



Doc
Baumann

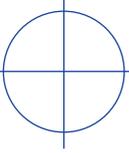


In Kooperation mit
DOCMA ■

Doc Baumanns

Photoshop-Sprechstunde

Über 100 Schritt-für-Schritt-Workshops
zur Bildbearbeitung



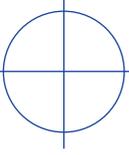
Inhalt

| | |
|--------------------------------------------------|-----------|
| Einleitung | 10 |
| TEIL 1: MONTAGE..... | 13 |
| 1. Lichtstrahlen | 14 |
| 2. Laternenschein | 17 |
| 3. Objekte beleuchten | 19 |
| 4. Ebenenstil Schein nach außen bei Flammen | 22 |
| 5. Schatten übernehmen | 26 |
| 6. Spiegelung ergänzen | 28 |
| 7. Glanz auf Oberflächen | 32 |
| 8. Schattenwurf in Zahlen | 35 |
| 9. Verblässende Spiegelung | 39 |
| 10. Oberflächen plastisch strukturieren | 40 |
| 11. Tattoo auftragen | 44 |
| 12. Gras-Logo | 48 |
| 13. Buchstaben aus Stoff | 54 |
| 14. Wasserwellen | 58 |
| 15. Geschnitzter Holzkopf | 60 |
| 16. Gesicht mit Struktur überlagern | 62 |
| 17. Rostige Oberfläche | 64 |
| 18. Zersplitterter Spiegel | 68 |
| 19. Textur an Oberfläche anpassen | 75 |
| 20. Herabrieselnde Smartphone-Pixel | 79 |
| 21. 3D-Partikel – Pseudo-Extrudieren | 83 |
| 22. 3D-Partikel erzeugen | 85 |
| 23. Transparente Zeichnung | 89 |
| 24. Unregelmäßiger Verputz | 90 |
| 25. Brennender Dornbusch | 91 |
| 26. Personenkreis erweitern | 94 |

| | |
|---------------------------------------------|-----|
| 27. Formgitter-Bänder schlingen | 98 |
| 28. Schaum auf Haut | 102 |
| 29. Wasserspritzer | 106 |
| 30. Rauchender Kopf | 108 |
| 31. Zerrissene Kleidung | 114 |
| 32. Röntgenbilder nachahmen | 117 |
| 33. Sternenhimmel erzeugen | 122 |
| 34. Spitzenwechsel | 124 |
| 35. Autoreifen ohne 3D | 124 |
| 36. Gemischt hart-weiche Auswahlkante | 126 |
| 37. Nähte | 128 |
| 38. Schnee fallen lassen | 130 |
| 39. Logo verzerren | 132 |
| 40. Objekte wie aus Glas | 136 |
| 41. Seifenblasen selbst gemacht | 140 |
| 42. Kumuluswolken | 144 |
| 43. Poster mit vielen Passepartouts | 146 |
| 44. Halbtransparente Bereiche | 148 |
| 45. Wasserstrahl einmontieren | 150 |

TEIL 2: BILDOPTIMIERUNG 153

| | |
|------------------------------------------|-----|
| 46. Hautfarbe bei Foto-Kolorierung | 154 |
| 47. Fotostruktur entfernen | 158 |
| 48. HDR ohne HDR-Funktion | 160 |
| 49. Verblasstes Plakat | 164 |
| 50. Sättigungs-Masken anlegen | 166 |
| 51. Gezähmte Schattierung | 170 |
| 52. Farbhelligkeit steuern | 172 |
| 53. Foto vom Filmende restaurieren | 176 |



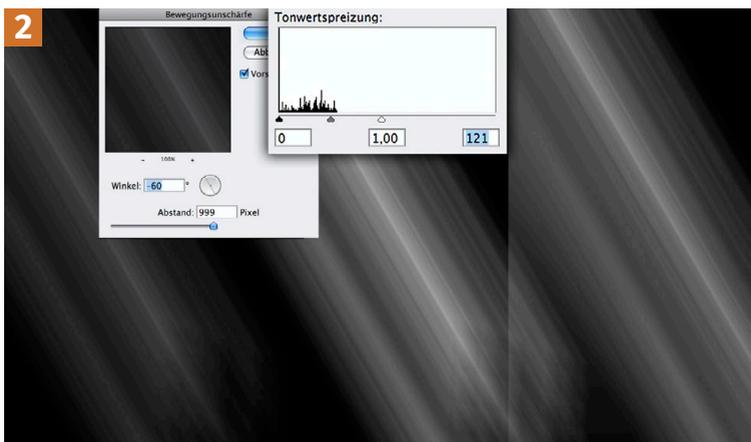
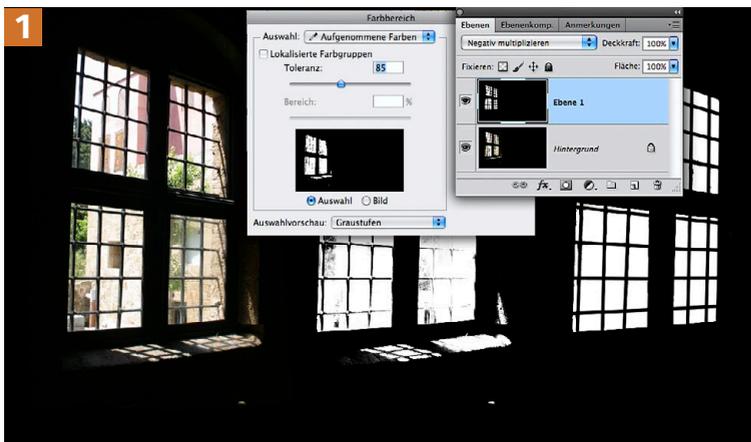
| | |
|-----------------------------------------------|------------|
| 54. Artefakte retuschieren | 178 |
| 55. Reflexion retuschieren | 179 |
| 56. Dunkle Haut | 183 |
| TEIL 3: GRAFIK UND TYPO | 187 |
| 57. Bildertunnel | 188 |
| 58. Portät als QR-Code | 192 |
| 59. Bild in QR-Code | 194 |
| 60. Farbiger Schein | 196 |
| 61. Porträt-Zeichnung nachahmen | 198 |
| 62. Gemälde im Richter-Stil | 202 |
| 63. Gemälde digital restaurieren | 206 |
| 64. Comic mit Rastereffekt | 210 |
| 65. Kontur ausfransen | 212 |
| 66. Farbstift-Striche | 213 |
| 67. Binärcode-Bildmuster | 214 |
| 68. Gouillochen erzeugen | 216 |
| 69. Gemeißelte Inschrift | 216 |
| 70. Inschrift auf Steintafel ersetzen | 218 |
| 71. Inschrift perspektivisch anpassen | 222 |
| 72. Schrift in Sand | 224 |
| 73. Wunderkerzenspur | 228 |
| 74. Plastischer Typoeffekt | 230 |
| 75. Kreideschrift | 234 |
| 76. Schrift auf Schmutzscheibe | 236 |
| TEIL 4: WORKFLOW | 239 |
| 77. Wie funktioniert eine Matrix? | 240 |
| 78. Ebenen ziehen | 244 |
| 79. Bereiche auf Transparenz vergrößern | 245 |

