# **BILDBEARBEITUNG** MIT ADOBE PHOTOSHOP GRUNDLEGENDE ÜBUNGEN



Grundlegende Übungen für den Einstieg in die digitale Bildbearbeitung mit Adobe Photoshop – mit den Themen:

- Werkzeuge
- Retusche
- Kontrastoptimierung
- Auswahlen
- Ebenen
- Masken
- Filter
- Gif Animation
- Dateiformate

Die Übungen können größtenteils mit den Photoshop-Versionen CS 2 - CC 2017 nachvollzogen werden. Die »Screenshots« stammen aus der Version Photoshop CC 2107.

ÜBUNG 1: »	URLAUBSFOTO «
1.	Bild gerade ausrichten
2.	Störende Bildelemente entfernen7
3.	Der Bereichsreparatur Pinsel
4.	Werkzeug Einstellungen
5.	Sensor Staub Flecken
6.	Die Tonwertkorrektur
7.	Tonwerte optimieren
8.	Das Histogramm
9.	Bedienung
10.	Speichern
11.	Benennung
12.	JPEG Optionen
ÜBUNG 2: »	OUTDOOR 2017«
1.	Worum geht es?
2.	Dokument anlegen
3.	Neue Ebene anlegen
4.	Ebene einfärben
5.	Fläche füllen
6.	Eine weitere neue Ebene anlegen 16
7.	Auswahl erstellen
9.	Farbe wählen
10.	Auswahl einfärben
11.	Neue Ebene, auswählen und einfärben 18
12.	Ebene duplizieren
13.	Objekt transformieren:
14.	Ebene erneut Duplizieren und transformieren 19
15.	Ebenen reduzieren
16.	Ebene Duplizieren
17.	Farbe modifizieren
18.	Schneekuppe anlegen
19.	Ebenen gruppieren
20	Auswahlellipse
21.	Maske hinzufügen
22	. Text hinzufügen
23	. Kontur anlegen
24	. Hintergrund-Ebene ausblenden25
25	. Speichern

ÜBUNG 3:	: »TINY WORLD«	28
1	Das passende Bild	
2	2. Bildgröße justieren	
3	3. Bildgröße einstellen:	
4	4. Bilddrehung um 180°	
5	5. Filter anwenden	
6	5. Polarkoordinaten	31
7	7. Das Ergebnis	
ÜBUNG 4	: »LÖWENKOPF«	
1	Auswählen	
2	2. Auswahl transformieren	34
3	3. Maske aus Auswahl erstellen	
4	4. Motiv Freistellen	
5	5. Speichern	
ÜBUNG 5:	: »GIF ANIMATION«	
2	2. Automatisch ausrichten	
3	3. Freistellen	
4	4. Zeitleiste	
5	5. Frame Animation erstellen	
e	6. Neuen Frame erstellen	41
7	7. Anzeige der Frames einstellen	41
8	3. Schleife	42
ç	9. Start	42
1	0. Gif Export	43
1	1. Format einstellen	43
1	2. Speichern	43
1	3. Testen	44

#### **ÜBUNG 1: » URLAUBSFOTO «**

Im vorliegenden Bild sollen beispielhaft die folgenden Bildmängel - wie sie in vielen Fotos vorkommen - korrigiert werden:

- Der Horizont des Bildes ist nicht gerade: Bild gerade ausrichten 1
- Störende Bildelemente sollen entfernt werden: Retusche mittels des
  Bereichsreparatur-Pinsels (2)
- Die Farb- und Kontrastsituation ist "flau": Kontrastoptimierung mittels der Tonwertkorrektur 3



#### BILD GERADE AUSRICHTEN

Das Freistellungswerkzeug (1) ist grundsätzlich zum zurecht schneiden von Bildern gedacht. Es beinhaltet auch die Gerade ausrichten (2) Funktion. Mittels Klicken - Ziehen - Loslassen wird hier die horizontale schiefe Ebene nachgezeichnet (3). Betätigen der Eingabetaste beendet den Vorgang.



