

PROJEKT-INFOS

Software: Adobe Photoshop ab CS
Zeitaufwand: ca. 4 Stunden
Inhalte: Farbkorrekturen, Effekte, Malen, Texte
Zielgruppe: Fortgeschrittene bis Profis
Begleitdaten: Ausgangsmaterial auf der Heft-CD
SCHWIERIGKEITSGRAD: ■■■■■□



Text, Bildbearbeitung und Model: Uli Staiger

Das kreative Projekt iTerminator

Er ist absoluter Kult und polarisierte 1984 im Kino mit bis dahin ausgefeilter Tricktechnik: der Terminator. Aber haben Sie einmal versucht, das originale Filmplakat zu bekommen? Ziemlich schwierig und teuer. Und überdies nicht notwendig, denn mit Photoshop erhält fast jedes Portrait den Terminatorlook.



01 FOTOGRAFIE

Die Beleuchtung für das Ausgangsfoto richtet sich nach den Vorgaben des Originals: Viel Licht von oben, eine Aufhellung mit sehr weichem Licht von vorn. Wenn Sie Zeit und Muße haben, bauen Sie diesen Workshop doch gleich mit Ihrem eigenen Portrait nach. Ansonsten öffnen Sie einfach die Datei VORLAGE von der Heft-CD.



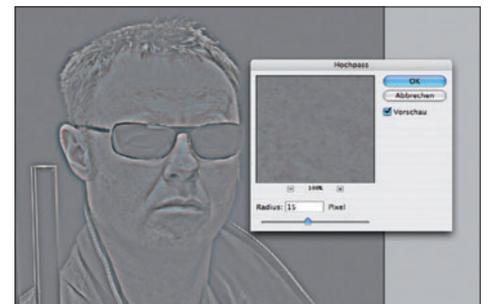
02 FÜR SMARTFILTER VORBEREITEN

Duplizieren Sie die Hintergrundebene, indem Sie sie auf das **Ebenensymbol** in der unteren Befehlsleiste des Ebenenfensters ziehen. Über das **Filter**-Menü bereiten Sie nun die Ebene für einen **Smartfilter** vor. Dass Sie den Smartfilter anwenden können, erkennen Sie an dem kleinen Symbol in der Ebenenminiatur.



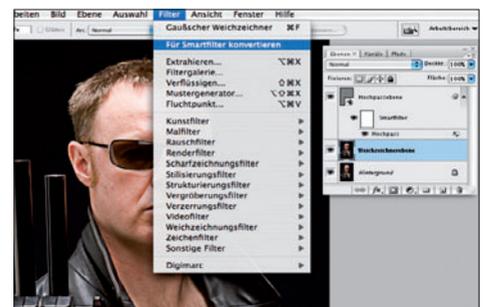
04 MODUSÄNDERUNG

Nun ändern Sie den **Verrechnungsmodus** der Ebene von **normal** zu **ineinanderkopieren**. Der Kontrast der Aufnahme nimmt stark zu, was allerdings auch wenig schmeichelhafte Hautprobleme hervorruft. Um diese abzuschwächen, duplizieren Sie die Hintergrundebene ein weiteres Mal.



03 HOCHPASS

Öffnen Sie den **Hochpassfilter**. Lassen Sie sich nicht von der reliefartigen grauen Darstellung irritieren, und verwenden Sie vorerst einen Radius von etwa 15 Pixeln. Was genau der Hochpassfilter anstellt, erkennen Sie erst im nächsten Schritt, sodass Sie vielleicht nachträglich den Radius ändern wollen.



05 EBENEN BENENNEN

Die eben erzeugte Kopie liegt direkt über der Hintergrundebene. Damit Sie die Übersicht bewahren können, benennen Sie die Ebenen am besten in **HOCHPASSEBENE** und **WEICHZEICHNEREBENE** um. Dann bereiten Sie auch die neue Ebene für den Einsatz eines Smartfilters vor.

STAIGENEGGER



THE DUPLICATOR

Ein Projekt von Uli Staiger in
Zusammenarbeit mit DigitalPHOTO
Uli Staiger ist DER DUPLICATOR
Fotografie, post production und grafische
Gestaltung: die licht gestalten, Berlin.



06 WEICHZEICHNEN

Öffnen Sie aus dem Untermenü der *Weichzeichnungsfilter* nun den *Gaußschen Weichzeichner*. Ein Radius von knapp 30 Pixeln glättet die Haut, ohne sie strukturlos aussehen zu lassen. Reduzieren Sie die Deckkraft der Ebene auf 70 bis 75%, um die Weichzeichnung ein wenig zu relativieren.