| | | |
|--------------|------------------------------------------|------------|
| 80. | Exakt freistellen | 246 |
| 81. | Ebenenkomposition | 249 |
| 82. | Verflüssigen-Retusche | 253 |
| 83. | Winzige Datei-Ansichten | 254 |
| 84. | Schrift auf Ansichtskarten löschen | 256 |
| 85. | Elemente verschieben | 260 |
| 86. | Kanal für Lackflächen | 262 |
| 87. | Stufenloses »Protokoll« | 264 |
| 88. | Ebenenstil KANTE | 265 |
| 89. | Eckenformen | 266 |
| 90. | Werte-Feld ausblenden | 268 |
| 91. | Ansicht Ebenenbedienfeld | 268 |
| 92. | Maskenränder kombinieren | 269 |
| 93. | Stoff umfärben | 273 |
| 94. | Vorbereitung komplizierter Muster | 276 |
| 95. | Ebenen, Masken & Kanäle | 280 |
| 96. | Kreise in Segmente teilen | 284 |
| 97. | Ebenen-Verwirrung | 286 |
| 98. | Metallische Oberfläche | 288 |
| 99. | Ebenen ausrichten | 290 |
| 100. | Erneut transformieren | 292 |
| 101. | Ebenenstile kombinieren | 296 |
| 102. | Falten erzeugen | 300 |
| 103. | Herablaufende Schmutzspuren | 302 |
| 104. | Schräge Hilfslinien | 303 |
| 105. | Schwarz zu weiss | 304 |
| INDEX | | 305 |

1. Lichtstrahlen

FRAGE: Wie erzeugt man diese Lichtstrahlen, die nicht einfach durch ein Loch in einen dunklen Raum dringen – oder auch durch Blätter in einen Wald –, sondern dabei auch noch die Form und Unterteilung der Öffnung berücksichtigen? Dies war die Frage zu unserem Photoshop-Rätsel in DOCMA 46. Hier zeige ich Ihnen meine Vorgehensweise ausführlich Schritt für Schritt.

ANTWORT: Hier haben wir ein Fenster, durch das man vom Betrachterstandort aus den hellen Himmel nicht sieht, sondern Gebäude im Hintergrund. In Richtung der Strahlen dagegen wären Himmel und Sonne zu sehen. Beginnen Sie damit, über AUSWAHL|FARBBEREICH die hellsten Stellen aus dem Bild aufzunehmen (1, links).

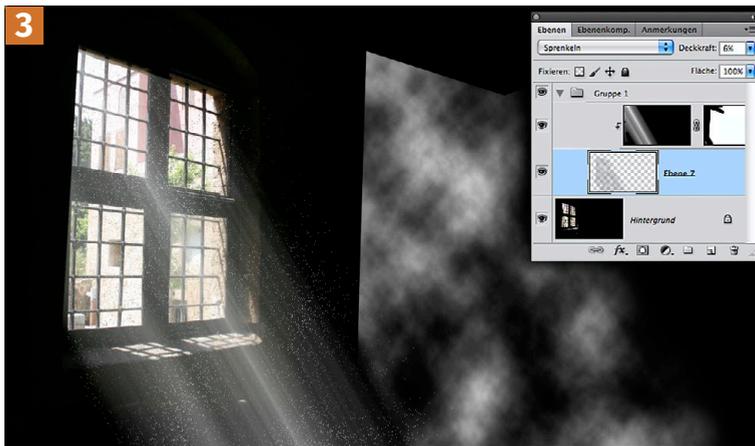


Sind Sie mit der Auswahl zufrieden, erzeugen Sie eine neue Ebene und füllen die Auswahl weiß; danach kehren Sie sie um und füllen mit Schwarz, (1, Mitte).

In diesem Fall, wo dunkle Farben des Gebäudes hinter dem Fenster mit in die Farbauswahl geraten sind, retuschieren Sie die Ebene manuell und machen alles zwischen den Sprossen weiß; diese selbst ergänzen Sie an Stellen, an denen sie »ausgebrochen« sind, mit schwarz gefülltem Pinsel (1, rechts).

Wenden Sie danach auf die Ebene (oder sicherheitshalber auf ein Duplikat) FILTER|WEICHZEICHNUNGSFILTER|BEWEGUNGSUNSCHÄRFE mit maximalem Abstand und einem zur Szene passenden Winkel an (2, links). (Ich hätte den Winkel auch flacher einstellen können, damit die am weitesten links eintreffenden Strahlen die Fensterbank erst dort treffen, wo die hellen Projektionen liegen.) Per TONWERTKORREKTUR|TONWERTSPREIZUNG hellen Sie die Ebene stark auf (2, Mitte).

Wenden Sie BEWEGUNGSUNSCHÄRFE so oft an, bis die Strahlen die erwünschte Länge erreichen (2, rechts).



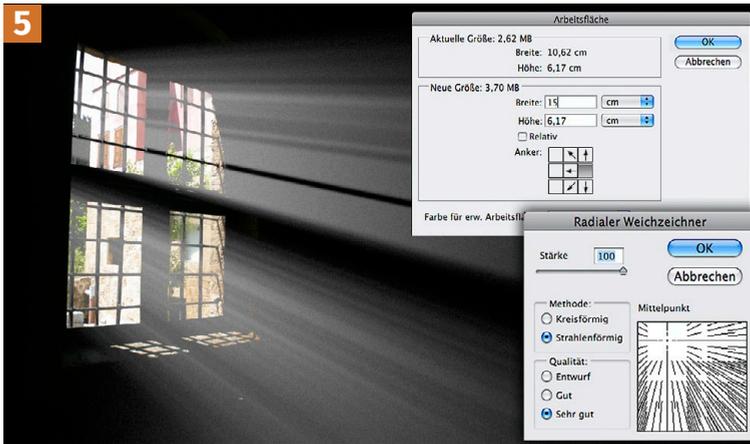
3 Setzen Sie die Ebene auf den Modus **NEGATIV MULTIPLIZIEREN**. Da die Lichtstrahlen nun auch links oben über den Rand des Fensters hinausreichen, erstellen Sie eine Ebenenmaske und malen schwarz über die Bereiche, an denen keine Strahlen sichtbar wären; die Maske ist rechts oben eingblendend **3**.

