

2D-Tutorials >> Adobe Photoshop

Kreative Filter in Photoshop

Autor:

Uli_Staiger

Inhalt:

Kreative Filter wie der Verflüssigen- oder der Versetzenfilter sind mehr als einfache Anwendungen. Es sind regelrechte Kreativwerkzeuge, mit denen man erstaunliche Veränderungen an Bildern vornehmen kann. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Video-Training findet ihr im <u>ersten Film</u> dieses Grundlagentrainings.

	Erweiterter Mo			
Werkzeugoptionen				
Pinselgröße:	284	\$		
Pinseldichte:	65	\$		
Pinseldruck	55	\$		
Pinselgeschw.:	100	\$		
Stiftandruck				

Seit es dieses Werkzeug gibt, das ich euch jetzt zeigen möchte, ist die Beauty-Retusche nicht mehr, was sie mal war, sondern sie ist wesentlich besser geworden. Sie hat eine ganze Menge Dinge, die man jetzt machen kann.

Schritt 1

Die Rede ist vom Verflüssigen-Werkzeug, *Verflüssigen-Filter* eigentlich genau genommen, denn dieses Werkzeug findet ihr hier drin:





Es ist übrigens auch eines von den Werkzeugen, das man leider nicht mit einem *Smartobjekt* verwenden kann, denn sobald ich mein zu verflüssigendes Bild umwandele in ein *Smartobjekt*, seht ihr, dass *Verflüssigen* nicht mehr anwählbar ist (jedenfalls bis CS6; seit CC ist es nun auch mit *Smartobjekt* verwendbar). Das muss ich also leider anders machen. Ich muss hier eine Kopie der Ebene anlegen, dann kann ich mit diesem Werkzeug deutlich besser arbeiten.





Ich blende mal den Untergrund aus, den Hintergrund brauchen wir nicht unbedingt, es ist aber auch nicht dramatisch, wenn er eingeblendet ist. Und bevor ich jetzt erneut dieses Werkzeug aufrufe oder es überhaupt mal aufrufe (hat ja grade nicht geklappt), hol ich mir eine Auswahl. Denn wenn ihr eine Auswahl trefft wie diese hier, dann seid ihr mit dem Filter einfach schneller unterwegs, weil der Filter jetzt nicht das gesamte Bild in sich hineinladen muss, sondern nur diesen Ausschnitt.



<u>Se</u>

Schritt 4

Das hat den weiteren Vorteil, dass ihr jetzt auch nicht an das Bild ranzoomen müsst mit dem *Zoom-Werkzeug*, sondern ihr seid schon da. Achtet trotzdem bitte darauf, dass ihr das gesamte Gesicht immer in diesen Filter hineinladet, denn nur, wenn ihr das tut, dann könnt ihr auch wirklich kompetent beurteilen, was ihr gerade verändert habt.

Was wollen wir überhaupt verändern? Ich würd ihm gerne seinen Gesichtsausdruck etwas intensivieren und ich würd ihn noch ein bisschen asketischer aussehen lassen und das mache ich mit diesem Werkzeug hier. Das hieß früher mal *Vorwärts-Verkrümmen-Werkzeug*, heißt jetzt *Mitziehen-Werkzeug* und hat sich auch ein klein bisschen verändert von den Modalitäten.



Mitziehen finde ich den deutlich treffenderen Namen, also klick ich das mal an. Und jetzt gucke ich mal, was man damit machen kann. Wenn es bei euch jetzt anders aussieht, dann deswegen, weil ihr den *Erweiterten Modus* vielleicht noch nicht angeklickt habt, und ich würde euch sehr empfehlen, das auch auf jeden Fall mit diesem *Erweiterten Modus* zu machen. Lasst euch von all diesen Dingen hier mal nicht weiter unter Druck setzen, das ist zum Teil toll, dass es da ist. Wir können leider nicht auf alles eingehen, aber auf jeden Fall eine ganz wichtige Sache ist die sogenannte *Pinselgeschwindigkeit*, die im Moment noch hellgrau ist, weil ihr sie gerade noch nicht nutzen könnt, aber wir werden gleich sehen, wofür wir die brauchen.

