228 SEITEN PLUS 3,9 GB GRATIS AUF HEFT-DVD

Das umfassende Kompendium für Einsteiger und Fortgeschrittene

GRATIS AUF DVD

Top-Vollversion für Schwarzweiß-Looks Black & White Projects 3 Elements (Win/Mac)

Sonderheft

120 Minuten Video Zu Photoshop & Google Nik-Filtern

400 Pinselspitzen Für Ihre kreativen Projekte

2 GB Begleitmaterial Zu den Workshops im Heft

WERKZEUGE & TECHNIKEN EINFACH ERKLÄRT

Die besten Photoshop-Tutorials



WORKSHOPS Schritt für Schritt zum Experten → Grundlagen → Porträt-Retusche → Schwarzweiß → Geniale Bildlooks → Fotomontagen



* ehem. unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers













falkemedi

AUSGABE 2017

BBEL



Photoshop von A bis Z

Sie wollen das komplette Photoshop CC-Wissen stets griffbereit? Dann sind Sie hier richtig, denn das umfassende Handbuch unserer Autorin Sibylle Mühlke ist das deutsche Standardwerk zu Photoshop CC: Bewährt, praxisnah und randvoll mit Informationen finden Sie hier immer, was Sie brauchen. Egal ob professionelle Retuschen, komplexe Montagen oder Digital Paintings – alle Funktionen der Software werden ausführlich und leicht verständlich erklärt.

Unser Gesamtprogramm für Kreative www.rheinwerk-verlag.de



Monatlich alle Neuheiten: www.rheinwerk-verlag.de/newsletter





Fragen zur Heft-DVD? Die DVD ist auf allen gängigen Windows- und Mac-Betriebssystemen lauffähig. Fehlt Ihre DVD? Dann schicken Sie uns bitte eine formlose E-Mail mit Ihrer Adresse an photoshop@digitalphoto.de.

der Heft-DVD



TOP-VOLLVERSION



Black & White Projects 3 Elements

Die faszinierende Welt der Schwarzweiß-Fotografie kommt mit der Vollversion von Franzis auf Ihren PC oder Mac. Mit rund 70 verschiedenen Stilen klappt die Schwarzweiß-Umwandlung per Mausklick. Natürlich kann diese noch individuell angepasst und mit ganz eigenen Effekten verfeinert werden.

LSPITZEN & SCHRIFTEN



Mehr Power für Ihre Projekte

Rund 400 Pinselspitzen für Photoshop ermöglichen tolle kreative Arbeiten - nutzen Sie die vorgefertigten Kunstpinsel beispielsweise zur Erstellung von individuellen Hintergründen. Die 30 hochwertigen Schriften von Softmaker können natürlich auch außerhalb von Photoshop eingesetzt werden.

VIDEOTRAININGS



Von den Profis lernen

Die Photoshop-Experten Maike Jarsetz und Pavel Kaplun zeigen Ihnen in vier Videotrainings Tipps und Tricks zu Photoshop und geben einen umfassenden Einstieg in die Programme der kostenlosen Google Nik Collection. Über 120 unterhaltsame Minuten Workshop-Video erwarten Sie.

PhotoshopBIBEL 1/2017

Auf der Heft-DVD

B&W PROJECTS 3 ELEMENTS* Vollversion für stimmungsvolle Schwarzweiß-Bildumwandlung.

VIDEOTRAININGS

120 Minuten Video zu Photoshop und der Google Nik Collection.

SCHRIFTEN-KOLLEKTION

30 Schriftarten aus der Megafont-Starter-Edition von Softmaker.

PINSELSPITZEN

Rund 400 Pinselspitzen zum kreativen Arbeiten mit Photoshop.

DATEN FÜR DIE WORKSHOPS Grundlagen

- + Wichtige Tools (S. 36)
- + Smartobjekte & -Filter (S. 52)
- + Auswählen & freistellen (S. 60)

Photoshop für Fotografen

- + Bildoptimierung (S. 68)
- + Scharf bis in die Spitzen (S. 76)
- + Feld- & Irisweichzng. (S. 78)
- + Landschaften optimieren (S. 80)
- + Spiegelungen entfernen (S. 82)
- + HDR-Bilder mit LR (S.84)
- + Crossentwicklung mit LR (S.86)
- + Panorama mit LR (S.88)

Monochrome Bildwelten

- + Schwarzweiß-Fotografie (S. 90) **Beauty-Retusche**
- + Retuschetechniken (S. 100)
- + Profi-Retusche-Tipps (S. 110)
- + Schnelle Retusche (S. 116)

1/6

WORKSHOPS:

BEGLEITMATERIAL

Unser Schwerpunkt liegt auf den Mitmach-

Projekten für unsere Leser. Die notwendigen

Ausgangsdateien zum besseren Nachvollzie-

hen der Schritt-für-Schritt-Workshops finden

Sie auf unserer Heft-DVD. In der Ausgabe

der PhotoshopBIBEL 1/2017 sind dies die

Begleitdaten zu 32 kreativen Projekten.

Navigieren Sie einfach über die DVD-Ober-

fläche zu den jeweiligen Zip-Ordnern, und

laden Sie die Pakete auf Ihren Rechner.

Bildeffekte

- + Nik-Filter (S. 118)
- + Retrolooks (S. 132)
- + Märchenhafte Porträts (S. 142)
- + Matrixlook (S. 146)
- + Die vier Elemente (S. 148)
- + Neonlicht-Effekte (S. 156)

Kreative Porträts

- + Frank, der Fischer (S. 158)
- + Porträt-Effekte (S. 162)
- + Kreative Bildeffekte (S. 166)
- + Surreale Fotolooks (S. 168) + Porträts mit 3D-Effekt (S. 170)
- **Einfach kreativ**
- + Out of the Dark (S. 190)
- + Engel des Lichts (S. 198)
- + Klonkrieger (S. 204)
- + Sommer-Texteffekt (S. 210)
- + Into the Jungle (S. 214)
- + Winterzeit (S. 220)
- *Internetverbindung zum Betrachten oder Herunterladen der Daten erforderlich.

GRATIS-VOLLVERSION: B&W PROJECTS 3



Begleitmaterial

auf der Heft-DVD

licht die Schwarzweiß-Umwandlung ganz neue Sichtweisen auf das eigentlich farbig fotografierte Motiv. Mit Franzis Black & White Projects 3 Elements in der Vollversion setzen Sie Ihre Ideen dank der einfachen Benutzeroberfläche schnell und unkompliziert um.

1/2017

VIDEOTRAININGS: FÜR PHOTOSHOP & GOOGLE NIK COLLECTION

Gleich vier verschiedene Videotrainings finden Sie auf der Heft-DVD. Im ersten Video zeigt Ihnen Maike

Jarsetz, wie Sie Ihre Bilder mit der Google Nik Collection bearbeiten, im zweiten Video bietet sie Ihnen hilfreiche Tipps, mit denen Sie "haarige" Freisteller in Photoshop künftig noch besser meistern werden. Pavel Kaplun verrät Ihnen "99 schlaue Photoshop-Tricks" und zeigt Ihnen auch, worauf Sie bei der Weitergabe von Bildern achten sollten. So lernen Sie u. a., wie Sie Ihre Motive für die Druckausgabe oder die Veröffentlichung im Internet optimal aufbereiten.

www.rheinwerk-verlag.de | www.kaplun.de



PINSELSPITZEN & FONTS: TOLLE PROJEKTE REALISIEREN

Warum immer nur Arial, Helvetica oder Times New Roman? Mit der Megafonts-Starter-Edition erhalten Sie 30 neue Profi-Schriftarten von Softmaker für Windows und Mac. Die meisten Schriftarten bieten zudem weitere Schriftschnitte in Kursiv, Fett oder Light und ermöglichen Ihnen so das flexible Gestalten Ihrer Texte - egal



ob in Photoshop, Word oder Photoshop Elements. Ganz schön kreativ wird es auch mit den 400 Pinselspitzen für Photoshop und Photoshop Elements, die wir auf der Heft-DVD für Sie zusammengestellt haben. Die Installation ist denkbar einfach: Kopieren Sie das gewünschte Set auf Ihre Festplatte, und wählen Sie es anschließend per Doppelklick an - schon sind die Pinselspitzen in der Liste des Pinsel-Werkzeugs von Photoshop oder Photoshop Elements verfügbar.

Bitte beachten Sie, dass die DigitalPHOTO-Photoshop-Redaktion für etwaige Software auf der Heft-DVD keinen Support leisten kann. Bei Fragen zur Installation oder zur Funktionsweise wenden Sie sich bitte direkt an den jeweiligen Hersteller



Top-Vollversion: B&W-Projects 3 Schwarzweiß

Monochrome Looks sind angesagt. Mit Franzis Black & White Projects 3 Elements gelingen Ihnen klassische und künstlerische Umsetzungen.

Mit Black & White Projects 3 Elements erhalten Sie das perfekte digitale Schwarzweiß-Labor für Ihre schönsten Farbfotos – denn oftmals bietet die Schwarzweiß-Umwandlung in Photoshop einfach nicht genügend Spielraum, um den ganzen Reiz monochromer Bilder herauszuarbeiten. Mit Black & White Projects 3 Elements stehen Ihnen hingegen gleich 71 verschiedene Stile zur Verfügung, mit denen Sie Ihr Lieblingsmotiv mit nur einem Klick in ein monochromes Meisterwerk verwandeln.

Mit "Voreinstellungen kombinieren" erzeugen Sie spannende, neue Looks. Diese passen Sie im Anschluss auf Wunsch individuell an. Angefangen von der Simulation verschiedener analoger Filmsorten über passendes Filmkorn bis hin zu Helligkeit, Farbton und Kontrast bleiben keine Wünsche offen. Verarbeitet werden sowohl RAW- als auch JPEG-Dateien, gespeichert wird wahlweise als JPEG oder TIFF.

Hersteller	Franzis
Information	www.pixxsel.de
Тур	Filtersoftware
Zielgruppe	Einsteiger und Fortgeschrittene
System	Windows ab 7, OS X ab 10.6

SCHRITT FÜR SCHRITT: EINDRUCKSVOLLE SCHWARZWEISS-BILDER



SERIENNUMMER ERHALTEN

Bei der Installation ist eine *kostenlose Registrierung* notwendig, um die *Seriennummer für die Vollversion* zu erhalten. Folgen Sie einfach den Hinweisen, und schon kurze Zeit später können Sie loslegen. Sollte keine Seriennummer per E-Mail ankommen, prüfen Sie bitte Ihren Spamordner.



FILMSIMULATIONEN

2 Ziehen Sie Ihr Bild in die Software, und starten Sie zuerst mit den *Voreinstellungen* (1). Nutzen Sie im Anschluss die *Fotofilm-Emulation* (2), um viele bekannte Schwarzweiß-Filme zu simulieren. Diese Einstellungen können Sie natürlich noch individuell mit *Intensität* und *Filmkorn* anpassen.



HELLIGKEIT UND KONTRAST

Für weitergehende Korrekturen ist die **Optimierungs-Palette** zuständig. Mit **Tonwert**, **Klarheit** und **Schärfe** korrigieren Sie Ihr Foto ganz unkompliziert per Schieberegler. Ganz wichtig: Zur Beurteilung der Schärfe sollte das **Foto auf 100 % gezoomt** sein, um das Ergebnis beurteilen zu können.



RETROSTIL REALISIEREN

Analoge Bildlooks sind äußerst beliebt und lassen sich schnell und einfach per Mausklick mit der *X-Color-Palette (1)* simulieren. Klassische Farbeffekte wie Sepia stellen Sie mit der *Farbtonung (2)* ein. Mit den *gelb-roten Pfeilsymbolen (3)* setzen Sie die Einstellungen wieder auf den Ursprung zurück.



*Unter dem exklusiven Link http://softmaker.com/go/mfnext erhalten Sie 50 % Sofortrabatt auf die Megafont-Collection. (gültig bis 01.03.2017)

SCHRIFTEN MEGAFONT STARTER

Tolle Fonts für PC und Mac – rund 100 Schriftschnitte finden Sie auf der Heft-DVD.



FONTS FÜR WINDOWS

Entpacken Sie die *Zip-Datei von der Heft-DVD*. Installieren Sie die Datei *fontman.exe* – die praktische Schriftenverwaltung ermöglicht Ihnen, die Schriften der Megafont-Edition einfach zu erkunden und *per Mausklick auf Ihrem System zu installieren*. Diese stehen dann direkt in Ihren Anwendungen zur Verfügung (gegebenenfalls ist ein *Neustart* der Software notwendig).

<			er o - 1	20 0	0.54	
forentiern Alter meiner Datatern Chi IClaud Drive RAIDTop		Argue Pio Poster-	Ag Argen Pro-Bold of	Ag	Ag	
A Programme El Schweibtlich O Downlaads		Ag	Ag	Ag	Ag	
Dokumente Ori Windows &1 (1) Di digital photo Di constante e e e e e e e e e e e e e e e e e e		A.	2117	Legis II	Account Sarah	
Easter		Alexan Praist	Ate Schwabacher	Atthede Prazd	Argentine-	
Endemle CO/OVD Educaten Schriften		\mathcal{A}_{g}	Ag	Ag	Ag	
iii st,card heipter	- 1	Repute 11	Bold of	Heavy.ttl	Light.nd	
E daten E laitwand ge Dinis Mar	Å	Ag	Ag	Ag	Ag	
Climin Max (2)	ories	. Ju	Ao	Ap	Ag	

FONTS FÜR OS X

2 Entpacken Sie die Schriften aus dem Zip-Archiv der Heft-DVD. Gehen Sie in den Ordner truetype, und wechseln Sie in die Symbolansicht, um direkt eine Vorschau des gewünschten Fonts zu sehen. Zur Installation genügt ein Doppelklick – dann wird ein Vorschaufenster geöffnet mit der Möglichkeit, den Font direkt in die Schriftsammlung von OS X zu übernehmen. ■

Jetzt Probelesen! Ihr Geschenk: Die neue FotoBIBEL 1/2016*





JETZT BESTELLEN UNTER

(040) 46860 5229 @ www.digitalphoto.de/pb16m

KONTAKT ZUR REDAKTION Tel. +49 (0) 221 7161 08-0 redaktion@digitalphoto.de KONTAKT ZUR HEFTBESTELLUNG Tel. +49 (0) 431 200 766-0 shop@falkemedia.de





Inspiration & Know-how: Lassen Sie sich in rund 70 Photoshop-Projekten zu eigenen digitalen Kunstwerken inspirieren, und lernen Sie die wichtigsten Techniken, Funktionen und Werkzeuge kennen.

Schritt für Schritt zum **Photoshop-Experten**



Sie haben sich Photoshop gerade erst angeschafft oder planen dies zu tun? Dann finden Sie im Grundlagen-Teil dieser PhotoshopBIBEL 1/2017 viele wertvolle Tipps zu den wichtigsten Werkzeugen und

Funktionen. Ob zum Umgang mit Ebenen und Masken, zum Erstellen von Auswahlen und Freistellern oder zum Einsatz von Filtern, Smartobjekten und Smart-Filtern: Im großen Einsteigerspezial ab Seite 36 finden Sie Antworten auf alle wichtigen Fragen, die Ihnen bei Ihren ersten Photoshop-Projekten begegnen werden.

Sie sind primär Fotograf und wollen hauptsächlich klassische Aufnahmefehler korrigieren? Dann dürfte unsere Rubrik Photoshop für Fotografen ab Seite 68 genau das Richtige für Sie sein. Hier erfahren Sie, wie Sie Kontrast, Farbe und Weißabgleich nachträglich am Rechner bearbeiten, Ihre Bilder optimal schärfen und mit Lightroom HDR- Bilder, Panoramen und coole Bildlooks generieren. Im Anschluss widmen wir uns einem sehr beliebten Thema der Bildbearbeitung: der Porträtretusche (ab Seite 100). Unsere Profi-Retuscheure zeigen Ihnen die besten Tricks, Techniken und Werkzeuge, mit denen Sie zukünftig jedes Porträtfoto in einen echten Hingucker verwandeln werden, und verraten Ihnen, wie Sie mit einfachen Effekten ein beeindruckendes Beauty-Bild zaubern.

All diejenigen, die es gerne kreativ, bunt und frech mögen, finden in den Rubriken "Kreative Porträts" und "Einfach kreativ" zahlreiche coole Projekte, die inspirieren und zum Nachmachen einladen (ab Seite 158).

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Mitmachen, Lernen und kreativen Arbeiten!

)icole luxo

Viele Grüße aus Köln, Nicole Kusza (Redaktionsleiterin)

> Tel. +49 (0) 221 716108-0 > E-Mail n.kusza@falkemedia.de

EDITORIAL

PHOTOSHOP-KÜNSTLER dieser Ausgabe!



Peter "Brownz" Braunschmid Der österreichische Photoshop-Profi ist seit Jahren als Digitalkünstler, Fotograf, Workshop-Trainer und Buchautor tätig.



Jurek Gralak Jurek Gralak aka wayofart.ch arbeitet als Freelancer und Trainer in den Bereichen Fotografie und digitale Kunst. www.wayofart.ch



Heike Herden

Die Kölner Fotografin und Photoshopperin mit dem Schwerpunkt Peoplefotografie arbeitet parallel als freie Autorin. www.bildlicht-fotografie.de



Pavel Kaplun Pavel Kaplun ist Fotograf, Bildbearbeiter, Trainer und Fachbuchautor und bekannt für seine skurrilen Composings. www.kaplun.de



Dirk Metzmacher

Die Tipps des Herausgebers des Photoshop-Weblogs und Workshop-Autors sind aus unserem Heft nicht mehr wegzudenken. www.photoshop-weblog.de



DomQuichotte DomQuichotte arbeitet als Digital

Artist, Retoucher und Artdirector für renommierte Fotografen und Agenturen in L. A. und Berlin. www.fx-ray.com



INHALT

SHOWROOM

12 Showroom: Die besten Leserbilder Best-of-Auswahl aus den eingesendeten Photoshop-Werken unserer Leser

PHOTOSHOP-WERKZEUGE

- 22 Welche Version passt zu mir? Übersicht über die unterschiedlichen Programme der Photoshop-Familie
- 24 Alles eine Frage des Werkzeugs Kompendium vom Auswahlrechteck-Werkzeug bis zum Zauberstab, inklusive Shortcuts

PHOTOSHOP-GRUNDLAGEN

- **36 Wichtige Tools im Überblick** Erste Schritte in Photoshop
- **38 Die Oberfläche im Detail** Funktionen, Fenster und Paletten
- 40 Das Ebenenprinzip Grundlage für komplexe Montagen
- 42 Mit Masken arbeiten Bildbereiche pixelgenau ein- und ausblenden
- **44 Farben korrigieren** So steuern Sie Farbtöne und Sättigung
- **46 Füllmethoden gekonnt einsetzen** Füllmethoden im Überblick
- 48 Filtervielfalt Filtergalerie, Effekt-Filter und "Arbeitstiere"
- 50 Der eigene Bildlook Ein unverwechselbares Kennzeichen
- 52 Smartobjekte und Smart-Filter Flexibel kreativ arbeiten
- 54 Smartobjekte kreativ eingesetzt So arbeiten Sie mit Smartobjekten
- 56 Smart-Filter erklärt So arbeiten Sie mit Smart-Filtern
- 58 Der lebendige Reisekoffer Smartobjekt und -Filter im Kreativeinsatz
- 60 Auswählen und freistellen So nutzen Sie die Freistellmethoden richtig
- 62 Werkzeuge für alle Auswahl-Fälle Freistellen per Hand und über Farbbereiche
- 64 Auswahl optimieren Der Kante-verbessern-Dialog erklärt
- 66 Freistellen mit Pfaden Das Zeichenstift-Werkzeug im Einsatz

PHOTOSHOP BIBEL 1/2017













Fotos: Heike Herden, Julian Lorenzen, Dirk Metzmacher, DomQuichotte, Fotolia.com



PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN

- 68 Bildoptimierung So erreichen Sie sehenswerte Ergebnisse
- 69 Tipps gegen flaue Bilder Farben und Kontraste verstärken
- **70 Licht an! Licht aus!** Fehlbelichtungen korrigieren
- 72 Kontraste feinsteuern Tonwertkorrektur und Gradationskurven
- 74 Mehr Licht, richtige Farben Digitaler Weißabgleich
- 76 Scharf bis in die Spitzen Hochpass und Unscharf maskieren
- 78 Feld- und Iris-Weichzeichnung Schärfentiefe reduzieren
- 80 Landschaftsfotos optimieren Starke Effekte und intensive Farben mit CR
- 82 Spiegelungen reduzieren Aquariumfische gekonnt in Szene setzen
- 84 HDR-Bilder mit Lightroom Belichtungsreihen nutzen
- 86 Crossentwicklung mit Lightroom Gradationskurven kreativ eingesetzt
- 88 HDR-Panorama mit Lightroom HDR und Panorama in der Praxis

MONOCHROME MEISTERWERKE

- **90 Schwarzweiß-Fotografie** So entstehen monochrome Meisterwerke
- 92 Geeignete Schwarzweiß-Motive Motive, Licht und Aufnahmetechnik
- 94 Schwarzweiß mit Photoshop Schwarzweiß-Funktionen in Photoshop
- 96 Schwarzweiß mit Elements So wandeln Sie Ihre Fotos in Elements um
- 98 Schwarzweiß im RAW-Konverter Schwarzweiß mit Camera Raw und Lightroom

BEAUTY-RETUSCHE

- **100 Beauty-Retusche** So optimieren Sie Ihre Porträts
- **102 Basisretusche in Camera Raw** Makel & Unreinheiten entfernen
- **104 Profi-Retusche per Frequenztrennung** Strukturen & Farbwerte getrennt bearbeiten
- **106 Retusche bei Sommersprossen** Der richtige Einsatz von Dodge & Burn
- **108 Fashionaufnahmen retuschieren** Fotos für Kataloge und Magazine
- **110 Retusche-Workflow von A bis Z** Porträts optimieren
- **116 Schnelle Porträtretusche** In sieben Schritten zum Make-over

INHALT

PHOTOSHOP BIBEL 1/2017



- **118 Nik-Filter im Kreativeinsatz** Noch schneller zu eindrucksvollen Bildern
- **120 Stilvolles Schwarzweiß** Silver Efex Pro: Monochrome Kunst
- **122 Bildlooks erzeugen** Color Efex Pro: Farbkorrektur und Retusche
- **124 Effekte aus alten Zeiten** Analog Efex Pro: Vintage per Klick
- **126 Ganz einfach zu HDR-Bildern** HDR Efex Pro: Starke Kontraste
- **128 Farben zum Strahlen bringen** Viveza: Farbenspiel mit wenigen Klicks
- **129 Verrauschte Bilder retten** Dfine: Bilder ohne Bildrauschen
- **130 Verdammt scharf!** Sharpener Pro: Optimal nachgeschärft
- **132 Retrolooks** So simulieren Sie analoge Fototechniken
- **134 Cyanotypie** So kreiern Sie cyanblaue Farbtonungen
- 136 Redscale-Effekt Intensiver Look mit rotstichigem Charme
- **138 Doppelbelichtung** So setzen Sie Füllmethoden kreativ ein
- 139 Light Leaks, Staub & Kratzer Lichtlecke, Staub und Kratzer hinzufügen
- **140 Farbstich, Blendenfleck & Rahmen** Fotos in Pastellfarben tauchen
- 142 Märchenhafte Porträts Romantischer Bildlook zum Verlieben
- **146 Industrieanlagen im Matrix-Look** Dramatische Bildstile in Camera Raw
- **148 Die vier Elemente** Feuer, Wasser, Luft und Erde simulieren

149 Wolken einmalen Pinsel-Werkzeug im Einsatz

- **150 Kreatives Flammenmeer** So gestalten Sie Feuer
- **152 Oberfläche simulieren** Wassertextur nachahmen

153 Jetzt wird es nass Regen simulieren

154 Erdige Texturen gestalten Filterkombination für Erde und Staub

156 Neonlicht-Effekte Mehr Dynamik für Porträts















KREATIVE PORTRÄTS

- **158 Porträts im Comic-Stil** Photoshop-Techniken für den Comic-Look
- **162 Hinter nassem Glas** Texturen mit Fotos verblenden
- 166 Low-Poly-Porträt Mit Dreieck und Aktion zum tollen Effekt
- **168 Surreale Fotolooks** Geniale Porträteffekte
- 170 Porträts mit 3D-Effekt So verleihen Sie Fotos einen gemalten Look

EINFACH KREATIV

- **174 Die Tricks der Profis** 40 geniale Photoshop-Techniken
- **176 Splash-Fotografie** Tipps und Tricks von Alexander Heinrichs
- **178 Märchenhafte Bildlooks** Jamari Liors Bildlook zum Nachmachen
- **180 Natürliche Beauty-Retusche** Nili Bertschi verrät ihre Tricks
- 182 Dark-Art-Composings "Brownz" zeigt Ihnen, worauf es ankommt
- **184 Storytelling** Bildergeschichten mit Pavel Kaplun
- **186 Dramatische Bildlooks** Erfahren Sie, wie DomQuichotte arbeitet
- **188 Humorvolle Familienporträts** Mit John Wilhelm fantasievolle Fotos kreieren
- **190 Out of the Dark** Zukunftsvisionen im Steampunk-Look
- **198 Engel des Lichts** So gestalten Sie einen Neo-Angel
- 204 Klonkrieger Filmcharaktere dramatisch in Szene setzen
- 210 Sommerlicher Texteffekt Buchstaben mit 3D-Effekt versehen
- 214 Into the Jungle Gestalten Sie das Cover eines Videospiels
- 220 Winterzeit, Schneeballzeit! 2D- und 3D-Elemente in Einklang bringen

RUBRIKEN

- 3 Highlights der Heft-DVD
- 7 Editorial
- 34 DigitalPHOTO Photoshop-Abo
- 6 DigitalPHOTO-Abo
- 226 Impressum/Außerdem im Handel

Fotos: Peter Braunschmid, EOS Andy, Stefan Gesel, Jurek Gralak, Pavel Kaplun, Jamari Lior, Laura Helena Rubahn, John Wilhelm, Fotolia.com, Rheinwerk Verlag

-this

Das Beste aus dem DigitalPHOTO Photoshop

LESER-SHOWROOM

Wir waren beeindruckt von den vielen, kreativen Photoshop-Werken unserer Leser, die im Laufe des letzten Jahres bei uns in der Redaktion eintrafen. Sie haben Lust, Ihr eigenes Werk im Heft zu sehen? Dann bewerben Sie sich unter photoshop@digitalphoto.de.

THE WINDMILL ISLAND SCHWEBENDE INSEL

PAUL

Die Idee: Inspiriert wurde Paul zu seinem Werk Windmill Island durch das Musikvideo Feel Good Inc. von der britischen Band Gorillaz. Die Umsetzung: Der Himmel ist aus zwei Wolkenbildern entstanden, die mittig ausgerichtet und mit dem Verlaufs-Werkzeug verblendet wurden. Felsen und Windmühle wurden freigestellt, passend transformiert und mit Hilfe von Einstellungsebenen angepasst. Besonders viel Aufmerksamkeit schenkte Paul dem richtigen Lichtfall. Zur Person: Paul ist Erzieher und lebt in Berlin. Photoshop und die Erstellung von Composings sind seit 2013 seine große Leidenschaft.

Bildbearbeitung: Paul Bachmann (Facebook: on.fb.me/1RRjFOg)



Bildbearbeitung: Frank Melech (www.melech.de)

BLINDE PASSAGIERE TIERISCHE BILDWELTEN

Die Idee: Inspiration für dieses Bild lieferten Frank die kleinen Vögel, die ihm regelmäßig auf seinen Spaziergängen und Fototouren begegneten. In Kombination mit einem alten Urlaubsbild, Motiv: blaue Koffer, entstand somit die Idee zu der Fotomontage mit dem Titel "Fluggäste".

Die Umsetzung: Mit Hilfe von Photoshop färbte Frank die ursprünglich blauen Koffer um, montierte die Vögel nebst Falter, Grille und Accessoires ins Bild und fügte ein Kellergewölbe als Hintergrund ein.

Zur Person: Frank arbeitet als freiberuflicher Mediengestalter. Vor circa 20 Jahren entdeckte er die digitale Fotowelt für sich. Sein Interesse gilt vor allem Gebäuden, Tieren sowie der belebten und unbelebten Natur.



AUF HOHER SEE

Die Idee: Mit ihrem Bild "Into the blue" möchte Anja den Betrachter mit auf eine Reise ins Blaue nehmen. Viele ihrer Arbeiten spiegeln eine Flucht aus dem Alltag in eine Traumwelt wider. Die Umsetzung: Die Montage wurde in Photoshop aus vielen einzelnen Fotos zusammengesetzt: Person mit Schirm, Himmel, Papierschiff, Wasserspritzer, Wasseroberfläche, Fische und Boden. Zur Person: Anja hat ihre Leidenschaft für Bildbearbeitung und Fotografie im Jahr 2006 für sich entdeckt. Seitdem betreibt sie beides hobbymäßig als Ausgleich zum beruflichen Alltag.



LUMINANCE TRADITION VS. DIGITAL

Die Idee: Bei dieser Arbeit wollte Kevin die traditionelle und digitale Kunst miteinander kombinieren.

KEVIN ROODHORST

Die Umsetzung: Der Künstler kombinierte Berg- und Stadtfotos mit 3D-Renderings. Die Übergänge zwischen den Elementen zeichnete er traditionell mit Aquarellfarben und scannte diese ein, um sie zu digitalisieren. **Zur Person:** Kevin stammt aus den Niederlanden und ist

Zur Person: Kevin stammt aus den Niederlanden und ist Teil des Künstlerkollektivs Luminous Creative Imaging.



LONG LEGS STILVOLL

Die Idee: In diesem Bild wollte Sven Stil und Farbe vereinen. Passend zur eleganten Körperhaltung der stolzen Hunderasse war die Wahl für den Hintergrund schnell getroffen. Die Umsetzung: Der Hund wurde vor einem schwarzen Hintergrund abgelichtet. Die Lichtsetzung erfolgte über einen frontal positionierten Studioblitz. Boden und Hintergrund wurden schließlich in Photoshop eingefügt.

SCHUBERT

Zur Person: Zur Fotografie kam Sven vor etwa zehn Jahren, bereits zwei Jahre später entdeckte er die Bildbearbeitung für sich. Diese gehört für ihn zur digitalen Fotografie dazu.

SOMMERHITZE CASPER



KONTRASTREICHE BILDWELT

Die Idee: Auf überspitzte Weise möchte Katja zeigen, in welcher misslichen Lage sich die Tiere in der Arktis zu Zeiten der Klimaerwärmung bald befinden könnten. Die Umsetzung: Das Bild besteht aus knapp 20 verschiedenen Fotos, Ebenen-Modi und Techniken und lebt vor allem durch seine inhaltlichen Kontroversen. Zur Person: Bereits im Alter von 13 Jahren begann die heute 25-Jährige Berlinerin ihre ersten Grafiken mit Photoshop zu gestalten. Mit der Zeit lernte sie das Programm immer besser kennen - und schließlich lieben.

SHOWROOM



Bildbearbeitung: Achraf Baznani (www. baznani.com)





DAS SPIEL MIT DEN PROPORTIONEN

Die Idee: Mit seiner Selbstinszenierung "My small world" möchte Achraf auf die Wichtigkeit des Lesens und der mentalen Weiterentwicklung aufmerksam machen.

Die Umsetzung: Um seine Idee zu verwirklichen, fotografierte Achraf zwei Motive und brachte Glühbirne und Selbstporträt später zusammen. Für den einheitlichen Look des Bildes achtete der Fotograf vor allem auf eine gleichmäßige Farbigkeit.

Zur Person: Achrafs Leidenschaft gilt der surrealen Bildwelt. In seinen Bildern inszeniert er sich oft selbst zwischen alltäglichen Objekten und Szenerien. Der Fotograf und Filmemacher lebt und arbeitet in Marokko.





WOHNEN IM GRÜNEN VERTRÄUMTE LANDSCHAFT

Die Idee: Vor allem der Erhalt kindlich, naiver Vorstellungskräfte ist sehr wichtig für Christines Bildideen. Inspiration schöpft sie außerdem aus ihrem großen Bildarchiv. Die Umsetzung: Das Feld wie auch den Baum nahm Christine in der Nähe von Dresden auf. Das Haus fotografierte sie in Italien und die Wäsche wehte an der Nordsee im Wind. Photoshop brachte die einzelnen Elemente in dieser tollen Montage zusammen. Zur Person: Mit der Fotografie begann Christine vor circa 15 Jahren. Aus der Fotografie als Hobby wurde allmählich Leidenschaft, welche auch die Bildbearbeitung einschließt.



earbeitung: Christine Ellger





BATHING ELEPHANT RÄUME VOLLER FANTASIE

Die Idee: Verrückte Ideen gefallen Chiara besonders gut, und so hatte sie spontan die Idee zum Elefanten in der Badewanne. Die Umsetzung: Zunächst entstand der Raum, nach und nach folgten Badewanne, Elefant und andere Elemente. Die einheitliche Stimmung erzielte sie schließlich durch den Farblook. Zur Person: Chiara wohnt in Köln und hat die Bildbearbeitung schon recht früh für sich entdeckt. Besonders ausgefallene Composings haben es der jungen Künstlerin angetan.





TRANSIT FANTASTISCHE SZENERIEN

Die Idee: Chemische Labore vereinten für Andi schon im Kindesalter zwei Dinge: Konzept und Sinnlosigkeit. Um die Komplexität und Sinnhaftigkeit von wissenschaftlichen Versuchsaufbauten zu hinterfragen und zu verstehen, startete Andi die Fotoserie mit dem Titel "Faszinationsversuche".

Die Umsetzung: Eigentlich nur aus drei Luftballons bestehend, wurden die Ballons zwischen zwei Lichtquellen in drei Dimensionen abgelichtet, um jede mögliche Lichtsituation der hiesigen Unterführung abzubilden. Durch das nachträgliche Verflüssigen jedes Ballonverschlusses, können duplizierte Ballons im finalen Composing nicht mehr identifiziert werden. **Zur Person:** Andi arbeitet als Grafikdesigner und beschäftigt sich schon seit dem Studium intensiv damit, seine eigenen Visionen fotografisch umzusetzen. Fotografie und die heutigen digitalen Möglichkeiten eröffnen ihm die Chance, ihn persönlich bewegende Themen visuell zu verwirklichen.





ster

Wolfgang Armbi

dbearbeitung:

ANGEPASST KLEINE URSACHE, GROSSE WIRKUNG

Die Idee: Ein Bild, das Freude machen soll: Mit der Wiederholung der Bodenkacheln auf dem Fell des Dalmatiners wollte Wolfgang den Betrachter einfach zum Schmunzeln bringen. Passend dazu auch der verlegene Gesichtsausdruck des Hundes, der sich beim Verrichten seines "Geschäfts" etwas ertappt fühlen könnte. Die Umsetzung: Das Bild ist ein reines Composing und besteht ausschließlich aus Stockfoto-Elementen, die in Photoshop Ebene für Ebene miteinander verbunden wurden. Für die Fellkacheln kamen verschiedene Pinselspitzen zum Einsatz. Die Lichtsetzung sowie die Schattenverläufe fügte Wolfgang manuell ins Bild ein. Zur Person: Wolfgang lebt in Freiburg und ist seit einigen Jahren Berufsfotograf. Sein Kerngeschäft liegt hauptsächlich in der Werbe- und Business-Fotografie. Zeit für freie Arbeiten, wie diese, sind ihm aber nach wie vor wichtig.

WOLFGANG

ARMBRUSTER

DIE LETZTEN SCHRITTE

DIE FLUCHT AUS DEM HAUS DES RIESEN

Die Idee: Eine unbekannte Wohnung lieferte Ronny den spontanen Einfall und die Inspiration für dieses tolle Bild, das Teil einer ganzen Serie ist. Die Umsetzung: Mit einer Gabel drückte Ronny den Faden etwas nach unten, um das Gewicht des kleinen Mannes zu imitieren. Sich selbst ließ er von weit oben in balancierender Pose fotografieren. Die Bearbeitung fand mit Photoshop statt. Zur Person: Ronny ist 27 Jahre alt und fotografiert seit circa vier Jahren. Noch betreibt er die Fotografie als Hobby, strebt jedoch das Ziel an, seine Leidenschaft mal zu seinem Hauptberuf zu machen.

Die Photoshop-Familie: Für jeden das passende Programm

Welche Photoshop-Version ist die richtige für mich?



ADOBE PHOTOSHOP CC

Fotografen und Bildbearbeiter, die vollste Funktionalität genießen und immer auf dem aktuellsten Stand sein wollen, kommen um Photoshop CC nicht herum. Mit regelmäßigen Updates sorgt Adobe dafür, dass jeder Nutzer der CC-Version sofort von neu entwickelten Funktionen profitieren kann. Die CC-Version hat zudem den Vorteil, dass kein einmaliger, hoher Anschaffungspreis nötig ist, die Bezahlung erfolgt im monatlichem Rhytmus. Wie bei der Vorgängerversion, Photoshop CS6, wird die Software direkt auf dem eigenen Computer installiert, und auch die erstellten Dateien werden lokal gespeichert. Über die Cloud stehen diese sowie alle personalisierten Programmeinstellungen jederzeit an jedem anderen Rechner zur Verfügung.

ADOBE PHOTOSHOP CC

Hersteller: Adobe

- Web: www.adobe.com/de Typ: Bildbearbeitung
- Regelmäßige Updates nicht-destruktives



- Arbeiten
- Fotografen, Print-Designer im günstigen Abo-Modell

Preis: 11,89 € / Monat (CC-Fotografie-Abo)*



ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM 6/CC

Fotografen, die regelmäßig RAW-Bilder bearbeiten, und eine ausgereifte Bildverwaltung suchen, sind bei Photoshop Lightroom am besten aufgehoben. Für fortgeschrittene Bildbearbeitung und Montagen ist diese Dunkelkammer-Software jedoch nicht geeignet. Super ist, dass Lightroom Organisation und fortgeschrittene RAW-Bildbearbeitung unter einem Dach beherbergt, und somit ohne die Bridge auskommt. Lightroom 6 ist zusätzlich zur Boxversion auch im Creative Cloud-Abo als Lightroom CC erhältlich. Besonders spannend für Fotografen ist das günstigere Fotografie-Abo mit Photoshop CC und Lightroom CC im Doppelpack - mit dem Sie für alle Fotofälle gewappnet sind.

ADOBE PHOTOSHOP LIGHTROOM CC/6

sehr gutes Preis-

- Leistungs-Verhältnis
- optimaler RAW-Workflow
- Presets
- nicht montagefähig

Preis: 129,71€ (Box) oder 11,89 € / Monat (CC-Fotografie-Abo)*



IN 4 SCHRITTEN ZUR GEWÜNSCHTEN TEST-VERSION



AUSWAHL DER SOFTWARE

Wenn Sie Interesse am Test der hier vorgestellten Programme haben, können Sie diese unter www.adobe.com/de/downloads herunterladen. Alle Programme können Sie gratis für 30 Tage installieren und gründlich ausprobieren. Klicken Sie dazu mit der Maus einfach die gewünschte Software an, um auf die Download-Seite des jeweiligen Programms zu gelangen. Dort werden Ihnen drei kurze Fragen gestellt, die es zu beantworten gilt.



ADOBE CREATIVE CLOUD DESKTOP

Bei Photoshop CC ist das Herunterladen der Software nur über den von Adobe entwickelten Adobe Creative Cloud Desktop möglich. Es öffnet sich zunächst ein Download-Fenster für das benötigte Assistenten-Programm. Speichern Sie die Datei in einem beliebigen Ordner, und warten Sie den Download ab. Starten Sie per Doppelklick auf die Datei die Installation auf Ihren Computer.



Hersteller: Adobe

Typ: Bildoptimierung

Zielgruppe:

Web: www.adobe.com/de

Amateur-/Berufsfotografen

DIE VERSIONEN PHOTOSHOP

Die Bildbearbeitungslösungen von Adobe vom klassischen Photoshop für Profis und Perfektionisten über die Elements-Version für Einsteiger bis hin zum Fotografen-Tool Lightroom unterscheiden sich sowohl im Funktionsumfang als auch im Preis. Da ist für jeden Geschmack und Geldbeutel etwas dabei. Adobe hat die Entwicklung, den Support und auch den Vertrieb von Photoshop CS6 sowie aller Creative Suite-Produkte gänzlich eingestellt. Zwar sind CS6-Produkte noch im Internet zu finden, werden aber nicht mehr offiziell von Adobe vertrieben. Die Zukunft liegt für Adobe eindeutig in der Cloud.





ADOBE CREATIVE CLOUD

Neben einzelnen Programmen bietet Adobe auch die gesamte Creative Cloud – ähnlich wie die frühere Master Collection – im Abo an. Die Creative Cloud umfasst dabei die gesamte Palette an Kreativ-Applikationen von Adobe: Klassiker für den Desktop wie Photoshop und Illustrator, neuere Tools wie Experience Design CC (Preview) sowie eine Reihe Apps, mit denen Sie jederzeit und überall kreativ sein können. Mit den Programmen lassen sich u. a. Fotos bearbeiten, Grafiken und Illustrationen erstellen, sowie Videos schneiden. Über CreativeSync sind alle Desktop-Programme, Apps und Assets miteinander vernetzt. Der Vorteil eines solchen Bundles liegt vor allem im interessanten Preis-Leistungs-Verhältnis.

ADOBE CREATIVE CLOUD

Hersteller: Adobe

- Web: www.adobe.com/de
- Typ: Kreativbundle
- Zielgruppe: Kreativschaffende
- nicht-destruktives Arbeiten
 gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

Regelmäßige Updates

Preis: 59,49 € / Monat oder 95,18 € / Monat (inkl. Adobe Stock)*



ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS 14

Photoshop Elements ist seit vielen Jahren die preiswerte Alternative zu Photoshop – viele Funktionen des Profi-Programms finden sich auch in der Hobby-Version wieder, wenngleich unter einer leichter zu bedienenden Oberfläche. Dazu kommt mit dem Organizer eine intelligente Verwaltungsfunktion für Ihre Fotos. Amateur-Fotografen, die mit kleinem Geld mehr aus ihren Bildern machen wollen, finden in Photoshop Elements die richtige Lösung. Auch wer erste kreative Schritte in Richtung Digitalkunst machen will, ist hier gut aufgehoben: Der Assistenten-Modus mit Tipps für einfache Kreativ-Effekte und die benutzerfreundlichen Dialoge, machen den Photoshop-Einstieg besonders leicht.

ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS 14

Hersteller: Adobe

Web: www.adobe.com/de Typ: Bildbearbeitung Zielgruppe: Hobby-Fotografen, Einsteiger Preis: ab 98,77 €*

- gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
- einsteigerfreundlicher
 Assistenten-Modus
- wenige Kreativ-Effekte







3 Jetzt können Sie mit dem *Creative Cloud Desktop* die gewünschte Software zu Testzwecken herunterladen. Für die Anmeldung benötigen Sie eine eigene *Adobe-ID (Identifikationskennung)*. Diese erhalten Sie nach einer kostenfreien Registrierung bei Adobe. Klicken Sie dazu auf den Reiter *Anmelden* und dann auf *Sie haben noch keine Adobe-ID*? um das Formular auszufüllen. Ihre ID erhalten Sie kurze Zeit später via E-Mail.



DOWNLOAD UND INSTALLATION

Anch der Anmeldung können Sie zu Ihrer gewünschten Software navigieren. Beginnen Sie den Download durch Klicken auf den Button *Installieren*. Je nach Programmgröße und Internetverbindung kann der Vorgang einige Stunden in Anspruch nehmen, da er sowohl das Herunterladen, als auch das Installieren des ausgewählten Adobe-Produkts beinhaltet. **PHOTOSHOP** WERKZEUGE

Alles eine Frage des Werkzeugs

Das Herz von Photoshop schlägt in der Werkzeug-Palette auf der linken Seite der Programmoberfläche. Dort haben Sie Zugriff auf alle wichtigen Werkzeuge, mit denen Sie Ihre Bilder bearbeiten können – hier sind sie im Überblick aufgelistet. Bei längerem Anklicken einer Schaltfläche öffnet sich bei vielen Werkzeugen ein Pop-up-Menü, das weitere Tools anzeigt.

AUSWAHLRECHTECK-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: M

Mit diesem Werkzeug erstellen Sie eine rechteckige Auswahl durch Klicken und Ziehen. Mit gedrückter *Umschalt*-Taste wird die Auswahl exakt quadratisch. Um das *Auswahl-Rechteck* nicht von der äußeren Kante, sondern vom Mittelpunkt aufzuziehen, halten Sie während des Ziehens die *Alt*-Taste gedrückt. Über die Werkzeugoptionsleiste stellen Sie das *Seitenverhältnis*, eine *weiche Auswahlkante* und die gewünschte *Größe* ein.

AUSWAHLELLIPSE-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: M

Hiermit ziehen Sie eine kreisförmige Auswahl auf.

AUSWAHLWERKZEUG: EINZELNE ZEILE

 TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR

 Hiermit lässt sich eine genau einen Pixel

 hohe Zeile markieren. Insbesondere Web

 designer schätzen dieses Tool.

AUSWAHLWERKZEUG: EINZELNE SPALTE

TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR Dieses Auswahlwerkzeug hilft dabei, eine vertikale, ein Pixel breite Auswahl zu erstellen.

VERSCHIEBEN-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: V

Mit dem Verschieben-Werkzeug markieren und bewegen Sie die Ebeneninhalte innerhalb einer Datei, oder Sie ziehen eine Ebene per Drag-&-Drop in ein anderes Bild. Vorsicht ist bei der Funktion Automatisch wählen geboten. Einmal aktiviert, versucht Photoshop herauszufinden, mit welcher Ebene Sie arbeiten möchten. Das kann gerade bei aufwendigen Montagen eher kontraproduktiv sein. Die klassische Methode, die Ebene über die Ebenen-Palette zu aktivieren, ist hier meist der bessere Weg.

ZEICHENFLÄCHEN-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: V

Das bereits aus Illustrator bekannte Werkzeug hat mit dem Update zu CC 2015 auch Einzug in Photoshop gehalten. Damit lassen sich nun auch hier innerhalb einer Datei mehrere Zeichenflächen anlegen und bearbeiten. Photoshop ist für viele Kreative die Software der ersten Wahl – aber das

müssen wir Ihnen hier nicht erzählen, denn schließlich arbeiten auch Sie vermutlich bereits mit diesem Programm. Natürlich hat sich seit Photoshop Version 1.0, das vor mittlerweile mehr als 25 Jahren herauskam, einiges getan: Mit jeder Version kamen viele neue Werkzeuge für ein immer komfortableres Arbeiten hinzu. Kaum eine Idee lässt sich inzwischen nicht mit Photoshops Bordmitteln realisieren. Dieses Funktionswachstum hat allerdings auch die einst eher überschaubare Werkzeugpalette nahezu explodieren lassen, sie wird schon seit vielen Jahren über sogenannte Pop-up-Felder in die Tiefe erweitert, damit alle wichtigen Funktionen und Tools dennoch gut erreichbar sind.

In dieser Übersicht zeigen wir Ihnen im Detail, was Sie mit welchem Werkzeug machen können und wie es genau funktioniert. Betrachten Sie diese Seiten daher als Nachschlagewerk, wenn Sie in einem der Workshops stecken bleiben und gerne wüssten, wie ein dort verwendetes Werkzeug funktioniert.

Alle Neueinsteiger in die Software sind zudem eingeladen, mit diesem Exkurs vor den ersten Bildoptimierungen auf Entdeckungsreise zu gehen. So finden Sie sich später einfacher im Programm zurecht. Für den Schnellzugriff haben wir alle Standard-Tastaturkürzel mit aufgelistet, am Ende dieser Seiten finden Sie zudem eine komplette Auflistung der wichtigsten "Shortcuts".

Wichtig zu wissen: Die hier vorgestellten Werkzeuge beziehen sich auf Photoshop CS5, CS6 und CC, in deutlich älteren Versionen kann es zu Unterschieden im Funktionsumfang und in der Bedienung kommen.

LASSO-WERKZEUG

TASTATURKÜRZEL: L

Das *Lasso-Werkzeug* ist nur etwas für ruhige Hände – denn damit erstellen Sie eine Freihandauswahl. Mit gedrückter Maustaste geht es los, wird sie losgelassen, wird die Auswahl automatisch fertiggestellt. Eine Korrektur ist nicht möglich. Daher: In den meisten Fällen erhalten Sie mit diesem Werkzeug eher unbefriedigende Ergebnisse.

POLYGONLASSO-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: L

Wenn exakte, gerade Auswahlkanten benötigt werden, ist das **Polygonlasso** perfekt geeignet. Sie starten mit einem Klick und setzen dann mit weiteren Klicks weitere Punkte. Zwischen den Punkten wird eine exakte, gerade Linie aufgezogen. Soll diese genau horizontal oder vertikal verlaufen, drücken Sie zusätzlich die **Umschalt**-Taste. Mit einem Doppelklick schließen Sie Ihre Auswahl: Start- und Endpunkt werden auf dem direktesten Weg miteinander verbunden.

MAGNETISCHES-LASSO-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: L

Dieser Mix aus *Zauberstab* und *Lassowerkzeug* macht selbst die Auswahl komplexer Objekte ganz einfach. Das Werkzeug erkennt Kontrast und Farbunterschiede. Klicken Sie an einer Außenkante Ihres Objekts, und fahren Sie dann langsam daran entlang (ohne zu klicken). Photoshop legt die Auswahl automatisch fest. Sollte ein Punkt falsch gesetzt werden, kann dieser per *Rücktaste* gelöscht werden.

Bei einem Kontrastwechsel müssen Sie dem Werkzeug per Klick wieder den rechten Weg weisen. Zusätzlich können Sie über die Werkzeugoptionenleiste den Erkennungsradius mit der **Breite** einstellen. Mit aktivierter Feststelltaste wird dieser sogar während der Erstellung der Auswahl angezeigt. Achtung: Jede Bewegung mit der Maus setzt neue Punkte, das führt schnell zu Chaos am Bildschirm, das dann nur noch per ESC-Taste beendet werden kann.

ZAUBERSTAB-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: W

Der Klassiker der Auswahlwerkzeuge ist mit begrenzter Intelligenz ausgestattet und eignet sich zur schnellen Markierung von farbähnlichen Flächen. Sie klicken auf einen Farbton, und der Zauberstab markiert alle umliegenden Farben, die diesem ähnlich sind. Die Toleranz stellen Sie in der Werkzeugoptionenleiste ein. Mit 0 wird nur die Farbe gewählt, die angeklickt wird, mit 255 wiederum sämtliche Farbtöne. Der standardmäßig eingestellte Wert von 32 ist eine gute Ausgangsbasis. Sie werden feststellen, dass man mit dem Zauberstab beispielsweise einen blauen Himmel problemlos auswählen kann, bei einem bunt karierten Hemd versagt er hingegen.

SCHNELLAUSWAHLWERKZEUG TASTATURKÜRZEL: W

Die Schnellauswahl versucht, Objekte automatisch zu erkennen. Fahren Sie mit dem Werkzeug innerhalb Ihres gewünschten Objektes herum, markiert Photoshop dessen Kanten automatisch. Dies klappt immer dann hervorragend, wenn eine klare Trennung zum Hintergrund gegeben ist.



PIPETTE-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: I

Die Pipette nimmt beliebige Farbtöne per Mausklick auf und speichert diese direkt als Vordergrundfarbe. Solange Sie die Maustaste gedrückt halten, erleichtert der Auswahlring die Entscheidungsfindung. Halten Sie während diesem Vorgang die Alt-Taste gedrückt, wählen Sie die Hintergrundfarbe aus. In der Werkzeugoptionenleiste stellen Sie den Aufnahmebereich ein. Standardmäßig ist dieser bei 1 px eingestellt, für kreatives Arbeiten kann ein größerer Wert allerdings hilfreich sein, da die Chance, mit 1 Pixel Radius den falschen Farbton zu treffen, doch ziemlich hoch ist.

FREISTELLUNGSWERKZEUG TASTATURKÜRZEL: C

Hiermit schneiden Sie Bildränder unkompliziert zurecht. Klicken und ziehen Sie auf der Arbeitsfläche, um jenen Bereich zu markieren, der später erhalten werden soll. Die Randbereiche, die gelöscht werden, sind dunkel markiert. Diese Auswahl ist an den äußeren Ecken in Größe, Position und sogar in der Drehung justierbar. Ein Doppelklick in den gewählten Bereich, die Enter-Taste oder ein Klick auf den Haken in der Werkzeugoptionenleiste stellt das Motiv dann frei. In der Optionenleiste ist vor allem der Punkt Breite/ Höhe interessant, wenn Sie einen pixelgenauen Ausschnitt erstellen wollen. Ein Häkchen bei Perspektivisch zieht eine verzerrte Ansicht (zum Beispiel von einem schräg fotografierten Gebäude) in einem Schritt in die korrekte Ansicht.

PERSPEKTIVISCHES FREISTELLUNGSWERKZEUG **TASTATURKÜRZEL: C**

Das Perspektivische Freistellungswerkzeug erledigt die Korrektur stürzender Linien und das Beschneiden eines Bildes in einem Arbeitsgang. Ziehen Sie dazu entweder einen Freistellrahmen auf und passen Sie ihn an die Perspektive des Objekts an, oder arbeiten Sie mit Hilfe eines aufgezogenen Rastergitters.

SLICE-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: C

Mit dem Slice-Werkzeug unterteilen Sie ein Bild ganz einfach in verschiedene Teile – das ist hauptsächlich für Webdesigner wichtig. Klicken und ziehen Sie auf der Arbeitsfläche, Photoshop erledigt den Rest.

SLICE-AUSWAHLWERKZEUG TASTATURKÜRZEL: C

Das Slice-Auswahlwerkzeug ermöglicht eine nachträgliche Bearbeitung der Bildaufteilung und das Hinzufügen von URL-Links, Anmerkungen und vielem mehr. Wie die Slices letztenendes für Ihr Webprojekt gespeichert werden, legen Sie im Dialog Für Web und Geräte speichern im Datei-Menü fest.

FARBAUFNAHME-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: I

Der Name des Werkzeugs führt in die Irre - mit diesem Hilfsmittel setzen Sie nämlich verschiedene Kontrollpunkte in Ihrem Bild, die dann alle mit Farbwert in der Infopalette gelistet werden. Das ist hilfreich, wenn umfangreiche Farbkorrekturen anstehen, und Ihnen bestimmte Bereiche besonders wichtig sind, und Sie sicher sein wollen, dass die Farbe überall passt. Sie können maximal vier dieser Punkte setzen.



ليتبينا

3D-MATERIAL-PIPETTE

TASTATURKÜRZEL: I Mit der 3D-Material-Pipette werden Texturen für 3D-Objekte definiert.

LINEALWERKZEUG TASTATURKÜRZEL: I

Das praktische, aber vielen unbekannte Hilfsmittel misst Abstände auf der Arbeitsfläche - wenn es einmal ganz pixelgenau sein muss.

₽

ANMERKUNGEN-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: I

Wenn Sie im Team arbeiten oder Ihre Arbeiten zur Nachbearbeitung weitergeben, ist dieses Werkzeug sehr nützlich. Platzieren Sie damit einfach Notizen, Anmerkungen oder Korrekturhinweise an die gewünschte Stelle Ihres Bildes. Die Anmerkungen sind durch ein Symbol gekennzeichnet, der passende Text dazu erscheint in der Anmerkungen-Palette. Die Farbe der kleinen Symbole können Sie über die Werkzeugoptionenleiste ändern. Wichtig: Die Anmerkungen sind bei der Ausgabe als JPEG oder TIFF nicht sichtbar; zum Abspeichern der Notizen müssen Sie immer das Photoshop-Format nutzen.

12^3 zählungswerkzeug TASTATURKÜRZEL: I

Bei komplexen Montagen mit vielen Objekten hilft das Zählwerkzeug - klicken Sie einfach auf Ihr Bild, Photoshop setzt dann fortlaufende Nummern. So behalten Sie ganz einfach den Überblick.





BEREICHSREPARATUR-PINSEL TASTATURKÜRZEL: J

Der kleine Lebensretter für viele Retuschefragen. Egal ob Pickel im Gesicht oder eine Hochspannungsleitung quer durch das Bild – der *Bereichsreparatur-Pinsel* arbeitet, nicht zuletzt durch die *inhaltssensitive Reparatur* (ab Photoshop CS5) extrem intelligent. Klicken Sie einfach auf die Stelle, die korrigiert werden soll. Die *Pinselgröße* sollte dabei nur wenig größer als der Problembereich sein. Bei komplexeren Objekten übermalen Sie dieses einfach mit gedrückter Maustaste. Photoshop berechnet im Anschluss das Ergebnis – sollte dies noch nicht perfekt sein, einfach ein weiteres Mal übermalen. Wichtig: Wählen Sie unbedingt *Inhaltssensitiv* in den Werkzeugoptionen.

REPARATUR-PINSEL TASTATURKÜRZEL: J

Der **Reparatur-Pinsel** funktioniert wie der **Kopierstempel**: Sie wählen per **Alt+Mausklick** einen perfekten Bildbereich als **Quelle** aus. Mit einem weiteren Klick übertragen Sie dann diese Pixel auf den angezielten Bildbereich. Photoshop nimmt die **Textur der Quelle**, passt den **Farbton** aber an die neue Umgebung an. Diese Aufgabe erledigt mittlerweile die **Bereichsreparatur** besser. Interessant kann der **Reparatur-Pinsel** aber sein, um ein Muster auf einen Bildbereich zu malen.

AUSBESSERN-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: J

Das **Ausbessern-Werkzeug** ist für großflächige Retuschen gedacht und immer dann perfekt, wenn die Struktur nicht passt. Mit einer Art Lasso markieren Sie die "defekten" Bildstellen und ziehen dann mit gedrückter Maustaste aus dem markierten Bereich heraus zu einer perfekten Stelle. Sobald Sie die Maustaste loslassen, berechnet Photoshop die Korrektur.

INHALTSBASIERT VERSCHIEBEN-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: J

Mit dem *Inhaltsbasiert Verschieben-Werkzeug* können Sie Bildelemente an eine andere Stelle im Bild verschieben, und die Kanten des Auswahlbereichs werden gleichzeitig inhaltsbasiert an die neue Umgebung angepasst.

ROTE-AUGEN-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: J

Lange Zeit gab es in Photoshop keine simple *Rote-Augen-Korrektur*, wie sie selbst in einfachsten Fotobearbeitungsprogrammen längst Standard ist. Seit einiger Zeit ist sie nun aber auch in Photoshop verfügbar! Klicken Sie einfach auf die roten Augen, und Photoshop erledigt den Rest. In der Werkzeugoptionenleiste können Sie zusätzlich die Abdunklung und die Pupillengröße einstellen.

PINSEL

TASTATURKÜRZEL: B

Erst im Zusammenspiel mit einem Grafiktablett eröffnet das *Pinsel-Werkzeug* seine volle Funktionsvielfalt – *Deckkraft* und *Druckpunkt* reagieren dann nämlich dynamisch beim Zeichnen. Aber auch mit der Maus kann man schon kleinere Kunstwerke erstellen. In der Werkzeugoptionsleiste stellen Sie die Form der *Werkzeugspitze* ein und regeln die *Deckkraft* manuell. Sie können zudem *Pinselsets* hinzufügen oder *individuelle Pinsel erzeugen*.

BUNSTSTIFT-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: B

Der **Bunstift** erzeugt harte Konturen, ganz wie mit dem Bleistift gezeichnet. Die Einstellungsmöglichkeiten sind ansonsten identisch zum *Pinsel-Werkzeug*.

FARBE-ERSETZEN-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: B

Klar getrennte Farbtöne können mit diesem Werkzeug ausgetauscht und umgefärbt werden. Die Struktur bleibt dabei vollständig erhalten. Per *Alt+Mausklick* definieren Sie die neue Farbe und malen diese in jenen Bereich, der neu eingefärbt werden soll. In der *Werkzeugoptionsleiste* können Sie neben der *Toleranz* festlegen, ob Photoshop automatisch Konturen suchen soll.

MISCH-PINSEL

TASTATURKÜRZEL: B

Der *Mischpinsel* ist das eigentliche Highlight der *Pinsel-Werkzeuge*. Sie können dieses Tool ganz hervorragend dazu verwenden, um eine digitale Aufnahme im Handumdrehen in ein Gemälde umzuwandeln: Legen Sie über Ihr Ausgangsbild eine *neue Ebene*, und wählen Sie in der Werkzeugoptionsleiste *Pinsel nach jedem Strich neu laden*. Nehmen Sie dann eine künstlerische Werkzeugspitze, stellen Sie die *Nässe* ein, und setzen Sie einen Haken bei *Alle Ebenen*. Und schon kann es losgehen – Photoshop übernimmt die Farbigkeit aus dem Originalbild, und Sie können das Foto im gewünschten Stil auf Ihrem Bildschirm kreativ übermalen.

TOOL-TIPP

SCHNELLER MALEN

Die wichtigsten Einstellungen für das **Pinselwerkzeug** erhalten Sie beim Malen ganz einfach per **rechtem Mausklick** direkt in der Arbeitsfläche. Mit gedrücker **Leer taste** können Sie den Bildausschnitt ändern, ohne auf das **Verschieben-Werkzeug** wechseln zu müssen.

PHOTOSHOP WERKZEUGE



Ein Klassiker und Retusche-Werkzeug der ersten Stunde – mit diesem Werkzeug kopieren Sie Bildteile von einer Stelle zur anderen. Mit *Alt+Mausklick* legen Sie die Quelle fest und klicken dann auf jene Stelle, wo Pixel ersetzt werden sollen. Wichtig: Sie sollten für gelungene Ergebnisse in jedem Fall eine Werkzeugspitze mit *weicher Kante* wählen. Achten Sie darauf, dass sich der Quellpunkt analog zu Ihrer Bewegung mitbewegt. In vielen Fällen dürften Sie mit dem *Bereichsreparatur-Pinsel* allerdings schneller und besser zum Ziel kommen.

MUSTERSTEMPEL

TASTATURKÜRZEL: S

Der *Musterstempel* funktioniert tatsächlich wie ein klassischer Stempel – Sie wählen in der *Werkzeugoptionsleiste* das gewünschte Muster aus und stempeln es per Mausklick auf Ihr Bild. Mit einem Haken bei *Impress*. werden die Muster leicht verwaschen, "künstlerisch" einkopiert.

RADIERGUMMMI-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: E

Der **Radiergummi** kann – wie das **Pinsel-Werkzeug** – in der Werkzeugspitze frei definiert werden und legt in einer Ebenenmontage die darunter liegende Ebene frei. Beim Arbeiten auf dem Bildhintergrund wird die wegradierte Fläche mit der gewählten **Hintergrundfar***be* gefüllt. Eine sehr schöne Funktion: Klicken Sie in der Werkzeugoptionsleiste **Basierend auf Protokoll löschen** an, entfernen Sie keine Pixel, sondern partiell die bisher gemachten Korrekturen.

HINTERGRUND-RADIERGUMMI-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: E

Ein unkompliziertes Werkzeug, um einen homogenen Hintergrund transparent zu machen und ein Objekt schnell auszuschneiden. Dieses Tool orientiert sich an den markierten Pixelfarben. Aber ganz ehrlich: Der *Magische Radiergummi* erledigt derlei Aufgaben viel besser.



MAGISCHER-RADIERGUMMI-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: E

Mit diesem Werkzeug genügen wenige Klicks in den zu entfernenden Hintergrund, und schon ist dieser transparent. Der *Magische Radiergrummi* arbeitet mit *Zauberstab-Intelligenz* und entfernt ähnliche Farben. In der Werkzeugoptionsleiste stellen Sie die *Toleranz* ein.

PROTOKOLL-PINSEL TASTATURKÜRZEL: Y

Eine feine Sache – mit dem *Protokollpinsel* sparen Sie sich in vielen Fällen langwieriges Auswählen oder Pfade zeichnen. Sie wenden eine Korrektur einfach global ohne Auswahl auf Ihr Bild an, gehen dann in der *Protokollpalette* einen Schritt zurück und klicken vor den nun grauen Eintrag, damit das *Protokollpinsel-Symbol* erscheint. Jetzt können Sie mit dem *Protokollpinsel* die Korrektur frei und mit jeder beliebigen Pinseleinstellung auf Ihr Bild aufmalen.



KUNSTPROTOKOLL-PINSEL TASTATURKÜRZEL: Y

Der *Kunstprotokollpinsel* funktioniert grundsätzlich ganz genau wie der normale *Protokollpinsel,* er mixt allerdings noch verschiedene künstlerische Verfremdungen mit dazu.

TOOL-TIPP

TASTATURKÜRZEL

Viele Werkzeuge im gleichen Flyout-Menü haben das gleiche Tastaturkürzel. Um auch wirklich das gewünschte Werkzeug zu erhalten, halten Sie *Umschalt* gedrückt und drücken gleichzeitig **so oft das Tastenkürzel**, bis Ihr Werkzeug aktiviert ist.

WEICHZEICHNER-WERKZEUG

TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR

Ganz unkompliziert ist das Weichzeichner-Werkzeug: Es ist wie ein Pinsel zu bedienen; mit dem Unterschied, dass Sie hier Ihr Bild partiell weichzeichnen können, beispielsweise um die Schärfentiefe zu verringern.

SCHARFZEICHNER-WERKZEUG

TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR Das Scharfzeichner-Werkzeug bewirkt das Gegenteil vom Weichzeichner. Allerdings ist es damit nicht machbar, ein unscharf fotografiertes Motiv neu zu fokussieren – hier müsste Photoshop ja Bilddaten erzeugen, die gar nicht vorhanden sind. Sinnvoll ist das partielle Scharfzeichnen daher vor allem, um kleinere Bilddetails und Strukturen hervorzuarbeiten, wie Haare oder die Augenpartie bei Porträts etc.

WISCHFINGER-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR

(y)

"Schmierfinger" wäre wohl die bessere Bezeichnung für dieses kleine Werkzeug. Mit den entsprechenden Einstellungen für den *Schwellwert* bzw. *Stärke* in der Werkzeugoptionsleiste bestimmen Sie, wie stark das "Verschmieren" sein soll. Mit diesem Werkzeug glätten Sie zum Beispiel Kanten, die durch starke Umfärbungen entstanden sind.

ABWEDLER-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: 0

Der Begriff *Abwedler* stammt aus der Urzeit der Fototechnik. Aber auch im digitalen Zeitalter hellen Sie damit Bildbereiche partiell auf. In der Werkzeugoptionenleiste bestimmen Sie, ob sich die Korrektur auf *Lichter, Mitteltöne* oder *Tiefen* auswirken soll. Wichtig: Der Punkt *Tonwerte schützen* sollte unbedingt aktiviert sein, damit sich die Korrektur nicht auf die Struktur des Bildes auswirkt.

S NACI

NACHBELICHTER-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: 0

Der Nachbelichter funktioniert wie der Abwedler; allerdings dunkeln Sie mit diesem Tool Bildbereiche effektiv ab, statt sie aufzuhellen.

SCHWAMM-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: 0

Mit diesem Werkzeug nehmen Sie Farbsättigung aus Ihrem Bild, ganz wie mit einem feuchten Schwamm. In der Optionenleiste lassen Sie den Haken bei *Dynamik* unbedingt aktiviert, dies sorgt für natürliche Ergebnisse. Photoshop sei Dank funktioniert das *Schwamm-Werkzeug* übrigens auch umgekehrt, im Gegensatz wie bei der echten Malerei – stellen Sie dazu einfach in der Werkzeugoptionenleiste auf *Sättigung erhöhen*.

VERLAUFSWERKZEUG

TASTATURKÜRZEL: G

Das Verlaufswerkzeug erstellt, wie der Name schon sagt, unterschiedliche Farbverläufe. Die entsprechenden Einstellungen nehmen Sie in der Werkzeugoptionsleiste vor. Wenn der Verlauf auf eine Ebenenmaske angewendet wird, können sehr schöne Bildüberblendungen erzeugt werden.



FÜLLWERKZEUG TASTATURKÜRZEL: G

Der gute alte *Farbeimer* füllt eine Fläche per Mausklick mit einer Farbe oder einem Muster, das sie in den Werkzeugoptionen einstellen.



3D-MATERIALFÜLLUNG

TASTATURKÜRZEL: G Mit der **3D-Materialfüllung** haben Sie bei 3D-Objekten eine schnelle Option, diese mit einer Textur auszustatten.



ZEICHENSTIFT-WERKZEUG (PFAD-WERKZEUG) TASTATURKÜRZEL: P

Das Zeichenstift-Werkzeug wird verwendet, um sogenannte (Freistell-)Pfade oder Vektor-Formen zu erzeugen. Das sollten Sie vor Beginn Ihrer Arbeit auch direkt in der Werkzeugoptionenleiste festlegen. Wenn Sie einen Pfad zum Freistellen oder Auswählen eines Objektes erzeugen, muss der Pfade-Button aktiv sein, für eine freie Vektor-Form hingegen Formebenen. Ein Pfad ist wesentlich exakter zu steuern als beispielsweise eine Auswahl per Zauberstab oder Magnetischem Lasso, und auch einen "Sägezahneffekt" gibt es hier nicht. Starten Sie mit dem Pfade zeichnen an beliebiger Stelle per Mausklick, und klicken Sie dann auf den nächsten Punkt. Standardmäßig zieht Photoshop eine gerade Linie. Soll diese gebogen werden, halten Sie die Maustaste beim Punkte setzen gedrückt, und ziehen Sie an den dann erscheinenden Tangenten. In der Werkzeugoptionsleiste finden Sie Einstellungsmöglichkeiten, um bei komplexen Pfadobjekten Bereiche zu Subtrahieren oder zu Addieren. Der Pfad erscheint zunächst als Arbeitspfad in der Pfade-Palette. Hier müssen Sie ihn abspeichern, um ihn weiterverwenden zu können.

FREIFORM-ZEICHENSTIFT-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: P

Mit einem Grafik-Tablett ist dieses Werkzeug die Alternative zum klassischen Zeichenstift: Sie zeichnen den Pfad ganz ohne Punktsetzung, eine ruhige Hand ist hierbei aber trotzdem notwendig.

ANKERPUNKT-HINZUFÜGEN-WERKZEUG

TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR Bei einem bereits fertiggestellten Pfad fügen Sie hiermit an beliebiger Stelle einen weiteren Pfadpunkt hinzu.

ANKERPUNKT-LÖSCHEN-WERKZEUG

TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR Einen überflüssigen Pfadpunkt löschen Sie mit diesem Tool einfach per Klick.

PUNKT-UMWANDELN-WERKZEUG

TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR Mit diesem Werkzeug wandeln Sie einen Pfadpunkt von einer Geraden in eine Kurve und umgekehrt.

HORIZONTALER TEXT-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: T

Das Textwerkzeug in Photoshop ist für kleine Textmengen ideal geeignet. Für einzeilige Texte klicken Sie einfach in Ihre Arbeitsfläche, stellen in der Werkzeugoptionenleiste Schriftart, Größe und Farbe ein und schreiben Ios. Für mehrzeiligen Text, der automatischem Zeilenumbruch bietet, ziehen Sie mit dem Textwerkzeug eine Box auf – auch hier können Sie Text einfügen, der sich allerdings bei Veränderung der Boxgröße automatisch anpasst. Lassen Sie sich nicht irritieren – die von Ihrer Textverarbeitung bekannten Schriftgrößen, zum Beispiel 12 pt für normalen Text, erscheinen winzig. Das liegt daran, dass Ihre Bilddateien meist Dimensionen haben, die jene einer A4-Seite um ein Vielfaches überschreiten.

VERTIKALER TEXT-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: T

Das *Vertikaler Text-Werkzeug* funktioniert identisch wie das horizontale, nur um 90 Grad gedreht. Achtung: In dieser Form geschriebene Typo ist meist schwer zu lesen.

HORIZONTALER TEXT-MASKIERUNGSWERKZEUG TASTATURKÜRZEL: T

Statt "echter" Buchstaben auf einer neuen Ebene erstellen Sie hier nur eine **Auswahl**. Sobald Sie in die Arbeitsfläche klicken, wird diese rot gefärbt und der eingetippte Text weiß dargestellt. Sind Sie mit der Eingabe fertig, ist Ihre Typo eine ganz normale Auswahl, die Sie über **Bearbeiten > in die Auswahl einfügen** beispielsweise mit einer Textur füllen oder in eine **Ebenenmaske** umwandeln können.

VERTIKALER TEXT-MASKIERUNGSWERKZEUG TASTATURKÜRZEL: T

Das Vertikaler Text-Maskierungswerkzeug funktioniert identisch wie das horizontale, nur um 90 Grad gedreht.

TOOL-TIPP

ARBEITEN MIT DEM TEXT-WERKZEUG

Das Editieren vorhandener Textebenen ist in Photoshop etwas gewöhnungsbedürftig. Um Text zu ändern, müssen Sie die Ebenen nicht etwa mit dem Verschieben-Werkzeug auswählen, sondern mit dem Text-Werkzeug und damit nur einmal ganz genau in den Text klicken. Ansonsten erstellt Photoshop sofort eine neue, leere Textebene.

WERKZEUGE PHOTOSHOP



DIREKTAUSWAHL-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: A

Wenn Sie einzelne Pfadpunkte bearbeiten möchten, machen Sie das mit dem *Direktauswahl-Werkzeug*. Einfach den gewünschten Pfadpunkt anwählen und anschlißend ganz nach Wunsch editieren.

PFADAUSWAHL-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: A

Das **Pfadauswahl-Werkzeug** markiert, wie der Name schon sagt, komplette Pfade. Auf diese Weise fügen Sie, in Zusammenarbeit mit den Buttons in der Werkzeugoptionenleiste, zum Beispiel verschiedene Pfade zusammen.

3D-KAMERA-TOOLS (NUR PHOTOSHOP EXTENDED) TASTATURKÜRZEL: N

Mit diesem Werkzeug-Set haben Sie in der 3D-Bearbeitung Ihre *Kameraposition* voll im Griff. Sie können *zoomen* und die Kamera *kreisen, rollen oder schwenken*. In der Werkzeugoptionsleiste werden die passenden Einstellungsmöglichkeiten angezeigt.

HAND-WERKZEUG

TASTATURKÜRZEL: H ODER LEERTASTE Mit der Hand arbeiten Sie sich einfach durch Ihr Bild und können sich in einen anderen Abschnitt bewegen. Tipp: Per gedrückter Leertaste können Sie auch in fast allen anderen Werkzeugen kurz auf die Hand umschalten, den Ausschnitt anpassen und direkt weiterarbeiten.

amp

ANSICHTDREHUNG-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: R

Manchmal würde man den Computer gerne auf den Kopf stellen, oder auch nur schräg, um eine Retusche besser durchführen zu können. Mit der *Ansichtsdrehung* geht es einfacher, hier drehen Sie einfach Ihr Bild in die gewünschte Position. Wichtig: Es wird nur die Ansicht gedreht, das Bild selbst wird nicht neu gerechnet. Mit *Ansicht zurücksetzen* in der Optionsleiste kehrt Ihr Bild wieder auf den Ursprung zurück.

