

3D-Effekte für Texturen erstellen

Inhaltsverzeichnis

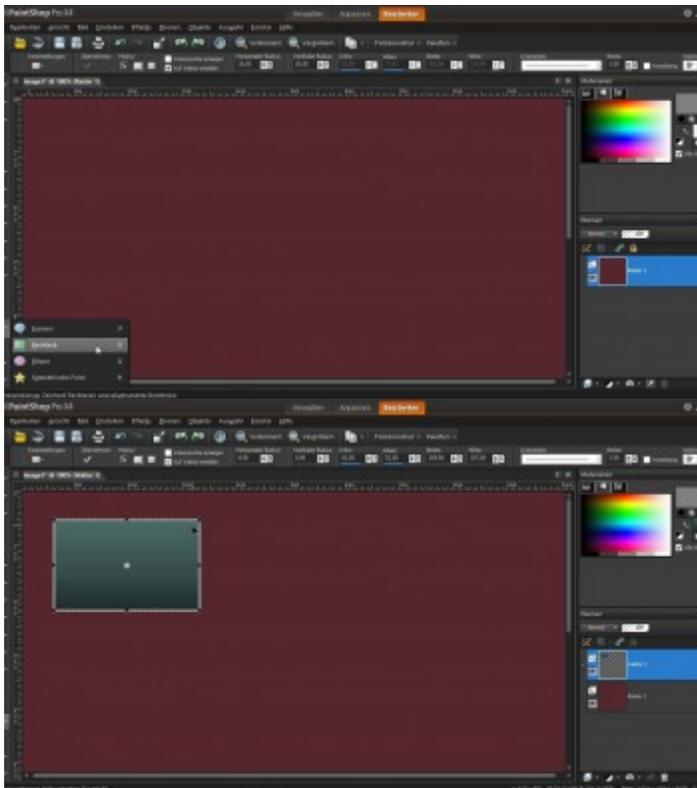
- [1 Fenster erstellen](#)
- [2 Türen erstellen](#)
- [3 Türklinke erstellen](#)

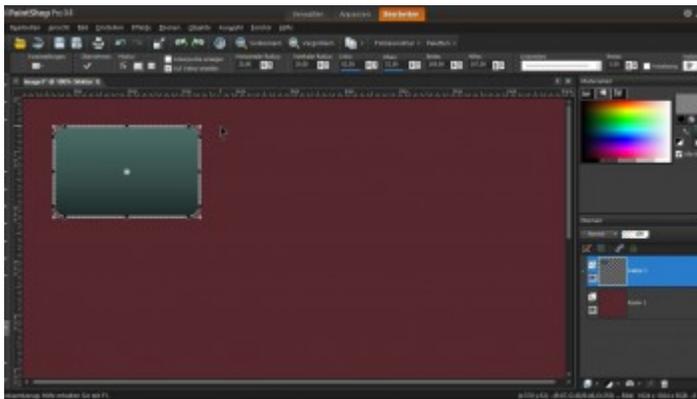
Zielgruppe: Anfänger mit Grundkenntnissen

1 Fenster erstellen

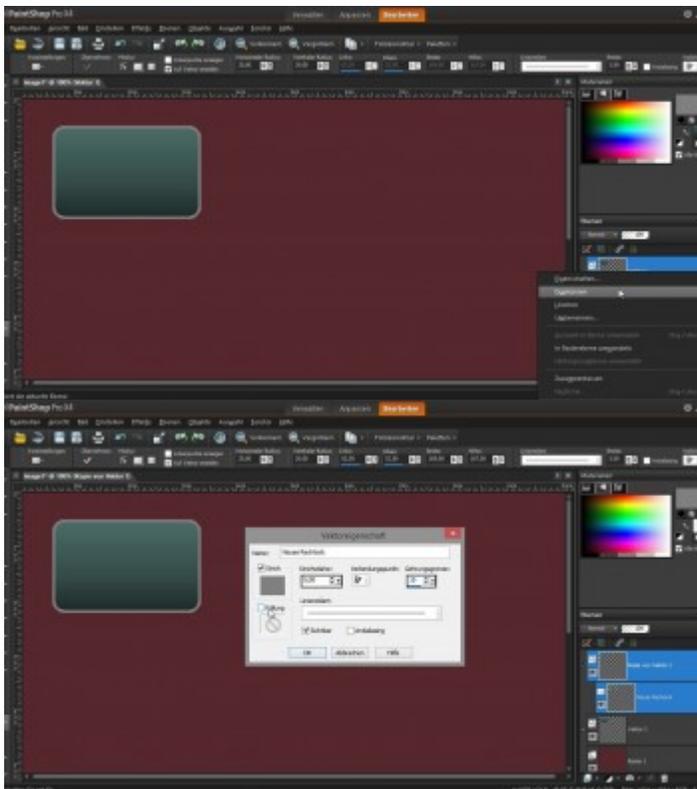
Wir wollen ein einfaches Fenster mit Aluminiumrahmen erstellen. Für einen besseren Kontrast habe ich den Hintergrund einheitlich eingefärbt. Wir wählen nun zuerst bei den Vektortools das Rechteck aus. Als Vordergrundfarbe (Rahmen) nehmen wir ein 128er Grau und als Hintergrundfarbe (Füllung) einen Fensterverlauf (Download im Dateianhang). Die Rahmendicke habe ich hier auf 5 eingestellt. Diese ist natürlich von der Texturauflösung und der gewünschten Rahmenbreite abhängig. Die Ecken runden wir im Bearbeitungsmodus nach unseren Wünschen ab. **Anders als auf den Bildern zu sehen, sollte der Antialiasing-Modus zum Erstellen von Vektorgraphiken bitte aktiviert werden.**

