

Repetition

Aufgabe 1

Sie erstellen mit Hilfe der Datei **Weihnachtsmann.jpg** eine Grusskarte nach dem Muster:



Abbildung 1: Karte

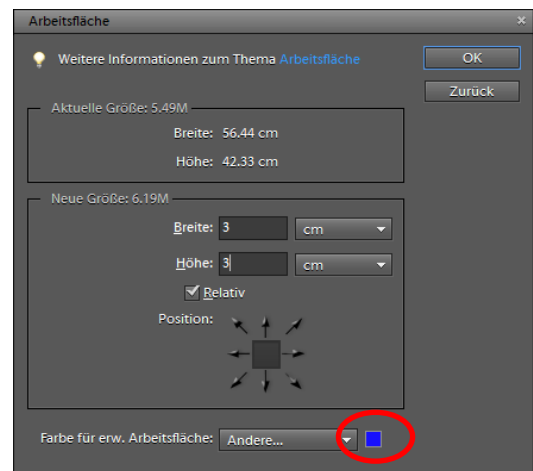



Abbildung 2: Arbeitsfläche skalieren

Workflow

1. Fügen Sie dem Bild einen **blauen Rahmen** hinzu.
(Arbeitsfläche skalieren → siehe Abb. rechts oben)
2. Text **Frohe Weihnachten** einfügen
Schriftart Papyrus
3. Text **wünscht Dir ...** einfügen
Schriftart Papyrus
Ebenenstile (siehe Abb. rechts)
+ Ebenenstil **Sichtbarkeit Durchscheinend**
4. Sie können mit dem Füllwerkzeug  den Rahmen auch anders einfärben, z. B. rot.
Achten Sie darauf, dass Sie sich auf der Hintergrundebene befinden.
5. Speichern Sie die Datei unter dem Namen **Weihnachtskarte_1.tif** (Tiff-Format)
(ohne Komprimierung)

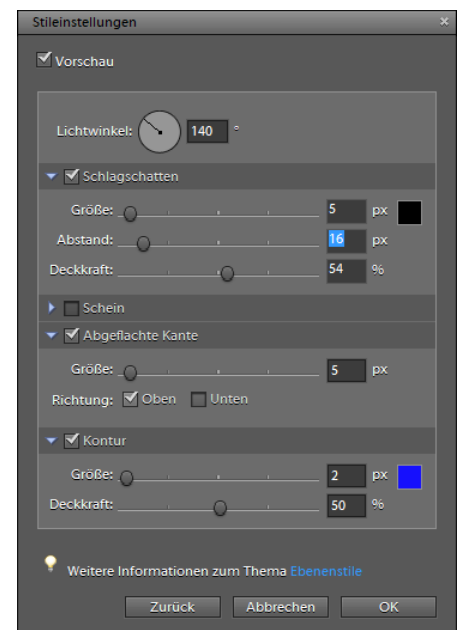


Abbildung 3: Ebenenstile

6. **Reduzieren** Sie alle Ebenen **auf die Hintergrundebene** und speichern Sie das Ergebnis unter dem Namen **Weihnachtskarte_2.tif** (ohne Komprimierung)

Achten Sie auf den Grössenunterschied der Dateien! Und worin liegt der Unterschied, wenn Sie die Dateien in PSE öffnen?