Eigentlich sind Lichtstrahlen als solche unsichtbar und machen sich nur dort bemerkbar, wo sie auf Staubteilchen oder Dunst treffen. Das simulieren Sie folgendermaßen: Neue Ebene erzeugen, Renderfilter **WOLKEN** mit Schwarz und Weiß anwenden, Schwarz per **AUSWAHL|FARBBEREICH** selektieren und löschen (**4**, Mitte). Die Strahlen-Ebene darüber machen Sie zur Schnittmaske, sodass die Strahlen nur dort erscheinen, wo auf der Ebene da-

runter Pixel liegen. Ergänzend können Sie diese Wolken-Ebene auf den Modus **SPRENKELN** setzen und ihre Deckkraft stark herabsetzen (hier 6%). Damit simulieren Sie den in der Luft schwebenden Staub (**4**, links). Weisen Sie statt **SPRENKELN** einen aufhellenden Modus zu, ergibt sich eine eher dunstige Wirkung.

Da Sonnenstrahlen von einer praktisch unendlich weit entfernten Quelle ausgehen, verlaufen sie parallel. Allerdings erscheinen sie nur von der Seite betrachtet so. Ansonsten unterliegen auch sie der Perspektive und konvergieren zur Sonne. Um solche Strahlen (oder solche aus einem Scheinwerfer) nachzuahmen, verwenden Sie **WEICHZEICHNUNGSFILTER|RADIALER WEICHZEICHNER: STRAHLENFÖRMIG**.





Oft ist es nötig, zuvor die Arbeitsfläche zu erweitern und den Mittelpunkt außerhalb des ursprünglichen Bildes zu platzieren. Wenden Sie den Filter mit maximaler Stärke und sehr guter Qualität an (5, rechts). Anschließend verkleinern Sie die Arbeitsfläche auf die früheren Maße und blenden auch hier unerwünschte Strahlen per Ebenenmaske aus; beim Ebenenmodus HELLERE FARBE erscheint die Außenwelt natürlicher (5, links). Der Staub-Effekt wurde hier durch leichtes RAUSCHEN HINZUFÜGEN

erzielt. Soll Licht durch ein farbiges Fenster strahlen, so duplizieren Sie eine Auswahl der Glasflächen und setzen sie auf eine schwarze Fläche, (6, rechts oben, verkleinert). Dann gehen Sie weiter vor wie bisher beschrieben (6, unten).

Im oberen Bildbereich habe ich ergänzend per EBENENSTIL|FARBBEREICH|DIESE EBENE die dunklen Helligkeitsanteile der Ebene – gesplittet mit gedrückter **[Alt]**-Taste – weich ausgeblendet, sodass einzelne Strahlenbündel klarer erkennbar werden.



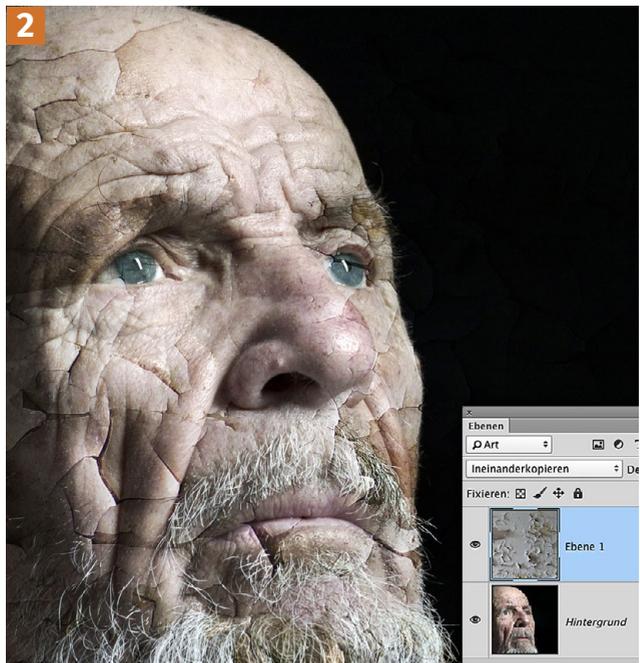
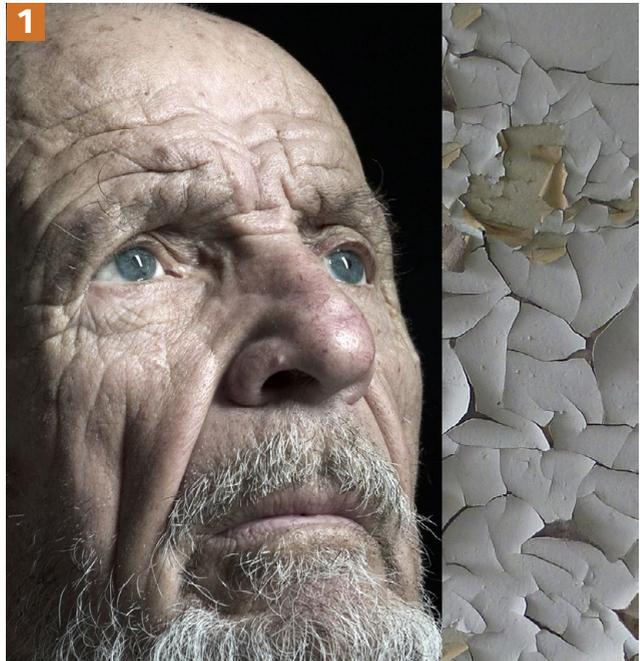
16. Gesicht mit Struktur überlagern

FRAGE: Hallo Doc Baumann, ich möchte meine Porträtfotos ein wenig kreativ aufpeppen und würde daher gern wissen, ob es möglich ist, solche Fotos halbwegs realistisch auf Texturen aufzubringen, so dass deren Struktur weitgehend erhalten bleibt (zum Beispiel eine rostige Tafel, Mauerwerk, Wand mit abblätternder Farbe oder Ähnliches)? Vielen Dank für Ihre Hilfe! Gruß, Stefan aus Nürnberg

ANTWORT: Ich vermute, mit der Antwort auf diese Frage könnte man ein ganzes DOCMA-Sonderheft füllen, denn um solche Vermischungen von Fotomotiv und Struktur zu erreichen, gibt es in Photoshop zahllose Möglichkeiten (die wir auch immer wieder mal vorgestellt haben). Dazu benötigen Sie lediglich das (Porträt-)Foto sowie ein weiteres mit einer Struktur.

