

A woman with long black hair and a tattoo on her right shoulder is looking up at a glowing lightbulb hanging from a cord in a dark, cracked room. The lightbulb is the central focus, casting a soft glow on the woman's face and the surrounding walls. The walls are heavily textured with cracks and peeling paint, creating a gritty, industrial atmosphere. The woman is wearing a black lace top and a necklace with a small pendant. Her expression is one of wonder and contemplation as she gazes upwards.

BEFORE & AFTER

Einblicke in die Welt der digitalen Fotomanipulation



Timon Patris

Before & After

Einblicke in die Welt der digitalen Fotomanipulation

Diplomarbeit 2009

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Tutorials	6
Beauty	6
Hautunreinheiten	14
Weiche Haut	16
Digitales Make-up	19
Haare abdunkeln	22
3D Effekt	24
Abwedler und Nachbelichter	33
Composing	38
Freistellen	46
Hintergrund	51
Fotodesign	58
Texturen	66
Impressum	70

Vorwort

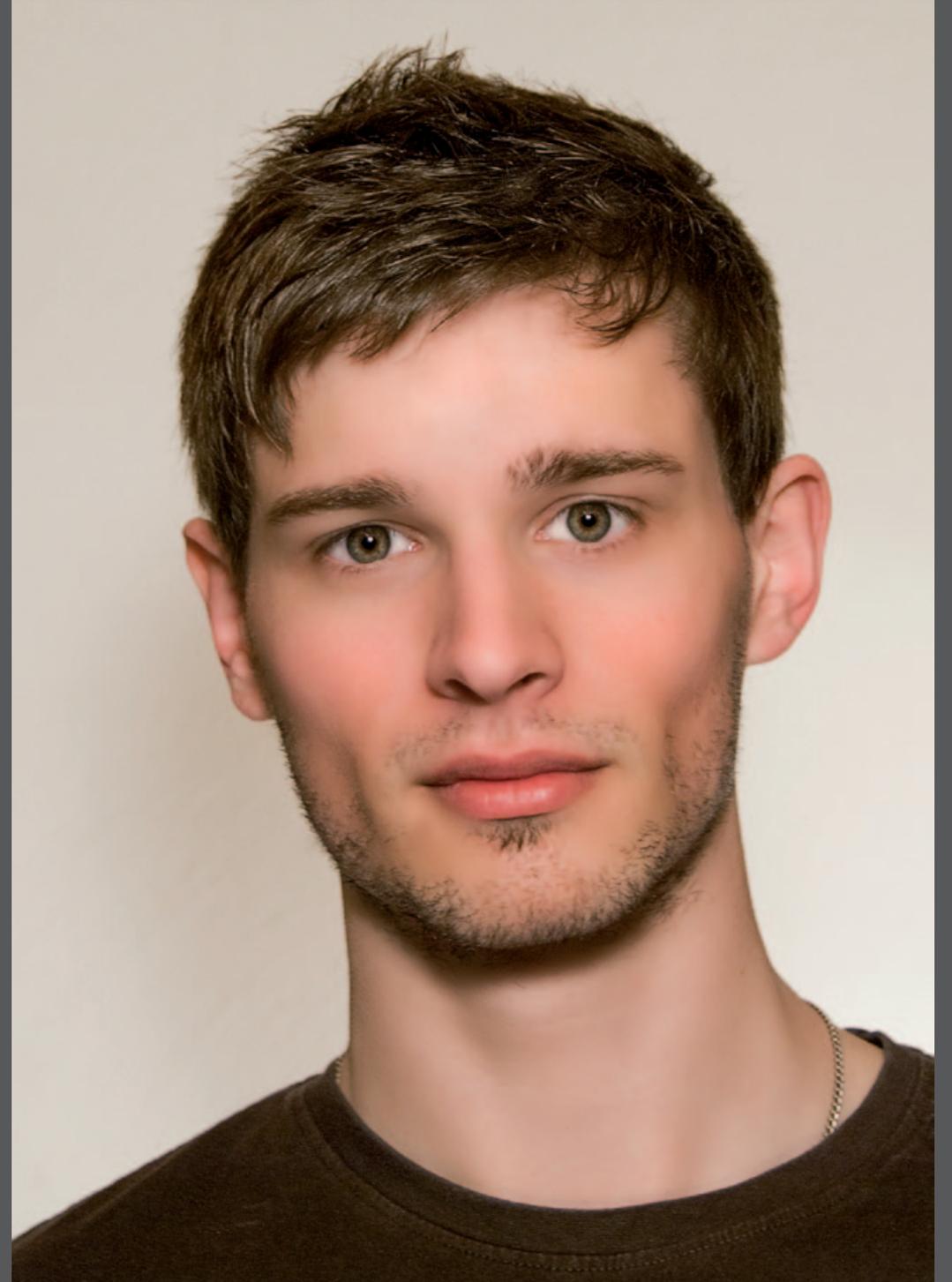
Die Geschichte der Fotomanipulation ist fast so alt, wie die Fotografie selbst. Schon im 19. Jahrhundert, als es möglich wurde, Bilder chemisch zu fixieren, versuchten Fotografen, Fotos durch technische Tricks zu verändern. Ihr Ziel war es, ein Bild einer Wirklichkeit zu erzeugen, die es nie gegeben hat. Heute wird Schönheit erschaffen um das Maß festzulegen, mit welchem Menschen und Gegenstände bewertet werden. Da dieses Ideal in der Regel nicht auf Natürlichkeit beruht, muss meist nachgeholfen werden. Es gibt (fast) kein veröffentlichtes Porträt ohne die Manipulation der gewünschten Schlüsselreize.

In dem vorliegenden Arbeitsbuch möchte ich Ihnen nun veranschaulichen, wie die Realität nach Maß dem Ideal angepasst wird, um zu zeigen, wie unbewusst wir jeden Tag in den verschiedensten Bereichen mit manipulierten Wirklichkeiten konfrontiert werden.









Beauty Hautunreinheiten

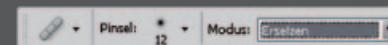
Wer sich wundert wie es sein kann, dass die Models in Mode und Glamour Magazinen stets eine perfekte Haut haben, dem sei gesagt, dass selbst nach dem Schminken der Models noch die ein oder andere digitale Korrektur vorgenommen wird. In diesem Kapitel wird erklärt, wie die Haut eines Models von Unreinheiten wie Pickeln oder Rötungen befreit wird und weicher erscheinen lässt. Außerdem wird gezeigt wie sich ein Gesicht nachträglich digital schminken lässt.



Klicken Sie bei gehaltener **ALT-Taste** in das Bild, um einen Quellbereich aufzunehmen, der möglichst dem gewünschten Ergebnis entspricht. Also eine Stelle der Haut die frei von Unreinheiten ist.



