



Digital fotografieren /005

Surreal

step by step

BEN RENOW-CLARKE



Markt+Technik





4

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit der Erschaffung surrealer Kreaturen. Einige von ihnen bestehen aus Teilen des menschlichen Körpers, andere aus Kinderspielzeug oder Parkuhren – alles Geschöpfe, die Sie nicht im Zoo finden. Auch die Themenvielfalt kann sich sehen lassen – manche der Geschöpfe sind einfach nur wunderbar, andere wahre surreale Alpträume, denen Sie nicht im Dunkeln begegnen möchten.

Buh!

Kreaturen

THING IN THE WOODS



von Hampus Samuelsson

Heutzutage müssen Sie nicht mehr Dr. Frankenstein sein, um Kreaturen mit Körperteilen zu erschaffen. Mithilfe Ihres begabten Assistenten Igor van Photoshop können Sie Körperglieder entnehmen und ändern, um richtig wilde Lebensformen ins Leben zu rufen. Wenn Sie heute in den Wald gehen, sind Sie vor großen Überraschungen nicht mehr sicher!



www.mut.de/surreal/Downloads/ThingInTheWoods.zip



1 Öffnen Sie zunächst das Fuß- und Handbild. Zuerst kombinieren Sie die Hand mit dem Fuß und der Wade. Reduzieren Sie die Deckkraft der Hand-Ebene, damit Sie die Wade sehen und oben zusammensetzen können. Das Handgelenk ist deutlich dünner als die Wade, so dass Sie es vergrößern müssen, um es nahtlos ansetzen zu können. Sie können nicht einfach die ganze Hand vergrößern, da sie schon groß genug ist. Die Antwort lautet: Verkrümmen. Wandeln Sie die Ebene dafür zunächst in ein Smart Objekt (*Ebene/Smart Objekte/In Smart Objekt konvertieren*), um sie auch später noch bearbeiten zu können.



2 Die Tätowierung ist zu breit und zu weit oben am Bein. Ich habe das Bein direkt unterhalb der Tätowierung ausgewählt, in ein Smart Objekt konvertiert und dann verkrümmt, um es an das Handgelenk anzupassen. Drücken Sie dazu `[Strg]/[⌘]+[T]`, um die Ebene transformierbar zu machen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bein und wählen Sie *Verkrümmen*. Jetzt können Sie es perfekt anpassen; stimmen alle Proportionen, fügen Sie alle Elemente mit Ebenenmasken zusammen.

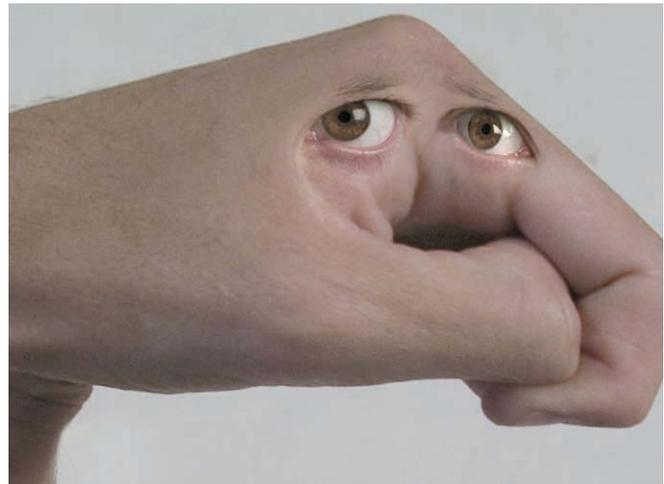
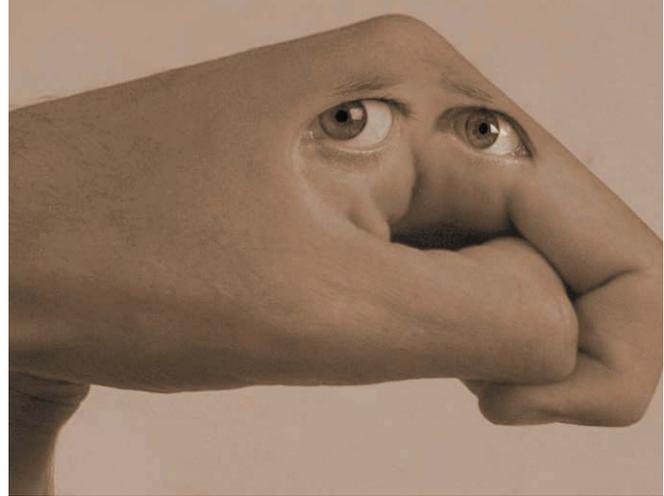


3 Jetzt soll die Kreatur sehen können. Importieren Sie die Augen aus dem Porträtfoto und fügen Sie jedes Auge auf einer eigenen Ebene in Ihre Datei ein. Einfach einkopieren wäre langweilig, fügen Sie das linke Auge daher rechts ein und umgekehrt. Damit schielt die Kreatur und das Nasenbein passt perfekt zum Daumen. Fügen Sie die Augen mittels Ebenenmasken in die Hand ein und nehmen Sie notwendige *Tonwertkorrekturen* für nahtlose Übergänge vor. Ich habe außerdem *Farbton* und *Sättigung* des linken Auges korrigiert, um es besser anzupassen. Versuchen Sie außerdem auch, die Augenbrauen zu retten.



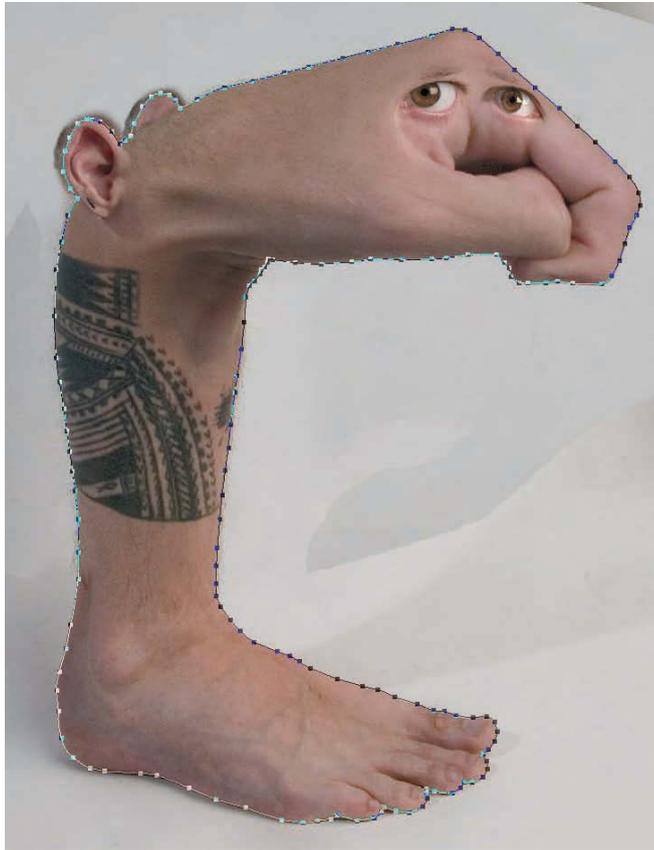
4 Außerdem soll die Kreatur auch hören können. Öffnen Sie ein Bild mit einem Ohr und gehen Sie ähnlich wie bei der Hand und der Tätowierung vor. Verkrümmen Sie das Ohr, bis Sie mit der Form zufrieden sind, und fügen Sie es mit einer Ebenenmaske mit der Hand zusammen. Das linke Ohr ist etwas komplizierter. Kopieren Sie das erste Ohr und modellieren Sie die Rückseite

des Ohrs mit dem *Kopierstempel-Werkzeug*. Sie brauchen nur den oberen Teil des Ohrs nachzubauen und können den Rest mit einer Ebenenmaske hinter der Hand verstecken. Machen Sie sich keine Gedanken über die Haare um das Ohr – Sie kümmern sich später mit einer Ebenenmaske darum. Legen Sie mit dem *Nachbelichter* oder dem *Airbrush-Werkzeug* einen Schatten unterhalb des Ohrs an.

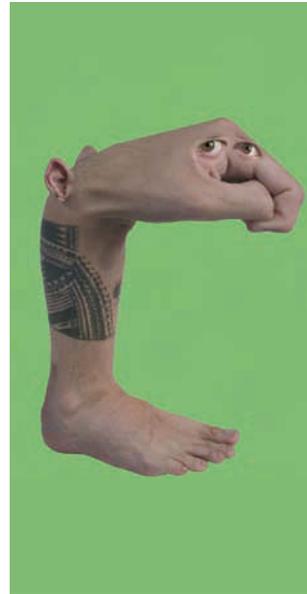


5 Um die Augenfarbe zu ändern, legen Sie eine *Farbton/Sättigung*-Einstellungsebene an und schalten das Kontrollkästchen vor *Färben* ein. Wählen Sie mit dem *Farbton-Regler* eine Farbe und klicken Sie auf *OK*. Damit haben Sie eine neue Ebene mit einer Ebenenmaske erzeugt. Drücken Sie **[Strg]/[⌘] + [I]**, um die Ebenenmaske umzukehren, malen Sie die Augen auf der Maske mit dem *Pinsel-Werkzeug* aus.

