

Auswahlwerkzeuge

Auswahl – Werkzeuge:

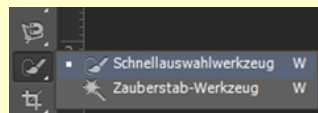
Bereichsauswahl, Wasserzeichen
Auswahl-Rechteck – weiche Kante
Zauberstab

Eberhart

1

Schnellauswahlwerkzeug

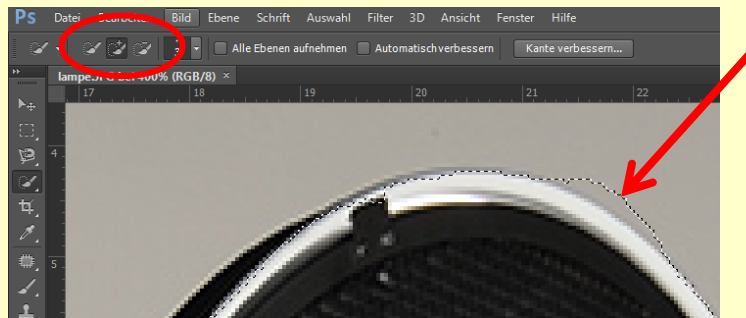
- Öffne das Bild „lampe.jpg“.
- Verwende das „Schnellauswahlwerkzeug“
- Fahre damit wie mit einem Pinsel über die Stelle – mit gehaltener linken Maustaste - die ausgewählt werden sollen. Photoshop entscheidet anhand der Farben und Kontraste, was alles ausgewählt wird. Die Auswahl reicht hier bis zur weißen Umrandung.



Eberhart

2

- Um auch den weißen Rahmen auszuwählen, muss die Pinselgröße verkleinert werden: z.B. auf „3“. Zoome rein!
- Klicke dann vorsichtig auf den weißen Rahmen.
- Passiert ein Ausrutscher über die weiße Linie hinaus, kann dieser korrigiert werden: wechsele in den Optionen auf „von Auswahl subtrahieren“ und reduziere den Fehler wieder. Dann bitte wieder auf „addieren“ umschalten.



Eberhart

3

- Dann wieder „zur Auswahl hinzufügen“ und auch den Rest der Lampe auswählen.
- Den Teil bei der Halterung ganz hinten muss man wieder „von der Auswahl subtrahieren“.
- Ist alles ausgewählt, dann kopiere die Auswahl mit STRG+c und füge dies in ein neues Blatt ein (STRG+n, Enter, STRG+V).
- Speichern unter „lampe_ok.jpg“

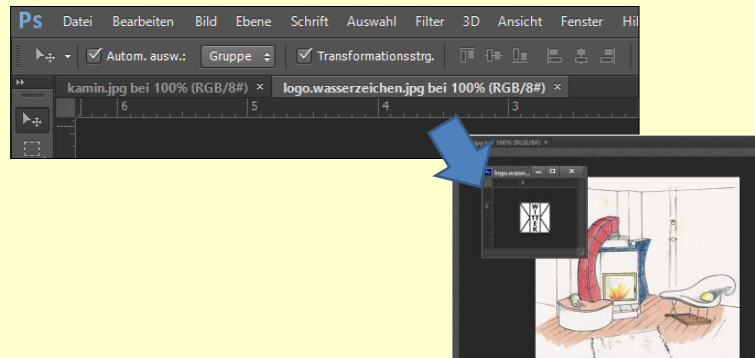


Eberhart

4

Übung: Wasserzeichen erstellen

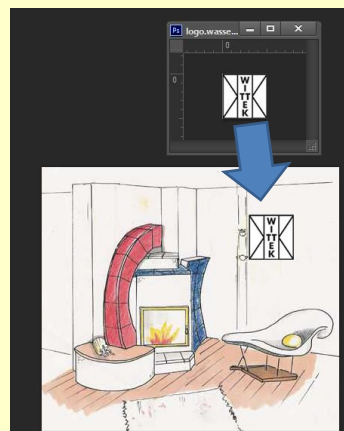
- Öffne: logo.wasserzeichen.jpg und kamin.jpg
- Fasse den Reiter vom „logo.wasserzeichen.jpg“ und ziehe ihn nach unten. Somit wird dieses Bild neben dem anderen abgelegt und kann dann leicht „verschmolzen“ werden.



