



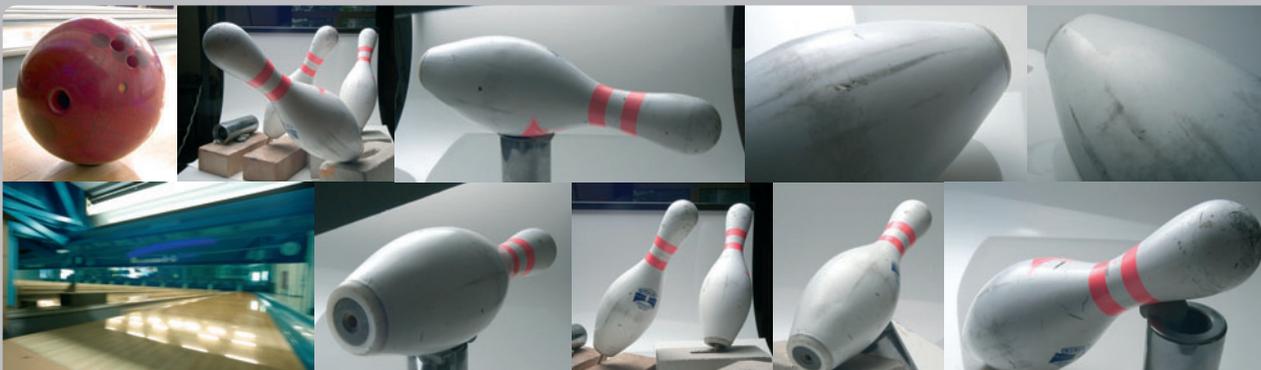
Das kreative Projekt: **Bowling**

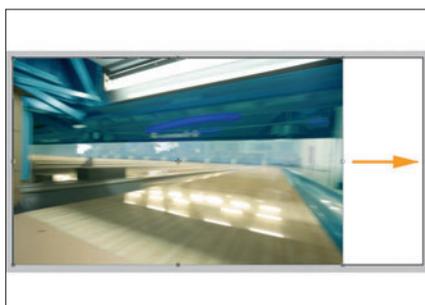
Text und Fotos: **Uli Staiger**

Seit Anbeginn der Fotografie haben sich Fotografen mit dem Thema Bewegung auseinander gesetzt. Entweder ging es darum, Bewegung durch Mitziehen der Kamera darzustellen, oder ein bewegtes Objekt auf gleiche Weise vor bewegtem Hintergrund scharf abzubilden. Wen wundert es also, dass eine ganze Reihe verschiedener BewegungsfILTER schon sehr lange zum festen Repertoire von Photoshop gehören. Was Sie damit anfangen können, lernen Sie in diesem Kreativ-Projekt.



Ausgangsbilder





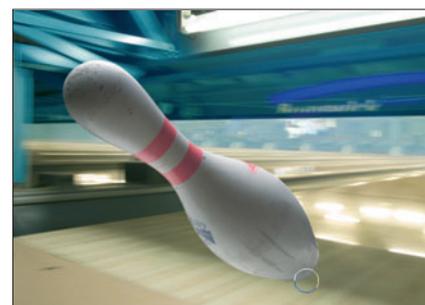
01 Arbeitsfläche anlegen

Legen Sie zunächst eine Arbeitsfläche der Größe 15 x 30 cm bei 300 dpi an, und öffnen Sie die Datei Kegelbahn. Ziehen Sie die Datei auf die Arbeitsfläche, und öffnen Sie den Dialog *Bearbeiten* → *Transformieren* → *Skalieren*, dann dehnen Sie die Ebene bis an den rechten Bildrand aus.



02 Pin 1 freistellen

Öffnen Sie die Datei PIN_1, und legen Sie mit dem *Zeichenstift-Werkzeug* einen Pfad um den vorderen Pin. Der Pfad wird in eine Auswahl umgewandelt und diese um ein Pixel verkleinert. Eine weiche Auswahlkante von 0,5 Pixeln lässt die Konturen realistisch erscheinen.



