



Name: \_\_\_\_\_

## Einstieg

Adobe Photoshop ist ein sehr starkes Werkzeug, mit dem man Fotos sehr gut bearbeiten kann. Es gibt verschiedenste Möglichkeiten, um Bilder zu verändern.

Wir werden in diesem Kurs vor allem zwei verschiedene Techniken genauer kennenlernen.

-Retuschieren (das Verändern von Helligkeit, Kontrast, roten Augen, unerwünschte Elemente entfernen,...)

-Komposition von Bildern (Collagen, einzelne Elemente in Fotos «hineinbauen»,...)

Zwei Elemente sind in Photoshop wichtig:

-das Wissen, wie die Werkzeuge funktionieren

-Die Fantasie, was alles damit machbar ist.

# Bildkomposition

In diesem Abschnitt geht es nicht direkt um Photoshop. Wir werden einige Techniken sehen, wie wir ein Ausgangsbild optimal gestalten können.

Je spannender das Anfangsbild ist, desto mehr kann ich mit Photoshop anschliessend herausholen.

Wir können auf folgende Punkte achten, wenn wir ein spannendes Bild kriegen wollen:

## 1. Drittelregel:

Das Objekt, welches wichtig ist, sollte nicht in der Mitte des Bildes platziert werden. Wenn das Hauptmotiv auf den Drittelslinien liegt, steigt die Spannung der Komposition. Bei Handys kann der Raster aktiviert werden, welcher diese Technik vereinfacht:



## 2. Bild einfach halten:

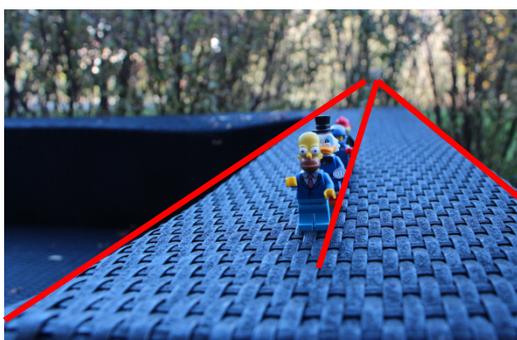
Je mehr Objekte wir im Bild haben, desto schwieriger wird es für das Auge, sich auf ein Motiv zu konzentrieren. Deswegen sollte beim Fotografieren immer darauf geachtet werden, dass störende Elemente entfernt werden (z.B. Abfall, Velo, Taschen etc.). So kann sich der Betrachter auf das konzentrieren, was wichtig ist.

## 3. Beschränkung der Farben:

Für ein interessantes Bild ist es wichtig, dass es nicht zu bunt ist. Wenn wir uns auf zwei bis drei Hauptfarben beschränken, wirkt das Bild sehr interessant. Wir können auch mit Komplementärfarben arbeiten.



## 4. Geometrische Linienführung benutzen für mehr Tiefe:



Wenn wir natürliche Linien wählen, welche auf einen Fluchtpunkt zulaufen, kriegt das Bild automatisch mehr Tiefe.

## 5. Bewusst Hoch- und Querformat verwenden:

Je nach Objekt macht es Sinn, das Hoch- oder Querformat zu wählen. So können wir z.B. bei einer Person im Hochformat zeigen, dass es um die Person geht, wobei uns das Querformat erlaubt, auch noch die Umgebung spannend darzustellen.

## 6. Mehr Weitwinkel: (funktioniert nicht mit Handys, welche nur eine Linse haben)

Wenn wir mit einem Weitwinkelobjektiv fotografieren, dafür näher an unser Objekt herangehen, desto dreidimensionaler wirkt das Bild.

Mit Tele (135mm)



Mit Weitwinkel (18mm)



Das Problem bei Handys mit nur einer Linse ist, dass sie «Zoom» rein digital berechnen. Sie nehmen einen Ausschnitt aus dem Bild und vergrößern den. Das verändert jedoch nichts am optischen Aspekt. Wenn wir wirklich dramatische Bilder herstellen wollen, empfiehlt es sich, mit einer Spiegelreflex-Kamera zu arbeiten oder mindestens mit einem Handy, welches mehrere Fixbrennweit-Linsen drin hat).

Beispiel iPhone 11pro:

Ultra-Weitwinkel: 13mm

Weitwinkel: 26mm

Normale Linse: 52mm

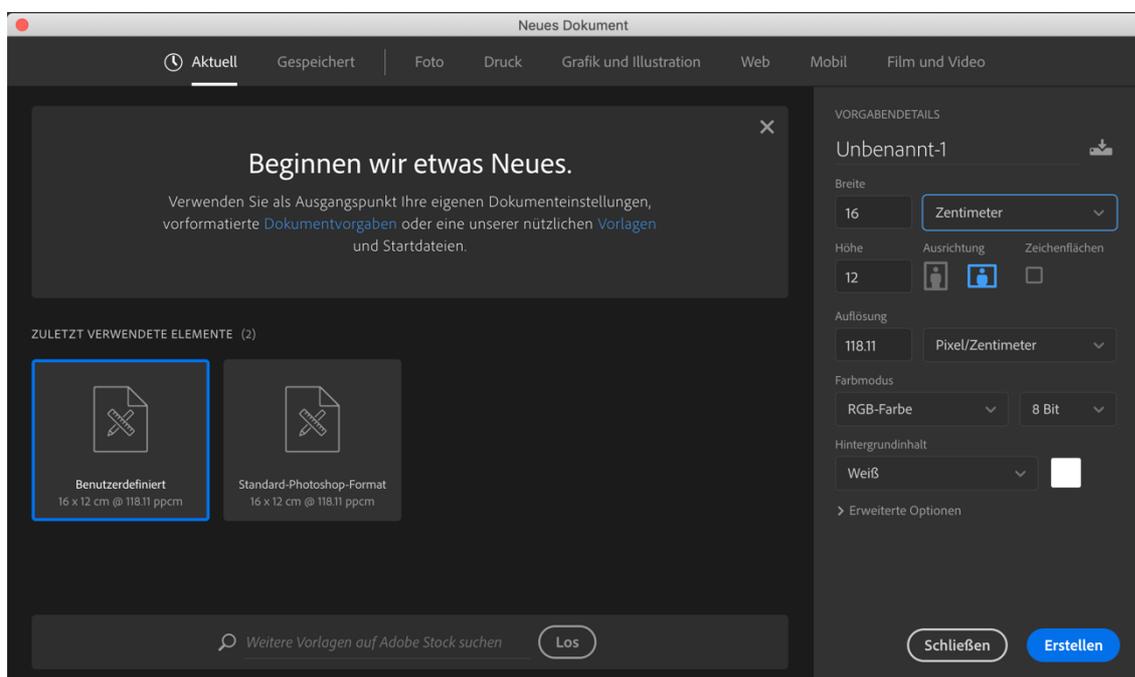
Standart-Objektive von Kameras entsprechen jeweils einer Brennweite von 50mm. Dies entspricht in etwa dem Blickfeld unseres Auges.

