

Wir alle kennen ja diese schönen Dinger, die als "Tribal" bezeichnet werden.




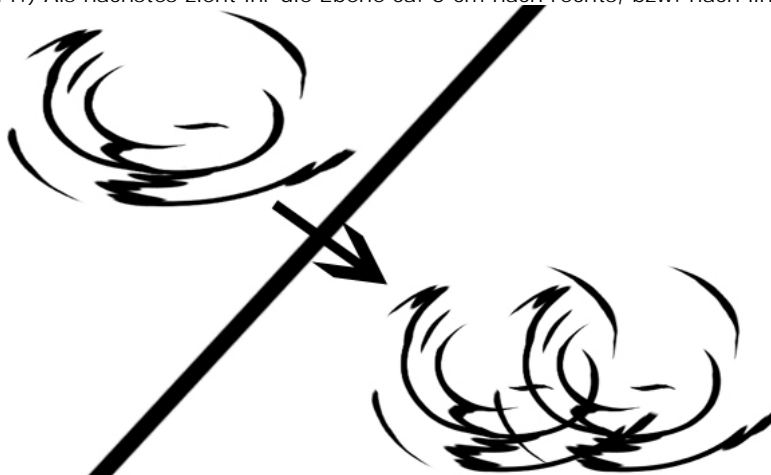
Nun ist das Erstellen dieser Teile extrem einfach, wenn man weiß, wie es geht. Dieses Tutorial funktioniert (meiner Erfahrung nach) nur mit Photoshop, d.h. mit Paint Shop Pro funktioniert das leider nicht.

Es gibt insgesamt mehrere Varianten, wie es funktioniert. Ich habe hier eine leichte (Nr. 1) und eine schwierigere (Nr. 2), für die wir auch Cinema 4d brauchen.

Fangen wir also mit der ersten an...

Nr. 1 Voraussetzungen: PS 7.0 höher

- 1.) Erstellt ein neues Bild in PS. Ca. 400x400 Pixel.
- 2.) Erstellt eine neue Ebene. (Strg+Shift+N) -Benennt es beliebig.
- 3.) Nehmt den Brush (13 dick, Modus Normal)

- 4.) Krizelt ein bisschen auf eurer neuen Ebene herum- aber nicht zu viel.
- 5.) Nun "spitzt" die Kanten (d.h. ihr Radiert alle Rundungen spitz)
- 6.) So, nun wird's spannend: Filter -> Deformieren -> Polarkoordinaten (Filter -> Distort -> Polar Coordinates)
Das macht ihr 1 Mal.
- 7.) Nun erstellt ihr ein neues Bild. STRG+N, Format: 800x800 ca.
- 8.) Klickt nun auf das alte Bild, sodass es aktiviert ist. Es müsste immer noch die Ebene aktiviert sein, wo das Tribal drauf liegt. Diese müssen wir nun in das neue Bild kriegen. Ist auch ganz leicht:
Obenrechts in der Werkzeugpalette das Bewegungswerkzeug / Move tool aktivieren. Dann klickt ihr auf die Ebene, und zieht sie einfach ins neue Bild, sodass wir den Tribal nun im neuen Bild sehen.
- 9.) Nun muss der Tribal (meist) breiter gezogen werden. Das könnt ihr nach eigenem Ermessen machen. Das funktioniert so:
STRG+T drücken. Das gewünschte Objekt in die gewünschte Position bringen, bzw. verziehen und Enter drücken.
- 10.) Als nächstes müssen wir die Ebene dublizieren. Dazu drückt ihr zunächst F7. Hier müsste (je nach Einstellung) entweder ein Fenster verschwinden, oder kommen. Nun, wir brauchen es, also stellt es "an". Ihr seht nun die Ebene, die aktiv ist: Die schwarz hinterlegte. Rechtsklick darauf -> Ebene dublizieren.
- 11.) Als nächstes zieht ihr die Ebene ca. 5 cm nach rechts, bzw. nach links.



Hier lasst ihr beim Verschieben Shift gedrückt, damit sich das Bild wirklich nur zur Seite, und nicht nach unten bzw. oben bewegt.

12.) Der rechte Tribal wird nun umgekehrt. STRG+T -> REchtsklick auf den Tribal -> Horizontal ausrichten (Flip Horizontal)

13.) Schon habt ihr den Tribal...

Daran könnt ihr nun natürlich noch ein wenig spielen 😊

Mein Ergebnis jedenfalls schaut so aus:

Nr. 2 Voraussetzungen: PS 7.0 höher, Cinema 4d RELEASE 9 (!)

