

# Sprechstunde

Lösungsvorschläge und Tipps  
zu Bildbearbeitungsproblemen  
von DOCMA-Lesern

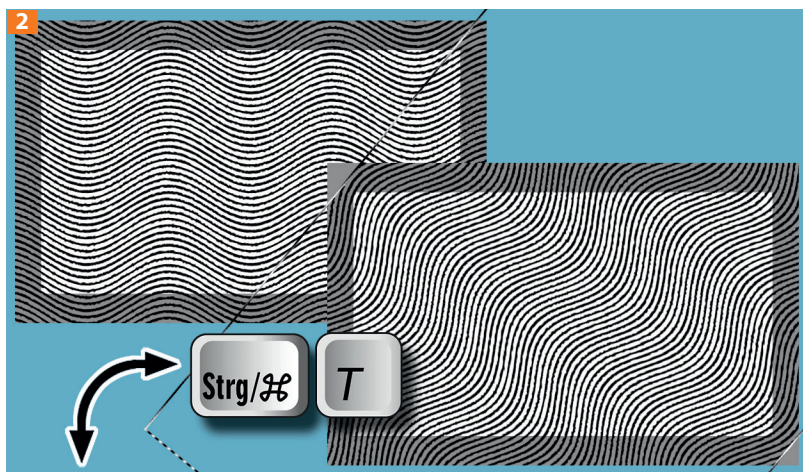
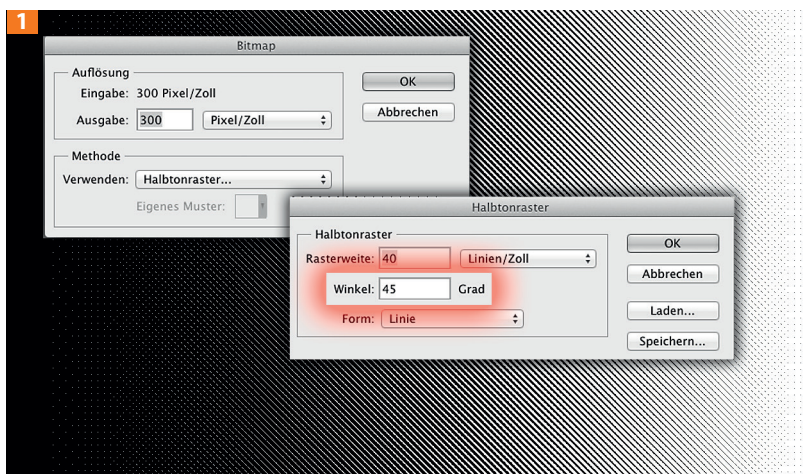


Doc Baumann

Arbeitsmaterialien zur Sprechstunde  
können Sie als angemeldeter DOCMAtiker  
unter [www.docma.info/11480.html](http://www.docma.info/11480.html)  
herunterladen.



Diesmal geht es um die Einstellung von Rasterwinkeln, schräg – oder sogar als Kurve – verlaufende Hilfslinien, das Anlegen perspektivischer Wasserwellen, ganz schnell geschnitzte Holzköpfe, die Nachahmung von Richters Kölner Kirchenfenster sowie die saubere Kombination von Maskenrändern.



## RASTERWINKEL

**FRAGE:** Sehr geehrtes DOCMA-Team, ich habe eine Frage zu dem Artikel „Digitaler Kupferstich“ im Heft Nr. 61. Bis Schritt 16 habe ich alles recht gut verstanden. Aber wie kann ich den Rasterwinkel auf einer Ebene ändern? Habe jetzt mehrere Ebenen angelegt, um diese möglichst oft in einem unterschiedlichen Rasterwinkel darzustellen. Ich bitte um eine schnellstmögliche Hilfe. Vielen Dank! Lieben Gruß, Anita Maier

**ANTWORT:** Wie ich dort zu Schritt 18 geschrieben habe: Man muss die entsprechende Ebene in eine neue Datei kopieren und diese unter »Bild > Modus > Bitmap« umwandeln. Bei »Halbtone Raster« finden Sie dann neben »Rasterweite« und »Form« (hier: Linie) auch den Winkel, in dem die Linien verlaufen sollen [1]. Danach kopieren Sie das gerasterte Bitmap-Bild erneut und fügen es in Ihre ursprüngliche Datei als neue Ebene ein. Mehrere dieser Ebenen können Sie nun in der gewünschten Weise – abdunkelnd oder aufhellend – mischen.

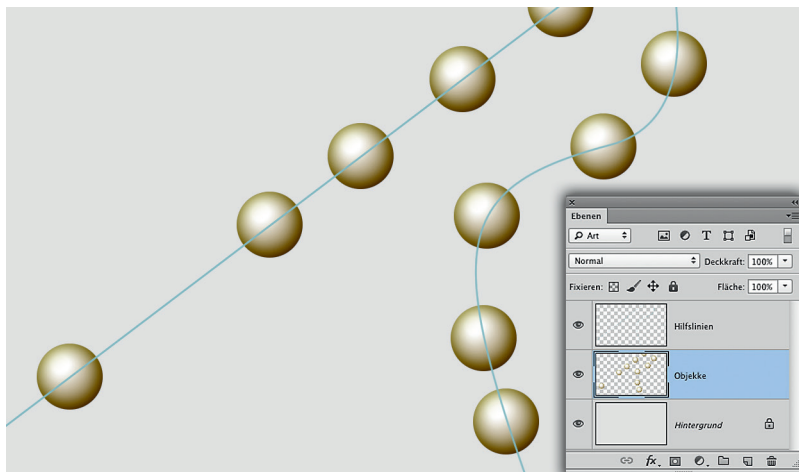
Mit den in dem Tutorial aus Heft 61 ab Schritt 10 vorgestellten eigenen Rasterformen funktioniert das so nicht. Hier fügen Sie eine Musterebene, die deutlich größer sein sollte als die Arbeitsfläche, über die Zwischenablage in Ihr Dokument ein und drehen sie (»Bearbeiten > Transformieren«) im gewünschten Winkel [2]. Weiß repräsentiert in der Abbildung die Arbeitsfläche, Grau deren Umfeld.