FORMEN-WERKZEUG TASTATURKÜRZEL: U

In diesem Menü finden Sie viele verschiedene Formen. Diese werden grundsätzlich als neue Farbflächen-Ebene mit passender Ebenenmaske angelegt. Die Farbe können Sie per Klick in der Ebenenpalette in die Ebenenminiatur direkt anpassen. Standardmäßig sind die Formebenen in der Werkzeugoptionsleiste aktiv. Wenn Sie auf Pfade umschalten, wird die Form als Arbeitspfad in der Pfade-Palette und nicht als neue Ebene erstellt.



3D-OBJEKT-WERKZEUGE (NUR PHOTOSHOP EXTENDED) TASTATURKÜRZEL: K

Importierte 3D-Objekte werden mit diesen Werkzeugen *in Position gebracht und skaliert* (nur Photoshop Extended). Sie können die einzelnen Werkzeuge entweder direkt aus dem Menü wählen oder jederzeit über die Werkzeugoptionsleiste wechseln. (*Seit Photoshop CC* finden Sie diese Werkzeuge im aktiven 3D-Modus nur noch in der *Optionsleiste*.)

ZOOMWERKZEUG TASTATURKÜRZEL: Z

Vergrößern und verkleinern, das ist die Aufgabe des *Zoomwerkzeugs*. Mit Photoshop ab CS5 klicken Sie auf den zu vergößernden Bereich im Bild und halten die Maustaste so lange gedrückt, bis der gewünschte Vergößerungsstatus erreicht ist. Halten Sie währenddessen die *Alt*-Taste gedrückt, wird die entgegengesetzte Richtung eingeschlagen und herausgezoomt. In der Werkzeugoptionsleiste ist die Funktion *Alle Fenster* wichtig, mit der Sie alle geöffneten Bilder parallel verkleinern oder vergrößern.

IM MASKIERUNGSMODUS ARBEITEN TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR

 \sim

Wenn der *Maskierungsmodus* eingeschaltet ist, können Sie mit nahezu jedem Werkzeug eine *Auswahl* erstellen. Die Maske wird hellrot transparent dargestellt, und sie ist nach kurzer Einlernphase ein sehr praktisches Hilfsmittel. Sowie Sie in den *Standardmodus* umschalten, wird aus der Maske eine *Auswahl*. Mit der *Q-Taste* schalten Sie zwischen *Standard- und Maskierungsmodus* um.

VORDERGRUNDFARBE TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR

Mit einem Doppelklick auf das Rechteck für die Vordergrundfarbe erscheint ein Farbwähler mit Pipette. Entweder Sie definieren die Farbe per Pipette mit Klick ins Bild, oder Sie stellen den Farbwert ganz exakt ein.

HINTERGRUNDFARBE

TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR

Die *Hintergrundfarbe* wird exakt wie die *Vordergrundfarbe* definiert. Mit dem kleinen Pfeil über den zwei Farbfeldern können Sie zudem Vorder- und Hintergrundfarbe schnell tauschen, alternativ geht das auch mit dem Tastenkürzel *X*.

STANDARD VORDER-UND HINTERGRUNDFARBE TASTATURKÜRZEL: NICHT VERFÜGBAR

Aktivieren Sie diesen Button, um Vorderund Hintergrundfarbe auf Schwarz und Weiß zurückzusetzen.

DIE WERKZEUGOPTIONSLEISTE

DIE WERKZEUGOPTIONSLEISTE IST DER SCHLÜSSEL ZUM EFFEKTIVEN ARBEITEN IN PHOTOSHOP

Die Werkzeugoptionenleiste liegt horizontal über der Werkzeugpalette und unter den Haupt-Menüs und verändert sich dynamisch mit der Wahl der Werkzeuge. Hiermit nehmen Sie das Finetuning vor – es lohnt sich also, einen intensiven Blick darauf zu werfen, um das Maximum aus den jeweiligen Werkzeugen herauszuholen.

Tastaturkürzel für Photoshop CS6 und Photoshop CC Schneller per Shortcut

DATEI	
In Bridge suchen	Strg+Alt+O
Zurück zur letzten Version	F12
Dateiinformationen	Strg+Alt+Umschalt+I
BEARBEITEN	
Rückgängig/Wiederholen	Strg+Z
Schritt vorwärts	Strg+Umschalt+Z
Schritt zurück	Strg+Alt+Z
Verblassen	Strg+Umschalt+F
An Originalposition einfügen	Strg+Umschalt+V
In die Auswahl einfügen	Strg+Alt+Umschalt+V
Farbeinstellungen	Strg+Umschalt+K
Fläche Füllen	Umschalt+F5
Frei transformieren	Strg+T
WERKZEUGE	
Verschieben-Werkzeug	<u>v</u>
Rechteck-/Ellipsenauswahl	M
Lasso/Magnetisches Lasso	<u> </u>
Schnellauswahl-Werkzeug/Zaul	perstab W
Pipette/Farbaufnahme-Werkzeu	ıg/Lineal I
(Perspektivisch) Freistellen/Slic	e-Werkzeug C
Bereichsreparatur-Pinsel/Ausbe	essern/Rote-Augen J
Pinsel-/Misch-Pinsel	В
Kopierstempel/Musterstempel	S
(Kunst-)Protokollpinsel	Υ
Radiergummi/Hintergrund-/Mag	gischer Radiergummi E
Verlaufs-/Füllwerkzeug	G

Abwedler/Nachbelichter/Sc	chwamm (
Zeichenstift (Pfadwerkzeug	;) F
(Horizontales/Vertikales) Te	extwerkzeug
Pfadauswahl/Direktauswah	nl /
Rechteck-/Ellipse-/Polygon	-Werkzeug,
Linienzeichner-/Eigene-Forr	n-Werkzeug l
Hand	ŀ
Ansichtdrehung-Werkzeug	F
Zoom-Werkzeug (Lupe)	
ARBEITSBEREICH	
Standardfarben (Schwarz/	Weiß) [
Vorder- und Hintergrundfart	be tauschen
Im Maskierungs-/Standard	modus bearbeiten (
Ansichtsmodi umschalten	
PINSEL-STEUERUNG	
Pinselgröße erhöhen	Win: Alt+Rechtsklick+nacl
rechts ziehen/Mac: Ctrl+,	Alt+Klick+nach rechts zieher
Pinselgröße verringern	Win: Alt+Rechtsklick+nacl
links ziehen/Mac: Ctrl+,	Alt+Klick+nach rechts zieher
Pinselhärte erhöhen	Win: Alt+Rechtsklick+nacl
unten ziehen, Mac: Ctrl+	-Alt+Klick+nach unten zieher
Pinselhärte verringern	Win: Alt+Rechtsklick+nach
oben ziehen, Mac: Ctrl	+Alt+Klick+nach oben zieher
Pinselspitze links von der g	ewählten
Pinselspitze rechts von der	gewählten
Ersten Pinsel auswählen	Umschalt+
Letzten Pinsel auswählen	Umschalt+

Neue Ebene	Strg+Umschalt+N
Neue Ebene durch Kopie	Strg+J
Neue Ebene über Ausschneiden	Strg+Umschalt+J
Schnittmaske erstellen	Strg+Alt+G
In den Vordergrund	Strg+Umschalt+ß
Schrittweise in den Vordergrund	Strg+ß
Schrittweise in den Hintergrund	Strg+#
In den Hintergrund	Strg+Umschalt+#
Mit darunt. liegender auf Ebene redu	zieren Strg+E
Sichtbare auf eine Ebene reduzieren	Strg+Umschalt+E
AUSWAHL	
Alles auswählen	Strg+A
Auswahl aufheben	Strg+D
Erneut auswählen	Strg+Umschalt+D
Auswahl umkehren	Strg+Umschalt+I
Alle Ebenen	Strg+Alt+A
Maske verbessern	Strg+Alt+R
FILTER	
Objektivkorrektur	Strg+Umschalt+R
Verflüssigen	Strg+Umschalt+X
Fluchtpunkt	Strg+Alt+V
ANSICHT	
Einzoomen	Strg+(+)
Herauszoomen	Strg+(-)
Passend auf Bildschirmgröße	Strg+0
100 % vergrößern	Strg+1

FRENE

Jetzt Photoshop abonnieren und **Prämie sichern!**

IHRE VORTEILE:

- ✓ Gratis-Geschenk auswählen
- ✓ 4 Ausgaben bequem frei Haus
- Früher als im Handel
- Versandkostenfrei



Hollywood Artworks*

Der Photoshop-Profi DomQuichotte zeigt Ihnen, wie Sie eigene Filmplakate gestalten und mit Effekten aufwerten. Inszenieren Sie gute und böse Feen aus einem Fantasy-Film, setzen Sie Licht- und Farbeffekte ein und entwerfen Sie Science-Fiction-Szenen. DVD, 10 Std. Gesamtspielzeit. Wert: 39,90 € **Ohne Zuzahlung!**



Jahresabo + Prämie nur 39,60€



Diese und weitere Prämien unter: (040) 46860 5229 @ www.digitalphoto.de/photoshop

PHOTOSHOP BEQUEM ONLINE LESEN

Lesen Sie Photoshop und alle weiteren Fotomagazine aus unserer Redaktion jetzt auch bequem auf Ihrem Tablet oder Smartphone.

Die Kiosk-App "DigitalPHOTO" ist über den Google-Playstore, Amazon und den Apple itunes App-Store verfügbar – für iPhone, iPad und iPod touch, und ab sofort auch für alle Android-Endgeräte. Im Vergleich zum gedruckten Heft sparen Sie pro Ausgabe rund 2,50 Euro.



Apple iTunes Karte 15 €**

Machen Sie sich selber eine Freude oder verschenken Sie Freude. Wählen Sie mit der Prepaidkarte Songs, Alben, Hörbücher, Musikvideos und vieles mehr aus über 2 Millionen Apps und Songs. Wert: 15,00 € Ohne Zuzahlung!







Adobe Photoshop CC*

Von der Arbeit mit Ebenen über Bildkorrekturen und Fotomontagen auf Profi-Niveau – dieses Buch zeigt Ihnen kreativ und praxisnah, wie es geht! Inkl. DVD mit über 60 Workshops + Beispielbilder. Wert: 24,90 € Ohne Zuzahlung!



Halbjahresabo DigitalPHOTO

DigitalPHOTO ist das Magazin für die Foto-Profis von morgen und begeisterte Amateur-Fotografen. Zu gleichen Teilen setzt sich das Magazin aus den Rubriken Test und Technik, Fotografie und Fotopraxis/Bildbearbeitung zusammen. 6 x frei Haus, ohne jegliche Verpflichtungen. Wert: 34,50 € Ohne Zuzahlung!

* Nur solange der Vorrat reicht ** Nur innerhalb Deutschlands nutzbar

🗹 Ja, ich möchte 4 x DigitalPHOTO Photoshop und meine Wunschprämie

Ich bestelle DigitalPHOTO Photoshop im Jahresabo zum Vorzugspreis von derzeit nur 39,60 € (europ. Ausland zzgl. 10 €) frei Haus. Wenn ich im Anschluss keinen weiteren Bezug möchte, genügt die schriftliche Kündigung beim Verlag bis 6 Wochen vor Ablauf der Bezugszeit. Ansonsten verlängert sich das Abonnement um jeweils ein Jahr.

Ich möchte mein Abonnement für nur 6 € mehr im Jahr um die ePaper-Ausgabe für iOS und Android ergänzen. (Freiwillige Angabe)

Ich will nichts verpassen und bin damit einverstanden, dass die falkemedia GmbH & Co. KG, falkemedia digital GmbH und falkemedia living GmbH mir weitere Medienangebote per E-Mail/Telefon/SMS unterbreitet. (Freiwillige Angabe)

Meine Wunschprämie:

Hollywood Artworks* (ohne Zuzahlung) F 812

Apple iTunes Karte 15 €** (ohne Zuzahlung) F 362

Adobe Photoshop CC * (ohne Zuzahlung) F 811

Halbjahresabo DigitalPHOTO (ohne Zuzahlung) F 582

Die Prämie wird nach Rechnungsbegleichung zugestellt (Prämienversand ins Ausland zzgl. 16 € Porto und Verpackung). Ich kann die Bestellung beim Verlag ohne Angabe von Gründen binnen 14 Tagen schriftlich widerrufen.



Name Vorname	
	Geburtsdatum (TT:MM:JJ)
Straße Hausnummer Postfach	
Postleitzahl Ort	*Land
Telefon	*E-Mail
BANKFINZUG*	PER RECHNUNGSSTELLUN
BAN	BIC
Geldinstitut	
X	
	ie mit * gekennzeichneten Felder müssen ausgefüllt werden. Datum
Unterschrift Di	



Grundlagen: Erste Schritte in Photoshop Die wichtigsten Joos im Überblick

Sie haben sich Photoshop gerade erst angeschafft oder planen dies zu tun? Dann finden Sie im Grundlagen-Teil dieser PhotoshopBIBEL wertvolle Tipps zu den wichtigsten Techniken und Funktionen. Lernen Sie zunächst die Oberfläche mit ihren praktischsten Werkzeugen und Korrekturbefehlen kennen. Tipps zu Ebenen, Masken und Co. finden Sie im Anschluss.
Farbe Farbfelder

0

*≣

🔢 3D-Modus: 🕵 🔘 ද්දා 🍲 🛋 🕅

DIE KORREKTUREN-PALETTE

Die Korrekturen-Palette listet Ihnen alle klasischen Optimierungsbefehle, die Sie auch im Menü unter Bild > Korrekturen als praktische Symbol-Sammlung finden. Der Vorteil: Ein Klick auf die gewünschte Korrektur erstellt automatisch eine Einstellungsebene. Sie verändern also nicht direkt die Pixel einer Ebene, sondern legen eine Art Filter-Ebene an, die auf alle Ebenen darunter wirkt. Korrekturen dieser Art können Sie jederzeit verändern oder löschen. Sie arbeiten also nicht-destruktiv.

enn Sie Photoshop zum ersten Mal starten, sollte es etwa so aussehen wie auf diesen Seiten, abgesehen von den betriebsbedingten Unterschieden, wenn Sie an einem Mac oder Windows-PC arbeiten. Möchten Sie effizient mit Photoshop arbeiten, ist es notwendig, diese Oberfläche zu verstehen. Leider – oder Gott sei Dank – ist Photoshop allerdings ein sehr umfangreiches Programm, das es dem Benutzer nicht gerade leicht macht, mit allen Optionen und Werkzeugen zurechtzukommen. Ohne eine gewisse Einarbeitungszeit, in der Sie sich mit allen Paletten

und Befehlen vetraut machen, wird es also nicht gehen.

Damit Sie sich von Beginn an besser zurechtfinden, sehen wir uns Photoshops Arbeitsbereich einmal gemeinsam mit Ihnen näher an: Werfen Sie mit uns einen Blick auf die wichtigsten Werkzeuge, lernen Sie Photoshops *Ebenenprinzip* kennen, testen Sie praktische Farbkorrekturen und Bildlooks, und erfahren Sie alles Wissenswerte über Füllmethoden und Filter. Sie werden sehen, haben Sie Photoshops grundlegende Werkzeuge einmal verstanden, ist der Weg zum eigenen Composing nicht mehr weit. A 2 Korrekturen Stile Korrektur hinzufügen 🖽 🕰 🖬 🍋 🖽 Kanäle Pfade P Art Normal 32% 88 1 + Þř. Fläche: 100% Fixieren: Ĥ Optimiert 2 Farb... Baum Farb... 0 Baum Kooie Oberer Aufbau 0

DIE EBENEN-PALETTE

0

Ohne Ebenenpalette wäre ein Arbeiten mit Photoshop kaum möglich. Denn diese Palette dient dazu, die einzelnen Ebenen in Ihrem Dokument **zu verwalten und zu steuern**. Profi-Photoshopper legen für nahezu jede kleine Änderung eine neue Ebene an, sodass sich schonmal ganz schnell über hundert Ebenen ansammeln können.

....

8

See 2

>>> VON DER EINFACHEN BILDOPTIMIERUNG BIS ZUR KREATIVEN MONTAGE IST MIT PHOTOSHOP ALLES MÖGLICH. LASSEN SIE SICH INSPIRIEREN. **((**) WIBKE PFEIFFER, CHEFREDAKTEURIN



GRUNDLAGEN ERSTE SCHRITTE

S Photoshop Datei Bearbeiten	Bild Ebene Schrift Auswahl Filter 3D Ar	sicht Fenster Hilfe	
		Anordnen	CC 2014
Modus: Normal	* Art- Näherungswert Struktur erstellen Inhaltsbasiert *	Arbeitsbereich	►
19 Houss. Houna	And Anteringswere Statistic estenen Innarsbasiere	Online nach Envoitenungen	uchan
× Fotolia_48581487_Subscription_XLjpg	g bei 57,7% (Kurven 1, Ebenenmaske/8) *	2 24 Enveiterungen	
		erweiterungen	······································
		3D	
	DIE OPTIONSLEISTE	Absatz	
P	Für jedes Werkzeug aus der Werkzeugleis-	Absatzformate	
	te gibt es diverse Anpassungsmöglichkei-	Aktionen	1 F9
4 -	ten, die Ihnen in der Optionsleiste direkt	Anmerkungen	
A -	unter der Menüzeile angezeigt werden.	Ebenenkomposition	F7
	Hier zu sehen sind die vielfältigen Einstell-	✓ Figenschaften	
Bereichsreparatur-Prinsel	ontionen des Bereichsrenaraturninsels	✓ Farbe	F6
Ausbessern-Werkzeug		Farbfelder	
Inhaltsbasiert verschieben-Werkzeug		✓ Histogramm	and the second se
+ Rote-Augen-Werkzeug		Info	F8
		Kanäle	
2. 8		✓ Kopierquelle	
		Korrekturen	
		Messprotokoll	
Abwedler-Werkzeug O		✓ Navigator	
		Prade	
DAS PFADWERKZEUG		Pinsel	F5 0 0 0
Werden Digitalkünstler nach dem		/ Protokoll	
Hauptunterschied zwischen Photosh	op	Stile	
und Photoshop Elements gefragt, ist	die	Werkzeugvorgaben	
Antwort meist das Pfadwerkzeug , m		Zeichen	
dem Sie besonders präzise Auswah		Zeichenformate	
und Freisteller erzeugen können		Zeitleiste	
		. Anwandungsrahman	
		V Anwendungsrahmen	
		V Werkzeuge	
J -		+ Hernbeuge	
		✓ Fotolia_48581487_Subscript	ion_XL.jpg
2			
3			
°-			
3.	Contraction of the second s	1	
²			
3			
4 - 1	ALL ROAD		
3			
6_			
3			
		- Ref	
4			
• • •			
4			
4.			
4			
6 Martin Carlos and Carlos a			

57,69% 🖙 Dok: 24,7 MB/49,4 MB

Die Oberfläche im Detail

Dutzende unterschiedliche Fenster, Paletten, Listen und Menüstrukturen legen die Hürde für unerfahrene Bildbearbeiter beim Umgang mit Photoshop relativ hoch. Hier sehen Sie die wichtigsten Elemente von Photoshop auf einen Blick. In den weiteren Workshops dieses Heftes erfahren Sie dann, wie Sie diese Funktionen meistern.

Foto: fotolia.de; Text: Michael Baierl, Wibke Pfeiffer

16



52 54 Histog

A.C.



Protokoll

Fotolia_48581487_Subscription_XL.jpg

10

6

•	Abwedler-werkzeug	
	Ebene durch Kopieren	-
	Namen ändern	8
	Neue Ebene	
	Ebene löschen	
	Helligkeit/Kontrast 1 Ebene	
	Ebene löschen	
	Farbton/Sättigung 1 Ebene	
	Kurven 1 Ebene	
	Neue Farbfüllungs-Ebene	

EXTRA KREATIV

Ebene lösche

Kurven 2 Fhen

Photoshop hat eine ganze Reihe an fortgeschrittenen Funktionen für Print- und Webgrafiken an Bord, die in Photoshop Elements fehlen. Dazu zählen unter anderem individuell anpassbare Aktionen.



14. Grundele



Aktionen Ebenen Kanäle Pfade PArt : P T II I 11



EGAL OB SIE IHRE URLAUBSFOTOS OPTIMIEREN ODER EINE KREATIVE MONTAGE GESTALTEN WOLLEN – MIT PHOTOSHOP IST ALLES MÖGLICH. NICOLE KUSZA, PHOTOSHOP-REDAKTIONSLEITUNG

DIE GRADATIONSKURVE Die Gradationskurve zum feinen

Anpassen der Tiefen, Mitten und Lichter sowie zur Korrektur von Farbstichen gibt es in ihrer ausgefeiltesten Form nur in Photoshop.

DIE OBERFLÄCHE VON LINKS NACH RECHTS

Photoshop lässt sich grob in vier Bereiche unterteilen: Am linken Bildrand finden Sie die Werkzeugleiste 2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Werkzeug, um eine Gruppe zu öffnen. Wie Sie sehen, verstecken sich hinter jedem Symbol direkt mehrere Werkzeuge, die einander thematisch zugeordnet sind. Am oberen Bildrand ist die Menüleiste 1 platziert, in der alle Steuerbefehle von Photoshop untergebracht sind. Am rechten Rand befinden sich die variablen Bedienfelder wie zum Beispiel die der Eigenschaften für die Einstellungsebenen (in früheren Versionen Korrekturen) 9, Protokoll 8 oder Ebenen 11. Über die Menüleiste können Sie sich unter dem Punkt Fenster 5 alle Bedienfelder anzeigen lassen, die Sie anschließend durch einen Klick im Palettendock (Block der Bedienfelder) rechts einblenden können. Im zentralen mittleren Bildschirmbereich liegt Ihre Arbeitsfläche 13. Durch mehrmaliges Drücken der Taste F wechseln Sie zwischen den verschiedenen Bildschirm-Ansichtsmodi: Standardmodus, Vollbildmodus mit Menüleiste oder Vollbildmodus.

DIE EBENEN-PALETTE

Da Sie eigentlich ständig mit Ebenen arbeiten, ist dies vermutlich das wichtigste Bedienfeld. Von hier steuern Sie Anpassungen per Einstellungsebenen, Masken und sortieren Ihre Ebenen in Gruppen. In direkter Nachbarschaft finden Sie die Pfadeund Kanäle-Palette, und die Symbole am Fuß der Palette sind praktische Shortcuts zu vielen Befehlen aus dem Ebenen-Drop-Down-Menü.

- Menüleiste
- Werkzeugleiste
- Optionsleiste zur Werkzeugeinstellung
- Dateireiter (seit Photoshop CS4 mit Tabulator-Funktion)
- **I** ausgeklappter Menüpunkt Fenster
- **Bedienfeld Histogramm**
- Bedienfeld Navigator
- Bedienfeld ProtokollBedienfeld Korrekturen mit
- geöffneter Gradationskurven-Korrektur (als Einstellungsebene)
- 10 Bedienfeld Farbe
- 11 Bedienfeld Ebenen
- 12 Bedienfeld Kopierquelle

- Arbeitsfläche
- Voreinstellungen zur Anordnung und Auswahl der Bedienfelder (Standard: Grundelemente)
- 15 Lineal
- Iso Vordergrundfarbe/Hintergrundfarbe
- I Weitere Werkzeuge verstecken sich unter den Standardwerkzeugen. ▶



Schnell erklärt: Photoshops Grundlage für komplexe Montagen **Das Ebenenprinzip**

Photoshop bietet uns mit seinen ganz unterschiedlichen Arten von Ebenen mächtige Optionen an, eigene Welten zu gestalten.

Photoshops Erfolg und der seiner Varianten, wie beispielsweise Photoshop Elements, basiert sehr stark auf der Idee der Ebenen. So können Sie in nur einem Dokument zahlreiche Fotos übereinander stapeln, wobei dank verschiedenster Freistellungstechniken auch nur einzelne Bildelemente sichtbar bleiben können. In Kombination ergibt sich ein ganz neues Bild. Aber auch Formen, Text oder gar Einstellungen der Software lassen sich als Ebenen ablegen.

Erstellen Sie zum Verständnis in einem neuen Dokument mit dem Rechteck-Werkzeug eine Fläche, die einen hellen Farbton zeigen sollte. Gehen Sie dann im Menü auf Ebene > Ebenenstil > Schlagschatten. Es öffnet sich ein großes Dialogfenster, in dem Sie weitere Effekte für die aktuelle Ebene aktivieren können, wie etwa eine Kontur. Auf der rechten Seite finden Sie dazu die Einstellungsmöglichkeiten.

Nach dem Bestätigen über OK werden Sie sehen, dass diese Effekte der Ebene zugeordnet wurden, was durch ein fx-Symbol dargestellt wird. Ein Doppelklick darauf oder auf den entsprechenden Eintrag unterhalb der Ebene öffnet wieder das Dialogfenster der Ebenenstile.



- 1 Stile: Eine Liste der möglichen 4 Pfeile: Springen Sie zum Stile, wobei einige auch mehrfach aktiviert werden können.
- 2 Mischoptionen: Hier können Sie den Mischmodus, die Deckkraft sowie die Fläche, Kanäle und Übergänge einstellen.
- 3 Plus-Symbol: Manche der Stile lassen sich über einen Klick auf das Icon beliebig oft hinzufügen.
- ieweils nächsten Stil der gleichen Art, nach oben und auch nach unten in der Liste.
- 5 Papierkorb: Um einen Stil aus der Liste zu löschen, reicht ein Klick auf dieses Icon.
- Optionen: Je nach ausgewähltem Stil zeigen sich hier die anderen Optionen. In diesem Bereich regeln Sie Abstände,

Farben, Füllmethoden, die Ausrichtung und Ebenendeckkraft der Stile.

- Neuer Stil: Stile lassen sich auch abspeichern. Klicken Sie die Schaltfläche an, und geben Sie Ihrem individuellen Stil einen Namen.
- 8 Vorschau: Hier werden die Stile in Kombination auf ein neutralgraues Kästchen angewendet.

PS Datei Bearbeiten Bild	Ebene Schrift Auswahl Filter	3D Ansicht Fenster	Hille
	Neu	•	Ebene
	CSS kopieren Ebene duplizieren		Ebene aus Hintergrund Gruppe
-1-	Löschen		Gruppe aus Ebenen
т. П,	Schnell-Export als PNG Exportieren als	Alt+Umschalt+Strg+'	Zeichenfläche Zeichenfläche aus Grup Zeichenfläche aus Eber
φ.	Ebene umbenennen		Excelored and the
C.	Ebenerstil		Ebene durch Kopieren
ъ.	Smartfilter		Ebene durch Ausschne
0.	Neue Füllebene		
(A)	Neue Einstellungsebene		
	Ebeneninhalt-Optionen		
<i>V</i> .	Ebenenmaske	,	
±.	Vektormaske		
7.	Schnittmaske erstellen	Alt - Strg - G	
e.	Smartobjekte	,	
1	Videoebenen	,	
	Rastern	•	
	Neues ebenenbasiertes Slice		
· ·	Ebenen anunoieren	Stra+G	
Ø,	Ebenengruppierung aufheben	Umschalt+Strg+G	
- m			

EBENEN ERZEUGEN

Jedes Dokument, das Sie in Photoshop öffnen, zeigt mindestens eine Ebene: die Hintergrundebene. Um eine neue, leere Ebene zu erzeugen, gehen Sie in der Optionsleiste auf Ebene > Neu > Ebene oder nutzen das Tastenkürzel Umschalt+ Strg+N. Zum Kopieren geht es auf Ebene > Neu > Ebene durch Kopieren oder über Strg+J weiter.



EIN- UND AUSBLENDEN

2 Malen Sie mit dem **Pinsel** einige Striche ein. **2** Gehen Sie im Ebenenbedienfeld auf das **Augen**symbol der Ebene, und klicken Sie dieses an. Die Ebene wird ausgeblendet. Klicken Sie es ein zweites Mal an, so werden die Linien wieder sichtbar. Ebenen bauen sich also zu einem Bild auf, wobei weiter oben liegende Ebenen darunter liegende überdecken.



EBENEN KONTROLLIEREN

3 Sie können die Keinendoge and anpassen. *Klicken* Sie diese dazu an, *halten* Sie können die Reihenfolge der Ebenen leicht Sie die Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Ebene nach oben oder unten. Eine Hintergrundebene ist allerdings fixiert, weshalb Sie die Fixierung zunächst lösen müssen, was über einen Doppelklick auf die Ebene schnell erledigt ist.





Begleitmaterial auf der Heft-DVD

DECKKRAFT

Sie sehen oben rechts die **Deckkraft**. Darüber steuern Sie die Sichtbarkeit einer Ebene. **100** % bedeutet eine **vollständige Sichtbarkeit**, bei einem Wert von **50** % ist die Ebene **halbdurchsichtig** und bei **0** % natürlich gar **nicht mehr sichtbar**. Bereiche, die eine Sichtbarkeit von 0 % aufweisen, werden auch als **Transparent** beschrieben.



FLÄCHE

5 Unterhalb der Deckkraft ist der Regler *Fläche* zu sehen. Dieser verhält sich ähnlich wie die Deckkraft einer Ebene, lässt jedoch *aktivierte Ebenenstile mit einer Sichtbarkeit von 100* % stehen. Der Ebeneninhalt wird also nach und nach ausgeblendet, ein möglicher Schlagschatten bleibt aber komplett sichtbar, was zahlreiche Effekte möglich macht.

Art Art Name Deckdoraft: 32%	Ebenen			=
Art Name Effekt Modus Attribut Farbe Smartoljekt Ausgewählt Zechenfliche Smartoljekt Basem. Basem.	P Art	— ОТД	1 B 🕄	
Markut Attribut Attribut Attribut Settemfliche Image: Constraint of the settem Settemfliche Image: Constraint of the settem Settemfliche Image: Constraint of the settem Settemfliche Image: Constraint of the settem Settem Settem Settem Settem Image: Constraint of the settem Settem Settem Settem Image: Constraint of the settem Settem Settem Settem Image: Constraint of the settem Settem Image: Constraint of the s	Art Name	→ Deckkral	ft: <u>32% ~</u>	
Shaladoyint Zachanilache → → ■ 8 Farbton/Sätt → → ■ 8 Baum. Baum.	Modus Attribut Farbe	⊕ <u>thì 6</u> Rlách	e: <u>100% ~</u>	
	Smartoojekt Ausgewählt Zeichenfläche		Farbton/Sätti	
o f ⊞ 8 Farbton/Sätti	∞ > 🖬 8	Baum.		
		· III 8	Farbton/Sätti	

ART

6 Über das Drop-down-Menü Art ist eine Filterung der Anzeige möglich, was natürlich nur bei einer sehr großen Anzahl von Ebenen Sinn macht. Gleich rechts daneben zeigen sich weitere Optionen, je nach grundlegender Auswahl der Filterungsart. Effekt steht hier für die Ebenenstile. Wird keine Filterung ausgewählt, so helfen einige Icons bei der Auswahl.



DIE TEXT-EBENE

Z Es gibt verschiedene Arten von Ebenen. Zwei haben Sie schon kennengelernt: die fixierte Hintergrundebene sowie normale Ebenen, wie etwa die Ebene 1. Setzen Sie ein Text-Werkzeug ein, so entsteht eine Text-Ebene. Dabei bleibt der Inhalt editierbar. Ein Doppelklick auf die Ebenenminiatur wählt den vorhandenen Text komplett aus.



TEXT BEARBEITEN

In der **Optionsleiste** können Sie die **Schriftart**, **Größe** und **Farbe** festlegen. Weitere Optionen wie etwa zum **Zeilenabstand** und der **Laufweite** erhalten Sie über das **Fenster > Zeichen**. Eine weitere Besonderheit beim Text-Werkzeug ist, dass Sie durch Klicken und Ziehen einen Bereich erzeugen, an dem sich der geschriebene Text ausrichtet.



FORM-EBENEN

Auch die Form-Werkzeuge, etwa das Rechteck-Werkzeug, sorgen für eine besondere Ebene. Schon an der Ebenenminiatur ist das erkenntlich, da in einer Ecke ein entsprechendes Symbol zugeordnet wird. Ein Doppelklick sorgt hier für das Öffnen des Farbwählers, um schnell die Farbe der Form anzupassen. Diese wird übrigens über Vektoren definiert.



EINSTELLUNGSEBENEN

Uber Ebene > Neue Einstellungsebene können Sie sogar einige der Korrekturen im Ebenenbedienfeld ablegen. Nach dem Bestätigen stellen Sie die jeweilige Funktion nach Bedarf ein. Wird die Ebene durch Anklicken aktiviert, so können Sie die Einstellungen ohne Bildverluste editieren, da die Korrekturen in Echtzeit eingerechnet werden.



FÜLLEBENEN

Ebene > Neue Füllebene bietet die Option, Farben, Verläufe oder Flächen als eine Ebene abzulegen. Die **Farbfläche** ruft das Dialogfenster des **Farbwählers** auf. Die **Verlaufsfüllung** hat da mehr Optionen, wie etwa die Farben des Verlaufes, seine Art und Ausrichtung. Die **Musterfüllung** bietet die Auswahl eines Musters sowie dessen Skalierung.



MISCHMODI

12 Füllmethoden sind Berechnungsarten, wie die aktuelle Ebene mit den darunter liegenden reagieren soll. Von Abdunkeln bis Dunklere Farbe geht es um Modi, die zu dunkleren Ergebnissen führen. Aufhellen bis Hellere Farbe sorgt dagegen für hellere Resultate. Ineinanderkopieren und Weiches Licht für eine Kontraststeigerung.



Tulpe dupliziert und vergrößert





Mit Masken arbeiten

Mit Ebenenmasken steuern Sie pixelgenau und auf Wunsch mit transparenten Übergängen, welche Bereiche einer Ebene einoder ausgeblendet sein sollen. Sie können dazu mit Pinseln oder Verläufen arbeiten oder auch mit klassisch erstellten Auswahlen, die Sie mit Schwarz oder Weiß füllen. Schwarz blendet die Pixel der betroffenen Ebene aus, Weiß blendet sie ein. Das unscheinbare Symbol Ebenenmaske hinzufügen am unteren Rand der Ebenen-Palette gehört damit zu den leistungsstärksten Photoshop-Funktionen überhaupt.

In diesem kurzen Workshop können Sie Ihr bisher gesammeltes Wissen zu Ebenen, Masken und Werkzeugen anwenden, und weitere Tipps hinzugewinnen. Dabei wenden Sie eine kreative Sandwich-Technik an, bei der das Hauptmotiv von diversen Farb- und Texturebenen überlagert wird – das können Sie auch toll mit Ihren eigenen Bildern ausprobieren.





SICHTBARKEIT STEUERN

Um Bereiche einer Ebene selektiv, also partiell ein- oder auszublenden, arbeiten Sie mit Ebenenmasken. Für unser Projekt können Sie dazu mit Pinseln mit weicher Kante in der Maske malen oder lineare sowie radiale Verläufe von Schwarz zu Transparent nutzen. Schwarz blendet aus. Weiß blendet ein. Im Zweifel invertieren Sie die Maske mit Strg+I.



CAMERA RAW

Döffnen Sie Ihr Bild als Erstes in Camera Raw. Hier können Sie besonders intuitiv den *Weißabgleich*, die *Belichtung*, den *Kontrast* und die Schärfe *(Klarheit)* sowie Sättigung *(Dynamik)* korrigieren. Um auch JPEGs in Camera Raw öffnen zu können, aktivieren Sie die Option unter *Bearbeiten > Voreinstellungen > Camera Raw (Checkhaken* ganz unten).



VERGRÖSSERTE KOPIE

+39

2 Öffnen Sie Ihr bearbeitetes Bild danach in Photoshop. Duplizieren Sie die *Hintergrund-Ebene*, indem Sie sie auf das Symbol *neue Ebene* am Fuß der Palette ziehen. Mit *Strg+T* aktivieren Sie den *Transformationsrahmen*. Vergrößern und drehen Sie die Blütenkopie deutlich, setzen Sie den *Ebenenmodus* auf *Weiches Licht* und die *Ebenendeckkraft* auf 80 %.



BOKEH-TEXTUR VERRECHNEN

Ziehen Sie per **Drag-and-Drop** die erste Textur, die Sie überlagern wollen, in Ihre Arbeitsdatei (hier das Bokeh). **Skalieren** Sie sie auf die Größe Ihrer **Arbeitsfläche (mit Strg+T)**, und stellen Sie den **Ebenenmodus** auf **Multiplizieren**. **Fügen Sie eine Ebenenmaske hinzu** (Schaltfläche am Fuß der Ebenen-Palette), und aktivieren Sie das **Verlaufs-Werkzeug**.



WIRKUNG MASKIEREN

4 Blenden Sie das Bokeh in der Maske (klicken Sie zur Sicherheit in die Miniatur) mit einem Verlauf von Schwarz (als Vordergrundfarbe gewählt) zu Transparent in der rechten oberen Ecke aus. In der Optionsleiste aktivieren Sie linearer Verlauf. Klicken und ziehen Sie den Verlauf von rechts oben nach links unten bis etwa zur Mitte des Bildes auf.



NEUE TEXTUR, NEUER MODUS

5 Wiederholen Sie den Vorgang aus Schritt 3 und 4 mit weiteren Texturen Ihrer Wahl (hier eine Betonmauer mit Rissen, die *entsättigt* wurde). Testen Sie für jede Ebene, die Sie über Ihrem Blumenbild aufziehen, verschiedene *Ebenenmodi* (Pop-up-Menü oben in der *Ebenen*-Palette). Für die Risse eignet sich die *Füllmethode (= Ebenenmodi) Ineinanderkopieren*.



PINSEL-MASKE

6 Um etwas gezielter steuern zu können, wo die neue Risse-Textur zu sehen sein soll, bearbeiten Sie die Maske dieses Mal mit einem großen Pinsel (400 px) mit weicher Kante und geringer Härte (10 %). Übermalen Sie mit 30 % Pinsel-Deckkraft in der Maske alle Stellen mit Schwarz, in denen Sie die Textur leicht zurücknehmen wollen (im Screenshot rötlich).



LEUCHTKRAFT ZURÜCKHOLEN

T Die Blume hat durch die Textur-Überlagerungen an Leuchtkraft verloren: *Kopieren* Sie die *Hintergrund-Ebene* erneut, und ziehen Sie die Kopie nach oben im Ebenenstapel. Ergänzen Sie eine *Maske*, die Sie mit *Strg+I umkehren*. Dann malen Sie mit *weißem*, *weichem Pinsel* und ca. 10 % *Deckkraft* mehrfach über die Blume sowie seltener über die obere rechte Ecke. MIT MASKEN KÖNNEN SIE TEILBEREICHE EINER EBENE GEZIELT EIN- UND AUSBLENDEN UND SO EIN FINALES ENTFERNEN MIT DEM RADIERGUMMI UMGEHEN. DAS GLEICHE PRINZIP LÄSST SICH AUCH TOLL AUF EINSTELLUNGS-EBENEN ANWENDEN. ((



Aus Rot wird Grün: So steuern Sie Farbtöne und Sättigung Farben korrigieren

Die Bildelemente wurden perfekt freigestellt und die Komposition in zahlreichen Ebenen aufgebaut. Trotzdem möchten die einzelnen Bildbereiche nicht so recht zueinander passen. Das neue Gesamtbild ist einfach noch nicht stimmig. Oft liegt das an den unterschiedlichen Farbstimmungen der Ursprungsbilder.



BEREICH AUSWÄHLEN

Aktivieren Sie das Schnellauswahl-Werkzeug, und malen Sie damit über den gewünschten Bildabschnitt eine Auswahl ein. In der Optionsleiste bestimmen Sie über die Pinselauswahl die Größe der Pinselspitze. Für feinere Bereiche sollte diese entsprechend klein ausfallen, für größere Abschnitte nutzen Sie eine Größe von etwa 50 px.

Eigenschaften	
🔛 💽 Farbton/Sättigung	
Vorgabe: Benutzerdefiniert	
Standard Standard	
Sättigung:	
Helligkeit:	
🔺 // 🛛 Färben	

FARBE ANPASSEN

2 Gehen Sie zu Ebene > Neue Einstellungsebene > Farbton/Sättigung, und bestätigen Sie mit OK. Die Auswahl wurde als Maske übernommen. Über einen Doppelklick auf die Ebenenminiatur rufen Sie das Dialogfenster auf. Die Regler Farbton und Sättigung ermöglichen die gewünschte neue Farbe. Auch die Helligkeit kann dabei helfen.



ERWEITERTE SELEKTION

Zeigt ein selektierter Bereich noch immer unterschiedliche Farbbereiche, so können Sie auch im Dialog *Farbton/Sättigung* eine Einschränkung vornehmen. Klicken Sie dazu auf *Standard*, und wählen Sie einen der Farbbereiche, wie etwa *Gelbtöne*, *Blautöne* oder *Magentatöne*, aus. Die Konzentration auf einen Farbbereich erleichtert nun die Anpassung.

Ps

WIRKT EIN BILDELEMENT ZU KÜHL, SO HILFT EIN WARMFILTER SCHNELL WEITER. (DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



FARBBEREICH FESTLEGEN

Lin Farbbereich lässt sich auch vorab auswählen. Gehen Sie dazu im Menü auf *Auswahl* > *Farbbereich*. Klicken Sie im Dokument den Farbbereich an, den Sie festlegen möchten. Über den Regler der *Toleranz* bestimmen Sie nun, inwieweit auch ähnliche Farbtöne ausgewählt werden. Nach dem *Bestätigen* sehen Sie die Auswahl.

	Farbbereich	×	
	Auswahl: #Adgenommene Farben Geschter # # Aufgenommene Farben Tole Geletone Geletone Gyantone	Abbrechen	-
	Readow Magentatione Lichter Matchione Tatletone Tatletone	J. J. J.	
REAL	Hauttone Aubenhalb des Farbumfangs Auswahlvorschaus: Ohne		
672			

FARBTÖNE FEINER DEFINIEREN

5 Die Auswahl über den Farbbereich lässt sich noch weiter präzisieren. So können Sie beim Einsatz der *Pipette bei gedrückter Umschalt-Taste* Farben hinzufügen, bei *gedrückter Alt-Taste* ausschließen. Bei der Auswahl können Sie statt *Aufgenommene Farben* auch gleich einen *Farbbereich* wählen, wie etwa *Rottöne oder Grüntöne*.



FARBBALANCE

6 Über Bild > Korrekturen > Farbbalance aufgerufen, steht diese Funktion etwa für die Entfernung von Farbstichen bereit. Wird zuvor ein Bildelement ausgewählt, so kann sie auch dem Umfärben dienen. Hier können Sie nach dem Prinzip der Komplementärfarben arbeiten und den Regler einer Farbe in die entgegengesetzte Richtung schieben.



FOTOFILTER

Wirkt ein Bildelement noch zu kühl, so gehen Sie auf *Ebene > Neue Einstellungsebene > Fotofilter* und da auf einen *Warmfilter* aus den *Voreinstellungen*, um diesen Effekt auszugleichen. Aktivieren Sie im ersten Dialogfenster *Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen*. Damit wirkt sich die Einstellungsebene nur auf die darunter liegende Ebene aus. TIPP

MISCHMODUS EINER EBENE

Auch über die Ebenen lassen sich Farben steuern. Erstellen Sie dazu eine **neue Ebene im Modus Farbe oder Farb**ton und malen Sie mit dem **Pinsel** und der **gewünschten Farbe** über das Bildelement. Die **Deckkraft** ermöglicht es, die Stärke zu regeln. Über die Korrektur **Farbton/ Sättigung** passen Sie auch nachträglich noch die Umsetzung an.



SELEKTIVE FARBKORREKTUR

8 Möchten Sie einen bestimmten Farbbereich anpassen, so gehen Sie auf *Bild > Korrekturen > Selektive Farbkorrektur*. Wählen Sie unter *Farbe* einen Farbbereich aus. *Relativ steht hier für feinere, Absolut für größere Schritte*. Über die vier Regler *Cyan bis Schwarz* sorgen Sie dann für eine neue Mischung der Farben.



FARBE ERSETZEN

Gehen Sie auf *Bild* > *Korrekturen* > *Farbe ersetzen*, und wählen Sie mit der *Pipette* die Farbe an, die ersetzt werden soll. Erhöhen Sie die *Toleranz*, bis das Bildelement deutlich als weiße Fläche zu sehen ist. Die Regler *Farbton*, *Sättigung* und *Helligkeit* sorgen nun für den neuen Farbton, was sogleich im Dokument, aber auch als Vorschau zu sehen ist.



FARBE-ERSETZEN-WERKZEUG Auch das Farbe-ersetzen-Werkzeug kann beim Umfärben helfen. Die Vordergrundfarbe bestimmt die Farbe, die zum Ersetzen genutzt wird. Der Modus in der Optionsleiste steht auf Farbe, die Grenzen auf Nicht aufeinander folgend. Über die rechte Maustaste wird die Größe der Werkzeugspitze definiert. Sie malen dann die neue Farbe ein.



PHOTOSHOPS FÜLLMETHODEN IM ÜBERBLICK



Füllmethoden gekonnt einsetzen

Indem Sie Ebenen mittels Füllmethoden miteinander verrechnen, können Sie Farben im Bild optimieren, Texturen kreativ mit dem Motiv kombinieren oder sogar Objekte freistellen, wenn sie vor einem neutral grauen, weißen oder schwarzen Hintergrund stehen.

Das Drop-down-Menü für die Füllmethoden in der linken oberen Ecke der Ebenen-Palette gehört zu den besonders kreativen Werkzeugen in Photoshop. Wenn Sie einer Ebene eine Füllmethode (auch Ebenenmodus genannt) zuweisen, ändern Sie die Art, wie sie mit der Ebene darunter interagiert. Sie können Ebenen also nicht nur übereinanderstapeln und über die Ebenendeckkraft für Transparenzen sorgen. Sie können die Pixel auch direkt gemäß ihrer Helligkeits- und Farbwerte miteinander verschmelzen. Legen Sie eine Textur über ein Foto, können Sie so z.B. schöne Grunge-Effekte erzielen. Sie können aber auch unerwünschte Pixel einer bestimmten Helligkeit ausblenden, um so z.B. ein Objekt freizustellen. Und Sie können ein Bild mit sich selbst verrechnen, um z.B. die Farben oder Kontraste darin zu steigern.



SCHNELLE KONTRAST-**STEIGERUNG**

Duplizieren Sie eine Fotoebene und setzen Sie den Modus der Kopie auf Weiches Licht, verstärken Sie die Kontraste im Bild.

Insgesamt gibt es 27 Füllmethoden, und anfangs ist es nicht ganz leicht, direkt zur richtigen zu greifen. In unserer Übersicht rechts sehen Sie, wie sich die Füllmethoden auf die Blume auswirken, die über einer Textur-Ebene liegt. Es gibt kein Richtig oder Falsch. Die beste Wahl hängt vom gewünschten Effekt und von den Bildern ab, die Sie kombinieren wollen.

Ebenen	Kanäle	Pfade				
,⊃ Art	¢	.	0	Т	IJ	ß
Normal			¢	Deck	dkraft:	100%
Normal				_		
Sprenkeln	1	FÜL	LM	ODI-	GRUF	PPEN
		Die I	Die Linien zwischen den			

bdunkeln Multiplizieren arbig nachbelichten inear nachbelichten Dunklere Farbe

ufhellen Negativ multiplizieren Farbig abwedeln Linear abw. (Add.) Hellere Farbe

Modi-Blöcken helfen Ihnen zu erkennen, welche Füllmethoden sich ähnlich verhalten. Von Abdunkeln bis Dunklere Farbe z. B. dreht sich alles um das Erhalten oder Verstärken der Pixel der oberen Ebene, die dunkler sind als die Pixel der Ebene darunter.

Ineinanderkopieren Weiches Licht Hartes Licht Strahlendes Licht lineares Lichtpur Hart mis Differen

Ausschl Subtrah Dividien

Farbton Sättigur Farbe Lumina

: Licht hkt ichen	
z uss ieren en	
19	
-	



KREATIVE SANDWICH-TECHNIK

Auf vorherigen Seiten 46 und 47 haben Sie die Ebenenmodi im kurzen Kreativ-Projekt Mit Masken arbeiten bereits von ihrer kreativen Seite kennengelernt. Kurz zusammengefasst: Legen Sie eine Textur über ein Fotomotiv und wählen Sie einen Ebenenmodus wie Multiplizieren oder Ineinanderkopieren, entstehen hübsche Überlagerungseffekte. Überall, wo Sie die verrechnete Textur stört, maskieren Sie sie mit Schwarz in einer Ebenenmaske für die obere Ebene aus.



DODGE & BURN

2 Füllmodi wie Weiches Licht oder Ineinanderkopieren, mit denen Sie den Kontrast im Bild verstärken können, helfen Ihnen auch, wenn es darum geht, die Tiefen und Lichter im Bild per Dodge & Burn zu betonen. Legen Sie eine neutralgraue Ebene in einem dieser Modi an, und malen Sie darin mit Schwarz, um Schatten zu verstärken, und mit Weiß, um Lichter zu betonen. Diese Methode wird in zahlreichen Workshops dieser Ausgabe eingesetzt, z.B. in unseren Tipps zur Beauty-Retusche ab Seite 100.





Normal Im Standardmodus

Normal liegen die Pixel beider Ebenen einfach übereinander und werden nicht verrechnet.







Dunklere Farbe Ähnlich wie Abdunkeln: ergänzt die dunkelsten Kanalwerte der oberen Ebene.

kopieren

Strahlendes

Hellt die Farben der unte-

ren Ebene auf oder dun-

kelt sie ab. Wirkt stärker

Hart mischen

Reduziert die Farbinfor-

mationen auf nur acht

Farben, Sinnvoll zum

Schärfen.

Licht

als hartes Licht.



16









Fotos: Fotolia, Screenshots: Marlon Geistert, Wibke Pfeiffer

22 Subtrahieren Betrachtet die Kanäle und subtrahiert die Farbwerte der oberen Ebene von denen der darunter liegenden.

²⁵ Sättigung Mischt die Luminanz und den Farbton der unteren Ebene mit der Sättigung der oberen.



















Sprenkeln 2 Mischt die Pixel der oberen und unteren Ebenen nach einem Zufallsmuster für ein körniges Ergebnis.





Linear abwedeln Stärkerer Aufhell-Effekt als bei den zwei Füllmethoden davor.

¹⁴ Weiches Licht Hellt die Pixel der oberen Ebene auf oder dunkelt sie ab, je nach der Farbe darunter.

17 **Lineares Licht** Ähnlich wie strahlendes Licht: bezieht sich beim Verrechnen eher auf die Helligkeit als auf den Kontrast.

²⁰ Differenz Die Farben der oberen Ebene werden von der unteren subtrahiert (oder umgekehrt).

²³ Unterteilen Betrachtet die Kanäle separat und teilt die Farbwerte der oberen Ebene durch die der darunter liegenden.

²⁶ Farbe Mischt die Luminanz der unteren Ebene mit der Farbe und Sättigung der oberen.



















Abdunkeln Die Farben der oberen Ebene, die dunkler sind als die der Ebene

gerechnet.

Linear

Negativ

Kehrt die Farben der

oberen Ebene um und

multipliziert sie mit der Ebene darunter.

¹² Hellere Farbe

der jeweiligen drei

den helleren Wert.

¹⁵ Hartes Licht

Vergleicht die Farbwerte

Farb-Kanäle und wählt

multiplizieren

darunter, werden dazu-

nachbelichten

















Multipliziert die Farben der oberen Ebene (negativ), abhängig von der Farbe darunter.

Lichtpunkt 18 Nach einem Vergleich mit neutralem Grau werden die jeweils helleren Pixel beider Ebenen abgebildet.

²¹ Ausschluss Weniger kontrastreich als Differenz. Verrechnen mit Weiß invertiert die untere Ebene.

²⁴ Farbton

Mischt die Luminanz und Sättigung der unteren Ebene mit dem Farbton der oberen Ebene.

²⁷ Luminanz

Mischt die Farbe und Sättigung der unteren Ebene mit der Luminanz der oberen.





Die Filter-Auswahl in Photoshop für kreative oder bildoptimierende Zwecke wird mit jeder PS-Version größer. Neben den eher spielerischen Anwendungen aus der Filtergalerie (Beispiele für die Vielfalt sehen Sie rechts) stellen wir Ihnen hier auch kurz die wichtigsten "Arbeitstiere" vor.

Wichtig und praktisch: Wenden Sie den Befehl Für Smart-Filter konvertieren auf eine Ebene an bevor Sie einen Filter nutzen, können Sie den Effekt jederzeit anpassen, indem Sie per Doppelklick auf den Ebeneneintrag den Filterdialog wieder öffnen - wie bei einer Farb- oder Kontrast-Korrektur, die Sie als Einstellungsebene anlegen.

DIE 5 GROSSEN EFFEKTFILTER

Im Filtermenü ganz oben unter den Optionen zum Wiederholen des letzten Filters (Strg+F) und zum Umwandeln einer Bildebene in eine Smart-Filter-Ebene finden Sie die Filtergalerie (siehe rechts) sowie die fünf wichtigsten Filter, die jeweils einen eigenen, umfangreicheren Dialog mit zahlreichen Unterwerkzeugen mitbringen.



Adaptive Weitwinkel-Korrektur entzerrt Gebäude-Aufnahmen, die mit einem Fisheye oder im Weitwinkel aufgenommen wurden.

Objektivkorrektur Helfer bei kissenoder tonnenförmigen Verzeichnungen. Farbsäumen und (un)erwünschten Vignetten.

Ölfarbe Mit diesem

Sie in Photoshop

schnell ein in Ölfar-

ben gemaltes Bild

simulieren.



Verflüssigen Hier verformen Sie ein Bild wie eine flüssige Masse, indem Sie Pixel verschieben, aufblasen oder zusammenziehen.







verzerrte Oberflächen texturieren oder retuschieren wollen. tun Sie das hier.







RENDERN

Neben der Filtergalerie und den "5 Großen" finden Sie im Filter-Menü noch weitere Oberbegriffe. die wiederum neue Filter beherbergen. Einige davon sind zu denen der Filtergalerie identisch. Weitere wichtige stellen wir Ihnen hier vor. Die Renderfilter etwa versehen Bilder mit verschiedenen Überlagerungseffekten, wie z.B. Beleuchtungseffekten (künstliche Lichtspots etc.), Blendenflecken oder Differenz-Wolken.



SCHARFZEICHNEN

Unter den Scharfzeichnungsfiltern ist (zumindest tigste. Verwenden Sie ihn. um den Schärfeeindruck allgemein zu erhöhen (nicht bei Bewegungsunschärfe!). Je höher Sie den Stärke-Wert setzen, desto stärker betonen Sie Kontrastunterschiede an den Objektkanten, was wiederum die Schärfe steigert. Setzen Sie Stärke, Radius und Schwellenwert immer mit Bezug zueinander und zur Bildauflösung ein.



WEICHZEICHNEN

Drei geniale Weichzeichnungsfilter sind mit CS6 in Photoshop eingezogen: Feld- und Irisweichzeichnung sowie Tilt-Shift. Mit der Iris-Weichzeichnung simulieren Sie das Bokeh offenblendiger Ojektive bei Bildern mit zu geringem Schärfeverlauf. Der Tilt-Shift-Filter ist toll für den beliebten Miniaturisierungseffekt. Aber auch die Klassiker wie Bewegungsunschärfe, Gaußscher Weichzeichner oder Radialer Weichzeichner werden Sie oft und gerne für Bildoptimierungen oder kreative Effekte nutzen.



SONSTIGE FILTER: HOCHPASS

In den sonstigen Filtern versteckt sich darüber hinaus noch ein feines Kleinod, das sich noch etwas intuitiver als Unscharf maskieren (siehe Schritt 2) zum Schärfen einsetzen lässt: Der Filter Hochpass wird zu diesem Zweck auf eine Sammelebene (Kopie aller Ebeneninhalte) angewendet und dann im Modus Weiches Licht, Ineinanderkopieren oder Hartes Licht (je nach gewünschter Stärke der Wirkung) verrechnet.





FILTERGALERIE: FÜR KREATIVE BILDEFFEKTE

Filter, die Sie hauptsächlich zur kreativen Verfremdung des Motivs verwenden, etwa um einen Mal- oder Zeicheneffekt zu simulieren, finden Sie in der Filtergalerie. Der Dialog ist in vier Bereiche eingeteilt. Im ersten Feld ganz links (Live-Bildvorschau) sehen Sie die Auswirkung der Filtereinstellungen auf die angewählte Bildebene. In der mittleren Spalte wählen Sie aus sechs Filtergruppen Ihren Wunschfilter aus derzeit insgesamt 47 Filtern. Klicken Sie dazu auf den Pfeil neben einem der Ordner,

und aktivieren Sie den Filter per Klick auf eines der Thumbnails. Im Optionenbereich ganz rechts stellen Sie dann die Regler für den gewählten Filter ein. Wichtig ist teilweise auch, welche Vorder- und Hintergrundfarbe Sie vor der Wahl des Filters im Farbwähler der Werkzeug-Palette eingestellt haben. Bei Zeichenfiltern nutzt Photoshop diese z.B. für die hellen und dunklen Striche. Im Folgenden haben wir Ihnen eine Auswahl der spannendsten Filter zusammengestellt. •

Malgrund



Aquarell



Tontrennung und K.













Körnung





Kreide und Kohle



Farbpapier-Collage



Spritzer







Rasterungseffekt





Sumi-e

Fotokop

Stempel









GRUNDLAGEN ERSTE SCHRITTE



Mit Stil: Ein unverwechselbares Kennzeichen Der eigene Bildlook



Mit dem Verständnis für das Angleichen der Farben und der Kontrolle über alle Ebenenarten haben Sie die ersten grundsätzlichen Techniken im Griff. Jetzt geht es um den eigenen Stil: Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihr Bild mit einem sehenswerten Bildlook ausstatten.

FINALER BILDLOOK

Auch wenn Ihre Komposition noch so gelungen scheint, mit einem finalen Bildlook werten Sie jede Arbeit noch ein kleines Stück auf.



DODGE & BURN IM EINSATZ

Die Kontrolle über alle *Lichter und Tiefen* in Ihrem Composing erreichen Sie über die *Dodge-&-Burn-Technik*. Drücken Sie *Strg+Umschalt+N*, und geben Sie im Dialogfenster *Lichtstimmung* als Namen ein. Ändern Sie den Modus auf *Ineinanderkopieren*, und aktivieren Sie *Mit neutraler Farbe für den Modus Ineinanderkopieren füllen* (50 % Grau).



LICHTSTIMMUNG EINZEICHNEN

2 Nach dem Bestätigen sehen Sie eine Ebene, die in Kombination von Farbe und Füllmethode zunächst unsichtbar bleibt. Erst die Bearbeitung mit dem Abwedler-Werkzeug zum Aufhellen (Dodge), sowie dem Nachbelichter zum Abdunkeln (Burn) sorgt für das neue Licht- und Schattenspiel. Sie bestimmen so für alle Elemente die Lichtstärke.



SONNENLICHT

3 Möchten Sie für das komplette Dokument noch eine Lichtrichtung definieren, so gehen Sie auf Ebene > Neue Füllebene > Verlauf. Stellen Sie den Modus auf Ineinanderkopieren um und die Deckkraft auf etwa 20 %. Der Verlauf sollte auf Schwarz/Weiß, die Art auf Linear stehen. Über den Winkel bestimmen Sie die Richtung des Lichts.





SCHATTEN EINZEICHNEN

Oft ist es nötig, dunklere Schatten von Hand einzuzeichnen. Zwar kann ein *Ebenenstil > Schlagschatten* oft ausreichen, mehr Kontrolle haben Sie aber mit dem *Pinsel auf einer eigenen Ebene*. Malen Sie da mit schwarzer Farbe und einer weichen Pinselvorgabe an logischen Stellen Schatten ein. So wird das Ergebnis weitaus plastischer.



BILD NEUTRALISIEREN

5 Für den folgenden Bildstil soll die Grundlage möglichst neutral erscheinen. Gehen Sie dazu auf *Ebene > Neue Einstellungsebene > Schwarzweiß*, und klicken Sie im Dialog auf *Auto*. Reduzieren Sie die *Deckkraft auf etwa* 60 %. Es folgt eine *Einstellungsebene > Dynamik* mit einer sehr *hohen Einstellung* bei dem Dynamik-Regler.

TIPP

BILDLOOKS ANALYSIEREN

Zur Umsetzung eines eigenen Bildstils bietet es sich an, die Werke anderer Künstler zu analysieren. Beobachten Sie, welche **Merkmale** in allen Werken einfach dazu gehören, welche **Farben** werden eingesetzt und welche **Bildelemente**. Indem Sie das Vorgehen nachvollziehen, können Sie leichter einen eigenen Stil entwickeln.



ALLGEMEINE OPTIMIERUNGEN

6 Wer das Ergebnis sehr schnell optimieren möchte, drückt die recht lange Tastenkombination Strg+Umschalt+Alt+E. Sichtbare Ebenen werden damit reduziert auf eine neue Ebene abgelegt. Bild > Auto-Farbton und Bild > Auto-Kontrast sorgen nun für einen starken Effekt, der über die Ebenendeckkraft leicht gesteuert werden kann.



COLOR LOOKUP

7 Über so einige *Einstellungsebenen* > Color Lookup ist ein Bildstil schnell gefunden. Aktivieren Sie etwa die 3DLUT-Datei FallColors.look mit einer Deckkraft von 60 %. Es folgt eine 3DLUT-Datei Soft_ Warming.look mit 70 % sowie DropBlues mit 70 %. Dank den einzelnen Ebenen können Sie die Stärke des Effekts über die Deckkraft steuern.



FARBEN EINZEICHNEN

Auch wenn die einzelnen Bildelemente farblich schon angepasst wurden, kann es Sinn machen, die fertige Komposition noch zu übermalen. Dazu erstellen Sie eine neue Ebene im Modus *Farbe*. Nehmen Sie mit der *Pipette* etwa einen Farbton einer Häuserwand auf und malen Sie damit über andere Gebäude. So gleichen sich diese weiter an.

>> MIT DER KOMBINATION STRG+UMSCHALT+ALT+E REDUZIEREN SIE ALLE SICHTBARE EBENEN AUF EINE NEUE EBENE. (DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



STAUB ERZEUGEN

Skaum eine Landschaft zeigt so klare Luft, weshalb Sie die Stimmung noch verdichten. Erstellen Sie dazu eine *neue Ebene*, stellen Sie die *Vorderund Hintergrundfarbe* auf einen hellen und dunklen Beigeton ein und gehen Sie auf den *Renderfilter* > *Wolken*. Reduzieren Sie die *Deckkraft auf 20* %, und regeln Sie in einer *Maske*, wo der Staub zu sehen ist.



KOMPOSITION SCHÄRFEN 10 Zuletzt wird über Strg+Umschalt+Alt+E das Ergebnis auf einer neuen Ebene reduziert abgelegt. Es folgt der Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unscharf maskieren mit einem Radius von 0,3 px und einem Schwellenwert von 5 Stufen, um Flächen von der Schärfung auszuschließen. Über die Stärke regeln Sie die Umsetzung. ■

GRUNDLAGEN ERSTE SCHRITTE

Ps

rbeite

Ps

Neu... Öffnen... In Bridge suchen... In Mini Bridge suchen... Als Smartobjekt öffnen... Letzte Dateien öffnen ЖN

жo

\%O

Fenster

3D-Modus: 🗬

SMARTOBJEKTE

Einmal in ein **Smartobjekt** umgewandelt und auch als solches abgespeichert, ist eine Ebene im Smartobjekt-Modus immer mit den dahinter gelagerten Originalbilddaten verbunden. Zumeist sind das weitere **Rasterbilder** aus Photoshop. Sie haben damit eine Quelle definiert, aus der Photoshop immer wieder die volle Bildinformation herauslesen kann.

IIII

A Amm

9

b 4

5%

Fotos: Fotolia.com, Dirk Metzmacher (Koffer-Idee frei nach Sebastian Powszuk und seiner Fotolia-10-Kreation zum Thema "Travel")

Kanäle

O Art

ormal

ren:

0

0

0

Pfade

14

Grundelemente

Т

2

Delikan

Schatten

u 🗗

100%

Sc...

0

Deckkraft: 100%

Flächer

Zeiche Absatz Aktion Eigenschaften Korrek

Ľ

D/I

F

0

Ebenen

÷

Grundlagen: Flexibel kreativ arbeiten Smartobjekte und Smartfilf

Bildbearbeitung ohne Qualitätsverluste: Speichern Sie einen Ebeneninhalt als Smartobjekt, können Sie jederzeit wieder auf die darin enthaltenen Originaldaten zurückgreifen. So gelingen nicht-destruktive Transformationen und Filter bleiben editierbar.

3 3 3 3

SMART-FILTER

Smart-Filter sind Filter, die auf eine Ebene angewendet werden, die als Smartobjekt vorliegt. Smart-Filter werden nicht direkt umgesetzt, sondern der Ebene zugeordnet, in die die Filterung dann in Echtzeit hineingerechnet wird. So können Sie den Filter iederzeit ein weiteres Mal aufrufen und editieren, selbst nach dem Speichern und Wiederöffnen der Datei.





Smartobjekte kreativ eingesetzt

Smartobjekte werden Ihre Arbeitsweise mit Photoshop grundlegend verändern. Alle Ebeneninhalte bleiben jederzeit editierbar, ohne dass Sie Verluste befürchten müssen. Lernen Sie alle Kniffe kennen, mit denen Sie die cleveren Ebenen beherrschen.

BEISPIEL 1: NICHT-DESTRUKTIV TRANSFORMIEREN



PIXELBREI OHNE SMARTOBJEKT

Lin Bildelement, das auf einer eigenen Ebene liegt, kann mit **Bearbeiten > Transformieren** (Strg+T) leicht skaliert oder verzerrt werden. Doch einmal verkleinert, lässt sich der Inhalt einer "normalen" Ebene kaum noch vergrößern, da die Qualitätsverluste zu groß sind (Bild oben: nach Verkleinern und anschließendem Vergrößern). Es kommt zu Pixelstufen.

Q Q Enderg	Neu CSS kopieren		aram Bid Bikishen ausfalen
	Ebene duplizieren Läschen	,	
	Ebene umbenennen Ebenenstil Smartfilter	;	
	Neue Füllebene Neue Einstellungsebene Ebenenisrhab-Optionen	:	Arrow and
	Ebenenmaske Vektormaske Schnittmaske erstellen	Alt+Strg+G	
	Smartobjekte		In Smartobjekt konvertieren
	Videoebenen Rastern	;	Neues Smartubjekt dan h Kopie Inhalt bearbeiten
	Neues ebenenbasiertes Slice		Johat exportieren
	Ebenen gruppieren Ebenengruppierung aufheben Ebenen ausblenden	Strg+G Umschalt+Strg+G	Ishat ersetzen Stapelmodus
	Asordnen Formen kombinieren	;	Rastern
	Ausrichten Verteilen	;	

EBENE KONVERTIEREN

2 Smartobjekte helfen, Qualitätsverluste wie diese beim Transformieren zu vermeiden. Möchten Sie eine Ebene in ein Smartobjekt umwandeln, gehen Sie z. B. auf Ebene > Smartobjekte > In Smartobjekt konvertieren. Um wieder zum Original wechseln zu können, klicken Sie die Ebenenminiatur doppelt an. Gehen Sie auf Datei > Speichern.



VERLUSTFREI MIT SMARTOBJEKT

3 Sie haben damit den Inhalt der Ebene in einer eigenen Datei ausgelagert. Zurück im Dokument können Sie die Ebene *in alle Richtungen skalieren* und verzerren wie Sie möchten, da Photoshop immer auf die Originaldatei zurückgreifen kann. Selbst extreme Verkleinerungen mit anschließender Vergrößerung ändern nichts an der Bildqualität. So arbeiten Sie flexibel, so lange das Bildelement noch nicht perfekt ausgerichtet ist. Man spricht hierbei von einer nicht-destruktiven Bildbearbeitung.



SO ARBEITEN SIE MIT SMARTOBJEKTEN

Ps	Datei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter
	Neu.					Strg+	N
4	Öffn	en				Strg+	o 🗋
••	In Br	idge suchen				Alt+Strg+	0
N.	In M	ini Bridge sucł	nen				
FΨ	Öffn	en als			Alt+Ums	chalt+Strg+	0
	Als S	martobjekt öf	fnen				
¥.	Letzt	e Dateien öffn	en				•
2	Schli	eßen				Strg+\	N
÷	Alle	schließen				Alt+Strg+\	N
4,	Schli	eßen und zu B	ridge g	Jehen	Umso	halt+Strg+\	N
Ø.,	Speid	chern				Strg+	S
	Speid	chern unter			Ums	chalt+Strg+	S
ø ,	Eincl	hecken					
.	Für V	Veb speichern			Alt+Ums	chalt+Strg+	S
1	Zurü	ck zur letzten	Version			F1	.2
2	Platz	ieren					

SMARTOBJEKTE ERZEUGEN

Sie erzeugen Smartobjekte alternativ über diese 1 Menü-Wege: Datei > Als Smartobjekt öffnen, Ebene > Smartobjekte > In Smartobjekt konvertieren oder Filter > Für Smart-Filter konvertieren.



>> EIN DOPPELKLICK AUF DIE EBENENMINIATUR EINES **SMARTOBJEKTES** ÖFFNET DIE HINTERLEGTE DATEI IN EINEM EIGENEN FENSTER IN PHOTOSHOP. DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-PROFI



INHALT BEARBEITEN

Ein Doppelklick auf die **Ebenenminiatur** eines Smartobjektes öffnet das ausgelagerte Dokument in Photoshop. Sie können die Datei wie gewohnt bearbeiten, dürfen dann aber nicht vergessen, Datei > Speichern im Menü zu klicken.



2 Ebene > Neu > Ebene durch Kopie kopier ale zwielen Zument. Wollen Sie ver-Ebene > Neu > Ebene durch Kopie kopiert die Ebene, verbindet diese

hindern, dass beide Kopien mit demselben Smartobjekt verbunden sind,

wählen Sie Ebene > Smartobjekte > Neues Smartobjekt durch Kopie.

INHALTE ERSETZEN

Wenn Sie in einer Datei mit einem Platzhalter arbeiten, lohnen sich Smartobjekte ebenfalls. Um den Inhalt eines Smartobjektes komplett zu ersetzen, gehen Sie auf Ebene > Smartobjekte > Inhalt ersetzen. Bestätigen Sie über Platzieren.



INHALTE EXPORTIEREN

5 Möchten Sie den Inhalt eines Smartobjekts exportieren, so gehen Sie im Menü auf Ebene > Smartobjekte > Inhalt exportieren. Sie legen den Speicherort fest und klicken dann auf Speichern.

pearbenen phu	coene sennit Huswann Prices	SO Ansient Henster		
kutom ausma 🛛 🕅 Grup	Neu CSS kopieren	,	吉吉士 体の	
bei 16,7% (Kuh, RG	Ebene duplizieren			
	Löschen	,		
	Ebene umbenennen			
	Ebenenstil			
	Smartfilter	*		
	Neue Füllebene		100000000000000000000000000000000000000	
	Neue Einstellungsebene			
	Ebeneninhalt-Optionen			
	Ebenenmaske	,		
	Vektormaske	,		
	Schnittmaske erstellen	Alt+Strg+G		1000
	Smartobjekte			200
	Videoebenen			122
	Rastern		Text	1000
	Neues ebenenbasiertes Slice		Form	1209
	Ebenen gruppieren	Strg+G	Vektormaske	8
	Ebenengruppierung aufheben	Umschalt+Strg+G	Smartobiekt	1.1
	Ebenen ausblenden		Video	10.0
	Anordara		30	10.00
			Ebenenstil	

ZURÜCK ZUR NORMALEN EBENE

6 Möchten Sie die Verbindung zur ausgelagerten Datei aufheben und das Smartobjekt zurück in eine normale Ebene verwandeln, so gehen Sie auf Ebene > Rastern > Smartobjekt. Alle Transformierungen und Filter werden dann final angewendet.



AUS ADOBE ILLUSTRATOR

Praktisch für professionelle Grafiker: Dateien aus Illustrator können Sie als Smartobjekt in Photoshop einfügen. Sie öffnen die Datei über Datei > Als Smartobjekt öffnen. Die Bearbeitung der ausgelagerten Datei erfolgt weiter in Illustrator.



TRICK: MEHRFACHE MASKEN

Smartobjekte erlauben es, zwei Masken für ein Motiv zu kombinieren, etwa für einen Freisteller und eine zusätzliche Verlaufsmaske für einen weichen Übergang. Legen Sie die Freistell-Maske in der ausgelagerten Datei an, und die Maske mit dem Verlauf zur Überblendung in Ihrer Hauptarbeitsdatei.



GRUNDLAGEN ERSTE SCHRITTE

Smart-Filter erklärt

Filter, die sich jederzeit editieren lassen – selbst wenn die Datei gespeichert und erst Monate später wieder geöffnet wird: ein Traum für jeden Gestalter.



Smart-Filter werden einer **Smartobjekt-Ebene** direkt zugeordnet. Sie stehen mit dem **Filternamen unterhalb des Ebenennamens**. Eine Filtermaske bezieht sich auf alle Smart-Filter, die einem Smartobjekt zugeordnet sind.

TIPP EBENENSTILE

Jel IN

Smartobjekte lassen nicht nur Smart-Filter zu, sondern erlauben auch die Kombination mit Stilen, die sich ebenso jederzeit bearbeiten lassen.

BEISPIEL 2: TEXTUREN AUS DEM NICHTS ERSTELLEN



ZUFALLSPRODUKT: WOLKEN

¹Öffnen Sie ein *neues Dokument* in der Größe 800 x 600 px. Der Hintergrundinhalt sollte auf *Transparent* stehen. Gehen Sie auf *Filter > Für Smart-Filter konvertieren*, und drücken Sie den Buchstaben D für die Standardfarben Scharz und Weiß. Gehen Sie auf *Filter > Renderfilter > Wolken*.



DIFFERENZ-WOLKEN

2 Wechseln Sie zur *Kanäle-Palette*, und gehen Sie unten auf die Schaltfläche *Neuen Kanal erstellen.* Klicken Sie im Menü auf *Filter > Wolken* und dann dreimal auf *Filter > Renderfilter > Differenz-Wolken.* Wechseln Sie zurück zur *Ebenenansicht*, und aktivieren Sie die oberste Ebene.



BELEUCHTUNGSEFFEKTE

3 Gehen Sie auf *Filter > Renderfilter > Beleuchtungseffekte*. Aktivieren Sie den Relief-Kanal *Alpha 1*, und stellen Sie die *Höhe* auf 100. Passen Sie dann die weiteren Werte an. Hier steht der *Fokus* auf 100, den *Glanz* auf –100, *Material* auf 100, die *Belichtung* auf 5 und die *Umgebung* auf –5.



