

Vorwort

Der vorliegende Ausbildungsplan ist mein Angebot für ein Photoshopsminar. Es eignet sich für eine gemischte Gruppe aus Anfängern und Fortgeschrittenen. Zwei Wochen betrachte ich für diesen zu verbindlichen Stoff als Minimum. Praxisbezogenes Photostraining läßt sich nur verwirklichen, wenn die gesamte Umgebung dieses komplexen Programms dargestellt wird. Hierzu gehört zunächst der Bereich Fotografie als wichtiges Medium, sowie Eingabegeräte und Medien wie Scanner, Grafiktablets, Digitalkamera und Foto-CD. Ich werde daher den Kursteilnehmern die Fotografie in Grundzügen vermitteln. Ebenfalls werde ich den Bereich der Drucktechnik erläutern, hierbei insbesondere den Offset-Druck sowie verschiedene Digitaldruckverfahren. Ebenfalls werde ich den Bereich der Drucktechnik erläutern, hierbei insbesondere den Offset-Druck sowie verschiedene Digitaldruckverfahren. Ebenfalls werde ich den Bereich der Drucktechnik erläutern, hierbei insbesondere den Offset-Druck sowie verschiedene Digitaldruckverfahren.

1. Grundlagen, Retusche

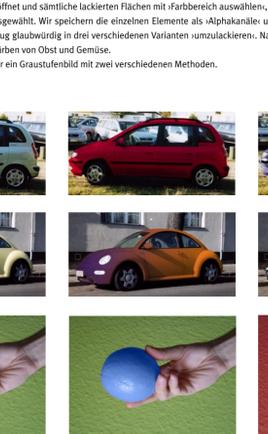
Nach kurzer Vorstellung und Präsentation des Unterrichtsplans wird in die Geschichte der Fotografie, der Bildbearbeitung und des Programms Photoshop (PS) eingeführt. Danach kalibrieren wir unseren Monitor mit dem Adobe Gamma-Loader und ich demonstriere bei dieser Gelegenheit auch die Hardwarekalibrierung mittels des Pantone/Color Vision-Spyders. Es folgt die Einführung in die Programmoberfläche und die Voreinstellungen von PS.

Wir erzeugen nun eine neue Datei und importieren ein Foto aus einer Kollektion von alten, beschädigten Fotos. Das jeweilige Bild optimieren wir mithilfe der Tonwertkurven. Die Retusche-Werkzeuge wie Kopierstempel, Reparaturpinsel und Ausbessern-Werkzeug werden am praktischen Beispiel eingeführt. Ziel der Übung ist eine einwandfreie Retusche, nach der selbst bei einer starken Vergrößerung keine Flecke, Kratzer und sonstige Beschädigungen des Bildes mehr zu sehen sind. In dieser Übung retuschiert jeder Teilnehmer mindestens drei Fotos.

Nach dieser Übung wird vorsichtig versucht, die Bilder mit verschiedenen Methoden zu schrärfen und dann auch zu einer Farbaufnahme handelt – eine Farbaufnahme handelt – den sicherlich vorhandenen Farbstich zu beseitigen. Hierbei werden die Funktionen »Farbton/Sättigung«, »Farbbalance«, sowie die professionelle numerische Farbkorrektur mithilfe der Gradationskurven verwendet.

Weiterhin unternehmen wir den Versuch, ein quereformatiges Bild in ein hochformatiges zu verwandeln, ohne etwas von der Vorlage abzuschneiden. Die zu ergänzende Fläche wird ausschließlich mit den Retusche-Werkzeugen bearbeitet. Ebenfalls mit dieser Technik entfernen wir aus anderen Vorlagen komplette Bildteile und ergänzen die Leerstellen aus der vorhandenen Bildinformation.

Als Ansatz zum Verständnis von Farben und Ebenenfüllmethoden konstruieren wir einen zwölfteiligen Farbkreis. Bei dieser zeitlich aufwändigen Übung lernen wir erste Auswahlmethoden, verschiedene Farbmodelle und die Grundlagen des Farbmanagements kennen.



2. Ebenen, Alphakanäle und Masken

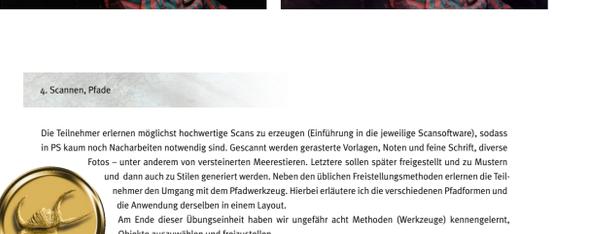
Im Schnelldurchlauf werden einige Übungen vom Vortage wiederholt und damit gefestigt, dann folgt der nächste Schritt: »Auswählen« und »Ebenen«. Wir erzeugen vier Ebenen und zeichnen in jede mit dem Pinselwerkzeug eine Form. Danach ändern wir die Ebenenreihenfolge, die Ebenentransparenzen und verschieben die Ebenen. Danach werden die Abbildung eines Autos geöffnet und sämtliche lackierten Flächen mit Farbergebniswerkzeug, »Zauberstab«, »Polygonlasso«, sowie dem Lasso ausgewählt. Wir speichern die einzelnen Elemente als Alphakanäle und färben dann das Auto um. Ziel ist es, ein Fahrzeug glaubwürdig in drei verschiedenen Varianten umzuklackieren. Nach der gleichen Methode verfahren wir beim Umfärben von Obst und Gemüse.

Danach kolorieren wir ein Graustufenbild mit zwei verschiedenen Methoden.