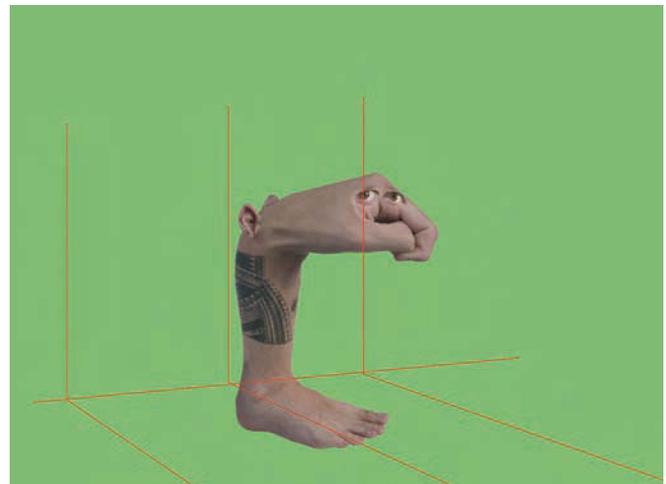
THING IN THE WOODS



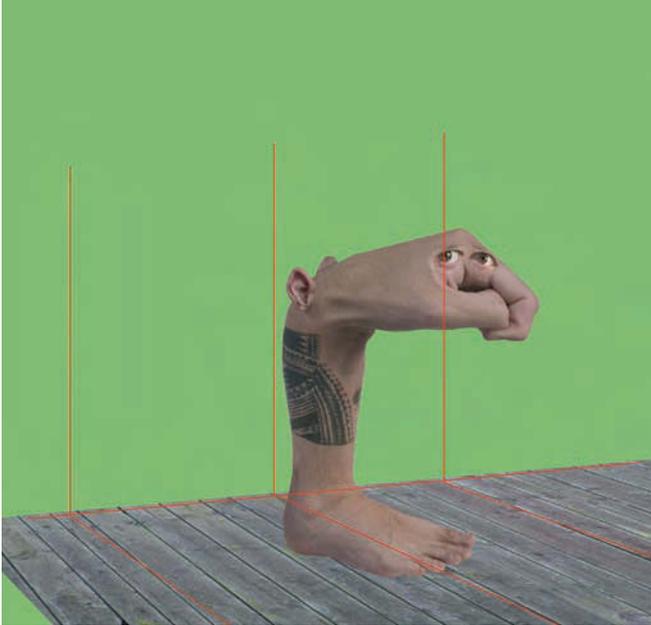
6 Jetzt müssen Sie die Gestalt vom Hintergrund lösen. Ich bevorzuge dafür die Pfad-und-Alpha-Kanal-Methode. Achten Sie dafür zunächst darauf, dass Ihre Gestalt derselben Gruppe angehört – klicken Sie deshalb unten in der *Ebenen-Palette* auf die Schaltfläche *Neue Gruppe erstellen* und ziehen Sie alle Ebenen der Kreatur hinein. Rufen Sie die *Pfade-Palette* auf und legen Sie mit dem *Zeichenstift-Werkzeug* einen neuen Pfad um Ihre Kreatur an. Das erfordert ein wenig Übung – geben Sie nicht auf! Wenn Sie den Bogen erst einmal heraus haben, geht es schneller und genauer als mit jeder anderen Methode. Ist der Pfad vollständig, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Pfad-Miniatur und wählen Sie *Auswahl erstellen*, um Ihren Pfad in eine Auswahl zu transformieren. Wechseln Sie zur *Kanäle-Palette* und klicken Sie dort unten auf die Schaltfläche *Auswahl als Kanal speichern*.



7 Um die Haare auf dem Bein zu verbergen, wählen Sie in der *Kanäle-Palette* den Kanal mit dem höchsten Kontrast – in diesem Fall den blauen. Duplizieren Sie ihn und verstärken Sie den Kontrast mit der *Tonwertkorrektur* noch weiter. Kehren Sie den neuen Kanal um und konvertieren Sie ihn durch Klicken mit gedrückter **Strg**/**⌘**-Taste auf seine Miniatur in eine Auswahl. Klicken Sie auf den Kanal, den Sie aus dem zuvor erzeugten Pfad gespeichert haben, und malen Sie das fehlende Haar mit einem weichen Pinsel auf. Wählen Sie den Kanal und fügen Sie ihn als neue Ebene in Ihre Kreatur-Gruppe ein.



8 Ich habe für meine Kreatur einen neuen Hintergrund erzeugt und dafür ein paar perspektivische Linien als Hilfslinien auf eine neue Ebene gezeichnet. Als Nächstes wählen Sie ein Bild für die Umgebung. Ein Scheunentor dient als Boden – fügen Sie es ein und passen Sie es an die Hilfslinien an. Jetzt fehlt noch Farbe. Das Foto einer rostigen alten Maschine passt perfekt. Verzerrten Sie die Farbe auf dem Boden und ändern Sie die Füllmethode der Ebene in *Hartes Licht*. Kehren Sie zur *Holzbohlen-Ebene* zurück und entfernen Sie offensichtliche Brüche unter der Farbe mit dem *Kopierstempel-Werkzeug*.



9 Fügen Sie auf die gleiche Weise wie den Boden eine Wand ein. Achten Sie mithilfe der Hilfslinien auf die korrekte Perspektive und passen Sie *Tonwertkorrektur*, *Gradationskurven* und *Farbton/Sättigung* entsprechend an. Ich habe noch einen Holzstreifen aus einem Scheunentor als Fußleiste eingefügt – auch verzerrt, um sie an die Perspektive anzupassen, und die Farben entsprechend angepasst.



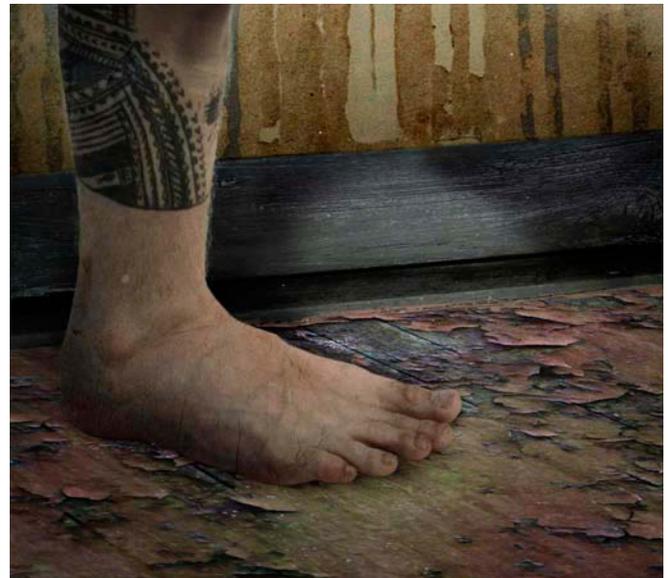
10 Schließlich müssen nun nur noch wenige Details eingefügt werden. Da die Kreatur ohne Schuh herumhüpft, muss der Fuß mit Narben versehen werden. Ich habe dafür ein weiteres Bild mit abblätternder Farbe und der Füllmethode *Weiches Licht* verwendet. Legen Sie anschließend eine neue Ebene hinter der Kreatur an und malen Sie mit einem weichen Pinsel ein paar Schatten auf. Ändern Sie die Füllmethode der Schatten-Ebene in *Weiches Licht*.

THING IN THE WOODS

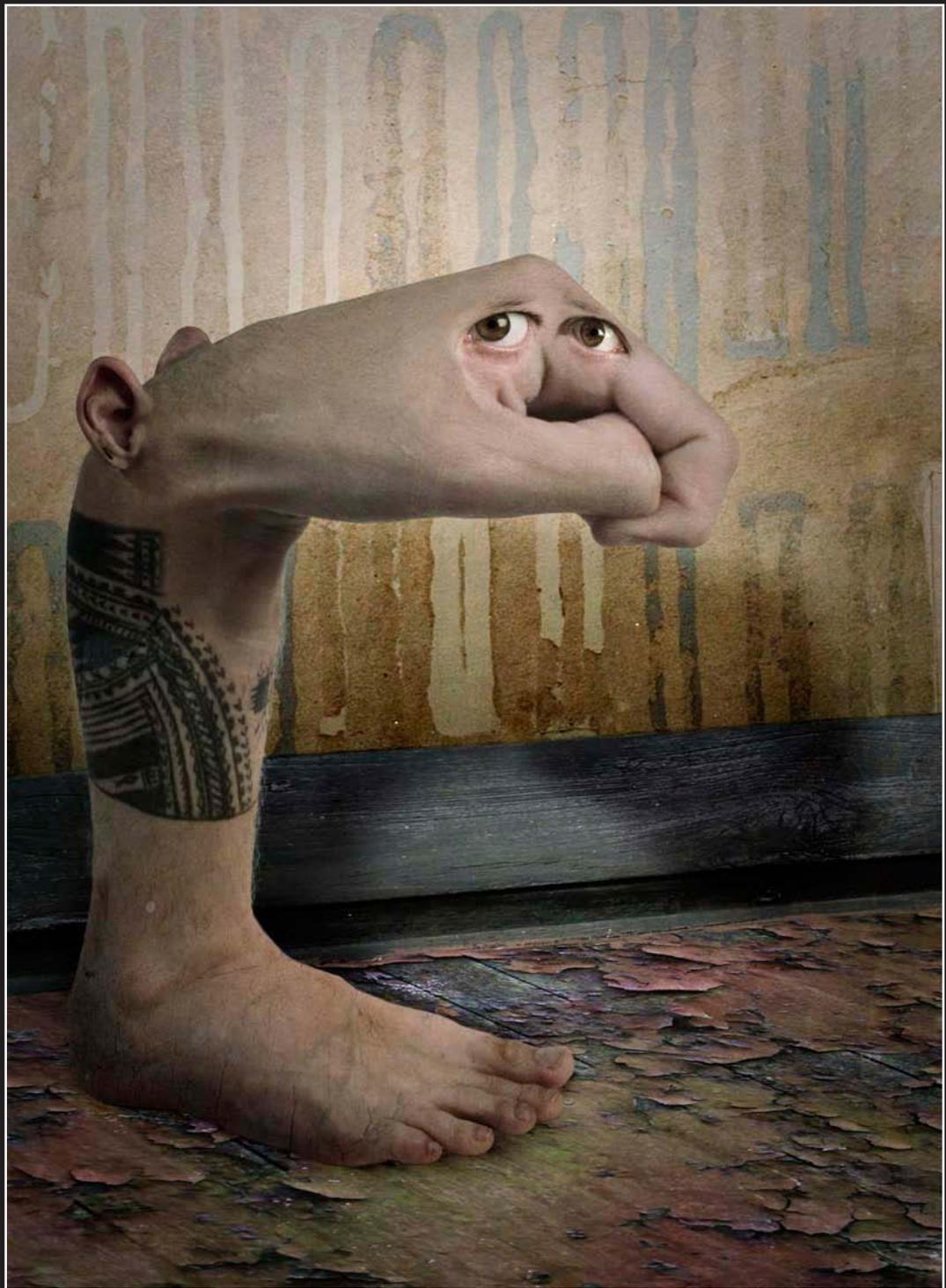


12 Um dem Bild etwas mehr Atmosphäre zu verleihen, fügen wir eine dunkle Vignette ein, die zugleich den Blick auf die Kreatur lenkt. Erzeugen Sie mit dem *Auswahlellipse-Werkzeug* (*Weiche Kante*: 150 Pixel) eine runde Auswahl, kehren Sie sie um und nehmen Sie eine *Tonwertkorrektur* vor, indem Sie den *Tonwertumfangwert* für Weiß auf etwa 170 senken.

