



**Fortgeschrittene** | 20-25 Stunden

Photoshop CS2

# Matte Painting

## ...oder über die Entstehung von for sale

*Ein Matte Painting ist ein gemaltes bzw. mit Hilfe der Fotomontage erstelltes Bild, welches beim Film als Kulisse dient. Sie werden heutzutage am Computer erstellt (früher wurden sie gemalt). Das Motiv des Bildes ist wahrscheinlich der Klassiker schlechthin und wurde wohl von jedem Mattepainter in den verschiedensten Variationen schon mal erstellt....denken wir z.B mal an die Häuser aus den Filmen „Psycho“ von Alfred Hitchcock, oder „Amityville Horror“ von Andrew Douglas. Ich möchte Ihnen in diesem Tutorial erläutern, wie man ein doch sehr ansehnliches Haus in eine heruntergekommene, verlassene, alte Villa verwandelt. Das Original Foto ist von Ron Kuhnel und zeigt das William Carson Mansion Haus in Kalifornien. Nun habe ich aber genug geredet, fangen wir einfach mal an.....*

*image by Jockel*

*www.JOCKELSPPLACE.de*

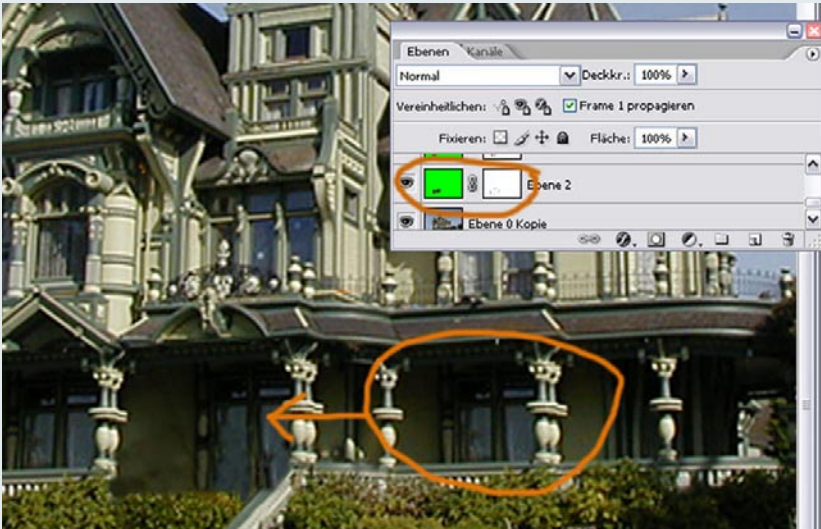
01



### Das Haus muss weg

Um überhaupt arbeiten zu können, müssen wir aus dem Hintergrund, wie folgt, eine Ebene machen. Die Hintergrundebene anklicken, dann rechte Maustaste und im Kontextmenü auf *Ebene aus Hintergrund* gehen. Jetzt können wir anfangen. Als Erstes habe ich das Gebäude auf der linken Seite entfernt, indem ich es mit dem Hintergrund übermalt habe. Also mit dem Kopierstempel den Himmel als Quellpunkt definieren und das Gebäude übermalen.

02



### Verborgenes hervorzaubern

Als Erstes muss natürlich die grüne Markise weg. Das Problem ist, dass wir weder die Türen noch Fenster und Wände sehen, weil wir ja nicht hinter die Markise schauen können. Also wir basteln diesen Bereich aus anderen Elementen des Hauses zusammen. Ich habe dazu das rechte Fenster über Auswahlrechteck ausgewählt, dann eine neue Ebene erstellt und die Auswahl in diese neue Ebene kopiert. Nun wird das Fenster an die richtige Stelle verschoben und über *Transformieren > verzerren* an den *Hintergrund* angepasst. Der unerwünschte Rand am Fenster wird dann über eine *Alphamaske (Ebenenmaske)* *wegradert*. Man kann natürlich auch direkt im Bild radieren, hat aber den großen Nachteil, dass es dann für immer weg ist und wir es nicht wieder holen können. Es ist also immer sinnvoll die Ebene zu markieren, dann unten auf *Ebenenmaske hinzufügen* diese zu erstellen. Wenn wir jetzt die Ebenemaske anklicken, können wir mit Schwarz alles übermalen, welches wir verschwinden lassen wollen und mit Weiß alles wieder erscheinen lassen, wenn wir mal zuviel *gelöscht* haben sollten.