Tip: Hat man eine Skizze halbtransparent eingeblendet kann man sehr einfach die korrekte Größe einhalten.



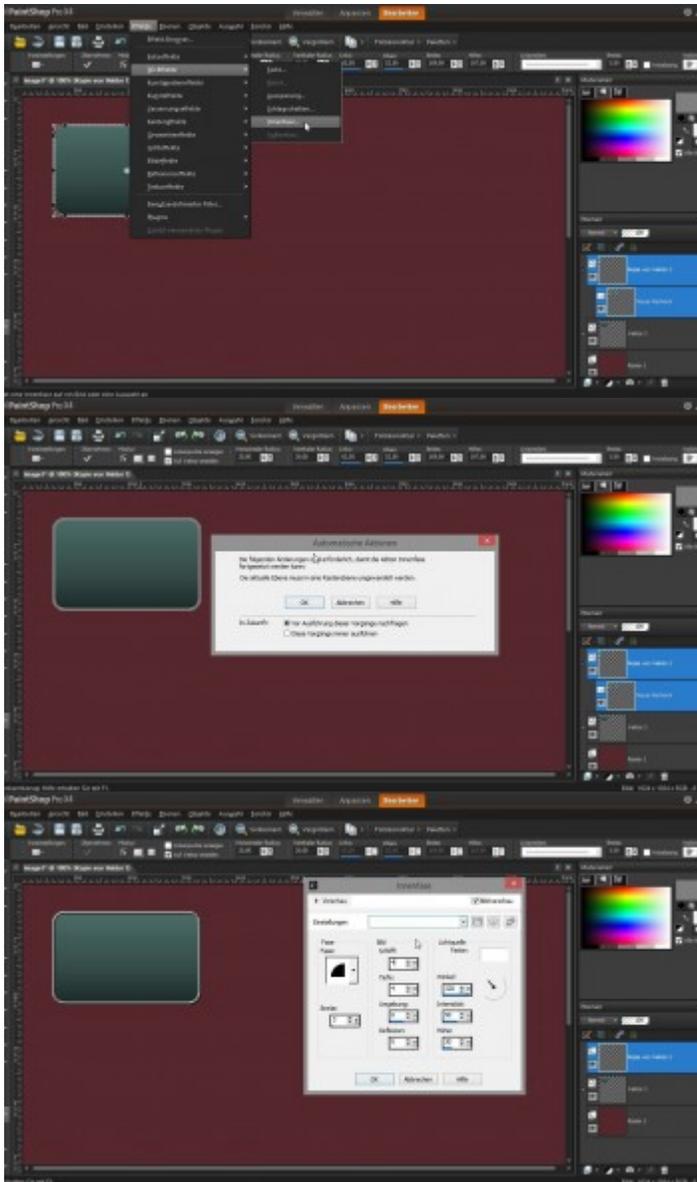


Für einige Effekte reicht es, wenn man auf das Fenster die 3D-Effekte anwendet. Hier nutzen wir aber eine Kopie des Rahmens, um nur auf diesen den Effekt anzuwenden. Dazu duplizieren wir uns die komplette Vektorebene. Dann deaktivieren wir in der neuen Ebene die Füllung des Rechtecks.



Auf die Ebene mit dem Rahmen wenden wir nun den 3D-Effekt **Innenphase** an. Da die Effekte nur auf Rasterebenen angewendet werden können, muss Paint Shop diese konvertieren. Dies wird einfach mit Ok bestätigt. Im folgen Dialog wird als Breite 2 - 3 Pixel eingestellt. (Mehr ist nicht Sinnvoll, da der Rahmen nur 5

Pixel groß ist und hier eine Abrundung in beide Richtungen gewünscht ist. Zudem kann man an Schliff und Tiefe etwas spielen.



