

Texturing: Photoshop

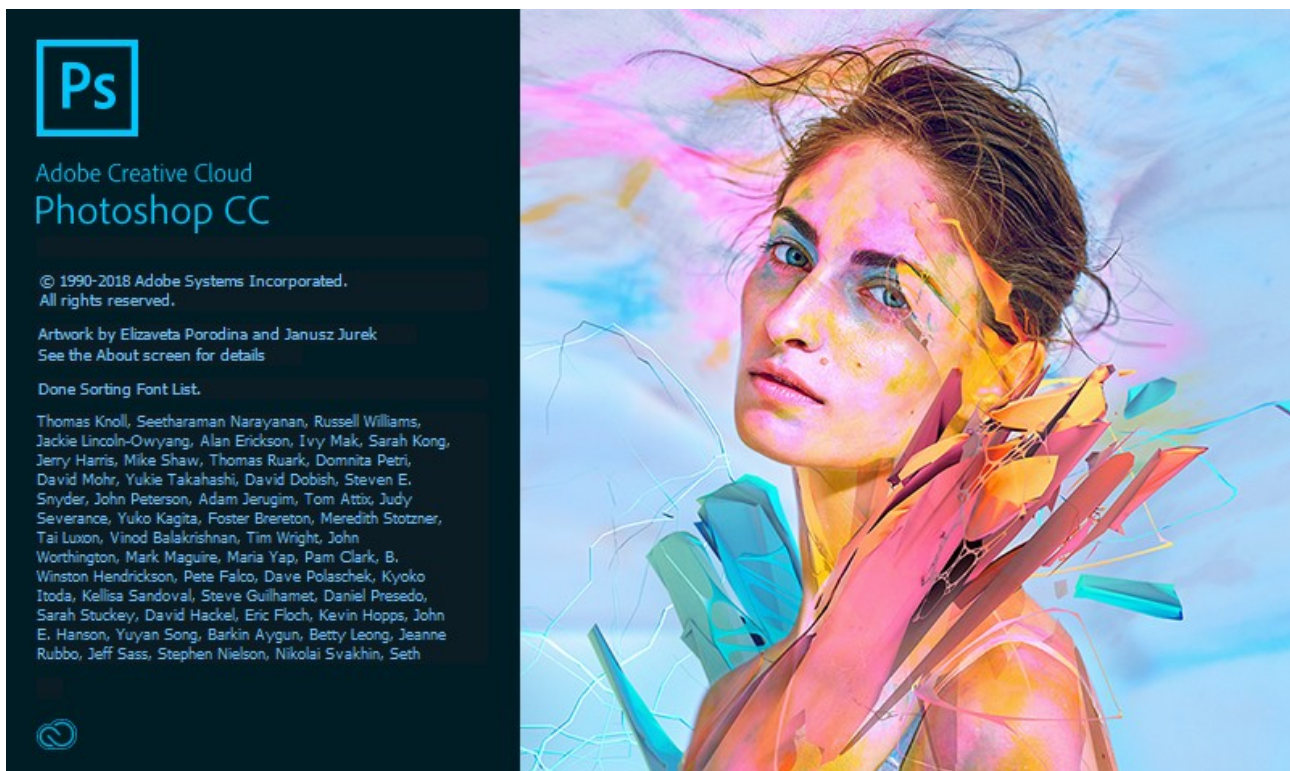


Schaubild 1: Photoshop Startbildschirm

Photoshop ist ein Kommerzielles Programm von Adobe zur Bildbearbeitung. Es wurde im Rahmen des Projektes zum Texturing genutzt, und zum Cropping von vorschau Bildern.

Dieses Programm wurde verwendet, weil es wie Autodesk eine Studentenversion anbietet, und es das Industriestandardwerkzeug zur Texturbearbeitung ist, neben eingebauten Entwicklerwerkzeugen ist. Alternativen wie GIMP bieten nicht die Vielfalt an Nutzungsmöglichkeiten wie Photoshop an.