hl Filter 3D Ansicht Fenster Hilfe	
Verflüssigen (Verflüssigen.jpg bei 34.9%)	
	OK Abbrechen
	Gitter laden Letztes Gitter laden Gitter speichern
	Pinselgröße: 274 💠
	Pinseldichte: 65 +
	Pinseldruck: 55 ‡
	Pinselgeschw.: 81 ‡
	Stiftandruck
	Rekonstruktionsoptionen
	Rekonstruïeren Alles wiederherst.
	Maskenoptionen
A CONTRACTOR OF	- Anzeigeoptionen
	☑ Bild einblenden
	Gittergröße: Mittel 🗘
	Gitterfarbe: Grau ‡
	🗹 Maske einblenden
	Maskenfarbe: Rot +

So, die *Pinselgröße* steht bei 274, ist ein bisschen dick, ich zieh das mal weiter runter auf 168, denn ich möchte erst mal nur die Augenbraue hier nach oben ziehen und mache das mal ganz vorsichtig und zieh die mal nach oben. Jetzt seht ihr: Die ist ziemlich spitz geworden. Also gleich noch mal zurück, denn ich möchte es nicht ganz so spitz haben; muss deswegen die *Pinseldichte* auf ca. 86 erhöhen. Jetzt, werdet ihr gleich sehen, wird mehr nach oben gezogen. Genau, jetzt ist es nicht mehr so spitz. Mehr bedeutet, dass der Pinsel sozusagen in seinen Randbereichen stärker wirkt.



Ich mach das mal an einem Beispiel klar, ich geh mal weit runter mit der Pinseldichte, mach mal das hier:



Verflüssigen (Verflüssigen.jpg bei 34.9%)



Und gleich wieder zurück und gehe jetzt mal hoch mit der *Pinseldichte* und mach das Gleiche noch mal. Da seht ihr, dass die Randbereiche sehr viel stärker zur Wirkung des Pinsels beitragen.



So, das war das Erste, was ich machen wollte. Das Zweite: Ich würde ihm gerne das Jochbein ein klein wenig weiter nach außen ziehen, brauche dafür natürlich einen deutlich größeren Pinsel, ungefähr 354, so müsste es funktionieren. Wenn ich das aber mache, werde ich ihm zwangsläufig das Auge mit nach außen ziehen und das möchte ich auf keinen Fall, also muss ich das Auge vorher schützen.

Da gibt es dieses Werkzeug hier, das *Maskierungs-Werkzeug*, da male ich einfach über das Auge, um das zu schützen, damit hier auf keinen Fall was passiert. Da kann ich über die Augenbrauen gleich mit drübermalen, lieber ein bisschen großzügig das Ganze, und jetzt kann ich gefahrlos hier mit dem *Mitziehen-Werkzeug* und meiner etwas größeren Pinselspitze wieder das Jochbein nach außen ziehen.



Die *Pinseldichte* darf etwas geringer werden, damit das hier ein klein wenig spitzer wird, und ihr seht schon, das müsste komplett ausreichen, denn ich möchte auf keinen Fall, dass das Gesicht entstellt wird. Das geht nämlich ganz schnell, dass ihr hier mit relativ subtilen Änderungen plötzlich eine Maske produziert, die nichts mehr mit dem eigentlichen Gesicht zu tun hat. So, unterm Jochbein kann ich das jetzt noch ein bisschen nach innen ziehen, und dann würde ich sagen, ist diese Retusche soweit fertig.





Jetzt wollte ich noch auf das *Rekonstruktions-Werkzeug* eingehen, also das Werkzeug, was das hier wieder rückgängig macht, was ich vielleicht mal verbockt habe. So etwas hier:





Ups, das darf natürlich nicht sein, und wenn wir das hier wieder rückgängig machen wollen, dann schnappen wir uns eben jenes *Rekonstruktions-Werkzeug*, und da könnt ihr jetzt eine sogenannte *Pinselgeschwindigkeit* einstellen. Heißt, wenn ich die mal weit runterlege, so auf einen Wert von 10, dann könnt ihr hier drüberpinseln und langsam bildet sich das zurück oder ihr sagt, das muss alles zurück, dann geht auf 100%, malt einfach kurz drüber und der Finger sieht wieder so aus wie vorher. Das ist die *Pinselgeschwindigkeit*. Das sind die wichtigsten Werkzeuge, mit denen ich am meisten zu tun habe.



