

+15 Euro Gutschein von  myphotobook.de

**.psd**  
Photoshop  
Solutions  
for Designers

# PHOTOSHOP

Ausgabe 6/2009 (23) Oktober/November ISSN 1895-4278 ZKZ 91700 Deutschland EUR 9,80 Österreich EUR 11,30 Luxemburg EUR 11,30 Schweiz CHF 19,20

# Perfect Body Styling

**Schwarzweiß-Zaubereien**  
Umwandlung digitaler  
Aufnahmen in eine beeindruckende  
S/W-Landschaft


**Licht und Farbe verbessern**  
Korrekturen mit Hilfe des  
Maskenbedienfeldes  
und des Hochpass-Filters

**Passionate Colors**  
Mit viel Farbe ein  
Fantasy-Bild erschaffen


**Antikes Portrait**  
Wie man ein Bild mit altem  
Charakter erstellt



Erschaffe einen Skulptur-Körper

 Infotainment  
Datenträger  
enthält nur Lehr-  
oder Infoprogramme

**PLUS CD** Über 130 Royalty Free Fotos  
Trainingssoftware zur Erstellung von Spezialeffekten

A woman with dark hair and bangs is the central figure, wearing a black sleeveless top and a vibrant pink skirt with intricate lace detailing. She is holding a white chicken close to her face. The setting is a rustic wooden barn with a large woven basket hanging from the ceiling. The lighting is dramatic, highlighting the woman and the chicken against the dark, textured background of the barn.

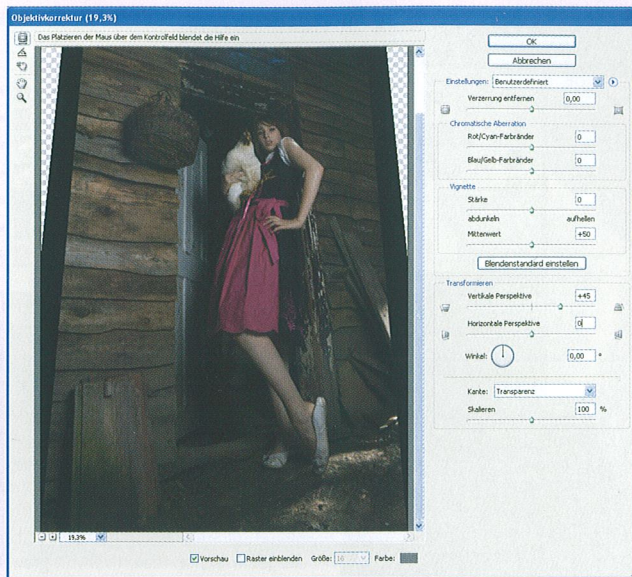
# Simple Life

*Paris Hilton wäre bei diesem „Simple Life“-Bild, das auf einem ungarischen Bauernhof entstand, sicherlich eifersüchtig. Im folgenden Tutorial möchte ich Ihnen einige Tipps zu Perspektiven, knackigen Farben, Nachbelichten und Abwedeln, kräftigen Strukturen und Vignetten geben. Sie werden sehen: das Spiel mit Masken ist dabei entscheidend, um den Effekt auch nur dort anzuwenden, wo er Sinn macht.*

**Anfänger** | 120 Min.

Photoshop CS3

01



### Perspektive

Zunächst *Sophie.jpg* öffnen. Mit *Bild > Arbeitsfläche* dieses um relativ 15% vergrößern. Unter *Filter > Verzerrungsfilter > Objektivkorrektur* passen wir die vertikale Perspektive +45 an, um die Beine größer und länger zu gestalten. Das Ausgangsfoto sollte daher aus der Froschperspektive mit einem Weitwinkelobjektiv aufgenommen werden. Mit dem Freistellungswerkzeug [C] das Bild auf den gewünschten Ausschnitt zuschneiden.

