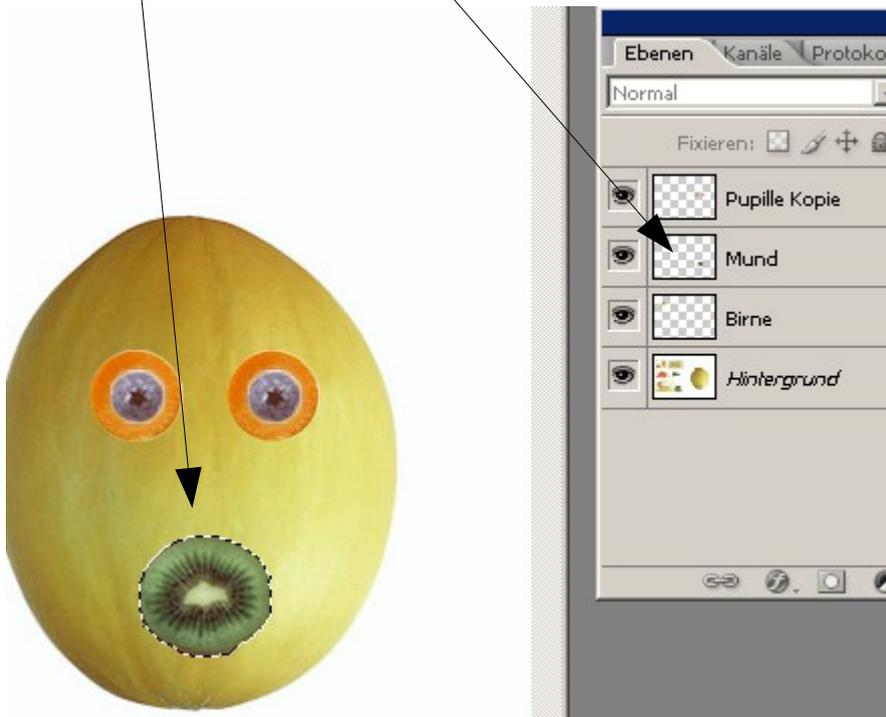
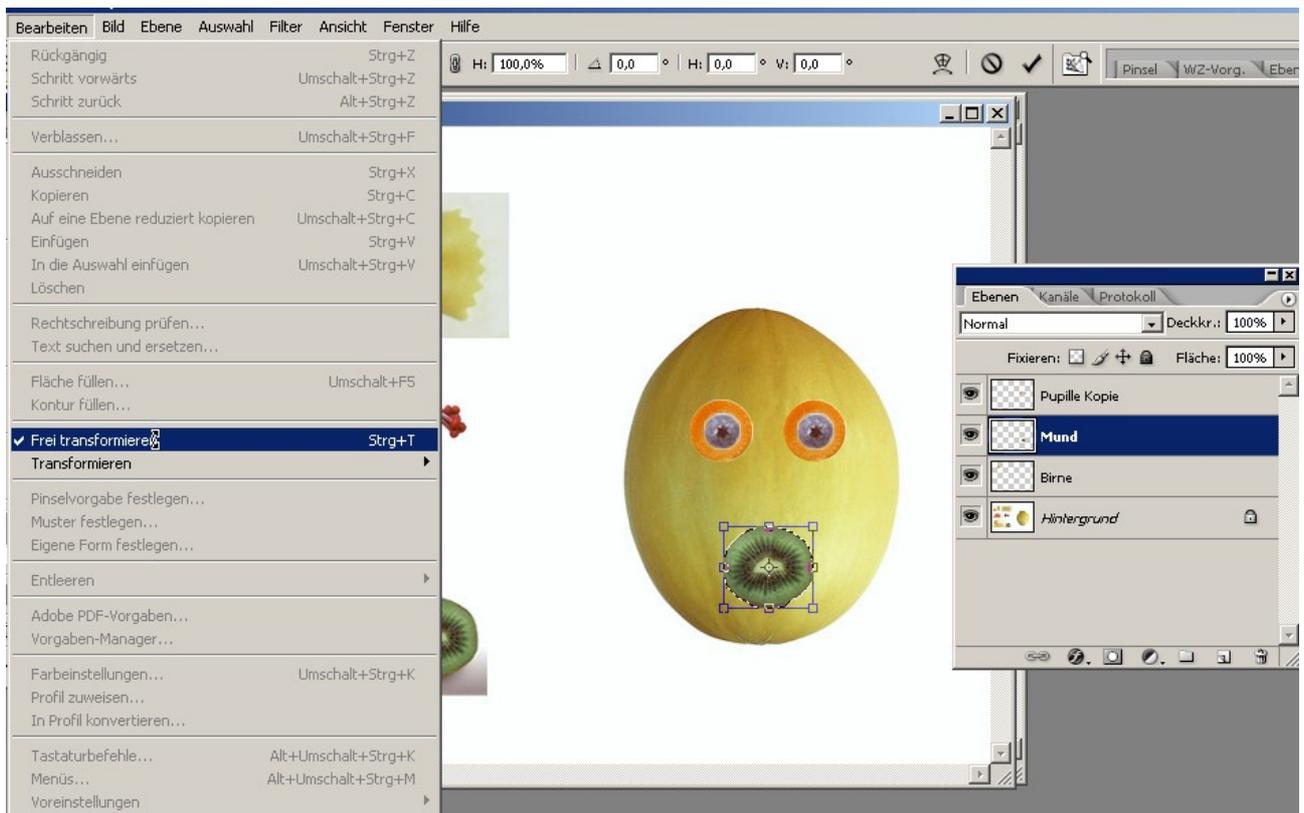


Mit Steuerung auf eine Ebene mit einem freigestelltem Objekt klicken (linke Maustaste), um nur dieses Objekt zu markieren



Frei Transformieren

Bearbeiten – Frei transformieren anwenden, um sämtliche Dreh-, Vergrößerungsoperationen etc auf einmal durchzuführen, ansonsten mehr Verluste beim jeweiligen neu rechnen.



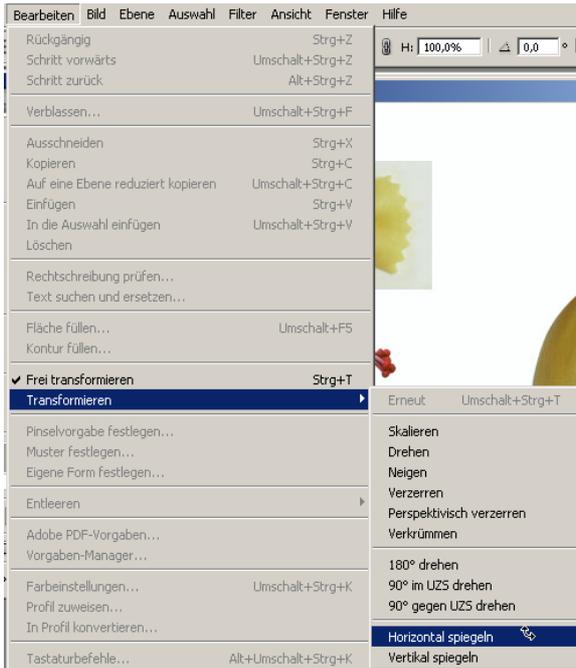
Spiegeln

Bearbeiten – Frei Transformieren einmal rechts anklicken



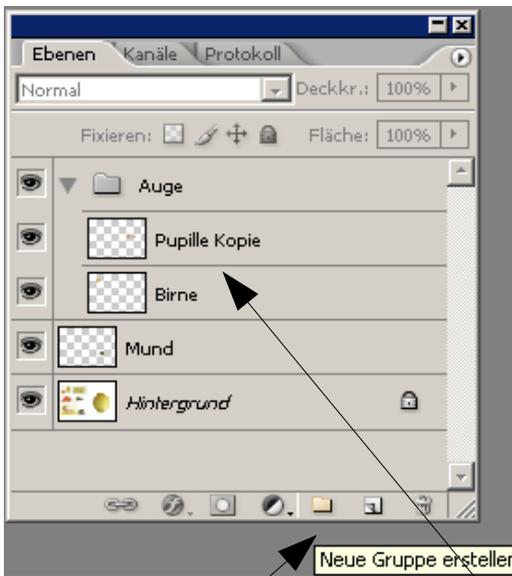
Gewünschte Option wählen

oder im Bearbeiten – Transformieren - Menü



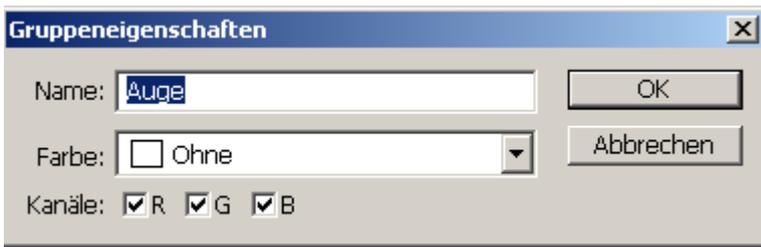
Ebenen strukturieren

Es können eigen Ordner für Ebenen angelegt werden:



mit „Neue Gruppe erstellen“

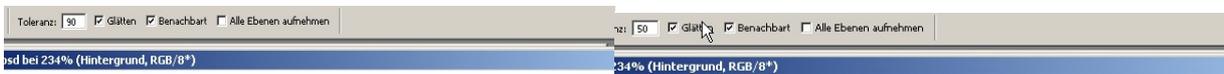
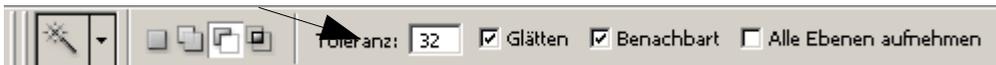
Gruppe benamsen



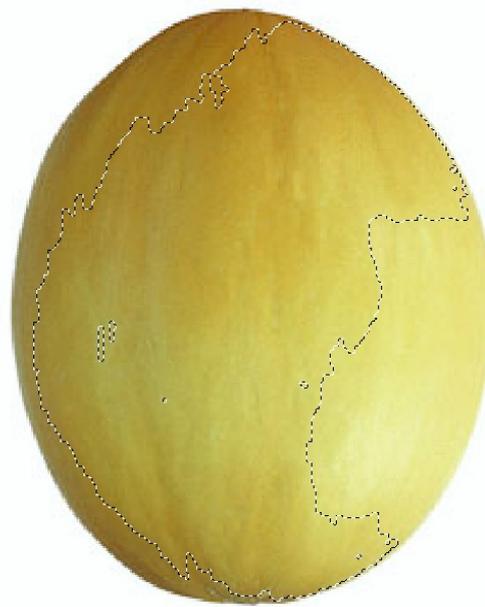
und schließlich hineinschieben (Drag-n-drop) der Ebenen (siehe Abb.)

Zauberstab

Die Empfindlichkeit wird eingestellt.



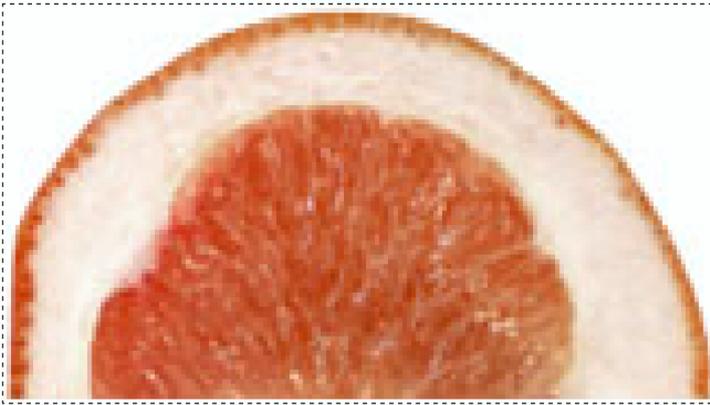
90 % Empfindlichkeit



50 %

Empfindlichkeit

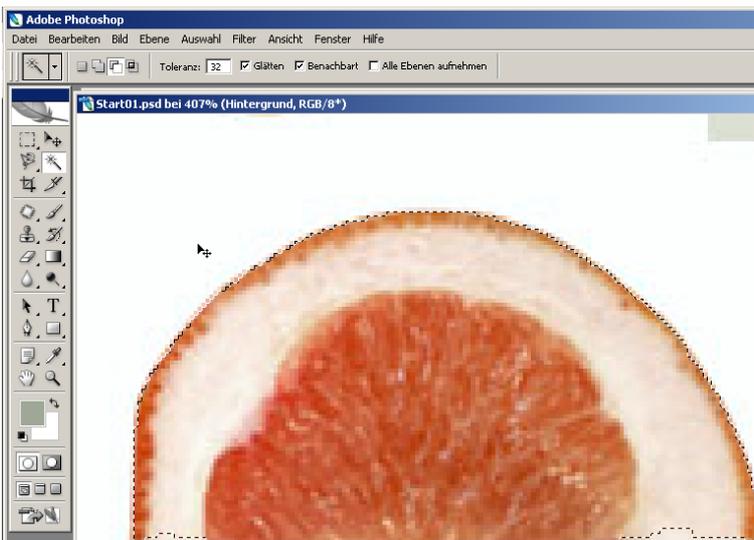
Zuerst den Bereich markieren



dann „Von Auswahl abziehen“ auswählen



dann mit dem Zauberstab in den weißen Bereich klicken, der gewünschte Bereich wird markiert



Von Auswahl abziehen

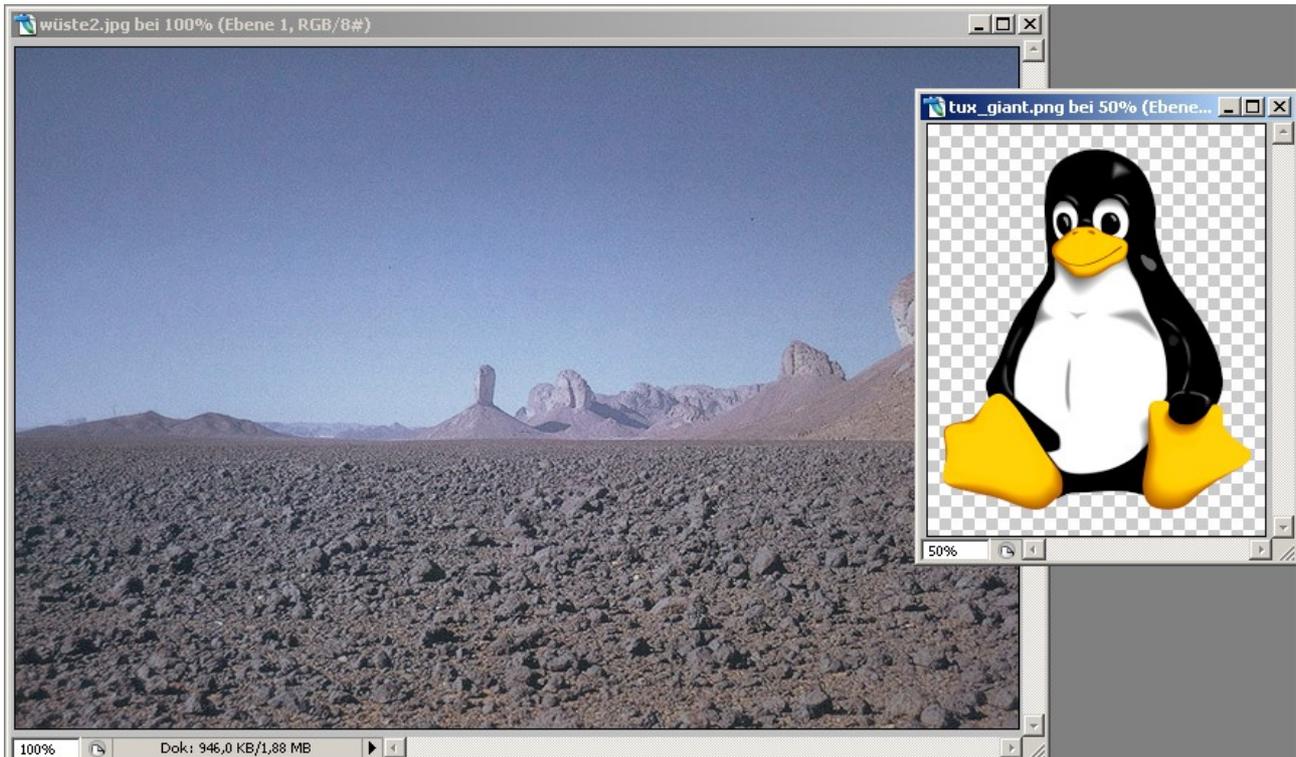
ALT – Taste

Zu Auswahl hinzu

SHIFT- Taste

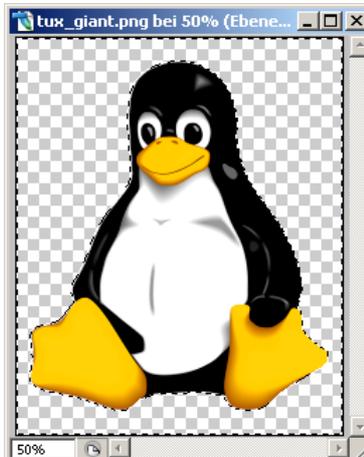
Bild freistellen und in anderes Bild kopieren

Ausgangssituation



Pinguin soll in die Wüste kopiert werden

1. Mit Zauberstab in den einfarbigen Bereich klicken

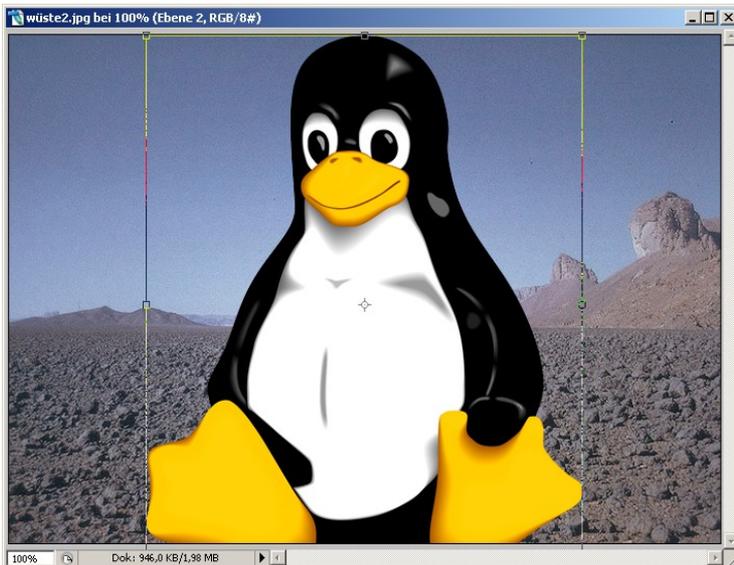


2. Auswahl umkehren

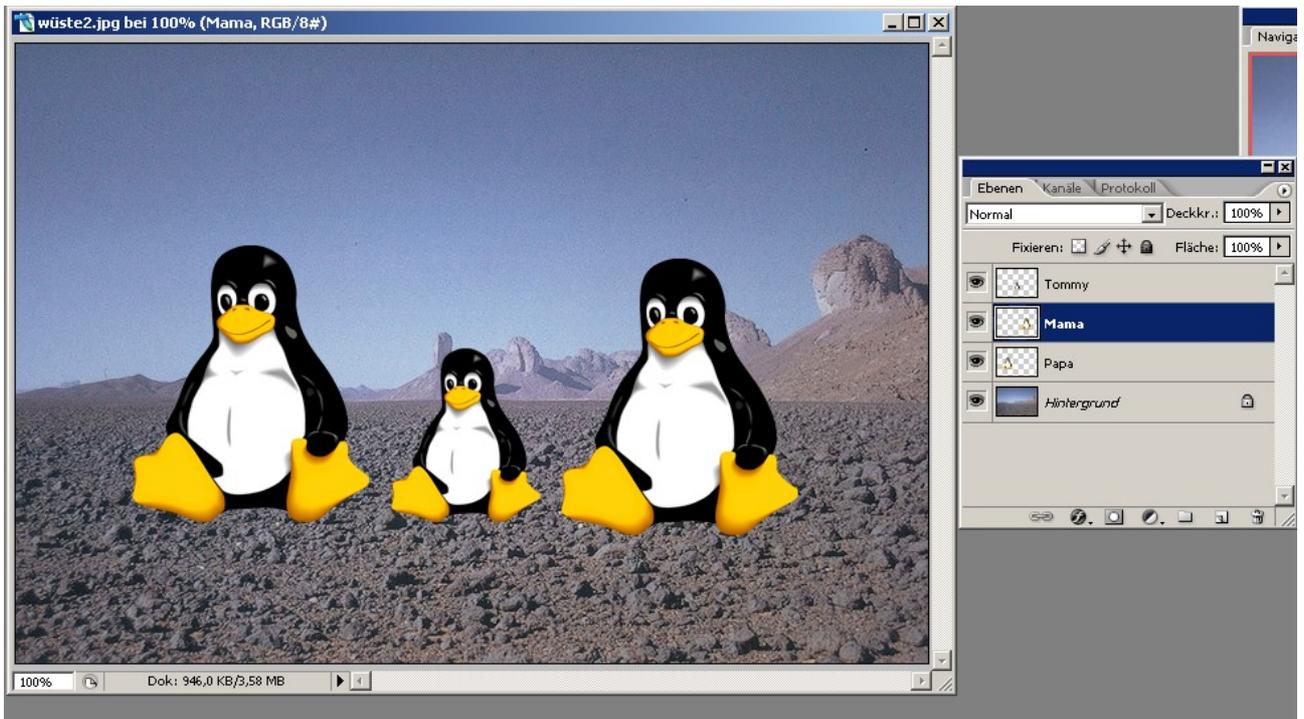
Menü: Auswahl – Auswahl umkehren



3. Bearbeiten kopieren
4. Wüstenbild anklicken
5. Bearbeiten einfügen



- ev. mit Frei Transformieren noch z.B. skalieren
- beim Skalieren Taste SHIFT, um proportional zu skalieren
- Beim Frei Transformieren mit ENTER bestätigen
- Ev. die Ebenen kopieren um mehrere Pinguine zu erzeugen

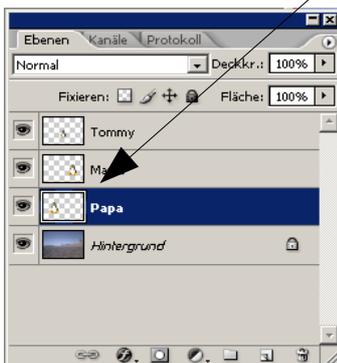


Farben einer Ebene ändern

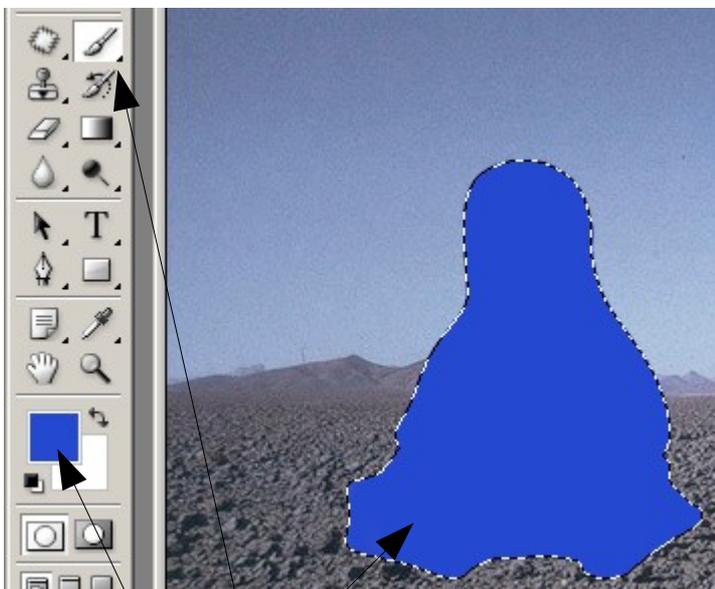
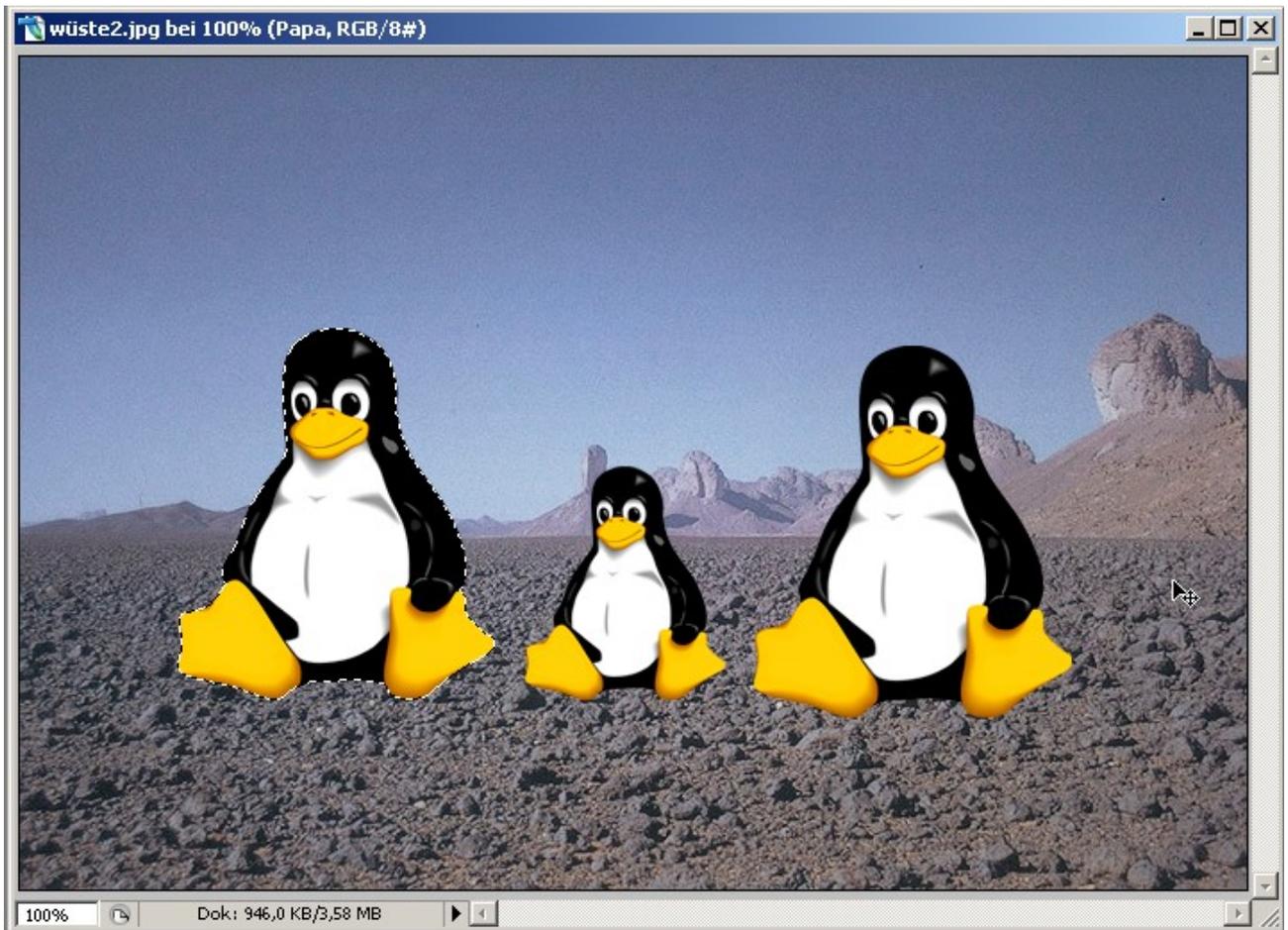
1. Ebene auswählen

2. Alle Pixel der Ebene markieren

Mit Strg + Klick auf Ebenen-Thumbnail



nur der gewünschte Pinguin wird markiert



Farbe auswählen

Pinselwerkzeug auswählen

Pinguin anmalen

Besser Farbmodus ändern



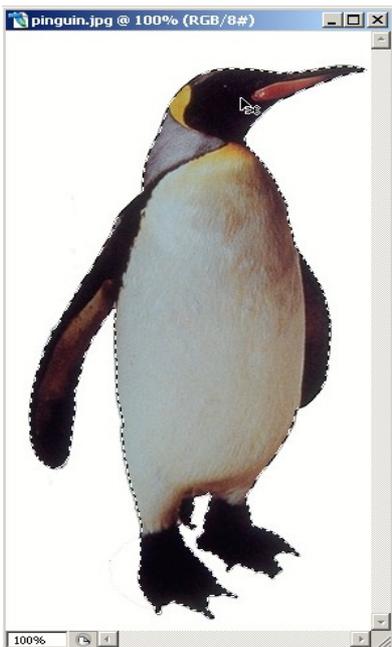
Modus: Farbe auswählen und mit Pinsel drübergehen



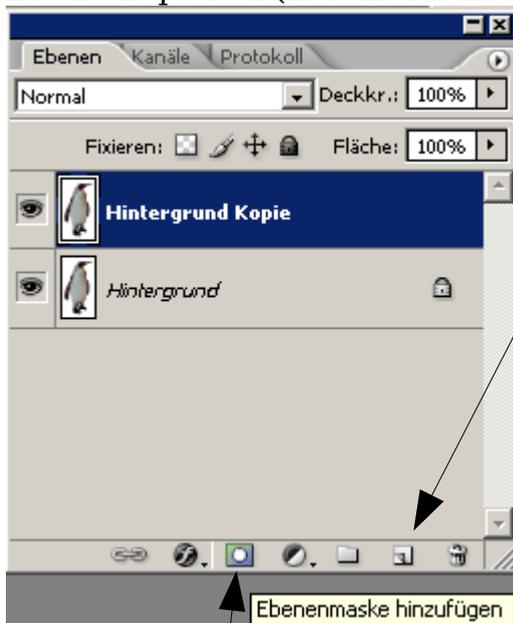
weiss und schwarz werden nicht eingefärbt nur Zwischentöne

Maskieren

Bild markieren (mit Zauberstab und Auswahl umkehren)



Ebene kopieren (indem auf Ebene auf „Ebene hinzufügen“ gezogen wird)



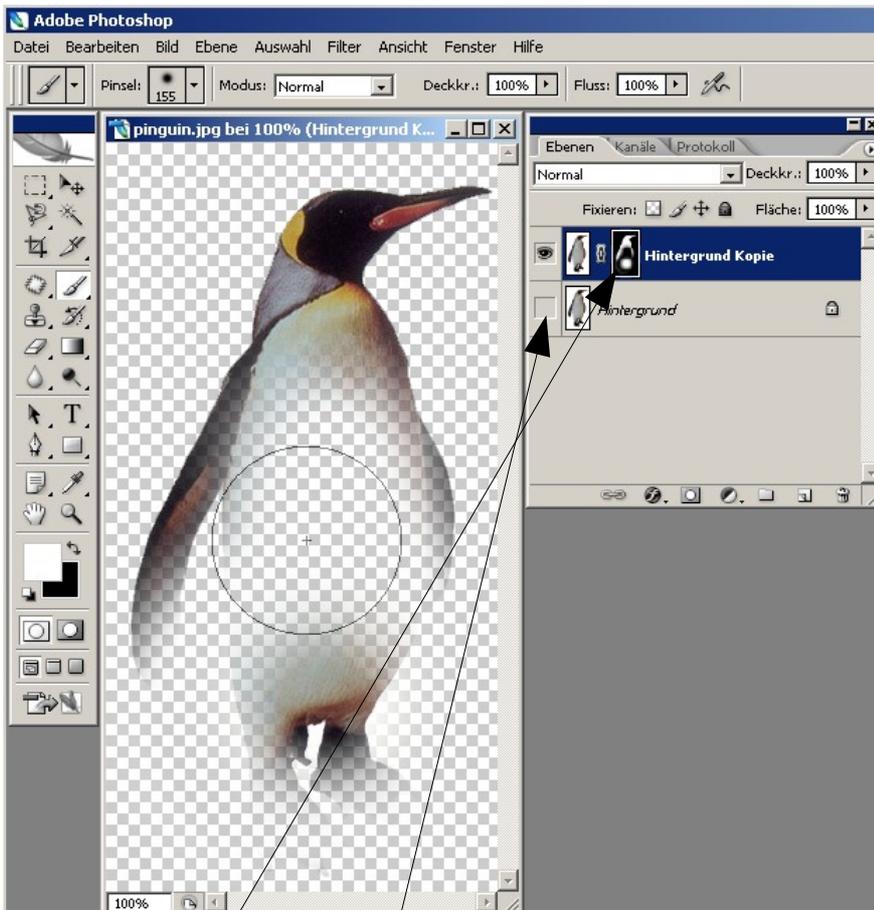
Dann auf „Ebenenmaske hinzufügen klicken“



das Maskensymbol erscheint

mit schwarzer Farbe: Pixel ist unsichtbar und nicht ausgewählt
mit weißer Farbe: Pixel sind sichtbar und ausgewählt

Farbe auswählen und mit Pinsel- oder Verlaufswerkzeug bearbeiten.



Achtung:

- Maske muss ausgewählt sein
- Hintergrund ausgeblendet

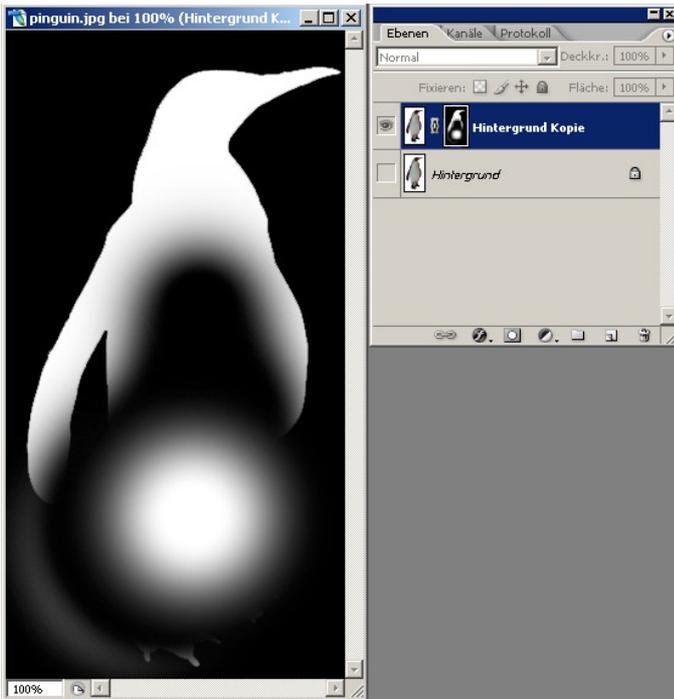


Maske wird wieder weggegeben



.Maske wird hinzugefügt

Klickt man mit ALT auf die Maske sieht man nur die Maske

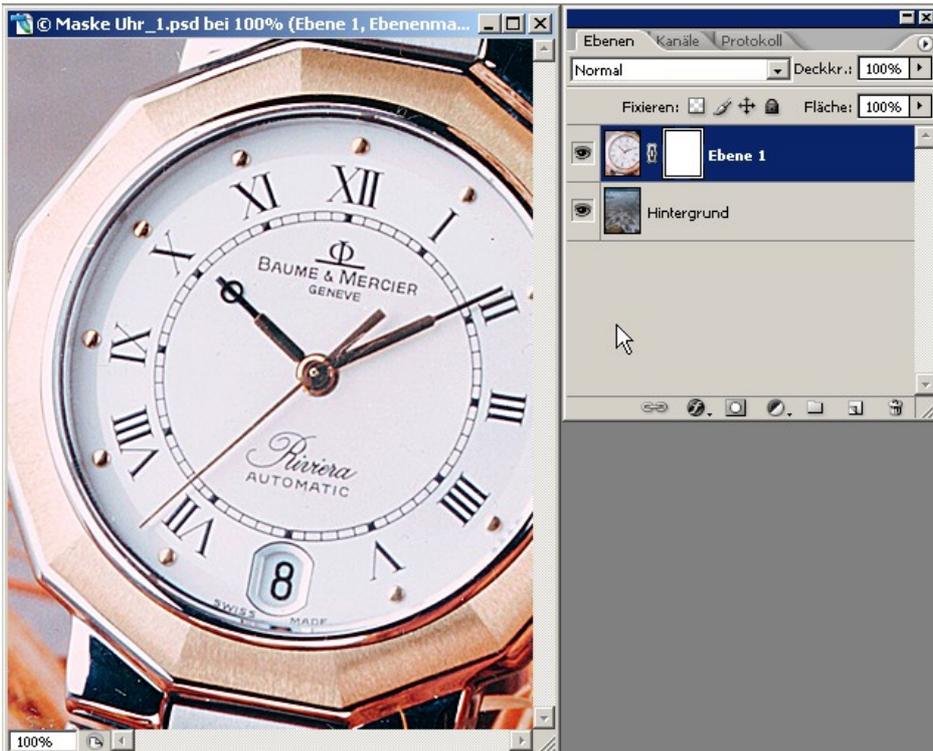


Beispiel

Ausgangssituation



Maske anlegen



Verlaufswerkzeug auswählen



Ebenenmaske markiert lassen
von unten nach oben in der Uhr eine Linie ziehen



Beispiel Tut-ench-ammun

Ausgangssituation



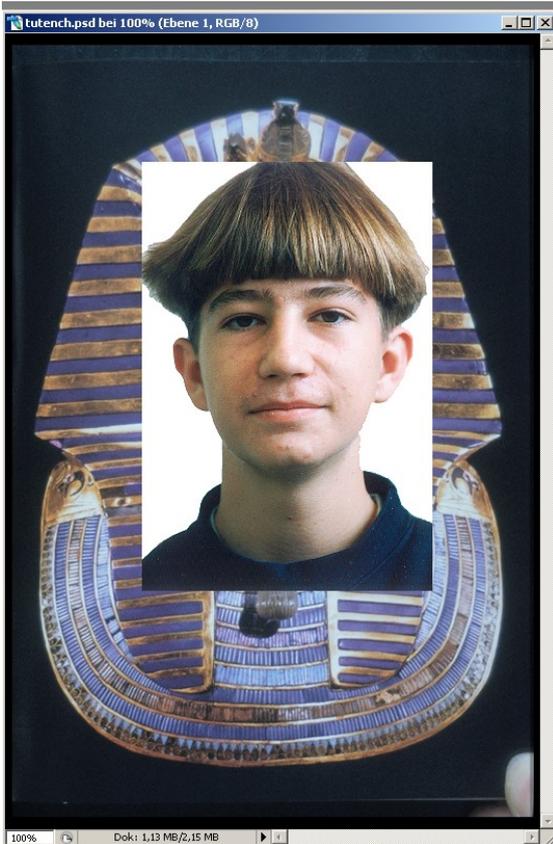
LAB in RGB umwandeln

Tut-ench-ammun anklicken

Bild – Modus – RGB-Farbe

In ein Bild zusammenfügen

Mit dem Verschieben Werkzeug  in ein Bild zusammenfügen



Tut-ench-ammun auf Ebene wegklicken



Gesicht freistellen

z.B. mit Maske 



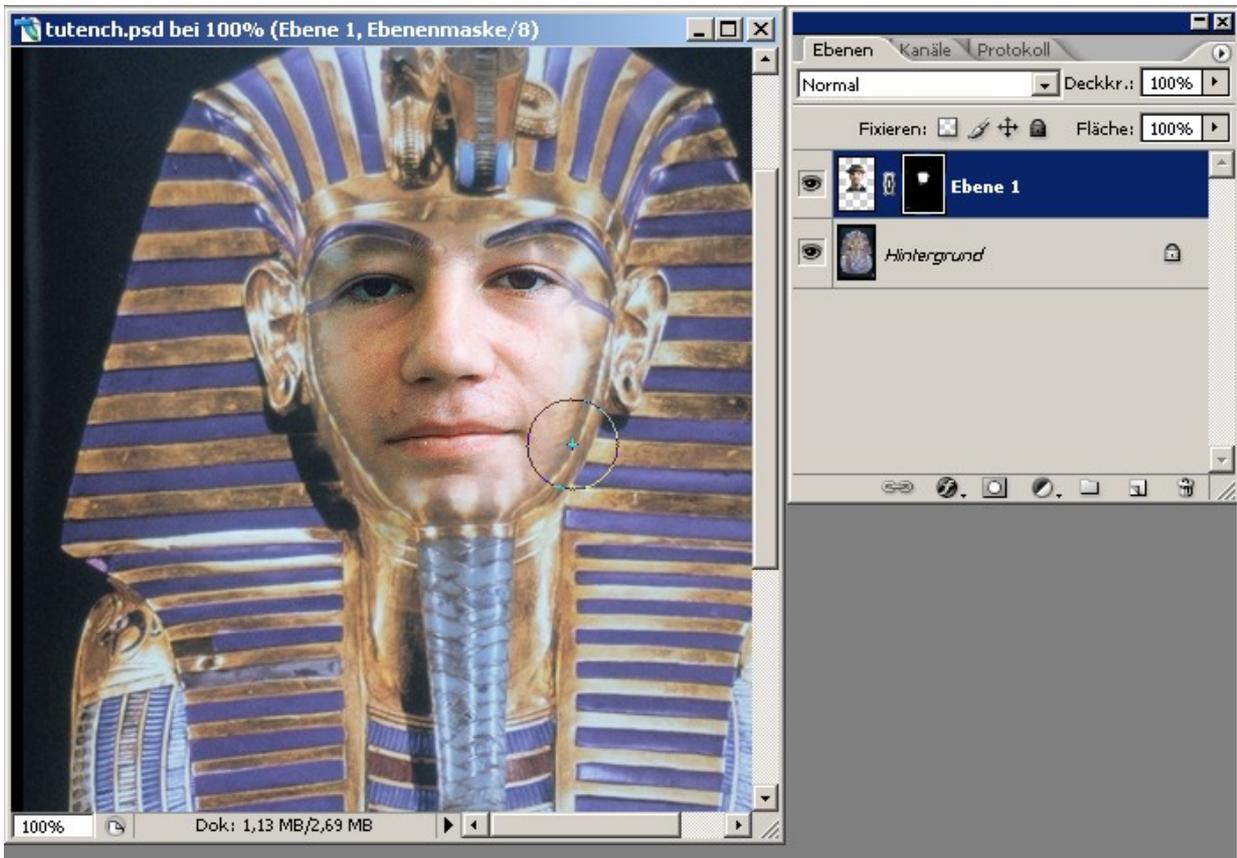
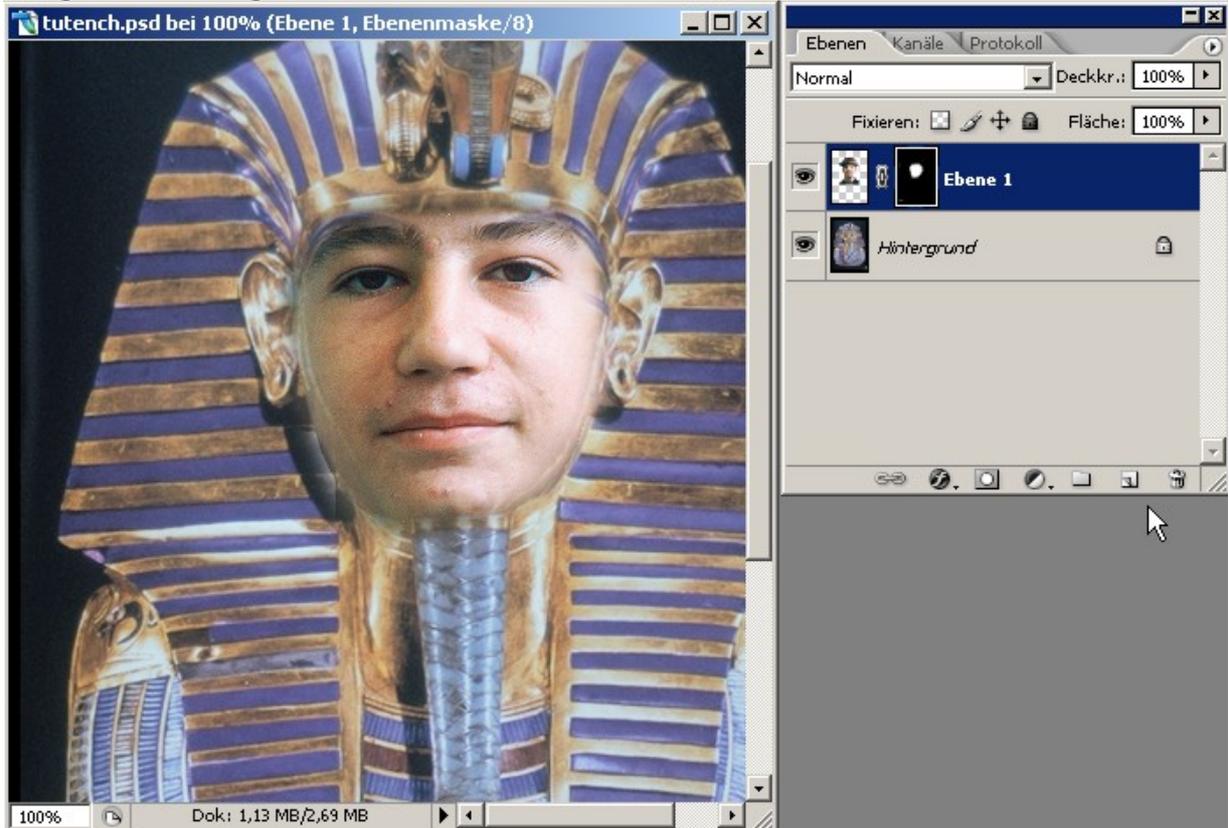
Wenn nun der Kopf markiert ist, auf Maske klicken



Nun ist der Kopf maskiert.



Die Maske kann wieder sichtbar gemacht werden und der Kopf auf die richtige Position gebracht werden.

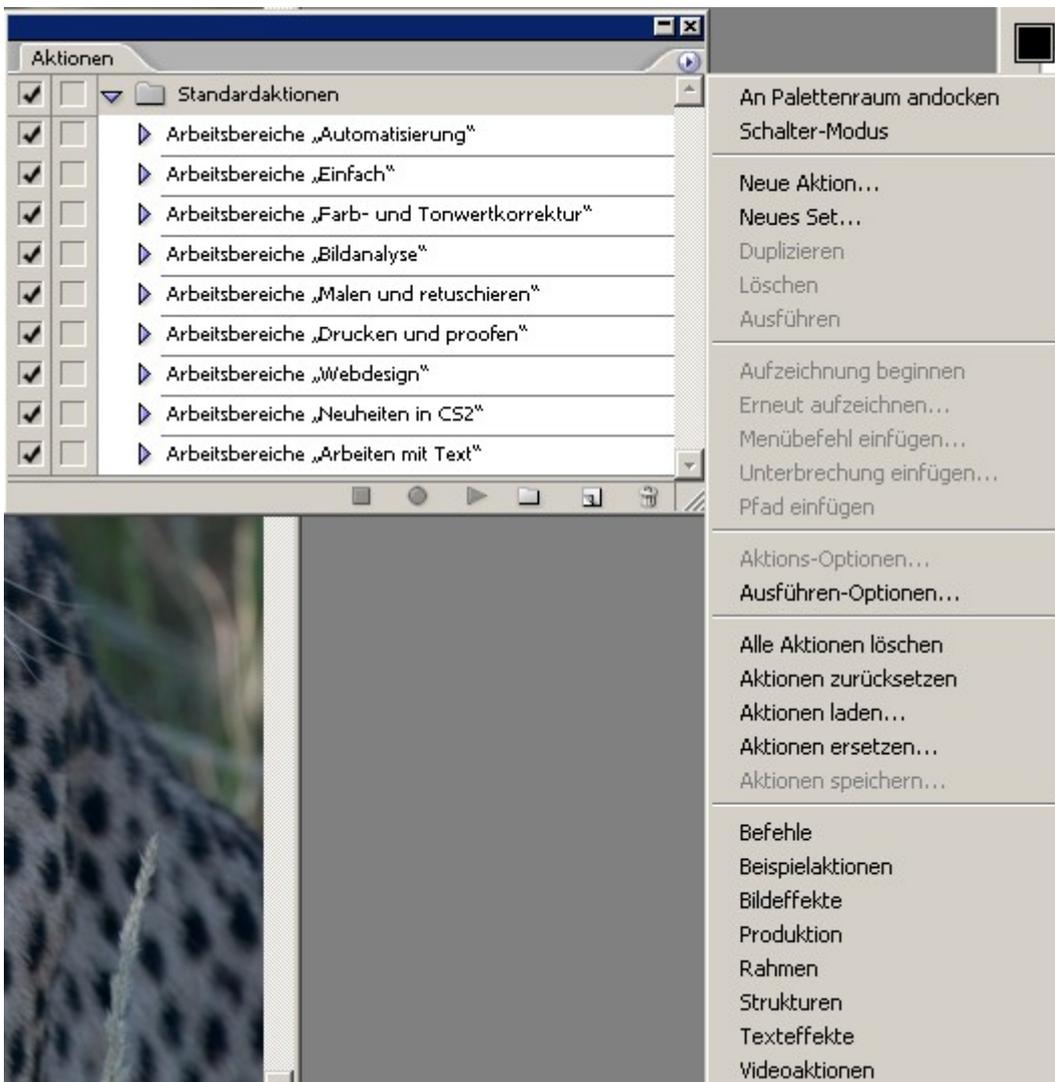
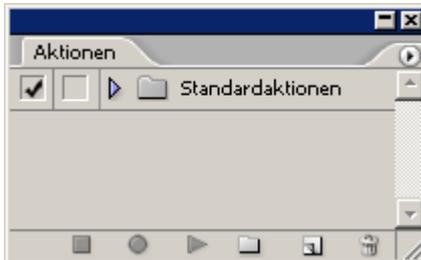


ev. mit Pinsel-Werkzeug  noch die Konturen nachbearbeiten

Batch Bearbeitung

Bild laden

Menü: Fenster – Aktionen (F9)



Neue Aktion [X]

Name:

Set:

Funktionstaste: Umschalttaste Strg

Farbe:

Bildgröße auf 500 Pixel ändern

Bildgröße [X]

Pixelmaße: 1,07 MB

Breite:

Höhe:

Dateigröße:

Breite:

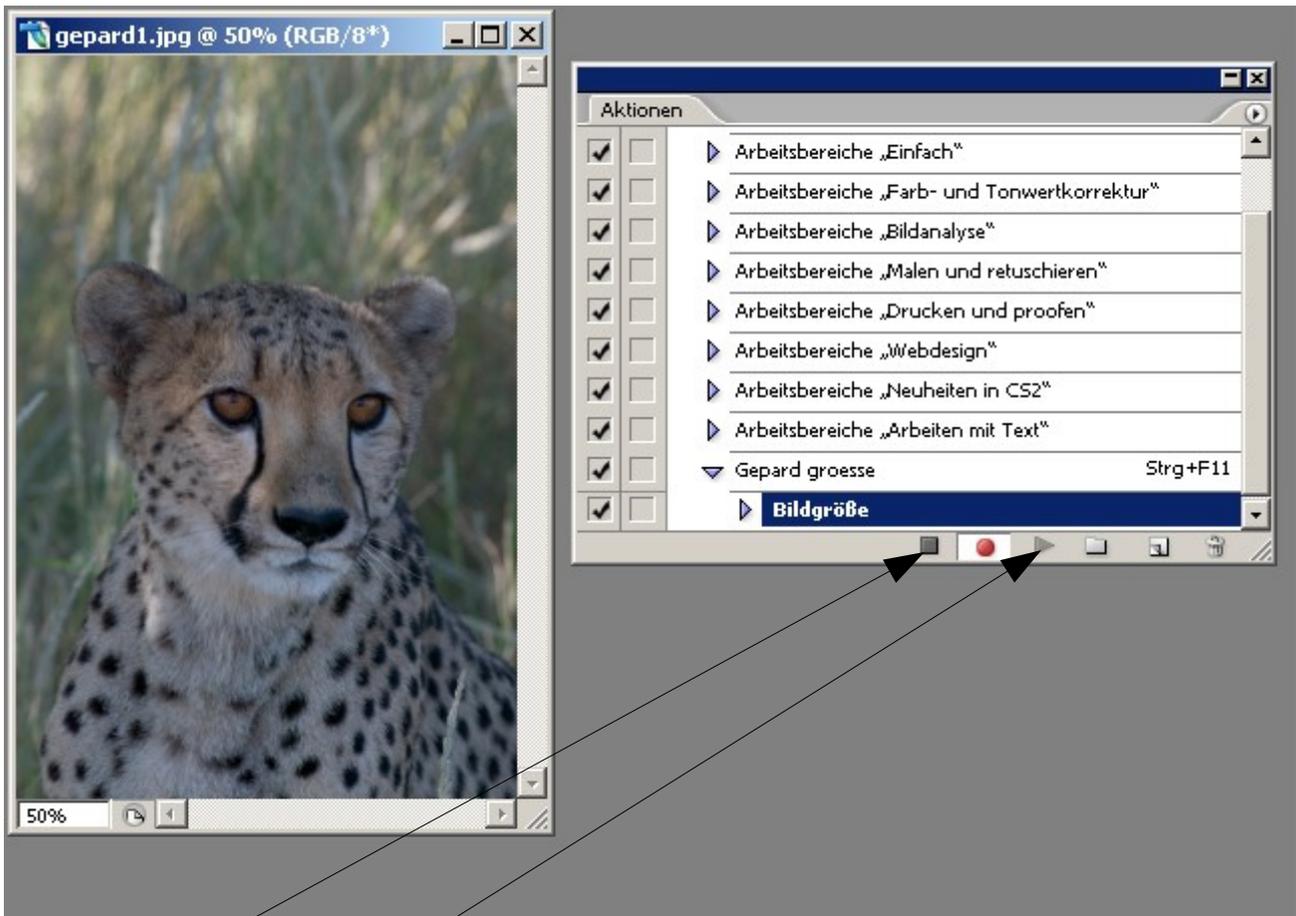
Höhe:

Auflösung:

Stile skalieren

Proportionen erhalten

Bild neu berechnen mit:



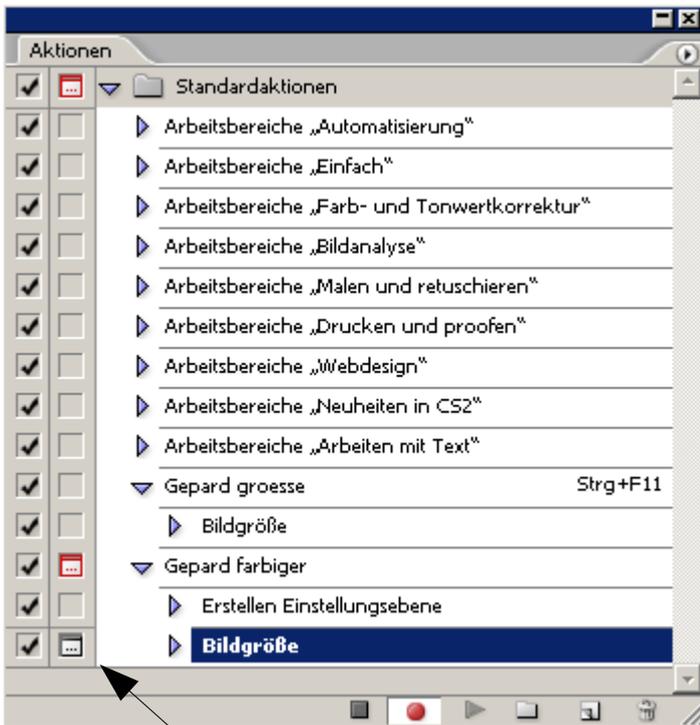
auf Stop klicken

Nächstes Bild laden

PLAY anklicken

Neue Aktionen können jederzeit mit RECORD und STOP wieder hinzugefügt werden

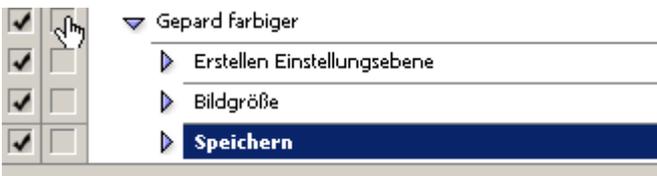
Benutzereingabe anfordern



um Benutzereingaben bei gewissen Aktionen anzufordern

Batch Verarbeitung starten

Im Ordner mit den Bildern einen neuen Ordner erstellen z.B. „korrigiert“
Aktion „Speichern“ hinzufügen und Datei mit „Speichern unter“ in neuen Ordner korrigiert speichern.



Datei – Automatisieren – Stapelverarbeitung
Anklicken von „FarbprofilWarungen unterdrücken“
Quell und Zielordner angeben
Neue Dateinamen angeben (ERWEITERUNG nicht vergessen!!!!)

Stapelverarbeitung [X]

Ausführen

Satz: Standardaktionen ▾

Aktion: Gepard farbiger ▾

OK

Abbrechen

Quelle: Ordner ▾

Wählen... C:\Temp\photoshop-seminar\stapelverarbeitung\

"Öffnen" in Aktionen überschreiben

Alle Unterordner einschließen

Keine Optionsdialogfelder für "Datei öffnen" anzeigen

Farbprofil-Warnungen unterdrücken

Ziel: Ordner ▾

Wählen... C:\Temp\...\stapelverarbeitung\korrigiert\

"Speichern unter" in Aktionen überschreiben

Dateibenennung

Beispiel: afrika01.GIF

afrika ▾ + Zweistellige Seriennummer ▾ +

ERWEITERUNG ▾ + ▾ +

▾ + ▾

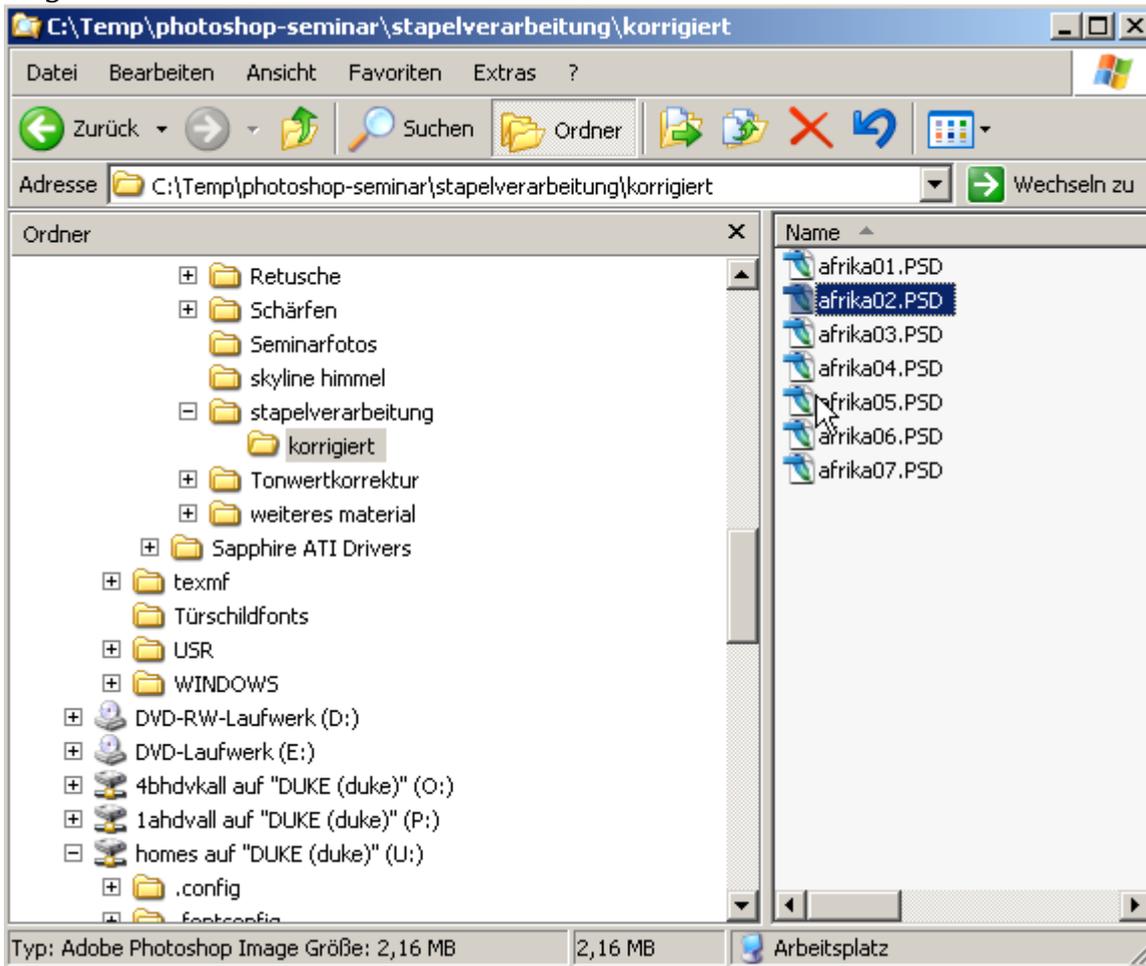
Anfangsseriennr. #: 1

Kompatibilität: Windows Mac OS Unix

Fehler: Bei Fehlern anhalten ▾

Speichern unter...

Ergebnis:

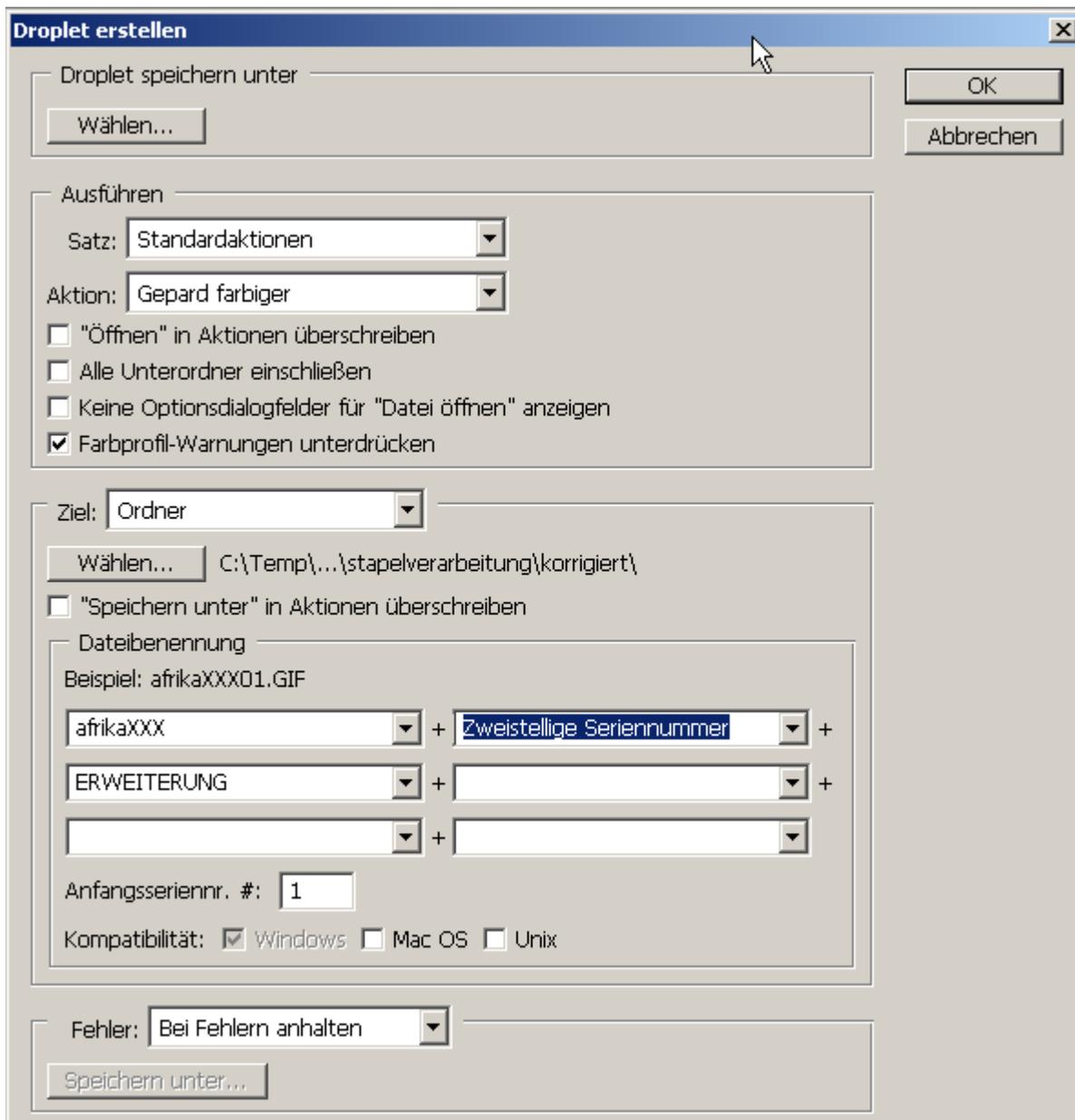


Droplet

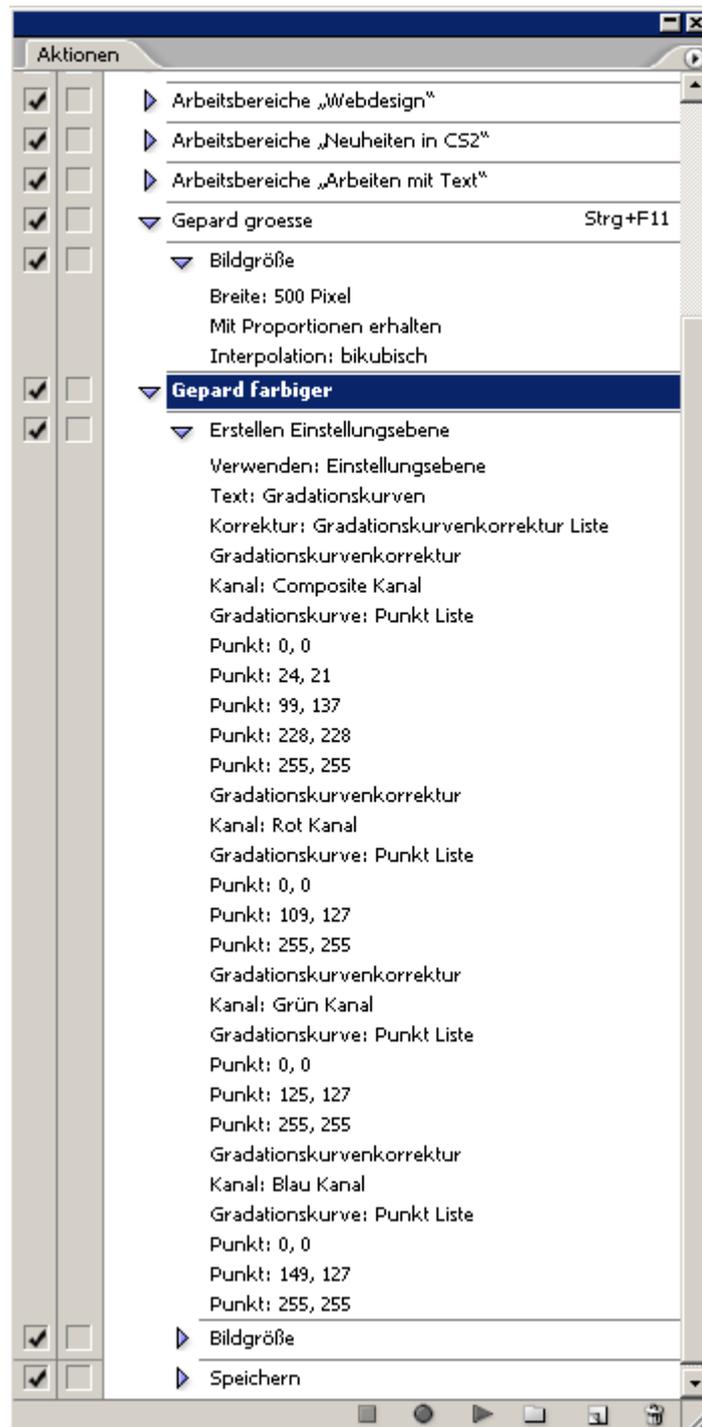
Batch-jobs die extern (außerhalb des Photoshop) aufgerufen werden können.

Datei – Automatisierung – Droplet erstellen

Die Quelldatei/Quellorder muss nicht eingestellt werden, da der Ordner/Datei darauf gezogen wird.



unter „Wählen“ den Speicherort und Dateinamen angeben



Bei den Aktionen können die einzelnen Einstellungen eingesehen werden

Schalter-Modus

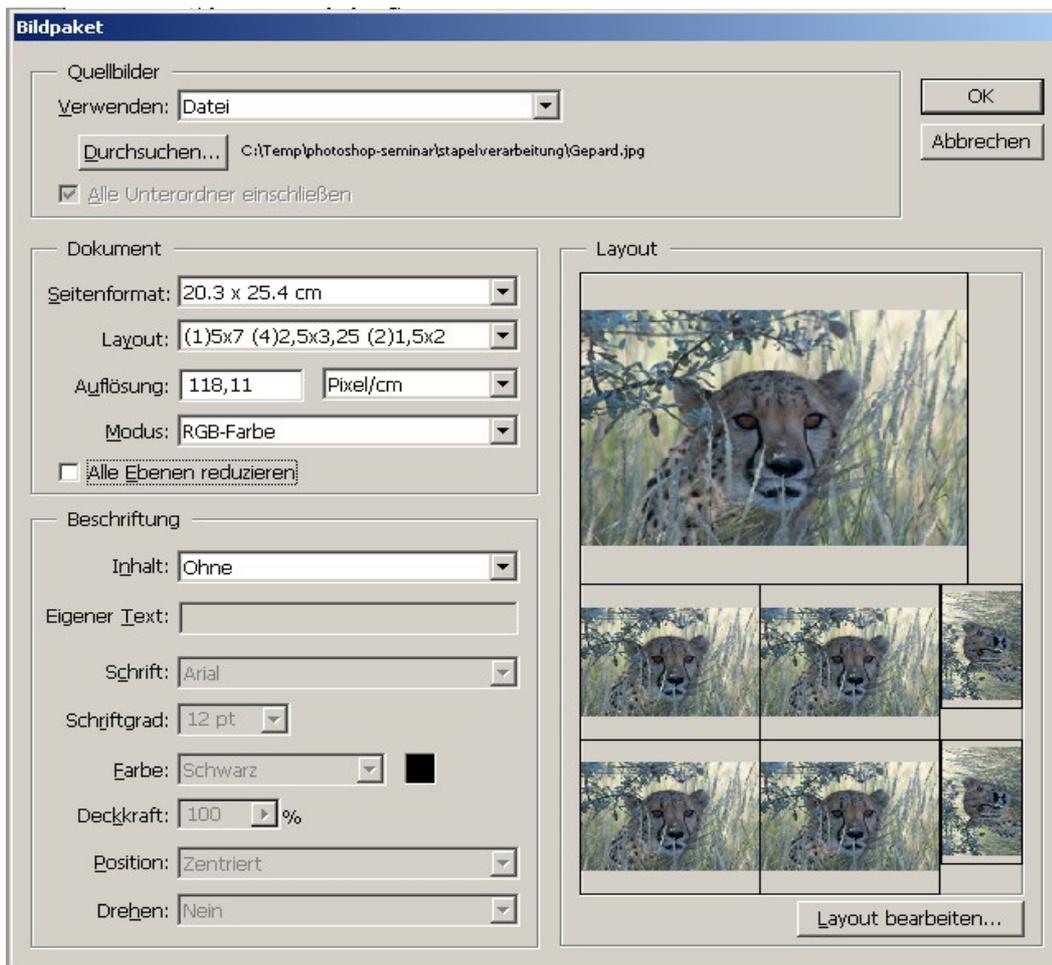
Die Aktionen können auch im Schalter-Modus dargestellt werden, um einen schnellen Zugriff auf Aktionen zu haben



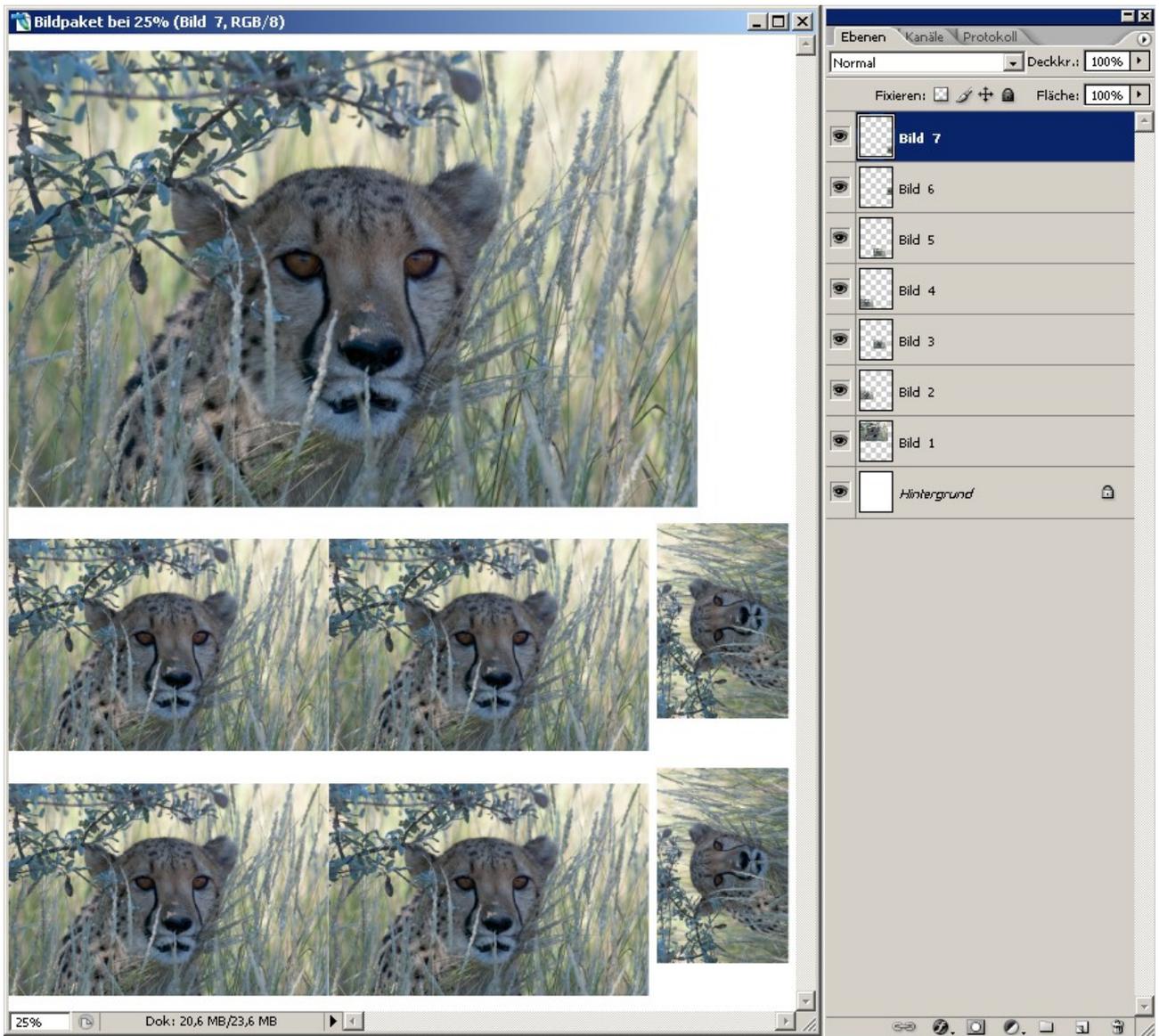
Bildpaket

Mehrere Bilder können auf ein Blatt gedruckt / entwickelt werden

Datei – Automatisierung – Bildpaket...



„Alle Ebenen reduzieren“ kann ausgeschaltet sein, um die einzelnen Ebenen nicht auf dem Bild zu verschmelzen. Man sieht, dass jedes Foto nun eine eigene Ebene hat.



Unterschied zum Kontaktabzug: Ein Bild wird mehrmals gedruckt

Kontaktabzug

Datei – Automatisierung – Kontaktabzug II

Kontaktabzug II

Quellbilder
Verwenden: Ordner
Durchsuchen...
 Alle Unterordner einschließen

Dokument
Einheiten: cm
Breite: 20,32
Höhe: 25,4
Auflösung: 118,11 Pixel/cm
Modus: RGB-Farbe
 Alle Ebenen reduzieren

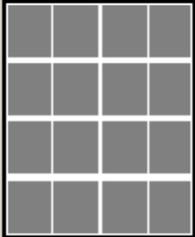
Miniaturen
Platzieren: Zuerst von links nach rechts Automatischen Zeilenabstand
Spalten: 4 Vertikal: 0,035 cm
Zeilen: 4 Horizontal: 0,035 cm
 Drehen für optimale Größe

Dateiname als Objektbeschreibung verwenden
Schrift: Arial Schriftgrad: 12 pt

OK
Abbrechen

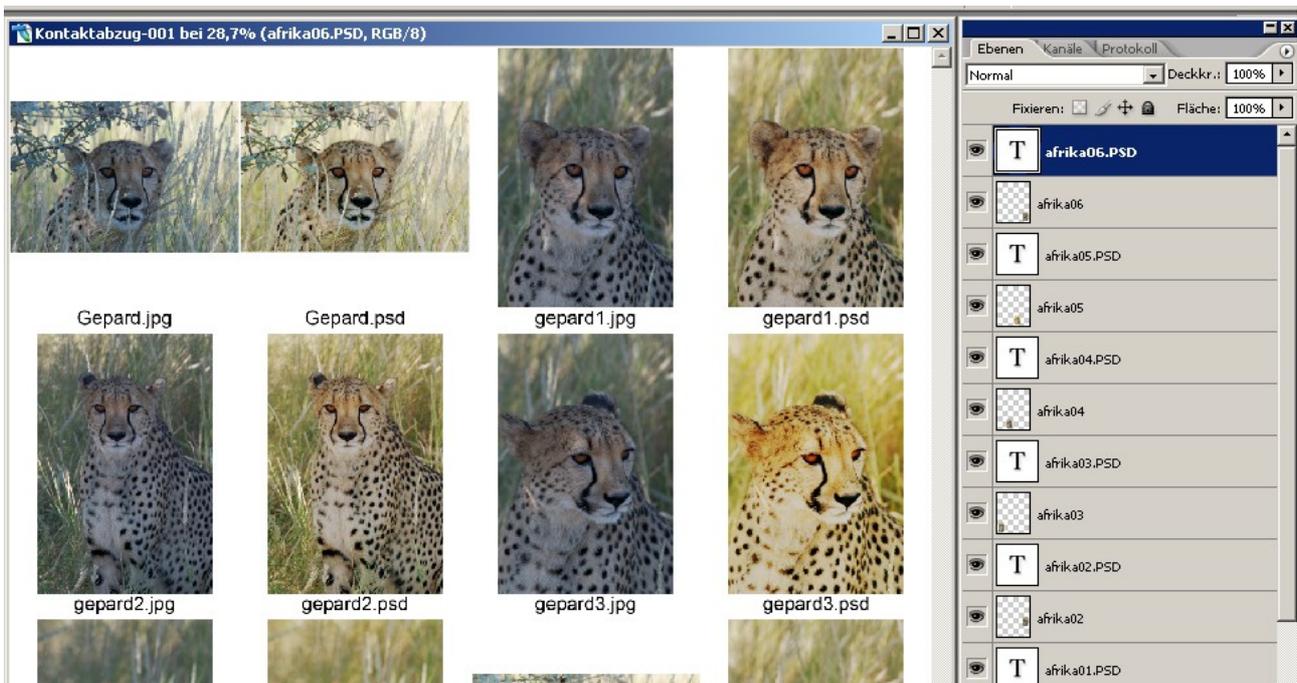
Seite 1 von 2
Bild 16 von 19

B: 5.0 cm
H: 5.8 cm



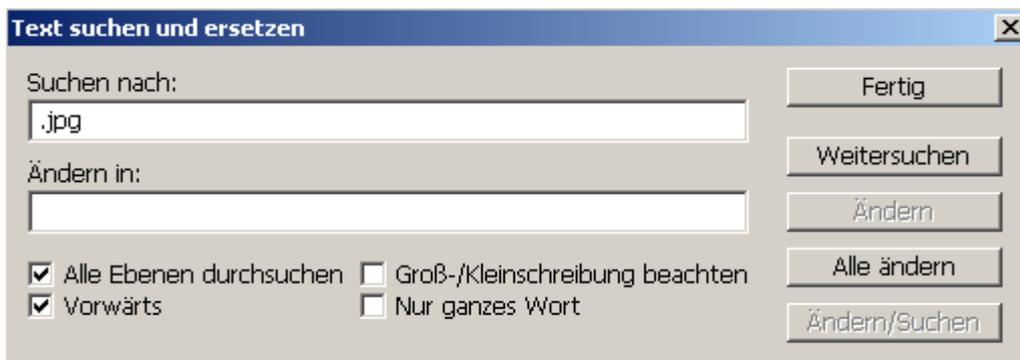
 Drücken Sie die Esc-Taste, um die Bildverarbeitung abzubrechen.

Auch hier kann „Alle Ebenen reduzieren“ weggeklickt werden, um so bspw. Die Texte noch ändern zu können. Dies ist beim Kontaktabzug (im Gegensatz zum Bildpaket) durchaus sinnvoll.



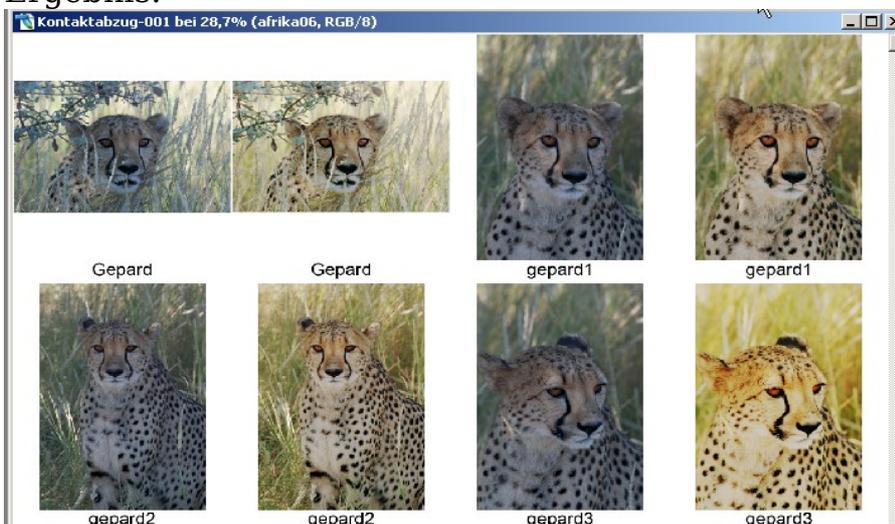
Nun kann man nach Text suchen und verändern.

Bearbeiten - Text suchen und ersetzen



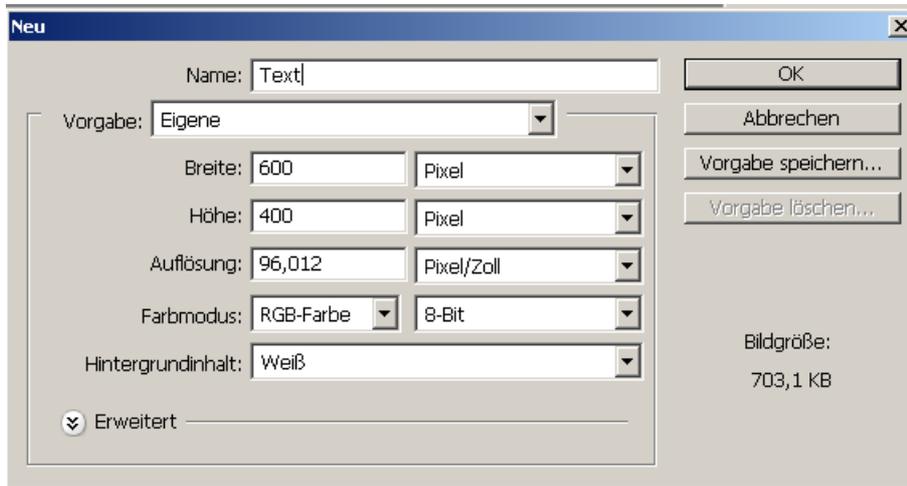
Button „Alle ändern“ anklicken

Ergebnis:

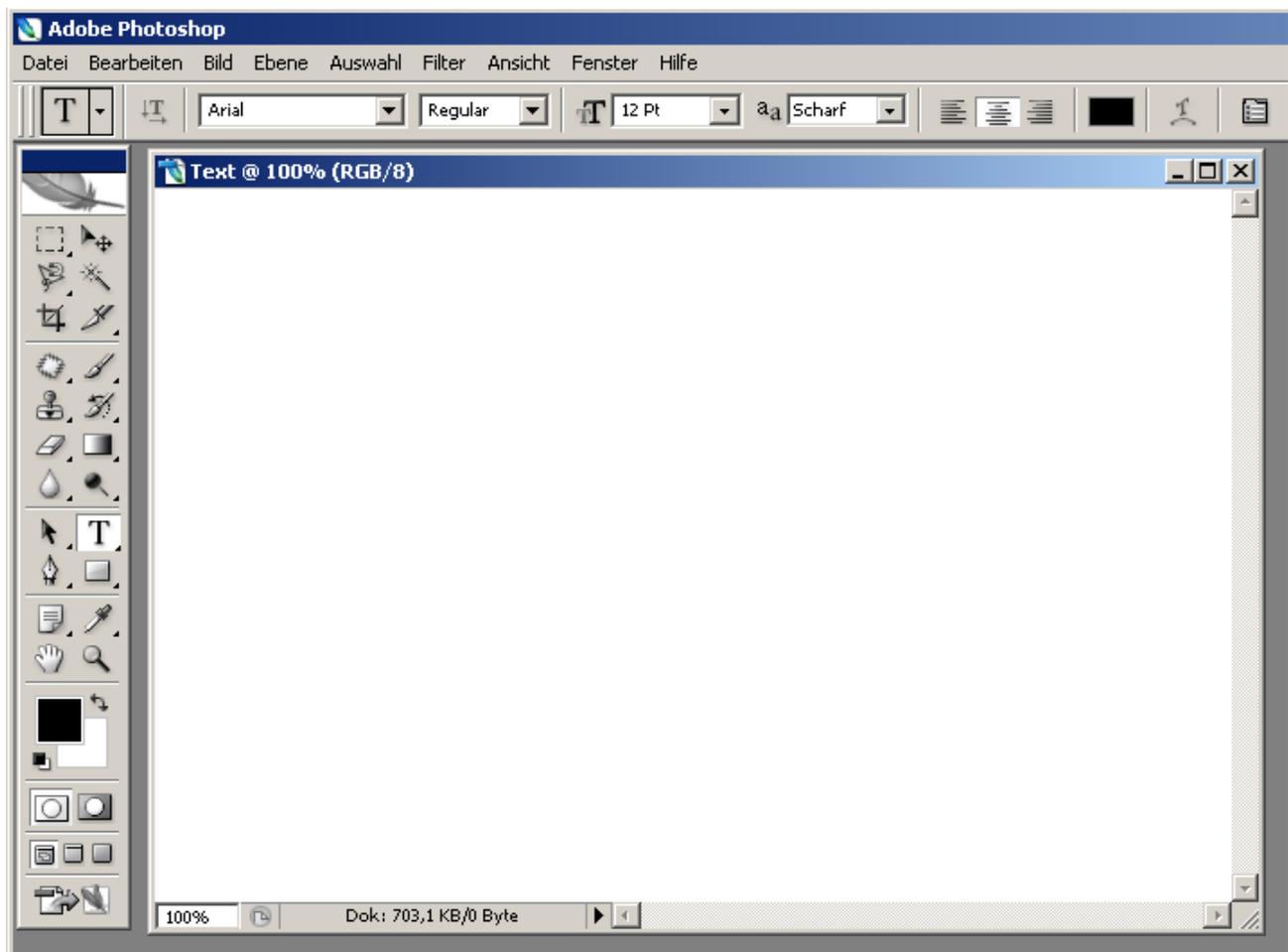


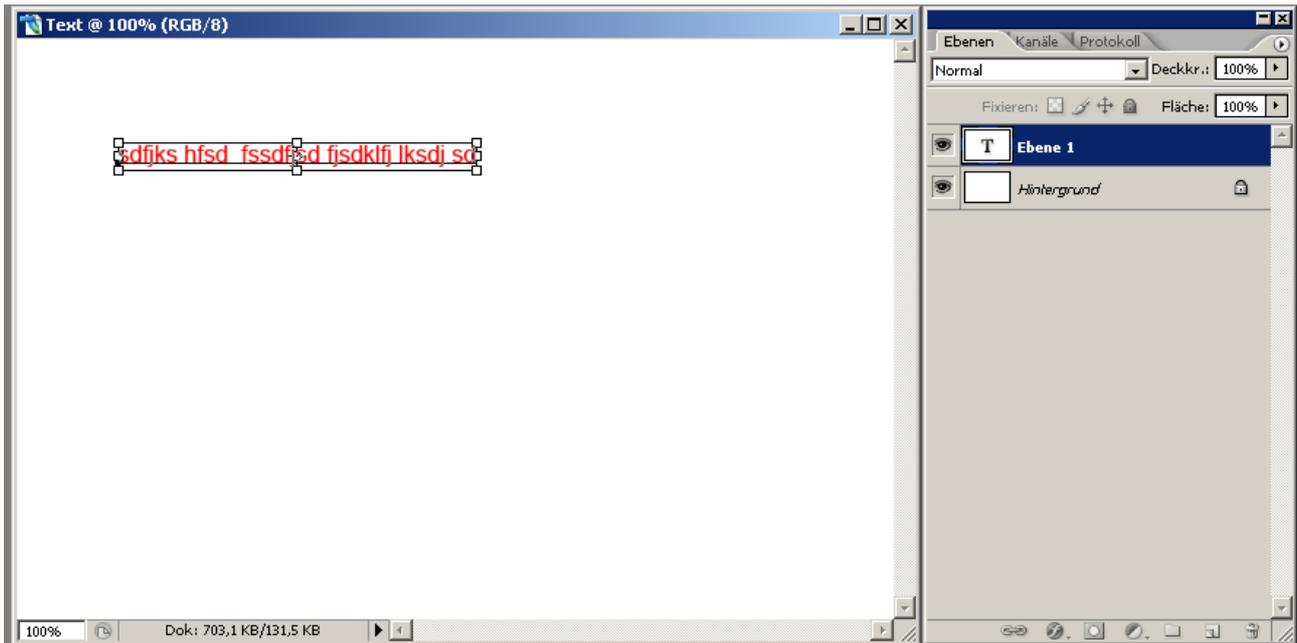
Textfunktionen

Datei – Neu



Textwerkzeug anklicken





Ist ein Vektorentext, kann in Bitmap umgewandelt werden (eher ungünstig bei Vergrößerung)

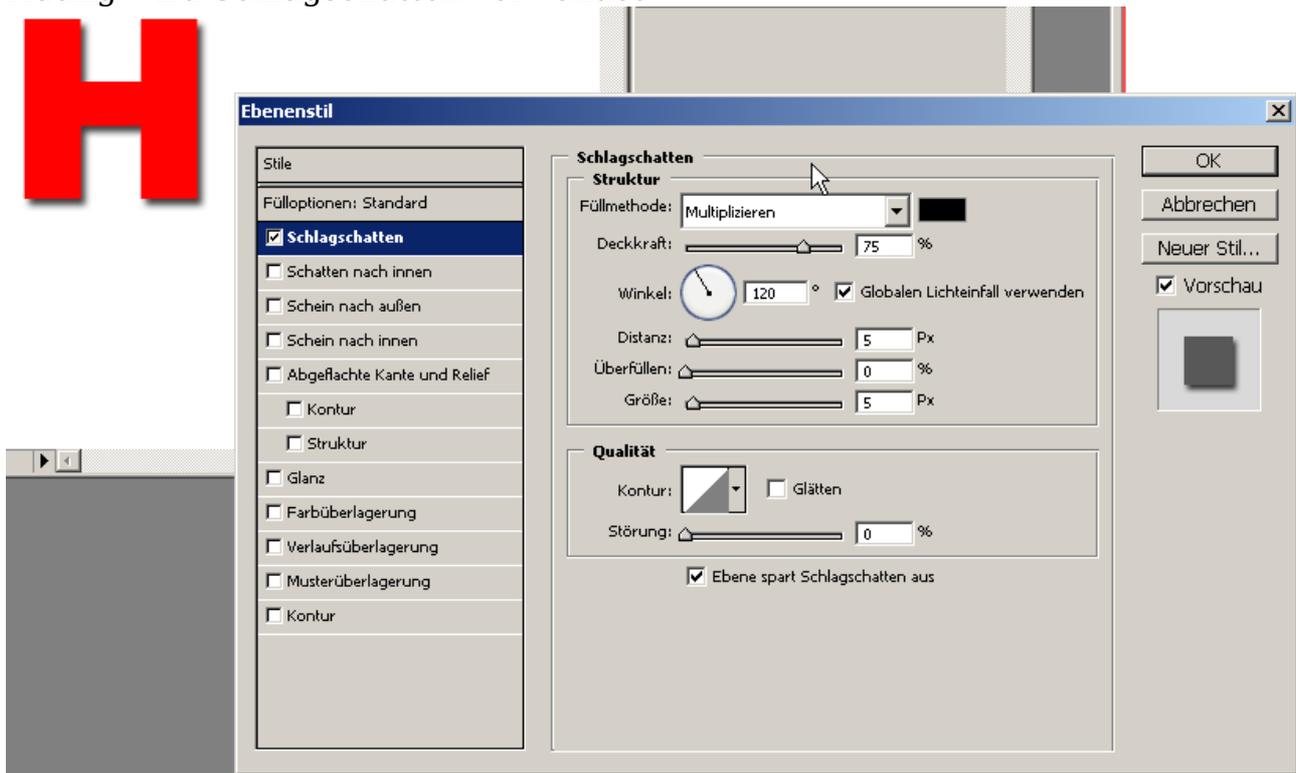
Effekte können nur bedingt auf Text angewendet werden

Texteffekte



Häufig wird Schlagschatten verwendet

H

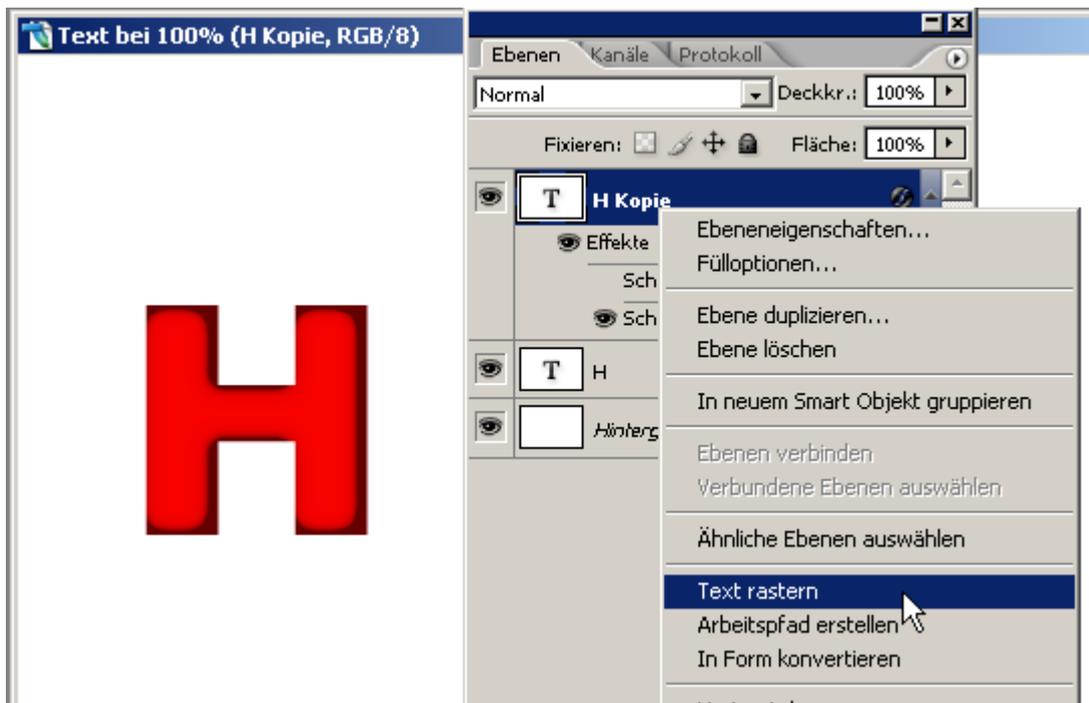


Text kopieren

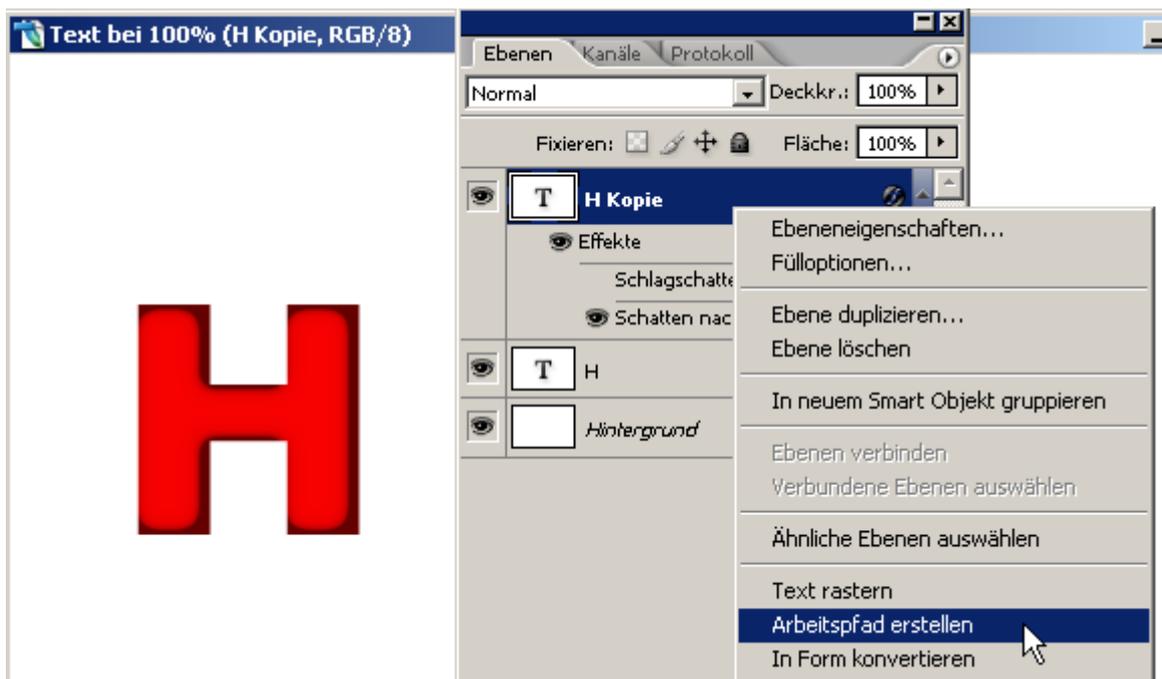
Texte werden am Besten kopiert indem die Ebenen kopiert werden (ziehen auf )

Texte in Bitmaps umwandeln

Rechtsklick auf die Ebene

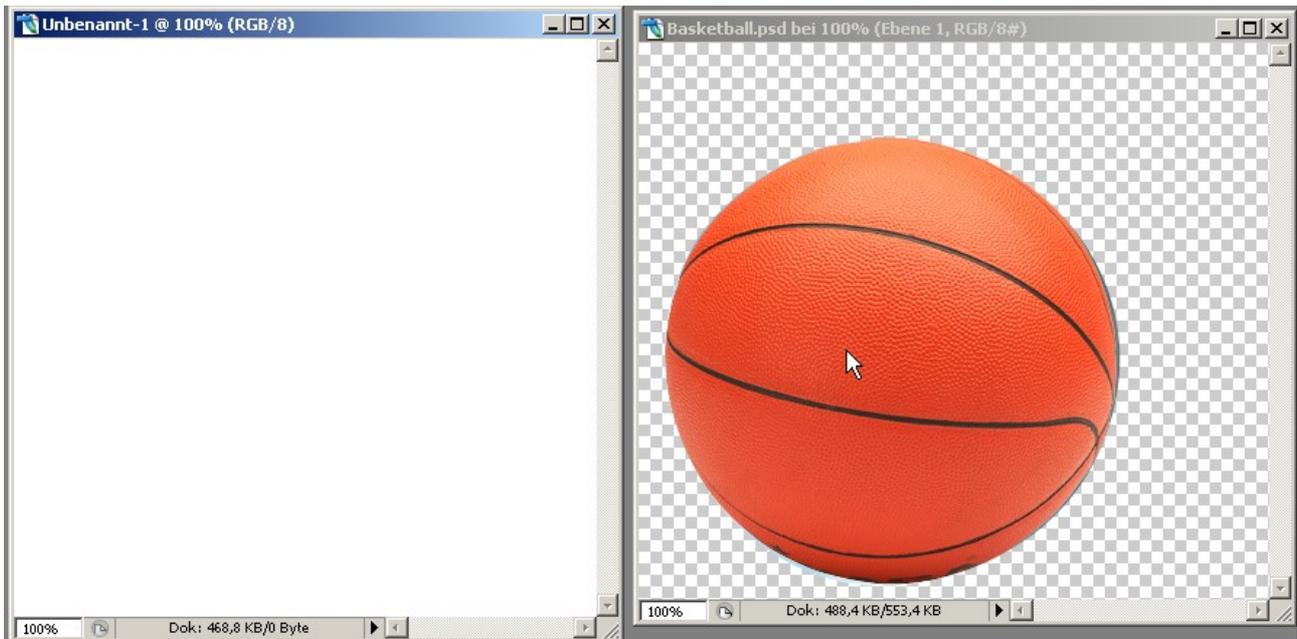


Arbeitspfad ändern

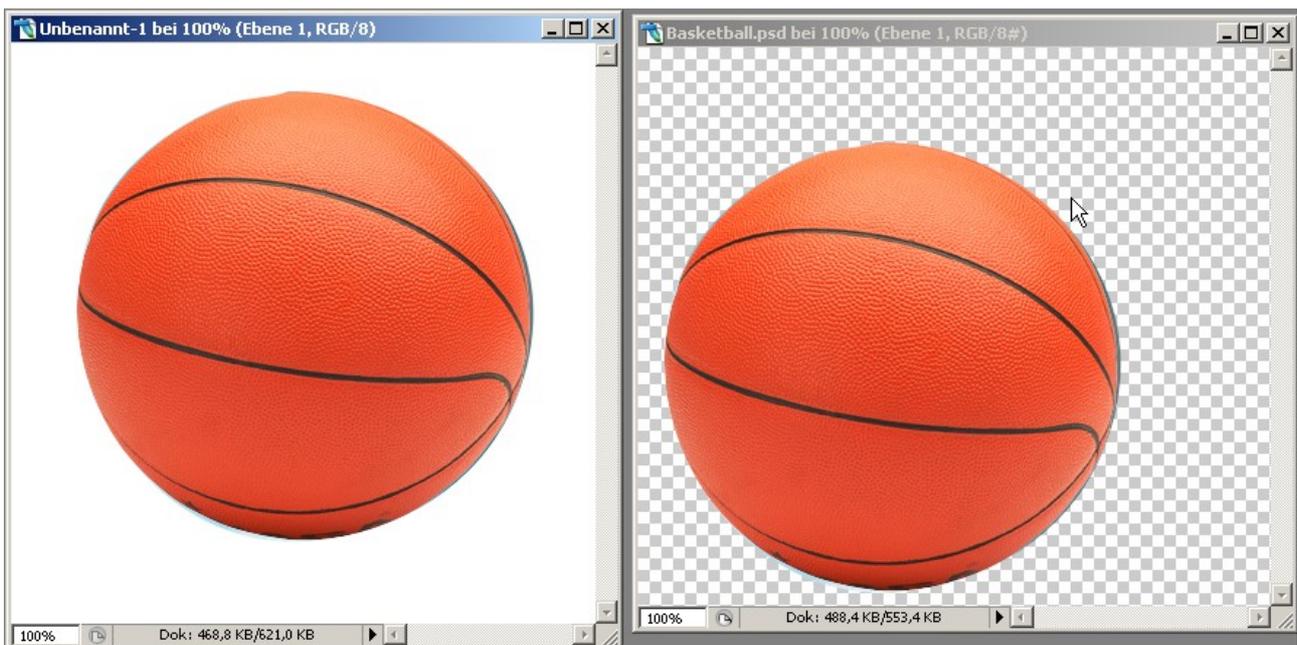


Animationen

Ball öffnen

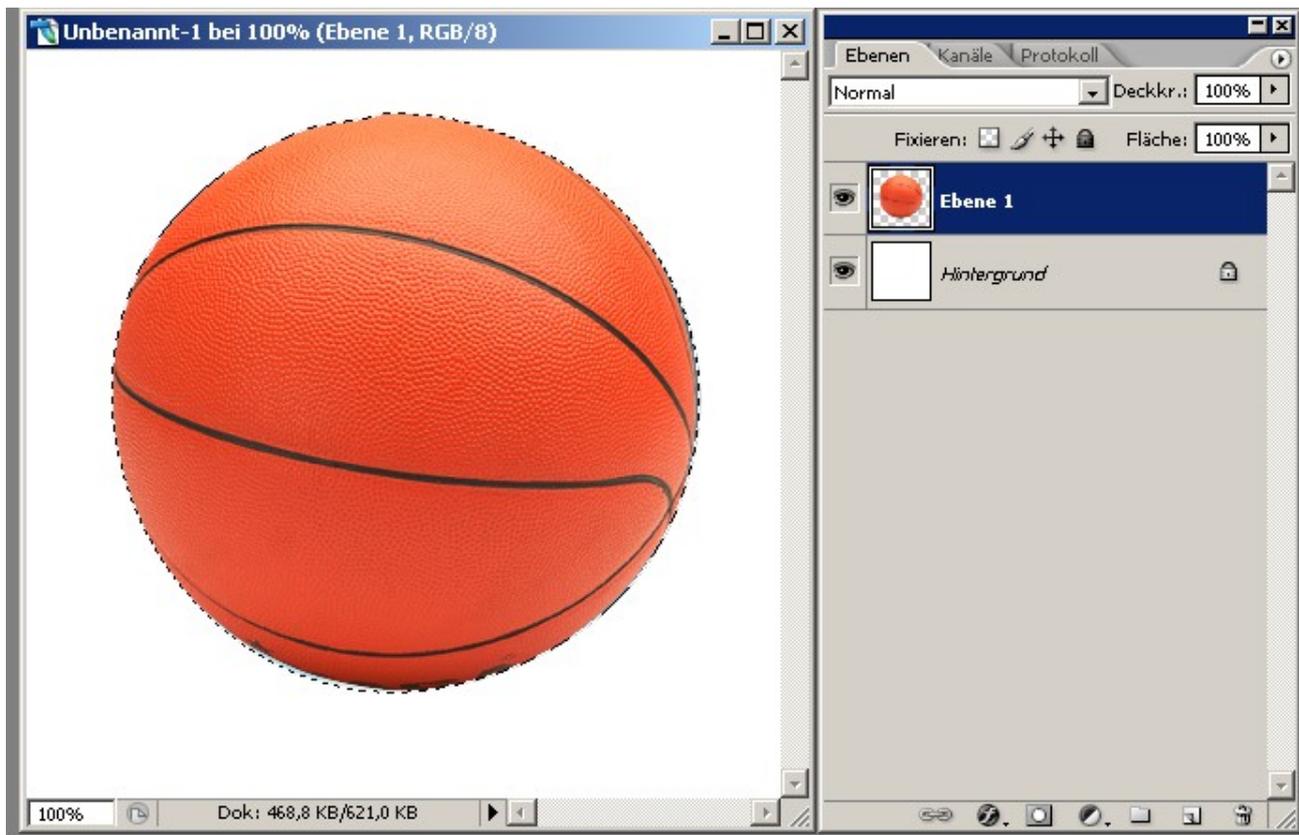


Ball rüberziehen

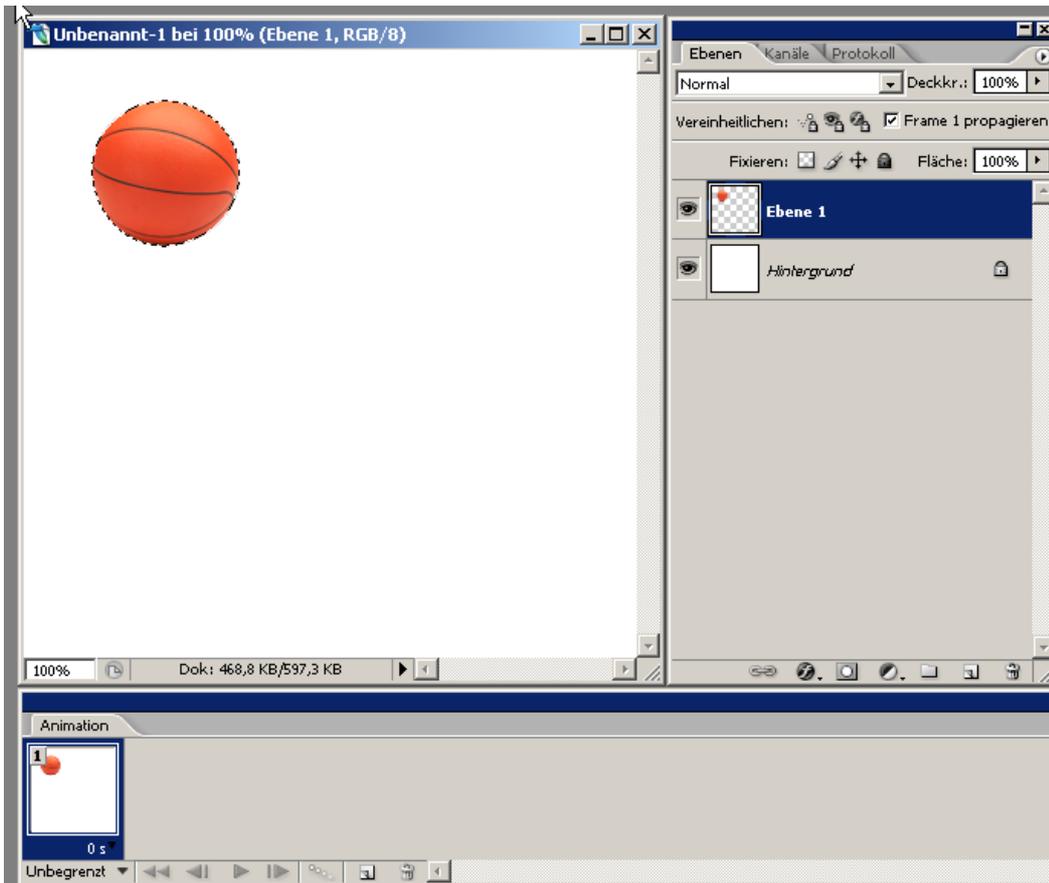


Ball auf ein Viertel verkleinern

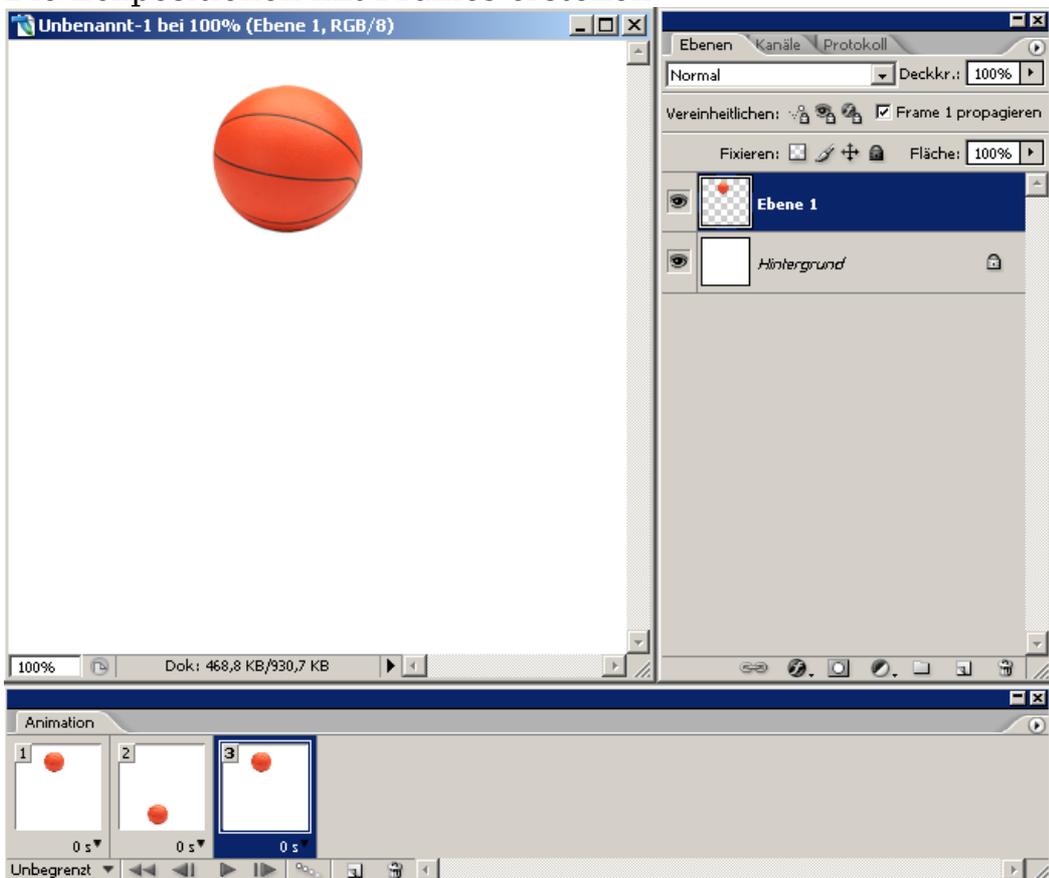
daher mit STRG-Taste auf Ebene klicken um den Ball zu markieren

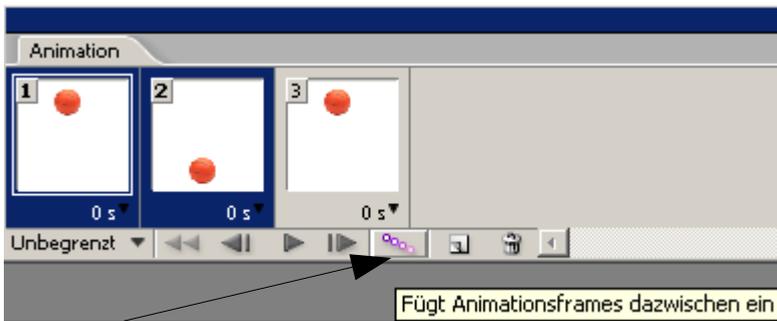


Bearbeiten – frei Transformieren
Ball verkleinern
Fenster – animationen

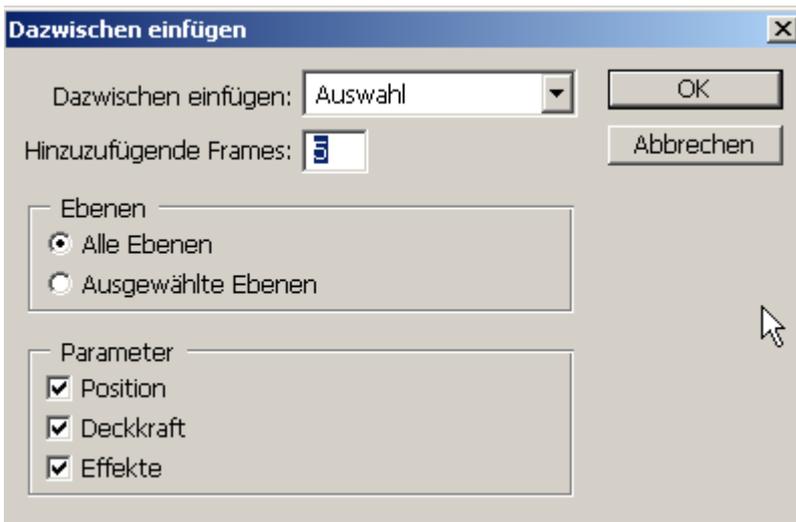


Die Eckpositionen mit Frames erstellen

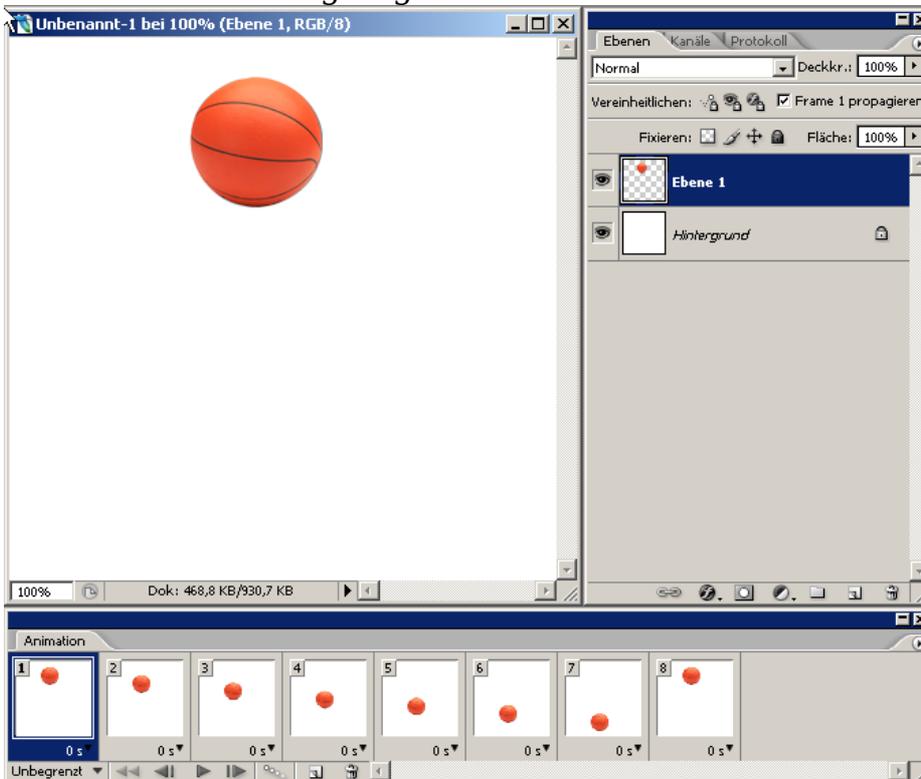




hier klicken



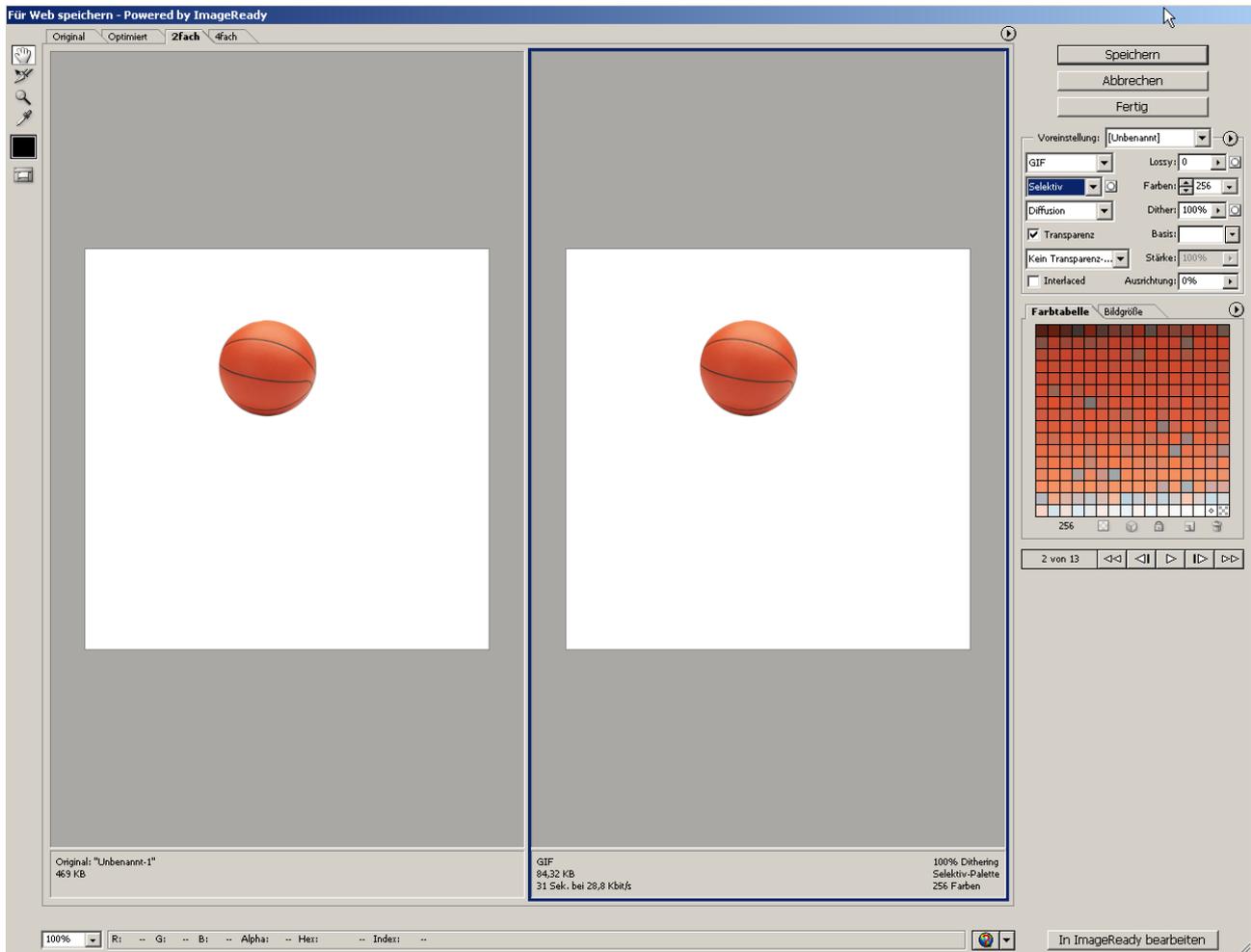
Frames werden eingefügt



Mit start Animation ablaufen lassen

Nun kann man die Animation als GIF fürs Web speichern

Menü: Datei – für Web speichern



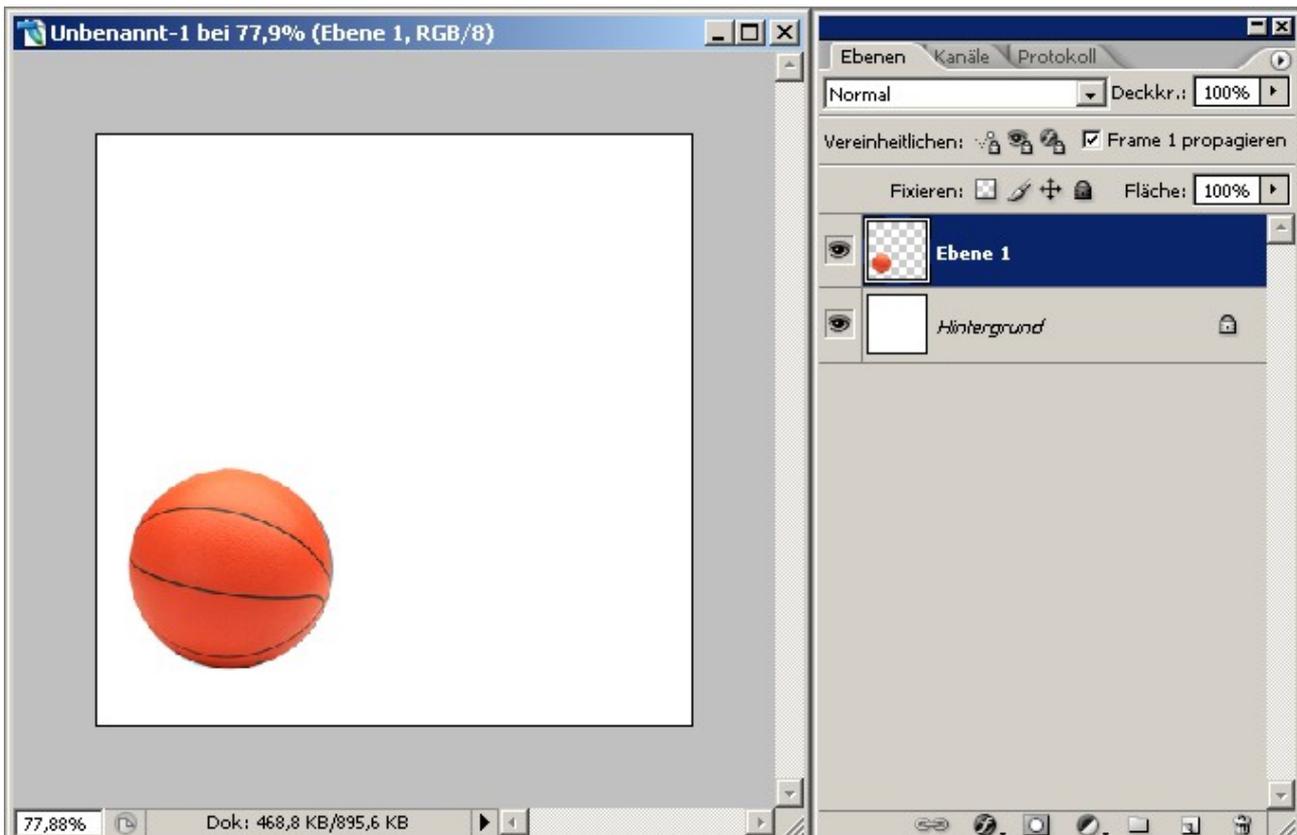
Button Speichern klicken

Position, Deckkraft und Effekte können nur mit den Animationsframes geändert werden

Will man die Größe ändern muss man mehrere Ebenen verwenden

Größe animieren

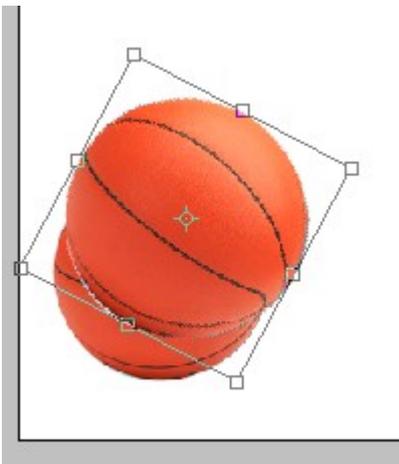
Transformieren Werkzeug mit STRG-t aufrufen
falls jedoch mit STRG-ALT-t wird ein Duplikat erstellt.
Dieses Duplikat kann man vergrößern und mit ENTER bestätigen
STRG-ALT-SHIFT-t wird bei jedem Druck die Veränderung prozentual wieder durchgeführt und das Objekt wieder auf eine eigene Ebene kopiert.



Nichts markieren nur Ebene anwählen

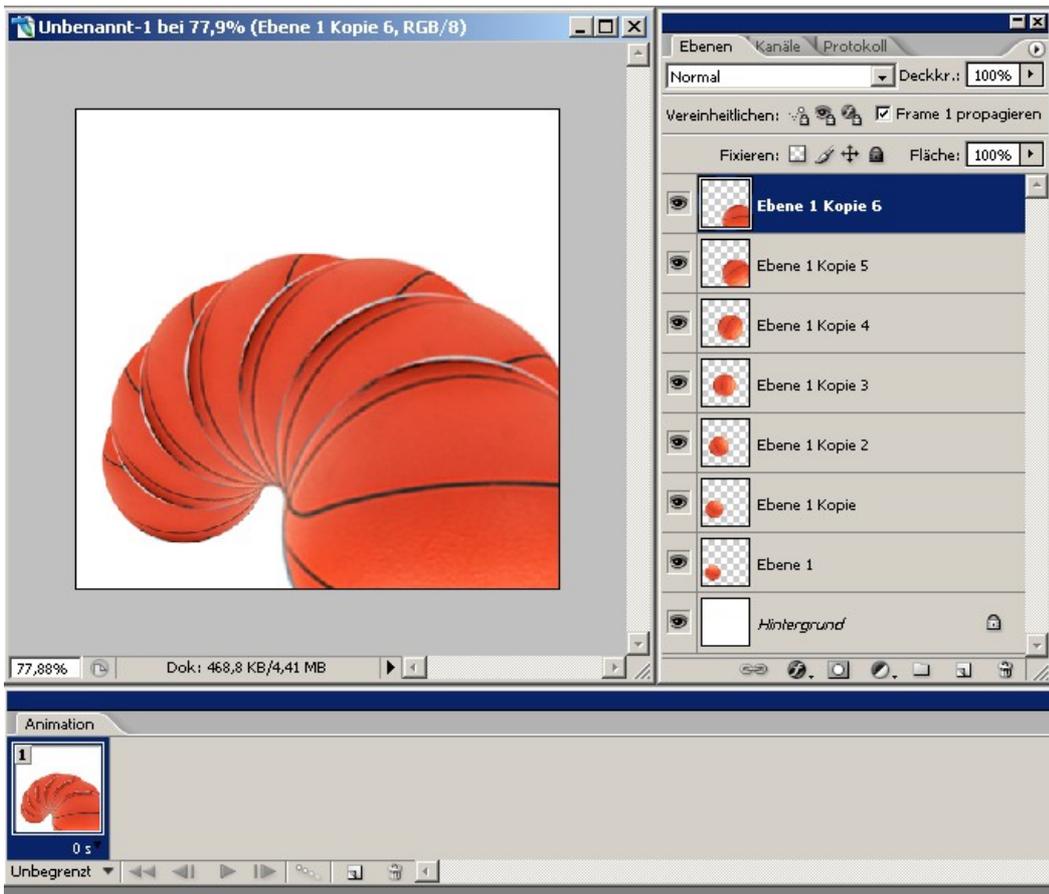
STRG-ALT t drücken

Aktionen durchführen: verschieben, drehen, vergrößern, ...

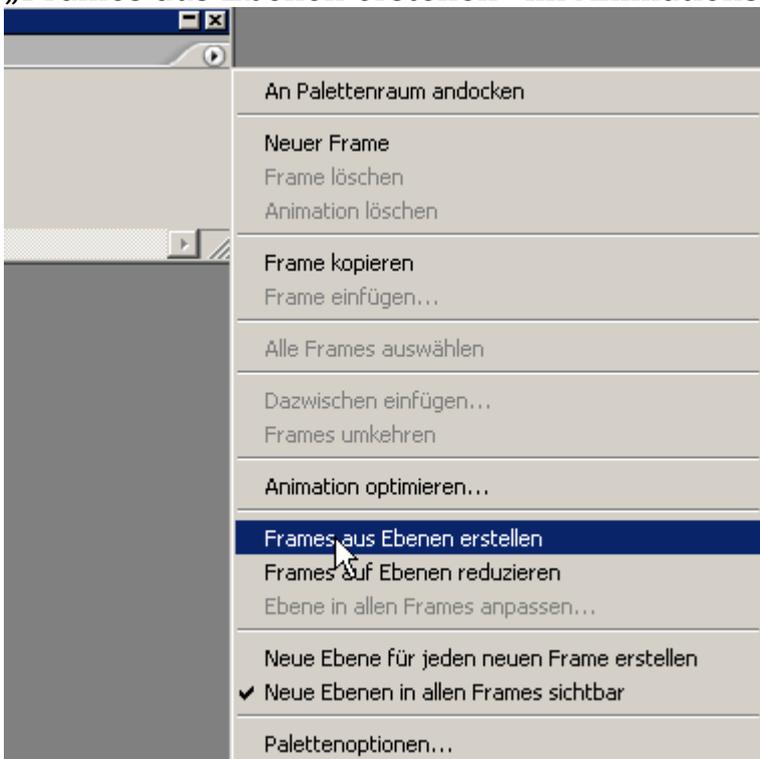


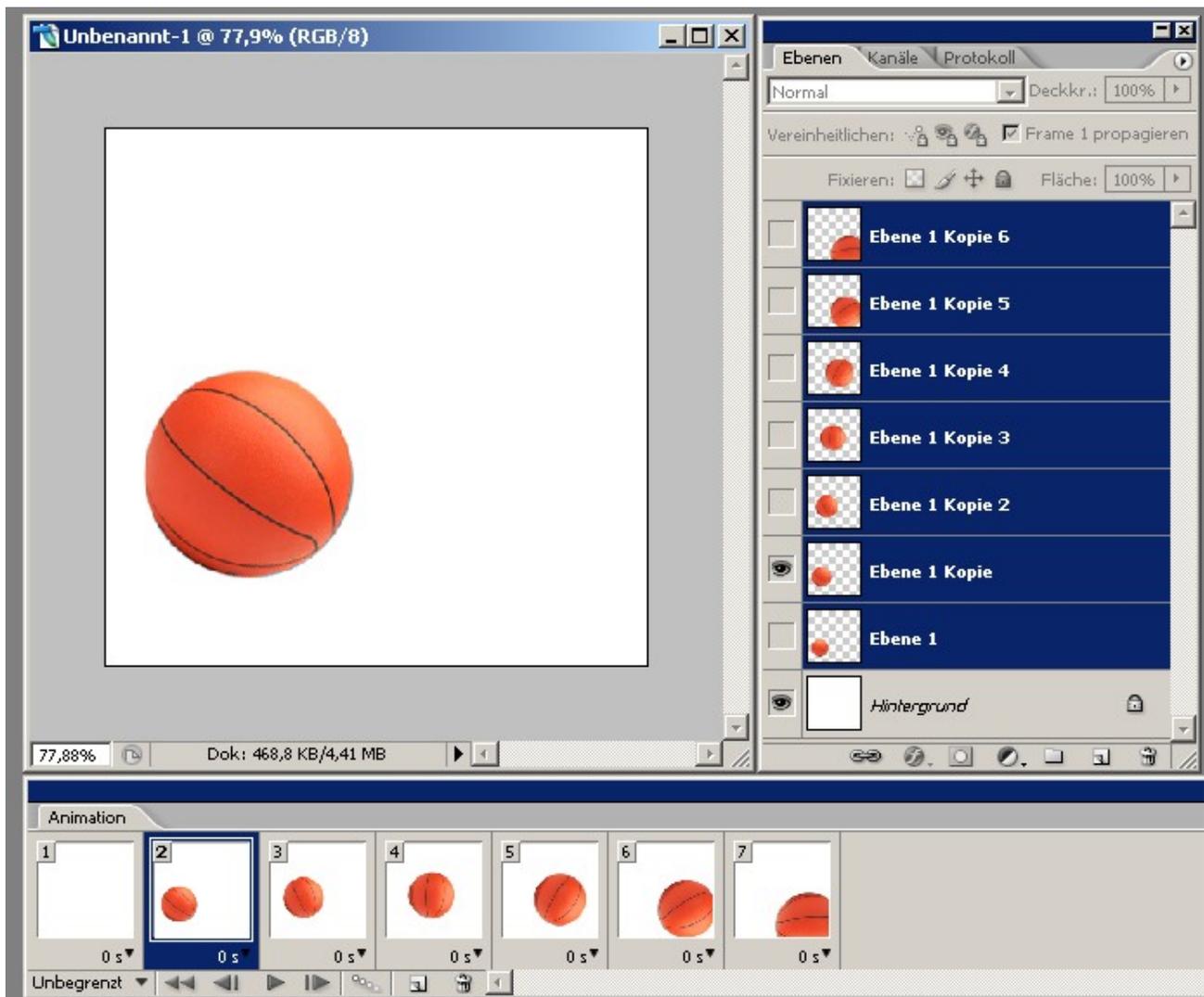
mit ENTER bestätigen

STRG-ALT-SHIFT-t mehrmals drücken



„Frames aus Ebenen erstellen“ im Animationsfenster





FERTIG UND AUS