

## Pinsel steuern in Photoshop

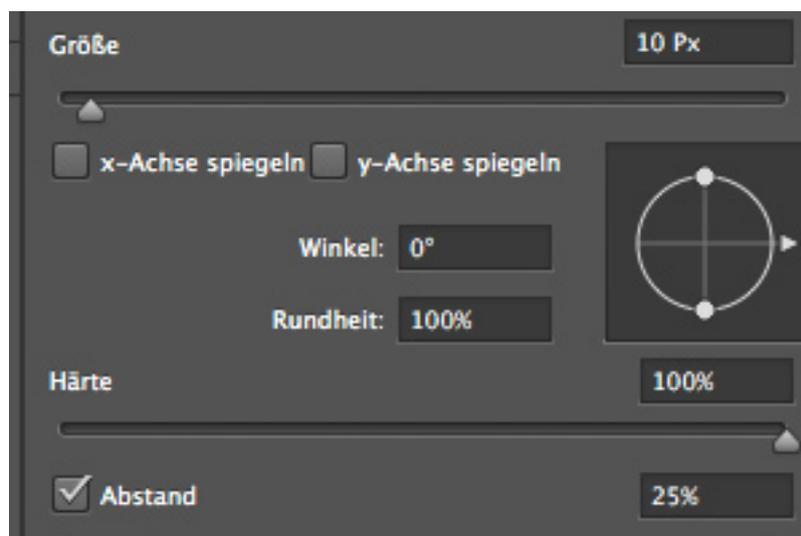
**Autor:**

Uli\_Staiger

**Inhalt:**

Pinsel kann man in vielerlei Hinsicht verformen. Hier erfahrt ihr, was es mit den Jitter-Werten auf sich hat und wie man Pinsel streut oder deren Strich verblasen lässt. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Tutorial findet ihr beim [ersten Film](#) dieses Grundlagentrainings.

Hinweis: Dieses Tutorial ist die im Rahmen unseres [Vertextlichungsaufrufs](#) entstandene Textversion des zugehörigen Video-Trainings von Uli Staiger. Die Texte können daher durchaus auch einen umgangssprachlichen Stil aufweisen.

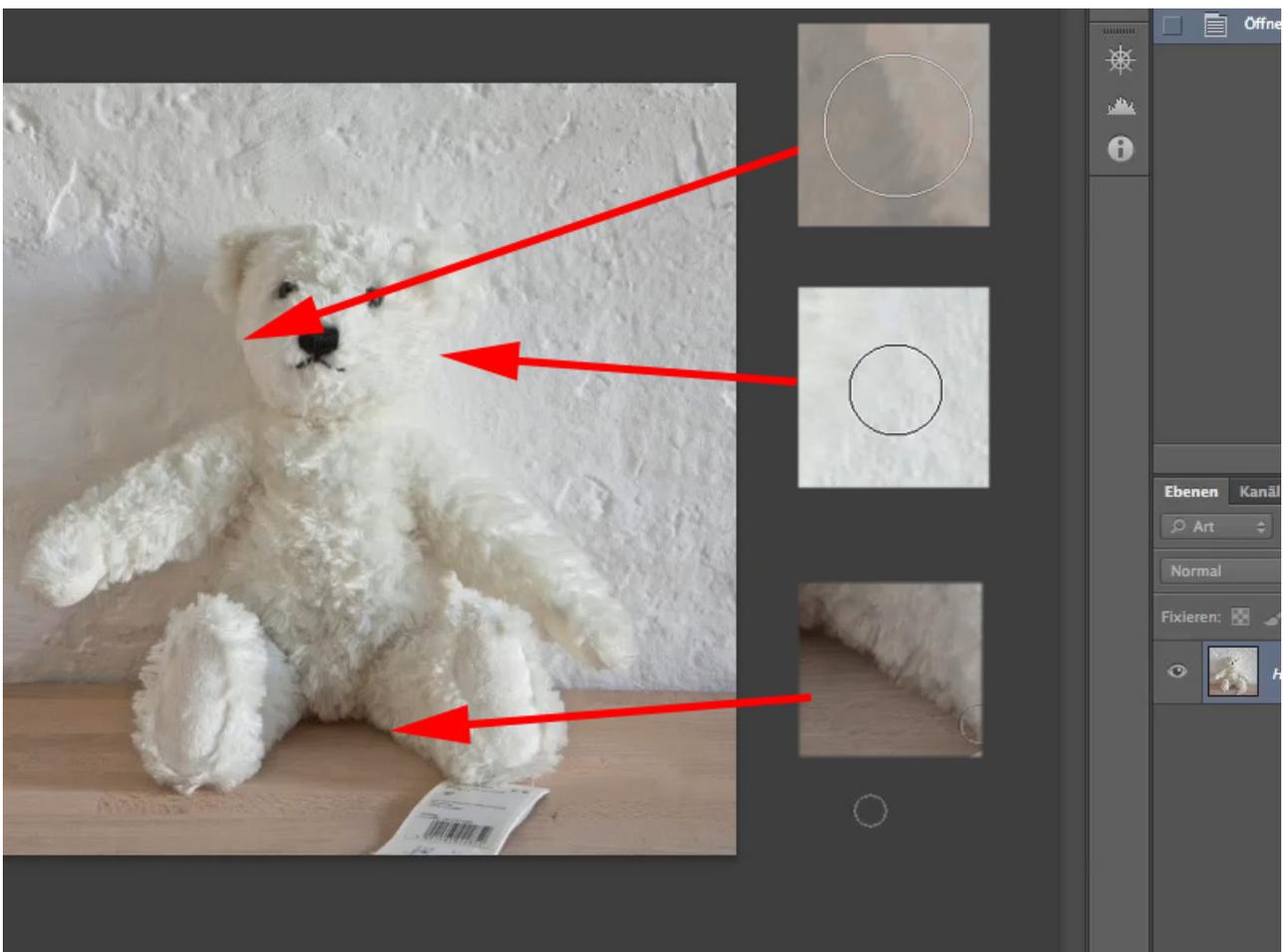


Das *Pinsel*-Werkzeug eignet sich nicht nur zum Malen und Zeichnen, sondern auch dazu, Masken zu malen bzw. Masken zu erstellen, um mit den Masken Objekte freizustellen, die man kaum anders freistellen kann. Es geht in diesem Tutorial aber nicht ums Freistellen, sondern mehr um den Pinsel.

## Schritt 1

Schauen wir uns mal das Bild genau an und warum man hier den Pinsel sehr gut einsetzen kann, um das Fell freizustellen. Auf der linken Seite geht es noch, da habe ich einen Unterschied in der Farbe und der Luminanz zwischen Fell und Hintergrund. Aber oben, vor allem auf der rechten Seite, sieht es ganz anders aus, da geht die Struktur schon fast ineinander über. Das bekommt man nicht unbedingt mit dem Pfad hin.

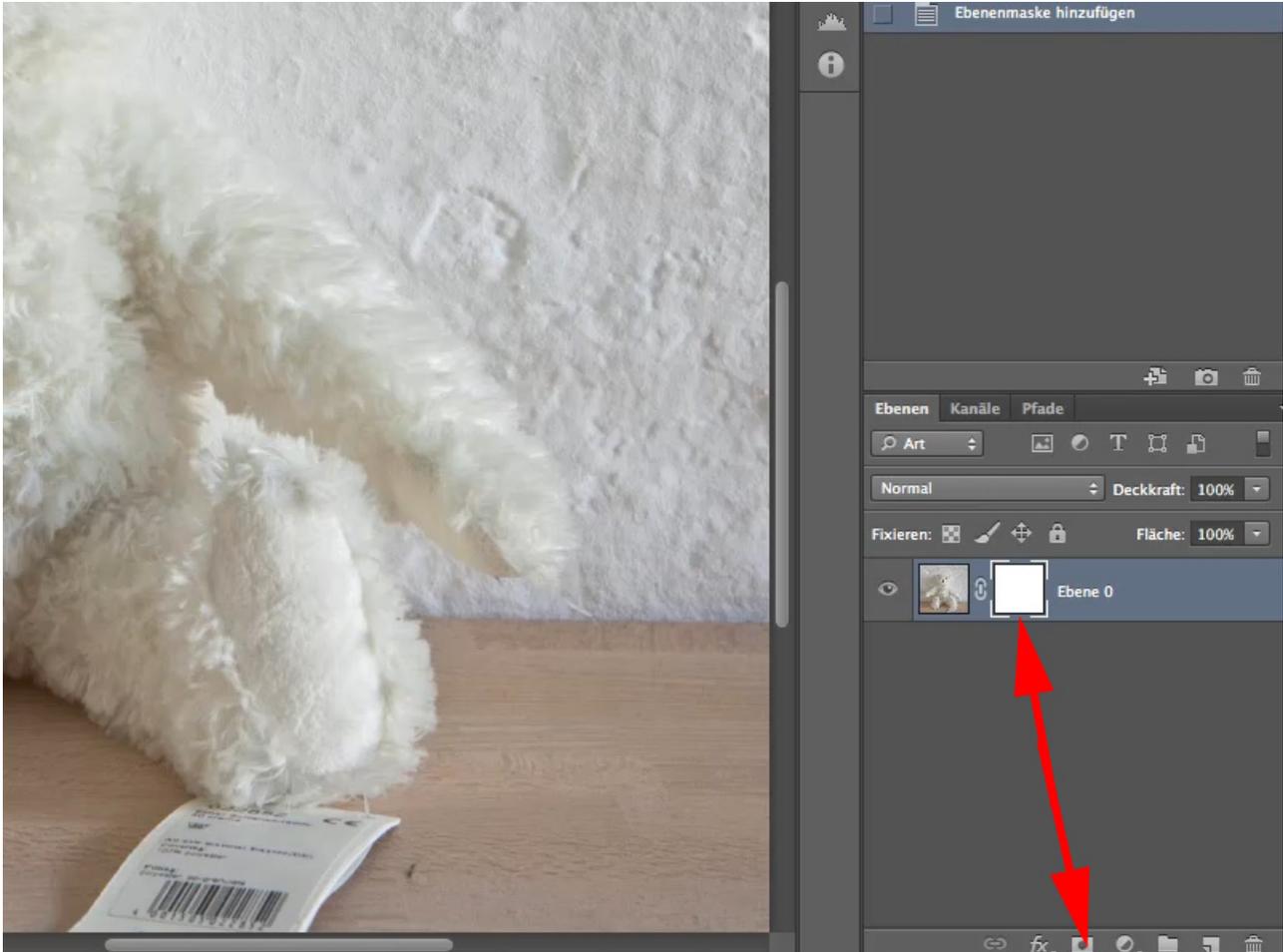
Die Beine könnte man evtl. noch mit den klassischen Werkzeugen freistellen. Die linke Seite des Teddys aber nicht.



## Schritt 2

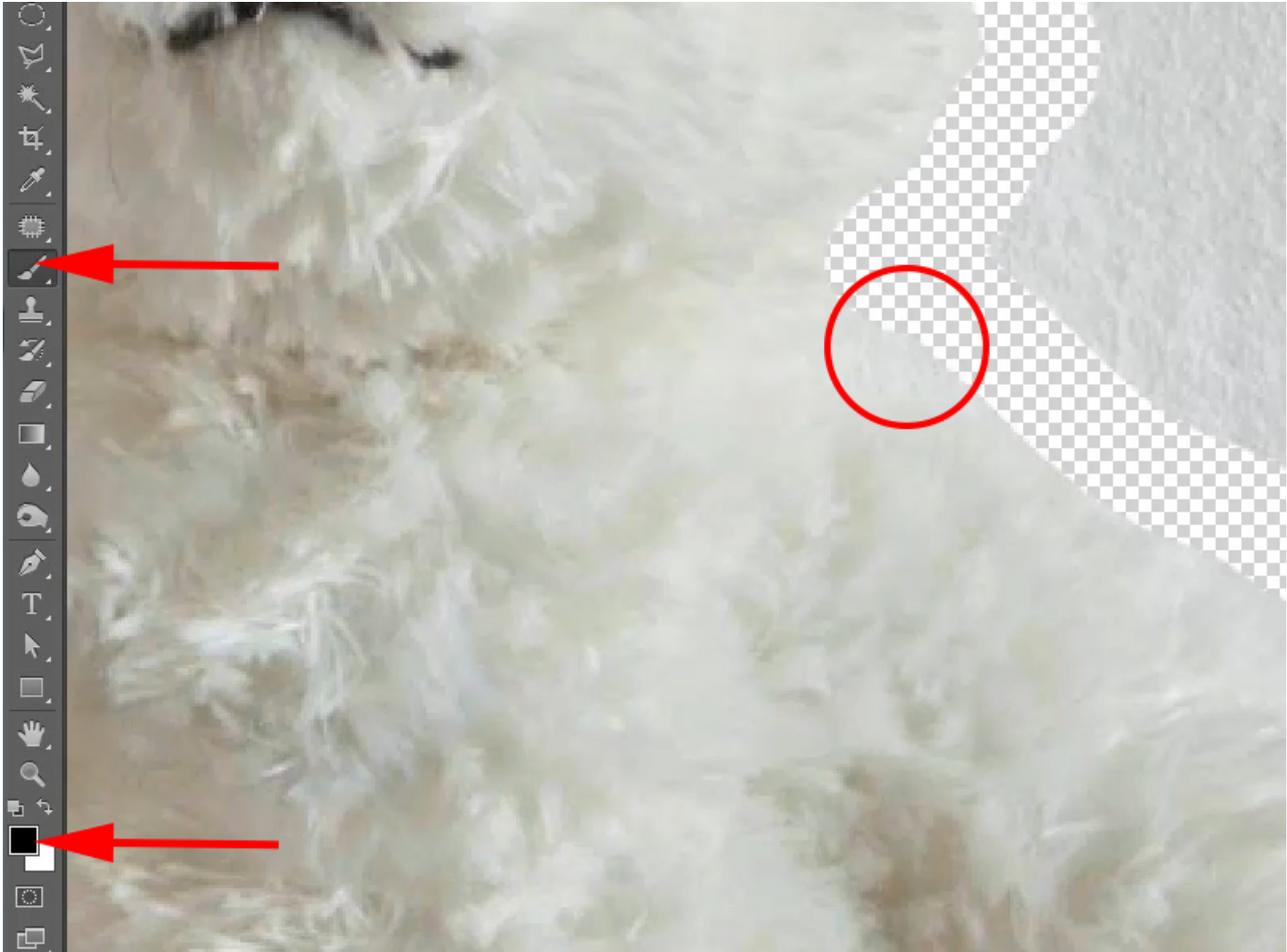
Man muss hier tatsächlich manuell freistellen. Das möchte ich euch nun mal zeigen, wie das mit dem Pinsel funktioniert.

Zuerst legen wir eine *Ebenenmaske* an über das kleine Icon (siehe Pfeil).



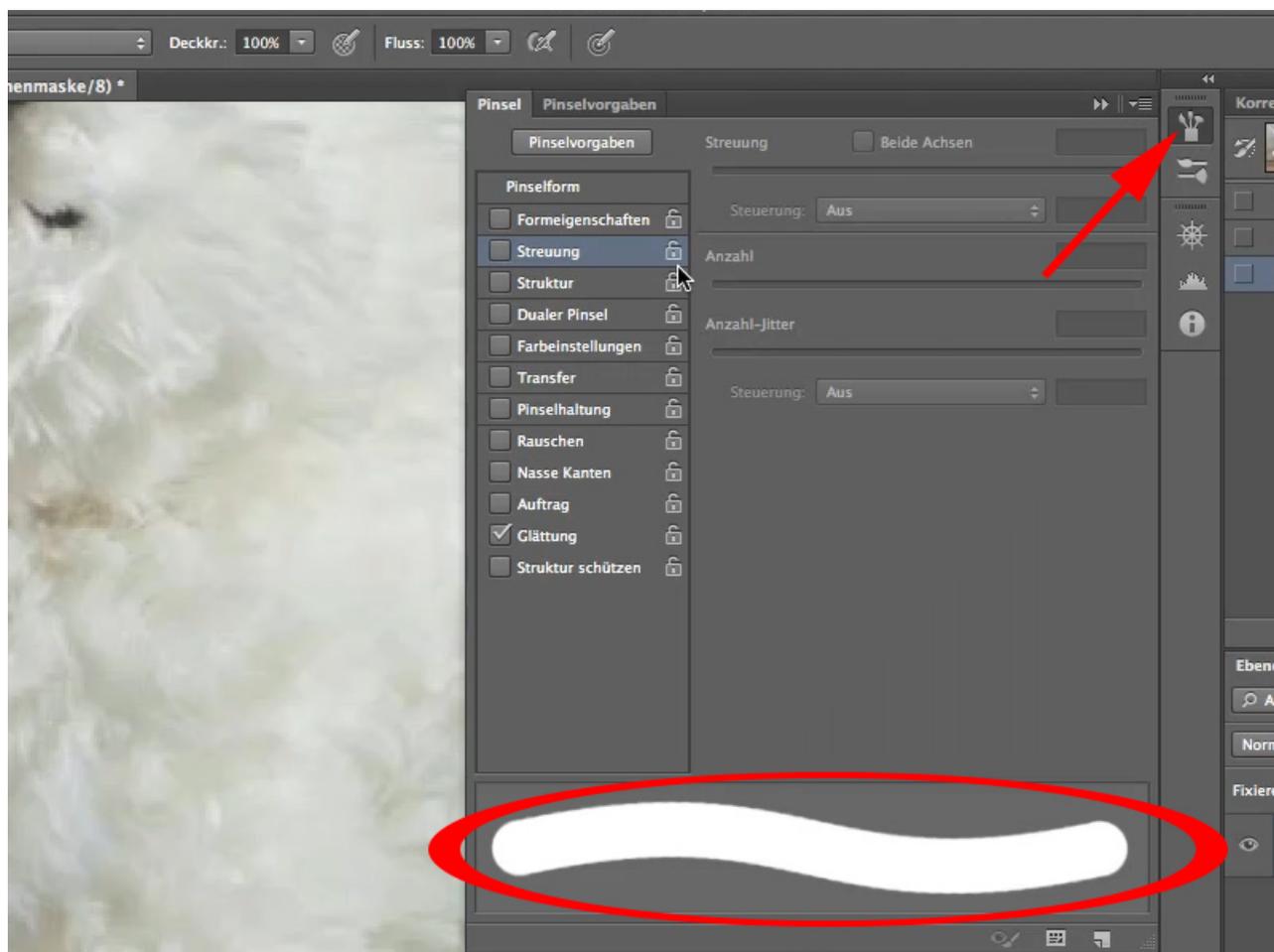
### Schritt 3

Den Pinsel anklicken und die *Vordergrundfarbe* Schwarz einstellen. Den Pinsel muss ich dann formen, damit nicht das passiert, was auf dem Bild zu sehen ist. Mit dem runden Pinsel sieht die Kante doch recht übel aus. Das sollte es nun nicht sein.