11 Nehmen Sie mit einer *Farbton/Sättigung-Einstellungsebene* (*Färben* eingeschaltet, *Farbton* Grün) noch ein paar kleinere Farbanpassungen vor und stellen Sie die Füllmethode der Farbebene auf *Weiches Licht* und die Deckkraft auf 30% ein. Anschließend beschneiden Sie das Bild auf die Kreatur und ein wenig Hintergrund.



13 Am Schluss versuchen Sie noch, das Bild mit einer überlagerten Struktur optisch zu altern. Ich habe dafür den Umschlag einer alten Bibel mit der Füllmethode *Weiches Licht* und der Deckkraft 50% als oberste Ebene importiert. Jetzt fehlt nur noch der Boden, dessen Farbe noch nicht gut genug aussieht. Legen Sie eine *Farbton/Sättigung-Einstellungsebene* darauf an, ändern Sie den *Farbton* in Grün und verringern Sie die *Sättigung*. Wählen Sie ihre Ebenenmaske, kehren Sie sie um und malen Sie dort, wo die grüne Farbe erscheinen soll, die dem Boden ein richtig schmutziges und modriges Aussehen verleiht.

**Endergebnis**

Dieses Bild zeigt, dass auch eine auffallende Kreatur erst dann wirkt, wenn Sie Zeit und Mühe investieren, um sie in die passende Umgebung einzusetzen.

© Hampus Samuelsson

BEAR



www.mut.de/surreal/Downloads/Bear.zip



von Anthony VenGraitis

Manchmal macht es Spaß, zu experimentieren und ein Bild aus mehreren Fotos zusammenzusetzen und zu sehen, zu welchem Ergebnis die Kombination der Einzelfotos führt. Mit Füllmethoden und Einstellungsebenen ändern Sie die Farbe und Helligkeit einer Montage und können ihr ein natürlicheres Aussehen verleihen und einem einfachen Objekt zu eigenem Leben verhelfen.



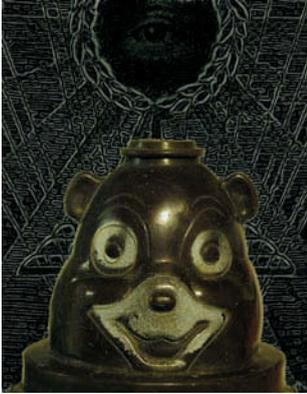
2 Jetzt verleihen Sie dem Hintergrund mit dem Photoshop-Filter *Leuchtende Konturen* mehr Lebendigkeit. Erhöhen Sie *Kantenhelligkeit* und *Glättung* und verringern Sie die *Kantenbreite*. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, ändern Sie den Farbton des Hintergrunds noch mit *Farbton/Sättigung* in ein kühleres Grün.



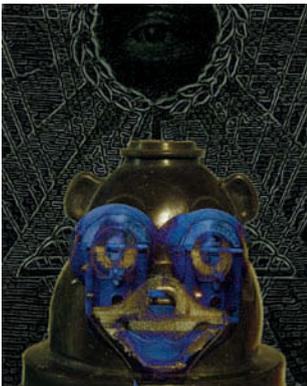
1 Eine alte Briefmarke dient als Ausgangspunkt und abstrakter Hintergrund für das Bild. Um möglichst viele Details zu zeigen, muss die Briefmarke mit hoher Auflösung gescannt werden. Drehen Sie sie um 180° und stellen Sie den abstrakten Mittelteil frei. Entfernen Sie außerdem die Zahl 5 mit dem *Kopierstempel-Werkzeug* aus dem Kreiselement oben im Scan. Wählen Sie einen dunklen Teil des Kreiselements (achten Sie darauf, dass das *Kopierstempel-Werkzeug* nicht auf *Ausgerichtet* eingestellt ist) und stempeln Sie die Zahl vorsichtig weg, um das Kreiselement gleichmäßig dunkel zu färben.



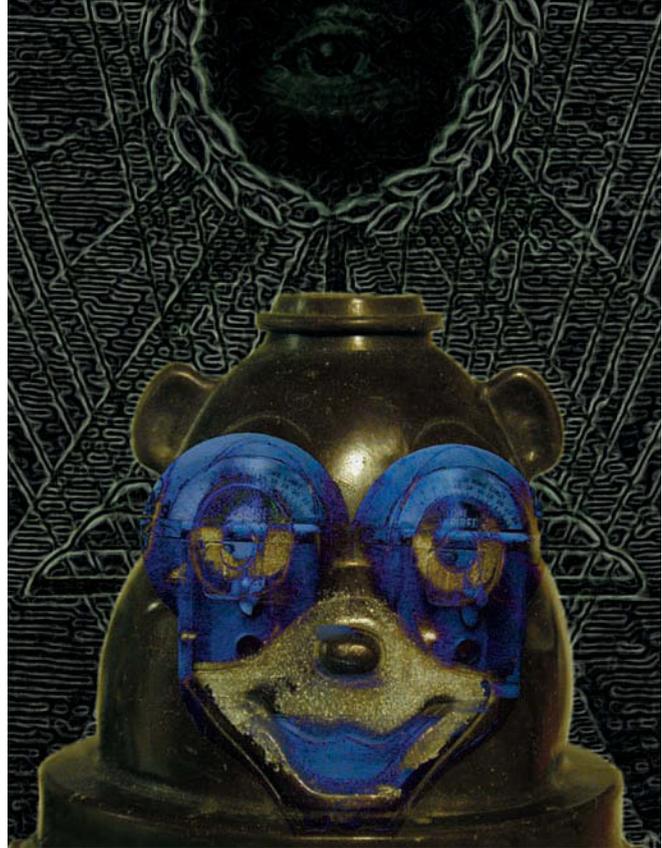
3 Jetzt können Sie dem Bild das erste Element zuweisen. Das Auge der Vorsehung auf der U.S.-Dollar-Note passt gut in das Kreiselement. Wählen Sie das Dreieck aus einem hochaufgelösten Scan der Dollar-Rückseite aus, wechseln Sie in den *Maskierungsmodus* und zeichnen Sie die Ränder des Auswahlbereichs mit dem Filter *Weichzeichnen* weich. Wechseln Sie wieder in den *Standardmodus* und kopieren und fügen Sie das Auge auf dem Briefmarkenhintergrund ein. Wählen Sie die Füllmethode *Lineares Licht* für die Auge-Ebene und stellen Sie die Deckkraft auf 25% ein. Damit fügt sich das Auge besser in den dunklen Kreis ein.



4 Der Bär muss vom Hintergrund freigestellt werden. Am besten fotografiert man ein Objekt daher vor einem einfarbigen Hintergrund und kann es dann mit *Auswahl/ Farbbereich* freistellen, ohne es mühsam von Hand auswählen zu müssen. Anschließend können Sie die Auswahl noch im *Maskierungsmodus* verfeinern und unerwünschte Bereiche entfernen. Ist die Auswahl perfekt, wechseln Sie wieder in den *Standardmodus* und kopieren und fügen das Bärenfoto vor der Hintergrundebene ein. Skalieren und drehen Sie den Bären, bis er korrekt in das Bild eingepasst ist.

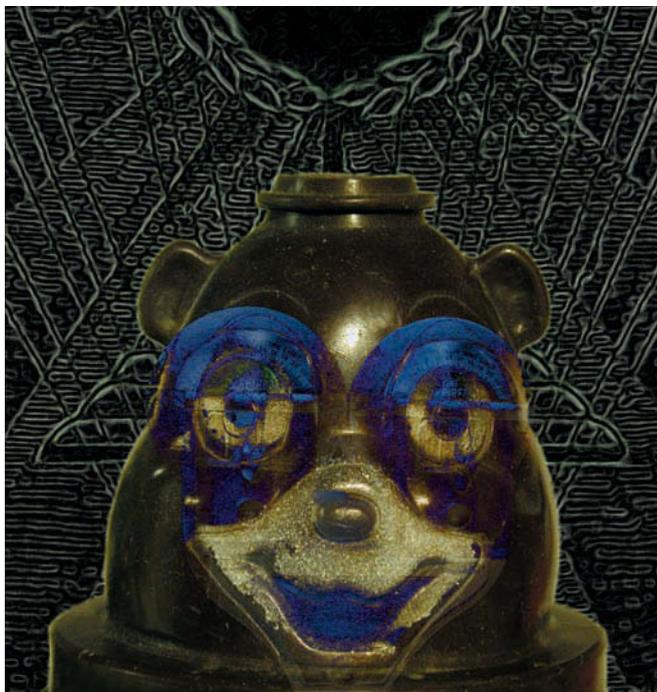


5 Als Nächstes müssen Sie die Parkuhr für das Bären- gesicht auswählen und kopieren. Dafür ist der *Farbbereich-Befehl* nicht geeignet, so dass Sie das Objekt im *Maskierungsmodus* auswählen müssen. Maskieren Sie den Auswahlbereich vorsichtig mit dem *Pinsel-Werkzeug* und zeichnen Sie die Auswahlmaske mit einem leichten Weichzeichnungsfilter weich. Anschließend kopieren und fügen Sie das Gesicht mit der Füllmethode *Differenz* in eine neue Ebene ein. Damit scheint das Gesicht des Bären durch die Parkuhr hindurch, damit Sie die Parkuhr durch Skalierung und Drehung korrekt anpassen können.



6 Legen Sie für die Parkuhr-Ebene eine Ebenenmaske an und entfernen Sie mit ihr die Störungen der Parkuhr um Schnauze, Augen und Kinn des Bären. Achten Sie dabei auf die Wirkung der Maske auf das Bild und passen Sie die *Härte* des Pinsels und/oder die *Deckkraft* entsprechend an.

BEAR



7 Klicken Sie mit gedrückter **[Strg]/[⌘]**-Taste in der *Ebenen-Palette* auf die Miniatur der Parkuhr-Ebene, um die Parkuhr automatisch auszuwählen. Wählen Sie die Bär-Ebene durch Klicken aus und legen Sie eine *Helligkeit/Kontrast-Einstellungsebene* an. Stellen Sie die *Helligkeit* auf etwa 30% ein und klicken Sie auf **OK**. Die Ebene beeinflusst automatisch nur den ausgewählten Bereich.



