Anlass

Texturen

Bildgestaltungsmittel in Photoshop

Markt Schwaben, 30. Oktober 2019

Günther Keil

Was ist unser Fahrplan ?

Kreative Effekte mit Texturen

Was bringt mir dieser Workshop ?

Malerische Bilder mittels Textur-Überlagerungen

Bessere Umsetzung der Bildideen durch besseres Verständnis der Arbeitstechniken

Freude am Experimentieren

Ablauf des Workshops

Bilder mit künstlerischer Anmutung

- Grundmerkmale von Texturen
- Sichtung mitgebrachter Bilder
- Warum setzen wir Texturen ein ?
- Woher bekomme ich Textur-Dateien ?
- Nutzung von Texturen in Photoshop

Grundmerkmale von Texturen

Technik für Bildbearbeitung mit Photoshop

Malen mit der Kamera

Mögliche Techniken (Ideen) für die persönliche Bildsprache:

- Gestisches Fotografieren / Intentional Camera Movements
- Mehrfachbelichtungen
- Spiegelungen
- **Texturen**
- Vignetten

→ Zur Visualisierung subjektiver Empfindungen

Thema „Texturen“

Mit Photoshop ist es möglich, Texturen auf Fotos zu übertragen. Dadurch können beeindruckende Effekte erzielt werden.

Der Begriff „Textur“ leitet sich aus dem lateinischen Wort „Textura“ für Gewebe bzw. gewebtes Material ab. Wir wollen nicht nur Gewebe betrachten, sondern die unterschiedlichsten Strukturen, mit welchen wir Fotos **überlagern** können.

Motive wie zum Beispiel Holz, Rost, Steine oder Sand können als Texturen fotografiert werden und für die Bildbearbeitung genutzt werden. Insbesondere bei Stillleben und in der Peoplefotografie findet sich die Verwendung von Texturen in letzter Zeit sehr häufig.

Das reine Abfotografieren oder Generieren von Texturen ist nicht Gegenstand dieser Foto-Ecke.

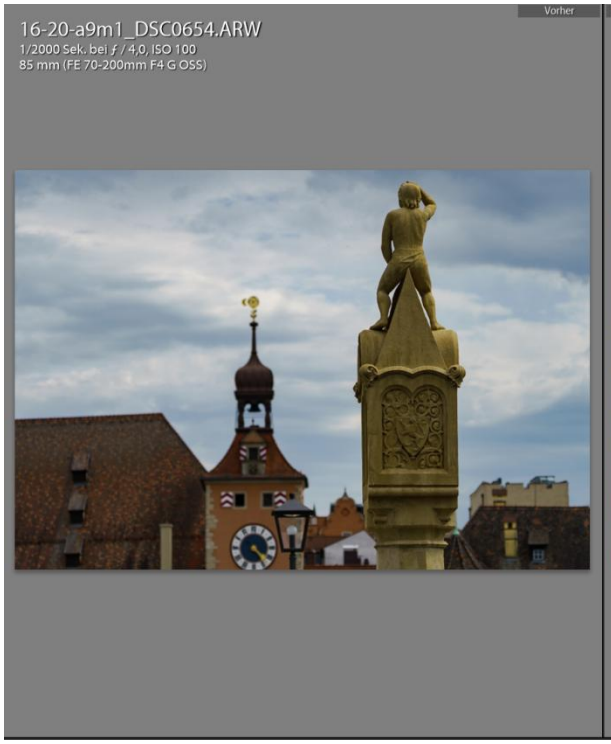
Wichtige Informationsquellen

- Google
- Beispiele, die mich inspirierten in
  Robert Mertens, Der eigene Blick, 2016; Rheinwerk Verlag