## SCHRÄGE HILFSLINIEN

**FRAGE:** Hallo DOCMA, kann ich in Photoshop irgendwie schräg verlaufende Hilfslinien erstellen, um Ebeneninhalte daran auszurichten? Ich bedanke mich für Eure Hilfe, Jan Engel

**ANTWORT:** Nein, das ist so (noch?) nicht vorgesehen. Aber auf einem Umweg geht es – wenn man dabei auch auf automatisches Ausrichten verzichten muss. Legen Sie als oberste Ebene Ihres Dokuments einfach eine Ebene an, auf der Sie mit dem »Linienzeichner-Werkzeug« die gewünschten Striche ziehen. Eine solche „Hilfslinie“ kann dann jede Form annehmen, sogar als Kurve verlaufen.







## NOCHMAL: WASSERWELLEN

**FRAGE:** Hallo Doc, in der letzten DOCMA (Ausgabe 61) hatten Sie auf Seite 63 mit ein paar Worten beschrieben, wie man künstliche Wellen im Wasser erzeugen kann und auf dieser Grundlage auch eine entsprechende Spiegelung. Leider habe ich das in dieser Kurzform nicht kapiert. Könnten Sie es vielleicht nochmal etwas ausführlicher darstellen? Vielen Dank, und weiter so! Edith Buhl

**ANTWORT:** Aber gern doch! Beginnen Sie mit einer grauen Fläche; das geht zum Beispiel über »Bearbeiten > Fläche füllen > Verwenden: 50 % Grau« [1, links]. Wenden Sie »Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen« mit einem Wert von etwa 30 % und mit der Option »Monochromatisch« an [1, rechts].

Auf dieser Fläche ziehen Sie ein kleines, schmales Auswahlrechteck auf, das ungefähr drei Mal höher als breit sein sollte [2, links]. Rufen Sie den Transformationsrahmen auf (»Strg/Befehl-T«) und wählen Sie »Bearbeiten > Transformieren > Perspektivisch« [2, rechts]. Ziehen Sie einen der unteren Henkel waagrecht zur Seite. Wie weit Sie das tun, hängt von der Perspektive der Szene ab – je weiter Sie ziehen, um so ausgeprägter wird die Perspektivwirkung. Wegen der extremen Vergrößerung der Rausch-Struktur wird so aus ein paar verstreuten Pixeln eine recht brauchbare Wasseroberfläche (oder auch Lava oder Kraterlandschaft).

In eine passende Szene einkopiert – wobei die Küstenlinie nicht einfach eine gerade Linie sein sollte –, sieht das Ergebnis dann etwa aus wie in Bild [3] auf der linken Seite. Zum Färben des künstlichen Wassers eignen sich verschiedene Verfahren: »Bild > Korrekturen > Farbton/Sättigung > Färben«, »Fotofilter« oder andere. Ich habe eine blaue Ebene darüber als Schnittmaske angelegt und im Modus »Farbe« verrechnet [3, rechts]. Da Weiß auf viele Mischungsmodi nicht reagiert, können Sie gegebenenfalls die Farb-Ebene duplizieren, ihre Deckkraft herabsetzen und einen Modus wie »Multiplizieren« verwenden, der auch weiße Pixel färbt.

Das bereits im vorausgehenden Heft beschriebene Zuweisen einer Spiegelung sei noch einmal kurz erläutert: Legen Sie vorübergehend hinter der noch grauen »Wasserfläche« eine neutralgraue Ebene an. Duplizieren Sie die Datei auf eine Ebene reduziert und sichern Sie sie im Photoshop-Format. In der Montage-Szene duplizieren Sie den Landschaftsbereich und spiegeln ihn vertikal. Schieben Sie ihn an die passende Stelle unterhalb der sich spiegelnden Landschaft. Wählen Sie »Alles« aus, öffnen Sie »Filter > Verzerrungsfilter > Versetzen« und geben Sie nicht zu hohe Werte ein; der horizontale Versatz sollte doppelt so groß sein wie der vertikale. Als Matrix bestimmen Sie die soeben angelegte psd-Datei der Wellen. Das Ergebnis sehen Sie in Bild [4] links unten. Der Ebene weisen Sie »Mischmodus: Hartes Licht« zu; gegebenenfalls setzen Sie ihre Deckkraft etwas herab. Abschließend färben Sie die Ebene mit einem geeigneten Blauton. ▶

