



KARTONBAU.de

Grafiktutorial Nr.5

Erweiterte Rahmentechnik mit Adobe Photoshop:
Der 3D - Rahmeneffekt

Author :

Mathias Nöring

Erstellungsdatum :

Donnerstag, 6. Juli 2006

Benötigte Software :

Adobe Photoshop ab Version 7

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Warum ?	3
Los geht's	5
Das Ergebnis	14
Schlusswort	15

Warum ?

Ein Foto kann durch die Wahl des richtigen Rahmens erheblich eindrucksvoller wirken. Mit dem Rahmen wird ein Bild erst zu einem Bild. Der Rahmen kann es vervollständigen oder es aber zunichte machen. Ganz ohne Rahmen wirken Bilder oftmals wie ein Rohbau, die erst durch eine Abgrenzung zur Umgebung ihre volle Wirkung entfalten – immer vorausgesetzt, dass der Rahmen zum Foto passt.

Natürlich gilt hier wie bei allem im Leben: die Beurteilung, ob ein Rahmen vorteilhaft aussieht unterliegt unterschiedlichen Geschmäckern.

Diesmal wollen wir eine komplett neue Rahmenart anwenden – nämlich den 3D – Rahmen.

Bei dieser Rahmenart ragen Teile des eigentlichen Bildes über einen inneren Rahmen hinaus, was dem ganzen einen sehr plastischen Hauch verleiht.



Unser Ziel

Wir wollen erreichen, dass die Spitze der SATURN-V über den inneren Rahmen „hinausschießt“, was dem Bild unheimlich Dynamik einhaucht.



So soll es am Schluss aussehen

Los geht's

Bild öffnen Wir öffnen in Photoshop jenes Bild, welches wir mit einem Rahmen versehen wollen.

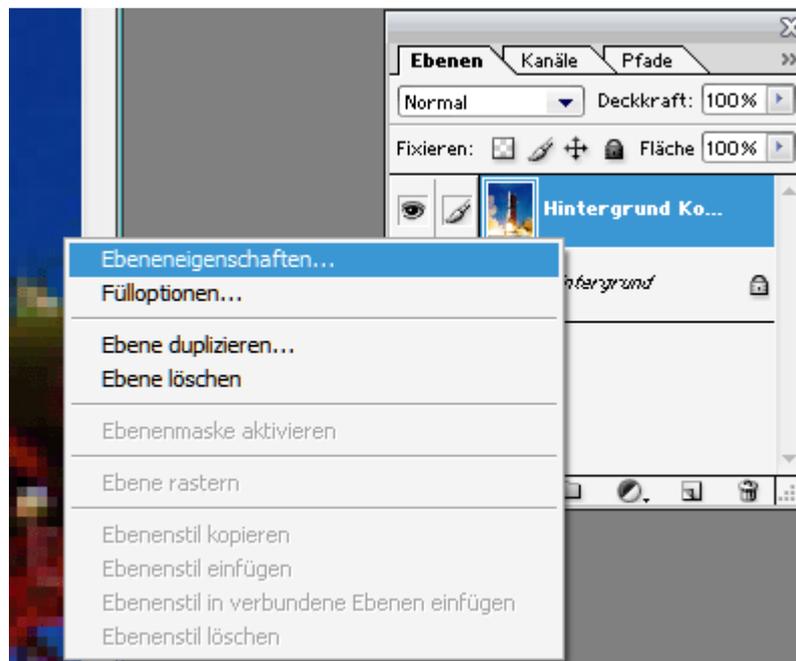
Ebene duplizieren Nach dem Öffnen der Bilddatei erstellen wir zur Sicherheit eine Kopie der Bildebene. Dazu ziehen wir im Ebenenfenster die Hintergrundebene auf den Duplizierbutton.

Alternativ markiert man die Hintergrundebene und erstellt mit der Tastenkombination „*STRG+J*“ eine Ebenenkopie.