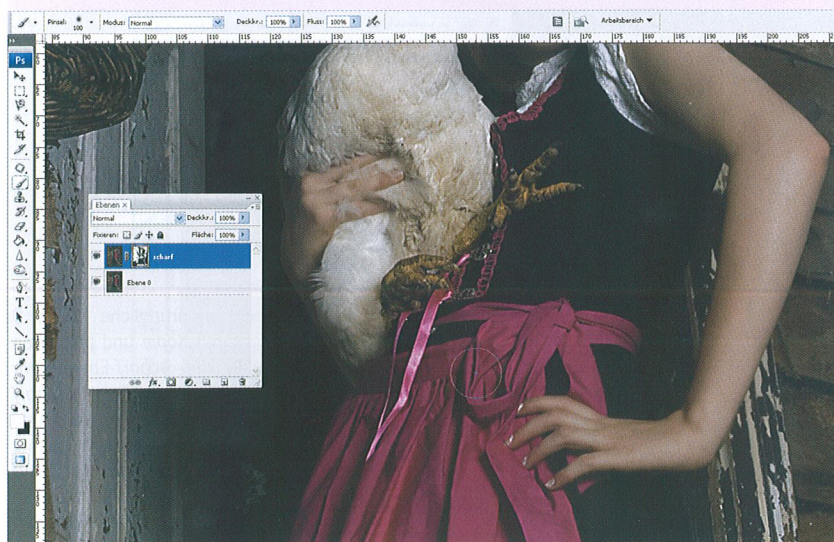
02



### Schärfen

Die vorhandene Ebene kopieren und *scharf* benennen. Zum Schärfen der wichtigen Bilddetails wählen wir *Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unschärf maskieren*. Mit Stärke 130, Radius 2,7 und Schwellenwert 1 erhalten wir unser gewünschtes Ergebnis.

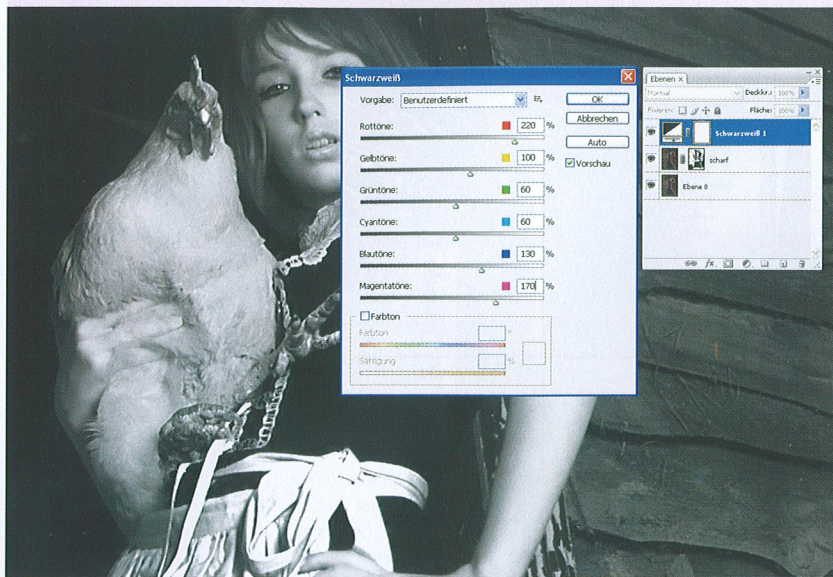
03



### Maskieren

Durch Drücken von [ALT] und gleichzeitiges klicken auf das *Ebenenmaske hinzufügen*-Symbol in der Ebenenpalette blenden wir die *scharf*-Ebene aus. Nach Wählen der Farbe Weiß und eines runden, kleinen, weichen Pinsels mit der Deckkraft 100% bringen wir auf der ausgewählten Ebenenmaske die Schärfe teilweise wieder zum Vorschein. Dies ist bei den Augen, Mund, Muster und Falten des Kleides, Schuhen, Boden, Holz, Huhn und am Korb durchzuführen, jedoch nicht an dunklen, rauschenden Stellen und an der Haut.

