

1. Von grell bis dezent – Bildhintergründe einmal anders

Auf geht's! Photoshop ist erfolgreich installiert – dann kann die Arbeit ja losgehen. Sehen wir uns einmal gemeinsam an, was Sie so alles mit diesem interessanten und leistungsfähigen Bildbearbeitungsprogramm anfangen können.

In diesem Kapitel wollen wir ganz unten anfangen – bei den Hintergründen. Besonders bei Schriftzügen oder Webseiten werden Sie nicht umhin kommen, mit einem Untergrund zu arbeiten. Schließlich soll das Ergebnis ja interessant aussehen – ein leerer, weißer Untergrund ist langweilig.

Texturen und Bilder auf der CD

Einige Musterbilder liefert Photoshop schon mit: Auf der ersten Photoshop-CD finden Sie im Verzeichnis *Goodies/Textures* einige schwarzweiße Texturen.

Im Verzeichnis *Stockart* gibt es einige hochaufgelöste und qualitativ hochwertige Fotos zu verschiedenen Themen.

Sie haben sehr viele verschiedene Möglichkeiten, Hintergründe zu erstellen. Diese wollen wir uns der Reihe nach ansehen.

Leider stellt Photoshop hier nicht besonders viele Hilfestellungen bereit – umfangreiche Bildbibliotheken, für Hintergrundmuster wie sie aus anderen Programmen bekannt sind, sind Photoshop fremd. Also müssen wir uns etwas anderes einfallen lassen.

So erstellen Sie kachelbare Hintergrundmuster

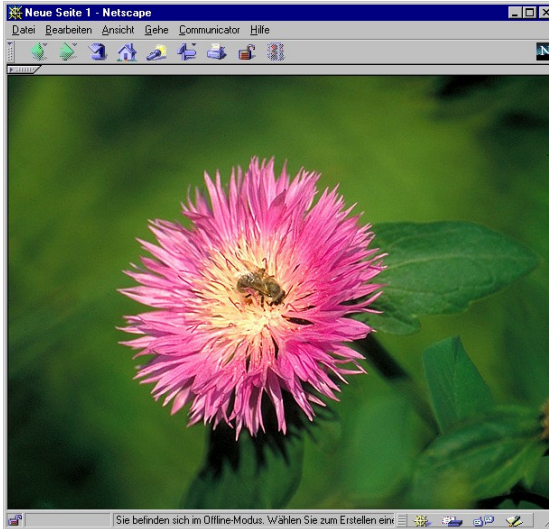
Für Internetseiten sind kachelbare Muster sehr wichtig. Schauen wir uns an warum. Würden Sie den Hintergrund Ihrer Webseite mit einem einzigen Bild belegen, wäre die Dateigröße zu groß – es würde viel zu lange dauern, dieses Bild über das WWW zu laden. Da die meisten Besucher recht ungeduldig sind, muß das Laden der Bilder so schnell wie möglich gehen.

Für unseren Versuch verwenden wir das folgende Bild. Sie finden dieses Ausgangsbild auf der Buch-CD im Verzeichnis *Vorlagen*. Es heißt *Blume.tif*.



Unsere Vorlage zum Kacheln von Bildern

Würden Sie, nach dem Konvertieren ins GIF- oder JPG-Format, das Bild als Hintergrund verwenden, würde das Laden der Webseite ewig dauern – bei akzeptabler Qualität kann das Bild schnell über 100 KByte groß werden.

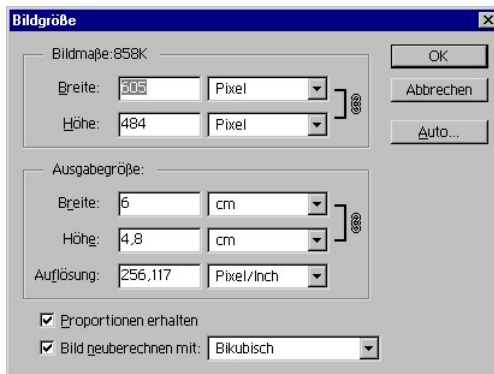


Das Bild füllt den gesamten Hintergrund aus (Beispieldatei: \Web\Gross.Htm)

Bildgrößen verändern

Probieren wir nun, was passiert, wenn das Bild deutlich kleiner ist. Dazu müssen wir das Bild mit folgenden Arbeitsschritten verkleinern:

1. Falls Sie das Beispielbild noch nicht geöffnet haben, holen Sie dies nun mit der Funktion *Datei/Öffnen* nach.
2. Rufen Sie die Funktion *Bild/Bildgröße* auf. Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen.



Dialogfeld zum Ändern der Bildgröße

3. Aktivieren Sie die Funktion *Bild Neuberechnen mit* und wählen Sie die Option *Bikubisch* aus, da diese Option die beste Qualität bei der Neuberechnung des Bilds ergibt. Um das Seitenverhältnis des Bilds beim Neuberechnen zu erhalten, aktivieren Sie die Option *Proportionen erhalten*.

- 4 Nach dem Aktivieren der Neuberechnung können die beiden ersten Felder ebenfalls geändert werden.
- 5 Tragen Sie dort die gewünschte neue Bildgröße ein – wir verwenden eine neue Breite von 140 Pixeln. Photoshop errechnet die neue Höhe von 112 Pixeln automatisch.

An der Anzeige darüber können Sie schon erkennen, daß bei dieser Änderung die Bildgröße deutlich schrumpft. Dort wird die Dateigröße vor und nach der Änderung angezeigt. So haben Sie eine gute Orientierung über die Veränderung.

Unkomprimierte Dateigröße

Die Angabe der Dateigröße bezieht sich natürlich nicht auf die spätere JPG-Datei. Hier wird lediglich die Größe des unkomprimierten Bilds angezeigt. Diese Anzeige reicht aber zur groben Orientierung vollkommen aus.



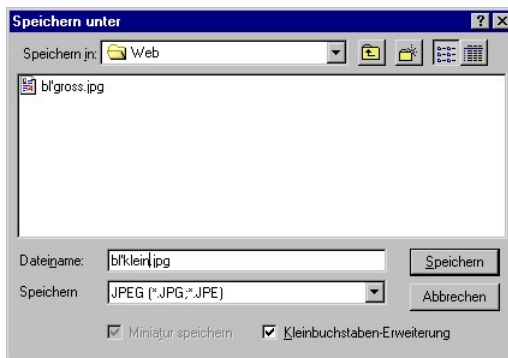
Bilder ins JPG-Format exportieren

Nach dem Ändern der Bildgröße kann das Bild für die Webseite gespeichert werden. Wir wollen nun ausprobieren, wie das Ergebnis wirkt.

Dazu verwenden wir das JPG-Format. Dieses Format ist für Fotos gut geeignet, da es den sogenannten Truecolor-Modus unterstützt, bei dem maximal 16,7 Millionen Farbnuanzierungen verwendet werden können.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Speichern unter* auf. Im folgenden Dialogfeld suchen Sie zunächst den Ordner aus, wo das Bild abgelegt werden soll. Geben Sie dann den gewünschten Dateinamen an.

Das Dateiformat wird im Listenfeld *Speichern* ausgewählt. Dort finden Sie viele der gängigen Dateiformate – unter anderem auch das Format *JPEG (*.JPG, *.JPE)*, das wir verwenden wollen.

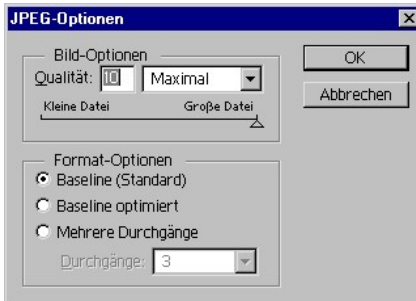


Speichern im passenden Format

- 2 Nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche wird ein weiteres Dialogfeld geöffnet. Hier werden die Optionen für das JPG-Dateiformat eingestellt.

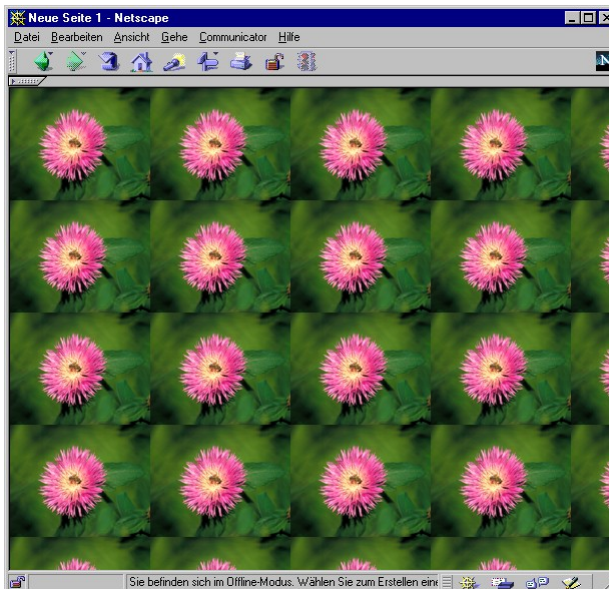
- 3** Im Feld *Qualität* können Sie wahlweise über den Schieberegler oder über das Eingabefeld die Bildqualität einstellen. Je besser Sie die Qualität einstellen, um so größer wird die Dateigröße.

Im danebenstehenden Listenfeld können Sie alternativ dazu zwischen vier verschiedenen Bildqualitäten wählen. Nach der Auswahl werden die beiden anderen Felder entsprechend angepaßt. Für unser Beispiel wählen wir die höchste Qualitätsstufe.



Die JPEG-Optionen

Anschließend kann das Bild mit Ihrem bevorzugten Webeditor – zum Beispiel mit Frontpage – als Hintergrundbild verwendet werden. Beim nächsten Bild sehen Sie, daß der Webbrowser bei kleinen Bildern automatisch so viele Versionen einfügt, bis der gesamte Bereich gefüllt ist. An den Bildkanten erkennen Sie genau, wo jedes der Bilder endet, und wo das nächste beginnt.



Das gekachelte Bild (Beispieldatei: \Web\Klein'k.Htm)

Nahtlose Kachelungen erzielen

Die sichtbaren Kanten zwischen den Bildern sind natürlich nicht gerade hübsch – deshalb wollen wir nun versuchen, sie zu entfernen. Dazu haben Sie verschiedene Möglichkeiten, die wir uns der Reihe nach ansehen wollen.

Freistellen von Bildteilen

Die erste Möglichkeit besteht darin, den relevanten Bildteil – also die Blume – vom Hintergrund zu trennen. Wir verwenden dazu wieder unser ursprüngliches Bild. Nun sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1** In der Werkzeugpalette – die links auf der Arbeitsfläche zu sehen ist – gibt es verschiedene Werkzeuge, um Teile eines Bilds auszuwählen. Wir benötigen für unser Beispiel das Polygon-Lasso, das Sie in der Überschrift abgebildet sehen.
- 2** Klicken Sie dieses Werkzeug an, und wechseln Sie in das Bildfenster. Dort zeigt der Mauszeiger nun das Symbol des Werkzeugs:



Kein Zurück

Beim Setzen der Punkte dürfen Sie sich nicht vertun – einmal gesetzte Punkte können nicht zurückgenommen werden. Sie können diese Fehler nur nachträglich beheben.

Später erfahren Sie, wie Sie fertige Auswahlbereiche erweitern oder verkleinern können.

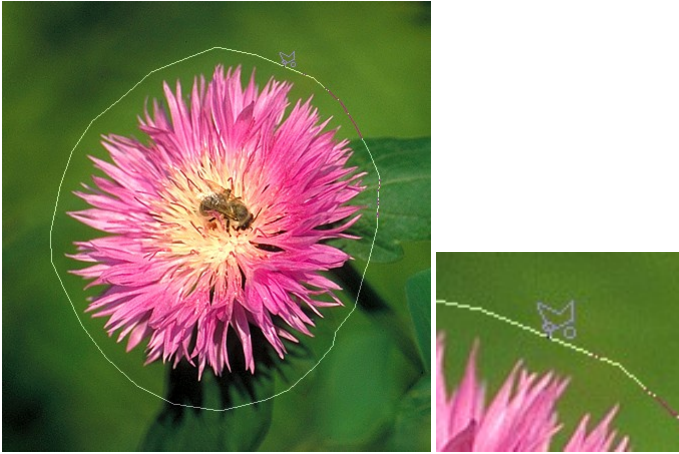
- 3** Klicken Sie nun einmal mit etwas Abstand zur Blüte – so wie es das folgende Bild zeigt. Wenn Sie nach dem Klick den Mauszeiger bewegen, sehen Sie eine Linie, die mit dem zuerst gesetzten Punkt verbunden ist.

Wenn Sie erneut klicken, wird ein weiterer Punkt platziert. „Umfahren“ Sie mit diesem Werkzeug die gesamte Blüte. Mit jedem Klick wird dabei ein neuer Punkt platziert.



Umfahren der Blüte

- 4** Wenn Sie die Blüte fertig umfahren haben, muß die Form geschlossen werden. Halten Sie den Mauszeiger über den Anfangspunkt, zeigt ein kleiner Kreis neben dem Mauszeigersymbol an, daß die Form geschlossen werden kann. Alternativ dazu können Sie auch beim vorletzten, platzierten Punkt doppelt klicken. Dann schließt Photoshop die Form automatisch.



Schließen der Form, rechts ist das Symbol zum Schließen der Form gut zu erkennen

- 5** Nach dem Schließen der Form erscheint eine gestrichelte Linie. Diese Linie kennzeichnet die sogenannten Auswahlbereiche. Sie sehen diese Markierung im folgenden Bild.



Die ausgewählte Blüte

Diesen Auswahlbereich können wir nun verwenden, um die Blüte vom Rest des Bilds zu trennen.

Ein weicher Rand für den Auswahlbereich

Wenn Sie den Auswahlbereich ohne weitere Änderung weiter verwenden würden, ergäbe sich ein harter Rand. Da unser Freistellen möglichst wenig auffallen soll, wäre es schöner, wenn das Umfeld weich in den neuen Untergrund verläuft, den wir später erstellen werden.

Klar, daß Photoshop dazu eine entsprechende Funktion anbietet. Rufen Sie also die Funktion *Auswahl/Weiche Auswahlkante* auf.

Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie breit der weiche Rand der Auswahl ausfallen soll. Wir wählen hier für unser Beispiel einen Wert von 20 Pixeln.



Einstellen einer weichen Auswahlkante

Im Bild ist nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltfläche eine etwas weichere Außenkante zu sehen – die Kanten, die durch das eckige Auswählen entstanden sind, sind nun verschwunden.



Die weiche Auswahlkante

Verwenden von ausgewählten Bildbereichen

Nun ist die Blüte ausgewählt – gut. Aber was nutzt uns das?

Der Vorteil besteht darin, daß Auswahlbereiche bearbeitet werden können, ohne daß die Bildbereiche außerhalb der Auswahl davon betroffen sind. So könnten Sie beispielsweise den markierten Bereich auswählen – das Umfeld würde von dieser Änderung nicht betroffen.

Diese Möglichkeiten sind ja ganz schön – das war aber nicht unsere Aufgabenstellung. Also wollen wir uns nun ansehen, wie die Blume vom Hintergrund getrennt werden kann – das ist nämlich mit der fertigen Auswahl auch möglich.

Rufen Sie die Funktion *Ebene/Neu/Ebene durch Kopieren* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+J** erreichen. Im Bild ist nach dem Aufruf der Funktion kein Unterschied zu sehen – nur die Markierung des Auswahlbereichs ist nun verschwunden. Was ist passiert?

Auf der rechten Seite der Arbeitsfläche sind verschiedene Fenster zu sehen, in denen unterschiedliche Einstellungen vorgenommen werden – darüber erfahren Sie im Laufe des Buchs näheres.

Dort finden Sie unter anderem auch ein Fenster mit der Bezeichnung *Ebenen*. Vor dem Aufruf der Funktion war dort nur ein einziger Eintrag – nun sind es zwei:



Eine neue Ebene

Mit Ebenen arbeiten

Normalerweise besteht ein Bild nur aus einer einzigen Ebene – dem Hintergrund. Die meisten Bildbearbeitungsprogramme beherrschen inzwischen aber auch die Bearbeitung mehrerer Ebenen – Photoshop natürlich auch.

Die Ebenentechnik können Sie mit einem Stapel Papier vergleichen. Legen Sie zwei Blätter übereinander, ist nur der Inhalt des oberen zu sehen. Erst wenn dies weggenommen wird, wird der Inhalt des unteren Blattes sichtbar. Ist das obere Blatt Papier kleiner als das darunterliegende, sind Teile vom unteren Blatt zu sehen.

Was ist denn nun bei der letzten Aktion passiert, die wir durchgeführt haben? Photoshop hat den ausgewählten Bereich auf ein „neues Blatt Papier“ kopiert und es auf den Hintergrund gelegt.

Um den Inhalt der neuen Ebene zu sehen, müssen wir also den Hintergrund „wegnehmen“. Im Photoshop-Jargon heißt eine Ebene wird ausgeblendet. Um eine Ebene auszublenden, müssen Sie im Ebenen-Fenster auf das Augensymbol klicken, das vor jedem Ebeneneintrag zu sehen ist. Klicken Sie also auf das Augensymbol der Hintergrundebene. Das Augensymbol verschwindet dann.

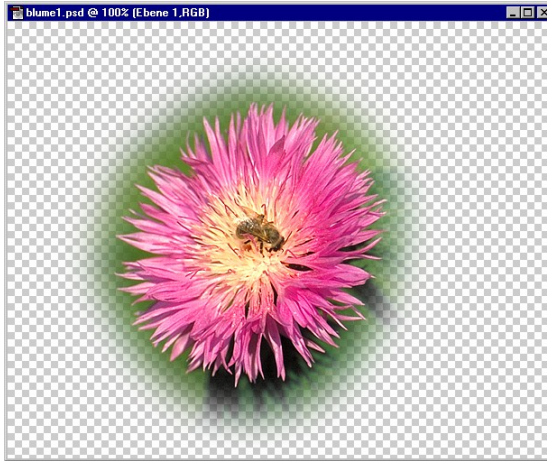


Ausblenden des Hintergrunds

Nach dem Ausblenden des Hintergrunds werden die bisherigen Arbeitsschritte sichtbar. Im Bild ist nun der Untergrund verschwunden. Was übrig bleibt ist die Blüte mit einem weich auslaufenden Rand.

Transparentes sichtbar machen

Da transparente Bereiche natürlich nicht dargestellt werden können, behilft sich Photoshop. An allen transparenten Stellen des Bilds wird ein Karomuster angezeigt.



Die freigestellte Blüte

Blenden Sie nun den Hintergrund wieder ein – dazu reicht ein erneuter Klick auf das Feld vor dem Eintrag im Ebenen-Fenster. Dort wird dann wieder das Augensymbol angezeigt.

Flächen mit einer Farbe füllen

Anstatt des bisherigen Untergrunds wollen wir nun eine einfarbige Fläche als Hintergrund verwenden.

Änderungen nur an aktiver Ebene

Änderungen, die Sie im Bild vornehmen, wirken sich immer nur an der aktiven Ebene aus. Die jeweils aktive Ebene erkennen Sie im Ebenen-Fenster an der grauen Unterlegung.

Markieren Sie dazu zunächst den wieder eingeblendeten Untergrund. Dazu reicht ein Klick auf die Hintergrundebene im Ebenen-Fenster.



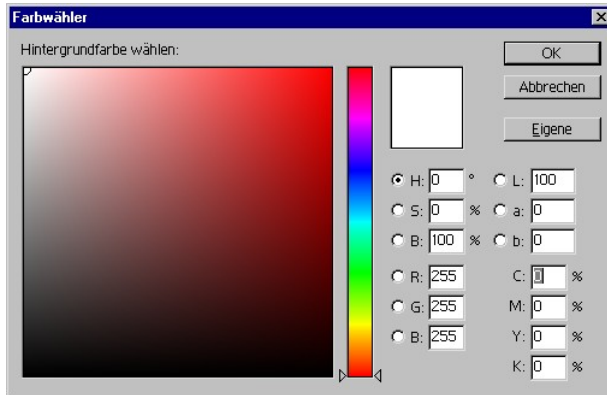
Der markierte Hintergrund

Einstellen einer neuen Hintergrundfarbe



Bevor nun der Hintergrund mit einer neuen Farbe gefüllt werden kann, müssen wir Photoshop erst einmal mitteilen, welche Farbe verwendet werden soll. In der Werkzeugpalette sehen Sie zwei Farbfelder. Standardmäßig sind diese auf Schwarz und Weiß eingestellt. Die Vordergrundfarbe ist dabei Schwarz – die Hintergrundfarbe Weiß.

Um die Hintergrundfarbe zu ändern, klicken Sie auf das weiße Feld. Damit wird der Farbwähler geöffnet, mit dem Sie die gewünschte Farbe einstellen können. Sie können die Farbe wahlweise aus dem Farbfeld auswählen, oder den Farbwert in den Eingabefeldern bestimmen.



Der Farbwähler

Farben aus dem Bild aufnehmen

Wir wollen es uns natürlich besonders einfach machen. Es soll eine Farbe verwendet werden, die im Bild vorkommt. Wenn Sie den Mauszeiger über das Bild halten, verwandelt er sich in eine Pipette. Dies zeigt an, daß Sie mit einem Klick eine Farbe des Bilds verwenden können.



Aufnehmen einer Farbe aus dem Bild

Wenn Sie das Farbwähler-Dialogfeld schließen, sehen Sie die neue Hintergrundfarbe. Wir haben einen grünlich-oliven Farbton verwendet.



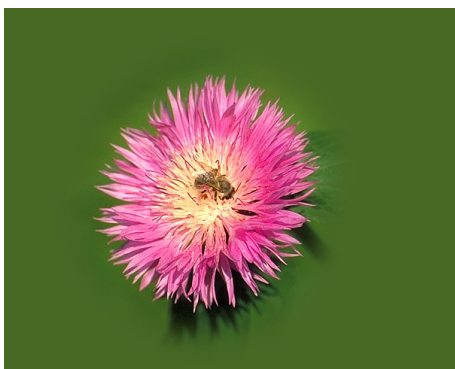
Die neue Hintergrundfarbe

Rufen Sie nun die Funktion *Bearbeiten/Fläche füllen* auf. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld. Dort können Sie angeben, womit die aktuell ausgewählte Ebene gefüllt werden soll. Wählen Sie aus dem Listenfeld *Füllen mit* die Option *Hintergrundfarbe* aus. Dann wird der Hintergrund mit der soeben eingestellten Farbe gefüllt.



Eine Ebene wird mit der Hintergrundfarbe gefüllt

Vom alten Hintergrund ist nun nichts mehr zu sehen – er ist einfarbig olivgrün. Sie sehen die monochrome Fläche im folgenden Bild. Den Schatten der Blüte haben wir absichtlich mit übernommen – das wirkt etwas realistischer.



Der einfarbige Untergrund

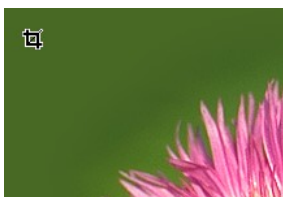
Bilder auf das passende Maß zurechtschneiden

Um die Blüte herum ist nun ein großes Umfeld – das wir natürlich nicht komplett benötigen. Deshalb wollen wir nun die überflüssigen Teile abschneiden. Dazu benötigen Sie das Freistellungswerkzeug, das Sie entweder aus der Werkzeugpalette oder mit dem Tastenkürzel  aufrufen können.

Das Freistellungswerkzeug verwenden

Um Teile des Bilds mit dem Freistellungswerkzeug abzuschneiden, müssen Sie wie folgt vorgehen:

- 1 Rufen Sie das Freistellungswerkzeug auf, und wechseln Sie in das Bildfenster – dort sehen Sie nun das entsprechende Symbol. Klicken Sie links oberhalb der Blüte und halten Sie die Maustaste gedrückt.



- 2** Ziehen Sie nun bei gedrückter Maustaste einen Rahmen auf, der den Bereich umschließt, der erhalten bleiben soll. Haben Sie die untere, rechte Ecke erreicht, können Sie die Maustaste wieder loslassen.



Umschließen des freizustellenden Bereichs

Präzision unwichtig

Sie müssen die exakte Rahmengröße nicht auf Anhieb treffen. Sie können den Bereich auch nur ungefähr umschließen, und dann die Größe nachträglich anpassen.

- 3** Nach dem Loslassen der Maustaste sehen Sie einen Rahmen, der den Bereich umgrenzt.

An den Ecken und in der Mitte der Strecken sehen Sie Markierungspunkte. Diese können Sie verwenden, um die Rahmengröße zu verändern.

An den Eckpunkten kann der Rahmen skaliert werden – an den mittleren Markierungspunkten wird er gedehnt. Klicken Sie dazu einfach einen der Markierungspunkte an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Rahmen auf das gewünschte Maß und lassen Sie anschließend die Maustaste wieder los.



Anpassen der Rahmengröße mit Hilfe der Markierungspunkte

Mit dem Abstand der Blüte zum Rand legen Sie übrigens auch gleichzeitig fest, wie nah die Blüten auf der Webseite später aneinander platziert werden. Ist der Abstand klein, sitzen die Blüten später eng beisammen.

- 4** Um das Bild freizustellen, müssen Sie innerhalb des Rahmens doppelt klicken, oder einfach die `Return`-Taste drücken.



Das freigestellte Bild (Beispieldatei: \Arbeiten\Blume1.Psd)

Bilder im Photoshop-Format speichern

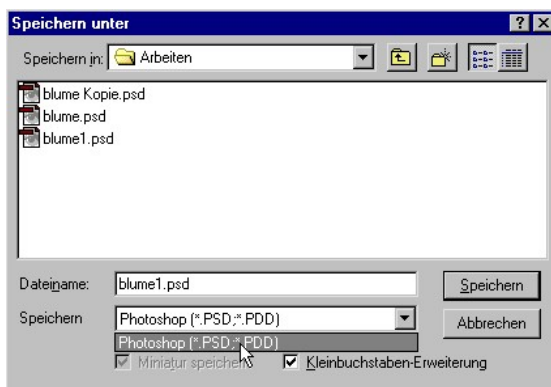
Nachdem diese Arbeitsschritte erledigt sind, sollte die Arbeit gespeichert werden – aber Vorsicht: Wir haben mit einer besonderen Funktion gearbeitet – der Ebenentechnik. Um diese Ebenen für eine spätere Bearbeitung zu erhalten, können Sie das Bild nicht in einem beliebigen Dateiformat speichern.

Alle Optionen speichern

Das Photoshop-eigene Dateiformat PSD ist das einzige Format, in dem alle Funktionen gesichert werden können, die Photoshop bietet.

Die Photoshop-Ebenen werden nur von einem Dateiformat unterstützt – PSD.

Das merken Sie schon, wenn Sie die Funktion *Datei/Speichern unter* aufrufen. Im *Speichern*-Listefeld wird nämlich nur dieses eine Dateiformat angeboten.

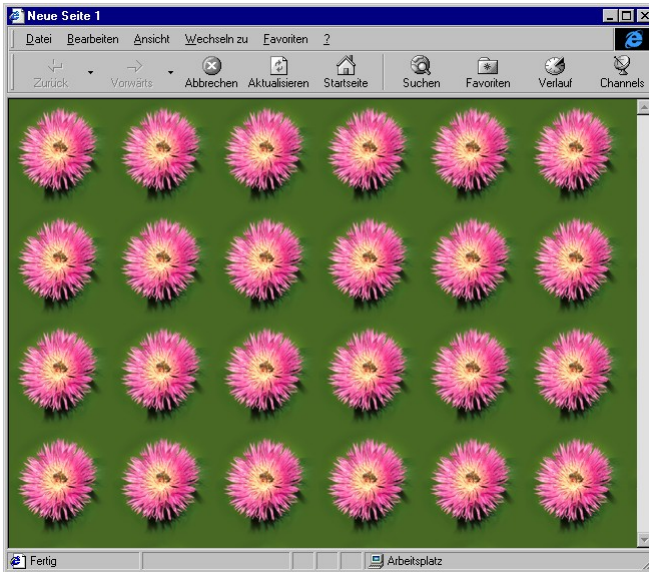


Speichern einer Datei im Photoshop-Dateiformat PSD

Nun wollen wir wieder ausprobieren, wie das neue Bild auf unserer Webseite aussieht. Dazu muß das Bild wieder verkleinert werden. Wiederholen Sie also die bereits bekannten Arbeitsschritte. Dieses Mal stellen wir eine Höhe von 110 Pixeln ein.

Wählen Sie dann die Option *Bearbeiten/Kopie speichern unter*, um das neue Bild ins JPG-Dateiformat zu exportieren.

Nach dem Einmontieren in die Webseite sehen Sie: Das Ziel ist erreicht – es sind keine Ränder mehr zwischen den einzelnen Bildern zu sehen. Im Webbrowser entsteht das folgende Bild – schon spannender als die letzte Variante.



Nahtlose Kachelung der Bilder (Beispieldatei: \Web\Klein'k1.Htm)

Unterschiedliche Variationen erstellen

Sie wollen noch mehr Blumen im Hintergrundbild sehen? Kein Problem. Ist die vorbereitende Arbeit erst einmal erledigt, lassen sich schnell verschiedene Varianten erstellen. Sehen wir uns einige davon an.

Da es besser ist, die Änderungen an der großen Bildversion durchzuführen, sollten Sie nun die Funktion *Datei/Zurück zur letzten Version* aufrufen – vorausgesetzt Sie haben das Bild, wie von uns beschrieben, gespeichert, bevor Sie es verkleinert haben. Sie kehren damit nämlich zu der Version zurück, die zuletzt gespeichert wurde.

Vergrößern der Arbeitsfläche

Für die erste Variante, die wir erstellen wollen, muß die Arbeitsfläche etwas vergrößert werden. Dabei bleibt das Motiv genauso groß wie es ist – es wird lediglich ein Bereich an den Rändern angesetzt – also das Gegenteil des Freistellungswerkzeugs.

- 1** Da dabei die Hintergrundfarbe verwendet wird, müssen Sie darauf achten, daß der Grünton noch eingestellt ist.
- 2** Rufen Sie dazu die Funktion *Bild/Arbeitsfläche* auf. In den Listefeldern können Sie zwischen verschiedenen Maßeinheiten wählen – wir verwenden hier die Option *Prozent*.
- 3** In unserem Beispiel vergrößern wir die Arbeitsfläche auf 110 Prozent in Höhe und Breite. Über die *Positions*-Schaltflächen geben Sie vor, wo die neuen Bereiche eingefügt werden sollen.

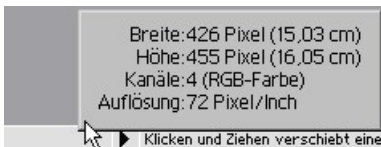
Damit für unser Beispiel ein gleichmäßiger Bereich rund um das Bild angefügt wird, markieren Sie die mittlere Schaltfläche.



Vergrößern des Arbeitsbereichs

Das Bild ist nun etwas größer geworden. Der Unterschied fällt natürlich wegen der geringen Änderung nicht allzusehr auf – schließlich hat ja der Hintergrund seine monochrome Färbung behalten.

Das neue Bildmaß beträgt nun 426 Pixel in der Breite und 455 Pixel in der Höhe. Diese Information erhalten Sie übrigens über die Statuszeile. Klicken Sie dazu einfach bei gedrückter **[Alt]**-Taste in das Feld links neben dem Pfeil in der Statuszeile. Dann wird ein Menü angezeigt, in dem Sie die Bildinformationen ablesen können.



Informationen zum Bild über die Statuszeile

Ebenen per Drag & Drop duplizieren

Für unsere geplante Variante benötigen wir ein Duplikat der Blume. Ist einmal eine Ebene erstellt, kann sie auch vervielfältigt werden. Diese Aufgabenstellung können Sie leicht im Ebenen-Fenster erledigen.

- 1 Klicken Sie im Ebenen-Fenster auf die Blumenebene, und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Markieren der Blumenebene

- 2** Ziehen Sie die Ebene bei gedrückter Maustaste auf das Papiersymbol in der Fußzeile des Ebenen-Fensters.



- 3** Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird ein Duplikat erstellt. Dies erkennen Sie schnell an der automatischen Benennung der neuen Ebene. Die neue Ebene wird automatisch zur aktiven Ebene.



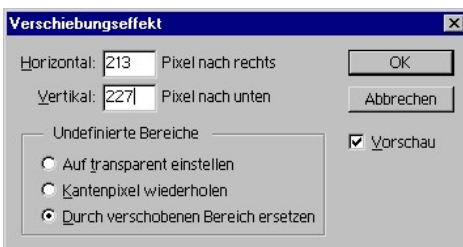
Eine neue Ebene

Im Bild sehen Sie keine Veränderung. Das ist normal – es liegt ja zweimal derselbe Bildinhalt übereinander.

Bildbereiche per Filter verschieben

Da wir nun an der Originalebene eine Änderung durchführen wollen, müssen Sie diese zuerst markieren.

- 1** Rufen Sie nach dem Markieren der Originalebene die Funktion *Filter/Sonstige Filter/Verschiebungseffekt* auf. Im folgenden Dialogfeld wird eingestellt, wie die Ebene verschoben werden soll. Wir verwenden hier genau die Hälfte der Bildhöhe und -breite. Außerdem stellen wir die Option *Durch verschobenen Bereich ersetzen* ein.



Verschieben der Ebene

Bildwiederholung

Wenn die Option *Durch verschobenen Bereich* ersetzt eingestellt ist, werden die Bildteile, die auf der einen Seite aus dem Bild „herausgeschoben“ werden, auf der anderen Seite wieder „hereingeschoben“. Es geht somit also vom Bildinhalt nichts verloren.

Mit diesem Filter entsteht das nachfolgend gezeigte Ergebnis. Interessant wird es nun, wenn wir uns dieses Motiv ebenfalls im Webbrowser ansehen.

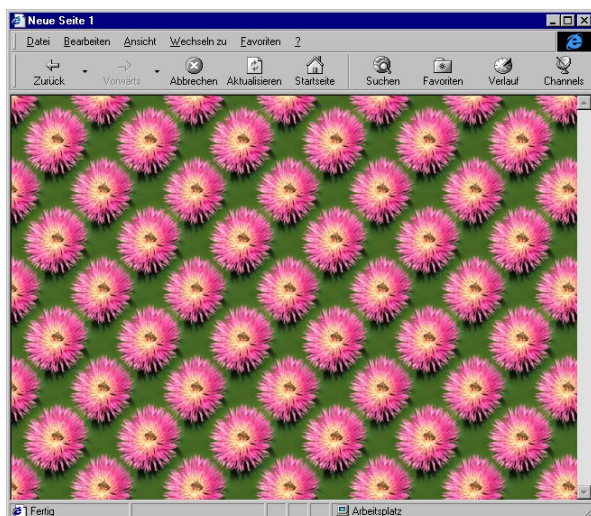
Dazu wird das Bild zunächst unter einem neuen Namen im Photoshop-Dateiformat gespeichert. Vor dem Export ins JPG-Format verkleinern wir die Bildgröße wieder auf 110 Pixel in der Höhe – das kennen Sie ja schon.



Der Verschiebungseffekt (Beispieldatei: \Arbeiten\Blume2.Psd)

Sie sehen nach dem Einmontieren in die Webseite, daß sich nun ein ganz anderer Eindruck ergibt – das Bild ist nun, wie gewünscht, voller Blumen.

Den Abstand zwischen den Blumen können Sie übrigens variieren, wenn Sie bei dem ersten Arbeitsschritt dieser Variante die Arbeitsfläche um einen anderen Wert als die von uns vorgeschlagenen 110 Prozent verändern. Je größer der Wert, um so mehr Freiräume entstehen nach dem Zusammensetzen auf der Webseite.



Eine Variante des Musters (Beispieldatei: \Web\Klein'k2.Htm)

Ungleichmäßiges Muster erzeugen

Bei der letzten Variante sahen alle Blumen gleich aus – das wollen wir nun ändern. Da das Muster ja durch zwei verschiedene Ebenen entstand, läßt sich leicht ein unregelmäßiges Muster erstellen.

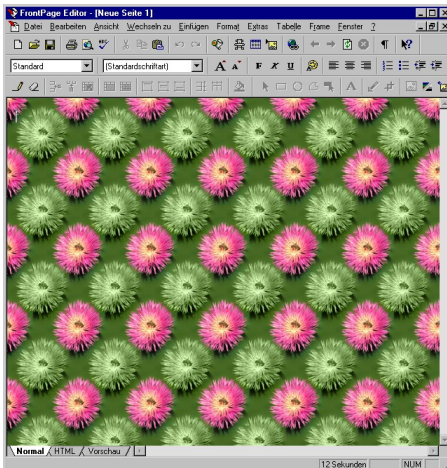
Mit Überblendungsmodi arbeiten

In der Kopfzeile des Ebenen-Fensters sehen Sie zwei Listenfelder. Im rechten Feld können Sie einstellen, wie stark die markierte Ebene decken soll. Interessanter ist aber das linke Listenfeld. Dort können Sie die Art und Weise, wie die Ebenen übereinander gelegt werden sollen, verändern.

- 1 Klicken Sie auf den Pfeil des Listenfeld, um das Menü zu öffnen, in dem die verfügbaren Überblendungsmodi aufgelistet sind. Die vielen Optionen lohnen ein Ausprobieren!
- 2 Wir wählen für unser Beispiel die Option *Luminanz*. Dabei werden alle Farben der Ebene entfernt – was übrigbleibt ist das Motiv in der Farbe des Untergrunds.



Im Schwarzweißdruck sind die Unterschiede natürlich nicht sonderlich gut zu erkennen. Sehen Sie sich doch einfach einmal die Photoshop-Datei unter `\Arbeiten\Blume3.Psd` oder die fertige HTML-Datei unter `\Web\Klein'K3.Htm` auf der Buch-Cd an.



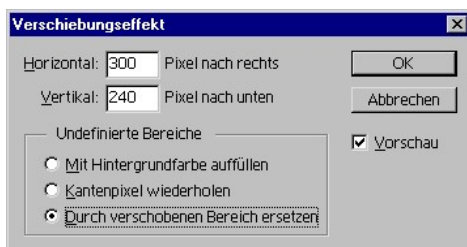
Ein neues Muster durch Änderung des Überblendungsmodus

Nahtlose Kachelung für jedes Bild

Über das Freistellen von Bildern läßt sich ein nahtlos kachelbarer Hintergrund erstellen – das wissen wir nun. Was ist aber, wenn der Hintergrund gar nicht entfernt werden soll? Nun, auch das funktioniert – sehen wir uns an, wie. Dazu verwenden wir wieder das Ausgangsbild. Wenn Sie die Arbeitsschritte also nachvollziehen wollen, laden Sie also das Bild *\Vorlagen\Blume.tif*.

Die Idee ist einfach: Die Naht entsteht, weil zwei Kanten aneinanderstoßen, die nicht zusammenpassen – die obere Kante mit der unteren, und die rechte mit der linken. Also müssen Sie dafür sorgen, daß die Kanten harmonisch ineinander übergehen. Aber man kann doch nicht über Kanten hinweg arbeiten, werden Sie sich vielleicht denken. Das stimmt – dann verschieben wir eben die Kanten des Bilds nach innen – den Weg kennen Sie schon.

Rufen Sie also die Funktion *Filter/Sonstige Filter/Verschiebungseffekt* auf. Die Werte, die Sie verwenden sind nicht allzu bedeutend – wir wählten aber wieder ungefähr die Hälfte der Bildgröße.



Verschieben des Bilds

Damit befindet sich die ehemalige Bildkante ungefähr in der Bildmitte, und kann nun bearbeitet werden.



Verschieben der Bildkante in die Bildmitte

Die Veränderungen des Bilds sollen so aufgebaut sein, daß wir jederzeit Änderungen vornehmen können, deshalb arbeiten wir auf einer neuen Ebene.

Auch diese lässt sich leicht im Ebenen-Fenster erstellen. Klicken Sie in der Fußzeile einfach auf das Papiersymbol – dann wird über dem Hintergrund eine neue, zunächst leere Ebene erstellt. Markieren Sie nun diese neue Ebene – auf ihr wollen wir arbeiten.



Eine neue, leere Ebene

Bevor Sie mit dem Korrigieren beginnen können, müssen aber noch einige Vorbereitungen getroffen werden.

Optionen der Werkzeuge einstellen

Unter den Fenstern der rechten Seite finden Sie auch eines, in dem Sie die Größe der Werkzeugspitzen festlegen können. Was sind denn Werkzeugspitzen?

Nehmen wir wieder ein Beispiel aus der manuellen Malerei: Wenn Sie mit einem Pinsel malen, haben Sie einen Pinsel für die feinen Striche, und einen für die groben Striche. So können Sie auch in Photoshop für jedes Werkzeug festlegen, wie groß der Strich beim Arbeiten sein soll.

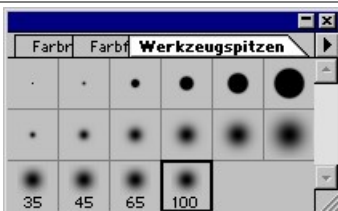
Zusätzlich gibt es für die Werkzeuge zwei Typen von Kanten. Wenn Sie zum Beispiel mit einem Bleistift arbeiten, ergibt sich ein Strich mit einer scharfen Kante. Arbeiten Sie dagegen mit einer Spritzpistole, verfließen die Ränder in den Untergrund.

Größe der Werkzeugspitze erkennen

An den Symbolen im Werkzeugspitzen-Fenster erkennen Sie gleich, wie groß die Spitze ist – das Symbol entspricht nämlich der Größe. Nur bei den besonders großen Werkzeugspitzen in der untersten Reihe klappt das nicht. Dort erkennen Sie die Größe an der Zahl, die daruntersteht. Sie gibt die Größe der Werkzeugspitze in Pixeln an.

Diese beiden Typen finden Sie im Fenster der Werkzeugspitzen wieder: In der ersten Reihe sehen Sie die scharfkantigen Werkzeugspitzen – darunter die mit einem auslaufenden, weichen Rand.

Bei den weich auslaufenden Werkzeugspitzen scheint an den Rändern der Untergrund durch – diese Möglichkeit benötigen wir für unsere Aufgabenstellung. Außerdem verwenden wir die größte, verfügbare Werkzeugspitze von 100 Pixeln.



Auswahl der passenden Werkzeugspitze

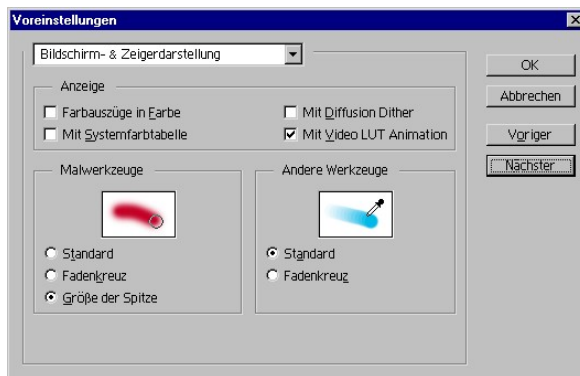
Voreinstellungen ändern

Nun gibt es noch ein Problem. Standardmäßig wird beim Arbeiten mit den Werkzeugen ein Symbol des Werkzeugs angezeigt, mit dem Sie arbeiten – das sehen Sie nachfolgend links. Mit dieser Einstellung können Sie aber nicht erkennen, wie groß der Strich wird, den Sie setzen. Deshalb wäre es besser, wenn die Größe der Werkzeugspitze angezeigt wird – so wie es im rechten Bild zu sehen ist.



Zwei Darstellungen der Pinselspitze

Um die Standardvorgabe zu ändern, müssen Sie die Funktion *Datei/Voreinstellungen/Bildschirm & Zeigerdarstellung* aufrufen. Dort können Sie in der Rubrik *Malwerkzeuge* einstellen, daß statt der Standardeinstellung die Größe der Spitze angezeigt werden soll.



Ändern der Zeigerdarstellung

Arbeiten mit dem Stempel-Werkzeug

Für unsere Aufgabenstellung benötigen wir das Stempel-Werkzeug, das Sie auch über das Tastenkürzel **[S]** aufrufen können. Zu jedem Werkzeug gibt es unterschiedliche Optionen, die rechts auf der Arbeitsfläche in einem gesonderten Fenster untergebracht sind:



Die Optionen des Stempel-Werkzeugs

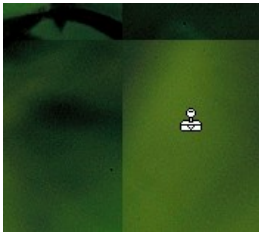
Beim Stempel-Werkzeug sind es nicht viele Optionen – eine davon benötigen wir aber: *Alle Ebenen verwenden*. Wozu wir die Option benötigen? Nun, wir wollen ja auf einer neuen Ebene arbeiten. Wäre diese Option deaktiviert, würde gar nichts passieren, da nur die Pixel der aktuellen Ebene berücksichtigt würden. Ist die Option dagegen eingeschaltet, werden alle darunterliegenden Ebenen ebenfalls mitbenutzt.

Nun wollen wir aber das Stempel-Werkzeug endlich einsetzen. Wir wollen damit die Kante „übermalen“.

Bereiche mit dem Stempel-Werkzeug übermalen

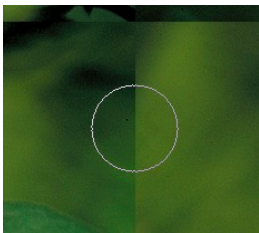
Mit dem Stempel-Werkzeug können Sie einen Bildbereich aufnehmen und an einer anderen Stelle damit malen. Sehen wir uns die notwendigen Arbeitsschritte dazu an.

- 1** Halten Sie den Stempel-Mauszeiger zunächst über eine Stelle im Bild, an der keine Kante zu sehen ist. Drücken Sie dann die **[Alt]**-Taste. Sie sehen das folgende Symbol.
- 2** Klicken Sie nun einmal. Damit haben Sie den sogenannten Ursprungspunkt festgelegt.



Festlegen des Ursprungs

- 3** Wechseln Sie jetzt zu dem Bereich, wo sich die Kante befindet, die übermalt werden soll.



Die zu übermalende Kante

- 4** Wenn Sie jetzt erneut klicken, beginnen Sie mit dem Malen. Dabei wird die Ursprungsstelle auf die Kante übertragen. Wenn Sie nun die Maus bewegen, sehen Sie, daß der Ursprungspunkt – der mit einem kleinen Kreuz gekennzeichnet ist – dem Mauszeiger folgt. So übertragen Sie in unserem Beispiel den Bereich rechts neben der Kante auf die Kante.

Damit es ganz genau wird, ist es sinnvoll die Kante „zuzutupfen“. Klicken Sie also einmal und sehen Sie sich das Ergebnis an. Ist von der Kante noch etwas zu sehen, klicken Sie erneut.



Übermalen der Kante

- 5** Auf diese Art wird die erste Kante Schritt für Schritt zugemalt. Das Ergebnis zeigt das nächste Bild – von der Kante ist nichts mehr zu sehen.



Die übermalte Kante

Dieselben Arbeitsschritte sind notwendig, um den zweiten Teil der senkrechten Kante zu entfernen. Hier ist ein sorgfältiges Arbeiten notwendig, um das Blatt nicht zu übermalen.



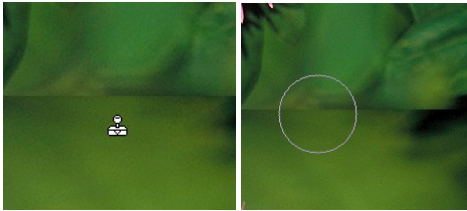
Übermalen der oberen Kante

- 6** Nach dem Übermalen entsteht das folgende Bild



Die obere, übermalte Kante

- 7** Zum Korrigieren der waagerechten Kante gehen Sie genauso vor – allerdings muß hier häufiger der Ursprungspunkt gewechselt werden. Das erreichen Sie leicht, indem Sie beim Klicken nochmals die **[Alt]**-Taste drücken. Danach können Sie wie gewohnt weitermalen.



Plazieren des neuen Ursprungs

Nach dem Korrigieren könnte zum Beispiel das folgende Ergebnis entstehen.



Das korrigierte Bild

Zurückschieben der Ebenen

Nun können Sie die Ebenen mit dem Verschiebungseffekt „zurückschieben“. Verwenden Sie dieselben Werte wie zuvor – dieses Mal allerdings als negativen Wert. Da nur einzelne Ebenen verschoben werden, müssen Sie den Filter bei beiden Ebenen – der Blumenebene und dem Hintergrund anwenden.

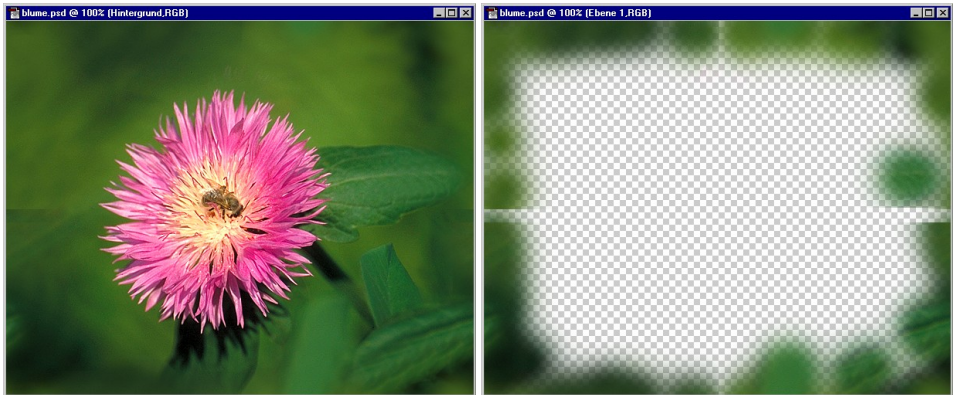
Gutes Gedächtnis

Da sich Photoshop die letzte Filtereinstellung „merkt“, reicht beim zweiten Mal das Drücken der Tastenkombination **[Strg]+[F]** aus. Damit wiederholen Sie den zuletzt angewendeten Filter mit denselben Einstellungen.

Nach dem Zurückschieben werden Sie unter Umständen sehen, daß weitere Korrekturen erforderlich sind – es können nämlich beim Malen neue Kanten entstehen.

Diese werden natürlich genauso behoben, wie Sie es bereits kennen. Gegebenenfalls können Sie nach der Korrektur das Bild zur Überprüfung nochmals verschieben.

Bei unserem Ergebnis sehen Sie, daß bei der horizontalen Kante ein neuer Strich entstanden ist. Wenn Sie übrigens die Hintergrundebene mit einem Klick auf das Augensymbol ausblenden, können Sie die vorgenommenen Änderungen begutachten. Die beiden Versionen sehen Sie in den folgenden Bildern.



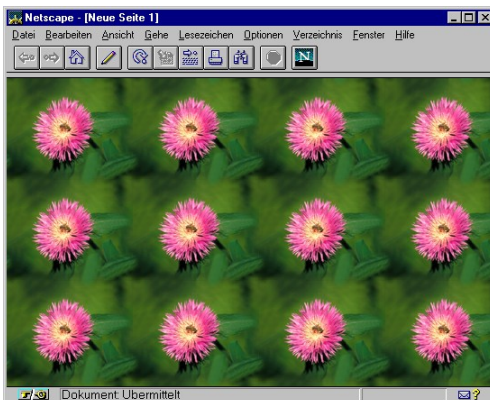
Hier sind noch Korrekturen notwendig

Nach der Korrektur entsteht das nachfolgend gezeigte Bild – eine Kante ist nun nicht mehr zu sehen.



Das fertige Bild (Beispieldatei: \Arbeiten\Blume.Psd)

Sehen wir uns abschließend noch die neue Fassung im Webbrowser an. Eine harte Kante ist zwischen den Bildern nicht mehr zu sehen – allerdings ergibt sich nun ein Muster.

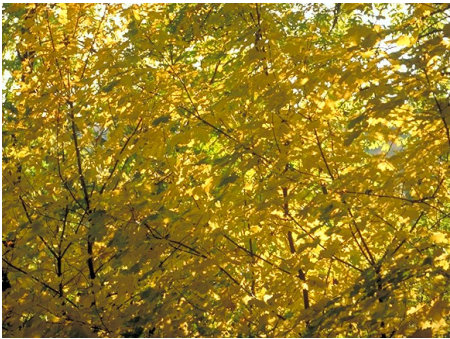


Das fertige Bild im Webbrowser (Beispieldatei: \Web\Klein`k4.Htm)

An den bearbeiteten Kanten ergibt sich ein Muster, das Sie erst nach dem Integrieren in die Webseite richtig beurteilen können. Je nachdem, wie Ihnen das entstehende Muster gefällt, können Sie dann noch weitere Änderungen durchführen. Diese bisher vorgestellten Verfahren können Sie übrigens prinzipiell an jedem Foto anwenden. Je nach Motiv kann allerdings mehr oder weniger Arbeit erforderlich sein.

Verfremdete Fotos als Grundlage für Hintergründe

Nun haben Sie ja schon einige verschiedene Hintergründe hergestellt – nun wollen wir uns ganz andere Techniken ansehen. Dazu haben wir uns ein recht unscheinbares Foto ausgesucht – wichtig war bei der Auswahl des Motivs nur, daß dort viele Details zu erkennen sind.



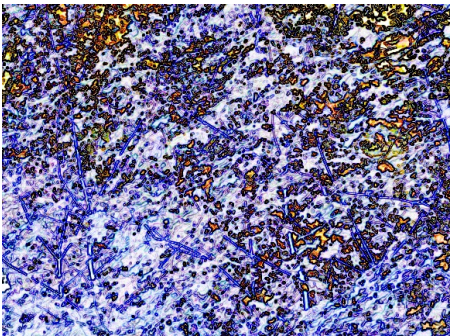
Unser Ausgangsbild (Beispieldatei: \Vorlagen\Baum.tif)

Filter zur Hintergrundgestaltung nutzen

Bei diesem Bild wollen wir völlig andere Verfahren verwenden, um zu einem interessanten Hintergrundbild zu kommen. Wir wollen hier fleißig Filter verwenden – die bietet Photoshop ja reichlich. Sehen wir uns die Schritte an.

- 1 Erstellen Sie im Ebenen-Fenster durch Ziehen auf das Papiersymbol ein Duplikat des Hintergrunds und wenden Sie an der Kopie den Filter *Filter/Stilisierungsfiler/Konturen finden* an.

Vom ursprünglichen Motiv ist nun nichts mehr zu erkennen. Das Bild ergibt schon das erste, mögliche Ergebnis.

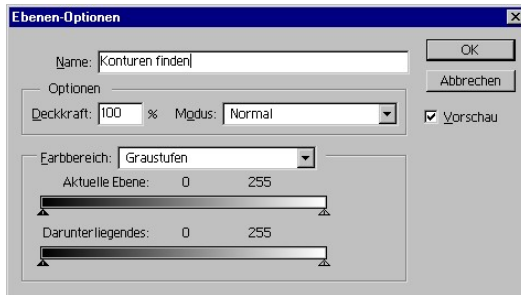


Der Filter Konturen finden

Ebenen mit aussagekräftigem Namen benennen

Da wir noch weiter arbeiten wollen, bringen wir zunächst einmal Ordnung in das Ebenen-Fenster. Damit die Ebenen voneinander unterschieden werden können, können sie benannt werden.

- 1 Klicken Sie dazu doppelt auf den Ebeneneintrag. Dann wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie den gewünschten Ebenennamen eingeben.



Benennen einer Ebene

- 2 Der neue Name wird dann im Ebenen-Fenster angezeigt. Wenn Sie mit vielen Ebenen arbeiten, können Sie so leicht den Überblick behalten.



Die umbenannte Ebene

Verfremdungen durch Überblendungsmodi

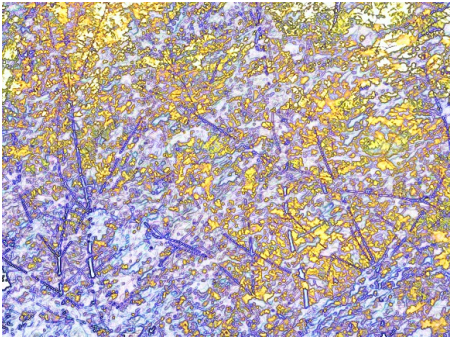
Das Verwenden von getrennten Ebenen bietet einige Vorteile: So können Sie zum Beispiel Varianten durch unterschiedliche Überblendungsmodi erzielen.

- 1 Stellen Sie im linken Listenfeld im Kopfbereich des Ebenen-Fensters den Überblendungsmodus *Aufhehlen* ein. Das ist nur eine mögliche Variante – andere Überblendungsmodi wirken ebenfalls interessant.



Ändern des Überblendungsmodus

- 2** Damit haben wir das nächste Zwischenergebnis erreicht. Es ergeben sich undefinierbare Strukturen. Vom Motiv ist auch hier nicht viel zu sehen. Wirkt doch schon ganz interessant, nicht wahr?



Eine Überblendungsvariante

Einsatzgebiete von interessanten Hintergründen

Was Sie mit solchen Bildern anfangen können? Gut, sehen wir uns einmal eine Möglichkeit an.

Nehmen wir an, Sie gestalten einen Schriftzug – was sicherlich häufiger vorkommen wird. Wie das in Photoshop funktioniert, erfahren Sie übrigens im nächsten Kapitel ausführlich. Nun wäre es doch langweilig, wenn Sie den Schriftzug einfach auf einem weißen Untergrund platzieren würde – so wie es nachfolgend im linken Bild zu sehen ist.

Schriftzug vom Untergrund abheben

Um den Schriftzug gut vom Untergrund zu trennen, ist es sinnvoll, ihn mit einem weichen Schatten zu versehen. Dabei können Sie die neuen Ebeneneffekte verwenden, die wir Ihnen im nächsten Kapitel detailliert vorstellen werden.

Viel wirkungsvoller ist der Schriftzug, wenn er auf einem interessanten Hintergrund platziert ist – wie im rechten Bild.

Dabei müssen Sie natürlich darauf achten, daß der Hintergrund nicht zu sehr dominiert.



Ein Einsatzgebiet für den Hintergrund (Beispieldatei: \Arbeit\Baum1.Psd)

Noch wollen wir uns mit dem Ergebnis aber nicht zufrieden geben – sehen wir uns weitere Varianten an.

Mehrere Filter nacheinander anwenden

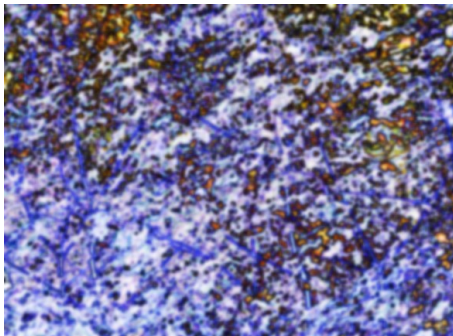
Richtig spannend wird es erst, wenn Sie nicht nur einen Filter verwenden – schließlich haben Sie ja eine große Auswahl zur Verfügung. Also spricht nichts dagegen, mehrere davon anzuwenden.

- 1 Aktivieren Sie die zuletzt erstellte Effektebene. Wenden Sie an dieser Ebene den Filter *Filter/Weichzeichnerfilter/Gaußscher Weichzeichner* an. Wir verwenden bei unserem Beispiel einen Radius von zwei Pixeln. Damit wird das Bild unscharf. Wozu das gut sein soll? Sie werden es im folgenden Arbeitsschritt erkennen.



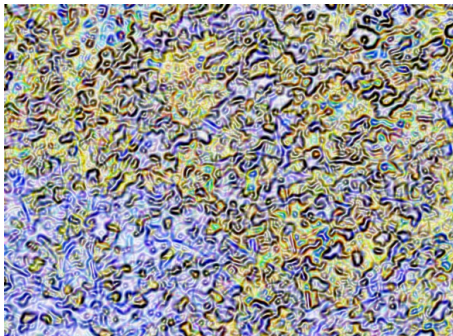
Der Weichzeichnerfilter macht das Bild unscharf

Nach dem Weichzeichnen entsteht folgendes Bild.



Das weichgezeichnete Bild

- 2 An dem weichgezeichneten Bild wenden Sie nun erneut den Filter *Filter/Stilisierungsfiler/Konturen finden* an. Vom ursprünglichen Motiv ist nun gar nichts mehr zu sehen – was bleibt, sind reine, undefinierbare Strukturen.



Eine weitere Variante (Beispieldatei: \Arbeiten\Baum2.Psd)

Plastische Wirkungen durch Beleuchtungseffekte

Vielleicht haben Sie es beim letzten Beispiel schon bemerkt – durch das Verfremden wirkt das Bild leicht plastisch. Diese Wirkung können Sie zusätzlich verstärken.

Einstellungen speichern

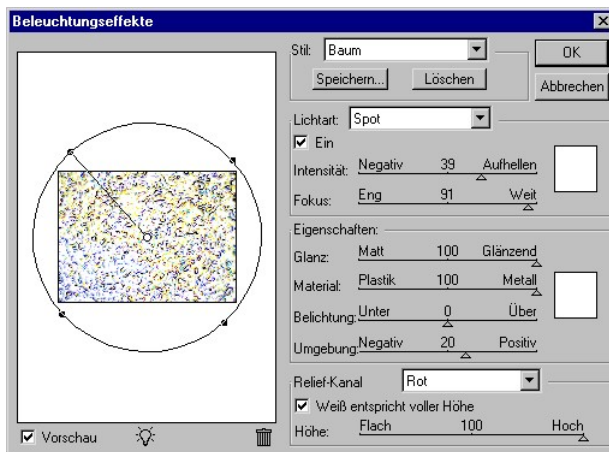
Die Änderungen, die Sie an den Einstellungen vornehmen, können Sie speichern. Die von uns verwendeten Werte haben wir in der Datei \Beleucht\Baum auf der Buch-CD gespeichert. Wenn Sie diese Werte verwenden möchten, kopieren Sie die Datei einfach in das Photoshop-Verzeichnis \Plug-ins\Filters\Lighting Styles. Beim nächsten Öffnen des Filters finden Sie die Datei im Listenfeld *Stil*.

Markieren Sie dazu die Effektebene und rufen Sie den Filter *Rendering-Filter/Beleuchtungseffekt* auf. Mit diesem Filter können Sie ein Bild mit fiktiven Lampen beleuchten.

Für die Art des Lichts stehen einige Einstellungsoptionen zur Verfügung.

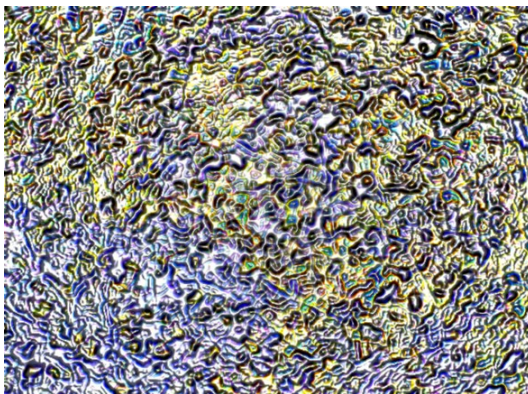
Um eine plastische Wirkung zu erreichen, müssen Sie im Listenfeld *Relief-Kanal* einen der Bildkanäle auswählen. Die Stärke der Erhebung verändern Sie über den Regler unter dem Listenfeld.

Die von uns verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend:



Die verwendeten Beleuchtungseffekte-Werte

Damit entstand das folgende, interessante Bild.

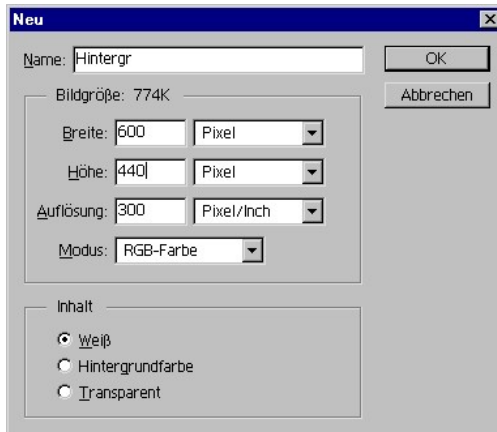


Ein plastisches Ergebnis durch den Beleuchtungseffekt (Beispieldatei: \Arbeiten\Baum3.Psd)

Außergewöhnliche Texturen selber machen

Viel Unterstützung bietet Photoshop nicht an – die wenigen verfügbaren Funktionen wollen wir uns nun ansehen. Dazu benötigen wir als erstes ein neues, leeres Dokument. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Neu* oder die Tastenkombination **[Strg]+[N]** auf.

Im folgenden Dialogfeld können Sie die Größe des neuen Bilds einstellen. Als Maßeinheit haben wir hier die Option Pixel ausgewählt. Um einen weiß gefüllten Hintergrund zu erhalten, muß die entsprechende Option in der Rubrik *Inhalt* aktiviert sein. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend abgebildet.



Die Einstellungen für das neue Dokument

Mit dem Wolken-Filter arbeiten

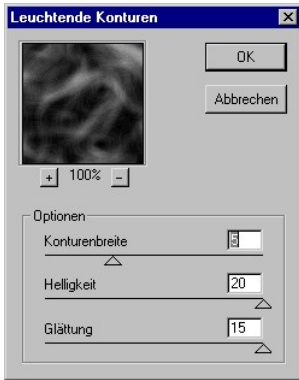
Bevor wir irgendwelche Funktionen am Bild anwenden können, müssen wir zunächst einmal einen Bildinhalt haben. Es gibt nur sehr wenige Funktionen in Photoshop, mit denen Sie ein leeres Bild füllen können.

Eine der Funktionen finden Sie im Menü *Filter/Rendering-Filter*. Mit der *Wolken*-Funktion werden Strukturen aus der aktuellen Vorder- und Hintergrundfarbe erzeugt. Wir haben für unser Beispiel die Standardeinstellung Schwarz und Weiß belassen, so daß in unserem Beispiel auch ein schwarzweißes Muster entsteht.



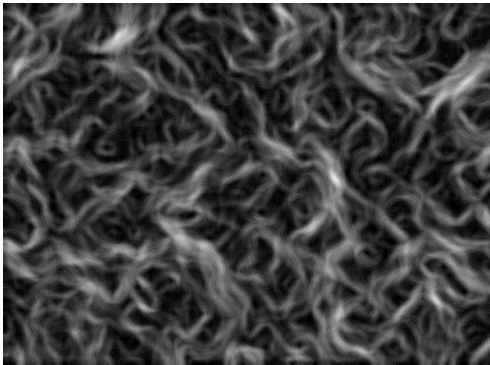
Eine wolkige Struktur

Die Struktur sieht zwar schon ganz nett aus – es geht aber noch besser. Rufen Sie nun die Funktion *Filter/StilisierungsfILTER/Leuchtende Konturen* auf. Der Filter ähnelt dem Filter *Konturen finden* – hier können Sie aber die Einstellungen verändern. Wir verwenden für unser Muster jeweils die Maximalwerte.



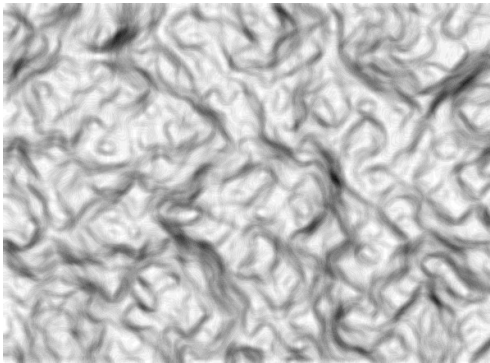
Der Filter Leuchtende Konturen

Dabei entsteht eine Struktur, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Marmor hat – von den Wolken ist nichts mehr zu sehen, und das ist gut so.



