

1 Erste Schritte in 3D (Photoshop Extended)

Wenn Sie mit *Photoshop CS5 Extended* arbeiten, stehen Ihnen umfangreiche 3D-Funktionen zur Verfügung. Dieser kleine Schnupperkurs soll eine erste Kontaktaufnahme mit dieser Art der Bildbearbeitung darstellen. Außerdem werden Sie noch in Erfahrung bringen, wie sich mit wenigen Handgriffen eine effektvolle Textur erzeugen lässt.

1.1 Ein Foto in 3D umwandeln

Das Umwandeln eines Fotos in ein 3D-Objekt funktioniert ganz einfach. Öffnen Sie einfach ein beliebiges Foto (im Beispiel: „Frau_mit_Schirm.tif“), und entscheiden Sie sich im Menü für 3D • NEUE 3D-POSTKARTE AUS EBENE. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, das Foto mit dem OBJEKT-DREHEN-WERKZEUG (K) und gedrückter Maustaste direkt auf dem Bild in alle Richtungen zu drehen, zu kippen und zu schwenken.

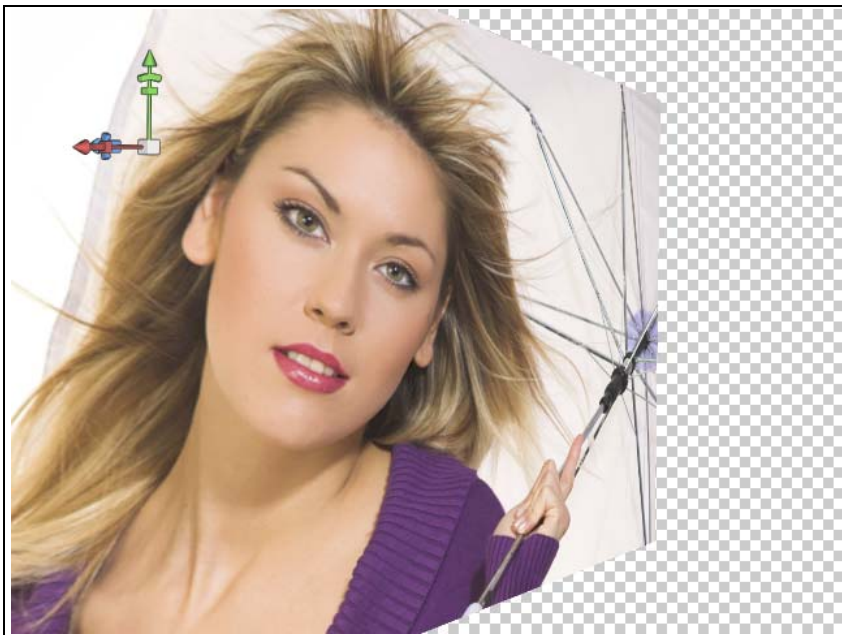


Abbildung 1.1: Das Foto lässt sich jetzt mit der Maus im Raum bewegen.

Dabei wird das Foto übrigens in eine 3D-Ebene, ähnlich einer Smart-Objekt-Ebene, konvertiert. (Weitere Informationen zu Smart-Objekten finden Sie in Abschnitt 6.6, „Smart-Objekt-Ebenen“.)