Anwendungsbeispiel für Texturen

Anwendungsbeispiel: 3 Schritte

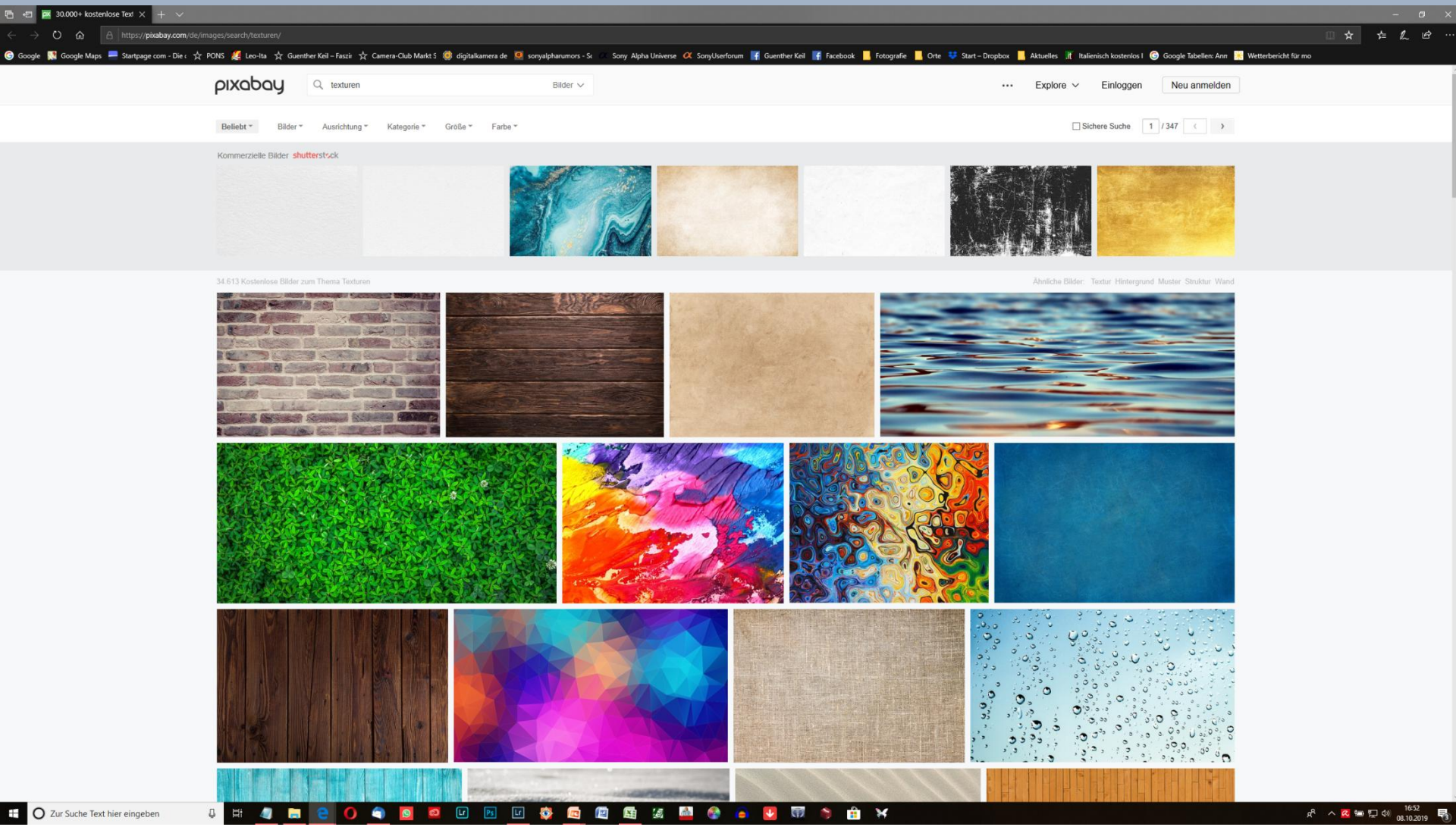
Nach Import in Lightroom



Nach Optimierung in Lightroom

Textur per Photoshop

Beispiele für Texturen aus dem Internet



Allgemeine Einsatzprinzipien von Texturen

Textur auf Bild

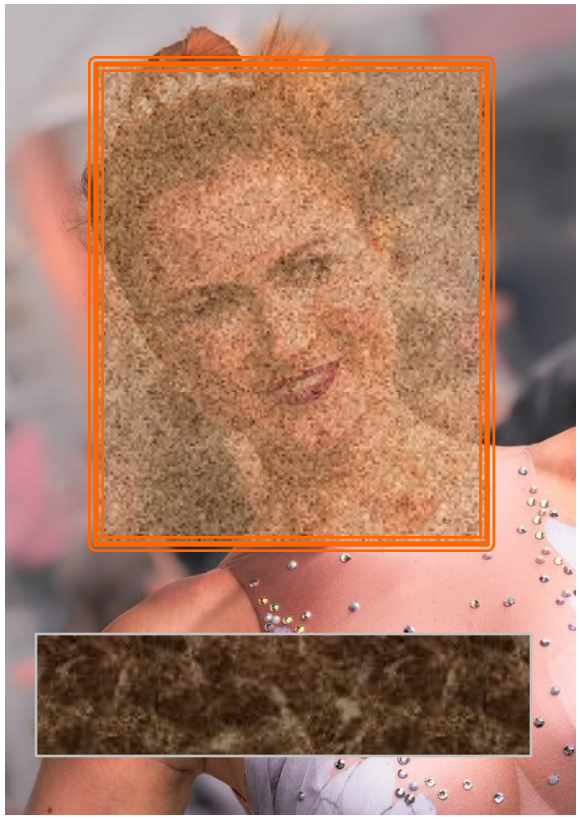


Bild auf Textur

Sammeln und Kombinieren

Oft geht Probieren über Studieren

Mit Fantasie zu neuen Bildideen

