

Gian Lorenzo Bernini



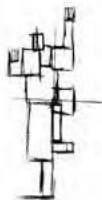
Le Corbusier



Steven Holl



Theo van Doesburg



Norman Foster



DIGITALER WORKFLOW PS-ID FARB- /DATENMANAGEMENT

Batman



Model



Bunter Hund



Dünnnnn



Detailliert



Mann oder Frau ?



Hübsch



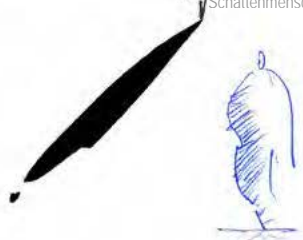
Strichmensch
Du bist falsch hier !



Ein Punkt,
zwei Striche



Schattenmensch





DIGITALER WORKFLOW PS-ID FARB-/DATENMANAGEMENT



DIGITALER WORKFLOW PS-ID FARB-/ DATENMANAGEMENT



The background is an abstract architectural composition. It features a large, dark grey, textured surface on the left and bottom, which appears to be a wall or floor made of concrete or stone. A prominent, bright teal-colored triangular shape is positioned in the center-right, pointing downwards. The teal surface has a mottled, painterly texture. In the upper right, there's a dark, almost black triangular shape. The overall composition is geometric and modern, with strong contrasts between the dark grey, teal, and black.

Tutorial 1	04-13
Auto-Korrekturen	6
Belichtung	8
Ausbessern	9
Perspektivenkorrektur	11
Objektivkorrektur	12
Fluchtpunkt	13
Tutorial 2	14-17
Tonwertkorrektur	16
Belichtung	16
Gradationskurve	16
Dynamik	17
Farbton Sättigung	17
Schwarz Weiß	17
Übungsbeispiele	18-85
Auto-Korrekturen	20
Korrekturenmix	24
SW-Umwandlung	28
Layout	38
Farbauswahl	40
Objektivkorrektur	42
Person freistellen	44
Himmel einarbeiten	46
Rasterung	48
Lichteffekte	50
Plakat	54
HDRI	56
Spiegelung Pfad	62
Panorama	66
Stempelwerkzeug	70
Collage	72
Pespektiven	74
Nachbelichtung	80

Destruktive Bildbearbeitung

Belichtung	09
Tiefen/Lichter	10
Ausbessern	12
Perspektivenkorrektur	16
Fluchtpunkt	20

Arbeitsweise ab CS4

Tonwertkorrektur	29
Belichtung	30
Gradationskurve	30
Dynamik	30
Farbton/Sättigung	30
Schwarz/Weiß	30

Übungsbeispiele für AIA

Korrekturenmix sw Umwandlung	35
Farbwechsel	36
Layout Bearbeitung	40
Auswahl Farbbereich	44
Objektivkorrektur	48
Person freistellen	50
Himmel einarbeiten	54
Rasterung	56
Abendstimmung	62
Plakat	66
HDRI	72
Spiegelung	80
Pfad	82
Panorama	86
Stempelwerkzeug	90
Collage	92
Pespektiven	94



Destruktive Bildbearbeitung	04
Auto-Korrekturen	06
Tiefen/Lichter	08
Ausbessern	12
Perspektivenkorrektur	14
Arbeitsweise ab CS4	16
Korrekturen	16
Übungsbeispiele für AIA	22
Panoramen	24
High Dynamic Range Image	28
Bildcollagen	30
Filtergalerie	34
Korrekturen Mix	40
Farbauswahl Bitmap erzeugen	44
Pinselspitzen Personen einfügen	46
Spiegelung am Tag	48
Tag- /Nacht Szene Lichtquellen	50
Font Erodierter Text	56
Anwendungsbeispiele	58



Destruktive Bildbearbeitung

05

- Auto-Bildkorrekturen
- Belichtung
- Bilder Ausbessern
- Perspektivenkorrekturen

06
08
10
12

Arbeitweise ab CS4

14

- Das neue Ebenenfilter

16

Übungsbeispiele für AIA

35

- Korrekturenmix
- sw Umwandlung
- Farbwechsel
- Layout Bearbeitung
- Auswahl Farbbereich
- Objektivkorrektur
- Person freistellen
- Himmel einarbeiten
- Rasterung
- Abendstimmung
- Plakat
- HDRI
- Spiegelung
- Pfad
- Panorama
- Stempelwerkzeug
- Collage
- Pespektiven

36
40
44
48
50
54
56
62
66
72
80
82
86
90
92
94



Destruktive Bildbearbeitung

Belichtung	09
Tiefen/Lichter	10
Ausbessern	12
Perspektivenkorrektur	16
Fluchtpunkt	20

Arbeitsweise ab CS4

Tonwertkorrektur	29
Belichtung	30
Gradationskurve	30
Dynamik	30
Farbton/Sättigung	30
Schwarz/Weiß	30

Übungsbeispiele für AIA

Korrekturenmix	35
sw Umwandlung	36
Farbwechsel	40
Layout Bearbeitung	44
Auswahl Farbbereich	48
Objektivkorrektur	50
Person freistellen	54
Himmel einarbeiten	56
Rasterung	62
Abendstimmung	66
Plakat	72
HDR1	80
Spiegelung	82
Pfad	86
Panorama	90
Stempelwerkzeug	92
Collage	92
Pespektiven	94



Destruktive Bildbearbeitung

Automatische Bildkorrekturen	06
Belichtung	08
Bilder ausbessern	10
Perspektivenkorrektur	12

Arbeitsweise ab CS4

Bildkorrekturen mittels Ebenen	16
--------------------------------	----

Übungsbeispiele für A & IA

Panorama	20
high dynamic range image	24
Bildcollagen	28
Filtergalerie	34
Rasterungseffekt	36
sw Umwandlung	38
Bewegungsunschärfe	39
Farbauswahl Bitmap erstellen	40
Pinselspitzen	42
Spiegelung	44
Tag-/Nacht Szene Lichtquellen	46
Pfad-Pinselspitzen	48
Spiegelung Wasser	49
Font Erodierter Text	50
Anwendungsbeispiele	52
Langzeitbelichtung simulieren	60
Mittelwert aus Einzelbilder	62
Focus Stacking	64



Destruktive Bildbearbeitung

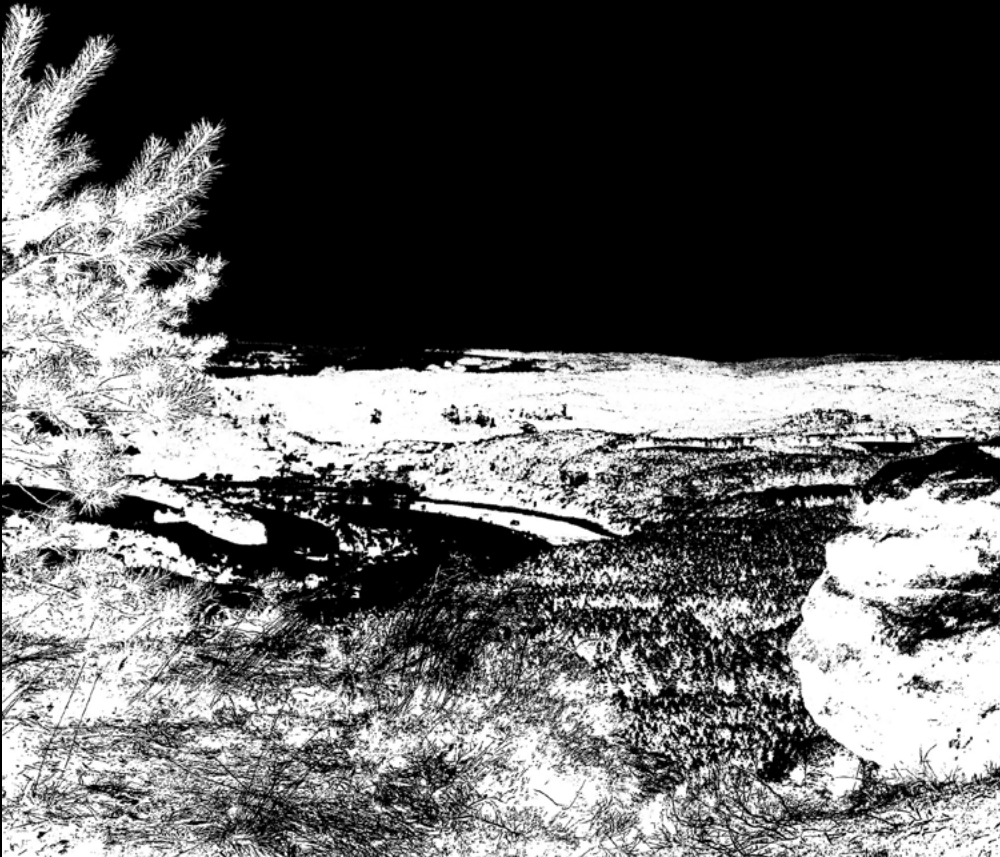
Belichtung	09
Tiefen/Lichter	10
Ausbessern	12
Perspektivenkorrektur	16
Fluchtpunkt	20
Arbeitsweise ab CS4	26

Tonwertkorrektur	29
Belichtung	30
Gradationskurve	30
Dynamik	30
Farbton/Sättigung	30
Schwarz/Weiß	30
	32

Übungsbeispiele für AIA

Korrekturenmix	35
sw Umwandlung	36
Farbwechsel	36
Layout Bearbeitung	40
Auswahl Farbbereich	44
Objektivkorrektur	48
Person freistellen	50
Himmel einarbeiten	54
Rasterung	56
Abendstimmung	62
Plakat	66
HDRI	72
Spiegelung	80
Pfad	82
Panorama	86
Stempelwerkzeug	90
Collage	92
Pespektiven	94

DESTRUKTIVE BILDBEARBEITUNG



AUTOMATISCHE BILDKORREKTUREN

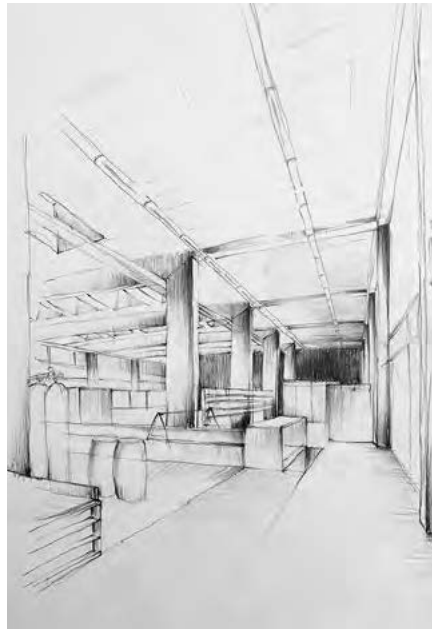
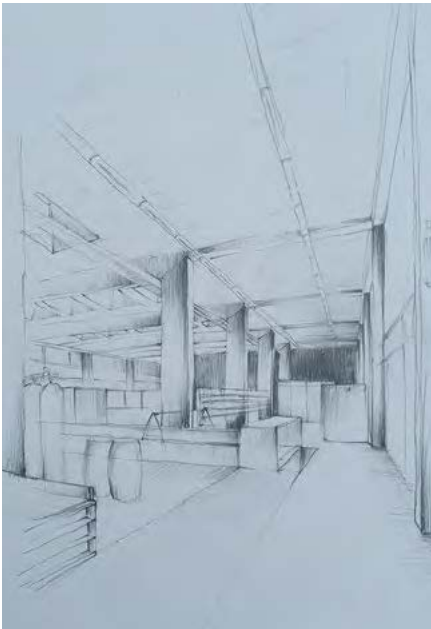
Warum?

- Bilder schnell verbessern
- PS erkennt falsche Belichtungen, Weißwerte etc.

Wie? Bild > Korrekturen

Werkzeug

- Auto-Farbton
- Auto-Kontrast
- Auto-Farbe
- Helligkeit/Kontrast
- Gradationskurve



BELICHTUNG

Warum? Unter- und Überbelichtung von Details verbessern

Wie? Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter
Tiefen aufhellen und Lichter abdunkeln

Werkzeug Tiefen/Lichter



BILDER AUSBESSERN

Warum? Bildfehler, Kratzer, Beschriftung im Bild

Wie? **Fläche füllen**
> Inhaltsbasiert (Shift + Backspace)

Bereichsreparatur-Pinsel
Stellen markieren

Perspek. Freistellungswerkzeug
Perspektivische Fläche aufziehen, bis zum äußeren Rand der Freistellung

Werkzeug

- Ausbessern-Werkzeug
- Bereichsreparatur-Pinsel
- Perspektivisches Freistellungswerkzeug
- Kopierstempel
- Inhaltsbasiert verschieben-Werkzeug



PERSPEKTIVKORREKTUR

Warum? Stürzende Linien korrigieren

Wie?

Objektivkorrektur

- Raster einblenden
- Gerade ausrichten
- Vertikale und horizontale Perspektive korrigieren
- Geometrische Verzerrung entfernen

Fluchtpunkt

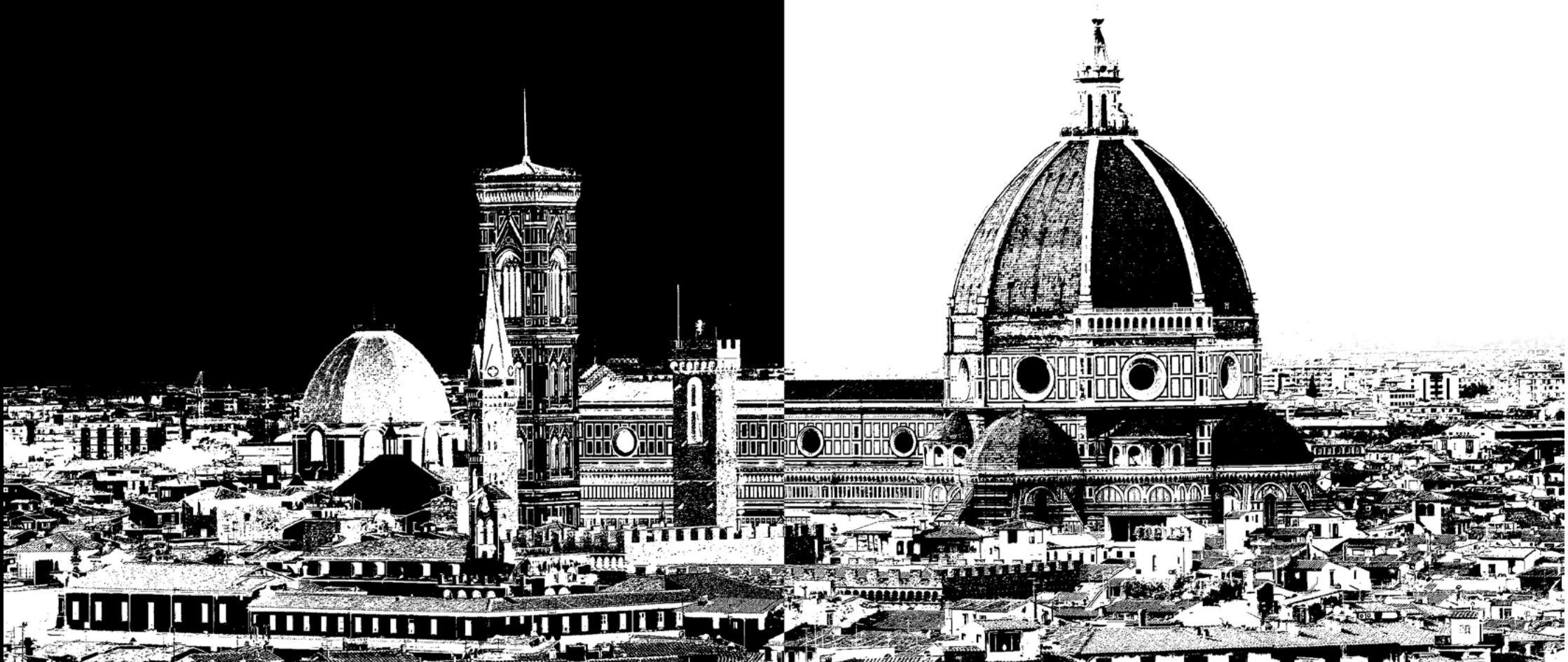
- Perspektivische Ebene erstellen
- Auswahlrechteck aufziehen
- Mit "Alt" kopieren und verschieben
- Stempeln