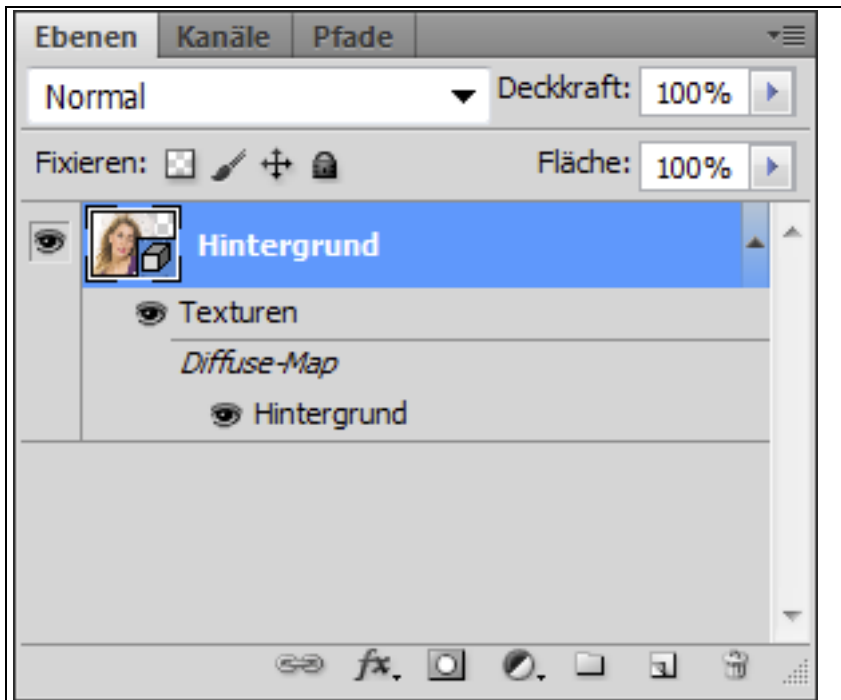


Abbildung 1.2: Aus dem Hintergrund ist ein 3D-Objekt geworden.

Grundsätzlich ist es interessant, bei derartigen Arbeiten das 3D-Bedienfeld zu öffnen. Dazu gehen Sie im Menü auf FENSTER • 3D.

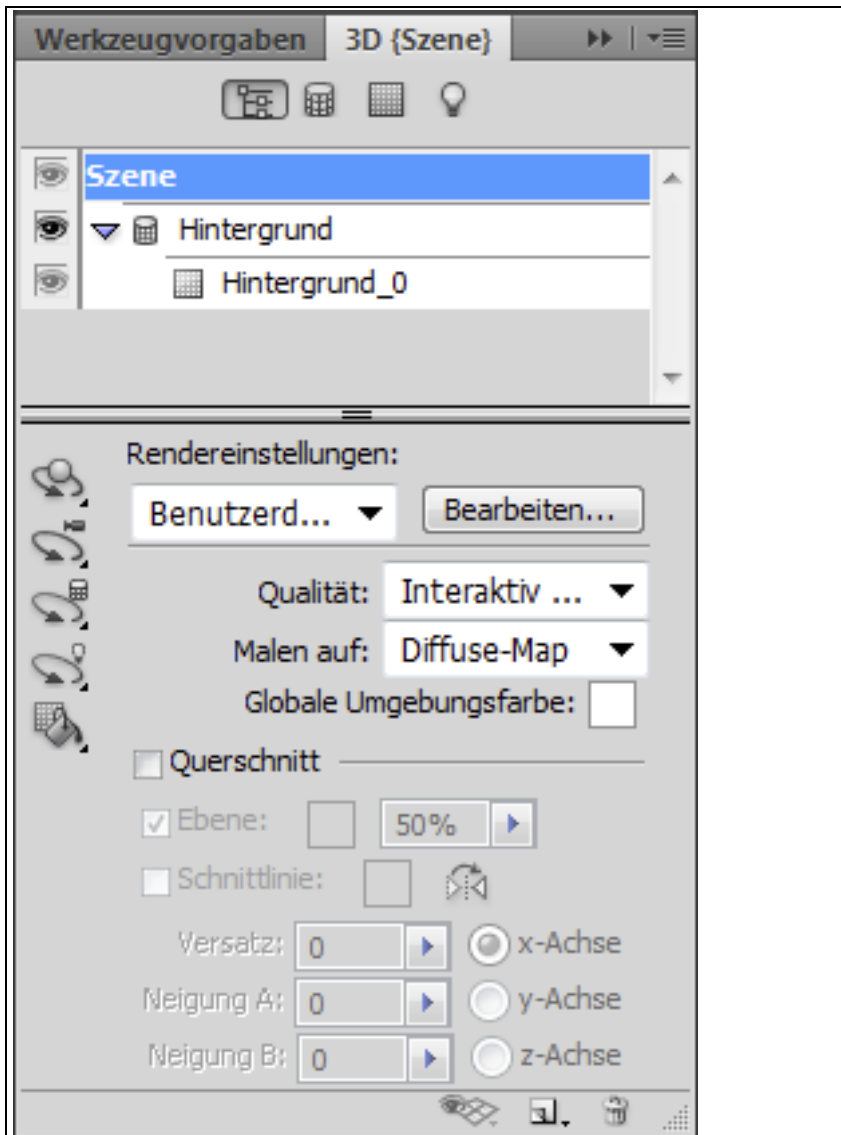


Abbildung 1.3: Diese Palette ist für die weiteren 3D-Arbeiten wichtig.