Ich bestätige das, wir gucken uns das jetzt mal aus der Nähe an, ich kann auch die Auswahl wieder aufheben und wir gucken mal vorher/nachher:



Und ich finde schon, dass er jetzt noch ein bisschen energischer guckt.

Inzwischen gibt es in Photoshop eine ganze Menge Möglichkeiten, ein Bild weichzuzeichnen. Den Filter hier kennt jeder: *Filter>Weichzeichnungsfilter> Gaußscher Weichzeichner*. Das ist auch einer der ersten, wenn nicht gar der erste überhaupt, der in Photoshop zum Weichzeichnen vorhanden war. Und all die anderen Dinge haben sich so langsam dazugesellt, wie zum Beispiel *Form weichzeichnen...,* die *Objektivunschärfe,* die früher mal *Tiefenschärfe abmildern...* hieß, so und jetzt haben wir den *Radialen Weichzeichner,* also ne Menge Spielwiese.

Und jetzt ist eine ganz neue Spielwiese, ein ganzes Spieluniversum noch dazugekommen, ihr kennt das aus Photoshop: Immer dann, wenn ein Filter ein bisschen elaborierter ist, eventuell auch ein eigenes größeres Interface hat, dann ist das durch einen dünnen Strich abgetrennt. Das sind die etwas größeren Filter. Die Rede ist von der *Feld-, Iris-* und *Tilt-Shift-Weichzeichnung,* die im Prinzip alle sehr ähnlich funktionieren und auch alle aufgerufen werden, wenn ihr nur einen davon aufruft. Also klicke ich jetzt hier mal auf die *Iris-Weichzeichnung* und bekomme das:

Weichzeichnungsfilter	•	Feld-Weichzeichnung		**
Sonstige Filter		Iris-Weichzeichnung	 Weichzeichner-Werkzeuge	
Digimarc	•	Tilt-Shift	► Feld-Weichzeichnung	
Filter online durchsuchen		Box-Weichzeichnung	▼ Iris-Weichzeichnung	
		111/	Weichzeichnen:	15 Px
	0		► Tilt-Shift	
Berun Haupbehmer ^o	4			
CALL CONTRACTOR OF THE REAL			 Weichzeichnungseffekte	
			 Bokeh	
	PH I		 Bokeh-Lichter:	0%
DEV	7		 •	
VERSICHERU	1		 Bokeh-Farbe:	0%
			4	
		ALL H	Helligkeitsbereich:	
			191	255

Se .

Schritt 15

Ok, werdet ihr sagen, was kann man denn damit anfangen? Gucken wir uns das erst mal auf der rechten Seite hier an. Wir haben hier alle Möglichkeiten der Irisweichzeichnung, da wird dieses Oval gesteuert, das machen wir gleich. Und so, wie ich dieses Oval steuern kann, könnte ich auch bei der *Tilt-Shift-Weichzeichnung* die Linien steuern, aber das schalte ich jetzt mal aus, da könnt ihr selber mit spielen, wenn ihr seht, wie es bei der *Iris-Weichzeichnung* funktioniert, dann dürfte es euch klar sein, wie das klappt. Das Schöne an diesem Ding ist, das funktioniert tatsächlich wirklich ganz wunderbar interaktiv, indem ihr hier an diesen Geräten drehen könnt.

Also beispielsweise kann ich mit dem äußeren dicken Punkt meine Auswahl eckiger machen oder ich kann sie ovaler machen, ich kann sie mit den äußeren kleinen Punkten insgesamt drehen bzw. nach außen führen, dann aber auch gleichzeitig drehen. Bei einem der äußeren Anfasser hier anfassen, dann funktioniert das, oder auch hier flacher machen, so flach, wie ich will.





