

Porträts in Photoshop zeichnen

Es erfordert keinen begabten Künstler, um erstaunliche Bilder in Photoshop zu erzeugen. Mit den richtigen Techniken kommen auch Einsteiger zu ihren ersten kleinen Kunstwerken.

Von Derek Lea

Projekt-Infos



Projektbilder auf der Heft-CD

Schwierigkeitsgrad:

7

Benötigte Zeit:

Ca. 1,5 Stunden

Das Erstellen von eindrucksvollen Zeichnungen ist mit Photoshop sehr einfach. Einfach deswegen, weil Sie keine klassische Künstlerausbildung benötigen. Selbst zeichnerische Fähigkeiten sind eher zweitrangig. Alles, was Sie für ein schönes Bild brauchen, wartet bereits im Quellbild auf Sie – und in der reichlich ausgestatteten Werkzeugpalette von Photoshop.

Mit der Farbpipette wird eine Farbe entnommen, die in der Farbfelder-Palette gespeichert wird. Die Farbfelder stellen eine virtuelle Farbpalette dar, in der eigene Farben zur späteren Verwendung abgelegt werden dürfen. Anders als auf einer Holzpalette ist in der Farbfelder-Palette sehr viel Platz. Die aktive Farbe kann noch weiter mit der Farbreger-Palette bearbeitet werden.

Der Pinsel von Photoshop bietet eine Unzahl von verschiedenen Werkzeugspitzen, deren Parameter auch noch weitgehend einstellbar sind. Bei so einer Vielfalt können die realen Vorbilder nicht mithalten – und wer trägt schon tausende Pinsel?

Ein gutes Bild als Ausgangspunkt zu nehmen, ist für weniger begnadete Pixelkünstler eine gute Idee. In diesem Workshop wird direkt über das Bild gemalt, daher muss auf die Beleuchtung, die Pose und den Gesichtsausdruck geachtet werden, wenn das Ergebnis später vorzeigbar sein soll.

Die Flexibilität wird schließlich mit Ebenen gewahrt. Diese äußerst nützliche Funktion von Photoshop erlaubt das Trennen von verschiedenen Aspekten des Portraits, außerdem bleibt das Quellbild als unterste Ebene erhalten.

Werkzeugkiste

Das Pinsel-Werkzeug

Der Pinsel ist das vierte Werkzeug auf der rechten Seite der Werkzeugpalette. Mit ihm kann in Bildern, Masken und Kanälen gemalt werden. Dabei stehen etliche Optionen zur Verfügung. Machen Sie sich mit dem Werkzeug vertraut, besonders mit der Modus- und Deckkraft-Einstellung. Erforschen Sie die verschiedenen Werkzeugspitzen-Voreinstellungen.



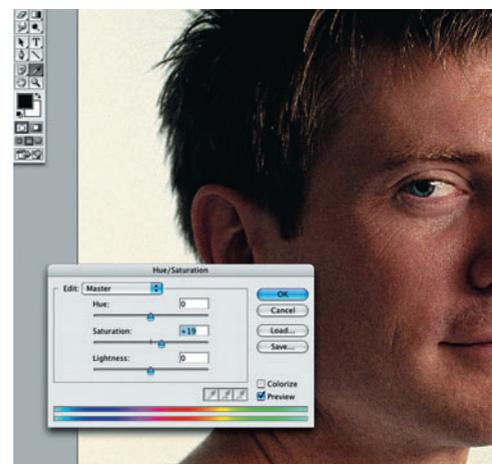
A Porträt aufnehmen

Das richtige Licht ist bei der Porträtaufnahme für diesen Workshop sehr wichtig. Benutzen Sie Schatten, um die Gesichtszüge zu betonen, und mehr Kontrast durch Konzentration der Lichtquelle auf eine Seite.



B Farbe

Hautfarben für das Übermalen ist zwingend notwendig, aber es gibt noch mehr farbliche Möglichkeiten. Einige schöne Gelb- und Blautöne sind in den Augen, die an anderen Stellen verwendet werden könnten.



C Einstellen und experimentieren

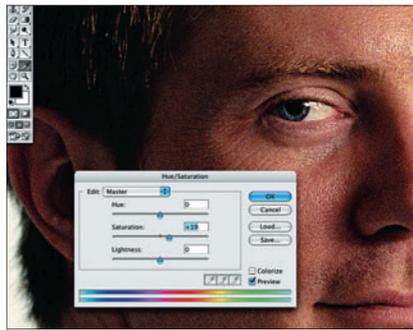
Mit Farbanpassungen und erhöhter Sättigung entsteht eine lebhaftere Farbpalette. Realismus ist hier nicht unbedingt gefragt, und „übertriebene“ Farben steigern den Eindruck eines gemalten Bildes.