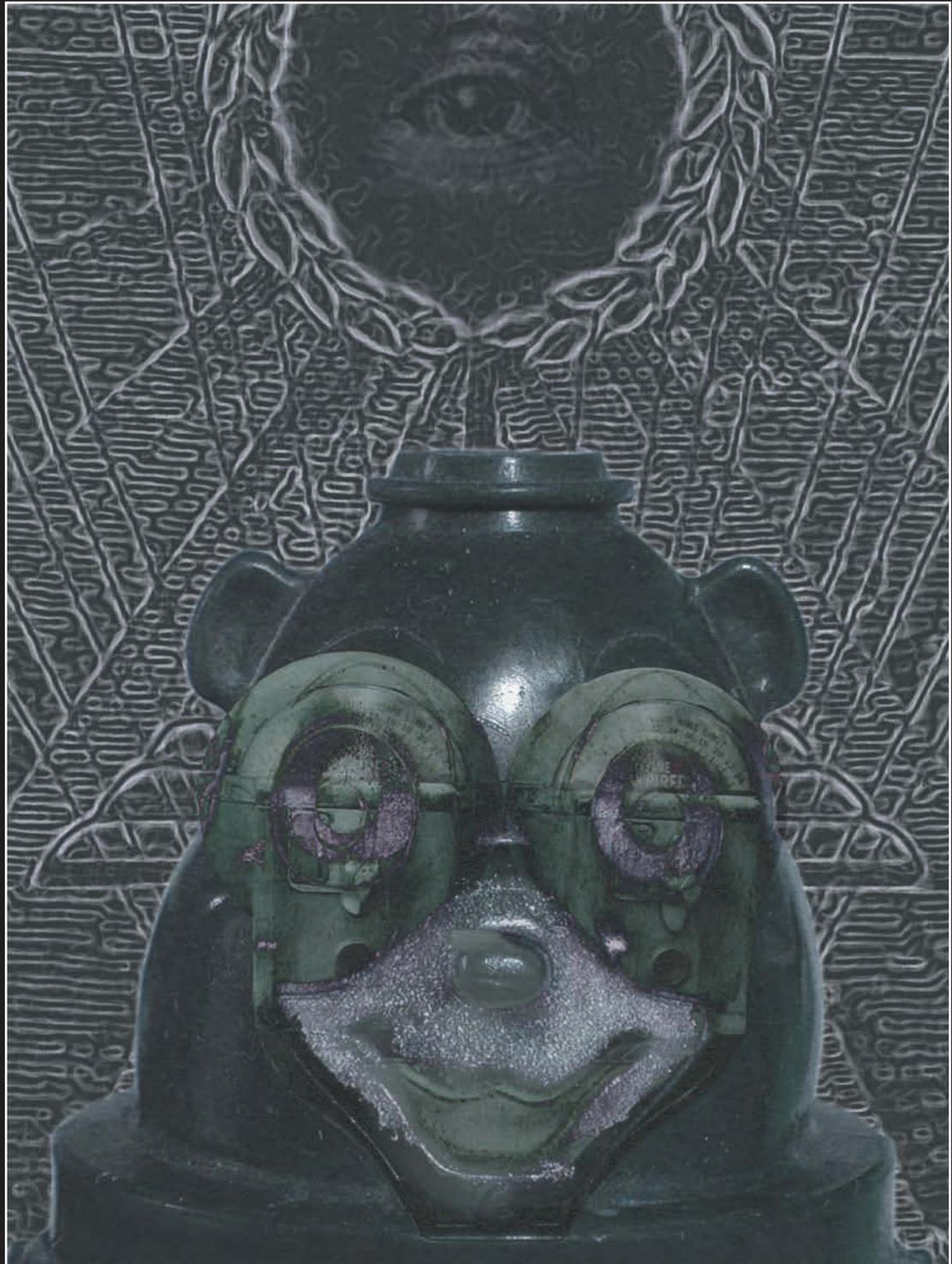
8 Das Bild sieht bereits interessant aus, allerdings erzeugen die Füllmethoden Bereiche mit grellem Blau um die Augen des Bären. Im nächsten Schritt sorgen Sie für ein einheitliches Aussehen der einzelnen Ebenen. Wenden Sie einen *Farbton/Sättigung-Effekt* auf das ganze Bild an. Wählen Sie dafür *Farbton: +150, Sättigung: -75* und *Helligkeit: +15*. Mit einer einheitlicheren Farbbehandlung wirkt die Kombination aus ungewöhnlichen Elementen natürlicher.



9 Mit zwei weiteren Anpassungen der einzelnen Ebenen lässt sich das Bild noch ansprechender gestalten. Klicken Sie auf die Parkuhr-Ebene-Miniatur und fügen Sie eine *Farbton/Sättigung-Einstellungsebene* hinzu. Schalten Sie *Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen* ein und klicken Sie auf **OK**. Wählen Sie folgende Einstellungen: *Farbton: +160, Sättigung: +50* und *Helligkeit: +20*.



10 Zuletzt weisen Sie dem Hintergrund des Bilds eine *Helligkeit/Kontrast-Einstellungsebene* zu. Klicken Sie auf den Briefmarkenhintergrund und fügen Sie die Einstellungsebene ein. Stellen Sie die *Helligkeit* auf +40 und den *Kontrast* auf +15 ein. Damit sorgen Sie für eine gleichmäßige Helligkeitsverteilung im gesamten Bild. Sie können *Helligkeit* und *Farbe* natürlich auch nach Ihren eigenen Vorstellungen ändern, aber jede Veränderung an einer Ebene erfordert vermutlich weitere Änderungen an allen anderen Ebenen – Ihr Augenmaß ist dafür am besten geeignet.

**Endergebnis**

Die vier verschiedenen Elemente wurden durch den umsichtigen Einsatz von Füllmethoden und Einstellungsebenen zu dieser Montage vereinigt.

© Tony VenGräitis

YOU CAN'T OWN ME

[www](http://www.mut.de/surreal/Downloads/ElectricMedusaAndYouCantOwnMe.zip)
www.mut.de/surreal/Downloads/ElectricMedusaAndYouCantOwnMe.zip


von Nela Dunato

Wenn Sie es schon immer bedauert haben, dass es keine Feen gibt und Sie selbst keine sind, können Sie jetzt lernen, selbst als Teil eines alten Märchens zu erscheinen.



1 Öffnen Sie das Bild mit der Glasflasche (*bottle_01.jpg*), stellen Sie die Vordergrundfarbe auf ein helles Rot ein (R: 201, G: 24, B: 40 – der Farbton des Bildhintergrunds) und wählen Sie *Auswahl/Farbbereich*. Achten Sie darauf, dass Hand- und Flaschenränder schwarz sind und Hintergrund und Glas weiß; verschieben Sie dafür den *Toleranz*-Regler, bis Sie das gewünschte Ergebnis erzielen.



2 Kehren Sie die Auswahl um ($[\text{Strg}]/[\text{⌘}] + [\text{⇩}] + [\text{I}]$), klicken Sie einmal auf die Schaltfläche *Maskierungsmodus* und dann nochmals doppelt, um die Maskenfarbe in 100% Grün zu ändern (R: 0, G: 255, B: 0). Maskieren Sie nun mit einem schwarzen Pinsel alle nicht ganz grünen Bereiche des Hintergrunds und heben Sie mit einem weißen Pinsel alle verborgenen Hand- und Flaschenteile hervor.



3 Drücken Sie $[\text{Q}]$, um zurück in den *Standardmodus* zu wechseln, und weisen Sie eine Ebenenmaske zu. Entfernen Sie mit dem *Schwamm-Werkzeug* jeden roten Farbton von den Glasreflexionen. Wählen Sie *Bild/Anpassungen/Farbbalance...* und ändern Sie die Einstellungen wie folgt: *Tiefen*: 1, 0, -6; *Mitteltöne*: 11, -11, 37; *Lichter*: -1, -8, -9.



4 Legen Sie erst eine neue Ebenengruppe „Hintergrund“ und dann eine neue Ebene an, die Sie mit Mittelbraun füllen und dann mit Strukturbildern mit einem passenden Hintergrund versehen. Verwenden Sie dafür die vorbereiteten (*texture_02.jpg*, *texture_03.jpg*, *texture_04.jpg*) oder eigene Bilder. Wählen Sie als Füllmethoden für die Strukturebenen *Ineinanderkopieren*, *Hartes Licht* oder *Weiches Licht* und eine Deckkraft zwischen 30% und 50% und experimentieren Sie, bis Ihnen das Ergebnis gefällt.



5 Öffnen Sie das Bild mit dem Mädchen (*girl_06.jpg*) und wählen Sie das Mädchen grob mit dem *Polygon-Lasso-Werkzeug* aus. Drücken Sie **Q** und malen Sie mit einem schwarzen Pinsel über den verbleibenden Hintergrund (die Maske erscheint rot). Fälschlich übermalte Stellen können Sie mit dem weißen Pinsel wieder hervorholen. Drücken Sie **Q**, kopieren Sie das ausgewählte Mädchen in Ihr Arbeitsdokument und spiegeln Sie es horizontal, damit die Schatten übereinstimmen.

YOU CAN'T OWN ME



6 Wählen Sie das *Abwedler-Werkzeug* und hellen Sie damit Bereiche auf, auf die Licht fallen soll. Dunkeln Sie dagegen die linke Seite der Handfläche mit dem *Nachbelichter* etwas ab, um sie realistischer wirken zu lassen.



7 Kopieren Sie beide Schmetterlingsflügel hinter die Mädchen-Ebene und transformieren Sie sie passend zur Körperhaltung. Passen Sie *Farbton/Sättigung* und *Helligkeit/Kontrast* der Ebene nach Ihren Vorstellungen an. Anschließend weisen Sie eine Ebenenmaske zu und malen um die Flügelränder, um sie weich auszublenken.



8 Verringern Sie die Deckkraft der Flügel-Ebene auf 70% und weisen Sie einen *Schein nach außen*-Ebenenstil mit folgenden Einstellungen zu: *Farbe*: Weiß, *Füllmethode*: *Ineinanderkopieren*, *Deckkraft*: 100%, *Größe*: 115 Px. Verringern Sie die *Deckkraft* der Mädchen-Ebene auf 95% und weisen Sie einen weiteren *Schein nach außen*-Ebenenstil mit diesen Einstellungen zu: *Farbe*: Hellgelb, *Füllmethode*: *Hartes Licht*, *Deckkraft*: 70%, *Größe*: 120 Px.