Man kann auch verschiedene Strukturen hinzumischen. Ich nenne hier nur ein paar Möglichkeiten. Bild **1** zeigt ein Porträt und ein Strukturfoto.

Legen Sie die Struktur-Ebene nun nach oben und setzen Sie diese auf **INEINANDERKOPIEREN**, so entsteht das in Bild **2** gezeigte Ergebnis.



Porträt: Grlic – Fotolia
Struktur: Doc Baumann

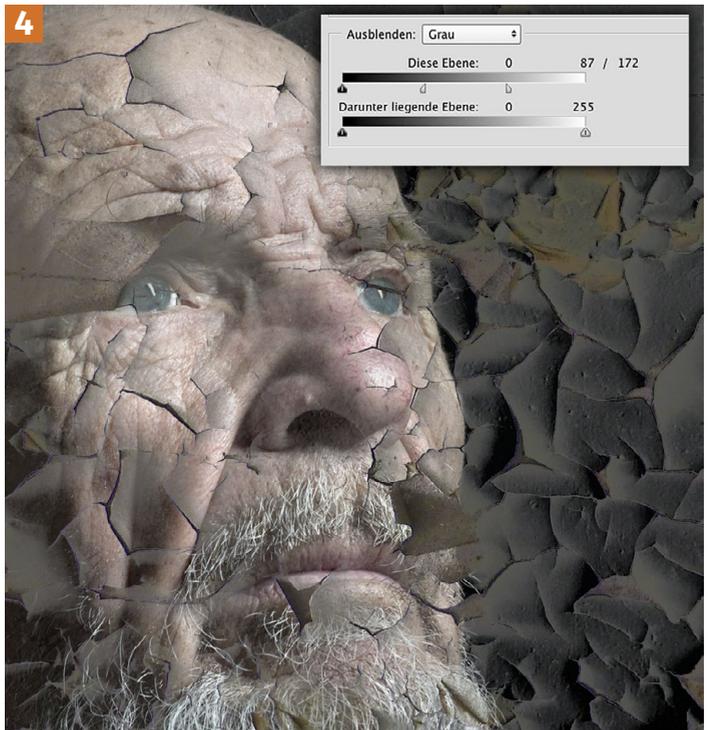
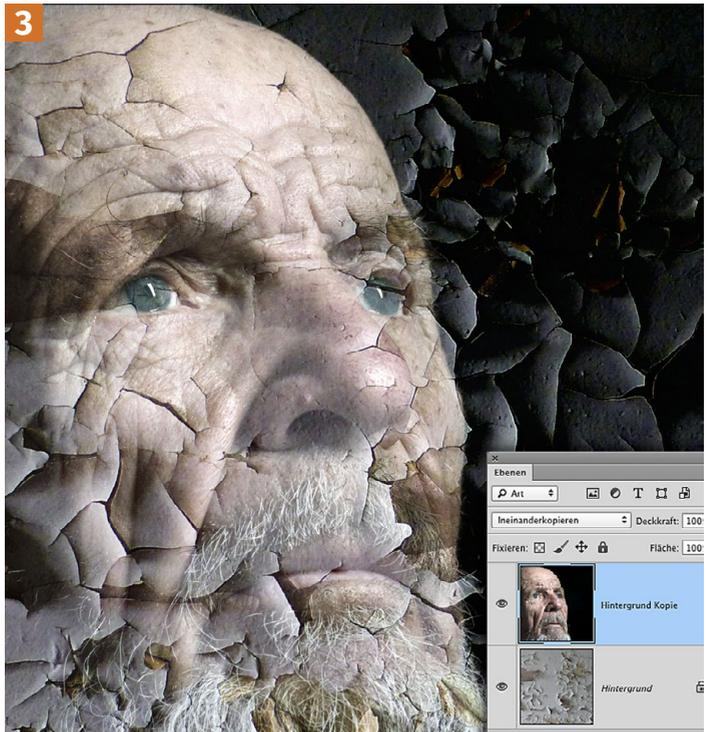
Dabei ist es keineswegs egal, welche Ebene oben und welche unten liegt. Tauschen Sie Porträt und Struktur aus – und setzen diesmal das Porträt auf **INEINANDERKOPIEREN**, so kommt dabei das Resultat aus **3** heraus.

Dieser »Mischmodus« ist jedoch nur einer von vielen – wenn auch einer, der meist die besten Überlagerungen verspricht.

Aber auch alle anderen laden zum Experimentieren ein. Die Deckkraft der jeweils oberen Ebene kann ebenfalls verändert werden.

In Bild **4** dagegen haben beide Ebenen den **MISCHMODUS: NORMAL**; hier wurde stattdessen für die obere Ebene **EBENENSTIL|AUSBLENDEN: GRAU** eingesetzt und die per **[Alt]**-Taste gesplitteten **LICHTER-Regler** für **DIESE EBENE** (also die obere) so eingestellt, dass das Porträt vor allem auf der abblätternen Farbe sichtbar ist und nicht auf der darunterliegenden Wand.

Weitere Vorgehensweisen wären etwa das Kopieren der Struktur in die Ebenenmaske des Porträts, das Arbeiten mit den **BILDBERECHNUNGEN** und so weiter ...



80. Exakt freistellen

FRAGE: Sehr geehrter Herr Doc Baumann! Ich habe ein Problem und nun den Mut gefasst, Sie um Unterstützung und Rat zu bitten. Bei meiner beigefügten Datei handelt es sich um eine Morschplastik mit einem Wurzelwerk. Beides möchte ich verlustfrei freistellen. Dabei habe ich große Probleme. Beim Freistellen von Haaren ist mein Können noch OK, aber hier komme ich einfach nicht weiter. Ich hoffe, Sie haben eine Lösung für mein Problem.