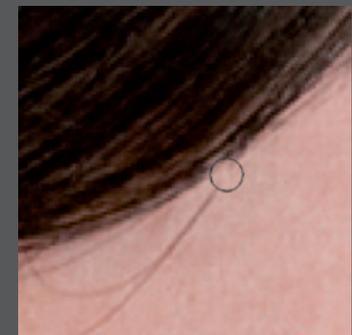
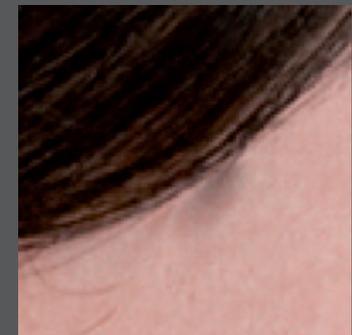
Lassen Sie die **ALT-Taste** los und ziehen Sie den Reparaturpinsel über den Pickel. Ab Photoshop CS4 wird eine Vorschau gezeigt, wie der Bereich von der aufgenommenen Quelle überdeckt wird.

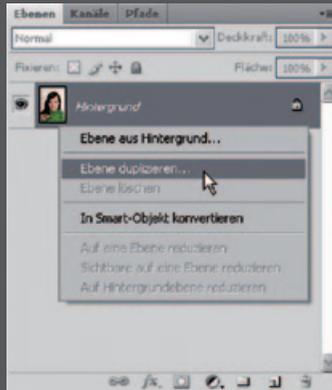


Tipp: Kontrollieren Sie, ob die Bearbeitung einen deutlichen Übergang oder eine sichtbare Farbabweichung zu den umgebenden Pixel hinterlassen hat. Falls dem so ist wenden Sie das Werkzeug noch einmal an und wählen einen anderen Aufnahmezeitpunkt für die Quelle.

Wenn Sie den richtigen Quellbereich ausgewählt haben, sollte die bearbeitete Stelle nun sauber sein. Wiederholen Sie den Vorgang, bis die Haut vollständig von Unreinheiten befreit ist. Wenn Sie einzelne Haare entfernen wollen, die in das Gesicht ragen, achten Sie darauf den Durchmesser des Pinsels klein zu stellen.

An Stellen mit hohem Hell-Dunkel-Kontrast, wie bei dem Entfernen von einzelnen Haaren, kommt es vor, dass die neuen Pixel zu dunkel dargestellt werden. Wechseln Sie in diesem Fall in der Optionsleiste den Modus von **Normal** zu **Ersetzen**, bei dem die Pixel ohne Einpassung kopiert werden.



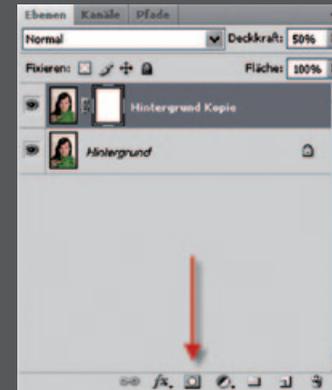
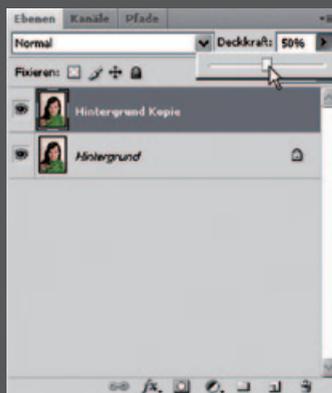


Beauty Weiche Haut

Für weiche Haut duplizieren Sie zu Beginn ihre Hintergrundebene. Dazu klicken Sie entweder mit der rechten Maustaste auf die Hintergrundebene und wählen **Ebene duplizieren** aus, oder wählen im Menü **Ebene / Ebene duplizieren...**

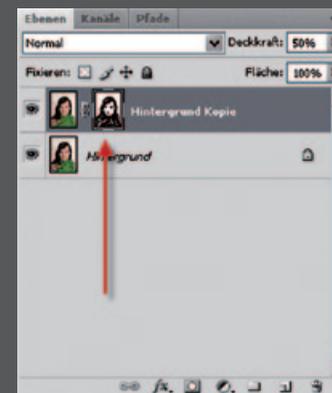


Auf der duplizierten Ebene wenden Sie jetzt den Gaußschen Weichzeichner an. Diesen finden Sie unter **Filter / Weichzeichnungsfiter / Gaußscher Weichzeichner**. Für ein Foto mit 10 Megapixeln empfiehlt sich ein Radius von ca. 20 Pixeln. Für Bilder, die eine geringere Auflösung haben, sollten Sie den Radius entsprechend herabsetzen. Wenn Sie das Häkchen bei der Option für die Vorschau setzen, sehen Sie sofort wie stark sich die Unschärfe auf ihr Bild auswirkt. Um die Haut nicht unnatürlich weich aussehen zu lassen, reduzieren Sie die Deckkraft der Ebene auf ca. 50%. Je nach Geschmack kann eine Deckkraft zwischen 40 - 75% gewählt werden. 40% wirkt sehr natürlich. 75% erscheint schon puppenhaft und übertrieben.



Tipp: Da Sie ausschließlich die Hautpartien weicher haben wollen, müssen Sie den restlichen Bereichen, wie Augen, Augenbrauen, Nase, Mund, Haare und Kleidung die Schärfe zurückgeben. Dazu legen Sie eine Ebenenmaske an. Klicken Sie auf das entsprechende Symbol am unteren Rand der Ebenenpalette oder über das Menü **Ebene / Ebenenmaske / Alle einblenden**. Klicken Sie in der Ebenenpalette auf die Ebenenmaskenminiatur, um sie zu aktivieren. Sie sehen dass die Ebenenmaske aktiviert ist, wenn sie eine Umrandung erhält.

Wenn Sie jetzt mit schwarzer Farbe in der Ebenenmaske malen, werden diese Bereiche in der Ebene ausgeblendet. Die darunterliegende Ebene ist an diesen Stellen sichtbar. Bereiche, die versehentlich maskiert wurden, können einfach mit einem weißen Pinselstrich wiederhergestellt werden. Für möglichst weiche Übergänge, stellen Sie die Härte des Pinsels auf 0% herab.





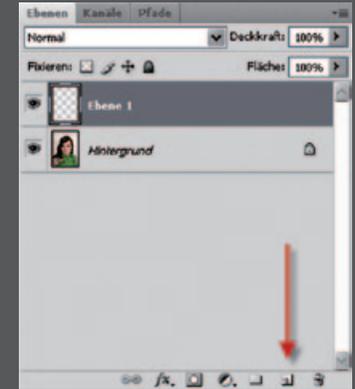
Wenn Sie in der Ebenenmaske große Flächen malen, kann es vorkommen, dass die ein oder andere Stelle vergessen wird. Um genau zu sehen wo bereits gemalt wurde, klicken Sie auf **Kanäle**, welche sich direkt neben den Ebenen befinden und wählen bei dem Kanal Hintergrund Kopie Maske **Einblenden**.



Ist der Maskenkanal eingeblendet, erkennen Sie sofort Bereiche auf welchen noch nicht gemalt wurde. Alles was maskiert ist, färbt sich rot. Wenn alles maskiert ist, was scharf bleiben soll, können Sie die Maske wieder ausblenden und auf die Hintergrundebene reduzieren. Das können Sie im Menü **Ebene/Auf Hintergrundebene reduzieren** oder einfach mit der rechten Maustaste auf die Ebene klicken und dort **Auf Hintergrundebene reduzieren** auswählen.