SO ARBEITEN SIE MIT SMART-FILTERN

luswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe				
Fenster 👔	Letz	ter Filt	er						
	Für Smartfilter konvertieren								
	Filtergalerie								
	Adaptive Weitwinkelkorrektur Alt+Ums								
	Camera Raw-Filter Um								
	Objektivkorrektur Ums								
	Verf	lüssige	en			Ums			
	Ölfa	rbe							
	Fluc	htpun	kt						
	Raus	chfilt	er						
88888	Rend	derfilte	er						

EBENEN VORBEREITEN

Um Smart-Filter einsetzen zu können, gehen Sie im Menü auf Filter > Für Smart-Filter konvertieren. Die Ebene wird damit in ein Smartobjekt umgewandelt. Nur Smartobjekte erlauben Smart-Filter.

ahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe					
stra.	Letzt	ter Filt	er	Strg+F						
	Für S	Smartf	ilter konve	rtieren						
	Filtergalerie									
	Ada	- ptive V	Veitwinkelk	orrektur	Alt+Umschalt+Strg+A					
80	Cam	nera Ra	w-Filter		Umschalt+Strg+A					
83	Obje	ktivko	rrektur		Umschalt+Strg+R					
	Verfl	lüssige	en		Umschalt+Strg+X					
83	Ölfa	rbe								
88	Fluc	htpun	kt		Alt+Strg+V					
8	Raus	chfilte	er		•					
	Rend	derfilte	er		+					
83	Scha	arfzeicl	hnungsfilte	er -	+					
99	C+ilia	ierung	efilter		•					

AUSNAHMEN

2 Sie können nahezu jeden Photoshop-Filter als Smart-Filter einsetzen. Es gibt nur wenige Ausnahmen, wie etwa Fluchtpunkt oder vor Photoshop CC Verflüssigen. Ebenfalls als Smart-Filter verfügbar sind dafür jedoch zusätzlich die Korrekturen > Tiefen/ Lichter und > Variationen.



SMART-FILTER BEARBEITEN

3 Um einen *Smart-Filter* zu bearbeiten, *klicken Sie den Filternamen doppelt an*. Es öffnet sich (falls vorhanden) das passende *Dialog-Fenster*. Ändern Sie die Werte ab, und bestätigen Sie über *OK*.



REIHENFOLGE ÄNDERN

Der Filter, der zuunterst im Filterstapel zu einem Smartobjekt liegt, wird als Erstes angewendet, der darüber liegende danach. Der obere baut quasi auf das Ergebnis des unteren auf. Sie ändern die Filterreihenfolge durch einfaches Klicken und Ziehen.



EIN- UND AUSBLENDEN

5 Jedes Smartobjekt hat ein eigenes **Augensymbol**. Sie können seine Ebene darüber wie jede Ebene **ein- und wieder ausblenden**. Ebenso steht auch vor jedem Smart-Filter-Eintrag ein **Augensymbol**. SMART-FILTER SPEICHERN DIE EINSTELLUNGEN EINES FILTERS ALS EBENEN-EINTRAG. ÄHNLICH WIE BEI EINSTELLUNGSEBE-NEN KÖNNEN SIE DEN DIALOG JEDERZEIT WIE-DER AUFRUFEN. METZMACHER, PHOTOSHOP-PROFI

Elemen Deckards 100% = Porent © C T I D Porent © Deckards 100% = Porent © C A Riche 100% = © Schiff © Smuther © Maller nuclen

SMART-FILTER MASKIEREN

6 Alle Smart-Filter eines Smartobjekts erhalten zusammen eine Maske für alle Filter. Sie können darüber mit dem Pinsel und schwarzer sowie weißer Farbe bestimmen, wo sich die Filter auswirken sollen. Das funktioniert wie bei jeder Ebenenmaske.



FÜLLOPTIONEN UND DECKKRAFT 7 Neben dem *Filternamen* sehen Sie ein *Symbol*, das nach einem *Doppelklick* ein Dialog-Fenster öffnet. Darin haben Sie die Möglichkeit, die *Fülloptionen* und die *Deckkraft* des Filters einzustellen.



TRICK: SMART-FILTER MAL ZWEI

Weisen Sie einer normalen Ebene den ersten Smart-Filter zu. Dem dadurch erstellten Smartobjekt können Sie wieder weitere Smart-Filter zuweisen. So lassen sich die Filter auch verschachteln.







Der lebendige Reisekoffer

Der Einsatz von Smartobjekten und Smart-Filtern für kreative Montagen wird Ihren Arbeitsablauf revolutionieren. So arbeiten Sie während des gesamten Bearbeitungsprozess nicht-destruktiv und pixelschonend – alles bleibt editierbar.



SO BLEIBEN SIE FLEXIBEL: SMARTOBJEKTE UND SMART-FILTER KOMBINIERT



BILDELEMENTE FREISTELLEN

Klicken Sie auf Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden. Mit dem Buntstift, schwarzer Vordergrundfarbe und einer größeren Pinselvorgabe malen Sie über den Hintergrund, um das Objekt grob freizustellen. Zoomen Sie näher heran, und arbeiten Sie entlang der Kante mit dem Polygonlasso weiter. Schließen Sie die Auswahl, und drücken Sie die Entfernen-Taste bei schwarzer Hintergrundfarbe.



OBJEKTKANTEN OPTIMIEREN

2 Kopieren Sie die Ebene mit dem freigestellten Objekt über Strg+J. Gehen Sie zu Ebene > Schnittmaske erstellen. Mit dem Wischfinger-Werkzeug, das in der Optionsleiste auf einen Schwellenwert von 40 % eingestellt wurde, ziehen Sie am Rand von innen nach außen etwas "Material" heraus, um Farbsäume zu minimieren, ohne Unschärfen einzuarbeiten.



HINTERGRUND ANLEGEN

Brstellen Sie ein neues Dokument, und füllen Sie es mit der Farbe RGB 229, 226, 217. Fügen Sie ein Foto mit Strand und Meer ein, und sorgen Sie mit einer Maske für weiche Übergänge. Nutzen Sie Bilder eines texturierten Strandes, um im Vordergrund für mehr Struktur zu sorgen. Einige Fußspuren im Sand sorgen für einen schönen Blickfang. Begleitmaterial auf der Heft-DVD

MIT DEM ABWEDLER- UND **DEM NACHBELICHTER-**WERKZEUG ERZEUGEN SIE DURCH ÜBERMALEN **EINE OPTIMIERTE** LICHTSTIMMUNG. 📢 DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-PROFI





BILDMATERIAL EINFÜGEN

Um nun die freigestellten Bildelemente einzufügen, gehen Sie im Menü auf Datei > Platzieren. Wählen Sie die erste Datei mit einem freigestellten Element über Platzieren aus. Ändern Sie die Größe des Bildelementes ab, und positionieren Sie es mit dem Verschieben-Werkzeug an passender Stelle. So haben Sie ein Smartobjekt erzeugt, dem weitere folgen.

ERSTE SCHRITTE GRUNDLAGEN





BILDMATERIAL ANGLEICHEN

Klicken Sie auf Ebene > Neue Einstellungsebene > 5 Schwarzweiß und reduzieren Sie die Deckkraft auf etwa 60 %. Erstellen Sie eine neue Ebene über Umschalt+Strg+N, und ändern Sie die Füllmethode von Normal auf Farbe ab. Malen Sie mit dem Pinsel und verschiedenen Farben dezent neue Farbtöne ein. Reduzieren Sie die Deckkraft bei Bedarf.



SCHATTEN EINZEICHNEN

6 Auf eigenen Ebenen malen Sie mit dem *Pinsel-*Werkzeug, einer kleinen Pinselvorgabe und schwarzer Farbe unterhalb der Ebenen mit den Bildelementen die Schatten ein. Grob kann in Kernschatten, also Schatten, die ganz nah am Körper liegen, und Schlagschatten, die sich aus der (erzeugten) Lichtstimmung ergeben, unterschieden werden.



LICHTSTIMMUNG

Ein sehr eleganter Weg zum Auftrag des Lichtund Schattenspiels führt über Umschalt+Strg+N, wobei Sie im Dialog-Fenster Ineinanderkopieren und Mit neutraler Farbe für den Modus Ineinanderkopieren füllen (50 % Grau) aktivieren. Mit dem Abwedler und dem Nachbelichter sorgen Sie dann durch Übermalen in dieser Ebene für eine optimierte Lichtstimmung.



RAUCH UND NEBEL

Erstellen Sie eine *neue Ebene,* und drücken Sie *D* auf der Tastatur. Wenden Sie den *Render*filter > Wolken an. Gehen Sie auf Ebenenmaske hinzufügen, und wenden Sie auch auf diese den Wolkenfilter an. Klicken Sie die Maskenminiatur mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie Ebenenmaske anwenden aus. Gehen Sie auf Ebenenmaske hinzufügen mit gedrückter Alt-Taste, und malen Sie den Nebel mit weißer Farbe und dem Pinsel ein.





OHNE VERLUSTE

Beim nichtdestruktiven Arbeiten lassen Sie Smartobjekte mit Smart-Filtern. Ebenenstilen und Einstellungsebenen zusammenspielen. So können Sie die Effekte. Filter und Korrekturen jederzeit korrigieren.



SCHÄRFEN UND KORREKTUREN

Wirken einzelne Bildelemente zu unscharf, so aktivieren Sie die jeweilige Smartobjekt-Ebene und gehen auf Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unscharf maskieren. Stellen Sie die Stärke auf 300 %, den Radius auf 0.3 px und den Schwellenwert auf 0 Stufen. Möchten Sie eine Korrektur auf ein Smartobjekt anwenden, so gehen Sie auf Ebene > Neue Einstellungsebene und eine der Korrekturen.

[Pc	GRUNDL	Agen e	RSTE SC	CHRITTE										
Ps	Datei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe				
▶ ⊕	-	Autom. ausw.:	Grup	pe 💠	Transl	ormationsstrg	. 🔲	0∎]		\$.	8 8	±	þþ	¢‡	C
••	× Frei:	stellen-und-	Auswa	ehlen.ps	d bei 25%	6 (RGB/8)	×								
▶⊕	Ne.														
Ξ,				-											
$\not\bowtie$	■ <i>Ç</i> Lass	so-Werkzeug roon-Lasso-Werkzi	and			-	-								
Z ,	j Mag	netisches-Lasso-V	Verkzeug		-										
4 ,					e. (
<i>ø</i> .															
Ø.										New New York					-
4.					A.	Alt			6			S.	14		
1 .	-				(1)						Se-	Jett			E
<i>.</i>									621					1	
₹.		DIE WERKZ	EUGE wahl oder ar	ngelegt als Pf	ad: Photoshop				IN SUCCESSION						
		hält so einige Werkz che zu selektieren. I	euge bereit, Für Flächen s	, um pixelger sind das eher	nau Bildberei- r grobe For-				15						
₽. ▲		ben reagieren, sowi	e mit den Pf	ale auf Grund adwerkzeug	en der Profis.				11						
				6	2	-			12						
<i>Р</i> . Т	 Seich Freifo 	nenstift-Werkzeug orm-Zeichenstift-We	erkzeug	5	E										
т, ►	+ Ankei - Ankei	rpunkt-hinzufügen-1 rpunkt-löschen-Wei	Werkzeug rkzeug	A	No.										
	Punk	t-umwandeln-Werk:	zeug					14							
<u></u>				C		Ð.		-							
a			1000						1		/				
u 4			- August							-					
			4						I						
\Box				JE.			Aur	ii -		lin .					
æ,				-				i un u	TRE	11. 2777					
								124							
						and a second									
									AN TER		TER A				

🏭 3D-Modus: 🕵 🔘 슈 🍲 🛋

CHECKLISTE

Photoshops Freistellungsmethoden in der Übersicht:

- Zauberstab und Schnellauswahl-Werkzeug
- Lasso-Werkzeuge in Variationen
- Radiergummis zur schnellen Überprüfung in der Montage
- Zeichenstift-Werkzeug zur Auswahl auf Grundlage eines Pfades
- Kanäle als Grundlage zum Freistellen über eine Maske
- Optimierungsmethoden nach dem Freistellen

Grundlagen: So nutzen Sie die Freistellmethoden richtig

Auswählen und Freistellen

Wurde ein Bildelement selektiert, so ist das Freistellen nur noch einen Klick entfernt. Photoshop bietet uns dazu zahlreiche Werkzeuge und Funktionen an, um je nach Bildinhalt die richtige Technik einzusetzen. Bildbearbeiter Dirk Metzmacher stellt die wichtigsten Tricks und Kniffe für eine perfekte Auswahl vor.



Schnelle Helfer: Freistellen per Hand und über Farbbereiche Werkzeuge für alle Auswahl-Fälle



Photoshop bietet uns insgesamt neun Auswahl-Werkzeuge an, drei ganz unterschiedliche Radiergummis und fünf Werkzeuge zum Anlegen und Optimieren eines Pfades, der sich leicht in eine Auswahl verwandeln lässt.

Adobe zeigt uns also schon mit der reinen Anzahl an Tools zum Auswählen, wie wichtig dieser Vorgang ist. Und so gibt uns die Werkzeugleiste eine Reihenfolge vor, die bei der Bearbeitung viel Sinn macht: Zunächst werden die groben Auswahl-Werkzeuge gelistet, wie etwa zur Selektion von rechteckigen oder kreisförmigen Bereichen. Genauer und von Hand geht es mit den drei Lasso-Werkzeugen weiter.

Wir kommen gleich zu zwei Werkzeugen, die eine Auswahl auf Grundlage von Farbbereichen vornehmen. Der Zauberstab gehört zu Photoshops ältesten Werkzeugen, genial ergänzt durch das Schnellauswahl-Werkzeug, welches seinen Namen zu Recht trägt.

Möchten Sie nur kurz testen, wie ein Element freigestellt in einer Montage wirkt, so nutzen Sie die *Radier*- *gummis*, deren Freistellung schnell, doch zugegeben, relativ unsauber gelingt.

Der Profi nutzt den Zeichenstift, um damit einen Pfad um das gewünschte Bildelement anzulegen. Dabei gibt es einige Techniken, zeitsparende Tastenkürzel sowie Tipps und Tricks zu beachten, welche die Anwendung doch sehr erleichtern. Steht der Pfad fest, so lässt sich daraus leicht eine Auswahl produzieren. Und eine Auswahl bedeutet immer auch, dass eine Ebenenmaske nur einen Klick entfernt ist.

Dabei ist zu beachten: Alle Werkzeuge lassen sich kombinieren. So entsteht etwa zunächst nur eine recht grobe Auswahl, die Schritt für Schritt vielleicht zunächst mit dem Lasso und dann mit dem Schnellauswahl-Werkzeug verfeinert wird. Zahlreiche Wege führen also zum Ziel der großen Welt der Montagen und Collagen.





Begleitmaterial auf der Heft-DVD

AUSWAHLELLIPSE UND -RECHTECK

Große Flächen wählen Sie mit dem Auswahlrechteck und der Auswahlellipse aus. Halten Sie dabei die Umschalt-Taste gedrückt, so zieht Photoshop ein Quadrat bzw. eine Kreisform auf. Halten Sie zusätzlich die Alt-Taste gedrückt, so entsteht die Auswahl des Objekts aus der Mitte heraus.



DIE LASSO-WERKZEUGE 2 Mit dem *Lasso* zeichnen Sie die Auswahl ein-fach frei ein. Beim *Lösen der Maustaste* wird diese automatisch geschlossen. Das Polygon-Lasso zieht dagegen von Klick zu Klick gerade Linien auf. Ein Doppelklick schließt hier die Auswahl. Aktivieren Sie Glätten, um feinere Ergebnisse zu erhalten.

>> BEI GEDRÜCKTER UMSCHALT-TASTE KÖNNEN SIE DER AUSWAHL JEDERZEIT ABSCHNITTE HINZUFÜGEN. «

DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



DER ZAUBERSTAB

Der Zauberstab nimmt die angeklickte Farbe unterhalb des Mauszeigers auf und wählt automatisch ähnliche Farben im Dokument aus. Ab wann Photoshop eine Farbe als ähnlich definiert, steuert der Wert für Toleranz, den Sie in der Optionsleiste finden. Perfekt für einfarbige Flächen.



DAS SCHNELLAUSWAHL-WERKZEUG Das Schnellauswahl-Werkzeug erkennt Farbbereiche. Dabei wählt es immer bis zur nächsten, deutlichen Kante aus. Die Größe der Werkzeugspitze bestimmt dabei die Stärke der Umsetzung. Feiner arbeiten Sie also mit einer kleinen Spitze, die Sie in der Optionsleiste einstellen.



DAS MAGNETISCHE LASSO

Beim *Magnetischen-Lasso-Werkzeug* versucht Photoshop, die Konturen des Objektes zu erkennen und legt die Auswahlkante entsprechend daran an. In der Optionsleiste können Sie dazu die Breite und den Kontrast einstellen, um die Stärke der "Anziehungskraft" zu regeln.



DIE RADIERGUMMIS

Der magische Radiergummi wählt einen Farbbereich ähnlich dem Zauberstab aus, wobei dieser gleichzeitig gelöscht wird. Kanten optimieren Sie dabei mit dem Hintergrund-Radiergummi. Fahren Sie mit diesem an den Übergängen entlang, so werden gleichfarbige Abschnitte gelöscht.

Auswahl: Aufgenommene Farben 🔹	OK
Gesichter erkennen Logalisierte Farbgruppen	Abbrechen
	Laden
Baraich: No.	Speichern
	Z A.
	🗌 Umkehren
2 C	
\$2 I	
 Auswahl O Bild 	

FARBBEREICH AUSWÄHLEN

Gehen Sie im Menü auf Auswahl > Farbbereich. Klicken Sie im Dokument auf die Farbe, die Sie auswählen möchten. Stellen Sie dann die Toleranz so ein, dass der gewünschte Farbbereich komplett weiß abgebildet wird. Bestätigen Sie mit OK. Der Farbbereich wurde selektiert.



WERKZEUGE KOMBINIEREN

Sie können mit einem Auswahl-Werkzeug bei • gedrückter Umschalt-Taste Ihrer Auswahl jederzeit Abschnitte hinzufügen. Bei gedrückter Alt-Taste haben Sie die Möglichkeit die Bereiche von der Auswahl zu subtrahieren. Werden beide Tasten zusammen gehalten, so bildet das eine Schnittmenge.



Saubere Ränder: Kante-verbessern-Dialog Auswahl optimieren

Photoshop bietet uns eine mächtige Option an, bestehende Auswahlen gezielt zu optimieren.

Ist eine Auswahl vorhanden (die kleinen "Ameisen" laufen) und auch eines der zahlreichen Auswahl-Werkzeuge aktiv, so können Sie in der Optionsleiste den Button *Kante verbessern* anklicken. Es öffnet sich ein großes Dialog-Fenster zur Kantenverbesserung.

Wählen Sie einen Ansichtsmodus aus, um das freigestellte Element auf schwarzem oder weißem Hintergrund, als Überlagerung oder vor den typischen Photoshop-Kacheln sehen zu können. Sie erhalten so eine bessere Übersicht, ob das Bildelement schon sauber freigestellt ist oder Anpassungen nötig sind. Über Kante anpassen können Sie diese bei Bedarf vornehmen.

Kante anpassen

Abrunden sorgt etwa dafür, dass allzu spitze Kurven abgerundet werden. Die weiche Kante ist auch aus der Optionsleiste bekannt und ermöglicht weich verlaufende Übergänge der Auswahlkante. Der Kontrast steuert diesem Effekt wieder entgegen, lässt die Kante also härter verlaufen.

Über Kante verschieben kann diese etwas nach innen oder außen verlängert werden, um etwa unerwünschte Farbblitzer eines alten Hintergrundes zu entfernen. Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, so schließen Sie den Vorgang über den Button *OK* ab.

- Zoom-Werkzeug: Zoomen Sie näher in Ihr Bild hinein.
 Hand-Werkzeug: Schieben Sie bestimmte Bildbereiche in die Mitte des Vor-
- schaufensters.
 3 Anzeigen: Hier bestimmen Sie den Ansichtsmodus und legen fest, wie der ausgewählte Bildbereich dargestellt wird.
- 4 Radius anzeigen: Diese Option zeigt den Bearbeitungsradius an. Nutzen Sie diese, um die Wirkung der Radius-Einstellung besser beurteilen zu können.
- 5 Original anzeigen: Wechselt kurzfristig zur Ansicht der ursprünglichen Auswahl und eignet sich gut für einen direkten Vorher-Nachher-Vergleich.
- 6 Smartradius: Ist Smart-Radius aktiv, wird der Radius automatisch an die Objektkanten angepasst.
- 7 Radius: Legt fest, wie breit der Bereich ist, in dem die Kantenverfeinerung durchgeführt wird.
- 8 Abrunden: Glättet gezackte Auswahlkanten. Es entsteht eine mehr oder weniger stark abgerundete Kante.
- Weiche Kante: Zeichnet Auswahlkanten weich und sorgt für

	Kan	te verbesse	rn	
a r	- Ansichtsmodus	3	4	
<u>ک</u>	Anzeigen:	-	 Radius anzeiger Original anzeige 	n (J) n (P)
	— Kantenerkennung) Smartradiu	5 15 6	
	7 Radius:		3,1	Рх
	Kante anpassen			
	8 Abrunden:	<u>۵</u> ــــــ	0	
	9 Weiche Kante:	~ <u>`</u>	1,9	Px
	10 Kontrast:	<u>۵</u> ـــــ	0	%
11	Kante verschieben:		0	%
	Ausgabe			
		Farben de	kontaminieren 12	
	Stärke:	(<u>63</u>	%
	13 Ausgabe in:	Neue Ebene	mit Ebenenmaske	\$
	Einstellungen spei	chern		
			Abbrechen	ок

einen fließenden Übergang zwischen ausgewähltem und nicht ausgewähltem Bereich. Kontrast: Der Regler verstärkt den Kantenkontrast und zeichnet Auswahlkanten schärfer.

11 Kante verschieben: Über diesen Regler können Sie den Auswahlbereich entsprechend verkleinern oder vergrößern.



GROBE AUSWAHL ALS VORARBEIT

Hier wurde der Vogel recht grob mit dem Lasso-Werkzeug umfahren. Möchten Sie bei geraden Abschnitten kurz zum Polygon-Lasso-Werkzeug wechseln, so halten Sie die Alt-Taste gedrückt. Die Maustaste wird erst losgelassen, sobald die Auswahl geschlossen ist. Unsere getroffene Auswahl ist gut, soll aber noch etwas optimiert werden.



EINSTELLUNGEN TREFFEN

2 Dazu rufen Sie in der **Optionsleiste** über **Kante** verbessern das Dialog-Fenster auf, in dem Sie zur besseren Kontrolle den Ansichtsmodus **Auf Ebe**nen wählen sollten. Mit der **Lupe** zoomen Sie näher an die Flügel heran. Unter der **Kantenerkennung** aktivieren Sie den **Smartradius** und erhöhen den **Radius** darunter, um die Auswahl zu verfeinern.



12 Farbe dekontaminieren: Ist

diese Option angewählt, wer-

den Farbränder von Obiektkan-

ten aus dem Bild entfernt, die

z. B. durch Reflexionen des

Hintergrunds entstehen.

13 Ausgabe an: Legen Sie hier

fest, wie Ihre optimierte Aus-

wahl anschließend von Photo-

shop verarbeitet werden soll.

RÄNDER ÜBERMALEN

3 Ein Problembereich sind hier die Federn, die den Hintergrund durchschimmern lassen. Ähnlich wie beim Freistellen von Haaren setzen Sie einfach das **Radius-verbessern-Werkzeug** ein und malen damit am Rand entlang. Zwei Drittel der Spitze sollten bei der Bearbeitung über den Hintergrund reichen, um Photoshop die Erkennung zu erleichtern.





Begleitmaterial auf der Heft-DVD

Ebenenmodi-Trick

Eine sehr zeitsparende Methode bietet die Kombination einer groben Freistellung mit einem Ebenenmodi an. Dabei wird ein Bildelement, das vor einem weißen oder neutralgrauen Hintergrund fotografiert wurde, so verrechnet, dass es wie freigestellt wirkt. Eine Kopie dieser Ebene sorgt dann für die weiteren, innenliegenden Bereiche, die normal dargestellt werden sollen.



GROB AUSWÄHLEN

Das Schnellauswahl-Werkzeug selektiert grob ein Bildelement. Dabei darf der Hintergrund leicht eingeschlossen werden. Klicken Sie auf Ebenenmaske hinzufügen.



MASKE OPTIMIEREN

Buplizieren Sie die Ebene über Strg+J. Ändern Sie die Füllmethode auf Normal ab, und optimieren Sie beide Masken mit dem Pinsel und schwarzer Vordergrundfarbe.

1000		
		5
10.00	the E hall of F	m 33
	8./ 0 B 1000 B	
0	- 1	
O .	and a set of the set o	
•	Owa	
•		
•		
a	*der(6er)	
•	Palan (ana)	
•	Report	

EBENENMODUS FESTLEGEN

2 Ändern Sie die *Füllmethode* bei einem weißen Hintergrund auf *Multiplizieren* ab. Ist der Hintergrund Grau, so könnte Ineinanderkopieren bessere Ergebnisse liefern.

>> EINE SEHR ZEIT-SPARENDE METHODE: **KOMBINATION EINER GROBEN FREISTELLUNG MIT** EINEM EBENENMODI. **{**

DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



KONTRASTREICHER KANAL

Nach dem Aufrufen der Kanäle-Palette klicken Sie die einzelnen Kanäle zum Überprüfen an. Wählen Sie den Kanal aus, der den größten Kontrast zum Hintergrund zeigt.



MASKE ANLEGEN

Die Kanal-Miniatur wird bei gedrückter Strg-Taste angeklickt. Wechseln Sie zu den Ebenen. Gehen Sie auf Ebenenmaske hinzufügen. Strg+I kehrt die Maske um.



KONTRAST ERHÖHEN 2 Durch Ziehen auf *Neuen Kanal* kopieren Sie ihn. Gehen Sie dann zu *Bild > Korrek*turen > Helligkeit/Kontrast, um die Unterschiede weitaus deutlicher zu gestalten.

>> WÄHLE DEN **KANALAUS, DER DEN GRÖSSTEN KONTRAST ZUM AKTUELLEN** HINTERGRUND ZEIGT. **{** DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



Kanäle nutzen

Sehr feine Bildelemente, wie etwa Federn, Fell oder Haare, lassen sich kaum von Hand auswählen. Eine Lösung führt über die Kanäle, in denen die Grundlage für eine Ebenenmaske geschaffen wird. Dieser Weg funktioniert immer, wenn sich das Objekt kontrastreich vom Hintergrund abhebt. •

GRUNDLAGEN ERSTE SCHRITTE



Für Anspruchsvolle: Das Zeichenstift-Werkzeug im Einsatz für Auswahlen **Freistellen mit Pfaden**

Der Photoshop-Profi nutzt Pfade zum Freistellen. Bei der Anwendung des Zeichenstift-Werkzeuges gibt es einige Techniken zu beachten, um Kurven sauber anzulegen und Positionen schnell zu optimieren. Die zahlreichen Vorteile, die sich uns bieten, sprechen für diese Methode.

Wer an Pfade denkt, meint oft Vektorgrafiken, die darauf basieren. Uns geht es aber vielmehr um das Anlegen eines Pfades zum Freistellen. Sehr spannend ist der folgende Weg über eine Umwandlung als Selektion hin zu einer Maske und damit zum freigestellten Bildelement.

Vorteile der Pfad-Auswahl

Vergleichen wir etwa das Polygon-Lasso-Werkzeug mit der Auswahl über Pfade, so werden uns die Vorteile schnell klar: Jederzeit können wir hierbei zu einem anderen Werkzeug wechseln, um etwa mit der Lupe den Bildausschnitt zu vergrößern. Wird der Zeichenstift wieder aktiviert, so ist der Pfad wieder aktiv und kann erweitert werden. Auch führt ein zu schnell folgendes Klicken hier nicht dazu, dass der Pfad unerwünscht geschlossen wird. Den größten Vorteil bieten uns die Pfade aber beim Aufziehen von Kurven an, so muss ein kurviger Bereich nicht Klick für Klick nachgezeichnet werden, sondern wird einfach mit einem einzigen, gehaltenen Klick groß aufgezogen - wie wir Ihnen auf dieser Seite unten zeigen.



KURVENPUNKTE SETZEN

Um den ersten oder einen weiteren Punkt als Kurvenpunkt statt als Eckpunkt zu setzen, drücken Sie die Maustaste hinunter und ziehen die Grifflinie in Laufrichtung des Pfades hinaus. Grifflinien münden immer tangential zum Pfad in den Kurvenpunkt. Kurze Grifflinien produzieren kleine Radien, lange Grifflinien erzeugen große.



KURVENPUNKTE UND ECKEN

2 Um den Pfad wanrend des Arson sen und aus einer Ecke eine Kurve und anders-Cie mit dem **Punkt**herum zu machen, klicken Sie mit dem Punktumwandeln-Werkzeug und gedrückter Alt-Taste auf den Kurvenpunkt. Ebenso können Sie den Zeichenstift verwenden. Nun können Sie die äußere Griffli*nie* entfernen oder sie in eine neue Richtung ziehen.



STÜTZPUNKTE VERSCHIEBEN

Bicken Sie mit dem Zeichenstift und bei gedrückter Strg-Taste oder mit dem Direktauswahl-Werkzeug (weiß gefüllter Pfeil) ohne Zusatzbefehl auf einen oder mehrere Punkte, um diese auszuwählen. Halten Sie die etwaige Tastenkombination gedrückt, und bewegen Sie den Pfadbereich mit der Maus oder der entsprechenden Pfeiltaste.



SCHRITT FÜR SCHRITT: PFAD ANLEGEN UND OPTIMIEREN

Begleitmaterial auf der Heft-DVD



ZEICHENSTIFT AKTIVIEREN UND EINSTELLEN

Aktivieren Sie das Zeichenstift-Werkzeug, und stellen Sie den Werkzeugmodus in der Optionsleiste auf Pfad statt auf Form oder Pixel, ein. Etwas weiter rechts unter dem Zahnrad aktivieren Sie zusätzlich Gummiband, um den Verlauf des Pfades besser nachvollziehen zu können. Auch Autom. hinzuf./ löschen sollte in der Optionsleiste aktiv sein. Setzen Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug einen ersten Ankerpunkt am Rand des Bildobjektes.



NACH EINER KURVE

3 Nach einer Kurve möchte Photoshop unbedingt eine weitere Kurve aufzie-hen, da der **Ankerpunkt** als Übergangspunkt definiert wurde. Möchten Sie aber stattdessen lieber mit einer geraden Linie weiterarbeiten, so halten Sie die Alt-Taste gedrückt (damit wird für den Moment das Punkt-umwandeln-Werkzeug aktiviert) und klicken den zuletzt gesetzten Punkt an. Jetzt können Sie problemlos eine einfache, gerade Linien anlegen.



PFAD ANLEGEN

Diesem ersten Punkt lassen Sie Klick für Klick zahlreiche weitere Punkte 2 Diesem ersten Punkt lassen die Aller folgen, immer am Rand des Bildelements entlang. An kurvigen Bereichen setzen Sie den Ankerpunkt erst nach Beginn der Kurve, halten dabei jedoch die Maustaste gedrückt, sodass Sie die Kurve durch Bewegung der Maus passend aufziehen können. Zur besseren Kontrolle über die Auswahl können Sie Zwischendurch mit dem Zoom-Werkzeug Abschnitte vergrößert aufziehen.



IN AUSWAHL UMWANDELN

Wurde ein Ankerpunkt falsch gesetzt, so halten Sie für den Moment die Strg-Taste gedrückt, um das Direktauswahl-Werkzeug zu aktivieren. Damit können Sie problemlos den Ankerpunkt durch Anklicken und Ziehen neu positionieren. Ist der Pfad dann geschlossen, so drücken Sie die Strg-Taste zusammen mit der Eingabetaste. Der Pfad wird in eine Auswahl umgewandelt. Klicken Sie im Ebenenbedienfeld auf Ebenenmaske hinzufügen.



KORREKTUR VON KRÜMMUNGEN

Fassen Sie den Pfad mit dem Zeichenstift und gedrückter Strg-Taste oder mit dem Direktauswahl-Werkzeug (weiß gefüllter Pfeil) ohne Zusatztaste an. Ziehen Sie den Pfad in die gewünschte Richtung, oder ändern Sie den Winkel der Grifflinien an den Ankerpunkten. Die Länge und die Ausrichtung der Grifflinien nimmt auf die Krümmung Einfluss.



AUS KURVEN ECKEN MACHEN

Sklicken Sie mit dem Zeichenstift und bei gedrückter Alt-Taste oder mit dem Punktumwandeln-Werkzeug ohne zusätzliche Taste auf den Punkt, den Sie umwandeln wollen. Die Grifflinien verschwinden, und die Kurve wird zur Ecke. Der Eckpunkt ist nun wieder auf dem direkten Weg mit den beiden Nachbar-Punkten verbunden.



PFADELEMENTE ENTFERNEN

Um Teile eines Pfades zu löschen, wählen Sie einen oder mehrere Punkte aus, und drücken Sie die Entfernen-Taste. Achtung: Nochmaliges Drücken würde den gesamten Pfad wieder löschen. Wollen Sie mehrere Punkte rückgängig machen, verwenden Sie lieber die bereits bekannte Tastenkombination Strg+Alt+Z oder das Protokoll. ■

Bildoptimierung: So erreichen Sie sehenswerte Ergebnisse

PS für Fotografen

Das Bildarchiv wächst, die schönsten Aufnahmen wurden markiert, und doch haben Sie das Gefühl, noch nicht das Beste aus Ihren Fotos herausgeholt zu haben. Wir haben da etwas für Sie.



So geht's: Erste Hilfe Tipps gegen flaue Bilder

Ihnen gefällt das Motiv, doch wirkt das Bild insgesamt noch zu flau. Photoshop bietet Ihnen zahlreiche Funktionen an, mit denen Sie Farben und Kontraste verstärken, die auch der Einsteiger schnell versteht.

SCHRITT FÜR SCHRITT: KLASSISCHE KORREKTUREN FÜR SCHNELLE ERGEBNISSE



KLASSIKER: HELLIGKEIT/KONTRAST

Fast selbsterklärend ist die Funktion *Bild* > *Korrekturen* > *Helligkeit/Kontrast*. Über den Regler *Helligkeit* verstärken Sie den "Sonnenschein", um dann über *Kontrast* die Unterschiede zwischen den hellsten und dunkelsten Bereichen zu steuern. Achten Sie darauf, dass die *Vorschau aktiv* ist.



NOCH GEZIELTER: TIEFEN/LICHTER

2 Rufen Sie *Bild* > *Korrekturen* > *Tiefen/Lichter* auf, um gezielt die dunkelsten und hellsten Bildbereiche anzupassen. Der große Vorteil ist dabei die separate Bearbeitung. Hellen Sie die *Tiefen* auf, und dunkeln Sie die *Lichter* stark ab. Ein Haken bei *Weitere Optionen* bietet zusätzliche Regler zur Feinjustierung.

		Dynamik	×	
	Dynamik:	40	ОК	-
-	Sättigung:	12	Abbrechen	
C TANK				

STÄRKERE FARBEN: DYNAMIK

Bes folgt *Bild > Korrekturen > Dynamik*. Der Sättigungs-Regler verstärkt die Farben ganz allgemein. Über die *Dynamik* verstärkt Photoshop dagegen zunächst die Farben, die zu schwach gesättigt sind, und lässt starke Farbtöne unberührt. Im Zusammenspiel erreichen Sie erstaunliche Ergebnisse.

MEHR WÄRME: FOTOFILTER

Uber *Bild > Korrekturen > Fotofilter* erhalten Sie die Möglichkeit, die generelle Farbwirkung zu beeinflussen. So sorgt ein *Warmfilter* für einen stärkeren Gelbanteil im Bild, ein *Kaltfilter* verstärkt hingegen die Blautöne. Über den Regler *Dichte* regulieren Sie dabei die Stärke der Umsetzung.



AUTOKORREKTUREN

5 Auch wenn der Profi normalerweise alle automatischen Korrekturen verabscheut: Probieren Sie einmal *Bild > Auto-Farbton* und *Bild > Auto-Kontrast*. Photoshop analysiert hier zunächst das Foto und passt die Tonwerte an. Über *Bearbeiten > Verblassen* können Sie den Effekt prozentual zurücknehmen. ÜBER DIE DYNAMIK VERSTÄRKT PHOTOSHOP ZUNÄCHST DIE FARBEN, DIE NOCH ZU SCHWACH GESÄTTIGT SIND. (DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-PROFI



Schritt für Schritt: Fehlbelichtungen korrigieren Licht an! Licht aus!

Aktuelle Kameras schaffen es normalerweise Belichtung und Weißabgleich automatisch vorzunehmen. Wir sehen die Ergebnisse im Display und später am großen Bildschirm. Doch manchmal, gerade bei der Mischung aus Sonnenlicht und einem größeren Schattenbereich, kommt es zu unerwünschten Fehlbelichtungen.





>> VIELE KORREKTUREN LASSEN SICH AUCH ALS EINSTELLUNGSEBENE IM EBENENBEDIENFELD ANLEGEN. ((DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-PROFI

SCHNELL KORRIGIERT: SO HABEN SIE DIE BELICHTUNG IM GRIFF



KORREKTUR: BELICHTUNG

Photoshop bietet uns über *Bild* > *Korrekturen* > *Belichtung* einen Profi zur Korrektur von Fehlbelichtungen an. Nutzen Sie den Regler *Belichtung* genau wie an Ihrer Kamera, um zu bestimmen, um wie viele Blenden das Foto über- oder unterbelichtet werden soll. Der Regler reagiert recht stark, weshalb *zwei weitere Regler* zur Feinjustierung dienen.



BELICHTUNG VERFEINERN

2 Der Regler Versatz dunkelt die Tiefen und Mitteltöne ab, behält aber die Lichter (soweit es möglich ist) bei. Die Gammakorrektur passt zusätzlich das Bildgamma an und bezieht sich dabei verstärkt auf die Mitteltöne. Hier wurden Versatz und Gamma leicht zurückgenommen. Im Zusammenspiel lässt sich die Belichtung schnell korrigieren.



FARBTON/SÄTTIGUNG

3 Verstärken Sie anschließend über die Option Bild > Korrekturen > Farbton/Sättigung jeden Farbbereich einzeln. Wählen Sie dazu aus dem Auswahlmenü bei Standard den entsprechenden Farbton aus. Verstärken Sie die Sättigung sowie die Helligkeit im Detail. So gestalten Sie die gesamte Farbgebung des Motivs viel lebendiger und kräftiger.



NEGATIV MULTIPLIZIEREN

Eine Hauruck-Methode zur Aufhellung des gesamten Bildes führt über das Ebenenbedienfeld. Kopieren Sie über das Tastenkürzel Strg+J zunächst das bisherige Ergebnis. Setzen Sie dann die Füllmethode der Ebene von Normal auf Negativ multiplizieren, und reduzieren Sie anschließend die Ebenendeckkraft auf etwa 30 %.



COLOR LOOKUP

5 Seit Photoshop CS6 können Sie über *Bild* > *Korrekturen* > *Color Lookup* eine Funktion aufrufen, die über Vorgaben *Bildlooks* ermöglicht. Die *3DLUT-Datei Fuji F125 Kodak 2395* etwa verstärkt die Farben und sorgt für mehr Helligkeit in den Schattenbereichen. So beginnt das Bild richtig zu leuchten. Reduzieren Sie die *Deckkraft* bei Bedarf.



EINSTELLUNGSEBENEN

6 Etliche Korrekturen lassen sich über Ebene > Neue Einstellungsebene auch im Ebenenbedienfeld ablegen. So können Sie einzelne Funktionen auch später noch editieren, etwa über einen Doppelklick auf die Ebenenminiatur und dem Eigenschaften-Dialog. Sie arbeiten nichtdestruktiv, da keine direkten Änderungen am Foto vorgenommen werden.

Die Profis: Tonwertkorrektur und Gradationskurven

Kontraste feinsteuern

Professionelle Photoshop-Anwender nutzen die Tonwertkorrektur zur ersten Optimierung der Helligkeitswerte. Sollen gleichzeitig auch die Farbwirkung und der Kontrast beeinflusst werden, sind die Gradationskurven das Mittel der Wahl. Zwei Klassiker, verständlich erklärt.

>> SO WIRD DER KONTRAST GESTEIGERT, DA DUNKLE BEREICHE NOCH DUNKLER, HELLE BEREICHE ABER WEITER AUFGEHELLT WERDEN. <</td>DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-PROFI



SCHRITT FÜR SCHRITT: TONWERTKORREKTUR UND GRADATIONSKURVEN IM EINSATZ



DIALOG-FENSTER IM ÜBERBLICK

Über Bild > Korrekturen > Tonwertkorrektur rufen Sie ein Dialog-Fenster auf, das im Histogramm die Verteilung der Helligkeitswerte als "Hügellandschaft" präsentiert. Auf der linken Seite sehen Sie die dunkelsten Bereiche im Dokument, auf der rechten Seite die hellsten. Je höher der "Hügel", desto größer der Anteil an dunklen/hellen Pixel im Bild.



KONTRAST ERHÖHEN

2 Bewegen Sie das schwarze und das weiße Dreieck (die Tonwertspreizungsregler) unterhalb des Histogramms jeweils zum nächsten "Hügelansatz". Sie klammern damit die Bereiche aus, die keine Inhalte darstellen und sorgen für eine Neuverteilung. So wird der Kontrast gesteigert, da dunkle Bereiche dunkler, helle Bereiche weiter aufgehellt werden.



EINZELNE KANÄLE

3 Über den *Regler in der Mitte* (für die *Mitteltöne*) steuern Sie die Gesamthelligkeit im Bild. Zur linken Seite wird das Bild heller. Genauer arbeiten Sie, wenn Sie statt RGB die Kanäle einzeln bearbeiten. Sie *rufen also nach und nach die Kanäle Rot, Grün und Blau* auf und setzen die Regler neu. Achten Sie darauf, keine Farbstiche einzuarbeiten.




WEITER AUFHELLEN

A Nach der Bearbeitung mit der Tonwertkorrektur wirkt das Bild nicht mehr so flau, zeigt aber noch nicht die gewünschten leuchtenden Farben. Zur Unterstützung gehen Sie auf Bild > Korrekturen > Gradationskurven. Setzen Sie einen Greifpunkt in die Mitte der Linie und bewegen Sie diesen Punkt nach oben. Das Bild wird aufgehellt.



BEREICHE ABDUNKELN

5 Auch das Gegenteil ist möglich. Sie setzen den Punkt in die Mitte, und ziehen Sie die Linie zu einem Bogen nach unten. Möchten Sie die Umsetzung partiell gestalten, so spendieren Sie der Ebene eine Maske, über Ebene > Ebenenmaske > Alle ausblenden. Malen Sie mit dem Pinsel und weißer Farbe die gewünschten dunkleren Stellen ein.



6 Im Dialog-Fenster der **Gradationskurven** sehen Sie einige Vorgaben. Ändern Sie den Wert **Stan**dard auf Linearer Kontrast oder Mittlerer Kontrast. Sie werden sehen, dass sich der Strich zu einer leichten S-Kurve formt. Verstärken Sie die Kurve von Hand. So werden dunkle Farben knackiger und helle Bereiche "aufgerissen".





BILDOPTIMIERUNG PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN

Tipp: Digitaler Weißabgleich

Mehr Licht, richtige Farben

Für einen digitalen Weißabgleich nutzen Sie die Tonwertkorrektur, um den hellsten und den dunkelsten Punkt im Dokument zu definieren. Photoshop zeigt uns diese Bereiche an – dank eines kleinen Tricks.

SCHRITT FÜR SCHRITT: WEISSABGLEICH IM DETAIL



HELLSTER BILDBEREICH

Gehen Sie zu *Ebene > Neue Einstellungsebene > Schwellenwert*, und bestätigen Sie über *OK*. Ziehen Sie den *Regler zur rechten Seite*, bis nur noch wenige weiße Bereiche stehen bleiben. Aktivieren Sie das *Farbaufnahme-Werkzeug*, und setzen Sie einen Punkt über einen der weißen Bereiche. Damit haben Sie die hellste Stelle im Dokument entdeckt.



DUNKELSTER BILDBEREICH

2 Für den Weißabgleich ist auch die dunkelste Stelle im Dokument relevant. Ein Doppelklick auf die Ebenenminiatur ruft das Eigenschaftenbedienfeld wieder auf. Bewegen Sie den Regler zur linken Seite, bis nur noch wenige schwarze Bereiche zu sehen sind. Setzen Sie auch da einen Punkt mit dem Farbaufnahme-Werkzeug. Sie haben damit den dunkelsten Bereich definiert.



EINSTELLUNGS-EBENEN ÖFFNEN

Über Fenster > Korrekturen können Sie alle Einstellungsebenen über das Schnellstartmenü mit nur einem Klick hinzufügen. So sparen Sie sich den Umweg über das Menü. Ob dabei standardmäßig eine Schnittmaske oder eine Ebenenmaske hinzugefügt werden soll, entscheiden Sie über die Optionen in der rechten, oberen Ecke.



NEUTRALES GRAU

3 Erstellen Sie für ein neutrales Grau eine neue Ebene über **Strg+Umschalt+N**, genau zwischen den beiden aktuellen Ebenen. Stellen Sie den Modus auf **Differenz**. Die Fläche wird über **Umschalt+F5** mit 50 % Grau gefüllt. Bei der Einstellungsebene sollte der Regler ganz am linken Rand stehen. Setzen Sie einen Punkt mit dem **Farbaufnahme-Werkzeug**.



TONWERTKORREKTUR

Blenden Sie die Einstellungsebene sowie die Ebene 50 % Grau aus. Gehen Sie auf Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur. Mit der weißen Pipette klicken Sie den hellsten Punkt, mit der schwarzen Pipette den dunkelsten Punkt an. Es folgt die Pipette für die Mitteltöne und ein Klick auf die neutralgraue Stelle.



5 Nutzen Sie bei einem Farbstich *Ebene > Neue Einstellungsebene > Farbbalance*, um die Komplementärfarbe zu stärken. Die *Einstellungsebene > Dynamik* verstärkt die Farben ganz allgemein, da der Weißabgleich diese noch nicht erstrahlen lässt. Sie können nun die *zwei Hilfsebenen* (die dem Entdecken der Punkte dienten) löschen. ■

Schärfen: Hochpass und Unscharf maskieren Scharf bis in die Spitzen

Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Aufnahmen mit wenigen Klicks deutlich mehr Schärfe und Brillanz verleihen und alle Details zum Vorschein bringen.

as digitale Scharfzeichnen ist primär dafür gedacht, Bilddetails hervorzuheben und klarer, brillanter erscheinen zu lassen. An unserem Beispielbild des Hundes können Sie sehr schön erkennen, wie der richtige Einsatz von Schärfe ein Motiv schnell besser in Szene setzt und für eine detailliertere Darstellung sorgt. Was Sie sich aber bewusst machen sollten: Der Vorgang des Schärfens verändert die Pixelinformation im Bild nachhaltig. Es wird eine Art Kontraststeigerung auf minimalem Raum vorgenommen. Daher empfiehlt es sich, die Schärfung in der Bildbearbeitung immer erst ganz zum Schluss vorzunehmen, nachdem Sie bereits die Retusche sowie Farb- oder Kontrastkorrektur durchgeführt haben. Die Möglichkeiten in Photoshop sind hier vielfältig – von der einfachen Ein-Klick-Korrektur bis hin zum Schärfen über verschiedene Bildebenen und Filter. Doch nicht jede Methode führt Sie optimal ans Ziel. Unsere Empfehlungen sind das Schärfen mit den Filtern Hochpass und Unscharf maskieren, da Sie mit diesen die bestmöglichen Ergebnisse erzielen werden.

Ganz wichtig: Betrachten Sie Ihr Bild während des Anwendens der Filter stets bei 100 Prozent. Nur so sehen Sie wirklich, was der Filter bewirkt. In kleineren Zoomstufen ist eine Schärfung oftmals gar nicht wahrnehmbar – die böse Überraschung erfolgt dann erst beim Heranzoomen des Bildes. Grundsätzlich gilt auch, dass Sie Bilder für den Ausdruck am Fotodrucker oder im Labor stärker schärfen können als für die Betrachtung am Bildschirm. Legen Sie dazu zwei unterschiedliche Bildversionen an. Wir zeigen Ihnen nun Schritt für Schritt, wie Sie zum ideal geschärften Motiv kommen. Für welche der beiden Methoden Sie sich schließlich entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Wählen Sie einfach die Methode, mit der Sie am besten zurechtkommen.

>> KORREKT SCHARF GEZEICHNET HOLEN SIE AUS JEDEM FOTO FEINSTE DETAILS HERAUS. **((**

NICOLE KUSZA, REDAKTIONSLEITUNG DIGITALPHOTO PHOTOSHOP



UNSCHARF MASKIEREN: MEHR SCHÄRFE MIT STÄRKE, RADIUS UND SCHWELLENWERT



VOR DEM SCHÄRFEN

Sie sollten das Schärfen nicht auf der Originalebene durchführen. Daher *duplizieren* Sie zunächst Ihre Hintergrundebene über *Strg+J*. Für jederzeit anpassbare Werte klicken Sie mit der *rechten Maustaste* auf die Ebenenkopie und wählen *In Smartobjekt konvertieren*. Es wird nun eine Art *Smart-Filter-Unterebene* zum Smartobjekt angelegt, wenn Sie den Filter anwenden.



SCHARFZEICHNEN

2 Gehen Sie nun zu Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unscharf maskieren. Im Dialog können Sie Ihr Bild sehr genau mit den drei Reglern schärfen. Passen Sie die Werte gezielt für jedes Bild an, einen pauschalen Wert gibt es hier nicht. Achten Sie darauf, es nicht zu übertreiben. Schärfen Sie Ihr Bild lieber mehrfach nacheinander mit moderaten Schärfeeinstellungen, als es beim ersten Mal zu überschärfen.



AUF DIE BILDAUFLÖSUNG ACHTEN

Wichtig ist auch, ob Sie Ihr Bild für die **Web**oder Printausgabe schärfen wollen. Für Web-Bilder gilt: What you see, is what you get. Sprich, das Ergebnis am **Monitor** zählt und muss gut aussehen. Für den Druck dürfen Sie das Bild ganz leicht **überschärfen**, damit das Ergebnis wirklich knackig ausfällt. Der Filter **Unscharf maskieren** eignet sich für beide Ausgabeverfahren gleichermaßen.



HOCHPASS-FILTER: SCHÄRFEN SIE WIE DIE PROFIS



SCHÄRFEN PER HOCHPASS

Diese Arbeitstechnik kommt mit einem Regler aus und bietet mit Hilfe von Ebenendeckkraft und Füllmethode gute Steuerungsmöglichkeiten. Sie eignet sich insbesondere für Bilder, die viele Störungen aufweisen, denn sie wirkt vor allem auf die Konturen im Bild. Empfindliche Flächen werden gar nicht oder nur wenig verändert. Bereiche, die nicht geschärft werden sollen, maskieren Sie einfach.



FÜLLMETHODE AUSWÄHLEN

2 Duplizieren Sie zunächst die Hintergrundebene. Stellen Sie nun den Modus der Ebenenkopie auf Ineinanderkopieren oder Weiches Licht. Das Bild wird heller, und auch die Farben verändern sich. Doch indem Sie den Modus bereits vor dem Anwenden des Filters ändern, können Sie die anschließende Schärfenwirkung direkt im Bild verfolgen, ansonsten ist die Aufnahme zunächst Grau.



RADIUS EINSTELLEN

Gehen Sie zu *Filter > Sonstige Filter > Hochpass*. Mit dem *Radius* bestimmen Sie den Grad der Kantenschärfung. Je kleiner der Wert, desto kleiner die Strukturen, die angesprochen werden. Werte über 10 px sind nicht zu empfehlen. Die Vorschau des Filter-Dialogs zeigt das Bild Grau in Grau mit Farbsäumen. Aktivieren Sie die *Vorschau*, und überprüfen Sie im Dokument selbst, wie der Filter wirkt. ■

Im Fokus: Schärfentiefe reduzieren Feld- und Iris-Weichzeichnung

Damit sich das Hauptmotiv vom Hintergrund abhebt, wird Letzterer gerne unscharf gehalten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Schärfentiefe in Ihren Bildern mit Hilfe von Photoshop reduzieren.

Itzen Schärfe und Unschärfe einmal nicht ideal oder fehlt die Tiefenwirkung bei durchgängiger Schärfe komplett, empfehlen wir Ihnen, mal einen Blick in die Weichzeichnergalerie von Photoshop zu werfen, in der sich mittlerweile fünf Filter tummeln. Mit diesen rücken Sie Ihr zentrales Motiv im Handumdrehen in den Fokus und sorgen so für einen maximalen Hingucker-Effekt. Denn alle Filter verfolgen ein Ziel: Sie zeichen Bildbereiche gezielt weich. Wir haben uns auf dieser Doppel- und der folgenden Seite drei Filter genauer für Sie angesehen und stellen Ihnen hier die Funktionen der *Iris- und Feldweichzeichnung* sowie des *Tilt-Shift-Filters* vor. Doch auch mit Photoshop Elements lässt sich die Schärfentiefe schnell und einfach reduzieren. Wir zeigen Ihnen wie.

> MIT GEZIELT EINGESETZTER SCHÄRFENTIEFE RÜCKEN SIE IHR ZENTRALES MOTIV IN DEN FOKUS. « NICOLE KUSZA, REDAKTIONSLEITUNG DIGITALPHOTO PHOTOSHOP





Begleitmaterial auf der Heft-DVD

FELD-WEICHZEICHNUNG: UNSCHÄRFE PUNKTGENAU KONTROLLIEREN



FÜR WEITLÄUFIGE SZENEN

Fehlt es einer Landschafts- oder Stadtszene an Hinguckern durch gezielt platzierte (Un-)Schärfepunkte, empfiehlt sich der Filter *Feld-Weichzeichnung*, den Photoshop seit CS6 serienmäßig an Bord hat. Unser Beispielbild ist bis auf die weiter entfernten Häuser durchgehend scharf. Das wollen wir nun ändern und den Fokus auf die Schiffe im Vordergrund lenken.



GRUNDUNSCHÄRFE FESTLEGEN 2 Nachdem Sie Ihr Bild geöffnet und den Filter über Filter > Weichzeichnungsfilter > Feld-Weichzeichnung aufgerufen haben, setzt dieser automatisch einen Feld-Punkt, der das gesamte Bild – ähnlich dem Gaußschen Weichzeichner – in Unschärfe hüllt. Die Intensität steuern Sie über den Regler am Steuerpunkt oder rechts im Dialog.



PUNKTE SETZEN UND STEUERN Spannend wird der Effekt aber erst, wenn Sie mehrere Steuerpunkte setzen. So lenken Sie den Blick noch gezielter. Um Bereiche wieder scharf darzustellen, setzen Sie auf die gewünschten Stellen per Klick weitere, neue Steuerpunkte, deren Schärfe Sie über das Regler-Rad wieder heraufsetzen, sprich den Weichzeichnen-Wert im Dialog senken.



IRIS-WEICHZEICHNER: BOKEH-FÖRMIGE UNSCHÄRFE ERZEUGEN



FÜR WEITLÄUFIGE SZENEN

Mit der Iris-Weichzeichnung simulieren Sie das Bokeh offenblendiger Objektive bei Bildern mit zu geringem Schärfeverlauf. Öffnen Sie den Filter, setzt Photoshop automatisch einen ersten Steuerpunkt, der sich beliebig im Motiv verschieben lässt. Über das integrierte Regler-Rad oder den Weichzeichnungs-Regler rechts im Dialog steuern Sie die Intensität.



GRUNDUNSCHARFE FESTLEGEN 2 Mit den *Punkt-Anfassern* entlang der Kreis- oder Ellipsenlinie steuern Sie *Form* und *Übergangshärte*. Mit dem *quadratischen Anfasser* im rechten oberen Viertel der Kreislinie um den Schärfepunkt der Iris-Weichzeichnung steuern Sie die *Eckenform* dieses Weichzeichnungs-Filters. Von *kreisrund* bis fast *rechteckig* (aber vignettenartig) ist alles möglich.

PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN

SCHÄRFENTIEFE REDUZIEREN MIT PHOTOSHOP ELEMENTS

Das Hauptmotiv einer Aufnahme wirkt umso überzeugender, je deutlicher es sich vom Hintergrund abhebt. Insbesondere bei Porträtaufnahmen macht dies oft den kleinen, aber feinen Unterschied zwischen einem guten und einem schlechten Ergebnis. Fotografieren Sie mit einer DSLR, haben Sie bereits bei der Aufnahme die Möglichkeit, für einen starken Kontrast zwischen Motiv und Hintergrund zu sorgen. Wenn Sie mit einer Kompaktkamera fotografieren, sind Ihre Möglichkeiten, bei der Aufnahme Einfluss auf den Kontrast zwischen Vorder- und Hintergrund zu nehmen, begrenzt. Das Ergebnis ist meist, dass der Hintergrund schärfer wird, als es Ihrem Foto guttut. Hier kommt Photoshop Elements ins Spiel. Denn hier können Sie die Schärfentiefe im Bild reduzieren und das zentrale Motiv stärker hervorheben.



EBENE WEICHZEICHNEN

Öffnen Sie Ihr Bild im Editor von PSE. Duplizieren Sie die Hintergrundebene, klicken Sie die Kopie an, und gehen Sie zu Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner. Wählen Sie für den Radius einen beliebigen Wert, der in etwa der gewünschten Hintergrund-Unschärfe entspricht. Setzen Sie dazu einen Haken bei Vorschau.



SCHÄRFEBEREICH FREILEGEN 2 Fügen Sie der Kopie eine Maske hinzu, klicken Sie diese an, und wählen Sie den Pinsel mit der Vordergrundfarbe Schwarz. Setzen Sie die Größe auf 250 px bei 100 % Deckkraft. Fahren Sie mit dem Pinsel über die Bildbereiche, die scharf abgebildet werden sollen, um das Ausgangsbild zum Vorschein zu holen.



Doppelentwicklung: Starke Effekte und intensive Farben mit Camera Raw Landschaftsfotos optimieren

Stoßen Sie bei der Bildoptimierung mit den Reglern von Camera Raw schnell an Ihre Grenzen? Dann versuchen Sie es doch mit einer Doppelentwicklung. Diese sorgt für mehr Effekte und eine intensivere Bildwirkung ohne Qualitätsverlust. Photoshop-Profi Pavel Kaplun zeigt Ihnen, wie es geht und worauf Sie dabei achten sollten.



PAVEL KAPLUN Fotograf und Bildbearbeitungs-Profi

PROJEKT-INFOS

Materia	I	Aus	gangsbild	auf der Heft-DVD
Zeitaufv	vand			ca. 30 Minuten
Softwar	e		ab Adob	e Photoshop CC
Inhalte	ACR:	Bild opti	nieren, Do	ppelentwicklung,
	Phot	oshop: st	örende Ele	mente entfernen
Zielgrup	pe			Fotografen
SEHR LE	EICHT	LEICHT	SCHWER	SEHR SCHWER

amera Raw ist für die meisten Fotografen das erste Mittel ihrer Wahl, wenn sie ihre RAW-Aufnahmen am Rechner bearbeiten möchten. Denn so sind schnell und einfach flaue Farben, unscharfe Details oder dunkle Schatten optimiert. Doch oft ist das Ergebnis zwar gut, aber noch nicht perfekt. Hier kommt die Doppelentwicklung ins Spiel. Bei dieser Technik entwicklen Sie Ihr Bild zweimal in Camera Raw. Im ersten Schritt holen Sie bereits aus den entferntesten Bildecken schöne Details hervor und verleihen der Szenerie eine warme, harmonische Stimmung. Mit einer zweiten Camera-Raw-Entwicklung lassen sich anschließend einzelne Bildelemente noch einmal gezielt betonen für noch stärkere Farben und Effekte.

CAMERA RAW TOTAL

Das Camera-Raw-Modul ist eines der einfachsten und schnellsten Werkzeuge, um faszinierende Bildbearbeitungsresultate zu erzielen. Pavel Kaplun zeigt Ihnen auf



seiner DVD "Camera Raw Total" den kompletten Leistungsumfang des Moduls kompakt erklärt: von der Optimierung von Landschafts- und Architekturfotos über Porträtretusche bis hin zu HDR und Panorama.

Kreativstudio Pavel Kaplun I 8,5 Std. Laufzeit inkl. Begleitmaterial I 39,99 Euro I www.kaplun.de/shop



CAMERA RAW PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN



GRUNDEINSTELLUNGEN

Unser Bild wird von Bäumen eingerahmt – optisch schön, jedoch entstehen so auch viele Schatten. Deshalb hellen wir die *Tiefen* (+53) auf. Für stärkere Konstraste dunkeln wir zusätzlich *Schwarz* (-10) ab. Aus dem gleichen Grund erhöhen wir *Klarheit* (+5), *Weiß* (+10) und steigern die *Dynamik* (+5) für mehr Farbbrillanz. Das Bild wirkt jetzt harmonischer.



SCHÄRFEN FÜR MEHR DETAILS

2 Unser Motiv weist mit den Bäumen und der Spiegelung jede Menge Details auf, die nachgeschärft werden sollten. Ein *Betrag von 80*, ein *Radius von 0,8* und *Detail von 40* sind hier ausreichend. Die *Maskierung* wählen wir so, dass der Himmel nicht nachgeschärft wird. Bildrauschen liegt hier nicht vor, sodass wir die *Luminanzparameter* nicht verändern. DIE DOPPEL-ENTWICKLUNG SORGT FÜR MEHR EFFEKTE UND EINE INTENSIVERE BILDWIRKUNG OHNE QUALITÄTS-VERLUST. (PAVEL KAPLUN, PHOTOSHOP-PROFI



FARBGEBUNG OPTIMIEREN

3 Für eine intensivere Herbststimmung können wir unter *HSL/Graustufen* die warmen Farbtöne leicht abdunkeln und deren Sättigung erhöhen. Gleiches gilt für das Blau von Himmel und Wasser. Für einen satteren Herbstlook ist es auch vorteilhaft, Änderungen an den Farbtönen vorzunehmen. So wird aus Gelb ein leichtes Orange (-40), Orange rückt näher an Gelb (+12), und Grün wird intensiver (+16).



SELEKTIVE KORREKTUREN

Um Lichter und Schatten besser auszubalancieren, insbesondere in den Randbereichen und auf dem Wasser, nehmen Sie selektive Korrekturen mit *dem Verlaufs- und dem Radialfilter* vor. Wählen Sie für *Belichtung* +0,5, für *Tiefen* +36, und setzen Sie die Regler für *Klarheit auf* +12, für *Dunst entfernen auf* +22 sowie für *Sättigung auf* +30. So entsteht ein gleichmäßig ausgeleuchtetes, farbintensives Bild.



DOPPELENTWICKLUNG I

5 Bei einer einmaligen Camera-Raw-Entwicklung muss es nicht bleiben. Für mehr Effekte führen wir im nächsten Schritt eine *zweite Entwicklung* durch. Hierzu speichern wir *über Photoshop* das Bild in einem geeigneten *Format, z.B. TIFF*, und öffnen es dann in Camera Raw. Wichtig: Das Bild muss im *16-Bit-Modus* gespeichert sein, sonst riskieren wir später Farbabrisse oder andere unerwünschte Effekte.



DOPPELENTWICKLUNG II

6 Um die zweite Camera-Raw-Entwicklung durchzuführen, gehen Sie vor wie in den **Schritten 1-4** beschrieben. Hier intensivieren wir nochmals die Farben, verschieben das **Blau Richtung Cyan**, legen **mehr Schärfe** über das Schloss und fügen abschließend noch eine **leichte Vignette** hinzu, damit der Blick des Betrachters stärker in die Bildmitte gelenkt wird. Öffnen Sie Ihr Bild in Photoshop.



STÖRENDE DETAILS ENTFERNEN

Das Bild ist nun fast fertig. Einzig der **Strommast** und die **Stromleitungen** über dem Schloss stören das Gesamtbild noch ein wenig. Um diese Elemente schnell und einfach zu entfernen, fahren Sie mit dem **Bereichsreparaturpinsel** über die Objekte und stempeln Sie mit dem **Stempel-Werkzeug** abschließend zusätzlich über die Ränder, um nahtlose Übergänge zu erhalten. ■

Hinter Glas: Aquarium-Fische gekonnt in Szene setzen

Spiegelungen entfernen

Das Fotografieren von Fischen in Aquarien birgt oft ein hohes Frustrationspotenzial. Mit den richtigen Einstellungen und gezielter Nachbearbeitung wirken aber selbst eher unauffällige Wasserbewohner attraktiv.



PAVEL KAPLUN Fotograf und Bildbearbeitungs-Profi in Aquarium und das, was sich darin bewegt, stellt viele Fotografen vor Herausforderungen: wenig Licht oder harte Lichtkontraste, Schmutzpartikel im Wasser, Spiegelungen und Fische, die sich für die Kamera viel zu schnell bewegen. Wenn Sie bei der Aufnahme bereits auf ein paar Dinge achten, ersparen Sie sich in der Nachbearbeitung jede Menge Zeit. Fotografieren Sie beispielsweise nahe der Scheibe im richtigen Winkel, um Spiegelungen zu reduzieren, oder mit einer offenen Blende, um unerwünschte Details, Wasserbläschen und Schmutz undeutlich werden zu lassen. In diesem Workshop wollen wir uns auf zwei wichtige Punkte konzentrieren: einerseits auf das Ausgleichen und Optimieren der Licht- und Farbsituation, andererseits auf die Verbesserung des Hintergrundes. Denn oft sind trotz einer offenen Blende zu viele störende Details zu sehen, die vom Hauptmotiv ablenken. In solchen Fällen wird der Fisch in Photoshop vom Hintergrund freigestellt, der Hintergrund weichgezeichnet und zum Schluss Fisch und Hintergrund wieder zusammengefügt. Zu guter Letzt erhält der Fisch noch eine leichte Porträtretusche.

SCHRITT FÜR SCHRITT: KORREKTUR IN CAMERA RAW UND PHOTOSHOP



LICHTSITUATION UND FARBEN

Die RAW-Entwicklung ist die Grundlage. *Tiefen aufhellen, Lichter reduzieren, Dynamik erhöhen* und *intensiveres Schwarz* für mehr Kontrast. Wichtig ist die *Erhöhung der Klarheit*, da Wasser und Scheibe ein mattes Bild liefern. Die Brillanz wird per *Dunst entfernen* (ab ACR 9.1) mit einem Radialfilter erhöht.



2 Mit dem Zeichenstift-Werkzeug legen wir einen Pfad um den Fisch. Daraus erzeugen wir eine Auswahl (Weiche Kante 1 px) und legen Fisch und Hintergrund auf verschiedene Ebenen, um sie separat zu optimieren. Dort, wo die Ränder sehr weich sind, darf der Pfad ein wenig vom Hintergrund erfassen.



HINTERGRUND WEICHZEICHNEN

Ben Hintergrund bearbeiten wir per **Gaußschem** Weichzeichner (Radius 56 px), Schmutzpartikel und Wasserbläschen verschwinden. Wichtig: den bearbeiteten Hintergrund mehrfach duplizieren und alle Kopien zu einer Ebene zusammenfügen, sonst bleiben leere Stellen am Übergang zum Fisch zurück.



HINTERGRUND OPTIMIEREN

Wie bei allen Porträts sollte sich das Hauptmotiv vom Hintergrund absetzen. Wir wenden daher *Einstellungsebenen* an, um den Hintergrund einzufärben und abzudunkeln, nämlich den Farblook *Moonlight (links)* für ein harmonisches Blau und eine *Farbbalance-Korrektur (rechts)* für warme Farbtöne.



STÖRENDE DETAILS ENTFERNEN

5 Den Hintergrund haben wir durch Weichzeichnen bereits bereinigt, doch beim Fisch müssen wir anders vorgehen. Mit dem **Bereichsreparaturpinsel** (*kleiner Radius, mittlere Härte*) "putzen" wir den Fisch und nehmen anschließend **selektive Farbkorrekturen** oder **globale Korrekturen über einen Colorlook** vor. >> FOTOGRAFIEREN SIE NAHE DER SCHEIBE UND IM RICHTIGEN WINKEL, UM SPIEGELUNGEN ZU REDUZIEREN. ((PAVEL KAPLUN, FOTOGRAF



PROJEKT-INFOS

Material	Aus	gangsbild a	auf der Heft-DVD
Zeitaufw	and		ca. 40 Minuten
Software	1	а	b Photoshop CC
Inhalte	<mark>Camera Raw,</mark>	per Zeiche	nstift freistellen,
Hi	ntergrund wei	chzeichen,	Makel entfernen
Zielgrup	De		Fortgeschrittene
SEHR LEI	CHT LEICHT	SCHWER	SEHR SCHWER



Hohe Kontraste: Belichtungsreihen für einen größeren Dynamikumfang nutzen HDR-Bilder mit Lightroom

Mit der Funktion *Zusammenfügen von Fotos* werden innerhalb von Lightroom HDR-Bilder aus Belichtungsreihen erstellt. Der daraus entstehende größere Dynamikumfang wird als 16-Bit-DNG-Datei gespeichert und hat damit zwar nicht die Farbtiefe für HDR-Puristen, aber ausreichend Potenzial für weitere Entwicklungsschritte.



MAIKE JARSETZ Fotografin & Lightroom-Expertin

PROJEKT-INFOS

Materia	I	Ausga	ngsbilder a	auf der Heft-DVD
Zeitauf	vand			ca. 30 Minuter
Softwar	e	ab l	Photoshop	Lightroom 6/CO
Inhalte	HDR-B	ild zusa	mmenfüge	n, Auto-Tonwerte
	<mark>übe</mark>	erarbeite	en, 16-Bit-I	ONG ausarbeiter
Zielgrup	pe			Fotografer
SEHR LE	ICHT	LEICHT	SCHWER	SEHR SCHWEF

gal ob spektakuläre Architekturaufnahmen oder farbintensive Sonnenaufgänge - will man eine Szene fotografieren, die hohe Kontraste umfasst, kommt man an einer Belichtungsreihe und dem anschließenden Zusammenfügen dieser zu einem HDR-Bild nicht vorbei. Benötigt werden hierzu mindestens drei Aufnahmen eines Motivs, die möglichst deckungsgleich fotografiert wurden. Dabei wird eine Aufnahme normal, die anderen über- und unterbelichtet, meist mit einer Differenz von zwei Blendenstufen. Um diese schließlich zum HDR zusammenzufügen, das den gesamten Kontrastumfang des Motivs wiedergibt, öffnen Sie Ihre Belichtungsreihe zum Beispiel in Photoshop oder, wie Ihnen Maike Jarsetz in diesem Workshop zeigt, in Lightroom.

PHOTOSHOP LIGHTROOM 6 & CC

Maike Jarsetz führt Sie Schritt für Schritt durch das komplexe Programm: von Import und Bildorganisation über die ersten Entwick-



lungsschritte und den optimalen Entwicklungsworkflow bis hin zur Ausgabe in Druck, Web, Fotobuch und Diashow. Durch die klare Gliederung des Buchs lassen sich die gewünschten Themen direkt ansteuern und anhand von Workshops erschließen.

Rheinwerk Verlag I 500 Seiten I 39,90 Euro I ISBN 978-3-8362-3494-8 I www.rheinwerk-verlag.de/3765 Begleitmaterial auf der Heft-DVD

HDR MIT LIGHTROOM PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN



BELICHTUNGSREIHE AUSWÄHLEN

Grundlage für ein HDR-Bild ist eine *Belichtungsreihe*. Achten Sie bei der Aufnahme darauf, dass in der *hellsten Aufnahme die Schatten vernünftig durchgezeichnet* sind und in der *dunkelsten Aufnahme die Lichter nicht mehr ausfressen*. Zwischen den Aufnahmen können Sie 2 bis 3 Blendensprünge machen. Die Anzahl der Einzelbilder ergibt sich dann daraus.



ZUM HDR ZUSAMMENFÜGEN

2 Beim Zusammenfügen des HDRs würden alle vorherigen Entwicklungsschritte ignoriert – nur die unkorrigierten Aufnahmen werden zur Berechnung herangezogen. So können Sie ohne weitere Vorarbeit in der Bibliothek starten. Wählen Sie aus dem Menü *Foto > Zusammenfügen von Fotos > HDR*. Im Vorschaufenster wird das HDR unter den Optionen rechts erstellt.

Vorschau für Zusammenfügen von H	ICR
	HDR-Optionen
	Automatisch ausrichten
	Stärke der Geistereffektbeseitigung
	Keine
	2 Niedrig
	Mittel
	Hoch
	Dberlagerung für Geistereffektbeseitigung anzeigen
	Abbrechen
	Zusammentigen

GEISTEREFFEKT

3 Ein Geistereffekt ergibt sich, wenn es in Ihren Motiven sich bewegende Objekte gab. Dieser lässt sich in drei verschiedenen Stärken beseitigen (2). Doch Vorsicht: Dies bedeutet, dass bestimmte Bildbereiche nur aus einem Einzelbild erzeugt werden und damit nicht den vollen Dynamikumfang ausnutzen. Eine Überlagerung markiert Ihnen diese Bereiche (1).



AUTOMATISCHE TONWERTE

4 Aktivieren Sie die Option Automatischer Tonwert. Haben Sie keine Angst vor dieser Automatik, denn Sie können später genau überprüfen, welche Korrekturen eingesetzt wurden und diese noch überarbeiten. Das Ergebnis ist zunächst sehr ausgeglichen und überbrückt den Kontrastumfang von den hellsten Lichtern bis zu den Tiefen des Bildes spielend.



16-BIT-HDR

5 Ein Klick auf **Zusammenfügen** erstellt das HDR-Bild. Auch wenn HDR-Bilder im ursprünglichen Sinne eine 32-Bit-Farbtiefe verwenden, reicht unser resultierendes 16-Bit-DNG völlig aus, um das Beste aus den Einzelbildern in einer Aufnahme zu vereinen. Jetzt stehen Ihnen noch alle Entwicklungsmöglichkeiten offen, um das Ergebnis weiter zu optimieren.



KNACKIGE DETAILS

6 Öffnen Sie die Grundeinstellungen. Dort erkennen Sie, wie die automatische Tonwertkorrektur gearbeitet hat: Die Tiefen wurden aufgehellt und die Lichter abgedunkelt und so der Gesamtkontrast weicher gemacht. Dazu wurde die Gesamtbelichtung angepasst. Die Korrektur für Weiß- und Schwarzwert sorgte für die notwendige Detailtiefe. Erhöhen Sie die Klarheit, um diese zu verstärken, und die Dynamik, um sonst sehr weiche Farben zu intensivieren.



INTENSIVE GRUNDFARBEN

Tin HDR-Bild sollte nicht zu weich wirken. Intensive Farben können dabei helfen. Versuchen Sie es doch einmal mit einer anderen Grundentwicklung: Wechseln Sie dazu in den Bereich *Kamerakalibrierung*, und wählen Sie ein anderes *Profil*. Das *Landscape-Profil* 7 sorgt beispielsweise motivunabhängig schnell und einfach für sattere Farben.



OBJEKTIVKORREKTUREN

8 Wir haben vor dem Zusammenfügen keinerlei Korrekturen vorgenommen. Deshalb stehen jetzt noch ein paar wichtige an, und dazu gehört die Objektivkorrektur. Aktivieren Sie in den Grundeinstellungen die Profilkorrekturen zur Entzerrung und die Entfernung der chromatischen Aberration, die bei Aufnahmen mit starken Lichtreflexen häufig vorkommt.



MOTIVSPEZIFISCHE BEARBEITUNG

10 Jedes HDR-Motiv ist anders – deshalb fallen für jedes nach dem Erstellen und Ausarbeiten der zusammengefügten Version andere Aufgaben an. In diesem Architekturmotiv kann die strenge Zentralperspektive noch mehr Symmetrie vertragen. Nutzen Sie die **Upright-Automatik für vertikale Linien**, um diese aufzurichten und parallel zu stellen.