03



### Die Säule

Am Anfang haben wir ja das linke Gebäude verschwinden lassen. Dadurch ist aber auch am Rand der Villa der Abschluss weg gekommen. Um nun einen Neuen zu haben, habe ich, wie in Schritt 2 beschrieben, die rechte Säule nach links kopiert und eingepasst.

04



## Die Balustrade

Die Balustrade wird natürlich genauso bearbeitet, wie das Fenster und die Säule vorher. Aber Vorsicht. Wenn man diese an die linke Stelle verschoben hat, stellt man fest, dass die Perspektive nicht mehr stimmt. Diese muss dann noch über *Transformieren* > *verzerrten* bzw. *perspektivisch verzerrten* angepasst werden. Ich benutze lieber nur das normale *Verzerren*, weil das perspektivische *Verzerren* sehr eingeschränkt ist. Ein bisschen schief darf das ruhig werden...ist ja schließlich ein altes Haus.

05



## Die Treppe

Für die Treppe haben wir nur einen sehr kleinen Bereich im Foto, auf der diese zu sehen ist. Um sie wieder herzustellen müssen wir diesen kleinen Ausschnitt immer wieder über neue Ebenen kopieren und neu zusammensetzen. Wenn man dann einige Kopien hat, sollte man diese auf eine Ebene reduzieren, um dann diese größere Ebene wiederum zu kopieren und anzupassen. Das reduzieren auf eine Ebene erfolgt durch das *Markieren* mehrer Ebenen (mit der Maus bei gedrückter *Shift*-Taste), dann rechte Maustaste und auf *auf eine Ebene reduzieren* klicken. Bei dieser Arbeit die Nerven behalten, weil sich das lange hinzieht. Dadurch kommt man dann auch auf viele Arbeitsstunden. Nun sind wir mit den Vorbereitungen fertig und können mit dem eigentlichen Veraltern der Villa beginnen.....

06



## Das kaputte Fenster

Fangen wir am Besten damit an, ein Fenster zu zerstören (virtuell natürlich). Ich habe dazu ein anderes Bild einer Ruine genommen. Solche Bilder findet man im Internet, aber bitte unbedingt auf das Copyright achten. Aus diesem Foto habe ich ein Zimmer ausgewählt und dieses dann ganz einfach in das Matte Painting gezogen, dort an die richtige Stelle gesetzt, Überflüssiges, wie immer, mit der Ebenenmaske bearbeitet. Nun müssen wir aber das Bild noch farblich anpassen und den Kontrast entsprechend modifizieren.. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten. Zum Einen über *Bild* > *Anpassen* > *Tonwertkorrektur* oder, *Gradationskurven*, *Farbbalance* und letztendlich auch *Farbton/Sättigung*... Meistens ist es aber eine Kombination aus mehreren, den eben genannten Möglichkeiten. Zum Schluss und das ist ganz wichtig, muss die Schärfe angepasst werden. Wenn man aus verschiedenen Fotos ein Bild zusammenstellt, müssen diese an das unschärfste Bild angeglichen werden.