Dann haben wir noch diese inneren 4 Punkte, und wenn ich die weiter nach außen ziehe, dann wird der Übergang von unscharf zu scharf deutlicher, also je dichter es an diesen ovalen Kreis drangezogen wird, desto klarer ist dieser Übergang, also desto härter natürlich auch. In diesem Fall (ich übertreibe es mal, dann seht ihr es deutlicher) sieht das natürlich auch relativ unnatürlich aus.



Schritt 17

Also ihr solltet schon drauf achten, dass diese 4 Kügelchen hier einen gewissen Abstand haben, damit es einen natürlichen weichen Übergang vom scharfen Zentrum zum unscharfen Außenbereich gibt. Alles, was jenseits, also außerhalb dieses Ovals liegt, wird gleich unscharf dargestellt.

So, jetzt dreh ich das Ding mal und ich versuche, das jetzt hier mal in diese Mitte hineinzupacken, denn bei diesem Tilt-Shift-Effekt geht es darum, dass man einen Schärfebereich definiert. Dieser definierte Schärfebereich soll als Einziges im Bild scharf bleiben und soll den Rest so wirken lassen, als sei er unscharf und damit, als sei das Ganze eine Miniaturaufnahme. Ihr kennt das wahrscheinlich, wenn man sich an eine Spielzeugeisenbahn heranwagt, von dort aus einem Meter Entfernung fotografiert, das sieht nie aus wie ne echte Eisenbahn.

Und jetzt fragt man sich immer: Warum sieht das nicht so aus? Ganz einfach: Weil ihr ganz anders verteilte Schärfe- und Unschärfeeffekte habt, denn die Tiefenschärfe reicht niemals aus, um die gesamte Eisenbahn darzustellen und deswegen kommt es jedem Betrachter so vor, als wäre es eine kleine Eisenbahn. Ist es ja auch. Und drum bin ich hier mal auf den Berliner Hauptbahnhof gegangen und hab dort mal das Gegenteil versucht.

Also in einem großen Gebäude genau das Gleiche zu bewirken, und das machen wir jetzt, nur ist der Übergang im Moment noch ein bisschen zu dolle. Jetzt kann ich hier entweder in diesem inneren Kreis drehen und damit meine Unschärfe steuern, mir ist es aber tatsächlich lieber, das über diesen Regler zu machen, der sich außerhalb meines Kreises befindet. Ich finde den einfach besser anzufassen, als da drin in diesem kleinen Kreis zu fummeln.





Und jetzt sorge ich dafür, dass wir hier zwar klare Unschärfen haben, aber dennoch die Form nicht komplett verloren geht, und ich möchte auch dieses Schärfezentrum noch ein bisschen kleiner gestalten, sodass nur dieser Punkt scharf erscheint und nach außen hin weg von meinem scharfen Zentrum scheinen die Sachen langsam unscharf zu werden. So, ein bisschen weiter oben noch, vielleicht so grade auf die Uhr, das ist doch mal eine gute Idee. Und ich könnte mir jetzt tatsächlich vorstellen, eine ganz kleine Miniaturwelt vor mir zu haben und genau auf diesen Punkt zu fokussieren, dann dürfte das im Prinzip genauso aussehen wie das, was wir hier gemacht haben.



Noch etwas: Unten haben wir noch ein paar Einstellungen, von denen die wichtigsten die Bokeh-Lichter sind. Bokeh kommt, soweit ich mich erinnern kann, aus dem Japanischen, hat irgendetwas mit Unschärfe zu tun und das bedeutet, wenn ihr das mal nach oben reißt, dass ihr hier bestimmen könnt, wie die Lichter heller werden. Und es ist tatsächlich so.

Wenn ihr ein unscharfes, also ein nicht fokussiertes Foto betrachtet, stellt ihr fest, dass die Lichter sich stärker verunschärfen oder weniger stark fokussiert sind als die dunklen Bereiche. Deswegen gibt es hier diese Möglichkeit, die Lichter noch nach oben zu jubeln. Ich mache das mal und jetzt landen wir ungefähr bei einer Einstellung von 21% und ich kann das Ganze bestätigen.