Um Ihren Bildern einen kreativen Anstrich zu geben, bedarf es manchmal nur ein paar kleiner Handgriffe. Jürgen Wolf zeigt Ihnen, wie Sie Ihren Bildern in wenigen Schritten den beliebten analogen Crosslook verleihen.



JÜRGEN WOLF Fotograf und Bildbearbeiter

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbild auf der Heft-DVD
Zeitaufwa	and ca. 30 Minuten
Software	ab Photoshop Lightroom 6/CC
Inhalte	Crossentwicklung per Gradationskurven,
	Punktkurve, Bildoptimierung
Zielgrupp	e Fotografen
SEHR LEI	CHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

Die Crossentwicklung ist ein Stilmittel aus der analogen Fotografie, mit dem Bilder künstlich manipuliert wurden. Hierbei wurden Farbnegativfilme positiv oder Farbpositivfilme negativ entwickelt. Das Filmmaterial wurde also in dem gegenteiligen Entwicklungsprozess als sonst üblich entwickelt. Als Ergebnis erhielt man kontrastreiche und knallige Farben, die häufig einen Gelb-Grün-Blau-Stich enthielten. Auch ein grobes Korn und eine leichte Unschärfe waren Markenzeichen von Crossentwicklungen.

Wie Sie diesen beliebten analogen Bildlook in Photoshop Lightroom schnell und einfach mit Hilfe der Gradationskurven simulieren und so auf Ihre digitalen Bilder anwenden, zeigt Ihnen in diesem Workshop Jürgen Wolf. Wie stark Sie die einzelnen Einstellungen verwenden, hängt wie immer vom jeweiligen Bild und Ihrem persönlichen Geschmack ab.



PUNKTKURVE-MODUS

Der Standardmodus der Gradationskurve ist auf Kontrastverbesserung getrimmt, was in der Praxis meistens auch ausreichend ist. Für spezielle Fälle steht Ihnen dann jedoch der Punktkurve-Modus zur Verfügung. Dieser Modus setzt eine gewisse Erfahrung im Umgang mit einer Gradationskurve voraus. Den Modus erreichen Sie, indem Sie das kleine Symbol rechts unten im Gradationskurven-Dialogfenster anklicken. Jetzt verschwinden die Schieberegler unterhalb der Gradationskurve, und wenn Sie mit der Maus auf die Gradationskurve gehen, erscheint kein grauer Hintergrund mit den entsprechenden Tonbereichen mehr. In diesem Modus setzen und ziehen Sie die einzelnen Punkte auf der Gradationskurve selbst. Der Anfangs- und Endpunkt sind dabei immer gesetzt.



ROTEN KANAL ANPASSEN Im ersten Schritt müssen Sie zunächst den *Punktkurve-Modus der Gradationskurve* über die kleine Schaltfläche rechts unten aktivieren. Wählen Sie dann den *roten Kanal* aus, und fügen Sie eine starke *S-Kurve* hinzu, wie im Screenshot zu sehen.



GRÜNEN KANAL ANPASSEN 2 Wählen Sie als Nächstes den grünen Kanal aus, und fügen Sie erneut eine S-Kurve hinzu, nur sollte diese etwas leichter und nicht so stark sein.





BLAUEN KANAL ANPASSEN

Am Ende wählen Sie den blauen Kanal aus und ziehen den Anfangspunkt nach oben und den Endpunkt nach unten, womit Sie den Tonwertumfang des blauen Kanals beschneiden. Unter Umständen könnten Sie hierzu noch eine umgekehrte S-Kurve zum Reduzieren des Kontrasts hinzufügen.



WEITERE ARBEITEN AM BILD Das sind alle nötigen Schritte, um eine Crossentwicklung zu simulieren. Jetzt können Sie noch weitere Dinge wie *Bildrauschen* für ein *Filmkorn*, eine Vignette oder eine *Teiltonung* hinzufügen. Im Beispielbild wurden außerdem die Werte der Regler *Kontrast* und *Dynamik* reduziert.



PUNKTKURVE SPEICHERN

5 Wenn Sie einen bestimmten Zustand der Gradationskurve speichern und später wieder verwenden wollen, gehen Sie auf das Auswahlmenü der Punktkurve und wählen dort **Speichern** aus. Benennen Sie die Vorgabe, und künftig erscheint die individuelle Punktkurve als Auswahl unter **Punktkurve**. PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN HDR-PANORAMA MIT LIGHTROOM

D	D	ΕL	(Τ _Ι	Ν	F	10
						P .

Material	Ausgangsbilder auf der Heft-DVD
Zeitaufwand	ca. 20 Minuten
Software	ab Lightroom CC/6
Inhalte	Belichtungsreihe aufnehmen,
HDR	Bild erstellen, Panorama montieren
Zielgruppe	Fans von Panorama-Fotografie
SEHR LEICHT	LEICHT SCHWER SEHR SCHWER
	VID LLOW MERCINE MERCINA

Geschickt kombiniert: HDR und Panorama in der Praxis HDR-Panorama mit Lightroom

Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Funktionen *HDR* und *Panorama* aus Adobe Lightroom CC/6 geschickt miteinander kombinieren und so im Handumdrehen ein kontrastreiches Panorama mit enormem Dynamikumfang erzeugen.

n der aktuellen Lightroom-Version hat Adobe einige spannende Funktionen mit an Bord. So zum Beispiel die Funktionen HDR und Panorama. Dass man diese nicht nur einzeln anwenden, sondern auch geschickt miteinander kombinieren kann, um ein detailreiches HDR-Panorama zu erstellen, wollen wir Ihnen nun Schritt für Schritt in diesem kurzen Workshop zeigen.

Beim Fotografieren der Ausgangsbilder für Ihr HDR-Bild ist ein Stativ absolute Pflicht, um möglichst deckungsgleiche Aufnahmen zu erhalten. Schießen Sie drei Einzelbilder mit unterschiedlicher Belichtung pro Segment, und achten Sie auf ein leichtes Überlappen der fotografierten Szenerie. Wenn Sie also ein fünfteiliges Panorama aufnehmen, schießen Sie dafür 15 Bilder. Am einfachsten gelingt dies mit einer automatischen Belichtungsreihe.

Beim anschließenden Zusammenfügen in Lightroom kombinieren Sie dann zunächst die drei Einzelbilder jeweils zu einem HDR-Bild und fügen diese HDRIs anschließend zu einem großformatigen Panorama zusammen. Sie können das Ganze sogar so einstellen, dass dieser Prozess im Hintegrund abläuft und Sie während des Zusammenrechnens mit weiteren Arbeiten fortfahren können.

SCHRITT FÜR SCHRITT:



Destepring Gr Generaffekteertiging exception Abbrochee Zatorochee

HDR ZUSAMMENFÜGEN

Importieren Sie Ihre Belichtungsreihen in Lightroom, und wählen Sie die Bilder Ihrer ersten Belichtungsreihe an. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der ausgewählten Bilder, und wählen Sie Foto > Zusammenfügen von Fotos > HDR (oder drücken Sie Strg+H). Deaktivieren Sie Automatischer Tonwert, und wählen Sie eine passende Geistereffektbeseitigung.



SO ERSTELLEN SIE EIN KONTRASTREICHES PANORAMA MIT LIGHTROOM CC



IM HINTERGRUND ZUSAMMENFÜGEN Sie können die HDR-Funktion mit Hilfe eines Tastaturkürzels auch im Hintergrund laufen lassen. Wählen Sie per Klick mit gedrückter Strg-Taste die Belichtungen des nächsten Segments aus, und drücken Sie dann Strg+Umschalt+H. Eine Statusanzeige erscheint im Bereich oben links. Wiederholen Sie dies für die übrigen Segmente.



PANORAMA ERSTELLEN

Wenn Sie alle HDR-Bilder erstellt haben, erzeugen Sie das Panorama. Klicken Sie in der Rasteransicht der Bibliothek in der *Filterleiste* auf *Text*, und tippen Sie *HDR*. Wählen Sie alle HDRs aus, und drücken Sie *Strg+M*. Wählen Sie eine Projektion aus (hier: *zylindrisch*), und klicken Sie anschließend auf *Zusammenfügen*.



KITZELN SIE DIE DETAILS HERAUS Wechseln Sie ins Entwickeln-Modul. In der Palette Grundeinstellungen heben wir Schatten- und Lichterdetails hervor und erhöhen die Klarheit. Mit dem Korrekturpinsel kitzeln wir anschließend weitere Details heraus. Malen Sie dazu über die gewünschten Bereiche, und verändern Sie die Einstellungen der Schieberegler.

Ratgeber: So entstehen monochrome Meisterwerke

Schwarzweiß-Fotografie

Entdecken Sie die Geheimnisse der Schwarzweiß-Fotografie. Wir sagen Ihnen, worauf Sie bereits bei der Aufnahme achten sollten, welche Motive sich für eine Schwarzweiß-Konvertierung eignen und wie Sie Ihre Bilder in Photoshop, Camera Raw, Elements und Lightroom umwandeln.

> ie Grundvoraussetzung für eine gute Schwarzweiß-Umwandlung am Rechner legen Sie bereits fest, bevor Sie den Auslöser Ihrer Kamera betätigen. Denn die Wahl eines geeigneten Motivs und der passenden Lichtbedingungen ist dabei der erste Schritt. Schulen Sie Ihren Blick, und halten Sie Ausschau nach interessanten Formen, spannenden Texturen und Mustern sowie starken Kontrasten. Ein schönes Motiv hierfür sind beispielsweise weiße Wellen, die sich an dunklen Felsen brechen, wie in unserem Bild auf dieser Doppelseite. Welche Motive sich außerdem eignen erfahren Sie *ab Seite* 92.

> Haben Sie ein passendes Motiv im Kasten, geht es an die Nachbearbeitung am Rechner. Adobe bietet zur Konvertierung von Farb- in Schwarzweiß-Aufnahmen drei Programme und einen hauseigenen RAW-Konverter an: Photoshop, Lightroom, Camera Raw und Elements. Jede Software birgt selbst mindestens zwei unterschiedliche Wege, die zum Ziel führen. Wir stellen Ihnen die verschiedenen Ansätze vor und zeigen Ihnen *ab Seite 94*, wie Sie die einzelnen Funktionen richtig anwenden.

> > 121120

Begleitmaterial auf der Heft-DVD

TIPPS FÜR DIE AUFNAHME





RAW-Konvertierung: Helles Licht und sonnige Bedingungen eignen sich ideal für eine S/W-Konvertierung. Nach der Umwandlung in Lightroom wirkt unser Foto durch eine Erhöhung des Kontrasts zwischen den weißen Wolken und dem blauen Himmel kräftig und dramatisch.

Einer der schwierigsten Aspekte der Schwarzweiß-Fotografie ist das Verständnis für die Umsetzung von Farben in unterschiedliche Grauwerte. Um optimal beurteilen zu können, ob ein Motiv für eine Schwarzweiß-Umwandlung taugt oder nicht, fotografieren Sie im RAW-Format mit dem monochromen Bildstil Ihrer Kamera. So erhalten Sie eine exakte Vorschau, wie Ihr Motiv später in Schwarzweiß wirken wird. Weiterer Vorteil: Im RAW-Modus werden trotzdem alle Farben aufgezeichnet. So können Sie nachträglich noch Hand an die Regler bei der Entwicklung am Computer legen.

Sobald Sie den monochromen Bildstil aktiviert haben, empfiehlt es sich, Live View zu nutzen, um noch vor der Aufnahme Ihr Motiv in Schwarzweiß beurteilen zu können. Darüber hinaus werden alle mit dem Bildstil aufgezeichneten Bilder in der Wiedergabe in Schwarzweiß dargestellt. So können Sie die Motive, die als Monochromaufnahme nicht funktionieren, direkt aussortieren.

Noch ein Hinweis zur Kameraeinstellung: Verwechseln Sie das digitale Rauschen, das bei hohen ISO-Stufen auftritt, nicht mit dem schönen Filmkorn analoger Zeiten. Fotografieren Sie mit niedrigen ISO-Werten, wie zum Beispiel ISO 200.

Geeignete Motive

Passende Motive, stimmiges Licht und die richtige Aufnahmetechnik – das sind die Schlüssel zu beeindrucken Schwarzweiß-Aufnahmen ohne nachträgliche Konvertierung am Rechner.



Der Schlüssel zu guten Schwarzweiß-Aufnahmen liegt in der Kombination aus Motiv, Lichtbedingungen und Aufnahmetechnik. Befassen wir uns also zunächst mit der Wahl des richtigen Motivs für Ihre monochromen Aufnahmen. Zunächst sollten Sie in der Lage sein, ideale Lichtverhältnisse zu erkennen. Eines der zentralen Elemente ist dabei ein guter Kontrast zwischen hellen und dunklen Bereichen. Strahlendes Sonnenlicht eignet sich perfekt, da es dunkle Schatten erzeugt, die durch starke Konturen Ihre Motive plastisch wirken lassen.

Achten Sie auf den Sonnenstand

Um das Beste aus einem Schattenwurf herauszuholen, achten Sie auf einen tiefen Sonnenstand hinter Ihrem Motiv, sodass sich die Schatten im Vordergrund Ihrer Aufnahme erstrecken. Sie können aber auch die Schatten selbst als Motiv verwenden, indem Sie nur diese und nicht das Objekt fotografieren, das sie erzeugt. So erhalten Ihre Schwarzweiß-Fotos einen abstrakten und surrealen Touch. Neben starken grafischen Elementen können subtile Texturen und Schattierungen Ihren monochromen Aufnahmen zu mehr Bildwirkung verhelfen. Starkes Seitenlicht an einem hellen, sonnigen Tag betont Texturen, während ein weiches, diffuses Licht, wie bei einem wolkenverhangenen Himmel, subtile Schattierungen gut zur Geltung bringt.

Da Sie bei Ihrer Komposition nicht auf die Hilfe von Farbabstufungen zurückgreifen können, neigen Schwarzweiß-Bilder dazu, flacher und langweiliger zu wirken, als das Motiv in Wirklichkeit ist. Verwenden Sie deshalb den monochromen Bildstil, um eine Vorschau Ihres Motivs in Schwarzweiß zu erhalten. Aber vergessen Sie nicht, dass Sie die Bildwirkung immer >> FOTOGRAFIEREN SIE NUR DEN SCHATTENWURF EINES OBJEKTS, KÖNNEN TOLLE ABSTRAKTE AUFNAHMEN GELINGEN. ((

noch durch eine Erhöhung des Kontrasts steigern können, was Sie entweder kameraintern über die Parameter des Bildstils oder in einer Bildbearbeitungssoftware vornehmen können. Bedenken Sie aber, dass auch die beste Bildbearbeitung keinen Ersatz für eine gute Aufnahmetechnik, eine gelungene Komposition und das richtige Licht darstellt.



Oben: Um einfache, grafisch wirkende Schwarzweiß-Fotos zu erhalten, empfehlen wir Ihnen, einfach mal nur die Schatten eines Objekts zu fotografieren, und das Motiv selbst dabei außen vor zu lassen.

Oben rechts: Halten Sie Ausschau nach Motiven mit kontrastreichen Texturen, wie die Wand, die Blätter und die Wolken in unserer Aufnahme, um eine bedeutungsvolle und interessante Bildwirkung zu erzeugen.

Rechts: Bei Schwarzweiß-Aufnahmen ziehen oftmals die dunklen Bereiche die Aufmerksamkeit auf sich. Deshalb ergibt die dunkle Silhouette des Fischers einen viel stärkeren Fokuspunkt als der helle Leuchtturm.





DIESE MOTIVE SOLLTEN SIE NICHT IN SCHWARZWEISS UMWANDELN



SONNENAUF- UND -UNTERGANG Ihr Motiv wird viel von seiner Stimmung verlieren, wenn diese hauptsächlich auf Farbschattierungen und -tönen basiert – wie bei Sonnenauf- oder -untergängen.





FARBKONTRASTE Motive, die von einem starken Farbkontrast leben, wie die roten Mohnblumen in unserem Beispiel, verlieren in einer monochromen Darstellung ihre Bildwirkung.



Schwarzweiß mit Photoshop

Viele Wege führen nicht nur nach Rom, sondern auch zu einer gelungenen Schwarzweiß-Konvertierung. Photoshop bietet dazu zahreiche Funktionen an. Wie Sie diese anwenden, zeigen wir Ihnen anhand unseres Beispielbildes.

Photoshop bietet Ihnen eine Vielzahl an Möglichkeiten, eine Farbaufnahme in ein Schwarzweiß-Foto zu konvertieren. So können Sie zum Beispiel zwischen den Einstellungsebenen Farbton/Sättigung, Kanalmixer und Verlaufsumsetzung oder dem klassischen Graustufen-Modus wählen. Doch das absolute Power-Werkzeug für starke Schwarzweiß-Kunstwerke ist und bleibt die Einstellungsebene Schwarzweiß, deren Dialog mit individuellen Einstellungsmöglichkeiten und vielen vorgefertigten Lösungen für überzeugende Ergebnisse sorgt.

Bevor wir mit der Schwarzweiß-Konvertierung dieser Aufnahme begonnen haben, wurde das Bild von uns in Camera Raw bearbeitet. Hier wurde zunächst ein klassischer Weißabgleich durchgeführt (*Farbtemperatur* = 7.300 und *Farbton* = +30) sowie Belichtung (+0,9) und Kontrast (+18) optimiert. Anschließend haben wir im Reiter Objektivkorrektur einen Haken bei Objektivprofilkorrekturen aktivieren gesetzt, um Verzerrungen, die bei der Aufnahme durch das Objektiv entstanden sind, zu entfernen. Im Reiter *Details* wurden schließlich noch die Kanten nachgeschärft. Hierzu ein Tipp: Halten Sie beim Verschieben des Reglers *Maskieren* die Alt-Taste gedrückt, um zu überprüfen, ob sich die Scharfzeichnung auf die gewünschten Bildbereiche auswirken wird.





SCHRITT FÜR SCHRITT: FÜNF METHODEN FÜR EIN PERFEKTES SCHWARZWEISS-BILD



SCHWARZWEISS

Erstellen Sie eine Einstellungsebene **Schwarzweiß**, schlägt Photoshop Ihnen eine Schwarzweiß-Umsetzung vor. Diese können Sie nun nach Ihren Vorstellungen anpassen. Entweder über die **Regler** oder intuitiv mit der **Greifhand (Handsymbol)**. Ist Letztere aktiv, klicken Sie ins Bild und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste die Hand nach links und rechts, um Farbbereiche abzudunkeln oder aufzuhellen.



FARBTON/SÄTTIGUNG

2 Fast genauso schnell kommen Sie zu einer Schwarzweiß-Version mit einer Einstellungsebene *Farbton/Sättigung*. Ziehen Sie hier zunächst den *Sättigungs-Regler* im Bereich *Standard auf –100 –* Ihr Bild ist Schwarzweiß. Passen Sie nun die *Helligkeit* der *Farbbereiche* (Rot-, Gelb-, Grün-, Cyan-, Blau- und Magentatöne) über das *Drop-down-Menü* an.



KANALMIXER

3 In älteren PS-Versionen war der Kanalmixer das flexibelste Konvertierungstool, da sich die Kanäle beliebig miteinander verrechnen und so zahlreiche Schwarzweiß-Effekte erzielen lassen. Erzeugen Sie eine *Kanalmixer*-Einstellungsebene, setzen Sie einen Haken bei *Monochrom*, und spielen Sie mit den *Reglern* – achten Sie auf einen *Gesamtwert von 100* %.





VERLAUFSUMSETZUNG

Für kontrastreiche Ergebnisse setzen Sie Vorderund Hintergrundfarbe auf Schwarz und Weiß und erstellen eine Einstellungsebene Verlaufsumsetzung mit einem Verlauf von Vorder-zu-Hintergrundfarbe. Klicken Sie im Dialog auf den Verlauf, können Sie im Feld Verläufe bearbeiten beeinflussen, wo die Tonwerte ansetzen sollen, indem Sie Farbunterbrechungen und Farbmittelpunkte setzen oder verschieben.



MODUS GRAUSTUFEN

5 Gehen Sie zu *Bild > Modus > Graustufen*, erhalten Sie zwar ein brauchbares Ergebnis, doch leider werden hier zum einen alle *Farbinformationen verworfen*, und zum anderen haben Sie hier *keinerlei Kontrolle* über das Ergebnis. Außerdem können Sie im Graustufen-Modus *viele Anpassungen und Filter nicht mehr verwenden*. Wenn Sie es aber eilig haben, kann dies der beste, weil schnellste Weg sein.

BILDER TONEN Mit allen hier ge-

zeigten Methoden, bis auf den Graustufen-Modus, haben Sie neben der schlichten Konvertierung in Schwarzweiß-Bilder auch die Möglichkeit, diese leicht einzufärben und so Tonungen wie den beliebten Sepia-Look zu erzeugen. Auch Effekte wie Colorkey sind beispielsweise mit der Einstellungsebene Farbton/Sättigung möglich.

SCHWARZWEISS MONOCHROME MEISTERWERKE

Die nachträgliche Konvertierung in ein Schwarzweiß-Bild verleiht der Aufnahme mehr Tiefe und eine fesselnde Bildwirkung.



Schwarzweiß mit Elements

Photoshop Elements bietet einige Wege an, um Bilder in Schwarzweiß umzuwandeln. Warum sich einige besser als andere eignen und wie Sie diese Methoden anwenden, erfahren Sie hier.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO VERWENDEN SIE DIE EINSTELLUNGEN IN PHOTOSHOP ELEMENTS



FARBE ENTFERNEN

Unter Überarbeiten > Farbe anpassen finden Sie die Funktion Farbe entfernen – auch zu erreichen über das Kürzel Strg+Umschalt+U. Hiermit wird das Bild sofort in Schwarzweiß umgewandelt, und Sie weisen allen Farben schwarze, weiße oder graue Pixel zu. Diese Funktion ist zwar schnell, bietet aber leider keine Möglichkeit, auf die Art und Weise der Umwandlung Einfluss zu nehmen.

IN SCHWARZWEISS KONVERTIEREN

Öffnen Sie den Dialog mit Überarbeiten > In Schwarzweiß konvertieren, und legen Sie im unteren Bereich fest, welcher Stil zu Ihrem Ausgangsbild passt. Im konkreten Beispiel haben wir Lebhafte Landschaften verwendet. Auch wenn die Vorgaben einen guten Ausgangspunkt für die Konvertierung darstellen, sollten Sie zusätzlich die einzelnen Regler nutzen, um Feineinstellungen vorzunehmen. Bei unserem Blumenfoto wollten wir die Blütenblätter abdunkeln, also haben wir den Regler für Rot nach links verschoben, bis die meisten Bereiche ein gutes Grau zeigten. Zusätzlich haben wir den Rest des Bildes aufgehellt, indem wir den Grün-Regler nach rechts bewegt haben, bis unser Foto Grauwerte aus dem gesamten Spektrum von Weiß bis Schwarz zeigte. Sind Sie mit den Einstellungen nicht zufrieden, klicken Sie Rückgängig an.



GRAUSTUFEN-MODUS

2 Eine weitere Möglichkeit zur Schwarzweiß-Kon-vertierung ist die Umwandlung des RGB-Modus in den Graustufenmodus über Bild > Modus > Graustufen. Dieser Weg ist jedoch nicht der optimalste, denn es besteht anschließend keine Möglichkeit mehr, dem Bild Farbe hinzuzufügen, da so alle nötigen Farbinformationen verworfen werden. Auch viele Funktionen aus Elements sind in diesem Modus nicht mehr verfügbar und sind ausgegraut.



FARBTON/SÄTTIGUNG

Ziehen Sie in der Einstellungsebene Farbton/ Sättigung den Regler Sättigung im Standard-Kanal ganz nach links, wird die Farbsättigung Ihre Bildes entfernt. Setzen Sie einen Haken bei Färben, können Sie über die Regler recht schnell einen Sepia-Look erzeugen. Sie haben auch die Möglichkeit, Farben nur teilweise zu entfernen, indem Sie unter Kanal den entsprechenden Farbton anwählen und diesen entsättigen - für Color-Key-Effekte.





SCHWARZWEISS IM ASSISTENT

5 Mit der Funktion **Schwarzweiß** im A**ssistent-Modus** finden Sie ebenfalls eine weitere Möglichkeit, aus vier verschiedenen Schwarzweiß-Vorgaben auszuwählen und den Effekt mit weichem Licht aufpinseln und verschönern zu können.

Schwarzweiß im RAW-Konverter

Die RAW-Konvertierung in Camera Raw und Lightroom hat einen klaren Vorteil: Sie können – ohne das Programm zu wechseln – klassische Bildkorrekturen und eine Schwarzweiß-Umwandlung vornehmen. Wir zeigen, wie es geht.

Im Gegensatz zu einer Bearbeitung in Photoshop hat eine Umwandlung in Camera Raw viele Vorteile: Sofern Sie mit RAW-Dateien arbeiten, bleiben Ihnen hier größere Spielräume bei der Korrektur, und Camera RAW überzeugt zusätzlich mit einer praktischen Stapelverarbeitung. Welches Bild sieht gut in Schwarzweiß aus, welches nicht? Mit Camera RAW lässt sich das schnell austesten, indem Sie einfach per Synchronisation eine ganze Bildserie umwandeln. Das gelingt verdammt schnell, da kein Import der Daten ins Programm nötig ist. Wirkt ein Bild doch nicht in Schwarzweiß, müssen Sie nur den Graustufen-Haken wieder entfernen.

Lightroom birgt selbige Vorteile und bietet zudem noch weitere Funktionen und Werkzeuge an, um das Bild darüber hinaus final zu bearbeiten. Ein Wechsel zu Photoshop oder Elements ist hier in den meisten Fällen nicht notwendig. Ein nettes Add-on sind in Lightroom auch die unterschiedlichen Vorgaben, die sich im linken Bereich des Arbeitsfensters befinden. Besonders für Einsteiger sind diese eine gute Möglichkeit, schnell und einfach einen monochromen Look zu zaubern. Noch ein Hinweis: Bevor Sie mit der eigentlichen Schwarzweiß-Konvertierung loslegen, nehmen Sie sowohl in Camera Raw als auch in Lightroom klassische Korrekturen wie Weißabgleich, Belichtung usw. vor – nur so sind bestmögliche Bildergebnisse gewährleistet.



DIE VORTEILE VON CAMERA RAW

Camera Raw bietet für die Schwarzweiß-Konvertierung ein separates Dialog-Fenster, in dem sich Ihr Bild in Graustufen konvertieren lässt eine Möglichkeit der Farbkanalanpassung ist gleich mit dabei. Wer sich an diese nicht sofort herantraut, wird trotzdem nicht enttäuscht, denn Camera Raw bietet nach der Umwandlung eine schöne und kontrastreiche Lösung als Vorschlag an. Wer diese optimieren und nach eigenen Wünschen anpassen möchte, kann dies natürlich ohne großen Aufwand tun. Ist Ihr Bild fertig konvertiert, können Sie es selbstverständlich weiter in Photoshop bearbeiten. Hier wird Ihr Bild automatisch im Modus Graustufen geöffnet. Diesen sollten Sie auf "sRGB" oder Ähnliches umstellen.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SCHWARZWEISS MIT CAMERA RAW



ERSTE ANPASSUNGEN

¹Öffnen Sie Ihr Bild in *Camera RAW* – das machen Sie entweder aus der *Bridge* heraus, über *Filter > Camera-Raw-Filter* oder Sie ziehen es einfach auf das *Photoshop-Symbol*. Bevor Sie Ihr Bild in Schwarzweiß konvertieren, nehmen Sie im Reiter *Grundeinstellungen* wie gewohnt dem Bild entsprechende *RAW-Anpassungen* vor. Sind Sie zufrieden, wechseln Sie in den Bereich *HLS/Graustufen*.



Image: Second secon

HSL/GRAUSTUFEN

2 Dieser Reiter ist ähnlich komfortabel wie der Schwarzweiß-Dialog in Photoshop selbst, bezieht sich mit den Reglern allerdings auf etwas andere Farbbereiche. Setzen Sie einen Haken bei In Graustufen konvertieren, und Camera RAW schlägt Ihnen automatisch eine optimale Graustufen-Kanalanpassung vor. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, diese über die Regler individuell anzupassen.



DIE VORZÜGE VON LIGHTROOM

Um ein Bild in Lightroom zu konvertieren, bieten sich zwei Möglichkeiten an: Entweder Sie klicken im Reiter Grundeinstellungen auf Schwarzweiß oder Sie klicken im Reiter HSL/Farbe/S/W auf S/W schneller sind Sie mit der Taste V. Mit dieser können Sie schnell und einfach zwischen Farbe und Schwarzweiß wechseln. Eine weitere Option, die Ihnen Lightroom bietet, sind die Vorgaben, die Sie im linken Bereich des Arbeitsfensters finden. Unter **S/W-Vorgaben** Lightroom werden Ihnen sieben verschiedene Presets angeboten. Fahren Sie mit der Maus über eine Vorgabe, und betrachten Sie im Navigator den Effekt als Live-Vorschau. Möchten Sie ein Preset anwenden, klicken Sie es an.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SCHWARZWEISS MIT LIGHTROOM



SCHWARZWEISS MIT HSL/FARBE/S/W Arbeiten Sie zunächst im Reiter Grundeinstellungen ein optimales Farbbild heraus, bevor Sie mit der Schwarzweiß-Konvertierung beginnen. Öffnen Sie anschließend den Reiter HSL/Farbe/S/W, und klicken Sie auf S/W, um das Bild in Graustufen umzusetzen. Lightroom bietet Ihnen hier automatisch ein Ergebnis an. Über die Taste Y können Sie Vorher- und Nachher-Ansicht vergleichen.



INDIVIDUELLE ANPASSUNGEN

2 Möchten Sie die Anpassungen selbst vornehmen, klicken Sie doppelt auf Schwarzweiß-Mischung und die Regler werden auf O zurückgestellt. Nehmen Sie die Anpassungen entweder über die Regler oder über das Zielkorrektur-Werkzeug direkt im Bild vor: Klicken Sie ins Bild, halten Sie die Maus gedrückt, und ziehen Sie nach oben oder unten, um die Farben Ihren Vorstellungen entsprechend anzupassen.



fiesichtrsbereiche gezielt beronen

kleine Makel entfernen



A CONTRACTOR OF THE OWNER



Haut glätten

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbilder auf der Heft-DVD				
Zeitaufwand	jeweils ca. 60 Minuten				
Software	ab Photoshop CC				
Inhalte	Hautunreinheiten entfernen,				
	Haut glätten, Hauttöne korrigieren				
Zielgruppe	Fotografen und Fans von Porträts				
SEHR LEICHT	LEICHT SCHWER SEHR SCHWER				

BEAUTY-RETUSCHE PER FREQUENZTRENNUNG S. 104 Begleitmaterial auf der Heft-DVD

Profi-Tipps: So optimieren Sie Ihre Porträts

Beauty-Retusche

In unserem großen Beauty-Ratgeber zeigen wir Ihnen die besten Tricks, Techniken und Werkzeuge, mit denen Sie zukünftig jedes Porträtfoto in einen echten Hingucker verwandeln, und verraten Ihnen, wie Sie mit einfachen Effekten ein beeindruckendes Beauty-Bild zaubern.

> b bei Jugendlichen in der Pubertät, bei Models mit gestresster, unreiner Haut oder bei Damen und Herren im etwas fortgeschrittenem Alter – mit Pickeln, Glanzstellen, Hautrötungen und Falten hat jeder Hobby- und Porträtfotograf zu kämpfen. Damit Sie zukünftig mit jeder noch so kniffligen Hautsituation umgehen können, zeigen Ihnen die Fotografen und Photoshop-Experten Maike Jarsetz und Benjmain Rick in unserem Beauty-Ratgeber, anhand von vier unterschiedlichen Aufnahmesituationen, welche Retusche-Technik sich bei welchem Motiv besonders gut eignet und was Sie bei der Bearbeitung von außergewöhnlichen Por-

träts, wie beispielsweise Sommersprossen, unbedingt vermeiden sollten.

Um den Workshop-Schritten problemlos folgen zu können, finden Sie auf der Heft-DVD alle verwendeten Ausgangsbilder. Oder aber, Sie versuchen es einfach mit Aufnahmen aus Ihrem eigenen Archiv. Sie werden überrascht sein, was Sie schon mit wenigen Handgriffen aus Ihren Porträts zaubern werden. Doch Vorsicht, grundsätzlich ist bei der Porträtretusche ganz besonderes Fingerspitzengefühl gefragt, denn schon kleinste Ungenauigkeiten können ein Gesicht schnell unnatürlich wirken lassen. In vielen Fällen gilt daher: Weniger ist mehr.



BASISIRETUSCHE IN CAMERA RAW S. 102



GEKONNTE RETUSCHE BEI SOMMERSPROSSEN S. 106



BESONDERHEITEN DER FASHION-RETUSCHE S. 108

BEAUTY-RETUSCHE GRUNDLAGEN



NACHHER

Basisretusche in Camera Raw



MAIKE JARSETZ Fotografin & Camera Raw-Expertin

In diesem Workshop zeigen wir Ihnen, welche Retusche-Schritte auch schon in der RAW-Konvertierug möglich sind. Hier haben Sie beispielsweise bereits die Möglichkeit, die Hautfarbe zu optimieren und kleinere Makel, wie Pickel, Hautunreinheiten oder auch trockene Haut, zu entfernen. Natürlich sind die Retusche-Möglichkeiten in Photoshop selbst viel umfangreicher. Dort stehen Ihnen schlichtweg viel mehr Werkzeuge zur Verfügung, und durch den Einsatz von Masken und Ebenen können Sie Ihre Retusche dort viel feiner steuern. Dennoch liefern die Werkzeuge in Camera Raw ausreichend Funktionen, um bereits eine leichte Basisretusche durchführen zu können. Bevor Sie sich nun an das Entfernen der Makel in unserem Ausgangsbild kümmern, sollten Sie im Vorfeld bereits einige kleine Bildoptimierungen vornehmen.

Öffnen Sie dazu das Ausgangsbild von der Heft-DVD in Camera Raw, und wählen Sie in den *Grundeinstellungen* folgende Einstellungen: *Farbtemperatur* = 5400, *Belichtung* = -2,35, *Weiß* = +13 und Schwarz = -55. Lassen Sie sich nicht irritieren, wenn die Haut nun vielleicht etwas gelblich aussieht, da wir die Haut später noch etwas entsättigen werden. Um die Schatten aufzuhellen, ziehen Sie die *Tiefen* etwas nach oben

auf +45. Porträts von jüngeren Menschen profitieren davon, wenn Sie die Klarheit leicht erhöhen, hier etwa 8. Bei älteren Personen oder Personen mit vielen Unreinheiten hilft es, die Klarheit zu senken, um die Haut leicht zu glätten. Bei den meisten nordeuropäischen Porträts macht es zudem Sinn, die Dynamik, also die Sättigung, ein wenig rauszunehmen. Gehen Sie dabei vorsichtig vor, da das Ergebnis schnell grau wirkt, hier etwa -5. Wechseln Sie dann zu den HSL/Grundeinstellungen. Hier kümmern Sie sich nun in erster Linie, um die Hauttöne. Die finden vorrangig in den Orangetönen statt, und ich möchte jetzt hier sagen, dass die Hauttöne transparenter werden sollen. Dazu ziehen Sie im Bereich Luminanz die Orangetöne auf einen Wert von 20. Wechseln Sie dann in den Bereich Sättigung, und ziehen Sie den Regler für die Orangetöne auf -18. Die Hauttöne sind nun schon viel klarer und transparenter. Nach einer leichten Gradationskurve geht es an die Retusche.

GRUNDLAGEN BEAUTY-RETUSCHE



MAKEL ENTFERNEN

Wählen Sie das Werkzeug **Makel entfernen**, um kleine Makel oder auch Dinge, die Sie als ablenkend empfinden, abzumildern. Ziehen Sie das Werkzeug mit gedrückter **Strg+Alt+Taste** einfach aus der Mitte heraus auf die Größe des Leberflecks auf. Die Einpassung in die richtige Farbe und die richtige Helligkeit wird von dem Werkzeug im Modus **Reparieren** automatisch vorgenommen.



WERKZEUG-EINSTELLUNGEN

2 Im Modus *Reparieren* benötigen Sie keine *weiche Kante*, so arbeitet die Einpassung genauer. Reduzieren Sie die Deckkraft auf 45 %, und mildern Sie alle Makel, die Sie stören. Achten Sie darauf, dass Sie nicht etwas hinkopieren, was Sie eigentlich entfernen wollten. Verschieben Sie daher ab und an die Quelle, also den grünen Kreis. Prüfen Sie zwischendurch das Ergebnis, indem Sie aus dem Bild herauszoomen.



HAUTRÖTUNGEN

Um Hautrötungen zu mildern, ziehen Sie im Reiter HSL/Graustufen zuerst im Bereich Sättigung den Regler der Rottöne leicht nach unten, achten Sie darauf, nicht das Rot aus den Lippen zu ziehen. Wechseln Sie dann in den Bereich Farbton, und ziehen den Rotton vom Magentaschwerpunkt (links) in Richtung Orange (rechts). Dadurch werden die Hautfarben automatisch homogener und wärmer.



SCHATTEN AUFHELLEN

Nun sollten Sie die Schatten noch ein wenig aufhellen. Wählen Sie dazu den *Korrekturpinsel*, der sich für lokale Korrekturen eignet. Setzen Sie *Belichtung auf* +0,50 und *Tiefen auf* +11. Fahren Sie dann mit dem Pinsel bei *Weicher Kante* = 100%, *Größe* = 7 und *Fluss* = 33 über die Schatten unter den Augen. Passen Sie Größe und Fluss an, und hellen Sie zudem die Bereiche um Nase und Mund auf.



ERGEBNIS ÜBERPRÜFEN

4 Stellen Sie beim Überprüfen fest, dass das Ergebnis zu hell ist, verändern Sie einfach die Werte des Pinsels. Wir wählten *Belichtung* = 0,45, *Tiefen* = +65, *Klarheit* = -14 und *Farbtemperatur* = +5. Möchten Sie zuvor aufgehellte Bereiche wieder rückgängig machen, wählen Sie die Option *Radieren* und fahren mit dem Pinsel über die Bereiche, bei denen die Aufhellung wieder zurückgenommen werden soll.



KORREKTURPINSEL I

5 Zu guter Letzt optimieren Sie noch die trockenen Hautpartien. Klicken Sie dazu in der Korrekturpinsel-Palette die Option *Neu* an, und klicken Sie neben *Klarheit* auf das Minus-Symbol, um Klarheit und Schärfe rausnehmen. Nun wurden alle anderen *Werte auf* 0 gesetzt. Ziehen Sie den Wert für *Klarheit auf* -45, passen Sie die *Pinselgröße an (etwa* 14), und arbeiten Sie mit einem geringen *Fluss von etwa* 30.

Korrekturpinsel			TANK	200
O Neu () Hinzufüger	ORadier	m	a with	
Bildschärfe	0			
Rauschreduzierung	0	•		
Moire-Reduzierung	0	•		
Rand entfernen	0	۲		
Farbe	\geq] 💿		
Große	7		11 in march	
Weiche Kante	10	0		- and
Fluss	30		and the second	1.1.1.1
Dichte	10	0		

KORREKTURPINSEL II

6 Zoomen Sie in den Bereich hinein, den Sie glätten möchten, und fahren Sie mit dem Pinsel einfach darüber. Sie sehen, dass die *leicht schuppige Haut entfernt wird, die Sommersprosssen aber bleiben*. Das ist das Wichtigste dabei, deshalb arbeiten Sie mit einem geringen Fluss. Schön ist hier, dass eine *geringe Tiefenschärfe* vorliegt, und Sie so ganz bewusst *im Unschärfe-Bereich mehr glätten* können.

	N90 -	010	CONTRACTOR OF CONTRACTOR	1
Korrekturpi	nsel	100	COMMIT	
🔿 Neu 💿 Hinzufüg	en O Radierer	the state	Seculture 1	
Farbienperatur	0	·	-	
Farbton	0	•		
Belichtung	+0.15	•	The second	
Kontrast	0	O TY	Test of the second	
Lichter	0	0 00 1		
⊙ Tiefen	0	•	Q	
⊙ Weið	+40	•		
G Schwarz	-22	•		
 Klameit 	+35	•		
Dunst entfernen	0	0		

BRILLANZ IN DEN AUGEN

 Wählen Sie erneut Neu an. Nun wollen wir die Klarheit und auch die Sättigung deutlich anheben, und Weiß und Schwarz verstärken (Weiß = 40, Schwarz = -22, Klarheit = 35, Sättigung = 23, Weiche Kante = 26, Fluss = 30, Größe = 10). Fahren Sie mit dem Pinsel ein, zwei Mal über die Iris, und die Augen werden klarer. Nun können Sie die Einstellungen noch leicht betonen. Wir wählten für Belichtung +0,15.

PHOTOSHOP FÜR FOTOGRAFEN

SCHRITT FÜR SCHRITT ZU PERFEKTEN FOTOS

Maike Jarsetz zeigt Ihnen, wie Sie mit Photoshop noch bessere Bildergebnisse erhalten.



Setzen Sie da an, wo Lightroom aufhört: professionelle Beauty-Retusche, Perspektivkorrekturen, Freistellung und Fotomontage, Modellieren mit dem Verflüssigenfilter und vieles mehr. Für alle Foto-Genres bietet die Profifotografin jede Menge Praxistipps: Porträt, Architektur, Landschaft, Stilllife und mehr.

Rheinwerk Verlag | 11 Stunden | 39,90 Euro | ISBN 978-3-8362-4000-0 | www.rheinwerk-verlag.de/4036



Profi-Retusche per Frequenztrennung



BENJAMIN ALEXANDER RICK Fotograf

In diesem Workshop geht es um das mächtige Werkzeug Frequenztrennung. Mit diesem ist es ein Leichtes, Strukturen und Farbwerte getrennt voneinander zu bearbeiten – so geht die Porträtretusche sehr viel angenehmer von der Hand. Die Grundidee zu diesem Shooting war ein kontrastreiches Schwarzweiß-Porträt anzufertigen, dass die Merkmale des Models (Lippen und Augen) zur Geltung bringt. Ich verwende für meine Porträts eine 55mm 1,8 Festbrennweite, die in Schärfe und Bildqualität genau meinen Ansprüchen genügt. Gute Porträts zeichnen sich oft durch ihre Schlichtheit aus, weshalb wir auf übermäßiges Make-up und Schmuck verzichtet haben.

Die nachträgliche Bearbeitung durch Photoshop gibt dem Porträt den letzten Schliff. Durch die Frequenztrennung kommen wir in relativ kurzer Zeit zu tollen Ergebnissen, und mit Hilfe der *Photoshop-Aktion Frequenztrennung*, die Sie auf der Heft-DVD finden, können Sie diese

tolle Technik schnell auf verschiedenste Porträts anwenden. Der wichtigste Einstellungsparameter ist der Gaußsche Weichzeichner, der jedem Porträt individuell angepasst werden muss. Die wichtigste Maxime der Frequenztrennung ist gleichzeitig auch ihre größte Gefahr, daher sollten Sie nicht mit den Werten übertreiben, sonst wird aus dem Model sehr schnell eine Porzellanpuppe, die jegliche Mimik verloren hat. Übrigens, das Bild habe ich direkt als JPG in Schwarzweiß fotografiert, da mir das Kamera-interne Preset der Sony-Alpha-Reihe ausgesprochen gut gefällt und die Tonung und die Schwarzwerte genau meinen Vorstellungen entsprechen. Die Werte Schärfe und Kontrast wurden beim Schwarzweiß-Preset auf das Maximum von +3 erhöht.

GRUNDLAGEN BEAUTY-RETUSCHE



DAS SHOOTING

Um dieses Porträt perfekt auszuleuchten, verwenden wir eine *große quadratische Softbox* hochfrontal genau auf der Achse des Models. So wird eine genaue Schattenverteilung und eine gleichmäßige Ausleuchtung erreicht. Zur Aufhellung von unten kann ein *Reflektor* eingesetzt werden. Um einen verschwommenen Hintergrund zu garantieren, befand sich das Model etwa 1 m vor dem Hintergrund.



BILDAUSSCHNITT FESTLEGEN

2 Der engere Zuschnitt des Bildes verleiht dem Porträt eine intensivere Bildwirkung. Öffnen Sie das Bild in Photoshop, und wählen Sie das Zuschneiden-Werkzeug aus. Legen Sie ein 1:1-Seitenverhältnis fest, und ziehen Sie die Auswahl an die richtige Position. Dieser Zuschnitt kommt den Proportionen zu Gute. Achten Sie darauf, keine Finger abzuschneiden.



HIGH FREQUENCY

3 Starten Sie die Aktion *Frequenztrennung*, und stellen Sie den *Gaußschen Weichzeichner* so ein, dass die Poren der Haut gerade nicht mehr erkennbar sind. Bestätigen Sie den Filter mit *OK*. Klicken Sie auf die *High-Frequency-Ebene*, die für die Strukturen zuständig ist, und entferne Sie mit dem *Kopierstempel bei* 100 % *Deckkraft* Unreinheiten und große Poren.



LOW FREQUENCY

Die Low-Frequency-Ebene ist für die Farb- und Helligkeitsinformationen zuständig. Wählen Sie auf dieser Ebene mit dem Lasso-Werkzeug und einer weichen Kante von 20 px die Bereiche aus, in denen Sie die Farbflecken und Unterschiede minimieren und glätten möchten. Gehen Sie zu Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner auf die erstellte Auswahl der Hautpartie an.



SCHATTEN MINIMIEREN

Die leere Ebene in der Mitte verwenden Sie, um die Schatten des Porträts zu glätten. Mit einem *Pinsel bei 10 % und 20 % Fluss* können Sie bei *gedrückter Alt-Taste* Helligkeitsinformationen einer helleren Stelle aufnehmen und so die dunkleren Bereiche dem Rest des Gesichtes angleichen. Diese Methode funktioniert auch bei Farbbildern hervorragend. So lassen sich Hauttöne leicht anpassen und angleichen.



DODGE & BURN

6 Erstellt Sie eine leere Ebene im Modus Weiches Licht und füllen Sie diese mit 50 % Grau. Betonen Sie die Konturen des Gesichtes mit dem Nachbelichten und die hellen Bereiche mit dem Abwedler, um das Gesicht plastischer und dreidimensionaler aussehen zu lassen. Helle Flecken, die Sie stören, können so abgedunkelt und zu dunkle aufgehellt werden, was ein homogeneres Hautbild zur Folge hat.



DODGE & BURN DETAILS

7 Mit einer zweiten D&B-Ebene kümmern Sie sich um die Details. Heben Sie die Augen durch gezieltes **Aufhellen der Iris** und **Abdunkeln des Iris-Randes** hervor. Auch die **Augenbrauen** lassen sich durch gezieltes Abdunkeln der einzelnen Härchen hervorheben. Zur Ergebniskontrolle aus dem Bild herauszoomen und gegebenenfalls die Ebenendeckkraft reduzieren.



TONWERTKORREKTUR

8 Für den finalen Look erstellen Sie zum Schluss noch eine Einstellungsebene Tonwertkorrektur (*Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur*). Passen Sie die Werte so an, dass das Porträt die nötige Tiefe erhält. Die *Schwarz- und Weiß-Regler* verschieben Sie dazu leicht in Richtung Mitte und passen den Grau-Regler nach eigenem Ermessen an.

FREQUENZTRENNUNG

Die Technik der Frequenztrennung ist ein Prozess, bei dem bestimmte Bildinformationen "aufgespaltet" werden, sodass sich Bilddetails in unterschiedlichen Bereichen unabhängig voneinander bearbeiten lassen. Dies hat für uns den Vorteil, die Poren getrennt von den Farbinformationen bearbeiten zu können. Dazu wird das Bild in zwei Ebenen, also in unterschiedliche Frequenzbereiche, aufgespalten: Einmal gibt es die obere Ebene (High Frequency), welche ausschließlich feine Strukturen wie Poren und Hautunreinheiten beinhaltet, und die untere Ebene (Low Frequency), in welcher sich die Farb-und Helligkeitsinformationen befinden. Auf beiden Ebenen kann mit den richtigen Werkzeugen retuschiert werden.







Retusche bei Sommersprossen



BENJAMIN ALEXANDER RICK Fotograf

Erfahren Sie, wie Sie aus diesem Porträt die Sommersprossen herausarbeiten und dem Bild die nötige Dynamik und Tiefe verleihen. Dabei spielt der richtige Einsatz von Dodge-&-Burn eine wichtige Rolle. Die Inspiration zu diesem Bild kam mir, als das Model den Raum betrat. Sie hat sehr viele Sommersprossen, was auf ihren bisherigen Bildern nicht in diesem Ausmaß zu erkennen war. Durch den schwarzen Hintergrund und die leicht nach rechts versetzte Belichtung mit einem Blitz nebst großer Softbox entsteht ein interessanter Schattenverlauf, der dem Bild die nötige Dynamik verleiht. Durch das Weglassen der Schminke (außer an den Augen) wird die Natürlichkeit der Sommersprossen weiter betont. Auf Schmuck und Accessories haben wir bewusst verzichtet. Simple Fettcreme bringt die Haut an den richtigen Stellen zum Glänzen. Der Vorteil bei Models mit Sommersprossen ist ihre oftmals tolle Haut, was eine ausführliche Hautbearbeitung überflüssig macht. Im Vordergrund der Nachbearbeitung steht hier klar die Dynamik des Bildes, lediglich kleinere Hautunreinheiten entfernen und dem finalen Bild die nötige Tiefe verleihen.

Vermeiden Sie bei Menschen mit Sommersprossen unbedingt jegliche Hautglättung im Bereich der Sommersprossen. Verwenden Sie niemals einen Weichzeichner und/oder die Frequenztrennung. Viel wichtiger ist es, die Sommersprossen durch die *Dodge-&-Burn-Technik* und die Einstellungsebene *Tiefen/Lichter* optimal herauszuarbeiten. Letztere sorgt für die nötige Dynamik, die den Blick auf dem Porträt verweilen lässt.

GRUNDLAGEN BEAUTY-RETUSCHE



VORBEREITUNG SHOOTING

Eine leicht seitlich versetztes *Fensterlicht* oder ein *Blitz mit quadratischer Softbox* bringt den nötigen Kontrast und die markanten Schatten ins Bild. Leichte *Unterbelichtung* und die *Kontrasterhöhung*, gepaart mit Klarheit, bringen die Sommersprossen von Desi besser zur Geltung. Kameraeinstellung: 1/160s; f11; ISO 100; 50mm.



BILDAUSSCHNITT FESTLEGEN

2 Öffnen Sie das Ausgangsbild, das Sie auf der Heft-DVD finden, in Photoshop, und wählen Sie das Zuschneiden-Werkzeug aus. Legen Sie ein Seitenverhältnis von 3:4 fest, und ziehen Sie die Auswahl an die richtige Position. Dieser Zuschnitt kommt den Proportionen zu Gute. Achtet Sie darauf, dass der Rest des T-Shirts mit abgeschnitten wird.

	informe Statistics in A	PR	11
Part of	0	CK Standard Listztes Gitter laden	1
1264	Prosters Other	uzaug Optionen	
1000	Sector States		30
1.08	Drak		24
1.5			
		an and a second second	
	Retorato	Alles wiederherst.	
	An and the second second	200 AT 10	
	and the second second	000005	
	Contraction of the second second	000000	
	A STATE OF STATE OF STATE	8387 B	
	and the second second		
	A CONTRACTOR OF A	1000000	
and the second sec		Contraction of the local division of the loc	

VERFLÜSSIGEN

3 Kopieren Sie die Hintergrundebene über Strg+J. Öffnen Sie den Verflüssigen-Filter über Filter > Verflüssigen, und nehmen Sie leichte Veränderungen an der Lippenform und am Kinn vor. Hierbei gibt es kein Richtig oder Falsch, man sollte nur sparsam mit diesem Werkzeug umgehen. Natürlichkeit bleibt auch hier das oberste Gebot.



REPARATURPINSEL

Für kleine Hautunreinheiten oder Korrekturen am Make-up verwenden Sie den **Reparaturpin**sel. Die Härte sollte auf 100 % erhöht werden, damit die Struktur der Sommersprossen nicht zerstört wird. Wie bereits erwähnt, haben Menschen mit Sommersprossen in der Regel ein tolles Hautbild, was uns die Retusche ernorm erleichtert.



DODGE & BURN

5 Erstellen Sie eine *neue*, *leere Ebene (Ebene > Neu > Ebene*) im Modus *Weiches Licht*, und füllen Sie diese mit 50 % *Grau*. Betonen Sie die Konturen des Gesichts mit dem *Nachbelichter* und die hellen Bereiche mit dem *Abwedler*, um das Gesicht plastischer und dreidimensionaler aussehen zu lassen. So entsteht ein homogeneres Hautbild.



Fotos. Retusche und Text: Benjamin Alexander

DODGE & BURN DETAILS

6 Wie bereits im Workshop der Frequenztrennung gezeigt, kümmern Sie sich mit einer zweiten D&B-Ebene um die Details des Gesichts. Betonen Sie erneut die Augen durch gezieltes Aufhellen der Iris und Abdunkeln des Iris-Randes, und heben Sie die Härchen der Augenbrauen durch gezieltes Abdunkeln hervor. Kontrollieren Sie das Ergebnis per Zoom.



TIEFEN/LICHTER

Mit Strg+Umschalt+Alt+E stempeln Sie alle bisherigen Ebenen auf eine neue Ebene. Gehen Sie nun zu Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter, und holen Sie die Sommersprossen im Bild noch etwas mehr hervor. Durch das Vorschau-Häkchen im Dialogfenster können Sie das Ergebnis jederzeit kontrollieren und gegebenenfalls korrigieren.



TONWERTKORREKTUR

8 Für den finalen Look kommt erneut eine Einstellungsebene *Tonwertkorrektur (Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur)* zum Einsatz. Mit dieser Ebene verleihen Sie den Schwarz-Werten den letzten Schliff und sorgen für mehr Tiefe im gesamten Bild. Gehen Sie hier behutsam vor, und wählen Sie die Einstellungen wie im Screenshot zu sehen. >> VERFLÜSSIGEN IST NUR DANN SINNVOLL, WENN SICH DAS MODEL AUF DEM FERTIGEN BILD NOCH ERKENNT! **((**



BEAUTY 4 FASHIONFOTOS RETUSCHIEREN

Fashionaufnahmen retuschieren



NACHHER

BENJAMIN ALEXANDER RICK

Insbesondere Fashionaufnahmen für Kataloge oder Magazine müssen absolut perfekt sein. Hier steht jedoch nicht nur das Gesicht, sondern auch die Kleidung im Fokus – denn auch diese sollte bei der Retusche nicht außer Acht gelassen werden.

Die Idee zu diesem Bild ist mir beim Durchschauen von Editorials in Modezeitschriften gekommen. Die Engelsflügel im Kontrast zum Anzug finde ich interessant, ebenso in Kombination mit blonden Haaren, Wind und Sommersprossen – das ist genau meins. Das Bild habe ich mit einem großen Reflektorschirm fotografiert, um schon eine leichte Vignette zu erhalten. Der Fokus des Lichtes soll auf dem Model liegen und so den Betrachter zur Bildmitte führen. Der Ventilator oder wahlweise auch ein Föhn bringt Dynamik ins Bild. Er wird für dieses Bild links vom Model platziert. Ebenso wie das Bild, das ich Ihnen im Workshop Frequenztrennung vorgestellt habe, wurde auch dieses Bild direkt als JPG in Schwarzweiß fotografiert und die Werte für Schärfe und Kontrast im Preset erneut auf das Maximum von +3 erhöht. Die Nachbearbeitung in Photoshop benötig eine Reihe von Handgriffen, die dem Bild Dynamik und Tiefe verleihen. Durch Dodge & Burn können kleine Schatten und Unebenheiten exakt reduziert oder entfernt werden. Auch zum Aufhellen und Hervorheben der Augen und des Gesichts ist die Dodge-&-Burn-Technik ein ebenso tolles Werkzeug. Durch eine Einstellungsebene Tiefen und Lichter erhalten das Bild sowie die Sommersprossen die nötige Knackigkeit. Letztendlich sorgt eine Einstellungsebene Tonwertkorrektur für den letzten Schliff. Bei der Bearbeitung von Fashionbildern lege ich besonderen Wert auf die Kleidung, den Schärfeund Schattenverlauf selbiger und die Ausweitung der Retusche mit den Stempel- und Retusche-Werkzeugen auf die Kleidung. Unschöne Falten und Farbsäume können genau wie Fussel und Haare gut entfernt werden.
GRUNDLAGEN BEAUTY-RETUSCHE



VORBEREITUNG SHOOTING

Ein großer **Parabolschirm** zaubert eine natürliche Vignette ins Bild. Der Fokus des Betrachters wandert automatisch auf das Model. Der **Venti-Iator** bringt Dynamik ins Haar. Leichte **Fettcreme** arbeitet die Sommersprossen heraus und kommt uns in der Nachbearbeitung zu Gute. Kameraeinstellung: 1/160s; f5,6; ISO 64; 50mm.



HINTERGRUND SÄUBERN

2 Störende Risse und Farbflecken auf der Wand beseitigen Sie mit dem *Reparaturpinsel*. Dafür duplizieren Sie zunächst die Ebene mit *Strg+J* und passen die Pinselgröße den Unebenheiten der Wand an. Nehmen Sie bei *gedrückter Alt-Taste* in einem sauberen Bereich die gewünschte Struktur auf, und korrigieren Sie mit dieser die unerwünschten Stellen.

TIPP

VERFLÜSSIGEN-FILTER IM EINSATZ

Mit dem Verflüssigen-Filter, den Sie über Filter > Verflüssigen erreichen. lassen sich nicht nur das Gesicht oder der Körper optimieren. Auch Kleidung und sogar der Hintergrund lassen sich mit diesem Tool problemlos anpassen. Wenn beispielsweise der Blazer hinten absteht oder eine Form im Hintergrund nicht gerade ist, ist das für diesen Filter kein Problem.



VERFLÜSSIGEN

Gehen Sie zu *Filter > Verflüssigen*, und nehmen Sie leichte Veränderungen an der Lippenform und am Kinn vor. Hierbei gibt es kein Richtig oder Falsch, man sollte nur sparsam mit diesem Werkzeug umgehen. Auch Kleidung, die nicht richtig sitzt oder Falten wirft, kann so schnell und einfach optimiert werden. Achten Sie auf ein *natürliches Ergebnis*.



DODGE & BURN

4 Legen Sie über Strg+Umschalt+N eine neue Dodge-&-Burn-Ebene an. Stellen Sie den Modus auf Weiches Licht, und setzen Sie ein Häkchen bei Mit neutraler Farbe für Bearbeiten Sie auf dieser Ebene mit Abwedler und Nachbelichter bei 10 % Deckkraft die Bereiche, die Sie aufhellen oder abdunkeln wollen. So erhalten Kleidung und Flügel mehr Plastizität. Anschließend bearbeiten Sie Augen und Gesicht.



TIEFEN/LICHTER

5 Mit Strg+Umschalt+Alt+E kopieren Sie nun alle bisherigen Ebenen auf eine neue Ebene. Gehen Sie zu Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter, und lassen Sie die Sommersprossen mit Hilfe der Regler stärker hervortreten. Durch das Vorschau-Häkchen im Filter kann das Ergebnis jederzeit kontrolliert und gegebenenfalls verändert werden. Auch bei diesem Filter gilt, wie immer: Weniger ist mehr.

>> WIND BRINGT DYNAMIK INS HAAR UND SOMIT INS BILD. **((**





SCHWARZE MASKE

6 Leider wirkt sich die Korrektur **Tiefen/Lichter** unangenehm auf den Hintergrund aus. Die Vignette wird sehr grob und bekommt ausgefressene, pixelige Kanten. Um diesem Problem vorzubeugen fügen Sie der **Tiefen/Lichter-Ebene** eine schwarze **Maske** hinzu, auf der Sie mit einem **weißen Pinsel** den Effekt lediglich auf das Model beschränken.



TONWERTKORREKTUR

Wie Sie sicherlich schon in den letzten Workshops bemerkt haben, füge ich dem Bild im letzten Schritt gerne noch eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur** hierzu – so auch hier. In diesem Beispielbild habe ich die **Schwarz-Werte** etwas verstärkt. Dies sättigt die dunklen Stellen, was dem Bild etwas mehr Dramatik verleiht. ■



Porträts optimieren: Retusche-Workflow von A bis Z

Retusche-Tipps vom Profi

Lernen Sie von Photoshop-Profi DomQuichotte unter Einsatz der Frequenztrennung ein Porträt professionell zu retuschieren. Mit dieser Technik sind Sie in der Lage, Farbtöne und Helligkeiten von Details, wie Haaren oder Hautunreinheiten, zu trennen und diese separat zu bearbeiten. Diese Bearbeitungsmöglichkeit bedarf zwar ein wenig Übung, richtig eingesetzt wird sie aber zu einem enorm mächtigen Werkzeug.



DOMQUICHOTTE Digital Artist, Retuscheur & Artdirector

Bevor wir in die eigentliche Retusche einsteigen, möchte ich kurz ein paar Worte zu meinem Workflow verlieren. Für mich fängt eine Retusche immer in Lightroom an – und genau da endet sie auch. Dazwischen liegt Photoshop. Immer! Natürlich gibt es Personen, die ausschließlich mit Photoshop oder Lightroom arbeiten, doch für mich als Profi-Retuscheur ist das keine Option. Warum? Das werden Sie im Laufe des Workshops erfahren.

Neben der eigentlichen Arbeit am Bild gehört eine organisierte Datenhandhabung für mich genauso zu einer Retusche. Das beinhaltet das Einfügen von Metadaten, eine korrekte Verschlagwortung und eine einheitliche und vor allem sinnvolle (!) Benennung. Niemand kann mit einem Bild mit dem Namen "_DSC0759_final.jpg" etwas anfangen, danach suchen oder es zuordnen. Hier folge ich gerne dem Rat meines Freundes, Kollegen und Star-Fotografen Guido Karp: Immer den Urheber in den Dateinamen schreiben. So folgt die Benennung aller Fotos, die ich je gemacht habe, folgendem Schema: "Jobname_Bildnummer_Urhebernachweis_Jahr.Dateiendung".

Der generelle Workflow

Nachdem ich in Lightroom all diese Parameter mit nur wenigen Klicks eingestellt habe, erfolgt die Bildauswahl. Das Programm bietet dafür unter anderem ein Fünf-Sterne-Bewertungssystem, farbliche Kennzeichnungen, Sammlungen oder eine simple Auswahlmöglichkeit. Welche dieser Möglichkeiten für Sie am besten ist, müssen Sie selbst herausfinden. Für mich eignen sich die Sternchen am ehesten.

Nachdem nun die zu bearbeitenden Bilder ausgewählt wurden, erfolgt eine schnelle Raw-Entwicklung, bevor das Bild dann an Photoshop übergeben wird. Dort wird es retuschiert, abgespeichert und anschließend automatisch an Lightroom zurückgegeben. In Lightroom erfolgt dann das Finishing, wie beispielsweise Bildlook und Bildausschnitt sowie das automatisierte Abspeichern in unterschiedliche Größen und Formate. Der nachfolgende Workshop setzt ab dem Moment an, in dem die Datenhandhabung bereits abgeschlossen ist und das zu retuschierende Bild ausgewählt wurde.

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbild auf der Heft-DVD
Zeitaufw	and 60-90 Minuten
Software	Photoshop CC 2015, Lightroom CC
Inhalte	High-End-Retusche, Photoshop-Aktionen
	Frequenztrennung, Dodge & Burn
Zielgrup	Porträtfotografen
SEHR LE	CHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER





Das Bild ist für einen Wettbewerb des Kosmetik-Herstellers L'oréal Paris entstanden, an dem die Make-up-Artistin Johanna Rosskamp zum Thema "Color Clash" teilgenommen hat. So gesehen sind Farben ein zentrales Element der Bildsprache in diesem Motiv. Um den Effekt zu verstärken, hat Johanna mit Haarkreide und künstlichen Blumen gearbeitet. Wer sich das Auftragen des Make-ups im Zeitraffer anschauen möchte, der findet unter folgendem Link ein dreiminütiges Video: **bit.ly/1T4Rnkn**.

Insgesamt hat Johanna 20 Minuten für die Haare und 25 Minuten für das Make-up gebraucht. Außerdem wurde ein Body-Glitzerspray verwendet, um der Haut mehr Glanz zu verleihen. Entstanden ist ein farbenfrohes Porträt, das durch den intensiven Gesichtsausdruck an Seriosität gewinnt, und somit perfekt in das Beauty-Genre passt. Die Mimik wurde bewusst so gewählt, da das Make-up so am besten zur Geltung kommt.

In den Augen erkennt man beim genaueren Betrachten zwei Striplights mit Grid, die den sogenannten Katzenaugen-Effekt erzeugen und beim Shooting verwendet wurden. Die beiden Blitze standen sehr eng nebeneinander, geshootet habe ich durch die Lücke. Fotografiert wurde hier mit einer Sony Alpha 7R und dem 55mm F/1,8-Objektiv von Zeiss, bei einer Blende von f/16 und einer Verschlusszeit von 1/160s.





BILD-VORENTWICKLUNG

Bevor das Bild an Photoshop übergeben wird, muss das Bild so entwickelt werden, dass Sie damit am besten arbeiten können. Das heißt nicht, dass Sie bereits jetzt einen Bildlook anwenden (auch nicht, wenn das Bild schwarzweiß sein soll), sondern dass der Weißabgleich stimmt, Details ausgearbeitet oder Objektiv-spezifische Einstellungen vorgenommen werden. Öffnen Sie Bild dafür entweder in Lightroom und wechseln Sie in den Entwickeln-Modus oder in Camera Raw.

PROFILKORREKTUR

Navigieren Sie zum Reiter Objektivkorrekturen, wechseln Sie in die Kategorie Profil, und - falls aktiviert - deaktivieren Sie Profilkorrekturen aktivieren (2). Die Profilkorrekturen sind eigentlich sehr nützlich, da sie z. B. Verzerrungen, die durch die Eigenheit eines Objektivs entstehen, automatisch ausgleichen können. Bei diesem Porträt wird das Gesicht allerdings deutlich runder (1). Außerdem sollten Sie in der Regel in der Kategorie Farbe die chromatischen Abberationen (lila-grünliche unerwünschte Ränder, die an Kanten auftreten können) entfernen lassen. In diesem Bild sind keine chromatischen Abberationen vorhanden, weshalb wir auf diesen Schritt verzichten.



WEISSABGLEICH

3 Der "richtige" Weißabgleich ist essenziell für die nachfolgende Weiterverarbeitung. Wechseln Sie dafür in die Grundeinstellungen, und ändern Sie den Weißabgleich von Wie Aufnahme zur von Ihnen genutzten Lichtquelle, in diesem Fall Blitz. Dadurch wird die Temperatur automatisch auf 5.500 Calvin gesetzt. Für genauere Ergebnisse können Sie auch mit einer Graukarte oder einem Colorchecker arbeiten. In diesem Bild hat der Hintergrund einen neutralen Grauton. Wählen Sie die Pipette aus (in Lightroom links vom Weißabgleich, in Photoshop Camera Raw links in der oberen Leiste), und klicken Sie auf den grauen Hintergrund. Das Bild wird leicht bläulich und entspricht mehr den eigentlichen Farben (in diesem Beispiel: Temperatur: 5300, Tönung: +3).





DETAILS AUSARBEITEN

4 Im letzten Schritt der Vorentwicklung werden die Details herausgearbeitet. Das heißt, dass ich z. B. in den Tiefen (also den Schattentönen) ein wenig mehr sehen möchte. Setzen Sie deshalb den Regler *Tiefen auf* 20. Außerdem sollen die Blumen auf dem Kopf mehr Sättigung erhalten. Setzen Sie dafür den *Dynamik-Wert auf* +30. Zwar wirkt der Schmuck nun gesättigter, der Hautton allerdings auch. Setzen Sie deshalb die *Sättigung auf* -10, um dem entgegenzuwirken. Das Bild ist nun vorentwickelt und kann in Photoshop geöffnet werden.



FREQUENZTRENNUNG

5 Duplizieren Sie die Hintergrundebene zweimal über Ebene > Ebene duplizieren. Nennen Sie die erste Kopie Hohe Frequenz, die zweite Niedrige Frequenz. Dabei muss die Hohe Frequenz-Ebene über der Niedrigen Frequenz-Ebene liegen. Deaktivieren Sie die Sichtbarkeit der hohen Frequenz, und wählen Sie die niedrige Frequenz an. Um die Ebenen nun auf Helligkeits- und Farbwerte zu reduzieren, muss

sie weichgezeichnet werden. Wählen Sie dafür Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner. Der nun zu definierende Radius ist entscheidend für die nachfolgende Arbeit. Wählen Sie einen ganzstelligen Wert, der gerade so hoch ist, dass Hautunreinheiten und kleine Härchen nahezu verschwinden. In diesem Fall scheint ein Radius mit 10 px ein guter Wert zu sein.

TIPP

FREQUENZ-TRENNUNG

Bei der Frequenztrennung wird das Bild in zwei unterschiedliche Frequenzen unterteilt: in eine hohe und eine niedrige Frequenz. Die niedrigen Frequenzen besitzen nur Farb- und grundlegende Helligkeitsinformationen. Die hohen Frequenzen zeigen hingegen die ganzen Details.

WORKFLOW VON A-Z BEAUTY-RETUSCHE

HOHE FREQUENZ

6 Aktivieren Sie nun die Sichtbarkeit der hohen Frequenz, und wählen Sie die Ebene an. Gehen Sie zu Bild > Bildberechnungen, und wählen Sie die Ebene Niedrige Frequenz aus. Bearbeiten Sie Ihre Bilder im 8-Bit-Modus, setzen Sie den Mischmodus auf Subtrahieren mit einem Skalieren-Wert von 2. einem Versatz von 128 und deaktiviertem Umkehren des Kanals Für 16-Bit-Bilder wählen Sie den Mischmodus Addieren bei einem Skalieren-Wert von 2 einem Versatz von 0 und aktiviertem Umkehren des Kanals Bestätigen Sie mit OK. Photoshop hat nun eine 50%-Grau-Ebene erstellt und alle Details mit der niedrigen Frequenz verrechnet. Damit die beiden Frequenzen nun das Originalbild ergeben, müssen Sie den Ebenenmodus der hohen Frequenz nur noch auf Lineares Licht setzen.



BACK-UP 2

🕤 Wählen Sie nun die Niedrige-Fre**quenz-Ebene** (nicht die Retusche-Ebene) aus, gehen Sie zu Ebene > Ebenen fixieren, und wählen Sie alles aus. Wiederholen Sie den Vorgang mit der Hohen-Frequenz-Ebene. Wählen Sie anschließend die Retusche-Ebene der niedrigen Frequenz aus (die direkt über der Niedrige-Frequenz-Ebene liegen sollte), und wählen Sie Ebene > Schnittmaske erstellen. Der Retusche-Ebene wird nun ein nach unten deutender Pfeil vorangestellt. Wiederholen Sie auch hier den Vorgang mit der Hohen-Retusche-Ebene, setzen Sie bei dieser allerdings zusätzlich den Ebenenmodus auf Normal zurück. Nun ist alles für die eigentliche Porträtretusche vorbereitet.

BACK-UP 1

Bevor Sie nun mit der eigentlichen Porträtretusche beginnen, sollten Sie zunächst ein Back-up der Ebenen erstellen, für den Fall. dass auf Sie die Originale zurückgreifen müssen. Duplizieren Sie dafür die beiden Frequenzen, und nennen Sie diese Niedrige Frequenz Retusche und Hohe Frequenz Retusche. Achten Sie darauf, dass die jeweiligen Frequenzen jeweils direkt übereinander liegen. Das Bild sollte nun deutlich scharfgezeichneter wirken, da die hohe Frequenz nun doppelt verrechnet wird. Darum kümmern wir uns aber gleich.



Fotos, Text und Bildbearbeitung: DomQuichotte (www.domquichotte.c Model: Belle; Make-up: Johanna Rosskamp

NIEDRIGE FREQUENZ

Die niedrige Frequenz ist in unserem Fall für die Glätte der Haut und den Verlauf des Make-ups verantwortlich. Schaut man sich diese Ebene ohne die hohe Frequenz an, erkennt man Unebenheiten auf der Haut, die sich durch leichte Flecken äußern. Um diese Flecken weitestgehend zu eliminieren, werden wir versuchen, die Farbunterschiede anzugleichen. Wählen Sie dafür den Mischpinsel mit der Vorgabe Nass, und achten Sie darauf, dass die Option Pinsel nach jedem Strich laden deaktiviert und Pinsel nach jedem Strich reinigen aktiviert ist. Setzen Sie anschließend den Fluss des Pinsels auf ca. 35 %.

UNEBENHEITEN AUSGLEICHEN

Versuchen Sie jetzt vorsichtig, die Unebenheiten auszugleichen. Fangen Sie dabei an der Stirn an. Setzen Sie z. B. den Pinsel an dem Übergang vom roten Make-up zur Haut an und "verschmieren" Sie die Farben so, dass sich ein sauberer, glatter Übergang ergibt. Mögliche Helligkeitsunterschiede können dabei ebenso eliminiert werden. Achten Sie darauf, dass das Gesicht nicht zu flach wird, und passen Sie die Pinselgröße immer der Stelle an, die Sie bearbeiten möchten. Ein zu kleiner Pinsel sorgt schnell dafür, dass die Pinselstriche sichtbar werden. Ein zu großer Pinsel verschmiert zu viele Pixel auf einmal. Wichtig ist vor allem, dass der Pinsel sehr weich ist, sonst entstehen Kanten. Achten Sie auch darauf, dass Sie nicht über Konturen wie z. B. die des Gesichts malen. Arbeiten Sie sich von der Stirn bis zum Oberkörperbereich vor. Planen Sie ca. 15-30 Minuten dafür ein.





DER MISCHPINSEL

Der Mischpinsel ist ein mächtiges, aber oft unbekanntes Werkzeug. Er versteckt sich **im Pinsel-Kontextmenü hinter dem** eigentlichen Pinsel. Im Grunde übersetzt der Mischpinsel ein Bild in ein Ölgemälde, und Sie können durch Einstellen der Parameter bestimmen, wie nass/frisch das Ölgemälde ist, wie stark die Farbe vom Pinsel aufgetragen werden und wie sie sich mit der Farbe im Bild vermischen soll. So lassen sich z. B. zwei unterschiedliche Farben mit



nur wenigen Pinselbewegungen zu einer gemeinsamen Farbe vermischen.

HAUTUNREINHEITEN

Wählen Sie die Hohe-Frequenz-Retusche-Ebene an, und wählen Sie für die Retusche ein Werkzeug, mit dem Sie am besten arbeiten können. Ich wechsle hier zwischen dem Reparaturpinsel und dem Ausbessern-Werkzeug. Auch der Stempel kann bedenkenlos verwendet werden, da auf der hohen Frequenz keine bis kaum Farbinformationen vorhanden sind, sondern lediglich Grautöne, die sich problemlos (weg)stempeln lassen. Der Bereichsreparaturpinsel eignet sich nur bedingt, da er die Porenstruktur schnell weichzeichnet. Entfernen Sie Hautunreinheiten, Fältchen (z. B. unter den Augen, auf der Stirn, am Hals), Pickel, Adern in den Augen, abstehende Augenbrauen, Wimpern oder Härchen, zu große Poren, abgebröselte Maskara, Make-up-Rückstände und eventuell Muttermale. Planen Sie ca. 10-20 Minuten ein.