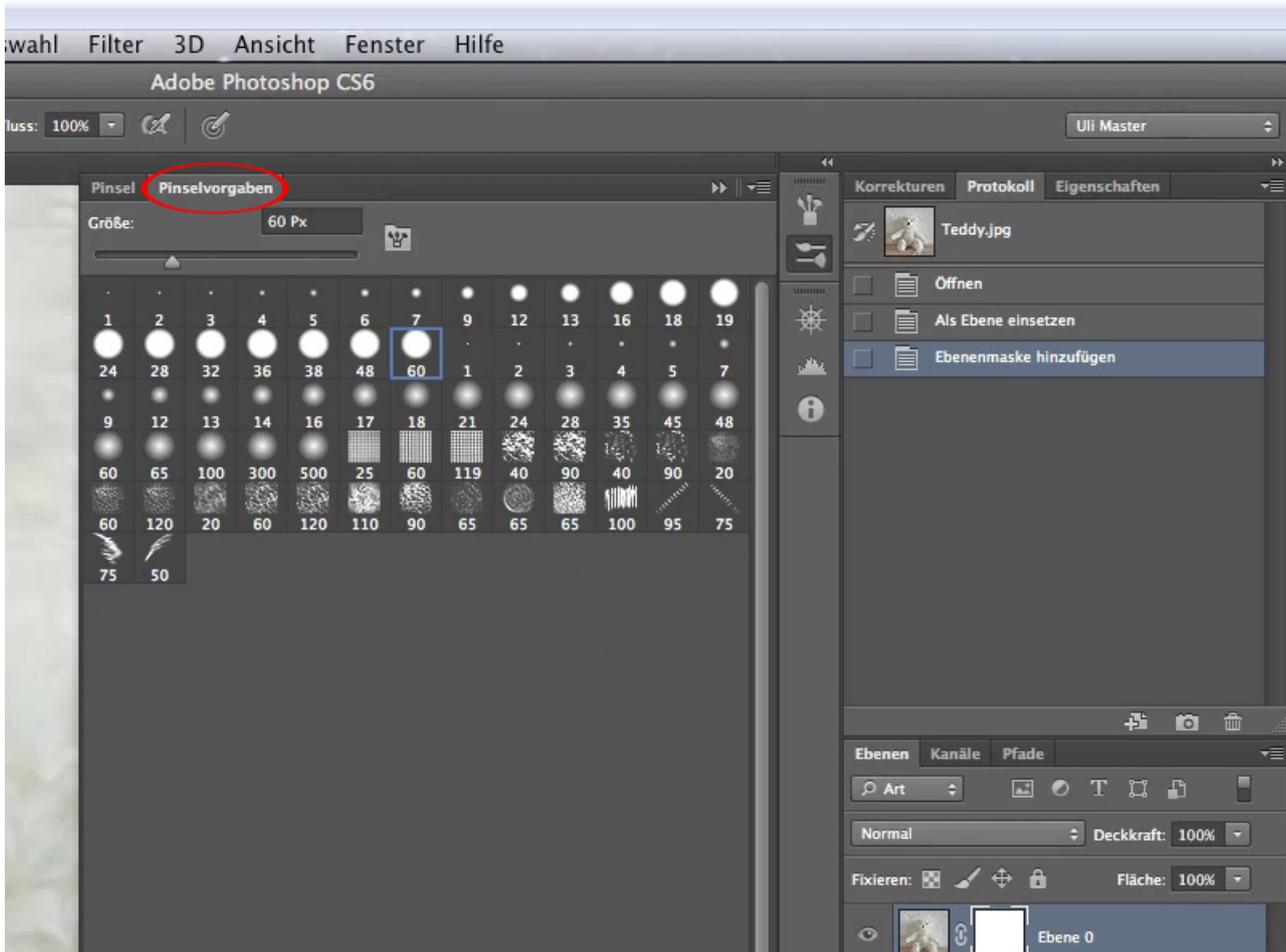
## Schritt 4

Das Pinselmenü öffnen. Offensichtlich habe ich da einen runden Pinsel ausgewählt. Den möchte ich nicht verwenden.



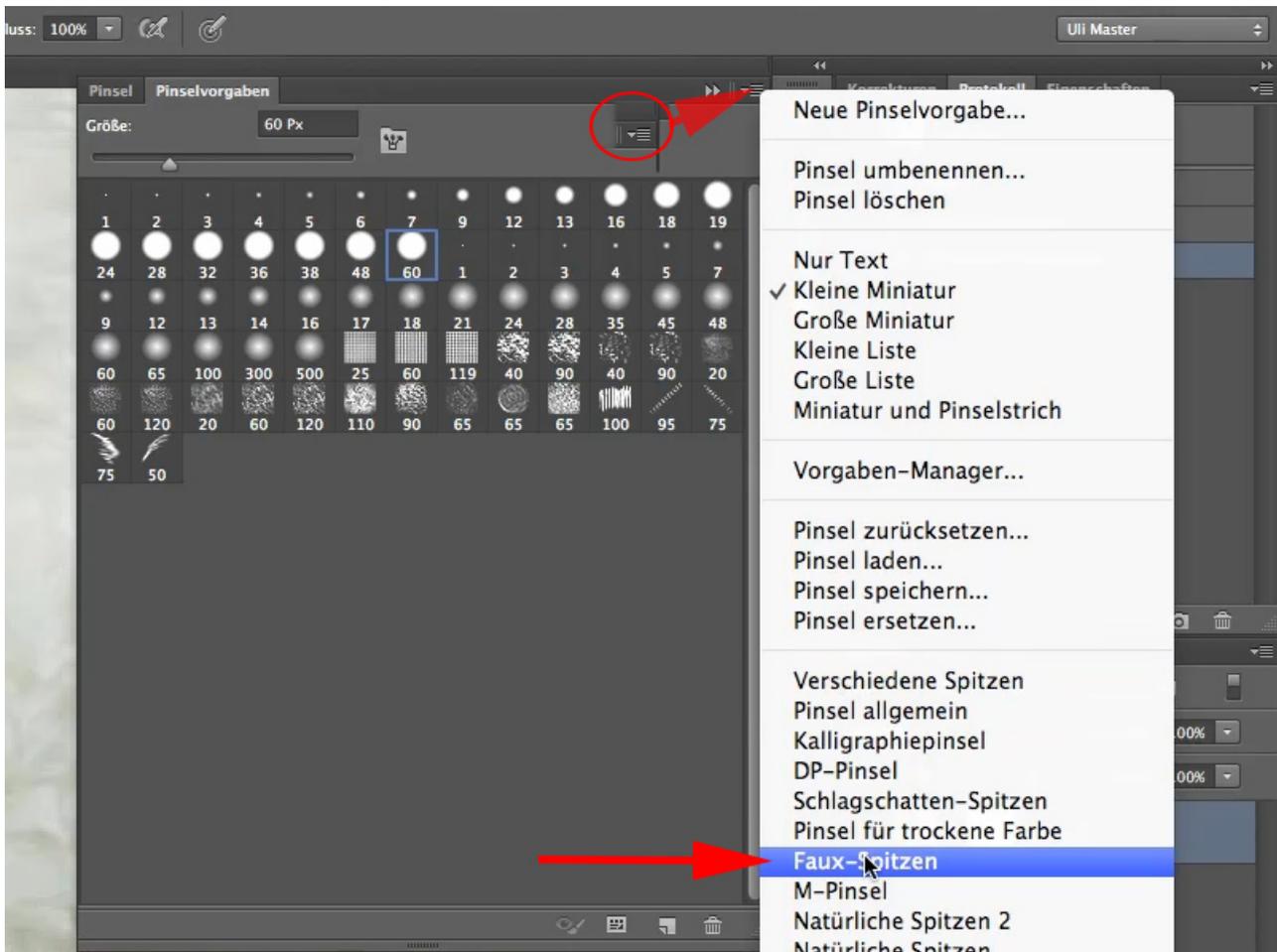
## Schritt 5

Deshalb klicke ich auf die *Pinselvorgaben*; man sieht, dass hier zwei Bibliotheken aktiviert sind. Das eine sind die allgemeinen Pinsel (*Pinsel allgemein*) das zweite sind die sogenannten *Faux-Spitzen*. Für mein Vorhaben brauche ich die *Faux-Spitzen*.



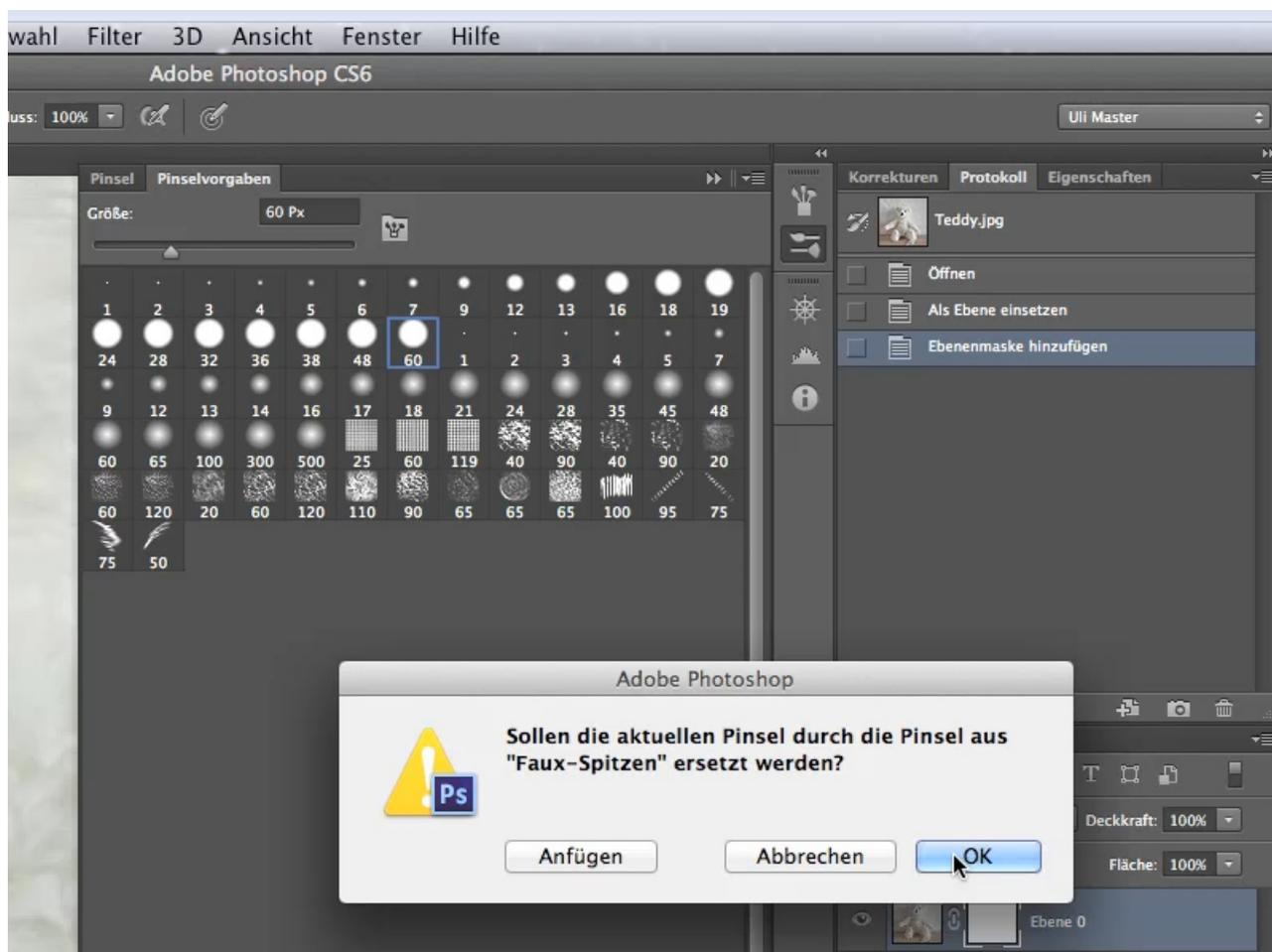
## Schritt 6

Die *Faux-Spitzen* findet ihr, wenn ihr auf das kleine Symbol klickt (siehe Pfeil mit Kreis). Es klappt die Pinselbibliothek auf. Hier die *Faux-Spitzen* anklicken.



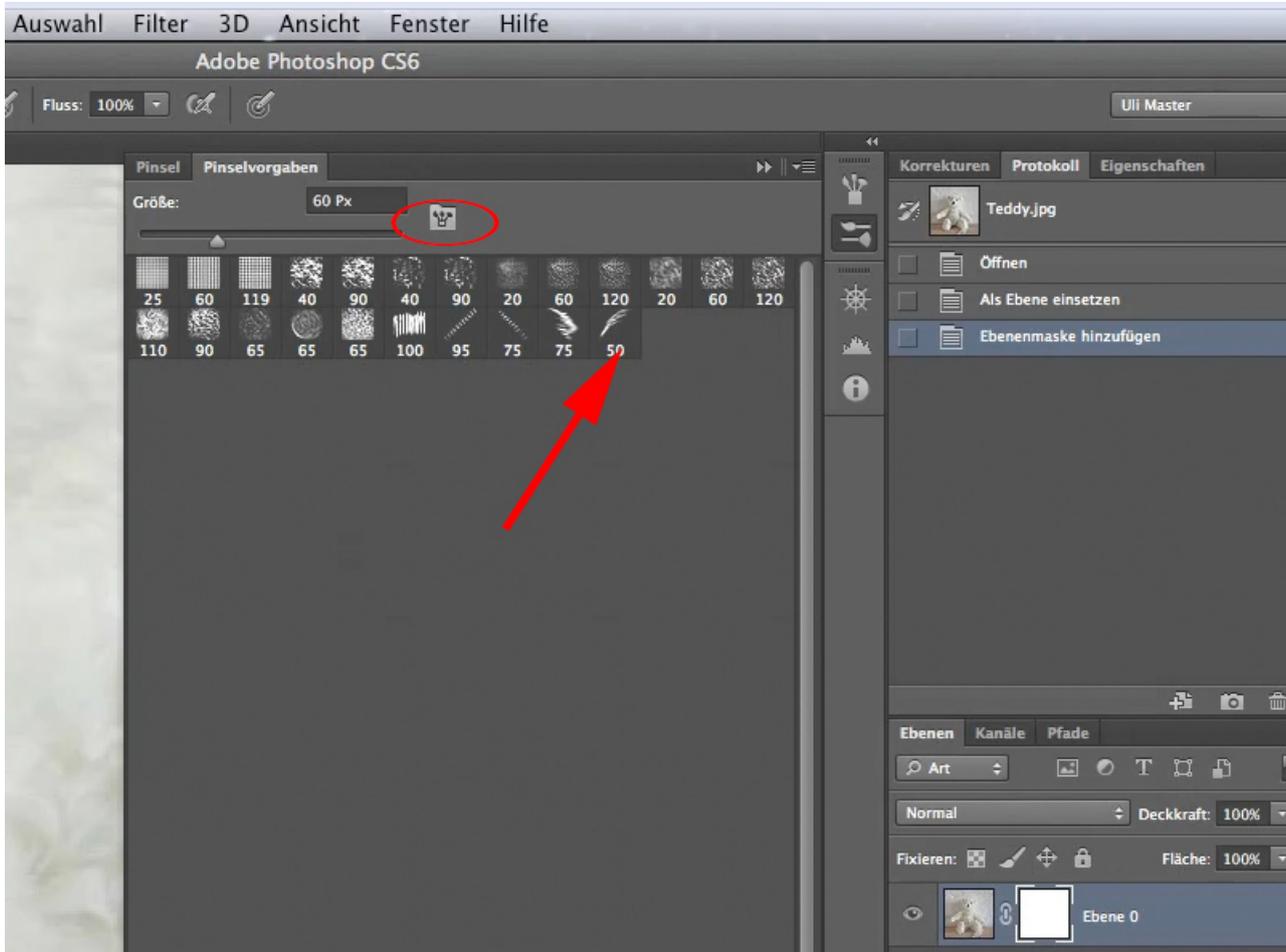
## Schritt 7

Die aktuellen Pinsel durch die Faux-Spitzen ersetzen, dann sind nur noch die Faux-Spitzen vorhanden.



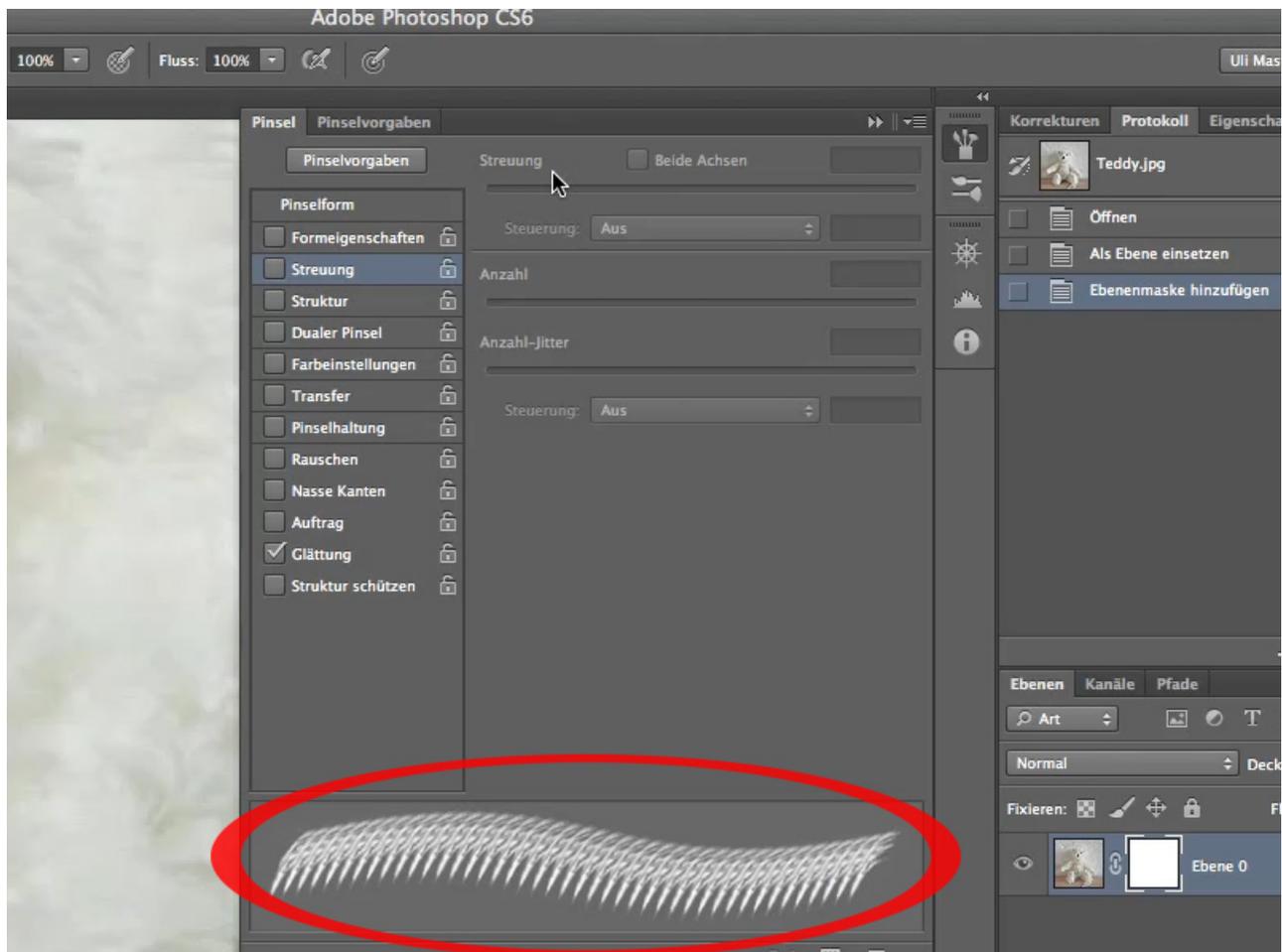
## Schritt 8

Ich wähle mir eine passende Pinselspitze aus (Pfeil). Mit dieser Pinselspitze könnte ich nun schon gut arbeiten, wenn ich wüsste, was sie eigentlich macht. Das kann man so noch nicht sehen, deshalb klicke ich noch mal mein *Pinsel*-Werkzeug an (Kreis).