Der angewendete Filter Leuchtende Konturen

Rufen Sie nun die Tastenkombination **(Strg)+I** auf – damit erhalten Sie ein Negativ des Bilds. Das Ergebnis können Sie bereits als Hintergrund verwenden.



Das invertierte Bild

Filterwirkung beobachten

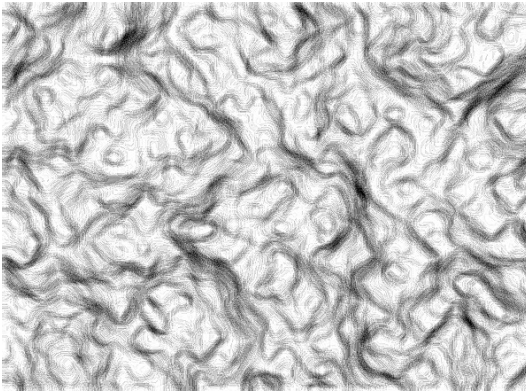
Wenn Sie während des Einstellens die Wirkung des Filters am Originalbild beobachten wollen, schalten Sie die *Vorschau*-Option ein.

Um eine weitere Variante dieses Ergebnisses zu erzeugen, bei der die Formen deutlicher hervortreten, können Sie nun das Bild noch schärfen. Rufen Sie dazu die Funktion *Filter/Scharfzeichnungsfilter/Unschärf maskieren* auf. Unsere – recht extremen – Werte sehen Sie im folgenden Dialogfeld abgebildet.



Unschärfes Maskieren des Bilds

Mit den zuvor gezeigten Einstellungen ergibt sich die folgende Variante. Es entstehen sehr skurrile Formen.

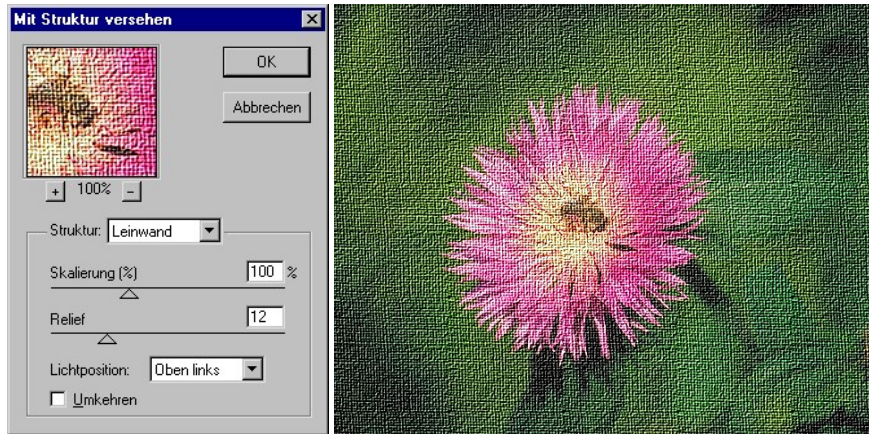


Das geschärfte Bild

Interessante Effekte durch eingefärbte Papierstrukturen

Sehen wir uns die nächste Funktion an, die Sie für Hintergründe verwenden können – aber nicht nur dafür. Kennen Sie noch die edlen Fotos, die auf einen Leinenuntergrund aufgezogen wurden? Diese Wirkung kann auch im Fotofachlabor mit beliebigen Fotos hergestellt werden. Oder Sie bedienen sich einfach der Photoshop-Funktion *Filter/Strukturierungsfiler/Mit Struktur versehen*. Sehen wir uns zunächst die Wirkung, die bei einem Foto entsteht, an – wir verwenden dazu unsere Blumenvorlage.

Dazu nehmen wir die folgenden Einstellungen vor. Das Ergebnis sehen Sie rechts abgebildet.

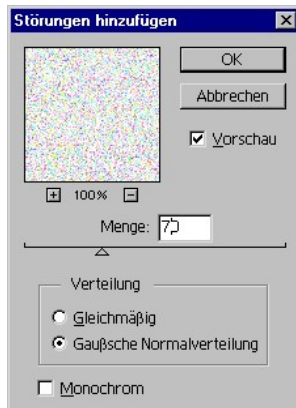


Ein Foto mit einer Struktur versehen (Beispieldatei: \Arbeiten\Struktur.Psd)

Ein Hintergrund aus vielen Filtern

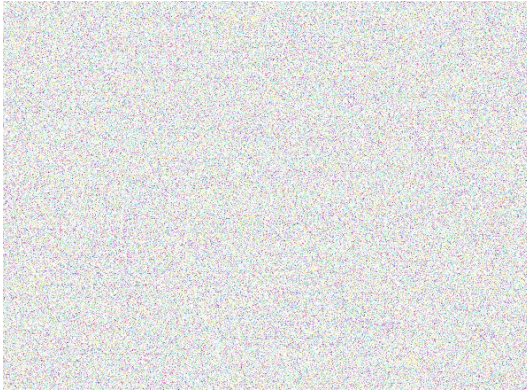
Setzen wir nun einen bunten Hintergrund aus vielen verschiedenen Filtern zusammen. Dazu muß erst einmal ein neues Dokument erstellt werden – die dazu notwendigen Schritte sind ja schon bekannt.

Für die Grundstruktur verwenden wir dieses Mal einen anderen Filter: *Filter/Störungsfilter/Störungen hinzufügen*. Mit diesem Filter werden lauter kleine Punkte in das Bild eingefügt – wenn Sie die Option *Monochrom* deaktivieren, sind sie farbig. Mit dem Regler *Menge* legen Sie fest, wie dicht die Punkte im Bild plaziert werden.



Einfügen von Punkten in das Bild

Noch ist das Ergebnis nicht sonderlich beeindruckend – aber warten Sie ab, es kommt noch besser!



Das Bild mit eingefügten Punkten

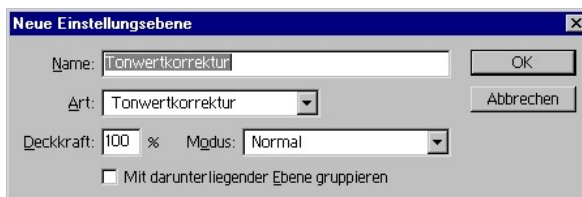
Bei dem Filter *Strukturierungsfiler/Mit Struktur versehen* verwenden wir dieses Mal eine andere Struktur – nämlich die Option *Sandstein*. Die anderen Einstellungen sehen Sie im nachfolgend abgebildeten Dialogfeld.



Noch eine Struktur

Mit Einstellungsebenen arbeiten

Nun wollen wir die Farben im Bild herausarbeiten. Damit wir uns unsere Wahl später noch einmal überlegen können, verwenden wir eine besondere Photoshop-Funktion, die Sie über *Ebene/New/Einstellungsebene* erreichen. Stellen Sie im folgenden Dialogfeld im Listenfeld *Art* die Option *Tonwertkorrektur* ein.

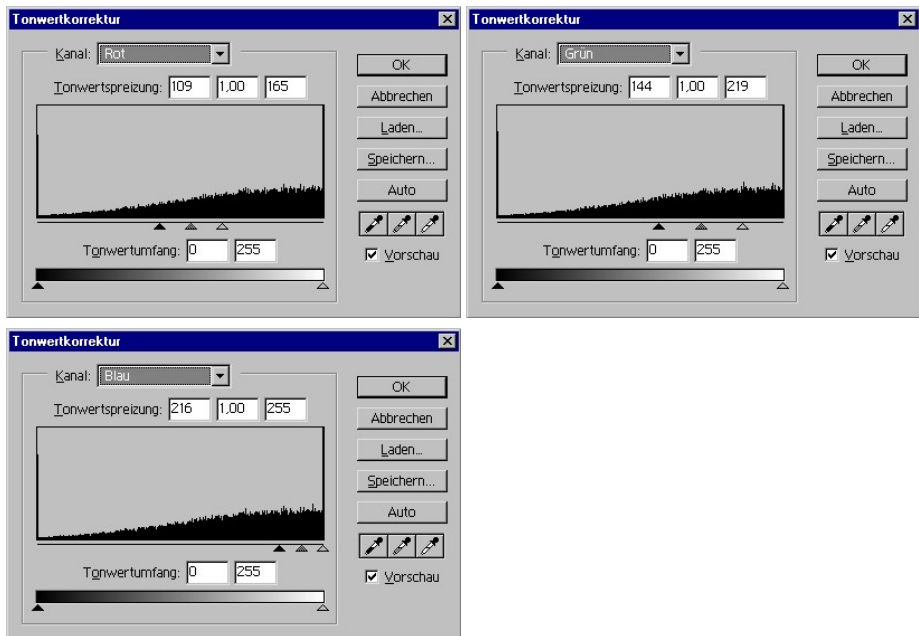


Auswahl der Einstellungsebene

Was ist denn nun schon wieder eine Einstellungsebene? Nun, daß Sie mit Photoshop die Farben eines Bilds verändern können, wissen Sie vielleicht schon – normalerweise ist das allerdings dauerhaft. Wenn Sie sich also später überlegen, andere Werte zu verwenden, geht es von vorne los. Damit Sie dann noch andere Werte einsetzen können, gibt es die Einstellungsebenen.

Nach dem Aufruf öffnet sich das folgende Dialogfeld. Im oberen Listenfeld können Sie den Farbkanal, auf den sich die Änderungen beziehen, auswählen. Die Einstellungen können Sie entweder in den Eingabefeldern über dem Histogramm eintippen, oder Sie verziehen einfach die kleinen Dreiecke unter dem Histogramm.

Wir haben alle drei Farbkänäle des Bilds drastisch verändert. Die verwendeten Werte für die einzelnen Farbkänäle sehen Sie in den folgenden Abbildungen.



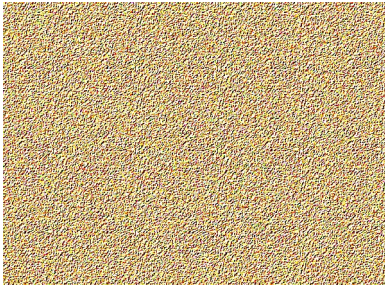
Die verstellten Werte der einzelnen Farbkänäle

Nach dem Bestätigen sehen Sie im Ebenen-Fenster eine neue Ebene. Wann immer Sie die Werte verändern wollen, reicht ein Doppelklick auf das Symbol am Ende des Eintrags aus, um das zuvor gezeigte Dialogfeld zu öffnen.



Eine neue Einstellungsebene

Neben den bunten Farben, die im Schwarzweißdruck natürlich nicht zu erkennen sind, ist das Bild auch sehr viel kontrastreicher geworden.



Das geänderte Bild

Es kommt Bewegung ins Bild

Ebenenmarkierung beachten

Da nun eine Einstellungsebene im Bild vorhanden ist, müssen Sie aufpassen, welche Ebene aktiv ist. Aktivieren Sie die Ebene mit der Struktur, damit sich die Änderungen auf das Bild, und nicht auf die Einstellungsebene auswirken.

Da einzelne Punkte nicht sonderlich interessant sind, wollen wir nun mit einem weiteren Filter eine andere Variante erstellen.

Rufen Sie dazu den Filter *Weichzeichnungsfilter/Bewegungsunschärfe* auf. Wir verwenden dabei die folgenden Werte:

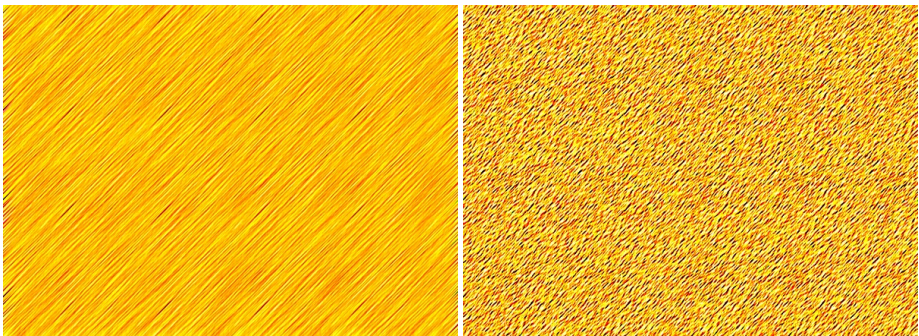


Werte für die Bewegungsunschärfe

Dabei probieren wir zwei verschiedene Distanzwerte aus – nachfolgend sehen Sie links die Einstellung 40 Pixel, rechts wurden 4 Pixel verwendet. Die Ergebnisse differieren stark.

Natürlich könnten wir das Spielchen noch weiter treiben – wir wollen es aber bei diesem Stadium belassen. Prinzipiell können Sie sehr viele Filter nacheinander anwenden – und dabei immer wieder neue Muster erhalten, die alle einzeln als Hintergründe verwendet werden können.

In diesem Kapitel haben Sie eine ganze Menge verschiedener Varianten zur Hintergrundgestaltung kennengelernt. Und das war nur ein sehr kleiner Teil des Möglichen! Viel Spaß beim Experimentieren!



Zwei unterschiedliche Ergebnisse (Beispieldatei: \Arbeiten\Hinterg1.Psd)

2. Faszinierende Schrifteffekte, die es in sich haben

Ein immer wieder spannendes Thema sind Schriftzüge. Ob zwei- oder dreidimensional – es gibt sie in den unterschiedlichsten Varianten. Sicherlich haben Sie einige davon schon beim Surfen durchs Netz oder in Hochglanzanzeigen bewundert.

Viele dieser Schriften sind sicherlich mit Photoshop oder einem ähnlichen Bildbearbeitungsprogramm entstanden. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen einige Möglichkeiten zeigen, wie beeindruckende Schriftzüge erstellt werden.

Den passenden Hintergrund erstellen

Eine Hintergrundvariante, die wir nun für unseren Schriftzug verwenden wollen, haben wir uns noch aufgehoben. Diese recht einfache – aber wirkungsvolle – Methode zur Hintergrunderstellung wollen wir Ihnen nun vorstellen.

Ausgangsbasis ist wieder ein Foto. Sie können praktisch jedes Foto für diesen Hintergrund verwenden – wichtig ist nur, daß einige Details im Bild zu sehen sind. Wir haben ein Foto ausgesucht, bei dem die Farbe Gelb sehr dominant ist.



Das Ausgangsbild (Beispieldatei: \Vorlage\Feld.Tif)

Rufen Sie nun die Funktion *Filter/Weichzeichnungsfilter/Gaußscher Weichzeichner* auf. Wir verwenden in diesem Fall einen sehr großen Wert von elf Pixeln. Der Wert ist so gewählt, daß vom eigentlichen Motiv nichts mehr zu erkennen ist.



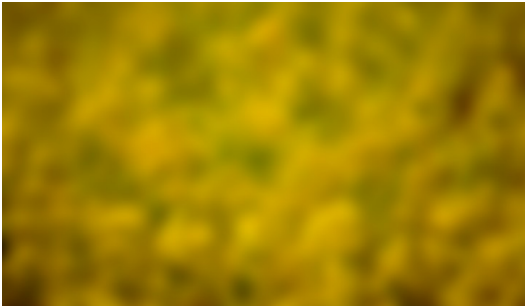
Ein hoher Wert zum Weichzeichnen

Lange Berechnungszeit

Bei solchen hohen Werten müssen Sie aufpassen, wenn die *Vorschau*-Option eingeschaltet ist. Die Berechnung am Originalbild kann eine ganze Weile dauern.

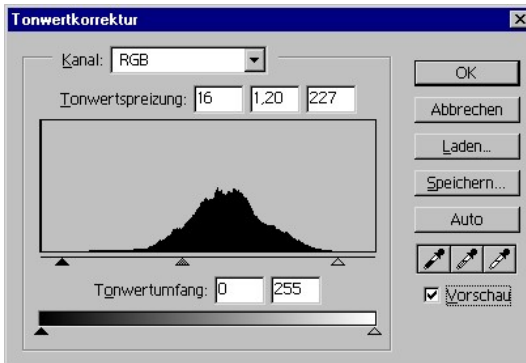
Was im Bild übrig bleibt, sind undefinierbare Strukturen – fast so, wie beim Wolkenfilter.

Unser Ergebnis nach dem Weichzeichnen sehen Sie in der nächsten Abbildung.



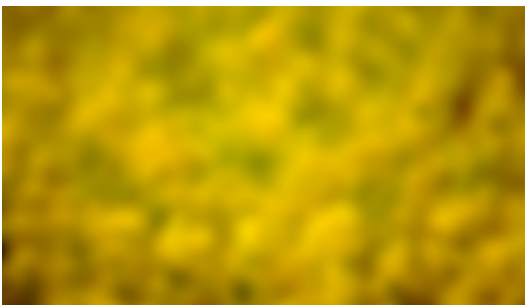
Das weichgezeichnete Bild

Mit einer *Tonwert*-Einstellungsebene korrigieren wir nach dem Weichzeichnen die Helligkeit und den Kontrast des Bilds. Die von uns verwendeten Werte zeigt die nachfolgende Abbildung.



Die verwendete Tonwertkorrektur

Der Kontrast und die Helligkeit wurden so angepaßt, daß der Hintergrund nicht zu sehr auffällt – schließlich kommt es in erster Linie auf den Schriftzug an, den wir darauf platzieren wollen.



Der korrigierte Hintergrund (Beispieldatei \Arbeiten\Feld1.Psd)

Eine letzte Anpassung wollen wir nun noch vornehmen: Die Bildgröße soll korrigiert werden.

Der Schriftzug, den wir später im Bild plazieren wollen ist breit – aber nicht sonderlich hoch. Deshalb würde vom Bild in der jetzigen Größe zu viel Leerraum verbleiben – und das wäre nicht sehr schön.

Rufen Sie deshalb die Funktion *Bild/Bildgröße* auf. Unser Bild soll 730 mal 300 Pixel groß werden. Achten Sie darauf, daß Sie die Option *Proportionen erhalten* ausschalten, ansonsten paßt Photoshop immer den verbleibenden Wert an.

Daß unser Bild nach dem Ändern der Bildgröße verzerrt wird ist nicht weiter schlimm – vom Motiv ist ja sowieso nichts zu erkennen.



Anpassen der Bildgröße

Aufheben der Einstellungsebene

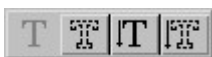
Nachdem unsere Vorlage nun fertiggestellt ist, benötigen wir die einzelnen Ebenen nicht mehr – Änderungen sollen nun nicht mehr vorgenommen werden.

Rufen Sie deshalb die Funktion *Ebene/Auf Hintergrundebene reduzieren* auf. Damit werden alle Ebenen zu einer Hintergrundebene verschmolzen. Am Aussehen des Bilds ändert sich dabei nichts. Unsere neue Vorlage können Sie auch von der Buch-CD laden, falls Sie die Arbeitsschritte nicht nachvollzogen haben. Sie finden das Bild im Verzeichnis *\Vorlagen* unter dem Namen *Feld1.tif*.

Mit dem Textwerkzeug arbeiten

Bevor wir uns den ausgefeilten Techniken zur Schriftgestaltung widmen können, benötigen wir erst einmal einen Schriftzug. Sehen wir uns also zuerst an, wie Sie mit dem Textwerkzeug arbeiten.

Es gibt vier verschiedene Textwerkzeuge, die in einem Flyout-Menü untergebracht sind. Klicken Sie etwas länger auf das Textsymbol in der Werkzeugpalette, um das Flyout-Menü zu öffnen.



Die beiden letzten Werkzeuge in dem Flyout-Menü sind für senkrecht stehenden Text vorgesehen – diese werden Sie wohl nicht so oft benötigen. Die Symbole mit dem gestrichelt dargestellten Buchstaben sind Textmaskierungswerkzeuge – aufgrund des neuen Textwerkzeugs benötigen Sie diese auch nicht mehr.

Übrig bleibt das normale Textwerkzeug für waagerechten Text, das Sie in der Überschrift abgebildet sehen. Mit diesem Werkzeug wollen wir nun arbeiten.

Eine Textebene erstellen

Sehen wir uns an, welche Arbeitsschritte zur Texterstellung notwendig sind.

- 1 Wählen Sie das Textwerkzeug aus, und klicken Sie im Bild auf die Position, an der Sie den Text platzieren wollen.

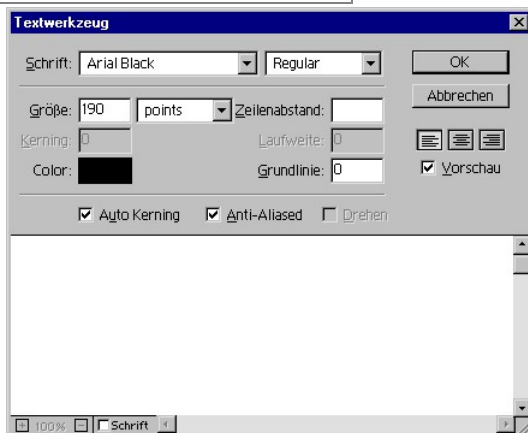


- 2 Nach dem Klicken wird das Dialogfeld geöffnet. Nun können Sie sich aussuchen, ob Sie zuerst die Textattribute einstellen, oder den Text in das Textfeld eingeben wollen.

Alle Windows-Schriften verwendbar

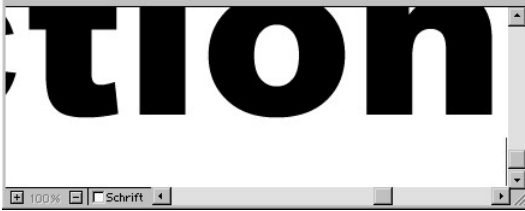
Im Listenfeld *Schrift* werden alle Schriften aufgeführt, die Sie unter Windows installiert haben – die jeweiligen Schriftschnitte, wie etwa fett oder kursiv, können Sie im Listenfeld daneben einstellen.

In unserem Fall haben wir zuerst die passende Schrifttype aus dem Listenfeld ausgesucht und die entsprechende Schriftgröße eingestellt. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Das Textwerkzeug-Dialogfeld

- 3** Beim Eintippen des Texts kann es passieren, daß Sie von dem Text nicht viel sehen – wie im nächsten Bild. Das liegt daran, daß die Vorschau im Textfeld in der Originalgröße angezeigt wird. Da wir eine recht große Schrift eingestellt haben, ist nur die Hälfte zu sehen.



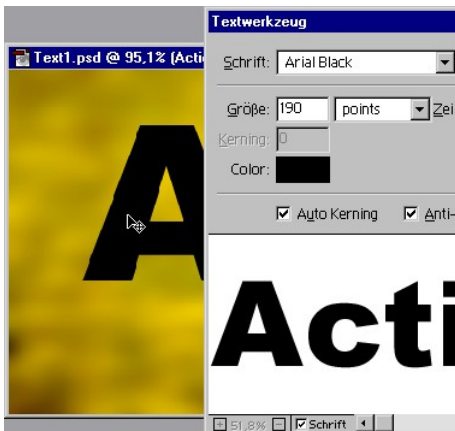
Die falsche Vorschaugröße

- 4** Am Fuß des Dialogfelds sehen Sie das Optionsfeld *Schrift* – ist dies eingeschaltet, wird die Vorschaugröße immer so angepaßt, daß der gesamte eingegebene Text zu sehen ist. Ist die Option ausgeschaltet, können Sie die Ansichtsgröße über das Plus- und Minussymbol verändern. Die aktuelle Darstellungsgröße sehen Sie zwischen den beiden Symbolen.



Anpassen der Vorschaugröße

- 5** Nach dem Eintippen des Texts können Sie die Wirkung gleich am Originalbild beurteilen. Falls Sie vom Schriftzug nichts sehen, kann es sein, daß er falsch plziert ist. Sie können aber die Position des Texts auch bei geöffnetem Dialogfeld verändern. Wenn Sie den Mauszeiger über den Schriftzug halten, zeigt ein Verschiebesymbol die Option an. Ziehen Sie den Schriftzug dann an die richtige Position.



Verschieben des Schriftzugs bei geöffnetem Dialogfeld

Ändern von Schriftattributen

Die eingestellten Schriftattribute können Sie jederzeit ändern – das ist eine sinnvolle Neuerung in der aktuellen Photoshop-Version.

Wenn Sie das Dialogfeld geschlossen haben, sehen Sie im Ebenen-Fenster eine neue Ebene – am Ende der Zeile ist das Symbol für Textebenen zu sehen. Wenn Sie doppelt auf dieses Symbol klicken, wird das Text-Dialogfeld erneut geöffnet, und Sie können die gewünschten Änderungen vornehmen.



Die neue Textebene

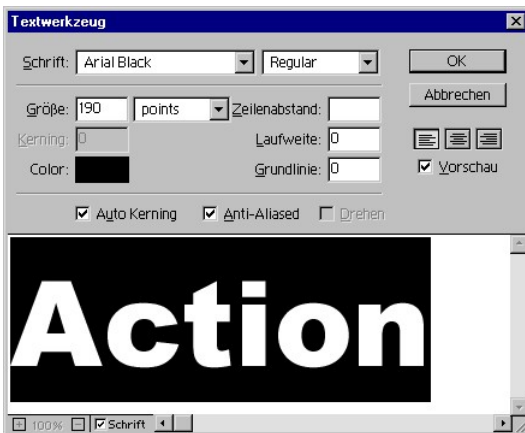
Einzelne Buchstaben ändern

In der aktuellen Photoshop-Version ist es auch erstmals möglich, Buchstaben unterschiedlich zu formatieren. Markieren Sie den betreffenden Buchstaben, und verändern Sie dessen Attribute.

Damit Sie Änderungen am Text vornehmen können, markieren Sie den Schriftzug – zum Beispiel mit einem Doppelklick, damit wird nämlich das ganze Wort markiert.

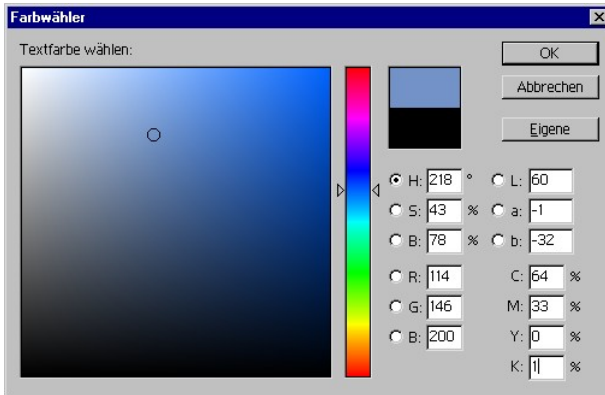
Wenn das Wort markiert ist, können Sie in den Optionsfeldern die Attribute verändern.

So können Sie zum Beispiel eine neue Schriftgröße eintippen, damit der Schriftzug gut in das Bild paßt.



Markieren des Worts

Wenn Sie die Farbe des Schriftzugs ändern wollen, müssen Sie auf das Farbfeld klicken, das Sie neben der *Color*-Bezeichnung finden. Danach wird der Farbwähler geöffnet, den Sie bereits vom Auswählen der Vorder- und Hintergrundfarbe kennen. Stellen Sie dort die gewünschte Farbe ein – unsere Auswahl sehen Sie nachfolgend.



Auswählen der Schriftfarbe

Einen plastischen Text erstellen

Damit Sie ein schnelles Erfolgserlebnis haben, wollen wir jetzt den Schriftzug plastisch erscheinen lassen. Mit den neuen Ebeneneffekten ist das ein Kinderspiel. Sehen wir uns an, wie es gemacht wird.

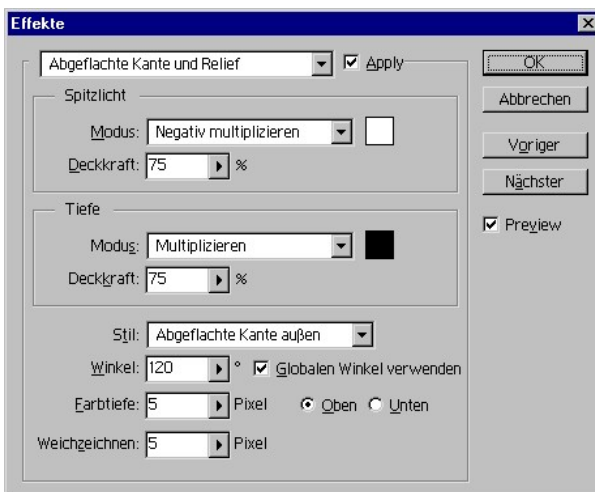
Einen Ebeneneffekt anwenden

- 1 Achten Sie darauf, daß die Textebene im Ebenen-Fenster aktiviert ist. Rufen Sie nun die Funktion *Ebene/Effekte/Abgeflachte Kante und Relief* auf.

Mischmasch

Im Dialogfeld Ebeneneffekte sind die Photoshop-Übersetzer etwas ins Holpern gekommen – hier werden immer wieder deutsche und englische Bezeichnungen durcheinandergewirbelt.

Im folgenden Dialogfeld können Sie unterschiedliche Optionen des Effekts einstellen. Zunächst schlägt Photoshop hier Standardwerte vor. Die Änderungen können Sie am Originalbild bewundern – wenn die *Preview-* (zu Deutsch: *Vorschau*) *Option* eingeschaltet ist.



Die Standardwerte des Ebeneneffekts Abgeflachte Kante und Relief

- 2 Beginnen wir beim Ändern der Einstellungen mit der Auswahl eines anderen Effekts. Dies geschieht über das Listenfeld *Stil*. Dort können Sie zwischen vier verschiedenen Effekten wählen – wir verwenden hier die Option *Abgeflachte Kante innen*.
- 3 Mit dem *Winkel*-Wert legen Sie fest, aus welcher Richtung das fiktive Licht scheint – mit 135 Grad erzeugen Sie einen realistischen Eindruck.
- 4 Mit den beiden Einstellungen *Farbtiefe* und *Weichzeichnen* legen Sie fest wie stark erhaben die Kante wirkt und wie sie ausläuft. Hier stellen wir für die Farbtiefe den Wert 20, für das Weichzeichnen den Wert 7 ein.
- 5 Die Optionen *Oben* und *Unten* bestimmen, ob der Schriftzug aus dem Untergrund herausragt, oder ob er in den Untergrund hineingedrückt ist. Hier stellen wir die Option *Oben* ein.
- 6 Die Vorgaben in den Feldern *Spitzlicht* und *Tiefe* belassen wir bei den vorgegebenen Standardwerten. Hier können Sie Farbe und Art der Ränder verändern. Bestätigen Sie diese Eingaben nun über die *OK*-Schaltfläche – das erzielte Ergebnis kann sich schon sehen lassen. Es entsteht der Eindruck, als würde der plastische Schriftzug über dem Untergrund schweben.



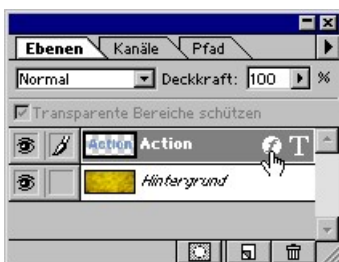
Ein plastischer Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text1.Psd)

Wir wollen aber noch einen Schritt weiter gehen, und die plastische Wirkung noch verstärken.

Mehrere Ebeneneffekte verwenden

Zum Verstärken der plastischen Wirkung soll nun ein weicher Schatten unter dem Schriftzug platziert werden. Diese Option ist ebenfalls über einen Ebeneneffekt zu realisieren.

- 1 Um Ebeneneffekte nachträglich zu ändern, oder zu ergänzen, brauchen Sie nur doppelt auf das Ebeneneffektsymbol im Ebenen-Fenster zu klicken.



- 2** Mit dem Doppelklick öffnen Sie das bereits bekannte Ebeneneffekt-Dialogfeld. Dort können Sie gegebenenfalls Änderungen vornehmen. Wir wollen die bestehenden Werte aber belassen wie sie sind, und einen weiteren hinzufügen. Wählen Sie dazu aus dem obersten Listenfeld die Option *Schlagschatten* aus.

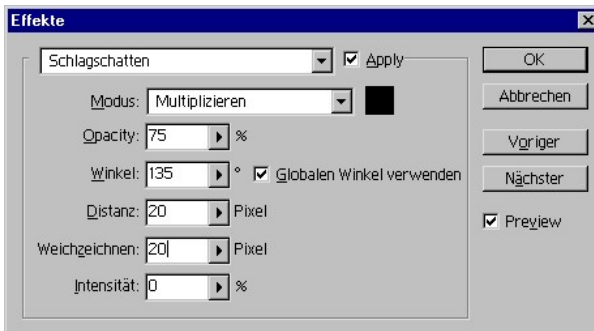


- 3** Nach der Auswahl sind zunächst alle Einstellungsmöglichkeiten deaktiviert. Sie werden erst dann verfügbar, wenn Sie die *Apply*-Schaltfläche anklicken (auf Deutsch: Zuweisen).

Alle Winkel gleich einstellen

Wenn Sie – wie wir in unserem Beispiel – die Option *Globalen Winkel verwenden* aktivieren, wird der eingestellte Winkelwert für alle verwendeten Effekte gleichermaßen verwendet – egal auf welcher Ebene sie sich befinden.

Für unseren Schriftzug verändern wir die Werte wie folgt. Durch die hohen *Distanz*- und *Weichzeichnen*-Werte läuft der Schatten sehr weich aus.



Die verwendeten Schattenwerte

Das Ergebnis überzeugt: Der Schriftzug schwebt noch mehr als zuvor.



Der weiche Schatten erhöht die Plastizität (Beispieldatei: \Arbeiten\Text1a.Psd)

Fotos mit Schriften kombinieren

Da der erste Schriftzug nun fertiggestellt ist, lassen sich sehr schnell einige wirkungsvolle Abwandlungen davon herstellen. Als erstes wollen wir anstatt der einfarbigen Schrift eine interessantere Variante anfertigen.

Ebenen gruppieren

Photoshop läßt keine bunten Schriftzüge zu – Texte müssen immer einfarbig sein. Zumindest dann, wenn Sie Schriften später noch ändern wollen – und diese Flexibilität wollen Sie sich doch sicherlich erhalten, oder? Deshalb müssen wir uns eines Umwegs bedienen, wenn der Schriftzug anders gefüllt werden soll. Sehen wir uns die Arbeitsschritte an:

- 1 Wir greifen auf eine frühere Variante unserer Arbeit zurück, in der noch das Originalfoto vorhanden ist. Damit Sie diese Arbeit nachvollziehen können, laden Sie die Datei *Vorlagen/Text1b.Psd*. Hier finden Sie die folgende Ebenenanordnung vor: An unterster Stelle liegt im Ebenenstapel das Ausgangsbild – darüber die unscharfe Version.



Die Ausgangssituation

- 2 Klicken Sie nun auf die Hintergrundebene – sie muß dazu nicht unbedingt aktiviert werden – und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie diese Ebene nun auf das Papiersymbol und lassen Sie die Maustaste los.



Der Hintergrund wird dupliziert

- 3 Damit haben Sie eine Duplikatebene erstellt, die über der Hintergrundebene eingefügt wird.



Der duplizierte Hintergrund

- 4** Klicken Sie nun auf diese neue Ebene und ziehen Sie sie bei gedrückter Maustaste ganz nach oben – über den ersten Eintrag.



Verschieben der Ebene

- 5** Damit wird die Ebene über der Textebene platziert. Daß vom Schriftzug nun zunächst nichts mehr zu sehen ist, macht nichts – das ändern wir gleich. Die Ebenenanordnung sollte nun wie folgt aussehen.



Die verschobene Ebene

- 6** Drücken Sie nun die Tastenkombination **Strg+G**. Immer diese Tastenkombinationen! Nun gut, wenn Ihnen der Weg über das Menü lieber ist, können Sie auch die Menüfunktion *Ebene/Mit darunterliegender Ebene gruppieren* aufrufen – das bewirkt dasselbe. Es lohnt sich aber einige Tastenkombinationen zu erlernen – das geht wesentlich schneller als der Aufruf der entsprechenden Menüfunktion.

Was ist bei dem Aufruf dieser Funktion passiert? Durch das Gruppieren der beiden Ebenen erreichen Sie, daß die obere Ebene nur dort zu sehen ist, wo sich auf der darunterliegenden Ebene etwas befindet. Im Klartext: Es ist nur beim Schriftzug etwas zu sehen – genau das wollten wir erreichen. Zur Kennzeichnung von gruppierten Ebenen rückt Photoshop den Eintrag etwas ein – Sie sehen das im folgenden Bild.



Zwei gruppierte Ebenen

Irritierende Bezeichnung

Das Gruppieren von Ebenen ist nicht mit dem Gruppieren zu vergleichen, das Sie vielleicht aus anderen Programmen kennen – Maskieren wäre hier die treffendere Bezeichnung. Zusammengehörende Ebenen werden in Photoshop als „Verbundene“ Ebenen bezeichnet.

Mit diesen Arbeitsschritten haben wir das folgende Ergebnis erzielt – von der Farbe ist nichts mehr zu sehen. Statt dessen ist der Schriftzug mit dem Ausgangsfoto belegt – eine grafisch ansprechende Variante.

Da es sich um eine eigenständige Ebene handelt, können Sie diese beliebig bearbeiten: Verschieben oder auch Helligkeit und Kontrast verändern – ganz wie Sie wollen.



Das Ausgangsfoto dient als Textur für den Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text2.Psd)

Texturen zur Schriftgestaltung verwenden

Nun wollen wir Ihnen noch einige Möglichkeiten zeigen, wie die neue Texturebene verändert werden kann – dazu muß sie natürlich markiert sein.

Wir haben uns einen Filter ausgesucht, den Sie schon kennen: *Filter/Störungsfilter/Störungen hinzufügen*. Allerdings verwenden wir dieses Mal andere Einstellungen, die Sie nachfolgend abgebildet sehen.

Wir haben ziemlich viele, monochrome Punkte eingefügt – vom Foto soll nämlich nichts mehr übrigbleiben. Es wird nur gebraucht, um die Grundfärbung bereitzustellen. Das Motiv spielt keine Rolle.



Einfügen von Punkten

Dieser Filter allein reicht schon für ein weiteres, interessantes Ergebnis – von der Art des Zustandekommens kann man nichts erkennen.



Eine abwechslungsreiche Textur (Beispieldatei: \Arbeiten\Text3.Psd)

Klotzen statt Kleckern: Grobe Strukturen

Filter durchprobieren

In diesem Stadium lohnt es sich, viele der vorhandenen Filter auszuprobieren. Egal ob Sie einen Mal- oder einen Verzerrungsfilter ausprobieren – sie sehen fast alle gut aus. Experimentieren Sie einfach mal mit verschiedenen Filtern – es lohnt sich!

Klar, daß wir uns auch mit dem letzten Zwischenstadium noch nicht zufriedengeben, schließlich sollen Sie ja die unterschiedlichsten Photoshop-Funktionen kennenlernen.

Damit aus den vielen kleinen Punkten Farbflecke werden, rufen Sie die Funktion *Filter/Störungsfilter/Helligkeit interpolieren* auf – wir verwenden dabei die folgen-

den Einstellungen.



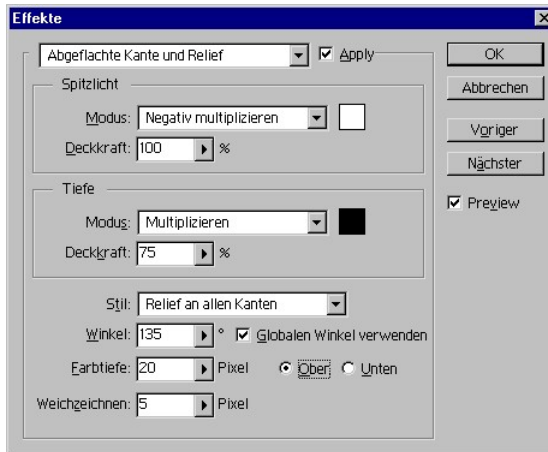
Aus den Punkten werden Flecke

Eingedrückte Konturen – dank Reliefeffekt

Das Ergebnis wollen wir verwenden, um einen anderen Ebeneneffekt einzusetzen. Um den Ebeneneffekt zu verändern, klicken Sie im Ebenen-Fenster doppelt auf das Effektsymbol.

Dieses Mal verwenden wir die *Stil-Option Relief an allen Kanten*. Mit der Option *Oben* – die wir verwenden – werden die Konturen in den Untergrund „eingedrückt“, mit der Option *Unten* ragen sie heraus.

Die anderen von uns vorgenommenen Einstellungen sehen Sie im nachfolgend abgebildeten Dialogfeld.



Die geänderten Ebeneneffekt-Einstellungen

Alte Werte verfügbar

Wann immer Sie auf den Schlagschatten zurückgreifen wollen, schalten Sie einfach die *Apply*-Option wieder ein – Sie sehen dann die zuvor eingestellten Werte. Photoshop merkt sich nämlich einmal eingestellte Werte.

Außerdem benötigen wir nun den Schatten nicht mehr – er würde bei dem verwendeten Effekt merkwürdig wirken.

Wechseln Sie deshalb im oberen Listenfeld zum *Schlagschatten*-Eintrag und deaktivieren Sie die *Apply*-Option. Damit werden die Einstellungen wieder ausgeblendet – ebenso wie der Schatten im Bild.

Mit den gezeigten Einstellungen erzielen wir das folgende Ergebnis – es entsteht eine ganz andere Wirkung.



Der nächste Schriftzug mit veränderter Wirkung (Beispieldatei: \Arbeiten\Text4.Psd)

Möglichkeiten für zweidimensionale Schriftzüge

Nachdem wir so wirkungsvoll angefangen haben, soll es nun etwas behutsamer weitergehen. Nach den beeindruckenden plastischen Schriftzügen werden wir nun zweidimensionale Schriftzüge entwickeln.

Dabei wollen wir uns auch gleich wieder eine neue Methode ansehen, um einen Hintergrund zu erstellen.

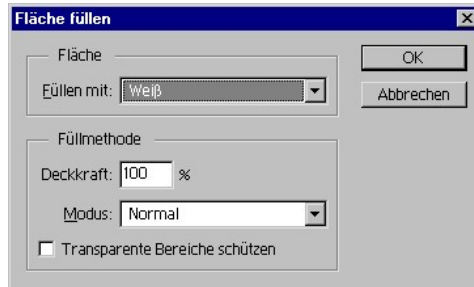
Ein Hintergrund wie ein Pastell

Dieses Mal soll unser Untergrund sehr unauffällig sein – Auffälliges haben wir ja schon genug gezeigt. Wir verwenden dabei wieder die bekannte Bildgröße von 730 x 300 Pixeln.

Alt oder Neu?

Sie können sich aussuchen, ob Sie ein neues Dokument erstellen, oder das alte soweit verändern, bis die Vorgaben stimmen – beides ist möglich. Soll das bestehende Dokument geändert werden, löschen Sie einfach alle Ebenen heraus, bis auf die Text- und die Hintergrundebene. Markieren Sie dann die Textebene und löschen Sie den Ebeneneffekt mit *Ebene/Effekte/Effekte löschen*.

- 1 Haben Sie das neue Dokument erstellt, rufen Sie bei markierter Hintergrundebene die Funktion *Bearbeiten/Fläche füllen* auf, und markieren Sie im Feld *Füllen mit* die Option *Weiß*.

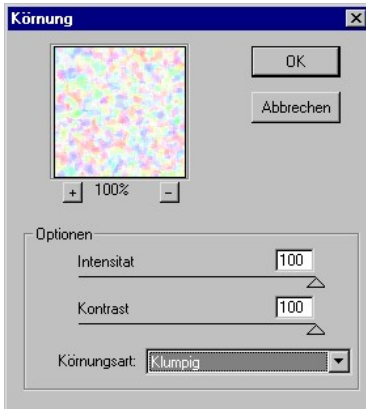


- 2 Mit dem Filter *Filter/Störungsfilter/Störungen hinzufügen* fügen wir nun wieder schwarze Punkte ein. Unsere Einstellungen sehen Sie im nächsten Bild.



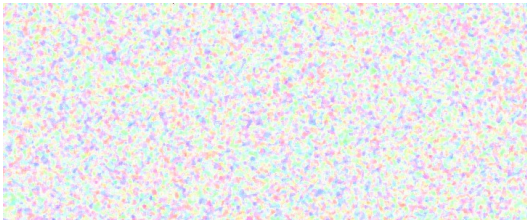
Einfügen von Störungen

- 3 Und das soll die Basis für ein buntes Pastellbild sein? Sie sind skeptisch? Dann rufen Sie nun einmal die Funktion *Filter/Strukturierungsfiler/Körnung* auf, und stellen Sie dort die folgenden Werte ein.



Flockige Strukturen mit dem Filter Körnung

- 4** Sind Sie nun überzeugt? Das folgende Bild zeigt das flockige Ergebnis, das uns nun als Hintergrund dienen soll.



Der Hintergrund unseres Beispiels

Textebenen in normale Ebenen umwandeln

Auf diesen Hintergrund plazieren wir nun unseren Schriftzug – das kennen Sie ja schon. Als Farbe wählen wir einen violetten Farbton aus – mit anderen Farben funktioniert es natürlich genauso.

Nun haben wir ein Problem: Die Filter, die wir jetzt verwenden wollen, sind alle nicht verfügbar, wenn die Textebene aktiviert ist. Deshalb müssen wir zunächst die Textebene in eine gewöhnliche Ebene umwandeln – dies hat aber zur Folge, daß Sie den Text dann nicht mehr verändern können. Tja – so hat alles seine Vor- und Nachteile ...

Zum Umwandeln dient die Funktion *Ebene/Text/Ebene rendern*. Anschließend sehen Sie im Ebenen-Fenster, daß nun das Textsymbol verschwunden ist – es handelt sich jetzt also um eine normale Ebene.



Flexibilität erhalten

Wenn Sie sich die Flexibilität und die Editierbarkeit des Texts erhalten wollen, fertigen Sie doch einfach eine Kopie des Texts an, und blenden Sie die Ebene mit einem Klick auf das Augensymbol aus.

Unser Bild sieht nun wie folgt aus:



Der fertige Schriftzug

Jetzt wollen wir es noch etwas spannender machen, indem wir auch den Text mit Störungen versehen. Markieren Sie also diese Ebene. Wir verwenden die letzten Einstellungen des Filters *Störungsfilter/Störungen hinzufügen* – dieses Mal allerdings mit einem Mengenwert von 50.

Dieses Zwischenergebnis – das Sie nachfolgend sehen – wollen wir nun für unsere Texteffekte verwenden.



Das Ausgangsbild

Filter für Schrifteffekte verwenden

Diese vorbereitete Vorlage können Sie nun vielfältig verwenden. Sie können sehr viele der verfügbaren Filter auf diese Ebene anwenden – die Verzerrungsfilter sind in diesem Fall besonders interessant.

Ebenenoption beachten

Achten Sie darauf, daß bei diesen Versuchen die Ebene mit dem Text aktiviert, und die Option *Transparente Bereiche schützen* deaktiviert ist.

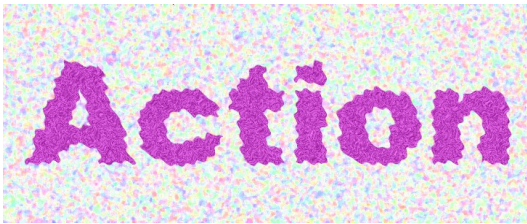
Probieren wir einmal den Filter *Verzerrungsfilter/Kräuseln* aus.

Dabei probieren wir die folgenden Optionen aus – die standardmäßig nicht vorgeschlagen werden.



Optionen zum Kräuseln des Schriftzugs

Damit entsteht ein Schriftzug, der fast so aussieht, als wäre er mit zittertriger Hand geschrieben.

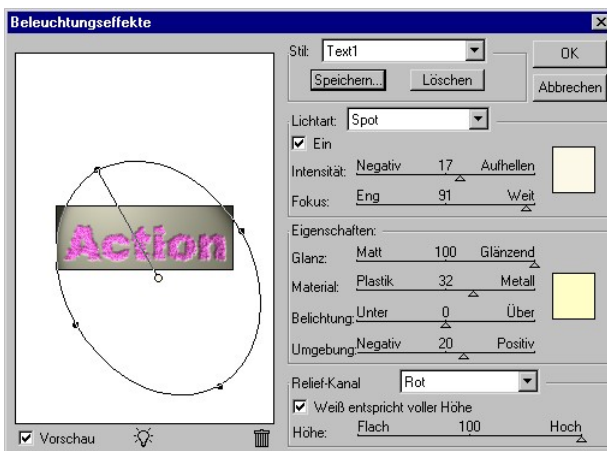


Ein verzerrter Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text5.Psd)

Probieren Sie doch einmal andere Verzerrungsfilter aus – viele davon ergeben interessante Ergebnisse. Wenn Ihnen die Wirkung nicht gefällt, nehmen Sie den Arbeitsschritt einfach mit der Tastenkombination **(Strg)+[Z]** wieder zurück.

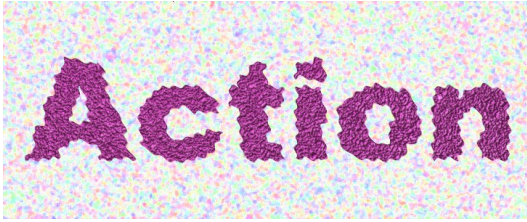
Verbesserung der Wirkung durch Beleuchtungseffekte

Dieses Ergebnis läßt sich natürlich auch wieder modifizieren – zum Beispiel mit dem Beleuchtungseffekt. Die von uns verwendeten Werte können Sie von der CD laden. Sie finden die Datei *Text1* im Verzeichnis *Beleucht*.



Die verwendeten Beleuchtungseffekte

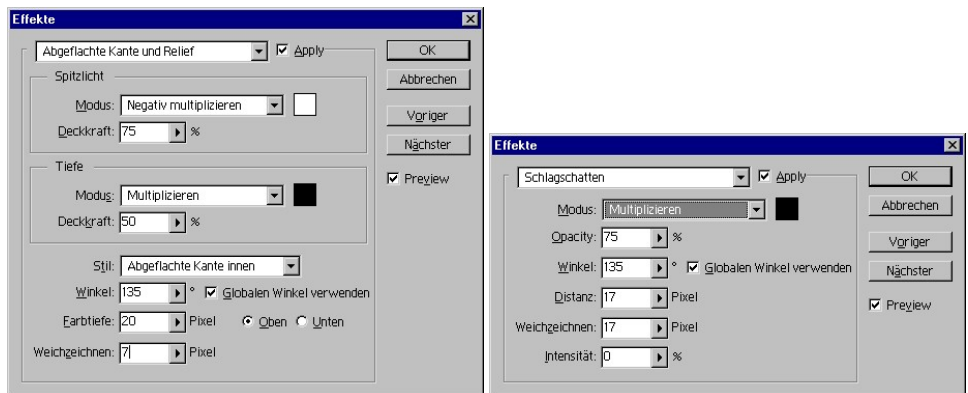
Durch den Beleuchtungsfilter ist die Oberfläche des Schriftzugs plastischer geworden – daß sie ursprünglich durch lauter Punkte entstand, ist kaum zu vermuten. Wozu doch kleine, schwarze Punkte gut sein können ...



Der beleuchtete Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text6.Psd)

Und doch wieder dreidimensionale Effekte

Wenn Ihnen die neuen Photoshop-Ebeneneffekte genauso gut gefallen wie uns, können Sie diese natürlich auch an dem verzerrten Schriftzug anwenden. Dabei haben wir zum einen die Option *Abgeflachte Kante innen* und zum anderen den Schatten angewendet – die Werte sehen Sie nachfolgend.



Nochmals zwei Ebeneneffekte

Damit erzielen wir das folgende Bild – ganz witzig, nicht wahr? Und vor allem: Schnell ging es – einige wenige Arbeitsschritte reichten für dies imposante Ergebnis aus. Die neuen Photoshop-Funktionen zahlen sich hier wirklich aus – früher waren derartige Aufgabenstellungen nur aufwendig umzusetzen.

Das Verzerren in Kombination mit den Ebeneneffekten ergibt schon ein recht skurriles Bild. Auf die Entstehungsweise kann man nur schwer kommen.



Das nächste Ergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Text7.Psd)

Schriften schweben im Raum

Nun wird es räumlich.

Und wieder wollen wir einen anderen Hintergrund verwenden – klar, daß es wieder besonders schnell gehen soll.

Farben ändern

Der *Stuck*-Filter arbeitet mit den aktuellen Vorder- und Hintergrundfarben. Um also eine andere farbliche Wirkung zu erreichen, müssen Sie diese Farben verstellen.

Wir arbeiten dabei wieder mit dem bestehenden Dokument weiter. Über die Funktion *Datei/Speichern unter* können Sie später das Dokument unter einem anderen Namen speichern, um so die vorherige Version zu erhalten.

Markieren Sie nun die Hintergrundebene. Rufen Sie dann die Funktion *Filter/Zeichenfilter/Stuck* auf, und stellen Sie dort die folgenden Werte ein:



Der Stuck-Filter

Es entsteht ein Bild voller „Blasen“.



Ein neuer Hintergrund

Wir wenden nun wieder einen Schatteneffekt auf der Textebene an. Für die Werte *Distanz* und *Weichzeichnen* geben wir dabei jeweils den Wert 20 ein.



Die neue Ausgangssituation

Aus Ebeneneffekten werden neue Ebenen

Für unser Beispiel müssen wir den Schatten von der Textebene abtrennen – er soll später nämlich getrennt bearbeitet werden. Wenn Sie Ebeneneffekte verwendet haben, markieren Sie diese Ebene und rufen Sie die Funktion *Ebene/Effekte/Ebene erstellen* auf.

Keine Effektänderung mehr

Nach dem Erstellen der Ebenen ist das Ändern der Effekteinstellungen natürlich nicht mehr möglich – es ist ja nun eine normale Ebene geworden.

Danach sehen Sie im Ebenen-Fenster zwei Ebenen: Eine, auf der sich der Schatten befindet und eine mit dem Text.

Beide Ebenen können nun unabhängig voneinander bearbeitet werden.



Zwei Ebenen nach der Trennung

Ebenen gemeinsam bearbeiten

Im ersten Arbeitsschritt wollen wir den Text und den Schatten gemeinsam verändern. Deshalb verbinden wir nun diese beiden Ebenen miteinander. Verbindungen erstellen Sie im Ebenen-Fenster mit einem Klick auf das Feld vor dem Eintrag. Dort zeigt dann ein Ketten-Symbol die Verbindung an.

Nur für bestimmte Funktionen

Bei verbundenen Ebenen wirken sich nicht alle Funktionen auf die Einzelebenen aus. So können Sie zum Beispiel die beiden Ebenen nicht in „einem Rutsch“ mit der Tonwertkorrektur verändern. Für die von uns in den nächsten Arbeitsschritten geplante Verzerrung kann die Verbindung dagegen genutzt werden – sie wirkt sich auf beide Ebenen aus.



Zwei Ebenen sind verbunden

Ebenen verzerren – per Transformationsfunktionen

Im Untermenü *Bearbeiten/Transformieren* finden Sie verschiedene Funktionen, um Ebenen zu verändern – sie lassen sich unter anderem skalieren, drehen oder auch frei verzerren.

Wir suchen uns aber eine andere Variante aus – Rufen Sie deshalb aus dem Untermenü die Funktion *Perspektivisch verzerren* auf. Nach dem Aufruf wird um die ausgewählte Ebene ein Rahmen gelegt.

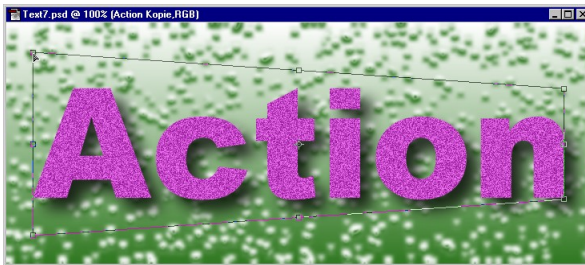
In unserem Beispiel hatten wir die Textebene markiert.



Ein Markierungsrahmen zum Verzerren

Der Rahmen besitzt Markierungspunkte – so wie Sie es bereits vom Freistellungswerkzeug kennen. An diesen Punkten kann der Schriftzug verändert werden. Die Art der Veränderung richtet sich danach, welche der Funktionen Sie aufgerufen haben.

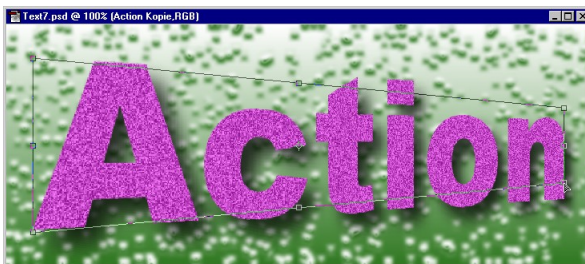
In unserem Fall können Sie einen der Punkte anklicken, und bei gedrückter Maustaste verziehen. Gleichzeitig wird dann der zweite Punkt der Seite mit verzogen – Sie sehen dies im nächsten Bild. So entsteht eine perspektivische Verzerrung. Während des Verziehens eines Punkts erkennen Sie an dem Rahmen wie sich die Änderung auswirkt ...



Verziehen eines Markierungspunkts

... nach dem Loslassen der Maustaste sehen Sie eine Vorschauanzeige – damit es schneller geht wird noch nicht die beste Qualität angezeigt. Sie können nun mehrfach nacheinander einen der Markierungspunkte verschieben – so wie wir nun auf der rechten Seite. Dort ziehen wir den Markierungspunkt nach innen.

Durch die Veränderung entsteht der Eindruck, eines nach vorne herausgeklappten Schriftzugs.



Auch auf der rechten Seite wird ein Markierungspunkt verzogen

Transformationen abschließend zuweisen

Wenn die Verzerrung abgeschlossen ist, muß die Veränderung erst noch zugewiesen werden. Klicken Sie dazu innerhalb des Rahmens doppelt oder drücken Sie die **[Return]**-Taste. Falls Ihnen die Änderungen nicht gefallen, und Sie noch mal von vorn anfangen wollen, drücken Sie die **[Esc]**-Taste. Damit werden die Änderungen verworfen.

Nach dem Doppelklick werden die Ebenendaten exakt berechnet – die Bildqualität ist danach wieder optimal. Unser Zwischenergebnis sehen Sie im folgenden Bild.



Der perspektivisch verzerrte Schriftzug

Nun fragen Sie sich vielleicht, warum wir den Schatten abgetrennt hatten – die Antwort erhalten Sie jetzt. Heben Sie dazu zunächst die Verbindung auf – dazu reicht ein Klick auf das Kettensymbol.

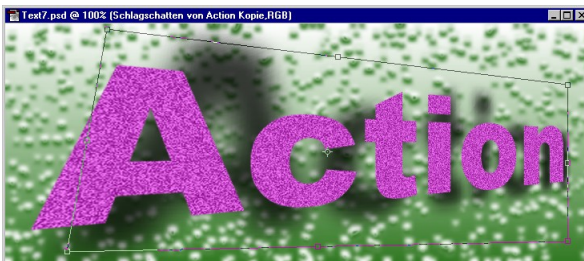
Freies Transformieren einer Ebene

Markieren Sie nun die Ebene des Schattens. Den Schatten wollen wir mit einer anderen Funktion verzerren – rufen Sie dazu die Funktion *Bearbeiten/Frei transformieren* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **[Strg]+[T]** erreichen.

Der Rahmen, den Sie dann sehen, entspricht dem bekannten – ebenso wie die Markierungspunkte. Die Funktionalität unterscheidet sich aber – an den Eckpunkten läßt sich der Rahmen nun skalieren, an den mittleren Punkten dehnen.

Wir verwenden aber eine andere Variante. Klicken Sie dazu einen der Eckpunkte bei gedrückter **[Strg]**-Taste an. Damit kann jeder Eckpunkt frei verschoben werden – ohne daß dies Auswirkungen auf die anderen Punkte hätte.

Wie wir unseren Schatten verzerrt haben, können Sie im folgenden Bild an den verschobenen Markierungspunkten sehen. Die linken Punkte wurden stark verschoben. Da der Schriftzug dort am „höchsten“ ist, muß dort auch der Schatten sehr groß sein. Je größer der Schatten ist, um so weiter ist das Objekt vom Boden entfernt.



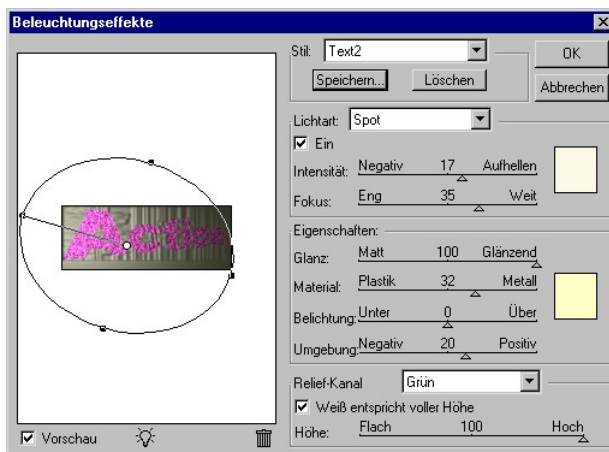
Der verzerrte Schatten

Auch bei dieser Verzerrung müssen Sie doppelt klicken, um die Einstellungen endgültig auf das Bild zu übertragen. Das fertig berechnete Bild sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Das nächste Ergebnis

Die Plastizität wollen wir nun wieder mit dem Beleuchtungseffekt verstärken. Dazu verändern Sie im Vorschaubild des Dialogfelds den Lichtkegel durch Verziehen der Markierungspunkte so, daß der Schriftzug links heller als rechts ist. Sie sehen unsere Einstellungen im nächsten Bild – außerdem können Sie diese von der Buch-CD laden (\Beleucht\Text2). Auch in diesem Fall verwenden wir wieder einen der Farbkanäle als Relief-Kanal.



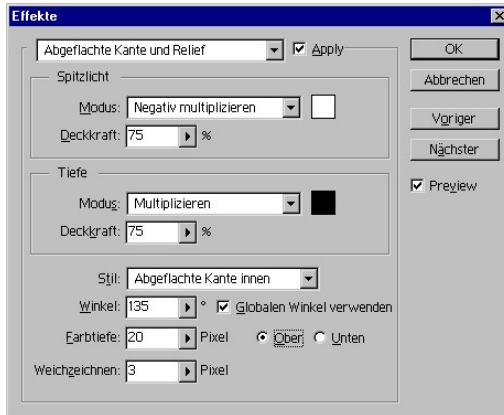
Der eingestellte Beleuchtungseffekt

Mit dieser Veränderung ist der Eindruck räumlicher, da weiter entfernte Objekte stets dunkler erscheinen, als die näherliegenden.



Die Wirkung des Beleuchtungseffekts

Damit die Kanten des Schriftzugs etwas besser heraustreten, wenden wir wieder einen Ebeneneffekt an – dieses Mal allerdings mit sehr niedrigen Werten, die Sie im folgenden Dialogfeld sehen.



Niedrige Werte für einen Ebeneneffekt

Diese Einstellungen sollen für das nächste Zwischenergebnis ausreichen – die Kantenbetonung hat dem Schriftzug gutgetan.



Der nächste Zwischenschritt (Beispieldatei: \Arbeiten\Text8.Psd)

Verbiegen eines Schriftzugs

Zum Abschluß wollen wir noch einen weiteren Filter anwenden. Im Gegensatz zu Textebenen können Sie nämlich bei Effektebenen auch Filter anwenden – eine interessante Möglichkeit.

- 1 Rufen Sie bei markierter Textebene die Funktion *Filter/Verzerrungsfilter/Verbiegen* auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie im unteren linken Feld, um das Bild zu verbiegen, drei Punkte verschieben– wir beschränken uns auf den mittleren. Klicken Sie den mittleren Punkt an, und ziehen Sie ihn nach links.



Der Filter Verbiegen

Durch diesen Filter wird der Schriftzug richtig dynamisch – er fliegt fast davon. Natürlich fehlt noch ein Arbeitsschritt, weil der Schatten nicht mit verzerrt wurde, was unnatürlich aussieht.



Der verbogene Schriftzug

- 2** Um den Schatten um dasselbe Maß zu verziehen, könnten Sie natürlich das Filterdialogfeld ein weiteres Mal aufrufen – es geht aber auch leichter.

Markieren Sie die Ebene des Schattens und drücken Sie einfach die Tastenkombination **(Strg)+[F]** – damit wird der zuletzt verwendete Filter mit denselben Einstellungen wiederholt.



Auch der Schatten ist nun verbogen

- 3** Nach der schwungvollen Funktion sitzt der Text samt Schatten zu weit links. Wenn Sie die beiden Ebenen verbinden – Sie wissen ja schon, daß dies mit einem Klick auf das Feld neben dem Eintrag im Ebenen-Fenster funktioniert – können Sie die **[V]**-Taste drücken. Damit rufen Sie das Bewegen-Werkzeug auf.

Am präzisesten können Sie die Ebenen durch Drücken der Pfeiltasten verschieben. Wenn Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste drücken, sind die Schritte des Verschiebens größer – mit jedem Tastendruck verschieben Sie dann um 10 Pixel, andernfalls nur um einen Pixel.



Der fertige Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text9.Psd)

Malen einer Schrift

Können Sie Malen? Nein? Und schon gar keine Schriften? Wir glauben nach den folgenden Arbeitsschritten ändern Sie Ihre Meinung. Wir gehen dabei von folgender Ausgangssituation aus. Markieren Sie jetzt die Hintergrundebene.



Das Ausgangsstadium (Beispieldatei: \Vorlagen\Text10.Psd)

So, und schon geht es los – wie so oft mit dem Filter *Störungsfilter/Störungen hinzufügen*, wobei wir die folgenden Werte verwenden:



Störungen für den Hintergrund

Nach einem Gemälde sieht es bisher noch nicht aus – aber die nächsten Arbeitsschritte werden spannender – versprochen!



Der gefüllte Hintergrund

Um die Textebene später noch verwenden zu können, sollten Sie nun ein Duplikat durch Ziehen auf das Papiersymbol erstellen. Anschließend können Sie das Original ausblenden – im Moment brauchen wir es nicht.



Die duplizierte Textebene

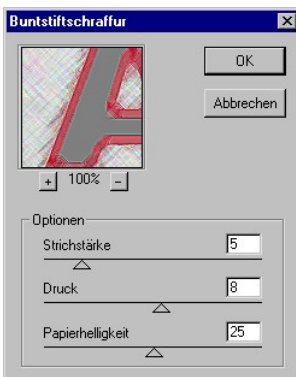
Markieren Sie nun die Hintergrundebene ...



... und rufen Sie die Funktion *Ebene/Sichtbare auf eine Ebene reduzieren auf*. Damit verschmelzen Sie die duplizierte Textebene und den Hintergrund zu einer Ebene. Jetzt können Sie allerdings weder den Text noch den Hintergrund einzeln bearbeiten – aber das ist für unsere Arbeitsschritte auch gar nicht notwendig.



Rufen Sie nun die Funktion *Filter/Kunstfilter/Buntstiftschraffur* auf. Dabei verwenden wir die nachfolgend gezeigten Einstellungen.



Der Filter Buntstiftschraffur

Nun – Sie können doch malen, oder? Das Ergebnis beweist es jedenfalls. Die Helligkeit der Buchstabeninnenflächen regeln Sie übrigens über den Wert *Papierhelligkeit*. Hier haben wir den vorgeschlagenen Mittelwert verwendet.



Ein gemalter Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text10a.Psd)

Wenn Ihnen das Grau nicht gefällt, das sich in den Buchstaben ergibt, können Sie übrigens die kopierte Textebene verwenden. Klicken Sie auf das Augensymbol, damit sie wieder sichtbar wird, und stellen Sie zum Beispiel als Überblendungsmodus *Aufhellen* ein. Gegebenenfalls können Sie die Textfarbe ändern, um die Wirkung zu verändern.