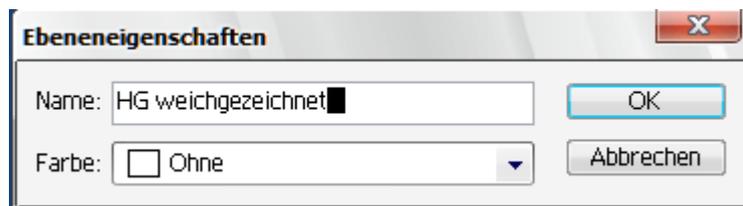


Ebenen benennen Wegen der besseren Übersicht wollen wir nun anfangen, den einzelnen Ebenen aussagekräftige Namen zu geben. Das erleichtert einem die Orientierung in Projekten mit vielen Ebenen.

Dazu klicken wir mit der RECHTEN Maustaste auf die eben erstellte Ebenenkopie und wählen aus dem Kontextmenü den Eintrag „Ebeneneigenschaften“.



Es erscheint dann ein Dialogfenster, wo wir der Ebene im Feld „Name“ einen Namen geben können.



Diese Ebene nennen wir „**HG weichgezeichnet**“

Ebenen erstellen

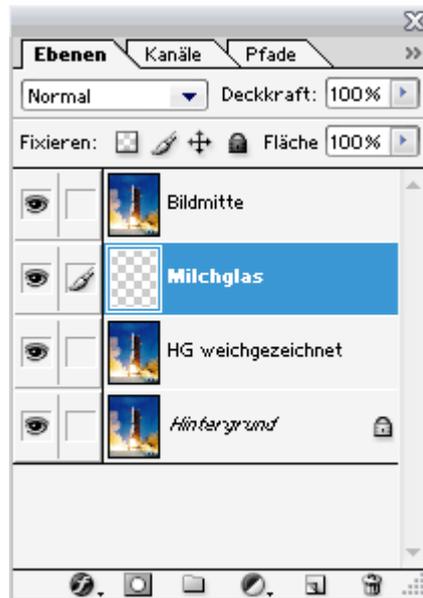
Wir markieren nun die Ebene „HG weichgezeichnet“ und duplizieren diese wie oben beschrieben. Diese neue Ebene nennen wir „**Bildmitte**“

Nun brauchen wir noch eine leere Ebene zwischen den Ebenen „**HG weichgezeichnet**“ und „**Bildmitte**“. Dazu klicken wir wieder auf die Ebene „**HG weichgezeichnet**“ und klicken anschließend auf den Button  zum erstellen einer neuen Ebene.

Diese leere Ebene nennen wir „**Milchglas**“.

Alternativ können wir auch die Tastenkombination „**UMSCH+STRG+N**“ zum erzeugen einen neuen, leeren Ebene benutzen.

Das Ebenenfenster sollte nun so aussehen :



Hintergrund weichzeichnen

Dazu klicken wir auf die Ebene „**HG weichgezeichnet**“ und wählen anschließend aus der oberen Menüleiste den Menüpunkt „Filter – Weichzeichnerfilter – Gaußscher Weichzeichner“. Es öffnet sich ein neues Dialogfenster, in welchem wir die gewünschten Einstellungen zum weichzeichnen des Bildes vornehmen können. In dem Feld „Radius“ geben wir den Wert „8,0“ ein.

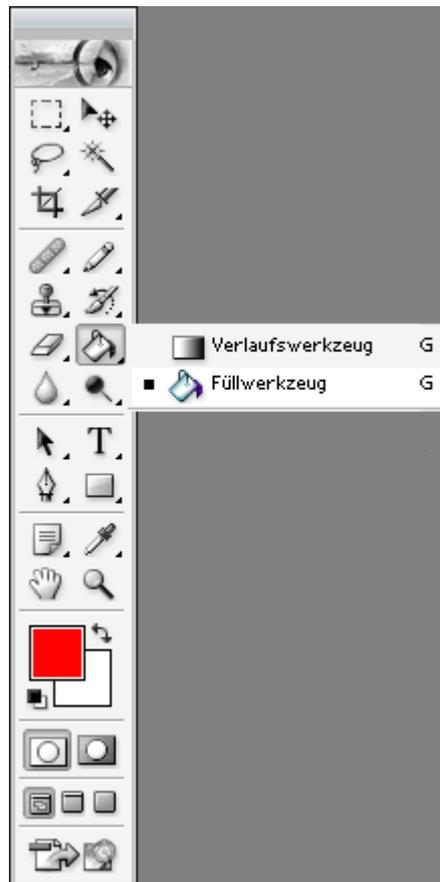
Mit einem Klick auf „OK“ übernehmen wir die Einstellung.