SCHRITT 1

Fotos malen

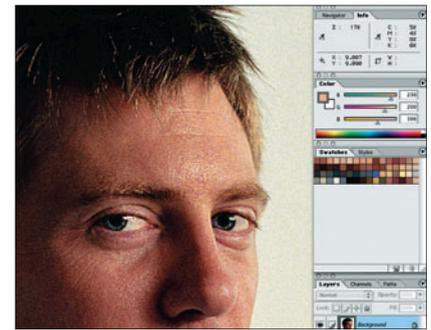
Mit eigenen Farbfeldern und Pinsleinstellungen werden die ersten Pinselstriche gesetzt.



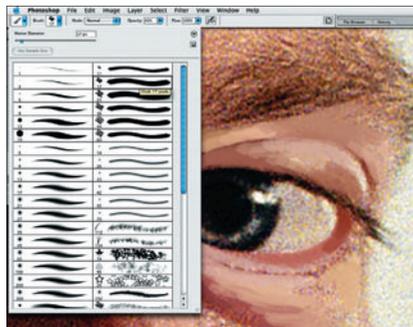
01 Vorbereitungen
Ziehen Sie die Hintergrundebene auf das „Neue Ebene erstellen“-Symbol. Ändern Sie die Füllmethode der neuen Ebene auf „Weiches Licht“ und reduzieren die Deckkraft auf 40%. Eine neue Farbton/Sättigung-Einstellungsebene wird mit dem Menü erstellt. Erhöhen Sie die Sättigung um 19, und bestätigen Sie mit „OK“.



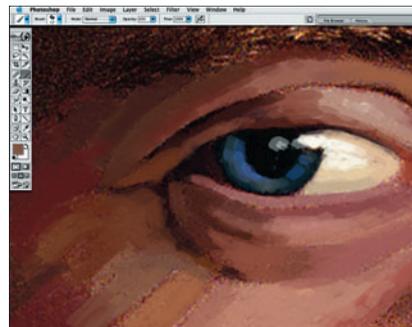
02 Farbfelder räumen
Wenn Sie mit den Farbveränderungen zufrieden sind, wählen Sie Ebene ⇒ Auf Hintergrundebene reduzieren. Drücken Sie Apfel/ALT und klicken auf eine Farbe in der Farbfelder-Palette. Der Mauszeiger wird zur Schere und die Farbe entfernt. Löschen Sie alle Farben in der Palette. Mit der Farbpipette wird ein Hautton angeklickt.



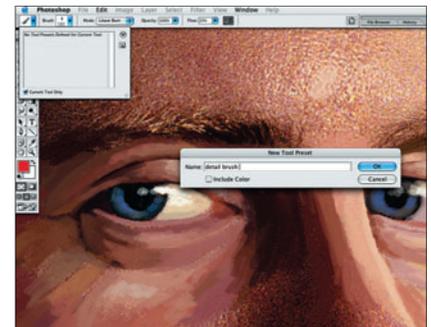
03 Eigene Farbfelder
Klicken Sie in die leere Farbfelder-Palette. So wird die neue Farbe dort abgelegt. Photoshop fragt nach einem Namen für die neue Farbe. Mit dieser Methode können Sie viele Farben einfügen. Bedienen Sie sich an der Haut, dem Haar, den Augen, dem Hintergrund und dem Shirt. Herauskommen sollte eine Auswahl an Farben zum Arbeiten.



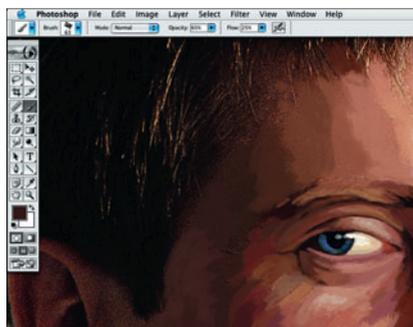
04 Malzeit
Wählen Sie den Pinsel und erstellen eine neue Ebene. In den Werkzeugoptionen verringern Sie die Deckkraft auf 43% und nehmen aus der Liste den dicken Pinsel mit unsauberem Rand (17px). Vergrößern Sie auf eines der Augen, und schauen Sie sich die darunter liegenden Farben an. Wählen Sie eine passende Farbe aus den Farbfeldern, und beginnen Sie zu malen.



05 Montagsmaler
Malen Sie weiter über den Augenbereich. Stellen Sie überlappende Striche mit leichter Farbvariation zusammen. Die Farbwahl ist hierbei sehr wichtig, damit die Farbschattierungen gut wirken. Es zahlt sich aus, das Quellbild vor dem Malen genau zu betrachten. Das, was mit dem ersten Auge gemacht wurde, wird anschließend auf das zweite angewandt.