Ganz kurz noch: Wenn ihr diese Einstellung als eine Maske gespeichert haben möchtet, dann könnt ihr hier bei *Maske in Kanälen speichern* ein Häkchen setzen und dann wird das als *Alphakanal* gespeichert. Ich zeig euch das gleich mal, aber ich bestätige das erst mal mit *OK*. So sieht das jetzt aus:



Und jetzt sieht man es, je größer man es betrachtet, desto besser sieht man es. Auf einem großen Bild oder fein ausgedruckt würde es tatsächlich so aussehen wie eine Miniaturwelt. Tut es auch so schon ein bisschen und jetzt wollte ich euch zum Schluss noch zeigen, was in den Kanälen passiert ist: Dort haben wir diese Weichzeichnungsmaske erhalten. Die könnt ihr also für irgendwelche anderen Effekte weiterverwenden, wenn ihr das möchtet, müsst ihr aber nicht tun, ihr müsst es in dem Dialog nicht anhaken. Das Wichtigste ist aber, dass ihr seht, wie das vorher und nachher aussieht:



Und jetzt sieht man schon: Diese Weichzeichnung sorgt dafür, dass es aussieht wie ein Miniaturbild.

<u>S</u>

Schritt 22

Einer der wirklich faszinierenden Filter in Photoshop ist der sogenannte *Versetzen-Filter*. Denn mit dem *Versetzen-Filter* kann es euch gelingen, ich sage extra "kann" es euch gelingen, wenn ihr euch an die Regeln haltet, dass ihr eine Datei dreidimensional darstellen könnt. Was für eine Datei, möchte ich euch jetzt mal zeigen:





Ihr seht darin ein weißes Feld, ihr seht darin ein graues Feld, darauf die weiße Schrift und das Ganze ein wenig unscharf gezeichnet, damit ihr schöne gebogene Kanten bekommt. Und wem das jetzt noch zu rätselhaft ist, der liest einfach mal weiter oder macht am besten gleich mit, denn ich möchte diesen Schriftzug gerne als Struktur übertragen auf eine Musterebene. Die Musterebene müssen wir erst mal anlegen, das ist eine Datei gleicher Größe, also das hat beides 1500 x 1000 Pixel. Und hier drin lege ich jetzt eine neue *Füllebene*, eine Musterebene, an:

Photoshop Datei Bearbeiten Bild	Ebene Schr	ift Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe	
	Neu				► op	CS6		
Autom. ausw.: Gruppe Transformationsstra	Ebene dupli Löschen	zieren			▶ 18	3D+Modus:	\$ 0	\$\$ * \$*
× psd_Matrix.psd bei 50% (CMYK/8) * × Unbenann								
	Ebene umb	enennen						
	Ebenenstil				- F			
	Smartfilter				- P			
	Neue Fülleb	ene			•	Farbfläch	e	
	Neue Einste	llungsebene			•	Verlauf		
	Ebeneninha	lt-Optionen				Muser		
	Ebenenmas	ke			-			
	Vektormask	e			►			
	Schnittmas	ke erstellen			∠₩G			
	Smartobjek	te			•			
	Videoebene	n			•			
	Rastern				•			
	Neues eben	enbasiertes Sl	lice					
	Ebenen gru	ppieren			жG			
	Ebenengrup	pierung aufh	eben		δжG			
	Ebenen aus	blenden						
	Anordnen				Þ			
	Formen kor	nbinieren			>			
	Ebenen an /	Auswahl ausri	chten		Þ			



Ich nenne die "Musterfüllung 1", das ist ok, da wir keine weiteren Muster haben, muss ich das nicht unbedingt benennen, sage *OK* und nehme zum Testen einfach mal ein regelmäßiges Muster (ihr könnt natürlich nehmen, was ihr wollt) und skaliere das mal auf etwa 30% und damit möchte ich jetzt ganz gerne arbeiten.