Einige wichtige Komponenten/Features von Photoshop im Überblick

- CMYK Farben: subtraktives Farbmodell für modernen Vierfarbdruck
- Übersichtliches UI Design ohne Clutter
- Funktionierende Layer mit Adjustment Layer, welche für Non-zerstörerische Bildbearbeitung sorgen.
- Reguläre Updates.
- Funktionelle Unterstützung für Live 3D Texturing.

Hierbei wird nun erklärt wie der Texturing Prozess aussieht.

Einleitung

Nach dem ersten start von Photoshop, wird man mit dem folgenden Fenster begrüßt. Das Programm ist wie folgt aufgebaut:



Schaubild 2: Photoshop GUI

- Derzeitige werkzeuge
- #2: Werkzeug's Optionen
- #3 Programmtaskbar
- #4: Optionen für das ausgewählte Objekt
- #5: Layer und Gruppierungen
- #6: Werkzeug's Modi

• #1:

Eine neue Textur

In dem folgenden Szenario wird eine neue Textur für eine Waffe gebraucht, die „AS-50“. Es gibt folgendes zu beachten bei der Erstellung einer Textur bei welcher man ein Bild zur Visuellen hilfe nimmt:

- Das Bild welches man nutzt hat mehrere Perspektiven
- Man hat die benötigten „Brushess“ oder auch Pinsel für die benötigte Textur.

Man nehme folgendes Bild als Referenz:

Man beginnt damit, das man einige wichtige Farben des Bildes raussucht und sie mit Kratzern/Staub und Dekorativem material bemalt.

Für dieses Szenario wird nun das Bild in Photoshop geladen.



Schaubild 3: Accuracy International AS50 Scharfschützengewehr 3D-Modell

Text 1:
<https://www.turbosquid.com/de/3d-models/3d-model-accuracy-international-as50-50/343262>

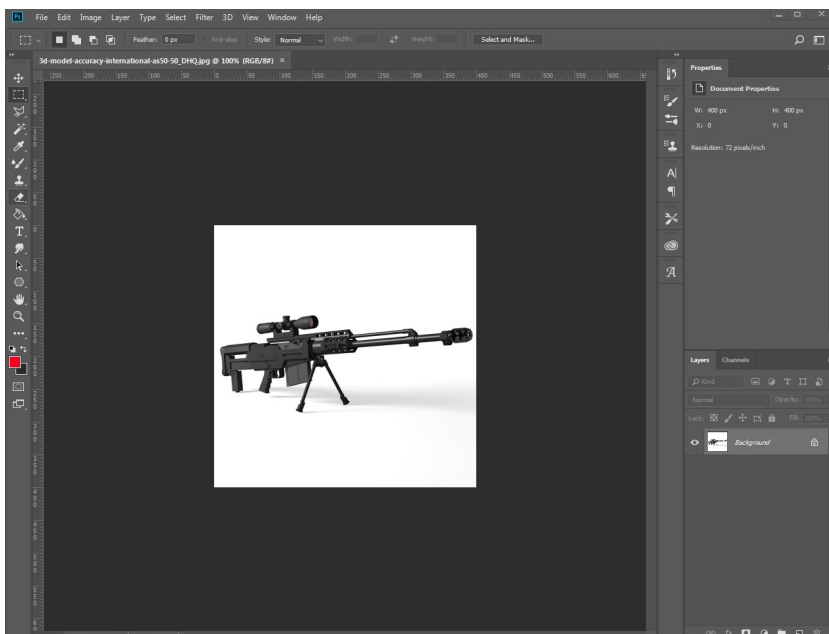


Schaubild 4: Das Bild in PS

Als nächstes wird das Pinzetten Tool ausgewählt, und darauffolgend die Farbe des Magazin's genommen. Anschließend wird über File → New ein neuer Tab geöffnet mit der Größe 512x512 Pixeln.

Texturen sollten stets eine Größe haben welche eine quadratische Zweierpotenz darstellen. z.B.: 32x32, 64x64, 128x128, 256x256, 512x512, etc. Das Spiel nutzt den 512x512 Standard. Deshalb wird hierbei auch die gleiche Größe übernommen.

