Effekte und Filter

Vielleicht gehören Sie ja – so wie ich – zu jenen Jahrgängen, die noch analog fotografiert haben. Also so richtig mit Film einlegen, fotografieren und unter Umständen sogar noch die Bilder selbst ausarbeiten und entwickeln.

Ich habe damals viel Geld in so genannte Filter investiert, die man auf das Objektiv der Spiegelreflexkamera geschraubt hat, um bestimmte Effekte zu erzielen: Graufilter, UV-Filter, Sternfilter, ...

In Photoshop fällt uns das Einsetzen von solchen Effekten bzw. Filtern um vieles leichter: gefällt das Ergebnis nicht, so ändert man es oder verwirft den Effekt zur Gänze.

Lektion 12 – Effekte und Filter - Teil 1



Lernziele:

- Farbbalance verbessern
- Retuschemöglichkeiten kennenlernen
- Filter Bewegungsunschärfe einsetzen

Schritt für Schritt:

Öffnen Sie im Ordner LEKTION 12 die Datei HANNES_ARCH.PNG. Schritt 1

Dieses Bild entstand bei einer Flugshow in der Steiermark. Der Pilot ist kein geringerer als AirRace-Pilot Hannes Arch. Jedoch waren die Wettervoraussetzungen alles andere als gut.

Tonwertkorrektur als Einstellungsebene

Wir haben in diesem Buch bereits über die Tonwertkorrektur gesprochen. Aufgerufen wurde dieser Dialog mit dem Menübefehl BILD | KORREKTU-REN | TONWERTKORREKTUR.... Wir sprachen auch darüber, dass dieser Befehl vorzugsweise zu Beginn der Arbeit an einem Bild durchgeführt werden sollte, weil nachträgliche Änderungen schwer kontrollierbar sind. Eine Alternative dafür soll nun Abhilfe schaffen.

Viele der Korrektur-Hilfsmittel aus dem Menü BILD KORREKTUREN finden Sie ein weiteres Mal an anderer Stelle unserer Programmoberfläche: im Bedienfeld KORREKTUREN. Der Unterschied zwischen den Befehlen im Bedienfeld und den gleichlautenden Befehlen im Menü ist folgender:

Während Befehle aus dem Menü direkt auf die ausgewählte Ebene wirken, also sehr oft auf Originalfotos, erstellen die Befehle aus dem Bedienfeld eigene Ebenen, welche die Einstellung – und nur die Einstellung – enthalten. Stellen Sie sich das so vor, als wenn Sie über ein Foto eine rote Folie halten. Alles, was sich unterhalb der Folie befindet, erscheint rötlich.

Umgemünzt auf Photoshop ist diese Folie eine Ebene, welche ausschließlich die Einstellung *rot* enthält. Entsprechend heißen diese besonderen Ebenen in Photoshop auch **Einstellungsebenen**. Alle Objekte und Ebenen unterhalb der Einstellungsebene sind von diesen Einstellungen betroffen.

Schritt 2 Klicken Sie im Bedienfeld KORREKTUREN auf die Schaltfläche TONWERTKOR-REKTUR .



Im Ebenen-Bedienfeld wird dadurch eine neue Ebene mit dem Namen *Tonwertkorrektur 1* eingefügt und das Bedienfeld EIGENSCHAFTEN zeigt Möglichkeiten zum Anpassen dieser Ebene.



Wie Sie sich erinnern können, verschieben wir den Regler für die *Tiefen* (schwarzer Tropfen) und jenen für die *Lichter* (weißer Tropfen) in diesem

Diagramm soweit nach innen, bis das Diagramm sichtbare Werte (Erhebungen) zeigt. Achten Sie dabei aber immer auch auf das Aussehen Ihres Bildes. Aus der Abbildung erkennen Sie, dass ich den schwarzen Tropfen nicht ganz nach innen bewegt habe, da dies für unser Bild nicht bekömmlich wäre. Der graue Tropfen kann die *Mitteltöne* des Bildes noch ein wenig anpassen. Versuchen Sie selbst Ihre Einstellung zu finden, ohne die abgebildeten Einstellungen zu kopieren.