Beauty Digitales Make-up

Zur Sicherheit erstellen Sie für das Make-up eine neue Ebene. So können Sie bei Fehlern das Make-up wieder löschen. Dazu gehen Sie entweder in das Menü **Ebene/Neu/Ebene** oder Sie klicken im Ebenenfenster auf das Symbol für eine neue Ebene.



Auf der neuen Ebene malen Sie nun mit dem Pinsel-Werkzeug dort wo sich das Make-up befinden soll. In diesem Fall wurde etwas Grün um die Augen aufgetragen und die Lippen rot gefärbt. Bei der wahl des Farbtons ist darauf zu achten, dass er dunkler als die Hautfarbe sein muss.

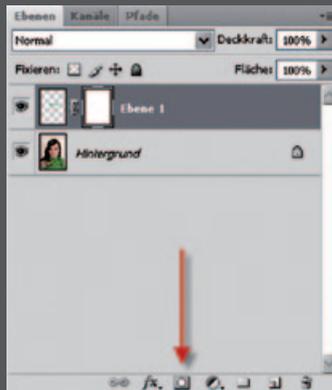


Malen Sie großzügig um die Stellen, auf welchen das Make-up sichtbar sein soll. Die überflüssige Farbe kann nachher per Maskierung entfernt werden. Der Farbton kann im Nachhinein je nach Bedarf angepasst werden. Weitere Informationen dazu auf Seite 33.

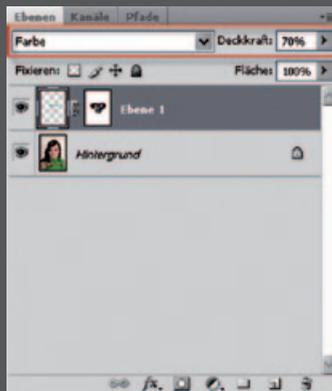




Um dem Make-up einen schönen Verlauf zu verleihen, wenden Sie den Gaußschen Weichzeichner an. Sie finden diesen im Menü **Filter/Weichzeichnungsfiler/Gaußscher Weichzeichner**. Es wurde hier ein Radius von 30 Pixeln verwendet. Es gilt verschiedene Stärken zu versuchen, bis das gewünschte Ergebnis erreicht wird.



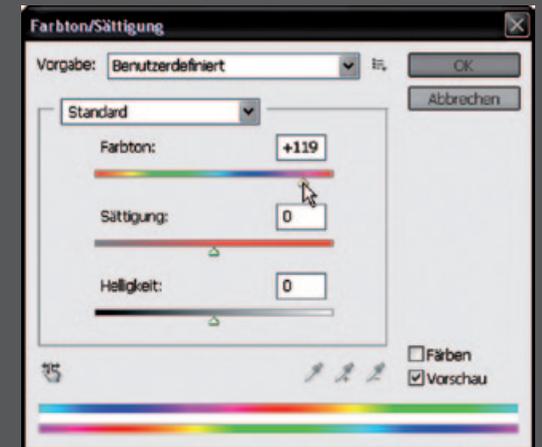
Da die Farbebene weichgezeichnet wurde, ist sie in den Bereich der Augen gelangt. Deshalb müssen Sie nun wieder mit Hilfe der Ebenenmaske, wie schon bei der weichen Haut erklärt, die Augen und Augenbrauen maskieren. Zu viel Farbe unter den Augen kann ebenfalls mit der Ebenenmaske entfernt werden. Die Farbe liegt im Moment noch über der Haut und verdeckt somit wichtige Details. Um die Haut nur zu färben anstatt sie zu übermalen, stellen Sie nun den Ebenenmodus auf **Farbe**. Bei sehr heller Haut kann der Modus **Ineinanderkopieren** zu einem besseren Ergebnis verhelfen. Falls die Farbe noch immer zu stark wirkt, können Sie die Deckkraft der Ebene noch reduzieren bis es ihrer Vorstellung entspricht. Hier wurde ein Wert von 70% verwendet.



Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Das Make-up an den Augen wurde passend zur Kleidung des Modells gewählt. Um die Farbe nachträglich noch zu ändern, wählen Sie mit dem Auswahlrechteck-Werkzeug den Bereich aus, in dem Sie die Farbe verändern wollen.

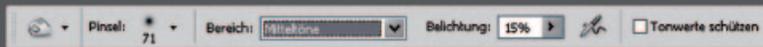


Nun öffnen Sie das Fenster für Farbton und Sättigung im Menü **Bild/Korrekturen/Farbton/Sättigung...**. In diesem Fenster können Sie nun mit dem Regler für den Farbton eine andere Farbe einstellen. Wenn das Häkchen für die Vorschau aktiviert ist, sehen Sie sofort wie sich diese Veränderung auf ihr Bild auswirkt. Mit dem Klick auf Ok bestätigen Sie ihre Veränderung.



Beauty Haare abdunkeln

Bei diesem dunkel gefärbten Haar wurde lange nicht nachgefärbt. Der helle Haaransatz wirkt störend. Mit Hilfe des Nachbelichter-Werkzeuges können Sie diese Bereiche leicht abdunkeln.



Wählen Sie in der Optionsleiste als **Bereich** die **Mitteltöne**. Bei der **Belichtung** wird empfohlen einen niedrigen Wert wie etwa 15% einzustellen, da sie ansonsten schnell zu sehr dunklen Stellen führt. Deaktivieren Sie außerdem das Häkchen bei **Tonwerte schützen**. Nun können Sie anfangen die hellen Haare abzudunkeln.



Als nächstes stellen Sie den Bereich in der Optionsleiste auf **Lichter** und dunkeln nun außerdem die Stellen ab, an welchen die helle Kopfhaut sichtbar ist. Der Umgang mit dem Nachbelichter erfordert Übung und es kann sein dass Sie ein paar Anläufe brauchen, um zum gewünschten Ergebnis zu gelangen.







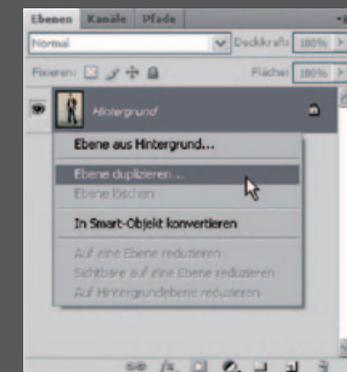


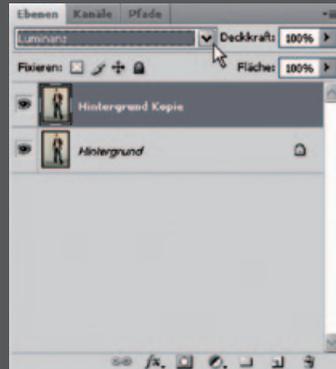


3D Effekt Abwedler und Nachbelichter

Während der Abwedler Bildbereiche aufhellt, dunkelt der Nachbelichter diese ab, ohne sich auf den Kontrast benachbarter Pixel auszuwirken. Der Begriff „Abwedeln“ beschreibt ein Verfahren, mit dem Fotografen ihre Bilder bei Bedarf in der Dunkelkammer aufhellen. Dabei wird für gewöhnlich ein Stück Karton zwischen Vergrößerungsapparat und Fotopapier geschwungen (gewedelt), um den Lichteinfall auf das Papier zu reduzieren und die Aufnahme damit aufzuhellen. Das „Nachbelichten“ funktioniert im Prinzip auf die selbe Art und Weise, nur dass das Fotopapier in den Bereichen, in welchen die Aufnahme dunkler werden soll, länger dem Licht ausgesetzt wird. Die Bereiche, die hell bleiben sollen, werden also vor zu viel Lichteinfall geschützt. Diese Technik kann in Photoshop digital angewandt werden, um das Bild plastischer wirken zu lassen und ihm einen leichten 3D Effekt zu verleihen.