Eberhart

5

- Ziehe das gewünschte Wasserzeichen in das Bild und lege es dort oben rechts ab. Dabei wird automatisch eine neue Ebene eingefügt.
- Ziehe das Logo etwas größer.
- Speichern unter „kamin_logo.jpg“

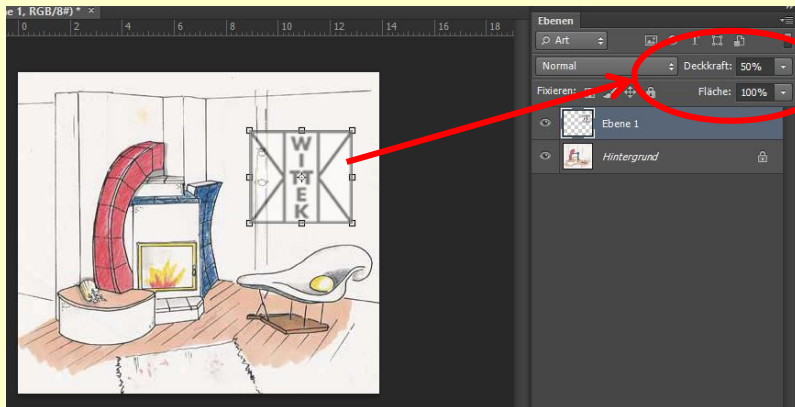


Eberhart

6

Wasserzeichen aufhellen

Um die Transparenz zu schaffen, muss in der Ebenen-Palette die **Deckkraft** reguliert werden **z.B. 50%**



Eberhart

7

Übung:

- Öffne die Bilder „kamin2.jpg und „kamin3.jpg“
- Lege über alle Bilder das Wasserzeichen.
- Probiere unterschiedliche Stärken der Deckkraft aus und entscheide dich dann für eine Variante.
- Speichere diese unter „kamin2_lösung.jpg“ und „kamin3_lösung.jpg“

Eberhart

8

Weiche Auswahlkante

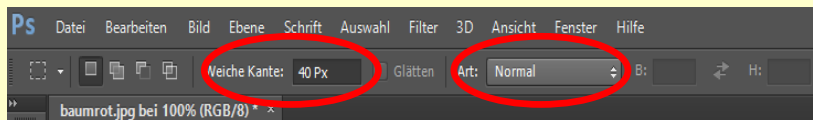
- In der Grundeinstellung erhält die Auswahl scharfe Kanten.
- Wähle „Auswahlrechteck“ und bei „**Weiche Kante**“ gib den Wert in Pixel ein, der die Kantenschärfe bestimmt.
Je höher, desto weniger scharf wird die Kante.
- Öffne „baum.jpg“, wähle zuerst die Kante von 40 Px und ziehe dann die Auswahl auf.



Eberhart

9

Optionsleiste des Auswahlrechtecks



- **Weiche Kante:** die Breite der Auswahlkante kann eingegeben werden, z.B. 40 Pixel. Dann zu empfehlen, wenn kein harter Rand entstehen soll.
- **Art:**
 - Normal – keine Vorgaben
 - Seitenverhältnis – fest vorgegeben
 - Feste Größe – es lässt sich die Breite und Höhe des Rahmens vorher einstellen. Sinnvoll, wenn mehrere Ausschnitte die selbe Größe haben sollen.

Eberhart

10

Ergebnis in neuem Blatt einfügen

- Klicke STRG+C
- Um ein neues Blatt zu öffnen klicke STRG+N und „Eingabe-Taste“
- dann STRG+V und es wird die neue Auswahl als neue Ebene angelegt.

