

Photoshop

Einführung

Eigentlich ist man fast nie glücklich mit einem Foto, hier könnte man etwas weg-schneiden, oder hier gucke ich aber grimmig. Um diese Probleme zu lösen gibt es Bildbearbeitungsprogramme. Photoshop ist eins von diesen Bildbearbeitungsprogrammen, aber nicht irgendeins, sondern, DAS Profiprogramm, dass sehr viele professionelle Webdesigner verwenden. Mit Photoshop kann man jedoch nicht nur Bilder beschneiden oder Gesichter retuschieren.

Blut-Effekt

Erstelle ein neues Bild mit einem *schwarzen* Hintergrund und schreibe mit *weiß* einen Text hinein. Nun musst du die Textebene rendern das geht mittels *Ebene/Rastern/Text* und eine neue Auswahl um den Text herum mit dem Zauberstab erstellen. Drehe nun die Arbeitsfläche mit *Bild/Arbeitsfläche drehen/90 Grad im UZS*, benutze den Windeffekt durch *Filter/Stilierungsfiler/ Windeffekt* und nehme als Einstellung: *Wind von links*

Drehe jetzt die Arbeitsfläche wieder in die Ausgangsposition mit *Bild/Arbeitsfläche drehen/90 Grad gegen UZS*.

Um den Effekt zu verbessern, sollte man nun ein paar Spritzer hinzufügen mit *Filter/Malfilter/Spritzer* mit folgenden Einstellungen:

Radius: *15*, Glättung: *10*.

Setze nun die Vordergrundfarbe auf *schwarz* und die Hintergrundfarbe auf *weiß*. Wenden nun noch den Stempel mit *Filter/ Zeichenfilter/Stempel* mit folgenden Einstellungen an: Balance: *45*, Glättung: *1*.

Reduziere das Bild auf den Hintergrund mit *Ebene/Auf Hintergrundebene reduzieren* und invertiere das Bild durch [Strg]+[I]. Verwende den Gaußschen Weichzeichner den du unter *Filter/Weichzeichnungsfiler/Gaußscher Weichzeichner* findest mit einem Radius von *4* Pixel. Mache jetzt eine Tonwertkorrektur durch *Bild/Einstellen/Tonwertkorrektur* mit den Werten: *100, 1.00, 200*.

Um den Effekt zu verstärken, wende nochmals den *Windeffekt* an. Drehe also das Bild wieder mit dem Uhrzeigersinn und wende dann 2 mal den Windeffekt nach rechts an, drehe dann das Bild wieder zurück.

Wechsel nun von der Karteikarte "Ebene" zu der Karteikarte "Kanäle" und dupliziere den blauen Alpha-Kanal. Nenne die Kopie dann "*Alpha1*".

Markiere nun die Ebene und invertiere sie mit [Strg]+[I]. Dann fügst du dem Bild folgende Beleuchtungseffekte zu den du unter *Filter/Rendering Filter/Beleuchtungseffekte* findest: Lichtart-Farbe: *#800000*, Eigenschaften Farbe: *#FF0000*

Nun lädst du den Alpha1 Kanal unter *Auswahl/Auswahl laden/Kanal: Alpha1*. Dann die Auswahl umkehren mit *Auswahl/ Auswahl umkehren* und noch den Filter Kunststoffverpackung unter *Filter/Kunstfilter/Kunststoffverpackung anwenden* mit folgenden Einstellungen: Glanz: *15*, Details: *9*, Glättung: *7*



Licht-Effekt

Erstelle ein neues Bild mit **schwarzem** Hintergrund. Schreibe nun einen Text (in **weiß**). Dupliziere die Textebene, färbe nun die Original-Textebene in **schwarz** und mache sie danach unsichtbar durch **Ebene/Ebene ausblenden**. Verbinde die Kopie der Textebene und den Hintergrund mit folgendem Menüpunkt: **"Ebene/Sichtbare auf eine Ebene reduzieren"**.