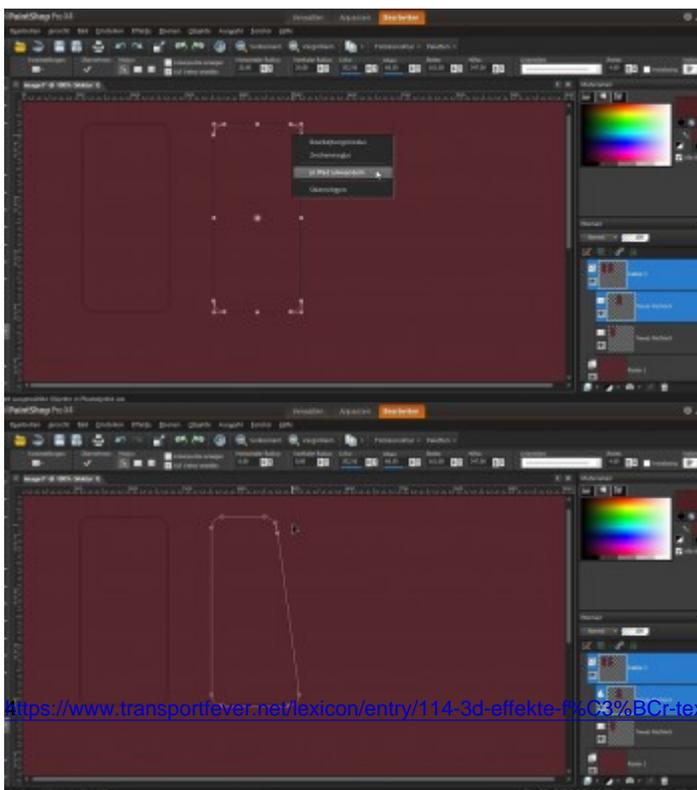
Ähnlich kann man z.B. auch eine Gummiwulst erstellen. Als Rahmenstärke wurden hier jetzt 7 Pixels gewählt. Der Rahmen ist im 64er Grau. Zusätzlich habe ich die Reflexionen etwas erhöht. Die 3D-Kontraste sind jetzt etwas höher.

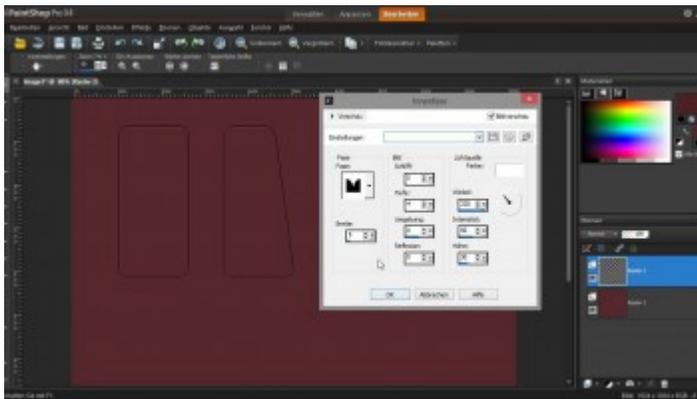


2 Türen erstellen

Zunächst erstellen wir uns die Umrahmung analog zum Fensterrahmen. Da die Füllung identisch mit dem Hintergrund ist, stellen wir die Füllung auf Transparent. Für die Rahmenfarbe nutze ich die Farbe des Hintergrundes und dunkle sie ein wenig ab. Zu Demonstration habe ich eine zweite Türform erstellt. Um die Form individueller gestalten zu können, habe ich die Standardform in einen Pfad konvertiert und kann nun jeden Punkt individuell bearbeiten. Anschließend wird ebenfalls die bekannte Innenphase angewendet.

Tipp: Ist die Texturauflösung niedrig und soll eine sehr schmale Vertiefung erstellt werden, empfiehlt es sich, die Tür in einem separaten Bild in doppelter oder noch höherer Auflösung zu erstellen und nachträglich zu verkleinern.





[info='info']Die Vertiefungen können auch komplett in Graustufen erstellt werden und dann mittels Helligkeit oder Multiplikation eingblendet werden. So kann der Hintergrund beliebig verändert werden.[/info]

3 Türklinke erstellen

Wir erstellen zunächst die Türblende und Türklinke separat in jeweils einer Vektorebene. Für die Blende und auch für die Klinke können wie so separate 3D-Effekte anwenden. Zudem kann die Türklinke auch noch verschoben werden.