Ändern der Buchstabenfarbe

Eine gemalte Variante

Das Ausgangsbild wollen wir noch für eine weitere Variante nutzen. Ist erst einmal ein Ergebnis erreicht, lassen sich meist sehr leicht interessante Abwandlungen davon erzielen.

Wir verwenden dazu den Filter *Malfilter/Kanten betonen*. Die Werte sehen Sie in dem abgebildeten Dialogfeld.



Betonung der Kanten

Auch dieses Ergebnis sieht aus, wie von Hand gemalt – auch der Hintergrund hat interessante Formen angenommen.



Ein weiteres Gemälde (Beispieldatei: \Arbeiten\Text11.Psd)

Probieren Sie doch für eine weitere Variante einfach denselben Filter nochmals aus – mit denselben Werten. Drücken Sie also einfach die Tastenkombination **Strg+F**, um so den Filter zu wiederholen.



Noch eine Variation (Beispieldatei: \Arbeiten\Text12.Psd)

Ältere Fassungen reaktivieren

Noch eine Variante gefällig? Gut, dann kehren Sie an den Beginn des Workshops zurück. Dazu können Sie entweder die von uns vorbereitete Datei *\Arbeiten\Text10.Psd* öffnen, und die ersten Arbeitsschritte wiederholen.

Alternativ dazu können Sie auch im Protokoll-Fenster nachsehen, ob dort noch der benötigte Arbeitsschritt zu finden ist. Photoshop speichert nämlich standardmäßig die letzten 20 Arbeitsschritte, so daß Sie schnell zu vorherigen Stadien der Arbeit zurückkehren können. Klicken Sie einfach auf einen der Einträge.

An der obersten Stelle in der Auflistung finden Sie den ältesten verfügbaren Eintrag. Darunter werden der Reihe nach alle Arbeitsschritte, die Sie durchgeführt haben, aufgeführt.



Das Protokoll-Fenster

Anzahl der Arbeitsschritte erhöhen

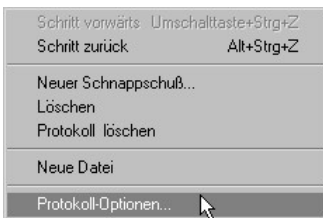
Falls Sie auf mehr Arbeitsschritte zurückgreifen möchten, können Sie die Anzahl der Protokollobjekte – so werden die einzelnen gespeicherten Arbeitsschritte genannt – erhöhen.

- 1 Am Kopf aller Palettenfenster sehen Sie einen kleinen Pfeil.



Aufrufen der Paletten-Optionen

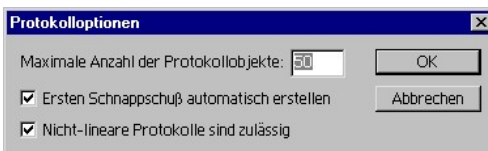
- 2 Über diesen Pfeil wird ein Menü mit zusätzlichen Optionen geöffnet. Je nach Palettenfenster unterscheiden sich hier die verfügbaren Optionen. Rufen Sie hier den letzten Eintrag – *Protokoll-Optionen* – auf.



Die zusätzlichen Optionen des Protokoll-Fensters

- 3 In dem Dialogfeld, das dann geöffnet wird, können Sie angeben, wie viele Protokollobjekte gespeichert werden sollen.

Außerdem sollten Sie hier die Option *Nicht-lineare Protokolle sind zulässig* aktivieren – damit können Sie beliebig zwischen verschiedenen Arbeitsschritten umherspringen.



Ändern der Protokolloptionen

Viel Festplattenspeicher notwendig

Da Photoshop für jeden Arbeitsschritt alle Informationen auf die Festplatte auslagert, können bei großen Bildern schnell sehr große Auslagerungsdateien entstehen – die auch einige hundert MByte groß sein können.

Der Filter Staub & Kratzer entfernen

Nachdem die Vorbereitungen wieder getroffen sind, wollen wir einen ungewöhnlichen Filter anwenden – *Störungsfilter/Staub & Kratzer entfernen*. Für das, was der Filtername aussagt, ist dieser Filter ungeeignet – für unser Beispiel eignet er sich aber gut. Wir verwenden

dabei einen sehr hohen Wert für den Radius:



Der Filter Staub & Kratzer entfernen

Falsch angewendete Filter

Wie dieses Beispiel verdeutlicht, lohnt es sich durchaus, Filter für Zwecke einzusetzen, für die sie eigentlich nicht vorgesehen sind. Hier lohnt sich das Herumexperimentieren allemal.

Der Staub – als den man den Hintergrund vielleicht bezeichnen könnte – ist weitestgehend verwischt. Das war aber nicht der Grund, weshalb wir den Filter verwendet haben. Interessanter ist die Wirkung des Schriftzugs – er sieht aus, wie mit einem kräftigen Pinsel gemalt.



Ein Schriftzug – wie mit einem kräftigen Pinsel gemalt (Beispieldatei: \Arbeiten\Text13.Psd)

Auch von diesem Ergebnis können Sie noch eine Abwandlung erstellen, indem Sie den Filter *Stilisierungsfiler/Konturen finden* anwenden. Dabei bleibt nur die Kontur des Schriftzugs erhalten.

Die Wirkung ist auch deshalb interessant, weil die Kante des Schriftzugs nun wieder geschärft aussieht – die verwaschene Wirkung ist entfallen. Es sieht fast so aus, als wäre eine verformte Schrifttype verwendet worden.



Der Schriftzug hat wieder einen geschärften Rand (Beispieldatei: \Arbeiten\Text13a.Psd)

Schriften mit Konturen versehen

Nun wollen wir uns einer weiteren Beschränkung von Textebenen annehmen: Texte können keine Konturen besitzen. Unseren Ausgangsschriftzug finden Sie natürlich wieder auf der Buch-CD – und zwar unter *\Vorlagen\Text14.Psd*.



Das Ausgangsbild

Einen geriffelten Untergrund erstellen

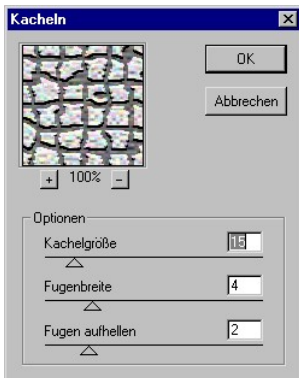
Klar, daß wir wieder einen neuen Hintergrund aus dem gepunkteten Untergrund gestalten wollen. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Rufen Sie den Filter *Vergrößerungsfilter/Mosaikeffekt* auf. Dabei soll die Zellengröße drei Pixel betragen. Das Bild besteht danach aus lauter Kästchen, die 3 x 3 Pixel groß sind.



Der Mosaik-Filter

- 2 Anschließend wenden Sie den Filter *Strukturierungsfiler/Kacheln* mit den nachfolgend gezeigten Werten ein. Damit werden vertiefte Strukturen auf das Bild aufgetragen.



Der Filter Kacheln

- 3 Damit entsteht der folgende, schon recht interessante Untergrund.

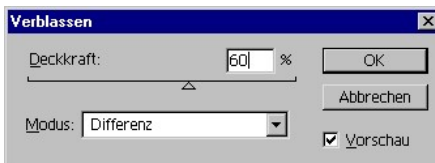


Das Zwischenstadium nach dem Anwenden des Kacheln-Filters

- 4** Die Wirkung des Filters ist allerdings etwas heftig ausgefallen. Deshalb wollen wir Ihnen bei dieser Gelegenheit noch eine interessante Photoshop-Funktion vorstellen, die uns nun helfen kann.

Voraussetzung ist allerdings, daß Sie nach dem Anwenden des Filters keinerlei andere Funktion verwendet haben – nur dann können Sie nämlich die Funktion *Filter/Verblassen* aufrufen.

Im folgenden Dialogfeld können Sie die Wirkung des zuletzt verwendeten Filters verändern. Neben einer anderen Deckkraft stellen wir hier auch einen anderen Überblendungsmodus ein.



Verblassen des letzten Filters

- 5** Damit ist unser Hintergrund fertig – wieder mal etwas Neues, nicht wahr? Auch in diesem Fall entstand die Wirkung nur durch das Zusammenspiel verschiedener Filter.



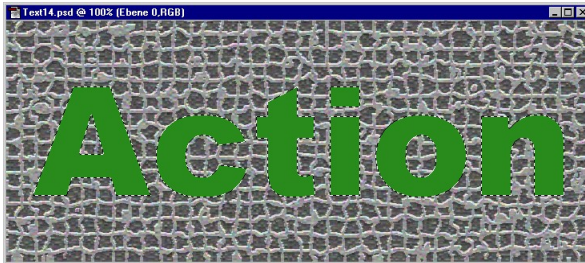
Der fertige Hintergrund

Nun können wir uns der Kontur des Schriftzugs widmen. Sie sehen am Hintergrund, daß die Kontur nicht ohne Sinn eingefügt werden soll – im jetzigen Zustand trennt sich der Schriftzug durch seine dunkle Farbe nicht vom ebenfalls dunklen Hintergrund. So ist kaum etwas zu erkennen. Das wollen wir mit der Kontur ändern.

Schriftzüge mit Konturen versehen

Für die Kontur müssen wir wieder einige Umwege gehen – einen direkten Weg und eine Koppelung mit der Textebene gibt es leider nicht. Wenn Sie also die Schrifttype verändern, müssen Sie auch einen neue Kontur erstellen.

- 1 Als erstes müssen Sie den Schriftzug als Auswahlbereich laden. Das geht am einfachsten, wenn Sie im Ebenen-Fenster bei gedrückter **[Strg]**-Taste auf den Eintrag der Textebene klicken. Sie sehen, daß daraufhin der Schriftzug von einer gestrichelten Linie umgeben ist – er ist also ausgewählt.



Der ausgewählte Schriftzug

- 2 Auf der Textebene können Sie keinerlei Änderungen durchführen – das wissen Sie ja schon. Deshalb benötigen wir eine neue Ebene, die Sie am schnellsten erstellen, indem Sie die Textebene markieren, und dann auf das Papiersymbol klicken. So wird die neue Ebene gleich richtig über der Textebene positioniert.



Die neue Ebene an der richtigen Position

- 3 Die Kontur, die wir gleich erstellen werden, soll Weiß eingefärbt sein. Da für die von uns verwendete Funktion immer die Vordergrundfarbe verwendet wird, müssen wir die Vordergrundfarbe zunächst auf Weiß umstellen – sie ist standardmäßig nämlich Schwarz.

Dieses Vertauschen der Farben können Sie zum Beispiel mit einem Klick auf das Pfeilsymbol rechts über den Farbfeldern erledigen – oder Sie drücken einfach die **[X]**-Taste.

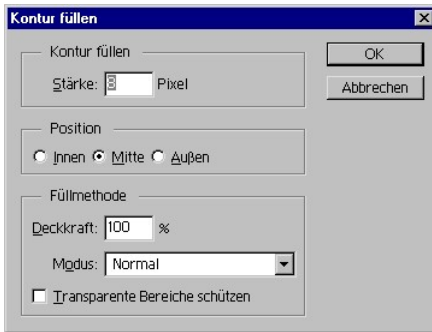


Vertauschen von Vorder- und Hintergrundfarbe

- 4 Rufen Sie nun die Funktion *Bearbeiten/Kontur füllen* auf – achten Sie aber darauf, daß die neue Ebene aktiviert ist, da ansonsten die Funktion nicht verfügbar ist.

In dem Dialogfeld, das dann geöffnet wird, können Sie die Stärke der Kontur einstellen. Außerdem läßt sich die Position der Kontur verändern. Bei der Option, die

wir wählen – Mitte – wird die Kontur gleichmäßig zu beiden Seiten der Auswahllinie angesetzt.



Festlegen der Werte für die Kontur

Schriftbreite erhalten

Wenn Sie die Buchstaben vollständig erhalten wollen, müssen Sie im Dialogfeld *Kontur* die Position *Außen* angeben. Dann kann es allerdings passieren, daß die Zwischenräume zwischen den Buchstaben zu eng werden. In diesem Fall müssen Sie in den Textoptionen die Laufweite verändern.

Bei unseren Werten wird durch die Kontur die innere Fläche der Schrift etwas verkleinert – das ist aber bei der kräftigen Schrift in Ordnung.

Die Trennung der Schrift vom Untergrund ist schon besser ausgefallen.

Die Auswahl wird nun nicht mehr benötigt – Sie können Sie deshalb mit der Tastenkombination **Strg+D** wieder aufheben.

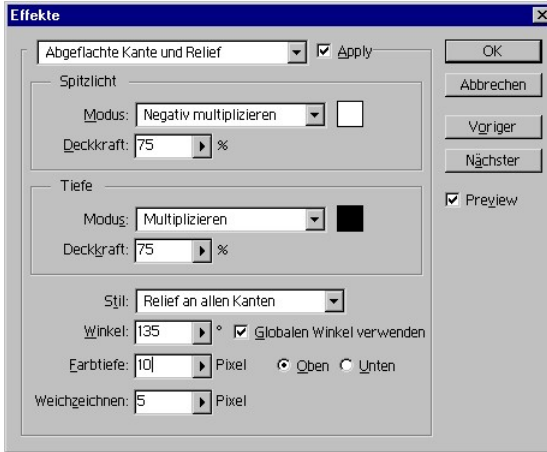


Der konturierte Schriftzug

Konturen mit Ebeneneffekten versehen

Spannend wird es, wenn wir wieder Ebeneneffekte verwenden. In diesem Fall sollen sie sich aber nicht auf die Textebene beziehen – das kennen Sie ja schon. Achten Sie nun darauf, daß die Konturebene markiert ist – wir wollen nämlich Ebeneneffekte verwenden, die sich auf die Kontur auswirken.

Rufen Sie dazu die Funktion *Ebene/Effekte/Abgeflachte Kante und Relief* auf. Die Werte, die wir für unseren ersten Versuch verwenden, sehen Sie im nachfolgend abgebildeten Dialogfeld.



Die Ebeneneffekte für die Kontur

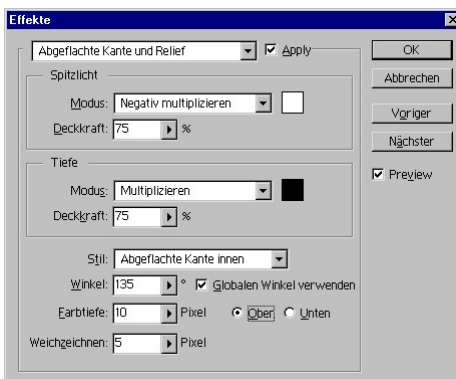
Das Ergebnis kann schon überzeugen – wir wollen aber noch einige andere Varianten ausprobieren.



Schriftzug mit Ebeneneffekt für die Kontur (Beispieldatei: \Arbeiten\Text14.Psd)

Für den zweiten Versuch ändern wir den verwendeten Ebeneneffekt – Sie sehen die neuen Werte nachfolgend links. Zusätzlich verwenden wir noch einen Ebeneneffekt, den Sie noch nicht kennen – *Schatten nach innen*.

Die Werte, die wir für diesen Effekt einstellen, sehen Sie rechts abgebildet. Beachten Sie, daß Sie zunächst die *Apply*-Schaltfläche aktivieren müssen, damit die Einstellungsfelder verfügbar sind.



Werte für eine neue Variante

Das Ergebnis dieser geänderten Werte ist im nächsten Bild zu sehen – die Kontur erhebt sich nun aus dem Schriftzug.



Die nächste Variante (Beispieldatei: \Arbeiten\Text14a.Psd)

Abschließend verstärken wir den plastischen Effekt noch, indem die Textebene mit einem weichen Schatten versehen wird. Rufen Sie also bei markierter Textebene die Funktion *Ebene/Effekt/Schlagschatten* auf, und stellen Sie dort die nachfolgend gezeigten Werte ein.



Auch die Textebene erhält einen Ebeneneffekt

Damit entsteht das folgende Endergebnis.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Text14b.Psd)

Wenn Sie übrigens die Textebene im Ebenen-Fenster mit einem Klick auf das Augensymbol ausblenden, zeigt das Bild nur noch die erhabene Kontur – auch eine interessante Abwandlung.



Schriften mit Pfadfunktionen bearbeiten

Photoshop bietet einige Funktionen, die eher an ein Vektorgrafikprogramm erinnern als an ein Bildbearbeitungsprogramm. Die Funktionen sind im *Pfad*-Fenster untergebracht. Zu Beginn sieht es allerdings nicht sehr vielversprechend aus – das Fenster ist nämlich zunächst leer.



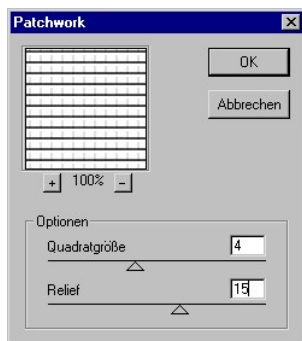
Das Pfad-Fenster

Diese Pfad-Funktionen wollen wir nun auch für interessante Schrifteffekte verwenden – natürlich erstellen wir zuerst wieder einen neuen Hintergrund. Dieses Mal haben wir uns für einen schwarzweißen, strukturierten Hintergrund entschieden.

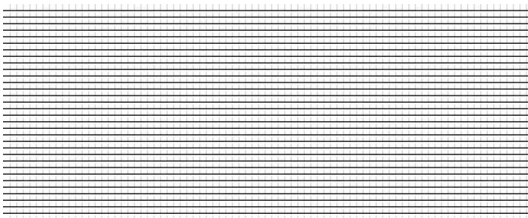
Einen schwarzweiß gezeichneten Hintergrund erstellen

Für dieses Beispiel soll einmal ein ganz anderer Hintergrund entstehen. Dazu beginnen wir wieder mit einem zunächst weißen Untergrund.

- 1 Rufen Sie die Funktion *StrukturierungsfILTER/Patchwork* auf. Dabei verwenden wir die folgenden Werte:

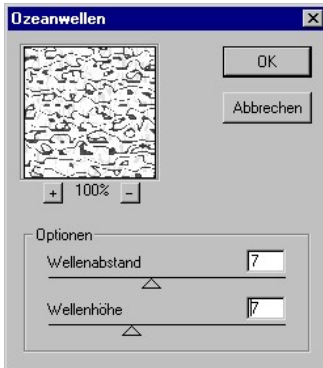


Das Ergebnis ist schon ganz witzig – das regelmäßige Muster gefällt uns aber nicht. Wir wollen es nun durcheinander bringen.



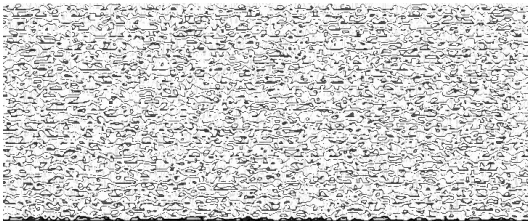
Das Patchwork-Muster ist zu gleichmäßig

- 2** Um das regelmäßige Muster aufzulösen, verwenden wir den Filter *Verzerrungsfilter/Ozeanwellen* mit den folgenden Werten:



Der Filter Ozeanwellen löst das Muster auf

So haben wieder wenige Schritte ausgereicht, um einen witzigen Hintergrund zu erstellen – wie das folgende Bild belegt:



Der fertige Untergrund

Nun benötigen wir wieder den Text als Auswahlbereich – ein Klick auf die Textebene bei gedrückter **Strg**-Taste reicht dazu aus. Außerdem sollten Sie über der Textebene eine neue, leere Ebene erstellen. Ist diese neue Ebene erstellt, muß sie aktiviert werden.



Der Schriftzug wird als Auswahl geladen

Einen Pfad erstellen

Aus diesem Auswahlbereich soll nun ein Pfad erstellt werden. Wechseln Sie dazu zunächst zum *Pfad*-Fenster.

- 1** Auch im *Pfad*-Fenster sehen Sie im Kopfbereich rechts einen Pfeil, mit dem Sie ein Optionsmenü öffnen können. Rufen Sie aus diesem Menü die Option *Arbeitspfad erstellen* auf. Damit öffnet sich das folgende Dialogfeld.

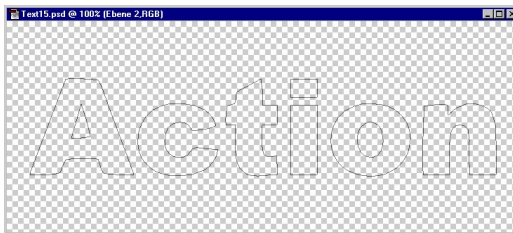
Hier können Sie einstellen, wie genau Photoshop den Auswahlbereich abtastet, um daraus einen Pfad zu erstellen. Je kleiner der eingegebene Wert ist, um so exakter wird das Ergebnis. Stellen Sie hier den kleinstmöglichen Wert von 0,5 Pixeln ein.



Einstellen des Abtastwerts

- 2** Nach dem Bestätigen rechnet Photoshop die Auswahl um. Es entsteht ein Pfad, der aus vielen Knotenpunkten zusammengesetzt wird – so wie Sie es aus Vektorgrafikprogrammen, wie etwa CorelDRAW, kennen.

Damit Sie den Pfad im folgenden Bild sehen können, haben wir alle Ebenen ausgeblendet – so ist die Umrandungslinie gut erkennbar.



Der Pfad, der aus der Auswahl entstand

Bevor wir nun mit der Bearbeitung fortfahren, wollen wir zunächst einige neue Werkzeugspitzen laden.

Neue Werkzeugspitze laden

In der Werkzeugspitzen-Palette werden standardmäßig nur einige, wenige Formen angeboten. Photoshop installiert aber noch mehr Werkzeugspitzen, die Sie wie folgt laden können.

- 1** Klicken Sie auf den Pfeil im Kopfbereich des Werkzeugspitzen-Fensters. In dem Menü finden Sie die Option *Werkzeugspitzen laden*. Die zusätzlichen Werkzeugspitzen finden Sie im Photoshop-Ordner \Goodies\Brushes. Laden Sie dort die Datei *Assorted Brushes.abr*.



- 2** Nach dem Laden sehen Sie zahlreiche, neue Werkzeugspitzen im Werkzeugspitzen-Fenster. Mit diesen, teilweise recht skurrilen, Formen können Sie interessante Muster erstellen.



Neue Pinselspitzen

Vielleicht ist es Ihnen schon aufgefallen, sonderlich präzise hat Photoshop die Formen der Kontur nicht übersetzt. Für unser Beispiel soll uns das allerdings nicht stören. Wir lassen den Pfad so, wie er ist – theoretisch haben Sie die Möglichkeit, den Schriftzug durch Verziehen der Knotenpunkte zu verzerren.

Pfadkonturen füllen

Wir wollen den neu entstandenen Pfad nutzen, um Ihnen eine interessante Funktion vorzustellen.

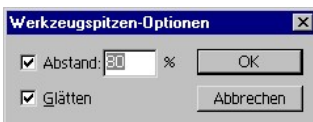
- 1** Die neu erstellte Ebene muß noch aktiviert sein. Wählen Sie nun eine der Werkzeugspitzen aus – wir entscheiden uns für den Stern, den Sie im folgenden Bild markiert sehen.



Auswahl der richtigen Werkzeugspitze

- 2** Klicken Sie doppelt auf diese Werkzeugspitze. Dann können Sie im folgenden Dialogfeld einige Optionen verstellen.

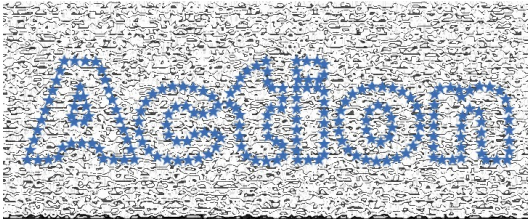
Stellen Sie hier im Feld *Abstand* 80 Prozent ein – damit regeln Sie, wie dicht die Sterne aneinandergesetzt werden. Die Option *Glätten* sollte eingeschaltet bleiben – so verhindern Sie den „Treppenstufeneffekt“ an den Kanten der Werkzeugspitze.



Verändern der Werkzeugspitzen-Optionen

- 3 Stellen Sie jetzt eine Vordergrundfarbe ein, in der Sie die Sterne darstellen wollen – wir wählen einen Blauton.
- 4 Rufen Sie nun im *Pfad*-Fenster die Option *Pfadkontur füllen* auf, die Sie entweder über das Optionenmenü oder mit einem Klick auf das zweite Symbol in der Fußleiste erreichen.

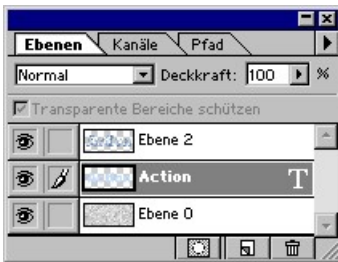
Nun wird entlang der Buchstabenkontur die Form des Pinsels eingefügt. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Dieses Zwischenstadium wollen wir nun weiter verfeinern, damit die Sterne besser zum Untergrund passen.



Die gefüllte Pfadkontur

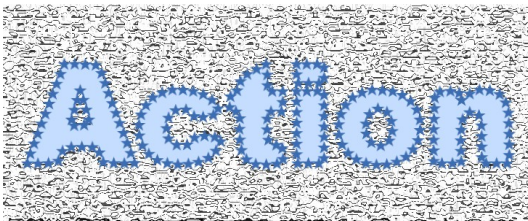
Die Feinarbeiten am Schriftzug

Dazu blenden Sie zunächst die Textebene wieder ein. Als Farbe können Sie zum Beispiel einen helleren Blauton verwenden – das paßt gut zur Sternenkontur. Die Schriftebene liegt dabei unter der Kontur, wie Sie im nachfolgenden Ebenen-Fenster sehen können.



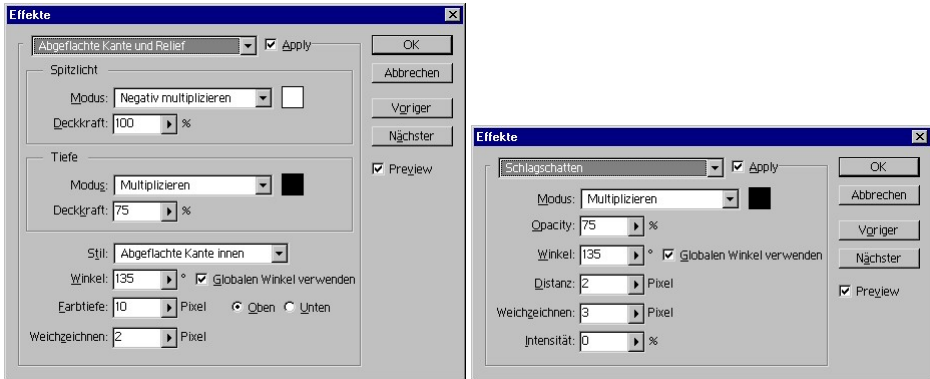
Einblenden der Schriftebene

Der Schriftzug kommt nun wieder deutlich besser zur Geltung, wie Sie am nächsten Bild erkennen können. Die Lesbarkeit ist schlechter, wenn im Bild nur die Sternenkontur zu sehen ist.



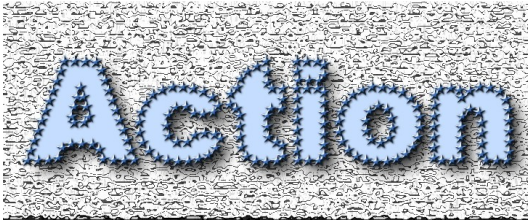
Die Schrift ist wieder eingeblendet

Nun sollen wieder Ebeneneffekte zum Einsatz kommen, um die Sterne plastisch erscheinen zu lassen. Die Werte der beiden Effekte sehen Sie in den beiden folgenden Bildern.



Zwei Ebeneneffekte verschönern die Sternebene

Danach ist das Ergebnis gleich viel attraktiver geworden. Schön, daß Adobe die neuen Effekte in Photoshop integriert hat!



Die Effekte der Sternebene

Zwei Hintergründe kombinieren

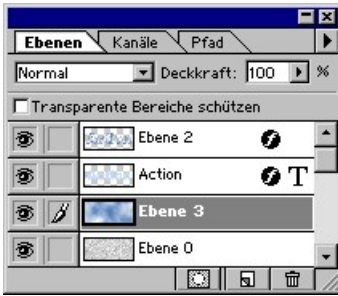
Noch haben Sie sicherlich das dunklere Blau als Vordergrundfarbe eingestellt. Zusammen mit der weißen Hintergrundfarbe wollen wir dies für eine Hintergrundkombination nutzen.

- 1** Markieren Sie die Hintergrundebene, und erstellen Sie mit einem Klick auf das Papiersymbol darüber eine neue, leere Ebene.
- 2** Füllen Sie diese neue Ebene mit der Funktion *Bearbeiten/Fläche füllen* mit Weiß.
- 3** Wenden Sie den Filter *Rendering-Filter/Wolken* an.



Ein neuer, wolkiger Hintergrund

- 4** Das Bild zeigt nun eine blauweiße Struktur. Im Ebenen-Fenster sollten Sie jetzt folgende Anordnung haben. Da die neue Ebene über dem alten Hintergrund liegt, ist von ihm nichts mehr zu sehen – das soll nun geändert werden.



Der neue Hintergrund im Ebenen-Fenster

- 5** Da wir die schwarzen Striche des zuerst erstellten Hintergrunds abschwächen wollen, ändern wir den Überblendungsmodus nicht. Statt dessen reduzieren wir aber die Deckkraft der Ebene auf 60 Prozent. So scheint der alte Hintergrund noch durch – und die wolkige Struktur ist ebenfalls zu sehen.



Reduzieren der Deckkraft der Wolkenebene

Dieses Bild soll unser Endergebnis sein – auch wenn sich natürlich weitere Varianten erstellen ließen. Wie wäre es zum Beispiel, wenn Sie die Wolkenstrukturebene im Ebenen-Fenster anklicken, und dann die Maustaste gedrückt halten. Ziehen Sie die Ebene dann bei gedrückter Maustaste um eine Ebene nach oben.

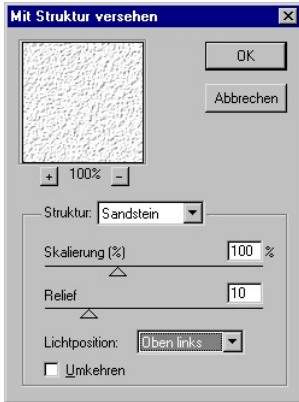
Damit wirkt sich die Wolkenstruktur auch auf die Innenfläche der Buchstaben aus – auf die Sternenebene dagegen nicht, da diese ja noch immer über der Wolkenebene positioniert ist. Dies sollte nur eine Idee für eine mögliche Variante sein.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Text15.Psd)

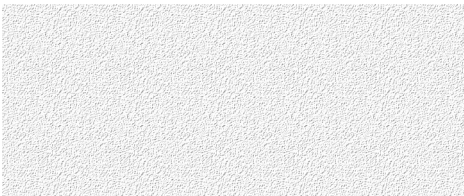
Weiche Schriften – fast wie aus Watte

Nach den vielen „harten“ Schriften, die wir bisher erstellt haben, wollen wir uns nun etwas zartem widmen. Nichts spektakuläres – aber etwas schönes. Auch der Hintergrund ist wenig auffallend – wir verwenden dazu die Funktion *Filter/Strukturierungsfiler/Mit Struktur versehen* mit den folgenden Werten:



Die Werte für die Hintergrundstruktur

Damit entsteht der folgende, unauffällige Hintergrund. Daß die Struktur nur monochrom schwarzweiß ist, stört uns nicht – viel Farbe benötigen wir für das folgende Beispiel nicht.



Der Hintergrund für unser Beispiel

Die bläuliche Schrift haben wir aus unserem letzten Beispiel übernommen. Wählen Sie den Schriftzug dann wieder mit einem Klick im Ebenen-Fenster aus – das kennen Sie ja schon. Es ist übrigens immer besonders leicht ein neues Beispiel aus einem alten aufzubauen. Löschen Sie einfach die nicht mehr benötigten Ebenen, indem Sie diese anklicken und mit gedrückter Maustaste auf das Papierkorbsymbol ziehen. Anschließend brauchen Sie – in diesem Beispiel – nur den neuen Hintergrund zu erstellen. Das war's.



Der als Auswahl geladene Schriftzug

Auswahlbereiche mit einer weichen Kante versehen

Ausgewählte Bereiche müssen nicht unbedingt eine scharfe Kante haben – so, wie Sie es bisher kennen. Rufen Sie die Funktion *Auswahl/Weiche Auswahlkante* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Alt)+(D)** aufrufen können. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie weich der Rand auslaufen soll.



Angaben einer weichen Auswahlkante

Im Bild erkennen Sie den Unterschied nicht allzu stark – dort sind nur die Kanten des Auswahlbereichs abgerundet.



Der weiche Auswahlrand

Inhalte von Ebenen kopieren

Was können Sie nun mit der weichen Auswahlkante des Schriftzugs anfangen? Sehen wir es uns an.

- 1 Wir haben in unserem Dokument noch die wolkige Ebene des letzten Beispiels – diese muß nun markiert werden.

Falls Sie das Dokument neu aufgebaut haben, fügen Sie einfach eine neue Ebene ein und füllen Sie diese mit Weiß. Anschließend muß der Rendering-Filter *Wolken* aufgerufen werden.

Dabei sollten Sie für die Vorder- und Hintergrundfarbe einen bläulichen Farbton und Weiß verwenden.



Markieren der Wolkenebene

- 2** Rufen Sie nun die Funktion *Ebene/New/Ebene durch kopieren* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+[J]** verwenden. Photoshop kopiert dann die innerhalb des Auswahlbereichs befindlichen Teile auf eine neue Ebene. Im Bild sehen Sie zunächst nichts, da die Ebene noch an der falschen Position plaziert ist.



Eine neue Ebene mit dem Inhalt des Auswahlbereichs

- 3** Klicken Sie nun auf die neue Ebene und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie diese Ebene eine Position nach oben – Sie sehen das in der nachfolgenden Abbildung.



Verschieben der Ebene

- 4** Die kopierte Schriftebene liegt dann über unserem neugestalteten Hintergrund. Sie sollten nun folgende Anordnung im Ebenen-Fenster sehen.



Die verschobene Ebene

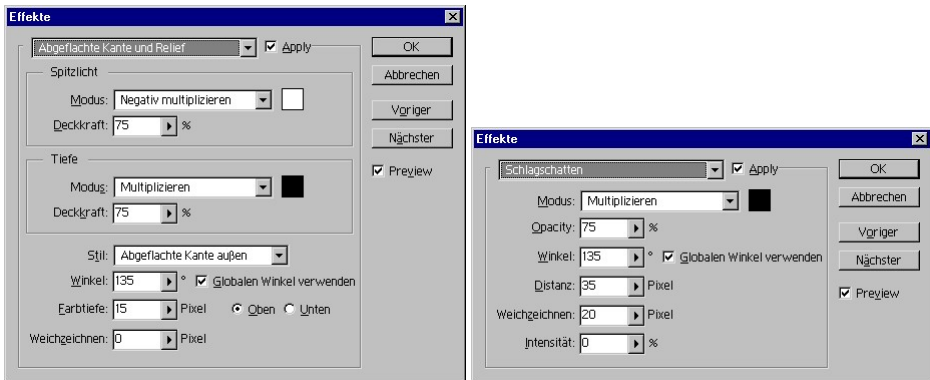
- 5** Im Bild sehen Sie nun auch die kopierte Ebene – es entsteht ein sehr unscharfer Schriftzug, da die Kanten weich in den Hintergrund auslaufen. Dieses Bild wollen wir nun weiter bearbeiten.



Der erste Zwischenschritt

Ebeneneffekte bei weich auslaufenden Ebenen

Interessant wird es dann, wenn Sie an dieser Ebene ebenfalls Ebeneneffekte anwenden – normalerweise werden sie ja bei scharfkantigen Elementen verwendet. Die beiden Effekte, die wir einsetzen und die verwendeten Einstellungen sehen Sie in den beiden folgenden Bildern.



Die Einstellungen für die Ebeneneffekte

Das Ergebnis, das Sie damit erreichen, könnte schon als Endergebnis verwendet werden – es sieht recht interessant aus. Wir wollen aber noch etwas weiter daran arbeiten – es kann noch etwas verfeinert werden.

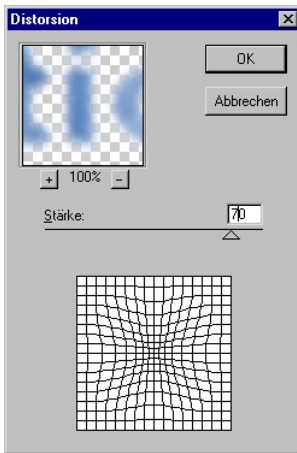


Das nächste Zwischenergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Text16.Psd)

Mit diesem Ergebnis können Sie eine ganze Menge anstellen. Probieren Sie doch einmal verschiedene Mal-, Zeichen- oder Kunstfilter aus. Durch den weichen Rand erhalten viele Filter eine ganz andere Wirkung, als Sie es vielleicht von normalen Bildern gewohnt sind.

Wir wollen zunächst einmal einen Verzerrungsfilter anwenden. Achten Sie also darauf, daß die Ebene mit dem Schriftzug aktiviert ist, und rufen Sie den Filter *Verzerrungsfilter/Distorsion* auf.

Dabei verwenden wir die folgenden Werte:



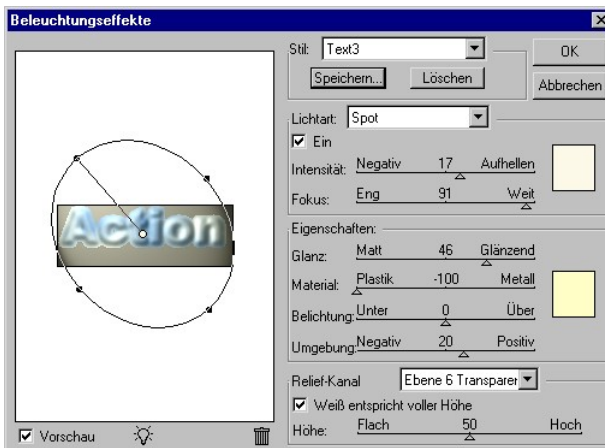
Werte des Filters Distorsion

Richtig dynamisch das Ergebnis, nicht wahr? Ein weiterer Versuch mit einem negativen Wert lohnt sich übrigens auch.



Der verzerrte Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text16a.Psd)

Sehen wir uns nun abschließend noch eine weitere, sehr interessante Variante an – bei weichen Auswahlkanten wirkt nämlich der Rendering-Filter *Beleuchtungseffekte* meist sehr gut. Unsere Werte finden Sie auf der Buch-CD unter \Beleuch\Text3.



Die verwendeten Beleuchtungseffekt-Werte

Es entsteht ein sehr wulstiger Schriftzug.



Der beleuchtete Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text16b.Psd)

Schriften, Schriften und kein Ende

In diesem Kapitel haben Sie eine ganze Menge über Schrifteffekte erfahren. Dabei waren aus ganz unterschiedlichen Bereichen Muster dabei – und dennoch: Es ist nur ein winziger Auszug aus dem, was sich mit Photoshop anstellen läßt.

Experimentieren Sie mit den verschiedensten Filtern herum – es lohnt sich allemal. Klar, daß Sie dabei grundsätzlich von der Schriftgestaltung begeistert sein müssen. Vielleicht haben wir Sie ja mit diesem Kapitel auf den Geschmack gebracht.

Zugegeben – schöne Schrifteffekte entstehen oft durch sinnlos erscheinende Filterkombinationen und viel Spielerei. Aber wer spielt nicht gerne?

Noch mehr Textbeispiele

Können Sie gar nicht genug von den Schrifteffekten bekommen? Dann könnte vielleicht *Das große Buch Photoshop 5* von Data Becker etwas für Sie sein, das ich ebenfalls verfaßt habe. Dort finden Sie ganz andere interessante Beispiele beeindruckender Schrifteffekte.

3. Attraktive Bedienelemente für Multimedia- und Webanwendungen

Sicherlich haben Sie sich auch schon einmal über die hübschen Schaltflächen beim Besuch einer Webseite oder die komplexen Bedienelemente von Multimedia-CDs gefreut.

Auch in einigen Programmen – wie etwa denen von Kai Krause – können schön gestaltete Programmoberflächen bewundert werden. Wie entstehen diese? Viele davon sind sicherlich in Photoshop hergestellt worden. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie diese Aufgabenstellung angehen. Außerdem erfahren Sie Wissenswertes über die Web-Dateiformate.

Das GIF 89a- und JPEG-Dateiformat unter der Lupe

Eine Frage stellt sich, besonders beim Webdesign – immer wieder: Welches Dateiformat ist das richtige? So leicht die Fragestellung auch ist, so schwierig ist die Antwort. Das richtige Dateiformat gibt es nicht – es kommt ganz auf die Aufgabenstellung und das Ausgangsbild an.

Wir haben für unsere Beispiele ein Bild ausgesucht, an dem sich die Unterschiede der beiden Formate gut erläutern lassen. Sie finden das Bild auch auf der Buch-CD: *\Vorlagen\Briefkas.Tif*. Wenn Sie die Versuche nachvollziehen wollen, können Sie dieses Bild öffnen.



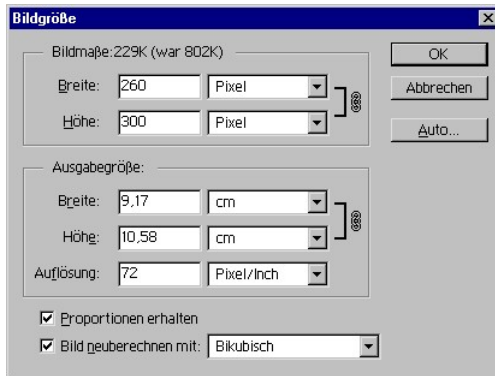
Unsere Vorlage

Nehmen wir an, Sie wollen dieses Bild auf Ihrer Webseite integrieren – vielleicht um es als e-Mail-Symbol zu verwenden. Oder Sie wollen einfach ein hübsches Foto zeigen. Was muß dabei beachtet werden?

Das richtige Dateiformat wählen

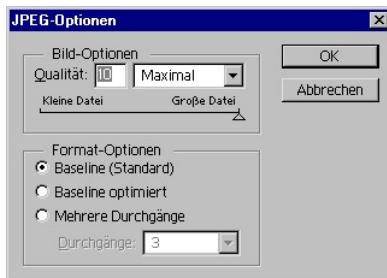
Zunächst müssen Sie sich erst einmal überlegen, wie groß das Bild werden soll. Das Ausgangsbild hat in unserem Fall eine Größe von ungefähr 500 Pixeln in der Höhe und Breite. Das ist für eine Webgrafik zu groß.

Wenn Sie das Foto eines Briefkastens auf Ihrer Webseite dominierend zeigen wollen, sollte das Bild nicht größer als 300 Pixel in der Höhe sein. Rufen Sie daher die Funktion *Bild/Bildgröße* auf, und stellen Sie dort die neue Höhe ein.



Ändern der Bildgröße

Speichern Sie nun das Bild im JPG-Dateiformat – das kennen Sie ja schon aus dem ersten Kapitel. Das folgende Dialogfeld rufen Sie über die Funktion *Datei/Kopie speichern unter* auf. Beginnen wir dabei mit der bestmöglichen Qualitätseinstellung.



Speichern im JPEG-Dateiformat

Bauen Sie nun das Bild in ein HTML-Dokument ein. Dazu können Sie entweder einen HTML-Editor – wie etwa FrontPage oder PageMill – verwenden, oder den Text einfach mit einem ASCII-Texteditor anlegen – einen solchen kleinen Texteditor erhalten kostenlos Sie mit Windows.

Die Zeile, die Sie eingeben müssen, um ein Bild in einem HTML-Dokument anzeigen zu können lautet:

```

```

Beachten Sie, daß Sie den Pfad des Bilds mit angeben müssen, wenn sich die HTML-Datei nicht im selben Verzeichnis befindet. Sehen wir uns nun das Ergebnis in einem Browser an.



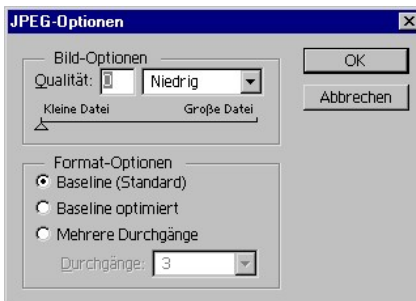
Das Bild im Netscape Communicator (Beispieldatei: \Web\Brief1.Htm)

Bei der Abbildung haben wir den Browser auf eine Bildschirmauflösung von 640 x 480 Pixeln eingestellt – Sie wissen ja nicht, ob Ihre Webbesucher mit dieser Auflösung arbeiten. Deshalb sollten Sie immer von diesem Mindestwert ausgehen. Bei diesem Wert füllt unser Foto die Fläche in der Höhe gut aus.

Die passende Bildqualität

Bei unserem ersten Versuch hatten wir ja die bestmögliche Qualität gewählt – dabei entstand eine Dateigröße von 114 KByte. Das ist für die Übertragung im Netz viel zu groß – Ihr Besucher müßte lange Zeit warten, ehe er Ihr wunderschönes Foto betrachten könnte. Dafür ist die Qualität optimal.

Starten wir also den nächsten Versuch. Speichern Sie das Bild nun in der niedrigsten Qualitätsstufe. Ziehen Sie dazu im Dialogfeld das kleine Dreieck auf dem Schieberegler ganz nach links, oder tippen Sie im Eingabefeld den Wert „0“ ein.



Die niedrigste Qualitätsstufe einstellen

Dieser Versuch hat sich gelohnt – die Datei ist nun nur noch knapp 17 KByte groß. Damit steht einem schnellen Transport über das Netz nichts im Wege. Und auf den ersten Blick ist auch bei der Qualität nichts auszusetzen.

Nachfolgend sehen Sie links die niedrigste, rechts die beste Qualität. In dieser Vergrößerung ist kaum ein Unterschied auszumachen.



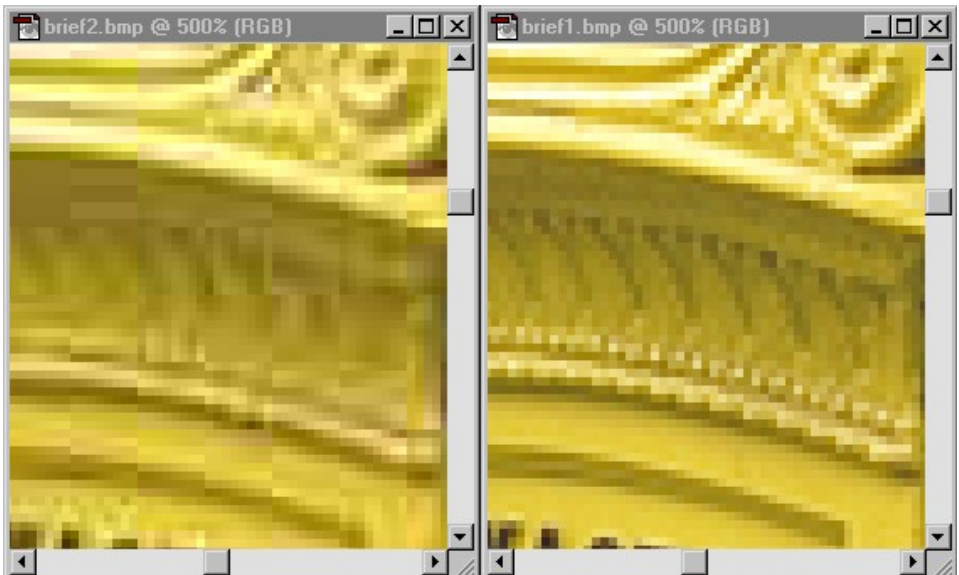
Die niedrigste (links) und die beste (rechts) JPEG-Qualität

Photoshop denkt mit

Im Gegensatz zu anderen Programmen ist die JPEG-Komprimierung bei Photoshop so ausgerichtet, daß selbst bei der niedrigsten Qualitätsstufe noch ein akzeptables Bild entsteht. Die höchstmögliche Komprimierung wird also der Bildqualität untergeordnet.

Wie komprimiert JPEG?

Sehen wir uns also einmal aus der Nähe an, warum die Dateien eine solch unterschiedliche Dateigröße haben. Die Methode, wie bei JPEG komprimiert wird, ist in der starken Vergrößerung gut zu erkennen. Nachfolgend sehen Sie rechts die beste, links die niedrigste Qualitätsstufe abgebildet. Während rechts alle Details zu erkennen sind, ist dies links schon etwas schwieriger.



Links die niedrigste JPEG-Qualität, rechts die beste

Ist Ihnen am linken Bild vielleicht etwas aufgefallen?

Natürlich kann JPEG auch nicht zaubern – der Grund der kleineren Dateien ist gut erkennbar: Links sehen Sie nämlich lauter 8 x 8 Pixel große Felder. Was passiert bei JPEG? Ausgangsbasis ist ein TIF-ähnliches Dateiformat, in dem alle Detailinformationen enthalten sind. Dieses Bild wird nun in lauter Quadrate unterteilt, die alle 8 x 8 Pixel groß sind.

JPEG untersucht anschließend den Inhalt der Quadrate – sind sich zwei Farbtöne sehr ähnlich, werden sie einfach zu einem, der dem Mittelwert entspricht, zusammengefaßt. Mit dem Komprimierungsfaktor regeln Sie, wie groß der Unterschied sein kann, ehe die Farbtöne zusammengefaßt werden. Je höher der Komprimierungsfaktor, um so weniger müssen sich die Farben ähneln.

Da JPEG dabei außer acht läßt, welcher Inhalt sich in den benachbarten Feldern befindet, können merkwürdige Muster entstehen.

Bei hohen Komprimierungsraten sind also weniger unterschiedliche Farbtöne im Bild enthalten – dadurch ergibt sich die kleinere Datei. Dies hat aber auch zur Folge, daß – je nach Motiv – nicht mehr alles im Bild zu erkennen ist.

Zur Verdeutlichung haben wir nochmals eine größere Darstellung gewählt und zusätzlich den Kontrast drastisch erhöht – die Blöcke und deren unterschiedliche Inhalte sind nun gut erkennbar:



Die Blöcke der JPEG-Komprimierung

Die geeigneten Einsatzgebiete

Da JPEG im Truecolor-Modus arbeitet, ist es gut für Fotografien geeignet. Wenn Sie also große Fotos zeigen wollen, ist JPEG die erste Wahl, zumal die Dateien sehr klein sind – also ideal für das Web.

Leider ist aber die Entscheidung für dieses Format doch nicht so einfach – das Dateiformat hat auch erhebliche Nachteile. Bei unserem Beispiel wirkt der Hintergrund des Bilds doch recht häßlich – schließlich wollen wir ja nicht das Mauerwerk, sondern den hübschen Briefkasten zeigen.

Gut, das ist doch kein Problem – dann trennen wir eben den Briefkasten vom Hintergrund könnten Sie nun vielleicht denken. Das Verfahren kennen Sie ja schon aus dem ersten Kapitel dieses Buchs.

Rufen Sie das Polygon-Lasso aus der Werkzeugpalette auf, und fahren Sie die Kontur des Briefkastens ab – zugegeben, eine lästige Arbeit. Aber es ist die schnellste und einfachste Möglichkeit. Um die Arbeit zu erleichtern, haben wir diese Aufgabe am Originalbild – in der Ausgangsgröße durchgeführt.



Auswählen des Briefkastens

Kopieren Sie dann die Auswahl mit *Ebene/Neu/Ebene durch Kopieren* auf eine eigene Ebene. Wenn Sie dann den Hintergrund ausblenden, erhalten Sie die folgende Ansicht – alle transparenten Teile des Bilds stellt Photoshop mit einem Karomuster dar – das kennen Sie ja schon.



Der freigestellte Briefkasten

Und was hat das mit JPEG zu tun? Auf den ersten Blick vielleicht nichts. Aber sehen wir es uns genauer an. Speichern Sie zunächst die Arbeit. Danach können Sie das Bild wieder verkleinern und in die HTML-Datei übertragen.

Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Na ist doch prima, das Ziel ist doch erreicht – das Umfeld ist nicht mehr zu sehen.



Der freigestellte Briefkasten

Nun ja, ganz so einfach ist es denn doch nicht. Die Wahrscheinlichkeit, daß Sie einen einfarbig weißen Hintergrund für Ihre Webseite verwenden ist eher gering. Setzen Sie nun einen anderen Hintergrund ein, wird das Problem deutlich: JPEG unterstützt nämlich keine transparenten Bildteile – dort ist nun ein weißes Feld zu sehen.



Das freigestellte JPEG-Bild vor einem strukturierten Hintergrund (Beispieldatei \Web\Bild3.Htm)

Genau an diesem Punkt springt nun das GIF-Dateiformat ein. Sehen wir uns deshalb die Möglichkeiten dieses Dateiformats genauer an.

Das GIF89a-Format

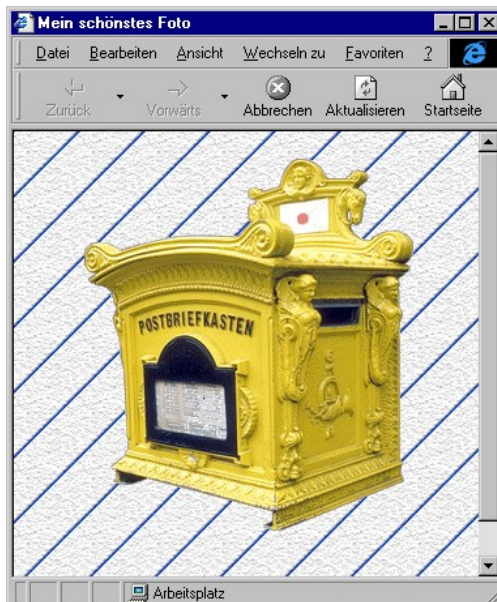
Gehen wir zunächst den einfachsten Weg – probieren wir einfach einmal aus, was beim GIF89a-Export passiert. Blenden Sie dazu zunächst die Hintergrundebene aus. Rufen Sie dann die Funktion *Datei/Exportieren/GIF89a exportieren* auf. Dann wird das folgende Dialogfeld geöffnet.

Hier lassen wir zunächst die voreingestellten Werte mit der Farbanzahl von 256 und der flexiblen Farbtabelle bestehen.



Exportieren in das GIF89a-Format

Wird das Bild nun in die HTML-Seite aufgenommen, ist der Unterschied zum JPEG-Dateiformat sofort zu erkennen – das Bild ist nicht mehr rechteckig. Statt dessen scheint an den transparenten Stellen der Hintergrund durch. So hat es den Anschein, als wäre das Bild unförmig.



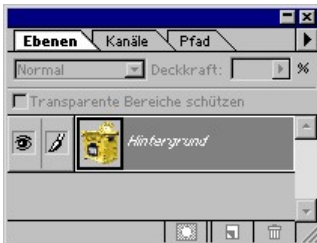
Das freigestellte Bild im GIF89a-Dateiformat

Natürlich ist das Bild nach wie vor rechteckig – das können Sie leicht feststellen, wenn Sie das GIF-Bild in Photoshop laden. Sie sehen dann, daß das freigestellte Umfeld nun einfarbig Grau ist.



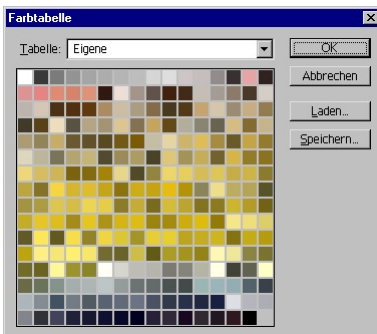
Das geöffnete GIF-Bild

Das unförmig erscheinende Bild entsteht dadurch, daß GIF in der Lage ist, eine festgelegte Farbe einfach im Browser nicht anzuzeigen – in unserem Fall das Grau. Ein Blick in das Ebenen-Fenster verrät, daß es natürlich auch die freigestellte Ebene nicht mehr gibt – sie ist beim Export verloren gegangen.



GIF-Bilder bestehen nur aus einer Ebene

Ein Manko des GIF-Dateiformats fällt auf den ersten Blick bei unserem Motiv nicht allzu sehr auf: GIF Bilder können nur aus maximal 256 Farben bestehen. Um die 256 Farben des Bildes zu betrachten, können Sie die Funktion *Bild/Modus/Farbtabelle* aufrufen. Die Farbpalette sehen Sie nachfolgend:



Die Farbtabelle unseres Bilds

Was hat sich bei der Dateigröße getan? Mit 146 KByte ist das Ergebnis deutlich größer als die beste JPEG-Variante – und das, obwohl durch den Verlust an Farben die Bildqualität schlechter geworden ist. Deshalb sollten Sie dieses Dateiformat bei Fotos auch nur dann einsetzen, wenn Sie Bilder mit transparenten Teilen verwenden wollen.

GIF-Bilder für Symbole verwenden

Sehen wir uns deshalb eine Variante an, für die Sie dieses Dateiformat sinnvoll einsetzen können.

Nehmen wir an, Sie wollen das Bild nicht als Foto zeigen – sondern nur als anklickbares Symbol. Unser Bild könnte zum Beispiel als Symbol für die e-Mail-Adresse dienen. Dazu muß das Bild zunächst auf Symbolgröße verkleinert werden – wir wählen eine Höhe von 75 Pixeln. Beim Verkleinern fällt auf, daß das Ergebnis unscharf ist.



Das verkleinerte Bild ist recht unscharf

Rufen Sie deshalb die Funktion *Filter/Scharfzeichnungsfilter/Unschärf maskieren* auf. Dabei verwenden wir die folgenden Werte:



Scharfzeichnen des Bilds

Umwandlung in indizierte Farben

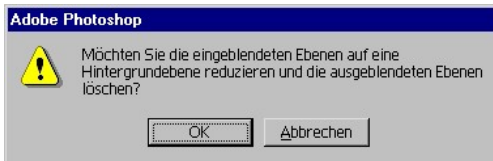
Beim Erstellen des ersten GIF-Beispiels haben wir die Umwandlung in 256 Farben einfach beim Export vorgenommen – Photoshop erledigt das nämlich automatisch. Sie können die Umwandlung aber auch vor dem Exportieren erledigen – das wollen wir uns nun ansehen.

Das folgende Dialogfeld rufen Sie über die Funktion *Bild/Modus/Indizierte Farben* auf. Dort können Sie vorgeben, wie das Bild umgewandelt werden soll. Sehr praktisch ist hier die Vorschau-Option. Ist sie eingeschaltet, können Sie die Einstellungen gleich am Originalbild beobachten.



Umwandlung in den indizierte Farben-Modus

Wenn Sie – wie in unserem Beispiel – mit Ebenen gearbeitet haben, werden diese bei der Umwandlung automatisch entfernt. Ein Warnschild weist auf das Entfernen der Ebenen hin.



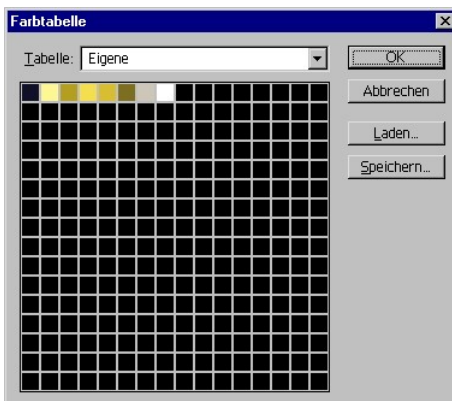
Ebenen werden vom indizierten Farbmodus nicht unterstützt

Steuern der Dateigröße durch die Farbanzahl

Ein GIF-Bild kann maximal 256 unterschiedliche Farbtöne enthalten – es können aber auch weniger sein. Mit der Anzahl der Farben können Sie die Dateigröße steuern. Je weniger Farben Sie verwenden, um so kleiner wird die Datei.

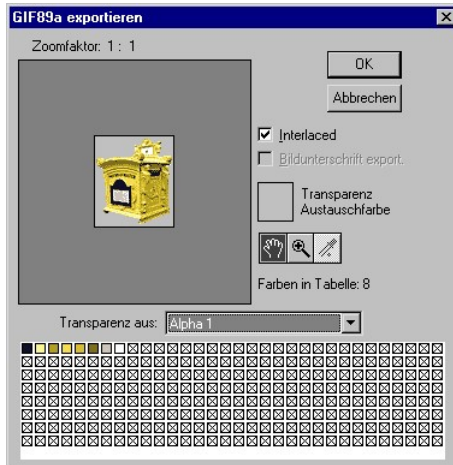
Wie viele Farben für eine gute Bildqualität notwendig sind, hängt ganz vom Motiv ab. Da unser Bild hauptsächlich aus gelben Farbtönen besteht, kann die Farbanzahl drastisch reduziert werden. So reichen bei unserem Bild acht Farben aus – das Bild ist dennoch gut zu erkennen.

Um zu überprüfen, welche Farben im Bild vorhanden sind, rufen Sie die Funktion *Bild/Modus/Farbtabelle* auf. In der Farbpalette unseres Bilds sehen Sie, daß tatsächlich nur acht Farben verwendet wurden.



Die Farbtabelle des Beispiels

Wenn Sie das zuvor umgewandelte Bild mit der Funktion *Datei/Exportieren/GIF89a exportieren* speichern, wird ein verändertes Dialogfeld angezeigt. Hier sehen Sie ebenfalls die in der Farbtabelle enthaltenen Farben.



Der Export-Dialog

Nach dem Export ist das Bild nur noch 1,18 KByte groß – es wird also im Internet sehr schnell geladen.

Alpha-Kanäle für transparente Bereiche verwenden

Wenn Sie mit dem Polygon-Lasso den Briefkasten markiert haben, sollten Sie die Auswahl speichern. Verwenden Sie dazu die Funktion *Auswahl/Auswahl speichern*.

Nach der Umwandlung in den indizierten Farbmodus bleibt dieser Kanal erhalten, wie ein Blick in das Ebenen-Fenster belegt:



Der Auswahlbereich wurde gespeichert

Das exportierte Bild können Sie nun in die HTML-Seite einsetzen. Um das Bild dafür einsetzen zu können, damit Ihr Web-Besucher Ihnen ein Mail schicken kann, verwenden Sie einfach den folgenden HTML-Quellcode:

```
<a href="mailto:Meier@aol.com">
```

Klickt der Besucher dann auf das Bild, kann er Ihnen eine Mail schicken. Wir haben zu diesem Zweck eine Beispielseite zusammengesetzt, die Sie in der nachfolgenden Abbildung sehen.



Das e-Mail-Symbol (Beispieldatei: \Web\Bild5.Htm)

Zwei- und dreidimensionale Schaltflächen konstruieren

Nun, nachdem Sie wissen in welchem Dateiformat Sie Ihre Arbeiten fürs Web speichern können, wollen wir uns einige Elemente ansehen, die Sie für die Gestaltung Ihrer Webseite benötigen.

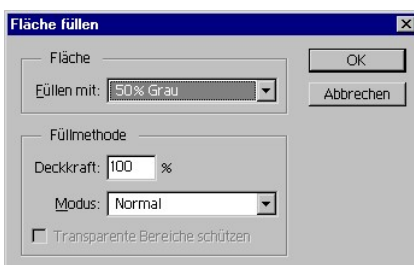
In den meisten Fällen werden dies wohl Schaltflächen sein, damit Ihre Besucher durch Ihre Seiten manövrieren können. Sehen wir uns also zuerst verschiedene Möglichkeiten an, wie Sie Schaltflächen aufbauen können.

Dafür benötigen Sie zunächst ein neues Dokument, das zum Beispiel eine Höhe von 100 und eine Breite von 600 Pixeln haben könnte. In diesem schmalen Dokument sollen drei Schaltflächen nebeneinander untergebracht werden. Zunächst benötigen wir natürlich wieder einen Hintergrund.

Einen schwach strukturierten Hintergrund erzeugen

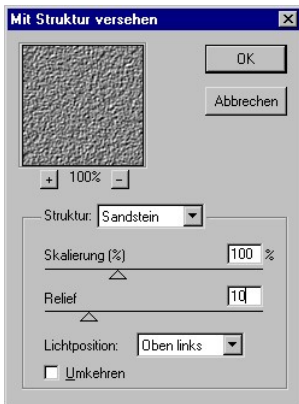
Der Hintergrund für die Schaltflächen soll nur sehr schwach strukturiert werden. Außerdem soll er eine Grundfarbe erhalten.

- 1 Füllen Sie die Fläche zuerst mit *Bearbeiten/Fläche füllen*. Verwenden Sie im Listenfeld *Füllen mit* die Option *50 % Grau*.



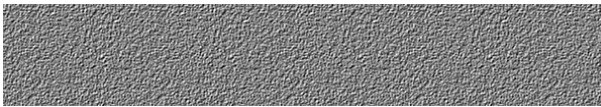
Füllen des Hintergrunds

- 2** Wenden Sie nun den Strukturierungsfilter *Mit Struktur versehen* an. Dabei verwenden wir die folgenden Werte:



Die Werte des Strukturierungsfilters

Damit entsteht das folgende Bild. Die Struktur fällt hier noch zu deutlich aus – deshalb soll sie nun weiter bearbeitet werden.



Der erste Schritt für den Hintergrund

- 3** Um die Struktur zurückzudrängen können Sie zum Beispiel den Weichzeichnerfilter *Gaußscher Weichzeichner* verwenden. Hier können Sie übrigens auch mit Zwischenwerten arbeiten – wie wir zum Beispiel mit 1,2 Pixeln Radius.



Ein krummer Wert für den Gaußschen Weichzeichner

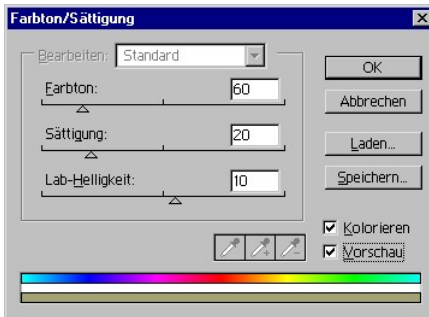
Der Hintergrund ist nun weit weniger dominant als vorher – so kann er bleiben.



Der schwach weichgezeichnete Hintergrund

- 4** Was dem Hintergrund nun noch fehlt ist Farbe. Zum Einfärben können Sie die Funktion *Bild/Einstellen/Farbtön/Sättigung* aufrufen, oder die Tastenkombination **(Strg)+(U)** verwenden.

Wichtig ist dabei, daß Sie die Option *Kolorieren* einschalten. Mit dem Farbtonregler können Sie eine Farbe des Regenbogens auswählen – über den Regler *Sättigung* legen Sie die Intensität der Farbe fest. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie im nachfolgenden Dialogfeld.

