

Start Photoshop

Bereichsreparatur-Pinsel
Stempelwerkzeug

Eberhart

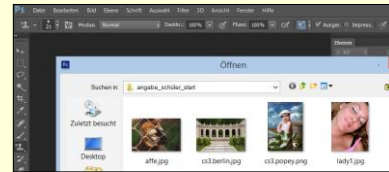
1

Bilder öffnen

Vorhandene Bilder öffne mit

- Datei / Öffnen
- Doppelklick auf die leere Arbeitsfläche
- Tastenkombination STRG + o

Und es öffnet sich die Dialogbox



Eberhart

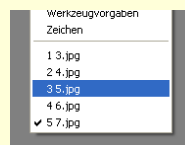
2

Tip

- Zwischen mehreren geöffneten Fenstern wechseln:

Menü Fenster – im letzten Abschnitt (ganz unten) kann ein anderes gewünschtes Bild ausgewählt werden.

Bei Bedarf öffnet nämlich Photoshop mehrere Bilder gleichzeitig, wobei sich die Bilder übereinander legen und sich dadurch verdecken können.

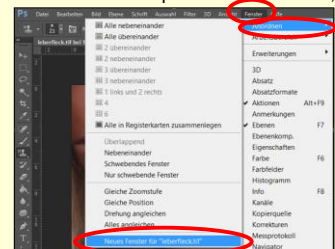


Eberhart

3

Tip: Überblick

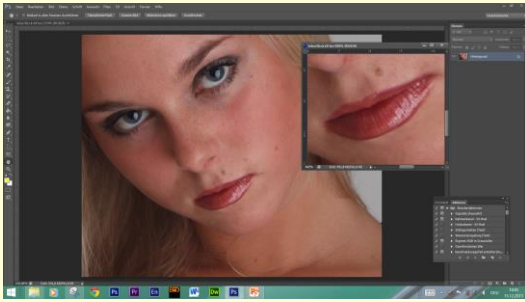
- Eine weitere Ansicht des aktiven Fensters erstellen: damit kann das aktive Bild nochmals geöffnet werden, damit man z.B. ein Detail mit der Lupe betrachten kann, ohne den Gesamtüberblick zu verlieren.
Menü Fenster / Anordnen – Neues Fenster für z.B. „Leberfleck.tif“



Eberhart

4

Besserer Gesamtüberblick



Eberhart

5

Der Werkzeugkasten

- Mit Hilfe des „Bordwerkzeuges“ lassen sich im Prinzip alle wichtigen Korrekturen vornehmen.
- Korrektur von Farben von Haut, Lippen, Haaren....

- **1. Beispiel:** öffne „leberfleck.tif“

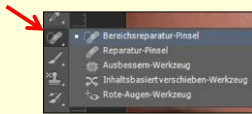


Eberhart

6

Beispiel 1

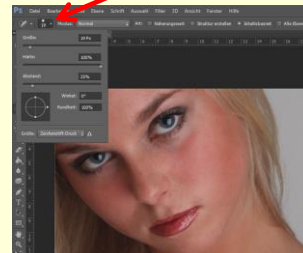
- Eingriff um Pickel, Leberflecke und Sommersprossen zu beseitigen: **Bereichs-Reparaturpinsel-Werkzeug**:
 - Aktiviere das Werkzeug und klicke auf den Fleck
 - Photoshop rekonstruiert unter der Pinselspitze aus der Umgebung des Pickels ein neues Stück Haut.
 - Wichtig ist nur die Größe der Werkzeugspitze richtig zu wählen, damit es mit einem Durchgang ausgeht.



Eberhart

7

- Öffne „leberfleck.tif“
- Aktiviere das **Bereichs-Reparaturpinsel-Werkzeug**
- Wähle die Pinselgröße „20“ und klicke auf die einzelnen Hautunreinheiten.