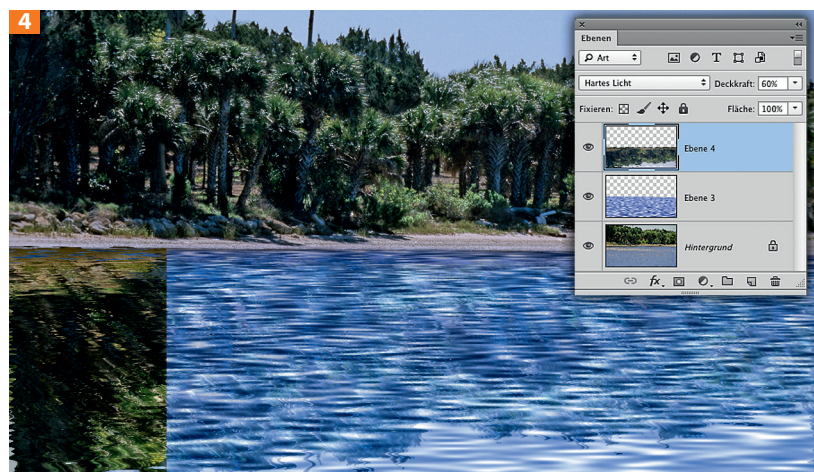
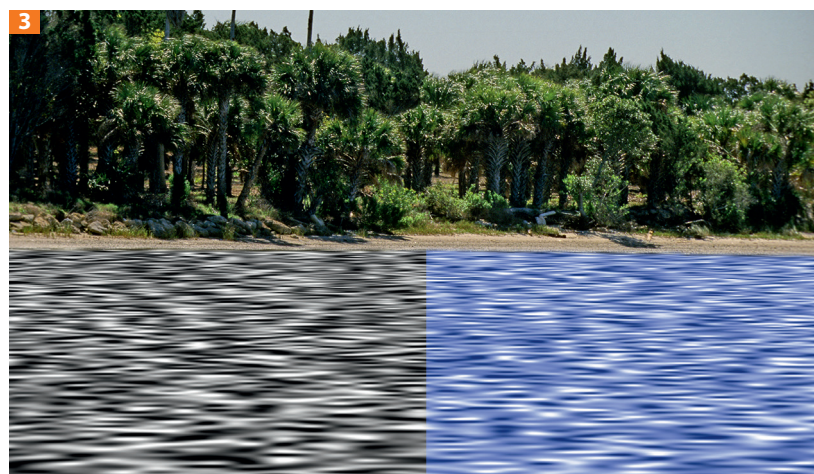
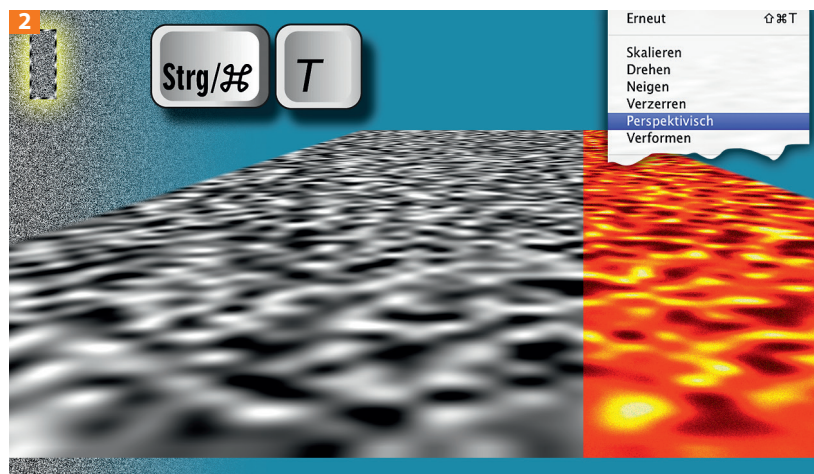
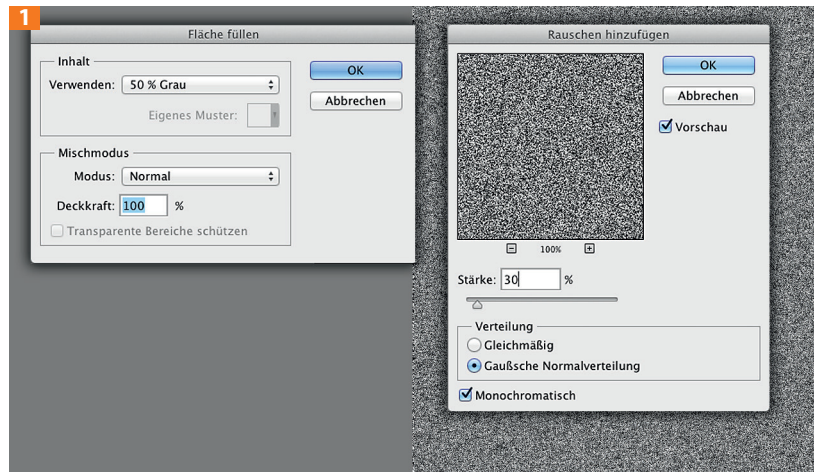
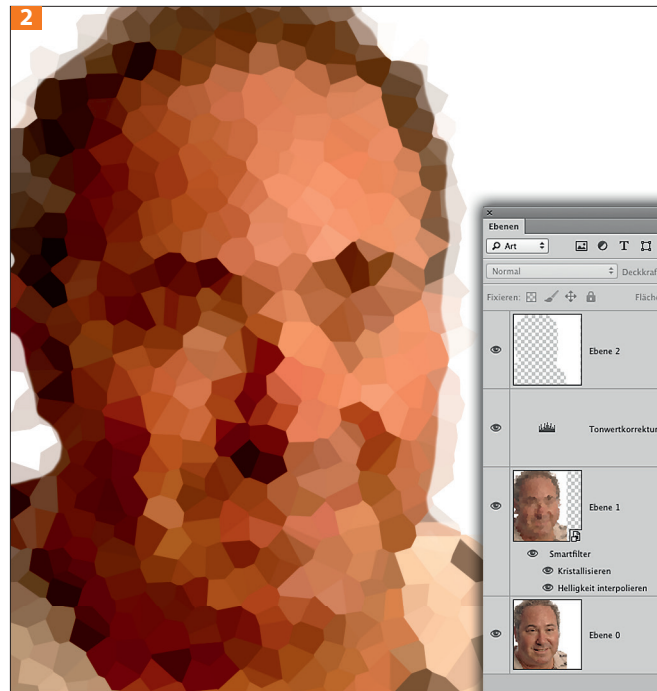




