

Lezersprofiel

Freelance designer en fervent photoshopper Chris Lefering is gek op het ontwerpen van 2D- en 3D-modellen en droomt van een carrière in Game Design...

Chris Lefering



Dat Photoshop niet alleen geschikt is voor het bewerken en manipuleren van foto's wordt duidelijk wanneer je het werk van Chris Lefering bekijkt. Hij gebruikt het programma voornamelijk om texturen voor zijn schitterende 2D- en 3D-modellen te maken. We zijn nieuwsgierig naar zijn manier van werken en nemen een kijkje in zijn portfolio...

Wanneer ben je begonnen? Ik was al van jongs af aan bezig met grafische software, maar eind 2001 raakte ik pas echt geïnteresseerd in het maken van twee- en driedimensionale modellen. Ik begon er artikelen over te lezen en websites te bezoeken, en al gauw ben ik me gaan verdiepen in de grafische programma's die beschikbaar waren. Ik heb verschillende uitgeprobeerd, zoals gMax, Photoshop, Paintshop Pro, Bryce&Maya. Uiteindelijk heb ik mijn plekje gevonden in het programma

3D Studio Max en de Adobe pakketten zoals Photoshop, Dreamweaver, Premiere & After Effects. Deze programma's hebben mij enorm geholpen om mijn workflow en plug-insupport te verbeteren en mijn creaties echt tot leven te brengen.

Wat is er zo leuk aan het maken van digitale kunst? Het mooiste van digitale kunst vind ik dat je het resultaat direct ziet en dat je fouten achteraf altijd nog kunt corrigeren. Ik ben in het begin veel bezig geweest met het maken van logo's en texturen voor games. Ik vond dat meteen geweldig en raakte er al snel van overtuigd dat ik iets wilde gaan doen in de wereld van de gamedesign. Daarom heb ik de eerste jaren heel veel tijd gestoken in het ontwerpen van 3D-modellen en het maken van texturen in Photoshop. Dit vond ik zó leuk om te doen, dat ik daarin verder ben gegaan. Nu probeer ik me elke dag te verbeteren zodat ik de nieuwste technieken kan bijhouden. Soms heb ik wel het idee dat ik iets teveel vooruit loop, maar in feite is dat toch ook een pluspunt...



Zijn er ook dingen die je frustreren in Photoshop? Eigenlijk heb ik tot nu toe amper problemen gehad met het programma. Het enige waar ik soms flink van baal is dat de interface van Photoshop plotseling reset. Dan moet ik mijn hele workflow eerst weer opnieuw instellen. En het Schaduweffect werkt niet zo lekker meer als je met meerdere lagen en verschillende lichtinvallen werkt. Zodra je de schaduw op 90 graden zet, doet hij bij de andere laag precies hetzelfde. Dat is eigenlijk niet de bedoeling.

Heb je nog een advies voor beginnende photoshoppers? Mijn ervaring is dat je vooral moet doorzetten en nooit moet opgeven. Ik zit vaak genoeg even in een dipje – ik heb dan geen inspiratie. Ik ga dan gewoon wat andere dingen doen, maar wil wel zo snel mogelijk verder. Dat komt vooral omdat ik het zo leuk vind om te doen. En ik wil liefst alles kunnen. Dus loop je vast op iets, onderzoek dan hoe je het kunt oplossen en zet door. Anders werk je jezelf alleen maar tegen.



Wat zou je in de toekomst nog willen bereiken? Ik hoop dat ik ooit serieus iets met game-design kan gaan doen, maar ik zie dat op dit moment nog als een droom. Ik weet namelijk dat de meeste designers in die wereld pas op latere leeftijd serieus worden genomen. Hoe meer uitdagingen ik tegenkom, des te beter wordt mijn werk. Toch denk ik stiekem dat mijn werk nog niet goed genoeg is en daardoor blijf ik improviseren. Maar als je ergens voor gaat, dan red je het meestal wel. Ik geef het dus niet op!

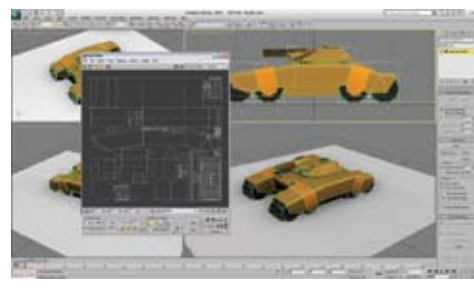


WERK IN UITVOERING

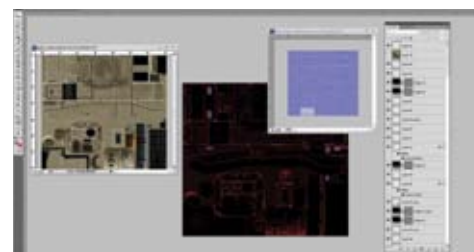
Chris laat zien hoe hij zijn GDI-Assault Tank heeft gemaakt



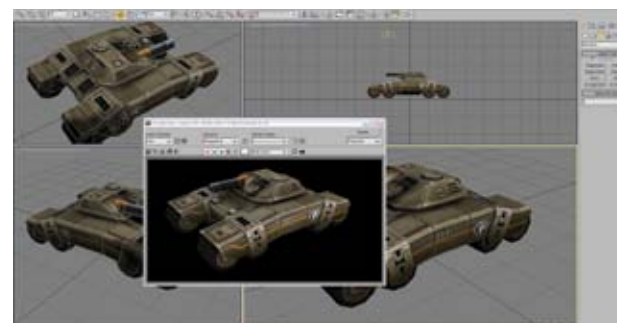
01 Het Concept Ik begin altijd met het maken van een aantal concepten van het model in Autodesk. Vervolgens bekijk ik welke ik de beste vind en welke het mooiste staat. Bij deze tank heb ik na een aantal testen dit 3D-model gemaakt. Precies zoals ik hem wilde hebben.



02 Uitvouwen Hier ga ik het model uitvouwen, ook wel UVW mappen genoemd. Ik zorg ervoor dat alle belangrijke zichtbare onderdelen worden uitgevouwen tot een plat vlak, zodat ik de tank straks in z'n geheel in Photoshop kan gaan inkleuren en er details in kan aanbrengen zoals schroefjes, roosters, lampjes, platen en meer.



03 Inkleuren Nu ga ik alles inkleuren in Photoshop. Ik begin met de basiskleur voor de huisstijl van de game. Daarna trek ik lijnen om de details toe te voegen. ik zorg dat er wat lichte krassen om die lijnen komen, zodat het net lijkt of er diepte in zit. Voor de diepte gebruik ik Doordrukken en Tegenhouden. Daarmee werk ik langs elk lijntje, tot ik tevreden ben.



04 Het juiste contrast Als de textuur helemaal klaar is, kijk ik of het contrast van het werk goed is en voer ik een aantal testjes uit met kleurlagen. Zodra ik het juiste contrast heb gevonden, plak ik de textuur weer op het model.



05 Afwerking Als ik de textuur tot slot op het model heb geplakt, kan ik het model renderen en helemaal afwerken om hem nog mooier eruit te laten zien.

WIL JE MEER WERK VAN CHRIS ZIEN, KIJK DAN OP WWW.E-STUDIOS.EU