Aufgabe 2

Verbessern Sie den Ausdruck des Bild **Akita-Bahn.jpg**



Abbildung 4: Akita-Bahn vor Bearbeitung



Abbildung 5: Akita-Bahn nach der Bearbeitung

Workflow

1. Richten Sie das Bild gerade aus
2. Verdunkeln Sie die Bildecken → Vignettierung

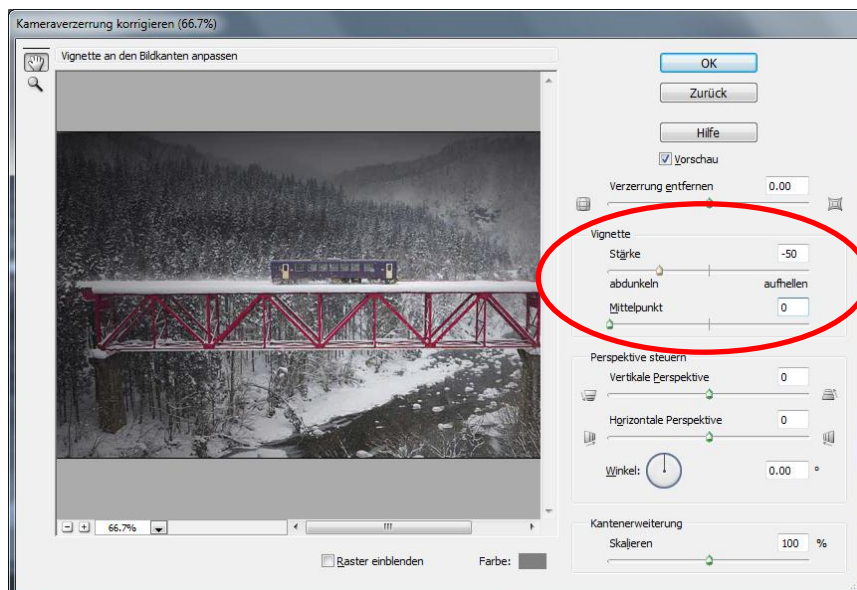


Abbildung 6: Filter «Kameraverzerrung korrigieren ...»

Aufgabe 3

Fügen Sie dem Vogel im Bild Kardina.jpg den Kranich-Hintergrund hinzu.



Abbildung 7: Kardina.jpg



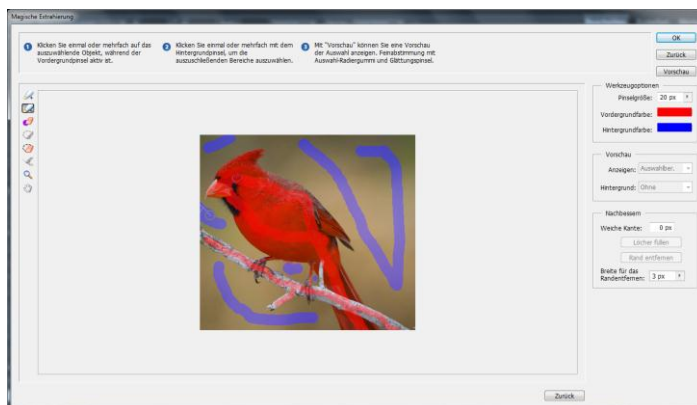
Abbildung 8: Kraniche.jpg



Abbildung 9: Kardinal mit neuem Hintergrund

Workflow

1. Schneiden Sie das Bild **Kardinal.jpg** auf die passende Grösse zu.
2. Entfernen Sie den Hintergrund: Bild → Magische Extrahierung



3. Ziehen Sie die Hintergrundebene des Bildes **Kraniche.jpg** ins Bild Kardinal.
4. Verschieben Sie die Kraniche-Ebene unter die Ebene des extrahierten Vogels.
5. Zeichnen Sie die Kraniche-Ebene weich (**Weichzeichnungsfilter** → Gaußscher Weichzeichnungsfilter: ca. 4 Pixel)
Die Ebene können Sie mit dem Verschiebewerkzeug an einen geeigneten Platz ziehen

Aufgabe 4

Aus der Datei **Liga2010.psd** erstellen Sie ein Ausmalbild im png-Format.



Abbildung 10: Ursprungsbild



Abbildung 11: Ausmalbild

Workflow

1. Das Bild liegt im 16 Bit-Modus vor. Sie wandeln es zuerst in den 8 –Bit-modus um (8 Bit pro Farbkanal): Menü Bild → Modus
2. Jetzt können Sie die beiden **Zeichenfilter** Fotokopie und Stempel anwenden.