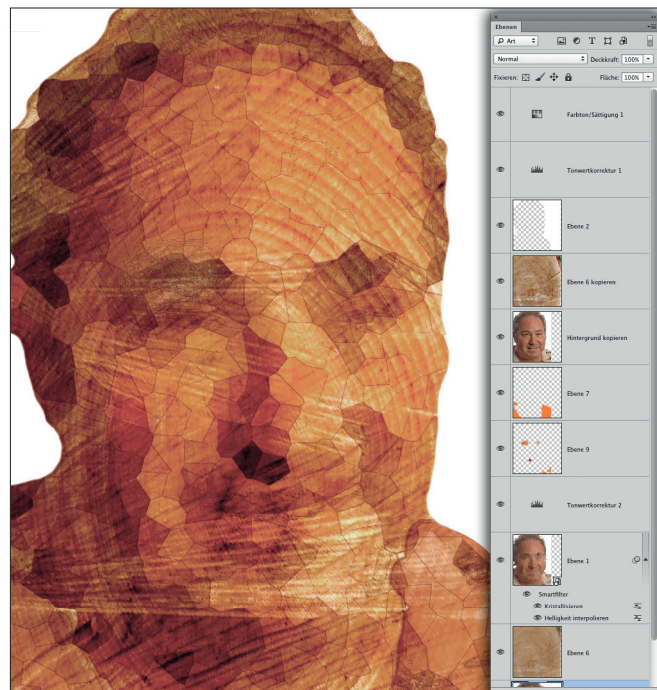
Foto: rj lerich | Fotolia



## HOLZKÖPFE IM EILVERFAHREN

**FRAGE:** Hallo Doc, für eine Broschüre sollen Porträts so dargestellt werden, als seien die Köpfe aus Holz geschnitten. Da es fast 90 Gesichter sind, brauche ich einen Trick, der ohne viel Tüftelei ganz schnell zu einem Ergebnis führt. Ein Plug-in dafür habe ich nicht gefunden. Kannst Du mir einen Rat geben, wie ich das hinkriege? Da ich jetzt schon unter Zeitdruck stehe, wäre ich für eine schnelle Antwort schrecklich dankbar! Mit docmatischen Grüßen aus Berlin, Hajo

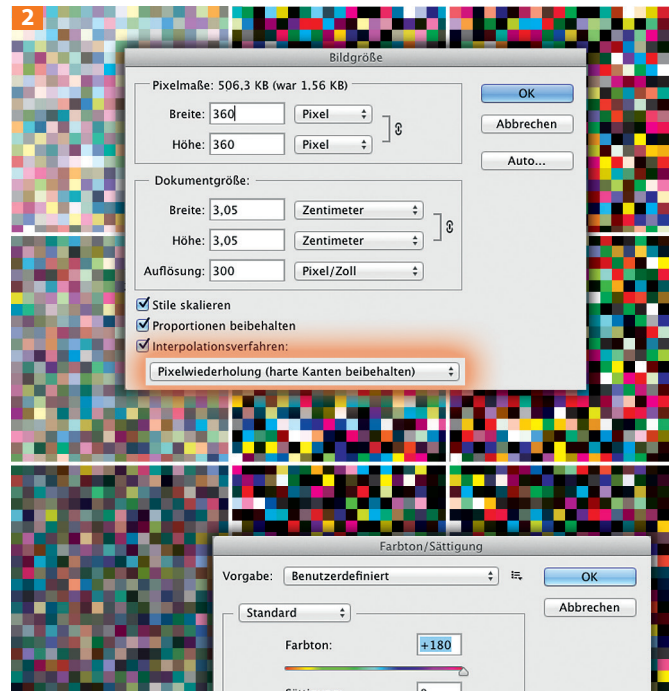
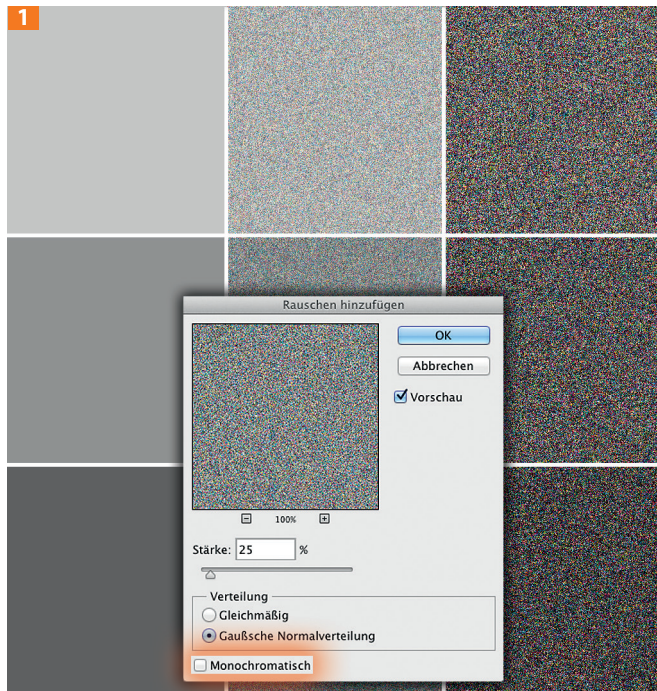
**ANTWORT:** Also dann, ganz schnell: Eine superrealistische Umsetzung kannst Du dabei natürlich nicht erwarten. Wir beginnen mit einem beliebigen Porträtbild [1]. Dupliziere es auf eine neue Ebene («Strg-/Befehl-J») und mache es zum Smartobjekt. Nun weist Du der Ebene als erstes »Rauschfilter > Helligkeit interpolieren« zu, danach »Vergrößerungsfilter > Kristallisieren«. Die Werte der beiden Filter können nun beliebig aufeinander abgestimmt werden. Wegen der entstehenden »Kristallisieren«-Zacken malst Du auf einer neuen Ebene einen einheit-



