

Adobe Photoshop Crashkurs (Alex Schräpler, Feb. 2007)

1. Bild (JPG) öffnen
2. Bild unter neuem Namen und als PSD speichern
3. **Bildoptimierung:**
 - a. Menü: Bild → Anpassen →
 - i. **Tonwertkorrektur:** legt (mit den drei Pipetten) fest was Weiß, Schwarz und was Grau ist. Rest der Farben wird daran ausgerichtet. (Grau wirkt wie Mittelwertfarbe nach der sich alle anderen Farben dann anpassen) auch: Tonwertumfang einschränken
 - ii. Auch: Unter „Ebene“ → Neue Ebene oder Einstellungsebene erstellen.
 - iii. Autotonwertkorrektur: Mittelwertskorrektur
 - iv. **Gradiationskurven:** X-Achse: links dunkel, rechts hell; z.B. Grau geht rein, (X) Weiß geht raus (Y), quasi ein Farben ersetzen; Umkehren (invertieren), Statt RGB kann man auch die einzelnen Grundfarben verändern.
 - v. **Farbton/Sättigung:** Aus dem oberen Farb-Streifen wird der untere Farb-Streifen durch verändern der Regler: Farbton, Sättigung (links: S/W; rechts: Knackige Farben) und Lab-Helligkeit (Insgesamt den Helligkeitswert verändern). Mit Färben kann man das Bild (dann quasi S/W) global über Farbton einfärben.
 - vi. **Variationen:** am besten Mitteltöne wählen; Instrument nicht besonders Feinfühlig; über Heller/Dunkler ändern.
4. **Filter: Scharfzeichenfilter:**
 - a. **Unschärf maskieren:** Schwellenwert: (Stufen) legt fest ab welcher Größe die Kanten betont werden; Radius = Umfang; Stärke: lieber tiefer einstellen; Stärke und Radius hoch → Auraerzeugung
5. **Filter: Weichzeichenfilter:**
 - a. **Gaußscher Weichzeichner:** Klassischer Filter mit einem Regler
 - b. **Verwackeln:** Simuliert das Verwackeln mit der Kamera

- c. **Bewegungsunschärfe:** „Aus dem Zug raus fotografiert“-mässig. Mit Winkel die Richtung angeben. Für nachträgliches Einbringung von Bewegung/Geschwindigkeit.
 - d. **Radialer Weichzeichner:** Simulation von „Drehen“ und „Zoom, Tunneleffekt, schnelles Fahren.“
6. **Filter: Verzerrungsfilter:**
- a. **Wölben:** Fischaugeneffekt
 - b. **Schwingungen:** Verzerrung in Form einer Welle
 - c. **Strudel:** Strudelverzerrung
 - d. **Ozeanwellen:** leichte Wölbungen erzeugen
 - e. Lichtspots findet man unter Filter → Renderingfilter → Blendeneffekte
7. **Filter: Verflüssigen:** (ehemaliges „Kais Power Goo“) ;-)
8. **Werkzeuggestreife:**
- a. Gestricheltes Rechteck = **Auswahlwerkzeug** für einen Bereich. Mit Auswahlwerkzeug und gleichzeitig SHIFT kann man ausgewählte Bereiche verbinden.
 - b. **Lasso** = Freihandwerkzeug oder Polygon-Lasso → Punkt für Punkt Verbindung (zum Ausschneiden). Magnetisches Lasso ist nicht so gut!
 - c. **Zauberstab:** Toleranz einstellen, wählt Farbbereich aus, den man dann bearbeiten kann (löschen, färben, ...) Wenn oben in der Menüleiste „BENACHBART“ angekreuzt ist, wählt das Werkzeug nur den Farbbereich aus, bis er an eine Grenze stößt, sonst alle ähnlichen Flächen
 - d. **Auswahl aufheben:** mit dem Cursor auf die Fläche gehen, es erscheint der Mauszeiger mit rechts unten einem kleinen Rechteck → drücken → Auswahl verschwindet. Oder: STRG + d (für "deselect")
 - e. **Weiche Kante** bei Auswahlwerkzeugen
 - i. 0 Px harte Kante → keine Veränderung, je höhere Pixelzahl desto größer → vor der Auswahl einsetzen (bei Pixelzahl zum Weichzeichnen der Kanten auf Pixelzahl des Bildes achten!!!)
 - ii. besser: erst mit Polygonlasso ausschneiden → im Menü AUSWÄHLEN → Auswahl verändern → Abrunden → weiche Kanten und dann kopieren; Vorteil: Pixelzahl kann im nachhinein verändert werden

9. Ebenen

- a. im Menü EBENE → Ebenenmaske hinzufügen → man kann mit schwarzem Pinsel oder Lasso Bereiche auswählen und „verschwinden“ lassen, obwohl sie eigentlich noch da sind
- b. das Auge neben den Ebenen kann man wegdrücken und damit die Ebenen ausblenden
- c. das Kästchen daneben verkettet durch anklicken die Ebenen
- d. Name ändern → Doppelklick auf bestehenden Namen → neuen eingeben
- e. Wenn man in der Menüleiste „Ebene automatisch wählen anklickt“ dann wird immer die Ebene bearbeitet die man im Bild anklickt
- f. Unten im Fenster Ebenen gibt es die Funktion SET da kann man einen Ordner für mehrere Ebenen erstellen und die reinpacken

10. Werkzeugleiste:

- a. **Freistellungswerkzeug** in der Werkzeugleiste (Quadrat mit einer Diagonalen) dient dazu einen Bildausschnitt zu wählen
- b. **Stempelwerkzeug** → ALT drücken und den Bereich auswählen, der kopiert werden soll, auf Stelle gehen wo er eingefügt werden soll und anklicken

11. Transformieren unter Bearbeiten bietet folgende Optionen:

- a. **Skalieren** (→ Größe verändern, wenn SHIFT gedrückt dann Veränderung der Größe unter Beibehalten des Verhältnisses)
- b. **Drehen, Spiegeln, Verzerren**

12. Ränder ineinander übergehen lassen → Radiergummi → weiche Kante → (0 – 2%) → Ränder nachfahren

13. Schatten findet man unter Ebeneneffekten → Verändert werden kann:

- a. Farbe
- b. Größe (hier = Weichzeichnen!)
- c. Deckkraft
- d. Winkel (in dem der Schatten zum Objekt liegt)