07



### Das Fenster 2. Teil

In dem Begriff Matte Painting steht das Wort Painting, also malen. Um dem Gerech zu werden, werden wir dieses auch nun tun. Dazu brauchen wir spezielle Brushes, wie Risse und Löcher. Man findet sie auch im Netz, aber die meisten Brushes sind copyright geschützt. Am besten ist es, man erstellt sie selbst. Mit dem Brushes malen wir nun auf das Fenster. Dabei ist es besser, wenn die Deckkraft, nicht auf 100% steht, sondern so um die 60%, weil es auf keinem Foto wirklich absolut schwarz ist. Also immer an die dunkelste Stelle herantasten. In wie weit man nun das Fenster zerbersten lässt, ist jedem natürlich selbst überlassen.....

08



### Fenster verbarrikadieren

Damit wir nicht nur zerstörte Fenster haben, werden wir in diesem Schritt einige von ihnen mit Holzbrettern vernageln. Das Brett als solches nehmen wir uns einfach von Haus selbst. Im Grunde genommen machen wir nichts Anderes, als in Schritt 5 beschrieben, wie wir die Treppe erstellt haben. Hier müssen wir aber noch die Helligkeit anpassen, weil die Bretter im Erdgeschoss mit den Lichtverhältnissen der Veranda Eins werden müssen. Ich habe das über *Bild*>*Anpassen*>*Tonwertkorrektur* gemacht. Ebenso müssen die Bretter an die verschiedenen Größen der Fenster angleichen. Das geht, bekanntlich, ganz einfach über *Bearbeiten*>*Transformieren*>*Verzerren* oder *Skalieren*. Wichtig ist dabei, jedes einzelne Brett etwas abzuändern, damit sich diese im gesamten Bild nicht wiederholen.

09



### Es Regnet rein

Wie es sich für ein altes Gebäude gehört, muss es auch regnen. Dazu bedarf es ein paar Löcher im Dach. Ich habe diese Problem wiederum mit Ausschnitten aus anderen Fotos gelöst. Diese wieder kopiert, ins das Matte Painting auf neuen Ebenen eingefügt, auch wieder perspektivisch angepasst, Farbe, Kontrast, Schärfe etc. angeglichen.. Die Holzbalken habe ich, allerdings, mit einem Brush gemalt. Oftmals findet man nicht die richtigen Fotos, da muss man dann den Rest hinzu malen. Entweder mit Brushes, oder mit dem Klonstempel.

10



## *Es wird Duster*

Ein verlassenes, altes Haus bei Sonnenschein? Nein, das funktioniert nicht. Da muss noch Dramatik rein. Bilder müssen eine Geschichte erzählen, damit das Motiv nicht langweilig wirkt. Ich habe ein Foto mit Wolken genommen, dieses über *Bild>Anpassen>Tonerwertkorrektur* stark abgedunkelt und den Hintergrund ersetzt. Damit der alte blaue Himmel verschwindet, habe ich ihn mit dem Hintergrund-Radiergummi-Werkzeug weg radiert. Dieser spezielle Radiergummi löscht immer nur einen Farbton. Somit verhindert man das wegradieren des Hauses, weil in diesem der Blauton des Himmels nicht vorkommt. Zum Schluss wurde das Haus selbst noch an die neue Umgebung angepasst. Ich habe es dunkler gemacht und über *Bild>Anpassen>Farbton/Sättigung* viel Farbe rausgenommen. Farbe kann auch manchmal zu bunt sein....

11



## *Es werde Licht*

Gegenlicht ist immer gut, um ein Bild dramatischer zu gestalten. Also habe ich ein weiteres Foto genommen, auf welchem die Sonne hinter dünnen Wolken zu sehen ist, und dieses in das Bild eingefügt. Anschließend, wie immer, muss das neu hinzugekommene Bild bearbeitet und angeglichen werden. Dadurch kommt das Licht aber jetzt von Hinten. Das Haus wird aber von vorne rechts beleuchtet... noch. Im nächsten Schritt werden wir das abändern.