# Neues Projekt

Wenn wir ein neues Projekt starten, erstellen wir am besten ein neues Dokument. Dadurch haben wir volle Kontrolle darüber, welches Format wir haben (Farbtabelle, Größe, Auflösung etc.).

Bei der Auswahl «neu» geht folgendes Fenster auf.

Auf der rechten Seite sehen wir «Unbenannt-1». Hier können wir dem Bild bereits einen Namen geben. Darunter sehen wir «Breite», «Höhe», «Auflösung». Die Breite und Höhe wird in Zentimeter angegeben. Wir können aber auch mm, inch, Pixel wählen. Wenn wir Pixel wählen, haben wir volle Kontrolle, wie viel Information genau in unserem Bild vorhanden sein wird. Bei der Auflösung nehmen wir am besten Pixel/Inch, denn das ist die international gängige Einheit (dpi = dots per inch)



Als

Richtlinie können wir folgendes sagen:

Wenn das Bild nur auf dem Bildschirm angeschaut wird: 72 dpi (ca. Auflösung eines Monitors)

Wenn das Bild gedruckt werden soll: 300 dpi (Druckqualität)

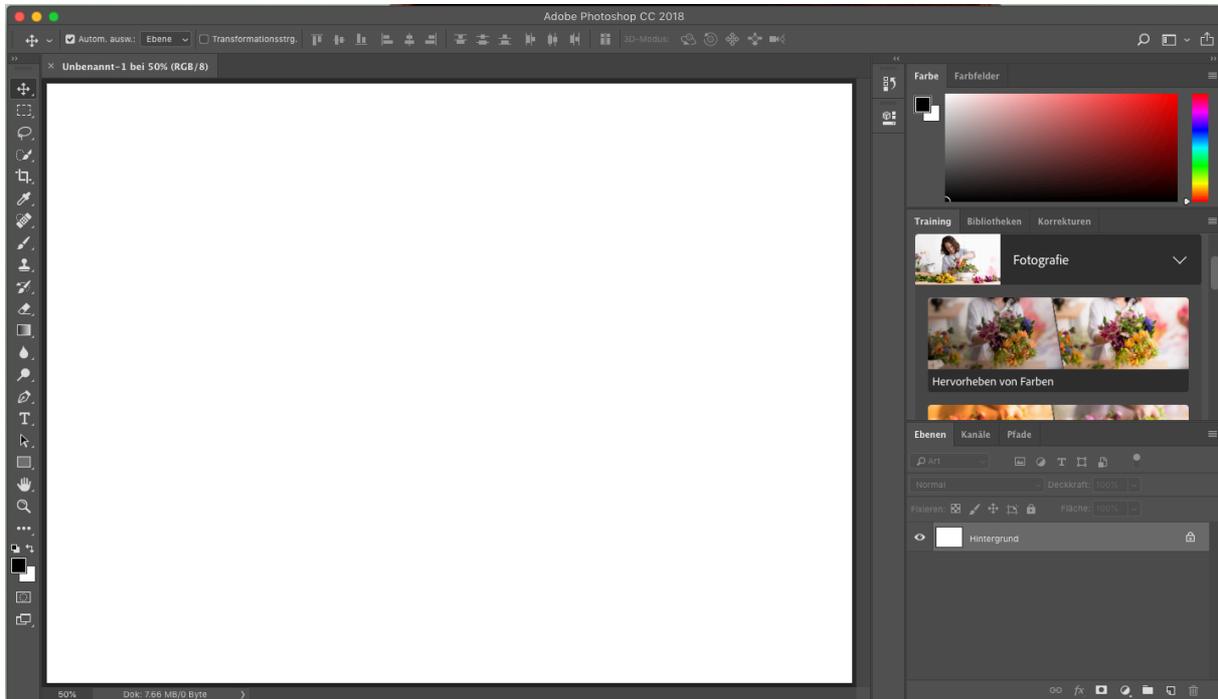
Bei den Farben kann man Auswählen zwischen CMYK und RGB.

Falls das Bild nur auf dem Monitor angeschaut wird, ist RGB besser (RotGrünBlau sind die Pixelfarben)

Falls das Bild gedruckt wird, ist CMYK besser (CyanMagentaYellowKey, wobei Key für schwarz steht).

# Arbeitsfenster

Wenn wir ein Projekt offen haben, sehen wir folgendes Fenster:



Dies ist unsere Arbeitsfläche.

Links sehen wir die Hauptwerkzeuge.

Auf der weissen Fläche wird das Bild bearbeitet.

Auf der rechten Seite sehen wir Auswahlmöglichkeiten, welche sich je nach Werkzeug ändern können. Rechts unten sehen wir auch eines der wichtigsten Elemente. Dies ist das Ebenentool.

# Werkzeuge

Die Grundwerkzeuge in Photoshop sind folgende:

## Werkzeugbedienfeld – Übersicht



**A:** Mit den Auswahltools können wir verschiedene Elemente auswählen. Dies hilft uns vor allem dann, wenn wir bestimmte Teile des Bildes verschieben/löschen wollen.

**B:** Mit den Freistellungselementen können wir einzelne Teile des Bildes ausschneiden.

**C:** Die Messwerkzeuge helfen uns, verschiedene Werte aus Bildern zu messen. So können wir z.B. einen Farbwert übernehmen.

**D:** Die Retuschierwerkzeuge helfen uns, unerwünschte Teile des Bildes auszubessern oder zu reparieren. Wir können z.B. rote Augen oder Kratzer auf einem Bild entfernen.

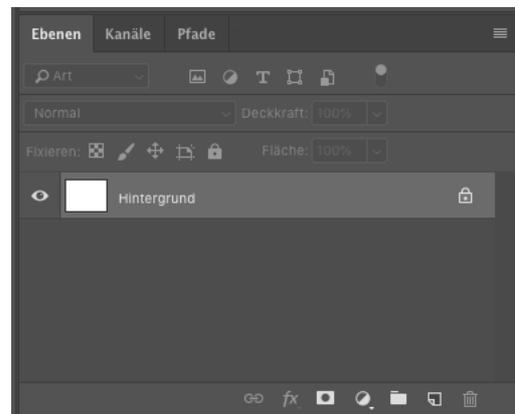
**E:** Mit den Malwerkzeugen können wir Farben malen, aber auch Schärfe/Unschärfe verändern oder in Masken Übergänge zu anderen Bildteilen weicher gestalten.

- F:** Die Zeichen- und Textwerkzeuge helfen uns, Texte zu setzen oder mit Linien und Grafiken Bilder zu verändern.
- G:** Navigationswerkzeuge sind dazu da, um Elemente im Bild auszuwählen oder zu verschieben.