Werkzeug

- Filter > Objektivkorrektur
- Filter > Fluchtpunkt



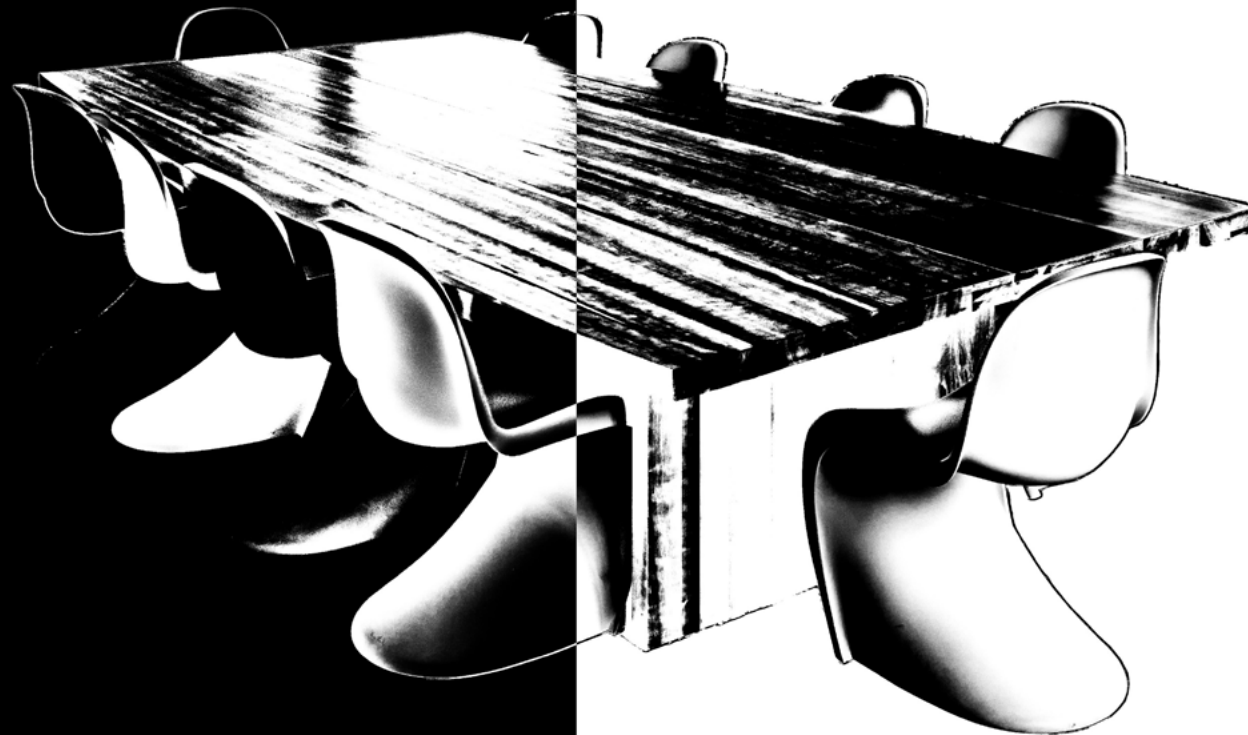
DESTRUKTIVE BILDBEARBEITUNG



ARBEITSWEISE AB CS4



ARBEITSWEISE AB CS4



DAS NEUE KORREKTUREN BEDIENFELD AB CS4

Warum? Bilder manipulieren **ohne** destruktive Bildbearbeitung

Wie? Korrekturen über die Werkzeugpalette „Korrektur“ mit Einstellungsebenen und Vectormasken

Quicktipp

Wird eine Auswahl vor Erstellung eines Korrekturwerkzeugs gewählt, so bezieht sich die Vectormaske auf den ausgewählten Bereich.

Werkzeug Helligkeit/Kontrast | Tonwertkorrektur | Gradationskurven | Belichtung | Farbton/Sättigung | Schwarzweiß | Verlaufsumsetzung | Dynamik | und weitere Korrektur-Filter



AUTO-BILDKORREKTUREN

Scan

- Bild > Bildrotation
- Bild > Bildgröße
- Bild > Modus > Graustufen
- Bild > Auto Farbton
- Bild > Auto Kontrast

Hongkong_Meal

- Bild > Bildgröße
- Bild > Modus > Graustufen
- Bild > Auto Farbton
- Bild > Auto Kontrast
- Korrekturpalette > Gradiationskurven > Auto



BELICHTUNG

Angkor-1

Bild > Bildrotation
Bild > Bildgröße
Korrekturpalette > Tiefen/Lichter

Angkor-2

Bild > Bildgröße
Korrekturpalette > Tiefen/Lichter



BILDER AUSBESSERN

Kratzer_perspektivisch_ausrichten

- Bild - Bildgröße
- Bild - Modus - Graustufen
- Werkzeuge_Perspektivisches Freistellungswerkzeug
- Werkzeuge_Bereichsreparaturpinsel
- Werkzeuge_Kopierstempel
- Auswahl_Inhaltsbasiert füllen (Shift+Backspace)
- Werkzeuge_Ausbessern

Ue_07_CK

- Bild - Bildgröße
- Werkzeuge_Bereichsreparaturpinsel
- Werkzeuge_Kopierstempel
- Auswahl_Inhaltsbasiert füllen (Shift+Backspace)



PERSPEKTIVENKORREKTUREN

Kirche

Bild > Bildgröße
Filter//Objektivkorrektur
Auswählen//Shift+Backspace//inhaltsbasiert Füllen
Werkzeugpalette//Bereichsreperaturpinsel

Shanghai

Bild > Bildgröße
Filter > Objektivkorrektur > Gerade Ausrichten
Filter > Objektivkorrektur
Auswählen > Shift+Backspace > Inhaltsbasiert Füllen
Werkzeugpalette > Bereichsreperaturpinsel
Filter > Fluchtpunkt
Filter > Weichzeignungsfilter > Bewegungsunschärfe



FLUCHTPUNKT

Grund:

Ausbessern von ungewünschten Objekten unter Berücksichtigung der Perspektive

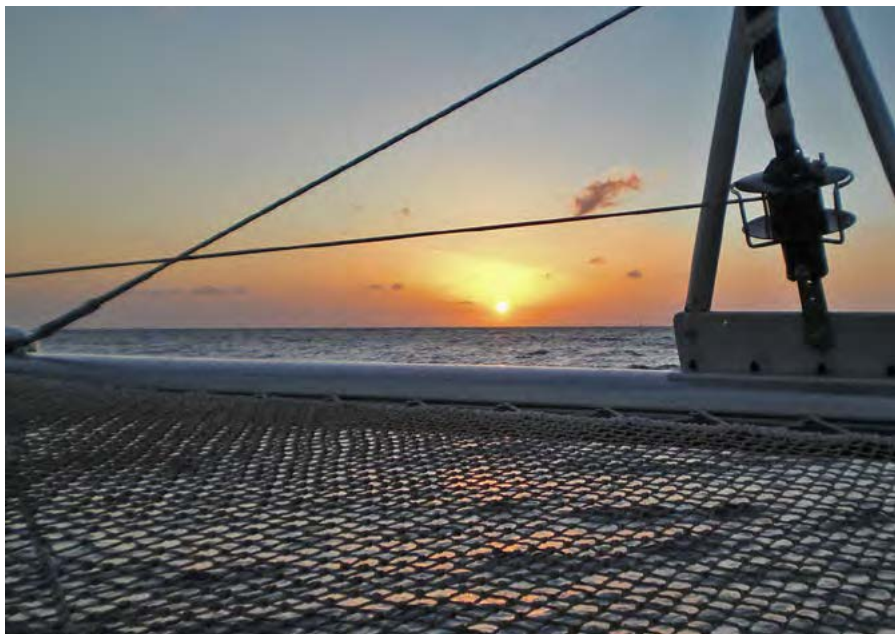
Werkzeug:

Fliter - Fluchtpunkt

Vorgang:

Filter - Fluchtpunkt - Ebene-erstellen-Werkzeug - Ebene aufziehen - Rechteck-Auswahl - mit Alt gedrückt verschieben - Reparieren: Luminanz





ARBEITWEISE AB CS4



DAS NEUE EBENENFILTER

Anzug

Bild > Bildgröße

Korrekturpalette > Gradiationskurven

Auswahl der Krawatte

Korrekturpalette > Dynamik

Korrekturpalette > Farbton/Sättigung

Korrekturpalette Schwarzweiß Masken//Umkehren



ÜBUNGSBEISPIELE FÜR AIA



PANORAMEN

Panoramen1

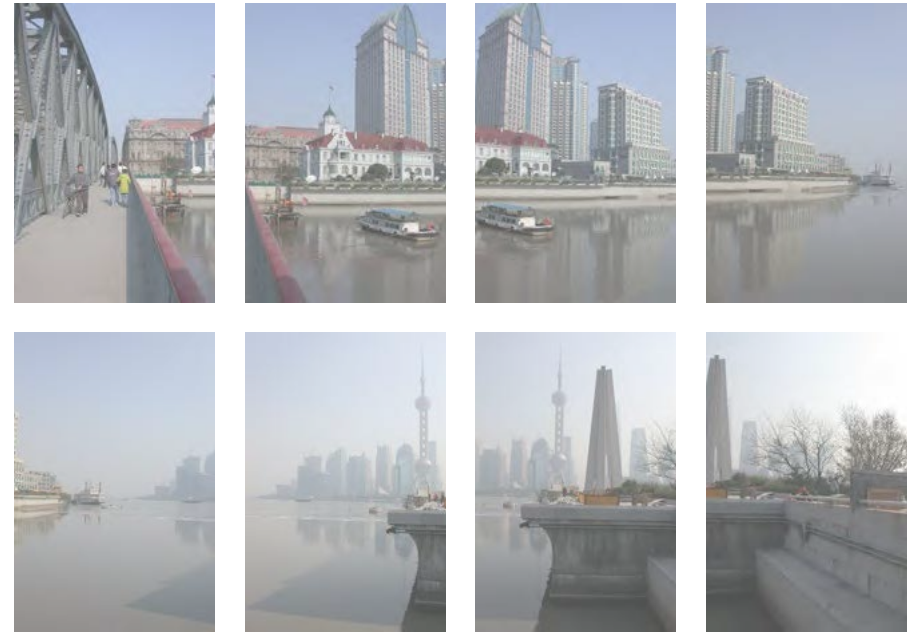
Automatisieren > Photo Merge > Inhaltsbasieren dwem Füllen

Panoramen2

Schwarz/Weiß > Ebenen Maske > Sättigung

Panoramen3

Schwarz/Weiß > Farbton







PANORAMA

- Warum?**
- Die epische Landschaft passt nicht auf ein Bild
 - Kein Ultraweitwinkel Objektiv zur Verfügung
- Wie?**
- Datei > Automatisieren > Photomerge > Layout: Auto > Bilder zusammen überblenden
 - Alle Ebenen markieren > auf eine Ebene reduzieren
 - Transparente Stellen auswählen > Fläche füllen (Inhalts basiert) mit Shift + Backspace

Quicktipp

Farbton/Sättigung: Im Bild klicken und ziehen, um Sättigung anzupassen. Mit Strg-Taste + im Bild klicken, um Farbton anzupassen.

Werkzeug Photomerge





HIGH DYNAMIC RANGE IMAGE

Warum? Der Himmel ist ausgebrannt, d.h. es ist keine Zeichnung in den Wolken mehr vorhanden. RGB (255,255,255 = weiß)
Die Schattenbereiche sind zu dunkel.

Ein „normales“ Bild, welches mit einer guten Kamera fotografiert wurde kann max. 8 Blendenstufen darstellen, d.h. der Bereich der Helligkeitsabstufungen zwischen den dunkelsten und hellsten wahrnehmbaren Punkten eines Bildes. Bei einem HDR Bild können wesentlich mehr Helligkeitsstufen erzeugt werden.

Wie? Datei > Automatisieren > zu HDR Pro zusammenfügen > Einstellungen individuell festlegen

Werkzeug Zu HDR PRO zusammenführen





HIGH DYNAMIC RANGE IMAGE

Löwe

Datei > Automatisieren > Zu HDR Pro zusammenfügen
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur
Korrekturpalette > Gradiationskurven
Korrekturpalette > Farbton/Sättigungs



Bild 1 - Küche

Bild Importieren > Schneiden
Frei Transformieren > Perspektive anpassen
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur
Korrekturpalette > Gradiationskurven

Bild 2 - Skizzen Ebene

Ebenenmaske > Verlaufswerkzeug
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur

Bild 3 - Fokussieren

Rechteckauswahl > Ebene duplizieren
Deckkraft reduzieren

Bild 4 - Alternative 1

Rechteckauswahl Ebenenmaske
Ebenenmaske ausblenden
Polygon-Lasso > Ebenenmaske einblenden
Auswahl weiß füllen
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur

Bild 5 - Alternative 2

Texturen Datei öffnen
Texturen Ebenen > Sichtbar / Unsichtbar
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur

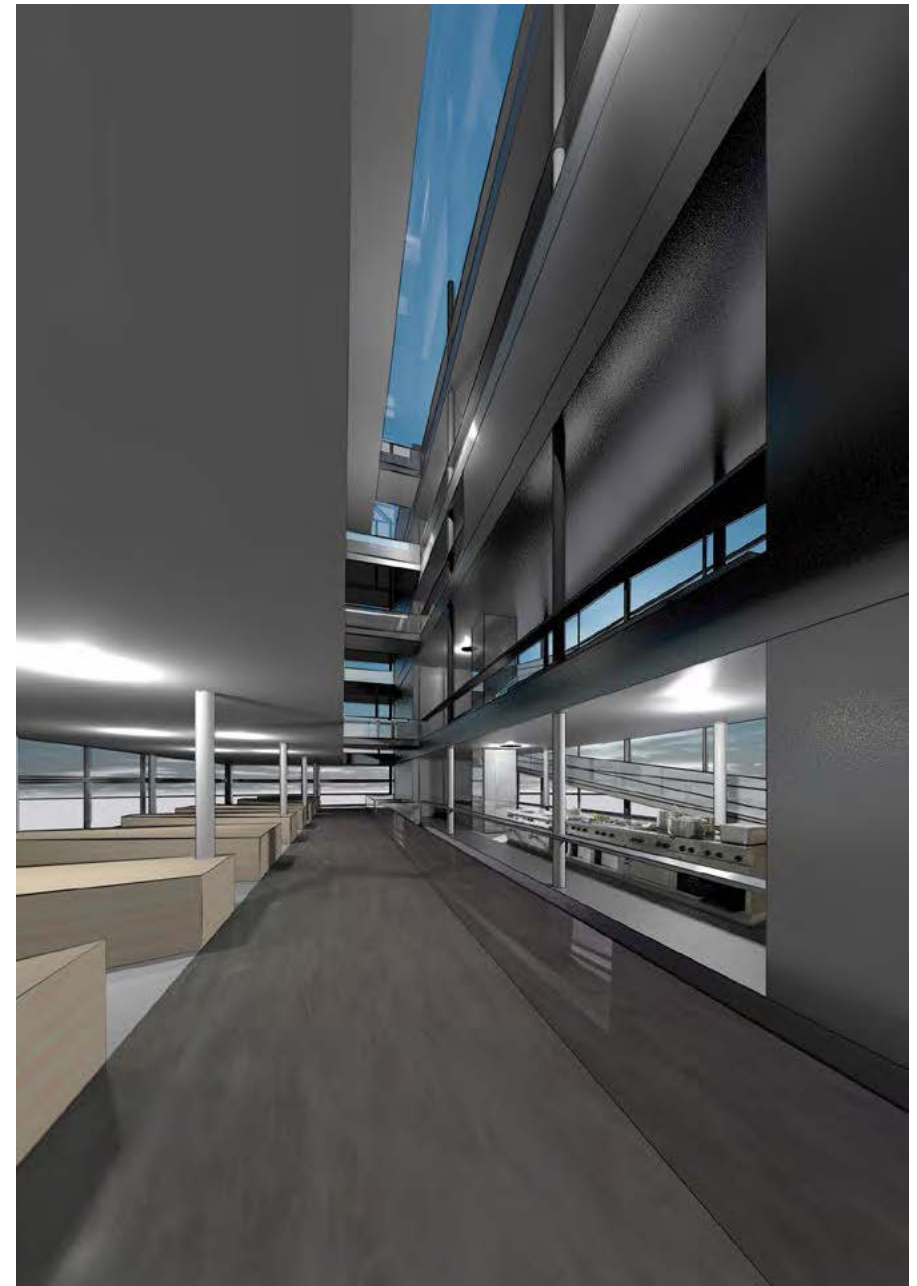






Bild1

Rendering PDF einfügen
Skizzenstil PDF einfügen > Multiplizieren
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur

Bild2

Filtergalerie > Strukturierungsfiler > Rastereffekt > Linie
Ebenendarstellung > Multiplizieren
Ebenendeckkraft reduzieren
Ebenenmaske hinzufügen Werkzeugpalette > Verlaufswerkzeug