Milchglaseffekt hinzufügen

Nun markieren wir die Ebene „**Milchglas**“. In der Werkzeugleiste klicken wir auf das Symbol für „Füllung“  (Kurztaaste „G“).

Sollte in der Werkzeugleiste nur das Symbol für den Farbverlauf  zu sehen sein, so klicke man ca. 1 Sek. auf selbiges und wie von Zauberhand klappt ein zusätzliches Menü auf und gewährt uns den Zugang zu dem „Füllung“ – Symbol .



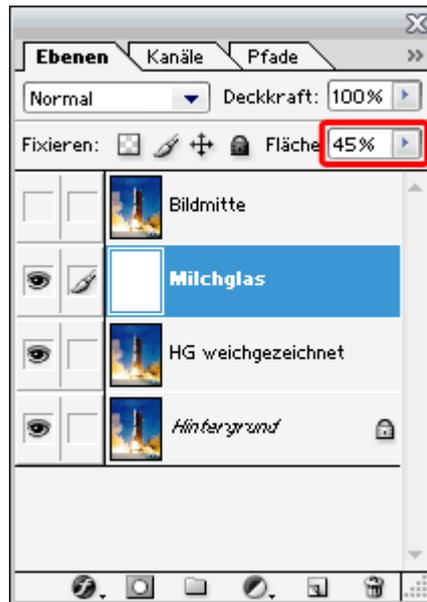
Nun tauschen wir auf dem Farbwähler  die Vordergrundfarbe mit der Hintergrundfarbe aus, indem wir den Doppelpfeil  anklicken. Damit ist die weiße Farbe nun die Vordergrundfarbe.

Wir klicken nun einmal in das Bild mit aktivierter „**Milchglas**“-Ebene. Damit wird die Ebene komplett weiß gefüllt.

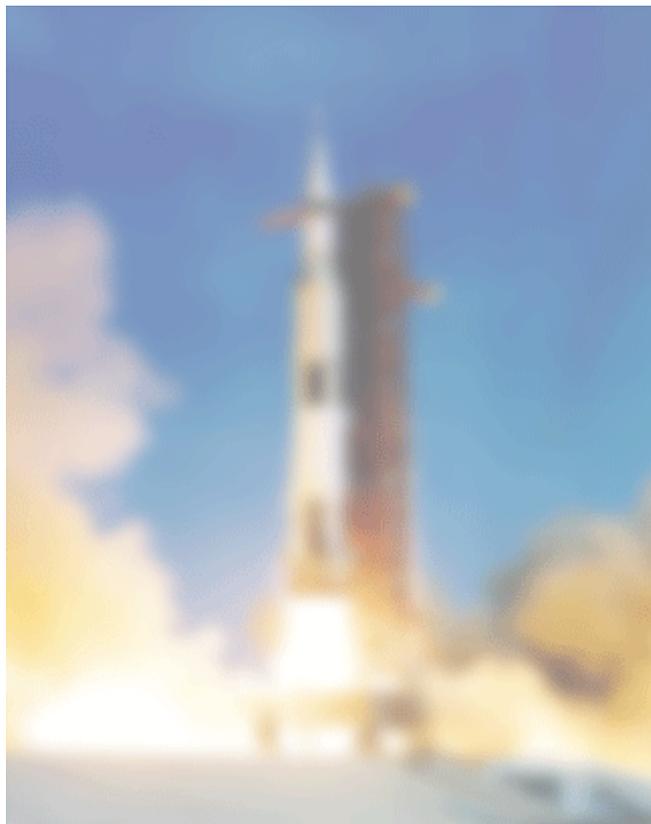
Nun klicken wir auf das Augensymbol der Ebene

„Bildmitte“, um diese Ebene auszublenden. Vor uns liegt nun nichts außer eine weiße Fläche. Das bleibt natürlich nicht so ;-)

Damit wir diesen Zustand ändern können, tragen wir im Ebenenfenster bei markierter „**Milchglas**“ – Ebene in das Feld „Fläche“ den Wert „45%“ ein.