## Ebenen

Photoshop basiert auf Ebenen. Jedes Element, welches wir in einer Montage zusammensetzen, erhält eine neue Ebene. Diese Ebenen bleiben autonom. Das heisst, wir können sie immer wieder nach vorne oder hinten verschieben und Farben, Winkel, Effekte und Grösse anpassen. Dadurch ist dies ein extrem starkes Werkzeug, das sich lohnt, ausgiebig zu nutzen.

Bei der Ebene «Hintergrund» sehen wir links ein kleines Auge. Dies bedeutet, dass wir die Ebene momentan sehen können. Wenn wir darauf klicken, «verschwindet» die Ebene. Rechts von «Hintergrund» sehen wir ein kleines Schloss. Dies bedeutet, dass die Ebene fixiert ist und somit nicht verschoben werden kann. Mit einem Klick drauf kann ich die Ebene lösen und verschieben.

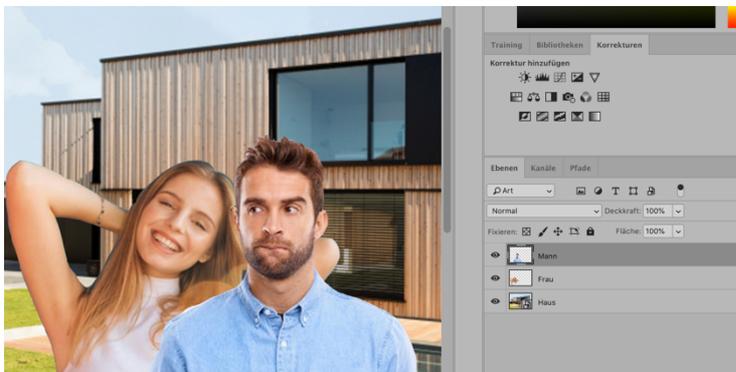


## Arbeiten mit Ebenen

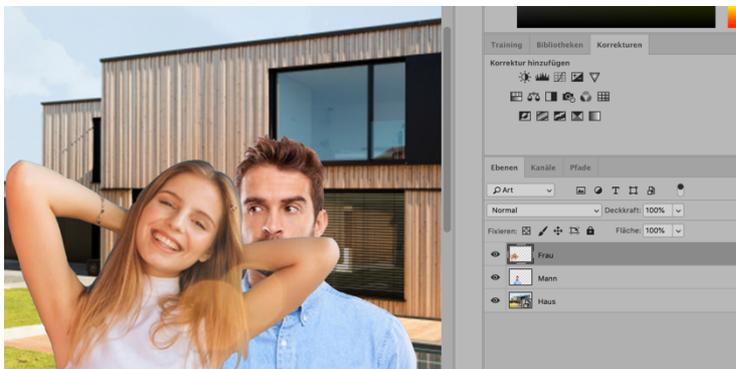
Wir können mehrere Ebenen in einem Bild einfügen. Im Browser gehört die oberste Ebene auch zu der obersten Schicht im Bild. Durch verschieben der Ebenen können wir Elemente nach vorne oder hinten verschieben.

Ausserdem können wir einzelne Ebenen unsichtbar machen (kleines Auge links anklicken). Mit einem Rechtsklick können wir im Popup Menü alle anderen Ebenen verschwinden lassen. Dies ist hilfreich, wenn wir eine einzelne Ebene bearbeiten möchten.

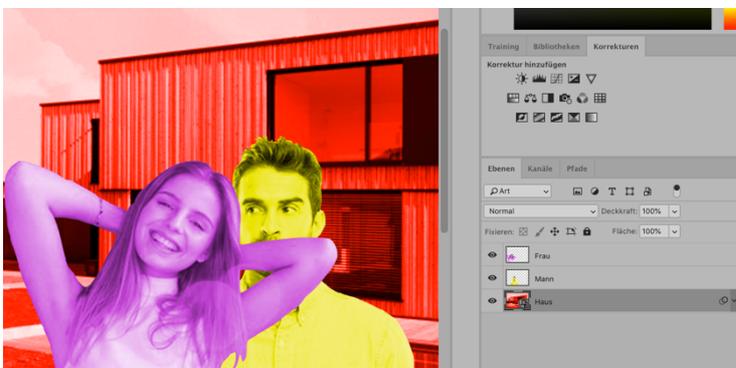
Beim Arbeiten mit Photoshop ist es immer wichtig, dass uns bewusst ist, auf welcher Ebene wir uns gerade befinden. So können wir genau das bearbeiten, was wir wollen und können entsprechend Komponenten aus- oder einblenden.



Mann in oberster Ebene



Frau in oberster Ebene



Jede Ebene einzeln bearbeitet (eingefärbt)

## Nicht destruktives Arbeiten

Wenn wir in Photoshop arbeiten, können wir direkt in der Ebene des Bildes arbeiten (z.B. Aufhellen und Abdunkeln).

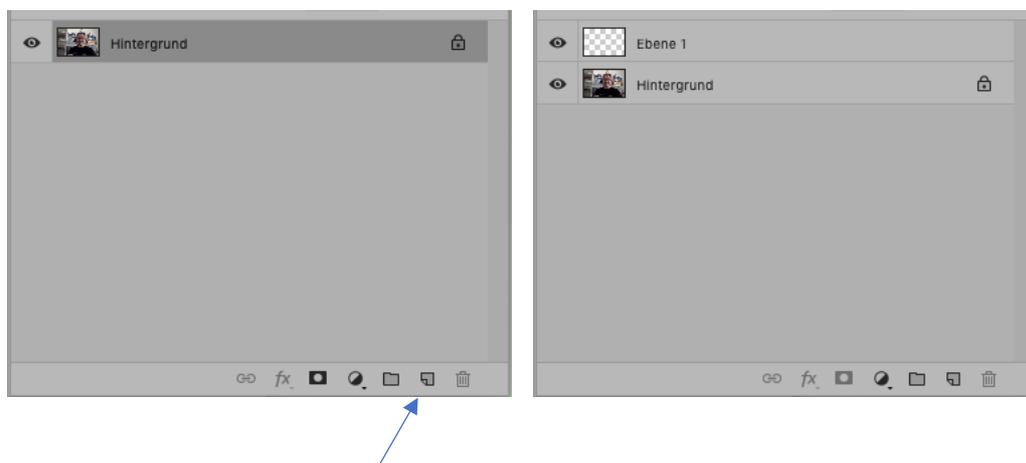
Dies hat den Vorteil, dass wir wenige Ebenen haben und so einen guten Überblick erhalten.

Der Nachteil ist, wenn wir später merken, dass ein früherer Schritt schlecht war, wir den nicht mehr anpassen können.

Deswegen können wir mit weiteren Ebenen arbeiten.