### **2.** STÖRENDE BILDELEMENTE ENTFERNEN

Das Entfernen störender Bildelementen erfordert eine detailreichere Darstellung am Bildschirm: Menü **Ansicht** > 100 %



#### **3**. DER BEREICHSREPARATUR PINSEL

Der **Bereichsreparatur Pinsel** ist Teil einer Sammlung unterschiedlicher Retusche Werkzeuge. Er eignet sich zum Entfernen von Bildstörungen in weitestgehend gleichförmiger Umgebung.



### 4. WERKZEUG EINSTELLUNGEN

Der Bereichsreparatur Pinsel analysiert und kopiert Bildmaterial. Das klappt am Besten wenn das Werkzeug angepasst wird 1. Werkzeuge haben einen Durchmesser (Größe) 2 und eine Kantenschärfe (Härte) 3. Der Durchmesser sollte etwas größer als die zu entfernende Störung sein. Mit dem justierten Werkzeug wird eine kleine Malbewegung über die Bildstörung durchgeführt.



#### **5** SENSOR STAUB FLECKEN

Staub auf dem Kamerasensor erzeugt dunkle Flecken auf hellen Bildpartien. Nach Anpassung das Durchmessers kann der Bereichsreparatur Pinsel auch hier gute Dienste leisten.



### **6** DIE TONWERTKORREKTUR

Die Beurteilung einer Kontrastoptimierung erfordert Sicht auf das ganze Bild: Menü **Ansicht > Ganzes Bild** 



#### **7** TONWERTE OPTIMIEREN

Eine effiziente Möglichkeit Tonwerte zu optimieren mit geringem Fehlerpotenzial bietet die Tonwertkorrektur: Menü **Bild > Tonwertkorrektur** 

Ps	Datei	Bearbeiten	Bild bene Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe
্য	•  ` !	∨ Modus:	Modus			•	truktur erstelle	n Näheri	Ingswert 🗌 🗌 Alle I
**		80	Korrekturen			►	Helligkeit/	/Kontrast	
₽	[] []	IMG_4761.JPG	Auto-Farbton Auto-Kontrast A Auto-Farbe	Umschal Alt+Umschal Umschal	lt+Strg+L lt+Strg+L t+Strg+E	-	Tonwertke Gradation Belichtung	orrektur skurven g	5
; [], [], [], [], [], [], [], [], [], [],	1. 1. 1.		Bildgröße Arbeitsfläche Bilddrehung Freistellen Zuschneiden	A Alt	lt+Strg+ t+Strg+C	•	Dynamik Farbton/S Farbbalan Schwarzw Fotofilter. Kanalmiys	 ättigung ce eiß eiß	Alt+Umschalt+
۵.	۵,		Alles einblenden			_	Color Loo	kup	
Ø. &.	T, □,		Duplizieren Bildberechnungen Kanalberechnungen				Umkehrer Tontrenne Schwellen	n ung wert	
₩. 	a,		Variablen Datensatz anwenden			Þ	Verlaufsur Selektive f	nsetzung Farbkorrekt	ur
	<u>+</u>		Überfüllen				Tiefen/Lic	hter	
		610	Appleso			٠	HDR-Ton	ung	

#### 8 DAS HISTOGRAMM

Das Histogramm 1 gibt Auskunft über die momentane Verteilung der Tonwerte im Bild. Entlang der 256 möglichen Tonwerte 2 ist deren Häufigkeit 3 dargestellt. Der Tonwert Bereich wird in drei Teile unterteilt: Tiefen 4, Mitten 5 und Lichter 6.



### 9 BEDIENUNG

**1 Tiefen**- und **2 Lichter**-Regler werden nach innen, an den der Beginn der Informationsanhäufung gezogen. Mit Blick auf das Bild im Hintergrund kann dieser Vorgang subjektiv verfeinert werden. Betätigen der **Vorschau** Checkbox **3** ermöglicht ein Umschalten zwischen vorher/nachher.





Nie die bearbeitete Version über das Original speichern!