Im Grunde sind die Schritte genau so, wie bei Schritt 1. Anders ist nur, dass wir das "Objekt" nun nicht selber malen, sondern es gerendert wird. Das kann man beibehalten- muss man aber nicht. Allerdings sieht meist die Form etc. abgerundeter aus, und einfach besser.

Dafür solltet ihr aber die Grundlagen für C4d können.

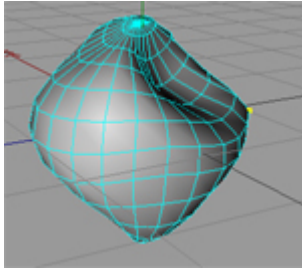
- 1.) Erstellt eine Kugel.
- 2.) Drückt einfach nur "C"
- 3.) Werkzeuge -> Polygone
- 4.) Wählt obenlinks den Cursor aus



5.) REchtsklick auf die Oberfläche -> Magnet

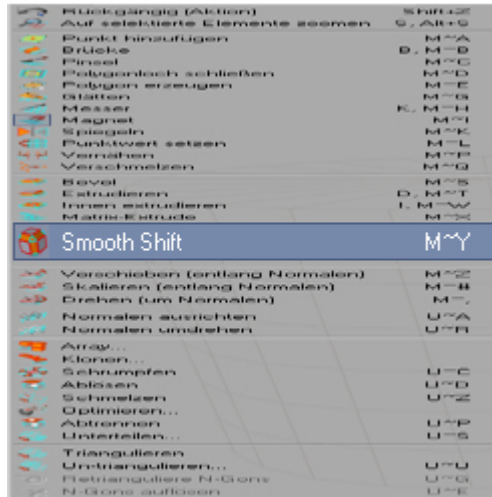
	Rückgängig (Aktion)	Shift+Z
	Auf selektierte Elemente zoomen	S, Alt+S
	Punkt hinzufügen	M~A
	Brücke	B, M~B
	Pinsel	M~C
	Polygonloch schließen	M~D
	Polygon erzeugen	M~E
	Glätten	M~G
	Messer	K, M~H
	Magnet	M~I
	Spiegeln	M~K
	Punktwert setzen	M~L
	Vernähen	M~P
	Verschmelzen	M~Q
	Bevel	M~S
	Extrudieren	D, M~T
	Innen extrudieren	I, M~W
	Matrix-Extrude	M~X
	Smooth Shift	M~Y
	Verschieben (entlang Normalen)	M~Z
	Skalieren (entlang Normalen)	M~#
	Drehen (um Normalen)	M~,
	Normalen ausrichten	U~A
	Normalen umdrehen	U~R
	Array...	
	Klonen...	
	Schrumpfen	U~C
	Ablösen	U~D
	Schmelzen	U~Z
	Optimieren...	
	Abtrennen	U~P
	Unterteilen...	U~S
	Triangulieren	
	Un-triangulieren...	U~U
	Retrianguliere N-Gons	U~G
	N-Gons auflösen	U~E

6.) Deformiert die Kugel schön an jeder Stelle. Aber nicht zu extrem werden^^ Dreht dabei die Sicht immer schön, damit es das ungleichmäßige überall ist.

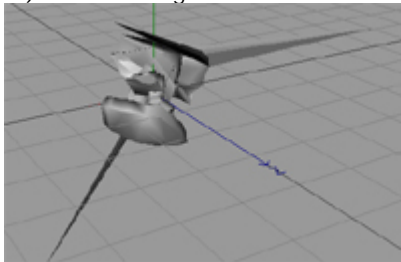


7.) Nun drückt STRG+A, sodass die Kugel rötlich erscheint.

8.) Statt MAGent wählt ihr nun dies:



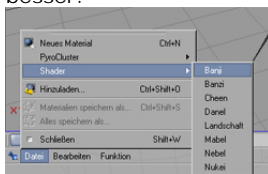
9.) Lasst STRG gedrückt und zieht den Cursor nach links - nicht zu weit.



Da kommt dann irgendsowas raus.

10.) Nun rendert das ganze, ggf. mit dem BANji Material.

Das Material ist unnötig wenn ihr später das Tribal nur schwarz, bzw. weiß haben wollt. In Farbe wirkt es so besser.



11.) Speichert das ganze ---> TRANSPARENT <---

(Speichern -> Format : TARGA, Alpha-Kanal aktivieren)

Auflösung ca. 1024 x 768

Da kommt bei mir raus:



(Auf schwarzem Hintergrund wirkt es besser 😊)

Nun fangt ihr bei den Polarkoordinaten an, die ihr bei dem ersten Tribal verwendet habt.

Heraus kommt:

auf schwarzem Hintergrund:

Das ganze macht ihr folgendermassen weiss / schwarz...

im Photoshop:

STRG+U und das Licht entweder nach links oder rechts verschieben, je nach Bedarf.