Im Voraus danke! Erich Nauschnig

ANTWORT: In der Tat ist das von Ihnen aufgenommene Wurzelwerk recht fuzzielig, aber das sollte zu schaffen sein. Sicherlich gibt es hier wie auch in anderen Fällen effektive Alternativlösungen; mit der von mir gewählten kommt man recht gut zu einem brauchbaren Ergebnis. Von Vorteil ist, dass Ihre Plastik vor einem gleichmäßigen Hintergrund aufgenommen wurde. Der ist zwar durch Schatten stellenweise abgedunkelt – was sich wohl durch einen größeren Abstand zwischen Objekt und Wand hätte vermeiden lassen –, aber der Kontrast zum Vordergrund ist hoch genug, um damit arbeiten zu können **1**. Um auf der sicheren Seite zu sein, habe ich zunächst die Hintergrundebene mit dem Foto dupliziert (**Strg**/**⌘**+**J**) und Werten geschärft; danach mit dem Filter UNSCHARF MASKIEREN mit

hohen Werten; STÄRKE wurde auf 150 %, RADIUS auf 25 Pixel gesetzt **2**).

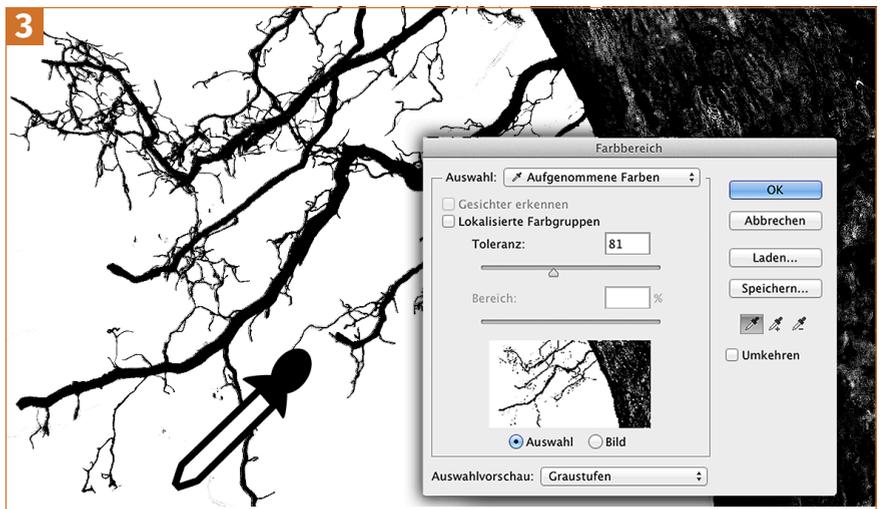
Im nächsten Schritt habe ich AUSWAHL|FARBBEREICH aufgerufen und bei einer TOLERANZ von 80 mit gedrückter **⇧**-Taste nacheinander die Hintergrund-Farben des Bildes mit der Pipette angeklickt.

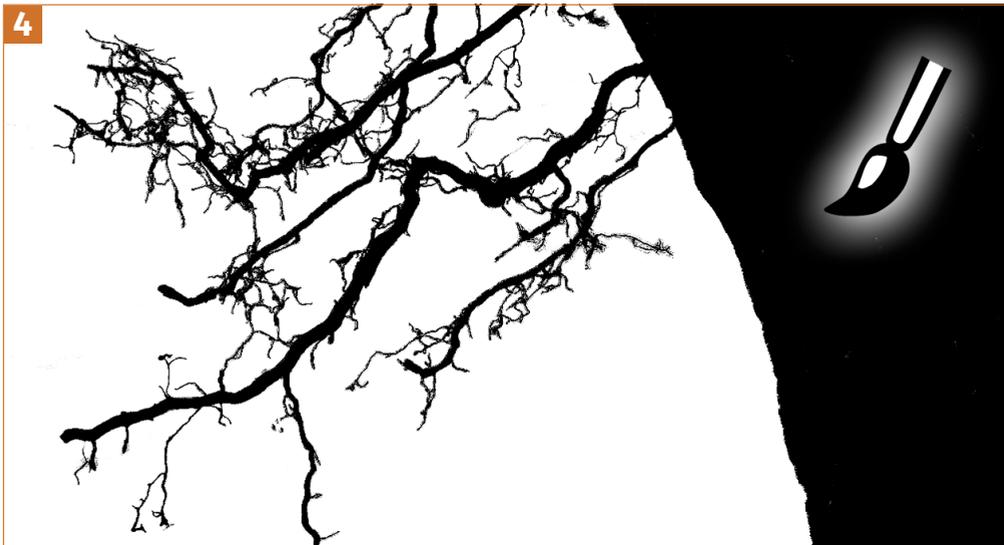
Da das Vorschau-Fenster recht klein ist, schaltete ich nach einigen Schritten unten auf AUSWAHLVORSCHAU|GRAUSTUFEN; so lässt sich 1:1 gut erkennen, ob noch irgendwo im Bereich des Hintergrunds dunkle Pixel liegen **3**. Bekommt man die auf diesem Weg nicht weg – oft hilft hier LOKALISIERTE FARBGRUPPEN – ohne zugleich größere Bereiche des Vordergrunds einzubeziehen, ist es einfacher, die Auswahl so zu belassen und später im MASKIERUNGSMODUS mit dem Pinsel zu retuschieren. In diesem Fall mussten vor allem helle Stellen im Baumstamm rechts geschwärzt werden, nachdem die Auswahl fertig vorbereitet, bestätigt und im MASKIERUNGSMODUS angezeigt worden war **4**.

Speichern Sie diese Auswahl sicherheitshalber in einem neuen Alphakanal. Laden Sie sie erneut, kehren Sie sie um (**Strg**/**⌘**+**⇧**+**I**), aktivieren Sie die Hintergrundebene mit dem ursprünglichen Foto (die geschärfte Ebene können Sie zuvor löschen oder ausblenden) und duplizieren Sie die Auswahl auf eine neue Ebene.