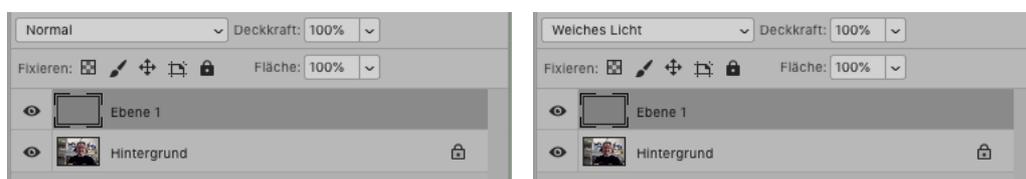
Wir sehen das hier am Beispiel von «dogde and burn» (aufhellen und abdunkeln).

In einem ersten Schritt erzeugen wir über dem Bild eine weitere leere Ebene.



Danach färben wir diese Ebene grau ein: bearbeiten → Fläche füllen → 50% grau.

Nun sieht die ganze Fläche grau aus. Dies können wir ändern, indem wir beim Ebenenmenü von «normal» auf «weiches Licht» wechseln.



Nun können wir in dieser Ebene ganz normal aufhellen und abdunkeln, ohne dass wir die Originalebene verändern.

Dies nennt sich «nicht destruktives Arbeiten», da wir die Originalebene nicht verändern.

# Korrekturen

In Photoshop gibt es verschiedenste Möglichkeiten, Bilder zu korrigieren.

Zu den wichtigsten Werkzeugen gehören:

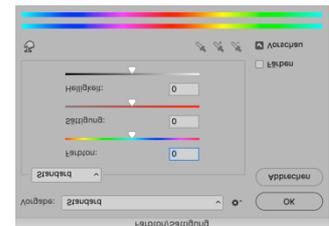
**Helligkeit/Kontrast:** Mit diesem Menü können wir zu dunkle/zu helle Bilder anpassen. Auch kann ich den Kontrast eines Bildes erhöhen oder senken. Zu finden unter: Bild → Korrekturen → Helligkeit/Kontrast



Erhöhung des Kontrasts:



**Farbton/Sättigung:** Mit diesem Menü können wir den Farbton anpassen (entweder um ein ganzes Bild anzupassen oder um Teile einander anzugleichen, wenn mehrere Bilder zusammengefügt werden). Mit der Sättigung können wir Bilder von schwarz/weiß bis sehr bunt anpassen. Zu finden unter: Bild → Korrekturen → Farbton/Sättigung



Änderung des Farbtons:



Färben des Bildes:

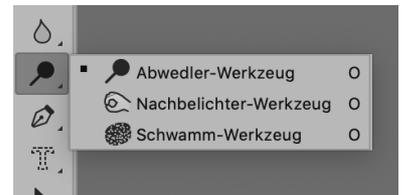




Ändern der Sättigung:



**Abwedler/Nachbelichter/Schwamm:** Durch diese drei Werkzeuge können wir punktuell das Bild anpassen (z.B. ein Auge aufhellen, ein Haaransatz etwas bunter gestalten etc.)



Das Abwedler-Werkzeug hellt auf.



Das Nachbelichter-Werkzeug dunkelt ab.



Das Schwamm-Werkzeug erhöht oder senkt die Farbsättigung (sehr bunt bis schwarz/weiss).



# Kopierstempel

In Photoshop kommt es immer wieder mal vor, dass wir ein Element aus einem bestehenden Bild entfernen wollen.

Im untenstehenden Beispiel wollen wir den Baum entfernen. Dies können wir mit dem Werkzeug «Kopierstempel» relativ einfach erreichen.



Dazu wählen wir das Werkzeug Kopierstempel aus, wählen eine Stelle, welche wir kopiert haben möchten mit dem Cursor aus, drücken die «alt» Taste und klicken einmal. Nun wurde ein «Original» gewählt, welches an beliebiger Stelle benutzt werden kann. Wir gehen einfach an die Stelle, welche wir ersetzt haben wollen und fahren mit gedrückter Maustaste umher, bis das Stück, welches wir gewählt haben, mit unserer Kopie überdeckt ist.

Landschaft mit Baum



Landschaft ohne Baum



## Verformung durch Formgitter

In Photoshop können wir Figuren verzerren (z.B. die Beine von einem Model verlängern). Dies erreichen wir durch das Werkzeug «Formgitter».

Das Vorgehen ist folgendes:

1. Mit dem Lasso wähle in eine Figur aus, die ich verzerren möchte.
2. Bei «bearbeiten» wähle ich «Formgitter» aus.
3. Über der ausgewählten Figur entsteht ein Dreiecksgitter.
4. An strategischen Punkten wähle ich Punkte aus.
5. Diese Punkte kann ich verschieben. Das Gitter passt sich der Verschiebung an.
6. Am Schluss gebe ich noch das ok.



# Filter

Ein Tool, welches uns ermöglicht, auf einfache Art Bilder zu verändern, sind Filter. Wir können im Menu «Filter» verschiedene Variationen benutzen, um unser Bild zu verändern. Falls wir ein Teil des Bildes ausgewählt haben (z.B. mit dem Lasso), wird der Filter nur auf dieses Teil des Bildes angewandt.

Originalbild:



Rauschfilter: hinzufügen



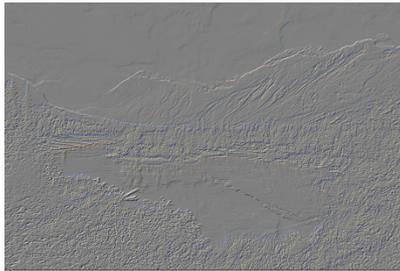
Renderfilter: Rahmen



Stilisierungsfiler:  
Kacheleffekt



Stilisierungsfiler:  
Relief



Vergrößerungsfiler:  
Mosaikereffekt



Vergrößerungsfiler:  
Mezzotint



Verzerrungsfiler:  
Distortion



Verzerrungsfiler:  
Wellen



Weichzeichnungsgalerie:  
Tilt-shift



Anwendungsbeispiel für  
Tilt-shift



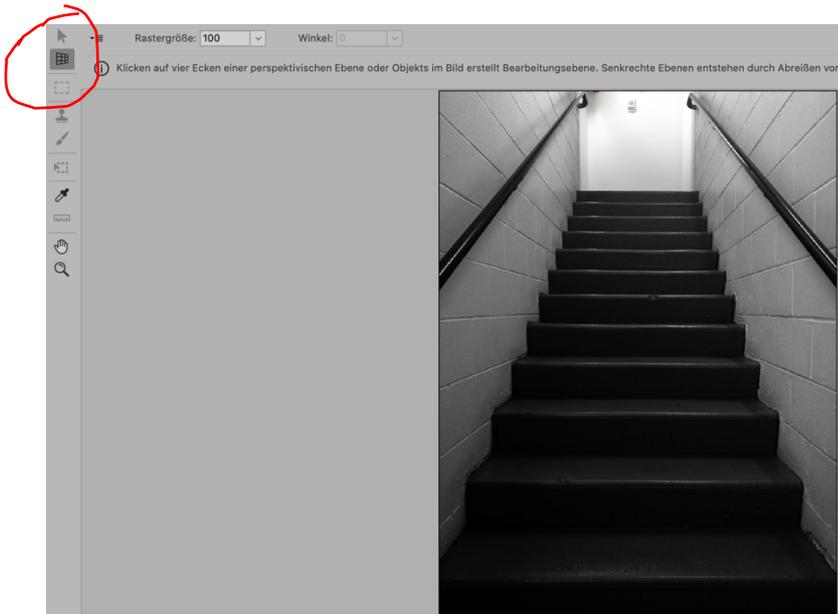
# Fluchtpunkt

In Photoshop können wir Ebenen so in bestehende Projekte einfügen, dass sie perspektivisch korrekt auf Objekte passen.