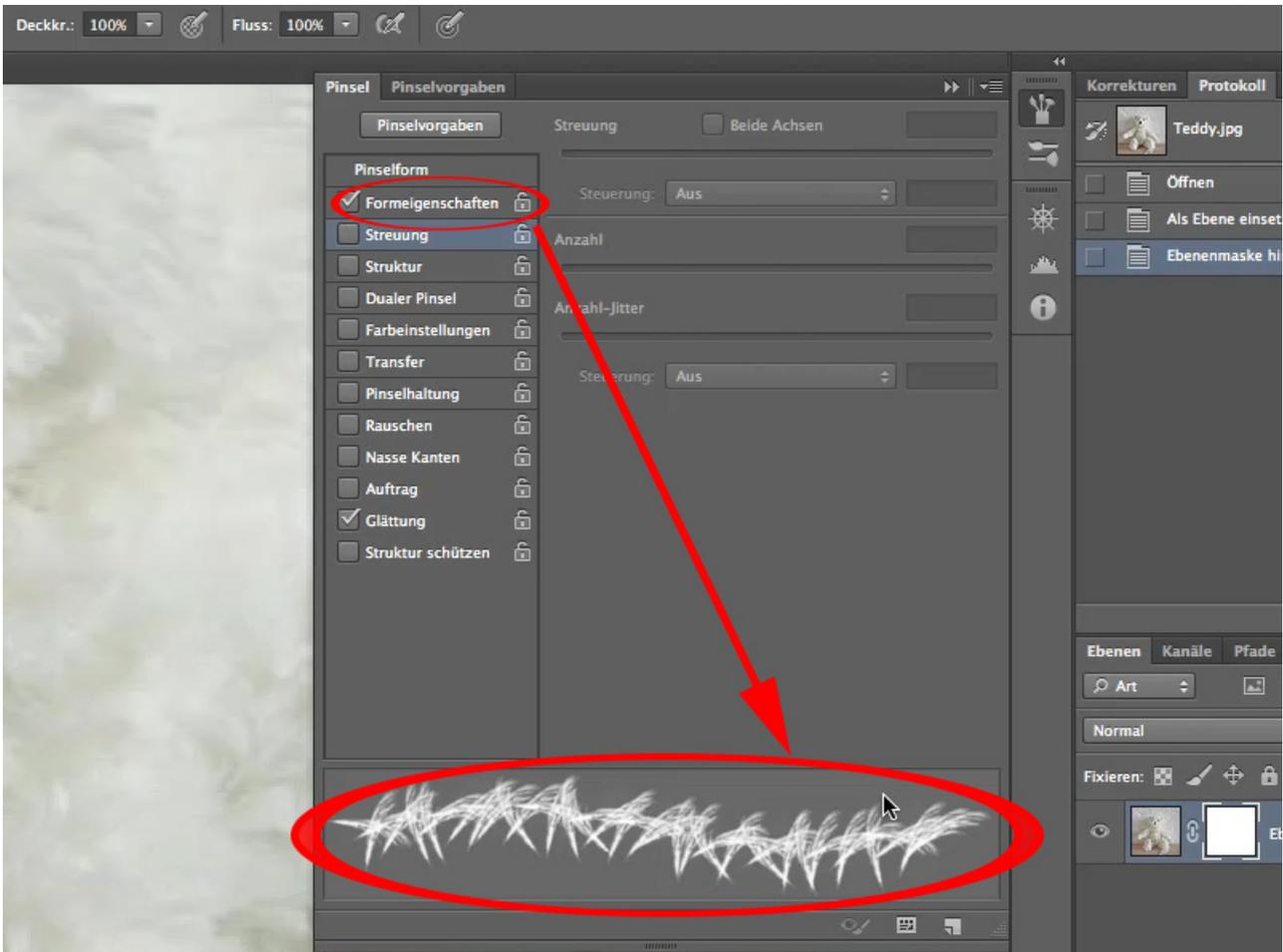
## Schritt 9

Jetzt könnt ihr sehen, dass diese Pinselspitze ein gleichmäßiges Muster zeichnet. Es ist zumindest schon mal etwas fusseliger als das, was ein runder Pinsel zeichnen würde, aber noch nicht das, was ich eigentlich brauchen könnte.



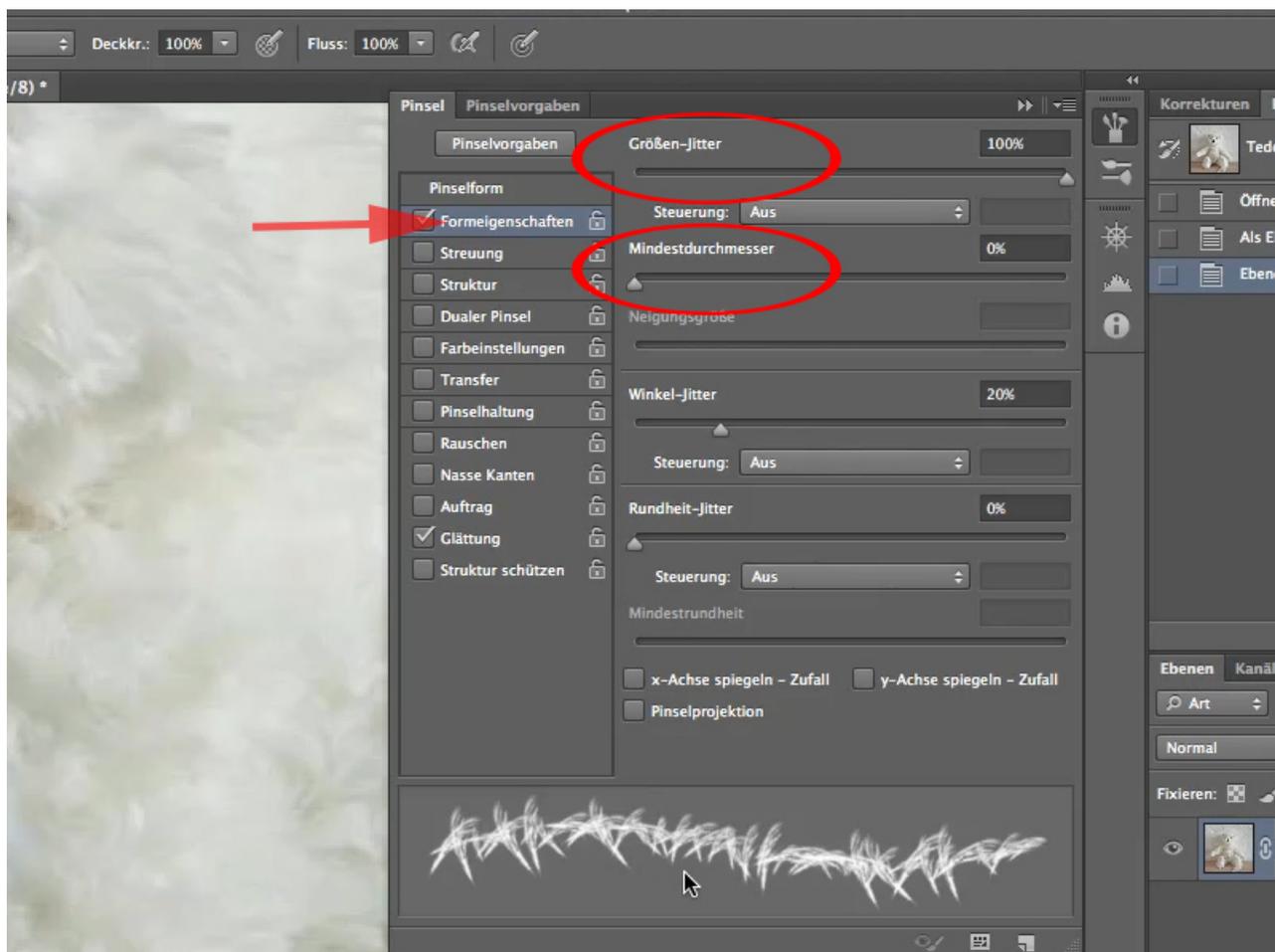
## Schritt 10

Deshalb gehe ich mal in die *Formeigenschaften* und ihr seht, dass sich dieser Pinsel sofort ändert, ohne dass ihr hier Zugriff auf die Veränderung habt, denn die bekommt ihr erst, wenn ihr auch auf das Wort *Formeigenschaften* klickt.



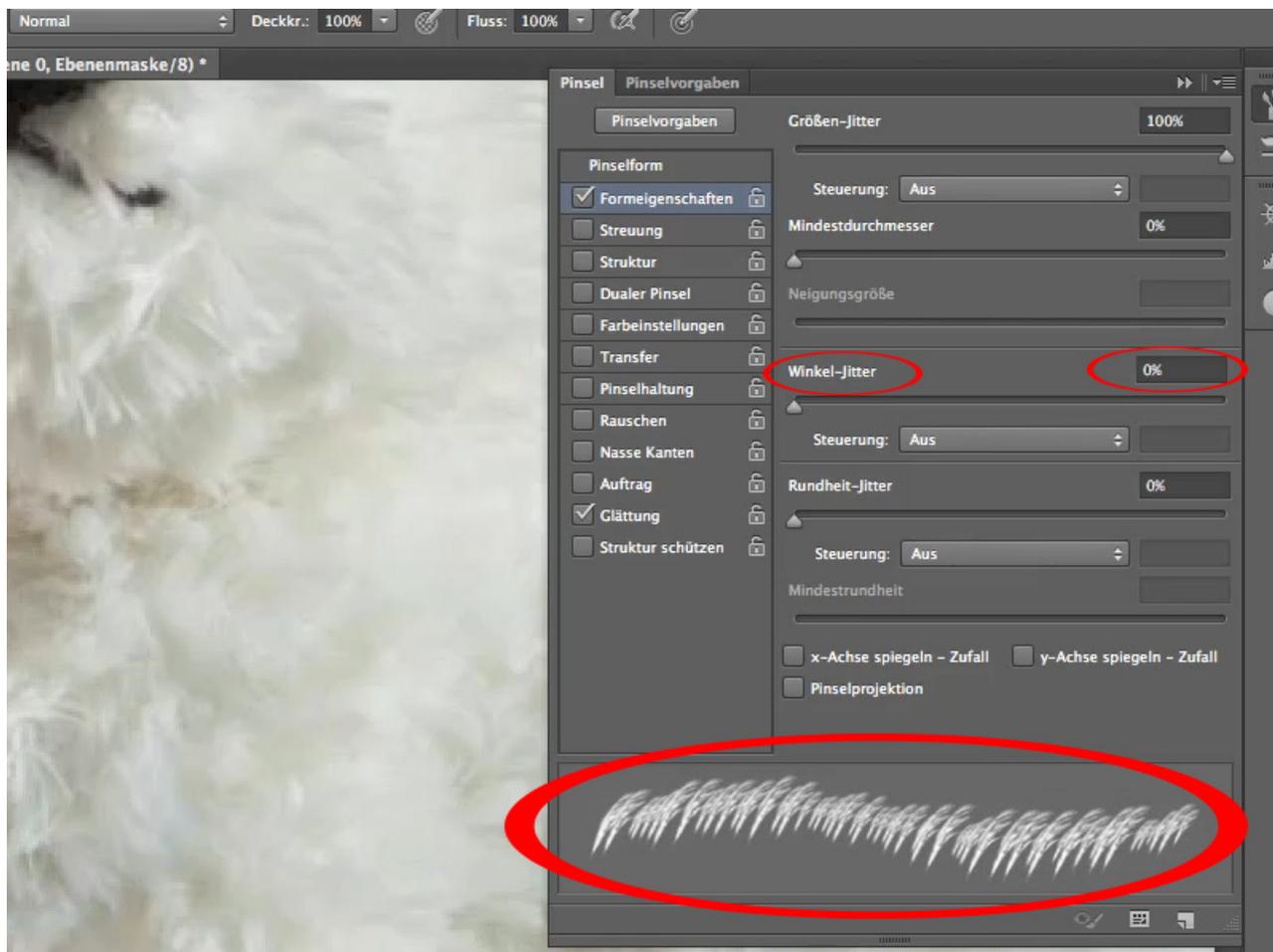
## Schritt 11

Jetzt schauen wir mal, was hier passiert. Wir haben einen *Größen-Jitter*, der steht auf 0 % . Wenn ihr den Regler der *Größen-Jitters* nach rechts bewegt, könnt ihr sehen, was *Jitter* bedeutet: Zufallswert. Der Zufallswert zwischen 0 und 100% ist umso größer, je kleiner der *Minstdurchmesser* ist. Wenn ich einen *Minstdurchmesser* von 100 % einstelle, habe ich bei jedem Mal, wenn sich meine Pinselspitze dann als Pinselstrich abbildet, 100% und kann keinen Größenunterschied feststellen. Stelle ich den *Minstdurchmesser* auf 0 % und verändere den *Größen-Jitter*, habe ich große und kleine Pinselstriche (bitte ausprobieren).



## Schritt 12

Nun kommen wir zur nächsten wichtigen Einstellung, dem *Winkel-Jitter*. Wenn ihr die *Pinselvorgaben* öffnet, wird der *Winkel-Jitter* vermutlich auf 0 % stehen. Ihr seht, dass die Pinselspitzen sehr gleichmäßig sind, und man kann sehr gut die unterschiedlichen Größen der Pinselspitze erkennen, die durch den *Größen-Jitter* festgelegt wurden.

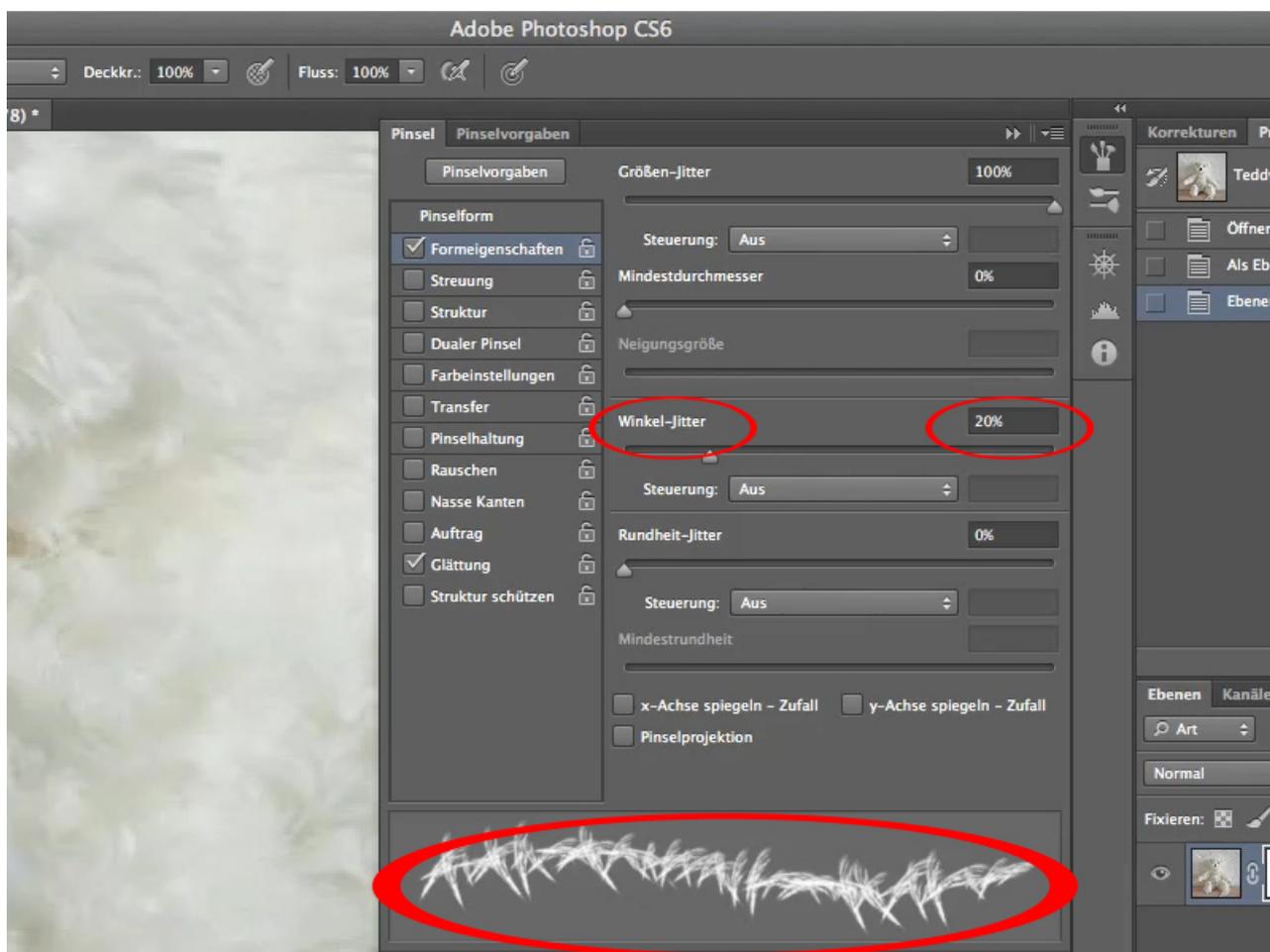


## Schritt 13

Der Winkel ist nicht dazu da, dass man eine schöne gleichmäßige Linie bekommt, die aus unterschiedlichen Pinselspitzen besteht, sondern dazu, dass man eine Linie bekommt, die aus unterschiedlich gewinkelten Pinselspitzen besteht. Das sieht schon eher nach Fell aus.

Den *Rundheits-Jitter* können wir für dieses Bild vernachlässigen, weil der jetzige Pinselstrich schon sehr nach Fell aussieht.

Diese Einstellungen sind es - der *Mindestdurchmesser* zusammen mit dem *Größen-Zufallswert (Größen-Jitter)*, und der *Winkel-Jitter*, damit habe ich meine Pinselspitze schon beinahe geformt.

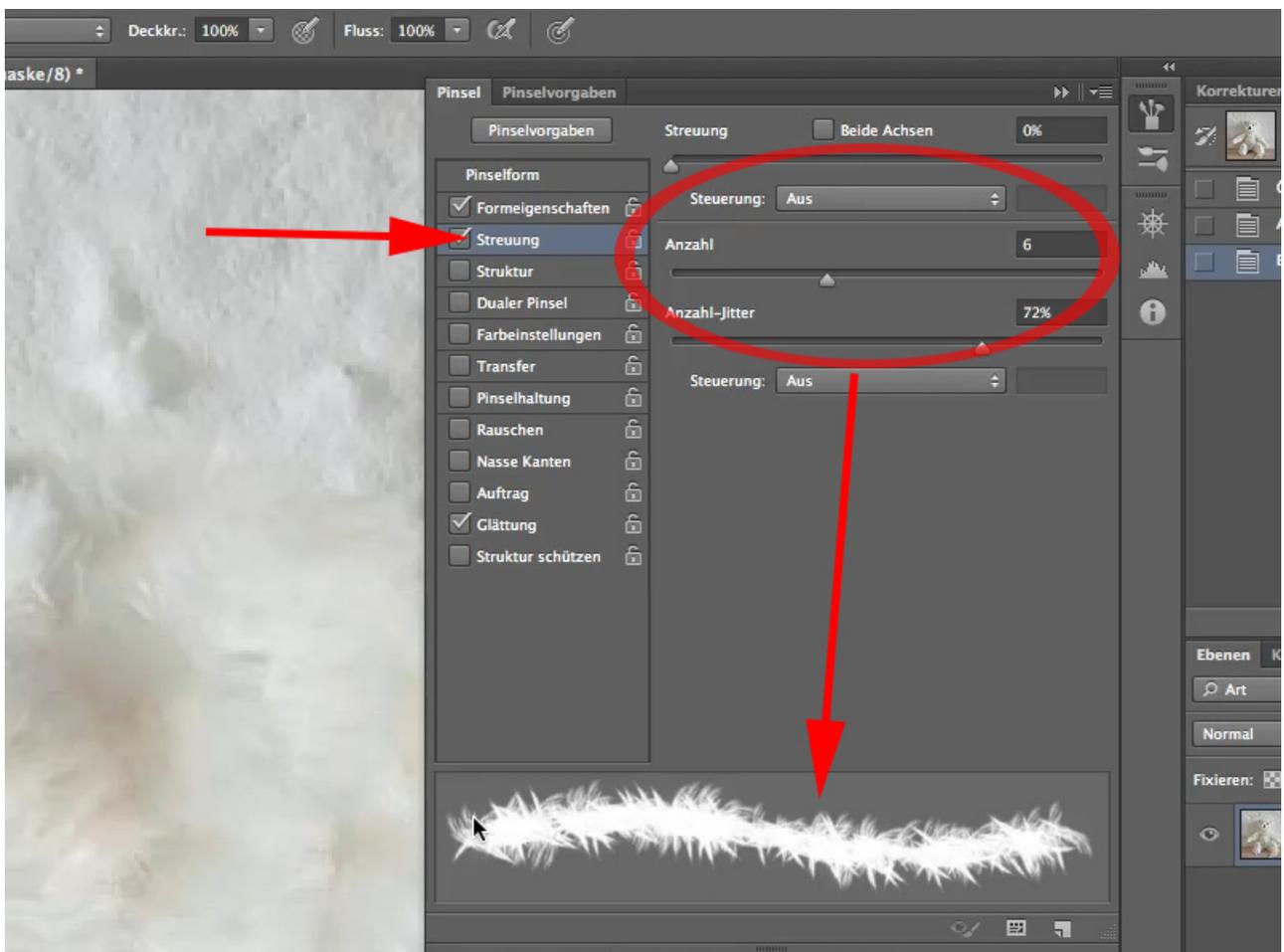


## Schritt 14

Wie ihr feststellen könnt, ist das Fell meines Teddys deutlich dichter als unsere Pinselspitze, wir müssen deshalb schon mehrfach drübermalen, bis das Fell freigestellt wird. Deshalb brauchen wir noch die *Streuung*. Das Menü für die *Streuung* wird aktiviert, wenn man auf das Wort klickt. Hier kann man die *Anzahl* erhöhen oder verringern.