9 Dieser Schritt ist optional und hängt vom Modell ab – da mir die Frisur des Mädchens auf dem ursprünglichen Foto nicht gefiel, habe ich neues Haar auf einer Ebene darüber gemalt. Das können Sie mit eigenen Haar-Pinseln, die auf zahlreichen Websites kostenlos verfügbar sind, selbst dann bewerkstelligen, wenn Sie nicht gut zeichnen können.



10 Feinstaub lässt sich sehr einfach erzeugen. Legen Sie eine neue Ebene (*Füllmethode*: *Ineinanderkopieren*; *Deckkraft*: etwa 75%) an. Wählen Sie einen weichen weißen Pinsel, klicken Sie damit wahllos auf einer separaten Ebene herum und ändern Sie dabei den Pinseldurchmesser. Wiederholen Sie den Vorgang auf einer weiteren Ebene zwischen Körper und Flügeln, um den Eindruck von Tiefe zu verstärken.

YOU CAN'T OWN ME



11 Als Nächstes setzen Sie die Glasflasche vor dem Modell ein. Legen Sie oben in der *Ebenen-Palette* eine neue Ebene an und malen Sie mit einem weichen weißen Pinsel (mit etwa 30% *Deckkraft*) eine vertikale Linie und dann eine dünne schwarze direkt daneben. Zeichnen Sie den Körper und die Flügel direkt dahinter mit dem *Weichzeichnen-Werkzeug* weich. Anschließend zeichnen Sie auch die Bereiche, die weiter vom Glas entfernt sind, weich und lassen dabei das Gesicht und die rechte Handfläche vollständig scharf.



12 Als Letztes verbessern Sie noch die Atmosphäre im Bild. Fügen Sie oben im Ebenenstapel zwei Strukturen ein (*texture_05.jpg*, *texture_07.jpg*), stellen Sie die Füllmethoden jeweils auf *Weiches Licht* ein und verringern Sie ihre *Deckkraft*, bis Sie einen passenden Effekt erzielen. Maskieren Sie zu intensive Bereiche, besonders Gesicht und Hände, und dunkeln Sie den Hintergrund für eine dreidimensionale Wirkung unter der Hand ab.

**Endergebnis**

Die Fee ist nun ganz und gar in der Flasche gefangen, obwohl ein Klick in der *Ebenen-Palette* sie sofort befreien würde.

© Nela Dunato

HEARTBROKEN



www.mut.de/surreal/Downloads/HeartbrokenAndTiredTire.zip



von Patrik Blomqvist

Dieses Bild wurde durch Salvador Dalis *Der Schlaf* inspiriert und Sie erschaffen es, wie das Gemälde, von Grund auf. Sie beginnen wie ein Künstler mit einer leeren weißen Leinwand und setzen diese surreale Komposition aus mehreren Quellbildern zusammen. Die Gesichter bestehen aus zwei ähnlichen Fotos, die aus leicht abweichenden Winkeln aufgenommen und dann verbunden wurden, um die verzerrte Wirkung zu erzielen. Die Umgebung besteht aus einer einfachen Struktur mit Beleuchtungseffekten. Die Quellbilder wurden im Freien mit einer Canon 400D fotografiert; Sie passen daher Farbton und Licht der Köpfe an die Innenumgebung an.



1 Als Erstes setzen Sie das verzerrte Gesicht zusammen. Öffnen Sie dafür die Dateien *Face1.tif* und *Face2.tif*, kopieren Sie *Face2.tif* und fügen Sie es auf *Face1.tif* ein. Verbergen Sie *Face2.tif* mit einer Ebenenmaske und malen Sie die gewünschten Bereiche mit einem weichen 250 Pixel breiten Pinsel frei. Stellen Sie die Struktur (vom Kinn mit gedrückter **[Alt]**-Taste aufnehmen) zwischen den Augen und der Nase mit dem *Reparatur-Pinsel-Werkzeug* (**[J]**) wieder her.



2 Als Nächstes erzeugen Sie die neue Schädelform. Den Hinterkopf formen Sie aus dem Kinn. Wählen Sie das Kinn oval aus und klicken Sie auf *Bearbeiten/Auf eine Ebene reduziert kopieren*. Vergrößern und platzieren Sie die Auswahl oben auf dem Kopf. Fügen Sie eine Ebenenmaske mit *Alle einblenden* hinzu und entfernen Sie die gewünschten Bereiche. Formen Sie so nach und nach den neuen Kopf. Reduzieren Sie Ihre Ebenen auf eine und wählen Sie den Kopf aus. Kehren Sie die Auswahl um und löschen Sie den Hintergrund. Damit haben Sie die grundlegende Kopfform erzeugt.

3 Passen Sie die Farben im Bild mit einer *Tonwertkorrektur*-Einstellungsebene an und ändern Sie die Farbtemperatur mit einer *Farbbalance*-Einstellungsebene. Entfernen Sie die roten Farbtöne in den Augen oder hellen Sie das Weiß in den Augen und Zähnen auf und steigern Sie die Sättigung der Lippen mit einer *Farbton/Sättigung*-Einstellungsebene oder dem *Schwamm-Werkzeug* **[O]** per *Sättigung*.

TIPP

Für Auswahlen empfehle ich das *Zeichenstift-Werkzeug*. Es ist zwar schwer zu erlernen, aber sehr genau; außerdem lassen sich die Linien in der *Pfade-Palette* speichern und wiederverwenden.



4 Als Nächstes erzeugen Sie die „Beine“. Mit dem *Verflüssigen-Filter* wird meist Rauch und Ähnliches erzeugt, es lassen sich damit aber auch die Beine für unser Gesicht erstellen. Ziehen Sie die Beine mit dem *Verflüssigen-Filter*, einem großen Pinsel (250–300 Pixel) und hoher *Pinseldichte* heraus. Der *Verflüssigen-Filter* wirkt sehr zerstörend auf die Struktur, die anschließend mit dem *Reparatur-Pinsel-Werkzeug* wieder hergestellt werden muss. Nehmen Sie mit gedrückter **Alt**-Taste die Struktur vom Kinn auf und und malen Sie damit über die neuen Beine.



5 Wenn Sie mit den Vorderbeinen fertig sind, können Sie sie kopieren, um die Hinterbeine zu erzeugen. Wählen Sie die Vorderbeine aus und kopieren und fügen Sie sie in eine neue Ebene ein, die Sie dann hinter dem Kopf platzieren. Machen Sie die Beine mit einer *Tonwertkorrektur-Einstellungsebene* ein wenig dunkler.



6 Jetzt muss die Kreatur modelliert werden. Wählen Sie ein Dunkelbraun und malen Sie mit einem breiten weichen Pinsel Schatten als Schnittmaske in eine neue Ebenengruppe. Verringern Sie die Deckkraft dieser Ebene auf etwa 35% und wählen Sie die Füllmethode *Multiplizieren*. In einer weiteren Gruppe als Schnittmaske malen Sie mit einem breiten weichen Pinsel mit Weiß die Lichter und wählen dafür die Füllmethode *Weiches Licht*.

HEARTBROKEN



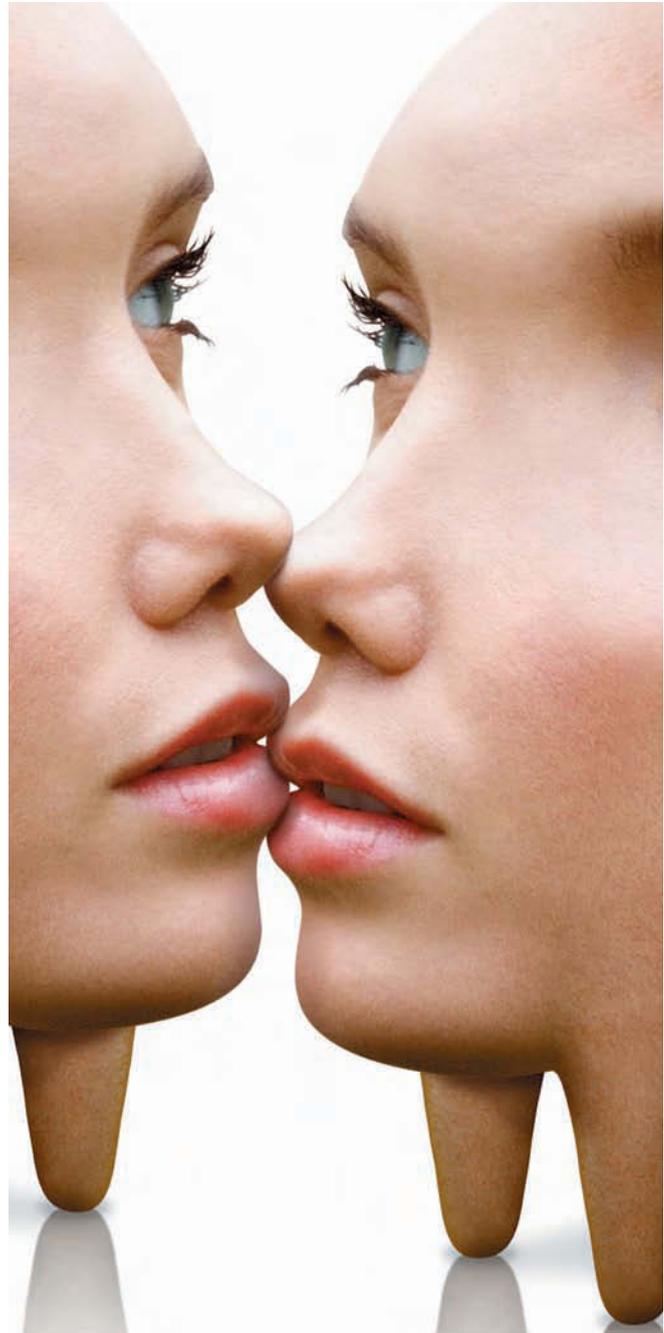
7 Dem Kopf verleihen Sie nun mehr Tiefe, indem Sie ihn duplizieren und die neue Ebene als Schnittmaske einstellen. Weisen Sie dem Kopf den Filter Gaußscher Weichzeichner mit 5 Pixel und eine Ebenenmaske mit Alle ausblenden zu und malen Sie den oberen weichgezeichneten Bereich des Kopfs wieder hervor. Schließlich klicken Sie mit gedrückter **[Strg]/[⌘]**-Taste auf die „Linker-Kopf“-Ebene, zeichnen die Auswahl mit 5 Pixel weich, kehren die Auswahl um und fügen der Ebene eine Ebenenmaske zu, um den Rand am Hinterkopf für noch mehr Tiefe zu entfernen.