Dies können wir mit folgenden Schritten tun:

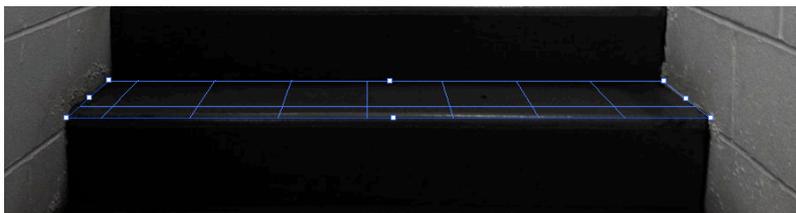
1. Bild mit einer Perspektive öffnen
2. Im Menu «Filter» das Untermenü «Fluchtpunkt...» wählen

Das Fenster sollte so aussehen:



Achte Dich darauf, dass oben links der kleine Raster aktiviert ist.

3. Wähle 4 Punkte aus, welche eine perspektivische Fläche ergeben (möglichst genau)



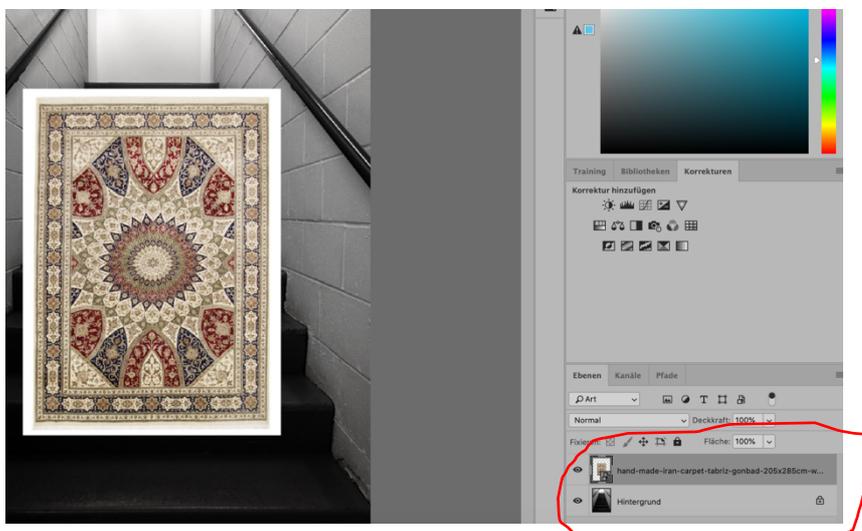
4. Wenn nun ein Punkt ausgewählt wird (z.B. weisser Punkt unten Mitte) mit der gedrückten cmd-Taste, dann zieht Photoshop die Ebene um 90 Grad gedreht weiter.



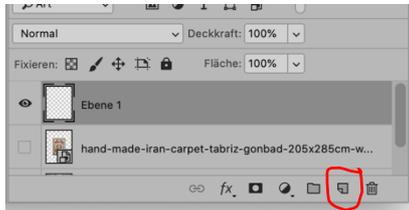
5. Ziehe den Raster so weiter, dass mehrere Stufen der Treppe blau unterlegt sind.



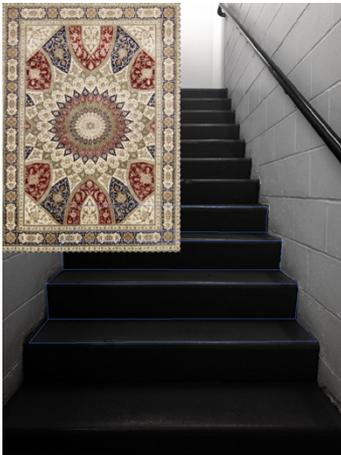
6. Bestätige mit «ok». Die Fluchtpunktperspektive ist nun für alle Ebenen, welche Du erzeugst, gültig.
7. Ziehe ein Bild, welches Du auf diesen Raster legen möchtest, in Dein Projekt rein. Es wird in einer neuen Ebene erscheinen.



8. Wähle aus Deiner neuen Ebene den Teil aus, welchen Du auf die Treppe legen möchtest und kopiere die Auswahl.
9. Schalte die Ebene mit dem neuen Bild unsichtbar.
10. Erstelle eine neue, leere Ebene.



11. Wähle die neue Ebene aus und gehe auf «Filter», dann Fluchtpunkt...
12. Setze das Bild aus der Zwischenablage ein (cmd-v). Das Bild wird nun flach oben links erscheinen.
13. Verkleinere Das Bild (cmd-t, dann an einer Ecke verkleinern).



14. Zieh nun das Bild auf den blauen Raster. Es wird nun auf den Raster gelegt und so scheinen, als ob es auf der Treppe liegen würde.



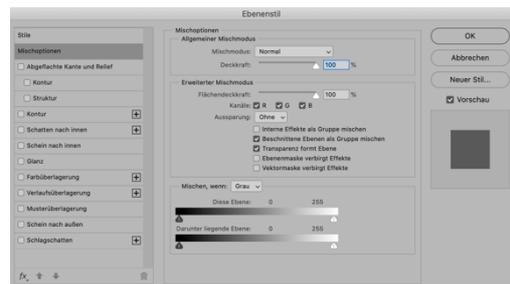
# Schatten Erstellen

Wenn wir ein Objekt in ein Bild einfügen, fehlt manchmal der passende Schatten. Dies können wir lösen, indem wir einen Schatten erzeugen.

Dies lässt sich in einigen einfachen Schritten erstellen:



1. Schneide das Objekt, zu welchem Du einen Schatten haben möchtest, möglichst genau mit dem Lasso aus.
2. Erzeuge eine neue Ebene mit Deinem Bild drin.
3. Doppelklicke die kleine Vorschau (hier der Fussball)



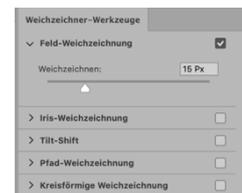
4. Im Feld «Ebenenstil» wähle die unterste Option «Schlagschatten». Setze die Deckkraft auf 100%.