Verwende nun den Polarkoordinaten-Filter unter **Filter/Verzerrungsfilter/Polarkoordinaten** mit der Einstellung: **Polar -> Rechteckig**.

Dann drehe die Arbeitsfläche um **90** Grad im UZS mit **Bild / Arbeitsfläche drehen**.

Wende nun zweimal den Windeffekt an, den du unter **Filter/Stilierungsfilter/Windeffekt** findest, mit folgenden Einstellungen an: Wind: **rechts**. Nun noch mal den gleichen Filter, aber diesmal Wind von **links**. Drehe die Arbeitsfläche gegen den UZS **90** Grad (also wieder zur Ausgangsposition) zurück.

Verwende nun noch mal den Polarkoordinaten-Filter an (diesmal **Rechteckig -> Polar**). Aktiviere nun unter **Bild/Einstellen/ Farbton** und Sättigung das Kontrollkästchen **"Färben"** und benutze folgende Einstellungen: Farbton: **230**, Sättigung: **60**

Klicke auf die noch verbleibende Textebenen um diese wieder erscheinen zu lassen. Gib der Ebene nun unter **Ebene/Ebenenstil/ Schein nach außen** einen **weißen, 10** Pixel großen Schein.

Nun sollte das Bild etwa so aussehen:



Frost-Effekt

Erstelle ein neues Bild mit den Maßen **300x200** und der Hintergrundfarbe **"Weiß"**. Schreibe dann sie mit dem Textwerkzeug einen Text und verbinde mit die Textebene mit dem Hintergrund mit [Strg]+[E].

Nun wollen wir paar Eiskristalle hinzufügen. Markiere zuerst den Hintergrund (denke auch an die Zwischenräume, z.B im O) und benutze dann den Filter "Kristallisieren" unter **Filter/Vergrößerungsfilter/Kristallisieren** mit der Einstellung **11**.

Damit es noch etwas interessanter aussieht bauen sie noch eine Struktur ein. Dazu müssen sie die Auswahl umkehren das geht unter **Auswahl/Auswahl umkehren**.

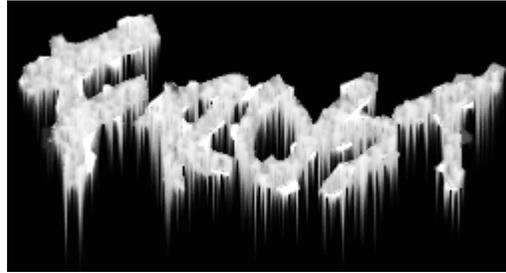
Danach wenden wir den Störungsfilter an **Filter/Störungsfilter/Störungen hinzufügen**, mit den Einstellungen: Menge: **250**, Gaußsche Normalverteilung: **Monochrom** an.

Anschließend wende den Gaußschen Weichzeichner mit **1** Pixel an. Um noch was Kontrast aus der Struktur zu holen verwende die Funktion **Bild/Einstellungen/Gradationskurven**. Verwende für Eingabe: **83** und für Ausgabe: **35**. Nun kann man mit [STRG]+[D] die Auswahl aufheben und das Bild mit [Strg]+[I] invertieren.

Jetzt drehen wir das Bild **90°** im UZS und benutzen den Windeffekt den du unter **Filter/Stilierungsfilter/Windeffekt** findest mit der Einstellung nach rechts. Jetzt wie-

der richtig herum drehen (90° gegen UZS). Zum Schluss färben wir den Schriftzug noch in einer Art Eisfarbe mit [STRG+U] wird der richtige Dialog geladen und in diesem folgende Einstellungen vorgenommen: Farbton: **185**, Sättigung: **75**, Lab-Helligkeit: **0**, Färben: **an**.