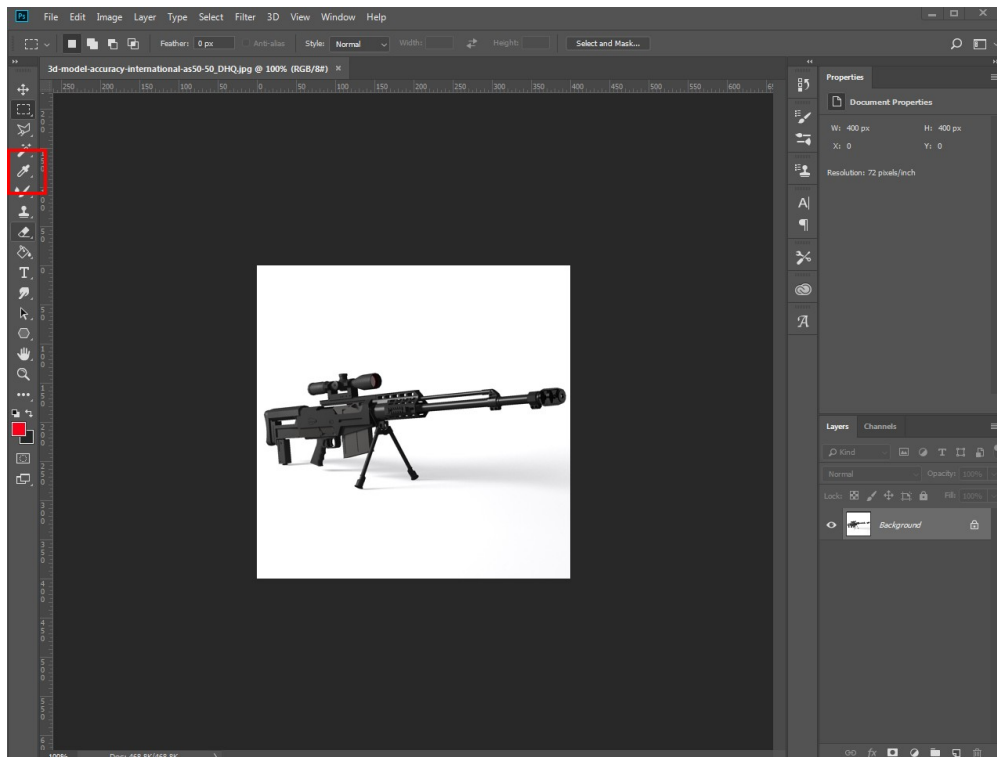


Schaubild 5: Das Pinzettes Tool

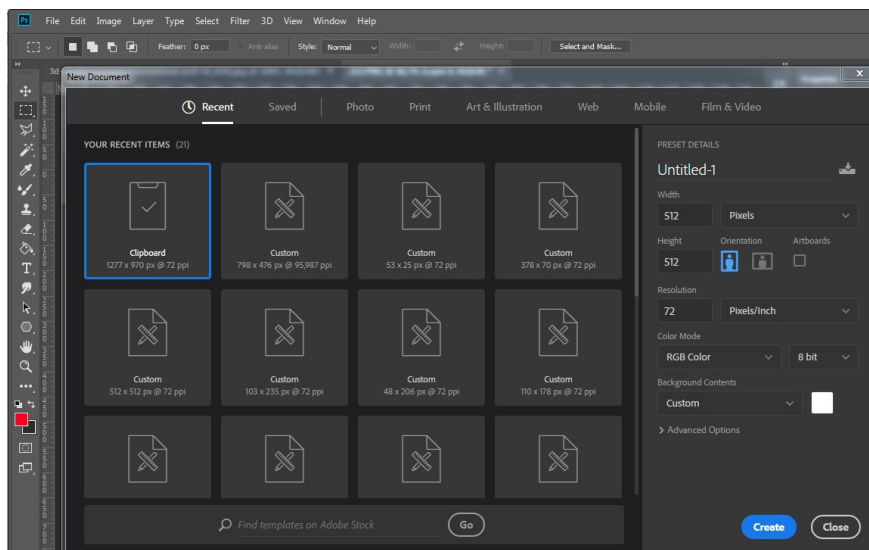
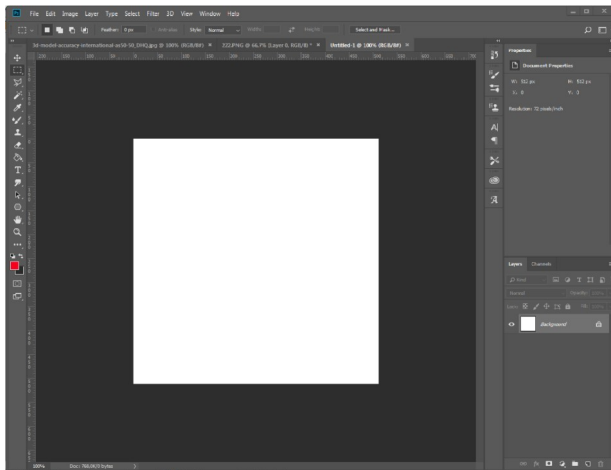
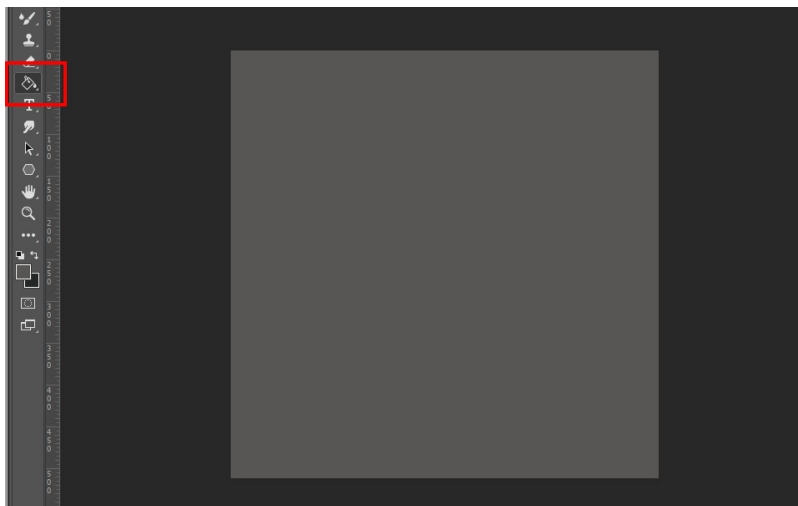


Schaubild 6: Eine neue Datei in PS



In dem nun Erstellten neuen Tab, wird die Farbe über den Farbenkanister über die gesamte Fläche gemalt.

Schaubild 7: Ein neuer Tab



Der Prozess geschieht über den Linksklick auf die Farbfläche.

Nach dem Prozess, kommen die Brushes, um die Farbe zu einer detaillierten Textur zu machen. Dazu bieten sich viele Brushes aus dem Internet an, die man Kostenlos nutzen kann.

Schaubild 8: Der Farbkanister

Für den Textur Prozess, sollte eine Schwarze oder womöglich Dunkle farbe ausgewählt sein, mit einem gewissen Brush. Für dieses Szenario wurde ein Kratzer Brush auserwählt, mit einer Größe von 175.