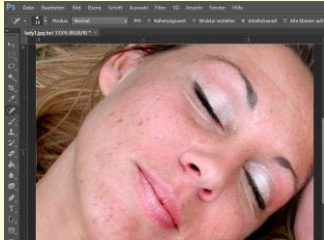


Eberhart

8

Übung 2:

- Öffne „lady1.jpg“
- Verwende den Bereichsreparatur-Pinsel, um die Unreinheiten im Gesicht zu beseitigen



Eberhart

9

Tools zum Retuschieren

Werkzeuge:

Wischfinger, Radiergummi, Abwedler, Nachbelichter, Schwamm, Weichzeichner, Scharfzeichner, Stempel

Reparatur-Pinsel: kleinere Makel in Bildern können bereinigt werden. Es werden Pixel kopiert und über andere Pixel gelegt.

Eberhart

10

Stempelwerkzeug

- Das Stempelwerkzeug ist vor allem bei der Nachbearbeitung von Bildern ein wichtiges Werkzeug. Damit lassen sich **störende Objekte**, wie z.B. Kratzer und Staub entfernen oder Bereiche des Bildes durch ein gewähltes Muster ersetzen.
- Die Aufgabe des Stempel-Werkzeuges ist einfach: Es kopiert Bildteile von einer Bildstelle zu einer anderen!
- Zuerst muss mit **gehaltener ALT-Taste** ein „Referenzpunkt“ ausgewählt werden und danach können diese Pixel an einer anderen Stelle aufgetragen werden.



Eberhart

11

Kopierstempel:

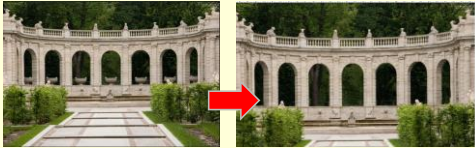
- In der Optionsleiste kann die **Größe und Form** der Spitze ausgewählt werden
- Mit **gedrückter ALT-Taste** muss der Quellbereich aufgenommen werden
- Durch Klicken und Ziehen über den gewünschten Bereich wird die alte Bereich **ersetzt**.
- Je nachdem, wie weich die Kante der Werkzeugspitze eingestellt ist und was bei den Deckkräfteeinstellungen gewählt wurde, wird der Referenzpunkt ganz oder teilweise aufgetragen.

Eberhart

12

Übung: Öffne „berlin.jpg“

- Alle sieben Behälter sind zu beseitigen
- Werkzeugspitze (Größe) einstellen z.B. 40 bis 50
- Drücke die **ALT-Taste** und klicke in den Bereich, der über den Teil kopiert werden soll.
- **Tipp:** kopiere immer den senkrechten Teil darüber (besonders für die Pfeiler ratsam)

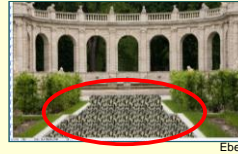


Eberhart

13

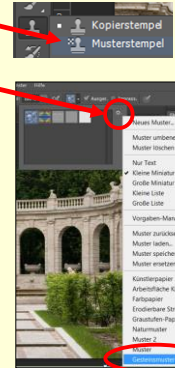
Musterstempel

- Verwende „berlin_lösung.jpg“
- Aus der Optionsleiste wähle das kleine Dreieck und wähle „Gesteinsmuster“ und „OK“.
- Größe Pinselspitze „100 Px“
- Wende das Muster auf den Ausgang an.



Eberhart

14

**Übung: Popey**

- Öffne „popey.png“; Popey soll mit dem Kopierstempel zwei zusätzliche Kübel Spinat erhalten.
- **Tipp:** Beginne immer am rechten Rand der Kübel.

- Erstelle auch ein zweites Schiff!
- Speichern: popey_lösung.png

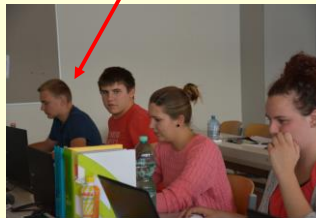


Eberhart

15

Übung

- Entfernen einer Person – „Er war nie da“



Eberhart

16

Übung: Affe

Öffne die Datei: „affe.jpg“

Lasse das arme Tier in die Freiheit und lass das Gitter verschwinden. Auch diverse Schatten müssen verschwinden.