Bevor Sie mit der Bearbeitung beginnen duplizieren Sie ihre Hintergrundebene. Dazu wählen Sie entweder im Menü **Ebene/ Ebene duplizieren...** oder per Rechtsklick auf die Hintergrundebene und wählen dann **Ebene duplizieren...** aus.





Da sich der Abwedler und Nachbelichter auch auf die Farbsättigung auswirken können, stellen Sie den Ebenenmodus der duplizierten Ebene auf **Luminanz**. Dies bedeutet, dass sich die Veränderungen in dieser Ebene nur auf die Helligkeit auswirken und keinen Einfluss auf die Farbe haben.



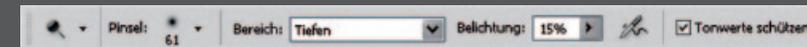
Als Verdeutlichung sehen Sie hier zwei Bildausschnitte im Vergleich. Auf dem ersten Bild wurde der Abwedler auf der Ebene mit dem Modus **Luminanz** angewandt. Auf dem zweiten Ausschnitt steht der Ebenenmodus auf **Normal**. Es ist deutlich erkennbar, wie der Abwedler auf der normalen Ebene die Farben sehr stark beeinflusst hat.



Fangen Sie mit dem Abwedeln, also Aufhellen der dunklen Bereiche an. Dazu klicken Sie in der Werkzeugleiste auf den Abwedler. Hatten Sie vorher den Nachbelichter benutzt, so halten Sie die Maustaste auf diesem gedrückt und wählen dann im Untermenü den Abwedler.



Tipp: Wenn Sie mit dem Abwedler arbeiten, kann es passieren, dass Sie einzelne Bildbereiche zu schnell aufhellen. Es wird deshalb empfohlen die Belichtung auf max. 15 % zu setzen und mehrere Durchgänge zu malen, bis Sie zu der gewünschten Helligkeit gelangen. Außerdem sollte bei dieser Technik immer eine weiche Pinselspitze benutzt werden. Aktivieren Sie die Option **Tonwerte schützen**, um die Beschneidung von Tiefen und Lichtern auf ein Mindestmaß zu reduzieren.



Beginnen Sie mit den sehr dunklen Stellen auf der Hose. Wählen Sie hierzu in den Werkzeug-Optionen den Bereich **Tiefen** aus. Hellen Sie die sehr dunklen Stellen so weit auf, bis die Hose im Gesamten eine gleichmäßige Helligkeit aufweist. Die Ränder der Hosenbeine müssen dunkel bleiben, um später den 3D Effekt zu garantieren.

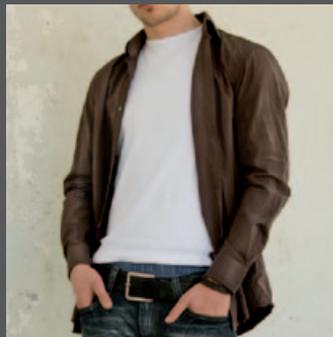


Wählen Sie nun den Bereich **Mitteltöne** aus. Hellen Sie die Hose im mittleren Bereich der Beine auf. Die Hose wirkt nun schon nicht mehr so flach und bekommt mehr Tiefe. Anschließend wählen Sie den Bereich **Lichter** aus und hellen die Falten der Hose auf, an welchen auch schon zuvor Lichtreflexe zu sehen waren. Stellen Sie für diesen Schritt den Durchmesser des Pinsels sehr klein um nur die gewünschten Falten aufzuhellen.

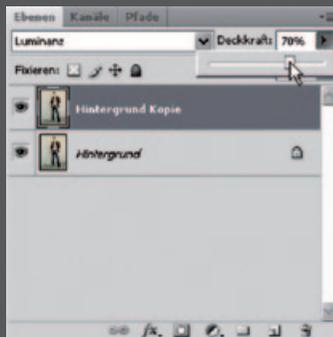




Bei Kleidung die nicht so dunkel ist, fangen Sie direkt mit dem Bereich **Mitteltöne** an. Wählen Sie für die Arme des Oberteils einen Pinseldurchmesser aus, der ungefähr halb so groß ist wie der Arm selbst. Der Arm wird in der Mitte etwas aufgehellt. Nutzen Sie vorhandene Lichtreflexe um den 3D Effekt zu verstärken.



Verkleinern Sie jetzt den Durchmesser ihres Pinsels um auch kleinere Lichtreflexe an Falten aufzuhellen. Sie können den Bereich dann auf **Lichter** stellen und noch feinere Lichtreflexe erzeugen. Achten Sie aber darauf, dass die Stellen nicht zu stark aufgehellt werden und unwirklich erscheinen.



Mit Hilfe des Nachbelichters können Sie die Schatten der Falten und den Bereich zwischen den Armen und Körper abdunkeln. So entsteht ein noch stärkerer 3D Effekt. Falls Ihnen dieser zu viel erscheint, können Sie die Deckkraft der Ebene beliebig herabsetzen, um so die Stärke abzumindern.

Nach der Bearbeitung sticht das Model sehr vom Hintergrund hervor. Der Hintergrund selbst wirkt aber noch sehr flach und uninteressant. Auch hier können Sie den Abwedler und Nachbelichter nutzen, um das gesamte Bild interessanter und kontrastreicher zu gestalten.



Verwenden Sie zum Hervorheben von dunklen Stellen, wie hier etwa Schmutz oder Risse, an der Wand den Nachbelichter. Stellen Sie den Bereich auf **Tiefen**. Auch hier ist es wichtig eine niedrige Belichtung einzustellen. Arbeiten Sie mit einer Belichtung von max. 15%. Somit können Sie mehrmals über einen Bereich malen, bis er Ihrer Vorstellung entspricht.



Wählen Sie nun den Abwedler um noch helle Stellen im Hintergrund hervorzuheben. Stellen Sie dem Bereich hierzu auf **Lichter**. Durch diese Technik erzielen Sie einen sehr schönen Kontrast im Bild und können selbst bestimmen, in welchen Bereichen er hervorgehoben werden soll.