lichen Hintergrund, um eine abgerundete Kopfform zu erzielen. Das geht auch über Auswahl des alten Hintergrunds, neue Ebene anlegen, »Auswahl > Auswahl verändern > Abrunden«, dann »Auswahl verändern > Erweitern«, schließlich die Ebene mit einer Farbe – hier Weiß – füllen [2]. Besorge Dir ein Foto mit deutlicher Holzmaserung (notfalls Eye-Candy-Filter »Wood«). Lege es auf eine Ebene unterhalb des modifizierten Porträts und setze dieses auf den Mischmodus »Hartes Licht«; eine »Tonwertkorrektur«-Einstellungsebene hilft bei der

Helligkeitsanpassung. Gegebenenfalls legst Du ein Duplikat im »Normal«-Modus mit schwacher Deckkraft darüber [3]. Soll die Maserung ausgeprägter sichtbar werden, duplizierst Du die Holz-Ebene und legst sie im Modus »Hartes Licht« nach oben. Darüber kommen zwei Einstellungsebenen: »Tonwertkorrektur« sowie »Farbton/Sättigung«. Falls es die Zeit zulässt, kannst Du auf einer Ebene oberhalb des gefilterten Porträts noch ein paar Retuschen vornehmen, um zu helle oder zu dunkle Stellen anzugleichen [4]. War das so schnell genug?

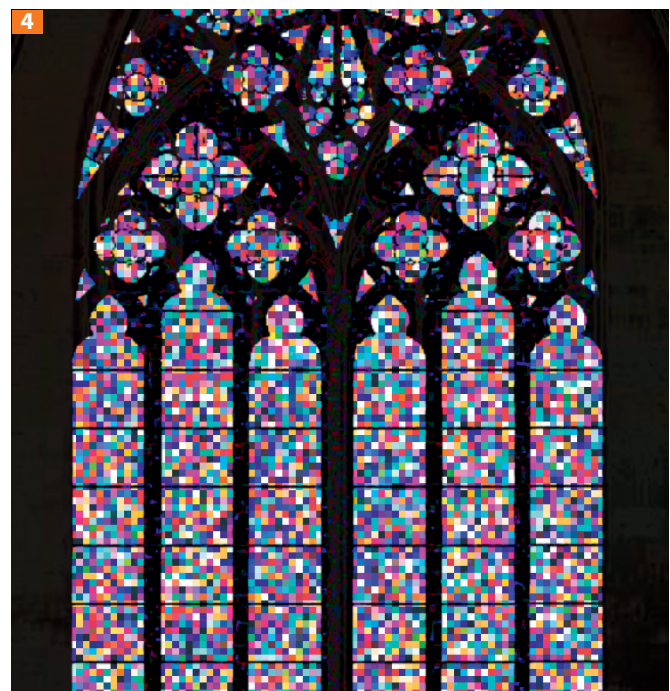
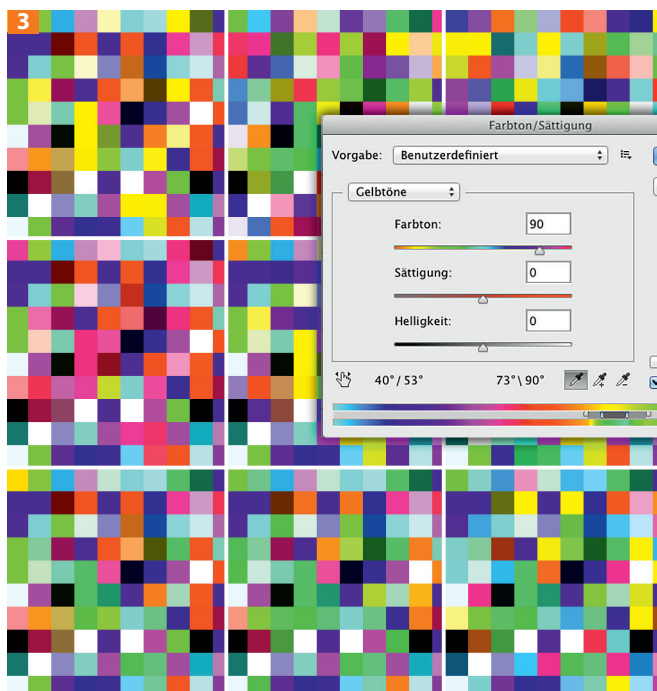