5. Gehe ins Menu «Ebene», dann «Ebenenstil», dann «Ebene erzeugen». Ignoriere die Meldung «Einige Ebenen...». Du solltest eine eigene Ebene mit dem Schatten in der Vorschau sehen.



6. Platziere den Schatten so, dass er in etwa stimmen könnte (mit dem Ecken der Auswahl kannst Du den Schatten auch ziehen/strecken). Klicke das Häkchen an.

7. Gehe auf «Filter», dann «Weichzeichnergalerie», dann «Feldweichzeichnung». Ein neues Auswahlfenster geht auf.



8. Nimm einen kleinen Wert für die Feldweichzeichnung.

9. Aktiviere «Iris-Weichzeichnung».

10. Setze den Kreis beim Fussball so, dass der Mittelpunkt in etwa beim Berührungspunkt Schatten/Fussball ist. Stauche den Auswahlkreis so zusammen, dass er in etwa der Form des Kreises entspricht. Ziehe die vier Punkte gegen die Mitte (diese Punkte geben an, ab welchem Ort aus einem harten ein weicher Schatten wird).



11. Falls der Schatten komplex ist, kann die Schattenebene durch «bearbeiten», dann «transformieren», dann «neigen» angepasst werden, bis es in etwa stimmt.

# Text als Maske

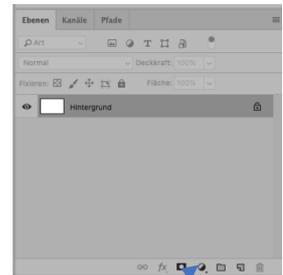
Wir können durch eine relativ simple Technik aus einem Text eine Maske herstellen. Dadurch lässt sich ein Bild als Text darstellen. Wir können aber auch eine beliebige Auswahl «durchsichtig» machen mit der gleichen Technik.

Dazu brauchen wir eine Hintergrundebene (welche dann den Rest des sichtbaren Bilds ausmacht), eine Textebene (welche zur Schnittmaske wird) und ein Bild, welches durch den Text scheinen wird.

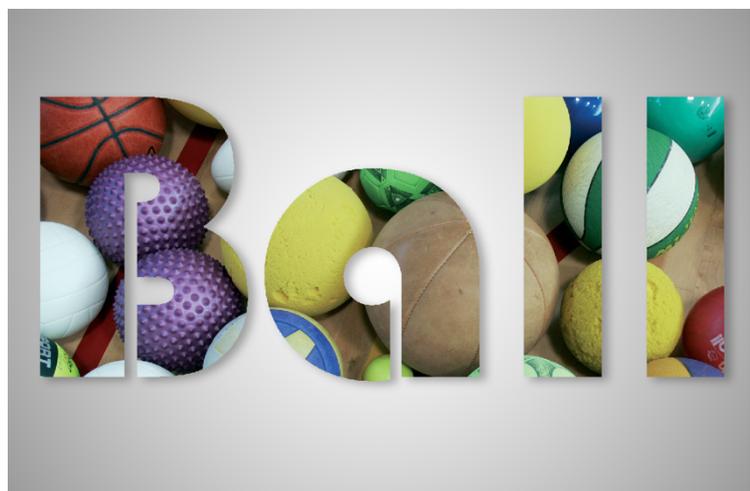
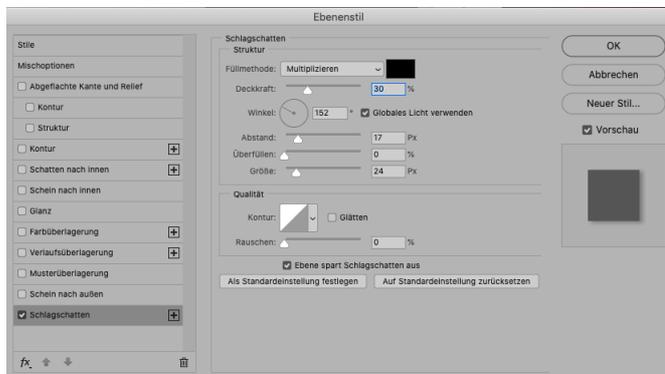


Ablauf:

1. Klick auf den Hintergrund, dann bei den Effekten «Verlauf» auswählen (radial, auf ca. 400% aufblasen)
2. Neue Ebene, Text schreiben
3. Neue Ebene, Bild einfügen
4. Zwischen der Text- und der Bildebene den Mauszeiger platzieren, alt-Taste drücken (es erscheint ein kleines Rechteck mit Pfeil). Klicken.



5. Beim Text rechts im Ebenenfeld doppelklicken, dann Schlagschatten auswählen.



# Lichttext

Dieser Ablauf erklärt, wie wir einen Text über ein Bild so legen können, dass es aussieht, als würde der Text leuchten. Besonders geeignet sind Bilder mit Perspektive.

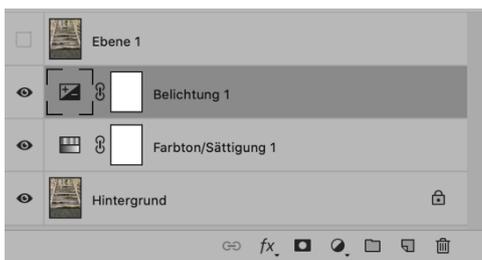
Der Ablauf, um den gewünschten Effekt zu erzielen, läuft folgendermassen ab:

1. Bild öffnen
2. Mit cmd + j eine Kopie des Hintergrunds erzeugen.
3. Kopie für den Moment unsichtbar machen
4. Hintergrundebene auswählen und eine Farbton/Sättigungsebene erzeugen:

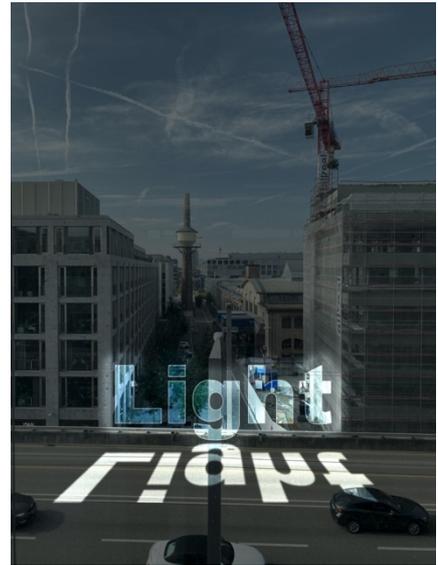


5. Sättigung um ca. 30% runterfahren
6. Im gleichen Menü eine Belichtungsebene einfügen und die Belichtung auf ca. -2 einstellen

Die Ebenen sollten nun so aussehen:



7. Füge den Text ein (Farbe weiss)
8. Kopiere die Textebene
9. Wähle die neue Ebene an, klicke mit Rechtsklick und wähle «Text rastern» aus.
10. Wähle die Kopie an und gehe auf «bearbeiten» und dann «frei transformieren»
11. Rechtsklicke den Text an und gehe auf «vertikal spiegeln»
12. Ziehe die Kopie unter den Originaltext.
13. Wähle mit Rechtsklick «Perspektive» und verzerre das Wort so, dass es in das Bild passt.
14. Gehe auf «Filter», «Weichzeichnungsfiler», «Gausscher Weichzeichner» und setze den Wert auf ca. 10 Pixel (je nachdem, wie die Auflösung des Originalbildes ist).



