



Ps Flaschenpost

Wie kommt eine Stadt in die Flasche? Mit der passenden Auswahl und den richtigen Füllmethoden entstehen aus mehreren Einzelbildern faszinierende Montagen hinter Glas

Sollen bei einer Montage verschiedene Objekte hinter Glas liegen, gilt es einige Dinge zu beachten. Wichtig sind etwa bei der Wahl des Bildmaterials die Lichtreflexe auf dem Glas. Über verschiedene Füllmethoden werden solche Lichter von dem Glas auf die Gegenstände übertragen, die sich im fertigen Bild dann hinter dem Glas befinden.

Zudem sollte der Untergrund hinter dem Glasbehälter nicht allzu unruhig oder farbig sein, da sonst die hier vorgestellte Methode nicht klappt. Gleichmäßige und kleine Strukturen, wie im Beispiel der Sand auf dem Boden, stören dabei jedoch nicht.

Weiter muss bei allen Aufnahmen die Richtung, aus der das Licht kommt, einigermaßen übereinstimmen. Haben Sie Bildmaterial, welches entgegengesetzte Schatten und Lichter zeigt, können Sie eventuell das entsprechende Bild spiegeln. Dies bietet sich etwa bei den Bildern an, die Scherben, Splitter oder andere Bestandteile aus Glas zeigen.

In der Regel werden zuerst alle Korrekturen in den Bildern vorgenommen. Sind die Bilder scharf und stimmen die Farben, werden einzelne Objekte freigestellt. Dabei muss nicht jede Auswahl exakt sein: So sollte eine Auswahl, die zugleich als harte Begrenzung eines

Objekts dient, sehr genau sein. Im Beispiel ist das die Flaschenauswahl oder der Freisteller der Scherben. Werden die gewählten Bildbereiche jedoch nur im Hintergrund gezeigt und von anderen Ebenen überlagert, ist es nicht so schlimm, wenn die Auswahlkante kleinere Schwachstellen zeigt. Die Stadt befindet sich etwa hinter dem Sportler innerhalb der Flasche und ist hinter dem Glas kaum mehr zu erkennen.

Die verschiedenen Zutaten liegen bei einer Montage auf eigenen Ebenen und lassen sich daher beliebig anordnen. Ebenenmasken erleichtern zusätzlich nachträgliche Änderungen. *sck*

01 | DAS MATERIAL

Für die digitale Flaschenpost benötigen Sie mehrere Bilder. Die Basis der fertigen Collage bildet das Bild einer Flasche. Diese sollte sich bereits in der gewünschten Position befinden; auch verschiedene Lichter auf der Flasche sind wichtig; da diese später mit für einen stimmigen Gesamteindruck sorgen. Weiter benötigen Sie das Bild eines Gegenstands, der sich in der Flasche befindet. Im Beispiel liegt eine Reihe von Hochhäusern im Hintergrund, ein Läufer soll aus der Flasche ausbrechen. Das Bild, auf dem die zerbrochene Scheibe zu sehen ist, sorgt für die Bruchstellen und gestaltet das Ergebnis dynamisch.



02 | KORREKTUREN

Führen Sie zunächst bei allen Bildern notwendige Korrekturen durch. Erst wenn das Ausgangsmaterial stimmt, lassen sich die

einzelnen Details sinnvoll zusammenfügen und aufeinander abstimmen. Im Beispiel zeigt etwa das Bild der Stadt sehr flauere

Farben. Zudem gibt es perspektivische Verzerrungen. Eine Tonwertkorrektur sorgt für eine bessere Verteilung der Grauwerte; arbeiten Sie in jedem Fall auf einer Korrektorebene, um eventuelle Nachbesserungen vornehmen zu können. Eine weitere Korrektorebene *Dynamik* schafft knackigere Farben. Legen Sie für weitere Korrekturen noch eine Kopie der Hintergrundebene an.

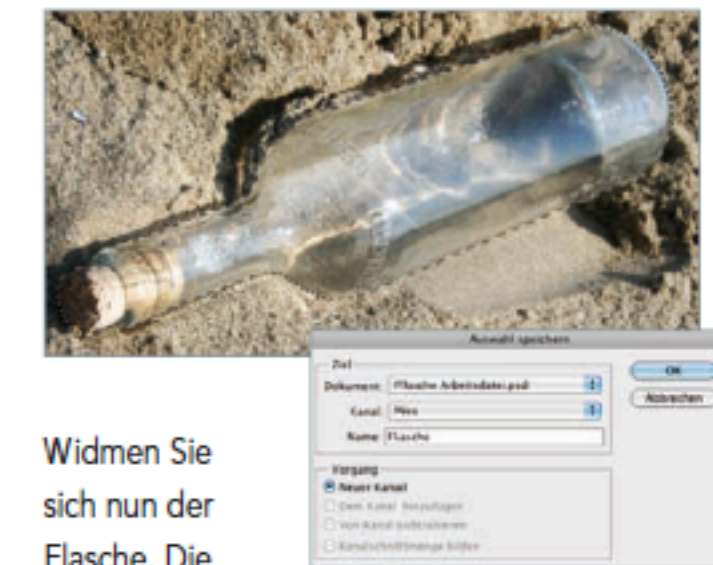


03 | ENTZERREN

Zeigt ein Bild typische Objektivfehler und liegt es im Raw-Format vor, sollte es bereits im Dialogfeld *Camera Raw* verbessert werden. Bei dem Beispielbild handelt es sich jedoch um ein JPEG, welches mit den „normalen Mitteln“ zurechtgezogen werden muss. Blenden Sie über das Menü *Ansicht* die Lineale ein. Ziehen Sie Hilfslinien an die Stellen im Bild, die vertikale oder horizontale Linien zeigen. Hier handelt es sich um die vertikalen Kanten der Hochhäuser. Aktivieren Sie die Kopie der Hintergrundebene. Über *Bearbeiten* · *Transformieren* · *Verzerren* entzerren Sie die Verzerrung.



04 | FLASCHE



Widmen Sie sich nun der Flasche. Die verschiedenen Korrekturen wie eine Tonwertkorrektur oder die Verbesserung von Helligkeit und Kontrast sollten Sie bereits durchgeführt haben. Der wichtigste Schritt besteht nun darin, die Flasche möglichst genau zu wählen; diese benötigen Sie später mehrmals als Kopie. Zudem dient deren Umriss als Auswahlbegrenzung der „Innereien“, die Sie in den nächsten Arbeitsschritten in die Flasche setzen. Im Beispiel versagen das Schnellauswahlwerkzeug und der Zauberstab, da sich der sandige Untergrund und die Flasche in Farbe und Struktur zu ähnlich sind. Besser eignen sich die verschiedenen Lasso-Werkzeuge. Gerade Kanten wählen Sie mit dem Polygon-Lasso. Verbessern Sie die Auswahl gegebenenfalls im Maskierungsmodus. Über die Option *Kante verbessern* glätten sie unruhige Kanten. Speichern Sie die Auswahl. ▶