Foto: Erich Nauschnig

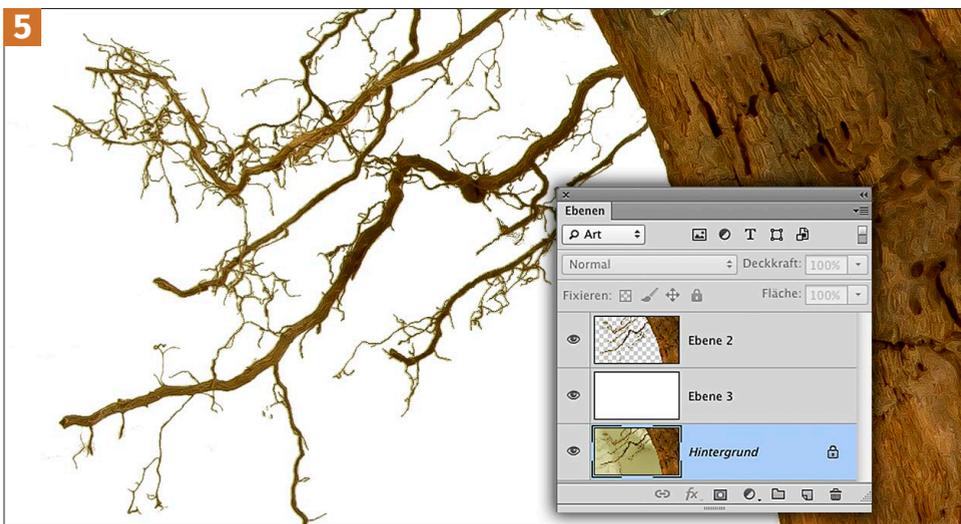




Unter dieser – und über der Hintergrundebene – erzeugen Sie eine neue, die Sie weiß oder in einer anderen Hintergrundfarbe füllen **5**. In der Aufmacherillustration zu Beginn des Kapitels habe ich eine Farbe gewählt, die ungefähr der Hintergrund entspricht.

Wichtig bei der geschilderten Vorgehensweise ist vor allem der Zwischenschritt des starken Schärfens; dass Sie das Bild dabei überschärfen, spielt

keine Rolle, da diese Ebene am Ende ohnehin gelöscht wird und nur dazu dient, durch die kräftigen Kontraste die Farbauswahl des relativ homogenen Hintergrunds zu erleichtern. Feine Details, die bei der Farbauswahl sonst leicht wegbrächen, bleiben so erhalten. Erscheinen die Konturen der Wurzeln nach dem Freistellen zu hart, können Sie die Kanten der geladenen Auswahl vor dem Duplizieren minimal weichzeichnen.



Index

3D-Partikel erzeugen 85
 3D-Partikel, Pseudo-Extrudieren 83
 3D-Werkzeugen aus Photoshop Extended 54
 16-Bit-Modus 174, 289

A

Abwedler 162
 Abwedler-Werkzeug 258
 Adobe-Acrobat 263
 Afro-Look 186
 Alphakanal 249, 262
 anlegen 70
 Ansicht, Farbproof 168
 Anwendungsrahmen 254
 Arbeitsfläche erweitern 16
 Artefakte 160, 299
 retuschieren 178
 Ausblenden (Photoshop CC: Mischen, wenn) 104
 Auswahl
 als Kanal speichern 167, 280
 duplizieren, skalieren 109
 Farbbereich 14, 168, 207, 246, 256, 258
 verändern 257
 Auswahlellipse 83, 84
 Auswahlellipse-Werkzeug 284
 Auswahlkante, gemischt hart-weich 126
 Auswahl-Rechteck 276
 Auswahlvorschau, Graustufen 246
 Autoreifen ohne 3D 124

B

Bademantel 273
 Bearbeiten
 Auf eine Ebene reduziert kopieren 280
 Ebenen automatisch ausrichten 160, 290
 Exportieren 263
 Fläche füllen 136, 257, 299
 Formgitter 98
 Kontur füllen 266

Bearbeiten
 Muster festlegen 276, 278
 Pinselvorgabe festlegen 128, 226
 Tastaturbefehle 252
 Transformieren 45, 75, 80, 94, 188,
 260, 292
 Verblässen 264

Bedienfeld

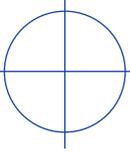
3D 190
 Eigenschaften 184
 Kanäle 110, 161, 167, 269, 281
 Masken 40
 Pinsel 128
 Bedienfeldoption 268
 Bereiche auf Transparenz vergrößern 245
 Bereichsreparatur-Pinsel 179, 207, 219
 Bewegungsunschärfe 14
 Bewegungsverwischung, Spritzer
 einblenden 104

Bild

Anpassen 304
 Duplizieren 240
 in QR-Code 194
 Korrekturen 172, 214, 228, 237, 271
 Modus 164
 Vergrößerungsfilter 212
 Bildertunnel 188
 Binärcode-Bildmuster 214
 Brennender Dornbusch 91
 Buchstaben aus Stoff 54
 Büste Caesars 253
 Büste mit Kerzenlicht beleuchten 21

C

CMY 166, 172
 CMYK 262, 263
 Comic mit Rastereffekt 210
 Comic Sans 235
 Comic-Stil 210

**D**

- Datei, Automatisieren 188
- Deckkraft 30
- Dunkle Haut 183
- Duplizieren · Weichzeichnen 196

E**Ebene**

- anordnen 294
- ausrichten 290
- Ebenenstil 298
- manuell retuschieren 14
- Masken & Kanäle 280
- multiplizieren 69
- Neue Füllebene 229
- ziehen 244

Ebenen-Bedienfeld, Ebenenstil 56**Ebenen duplikat, Transparenz 149****Ebeneneffekte**

- Abgeflachte Kante und Relief 302
- Schlagschatten 302
- zuweisen 72

Ebenenkomposition 249**Ebenenmaske 18**

- bearbeiten 116
- hinzufügen 161
- Transparenz 148

Ebenenmodus

- Differenz 294
- Hellere Farbe 16

Ebenenpalette 268**Ebenenreihenfolge umkehren 295****Ebenenstil 40, 51**

- Abgeflachte Kante 124
- Abgeflachte Kante und Relief 41, 65, 90, 101, 146, 217, 222, 224, 230, 265
- Ausblenden 156, 184
- Erweiterter Mischmodus 24
- Farbbereich 16, 69, 89, 157
- Farbüberlagerung 251
- Fülloptionen 104
- Kante 265

Ebenenstil

- kombinieren 296
- Kontur 146, 266
- Musterüberlagerung 43
- rastern 265
- Schatten nach innen 221
- Schein nach außen 22
- Schein nach außen bei Flammen 22
- Schlagschatten 147
- zuweisen 220

Ebenenverdopplung zur Effektverstärkung 20**Ebenen-Verwirrung 286****Eckenformen 266****Efeublätter 289****Effekte, Stilisierungsfilter 216****Einsatz von Mischmodi 20****Einstellungsebene**