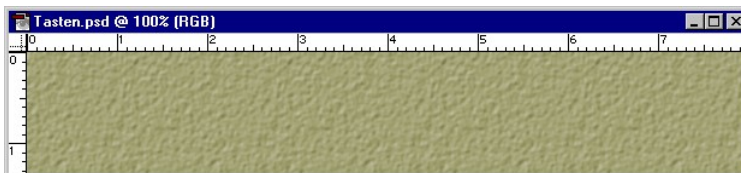


Der Hintergrund wird eingefärbt

Ein Lineal einrichten

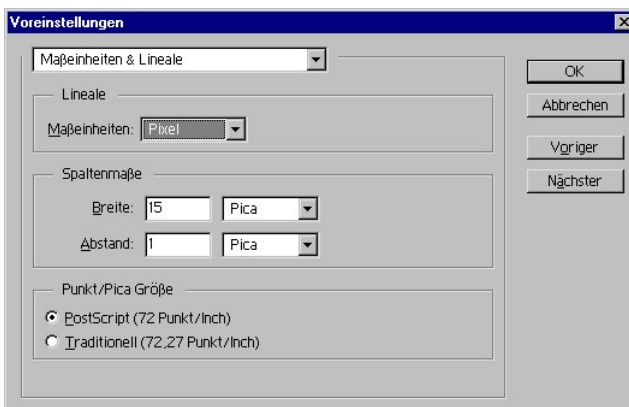
Um die Größen der Schaltflächen präzise festzulegen, müssen zunächst einige Vorbereitungen getroffen werden, die wir uns nun als nächstes ansehen wollen.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Ansicht/Lineale einblenden* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+[R]** verwenden. Damit werden über und links neben dem Bild Lineale eingeblendet.



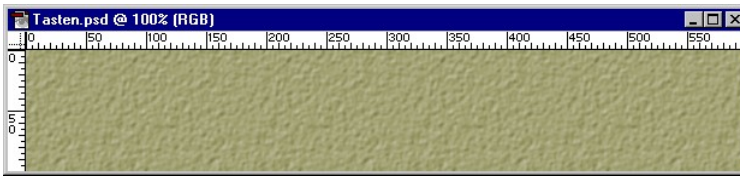
Die eingeblendeten Lineale

- 2 Klicken Sie doppelt auf das Lineal, um die Voreinstellungen zu ändern. Hier können Sie zum Beispiel eine andere Maßeinheit – wie etwa Pixel – einstellen.



Die Voreinstellungen des Lineals ändern

- 3** Die Beurteilung ist in unserem Beispiel leichter, wenn als Maßeinheit *Pixel* gewählt ist – wie Sie in den nächsten Arbeitsschritten merken werden, geht die Aufteilung dadurch einfacher.

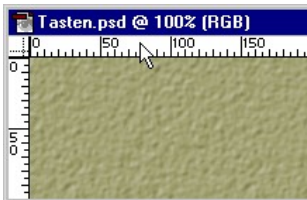


Die Lineale sind nun in Pixeleinheiten aufgeteilt

Hilfslinien einrichten

Im nächsten Arbeitsschritt sollen Hilfslinien eingerichtet werden. Diese Hilfslinien wirken magnetisch. Wenn Sie sich – zum Beispiel mit einem Auswahlwerkzeug – nähern, schnappt der Mauszeiger an.

- 1** Klicken Sie auf eines der beiden Lineale, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Wir beginnen mit dem Plazieren der waagerechten Hilfslinien.



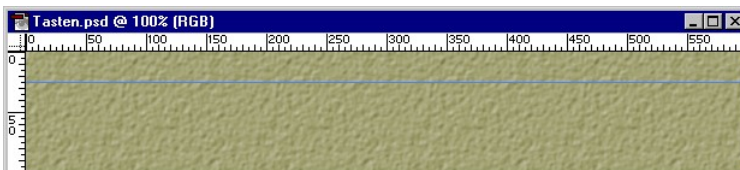
- 2** Ziehen Sie nun den Mauszeiger nach unten. Dann wird eine gestrichelte Linie sichtbar. Im Lineal können Sie an einer gestrichelten Linie die exakte Position ablesen.



Farbe der Hilfslinien ändern

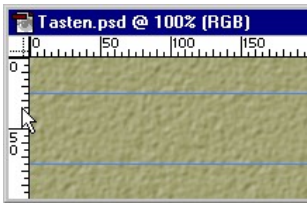
Die Farbe der Hilfslinien können Sie über die Menüfunktion *Voreinstellungen/Hilfslinien & Raster* verändern.

- 3** Haben Sie die korrekte Position erreicht, lassen Sie die Maustaste los. Dann wird die Hilfslinie angezeigt. Sie sehen die Position der ersten Hilfslinie im folgenden Bild.



Die erste Hilfslinie

- 4** Nach dem Plazieren der zweiten waagerechten Hilfslinie sollen nun die senkrechten Hilfslinien platziert werden. Klicken Sie dazu in das senkrechte Lineal, und halten Sie die Maustaste gedrückt.



- 5** Ziehen Sie die Hilfslinie auf dieselbe Art aus dem Lineal heraus, die Sie schon von der waagerechten Hilfslinie kennen. Im waagerechten Lineal können Sie sich an der gestrichelten Linie über die exakte Position informieren.

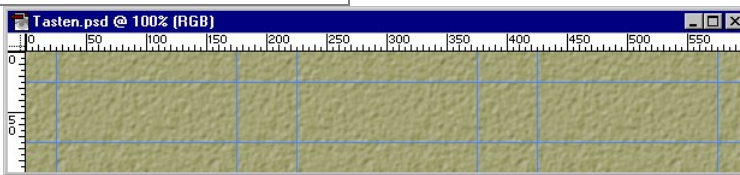


Verschieben der Hilfslinien

Wenn Sie die Hilfslinien nach dem Platzieren verschieben wollen, können Sie zum Beispiel das Bewegen-Werkzeug auswählen – Sie erreichen es am schnellsten über die **[V]**-Taste. Ist dieses Werkzeug nicht aktiviert, können Sie auch die **[Strg]**-Taste drücken. Sobald Sie sich einer Hilfslinie nähern, erkennen Sie am Maussymbol, daß die Hilfslinie verschoben werden kann.

Mit Hilfe des Lineals haben wir die Fläche so aufgeteilt, daß drei Schaltflächen nebeneinander Platz finden.

Die Felder sind jeweils 150 Pixel breit und 50 Pixel hoch. Der Abstand zwischen den Feldern beträgt jeweils 50 Pixel. Die fertig platzierten Hilfslinien sehen Sie in der nachfolgenden Abbildung.

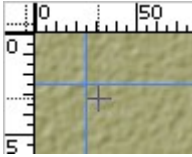


Die platzierten Hilfslinien

Hilfslinien verwenden

Nun wollen wir die Hilfslinien verwenden, um drei gleichgroße Auswahlbereiche zu erstellen.

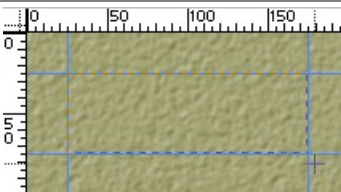
- 1** Rufen Sie aus der Werkzeugpalette das Rechteckauswahl-Werkzeug auf.
- 2** Klicken Sie knapp neben den ersten Eckpunkt der Schaltfläche. Sie sehen dies im folgenden Bild. Nach dem Klicken halten Sie die Maustaste gedrückt.



Keine Hilfslinienfunktion

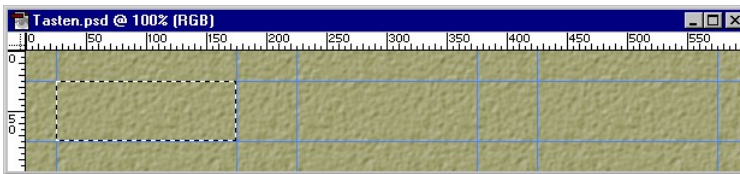
Falls bei Ihnen die Hilfslinien nicht magnetisch wirken, haben Sie wahrscheinlich die Funktion *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten* deaktiviert.

- 2** Ziehen Sie in der Größe der Schaltfläche ein Auswahlrechteck auf. Sie werden merken, daß dies genau auf der Hilfslinie platziert wird.



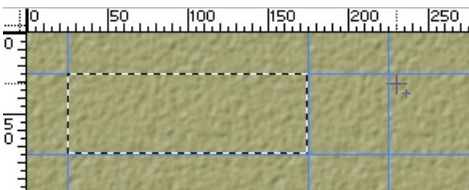
Aufziehen des Auswahlrechtecks

Das erste fertige Auswahlrechteck sehen Sie nachfolgend:



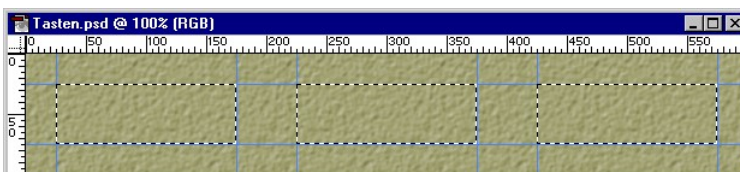
Das erste Auswahlrechteck

- 3** Um das nächste Auswahlrechteck platzieren zu können, müssen Sie zusätzlich die **Umschalt**-Taste drücken. Damit bleibt der erste Auswahlbereich erhalten.



Platzieren des zweiten Auswahlbereichs

- 4** Auf dieselbe Art muß nun noch der Auswahlbereich für die dritte Schaltfläche platziert werden, so daß sich das folgende Gesamtbild ergibt. Diese drei Auswahlbereiche sollen nun für die Schaltflächen verwendet werden.



Die fertigen Auswahlbereiche

Schaltflächen aus Auswahlbereichen erstellen

Hilfslinien ausblenden

Da die Hilfslinien und Lineale jetzt nicht mehr benötigt werden, können Sie beide über das *Ansicht*-Menü ausblenden. Nach dem Ausblenden wirken die Hilfslinien aber noch immer magnetisch – sie sind nur nicht mehr zu sehen.

Nun, nachdem der Auswahlbereich fertiggestellt ist, sollten Sie mit der Funktion *Ebene/New/Ebene durch Kopieren* beziehungsweise mit der Tastenkombination **(Strg)+[J]** eine neue Ebene erstellen.

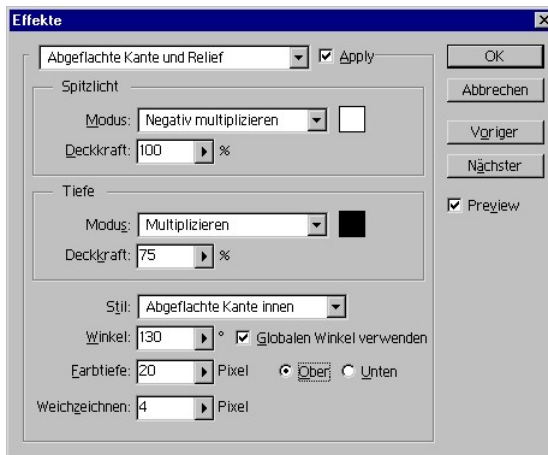


Erstellen der neuen Ebene

Verwendung von Ebeneneffekten

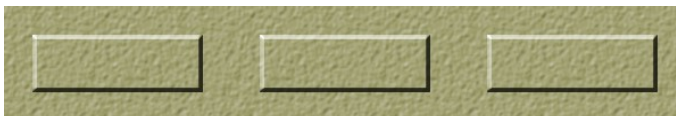
Diese neue Ebene können Sie nun zur Gestaltung der Schaltflächen verwenden. Der einfachste Weg besteht darin, an dieser Ebene Ebeneneffekte auszuprobieren. Sehen wir uns einige Varianten an.

Um eine einfache Schaltfläche zu erstellen, markieren Sie die neue Ebene, und rufen Sie die Funktion *Ebene/Effekte/Abgeflachte Kante und Relief* auf. Dabei können Sie beispielsweise die folgenden Werte verwenden.



Die Werte für den ersten Versuch

Das Ergebnis zeigt recht einfache – hervorstehende – Schaltflächen. Wenn Sie eingedrückte Schaltflächen erhalten wollen, schalten Sie einfach die Option *Unten* ein.



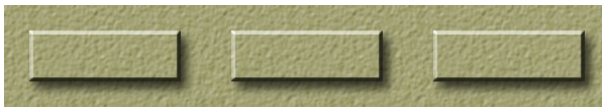
Die erste Schaltflächenvariante

Um schwebende Schaltflächen zu erhalten, können Sie zusätzlich den *Schlagschatten*-Effekt verwenden. Dabei ist es sinnvoll, die Deckkraft relativ gering zu halten, da ansonsten die dunkle Kante der Schaltfläche zu wenig auffällt.



Die Werte des weichen Schattens

Mit den zuvor gezeigten Werten entsteht das folgende erste Endergebnis. Schon ganz hübsch – wir können es aber noch weiter optimieren.



Die „schwebenden“ Schaltflächen (Beispieldatei: \Arbeiten\Tasten.Psd)

Einstellungsebenen zum Aufhellen verwenden

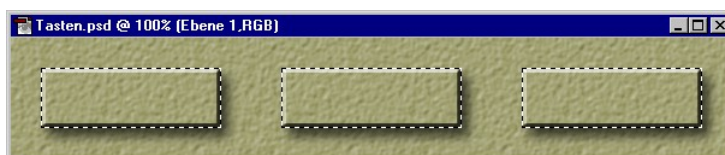
Nachteilig fällt bei unserem ersten Versuch auf, daß sich die Schaltflächen nicht allzusehr vom Untergrund abheben – sie haben ja dieselbe Helligkeit. Deshalb soll nun die Ebene der Schaltflächen aufgehellt werden. Um flexibel zu bleiben, soll dazu eine Einstellungsebene verwendet werden.

Eine Hürde muß dabei noch überwunden werden: Würden Sie die Einstellungsebene nämlich einfach so anwenden, würde neben den Schaltflächen auch der Hintergrund aufgehellt. Das soll natürlich nicht passieren.

Einstellungsebenen maskieren

Damit sich die Einstellungsebenen nur auf einzelne Bildteile auswirken, müssen Sie wie folgt vorgehen:

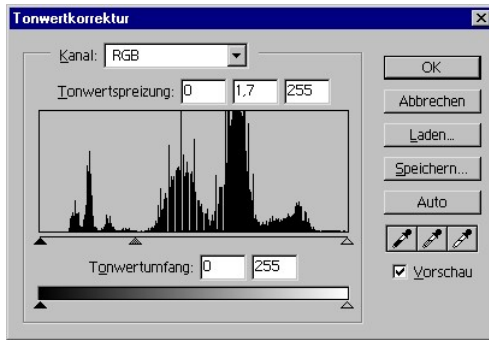
- 1 Klicken Sie die Ebene der Schaltflächen mit gedrückter **[Strg]**-Taste an – damit laden Sie diese Ebene als Auswahlbereich. Sie sehen den ausgewählten Bereich in der folgenden Abbildung.



Die Ebene der Schaltflächen ist ausgewählt

- 2** Rufen Sie nun die Funktion *Neu/Ebene/Einstellungsebene* auf. Wählen Sie die Option *Tonwertkorrektur*.

Zur Aufhellung verstellen wir den Gammawert auf 1,7. Sie können diesen Wert wahlweise über das mittlere der Eingabefelder, oder durch Verschieben des grau gefüllten Dreiecks verändern.



Ändern des Gammawerts

- 3** Sie erkennen schon bei der Vorschau, daß sich die Änderungen nur auf die Schaltflächen – nicht aber auf das Umfeld – auswirken. Ein Blick in das Ebenen-Fenster verrät, warum: Die Einstellungsebene ist maskiert.

Photoshop hat automatisch außerhalb des ausgewählten Bereichs eine schwarze Fläche eingefügt – daher kann die Tonwertänderung dort nicht wirken.



Die maskierte Einstellungsebene

Die Schattenpartien sind von der Tonwertänderung ebenfalls betroffen. Das ist in unserem Fall in Ordnung, da sich die Schattenkante somit besser vom darunterliegenden Schatten trennt.

Wollen Sie das verhindern, können Sie nicht mit einer Einstellungsebene arbeiten – dann müssen Sie die Änderung direkt an der Ebene der Schaltflächen durchführen.

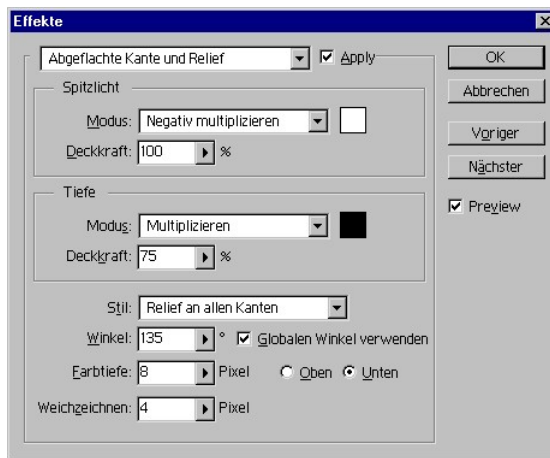


Die aufhellte Schaltfläche (Beispieldatei: \Arbeiten\Tasten1.Psd)

Verschiedene Ebeneneffekte ausprobieren

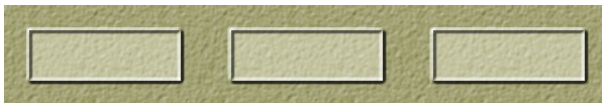
Durch die Verwendung von Ebeneneffekten können Sie sehr schnell und einfach unterschiedliche Varianten ausprobieren.

- 1 Klicken Sie doppelt auf das Effektsymbol der Schaltflächenebene. Daraufhin wird das bekannte Effekt-Dialogfeld geöffnet.
- 2 Wechseln Sie zunächst zum Schlagschatteneffekt, und deaktivieren Sie das *Apply*-Feld – wir benötigen den weichen Schatten für das folgende Beispiel nämlich nicht mehr.
- 3 Wechseln Sie nun zurück zum Effekt *Abgeflachte Kanten und Relief*. Stellen Sie dort im Listenfeld *Stil* die Option *Relief an allen Kanten* ein. Die anderen von uns verwendeten Werte sehen Sie in der nachfolgenden Abbildung.



Die geänderten Werte

Mit diesen Werten entsteht ein ganz anderer Eindruck der Schaltflächen.



Eine andere Variante (Beispieldatei: \Arbeiten\Tasten2.Psd)

Die Schaltflächen beschriften

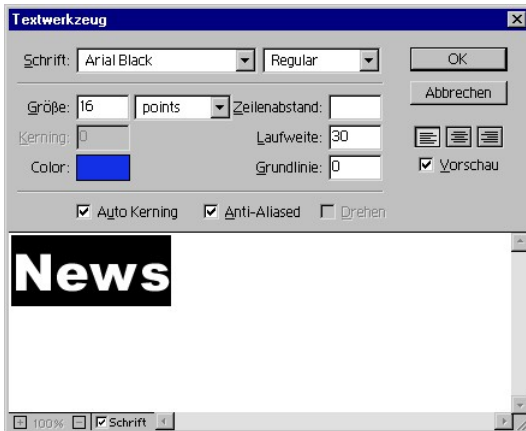
Bei der letzten Variante wollen wir nun die Beschriftung der Schaltflächen einfügen. Sehen wir uns daher die notwendigen Arbeitsschritte genauer an.

Kleine Beschriftungen für Schaltflächen erstellen

Bei kleinen Schriftgrößen sind einige Dinge zu beachten. Feine Schriften können Sie hier nicht verwenden.

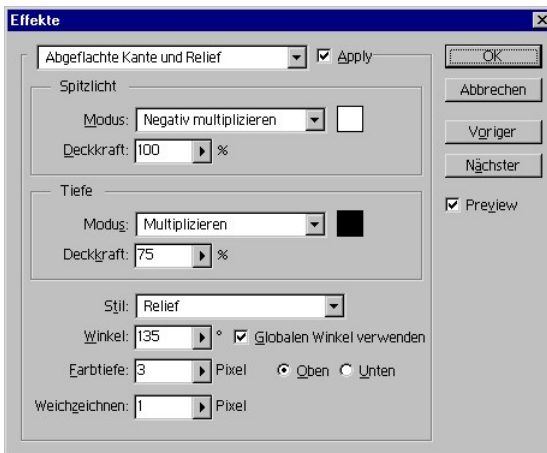
- 1 Wir verwenden die Schrifttype *Arial Black* in einer Größe von 16 points – auch hier hat der Übersetzungsteufel zugeschlagen: Punkt wäre nämlich die korrekte Bezeichnung.

- 2 Damit die Buchstaben nicht so dicht beieinandersitzen, stellen Sie eine Laufweite von 30 ein. So kommen die Ebeneneffekte – die wir später anwenden werden – besser zur Geltung.
- 3 Als Farbe wählen wir einen bläulichen Farbton.



Die Einstellungen des Texts

- 4 Auch bei der Textebene verwenden wir wieder einen Ebeneneffekt. Die Einstellungen sehen Sie nachfolgend. Bei der kleinen Schriftgröße müssen Sie sehr niedrige Werte verwenden, um eine ansprechende Wirkung zu erzielen. So reicht zum Beispiel ein *Weichzeichnen*-Wert von einem Pixel aus.



Die Werte des Ebeneneffekts

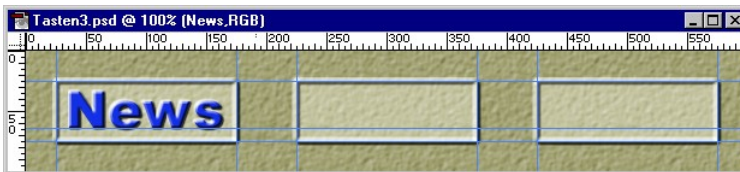
- 5 Achten Sie darauf, daß die Textebene unter der Einstellungsebene plaziert ist, damit sich die Tonwertänderung nur auf die Schaltflächen – nicht aber auf den Text – auswirkt.

Die richtige Anordnung der bisher fertiggestellten Ebenen sehen Sie in der folgenden Abbildung des Ebenen-Fensters.



Die bisherigen Ebenen

- 6 Verschieben Sie nun mit dem Bewegen-Werkzeug den Schriftzug mittig auf die erste Schaltfläche. Dazu verwenden wir eine neue Hilfslinie – Sie müssen also die Hilfslinien über das *Ansicht*-Menü wieder einblenden.

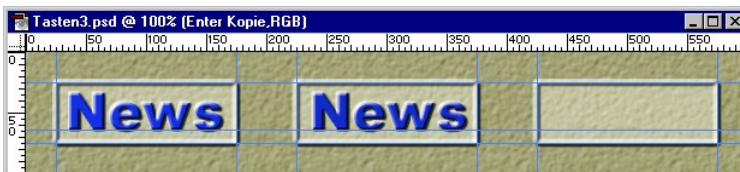


Der erste Schriftzug ist fertig

Textebenen duplizieren

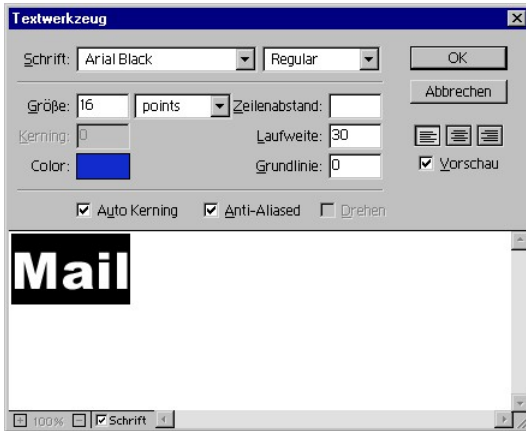
Nachdem die erste Textebene fertiggestellt ist, können Sie es sich leicht machen, und die anderen Schaltflächenbeschriftungen einfach durch Duplikate erzeugen. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte nötig.

- 1 Duplizieren Sie die Textebene indem Sie die Ebene im Ebenen-Fenster auf das Papiersymbol ziehen.
- 2 Verschieben Sie das Duplikat mit dem Bewegen-Werkzeug zur nächsten Schaltfläche. Die exakte Positionierung ist dabei nicht so wichtig – Sie müssen die Position später sowieso noch korrigieren.



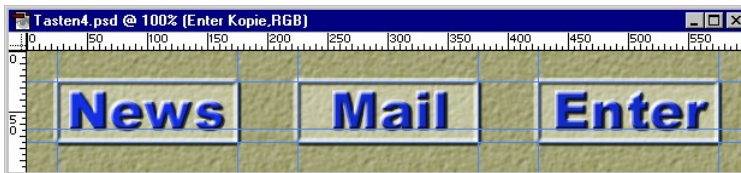
Der duplizierte Schriftzug

- 3 Klicken Sie nun doppelt auf das Textsymbol der zuvor duplizierten Textebene. Damit öffnet sich das bekannte Textdialogfeld.
- 4 Markieren Sie dort den Text – am einfachsten mit einem Doppelklick. Dabei wird nämlich das ganze Wort auf einmal markiert. Nach dem Markieren können Sie den neuen Text eingeben. Der alte Text wird dann gelöscht.



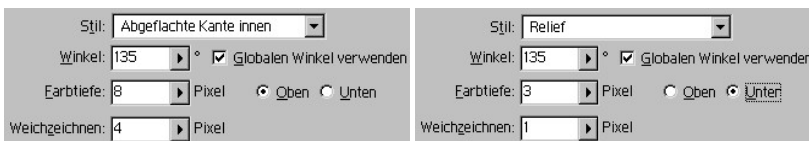
Eingeben des neuen Texts

- 5** Verschieben Sie nun den neuen Schriftzug so, daß er präzise in der Mitte der zweiten Schaltfläche positioniert ist.
- 6** Wiederholen Sie die letzten Arbeitsschritte um den Schriftzug für die dritte Schaltfläche fertigzustellen. Positionieren Sie auch den dritten Schriftzug mittig in der Schaltfläche.



Der dritte fertige Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Tasten3.Psd)

Auch aus diesem Endstadium wollen wir eine weitere Variante erstellen. Einige, wenige Änderungen reichen hier aus, um ein völlig anderes Ergebnis zu erhalten. So ändern wir die Ebeneneffekte von Text und Schaltfläche mit den folgenden Einstellungen. Die neuen Einstellungen der Schaltflächen sehen Sie auf der linken Seite – die des Texts auf der rechten.



Neue Einstellungen für eine weitere Variante

Das Bild, das sich durch die Änderungen ergibt, ist sehr interessant – in die erhabenen Schaltflächen drückt sich der Text ein. Wenn Sie wollen, könnten Sie für die Schaltflächen noch einen weichen Schatten als zusätzlichen Effekt verwenden.



Das nächste Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Tasten4.Psd)

Fotografien für den Einsatz als Schaltfläche bearbeiten

Bilder sagen mehr als Worte – so können Sie sich oft die Beschriftung von Schaltflächen sparen, wenn Sie einfach Bilder verwenden, an denen der Benutzer erkennt, was mit einem Klick auf die Schaltfläche passiert.

Nehmen wir an Sie wollen einen Fotokatalog präsentieren, der thematisch sortiert ist. Die einzelnen Kategorien sollen über Schaltflächen erreichbar sein. Sehen wir uns deshalb an, wie Sie die folgenden drei Fotos als Schaltflächen verwenden können.

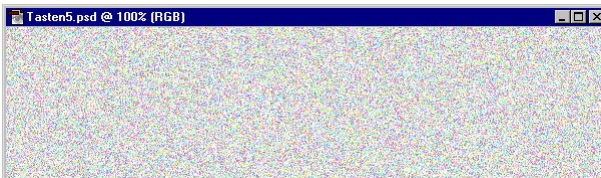


Die drei Fotovorlagen

Einen metallischen Hintergrund erstellen

Als Hintergrund wollen wir wieder eine neue Variante verwenden. Der Untergrund soll dieses Mal einen metallischen Glanz erhalten. Sehen wir uns die Arbeitsschritte an, die dafür notwendig sind:

- 1** Erstellen Sie eine neues, mit Weiß gefülltes Dokument in einer Größe von 600 Pixeln Breite und 150 Pixeln Höhe. Das Verfahren kennen Sie ja bereits.
- 2** Wenden Sie den Filter *Störungsfilter/Störungen hinzufügen* an. Stellen Sie in dem Dialogfeld eine *Menge* von 150 ein. Außerdem haben wir die Option *Gleichmäßig* verwendet.



Das Dokument ist mit Punkten gefüllt

- 3** Rufen Sie nun den Weichzeichnungsfilter *Bewegungsunschärfe* auf.



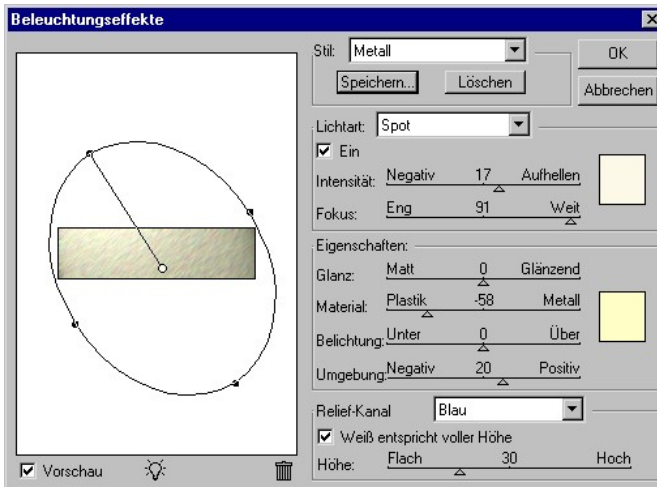
Einstellen der Bewegungsunschärfe

Mit den gezeigten Werten werden die Punkte soweit verzogen, daß längere Linien entstehen. Das Muster, das sich dadurch ergibt, kann für eine interessante Struktur verwendet werden.



Die verzogenen Punkte

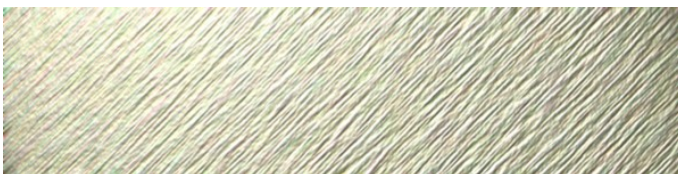
- 4** Rufen Sie den Rendering-Filter *Beleuchtungseffekte* auf. Dabei verwenden wir die folgenden Werte. Diese Werte finden Sie auch auf der Buch-CD – und zwar unter *\Beleucht\Metall*.



Die verwendeten Beleuchtungseffekte

Durch die Option *Relief-Kanal* entsteht die plastische Wirkung. Welchen Kanal Sie dabei verwenden ist ziemlich egal. Die Stärke der Prägung steuern Sie mit dem Regler *Höhe*. Wir haben hier einen relativ schwachen Wert von 30 gewählt.

Die metallische Wirkung wird zusätzlich durch die verwendeten Farben verstärkt, die für die Lampe und das Umgebungslicht verwendet werden. Mit einem Klick auf die Farbfelder können Sie im Farbwähler die passende Farbe auswählen – wir haben schwache gelbliche Töne gewählt.



Der metallene Hintergrund (Beispieldatei: \Vorlagen\Tasten5a.Psd)

Die Größen der Fotos anpassen

Nun, da der Hintergrund fertig ist, können wir uns den Fotos widmen. Wenn Sie unsere Beispiele verwenden, haben Sie es leicht: Die Bilder *Pferd.Tif*, *Katze.Tif* und *Hahn.Tif*, die Sie im Verzeichnis *Vorlagen* finden, haben bereits alle dieselbe Größe – Sie sehen die Werte im Dialogfeld *Bild/Bildgröße*.

Falls Sie andere Bilder verwenden, können Sie die Bildgrößen über dieses Dialogfeld anpassen. Achten Sie dabei darauf, daß die Option *Bild Neuberechnen mit* aktiviert ist – so, wie Sie es nachfolgend sehen.



Anpassen der Bildgrößen

Bilder per Drag & Drop importieren

Nun sollen die drei Bilder in das Hintergrunddokument übertragen werden. Am einfachsten geht das in Photoshop per Drag & Drop – sehen wir uns an, wie es funktioniert.

- 1** Achten Sie darauf, das neben dem Hintergrunddokument auch die drei Fotos geöffnet sind.
- 2** Rufen Sie das *Bewegen*-Werkzeug auf – am besten mit der $\boxed{V}$ -Taste.
- 3** Klicken Sie in das Bild, das Sie importieren wollen, und halten Sie die Maustaste gedrückt.



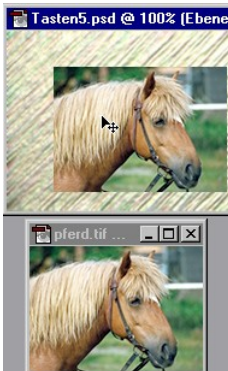
Ein Bild soll importiert werden

- 4** Ziehen Sie den Mauszeiger nun in das Hintergrundbild. Sie erkennen dann ein Plussymbol neben dem Mauszeiger – dies zeigt an, daß dort eine Kopie abgelegt wird.



Verschieben des Bilds in ein anderes Dokument

- 5** Wenn Sie dann die Maustaste loslassen, wird dort eine Kopie abgelegt, die Sie durch erneutes Anklicken verschieben können.



Das eingefügte Duplikat

- 6** Wiederholen Sie diese Schritte mit den beiden anderen Bildern. Für jedes Bild, das Sie einfügen, erstellt Photoshop automatisch eine neue Ebene. Sie sehen nachfolgend, daß nach dem Import neben dem Hintergrund drei weitere Ebenen vorhanden sind – für jedes Bild eine.



Die neu eingefügten Ebenen

Ebenen zueinander ausrichten

Nachdem die drei Ebenen importiert sind, müssen sie noch so zueinander ausgerichtet werden, daß sie gleichmäßig verteilt sind – bisher wurden sie ja nur per Augenmaß an die richtige Stelle geschoben.



Die Ausgangssituation

- 1 Dazu müssen Sie zuerst die Ebenen miteinander verknüpfen. Klicken Sie auf das Feld vor dem Ebenenvorschaubild, so daß ein Kettensymbol sichtbar wird. Sie sehen das nachfolgend. Markieren Sie dann die Hintergrundebene.

Ausrichtung zur aktiven Ebene

Wenn Sie in Photoshop Ebenen zueinander ausrichten, erfolgt die Ausrichtung immer zur markierten Ebene.



- 2 Rufen Sie nun die Funktion *Ebene/Verknüpfte ausrichten/Vertikale Mitte* auf. Damit werden die verknüpften Ebenen in der Höhe mittig zueinander ausgerichtet.



Ausrichten der Ebenen

Sie sehen die korrekte Ausrichtung in der Höhe im nächsten Bild – alle drei Bilder sitzen nun auf einer Höhe und in der Mitte des Hintergrunds.



Die Ebenen sind in der Höhe ausgerichtet

- 3** Heben Sie nun die Verknüpfung für den Hintergrund auf – für den nächsten Schritt dürfen nur noch die drei Bildebenen miteinander verknüpft sein. Um die Verknüpfung aufzuheben, reicht ein Klick auf das Kettensymbol aus.



Der Hintergrund ist nicht mehr verknüpft

- 4** Als nächstes sollen die drei Bilder so aufgeteilt werden, daß der Abstand zwischen den Bildern exakt derselbe ist – auch dafür stellt Photoshop eine entsprechende Funktion bereit. Rufen Sie dazu die Funktion *Ebene/Verbundene verteilen/Horizontale Mitte* auf.



Gleichmäßige Abstände herstellen

Bei unserem Bild fällt der Unterschied nicht so gravierend auf – wir hatten das mittlere Bild schon beim Verschieben ziemlich genau in der Mitte platziert.

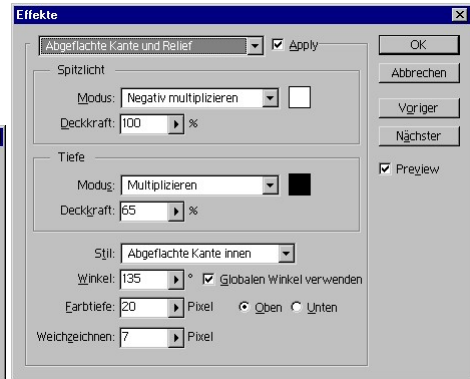


Die ausgerichteten Ebenen

Aus Bildern werden Schaltflächen

Um nun aus den korrekt positionierten Bildern Schaltflächen zu machen, können Sie am einfachsten wieder auf die Ebeneneffekte zurückgreifen. Das ist wirkungsvoll und geht schnell. Auf die großartigen Tricks der vorherigen Photoshop-Versionen können Sie dank dieser Neuerung verzichten. Das Verfahren kennen Sie ja bereits aus dem Schriftenkapitel – es ist hier identisch.

Wir verwenden bei der Funktion *Abgeflachte Kante und Relief* die *Stil-Option Abgeflachte Kante innen*. Zusätzlich sorgt ein weicher Schatten für die nötige Plastizität. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie in den folgenden Bildern.



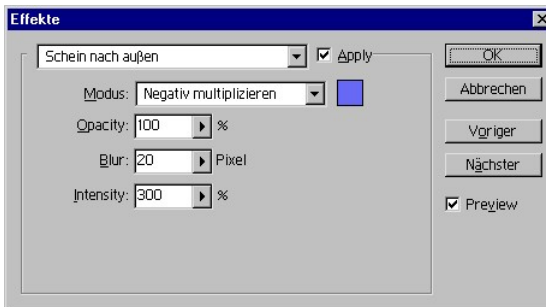
Die Werte für die Schaltflächen

Damit ergibt sich das folgende Ergebnis:



Das erste Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Tasten5.Psd)

Eine weitere Variante wollen wir Ihnen noch zeigen: Wenn der Benutzer eine der Schaltflächen anklickt, könnten Sie diese zur Hervorhebung besonders kennzeichnen. Eine mögliche Idee wäre dafür der Ebeneneffekt *Schein nach außen*, den wir mit den folgenden Werten ausprobiert haben:



Der Effekt *Schein nach außen*

Durch diesen Effekt „leuchtet“ die mittlere Schaltfläche, an der wir den Effekt angewendet haben.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Tasten5a.Psd)

4. Zum Greifen nah – Interessante Techniken für mehr Plastizität

In diesem Kapitel wollen wir noch etwas weiter gehen und uns der Gestaltung recht komplexer Elemente widmen. Dabei legen wir in diesem Kapitel besonders viel Wert auf Plastizität.

Diesmal wollen wir versuchen, die Ebeneneffekte nur selten einzusetzen – ganz werden wir aber um sie nicht herumkommen.

Außerdem wollen wir dieses Mal bei den Formen nicht nur ein einfaches Rechteck einsetzen – was in Photoshop allerdings nicht besonders leicht ist. Sie werden aber alle notwendigen Arbeitsschritte kennenlernen, damit die Arbeit so einfach wie irgend möglich wird.

Entwickeln von Registerkartenreitern

Registerkarten kommen bei Programmen immer öfter zum Einsatz, um die vielfältigen Funktionen übersichtlich zu gliedern. Ob – wie nachfolgend zu sehen – in einem Textbearbeitungsprogramm oder bei Multimediaanwendungen: Diese Gliederungsmethode wird immer beliebter.



Registerkarten in einem Textbearbeitungsprogramm

Diese Registerkarten lassen sich natürlich auch grafisch ansprechender gestalten, um sie zum Beispiel für die Gliederung einer Webseite einzusetzen. Sehen wir uns an, wie es funktioniert.

Die vorbereitenden Arbeiten

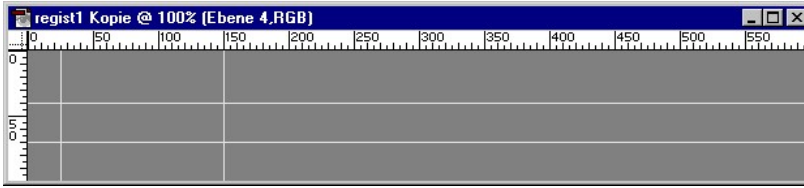
Als erstes benötigen wir natürlich ein neues Dokument – es soll wieder 600 Pixel breit und 100 Pixel hoch sein. Dieses Dokument wird mit der Funktion *Bearbeiten/Fläche füllen* und der Option *50 % Grau* gefüllt.

Automatisches Einblenden

Falls die Hilfslinien ausgeblendet waren, werden sie automatisch wieder sichtbar, wenn Sie eine neue Hilfslinie aus einem der Lineale herausziehen.

Außerdem ist es bei diesen Arbeiten wichtig, das Lineal mit *Ansicht/Lineale einblenden* oder der Tastenkombination **(Strg)+(R)** einzublenden. Auch die Hilfslinien sollten eingeblendet sein.

Wir platzieren zunächst zwei vertikale und eine horizontale Hilfslinie, die Sie nachfolgend sehen.



Die ersten Vorbereitungen

Als Maßeinheit für die Lineale haben wir über die Voreinstellungen wieder Pixel gewählt – so kann man sich am besten orientieren.

Konstruieren der Registerkartengrundform

Die schwierigste Aufgabe müssen wir gleich im ersten Arbeitsschritt lösen – die Registerkarte soll nämlich geformt werden. Da Photoshop kein Konstruktionsprogramm ist, ist diese Aufgabe nicht ganz einfach.

Alternativ könnten Sie die Form auch aus einem Vektorgrafikprogramm – wie etwa dem Adobe Illustrator oder CorelDRAW – importieren. Wir wollen aber mit den Photoshop-Funktionen auskommen.

Unregelmäßige Formen mit Auswahlwerkzeugen konstruieren

Zur Modellierung der Form können die verschiedenen Auswahlwerkzeuge verwendet werden – ein anderes Verfahren lernen Sie später in diesem Kapitel noch kennen.

- 1** Markieren Sie in der Werkzeugpalette das Polygon-Lasso. Die Verwendung dieses Werkzeugs kennen Sie ja bereits aus Kapitel 1.

Bevor Sie nun mit dem Setzen der Punkte beginnen, müssen Sie den Hintergrund ausblenden. Da nur Ebenen ausgeblendet werden können, muß der Hintergrund zunächst in eine Ebene umgewandelt werden.

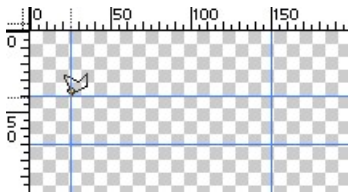
- 2** Klicken Sie dazu doppelt auf den Eintrag des Hintergrunds im Ebenen-Fenster. Im folgenden Dialogfeld können Sie den Namen der neuen Ebene vorgeben.



Umwandeln des Hintergrunds in eine Ebene

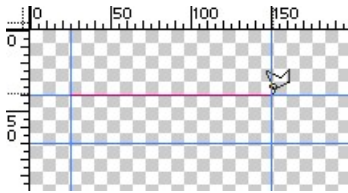
Nach dem Umwandeln kann die Ebene – wie gewohnt – mit einem Klick auf das Augensymbol ausgeblendet werden. Die Ebene muß ausgeblendet werden, da ansonsten der Mauszeiger nicht zu sehen ist – er ist nämlich ebenfalls 50 % Grau, wie der Hintergrund.

- 1** Klicken Sie nun auf den Punkt, an dem die Form beginnen soll. Sie sehen diesen Punkt im nächsten Bild.



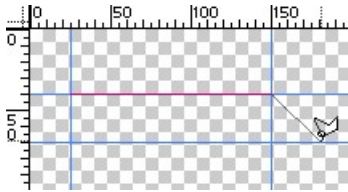
Setzen des ersten Punkts

- 2** Wenn Sie den zweiten Punkt waagerecht daneben setzen, können Sie zusätzlich die **Umschalt**-Taste drücken – dann können Sie sicher sein, daß eine exakt waagerechte Linie entsteht.



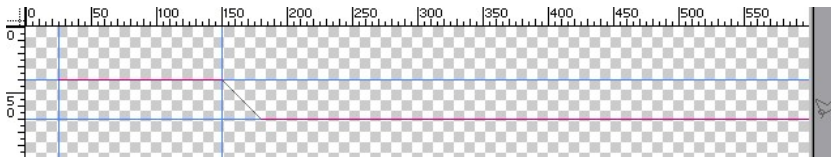
Plazieren des zweiten Punkts

- 3** Auch beim dritten Punkt sollten Sie zusätzlich die **Umschalt**-Taste drücken. Wenn Sie nämlich den Mauszeiger nach rechts unten ziehen, entsteht so ein präziser 45 Grad-Winkel.



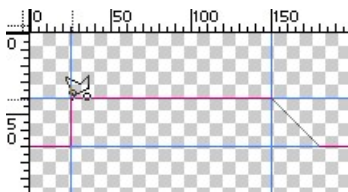
Eine 45 Grad-Schräge

- 4** Der nächste Punkt soll am Rand des Bilds sitzen. Sie können aber ruhig neben das Bild klicken – den Rand werden Sie nämlich nicht genau treffen können.



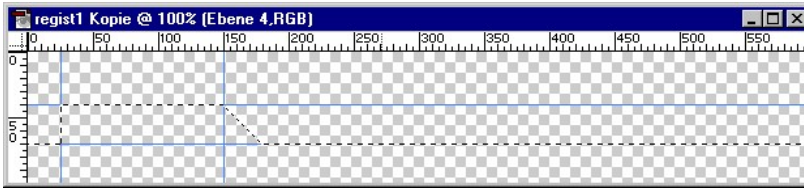
Auch Punkte außerhalb des Bilds sind möglich

- 5** Umfahren Sie nun das Bild an der Unterkante, bis Sie wieder am Anfangspunkt angekommen sind – so wie Sie es nachfolgend sehen.



Schließen der Form

Die vorläufige fertige Form sehen Sie im nächsten Bild.



Der fertige Zwischenschritt

Auswahlbereiche kombinieren

Das Zwischenergebnis soll nun verfeinert werden. Dazu muß zunächst der fertige Auswahlbereich gespeichert werden.

Wechseln Sie dazu zum *Kanäle*-Fenster und klicken Sie auf das zweite Symbol in der Fußleiste. Den gespeicherten Auswahlbereich sehen Sie dann am Ende der Einträge.

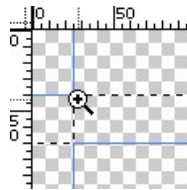


Der gespeicherte Auswahlbereich

Um bei den nächsten Schritten genau arbeiten zu können, muß zunächst die Darstellungsgröße verändert werden. Klicken Sie dazu auf das Lupensymbol in der Werkzeugpalette. Klicken Sie dann einmal in das Bild – damit wechselt Photoshop schrittweise zur nächsten Darstellungsgröße – in unserem Fall von 100 auf 200 Prozent.

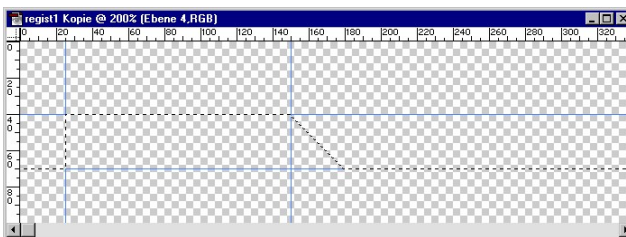
Vergrößerung um das Zentrum

Die Stelle, an der Sie mit dem Lupen-Mauszeiger klicken, bildet das Zentrum der vergrößerten Darstellung – sofern Sie sich nicht am Rand des Bilds befinden, so wie es bei uns der Fall ist.



Vergrößern der Darstellungsgröße

Bei der vergrößerten Ansicht ist auch die Linealaufteilung besser zu erkennen.

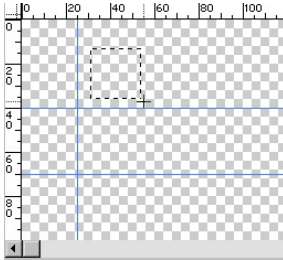


Die vergrößerte Darstellungsgröße

Auswahlbereiche verändern

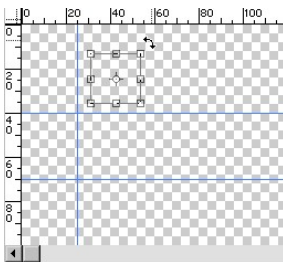
Nun soll noch die linke, obere Ecke der Registerkarte abgeschrägt werden – dadurch wird die Form etwas aufgelockert. Dies könnten Sie zwar auch gleich beim Einsatz des Polygon-Lassos einbauen – wir wollen Ihnen aber einen anderen Weg zeigen.

- 1 Rufen Sie das Auswahlrechteck aus der Werkzeugpalette auf. Ziehen Sie ein Quadrat auf. Das erreichen Sie, indem Sie beim Aufziehen die **[Umschalt]**-Taste gedrückt halten. Die Größe ist dabei nicht allzu wichtig – ein ungefähres Beispiel sehen Sie nachfolgend:



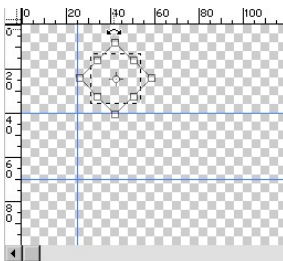
Aufziehen eines Quadrats

- 2 Rufen Sie die Funktion *Auswahl/Auswahl verändern* auf. Nach dem Aufruf sehen Sie, daß die Auswahl von einem Rahmen umgeben ist, der acht Markierungspunkte zeigt. Mit diesen Punkten können Sie den Auswahlbereich verändern. Halten Sie den Mauszeiger knapp neben einen Eckmarkierungspunkt, sehen Sie ein Rotationsymbol.



An den Eckpunkten kann der Auswahlbereich gedreht werden

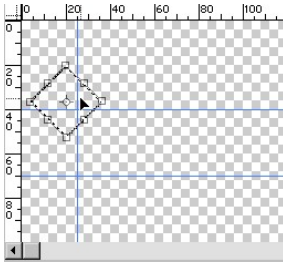
- 3 Klicken Sie dann auf den Markierungspunkt, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Der Auswahlbereich kann nun gedreht werden. Unser Auswahlbereich soll um 45 Grad gedreht werden. Das erreichen Sie, wenn Sie beim Drehen die **[Umschalt]**-Taste gedrückt halten.



Der gedrehte Auswahlbereich

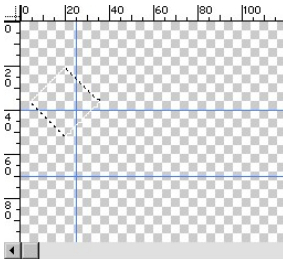
- 4** Anschließend muß der Auswahlbereich zur linken Ecke der Registerkarte geschoben werden. Klicken Sie dazu innerhalb des Auswahlbereichs und halten Sie die Maustaste gedrückt. Der Auswahlbereich läßt sich dann verschieben.

Plazieren Sie das Quadrat knapp über die linke Ecke der Registerkarte. Das Quadrat dient später dazu, ein kleines Stück der Registerkarte „abzuschneiden“. Unseren Stand sehen Sie nachfolgend.



Verschieben des Auswahlbereichs

- 5** Um die Änderungen endgültig zuzuweisen, müssen Sie innerhalb des Markierungsrahmens doppelt klicken, oder die **[Return]**-Taste drücken. Danach sieht die Auswahl wieder „normal“ aus – der Markierungsrahmen ist wieder verschwunden.



Der geänderte Auswahlbereich

- 6** Speichern Sie auch diesen Auswahlbereich mit einem Klick auf das zweite Symbol im **Kanäle**-Fenster. Dort sollten Sie nun die beiden gespeicherten Auswahlbereiche sehen.



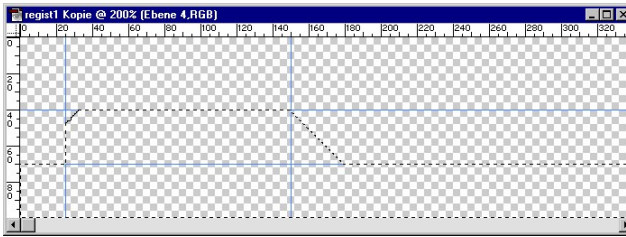
Die zwei Auswahlbereiche sind gespeichert

- 7** Nun soll aus den beiden gespeicherten Auswahlbereichen einer werden. Das geht recht einfach: Klicken Sie zunächst im **Kanäle**-Fenster auf die Registerkartenauswahl

– dabei müssen Sie aber die **[Strg]**-Taste drücken. Damit wird nämlich dieser Kanal als Auswahl geladen.

- 8** Klicken Sie danach auf den zweiten Auswahlkanal. Wenn Sie dabei zusätzlich die **[Strg]**- und die **[Alt]**-Taste gedrückt halten, wird der Bereich von der bestehenden Auswahl abgezogen – Sie erkennen dies an dem Minussymbol neben dem Mauszeiger.

Damit entsteht der folgende neue Auswahlbereich.



Der fertige Auswahlbereich

Ansichtsgröße zurücksetzen

Die Darstellung muß für die nächsten Schritte nicht mehr vergrößert sein. Am schnellsten können Sie diese mit einem Doppelklick auf das Lupensymbol zurücksetzen. Danach wird das Dokument wieder in der Darstellungsgröße 100 % angezeigt.

Erstellen Sie abschließend eine neue Ebene, die wir zum Füllen der Registerkarte benötigen.

Klicken Sie dazu einfach auf das Papiersymbol im Ebenen-Fenster.

Mit Verläufen arbeiten

Die Registerkarte soll nun – ebenso wie der Hintergrund – mit einem Verlauf gefüllt werden. Photoshop bietet in einem Flyout-Menü verschiedene Verlaufsformen an – zum Beispiel in Kreisform oder als geraden Verlauf.

Wir verwenden in unserem Fall den linearen Verlauf, dessen Symbol Sie in der Überschrift abgebildet sehen.

In den Werkzeugoptionen können Sie im Listenfeld *Verlauf* auswählen, welche Farbkombinationen ineinander überblendet werden sollen. Stellen Sie hier die Option *Vorder- zu Hintergrundfarbe* ein.

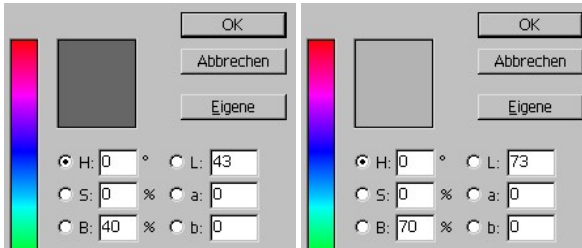


Die Verlaufswerkzeug-Optionen

Als nächstes müssen nun die Vorder- und Hintergrundfarben auf die gewünschten Farbtöne umgestellt werden.

Wir wählen für Vorder- und Hintergrundfarbe neutralgraue Töne in verschiedenen Helligkeitsstufen. Am leichtesten lassen sich diese nuancierten Abstufungen über die Eingabefelder im Farbwähler-Dialogfeld einstellen.

In den HSB-Feldern können Sie über das Feld B – für Brightness – die Helligkeit verändern. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend.



Die Werte für die Vorder- (links) und Hintergrundfarbe

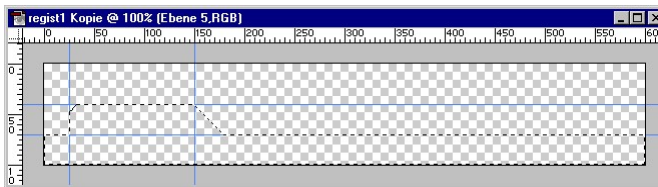
Nach dem Bestätigen sollten die Farbfelder der Werkzeugpalette wie folgt eingestellt sein:



Die eingestellten Farben

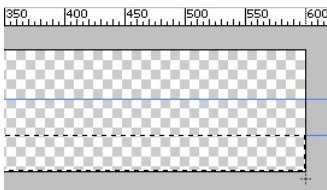
Einen Verlauf plazieren

Sehen wir uns nun an, wie das Verlaufswerkzeug verwendet wird. Um den Verlauf am Rand gut plazieren zu können, sollten Sie zunächst das Fenster des Dokuments etwas größer ziehen.



Vergrößern des Fensters

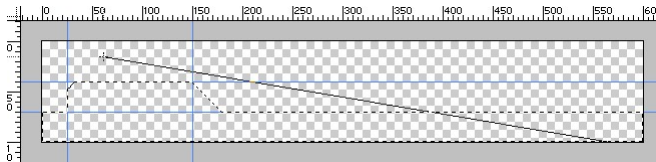
- 1 Klicken Sie zuerst an den unteren, rechten Rand des Bilds. Dort wo Sie zuerst klicken, wird die Farbe, die Sie für die Vordergrundfarbe eingestellt haben, verwendet – also der dunkle Farbton. Achten Sie darauf, daß Sie dabei die neue, leere Ebene im Ebenen-Fenster markiert haben.



Ansatz des Verlaufs

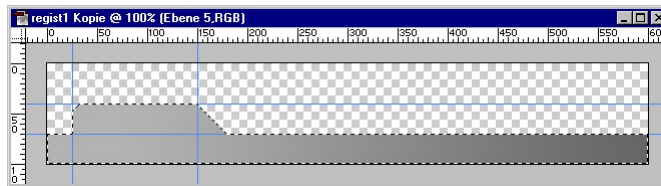
- 2** Halten Sie nach dem Festlegen des Startpunkts die Maustaste gedrückt. Wenn Sie dann die Maus verziehen, erscheint eine Linie, an der Sie die Richtung des Verlaufs erkennen. Ziehen Sie den Mauszeiger nach links oben, so daß sich ein schräger Verlauf ergibt.

Dort, wo Sie die Maustaste loslassen, wird die Hintergrundfarbe verwendet.



Setzen des Endpunkts

Den fertigen Verlauf sehen Sie in der nächsten Abbildung.



Der fertige Verlauf

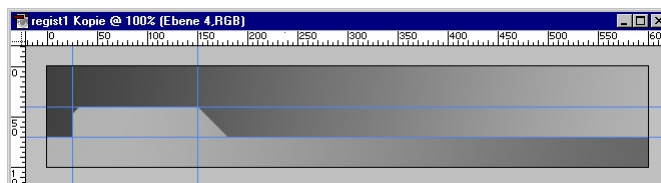
Auswahlbereich beachten

Bedenken Sie, daß sich alle Arbeiten immer nur auf den ausgewählten Bereich auswirken.

- 3** Heben Sie nun mit *Auswahl/Auswahl aufheben* oder der Tastenkombination **(Strg)+[D]** den Auswahlbereich auf – wir wollen jetzt nämlich den Hintergrund ebenfalls mit einem Verlauf füllen.

Damit sich der Verlauf auf die gesamte Hintergrundebene auswirkt, darf der Auswahlbereich nicht mehr vorhanden sein.

- 4** Markieren Sie nun die Hintergrundebene – sie wird dann automatisch wieder eingeblendet.
- 5** Stellen Sie eine dunklere Vordergrundfarbe ein. Klicken Sie dafür auf das Farbfeld der Vordergrundfarbe in der Werkzeugpalette und stellen Sie im Farbwählerfeld *Brightness* den Wert 25 ein.
- 6** Ziehen Sie nun wieder einen Verlauf auf – dieses Mal allerdings von oben links nach unten rechts. So entsteht ein gegenläufiger Verlauf, wie Sie es in der nächsten Abbildung sehen.

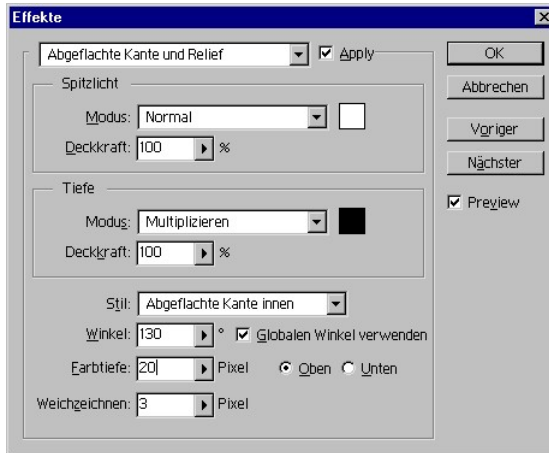


Der Hintergrund ist ebenfalls mit einem Verlauf gefüllt

Die Hilfslinien und Lineale können Sie nun wieder über das *Ansicht*-Menü ausblenden – wir benötigen sie für die folgenden Arbeitsschritte nicht mehr. Jetzt geht es an die gestaltenden Arbeiten.

Gestaltungsarbeiten für mehrere Registerkartenreiter

So ganz kommen wir um die Ebeneneffekte nicht herum – das hatten wir ja schon angekündigt. So verwenden wir für die Registerkarten-Ebene die nachfolgend gezeigten Einstellungen.



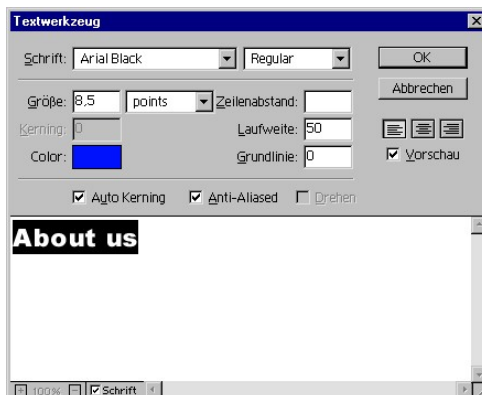
Die Einstellungen für die Registerkarte

Damit entsteht der folgende Zwischenschritt:



Die plastische Registerkarte

Als nächstes benötigen Sie die Beschriftung der Registerkarte. Dabei werden die folgenden Einstellungen verwendet – beachten Sie den Wert für die Laufweite, mit dem Sie den Abstand zwischen den Buchstaben steuern.



Die Beschriftung der Registerkarte

Das Ergebnis versehen wir wieder mit einem Ebeneneffekt – wobei Sie hier sehr niedrige Werte eingeben müssen, da der Text sehr klein ist. Wir verwenden als Stil das *Relief* mit der Option *Unten*. Im Feld *Farbtiefe* geben wir den Wert 1, im *Weichzeichnen*-Feld den Wert 0 ein. Als *Winkel* wird 130 Grad eingestellt. Damit das Spitzlicht kräftig wirkt erhöhen Sie die *Deckkraft* auf 100 Prozent.



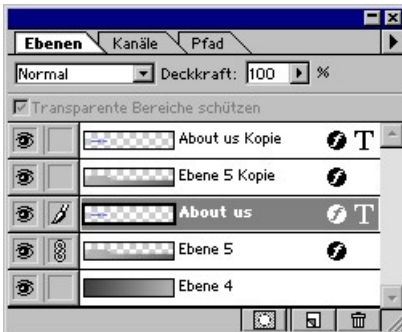
Die erste, fertige Registerkarte

Duplizieren der einzelnen Ebenen

Nachdem Sie den Schriftzug mittig auf der Registerkarte platziert haben, sollen nun die weiteren Registerkarten erstellt werden. Dazu benötigen Sie Duplikate beider Ebenen.

Duplizieren Sie also die Ebenen der Registerkarte und der Beschriftung durch Ziehen auf das Papiersymbol. Anschließend müssen die beiden Ebenen in der Hierarchie so verschoben werden, daß sie über den Originalen liegen – Sie sehen dies im folgenden Ebenen-Fenster.

Verbinden Sie dann jeweils die Registerkartenebene mit der dazugehörenden Beschriftung und markieren Sie dann die tieferliegende Ebene – so, wie Sie es nachfolgend sehen.



Die duplizierten Ebenen

Ebenen mit Tasten präzise verschieben

Im Bild sehen Sie zunächst keinen Unterschied – die Ebenen liegen ja zur Zeit direkt übereinander.

- 1 Am einfachsten können Sie die Ebenen verschieben, indem Sie die -Taste verwenden. Mit jedem Tastendruck wird die Ebene um einen Pixel nach rechts geschoben.
- 2 Damit es schneller geht, können Sie dabei auch die **Umschalt**-Taste gedrückt halten – dann verschieben Sie die Ebene um jeweils 10 Pixel.

Auf die beschriebene Art verschieben wir die Ebenen um 138 Pixel nach rechts. Da die Ebenen verbunden sind, werden beide auf einmal verschoben.



Die verschobenen Ebenen

Deaktivierte Registerkarten erstellen

Die verschobenen Ebenen bilden die erste deaktivierte Registerkarte, die sich unter der anderen Registerkarte befindet.

Dort können Sie nun mit einem Doppelklick auf das Textsymbol im Ebenen-Fenster den Beschriftungstext ändern.

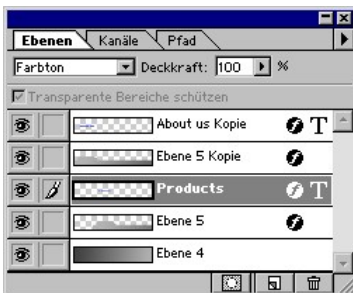
Um die deaktivierte Registerkarte zusätzlich zu kennzeichnen können Sie zum Beispiel eine andere – dünnere – Schrifttype verwenden. So haben wir die normale *Arial* verwendet – bei der aktiven Registerkarte ist es dagegen die *Arial Black*, die deutlich kräftiger ist.



Ändern des Beschriftungstexts

Zusätzlich soll die deaktive Registerkarte entfärbt werden – Sie kennen doch sicherlich bei Windows-Programmen auch die abgegrauten Menüeinträge. Dazu könnten Sie zum Beispiel die Farbe des Texts ändern – es geht aber auch leichter.

Stellen Sie einfach bei der Textebene den Überblendungsmodus *Farbton* ein. Dadurch verschwindet in unserem Fall die Farbe.



Ändern des Überblendungsmodus

Durch diese Änderung wird die Beschriftung sehr stark zurückgedrängt – und bleibt durch den verwendeten Ebeneneffekt dennoch lesbar.



Die unauffällige Beschriftung einer deaktivierten Registerkarte

Die letzten Arbeitsschritte können Sie nun wiederholen, um weitere Registerkarten einzufügen.



Die nächste Registerkarte

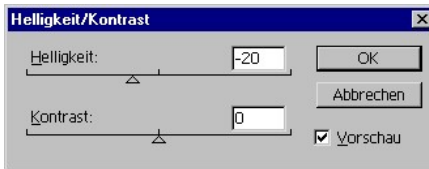
Es ist kein Zufall, daß die letzte Registerkarte genau paßt – wir hatten die Breite der ersten Registerkarte zuvor entsprechend ausgerechnet. Damit ist das geplante Endergebnis erreicht.



Das erste Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Regist1.Psd)

Mehr Tiefe durch dunklere Farben

Eine Variante wollen wir Ihnen aber noch vorstellen. Markieren Sie dazu zunächst die zweite Registerkartenebene und rufen Sie die Funktion *Bild/Einstellen/Helligkeit/Kontrast* auf. Stellen Sie im Feld *Helligkeit* einen negativen Wert ein – zum Beispiel -20. Damit wird die Ebene abgedunkelt.



Abdunkeln der Ebene

Wiederholen Sie diesen Schritt mit der nächsten Ebene, und verwenden Sie dort einen *Helligkeit*-Wert von -40. Die letzte Registerkarte sollte danach um den Wert -60 abgedunkelt werden.

Damit entsteht eine räumlichere Wirkung, wie Sie am abschließenden Bild erkennen können:



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Regist1a.Psd)

Dieses Ergebnis könnten Sie nun auf Ihrer Webseite verwenden. Um die anderen Registerkarten zur aktiven Registerkarte zu machen, müßten Sie allerdings den waagerechten unteren Teil abtrennen – zum Beispiel mit der Funktion *Ebene/Neue/Ebene durch Ausschneiden*.

Ein interessantes Steuerpult

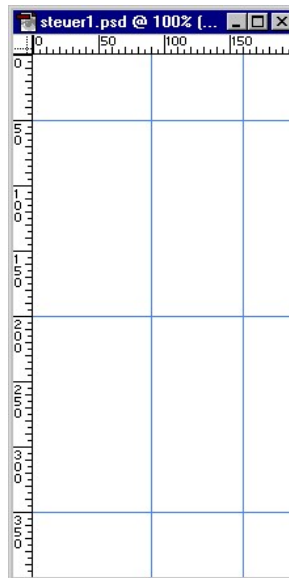
Als nächstes wollen wir ein weiteres komplexes Bedienelement konstruieren – diesmal allerdings mit ganz anderen Hilfsmitteln: Den Pfaden. Mit den Auswahlwerkzeugen können Sie nämlich nur regelmäßige Grundformen – wie Rechtecke oder Ellipsen – erzeugen. Bei komplizierten Formen kommen Sie mit diesen Werkzeugen nicht weiter.