03 Boden aufhellen

Ziehen Sie den Pin auf die Bowlingbahn. Da er sich direkt über einem sehr hellen Teil der Bahn befindet, muss die zu dunkle Unterseite mit dem *Abwedler-Werkzeug* und einer sehr weichen Spitze, Durchmesser 125 Pixel, etwas aufgehellt werden.

PROJEKT-INFOS



Material
auf der Heft-CD

Zeitaufwand
ca. 4 Stunden

Inhalte
Retuschieren,
Maskieren

Zielgruppe
Ambitionierte bis
Profis

Schwierigkeitsgrad



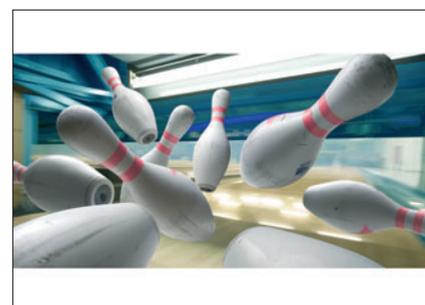
05 Pin 2 und 3

Öffnen Sie als Nächstes PIN_2_3, und stellen Sie die beiden Pins auf die gleiche Weise frei. Auch sie werden mit dem *Bewegen-Werkzeug* auf die Bowlingbahn gezogen, und zwar auf separate Ebenen. Über *Bearbeiten* → *Transformieren* → *Skalieren* passen Sie die Größe an.



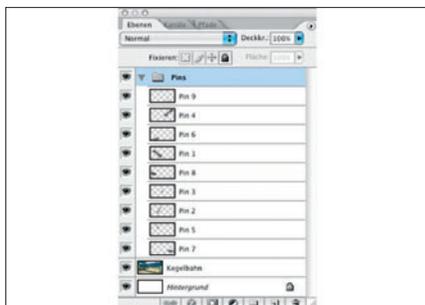
04 Alle weiteren Pins

Dann öffnen Sie einen Pin nach dem anderen, stellen ihn frei und ziehen ihn an seine Stelle auf der Bowlingbahn – wohin, entscheiden Sie selbst. Jeder bekommt eine eigene Ebene. Achten Sie darauf, dass die hellere Seite der Pins der Lichtquelle und die dunklere der Bahn zugewandt ist.



06 Verteilung

Sie können die Größe der Pins variieren, jedoch haben Sie wenig Spielraum beim Drehen, da als Lichtquelle die Leuchtstoffröhre am oberen Bildrand vorgegeben ist. Nach einigem Probieren könnte Ihr Bild etwa so aussehen.



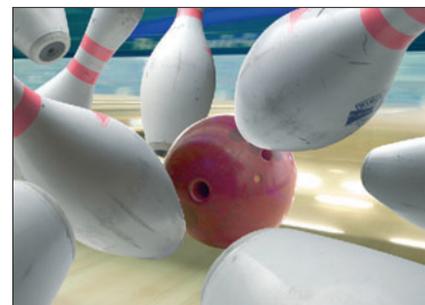
07 Gruppe anlegen

Nun ist Zeit, ein wenig Ordnung ins Chaos zu bringen und die Ebenen der Pins zu benennen. Dann könnten Sie sie noch in einer Gruppe zusammenfassen, das hilft, die Übersicht zu behalten. Den Befehl dazu finden Sie unter *Ebene* → *Ebenen gruppieren* in der Menüleiste.



08 Kugel freistellen

Die KUGEL wird ebenso wie die Pins freigestellt. Legen Sie mit dem Zeichenstiftwerkzeug einen Pfad, der in eine Auswahl verwandelt wird. Die wird um 1 Pixel verkleinert und mit 0,5 Pixeln abgesoftet. Ziehen Sie die Kugel mit dem *Bewegen-Werkzeug* auf die Bowlingbahn.



