Tutorial zum Erstellen einer Textur für eine Jeans

Step 1: Lade die beiden Sachen aus den Links herunter.

http://daintyish.deviantart.com/art/Jean-Textures-174062898

http://www.sharecg.com/v/8184/browse/11/Poser/Victoria-4-Casual-Pants

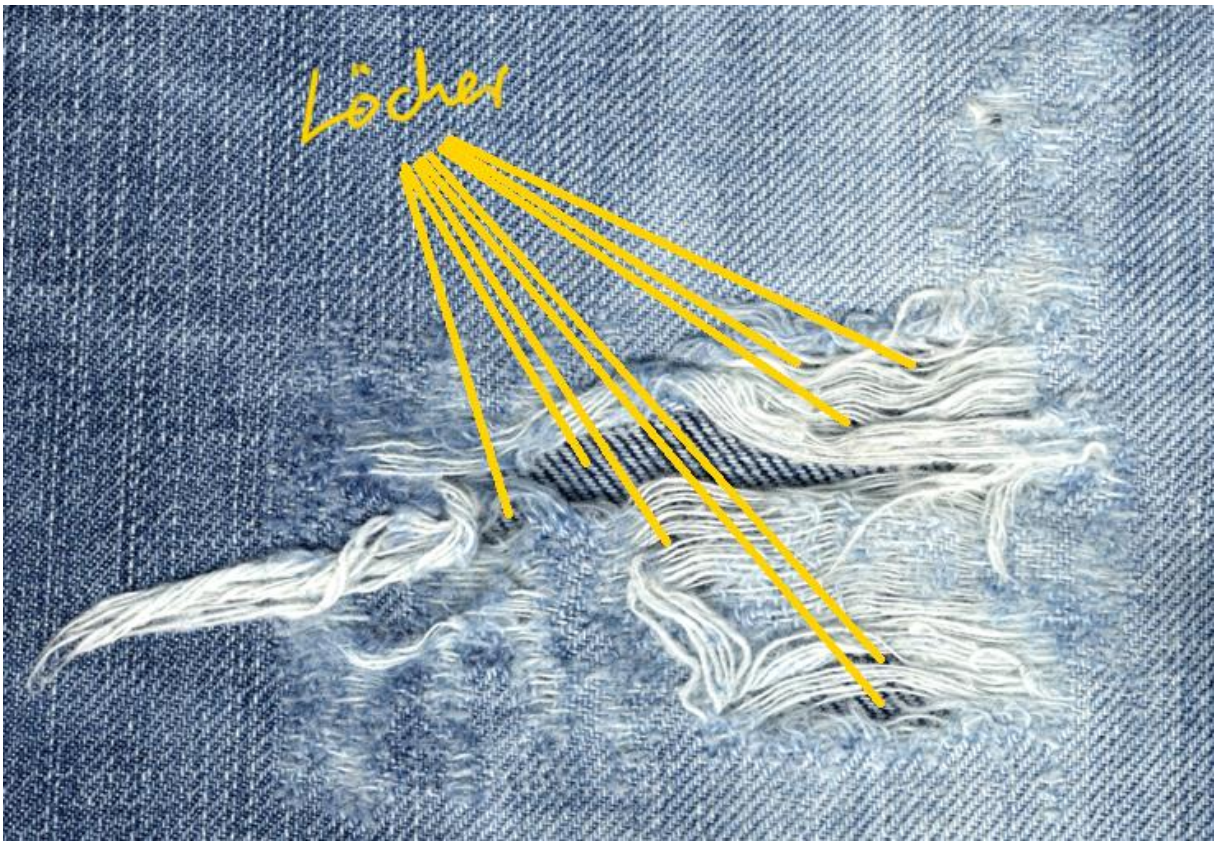
Step 2: Öffne das UV-Template im Bildbearbeitungsprogramm.

Step 3: Wähle alles um das UV-Template mit dem Zauberstab aus. Lege eine neue Ebene („Umriss-Ebene“) an und färbe die Auswahl schwarz ein. (** Kommentar: Warum das? Aus zwei Gründen: erstens verschafft es uns besseren Überblick, zweitens können wir so einfach und schnell einzelne Teile des Templates auswählen, indem wir einfach mit dem Zauberstab in die „Öffnungen“ klicken. **)

Step 4: Öffne aus dem Jeans-Assortement Jeans3 und Jeans9. Jeans9 enthält das Loch, das wir einfügen wollen.

Step 5: Schneide aus Jeans9 grob das Loch aus. Es muss nicht genau sein, das machen wir später noch. Lege es in eine neue Ebene („Loch-Ebene“) und erstelle eine weitere unter der Umriss-Ebene, die du gelb färbst. (** Kommentar: Warum das? Es hilft uns später als Kontrast, wenn wir das Loch ‚löchern‘. **)

Step 6: Das Loch löchern. Wähle die Loch-Ebene, füge ihr eine weiße Ebenenmaske hinzu. Man sieht nun einige deutlich dunkler ‚schraffierte‘ Gebiete – das sind die Bereiche des Lochs, die wirklich durchsichtig werden müssen, weil Gewebe fehlt.



Step 7: Nimm einen nicht ganz harten Pinsel und beginne, die schraffierten Bereiche auf der Ebenenmaske mit Schwarz auszumalen. Du wirst ziemlich klein werden müssen mit dem Pinsel; bis 1px Größe runter, um die feinen Stellen zu erwischen. Mit einem Zeichentablet geht das deutlich einfacher; so war es eine Sache von etwa einer halben Stunde. Mit der Maus wirst du etwas länger brauchen. Speichere als .xcf.