8 Da die Kreatur immer noch „im Raum schwebt“, fügen Sie nun einen Hintergrund ein. Kopieren und fügen Sie nacheinander jedes Bein in eine eigene Ebene ein und spiegeln Sie die Ebenen vertikal. Weisen Sie jeder Ebene eine Ebenenmaske zu und blenden Sie die Reflexionen mit einem Schwarzweißverlauf von oben nach unten aus. Wenden Sie einen *Gaußschen Weichzeichner* mit etwa 2 Pixel an, danach entsättigen Sie die Reflexionen. Legen Sie eine neue Ebene an, wählen Sie einen „Fuß“ oval aus, zeichnen Sie die Auswahl mit 30 Pixel weich und füllen Sie sie mit Schwarz. Duplizieren Sie die Ebene anschließend und platzieren Sie je einen Schatten unter jedem „Fuß“. Wählen Sie die Füllmethode *Multiplizieren* und eine Deckkraft von etwa 40%. Schließlich wählen Sie mit dem *Zeichenstift-Werkzeug* einen etwas größeren Schatten unter dem Kopf von Fuß zu Fuß, zeichnen die Auswahl mit etwa 30 Pixel weich und legen eine neue Ebene mit Schwarz, Deckkraft etwa 15% und Füllmethode *Multiplizieren* an.

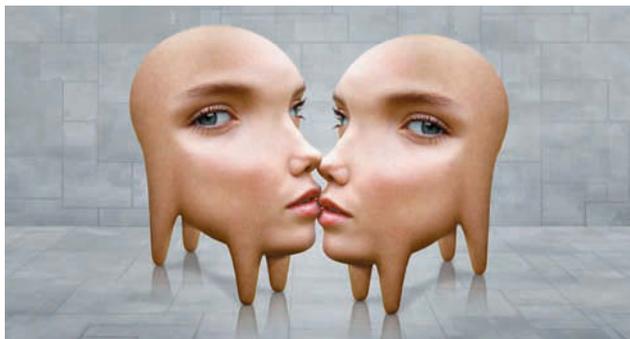
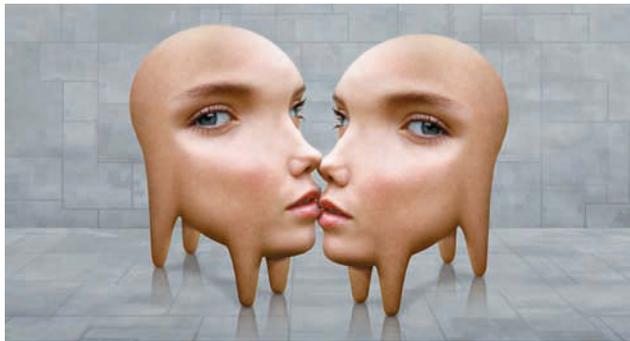
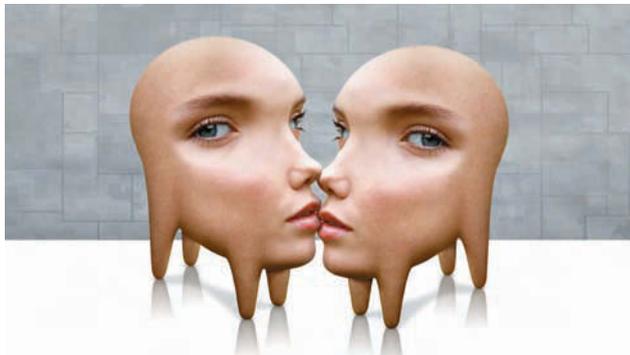
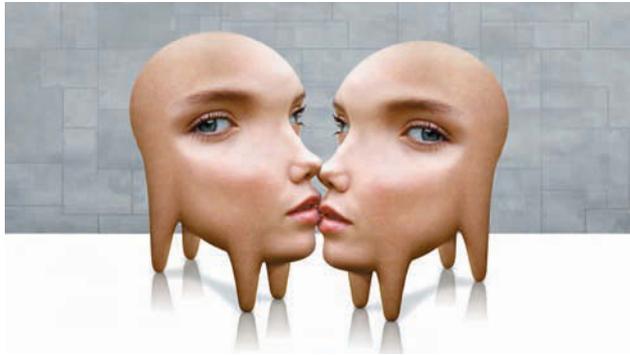


9 Duplizieren Sie alle Ebenen und spiegeln Sie sie horizontal, um den zweiten Kopf zu erzeugen. Weisen Sie beiden Köpfen Ebenenmasken zu und entfernen Sie Lippenbereiche, um den Eindruck der Berührung zu erzeugen. Da das Ergebnis immer noch flach wirkt, malen



Sie auf einer neuen Ebenengruppe als Schnittmaske entsprechende Schatten in das rechte Gesicht. Wählen Sie eine Deckkraft von etwa 40% und die Füllmethode *Multiplizieren* für diese Schnittmaske. Wiederholen Sie den Vorgang für das linke Gesicht.

HEARTBROKEN

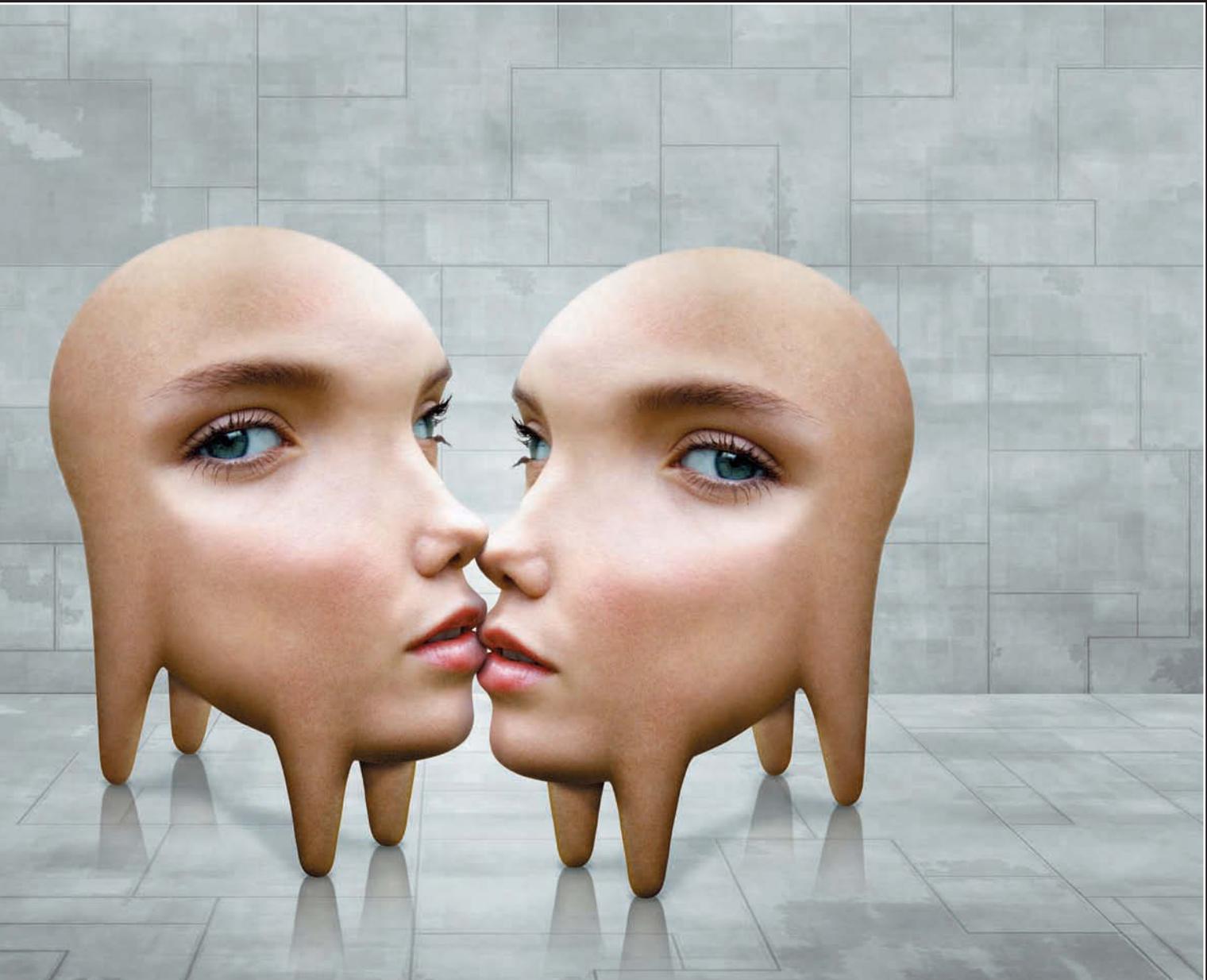


10 Öffnen Sie die Datei *texture.tif* und platzieren Sie sie als Wand im Hintergrund. Um die Struktur ein wenig dynamischer zu gestalten und eine Vignettierung zu simulieren, können Sie eine neue Ebene anlegen und darauf einen radialen Schwarzweißverlauf einfügen. Wählen Sie eine Deckkraft von 20% und die Füllmethode *Multiplizieren*. Duplizieren Sie die Wand-Ebene und wählen Sie *Bearbeiten/Transformieren/Perspektivisch*, um den Boden passend zu verzerren, und weisen Sie auch dieser Ebene wie oben beschrieben einen Verlauf zu. Platzieren Sie eine Lichtquelle hinter den Köpfen, indem Sie in der Bildmitte einen radialen Weiß-Transparent-Verlauf in eine neue Ebene einfügen und auf *Weiches Licht* einstellen. Passen Sie *Farbton/Sättigung* und *Tonwertkorrektur* der Umgebung mit Einstellungsebenen an den Farbton der Köpfe an. Verstärken Sie die *Tonwertkorrektur* noch weiter, indem Sie auf eine Ebene reduziert kopieren und eine *Auto-Tonwertkorrektur* mit etwa 50% Deckkraft zuweisen, um den warmen Bildton zu erhalten.

**Endergebnis**

Form und Position der beiden Köpfe erinnern an ein gebrochenes Herz.