Ps	Datei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe	
<b>A</b>	Neu Öffne	2 <b>n</b>				Strg+1 Strg+(	N D	Str	uktur erstelle	n Näher	ungswert	🗌 🗆 Alle I
	In Bri	dge suchen			Alb. 11	Alt+Strg+(						
₽	Als Sr	n als martobiekt öf	fnen		Alt+Umst	chait+strg+v						5
$\varphi_{_{-}}$	Letzte	e Dateien öffn	ien				•					Ø
۲ <b>ロ</b> .,	Schlie	eßen				Strg+V	v					
	Alle s	chließen				Alt+Strg+V	v					$\overline{\mathbb{Q}_{\mathbb{P}}}$
	Schlie	eßen und zu B	Bridge g	ehen	Umsc	halt+Strg+V	v		-			
<u>≜</u> .	Speic	hern				Strg+	S					
₫.	Speic	hern unter			Ums	chalt+Strg+	S				1000	
۵.	Einch	ecken	63						Sent 74			
A	Zuruc	ck zur letzten	Version			FI	2					
<i>•</i> .	Expor	tieren					- F 📑					
K .	Gene	rieren					1					
₩.	Auf B	ehance teilen										
••••_	Adob	e Stock durch	nsuchen									
	Platzi	eren und eint	betten									
	Platzi	eren und verk	nüpfen				-					
	M	la										



# BENENNUNG

Ein klarer Textzusatz wie "optimiert" oder "korrigiert" weist eindeutig auf eine Bearbeitung hin.

🗧 🔶 👻 🕂 🔛 « uriaubstoto » totos	✓ C Totos" durchsuchen
<ul> <li>Organisieren ▼ Neuer Ordner</li> </ul>	≣≕ - (?)
Dieser PC Name	Änderungsdatum     Typ       Es wurden keine Suchergebnisse gefunden.
Dokumente	ম
Dateiname: IMG_476 _optimiert.jpg Dateityp: JPEG (*JPG;*JPEG;*JPE)	×
Speicheroptionen Speichern: Als Kopie Anmerkungen Alpha-Kanäle Volltonfarben Ebenen	Farbe: Proof-Einstellung: CMYK- Arbeitsfarbraum ICC-Profil: sRGB IEC61966-2.1 Andere: Miniatur
<ul> <li>Ordner ausblenden</li> </ul>	Speichern Abbrechen

# **12.** JPEG OPTIONEN

Es empfiehlt sich eine Speicherung bei maximaler Qualität.



#### ÜBUNG 2: »OUTDOOR 2017«

Logos sind vor allem abstrakt und symbolisch, also gerade nicht realistisch. In dieser Übung wird ein Logo in Photoshop erzeugt. Die zu erzeugende PNG-Datei dient lediglich zur Ausgabe auf Bildschirmen, nicht zum ausdrucken. Dabei werden 3 Grundkonzepte der Bildbearbeitung dargestellt:

- Auswahl
- Ebene
- Maske



#### WORUM GEHT ES?

Stilisierte Berge, Schneeflächen und Bäume werden mit einem geeignete Auswahl-Werkzeug erstellt und mit Farbe gefüllt. Jedes Element befindet sich auf einer eigenen Ebene. Die kreisrunde Darstellung des Logos wird mittels einer Maske realisiert.



- 2. DOKUMENT ANLEGEN Jedes Bild hat drei Eigenschaften:
  - Format
  - Auflösung
  - Farbmodus

Menü Datei > Neu ...



### **3** NEUE EBENE ANLEGEN

Um zunächst einen blauen Himmel anzulegen wird eine neue

### Ebene erstellt ...



... und benannt.

Neue Ebene	:		;
Name:	himmel		Сок
	Schnittmaske aus vorher	iger Ebene erstellen	Abbrochon
Farbe:	X Ohne		Abbrechen
Modus:	Normal ~	Deckkraft: 100 🗸	%

# 4. EBENE EINFÄRBEN

Das Register **1** Farbe ermöglicht durch einen Mausklick in das **2** Farbspektrum eine intuitive Farbwahl. Die gewählte Farbe wird [3 und 4] Vordergrundfarbe genannt.



### 5. FLÄCHE FÜLLEN

Die Ebenen-Fläche wird mit der Vordergrundfarbe gefüllt. Menü **Bearbeiten > Fläche füllen** ...

