## Wie wende ich eine Maske mit einem Foto in PSP an Du hast zwei Varianten um eine Maske in PSP anzuwenden.



Tutorial ©mary erstellt mit PSP X6 im Oktober 2017 Benötigtes Material: 2 Foto's und 2 Masken

Material <u>http://filehorst.de/d/cAIwhmlx</u> Entpacke die Masken auf Deiner Festplatte

Die -Maske01- öffne in PSP Die -Maske02- kopiere in den Maskenordner vom PSP

## Variante 01

Öffne ein Foto und die -Maske01- in PSP
 minimiere die Maske

- suche aus dem Foto mit der Pipette eine helle VG-Farbe und eine dunkle HG-Farbe aus
- öffne ein neues transparentes Bild Größe 750 x 750 Pixel
  - fülle das Bild mit der VG Farbe
    - Ebenen Neue Rasterebene
  - Füllen die Ebene mit der HG Farbe
- Du kannst die Farben auch mal umdrehen-probiere es aus.
  - 2. Ebenen Neue Maskenebene Aus Bild suche im sich öffnenden Fenster die Maske01-s. Screen:

Maske aus Bild hinzufügen	×
Quellfenster: 007.maske01.jpg ~	ОК
Maske erstellen aus Luminanz der Quelle Beliebiger Wert außer Null Deckfähigkeit der Quelle Maske umkehren	Abbrechen Hilfe

- Rechtsklick im Ebenenmanager in die Ebene mit der Maske Meistens ist diese Ebene aber schon markiert!
  - Zusammenfassen Gruppe zusammenfassen



3. ziehe mit dem Auswahlwerkzeug

Auswahltyp Rechteck - mittig ein Rechteck auf,

lasse aber ein wenig gleichmäßigen Platz im inneren zum Rand:



• Je nach Farben kannst jetzt noch einen Schlagschatten anbringen. Das sind meine Einstellungen: weiß oder schwarz als

Farbe

Versatz Vertikal:	1	Versatz Vertikal:	-1
Horizontal:	1	Horizontal:	-1
Eigenschaften Deckfähigkeit:	<u>65</u> ₽	Eigenschaften Deckfähigkeit:	<u>65</u>
Unschärfe:	10,00	Unschärfe:	10,00
Farbe:		Farbe:	
Schatten auf neuer Ebene		Schatten auf neuer Ebene	

- Gehe zu Deinem Foto-über Bearbeiten->Kopieren
  - Das Foto ist in der Zwischenablage
  - Gehe zu Deinem Maskenbild zurück
  - Bearbeiten In eine Auswahl einfügen
    - Auswahl Auswahl aufheben

- Je nach Maske bleibt es jedem frei einen Text zu schreiben oder die Masken- oder Rasterebene noch mit einer Textur bearbeiten oder das Bild noch zu dekorieren.
  - 4. Bild Rand hinzufügen Symmetrisch3 Pixel in der hellen Farbe
- 5. Setze Dein Wasserzeichen und die Urheber-Hinweise auf Dein Bild und speichere das Bild als JPEG Datei ab.



Und hier ein Bild mit einer anderen Maske:

## Variante 02

1. Öffne das zweite Foto in PSP

Bearbeiten - Kopieren
 (das Foto ist nun in der Zwischenablage)
 Stelle eine helle und eine dunkle Farbe aus dem Foto ein

2. Öffne ein neues transparentes Bild - Größe 750 x 750 Pixel Oder in der Größe Deines Fotos-damit es nicht verzerrt wird!

• fülle das Bild mit dem folgenden FV aus Deinen Farben:



- Auswahl Alles auswählen
- Ebenen Neue Rasterebene OK
- Bearbeiten In eine Auswahl einfügen-(Dein Foto ist in der Zwischenablage)
  - Auswahl Auswahl aufheben

3. Ebenen - Maske laden/speichern - Maske aus Datei laden Das kann etwas dauern bis das Fenster aufgeht! im sich öffnenden Fenster suche die Maske02 und übernimm die Einstellungen vom Screen:

Maske aus Datei laden	Ausrichtung	Vorschau			
Maske	Austicitung     An Leinwand anpassen     An Ebene anpassen     Vorhandene übernehmen     Das Rechteck der Ebene und das     Rechteck der Leinwand sind     identisch.     Optionen				
Maske erstellen aus:	<ul> <li>Transparenz umkehren</li> <li>Alles maskieren</li> <li>Nichts maskieren</li> <li>Bildwert verwenden</li> </ul>				
O Deckfähigkeit der Quelle O Bildwert verwenden					

- Rechtsklick im Ebenenmanager in die Ebene mit der Maske
  - Zusammenfassen->Gruppe zusammenfassen
    - Effekte->Kanteneffekte->Nachzeichnen
    - Effekte->3D Effekte->Schlagschatten ich habe meine HGF genommen:

🗿 Schlagschatten	×
▶ Vorschau	🗹 Bildvorschau
Einstellungen	- E 🕸 😰
	Versatz Vertikal: 0 🔍 Horizontal: 0
0	Eigenschaften Deckfähigkeit: 100 🗐 🗹 Unschärfe: 25,00 🖶
	Farbe:
	Schatten auf neuer Ebene

- 4. Bild Rand hinzufügen Symmetrisch
  - 2 Pixel in der dunklen HGF
  - 3 Pixel in der hellen VGF
  - 2 Pixel in der dunklen HGF

## 5. Setze Dein Wasserzeichen und die Urheber-Hinweise auf Dein Bild und speichere das Bild als JPEG Datei ab.



Hier ein Beispiel für ein verzerrtes Foto – **so solle man es nicht machen!** 