Bild3

Korrekturpalette > Schwarz-Weiß-Werkzeug
Werkzeugpalette > Verlaufswerkzeug auf Ebenenmaske
Filtergalerie > Strukturierungsfiler > Strichumsetzung
Ebenendarstellung > Multiplizieren > Ebenendeckkraft reduzieren
Ebenenmaske hinzufügen > Schwarz füllen > Weißer Pinsel
Filtergalerie > Strukturierungsfiler > Fotokopie
Ebenendarstellung//Multiplizieren
Filtergalerie > Strukturierungsfiler > Gerissene Kanten
Ebenendarstellung > Multiplizieren > Ebenendeckkraft reduzieren
Ebenenmaske hinzufügen > Schwarz füllen > Weißer Pinsel
Filtergalerie//Strukturierungsfiler//Kohleumsetzung
Ebenendarstellung > Multiplizieren > Ebenendeckkraft reduzieren
Ebenenmaske hinzufügen > Schwarz füllen > Weißer Pinsel
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur
Korrekturpalette > Farbton/Sättigung





34 Variante A Raster mit Verlauf, Variante B Kombi-filter



35

FLUCHTPUNKT FILTER

Grund:

Menschen einfügen | Bild optimieren

Werkzeug:

Objektivkorrektur - Pinselwerkzeug | Stempelwerkzeug |
Weichzeichnungsfilter

Vorgang:

Objektivkorrektur - aufrichten
Personen einfügen - Bearbeiten - Pinselvorgabe festlegen
Ebene mit perspektivischen Hilfslinien
Schatten - frei transformieren - Weichzeichnungsfilter



BILDBEARBEITUNG

Grund:

Visualisierung nachbearbeiten

Werkzeug:

Pinselwerkzeug
Nachbelichter I Abwedlerwerkzeug
Verlaufswerkzeug

Vorgang:

Raster und Himmel einfügen und mit Deckkraft und Maske anpassen
Nachbelichten I Abwedeln
Menschen und Bäume einfügen



Sharkie

- Freies Transformieren > Perspektive
- Werkzeugpalette > Freistellen
- Werkzeugpalette > Kopierstempel
- Werkzeugpalette > Bereichsreperaturpinsel
- Werkzeugpalette > Zauberstab
- Werkzeugpalette > Auswahlwerkzeug Ellipse
- Filtergalerie > Strukturierungsfiter > Rasterungseffekt > Kreis
- Korrekturpalette > Schwarz-Weiß-Filter
- Korrekturpalette > Tonwertkorrektur

Baum

- Werkzeugpalette > Zauberstab
- Auswählen > inhaltsbasiert Füllen
- Werkzeugpalette > Kopierstempel
- Werkzeugpalette > Bereichsreperaturpinsel
- Werkzeugpalette > Verlaufswerkzeug auf Ebenenmaske
- Korrekturpalette > Gradiationskurven
- Korrekturpalette > Tonwertkorrektur
- Korrekturpalette > Schwarz-Weiß-Filter
- Werkzeugpalette > Verlaufswerkzeug auf Ebenenmaske

Mann

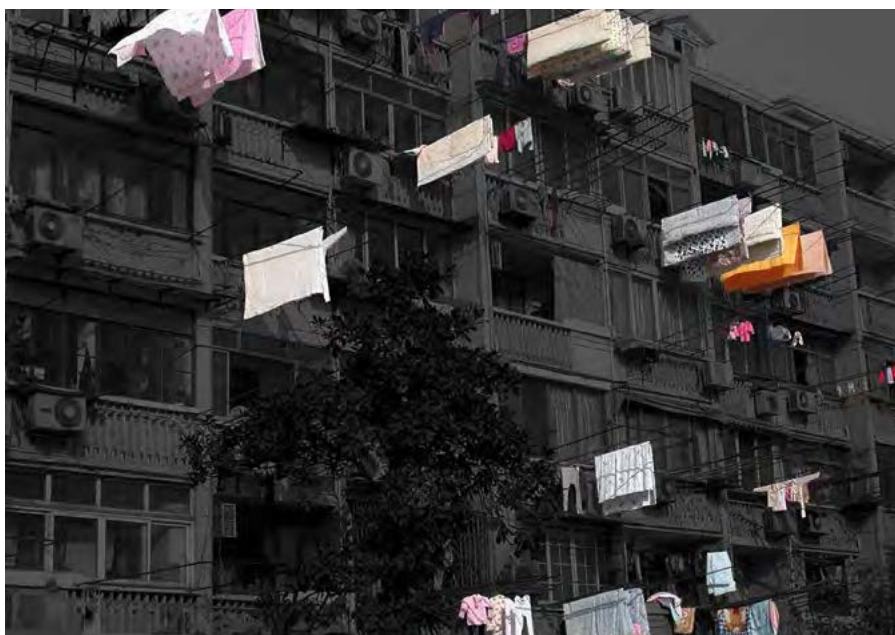
- Werkzeugpalette > Schnellauswahlwerkzeug
- Auswahl > Transformieren
- Korrekturpalette > Schwarz-Weiß-Filter
- Ebenenmaske inventieren
- Filter > Weichzeichnungsfiter > Bewegungsunschärfe
- Korrekturpalette > Tonwertkorrektur





38 Hintergrund ändern, Bewegungseffekt





FARBWECHSEL

Grund:

Farbwechsel im Bild modellieren und intensive Farben herausstellen

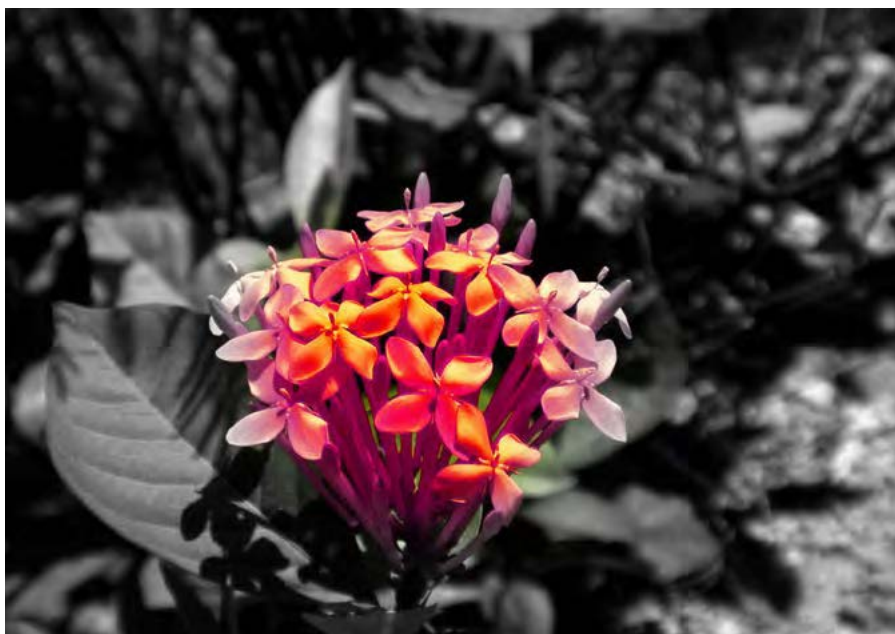
Werkzeug:

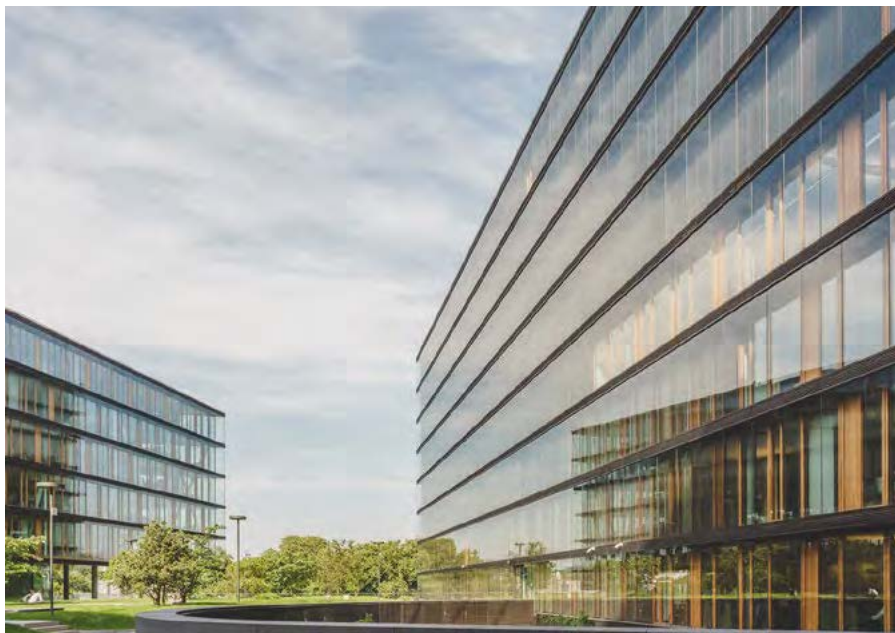
Schwarz-Weiß-Filter | Verlaufswerkzeug | Farbton | Sättigung

Vorgang:

Bildkorrekturen vornehmen
Schwarz-Weiß-Filter anwenden
Bereich aus der Schwarz-Weiß-Maske herausarbeiten
(radiales Verlaufswerkzeug)
Farbton | Sättigung um Farbton zu ändern







AUSWAHL FARBBEREICH

Grund:

Erstellen von Piktogrammen aus Bildern

Werkzeug:

Gradiationskurven
Schwarz-Weiß-Filter
Zauberstab-Werkzeug

Vorgang:

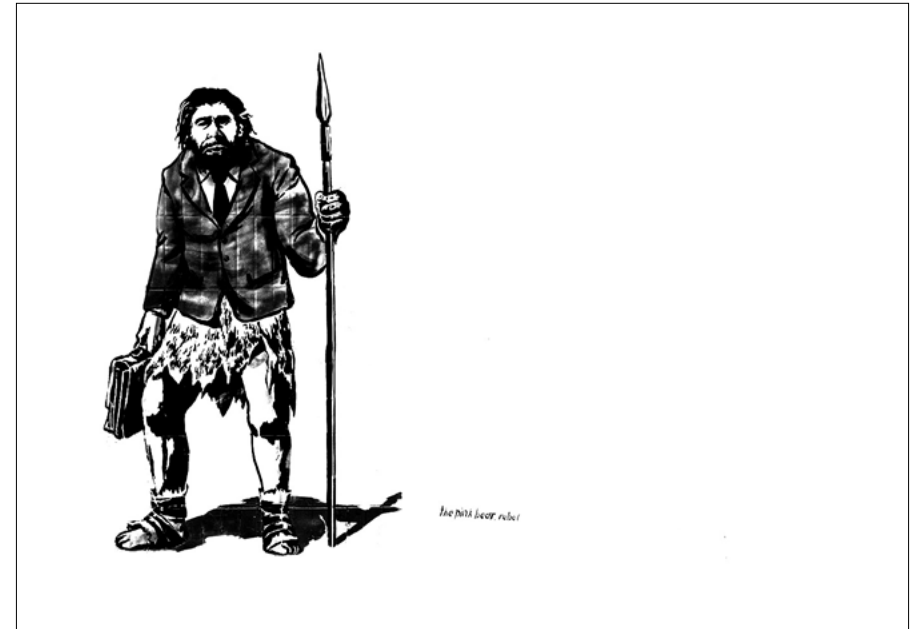
Auswahl - Farbbereich - Tiefen - auf neue Ebene kopieren





Graffiti

- Bild > Modus > Graustufen
- Korrekturpalette > Gradiationskurven
- Korrekturpalette > Tonwertkorrektur
- Korrekturpalette > Helligkeit/Kontrast
- Korrekturpalette > Belichtung
- Auswahl > Farbbereich
- Auswahl schwarz füllen
- Auswahl invertieren
- Auswahl weiß füllen



PERSON FREISTELLEN

Grund:

z.B. Personen oder Plakate in ein Bild einfügen

Werkzeug:

Perspektivisch transformieren | Pinsel

Vorgang:

Poster perspektivisch einfügen
Person ausschneiden
Pinselspitze zuweisen
Schatten einfügen



UNIVERSITÄT DER KUNSTE BERLIN
STUDIENGANG ARCHITEKTUR
PROTOCOL
MAGAZINE
3 + 4
PARTY
7. DEZEMBER 20H
EHEM. HAUS UNGARN
KARL-LIEBKNECHTSTR. 9
10178 BERLIN SUSANNE HAUSER &
ES SPRECHEN RUBY ANSCHLIEßEND PARTY
WWW.PROTOCOL-MAGAZINE.DE

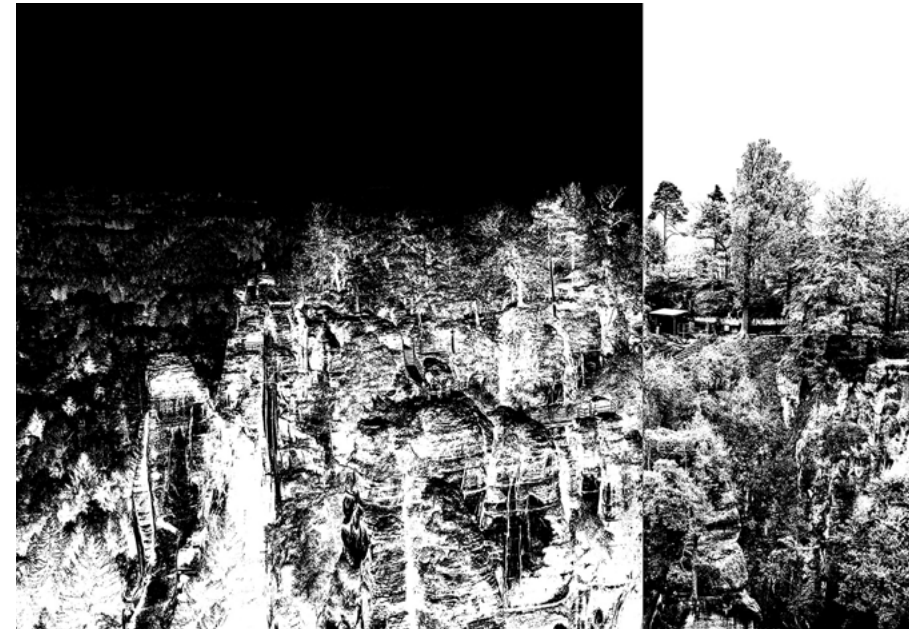
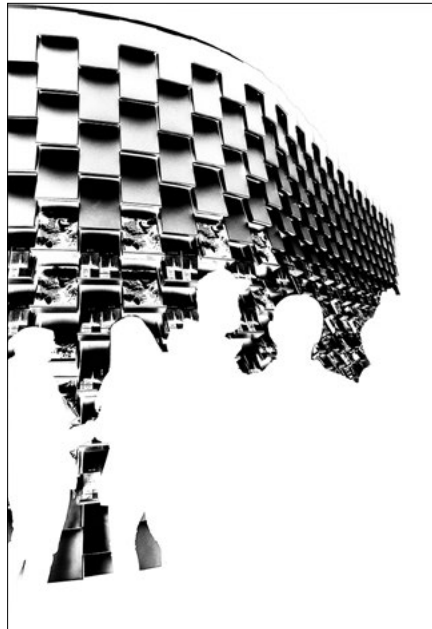


FARBAUSWAHL BITMAP ERSTELLEN

Warum? Grafische Darstellungsmöglichkeit

- Wie?**
- Objekt maskieren (nur maskiertes Objekt einblenden)
 - Maskierungsmaske verbessern > Auswählen und maskieren > Abrunden und Weiche Kante
 - Bild aktivieren > Auswahl > Farbbereich > Mitteltöne > Toleranz und Bereich anpassen
 - Ebenenstil (fx) > Farbüberlagerung > Farbe: schwarz
 - Verlaufsumsetzung > umkehren > Vectormaske bis zur Bildmitte anlegen

Werkzeug Farbbereich, Farbüberlagerung, Verlaufsumsetzung



FARBAUSWAHL BITMAP ERZEUGEN

Trompete

Bild - Modus - Graustufen
Korrekturen_Gradationskurve
Korrekturen_Tonwertkorrektur
Korrekturen_Helligkeit/Kontrast
Korrekturen_Belichtung
Auswahl - Farbbereich
Schwarz füllen
Umkehren
Weiß füllen



FARBAUSWAHL - BITMAP ERZEUGEN

Bild 1 Bild//Modus//Graustufen
Korrekturpalette//Gradiationskurven
Korrekturpalette//Tonwertkorrektur
Korrekturpalette//Helligkeit/Kontrast
Korrekturpalette//Belichtung
Auswahl//Farbbereich
Auswahl schwarz füllen
Auswahl invertieren
Auswahl weiß füllen