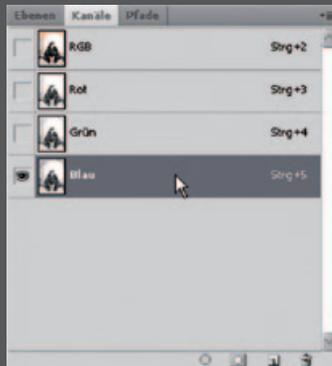




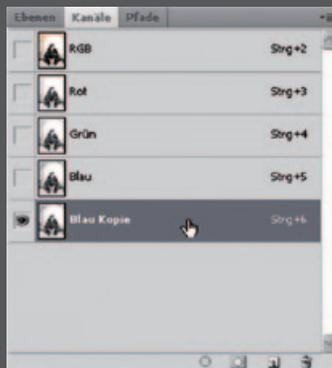


Composing Freistellen

Photoshop bietet für jedes Ziel zahlreiche Wege an, so auch zum Freistellen von Bildelementen. Einige Techniken, wie etwa das Extrahieren, der Magische-Radiergummi, das Kopieren einer Auswahl oder auch der Hintergrund-Radiergummi ermöglichen schnelle Ergebnisse, die allerdings einiges an Nachbearbeitung erfordern oder nur für Entwürfe eingesetzt werden sollten. In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie ein Model mit Hilfe von Ebenenmasken freistellen, ohne dass dabei auch feine Details, wie Haare verloren gehen.



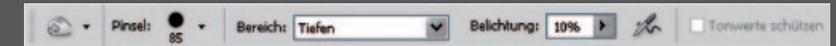
Zu Anfang gehen Sie in das Kanälenfenster neben den Ebenen. Wenn Sie das Fenster nicht sehen, können Sie es im Menü **Fenster/Kanäle** aufrufen. Klicken Sie nun durch die einzelnen Kanäle und suchen Sie den Kanal aus, der den größten Hell-Dunkel-Kontrast zwischen den Haaren und dem Hintergrund aufweist.



Um das Originalbild nicht zu beeinflussen, erstellen Sie nun eine Kopie des ausgewählten Kanals. In diesem Fall ist es der Blaukanal. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Kanal und wählen **Kanal duplizieren....**



Tipp: Jede Ebene hat 3 verschiedene Kanäle. Einen Rot-, Grün- und Blaukanal. Jeder Kanal kann einzeln ausgewählt werden und jede Farbe kann somit getrennt bearbeitet werden. Am Ende wird dieser Kanal ausschließlich aus einem weißen und schwarzen Bereich bestehen, aus welchem Sie später eine Maske erstellen. Achten Sie darauf, dass Sie sich bei der Bearbeitung immer in dem selben Kanal befinden und nicht versehentlich in einen anderen wechseln.



Um später eine genaue Maske zu erstellen, müssen Sie nun das Model, das freigestellt wird komplett schwarz malen. Der Hintergrund soll am Ende vollständig weiß sein. Zu Beginn schwärzen Sie die dunklen Bereiche. Wählen Sie hierfür in der Werkzeug-leiste das Nachbelichter-Werkzeug aus. Stellen Sie in den Werkzeugoptionen den Bereich **Tiefen** und eine Belichtung von ca. 10% ein.

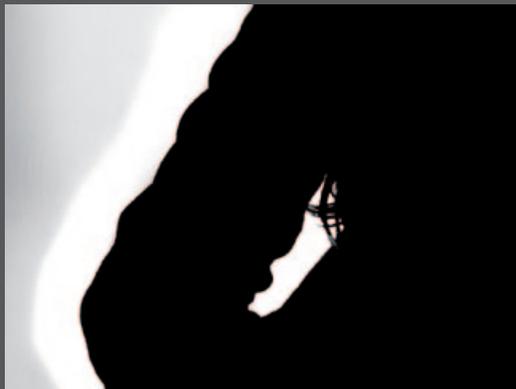


Dunkeln Sie nun mit dem Nachbelichter den Rand des Haares so weit ab, bis diese vollständig schwarz sind. Auch die Kleidung kann mit dem Nachbelichter geschwärzt werden, wenn sie sich von einem hellen Hintergrund stark genug abhebt.





Hier sehen Sie, wie sich die einzelnen Haare vom Hintergrund abheben. Wenn die Randbereiche schwarz sind, müssen Sie den Hintergrund aufhellen. Wählen Sie dazu in der Werkzeugleiste das Abwedler-Werkzeug. In den Werkzeugoptionen stellen Sie den Bereich auf **Lichter** und die Belichtung auf 10%. Hellen Sie den Bereich an den Kanten soweit auf, bis er weiß ist.



Wenn Sie mit der Arbeit an den Kanten fertig sind, können Sie den Rest des Modells mit dem Pinselwerkzeug vollständig schwarz ausmalen. Der Hintergrund muss am Ende komplett weiß sein.



Es können auch Stellen vorkommen, an welchen der Kontrast zwischen Model und Hintergrund so gering ist, dass es nicht reicht den Hintergrund aufzuhellen. An diesen Stellen kommt das Polygon-Lasso zum Einsatz. Um ein genaues Arbeiten mit dem Polygon-Lasso zu ermöglichen, zoomen Sie sehr nahe in den gewünschten Bereich hinein.

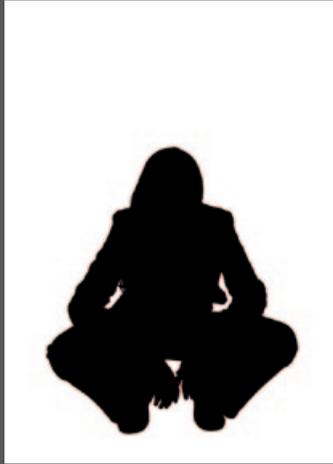


Starten Sie mit einem Klick an dem Rand der Kleidung. Durch jeden weiteren Klick legen Sie neue Punkte für die Auswahl fest. An geraden Bereichen können Sie einen größeren Abstand zwischen den Punkten lassen, bei Rundungen und Ecken werden mehr Abschnittspunkte benötigt. Um die Auswahl zu bestätigen, klicken Sie als letztes wieder auf den Punkt, mit dem Sie angefangen haben.

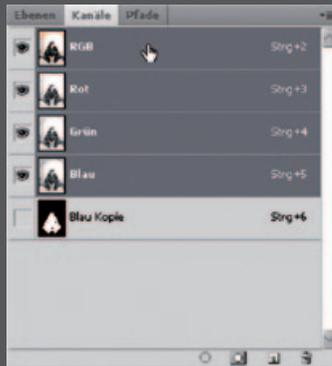


Wenn ihre Auswahl vollständig ist, drücken Sie die **Entfernen-Taste** oder wählen im Menü **Bearbeiten/löschen**. Die Hintergrundfarbe muss vorher auf Weiß eingestellt sein. Nun können Sie die Kanten wie beschrieben mit dem Nachbelichter abdunkeln und den Rest mit dem Pinsel-Werkzeug schwärzen.