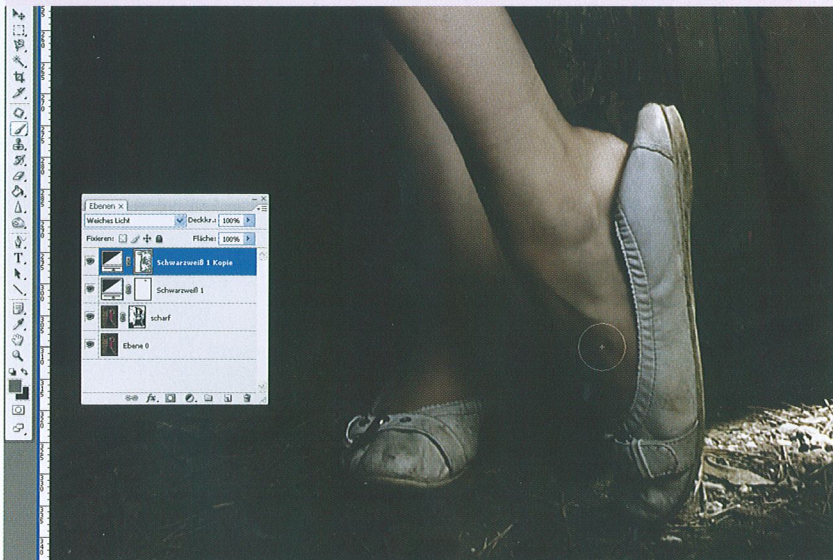
04



### Knackige Farben

Eine recht einfache Methode um knackige Farben und Kontraste zu erhalten ist die Zuhilfenahme einer Schwarzweiß-Einstellungsebene. Dazu wählen wir *Ebene > Neue Einstellungsebene > Schwarzweiß* und geben die im Screenshot ersichtlichen Werte ein. Der Trick liegt nun darin auf dieser Einstellungsebene die Füllmethode *Weiches Licht* anzuwenden. Um den Effekt bei den Haaren des Models und Kopf des Huhns etwas abzuschwächen malen wir mit grauem Pinsel in der Maske der Einstellungsebene.

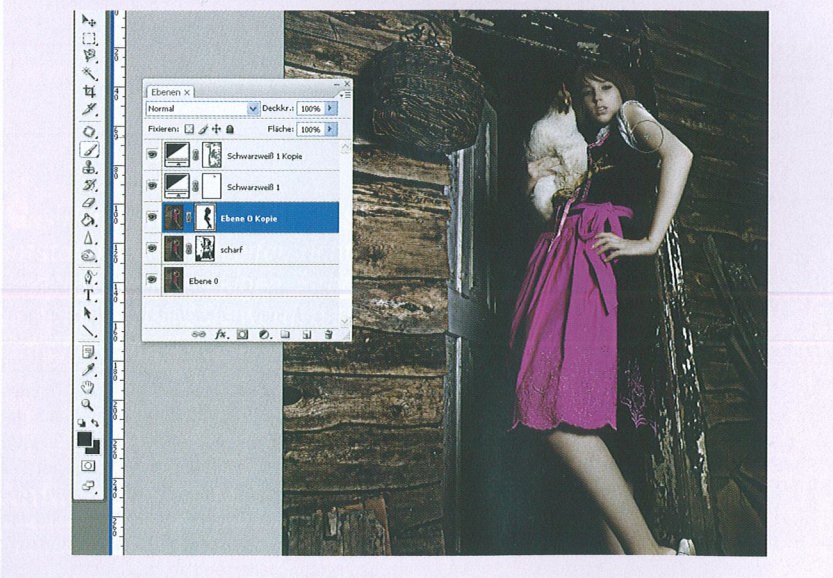
05



### Effekt Verstärken

Um den Effekt zu verstärken kopieren wir diese Einstellungsebene mit *Ebene > Neu > Ebene durch Kopie*. An einigen Stellen ist der Effekt vielleicht zu übertrieben und wird daher wie im vorigen Punkt mit einem grauen Pinsel in der Maske der Einstellungsebene vermindert.

