

Tina´s Photoshop-Bastelstunde

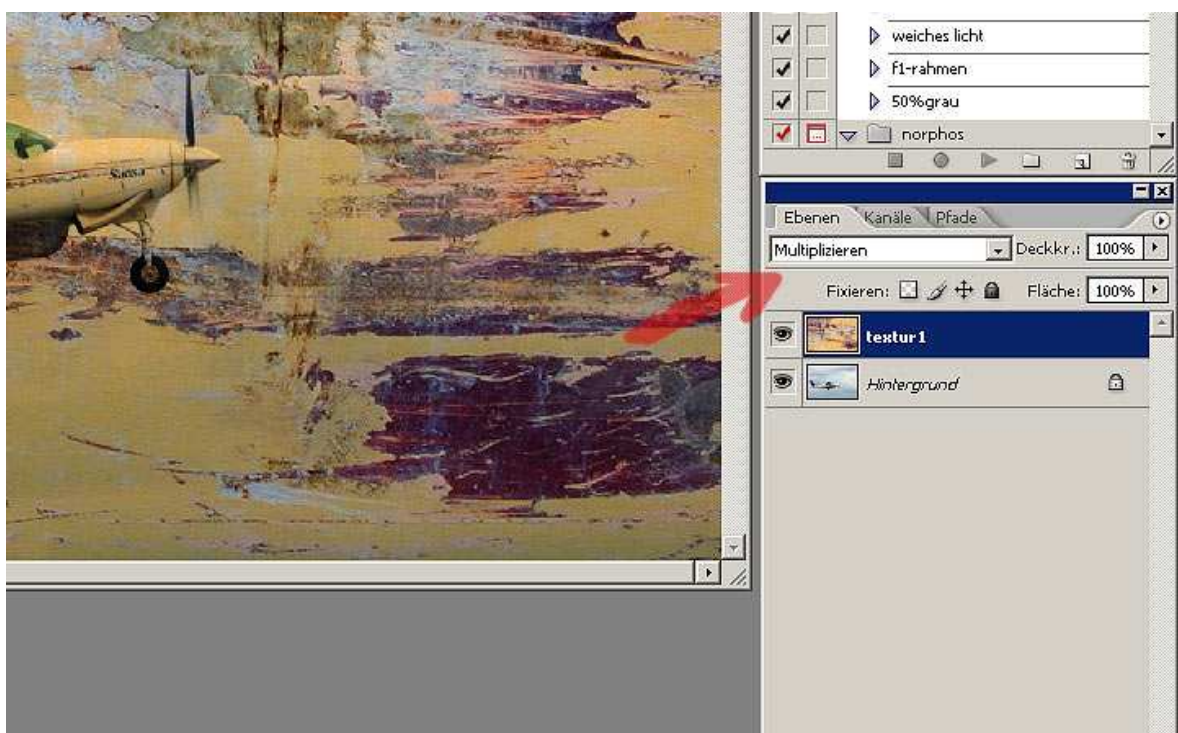
Man nimmt ein Ausgangsfoto.....



Bei relativ monochromem Hintergrund wie hier muss dabei nichts bearbeitet werden. Ist der Hintergrund zu unruhig, kann das Motiv freigestellt oder auch der Hintergrund weichgezeichnet werden.