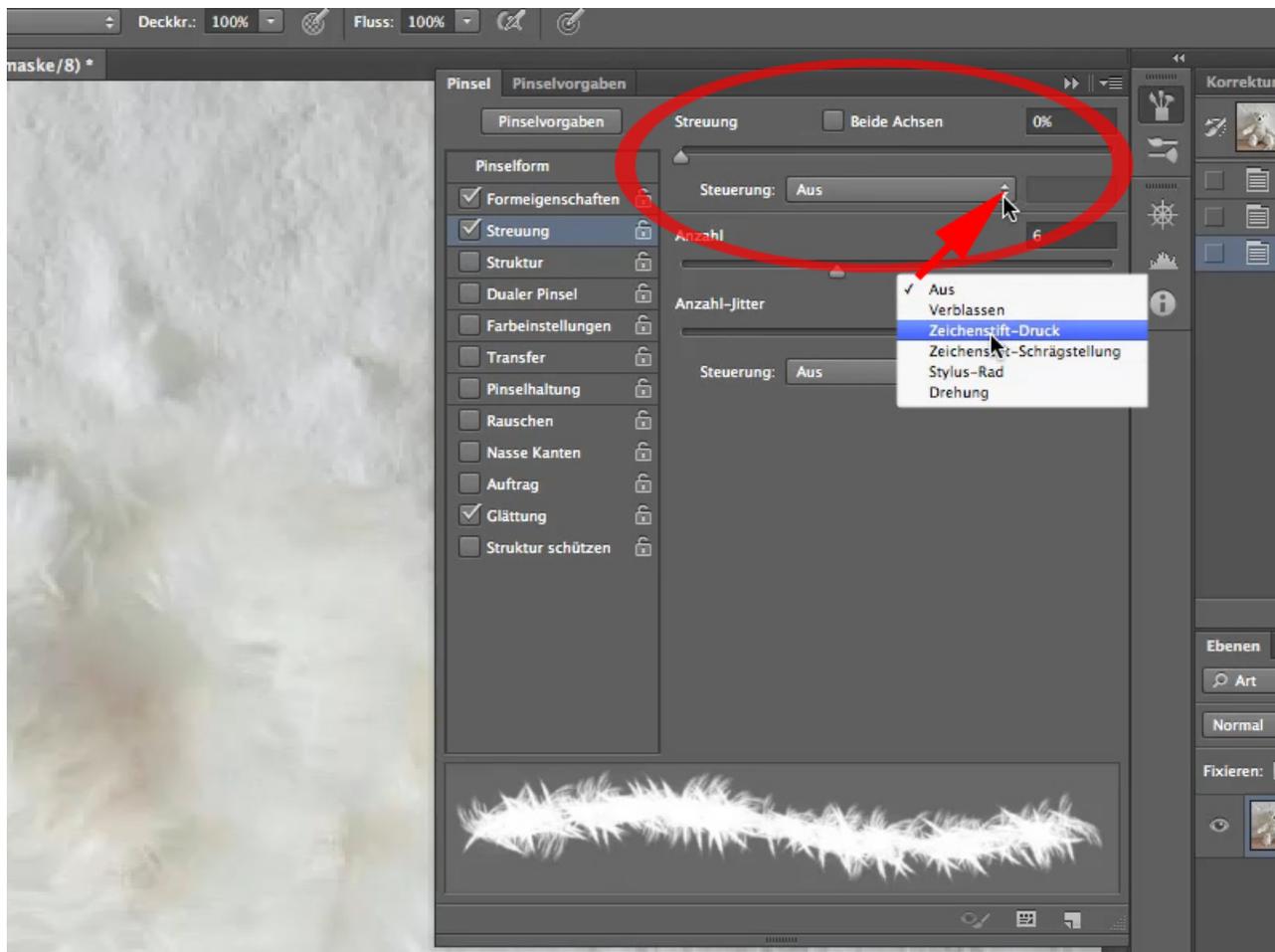
Bei *Anzahl* 1 wird die Pinselspitze nur einmal gezeichnet. Ich möchte aber, dass der Strich nicht nur ein, zwei oder drei Mal gezeichnet wird, sondern sechs Mal. Auch hier habe ich eine *Jitter-Zuteilung*, das heißt, je nachdem, was ich als %-Wert auswähle, kann die Pinselspitze ein oder bis zu sechs Mal gezeichnet werden. So kann der Zufallswert noch erhöht werden.

Damit lässt sich schon ganz gut arbeiten.



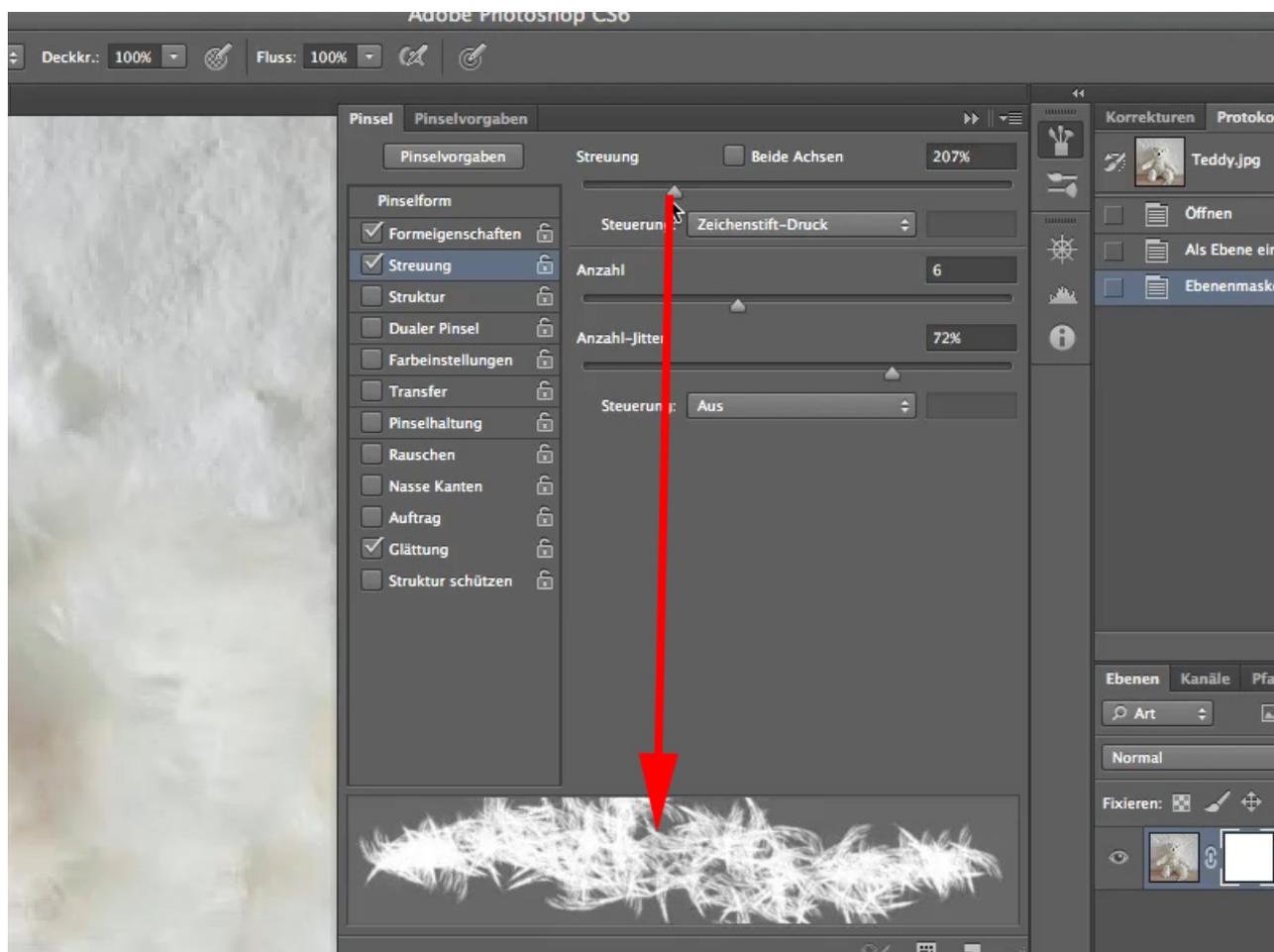
## Schritt 15

Steuern kann ich den Wert über den Schieberegler *Steuerung*. Mit der Option *Aus* passiert da gar nichts. Deshalb wähle ich *Zeichenstift-Druck* aus. Mit dieser Auswahl kann ich die Streuung steuern.



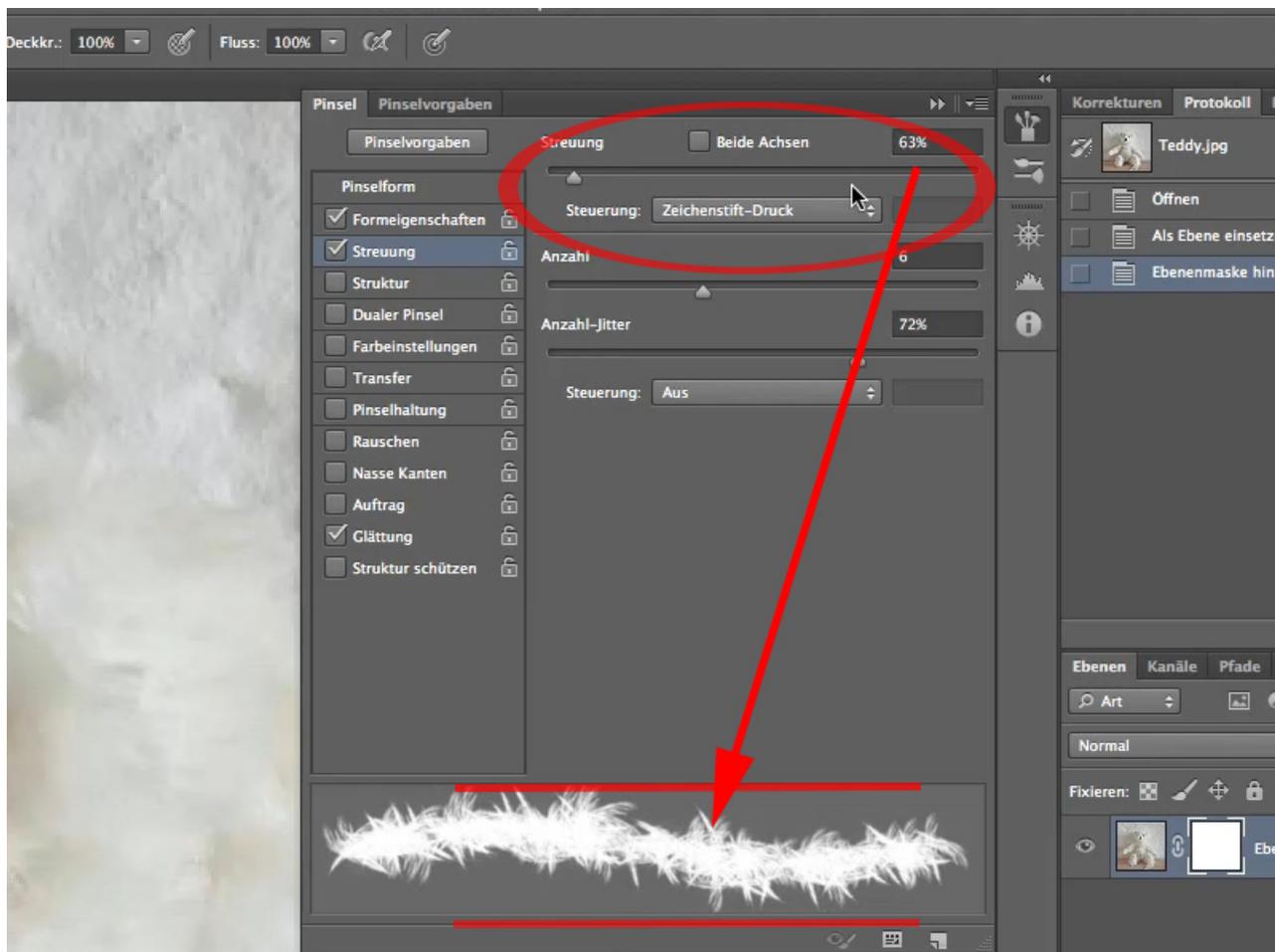
## Schritt 16

Was ich damit steuere, seht ihr, wenn ich den Regler nach rechts schiebe. Meine Pinselspitze wird auseinandergezogen und wird ein bisschen lockerer und luftiger, so wie das Fell auch eigentlich ist.



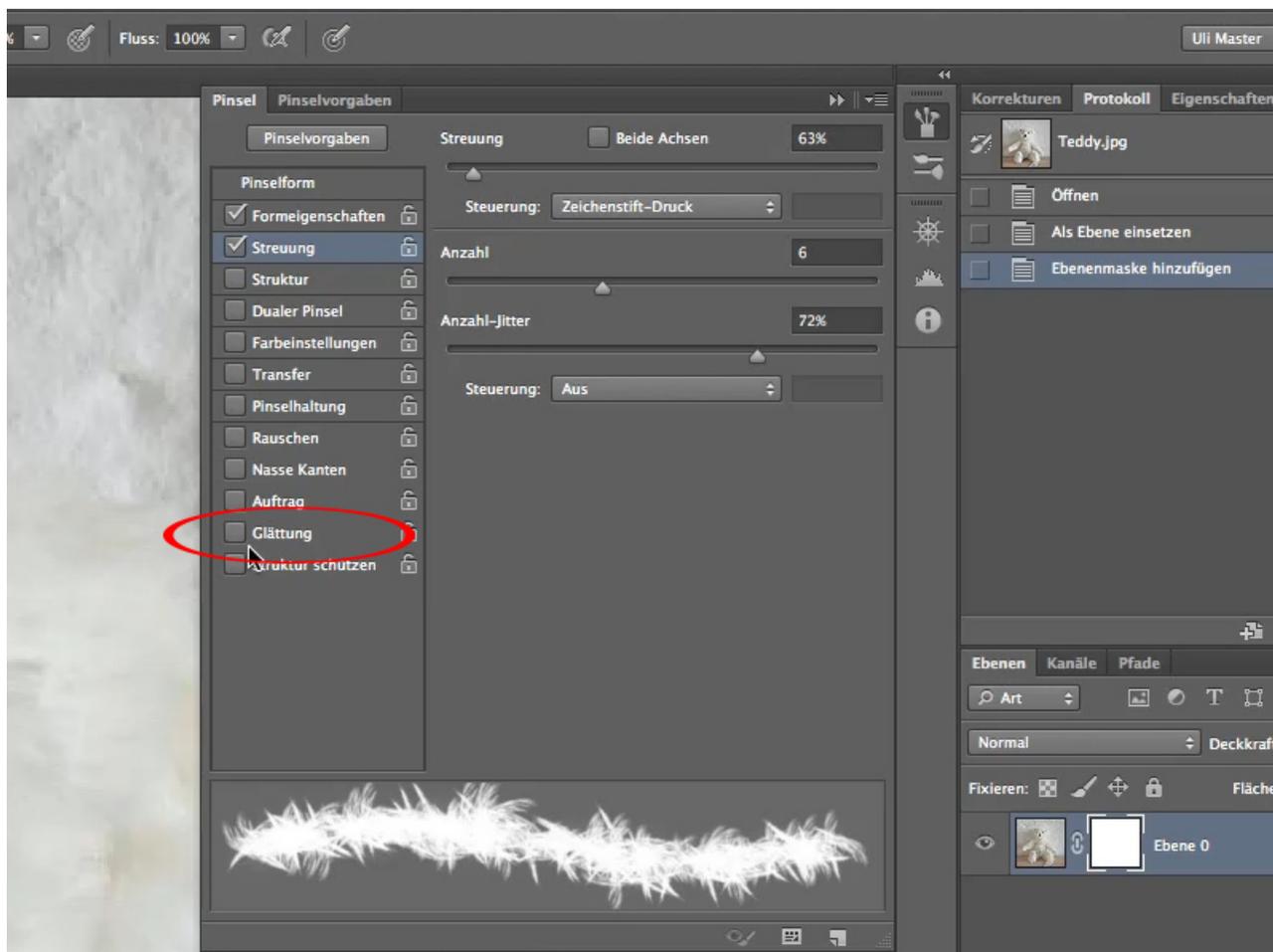
## Schritt 17

Ich stellte den Wert so auf 63%, das bedeutet, dass 63 % des Pinsel-Durchmessers nach unten und oben abweichen. Diese Streuung steuere ich nun mit dem *Zeichenstift-Druck*. Damit kann man arbeiten.



