



Texturen

Texturen und Texturdatenbank nutzen

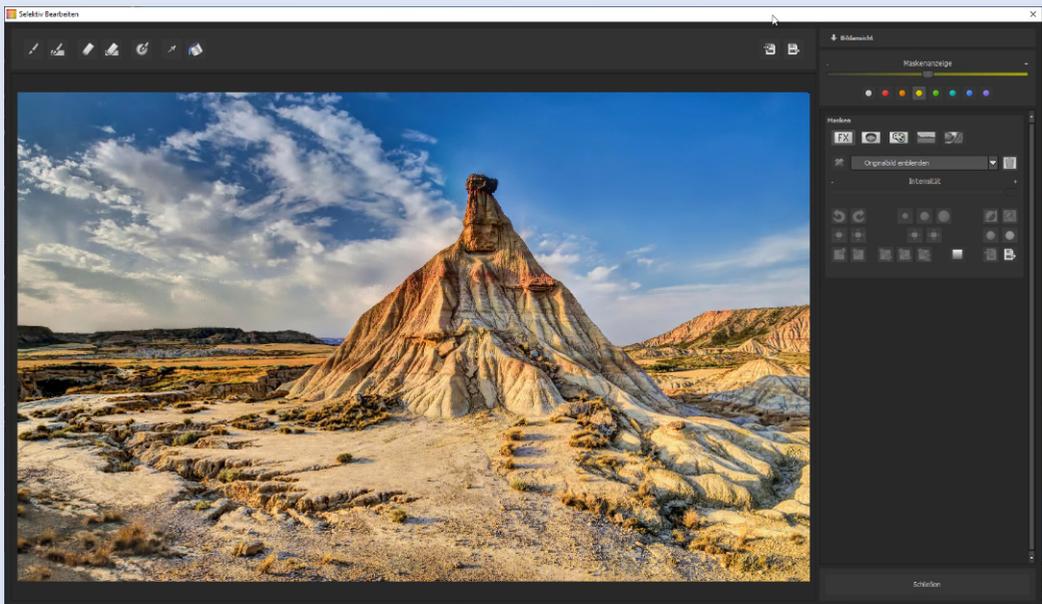
Texturen sind in der Fotografie heiß begehrt. Mit Ihnen lassen sich sehr gut Compositings erstellen und das Motiv schnell und einfach z.B. vor einen neuen Hintergrund setzen.

Benutzer von **Adobe Photoshop**, **Affinity Photo** oder eines anderen Bildbearbeitungsprogramms können die als Bilddatei gelieferten Texturen im Ordner „Textures“ nutzen und in den Compositings einarbeiten.

Benutzer der **Accelerated Vision Programme**, die ein „Selektives Zeichnen“ mit Texturmasken enthalten (zur Zeit ist das **COLOR #7**, **BLACK &**

WHITE #7 und **ANALOG #4**) können die mitgelieferte Texturdatenbank direkt nutzen und damit einfach Texturen austauschen oder überblenden.

Im Nachfolgenden wird gezeigt, wie die Texturdatenbank bei den Accelerated Vision Programmen im „**selektiven Zeichnen**“ ausgetauscht wird. Damit können Sie so viele Texturdatenbanken verwalten und wechseln wie Sie wollen. Am Ende zeigen wir Ihnen, wie Sie die original mitgelieferte Texturdatenbank wieder herstellen und nutzen können.