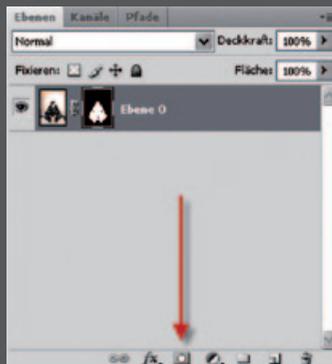




Das Model ist nun vollständig geschwärzt und der Hintergrund weiß. Da die Ebenenmaske alles Schwarze von der Ebene ausschließt, müssen Sie das Bild nun umkehren. Dazu wählen Sie im Menü **Bild/Korrekturen/Umkehren**.

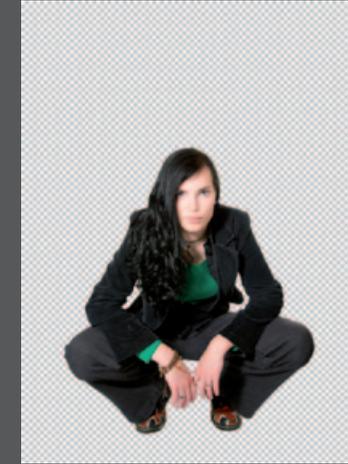


Im nächsten Schritt wird die Auswahl geladen. Dazu klicken Sie mit gehaltener **STRG-Taste** auf die Ebene oder wählen im Menü **Auswahl/Auswahl laden...** und bestätigen mit OK. Jetzt ist der schwarze Bereich der Ebene ausgewählt. Wählen Sie nun im Kanälenfenster den RGB-Kanal aus, um wieder das Originalbild darzustellen.



Tätigen Sie nun einen Doppelklick auf den Hintergrund und bestätigen mit OK, um ihn in eine Ebene umzuwandeln oder Sie wählen im Menü **Ebene/Neu/Ebene aus Hintergrund....** Jetzt können Sie der Ebene ihre Maske hinzufügen. Entweder klicken Sie hierfür auf das Symbol im Ebenenfenster oder wählen im Menü **Ebene/Ebenenmaske/Auswahl einblenden**.

Nachdem Sie die Ebenenmaske eingefügt haben, ist der Hintergrund verschwunden und Sie sehen nur noch das Model. Mit dem Freistellen durch eine Maske erzielt man meist sehr gute Ergebnisse. Es ist jedoch unvermeidbar, dass ein kleiner Rand vom Hintergrund bestehen bleibt. Wie Sie diesen noch entfernen, erkläre ich Ihnen im nächsten Kapitel.



Composing Hintergrund

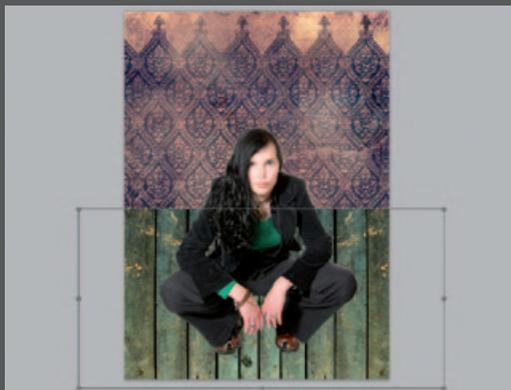
Dadurch, dass die Ebenenmaske den Hintergrund ausblendet und nur noch das Model zu sehen ist, können Sie einen beliebigen Hintergrund einfügen. Zum Beispiel einen schlichten Farbverlauf oder ein anderes Foto. In diesem Kapitel wird erklärt wie Sie aus zwei Texturen einen Hintergrund erstellen können, der mit etwas Bearbeitung sehr räumlich und real aussieht. Das Internet ist eine große Fundgrube für Texturen von Wänden, Tapeten, Fußboden und Holz. Eine große Sammlung an Texturen wird beispielsweise auf der Kunstplattform **Deviantart.com** angeboten. In der Kategorie **Resources & Stock Images/Textures** findet sich hier zu jedem Bild der passende Hintergrund. Sie sollten dabei aber beachten, dass die Texturen von Privatpersonen erstellt wurden und der kommerziellen Gebrauch von einigen Anwendern verboten wird. Zum Privatgebrauch sind jedoch alle Texturen zum Download freigegeben.



Wenn Sie eine Textur oder ein Bild einfügen, muss sich die Ebene unter der des Modells befinden, um dieses nicht zu verdecken. Ebenen können per Drag & Drop gezielt in ihrer Reihenfolge positioniert werden. Jede eingefügte Textur erhält automatisch eine eigene Ebene.



Als Wandtextur wurde hier eine Tapete ausgesucht, die vergilbt und gebraucht wirkt. Die Ebene der Textur ist unter der des Modells um dieses nicht zu verdecken.



Anschließend wurde für den Fußboden eine Textur mit Holzbrettern eingefügt. Da die Bretter als Draufsicht fotografiert wurden, sieht das ganze noch sehr flach aus. Deshalb müssen Sie die Textur nun transformieren. Dazu drücken Sie das Tastenkürzel **STRG+T** oder wählen im Menü **Bearbeiten/Frei transformieren**.

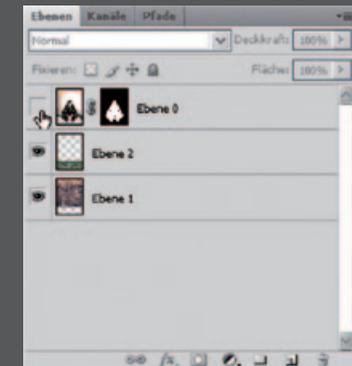
Wenn Sie sich im Transformationsmodus befinden, können Sie mit einem Rechtsklick auf das Objekt aus verschiedenen Transformationsmethoden wählen. Die Textur soll nun so angepasst werden, dass sie wie am Boden liegend wirkt. Dazu wählen Sie mit einem Rechtsklick **Perspektivisch** aus und ziehen die obere rechte Ecke etwas nach innen.

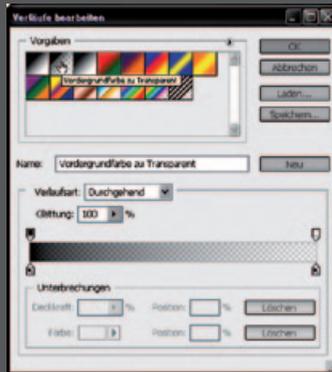
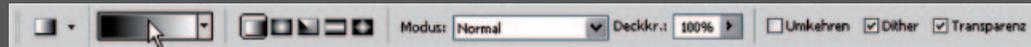


Nachdem Sie die Perspektive geändert haben, können Sie die Textur mit **Frei Transformieren** noch ein wenig schmaler ziehen. Mit diesen zwei Transformationen, sieht der Boden nun schon sehr viel realistischer aus.