FEINTUNING

Um den Überblick nicht zu verlieren, wählen Sie die vier Frequenz-Ebenen aus und packen Sie diese in einen Ordner, indem Sie auf Ebene > Gruppe > Gruppe aus Ebenen gehen. Nennen Sie den Ordner Frequenztrennung. Es ist höchst wahrscheinlich, dass Sie bei der Niedrige-Frequenz-Retusche zu viel bearbeitet haben. Das ist normal und passiert mir ebenso. Wählen Sie deshalb diese Ebene aus, und gehen Sie auf Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden. Der Ebene wurde nun eine weiße Fhenenmaske hinzugefügt. Wählen Sie nun einen schwarzen Pinsel mit ca. 10-20 % Deckkraft, und pinseln Sie vorsichtig über die Stellen, die Ihrer Meinung nach zu unnatürlich oder überretuschiert aussehen. Dadurch, dass die Original-Niedrige-Frequenz direkt darunterliegt, können Sie den Effekt reduzieren.





DODGE & BURN

13 Durch die Frequenztrennung, insbesondere durch das Arbeiten mit dem Mischpinsel, wurden Tiefen und Lichter angeglichen. Das sorgt zum einen für eine glattere Haut, zum anderen allerdings auch dafür, dass *Kontraste verloren gehen*. Sprich: Das *Gesicht wirkt nun sehr flach und nicht mehr so schön plastisch* wie am Anfang. Daher muss diese Plastizität nun wiederhergestellt werden. Dafür nutzen wir eine Technik, die sich *Dodge & Burn* (deutsch: abwedeln und nachbelichten) nennt. Erstellen Sie dafür eine *neue Gruppe mit dem Namen Dodge & Burn* direkt über der Frequenztrennung.



D&B-EBENE

14 Erstellen Sie eine *neue Ebene innerhalb der D&B-Gruppe*. Setzen Sie den Modus dieser Ebene auf *Weiches Licht*. Nun können Sie mit einem *weichen Pinsel* auf eben dieser Ebene zeichnen, und je nachdem, ob Sie *Weiß oder Schwarz als Vordergrundfarbe* wählen, Bildelemente aufhellen oder abdunkeln. Nennen Sie die Ebene zunächst einmal in *Augenbrauen* um. Wählen Sie anschließend einen *schwarzen weichen Pinsel* mit einer *Deckkraft von* 10 % und

einer Größe, die den Augenbrauen entspricht, und zeichnen Sie die Augenbrauen nach. Die Änderung sollte sehr subtil sein, aber dennoch die Augenbrauen akzentuieren. Blenden Sie die Ebene ein und aus, um den Effekt besser beurteilen zu können. Erstellen Sie eine *weitere Ebene* im Modus *Weiches Licht*, und nennen Sie diese *Augen*. Zeichen Sie mit derselben Methode die Wimpern nach und umrunden Sie die Augen, um ihnen mehr Ausdruckskraft zu verleihen.



SCHATTEN UND LICHTER

15 Erstellen Sie eine weitere **D&B-Ebene**, jetzt sollen die groben Gesichtsschatten nachgezeichnet werden. Wählen Sie dafür einen größeren Pinsel, und zeichnen Sie die bereits existierenden Schatten des Gesichts nach (an den Seiten des Gesichts, den Nasenschatten und den Schatten an der Stirn). Wiederholen Sie den Schritt mit den im Gesicht vorhandenen Lichtern, indem Sie eine *neue Ebene* generieren und einen weißen Pinsel wählen.



WEITERE D&B-EBENEN

16 Erstellen Sie weitere **D&B-Ebenen** nach demselben Prinzip, so z.B. für den **Oberkörper** oder die **Haare**. Anschließend folgen D&B-Ebenen, die deutlich präziser sind, so z.B. eine, in der die **Lippen** akzentuiert, die **Schulterknochen** plastischer gestaltet oder ausschließlich die **Highlights im Gesicht** nachgezeichnet werden. All diese Ebenen folgen demselben Prinzip. Sollte eine Ebene zu prominent sein, können Sie diese in der **Deckkraft reduzie***ren.* Manchmal werden auch die Pinselstriche einer D&B-Ebene sichtbar. Hier nehmen Sie einfach eine **Gaußsche Weichzeichnung** vor. Ich verwende insgesamt *elf Ebenen für Dodge & Burn* in diesem Beispiel, um dem Gesicht die nötige Plastizität zu geben.

WORKFLOW VON A-Z BEAUTY-RETUSCHE



FARBKORREKTUR

177 Gesicht und Oberkörper haben eine andere Farbe. Um das zu korrigieren, erstellen Sie eine *neue Gruppe Farbkorrektur* und wählen Sie *Ebene > Neue Einstellungsebene > Dynamik*. Spielen Sie mit der Werten *Dynamik* und *Sättigung*, bis der Oberkörper der ursprünglichen Farbe des Gesichts entspricht. Zeichnen Sie auf der Ebenenmaske mit einem *weichen schwarzen Pinsel* bei *100 % Deckkraft* über die Stellen, die von dem Sättigungszuwachs nicht betroffen sein sollen. Passen Sie den Wert der Einstellungsebene an, hier *Dynamik: 30* und *Sättigung: 10*.



ÜBERGABE AN LIGHTROOM

18 Speichern Sie das finale Bild in Photoshop als *PSD-Datei* ab. Sofern Lightroom geöffnet ist, wird das Bild automatisch zur Bibliothek hinzugefügt. Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie die *PSD-Datei automatisch importieren*. In Lightroom haben Sie die Möglichkeit, einen oder mehrere *Bild*- *looks* anzuwenden. Um die Bilder miteinander vergleichen zu können, empfiehlt es sich, eine *virtuelle Kopie* der Ausgangs-Photoshop-Datei zu erstellen. Wählen Sie dafür die PSD-Datei aus, und gehen Sie auf *Foto > Virtuelle Kopie* anlegen. Wählen Sie die virtuelle Kopie aus, um einen Bildlook anzuwenden.



BILDLOOK AUSWÄHLEN

19 In Lightroom lassen sich alle Einstellungen und Parameter, die man im *Entwickeln-Modus* vornimmt, *als Vorgabe abspeichern*. Bildlooks sind ein sehr komplexes Thema. Mit nur wenigen Klicks kann man Bildwirkung und -stimmung völlig verändern. Für dieses Bild möchte ich mit



einer meiner Vorgaben **Festival of Lights** arbeiten. Gehen Sie in Lightroom in den **Entwickeln-Modus**, und klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Vorgabenfeld. Wählen Sie **Importieren**, und navigieren Sie zu der Vorgabe "**Festival of Lights.Irtemplate**", die Sie auf der Heft-DVD finden.



PHOTOSHOP-AKTION

Die Werte für die Frequenztrennung sind nicht unbedingt leicht zu merken, daher bietet es sich an, diesen Vorgang als Photoshop-Aktion aufzuzeichnen. Wer nicht weiß, wie so etwas funktioniert, kann gerne meine Photoshop-Aktion kostenlos herunterladen. Neben einer automatischen Überprüfung, ob das Bild in 8-Bit oder 16-Bit ist, kann man auch ganz bequem per Knopfdruck eine D&B-Ebene erstellen lassen und vieles mehr. Die kostenlose Aktion finden Sie unter: bit.ly/1XJrVjC.

BILDLOOK ANPASSEN

20 Nachdem Sie den Bildlook ausgewählt haben, verändern sich sofort die Kontraste und Farbe im Bild. Allerdings entsprechen diese noch nicht dem finalen Bild. Vorgaben sind wirklich nur Vorgaben, sprich: Man muss sie immer noch ein wenig anpassen. Gehen Sie in die Grundeinstel-



lungen, und verringern Sie die Temperatur auf -32. Setzen Sie die Belichtung auf +0,35, Weiß auf -100 und Schwarz auf +28. Deaktivieren Sie außerdem die Effekte, um auf die Körnung zu verzichten. Fertig. Nun können Sie die Datei > Exportieren in Ihr gewünschtes Format exportieren. ■

DIE BILDLOOKS DER PROFIS

KREATIVE BILDSTILE MIT PHOTOSHOP UND LIGHTROOM

Möchten Sie mehr zum Thema Bildlook erfahren? Dann verrät Ihnen unser Autor DomQuichotte in seinem aktuellen Buch "Die Bildlooks der Profis", wie Sie die Bildwirkung in Ihren Aufnahmen

beeinflussen, den Betrachter manipulieren oder Ihren Fotos einen coolen Look, eine moderne Anmutung oder Effekte aus der Filmindustrie verleihen. Mit einfachen Einstellungen in Photoshop, Lightroom oder Camera Raw werden Sie Ihre Visionen gekonnt umsetzen. Das Buch für Fotografen und Bildbearbeiter.

Rheinwerk Verlag I 436 Seiten I 39,90 Euro I ISBN 978-3-8362-3739-0 I www.rheinwerk-verlag.de/3837





Natürlich schön: In sieben Schritten zum Make-over

Schnelle Porträtretusche

Nicht immer muss man Stunden mit einer Beauty-Retusche verbringen. Bei vielen Models reicht ein schnelles Make-over vollkommen aus, um sie noch mehr zum Strahlen zu bringen und ihre natürliche Schönheit zu betonen.



HEIKE HERDEN Fotografin und Autorin

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbild auf der Heft-DVD
Zeitaufwand	ca. 30 Minuten
Software	ab Photoshop CS
Inhalte	Camera RAW, Retuschewerkzeuge,
	Dodge & Burn, nachschärfen
Zielgruppe	Photoshop-Einsteiger & Fotografen
SEHR LEICHT	LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

ür unser Ausgangsbild haben wir einen sonnigen Tag genutzt und sind mit unserem Model zu einem Outdoorshooting aufgebrochen. Jedoch ist es nicht immer einfach, bei hochstehender Sonne zu fotografieren, da sich vor allem im Gesicht schnell unschöne Schatten abzeichnen. Diese harten Schlagschatten lassen sich später auch nicht mehr wegretuschieren.

Deshalb haben wir darauf geachtet, dass kein direktes Sonnenlicht ins Gesicht unseres Models fällt. Dazu haben wir sie mit dem Rücken zur Sonne positioniert. Durch diese Methode haben wir ein schattenfreies und gleichmäßig ausgeleuchtetes Porträt mit einem schönen Haarlicht erhalten. Nach dem Shooting waren wir von den vielen sommerlichen Bildern begeistert und haben schließlich unser Lieblingsfoto in Photoshop zum perfekten Beauty-Bild retuschiert.

Eine aufwendige Retusche war hier allerdings gar nicht notwendig, um unser bezauberndes Model noch mehr zum Strahlen zu bringen. Ein paar einfache Handgriffe reichten schon aus, um kleinere Bildfehler auszubessern. So haben wir zum Beispiel die ins Gesicht fliegenden Haare wegretuschiert, Augenringe abgeschwächt, Unreichheiten entfernt, Zähne und Augen leicht aufgehellt sowie das Bild insgesamt etwas nachgeschäft. Wie das geht, können Sie nun in unserem Workshop lesen und selbst ausprobieren. Viel Spaß! Begleitmaterial auf der Heft-DVD

SCHELLE RETUSCHE BEAUTY-RETUSCHE



BILD VORBEREITEN

Wählen Sie zunächst Ihr Bild aus, und öffnen Sie es in Camera Raw - dies können Sie aus der Bridge heraus einfach mit einem Doppelklick. Optimieren Sie Ihr Bild nun, bis es Ihnen gefällt. Schon hier können Sie z. B. einen Bildlook anlegen oder aber Bildbereiche anpassen, wie zu helle oder dunkle Bereiche oder auch die Farbtemperatur.



AUGENRINGE ABSCHWÄCHEN

2 Mindern Sie nun die Augenschatten und -ringe. Wählen Sie dazu den *Kopierstempel* aus der Werkzeugleiste. Verwenden Sie eine Deckkraft von etwa 25 %. Drücken Sie die Alt-Taste, und markieren Sie mit einem Klick den Hautbereich unter den Augenringen. Stempeln Sie jetzt vorsichtig die Augenringe weg, am besten von außen nach innen.

>> SIE KÖNNEN BEREITS IN CAMERA RAW EINEN **BILDLOOK ANLEGEN SOWIE BILDBEREICHE AUFHELLEN** ODER ABDUNKELN. **{**

HEIKE HERDEN, PHOTOSHOP-KÜNSTLERIN



UNREINHEITEN ENTFERNEN

3 Zoomen Sie stark in das Gesicht Ihres Models hinein, wählen Sie den **Bereichsreparaturpinsel** aus der Werkzeugleiste, und beginnen Sie, kleine Hautflecken oder Unreinheiten der Haut zu übermalen. Das Werkzeug ersetzt diese Rötungen durch neue, saubere Haut. So können Sie auch die störenden Haare, die ins Gesicht fallen, einfach entfernen.



DODGE & BURN I

Legen Sie im nächsten Schritt eine Einstellungsebene Gradationskurve an. Fügen Sie zudem eine neue, leere Ebene hinzu und füllen Sie diese über Bearbeiten > Fläche mit 50 % grauer Farbe im Modus Weiches Licht, Deckkraft 100 %. Klicken Sie bei gehaltener Alt-Taste zwischen diese beiden neuen Ebenen, um eine Schnittmaske anzulegen.



DODGE & BURN II

5 Jetzt können Sie mit dem eigentlichen Dodge & Burn beginnen. Wählen Sie eine **weiche Pinsel**spitze mit schwarzer Farbe und einer Deckkraft von 13 %, und fahren Sie mit diesem über alle Bereiche, die abgedunkelt werden sollen, vor allem im Gesicht. Alle Stellen, die aufgehellt werden sollen, übermalen Sie hingegen mit weißer Farbe – für mehr Tiefe.



ZÄHNE UND AUGEN

6 Um die **Zähne aufzuhellen**, malen Sie erneut mit **weißer Farbe auf Ihrer D&B-Ebene**. Arbeiten Sie vorsichtig, um das Zahnfleisch nicht aufzuhellen, und seien Sie dezent, damit das Ergebnis natürlich wirkt. Das gilt auch für die Augen. Hellen Sie hier die Iris leicht auf, und dunkeln Sie das Auge drumherum, an der Wasserlinie und dem Wimpernkranz, ab.



NACHSCHÄRFEN

Erstellen Sie über Strg+Umschalt+Alt+E eine Sammelebene, duplizieren Sie diese (Strg+J), und stellen Sie sie auf den Ebenenmodus Weiches Licht. Gehen Sie zu Filter > Hochpass, und wählen Sie einen geringen Radius von etwa 1 px, um feine Bilddetails zu schärfen. Fügen Sie erneut alle Ebenen zusammen, und Ihr Bild ist fertig zum Abspeichern.



und Bildbearbeitung:

BILDLOOKS MIT PLUG-INS

Bildlooks können Sie nicht nur mit Photoshop oder Camera Raw, sondern auch mit Plug-ins wie Color Efex von Google erstellen. Meistens erhalten Sie mit diesen Plug-ins schneller ein schönes Ergebnis – auch wenn Sie nicht so viel Erfahrung haben -, als wenn Sie lange mit Photoshop experimentieren. Ab Seite 52 erfahren Sie mehr zu diesem Thema.

Laden Sie die Plug-ins der Google Nik Collection unter http://bit.ly/1Y7RMX6 kostenlos herunter. Nach der Installation stehen Ihnen die Plug-ins im Filter-Menü von Photoshop, Lightroom und Aperture zur Verfügung.

Google Nik Collection: Eindrucksvolle Bilder noch schneller erstellen

Nik-Filter im Kreative insatz

Seit einigen Monaten sind die beliebten Filter der Google Nik Collection, die in Photoshop, Lightroom und Aperture als Plug-ins nutzbar sind, gratis erhältlich und können kostenlos heruntergeladen werden. Grund genug, um sich die einzelnen Filter einmal genauer anzusehen.







COLOR EFEX PRO S. 122











Silver Efex Pro: Monochrome Kunst Stilvolles Schwarzweiß

Nutzen Sie das Plug-in Silver Efex Pro aus der Nik Collection, um schnell und einfach stilvolle und kontrastreiche Schwarzweiß-Bilder zu erstellen.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ENTSTEHEN AUS IHREN FARBFOTOS MONOCHROME MEISTERWERKE



Farbton	+11
0	
Automatisch Standard	1
Belichtung	0,00
Kontrast	+10
Lichter	-81
Tiefen	+23
Weiß	0
Schwarz	0

BILD NEUTRAL OPTIMIEREN

Schaffen Sie in *Camera Raw* zunächst eine gute und *neutrale Grundlage* für die Anwendung des Plug-ins. Sorgen Sie dafür, dass es *kaum bis wenig ausgebrannte sowie keine unterbelichteten Stellen* im Bild gibt. So sind Sie später flexibel in der Bearbeitung und müssen sich nicht einschränken.



BILD ÖFFNEN IN SILVER EFEX PRO

2 Öffnen Sie Ihr Bild (oder unser Ausgangsbild von der Heft-DVD) in Photoshop, und duplizieren Sie die Hintergrundebene mit Strg+J, um jederzeit wieder zur Grundversion Ihres Bildes zurückkehren zu können. Öffnen Sie das Plug-in Silver Efex Pro von Google über Filter > Nik Collection > Silver Efex Pro.



VOREINSTELLUNG WÄHLEN

3 Im linken Bereich des Arbeitsfensters finden Sie die *Voreinstellungen* mit zahlreichen Bildvorschlägen. Suchen Sie sich eine Version aus, die Ihnen am ehesten zusagt. Wir haben uns für die *erste Version* entschieden. Im Anschluss haben Sie die Möglichkeit, individuelle Anpassungen vorzunehmen.



HELLIGKEIT ANPASSEN

4 In der rechten Leiste können Sie Ihr Bild bearbeiten. Wir haben in unserem Beispielbild die *Helligkeit auf –7%, und die Spitzlichter auf –59% reduziert,* um ein Ausbrennen zu verhindern. Die *Mitteltöne erhalten einen Wert von 18 %, die Schatten bleiben bei 0 %.* Reduzieren Sie die *dynamische Helligkeit auf –24%*.



STRUKTUR

5 Bearbeiten Sie jetzt die *Einstellungen im Bereich Struktur.* Erhöhen Sie diese auf einen *hohen Wert von* **71** %, um das Bild struktur- und kontrastreicher zu machen. Reduzieren Sie auch hier wieder die *Spitzlichter auf –25%*. Schützen Sie unbedingt die *Spitzlicht-Tonwerte* mit dem entsprechenden Regler.



6 Verstärken Sie die Bildwirkung, indem Sie eine Vignette hinzufügen. Reduzieren Sie die Stärke auf –38%, damit die Bildränder abgedunkelt und nicht aufgehellt werden. Stellen Sie die Größe auf einen Wert von 38 % ein. Klicken Sie auf Mitte setzen, dann auf die optische Bildmitte.

Color Efex Pro: Farbkorrektur, Retusche und kreative Effekte Bildlooks erzeugen

Langes Ausprobieren auf der Suche nach einem schönen Farblook in Photoshop ist nun vorbei. Denn mit Color Efex Pro verleihen Sie Ihren Bildern schnell und einfach beeindruckende Effekte – ohne zig Ebenen anlegen zu müssen.

>> UM WEITERE FILTER ZU ERGÄNZEN, KLICKEN SIE AUF DIE SCHALTFLÄCHE HINZUFÜGEN. <</th>



SCHRITT FÜR SCHRITT: WÄHLEN SIE AUS 55 FILTERN IHREN LIEBLING AUS



VORBEREITEN UND ÖFFNEN

Bearbeiten und optimieren Sie Ihr Bild in *Camera Raw und/oder Photoshop*, bis es Ihnen gefällt. Lediglich der finale Bildlook sollte fehlen. Sollten Sie Ihr Bild in Camera Raw oder einem anderen Raw-Konverter optimiert haben, öffnen Sie es nun in *Photoshop*, um Color Efex Pro anwenden zu können. Gehen Sie zu *Filter > Nik Collection > Color Efex Pro*.



ERSTEN FILTER ANLEGEN

2 Wählen Sie in Color Efex Pro aus der linken Leiste den Filter **Cross Processing** aus. In der rechten Leiste legen Sie als **Methode LO2** fest. Stellen Sie die **Stärke** auf einen **Wert von etwa 10** %. Um weitere Filter ergänzen zu können, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche **+Hinzufügen**, um problemlos mehrere Filter auf Ihr Bild anwenden zu können.



DARK CONTRASTS

Als zweiten Filter wählen Sie Dark Contrasts. Verstellen Sie zunächst den Dunkeldetail-Extraktor auf 24 %, bevor Sie im Anschluss den Wert für Helligkeit auf -13 % und den Wert für Kontraste auf -29% reduzieren. Senken Sie zudem die Sättigung auf -19%. Um die Spitzlichter und Schatten zu schützen, ziehen Sie die jeweiligen Regler vorsichtig nach rechts.





✓ DARK CONTRASTS ✓ VIGNETTE: BLUR ✓ VIGNETTE: BLUR ✓ Dorgang Ø3% Großo 18% Deckkraft 34%

Color Efex Pro 4

VIGNETTE: BLUR

Der nächste angewandte Filter lautet Vignette: Blur, womit Sie die Bildränder leicht unscharf zeichnen können. Wählen Sie Form 2, Typ 1 und einen Übergang von 90 % für weiche Kanten. Die Größe stellen Sie auf 16 %, und die Deckkraft auf 34 %. Klicken Sie nun auf Mitte setzen und dann auf das Gesicht der Katze, damit dieses scharf bleibt.



INK & DARKEN/LIGHTEN CENTER

5 Beim Ink-Filter nehmen Sie Farbset 1 und eine Stärke von 5 %, um die Schatten dezent zu färben. Wechseln Sie zum Filter Darken/Lighten Center, um die Bildränder abzudunkeln. Setzen Sie den Punkt über Mitte setzen in die Bildmitte oder auf das Gesicht der Katze. Helligkeit Mitte setzen Sie auf 31 %, Helligkeit des Randes auf –17 %, die Größe der Mitte auf 39 %.



6 Als finalen Filter fügen Sie erneut einen Cross-Processing-Filter hinzu – diesmal jedoch mit der Methode L05. Wählen Sie hier einen höheren Wert für Stärke von etwa 30 %. Die Spitzlichter und Schatten haben wir nicht geschützt. Kehren Sie nun zu Photoshop zurück, indem Sie auf OK klicken, und speichern Sie Ihr Bild wie gewohnt ab.





Analog Efex Pro: Vintage per Klick Effekte aus alten Zeiten

Sie lieben den Charme alter Bilder und vermissen in Ihren digitalen Aufnahmen das Rauschen, die Körnung und die Spuren der Zeit? Dann wird Sie dieses kreative Plug-in in seinen Bann ziehen.

<mark>schritt für Schritt: Entdecken sie den Look klassischer Kameras, filme und objektive</mark>



KAMERA AUSWAHLEN

Bereiten Sie Ihr Bild bestmöglich vor. Schwächen Sie starke Kontraste im Bild ab, da Ihr Filter die Kontraste weiter steigern wird. Öffnen Sie nun das Plug-in über Filter > Nik Collection > Analog Efex Pro. Wählen Sie im linken Bereich unter Kamera eine Kamera aus, bei der Ihnen der Bildlook am ehesten zusagt. Wir haben hier Klassische Kamera Nummer 6 als Ausgangslook gewählt.



GRUNDLEGENDE ANPASSUNGEN

Verändern Sie die vorgegebenen Einstellungen nun so, dass der Bildlook Ihren Vorstellungen entspricht. Beginnen Sie mit den grundlegenden Anpassungen. Wählen Sie für die Detailextrahierung -48 % und für die Helligkeit -12 %. Senken Sie den Kontrast im Bild mit einem Wert von -33 % und die Sättigung im Bild, indem Sie diese auf einen Wert von -35 % abschwächen.



MOTIVE FÜR ANALOGFILTER

Natürlich können Sie generell alle Bilder mit einem Analogfilter bestücken. Besonders toll und atmosphärisch wirken jedoch vor allem zeitlose Motive, wie zum Beispiel unsere tropische Sitzgruppe. Ein modernes Motiv, wie beispielsweise ein I-Phone auf weißem Grund, würde nicht gut mit analogen Filtern funktionieren.



SCHMUTZ UND KRATZER Unter Schmutz und Kratzer suchen Sie sich eine Struktur aus, die nicht im Bild stört, aber trotzdem den gewissen Touch versprüht. Wählen Sie als Kategorie Organisch an, um besondere, natürliche Strukturen zu erhalten. Wir haben uns für die zweite von rechts oben entschieden (siehe Screenshot). Die Stärke der Struktur haben wir auf 40 % gesenkt.



LINSEN-VIGNETTIERUNG

Über die Linsen-Vignettierung können Sie die Bildränder abdunkeln und den Blick auf den Bildmittelpunkt lenken. Als Stärke wählen Sie -62 % und als Größe 52 %. Bewegen Sie den mittleren Regler nach rechts, bis Ihnen die Form zusagt, welche in Ihrem Bild erscheint. Fassen Sie die Form am blauen Punkt an, um diese auf Ihrem Bild zu verschieben.



FILMTYP AUSWÄHLEN

Entscheiden Sie sich als letzten Schritt für einen Filmtypen. Wir haben uns für den ersten Film in der Kategorie Warm entschieden und den Regler darunter rechts zu Verblasst verschoben. Als Stärke legen Sie am besten 88 % fest. Bei Körnung pro Pixel haben wir die Standardeinstellung belassen. Kehren Sie mit OK zu Photoshop zurück.

HDR Efex Pro: Starke Kontraste

Ganz einfach zu HDR-Bildern

Mit HDR Efex Pro erzeugen Sie schnell und einfach kontrastreiche HDR-Bilder. Nehmen Sie einfach eine Belichtungsreihe auf, und verschmelzen Sie diese mit Hilfe der Freeware zu einem eindrucksvollen Bild.

>> WÄHLEN SIE ZUNÄCHST EINE VOREINSTELLUNG UND PASSEN SIE DIE WERTE ANSCHLIESSEND INDIVIDUELL AN. << HEIKE HERDEN, PHOTOSHOP-KÜNSTLERIN



<mark>SCHRITT FÜR SCHRITT:</mark> SO ENTSTEHEN BILDER MIT STARKEN KONTRASTEN UND FEINEN DETAILS



PROGRAMM ÖFFNEN

Öffnen Sie Photoshop, und gehen Sie zu Datei > Automatisieren > HDR Efex Pro. Klicken Sie im sich öffnenden Fenster auf Öffnen (1), und navigieren Sie auf Ihrem Rechner zu Ihrer Belichtungsreihe. Um nach dem Zusammenfügen möglichst flexibel zu bleiben, setzen Sie rechts einen Haken bei Smartobjekt erstellen (2). Bestätigen Sie mit Zusammenführen (3).



REFERENZBILD AUSWÄHLEN

Setzen Sie Haken bei Ausrichtung (1), Ghosting-Effekt-Reduzieren (2) und Chromatische Aberration (3). Wählen Sie oben das rechte Bild als Referenzbild (4) aus, und erhöhen Sie mit dem Schieberegler unterhalb des zentralen Bildes (5) die Helligkeit. Dabei dürfen keine ausgebrannten Stellen im Himmel zu sehen sein. Weiter geht es mit HDR erstellen (6).



TONWERT-KOMPRIMIERUNG

Wählen Sie aus den Voreinstellungen in der linken Leiste die Schaltfläche Alle, und entscheiden Sie sich für Standard. In der rechten Leiste optimieren Sie dann alle Werte nach Ihrem Geschmack. Stellen Sie die Tonwert-Komprimierung auf 68 % und die Methoden-Stärke auf 63 %. Öffnen Sie HDR-Verfahren, und ziehen Sie den Drama-Regler auf Tief.





TONWERTE ANPASSEN

A Passen Sie jetzt die **Tonwerte** an. Stellen Sie die **Belichtung auf 9** %, und schieben Sie den **Spitzlichter-Regler** leicht nach links. Erhöhen Sie die **Kontraste auf 26** %, und schieben Sie den **Schwarz-Regler** ganz nach rechts sowie den **Weiß-Regler** nur ein wenig. Verleihen Sie dem Bild mehr **Struktur**, indem Sie den **entsprechenden Regler auf 54** % erhöhen.



FARBEN ANPASSEN

5 Passen Sie im nächsten Schritt die Farben des Bildes an. Erhöhen Sie zuerst die Sättigung auf 27 %, damit die Farben Ihres Bildes besser zur Geltung kommen. Anschließend erhöhen Sie ebenfalls die Temperatur auf 2 %. So wirkt Ihr Bild sonniger, trotz des bewölkten Himmels. Die selektiven Anpassungen nutzen wir bei diesem Bild nicht.



6 Öffnen Sie den Reiter Abschließende Anpassungen > Vignette, und reduzieren Sie die Stärke auf -19 %. Platzieren Sie den Kreis-Rechteck-Regler etwa mittig, und wählen Sie für Größe 64 %. Klicken Sie auf das Quadrat neben Mitte setzen (1), und dann links im Bild auf die Wasser-Wald-Grenze (2). Um zu Photoshop zurückzukehren, klicken Sie auf OK. (3).

Viveza: Farbenspiel mit wenigen Klicks

Farben zum Strahlen bringen

Peppen Sie Ihre Bilder auf, oder verändern Sie die komplette Farbstimmung in Ihrem Werk mit nur ein paar einfachen Klicks. Lassen Sie Farbstiche verschwinden, und bringen Sie die Farben Ihrer Fotos neu zum Erstrahlen.





BILD VORBEREITEN UND ÖFFNEN

Öffnen Sie Ihr Ausgangsbild in Photoshop, und duplizieren Sie die Hintergrund-Ebene *mit Strg+J*. Das hat den Vorteil, dass Sie im Nachhinein den Farbeffekt von Viveza durch das Reduzieren der Ebenendeckkraft abschwächen können. Gehen Sie nun zu *Filter > Nik Collection > Viveza*, um das Farbbearbeitungsprogramm zu öffnen.



GRUNDEINSTELLUNGEN

2 Klicken Sie im rechten Bereich der Arbeitsfläche neben Global auf das Kästchen rechts (1), um alle Bearbeitungsoptionen aufzurufen. Reduzieren Sie die Helligkeit auf -5 %, die Sättigung auf -9 % und erhöhen Sie die Kontraste auf 48 %. Hellen Sie zum Schluss die Schatten etwas auf, indem Sie den Regler Schattenanpassungen auf 17 % bewegen.





FARBEN ANPASSEN

3 Nun geht es an die Farbanpassungen. Zunächst stellen Sie die *Wärme* ein. Wählen Sie hier einen *Wert von –***13**. Erhöhen Sie die *Rottöne* auf einen *Wert von 24* %, die *Grüntöne auf einen Wert von 8* % und die *Blautöne auf einen Wert von 24* %. Abschließend senken Sie den *Farbtonwert auf –***7**%. Nun erstrahlt Ihr Bild in leuchtenden Farben.



Verrauschte Bilder retten

Oft lassen sich nur stimmungsvolle Bilder aufnehmen, indem wir auf einen Blitz verzichten. Deshalb kann es oft zu unschönem Bildrauschen kommen. Dieses lässt sich mit dem Plug-in Dfine jedoch im Nu reduzieren. Entrauschen und retten Sie Ihre Bilder einfach per Mausklick.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ENTRAUSCHEN SIE IHRE BILDER MIT NUR EINEM KLICK



DAS BILD VORBEREITEN

Wollen Sie eines Ihrer Bilder entrauschen, öffnen Sie dieses zunächst in Photoshop. Muss etwas *retuschiert* werden, machen Sie dieses am besten schon *vor der Rauschreduzierung*. So vermeiden Sie unschöne Pixelfehler, welche durch die Retusche wieder auftauchen können. Öffnen Sie dann die Software über *Filter > Nik Collection > Dfine*.



AUTOMATIKFUNKTION NUTZEN

2 Haben Sie Dfine geöffnet, errechtet es Ihnen sofort eine automatische Rauschkorrektur. Dazu sucht das Programm sich mit einem Quadrat markierte Bildbereiche aus, anhand dieser die Rauschreduzierung berechnet wird. Links von der roten Linie sehen Sie die nicht entrauschte Bildversion, rechts den fertig bearbeiteten Bereich als Vorschau.



Sind Sie mit dem Ergebnis der Automatikfunktion nicht zufrieden, haben Sie die Möglichkeit, manuell nachzuhelfen. Wählen Sie die Schaltfläche Vermindern (1) an, wählen Sie für Kontrast-Rauschen einen Wert von 115 % und für Farb-Rauschen einen Wert von 133 %. Diese Werte sind stark vom jeweiligen Bild abhängig und individuell anzupassen.

NACHHER

Sharpener Pro: Für jedes Bild die passende Schärfe Verdammt scharf!

Mit Sharpener Pro verleihen Sie Ihren Bildern die ideale Schärfe. Egal ob Sie Ihr Blld nur leicht nachschärfen oder ein unscharfes Bild retten wollen – hier gelangen Sie mit ein paar Klicks zu einem guten Ergebnis.

>> SCHÄRFEN SIE IMMER ZUM SCHLUSS. FÜR UNTERSCHIEDLICHE AUSGABEZWECKE BIETEN SICH AUCH VERSCHIEDENE SCHÄRFEGRADE UND SCHÄRFEMETHODEN AN. <</th>



SCHRITT FÜR SCHRITT: SO SCHÄRFEN SIE IHRE BILDER OPTIMAL NACH



SCHÄRFEN ALS LETZTER SCHRITT

Bevor Sie Ihr Bild mit Sharpener Pro schärfen, sollten Sie dieses unbedingt so bearbeitet haben, dass Sie mit dem Ergebnis vollständig zufrieden sind. Das Schärfen sollte wirklich der letzte Schritt in der Bearbeitung sein, denn für unterschiedliche Ausgabezwecke bieten sich auch verschiedene Schärfegrade und Schärfemethoden an.



NEUE EBENE ANLEGEN

2 Ist Ihr Kunstwerk nun wirklich zum Schärfen bereit, erstellen Sie über Strg+Umschalt+Alt+E eine Sammelebene aller sichtbaren Ebenen. Diese Ebene wählen Sie nun an, um dort die Schärfe Ihres Bildes zu optimieren. Dank der neuen Ebenen können Sie den Effekt nach der Bearbeitung Ihren Vorstellungen entsprechend abschwächen.



SHARPENER PRO ÖFFNEN

Achten Sie darauf, dass Ihre neue, oberste Ebene angewählt ist. Öffnen Sie nun das Schärfen-Tool. Wählen Sie dazu unter dem Menüpunkt *Filter > Nik Collection > Sharpener Pro*. Hier stehen Ihnen zwei Optionen zur Auswahl. Entscheiden Sie sich hier für *Output Sharpener*, um Bilder zum Druck oder zur digitalen Veröffentlichung zu schärfen.





ANZEIGE MODUS WÄHLEN

Im rechten Bereich der Arbeitsfläche finden Sie Ihre Werkzeuge. Unter dem Reiter **Ausgabe**schärfe finden Sie das Drop-down-Menü **Anzeige**. Wollen Sie z. B. mit einem Tintenstrahldrucker Ihr Bild drucken, wählen Sie dies hier aus. Passen Sie diese **Option immer individuell** an. Wir lassen für unsere Bearbeitung hier einfach **Anzeige** stehen.



SCHÄRFEN

5 Zoomen Sie in Ihr Bild hinein. Stellen Sie Adaptive Schärfe auf 46 %. Komme wir nun zum Reiter Kreative Schärfe. Wählen Sie hier für Stärke Ausgabeschärfe 135 %, für Struktur 44 %, für Lokaler Kontrast 25 % und für Fokus 2 %. Wir haben unser Bild als Stilmittel sehr stark geschärft und die Kontraste sowie die Strukturen stark angehoben.



6 Klicken Sie im Bearbeitungsfenster unter Ansichten (1) auf das zweite Symbol von links. Jetzt erscheint in der Mitte Ihres Bildes eine rote Linie. Links der Linie sehen Sie ihr Ausgangsbild, rechts davon das nachgeschärfte Motiv. Sie können die Linie per Maus verschieben. Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, kehren Sie mit OK zu Photoshop zurück.

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbilder auf der Heft-DVD		
Zeitaufwan	d jeweils ca. 20 Minuten		
Software	ab Photoshop CS 5		
Inhalte	analoge Bildeffekte digital simulieren		
Zielgruppe	Fotografen und Bildbearbeiter		
SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER			

1 march

Marrie-

RETROLOOKS BILDEFFEKTE



Digital simuliert: Analoge Bildeffekte Retrolooks

Auf zehn Seiten und in fünf Schritt-für-Schritt-Workshops stellen wir Ihnen ausdrucksstarke analoge Fototechniken und Filmlooks vor und zeigen Ihnen, wie Sie diese mit Hilfe von Photoshop digital nachahmen.

ie Welt der analogen Fotografie ist faszinierend und ihre Bildergebnisse versprühen einen ganz besonderen Reiz. Selten erfreute sich die analoge Bildästhetik – in eigentlich digital aufgenommen Bildern – solch großer Beliebtheit. Objektiv-, Kamera- und Bildfehler werden nicht als störend empfunden, sondern bewusst als Gestaltungselemente eingesetzt und verleihen Bildern eine individuelle Note. Aufnahmen mit extremen Farbstichen und einem analogem Look erwecken Aufmerksamkeit und schenken Motiven Ausdruck und Strahlkraft.

Wir nehmen Sie mit auf einen Kurztrip in die analoge Bildwelt und zeigen Ihnen, wie Sie fünf ausdrucksstarke Retrolooks digital am Rechner simulieren. Beginnen werden wir mit einem der ältesten Druckverfahren: der *Cyanotypie*. Darauf folgend erfahren Sie, wie Sie Ihre Fotos mit dem *Redscale*-Effekt in warme Rot- und Gelbtöne tauchen. Auf der nächsten Doppelseite werden wir Ihnen zeigen, welch kreatives Potenzial in *Doppelbelichtungen* steckt, wie Sie den beliebten *Light-Leak*-Effekt in Photoshop hervorrufen und Ihr Foto an Ecken und Kanten digital *verkratzen*. Abschließend lernen Sie, wie Sie Ihren Bildern einen besonderen *Farbstich*, einen *Rahmen im Negativstreifen-Look* sowie *Blendenflecken* schenken.

Machen Sie Photoshop ganz einfach zu Ihrer virtuellen Dunkelkammer!

CYANOTYPIE 5. 134







BILDEFFEKTE RETROLOOKS

Cyanotypie

Die Cyanotypie, auch als Blaudruck bekannt, ist ein altes fotografisches Druckverfahren mit typisch cyanblauen Farbtönen.

Die Cyanotypie gehört zu den ältesten Fototechniken überhaupt. Als erstes silberloses Verfahren wurde der Eisenblaudruck Mitte des 19. Jahrhunderts als fotografische Technik von dem Naturwissenschaftler John Henschel entdeckt. Er zeichnet sich vor allem durch seine typisch blaue Färbung aus.

Um diese analoge Fototechnik digital mit Photoshop zu simulieren, eignen sich vor allem Bilder mit deutlichen Kontrastabstufungen. In den folgenden acht Schritten werden wir uns vor allem auf die "Herstellung" des typischen Blautons der Cyanotypie konzentrieren sowie auf die realistische Nachempfindung eines analogen Bildrahmens. Unter anderem werden Sie lernen, wie Sie Ihr Foto glaubhaft blau *färben*, als *Muster festlegen*, einen analogen Rahmen nachahmen und das *Muster* letztlich anwenden.



SÄTTIGUNG ENTFERNEN

Döffnen Sie Ihr Ausgangsbild in Photoshop und verwandeln Sie es in ein Schwarzweiß-Foto, indem Sie ihm im Menü *Bild > Anpassen > Sättigung verringern (Strg+ Umschalt+U)* die Farbe entziehen.



BILD BLAU FÄRBEN

2 Um das Bild nun blau zu färben, fügen Sie eine neue *Farbton/Sättigung*-Einstellungsebene hinzu und setzen bei der Option *Färben* ein *Häkchen*. Bei *Farbton* geben Sie 220 und bei *Sättigung* +50 an.





FARBTON ANPASSEN

3 Erstellen Sie eine weitere *Farbton/Sättigung*-Einstellungsebene, und achten Sie darauf, dass das *Häkchen* bei *Färben* diesmal *nicht gesetzt* ist. Um die Farbe zu optimieren, setzen Sie *Farbton* (je nach Belieben) auf –15 und *Sättigung* auf –30.



MUSTER FESTLEGEN

Speichern Sie das Foto zunächst, um im Bedarfsfall noch etwas nachträglich bearbeiten zu können. Wählen Sie anschließend im Menü Bearbeiten den Punkt Musterstempel festlegen aus, und speichern Sie das Bild als Cyanotypie ab.



ANALOGER RAHMEN

5 Erstellen Sie ein *neues Dokument* mit den *Abmessungen des blauen Fotos*. Ziehen Sie vier *Hilfslinien*, die als Orientierung für den Rahmen dienen. Wählen Sie einen *unregelmäßigen weichen Pinsel*, und ziehen Sie *entlang der Linien einen Rahmen*.





LINEAR NACHBELICHTEN

6 Erstellen Sie anschließend eine **neue Ebene** (Ebene > Neu > Ebene (Strg+Umschalt+N)), auf der die eigentliche Cyanotypie als Muster aufgetragen wird. Als **Füllmethode** für diese Ebene wählen Sie anstatt Normal den Modus Linear nachbelichten.



MUSTER STEMPELN

7 Wählen Sie nun das *Musterstempel-Werkzeug* (S) aus der Werkzeugleiste aus. In den Werkzeugoptionen wählen Sie das Muster *Cyanotypie* und setzen ein *Häkchen* bei der Option *Ausgerichtet*. Als Modus wählen Sie *Normal*.



MUSTER ANWENDEN

B Mit einer unregelmäßigen und weichen Pinselspitze tragen Sie nun mit unterschiedlicher Deckkraft das Muster auf. Übermalen Sie hierbei den Rahmen und erlauben Sie Unregelmäßigkeiten – erst diese lassen den Rahmen realistisch aussehen.





SÄTTIGUNG ENTFERNEN

Öffnen Sie Ihr Ausgangsbild in Photoshop. Fügen Sie eine neue *Farbton/Sättigung*-Einstellungsebene hinzu, und ziehen Sie den *Sättigungs*-Regler ganz *nach links* beziehungsweise auf –100, sodass das Bild in Schwarzweiß erscheint.



VERLAUFSUMSETZUNG

2 Erzeugen Sie eine Verlaufsumsetzung-Einstellungsebene. Wählen Sie hier – per Doppelklick auf den Verlauf – den Verlauf Violett, Orange aus. Existiert dieser noch nicht, können Sie ihn durch Doppelklicken auf die Farbunterbrechungsregler erstellen.



STRAHLENDES LICHT

3 Ändern Sie anschließend die Füllmethode der Ebene von *Normal* in den Modus *Strahlendes Licht*. Um den sehr starken Effekt etwas abzuschwächen und natürlicher wirken zu lassen, setzen Sie die *Deckkraft* dieser Ebene auf **50** %.

LOOK2 RED-SCALE

Redscale-Effekt

Warme Farben, kontrastreiche Bildwelten: Der Redscale-Effekt verleiht Ihren Bildern einen intensiven Look mit analogem rotstichigem Charme.

Sie wollen Ihren Fotos einen auffälligen und sommerlichen Bildlook verleihen? Dann könnte dieser Effekt der richtige sein: Der *Redscale*-Effekt zeichnet sich vor allem durch seine warmtonige, rot-, gelb- und manchmal auch grünstichige Farbwelt aus. Ursprünglich handelt es bei diesem analogen Bildeffekt um einen falsch herum eingelegten Film, bei dem das Licht nicht sofort auf die farbsensibilisierten Schichten trifft, sondern sich in umgekehrter Reihenfolge durch den Filmträger kämpfen muss.

In den nächsten sechs Schritten zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihren Bildern einen reizvollen Rotstich verleihen, indem Sie sich die *Verlaufsumsetzung*, die Füllmethode *Strahlendes Licht* und anderen Kniffe aus Photoshop zunutze machen.

> DER REDSCALE-EFFEKT VERLEIHT BILDERN EINE

WARME ATMOSPHÄRE UND INTENSIVE KONTRASTE. **(**

JILL EHRAT.

PHOTOSHOP-REDAKTEURIN



NEUE EBENE UND FÜLLMETHODE

4 Um den Redscale-Effekt individueller und somit echter aussehen zu lassen, erstellen Sie eine weitere neue leere Ebene und setzen Sie die Deckkraft auf 45 %. Ändern Sie zudem die Füllmethode wie im Schritt zuvor in Strahlendes Licht.



ORANGENER RAND

5 Wählen Sie einen weichen und großen Pinsel, und entnehmen Sie mit der Pipette einen warmen Orangeton aus dem Bild. Malen Sie nun je nach Belieben an den Rändern des Bildes entlang, um den Redscale-Effekt zusätzlich zu verstärken.



VIGNETTE HINZUFÜGEN

6 Um eine *Vignette* zu gestalten, erzeugen Sie eine Einstellungsebene *Belichtung* und verringern die *Belichtung* auf-1,64. *Radieren* Sie mit einem *weich* eingestellten *Radiergummi* die Mitte frei. Lassen Sie den Rand stehen, achten Sie auf die Übergänge.

••

LOOK 3 **DOPPEL-BELICHTUNG**





FÜLLMETHODE: MULTIPLIZIEREN

Doppelbelichtung

Doppel- und Mehrfachbelichtungen besitzen einen ganz besonderen Reiz, da sich in einem Bild gleich mehrere Aufnahmen "befinden". Hierbei können zwei, drei, vier oder auch mehr Fotos miteinander kombiniert werden. Zu analogen Zeiten hat man den Film ganz einfach nicht weitergespult, um dasselbe Bild mehrfach zu belichten. In der digitalen Welt schafft Photoshop Abhilfe und bietet mit Hilfe der Füllmethoden eine Viefalt an spannenden Überlagerungen.

FÜLLMETHODE: WEICHES LICHI



FÜLLMETHODE: INEINANDERKOPIEREN





BILDER ÖFFNEN

Öffnen Sie das Bild, das als Hintergrund dienen soll, als Erstes in Photoshop. Erstellen Sie eine neue leere Ebene, und ziehen Sie das zweite Bild einfach als neue Ebene in das Dokument hinein.



FÜLLMETHODE ÄNDERN

plizieren. Experimentieren Sie mit den Füllmethoden, um unterschiedliche Bildlooks zu erhalten (s. oben).



BILD AUFHELLEN

3 Mit der Füllmethode *Multiplizieren* wird das Bild sehr dunkel. Um es aufzuhellen, erstellen Sie eine neue Gradationskurven-Einstellungsebene und verziehen die Kurve, wie im Screenshot zu sehen.

LOOK 4 LIGH LEAKS, STAUB & KRATZER

Light Leaks, Staub & Kratzer

Was ursprünglich einmal als Bildfehler galt, erfreut sich nicht nur unter Fans der analogen Bildästhetik großer Beliebtheit: *Light Leaks*, zu deutsch Lichtlecke, entstehen durch übermäßigen Lichteinfall, der helle farbige Flecken auf dem Bild verursacht und diesem somit eine ganz besondere Ästhetik schenkt. Ähnlich verhält es sich auch bei dem zweiten Effekt, den wir in diesem Workshop anwenden wollen: Um unserem Bild analogen Charme zu verleihen, lassen wir es gebraucht aussehen, indem wir es bei Photoshop mit Kratzern und staubigem Bildrauschen versehen.





SÄTTIGUNG VERRINGERN

Um das Bild älter aussehen zu lassen, vermindern wir zunächst die **Sättigung** des Bildes. Erstellen Sie eine neue **Farbton/Sättigung**-Einstellungsebene, und setzen Sie die **Sättigung** auf ca. –40.



VIGNETTE HINZUFÜGEN

2 Für die Vignette erzeugen Sie eine *Belichtungs-Einstellungsebene*, setzen Sie *Belichtung* auf -0,80 und *radieren* Sie die Mitte mit weichen Übergängen nach außen aus – belassen Sie die *Ränder dunkel*.



RETROLOOKS BILDEFFEKTE

VERLAUFSFÜLLUNG

Fügen Sie eine *neue Ebene* über *Ebene > Neue Füllebene > Verlauf* hinzu, bestätigen Sie mit *OK*, und wählen Sie per Doppelklick auf das Fenster *Verlauf* einen Verlauf von *Schwarz* über *Rot* zu *Orange*.



WINKEL EINSTELLEN & SKALIEREN In dem Fenster Verlaufsfüllung können Sie einstellen, wie der Effekt über das Bild verläuft. Verändern Sie auch die Deckkraft der Ebene, und radieren Sie unerwünschte Stellen falls nötig aus.



KRATZER EINMALEN 5 Um dem Bild einige Kratzer an den Ecken hinzuzufügen, nehmen Sie einen *kleinen* (1 px) und *harten* (100 %) *Pinsel* zur Hand und malen mit *weißer Farbe* nun kleine Kratzer auf das Bild.



SÄTTIGUNG UND RAUSCHEN

6 Setzen Sie in einer Einstellungsebene Farbton/Sättigung die Sättigung auf -14. Wählen Sie den Hintergrund an, und fügen Sie über Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen ein leichtes Rauschen hinzu. Ξ

Farbstich, Blendenfleck und kreativer Rahmen

Stimmungsvolle Blendenflecke, pastelliger Farbstich und ein Filmstreifen als Rahmen: Wir zeigen, wie Sie Ihr Bild mit diesem Retrolook verzaubern.

Ebenfalls typisch für Fotografien im Retrolook sind extreme Farbstiche. Ebenso wie Blendenflecken können diese eine ganz besondere und stimmungsvolle Atmosphäre in Bildern erzeugen. Blendenflecken (englisch: Lens Flares) entstehen durch unerwünschte Reflektionen an den Glasoberflächen der Linsen im Objektiv. Die bunten Kreise, Hexagone

und Strahlen werden sowohl von analogen als auch von digitalen Fotografen als gestalterisches Stilmittel eingesetzt.

In diesem Workshop wollen wir genau diese beiden Gestaltungsmittel in einem Bild vereinen und dem Bild mit einem Rahmen, der an einen Film-Negativstreifen erinnert, den letzten Analog-Schliff verleihen.



NEUE FARBFLÄCHE

Öffnen Sie das Bild in Photoshop, und fügen Sie ihm im ersten Schritt über Ebene > Neue Füllebene > Farbfläche eine neue Ebene hinzu. Wählen Sie als Farbe Rot: 254, Grün: 215 und Blau: 170 aus. Verändern Sie anschließend die Füllmethode der Ebene von Normal in den Modus Multiplizieren.



FARBSTICH HINZUFÜGEN

Wählen Sie die Hintergrundebene (Ebene 0) an, und fügen 2 Wählen Sie die Hintergrundebene (Lessie 2) Sie eine Gradationskurven-Einstellungsebene hinzu. Wählen Sie im Kanäle-Drop-down-Menü nacheinander die unterschiedlichen Farbkanäle aus, und setzen Sie folgende Werte ein: Grüner Kanal > Ausgabe: 36 und Blauer Kanal > Ausgabe: 134.



1111



TONWERTKORREKTUR

Fügen Sie im nächsten Schritt eine Einstellungsebene Tonwertkorrektur hinzu. Setzen Sie den mittleren Wert hier auf 1,36 und die Eingabe (den rechten Wert) auf etwa 238.



HELLIGKEIT/KONTRAST

Um nun den Kontrast des Bildes zu optimieren, fügen Sie eine neue Helligkeit/Kontrast-Einstellungsebene hinzu. Den Wert für die Helligkeit setzen Sie hierbei auf 5, bei Kontrast tragen Sie 50 ein.



FARBSTICH OPTIMIEREN

5 Über eine weitere neue Einstellungsebene **Gradationskurve** perfektionieren wir den Farbstich im Bild. Setzen Sie hierfür folgende Werte ein: Grün > Eingabe: 14 und Blau > Eingabe: 89.





KONTRAST UND FARBE ANPASSEN Fügen Sie eine weitere Helligkeit/Kontrast-Ebene hinzu, setzen Sie Helligkeit auf -7 und Kontrast auf +34. Dann folgt eine weitere Gradationskurve mit: Rot > Ausgabe: 5 und Blau > Ausgabe: 13.



BLENDENFLECKE

T Der perfekte Farbstich ist kreiert. Gehen Sie zurück zu *Hintergrund*, und fügen Sie über *Filter > Renderfilter > Blendenflecke* hinzu. Wählen Sie *Helligkeit*, *Objektivart* und den *Ausgangspunkt* aus.



ANALOGER RAHMEN

B Um dem Bild einen schicken Rahmen zu verleihen, *ziehen* Sie das Bild des Rahmens in das Fenster, *passen* Sie die *Größe* mit *Strg+T an* und ändern Sie die *Füllmethode* in *Weiches Licht*. ■



Aphrodite: So entsteht ein romantischer Bildlook zum Verlieben Märchenhafte Porträts

In diesem Workshop entführt Sie Laura Helena Rubahn in die fabelhafte Welt ihrer typischen Bilder im Laura-Helena-Style. Mit diesem hat sich die junge Künstlerin in den letzten Jahren einen Namen in der Branche gemacht. Er besticht durch Kreativität und Farbe – und entführt den Betrachter in zauberhafte Welten.



LAURA HELENA Trainerin & Fotografin

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsbild auf der Heft-DVD
Zeitaufwan	d 60 Minuten
Software	Photoshop CC
Inhalte	Camera Raw, Hautretusche, Farblooks,
	Dodge & Burn, Arbeiten mit Texturen
Zielgruppe	Fans von romantischen Bildlooks
SEHR LEICH	IT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

aura Helena Rubahn hat sich in den letzten Jahren mit ihrem ganz eigenen verträumtromantischen Bildstil einen Namen in der Photoshop-Branche machen können. Als selbstständige Bildbearbeiterin und Fotografin gibt sie Workshops und Seminare, ist sowohl als Referentin auf Messen und Events als auch als Videotrainerin für beispielweise Video2brain tätig. In diesem Workshop möchte die Künstlerin Sie an ihrem klassischen Workflow teilhaben lassen und Ihnen einen Einblick in ihre Arbeit gewähren.

Nachdem alle Bilder im Kasten sind, beginnt Laura Helena mit der Bildauswahl. Diese trifft sie in der Bridge, da sie hier die Möglichkeit hat, ihre Bilder mit Hilfe von Sternen und Farben zu bewerten und zu sortieren. So behält sie jederzeit den Überblick. Ist der Favorit des jeweiligen Shootings bestimmt, wird dieser zunächst in Camera Raw optimiert, sodass hinterher nur noch wenig Arbeit in Photoshop nötig ist – unter anderem eine Retusche und der Einsatz der ein oder anderen Textur.

Auch bei unserem Beispielbild werden Sie in Camera Raw starten, um Ihr Ausgangsbild optimal auf die weitere Bearbeitung in Photoshop vorzubereiten und um ihm dort den finalen Look zu verleihen. Beginnend in den Grundeinstellungen, klicken Sie sich durch die Reiter Gradation, HSL/Graustufen und Teiltonung. Zudem kommen die Funktionen und Werkzeuge Dunst entfernen, Radialfiter und Verlaufsfilter zum Einsatz. So entsteht bereits in Camera Raw der gesamte Farblook, sodass in Photoshop nur noch eine Hautretusche und Dogde & Burn sowie der Einsatz von Texturen, dem Ölfarbe-Filter und dem Filter Unscharf maskieren notwendig sind. Erfahren Sie nun, wie Sie mit wenigen simplen Mitteln ein fantasievolles Meisterwerk kreieren.

Begleitmaterial auf der Heft-DVD

ROMANTISCHER BILDLOOK BILDEFFEKTE



DIE ERSTE ENTWICKLUNG IN CAMERA RAW

¹ Öffnen Sie das Ausgangsbild in Camera Raw. In den Grundeinstellungen heben Sie den Kontrast auf +15 an, um das Bild knackiger und farbiger wirken zu lassen. Die Lichter ziehen Sie auf einen Wert von 50, um die Haut des Models zum Strahlen zu bringen. Die Tiefen senken Sie auf -10, Weiß auf -15 und Schwarz auf -20. So kommt die Zeichnung im Himmel besser zur Geltung und die Lichter brennen nicht aus. Dann reduzieren Sie die Klarheit auf -20, um die Haut zarter werden zu lassen, und die Dynamik auf -10, um das dominante Grün etwas zurückzunehmen.





FARBLOOK PER GRADATIONSKURVE

2 Nun beginnen wir auch schon damit, uns dem *finalen Farblook* zu widmen. Dieses Bild soll romantisch und verträumt wirken und dafür fehlt aktuell noch der farbliche Einklang, der es harmonisch wirken lässt. Vor allen Dingen das Grün der Wiese muss zurücktreten, um den Blick nicht abzulenken. Für einen Vintagelook nutzen wir zu allererst die *Gradationskurve im Blau-Kanal*. Das *obere Ende ziehen wir leicht nach unten, das untere Ende leicht nach oben*. Die Tiefen erhalten so einen leicht bläulichen und die Lichter einen leicht gelblichen Stich.



HSL/GRAUSTUFEN

B Im Reiter HSL/Graustufen wählen Sie zunächst den Reiter Sättigung an. Hier entziehen Sie der Wiese noch stärker das Grün. Senken Sie dazu den Wert der Grüntöne auf -20. Heben Sie außerdem die Rottöne auf +40 an, um die Farben der Blüten zu intensivieren. Damit diese perfekt werden, erhöhen Sie zudem die Lilaund Magentatöne auf +20. Wählen Sie den Reiter Luminanz, senken Sie die Rottöne auf -20, und erhöhen Sie die Gelbtöne auf +10.



LETZTER SCHLIFF IM REITER TEILTONUNG

Öffnen Sie den Reiter Teiltonung. Hier verleihen Sie dem Farblook nun den letzten Schliff. Im Bereich der Lichter ziehen Sie den Regler Farbton auf einen Gelb-/Orangeton (hier: etwa 40), so wirkt das Bild gleich sommerlicher, obwohl das Wetter an dem Tag zu wünschen übrig ließ. Im Bereich der Tiefen, wählen Sie einen Lilaton (hier: 257), denn er fördert die Magie des Bildes und ist zudem komplementär zu Gelb. Da bedeutet, dass die beiden Kontraste sich in ihrer Leuchtkraft gegenseitig unterstützen und das Bild so gleich noch leuchtender wirkt.



DUNST ENTFERNEN

5 Im *Reiter Effekte* finden Sie den Regler *Dunst entfernen*. Sie fragen sich nun: Warum den Regler Dunst entfernen nutzen, wenn sich gar kein Dunst im Bild befindet? Ganz einfach! *Zieht man den Regler nach rechts, steigert er die Details* – perfekt für unser Bild.



VERLAUFSFILTER

6 Mit Hilfe von Verlaufs- und Radialfilter werden wir die Lichtstimmung verändern und den Blick des Betrachters lenken. Wählen Sie dazu den Verlaufsfilter aus der Werkzeugsleiste, und wählen Sie eine warme Farbtemperatur von etwa +40. Erhöhen Sie die Belichtung auf +1,00, die Sättigung erhöhen auf +10 und Dunst entfernen auf +20. Nun sieht der Himmel fast nach Sonnenuntergang aus. Mit dem Pinsel befreien Sie das Gesicht vom Orange.



WÄHREND DES SHOOTINGS

Ich empfehle Ihnen, während des Shootings mit einer offenen Blende zu arbeiten. So wirkt Ihr Ausgangsbild wesentlich sanfter und zarter, was sehr gut zu diesem romantischen Bildlook passt. Ich habe hier mit dem Sigma Art 35 mm f/1,4 gearbeitet. So wird alleine das Model richtig scharf und alle andere Elemente verlieren sich in einer verträumten Unschärfe.



Wählen Sie jetzt den **Radialfilter aus der Werkzeugleiste**. Mit dem Radialfilter lenken Sie nun den Blick auf das Model, dafür wenden Sie diesen zweimal an – einmal außen und einmal innen. **Am äußeren Bildrand dunkeln Sie das Bild quasi ab, im Inneren hellen Sie es auf** und machen es brillanter. Dort, wo der Radialfilter nicht angewendet werden soll, kommt wieder der Pinsel zum Tragen. Die Werte entnehmen Sie den Screenshots.



FREISTELL-WERKZEUG UND TRANSFORMIEREN

Söffnen Sie das Bild in Photoshop. Ziehen Sie das Bild mit dem Transformationsrahmen (Strg+T) leicht in die Länge, damit das Model etwas filigraner wirkt. Übertreiben Sie hier nicht! Wählen Sie das Freistell-Werkzeug aus, und klicken Sie in die Überlagerungsoptionen. Hier finden Sie u. a. die goldene Spirale, eine Weiterführung des goldenen Schnitts, und die Drittelregel, welche als Vereinfachung gilt. Entscheiden Sie sich für den goldenen Schnitt, da er die ruhige Bildwirkung unterstreicht.



ABPUDERN I

Für eine porzellanartige Haut, wähle ich die Abpudern-Methode. Dafür duplizieren Sie die Hintergrundkopie und setzen den Ebenenmodus auf Strahlendes Licht. Gehen Sie zu Bild > Korrekturen > Umkehren, dann zu Filter > Für Smart-Filter konvertieren und zu Filter > Sonstige Filter > Hochpass. Im Hochpass wählen Sie einen Wert, der zwischen 8 und 24 liegt und durch 4 teilbar ist (also: 8, 12, 16, 20 und 24). Faustregel: Je mehr Haut und je näher sie zu sehen ist (enges Porträt), desto höher der Wert des Hochpass. Bei diesem Bild wählen Sie den Radius 12 px.



ABPUDERN II

10 Im Folgeschritt holen Sie etwas von der Struktur zurück ins Bild. Dazu gehen Sie zu *Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner*. Für den richtigen Wert des Radius teilen Sie den zuvor gewählten Radius im Hochpass durch 4, also: 12 : 4 = 3. Um die Haut noch porzellanartiger wirken zu lassen, wechseln Sie zum Ebenenmodus Lineares Licht. Legen Sie eine schwarze Maske an (Alt+Maskensymbol), und malen Sie mit einem weißen, weichen Pinsel bei 30 % Deckkraft die Hautretusche dort ins Bild, wo Sie sie benötigen. Konturen werden ausgespart.



DIE VERLAUFSUMSETZUNG I

Um das Bild nun noch mehr in die malerische Richtung zu lenken, werden wir uns der Verlaufsumsetzung bedienen. Nutzen Sie diese zweimal. Im ersten Durchgang legen Sie in der Werkzeugpalette zunächst Schwarz als Vorder- und Weiß als Hintergrundfarbe fest. Anschließend fügen Sie eine Einstellungsebene Verlaufsumsetzung hinzu, das Bild wird schwarzweiß. Setzen Sie den Ebenenmodus der Einstellungsebene auf Weiches Licht bei einer Deckkraft von 30 %. Das Model wirkt so strahlender und tritt hervor.



DIE VERLAUFSUMSETZUNG II

12 Nun erzeugen Sie erneut eine *Einstellungsebene Verlaufsum*setzung, doch setzen Sie diesmal einen *Haken bei Umkehren*, bevor Sie auch diese in den *Ebenenmodus Weiches Licht* setzen. Das Bild wird dadurch wahnsinnig flau und malerisch und sieht gleich märchenhafter und romantischer aus. Diesmal regulieren Sie die Deckkraft der Ebene nicht. Befreien Sie die Haut des Models mit Hilfe *des Pinsels auf der Ebenenmaske* von den Auswirkungen der Verlaufsumsetzung.
ROMANTISCHER BILDLOOK BILDEFFEKTE



VERLAUFSUMSETZUNG

Die Verlaufsumsetzung kann nicht nur für die Kontraste, sondern natürlich auch für die Farbgestaltung genutzt werden. Hierfür klicken Sie doppelt auf die Verlaufsumsetzung, öffnen dort das Drop-down-Menü über das Zahnrad und wählen hier eine Option, wie z. B. Pastell. Sie können zudem die Verlaufsart Rauschen wählen und die Rauheit auf 0% setzen. Klicken Sie sich dann durch die Zufallsparameter, und Photoshop schlägt Ihnen neue Kombinationen vor, welche im Modus Weiches Licht gut wirken und dem Bild das gewisse Etwas verleihen.



DOGDE & BURN

13 Mit Dogde & Burn heben wir nun das Make-up hervor und intensivieren den Ausdruck. Ich mache mir dabei eine Grauebene zunutze, auf der ich mit *Abwedler bzw. Nachbelichter* arbeite. Legen Sie also eine neue Ebene an *(Ebene > Neu > Ebene)*, wählen Sie im sich öffnenden Dialogfenster den Modus *Weiches Licht*, und setzen Sie ein Häkchen bei *Mit neu*- traler Farbe für den Modus weiches Licht füllen (50 % Grau). Wählen Sie den Abwedler bei einer Belichtung von 20 %, hellen Sie den Nasenrücken auf, und dunkeln Sie die Seiten ab – so wirkt diese gleich schmaler. Mit der Alt-Taste wechseln Sie zwischen Abwedler und Nachbelichter: Halten Sie Alt gedrückt, um abzudunkeln, und lassen Sie die Taste los, um aufzuhellen.



TEXTUREN

14 In diesem Bild wurden zwei Texturen verwendet: ein Blendenfleck von Krolop und Gerst, der die untergehende Sonne simuliert, und eine Flocken-Textur von Olaf Giermann, die eine Art zauberhaften Pollenflug im Bild erzeugt. Fügen Sie beide Texturen in Ihr Bild ein, und setzen Sie den Ebenenmodus jeweils auf *Negativ Multiplizieren*. Arbeiten Sie mit Maske und Pinsel, um störende Flocken und Lichteffekte vom Gesicht des Models zu entfernen. Um das Sonnenuntergangsfeeling zu steigern, erzeugen Sie eine Einstellungsebene Gradationskurven und dunkeln das Bild etwas ab - lediglich das Model sollten Sie mit Hilfe einer Maske davon befreien.



DER ÖLFARBEFILTER

16 Nun nutzen Sie den Filter Ölfarbe (Filter > Stilisierungsfilter > Ölfarbe), um das Bild malerisch wirken zu lassen. Wie Sie die Werte wählen und ob Sie den Filter einmal oder mehrfach nutzen, ist immer abhängig vom Bild. Hier nutzen Sie ihn *lediglich einmal und setzen alle Regler auf einen Wert von 2.* Sie sehen direkt, dass das Bild nun wie ein klassisches Ölgemälde wirkt. Bei *Beleuchtung* entfernen Sie, falls gesetzt, den Haken.



FILTER DER NIK-COLLECTION

15 Wir kommen nun langsam zum Feinschliff des Bildes und bedienen uns hierzu beim Plug-in Color Efex Pro aus der **Google Nik Collection (siehe Seite 118)**. Bei diesem Bild nutzen Sie nur einen einzigen Filter, um es zum Strahlen zu bringen, und zwar den **Ink-Filter im Ebenenmodus Aufhellen auf 20** %.



FINALES NACHSCHÄRFEN

Dem Bild fehlt Schärfe. Gehen Sie daher zu *Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unscharf maskieren*, und verleihen Sie ihm die nötige Schärfe. Für den *malerischen Bildlook* wählen Sie folgende Werte: *Stärke 500 %, Radius 0,5 px, Schwellenwert 0 Stufen*. Sie merken, dass das Bild nun noch eine wunderbare feine Schärfe bekommt. *Speichern Sie das Bild als PSD-Datei* ab, um eventuell später noch Änderungen vornehmen zu können. Danach können Sie es auf die Hintergrundebene reduzieren und ihm die gewünschte Größe zuteilen.



Filmreif: So entstehen dramatische Bildstile in Camera Raw

Industrieanlagen im Matrix-Look



PAVEL KAPLUNG Fotograf und Bildbearbeitungs-Profi

PROJEKT-INFOS

Zeitaufwand ca. 30 Software ab Adobe Photo Inhalte Camera Raw: schärfen, Farbe, V	left-DVD
Softwareab Adobe PhotoInhalteCamera Raw: schärfen, Farbe, V	Minuten
Inhalte Camera Raw: schärfen, Farbe, N	shop CC
	Vignette,
Photoshop: Objekte entfernen, Verlauf,	Vignette
Zielgruppe Fo	tografen
	OUWED

Industrieanlagen sind hervorragende Fotomotive – vor allem, wenn sie verlassen sind. Die Farbstimmung solcher Locations ist aber nicht immer so, wie sie sein sollte. Doch mit den richtigen Handgriffen in Camera Raw entstehen aus Industrieanlagen kleine Kunstwerke, die mit Farben, Licht und Strukturen bestechen – oder wie die Kulisse in einem Matrix-Film aussehen.

arblooks sind vielleicht eines der stärksten künstlerischen Gestaltungsmittel – sowohl in der Fotografie als auch im Film. Im filmischen Bereich sorgen sie häufig für eine düstere und mystische Stimmung, wie beispielsweise in den Filmen der Matrix-Trilogie, deren grüner Look sicherlich vielen bekannt sein dürfte. Eine ebensolche Stimmung wollen wir nun auch erzeugen und aus einer klassischen tristen und grauen Industrieaufnahme einen echten Hingucker zaubern. Dazu zeigen wir Ihnen zunächst, wie Sie Ihr Ausgangsbild ausrichten und welche grundlegenden Korrekturen Sie vornehmen sollten. Anschließend erfahren Sie, wie Sie mit Hilfe von Camera Raw und der Funktion *Teiltonung* den typischen Matrix-Look kreieren. Eine Vignette und eine kurze Retusche runden die Bearbeitung schließlich ab. Begleitmaterial auf der Heft-DVD





DAS BILD AUSRICHTEN

Da strukturintensive Bilder eine richtige Aufteilung und passend ausgerichtete Linien benötigen, öffnen Sie das Ausgangsbild in Camera Raw und gehen Sie zum Reiter **Objektivkorrekturen**. Klicken Sie hier auf **automatische Ausrichtung** ("A"), und nehmen Sie eine leichte manuelle Anpassung über die Regler vor, um das gewünschte Resultat zu erzielen.



GRUNDEINSTELLUNGEN

2 Insbesondere bei dunklen Motiven ist das Ausbalancieren von Lichtern und Schatten wichtig. Setzen Sie deshalb im Reiter *Grundeinstellungen* den Wert für *Belichtung* auf –0,75 und den Wert für *Lichter* auf –88. Die Regler für *Tiefen* und *Schwarz* ziehen Sie beide auf einen Wert von +48. Anschließend erhöhen Sie den Wert für die *Klarheit* auf +20.



BILD NACHSCHÄRFEN

3 Nun öffnen Sie den Reiter **Details**, um das Bild leicht nachzuschärfen. Setzen Sie im Bereich Schärfen den **Betrag auf 110**, **Radius auf 0,8**, **Detail auf 40** und **Maskieren auf 40**. Im Bereich **Rauschreduzierung** wählen Sie für **Luminanz den Wert 20**, den Regler für **Luminanzdetails** ziehen Sie auf 50. Den Wert des **Farb-Reglers** erhöhen Sie auf 25.



LUMINANZ VERBESSERN

Im Reiter *HSL/Graustufen* verringern Sie die *Luminanz* bei den warmen Farbtönen sowie bei *Grün* und *Aquamarin: Orange* = -25, *Gelb* = -18, *Grün* = -27 und *Aquamarin* = -13. Durch das Abdunkeln dieser Farbtöne erhalten Sie mehr Details in den Betonstrukturen, und das Bild wirkt lebendiger. Die Farbsättigung verändern wir zunächst nicht.



TEILTONUNG FÜR MATRIX-LOOK

Durch eine *Teiltonung* erzeugen Sie den Großteil des Matrix-Looks. Die *Tiefen* verschieben Sie in Richtung *Blau* (*Farbton = 212, Sättigung = 35*), die *Lichter* in Richtung *Orange* (*Farbton = 36, Sättigung = 40*) – so wird das Bild mystisch. Über *Abgleich* verschieben Sie die Gewichtung der Teiltonung in Richtung der Tiefen, um den Look zu intensiveren.



VIGNETTE FÜR MEHR TIEFE

6 Der Gang auf dem Foto sorgt für eine schöne Tiefenwirkung. Um diese zu verstärken, fügen Sie dem Bild eine *dunkle Vignette* hinzu. Die Vignettierung finden Sie im Reiter *Effekte*. Mit einer *Stärke von –20*, einem *Mittenwert von 66* und einer *weichen Kante von 50* werden die Ränder deutlich dunkler, und die Mitte bleibt, wie sie ist. Das Bild wirkt dynamischer.



Pattern -21 Destinang -27 Destinang -20 Barbank -0 Destinang -0

VIGNETTE EINFÄRBEN T Eine Vignette muss nicht immer schwarz oder weiß sein. Für den Matrix-Look färben Sie die Vignette bläulich ein. Das erreichen Sie durch einen Radialfilter mit einer relativ harten Kante, bei dem der Effekt außen wirkt. Farbtemperatur und Farbton verschieben wir Richtung blau/grün, und die Belichtung wird hier nochmals geringfügig auf –0,70 reduziert.



STÖRENDE DETAILS ENTFERNEN

B Im Vordergrund stört noch ein heller Kasten am oberen Rand. Diesen entfernen Sie in Photoshop, indem Sie eine *rechteckige Auswahl* über einen passenden Bildbereich aufziehen, diesen über *Strg+J* auf einer neuen Ebene ablegen, die Größe über *Strg+T* anpassen, den kopierten Bereich über dem störenden Detail platzieren und die Ränder so maskieren, dass die Anpassung nicht auffällt.



FINALE VIGNETTIERUNG

9 Wir haben es fast geschafft. Lediglich der äußere Rand des Fotos könnte spannender aussehen. Aus diesem Grund legen Sie eine neue Ebene an, wählen Sie einen Verlauf (von Braun zu Transparent), und ziehen Sie diesen über die Ränder. Als Füllmethode wählen Sie *Multiplizieren*, damit Sie am äußeren Rand eine Abdunklung und eine leichte, harmonische Farbverschiebung erhalten. ■



Begleitmaterial auf der Heft-DVD

Photoshop-Effekte: Feuer, Wasser, Luft und Erde

Täuschend echt

Sie können in Photoshop jeden dieser Urstoffe aus dem Nichts gestalten. Dabei sorgen Filter in verschiedenen Kombinationen für die natürlichen Strukturen, aber auch selbst erstellte Pinselvorgaben kommen zum Einsatz. So entstehen Texturen für vielfältige Anwendungszwecke.