Das Ergebnis sollte nun so aussehen :



Die Bildmitte hinzufügen

OK, bis hierher war es ja noch leicht ... dann wollen wir doch mal einen Gang höher schalten.

Wir blenden also die Ebene „Bildmitte“ wieder ein, indem wir im Ebenenfenster auf das erste Kästchen in der Ebene „**Bildmitte**“ klicken.



Daraufhin erscheint das Augensymbol wieder und das Bild hat seine volle Farbenpracht wieder.

Nun ziehen wir einen mit dem Auswahlwerkzeug  einen Rahmen um das Motiv – in diesem Fall die SATURN-V. Es ist darauf zu achten, dass die Teile des Bildes, die später über den Rahmen hinaus schauen sollen, außerhalb des Markierungsrahmens liegen. In unserem Beispiel ist es die Raketenspitze,



Nun betätigen wir die Tastenkombination „**UMSCH+STRG+I**“ um die eben getroffene Auswahl umzukehren. Alternativ geht auch der Menübefehl „Auswahl – Auswahl umkehren“.

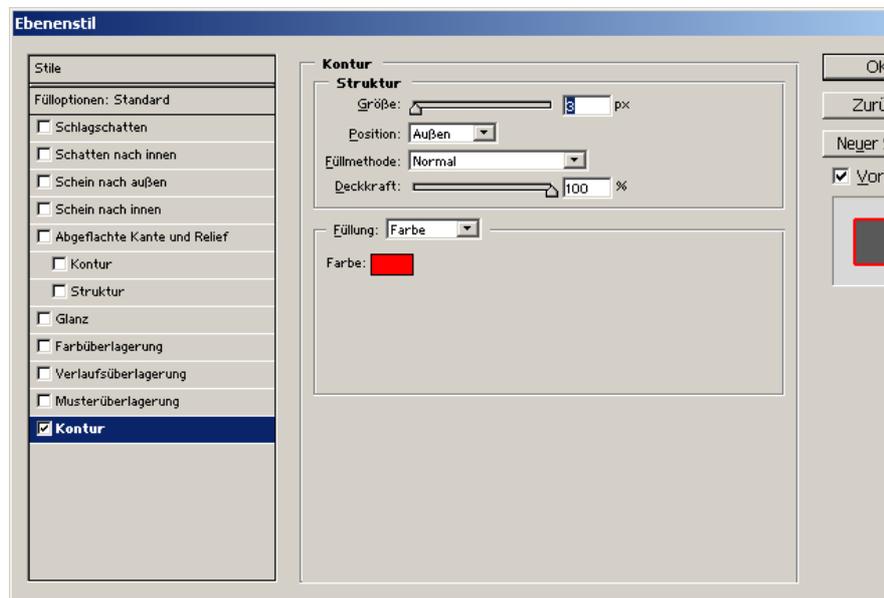
Ist die Auswahl invertiert, löschen wir die Auswahl mit einem beherzten Druck auf die „Entf“-Taste. Der äußere

Rahmen verschwindet und gibt den Blick auf die darunter liegende Ebene „**Milchglas**“ frei. Das sieht doch schon mal ganz gut aus. Um den inneren Teil wieder zu aktivieren drücken wir noch mal die Tastenkombination „**UMSCH+STRG+I**“. Damit ist das innere Bild wieder das aktive Bildelement.

Einen Rahmen um das innere Bild legen

Im Ebenenfenster machen wir einen Doppelklick auf die Ebene Bildmitte.

In dem darauf erscheinenden Menü wählen wir den Menüpunkt „Kontur“ aus. Es erscheint folgender Dialog :



Folgende Werte stellen wir ein :

- Größe = 2
- Position = „Innen“
- Füllung = „Farbe“
- Farbe = Weiß

Mit „OK“ bestätigen wir die Einstellungen.