Selektives Zeichnen der Accelerated Vision Programme

DOWNLOADDATEI ENTPACKEN

Entpacken Sie die Datei „Texturen-Sammlung_1.zip“ in einen Ordner Ihrer Wahl. Sie erhalten dann eine PDF-Datei „Anleitung_Texture-Sammlung-1.pdf“, „Lizenz-Nutzungsbestimmungen_Texture-Fotos.pdf“ und einen Ordner mit dem Namen „Textures 01_Bark_Paint_Gravel_Stone“. In diesem Ordner ist folgender Inhalt enthalten (Bild1):

- „Examples“ (Ordner mit Beispiele als Bilder)
- „Textures“ (Ordner mit den Texturen als Bilder)
- „Textures 01_Bark_Paint_Gravel_Stones.jpg“
- „Textures 01_Bark_Paint_Gravel_Stones.tdb“

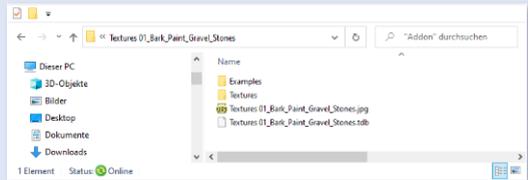


Bild 1: Inhalt Texturenordner

ORDNER FÜR DATENBANKEN ANLEGEN

Wenn Sie noch nie eigene oder fremde Texturdatenbanken mit den AV-Programmen benutzt haben, erstellen Sie zuerst einen Ordner, der die einzelnen Datenbankdateien enthalten soll. Benennen Sie diesen Ordner nach Ihrer Wahl. Im Beispiel rechts wird dieser Ordner „AV-Texturdatenbanken“ genannt.

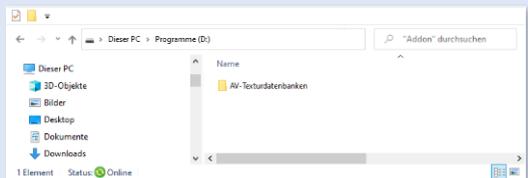


Bild 2: Datenbankordner erstellen

TEXTURDATENBANK KOPIEREN

Kopieren Sie die Datei „Textures 01_Bark_Paint_Gravel_Stones.tdb“, unbedingt auf die Endung „.tdb“ achten, aus dem Ordner „Textures 01_Bark_Paint_Gravel_Stone“, in den Ordner den Sie für die Texturdatenbanken angelegt haben. In unserem Beispiel wäre das „AV-Texturdatenbanken“. Das sollte dann so wie in „Bild 3“ aussehen.

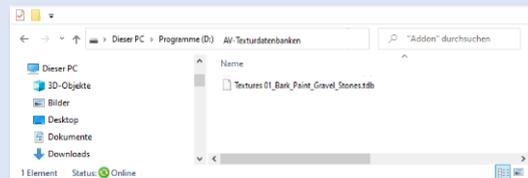


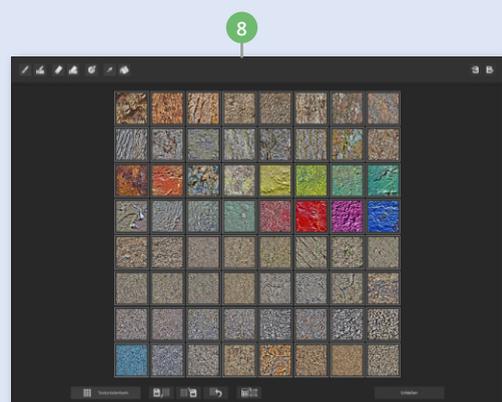
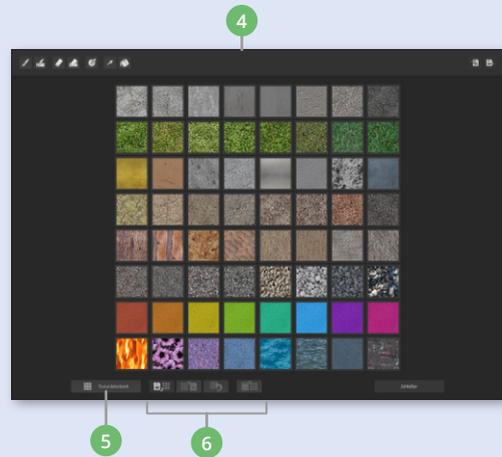
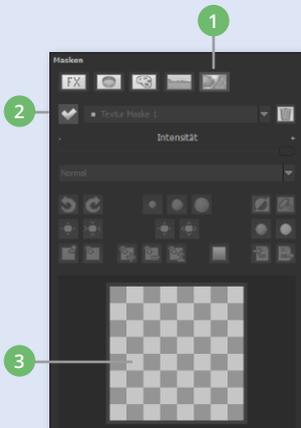
Bild 3: Ordnerinhalt AV-Texturdatenbanken