3. Freistellen und Montage

Auch hier beginnen wir mit einer Auffrischung der Übungen des vergangenen Tages, danach wird Grundlegendes über die Notwendigkeit und die Probleme des Farbmanagements dargelegt. Die Teilnehmer werden sich anschließend gegenseitig mit einer Digitalkamera fotografieren, die Portraits freistellen und vor einem anderen Hintergrund glaubwürdig montieren. Hierbei kommt auch das Skalieren und Verzerrten zum Einsatz. Hierzu sollen im allgemeinen eine der anspruchsvollsten Freistellungsübungen. Als Schwierigkeitsgrad wird das Freistellen einer kurzen (einfachen), sowie einer offenen (komplizierten) Frisur gebitt. Darauf folgen Übungen in der Beseitigung von roten Augen, Falten, sowie glaubwürdige »Gesichtschirurgie« bis hin zum Design eines Aliengesichtes. Zielstellung sind mindestens drei verschiedene Gesichter – ein »geschöntes«, eines mit verändertem Gesichtsausdruck/Austausch von Mundpartien, Augen, etc., sowie ein stark verformtes Aliengesicht. Freigestellt werden ebenfalls verschiedene Objekte.



4. Scannen, Pfade

Die Teilnehmer erlernen möglichst hochwertige Scans zu erzeugen (Einführung in die jeweilige Scansoftware), sodass in PS kaum noch Nacharbeiten notwendig sind. Gescannt werden generierte Vorlagen, Noten und feine Schrift, diverse Fotos – unter anderem von versteinigten Meerestieren. Letztere sollen später freigestellt und zu Mustern und dann auch zu Stilen generiert werden. Neben den üblichen Freistellungsübungen erlernen die Teilnehmer den Umgang mit dem Pfadwerkzeug. Hierbei erläutere ich die verschiedenen Pfadformen und die Anwendung derselben in einem Layout.

Am Ende dieser Übungseinheit haben wir ungefähr acht Methoden (Werkzeuge) kennengelernt, Objekte auszuwählen und freizusetzen.



5. Muster, Stile und Text

Mittels einfacher Übungen wird die Dialogbox »Ebenenstil« verstanden. Wir schreiben mit einem Schlagschatten und Versum und Chrom oder Messing auf die Schrift zu projizieren. Dabei grund und lassen sie ebene darüberliegen. Ebenfalls oder bauchiges Gefäß gelegt. Es folgen die Erstellung von Mustern. Diese übertragen wir auf vektorisierte mit Hilfe der Instantstile von PS sowie selbst generierte Masken formen wir Einzelteile eines Schmuckstücks, diese mit entsprechenden Oberflächen zu versehen und zu

eingeführt und sofort angewendet. Zuerst chen anschließend, Metalloberflächen wie stanzen wir die Buchstaben in den Hinter-von Neonleuchten, Gel und andere Ver-Formen. Ziel ist es, künstliche Oberflächen ter Vorlagen erstellen zu können. Mit ke-einem Schwertes und eines Gesichtes, um einem Ganzen zusammenzusetzen.

Sollte noch Zeit vorhanden sein, wird ein Grundkurs in Typografie angeboten.



6. Druckvorstufe, Webvorstufe und Animation

Mit den am Vortage erlangten Fertigkeiten beginnen wir Buttons und andere Einzelteile für eine fiktive Website zu entwickeln. Diese sollen als einfache Buttons und Rollover-Buttons auf einer HTML-Seite in Image Ready platziert werden. Dabei lernen wir auch Slices und Imagemaps kennen. Danach erzeugen wir Beschriftungspfade und speichern sie als EPS-Datei, damit diese in einem Layoutprogramm wie InDesign oder Quark platziert werden können. Weiterhin erstellen wir unsere ersten GIF-Animationen. Ziel sind sowohl effektive Animationen als auch aufwändige, fließende Bewegungsanimationen (Einzelbildanimation).



7. Hardware, Peripherie, Plugins, Kalkulation etc.

Hinsichtlich Hardware, Peripherie, Plugins und Kalkulation wird lediglich das eingeführt, was ein Bildbearbeiter braucht, um zeitsparend und nervenschonend zu arbeiten. Angesprochen werden die Schwerpunkte Fototechnik, Speicher, Prozessor, Grafikkarte, SCSI, Raid, Scanner, Bildschirm, Filterkollektionen und Tools verschiedener Hersteller, sowie das jeweilige Thema der lizenzierten Schriften.

Anhand einiger Beispiele wird erläutert, wie ein Auftrag bearbeitet und kalkuliert wird. Zum Schluss wird die grundlegende Literatur zu den Themen Photoshop, ColorManagement, Typografie sowie Grafikdesign und Kreativität vorgestellt.

Projekttag

Hier bekommen die Kursteilnehmer Retuschen, Montagen, sowie eine oder mehrere html-Seiten. Ebenfalls werden Produkt-entscheidungswürfe (Logo, Verpackung) sowie abwechslungsreiche, kleinere Aufgaben vorgestellt und gelübt:

- das Malen in PS,
- die Erstellung verschiedener Effekte wie Beleuchtung und Spiegelungen,
- das Zerreißen und Verbrennen von Banknoten, ohne diese zu beschädigen,
- die Konstruktion einer Lupe, mit welcher man verschiedene Vergrößerungen eines Hintergrundbildes simulieren kann,
- die Verwandlung eines tropischen Fisches in ein archaisches Fundstück,
- Gestaltung eines CD-Covercard,
- Gestaltung eines Plakates,
- Die Teilnehmer entwerfen in kleinen Gruppen ein Filmprojekt und setzen dieses danach um.