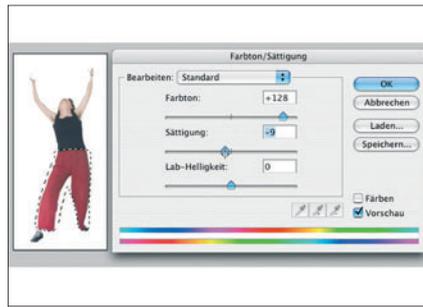
09 Ebene positionieren

Positionieren Sie die Kugelebene im Ebenenfenster so, dass sie von den vorderen Pins verdeckt wird, ihrerseits jedoch die kleineren, weiter hinten angeordneten verdeckt. Sie soll sich mitten im Chaos der umstürzenden Pins befinden.



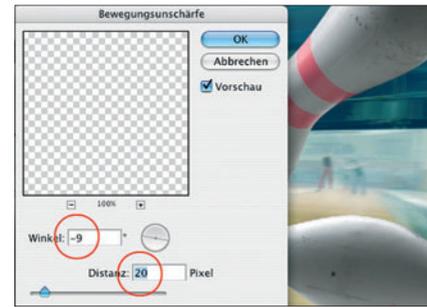
10 Die Spieler

Öffnen Sie die Dateien SPIELER 1 und SPIELER 2, und stellen Sie sie mit dem Polygonlasso frei. Sie brauchen sich keine allzu große Mühe damit zu geben: Die Spieler werden in den nächsten Schritten sehr klein skaliert und außerdem noch verzerrt werden, sodass keine Details erhalten bleiben.



11 Umfärben der Hose

Nach dem Einbau in das Bild werden sie nun skaliert. Ihre Größe sollte etwa ein Drittel des Kugeldurchmessers betragen. Wählen Sie die Hose der linken Spielerin erneut per Lasso aus, und öffnen Sie den Dialog *Farbton/Sättigung*. Für ein sattes Rot verschieben Sie den oberen Regler nach rechts.



12 An Bewegung anpassen

Nach dem Einbau in das Bild müssen die beiden Personen der verzerrten Umgebung angepasst werden. Im Filtermenü wählen Sie aus den Weichzeichnungsfiltern die *Bewegungsunschärfe*. Ein Winkel von -9° und 20 Pixel Distanz passen die Personen ihrer Umgebung an.



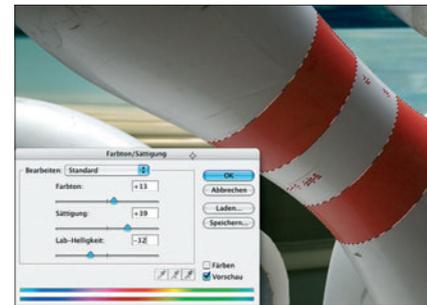
13 Pins auswählen 1

Obwohl die signalroten Streifen am Hals der Pins die Originalfarbe ist, ist rot passender, irgendwie ehrlicher. Eine Änderung des Farbtons setzt eine gute Auswahl voraus, die Sie so bekommen: Über *Auswahl* → *Farbbereich auswählen* öffnen Sie den Dialog *Farbbereich auswählen*.



14 Pins auswählen 2

Klicken Sie in das Feld der mittleren Pipette. Suchen Sie sich einen Pin aus und klicken an mehreren Stellen in die orangenen „Halsbänder“, bis diese weiß sind. Verringern Sie die Toleranz, und beseitigen Sie die erscheinenden dunklen Stellen erneut durch Klicken in die Farbbänder.



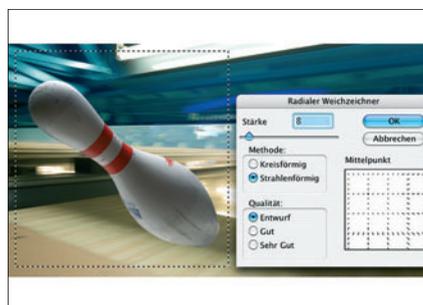
15 Pins umfärben 1

Wiederholen Sie diese Schritte so oft, bis Sie eine klare, nur von Schwarz und Weiß bestimmte Auswahl haben, und klicken Sie auf OK. Über *Bild* → *Anpassen* → *Farbton/Sättigung* ändern Sie den Farbton. Speichern Sie die Einstellung, dann können Sie sie für die anderen Pins auch verwenden.