## RICHTERS KIRCHENFENSTER

**FRAGE:** Werter Dr. Baumann, trotz intensiver Suche ist es mir nicht gelungen, Ihren DOCMA-Artikel zu Gerhard Richters Kirchenfenster-Farbfeldern im Kölner Dom und deren Nachschöpfung in Photoshop in meinen alten DOCMA-Heften zu finden. Bitte helfen Sie mir mit Heftnummer und Jahrgang auf die Sprünge. Vielen Dank. Mit freundlichen Grüßen, Khushru Khumbatta

**ANTWORT:** Ich habe ihn auch nicht gefunden und vermute, dass der Beitrag gar nicht in DOCMA erschien, sondern 2007 in der Zeitschrift MACup. Wie auch immer, die Vorgehensweise ist unkompliziert: Füllen Sie eine Fläche mit grauer Farbe [1, linke Spalte]; am einfachsten per »Bearbeiten > Fläche füllen > Verwenden: 50 % Grau«. Wenden Sie darauf »Rauschfilter > Rauschen hinzufügen« an. Wichtig: Die Option »Monochromatisch« muss deaktiviert sein! Je höher der Wert für »Stärke« ist, umso klarer werden die resultierenden Farben, gleichzei-



tig entstehen aber auch viele sehr dunkle Pixel. In der mittleren Spalte habe ich den Wert 25 verwendet, in der rechten 100. Wählen Sie nun einen kleinen Bereich aus dieser Fläche aus und kopieren Sie ihn in ein anderes Dokument. Dieses skalieren Sie dann mit einem hohen Faktor, wobei »Pixelwiederholung (harte Kanten beibehalten)« aktiviert sein muss [2, links. Eine Alternative wäre, diesen Modus vorübergehend unter »Einstellungen > Allgemein > Interpolationsverfahren« umzustellen. Schritt 2 zeigt links die mittlere Spalte von Abbildung

[1], in der Mitte die rechte; ganz rechts wurden per »Farbton/Sättigung > Farbton« die Farben modifiziert. Dasselbe sehen Sie in Schritt [3]: Das Feld links oben ist das Original, alle anderen entstanden durch unterschiedliche Variationen von »Farbton« und der Vorgabe bestimmter Farbtöne, etwa »Gelbtöne« und deren Ausdehnung [3, Screenshot, Farbbalken unten]. Das letzte Bild schließlich zeigt das auf diesem Weg erzeugte »Kirchenfenster«. Man muss also nicht der teuerste Künstler der Welt sein, um so etwas hinzukriegen ... ►

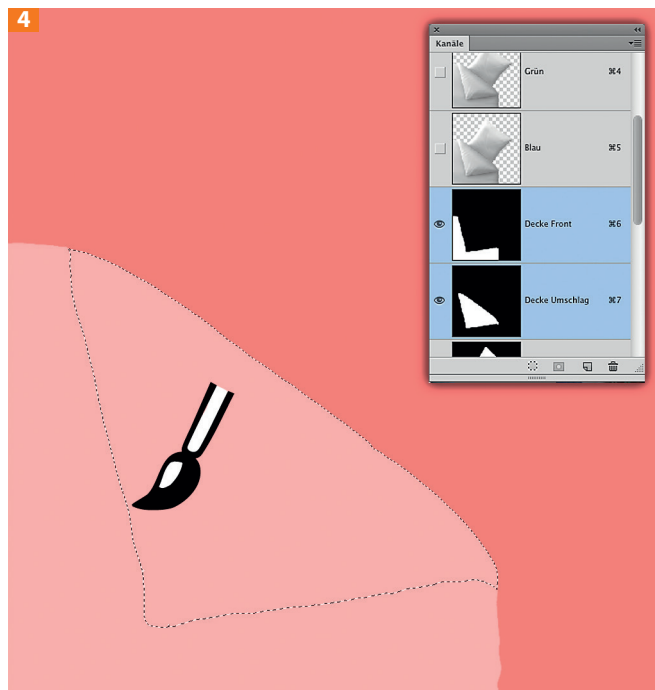
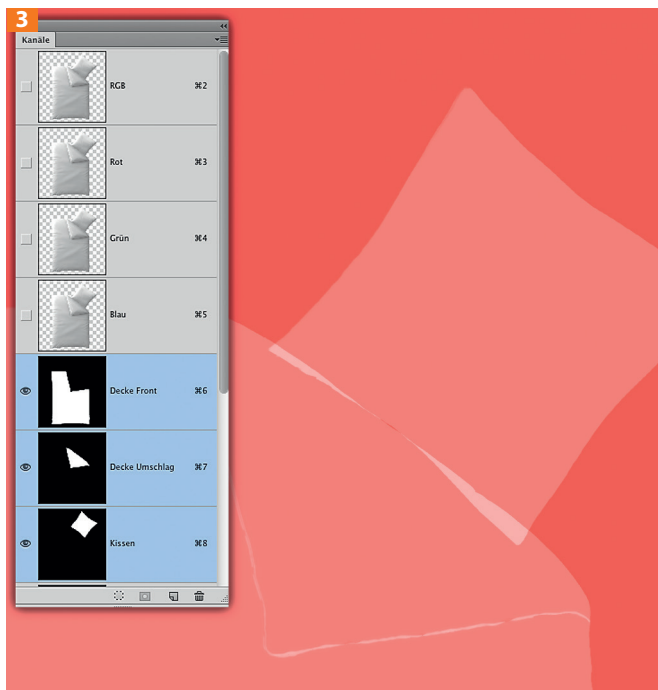