## Schritt 18

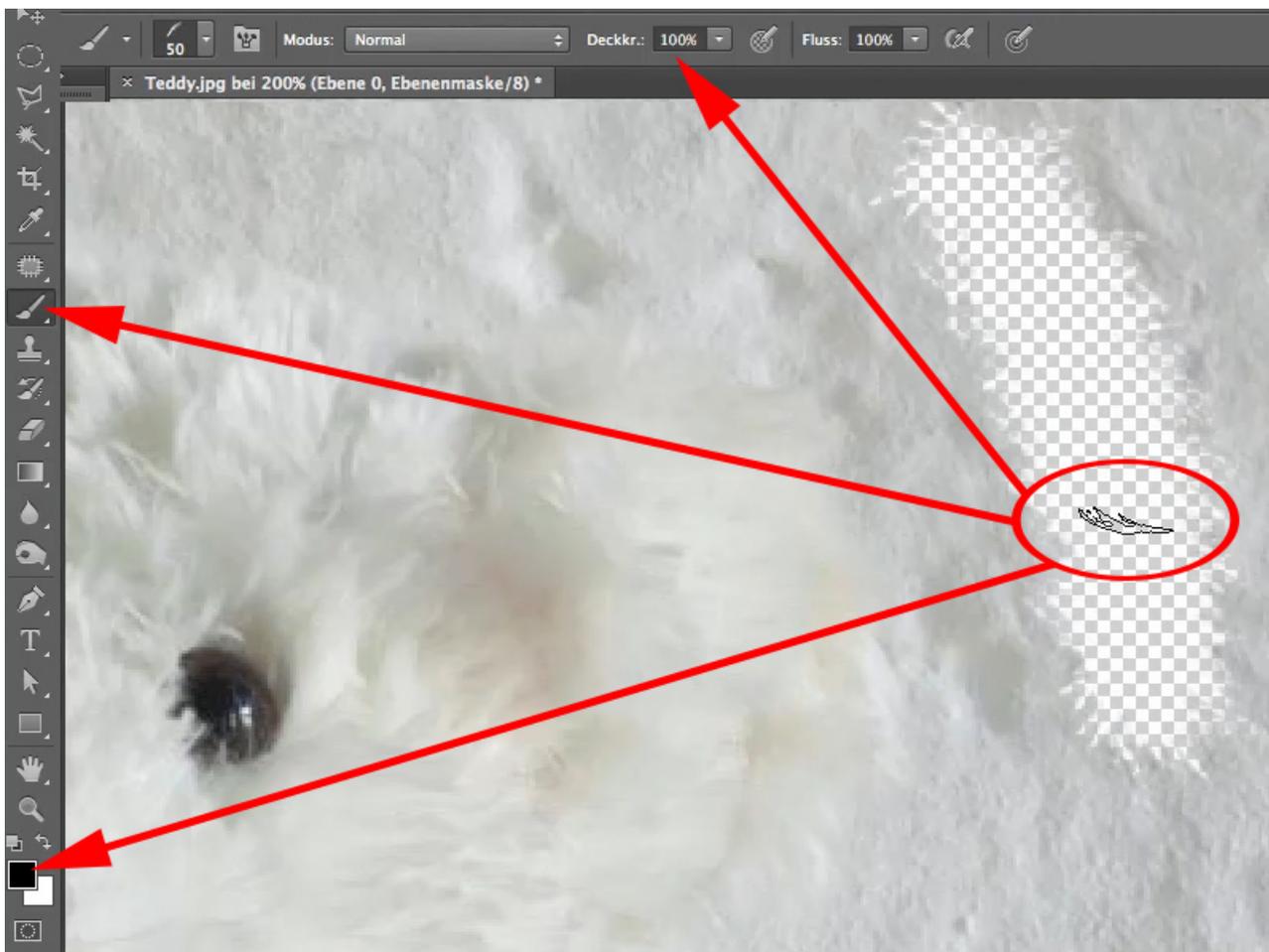
Die *Glättung* nehme ich raus. Jetzt kann ich das euch auch mitteilen: Bis jetzt habe ich noch nicht rausgefunden, was die Glättung bedeutet. Die hat keine Funktion, die kann man einfach nur ein- und ausschalten. Vielleicht bekommt das mal noch jemand raus, wofür diese Funktion da ist, ich schalte sie auf jeden Fall aus und schließe das Pinselmenü.



## Schritt 19

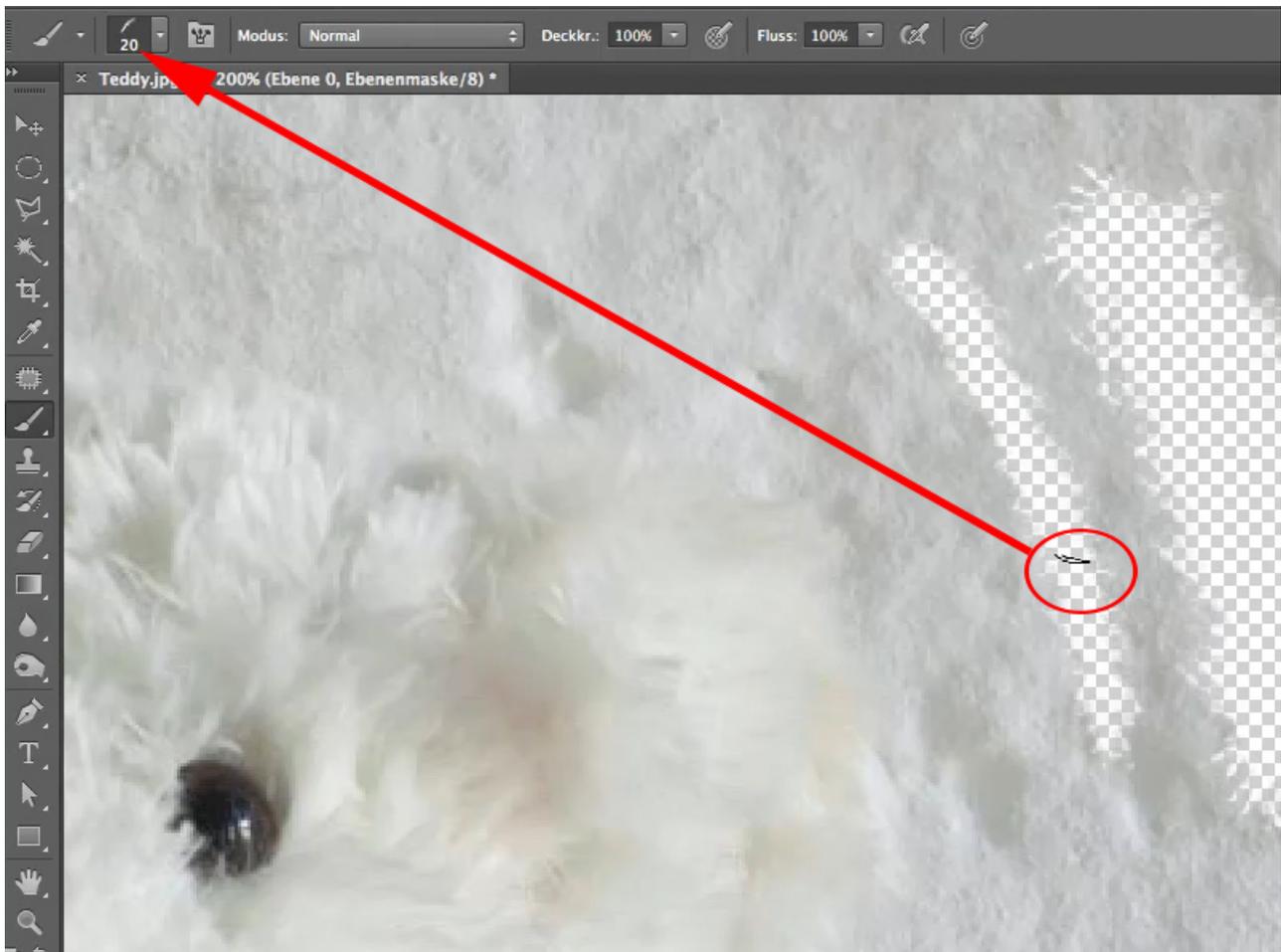
Mit dieser Pinselspitze müsste ich nun schon sehr gut arbeiten können. Ich teste das mal; dazu nehme ich den Pinsel und schwarze *Farbe* sowie eine *Deckkraft* von 100%.

Es sieht schon nach Fell aus, aber der Pinsel ist noch zu groß. Deshalb mache ich ihn etwas kleiner.



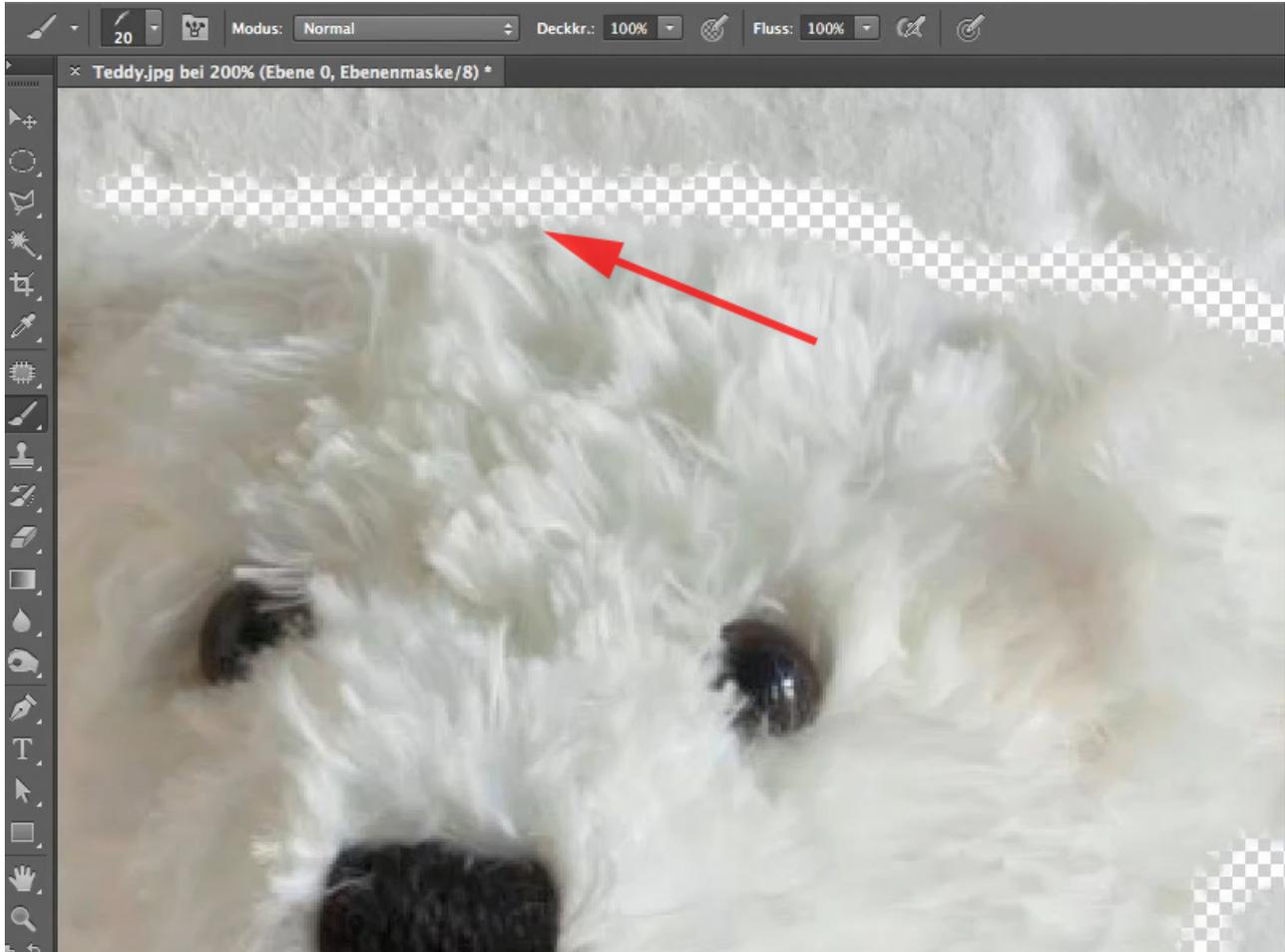
## Schritt 20

Ich habe zwar den *Größen-Jitter*, den möchte ich auch behalten, aber der Pinsel ist insgesamt zu grobschlächtig. Deshalb stelle ich die *Größe* des Pinsels von 50 auf 20. Das ist schon besser, so ist er deutlich feiner.



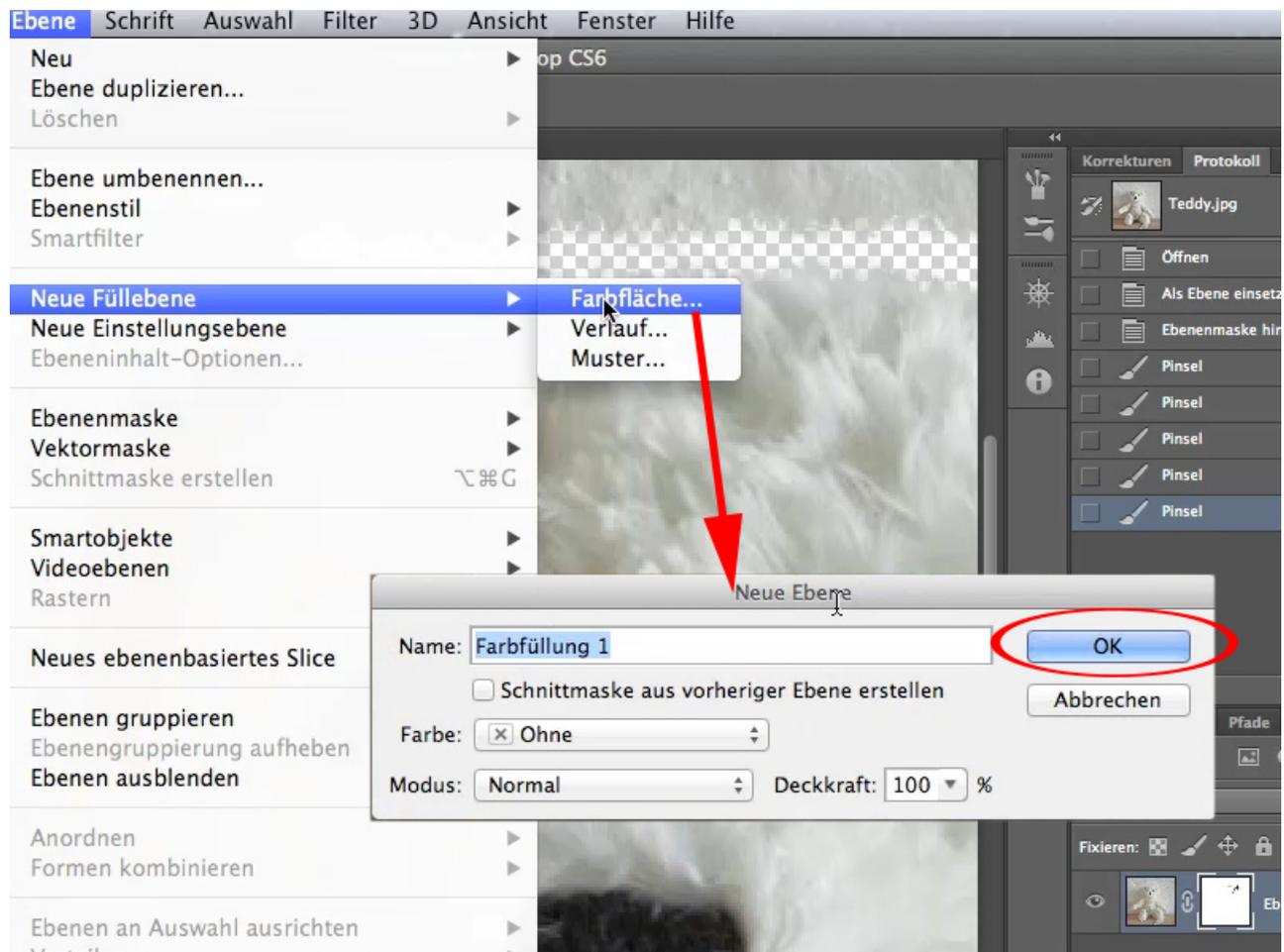
## Schritt 21

Damit kann ich mich an diesen Teddy wagen und beginnen, das Fell freizustellen. Es spielt gar keine Rolle, wenn ihr da nicht genau an die Kante heran- oder etwas weiter weggeht. Es ist nur wichtig, dass man die Fellstruktur erhalten kann.



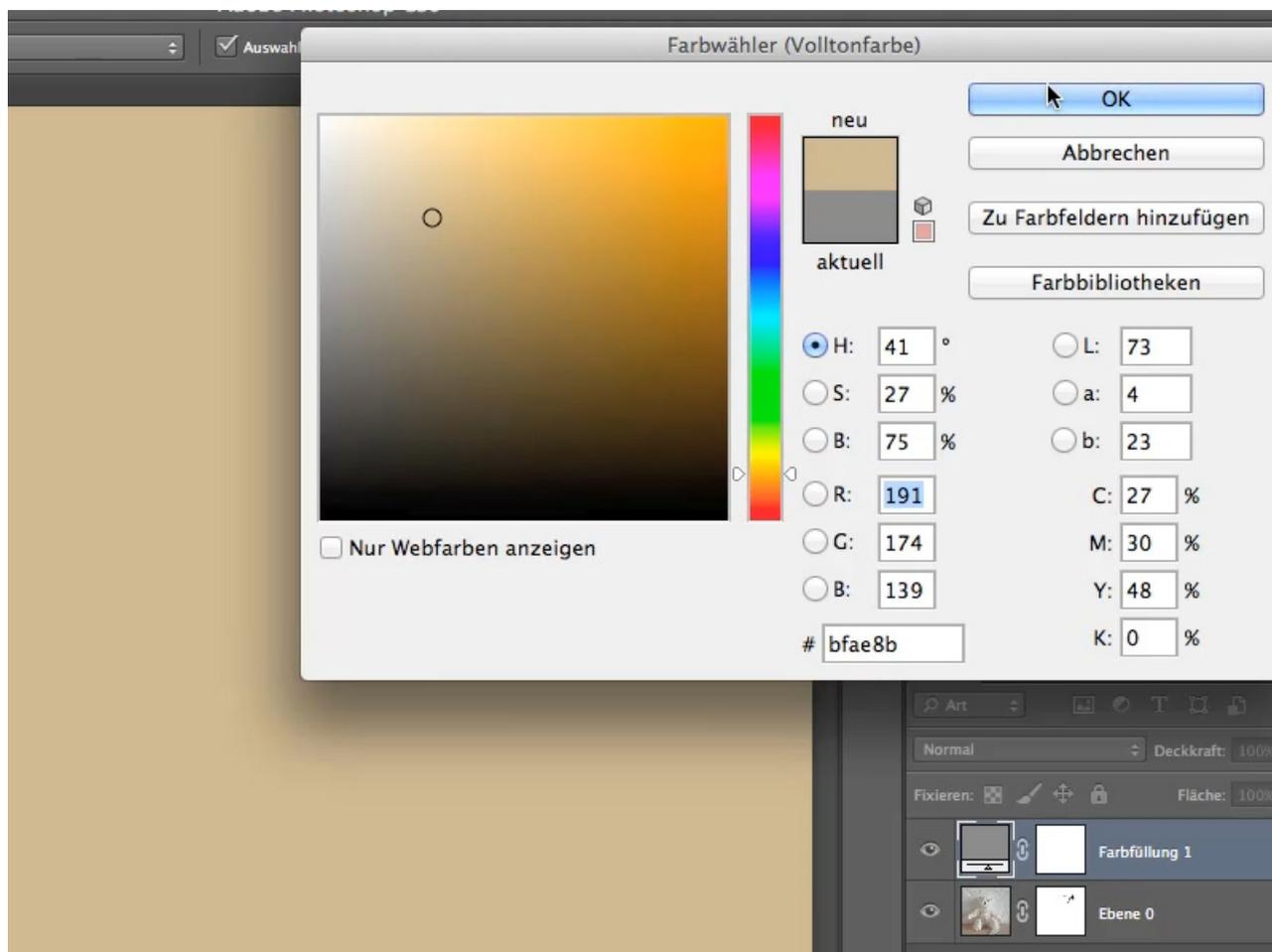
## Schritt 22

Um das nun mal besser darzustellen, lege ich einen neuen Hintergrund an; dazu lege ich am besten eine *Neue Füllebene*>*Farbfläche* an.