Farbbalance verbessern

Das Bild hat noch einen kleinen Farbstich den wir ebenfalls ausgleichen wollen. Was liegt näher, als auch hier eine Einstellungsebene zum Einsatz zu bringen.

Die Schaltfläche FARBBALANCE im Bedienfeld KORREKTUREN, die wir nun anwählen, erzeugt eine weitere Einstellungsebene: *Farbbalance 1*.

Schritt 4

Schritt 3

Korrekturen	Stile	
Farbbalance		
× 🖮 🖬 🖬 🔽		
E		
E		
	-v = -	

Eigenschaften	▶ •≡
Farbbalance	
Farbton: Mitteltöne	\$
Cyan Rot	+15
Magenta Grün	+20
Gelb Blau	
Luminanz erhalten	
¥ (® ∏¥	<u>)</u> 🔍 🏛

Der Dialog enthält drei Schieberegler, die an jeder Seite eine Farbe haben. Je nachdem, welche Farbe Sie reduzieren oder auch verstärken möchten, ziehen Sie den entsprechenden Regler nach links oder rechts. Beachten sie aber, dass dies getrennt für die *Tiefen*, die *Lichter* und die *Mitteltöne* eines Bildes geschehen kann.

Schritt 5Unser Bild hat zu viele Blauanteile, deshalb werden wir den oberen Balken
in Richtung Rot, den untersten in Richtung Gelb ziehen. Der mittlere Bal-
ken kann durchaus ein wenig in Richtung Grün gezogen werden. Bei Be-
darf ändern Sie auch Tiefen und Lichter.

Beachten Sie, dass Sie jederzeit auf eine dieser beiden Einstellungsebenen zurückkehren können, um Veränderungen durchzuführen.

Schritt 6 Speichern Sie das Dokument zwischendurch als Photoshop-Datei.

Arbeiten mit der Schnellauswahl

Eines der Auswahlwerkzeuge von Photoshop haben wir bisher noch nicht kennengelernt: das SCHNELLAUSWAHL-WERKZEUG . Dieses Werkzeug kann – wie der ZAUBERSTAB – Farben erkennen. Es arbeitet allerdings als pinselartiges Werkzeug.

Schritt 7 Wählen Sie das **SCHNELLAUSWAHL-WERKZEUG** Schaltfläche mit dem **ZAUBERSTAB**. Aktive Ebene ist die Hintergrundebene.

111

Sie können das Flugzeug zum besseren Arbeiten auch im Fenster vergrö-Bert anzeigen.

Sie bestimmen in der Optionsleiste die GRÖßE der Werkzeugspitze über die Liste der Pinselauswahl (in unserem Fall: 13 Px) und ziehen dann über die auszuwählenden Flächen, also das Flugzeug.

Schritt 8

Mit dem SCHNELLAUSWAHL-WERKZEUG können größere Flächen, die über unterschiedliche Farben verfügen, leicht ausgewählt werden.

Trifft Photoshop einmal eine falsche Entscheidung und wählt Flächen, die Sie nicht auswählen möchten, so las-



sen sich diese mit gedrückter Alt-Taste wieder entfernen. Das interessante an diesem Werkzeug ist, dass sich das SCHNELLAUSWAHL-WERKZEUG alle Ihre mit dem Werkzeug abgefahrenen Strecken (plus und minus) merkt, um daraus die optimale Auswahl zu erstellen.

Ein paar Einzelteile fehlen uns aber noch: das Heckrad, der Fühler am Flügel und die Propeller.

Auswahl ergänzen

Zoomen Sie das Heck des Flugzeugs möglichst groß heran und aktivieren Sie das POLYGONLASSO-WERKZEUG N. Halten Sie die T-Taste gedrückt, um die Auswahl zu erweitern, und selektieren Sie das Heckrad und den Fühler am Flügel.