FARBAUSWAHL BITMAP ERZEUGEN

Bild_1 Bild - Modus - Graustufen
Korrekturpalette - Gradiationskurven
Korrekturpalette - Tonwertkorrektur
Korrekturpalette - Helligkeit/Kontrast
Korrekturpalette - Belichtung
Auswahl - Farbbereich
Auswahl - Schwarz füllen
Auswahl - invertieren
Auswahl - weiß füllen

Bild_1 Bild - Modus - Graustufen
Korrekturpalette - Gradiationskurven
Korrekturpalette - Tonwertkorrektur- Helligkeit/Kontrast
Auswahl - Farbbereich
Auswahl - Schwarz füllen
Auswahl - invertieren
Auswahl - weiß füllen



Cafe

Werkzeugpalette > Zaubertab
Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen
Zeichenwerkzeug > Pfad
Werkzeugpalette > Pinsel -Personen auf neue Ebene
Ebenendeckkraft reduzieren
Filter > Weichzeichnungsfiter > Gaußscher Weichzeichner
Ebene duplizieren
Transformieren > Spiegeln
Ebenendeckkraft reduzieren
Filter > Weichzeichnungsfiter > Bewegungsunschärfe
Korrekturpalette > Tonwertkorrekturformat

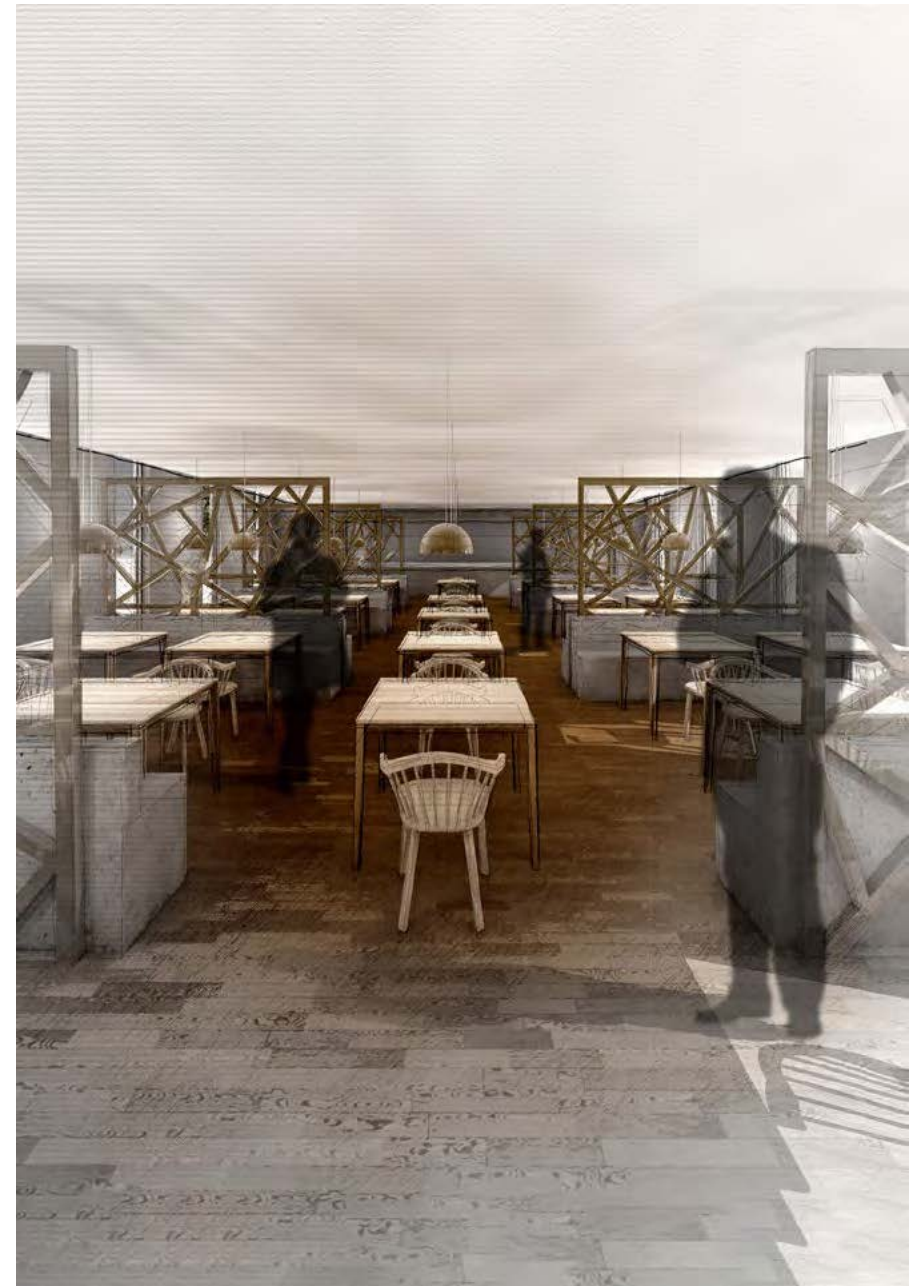
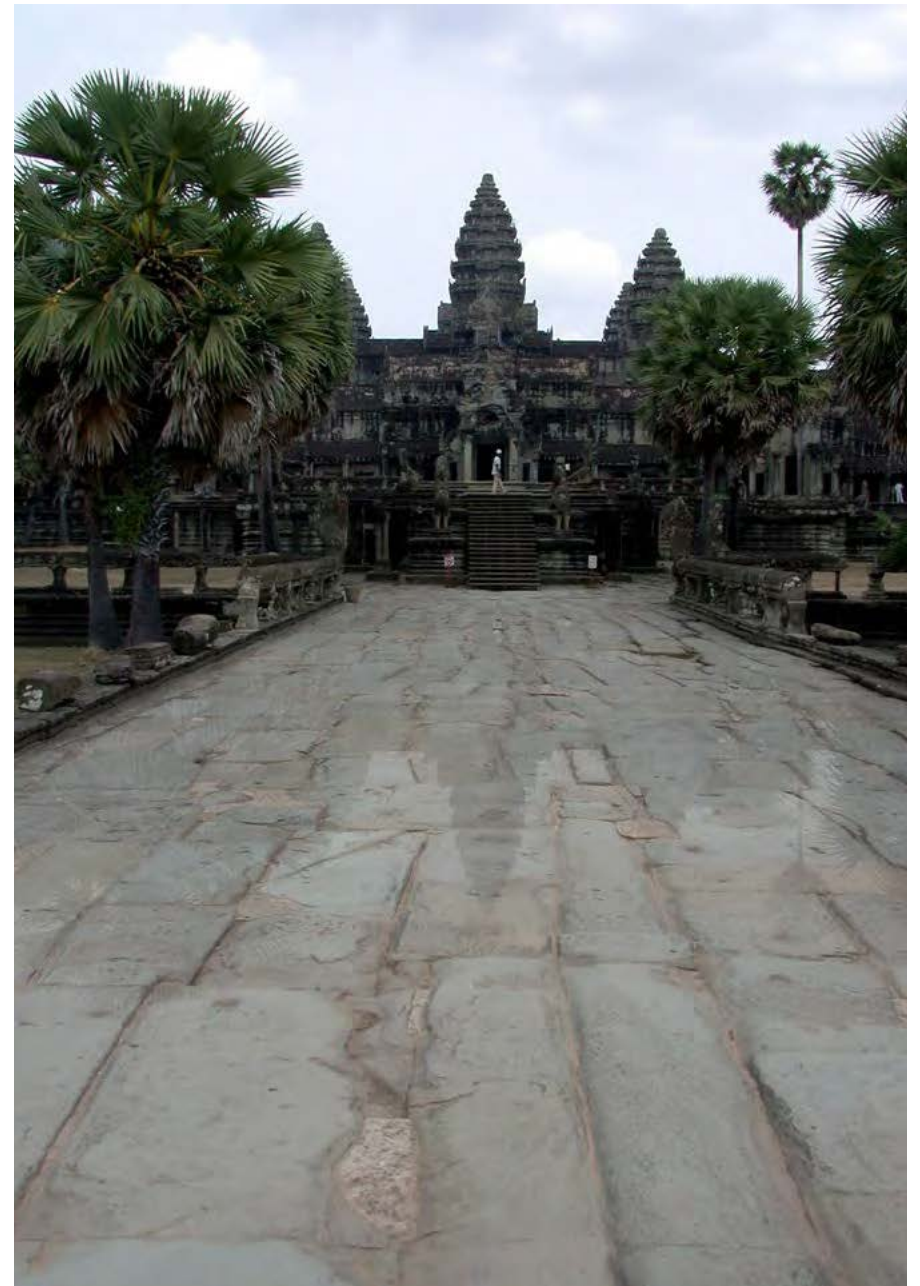


Bild1

Ebene duplizieren
Transformieren > Spiegeln
Ebenenmaske einfügen
Werkzeugpalette > Verlaufswerkzeug auf Ebenenmaske
Ebenendeckkraft reduzieren
Ebendarstellung > Multiplizieren
Korrekturpalette > Gradiationskurven
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur



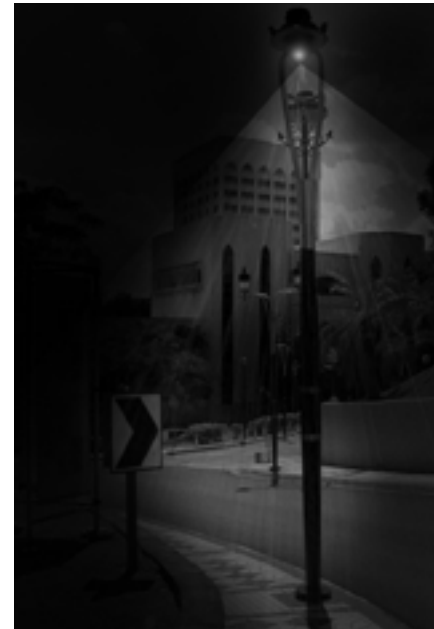


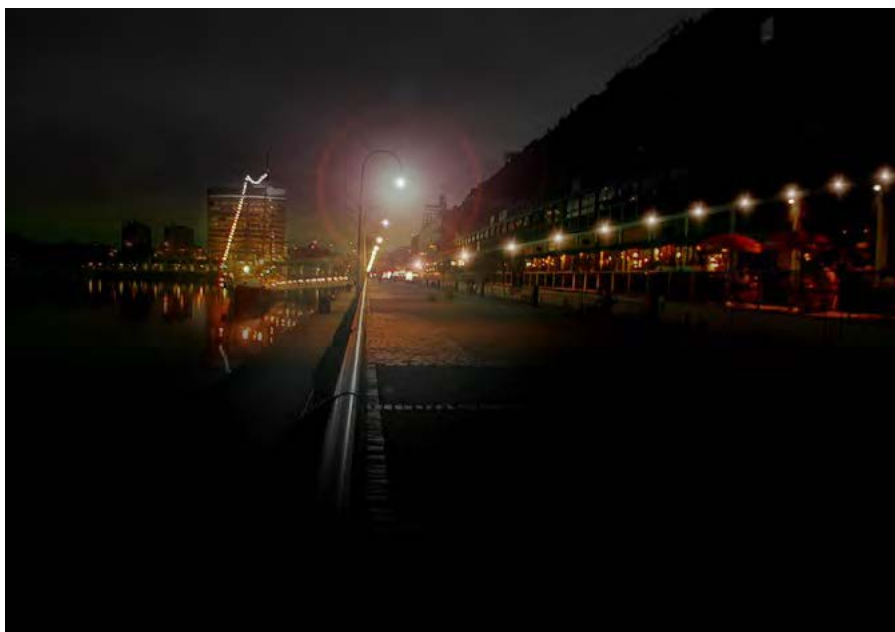
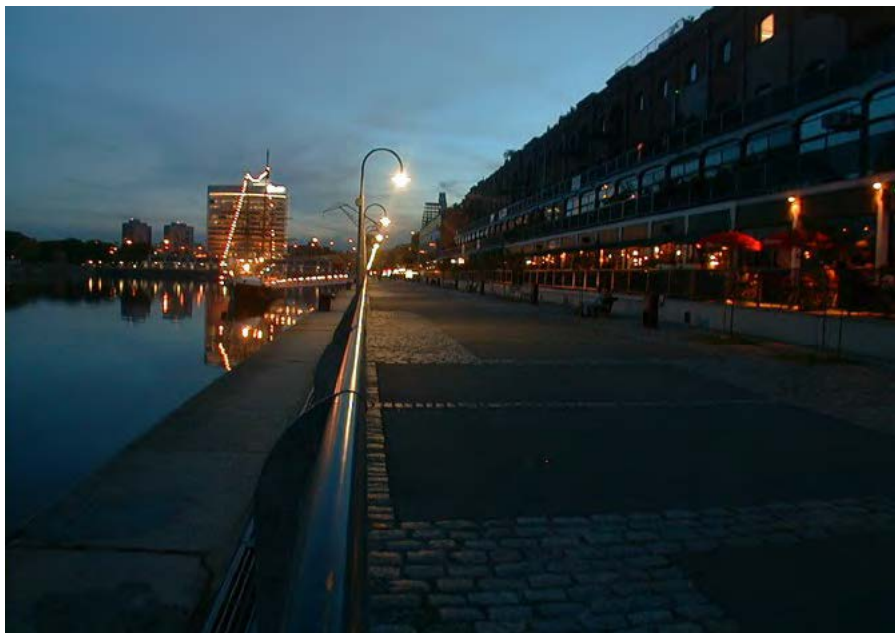
48 Wasserbecken mit Spiegelung, Verzerrungsfiler, Weichzeichnungfilter



Laterne

- Filter - Rendern - Wolken
- Korrekturen_Belichtung
- Korrekturen_s/w Filter
- Filter - Weichzeichnungsfiter - Gaußscher Weichzeichner
- Fülloptionen - Schein nach außen
- Korrekturen_s/w Filter
- Korrekturen_Belichtung
- Filter - Renderfilter - Fasern
- Filter - Weichzeichnungsfiter - Radialer Weichzeichnungsfiter
- Fülloptionen - Schein nach außen
- Neue Ebene - Modus - Hartes Licht
- In Smartobjekt konvertieren
- Filter - Renderfilter - Blendenfleck
- Korrekturen_Tonwertkorrektur
- Korrekturen_Gradationskurven





SPIEGELUNG

Warum?

- Es hat vorher geregnet
- Glatter Steinboden
- Spiegelnder Effekt

Wie?