Zuerst benötigen wir natürlich wieder ein neues Dokument, das 200 Pixel breit und 400 Pixel hoch sein soll. Es soll ein Bedienelement entstehen, das auf der linken Seite einer Arbeitsoberfläche platziert werden kann.

In dem weiß gefüllten Dokument werden nun wieder einige Hilfslinien platziert – die Anordnung sehen Sie im folgenden Bild.

Wundersame Hilfslinien?

Die von vornherein feststehenden Hilfslinien entstehen natürlich nicht durch ein Wunder – wir haben mit Hilfe einer handgezeichneten Skizze zuvor ermittelt, wo die Hilfslinien benötigt werden.



Die Hilfslinien des Dokuments

Arbeiten mit Pfadwerkzeugen

Für die Pfadwerkzeuge stellt Photoshop in der Werkzeugpalette ein ganzes Flyout-Menü bereit. Hier finden Sie insgesamt sieben verschiedene Werkzeuge, um Pfade zu erstellen und zu bearbeiten.



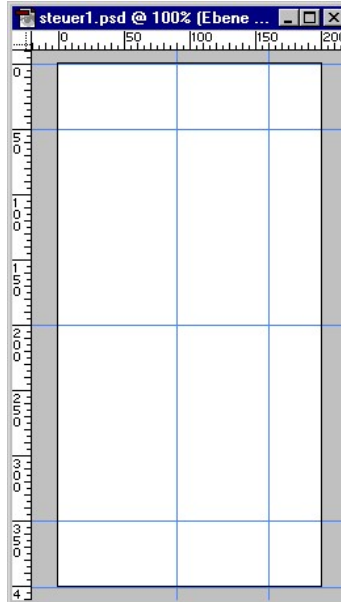
Die Pfadwerkzeuge

Mit den Pfadwerkzeugen können Sie fast wie in einem Vektorgrafikprogramm – wie etwa dem Adobe Illustrator oder CorelDRAW – arbeiten. Die Werkzeuge bieten sich immer dann an, wenn Sie harmonische Kurvenverläufe konstruieren wollen – so wie wir es bei unserem Bedienelement vorhaben.

Da wir an der Bildkante arbeiten wollen, sollten Sie das Fenster etwas vergrößern, und zwei Hilfslinien am oberen und unteren Rand des Bilds erstellen. Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.

Hilfslinien an Bildkanten plazieren

Das Plazieren von Hilfslinien an einem Bildrand ist recht einfach, da die Hilfslinien am Rand „anschnappen“, wenn Sie sich dem Rand nähern.

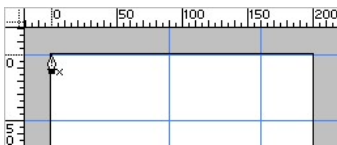


Das vergrößerte Fenster mit zwei Hilfslinien am Rand

Einen Pfad erstellen

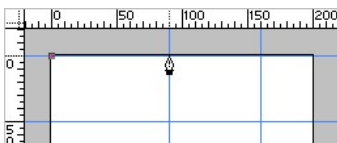
Sehen wir uns nun die einzelnen Arbeitsschritte an, die zum Erstellen eines Pfads notwendig sind.

- 1** Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Zeichenstift-Werkzeug aus – Sie sehen es in der Überschrift abgebildet.
- 2** Klicken Sie an dem Punkt, wo die Form beginnen soll – Sie sehen diesen Punkt im folgenden Bild. Klicken Sie an dieser Stelle einmal. Die Maustaste brauchen Sie hier nicht gedrückt zu halten.



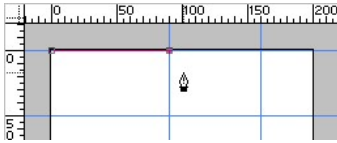
Plazieren des ersten Punkts

- 3** Wechseln Sie zum zweiten Punkt, und klicken Sie dort ebenfalls einmal. Damit entsteht eine gerade Linie, die die beiden platzierten Punkte miteinander verbindet.



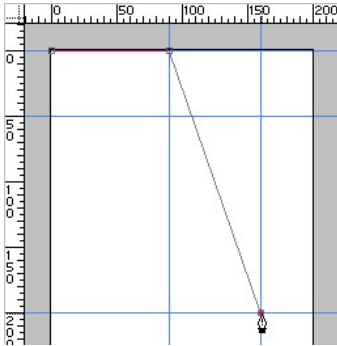
Der erste gezeichnete Strich

- 4** Nach dem Anklicken wird die Linie hervorgehoben. Sie sehen den ersten Strich nachfolgend.



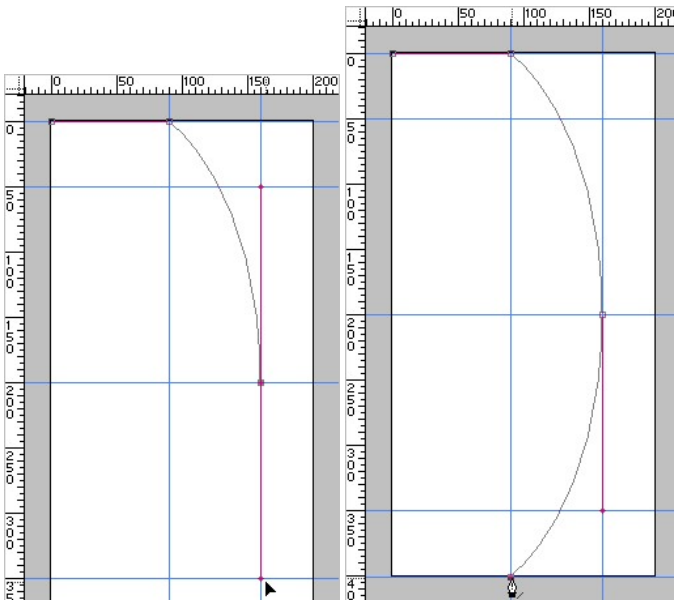
Der erste Strich wird hervorgehoben

- 5** Der nächste Punkt soll in der Mitte des Dokuments platziert werden – hier gibt es aber einen gravierenden Unterschied. Halten Sie nach dem Klicken die Maustaste gedrückt. Zunächst sehen Sie nur eine gerade Linie.



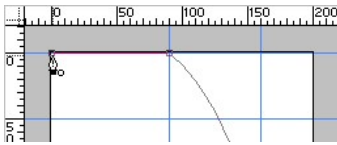
Der nächste Punkt liegt in der Mitte des Dokuments

- 6** Ziehen Sie nun bei gedrückter Maustaste, dann erscheinen zwei Ankerpunkte – einer über und einer unter dem Punkt. Sie sehen dies im folgenden linken Bild. Außerdem sehen Sie dort, daß nun eine Kurve entstanden ist. Ziehen Sie den Ankerpunkt bis zur unteren Hilfslinie, und lassen Sie dann die Maustaste wieder los. Die Position des nächsten Punkts sehen Sie im rechten Bild – hier reicht wieder ein einfacher Klick.



Die fertiggestellte Kurve

Klicken Sie nun noch an der unteren linken Ecke. Der letzte Punkt schließt die Kurve. Ein kleiner Kreis neben dem Mauszeiger zeigt dies an.

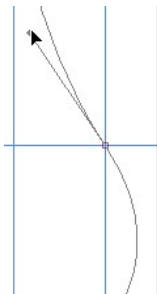


Die Kurve wird geschlossen

Der Aufbau eines Pfads

Was ist bei diesen Arbeitsschritten passiert? Nun, es gibt zwei verschiedene Arten von Punkten. Mit einem einfachen Mausklick entsteht eine gerade Linie – so wie bei den ersten Teilstücken.

Um ein Kurventeilstück zu formen, müssen Sie zunächst die Maustaste gedrückt halten. Die Ankerpunkte, die dann erscheinen, können zum Steuern der Kurvenform verwendet werden.



Ein großer Vorteil von Pfaden gegenüber Auswahlbereichen besteht darin, daß Sie die Kurve jederzeit umformen können. Dazu dient im Flyout-Menü der weiße Pfeil. Klicken Sie damit einfach den Knotenpunkt an, den Sie ändern wollen.

Durch Verziehen des dazugehörenden Ankerpunkts können Sie die Form der Kurve ändern – so, wie Sie es nebenstehend sehen.

In unserem Beispiel braucht die Kurvenform allerdings nicht mehr geändert zu werden – wir haben die Kurve über die Hilfslinien gleich exakt geformt.

Pfade dauerhaft speichern

Der Pfad wird nur vorübergehend gespeichert. Sie sehen diesen Arbeitspfad im *Pfad*-Fenster.



Der temporäre Arbeitspfad

Damit Sie auch später noch auf den Pfad zugreifen können, sollten Sie ihn speichern. Klicken Sie dazu auf den Pfeil oben rechts im *Pfad*-Menü. In dem Optionen-Menü finden Sie den Eintrag *Pfad speichern*. Nach dem Aufruf öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie den Namen des neuen Pfades angeben können.

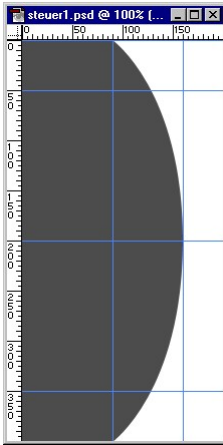


Benennen des Pfads

Pfade mit der Vordergrundfarbe füllen

Nun wollen wir den fertigen Pfad auch benutzen. Dazu benötigen Sie zunächst eine neue Ebene. Achten Sie darauf, daß diese neue Ebene markiert ist. Stellen Sie nun die Vordergrundfarbe ein. Wir haben uns hier einen dunklen Grauton ausgesucht.

Wechseln Sie dann wieder zum *Pfad*-Fenster. Über das erste Symbol in der Fußleiste des Fensters können Sie den Pfad mit der Vordergrundfarbe füllen. Die gefüllte Fläche sehen Sie nachfolgend.



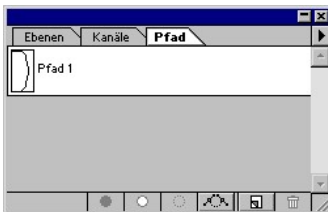
Die gefüllte Fläche

Die weiche Kurvenform hätten Sie mit den Auswahlwerkzeugen nicht realisieren können – und schon gar nicht so einfach.

Die fertige Fläche soll unser Schalterpult bilden. Nun können wir uns um die Konstruktion der Schaltflächen kümmern. Hier sollen wieder die Auswahlwerkzeuge zum Einsatz kommen.

Pfade ausblenden und deaktivieren

Da wir den Pfad nun nicht mehr benötigen, können Sie ihn deaktivieren. Klicken Sie dazu im *Pfad*-Fenster einfach in den leeren Bereich, der Pfadeintrag ist dann Weiß – das heißt deaktiviert.

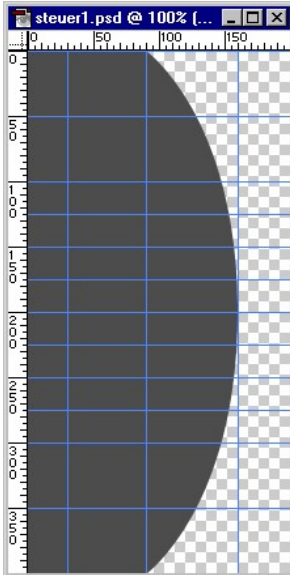


Deaktivieren des Pfads

Alternativ dazu können Sie die Ansicht des Pfads ausschalten. Die passende Funktion finden Sie im Menü *Ansicht*. Dasselbe erreichen Sie auch mit der Tastenkombination Umschalt + Strg + H.

Auswahlbereiche schnell kombinieren

Bei der Gestaltung der Schaltflächen können Sie es sich sehr einfach machen. Als erstes benötigen wir dazu einige neue Hilfslinien, die sich mit Hilfe der Lineale leicht im gleichen Abstand zueinander plazieren lassen.



Die neuen Hilfslinien

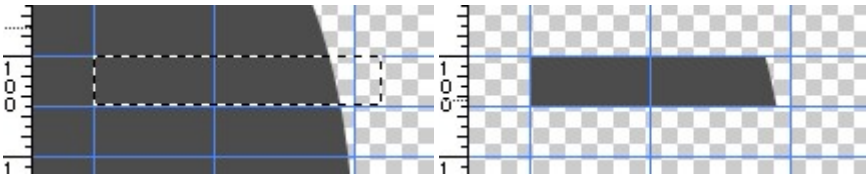
Ziehen Sie mit dem Auswahlrechteck ein Feld auf, wie es die linke Abbildung zeigt. Wenn Sie nun die Funktion *Ebene/New/Ebene durch Kopieren* oder die Tastenkombination **(Strg)+J** aufrufen, erhalten Sie eine neue Ebene, wie sie rechts zu sehen ist.

Leere Ebenenbereiche nutzen

Der paßgenaue Bereich der Schaltfläche am rechten Rand ergibt sich deshalb, weil auf der Ebene des Steuerpults rechts transparente Bereiche sind. An transparenten Stellen einer Ebene kann natürlich mit der Funktion *Ebene durch Kopieren* auch nichts kopiert werden.

Sie sehen, daß dort automatisch das Kurvenstück ausgespart ist. So fällt keinerlei weitere Arbeit an, um die Schaltfläche paßgenau am Rand enden zu lassen.

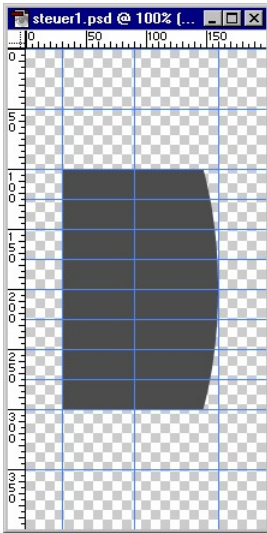
Um dies besser zu erkennen, haben wir vorübergehend die darunterliegenden Ebenen mit einem Klick auf das Augensymbol ausgeblendet.



Die erste Schaltfläche

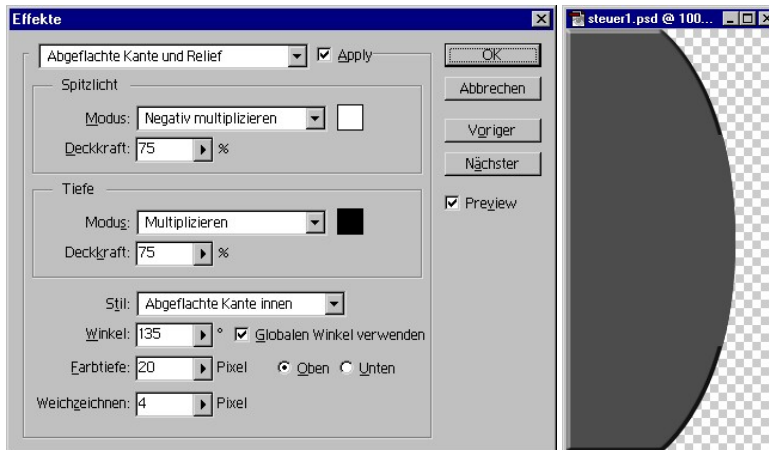
Auf dieselbe Art müssen nun nacheinander die sieben anderen Schaltflächen erstellt werden, die jeweils direkt aneinanderstoßen. Durch die Hilfslinien läßt sich diese Aufgabe schnell erledigen.

Achten Sie darauf, daß Sie vor dem Kopieren immer die Steuerpultebene aktivieren – ansonsten erhalten Sie eine Fehlermeldung. Am Ende sollten Sie sieben – direkt aneinanderstoßende – Ebenen erhalten. Um sie zu erkennen, haben wir wieder die Steuerpultebene vorübergehend ausgeblendet.



Die fertig kopierten Ebenen

Nun sollen aus den Ebenen Schaltflächen werden. Markieren Sie deshalb zuerst die Steuerpultebene. Wir verwenden wieder einen – bereits bekannten – Ebeneneffekt. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie im folgenden Bild. Daneben ist das Ergebnis abgebildet.



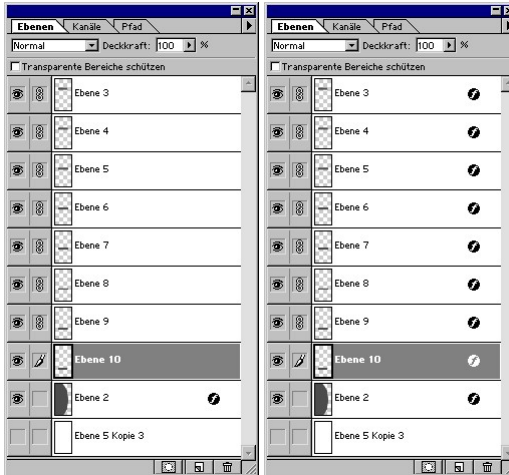
Anwenden eines Ebeneneffekts

Effekte auf andere Ebenen übertragen

Derselbe Ebeneneffekt soll nun auf alle Schaltflächenebenen übertragen werden. Dies wäre eine mühselige Arbeit, wenn Sie bei jeder Ebene einzeln die Werte für den Effekt einstellen müßten.

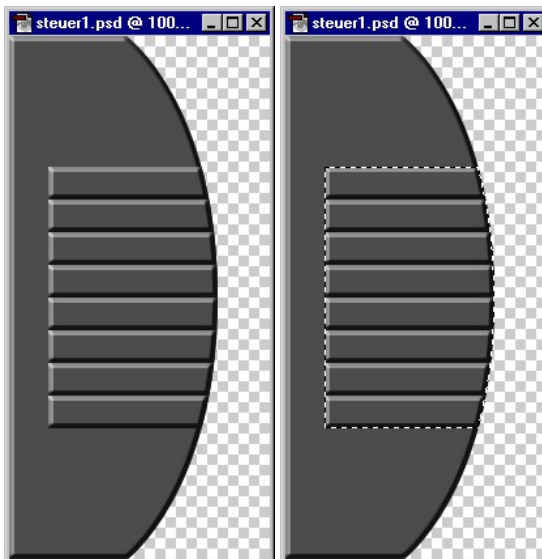
Natürlich bietet Photoshop hier eine Erleichterung an. Markieren Sie dazu die Ebene, an der Sie zuvor den Ebeneneffekt angewendet haben. Rufen Sie nun die Funktion *Ebene/Effekte/Effekte kopieren* auf.

Verbinden Sie nun alle Schaltflächenebenen miteinander – Sie wissen ja bereits, daß dazu ein Klick auf das Feld vor dem Eintrag nötig ist. Nachfolgend sehen Sie links die Ketten-symbole, die die Verbindung kennzeichnen. Rufen Sie nun die Funktion *Ebene/Effekte/Effekte einfügen in verbundene* auf. Damit wird der zuvor kopierte Effekt auf alle Schaltflächenebenen übertragen.



Kopieren von Ebeneneffekten

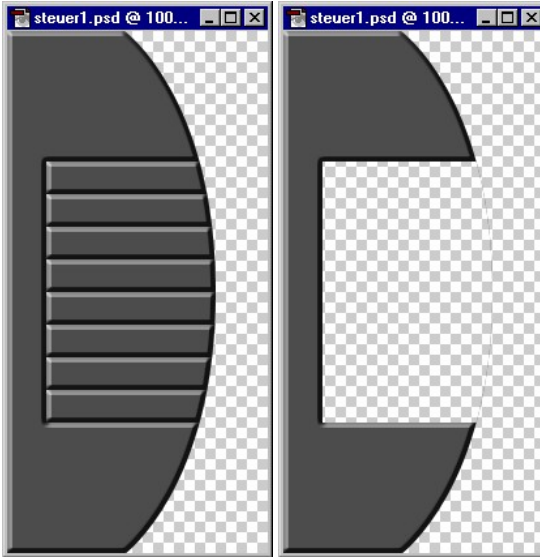
Nachfolgend sehen Sie links das Ergebnis. Als nächstes benötigen wir einen Auswahlbereich, in dem alle Schaltflächen enthalten sind. Klicken Sie dazu bei gedrückter **[Strg]**-Taste die erste Schaltflächenebene an. Drücken Sie danach zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste, und klicken Sie nacheinander alle Schaltflächenebenen an.



Links die kopierten Ebeneneffekte, rechts die ausgewählten Schaltflächen

Nachdem alle Schaltflächenebenen ausgewählt sind, muß die Steuerpultebene markiert werden. Drücken Sie dann die **[Entf]**-Taste. Damit wird auf der aktiven Ebene der Bereich innerhalb der Auswahl gelöscht.

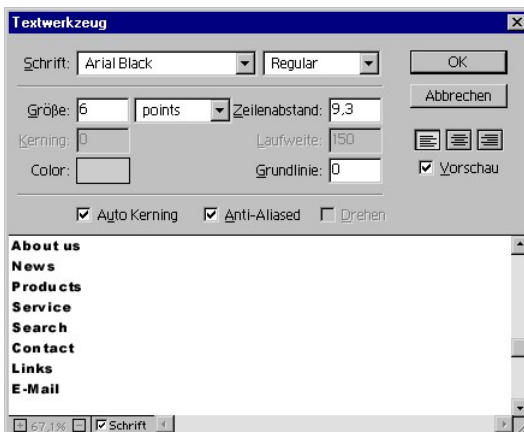
Dadurch läuft der Ebeneneffekt der Steuerpultebene um die Schaltflächen herum, so wie Sie es nachfolgend links sehen. Besser erkennbar ist die Auswirkung, wenn die Schaltflächenebenen ausgeblendet sind. Dies sehen Sie rechts.



Die zurechtgeschnittene Steuerpultebene

Mehrzeiligen Text eingeben

Für die Beschriftung der Schaltflächen brauchen Sie nicht zeilenweise zu arbeiten – Sie können nämlich im Textdialogfeld auch mehrere Textzeilen eingeben. Drücken Sie einfach am Ende der Zeilen die **[Return]**-Taste. Um den passenden Abstand zwischen den Zeilen auszutesten, müssen Sie den *Zeilenabstand*-Wert ändern. Hier sind einige Versuche notwendig, ehe der passende Wert gefunden ist.



Mehrzeiligen Text eingeben

Damit erhalten Sie das erste Zwischenergebnis.



Die beschrifteten Schaltflächen

Strukturierte Oberflächen erzeugen

Nachdem die Grundkonstruktion fertiggestellt ist, wollen wir uns um die Details kümmern. Markieren Sie zunächst die Hintergrundebene, und füllen Sie diese mit der Funktion *Bearbeiten/Fläche füllen* und der Option *50 % Grau*.

Nun sollen nacheinander die einzelnen Ebenen mit Strukturen versehen werden, um ihnen zusätzliche Plastizität zu verleihen. Da hierzu mehrere Arbeitsschritte notwendig sind, wollen wir eine sinnvolle Funktion von Photoshop verwenden, die Sie bisher noch nicht kennengelernt haben: Die Aktionen.

Wiederholungen durch Aktionen erleichtern

Wenn Sie bestimmte Funktionskombinationen mehrfach verwenden wollen, ist es sinnvoll, mit den sogenannten Aktionen zu arbeiten. Diese sind vergleichbar mit den Makros, die Sie vielleicht von anderen Programmen kennen – wie etwa Textbearbeitungsprogrammen.

Diese Funktion wird in einem gesonderten Palettenfenster am rechten Rand der Arbeitsfläche verwaltet. Photoshop liefert einige Beispielaktionen mit, die im Ordner Standardaktionen untergebracht sind.



Das Aktionen-Palettenfenster

Aufzeichnen einer Aktion

Sehen wir uns nun an, welche Arbeitsschritte notwendig sind, um eine Aktion aufzuzeichnen. Markieren Sie dazu zunächst die Hintergrundebene – diese wollen wir zuerst bearbeiten.

- 1 Um den Ordner zu öffnen, klicken Sie auf das Dreieck vor dem Ordnersymbol. Sie sehen das im nächsten Bild.



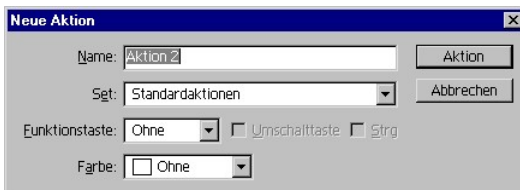
Öffnen des Aktionen-Ordners

- 2 In dem Ordner finden Sie die Aktionen, die standardmäßig von Photoshop mitgeliefert werden.



Der geöffnete Ordner

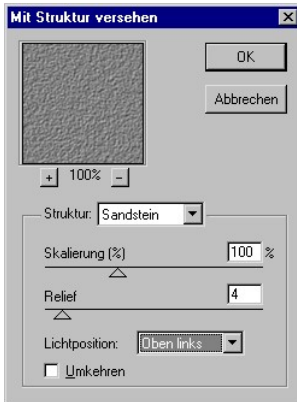
- 3 Um eine neue Aktion zu erstellen, klicken Sie auf das Papiersymbol in der Symbolleiste am Fuß des Fensters. Im folgenden Dialogfeld können Sie den Namen der neuen Aktion angeben. Außerdem könnten Sie dort eine Funktionstaste angeben, um die Aktion schnell starten zu können. Darauf verzichten wir aber bei unserem Beispiel.



Benennen der neuen Aktion

- 4 Nun können Sie ganz normal mit dem Arbeiten beginnen. So versehen wir den Hintergrund zunächst mit einer Struktur – dazu verwenden wir die Funktion *Filter/Strukturierungsfiler/Mit Struktur versehen*.

Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie im nachfolgend abgebildeten Dialogfeld.



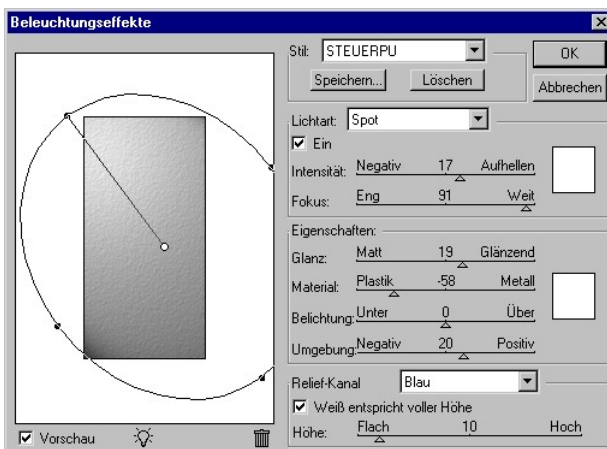
Die Einstellungen des Strukturierungsfilters

- 5** Als nächstes wird die Struktur leicht weichgezeichnet, damit sie nicht allzu dominant wirkt.



Weichzeichnen der Struktur

- 6** Abschließend wird der Rendering-Filter *Beleuchtungseffekte* angewendet. Dabei verwenden wir die folgenden Einstellungen. Sie finden die Einstellungen auf der Buch-CD unter \Beleucht\Steuerpu. Dabei verwenden wir wieder einen Relief-Kanal, um der Struktur Plastizität zu verleihen.



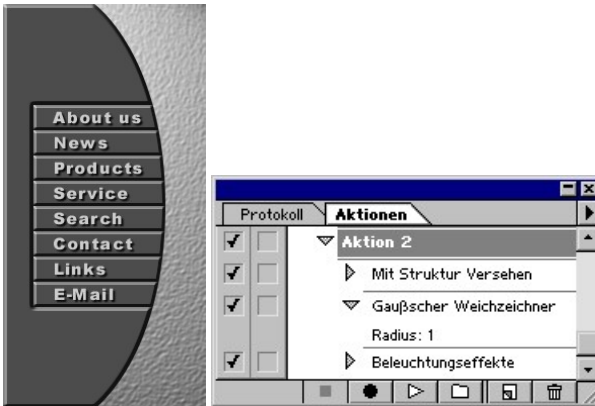
Der verwendete Beleuchtungseffekt

- 7** Damit ist die Arbeit abgeschlossen, so daß die Aktionsaufzeichnung nun beendet werden kann. Klicken Sie dazu in der Symbolleiste auf das quadratische Symbol.



Beenden der Aufzeichnung

Mit diesen Arbeitsschritten ist das folgende Zwischenergebnis entstanden – beachten Sie den strukturierten Untergrund. Daneben sehen Sie das Ergebnis der Aufzeichnung. Um die detaillierten Werte zu betrachten, können Sie auf die Dreiecke vor dem Eintrag klicken – dann wird der Befehl aufgeklappt. Sie sehen dies nachfolgend beim Befehl *Weichzeichnen*.



Der strukturierte Untergrund und die aufgezeichnete Aktion (rechts)

Verwenden von Aktionen

Diese aufgezeichnete Aktion soll nun benutzt werden, um die anderen Ebenen ebenfalls zu strukturieren und zu beleuchten.

- 1** Aktivieren Sie zuerst die Schaltpultebene – diese soll nämlich als nächstes bearbeitet werden.
- 2** Markieren Sie dazu im Aktionen-Fenster die aufgezeichnete Aktion.



Markieren der aufgezeichneten Aktion

Andere Werte verwenden

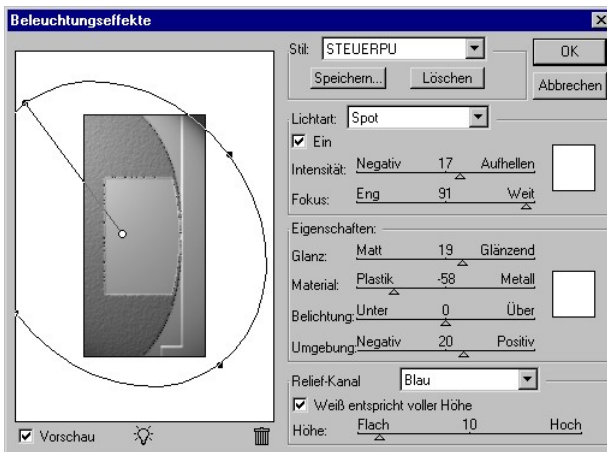
Normalerweise wird die Aktion mit den eingestellten Werten abgespielt. Wollen Sie andere Werte einstellen, müssen Sie auf das zweite Feld vor dem Eintrag klicken. Dort erscheint dann ein Dialogfeld-Symbol. Beim Abspielen wird dann das dazugehörige Dialogfeld zur Eingabe veränderter Werte geöffnet.

3 Klicken Sie auf den Pfeil in der Symbolleiste, um die aufgezeichnete Aktion abzuspielen.

4 Für den Beleuchtungseffekt verändern wir die Werte leicht, damit diese Ebene ebenfalls optimal ausgeleuchtet wird. Dabei wird der Lichtkegel etwas nach links oben verschoben.

Klicken Sie dazu auf den Punkt in der Mitte des Lichtkegels.

Wenn Sie die Maustaste drücken, können Sie den gesamten Lichtkegel verschieben, ohne daß die Form verändert wird.



Der Lichtkegel wurde leicht verschoben

Damit entsteht das folgende Ergebnis. Dies ließe sich im Prinzip schon als Endergebnis verwenden – wir wollen aber noch etwas weiterarbeiten. Bevor wir allerdings die einzelnen Schaltflächen ebenfalls mit einer Struktur versehen, wollen wir das Steuerelement erst mit einem weichen Schatten versehen, um es etwas besser vom Untergrund zu trennen.



Der erste Zwischenschritt

Dazu folgende Überlegung:

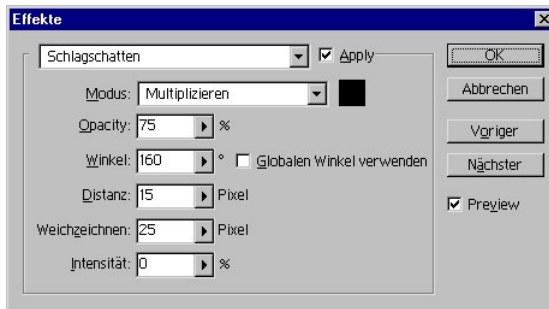
Da beim Steuerelement ja die Schaltflächen ausgeschnitten wurden, kann dort kein Schatteneffekt angesetzt werden – bei den Schaltflächen würde nämlich ein Loch entstehen. Deshalb müssen wir uns eine Hilfebene erstellen, die den Schatten enthält.

Markieren Sie also im Ebenen-Fenster die Hintergrundebene und klicken Sie auf das Papiersymbol, um eine neue Ebene zu erstellen.

Klicken Sie dann im *Pfad*-Fenster auf den gespeicherten Pfad, um ihn zu laden. Füllen Sie diesen Pfad mit einem Klick auf das erste Symbol – das kennen Sie ja schon. Welche Vordergrundfarbe dabei eingestellt ist, ist relativ egal – die Ebene sieht man sowieso nicht.

An dieser Ebene wenden Sie nun den Schlagschatteneffekt an. Damit der Schatten gut sichtbar ist, wird hier ein anderer Winkel als bei den anderen Ebeneneffekten verwendet. Deshalb muß die Option *Globalen Winkel verwenden* ausgeschaltet werden.

Die anderen, verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend.



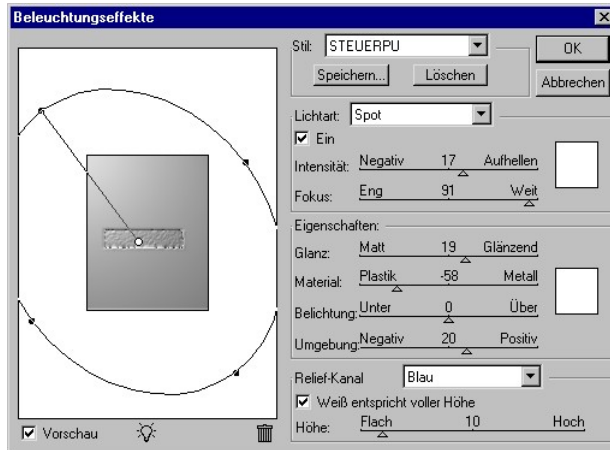
Die Werte des weichen Schattens

Damit entsteht der nächste Zwischenschritt – sieht doch schon recht realistisch aus, nicht wahr? Im letzten Arbeitsschritt sollen nun noch die einzelnen Schaltflächen mit der Textur versehen werden.



Der nächste Zwischenschritt (Beispieldatei: \Arbeiten\Steuer1.Psd)

Bei der Beleuchtung der Schaltflächen verschieben Sie den Mittelpunkt des Lichtkegels immer so, daß er in der Höhe mittig zur Schaltfläche angeordnet ist – die anderen Werte bleiben jeweils bestehen.



Mittiges Anordnen des Lichtkegels

Bei den Schaltfläche legen wir keinen großen Wert auf das präzise Ausrichten des Lichtkegels – die einzelnen Schaltflächen dürfen ruhig unterschiedlich beleuchtet werden, da das etwas natürlicher aussieht.

Unsere Endvariante sehen Sie im nächsten Bild.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Steuer2.Psd)

Bei diesem Stand wollen wir es belassen. Um die jeweils aktive Schaltfläche hervorzuheben, können Sie zum Beispiel die Schrift noch anders einfärben – dann müssen Sie allerdings den mehrzeiligen Text trennen. Eine andere Variante könnte darin bestehen, die aktive Schaltfläche nach rechts zu schieben – auch dabei ist der mehrzeilige Text hinderlich.

5. Fast wie gemalt – Wie aus Fotos Kunstwerke werden

Können Sie malen? Nein?

Das macht nichts! Sie haben ja Photoshop. – das erledigt die Arbeit für Sie. Vorausgesetzt, Sie wissen wie es geht. Deshalb sehen wir uns in diesem Kapitel die nötigen Arbeitsschritte an, um Ergebnisse zu erhalten, die fast wie gemalt aussehen.

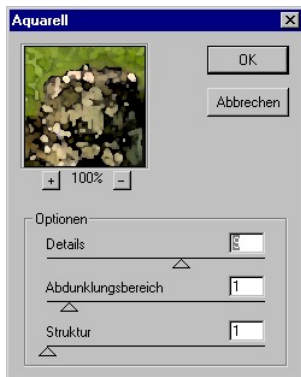
Dazu wollen wir zunächst einmal die folgende Vorlage verwenden – noch nicht sonderlich attraktiv, nicht wahr?



Die Vorlage (Beispieldatei: \Vorlagen\Zaun.tif)

Aus Fotos werden Bilder

Beginnen wir mit dem einfachsten Weg. Die vielen Photoshop-Filter sind schon verführerisch – besonders die in den Rubriken *Kunst*-, *Mal*- und *Zeichenfilter*. Also probieren wir als erstes den Filter *Kunstfilter/Aquarell* mit den folgenden Werten aus:



Der Aquarellfilter

Ganz nett – aber wie ein Aquarellbild sieht das Ergebnis – das Sie nachfolgend sehen – nicht unbedingt aus, oder? Daran würden auch andere Werte nicht viel ändern – zahlreiche Versuche können Sie sich also sparen.



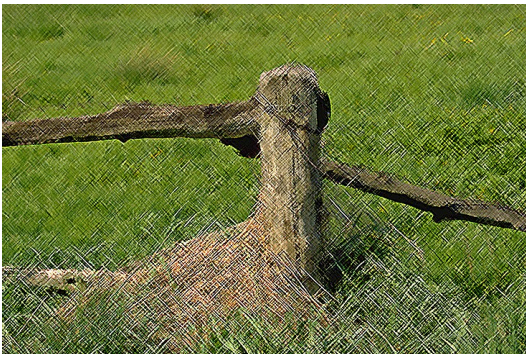
Ein Aquarellbild?

Andere Filter der umfangreichen Filtersammlung sehen schon besser aus – wie zum Beispiel der Filter *Malfilter/Kreuzschraffur*. Wir verwenden für unseren Versuch die nachfolgend gezeigten Einstellungen:



Der Filter Kreuzschraffur

Damit entsteht ein Bild, das ungefähr so aussieht, als wäre es mit einem spitzen Stift gezeichnet.



Der Filter Kreuzschraffur

Sehen wir uns noch einen anderen Filter an: *Kunstfilter/Farbpapier-Collage*. Mit diesem Filter entstehen lauter Farbflächen. Dabei verwenden wir für unseren Versuch die folgenden Werte:



Der Filter Farbpapier-Collage

Auch dieses Ergebnis sieht ganz nett aus. Aber auch hier entsteht kein gemalter Eindruck.



Der Filter Farbpapier-Collage

Bilder durch Filterkombinationen

Warum haben wir Ihnen diese Beispiele gezeigt, wenn doch bei keinem ein gemaltes Bild entstanden ist? Nun: Einzeln wirken die Bilder nicht so gut – wenn sie allerdings kombiniert werden, ergibt sich ein ganz anderes Bild.

Mehrere Filter an einem Bild anwenden

Sehen wir uns nun an, wie Sie aus den drei vorgestellten Filtern ein wirkungsvolles Bild machen können.

- 1** Beginnen Sie mit dem Ausgangsbild *\Vorlagen\Zaun.Tif*.
- 2** Duplizieren Sie die Hintergrundebene durch Ziehen auf das Papiersymbol im Ebenen-Fenster.
- 3** An diesem Duplikat wird nun der Filter Farbpapier-Collage mit den bereits gezeigten Werten angewendet.

- 4** Anschließend wird die Hintergrundebene erneut dupliziert. Verschieben Sie dieses Duplikat im Ebenenstapel ganz nach oben.



Der erneut duplizierte Hintergrund

- 5** An diesem neuen Duplikat wird nun der Filter *Malfilter/Kreuzschraffur* angewendet. Auch hier verwenden wir die Werte, die wir Ihnen beim ersten Versuch bereits vorgestellt haben.
- 6** Bei dieser Ebene wird nun der Überblendungsmodus *Ineinanderkopieren* verwendet. Stellen Sie außerdem eine Deckkraft von 35 Prozent ein.



Ändern der Ebenenoptionen

- 7** Durch diese Einstellung wirken beide Effekte – durch die Transparenz scheint der Farbpapier-Collage-Effekt noch durch.



Beide Filter wirken zusammen

- 8** Ähnlich gehen wir nun mit dem letzten Filter vor. Erstellen Sie dazu ein weiteres Duplikat des Hintergrunds, und platzieren Sie dies im Ebenenstapel wieder an der obersten Stelle.

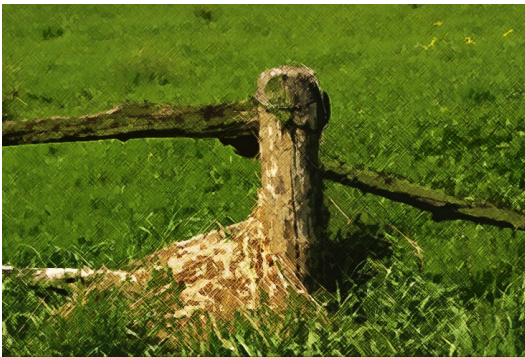
- 9** An der neuen Ebene wenden Sie nun den *Aquarell*-Filter mit den gezeigten Werten an.
- 10** Auch bei dieser Ebene wird der Überblendungsmodus *Ineinanderkopieren* verwendet. Als Deckkraft verwenden wir einen Wert von 50 Prozent.



Die nächste Ebene

- 11** Durch diesen Filter hat das Bild etwas an Tiefe gewonnen, da der *Aquarell*-Filter ein relativ dunkles Ergebnis erzeugt. Bei diesem Stadium wollen wir es nun belassen – es sieht wie ein gemaltes Bild aus.

Natürlich können Sie mit diesem Prinzip weiter experimentieren – es funktioniert mit fast allen Mal- und Zeichenfiltern.



Der dritte angewendete Filter (Beispieldatei: \Arbeiten\Zaun.Psd)

Bilder durch den Filter Konturen finden

Einen interessanten Filter, mit dem sich gezeichnete Bilder ergeben, wollen wir Ihnen noch vorstellen. Wichtig ist dabei, daß Sie eine passende Vorlage aussuchen. Die Vorlage sollte einige Details enthalten, da nur dann eine interessante Bildwirkung entsteht.

Unsere Vorlage zeigt einiges an Konturen. Sie finden das Bild unter *\Vorlagen\Haus.Psd* auf der Buch-CD.



Unsere Vorlage

Bildkonturen für Zeichnungen verwenden

Sehen wir uns nun die verschiedenen Schritte an, die notwendig sind, um die Konturen von Bildern für gezeichnete Ergebnisse zu verwenden.

- 1 Erstellen Sie eine Kopie der Hintergrundebene, und wenden Sie an diesem Duplikat den Effekt *Stilisierungsfiler/Konturen finden* an. Damit entsteht das folgende – interessante – Bild.



Der Filter *Konturen finden*

- 2 Stellen Sie bei der Duplikatebene wieder den Überblendungsmodus *Ineinanderkopieren* ein. Die Deckkraft belassen wir in diesem Fall auf dem Standardwert 100 Prozent.



Die neue Ebene

Durch diesen Überblendungsmodus scheinen die Farben des Originalbilds wieder durch – das Ergebnis wirkt interessanter.



Ineinanderkopierte Ebenen

- 3 Das Bild könnte bereits als Endergebnis verwendet werden – wir wollen Ihnen aber noch eine weitere Variante vorstellen.
- 4 Aktivieren Sie dafür zunächst die Hintergrundebene. Rufen Sie dann den Weichzeichnungsfilter *Gaußscher Weichzeichner* auf. Stellen Sie dort einen relativ hohen Wert ein – zum Beispiel 5 Pixel.



Weichzeichnen des Untergrundbilds

Die farbigen Flächen wirken dadurch wolzig. Es sieht so aus, als wäre die Farbe mit einer Airbrush-Spritzpistole aufgesprüht. Das Ergebnis ist weniger perfekt – und wirkt dadurch natürlicher.



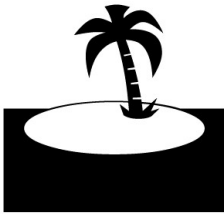
Der unscharfe Untergrund

Es gibt natürlich noch viele weitere Variationsmöglichkeiten: Probieren Sie bei der Konturebene doch einmal verschiedene Überblendungsmodi aus – zum Beispiel *Weiches Licht*.

Symbole einfärben

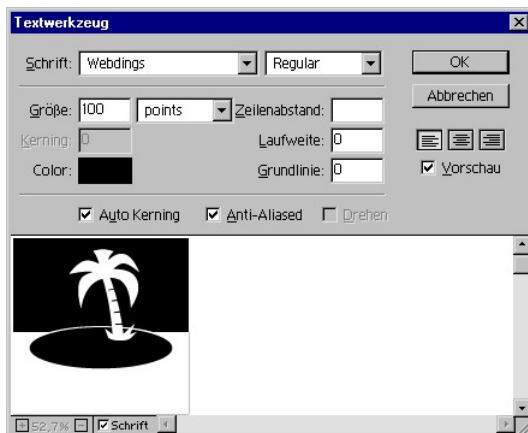
Haben Sie schwarzweiße Grafiken, die Sie farbig gestalten wollen – zum Beispiel von einer gescannten Zeichnung? Oder benötigen Sie zum Beispiel für die Webgestaltung ein farbiges Symbol? Dann könnte der nächste Workshop interessant für Sie sein.

Wir wollen das folgende – simple – Bild als Vorlage verwenden. Vielleicht wollen Sie ja ein Urlaubsreisymbol auf Ihrer Webseite integrieren.



Die zu kolorierende Vorlage

Das Bild entstammt übrigens der TrueType-Schrift Webdings – es ist der Buchstabe „J“. In diesem Schriftsatz finden Sie viele einfache Bilder, die gut für symbolische Darstellungen geeignet sind.



Der Buchstabe „J“ aus dem Schriftsatz Webdings

Textebenen in normale Ebenen umwandeln

Bevor wir mit dem Kolorieren beginnen können, benötigen wir allerdings eine gewöhnliche Ebene – Textebenen können ja nicht mehrfarbig gestaltet werden. Das haben Sie im zweiten Kapitel bereits erfahren. Jede Textebene kann aber in eine ganz normale Ebene umgewandelt werden – ein Bearbeiten des Texts ist nach der Umwandlung mit der Funktion *Ebene/Text/Ebene rendern* allerdings nicht mehr möglich.

Nach dem Umwandeln ist im Ebenen-Fenster das Textsymbol verschwunden – so können Verwechslungen vermieden werden:

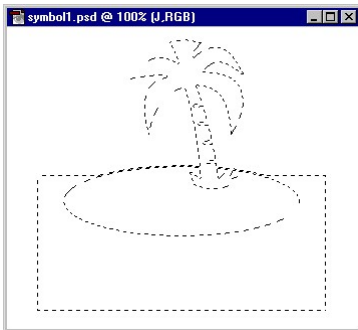


Die umgewandelte Textebene

Zeichnungen mit Konturen versehen

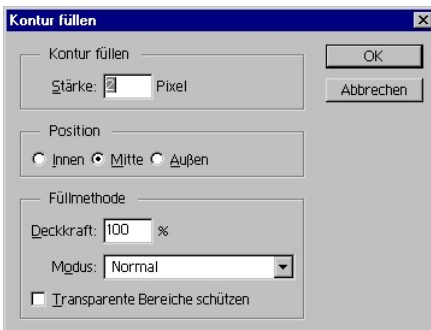
Nun soll auf einer eigenen Ebene eine Kontur der Zeichnung eingefügt werden. Erstellen Sie deshalb eine neue Ebene. Laden Sie dann die Zeichnung als Auswahl – ein Klick mit gedrückter **(Strg)**-Taste auf die Zeichnungsebene reicht dazu.

Aktivieren Sie dann die neue erstellte Ebene, und blenden Sie die Zeichnungsebene aus – dann können Sie das Ergebnis besser beurteilen.



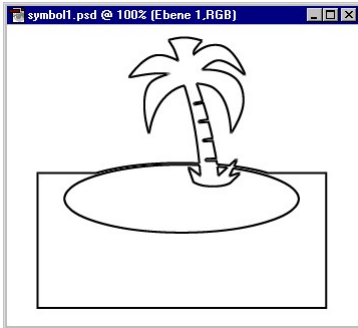
Laden der Zeichnung als Auswahl

Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Kontur füllen* auf, und geben Sie im Feld *Stärke* die gewünschte Breite der Kontur an – wir wählen hier zwei Pixel. Im Feld *Position* verwenden wir die Option *Mitte*. Mit dieser Funktion füllen Sie die Kontur mit der aktuellen Vordergrundfarbe.



Einstellungen zum Füllen der Kontur

Damit entsteht das folgende Bild – unsere Vordergrundfarbe war auf den Standardwert Schwarz eingestellt.



Die konturierte Zeichnung

Freies Füllen von Farbflächen

Nun wollen wir mit dem Füllen der einzelnen Bildelemente beginnen. Dazu benötigen wir zunächst einen Auswahlbereich. Die Blätter der Palme sollen dabei nicht präzise „ausgemalt“ werden. Wir wollen nämlich – avantgardistische – Flächen verwenden.

Unsere Maske der Blätter sehen Sie nachfolgend. Die Fläche entstand mit dem Polygon-Lasso – das kennen Sie ja schon aus Kapitel 1. Erstellen Sie nun eine neue Ebene, die unterhalb der Konturebene platziert wird.



Auswahlbereich zum Füllen

Auswahl einer Farbe

Auf der rechten Seite der Arbeitsfläche gibt es unter anderem ein Fenster mit der Bezeichnung *Farbfelder*. Dort finden Sie verschiedene vordefinierte Farben, die zum Füllen verwendet werden sollen. Halten Sie den Mauszeiger über eines der Felder – dann erscheint eine Pipette, mit der Sie die gewünschte Farbe aufnehmen können.



Aufnehmen einer Farbe

Flächen mit dem Füllwerkzeug füllen

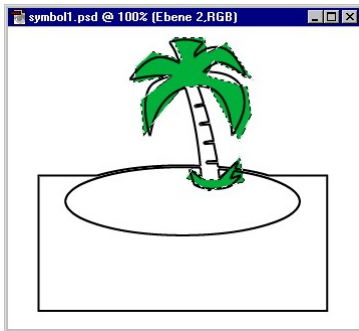
Achten Sie nun darauf, daß die neu erstellte Ebene aktiv ist – dort soll die Füllung eingefügt werden.

- 1 Rufen Sie aus der Werkzeugpalette das Füllwerkzeug auf – am schnellsten geht das mit der **[K]**-Taste.
- 2 Sie sehen dann im Bild ein Farbeimersymbol als Mauszeiger. Wenn Sie den Mauszeiger über den Auswahlbereich halten, können Sie einmal klicken. Damit wird der Auswahlbereich gefüllt.



Das Symbol des Füllwerkzeugs

- 3 Beim Füllen wird der gesamte Auswahlbereich gefüllt – auch wenn die Bereiche abgetrennt sind, wie die Fläche am Fuß des Baums.



Die gefüllte Fläche

Ebenentechnik nutzen

Für unser Beispiel sollen alle einzelnen Elemente jeweils auf einer eigenen Ebene erstellt werden – so bleibt die Flexibilität erhalten. Dadurch ist es zum Beispiel möglich später eine andere Farbe zu verwenden.

Mit diesem Werkzeug werden nun auch die anderen Flächen gefüllt. Dazu wird für jedes Element ein neuer Auswahlbereich benötigt. Als nächstes soll der Stamm mit einem bräunlichen Farbton gefüllt werden.

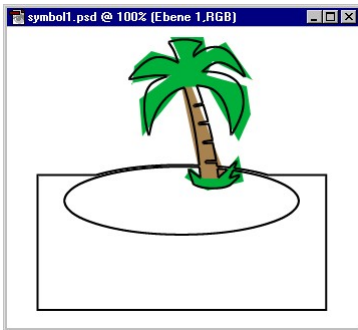
Achten Sie bei der neuen Auswahl ebenfalls darauf, einen Bereich zu wählen, der nur ungefähr den Stamm wiedergibt – Sie sehen unsere Auswahl in der nachfol-

genden Abbildung. Die neue Ebene wird unterhalb der zuvor erstellten Blätterebene platziert.



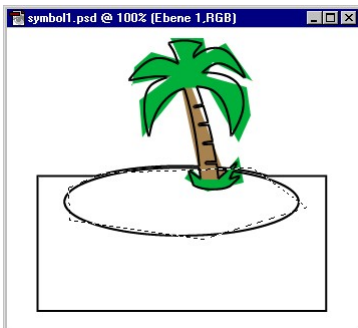
Der ausgewählte Baumstamm

Nach dem Füllen entsteht das folgende Bild:



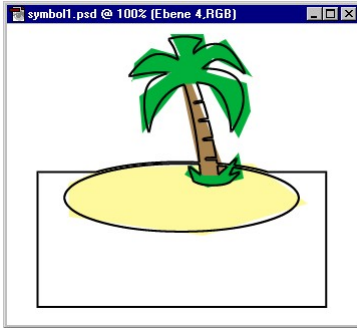
Der gefüllte Baumstamm

Auch beim Boden wird ein eckiger Bereich gewählt – obwohl die Form rund ist. Durch die ungenauen Füllungen entsteht ein plakativer Eindruck der Zeichnung. Unsere Form sehen Sie im folgenden Bild.



Die Bodenform

Diese Fläche wird mit einem hellgelben Farbton gefüllt, den Sie ebenfalls über das Farbfelder-Fenster aufnehmen können.



Füllen der Bodenfläche

Füllen ohne Auswahlbereich

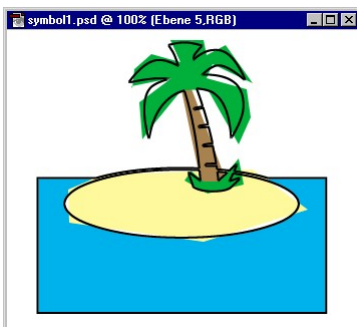
Für die letzte Form – das Wasser – wollen wir Ihnen eine andere Möglichkeit vorstellen. Hier ist kein Auswahlbereich nötig.

- 1 Wechseln Sie zum Optionen-Fenster des Füllwerkzeugs.
- 2 Dort finden Sie die Option *Alle Ebenen verwenden*. Aktivieren Sie für die letzte Füllung diese Option.



Optionen des Füllwerkzeugs

- 3 Wählen Sie in den Farbfeldern einen hellblauen Farbton aus, mit dem nun die Wasserfläche gefüllt werden soll.
- 4 Klicken Sie nun irgendwo innerhalb der Wasserfläche – Photoshop füllt dann automatisch die Fläche bis zur Kontur. Bei deaktivierter Option *Alle Ebenen verwenden* ignoriert Photoshop nämlich die Kontur. Ist aber die Option eingeschaltet, werden die geschlossenen Flächen gefüllt, in die Sie klicken.

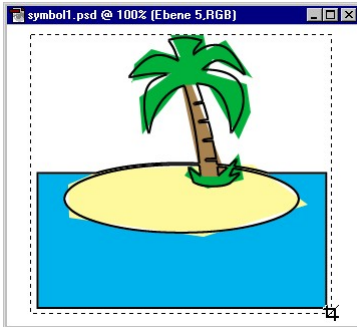


Das fertig gefüllte Bild

Zurechtschneiden des Bilds

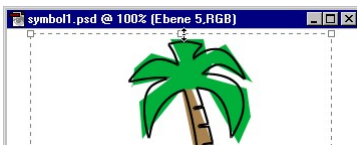
Nach dem Füllen aller Farbflächen muß das Bild noch zugeschnitten werden – die Ebene wurde zuvor recht willkürlich im Dokument plaziert.

- 1 Rufen Sie dazu das Freistellungswerkzeug aus der Werkzeugpalette auf – am besten mit der **[C]**-Taste
- 2 Ziehen Sie mit dem Werkzeug einen Rahmen auf, der das Bildelement umschließt – auf absolute Genauigkeit kommt es dabei zunächst nicht an.



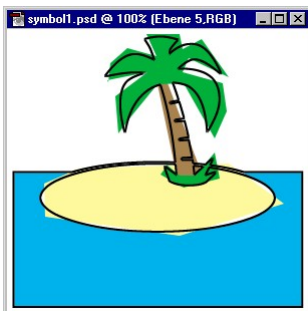
Aufziehen eines Freistellungsrahmens

- 3 An den mittleren Markierungspunkten können Sie anschließend den Rahmen so dehnen, daß er an allen Seiten denselben Abstand zum Bild hat. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Dehnen des Rahmens

- 4 Nachdem Sie den Rahmen auf die passende Größe skaliert haben, müssen Sie doppelt innerhalb des Markierungsrahmens klicken, oder die **[Return]**-Taste drücken. Erst dann werden die Bereiche, die außerhalb des Rahmens liegen vom Bild abgeschnitten. Das fertige Bild sehen Sie nachfolgend.



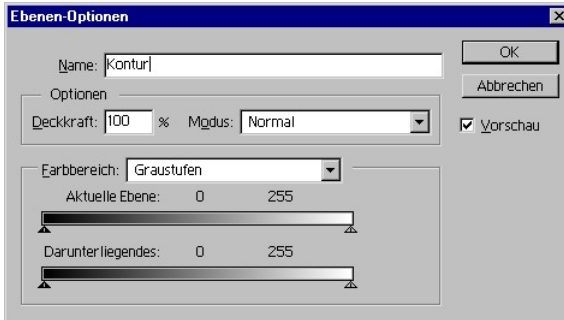
Das freigestellte Bild (Beispieldatei: \Arbeiten\Symbol1.Psd)

Die Ebenen organisieren

Nachdem das Bild fertiggestellt ist, sollten Sie noch einige Aufräumarbeiten vornehmen – es haben sich ja einige Ebenen im Bild angesammelt.

- 1 Klicken Sie im Ebenen-Fenster doppelt auf einen der Ebeneneinträge. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld.

Hier können Sie im obersten Eingabefeld einen aussagekräftigen Namen für die Ebene eingeben.



Benennen der Ebene

- 2 Klicken Sie nacheinander alle Ebenen doppelt an, und geben Sie jeweils einen Namen für die Ebene ein.
- 3 Die ursprüngliche Ebene benötigen wir nicht mehr – Sie können sie gegebenenfalls löschen. Alternativ dazu können Sie diese Ebene auch einfach ausgeblendet lassen. Dann können Sie zu einem späteren Zeitpunkt nochmals darauf zugreifen – falls Sie zum Beispiel noch Änderungen am Bild vornehmen wollen.
- 4 Der Hintergrund ist Weiß – wenn Sie wollen, können Sie ihn mit dem Füllwerkzeug oder der Funktion *Bearbeiten/Fläche füllen* noch mit einer Farbe füllen – wir verzichten allerdings darauf.

Die fertige Ebenenanordnung unseres Beispiels sehen Sie im folgenden Ebenen-Fenster.



Freies Malen mit Photoshop

Als nächstes wollen wir die Malwerkzeuge von Photoshop verwenden. Dafür haben wir uns ein kleines Beispiel ausgesucht.

Komplexe Gemälde erstellen

Wenn Sie gern komplexe Bilder malen wollen, könnte „Das große Buch Photoshop 5“ für Sie interessant sein, das ich ebenfalls geschrieben habe. Dort lernen Sie in einem umfangreichen Workshop, wie Sie eindrucksvolle Bilder – zum Beispiel nach Fotovorlagen – malen können.

Wir wollen einen Schriftzug gestalten – allerdings etwas anders, als Sie es aus dem Kapitel 2 bereits kennen.

In diesem Fall zeigen wir Ihnen das Endergebnis gleich am Anfang – so können Sie später besser nachvollziehen, wozu die einzelnen Arbeitsschritte gut sind.

Haben Sie beim Betrachten des Bilds vielleicht schon eine Idee, wie es entstanden ist?



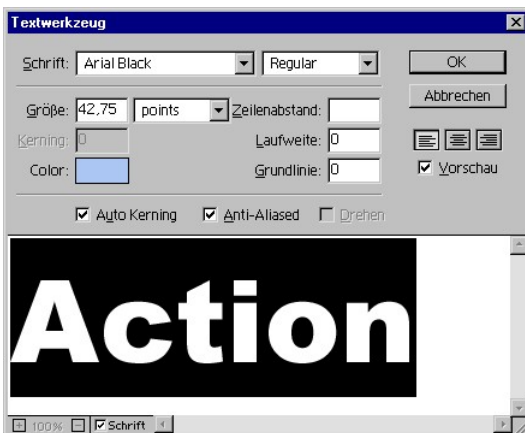
Ein Schriftzug mit einem grafischen Element

Nein? Dann sehen wir uns jetzt an, wie dieses Bild entstanden ist.

Die vorbereitenden Arbeiten

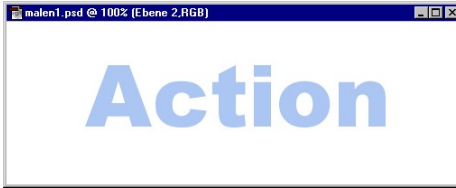
Zunächst benötigen wir ein neues Dokument, das 500 Pixel breit und 180 Pixel hoch sein soll. Als Inhalt geben Sie die Option *Weiß* an, damit der Hintergrund gleich weiß gefüllt wird.

Danach platzieren Sie einen Schriftzug über dem Hintergrund – die Werte sehen Sie im folgenden Bild.



Die Einstellungen des Texts

Dieses Bild soll nun unsere Ausgangsbasis darstellen:



Die Ausgangssituation

Wählen Sie nun aus der Werkzeugpalette das Airbrush-Werkzeug aus – zum Beispiel mit der **[J]**-Taste.

Anschließend benötigen Sie noch die passende Werkzeugspitze. Dazu verwenden wir eine der zusätzlichen Werkzeugspitzen, die Photoshop mitliefert – wie Sie diese laden können, haben Sie ja bereits im Kapitel 2 erfahren. Die Werkzeugspitze, mit der wir malen wollen, ist im nächsten Bild ausgewählt.



Die passende Werkzeugspitze

Nun müssen Sie noch die richtige Vordergrundfarbe einstellen – wir haben uns einen rötlichen Farbton ausgesucht. Klicken Sie dazu in der Werkzeugpalette auf das obere Farbfeld, und wählen Sie die Farbe über den Farbwähler aus.



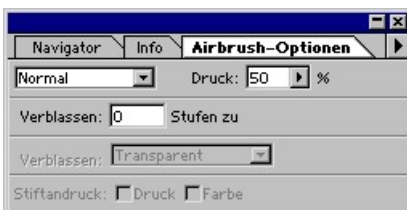
Die ausgewählte Vordergrundfarbe

Aktivieren Sie nun die – noch leere – Hintergrundebene. Damit sind die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen, so daß Sie mit dem Malen beginnen können.

Mit dem Airbrush-Werkzeug malen

Auf der Hintergrundebene sollen nun mit dem Airbrush-Werkzeug Striche gemalt werden. Dazu sind folgende Arbeitsschritte nötig:

- 1 Überprüfen Sie die Airbrush-Optionen, die wie folgt aussehen sollten:



Die Airbrush-Optionen

- 2** Wenn Sie zum Dokumentfenster wechseln, sehen Sie, daß der Mauszeiger die Form der ausgewählten Werkzeugspitze anzeigt:



Der Mauszeiger des Airbrushwerkzeugs

- 3** Klicken Sie nun, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Wenn Sie dann die Maus ziehen, entsteht ein Strich – zugegeben, mit der Maus ist das Stricheziehen etwas mühselig: Aber vermutlich besitzen Sie kein Grafiktablett.

Je schneller Sie mit der Maus ziehen, um so weniger deckt der Strich. Verweilen Sie dagegen auf einer Stelle, wird der Strich deckender.



Malen des ersten Strichs

- 4** Wenn Ihnen das Stricheziehen zu schwer fällt, können Sie auch mit dem Airbrushwerkzeug „tupfen“. Klicken Sie dazu einfach einmal auf eine Stelle und lassen Sie die Maustaste gleich wieder los – durch die unförmige Werkzeugspitze, die wir ausgesucht haben fällt der Unterschied kaum auf.



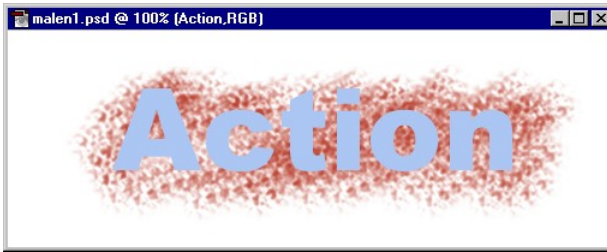
Tupfen auf einer Stelle

- 5** Die Tupftechnik können Sie auch verwenden, um mißlungene Bereiche zu korrigieren. So können Sie das Stricheziehen und Tupfen miteinander kombinieren – je nachdem, was Ihnen leichter fällt.



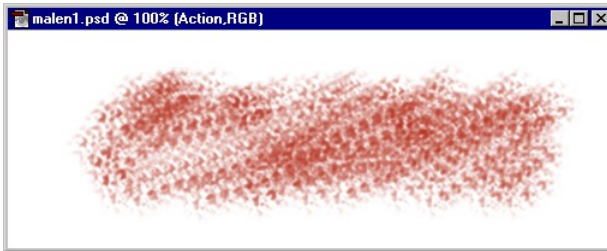
Korrigieren von fehlerhaften Stellen

- 6** Der fertig bemalte Hintergrund könnte zum Beispiel wie im folgenden Bild aussehen:



Das fertige Bild

Dabei ist es egal, wie die Hintergrundebene an den Bereichen aussieht, wo sich der Schriftzug nicht befindet. So haben wir nachfolgend den Schriftzug ausgeblendet, damit die Strichführung erkennbar wird.



Die ausgeblendete Schriftebene

Gemalte Striche mit Ebeneneffekten versehen

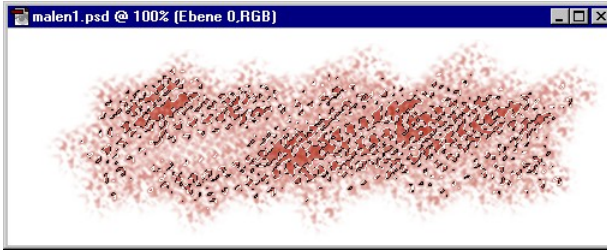
Die gemalten Striche sind zwar ganz hübsch – mit dem Bild, das zu Beginn gezeigt wurde, haben sie aber nicht viel zu tun. Das liegt daran, daß wir dort Ebeneneffekte verwendet haben. Wie Sie vielleicht bemerkt haben, sind die Striche auf dem weißen Untergrund – Ebeneneffekte können hier also gar nicht wirken.

- 1** Damit Sie dennoch Ebeneneffekte anwenden können, müssen Sie zunächst eine Ebene erzeugen. Wechseln Sie dazu in das Kanäle-Fenster.
- 2** Klicken Sie einen der Farbkanäle mit gedrückter **[Strg]**-Taste an – wir haben uns für den Blaukanal entschieden. Damit wird der Inhalt des blauen Kanals als Auswahlbereich geladen.



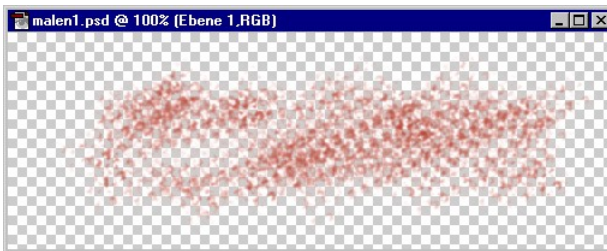
Laden eines Auswahlbereichs

- 3** Verwenden Sie danach die Funktion *Auswahl/Auswahl umkehren*, um den folgenden Auswahlbereich zu erhalten:



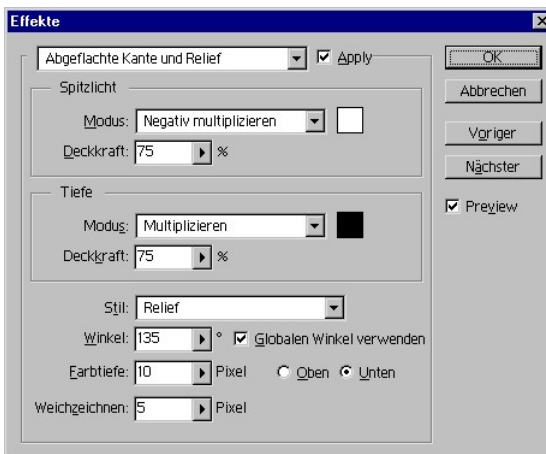
Die Striche als Auswahlbereich

- 4 Rufen Sie nun die Funktion *Ebene/New/Ebene durch kopieren* auf, damit die neue Ebene entsteht.
- 5 Wird der Hintergrund ausgeblendet, können Sie sehen, daß stark transparente Teile auf die neue Ebene übertragen wurden.