Achten Sie darauf, dass am Bug des Flugzeugs die Nabe des Propellers mit ausgewählt ist, nicht aber der Propeller selbst. Diesen werden wir gesondert auswählen.

- Schritt 10 Kontrollieren Sie nun die Konturen Ihrer Auswahl und ergänzen Sie mit gedrückter I Taste bzw. reduzieren Sie mit gedrückter Alt Taste so lange, bis Sie eine exakte Auswahl erstellt haben. Danach klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Auswahl und kopieren diesen Bereich mit dem Befehl KONTEXTMENÜ | EBENE DURCH KOPIEREN auf eine neue Ebene, die wir Flugzeug nennen.
- Schritt 11Stellen Sie sich anschließend wieder in die Hintergrund-Ebene und zoomen
Sie den Bereich rund um den Propeller. Die Ebene Flugzeug können Sie
inzwischen ausblenden.
- Schritt 12Wir werden nun eine passende Auswahl für den sich drehenden Propeller
erstellen. Folgen Sie dazu der Anleitung:
 - 1. Erstellen Sie mit dem AUSWAHLELLIPSE-WERKZEUG 🔘 eine Ellipse in der Nähe des Propellers.
 - 2. Mit dem Befehl AUSWAHL | AUSWAHL TRANSFORMIEREN haben Sie die Möglichkeit, die Form der Auswahl noch anzupassen.

Positionieren Sie die Maus außerhalb des erscheinenden Rahmens und drehen Sie mit gedrückter Maustaste den Rahmen so, dass er in seiner Richtung mit dem Flugzeug einhergeht.

 Anschließend verändern Sie Lage und Größe des Rahmens so, dass der rotierende Propeller sich innerhalb der Ellipse befindet. Wenn die Lage passt, bestätigen Sie die Bearbeitung mit







4. Klicken Sie in der Optionsleiste auf Kante verbessern...

Alle nicht ausgewählten Bildteile werden nun vorübergehend ausgeblendet, der ausgewählte Bereich gezeigt.

	Kante verbessern 🛛 🗙 🗖	
	Ansichtsmodus Anzeigen:	
	Kantenerkennung Smartradius Radius: 0,1 Px	
	Kante anpassen 0 Abrunden: 0 Weiche Kante: 50	
	Kante verschieben:	
	Ausgabe	
	Einstellungen speichern	
	ADDIECTER	

- 5. Ziehen Sie den Schieberegler WEICHE KANTE auf ca. 4 Px. Alle anderen Einstellungen belassen wir, wie sie sind.
- 6. Bestätigen Sie die Schaltfläche **OK**.
- 7. Subtrahieren Sie zum Schluss mit dem POLYGON-LASSO-WERKZEUG VI und gedrückter Alt Taste den gelben Teil des Flugzeugrumpfes.







8. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste in die Auswahl und kopieren Sie auch diesen Teil mit EBENE DURCH KOPIEREN auf eine eigene Ebene, benennen Sie die Ebene Propeller und blenden Sie sie aus.

Ziel in diesem Bild ist es, die Geschwindigkeit des Flugzeugs noch deutlicher zu machen. Der Befehl, der dazu notwendig ist, ist ein Filter, ein Vertreter der Gruppe der WEICHZEICHNUNGSFILTER.

Der Filter BEWEGUNGSUNSCHÄRFE verschiebt Pixel in eine Richtung so, dass eine spezielle Unschärfe entsteht, die in die gewünschte Richtung zeigt.

Dabei werden uns aber die blauen, roten und gelben Pixel des Flugzeugs in der Hintergrundebene in die Quere kommen, da diese dort ebenfalls die Bewegungsrichtung verschoben werden und dann aber etwas eigenartig und unrealistisch anmuten. Vor allem auch deshalb, weil die Pixel auch – vom Flugzeug aus gesehen – nach vorne verschoben werden. Ich habe Ihnen das in der nächsten Abbildung einmal angedeutet.