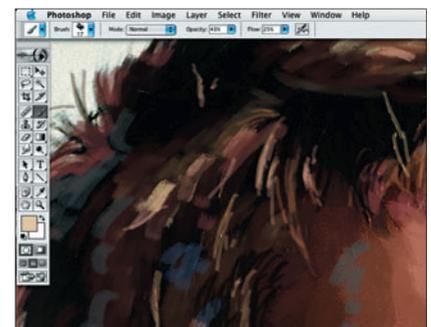
06 Neue Werkzeugspitze
Die Augen sind fertig, nun öffnen Sie die Liste der Werkzeugvoreinstellungen aus den Werkzeugoptionen. Klicken Sie auf den kleinen Rechtspfeil und auf „Neue Werkzeugvoreinstellung“. Nennen Sie den Pinsel „Detailspinsel“, und deaktivieren Sie die Option „Farbe einschließen“. Die gespeicherte Einstellung erscheint von nun an in der Werkzeugvoreinstellungen-Auswahl.



07 Große Pinsel
Aus den Werkzeugspitzenvoreinstellungen wird die 63 Pixel große „Öl mittel bis große Spitze“ gewählt. Die Deckkraft auf 65% verringert und der Pinsel den Voreinstellungen unter „Großer Ölpinsel“ hinzugefügt. Auf der aktuellen Ebene werden damit die weniger detaillierten Bereiche wie Stirn und Wangen angemalt.



08 Offene Bereiche bedecken
Fahren Sie fort, bis alle weniger detaillierten Bereiche abgedeckt sind, unter anderem Haar, Ohren und Shirt. Mischen Sie ein paar neue Farben hinzu, oder erstellen Sie zusätzliche Highlights im Haar. Durch Improvisation nähert sich das Bild einem Gemälde optisch stärker an. Wählen Sie anschließend den „Detailspinsel“.



09 Kleinkram
Mit dem „künstlichen“ Pinsel werden die verbleibenden Bereiche wie Lippen und Nasenlöcher ausgemalt. Fügen Sie einige Haarsträhnen hinzu und setzen ein paar Details im Auge. Zum Kritzeln lädt das Shirt oder der Hintergrund ein – hier brauchen Sie sich auch nicht auf die vorher zusammengestellte Farbpalette zu beschränken.

Struktur

Dieser Filter befindet sich unter Filter ⇒ Strukturierungsfiler. Der Filter simuliert verschiedene Oberflächentexturen. Vier Möglichkeiten sind vorgegeben: Ziegel, Sackleinen, Leinwand und Sandstein. Mit den Einstellungen für die Skalierung und das Relief kann dieser Filter für schöne Texturen sorgen. In diesem Workshop wurde jedoch ein anderer Weg gewählt, weil sich der Effekt nicht nahtlos kacheln lässt.



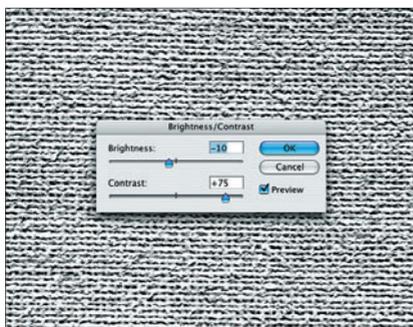
10 Ein dritter Pinsel

Erstellen Sie eine neue Ebene, die unter die gemalte Ebene geschoben wird. Aus den Werkzeugspitzeneinstellungen wählen Sie den Pinsel „Spritzer 59 Pixel“. Erhöhen Sie den Hauptdurchmesser auf 83 Pixel. Die Deckkraft wird auf 65% gesetzt. Achten Sie darauf, dass die neue Ebene auch als aktive Ebene in der Ebenenpalette gesetzt ist.



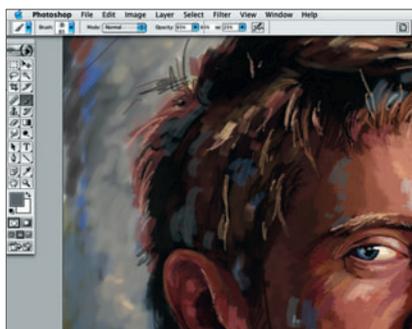
13 Weitere Übergänge

Ähnlich wird mit dem Rest des Hintergrunds verfahren. Die Übergänge sollten denen eines Ölgemäldes ähneln. Danach geht es mit dem Gesicht weiter. Auch hier findet die gleiche Technik Anwendung, um für Übergänge zwischen den Malstrichen zu sorgen. Vergrößern Sie einen weniger detaillierten Bereich, wie z.B. die Wange.