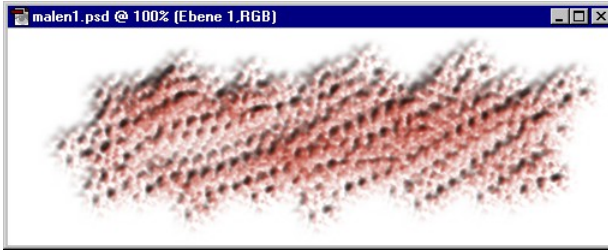
Die neue Ebene

- 6 An dieser neuen Ebene wird nun ein Ebeneneffekt angewendet – die Einstellungen sehen Sie nachfolgend.



Die verwendeten Ebeneneffekteinstellungen

Es entsteht ein recht interessantes Bild, bei dem die gemalten Striche plastisch zur Geltung kommen, wie das folgende Bild belegt:



Der angewendete Ebeneneffekt

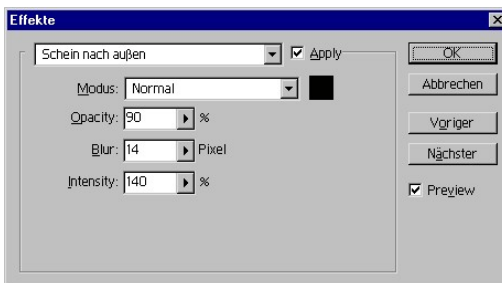
Damit der Untergrund stärker zur Geltung kommt, stellen wir für die Ebene mit dem Effekt den Überblendungsmodus *Ineinanderkopieren* ein.

Nachdem der Untergrund fertiggestellt ist, können wir uns um den Schriftzug kümmern – auch hier sollen Ebeneneffekte zum Einsatz kommen.

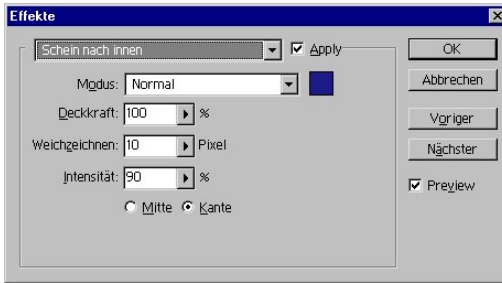
Eine gewölbte Schrift erstellen

Beim Schriftzug wollen wir durch recht ungewöhnliche Ebeneneffekteinstellungen eine Schrift erzeugen, die gewölbt aussieht. Sehen wir uns dazu die notwendigen Einstellungen an.

- 1** Markieren Sie die Textebene – falls Sie ausgeblendet war, wird sie automatisch eingeblendet, wenn Sie darauf klicken.
- 2** Rufen Sie die Funktion *Ebene/Effekte/Schein nach außen* auf, und geben Sie die folgenden Werte ein – als Farbe haben wir Schwarz gewählt.



- 2** Wechseln Sie dann zum Effekt *Schein nach innen*, und stellen Sie dort die nachfolgend gezeigten Werte ein. Hier haben wir einen dunklen Blauton als Farbe ausgewählt.



Das war es schon! Das Endergebnis brauchen wir ja nicht mehr zu zeigen – das haben Sie schon zu Beginn des Workshops gesehen. Statt dessen zeigen wir Ihnen, falls Sie den Schriftzug nicht auf einem weißen Untergrund unterbringen wollen, eine Variante.

Erstellen Sie dazu unterhalb der untersten Ebene eine neue Ebene, und wenden Sie dort den Rendering-Filter *Wolken* an. Dabei sollten die aktuell eingestellten Farben beibehalten werden – dann wird die Wolke nämlich aus dem Rotton zusammen mit Weiß gebildet.

Anschließend wird der Überblendungsmodus der Ebene darüber in *Multiplizieren* umgestellt.



Eine neue eingefügte Ebene mit dem Wolken-Filter

Damit entsteht unser folgendes Endergebnis. Sieht gar nicht gemalt aus, oder?



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Malen1.Psd)

6. Wenn Bilder verschmelzen – Techniken der Bildmontage

Ein sehr interessantes Einsatzgebiet der Bildbearbeitung ist das Kombinieren von mehreren Bildern. Dank der Ebenentechnik von Photoshop ist dies eine einfache Aufgabenstellung.

In diesem Kapitel wollen wir uns einige Beispiele ansehen, bei denen Sie die Vorteile der Ebenen sinnvoll einsetzen können.

Aus mehreren Bildern wird eins

Interessante Fototips

Sie sind engagierter Fotograf, und arbeiten mit Digitalkameras? Dann könnte das PC Praxis-Buch „Das digitale Fotostudio“ für Sie interessant sein, das ich ebenfalls geschrieben habe. Dort finden Sie viele interessante Fototips.

Für unser erstes Beispiel haben wir uns das folgende Ausgangsfoto ausgesucht – es handelt sich um eine Nachtaufnahme.

Das Licht in der oberen, linken Ecke ist übrigens der Mond. Die starke Helligkeit entstand durch eine mehrminütige Belichtung des Fotos. Zum Zeitpunkt der Aufnahme war es nämlich stockdunkel.



Das Ausgangsbild (Beispieldatei: \Vorlagen\Nacht.Psd)

Das Bild ist nicht schlecht – wir wollen es aber dennoch verbessern, indem wir einige zusätzliche Elemente dort integrieren.

Wir wäre es denn zum Beispiel, wenn zum Zeitpunkt der Aufnahme ein prächtiges Feuerwerk stattgefunden hätte? Hat es aber leider nicht? Nun, dann zünden wir das Feuerwerk nachträglich.

Was wir dazu benötigen, ist lediglich ein weiteres Foto, auf dem das Feuerwerk zu sehen ist. Wir haben uns für das folgende Foto entschieden.



Das nächste Ausgangsbild (Beispielbild: \Vorlagen\Feuerwer.Psd)

Wie wäre es, wenn wir zusätzlich die Dramatik des Bilds steigern würden – zum Beispiel durch die Integration eines Raubvogels? Dafür haben wir uns das folgende Foto ausgesucht, das Sie unter \Vorlagen\Vogel.Tif finden.



Ein weiteres Ausgangsbild

Diese drei Bilder sollen nun zusammengesetzt werden. Sehen wir uns die notwendigen Arbeitsschritte an.

Bilder zusammensetzen

Als erstes benötigen wir das Foto des Feuerwerks im Hauptdokument – der Nachtaufnahme.

- 1** Öffnen Sie die drei Bilder, die zusammengesetzt werden sollen.
- 2** Rufen Sie das Bewegen-Werkzeug auf – am besten mit der -Taste –, und wechseln Sie zum Feuerwerkbild.



Das Bewegen-Werkzeug

- 3** Klicken Sie in das Bild und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie nun das Bild in die Nachtaufnahme. Sie sehen dann – wie im nachfolgenden Bild – ein Plussymbol neben dem Mauszeiger.



Importieren des Bilds

- 4** Wenn Sie die Maustaste loslassen, legt Photoshop eine Kopie des Ausgangsbilds im neuen Dokument an.
- 5** Dabei entsteht automatisch eine neue Ebene, auf der sich das importierte Bild befindet.



Die neue Ebene

- 6** Im Bild sehen Sie zunächst nicht viel – dort überdeckt das Feuerwerkbild die Nachtaufnahme. Außerdem fällt sofort auf, daß die Bildgrößen der beiden Bilder nicht zusammenpaßen – das Feuerwerk ist im Verhältnis zum anderen Foto viel zu groß. Beide Fehler sollen nun behoben werden.



Das eingefügte Bild

Arbeiten mit den Überblendungsmodi

Sicherlich ist Ihnen aufgefallen, daß der schwarze Untergrund des Feuerwerks sehr störend ist – also muß er entfernt werden.

Nun könnten Sie vielleicht meinen, daß dazu eine Auswahl des Feuerwerks erzeugt werden müßte, um dann das Umfeld zu entfernen. Grundsätzlich ist dieser Gedankengang richtig – es geht aber deutlich leichter. Das Auswählen des Feuerwerks würde nämlich eine ganze Menge Arbeit verursachen und außerdem ist es praktisch nicht möglich, dabei ein präzises Ergebnis zu erzeugen.

Deshalb ist eine andere Überlegung nötig: Im Ebenen-Fenster können Sie über ein Listensfeld zwischen verschiedenen Überblendungsmodi wählen – einige davon haben Sie in den vorangegangenen Kapiteln ja bereits kennengelernt. Mit dieser Option werden Ebenen auf unterschiedliche Weisen ineinander überblendet.

Einsatz einer neutralen Farbe

In unserem Beispiel wollen wir eine Besonderheit der Überblendungsmodi benutzen. Bei jedem Überblendungsmodus gibt es nämlich eine neutrale Farbe. Beim Überblendungsmodus *Aufhellen* – den wir in unserem Beispiel verwenden wollen – ist es zum Beispiel die Farbe Schwarz. Sehen wir uns an, was bei dieser Option passiert.



Ändern des Überblendungsmodus

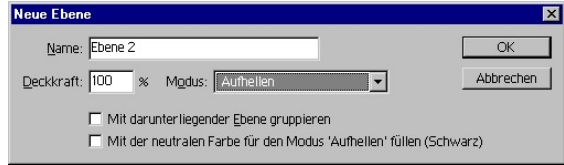
Mit diesem Überblendungsmodus entsteht das folgende Bild. Alle schwarzen Bildteile sind dort verschwunden – die anderen Bildteile sind aber alle zu sehen.



Der Überblendungsmodus Aufhellen

Neutrale Farbe ermitteln

Wenn Sie wissen möchten, welche Farbe bei den einzelnen Überblendungsmodi neutral wirkt, können Sie die Funktion *Ebene/Neu/Ebene* aufrufen. Wenn Sie dort den Überblendungsmodus ändern, können Sie im letzten Optionsfeld die neutrale Farbe ablesen.

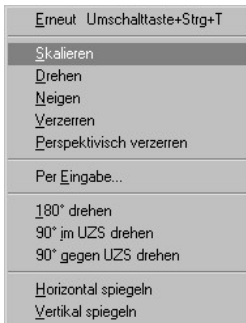


Anzeige der neutralen Farbe

Die drei möglichen neutralen Farben sind übrigens Schwarz, Weiß und 50 % Grau. Wenn Sie ein Bild verwenden, in dem große Flächen in dieser Farbe sind, können Sie also mit einem Überblendungsmodus arbeiten, um die Flächen freizustellen.

Ebenen transformieren

Nun muß noch die Größe der Ebene angepaßt werden. Zur Änderung von Ebenen finden Sie im *Bearbeiten*-Menü ein gesondertes Untermenü: *Transformieren*. Dort finden Sie alle notwendigen Funktionen.



Das Transformieren-Menü

Am flexibelsten können Sie aber mit der Funktion *Bearbeiten/Frei transformieren* arbeiten, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+T** aufrufen können. Nach dem Aufruf wird ein Rahmen mit acht Markierungspunkten um die Ebene gelegt. Sie sehen dies im folgenden Bild:



Ein Transformierungsrahmen

Ebenen ändern

Sehen wir uns nun an, wie Sie die importierte Ebene am schnellsten an das andere Foto anpassen können.

- 1** Die vier Eckmarkierungspunkte dienen zum Skalieren der Ebene – die mittleren Markierungspunkte zum Dehnen. Klicken Sie einen der Punkte an, und halten Sie die Maustaste gedrückt.
- 2** Ziehen Sie den Rahmen auf die gewünschte neue Größe. Wenn Sie beim Verziehen die **[Umschalt]**-Taste gedrückt halten, bleibt die Proportion der Ebene erhalten. Sie sehen dies im nächsten Bild.



Skalieren der Ebene

Vorschauqualität

Beim Anpassen der Ebene sehen Sie zunächst eine verminderte Vorschauqualität. Dies braucht Sie nicht zu irritieren: Am Ende werden die Bilddaten in bester Qualität berechnet.

Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird mit einer Vorschau die geänderte Ansicht angezeigt.

- 3** Nach dem Skalieren soll die Ebene verschoben werden. Halten Sie dazu den Mauszeiger in die Rahmenfläche. Klicken Sie dort, und verschieben Sie die Ebene an die gewünschte neue Position.

Alternativ zum Verschieben mit der Maus können Sie auch die Pfeiltasten zum Verschieben verwenden – so, wie Sie es auch vom Bewegen-Werkzeug kennen. Für 10 Pixel große Schritte können Sie auch hier zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste verwenden.



Verschieben des Markierungsrahmens

- 4 Gegebenenfalls können Sie nach dem Verschieben der Ebene die Größe nochmals korrigieren.
- 5 Um die Änderungen der Ebene abschließend zuzuweisen, müssen Sie innerhalb des Markierungsrahmens doppelt klicken, oder alternativ dazu die `[Return]`-Taste drücken.

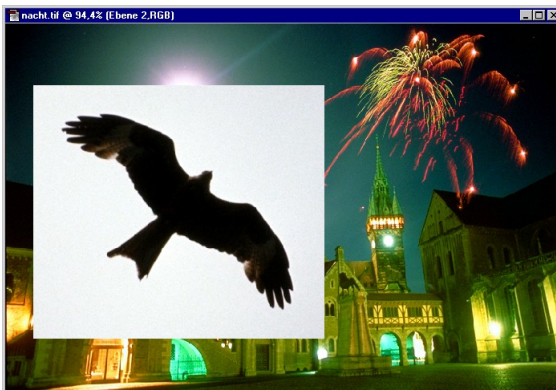
Das fertig positionierte und skalierte Feuerwerk sehen Sie in der nächsten Abbildung.



Das eingefügte Feuerwerk

Das nächste Bild wird importiert

Die erste Bildkombination ist fertig – so können wir uns nun den weiteren Arbeitsschritten widmen. Nach dem bereits beschriebenen Drag & Drop-Prinzip wird auch das Foto des Vogels in die Nachtaufnahme importiert.



Das importierte Vogelbild

Im Gegensatz zum Feuerwerk hat dieses Foto einen hellen Hintergrund – hier muß also ein anderer Überblendungsmodus angewendet werden. Die neutrale Farbe Weiß ist zum Beispiel im Überblendungsmodus *Abdunkeln* vorhanden. Stellen Sie also für die neue Ebene diesen Überblendungsmodus ein.



Der Überblendungsmodus Abdunkeln

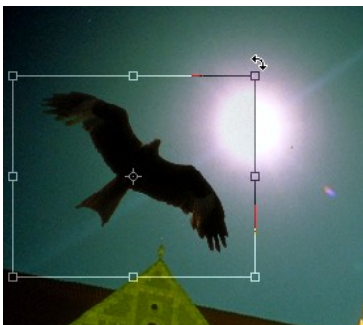
Nachdem auch der Hintergrund des Vogels auf diese einfache Art und Weise entfernt ist, muß hier ebenfalls die Größe der Ebene angepaßt werden – rufen Sie also mit **Strg+T** wieder den Transformationsrahmen auf.



Der freigestellte Vogel

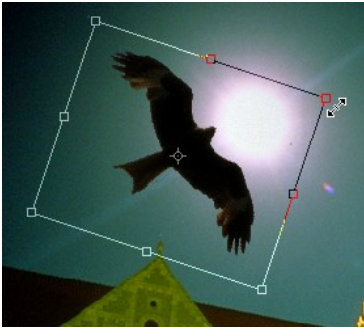
Den Vogel wollen wir gen Mond fliegen lassen – schieben Sie ihn also nach dem Verkleinern an die nachfolgend gezeigte Position. Neben der Größen- und Positionsänderung soll diese Ebene auch noch nach rechts gedreht werden.

Halten Sie dazu den Mauszeiger mit etwas Abstand an einen der Markierungspunkte – dann erscheint ein Rotationssymbol. Wenn Sie nun klicken, können Sie die Ebene drehen.



Drehen der Ebene

Drücken Sie nach dem Drehen wieder die **Return**-Taste, um die Änderungen endgültig zuzuweisen.



Die gedrehte Ebene

Mit diesem Arbeitsschritt ist das folgende Zwischenergebnis entstanden. Sieht doch schon interessanter aus – es geht aber noch etwas weiter.

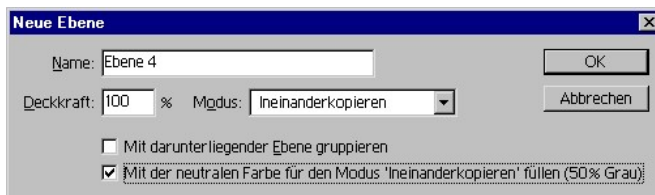


Das erste Zwischenstadium

Blendenflecke in das Bild einfügen

Eine zusätzliche Ergänzung wollen wir noch vornehmen. Kennen Sie das vielleicht: Wenn Sie eine Gegenlichtaufnahme machen, kommt es zu sogenannten Blendenflecken, die sich – je nach verwendetem Objektiv – unterscheiden. Nein? Dann lernen Sie es in den folgenden Arbeitsschritten kennen.

Dazu benötigen wir über der Hintergrundebene zunächst eine neue Ebene. Rufen Sie also die Funktion *Ebene/Neu/Ebene* auf. Die Ebene soll gleich mit der neutralen Farbe gefüllt werden – aktivieren Sie deshalb diese Option.



Füllen einer neuen Ebene mit einer neutralen Farbe

Nach dem Bestätigen sehen Sie im Ebenen-Fenster, daß dort die neue Ebene gleich auf den passenden Überblendungsmodus eingestellt, und mit Grau gefüllt ist.

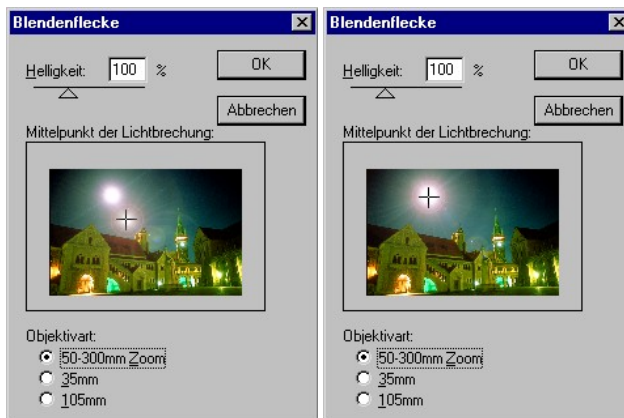


Die neue Ebene

An dieser Ebene soll nun der Filter *Rendering-Filter/Blendenfleck*e angewendet werden – allerdings ist hier ein kleiner Trick notwendig.

Rufen Sie dazu den Filter bei aktiver Hintergrundebene auf. Für eine optimale Wirkung muß nämlich der Lichtpunkt verschoben werden. Die korrekte Position kann natürlich am grauen Bild nicht beurteilt werden.

Um den Lichtpunkt zu verschieben, müssen Sie einfach im Vorschaubild an die gewünschte Position klicken – Sie sehen, daß sich das Kreuz dann verschiebt. Die Standardeinstellung sehen Sie nachfolgend im linken Bild – den verschobenen Lichtpunkt im rechten Bild.



Verschieben des Lichtpunkts

Nach dem Bestätigen wird der Filter *Blendenfleck*e an der Hintergrundebene angewendet – das wollten wir aber eigentlich nicht – wir hatten dafür ja die neue Ebene vorgesehen. Nehmen Sie deshalb den Befehl mit **(Strg)+[Z]** zurück.

Markieren Sie dann die neue, graue Ebene und wiederholen Sie den zuletzt verwendeten Filter mit **(Strg)+[F]**. Damit werden automatisch die zuletzt verwendeten Werte übernommen – also auch der versetzte Lichtpunkt.



Der Lichtpunkt auf der grauen Ebene

Warum haben wir denn den Blendeneffekt überhaupt auf einer gesonderten Ebene verwendet, werden Sie sich vielleicht fragen. Nun: Der Effektfiler ist relativ schwach. Wird innerhalb des Dialogfelds ein höherer Wert eingestellt, entsteht ein unschönes Ergebnis.



Der schwache Blendeneffekt

Deshalb haben wir uns zur Verstärkung etwas anderes überlegt: Plazieren Sie einfach zwei Duplikate der Ebene, an der Sie den Effekt angewendet haben. Die drei Ebenen übereinander ergeben dann die gewünschte Effektstärke, wie Sie nachfolgend erkennen können.



Verstärken des Effekts durch duplizierte Ebenen (Beispieldatei: \Arbeiten\Nacht.Psd)

Mit Ebenenmasken und Transparenzen arbeiten

Im nächsten Workshop wollen wir uns ansehen, ob aus dem folgenden – recht uninteressanten – Foto eine ansprechende Grafik gestaltet werden kann. Das Foto der Uhr finden Sie auf der Buch-CD unter *Vorlagen\Uhr.Psd*.



Die Vorlage für diesen Workshop

Außerdem soll ein Hintergrundbild mit einer Holzstruktur verwendet werden, das Sie unter *Vorlagen\Holz.Psd* finden.



Der Hintergrund des Bilds

Mehr als diese beiden Bilder brauchen wir für diesen Workshop nicht. Sehen wir uns an, was man damit alles anstellen kann.

Nicht benötigte Bildbereiche maskieren

Von der Uhr soll der Hintergrund entfernt werden – er wird ja durch das zweite Bild ersetzt. Dazu benötigen wir einen Auswahlbereich, der die Uhr umschließt. Diese Aufgabenstellung lässt sich am leichtesten mit dem Zauberstab bewältigen, den Sie aus der Werkzeugpalette oder über die **[W]**-Taste aufrufen können.

Maskieren mit dem Zauberstab

Sehen wir uns die nötigen Arbeitsschritte an, um mit dem Zauberstab einen Bereich auszuwählen.

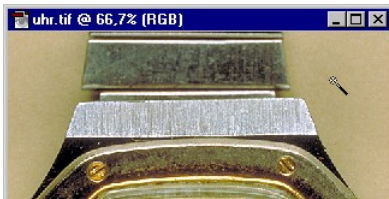
- 1 Rufen Sie das Zauberstab-Werkzeug auf. Wechseln Sie dann zu den Werkzeug-Optionen. Dort finden Sie unter anderem ein Eingabefeld zum Ändern des Toleranzwerts. Mit diesem Wert legen Sie fest, wie ähnlich die Farben, die in den

Auswahlbereich aufgenommen werden, sein müssen. Wir wählen für unser Beispielfeld den Wert 35.



Einstellen des Toleranzwerts

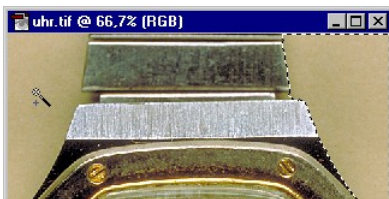
- 2** Klicken Sie nun in den Hintergrund. Dabei ist es nicht wichtig, welche Stelle Sie wählen – ein mögliches Beispiel zeigt das folgende Bild.



Anklicken des Hintergrunds

Nach dem Klick in den Hintergrund sehen Sie einen Auswahlbereich. Photoshop hat dabei alle Farben mit aufgenommen, die innerhalb des angegebenen Toleranzbereichs liegen. Da unser Hintergrund ziemlich einfarbig ist, wurde ein größerer Bereich erfaßt.

- 3** Da nur zusammenhängende Bereiche erfaßt werden, muß die Auswahl noch um einige Bereiche erweitert werden – links von der Uhr ist zum Beispiel auch noch eine Hintergrundfläche.
- 4** Damit dieser Bereich zur anderen Auswahl hinzugefügt wird, müssen Sie beim Anklicken zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste drücken. Ein kleines Pluszeichen neben dem Mauszeiger zeigt die Addition an.



Hinzufügen weiterer Auswahlbereiche

- 5** Falls noch einige Teile des Hintergrunds fehlen, klicken Sie diese nacheinander bei gedrückter **[Umschalt]**-Taste an. Am Ende muß der gesamte Hintergrund des Bilds im Auswahlbereich enthalten sein.

- 6 Da ja die Uhr – und nicht der Hintergrund – ausgewählt werden soll, müssen Sie abschließend die Funktion *Auswahl/Auswahl umkehren* aufrufen, die Sie auch mit der Tastenkombination **Umschalt**+**Strg**+**I** erreichen.

Die fertige Auswahl sehen Sie im folgenden Bild.



Die ausgewählte Uhr

Mit Ebenenmasken arbeiten

Nun könnten Sie den ausgewählten Bereich zum Beispiel auf eine neue Ebene kopieren – dieses Verfahren kennen Sie ja schon. Für dieses Beispiel wollen wir Ihnen aber ein anderes Verfahren vorstellen, bei dem der Hintergrund erhalten bleibt.

- 1 Da das Verfahren nur bei Ebenen verfügbar ist, muß der Hintergrund erst einmal in eine Ebene umgewandelt werden. Dazu ist ein Doppelklick auf den Hintergrund im Ebenen-Fenster nötig.



Umwandeln des Hintergrunds in eine Ebene

- 2 Rufen Sie nun die Funktion *Ebene/Ebenenmaske hinzufügen/Außerhalb der Auswahl maskieren* auf. Sie sehen, daß danach im Ebenen-Fenster ein Maskierungskanal für diese Ebene angelegt wird, der den Hintergrund sozusagen „zudeckt“. Diese Maske ist mit der Uhrebene verbunden – das Kettensymbol zeigt dies an.



Die neue Ebenenmaske

Im Bild sehen Sie nun den transparenten Hintergrund – die Uhr ist also freigestellt.



Die freigestellte Uhr

Das Arbeiten mit Ebenenmasken hat den Vorteil, daß Sie das Bild nicht verändern. So können Sie zum Beispiel das Masken-Vorschaubild mit gedrückter **Umschalt**-Taste anklicken: Dann wird die Maske vorübergehend ausgeschaltet – der alte Hintergrund ist also wieder sichtbar. Die ausgeschaltete Maske wird im Ebenen-Fenster zur Kenntlichmachung rot durchkreuzt.



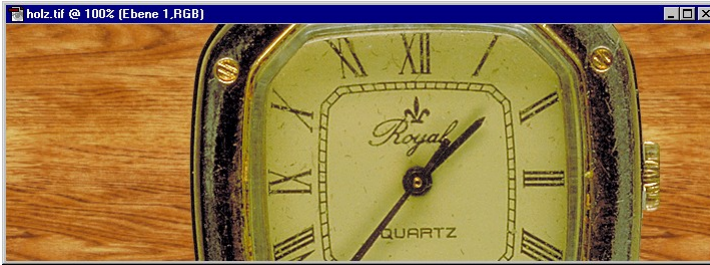
Die deaktivierte Ebenenmaske

Nichts geht verloren

Die Teile der importierten Ebene, die nicht zu sehen sind, sind nicht verschwunden: Sobald Sie die Ebene verschieben, werden die verschwundenen Teile wieder sichtbar.

Ziehen Sie diese Ebene jetzt in das Dokument des Hintergrunds. Die Uhr ist für den Hintergrund viel zu groß, wie Sie nachfolgend sehen können.

Dort ist nur ein Teil der Uhr zu sehen – genau das ist aber beabsichtigt.



Die importierte Uhrebene

Ein Blick in das Ebenen-Fenster zeigt, daß die Ebenenmaskierung beim Drag & Drop-Import nicht verloren gegangen ist.



Die importierte Ebenenmaskierung

Für diese Ebene stellen Sie nun den Überblendungsmodus *Hartes Licht* ein – dadurch ergibt sich eine interessante farbliche Zusammenstellung. Der Untergrund scheint dabei teilweise durch – das Uhrmotiv wird zurückgedrängt.



Der Überblendungsmodus Hartes Licht

Übergroße Ebenen transformieren

Diese Ebene soll nun gedreht und verschoben werden. Da die Ebene größer als der Hintergrund ist, müssen Sie etwas anders als gewohnt arbeiten.

- 1 Rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Frei transformieren* auf – am besten mit der Tastenkombination **Strg+T**. Der Markierungsrahmen, der angezeigt wird, endet dabei exakt am Rand. Die außerhalb des sichtbaren Bereichs liegenden Teile bleiben unberücksichtigt.
- 2 Damit Sie die Markierungspunkte gut bedienen können, sollten Sie das Dokumentenfenster in der Höhe vergrößern.



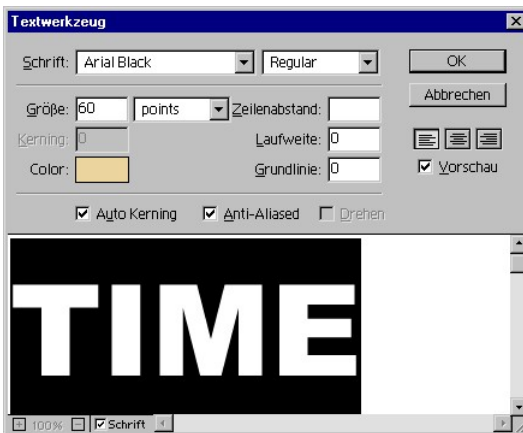
Das vergrößerte Dokumentenfenster

- 3** Drehen Sie nun die Ebene nach rechts. Falls Sie einen Markierungspunkt nicht mehr sehen, können Sie das Fenster nachträglich noch weiter vergrößern.



Die gedrehte Ebene

In das Ergebnis soll jetzt ein Schriftzug integriert werden. Erstellen Sie dazu eine Textebene mit den folgenden Einstellungen – das Verfahren kennen Sie ja schon aus dem Kapitel 2.



Die Einstellungen der Textebene

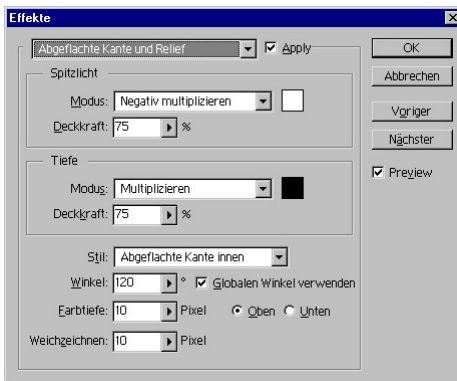
Die Textebene wird dann mit dem Bewegen-Werkzeug – das Sie mit der **[C]**-Taste aufrufen können – an den linken Rand des Dokuments verschoben. Sie sehen die Endposition im nächsten Bild.



Die verschobene Textebene

Als Farbe für den Schriftzug haben wir übrigens einen beigeen Farbton verwendet, den wir aus dem Uhrenbild aufgenommen haben. An dieser Textebene sollen nun wieder die allseits beliebten Ebeneneffekte angewendet werden. Diesmal geben wir eine abgeflachte Kante nach innen und einen weichen Schatten ein.

Die Einstellungen sehen Sie in den beiden folgenden Abbildungen.



Die Einstellungen der Ebeneneffekte

Das Ergebnis sieht schon recht interessant aus – es geht aber noch besser, wie Sie gleich bemerken werden.



Der erste Zwischenschritt

Ebenen gruppieren

Für den nächsten Arbeitsschritt benötigen wir Duplikate des Hintergrunds und der Uhrenebene. Beide Ebenen erhalten den Überblendungsmodus *Hartes Licht* und werden über der Textebene angeordnet.



Die beiden duplizierten Ebenen

Ebenenwirkung nur an bestimmten Stellen

Die kopierten Ebenen sind nun im gesamten Bild zu sehen. Wir benötigen die Duplikate aber nur an den Stellen, wo sich die Textebene befindet. Deshalb müssen diese drei Ebenen markiert werden.

- 1** Markieren Sie zunächst den duplizierten Hintergrund, und drücken Sie dann die Tastenkombination **[Strg]+[G]**. Dieselbe Funktion erreichen Sie über das Menü: *Ebene/Mit darunterliegender Ebene gruppieren*.
- 2** Markieren Sie dann die Uhrebene und wiederholen Sie auch hier den Gruppierungsschritt.
- 3** Beide Ebenen werden nun im Ebenen-Fenster eingerückt angezeigt. Die Einrückung symbolisiert die Gruppierung.



Die drei gruppierten Ebenen

Gruppierung aufheben

Die Gruppierungen können Sie jederzeit mit der Funktion *Ebene/Gruppierung aufheben* wieder rückgängig machen. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **[Umschalt]+[Strg]+[G]** verwenden.

Das Ergebnis der Gruppierung sehen Sie im folgenden Bild: Die duplizierten Ebenen wirken sich nun nur noch dort aus, wo der Schriftzug zu sehen ist.



Die Wirkung der Gruppierung

Da die Ebenen einfach dupliziert wurden, sind sie natürlich an derselben Stelle wie das Original platziert. Für ein interessanteres Ergebnis wollen wir nun noch die duplizierte Uhrebene verändern. Sie soll stark vergrößert und zusätzlich verschoben werden.

Markieren Sie deshalb die Uhrebene, und rufen Sie wieder die Tastenkombination **[Strg]+[T]** zum Transformieren auf. Drehen Sie die Ebene auf die bereits beschriebene Art und Weise.

Ansichtsgröße ändern

Während Sie Ebenen transformieren, können Sie natürlich die Lupe nicht verwenden. Wenn Sie die Ansichtsgröße ändern wollen, können Sie aber das Menü *Ansicht* verwenden – dort können Sie die Ansichtsgröße auch während der Transformation ändern.

Da die Ebene zur anderen Seite gedreht wird, müssen Sie das Fenster stark vergrößern, damit Sie die Markierungspunkte noch verwenden können.

Den vergrößerten und gedrehten Markierungsrahmen sehen Sie in der nächsten Abbildung.



Transformieren der Uhrebene

Das war es schon. Das Endergebnis ist erreicht. Von dem wenig attraktiven Foto einer Uhr ist nichts mehr zu sehen – statt dessen ist eine attraktive Grafik entstanden. Und das mit relativ wenigen Arbeitsschritten.

So können Sie auch mißlungene oder uninteressante Fotos oft noch für grafische Gestaltungen verwenden.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Time.Psd)

Eine Collage gestalten

Für den nächsten Workshop haben wir uns wieder drei Bilder ausgesucht, die in einem Sammeldokument zusammengefaßt werden sollen. Es sind drei Tiermotive. Dabei wollen wir wieder Ebenenmasken verwenden – dieses Mal allerdings auf eine besondere Art.

Dazu erstellen Sie zunächst einen unförmigen Auswahlbereich, der die bildwichtigen Teile umschließt. Hierzu können Sie das Polygon-Lasso verwenden, das Sie ja bereits kennen-gelernt haben.

Den fertigen Auswahlbereich unseres ersten Beispielbilds sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Der erste Auswahlbereich (Beispieldatei: \Vorlagen\Tier1.Tif)

Erstellen einer weichen Auswahlkante

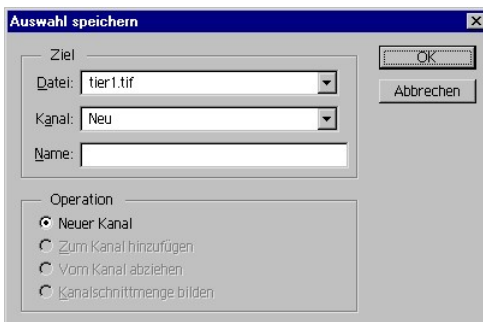
Das Bild soll später weich in den Untergrund auslaufen. Für diese weiche Auswahlkante könnten Sie zum Beispiel die Funktion *Auswahl/Weiche Auswahlkante* verwenden. Sie können diese Funktion alternativ auch mit der Tastenkombination **[Alt]+[Strg]+[D]** aufrufen. Hier können Sie vorgeben, wie breit der weich auslaufende Rand sein soll.



Einstellen einer weichen Auswahlkante

Wir wollen uns aber eine andere Verfahrensweise ansehen, mit der Sie dasselbe Ergebnis erhalten.

Dazu muß der Auswahlbereich zunächst einmal gespeichert werden. Rufen Sie also die Funktion *Auswahl/Auswahl speichern* auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie den Kanal benennen.



Speichern eines Auswahlbereichs

Auswahlbereiche im Fachjargon

Im Fachjargon werden die gespeicherten Auswahlbereiche auch Alphakanäle genannt.

Den gespeicherten Auswahlbereich finden Sie im Kanäle-Fenster. Wenn Sie keinen Namen angeben, nummeriert Photoshop die gespeicherten Kanäle automatisch fortlaufend.



Der gespeicherte Auswahlbereich

Kanäle nachträglich bearbeiten

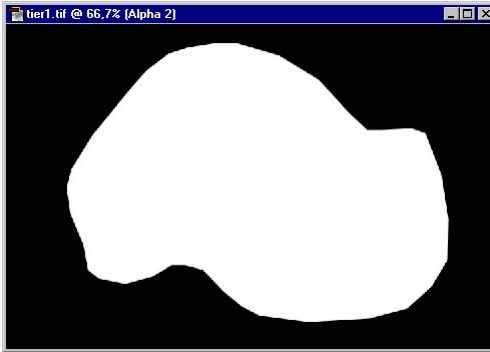
Die gespeicherten Kanäle sind nicht statisch – Sie können diese jederzeit verändern. Dies wollen wir an unserem Beispiel einmal ausprobieren. Da wir den Originalauswahlbereich erhalten wollen, soll die Änderung an einem Duplikat vorgenommen werden. Duplikate können Sie so erzeugen, wie Sie es bereits von den Ebenen kennen: Ziehen Sie den gewünschten Kanal im Kanäle-Fenster einfach auf das Papiersymbol.



Der duplizierte Kanal

Die aktuelle Auswahl ist noch erhalten. Da wir sie nun nicht mehr benötigen, können Sie diese mit *Auswahl/Auswahl aufheben* entfernen. Im Bild wird nach dem Duplizieren des Kanals ein schwarzweißes Bild angezeigt.

Die Funktionsweise von Maskierungen ist recht einfach: In dem schwarzweißen Bild schützen alle schwarzen Stellen das Bild – an allen weißen Stellen wirken sich Änderungen am Bild aus. Dabei sind auch Zwischentöne möglich. Je schwärzer dabei die Farbe ist, um so stärker wird das Bild geschützt.



Die gespeicherte Maske

Masken anzeigen

Die Masken können über das Augensymbol im Kanäle-Fenster ein- und ausgeblendet werden. Wenn Sie die RGB-Kanäle des Bilds ausblenden, ist der Kanal allein zu sehen.

Jeder Kanal kann wie ein normales Bild verändert werden. Dies wollen wir uns zu Nutze machen, um den Bildrand zu erstellen.

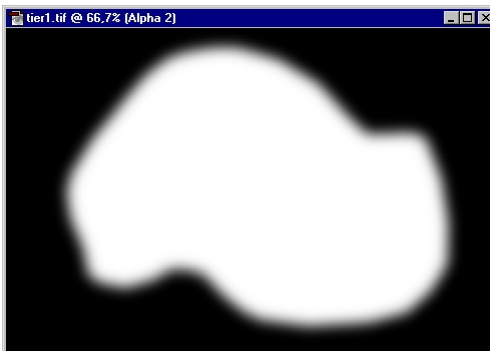
Rufen Sie dazu die Funktion *Filter/Weichzeichnungsfilter/Gaußscher Weichzeichner* auf. Stellen Sie hier zum Beispiel einen Radius von 10 Pixeln ein.



Weichzeichnen des Kanals

Damit entsteht ein unscharfer Rand bei der Trennung der schwarzen und weißen Fläche. Dies entspricht genau derselben Funktion, als wenn Sie eine weiche Auswahlkante erstellen würden.

Den neuen Rand können Sie in der folgenden Abbildung sehen. Nun soll der Kanal aber noch weiter bearbeitet werden.

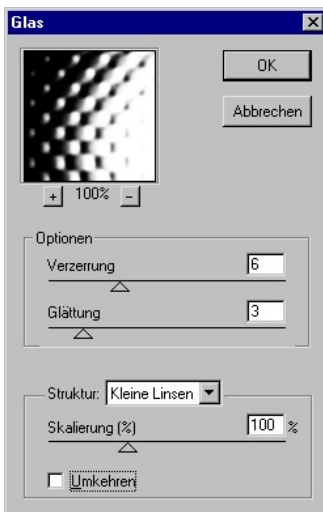


Der weichgezeichnete Kanal

Aufgelockerte Ränder erstellen

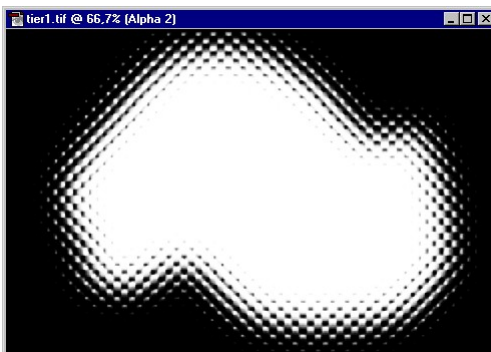
Den weichgezeichneten Kanal wollen wir nun verwenden, um einen aufgelockerten Rand für das Bild zu erzeugen. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Achten Sie darauf, das der Kanal mit dem weichgezeichneten Rand aktiviert ist – so wie wir es zuvor beschrieben haben. Außerdem muß der Auswahlbereich aufgehoben sein.
- 2 Rufen Sie den Filter *Verzerrungsfilter/Glas* auf.
- 3 Stellen Sie die nachfolgend gezeigten Werte ein. Als Struktur haben wir uns die Option *Kleine Linsen* ausgesucht. Die anderen Werte haben bei den Standardvorgaben belassen.



Der Glas-Filter

- 4 Es entsteht das nachfolgend gezeigte – interessante – Muster. Andere Varianten werden wir bei den anderen Bildern zeigen, die wir für unsere Komposition verwenden wollen.



Der angewendete Glas-Filter

- 5 Den Kanal benötigen wir nun als aktiven Auswahlbereich. Den Kanal können Sie zur aktuellen Auswahl machen, indem Sie den Eintrag im Kanäle-Fenster bei gedrückter **Strg**-Taste anklicken. Sie sehen die unförmige Auswahl in der folgenden Abbildung.



Die geladene Auswahl

- 6 Erstellen Sie nun auf die bekannte Art eine neue Ebene *Ebene/New/Ebene durch kopieren*. Um das Ergebnis zu erkennen, haben wir anschließend den Hintergrund ausgeblendet, und die neue entstandene Ebene mit Weiß unterlegt. Dies brauchen Sie allerdings nicht nachzuvollziehen.



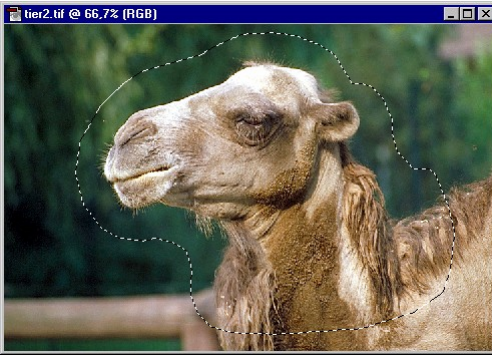
Der aufgelockerte Rahmen (Beispieldatei: \Arbeiten\Tier1.Psd)

Geld sparen

Es gibt Drittanbieter, die Plugin-Module zur Rahmenerstellung anbieten. Die Anschaffung können Sie sich eigentlich sparen – das Verfahren entspricht nämlich genau den gezeigten Arbeitsschritten.

Bei den anderen Tieraufnahmen sollen andere Rahmenmuster verwendet werden – sehen wir uns also das zweite Motiv an.

Den notwendigen Auswahlbereich sehen Sie in der folgenden Abbildung – er wurde wieder mit dem Polygon-Lasso erstellt.



Der Auswahlbereich des zweiten Motivs (Beispieldatei: \Vorlagen\Tier2.Tif)

Filter „geraderücken“

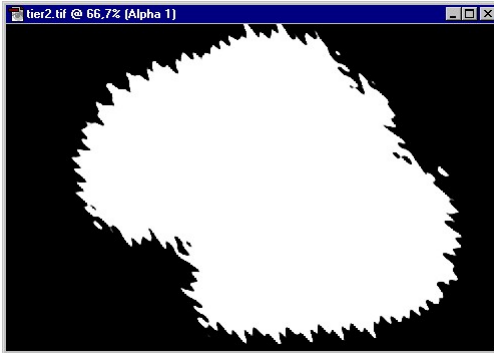
In diesem Fall benötigen wir keinen weichen Auswahlrand – der neue Rahmen soll hart verformt werden. Wir haben uns für diesen Rahmen den Filter *Verzerrungsfilter/Kräuseln* ausgesucht. Dabei sollen die folgenden Werte verwendet werden:



Der Kräuseln-Filter

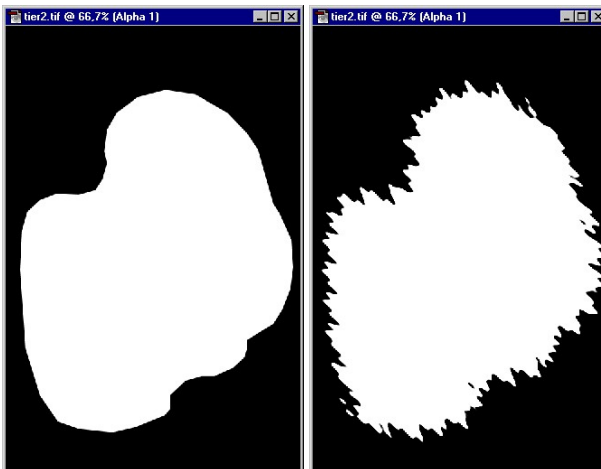
Hier müssen wir allerdings eine Klippe überwinden. Die Richtung der Verzerrung ist vorgegeben – sie verläuft nach links. Dies sieht nicht besonders gut aus – Linien sollten nämlich immer von links unten nach rechts oben verlaufen.

Außerdem gibt es den Nachteil, daß an der oberen Kante einige Zacken aus dem Bild herauslaufen – Sie sehen dies in der folgenden Abbildung.



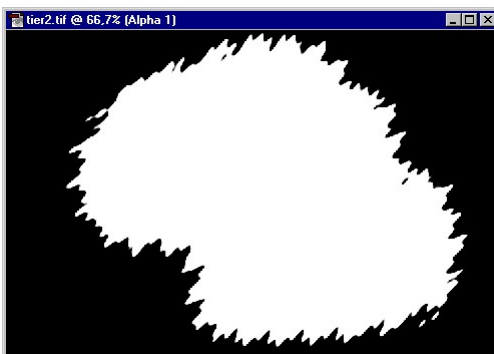
Der Kräuseln-Filter in der Standardeinstellung

Um die Richtung des Filters zu ändern, ist folgende Überlegung notwendig: Wenn der Filter sich nicht drehen läßt, drehen Sie eben das Bild. Rufen Sie dazu den Befehl *Bild/Arbeitsfläche drehen/90° im UZS* auf. Wenden Sie dann an dem Bild den Kräuseln-Filter an. Diese beiden Stadien sehen Sie in den folgenden Abbildungen.



Anwenden des Kräuseln-Filters am gedrehten Bild

Drehen Sie dann das Bild in die Ursprungsstellung zurück – mit *Bild/Arbeitsfläche drehen/90° gegen UZS*.



Das zurückgedrehte Bild

Mit dieser Methode können Sie leicht Filtern Einstellungen zuweisen, die sie nicht besitzen – in unserem Beispiel die Richtungsänderung.

Der Maskierungsmodus

In einem kurzen Exkurs wollen wir Ihnen eine weitere Funktion von Photoshop vorstellen. Wenn Sie Masken bearbeiten, kann es gelegentlich schwierig sein, den Rand der Maske präzise zu erkennen – besonders dann, wenn Sie mit weichen Rändern arbeiten. Hier gibt es eine Hilfe:

Schneller Wechsel

Wenn Sie das Tastenkürzel **[Q]** verwenden, können Sie schnell zwischen den Maskierungs- und dem Standardmodus wechseln.

Wenn Sie die **[Q]**-Taste drücken, oder in der Werkzeugpalette das oben gezeigte Symbol anklicken, wird die Maske transparent über das Bild gelegt. Alle geschützten Teile sind dabei standardmäßig rot eingefärbt.

Dafür entfällt die Begrenzungslinie, die im Standardmodus angezeigt wird. Sie erkennen die Überlagerung im folgenden Bild an den dunklen Stellen.

Durch erneutes Drücken der **[Q]**-Taste schalten Sie in den gewohnten Standardmodus zurück.



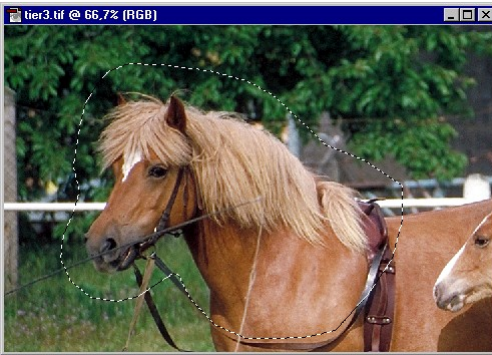
Der Maskierungsmodus

Nachfolgend sehen Sie den fertigen Rand für das zweite Bild – auch ganz interessant, nicht wahr?



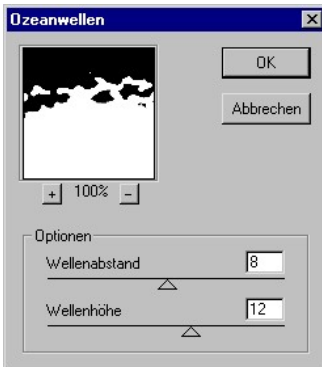
Der zweite fertige Rand (Beispieldatei: \Arbeiten\Tier2.Psd)

Ein Bild fehlt nun noch zur Komplettierung – den Auswahlbereich sehen Sie in der nächsten Abbildung.



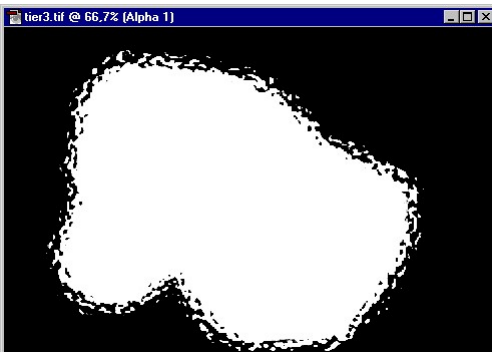
Die nächste Auswahl (Beispieldatei: \Vorlage\Tier3.Tif)

Auch bei diesem Auswahlbereich wenden wir an dem gespeicherten Kanal einen Verzerrungsfilter an: Ozeanwellen. Die Einstellungen zeigt das nächste Bild. Wir verwenden in diesem Fall wieder den scharfkantigen Auswahlbereich.



Der Filter Ozeanwellen

Der unförmige Rand sieht recht interessant aus – vor allem, weil die Formen sehr unregelmäßig sind. Die drei verwendeten Ränder passen gut zusammen, obwohl sich jeweils unterschiedliche Formen ergeben.



Der Filter Ozeanwellen

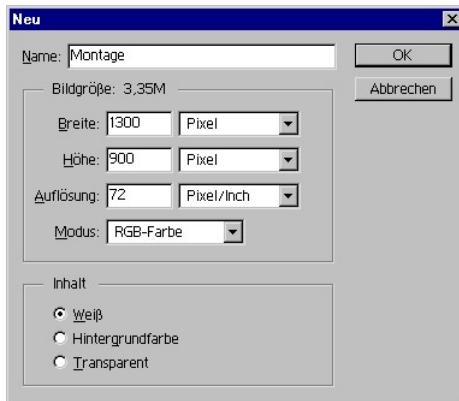
Mit diesen Einstellungen entsteht das folgende Ergebnis.



Das letzte Beispielbild (Beispieldatei: \Arbeiten\Tier3.Psd)

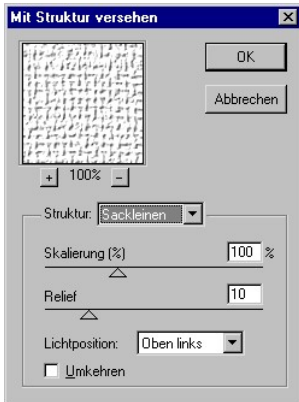
Zusammensetzen der Bilder

Die fertig vorbereiteten Bilder sollen jetzt zu einer Gesamtkomposition zusammengesetzt werden. Dazu benötigen wir als erstes ein neues Dokument. Rufen Sie also die Funktion *Datei/Neu* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+[N]** verwenden. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der nachfolgenden Abbildung.



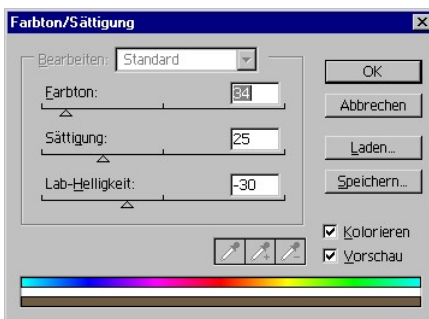
Die Einstellungen für das neue Dokument

Den weißen Hintergrund füllen Sie nun mit dem *Strukturierungsfiler/Mit Struktur versehen*.



Die Werte des Strukturierungsfilters

Um den Hintergrund einzufärben, wird nun eine *Farbton/Sättigung*-Einstellungsebene mit den folgenden Werten verwendet. Durch die Verwendung einer Einstellungsebene erhalten Sie sich die Option einer späteren Änderung.



Einfärben des Hintergrunds

Importieren Sie nun per Drag & Drop die drei Ebenen, die zuvor vorbereitet wurden. Das Verfahren kennen Sie ja bereits. Plazieren Sie die Ebenen zunächst ungefähr an der richtigen Position – das präzise Ausrichten folgt später.



Die importierten Ebenen

Hilfestellungen beim Positionieren der Ebenen

Es ist sinnvoll, die Ebenen zu benennen. Klicken Sie also doppelt auf jede Ebene und vergeben Sie einen Namen. Nun sollen die Ebenen an die endgültige Position geschoben werden.

Nach dem Markieren des Bewegen-Werkzeugs können Sie einen Vorteil des Benennens nutzen: Wenn Sie nämlich mit der rechten Maustaste über einer Ebene klicken, werden in einem Popup-Menü alle Ebenen aufgelistet, die sich unter dem Mauszeiger befinden. Sind die Ebenen aussagekräftig benannt, können Sie leicht erkennen, um welche Ebene es sich handelt. Nach der Auswahl können Sie die betreffende Ebene verschieben.



Auswahl der passenden Ebene

Die Ebene des Pferds soll zusätzlich horizontal gespiegelt werden. Verwenden Sie dazu die Funktion *Bearbeiten/Transformieren/Horizontal spiegeln*.

Grafisch elegant

Es ist grafisch eleganter, wenn nicht alle Tiere nach links blicken. Schöner ist es, wenn beide äußeren Tiere „in das Bild hinein“ schauen.



Spiegeln der Ebene

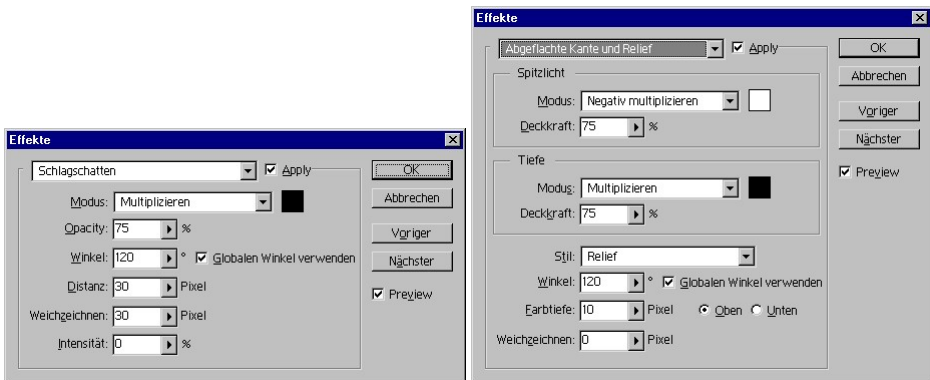
Verschieben Sie die einzelnen Ebenen so, daß sich ungefähr das folgende Gesamtbild ergibt. Es soll ein harmonisches Gesamtbild entstehen. Natürlich sind auch andere Positionen möglich – dies soll nur ein möglicher Vorschlag sein.



Die zurechtgeschobenen Ebenen

Plastische Ränder

Auch dieses Zwischenergebnis wollen wir noch mit Ebeneneffekten verschönern – die wirken nämlich bei ausgefranschten Rändern recht interessant. Dabei kommen zwei verschiedene Effekte zum Einsatz: Zum einen der *Schlagschatten*, zum anderen der *Relief*-Stil. Die von uns verwendeten Werte können Sie den beiden folgenden Abbildung entnehmen.



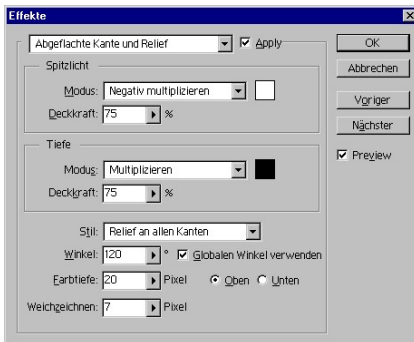
Die verwendeten Ebeneneffekte

Wie das folgende Ergebnis zeigt entsteht eine interessante, plastische Wirkung. Da Sie die Ebeneneffekteinstellungen leicht ändern können, wollen wir Ihnen danach noch eine abschließende Variante zeigen.



Das erste Ergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Montage.Psd)

Für die zweite Variante wird der Schlagschatten durch Deaktivieren der *Apply*-Option ausgeschaltet – außerdem wird nun der Stil *Relief an allen Kanten* verwendet.



Veränderte Werte

Damit entsteht ebenfalls ein interessantes Bild, wie Sie nachfolgend sehen.



Relief an allen Kanten ohne Schatten

7. Extrem – Effekte entgegen ihrer Bestimmung einsetzen

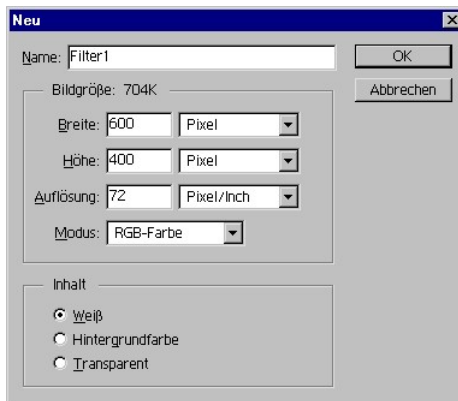
Mit den Filtern von Photoshop zu spielen macht Spaß – das haben Sie ja bereits an einigen Beispielen erfahren. In diesem Kapitel wollen wir noch einen Schritt weitergehen, und die Filter einmal auf recht ungewöhnliche Art und Weise einsetzen.

Lassen Sie sich überraschen, welche interessante Bilder sich zum Beispiel aus einem weißen Bild erzeugen lassen.

Muster aus dem Nichts

Ein schwieriges Problem müssen Sie am Beginn der Arbeit lösen: Das leere, weiße Dokument muß zuerst einmal irgendeine Struktur erhalten – an einem weißen Untergrund wirkt nämlich kein Filter.

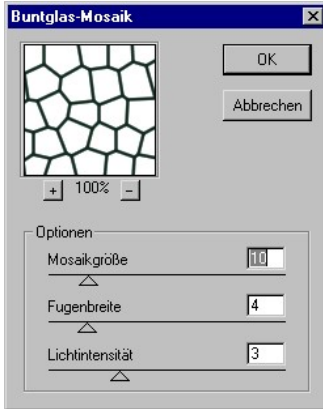
Für unseren Versuch erstellen Sie zunächst einmal mit *Datei/Neu* ein neues Dokument. Wir wählen dabei die folgenden Einstellungen. Achten Sie darauf, daß die Option *Weiß* im Feld *Inhalt* aktiv ist, damit das Dokument eine vollständig weiß gefüllte Hintergrundfläche erhält.



Das neue Dokument

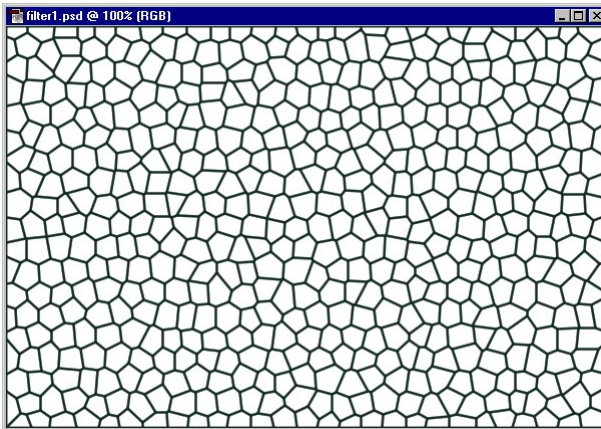
Nun benötigen Sie irgendeinen Bildinhalt, um einen Filter anwenden zu können. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Wichtig ist nur, daß durch den verwendeten Filter Inhalte entstehen.

So haben wir uns zum Beispiel den Filter *Strukturierungsfiler/Buntglas-Mosaik* ausgesucht. Dieser Filter erzeugt Linien im Bild. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend.



Der Filter Buntglas-Mosaik

Das Ergebnis ist ja schon ganz nett – so richtig aufregend ist es aber nicht, wie Sie nachfolgend sehen. Aber das läßt sich ändern.



Der angewendete Filter Buntglas-Mosaik

Einfache Bilder mit Filtern verfremden

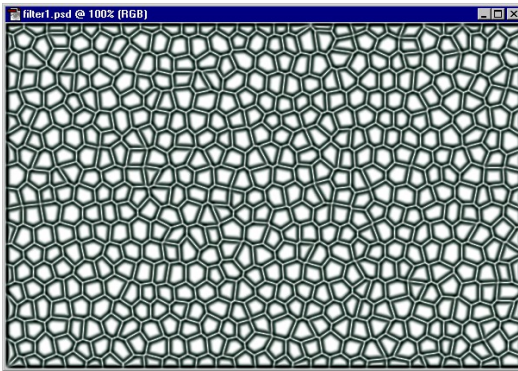
Wie aus dem zuvor gezeigten, einfachen Bild ein interessantes Muster werden kann? Nun, sehen wir es uns an:

- 1 Rufen Sie den Weichzeichnerfilter *Gaußscher Weichzeichner* auf. Verwenden Sie einen Radius von zwei Pixeln.



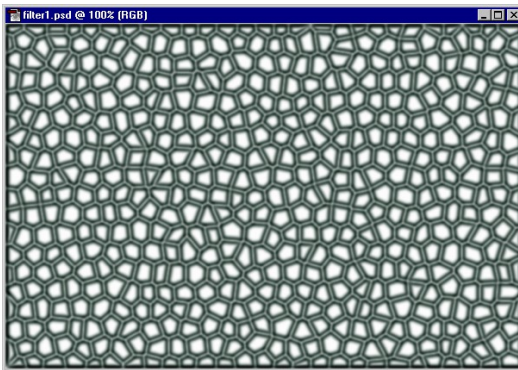
Der Gaußsche Weichzeichner

- 2** Rufen Sie nun den Filter *Stilisierungsfiler/Konturen finden* auf. Das Ergebnis ist schon spannender, oder?



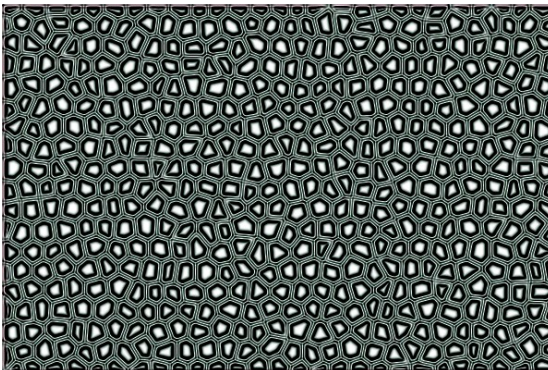
Das weichgezeichnete Muster

- 3** Noch nicht interessant genug? Gut, dann gehen wir noch einige Schritte weiter. Wenden Sie dazu den *Gaußschen Weichzeichner* erneut an – dieses Mal aber nur mit einem Pixel Radius. Damit entsteht das folgende Bild.



Das erneut weichgezeichnete Bild

- 4** Warum das Bild wieder weichgezeichnet wurde? Damit wir eine Vorlage haben, um den Filter *Stilisierungsfiler/Konturen finden* erneut anzuwenden:



Der erneut verwendete Filter Konturen finden (Beispieldatei: \Arbeiten\Filter1.Psd)

Zwischenergebnisse weiterverwenden

Nun wollen wir eine weitere Variante erstellen, und dabei ein früheres Arbeitsergebnis verwenden.

- 1 Während Sie die letzten Arbeitsschritte nachvollzogen haben, hat sich Photoshop alles genau gemerkt. Werfen Sie einen Blick in die Protokoll-Palette. Dort sind der Reihenfolge nach alle Arbeitsschritte festgehalten. Klicken Sie nun auf den vorletzten Arbeitsschritt – also den vorletzten Eintrag in der Liste.



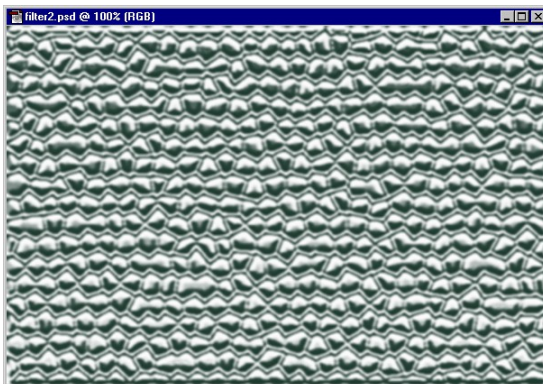
Das Protokoll-Fenster

- 2 Wenden Sie nun den *Zeichenfilter/Basrelief* mit den folgenden Einstellungen an.



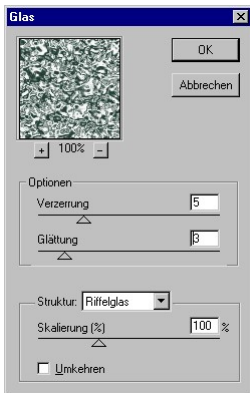
Die Einstellungen des Filters *Basrelief*

- 3 Das neue Ergebnis kann sich doch schon sehen lassen, oder?