07 PFAD LEGEN

Gesicht und Ledermantel bekommen unterschiedliche Färbungen, weswegen eine Freistellung des Mantels notwendig wird. Die geschwungenen Linien des Leders und die Geraden der aus Stativteilen gebastelten Waffe eignen sich sehr gut für den Einsatz des *Zeichenstiftwerkzeugs*.



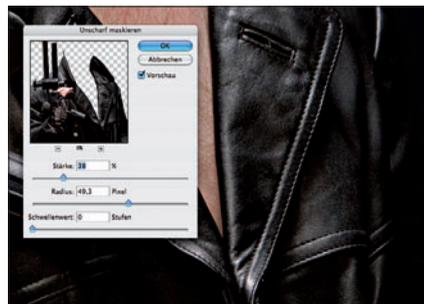
09 SELEKTIV WEICHZEICHNEN

Wandeln Sie die Auswahl nun in eine Maske um. Der Übergang der verschiedenen Farben würde an der linken Innenseite des Kragens sehr hart wirken, also müssen Sie an dieser Stelle mit dem *Weichzeichner-Werkzeug*, Stärke 100%, die Kante noch ein wenig von Hand weichzeichnen. Dann wird die Maske wieder zur Auswahl zurückverwandelt.



08 AUSWAHL BEARBEITEN

Über das Pfadenfenster wandeln Sie den Pfad in eine *Auswahl* um. Öffnen Sie den Dialog *Auswahl > Auswahl verbessern*, und geben Sie ihr eine weiche Kante von 1,3 Pixeln. Wenn Sie nicht über dieses Werkzeug verfügen, so können Sie die weiche Kante auch über *Auswahl > Auswahl verändern > Weiche Kante* erzeugen.



10 KONTRASTERHÖHUNG

Kopieren Sie den Mantel aus der Hintergrundebene, und fügen Sie die neue Ebene im Ebenenfenster ganz oben ein. Bereiten Sie sie ebenfalls für einen Smartfilter vor, und erhöhen Sie den Kontrast, indem Sie den *Scharfzeichnungsfilter* mit geringer Stärke (38%) und hohem Radius (49 px) anwenden.

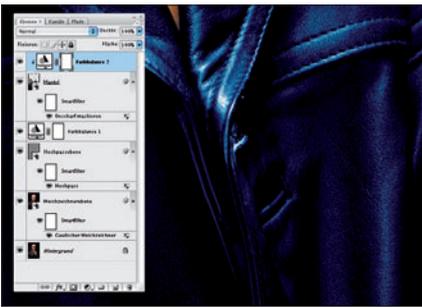


11 FÄRBUNG I

Über *Ebene > Neue Einstellungsebene* öffnen Sie die *Farbbalance*. Die Einstellungsebene, ohne Schnittmaske, wird direkt über der Hochpassebene platziert, sodass sie auf alle darunter liegenden Ebene wirken kann. Geben Sie dem Portrait eine warme, aus Gelb und Rot bestehende Gesichtsfarbe.

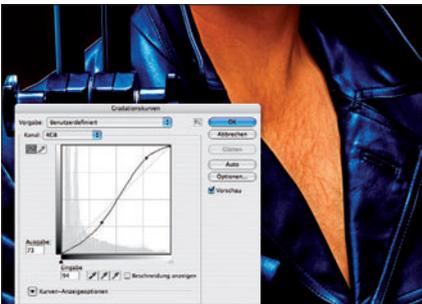
YouTerminate?

Seien Sie kreativ, spielen Sie mit anderem Ausgangsmaterial, variieren Sie Schriften, Farben und Effekten! Wir freuen uns, Ihre Arbeiten zu sehen – senden Sie sie per E-Mail an redaktion@digitalphoto.de oder per Post an die Redaktion (Anschrift siehe Seite 3). Unter allen Einsendungen suchen wir das beste Projekt aus, veröffentlichten es in den Augenblicken und prämiieren es mit der Effekt-Software **nik Color Efex 3.0**. Viel Spaß – und viel Erfolg!



12 FÄRBUNG II

Über der MANTEL-Ebene richten Sie eine zweite Einstellungsebene vom Typ **Farbbalance** ein, dieses Mal mit Schnittmaske, um die Wirkung auf die darunter liegende Ebene zu begrenzen. Färben Sie den Mantel über die Bereiche **Mitteltöne** und **Tiefen** mit je etwa gleichen Anteilen von Blau und Cyan.



13 GRADATIONSERHÖHUNG

Eine weitere **Gradationskurven-Einstellungsebene** ganz oben im Ebenenfenster peppt die Sache ein wenig auf: Erhöhen Sie den Kontrast durch Anheben der Gradation. Die Kurve erhält dabei eine leichte S-förmige Schwingung.