Erdige Textur gestalten

Wasser

simulieren

Flammen cinmalcn

Die vier Elemente



So geht's: Luftiges Element Wolken einmalen

Ein spezieller Pinsel sorgt für ein realistisches Wolkenmeer, über einem Verlauf im typischen Blau des Himmels ein verblüffend echt wirkender Effekt.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ERZEUGEN SIE WOLKEN



NEUES DOKUMENT

Erstellen Sie ein neues Dokument, etwa mit 3.500 x 3.500 px. Stellen Sie die Vordergrundfarbe auf #002f55 (RGB 0, 47, 85) und die Hintergrundfarbe auf #ccd6de (RGB 204, 214, 222). Aktivieren Sie das Verlaufs-Werkzeug, und achten Sie darauf, dass in der Optionsleiste Linearer Verlauf aktiv ist.



VERLAUF AUFZIEHEN

2 Um den Verlauf weiter zu verfeinern, klicken Sie diesen in der **Optionsleiste** an. Genau unterhalb des Verlaufes sorgt ein weiterer Klick für eine Verlaufsunterbrechung. Stellen Sie diese auf #005ba0. Nach dem Bestätigen ziehen Sie den Verlauf bei gedrückter Umschalttaste von oben zur Mitte hin auf.

Prisefarm 😨 Formegenschafts	Slaverung: Verblassen	100
Struktur Dusker Pissel	n (a) h Hedesblarthmesser h Hedesblarthmesser h Hedesblarthmesser	20%
Futbinstilluogen Transfer Praabalang Praabalang Naas Kater Aufrag Ottimug Ottimug	G Winder Stear G Winder Stear G Stearung: Aut G Stearung: Aut G Stearung: Aut	
	W Madachruschas w-Achse spiegeln - Zufal	-Achse spiegeln - Zufall

PINSELSPITZE

3 Aktivieren Sie den **Pinsel**, und verwenden Sie eine **normale Pinselvorgabe** in der **Größe** von etwa 500 px. Gehen Sie im Menü auf Fenster > Pinsel und dort auf Pinselform. Setzen Sie den Abstand auf 30 %, und aktivieren Sie die Formeigenschaften. Dort setzen Sie den Größen-Jitter auf 100 %.

SPITZE VERFEINERN

Die Steuerung steht auf Verblassen, der Wert daneben auf 20. Den Mindestdurchmesser setzen Sie auf 20 %. Gehen Sie auf Streuung, wo Sie Beide Achsen mit 120 % aktivieren. Gehen Sie auf Struktur, und wählen Sie ein wolkenförmiges Muster aus sowie Farbig abwedeln unter Modus.



WOLKEN EINMALEN

Bei Transfer setzen Sie den Deckkraft-Jitter auf 100 %. Erstellen Sie eine neue Ebene, und malen Sie mit dem Pinsel-Werkzeug und weißer Farbe erste Wolken ein. Ziehen Sie nur kurze Linien, für weiche, flockige Wolken. So können Sie nun Klick für Klick deren Anzahl nach Belieben erhöhen.



KOMBINIEREN

5 Für einen realistischen Effekt habe ich ein *Flug-***zeug freigestellt** und über die erzeugte Himmelstextur positioniert. Erst im Zusammenspiel wirken die Texturen aus Photoshop überzeugend. Sie können übrigens diese "künstlichen" Texturen auch mit echten Oberflächen kombinieren.

So geht's: Feuer gestalten

Ein kreatives Flammenmeer

Photoshop bietet uns seit Version CC 2014 einen eigenen Flammengenerator an. Formen und Farben steuern dabei spezielle Regler. Ein heißes Thema, mit zahlreichen Optionen.



SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ENTFACHEN SIE FEUER MIT PHOTOSHOP



PFAD ANLEGEN

Aktivieren Sie das Zeichenstift-Werkzeug, und achten Sie darauf, dass in der Optionsleiste Pfad ausgewählt ist. Der Feuerfilter nutzt einen Pfad als Referenz für den Verlauf der Flammen. Klicken Sie in das Dokument und mindestens ein zweites Mal mit etwas Abstand, um den Pfad zu erzeugen.



NEUE EBENE ERSTELLEN

2 Damit die Flammen leicht zu bearbeiten sind, benötigen Sie eine *neue Ebene*, auf der sie generiert werden können. Gehen Sie dazu im Menü auf *Ebene > Neu > Ebene*, oder nutzen Sie das Tastenkürzel *Strg+Umschalt+N*. So können Sie Ihr Feuer auch später noch neu positionieren.



RENDERFILTER AUFRUFEN

3 Ein Klick im Menü auf *Filter > Renderfilter > Flamme* öffnet ein Dialog-Fenster mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten. Zunächst entscheiden Sie sich für den *Flammentyp*. Hier bietet Photoshop etwa *Flamme entlang Pfad, Mehrere Flammen in einer Richtung* oder *Kerzenschein* an.



FORM DES FEUERS

4 Sie können die *Länge* definieren oder diese einem Zufallsgenerator überlassen. Auch die *Breite* und einen *Winkel* können Sie bestimmen. *Intervall* bestimmt die *Anzahl* der einzelnen Flammen. Damit erhalten Sie ein echt wirkendes, fast schon fotorealistisches Feuer.



ERWETTERT

5 Sie sehen oben zwei Reiter, wobei derzeit *Einfach* aktiviert ist. Wechseln Sie zu *Erweitert*, um weitere Optionen zu erhalten. *Turbulenz* bestimmt, wie stark die Flammenbewegung ist. *Zacken* die Dichte des Feuers. Wie gewohnt steuert die *Deckkraft* die Sichtbarkeit der Flamme bzw. des Feuers.



FLAMMEN OPTIMIEREN

6 Sie können auch noch die *Komplexität* und die *Ausrichtung an der Unterseite* regeln. Selbst die *Farbe* und die *Form* der einzelnen Flamme geben Sie hier an. In Kombination mit mehreren Flammen auf verschiedenen Ebenen ermöglicht dieser Renderfilter wirklich erstaunliche Ergebnisse in kurzer Zeit.



SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ERZEUGEN SIE RAUCH



WOLKEN ALS GRUNDLAGE

Stellen Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe auf einen helleren und einen dunkleren Farbton ein. Erstellen Sie über Strg+Umschalt+N eine neue Ebene, und gehen Sie im Menü auf Filter > Renderfilter > Wolken. Halten Sie währenddessen die Alt-Taste gedrückt, so sind die Wolken kontrastreicher.



MASKENARBEIT

2 Gehen Sie im Menü auf *Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden*. Ziel ist es nun, die Wolkenstruktur ganz natürlich aufzulockern. Dazu erhält auch die Ebenenmaske über *Filter > Renderfilter > Wolken* eine Wolkenstruktur. Stellen Sie die Füllmethode auf *Negativ multiplizieren* um.



RAUCH EINARBEITEN

3 Ein Rechtsklick auf die Maske und Ebenenmaske anwenden sowie auf Ebene > Ebenenmaske > Alle ausblenden lässt den Rauch verschwinden. Mit dem Pinsel bei weißer Vordergrundfarbe und einer weichen Pinselvorgabe malen Sie den Rauch gezielt an logischen Stellen im Bild ein. So geht's: Wassertextur Oberfläche simulieren

Fangen Sie die typischen Lichtbrechnungen einer Pooloberfläche ein.





SCHRITT FÜR SCHRITT: SO MALEN SIE EINE WASSEROBERFLÄCHE WIE FÜR EINEN POOL



VORBEREITUNG

Erstellen Sie ein neues Dokument, etwa über **Datei > Neu** im Menü oder über das Tastenkürzel **Strg+N**. Das Ergebnis ist stark von der Größe des Dokumentes abhängig. Bei kleineren Dokumenten erreichen Sie die schöneren Ergebnisse.



WASSEROBERFLÄCHE

A Nach einem Klick auf *Filter > Filtergalerie* wählen Sie den *Zeichenfilter > Basrelief* an. Stellen Sie sowohl die *Details* als auch die *Glättung* auf 15 ein. Anschließend folgt noch der *Zeichenfilter > Chrom* mit *Details = 4* und *Glättung = 7.*



WOLKENOBERFLÄCHE

2 Stellen Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe auf Schwarz und Weiß ein. Das Tastenkürzel D bietet Ihnen dazu die entsprechende Abkürzung. Gehen Sie im Menü auf Filter > Renderfilter > Wolken. So entsteht eine natürliche und zufällige Struktur.



WASSERFARBE

5 Öffnen Sie Bild > Korrekturen > Farbton/Sättigung, mit aktiviertem Färben. Stellen Sie den Farbton auf 195, die Sättigung auf 50 und die Helligkeit auf 4 ein. Erstellen Sie eine neue Ebene, und füllen Sie die Fläche mit einem hellen Türkis.



KREISFÖRMIG WEICHGEZEICHNET

Bes folgt der Filter > Weichzeichnungsfilter > Radialer Weichzeichner mit folgenden Einstellungen: Stärke = 10 und Methode = Kreisförmig. Der Gaußsche Weichzeichner mit einem Radius von 5 px lässt die Wolken weiter verschwimmen.



KOMBINIEREN

6 Reduzieren Sie die *Deckkraft der Ebene auf etwa 60* %. Fügen Sie nun passende Bildelemente über der Textur ein, wie etwa in unserem Beispielbild eine Bikinidame auf einer Luftmatratze. Erst im Zusammenspiel wirkt die Textur realistisch.



SCHNEETEXTUR NUTZEN



STOCKFOTOS EINSETZEN

Bildagenturen bieten Tausende komplexe Texturen an. Schnee ist da etwas spezieller, wobei die Suche Schneeflocken oder auch stärkere Schneeschauer auf schwarzem Hintergrund präsentiert sich leicht in Kompositionen einsetzen lassen.



TEXTUR EINARBEITEN

2 Die Textur wird oberhalb des Bildes eingefügt und dann die Füllmethode von Normal auf Negativ multiplizieren umgestellt. Die Farbe Schwarz ist bei dieser Berechnungsmethode unsichtbar. Es bleiben nur noch die gewünschten Flocken stehen.

So geht's: Regen simulieren

Tausende Regentropfen mit nur einem Filter schnell gestalten.



BILD VORBEREITEN

Gehen Sie auf *Bild > Korrekturen > Helligkeit/ Kontrast,* und reduzieren Sie beide Regler. Es folgt *Filter > Camera-Raw-Filter,* wo Sie unter *Effekte* die Option *Dunst entfernen* zur linken Seite verschieben. Die *Korrektur > Dynamik* nimmt Farbe heraus.



BEWEGUNGSUNSCHÄRFE

3 Nutzen Sie den *Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe*, und stellen Sie den *Abstand auf etwa 100 px* ein. Über den *Winkel* bestimmen Sie die Ausrichtung des Regens. In unserem Beispielbild stand der *Winkel auf 70*°.



RAUSCHEN ALS GRUNDLAGE

2 Erstellen Sie eine neue Ebene, etwa über Strg+Umschalt+N, füllen Sie die Fläche mit Schwarz, und gehen Sie im Menü auf Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen. Die Stärke stellen Sie auf 30–80 ein. Monochromatisch ist aktiv.



REGEN AUSARBEITEN

Aktivieren Sie *Bild > Korrekturen > Gradationskurven*. Formen Sie eine harte *S-Kurve*, um den *Kontrast* stark zu steigern. Stellen Sie die Füllmethode auf *Negativ multiplizieren* um. Kombinieren Sie verschiedene Ebenen mit Regen.





>> DIE FILTERGALERIE IN PHOTOSHOP IST EINE WAHRE GOLDGRUBE FÜR COOLE EFFEKTE. **((** DIRK METZMACHER, PHOTOSHOP-KÜNSTLER

So geht's: Erde und Staub

Erdige Texturen gestalten

4. Element: Erde

Filter in Kombination können in Photoshop zu ganz unterschiedlichen Texturen führen. Dabei sorgt hier der Renderfilter *Wolken* für die Erde und auch für ein Stück Wiese.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ENTSTEHEN ERDE UND RASEN



WOLKENGRUNDLAGE

Stellen Sie die Vordergrundfarbe auf einen dunklen, die Hintergrundfarbe auf einen hellen Braunton ein. Gehen Sie im Menü auf Filter > Renderfilter > Wolken. Je größer das Dokument, desto feiner wird diese Wolkenstruktur. Für die Simulation der Erde empfehlen wir deshalb 5.000 x 4.000 px.



BELEUCHTUNG

2 Wechseln Sie in die *Kanäle*, erzeugen Sie einen Kanal, und wenden Sie den *Renderfilter* > *Wolken* an. Zurück auf der Ebene folgt der *Renderfilter* > *Beleuchtungseffekte*. Die Art steht auf *Spot*, *Intensität auf* 25, *Hotspot auf* 65, *Belichtung auf* 20, *Glanz und Metall auf* –100 sowie *Umgebung auf* 65.



DOPPELTE BELEUCHTUNG

3 Geben Sie bei *Textur Alpha* **1** an, und bestätigen Sie die *Umsetzung*. Wiederholen Sie diesen Schritt mit abgeänderten Werten. Die *Deckkraft* dieser Ebene setzen Sie *auf* **50** %. Auf einer eigenen Ebene mit weißer Farbe sorgt der *Rauschfilter* > *Rauschen* hinzufügen im Modus *Multiplizieren* für Staub.



FARBEN ANPASSEN

Oft wirken die Farben noch zu bunt, weshalb Sie über eine *Einstellungsebene > Dynamik* die Farben etwas zurücknehmen. *Helligkeit/Kontrast* sollte die Oberfläche noch etwas abdunkeln. Wer mag, kann noch mit den Werkzeugen *Abwedler* und *Nachbelichter* das Lichtspiel gezielter anpassen.



RASENGRUNDLAGE

5 Füllen Sie eine *neue*, *leere Ebene* mit einem hellen, grasfarbenen Grünton, etwa über *Umschalt+F5*. Gehen Sie auf *Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen* mit *Stärke* = 30 % und *Monochromatisch*. Es folgt der *Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner* mit 1 px Stärke.



RASEN VERFEINERN

6 Der Filter > Stilisierungsfilter > Windeffekt mit Methode: Wind und Richtung: Rechts sorgt für längere Grashalme. Nach Bild > Bilddrehung > 90° im Uhrzeigersinn wiederholen Sie den Windeffekt, jedoch mit Richtung: Links. Gehen Sie auf Bild > Bilddrehung > 90° gegen den Uhrzeigersinn.

STAUB ERZEUGEN



PARTIKEL EINZEICHNEN

Erstellen Sie ein *neues Dokument*, etwa in 600 x 600 px Größe, und malen Sie mit dem *Pinsel und schwarzer Farbe* kleine Partikel ein. Es folgt *Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen*. Wichtig sind die natürliche Verteilung der Partikel und eine unperfekte Form.

Pinsekorgaben		100%
Pinselform		
Formegenschaften	6 Stoerung: Aus	
Strauung	6 Mindestdurchmeser	0%
	6 •	
Dualer Pinsel	6 Ningurgrafie	
E Farbeinstellungen	6	
	6 Winkel-3tter	
Pinsehaltung	6	
Rauschen	G Steverung: Aus	
Nasse Kanten		
C Auftrag	6	
Glattung	G Steverungi Aus	
	🗌 x-Achse spiegeln - Zi	ufal 🔄 y-Achse spiegeln - Zufal
	🗌 x-Achse spiegeln - Zi	ufal 🔄 y-Achse spiegeln - Zufal

PINSEL EINSTELLEN

2 Nach Fenster > Pinsel aktivieren Sie Formeigenschaften und stellen den Grö-Ben-Jitter sowie den Winkel-Jitter auf 100 %. Aktivieren Sie Streuung und stellen diese auf 400 % ein. Die Anzahl erhöhen Sie auf 2. So wirkt die Pinselspur sehr natürlich.



STAUB EINFÜGEN

Berstellen Sie eine *neue, leere Ebene*, etwa über das Menü und *Ebene > Neu > Ebene*. Mit der *Pipette* nehmen Sie einen passenden hellen Farbton aus dem Dokument auf. Malen Sie mit dem Pinsel die Staubpartikel locker verteilt in das Bild ein. ■



Mit Licht malen: Verleihen Sie Porträts mit Photoshop Elements mehr Dynamik Neonlicht-Effekte

Erstellen Sie mit Photoshop Elements in wenigen Schritten schnell und einfach ein elektrisierendes Porträt mit neonartigen Lichteffekten – für Aufnahmen mit mehr Kraft und Dynamik.

PROJEK	T-INFOS
Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-DVD
Zeitaufwand	ca. 30 Minuter
Software	ab Photoshop Elements 13
Inhalte	Linienzeichner, Ebenenstile
	Radiergummi, Füllmethoder
Zielgruppe	Photoshop-Elements-Nutze
SEHR LEICHT	LEICHT SCHWER SEHR SCHWEF

inige Spezialeffekte in Bildbearbeitungsprogrammen hat man schon allzu oft gesehen, insbesondere Filter, die einfach über das Bild gelegt werden. Um ihre Effekte außergewöhnlich wirken zu lassen, können Sie diese mit Personen auf Ihren Fotos interagieren lassen – so wie die Lichtlinien im Beispiel.

Geschwungene Linien sind nicht ganz einfach zu erstellen. In Elements fehlt zudem das Zeichenstift-Werkzeug des großen Bruders Photoshop CC, sodass wir hier eine Kombination aus Werkzeugen und Filtern anwenden müssen, um die Linien zu erzeugen. Um sie zum Leuchten zu bringen, fügen wir einen Ebenenstil-Effekt hinzu. Der Einfachheit halber belassen wir den Hintergrund recht klar. Nachdem wir einige Linien erstellt haben, fügen wir diese dem Porträt hinzu. Wir müssen nicht jedes Detail neu zeichnen, da wir die Linien kopieren und in Form und Größe verändern können. So tanzen die Lichtlinien im Endergebnis ausdrucksstark um das tanzende Model herum.

NEONLICHT MALEN BILDEFFEKTE



EINE ZUGESPITZTE LINIE ZEICHNEN

¹Öffnen Sie Photoshop Elements, und drücken Sie die **Taste X ein oder zwei** *Mal*, um die Farbe Schwarz als Hintergrundfarbe festzulegen. Gehen Sie zu *Datei > Neu*, um ein neues Dokument zu erstellen. Wählen Sie hier ein Format nach Wahl mit Hintergrundinhalt *Hintergrundfarbe*. Wählen Sie *Linienzeichner* aus der Werkzeugleiste mit folgenden Optionen: *Weiß*, *Breite*: *10 px*, *Pfeilspitze*: *Am Ende*, *B*: *100 %*, *L*: *5000 %*, *K*: –*50%*. Halten Sie Umschalt gedrückt, ziehen Sie eine Linie von links nach rechts, und klicken Sie auf *Ebene > Ebene vereinfachen*.



KRINGELN UND KOPIEREN

2 Wählen Sie Filter > Verzerrungsfilter > Polarkoordinaten, aktivieren Sie Rechteckig zu Polar und bestätigen Sie mit OK. Drücken Sie Strg+J, um die Form-Ebene zu duplizieren, wählen Sie das Verschieben-Werkzeug an, und setzen Sie in den Optionen einen Haken bei Begrenzungsrahmen einbl. Drücken Sie Strg+T, um die Transformieren-Optionen aufzurufen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Rahmen, wählen Sie Ebene vertikal spiegeln, und dann Ebene horizontal spiegeln. Verschieben Sie die Formen, sodass sie sich berühren.



LINIEN ZUM LEUCHTEN BRINGEN

3 Entfernen Sie mit dem *Radiergummi* auf beiden *Linien-Ebenen* jeweils die Hälfte der Linie, die Sie nicht benötigen, um eine geschwunge Linie zu erhalten. Wählen Sie die *obere Ebene* an, und drücken Sie *Strg+E*, um die Ebenen zu reduzieren. Wählen Sie *Ebene > Ebenenstil > Stileinstellungen*. Setzen Sie einen Haken bei *Schein > Außen* mit *Farbe = Blau*, *Größe = 13* und *Deckkraft = 100* %.



KOPIEREN UND VERZERREN

Offnen Sie über Datei > Öffnen das Porträt in Elements, und ziehen Sie mit dem Verschieben-Werkzeug die erstellten Linien aus Ihrem Arbeitsdokument in das Dokument des Porträts. Positionieren Sie eine Linie, und drücken Sie Strg+J, um sie zu duplizieren. Verändern Sie die zweite Linie etwas, indem Sie mit gedrückter Strg-Taste an den Eckpunkten ziehen, um die Form zu verzerren.



WEITER AUFBAUEN

5 Fahren Sie mit dem Aufbau Ihres Effekts fort, indem Sie weitere Linien wie in den Schritten zuvor beschrieben erstellen, diese *duplizieren und verzerren*, sodass sie sich um die Tänzerin winden. Um das Leuchten einer bestimmten Linie zu intensivieren, *duplizieren* Sie diese Ebene und setzen Sie die Füllmethode innerhalb der *Ebenen-Palette* auf *Lineares Licht*.



DEN ARM UMTANZEN

6 Sobald Sie genug Linien erstellt haben, die sich um den Arm winden, markieren Sie diese und drücken Strg+E, um sie auf eine Ebene zu reduzieren. Damit es realistisch wirkt, entfernen Sie Teile davon mit dem Radiergummi. Um die Farben zu variieren, drücken Sie Strg+U und passen im sich öffnenden Dialogfenster Farbton/Sättigung den Regler Farbton entsprechend an. ■



So geht's: Machen Sie aus Porträts ein Bild im Comic-Stil Frank, der Fischer

Übertrieben kräftige Farben, ein Hauch von Witz und ein plastischer Look – mit den richtigen Photoshop-Techniken sind Bilder im Comic-Stil, wie die von Gabor Richter, gar nicht so schwierig zu gestalten, wie Sie vielleicht denken.



GABOR RICHTER Photoshop-Profi

PROJEK	T-INFOS
Material	Ausgangsbild auf der Heft-DVD
Zeitaufwan	d ca. 2–3 Stunden
Software	ab Adobe Photoshop CC
Inhalte	maskieren, retuschieren, verflüssigen
	freistellen, Dodge & Burn
Zielgruppe	ambitionierte Anfänger
SEHR LEICH	IT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

hotoshop-Profi Gabor Richter ist vielen sicherlich vor allem für seine witzigen Porträts im Comic-Stil bekannt. Doch wie entstehen seine Arbeiten eigentlich? Diese Frage beantwortet er Ihnen ganz persönlich und Schritt für Schritt in diesem Workshop, in dem er Sie anhand seines aktuellen Werks "Frank, der Fischer" durch einen klassischen Comic-Workflow führt. Erfahren Sie, wie es Ihnen gelingt, Porträts mit einem illustrativen und plastischen Look zu versehen, Köpfe, Augen, Mund und Nase mit Hilfe des Verflüssigen-Filters zu vergrößern und so eine digitale Karikatur zu erstellen. Alles, was Sie dazu benötigen, ist ein passendes Ausgangsbild. Zu Übungszwecken finden Sie unser Beispielbild auf der beiliegenden Heft-DVD. Lernen Sie anhand dessen die einzelnen Techniken kennen, und setzen Sie sie anschließend in eigenen Projekten, mit eigenen Porträts um.



SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ENTSTEHT AUS EINEM PORTRÄT EINE DIGITALE KARIKATUR



GRUNDENTWICKLUNG IN CAMERA RAW

Bevor Sie das Bild in Photoshop bearbeiten, nehmen Sie zunächst ein paar kleinere Korrekturen in den *Grundeinstellungen* von *Camera Raw* vor. Öffnen Sie dazu die *DNG-Datei Frank der Fischer*, die Sie auf der Heft-DVD finden. Damit das Bild nicht zu gelb-stichig wirkt, ziehen Sie den Regler *Farbtemperatur* vom "Warmen" ins "Kühlere" auf 4.600 K. Um eine grafische Wirkung zu erzielen, was natürlich auch zu diesem Style passt, fassen Sie anschließend noch die *Tiefen-und Lichter-Regler* an. Die *Lichter* ziehen Sie *auf* –15 und die *Tiefen auf* +40.



SCHÄRFEN UND FARBEN OPTIMIEREN

2 Im nächsten Schritten wollen wir das Bild etwas nachschärfen. Wählen Sie dazu den dritten Reiter **Details** an. Für eine feine und saubere Schärfe, positionieren Sie den **Radius auf 0,5** und den **Betrag auf 60**. Zum Abschluss der RAW-Bearbeitung sollten Sie den vierten Reiter **HSL/Graustufen** anwählen, um Franks Gesicht vom dunklen Rot zu befreien. Schieben Sie hier im Reiter **Luminanz** den Regler der **Rottöne auf +18** und den Regler der **Orangetöne auf +10**. Öffnen Sie das Bild jetzt über einen Klick auf **Bild öffnen** in Photoshop.



Gabor Richter | 6 Std. Laufzeit | 50 Euro I www.gaborrichter-store.de

GABORRICHTER

KREATIVE PORTRÄTS COMIC-STIL



KOPF VERGRÖSSERN

3 Um den Kopf zu vergrößern, achten Sie darauf, dass Sie sich auf der RAW-Ebe-ne befinden, und wählen Sie den Kopf mit dem **Auswahlellipse-Werkzeug** großzügig aus. Kopieren Sie die Auswahl mit Strg+J auf eine neue Ebene, und rufen Sie mit Strg+T den Transformieren-Modus auf. Damit die Proportionen erhalten bleiben, halten Sie Alt+Umschalt gedrückt, während Sie an einem der Quaderenden ziehen. Achten Sie bei der Positionierung des Kopfes darauf, dass die Höhe identisch mit der im Ursprungsbild ist. Um den Übergang zu optimieren, fügen Sie der Auswahl-Ebene eine Maske hinzu, wählen einen schwarzen, harten Pinsel bei 100 % Deckkraft und maskieren die Bereiche am Hals aus, die Sie nicht benötigen.



KOPF VERFLÜSSIGEN

5 Fassen Sie zu diesem Zeitpunkt alle Ebenen auf einer neuen Ebene zusammen (*Strg+Alt+Umschalt+E*), und gehen Sie zu *Filter > Verflüssigen*. Wählen Sie das Mitziehen-Werkzeug aus, und tasten Sie sich vorsichtig an das Ergebnis heran. Variieren Sie nach Bedarf die Größe der Werkzeugspitze. In der Regel fange ich mit der Form des Kopfes an und taste mich dann Schritt für Schritt an Augen, Augenbrauen, Nase, Mund, Ohren und Zähne heran.



AUGEN, MUND UND NASE VERGRÖSSERN

Natürlich haben sich Nase, Augen und Mund in Schritt 3 ebenfalls vergrö-Bert, als Sie den Kopf vergrößert haben, doch das ist noch nicht ausreichend. Wiederholen Sie daher Schritt 3, kopieren Sie nun jedoch nacheinander das linke Auge, rechte Auge, den Mund und die Nase jeweils auf eine neue Ebene, sodass sich schließlich alle Bereiche des Gesichts auf separaten Ebenen befinden. Danach rufen Sie erneut den Transformieren-Modus auf (Strg+T) und skalieren die einzelnen Elemente beliebig groß. Passen Sie die Übergänge erneut mit Hilfe von Maske und Pinsel an (siehe Schritt 3).



KÖRPER VERFLÜSSIGEN

6 Schlank, stark und moppelig soll er werden – wir arbeiten ja schließlich an einer Figur, die es so im realen Leben nicht gibt. Gehen Sie hier vor, **wie in** Schritt 5 beschrieben, und bearbeiten Sie den Körper so, dass die Beine dünn und die Unterarme dick sind. Auch die Schultern dürfen Sie etwas abrunden. Zudem macht es Sinn, die Kleidung zu begradigen, damit die Falten und Wölbungen verschwinden. Hier sollten Sie mit viel Feingefühl verflüssigen. Besonders gerne verwende ich hier das Fixierungsmasken-Werkzeug, um die Bereiche zu maskieren, die ich schützen möchte, z.B. dann, wenn ich die Jacke begradigen möchte und dabei nicht den bereits verflüssigten Arm demolieren möchte.



FREQUENZTRENNUNG UND RETUSCHE-VORBEREITUNG

Um zerstörte Pixel, die durch das Skalieren und Verflüssigen entstanden sind, wieder zurückzuholen, eignet sich die Frequenztrennung. Hier wird das Motiv in Tonwerte und Details gesplittet. Fassen Sie dazu wieder alle Ebenen auf einer zusammen – zweimal. Wählen Sie die untere Ebene an, und gehen Sie zu Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner (Radius von 10 px). Wählen Sie nun die obere Ebene an, und gehen Sie zu Bild > Korrekturen > Helligkeit & Kontrast. Wichtig: Setzen Sie zuerst einen Haken bei Früheren Wert verwenden, und setzen Sie erst danach den Kontrast auf -50. Im Anschluss gehen Sie zu Filter > Sonstige Filter > Hochpass (Radius von 10 px), und setzen Sie den Modus der oberen Ebene auf Lineares Licht.



FREQUENZTRENNUNG: RETUSCHE I

Jetzt dürfen Sie mit dem Retuschieren loslegen. Das Erste, was wir machen, ist die untere Tonwert-Ebene aus Schritt 7 in ein Smartobjekt umzuwandeln (Rechtsklick auf Ebene > In Smartobjekt konvertieren). Öffnen Sie den Camera-Raw-Filter (ab PS CC), wählen Sie den Reiter Details an, und setzen Sie im Bereich Rauschen reduzieren die Luminanz auf 100, die Luminanzdetails auf 0.

COMIC-STIL KREATIVE PORTRÄTS



FREQUENZTRENNUNG: RETUSCHE II

Photoshop fügt der Ebene aus Schritt 8 automatisch eine Maske hinzu, die Sie mit *Strg+I* umkehren. Mit einem *weißen Pinsel* malen Sie die Bereiche ins Bild hinein, die Sie glätten möchten. Auf der oberen *Detail-Ebene* reparieren Sie die defekten Pixel mit Hilfe des *Kopierstempels*. Achten Sie darauf, dass *Akt. u. darunter* aktiviert ist. Um unschöne Schatten auf der Haut zu entfernen, legen Sie zwischen den zwei neu erstellten Ebenen eine *neue leere Ebene* an. Wählen Sie den *Pinsel* bei 15 % *Deckkraft*, halten Sie die *Alt-Taste* gedrückt, und nehmen Sie so die Farbe der Hauf auf, um mit dieser großzügig über die Bereiche zu malen, die störend sind.



DODGE & BURN

Für mehr Plastizität erstellen Sie eine Dodge-&-Burn-Ebene. Klicken Sie dazu bei gehaltener Alt-Taste auf das Abreissblock-Symbol am Fuße der Ebenenpalette, wählen im sich öffnenden Dialogfenster den Modus Weiches Licht und aktivieren Mit neutraler Farbe... Verwenden Sie abwechselnd einen Pinsel von 5 % Deckkraft mit Weiß für die Lichter und Schwarz für die Tiefen, und arbeiten Sie diese jeweils im Bereich der Haut heraus. Wiederholen Sie diesen Schritt für die Kleidung auf einer neuen Ebene im Modus Ineinanderkopieren ein weiteres Mal.



AUGENFARBE VERÄNDERN

12 Um die Augenfarbe zu verändern, nehmen Sie den *Pinsel* zur Hand, aktivieren Sie den *Maskierungsmodus* (Symbol unter der Werkzeugleiste), und fahren Sie mit dem Pinsel über die Iris. Haben Sie diese ausgewählt, klicken Sie erneut auf das Symbol des *Maskierungsmodus*. Erzeugen Sie eine Einstellungsebene *Selektive Farbkorrektur*, und setzen Sie den Modus der Ebene auf *Linear abwedeln*. In den *Grautönen schieben wir Cyan auf 70* % *und Gelb auf –70* %. Damit es nicht zu kräftig wirkt, reduzieren Sie die *Ebenendeckkraft auf 65* %.



FREISTELLEN

10 Fassen Sie alle Ebenen in einer *Gruppe* zusammen, und wählen Sie den *Zeichenstift* aus. Achten Sie darauf, dass Sie in der *Optionsleiste Pfad* und nicht Form ausgewählt haben. Zum besseren Arbeiten aktiviere ich sehr gerne noch das *Gummiband*, das sich hinter dem Zahnrad-Symbol versteckt. *Ziehen Sie nun Mausklick für Mausklick einen Pfad* um die Person herum. Anschließend klicken Sie mit der *rechten Maustaste* in die Mitte des Pfades und wählen *Auswahl erstellen* – so wandeln Sie den Pfad in eine Auswahl um. Zuletzt wählen Sie die *Gruppe* an und fügen ihr eine *Maske* hinzu. Der Fischer sollte nun freigestellt sein.



T-SHIRT UMFÄRBEN

13 Um das T-Shirt umzufärben, erzeugen Sie eine Einstellungsebene *Farbfläche*. Legen Sie im *Farbwähler eine Wunschfarbe fest*, und setzen Sie den Ebenenmodus auf *Farbe*. Die mitgelieferte Maske kehren Sie mit *Strg+I* um und malen mit einem weißen Pinsel die Farbe dort ins Bild hinein, wo wir sie benötigen. Mit derselben Vorgehensweise hellen Sie nun noch die Zähne auf. Dazu sollten Sie im *Farbwähler natürlich Weiß* festlegen.



HINTERGRUND ERZEUGEN

Für einen schicken Hintergrund erzeugen Sie unterhalb der Person eine neue *Gruppe* und fügen eine Einstellungsebene *Farbfläche* mit dem Farbton #6caeff hinzu. Für einen passenden Lichtspot im Nackenbereich, malen Sie auf einer neuen leeren Ebene (Pinsel, Härte = 0 %) einen großen weißen Punkt ins Bild. Passen Sie Größe und Position im *Transformieren-Modus* (Strg+T) an. Für mehr Tiefe kommt eine Vignette ins Spiel. Ziehen Sie mit dem Auswahlellipse-Werkzeug eine Ellipse auf, und erzeugen Sie im Anschluss eine *Tonwertkorrektur-Einstellungsebene*, die Sie mit Strg+I invertieren (mittlerer Regler = 0,6). Damit die Kontur nicht zu hart wird, doppelklicken Sie die Maske und schieben den Regler für Weiche Kante auf 400 px.

FINALE BEARBEITUNG

📕 Ich empfehle Ihnen, sich für den letzten Schritt Zeit zu nehmen, da es ein großer Beitrag zum finalen Motiv sein kann. Wählen Sie die oberste Ebene an, fassen Sie mit Strg+Alt+Umschalt+E alle Ebenen auf einer neuen Ebene zusammen, und wählen Sie den Camera-Raw-Filter aus. Für einen besseren Look, schieben Sie die Lichter, Tiefen, Weiß, Schwarz sowie die Klarheit jeweils auf +10. Damit die Farben noch kräftiger wirken, positionieren Sie die Dynamik bei +15. Für eine kräftigere Schärfe, wählen Sie den Reiter Details an und setzen den Radius auf 0,5 und den Betrag auf 70.



KREATIVE PORTRÄTS WET-LOOK



Begleitmaterial auf der Heft-DVD

Cooler Look: Texturen mit Fotos verblenden Hinter nassem Glas

Lernen Sie, wie Sie ein nasses Glas direkt vor Ihr Bild legen, um so ein Fenster an einem verregneten Tag oder einen Duschvorhang zu imitieren. DomQuichotte zeigt Ihnen außerdem, wie einfach sich dieser Effekt auch auf andere Porträts anwenden lässt, sobald die Photoshop-Datei einmal erstellt ist.



DOMQUICHOTTE Digital Artist, Retoucher & Artdirector

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-DVD
Zeitaufwand	30 Minuten
Software	ab Photoshop CS 6
Inhalte	Smartobjekte, Photoshop-
	Filter, Ebenenmodi
Zielgruppe	Fotografen & Photoshopper
SEHR LEICHT	LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

n diesem Workshop lernen Sie, wie sie eine authentische Fotomontage erstellen. Innerhalb kürzester Zeit werden Sie in der Lage sein, den Eindruck zu erwecken, als würden Personen oder Objekte direkt hinter einer nassen Glaswand, einem Fenster oder Duschvorhang stehen. Dafür benutzen Sie die Textur eines fotografierten, nassen Fensters.

Durch die geschickte Kombination unterschiedlicher Filter und Ebenenmodi lassen sich realistische Strukturen und Überblendungen erzeugen. Durch das Arbeiten mit Smartobjekten wird die Photoshop-Datei so flexibel aufgebaut, dass sich am Ende das Bild mit nur wenigen Klicks komplett austauschen lässt und so ein völlig neues Motiv entsteht.



SCHRITT FÜR SCHRITT: SO KOMBINIEREN SIE DIE TEXTUR MIT IHREM PORTRÄT



BILDAUSWAHL

Wählen Sie ein Bild, das thematisch – und logisch – zu einer nassen, verregneten (Fenster-)Scheibe passt. Das kann eine Person sein, die nach draußen schaut, ein Gegenstand, der vor einer Fensterscheibe stehen könnte, oder eine Landschaftsaufnahme, die dann umgekehrt aus der Wohnung heraus gezeigt wird. In unserem Beispiel verwenden wir das Bild eines Models, das tatsächlich unter der Dusche stand und bereits selber nass ist. Durch die Fensterscheibe entsteht der Eindruck, als ob wir durch eine Duschscheibe fotografiert hätten. Für dieses Tutorial wird ein gerendertes (bereits retuschiertes) Bild ohne zusätzliche Ebenen benötigt.



SMARTOBJEKT

2 Achten Sie darauf, dass das Bild keine weiteren Ebenen hat. Gehen Sie mit ausgewählter Hintergrundebene auf Ebene > Smartobjekte > In Smartobjekt konvertieren, um die Photoshop-Datei so flexibel wie möglich zu halten. Im Ebenenfenster erscheint ein zusätzliches Icon in der Ebenenvorschau, und der Ebenenname ändert sich in Ebene 0. Benennen Sie die Ebene in Original um.





KREATIVE PORTRÄTS WET-LOOK

>> WÄHLEN SIE EIN BILD, DAS THEMATISCH ZU EINER NASSEN, VERREGNETEN SCHEIBE PASST. <</p>



die Sie auf unserer Heft-DVD finden. Bestätigen Sie mit Platzieren. Photoshop importiert die Textur jetzt in Ihr Dokument und wandelt dieses automatisch in ein Smartobjekt um. So können Sie die Datei beliebig hoch- und runterskalieren (achten Sie dabei jedoch darauf, dass Sie eine Höhe und Breite von über 100 % nicht überschreiten), verschieben, positionieren oder drehen. Damit sich die Textur auch tatsächlich wie eine Fensterscheibe verhält und den Hintergrund durchlässt, muss der Ebenenmodus der Textur auf Hartes Licht gesetzt werden. Da es sich auch bei dieser Ebene um ein Smartobjekt handelt, können Sie die Ebene im Nachhinein ebenfalls verlustfrei nach Belieben skalieren.

Date Pat Image: The Path State Normal Decktraft: 100% Decktraft: 100% Image: The Path State Image: The Path State

EBENE WEICHZEICHNEN

3 Duplizieren Sie das Smartobjekt über Ebene > Ebene duplizieren, und ersetzen Sie in dem entsprechenden Dialog Original Kopie durch Weichzeichnung, um den neuen Ebenennamen zu definieren. Wählen Sie anschließend Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner, und bestimmen Sie den Radius so, dass das Bild kaum noch erkennbar bleibt (in diesem Beispiel: 50 px), und bestätigen Sie mit OK. Da Sie den Filter auf ein Smartobjekt anwenden, erscheint im Ebenenfenster eine Smart-Filter-Maske, darunter der entsprechende Filter. Durch einen Doppelklick auf den Filter lassen sich die Werte jederzeit nachjustieren.

KONTRASTE ANPASSEN

Die Transparenz der eingefügten 5 Textur lässt sich auch über den Kontrast des Bildes steuern. Wählen Sie dafür die soeben eingefügte Ebene aus (falls nicht bereits ausgewählt), und gehen Sie auf Ebene > Neue Einstellungsebene > Helligkeit/Kontrast. Setzen Sie das Häkchen bei Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen, und bestätigen Sie mit OK. So wird die Einstellungsebene zur Schnittmaske; die hier vorgenommenen Einstellungen beziehen sich somit nur auf die Textur und nicht etwa auf das Gesamtbild. Setzen Sie den Kontrast auf 100 und die Helligkeit auf ca. -75.



EIGENE TEXTUR FOTOGRAFIEREN

Möchten Sie Ihre eigene Textur fotografieren und verwenden, ist alles, was Sie dazu benötigen, eine nasse oder verregnete Fensterscheibe und ein Objektiv mit möglichst offener Blende, um den Hintergrund so weit wie möglich in die Unschärfe zu ziehen. Stellen Sie die Kamera parallel zur Scheibe und fokussieren Sie die Wassertropfen. Solange der Hintergrund neutral ist, also keine Farbe und keine starken Luminanzdifferenzen hat, lässt sich das Bild gut als Textur verwenden.

AUFRÄUMEN

6 Wählen Sie die Einstellungsebene Helligkeit/Kontrast (aus Schritt 5) und die Textur (aus Schritt 4) aus, indem Sie diese anwählen und dabei die Umschalt-Taste gedrückt halten. Gehen Sie anschließend zu Ebene > Neu > Gruppe aus Ebenen, um die beiden Ebenen in eine neue Gruppe zu verschieben – so behalten Sie Ordnung. Nennen Sie die Gruppe Fensterscheibe, und blenden Sie die Gruppe für die nächsten Schritte erst einmal wieder aus, indem Sie auf das Augensymbol der Gruppe klicken.





WET-LOOK KREATIVE PORTRÄTS

WASSERSPUR ERSTELLEN

Trestellen Sie eine neue, leere Ebene direkt über der Weichzeichnungs-Ebene, und nennen Sie diese Tropfen. Wählen Sie einen harten, schwarzen Pinsel mit 100 % Deckkraft, und zeichnen Sie manuell vertikale Linien in unterschiedlichen Stärken und Längen über das

gesamte Bild. Achten Sie dabei darauf, dass sich die Linien nicht (oder nur selten) überschneiden. Um gerade Linien mit einem Pinsel zu generieren, klicken Sie zunächst mit dem Pinsel auf eine Stelle. Halten Sie anschließend die Umschalt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf den gewünschten Endpunkt des Pinselstrichs. Photoshop verbindet beide Punkte nun durch eine gerade Linie.





FILTER ANWENDEN

Um die folgenden Einstellungen variabel zu halten, konvertieren Sie die Tropfen-Ebene, wie in Schritt 2 beschrieben, zunächst in ein Smartobjekt. Gehen Sie anschließend auf Filter > Verzerrungsfilter > Schwingungen. Setzen Sie die Parameter im Dialogfenster wie folgt: Art: Sinus, Anzahl der Generatoren: 30, Wellenlänge – Min.:1, Max.: 200, Amplitude – Min.: 1, Max.: 2, Skalieren – Horiz.: 100 %, Vert.: 1 %. Bestätigen Sie mit OK. Die geraden Linien haben nur eine Wasserspur-ähnliche Form bekommen. Um diese Form zu verstärken, wählen Sie Filter > Verzerrungsfilter > Kräuseln, und setzen Sie die Stärke auf 220 % bei einer mittleren Größe.



AUF NASSER FENSTER SCHEIBE MALEN

Sie können diese Technik leicht abgewandelt auch dafür nutzen, um etwas auf eine nasse Fensterscheibe zu schreiben oder zu malen. Wählen Sie dafür ein beliebiges Bild, das Sie wie in Schritt 3 weichzeichnen. allerdings mit einem deutlich höheren Wert (z. B. 150). Nach dem Hinzufügen der Textur fügen Sie eben dieser eine Ebenenmaske hinzu. Auf dieser Ebenenmaske können Sie nun malen und so die Textur entnehmen. Dadurch entsteht der Findruck, dass auf dem Fensterscheibe gemalt wurde.





FINALE WASSERSPUR

Damit die schwarzen Pinselstriche nun zu einer tatsächlichen Wasserspur werden, müssen Sie das unscharfe Bild an genau diesen Stellen wieder scharf werden lassen; oder anders gesprochen: die Weichzeichnungs-Ebene müsste an dieser Stelle durchsichtig sein. So können Sie z. B. die soeben in Schritt 8 erstellten Striche zur Ebenenmaske der Weichzeichnungs-Ebene konvertieren. In diesem Fall werden wir aber einen anderen Weg gehen: Verschieben Sie die Original-Ebene direkt über die Tropfen-Ebene. Wählen Sie anschließend Ebene > In Schnittmaske konvertieren. Nun wird das Originalbild nur an den Stellen sichtbar, an denen die schwarzen Pinselstriche waren. Blenden Sie im letzten Schritt die Fensterscheibe-Gruppe wieder ein - und schon sind Sie fertig.



VARIABEL ANWENDEN

Nun, da Sie die Photoshop-Datei erstellt haben, können Sie diese sehr variabel nutzen. Wählen Sie dafür eines der beiden Smartobjekte der Originaldatei aus, und gehen Sie auf Ebene > Smartobjekte > Erneut mit Datei verknüpfen. Achten Sie dabei darauf, dass das Bild dieselbe Größe hat. Photoshop ersetzt anschließend beide Smartobjekte und wendet so den Effekt auf das neue Bild an. Alternativ dazu können Sie auch den Inhalt des Smartobjektes manuell editieren. Gehen Sie dafür auf Ebene > Smartobjekte > Inhalt bearbeiten. Photoshop öffnen das Bild in einem neuen Dokument. Hier können Sie nun ein anderes Bild platzieren oder dieses modifizieren. Speichern Sie das Bild anschließend über Datei > Speichern und Photoshop aktualisiert die Änderungen. So können Sie den Effekt in kurzer Zeit auf viele Bilder anwenden.



So geht's: Mit Dreieck und Aktion

Low-Poly-Porträt

Erfahren Sie in diesem Workshop, wie Sie den trendigen Low-Poly-Effekt auf Ihre Porträts anwenden und durch den Einsatz von Aktionen beschleunigen.



JAMES PATERSON Autor und Photoshop-Profi

PROJEKT-INFOS

Materia	I	Aus	gansgbild a	auf der H	eft-DVD
Zeitaufv	vand		(ca. 2–3 S	Stunden
Softwar	e			Photos	shop CC
Inhalte	Aktio	nen aufze	ichnen, Eb	enenstile	<mark>, nutzen,</mark>
Filter a	nwend	en, Ausw	ahlen erste	<mark>llen & au</mark>	i <mark>srichten</mark>
Zielgruppe Fans kreativer Porträter		teffekte			
SEHR LE	ICHT	LEICHT	SCHWER	SEHR S	CHWER

Porträts im Low-Poly-Stil sind derzeit äußerst beliebt. Doch was verbirgt sich hinter diesem Trend? Um ein gewünschtes Porträt in diesem Stil zu gestalten, ist in Photoshop etwas Fleißarbeit gefragt. Denn es gibt leider keinen Filter, mit dem diese Technik im Handumdrehen erledigt wäre. Vielmehr kommen hier zahlreiche Dreiecke zum Einsatz, die mal größer, mal feiner das gewünschte Porträt abstrahiert nachbilden. Jedes Dreieck wird dabei per Hand mit dem Polygonlasso-Werkzeug aufgezogen.

Das Ausgangsbild für diesen Workshop finden Sie auf unserer beiliegenden Heft-DVD. Sie können aber natürlich auch gerne ein eigenes Bild verwenden. Hierzu eignet sich jede Art von Porträt. Dabei muss es sich nicht zwingend um eine Person handeln, auch eine Foto Ihres Haustiers eignet sich für diese Technik gut. Die grundlegende Technik für diesen Stil ist sehr einfach. Zunächst wählen Sie einen Bildbereich mit dem Polygonlasso-Werkzeug in Form eines Dreiecks aus. Dann kommt der Weichzeichnungsfilter Durchschnitt berechnen zum Einsatz, der den durchschnittlichen Farbton des ausgewählten Bereichs berechnet. Diesen Vorgang wiederholen Sie, bis Sie fertig sind. Um ihn etwas zu beschleunigen, werden wir Ihnen zeigen, wie Sie eine Aktion aufzeichnen und sie per Shortcut abspielen. Das Einzige, was Sie noch selbst machen müssen, ist, die Dreiecke aufzuziehen. Bevor wir in den Workshop einsteigen noch eine Vorwarnung: Für dieses Projekt benötigen Sie viel Zeit und Geduld. Für unser finales Bild haben wir knapp drei Stunden und über 1.000 Ebenen benötigt. Doch eins ist sicher: Das Ergebnis wird Sie für Ihre Mühen entlohnen.

Begleitmaterial auf der Heft-DVD





EINE AKTION ANLEGEN

¹ Öffnen Sie das Ausgangsbild *Polygon*, zommen Sie an das Gesicht heran, und erzeugen Sie per Klick auf das Symbol in der Ebenen-Palette eine *neue Ebene*. Wählen Sie das *Polygonlasso-Werkzeug*, und ziehen Sie ein Dreieck auf. Gehen Sie zu *Fenster > Aktionen*, klicken Sie im Aktionen-Dialogfenster auf *Neuen Satz erstel-Ien*, und benennen Sie den Satz. Klicken Sie auf *Neue Aktion erstellen*, *benennen* Sie diese ebenfalls, legen Sie einen *Shortcut* fest, und bestätigen Sie mit *Aufzeichnen*.



KANTEN KLARER DEFINIEREN

Klicken Sie auf das FX-Symbol am Fuße der Ebenen-Palette, wählen Sie aus dem Drop-down-Menü Kontur, und öffnen Sie so das Dialogfenster Ebenensti-Ie. Wählen Sie folgende Einstellungen: Größe = 1 px, Position = Innen, Füllmethode = Differenz, Deckkraft = 100 %. Wählen Sie für Farbe Weiß, indem Sie auf die Farbfläche klicken, um so den Farbwähler zu öffnen. Geben Sie hinter den Buchstaben C, M, Y und K jeweils den Wert 0 ein. Bestätigen Sie beide Dialogfenster mit OK, stoppen Sie die Aufzeichnung, und löschen Sie die oberen beiden Ebenen.



DAS PORTRÄT MIT DREIECKEN AUFFÜLLEN

5 Ziehen Sie ein Dreieck auf, spielen Sie die Aktion ab, und wiederholen Sie diesen Vorgang bis das Porträt bedeckt ist. Achten Sie darauf, dass Sie die Dreiecke über Bereiche aufziehen, die eine ähnliche Farbgebung aufweisen. Ziehen Sie das Dreieck z.B. nicht über Haut und Lippen auf. Arbeiten Sie möglichst genau. Jedes neue Dreieck sollte das Nachbardreieck exakt an der Ecke treffen, sodass sich diese optimal zu einem Gesamtbild zusammenfügen. Ziehen Sie in Bereichen mit Details (Augen) kleinere, in flächigen Bereichen (Wangen) größere Dreicke auf.



WEICHZEICHNER: DURCHSCHNITT BERECHNEN

2 Achten Sie nun darauf, was Sie anklicken, da Sie ab sofort alle Schritte in der Aktion aufzeichnen. Klicken Sie die *Hintergrund-Ebene* an, drücken Sie *Strg+J*, um die Auswahl des Dreiecks auf einer neuen Ebene abzulegen. Klicken Sie in der Ebenen-Palette mit gehaltener *Strg-Taste* auf die *Ebenenminiatur* der Dreieck-Ebene, um die Auswahl zu laden. Gehen Sie zu *Filter > Weichzeichnungsfilter > Durchschnitt berechnen*. Heben Sie die Auswahl über *Strg+D* wieder auf.



DREIECK AN RASTER AUSRICHTEN

Gehen Sie zu Photoshop CC bzw. Bearbeiten > Voreinstellungen, wählen Sie Hilfslinien, Raster und Slices, und legen Sie im Bereich Raster für Rasterlinie alle einen Wert von 10 mm fest, wählen Sie eine beliebige Farbe (hier: Rot), und bestätigen Sie mit OK. Gehen Sie zu Ansicht > Anzeigen > Raster, dann zu Ansicht > Ausrichten an > Raster. Ziehen Sie ein Dreieck auf, und Sie stellen fest, dass sich dieses an das Raster anschmiegt wie bei einem Magneten. Drücken Sie den in Schritt 1 festgelegten Shortcut, um die Aktion zu starten.

FEINSCHLIFF

Haben Sie das Porträt bedeckt, rechts-6 klicken Sie eine beliebige Dreieck-Ebene und wählen aus dem Drop-down-Menü Ebenenstil löschen. Klicken Sie auf das FX-Symbol, und wählen Sie Verlaufsüberlagerung mit folgenden Werten: Füllmethode: Weiches Licht, Verlauf: Schwarz-zu-Weiß, Deckkraft: 20 %, Winkel: 40. Wählen Sie dann Kontur mit diesen Einstellungen: Füllmethode: Multiplizieren, Deckkraft: 6 %, Farbe: Schwarz. Bestätigen Sie mit OK. Rechtsklicken Sie diese Ebene, und wählen Sie Ebenenstil kopieren. Wählen Sie alle Ebenen aus (unterste Ebene anwählen > hochscrollen > Umschalt gedrückt halten > oberste Ebene anklicken). Rechtsklicken Sie eine Ebene, und wählen Sie Ebenenstil einfügen. Mit dem Kopierstempel können Sie nun die Ränder an den Armen und in den Haaren optimieren.







Erschaffen Sie ein surreales Porträt, und lernen Sie, wie Sie mit Photoshop unterschiedliche Bilder gekonnt miteinander verblenden.



JAMES PATERSON Autor und Photoshop-Profi

antastische Szenerien und surreale Bilderwelten sind mit Photoshop im Handumdrehen umsetzbar – beherrschen Sie einige essenzielle Funktionen sind Ihrer Fantasie somit keinerlei Grenzen gesetzt. In diesem Workshop zeigen wir Ihnen, wie Sie ein ausgefallenes Porträt erstellen, in dem Sie ein Gesicht mit hölzernen Bauklötzchen kombinieren.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt hier in der richtigen Kombination aus verschiedenen *Füllmethoden* und Photoshops *Mischoptionen*, die Sie im Dialog der *Ebenenstile* finden. In unserem Bildbeispiel kommt die Füllmethode *Multiplizieren* verstärkt zum Einsatz. Diese hat jedoch die Eigenschaft, die Ebenen abzudunkeln. Im Falle der hier verwendeten Bauklötzchen bedeutet dies, dass alle Risse und Schatten des Holzes mit in das Porträt übernommen werden. Das hat leider den Nachteil, dass das Porträt insgesamt an Helligkeit verlieren wird. Um dem entgegenzuwirken bedienen wir uns den *Mischoptionen*. Mit diesen ist es möglich, ausgewählte Pixel an der Oberfläche der Bauklötze partiell zu entfernen und so ein sauberes und helleres Bildergebnis zu erlangen.

Noch ein Tipp für alle Fotogafen: Alle bei diesem Workshop verwendeten Bilder wurden bei einfachem Tageslicht – Licht kommt von links – aufgenommen. Wenn Sie also Ihr eigenes Porträt für die Bearbeitung nutzen wollen, achten Sie darauf, dieselbe Lichtsituation zu schaffen, indem Sie Ihr Motiv vor einer homogenen Wand mit einem Fenster zur Linken der Kamera positionieren. So können Sie die Holzklotz-Bilder von der Heft-DVD auch für Ihre eigenen Porträts verwenden. Viel Spaß beim Bearbeiten!

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-DVD
Zeitaufwand	ca. 1 Stunde
Software	Photoshop CS6
Inhalte	Ebenen miteinander verblenden:
Füllmetho	den, Ebenenmasken, Schnittmasken
Zielgruppe	Fans von surrealen Kunstwerken
SEHR LEICHT	LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

Begleitmaterial auf der Heft-DVD



GESICHT FREISTELLEN

Öffnen Sie das Ausgangsbild und den Hintergrund in Photoshop. In der Datei Offnen Sie das Ausgangsbild und Gen Finnen Bernen Sie Markieren Sie mit dem Schnellauswahl-Werkzeug Gesicht, Haare und Arm. Um die Auswahl zu optimieren, öffnen Sie Kante verbessern mit Radius 4, und fahren Sie über die Haare, um diese vollständig auszuwählen. Setzen Sie die Ausgabe auf Neue Ebene, und bestätigen Sie mit OK. Wählen Sie das Verschieben-Werkzeug, und ziehen Sie die Ebene in die Hintergrund-Datei.





BAUKLÖTZE EINFÜGEN

2 Gehen Sie zu **Bearbeiten** > **Formgitter.** Setzen Sie jeweils einen Ankerpunkt auf den Arm, die Brust und das Gesicht, und verziehen Sie das Gitter im Bereich des Arms in eine aufrechte Position. Öffnen Sie anschließend das Bild Holzkloetze-2, und ziehen Sie es mit dem Verschieben-Werkzeug in Ihre Datei. Positionieren Sie die Bauklötze vor dem Arm und passen Sie sie mit Transformieren (Strg+T) in Größe und Höhe an. Ebenso können Sie das Gesicht noch anpassen.



EBENEN VERBLENDEN

3 Ändern Sie die *Füllmethode* der *Bauklotz-Ebene* in *Multiplizieren*. Per Doppel-klick auf die Ebene gelangen Sie zu den *Ebenenstilen*. Ziehen Sie in den Mischoptionen im Bereich Ausblenden den oberen Schieberegler mit gedrückter Alt-Taste nach links, um die Lichter zu überblenden. Wählen Sie im Anschluss aus dem Drop-down-Menü Rot, und machen Sie das Gleiche erneut. Rechtsklicken Sie nun die Bauklotz-Ebene, und wählen Sie Schnittmaske erstellen.



BAUKLÖTZE HINZUFÜGEN

Duplizieren Sie die Ebenen **Gesicht** und **Bauklotz 1**, und platzieren Sie die Koningen im der Sternen Sterne Kopien unter den Original-Ebenen. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste zwischen die Ebenen-Kopien, um die Schnittmaske aufzuheben, und wählen Sie per Rechtsklick Ebenenstil löschen. Wählen Sie die Ebene Bauklotz 1-Kopie an, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und fügen Sie eine Ebenenmaske hinzu, die so vollständig schwarz gefüllt ist. Legen Sie nun mit einem weißen Pinsel, einige Bauklötze im unteren und seitlichen Bereich wieder frei.



BAUKLÖTZE MIT HAUT FÜLLEN

Wählen Sie die Gesicht-Ebene an, nehmen Sie das Lasso-Werkzeug zur Hand, **und wählen Sie einen** Teil des Arms aus. Drücken Sie **Strg+J**, um die Auswahl auf eine neue Ebene zu kopieren, und ziehen Sie sie über die Bauklotz-Ebene mit der schwarzen Maske. Erstellen Sie eine Schnittmaske, drücken Sie Strg+T, transformieren und verschieben Sie die Ebene, bis die Blöcke mit Haut gefüllt sind, und stellen Sie Füllmethode auf Multiplizieren, und reduzieren Sie die Deckkraft etwas.



OPTIMIEREN UND FERTIGSTELLEN

6 Bearbeiten Sie die anderen Bereiche ussindigen sinderen Sie Fügen Sie neue Bauklotz-Bilder für das Gesicht hinzu, und und arbeiten Sie Bearbeiten Sie die anderen Bereiche des Porträts auf die gleiche Weise. mit Ebenenmasken und Schnittmasken, um saubere Kanten zu erzeugen und bestimmte Bereiche zu verbergen. Erstellen Sie zu guter Letzt eine neue Ebene, und bessern Sie grobe und unschöne Stellen mit dem Kopierstempel aus.

Mixed-Media: So verleihen Sie Ihrem Foto einen gemalten Look Porträts mit 3D-Effekt

Die Arbeiten des französischen Künstlers Sébastien Del Grosso sind wohl nahezu jedem Photoshopper bekannt. Wir haben seine Werke unter die Lupe genommen und zeigen Ihnen, wie auch Sie Ihre Porträts mit ein paar pfiffigen Tricks schnell und einfach in eine Zeichnung mit 3D-Charakter verwandeln.



TOM WELSH Autor und Photoshop-Profi

alb Fotografie, halb Zeichnung – mit diesem Stil hat sich der französische Künstler Sébastien Del Grosso in der Photoshop-Szene einen Namen gemacht. Doch wie entsteht dieser Look? Der Künstler selbst kombiniert seine Digitalfotos in Photoshop mit händisch nachgezeichneten Skizzen. Doch wir zeigen Ihnen hier eine Technik, mit der Sie schneller und einfacher ans Ziel gelangen. Und das Beste daran: Sie benötigen keine Zeichenkenntnisse.

Für diesen Workshop benötigen Sie ein Porträtfoto sowie das Foto einer Hand, die einen Bleistift hält – beides haben wir Ihnen wie gewohnt

auf unserer Heft-DVD zur Verfügung gestellt. Möchten Sie die Ausgangsbilder selbst fotografieren, schießen Sie das Porträt vor einem einfarbigen, schlichten Hintergrund, um es sich beim anschließenden Bearbeiten des Bildes einfacher zu machen. Die Hand legen Sie am besten auf einem weißen Hintergrund, wie einem schlichten Blatt Papier, ab. Achten Sie darauf, diese direkt von oben zu fotografieren. Bei der Bearbeitung des Bildes kommt hauptsächlich Photoshops Filtergalerie zum Einsatz, um Mal- und Zeicheneffekte sowie verschiedene Texturen auf das Bild anwenden zu können. Verblendet werden diese dann mit Hilfe von zahlreichen Ebenen unterschiedlichster Deckkraft und verschiedenen Füllmethoden. Auch wenn es das finale Bild nicht vermuten lässt, diesen Effekt zu erstellen ist einfacher als Sie jetzt vielleicht noch denken mögen.



MIXED-MEDIA KREATIVE PORTRÄTS

PROJEKT-INFOS

Sketching HB

8)

Zielgruppe	Fans traditioneller Kunst
Ebenen verble	enden, Füllmethoden gekonnt nutzen
Inhalte	gezeichneter Look per Filtergalerie,
Software	ab Photoshop CS5
Zeitaufwand	ca. 30 Minuten
Material	Ausgangsbilder auf der Heft-DVD

SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

WHSmith

KREATIVE PORTRÄTS MIXED-MEDIA



EBENE DUPLIZIEREN UND BENENNEN

Öffnen Sie das Ausgangsbild **Porträt.jpg** von der beiliegenden Heft-DVD, und **duplizieren** Sie im ersten Schritt die **Hintergrundebene** über **Strg+J** insgesamt **drei Mal**. Um stets den Überblick über die einzelnen Ebenen zu wahren, sollten Sie diese entsprechend benennen. Gehen Sie hier von unten nach oben vor: **Farbpapiercollage**, **Leuchtende Konturen** und **Schwarzweiß**.



DETAILS WIEDER ZURÜCKHOLEN

Blenden Sie die Ebene Leuchtende Konturen mit einem Klick auf das Augensymbol ein, und wählen Sie sie an. Gehen Sie zu Filter > Filtergalerie, und wählen Sie Stilisierungsfilter > Leuchtende Konturen mit den Einstellungen: Kantenbreite = 5, Kantenhelligkeit = 8 und Glättung = 5. Bestätigen Sie mit OK. Invertieren Sie die Ebene über Strg+I, und entsättigen Sie sie mit Strg+Umschalt+U. Setzen Sie die Füllmethode auf Multiplizieren und die Deckkaft auf 70 %. Fügen Sie die unteren Ebenen mit Strg+Umschalt+Alt+E auf einer Ebene zusammen und nennen sie Gemälde.



FOTO IN EIN GEMÄLDE VERWANDELN

2 Klicken Sie die Ebene Farbpapiercollage an, und blenden Sie die restlichen Ebenen zunächst mit einem Klick auf das Augensymbol aus. Gehen Sie zu Filter > Filtergalerie, und wählen Sie im neuen Fenster Kunstfilter > Farbpapiercollage mit folgenden Einstellungen: Anzahl Stufen = 7, Abstraktionsgrad = 3 und Umsetzungsgenauigkeit = 2. Bestätigen Sie mit OK. Zurück in der Ebenen-Palette setzen Sie die Füllmethode der Ebene auf Luminanz bei 40 % Deckkraft.



EINE AUSSENLINIE ZEICHNEN

Wählen Sie die Ebene Schwarzweiß an und entsättigen Sie diese mit Strg+Umschalt+U. Duplizieren Sie die Ebene (Strg+J), invertieren Sie die Kopie (Strg+I), und setzen Sie die Füllmethode der Kopie auf Farbig abwedeln. Es wird Ihnen eine weiße Arbeitsfläche angezeigt. Um das Bild wieder hervorzuholen, gehen Sie zu Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner mit einem Radius von etwa 60 px. Fügen Sie erneut alle Ebenen auf einer neuen zusammen (Strg+Umschalt+Alt+E), und nennen Sie diese Ebene Skizze.

10.

AQUARELL-LOOK

Ziehen Sie die Ebene Gemälde an die zweite Position innerhalb der Ebenenp-Palette unter die Ebene Skizze. Fügen Sie der Ebene Skizze eine Maske hinzu. Nehmen Sie das Pinsel-Werkzeug mit der Farbe Schwarz zur Hand, klicken Sie mit der rechten Maustaste, und wählen Sie im sich öffnenden Dialogfenster den Pinsel Öl mittl. Pinsel nasse Ränder, den Sie unter den Aquarellpinseln finden. Legen Sie eine recht große Pinselspitze fest, und fahren Sie mit dieser auf der Maske über Ihre Skizze, um das darunterliegende Bild zum Vorschein zu bringen. Um die Ränder besser auszublenden, reduzieren Sie die Pinsel-Deckkraft und fahren erneut über die Ränder.



-otos: Future Publishing; Text und Bildbearbeitung: Tom Wels Übersetzung und Screenshots: Nicole Kusza

AUF DER MASKE ARBEITEN

Wenn Sie auf einer Ebenenmaske arbeiten, stellen Sie zunächst Hinter- und Vordergrundfarbe mit der Taste D auf Schwarz und Weiß zurück. Nun können Sie schnell und einfach mit der Taste X zwischen den beiden Farben wechseln, um, wie in unserem Workshop, Bildbereiche entweder hervorzuholen oder zu verbergen. Begleitmaterial auf der Heft-DVD

MIXED-MEDIA KREATIVE PORTRÄTS



HOLEN SIE DEN KÜNSTLER INS BILD

6 Öffnen Sie *Hand.jpg* von der Heft-DVD, und wählen Sie die Hand mit dem *Schnellauswahl-Werkzeug* aus. Achten Sie darauf, dass Sie auch den Schatten auswählen – für ein realistischeres Ergebnis. Ziehen Sie die Hand mit dem *Verschieben-Werkzeug* in Ihre Datei, platzieren Sie sie in der rechten, unteren Ecke, und nennen Sie die Ebene *Hand*. Rufen Sie *Frei transformieren* auf (*Strg+T*), halten Sie *Umschalt* gedrückt und ziehen Sie die Hand so groß auf, dass der Stift über dem Auge der Frau zum Liegen kommt. Heben Sie die Auswahl über *Strg+D* auf.



VERLEIHEN SIE DER HAND EINEN SCHATTEN

Duplizieren Sie die *Hand-Ebene*, und blenden Sie die Kopie aus. Wählen Sie die *Hand-Ebene* an, entsättigen Sie diese mit *Strg+Umschalt+U*, und setzen Sie die Füllmethode auf *Multiplizieren*. So haben Sie eine Basis für einen Schatten geschaffen, der sich optimal mit dem Papier verblendet. Fügen Sie der Ebene nun eine *Maske* hinzu, um die harten Kanten abzuschwächen. Fahren Sie dazu mit einem *weichen, runden Pinsel* bei einer *Größe von etwa 1.000 px* und einer *Deckkraft von* 60 % über die Schattenränder der Hand. Nennen Sie die Ebene nun *Hand Schatten*.



MEHR TIEFE FÜR EINEN 3D-EFFEKT

8 Wählen Sie die Ebene *Hand Kopie* an, und blenden Sie sie wieder ein. Fügen Sie ihr eine *Ebenenmaske* hinzu, und fahren Sie auf dieser mit einem schwarzen Pinsel um die Ränder der Hand, um den Schatten wieder ins Bild zu holen und den Hintergrund der Hand vollständig zu entfernen. Variieren Sie dabei die *Größe* sowie den *Härtegrad* der Pinselspitze für ein exaktes Ergebnis.



STRUKTURIERTES PAPIER ERSTELLEN

10 Noch mehr Authentizität erhält Ihr Gemälde, indem Sie einen *Hintergrund aus Papier* einfügen. Erzeugen Sie dazu eine *neue leere Ebene*, und platzieren Sie diese an zweiter Position innerhalb der Ebenen-Palette. Drücken Sie *Umschalt+F5*, um das Dialogfenster *Fläche füllen* aufzurufen, und füllen Sie die Ebenen mit der *Farbe Weiß* bei 100 % *Deckkraft*. Gehen Sie dann zu *Filter* > *Filtergalerie* und wählen *Strukturierungsfilter* > *Mit Struktur* versehen mit folgenden Einstellungen: *Skalierung* = 70 % und *Reliefhöhe* = 4. Bestätigen Sie den Dialog, und setzen Sie die Füllmethode der Ebene auf *Multiplizieren*. Achten Sie darauf, dass die Ebene der Hand sich an oberster Stelle der Ebenen-Palette befindet.



BILDBEREICHE GEZIELT AUFHELLEN

9 Nun haben wir die Basis unseres Porträts geschaffen. Um dem Bild nun noch einen authentischen Aquarell-Look zu verleihen, gehen Sie zurück zur *Gemälde-Ebene*. Wählen Sie diese an, und fügen Sie ihr eine *Maske* hinzu. Nehmen Sie dann einen *schwarzen Pinsel* bei etwa 20 % *Deckkraft* zur Hand, und fahren Sie mit diesem über die dunkleren Bereiche des Gesichts und der Haare, um diese *aufzuhellen*. Reduzieren Sie die *Ebenendeckkraft auf etwa* 85 %, um das gesamte Bild leicht aufzuhellen. Gehen Sie hier ganz nach Ihrem Gusto vor.



DEM BILD EINEN EINHEITLICHEN LOOK VERLEIHEN

Damit Ihr Bild schließlich einen einheitlichen Gesamtlook erhält, erzeugen Sie eine *Einstellungsebene Farbbalance*. Wählen Sie nacheinander im Bereich *Farbton* die *Tiefen, Mitteltöne* und *Lichter* an, und erhöhen Sie in allen drei Bereichen den *Gelbanteil* ein wenig (etwa auf einen Wert von –1 bis –2), um einen leichten, gelben Farbstich zu erzeugen. Für etwas mehr *Kontrast* erzeugen Sie eine *Einstellungsebene Gradationskurve*, und formen Sie eine *leichte S-Kurve*.



Profi-Tipps: 40 geniale Photoshop-Techniken

Die Tricks der Profis





BEAUTY-RETUSCHE

Hauptberuflich ist Nili Bertschi im Sicherheitsdienst tätig, doch Fotografieren und Bildbearbeiten sind ihre großen Leidenschaften. www.nili-photography.ch

DARK-ART-COMPOSINGS

Der österreichische Photoshop-Profi ist seit Jahren als Digitalkünstler, Fotograf, Workshop-Trainer und Buchautor in der Szene tätig. www.brownzart.at

EINFACH KREATIV

JAMARI LIOR

DRAMATISCHE BILDLOOKS DomQuichotte arbeitet als Digital Artist, Retoucher und Art-Director für renommierte Fotografen und

Agenturen in L.A. und Berlin. www.fx-ray.com

MÄRCHENHAFTE BILDLOOKS Die Fotokünstlerin, Fotografin und Autorin Jamari

Lior bietet Shootings und Workshops für Fotografen und Models an. www.jamari-lior.com

Wir haben den Meistern ihres Fachs auf die Finger geschaut: Anhand ihrer aktuellen Werke präsentieren Ihnen sieben Vollblut-Photoshopper ihre besten Photoshop-Kniffe für kreative Bilderwelten. Mit diesen teils ganz einfachen Tricks und Tipps werden Sie Ihre Bilder und Ihren Workflow entscheidend verbessern. Probieren Sie es aus!

DOMQUICHOTTE



JOHN WILHELM

SPLASH-FOTOGRAFIE

Der Spezialist für Werbung, Tabletop und People aus Aschaffenburg bietet Workshops in seinem Studio oder auf Fotoreisen an. www.ah-photo.de

HUMORVOLLE FAMILIENPORTRÄTS

Der hauptberufliche IT-Leiter widmet sich der Fotografie und der Bildbearbeitung in seiner Freizeit. www.facebook.com/johnwilhelmisaphotoholic



ALCA .

Splash-Fotografie

Will man mehrere Splashfotos zu einem Kunstwerk vereinen, ist es besonders wichtig, dass alle Bilder der Serie mit denselben Einstellungen gemacht und entwickelt werden. Experte Alexander Heinrichs weiß, worauf es außerdem noch ankommt.



FEHLERKORREKTUR

1 Um kleine Bildfehler zu erkennen, legen Sie eine Einstellungsebene *Tonwertkorrektur* an und beschneiden die *Schwarz- und Weiß-Werte* stark. So werden Fehler besser sichtbar und können mit dem *Ausbessern-Werkzeug* entfernt werden. Löschen Sie die Einstellungsebene anschließend.



EINFÜGEN DER GEÖFFNETEN AUGEN

2 Kopieren > Einfügen Sie die geöffneten Augen in Ihre Datei, und reduzieren Sie die Deckkraft auf 50 %. Mit dem Transformations-Werkzeug drehen Sie den Bildausschnitt so, dass Augen und Wimpern deckungsgleich sind. Erhöhen Sie die Deckkraft. Legen Sie die Augen mit einer Maske frei.



FARBANPASSUNGEN

3 Wenn Sie zwei Splashes aus unterschiedlichen Bildern einbauen, passen Sie die Farben mit einer Einstellungsebene Selektive Farbkorrektur an. Hier wurde bei der Farbe Gelb das Cyan reduziert und Gelb erhöht und dann mithilfe einer Maske nur auf den linken, großen Splash begrenzt.



REDUKTION ROTER ÄDERCHEN

Gerötete Augen korrigieren Sie am besten mit einer Einstellungsebene *Farbton/Sättigung*. Aktivieren Sie die *Rottöne, reduzieren Sie die Sättigung*, und *erhöhen Sie die Helligkeit*. Zwar verschwinden die Äderchen so nicht vollständig, werden durch die Entsättigung jedoch weniger sichtbar.



KONTRASTOPTIMIERUNG

5 Die Kontraste steigern Sie durch eine Einstellungsebene Schwarzweiß im Modus Weiches Licht. Vorteil: Der Kontrast wird erhöht, ohne dass die Sättigung steigt. Die Farben werden durch die Art der SW-Konvertierung gezielt aufgehellt oder abgedunkelt, die Stärke steuern Sie über die Deckkraft.



FINALER BILDLOOK

6 Um dem Bild den letzten Schliff zu verleihen, fassen Sie alle Ebenen mit **Strg+Umschalt+Alt+E** zu einer neuen Ebene zusammen. Wir haben die finalen Änderungen im **Camera-Raw-Filter** durchgeführt. Welche Änderung Sie hier vornehmen, ist eine Frage des persönlichen Geschmacks.



Märchenhafte Bildlooks

"Die kleine Meerjungfrau" heißt die hier vorgestellte Arbeit von Jamari Lior. Charakteristisch für die Arbeiten der Künstlerin ist der verträumte und märchenhafte Look Ihrer Bilder, den sie ihnen mithilfe von weichem Licht und gezielter Farbgebung verleiht. Tauchen Sie ab in Jamaris Märchenwelt, und lassen Sie sich verzaubern.