16 Pins umfärben 2

Für ein perfektes Ergebnis wäre es gut, für jeden Pin eine eigene Auswahl zu erstellen. Wenn es schneller gehen soll: Wechseln Sie die Ebene, und färben Sie den nächsten Pin. Das Färben selbst lässt sich knapp gestalten, da Sie nur die zuvor gespeicherte Einstellung laden und anwenden müssen.



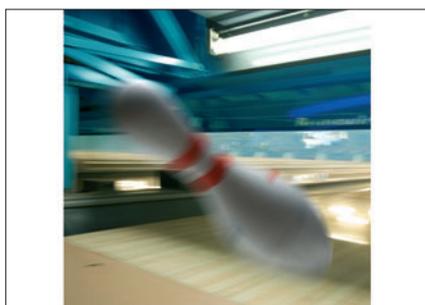
17 Bewegung!

Nach Aufheben sämtlicher Auswahlen kommen Sie nun zum schnellen Teil des Bildes: Verpassen Sie den einzelnen Pins Geschwindigkeit! Ich stelle Ihnen die Filter und ihre Anwendung dabei lediglich vor, wo Sie welchen Filter am besten einsetzen, entscheiden Sie selbst!



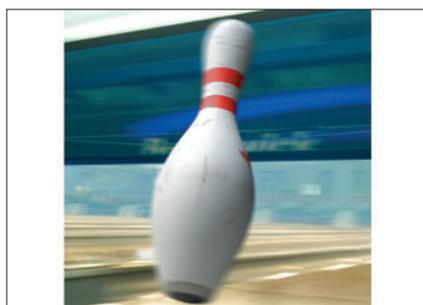
18 Strahlenförmig 1

Ziehen Sie mit gedrückter Shift-Taste eine quadratische Auswahl um den Pin, den Sie behandeln wollen, und öffnen Sie den *Radialen Weichzeichner* aus dem Filtermenü. Eine Stärke von 15, die Option „Strahlenförmig“ und ein Mittelpunkt, der auf dem Pin liegt, sehen etwa so aus.



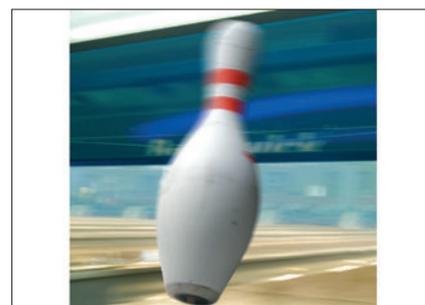
19 Strahlenförmig 2

So sieht das Ergebnis aus, wenn Sie vor Anwenden des Filters keine quadratische Auswahl aufziehen und als Stärke einen Wert über 20 wählen. Details lösen sich auf, die Figur beginnt ihre Form zu verlieren. Als Qualität sollten Sie stets „Sehr Gut“ angeben, „Entwurf“ eignet sich nur zum Testen.



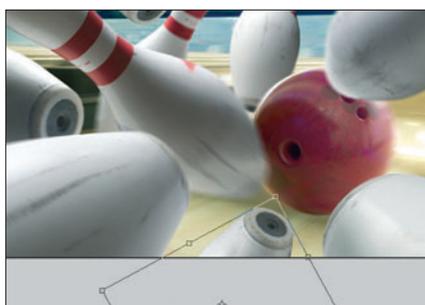
20 Kreisförmig 1

Besonders authentisch wirkt dieser Filter bei Werten zwischen 5 und 12. Setzen Sie für die Stärke keine zu hohen Werte ein, da der Gegenstand sonst bis zur Unkenntlichkeit verzerrt wird. Hier habe ich den Mittelpunkt auf die Mitte der Figur gesetzt.