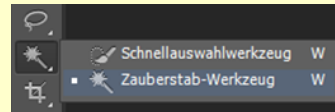


- Speichern:
„baum_lösung.jpg“

Eberhart

11

Zauberstab

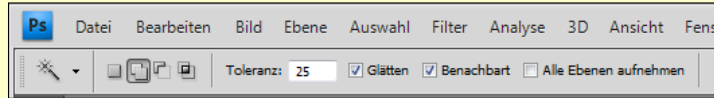


- Die Auswahl mit dem Werkzeug Zauberstab funktioniert etwas anders als die bisher gezeigten Werkzeuge. Es genügt ein Klick und die Auswahl wird anhand von **Farbähnlichkeiten** mit dem angeklickten Pixel erstellt. Dabei spielt es eine wichtige Rolle, welche Toleranz eingestellt ist.
- **Die Toleranz** (in den Optionen) legt fest, wie ähnlich die Farben der Farbe des angeklickten Pixels sein müssen.
 - Je höher die Toleranz, desto mehr ähnliche Farben werden ausgewählt bzw. berücksichtigt.
 - Werte sind zwischen 0 und 255 möglich.
 - Bei einem Wert von Null werden nur Pixel ausgewählt, die genau dem angeklickten entsprechen.
 - Bei 255 wird das ganze Bild ausgewählt.

Eberhart

12

Optionen Zauberstab



- **Benachbart:** bestimmt, dass nur unmittelbar aneinander grenzende Farben ausgewählt werden. Wird das Kästchen deaktiviert, wählt der Zauberstab farbähnliche Pixel im gesamten Bild aus.
- **Glätten:** erzeugt entlang der Auswahlbegrenzung glatte Konturen. Man vermeidet dadurch das „ausgefranzte“ pixelige Aussehen des Auswahlbereiches.
- **Alle Ebenen aufnehmen:** es werden ähnliche Pixel nicht nur in der aktuellen Ebene, sondern in allen vorhandenen Ebenen ausgewählt.

Eberhart

13

Übung Zauberstab

- Öffne das Bild „zauberstab1.jpg“.
- Der schwarze Hintergrund soll entfernt werden.
- Optionen: **benachbart** und **Toleranz 25**

Versuche es auch ohne „benachbart“.
(siehe Problem bei den dunklen Augen, die auch ausgewählt würden)

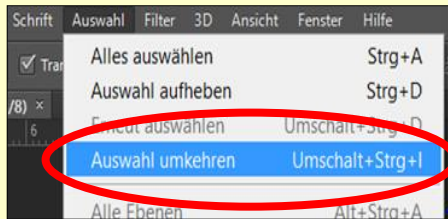
- Klicke links und dann rechts
- **Drücke „ENTF“-Taste**



Eberhart

14

- Nun sind alle schwarzen Hintergründe entfernt.
- Das Bild der Dame soll nun weiterverwendet werden und kann folgendermaßen ausgewählt werden:
Menü Auswahl / Auswahl umkehren.
Somit ist exakt die Dame ausgewählt. Klicke STRG + C um diesen Kopf zu kopieren.
- Öffne das Bild „laptop.jpg“ und füge die Dame dort ein mittels „STRG + V“. Mit dem Verschiebe-Werkzeug skaliere es.

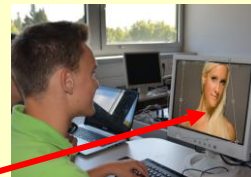


Eberhart

15

Übung

- Das Foto der blonden Dame soll im Bildschirm des PC's landen.
- **Tipp:** mit **gedrückter STRG-Taste** kann die Perspektive leicht an den „Eck-Anfassern“ gerichtet werden.