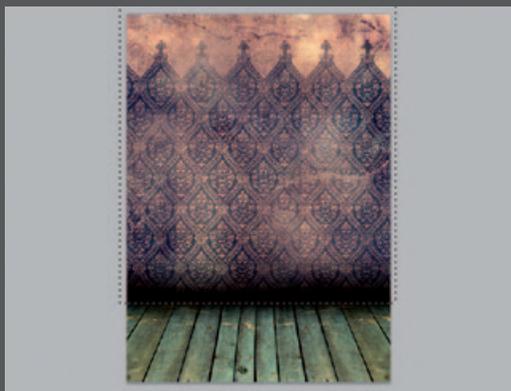
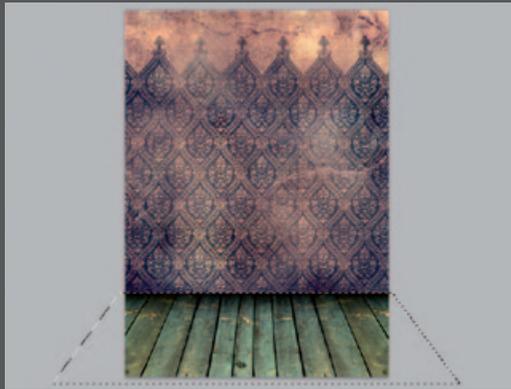


Um den Hintergrund noch realer erscheinen zu lassen, fügen Sie als nächsten Schritt einen Schatten hinzu. Um den Hintergrund vollständig zu sehen, können Sie die Ebene mit dem Model für diesen Schritt ausblenden. Klicken Sie hierzu auf das Auge vor einer Ebene um diese ein- oder auszublenden.

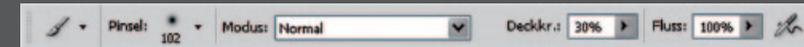




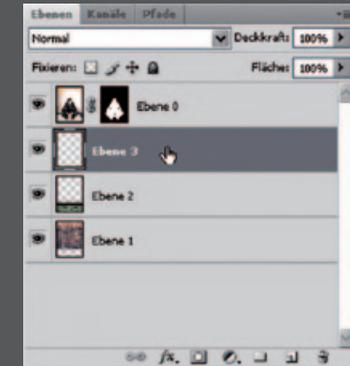
Zuerst müssen Sie eine Auswahl laden. Beginnen Sie mit der Ebene in der die Holzboden-textur liegt. Sie laden die Auswahl, indem Sie mit gehaltener **STRG-Taste** auf die Ebenenminiatur klicken oder im Menü **Auswahl / Auswahl laden** und mit OK bestätigen.



Mit Hilfe des Verlauf-Werkzeugs können Sie nun einen Schatten auf der Textur erzeugen. Wählen Sie als Verlauf **Vordergrundfarbe zu Transparent** und stellen als Vordergrundfarbe schwarz ein. Der Verlauf wird erstellt, indem Sie in einen Bereich klicken, die Maustaste halten und an einer anderen Position wieder lösen. Der Umgang mit dem Verlaufs-Werkzeug erfordert Übung und kann oft mehrere Anläufe erfordern. Wenn es nicht auf Anhieb funktioniert, drücken Sie die Tastenkombination **STRG+Z** oder im Menü **Bearbeiten / Rückgängig**, um den Vorgang rückgängig zu machen und einen neuen Versuch zu unternehmen. Nutzen Sie das Protokollfenster um mehrere Arbeitsschritte rückgängig zu machen. Wenn Sie das Protokollfenster nicht in ihrem Arbeitsbereich sehen, können Sie es im Menü **Fenster/Protokoll** aufrufen.



Des weiteren brauchen Sie noch einen Schatten für das Model. Dazu erstellen Sie eine neue Ebene. Diese wird immer automatisch über der zu diesem Zeitpunkt aktiven Ebene erstellt.

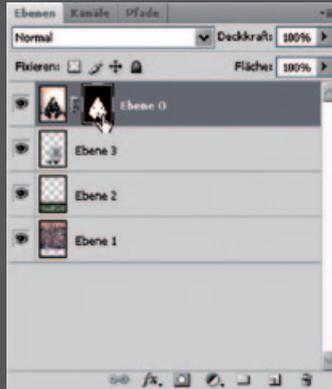


Um den Schatten an der Wand zu malen, stellen Sie eine weiche Pinselspitze und einen großen Pinseldurchmesser ein. Für die Schatten unter den Schuhen verwenden Sie einen kleineren Durchmesser und stellen die Härte auf ca. 50%. Dadurch, dass die Deckkraft auf 30% gestellt ist, können Sie mehrmals ansetzen und dunkeln die gewünschten Bereiche nach und nach ab.



Wenn Sie die Ebene des Models ausblenden, sehen Sie wo überall Schatten gemalt wurde. Bereiche die das Model verdeckt sind dabei unwichtig und können ignoriert werden.





Im letzten Schritt wird der übrige Rand vom Hintergrund in der Model-Ebene, der noch als Kontur um das Model liegt, entfernt. Dazu klicken Sie auf die Maskenminiatur der Ebene, um die Maske zu bearbeiten. Nun wählen Sie das Pinsel-Werkzeug und entfernen mit der Vordergrundfarbe Schwarz den Rest des weißen Randes.



Um genau zu arbeiten sollten Sie sehr nahe in das Bild zoomen. Der Hauptdurchmesser des Pinsels darf in diesem Fall nur sehr klein sein und die Härte sollte auf ca. 50% erhöht werden. Arbeiten Sie sich jetzt schrittweise um das Model herum, bis alle weißen Ränder vollständig entfernt wurden. Mit der Farbe Weiß können Sie versehentlich gelöschte Bereiche wieder herstellen.



Hier sehen Sie, dass alle weißen Ränder entfernt wurden. So erscheint es nicht mehr, als wäre das Model nur in den Hintergrund eingesetzt worden. Mit diesem Schritt ist die Komposition abgeschlossen. Sie können nun die Bearbeitung in den einzelnen Ebenen fortsetzen.



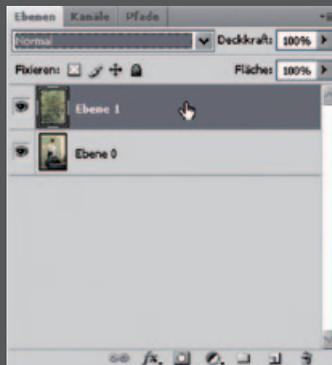






Fotodesign Texturen

Eine einfache aber sehr wirksame Art Bilder interessanter zu gestalten, ist, sie mit Texturen auszuschnürcen. So kann aus einer einfachen Fotografie ein sehr schönes Kunstwerk entstehen. Eine der beliebtesten Möglichkeiten ist dabei der sogenannte Grunge-Stil. Dabei werden Texturen wie etwa schmutzige Wände, brüchiger Beton oder Oberflächen die Risse und Löcher aufweisen verwendet. Texturen zum Grunge-Stil finden Sie, wie schon im vorherigen Kapitel angesprochen, beispielsweise auf der Kunstplattform **Deviantart.com**. Wenn Sie in der Kategorie **Resources & Stock Images/Textures** nach **Grunge** suchen, finden Sie unzählige Texturen zum Thema.