Mein gewähltes Muster sieht ein bisschen aus wie Schlangenhaut und jetzt passt auf, jetzt kommt in dieses Feld rein, dort soll dieser Schriftzug, den ich hier aufgemalt habe, eine ganz normale Datei, einfach hineingestanzt werden, sodass es aussieht wie Höhen und Tiefen. Das ist genau das, was der *Versetzen-Filter* leistet. Wenn ich den aufrufe über *Filter>Verzerrungsfilter> Versetzen...,* dann kriegen wir erst mal eine kleine Mitteilung, die da heißt, dass ich diese Füllebene erst mal rastern muss.

Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hil	fe			
		Vers	etzen		1	₩F				
)+ <u>lu</u> (2.	홍리 콩	F 222 C) 🚸 🍲 🛋			Uli N
0% (Musterfül	lung 1, CMYK/8	Furs	marti	liter Konve	ertieren			- 44		
		Filter Adar Obje Verfl Ölfar	rgaler otive V ktivko üssige	e Veitwinkel prrektur en	korrektur.			*	Korrektur 7	en Protokoll Elgenso Unbenannt-1 Neu Neue Musterfüllungs-Eb
20000	0000	Fluch	ntpunl	<t< td=""><td></td><td></td><td>00000</td><td></td><td></td><td></td></t<>			00000			
		Raus Rend Scha Stilis Verg Verz	chfilte lerfilte rfzeic ierung röbern	er er hnungsfilt gsfilter ungsfilter gsfilter	er	* * * * * *	Distorsion	•		
8886		Weic	hzeich	nungsfilt	er		Polarkoordinaten			
		Sons	tige F	ilter		*	Schwingungen Strudel Verbiegen			
0000	00000	Digi	narc			-	Versetzen		Ebenen	Kanäle Pfade
20022	99999	Filter	r onlin	e durchsu	ichen		Wellen		,⊅ Art	÷ 🖬 🛛 T
2000	*****	996	22	2000		R	Wölben		Normal	÷] De
						8			Fixieren:	a ∠ ⊕ ê
20004	20000	ÓÔĈ	ΰÔ	0004	000	þÓ	00000		 ■ 	臺 🕄 Musterfüll
0000	0000	566	562	3000	0000	8			0	Hintergrund

<u>Se</u>

Schritt 26

Das mache ich und dann kommt auch schon die Abfrage, wie ich denn eigentlich versetzen möchte. Und jetzt steht hier horizontal / vertikal jeweils 10. Da fragt man sich 10 was? Eigentlich fände ich es sinnvoll, 10 Pixel dahinterzuschreiben, nämlich darum geht es. Es wird horizontal und vertikal um 10 Pixel versetzt und wir nehmen das mal genauso hin, wie es hier steht.

Dann habe ich noch die Möglichkeit, *Auf Auswahlgröße skalieren* oder *Wiederholen* zu nehmen; da wir keine Auswahl haben, spielt das auch keine Rolle. Im Gegenteil, ich habe ja gerade vorhin gesagt, dass unsere Matrix genauso groß ist, wie die Datei, die wir hier haben, die wir versetzen wollen, und das hier unten lassen wir auch mal genauso, wie es hier steht, also *Kantenpixel wiederholen,* und da werdet ihr gleich sehen, was das bedeutet. Jetzt bestätige ich das erst mal und dann kommt die zweite Geschichte.

СМҮК/8) *		44		*
			Unbenannt-1	Eigenschaften 📲
		* -	Neue Musterfüllur	ngs-Ebene
		8		
	Versetz	en		
	Horizontal skalieren 10 Vertikal skalieren 10 Verschiebungsmatrix: • Auf Auswahlgröße skalieren Wiederholen Undefinierte Bereiche: Durch verschobenen Teil erse • Kantenpixel wiederholen	OK Abbrechen	Kanāle Pfade	
000000000000000000		Nor	nal	Deckkraft: 100%
		Fixier	4 0	Fläche: 100% 🔻
		0	. 3886 (Ĵ Ми	sterfüllung 1
		0	Hintergrund	۵
000000000000000000000000000000000000000				

Jetzt fragt mich Photoshop nach einer Datei bzw. nach einer Matrix, und die Matrix ist die Datei mit dem Schriftzug, die ihr eben gesehen habt. Die mache ich auf und jetzt seht ihr: Ah, da ist tatsächlich was passiert, da ist eine Art Dreidimensionalität entstanden. Man sieht schon was und kann sich so ungefähr vorstellen, wo die Buchstaben verlaufen.