16 Leinwandstruktur

Öffnen Sie „canvas.jpg“, selektieren und kopieren Sie das Bild. In der Arbeitsdatei wird ein neuer Alphakanal erstellt, auf den die kopierte Struktur eingefügt wird. Wählen Sie Bild ⇒ Einstellungen ⇒ Helligkeit/Kontrast. Verringern Sie die Helligkeit um 10 und erhöhen den Kontrast um 75. Klicken Sie auf „Kanal als Auswahl laden“.



11 Hintergrund

Fügen Sie den Pinsel zu den Werkzeugvoreinstellungen hinzu, und nennen Sie ihn „Hintergrundpinsel“. Mit ihm werden Farben aus der Palette gewählt oder mit der Pipette dem Bild entnommen. Malen Sie mit verschiedenen Farben über den Hintergrund der neuen Ebene. Weniger Perfektion macht hier das Werk erst einzigartig.



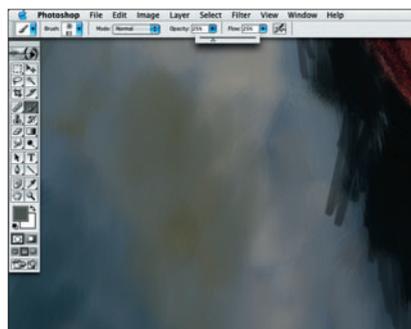
14 Abschluss

Auch hier werden Farben entnommen und mit wenig Deckkraft über die umliegenden gemalt. Machen Sie dies, wo es notwendig erscheint. Damit das Bild nicht zu sehr weichspült aussieht, dürfen einige grobe Striche bleiben. Nach dem Gesicht stehen noch die anderen Bildbereiche an – die Technik bleibt dieselbe.



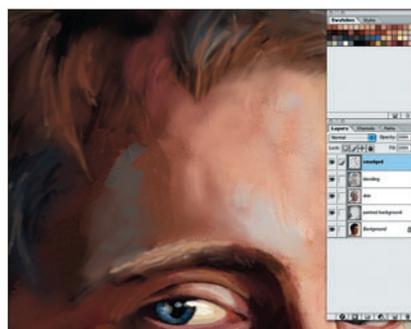
17 Strukturpunkte

Verstecken Sie die Auswahlmarkung, und erstellen Sie eine neue Ebene. Das radiale Verlaufswerkzeug mit der Einstellung Vordergrund zu Transparent wird gewählt. Setzen Sie die Deckkraft auf 25%, und benutzen Sie helle Farben, um in der versteckten Auswahl auf der neuen Ebene eine Leinwandstruktur zu imitieren.



12 Übergänge

Erstellen Sie eine neue Ebene, ganz oben in der Ebenenpalette. Die Deckkraft des aktiven Pinsels wird auf 25% verringert. Beschränken Sie sich auf einen spezifischen Bereich des Hintergrunds, entnehmen Sie diesem mit der Pipette eine Farbe, und benutzen Sie den Pinsel, um mit dieser Farbe über benachbarte zu malen, um einen sanften Übergang herzustellen.



15 Wischfinger

Erstellen Sie eine neue Ebene und wählen den Wischfinger. Mit dem Pinsel „Rund weich 45 Pixel“, einer Stärke von 50% und der aktiven Option „Alle Ebenen einbeziehen“ werden die Farbbereiche auf den unteren Ebenen verschmolzen, ohne Farbe aufzutragen. Stärke und Größe des Pinsels können Sie auch auf andere Werte ändern.



18 Schatten

Wählen Sie Auswahl ⇒ Umkehren, und verstecken Sie diese dann. Hinzu kommt eine neue Ebene mit der Füllmethode „Multiplizieren“. Mit dunkleren Farben aus der Palette werden Verläufe erstellt – Einstellungen und Werte entsprechen denen unter Punkt 17. Achten Sie auf die Ecken und dunkleren Bereiche.

SCHRITT 2

Abrundung

Einiges fehlt noch: ein Hintergrund, weiche Übergänge und die Struktur unserer virtuellen Leinwand.

Einstellungen

Die Werkzeugvoreinstellungen sind ein nützliches Werkzeug. Sie können dort nicht nur ihre eigenen Einstellungen als neues Werkzeug ablegen, sondern auch als Bibliothek speichern. Die generierte Datei trägt die Endung „.tpl“ und kann mit „Werkzeugvoreinstellungen laden“ jederzeit geöffnet werden.

Licht-Effekte

Bei einigen eher unbeliebt, aber für einen Beleuchtungseffekt immer zu gebrauchen: die Filter zur Lichtgenerierung. Zu finden sind diese unter den Renderingfiltern. Geboten werden drei unterschiedliche Lichtarten und eine ganze Reihe von Einstellungen. Sie können sogar einen Kanal oder Alphakanal als Relief-Kanal für die Textur benutzen.