15. Deaktiviere die untere Textebene.

16. Wähle die obere Ebene aus, gehe auf «Ebenen» und wähle «Schnittmaske erstellen».

Nun sollte das Bild so aussehen:

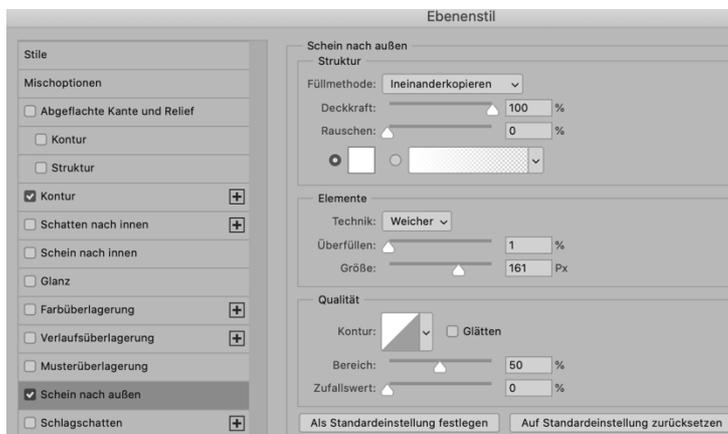


17. Wähle die obere Textebene aus und addiere einen «Kontur» effekt:

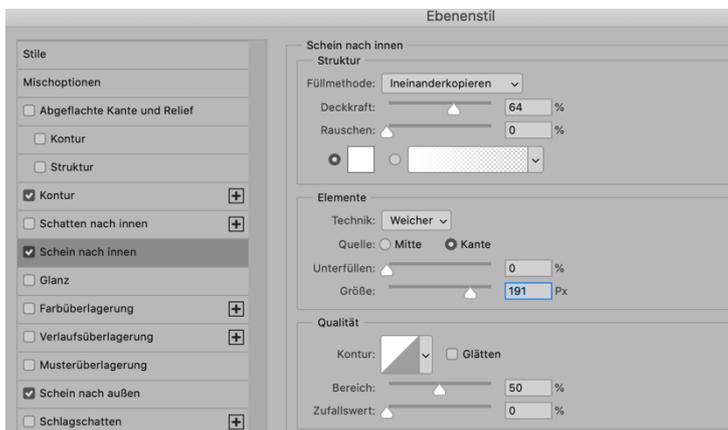


18. Nimm als Kontur eine Größe von 3 Pixel

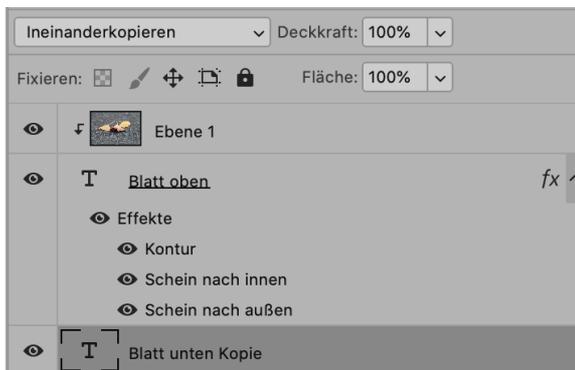
19. Aktiviere «Schein nach aussen» mit folgenden Attributen:



20. Aktiviere «Schein nach innen» mit folgenden Attributen:



21. Aktiviere den unteren Text an und wähle ihn aus. Ändere dabei das Menu auf «Ineinanderkopieren».



22. Kopiere die Textebene noch einmal mit cmd + j. So wird der Effekt verstärkt.

23. Nun sollte das Endbild ca. so aussehen:



## Dispersionseffekt (Arbeit mit Masken)

Dieser Effekt dient dazu, ein Objekt so aussehen zu lassen, als ob es «sich auflösen» würde. Um dies zu erreichen, brauchen wir drei eigene Ebenen. Auf zwei dieser Ebenen werden wir Masken legen.



Arbeitsschritte:

1. Nimm ein Portraitbild und öffne es mit Photoshop.
2. Erzeuge von der Grundebene eine Kopie.
3. Stelle die Kopie auf unsichtbar.
4. Wähle in der Grundebene mit dem Lassotool einen groben Umriss des Portraits.
5. Wähle mit dem Rechtsklick «Fläche füllen» und wähle «inhaltsbasiert», damit die gesamte Fläche nach Hintergrund aussieht.
6. Aktiviere die zweite Ebene und stelle nun das Portrait genau frei. Erstelle mit cmd v und cmd j eine neue Ebene, nur mit dem Portrait.
7. Gehe zurück auf die zweite Ebene und wähle «Filter», dann «verflüssigen» aus.
8. Verziehe die Region, auf welcher Du den Effekt haben möchtest.
9. Aktiviere bei der zweiten und dritten Ebene eine Maske. Was in der Maske weiss ist, erscheint von der Bildebene. Was schwarz ist, wird unsichtbar.
10. Wähle einen Pinsel und schwärze punktuell die Maske, welche über dem freigestellten Portrait liegt.
11. Wähle die verflüssigte Ebene aus,

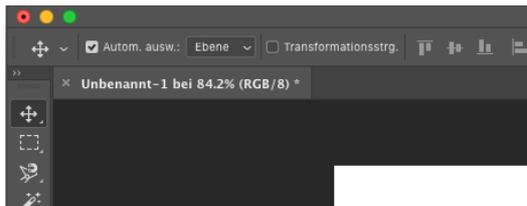
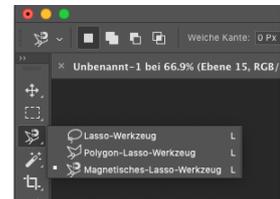
# Arbeitsblatt 1

Der erste Auftrag dient dazu, folgende Werkzeuge kennenzulernen:

- Neues Projekt erstellen
- RGB/CYMK unterscheiden
- Grösse/Auflösung
- Bild importieren
- Ausschneiden
- Grösse/Drehrichtung verändern
- Ebenen
- Ebenen nach vorne/hinten verschieben

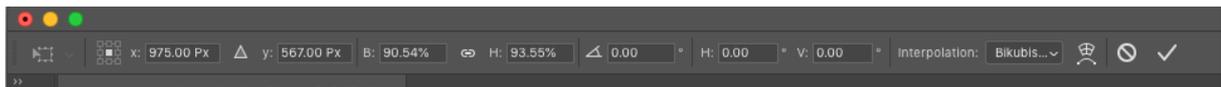
## Theorie:

Das magnetische Lasso finden wir bei den Werkzeugen.