## MASKENRÄNDER KOMBINIEREN

**FRAGE:** Hallo Doc Baumann, ich habe mir das 3D-Modell einer Bettdecke mit Kissen erstellen lassen [Bild 1]. Damit werden verschiedene Bettwäsche-Muster gemappt [Bild 2]. Leider schaffe ich es trotz vieler Versuche nicht, die einzelnen Elemente (Decke Front, Decke Umschlag und Kissen) sauber zu maskieren – man sieht die Übergänge [2], Lupe. Mit welcher Auswahltechnik/Maskierungsmethode komme ich hier am besten klar? Vielen Dank im Voraus, Miran Kovac

**ANTWORT:** Miran hat die Datei mit zwei Ebenen [1], Kissen und Decke und entsprechenden Kanälen [3, Screenshot] mitgeschickt. Die Maskierungsmängel beim Auftrag des Musters sind in Bild [2] deutlich zu erkennen. Das Problem lässt sich schnell eingrenzen, wenn Sie im »Kanäle-Bedienfeld« den »Kompositkanal« ausblenden und die drei Kanäle (Decke, Umschlag, Kissen) sichtbar aktivieren. Abbildung [3] zeigt die Überlagerung der drei Kanäle – und unübersehbar die hellen Stellen im Bereich ihrer Überschneidungen. Damit ist

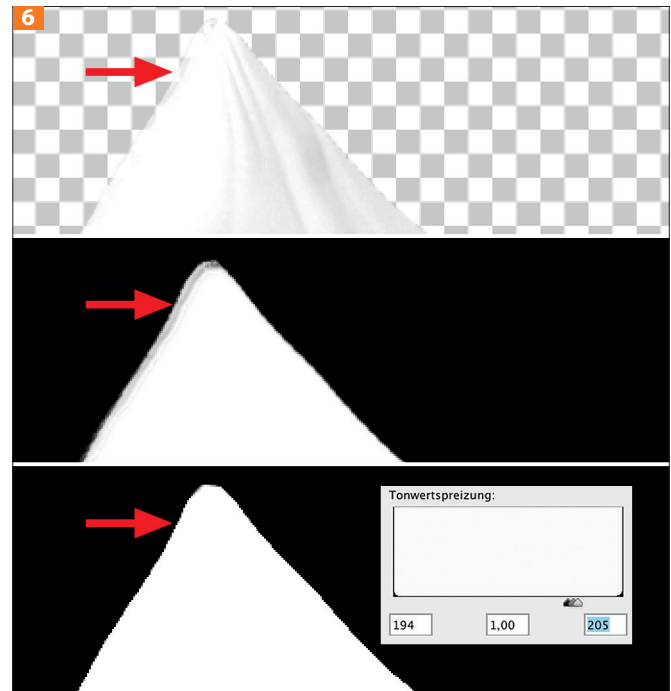
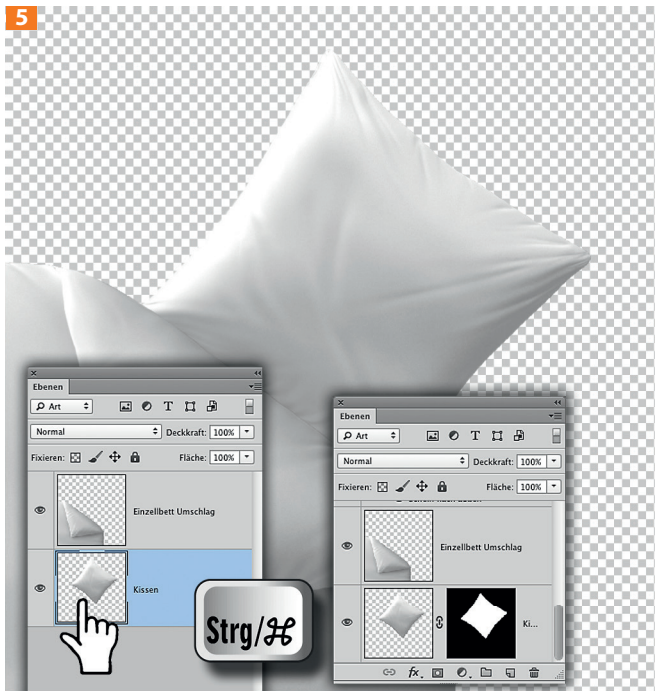