PS Datei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	3D
	Rückgängi Schritt vor Schritt zur	i <mark>g: Neu</mark> wärts ück	e Ebene		Umsch	Strg- alt+Strg- Alt+Strg-	+Ζ +Ζ +Ζ
<b>4</b> , 03,	Verblassen			Umsch	alt+Strg	+F	
<i>Q</i> , <i>I</i> , 14, <i>I</i> , <i>I</i> , <i>I</i> , <b>⊥</b> , <i>I</i> ,	Ausschnei Kopieren Auf eine El Einfügen Einfügen S	den bene re opezial	eduziert ko	opieren	Umscha	Strg- Strg- alt+Strg- Strg-	+X +C +C +V
<ul> <li>. □,</li> <l< th=""><th>Suchen Rechtschre Text suche</th><th>eibprüf en und</th><th></th><th>Strg</th><th>+F</th></l<></ul>	Suchen Rechtschre Text suche	eibprüf en und		Strg	+F		
k, □, ♥, ⊄	Fläche füll Kontur vall	en len			Un	nschalt+	F5



#### **6**. EINE WEITERE NEUE EBENE ANLEGEN

Analog zum Anlegen der "Himmel"-Ebene wird eine neue Ebene "Berg" erstellt. Menü **Ebene > Neu > Ebene**…

### 7. AUSWAHL ERSTELLEN

Um unterschiedlich komplexen Auswahlszenarien zu begegnen, kennt die Bildbearbeitung diverse Auswahlwerkzeuge. Dazu gehört auch die Gruppe der 1 Lasso Werkzeuge. Das 2 Menü mit den einzelnen Werkzeugen erscheint:

- bei längerem drücken der linken Maustaste oder
- · bei rechtem Mausklick



# 8.

Das Polygon-Lasso-Werkzeug spannt Auswahl-Fäden zwischen Eckpunkten.

Es braucht nur wenige Mausklicks [1 - 8] um die Silhouette der Berge anzulegen. Beendet wird der Vorgang am Startpunkt 1.



#### 9 FARBE WÄHLEN

Im Register 1) Farbe per Mausklick in das 2) Farbspektrum eine Farbe wählen.



### **AUSWAHL EINFÄRBEN**

Analog zum Einfärben der "Himmel"-Ebene wird die Auswahl-Fläche eingefärbt: Menü **Bearbeiten > Fläche füllen … Inhalt: Vordergrundfarbe** Danach wird die Auswahl **1** aufgehoben.



#### **NEUE EBENE, AUSWÄHLEN UND EINFÄRBEN**

Erneut wird eine neue Ebene erstellt und benannt. Mit dem **Polygon**Lasso-Werkzeug wird ein Dreieck angelegt (stilisierter Nadelbaum) und mit dunkelgrüner Farbe gefüllt.



# **12.** EBENE DUPLIZIEREN

#### • Menü Ebene > Ebene duplizieren

Ps	Datei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe			×	<u>د</u>
<b>+</b>		Autom. ausw.:	Ebene	Ne <u>u</u> CSS k	opieren						•	<b>t</b> 1	ρ		~
		outdoor2017	hei 33 31	SVG k	opieren										**
		000000000000000000000000000000000000000	501 55,5	Ebene	<u>duplizie</u>	ren									
<b>₽</b>				Lösch	en	l	5				•				=
₩.	<u>ک</u>			Schne	-II-Export	als PNG									_
Ч <b>.</b> ,	Ø.,			Expor	tieren als				Alt+Umsch	alt+Strg+'	۲	т		ß	

Das duplizierte Objekt mit dem Verschieben Werkzeug zur Seite ziehen



# **3**. OBJEKT TRANSFORMIEREN:

- Menü Bearbeiten > Frei transformieren
- · Objekt skalieren ( an den Ecken des umgebenden Rechtecks ziehen ).
- Den Transformationsvorgang mit der Return-Taste abschließen.



**14. EBENE ERNEUT DUPLIZIEREN UND TRANSFORMIEREN** Die Schritte 12 und 13 wiederholen ...

# **15.** EBENEN REDUZIEREN

• Die drei "Wald" Ebenen markieren (Strg - Klick)

• Menü Ebene > Auf eine Ebene reduzieren



<b>PS</b> Datei Bearbeiten Bild Ebene	Schnittmaske erstellen	Alt+Strg+G	. 🗆 💙	
	Smartobjekte Videoebenen Rastern	► ►	∍ו⊲	] ~
	Neue ebenenbasierte Slices			
マーマー デーマー 中、ア	Ebenen gruppieren Ebenengruppierung aufheben Ebenen ausblenden	<b>Strg+G</b> Umschalt+Strg+G		
1. 1. 1. 1.	Anordnen Formen kombinieren	•	kkraft: 100% -läche: 100%	$\sim$
	Ausrichten Verteilen	۲ ۲		Î
Ø. T.	Ebenen fixieren	Strg+/		
k. □. ₩. α	<b>Ebenen verbinden</b> Verbundene Ebenen auswählen			
···, / / /	Auf eine Ebene reduzieren	Strg+E		

# **16.** EBENE DUPLIZIEREN

Der "Mini" - Wald wird dupliziert und anschließend umgefärbt ...