- Farbton/Sättigung 61, 273
- Tonwertkorrektur, Kontrastverstärkung 275

Einzelne Scherben auswählen 71**Elemente verschieben 260****Erneut transformieren 292****Euro-Skala 164****Exakt freistellen 246****Explosion 86****Extrude-Modul 54****F****Falten erzeugen 300****Farbe 301**

- anpassen 50
- RGB 166

Farbeeinstellungen, Vorder-Hintergrund-Jitter 51**Farbfläche, Farbfüllung 130****Farbhelligkeit steuern 172****Farbiger Schein 196****Farbstift-Striche 213****Farbton, Sättigung 61, 103, 172****Fenster anordnen 168****Filter**

- Bewegungsunschärfe 238
- Kunstfilter 144, 210

Filter

- Mustergenerator 177
 - Objektivunschärfe 170
 - Ölfarbe 199
 - Polarkoordinaten 216
 - Rasterungseffekt 211
 - Rauschfilter 64, 158, 202, 235, 259
 - Renderfilter 64, 65, 122, 144, 288, 300
 - Sonstige Filter 131, 215, 245, 278
 - Stilisierungsfiler 67, 302
 - Strukturierungsfiler 80
 - Verflüssigen 46, 111, 140, 300
 - Vergrößerungsfiler 193, 212, 221
 - Verschiebungseffekt 279
 - Versetzen 240
 - Verzerren 141
 - Verzerrungsfiler 59, 132, 137, 214, 241, 301
 - Weichzeichnungsfiler 14, 104, 131, 202
 - Wolken 90, 221, 289
 - Zeichenfilter 137
- Fluchtlinie 18
- Font 216, 234
- römische Capitalis 216
 - Trajan 216, 222, 302
- Formgitter 80, 260
- Bänder schlingen 98
- Fotolia-Bilddatenbank 48
- Fotostruktur entfernen 158
- Foto vom Filmende restaurieren 176
- Freistellen 276
- exakt 246
- Freistellungswerkzeug, perspektivisch 277
- Fülloption 20, 21
- Schein nach innen 141

G

- Gamma-Regler 302
- Gausscher Weichzeichner 54, 126, 199, 271
- Gemälde
 - digital restaurieren 206
 - im Richter-Stil 202

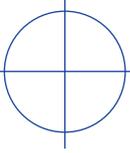
- Gemeißelte Inschrift 216
- Geschnitzter Holzkopf 60
- Gesicht mit Struktur überlagern 62
- Gezähmte Schattierung 170
- Glanz auf Oberflächen 32
- Glanzlichter
 - auftragen 46
 - hinzufügen 74
 - weiß 285
- Glanzstellen aufhellen 70
- Glas-Artefakte entfernen 151
- Glas und Porträt überlagern 68
- Globales Licht 57
- Gouillochen erzeugen 216
- Gradationskurven 116
- Grashalme retuschieren 50
- Gras-Logo 48
- Graustufenbilder 258
- Graustufenumwandlung und Soften 117
- Gruppieren 142

H

- Halbtransparente Bereiche 148
- Halme hinzumalen 51
- Handschrift-Font, Comic Sans 235, 236
- Hand und Knochen 120
- Hartes Licht 30, 106, 134, 301
- Hautfarbe bei Foto-Kolorierung 154
- HDR-Funktion 160
- HDR ohne HDR-Funktion 160
- Herablaufende Schmutzspuren 302
- Herabrieselnde Smartphone-Pixel 79
- Hilfslinien, schräg 303
- Hintergrund einmontieren 28

I

- Impressionist 82
- Ineinanderkopieren 301
- Innenraumaufnahme 160
- Inschrift auf Steintafel ersetzen 218
- Inschrift perspektivisch anpassen 222