klar, dass diese Kanäle als saubere Masken für das Stoffmuster ungeeignet sind. In der Annahme, die einzelnen Kanäle seien exakt angelegt worden und nur ihre Konturen passten nicht zueinander, können Sie nun folgendermaßen vorgehen: Betrachten wir zunächst die Grenze zwischen den Kanälen »Decke Front« und »Decke Umschlag«. Der in Bild 3 helle Saum zeigt an, dass die beiden nicht wirklich aneinandergrenzen. Aktivieren Sie den Kanal »Decke Front« und laden Sie »Decke Umschlag« als Auswahl. Nun können Sie in »Decke Front«

mit schwarz gefülltem Pinsel die Auswahl an der Grenze zu »Decke Umschlag« schwärzen [Bild 4]. Um ganz sicher zu gehen, aktivieren Sie anschließend »Decke Umschlag«, laden »Decke Front« als Auswahl und retuschieren hier entsprechend. Die kombinierte Ansicht der beiden Kanäle zeigt, dass sich beide zu einem einheitlichen Farbton ohne Saum ergänzen (in der Grundeinstellung Rot).

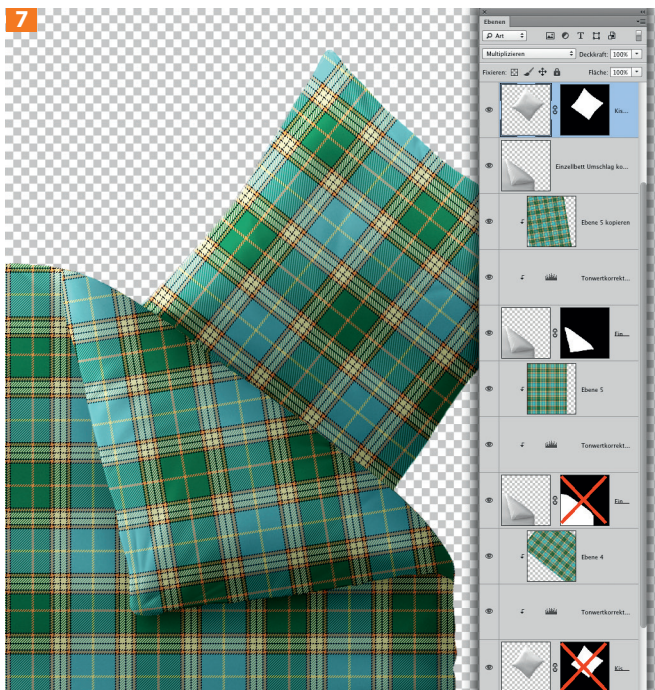
Bei der beschriebenen Vorgehensweise zeigte sich allerdings, dass es in der Praxis so einfach doch nicht ging; immer blieben helle





Säume. Die Annahme, die Kanäle seien sauber angelegte Masken, war also offenbar unzutreffend. Nun lassen sich in diesem Fall die Kanäle sehr schnell und ohne Handarbeit anlegen: Klicken Sie etwa die „Kissen“-Ebene mit gedrückter »Strg-/Befehlstaste« an, werden alle Pixel ausgewählt und leere Bereiche maskiert [5]. Machen Sie aus dieser Auswahl eine Ebenenmaske, ist sie daher im Bereich des Kissens weiß und außerhalb davon schwarz; an der Ansicht sollte sich also nichts ändern. Eine starke Vergrößerung der oberen Kissen Spitze zeigt aller-

dings verdächtige Pixel an deren linkem Rand [6, oben]. Deutlicher ist das in der Ebenenmaske zu erkennen [6, Mitte]: Es gibt nicht nur schwarze und weiße, sondern auch graue Stellen. Das bedeutet, dass auf der Ebene dort halbttransparente Pixel existieren. Öffnen Sie »Bild > Korrekturen > Tonwertkorrektur« und schieben Sie die drei Regler im rechten Bereich dicht zusammen. (Rechts deswegen, um die Maske im Zweifelsfall eher abzdunkeln als aufzuhellen, was zu Blitzern führen würde; eine leichte Gaußsche Weichzeichnung mit einem



Radius von 1 Pixel vorab verhindert zu scharfe Konturen.) Nun stellt sich bei einem solchen Dateiaufbau allerdings die Frage, wozu man überhaupt Kanäle beziehungsweise Ebenenmasken benötigt (außer im Falle der umgeschlagenen Ecke). Natürlich sollten die Probleme mit den halbttransparenten Pixeln zunächst behoben werden, aber danach reicht es völlig aus, das überlagernde Muster jeweils durch die darunterliegende Ebene der Decken-Elemente über »Schnittmaske erstellen« zu maskieren, um seine Sichtbarkeit auf diesen Bereich zu

beschränken. Hier kam jeweils noch eine »Tonwertkorrektur«-Einstellungsebene hinzu; das Ganze wird mit zwei »Multiplizieren«-Duplikaten des Bettzeugs plastischer strukturiert [7].

Ein noch überzeugenderes Resultat erzielen Sie, wenn Sie aus Kissen und Decke (mit neutralgrau ergänztem Hintergrund) jeweils eine Matrix machen und diese auf das »versetzte«, im Modus »Hartes Licht« überlagernde Stoffmuster anwenden. So wirken sich die Falten auf das Muster aus und lassen es besser angepasst erscheinen [8]. ■