- Ebene duplizieren (Strg + j)
- Bearbeiten > Transformieren > Vertikal spiegeln, verzerren und auf die richtige Position schieben
- Mischmodi: Aufhellen, abdunkeln oder multiplizieren
- Vectormaske erstellen, was ausgeblendet werden soll

Werkzeug

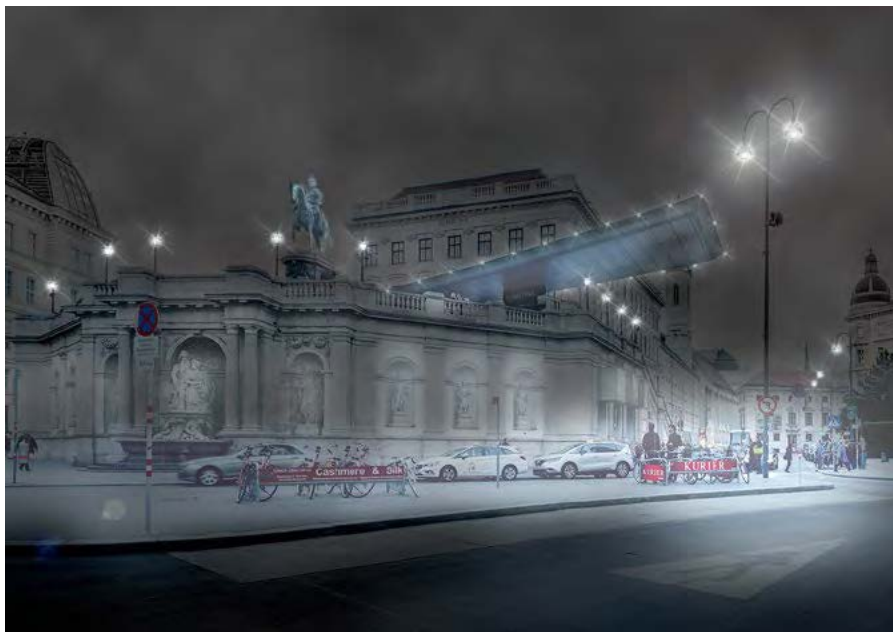
- Vertikal spiegeln
- Mischmodie



TAG- /NACHT SZENE | LICHTQUELLEN

- Tag/Nacht**
- Neue Ebene > in Smartobjekt umwandeln > Filter > Renderfilter > Wolken > Mischmodi: Multiplizieren
 - letzte Ebene "schwarz" füllen
 - Korrektur > Schwarzweiß, Belichtung
- Strahler**
- Polygon-Lasso Werkzeug > Lichtkegel auswählen > Vectormaske anlegen
 - Verlaufswerkzeug > Farbe: weiß > Lichtkegel von oben (Lampe) nach unten
 - Weichzeichnungsfiter > Gaußscher Weichzeichner
- Blendenfleck**
- Ebene > Neu > Ebene > Modus > hartes Licht > neutrale Farbe
 - in Smartobjekt konvertieren > Renderfilter > Blendenfleck
- Sonnenlicht**
- Filter > Renderfilter > Wolken
 - Filter > Weichzeichnungsfiter > Radialer Weichzeichner





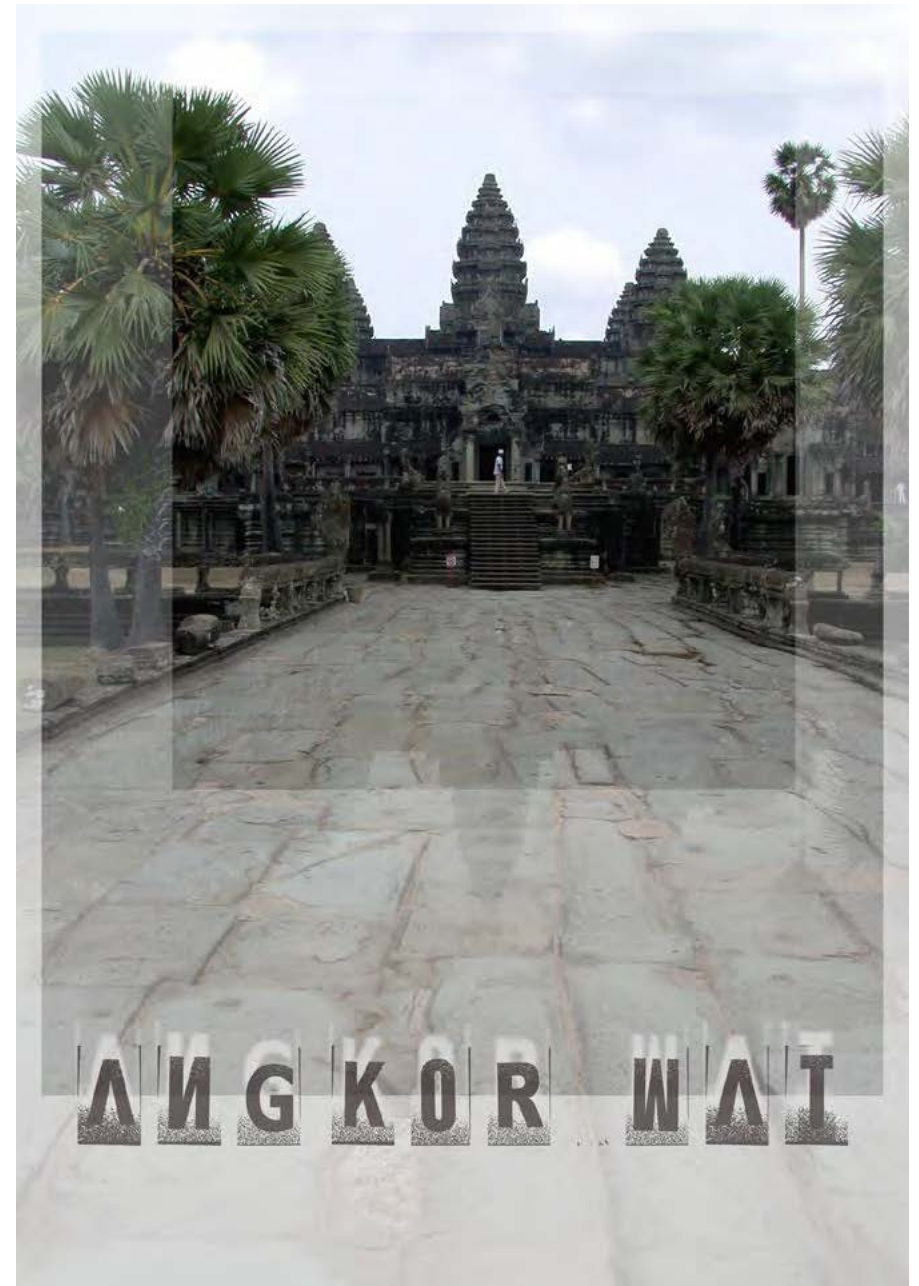
48 SW-Filter, Farbverlauf, Belichtung, Pfad-Pinselspitzen, Blendenfleck, Spiegelung



FONT

Angkor

Neue Ebene einfügen
Werkzeugpalette > Textfeld
Fülloptionen > Schlagschatten



FONT | ERODIERTER TEXT

Warum?

- Stempeltexat als Logo oder Bild im Bild
- Layout Schriften passen nicht zusammen

Wie?

- Schriftart herunterladen z.B. auf dafont.com > Extravagant > Erodiert
- Im Explorer > Rechtsklick auf Schriftart > Installieren
- Vordergrundfarbe = Schriftfarbe, festlegen
- Ebenenstil hinzufügen (fx) > Schlagschatten
- Deckkraft anpassen

Werkzeug

- Horizontaler Text - Werkzeug
- Ebenenstil hinzufügen (fx) > Schlagschatten



FONT

Empire_State_Building

Font herunterladen
Neue Ebenen Einfügen
Deckkraft einstellen
Werkzeuge_Textfeld
Fülloptionen - Schlagschatten
Korrekturen_Tonwertkorrektur
Korrekturen_Gradationskurve

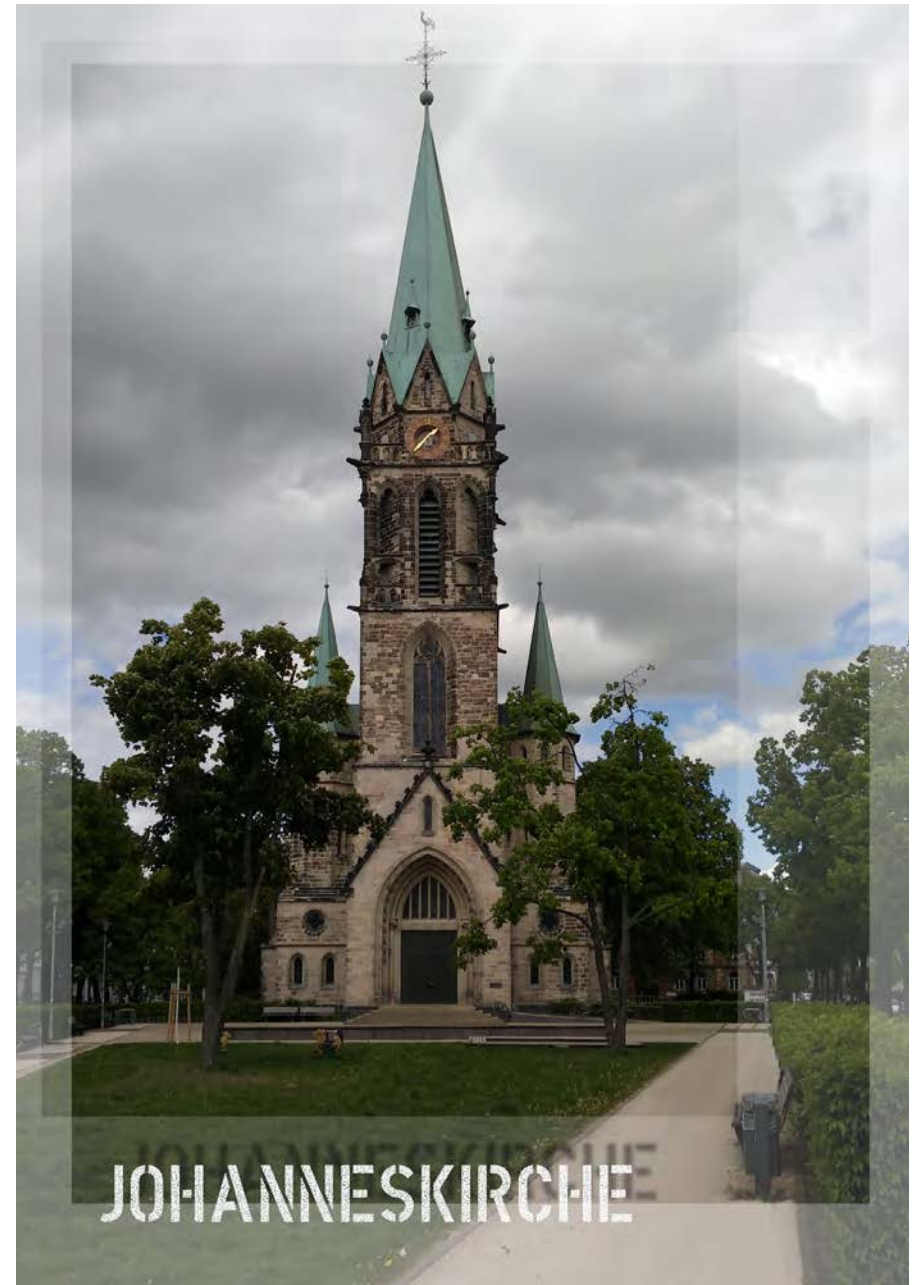


erodierter text

erodierte Font, Text auf neue Ebene
Ebene: Fülloptionen - Schlagschatten bearbeiten
Deckkraft reduzieren

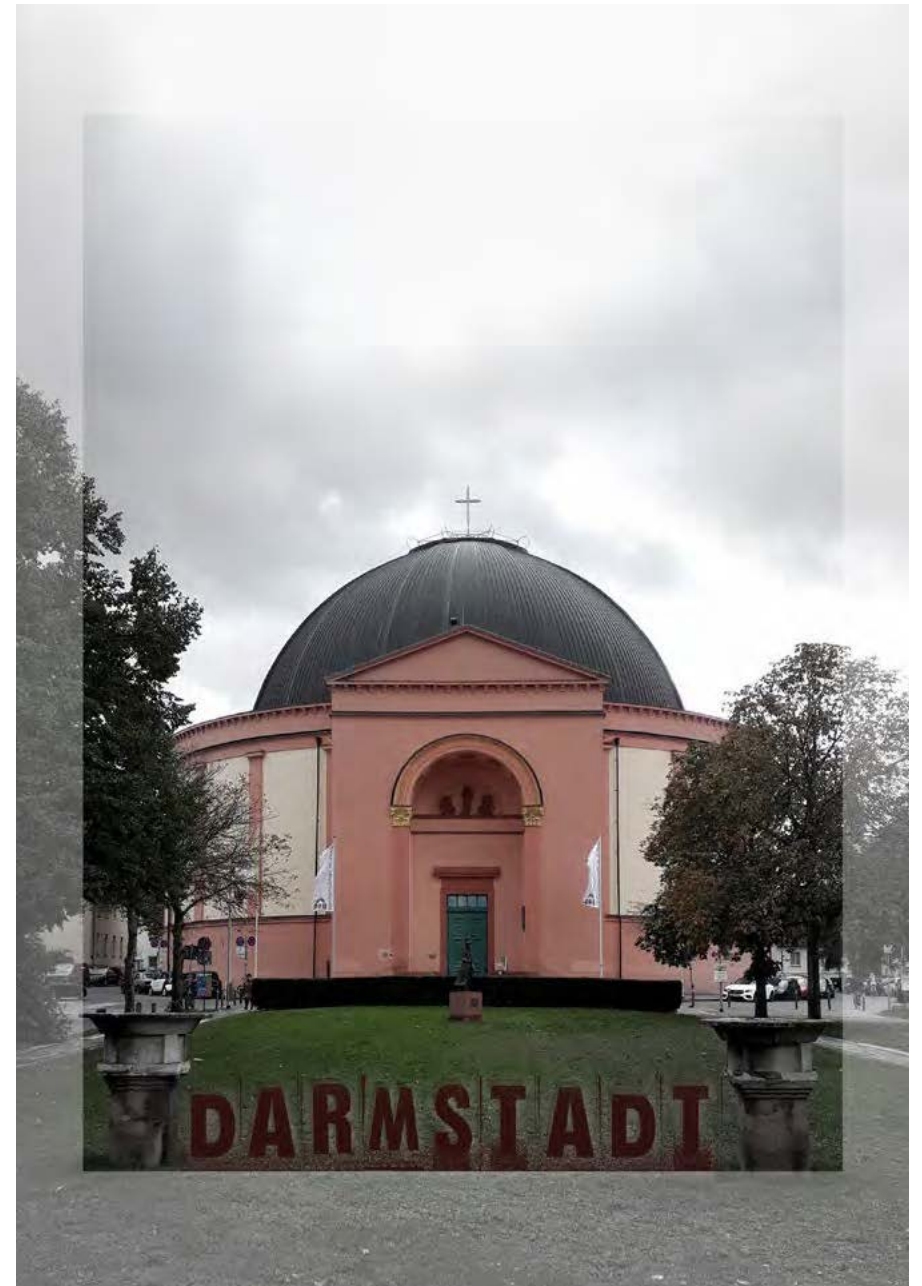
Rechtecke aufziehen, Auswahl umkehren, mit weißer Farbe füllen,
Deckkraft reduzieren
Rechtecke anordnen

Tonwertkorrektur
Gradationskurvenkorrektur



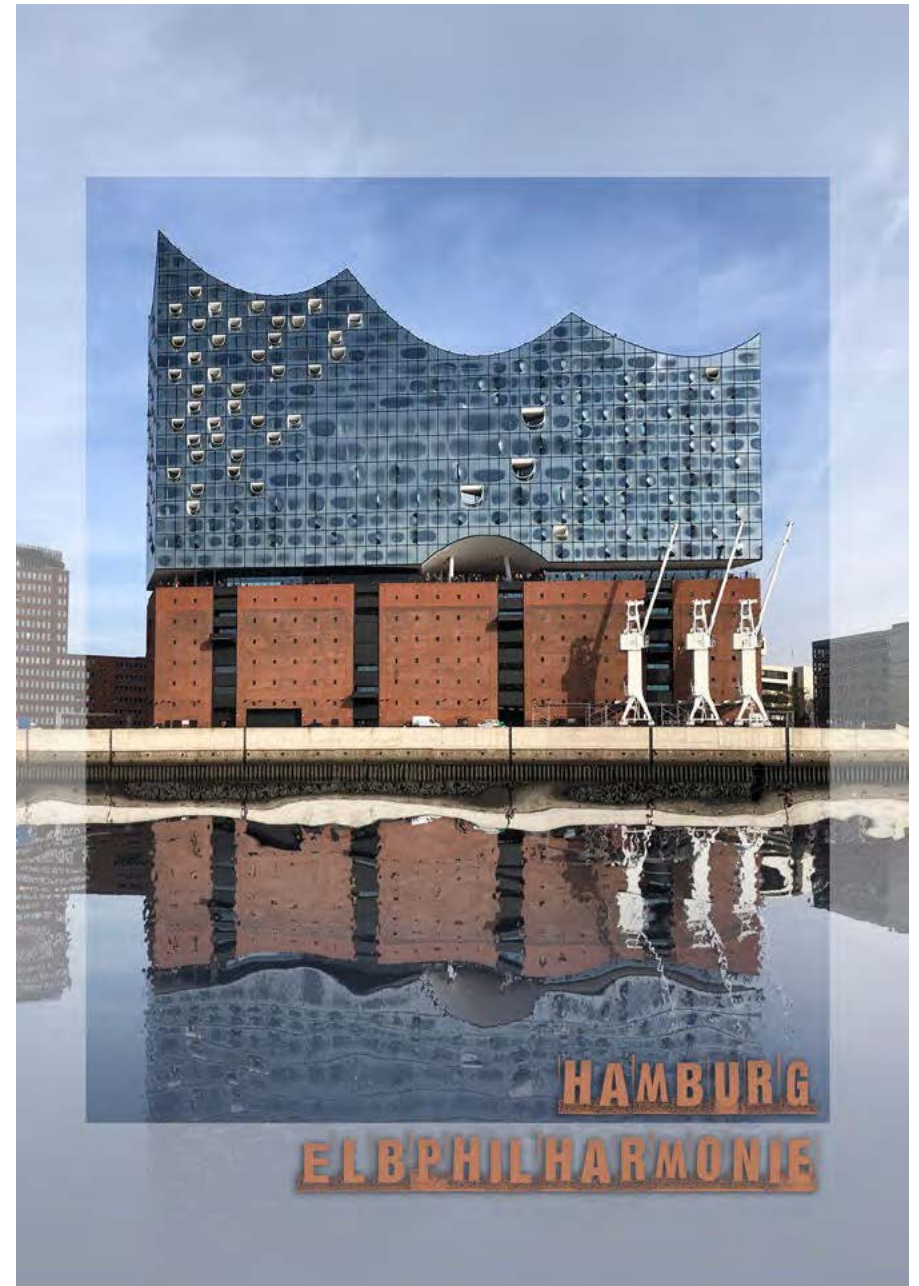
Erodierter Text

Mit dem Textwerkzeug die Schrift erstellen und platzieren. (Größe, Schriftart und Farbe einstellen) Unter den Fülloptionen kann man einen Schlagschatten und den Schein nach Außen einstellen.



FONT | ERODIERTER TEXT

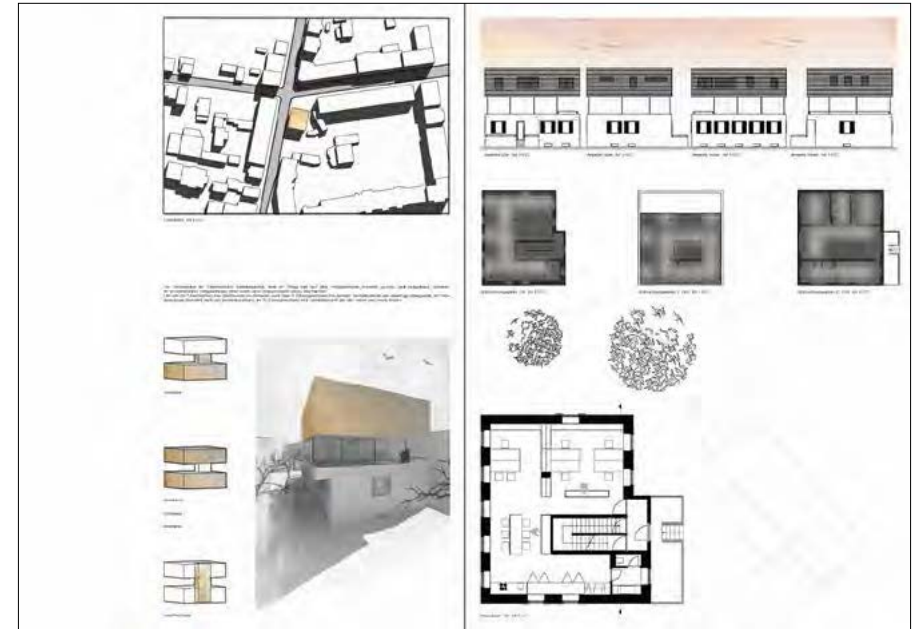
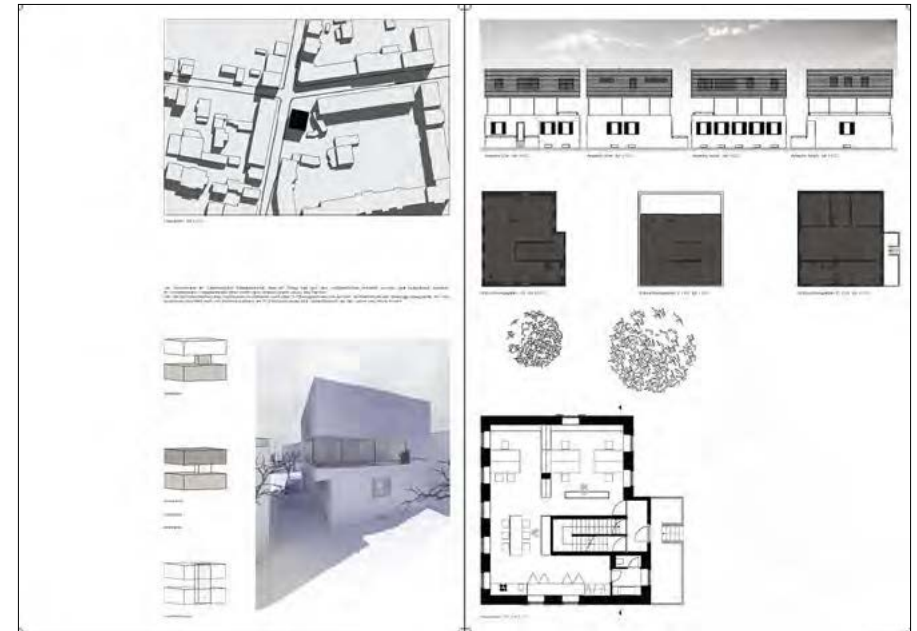
Werkzeugpalette // perspektivisches Freistellen
Werkzeugpalette // Kopierstempel
Ebene duplizieren
Transformieren // Spiegeln
Filter // Verzerrungsfilter / Versetzen mit Verschiebungsmatrix
neue Ebene // Hintergrund füllen
Werkzeugpalette // Auswahlwerkzeug
Bereich duplizieren // Strg + J
Ebenendeckkraft anpassen
Ebenen übereinander legen // Deckkraft unterschiedlich einstellen
Text einfügen // Fülloptionen Schlagschatten



ANWENDUNGSBEISPIELE

Bild

Objektivkorrektur > Gerade Ausrichten
Bild einfügen > Frei Transformieren
Fülloptionen > Schlagschatten
Werkzeugpalette > Pinsel > Personen
Werkzeugpalette > Kopierstempel
Korrekturpalette > Farbton/Sättigung
Korrekturpalette > Belichtung
Werkzeugpalette > Polygon-Lasso
Werkzeugpalette > Verlaufswerkzeug
Ebenenmaske einfügen
Filter > Weichzeichnungsfiler > Gaußscher Weichzeichner
Neu Ebene > Modus > Hartes Licht
Filter > Renderfilter > Beleuchtungseffekte
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur



FONT

- Bild 1** Neue Ebene einfügen
Werkzeugpalette --> Textfeld
Fülloptionen --> Farbüberlagerung
Fülloptionen --> Abgeflachte Kante & Relief



ANWENDUNGSBEISPIELE

Warum? Fokussieren auf das Wesentliche

Wie?

- Ebene duplizieren
- Neue Ebene in Smartobjekt umwandeln
- Auswahl mit Auswahlrechteck-Werkzeug erstellen > Rechtsklick > Auswahl Transformieren > Vectormaske anlegen
- Schwarzweiß - Filter
- Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe
- Vectormaske mit Strg. + Klick auf die Vectormaske aktivieren > Rechtsklick > Kontur füllen

Werkzeug

- Auswahlrechteck-Werkzeug
- Schwarzweiß - Filter
- Bewegungsunschärfe



ANWENDUNGSBEISPIELE

Boat

Werkzeugpalette > Rechteck-Auswahl-Werkzeug
Auswahl > Transformieren
Korrekturpalette > Schwarz-Weiß-Filter
Ebenenmaske invertieren
Filter > Weichzeichnungsfiter//Bewegungsunschärfe
Auswahl > Invertieren
Auswahl > Kontur füllen



**EIGENE LEISTUNG
PKT SOSE 2023**

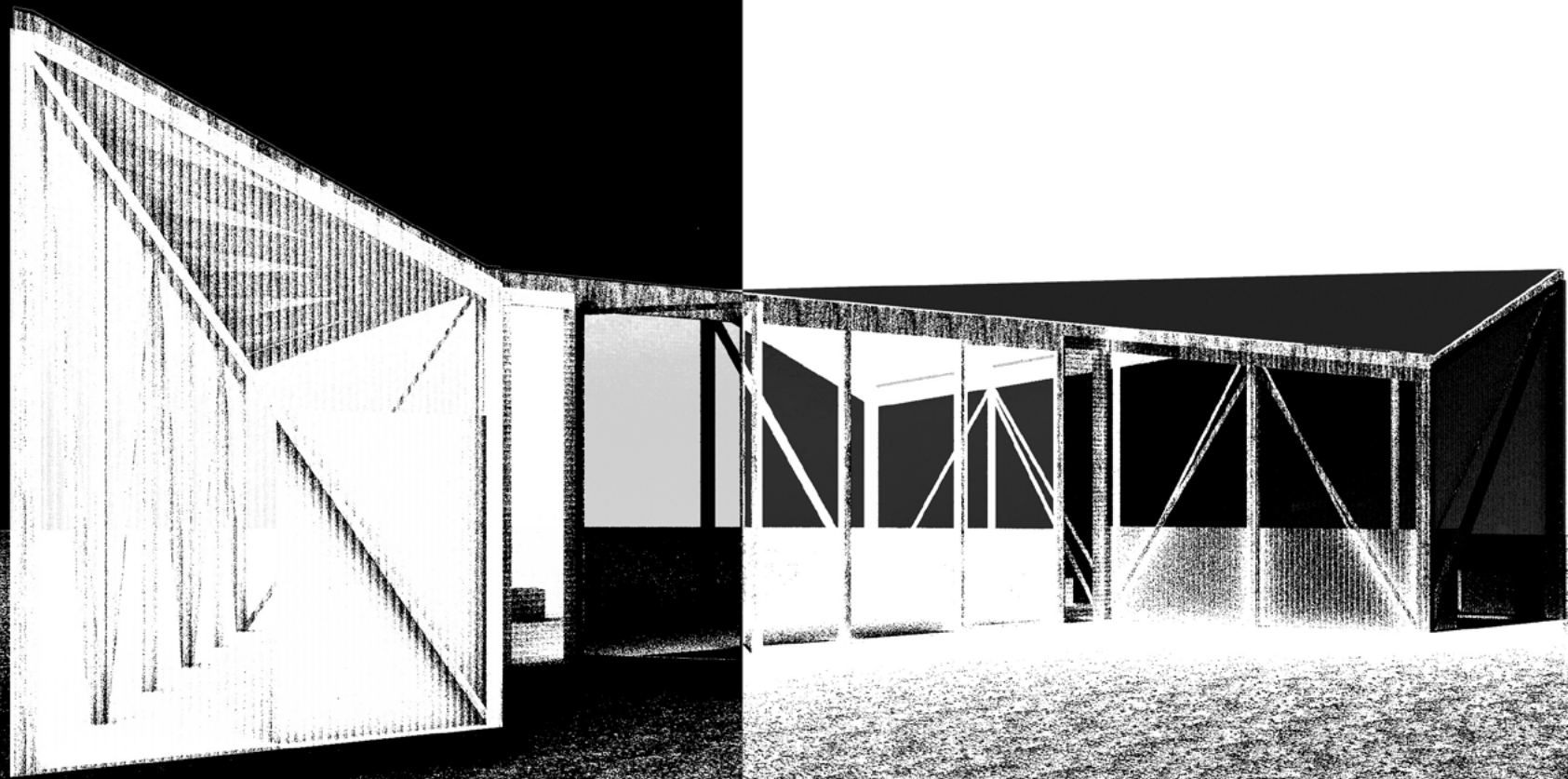


Bild in PSD einfügen

Visualisierung aus VWX exportieren und in PSD einfügen
Bildgröße anpassen und leeren Bereich inhaltsbasiert füllen
Dach des Pavillons mit Pfaden und Ebenenmasken ausbessern

Hintergrundbild einfügen

Pfade erstellen für HG, Boden und transparenten Bereich
HG Foto einfügen ausrichten und Pfade mit Strg. auswählen, dann Ebenenmaske daraufsetzen
HG Foto bei transpar. Bereich im Pavillon Deckkraft reduzieren

Menschen einfügen

Menschen aus Mr. Cutout downloaden und einfügen
In Größe und Deckkraft an die Perspektive anpassen
Eigenschatten/Schlagschatten durch kopieren erstellen

Nachtmodus erstellen

Belichtung reduzieren, SW Modus, beides jeweils im Pavillon entfernen und verblenden mit Verlaufswerkzeug und Pinsel
Skizzenstil darüberlegen

Lampen erstellen

Kreis erzeugen und Kontur löschen, mit Farbe füllen
Schein nach außen, Schatten nach innen und Deckkraft reduzieren
Je nach Position an Deckkraft/Fläche und Größe anpassen

Korrekturen

Tonwertkorrektur und Gradationskurve

Feinschliff

Schrift einfügen, Schein nach innen, Schlagschatten
Grunge Frame Effekt in schwarz
Skizzenstil darüberlegen

Tagmodus

Punkte „Nachtmodus“ und „Lampen“ überspringen
Zuletzt noch einen Krisseneffekt über das Bild legen





C PAVILLON



C PAVILLON

EIGENE ARBEIT

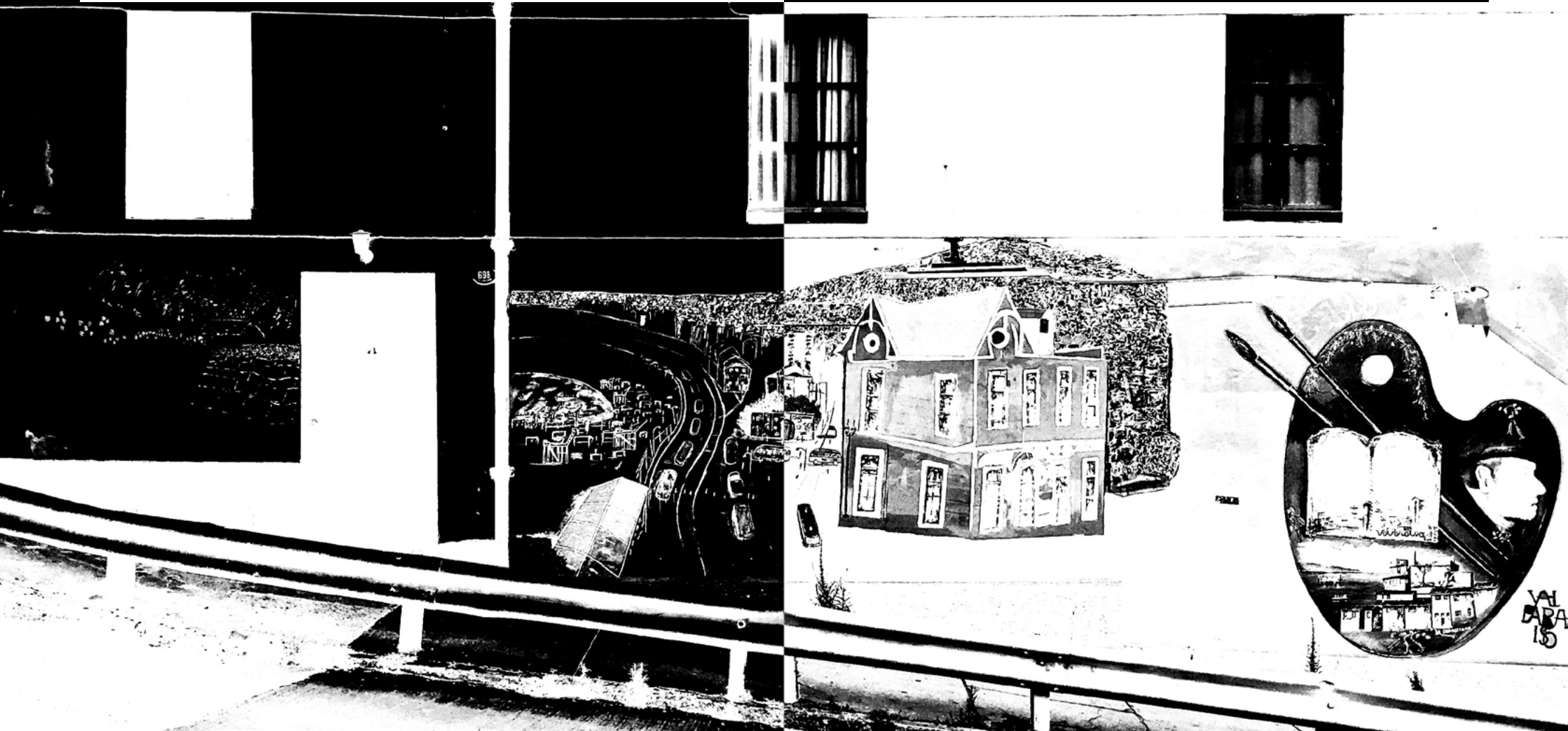


Bild.2 Bild nachher

Filterraasterung - Maske erstellen - nur auf Himmel anwenden
Schwarzweiß-Korrektur - Maske erstellen - Gebäude auswählen
und schwarz füllen - mit Pinsel Bereiche des Baums farbig erstellen
Bild Textur Dachziegel und Backsteinwand einfügen, str + t
perspektivisch anpassen

Skizzenstil.pdf öffnen und in die Szene hinzufügen - Maske erstellen
und mit Farbverlaufswerkzeug arbeiten
Hintergrund str + J - Kohleumsetzung und Strichumsetzung -
jeweils Maske erstellen - jeweils Bodentextur herausarbeiten