1.2 3D-Objekte erstellen

Am besten beschäftigen wir uns gleich wieder mit der Praxis und »bauen« uns ein 3D-Objekt. Im konkreten Fall soll eine Dose erzeugt werden. Anschließend wird die Objekt-Oberfläche noch ein wenig bearbeitet (texturiert).

Schritt für Schritt: Eine Dose erzeugen

Für den ersten Workshop müssen Sie noch nicht einmal auf ein Foto zurückgreifen. Wir beginnen gewissermaßen bei Null. Es soll eine Getränke-Dose entstehen.

Erzeugen Sie zunächst eine neue Datei über (Strg)/(Befehl)+(N). Im Pull-down-Menü VORGABE stellen Sie WEB ein und legen eine GRÖSSE von 1280 × 1024 fest. Die Auflösung ergibt sich automatisch. Der HINTERGRUNDINHALT soll WEISS sein. Verlassen Sie den Dialog mit OK.

1. **Neue Datei erzeugen**

Nun wollen wir die erste Textur erstellen – nämlich die Oberfläche der Dose. Gehen Sie dazu auf FILTER • RAUSCHFILTER • RAUSCHEN HINZUFÜGEN. Stellen Sie hier eine STÄRKE von etwa 90 % ein. Die VERTEILUNG legen Sie mit GLEICHMÄSSIG fest und aktivieren zudem die Checkbox MONOCHROMATISCH, gefolgt von OK.

2. **Rauschen hinzufügen**

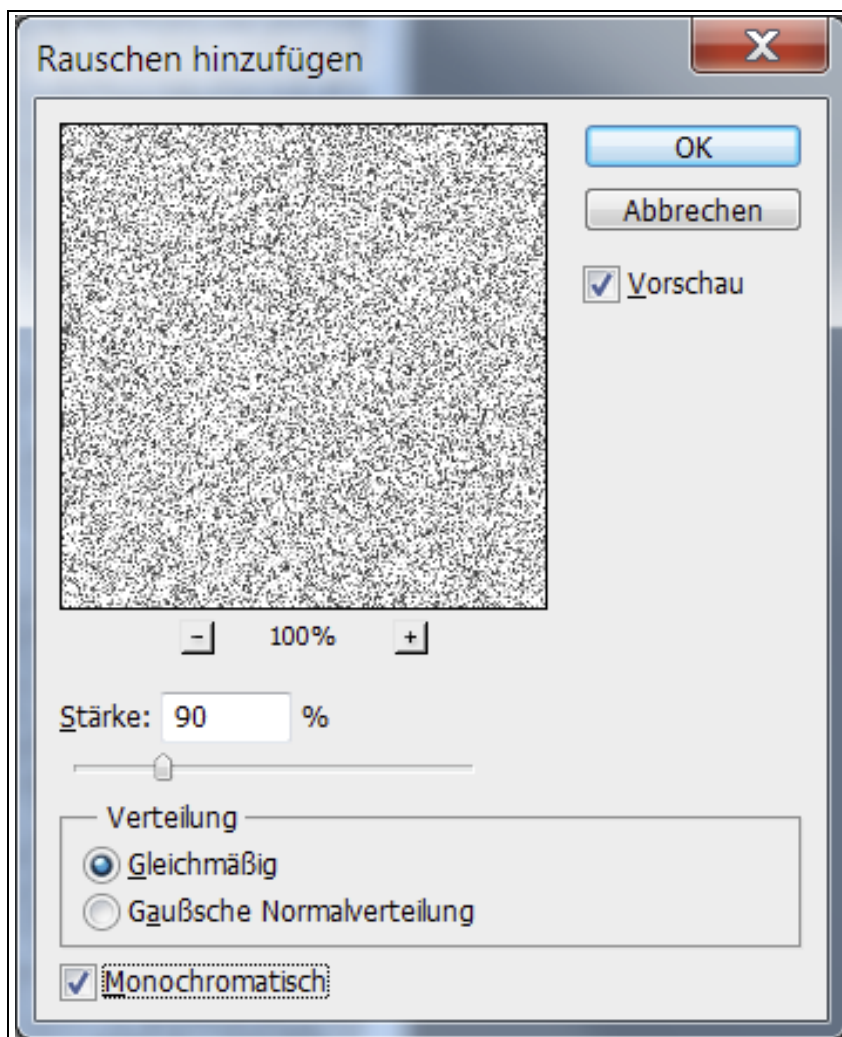


Abbildung 1.4: Der Rauschfilter sorgt für heftige Störungen.