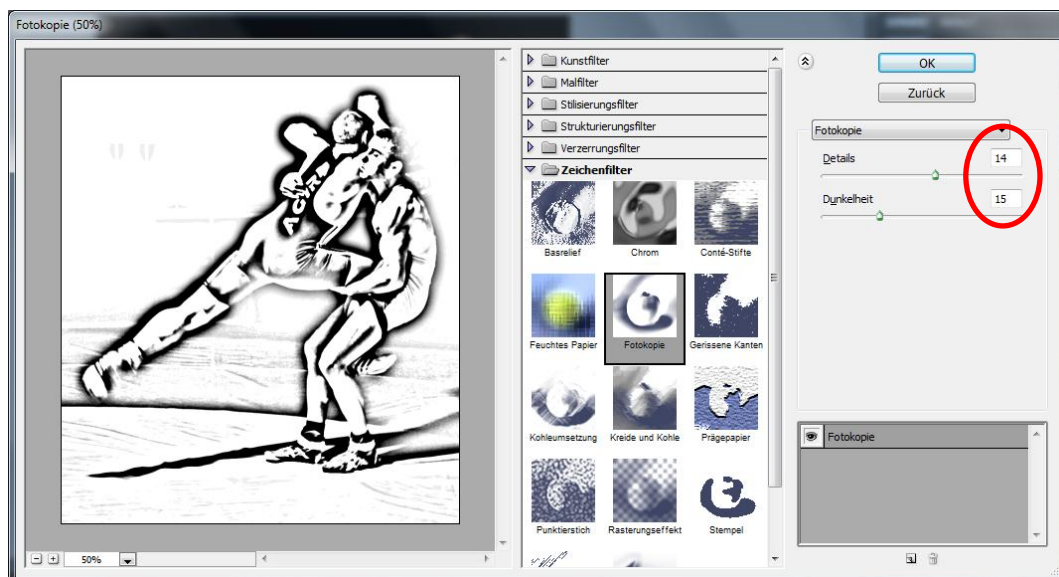


Abbildung 12: Zeichenfilter «Fotokopie»

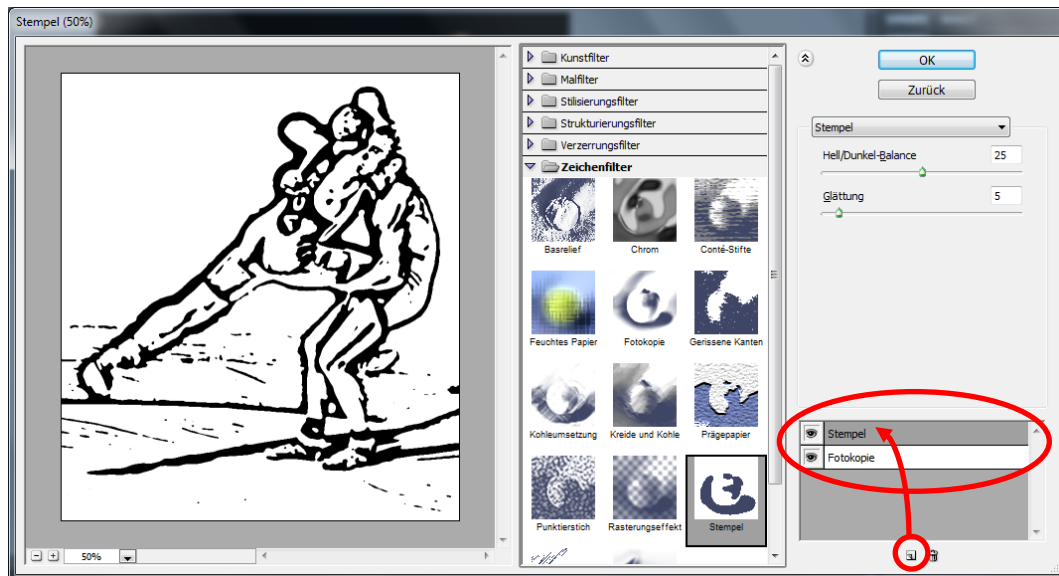


Abbildung 13: Zeichenfilter «Stempel»

3. Zeichnen Sie die Kanten etwas weicher (Gaußscher Weichzeichner mit einem Radius von 1 Pixel.)
4. Falls noch Grautöne vorhanden sind, lassen Sie diese mit der **Tonwertkorrektur** verschwinden: Überarbeiten → Beleuchtung Anpassen

