

# Text mit einem Chrome-Effekt versehen

Eine Schrift soll mit wenigen Handgriffen einen chrome-ähnlichen plastischen Effekt erhalten.

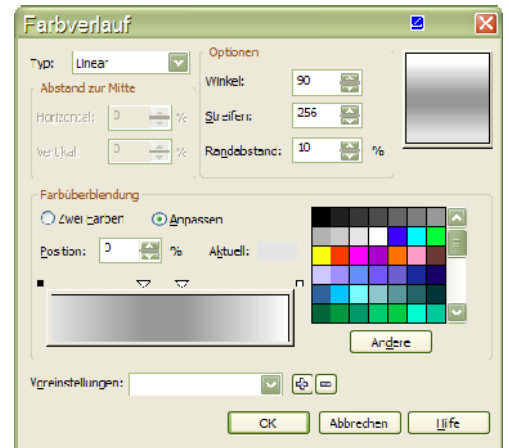
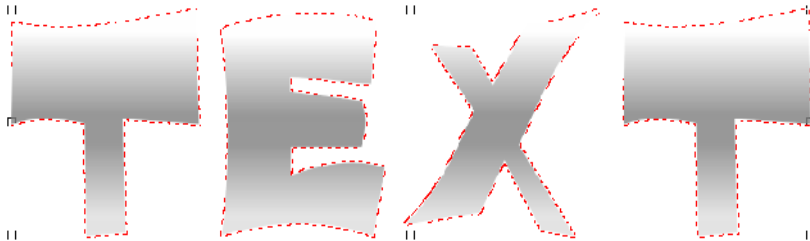
Neue Datei. 800 x 350 Pixel, 72 dpi

Schrift: Großen breiten Typ wählen, Größe 200-300pt

Text schreiben, mittig anordnen

Als Füllfarbe wählen Sie einen **Grauverlauf**, wie in der nebenstehenden Dialogbox. Farbe kommt ganz zum Schluss hinzu.

Mit dem Hilfsmittel Füllfarbe (Farbeimer) befüllen Sie jeden Buchstaben.



Der Text ist hier zur Demo mit einer Maskenauswahl belegt, sie wird aber im Fortgang nicht benötigt.

Dieser Text erhält jetzt einen *Füllmustereffekt*. Zweimal mit jeweils entgegengesetzten Richtungen. Im Ersten Schritt 135°, im Zweiten Schritt 315°, so fällt das Licht einmal von unten und von oben ein.

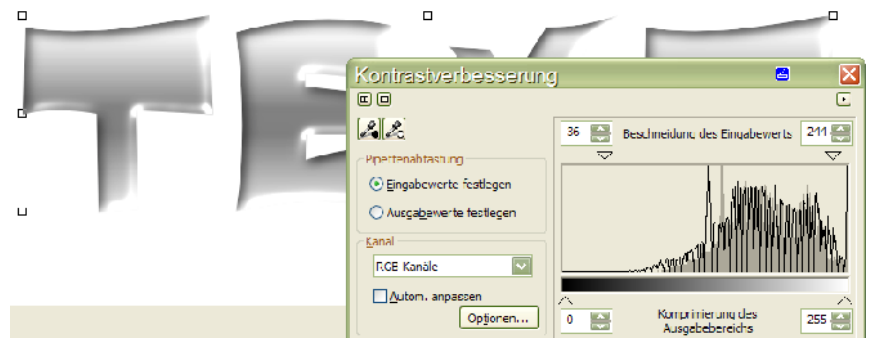


Hierdurch wird ein besonders plastischer Effekt erzeugt.

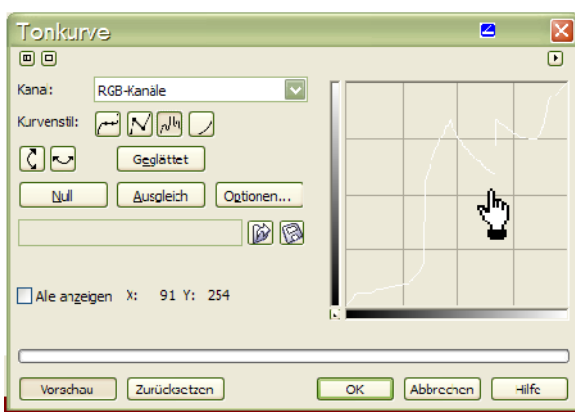
Mit der *Kontrastverbesserung* werten Sie die dunklen und hellen Bereiche etwas auf.