### **7**, FARBE MODIFIZIEREN

PS Datei	Bearbeiten	Bild	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	30	) Ansicht	Fenster	Hilfe	_		×
<b>↔</b> ~ 0	Autom. ausw.:	Mo	dus				•	b 🖻 .	<u>* -</u>	Ŧ	<u>± .</u>	ο	
*		Kor	rekturen				►	Helligkeit/	Kontrast.				
<b>₽</b> . [1],	outdoor2017 t	Aut Aut	o-Farbto o-Kontra	n st	Umscha Alt+Umscha	lt+Strg+l lt+Strg+l	L	Tonwertko Gradations Belichtung	orrektur skurven a			St	Strg+L trg+M
		Aut	o-Farbe		Umschal	t+Strg+E	3	Dynamik					
		Arb	eitsfläche Idrehung	è	AI	t+Strg+C		Farbton/S	ättigung ce	6		S S	Strg+U Strg+B



### **18** SCHNEEKUPPE ANLEGEN

- Auf der Berg Ebene mit dem Polygon-Lasso-Werkzeug eine geschlossene Auswahl anlegen
- ausgewählte Fläche füllen:
- Menü Bearbeiten > Fläche füllen...
- Inhalt > Weiß (2)
- Anchecken: Transparente Bereiche schützen 3



### **9** EBENEN GRUPPIEREN

• Alle Ebenen (ausser "Hintergrund") markieren (Strg - Klick)

#### • Menü Ebene > Ebenen gruppieren (Strg - G)

Damit sind die Ebenen kompakt zusammengefasst und für die Maskierung vorbereitet.



# **20.** AUSWAHLELLIPSE



### **21**, MASKE HINZUFÜGEN

Um die Pixel außerhalb der Auswahl auszublenden:

Am unteren Rand des Ebenen Fensters "Ebenenmaske hinzufügen"



# 22. TEXT HINZUFÜGEN

· Mit dem Textwerkzeug mittig in das Bild klicken, eine Textebene wird erstellt

- in der "**Options-Leiste**" (unterhalb des Menüs)
  - Schriftart (z. B. Stencil)
  - Schriftgröße (ca. 50 pt) und
  - Farbe einstellen



### **23** KONTUR ANLEGEN

· Zunächst die Ebene "Gruppe" markieren

- · Menü Ebene > Ebenenstil > Kontur ...
- individuelle Einstellungen bezüglich Größe, Farbe etc. tätigen





### **24**, HINTERGRUND-EBENE AUSBLENDEN

Der zurzeit weiße Hintergrund wird ausgeblendet:

• Ebene Hintergrund: "Auge" wegklicken



# **25**. SPEICHERN

Es empfehlen sich 2 Speichervorgänge mit unterschiedlichen Dateiformaten:

- Speichern unter...
- · Dateityp PSD
  - hier wird eine Arbeitsdatei erstellt, welche jegliche nachträgliche Änderung zulässt

			ſ I 💾 🔪
Organisieren 🔻	Neuer Ordner	≣== ▾ ?	
	A Name	Änderungsdatum Tun	
💻 Dieser PC	Name	Anderdingsdatum	
📰 Bilder	Es wurden ke	ine Suchergebnisse gefunden.	-
📃 Desktop			
🚆 Dokumente		aft:	100% 🗸
🕂 Downloads	v <	> he:	100% 🗸
Dateiname:	outdoor2017.psd	~	
Dateityp:	Photoshop (*.PSD;*.PDD;*.PSDT)	~	fr .
Speich	Speicheroptionen Iern: Als Kopie	Farbe: Proof-Einstellung: CMYK- Arbeitsfarbraum	
	Alpha-Kanäle Volltonfarben	ICC-Profil: sRGB IEC61966-2.1 Andere: V Miniatur	
	V Lociel	Sne <sup>t</sup> shern Abbrechen	