17 AUFHELLEN

Auf ähnliche Weise legen Sie eine neue Ebene zum Aufhellen der Oberlippe an: Als Verrechnungsmodus wählen Sie **linear abwedeln**, außerdem wird die Fläche anstatt mit Weiß mit Schwarz gefüllt. Anschließend hellen Sie mit geringer Deckkraft die Oberlippe auf.



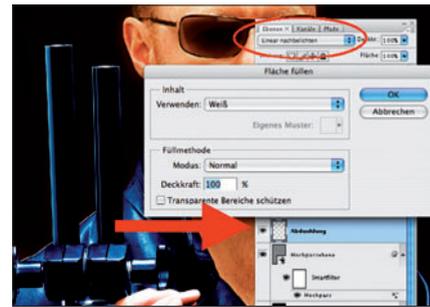
14 ENTSÄTTIGEN

Die letzte Einstellungsebene nimmt die doch etwas zu brutal geratene Farbsättigung wieder zurück. Anstelle dieser Ebene können Sie natürlich auch die beiden Farbbalance-Einstellungsebenen anklicken und deren Farbwerte wieder etwas zurücknehmen.



18 PROJECTION MESSAGE

Die Projektion auf der Sonnenbrille malen Sie in einer neuen Textebene ins Bild. Diese Textebene entsteht automatisch bei Verwendung des Textwerkzeugs. Prinzipiell können Sie jede Schrift verwenden, allerdings sollte sie möglichst modern aussehen und keine Serifen haben. Im Beispiel wurde die **Bank Gothic light** gewählt.



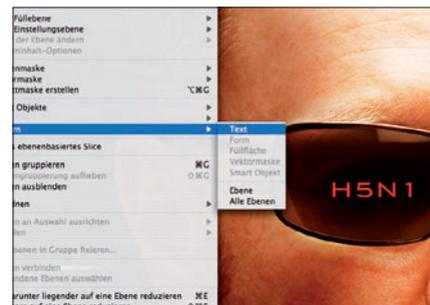
15 ABDUNKLUNGSEBENE ERZEUGEN

Legen Sie eine neue Ebene über der HOCHPASS-Ebene an. Da wir sie ausschließlich zum Nachbelichten benötigen, muss der Verrechnungsmodus von **normal** zu **linear nachbelichten** geändert werden. Dann wählen Sie die gesamte Ebene aus (**Strg/Apfel+A**) und füllen die Ebene mit Weiß.



16 ABDUNKELN

Malen Sie nun mit einer großen, sehr weichen Werkzeugspitze und geringer Deckkraft von weniger als 10% Schatten ein: Schläfe, Wangen und der Schatten unter dem Kiefer werden so verstärkt. Durch diese Maßnahme erhöhen sich Plastizität und Kontrast noch einmal deutlich.



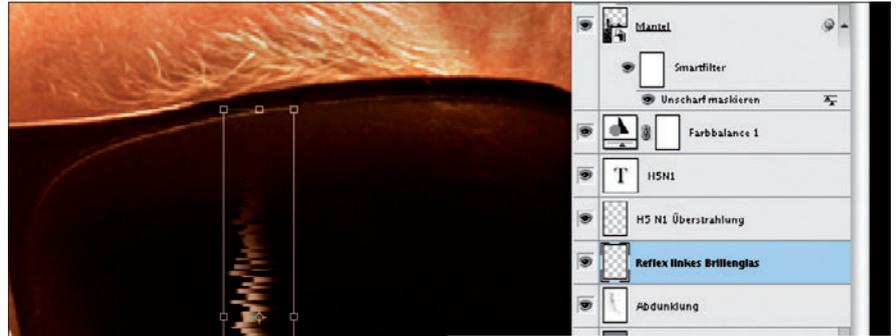
19 EBENE RASTERN

Duplizieren Sie die Textebene. Damit Sie sie wie eine Pixelebene bearbeiten können, muss sie zunächst über das Ebenenmenü gerastert werden. Dann wird sie leicht skaliert, sodass sie nur etwa 10% größer wird, und anschließend mit geringem Radius weichgezeichnet, bis sie zu strahlen beginnt.



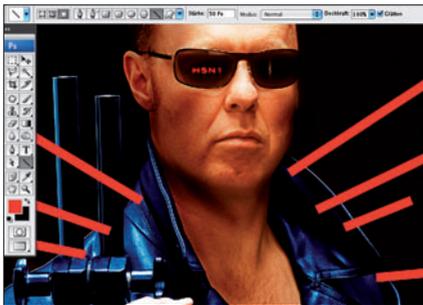
20 REFLEX ERZEUGEN

Der Reflex auf dem anderen Brillenglas wird mit weiß in eine eigene Ebene gemalt und dann mit dem Filter **Windeffekt** behandelt. Der Wind pustet den Punkt ein wenig von der Stelle, sodass Sie ihn zunächst erst wieder suchen und mit dem Verschiebentool an die richtige Stelle setzen müssen.