Step 8: Schneide die Loch-Ebene nun auf Ebenengröße zu und drehe sie um etwa -4,17 Grad. (**Kommentar: Warum? Wenn du genau hinsiehst, erkennst du, dass die Fadenläufe nicht genau in der Richtung stimmen. Das korrigiert das halbwegs. **)

Step 9: Füge eine weitere Ebene unter der Loch-Ebene hinzu und dort dann die Jeans3-Textur ein. Skaliere die Jeans3-Textur auf 66%, damit die Fadenläufe übereinstimmen. Wir sehen, die Farbe der Jeansteile stimmt noch nicht überein. Jetzt beginnt die Frickelsarbeit.

Step 10: Dupliziere die Loch-Ebene, verstecke die untere. Dann nimm einen relativ weichen Pinsel, stelle ihn auf „Faser mischen“ (Werkzeugtab ganz oben) und auf wenig Deckkraft (14-20%), auch auf so groß, dass er den Rand des Loches, den du beim Ausschneiden gelassen hast, mir 2/3 seiner Fläche bedeckt. Nimm eine dunkle, graublaue Farbe (z.B. 3f4348) und gehe vorsichtig mit dem Pinsel über den Rand, den du stehen gelassen hast, da, wo die Textur noch sehr hell ist. Achtung, nicht die Fäden mit erwischen! Die bleiben weiß. Auch hier hilft ein Zeichentablet. Speichere als .xcf.

Step 11: Größe anpassen. Skaliere die sichtbare Loch-Ebene so weit herunter, dass das Loch dahin passt, wo du es haben willst. Skaliere dann die Jeans-Ebene um den gleichen Faktor hinab.

Step 12: Schneide die Loch-Ebene auf Ebenengröße zu (Menü Ebene – ganz unten). Dupliziere sie, benenne sie in Opacity-Ebene, lösche das Loch, schneide die Ebenenmaske aus und füge sie in der eigentlichen Ebene ein. Lösche die Ebenenmaske der Opacity-Ebene. Vergrößere die Ebene wieder auf Bildgröße (Menü Ebene, weit unten), wähle mit dem Rechteck-Lasso die Loch-Bereiche aus. Invertiere die Auswahl und fülle alles weiß. Das ist unsere Opacity-Map, und die speichern wir auch direkt so. (Exportieren als jpg.) Blende die Opacity-Ebene aus.

Step 13: Gehe wieder auf die Ebenenmaske der Loch-Ebene. Dort nimm einen weichen Pinsel (wieder auf volle Deckkraft und Normalmodus stellen!) und blende vorsichtig den Rand, den du beim ausschneiden des Loches gelassen hast, aus. (** Kommentar: Warum haben wir dann eben diesen Aufwand mit dem dunkler pinseln betrieben? Weil wir hier nie alles ganz genau ausschneiden, da das sonst unnatürlich wirken wird. Daher soll das halbwegs normal übergehen. **)

Step 14: Jeans-Textur unterlegen. Wir schneiden die Jeans-Textur-Ebene auf Ebenengröße zu und gehen zu Filter – Abbilden – Nahtlos machen. Falls der Fadenlauf nun in die falsche Richtung zeigt, spiegeln. Ebene wieder auf Bildgröße skalieren. Mit dem Zauberstab in die transparenten Bereiche klicken, Auswahl invertieren, kopieren. Nun die Jeans-Bereiche mit dieser Textur füllen, indem man sie immer wieder aneinander setzt. Speichere als .xcf. (**Kommentar: Punkte! Auf einmal hat meine Jeans-Textur lauter Flecken! Ja. Das ist das Problem bei nahtlosen Texturstücken, die nicht völlig einfarbig sind. Je kleiner man die Textur macht, desto öfter wiederholen sich die Teile, desto

mehr Regelmäßigkeiten erkennt man. Deswegen ist es wichtig, sich vorher über so etwas Gedanken zu machen. Wenn du möchtest, kannst du ausprobieren, ob du die dunklen Stellen, schon bevor du die Textur kopierst, mit dem Stempel oder anderen Möglichkeiten weg bekommt. Aber das beinhaltet immer das Risiko, den Fadenlauf zu stören. Also pass gut auf! **)

Step 15: Exportiere als Diffuse-Map-jpg. Lade die Hose in DS / Poser und guck dir dein Werk schon mal an, indem du Opacity-Map und Diffuse in den jeweiligen Kanälen lädst. Stell am besten auch eine Vicky in die Hose, damit du siehst, ob das Loch auch durchsichtig ist. Du wirst folgendes feststellen: Löcher sind einfach. Säume sind schwer. Denn die Jeans wird überall merkwürdig aufeinander stoßen, wo die einzelnen UV-Teile sind. DAS ist der richtige ‚Spaß' beim Texturieren, und bei dieser Hose ist es wirklich eklig, die Säume wegzubekommen, weil die UV-Map so gezackt ist. Eine Schummel-Möglichkeit ist, die Säume einfach mit einer Farbe zu überkleistern und zu tun, als wäre es Leder / glatter Stoff – aber das sieht schlecht aus, und in dem Moment, in dem wir Bump- oder Displacement-Maps benutzen, haben wir die Säume wieder. Wie das mit dem Gefummel an den Säumen geht, muss ich auch noch herausbekommen. Bis dahin wisst ihr aber schon einmal, wie ihr eure Jeans löchert.