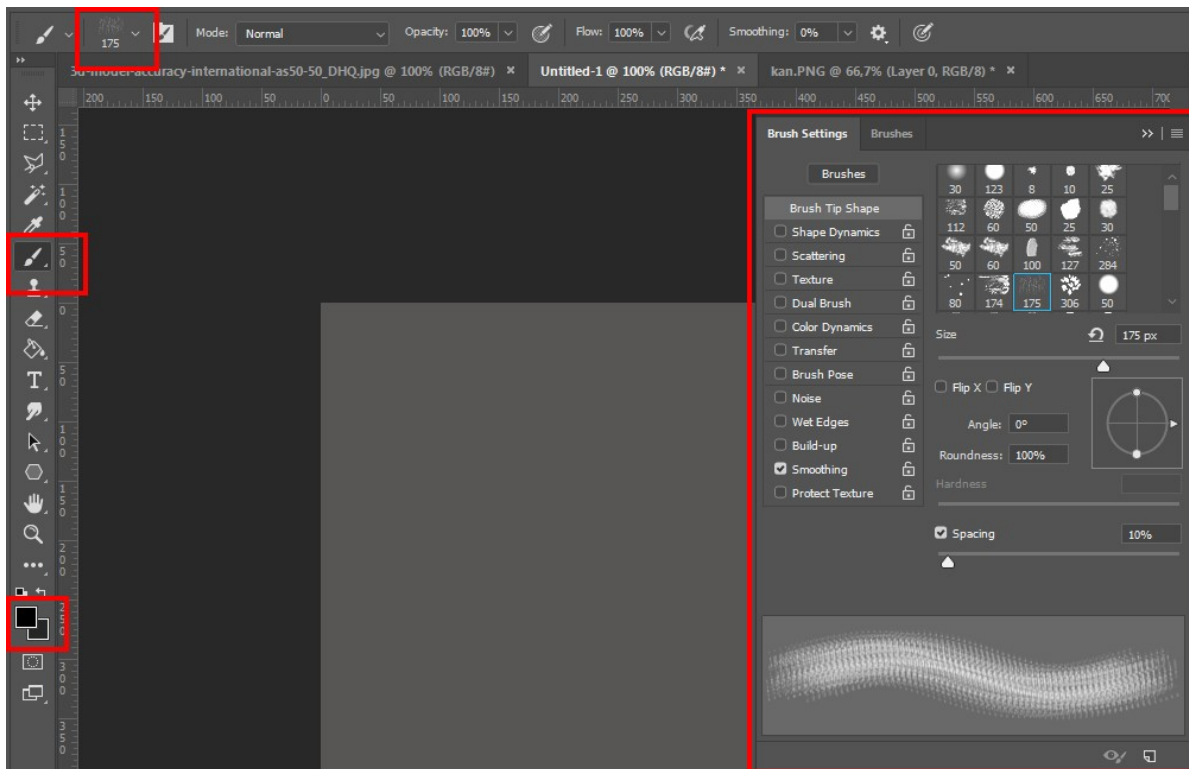


Schaubild 9: Brush Tool in Photoshop

Folgend ist der Brush Prozess, in diesem Prozess wird der Brush über die Farbe gestrichen, bis man ein Akzeptables ergebnis erzielt hat. Dies hängt stark von der Zielnatur des Projektes ab.

Hierbei wurde auch die Opacity (Durchsichtbarkeit) und der Flow (Strichstärke) auf folgende wärte abgeändert: (70%, 14%)

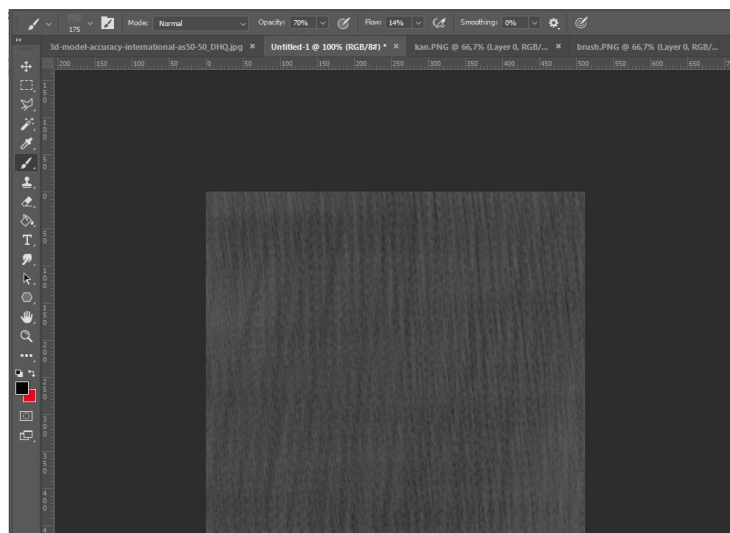


Schaubild 10: Eine Textur

Dieser Prozess wird nun wiederholt, bis die Person zufrieden ist mit der Anzahl an verschiedener Texturen. Nach diesem Prozess folgt üblich die Übertragung zum 3D Modell, oder zu einer 2D Zeichenfläche.