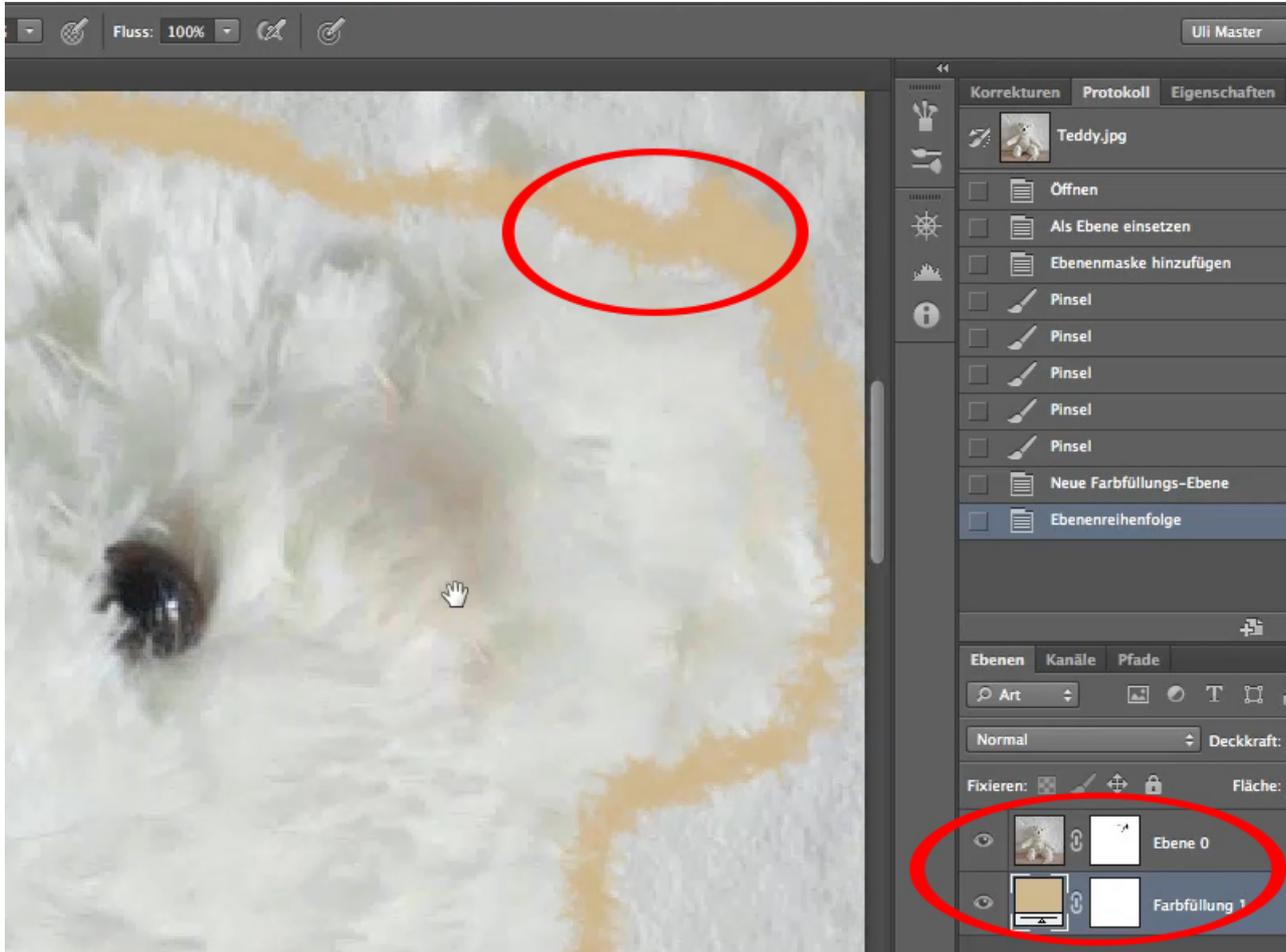
## Schritt 23

Ich nehme eine dunklere, freundliche Farbe - so etwas in Richtung Orange, und klicke OK.



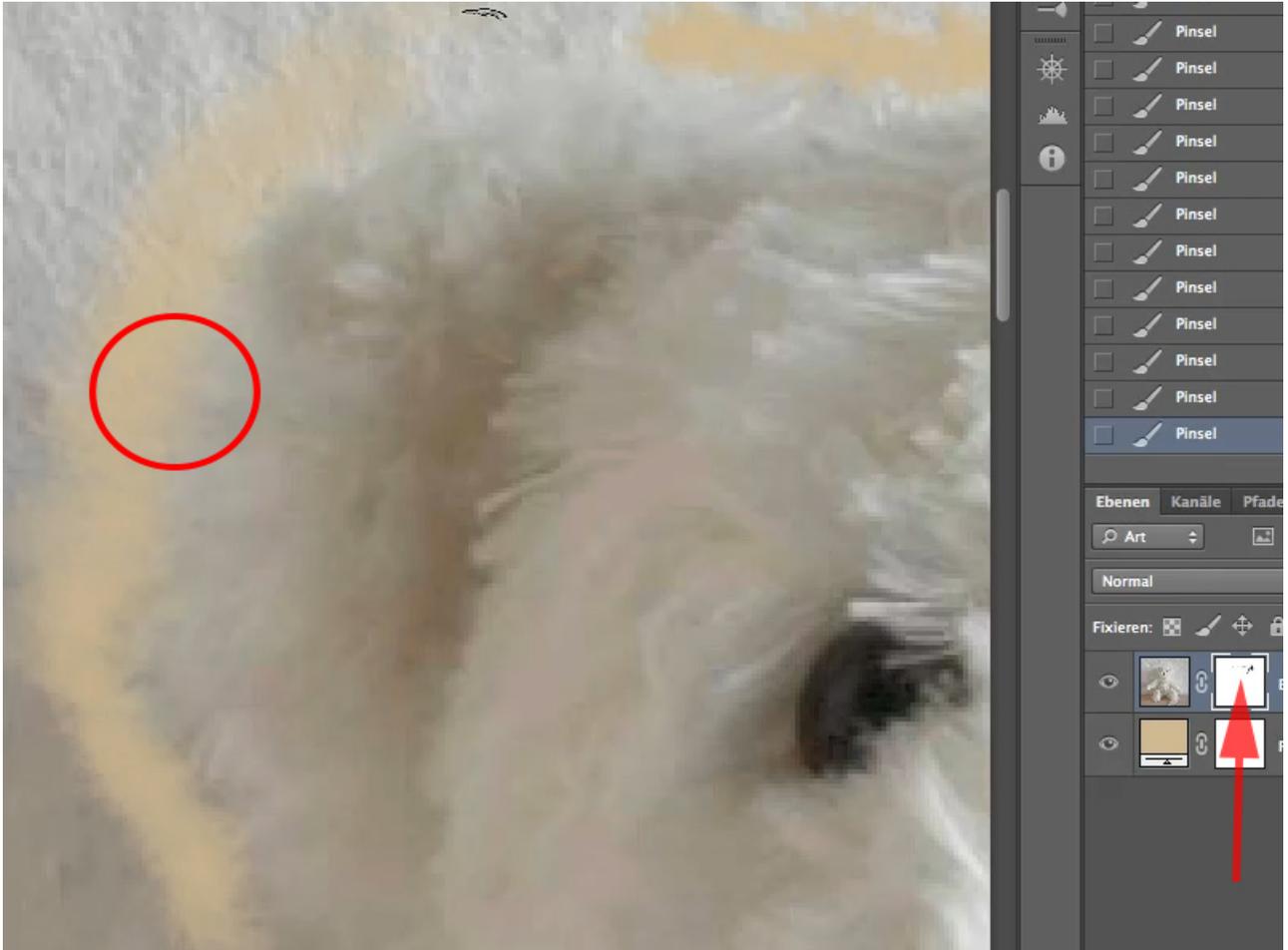
## Schritt 24

Die Ebene "Farbfüllung 1" verschiebe ich unter die Ebene des Teddys. Nun kann man die Kante viel besser erkennen, nachdem die Füllebene darunterliegt. Und sagt mal ehrlich, die ist so schlecht nicht, nachdem ich da nur einmal drübergemalt habe. Es sieht schon ganz gut nach Fell aus.



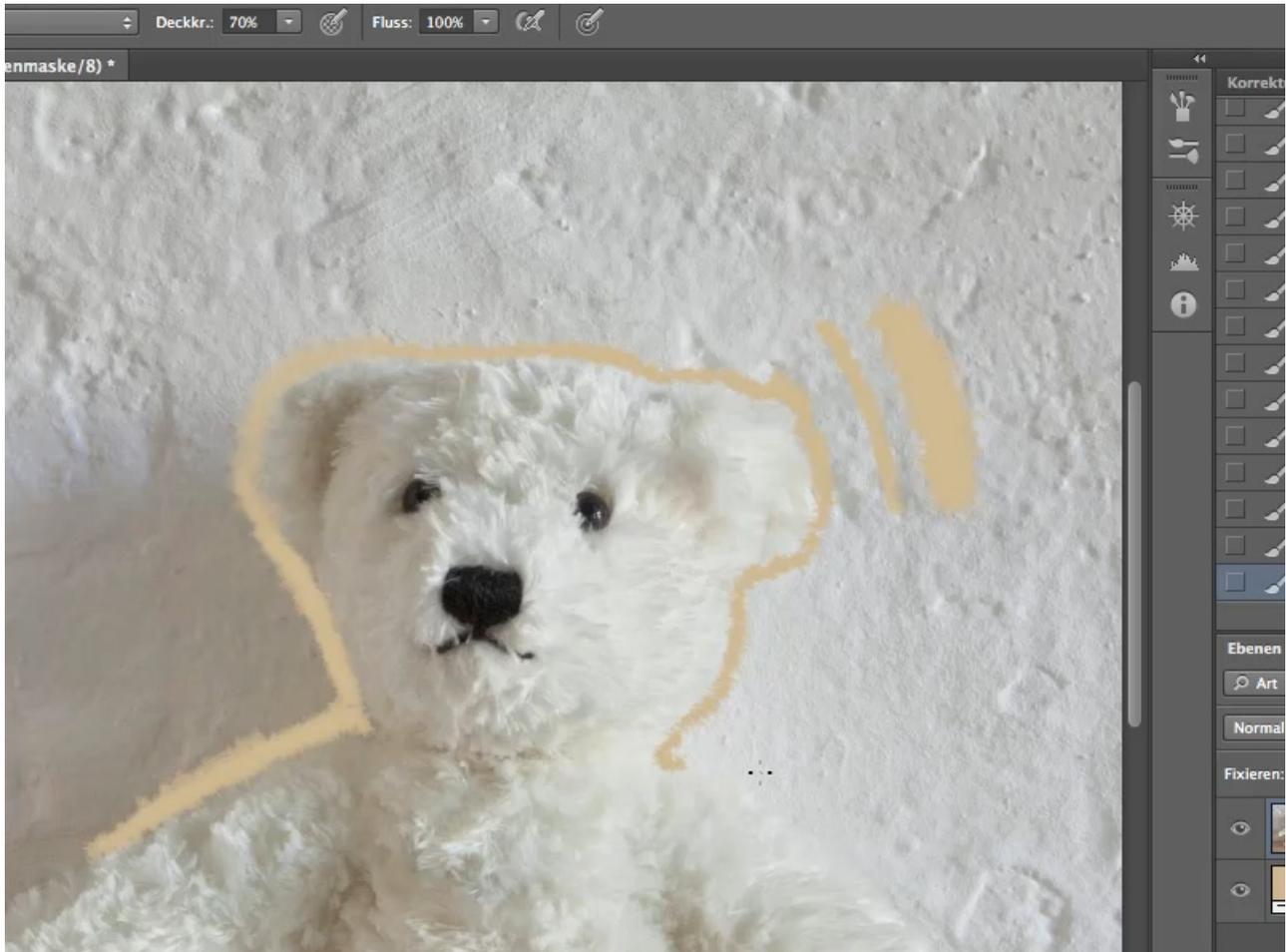
## Schritt 25

Verbessern könnt ihr das Ergebnis, wenn ihr die *Deckkraft* des Pinsels auf 30 % setzt, die *Ebenenmaske* des Teddys erneut aktiviert und jetzt mehrfach drübergeht. Wie ihr sehen könnt, läuft das Fell nun weicher aus. Evtl. sind 30 % zu wenig und wir erhöhen die *Deckkraft* auf 70 %. Auch wenn ich jetzt mehrfach darüberfahre, ergeben sich Felldetails, die mit weniger als 100 % gezogen werden; 70 % ist deshalb die bessere Alternative.



## Schritt 26

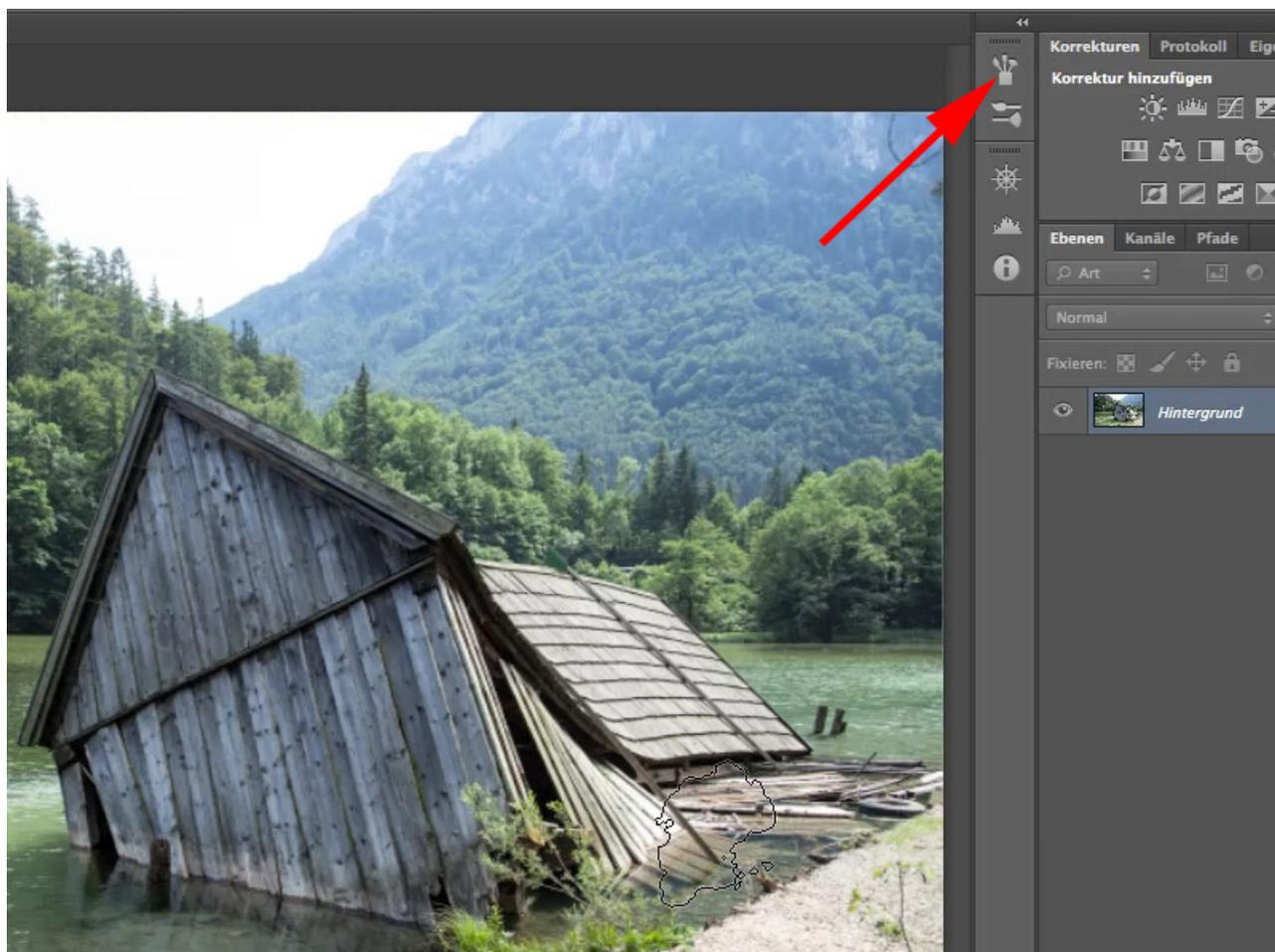
So malt ihr nun an dem Teddy entlang und habt ihn relativ schnell freigestellt. Genau so habe ich das schon mal für einen Job gemacht, zwar mit einem anderen, dunklen Teddy; ich hätte den auch etwas anders freistellen können, aber ich habe es genauso gemacht, weil ich finde, dass diese Freistellmethode über den Pinsel bei struppigem Fell wunderbar funktioniert, und würde mich freuen, wenn ihr auch damit klarkommt.



## Schritt 27

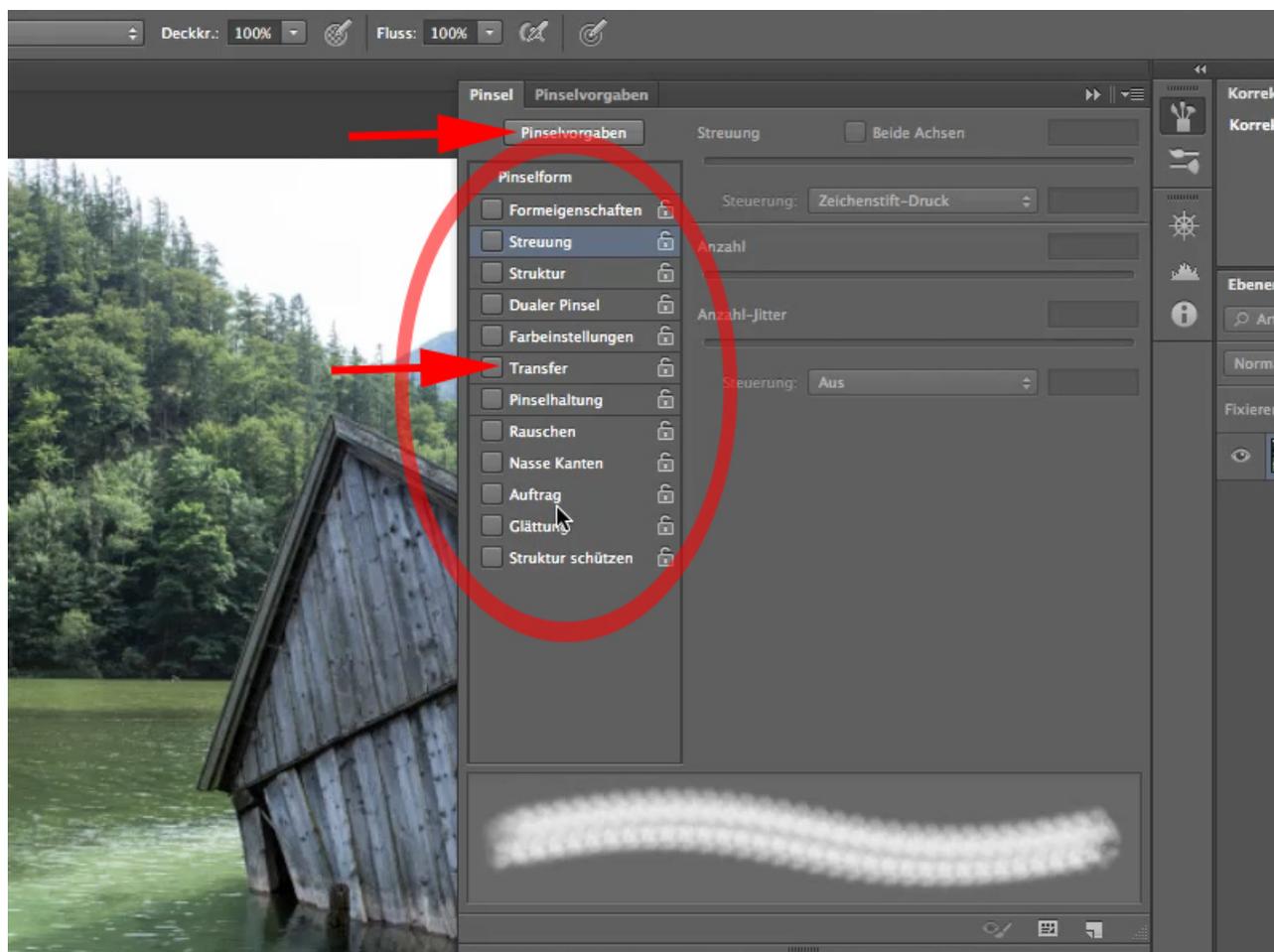
In dieses Bild möchte ich Nebel einfügen, sodass es sich von einem echten Nebelfoto kaum noch unterscheiden lässt.

Die verschiedenen *Jitter*-Einstellungen bzw. die Einstellungen der Pinsel, die man hier vornehmen kann (siehe Pfeil), sind vielfältig.



## Schritt 28

Da sind alle Einstellungen. Es gibt wichtigere und weniger wichtige bzw. solche, die seltener zum Einsatz kommen. Den *Transfer* möchte ich euch auf jeden Fall vorstellen.



