



Adobe.Photoshop.CS2.9.0.HUN **(Autó skin készítés RBR-hez)**

Készítette: remihuey

Akkor kezdjük azokat a dolgokat, amiket én megtanultam a PhotoShop CS2 programról
Jó lenne, ha neked is kétmonitoros lenne a rendszered, mert úgy egyszerűbb lenne magyarázni, ha meg tudnád nyitni a programot is, meg egy időben tudnád olvasni mit is írok róla.
Közben tudnád megvalósítani a dolgokat, na mindegy azért leírok mindent amit én tanultam hátha hasznát veszed ennek a kis írásnak.
Megpróbálom minél egyszerűbben fogalmazni . Tehát nem rövidítek csak röviden írom így is hosszú lesz.

Előszó:

Ha megtörtént a telepítés akkor már csak a reg van hátra, hogy ne csak 29 napod legyen ezt megoldja a keygen és egy rövid leírás hogyan kell
a szerzője akirs318 barátunk.. ennek alapján biztos hogy mennie kell nekem is ez van, és megy.

Utánna a letöltött DDS plugint is telepítsd fel vagy másold a helyére
A PS CS2 mappa , Beépülő modulok, Fájlformátumok. ide másold a dds.8bi fájlt
én még a plugins mappa, file formats-ba is bemásoltam mert nem vagyok benne biztos a helyében, de működik így is.

FIGYELJ MERT EGYSZERŰEN ÍROK NE HAGYJ KI SEMMIT !!!!!

Először ezt tedd meg :

- Csinálj egy mappát valahová magadnak... a rajzoknak ahová majd a mentést csinálod
- másold bele a kocsi templijét lehetőleg mindet pl: autónév external template, transparent template, scrape template...
- utána nyisd meg a PS-t
- szerkesztés menü , beállítások, általános vagy Ctrl+K
- keresd meg a legalsó sorban Nagyítás Görgető gombbal... és pipa aztán OK ... mert ha nem akkor a navigátorban nehezebb a nagyítás, kicsinyítés

továbbiakban a felső részt , fejléc röviden FL. Jobb oldalt rétegek röviden LY vagyis layer, bal oldal röviden EM vagyis eszközök menü.

Az egérgombok, JK jobb gomb katt. BK bal gomb katt . 2x hányszor katt. a rétegmenüben a négyszöget [] így láthatod.

1.: Megnyitás egy skin készítéshez

Egyszerű a dolog fájl menü katt, megnyitás katt, kikeresed a dolgaid között (amit csináltál mappát)a kívánt gépjármű PSD-jét, rákatt és nyílik.

Ha megvan akkor előtted van a nagy képen a kocsi templije, fogod a sarkát és ablakra igazítod, a egér görgővel nagyítod, mellette jobbra fentről lefelé ... navigátor, színskála, előzmények, rétegek, ablakai bal oldalán vannak az eszközök menü, amiben a rajz eszközök találhatók.

2.: Layerek vagyis RÉTEGEK

Jobb alsó menü ablak. Látsz benne szemecskéket meg négyszögeket, mellette feliratot(név) a réteg kezelőben tudod a rétegeket manipulálni. egymás alá fölé tenni, be-ki kapcsolni, csoportosítani, színezn, egyéb...

3.: Rajzolás egy templire:

Fogod a EM közepén található nyíl ikont a sarkán lévő kicsi fület katt és a másik fehér színű nyilat kiválasztod.

Alatta katt a tollra. és kocsira rajzolj valamit... rajz kétféle lehet. egyenes v. görbe

ha a tollal csak katt egy pontot utána egy másik pontot akkor egyenes vonalakat húz a két pont között, ha viszont katt közben tartod az egér gombját

és úgy húzol egy kicsit akkor görbét rajzolsz vagyis görbék lesznek a vonalak közben és rak minden pontra hajlító fület amivel később tudod hajlítani a vonalakat, két pont közé a vonalra JK1x szerkesztőpont hozzá adása (mindig görbe lesz)

FONTOS: mindig zárd a kört a rajzolásnál mert nem fogja rendesen kezelni utána.

Ha rajzoltál egy "alakot" ez a LY kezelőn meg is jelent mint alak 1, nevezd el valaminek hogy később könnyebb legyen megtalálni, mert a sok alak között kitudja majd melyik-melyik (bár a szemecske erre is való) azzal tudod ki-be kapcsolni az egyes rétegeket , de mikor keresek azzal szoktam és figyelem a rajzon mi tűnik el.