- Exportieren > Für Web speichern...
- · Dateityp PNG-24: Beibehaltung der Transparenz bei höchstmöglicher Farbtiefe

	Datei Bearbeiten Bild Ebene	e Schrift Auswahl Fil	ilter 3D Ansicht Fenster Hilfe 💻 🗆 💙
t.	Neu	Strg+N	
t,	Öffnen	Strg+O	·₩╨⊫ᆃ╕╶╾ᆃः╱╵╚
	In Bridge suchen	Alt+Strg+O	
	Öffnen als	Alt+Umschalt+Strg+O	Farbe Farbfelder
4	Als Smartobjekt öffnen		Change Marilla Déada
4	Letzte Dateien öffnen	+	coenen Kanale Prade
	Schließen	Strg+W	PArt -> 🖬 🖉 T 🛱 🛱
	Alle schließen	Alt+Strg+W	Hindurchwirken V Deckkraft: 100%
4	Schließen und zu Bridge gehen	Umschalt+Strg+W	
4	Speichern	Strg+S	Fixieren: 🔯 💉 🕁 🗋 Fläche: 100%
	Speichern unter	Umschalt+Strg+S	
-	Einchecken		
4	Zurück zur letzten Version	F12	
4	Exportieren	۱. ۲	Schnell-Export als PNG
4	Generieren	۲.	Exportieren als Alt+Umschalt+
4	Auf Behance teilen		Export-Voreinstellungen
	Adobe Stock durchsuchen		
-	Platzieren und einbetten		Fur Web speichern (Legacy) Alt+Umschalt-
	Distance in the second		Changes in Detailor

Zur Reduktion der Dateigröße wird hier das Format auf Breite (und Höhe) 400 Px verringert.



Wird diese Abblidung tatsächlich auf eine Webseite hochgeladen sollte aus Gründen der Kompabilität der Dateiname nur aus Buchstaben und Ziffern in Kleinschreibung bestehen.

#### **ÜBUNG 3: »TINY WORLD«**

Ein Panorama (1) wird in drei Schritten zu einer kleinen Weltkugel verformt. Die Grundfunktion übernimmt ein Filter (4), vorbereitend wird das Bild skaliert (2) und gedreht (3).



#### DAS PASSENDE BILD ...

Panorama-Aufnahmen eignen sich besonders gut. Besonders, wenn linke und rechte Kante ähnlich sind und der Horizont gerade ist.



### **2**. BILDGRÖSSE JUSTIEREN

Das Bild sollte quadratisch sein, damit die Weltkugel wirklich kreisrund wird. Menü **Bild >** Bildgröße ...



#### **3** BILDGRÖSSE EINSTELLEN:

- Seitenverhältnis nicht begrenzen (Kettensymbol klicken)
- Breite und Höhe angleichen 2, dabei
- die bestehende Dateigröße (MB) ungefähr beibehalten 3



# **4.** BILDDREHUNG UM 180°

Nach der Quadratur des Bildes muss es um **180°** gedreht werden. Andernfalls ergibt sich eine Art "Maulwurfperspektive" (einfach mal ausprobieren). Menü **Bild > Bilddrehung > 180°** 

<b>PS</b> Datei Bearbeiten	Bild Ebene Schrift Auswahl Filter :	3D Ansicht Fenster Hilfe
↔ ✓ 🗆 Autom, ausw.:	Modus	1 비 비 소 리 국 소 ·
**	Korrekturen	
	Auto-Farbton Umschalt+Strg+L	
	Auto-Kontrast Alt+Umschalt+Strg+L	
$[\mathcal{Q}_{1}]$	Auto-Farbe Umschalt+Strg+B	
口, //	Bildgröße Alt+Strg+l	Sec. 1
	Arbeitsfläche Alt+Strg+C	2290000 V
• · · · ·	Bilddrehung	180°
i <b>≟</b> , ≫,	Freistellen	90° Im Uhržeigersinn
A. 🗖	Zuschneiden	90° Gegen den Uhrzeigersinn
	Alles einblenden	Per Fingabe

# 5. FILTER ANWENDEN

Menü Filter > Verzerrungsfilter > Polarkoordinaten ...