GEEIGNETE LOCATION FINDEN

Versuchen Sie, die Location kurz vor dem Shooting oder zu einer Uhrzeit zu besichtigen, die der des geplanten Shootings entspricht. Das betrifft vor allem Outdoorlocations. Doch auch Indoor kann dies essenziell sein, wenn Sie mit vorhandenem Licht arbeiten möchten und dafür Lichtmenge und -richtung kennen sollten. Die Location, für die ich mich entschieden habe, befand sich unmittelbar am Rhein und war recht sandig. Mich faszinierten vor allem die geschwungen gewachsenen Bäume. Außer einem Reflektor war keine Lichtanlage mit an Bord. Für märchenhafte Bilder eignet sich sanftes Licht. Sehr hartes Licht lässt die Details in Location und Kostüm weniger zur Geltung kommen.



BILDAUSSCHNITT FESTLEGEN

2 Den Bildausschnitt wählte ich dem Kostüm und der Location entsprechend: Ein enges Porträt hätte hier das Thema nicht transportiert. Zu nah rangehen wollte ich auch nicht, da handelsübliche Meerjungfrauenkostüme aus der Nähe doch sehr nach bedrucktem Badeanzug aussehen.



FARBKORREKTUREN

3 Mit Photoshop haben Sie die Möglichkeit, das Kostüm im Hinblick auf *Farbe und Struktur* aufzuwerten, insbesondere Farbänderungen sind leicht zu bewerkstelligen. Hier gibt es viele verschiedene Möglichkeiten der Farbanpassung, so zum Beispiel die Einstellungsebene Farbton/Sättigung.



HINTERGUND AUSTAUSCHEN

Gefallen Ihnen nur Teile der Location, können Sie andere in Photoshop einfach austauschen. In unserem Fall hat mir die Location nicht rundum gefallen. Vor allem der helle und wenig strukturierte Boden hat mich gestört, und ich war der Meinung, dass mehr Wasser ins Bild muss.



GESAMTE FARBGEBUNG ÄNDERN

5 Da aufgrund der Location die Wasser-Assoziation fehlte, wollte ich dem Bild zudem einen blauen Farbstich verleihen. Auch die Bäume erschienen mir so märchenhafter als im ursprünglichen Grün. Weitere Bearbeitungsschritte waren die Anpassung der Kontraste und eine Vignettierung.



Die Tricks der Profis 🚪

EINFACH KREATIV

2 mart

L.

BERTSCHI

NIL

Beauty-Retusche

Glänzende Augen mit langen Wimpern und perfekt geschminkte Lippen – welche Frau wünscht sich das nicht? Wie Sie diese Perfektion mit Photoshop erzeugen, erfahren Sie von NiLi Bertschi in sechs Tipps – für eine schnelle und natürliche Retusche.



STÖRUNGEN ENTFERNEN

Die störenden Haare am Auge korrigieren Sie mit dem Stempel-Werkzeug, kleine Hautunreinheiten oder Pigmentflecken hingegen mit dem Bereichsreparatur-Pinsel und dem Ausbessern-Werkzeug. Lassen Sie einzelne Pigmentflecken stehen, so erhalten Sie ein natürliches Ergebnis.



HAUTRETUSCHE

2 Für die Hautretusche duplizieren Sie die Hintergrund-Ebene (**Strg+J**), wählen Sie den Filter **Matter machen** mit den passenden Werten, fügen Sie der Ebene eine Maske hinzu, und invertieren Sie sie (**Strg+I**). Malen Sie mit einem weißen Pinsel die Hautpartien frei (**Ebenendeckkraft** reduziert).



AUGEN AUFHELLEN

Buplizieren Sie die Hintergrund-Ebene (Strg+J), und setzen Sie diese in den Modus Negativ multiplizieren, um das Bild aufzuhellen. Fügen Sie der Ebene eine Maske hinzu, invertieren Sie sie (Strg+I), und malen Sie mit einem weichen, weißen Pinsel die Pupillen frei (Ebenendeckkraft 5 bis 15 %).



LIPPENKORREKTUR UND AUGENBRAUEN

Die *Lippenkonturen* korrigieren Sie mit dem *Stempel-Werkzeug* auf einer *neuen, leeren Ebene*. Achten Sie darauf, dass in der Optionsleiste *Akt. u. darunter* angewählt ist. Anschließend reduzieren Sie die *Ebenendeckkraft* auf 80 %, da zu perfekte Konturen schnell unnatürlich wirken.



ZÄHNE AUFHELLEN

5 Um die Zähne aufzuhelllen, arbeiten Sie erneut auf einer Ebenenkopie. Nehmen Sie den Abwedler zur Hand, legen Sie in der Optionsleiste im Bereich Mitteltöne bei Belichtung 10 % fest, und fahren Sie mit dem Werkzeug über die Zähne. Reduzieren Sie die Ebenendeckkraft auf 40 %.



MEHR KONTRAST MIT DODGE & BURN

6 Erzeugen Sie eine *neue, leere Ebene* im Modus *Weiches Licht*, und füllen Sie diese über *Bearbeiten > Fläche füllen* mit 50 % *Grau*. Betonen Sie mit dem *Abwedler* (*Belichtung* 11 %) die hellen und mit dem *Nachbelichter* (*Belichtung* 11 %) die dunklen Bereiche. Reduzieren Sie die *Deckkraft*.
Die Tricks **der Profis**

WWW Interface



"BROWNZ" BRAUNSCHMID

Die Tricks der Profis

Dark-Art-Composings

Dark-Art ist unter Bildbearbeitern ein äußerst beliebtes Genre. Brownz zeigt Ihnen anhand seines Composings "Das Mädchen aus dem Wasser", worauf es bei der Gestaltung einer solchen Arbeit ankommt, und wo Sie die passende Inspiration finden.



LASSEN SIE SICH INSPIRIEREN

Um für dieses Genre neue Ideen zu finden, empfehle ich jedem, sich im Internet umzusehen. Suchbegriffe wie Dark-Art oder Fantasy-Art liefern tolle Ergebnisse. Ebenso kann ich die Bildersuche auf Deviantart.com empfehlen, die täglich eine schier endlose Fülle an Inspirationen liefert.



SKIZZE ERSTELLEN

Bevor Sie loslegen, sollten Sie unbedingt eine kleine Skizze des geplanten Composings anlegen. So erleichtern Sie sich die Arbeit enorm. Dazu müssen Sie auch nicht Picasso sein, um hier eine Grundlage zu schaffen - wie Sie auch an meinem Bild im Screenshot sehen können.



ELEMENTE FREISTELLEN

Freistellen muss nicht Stunden dauern. Bei Studiofotos nutze ich häufig Auswahl > Fokusbereich und optimiere danach mit Kante verbessern und dem entsprechenden Ausbesserungspinsel. Kombiniert mit überlagerten Bildern erhalte ich so schnell überzeugende und homogene Ergebnisse.



FÜLLMETHODEN NUTZEN

Weiche Übergänge und Überlagerungen sind der Schlüssel zum Erfolg. Dazu eignen sich Füllmethoden optimal. Meine Favoriten sind: Ineinanderkopieren, Weiches Licht, Multiplizieren und Negativ multiplizieren. Um Effekte zu verstärken, verwende ich Überblendungen auch gerne zweimal.



VORDERGRUND EINSETZEN

5 Ganz nach dem Motto: **Vordergrund macht Bild gesund**, sollten Sie, wann immer es möglich ist, ein oder mehrere Elemente in den Vordergrund einbauen. Im Falle meines Bildes entschied ich mich für einen Hai - so erhält das Bild zum einen mehr Tiefe und wirkt zum anderen interessanter.



CAMERA-RAW-FILTER

6 Den **Camera-Raw-Filter (ab Photoshop CC)** nutze ich sehr gerne zur finalen Bearbeitung. Dazu lege ich zunächst alle Ebenen über Strg+Umschalt+Alt+E auf einer neuen Ebene ab, gehe zu Filter > Camera-Raw-Filter und erzeuge dort im Reiter Teiltonung spannende Bildlooks.

Braunschn "Brownz" Peter, Bildbearbeitung: Stefan Gesell, Adobe Stock, RAW Exchange;

Fotos:



Storytelling

Früher oder später erwischt es jeden Fotografen: Aus anfangs kleinen Bildmanipulationen entstehen mit der Zeit aufwendige Composings - so war es wohl auch bei Pavel Kaplun. Bekannt für surreale Bildgeschichten, erzählt er Ihnen mit dem hier gezeigten Werk die Geschichte von Pavel, Olga, Miho und der Pavel Kaplun GmbH.



STORYBOARD

Wer Geschichten erzählen will, braucht eine Geschichte in Form eines Storyboards. In meinem Fall wollte ich unser Team zeigen, jeder mit einem passenden Accessoire, das für eine bestimmte Dienstleistung steht (Fotografie, Film und Reise). Die Umgebung sollte einen nostalgisch-eleganten Look haben, daher entschied ich mich für ein Irland-Motiv.



SAUBER FREISTELLEN

nach Freistellungsaufgabe unterschiedliche Techniken zum Einsatz: das Pfad-Werkzeug für die Umrisse, Maskieren mit filigranen Pinseln für Haare und Bart sowie die Tonwertkorrektur und Ineinanderkopieren für lange, feine Haare auf grauem Grund.



REALITÄTSNAHE SCHATTEN

Beim Fotografieren achten wir auf eine fast schattenfreie Umgebung, doch das ist im wahren Leben selten der Fall. Deshalb sollten Sie Ihre Elemente und Personen durch nachträgliche Schatten realer wirken lassen. Achten Sie darauf, dass diese zu den Personen und zur Kulisse passen - Sie werden sehen, so erhält Ihr Bild mehr Tiefe und Dynamik.

Die Tricks der Profis



LICHT- & FARBEFFEKTE

Etwas Drama tut jedem Bild gut. Hierfür wählen wir dynamische Farb- und Lichteffekte, idealerweise in *Komplementärfarben*, wie zum Beispiel Orange und Blau. Erzeugen Sie dazu *Einstellungsebenen* bei geringer *Deckkraft* und im Modus *Weiches Licht* oder *Normal*, und setzen Sie so einzelne Akzente hinter der Gruppe, damit das Bild nicht flach wirkt.



HARMONISCHES GESAMTBILD

5 Um den Eindruck einer realen Szenerie zu verstärken, stimmen Sie nun die einzelnen Bildelemente farblich aufeinander ab. Hierzu empfiehlt sich eine *Einstellungsebene Color-Lookup* (ab Photoshop CS6). Probieren Sie die einzelnen Looks einfach durch. In unserem Bildbeispiel eignen sich die Looks *Crisp Warm, Horror Blue* oder *Futuristic Bleak*.



SPECIAL EFFECTS

Achten Sie bei Composings auch auf kleine Details, diese machen die Qualität aus. Hier kamen auf einer eigenen Ebene *Pinselspitzen für Raucheffekte* bei geringer *Deckkraft* zum Einsatz. Zum einen im Bereich der Pfeife und zum anderen hinter der Filmkamera. Das Resultat: mehr Tiefe, realistischeres Flair und verstärkte, subtile Dramatik.

DOMQUICHOTTE

(UBY

A.0.1

Die Tricks der Profis



Dramatische Bildlooks

DomQuichotte ist in der Photoshop-Szene wohl am besten für seine coolen Bildlooks, detailreichen Composings und Highend-Retuschen bekannt. Doch mit welchen Techniken seine Werke entstehen, wissen nur die wenigsten. Erfahren Sie, wie der Profi arbeitet.

EQUIPMENT UND LICHT-SETUP

Der ursprüngliche Plan war das Motiv komplett zu blitzen. Insgesamt wurden sechs Blitzköpfe und zwei Reflektoren verwendet. Eine 120er Octabox, die rechts neben dem Auto stand und als Hauptlichtquelle diente. Ein Striplight mit Grid an einem Galgenstativ, das direkt über dem Model befestigt wurde. Ein Blitzkopf, der gegen einen Sunbounce-Reflektor blitzt und Beine und Koffer aufhellt. Eine Softbox, die den sichtbaren, hinteren Bereich des Autos ausleuchtet. Ein weiterer Blitzkopf auf einem silbernen Reflektor innerhalb des Cockpits, um den Innenbereich des Autos auszuleuchten. Und ein letzter Blitzkopf unter dem Auto, der dafür sorgt, dass der Nebel, der aus einer Nebelmaschine (ebenfalls unter dem Auto) kommt, beleuchtet wird. Das Ergebnis lässt sich durchaus sehen (siehe Bild links), allerdings wird sämtliche Eigenbeleuchtung des Autos natürlich vollständig weggeblitzt und der Rauch aus der Nebelmaschine sehr dominant. Deshalb habe ich für diese Aufnahme nur das Einstelllicht der Blitzköpfe genutzt. Das Ergebnis ist nicht unbedingt schlechter, aber definitiv anders.

RAW-ENTWICKLUNG

Metallische Objekte, wie das Auto, lassen sich in der Raw-Konvertierung mit dem *Klarheits-Regler* gut herausarbeiten. Für (unretuschierte) Haut ist der Klarheits-Regler der größte Feind; er sorgt dafür, dass eine Person alt und entstellt aussieht. Aus diesem Grund arbeite ich mit unterschiedlichen Raw-Konvertierungen, die ich in Photoshop entsprechend ausmaskiere. In diesem Fall gab es drei Entwicklungen: das Originalbild mit kleinen Anpassungen der Tiefen und Lichter, der mit einem *Klarheits-Wert* von 100 versehene Bereich, der das Auto plastischer wirken lässt, und eine nachbelichtete Version, um die zu dunklen Stellen, wie Beine und Füße, nachträglich aufzuhellen.

KFZ-KENNZEICHEN

Um Missbrauch vorzubeugen, sollten Autokennzeichen unkenntlich gemacht werden. Ich habe hier das Kennzeichen durch meinen Firmen-Namen "FX-Ray" ersetzt. Dabei wurde der ursprüngliche Inhalt überstempelt und mit der Schriftart Euro Plate (im Internet kostenlos erhältlich) überschrieben und perspektivisch angepasst. Damit das Kennzeichen authentisch wirkt, habe ich den Ebenstil Abgeflachte Kante und Relief mit Kante nach außen und den entsprechenden Farben für Tiefen und Lichter auf die Ebene angewandt.

KÖRPERRETUSCHE

Als Fan der *Frequenztrennung* habe ich das Bild, nachdem die unterschiedlichen RAW-Entwicklungen und die aus dem Hintergrund entfernten Elemente zusammengeführt wurden, mit dieser Technik bearbeitet. Zu oft habe ich gesehen, dass ein *Gesicht perfekt retuschiert*, aber der *Rest des Körper nur stiefmütterlich* bearbeitet war. Insbesondere Knie und Füße werden gerne ausgelassen!

LICHT

Bei so einem Bild bietet es sich natürlich an, die Lichter des Autos prominent herauszuarbeiten. Dafür eignen sich unterschiedliche Techniken. Zum Beispiel eine neue Ebene im Ebenenmodus *Weiches Licht*, auf der mit einem *weißen, weichen Pinsel* und *ca.* 10 % *Deckkraft* die Lichtstrahlen nachgezogen oder neu generiert werden, wie hier bei den Scheinwerfern oder der Innenbeleuchtung. Eine Ebene im Ebenenmodus *Farbe* erlaubt es, den farbigen Lichtkegel der Blinker durch einfaches *Umpinseln mit der entsprechenden Farbe* zu erweitern. Und eine Ebene im Ebenenmodus *Negativ multiplizieren* bringt durch Auftragen eines Hellorange den Blinker noch mehr zum Leuchten.



BILDLOOK

G Um der Bildwirkung den letzten Schliff zu verpassen, habe ich nach Abspeichern der Photoshop-Datei eine Lightroom-Vorgabe aus meinem aktuellen Buch **Die Bildlooks der Profis**, das im Rheinwerk-Verlag erschienen ist, angewandt (*siehe Seite* 115). Das Preset **Dynamic Wave** schneidet die Tiefen ab, sodass kein reines Schwarz mehr vorhanden ist. Neben Kontrast-Anpassungen wird die Dynamik der Bildes erhöht, die Lichter leicht ins Gelbe und die Tiefen stark ins bläuliche gerückt. Das Lightroom-Preset ist unter http://bit.ly/1g7AtRk erhältlich.



Die Tricks der Profis



Humorvolle Familienporträts

Möchten Sie ein witziges Composing erstellen, benötigen Sie natürlich Photoshop- und Bildgestaltungskenntnisse. Doch ohne kreative Idee nützt Ihnen auch dieses Wissen leider nichts. Erfahren Sie von John Wilhelm, wie sich selbst alltägliche Situationen im Kopf fantasievoll weiterentwickeln und mit Photoshop realisieren lassen.

FOKUS- UND BELICHTUNGSREIHE

Damit im Bild alle Elemente gleich scharf sind, empfehle ich Ihnen, diese zunächst *einzeln aufzunehmen* und anschließend *in Photoshop zu kombinieren*. Ebenso sollten Sie bei einer Szene wie dieser eine *Belichtungsreihe* fotografieren, die Sie zu einem *HDR-Bild zusammenfügen*, um den gesamten Dynamikumfang abzubilden. Ohne dieses Vorgehen ist es trotz der Aufnahme im RAW-Format kaum möglich, Struktur und Farbe im Fenster zu erkennen.

BILDER KOMBINIEREN

2 Um die Bilder der Fokus- und Belichtungsreihen zu überlagern, arbeite ich gerne manuell. Gehen Sie zu **Datei > Skripten > In Stapel laden**, wählen Sie die Bilder aus und aktivieren Sie die Option **Quellbilder nach Möglichkeit automatisch ausrichten**. Danach fügen Sie allen Ebenen – bis auf eine Ebene, die Sie als Grundlage verwenden – eine **schwarze Maske** hinzu und bringen mit einem **weichen**, **weißen Pinsel** die korrekt belichteten Stellen wieder zurück ins Bild.

FARBGEBUNG OPTIMIEREN

3 Für eine stimmige Farbgebung färbe ich das Hemd meiner Tochter gelb ein. Erstellen Sie eine *leere Ebene* oberhalb der Ebene, die Sie färben möchten. Halten Sie die *Alt-Taste* gedrückt, entnehmen Sie das Gelb aus dem Omelett und fülllen Sie die Ebene mit dem *Füllwerkzeug* in dieser Farbe. Den Modus setzen Sie auf *Farbe*. Fügen Sie der Ebene eine schwarze Maske hinzu, und holen Sie die Bereiche, die gefärbt werden sollen, *mit einem weißen, weichen Pinsel* hervor.

DEN BLICK DES BETRACHTERS LENKEN

Um den Blick des Betrachters auf das zentrale Motiv zu lenken, erzeugen Sie eine Einstellungsebene **Tonwertkorrektur** und ziehen den **unteren**, **weißen Regler** bei gedrückter **Alt-Taste** so weit nach **links**, bis in den gewünschten Bereichen Strukturen sichtbar werden. Danach färben Sie die Maske der Einstellungsebene schwarz und malen die gewünschten Bereiche mit einem **weißen**, **weichen Pinsel** wieder ins Bild. Achten Sie darauf, Überbelichtungen zu vermeiden.

LETZTE FEINHEITEN

otos und Bildbearbeitung: John Wilhelr

5 Damit das Bild lebendiger wirkt, habe ich nachträglich noch die glühende Herdplatte und die Bratpfanne mit flüssigem Fett fotografiert und ins Bild eingefügt. Die letzte wichtige Zutat war der Rauch. Diesen können Sie entweder mit Hilfe eines echten *Rauchfotos* im Modus *Ineinanderkopieren* oder *Weiches Licht* einblenden oder viel einfacher: Sie erstellen einen *Rauchpinsel aus einer Wolke* oder laden sich *Pinselsets* aus dem Netz herunter.

Steampunk: Zukunftsvisionen im Retrolook OUT OF THE DARK

Mechanische Monster, dampfbetriebene Waffen und Kleider, wie sie um die Wende zum 20. Jahrhundert getragen wurden – Science-Fiction im Retrolook, das ist Steampunk. Erfahren Sie, wie dieser Stil in Photoshop entsteht.



JUREK GRALAK Photoshop- & Cinema-4D-Profi

_			 	
	• 1		1.11	 . Y
-			111	

Material	Ausgan	gsbilder a	auf der Heft-DVD
Zeitaufwan	d	17	ca. 8 Stunden
Software		a	b Photoshop CC
Inhalte g	uter Bildaufb	au, Elem	ente verblenden,
Nebel mal	en, Licht ma	len, Ebene	enstile einsetzen
Zielgruppe	the second second		Fortgeschrittene
SEHR LEICH	IT LEICHT	SCHWER	SEHR SCHWER

Die Arbeit für ein neues Projekt beginnt nicht in Photoshop. Ich investiere mindestens genauso viel Zeit in die Vorbereitungen. Angefangen bei der Inspiration über das Erstellen einer Skizze bis hin zum Organisieren und Herstellen der Requisiten. Auch für das Artwork dieses Workshops war einiges an Vorarbeit nötig. Die Inspiration zu diesem Werk habe ich im Internet gefunden. Hier bin ich zufällig über ein Bild von Cory Jespersen mit dem mechanischen Skorpion gestolpert. Auf meiner Lieblingsplattform pinterest.com habe ich nach weiteren Bildern zu dem Thema Steampunk und Maschinen gesucht und wurde fündig. Auf diese Weise nahm die Idee schnell konkrete Formen an.

Um meine Szene wirklich in der fantastischen Welt des Steampunks spielen zu lassen, mussten sowohl das Styling der Models als auch die Requisiten in dieses Thema passen. Je mehr man schon beim Shooting verwirklichen kann, umso glaubhafter wikt es dann im späteren Composing. Um die Szene so umsetzen zu können, wie ich das im Kopf hatte, fehlte noch ein weiterer Protagonist: der mechanische Skorpion. Ich habe mich dafür entschieden, diesen komplett in der 3D-Software Cinema 4D zu erstellen. Auch hier habe ich als Erstes Bilder von Roboterinsekten als Referenzen gesucht.

Dieser Workshop ist ein Auszug aus dem Buch "Traumfabrik Photoshop" aus dem Rheinwerk Verlag. Da die gesamte Bearbeitung des Artworks sehr umfangreich ist, steige ich hier direkt in das Zusammenfügen des Composings ein. Auf die Porträtkorrekturen in Camera Raw, das Freistellen der Elemente und das Erstellen des Bodens sowie des Skorpions wird hier nicht näher eingegangen. Sie finden das gesamte, bereits bearbeitete Ausgangsmaterial auf der Heft-DVD, sodass Sie direkt mit dem Zusammenfügen des Composings loslegen können. Viel Spaß.

MAKING-OF: SHOOTING UND SET-AUFBAU



Um das Ausgangsmaterial für ein Composing zu fotografieren, sollten Sie, wenn möglich, vor einem neutral-grauen Hintergrund fotografieren. Dies bringt einige Vorteile mit sich: 1. keine farbigen Reflexionen auf dem Model, die bei farbigem Hintergrund auftreten können (es sei denn, das ist gewollt); 2. meist sehr gute Separation von Model und Hintergrund, was das spätere Freistellen unheimlich erleichtert; 3. die Möglichkeit, in Photoshop mit der Überlagerungstechnik zu arbeiten, was das Einfügen von neuen Hintergründen extrem erleichtert.

Bei der Lichtführung sollten Sie schon beachten, dass sich das Model klar vom Hintergrund separiert. Das können Sie unter Umständen durch einen Blitz, der auf den Hintergrund gerichtet ist, lösen. Beim Freistellen in Photoshop werden Sie froh sein, wenn Sie klare Konturen erkennen können.

Das Wichtigste ist, dass Sie versuchen, bereits mit der Lichtsetzung beim Fotoshooting die spätere Lichtsituation im Composing nachzubauen. Dies erleichtert es Ihnen, dem Composing eine reale Wirkung zu verleihen. Ausgangsbilder mit komplett anderen Lichtsituationen, als sie im Composing vorherrschen werden, sind meist nicht zu gebrauchen. Kleinere Mängel können Sie jedoch unter Umständen noch korrigieren.

Für dieses Artwork habe ich mich für ein klassisches Licht-Set-up mit zwei Streiflichtern von hinten links 1 und rechts 2 und einer Oktabox 3 als Aufheller von vorn entschieden. Beim Bild des flüchtenden Paares hatte das Streiflicht auf der rechten Seite den Zweck, das Licht der Laterne zu imitieren. Darum habe ich dies auch etwas stärker eingestellt. Das linke Streiflicht diente nur als kleiner Aufheller von hinten. Das Fülllicht mit der Oktabox von vorn hat den Zweck, die Grundhelligkeit ins Bild zu bringen, damit die Details nicht in den Schatten verschwinden.

Auch für die beiden Porträts habe ich dieses Licht-Set-up genutzt. Lediglich die beiden Streiflichter habe ich etwa gleich stark eingestellt, um auf beiden Seiten des Gesichts ein schönes Streiflicht zu erhalten, was den Bildern einen dramatisch-cinematischen Charakter verleiht.

TRAUMFABRIK PHOTOSHOP



Fünf Meister ihres Fachs zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie faszinierende Artworks und außergewöhnliche Composings erschaffen. Egal ob 3D-Technik, düstere Dark Art, fantastische Steampunk-Vision oder gemaltes Kunstwerk im Disney-Stil – lassen Sie sich von den Beispielen Ihrer Vorbilder inspirieren.

Rheinwerk Verlag I 365 Seiten I 39,90 Euro I ISBN 978-3-8362-3856-4 www.rheinwerk-verlag.de/3909 SCHRITT FÜR SCHRITT: SO ENTSTEHT DAS STEAMPUNK-COMPOSING



NEUES DOKUMENT ERSTELLEN

Legen Sie eine Datei mit 4000 x 6000 px bei 300 px an. Dies ist eine schöne Größe, um auch feine Details bearbeiten zu können. Sollte Ihnen die Größe des Dokuments für Ihre Rechnerleistung zu mächtig sein, können Sie die Abmessungen halbieren. So wird zwar die Qualität etwas beeinträchtigt, doch zum Arbeiten geht es auf jeden Fall. Ich arbeite immer im 8-Bit-Modus und im sRGB-Farbprofil. Mit 16 Bit würde mir das Dokument viel zu groß werden. Wenn Sie aber genug Rechenleistung haben, nutzen Sie ruhig 16 Bit.

ELEMENTE VEREINEN

Öffnen Sie Portraet_Frau_freigestellt.psd, Portraet_Mann_freigestellt.psd und Skorpion_ freigestellt.psd von der Heft-DVD, und laden Sie die Datei Fluechtendes Paar freigestellt.psd unter www.digitalphoto.de/heft herunter. Ziehen Sie ein Objekt nach dem anderen mit aktiviertem Verschieben-Werkzeug in das vorbereitete Dokument. Achten Sie beim Skorpion darauf, dass Sie anstatt

einer Ebene den Gruppenordner anwählen, um den Skorpion ins neue Dokument zu ziehen. So werden alle darin enthaltenen Ebenen in einem Zug in das neue Dokument gebracht. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollte Ihr Dokument in etwa wie im Screenshot ausschauen.



Begleitmaterial

ELEMENTE ANORDNEN

Bevor Sie mit dem eigentlichen Bild beginnen, sollten Sie sich über den Bildaufbau bewusst werden. Beim diesem Artwork ist der Aufbau relativ komplex, da wir zwei Szenen in einem Bild vereinen wollen. Hier habe ich zwei "goldene Spiralen" verwendet (hier rot dargestellt): Eine lenkt den Blick von den Porträts hinunter über das fliehende Paar hin zum Skorpion, der hier genau im goldenen Schnitt liegt. Die andere Spirale macht das Umgekehrte und lenkt den Blick von der unteren Szene weg zu den Porträts. Ordnen Sie die Elemente im Bild wie im Screenshot an, und platzieren Sie die Ebenen so, dass die hinteren Elemente auch im Ebenenbaum unten liegen, also von unten nach oben: Mann > Frau > Skorpion > Paar. Laden Sie sich das Dokument Goldene_Spirale.psd ins Bild, und passen Sie diese, wie im Screenshot zu sehen, an das Bild an. Danach transformieren Sie über Strg+T die einzelnen Ebenen so, dass diese in einer harmonischen Anordnung zueinander stehen. Orientieren Sie sich hier an der goldenen Spirale. Die beiden Porträts wurden horizontal gespiegelt, da sonst der Stachel des Skorpions zu viel von der Frau verdeckt hätte. Unsere Hauptelemente stehen noch etwas "nackig" im Bild. Dies ändern wir nun, indem wir die ersten Hintergrundelemente einfügen und eine Basislichtstimmung definieren.

TIPP

DIE GOLDENE SPIRALE

Die goldene Spirale (auch Fibonacci-Spirale) ist eine Erweiterung des goldenen Schnitts. Sie entsteht, indem man jeweils die kleinere Fläche 1 des goldenen Schnitts wiederum mit dem goldenen Schnitt teilt und die Diagonalen der größeren Fläche 2 jeweils mit einem Viertelkreis verbindet. Dies wird ca. neunmal wiederholt. Das daraus resultierende Seitenverhältnis von 61,8% zu 38.2 % wirkt für das menschliche Auge harmonisch, vermutlich weil es so oft in der Natur vorkommt.



) EIN GUTER BILDAUFBAU **TRÄGT ENORM ZU EINEM** GELUNGENEN RESULTAT BEI. ((JUREK GRALAK, PHOTOSHOP-PROFI



Die leere Ebene im Dokument benennen Sie mit Hintergrund Grau. Hier werden nun die ersten Tonwerte definiert. Blenden Sie mit gehaltener Umschalt-Taste und einem Klick auf die Maskenvorschau die Maske der Frau aus. Nehmen Sie mit der Pipette einen mittleren Grauton aus dem Hintergrund auf, und füllen Sie anschließend mit dem Füll-Werkzeug die Ebene Hintergrund Grau mit diesem Grauton. Aktivieren Sie die Maske wieder. Variieren Sie den Farbton über den Helligkeitsregler im Dialogfenster Farbe (Fenster > Farbe), und beginnen Sie, mit einer weichen Pinselspitze hellere und dunklere Bereiche auf die Ebene zu malen. Setzen Sie hinter den Porträts hellere Werte und am Rand und im unteren Bereich des Bildes dunklere Werte.



STEAMPUNK EINFACH KREATIV

HINTERGRUNDTEXTUR

5 Fügen Sie als Nächstes die Datei *Hintergrundtextur.jpg* in Ihre Datei ein, indem Sie sie direkt aus Ihrem Dateibrowser ins Bild ziehen. Platzieren Sie sie im oberen Bereich des Composings, stellen Sie die Füllmethode auf *Weiches Licht*, und reduzieren Sie die *Deckkraft auf 44*%. Fügen Sie der Ebene nun eine *Maske* hinzu, und maskieren Sie die untere

Kante der Textur mit schwarzer Farbe und einer weichen Pinselspitze. Fügen Sie als Letztes eine Einstellungsebene Tonwertkorrektur als Schnittmaske über der Textur ein, und korrigieren Sie die Mitteltöne auf 0,89.





BODENTEXTUR HINZUFÜGEN UND ANPASSEN

6 Öffnen Sie die Datei **Boden_fertig.tif**, und ziehen Sie sie in Ihr Bild. Setzen Sie die Füllmethode auf **Weiches Licht**. Je nachdem, wie dunkel Sie den Hintergrund gewählt haben, wird diese Textur schlecht sichtbar sein. Sollte es zu dunkel sein, können Sie jederzeit auf die Ebene **Hintergrund Grau** wechseln und den Farbton mit einer etwas helleren Farbe übermalen. Nun muss die Bodentextur über den Befehl **Frei transformieren (Strg+T)** dem Bild angepasst werden. Über das Symbol **Verformen** können Sie der Textur einen Schwung verpassen, sodass es ausschaut, als ob die Straße in einer Kurve verläuft. Probieren Sie ruhig etwas herum. Da das Bild als Smartobjekt in Photoshop eingefügt wird, können Sie die Transformation jederzeit korrigieren. Sollte die Textur kein Smartobjekt sein, wandeln Sie die Ebene vor dem Transformieren über **Filter > Für Smart-Filter konvertieren** um. Achten Sie beim Transformieren auf die Perspektive und die Größe der Pflastersteine.



BODEN VERFEINERN

Als letzten Schritt sollten Sie dem Boden noch den Feinschliff geben. Die Textur sollte im Bereich des Paars etwas mehr hervorgehoben werden, damit der Blick des Betrachters auf diesen Teil gelenkt wird. Dies können Sie sehr einfach lösen, indem Sie die Bodentextur mit *Strg+J* duplizieren. Nun erscheint der Boden allerdings auf der ganzen Fläche etwas heller. Darum erstellen Sie auf der neuen Bodenebene eine *Maske* und maskieren mit einer *weichen Pinselspitze* und *schwarzer Farbe* die Teile aus, die nicht sichtbar sein sollen.



STADT INS BILD EINFÜGEN

Als Hintergrund habe ich ein Bild einer alten Stadt – übrigens wie der Skorpion ein 3D-Bild – gewählt. Durch seine Flucht bildet es einen schönen Hintergrund zur unteren Szene. Verfahren Sie mit der Datei **Stadt.jpg** wie mit der Bodentextur, und wechseln Sie auch hier zur Füllmethode **Weiches Licht**. Zur besseren Übersicht sollten Sie die **Ebenen mit den beiden Porträts ausblenden**. Über **Strg+T** passen Sie das Bild der unteren Szene so an, dass Perspektive und Größenverhältnis zwischen der Stadt und den Figuren im Vordergrund einigermaßen glaubhaft sind. Fügen Sie der Stadt-Ebene eine Maske hinzu, und maskieren Sie die Ränder oben und unten aus, sodass nur noch ein Teil in der Mitte sichtbar bleibt. Blenden Sie Porträts wieder ein, stellen Sie fest, dass fast die gesamte Stadt hinter ihnen liegt. Dies ist aber nicht weiter tragisch, da wir das zu einem späteren Zeitpunkt noch ändern werden.



FARBLOOK DEFINIEREN

Um schon in einer frühen Phase des Composings zu wissen, in welche Richtung die Farbgebung gehen wird, definiere ich gerne einen Basisfarblook. Für diesen Zweck verwende ich am liebsten die Einstellungsebenen *Color Lookup*. Ich klicke mich gerne durch alle Presets, um verschiedene Varianten auszutesten. Manchmal kombiniere ich auch mehrere Color Lookups miteinander. Ich habe mich hier für die Presets *Smokey* und *Kodak 5218 Kodak 2383* entschieden, wobei Sie die *Deckkraft* beim zweiten auf *44% reduzieren* sollten. Schieben Sie die Color Lookups innerhalb der *Ebenen-Palette ganz nach oben*, damit alle Objekte in Ihrem Bild davon beeinflusst werden. Das Bild wirkt jetzt viel harmonischer und bekommt einen ganz anderen Charakter.

PORTRÄTS AUSARBEITEN

Legen Sie in der Ebenen-Palette zu oberst eine Einstellungsebene Schwarzweiß an, und nennen Sie diese Checklayer. Betrachten Sie das Bild nun in den puren Tonwerten, Sie erkennen sofort, wo im Bild noch ein paar Korrekturen vorgenommen werden müssen. Zunächst lassen Sie die unschönen Kanten unten an den Porträts verschwinden. Dies machen Sie mit einer Maske. Da Sie aber schon eine Maske vom Freisteller haben, es aber vermeiden sollten, auf dieser zu arbeiten, bedienen Sie sich eines kleinen Tricks: Blenden Sie den Checklayer aus, wählen Sie die Ebene Frau an, fügen diese Ebene über Strg+G einer Gruppe hinzu und benennen Sie diese Frau. Fügen Sie der Gruppe eine Maske hinzu, nehmen Sie einen weichen, schwarzen Pinsel, und maskieren Sie die Kante des Porträts. ▶



EINFACH KREATIV STEAMPUNK

NEBELSTRUKTUR EINMALEN

Laden Sie die Datei Nebelpinsel_wayofart.abr (siehe Heft-DVD) in Ihre Pinselpalette, und wählen Sie den Pinsel Nebel_wayofart_1 aus. Verfeinern Sie die Maske aus Schritt 10, indem Sie mit 50% Deckkraft abwechselnd mit weißer und schwarzer Farbe eine feine Nebelstruktur einmalen. Wiederholen Sie diese Schritte beim Mann. Blenden Sie den Checklayer erneut ein. Die Hell-Dunkel-Verteilung ist noch etwas mau. Um den Blick auf die Porträts zu lenken, hellen Sie den Bereich direkt auf und dunkeln den Randbereich des Bildes ab. Um dem Bild gleich noch einen gewissen Steamy-Look zu geben, arbeiten Sie mit den zuvor geladenen Nebelpinseln. Welchen Sie dafür auswählen, entscheiden Sie selbst. Blenden Sie den Checklayer wieder aus. Wählen Sie mit ausgewähltem Pinsel und gedrückter Alt-Taste eine helle Farbe aus dem Bild aus, und ändern Sie im Farbe-Bedienfeld mittels Helligkeitsregler den Tonwert der aufgenommenen Farbe, indem Sie den Regler etwas nach rechts schieben. Malen Sie mit dieser Farbe auf einer neuen Ebene Nebel Zentrum den Bereich hinter den Porträts etwas heller. Regulieren Sie die Intensität der Ebene mittels Pinsel-Deckkraft.





VIGNETTE EINMALEN

12 Wenn Sie mit dem hellen Bereich zufrieden sind, erstellen Sie eine *neue Ebene*, und wiederholen Sie die letzten Schritte mit einer *dunkleren Farbe vom Rand des Bildes*. Schieben Sie dieses Mal den *Helligkeits-Regler* der Farbe nach links, um diese etwas dunkler zu machen. Malen Sie nun wieder auf einer neuen Ebene *Nebel dunkel außen* am Rand des Bildes eine Vignette ein. Überprüfen Sie die Änderungen mittels *Checklayer*.



NEBEL ALS TRENNELEMENT

13 Um die obere und die untere Szene des Bildes optisch besser zu trennen, bedienen Sie sich der in den Schritten 10, 11 und 12 gezeigten Techniken. Ziel ist es, die Porträts optisch etwas weiter in den Hintergrund zu rücken, da die untere Szene final noch dunkler werden wird. Ansonsten würde der Blick zu stark auf die obere Szene schweifen. Legen Sie also eine *neue Ebene über den Porträts* an, wählen Sie eine *helle Farbe aus dem Bild*, passen Sie die *Helligkeit* über den Regler im *Farbe-Bedienfeld* an, und bearbeiten Sie mit dem *Nebelpinsel* den Übergang am unteren Bereich der Porträts. Arbeiten Sie mit *mehreren solchen Ebenen*, und wechseln Sie auch zu *dunkleren Farben*. Das verleiht dem Bild mehr Tiefe.



LAMPEN ZUM LEUCHTEN BRINGEN

15 Ziehen Sie das Bild *Gluehbirne.jpg* ins Bild, setzen Sie die Füllmethode auf *Farbig abwedeln*, und transformieren Sie das Bild mit *Strg+T* so weit, dass die Glühbirne direkt auf der Lampe der Waffe sitzt. Maskieren Sie die äußeren Bereiche aus, sodass nur noch der Glühfaden in der Lampe sichtbar bleibt. Um den Schein der Lampe zu verstärken, legen Sie eine neue *Ebene* über der Ebene *Glühbirne* an und wählen die Füllmethode *Ineinanderkopieren*. Nehmen Sie mit der *Pipette* einen hellen gelben Farbton aus der Glühbirne auf, und machen Sie diesen nochmals einen Tick heller. Malen Sie mit einem *weichen Pinsel* einen kleinen Punkt auf die Lampe. Vergrößern Sie diesen über *Strg+T*, bis ein heller Schein um die Lampe entsteht, und setzen Sie die *Ebenendeckkraft auf* 66 %.

BASISKORREKTUREN

14 Die Gesichter wirken etwas fad. Für mehr Konstrast, erstellen Sie eine Einstellungsebene Gradationskurven als Schnittmaske zur Gruppe Porträts und formen die Kurve in eine leichte S-Form. Als Nächstes gilt es, die beiden Porträts ein wenig voneinander zu trennen. Malen Sie dazu auf einer neuen Ebene mit einem Nebelpinsel bei geringer Deckkraft vorsichtig ein bisschen Atmosphäre ein. So rückt der Mann optisch ein wenig nach hinten. Beim Fotografieren der Frau waren die Streiflichter, die von schräg hinten links auf sie gerichtet waren,



im Vergleich zum Mann zu schwach eingestellt. Legen Sie sich dafür eine *neue Ebene als Schnittmaske zur Frau* an, und setzen Sie die Füllmethode auf *Weiches Licht*. Wählen Sie den Pinsel mit einer *weichen, weißen Spitze,* und malen Sie diese Lichter bei *geringer Deckkraft* ein. Optimieren Sie das Ergebnis mit einer *Maske*.

WEITERE ELEMENTE

Für den klassischen Steampunk-Look widmen wir uns erneut dem Hintergrund. Laden Sie die Pinsel steampunk.abr von der Heft-DVD, die vorgefertigte Steampunk-Elemente enthalten. Wir benötigen die Pinsel 1, 4, 5 und 9. Erstellen Sie eine Gruppe Formteile HG, und platzieren Sie diese direkt über der Ebene mit der Stadt. Malen Sie die Elemente mit dem Pinsel nun nacheinander auf separate Ebenen. Verwenden Sie eine dunkle bis helle Grautöne bei 100 % Deckkraft. Passen Sie die Größe der Elemente über Strg+T nach Ihren Wünschen an, und reduzieren Sie die Deckkraft falls nötig, sodass die Strukturen nicht zu dominant wirken. zum Schluss maskieren Sie die Strukturen noch im Bereich, wo die Porträts ins Transparente auslaufen.



FLÜCHTENDES PAAR OPTIMIEREN

Die obere Szene ist fertig, nun widmen Sie sich der unteren. Hier müssen Sie sich auf die Verteilung von Licht und Schatten konzentrieren. Als Erstes bringen Sie die Laterne als stärkste Lichtquelle zum Strahlen. Zudem sorgen Nebeltexturen für die nötige visuelle Tiefe in diesem Teil des Composings. Bevor Sie mit der Laterne starten, sollten Sie noch ein paar Anpassungen an den Hauptobjekten vornehmen. Starten Sie mit dem flüchtenden Paar. Da die Szene sehr dunkel wird, sollte auch die Grundlichtstimmung dementsprechend sein. Erstellen Sie als Erstes eine Einstellungsebene Tonwertkorrektur als Schnittmaske zur Ebene Paar. Dunkeln Sie die Mitteltöne ab (mittlerer Regler = 0,92). Das Paar ist nun ein klein wenig dunkler. Als zweiten Schritt entsättigen Sie diese Ebene über eine zweite Einstellungsebene Farbton/Sättigung als Schnittmaske zur Ebene Paar (Sättigung = -24).



ANPASSUNGEN AM SKORPION

Als Nächstes widmen wir uns dem Skorpion. Die Gruppe Licht beeinflusst das Hauptlicht, das die Reflexion unserer Laterne auf dem Skorpion darstellt. Beim Rendern ist es etwas stark geraten, daher reduzieren Sie die Deckkraft dieser Gruppe auf 41 %. Um die Grundfarbe des Laternenlichts jetzt schon auf dem Skorpion zu haben, erstellen Sie eine Einstellungsebene Farbfüllung als Schnittmaske zur Gruppe Licht mit der Füllmethode Weiches Licht und definieren als Farbe den Wert #ff9f07. Da die Farbe nur im vorderen Bereich des Skorpions dort wo auch wirklich das Licht der Laterne reflektiert wird, zum Tragen kommen soll, wählen Sie die Maske der Einstellungsebene an und invertieren diese mit Strg+I. Die Ebene ist nun vollkommen ausmaskiert. Wählen Sie einen weißen Pinsel, und malen Sie das Gelborange in den Bereich zurück, wo das Licht tatsächlich auf den Skorpion trifft.





BASISLICHT EINMALEN

19 Die untere Szene ist so weit fertig, nun können Sie sich an den Laternenschein machen. Für den Schein der Laterne starten wir mit dem Licht in der Mitte der Laterne. Erstellen Sie zwei neue Ebenen über den Einstellungsebenen des flüchtenden Paares. Setzen Sie die Füllmethoden beider Ebenen auf Linear abwedeln. Wählen Sie einen weichen Pinsel, und malen Sie mit 100 % Deckkraft in der Mitte der Laterne einen Punkt ein, der gerade so groß ist wie das Glas der Laterne. Als Farbe benutzen Sie dieselbe, die Sie in *Schritt 18* für die Farbfläche am Skorpion verwendet haben. Wiederholen Sie diesen Schritt auf der zweiten Ebene, und vergrößern Sie nun dieses Licht über *Strg+T*, damit die Laterne einen leichten Schein bekommt. Reduzieren Sie die *Deckkraft der zweiten Ebene* auf 69%.



DIE STRAHLEN EINFÜGEN

20 Als Nächstes laden Sie das Bild **Sunburst.** png in das Bild und platzieren es direkt über der Laterne. Setzen Sie die Füllmethode auf Negativ multiplizieren, und passen Sie wenn nötig die Größe an. Maskieren Sie anschließend die Ränder mit Hilfe einer Maske und schwarzer Farbe so aus, dass nur noch die Strahlen übrig bleiben.



LATERNENSCHEIN AUF DEM BODEN

21 Auch auf dem Boden wirft die Laterne natürlich ein Licht. Um dies zu erzeugen, legen Sie wieder eine *neue Ebene gleich unterhalb der Ebene Paar* an. Malen Sie nun wiederum mit *derselben Farbe*, die Sie bereits vorhin benutzt haben, einen *kleinen Punkt* in das Bild. Transformieren Sie diesen zu einem Oval, sodass er wie eine Reflexion auf dem Boden liegt. Wechseln Sie nun in die Füllmethode *Linear abwedeln*, und *reduzieren Sie die Deckkraft auf 73*%.



EBENENSTIL ANPASSEN

222 Da das Licht real nicht in die Fugen der Pflastersteine dringen würde, müssen wir das auch hier so simulieren. Öffnen Sie dafür den Dialog *Ebenenstile*, indem Sie *doppelt auf die Ebene klicken*. Im Bereich *Mischoptionen* finden Sie den Regler *Darunter liegende Ebene*. Wenn Sie den *schwarzen Regler bei gedrückter Alt-Taste nach rechts* schieben, wird dieser gesplittet. Je weiter Sie den rechten Teilregler nach rechts schieben, umso mehr dunkle Tonwerte werden von den unteren Ebenen zurückgeblendet. Stellen Sie den *Regler bei ca.* 0/52 ein. Nun kommen die schwarzen Fugen vom Boden wieder zum Vorschein – für realistisches Licht.

EINFACH KREATIV STEAMPUNK



LICHTREFLEXIONEN AUF DEM PAAR

Um auch auf dem Paar das Licht der Laterne sichtbar zu machen, erstellen Sie eine neue Ebene als Schnittmaske zur Ebene Paar über den Einstellungsebenen (Füllmethode Linear abwedeln). Malen Sie nun wieder, wie bei den Streiflichtern, das Licht an den Stellen ein, wo es das Paar streifen wird. Nehmen Sie dazu erneut die Farbe des Laternenlichts. Falls Sie Bereiche übermalen, die eigentlich im Schatten liegen, können Sie das durch Zurückblenden der dunklen Farbtöne beheben, wie Sie es in Schritt 22 schon gemacht haben. Ich habe den Regler Darunter liegende Ebene mit gedrückter Alt-Taste auf ca. 0/72 gebracht. Nun sind die ganz dunklen Bereiche wieder sichtbar. Sollte das noch nicht genügen, maskieren Sie die Bereiche, die Ihnen nicht gefallenn, mit einer Maske.

ATMOSPHÄRE HINTER DEM SKORPION

Der Skorpion sollte sich P noch etwas mehr vom Hintergrund abheben. Legen Sie eine neue Ebene gleich über Ihrer Schattenebene vom letzten Schritt an. Nehmen Sie nun mit der Pipette einen hellen Farbton aus dem Bild auf. Wählen Sie einen weichen Pinsel bei einer Größe von 3.800 px und 20% Deckkraft, und malen Sie durch einmaliges Klicken einen Punkt ins Bild. Der Hintergrund hinter dem Skorpion wird nun ein bisschen heller und separiert den Skorpion gleich etwas mehr davon. Überprüfen Sie diese Veränderung unbedingt mit dem Checklayer.





BASISSCHATTEN FÜR DAS FLÜCHTENDE PAAR

Achten Sie beim Schatten des flüchtenden Paares auf klare Schatten, die sich von den Personen wegbewegen. Legen Sie eine neue Ebene mit der Füllmethode Multiplizieren unterhalb der Ebene Paar an. Wählen Sie einen weichen, grauen Pinsel bei 30% Deckkraft, und malen Sie mit einem kleinen Pinsel direkt an den Füßen einen deckenden Kernschatten ein. Achten Sie darauf, nur auf der uns zugewandten Seite der Füße zu arbeiten. Sind Sie mit diesem dunklen Bereich fertig, reduzieren Sie die Deckkraft des Pinsels auf 15%, und malen Sie den Schatten ein, der sich vom Paar wegbewegt. Dieser soll weniger deckend sein als der Kernschatten. Versuchen Sie, auch die Ränder diffuser werden zu lassen, je weiter sich der Schatten von den Objekten entfernt. Beim Fuß des Mannes, der in der Luft ist, beginnen Sie nicht gleich unterhalb des Fußes, sondern etwas nach vorne versetzt.



SCHATTEN FÜR DEN SKORPION

Nachdem die Laterne nun ihr Licht erhalten hat, müssen wir den Objekten noch ihre Schatten geben. Beginnen wir mit den Schatten unter dem Skorpion. Diese Schatten sind sehr dankbar, da sie großflächig und diffus angelegt werden können. Erzeugen Sie als Erstes eine neue Ebene gleich unterhalb der Gruppe Skorpion, und setzen Sie diese auf die Füllmethode Multiplizieren. Wählen Sie nun im Farbe-Bedienfeld einen etwas dunkleren Grauton. Stellen Sie dafür den Regler für die Sättigung auf 0% und den Regler für die Helligkeit auf ca. 30%. Mit einem weichen Pinsel bei ca. 30% Deckkraft beginnen Sie nun, die Stellen unter dem Skorpion langsam abzudunkeln. Arbeiten Sie dabei in mehreren Durchgängen, damit Sie auch gezielt dort stärkere Schatten setzen können, wo dies auch wirklich erforderlich ist.

SEITEN ABDUNKELN

6 Das Licht der Laterne wirkt ja punktuell nach außen und nimmt deshalb gegen die Ränder des Bildes stetig ab. Diese Wirkung sollten Sie noch etwas unterstützen, indem Sie die Ränder links und rechts beim Skorpion etwas abdunkeln. Erstellen Sie eine neue Ebene als Schnittmaske zum Skorpion. Setzen Sie die Füllmethode auf Weiches Licht, und beginnen Sie wiederum, mit einem weichen Pinsel und schwarzer Farbe bei einer Deckkraft von ca. 20% die äußeren Bereiche etwas abzudunkeln. Durch die Schnittmaske wird nur der Skorpion von dieser Abdunklung betroffen und nicht der Hintergrund. Dadurch setzt sich der Skorpion noch klarer vom Hintergrund ab.



DAMPF IM HINTERGRUND

Nun sind fast alle Elemente in 🗩 unserem Bild eingefügt. In den nächsten Schritten werden wir dem Skorpion noch etwas Leben einhauchen, indem wir Dampfelemente bei den Auspuffrohren einfügen. Beginnen wir mit der Textur im Hintergrund. Ziehen Sie das Bild Dampf_1. jpg ins Bild, und platzieren Sie es auf der rechten Seite des Skorpions. Im Ebenenbaum sollten alle Dampfebenen direkt über der Schnittmaske Abdunklung beim Skorpion liegen. Stecken Sie nun diese Textur über Strg+G in eine Gruppe Dampf. Diese Hinter-

grundebene liegt jetzt aber noch über dem Skorpion. Ändern Sie dies, indem Sie die Maske des Skorpion-Freistellers bei gedrückter Alt-Taste direkt auf die Ebene Dampf_1 ziehen. Invertieren Sie diese mit Strg+I, wählen Sie die Füllmethode Negativ multiplizieren, und reduzieren Sie die Deckkraft der Ebene auf ca. 37%.

STEAMPUNK EINFACH KREATIV



WEITERE DAMPFTEXTUREN

29 Verfahren Sie mit den restlichen drei Dampftexturen, die Sie in den Arbeitsdateien finden, *wie in Schritt 28*. Legen Sie alle Ebenen in der *Gruppe Dampf* ab. Setzen Sie Texturen an die Auspuffrohre, und ändern Sie die Füllmethode auf *Ineinanderkopieren*. Transformieren Sie die Texturen wenn nötig mit *Frei transformieren*. Nutzen Sie *weiße Ebenenmasken* und *maskieren mit Schwarz* die Teile aus, die nicht von den Texturen betroffen sein sollen. Achtung: Je weiter nach vorne Sie kommen, umso mehr Teile des Skorpions werden davon verdeckt. Spielen Sie mit der Deckkraft der einzelnen Ebenen, und fügen Sie zum Schluss der Gruppe eine Maske hinzu, auf der Sie finale Korrekturen vornehmen.



ATMOSPHÄRE VOR DEM SKORPION

31 Jetzt legen Sie erneut eine *neue Ebene über der des vorhergehenden Schritts* an. Hier wird jetzt die Atmosphäre vor dem Skorpion eingefügt. Dafür nehmen Sie wieder eine *normale weiche Pinselspitze* mit der gleichen Farbe, die Sie schon aufgenommen haben, und einer *Deckkraft von ca.* 30%, und malen Sie einen *kleinen Punkt* im Bereich des Skorpionkopfes ein. Vergrößern Sie diesen nun über *Frei transformieren (Strg+T)*, sodass der mittlere Bereich des Skorpions davon betroffen ist. Der Skorpion springt so gleich ein Stück weiter nach hinten im Bild und das flüchtende Paar hebt sich viel besser von ihm ab.



NEBEL VOR DEM SKORPION

30 Die untere Szene wirkt momentan noch etwas flach. Der Skorpion und das flüchtende Paar wirken noch so, als wäre keine Distanz zwischen ihnen. Das sehen Sie auch, wenn Sie noch einmal den Checklayer zu Hilfe nehmen. Die Tonwerte in dem Bereich sind überall noch ähnlich. Um dies zu ändern, legen Sie eine *neue Ebene direkt unter den Schattenebenen des Paares* an. Wählen Sie nun eine *Nebelspitze mit einer Deckkraft von ca. 20*%. Mit der *Pipette* nehmen Sie wiederum eine *helle Farbe aus dem Bild auf* und beginnen, *im oberen Bereich des Skorpions* vorsichtig etwas Nebel einzumalen. Dies bewirkt, dass der Skorpion scheinbar aus dem Nebel auftaucht und so automatisch etwas in die Ferne rückt.



DIFFUSEN NEBEL EINMALEN

32 Erstellen Sie unter den Color-Lookup-Ebenen eine neue Ebene. Wählen Sie einen weichen Pinsel bei 10 % Deckkraft, und nehmen Sie mit der Pipette einen hellen Farbton aus dem Bild auf. Malen Sie im Bereich des Paares etwas Atmosphäre ein. Halten Sie dies dezent, da sich der Effekt im folgenden Schritt etwas verstärkt. Legen Sie eine weitere neue Ebene über der vorhergehenden an. Wählen Sie den Pinsel mit einer Nebelspitze, und malen Sie vorsichtig mit der schon gewählten Farbe bei 20 % Deckkraft Nebel vor dem Paar ein. Arbeiten Sie auf mehreren Ebenen, um die Deckkraft der Nebelelemente getrennt steuern zu können.

FINALE SCHRITTE

R Mit dem eigentlichen Composing sind Sie nun fertig. Jetzt folgen noch einige finale Schritte, die auf das ganze Bild angewendet werden, um es zu vereinheitlichen. Betrachten Sie das bisherige Ergebnis. Nehmen Sie den Checklayer zu Hilfe, und passen Sie wenn nötig einzelne Bereiche an, die Ihnen zu hell oder zu dunkel erscheinen. Wenn Sie mit Ihrem Resultat zufrieden sind, können Sie mit den finalen Schritten starten. Ich habe folgende Korrekturen vorgenommen: 1. Dodge & Burn zum Steigern der Kontraste und Herausarbeiten der Details; 2. die Plug-in Topaz Detail von Topaz Labs und Color Efex Por von Google Nik, um die Kontraste zusätzlich zu steigern und dem Bild einen grafischen Look zu verleihen. Die Deckkraft der Filterebenen habe ich in Photoshop dann wieder leicht reduziert und dem Bild schließlich im Camera RAW-Filter eine Vignette hinzugefügt sowie leichte Korrekturen in den Bereichen Kontrast, Farbe und Schärfe vorgenommen.





ALTERNATIVE ZU PLUG-INS

Die Wirkung ist zwar nicht genauso wie bei den genannten Plug-ins, dennoch ist der Filter Matter machen eine gute Alternative. Kopieren Sie die Ausgangsebene zwei Mal, gruppieren Sie diese, und ändern Sie den Modus der Gruppe auf Ineinanderkopieren. Invertieren Sie die obere Ebene (Strg+I), und setzen Sie deren Modus auf Strahlendes Licht. Konvertieren Sie diese Ebene über Filter > Für SmartFilter konvertieren in ein Smartobjekt, und rufen Sie über Filter > Weichzeichnungsfilter den Filter Matter machen auf (Schwellenwert = 6).

Dark Art: So gestalten Sie einen Neo-Angel

ENGEL DES LICHTS

Engel haben in den Bildern von "Brownz" eine lange Tradition, denn sie faszinieren und begleiten ihn seit seinen Photoshopanfängen. In diesem Workshop möchte er diese Faszination gerne mit Ihnen teilen und zeigt Ihnen, wie dieser Neo-Angel gemeinsam mit dem Fotografen Stefan Gesell und dem Model KC entstanden ist.





PETER BROWNZ BRAUNSCHMID Photoshop-Profi

PROJEKT-INFOS

Mat	terial	Ausgang	smaterial a	auf der H	eft-DVD
Zeit	taufwa	nd		ca. 45	Minuten
Sof	tware	Р	hotoshop (C 2013	-2015X
Inh	alte	Hintergrund	l tauschen,	Retusch	e, Look,
	Verzer	rungstechnil	ken, Lichtm	alerei u.	-effekte
Zielgruppe Fortgeschritter			hrittene		
SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWEF					CHWER

or dem Gestalten eines Composing steht traditionell das Fotoshooting. Für diesen Workshop hat Stefan Gesell das Model KC fotografiert. Als Licht kamen hier ein Beautydish von schräg oben und ein Aufhelllicht für Model und Hintergrund zum Einsatz. Ich empfehle Ihnen bei solchen Fotos auch auf Schatten im Bild zu achten, eine volle Ausleuchtung wirkt bei Composings oft zu flach und schnell langweilig.

Besonderes Augenmerk legen Sie bitte auch auf ein entsprechendes Styling. Wenn Sie keinen Stylisten zur Hand haben, empfehle ich den Besuch der Seite Etsy (www.etsy.com). Dort finden Sie ausgefallene Kreationen. Achten Sie außerdem darauf, dass die Kleidung des Models mit der digitalen Kleidung zusammenpasst und eine passende Pose verwendet wird, die den Montageprozess vereinfacht. Wir haben zudem vor einem grauen Hintergrund geshootet, das vereinfacht das Freistellen ungemein.

Erfahren Sie nun in diesem Workshop, wie Sie ein Engel-Composing im Dark-Art-Stil erstellen. Lernen Sie darüber hinaus Hintergründe und Kleider auszutauschen, Flügel zu montieren sowie spannende Farblooks und Lichteffekte zu erzeugen, die Sie dann auch einfach in Ihre eigenen Arbeiten integrieren können. Übrigens: Auf der Suche nach Flügeln werden Sie bei Bildagenturen schnell fündig, aber auch auf Seiten wie Deviantart gibt es reichlich Composingrohmaterial zum Nulltarif.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO GESTALTEN SIE EINEN DÜSTEREN ENGEL DES LICHTS



AM ANFANG IST DIE SKIZZE

Bevor Sie beginnen, ein Composing aus den einzelnen Elementen zusammenzusetzen, empfehle ich Ihnen, eine *Skizze* anzulegen. Selbst dann, wenn Sie kein Zeichentalent besitzen, wird es Ihnen dabei helfen, bereits im Vorfeld festzulegen, wohin die Reise gehen wird. Legen Sie hierzu ein *leeres Photoshop-Dokument* in der gewünschten Größe an, und *zeichnen Sie einfach* drauf los. Am besten nutzen Sie hier, wie auch für den restlichen Workshop, ein Grafiktablet.



VERLÄNGERN DES HINTERGRUNDES

3 Das Bild des Models ist eigentlich ein Hochformatfoto. Da unser Model weit ausladende Flügel erhalten soll, benötigen wir allerdings ein **Querformat**. Dazu verlängern Sie einfach den Hintergrund, indem Sie eine rechteckige Auswahl ohne weiche Kante erzeugen und ziehen den Hintergrund an allen Seiten in die Länge, bis sich das Model schließlich komplett vor grauem Hintergrund befindet.



MODEL IN POSITION BRINGEN

2 Öffnen Sie nun das *Bild des Models*, das Sie auf der *Heft-DVD* finden, im soeben erstellten Photoshop-Dokument und verwenden Sie das *Frei-trans-formieren-Werkzeug (Strg+T)*, um es in der *Größe* Ihrer zuvor erstellten Skizze anzupassen. Mit demselben Werkzeug können Sie das Bild auch ein wenig *drehen*, damit das Model schön im Bild liegt. Die Skizze lassen Sie einfach im Hinter-grund liegen oder blenden sie über das entsprechende Augensymbol in der Ebenen-Palette aus, wenn es Sie beim Arbeiten stört.



DEN HINTERGRUND AUFWEICHEN

Der Hintergrund ist leider zu deutlich als Kartonhintergrund erkennbar. Diesen wollen wir nun weichzeichnen, damit später beim Einarbeiten von Überlagerungen die Kartonstruktur nicht mehr zu erkennen ist. Verwenden Sie dazu den *Mischpinsel*. Sie finden ihn in der Werkzeugleiste hinter dem Pinsel, wenn Sie den kleinen Pfeil anklicken. Mit einer *weichen Spitze* können Sie so den Hintergrund schnell *verwischen*. Achten Sie darauf, bei *Nass* (zu finden in der Optionsleiste) einen nicht zu großen Wert zu verwenden.





ENGEL DES LICHTS EINFACH KREATIV



MODEL FREISTELLEN

5 Duplizieren Sie die Ebene des Models, und gehen Sie zu *Auswahl > Fokusbereich*, um das Model freizustellen – das macht Photoshop nun automatisch. Wechseln Sie den *Ansichtsmodus* auf *Überlagerung*, und verwenden Sie die beiden *Pinsel-Werkzeuge* links im Fenster, um die Auswahl zu erweitern oder zu verkleinern. Sie müssen dabei nicht sehr genau pinseln, denn Photoshop analysiert die betreffenden Stellen selbstständig. Zudem bessern wir sie ohnehin im nächsten Schritt nach.



DIE MASKE VERBESSERN

6 Öffnen Sie aus dem Dialog Fokusbereich den Dialog Kante verbessern. Experimentieren Sie mit den Einstellungen, um ein Gefühl für diese Funktion zu entwickeln. Stellen Sie auch hier den Ansichtsmodus auf Überlagerung, und verwenden Sie das Radius-verbessern-Werkzeug im linken Teil des Fensters, um die Kanten zu überarbeiten. Lassen Sie das Ergebnis als Neue Ebene mit Ebenenmaske ausgeben. >> BEVOR SIE BEGINNEN, EIN COMPOSING AUS DEN EINZELTEILEN ZUSAMMENZUSETZEN, EMPFEHLE ICH IHNEN, EINE SKIZZE ANZULEGEN. ((

PETER "BROWNZ" BRAUNSCHMID, PHOTOSHOP-KÜNSTLER



WOLKEN-BILD EINFÜGEN

Ziehen Sie das *Wolken-Bild (Heft-DVD)* hinter das freigestellte Model. Verwenden Sie für die Wolken die Füllmethode *Ineinanderkopieren*, und passen Sie diese mit der Funktion *Frei transformieren (Strg+T)* an die Bildgröße an. Sie werden feststellen, dass die Wolken zu dunkel aussehen. Aber keine Panik, im nächsten Schritt passen wir das an.



HINTERGRUND UND MASKE

8 Um den Hintergrund anzupassen, fügen Sie vor der Modelfoto-Ebene und hinter der Wolken-Ebene eine Einstellungsebene Tonwertkorrektur ein und hellen mit dieser das Hintergrundfoto auf, bis die Wolken passen. Außerdem korrigieren Sie mit einem Pinsel direkt auf der Maske des Model-Freistellers eventuell vorhandene fehlerhafte Bereiche bei Kopf und Oberkörper. Der Unterkörper muss nicht korrigiert werden, denn hier wir das Kleid darüber montiert.



WOLKENPINSEL ERSTELLEN

Offnen Sie ein neues, leeres Dokument mit einer Größe von 3000 x 2000 px, stellen Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe auf Schwarz und Weiß, und gehen Sie zu Filter > Renderfilter > Wolken, um die Ebene zu füllen. Wählen Sie mit dem Lasso-Werkzeug mit einer Weichen Kante von etwa 30 px einen Bereich aus, und erstellen Sie über Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen Ihre eigene Pinselspitze.





WOLKEN INS BILD MALEN

10 Kehren Sie zurück zu Ihrem Composing-Dokument. Erstellen Sie oberhalb des Wolkenbilds eine *neue leere Ebene*. Benutzen Sie nun Ihren im vorherigen Schritt erstellten *Wolkenpinsel* mit einem *hellen Farbton*, um zusätzliche Wolken ins Bild zu malen. Unter Verwendung der *Alt-Taste* können Sie die Farbe mit der *Pipette* auch direkt aus dem Hintergrundbild entnehmen. Arbeiten Sie mit einer *Pinsel-Deckkraft von etwa* 50–75%.

DAS KLEID EINMONTIEREN

Ziehen Sie das bereits *freigestellte Kleid*, das Sie ebenfalls in den Arbeitsdaten auf der Heft-DVD finden, in Ihr Dokument, und bringen Sie es über dem Model in Position. Verwenden Sie erneut die *Frei-transformieren-Funktion (Strg+T)*, um die Größe anzupassen. Verwenden Sie anschließend das *Formgitter (Bearbeiten > Formgitter)*, um das Kleid an das Model exakt anzupassen. Arbeiten Sie mit so wenig Pins wie möglich, um unschöne Knicke im Kleid zu vermeiden. Denn Übergang zwischen Kleid und Model optimieren Sie händisch auf der *Ebenenmaske* mit Hilfe einer weichen Pinselspitze.

EINFACH KREATIV ENGEL DES LICHTS



DAS KLEID WIRD ANGEPASST

122 Sie werden sehen, dass im freigestellten Kleid einige Fehler vorhanden sind. Nutzen Sie das Ausbessern-Werkzeug oder den Kopierstempel, um diese zu beseitigen. Passen Sie die Kleidform an, indem Sie mit dem Lasso-Werkzeug und einer harten Auswahlkante Teile des Kleides, die zu groß sind, einfach wegschneiden. Verbessern Sie den Übergang zum Model auf der Ebenenmaske noch weiter, und nutzen Sie Abwedler und Nachbelichter, um Helligkeit und Kontraste am Übergang zu optimieren. Nehmen Sie dazu erneut den Mischpinsel, den Sie bereits aus Schritt 4 kennen, auf der Kleid-Ebene zu Hilfe.



HINTERGRUND BEREINIGEN

13 Haben Sie das Kleid angepasst, kann es sein, dass beim **freigestellten Model** und auch auf der **Hintergrund-Ebene** noch unschöne Bereiche zu erkennen sind, an denen das fotografierte Originalkleid zu sehen ist. Beseitigen Sie diese Kleiderreste auf der **freigestellten Modelebene** mit Hilfe von **Maske und Pinsel** und auf der **Hintergrund-Ebene** mit dem **Mischpinsel**.



DIE FLÜGEL MONTIEREN

22 Ziehen Sie die Flügel direkt in Ihr Composing (siehe Heft-DVD). Am besten verwenden Sie diese als Smartobjekt. Passen Sie die Größe über Frei transformieren (Strg+T) an, wenn Sie möchten, können Sie mit dem Formgitter auch die Pose nachträglich noch verbessern. Störende Elemente maskieren Sie über eine Ebenenmaske aus. Passen Sie den Look über eine Einstellungsebene Gradationskurve an.



SCHATTEN INS BILD MALEN

15 Um den Flügeln Schatten zu verleihen, *duplizieren* Sie die *Flügel-Ebene* und *rastern* die Kopie, sofern es noch ein Smartobjekt ist. Verwenden Sie an den Bereichen in der Nähe des Models den *Nachbelichter* direkt auf den Flügeln. Arbeiten Sie mit einem *weichen Pinsel bei geringer Deckkraft*. Da es sich um ein Ebenenduplikat handelt, bleibt die ursprüngliche Datei darunter erhalten. Diese können Sie ausblenden, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Achten Sie darauf, eine große Pinselspitze zu verwenden, dann genügen hier wenige Klicks.



ÖLFARBE

Seit dem aktuellen Photoshop-Update ist der beliebte Filter Ölfarbe wieder zurück. Sie finden diesen unter den-Stilisierungsfiltern. Sollte der Filter nicht aktiviert werden können, überprüfen Sie in den Voreinstellungen, ob Ihre Grafikkarte Open CL unterstützt.



COMPOSING FEINSCHLIFF

16 Ziehen Sie die *Wolken2-Textur (s. Heft-DVD)* hinter das freigestellte Model, und setzen Sie die Füllmethode auf *Weiches Licht*. Passen Sie Größe und Deckkraft an. Wählen Sie den Kopf des Models mit dem *Lasso aus (Weiche Kante)*, und stellen Sie diesen Bereich mit *Strg+J* frei. Schieben Sie die Ebene im Modus *Weiches Licht* hinter den freigestellten Kopf. Regeln Sie den Kontrast mit einer *Gradationskurve*.



ERSTER BILDLOOK 17 Ziehen Sie die *Lichtfleck-Textur (s. Heft-DVD)* in die Datei, platzieren Sie sie in der Ebenen-Palette an oberster Stelle, passen Sie die Größe über Strg+T an das Bild an, und wählen Sie die Füllmethode Weiches Licht. Reduzieren Sie die Deckkraft auf unter 50 %, und passen Sie die Größe abschließend erneut an. Sie können die Textur auch über die eigentliche Bildgröße hinaus transformieren. Achten Sie darauf. dass der hellere Bereich über dem Model liegt.



ES WERDE LICHT

18 Ziehen Sie die **Supernovaball-Textur (s. Heft-DVD)** in das Composing, und verwenden Sie die Füllmethode **Negativ multiplizieren. Vergrößern** Sie die Textur weit **über den Rand des Composings** hinaus, etwa um die vierfache Größe. Verwenden Sie die Einstellungsebenen **Farbton/Sättigung** und **Gradationskurve**, um den Look anzupassen. **Duplizieren** Sie die **Supernova-Ebene**, um den Effekt zu verstärken.

ENGEL DES LICHTS EINFACH KREATIV



FUNKENFLUG EINFÜGEN

19 Laden Sie die *Funkentextur* aus den Arbeitsdateien. Legen Sie die Textur über das Bild, und stellen Sie die Füllmethode auf *Negativ multiplizieren*. Passen Sie die Funken über *Strg+T* sowie dem Formgitter (*Bearbeiten* > *Formgitter*) an. Fügen Sie der Ebene eine *Maske* hinzu, und blenden Sie nur die Funken ein, die Ihnen gefallen. Optional können Sie die *Funken-Ebene* auch *duplizieren* (*Strg+J*) und mit dem *Gaußschen Weichzeichner* (*Filter* > *Weichzeichnungsfilter*) bearbeiten, um das Leuchten zusätzlich zu verstärken.



FEURIGER BILDLOOK

20 Um die Funken noch mehr zum Leuchten zu bringen, legen Sie eine leere Ebene über den Funken an und wählen für die neue Ebene die Füllmethode Weiches Licht. Malen Sie mit oranger Farbe und einem großen weichen Pinsel über die Funken. Verstärken können Sie den feurigen Look ebenfalls mit Hilfe einer Einstellungsebene Color Lookup und den Looks Edgyamber und Filmstock_50 bei leichter Deckkraft. Verwenden Sie hier die Füllmethode Normal.



MALERISCHER LOOK

Für mehr Übersicht, fassen Sie die bisherige Arbeit in einer Ebenengruppe zusammen und stempeln alle Ebenen über Strg+Alt+Umschalt+E auf eine neue Ebene. Gehen Sie zu Filter > Rauschfilter > Rauschen reduzieren, und schieben Sie den Stärke-Regler ganz nach rechts und alle anderen Regler auf 0. Wählen Sie danach Bearbeiten > Verblassen (wichtig: ohne dazwischen etwas anderes anzuklicken!), und reduzieren Sie hier die Deckkraft auf etwa 30 %, um so den Filtereffekt entsprechend abzuschwächen.



DER BILDLOOK

22 Kopieren Sie aus den Farbkanälen den Blaukanal heraus, und legen Sie diesen mit der Füllmethode Weiches Licht bei etwa 30 % Deckkraft über das ganze Bild. Erzeugen Sie eine Einstellungsebene Selektive Farbkorrektur, um die Rotwerte etwas abzuschwächen. Verwenden Sie dann eine Einstellungsebene Verlaufsumsetzung mit der Füllmethode Weiches Licht bei 30 % Deckkraft. Ich empfehle einen Verlauf von einem matten Grün zu einem dunklen Magenta.



CAMERA RAW

23 Fassen Sie erneut alle Ebenen auf einer neuen Ebene zusammen (s. Schritt 21), starten Sie den Camera-Raw-Filter, und erhöhen Sie im Reiter Grundeinstellungen zunächst die Klarheit ein wenig. Öffnen Sie nun den Reiter Details, und schärfen Sie das Bild sehr stark nach. Verwenden Sie einen Radius um die 0,5 px. Maskieren Sie die Schärfe aus, indem Sie den Maskierungsregler auf ca. 70 setzen. Wenn Sie eine Vorschau der entsprechenden Regler sehen wollen, halten Sie beim Bewegen der Regler die Alt-Taste gedrückt.



MALEN MIT LICHT

24 Legen Sie über Ihrer Arbeit eine neue, graue Ebene an (Strg+Umschalt+N), wählen Sie im sich öffnenden Dialogfenster die Füllmethode Ineinanderkopieren und die Option Mit 50 % Grau füllen Malen Sie auf der entstandenen Ebene, die aber unsichtbar erscheint, mit dem Abwedler und dem Nachbelichter oder einem schwarzen und weißen Pinsel die Licht- und Schattenstellen des Bildes etwas nach, um es plastischer erscheinen zu lassen.







So geht's: Filmcharaktere dramatisch in Szene setzen

KLONKRIEGER

Setzen Sie einen Filmcharakter aus der beliebten Star-Wars-Saga Schritt für Schritt in eine dramatische Komposition. Photoshop-Profi Andreas Krupa zeigt Ihnen, wie Sie dazu Vignetten und Texturen perfekt kombinieren.