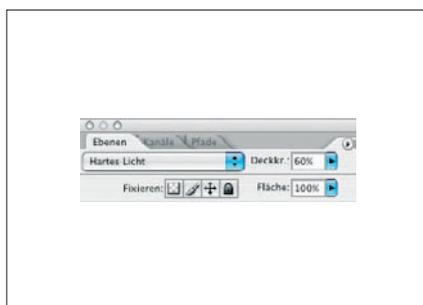
21 Kreisförmig 2

Soll die Bewegung nicht in eine bestimmte Richtung gehen, sondern mehr wie ein Umkippen aussehen, muss als Mittelpunkt eine Stelle in der Gegend der Standfläche des Pins gewählt werden. Auch hier bestimmen Sie durch die Stärke die Heftigkeit der Bewegung.



22 Spiegelung Pin

Um die Härte der Bahn darzustellen, bauen Sie noch die Spiegelung eines Pins und der Kugel ein: Pin 4 wird dupliziert und so gedreht, als sei er eine Spiegelung von Pin 1. Ein wenig müssen Sie die Größe skalieren, damit Spiegelung und Original zusammenpassen.



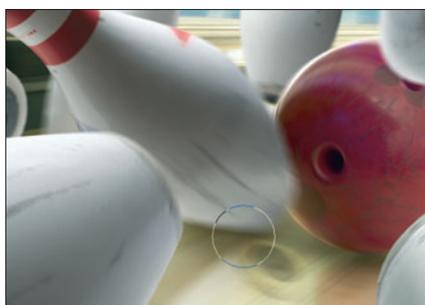
23 Anpassung an die Oberfläche

Da die Spiegelung nicht nur durch das Objekt, sondern auch durch die spiegelnde Oberfläche charakterisiert wird, ändern Sie den Verrechnungsmodus der Ebene in *Hartes Licht*, und reduzieren Sie die Ebenendeckkraft auf 60%.



24 Anordnung der Ebenen

Die Spiegelung des Pins liegt im Ebenenfenster direkt unterhalb der Ebenengruppe der Pins. Da sie sich in der Oberfläche der Bowlingbahn spiegelt, kann sie niemals über einem der Pins liegen.



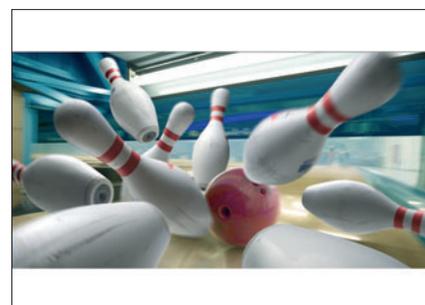
25 Spiegelung Kugel

Die Spiegelung der Kugel wird ebenso erzeugt. Dann aktivieren Sie die Ebene der Pinspiegelung und klicken mit dem Zauberstab neben den Pin. Umkehren der Auswahl und eine weiche Kante von 20 Pixeln wählt den Teil der Kugelspiegelung aus, der von der Pinspiegelung verdeckt ist und gelöscht wird.



26 Schatten unter dem Pin

Legen Sie über der Ebene „Spiegelung Pin“ im Modus *Multiplizieren* die Ebene „Schatten“ an. Malen Sie mit mittlerem Grau und einer weichen Spitze von etwa 250 Pixeln einen Schatten unter den gespiegelten Pin und die Kugel. Alle anderen Pins liegen so, dass sie keinen Schatten benötigen.



27 Kontrolle

Kontrollieren Sie zum Schluss nochmal, ob die größeren Pins auch wirklich alle die kleineren und damit weiter hinten angeordneten verdecken und nicht umgekehrt. Und sollte Sie jemand fragen, wo denn der zehnte Pin ist: Ignorieren Sie die Frage einfach ...