© Patrik Blomqvist



ELECTRIC MEDUSA

[www](http://www.mut.de/surreal/Downloads/ElectricMedusaAndYouCantOwnMe.zip)
www.mut.de/surreal/Downloads/ElectricMedusaAndYouCantOwnMe.zip


von Nela Dunato

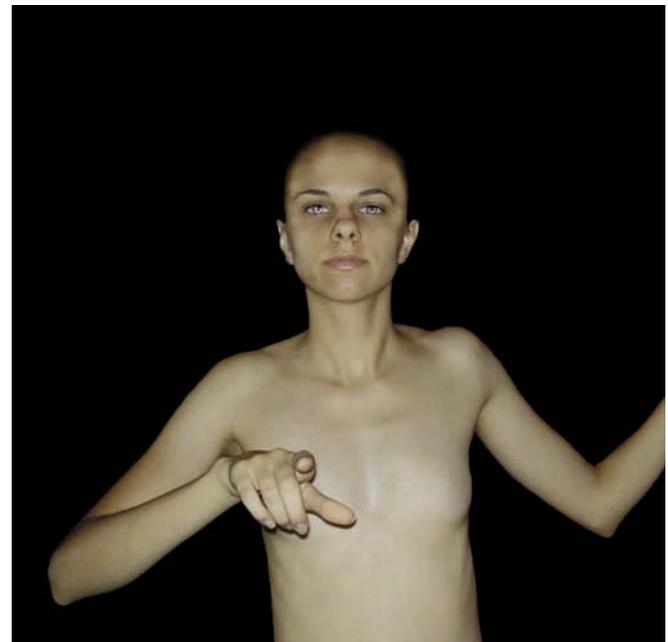
Die Kombination organischer und mechanischer Elemente ist in der surrealen Fotomanipulation sehr beliebt. Sehen Sie sich an, wie sich – inspiriert durch griechische Mythologie – ein weibliches Modell in eine futuristische bionische Frau verwandeln lässt.



1 Stellen Sie das Modell vom Hintergrund frei, indem Sie ihn auf einer Ebenenmaske mit einem schwarzen Pinsel wegmalen, und nennen Sie die Ebene „Körper“.



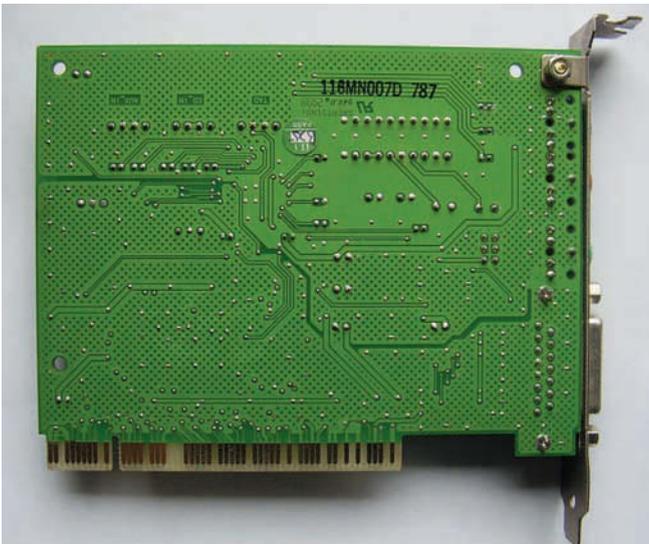
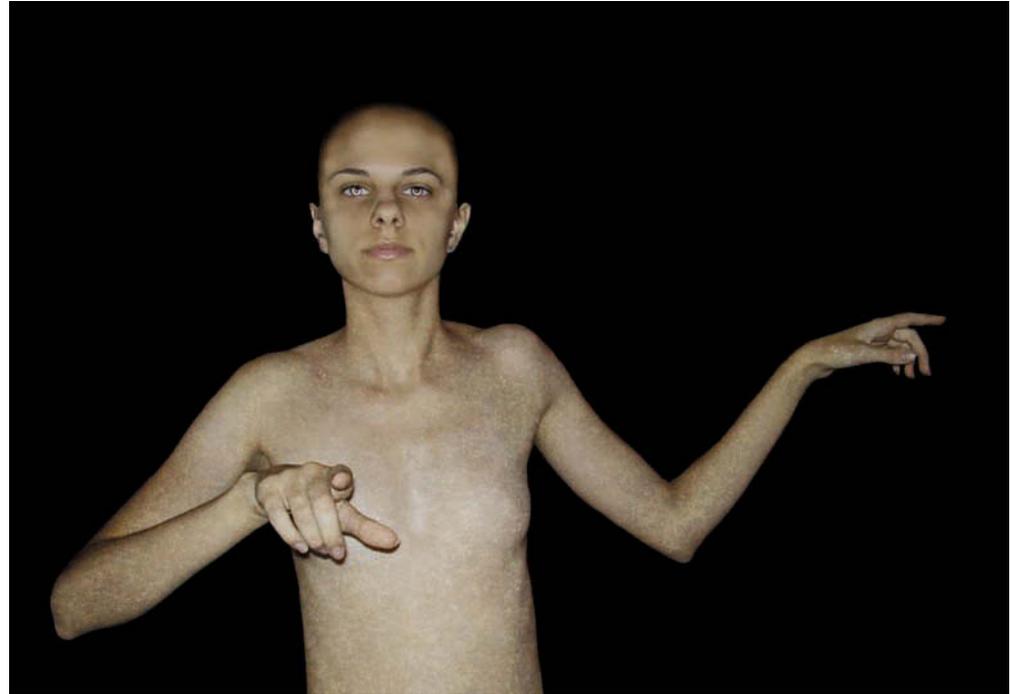
2 Um Haare, Piercings und Hautunregelmäßigkeiten zu entfernen, überlagern Sie sie zunächst mit einem Stück kopierter klarer Haut von einem anderen Teil des Gesichts und korrigieren die Ränder anschließend mit dem *Reparatur-Pinsel-Werkzeug*. Die Schatten korrigieren Sie mit den *Nachbelichter-* und *Abwedler-Werkzeugen*.



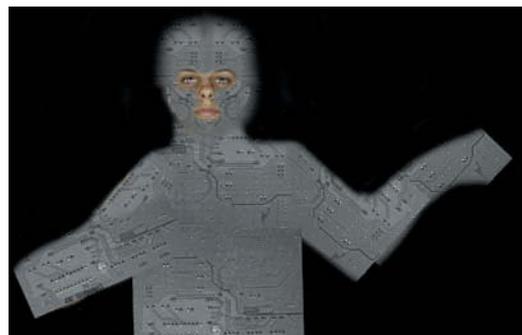
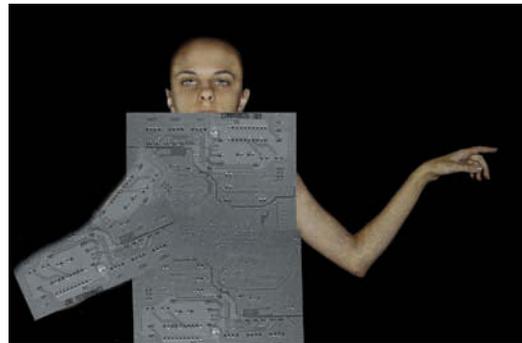
3 Übermalen Sie die Körper-Ebene mit dem *Wischfinger-Werkzeug* (*Stärke: 10–12%*), um die Hautstruktur zu entfernen und zu glätten. Hellen Sie die Iris der Augen mit dem *Abwedler-Werkzeug* auf und bleichen Sie die Haut durch Anpassen von *Helligkeit/Kontrast* und *Farbbalance*.



4 Fügen Sie die Metallstruktur auf einer neuen Ebene ein, entfernen Sie die weißen Flecken mit dem *Reparatur-Pinsel-Werkzeug*, duplizieren Sie die Ebene mehrmals und verteilen Sie die Kopien auf dem Körper (nicht auf dem Kopf). Reduzieren Sie die Strukturebenen auf eine und wählen Sie die Füllmethode *Ineinanderkopieren* mit 50% *Deckkraft*.



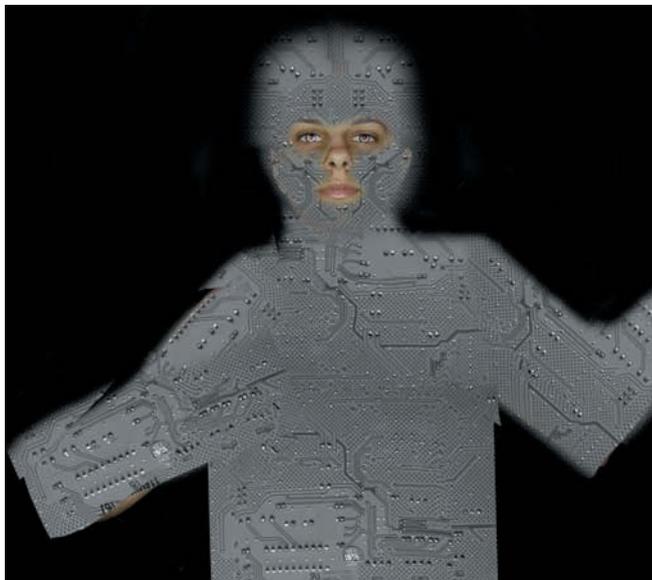
5 Kopieren Sie eine Platine in eine neue Ebene namens „Chip“, die Sie entsättigen und mit der Füllmethode *Weiches Licht* und 100% *Deckkraft* ausstatten. Drehen Sie Teile des Musters, damit die elektronischen Elemente sich natürlicher an den Körper anpassen. Legen Sie die Gesichtsstruktur auf einer weiteren Ebene namens „Chip-Gesicht“ ab.



ELECTRIC MEDUSA



6 Blenden Sie alle Ebenen bis auf die Körper-Ebene aus, reduzieren Sie sie auf eine Ebene, ändern Sie den Modus in Graustufen und speichern Sie das Bild unter „versatz.psd“. Anschließend machen Sie die letzten Schritte rückgängig, um wieder alle Ebenen einzublenden.



7 Die Chip-Ebene ist gewählt; wählen Sie *Filter/Verzerrungsfiler/Versetzen* und nehmen Sie folgende Einstellungen vor: *Horizontal skalieren: 10%, Vertikal skalieren: 10%, Auf Auswahlgröße skalieren, Durch verschobenen Teil ersetzen*. Als Verschiebungsmatrix wählen Sie „versatz.psd“. Wiederholen Sie den Vorgang für die Chip-Gesicht-Ebene, allerdings mit jeweils 5% Skalierung.