EOS ANDY Fotograf und Photoshop-Profi er Fotograf und Photoshop-Profi Andreas Krupa, Photoshoppern wohl eher als EOS Andy bekannt, ist ein großer StarWars und Fantasy-Fan – diese Vorliebe lässt sich unschwer an seinem Portfolio ablesen. In diesem Workshop zeigt er Ihnen, wie Sie eine Filmfigur mit Hilfe von Vignetten und Texturen gekonnt in Szene setzen. Das Ausgangsbild wurde von EOS Andy vor einem grauen Hintergrund fotografiert und mit

einer Oktabox von oben frontal angeblitzt. Für eine leichte Abhebung vom Hintergrund sorgt ein Striplight, das von hinten auf den Klonkrieger gerichtet wurde.

Die Original-RAW-Datei dieser Aufnahme finden Sie auf der Heft-DVD. Auf dieser Basis setzen Sie die Figur des grünen Klonkriegers aus dem Film *Star Wars: Episode II* gemeinsam mit dem Photoshop-Profi in eine passende Kulisse.

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO INSZENIEREN SIE EINEN KLONKRIEGER AUS STAR WARS





RAW-DATEI VORBEREITEN

2 Daraufhin öffnet sich das Ausgangsbild zunächst in *Camera Raw*. Unterhalb des Vorschaubildes finden Sie einen blauen Link, dem Sie Informationen zu *Farbraum*, *Farbtiefe* und *Bildgröße* entnehmen können. Mit einem Mausklick auf den Link öffnen Sie das Dialog-Fenster *Arbeitsablauf-Optionen*. Hier empfehle ich den *Farbraum sRGB* IEC62966-2.1 mit einer Farbtiefe von 8 Bit. Die Bildgröße ist abhängig von Ihrer Kamera, wählen Sie hier einfach die maximale Größe. Setzen Sie zudem einen Haken bei In Photoshop als Smartobjekte öffnen. Sind alle Einstellungen korrekt gewählt, bestätigen Sie mit OK. Wechseln Sie nun zu Photoshop, indem Sie auf den Button Objekt öffnen klicken. →

DATEI ÖFFNEN

Starten Sie Photoshop, und öffnen Sie das *Ausgangsbild StarWars.CR2* von unserer Heft-DVD. Gehen Sie dazu zu *Datei > Öffnen* und wählen die entsprechende RAW-Datei aus.

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgang	smaterial a	auf der Heft-DVD
Zeitaufwar	ıd		ca. 90 Minuten
Software	ab PS CC (Color Efex I	Pro/Topaz Detail)
Inhalte	RAW-Entwi	<mark>cklung, Tex</mark>	turüberlagerung,
	Stimmung m	nit Vignettie	erung erschaffen
Zielgruppe	Star-War	s-Fans & a	ambit. Einsteiger
		SOUMED	

EINFACH KREATIV KLONKRIEGER



RAW-ARBEITSKOPIE ERSTELLEN

3 In Photoshop haben Sie nun eine Ebene, von der Sie jetzt eine Kopie erstel-Ien. Dazu gehen Sie zu *Ebene > Smartobjekte > Neues Smartobjekt durch* Kopie und nennen die Kopie RAW. Öffnen Sie diese wieder im Camera-Raw-Filter (durch Doppelklick auf die kleine Vorschau in der Ebenen-Palette).



RAW-GRUNDSCHÄRFE

Gehen Sie auf den Reiter Details (rechts im Fenster), um das Bild gleich zu Beginn leicht nachzuschärfen. Ziehen Sie dazu den Regler für Betrag auf einen Wert von etwa 105 und den Regler Radius auf einen Wert von 0,6. Im Bereich Rauschreduzierung setzen Sie den Wert für Farbe auf 25.



>> AUCH OHNE **COLOR EFEX PRO KOMMEN SIE ANS ZIEL – MIT EINER EINSTELLUNGS-EBENE TONWERT-**KORREKTUR. EOS ANDY, PHOTOSHOP-PROFI

GRUNDEINSTELLUNGEN

5 Im Menüpunkt Grundeinstellungen passen Sie zunächst die Farbigkeit an. Stellen Sie die Farbtemperatur auf 5400, die Belichtung auf +0,35, die Lichter auf

-60, die Tiefen auf +82, Schwarz auf +48 und die Klarheit auf +41. Danach haben Sie ein optimales Ausgangsbild, um die weitere Retusche durchführen zu können.

VIGNETTE MIT CAMERA RAW

6 Wählen Sie den **Radial-Filter** an, den Sie oben links in der Werkzeugleiste finden, und ziehen Sie mit diesem eine große ovale Form um den Klonkrieger herum auf. Stellen Sie für Belichtung einen Wert von -0,70 ein. Ziehen Sie anschließend eine zweite, kleinere ovale Form lediglich um den Oberkörper des Kriegers herum auf. Hier wählen Sie für Belichtung einen Wert von

+0,45. Mit diesem Schritt haben Sie nun die RAW-Entwicklung abgeschlossen; mit OK kehren Sie zurück zu Photoshop.





Andv Foto und Bildbearbeitung: EOS



KLONKRIEGER EINFACH KREATIV



RÄNDER ABDUNKELN MIT TONWERTKORREKTUR

Wählen Sie das Auswahlellipse-Werkzeug (M) an, und ziehen Sie mit einer weichen Kante von 500 px eine Ellipse um den Oberkörper auf. Achten Sie darauf, dass sich der Kopf komplett in der Auswahl befindet. Anschließend erstellen Sie eine neue Einstellungsebene Tonwertkorrektur (Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur) und invertieren die Maske der neuen Ebene mit Strg+I. Wählen Sie RGB an, und legen Sie folgende Wert fest: Schatten = 0, Mittelton = 0,90 und Lichter = 255. Unter Tonwertumfang belassen Sie Schatten = 0 und Lichter = 118.



RAUSCHEN HINZUFÜGEN

B Um Tonwertabrisse zu vermeiden, empfehle ich Ihnen, auf die Einstellungsebene Tonwertkorrektur, die Sie in Schritt 7 erzeugt haben, ein leichtes Rauschen anzuwenden. Gehen Sie dazu zu Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen und wählen für Stärke einen Wert um 5 %. Setzen Sie außerdem einen Haken bei Gaußsche Normalverteilung, und bestätigen Sie mit OK.



ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Für alle, die sich mit dieser Technik zum ersten Mal auseinandersetzen, heißt es: **Übung und Geduld**. Wenn die ersten Versuche nicht sofort gelingen, wie Sie sich das vorstellen, so kann ich Ihnen versprechen, dass Sie mit steigender Erfahrung zum wahren **Dodge-&-Burn-Meister** werden.

DODGE & BURN

9 Jetzt wollen wir mit "Licht malen", um dem Bild einen leicht plastischen Look zu verleihen. Erstellen Sie dazu zunächt über Strg+Umschalt+N eine neue Ebene. Im sich öffnenden Dialog-Fenster nennen Sie die Ebene Hart, wählen den Modus Ineinanderkopieren und setzen einen Haken bei Mit neutraler Farbe für den Modus "Ineinanderkopieren" füllen (50 % Grau). Bestätigen Sie. Mit dem Abwedler verstärken Sie die hellen Bildbereiche und mit dem Nachbelichter die dunklen. Fahren Sie ruhig mehrmals über eine Stelle, um den Effekt zu erhöhen. Legen Sie vorher in der Optionsleiste unter Bereich die Mitteltöne fest, und wählen Sie für Belichtung einen Wert von ca. 15 %.



ABDUNKELN MIT COLOR EFEX PRO 4

10 Um dem Bild eine düstere Lichtstimmung zu verleihen, verwende ich häufig das *Plug-in Color Efex Pro von Google Nik*. Hierfür fassen Sie zunächst alle Ebenen mit *Strg+Umschalt+Alt+E* auf einer neuen Ebene zusammen und starten anschließend *Color Efex Pro*. Dort wenden Sie den Filter *Midnight* mit den *Standardeinstellungen* an. Die Ebene stellen Sie auf *ca.* 30 % *Deckkraft* und maskieren den Klonkrieger mit einem weichem Pinsel leicht aus.



ALTERNATIVE ZU COLOR EFEX PRO

Auch ohne *Color Efex Pro* kommen Sie ans Ziel. Denn Sie können die Abdunklung auch mit einer Einstellungsbene *Tonwertkorrektur* (s. Schritt 7) durchführen. Wenden Sie hier jedoch zusätzlich noch *Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner* bei einem *Radius von 4,0 px* an.

EINFACH KREATIV KLONKRIEGER



WAND-TEXTUR EINFÜGEN

12 Um dem Bild mehr Tiefe zu verleihen und den recht faden Hintergrund ein wenig aufzupeppen, fügen Sie zunächst die *Wand-Textur* in das Bild ein, die Sie auf der Heft-DVD finden. Gehen Sie dazu zu *Datei > Plat-zieren und einbetten...* und wählen die Datei aus. Nun liegt die Wand über unserem Bild und verdeckt dieses. Um den

MAUERWERK-TEXTUR EINFUGEN

Trooper wieder zum Vorschein zu bringen, setzen Sie den Modus der Wand-Ebene auf *Weiches Licht*. Fügen Sie der Ebene nun eine *weiße Maske* hinzu, nehmen Sie den *Pinsel* zur Hand, und malen Sie auf der Maske mit *schwarzer Farbe* nur über den Trooper. Stellen Sie die *Ebenendeckkraft auf ca.* 66 % – für ein harmonischeres Gesamtbild.



TEXTUREN

Sollten Sie keine Zeit - oder auch einfach keine Lust haben -, auf die Jagd nach selbsterstellten Texturen zu gehen, finden Sie im Internet zahlreiche Alternativen. Ich empfehle Ihnen www.cgtextures. com. Hier stehen Ihnen unzählige thematisch angeordnete Texturen und Hintergründe zum kostenlosen Download zur Verfügung.

100

EOS

Bildbearbeitung:

oto und



Wie im Schritt zuvor fügen Sie nun über Datei > Platzieren und einbet-

CD finden, und setzen Sie die Ebene in den Modus Weiches Licht. Fügen Sie der

zer Farbe den Krieger aus. Diese Ebene belassen Sie bei 100 % Deckkraft.

Ebene eine Maske hinzu, und maskieren Sie mit einem Standardpinsel bei schwar-

ten... eine Mauerwerk-Textur in Ihr Bild ein, die Sie ebenfalls auf der Heft-

WEITERER HELFER

14 Nun kommt ein weinteres Plug-in zum Einsatz. Diesmal verwende ich die Software *Topaz Details* aus der Schmiede von Topaz Labs. Hier steht Ihnen unter *www.topazlabs.com/detail* eine kostenlose 30-Tage-Testversion zur Verfügung. Mit Hilfe dieses Plug-ins können Sie extreme Details und Schärfe im Bild hervorheben. Fassen Sie auch hier vor der Verwendung des Plug-ins zunächst alle Ebenen auf einer zusammen (*Strg+Umschalt+Alt+E*).



IM INTERNET FINDEN SIE ZAHLREICHE TEXTUREN. ICH EMPFEHLE CG TEXTURES. (EOS ANDY, PHOTOSHOP-PROFI

TOPAZ EINSTELLEN

15 Öffnen Sie das Plug-in **Topaz Details** über **Filter** > **Topaz Labs**, wählen Sie im linken Bereich des Arbeitsfensters die **Shadow Detail Collection** an, und legen Sie im rechten Bereich des Arbeitsfensters folgende Einstellungen fest: **Small Details** = +0.19, **Small Details Boost** = +0.14, **Medium Details** = +0.10, **Medium Details** Boost = +0.07, Large Details = 0.04 und Large Details Boost = 0.00. Alle anderen Werte belassen Sie auf 0. Kehren Sie zurück zu Photoshop, und blenden Sie die Ebene mit einer schwarzen Maske aus. Malen Sie anschließend mit einer weißen Pinselspitze die so gewonnene Schärfe und feinste Details des Klonkriegers wieder hervor.

KLONKRIEGER EINFACH KREATIV



FARBANPASSUNG

16 Um das Bild stimmiger wirken zu lassen, passen Sie die grüne Farbe der Rüstung noch ein wenig an. Erstellen Sie dazu eine Einstellungsebene Selektive Farbkorrektur (Ebene > Neue Einstellungsebene > Selektive Farbkorrektur). Wählen Sie im Drop-down-Menü der Farben die Grüntöne aus, und stellen Sie den Magenta-Regler auf +27 % und den Schwarz-Regler auf +5 %.



HIGHLIGHT SETZEN

17 Nun setzen Sie als Eyecatcher einige Lichtakzente auf der Rüstung. Erstellen Sie dazu eine *neue leere Ebene*, nehmen Sie einen *weichen*, *weißen Pinsel bei 100 % Deckkraft* zur Hand, und fahren Sie mit diesem über alle Glanzstellen der Rüstung. Stellen Sie die Ebene in den Modus *Weiches Licht*, und wählen Sie *Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner* mit einem *Radius von 130 px*, um die Konturen der hellen Striche zu entschärfen.



FINALER KONTRAST

18 Erhöhen Sie kurz vor Fertigstellung des Bildes die Kontraste, um das Bild düsterer wirken zu lassen. Dazu erstellen Sie zunächst eine Einstellungsebene Dynamik (Ebene > Neue Einstellungsebene > Dynamik) und schieben den Dynamik-Regler auf +100. Setzen Sie die Ebene in den Modus Weiches Licht, und reduzieren Sie die Ebenendeckkraft auf etwa 20 %.



WOLKENFILTER

19 Für einen leichten Schimmer sorgt nun der **Wolkenfilter**. Fassen Sie erneut alle Ebenen auf einer zusammen (**Strg+Umschalt+Alt+E**), und achten Sie darauf, dass die **Vorder- und Hintergrundfarbe** Ihres Pinsels auf **Weiß und Schwarz** steht – mit dem **Buchstaben D** stellen Sie diese Farbkombination schnell ein. Gehen Sie zu **Filter > Renderfilter > Wolken**. Erschrecken Sie nicht, Ihr Bild ist noch vorhanden. Es befindet sich lediglich hinter den Wolken.



WOLKEN ANPASSEN

Aus der neu entstandenen Wolken-Ebene wählen Sie mit dem *Auswahlrechteck-Werkzeug* ein kleines Viereck – ca. 10 % der Fläche – aus und erzeugen mit *Strg+J* ein Kopie der Auswahl. *Löschen* Sie nun die große Wolken-Ebene. Mit Strg+T passen Sie die kleine Wolkenfläche nun in Größe und Form an. Ziehen Sie das kleine Viereck *über dem gesamten Bild* auseinander. Stellen Sie die Ebene in den Modus Weiches Licht. ■



PLUG-INS

Möchten Sie das hier verwendete Plug-in Topaz Details zunächst lediglich ausprobieren, finden Sie unter www. topazlabs.com/detail eine kostenlose 30-Tage-Testversion. Color Efex Pro - sowie alle anderen Plug-ins der Google Nik Collection - steht Ihnen seit einigen Monaten unter www.google.com/ nikcollection/ als kostenlose Vollversion zum Download zur Verfügung.

EINFACH KREATIV TEXTEFFEKT



So einfach geht's: Buchstaben wachsen lassen

Sommerlicher Texteffekt

Eine Blumenwiese im Sommer. Der Rasen ist saftig grün, Insekten summen, und im Hintergrund fliegt ein Schwarm Vögel entlang. Eine der Pflanzen verhält sich jedoch ungewöhnlich und möchte uns eine Nachricht übermitteln. Wie Sie diese sommerliche Szenerie mit 3D-Effekt in Photoshop gestalten, erfahren Sie von Dirk Metzmacher.



DIRK METZMACHER Photoshop-Profi

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-DVD
Zeitaufwand	ca. 30 Minuten
Software	Photoshop CC
Inhalte	Freistellungen, Ebenenstile, Text,
	verflüssigen, Pfad nachzeichnen
Zielgruppe	ambitionierter Einsteiger
SEHR LEICHT	LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

amit die Umsetzung so schön gelingt, ist eine spezielle Schriftart gefragt. Besonders handgeschriebene Fonts erleichtern hierbei die Gestaltung, da die Übergänge von Buchstabe zu Buchstabe meist schon gegeben sind und sehr flüssig erfolgen. Wir haben uns für die Schriftart *Mightype* entschieden, die selbst für kommerzielle Zwecke freigegeben und als kostenloser Download auf der Kreativplattform Behance erhältlich ist (http://bit.ly/28ZqrRG).

Der Text ist dann schnell geschrieben, wobei nur noch die Farbe, Größe und auch die Laufweite der Buchstaben etwas angepasst werden müssen. So einige Ebenenstile erzeugen dann den gewünschten dreidimensionalen Look, eine Textur die Pflanzen-ähnliche Struktur.

Der passende Hintergrund

Doch der schönste Texteffekt nützt natürlich nichts, wenn er nicht auch vor einem Hinter-

grund positioniert wird, der zum Thema passt. Und so war es die fast schon größere Aufgabe eine Landschaft zu erzeugen, die knapp oberhalb der Graskante verläuft. Zahlreiche Freistellungstechniken lassen Grashalme, Blumen, eine dicke Hummel und einen Vogelschwarm auf transparenter Ebene stehen. Geschickt kombiniert entsteht die Illusion einer Blumenwiese. Ebene für Ebene wird diese aufgebaut, wobei ein einfacher blauer Verlauf die Grundlage bildet.

Darüber wird der Ausschnitt einer Blumenwiese angeordnet, wobei auch einzelne, freigestellte Blumen größere Kontrolle über die Anordnung versprechen. Einige Grashalme stehen im Vordergrund, um den Betrachter auf die Perspektive nahe am Boden herunterzuziehen. So entsteht eine Landschaft, in der als lustiger Blickfang noch eine dicke Hummel durch das Bild saust und dabei einen Kondensstreifen entlang der Flugspur hinterlässt.

TEXTEFFEKT EINFACH KREATIV



VERLAUF AUFZIEHEN FÜR HINTERGRUND

In einem neuen Dokument von ausreichender Größe (hier: 2750 x 1680 px bei 300 dpi) soll ein blauer Verlauf den Hintergrund bilden. Die Vordergrundfarbe wird über den Farbwähler (Doppelklick auf Vorderbzw. Hintergrundfarbe) auf #ddeeee (RGB 221, 238, 238) gestellt, die Hintergrundfarbe auf #4499bb (RGB 68, 153, 187). Mit dem Verlaufs-Werkzeug wird der Verlauf von der oberen, linken in die untere, rechte Ecke aufgezogen, wobei in der Optionsleiste ein linearer Verlauf eingestellt ist sowie der Verlauf Vorder- zu Hintergrundfarbe. Wer mag, kann diesen Verlauf zuvor noch anklicken, um weitere Farbunterbrechungen einzufügen.



BLUMENWIESE EINFÜGEN UND POSITIONIEREN

2 Das Foto einer Blumenwiese wird über dem Verlauf eingefügt. Dazu wird die Aufnahme geöffnet, die Anordnung über Fenster > Anordnung auf Alle nebeneinander gestellt und mit dem Verschieben-Werkzeug das Bild in das Dokument geschoben. Die Ebene wird weit nach unten positioniert und erhält eine Maske, über Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden. Wieder kommt das Verlaufs-Werkzeug zum Einsatz, dieses Mal von Schwarz-zu-Weiß und innerhalb der Maske. Diese kann noch mit dem Pinsel und schwarzer Farbe von Hand optimiert werden.



EINZELNE BLUME EINFÜGEN

Binige größere Blumen sollen folgen. Stellen Sie dazu eine Blume in einer Maske frei, wobei mit dem **Polygonlasso-Werkzeug** Abschnitt für Abschnitt der Rand ausgewählt und nach außen hin geschlossen wird. Die **Auswahl füllen Sie mit schwarzer Farbe** auf. Leicht gelingt das über die **Entfernen-Taste**, wenn die **Hintergrundfarbe auf Schwarz** steht.



BLUMEN KOPIEREN

⁴Über das Tastenkürzel *Strg+J* sind schnell einige Kopien der Blume angelegt, die über *Strg+T* für das *freie Transformieren in der Größe und Drehung* noch etwas angepasst werden. Die Kopien werden mit dem *Verschieben-Werkzeug* so positioniert, dass auf der linken Seite eine kleine Gruppierung entsteht, welche den Text später etwas einrahmt.



GRAS EINFÜGEN

5 Am unteren Rand wird nun freigestelltes Gras eingefügt, wobei diese kleineren und recht feinen Grashalme noch etwas angepasst werden müssen, um für sich zu bestehen. Ein *Ebenenstil* > *Schein nach innen* mit einem *mittleren Grünton* und einer *Größe von 3 px* bewirkt, dass der Rand den alten Hintergrund nicht mehr durchscheinen lässt.



EINZELNE GRASHALME IM BILD PLATZIEREN

6 Als Ergänzung sollen weitaus größere Grashalme den Bereich auf der linken Bildseite schmücken. Diese wurden einzeln freigestellt und die Strukturen etwas reduziert. Dazu haben die einzelnen Ebenen jeweils einen Ebenenstil > Farbüberlagerung mit dem Grünton #337711 (RGB 51, 119, 17) erhalten, wobei die Deckkraft auf 60 % reduziert wurde. Aus groben Strukturen werden so flächige Bereiche. Die Grashalme wirken so wesentlich illustrativer.



SCHRIFTART WÄHLEN UND TEXT SCHREIBEN

Aktivieren Sie das Text-Werkzeug, und wählen Sie in der Optionsleiste die gewünschte Schriftart aus. Setzen Sie die Schriftgröße herauf, und wählen Sie einen Grünton aus, wie etwa #88aa00 (RGB 136, 170, 0). Ist der Schriftzug erstellt, so kann dieser über Strg+T noch in der Größe, Position und Drehung optimiert werden. Ein Ebenenstil > Schein nach außen im gleichen Grünton, Überfüllen: 90 % und einer Größe von 4 px sorgt für etwas dickere Buchstaben.

EINFACH KREATIV TEXTEFFEKT

FREISTELLUNGEN IM FARBBEREICH

	Farbbereich	×
Auswahl: Aufger Gesichter erkennen Toleranz: Bereich:	nommene Farben v Lokalisierte Farbgruppen <u>163</u> %	OK Abbrechen Laden
		Umkehren

FARBBEREICH AUSWÄHLEN

Liegt das freizustellende Bildelement auf einem fast einfarbigen Hintergrund, so bietet sich eine Farbauswahl an, die über Auswahl > Farbbereich gestartet wird.



FARBE DEFINIEREN

2 Klicken Sie in die Fläche, und passen Sie die Stärke über den Regler **Toleranz** an. Bestätigen Sie, **kehren Sie die Auswahl um**, und klicken Sie auf **Ebenenmaske hinzufügen**.

FREISTELLUNGEN IM FOKUSBEREICH



FOKUSBEREICH AUSWÄHLEN

Liegt das **Objekt über einer Unschärfe**, so bietet sich die Funktion **Auswahl** > **Fokusbereich** an. Der Parameter **In-Fokus-Bereich** bestimmt die Größe der Ausbreitung.



BEREICHE HINZUFÜGEN

2 Sollen *Bereiche hinzugefügt* werden, so setzen Sie das schon aktive *Werkzeug* ein und übermalen damit Stellen im Bild. Auch *zum Entfernen* liegt ein Werkzeug vor.



TEXT ERGÄNZEN

Ber Buchstabe "r" zeigt einen Bogen, den ich als weiteres Element dem Pflanzenschriftzug etwas größer anfüge. Mit dem *Pfad-Werkzeug* im *Modus Form (in der Optionsleiste einzustellen)* entsteht im gleichen Grünton ein zweiter Bogen, der den Schriftzug noch etwas wilder gewachsen darstellen soll. Zum *Subtrahieren* gehen Sie auf *Pfadvorgänge*.



TEXT VERZERREN

Die Ebenen, die zum Schriftzug gehören, werden bei gehaltener Strg-Taste ausgewählt, dann über Strg+E auf eine Ebene reduziert. Damit der Text noch schwungvoller wirkt, wird er über Filter > Verflüssigen etwas verzerrt. Aktivieren Sie das Mitziehen-Werkzeug, und verlängern oder stauchen Sie Bereiche der Buchstaben.



3D-EFFEKT UMSETZEN

10 Gehen Sie auf Ebene > Ebenenstil > Abgeflachte Kante und Relief, und stellen Sie den Stil auf Abgeflachte Kante innen, Technik: Abrunden, Tiefe: 100 %, Größe: 80 px und Weichzeichnen auf 15 px. Der Tiefenmodus steht auf Multiplizieren, schwarze Farbe und einer Deckkraft von 55 %. Diese Werte sind immer auch etwas abhängig von der Dokumentengröße (hier 2750 x 1680 px). Ein Schatten nach innen unterstützt den 3D-Effekt zusätzlich und sorgt für eine feine Umrandung. Die Füllmethode steht auf Multiplizieren, der Winkel auf 120°, die Deckkraft auf 40 %, Abstand auf 5 px und Größe auf 40 px. Damit ist nun aus einem flachen Text eine dreidimensionale Form entstanden.



Es kommt ein Ebenenstil > Verlaufsüberlagerung hinzu. Die Füllmethode steht auf Normal, die Deckkraft auf 70 %, der Verlauf führt von einem Grünton zu einem starken Gelbton. Die Art sollte auf Linear stehen, der Winkel auf 9°. Auch eine Farbüberlagerung könnte helfen, im Modus Weiches Licht mit einem Gelbton zum Aufhellen.



FARBEN ERGÄNZEN

12 Sollen Farben gezielter eingezeichnet werden, so entsteht über dem Text eine neue Ebene, die über *Ebene > Schnittmaske erstellen* der Ebene mit dem Schriftzug zugeordnet wird. Jetzt können Sie relativ frei mit dem *Pinsel* und einem *weiteren Gelbton* oder gar *weißer Farbe* manuell Highlights in den Text einzeichnen, bis Sie zufrieden sind. Begleitmaterial auf der Heft-DVD





TEXTUR ÜBERLAGERN

13 Fügen Sie die *Textur*, die Sie zum Download unter *www.digitalphoto.de/heft* finden, oberhalb des Schriftzuges ein, und klicken Sie die *Ebenenminiatur des Schriftzuges* bei *gehaltener Strg-Taste* an. Gehen Sie auf *Ebenenmaske hinzufügen*, und setzen Sie die Füllmethode auf *Multiplizieren*. Über die *Ebenendeckkraft* steuern Sie die Stärke der Struktur.



HUMMEL FREISTELLEN

14 Eine weitere Option zum Freistellen ist das Schnellauswahl-Werkzeug, mit dem das Objekt grob ausgewählt wird. Klicken Sie in der Optionsleiste auf Kante verbessern, und malen Sie am Rand des Bildelements entlang. Dabei sollte auch der Hintergrund miteinbezogen werden. Nach dem Bestätigen gehen Sie auf Ebenenmaske hinzufügen.



FREIGESTELLTES OPTIMIEREN

15 Trotz einer perfekten Freistellung kann es immer mal vorkommen, dass der Rand noch den alten Hintergrund durchschimmern lässt. Erstellen Sie dann eine *neue Ebene*, gehen Sie auf *Ebene* > *Schnittmaske erstellen* und ändern Sie die *Füllmethode* auf *Farbe* ab. Malen Sie mit der aktuellen Farbe des Hintergrundes über den Rand.



FLUGSPUR PER PFAD EINZEICHNEN

16 Aktivieren Sie das *Zeichenstift-Werkzeug*, und ändern Sie in der Optionsleiste den *Modus auf Pfad* ab. Zeichnen Sie einen *Pfad* ein, welcher die Flugspur nachbildet. Aktivieren Sie den *Pinsel*, und wählen Sie eine *Werkzeugspitze mit zerrissenen Rand* aus. Öffnen Sie über *Fenster > Pfade* die *Pfade-Palettem* und klicken Sie auf *Pfadkontur mit Pinsel füllen*. Ist die Pinselspur noch zu glatt, so gehen Sie auf *Fenster > Pinsel* und aktivieren einige *Jitter*.



DAS BILD FINAL SCHÄRFEN

177 Zuletzt wird das Bild geschärft. Legen Sie zuerst über das Kürzel *Strg+Umschalt+Alt+E* alle sichtbaren Ebenen auf einer neuen Ebene reduziert ab. Alle Ebenen bleiben so erhalten. Gehen Sie im Menü auf *Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unscharf maskieren*. Den *Radius* stellen Sie je nach Bildgröße auf 0,2 bis 0,3 px. Über die Stärke steuern Sie die Härte der Schärfung. Der Schwellenwert ermöglich es, flächige Bereiche von der Schärfung auszunehmen. Etwa bei 5 Stufen wird der Verlauf im Hintergrund nicht mehr mitgeschärft. Setzen Sie diesen Wert bitte nicht zu weit rauf. ■

FERTIGE KOMPOSITION NOCH EINMAL ANGEFASST

Keine Komposition ist jemals wirklich beendet. Sie reift mit der Zeit. Sobald sie einige Tage nicht mehr aufgerufen wurde und Sie mit frischen Augen rangehen, werden Sie ganz automatisch weitere Ideen zur Verbesserung entdecken können. Oft sind es Feinheiten, wie etwa der Looping der Flugspur, der gerne noch etwas runder verlaufen darf oder der Abschluss des Textes, der besser nach unten "wachsen" könnte, was sich leicht über den Filter > Verflüssigen umsetzen lässt. So werden Ihre Arbeiten in Photoshop noch etwas wertiger, da die Geschichte hinter dem Bild stimmiger umgesetzt wird. Ein Tipp mit großer Wirkung, wie Sie bald feststellen werden.







Uncharted 4: Gestalten Sie das Cover eines Videospiels

Filmplakate und DVD- oder Videospiel-Cover sind oftmals gute Inspirationsquellen für ein nächstes Composing. Auch unser Autor Gabor Richter hat sich von einem Videospiel inspirieren lassen und zeigt Ihnen in diesem Workshop, wie auch Ihnen ein tolles Design im Stile von *Uncharted 4* gelingt.

1	-		
	-	- 1	
1	le:	1	
- , I	1	2	
1		٦,	

PR	O	E١	(T-I	Ν	FOS

GABOR RICHTER

Photoshop-Profi

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-DVD
Zeitaufwand	ca. 3–4 Stunden
Software	Adobe Photoshop CC 2015
Inhalte	malen, maskieren, verflüssigen,
	freistellen, Dodge & Burn, färben
Zielgruppe	ambit. Anfänger bis Fortgeschrittene

m Mai 2016 ist das Action-Adventure-Videospiel Uncharted 4: A Thief's End auf den Markt kommen und hat in Sachen Grafikqualität bisherige Grenzen durchbrochen. Inspiriert vom Coverdesign dieses Videospiels zeigt Ihnen Photoshop-Profi und Autor Gabor Richter in diesem Workshop, wie sein Composing "Into the Jungle" entstanden ist. Lernen Sie, wie Sie mit Hilfe von Photoshop und ohne auf Stockfotos zurückgreifen zu müssen einen Hintergrund gestalten, dessen Look einem Abenteuervideospiel entsprungen sein könnte.

Vor dem Composing steht traditionell das Fotoshooting. Wir werden Ihnen zeigen, welcher Hintergrund sich am besten für die nachträgliche Bearbeitung eignet und wie Sie das Licht gekonnt setzen. Anschließend werden wir mit der Bearbeitung der Person beginnen, bei der unter anderem das Zeichenstift-Werkzeug zum Einsatz kommen wird. Spannend und abenteuerlich zugleich wird es dann endlich im nächsten Schritt: der Dschungellook-Erstellung. Dabei greifen wir nicht auf ein fertiges Motiv zurück, sondern entwickeln einen Workflow, bei dem Sie eine Dschungelszene ganz nach Ihrem Geschmack montieren. Folgen Sie den aufgeführten Arbeitsschritten, fühlen Sie sich jedoch frei, in der Gestaltung abzuweichen und Ihren ganz persönlichen Dschungel-Bildlook zu kreieren. Im letzten Schritt werden wir den Helden dann in das Dschungelcomposing einfügen und glaubhaft mit der Szenerie verschmelzen. ••

MAKING-OF: HINTERGRUND UND LICHTSETZUNG FÜR DAS SHOOTING

Um das Model später optimal freistellen zu können, empfiehlt es sich, einen grauen Hintergrund zu verwenden. Dieser hat den Vorteil, dass sich die Konturen des Models bei der späteren Bearbeitung in Photoshop besser erkennen lassen. Während bei einem weißen Hintergrund die ebenfalls weißen Lichtkanten auf der Person guasi mit dem Hintergrund verschwimmen, würde man bei dem dunkelhaarigen Model mit dem Einsatz von einem schwarzen Hintergrund Schwierigkeiten beim Freistellen der Haare bekommen. Um Streiflichter zu erzeugen, eignen sich harte Lichtquellen. Hier wurden zwei Reflektoren ohne

Waben (1 und 2) eingesetzt, die hinter der Person aufgestellt und auf den Nacken des Models ausgerichtet wurden. Um das Licht und das Schattenspiel im Gesicht nicht zu gleichmäßig zu gestalten, wurde der rechte Reflektor (2) höhentechnisch weiter nach unten gesetzt und auf das Gesicht ausgerichtet. Der linke Reflektor (1) schoss hingegen knapp am Kopf vorbei. Durch die ungleichmäßige Ausrichtung des Lichts wurde eine der Gesichtshälften stärker aufgehellt als die andere. Die dritte Lichtquelle (3) - eine Oktabox - wurde von vorne auf die Person gerichtet und sorgt für ein weicheres diffuses Licht.





DIE RAW-ENTWICKLUNG

Für eine kühlere Farbstimmung setzen Sie die Farbtemperatur auf 5000. Für mehr Details ziehen Sie den Regler für Lichter auf -60 und die Tiefen auf +30. Für stärkere Konturen schieben Sie die Klarheit auf +30. Für sattere Farben setzen Sie Dynamik auf +15 und Sättigung auf -5. In Details wählen Sie den Radius 0,5 und erhöhen den Betrag auf 70. Aktivieren Sie im Dialog Arbeitsablauf-Optionen (1) die Option In Photoshop als Smartobjekte öffnen.

VIRTUELLES FITNESSSTUDIO

Öffnen Sie die RAW-Datei mit einem Klick auf Objekt öffnen in Photoshop. Benennen Sie die Ebene in Photoshop entsprechend um. und platzieren Sie sie in einer neuen Gruppe RAW. Um den Held muskulöser erscheinen zu lassen, duplizieren und rastern Sie diese Ebene zunächst. Dann kommt der Verflüssigen-Filter zum Einsatz, den Sie unter Filter > Verflüssigen finden. Verwenden Sie das Mitziehen-Werkzeug, dessen Größe auf 450 steht. Für einen weichen Workflow setzen Sie Druck und Dichte jeweils auf 20. Jetzt schieben Sie die Schulterblätter von innen nach außen und runden diese schön ab Ebenfalls die Ober- und Unterarme. Um auch die Beine kräftiger wirken zu lassen, verschieben Sie diese ebenfalls von innen nach außen und erhalten so wuchtigere Waden. Schieben Sie diese Ebene ordnungshalber wieder in eine neue Gruppe und nennen diese Form.



DEN HELDEN FREISTELLEN

3 Wählen Sie den Zeichenstift, und aktivieren Sie Pfad in der Optionsleiste. Aktivieren Sie das Gummiband, setzen Sie den ersten Punkt direkt auf der Kontur der Person, und ziehen Sie an dieser eine Linie entlang. Schließen Sie den Pfad, rechtsklicken Sie die Pfadauswahl, und wählen Sie Auswahl erstellen. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auf der Ebene Form befinden, und legen Sie mit Ihrer Auswahl eine Maske darüber an. Wählen Sie per Rechtsklick Maske verbessern, nutzen Sie das Radius-verbessern-Werkzeug, und fahren Sie um die Haare. Setzen Sie die weiche Kante auf 2 px. Erstellen Sie eine neue Gruppe namens Person, und verschieben Sie die Maske in die Gruppe. Die Gruppen RAW und Form ziehen Sie ebenfalls dort hinein.



DSCHUNGEL-GRUNDGERÜST

Frstellen Sie vier Gruppen, die Sie der Reihenfolge Wald 1 bis Wald 4 nennen. Erstellen Sie eine weiße Farbfläche als Einstellungsebene, die als Hintergrund dienen wird. Als Zweites erstellen Sie eine Farbfläche mit einem hellen Blau #586a7c. Diese Farbfläche wird der erste Wald in der Gruppe Wald 1 sein. Invertieren Sie die Maske, und wählen Sie den Pinsel ÖI, Pastell groß mit der Nummer 63. Zeichnen Sie mit einer Pinselgröße von 80 px die Kontur des Waldes, und füllen Sie den Inhalt später mit einem etwas größeren Pinsel. Diesen Schritt wiederholen Sie zweimal. Für Wald 2 wählen Sie ein kräftigeres Blau #292f47, für Wald 3 ein dunkles Blau #0b0f1d. Die vierte Gruppe Wald positionieren Sie über der Person und wählen als Farbe ein reines Schwarz #000000.



DETAILS IM DSCHUNGEL

5 In diesem Schritt werden Sie individuelle Details wie z. B. Äste, Lianen und bei Bedarf kleine Tiere malen. Dabei ist es nicht entscheidend, ob Sie künstlerisch begabt sind oder nicht: Später wird so viel kaschiert, dass die Details kaum noch zu erkennen sind. Legen Sie pro Ordner eine *neue Farbfläche* an, um die Details getrennt von den Bäumen zu malen. Nutzen Sie dafür entsprechend *denselben Blauton*. Die Vorgehensweise mit dem *Pinsel bleibt gleich*, wie im Schritt zuvor beschrieben. Um das Motiv etwas spannender zu gestalten, sind in unserem Beispiel kleine Details wie beispielsweise ein Affe, eine Schlange und ein Leguan versteckt.
VIDEOSPIEL-COVER EINFACH KREATIV

PFLANZEN FREISTELLEN

Um den Dschungel nun mit Pflanzenelementen zu füllen, eignen sich Bilder von Zimmerpflanzen. Achten Sie beim Fotografieren darauf, dass der Hintergrund einigermaßen hell ist. Öffnen Sie jeweils eine JPG-Datei in Photoshop. Wählen Sie Auswahl > Farbbereich, und aktivieren Sie Umkehren Klicken Sie mit der Pipette in die Schwarzweiß-Darstellung, und bestätigen Sie mit OK. Fügen Sie der Ebene nun eine Maske hinzu, um die Auswahl auf der Maske anzuwenden. Um den Freisteller zu überprüfen, positionieren Sie unter der Ebene eine schwarze Farbfläche. Sollten Fehler zu erkennen sein, korrigieren Sie diese mit einem schwarzen oder weißen Pinsel auf der Maske.





PFLANZEN EINFÜGEN

Verschieben Sie die freigestellten Pflanzen nun in Ihr Dschungel-Szenario. Skalieren, drehen, spiegeln und positionieren Sie die einzelnen Motive, wie es Ihnen beliebt, Achten Sie darauf, dass die Pflanzen im hinteren Bereich (Wald 1) kleiner sind als im Vordergrund (Wald 4). Anschließend empfiehlt es sich, die Pflanzen in den einzelnen Gruppen zu markieren und sie auf einer Ebene zusammenzufassen. Wandeln Sie die Pflanzen-Ebenen in ein Smartobjekt um. Mit einem Doppelklick in die Ebene gelangen Sie in den Ebenenstil > Farbüberlagerung. Wählen Sie die Farbe der Bäume, die sich in der jeweiligen Gruppe befinden.





Begleitmaterial

auf der Heft-DVD

BILDTIEFE DURCH UNSCHÄRFE

Für mehr Tiefe benötigt das Bild Unschärfe. Arbeiten Sie sich für diesen Schritt von der Gruppe Wald 1 bis hin zur Gruppe Wald 4 durch. Klicken Sie abwechselnd auf die Masken der Farbflächen, und schieben Sie die weiche Kante auf 30 px. Bei den Pflanzen-Ebenen wählen Sie in der Optionsleiste Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner mit einem Radius von 30 px. Wiederholen Sie diesen Vorgang in jeder Gruppe, wählen Sie hier für Radius jedoch unterschiedliche Werte: Wald 2 = 5 px, Wald 3 = 8 px und Wald 4 = 5 px.



STRUKTUREN ERZEUGEN

Dieser Schritt bezieht sich auf die *Gruppen Wald* 1–3. Erzeugen Sie in allen drei Gruppen jeweils eine *neue leere Ebene* mit dem Namen *Details* und der *Füllmethode Multiplizieren*. Für mehr Struktur wählen Sie den *Pinsel Spritzer* 46 *Pixel* mit 800 px. Schieben Sie die *Deckkraft auf* 3 %. Entscheidend für diesen Effekt ist *häufiges Hineinklicken*, um eine ungleichmäßige Struktur zu erhalten (Wischen sorgt für ein schlechtes Ergebnis). Wählen Sie beim Modellieren der Baumformen für die Schatten die Farbe Schwarz und für die *Lichter Weiß*.

STRUKTURENFEINSCHLIFF

Momentan liegen die Struktu-ren noch über allen anderen Bereichen. Ziel ist es jedoch, die Strukturen auf die einzelnen Dschungel-Ebenen im Bild zu bringen. Erstellen Sie dazu von jeder Ebene in den entsprechenden Gruppen eine Auswahl, und bringen Sie diese zusammen. Als Erstes klicken Sie mit gedrückter Strg-Taste auf die Maske der Baumstämme, um eine Auswahl zu erhalten. Im nächsten Schritt drücken Sie zusätzlich zur Strg-Taste die Umschalt-Taste und klicken auf die Maske der Äste. Diesen Schritt wiederholen wir bei den Pflanzen. Jetzt haben Sie eine perfekte Auswahl mehrerer Ebenen und können diese mit einer Maske auf den Strukturen nutzen.



TIEFENWIRKUNG DURCH UNSCHÄRFE

Eine Methode, um mehr Tiefe in Bilder zu bekommen, ist der gezielte Einsatz von Unschärfe. Dies liegt daran, dass in unserer Wahrnehmung weit entfernte Objekte unscharf abgebildet werden, und wir Objekte, die wir nicht fokussieren, als unscharf wahrnehmen. Mit künstlicher Unschärfe im Hintergrund können Sie also eine Tiefenwirkung erzeugen und das Hauptaugenmerk auf den Vordergrund legen.

LICHTSTIMMUNG

Erstellen Sie zwischen Wald 2 und Wald 3 eine neue Gruppe mit dem Namen Lichtstimmung. Benutzen Sie für die Lichtstrahlen das Polygonlasso. Ziehen Sie mit geraden Linien vier unterschiedlich dicke Quader, die rechts oben schmal beginnen und nach links unten breiter werden. Danach benötigen Sie eine Tonwertkorrektur als Einstellungsebene. Positionieren Sie den Mittelton auf 1,70 und die weiche Kante der Maske auf 50 px. Erstellen Sie für die Überstrahlung von hinten eine neue leere Ebene. Malen Sie auf dieser mit einem weichen Pinsel bei einer Deckkraft von 100 % und weißer Vordergrundfarbe per Mausklick einen Punkt ins Bild. Skalieren Sie den Punkt, bis er den Oberkörper von hinten überstrahlt.



MIT LICHT MALEN

Da die Hintergrundszenerie nun so gut wie fertig ist, wird es Zeit, den Helden so realistisch wie möglich mit dem Dschungel zu verschmelzen. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, und klicken Sie auf das Symbol Neue Ebene am Fuße der Ebenen-Palette. Nennen Sie die Ebene Dodge & Burn, setzen Sie die Füllmethode auf Ineinanderkopieren, und aktivieren Sie Mit neutraler Farbe für den Modus Nehmen Sie als Nächstes einen weichen Pinsel bei 3 % Deckkraft zur Hand. Mit einer schwarzen Vordergrundfarbe dunkeln Sie nun die Bereiche, die dunkler werden sollen, ab. Die Bereiche, die mehr Licht bekommen sollen, hellen Sie hingegen mit einem weißen Pinsel auf.



HELLIGKEITSANPASSUNGEN DER HOSE

13 Um die Farbintensität der Hose abzumildern, erzeugen Sie eine Farbton/Sättigung-Einstellungsebene. Schieben Sie den Farbton mit +10 in Richtung Blau, reduzieren Sie die Sättigung auf –60, und schieben Sie die Helligkeit auf –80. Kehren Sie die Maske um, und malen Sie mit einem weißen Pinsel die gewünschten Bereiche zurück ins Bild. Um die Füße nahtlos mit dem Boden zu verbinden, erstellen Sie eine Einstellungsebene Farbfläche mit der Farbe #000000, kehren Sie die Maske um und malen Sie mit Weiß und einer Deckkraft von 20 % über die Hose.



FARBANPASSUNG DER PERSON

14 Aktuell haben wir noch zu viele Farben auf der Person, die vom eigentlichen Ausgangsbild stammen. Unser Ziel soll es jetzt sein, die Farben so anzupassen, dass sie stimmiger zur Hintergrundszene passen. Als Erstes benötigen wir eine *Einstellungsebene Farbfläche mit einem etwas dunkleren Blau* (#214c87), das nicht zu sehr leuchtet. Nur die Deckkraft dieser blauen Ebene zu reduzieren, würde hier nichts bringen. Daher setzen Sie die Füllmethode auf *Farbe*. Damit er jetzt aber nicht wie ein Schlumpf im Wald wirkt, reduzieren wir die *Deckkraft auf 10 %*. Diese Ebene platzieren Sie mit den zwei Ebenen aus dem Schritt zuvor in eine *Gruppe* und nennen diese *Farbe und Helligkeit*.



ÜBERSTRAHLUNG AUF DER PERSON 15 Wie bereits Schritt 11 behandelt auch dieser Schritt das Thema *Licht* und *Lichtstimmung*. Das Ziel soll es jetzt sein, den Abenteurer mit dem Licht zu verschmelzen. Ingesamt hat dies zwei Vorteile: Zum einen wirkt das Motiv realistischer, und zum anderen wird die Person so noch mehr mit dem Hintergrund verschmolzen. Dazu erstellen Sie zunächst eine neue Gruppe mit dem Namen Überstrahlung.

Anschließend erzeugen Sie eine *neue leere Ebene*, und nehmen einen *weichen Pinsel bei* 5 % *Deckkraft* zur Hand. Sobald Sie die *Alt-Taste* gedrückt halten, erscheint die *Pipette*, und Sie können eine Farbe aus dem Hintergrund entnehmen, die sich in der Nähe der Person befindet. Am besten eignen sich hier die hellen Lichtstellen. Fahren Sie dann mit dem Pinsel *dezent über die Konturen* der Person. >>> UM EINE PERSON MIT IHRER UMGEBUNG ZU VERSCHMELZEN, SPIELT DIE RICHTIGE LICHTSTIMMUNG EINE WICHTIGE ROLLE. ((GABOR RICHTER PHOTOSHOP-KÜNSTLER

VIDEOSPIEL-COVER EINFACH KREATIV



NEBELSTIMMUNG

16 Fügen Sie zwischen *Wald* 4 und *Person* eine *neue Gruppe Nebel* hinzu. *Erstellen* Sie hierin eine *neue leere Ebene*, und greifen Sie zu einem *wei-Ben Pinsel* mit einer *Deckkraft* von 2 %. Wählen Sie den *Pinsel* 45 *Helligkeitsvarianz pro Strich*, und klicken Sie in Abständen mit einer *Größe* von 1500 px in den Nebel hinein. Für den Feinschliff benötigen Sie eine *Farbfläche* mit *Blau #0038ff. Kehren* Sie die mitgelieferte Maske *um*, und malen Sie im unteren Drittel mit einem *weichen weißen Pinsel* dezent eine leichte blaue Lichtstimmung ins Bild.



CAMERA-RAW-FILTER

Wählen Sie zunächst die oberste Ebene an, fügen Sie alle Ebenen auf einer zusammen (*Strg+Umschalt+Alt+E*), und gehen Sie zu *Filter > Camera-Raw-Filter*. Ziehen Sie die *Farbtemperatur* auf –10, den *Kontrast* auf –20, *Tiefen* auf +6, die *Lichter* auf +10, die *Klarheit* auf +10 und die *Sättigung* auf –15. Für einen farbigen Farbverlauf eignet sich der *Verlaufsfilter*. Um ein intensiveres, warmes Licht zu erhalten, setzen Sie die *Farbtemperatur* auf +90.



GRATIS: GOOGLE-NIK-COLLECTION

Seit Ende März bietet Google die gesamte **Google-Nik-Collection kostenlos** zum Download an. Ab sofort steht die Software **sowohl für Mac- als auch für Windows-Nutzer** unter **bit.ly/1Y7RMX6** zur Verfügung. Alle, die die Software Anfang 2016 käuflich erworben haben, sollen ihr Geld zurückbekommen.



KREATIVE SCHRIFT

18 Um dem Bild den gewünschten Coverlook zu verleihen, ziehen Sie mit dem *Horizontaler-Text-Werkzeug* eine Auswahl auf. Wählen Sie *Helvetica Bold*, setzen Sie die obere *Schriftgröße* auf 70 Pt und die untere auf 170 Pt. Fügen Sie über die *Ebenenstile* einen *Schlagschatten* hinzu. Für die Trennung verwenden Sie das *Rechteck-Werkzeug* und ziehen eine *lange rote* (#9a0e1a) Trennlinie auf. Platzieren Sie diese beiden Ebenen in einer *neuen Gruppe*. Für den optischen Ein-

schnitt, nehmen Sie das *Polygonlasso-Werkzeug* zur Hand und ziehen eine *entsprechende Auswahl* auf, die Sie anschließend *als Maske auf die neue Gruppe* anwenden. Mit dem *Pinsel Spritzer* 46 px bei 50 % *Deckkraft* und der *Vordergrundfarbe Schwarz*, malen Sie ein paar optische, dreckige *Spritzer* auf die Maske. Für den Feinschliff legen Sie unterhalb der *Schrift-Gruppe* eine *leere Ebene* an, worauf Sie mit einem *schwarzen Pinsel* eine leichte Abdunklung ins Bild malen.



ZUSÄTZLICHE DETAILS

Um dem Bild den finalen Schliff zu verleihen, eignen sich die Plug-ins der Google-Nik-Collection besonders gut - hier verwendeten wir Color Efex Pro. Auch wenn die Presets sehr umfangreich sind, kommen in unserem Workshop lediglich die Presets Detail Extrator und Tonal Contrast in Frage. Diese zwei Filter empfehlen sich vor allem dann, wenn es darum geht, eine feine kontrastreiche Schärfe in das Bild zu integrieren. Ziel ist es, den Schärfebereich auf den Held zu legen. Kehren Sie nach der Anwendung des Filters die mitgelieferte Maske um, und malen Sie mit einem weichen und weißen Pinsel die Bereiche auf dem Körper wieder zurück ins Bild, die Sie haben möchten. Setzen Sie hierbei die meiste Schärfe auf das Gesicht des Heldes, da dieser im Fokusbereich des Motivs stehen soll. Fertig ist Ihr Dschungel-Motiv im Videospiel-Coverlook.

PROJEKT-INFOS

Material	Ausgangsmaterial auf der Heft-DVD	
Zeitaufwa	nd ca. 10 Stunden	
Software ab Photoshop CS 6, ab Cinema 4D R16		
Inhalte	Cinema 4D, RAW-Entwicklung,	
3D/2D- Elemente komb., Lichtsituation anpassen		
Zielgruppe	Fortgeschrittene	

SEHR LEICHT LEICHT SCHWER SEHR SCHWER

Gut kombiniert: 2D- und 3D-Elemente in Einklang bringen WINTERZEIT, SCHNEEBALLZEIT

Wenn Sie 3D-Renderings mit Fotos kombinieren möchten, gilt es einige Dinge zu beachten. Insbesondere Licht und Schatten sind wichtige Faktoren für ein realistisches Ergebnis. Erfahren Sie von John Wilhelm, wie Ihnen die Kombination optimal gelingt.



JOHN WILHELM Digital Artist, hauptberuflicher IT-Leiter

ank Photoshop und anderen Bildbearbeitungsprogrammen wurde es in den letzten Jahren möglich, dass Composings, Retuschen und Bildmontagen schnell und einfach zu realisieren sind. Doch gewisse Konzepte lassen sich nur schwer mit purer Fotografie umsetzen. Selbst wenn man alle 2D-Register zieht, gibt es Objekte, Szenen und Manipulationen, die mit bestehenden Fotos und reinen Pixelobjekten nicht glaubwürdig nachgebildet werden können - so wird der eigenen Phantasie eine scheinbar unüberwindbare Grenze gesetzt. Doch eben diese Grenze lässt sich durch den Einsatz von 3D-Programmen mit einem gewissen Aufwand überwinden. Mit Maxons Cinema4D und Pixologics ZBrush, das sind die beiden Programme, die ich nutze, ist es grundsätzlich möglich, jedes erdenkliche Szenario zu kreieren: Angefangen von kleinen, einzelnen Objekten bis hin zu komplexen Szenerien ist alles machbar. Hat man keine Lust, die Objekte selbst zu modellieren, gibt es zudem auch im 3D-Bereich umfangreiche Stocksammlungen, bei denen man für wenig (oder auch viel) Geld alles findet, was das Herz begehrt. Natürlich sollte man sich immer erst überlegen, ob sich der Einsatz von 3D-Werkzeugen wirklich lohnt oder ob eine gewisse Problemstellung doch effizienter mit herkömmlichen Fotos lösbar ist, gerade, wenn man noch kein 3D-Profi ist. Denn für den gekonnten Umgang braucht es ein wenig Zeit und Geduld.

In diesem Workshop gebe ich Ihnen zunächst einen kurzen Einblick in die Arbeit mit Cinema 4D und zeige Ihnen, wie ich die Schneebälle des Composings erstellt habe. Diejenigen, die diesen Teil des Workshops übersprigen möchten, finden die 3D-Renderings bereits fix und fertig auf der Heft-DVD.



Begleitmaterial

auf der Heft-DVD



Exkurs: Erste Schritte in Cinema 4D

Erfahren Sie in wenigen Schritten, wie die Schneebälle mit Cinema 4D entstanden sind.



CINEMA-4D-TIPPS

Autürlich ist es nicht möglich, auf einer einzigen Seite alle Details zu erklären, wie so eine Szene mit Cinema 4D aufgebaut wird. Die hier aufgezeigten Schritte bilden meinen *grundsätzlichen Workflow* ab und eine Möglichkeit, wie Sie vorgehen können. Wer mehr über das Programm erfahren möchte, dem seien an dieser Stelle die didaktisch wundervoll aufbereiteten Tutorials von *Uli Staiger* und die Lernplattform *digitaltutors.com* empfohlen.



GRUNDOBJEKTE ERSTELLEN

2 Als Erstes platzieren Sie sogenannte *parametrische Grundobjekte*. Das sind quasi vorgefertigte Formen, mit denen sich bereits sehr vieles realisieren lässt. Sie benötigen verschiedene *Kugelobjekte* als Schneebälle, eine *Ebene* als Untergrund, *zwei Quader* mit abgerundeten Ecken (so platziert, dass eine Lücke für den grossen Ball entsteht) und ein *Landschaftsobjekt* für den Hintergrund.



HIMMELSOBJEKT UND KAMERA

Als Beleuchtung setzen Sie einen *physikalischen Himmel* ein und *drehen diesen (und somit die Sonne) nach rechts hinten*. Weiter verwenden Sie eine *Kamera*, setzen diese an die richtige Position und sperren das Objekt, damit Sie es nicht versehentlich verschieben. So können Sie nun mit einem Mausklick jeweils *in die Kamera "schlüpfen"* und kontrollieren, wie die Szene im fertigen Bild rein perspektivisch aussehen könnte. In den Kamerasettings wählen Sie noch die *Brennweite 35mm* (mit dieser Brennweite wurden auch die Kinder fotografiert).



ARBEITEN MIT SCHATTENDUMMIES

4 Damit Sie die Schatten der Mädchen von Cinema 4D gleich mitgeliefert bekommen, setzen Sie *drei Personen-Dummies* (parametrische Grundobjekte) in die Szene, wandeln diese in *Polygonobjekte* um und positionieren diese analog den Haltungen der Fotos der Mädchen. Diese Dummies können Sie nun mit einem sogenannten *Rendertag* versehen (*Option Schatten werfen aktivieren*), sodass diese selbst während dem Rendering nicht erscheinen, wohl aber deren Schatten.



TEXTUREN VERWENDEN

5 Nun wählen Sie passende Texturen aus und weisen diese den entsprechenden Objekten zu. Natürlich ist es auch möglich, selbst Schneematerial zu basteln, da aber gerade die Texturengestaltung sehr viel Zeit in Anspruch nimmt, habe für dieses Bild die vorgefertigten Schnee- und Eis-Texturen von Motionsquared verwendet (www.motionsquared.net/

products/cinema-4d-ice-texture-pack/). Diese hochwertigen Texturen setzen Polygon-Displaycement-Funktionen ein, mittels derer sich die Geometrie der Grundobjekte während dem Rendern modifizieren lassen. Eine Methode, mit der sich das manuelle Verformen der Objekte mittels der Sculpting-Funktionen etc. häufig umgehen lässt.

RENDERN

6 Zum Schluss *rendern* Sie die Szene, d.h., Sie lassen Cinema 4D das fertige Bild rechnen. Rendern ist eine hochkomplexe Wissenschaft für sich. Rendern Sie Szenen mit einer Himmelslichtquelle stets mit aktiver *GI (Global Illumination)*. Ganz tolle GI-Rendersettings bietet die Toolbox von Mario Baluci (*www.mstudioitaly.com/toolbox/*).

SNOWBALLGIRLS EINFACH KREATIV

SCHRITT FÜR SCHRITT: SO FÜGEN SIE 2D- UND 3D-ELEMENTE ZUSAMMEN

BELEUCHTUNG

Bei der konzeptionellen Bei der Kullzopsteilen die Bildgestaltung spielen die Lichtquellen eine zentrale Rolle. Damit fotografierte Objekte sauber in eine Szene integriert werden können, muss ganz besonders die Lichtrichtung während des Shootings stimmen. Ich verwende Elinchrom-Blitzsysteme mit verschiedenen Softboxen. Im vorliegenden Bild kam stellvertretend für das Sonnenlicht von rechts hinten ein Quadra-Action-Blitzkopf mit einer kleinen Okta-Softbox zum Einsatz.





KAMERAEINSTELLUNGEN & OBJEKTIV

2 Fotografieren Sie Objekte und Models, die sie in einer 3D-Szene verwenden möchten, mit der gleichen Brennweite, und positionieren Sie auch die Kamera gleich hoch sowie im gleichen Abstand wie die virtuelle Kamera des 3D-Programms. Hier habe ich als Brennweite für die Renderkamera 35mm gewählt und während des Shootings der Mädchen folglich mein Sony 35mm FE eingesetzt. Die Sony Alpha 7R II mit aufgesetztem 35mm 1.4 FE hat sich in den letzten Wochen zu meiner bevorzugten Kombo entwickelt.



RENDERDATEI LADEN & ANPASSEN

3 Öffnen Sie die Datei *Hintergrund.psd* in Photoshop. Die Renderdatei ist zwar eigentlich ganz in Ordnung, doch damit es noch stimmiger wird, dunkeln Sie zunächst den vorderen Bereich mit einer Einstellungsebene *Gradationskurve* ab (ausmaskieren mit Verlauf) und verleihen dem Himmel mit einer Einstellungsebene *Farbfüllung* einen passenden Blauton. Wählen Sie hierzu einen mittleren Blauton, den Sie mith Hilfe der *Pipette* aus dem Schnee aufnehmen. Setzen Sie diese Ebene in den Modus *Farbe* und wenden diese über eine Maske lediglich auf den Himmel an. Den hinteren Bereich hellen Sie mit einem *weichen, weißen Pinsel* bei geringer Deckkraft auf, damit noch etwas mehr Tiefe entsteht – hier die Ebene *Dunst*.

CAMERA RAW

Laden Sie nun die RAW-Dateien der Kinder. Photoshop wird automatisch das Camera-Raw-Modul öffnen, in dem Sie bereits einige Korrekturen vornehmen können. Aktivieren Sie die automatische Objektivprofilkorrektur sowie die automatische Korrektur der chromatischen Aberrationen. Zudem erhöhen Sie in den Grundeinstellungen Schwarz (+18) und reduzieren Weiß (-7) sowie Lichter (-13). So geht zwar Kontrast verloren, aber Sie erhalten mehr Details. Die Kontraste bringen wir dann später wieder zurück ins Bild.





SCHÄRFEN UND RAUSCHEN EINFÜGEN

5 Haben Sie das Bild in Photoshop geöffnet, sollte dieses nun erst einmal geschärft werden, damit es sich in die ultrascharfe Renderszene besser einfügt. Gerenderte Szenen sind immer fast einen

Tick zu scharf und einen Tick zu rauscharm. Dazu wenden Sie *Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unscharf maskieren* mit einem *Radius von 1,2 px und 100 % Stärke* an. Da die Kinderfotos ein wenig rauschen,

bringen wir nun ebenfalls ein ganz wenig Rauschen in den gerenderten Hintergrund. Hierfür wenden Sie *Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen mit einer Stärke von* 1–2 % an, je nach Geschmack.

SERENDERTE SZENEN WIRKEN HÄUFIG ETWAS ZU GLATT. (JOHN WILHELM, DIGITAL ARTIST

EINFACH KREATIV SNOWBALLGIRLS



KIDS FREISTELLEN

6 Stellen Sie die drei Mädchen mit einer Maske frei. Dabei ziehen Sie mit dem Zeichenstift einen Pfad rund um den Rand der Mädchen, der in etwa 1-2 px der Nutzpixel mitabschneiden sollte (damit keine hässlichen Spills entstehen). Haarbereiche, hinter denen der Hintergrund durchschimmert, schneiden Sie ebenfalls weg. Den Pfad wandeln sie dann über Strg+Enter in eine Auswahl um und wenden diese auf die Ebene an (Klick auf Maskensymbol am Fuße der Ebenen-Palette). Öffnen Sie durch einen Doppelklick auf die Maske deren Eigenschaften, und wählen Sie eine weiche Kante von 0,5 px.



HAARE MALEN

7 Die soeben weggeschnittenen Haare malen Sie nun wieder ein. Mit einem 2 px großen Pinsel und Drucksensitivität eingeschaltet malen wir nun erst auf einer hinteren Ebene die Haare wieder ein (immer wieder mit der Pipette die Farbe der Haare in unmittelbarer Nähe aufnehmen), und danach auf einer Ebene darüber, um die Übergänge etwas zu kaschieren.





KLEIDER UMFÄRBEN

In diesem Bild wollte ich eigentlich nur kühle Farbtöne haben. Da meine Mädchen fast ausschließlich Rosa tragen, müssen wir zwingend umfärben. Man könnte das mit einer automatischen Auswahl versuchen, aber ich mag es halt gerne sauber und mache das immer komplett manuell. **Duplizieren** Sie die Ebene, mit der Sie bereits den Himmel gefärbt haben, und platzieren Sie sie als **Schnittmakse oberhalb der Mädchen. Löschen** Sie die **bestehende Maske**, fügen Sie eine **neue hinzu**, und fahren Sie mit einem **Pinsel** über die entsprechenden Kleidungsstücke, um diese blau einzufärben. So wirkt das Bild stimmiger.

Bernen Kanäle Pfade At Image: Constraint Constra

G Grundsätzlich muss man ein Kindergesicht natürlich nicht retuschieren. Ich

tät etwas unterscheiden. Häufig helle ich die Iris etwas auf, entferne Hautunrein-

heiten per Frequenztrennung und wende etwas virtuellen Puder an.

mache das aber bei meinen Kids grundsätzlich, damit sich Fiktion und Reali-

LICHTVERHÄLTNISSE ANPASSEN

SCHNELLE PORTRÄTRETUSCHE

10 Damit die Beleuchtung der Mädchen der Szene gerecht wird, müssen Sie die Randbereiche noch etwas nachbessern. Erzeugen Sie eine *neue Ebene*, füllen Sie diese über *Bearbeiten > Fläche füllen* mit 50 % *Grau*, und platzieren Sie sie oberhalb der Ebene eines Mädchens. Klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf die Linie zwischen den Ebenen, um auch hier die Ebene als *Schnittmaske* einzusetzen. Nun setzen Sie die graue Ebene in den Modus *Weiches Licht* und malen mit einem *weichen Pinsel bei etwa 10 % Deckkraft* Licht (*Farbe: Weiß*) auf die rechten Kanten und Schatten (*Farbe: Schwarz*) auf die der Sonne abgewandten.



KERNSCHATTEN EINFÜGEN

Damit eingefügte Objekte auf einem bestehenden Untergrund nicht zu schweben scheinen, ist neben dem normalen Schatten, der in unserem Beispiel ja direkt aus Cinema 4D kommt, ein *Kernschatten* nötig. *Dunkeln* Sie hierzu die *Randbereiche*, an denen die Mädchen die Umgebung berühren (Boden, Schneebälle etc.) mit einem *schwarzen kleinen Pinsel bei 5–10 % Deckkraft* ab, bis eine Boden- beziehungsweise Objekthaftung entsteht.

SNOWBALLGIRLS EINFACH KREATIV



PORTRÄT-RETUSCHE

Wenn Sie eine Porträtretusche vornehmen, sollten Sie immer behutsam vorgehen. Insbesondere bei Kindern ist weniger oft mehr. Achten Sie darauf, dass Sie die charakteristische Gesichtsmerkmale, die einen Menschen einzigartig machen, niemals wegretuschieren.



JONGLIERBÄLLE EINFÜGEN UND ANPASSEN

Die kleinen Schneebälle der Mädchen rechts und in der Mitte wurden separat gerendert. Laden Sie diese von der Heft-DVD, und positionieren Sie sie an der richtigen Stelle. Die Hände der Mädchen sind hier der Fixpunkt. Leider sind die Bälle viel zu dunkel. Hellen Sie sie daher auf, indem Sie eine Einstellungsebene Gradationskurve erzeugen und die Kurve in der Mitte nach oben ziehen. In einer zweiten Einstellungsebene Gradationskurve ziehen Sie die Mitte noch weiter nach oben und wenden diese aber mit einer Maske nur auf der Sonnenseite an. Malen Sie auch auf den Bällen, dort, wo diese von den Händen berührt werden, die Kernschatten ein.



VON BÄLLEN VERDECKTE BEREICHE ELIMINIEREN

S Nun sind Bereiche der Schneebälle sichtbar geworden, die eigentlich hinter den Mädchen liegen müssten. Diese Stellen wählen Sie am besten mit dem Zeichenstift aus und entfernen sie dann mit Hilfe einer Maske. Dazu veringern Sie zunächst die Deckkraft der Bälle-Ebenen auf ca. 50 %. So können Sie genau sehen, wo Sie den Pfad ziehen müssen (siehe Screenshot).



FINALE VIGNETTIERUNG ERSTELLEN

Was jetzt noch fehlt, ist eine gewisse Blicklenkung für den Betrachter. Das Bild ist zu homogen ausgeleuchtet und die wichtigen Elemente stechen nicht heraus. Erstellen Sie daher erneut eine Einstellungsebene Gradationskurve, und ziehen Sie die Mitte der Kurve diesmal etwas nach unten. Danach invertieren Sie die Maske der Einstellungsebene (Strg+I) und hellen die Bereiche rund um die Bälle und Mädchen wieder auf, indem Sie mit einem großen, weißen Pinsel an den entsprechenden Stellen auf die Maske malen.



FINALEN LOOK ERSTELLEN

Grundsätzlich sind Sie jetzt fertig, doch der finale Bild-Look fehlt noch. Ich verwende hierzu fast immer die Plug-ins der Google-Nik-Collection - hier das Plug-in Color Efex Pro. Mit dem Filter Cross-Balance können Sie den Look noch etwas kühler werden lassen und mit Tonal Contrast die Kontraste verstärken. Bevor Sie loslegen, fassen Sie jedoch jeweils erst alle Ebenen auf einer neuen Ebene zusammen (Strg+Umschalt+Alt+E), und wenden Sie

dann die Nik-Filter an. So können Sie die Intensität des Filters im Nachhinein mit der Deckkraft noch etwas variieren oder auch mit Masken gezielt auf bestimmte Bildbereiche einsetzen. Insbesondere der Tonal Contrast ist mit den Default Settings häufig etwas zu kräftig und sollte nur reduziert verwendet werden. Übrigens: Seit Anfang 2016 ist die gesamte Google-Nik-Collection kostenlos unter folgendem Link erhältlich: www.google.com/intl/de/nikcollection/

>> ICH STAUNE OFT SELBST. WIE ENORM SICH EIN BILD **BEIM ERSTELLEN DES** FINALEN LOOKS NOCHMAL VERÄNDERN KANN. 📢

JOHN WILHELM, DIGITAL ARTIST

AKTUELL IM HANDEL



DigitalPHOTO

Das monatliche Fachmagazin für die Foto-Profis von morgen und alle begeisterten Hobby-Fotografen. Die Redaktion berichtet kompetent und wegweisend über die digitale Fotografie.



DigitalPHOTO Photoshop

Das Sonderheft DigitalPHOTO Photoshop ist der richtige Helfer für die effektive Bildbearbeitung mit den Programmen der Photoshop-Familie. Alle drei Monate neu.



CanonFoto

In der CanonFoto erwartet Sie 100 Prozent Canon. Wir zeigen Ihnen sechsmal im Jahr, wie Sie mit Ihrer EOS-Kamera bessere Bilder aufnehmen, und sagen Ihnen, welche Fotoausrüstung sich lohnt.



FotoEASY

Das Fotopraxis-Handbuch für Ein- und Aufsteiger in die digitale Fotografie, richtet sich viermal im Jahr an alle, die Tipps zum kreativen Fotografieren mit ihrer DSLR-, System- oder Bridge-Kamera suchen.

INSERENTENVERZEICHNIS PHOTOSHOPBIBEL 1/2017

•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
falkemedia GmbH & Co. KG 006, 034f	Rheinwerk Verlag 002
Fotolia by Adobe 228	Tamron 227

IMPRESSUM

Photoshop BIBEL

Das Sonderheft von den Machern der DigitalPHOTO Photoshop erscheint bei falkemedia GmbH & Co. KG

Chefredakteurin Wibke Pfeiffer (verantwortlich)

Redaktion Nicole Kusza (CvD), Ana Barzakova, Jill Ehrat, Tim Herpers, Benjamin Lorenz, Lars Kreyßig, Jörg Rieger

Freie Mitarbeit

NiLi Bertschi, Peter Braunschmid, Jurek Gralak, Alexander Heinrichs, Heike Herden, Maike Jarsetz, Pavel Kaplun, Andreas Krupa, Benjamin Langer, Jamari Lior, Julian Lorenzen, Dirk Metzmacher, Carsten Mohr, James Paterson, DomQuichotte, Gabor Richter, Benjamin Rick, Laura Helena Rubahn, Tom Welsh, John Wilhelm, Jürgen Wolf

Layout & Grafik Ines Peichär

Redaktionsanschrift

falkemedia GmbH & Co. KG, Redaktion DigitalPHOTO Goltsteinstraße 28–30, D-50968 Köln Telefon +49 (0) 221 7161 08-0 Telefax +49 (0) 221 7161 08-18 E-Mail redaktion@digitalphoto.de

Herausgeber Kassian A. Goukassian

Verlag falkemedia GmbH & Co. KG. An der Halle 400 #1, D-24143 Kiel Tel. +49 (0) 431 200 766-0 Telefax +49 (0) 431 200 766-50 E-Mail info@falkemedia.de HRA 8785 Amtsgericht Kiel, PhG: falkemedia lifestyle GmbH (HRB 12311 AG Kiel), Geschäftsführer: Kassian Alexander Goukassian

Heftbestellung

E-Mail shop@falkemedia.de Telefon +49 (0) 431 200 766-0

Anzeigenleitung

Sascha Eilers Telefon +49 (0) 4340 49 93 79 Mobil +49 (0) 151 53 83 44 12 Telefax +49 (0) 431 200 766 50 E-Mail s.eilers@falkemedia.de Anzeigenpreise siehe Mediadaten 2016 unter www.digitalphoto.de/Mediadaten

Datenschutzbeauftragter

Jürgen Koch Datenschutzanfrage@falkemedia.de

Produktions- & Druckmanagement Impress-Media, Heinz-Nixdorf-Straße 21, 41179 Mönchengladbach,

Telefon +49 (0) 2161 29 998-0

Vertriebsleitung Benjamin Pflöger, Axel-Springer-Vertriebsservice GmbH, E-Mail: benjamin.pfloeger@axelspringer.de

Vertrieb Axel-Springer-Vertriebsservice, Süderstraße 77, 20097 Hamburg www.as-vertriebsservice.de

WWW.aS-VertriebsSerVice.de Das Kompendium wird im Zeitschriftenhandel und Fachhandel vertrieben. Die DFV-version ist zu ... im falkemedia-Webshog und im Apple iTunes-Store erhältlich. Der Einzelpreis der Ausgabe liegt in Deutschland und Österreich bei 12,99 EUR und in der Schweiz bei 24,50 CHF. In den Preisen sind gesetzliche Mehrwertsteuer und Zustellung enthalten. Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abruck des Manuskripte suf Datenträgern der Firma falkemedia GmbH & Co. KG. Honorare nach Vereinbarung oder unseren AGB. Für umverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haltung. Alle hier veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jedweder Art sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags zulässig. Sämtliche Veröffentlichungen in dieser Zeitschrift erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Für Fehler in Text, in Schaltbildem, Aufbauskizzen oder Ähnlicherm, die zum Nichtfunktionieren oder eventuell Schäden von Produkten oder Bauelementen führen, wird keine Haltung übernommen.





Photokina MAGING UNLIMITED Besuchen Sie uns: Köln, 20. – 25. Sep. 2016 Halle 4.2, Stand D10/E19

SPS5mF/1.000

DAS NEUE TAMRON SP 85MM F/1.8 MIT VC-BILDSTABILISATOR – ERSCHAFFEN SIE GROSSARTIGE PORTRÄTS WIE NIEMALS ZUVOR!

- Scharfe Motive mit beeindruckendem Bokeh schon bei offener Blende F/1.8
- Der integrierte VC-Bildstabilisator (Vibration Compensation) ermöglicht scharfe Bilder auch bei schlechten Lichtverhältnissen, sowie längere Verschlusszeiten bei Freihandaufnahmen
- Die spezielle Fluor-Beschichtung schützt die Frontlinse vor Kondensation, Fingerabdrücken sowie Schmutz und erleichtert die Reinigung
- Erstklassige Anti-Reflex-Eigenschaften durch modernste Linsenvergütung. Streulicht, Geisterbilder und Reflexionen werden auf ein Minimum reduziert

Für Canon, Nikon, Sony (Ausführung für Sony ohne Bildstabilisator)

Di: Für digitale APS-C- und Vollformat-Spiegelreflexkameras







www.tamron.de



Europas Nr. 1 kreative Ressource. Über 60 Mio. lizenzfreie Fotos, Videos und Vektoren. Tel. +49 (0)30 208 96 208 | www.fotolia.de



© 2016 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten. Adobe, das Adobe-Logo und Fotolia sind Marken oder eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern.