



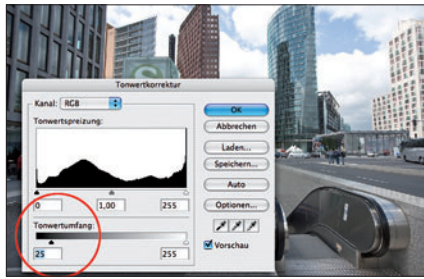
Das kreative Projekt

# Apokalypse

Bild und Text: **Uli Staiger**

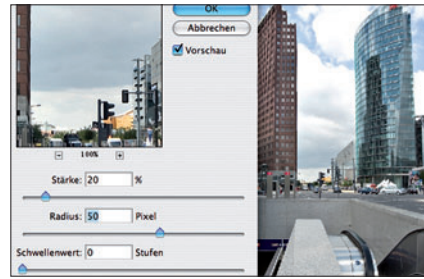
Visionen sind bisweilen recht unterhaltsam und nicht selten surrealistisch angehaucht, also jenseits dessen angesiedelt, was wir als Realität erachten. Schnell kann es jedoch passieren, dass die Realität von der Vision eingeholt wird, oder ist es umgekehrt? Wir wollen das nicht hoffen, zumal man viel über die globale Erwärmung lesen und hören kann. Etwas zu sehen bekommt man da schon seltener, weshalb wir der Vision hier ein wenig auf die Sprünge helfen wollen.





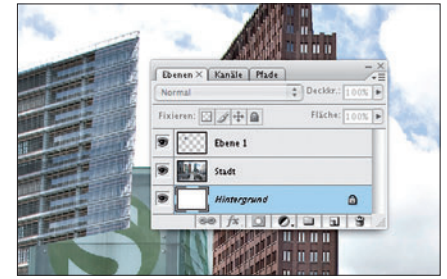
### 01 Neue Datei anlegen

Legen Sie eine neue Datei (13,33 x 20 cm, 300 dpi) an und öffnen Sie dann STADT. Damit die Szene einen übernatürlichen Touch erhält, drehen Sie am Kontrast: Öffnen Sie die *Tonwertkorrektur* und entfernen Sie auf der unteren Skala (Tonwertumfang) die ersten 25 Tonwerte. Wenn Sie mögen, können Sie die Korrektur auch als Einstellungsebene anlegen.



### 02 Kontrastkniff

Ein kleiner Kniff gibt den Fassaden den vorläufig letzten Schliff: Öffnen Sie den Dialog *Filter* → *Unschärfen maskieren* und geben Sie bei 20% einen Radius von 50 Pixeln ein (Schwellenwert 0). Wenn Sie wollen, können Sie im nächsten Schritt den Aufzug der S-Bahn retuschieren, da er ein wenig zu hoch ist, dies ist aber nicht Pflicht.



### 03 Aufzug demontieren

Wenn Sie den Aufzug „abtragen“, indem Sie den oberen Teil des linken Hochhauses freistellen, kopieren und wieder einfügen, wird er niedriger. Das rote Hochhaus muss nicht unbedingt ergänzt werden, es kann später vom Wasser verdeckt werden. Wenn Ihnen das zu viel Action ist, können Sie auf diesen Schritt auch verzichten und sparen sich so sogar den Einbau der ersten Welle.

#### PROJEKT-INFOS

**Material**  
auf der Heft-CD

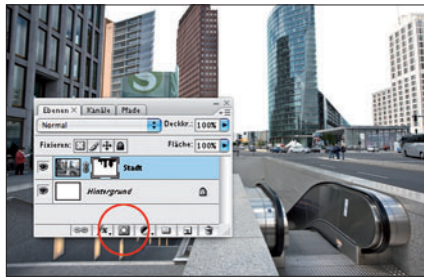
**Software**  
Photoshop oder andere EBV

**Zeitaufwand**  
ca. 5 Stunden

**Inhalte**  
Montieren, Ebenen, Anpassen

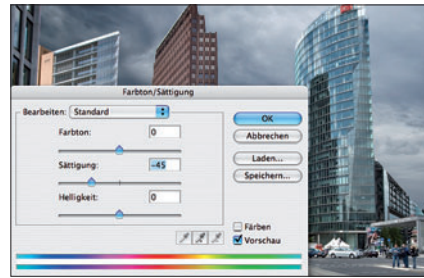
**Zielgruppe**  
Semiprofis

**Schwierigkeitsgrad**



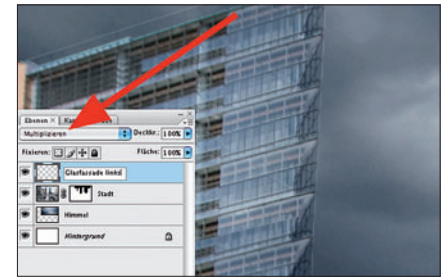
### 04 Wetteränderung

Zeit, das Wetter zu ändern: Mit dem *Polygonlasso* wählen Sie entlang der Skyline die gesamte Stadt aus. Geben Sie ihr über *Auswahl* → *Kante verbessern* eine weiche Kante von 0,5 Pixeln, und legen Sie über das Maskensymbol im Ebenenfenster eine Maske an: Der Himmel ist jetzt maskiert.



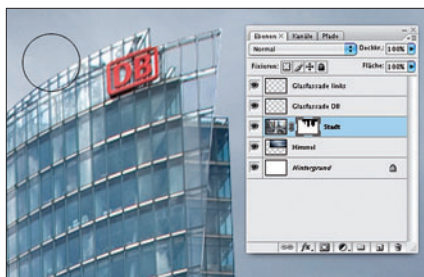
### 05 Farbanpassung

Öffnen Sie die Datei HIMMEL, und ziehen Sie sie unter die Ebene der Stadt. Öffnen Sie den Dialog der *Tonwertkorrektur*, und dunkeln Sie den Himmel ab, indem Sie den linken oberen Regler nach rechts bis zum Wert von etwa 0,70 bewegen. Reduzieren Sie dann die Farbintensität über *Bild* → *Anpassen* → *Farbton/Sättigung* um 45%.



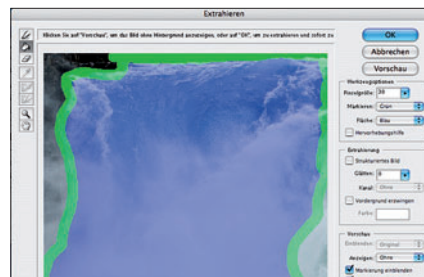
### 06 Transparenz ...

Nun stellen Sie die Glasfassade des Treppenhauses frei, beispielsweise mit dem *Polygonlasso*. Geben Sie der Auswahl eine weiche Kante von 0,5 Pixeln, und schneiden Sie sie über *Bearbeiten* → *Ausschneiden* aus. Setzen Sie die Fassade über *Bearbeiten* → *Einfügen* wieder ein, bugsiieren Sie sie an die richtige Stelle und wechseln den Ebenenmodus in *Multiplizieren*.



### 07 ... der Glasfassaden

Die obere rechte Ecke des DB-Gebäudes behandeln Sie ebenso. Dabei geht es vor allem um die fünf großen Glasscheiben. Der Rest des obersten Stockwerks besitzt zu viele dunkle Tonwerte, als dass diese Technik funktionieren würde. Es genügt, durch Ausfüllen der Ebenenmaske mit dem Pinsel (Deckkraft 10-15%) die Fassade ein wenig transparent zu machen.



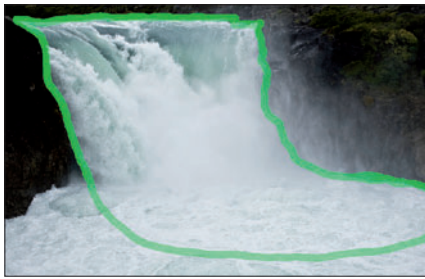
### 08 Extrahieren

Wenn Sie den Aufzug der S-Bahn nicht retuschiert haben, fallen dieser und der nächste Schritt für Sie flach. Wenn doch: Öffnen Sie die Datei FLUT\_1, und extrahieren Sie den Wasserfall. Sollte die Kante nach dem Extrahieren ein wenig ausgefranst wirken, arbeiten Sie sie mit einer kleinen, weichen Radiergummispitze nach.



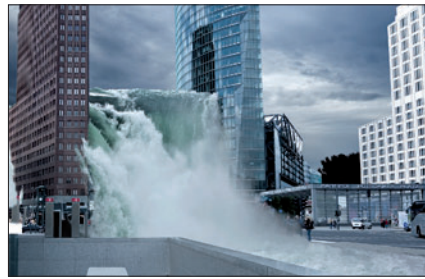
### 09 Einbau der Welle

Ziehen Sie den Wasserfall in die Lücke zwischen dem linken und mittleren Hochhaus, und skalieren Sie ihn. Der Teil der Welle hinter der Fassade muss weg: Legen Sie über *Ebene* → *Neue Ebenenmaske* → *Alles einblenden* eine Ebenenmaske an, ziehen Sie mit dem *Polygonlasso* eine Auswahl um den Teil, der verschwinden soll, und füllen Sie die Auswahl in der Maske mit Schwarz.



### 10 Einfügen der Ebenenmaske

Öffnen Sie FLUT\_2, und extrahieren Sie auch hier den Wasserfall. Je kleiner die Spitze, desto sauberer ist die Freistellung. Ziehen Sie dann die freigestellte Datei ins Bild, und skalieren Sie sie so, dass die Fallkante des Wassers etwa auf halber Gebäudehöhe liegt. Dann legen Sie wie im Schritt zuvor eine neue Ebenenmaske an.



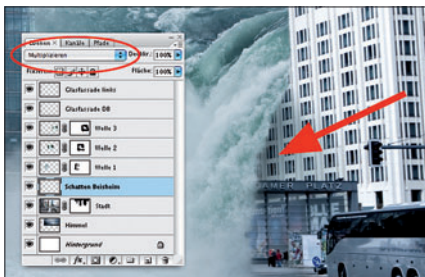
### 11 Füllen der Ebenenmaske

Ziehen Sie wie bei der ersten Welle eine Auswahl um den Teil des Wassers, der hinter der Fassade des roten Hochhauses verschwinden soll, und füllen Sie die Maske über *Bearbeiten* → *Fläche füllen* mit Schwarz. Öffnen Sie FLUT\_3, und extrahieren Sie den Wasserfall und die Wasseroberfläche wie gehabt.



### 12 Harmonischer Übergang

Nach Einbau und Skalierung legen Sie auch hier eine Ebenenmaske an. Malen Sie mit Schwarz (Deckkraft 20%, sehr weiche Spitze) die Vorderkante so aus, dass ein harmonischer Übergang zum Wasser der Nachbarwelle entsteht. Der S-Bahn-Eingang im Vordergrund wird durch Ausmalen der Maske partiell sichtbar, wenn Sie die Deckkraft des Pinsels auf 15% verringern.



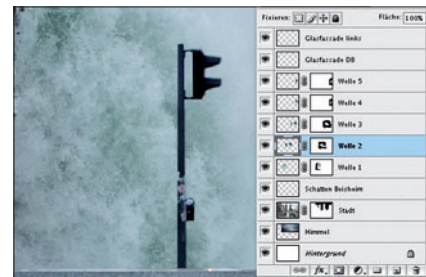
### 13 Schatten unter Welle

Damit sich die Welle auch wirklich voluminös über das Dach des Beisheim Centers ergießt, benötigt sie einen Schatten. Legen Sie über der Ebene der Stadt im Modus multiplizieren eine neue Ebene an. Malen Sie mit mittlerem Grau (weiche Spitze, 70 px Durchmesser, Deckkraft 25%) einen Schatten auf die Fassade. Je weiter unter der Welle, desto dunkler muss er sein.



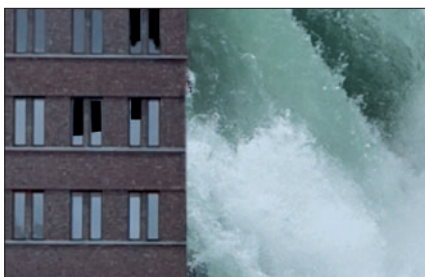
### 14 Wasserfälle rechts

Langsam wird es Routine: Extrahieren Sie die beiden Wasserfälle rechts im Bild. Den hinteren liefert Ihnen die Datei FLUT\_4, den vorderen FLUT\_2, die Sie allerdings noch horizontal spiegeln müssen. Es folgen die Schritte: Einbau ins Bild, Skalieren, Anlegen einer Ebenenmaske und Ausmalen der Maske, sodass ein weicher Übergang zu den bereits vorhandenen Wassermassen entsteht.



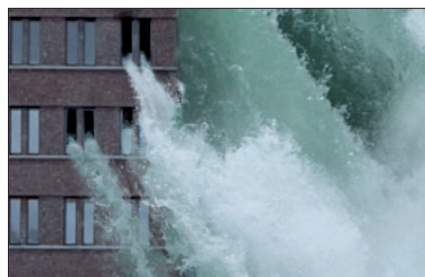
### 15 Rekonstruktion der Ampel

Klein, aber sehr wichtig ist die verschütt gegangene Fußgängerampel. Verringern Sie die Deckkraft der Ebene FLUT\_2 auf 20%, und wählen Sie die Ampel mit dem *Polygonlasso* aus. Geben Sie der Auswahl eine weiche Kante von 0,5 Pixeln, dann klicken Sie in die Ebenenmaske und füllen die Auswahl mit Schwarz, bevor Sie die Deckkraft wieder auf 100% setzen.



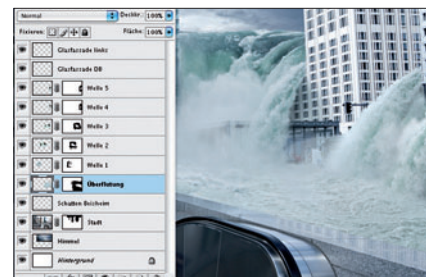
### 16 Zerbrochene Fenster

Nicht unbedingt notwendig, aber ein schickes Detail: Klicken Sie in die Ebene STADT. Wählen Sie dann einige Fenster unterhalb der Fallkante des Wasserfalls mit dem *Polygonlasso* aus, und füllen Sie die Auswahl mit Schwarz. Sie können die Auswahl auch auf einer neuen Ebene direkt über der Stadt füllen, sodass die Wahl der Fenster variabel bleibt.



### 17 Demaskieren der Wasserstrahlen

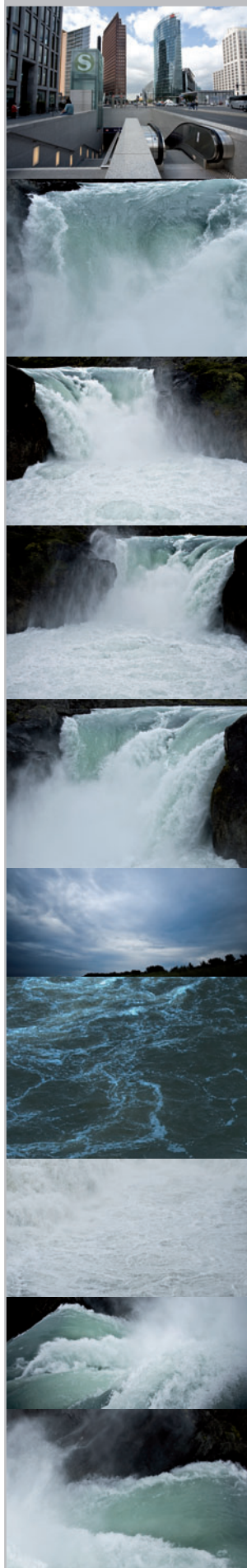
Klicken Sie in die Ebenenmaske von WELLE 2. Aus den schwarzen Fensterhöhlen schießt das Wasser heraus, das durch Entfernen der Maske an diesen Stellen wieder sichtbar wird: Malen Sie mit einer Deckkraft von 50% und einem kleinen, nicht zu weichen Pinsel weiß in die Maske. Achten Sie auf einen leicht gebogenen Verlauf des Wasserstrahls.



### 18 Straßenüberflutung

Jetzt überfluten Sie die Straße rechts neben dem S-Bahn-Eingang: Öffnen Sie die Datei STRASSEN-FLUT und ziehen sie an die passende Stelle. Skalieren Sie sie so, dass die Wasserstrukturen zu den vorhandenen passen. Legen Sie eine Ebenenmaske an, malen Sie sie mit Schwarz so aus, dass weiche Übergänge entstehen. Die Mauer erhält mit dem *Polygonlasso* einen harten Übergang.

## Ausgangsbilder





### 19 Anrollende Flut

Lassen Sie eine Welle gegen die Frontmauer des Eingangs anrollen. Extrahieren Sie einen Teil des Wasserfalls aus FLUT\_4, und ziehen Sie ihn ins Bild, lassen die extrahierte Datei aber geöffnet. Dann skalieren Sie die Ebene. Über *Bearbeiten* → *Drehen* kippen Sie sie um etwa 45°. Dann extrahieren Sie den Sturzbach von links, ebenfalls aus der Datei FLUT\_4.



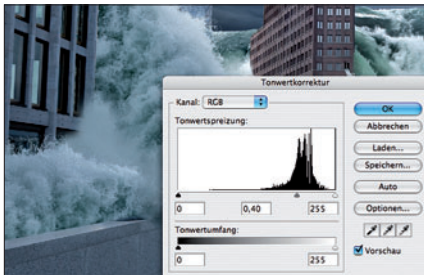
### 20 Sturzflut von links

Fügen Sie den Sturzbach als oberste Ebene ein. Über *Bearbeiten* wird er horizontal gespiegelt. Legen Sie eine Ebenenmaske an, und lassen Sie mit einer Lassoauswahl den Teil verschwinden, der sich hinter dem Gebäude links im Vordergrund befindet. Dunkeln Sie die Ebene über eine *Tonwertkorrektur* durch Verschieben des mittleren Reglers auf 0,52 ab.



### 21 Blick durchs Fenster

Ein Teil der Welle muss wieder sichtbar gemacht werden. Wählen Sie die Teile des Fensters aus, durch die man die gegenüber liegende Fassade sehen kann und füllen Sie die Auswahl in der Ebenenmaske mit Weiß. Klicken Sie in die Ebene der Sturzwelle, und dunkeln Sie sie mit dem *Nachbelichter* leicht ab (große Spitze, Bereich Lichter, Deckkraft 20%)



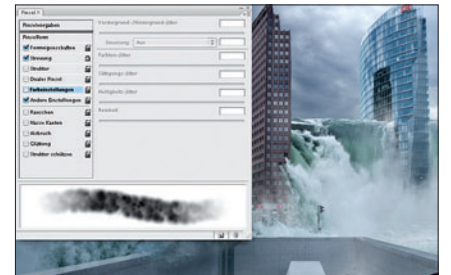
### 22 Wildwasser links

Nun folgt die Welle ganz links, die gegen die Mauer schlägt. Es ist der bereits extrahierte Teil der geöffneten Datei FLUT\_4, der zunächst skaliert, dann über *Bearbeiten* → *Drehen* gedreht und per *Tonwertkorrektur* sogar etwas stärker abgedunkelt wird als der Sturzbach zuvor. Eine Ebenenmaske entfernt die Bildteile, die hinter der Granitmauer unsichtbar werden müssen.



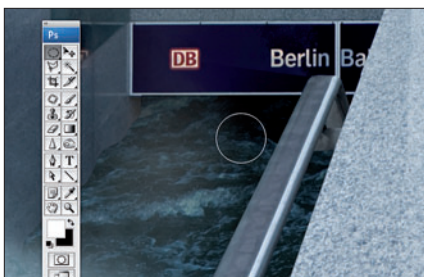
### 23 Wasser von vorn

Danach folgen die Wellen unten links bzw. unten rechts, die nach dem Öffnen extrahiert und skaliert werden. Unten rechts drehen Sie etwa 40° im Uhrzeigersinn, damit die Fließrichtung passt. Wenn es Ihnen noch zu wenig spritzt, können Sie gerne noch hier und da Fluten extrahieren und einbauen. Ihrer Fantasie sind keinerlei Grenzen gesetzt!



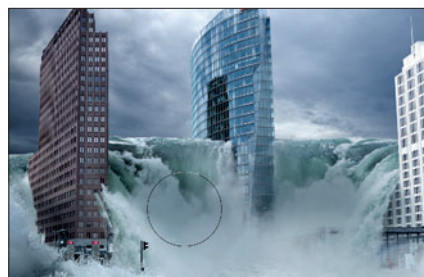
### 24 Gischt malen

Wo es sprudelt, da entsteht Gischt. Da sie teilweise transparent ist, wird sie von Hand eingemalt. Wenn Sie wollen, bauen Sie sich eine Pinselspitze, die sich in Größe und Deckkraft verändert, während sie benutzt wird, und malen Sie mit geringer Deckkraft (8%) eine Gischtspur um die andere in eine dafür neu angelegte Ebene. Platzieren Sie sie im Ebenenfenster ganz oben.



### 25 Bahnhof fluten

Wer möchte, kann den S-Bahnhof noch volllaufen lassen. Öffnen Sie die Datei KELLER, und ziehen Sie sie an die entsprechende Stelle im Bild. Nach dem Skalieren wird über eine Ebenenmaske das Gelände wieder freigestellt, das das Wasser verdecken muss. Mit dem *Nachbelichter* (Bereich Lichter) dunkeln Sie nun den oberen und rechten Teil des Wassers ab.



### 26 Schatten einmalen

Damit die Wellen zwischen den Gebäuden in eine regelrechte Schlucht fallen, müssen die Schatten der Hochhäuser noch eingezeichnet werden. Legen Sie unter der Gischtebene eine neue Ebene in Modus multiplizieren an, und malen Sie mit einer weichen Pinselspitze einen mittleren Grauton auf die beiden Hauptwasserfälle zwischen den Hochhäusern.



### 27 Kontrast- und Farbkorrektur

Niemand soll diese Szene für ein nettes Postkartenmotiv halten, deswegen wird es noch bedrohlicher. Legen Sie ganz oben im Ebenenfenster zwei Einstellungsebenen an: Eine *Tonwertkorrektur*, dann ziehen Sie den mittleren Regler bis zum Wert 0,80 nach rechts. Die zweite Einstellungsebene ist eine *Farbbalance*, in der Sie je 13 Werte Cyan und Blau dazugeben. Fertig ist die Katastrophe!