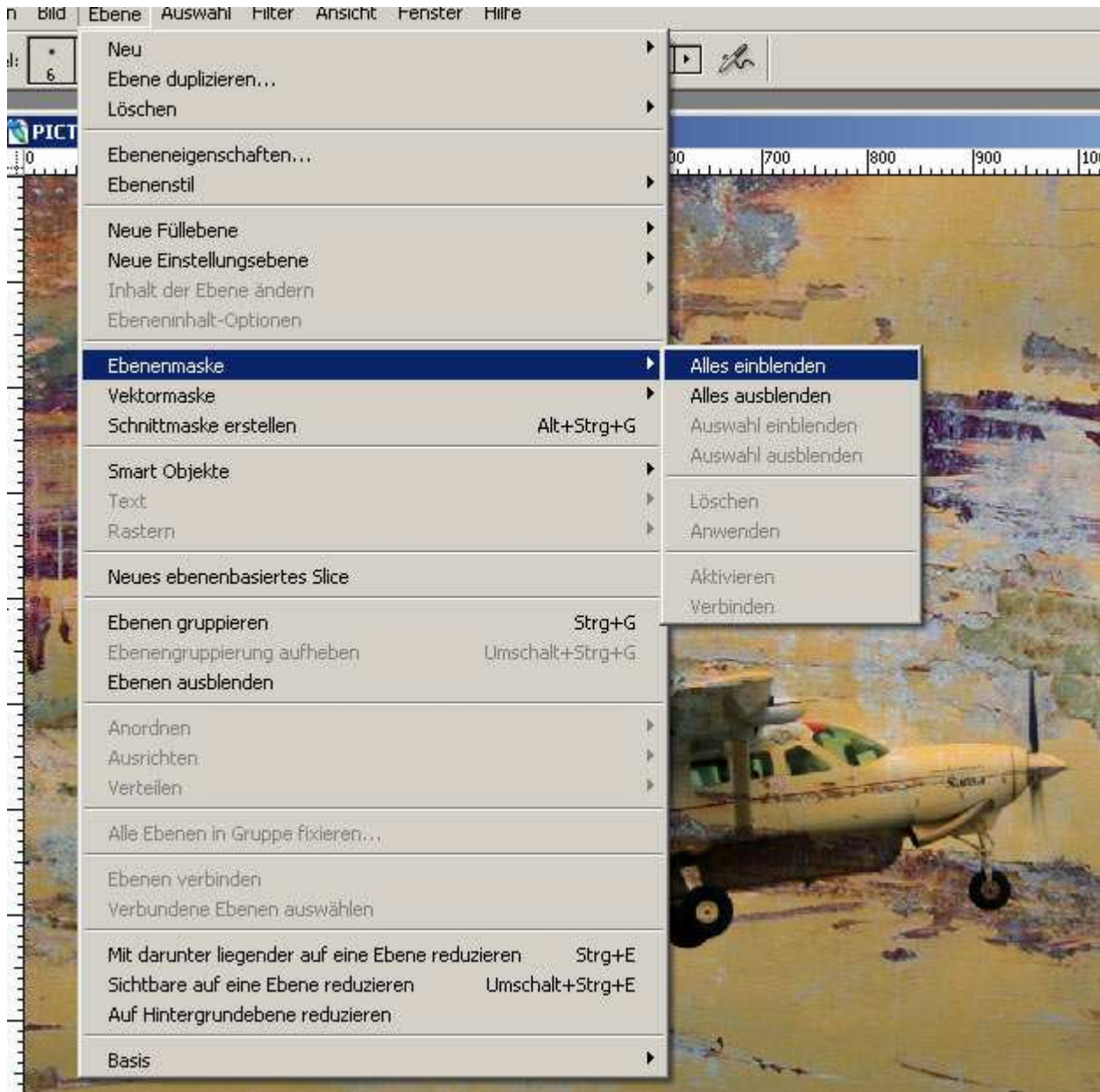
Jetzt sucht man sich eine passende Textur aus und fügt sie als neue Ebene oberhalb des Fotos ein. Hierbei sollte man mit den Ebenenmodi etwas experimentieren. Die besten Ergebnisse erzielt man mit „multiplizieren“ oder „überlagern“.

Eventuelle noch die Deckkraft der Texturebene ändern.



Natürlich können auf diese Weise auch mehrere, unterschiedliche Texturen übereinander gelegt werden.

Jetzt wird der Texturebene eine Ebenenmaske hinzugefügt. Das hat den Vorteil, dass man jede Änderung, die an der Ebene erfolgt, wieder rückgängig machen kann. Nimmt man den Radiergummi, geht das nicht ;-)



Mit der Ebenenmaske springen Vorder- und Hintergrundfarbe automatisch auf schwarz-weiß. Man nimmt einen Pinsel und „radiert“ das Motiv wieder aus, so dass es besser sichtbar wird. Dabei sollte man aber nicht mit einer Deckkraft von 100% arbeiten, da das Motiv sonst hinterher wie aufgeklebt wirkt.

Möchte man jetzt nachträglich etwas ändern, wird weiß als Vordergrundfarbe gesetzt und einfach wieder mit dem Pinsel gemalt.

Jetzt sollte das Ganze etwa so aussehen....