Jetzt wählen Sie FILTER • WEICHZEICHNUNGSFILTER • BEWEGUNGSUNSCHÄRFE. Ein Wert von etwa 50 Pixel bei einem Winkel von 0° ist optimal.

3. **Unschärfe hinzufügen**

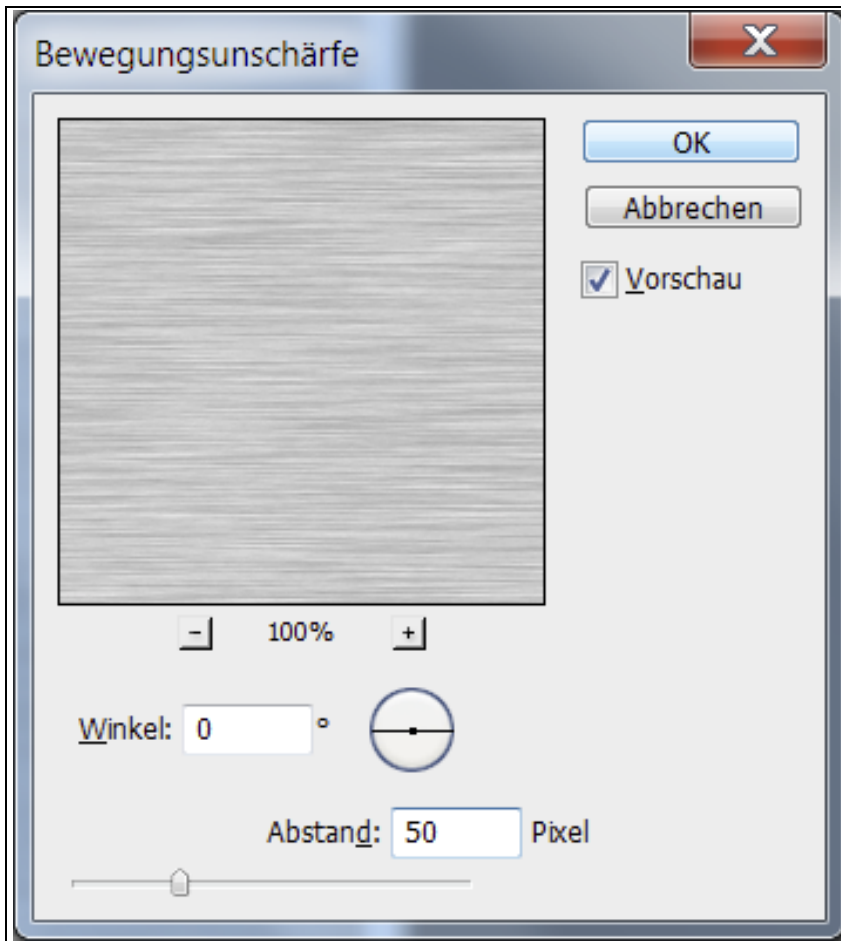


Abbildung 1.5: Versorgen Sie die Bildeoberfläche mit einer Unschärfe.

Der letzte Filter hat für einige Verzerrungen am linken und rechten Bildrand gesorgt. Schneiden Sie das ab, da ansonsten die Textur ungleichmäßig wird. Dazu aktivieren Sie das Freistellungswerkzeug (C) und entfernen so ein wenig von den Seitenrändern.

Jetzt ist die eigentliche Umwandlung in ein räumliches Objekt angesagt. Dazu gehen Sie in das Menü und entscheiden sich für 3D • NEUE FORM AUS EBENE • SOFTDRINK-DOSE. Wenn Sie jetzt das Objekt-drehen-Werkzeug ((K)) aktivieren, können Sie das gute Stück direkt im Raum bewegen.