Jetzt kommt der Chrome-Effekt hinzu. Dazu öffnen Sie den Dialog „Tonkurve“

Zeichnen Sie dazu im „Freihand-Stil“ (Kurvienstil: 3. von links) eine Zickzack-Kurve, wiederholen Sie dieses Spiel, bis Ihnen eine Variante gefällt und weisen diese zu. Um es noch ein wenig zu harmonisieren, können Sie den Knopf „Geglättet“ wählen.



Als Chromtext macht er sich schon recht gut.





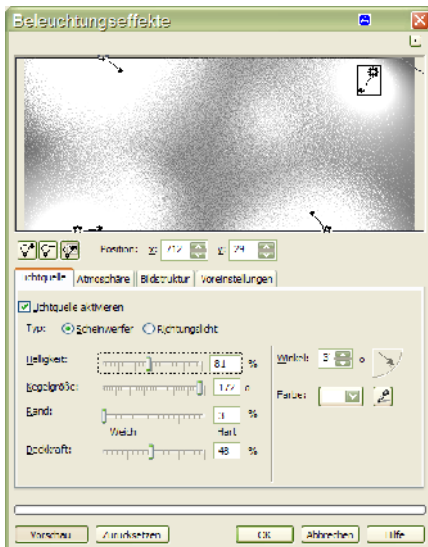
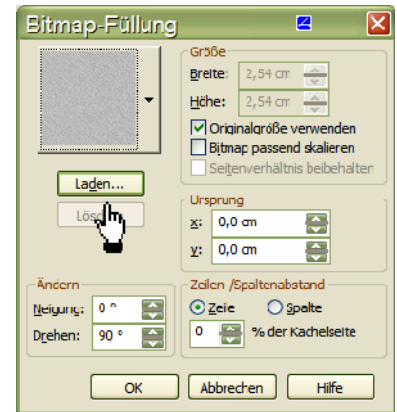
## Der Hintergrund

Es fehlt nun noch ein passender Hintergrund. Hierzu wählen Sie etwas passendes aus der Bitmap-Füllung und „Laden“ sich einen feinkörnigen Hintergrund.

Jetzt kommt ein schwieriger Teil: Sie belegen den Hintergrund mit einem „Beleuchtungseffekt“.

Zu finden unter **Effekte > Kamera > Beleuchtungseffekt**. Hier müssen Sie ein wenig experimentieren, bis Sie Ihre Scheinwerfer richtig platziert haben.

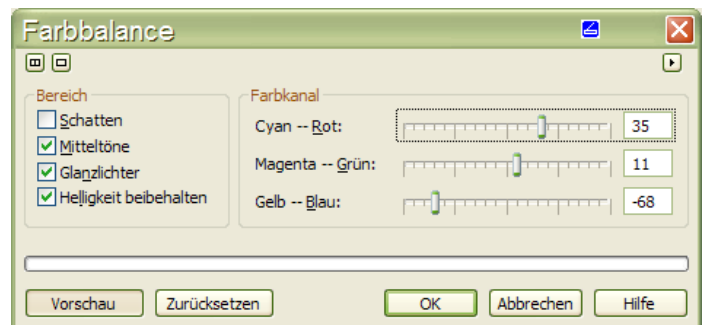
Mit diesen Scheinwerfern, können Sie erstaunliche Lichteffekte setzen, die niemand anderes aufweisen kann, weil sie individuell sind und nach Gegebenheit eingesetzt werden können.



Den Chrome-Effekt haben Sie, den Hintergrund auch.

Es fehlt noch etwas Farbe im Spiel. Den Hintergrund färben Sie mit einem Goldton ein. Das erreichen Sie mit dem Dialog „Farbbalance“. Nehmen Sie die Einstellungen, wie im Bild. Bei einem Goldton ist es wichtig, das 5-7 Pixel Grünanteile enthalten sind. Mit der *Farbbalance* stellen sie auch andere *metallische Farben* ein.

Zum Schluss geben Sie dem Hintergrund den letzten Schliff mit einer *Richtungsschärfe* von 50%, unter Schärfe ...



Auf Ihrem Monitor sehen die Farben natürlich brillanter aus.