Rajzoltál egy alakot, mellette LY-ben megjelent a v milyen színű [] kapocs megint [] és a neve a színe:

- első[] BKKatt2x kinyitott ablakban a színét adhatod meg
- JKkatt1x kinyit ablak tulajdonság beállítás átlátszóság, stb.
- következő[] BK1x a [] körül megjelkenik egy fehér kijelölés ami azt jelenti : amit rajzoltál alakot kijelölte a rajzon és látható
- JK1x vektormaszk tiltása v. engedése amit nem tudok mire jó
- Átnevezés BK2x a névre és átír és enter

a LY húzása akárhová történhet PL: egymás alá- fölé, át egy másik rajzra vagy bele egy csoportba vagy ki belőle, így tudod pl: a PSD v. EPS dolgokat majd behúzni LOGOK REKLÁMOK FELIRATOK stb...

Rajzoltál alakot ? Akkor méretezd át:

- jelöld ki BK1x a LY-re kék lett a színe a LY nak
- BK1x FL menü BK1x szerkesztés BK1x görbe alakítása .. Méretezés
- ekkor az alak körül méretező fülek jelennek meg ezzel tudod méretezni, forgatni stb... ha megvannak a fülek akkor a eszköz váltás JK1x az alakra
- kinyit ablak, szabad alakítás, méretezés döntés forgatás torzítás tükrözés stb,...

Ha kettő egyforma alak vagy reklám felirat kellene esetleg a következőt csináld

- LY menü "alak" JK1x a neve körül kinyit ablak rétegmásolat.. megvan a másolatod "alak másolata" névvel
- erre BK1x és a előbb leírt módon szerkezd vagyis húzd a helyére a szerkesztés menü görbe alakítás méretezés...
- egyszerűen fogd és húzd. mikor megvan BK1x a EM-ben nyilacskára és alkalmaz

4: Behúzás egy másik dolgot (PSD v. EPS ből) logókat, reklámokat stb...

- FL fájl megnyitás, megkeres, megnyit (általános EPS OK) a PSD megnyílik egyből
- ha kockás a háttér az jó ha nem akkor EM varáspálca BK1x arra a területre ami nem kell és DELBILL ekkor kockás lett vagyis átlátszó

ha minden átlátszó csak a kívánt dolog nem akkor a LY ben JK1x a []-re BK1x réteg átlátszóságának kijelölése ettől kijelölted az egész dolgot a rétegen. Most fogod a LY-ban a [] ra Bktart áthúzkod a rajzodra, megjelenik valamilyen méretben az adott logó és a LY-ban a réteg(általában réteg 1...126 néven) .a meg nyitott kis ablakot bezárhatod nem kell tovább.

- a réteget nevezd el BK2x a névre átír enter
- méretezd át és tedd a helyére . BK1x a LY-ban kijelölted BK1x FL szerk alakítás méretezés áthelyezés fogd és húzd
- a kis fülekkel tudod méretezni a kívánt méretre vagy forgatni..

5: Átfestés egy réteget

Mikor az előbb megnyitottál egy logót, kitörölted a felesleget, kijelölted az átlátszósággal, akkor át is festheted ha akarod.

Ennek a módja ha meg van nyitva még ...

A réteged kijelölésnél villózik a körvonal, ez azt jelenti kijelölve.

- Fogod az EM ecset BK1x kiválasztod a színt és a réteget át színezed

A színezés csak a kijelölt területen belül történik meg..

ecset menüben vannak még dolgok az ecsethez amivel manipulálhatod tovább az ecsetedet.

Ecsetek mérete, módja, áttetszősége, folytatása, spray

Ezt a dolgot megteheted a rajzodon is

- Kijelölöd a réteget BK1x ecset, szín , LY első [] JK1x réteg átlátszóság kijelölése és fessd át...

Ha jól csináltad akkor csak a kijelölt réteg dolgozik a többihez nem nyúl... he nem jól csináltad akkor festi az egészet.

6: Keverési beállítások

JK1x a kívánt rétegre menü ablakban keverési beállítások kiválaszt.

Rétegstílus: itt különböző stílusokat hozzá rendelhetsz pl: színátfedés, színátmenet, körvonal stb...

ha hozzá rendelsz valamit akkor a LY-ban mellé rak egy kis jelet a jobb oldalára. Később ha mentett dolgot nyitsz meg akkor láthatod egyből, hogy valami van neki rendelve.

7: Mentés előtt a rétegek rendezése

Mikor megnyitottad volt benne pár dolog... Map, Scrape, Parts, Shadow... egyéb erre még te rajzoltál vagy ezer réteget. Hát akkor mentés előtt rendezzük át őket.

A rétegeket csoportosíthatod pl: logók... kijelölsz egy logós réteget nyomsz egy Ctrl gombot és katt minden logó rétegre. Így mindegyik kék lett ami kell, utána FL, Réteg, Rétegek csoportosítása... amit így össze fog csoportba.