**J**

Jitter-Variationen im Bedienfeld 85

K

Kakaopulver als Erdboden 48

Kanäle 110, 161, 167

Kanäle-Bedienfeld 269, 281

Kanäle-Palette 262

Kanal für Lackflächen 262

Kantenschärfe, Schatten 38

Kanten weichzeichnen 248

Kleidungsrand ausfransen 116

Komplizierte Muster 276

Kontrast 248

erhöhen 116

schwächere 289

Kontrastverstärkung 64

Kontur

ausfransen 212

ausrichten 266

Kopfbereich verflüssigen 111

Kraterlandschaft 58

Kreideschrift 234

Kreidestruktur 235

Kreise in Segmente teilen 284

Kumuluswolken 144

Künstlich beleuchtete Szene 20

Künstlicher Schatten 37

L

Lasso 27, 78, 126

Laternenschein erzeugen 17

Lava 58

Lichtbrechung simulieren 241

Lichtstrahlen erzeugen 14

Linear nachbelichten 144, 273

Linienzeichner-Werkzeug 303

Logo verzerren 132

Luminanz 173

Luminanzmaske 161

M

Masken, Bedienfeld 40

Maskenränder kombinieren 269

Maskierungsmodus 106, 207, 246

Matrix 240

Metallische Oberfläche 288

Misch-Modi, unterschiedliche 47

Mischmodus 21

Hartes Licht 59, 106

Hellere Farbe · Einstellungsebenen 103

Ineinanderkopieren 66, 144

Linear Nachbelichten 274, 275

Multiplizieren 183

Normal 273, 280

Mischoptionen 104

Erweiterter Mischmodus 217

Modus

CMYK 262

Farbe 155

Farbton 208

Linear nachbelichten 30

Pinsel 213

RGB 304

Weiches Licht 204

Moiré 201

Mond 244

Mosaikeffekt-Filter 193

Multiplizieren 301

Multiplizierende Ebene 69

Muster 276

Mustergenerierung 277

Musterstempel 82

N

Nachbelichter 162

Nachbelichter-Werkzeug 228

Nähte 128

Nasse Haut 33

Negativ multiplizieren 15, 33, 110, 138

Negativumwandlung 119

Neue Ebenenkomposition 251

O

Oberflächen plastisch strukturieren 40

Objekte

beleuchten 19

freigestellt 292

wie aus Glas 136

Objektivunschärfe-Filter 170

Objekt-Oberflächen duplizieren 84

P

Palette, Kanäle 262

Personenkreis erweitern 94

Perspektive 15

Perspektivisches Freistellungswerkzeug 277

Photoshop Extended 134

Pinsel 81, 90, 99, 122, 124, 128, 208,

258, 285

weich 41

Pinsel-Einstellungen, Variation 87

Pinsel-Modus 213

Pinselspitzen 85

transparente Zonen 87

Pipette 225, 256

Plastischer Typoeffekt 230

Plug-in

Cutline 199

Digitalizer II 215

Engraver III 199

Sketch 200

Polygon-Werkzeug 284

Portät als QR-Code 192

Portrait Dr. Knobloch 203

Porträt-Zeichnung nachahmen 198

Poster mit vielen Passepartouts 146

Protokollpinsel 253, 264

R

Radialer Verlauf 95

Radialer Weichzeichner 86

Radius 232

Rand mit duplizieren 83

Rauch als Kanal und Maske 110

Rauch-Ebene hinzufügen 110

Rauchender Kopf 108

Raue Schriftkontur 221

Rauschen hinzufügen 16

Rauschfilter 60, 181

Rauschen hinzufügen 208, 225

Reflexion 29

retuschieren 179

Relief-Effekt, metallisch 289

Renderfilter 17, 24

Flammen 91

Renderfilter

Wolken 15, 155

RGB 166, 172

RGB-Farbkanal 185

RGB-Modus 304

Risse

manuell nachzeichnen 69

und Bild vereinigen 70

Risse-Kopie extrudieren 70

Römische Capitalis 216

Röntgenbilder nachahmen 117

Rostige Oberfläche 64

S

Sand-Motiv 224

Sättigungs-Maske 169

anlegen 166

Schärfen, stark 248

Schatten

hinzufügen 51

Kantenschärfe 38

künstlicher 37

übernehmen 26

und Reflexe 152

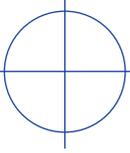
Schattenwurf in Zahlen 35

Schaum auf Haut 102

Scherben

auf Ebenen verteilen 72

transformieren 73



Schlagschatten 18, 26, 35, 57, 101, 296
 Dunkelheit 36
 erhöhen 125
 Helligkeit 35
Schmutzspuren 302
Schnee fallen lassen 130
Schnittmaske 142, 171
 erstellen 272
Schräge Hilfslinien 303
Schrift
 auf Ansichtskarten löschen 256
 auf Schmutzscheibe 236
 in Sand 224
 Kreide 234
 Passende Schrift finden 218
 vergolden 220
Schriftzug in Illustrator 39
Schwarzweiß 173
Schwarz zu weiss 304
Schwellenwert 232
Seifenblasen selbst gemacht 140
Selektive Farbkorrektur 304
Simulation eines Feuchtigkeitsfilms 32
Smart-Filter Glas 34
Smartobjekt 30
Sonstige Filter, Helle Bereiche vergrößern 89
Spiegelung ergänzen 28
Spitzenwechsel 124
Sprechblase 244
Starkes Schärfen 248
Staub und Kratzer 158
Stempel 82, 180, 278
Stempel-Retusche 182
Sternenhimmel erzeugen 122
Stil
 Abgeflachte Kante außen 146
 Abgeflachte Kante und Relief 87
Stilisierungsfiler, Konturen finden 119
Stoffmuster 269
Stoff umfärben 273
Strahlen 285
Stufenloses »Protokoll« 264

T

Tattoo auftragen 44
Tattoo-Motiv
 übertragen 45
 verzerrern 45
Text eingeben 219
Textur
 an Oberfläche anpassen 75, 76
 Überlagerungen 76
Textwerkzeug 222
Tonwertkorrektur 20, 24, 26, 39, 103, 116, 123,
 130, 137, 148, 165, 183, 186, 272, 291, 302
Tonwertumfang 39
Trajan 216
Transformationswerte 268
Transformieren 18
 Verformen 43, 278
Transparente Zeichnung 89
Transparente Zonen der Pinselspitzen 87
Transparenz
 per Ebenenduplikat 149
 per Ebenenmaske 148
Tropfen-Foto 296

U

Unregelmäßiger Verputz 90
Unregelmäßige Scherbe 84
Unschärf maskieren 215
Untergrund bereinigen 218
Unterschiedliche Misch-Modi 47

V

Variationen 85
 durch Struktur bei Abgeflachte Kante 87
 Pinsel-Einstellungen 87
Verblässende Spiegelung 39
Verblasstes Plakat 164
Verflüssigen-Filter 46, 140
Verflüssigen-Retusche 253
Verformen 133
Verläufe bearbeiten 140
Verlaufsart, Rauschen 106

Verlaufsumsetzung 120
 Vermischung von Fotomotiv und Struktur 62
 Verrechnungsmodus 301
 Verschieben-Werkzeug 244
 Versetzen-Filter 240
 Versetzen-Matrix 205
 Verstreute Pixel erzeugen 193
 Verwenden unterschiedlicher Mischmodi 21
 Verzerrungsfilter
 Glas 92, 107, 240, 242
 Schwingungen 116
 Versetzen 205, 240
 Wölben 78
 Volltonfarbplatte ausblenden 263
 Volltonkanal 263
 Von der flachen Form zur dünnen Scheibe 83
 Vorbereitung komplizierter Muster 276
 Voreinstellungen
 Benutzeroberfläche 268
 Hilfslinien 133
 Raster 193
 Vorwärtskrümmen-Werkzeug 300

W

Wasserspritzer 106
 Wasserstrahl einmontieren 150
 Wasserwellen 58
 Weicher Pinsel 41
 Weiches Licht 301
 Weichzeichnen 27
 Weichzeichner, Radialer 86

Weichzeichnungsfilter 15, 17
 Werkzeug
 Abwedler 258
 Auswahlellipse 83, 84, 284
 Formgitter 80
 Linienzeichner 303
 Nachbelichter 228
 Polygon 284
 Text 222
 Verschieben 244
 Vorwärtskrümmen 300
 Wischfinger 235
 Werte-Feld ausblenden 268
 Windeffekt 66
 Winzige Datei-Ansichten 254
 Wischfinger
 einsetzen 111
 Wischfinger 236
 Wischfinger-Werkzeug 235, 236
 Wölbungen und Vertiefungen 76
 Wolken-Filter 221
 Wunderkerzenspur 228

Z

Zauberstab 50, 71, 285
 Zeichenfilter, Stempel 200, 203
 Zeichenstift 266
 Zeichnung, transparent 89
 Zerrissene Kleidung 114
 Zersplitterter Spiegel 68