4. **Ränder abschneiden**

5. **In 3D konvertieren**

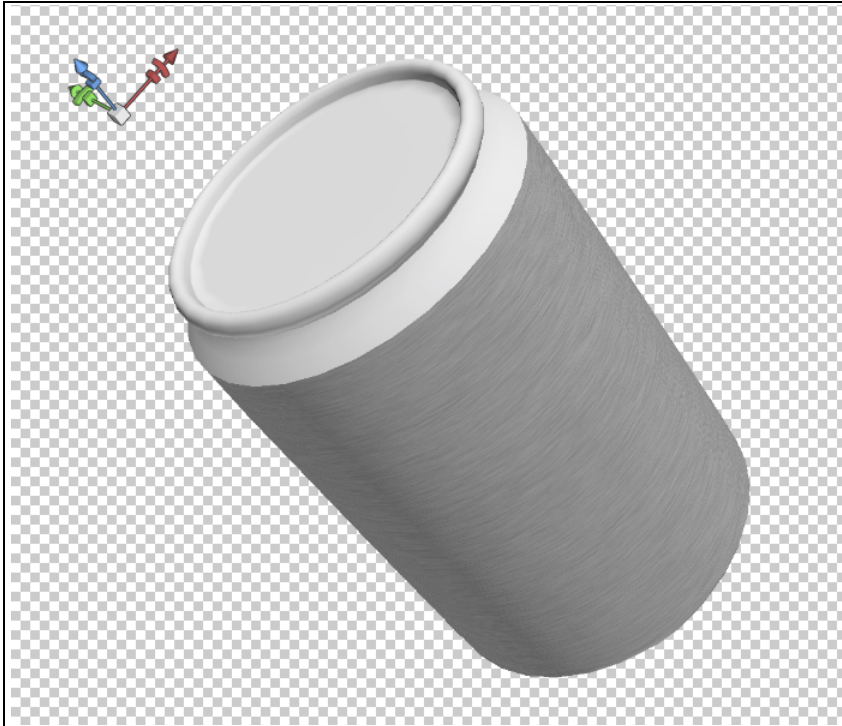


Abbildung 1.6: Jetzt erscheint das Objekt dreidimensional.

Nun sollten Sie sich dem Ebenen-Bedienfeld widmen. Unterhalb der Ebene finden Sie zwei Einträge. Diese stehen für die beiden Texturen (oberer Eintrag = obere und untere Flächen der Dose, unterer Eintrag = Seitenfläche der Dose). Zeigen Sie auf den unteren Eintrag, HINTERGRUND, und verweilen Sie einen Moment mit der Maus. Nach kurzer Zeit wird eine Miniatur der Textur angezeigt – und zwar direkt am Cursor, unterhalb der QuickInfo.

6. Textur anzeigen lassen

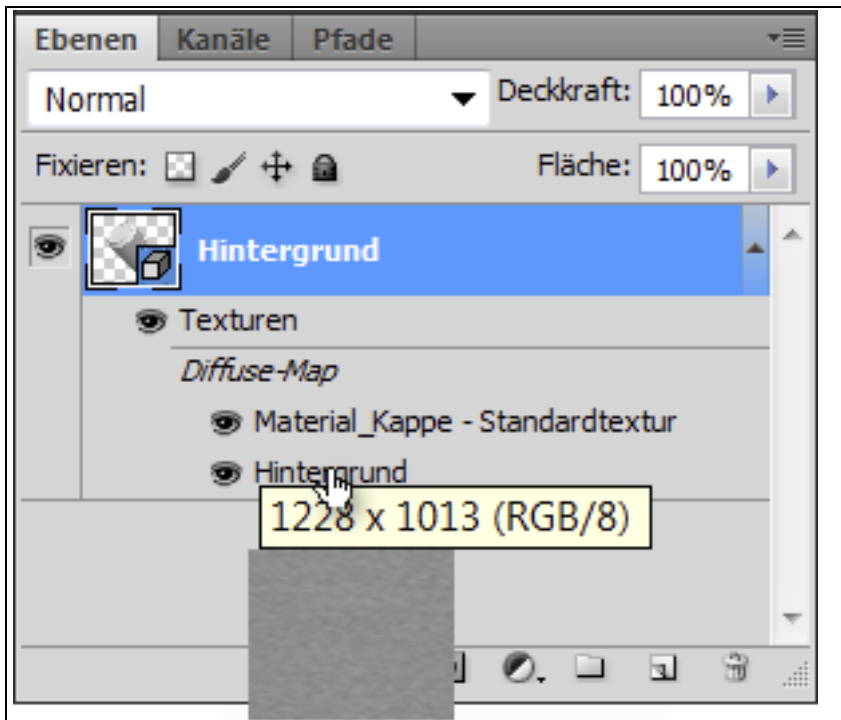


Abbildung 1.7: Unterhalb der gelben QuickInfo wird eine kleine Textur-Vorschau präsentiert.