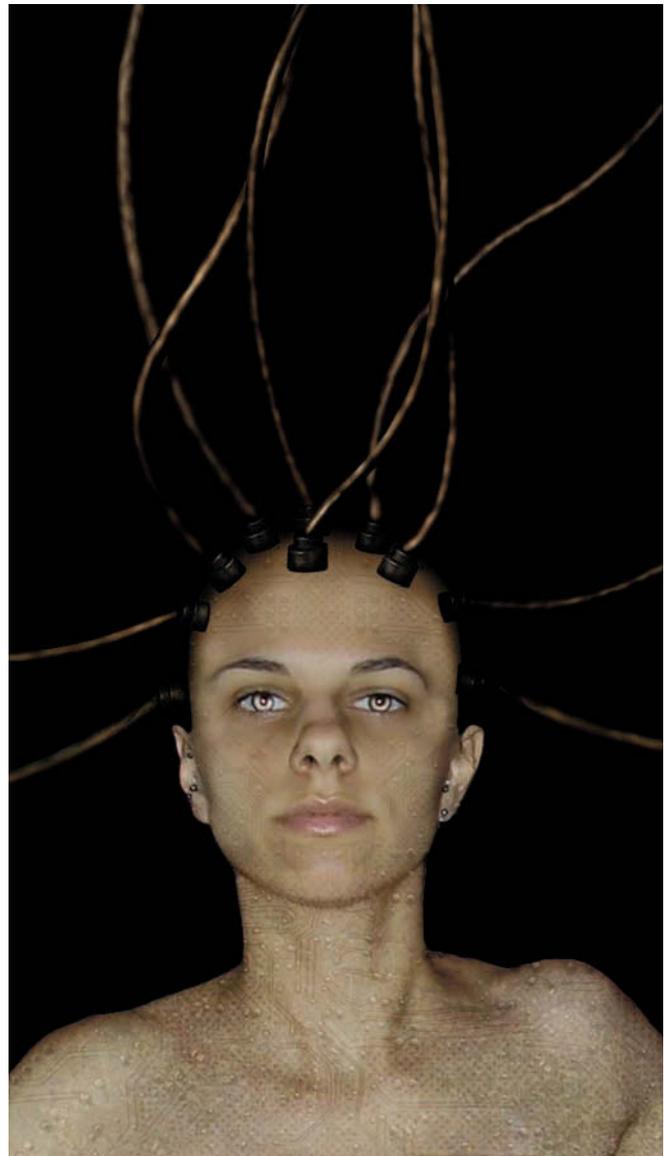
8 Damit die Strukturen nur dem Körper zugewiesen werden, klicken Sie für eine Auswahl mit gedrückter **Strg**/**⌘**-Taste auf die Körper-Ebenenmaske und weisen allen Strukturebenen eine Ebenenmaske mit dieser Auswahl zu.



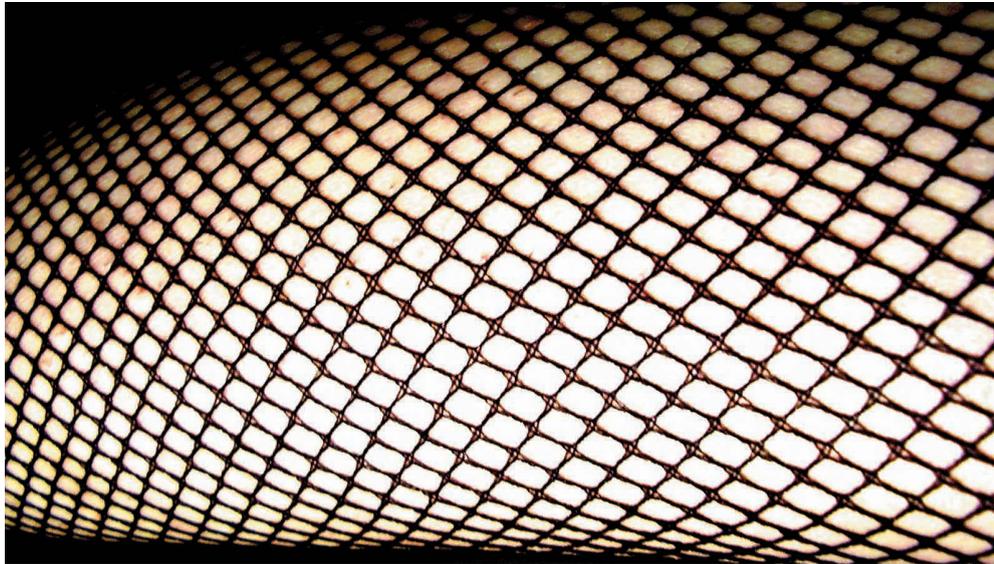
9 Zeichnen Sie mit dem *Zeichenstift-Werkzeug* Kabel auf eine separate Ebene. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der *Pfade-Palette* auf *Arbeitspfad* und wählen Sie *Pfadkontur füllen*. Weisen Sie der Ebene einen *Abgeflachte Kante* und *Relief-Ebenenstil* zu und reduzieren Sie beide auf eine Ebene. Legen Sie mehrere Haar-Ebenen an und übermalen Sie die Kabelränder mit dem *Nachbelichter-Werkzeug*, um sie realistischer und abgenutzter erscheinen zu lassen, und zeichnen Sie Schatten einer imaginären Lichtquelle auf die Kopfhaut.



10 Schneiden Sie runde Metallformen aus einem Foto aus und fügen Sie sie als „Stecker“ zwischen Kabel und Kopfhaut in Ihr Bild ein. Passen Sie Größe, Winkel und Position jedes Steckers und Schatten mit den *Nachbelichter-* und *Abwedler* Werkzeugen an.



ELECTRIC MEDUSA



11 Öffnen Sie das Bild eines Netzstrumpfs, wandeln Sie es in Graustufen und steigern Sie den Kontrast. Wählen Sie dann *Bearbeiten/Pinselvorgabe festlegen* und nennen Sie ihn „Netz“, malen Sie damit ein weißes Muster in eine Ebene auf dem Haar und wählen Sie dafür die Füllmethode *Weiches Licht* bei 50% *Deckkraft*.



12 Öffnen Sie das Bild mit rostigem Metall und wählen Sie *Filter/Verzerrungsfilter/Verbiegen* für eine runde Form. Schneiden Sie eine schmale Kurve aus und fügen Sie sie für die Rippen in Ihr Bild ein.



- 13** Passen Sie das Metall in den Körper ein und übermalen Sie mögliche Lücken zwischen Körper und Metall mit dem *Kopierstempel-Werkzeug*. Duplizieren Sie die Rippen-Ebene und wiederholen Sie diesen Schritt für alle drei Rippenpaare.



- 14** Kopieren Sie einen Nagelkopf und positionieren Sie ihn zwischen jedem Rippenpaar. Belichten Sie die Haut unter den Rippen nach, um dort Schlagschatten zu simulieren.

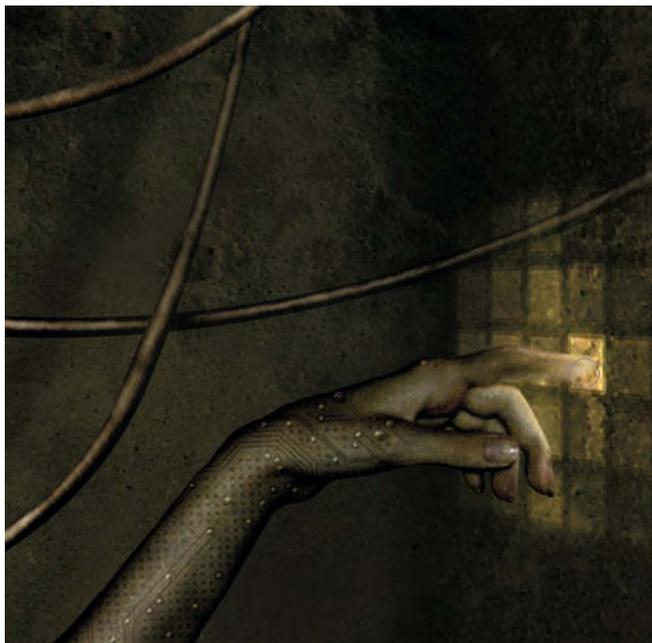


- 15** Fügen Sie die freigestellte Mechanik unter der Körper-Ebene ein, passen Sie Größe und *Farbbalance* an und fügen Sie mit dem *Nachbelichter-Werkzeug* Schatten hinzu. Duplizieren Sie die Ebene mehrmals und entfernen Sie unerwünschte Elemente mit einer Ebenenmaske.



- 16** Legen Sie eine „Hintergrund“-Ebene an, füllen Sie sie mit Hellbraun und malen Sie mit einem großen dunklen Pinsel darüber oder erzeugen Sie mit dem Filter *Wolken* eine zufällige Oberfläche. Fügen Sie eine Wandstruktur auf einer Ebene mit der Füllmethode *Ineinanderkopieren* darüber ein und passen Sie *Kontrast* und *Sättigung* an.

ELECTRIC MEDUSA



18 Duplizieren Sie die Ebenengruppe „Tastenfeld“, verschieben Sie die Kopie zur linken Hand und transformieren Sie sie perspektivisch passend. Malen Sie mit dem *Abwedler-Werkzeug* so über die Fingerspitzen, dass sie das Licht der Tasten reflektieren. Fügen Sie den Tasten und den Augen mehr Licht hinzu, indem Sie mit einem hellgelben Pinsel auf einer Ebene darüber malen.

17 Zeichnen Sie ein weißes Quadrat, setzen Sie die Füllmethode auf *Multiplizieren* und weisen Sie folgenden Ebenenstil zu: *Kontur* (9 Pixel, Hellgelb), *Schein nach innen* (Weiß) und *Schein nach außen* (Hellgelb). Duplizieren Sie die Ebene mehrmals, setzen Sie die Kopien zu einem Tastenfeld zusammen und verringern Sie die Deckkraft der Ebenen. Fassen Sie am Schluss alle Tasten-Ebenen zu einer Ebenengruppe „Tastenfeld“ zusammen.



19 Legen Sie darüber eine neue Ebene an und füllen Sie sie mit Olivgrün (Füllmethode *Farbe*, 36% *Deckkraft*) – damit vereinheitlichen Sie die Farben im Bild. Schließlich verbergen Sie noch allzu auffällige Details mit einer Ebenenmaske.



Endergebnis

Diese Medusa der Moderne hat einen weiten Weg von ihrer einfachen menschlichen Form im Originalbild genommen. Auch hier hilft der einfache Hintergrund, das Bild zusammenzuhalten.

© Nela Dunato