Nun sollte das Bild so aussehen:



Quecksilber-Effekt

Als Erstes erstellst du eine Textebene, mit den Farbwerten R:**45** G: **45** B:**45**. Nun müsste die Schrift etwa schwarz sein. Die Schriftart sollte möglichst großflächig sein. Dann muss man die Textebene rendern **Ebene/Text/Text rendern**, um danach Filter anwenden zu können.

Nun erstellt man mit **Ebene/Ebenen-Optionen/Abgeflachte Kanten innen** abgeflachte Kanten mit den voreingestellten Werten. Wähle mit dem Zauberstab-Werkzeug die Text-Ebene aus und kehre sie mit **Auswahl/Auswahl umkehren** die Auswahl um, die Umrisse sind nun ausgewählt. Wechsle im Ebenen-Dialog in die Kanal-Ansicht und klicke auf den "aus Auswahl Kanal erstellen"-Button. Es entsteht ein Alpha Kanal, mit dem du nun folgendermaßen weiterarbeiten wirst:

Wähle den Menüpunkt **Filter/Weichzeichnungsfiler/Gausscher Weichzeichner** aus. Wende den Filter viermal an, beim ersten Durchlauf verwendest du als Radius **9**, beim zweiten **6**, beim dritten **3** und beim letzten **1** Pixel. Diese Abstufungen sorgen dafür, dass die Kanten später nicht so stark konturreich werden und sich so stark von Hintergrund abheben.

Nachdem wir nun den Alpha Kanal bearbeitet haben, kommen wir nun zu den Beleuchtungseffekten. Wechsle im Ebenen-Dialog zurück in die Ebenen-Ansicht und wende den Filter Beleuchtungseffekte **Filter/Rendering Filter/Beleuchtungseffekte** an. Verwende folgende Einstellungen: Glanz: **100%**, Material: **-100 Plastik**, Belichtung: **14**, Umgebung: **20 Positiv**, Reliefkanal: **Alpha1**, Höhe: **100**, alle anderen Werte bleiben bestehen.

Nun wendest du den Relief-Filter unter **Filter/Stilisierungsfiler/Relief** an. Verwende die Einstellungen: Winkel: **45**, Höhe: **4** Pixel, Stärke: **200%**. Nun muss man das Ganze noch einmal umkehren mit [Strg]+[I] und fertig ist die wunderschöne Quecksilberoberfläche. Die nun etwa so aussehen sollte:



Eisen-Ring erstellen

Erstelle ein neues Bild mit den Maßen **200x200** Pixel und erstelle eine neue Ebene. Mache mit dem Auswahlwerkzeug, dass du vorher auf Ellipsenform umgestellt hast, einen Kreis, halte während der Auswahl die [Shift]-Taste gedrückt.

Fülle diesen Kreis mit einem **hellen grau**. Gehe dann auf **Auswahl/Auswahl transformieren** und stelle die Höhe und Breite auf je **80%**. Bestätige die Transformation und drücke danach die [Enf]-Taste. Nimm nun den Zauberstab und markiere den grauen Kreis.

Gehe nun auf **Kanäle/Auswahl als Kanal speichern** und wähle danach den neuen Alpha-Kanal aus. Gehe dann auf **Filter/ Weichzeichnungs-Filter/Gaußscher Weichzeichner** und stelle als Radius **4.4** Pixel aus.

Kehre nun zu deinem grauen Kreis zurück und gehe jetzt auf **Filter/Rendering-Filter/Beleuchtungs-Filter** und stelle folgendes ein: Intensität: **35**, Fokus: **65**, Glanz: **0**, Material: **100**, Belichtung: **-18**, Umgebung: **8**, Relief-Kanal: **Alpha1**, Höhe: **83**.

Gehe danach auf **Bild/Einstellen/Gradationskurven** und stelle folgende Werte ein: Eingabe: **182**, Ausgabe: **47**.

Jetzt kannst du noch **Abgeflachte Kanten&Relief, Kontur und Struktur** hinzufügen. Dann sollte der Ring so aussehen:



**Diesen und viele andere Workshops gibt es auf
www.abbyter.de**