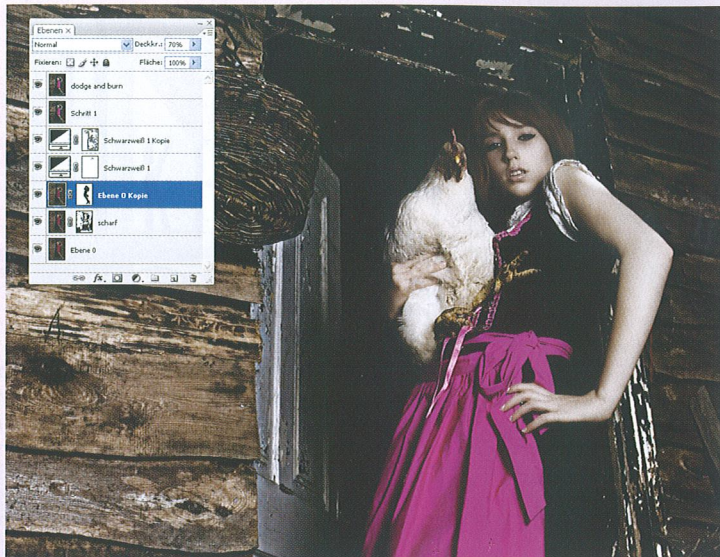
06



### Strukturen verbessern

Zum Verbessern der Holzstrukturen kopieren wir unsere ursprüngliche *Ebene 0* *Ebene > Neu > Ebene durch Kopie* und platzieren die Ebene oberhalb der *scharf*-Ebene. Wir wählen *Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unschärf maskieren*. Mit Stärke 130, Radius 15,0 und Schwellenwert 1 erhalten wir die gewünschte Strukturverbesserung. Nach einem Klick auf das *Ebenenmaske hinzufügen*-Symbol in der Ebenenpalette malen wir mit schwarzem weichen Pinsel das Model und Huhn vollkommen frei, um dort den Effekt zu entfernen.

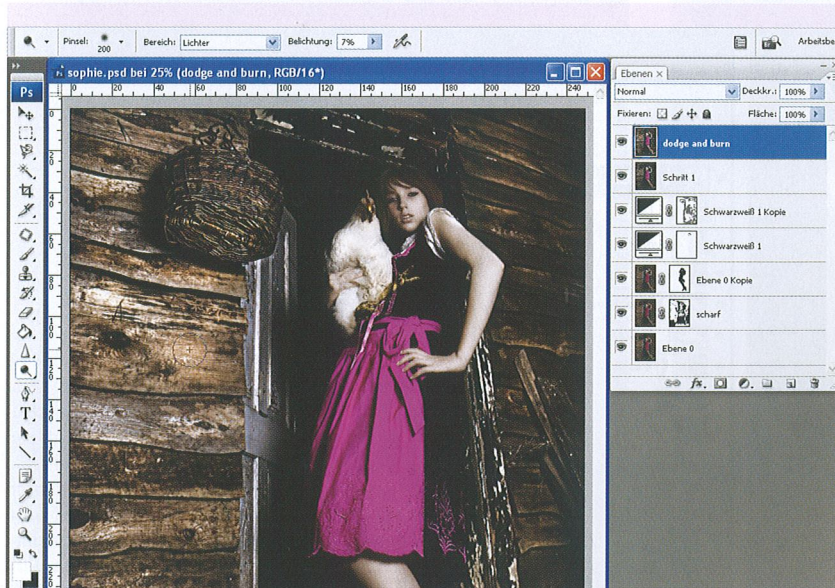
07



### Verfeinern

Um den Effekt etwas abzuschwächen setzen wir die Ebenendeckkraft auf 70%. Wir wählen nun die oberste Einstellungsebene aus und drücken [Strg]+[Alt]+[Shift]+[E] um alle Ebenen auf eine neue Ebene *Schritt 1* zu verschmelzen. Für unsere weiteren Arbeiten kopieren wir diese Ebene und benennen sie *dodge and burn*.