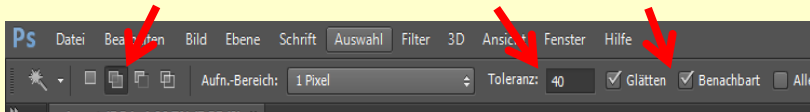


Eberhart

16

Übung: Zauberstab

- Öffne „airport.jpg“ und nimm den Schriftzug „Frankfurt“ auf, um ihn in ein neues Dokument einzufügen.
- Tipp: Auswahl hinzufügen, Toleranz 40, benachbart



- Speichern unter „airport_lösung.jpg“



Eberhart

17

Übung: Kuba – Farbe ändern

- Markiere mit dem Zauberstab die blauen Teile der Mauer.
- Klicke dann auf die Vordergrundfarbe und wähle eine grüne Farbe aus.
- Klicke dann auf den Farbkübel und dann auf die blauen Mauerteile, die vorher ausgewählt wurden.
- Ergebnis:



Eberhart

18

Übung:

- Nimm aus beiden Bildern die Schrift heraus und lege sie auf ein neues Dokument (STRG+C, STRG+N, Enter, STRG+V):

schrift_1.jpg



schrift_2.jpg

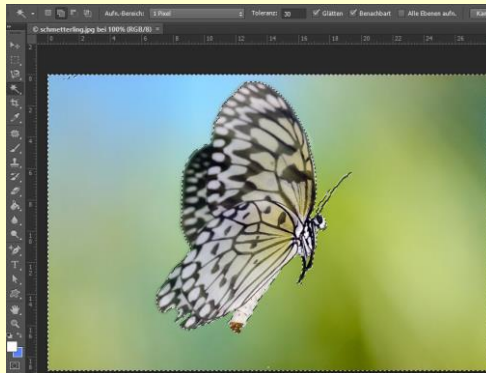


Eberhart

19

Übung Zauberstab: Schmetterling

- Öffne „giraffe.jpg“ und „schmetterling.jpg“.
- Verwende den Zauberstab, um den Schmetterling freizustellen (Toleranz ca. 30) in den Hintergrund klicken (mehrmalig).
- Dann „Auswahl umkehren“ und „STRG+c“



Eberhart

20

- Klicke auf das Bild „giraffe.jpg“ um es in den Vordergrund zu holen und füge den ausgewählten Schmetterling ein (STRG+V).
- Schiebe den Schmetterling auf den Rücken des Zebras.
- Ergebnis:



Eberhart

21

Zusatz:

- Radiere den Körper des Schmetterling weg und drehe die Flügel und skaliere diese größer:

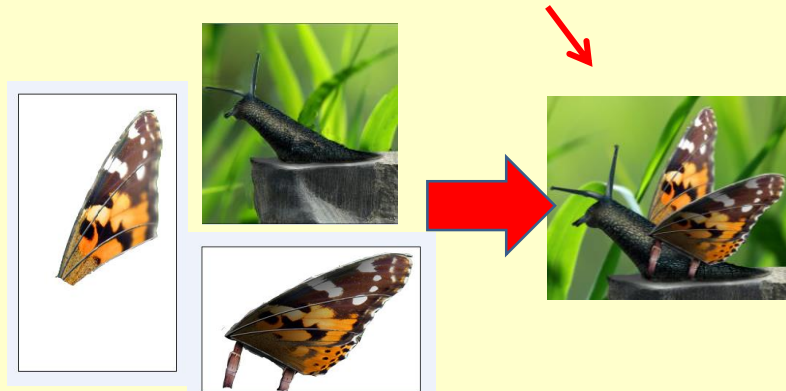


Eberhart

22

Übung verschieben: Schnecke-Flügel

- Öffne „schneck2.jpg“, „fluegel1.jpg“ und „fluegel2.jpg“.
- Komponiere ein Bild nach diesem Vorbild



Eberhart

23

Übung

- Die Person rechts im Bild „tennis (1).jpg“ soll in die Mannschaft („tennis (2).jpg“) eingefügt werden.



- Ergebnis 1. Teil:



danach sollen noch die Logos eingefügt werden

Eberhart

24

a) Öffne alle drei Logos und ziehe sie durch Anpassen auf dem Register neben das Bild.

b) Dann ziehe sie in das Bild in das linke untere Eck. Das Bild mit dem Wappen muss vorher von einem „indizierten“ Bild in ein „RGB“-Bild geändert werden: Klicke auf Menü „Bild“ und auf „Modus“ und dann auf „RGB-Farben“.



Ergebnis:

