

Perspektivisch aufmappen

Sample für Verpackung	2	Von der Perspektive zur Draufsicht	20
Von „Fluchtpunkt“ zur 3D-Ebene	8	Vorlagedateien auf CD	20
Layout für Außenbeschriftung	12		



I Layouten auf dreidimensionalen Oberflächen – der Filter „Fluchtpunkt“ ist eine der Möglichkeiten von Photoshop, dies möglich zu machen, ohne auf dedizierte (und komplizierte) 3D-Modeller zurückgreifen zu müssen. Diese werbliche Gestaltung einer Fassade wurde komplett mit dem Fluchtpunkt-Filter auf der Basis eines Digitalfotos generiert.



CD: PA3_Vol_20
Datei: Fassadengestaltung
Foto: Marius König

Die 3D-Fähigkeiten von Photoshop werden immer besser – von Version zu Version. Mit den 3D-Ebenen, die es seit Version CS3 gibt, haben wir uns in Teil 5 DD PRO dieser Erweiterung bereits ausführlich befasst, aber wir werden auch in diesem Beitrag darauf zurückkommen. Hier ist unser Star der Fluchtpunkt-Filter („Filter > Fluchtpunkt...“), mit dem wir uns unter dem Aspekt der Retusche bereits in Teil 4 DE FLU aus Vol. 6 auseinandergesetzt haben, der aber in Photoshop CS3 ebenfalls deutliche Verbesserungen erfahren hat, die wir hier kennenlernen werden.

3D-Ebenen, Fluchtpunkt-Filter

„Perspektivisch aufmappen“ bedeutet, dass wir ein zweidimensionales Bildelement einem perspektivisch verzerrt aufgenommenen dreidimensionalen Objekt als Oberfläche (auch Textur genannt) überstülpen, sodass beide – Objekt und neue Oberfläche – eine natürlich aussehende Einheit bilden.

Was bedeutet „perspektivisch aufmappen“?

Da gibt es verschiedene Schwierigkeitsklassen – und Photoshop ist nativ nicht unbedingt das Programm der ersten Wahl für die aufwändigeren Aufgabenstellungen. Einfachere 3D-Probleme lassen sich hingegen damit recht elegant lösen. Die Schwierigkeitsstufe ist dabei vor allem von der Form des 3D-Objekts abhängig – der Fluchtpunkt-Filter ist der Spezialist für glatte, orthogonale Flächen, die inzwischen allerdings auch verschachtelt sein und in komplexeren Kombinationen auftreten dürfen.

Glatte, orthogonale Flächen