Sichtung mitgebrachter Bilder

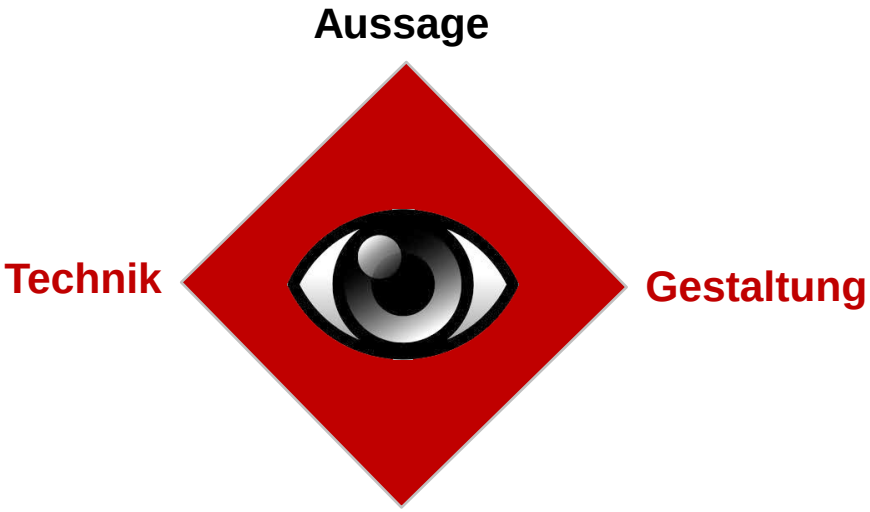
Eure Erfahrungen mit Texturen

Warum setzen wir Texturen ein ?

Für interessante Bildanmutungen

Texturen – Technische Gestaltungsmittel

Der Weg zum guten, zum tollen Bild führt über die



Abhängig von Zweck und Zielgruppe(n)

Wo sind die Stärken des Bildes ?

Aussage
Welche Botschaft für wem?
Sagt das Bild was? Was Neues?

Technik
Wurde das Handwerkszeug beherrscht ? Technische Mängel?