Damit Sie die Textur noch einmal bearbeiten können, sollten Sie jetzt einen Doppelklick auf den Eintrag HINTERGRUND setzen. Daraufhin öffnet sich ein neues Fenster, indem Sie genau das sehen, was in den ersten Schritten dieses Workshops produziert worden ist – nämlich die Textur der Seitenfläche.

7. Textur öffnen

Diese können Sie jetzt nach Wunsch bearbeiten. Ziehen Sie doch ein Bild (im Beispiel „Frau_mit_Schirm.tif“) auf die Textur. (Sollten Sie das Kapitel von Anfang an durchgearbeitet haben, müssen Sie vorab sämtliche Schritte der Bilddatei rückgängig machen. Diese ist ja eingangs probenhalber in 3D konvertiert worden.) Fügen Sie, wenn Sie mögen, noch eine Schrift hinzu. Wie wäre es mit einer Kontur? Einem Schlagschatten? Was Sie mit der Datei machen, ist Ihrer Fantasie überlassen. Wenn Sie wissen, dass die Textur definitiv nicht mehr nachbearbeitet werden muss, dürfen Sie sämtliche Ebenen AUF HINTERGRUNDEBENE REDUZIEREN (Menü: EBENE) und die Datei schließen. Die Frage, ob Sie die Änderungen speichern wollen, bestätigen Sie mit JA. Begutachten Sie das 3D-Bild. Mit aktiviertem Objekt-drehen-Werkzeug können Sie die Getränke-Dose nun von allen Seiten betrachten.

8. Textur bearbeiten



Abbildung 1.8: Die Textur ist verändert worden.

Wenn Sie mögen, können Sie auch noch die Kopfflächen bearbeiten. Dazu müssen Sie dann auf den oberen Eintrag im Ebenen-Bedienfeld (*MATERIAL_KAPPE – STANDARDTEXTUR*) doppelklicken. Hier würde sich beispielsweise das Einfärben der Fläche (*BEARBEITEN • FLÄCHE FÜLLEN*) mit einem recht hellen Grau anbieten.

9. Optional: Kopfflächen bearbeiten

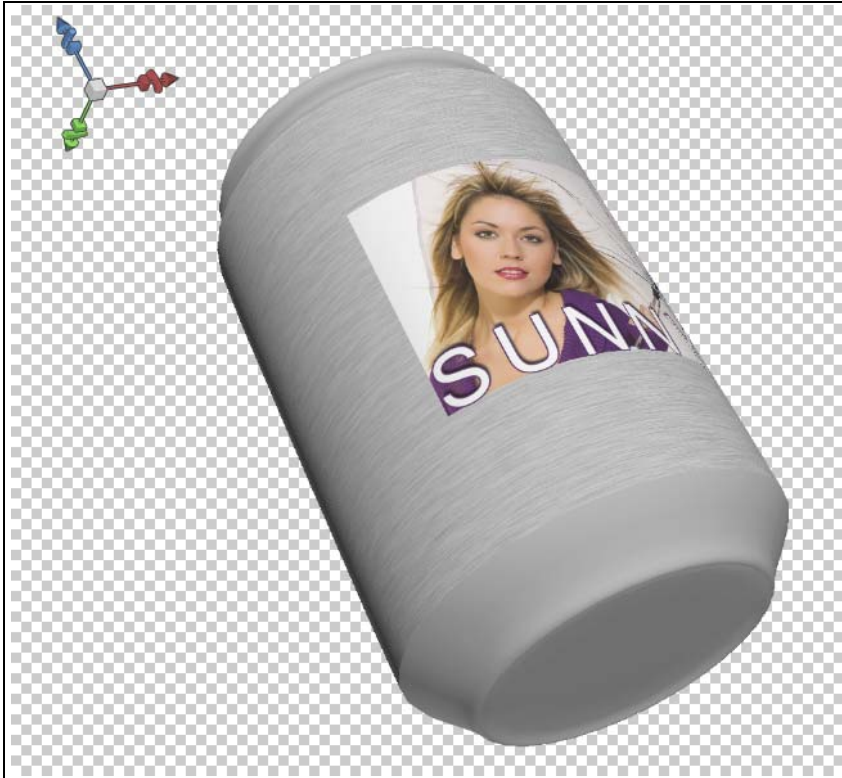


Abbildung 1.9: Das Ergebnis soll etwa so aussehen, wobei Sie die Texturen natürlich nach eigenen Wünschen gestalten können.