Sieht sehr unnatürlich aus...

Deshalb wird ein wenig Vorarbeit notwendig sein. Das Flugzeug in der Hintergrundebene sollte verschwinden.

Schritt 13Duplizieren Sie die *Hintergrund*-Ebene: Ziehen Sie dazu im Ebenen-Bedi-
enfeld die *Hintergrund*-Ebene auf die Schaltfläche NEUE EBENEImage: Hintergrund-Ebene blenden Sie danach aus.



Fläche füllen

In der Kopie unserer *Hintergrund*-Ebene lassen wir nun das Flugzeug verschwinden. Die Kopie ist nur zur Sicherheit angelegt worden, damit wir bei Bedarf auf das Original zurückgreifen können.

Verwenden Sie das LASSO-WERKZEUG , um damit mit etwas Abstand um Schritt 14 das Flugzeug herum eine grobe, freihändige Auswahl zu treffen.



Nun lassen wir Photoshop arbeiten und sehen uns das Zauberstück ein-
fach an. Wählen Sie den Befehl BEARBEITEN | FLÄCHE FÜLLEN... oder drücken
Sie ①+F5.Schritt 15

Photoshop erlaubt uns mit diesem Dialog, ausgewählte Flächen mit Vordergrund-, Hintergrundfarbe oder einer selbst selektierten, beliebigen Farbe zu füllen.

Zusätzlich beinhaltet die Liste unter dem Punkt INHALT | VERWENDEN auch einen Punkt mit dem Namen *Inhaltsbasiert*. Gemeint ist damit, dass Photoshop den Inhalt des Bildes rund um die Auswahl unter die Lupe nimmt, und versucht, die ausgewählte Fläche mit passendem Inhalt zu füllen. Für einen besseren Übergang sollten Sie deshalb – so wie wir das gemacht haben – die Auswahl mit etwas Abstand zum gewünschten Objekt aufziehen, also noch ein wenig Rand lassen.



Schritt 16Wählen Sie die Auswahl Inhaltsbasiert und klicken Sie aufOK

Das Ergebnis ist verblüffend:



vorher

nachher

Na, ist doch phantastisch, nicht? Photoshop hat ganze Arbeit geleistet.

Bewegungsunschärfe einfügen

Der Hintergrund soll nun ein wenig Dynamik erhalten, damit das später wieder eingefügte Flugzeug eindeutig schneller aussieht. Wir lösen das mit einem Filter.

- Schritt 17 Drücken Sie Strg+D, um die aktuelle Auswahl aufzuheben.
- Schritt 18Blenden Sie die Ebenen Flugzeug und Propeller wieder ein, belassen Sie aber
als aktuelle Ebene die Kopie der Hintergrund-Ebene.
- Schritt 19Wählen Sie dann den Befehl FILTER | WEICHZEICHNUNGSFILTER | BEWEGUNGSUN-
SCHÄRFE. Dieser Filter verschiebt Pixel in eine zu definierende Richtung,
um Bewegung zu simulieren.

Stellen Sie den ABSTAND der Verschiebung entweder mithilfe des Schiebereglers oder durch Eintragen auf 60 Pixel.

Drehen Sie anschließend den Balken innerhalb des Kreises soweit nach oben, bis seine Richtung mit der Flugrichtung des Flugzeuges übereinstimmt. Es müsste etwa ein Winkel von 21° entstehen.



Bestätigen Sie den Dialog mit OK und speichern Sie Ihr Do- Schritt 22 kument.

Wie Sie gesehen haben, muss man oft einen Teil des Bildes vom restlichen Bild trennen und das Bild entsprechend aufbereiten, um unliebsame Effekte zu vermeiden. An dieser Stelle würde man nun das Bild wieder zusammenfassen, indem man im Bedienfeldmenü des Ebenen-Bedienfeldes den Befehl AUF HINTERGRUNDEBENE REDUZIEREN benutzt. Wir unterlassen das aber, denn wir haben mit unserem Flugzeug noch etwas vor.