Wir brauchen das Werkzeug «Transformation»: Wenn das Feld «Transformationsstrg.» angeklickt wird, können wir Länge, Breite und Rotation der Ebene verändern.

Wenn wir etwas an der Ebene verändern, kommt folgendes Bild.



Am Ende der Veränderung müssen wir immer am Schluss unser ok geben mit dem kleinen Häkchen rechts.

Ebenen können wir nach vorne oder hinten verschieben mit: Ebene → Anordnen → Schrittweise nach vorne/hinten

## Auftrag:

Erstelle ein neues Projekt mit 1920 x 1080 Pixel, 72 dpi und RGB.

Importiere ein Bild mit einer Person drauf (über drag and drop).

Stelle die Person frei mit dem «magnetischen Lasso».

Kopiere die freigestellte Person.

Stelle das original importierte Bild auf «unsichtbar».

Erstelle von der freigestellten Person mehrere Kopien und verändere deren Grösse/Position.

Verschiebt einzelne Ebenen nach hinten und nach vorne.

## Arbeitsblatt 2

In diesem Auftrag lernt Ihr folgende Werkzeuge kennen:

Arbeiten mit Ebenen

Korrekturen (Bild → Korrektur →):

Helligkeit/Kontrast

Farbton/Sättigung (oder Färben eines Bilds)

Seitenleistenwerkzeug:

Abwedler/Nachbelichter (dodge and burn)/Schwamm

### Auftrag:

Erstelle ein neues Bild (14.8cm x 10cm, 300 dpi, cmyk).

Importiere durch drag and drop die Bilder Haus, Mann und Frau.

Passe die Grösse der Bilder so an, dass es schön aussieht.

Stelle die Frau und den Mann frei.

Erstelle ein Bild mit dem Mann im Vordergrund und ein Bild mit der Frau im Vordergrund.

Verändere den Farbton und die Sättigung der Ebenen.

Überlege dir anhand des Hintergrunds, woher die Sonne kommt. Wedle die Frau und den Mann ab oder belichte sie so nach, dass das Bild «konsistent» ist, d.h. Sinn macht.



## Arbeitsblatt 3

In diesem Arbeitsblatt lernt Ihr folgende Werkzeuge kennen:

Nicht destruktives Arbeiten

Dodge and Burn (aufhellen/abdunkeln)

Kontrast extrem

### **Auftrag:**

Nimm ein Portraitfoto von Dir.

Erstelle mit nicht destruktivem Arbeiten eine neue Ebene, mit welcher Du Ebenen des Gesichts aufhellst und abdunkelst.

1. Achte Dich darauf, dass Du in einem ersten Schritt unauffällig vorgehst. Das Bild soll so verbessert werden, dass der Betrachter nicht genau merkt, wo gearbeitet wurde.

2. Verstärke die Dunkelheit/Helligkeit so stark, dass beim Hochfahren des Kontrasts klar ist, was schwarz und weiss sein wird. Wenn Du zufrieden bist, dann vereinige die Ebenen: Rechtsklick auf obere Ebene, «mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren».

Verstärke auf der neu entstandenen Ebene den Kontrast so stark, dass das Bild nur noch schwarz und weiss ist.



## Arbeitsblatt 4

In diesem Arbeitsblatt lernt Ihr folgendes Werkzeug kennen:

Kopierstempel

Fläche füllen «Inhaltsbasiert»

### **Auftrag:**

Wähle bei Google ein Bild aus (mögliche Suchbegriffe: Strand, Landschaft etc.)

Lade ein Bild herunter, auf dem es ein «störendes» Objekt hat. Öffne das Bild in Photoshop.

Bearbeite das Bild so, dass das Objekt entfernt wird.

Benutze die Technik «Kopierstempel»

Öffne das Bild erneut, kreise das störende Objekt mit dem Lasso ein und gehe auf:

Bearbeiten → Fläche füllen → wähle bei Inhalt «Inhaltsbasiert» → drücke ok.

Wann kann ich das Inhaltsbasierte füllen bevorzugen?

---

Wann soll ich mit dem Kopierstempel arbeiten?

---

## Arbeitsblatt 5

In diesem Arbeitsblatt lernst du folgendes Werkzeug kennen:

Formgitter

### **Auftrag:**

Wähle bei Google ein Bild einer Person aus, welche Arme oder Beine schön ausstreckt.

- a) Gehe direkt auf «bearbeiten» und dann auf «Formgitter». Setze mehrere Punkte (achte Dich darauf, dass Du genügend Punkte setzt, sonst verzerrst Du das ganze Bild). Gehe mit dem Cursor auf einen Punkt und beginne, ihn zu verschieben.
  
- b) Stelle zuerst mit dem Lasso die Figur frei. Erstelle eine Kopie der freigestellten Figur (cmd – j). Setze das ursprüngliche Bild auf unsichtbar. Gehe auf «bearbeiten» und dann auf «Formgitter». Verschiebe die Arme/Beine der Figur so, dass es immer noch einigermaßen natürlich aussieht.

Fragen:

Welche Unterschiede siehst Du zwischen a und b?

Wann könnte ich welche Methode brauchen?

## Arbeitsblatt 6

In diesem Arbeitsblatt lernst Du folgende Werkzeuge kennen:

Filter

### **Auftrag:**

Öffne die Bilder, welche Du bereits hergestellt hast. Verändere sie mit Filtern. Probiere folgende Filter aus:

- Rauschen
- Scharfzeichnungsfilter
- Stilisierungsfilter
- Verzerrungsfilter
- Weichzeichnungsfilter

## Arbeitsblatt 7

In diesem Arbeitsblatt lernt Ihr folgendes Werkzeug kennen:

Fluchtpunkt

### Auftrag:

Nimm ein Foto mit einer Treppe. Falls Du möchtest, kann gern auch eine Person drauf sitzen. Stelle mit «Fluchtpunkt» ein Gitter her, auf dem Du anschliessend ein Bild positionierst. Falls Du eine Treppe mit einer Person/einem Geländer gewählt hast, schneide als erstes die entsprechenden Teile aus und lege sie in eine neue Ebene, welche Du am Schluss über alles darüber legst. Du kannst auch noch mit dem Pinsel und beschränkter Deckkraft Schatten so legen, dass das Bild natürlicher wirkt.

Beispiel:



## Arbeitsblatt 8

### Auftrag:

Nimm ein Photo, welches Du verändern möchtest. Schneide verschiedene Elemente rein, welche Du mit Filtern, Kontrast und Farbanpassung so veränderst, dass die Elemente in das Bild passen.

### Beispiel:

Vorher



Nachher