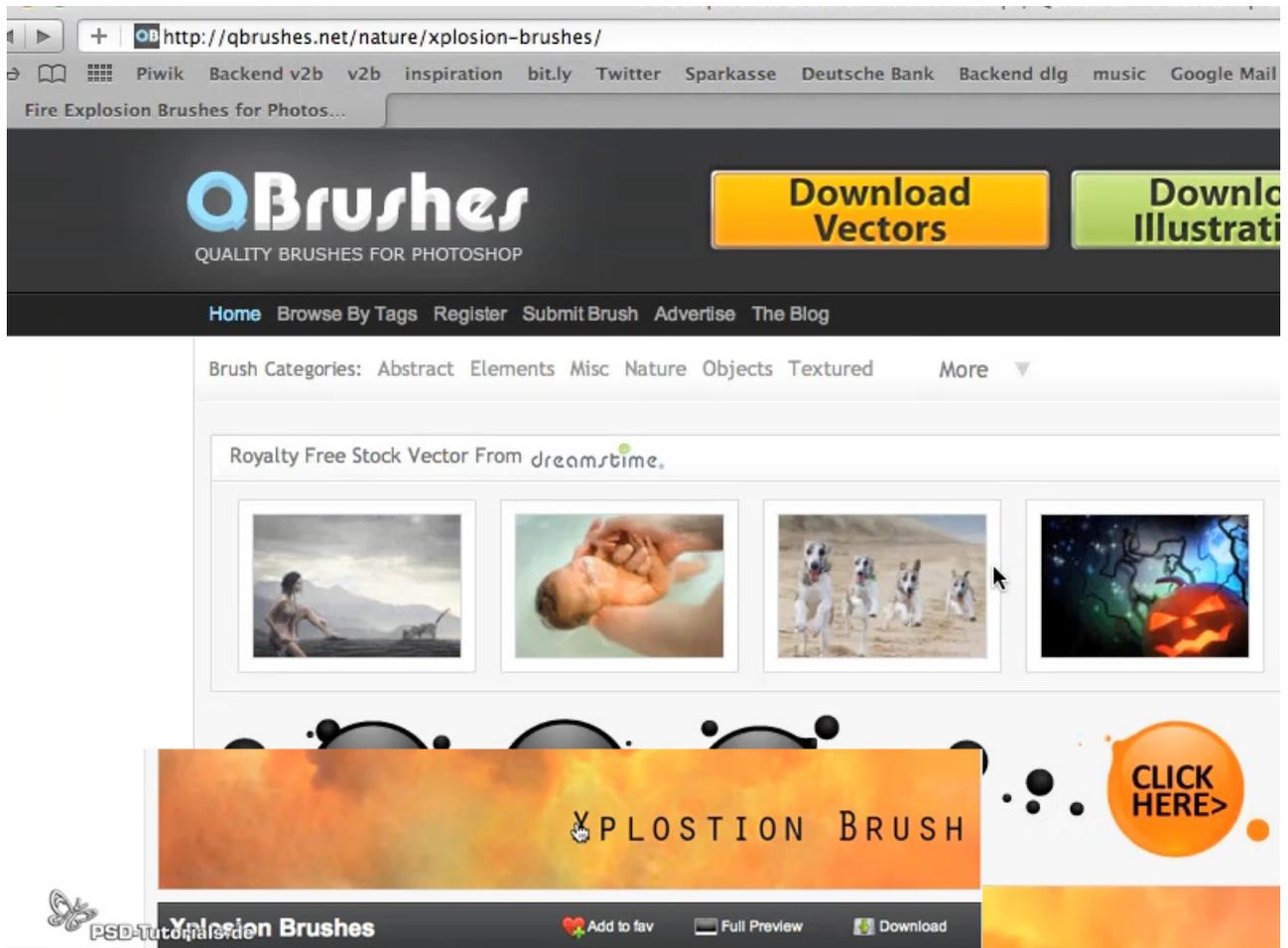
## Schritt 29

Sicher wundert ihr euch über die Pinselspitze, die ich verwende; sie sieht aus, als wäre Irland auf den Kopf gestellt. Ich hätte schon sehr gern, dass ihr die auch verwendet oder sie zumindest mal anschaut, vielleicht könnt ihr sie dann auch tatsächlich brauchen.



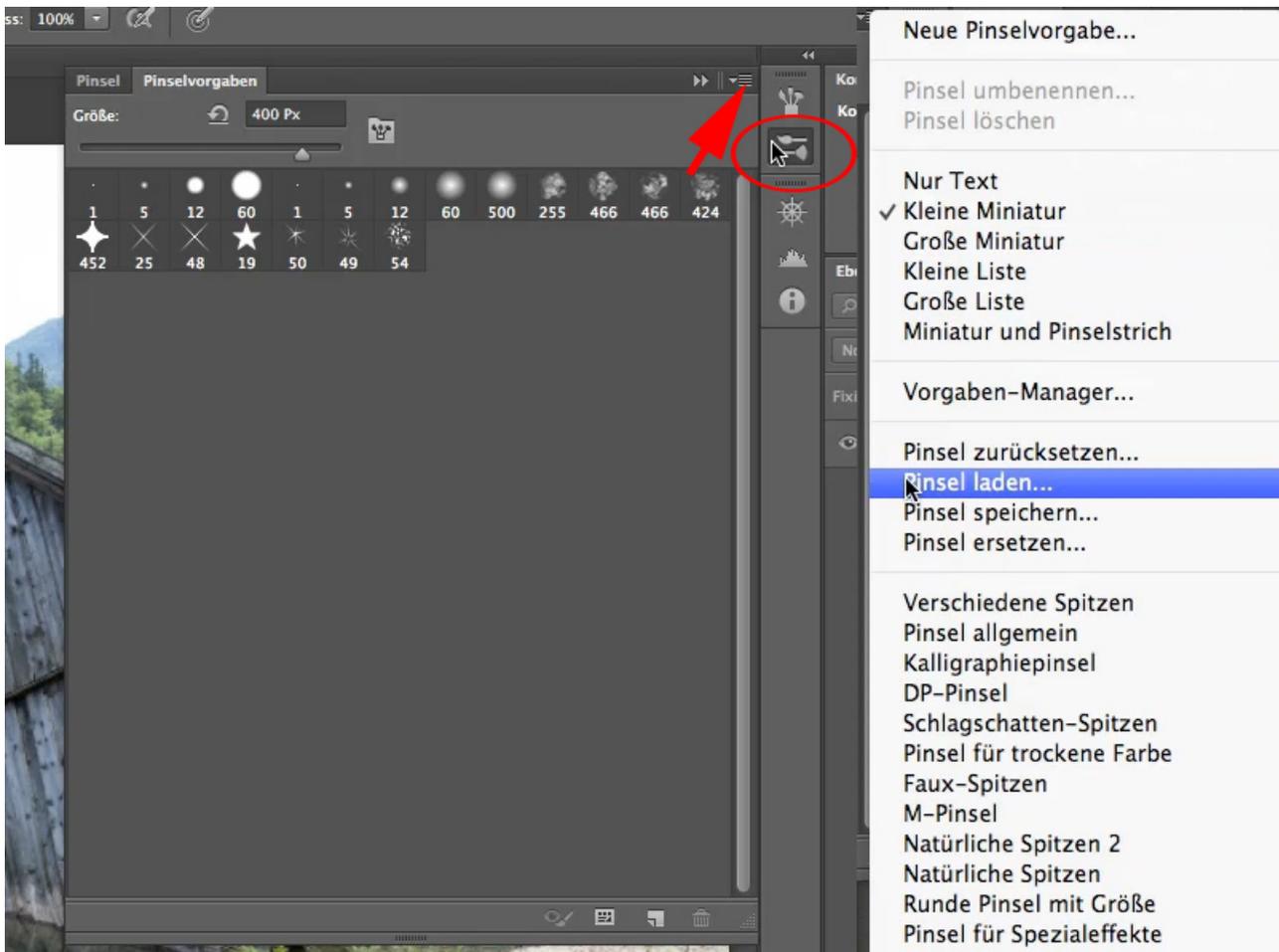
## Schritt 30

Ich zeige euch mal, wo ihr das Pinselset finden könnt - es gibt sehr viele Seiten, auf denen man Pinsel laden kann, auch bei PSD-Tutorials.de gibt es Pinselsets: Q-Brushes (<http://qbrushes.net/nature/xplosion-brushes/>).



## Schritt 31

Wenn Ihr das Pinselset heruntergeladen habt, könnt ihr es direkt unter den *Pinselvorgaben* in PS laden: *Pinselvorgaben* aufrufen (Kreis), auf das kleine Dreieck klicken (Pfeil), dann öffnet sich das Menü. Den blau unterlegten Menüpunkt (*Pinsel laden*) auswählen. Dann werden diese Pinsel geladen und ihr könnt damit arbeiten.

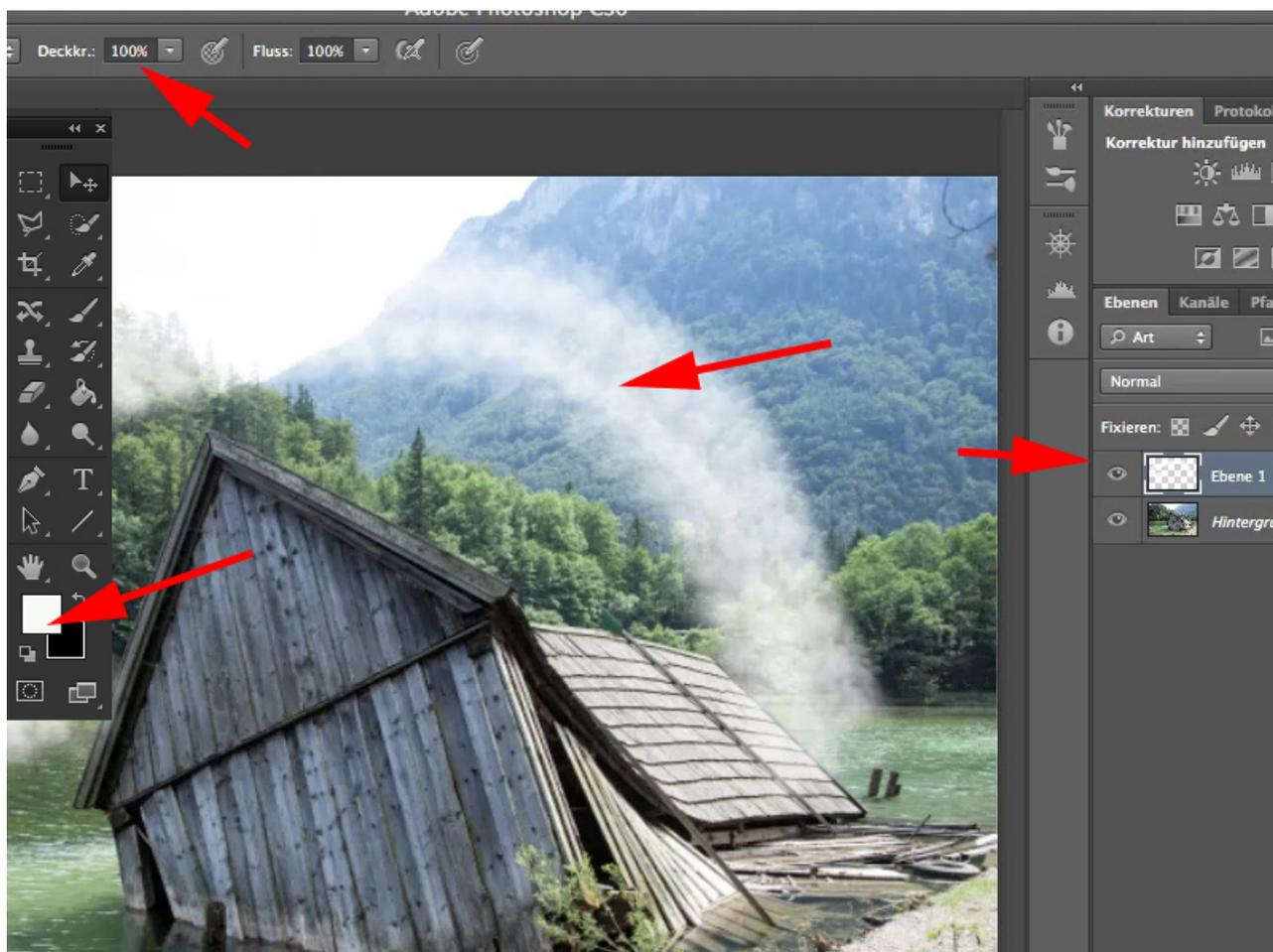


## Schritt 32

Nun wollen wir einen Frühnebel in dieses Bild zeichnen, um dem See etwas Mystisches zu geben. Das geht mit dieser Pinselspitze ausgezeichnet. So, dass man es von einem fotografierten Nebel kaum mehr unterscheiden kann.

Wir legen eine neue Ebene an. *Vordergrundfarbe* Weiß, der Nebel soll ja weiß sein, und ziehen einen Strich mit 100 % *Deckkraft*.

Das ist aber nicht das was wir haben wollen.

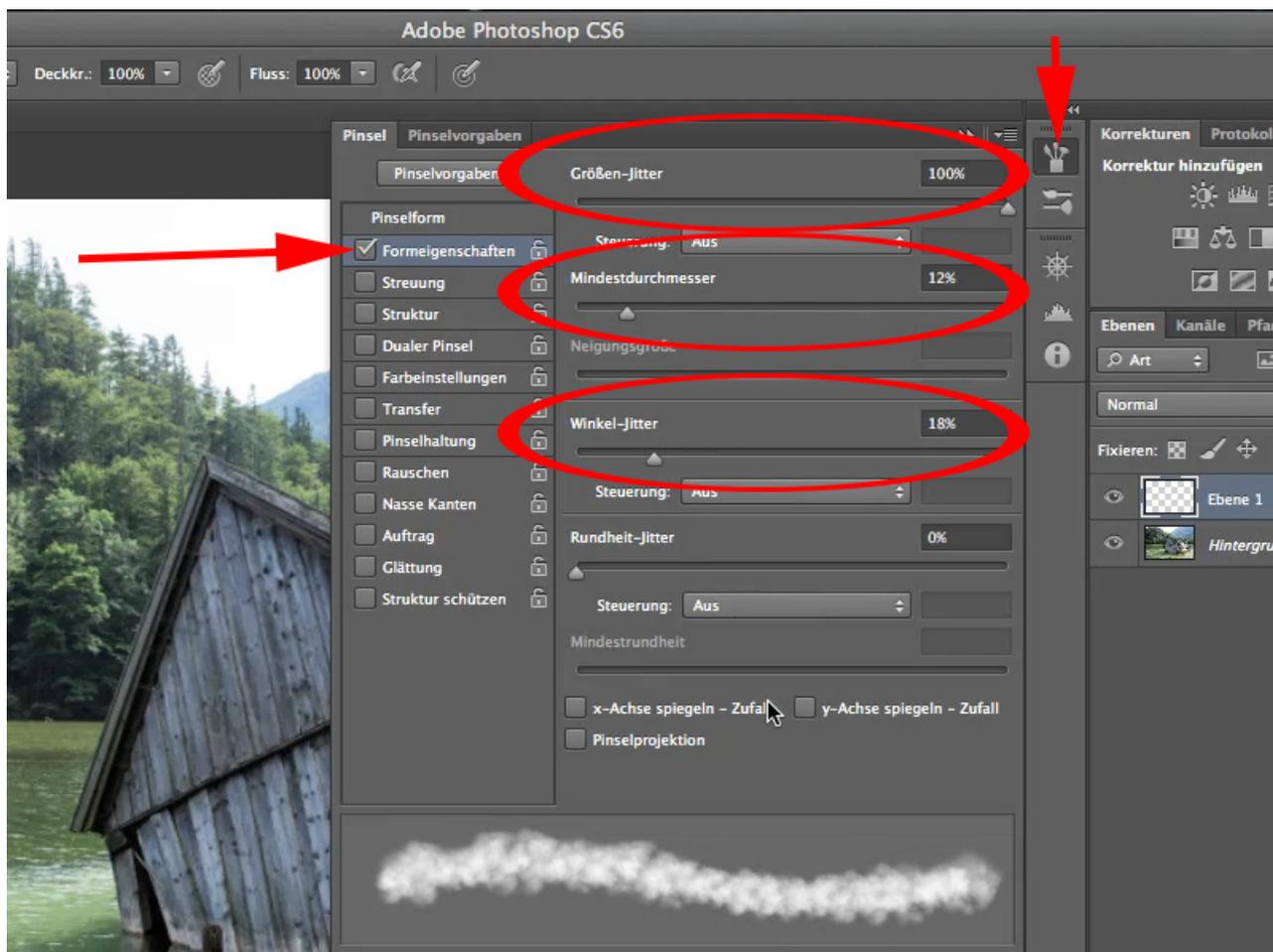


## Schritt 33

Den Nebel löschen wir sofort wieder und wollen uns die Pinselspitze jetzt zurechtformen. Wir holen uns wieder das *Pinsel*-Menü: Auf das Symbol für die Pinsel oben rechts klicken.

Als Erstes werden die *Formeigenschaften* eingestellt.

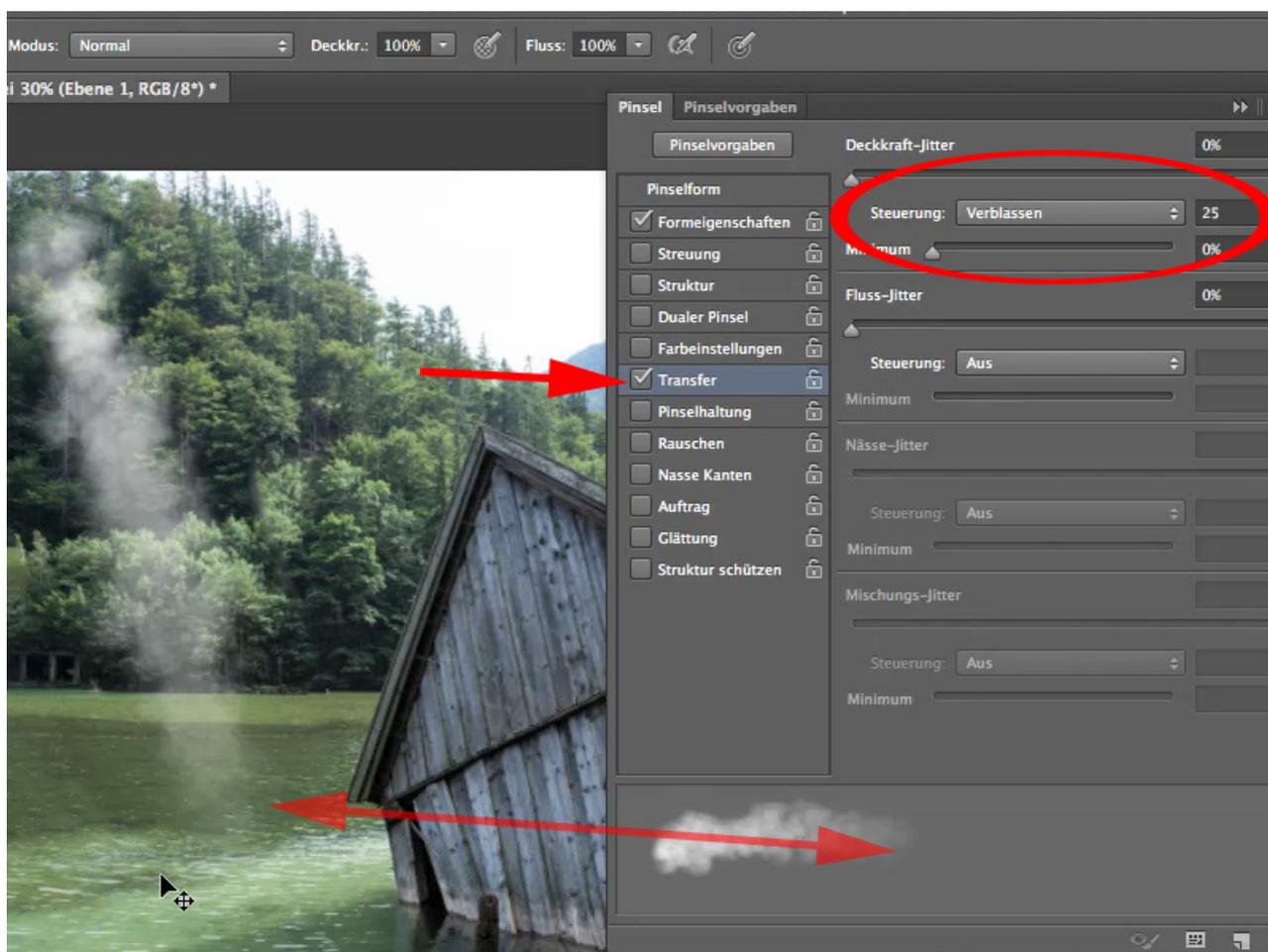
- Den *Minstdurchmesser* etwas nach oben setzen, auf 12 %
- Ein *Größen-Jitter* von 100 % ist gut
- Ganz wichtig ist der *Winkel-Jitter*; 18 % - es wird sehr regelmäßig, wenn man ihn auf 0 stehen lässt.