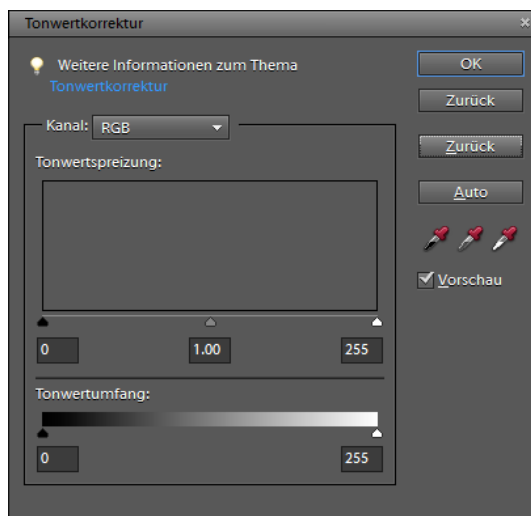


Abbildung 14: Tonwertkorrektur

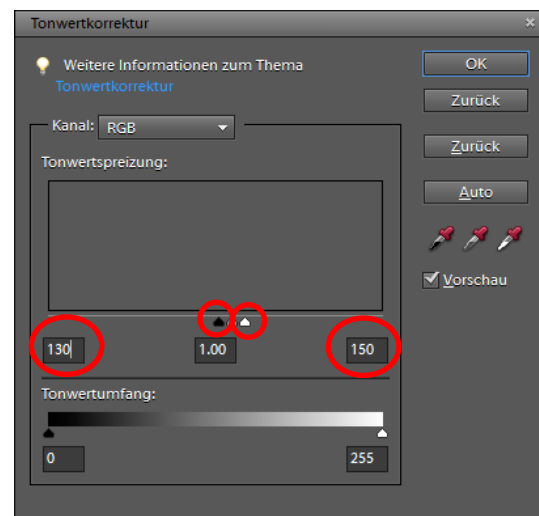


Abbildung 15: Tonwertkorrektur mit veränderten Werten

5. Evtl. wenden Sie den Weichzeichnungsfilter nochmals an.

Manchmal führt auch der Bleistiftskizzen-Assistent zum Ziel:

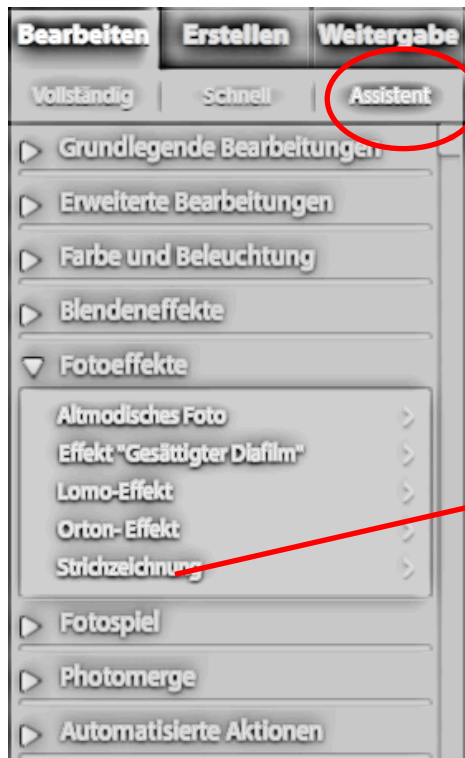


Abbildung 16: Assistent «Fotoeffekte»

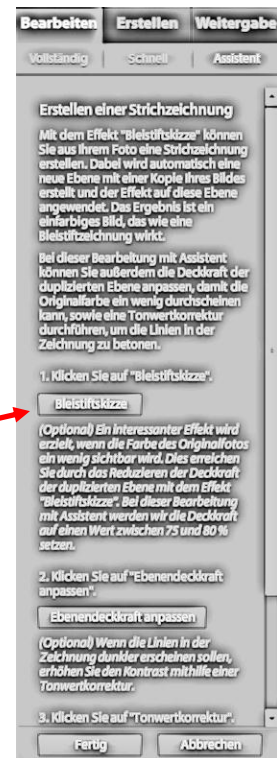


Abbildung 17: Bleistiftskizze

Hausaufgaben (ca. 1 h)

Theorieseiten <http://www.wandelfingen.ch/theorie.html> durcharbeiten

1. Pixel- und Vektorbilder
2. Bildgrösse und Auflösung
3. Farbtiefe und Bildmodi
4. Bildformate
5. Test

Weitere Links zum Thema Farbtiefe

<http://www.photoinfos.com/Fotolabor/8-Bit-16-Bit/8-Bit-16-Bit.htm>

<http://www.elmar-baumann.de/fotografie/lexikon/farbkanael.html>