

Erstellen einer komplexen Fantasy-Karte

Eine Anleitung für einen möglichen Arbeitsweg von Jörg Friebe / www.Lausitz-Bild.de

Immer wieder wird mal nachgefragt, wie denn eine komplexere Karte entsteht. In dieser Anleitung soll ein möglicher Weg für einen in Photoshop und Illustrator (alternativ: CorelDraw oder Freehand) geübten Anwender aufgezeigt werden.

Vor Beginn der Arbeiten sollten die Grundzüge der Landschaft wenigstens schon mal auf Papier skizziert sein. Das erleichtert die Arbeit erheblich, da die Grundkonzeption steht und Fehler logistischer Art vermieden werden.

Der Umriss der Landmasse auf der Skizze wird gescannt und in Illustrator vektorisiert, bereinigt (eine durchgehende Linie) und mit einer Fläche versehen (Abb. 01). Im Vektorprogramm werden auch die Grundfarben angelegt und die Gebirge eingezeichnet. Zuerst das Hochgebirge (Abb.02) und auf einer weiteren Zeichenebene die „Mittelgebirge“ (Abb.03). Wir haben jetzt 4 Zeichenebenen: den Un-

tergrund, die Gesamtlandmasse, das Hochgebirge und das Mittelgebirge. Auf der Ebene 5 und 6 folgt eine Vegetationszone und eine Wüste (Abb.04).

Die Zeichnung wird gesichert und anschließend als Photoshop-Datei exportiert. Je nach angegebener Größe des Bildes und im Abhängigkeit des Rechners, kann das schon mal eine Weile dauern. Wichtig ist, dass die einzelnen Ebenen mit exportiert werden. Das entsprechende Häkchen sollte in den Exportoptionen gesetzt, der exportierende Farbraum sollte RGB sein (wegen der Dateigröße).

Nach der drögen Arbeit kommt der Spaß. Wir öffnen die Grafik in Photoshop und finden tatsächlich unsere Ebenen wieder. Wir aktivieren die Ebene Hochgebirge und wenden Ebene->Ebenenstil->Relief an. Dabei ist Experimentierfreudigkeit angesagt. Ruhig mal alle Einstellparameter durchspielen um die Funktionsweise und die

Mächtigkeit des Werkzeuges zu erkennen (wir können ja alle Einstellungen wieder rückgängig machen (Strg-Z)). Sind wir zufrieden wiederholen wir den Schritt mit der Ebene Mittelgebirge. Hier sollten die Parameter nicht ganz so drastisch ausfallen - eben ein Mittelgebirge. Und weil wir die ersten Erfolgsergebnisse verbucht haben, legen wir eine Ebene 7 an, in der das Meer strukturiert werden soll.

Dazu bereiten wir ein Bild mit den gleichen Abmaßen vor, welches komplett mit Störungen in Form lang gezogener Strichen versehen ist (Meereswellen). Dieses Bild kopieren wir in die Zwischenablage (Strg-C)

Jetzt brauchen wir eine Auswahl der Landmasse im ursprünglichen Bild. Bei gedrückter STRG-Taste klicken wir auf das Thumbnail der Ebene Landmasse in der Palette Ebenen. Die Landmasse wird komplett ausgewählt. Diese Auswahl benötigen wir noch öfters, so dass wir diese Speichern (Auswahl->Auswahl speichern-> als Kanal speichern). Dann kehren wir die Auswahl um (Auswahl->umkehren) und aktivieren die Ebene Untergrund. Jetzt fügen wir das Bild aus der Zwischenablage ein (Strg-V) und staunen nicht schlecht: wir haben ein Meer und unsere Karte wird langsam vorzeigbar. Auf der Ebene 7 („Meeresrauschen“) stellen wir noch die Ebenenoption „multiplizieren“ ein und verringern die Deckung der Ebene mit dem Transparenzregler auf ein vernünftiges Maß. Jetzt sieht das schon richtig gut aus (Abb. 05).

Spätestens jetzt sollten wir an eine Sicherungskopie unserer Arbeit denken, die neben der Arbeitsdatei zusätzlich gespeichert wird.

Bei genauerer Betrachtung hat unsere Karte einen Makel: Irgendwie sieht sie nach Computer aus, künstlich, glatt, „Plastik“. Das wollen wir ändern.

Zum Einem verpassen wir den Ebenen „Vegetation“ und „Wüste“ ebenfalls nach vorherigem Muster eine Struktur. Diese sollte sich jeweils unterscheiden.

Der andere Weg führt über das Malprogramm Corel Painter. Ein Tipp nebenbei: wer so etwas öfter macht, besorgt sich besser ein Grafiktablett (beispielsweise vom Marktführer Wacom) in den meisten Fällen liegt eine abgespeckte Version eines Malprogramms dem Tablett bei, die für unsere Zwecke völlig ausreichend ist. Alternativ muss man mit der Maus malen, was für die meis-



Abb.01



Abb.02



Abb.03



Abb.04



Abb.05



Abb.06



Abb.07



Abb.08



Abb.09



Abb.10



Abb.11

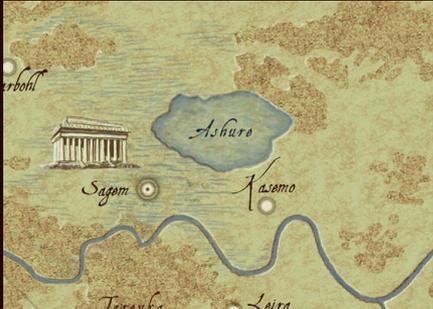


Abb.12



Abb.13

ten sehr gewöhnungsbedürftig ist. Egal wie, wir müssen die Ebenen unseres Werkes auf eine Ebene reduzieren (im Photoshop) und das Bild als Bitmap oder Tiff speichern. Nur so können wir es in den meisten Malprogrammen als Vorlage laden.

Ist das geschehen, können quasi wie auf Papier, wahlweise mit Feinleiner, Aquarellfarben, Ölkreiden und Bleistift malen und das in jeder Farbe und universeller Pinselstärke. Und Mutti schimpft auch nicht mehr über die Farbleckse auf der neuen Tischdecke...

Einige Nutzer schrecken jetzt zurück:

„was, malen? Ich kann doch gar nicht, kein Talent...!“
Keine Angst - es geht nicht um Werke Michelangelos, vielmehr sollen mit ein paar wenigen Strichen ein Moor, einen Fluss, ein paar Bodenstrukturen, Auflockerungen der Berge u.ä. eingezeichnet werden. Der Vorteil dieser Methode ist die nach und nach einsetzende Natürlichkeit der Karte. Aus der synthetischen Computerkarte wird schon nach wenigen Malaktionen eine organische, „handgemalte“ Karte (Abb.07). Im Detail sieht das wie auf den Abb.12 und 13 aus.

Jetzt gilt es nur noch ein-zwei schicke Schriften auszuwählen und die Orte sowie geografischen Gegebenheiten zu benennen. Diesen Arbeitsschritt machen wir wieder im Photoshop. Gleiches gilt für die „Brandkante“ der Karte (Abb.09 und 10). Einfach eine Zickzack Auswahl des Randes mit einer weichen Auswahlkante versehen und anschließend Abdunkeln. Eben so verfährt man mit den Lichtern des „Papiers“.

Die Symbole auf der Karte sind aus einer Clipart-Sammlung und müssen quasi nur platziert und wieder per Zeichenstift in „Hand Made“ bearbeitet werden.

Letztendlich nehmen wir dann (im Photoshop) wieder die Landauswahl (wir hatten diese ja als Kanal gespeichert) und wählen die Landmasse aus und fügen diese in die Auswahl wieder ein. Es entsteht eine neue Ebene die wir mit dem Ebenenstil „Schein nach außen“ bearbeiten (Abb.11). Damit erreichen wir eine klare optische Trennung zwischen Meer und Landmasse.

Nur noch alles auf Hintergrund reduzieren - fertig.