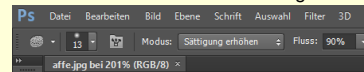


Eberhart

17

Tipp zur Übung „Affe“:

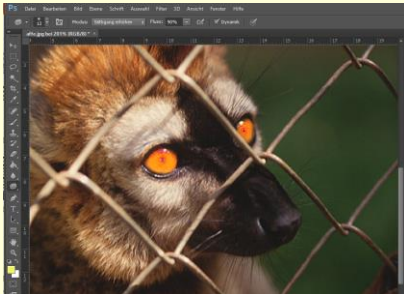
- Setze öfters die Maus ab, um einen neuen Ursprung aufzunehmen, damit die Retusche möglichst echt wirkt.
- Danach das „**Schwamm-Werkzeug**“ aktivieren: bei Optionen die Sättigung erhöhen und bei Fluss 90% einstellen (Fluss definiert die Rate der Sättigungsänderung) und damit mit gedrückter Maustaste über die Augen des Affen ziehen, um die Farbsättigung zu erhöhen. Damit erscheinen die Augen kräftiger braun.



Eberhart

18

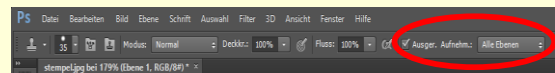
- Nicht zu oft den Tipp anwenden, sonst erhält man diese Augen:



Eberhart

19

Tipp: Stempeloptionsleiste



- **Alle Ebenen einbeziehen:** erstelle über der Ebene des Bildes eine neue Ebene, in die die gewünschten Änderungen hinein gestempelt werden. **So sind alle Retuschen in einer separaten Ebene**, die jederzeit gelöscht werden kann - somit kann man die Korrekturen jederzeit wieder „beseitigen“. Entweder löschen oder mit dem Radierer partielle Bereiche entfernen, um die darunter liegenden Bereiche wieder sichtbar zu machen.
- **Ab jetzt immer!!!**

Eberhart

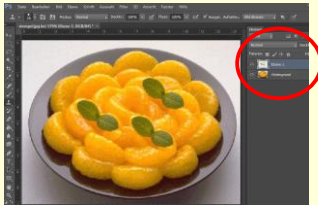
20

Übung: „stempel.jpg“

Detailgenau arbeiten: Suche brauchbare Pixel, die in der Nachbarschaft der unliebsamen Bildteile liegen bzw. die am besten passen könnten, um diese über die unliebsamen Teile zu kopieren.

Übung:

Öffne „stempel.jpg“.
Kopiere die Blätter.
Wähle eine passende Pinselgröße.



Eberhart

21

Übung: Mehrfachlandung

- Öffne „landung.jpg“ und mach daraus eine Mehrfachlandung
- Verwende den Kopierstempel
 - a) nimm **mit ALT-das zu Kopierende auf**
 - b) bei gedrückter linker Maustaste kann nun leicht an einer beliebigen Stelle begonnen werden.

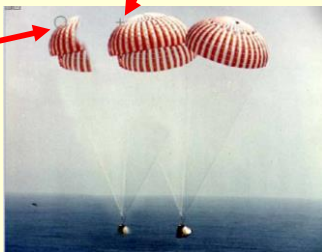


Eberhart

22

- c) Das Original kann nun (mit dem „Kreuz“ - Zeichen) nachgefahren werden.

Gleichzeitig wird daneben (linker Kreis) parallel dazu das Original „kopiert“.



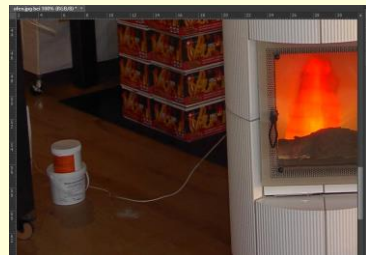
- d) Versuche, mit dem rechten Kreuz nicht aus dem Original hinauszufahren, sonst wird dies auch kopiert.

Eberhart

23

Übung: Kabel

- Öffne „ofen.jpg“. Das Kabel soll mit Hilfe des „Stempel-Werkzeug“ entfernt werden.



Eberhart

24

- Beachte dabei, dass es sinnvoll sein kann, einmal von oben und dann auch von unten den Stempel neu anzusetzen. Damit kann das Muster des Parkettbodens besser berücksichtigt werden.

- Lösung:



Eberhart

25