Gestaltung
Optimiert die Bildgestaltung die Bildwirkung?

Emotionen
Löst das Bild beim Betrachten Gefühle / Reaktionen aus?

Zielgruppe
Für wen ist das Bild gedacht ?

Dreiklang aus Verstand, Intuition und Kreativität

Warum der Einsatz von Texturen ?

- **Hintergrund**
- **Auf alt trimmen**
- **Bildwirkung, - aussage verstärken**
- **Bild schmutzig machen**
- **Gemäldeeffekte**
- **Geheimnisvoll, neugierig machen, Fragen aufwerfen**
- **Bildmängel kaschieren**
- **Künstlerische / künstliche Wirkung, weg von Realitätstreue**
- **Traumhaft**

Warum der Einsatz von Texturen ?

Ästhetik des Unvollkommenen

- Motiv verschleiern, schemenhaft, geheimnisvoll machen
- Details unterdrücken, abstrakte Wirkung erzeugen
- Bildhintergrund verbessern, Gemäldeeffekt
- Unschärfen
- Bilder altern lassen, schmutzig machen
- „Klinische“ Schärfe digitaler Bilder abschwächen

Mehr Perfektion

- Bildmängel kaschieren
- Beleben langweiliger Oberflächen
- Anwenden von Textur für ansprechende Designs
- Überziehen von Farbbereichen mit zarten, transparenten Texturen
- Grafiken und 3D realistischer machen

Zur Steigerung von

Aussage

Emotionale Wirkung

Bilder altern lassen

Alte Bilder haben etwas Besonderes

Sie beinhalten neben der interessanten Motive auch immer den latenten Wunsch nach Beständigkeit und Integration. Wer die Spuren der Zeit in einem neuen Motiv legen möchte, kann ein Bild mit Photoshop ganz einfach altern lassen

Die beliebtesten Bearbeitungen

- Sepiatönungen
- Texturen für Alterserscheinungen
- Texturen für Knittereffekte
- Flecken, Risse und Löcher
- Körnung/Störungen (Fotograin)
- Vignettierungen
- Büttenränder

Zielgruppen: Was fotografiere ich für wen?

An einem Bild sind immer zwei Leute beteiligt:
Der Fotograf und der Betrachter.

(Anselm Adams)

Zweck des Fotos

- Dokumentation
- Empfindungen
- Kontemplation
- Interpretation
- Inszenierung
- Input für Aktion
- Arbeit an Thema
- Aufruf zur Tat

Mich selber ?

Meinen Partner?	Meine Familie ?	Kollegen ?
Fotofreunde ?	Gemeinde, Netze ?	Auftraggeber ?
Foto-Verbände ?	Museumsbesucher ?	Kunstfreunde ?
		etc, etc …

Welche Anforderungen ? Was will ich ? Was will ich Zielgruppen sagen ?

Woher bekomme ich Textur-Dateien ?

Quasi überall auffindbar, aber nicht unbedingt dann, wann man sie braucht

Quellen für Textur-Dateien

- Photoshop
  - Photoshop: Filter /Filtergalerie
  - Fenster/ Erweiterung auf Exchange (im Internet) suchen … (mit String „textur“)
- Eigene Fotos
- Aus dem Internet per Google-Suche, z.B. per „foto texturen download“
- Gekaufte Overlays
- Aus Bildbearbeitungstools
  - Nik Collection: Analog Efex 2 – Lichteinfall, Schmutz und Kratzer, Fotoplatte
  - Anthropics/ Smart Photo Editor – Effects Gallery: z.B. Style / Texture
  - Und viele andere

Erstellung eigener Texturen

Texturen mit ihren Strukturen müssen richtig fotografiert werden, damit sie sich als Texturen eignen. Die wichtigsten Punkte sind:

- Kamera (sprich Sensor) immer parallel zum Objekt
- Textur in maximaler Größe abbilden
- Textur formatfüllend fotografieren
- Verzerrungen in Textur vermeiden
- gleichmäßige Ausleuchtung der Textur (ohne Reflexionen)
- gleichmäßige Schärfe über Textur hinweg
- Schatten in Textur vermeiden

Nutzung von Texturen in Photoshop

Überlagern von Ebenen

Photoshop: Filter / Filtergalerie

Ausnutzen in Photoshop vorgefertigter Muster, zum Beispiel wie folgt:

- Aber: 8-Bit-Modus (Bild/Modus/ ..8Bit/Kanal; wie jpeg)
- Graue Ebene für separate Textur; für Smart-Filter konvertieren
- Filtergalerie / Strukturierungsfilter/ Kacheln, Körnung, mit Struktur versehen, Patchwork, Risse
- Ebenen-Verrechnungs-Modus, Deckkraft variieren

Texturen wirken oft zu regelmäßig und künstlich

Wege, das Bild und die Textur zu überlagern

Auswahl Bild mit <u>einfachen</u> Strukturen, damit Textur nicht in Konkurrenz zum Bild geht, sondern es ergänzen kann

Mischen zweier Ebenen: Bild und Textur ergeben zusammen ein <u>drittes Bild</u>

- Verrechnungsmodus für die Textur-Ebene
- Deckkraft für die Textur-Ebene einstellen
- Selektives Mischen per Ebenen-Maske zur Textur-Ebene

Textur deckt Bildteile ab

Wird hier nicht weiter vertieft, da dies in Bereich der Bildmontagen fällt.

Textur auf eigene Photoshop-Ebene

Ebenen und Verrechnungsmodi

- Öffnet als erstes die Foto-Datei und die Textur-Datei
- Kopiert die Textur über das Foto, sodass die Textur also auf der darüber liegenden Ebene liegt.
- Transformation / Skalieren der Textur bis zur erforderlichen Größe
- Wahl des passenden Verrechnungsmodus für die Textur-Ebene
- Deckkraft für die Textur-Ebene einstellen
- ggf. per Ebenen-Maske zur Textur-Ebene die Wirkung der Textur abschwächen
- Ggf. Farbton, Sättigung anpassen

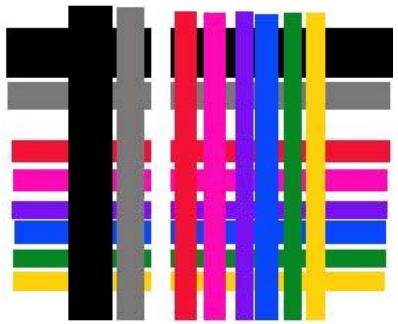
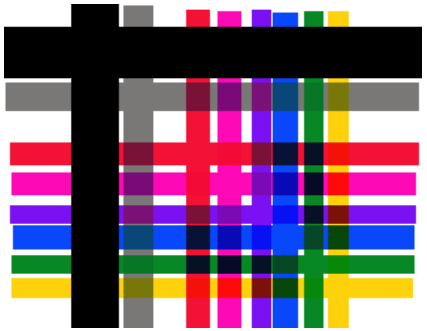
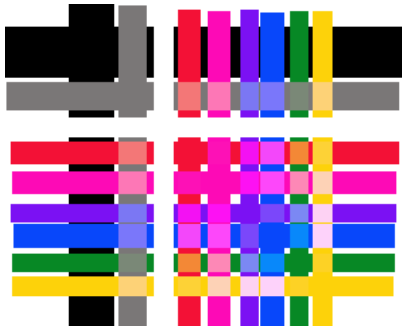
Probieren geht über Studieren

Am besten Ihr probiert selbst die Einstellungen je nach Motiv aus. Da diese Füllmethoden für die Ebenen sehr unterschiedliche Auswirkungen hervorrufen, kann es je nach Ausgangsfoto sehr unterschiedliche Effekte ergeben.