3 I	Ebene	Schrift	Auswahl	Filter	3D	Ansicht	Fenster	Hilfe 📃 🗕	
ene	$\overline{\mathbf{v}}$	Transfor	mationsstrg.	Letzi	er Filt	er			_
jpg bei 6,98% (RGB/8#) * ×				Für Smartfilter konvertieren					
				Filte	rgaleri	e			
130	10.9			Ada	ptive V	Veitwinkelk	orrektur	Alt+Umschal	lt+
3/		Luci C		Cam	era Ra	w-Filter		Umschal	lt+
13			CAN BE CON	Obje	ktivko	rrektur		Umscha	lt+
1	1	Di ta in		Verfl	üssige	en		Umscha	lt+
		Distorsion Kräuseln	Fluc	htpun	kt		A	lt+	
¥		Polarkoor	dinaten	3D					
		Schwing	Migen	Raus	chfilte	er			
1.5	ler.	Strudel		Rend	lerfilte	r			
		Verbieger	ı	Scha	rfzeicl	hnungsfilte	r		
		Versetzen		Stilisierungsfilter					
U		Wellen		Verg	röberu	ungsfilter			
		Wölben		Verz	errung	sfilter			
	1000	1000		Vide	ofilter				

#### ÜBUNG 3: »TINY WORLD«

6. POLARKOORDINATEN Rechteckig -> Polar auswählen



# 7. DAS ERGEBNIS So sieht das fertige Ergebnis aus ...



#### ÜBUNG 4: »LÖWENKOPF«

Der Löwenkopf soll aus dem Bild freigestellt werden und (ohne Hintergrund) auf einer Webseite präsentiert werden.



AUSWÄHLEN



- Auswahlellispse-Werkzeug
- · Links oben, am gedachten Schnittpunkt der oberen und linken Tangenten beginnen.
- Nach rechts unten ziehen.



### **2**. AUSWAHL TRANSFORMIEREN

Eine geometrische Auswahl kann über **Auswahl**>Auswahl transformieren optimiert werden. In diesem konkreten Beispiel empfiehlt sich eine etwas knappere Auswahl. Der Transformationsvorgang muss mit **Return / Enter** abgeschlossen werden



# **3.** MASKE AUS AUSWAHL ERSTELLEN

Um die Pixel außerhalb der Auswahl auszublenden:

• Am unteren Rand des Ebenen Fensters "Ebenenmaske hinzufügen"







4. MOTIV FREISTELLEN

Auch transparente Pixel tragen zur Dateigröße bei. Deshalb sollte das Motiv zugeschnitten werden.

- · Das Freistellen Werkzeug anwählen
- an allen Seiten anpassen
- mit Return / Enter abschließen



# 5. SPEICHERN

• Exportieren > Für Web speichern ...

• **Dateityp PNG-24:** Beibehaltung der Transparenz bei höchstmöglicher Farbtiefe Zur Reduktion der Dateigröße wird hier das Format auf Breite (und Höhe) 200 Px verringert.



Aus Gründen der Kompabilität sollte der Dateiname nur aus Buchstaben und Ziffern in Kleinschreibung bestehen.

Netzwerk					
	Dateiname:	loewenkopf.png -	~	Speichern	
		1			
	Format:	Nur Bilder	$\sim$	Abbrechen	
	Einstellungen	Standardeinstellungen	$\sim$		
	Slices:	Alle Slices			
					Bildaroßi

#### **ÜBUNG 5: »GIF ANIMATION«**

#### EBENEN-STAPEL

Beide Abbildungen müßen in Ebenen übereinanderliegen. Da die Bilder nicht deckungsgleich sind wird fogender Einstieg gewählt:

Menü: Datei > Skripten > Dateien in Stapel laden



#### **2.** AUTOMATISCH AUSRICHTEN

Per "Durchsuchen" werden die Bilder geöffnet, wichtig ist das Aktivieren der Checkbox "Quellbilder nach Möglichkeit ausrichten "!