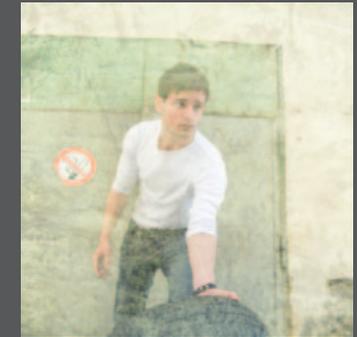


Wenn Sie eine passende Textur gefunden haben, speichern Sie diese ab und fügen sie in ihr Bild ein. Falls ihr Browser die Funktion unterstützt, können Sie das Bild auch per Rechtsklick mit dem Befehl **Bild in die Zwischenablage kopieren** zwischen speichern. In Photoshop wird die Textur dann mit der Tastenkombination **STRG+V** automatisch als neue Ebene eingefügt.

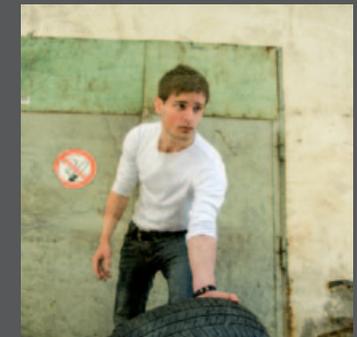


Die Textur liegt jetzt als Ebene über Ihrem Bild und verdeckt dieses. Mit Hilfe der verschiedenen Ebenenmodi kann die Textur nun mit dem dahinter liegenden Bild vermischt werden. In Photoshop gibt es 25 verschiedene Ebeneneinstellungen. Auf der nächsten Seite werden die Modi gezeigt, die für die Überblendung am besten geeignet sind.

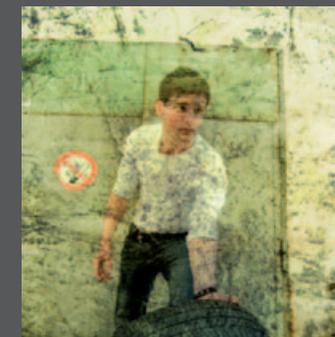
**Multiplizieren,
Negativ multiplizieren.**



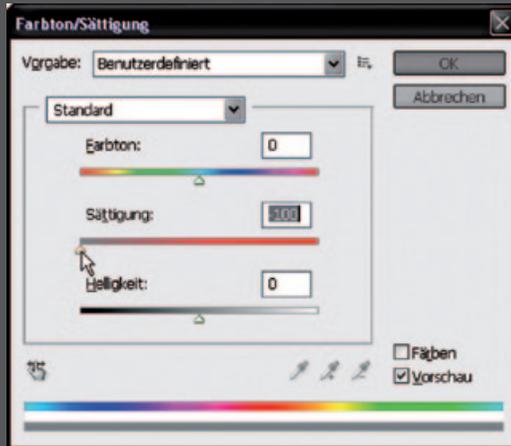
**Ineinanderkopieren,
Weiches Licht.**



**Hartes Licht,
Strahlendes Licht.**



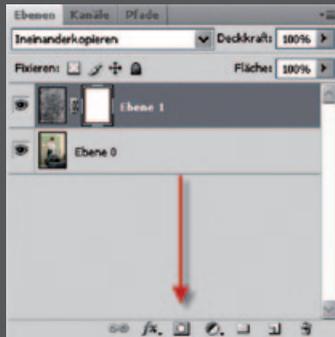
Tipp: Jede dieser sechs Überblendungsmethoden funktioniert gut für das Arbeiten mit Texturen. Es gibt jedoch keine Richtlinie und Sie können mit allen Modi und auch der Ebenendeckkraft spielen, bis Sie ein passendes Ergebnis erzielt haben.



Bei der Überblendung der Ebenen nimmt das Hintergrundbild meist auch die Farbe der darüberliegenden Textur an. Dies kann in einigen Fällen harmonisch wirken. Wenn Sie die Farben des Fotos aber beibehalten wollen, reduzieren Sie die Sättigung der Textur auf -100. Wählen Sie dazu im Menü **Bild / Korrekturen / Farbton / Sättigung...** oder nutzen Sie das Tastenkürzel **STRG+U**.

Wenn Sie beispielsweise mit einem relativ hellen Bild arbeiten und dazu noch eine Textur benutzen, die insgesamt ebenfalls hell wirkt, können Sie ein völlig anderes Ergebnis erzielen, in dem die Textur umgekehrt wird. Wählen Sie hierfür im Menü **Bild / Korrekturen / Umkehren**, oder nutzen Sie das Tastenkürzel **STRG+I**.

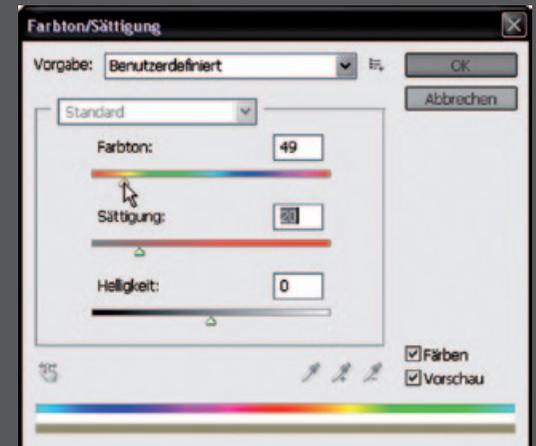
Für dieses Bild wurde der Ebenenmodus **Ineinanderkopieren** gewählt. In manchen Fällen wirkt es interessant wenn auch die Kleidung des Models von der darüberliegenden Textur beeinflusst wird. Das Gesicht und die Arme des Models sollten Sie allerdings aussparen. Dazu legen Sie eine Ebenenmaske an und malen darin alle Bereiche, die keine Texturüberlagerung aufweisen sollen, mit dem Pinsel-Werkzeug und der Vordergrundfarbe Schwarz frei.



Nachdem Sie die Textur mit einer Überblendung angewandt haben, kann dieselbe oder eine andere Textur verwendet werden, um beispielsweise einen Rand zu gestalten. In diesem Fall wurde dieselbe Textur mit dem Ebenenmodus **Normal** noch einmal über die anderen Ebenen gelegt. Bis auf einen schmalen Rand wurde der Rest der Textur mittels Ebenenmaske gelöscht.

Die Farbe dieser Textur können Sie mit **Farbton/Sättigung** nachträglich noch verändern. Wenn Sie das Häkchen bei der Option **Färben** aktivieren, können Sie eine beliebige Farbe wählen, mit der die Textur eingefärbt wird. Hier wurde ein gelblicher Farbton, passend zum Hintergrund des darunter liegenden Bildes gewählt.

Wenn Sie einzelne Bereiche wie Risse in der Textur noch hervorheben wollen, können Sie dies mit dem Nachbelichter erzeugen. Stellen Sie hierzu auf **Tiefen** ein. Helle Bereiche der Textur können Sie mit dem Abwedler noch weiter aufhellen. Stellen Sie auf **Lichter** ein. Achten Sie darauf, dass die Belichtung auf max. 15% steht, um nicht zu starke Veränderungen zu erwirken.



Impressum

Text

Layout und Raster

Fotografie und Bildbearbeitung

Timon Patris

Models

Michaela Morath

Michael Christ

Texturen

Deviantart.com

Betreuende Dozenten

Jürgen Weltin

Martin Maier

Druck

Druckidee-abt.de

