Glossmap (ein erster Versuch)

Wie mache ich eine Gloss map (Photoshop).
Die Glossmap entscheidet über Grauwerte wie reflektiv ein bestimmter Bereich des Mode4lls in TpF sein soll. Es ist logisch, dass bestimmte Bereiche wie Fenster oder glänzende Metall flächen möglichst stark reflektieren sollen, wohingegen z. B. verschmutzte Flächen wenig oder sogar keine Reflektionen haben sollen. Darüber hinaus sollen auch Kanten und Ecken durch die Glossmap hervorgehoben werden, damit z. B. Lüfterschlitze besser zur Geltung kommen. Es ist eine umfassende Arbeit die Glossmap anzulegen, aber im Verhältnis zur Textur ist die mit dem richtigen Arbeitsablauf recht schnalle gemacht. Ich habe durch herumprobieren einen Weg gefunden, eine anständige Glossmap zu erstellen, möchte aber nicht sagen, dass es der einzige nutzbare Weg wäre. ;-) Image not found or type unknown
Der Anfang (Layerordner):
Schon während dem Erstellen der Textur lege ich Ordner für die verschiedenen von TpF benötigten Maps im Layermenü an (Abb. 1). In diesem Ordner können wiederum Layer angelegt und sortiert werden. Diese Funktion nutze ich häufig und ausgiebig und kann dadurch herumspielen, bis ich ein ansehnliches Ergebnis habe. Ihr seht in Abb. 2, wie der Ordner bei mir grob aufgebaut ist.

Hintergrund:
Ganz unten in dem Ordner liegt als Hintergrund eine graue Fläche. Die steuert bei mir ganz am Ende auch die Intensität des Gloss-Effekts. Je heller die Fläche ist, desto mehr Gloss. Ich starte in der Regel bei 25 % Grauwert und wende mich diesem Bereich ganz am Ende noch einmal zu. Darüber follt ein Layer für die Dächer: Da die Dächer in der Regel nicht ganz so viel Gloss haben sollten - z. B. wenn man ein Dach mit Sandbestreuung wie bei den frühen KPEV Waggons oder einem Weißblechdach mit schon Metalleffekt hat - gehe ich bei diesen Flächen mit 60 % ran. Natürlich ist dieser Vorgang nicht auf Dächer beschränkt. Wenn ihr andere Bereiche am Objekt habt, die weniger oder stärker glossy sein sollen, seid ihr freu zusätzliche Layer dafür anzulegen (z. B. Backsteinbereiche an Gebäuden, Holz etc.).

Kratzer:
Aus Routine füge ich als Layer über den Hintergrundebenen noch eine Kratzertextur ein (Abb. 3). Die hat die Ebenenfunktion am Anfang von Multiplizieren und eine Transparenz von 10 %. Damit kann uns sollte man am Ende noch etwas spielen, da dieser Layer die grauen Hintergrundebenen leicht abdunkelt.
Textur:
Nun kommt die Textur als Layer. Ich habe immer die eigentliche Textur als tga zwischengespeichert. Ich öffne diese tga und kopiere den Inhalt komplett indem ich alles auswähle (strg + a) und kopiere (strg + c). Dann paste ich dies in den gloss-Ordner meiner Textur. Wichtig ist danach die Sättigung auf 0 zu setzen (strg + u und Sättigungsregler ganz nach links). Als Ebenenfunktion bekommt die Textur "Farbig nachbelichten" und eine Transparenz von 50 %.

Schmutz/Dreck:
Da die Bereiche mit Schmutz, Dreck und Algenbewuchs in der Regel matter erscheinen als aufpolierte Flächen kommt dieser Ebene für das Gesamtfinish eine wichtige Funktion zu. Ich habe in meinen Paints die Schmutztexturen immer auf separaten Ordnern und kann somit Kopien von ihnen machen bzw. sie duplizieren (strg + j). Nach und nach ziehe ich die einzelnen Texturebenen in meinen Gloss-Ordner hinein und füge wenn alle die ich möchte drin sind zu einem Layer zusammen (auf eine Ebene reduzieren) (Abb. 4). Danach wieder die Sättigung rausnehmen damit der Dreck in Graustufen dargestellt wird. Nun schauen, ob

die Graustufen des Schmutzes dunkel genug sind. Da man beim Schmutz/Dreck in der Regel mit Transparenzen arbeitet, kann man wenn sie zu hell erscheinen hier mit Ebene duplizieren (strg + j) nachbessern und am Ende die Duplizierten ebenen wieder zusammenfügen. Als Beispiel für eine Gloss ohne Schmutz Abb. 5 und mit Schmutz Abb. 6.

AO:
Im nächsten Schritt nehme ich die AO, kopiere sie in meinen Gloss-Ordner und zeichne sie mit dem gaußschen Weichzeichenfilter um etwa 3 oder 4 pt weich. Danach Ebenenfunktion Multiplizieren und Transparenz auf 25 %.

Normalmap:
Hier ist das Grundvorgehen identisch mit jenem bei der Textur. Die zuvor fertig ausgearbeitete Normalmap wird aus der tga in den Gloss-Ordner hineinkopiert und die Sättigung ganz runter gesetzt. Als Ebenenfunktion bekommt die Normal "Farbig nachbelichten" und eine Transparenz von 50 %.

Glasflächen:
Fast am Ende des Prozesses solltet ihr über den anderen Ebenen jene Flächen, die Glasscheiben sind, mit reinweiß (0 bis 5 % Grauwert) färben. So reflektieren sie.
Streben hell/Federn etc.:
Über diese Ebene kann ich bestimmte angeleuchtete Kanten hervorheben. Da ich schon bei dem Texturieren mir dunklen Schatten und hellen angestrahlten Bereichen arbeite ist dies ein kurzer Weg. Auf der Textur werden die angestrahlten Kanten mit weiß (7 % Transparenz) und die im Schatten liegenden Kanten mit schwarz (30 % Transparenz) übermalt (Abb. 7). In die Glossmap übernehme ich nur die hellen "Streben" und gebe ihnen dort eine niedrigere Transparenz (zwischen 40 und 60 %), damit diese Kanten gut zur Geltung kommen und sich durch den glossy-shine von den umliegenden Texturen abheben.

Abschluss:
Habt ihr alle Ebenen in dem Gloss-Ordner als sichtbar ausgewählt und in der hier aufgezeigten Reihenfolge übereinander gelegt, dann habt ihr ein sauberes Ergebnis. Jetzt kann man mit dem Hintergrund arbeiten und diesen heller oder dunkler machen, bis ihr das gewünschte Ergebnis habt. Die Ansicht "speichern unter" (strg + shift + s) und als tga speichern. so könnt ihr die tga später anschauen, mit strg + a auswählen und per copy & paste in den B-Kanal der metal_gloss_ao hineinkopieren.