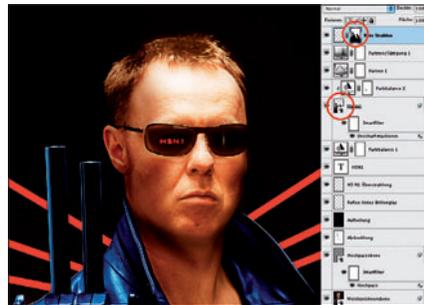
21 REFLEX SKALIEREN

Über **Bearbeiten > Transformieren** skalieren Sie den Reflex nun. Er muss erheblich schmaler werden und etwas in die Länge gezogen werden. Wer möchte, kann ihn mit wenigen Pixeln weichzeichnen. Reduzieren Sie die Deckkraft der Ebene auf einen Wert um 60%.



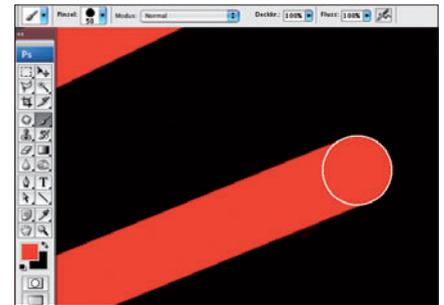
22 LASERFINGER

Die roten Laserfinger malen Sie mit dem Linienzeichner in eine neue Ebene, die STRAHLEN genannt wird. Wählen Sie einen Radius von 50 Pixeln, und malen Sie die Strahlen so ein, dass eine Perspektivwirkung entsteht. Wenn möglich, sollten die Strahlen an keiner Stelle das Gesicht berühren.



23 MASKIEREN

Klicken Sie mit gedrückter **Strg-** bzw. **Apfel-** taste in die Ebenenminiatur der MANTEL-Ebene, und erzeugen Sie so eine Auswahl. Legen Sie dann in der STRAHLEN-Ebene eine Ebenenmaske an. Falls nun genau die falschen Teile der Strahlen ausgeblendet werden, kehren Sie die Maske einfach um.



24 STRAHLEN ABRUNDEN

Reminiszenz an das Originalplakat: Der abgebrochene Strahl muss gerundet werden. Malen Sie mit demselben Rotton, den Sie für die Strahlen verwendet haben und einem Durchmesser von ebenfalls 50 Px einen runden Punkt passgenau auf das Ende des Strahls.



Uli Staiger

Uli Staiger ist Fotograf und Illustrator. Seine Arbeiten wurden in vielen Wettbewerben auf nationaler und internationaler Ebene ausgezeichnet. Staiger lebt in Berlin, wo er für den kreativen Part seines Studios „die licht gestalten“ verantwortlich ist. Mehr von seinen Arbeiten finden Sie unter www.dielichtgestalten.de



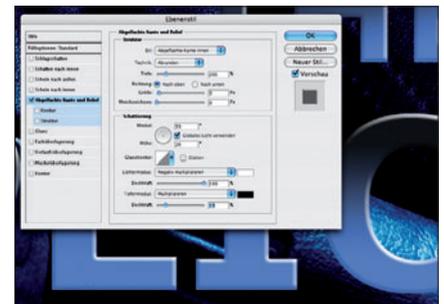
25 TYPO

Bei der Typografie haben Sie freie Wahl von Text und Schriftart. Für die große rote Schrift habe ich eine Abadi MT Consensed, 90 Punkt, und für die kleine weiße eine Verdana Bold, 17 Punkt, verwendet. Den Titel schreiben Sie in eine neue Ebene, wechseln dazu aber vom **Text-** zum **Textauswahlwerkzeug**.



26 VERLAUF

Legen Sie ein wenig gesättigtes, metallisches Blau und einen dunklen Grauton als Vorder- bzw. Hintergrundfarbe an, und ziehen Sie einen linearen Verlauf über DUPLICATOR. Schließen Sie DUPLICATOR über das **Auswahlrechtecktool** mit gedrückter **Alt-**Taste aus und wiederholen Sie den Schritt bei THE.



27 EBENENEFFEKT

Zur besseren Lesbarkeit der Schrift, und natürlich weil das Original ebenso aufgebaut ist, legen Sie über das Ebenenmenü den Ebenenstil **Abgeflachte Kanten** und **Relief** an. Erzeugen Sie weiße Kanten, und wählen Sie den Winkel im Bereich **Schattierung**, sodass eine optimale Lesbarkeit erreicht wird.