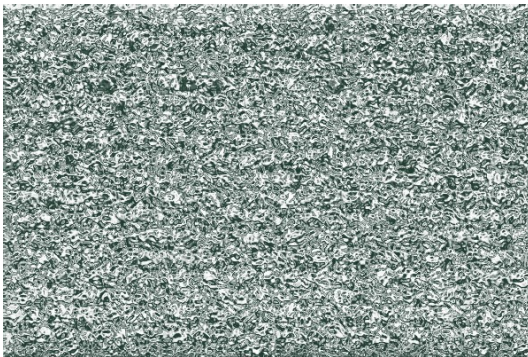
Die nächste Variante (Beispieldatei: \Arbeiten\Filter2.Psd)

- 4** Auch dieses Ergebnis kann noch weiter verfeinert werden – indem Sie nun den *Verzerrungsfilter/Glas* mit den folgenden Einstellungen aufrufen:



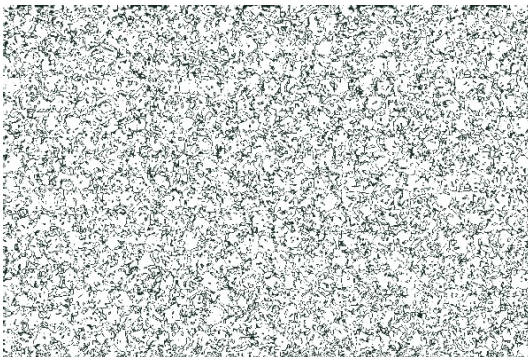
Der nächste Einsatz

Es entsteht ein völlig anderes – recht wildes – Ergebnis:



Die Wirkung des Glas-Filters

- 5** Um eine weitere Variante zu erstellen, können Sie in der Protokoll-Palette den ersten Schritt aufrufen – dort wurde der Filter *Buntglas-Mosaik* eingesetzt. Wenden Sie an diesem Bild mit **Strg+F** den zuletzt verwendeten Filter nochmal an – dann entsteht das folgende Bild:



Der Glas-Filter – am Ausgangsbild angewendet

Farbige Ergebnisse erzielen

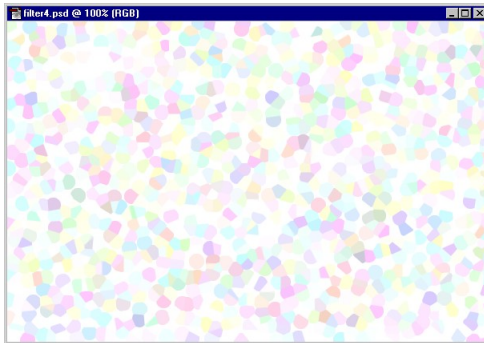
Bisher ging es ja recht eintönig zu – das Ergebnis war nur schwarzweiß. Das wollen wir nun ändern – jetzt kommt Farbe ins Spiel. Aber woher? Wir arbeiten nämlich wieder mit einem weiß gefüllten, neuen Dokument.

Wir benötigen also einen Filter, der aus einer weißen Fläche etwas Farbiges erzeugen kann. Natürlich bietet Photoshop einen solchen Filter – er heißt: *Vergrößerungsfilter/Punktieren*. Dabei verwenden wir die folgenden Werte:



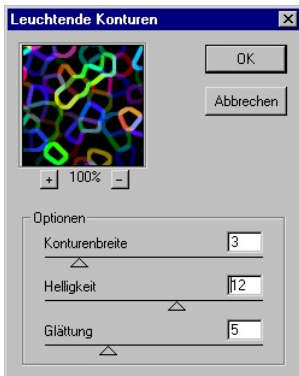
Der Filter Punktieren

Es entsteht ein Bild mit sehr zarten, willkürlichen Farbflächen:

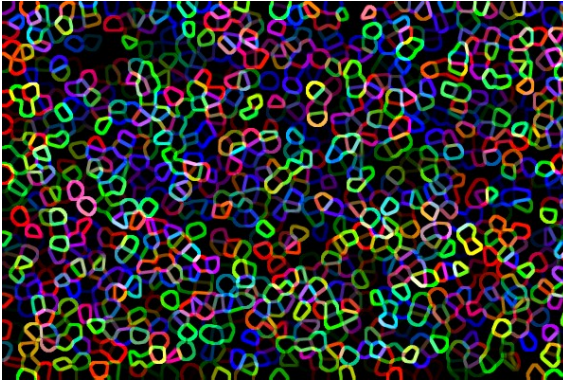


Die Flächen des Filters Punktieren

An diesem Bild wird nun der *Stilisierungsfilter/Leuchtende Konturen* angewendet – damit kommen strahlende Farben ins Bild. Die Werte sehen Sie nachfolgend:

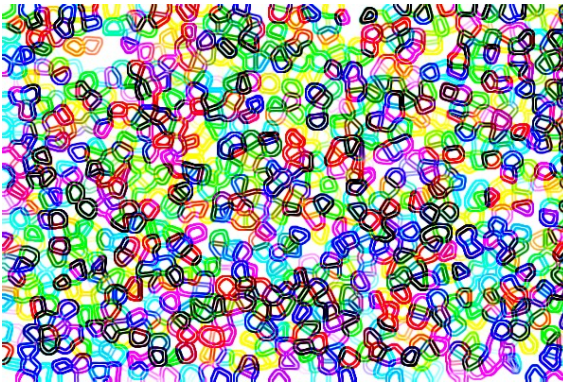


Es entsteht ein recht dunkles Bild mit farbkraftigen Konturen:



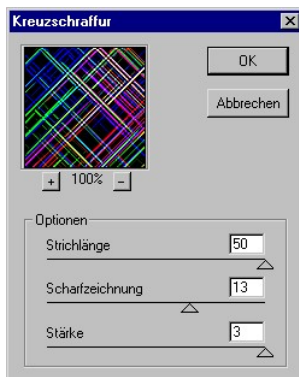
Leuchtende Konturen (Beispieldatei: \Arbeiten\Filter5.Psd)

Wenn Sie an diesem Ergebnis wieder den *Stilisierungsfiler/Konturen finden* anwenden, entsteht ein helles Ergebnis mit doppelt konturierten Formen:



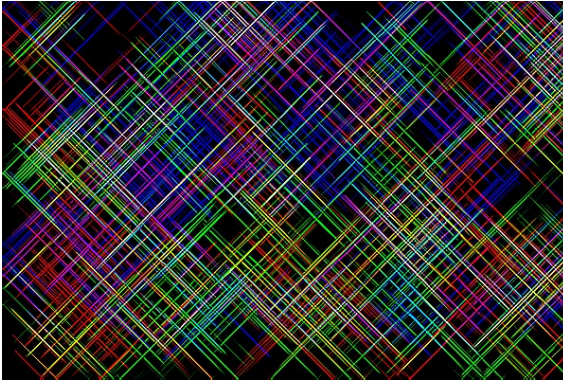
Der Filter Konturen finden (Beispieldatei: \Arbeiten\Filter6.Psd)

Am vorletzten Stadium soll noch ein anderer Filter ausprobiert werden – wechseln Sie also im Protokoll-Fenster zum vorletzten Eintrag, der die Bezeichnung *Leuchtende Konturen* trägt, und rufen Sie den *Malfilter/Kreuzschraffur* auf. Dabei verwenden wir bei allen Optionen sehr hohe Werte, die Sie in der nächsten Abbildung sehen.



Die Kreuzschraffur-Werte

Das Ergebnis zeigt lange, gekreuzte Linien in verschiedenen Farben. Wenn Sie sich das Ergebnis auf der Buch-CD unter `\Arbeiten\Filter7.Psd` ansehen, können Sie die Farbpracht bewundern.



Das nächste Ergebnis

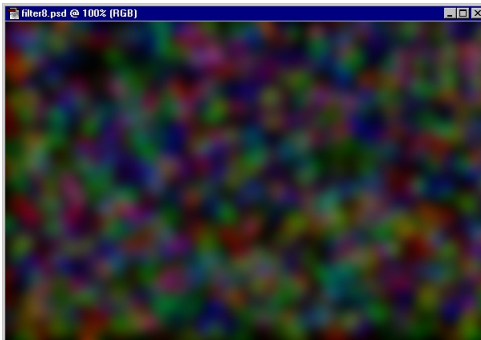
Gradationskurven für interessante Farben verwenden

Das Ergebnis der leuchtenden Konturen (`\Arbeiten\Filter5.Psd`) soll nun weiter verfremdet werden. Dabei wollen wir auf eine Funktion zurückgreifen, die Sie bisher noch nicht kennengelernt haben. Zuerst wird hier aber wieder der *Gaußsche Weichzeichner* verwendet – und zwar mit einem Radius von acht Pixeln.



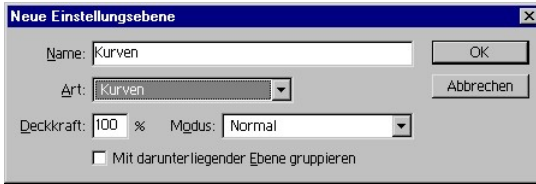
Der Gaußsche Weichzeichner kommt wieder zum Einsatz.

Das Ergebnis ist nicht sehr attraktiv – es ist sehr dunkel, und außerdem ist kaum etwas zu erkennen. Aber das macht nichts – das ändern wir gleich.



Das weichgezeichnete Bild

Erstellen Sie nun mit *Ebene/New/Einstellungsebene* und der Option *Kurven* eine neue Ebene.

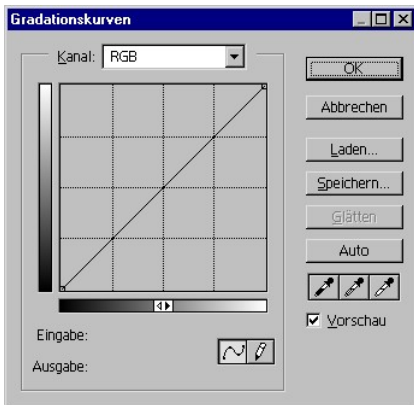


Erstellen einer Einstellungsebene

Gradationskurven verändern

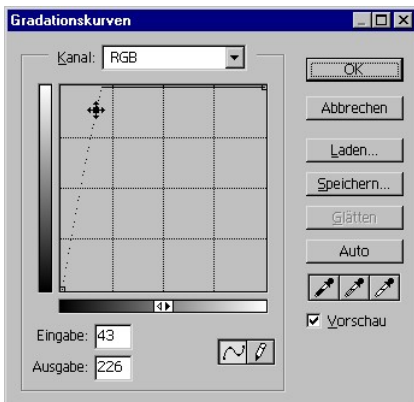
Danach wird das folgende Dialogfeld geöffnet. Mit dieser Funktion können Sie die Farben eines Bilds kräftig durcheinanderwirbeln.

- 1 Im mittleren Vorschaubereich sehen Sie zunächst eine gerade Linie – damit werden alle Farbtöne des Bilds symbolisiert.



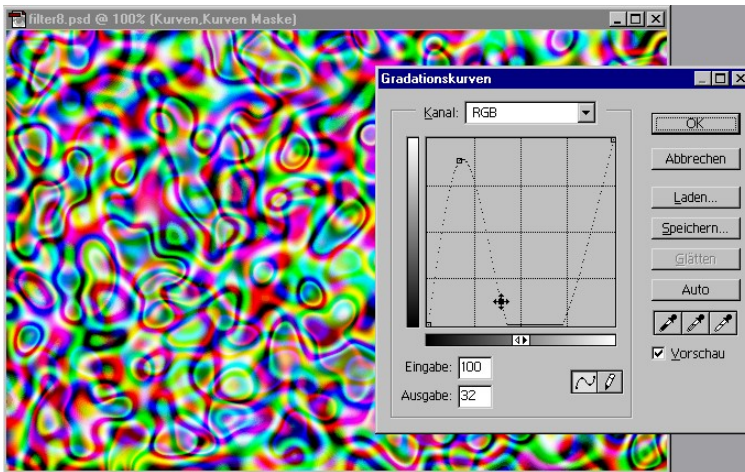
Die Gradationskurve

- 2 Die Kurve ist nicht starr. Um sie zu ändern, klicken Sie in den Vorschaubereich, und halten Sie die Maustaste gedrückt – die Kurve kann dann geändert werden. Unsere erste Änderungen sehen Sie im nächsten Bild.

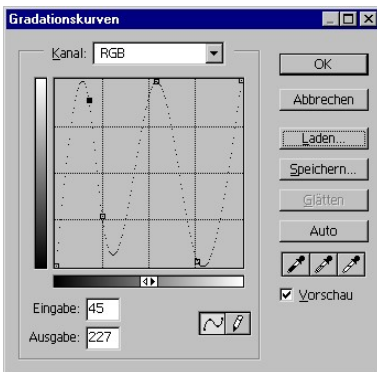


Ändern der Gradationskurve

- 3** Während Sie die Gradationskurve verändern, können Sie im Bild die Veränderungen im Bild beobachten. Klicken Sie nochmals in die Kurve allerdings etwas nach rechts versetzt –, und verziehen Sie diesen Punkt wie folgt:

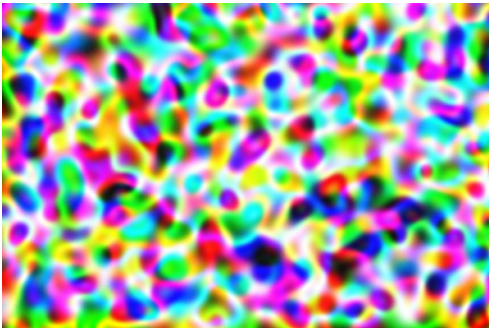


- 4** Verziehen Sie weitere Punkte, bis sich ungefähr das folgende Bild ergibt:



Die veränderte Gradationskurve

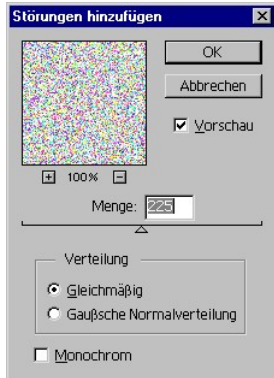
- 5** Damit ergibt sich eine interessante Struktur, die aus lauter bunten Flächen besteht. Erinnern Sie sich noch? Das Ausgangsbild war eine weiße Fläche!



Bunte Formen durch Gradationskurvenänderungen (Beispieldatei: \Arbeiten\Filter8.Psd)

Ein Linienmuster entwerfen

Sehen wir uns nun an, wie Sie ein kariertes Linienmuster erstellen können. Auch dazu benötigen Sie zunächst einmal einen Bildinhalt – dieses Mal verwenden wir dazu den Filter *Störungsfilter/Störungen hinzufügen*. Dabei werden die folgenden Einstellungen vorgenommen.

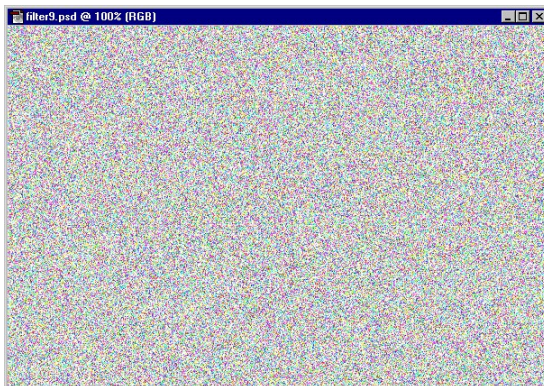


Einfügen von Störungen

Schwarzweiße Störungen

Wenn Sie ein schwarzweißes Ergebnis erhalten wollen, müssen Sie das Optionsfeld *Monochrom* aktivieren.

Anschließend ist das Bild voller bunter Punkte – Sie können die Struktur nachfolgend sehen:



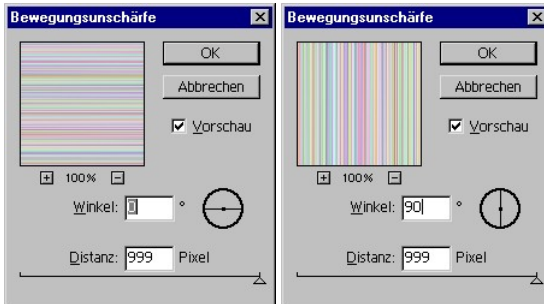
Die eingefügten Störungen

Von diesem Ergebnis benötigen Sie nun eine duplizierte Ebene. Ziehen Sie also die Hintergrundebene im Ebenen-Fenster auf das Papiersymbol.

Punkte, alles voller Punkte! Und wo sind die gewünschten Linien?

Dazu müssen Sie einmal „um die Ecke“ denken. Eine Linienoption gibt es nicht – aber es gibt einen Filter zum Verwischen von Bildinhalten: Den Filter *Weichzeichnungsfilter/Bewegungsunschärfe*. Wenn dieser Filter mit dem maximalen *Distanz*-Wert verwendet wird, entstehen Linien.

Für die beiden Ebenen werden unterschiedliche Winkel eingestellt, so daß sich einmal waagerechte und einmal senkrechte Linien ergeben. Die Werte, die an den beiden Ebenen angewendet werden, sehen Sie in den beiden nächsten Bildern.



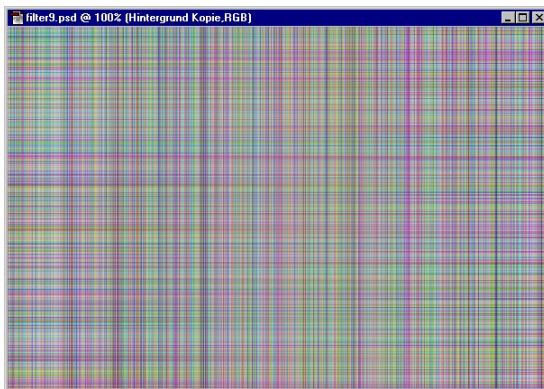
Die Werte für die beiden Ebenen

Anschließend muß für die obere Ebene der Überblendungsmodus geändert werden – sonst ist ja die untere Ebene nicht zu sehen. Verwenden Sie dafür zum Beispiel den Überblendungsmodus *Multiplizieren*.



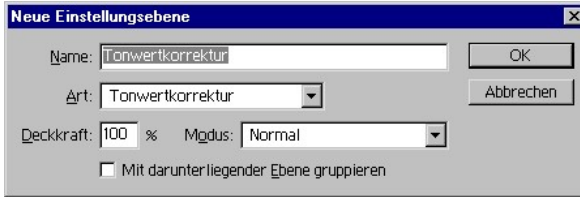
Der neue Überblendungsmodus

Damit ergibt sich das folgende Bild – es ist noch recht dunkel und leicht verschwommen. Das werden wir nun noch ändern.



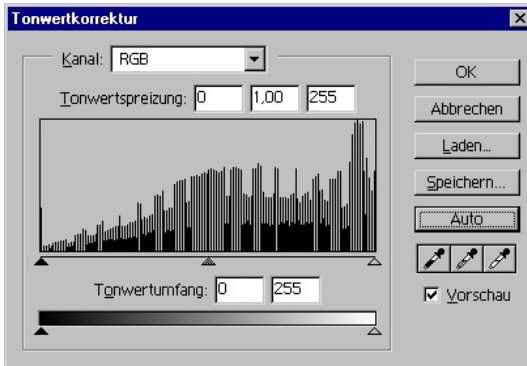
Das erste Ergebnis

Um ein farblich ausgewogeneres Bild zu erzielen, rufen Sie *Ebene/Neu/Einstellungsebene* auf. Verwenden Sie dabei die Option *Art/Tonwertkorrektur* – so, wie Sie es nachfolgend sehen.



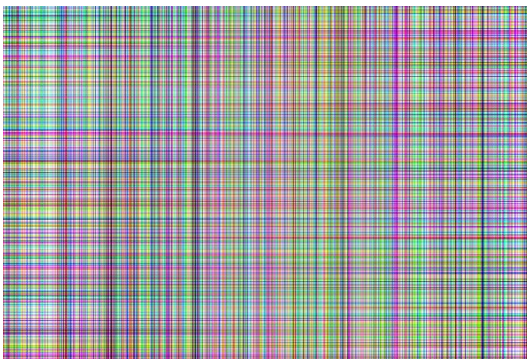
Eine neue Einstellungsebene

In dem Dialogfeld machen wir es uns leicht – wir wählen einfach die Option *Auto*. Dies führt in unserem Beispiel zu einem kontrastreicherem Ergebnis.



Die neuen Tonwerteinstellungen

Das Endergebnis sehen Sie im folgenden Bild.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Filter9.Psd)

Plastische Muster erstellen

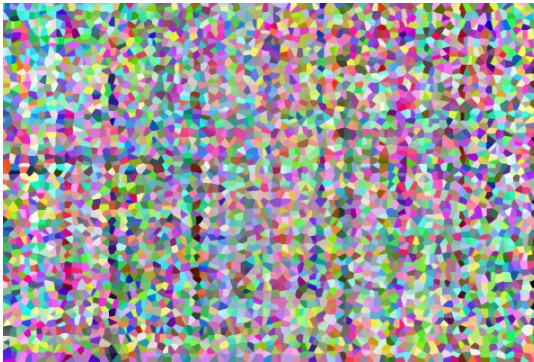
Auch von dem letzten Ergebnis wollen wir noch eine Variante erstellen. Ist erst einmal eine Vorlage vorhanden, lassen sich sehr schnell weitere Varianten erstellen.

- 1** Führen Sie die drei bestehenden Ebenen mit der Funktion *Ebene/Auf Hintergrundebene reduzieren* zusammen. Die einzelnen Ebenen würden nur zusätzliche Arbeit bedeuten, da sie alle einzeln bearbeitet werden müßten.
- 2** Rufen Sie den Filter *Vergrößerungsfilter/Kristallisieren* auf, und nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor.



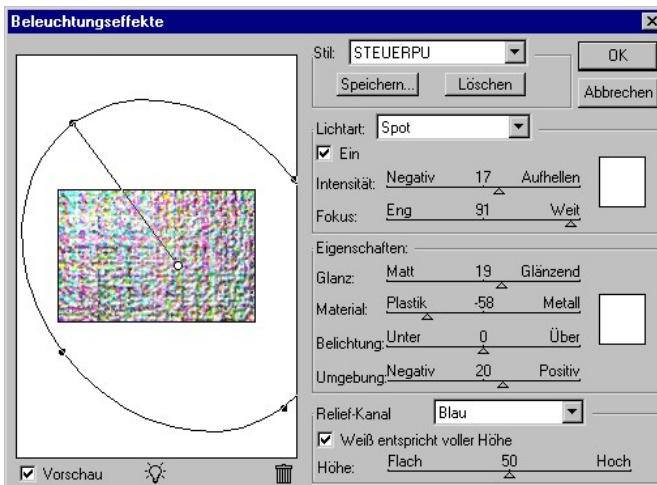
Der Kristallisieren-Filter

Im Bild ergeben sich viele farbige Felder, die wir für den nächsten Schritt benötigen.



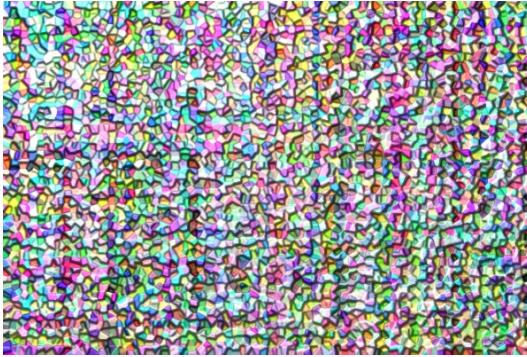
Das Ergebnis des Kristallisieren-Filters

- 3** Rufen Sie nun den Filter *Rendering-Filter/Beleuchtungseffekte* auf. Dabei verwenden wir die Einstellungen, die wir bereits im Kapitel 4 benutzt haben. Einziger Unterschied: Wir erhöhen den *Relief*-Wert auf 50. Dadurch wird die geprägte Wirkung verstärkt.



Die Beleuchtungseinstellungen

Es entsteht ein plastisches Bild:



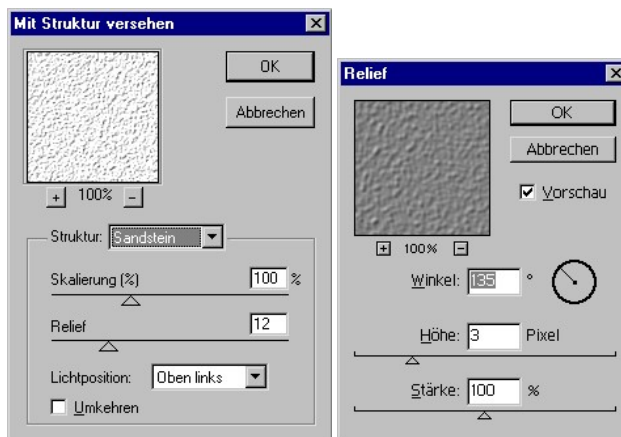
Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Filter10.Psd)

Geschwungene Schriften – dank Filtern

Filter können Sie auch verwenden, um eine nicht vorhandene Textfunktion zu umgehen: Texte müssen nämlich immer geradlinig verlaufen. Sehen wir uns nun an, wie Sie schwungvolle Schriften mit den Filtern erzeugen können.

Natürlich benötigen wir erst einmal ein neues Dokument, das 1.022 Pixel breit und 300 Pixel hoch ist. Den Hintergrund des Bilds gestalten wir recht einfach: Verwenden Sie den Filter *Strukturierungsfiler/Mit Struktur versehen*. Die Werte sehen Sie nachfolgend.

Danach wird der Filter *Stilisierungsfiler/Relief* verwendet. Die Einstellungen sind im rechten Bild zu sehen.



Die beiden Funktionen zum Erstellen des Hintergrunds

Nun wird eine Textebene mit den folgenden Einstellungen erzeugt. Damit sich die spätere geschwungene Form gut auswirkt, haben wir einen relativ langen Text eingegeben. Als Farbe wählten wir einen hellen Grünton.



Die Textebene

Textebenen rendern

Im Kapitel 2 haben Sie ja schon einmal einen Filter an einem Schriftzug angewendet. Deshalb wissen Sie ja schon, daß die Textebene nicht ohne weiteres verformt werden kann – sie muß erst in eine normale Ebene umgewandelt werden.

Dazu dient die Funktion *Ebene/Text/Ebene rendern*. Danach kann der Text allerdings nicht mehr editiert werden. Falls Sie später den Text nochmals ändern wollen, sollten Sie die Änderung an einem Duplikat vornehmen.

Mit der folgenden Ausgangssituation wollen wir nun weiterarbeiten:



Die Textebene

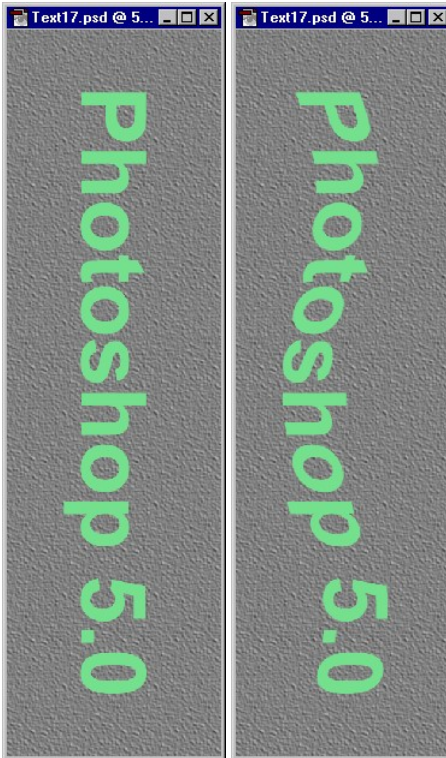
Um den Schriftzug zu verbiegen, soll der Filter *Verzerrungsfilter/Verbiegen* zum Einsatz kommen. Ein Blick in das Filter-Dialogfeld zeigt, daß wir uns etwas einfallen lassen müssen:



Der Filter Verbiegen

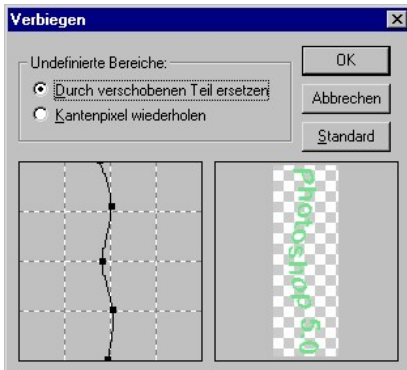
Warum? Nun der Filter läßt nur ein waagerechtes Verzerren zu – unsere Schrift soll aber in der Höhe verändert werden, da ansonsten die Änderungen nicht auffallen würden.

Die Lösung des Problems kennen Sie allerdings schon aus dem letzten Kapitel: Wenn der Filter nicht gedreht werden kann, drehen wir eben das Bild. Rufen Sie also die Funktion *Bild/Arbeitsfläche drehen 90° im UZS* auf. Wenden Sie dann an der gedrehten Fassung des Bilds den Filter an.



Drehen des Bilds und Anwenden des Verbiegen-Filters

Die Einstellungen können Sie verändern, indem Sie in den linken Bereich klicken – dort können Sie Punkte verziehen, um das Bild zu verzerren. Wir haben drei Punkte gegeneinander verschoben – Sie sehen dies nachfolgend.



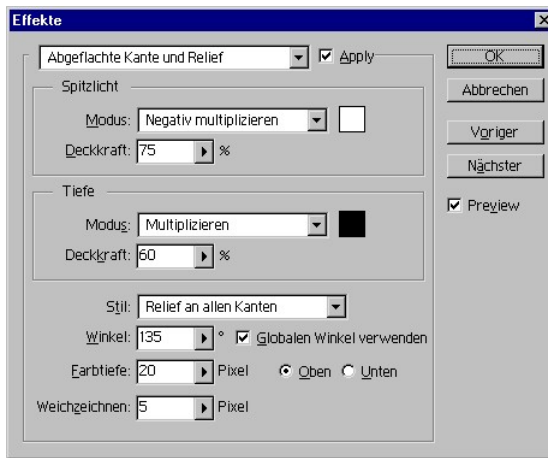
Die verzogene Linie im linken Vorschaubereich

Nach dem Verzerren erhalten Sie das folgende Ergebnis, das nun grafisch aufbereitet werden soll. Ohne weitere Bearbeitung wirkt es doch recht langweilig.



Der verzogene Schriftzug

Dazu verwenden wir wieder einen Ebeneneffekt, dieses Mal mit den folgenden Einstellungen:



Die verwendeten Ebeneneffekte

Der Schriftzug wirkt nun, als wäre er in den Untergrund eingedrückt – Sie sehen das nachfolgend.



Der angewendete Ebeneneffekt

Was noch störend wirkt, ist die Farbe des Schriftzugs – schöner wäre es, wenn der innere Bereich die Farbe des Hintergrunds hätte. Duplizieren Sie dazu die Hintergrundebene, und verschieben Sie dieses Duplikat an die oberste Stelle im Ebenenstapel.

Drücken Sie dann die Tastenkombination $\text{Strg} + \text{G}$, um die Ebene nur an den Bereichen des Schriftzugs wirken zu lassen. Die neue Anordnung im Ebenen-Fenster sehen Sie im nächsten Bild.



Die gruppierte Ebene

Im folgenden Bild sehen Sie, daß nun nur noch die Kontur eingedrückt ist – die Schriftfarbe ist verschwunden.



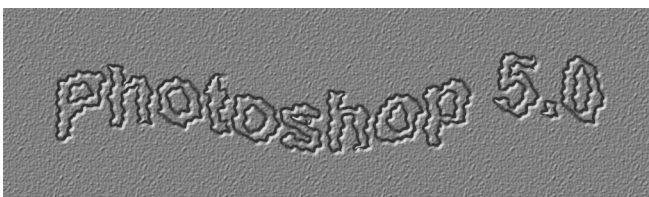
Der fertig gestaltete Schriftzug (Beispieldatei: \Arbeiten\Text17.Psd)

Auch für dieses Ergebnis wollen wir Ihnen noch eine Variante vorstellen. Markieren Sie dazu die Ebene des Texts – sonst funktioniert es nämlich nicht. Rufen Sie nun den Filter *Verzerrungsfilter/Kräuseln* auf, den wir mit den folgenden Werten anwenden. Da die Schriftzugebene markiert ist, sehen Sie dort die Farbe des Schriftzugs.



Die Werte des Kräuseln-Filters

Das Ergebnis wirkt interessant, weil die Kontur verzerrt wirkt – Sie sehen das nachfolgend. Der Schriftzug ist leicht „zerknittert“. Natürlich könnten Sie auch andere Verzerrungsfilter einsetzen.



Das verzerrte Ergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Text17a.Psd)

Filter mit extremen Werten einsetzen

Nun wollen wir noch an einigen Beispielen zeigen, daß es sich durchaus lohnt auszuprobieren, was passiert, wenn Filter zweckentfremdet werden. Prinzipiell können Sie das mit allen Motiven nachvollziehen – wir haben uns das folgende Bild für unsere Tests ausgesucht.



Die Vorlage (Beispieldatei: \Vorlagen\Bluten.Tif)

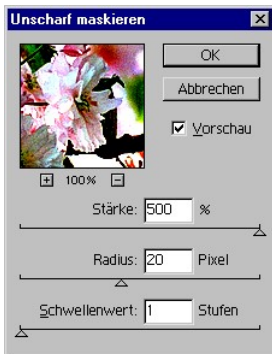
„Scharfe“ Bilder

Das Sie Bilder mit dem Filter *Unschärf maskieren* schärfen können, ist naheliegend – aber Sie können noch mehr mit diesem Filter anfangen.

Probieren wir als erstes einmal aus, was bei den folgenden Werten des Filters *Scharfzeichnungsfilters/Unschärf maskieren* passiert. Den *Stärke*-Wert haben wir dabei auf die Maximaleinstellung eingestellt. Außerdem ist der *Radius*-Wert von Bedeutung – hier haben wir einen Mittelwert von 20 Pixeln verwendet – Sie können aber auch mit höheren Werten experimentieren.

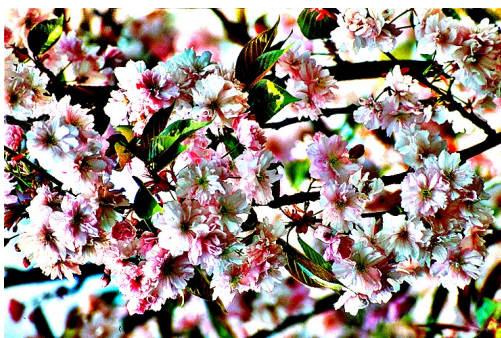
Verzögerte Vorschau

Wenn Sie bei Filtern sehr hohe Werte verwenden, kann es sehr lange dauern, ehe die Vorschau berechnet ist. Da hilft nichts außer: Warten!



Extreme Werte des Filters *Unschärf maskieren*

Das Ergebnis überrascht: Es entsteht nämlich eine Art gemaltes Bild mit sehr hohen Kontrasten. Das liegt daran, daß es Schärfe im eigentlichen Sinne bei Computerbildern nicht gibt – alle Pixel sind und bleiben immer gleich scharf. Schärfe entsteht lediglich durch das Anheben von Kontrasten an bestimmten Stellen im Bild.



Das Ergebnis des Scharfzeichnens (Beispieldatei: \Arbeiten\Bluten1.Psd)

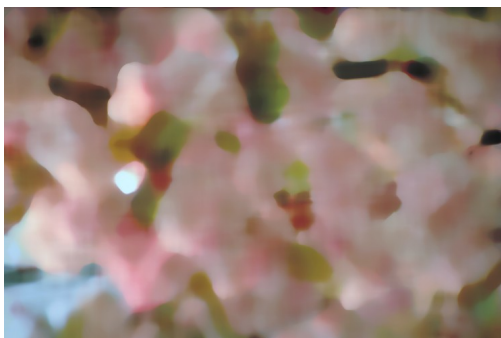
Nicht vorhandene Kratzer entfernen

Ein Filter ist recht sinnlos: *Störungsfilter/Staub & Kratzer entfernen*. Zumindest können Sie damit weder Staub noch Kratzer entfernen. Aber einen Versuch ist der Filter dennoch wert. Duplizieren Sie die Hintergrundebene des Ausgangsbilds und probieren Sie die folgenden Werte aus:



Der Filter Staub & Kratzer entfernen

Es entsteht ein Bild voller Flächen – und tatsächlich: Kratzer sind dort nicht zu sehen.



Das Ausgangsbild nach dem Anwenden des Filters Staub & Kratzer entfernen

Um vom Motiv etwas zu erkennen, stellen Sie nun für die oben liegende Ebene den Überblendungsmodus *Abdunkeln* ein. Die neue Anordnung im Ebenen-Fenster zeigt die nachfolgende Abbildung.



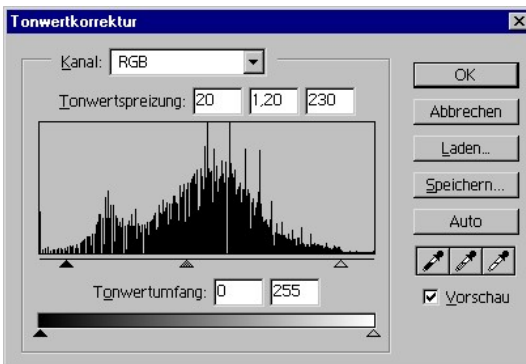
Der Überblendungsmodus Abdunkeln

Nun sind die Details wieder erkennbar – es entsteht wieder der Eindruck eines gemalten Bilds.



Ein gemaltes Bild?

Da das Ergebnis recht dunkel und kontrastarm ist, wird jetzt eine Einstellungsebene mit der Option *Tonwertkorrektur* erstellt. Dabei verwenden wir die folgenden Einstellungen, die Sie wahlweise über die Eingabefelder oder durch Verziehen der Dreiecke unter dem Histogramm verändern können.



Die Einstellungsebene zum Optimieren des Bilds

Das Bild ist dann ausgeglichener, wie die abschließende Abbildung belegt.

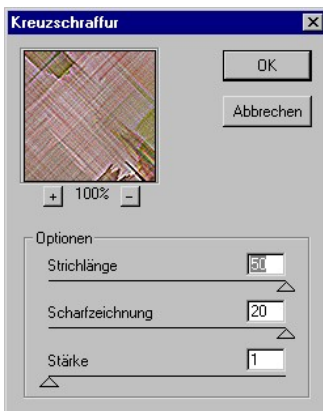


Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Bluten2.Psd)

Extreme Werte für Strukturen nutzen

Anschließend wollen wir unser Beispielmotiv verwenden, um Strukturen zu erzeugen. Sehen wir uns die nötigen Arbeitsschritte an:

- 1** Gehen Sie wieder vom Ursprungsbild *\Vorlagen\Bluten.Tif* aus. Falls Sie alle von uns vorgestellten Werte nachvollziehen wollen, können Sie die Hintergrundebene duplizieren.
- 2** Rufen Sie die Funktion *Malfilter/Kreuzschraffur* auf.
- 3** Um das eigentliche Bild unkenntlich zu machen, stellen Sie nun die maximale Strichlänge von 50 ein. Auch beim Wert *Scharfzeichnung* wird der maximale Wert verwendet.
- 4** Beim Wert *Stärke* gibt es drei Stufen, mit denen sehr unterschiedliche Ergebnisse entstehen. Deshalb können Sie alle drei Möglichkeiten ausprobieren – zwei davon wollen wir Ihnen zeigen. Zuerst stellen wir dabei den kleinstmöglichen Wert „1“ ein.



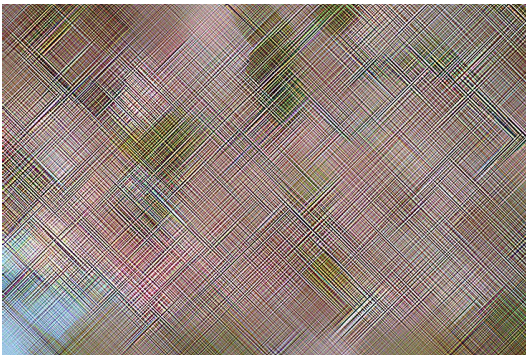
Der Kreuzschraffur-Filter

Das Berechnen des Filters dauert nach dem Bestätigen recht lange. Danach erhalten Sie das folgende Bild.



Der Kreuzschraffur-Filter mit der Stärke 1

- 5** Für den zweiten Versuch wird der *Stärke*-Wert 2 verwendet. Vom eigentlichen Motiv ist nun gar nichts mehr zu erkennen – was bleibt ist ein Linienmuster mit diagonal verlaufenden Linien.



Der Kreuzschraffur-Filter mit der Stärke 2 (Beispieldatei: \Arbeiten\Bluten3.Psd)

Der *Stärke*-Wert 3 ist ebenfalls einen Versuch wert – hier sind die Striche noch dominanter. Derartige Versuche lohnen sich auch mit anderen Mal- oder Kunstfiltern. Die Ergebnisse können zum Beispiel für Hintergrundmuster verwendet werden.

Wenn Sie noch weniger vom Motiv übrig behalten wollen, können Sie noch einen Schritt weiter gehen: Wenden Sie an der Variante mit dem *Stärke*-Wert 2 den *Weichzeichnungsfilter/Gaußscher Weichzeichner* mit dem *Radius* von 2 Pixel an.



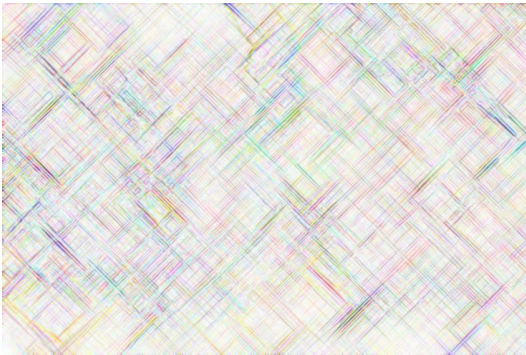
Weichzeichnen des Bilds

Damit werden die Striche verwaschen:



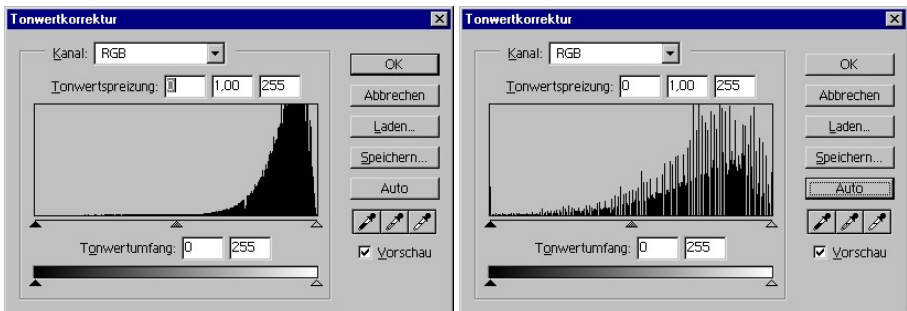
Das weichgezeichnete Bild

Verwenden Sie nun den *Stilisierungsfiler/Konturen finden*. Damit entsteht das folgende Bild.



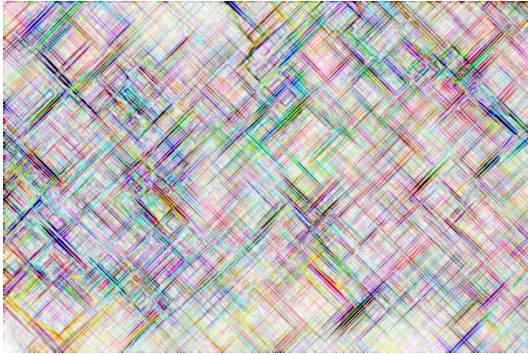
Der Filter Konturen finden

Um die Kontraste zu verstärken, können Sie eine *Tonwertkorrektur*-Einstellungsebene erstellen. Nachfolgend sehen Sie links das Ausgangshistogramm – rechts die Änderung nach der automatischen Tonwertkorrektur.



Die Änderung der Tonwerteinstellungen

Es entsteht ein kontrastreicheres und kräftigeres Ergebnis, wie das nachfolgende Bild zeigt.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Bluten4.Psd)

Sie sehen – auch fertige Ergebnisse lassen sich für neue Bilder weiterverwenden. Auf diese Art können Sie sehr schnell eine große Anzahl verschiedener Vorlagen erstellen. Das Experimentieren mit den verschiedenen Filtern lohnt sich also allemal – auch mit extrem hohen Werten.

8. Wie aus Gummi – Bildvorlagen verformen und verzerren

Haben Sie als Photoshop-Anwender schon einmal neidisch auf Programme wie Kai's Goo geschaut, mit denen Sie Bilder frei verformen können? Haben Sie sich dann geärgert, daß Photoshop solche Funktionen nicht bietet?

Dann sind Sie in diesem Kapitel an der richtigen Stelle – hier erfahren Sie nämlich, daß Sie solche Aufgabenstellungen auch mit Photoshop bewältigen können. Wir zeigen Ihnen hier, wie es geht.

Schriften verformen

Die Technik des Verformens können Sie natürlich an jedem x-beliebigen Bild anwenden – wir haben uns für das erste Beispiel einen Schriftzug ausgesucht, da dies wohl ein häufiges Anwendungsgebiet ist.

Für die Aufgabenstellung wollen wir zunächst einmal einen geeigneten Schriftzug erstellen – sehen wir uns an, wie es geht:

Da der *Rendering-Filter/Wolken* zum Einsatz kommen soll, müssen Vorder- und Hintergrundfarbe angepaßt werden – aus diesen beiden Farben wird die wolkgige Struktur nämlich gebildet.

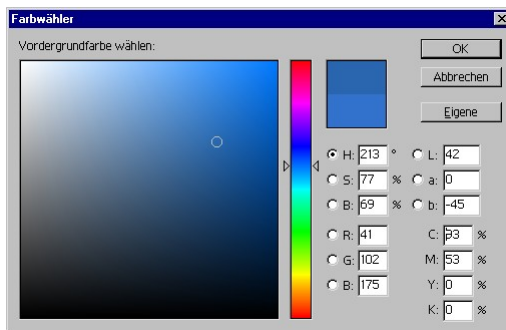
Standardfarben einstellen

Um die Vorder- und Hintergrundfarben schnell auf die Standardvorgaben Schwarz und Weiß umzustellen, können Sie die -Taste drücken.

Die Vordergrundfarbe wird auf einen bläulichen Farbton eingestellt, die Werte können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, wenn Sie in der Werkzeugpalette auf das obere der beiden Farbfelder klicken. Unsere Werte sehen Sie im nächsten Bild.

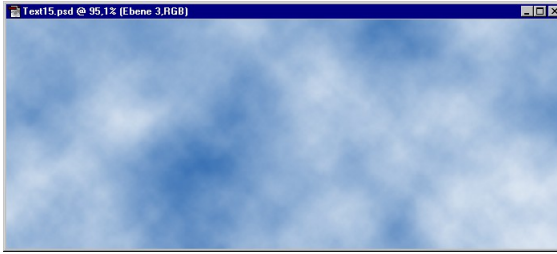
Die Standardhintergrundfarbe belassen wir auf Weiß

Überprüfen Sie, ob die Standardvorgabe bei Ihnen noch eingestellt ist.



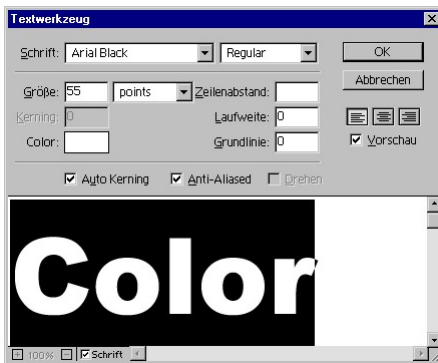
Ändern der Vordergrundfarbe

Unser neues Dokument – das erst einmal mit Weiß gefüllt wird – soll eine Größe von 588 Pixeln Breite und 136 Pixeln Höhe haben. Wenden Sie nun an diesem Dokument den *Rendering-Filter/Wolken* an.



Der wolkige Hintergrund

Über diesem Hintergrund wird nun eine Textebene mit den folgenden Einstellungen erstellt – das dazu notwendige Verfahren kennen Sie ja bereits aus dem Kapitel 2. Als Farbe für die Schrift stellen Sie Weiß ein.



Die verwendeten Schriftattribute

Sie sollten dann das folgende Ergebnis erhalten – der Schriftzug sollte dabei mittig zum Untergrund ausgerichtet sein.



Der fertige Schriftzug

Einen Schriftzug mit einer Textur belegen

Der Schriftzug soll nun eine Struktur erhalten, die leicht aus dem Untergrundmotiv gebildet werden kann.

- 1** Duplizieren Sie dazu die Untergrundebene.
- 2** Verschieben Sie die duplizierte Ebene an die oberste Stelle im Ebenenstapel.
- 3** Drücken Sie die Tastenkombination **[Strg]+[G]**, um die Texturebene mit dem Schriftzug zu gruppieren.

- 4 Rufen Sie den *Stilisierungsfiler/Konturen finden* auf. Im Ebenen-Fenster sollten Sie nun die folgende Anordnung sehen.



Die fertige Texturebene

- 5 Durch den Filter entsteht eine sehr zarte Struktur, die kaum erkennbar ist – das soll jetzt geändert werden.

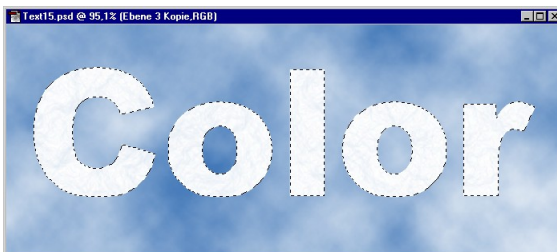


Eine sehr schwache Textur

Eine Einstellungsebene maskieren

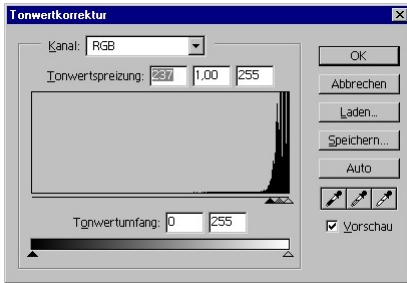
Die Struktur soll durch eine Einstellungsebene verstärkt werden. Diese Änderung soll sich nur auf den Schriftzug auswirken. Dazu haben Sie zwei verschiedene Möglichkeiten, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

- 1 Klicken Sie die Textebene bei gedrückter **[Strg]**-Taste an, damit der Schriftzug als Auswahl geladen wird.



Der geladene Auswahlbereich

- 2 Rufen Sie die Funktion *Ebene/New/Einstellungsebene* auf, und stellen Sie als Art *Tonwertkorrektur* ein. Nehmen Sie in dem Dialogfeld die folgenden – sehr drastischen – Änderungen vor. Damit wird der Kontrast stark erhöht, so daß nun die Strukturen gut erkennbar sind.



Tonwertkorrektur

- 3** Im Ebenen-Fenster sollten Sie nun die folgende Anordnung sehen. Sie erkennen, daß die Einstellungsebene maskiert wurde – alle Teile außerhalb der Auswahl sind nämlich im Vorschaubild schwarz. An diesen Stellen kann also die Tonwertkorrektur nicht wirken.



Die maskierte Einstellungsebene

- 4** Für das andere Verfahren benötigen Sie die Maskierung nicht. Gruppieren Sie einfach die Einstellungsebene mit **(Strg)+[G]**. Dann wird die Einstellungsebene mit in die Gruppe aufgenommen – und wirkt sich damit nur an den Stellen des Schriftzugs aus.



Welchen Weg Sie wählen ist eigentlich egal – das Ergebnis ist dasselbe. Sie sehen es im nächsten Bild.



Die verstärkte Schriftzug-Textur

Verstärken der Hintergrundtextur

Nun soll noch der Hintergrund so verändert werden, daß er gut zum Schriftzug paßt.

- 1 Markieren Sie den Hintergrund und rufen Sie die Funktion *Filter/Scharfzeichnungsfilter/Unschärf maskieren* auf. Die Werte sehen Sie nachfolgend:



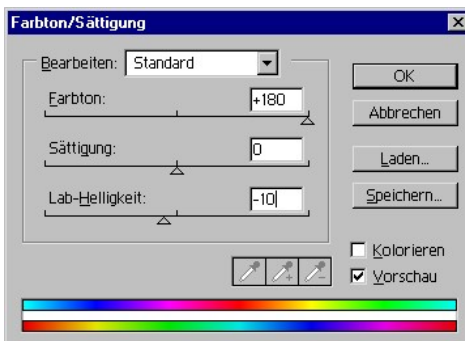
Scharfzeichnen des Hintergrunds

- 2 Durch das Scharfzeichnen wird der Kontrast des Hintergrunds verstärkt – da er aber noch denselben Farbton wie der Schriftzug hat, hebt er sich noch nicht ausreichend ab.



Der geschärfte Untergrund

- 3 Daher rufen Sie nun bei markiertem Hintergrund die Funktion *Bild/Einstellen/Farbtone/Sättigung* auf, oder erstellen Sie eine entsprechende Einstellungsebene, falls Sie die Möglichkeit der späteren Änderung beibehalten wollen. In dem Dialogfeld sollten Sie die folgenden Werte einstellen.



Ändern des Farbtone

- 4 Erstellen Sie zusätzlich noch einen Schlagschatten, um den Schriftzug besser vom Hintergrund zu trennen. Dabei sollte für Distanz und Weichzeichnen jeweils ein Wert von 20 eingestellt werden. Damit ist die Vorlage fertiggestellt, die nun verformt werden soll.



Die fertige Vorlage (Beispieldatei: \Arbeiten\Text18.Psd)

Damit mit dem Verformen begonnen werden kann, müssen aber zuerst die beiden gruppierten Ebenen entfernt, und die Textebene umgewandelt werden, da Textebenen ja nicht geändert werden können.

Nun könnten Sie es sich besonders einfach machen, und die drei zum Text gehörenden Ebenen im Ebenen-Fenster verknüpfen und dann die Funktion *Ebene/Verbundene auf eine Ebene reduzieren* aufrufen. Diese Funktion ist nicht verfügbar, wenn Sie die Einstellungsebene markiert haben.



Verbundene Ebenen zusammenführen

Bei diesem Verfahren haben Sie aber den Nachteil, daß der Ebeneneffekt verschwindet – er soll aber erhalten bleiben. Markieren Sie deshalb die Einstellungsebene und rufen Sie die Funktion *Ebene/Mit darunterliegender auf eine Ebene reduzieren* auf. Wiederholen Sie dann diese Funktion



Ebenen einzeln zusammenführen

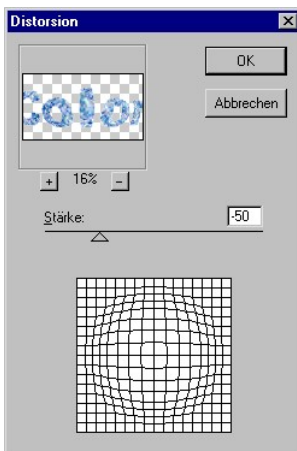
Mit diesen Schritten bleibt der Ebeneneffekt erhalten – so haben Sie zum Beispiel weiter den Vorteil den Ebeneneffekt jederzeit zu verändern. Sie sollten dann die folgende Anordnung erhalten.



Die zusammengeführten Ebenen

Bilder global verformen

Die neu entstandene Ebene können Sie nun mit einem der vielen Filter verändern. Nehmen wir als ein Beispiel den Verzerrungsfilter *Distorsion*. Stellen Sie die folgenden Werte ein.



Der Verzerrungsfilter Distorsion

Verzerrter Ebeneneffekt

Der Ebeneneffekt paßt sich automatisch an die verzerrte Ebene an – Sie brauchen sich um nichts zu kümmern.

Durch diesen Verzerrungsfilter wird der gesamte Inhalt der markierten Ebene verzerrt – das kennen Sie ja schon aus vielen anderen Beispielen. Das Ergebnis sehen Sie im nächsten Bild.



Die verzerrte Ebene

Teile von Ebenen verformen

Nachdem das Verzerren des Bilds nicht viel Neues brachte, wollen wir Ihnen nun eine ganz andere Art der Verzerrung vorstellen: Das Ändern von Bildteilen. So sollen die einzelnen Buchstaben unseres Schriftzugs verformt werden.

Bildteile verformen

- 1 Markieren Sie mit den Auswahlwerkzeugen einen Teil der Schriftebene – wir haben das Auswahlrechteck verwendet, um den ersten Buchstaben des Bilds zu markieren – wie es das Bild zeigt.



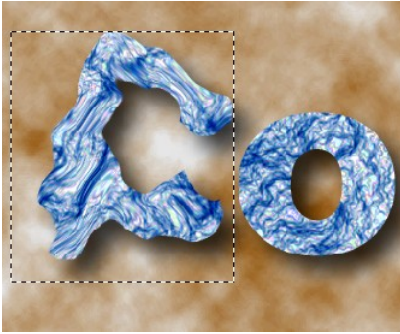
Der ausgewählte erste Buchstabe

- 2 Rufen Sie nun den gewünschten Verzerrungsfilter auf – wir verwenden dieses Mal den Filter *Schwingungen*, bei dem die folgenden Einstellungen zum Einsatz kommen.



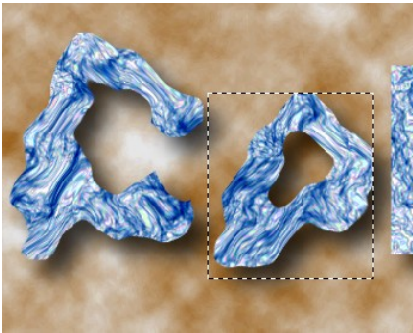
Der Filter Schwingungen

Sie sehen im folgenden Bild, daß nur der Bereich innerhalb der Auswahl von der Änderung betroffen ist – der Rest der Ebene sieht aus wie zuvor.



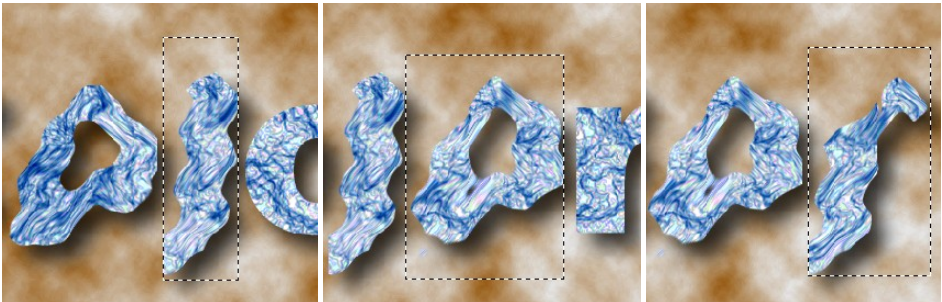
Der erste Buchstabe ist geändert

- 3** Markieren Sie nun den zweiten Buchstaben – am besten ebenfalls mit dem Auswahlrechteck. Um den Filter mit den zuvor eingestellten Werten zu wiederholen, brauchen Sie nur die Tastenkombination **(Strg)+[F]** zu drücken. Der erneute Aufruf des Dialogfelds ist nicht notwendig.



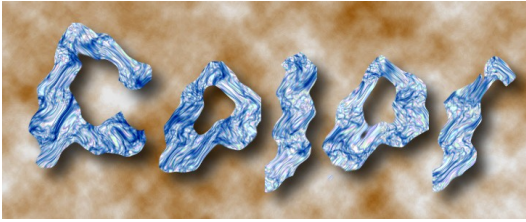
Der zweite geänderte Buchstabe

- 4** Wiederholen Sie diese Arbeitsschritte nacheinander bei den verbleibenden Buchstaben. Auch hier reicht es, einfach jedes Mal nach der Auswahl des Buchstabens die Tastenkombination **(Strg)+[F]** zu drücken. Die Schritte sehen Sie in den drei folgenden Abbildungen.



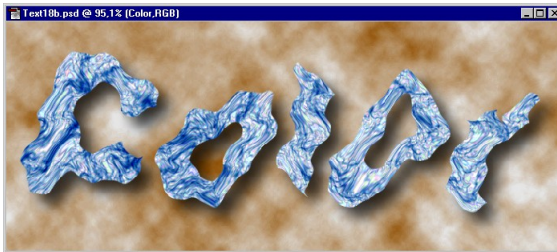
Ändern der verbleibenden Buchstaben

Mit diesen Arbeitsschritten erhalten Sie das folgende Ergebnis. Es ist schon etwas abwechslungsreicher als der erste Verzerrungsversuch – aber es geht noch weiter, wie Sie gleich erfahren werden.



Das erste Ergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Text18c.Psd)

Hätten Sie den *Schwingungen*-Filter an der gesamten Ebene angewendet, wäre übrigens das folgende Bild entstanden. Sie sehen übrigens, daß bei den Ergebnissen der Ebeneneffekt immer beibehalten wurde.



Der Filter *Schwingungen* am Gesamtbild

Diffizile Ebenenänderungen

Nun geht's ans Eingemachte – leider ist hier aber einige Arbeit notwendig. Aber die lohnt sich – versprochen!

Zuvor haben Sie ja erfahren, daß ein Buchstabe mit dem Auswahlwerkzeug zum Verformen markiert werden kann. Warum sollten wir nicht noch einen Schritt weiter ausprobieren – und nur einen kleinen Teil eines Buchstabens verformen? Probieren wir aus, was passiert.

Kreis oder Ellipse?

Wenn Sie einen Kreis herstellen wollen, müssen Sie beim Aufziehen der Form die **Umschalt**-Taste gedrückt halten.

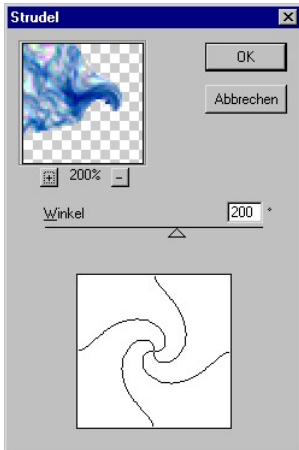
In diesem Fall soll das Auswahlwerkzeug Ellipse zum Einsatz kommen, das sich ebenfalls im Flyout-Menü des ersten Symbols befindet. Ziehen Sie damit einen Kreis – oder eine Ellipse – auf.

Im nächsten Bild sehen Sie zur Orientierung, wo Sie diesen Auswahlbereich zum Beispiel platzieren könnten. Um die Form zu verschieben, können Sie innerhalb der Auswahl klicken und die Form dann an die neue Position ziehen.



Plazieren des ersten Auswahlbereichs

Rufen Sie nun die Funktion *Verzerrungsfilter/Strudel* auf. Stellen Sie im folgenden Dialogfeld den Wert 200° ein – damit wird der Inhalt des Auswahlbereichs nach rechts verdreht. Negative Werte drehen dagegen nach links.



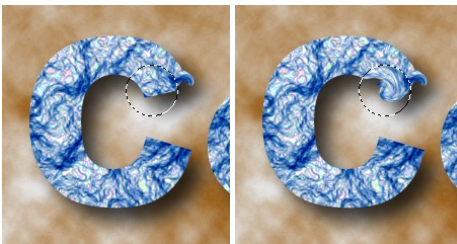
Der Strudel-Filter

Wichtig ist, daß Sie dabei berücksichtigen, das um den Mittelpunkt gedreht wird – so, wie es das Linienmuster im Dialogfeld zeigt. Daher müssen Sie immer einen Blick darauf werfen, was sich im Zentrum des Auswahlbereichs befindet. Das Ergebnis der ersten Drehung sehen Sie in der folgenden Abbildung.



Der verdrehte Auswahlbereich

Nun müssen Sie sich Stück für Stück voranarbeiten. Die Kontur der Buchstaben soll nach und nach verwirbelt werden. Erstellen Sie deshalb eine neue Auswahlellipse. Um eine ungleichmäßige Form zu erhalten, sollten Sie die Form und Größe der Ellipse variieren. Die nächste Form sehen Sie nachfolgend links. Mit der Tastenkombination **(Strg)+(F)** können Sie nun den letzten Filter mit denselben Einstellungen wiederholen – das kennen Sie ja schon. Das Ergebnis sehen Sie rechts.



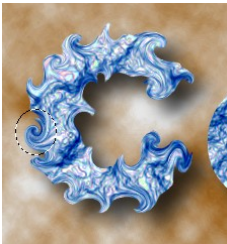
Der nächste verdrehte Auswahlbereich

In den beiden nächsten Bildern sehen Sie, daß wir sehr unterschiedliche Formen für die Auswahlbereiche erstellt haben. Soll der Rand nur wenig verwirbelt werden, platzieren Sie den Auswahlbereich einfach etwas von der Kontur weg. Für schmale Verwirbelungen ist eine schmale Auswahlellipse nötig.



Die nächsten Auswahlbereiche

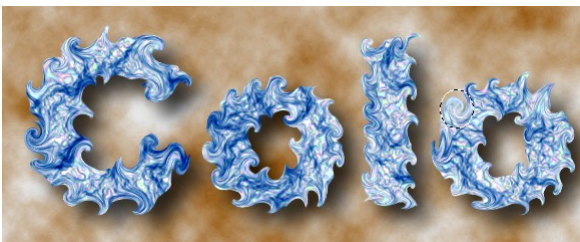
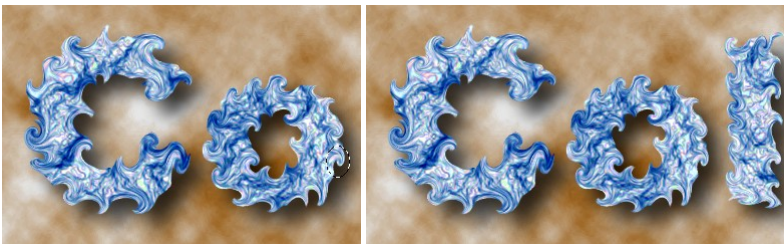
Den ersten fertigen Buchstaben sehen wir uns nun an – sieht recht exotisch aus, nicht wahr?



Der erste fertig verwirbelte Buchstabe

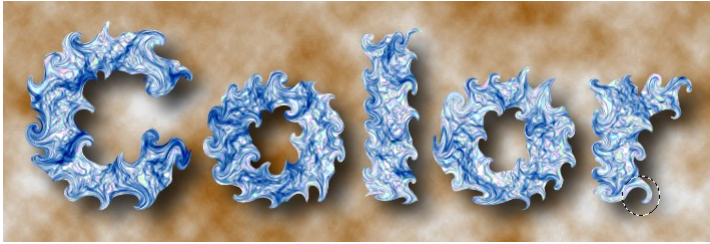
Auf dieselbe Art werden nun auch die anderen Buchstaben bearbeitet. Wenn Ihnen eine Verwirbelung nicht stark genug erscheint, können Sie einfach den Auswahlbereich beibehalten, und den Filter über die bekannte Tastenkombination nochmals aufrufen.

Die folgenden Schritte sehen Sie in den drei nächsten Bildern – Schritt für Schritt baut sich der Schriftzug auf.



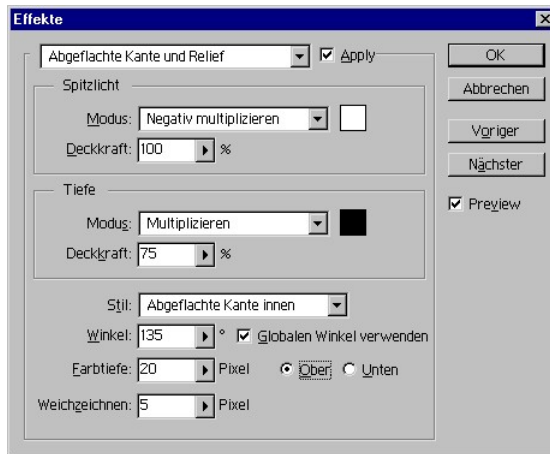
Die nächsten fertigen Buchstaben

Nach einiger Fleißarbeit erhalten Sie zum Beispiel das folgende Ergebnis – einen recht ungewöhnlichen Schriftzug, dessen Entstehung man kaum erraten kann. Hier sehen Sie auch, warum wir zu Beginn eine derartige Textur für den Schriftzug ausgesucht haben – dort wirkt der Strudel-Filter besonders interessant.



Der fertig verformte Schriftzug

Zur Verfeinerung des Ergebnisses können Sie abschließend noch einen weiteren Ebeneneffekt anwenden – zum Beispiel mit den folgenden Werten in der Rubrik *Abgeflachte Kante und Relief*.