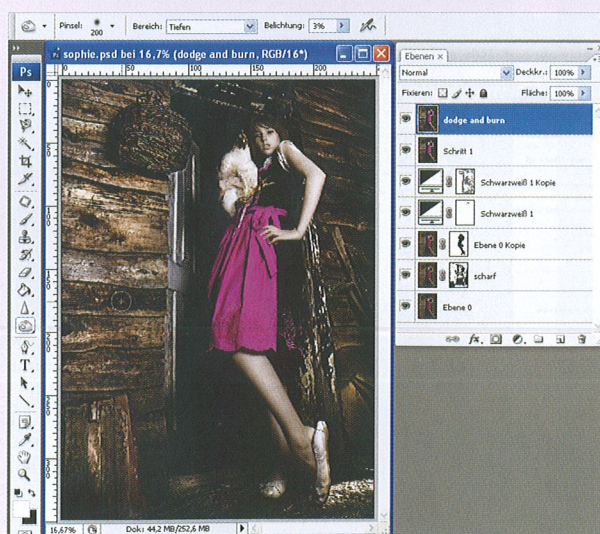
08



### Dodge...

Mit *dodge and burn* heben wir bestimmte Strukturen hervor, um einen etwas dramatischeren Eindruck zu erhalten. Dazu wählen wir das Abwedler-Werkzeug [O], stellen den Bereich auf *Lichter* und die Belichtung auf 7%. Das Werkzeug jetzt vorsichtig am Gebäude, Korb, Kleid, Schuhe und Boden anwenden, wobei darauf zu achten ist, dass keine Stellen vollkommen *ausbrennen*. Durch Drücken auf das Auge der Ebene kann diese ein- und ausgeschaltet werden und somit die Auswirkungen des Effekts kontrolliert werden.

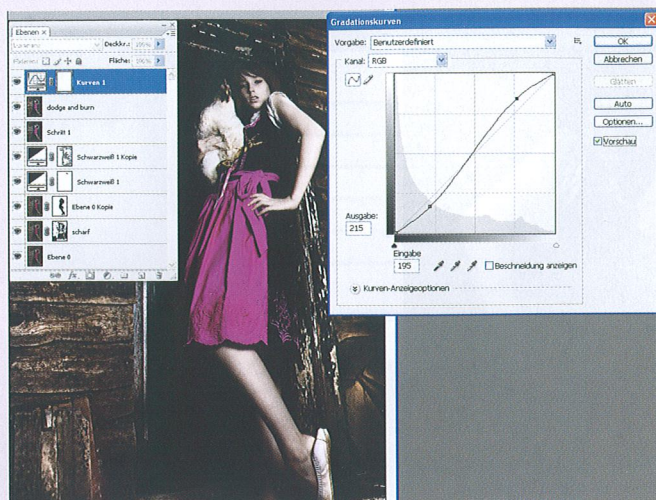
09



### ...and burn

Mit *burn* verdunkeln wir bereits dunkle Stellen. Dazu wählen wir das Nachbelichter-Werkzeug [O], stellen den Bereich auf *Tiefen* und die Belichtung auf 3%. Das Werkzeug nun wieder vorsichtig stellenweise am Gebäude, Korb, Huhn, Kleid und Boden anwenden.