## Schritt 34

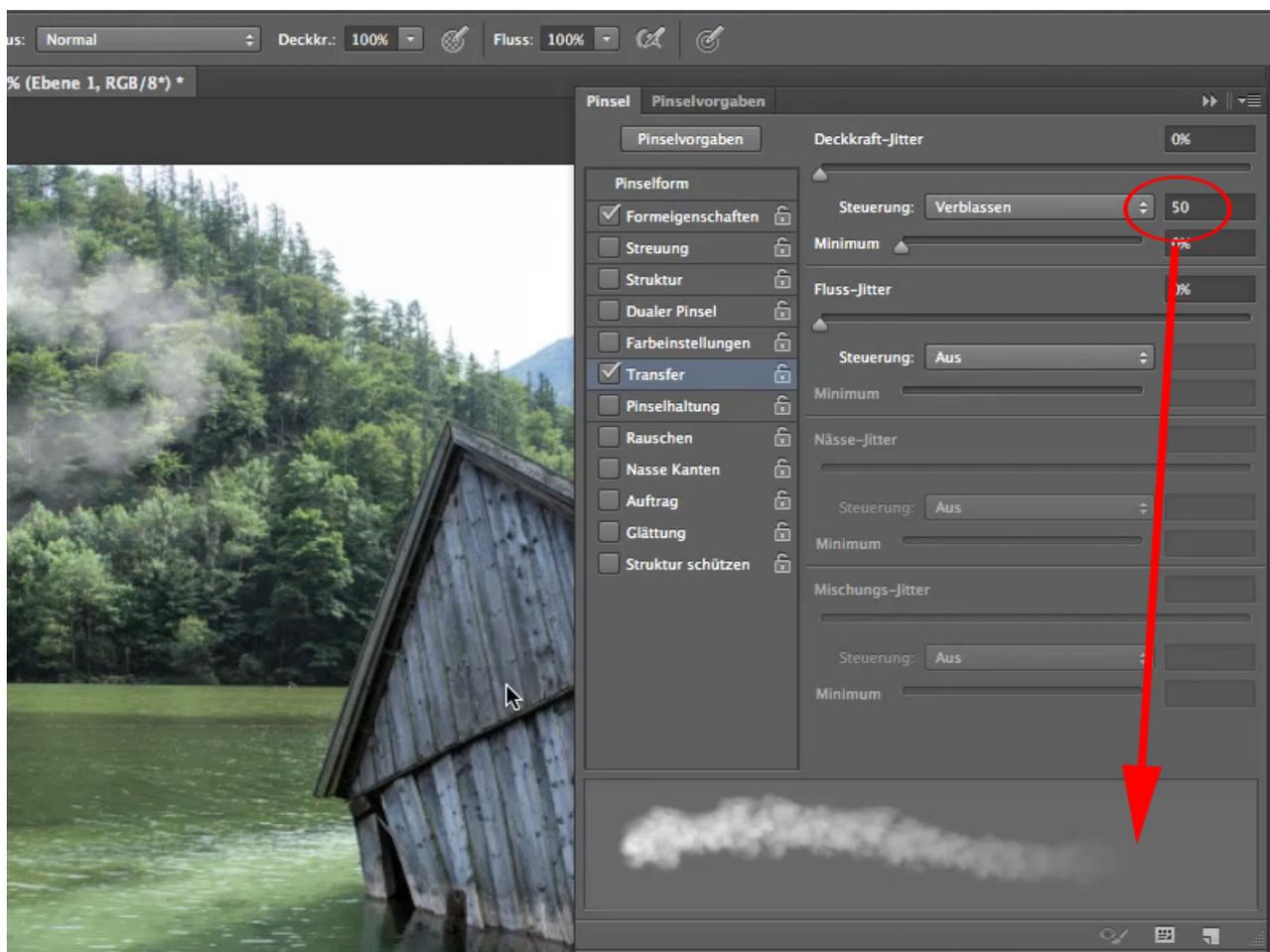
Die nächste wichtige Einstellung ist der *Transfer*. Den *Transfer* kann man mit einem *Deckkraft-Jitter* versehen. Diesen stelle ich auf *Verblassen*.

Den *Jitter* lasse ich auf 0 %, das kann man ruhig so lassen; ich steuere das über *Verblassen*. Das bedeutet, wenn ich den Pinsel anwende, wird die *Deckkraft* immer schwächer und hört irgendwann auf. Hier haben wir einen Wert von 25 eingestellt, was bedeutet, es werden 25 unterschiedliche Pinselspitzen mit unterschiedlichem Winkel abgebildet, wobei jede der abgebildeten Pinselspitzen um 4 % schwächer wird, sodass wir bei 25 Spitzen von 100 auf 0 kommen. Das ist das, was mit diesem *Deckkraft-Jitter* passiert.



## Schritt 35

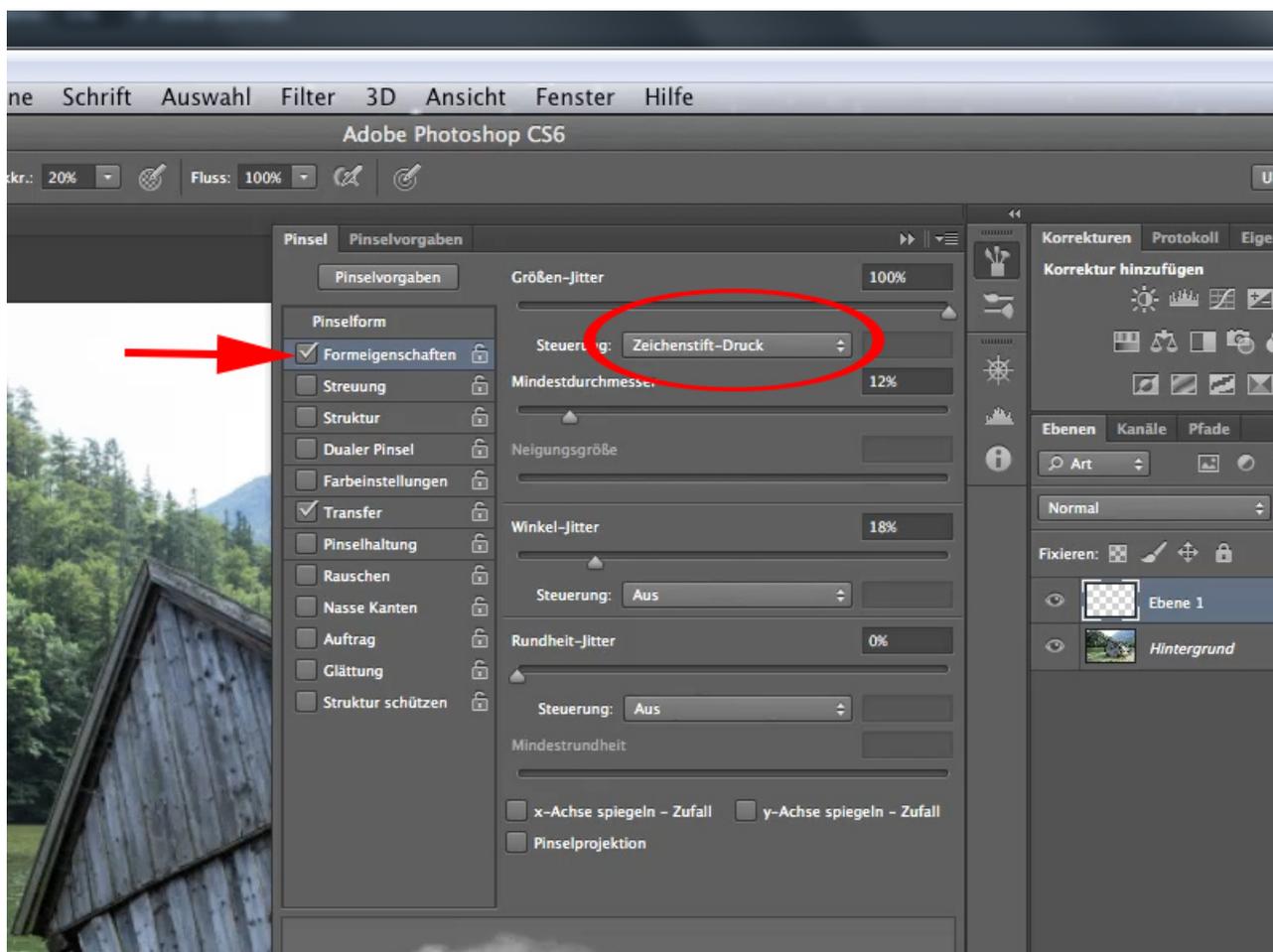
Wenn ihr wollt, dass der Strich länger wird, müsst ihr die Zahl 25 erhöhen; ich stelle mal 50 ein. Damit möchte ich nun den Nebel malen. Das sind die Hauptsachen, die über den *Transfer* eingestellt werden sollen.



## Schritt 36

Ihr solltet den Nebel auf jeden Fall mit unterschiedlich großen Pinselspitzen malen. Dazu aktiviere ich noch mal die *Formeigenschaften* und stelle die *Steuerung* auf *Zeichenstift-Druck*. Bei wenig Druck ist die Pinselspitze kleiner bzw. bei stärkerem Druck größer.

Eine andere Möglichkeit ist, beim Malen unterschiedliche Größen der Pinselspitzen zu verwenden. Wie ihr das macht, bleibt euch überlassen.



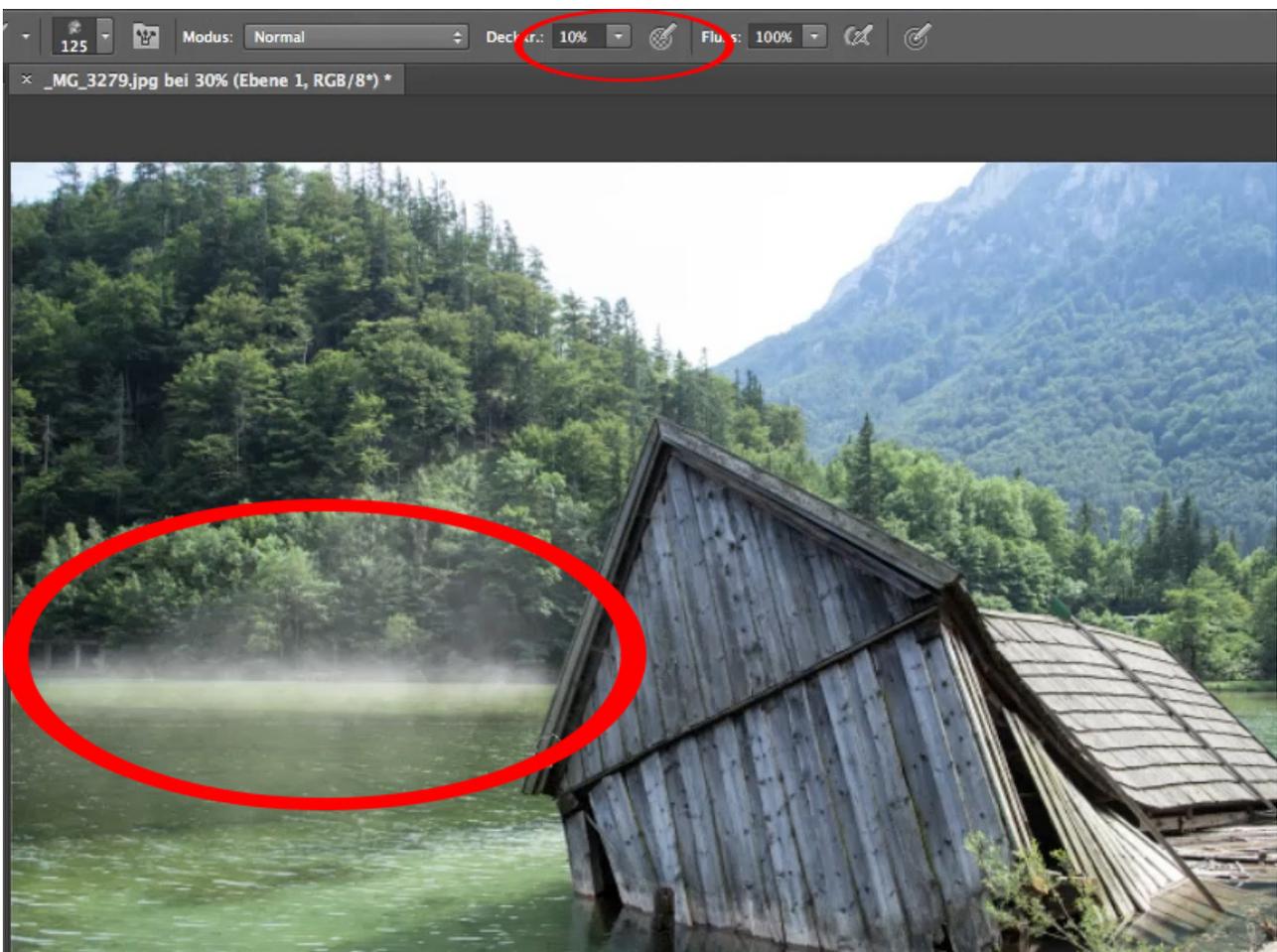
## Schritt 37

Jetzt kann ich den Nebel auftragen, aber nicht mit einer *Deckkraft* von 100 %, sondern ich stelle die *Deckkraft* auf 10 % ein.

Den Nebel muss ich nun so malen, dass er im Hintergrund bei der Grenze vom See zum Wald am stärksten ist. Gerade da muss der Nebel dichter sein, denn da ist er ja perspektivisch gesehen am stärksten.

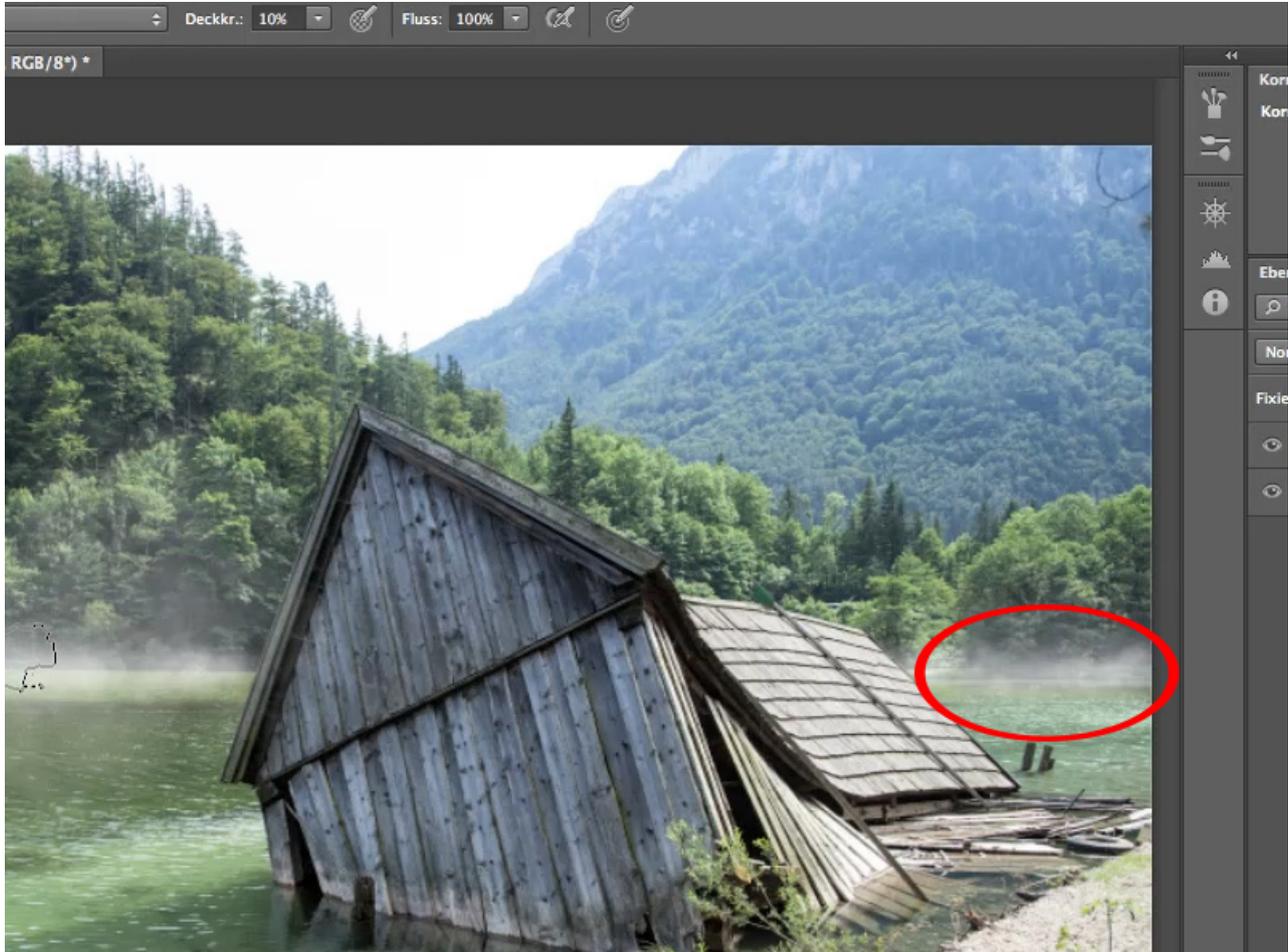
In den vorderen Bereichen des Gewässers darf der Nebel ruhig etwas weniger sein, so wie auch da, wo es in den Wald hineingeht; da brauche ich auch weniger Nebel. Er steigt da auf, aber ungleichmäßig, wie realer Nebel auch.

Den Unterschied könnt ihr anschauen, wenn ihr die Ebene mit dem Nebel aus- und einblendet.



## Schritt 38

Da wir auf der rechten Seite der Hütte eine größere Entfernung haben, muss der Nebel dort ein klein wenig dichter gezeichnet werden, trotzdem sollte er nicht opak (komplett undurchsichtig) werden. Das würde dazu führen, dass er nicht mehr wie echter Nebel aussieht. Lieber etwas vorsichtiger einsetzen.



## Schritt 39

Ihr könnt nun noch schön langgezogene Streiche darüberlegen, dann könnt ihr mit Sicherheit davon ausgehen, dass dieser Nebel, wenn ihr nach oben malt, seine Deckkraft verlieren und nach oben sanft ausgeblendet wird. Da hilft nun der *Transfer* ganz hervorragend, weil sich die Pinselspitze irgendwann ausblendet. So wird verhindert, dass abgerissene Nebelschwaden produziert werden. Wäre die *Transfer*-Einstellung nicht drin, würden diese Nebelschwaden einfach aufhören und würden nicht so schön ins Nichts übergehen.

Das ist die *Transfer*-Einstellung, die auch für Lichtquellen und Lichtkegel, die man malt, genutzt werden kann.



Ich wünsche viel Spaß und Erfolg beim Nacharbeiten.

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](http://www.shop.psd-tutorials.de)**