A LY-ban a csoportot átnevezed Pl: logók és kész is.

Aztán a rétegeket úgy rendezed, hogy lehetőleg a map, scrape felül legyen és utána a rétegek, mert ha nem így van, akkor a logó réteg alá kerül a scrape és a játékban csúnya lesz ha a törésnél a logó nem koszolódik.

8: Mentés az rbr-hez SHIFT+CTRL+S

FL fájl BK1x mentés másként (mindíg mentsél PSD-t is mert ha nem lett jó a rajzod akkor miből fogod újra csinálni)

A legközelebbi rajzoláshoz megint megnyithatod a rétegekkel együtt és csak alakítani kell azt ami nem tuti. A DDS mentése ugyanez csak kiválasztod a mentés előtt a dds kiterjesztést elnevezed a filét PL:EXT v. SCR v. TRP érthető ugye miért ezek, aztán az alfa csatornás gombot kikapcsolod vagyis ott mindent kikapcsolsz és mentés.

Aztán a LY-ban a szemecskét bekapcsolod a scrape rétegen, hogy látszódjon a scrape és mentés a leírtak alapján DXT3.

Nem tudom milyen a DDS pluginod ezért leírom ezt is.

Nekem nem nyit semmit mentéskor csak a mentés ablakot de régebbi DDS-hez tartozó mentéskor nyitott még egy ablakot hozzá, amiben kapcsolni kellett a formátumát DXT3 a kasztnihoz, DXT5 interpolated az ablakokhoz.

Ezeket beállítod és utána mentés v.save

Nagyjából ennyi a kasztni rajzolás. Most jöjjön az ablak

1: Ablakok

Megnyitod az ablak templit ha van (Transparent) ha nincs leírom később mit csinálj hogy legyen.

Az ablak templin nincs semmi felirat (üres ablakok) és kellenek nevek rá???

Az EM-ben találsz egy nagy "T" betűt , ez a szöveg eszköz.

- Katt erre a képre és írd egy nevet, a LY-ban megjelenik a név réteg egy T betű az elején a []-ben, ha erre BK2x akkor felül kiválaszthatod a betűtípust a méretét a színét stb...
- aztán méretezd át forgasd el a leírtak alapján és húzd a helyére ablakon amira kell
- a helyén van a névfelirat most JK1x a nevére a LY-ban szöveg képpontokra bontása (eltűnt a "T" betű a [] -ből)
- JK1x a []-re réteg átlátszóságának kijelölése

most jön a trükk:

BK1x a LY-ban a névrétegre, kijelölted. Most felül van a LY ablaknak Rétegek/ Csatornák/ Görbék Katt a csatornákra.. kék az egész csak az Alfa nem, hát katt erre, eltűnt az összes kijelölés csak az Alfán maradt, közben a nagy kép is átváltozott az alfára és villózik a kijelölt név felirat .

Na, most ezt fogod és átfested fehérre.

Ecset menü fehér szín és kened a kijelölt területet, aztán vissza katt az RGB-re hogy színes legyen.

Vissza a rétegekre

- FL Kijelölés menü , a kijelölés megszüntetése v. Ctrl D
- ugyan ezt a műveletet megcsinálod annyiszor ahány neved , zászlócskád , rajtszámod , szélvédő csíkod stb... van
- aztán ha kész vagy mentés másként ...DXT5 interpolated .

Először PSD-t aztán DDS-t itt nem kell kikapcsolni az alfa csatornát mert nem lesz átlátszó.

Ez az Alfázás arra való, hogy az ablak átlátszó legyen, de a felirat v. egyéb az ablakon ne legyen átlátszó.

2: Ha nincs ablak templid

Nyiss meg egy kész DDS-t a készitendő kocsit, ha lehet pl: kocsineve_external_tranparent.dds.

Ezen vannak feliratok nevek egyéb dolgok... a LY-ban háttér néven van és le van lakatolva.

- JK1x a háttér rétegre, háttérből réteg elnevezed vagy réteg 0 és OK.
- fogod a EM pipetta dolgot veszel színmintát az ablakból lehetőleg a felirat mellől
- és átfested az ecsettel a neveket .

A végén egy üres ablakokkal teli templid lesz, amit ha mentesz PSD-ben akkor már van ablaktemplid az adott autóhoz.

A többit már tudod hogyan kell folytatni.

Hát ennyi nagyjából az egész amit tudok erről a dologról, de ezzel már meg tudsz festeni egy kocsit ablakkal együtt.

Remélem segítetttem, ha elakadsz kérj segítséget a remihuey@citromail.hu-n tőlem

remihuey rbrfan

2011