Neue Ebene - Leuchtkegel unter Lichtquelle zeichnen - Gaußscher
Weichzeichner - Maske erstellen und Bereiche stärker herausarbeiten
- Deckkraft reduzieren

Neue Ebene - Pinsel: gehender Mann selektieren und platzieren -
Ebene duplizieren und perspektivisch transformieren - Bewegungs-
unschärfe und Deckkraft reduzieren

Plakat.jpg öffnen und in die Szene hinzufügen - str + t
perspektivisch an Hauswand anpassen - Fülloptionen hinzufügen -
Schein nach innen - Schlagschatten - Deckkraft reduzieren
Tonwertkorrektur und Gradiationskurven



NACHTRENDERING

Bild.3 Bild nachher

Fokussieren

Auswahlwerkzeug Rechteck, str + J, Deckkraft: 100 %

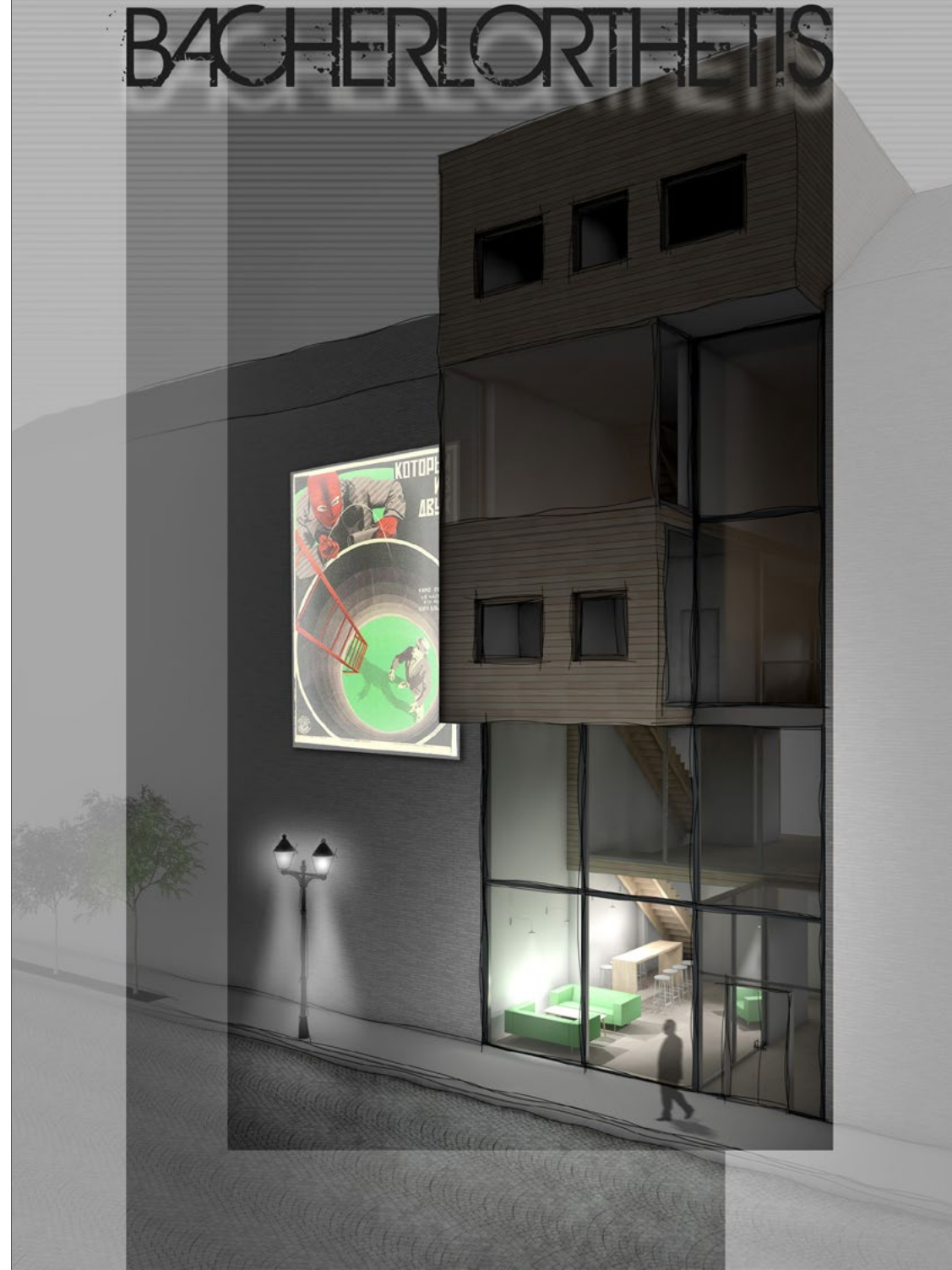
Auswahlwerkzeug Rechteck versetzt, str + J, Deckkraft: 60 %, Ebene Hintergrund: Deckkraft auf 45 %

Erodierter Text

Birth Of A Hero herunterladen und installieren

Textwerkzeug - Font auswählen - Text positionieren

Fülloption - Schlagschatten



living space

Bildgröße, mittels inhaltsbasiert füllen anpassen
Unebenheiten entfernen
Ebene duplizieren: „Filter“ - Fotokopie (Skizzenstil), Multiplizieren
neue Ebene: Personen einfügen mittels Pinselspitze
Schatten: Nachbelichter-Werkzeug
Maske auf Hintergrundebene: mit schwarzer Hintergrundfarbe füllen, Verlaufswerkzeug weiß - transparent, Farbigkeit hervorholen, Rand hell/ auslaufen lassen
„Filter“ - u.a. Rasterungseffekt Punkte, Strichumsetzung, mittels Pinselspitzen auf Masken weiteres bearbeiten
Belichtungskorrekturen
neue Ebene: mittels weicher Pinselspitze schwarz, geringe Deckkraft Bild auslaufen lassen
neue Ebene: mittels weicher Pinselspitze weiß, geringe Deckkraft Rand bearbeiten
Rahmen generieren: Rechtecke, invertieren, mit weißer Hintergrundfarbe füllen, Deckkraft reduzieren
neue Ebene: erodierter Text, Schlagschatten Abstand; Text duplizieren, Deckkraft ändern

Tonwertkorrektur
Gradationskurvenkorrektur



VISUALISIERUNG

Visualisierung

Bildgröße Visualisierung und Malstil anpassen, miteinander multiplizieren

Schrift

Schrift hinten, Ebenenstil -> Schlagschatten
Schrift vorne, Linien vorne, Ebenenstil -> abgeflachte Kante und Relief, Schein nach außen, Schlagschatten

Licht

neue Ebene (hartes Licht, mit 50% grau füllen), Filter -> Renderfilter
-> Beleuchtungseffekte, Lichtschein anpassen, an allen Lampen wiederholen, Deckkraft anpassen

Personen und Schatten

Personen skalieren
bei sitzenden Personen Schatten mit Nachbelichterwerkzeug; Person laufend duplizieren, verzerren und skalieren, Bewegungunschärfefilter
Auswahl auf Boden legen, in Auswahl mit schwarzem, weichem Pinsel Schatten von Sitztreppen, Wänden, ...
Deckkraft anpassen

Filter

Farbton Holz auswählen, Filter -> Filtergalerie, Filterebene duplizieren
Ebenenmaske, auf einer Ebene mit Verlauf (schwarz zu transparent) Bereich bis auf Decke löschen, bei anderem Bereich bis auf Boden freilegen

allgemeine Korrekturen

Tische von Sitztreppe auswählen -> Farbton/Sättigung über färben korrigieren
am Ende Tonwertkorrektur, Gradiationskurve über alles









EIGENE ARBEITEN

Lageplan

Bild importieren > Bild Größe anpassen
Korrekturpalette > Farbton/Sättigung
Auswahl > Farbbereichen > Bäume auswählen
Korrekturpalette > Farbton/Sättigung
Auswahl > Farbbereichen > Woog auswählen
Korrekturpalette > Farbton/Sättigung
Woog Ebene > Ebenenstil > Raster
Papier Textur importieren > Ebene Multiplizieren
Werkzeuge > Pinsel > Straße Weiß > Deckkraft reduzieren

*alle sichtbaren Ebenen duplizieren (cmd+option+shift+e)

Filter > Camera Raw Filter
Rechteckauswahl > Ebene duplizieren
Deckkraft reduzieren
Texte einfügen > Deckkraft reduzieren



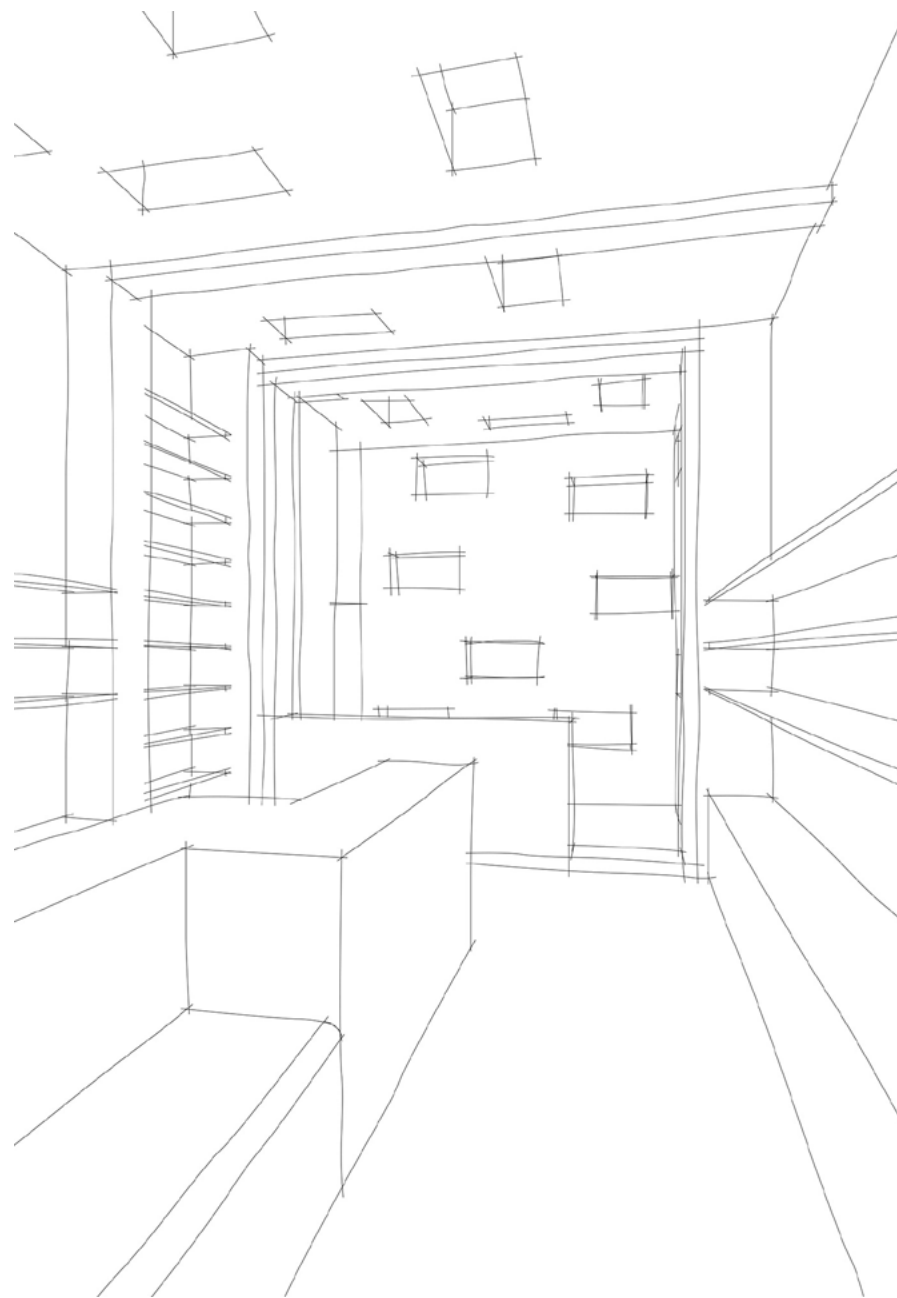
EIGENE ARBEITEN

Render

Base Render Bild importieren > Große Anpassen
Hintergrundbild importieren > Transformieren
Korrekturpalette > Farbton/Sättigung
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur
Ebene > Neu > Ebene > Modus > Hartes Licht
In Smartobjekt konvertieren Filter > Renderfilter > Blendenflecke
Bäume importieren > Frei Transformieren
Korrekturpalette > Farbton/Sättigung
Korrekturpalette > Tonwertkorrektur
Menschen importieren > Transformieren
Ebene duplizieren
Transformieren > Spiegeln
Ebenendeckkraft reduzieren
Filter > Weichzeichnungsfiter > Bewegungsunschärfe
Korrekturpalette > Tonwertkorrekturformat

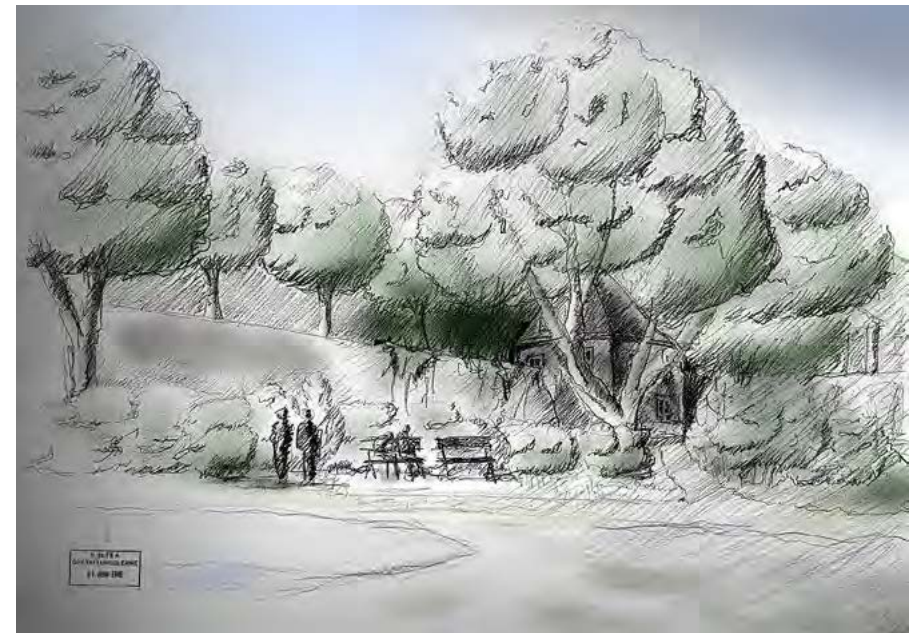
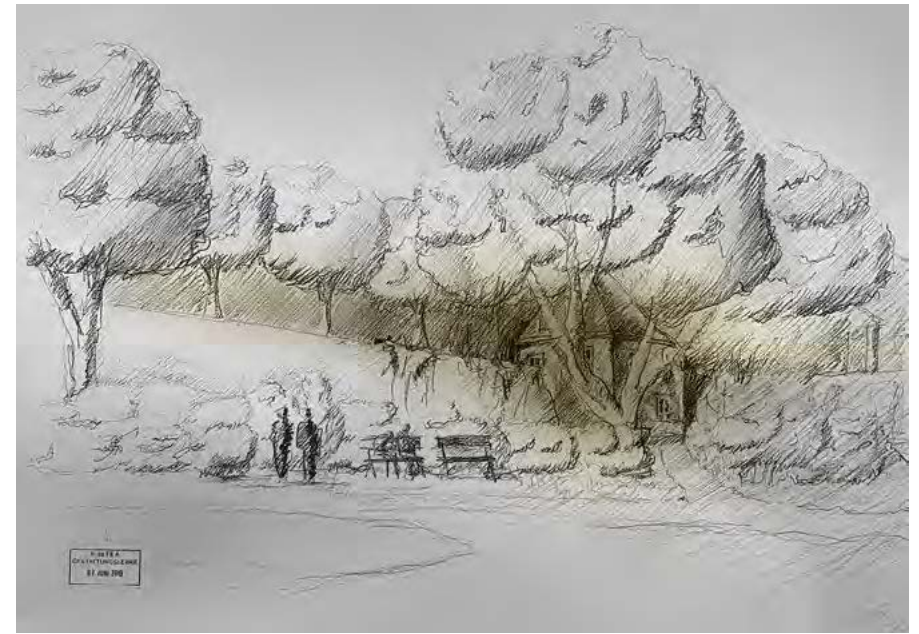
*alle sichtbaren Ebenen duplizieren (cmd+option+shift+e)
Filter > Camera Raw Filter













EIGENE ARBEIT

Bild_1 Korrekturpalette - Tonwertkorrektur
Korrekturpalette - Gradiationskurven
PDF als Smartobjekt einfügen
Filtergalerie - Strukturierungsfiter - Rastereffekt - Struktur
Lichtbearbeitung: Auswahlwerkzeug-Verlaufswerkzeug
Kopierstempel
Pinsel - Person einfügen - Transparenz
Filter - Weichzeichnungsfiter - Gaußscher Weichzeichner
Person - Spiegelung
Person - Schatten Transformieren
Bild einfügen - Pflanzen
Korrekturpalette - Tonwertkorrektur
Korrekturpalette - Gradiationskurven



ANWENDUNGSBEISPIELE

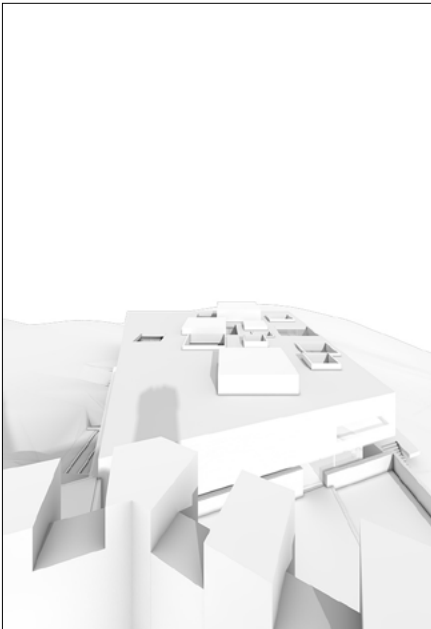
Warum?