Inzwischen sollte unser Bild so aussehen :



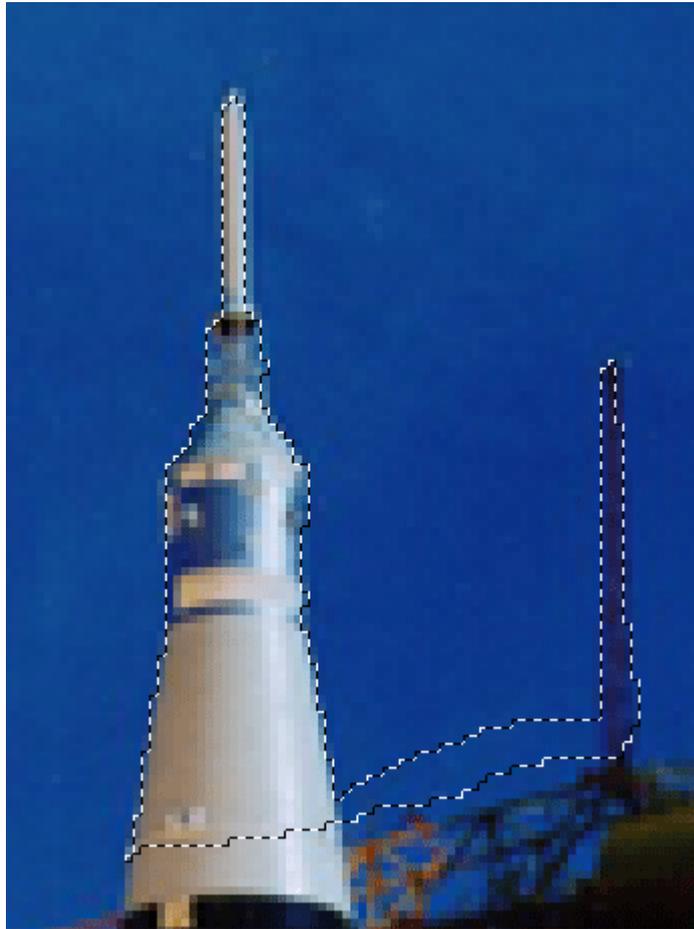
Den 3D – Effekt hinzufügen

Nun wird's spannend, denn nun fügen wir die Bildteile, die außerhalb des Innenrahmens liegen, hinzu.

Dazu blenden wir erstmal alle Ebenen bis auf die „**Hintergrund**“-Ebene aus, indem wir auf alle anderen Augensymbole klicken. Das Bild sollte nun wieder aussehen, wie ganz zu Anfang.

Nun markieren wir mit dem „Lasso“-Werkzeug  die Elemente des Bildes, die über den Rahmen schauen sollen, indem wir bei gedrückter Maustaste an den Konturen entlangfahren.

Die Markierung sollte nun so ähnlich aussehen :



Durch betätigen der Tastenkombination „*STRG+C*“ wird die Markierung in den Zwischenspeicher kopiert.