Ps Ek	enen laden				
<b>■</b> *	Quelldateien				
<b>₽</b> ,	Wählen Sie zw werden sollen	vei oder mehr Dateien, die in einen Bildsta	apel ge	eladen	Abbrechen
19 <sup>-</sup> -	Verwenden:	Dateien			
۲. ۲.		neon-an.JPG neon-aus.JPG		Durchsuchen	
<u></u>					
▲. ♦.				Geöffnete Dateien hinzufügen	
Ø.					
k.					
₩.	Quellbilde	r nach Möglichkeit automatisch ausrichter			
•••,	Nach dem	Laden von Ebenen Smartobjekt ersteller	1		

# **3.** FREISTELLEN

Gif Animationen werden relativ groß. Deshalb empfiehlt sich ein restriktiver Bildausschnitt mittels des Freistellungswerkzeugs.



## **4**. ZEITLEISTE

Das Fenster »Zeitleiste« stellt die Animationsfunktionen zur Verfügung. Menü: **Fenster > Zeitleiste** 

<< Andle
X Unbenannt1 bei 6,25% (neon-aus.JPG, RGB/8) * X >>     Farbe Farbfelder Kopierquelle
t ⊕ _ O Korrekturen
Ebenen Kanäle Pfa Messprotokoll
Navigator
Pfade Pfade
Normal Pinsel
Exieren: 🖾 🖌 🕂 Pinselvorgaben
Nertzeugyorgaban
Ø, T, Zeichenformate
R Zeiteiste
U Q Zusätztasten
✓ Optionen
✓ Werkzeuge
Geo fx Ge

# **5**. FRAME ANIMATION ERSTELLEN

Photoshop kann mit kurzen Videoauschnitten arbeiten. Die Animation mit **Einzelbildern** nennt sich Frame-Animation: »**Frame-Animation erstellen**« auswählen und danach den Button betätigen …





#### **6** NEUEN FRAME ERSTELLEN

Die beabsichtigte Animation benötigt mindestens 2 Frames: Den »**Dupliziert ausgewählte Frames**« Button im unteren Bereich der Zeitliste betätigen.



- 7. ANZEIGE DER FRAMES EINSTELLEN
  - Die jeweilige Anzeige der Frames wird durch
  - 1 markieren des Frames
  - 2 ein- / ausblenden der Ebenen realisiert



#### 8. SCHLEIFE

Eine Gif-Animation sollte stets »Unbegrenzt« als Schleife laufen.



Die Anzeige-Dauer kann je markiertem Frame zugewiesen werden.



**9** START

Der **Play Button** als Bestandteil der Transportlogik dient der Überprüfung der gewählten Einstellungen.



# **10**. GIF EXPORT

Menü: Datei > Exportieren > Für Web speichern

Ps Datei	Alle schließen Schließen und zu Bridge gehen Speichern	Alt+Strg+W Umschalt+Strg+W Strg+S	Ansicht F 1 Gerade ausr.	enster ttp://www.com/anster	Hilfe	ا ا	□ × □ □ . □ ~ □
• •	<b>Speichern unter</b> Einchecken Zurück zur letzten Version	Umschalt+Strg+S	RGB/8) * ×			<b>d</b> 8 ⊧	۰۰ arbe
彩』 14. 14. 14.	Exportieren Generieren Auf Behance teilen	Schnell-Export als PNG Exportieren als Alt+Umsch Export-Voreinstellungen					
▲, %, ▲, %,	Adobe Stock durchsuchen Platzieren und einbetten Platzieren und verknünfen		Für Web spe	eichern ateien	(Legacy	) 📐	Alt+Umsch

#### **FORMAT EINSTELLEN**

Eine, dem Kommunikationsziel entsprechende Formatgröße einstellen ...



### **12**. SPEICHERN

Für den Upload auf eine Webseite sollte sicherheitshalber der eingeschränkte ASCII Zeichenvorrat (lateinische Schriftzeichen) für den Dateinamen gewählt werden.

RICO	Netzwerk	Dateiname:	animation01 gif	~	Speichem
		Format:	Nur Bilder	$\sim$	Abbrechen
		Einstellungen	Standardeinstellungen	$\sim$	
		Slices:	Alle Slices	$\sim$	

# **13.** TESTEN

Gif Animationen können in den meisten Browsern (Drag and drop) und E-Mail Progammen dargestellt werden. Produkte der Firma Microsoft funktionieren häufig nicht.