Der zusätzliche Ebeneneffekt

Mit diesen Einstellungen erreichen Sie ein Endergebnis, das Sie mit anderen Filtern oder Arbeitsschritten nicht erreichen könnten – und auch Spezialprogramme, wie etwa Goo, hätten damit wohl einige Probleme.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Text18d.Psd)

Verformen eines Fotos

Nachdem Sie die grundsätzliche Arbeitsweise kennengelernt haben, können wir uns nun einer anspruchsvolleren Aufgabe widmen: Dem Verformen eines Fotos – wir haben uns einen Hund ausgesucht.



Unsere Vorlage (Beispieldatei: \Arbeiten\Hund.Tif)

Die Vorgehensweise kennen Sie schon: zuerst muß ein Auswahlbereich markiert werden, der dann mit den Verzerrungsfiltren bearbeitet wird. Eine weitere Möglichkeit lernen Sie gleich noch kennen.

Gestalten wir erst einmal die zotteligen Haare des Hundes etwas spannender Dazu benötigen Sie einen Auswahlbereich des Kopfs – ungefähr so, wie Sie es in der nachfolgenden Abbildung sehen. Zur Auswahl haben wir das Polygon-Lasso verwendet – der Bereich muß damit nur grob umfahren werden. Auf absolute Präzision kommt es hier nämlich nicht an.



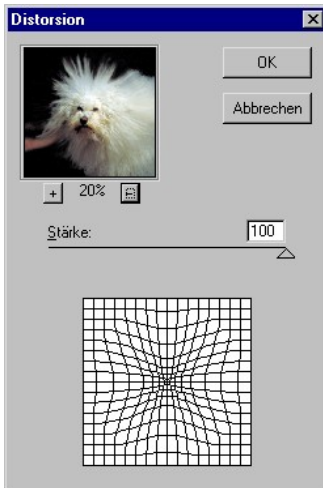
Der ausgewählte Kopfbereich

Der Rand des Auswahlbereichs muß weich auslaufen, damit die Übergänge später nicht negativ auffallen. Verwenden Sie deshalb die Funktion *Auswahl/Weiche Auswahlkante* mit einem relativ hohen Wert – zum Beispiel 10 Pixel.



Erstellen der weichen Auswahlkante

Rufen Sie danach den Verzerrungsfilter *Distorsion* mit den nachfolgend gezeigten Einstellungen auf.



Anwenden des Filters Distorsion

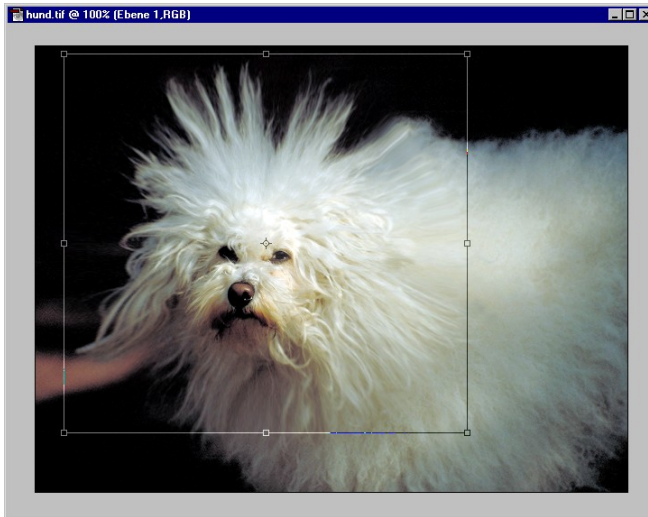
Na bitte – so sind die Haare doch schon viel interessanter. Sie stehen ab wie bei einem „lebenden Kunstwerk“.



Die abstehenden Haare des Hunds

Durch das Anwenden des *Distorsion*-Filters ist der Kopf sehr klein geworden – das soll nun geändert werden.

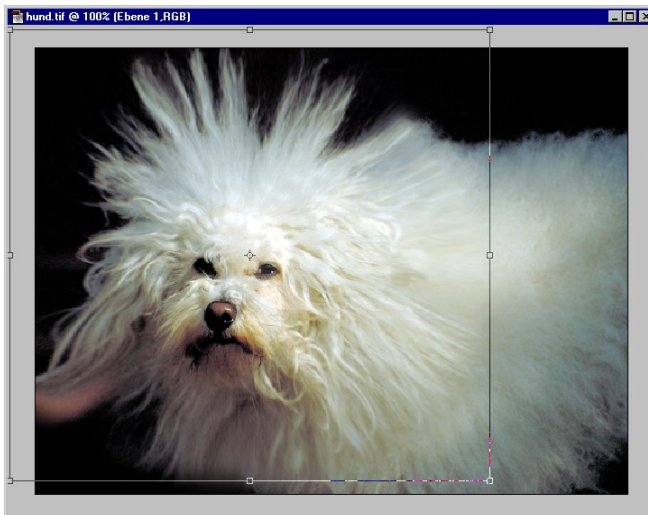
Kopieren Sie den Auswahlbereich mit *Ebene/New/Ebene durch kopieren*. Rufen Sie dann die Tastenkombination **(Strg)+[T]** zum Transformieren der Ebene auf. Vergrößern Sie das Fenster etwas, um beim Transformieren Spielraum zu haben.



Der Markierungsrahmen

Skalieren Sie die Ebene durch Ziehen an den Eckmarkierungspunkten. Halten Sie dabei die **(Umschalt)**-Taste gedrückt, so daß die Proportionen der Ebene erhalten bleiben. Die vorgenommene Änderung sehen Sie im folgenden Bild.

Wir haben die Ebene so weit vergrößert, daß die Haare im Bild noch zu sehen sind. Weisen Sie die vorgenommenen Änderungen mit einem Doppelklick innerhalb des Rahmens oder durch Drücken der **(Return)**-Taste zu.



Die skalierte Kopfebene

Ebenen verschmelzen

Die Ebenen, die wir bei diesen Arbeitsschritten erstellen, können nach dem Transformieren immer gleich mit dem Befehl *Ebene/Auf eine Ebene reduzieren* zusammengeführt werden. Es handelt sich nämlich nur um „Hilfsebenen“.

Frühere Bearbeitungsstadien verwenden

Das Gesicht des Hunds ist noch immer verzerrt – wir benötigen hier aber das Ausgangsbild. Würde nämlich das verzerrte Bild erneut verzerrt, vermindert dies die Bildqualität – das wollen wir vermeiden.

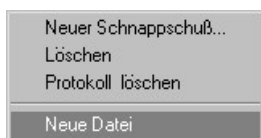
Da die Originalebene inzwischen mit dem Hintergrund zusammengeführt ist, müssen Sie auf ein früheres Stadium der Bearbeitung zurückgreifen. Dies ist über die Protokoll-Palette möglich.

Wenn Sie zum Beispiel zum Ausgangsbild zurückkehren wollen, können Sie auf das Bild oberhalb des Trennstrichs klicken – dort werden die sogenannten Schnappschüsse abgelegt. Im Bild sehen Sie dann das Ausgangsstadium. Zum Start der Bearbeitung fertigt Photoshop nämlich automatisch einen Schnappschuß an.



Der automatisch generierte Schnappschuß

Von jedem Stadium der Bearbeitung können Sie eine eigenständige Datei anfertigen. Klicken Sie dazu den entsprechenden Eintrag mit der rechten Maustaste an. Dann öffnet sich ein Menü. Dort finden Sie unter anderem die Option *Neue Datei*.



Erstellen einer eigenständigen Datei

Nach einem Klick auf diesen Eintrag wird das Dokument in diesem Arbeitsstadium dupliziert. Das neue Dokument läßt sich wie jedes andere speichern und bearbeiten. Kehren Sie anschließend zum bearbeiteten Dokument zurück, und markieren Sie in der Protokoll-Palette den letzten Eintrag, um hier wieder zum letzten Bearbeitungsstadium zurückzukehren.

Im duplizierten Bild des Ausgangsstadiums markieren Sie nun das Gesicht – in etwa so, wie im folgenden Bild. Versehen Sie die Auswahl wieder mit einer weichen Auswahlkante.



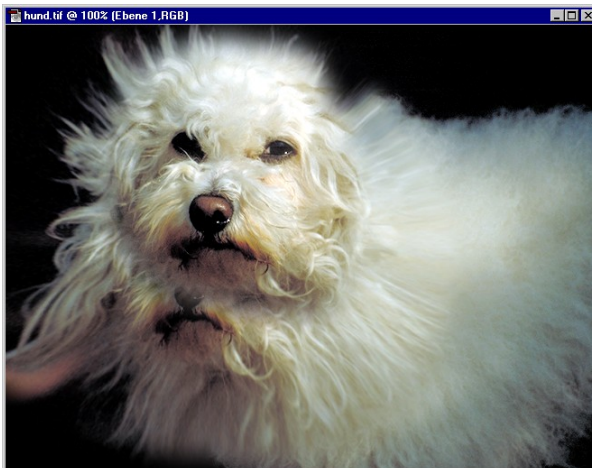
Auswahlbereich im Ausgangsbild

Ziehen Sie nun diesen Auswahlbereich in das bearbeitete Dokument. Damit der Auswahlbereich samt Bildinhalt verschoben wird, müssen Sie dabei zusätzlich die **Strg**- und die **Alt**-Taste drücken.



Duplizieren des Auswahlbereichs

Im Zieldokument wird automatisch eine neue Ebene erstellt, die Sie mit dem Bewegen-Werkzeug an die richtige Position verschieben können. Durch die weiche Auswahlkante – in unserem Fall von 10 Pixeln – ist der Übergang zum Untergrund nicht zu erkennen.



Die eingefügte, neue Ebene

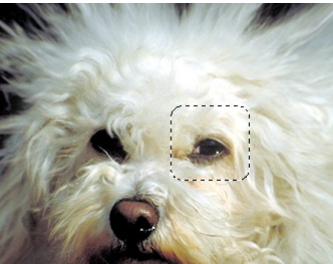
Nach dem Verschieben sehen Sie das folgende Bild:



Die verschobene Ebene

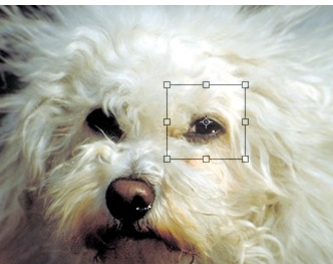
Ändern kleinerer Bildteile

Nach dem ersten, groben Ändern können nun die feinen Bearbeitungen beginnen. So sollen die Augen vergrößert werden, damit unser Hundchen „Glubschaugen“ erhält. Markieren Sie dazu – zum Beispiel mit dem Auswahlrechteck – das erste Auge, und versehen Sie es mit *Auswahl/Weiche Auswahlkante* mit einem weichen Rand.



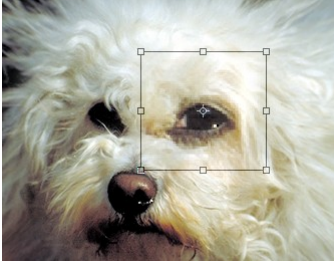
Das markierte Auge

Erstellen Sie wieder mit **(Strg)+[J]** eine neue Ebene. Rufen Sie über **(Strg)+[T]** den Transformieren-Modus auf.



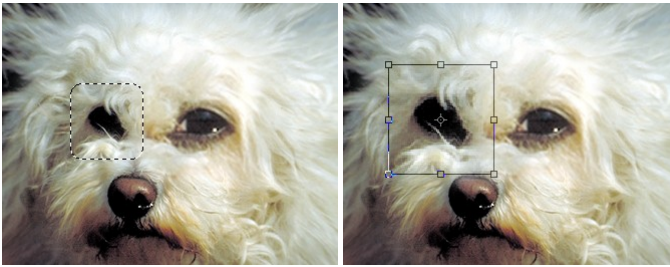
Der Markierungsrahmen der Augenebene

Skalieren Sie das Auge – zum Beispiel wie im nächsten Bild zu sehen. Ist die passende Ebenengröße erreicht, klicken Sie doppelt innerhalb des Rahmens, um die Änderung zu zuweisen. Auch hier ist der Übergang wegen des weichen Rands nicht zu sehen. Verschmelzen Sie dann wieder die Ebene mit dem Hintergrund – zum Beispiel mit der Tastenkombination **Strg**+**E**.



Das vergrößerte Auge

Auf dieselbe Art wird nun das linke Auge ausgewählt, mit einem weichen Rand versehen, auf eine eigene Ebene kopiert, skaliert und wieder mit dem Untergrund verschmolzen.



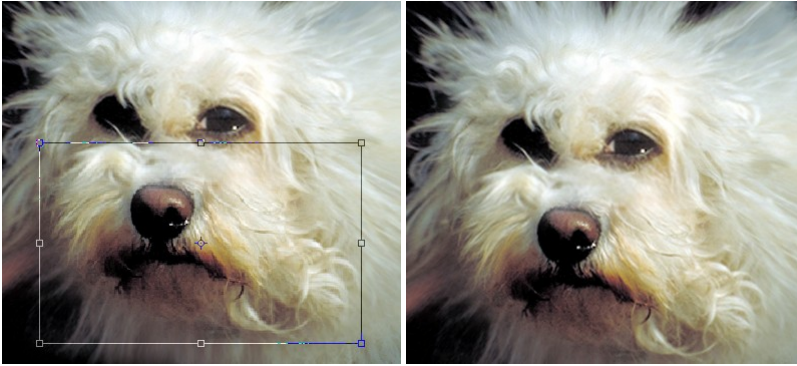
Das nächste skalierte Auge

Nun ist die Schnauze an der Reihe. Hier kommt als Auswahlwerkzeug wieder das Polygon-Lasso zum Einsatz. Unseren ausgewählten Bereich sehen Sie nachfolgend – auf absolute Genauigkeit kommt es dabei wieder nicht an.



Die ausgewählte Schnauze

Die folgenden Schritte entsprechen wieder den bereits bekannten. Die skalierte Schnauze und den dazugehörigen Markierungsrahmen sehen Sie in den beiden folgenden Bildern.



Die vergrößerte Schnauzenpartie

Im Bereich der Augen wollen wir nun noch einen Schritt weitergehen – der Bereich kann noch weiter skaliert werden. Dazu können dieses Mal beide Augen auf einmal markiert werden – so, wie im nächsten Bild.

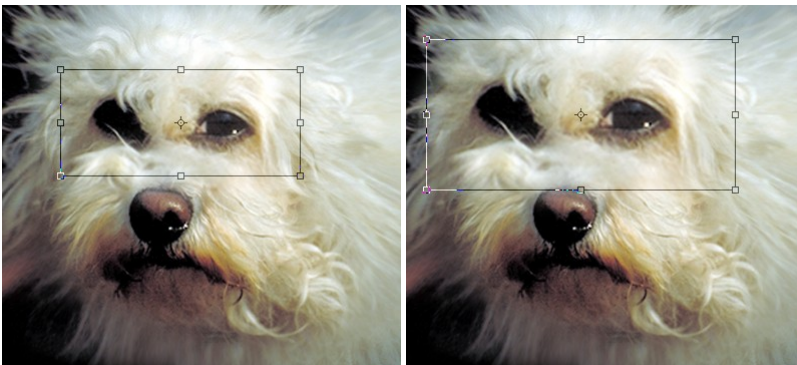
Nacharbeiten

Bei derartigen Verzerrungsarbeiten ist es normal, daß einige Bereiche mehrfach bearbeitet werden – das läßt sich nicht vermeiden, da die Wirkung oft erst im Zusammenspiel mit anderen Bildteilen optimal beurteilt werden kann.



Der markierte Augenbereich

Die markierte Ebene sehen Sie nachfolgend links, die fertig transformierte Ebene rechts. Auch hier können Sie nach dem Bearbeiten die Ebenen wieder mit dem Hintergrund verschmelzen.



Der überarbeitete Augenbereich

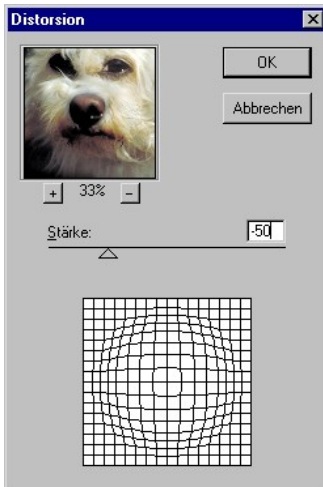
Nun kommt wieder mal ein Verzerrungsfilter zum Einsatz – der Hund soll nun eine „Gnubelnase“ erhalten.

Markieren Sie die Nase großflächig mit dem Polygon-Lasso – wie Sie es nachfolgend sehen.



Die ausgewählte Nase

Rufen Sie den Filter *Verzerrungsfilter/Distorsion* auf. Mit einem negativen Wert wird die Nase vergrößert. Sie erkennen die Wirkung im Vorschaubild und in dem Gitterlinienmuster im Dialogfeld.



Die Vergrößerungswerte

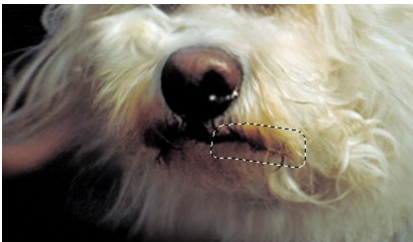
Das Ergebnis sehen Sie im folgenden Bild. Damit ist das erste Zwischenergebnis erreicht, so daß wir uns nun den Feinheiten widmen können. Der Hund sieht noch recht grimmig aus – was halten Sie denn davon, wenn wir ihn nun etwas freundlicher erscheinen lassen? Lächeln macht sich immer gut :-)



Die fertige Nase

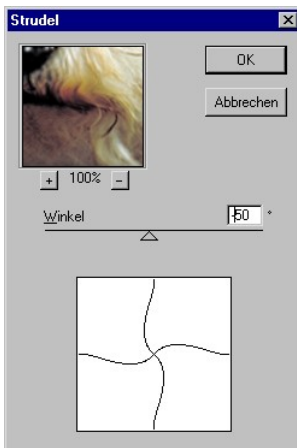
Lächeln – Dank Strudel und Ebenentransformationen

Lächeln ist nicht immer einfach – besonders bei unserer Mundform. Bevor wir so richtig loslegen können, muß die Mundform erst einmal vorbereitet werden, damit die Krümmung, die nach unten zeigt, entfernt wird. Wählen Sie dazu den folgenden Auswahlbereich mit dem Polygon-Lasso aus, und versehen Sie ihn mit einer weichen Auswahlkante von 5 Pixeln.



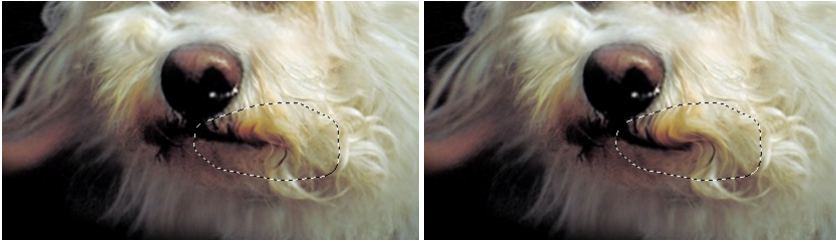
Geraderücken des Munds

Wenden Sie nun die Funktion *Verzerrungsfilter/Strudel* mit den folgenden Werten an:



Der Strudel-Filter mit den verwendeten Einstellungen

Markieren Sie danach einen neuen Bereich – Sie sehen ihn nachfolgend links. Wenden Sie dann den Strudel-Filter ein weiteres mal an. Da dieselben Einstellungen verwendet werden sollen, können Sie dazu die Tastenkombination **(Strg)+[F]** verwenden – das geht am schnellsten. Das Ergebnis sehen Sie rechts.



Der rechte, verzogene Mundwinkel

Nun ist der linke Mundwinkel dran – hier muß aber eine andere Technik verwendet werden. Den Auswahlbereich, der wieder mit dem Polygon-Lasso erstellt wurde, sehen Sie im nächsten Bild. Klar, daß wir auch wieder einen weichen Rand eingestellt haben, damit der Übergang nicht auffällt.

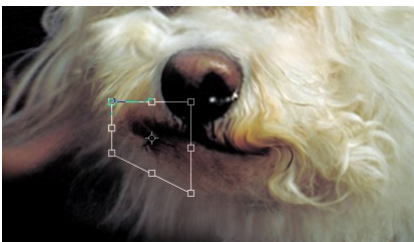


Der linke Mundwinkel soll verzogen werden

Einzelne Knotenpunkte verziehen

Um den linken Mundwinkel zu verziehen, benötigen Sie eine Technik, die Sie noch nicht kennengelernt haben.

- 1** Erstellen Sie mit der Tastenkombination **(Strg)+[J]** eine neue Ebene.
- 2** Rufen Sie den Markierungsrahmen mit **(Strg)+[T]** auf. Diese Schritte kennen Sie ja schon.
- 3** Nun soll der untere, linke Markierungspunkt nach oben verzogen werden, um den Mundwinkel nach oben zu ziehen. Dies ist nur möglich, wenn Sie beim Anklicken des Markierungspunkts die **(Strg)**-Taste gedrückt halten.

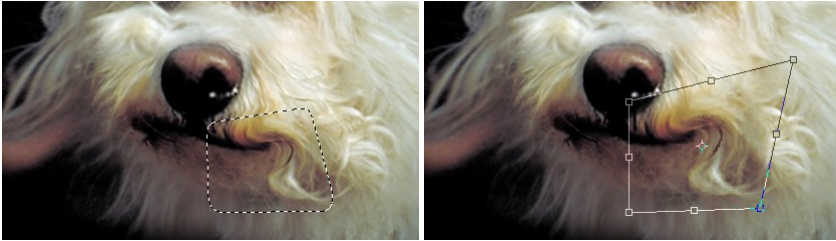


Verziehen eines einzelnen Markierungspunkts

- 4** Klicken Sie doppelt innerhalb des Markierungsrahmens, um die Verzerrung der Ebene zuzuweisen.
- 5** Verschmelzen Sie die Ebene mit **(Strg)+[E]** mit der Hintergrundebene.

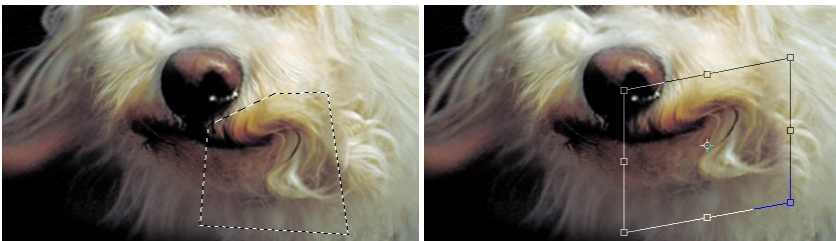
Diese Schritte werden nun ebenfalls beim rechten Mundwinkel angewendet – hier sind allerdings mehrere Durchgänge notwendig, da ansonsten die untere Ebene mit fehlerhaften Bildinformationen sichtbar würde.

Die erste Verzerrung sehen Sie nachfolgend:



Verzerren des rechten Mundwinkels

Die Verzerrung im zweiten Arbeitsschritt sehen Sie in den beiden nächsten Abbildungen – rechts ist der verzogene Markierungsrahmen zu sehen. Der Auswahlbereich für diesen Schritt ist deutlich größer, wie Sie nachfolgend sehen können.



Der zweite Schritt des Verziehs

Die Verzerrung scheint unserem Hund zu gefallen – wie sein Lächeln beweist:



Der lächelnde Hund (Beispieldatei: \Arbeiten\Hund.Psd)

Erinnern Sie sich noch an das Ausgangsbild? Es hat sich doch durch die Arbeitsschritte deutlich verändert – oder? Und das, obwohl die Aufgabe zunächst schwierig erschien! Und so schlimm waren die Arbeitsschritte doch nicht. Zugegeben – mit Spezialprogrammen wären Sie vielleicht etwas leichter gefallen – aber es funktioniert auch mit den Photoshop-Funktionen.

Die Verfeinerungen könnten natürlich noch beliebig weitergeführt werden – wir wollen uns mit dem Ergebnis aber zufrieden geben.

Eine Idee für weitere Änderungen wollen wir Ihnen noch kurz zeigen. Wollen Sie dem Hund noch eine Dauerwelle verpassen?

Markieren Sie dazu einen Strang Haare – wie zum Beispiel im folgenden Bild:



Ein markierter Bereich der Haare

Verwenden Sie dann den Filter *Verzerrungsfilter/Kräuseln* – zum Beispiel mit den folgenden Werten.



Der Kräuseln-Filter

Wenn Ihnen dieser Vorschlag gefällt, markieren Sie Schritt für Schritt weitere Haare, bis alle Haare gekräuselt sind.

9. Bilderwerkstatt – Für jedes Bild den passenden Rahmen

Die Bilder sind fertig bearbeitet und gestaltet – was nun noch fehlt, ist der passende Rahmen. Deshalb wollen wir uns in diesem Kapitel einige Verfahren ansehen, um hübsche Rahmen für die Bilder zu erstellen.

Rahmen aus Aktionen

Beginnen wir mit der einfachsten aller Varianten, bei der Sie fast nichts zu tun brauchen – hört sich gut an, nicht wahr? Folgende Arbeitsschritte sind dafür notwendig.

- 1 Öffnen Sie das Bild, das Sie mit einem Rahmen versehen wollen. Unser erstes Beispielbild finden Sie auf der Buch-CD unter *Vorlagen\Ufer.Tif*.



Das erste Beispielbild

- 2 Photoshop liefert einige Aktionen mit. Wechseln Sie in das Aktionen-Fenster. Dort finden Sie unter anderem einen Eintrag mit der Bezeichnung *Holzrahmen*. Sie sehen diesen Eintrag im nächsten Bild markiert.



Die Aktion Holzrahmen

- 3** Drücken Sie nun in der Fußzeile des Aktionen-Fensters auf die Schaltfläche mit dem Pfeilsymbol – damit wird die Aktion gestartet.
- 4** Photoshop blendet zuerst einen Hinweisdialog ein. Dort erfahren Sie, daß das Bild eine bestimmte Mindestgröße haben muß.



Ein Hinweisschild

- 5** Nun müssen Sie nur noch warten, bis Photoshop die Arbeit fertiggestellt hat – Sie brauchen nichts weiter zu tun.

Das Ergebnis ist recht ansehnlich, wie Sie an der nachfolgend gezeigten Abbildung sehen können:



Das eingerahmte Bild

- 6** Photoshop erstellt während der Aktion automatisch zwei neue Ebenen, an denen Ebeneneffekte angewendet wurden, wie Sie mit einem Blick in das Ebenen-Fenster feststellen können.

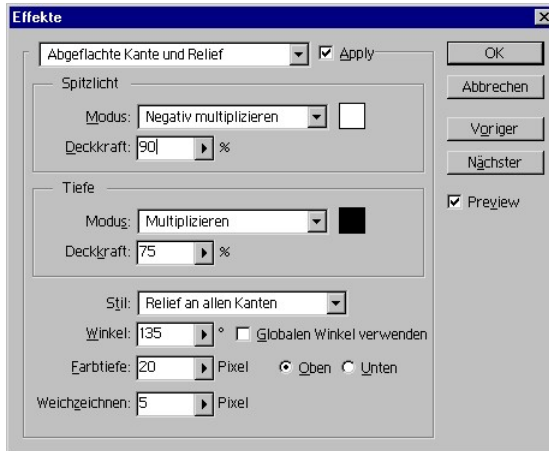


Die neuen Ebenen

Auf der oberen Ebene ist der Rahmen untergebracht, auf der Ebene darunter das Ausgangsbild. Auf der unteren Ebene ist ein leichter Schatten aufgebracht, den der Rahmen auf das Bild wirft.

Da bei der Aktion Ebeneneffekte verwendet wurden, können diese natürlich auch geändert werden, um ein verändertes Ergebnis zu erhalten. So wollen wir zunächst den Ebeneneffekt der Rahmenebene verändern. Klicken Sie also doppelt auf das Ebeneneffektsymbol der Ebene.

Stellen Sie dort die folgenden Werte ein.



Die geänderten Einstellungen

Die während der Aktion erstellte Ebene des Bilds können Sie ausblenden – wir benötigen Sie nicht mehr.

Damit entsteht ein eingprägter Eindruck. Sie sehen dies im nächsten Bild. Um den Rahmen noch stärker zur Geltung kommen zu lassen, wollen wir nun noch den Kontrast und die Farbe verändern.

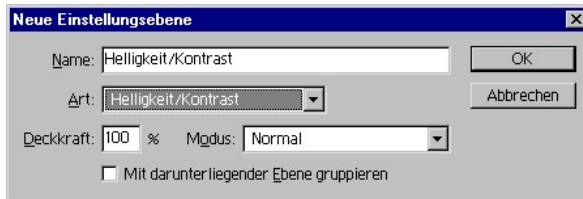


Das Bild mit den geänderten Ebeneneffekteinstellungen

Rahmenhelligkeit & Kontrast verändern

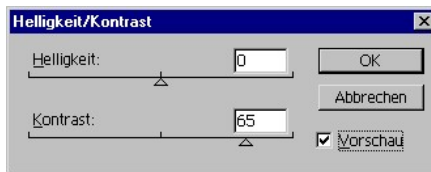
Um flexibel zu bleiben, verwenden wir dazu wieder eine Einstellungsebene. Damit sich die Änderungen nur auf den Rahmen – nicht aber auf das Bild – auswirken, muß die Einstellungsebene wieder maskiert werden. Das kennen Sie ja schon.

- 1 Klicken Sie also im Ebenen-Fenster die Rahmenebene mit gedrückter **[Strg]**-Taste an, damit diese Ebene als Auswahl geladen wird.
- 2 Rufen Sie die Funktion *Ebene/Neu/Einstellungsebene* auf. Wählen Sie im Feld *Art* die Option *Helligkeit/Kontrast*.



Eine neue Einstellungsebene

- 3 Im folgenden Dialogfeld stellen Sie sehr drastische Kontrastwerte ein – zum Beispiel 65. Dadurch wird der Kontrast stark erhöht.



Erhöhen des Kontrasts

- 4 Im Ebenen-Fenster sehen Sie, daß der größte Teil der Einstellungsebene maskiert ist – die Änderungen wirken sich nur auf den Rahmen aus.



Die maskierte Einstellungsebene

Das Ergebnis der vorgenommenen Änderungen sehen Sie in der nächsten Abbildung – die Struktur des Rahmens kommt besser zur Geltung. Falls Sie auch noch den Farbton des Rahmens verändern wollen, können Sie auf dieselbe Art eine weitere Einstellungsebene mit der Art *Farbton/Sättigung* erstellen, und dort den *Farbton*-Wert verändern.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Ufer.Psd)

Abschließend wollen wir Ihnen noch eine Variante zeigen, die zu einer effektvollen Struktur führt. Markieren Sie dazu die Ebene des Rahmens und rufen Sie dann die Funktion *Filter/Scharfzeichnungsfilter/Unschärf maskieren* auf. Wir verwenden sehr hohe Werte, wie Sie dem folgenden Bild entnehmen können.



Hohe Werte zum Scharfzeichnen

Damit ergibt sich der folgende, sehr interessante Rahmen:



Eine stark scharfgezeichnete Variante (Beispieldatei: \Arbeiten\Ufer1.Psd)

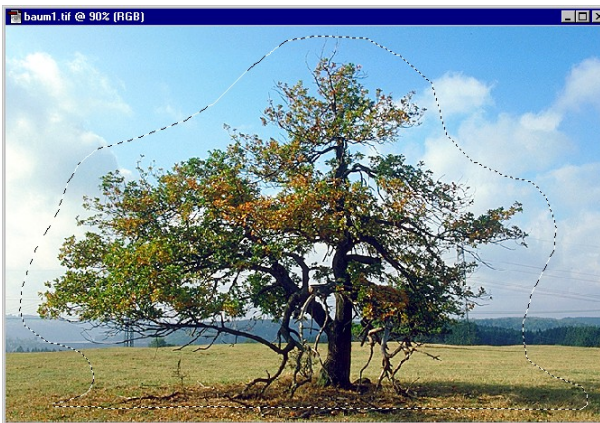
Weich auslaufende Rahmen

Als nächstes wollen wir uns eine schnelle und einfache Methode ansehen, um Bilder weich auslaufen zu lassen – sie zu vignettieren. Dafür haben wir uns das folgende Bild ausgesucht.



Das Ausgangsbild (Beispielfile: \Vorlagen\Baum1.Tif)

Erstellen Sie mit dem Polygon-Lasso einen Auswahlbereich, der die bildwichtige Partie umschließt. Unsere Auswahl sehen Sie im nächsten Bild. Wir haben die Form absichtlich recht unförmig ausgewählt – das ergibt ein interessanteres Ergebnis.



Der ausgewählte Bereich

Versehen Sie den Auswahlbereich mit *Auswahl/Weiche Auswahlkante* mit einem breiten, weichen Rand – zum Beispiel von 20 Pixeln Breite.



Die weiche Auswahlkante

Erstellen Sie dann über *Ebene/Neu/Ebene durch kopieren* eine Ebene mit diesem Auswahlbereich.



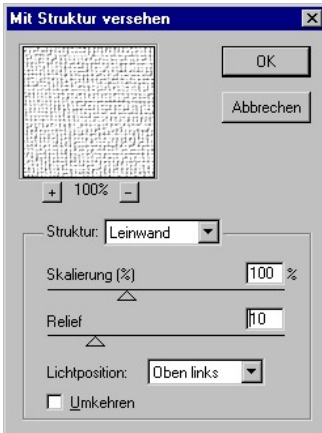
Die kopierte Ebene

Danach benötigen Sie eine weitere, neue Ebene, die über dem Hintergrund plaziert wird – Sie sehen die Anordnung im nächsten Bild.



Die neue Ebene im Ebenen-Fenster

Ein weißer Untergrund ist natürlich langweilig. Das wollen wir nun ändern. Füllen Sie deshalb diese Ebene mit dem Filter *Ebene/StrukturierungsfILTER/Mit Struktur versehen*, und verwenden Sie dabei zum Beispiel die folgenden Werte.



Den Untergrund strukturieren

Das war es schon – das Ergebnis sehen Sie nachfolgend. Einfach herzustellen, und dennoch wirkungsvoll. Und vor allem ist das Ergebnis nicht so simpel, wie die üblichen, rechteckigen Bilder.

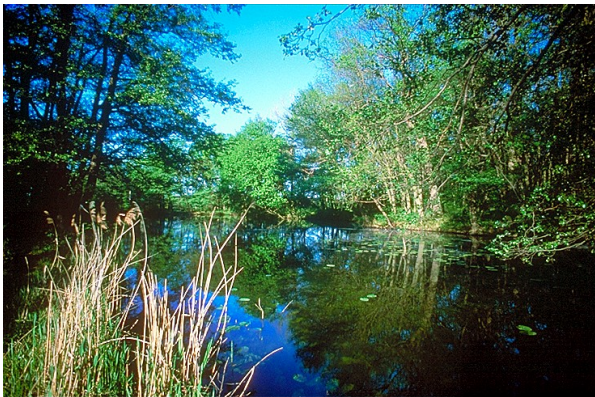
Natürlich können Sie die Untergrundebebe auch mit beliebigen anderen Füllungen versehen – genügend Beispiele haben Sie ja im Kapitel 7 kennengelernt.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Baum1a.Psd)

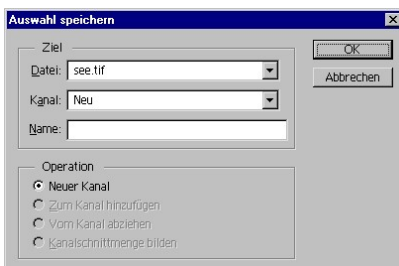
Bilder mit aufgelockerten Rändern

Sie werden immer moderner: Bilder mit unregelmäßigen Rändern in allen möglichen – und unmöglichen – Formen. Im folgenden Workshop zeigen wir Ihnen, wie Sie solche Rahmen erstellen können. Dafür haben wir uns das folgende Ausgangsbild eines Sees ausgesucht.



Das Ausgangsbild (Beispieldatei: \Vorlagen\See.Tif)

Markieren Sie zunächst mit der Tastenkombination **[Strg]+[A]** das gesamte Bild, und speichern Sie diese Auswahl mit *Auswahl/Auswahl speichern* als Kanal. Dieser Schritt ist notwendig, damit wir später noch auf das Ausgangsbild zurückgreifen können.

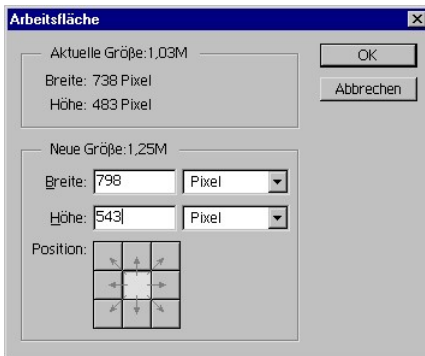


Speichern des Auswahlbereichs

Vergößern der Arbeitsfläche

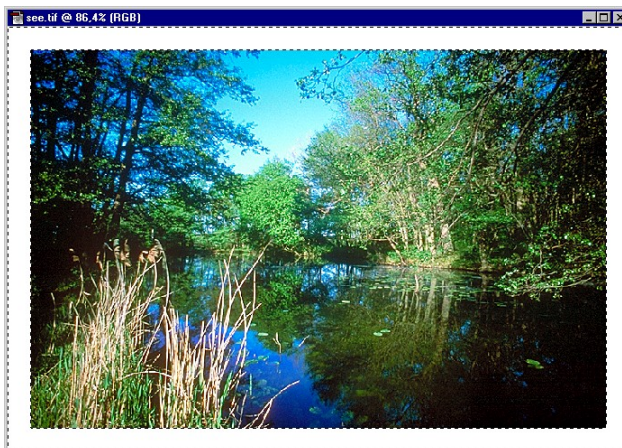
Damit der Rahmen außerhalb des eigentlichen Bilds Platz hat, muß die Arbeitsfläche vergrößert werden.

- 1** Rufen Sie dazu die Funktion *Bild/Arbeitsfläche* auf. Dort können Sie das Ausmaß der Vergrößern angeben.
- 2** Am genauesten können Sie die neuen Werte mit der Maßeinheit *Pixel* einstellen. Ändern Sie deshalb die Maßeinheit über das entsprechende Listenfeld.
- 3** Erhöhen Sie die Werte für die Breite und Höhe jeweils um 60 Pixel – damit entsteht ein 30 Pixel breiter Rahmen.



Vergößern der Arbeitsfläche

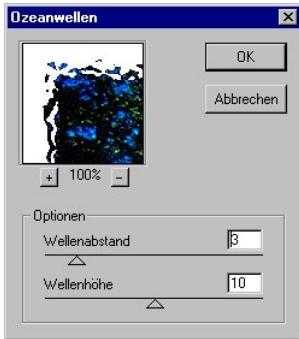
- 4** Da nach dem Vergrößern der Arbeitsfläche die Auswahl aufgehoben wird, müssen Sie diese nun mit einem Klick auf den gespeicherten Kanal als Auswahl laden. Halten Sie dabei die **[Strg]**-Taste gedrückt. Alternativ dazu können Sie auch die Funktion *Auswahl/Auswahl laden* verwenden.
- 5** Anschließend müssen Sie die Funktion *Auswahl/Auswahl aufheben* aufrufen, damit der Rahmen – und nicht das Bild ausgewählt wird. Danach sollte sich folgende Situation ergeben:



Der geladene Auswahlbereich

Die neu entstandene Arbeitsfläche – die automatisch in der Hintergrundfarbe gefüllt wurde – wollen wir nun zur Bildauflockerung nutzen. Da nur der weiße Bereich ausgewählt ist, bleibt das Ausgangsbild von der Änderung unberührt.

Wir verwenden den Filter *Verzerrungsfilter/Ozeanwellen* mit den folgenden Werten.



Der Ozeanwellen-Filter mit den verwendeten Werten

Wenn Sie den Rahmen vom Bild trennen wollen, können Sie danach mit dem ausgewählten Bereich die Funktion *Ebene/Neu/Ebene durch Ausschneiden* verwenden. Wenn es schnell gehen soll, können Sie dafür auch die Tastenkombination **Umschalt**+**Strg**+**J** benutzen.



Der vom Bild getrennte Rahmen

Damit ist das Ergebnis erreicht – Sie sehen es nachfolgend:



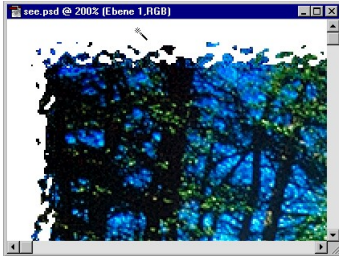
Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\See.Psd)

Das Bild gefällt Ihnen – Sie möchten aber auch hier einen Ebeneneffekt anwenden? Sehen wir uns an, wie es funktioniert.

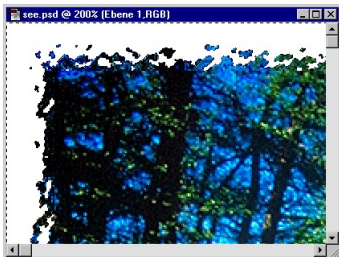
Ähnliche Bereiche auswählen

Um den Ebeneneffekt anwenden zu können, muß erst einmal eine Hürde überwunden werden – wir benötigen nämlich eine Ebene, auf der sowohl das Bild als auch der verzerrte Rand enthalten sind.

- 1 Wählen Sie dazu aus der Werkzeug-Palette das Zauberstab-Werkzeug aus – das können Sie auch mit der **(W)**-Taste tun. Klicken Sie in den weißen Bereich des Rands.



- 2 Damit können Sie allerdings nicht den gesamten weißen Bereich auswählen – es gibt nämlich viele Löcher, die ebenfalls erfaßt werden müssen.



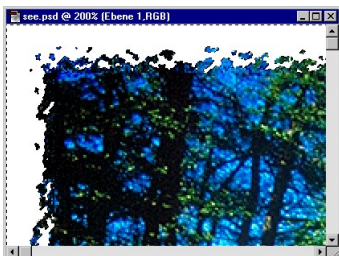
Noch fehlen Bereiche in der Maske

Toleranzwert beachten

Wie ähnlich die Farben sein müssen, die in die Auswahl aufgenommen werden, richtet sich nach dem Toleranzwert, den Sie über die Optionen in der Werkzeug-Palette einstellen können. Je höher der Wert ist, um so mehr Farben werden aufgenommen.

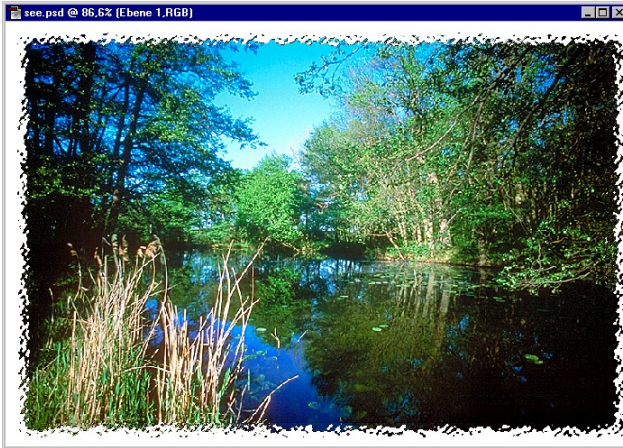
- 3 Diese fehlenden Bereiche können Sie erfassen, wenn Sie die Funktion *Auswahl/Ähnliches auswählen* aufrufen.

Dann werden nämlich alle Bereiche des Bilds mit in die bestehende Auswahl aufgenommen, die eine ähnliche Farbe haben – also Weiß.



Die ähnlichen Bereiche sind erfaßt

Da nicht der Rand – sondern das Bild ausgewählt werden soll, müssen Sie nun *die* Funktion *Auswahl/Auswahl umkehren* aufrufen, dies geht auch mit der Tastenkombination **Umschalt**+**Strg**+**I**. Danach sollten Sie folgenden Auswahlbereich erhalten:



Das ausgewählte Bild mit Rahmen

Nun ist schon wieder eine Klippe zu überwinden: Sie können den Befehl *Ebene/New/Ebene durch kopieren* nämlich nicht verwenden, da damit nur der Inhalt der aktiven Ebene berücksichtigt wird – der benötigte Inhalt ist aber über zwei Ebenen verteilt.

Über mehrere Ebenen hinweg kopieren

Klar, daß Photoshop auch für dieses Problem eine Lösung, die wir Ihnen nun zeigen wollen, bereitstellt.

- 1 Rufen Sie den Befehl *Bearbeiten/Aus allen Ebenen kopieren aus* – dies ist auch mit der Tastenkombination **Umschalt**+**Strg**+**C** möglich. Mit dieser Funktion kopiert Photoshop sozusagen durch alle Ebenen hindurch. Alles was Sie im Auswahlbereich sehen wird also in den Zwischenspeicher übertragen – egal, auf welcher Ebene es sich befindet.
- 2 Rufen Sie dann den Befehl *Bearbeiten/Einfügen* auf – oder alternativ dazu die Tastenkombination **Strg**+**V**. Damit fügt Photoshop den Inhalt des Zwischenspeichers auf einer neuen Ebene ein. Die Kopie wird exakt an der Stelle eingefügt, an der sich das Original befand.



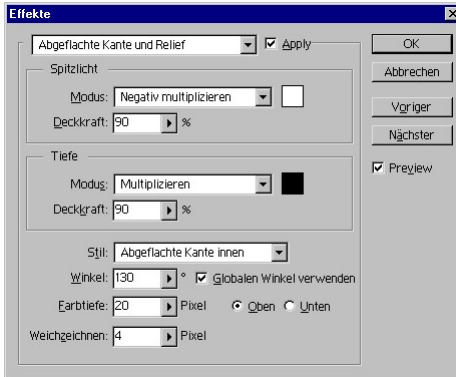
Die neu eingesetzte Ebene

Zwischenspeicher leeren

Damit die Arbeitsgeschwindigkeit durch den gefüllten Zwischenspeicher nicht verlangsamt wird, sollten Sie nach dem Einfügen die Funktion *Bearbeiten/Entleeren/Zwischenablage* verwenden. Damit wird der Inhalt des Zwischenspeichers gelöscht.

Nachdem die neue Ebene erstellt ist, können Sie wie gewohnt die Ebeneneffekte anwenden.

Wir verwenden dazu eine abgeflachte Kante nach innen und einen weichen Schatten, deren Werte Sie in den beiden nächsten Bildern sehen.



Die verwendeten Ebeneneffekteinstellungen

Nun können die Aufräumarbeiten beginnen:

Die anderen Ebenen werden nicht mehr benötigt – wir brauchen nur noch einen weißen Untergrund. Füllen Sie also eine der unten liegenden Ebenen mit *Bearbeiten/Fläche füllen* mit Weiß, und löschen Sie die andere Ebene.

Die neue Ebenenanordnung sehen Sie im folgenden Ebenen-Fenster.



Die geänderten Ebenen

Das Ziel ist erreicht – das Bild hat einschließlich der aufgelockerten Umrandung einen Ebeneneffekt erhalten. Das Ergebnis zeigt das abschließende Bild:



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\See1.Psd)

Aus Fotos werden Rahmen

Nun ist eine etwas ungewöhnliche Methode zur Rahmenerstellung an der Reihe, durch die sich interessante Effekte erzielen lassen. Alles, was Sie dazu benötigen, ist irgendein Foto mit einem beliebigen Motiv.

Ein beliebiges Motiv – klingt etwas unglaublich, nicht wahr? Aber probieren wir es aus. Markieren Sie mit dem Auswahlrechteck einen quadratischen Bereich in unserem letzten Foto. Das Quadrat erstellen Sie, wenn Sie beim Aufziehen des Rahmens die **Umschalt**-Taste gedrückt halten.

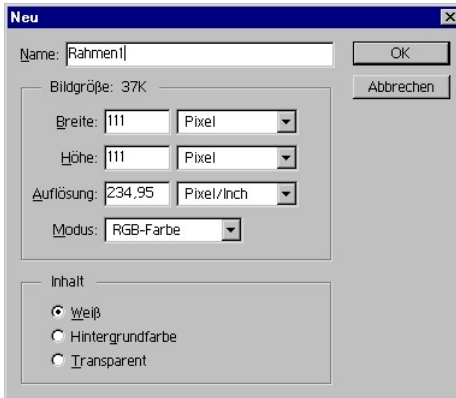


Markieren eines Bildteils

Neue Dokumente aus Kopien erstellen

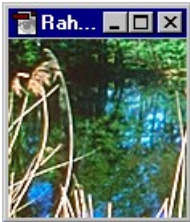
Den ausgewählten Bereich benötigen wir in einem neuen Dokument – natürlich wollen wir es uns wieder so leicht wie möglich machen.

- 1** Kopieren Sie den Auswahlbereich in den Zwischenspeicher. Das kennen Sie ja schon: *Bearbeiten/Aus allen Ebenen kopieren.*
- 2** Rufen Sie nun die Funktion *Datei/Neu* auf. Photoshop schlägt nun im folgenden Dialogfeld automatisch die passende Dokumentgröße vor: Sie entspricht nämlich dem Inhalt des Zwischenspeichers.



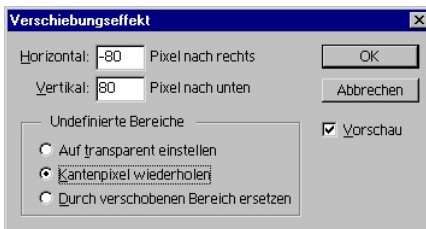
Die passende neue Bildgröße

- 3** Fügen Sie nun den Inhalt des Zwischenspeichers mit *Bearbeiten/Einfügen* in das neue Dokument ein.



Das neue Dokument

Nun kommt der Filter *Sonstige Filter/Verschiebungseffekt* mit den folgenden Werten zum Einsatz. Wichtig ist dabei das Aktivieren der Option *Kantenpixel wiederholen*.



Der Verschiebungseffekt

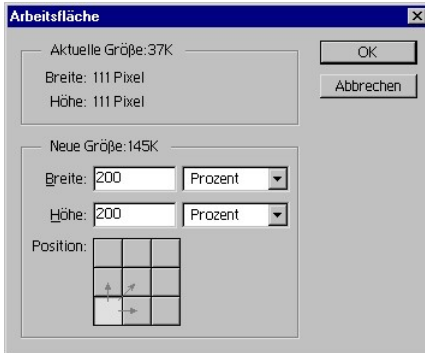
Der Verschiebungswert ist so gewählt, daß in der linken unteren Ecke ein kleiner Teil des Ausgangsfotos übrigbleibt. Bei anderen Motiven könnten etwas höhere oder niedrigere Werte passender sein – das müssen Sie austesten.



Das verschobene Bild

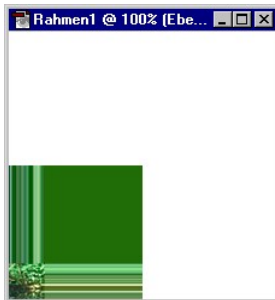
Da Sie während der Werteingabe die Wirkung im Bild beobachten können, ist eine gute Orientierung möglich, wann der richtige Wert erreicht ist.

Nun wird das Dokument wieder mit der Funktion *Bild/Arbeitsfläche* vergrößert. Da das neue Dokument exakt doppelt so groß werden soll, wählen Sie hier die Maßeinheit *Prozent*. Außerdem wird das Bild in der unteren, linken Ecke angeordnet. Klicken Sie also in der Matrix auf die untere, linke Schaltfläche.



Erstellen der vergrößerten Arbeitsfläche

Damit ergibt sich das folgende, neue Dokument:



Das vergrößerte Dokument

Ebenen spiegeln

Nun müssen Sie die fehlenden Ecken erzeugen.

- 1 Erstellen Sie dazu zunächst ein Duplikat der Ebene.



Die duplizierte Ebene

- 2** Nun ist wieder eine zusätzliche Überlegung notwendig. Zum Spiegeln der Ebene kann die Funktion *Bearbeiten/Transformieren/Horizontal spiegeln* verwendet werden.

Damit wird aber die Ebene nur „auf der Stelle“ gespiegelt – das war nicht das Ziel, wie Sie nachfolgend sehen. Die Ecke soll ja nach rechts versetzt werden.



Die falsch gespiegelte Ebene

- 3** Markieren Sie deshalb die untere Ebene, und führen Sie diese mit **(Strg)+[E]** mit dem Hintergrund zusammen



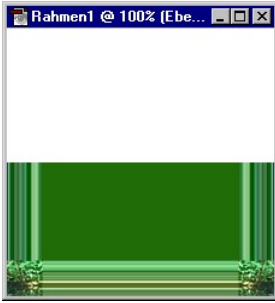
Zusammenführen mit dem Hintergrund

- 4** Damit Sie eine Ebene transformieren können, müssen Sie natürlich erst einmal eine Ebene haben. Wandeln Sie deshalb den Hintergrund mit einem Doppelklick in eine Ebene um.



Der umgewandelte Hintergrund

- 5** Wenn Sie nun die Ebene spiegeln, entsteht die richtige Anordnung – der untere Bereich ist damit fertiggestellt.



Der untere Bereich ist fertig

Führen Sie die beiden Ebenen –mit der Tastenkombination **(Strg)+[E]** – zusammen.



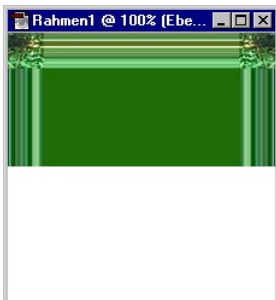
Die zusammengeführten Ebenen

Jetzt wird ein weiteres Duplikat benötigt, um die vertikale Spiegelung durchführen zu können.



Die duplizierte Ebene

Wenn Sie dieses neue Duplikat mit der Funktion *Bearbeiten/Transformieren/Vertikal spiegeln* nach oben spiegeln, gibt es ein weiteres Problem: Die untere Ebene wird verdeckt.



Die vertikal gespiegelte Ebene

Dieses Problem können Sie lösen, indem Sie im Ebenen-Fenster bei der oberen Ebene den Überblendungsmodus *Abdunkeln* einstellen.



Ändern des Überblendungsmodus

Damit ist der Rahmen fertig. Wenn Sie wollen, können Sie wieder die Einzelebenen zu einer einzigen Ebene verschmelzen – die Trennung ist nun nämlich nicht mehr erforderlich.



Der fertige Rahmen

Andere Rahmengrößen einstellen

Wenn Sie einen rechteckigen, oder größeren Rahmen benötigen, müssen Sie einfach zu Beginn des Workshops die Arbeitsfläche entsprechend vergrößern.

Sieht doch gar nicht schlecht aus – aber wozu ist das Ganze nützlich?

Sehen wir uns nun ein mögliches Einsatzgebiet an. Sie könnten zum Beispiel einen Schriftzug darauf platzieren.

Den Schriftzug versehen wir wieder mit zwei Ebeneneffekten: Einer abgeflachten Kante nach innen und einem weichen Schatten.



Der eingefügte Schriftzug

Nun soll die Umrandung durch einen weichen Schatten noch etwas hervorgehoben werden. Markieren Sie dazu mit dem Zauberstab den inneren Bereich. Achten Sie darauf, daß die Rahmenebene aktiviert ist. Kehren Sie die Auswahl mit **Umschalt**+**Strg**+**I** um.



Auswahl des äußeren Bereichs

Kopieren Sie den äußeren Bereich mit **Strg**+**J** auf eine eigene Ebene. An dieser neuen Ebene können Sie nun den Schatteneffekt anwenden.



Das Endergebnis (Beispieldatei: \Arbeiten\Rahmen1.Psd)

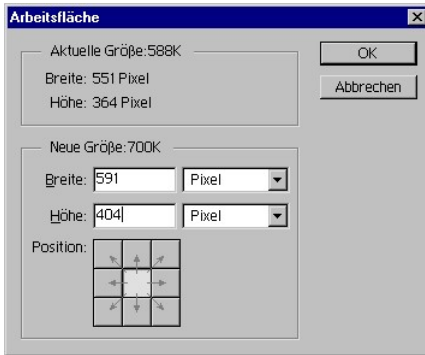
Eine aufwendige Rahmenkonstruktion

Als letztes Beispiel wollen wir uns eine etwas kompliziertere Rahmenkonstruktion ansehen, um das folgende Bild einzurahmen. Der plastische Rahmen soll dabei um das Bild herumlaufen, so daß die aufgetragene Textur natürlich aussieht.



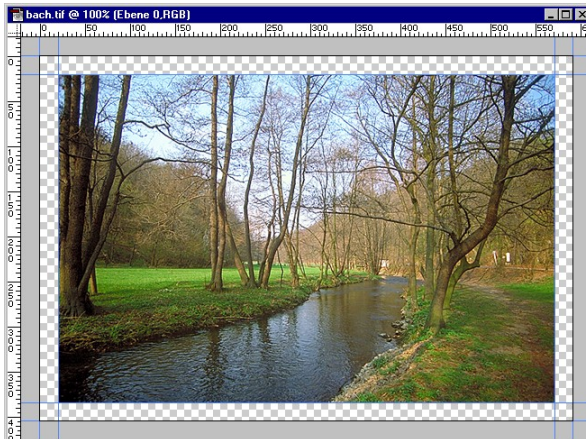
Die Vorlage (Beispieldatei: \Vorlagen\Bach.Psd)

Wandeln Sie zunächst den Hintergrund in eine Ebene um. Vergrößern Sie dann das Bild mit *Bild/Arbeitsfläche* um 40 Pixel, damit ein 20 Pixel breiter Rand rund um das Bild entsteht.



Vergrößern der Arbeitsfläche

Für unsere Aufgabenstellung benötigen wir einige Hilfslinien. Blenden Sie über das Ansicht-Menü die Lineale und die Hilfslinien ein. Ziehen Sie aus den Linealen die Hilfslinien heraus. Wenn Sie sich mit der Hilfslinie dem Rand der Ebene nähern, schnappt sie dort an. So können Sie leicht Hilfslinien am Rand der Ebene und des Bilds platzieren. Die fertig platzierten Hilfslinien sehen Sie nachfolgend.



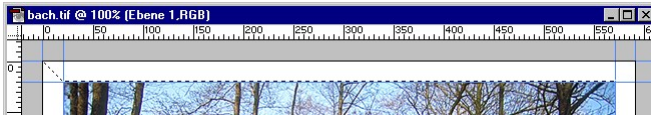
Die fertig positionierten Hilfslinien

Füllen Sie nun eine neue Ebene unter dem Bild mit Weiß.



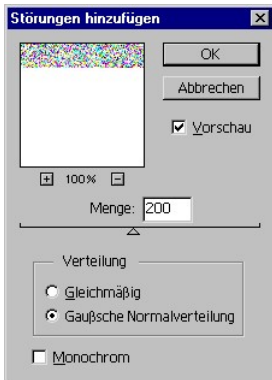
Die neue Ebene unter dem Bild ist mit Weiß gefüllt

Dank der Hilfslinien ist es nun leicht, mit dem Polygon-Lasso die folgende Auswahlform mit den angeschnittenen Ecken zu konstruieren.



Der Auswahlbereich für die obere Kante

Achten Sie darauf, daß Sie die weiß gefüllte Ebene markieren. Verwenden Sie den Filter *Störungsfilter/Störungen hinzufügen*, um mit den folgenden Werten Punkte in das Bild einzufügen, aus denen wir unsere Struktur aufbauen wollen.



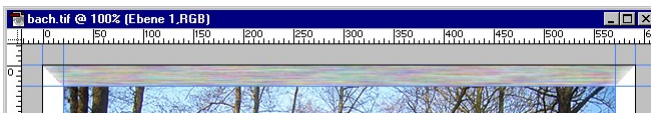
Einfügen von Störungen

Diese Punkte werden nun mit dem *Weichzeichnungsfilter/Bewegungsunschärfe* und den folgenden Werten stark verzerrt, so daß Linienformen entstehen. Das kennen Sie ja schon aus dem Kapitel 7.



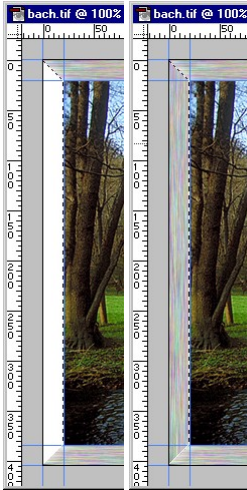
Verziehen der Punkte

Damit entsteht die folgende Form. Beachten Sie die abgeschrägten Kanten an den beiden Seiten. Diese Abschrägungen sind später wichtig, um ein realistisches Aussehen zu erreichen.



Die erste gefüllte Form

Mit denselben Arbeitsschritten muß nun die untere Form gefüllt werden. Anschließend werden die seitlichen Kanten bearbeitet. Die ausgewählte Form sehen Sie nachfolgend links – die gefüllte Form rechts.



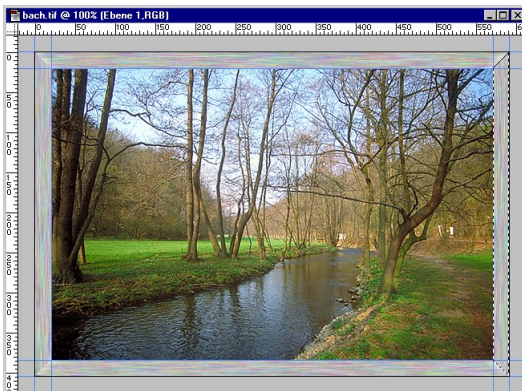
Bearbeiten der senkrechten Kanten

Wenn Sie bei den senkrechten Formen den Filter Bewegungsunschärfe anwenden, müssen Sie den Winkel auf 90° verändern.



Ändern des Winkels für die senkrechte Form

Damit ergibt sich nach dem Füllen aller Formen folgendes Gesamtbild:



Die fertig gefüllten Ränder

Rahmen freistellen

Da der Rahmen mit einem Ebeneneffekt versehen werden soll, muß er über der Bildebene plaziert werden – verschieben Sie ihn also im Ebenen-Fenster ganz nach oben.



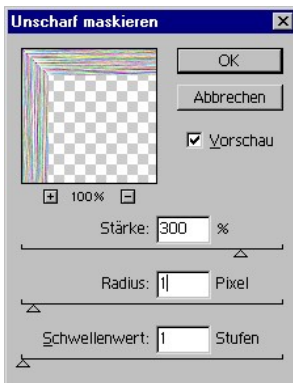
Verschieben der Rahmenebene

Dies hat natürlich zur Folge, daß der innere – noch weiße – Bereich das Bild verdeckt. Ziehen Sie deshalb mit dem Auswahlrechteck einen Auswahlbereich auf, der den weißen Bereich umschließt. Dank der Hilfslinien ist das sehr einfach. Drücken Sie dann die **Entf**-Taste, um den Inhalt des Auswahlbereichs zu löschen – dabei muß natürlich die Rahmen-ebene aktiv sein.

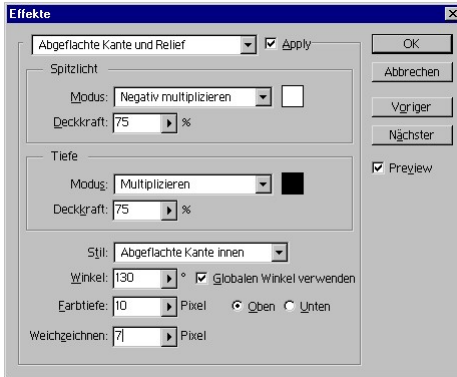


Auswahl des inneren Bereichs

Nun soll der Rahmen weiter ausgearbeitet werden, damit die Strukturen besser zur Geltung kommen. Mit dem **Scharfzeichnungsfilter/Unschärf maskieren** wird die Rahmenebene stark scharfgezeichnet.



Nachdem der Rahmen freigestellt ist, können Sie den Ebeneneffekt anwenden – wir benutzen dabei die folgenden Werte:



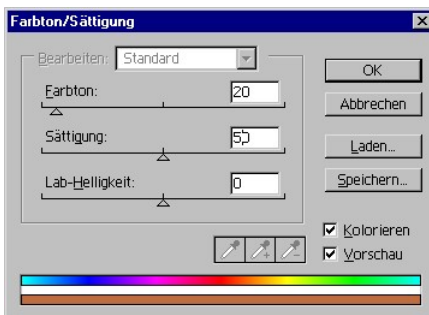
Anwenden des Ebeneneffekts

Damit entsteht der folgende – plastische Rahmen. Da die Struktur noch nicht deutlich genug zu erkennen ist, müssen über Einstellungsebenen noch Korrekturen vorgenommen werden.



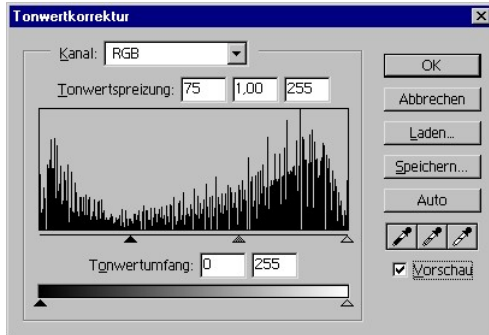
Der plastische Rahmen

Wählen Sie die Rahmenebene aus, und erstellen Sie mit *Ebene/New/Einstellungsebene* und der Art *Farbton/Sättigung* eine Einstellungsebene. Durch die Auswahl wird die Einstellungsebene automatisch maskiert. Wir verwenden zum Kolorieren des Rahmens die folgenden Werte:



Kolorieren des Rahmens

Auf dieselbe Art wird danach eine Tonwertkorrektur-Einstellungsebene erstellt. Dabei erhöhen wir mit den folgenden Werten sehr stark den Kontrast:



Die zweite Einstellungsebene

Sie sehen im Ebenen-Fenster die beiden maskierten Einstellungsebenen, die über der Rahmenebene angeordnet sind.



Die beiden Einstellungsebenen

Damit ist der Rahmen fertig. Es fällt auf, daß durch die beiden Einstellungsebenen eine sehr plastisch wirkende Textur entsteht. Der Rahmen wirkt noch stärker wie ein Holzrahmen, als der Rahmen, den wir mit Hilfe der Aktion *Holzrahmen* am Anfang des Kapitels erstellt haben.



Der fertige Rahmen (Beispieldatei: \Arbeiten\Bach.Psd)

10. Die CD zum Buch

Alle Beispiele des Buchs können Sie nacharbeiten. Die nötigen Dateien finden Sie auf der Buch-CD.

\Vorlagen

Alle Ausgangsbilder sind in diesem Verzeichnis untergebracht. Sie finden dort Dateien in den Formaten TIF und PSD.

\Arbeiten

Die Ergebnisse der Workshops sind in diesem Verzeichnis untergebracht. Stöbern Sie doch einfach einmal in diesem Verzeichnis herum. Über die Funktion *Datei/Öffnen* können Sie sich die Vorschaubilder der Arbeiten ansehen. Hier finden Sie auch die unterschiedlichen Varianten der verschiedenen Workshops.

\Web

Die Web-Beispieldateien des Kapitels 3 finden Sie hier. Starten Sie in Ihrem Browser die betreffende HTML-Datei. Die dazugehörenden GIF- und JPG-Bilder finden Sie ebenfalls in diesem Verzeichnis.

\Beleucht

Wenn Sie die verwendeten Beleuchtungseinstellungen des *Rendering-Filters/Beleuchtungseffekte* übernehmen wollen, müssen Sie die Dateien dieses Verzeichnisses in das Photoshop-Verzeichnis *\Plug-Ins\Filters\Lighting Styles* kopieren. Beim nächsten Aufruf des Filters werden die Einstellungen im Listefeld *Stil* angezeigt. Oft haben die Einstellungen nur im Zusammenhang mit einem Relief-Kanal eine Wirkung. Lesen Sie deshalb in den betreffenden Workshops die Beschreibungen nach.