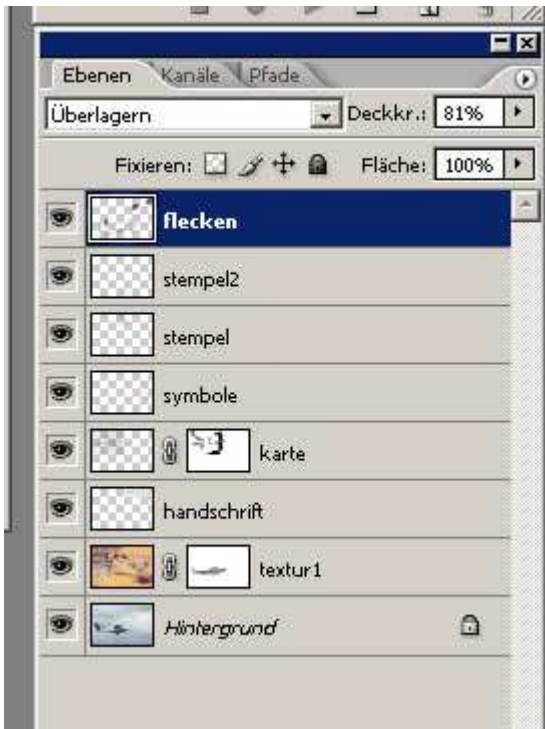


Dann kommen die Kleinigkeiten, die das Bild interessant wirken lassen. Das können zum Thema passende Schriften, Zeichen, Stempel, Noten oder auch Flecken sein
Sehr viele Dinge findet man umsonst online, oft als „brushes“ / Pinsel. Die im Beispiel genutzte Karte und die Stempel sind brushes.
Teste kann man selbst schreiben oder einscannen. Wird ein Text auf hellem Hintergrund eingefügt, sollte man als Ebenenmodus „multiplizieren“ wählen, da dann der helle Hintergrund sofort verschwindet und nur der Text sichtbar ist.



Unabhängig davon, was man nutzt, sollte jedes Objekt auf einer eigenen Ebene liegen, damit es für sich gedreht und verändert werden kann. Auch mit Deckkraft und Ebenenmodus kann hier wieder experimentiert werden.

Bei den genutzten Objekten sollten zwischendurch einige Stellen teilweise ausradiert werden, damit das Ganze nicht „aufgeklebt“ wirkt. Hier kann wieder gut mit Ebenenmasken gearbeitet werden.



Jetzt sollte es etwa so aussehen...



Im Prinzip ist das Bild fertig, wenn da nicht der langweilige Rand wäre....

Man verkleinert das Bild auf die gewünschte Grösse, reduziert alles auf die Hintergrundebene und fügt dann über „Bild“ -> „Arbeitsfläche“ einen Streifen an allen Seiten hinzu, der die Hintergrundfarbe hat, vor der das Bild am Schluss zu sehen sein wird – weiss bei Druck auf Papier oder bunt bei Präsentation auf der website.

Bitte darauf achten, dass bei der Vergrößerung der Arbeitsfläche das Häkchen bei „relativ“ gesetzt ist!

Jetzt wird die Ebene durch Doppelklick im Ebenenfenster zur normalen Ebene gemacht und unterhalb dieser eine neue, leere Ebene eingefügt. Diese wird dann über „bearbeiten“ -> „Fläche füllen“ mit derselben Hintergrundfarbe gefüllt.

Danach aktiviert man die Ebene mit dem Bild und wählt mit dem Lasso-Werkzeug an einigen Stellen unregelmässige Stellen am Rand aus, die man löscht.

Das Ganze wirkt etwas realistischer, wenn man am Ende den Rand grob auswählt und den Filter „kristallisieren“ (unter „Vergrößerungsfilter“) 3-4mal mit einem Radius von 3 Pixeln anwendet. Am Schluss kann man das fertige Bild noch mit „Tesastreifen“ auf den Hintergrund kleben, die in diesem Fall auch wieder mithilfe von Pinseln gemacht wurden.



Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist nur, dass man sich vorher Gedanken macht, was zum Motiv passen könnte und sich das nötige Material beschafft. Texturen kann man selbst fotografieren, aber es finden sich auch online sehr viele, die frei nutzbar sind. Auch passende Schriftarten, Pinsel und mehr findet man mit etwas Suche problemlos. Allerdings haben auch eigene Dinge wie zB die Stempel aus dem Reisepass ihren Reiz...