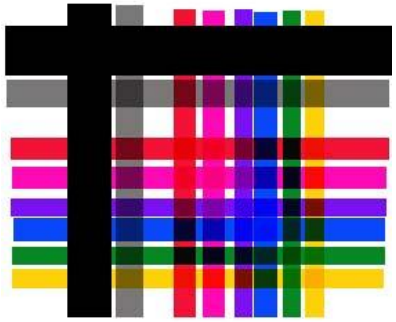
Einige Hinweise

- Oberstes Ziel
  Aus Originalbild durch Überlagerung mit einem Texturbild ein „Drittes Bild“ erzeugen, welches emotionale Wirkung/Ausstrahlung steigert
- Für die Überlagerung bringt die Verwendung des Verrechnungsmodus eine kräftigere Bildwirkung. Durch Ausprobieren der verschiedenen Modi tastet man sich zum endgültigen drittem Bild vor. Die Variation der Deckkraft verwendet man zur Abschwächung des jeweiligen Verrechnungsmodus.
- Richtung(en) in Originalbild/Motiv bei Texturauswahl/-abänderung aufgreifen/harmonisch kombinieren
- Bokeh optimieren durch Überlagerung durch Textur mit schwacher Deckkraft
- Textur größer/kleiner skalieren, um in Harmonie mit Bild zu bekommen