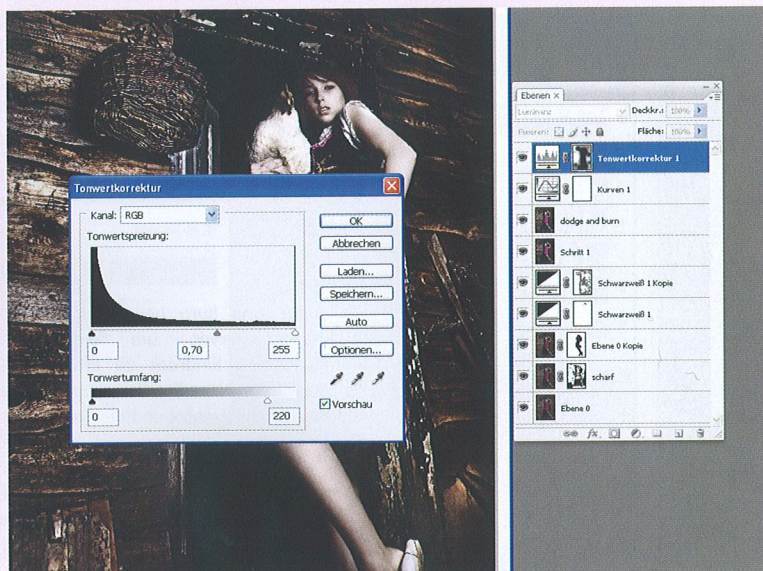
10



### Gradationskurve

*Ebene > Neue Einstellungsebene > Gradationskurven* verwenden wir um die Haut ein wenig aufzuhellen. Dazu formen wir die Gradationskurve zu einer leichten S-Kurve mit den zwei Punkten [Eingabe 55, Ausgabe 42] und [Eingabe 195, Ausgabe 215]. Tipp: Setzen Sie die Füllmethode dieser Einstellungsebene auf Luminanz, damit die ursprünglichen Farben des Bildes unverändert bleiben.

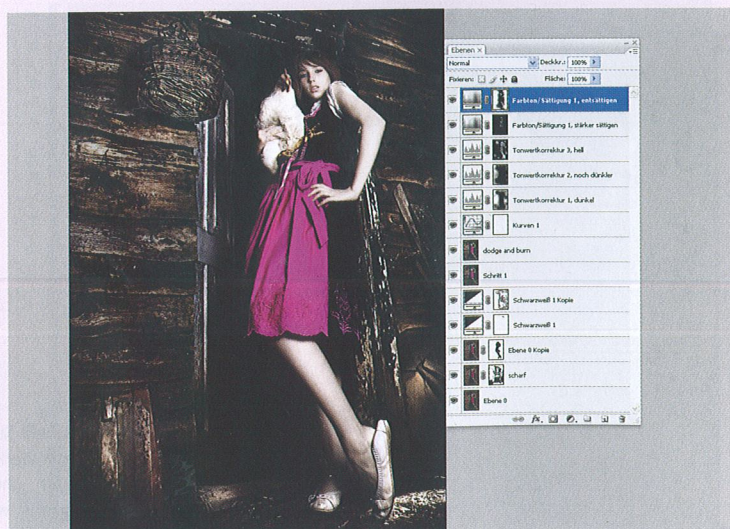
11



### Vignettierung

Um den Betrachter auf wichtige Details zu lenken vignettieren wir vor allem den Rand des Bildes. Dazu wählen wir *Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur* und schieben den mittleren Regler auf 0,70 und den unteren rechten Regler auf 220. Füllmethode für die Einstellungsebene: Luminanz. Danach füllen wir mit dem Füllwerkzeug [G] die Maske mit schwarzer Farbe aus und malen mit weißer Farbe, Pinseldeckkraft 30%, Pinselradius 600 und Härte 0 eine Vignettierung des Randes und unwichtiger Details.

12



### Letzte Details

Der vorige Schritt kann auch öfters angewendet werden, bzw. wichtige Details (Model, Huhn, Schuhe, Holzdetails) können mit einer aufhellenden Tonwertkorrektur versehen werden. Das Hinzufügen mehrerer Einstellungsebenen Farbton/Sättigung, um Bereiche (Kleid, Kopf des Huhns) stärker zu sättigen, bzw. andere Bereiche (Haut, Federn, Holz) leicht zu entsättigen, sind die letzten wichtigen Details. Spielen Sie sich ein wenig mit den Einstellungsebenen und Masken, Sie werden damit bestimmt tolle Ergebnisse erzielen.

Christian Doczekal



[www.cd-photography.com](http://www.cd-photography.com)

**CHRISTIAN DOCZEKAL**

**Workshops**

**Spezial Einzelcoachings**

**in Model-Fotografie und Bildbearbeitung**

**...bist du bereit für extreme, neue, innovative Bild-Ideen...?**