TEXTURDATENBANK AKTIVIEREN

Die neue Texturdatenbank kann jetzt bei den AV-Programmen im „selektiven Zeichnen“ aktiviert werden.

Dazu gehen Sie im „selektiven Zeichnen“ in den Bereich „Texturmasken“ (1) und aktivieren eine Maske (2). Der untere Bereich im Bedienfeld erweitert sich und es erscheint das Texturauswahlfenster (3). Mit Klick auf dieses Fenster öffnet sich die Texturauswahl (4). Um die aktuelle Texturdatenbank zu wechseln, klicken Sie mit der Maus auf den Button „Texturdatenbank“ (5). Neben dem Button werden jetzt vier weitere Buttons angezeigt (6). Wenn Sie mit der Maus den Bereich verlassen, können die Zusatzbuttons verschwin-

den. Dann einfach wieder auf „Texturdatenbank“ klicken. Mit dem ersten Zusatzbutton von links (7) wird eine vorhandene Texturdatenbank geladen. Machen Sie einen Klick darauf und das Dateiauswahlfenster öffnet sich. Gehen Sie zu dem erstellten Ordner für die Texturdatenbanken, in unserem Beispiel wäre das „AV-Texturdatenbanken“ und wählen Sie die neue Texturdatenbank „**Textures 01_Bark_Paint_Gravel_Stones.tdb**“ und bestätigen sie mit Klick auf „Öffnen“. Die Datei wird geladen und die neuen 64 Texturen (8) werden jetzt angezeigt und können ausgewählt werden. Auf diese Weise ist es möglich, beliebig die Datenbank zu wechseln und damit immer wieder andere Texturen einzuladen.

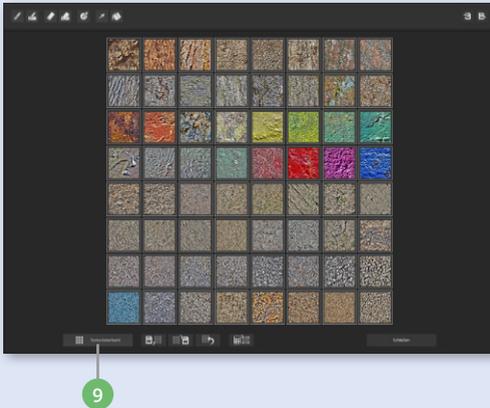


VORINSTALLIERTE TEXTURDATENBANK AKTIVIEREN

Die neue Texturdatenbank wird so lange aktiv bleiben, bis Sie eine neue einladen oder wieder auf die bei der Installation mitgelieferte Texturdatenbank zurücksetzen.

Um wieder die mitgelieferte Texturdatenbank zu aktivieren, klicken Sie auf den Button „Texturda-

tenbank“ (9) und dann auf den dritten Zusatzbutton von links (10). Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit „Ja“. Damit sind jetzt wieder die vorinstallierten Texturen aktiviert und nutzbar.



SOMAJA Verlag

Anleitung - Neue Texturdatenbank mit den AV-Programmen nutzen

Verlag: SOMAJA UG (haftungsbeschränkt)
Birkenfelder Str. 15, 66625 Nohfelden

Internet: <https://www.somaja-verlag.de>
<https://www.somaja.de>

Service: Service@somaja.de

Version: 1.00 vom 14.11.2022

Alle Rechte vorbehalten

Das vorliegende Werk ist in allen seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der Übersetzung, des Vortrags, der Reproduktion und der Vervielfältigung.



S:MAJA
VERLAG