Bloß, damit man die auch wirklich gut erkennen kann, müsst ihr noch Folgendes tun: Ihr nehmt diese Matrix und schiebt sie mit dem *Verschieben-Werkzeug* auf das drauf, was ihr da gerade eben versetzt habt, und verrechnet es dann im Modus *Multiplizieren*. Jetzt schaut's euch an:



Schritt 29

Jetzt kann ich noch die *Deckkraft* ein bisschen verändern und man sieht, es sieht tatsächlich so aus, als ob es hier reingestanzt wäre. Was jetzt diese ominösen 10 Pixel bedeuten, die wir da gerade eingestellt haben, das könnt ihr sehen, wenn ihr noch mal zurückgeht auf *Normal:* Das bedeutet einfach, dass da, wo Weiß ist, es um null Pixel versetzt wird und da, wo Schwarz ist, es um 10 Pixel versetzt wird. Haben wir natürlich nicht, wir haben nur ein mittleres Grau, also wird an diesen Stellen um 5 Pixel versetzt und das Versetzen passiert nach oben und nach links.

Und dieses Versetzen je nach Luminanz, also je nach Grauwert, sorgt dafür, dass wir diesen 3D-Effekt bekommen, den ihr hier sehen könnt. Das

Multiplizieren sorgt dann dafür, dass auch noch eine Art Licht- und Schatteneindruck entsteht, sodass es also so aussieht, als ob das Licht von irgendeiner Seite hier über die Buchstaben wegstreift und den grauen Balken, der da drunter ist, als tiefer gelegtes Feld darstellt. Das ist es, worum es im Prinzip geht und das *Kantenpixel wiederholen*, das wir hier eingestellt haben, das seht ihr hier an der Kante: Da werden einfach die Pixel wiederholt, die schon da sind. Das heißt, dass der Rand immer ein bisschen langweiliger aussieht.



Schritt 30

Die Möglichkeiten, die ihr mit dem *Versetzen-Filter* habt, die sind natürlich immens, denn ihr könnt euch natürlich genauso vorstellen, dass ihr die Struktur eines Stoffes auf ein solches Muster oder dass ihr die Struktur eines Stoffes auf ein Bild übertragen könnt. Also könnt ihr beispielsweise einen weißen Vorhang fotografieren, ein Stück Mauer und diese Mauer versetzen und anstelle von PSD diesen weißen Vorhang als Matrix verwenden.

Dann sieht es nachher so aus, als sei dieser Vorhang gemauert. Das sind Dinge, die man genau gleich machen kann, wie das, was wir hier gerade

gemacht haben. Ihr müsst nur die Mauer, in diesem Fall ist es die Musterfüllung, die wir hier gerade gemacht haben, versetzen, um später die eigentliche Struktur, also diese Matrix, die ihr da verwendet habt, oben draufzulegen und drüber zu multiplizieren.

Alleroberstes Gebot - wichtig, sonst funktioniert das Ding nicht: Diese Matrix, die ihr dafür verwendet, muss erstens ein .psd sein und darf zweitens nur aus einer einzigen Ebene bestehen. Diese beiden Dinge sind Pflicht sozusagen, also keine JPEGs und keine Datei mit mehreren Ebenen, sondern nur .psds mit einer einzigen Ebene verwenden, dann funktioniert das Ganze so, wie ihr es hier seht.

Besuche jetzt unseren Shop



Nachschub für kreative Köpfe



Foto-Design Grafik-Design Web-Design 3D-/Motion-Design



Finde dein passendes Training auf www.shop.psd-tutorials.de