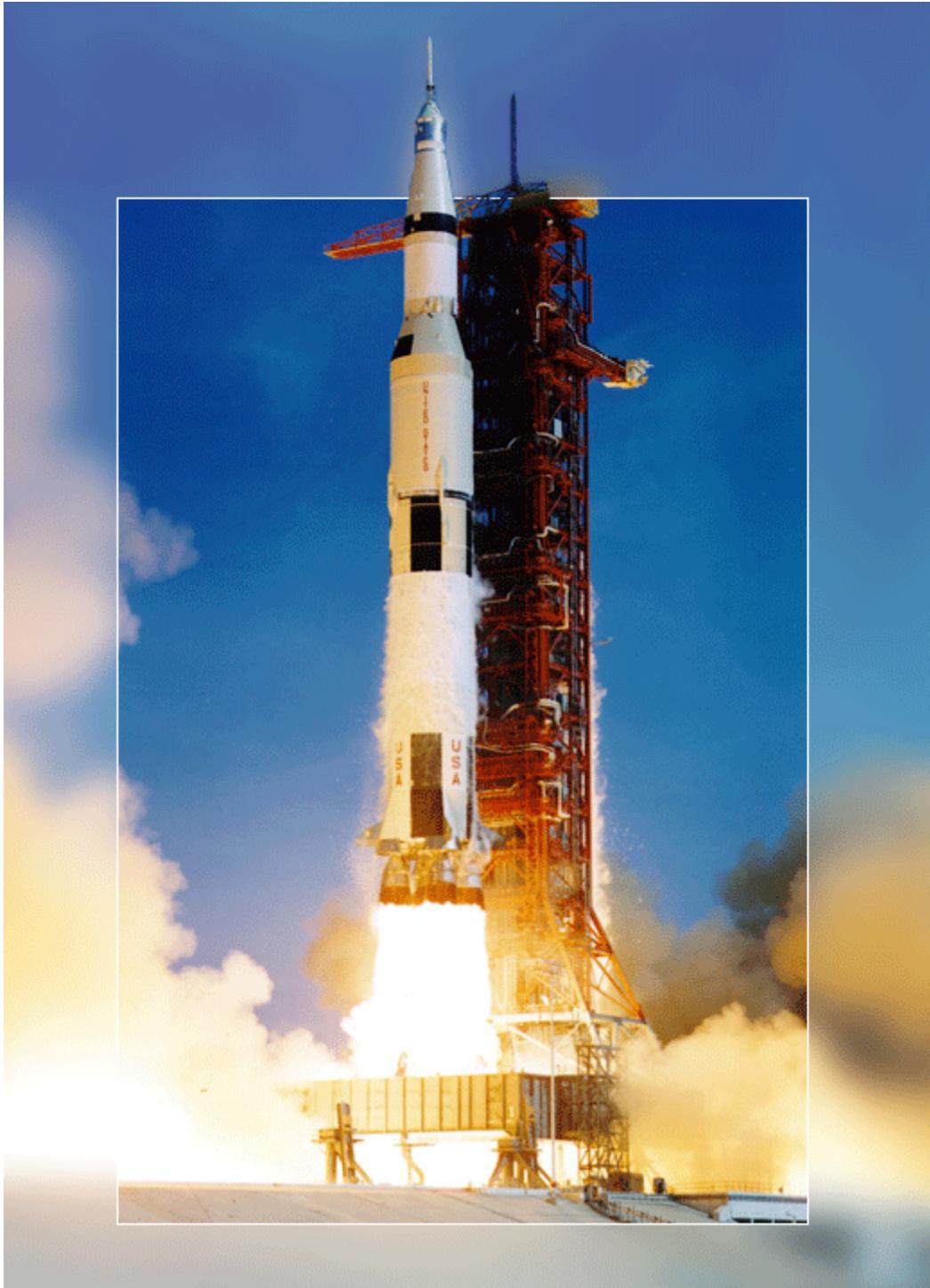
Nun blenden wir alle Ebenen wieder ein, klicken auf die Ebene „**Bildmitte**“ und erzeugen mit „*UMSCH+STRG+N*“ eine neue Ebene, der wir den Namen „**3D**“ geben.

Die Ebene „**3D**“ sollte nun an erster Stelle der Ebenenliste stehen.

Zum Schluss fügen wir die Auswahl aus der Zwischenablage mit „*STRG+V*“ in die Ebene „**3D**“ ein.

Falls jetzt noch irgendwo zuviel Hintergrund zu sehen ist, ist das kein Problem. Wir nehmen einfach den Radiergummi und radieren diese Teile einfach weg.

Das Ergebnis



Das Bild sollte nun so aussehen.

Schlusswort

Damit endet also mein kleiner Rahmenworkshop.

Ich hoffe sehr, dass er Euch ein wenig Freude bereitet hat. Es würde mich freuen, wenn ich mal einige Bilder in der Galerie sehen würde, die mit der einen oder andern der hier vorgestellten Techniken bearbeitet wurden.

Bis zum nächsten Workshop

Mathias