- Architektur steht nicht im Fokus
- Mensch ist zu wichtig
- Bild zu dunkel
- Keine Spannung, zu einheitlich

Quicktipp

Wo ist der Unterschied zwischen Deckkraft und Fluss beim Pinsel?

Die Funktion **Deckkraft** legt die Transparenz der aufgetragenen Farbe fest. Wird in einem Bereich gezeichnet, wird die Deckkraft nur bis zum festgelegten Wert erhöht, egal wie oft man mit dem Zeiger über diesen Bereich geht. Wird die Maustaste losgelassen und man zeichnet mit dem Zeiger erneut über den Bereich, wird wieder zusätzliche Farbe aufgetragen, bis die maximale Deckkraft der Farbe erreicht ist.



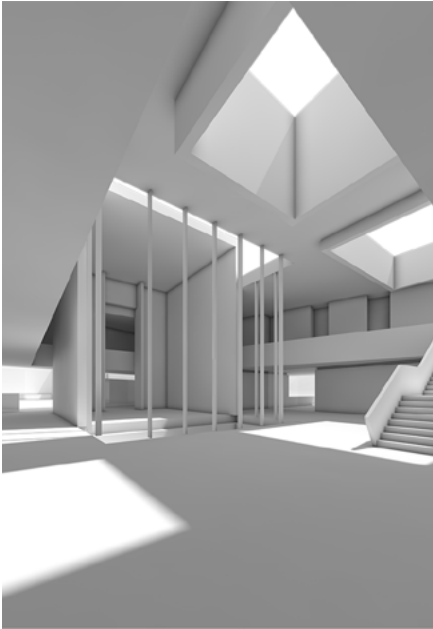
ANWENDUNGSBEISPIELE

- Warum?**
- Innenhof steht nicht im Fokus
 - Menschen und Skulpturen sind zu wichtig
 - Bild zu dunkel

Quicktipp

Wo ist der Unterschied zwischen Deckkraft und Fluss beim Pinsel?

Die Funktion **Fluss** legt fest, wie viel Farbe beim Bewegung des Zeigers über einen Bereich aufgetragen wird, d.h. es funktioniert so, als ob man mit einem Bleistift zeichnet. Wird mehrfach mit dem Zeiger über einen Bereich Farbe aufgetragen, wird dieser Bereich immer dunkler. Dafür muss der Zeiger nicht abgehoben und wieder neu aufgesetzt werden, im Gegensatz zur Deckkraft.



Fotorealistisches Rendering + Skizzenstil: Export aus Vectorworks Rendering

Bild Import: zuschneiden und Vorarbeiten, Größe einstellen und Skizzenstile auf Multiplizieren stellen und die Deckkraft anpassen

Korrekturfilter: Sättigungsanpassung für Rasen, Belichtungskorrektur über das gesamte Bild (Maske erstellt), zusätzliche Belichtungskorrektur nur für Auswahl Himmel

Lichtpunkte setzen: Lichtquellen für Tischlampen gesetzt, ebenso mit Pinsel in der Belichtungsmaske aufgehellt sowie die Umgeung angepasst, zusätzlich Ebenenstil (Schein nach außen, für bessere Lichtwahrnehmung)

Personen: passende Personen als Silhouette ausgewählt und als Pinselvorgabe erstellt, als Pinselspitze mit angepasster Größe im Dokument eingesetzt, angepasst (retuschiert), Deckkraft verringert und Schatten erstellt (Duplikat, vertikal gespiegelt, perspektivisch Verzogen dass es zu den Personen und den anderen Schatten passt), zusätzlich über Filter Bewegungsunschärfe auf alle Personen gelegt

Einfügen von Busch: passende Datei ohne HG als PNG gedownloadet und dann in das Dokument eingefügt, (Größe angepasst und passended retuschiert) + Sättigungskorrektur und Belichtungskorrektur nur für diese Ebene + Bewegungsunschärfe, zusätzlich Schatten hinter dem Busch erzeugt

Schrift eingefügt: erodierte Font installiert und Farbe und Deckkraft angepasst, Ebenenstil: Schlagschatten + Schein nach außen

Fokussierung: Maskennutzung um den Fokus auf die Mitte der Visualisierung zu legen, mit SW Filter wurde auf der Maske mit Deckkraftwerkzeug radialem Verlauf die Farbe mittig rausgeholt

Am Ende Korrektur: am Ende noch mal Tonwertkorrektur und Gradationskurve





PROJEKT VIER SOSE 22
SUNDOWNER LOUNGE

FOTOREALISTISCHE VISUALISIERUNG

Die Visualisierung wurde mit Vectorworks mit hoher Qualität gerendert (Farbtemperatur: Morgen-/Abendsonne, Hintergrund: HDRI Tag leicht bewölkt, Strahltiefe 3, geeignet für Außenrendering).

Das Rendering wurde in Vectorworks sehr reduziert dargestellt, Bäume, Schatten, Menschen wurden in Photoshop hinzugefügt. Die Bäume und die Personen wurden in einer extra Datei freigestellt und anschließend in die Hauptdatei geladen. Die Schatten wurden mit dem perspektivisch verzerren / neigen Werkzeug eingebunden. Die Person im Vordergrund wurde mit einem Verzerrungsfilter, Bewegungsunschärfe belegt, um das Bild dynamischer zu gestalten.

Das gesamte Bild wird mit einem SW Filter belegt und mit der Tonwertkorrektur und Gradationskurve farblich ausgebessert. Ein Zentrum im Bild entsteht durch eine Vignette an den Rändern des Bildes.

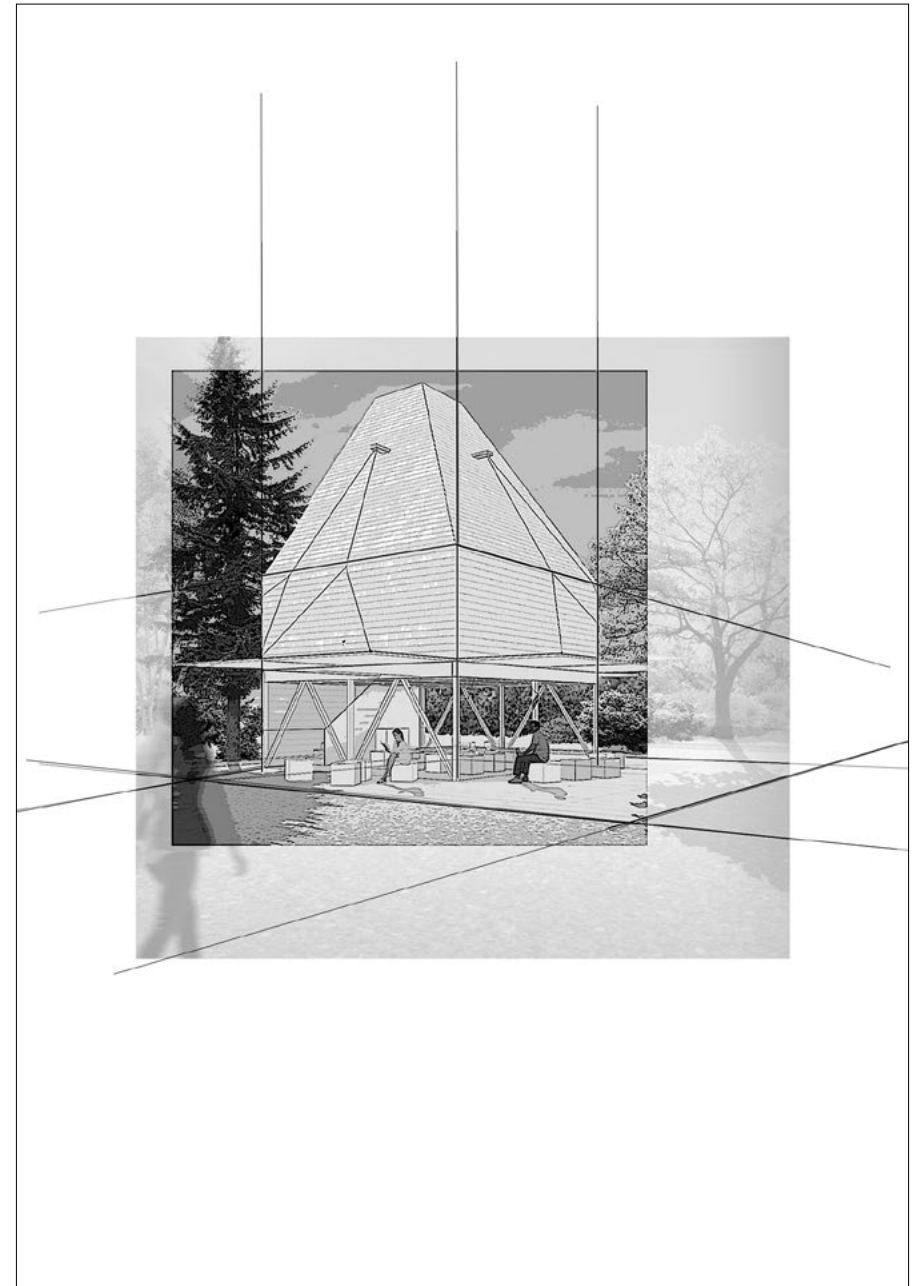


VISUALISIERUNG IM SKIZZENSTIL

In Vectorworks wird die Visualisierung mit dem Renderfilter Flächen und Kanten gerendert.

Die Grundlage ist die vorherige Variante, darauf wird das Flächen und Kanten Rendering mit geringerer Deckkraft positioniert.

Es wird eine weiße Ebene erstellt, und die Deckkraft verringert. Von der Hintergrundebene wird dann ein Bereich ausgewählt und dieser auf eine neue Ebene kopiert. Dadurch wird dieser Bereich des Bildes fokussiert. Dann wurden markante Linien aus dem Bild mit einem weichen Stift nachgezeichnet. Anschließend wird alles mit der Tonwertkorrektur und der Gradationskurve farblich verbessert. Zum Schluss wurde noch der Tontrennung- und Kantenbetonungsfiter verwendet um den Skizzenstil zu verstärken.



LANGZEITBELICHTUNG SIMULIEREN

Warum?

- Kein ND-Filter vorhanden, um die Belichtungszeit der Kamera zu verlängern
- mehr Kontrolle, als mit einem ND-Filter
- ND-Filter vergessen

- Wolken weichzeichnen/glätten
- Wasser weichzeichnen/glätten
- Feuerwerk überblenden

Wie?

- Alle Bilder mit dem Stativ aufnehmen
- Min. 2-3 Bilder | max. keine Begrenzung (je mehr Bilder, desto stärker der Effekt)

- Alle Bilder in Photoshop öffnen
- Datei > Skripten > Daten in Stapel laden > Geöffnete Dateien hinzufügen > Option: Quellbilder nach Möglichkeit automatisch ausrichten, aktivieren
- Alle Ebenen markieren > Rechtsklick auf eine Ebene > In Smartobjekt konvertieren
- Ebene > Smartobjekte > Stapelmodus > Median, Mittelwert oder Arithmetisches Mittel

Quicktipp

Sollte der Effekt (erzeugte Weichzeichnung oder Glättung) zu stark geworden sein > ein Bild über der Smartobjekt Ebene platzieren > Vectormaske in schwarz anlegen > Bereich ausblenden

Werkzeug

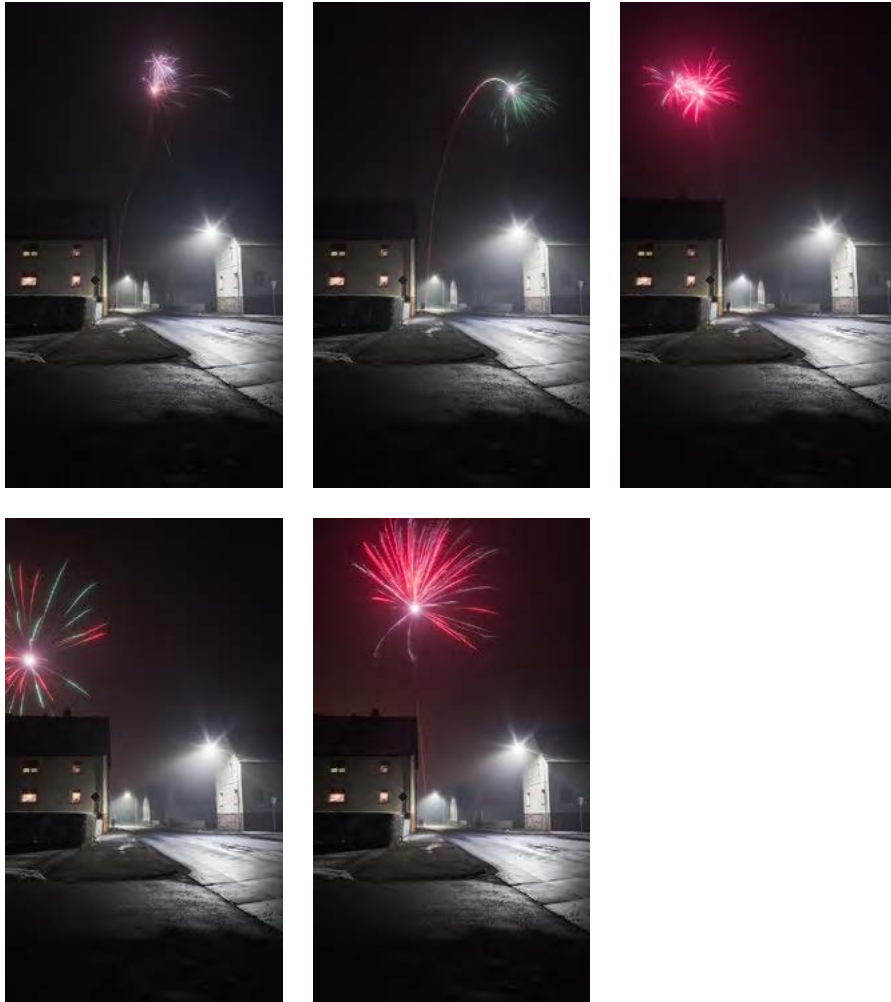
- Skripten
- Stapelmodus



MITTELWERT AUS EINZELBILDER

Wie? siehe Beschreibung: Langzeitbelichtung simulieren

Werkzeug Stapelmodus > Mittelwert



FOCUS STACKING

- Warum?**
- mehrere Schärfeebenen zu einem Bild zu vereinen
 - in der Makrofotografie ist die Tiefenschärfe selbst bei geschlossenen Blenden meist recht klein
 - Objekt selten komplett scharf abgebildet
- Wie?**
- Alle Bilder in PS öffnen
 - Datei > Skripten > Daten in Stapel laden > Geöffnete Dateien hinzufügen > Quellbilder nach Möglichkeit automatisch ausrichten
 - Alle Ebenen markieren > Bearbeiten > Ebenen automatisch überblenden > Bilder stapeln > Nahtlose Töne und Farben > alle Ebenen sind automatisch maskiert & nur die scharfen Bereiche werden freigestellt
- Werkzeug**
- Skripten
 - Ebenen automatisch überblenden





END

Hochschule Darmstadt –
University of Applied Science
Fachbereich Architektur
Visualisierung und Darstellungstechniken
Studiengang: Architektur
Kursleitung: Jürgen Czerner