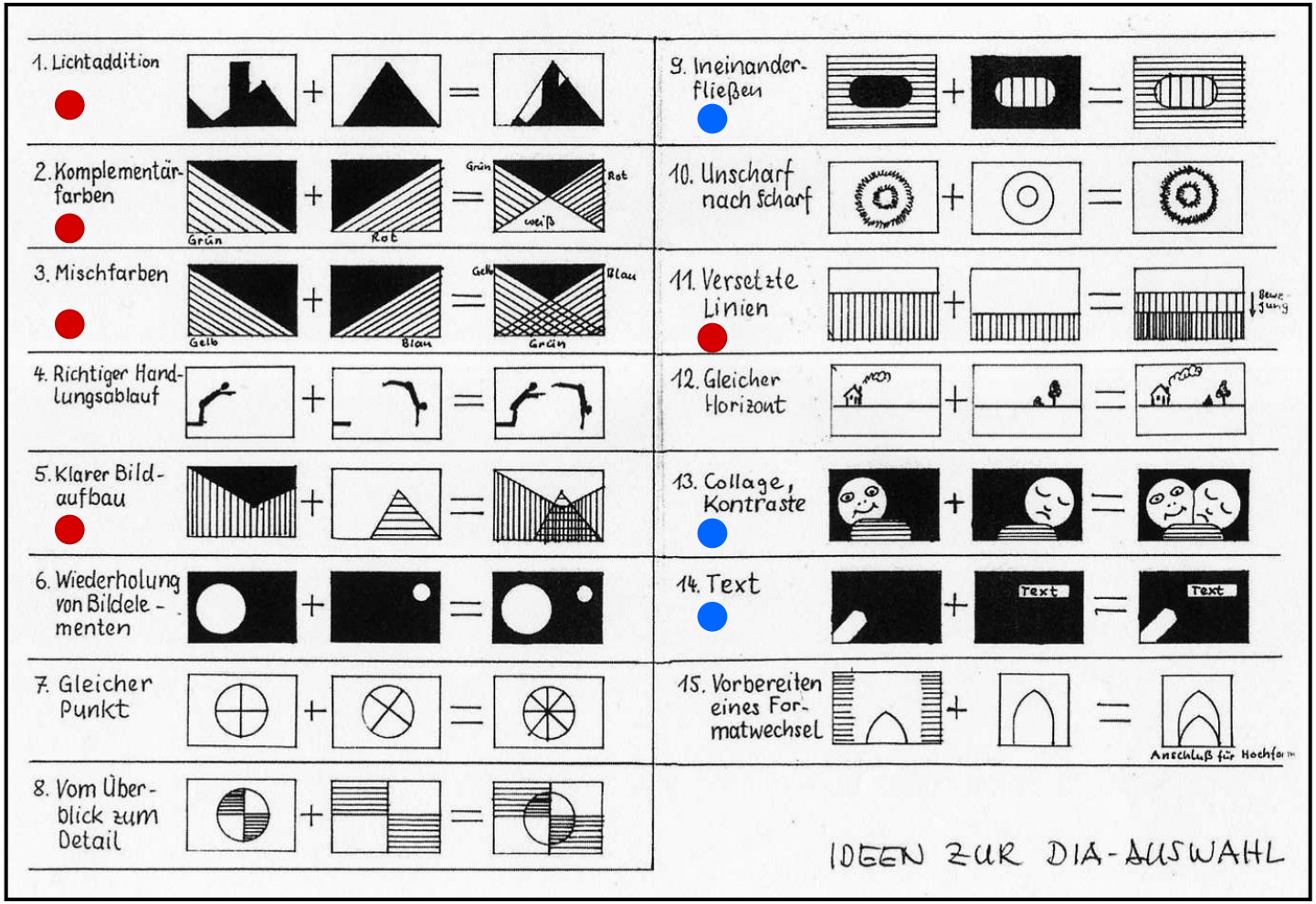
Grundlegende Verrechnungsmodi

		
Normal Farbige Streifen auf transparentem Hintergrund senkrechte Streifen überdecken die waagrechten, d.h. nur obere Ebene sichtbar bzw. Deckkraft ist Instrument für Bildmischen	**Abdunkeln** Pro Pixel wird die jeweils dunklere Farbe von unterer bzw. oberer Ebene wird gewählt	**Aufhellen** Pro Pixel wird die jeweils hellere Farbe von unterer bzw. oberer Ebene wird gewählt

Beispiele für Nachbildung fotografischer Effekte

		
Ineinander-Kopieren Schwarz & weiß werden nicht verändert Farben mischen sich	**Multiplizieren** = **Sandwich** Schwarz ändert Farbe nicht. Verrechnung mit Weiß ergibt Weiß. Andere Farben werden dunkler. Textur in helle Stellen hinein	**Negativ Multiplizieren** = **Überblenden zweier Dias** Schwarz ändert Farbe nicht. Verrechnung mit Weiß ergibt Weiß. Andere Farben werden durch Textur heller. Für drittes Bild; Textur in dunkle Stellen hinein

Techniken für 3.Bild (Ideen aus Überblendungstechniken für AV-Schauen)



Hier interessante Misch-Technik

Hier interessante Überlagerungstechnik

NIK-Plugin: Analog Efex Pro 2

Viele von uns haben NIK-Filter

Eigene Kamera „bauen“ (dann hat man später schnell seine Lieblingsfunktionen parat)

- KAMERAS anklicken, dann „Klassische Kamera“ auswählen
- Klassische Kamera Typ, der am besten gefällt auswählen, z.B. die zweite
- Oben auf → klicken; liefert „Tools“ (Liste links); „Kamera-Kit“ rechts unten auswählen
- Die noch fehlenden Funktionen (Tools, hier Texturen) auswählen; z.B. Schmutz und Kratzer, Lichteinfall, Fotoplatte; „+“ erscheint, wenn Funktion fehlt und hinzufügbar ist
- „BENUTZERDEF.“ mit „+“ zeichnet Kamera mit bislang ausgewählten Tools unter eigenen Namen auf

Dann ist Kamera mit ihren Texturmöglichkeiten für Bilder einsetzbar

Der nächste Foto-Ecke-Abend

Unser Fazit von diesem Abend

Ziel des Abends war ein Überblick:

- Praxisorientierte Einführung in Texturen
- Methodik für kontrolliertes Experimentieren

- Offene Fragen ?

- Nützliche Erfahrungen ?

- Bedarf an Vertiefung ?

Danke bis zum nächsten Mal