12



## *Schattenspiel*

Wo Licht ist, ist auch Schatten...in unserem Fall aber leider auf der falschen Seite. Um das zu Ändern kopieren wir erst mal das Haus. Das heißt, die entsprechende Ebene anklicken, damit diese markiert ist, dann rechte Maustaste und im Kontextmenu auf Ebene duplizieren. Die neue Ebene liegt nun genau über der alten, und genau da soll sie auch sein. Die neue Ebene wird nun extrem abgedunkelt. Am besten über *Bild>Anpassen>Tonerwertkorrektur*. Manchmal ist es auch notwendig anschließend noch über *Bild>Anpassen>Helligkeit/Kontrast* mehr Dunkelheit zu erzielen. Danach erstellen wir für diese Ebene wieder eine Ebenenmaske und bemalen alle Seiten, auf der das Licht fallen soll mit Schwarz, um diese verschwinden zu lassen. Dadurch kommt das alte, helle Haus dahinter wieder zum Vorschein... Und hoppla, schon haben wir mal eben schnell das Licht neu gesetzt.

13



### Jetzt wird's schmutzig

Hierzu brauchen wir eine ganze Menge an verschiedenen Brushes. Am besten wieder welche mit Kratzern und Ähnlichem. Wir nehmen als Farbe wieder schwarz, aber nur mit ca 60%. Ein weiteres drüber malen kann man immer noch, wenn die ein oder andere Stelle noch dunkler werden soll...Es ist auch gut, mit *Dreck* nicht zu sparen. Wichtig ist natürlich dass die Verschmutzung logisch sein muss. Also an glatten Flächen weniger, und an Ecken und Kanten mehr Dreck auftragen. Ich sagte ja eben, dass man mit dem Bemalen von Schmutz etwas übertreiben soll. Der Grund dafür ist, dass man so die logische Verschmutzung besser hinbekommt. Denn jetzt erstellen wir eine Ebenenmaske und pinseln wieder, diesmal mit einem dunklen Grauton, über die Flächen, an denen weniger Dreck zu sehen sein soll. Durch den gewählten Grauton bleibt immer etwas Dreck stehen. Wir radieren also dadurch nicht komplett den Schmutz weg. Diese Ebene müssen wir noch im Ebenenfenster oben unter *Füllmethode* auf Überlagern oder auf Multiplizieren stellen, damit der Schmutz dunkel erscheint.

14



### Der Vordergrund

Warum jetzt erst den Vordergrund einsetzen? Natürlich kann man das auch schon am Anfang machen. Ich habe ihn aber erst jetzt eingesetzt, weil dadurch die Auswahl an noch notwendigen Bildmaterial einfacher ist, da man schon eine genauere Vorlage hat. Die Landschaft muss ja zum Haus und der Umgebung passen. Hier gelten auch die vorhergegangenen Schritte Einfügen, Ebenenmaske und farblich sowie Kontrast anpassen. Die Schatten im Vordergrund mussten in meinem Fall auch, wie in Schritt 12 beschrieben, abgeändert werden.

15



### Das Schild

Jetzt können sie ja mal raten, wie das Schild for sale zustande kam... Richtig. Einfügen, anpassen, ebene kopieren, um eine *schattenebene* zu haben, und über Ebenenmaske das Schild ins richtige Licht setzen. Das dumme an der Sache ist nur, dass das Schild, als solches, erst mal zusammen gebastelt werden musste. Langsam merkt man auch dass, je nach Bildgröße des Matte Painting, der Rechner ins Schwitzen kommt, wenn man nicht gerade ein Schlachtschiff an Computer besitzt. Um Ressourcen einzusparen empfiehlt es sich, Ebenenmasken, welche nicht mehr geändert werden, auf das Bild zu reduzieren. Und das geht wie folgt. Mit der Maus die Ebenenmaske anklicken, dann rechte Maustaste und anschließend auf Ebenenmaske anwenden. Ich habe das Schild auch einfach halber separat in einer neuen Datei erstellt, und später in das Matte Painting eingefügt.

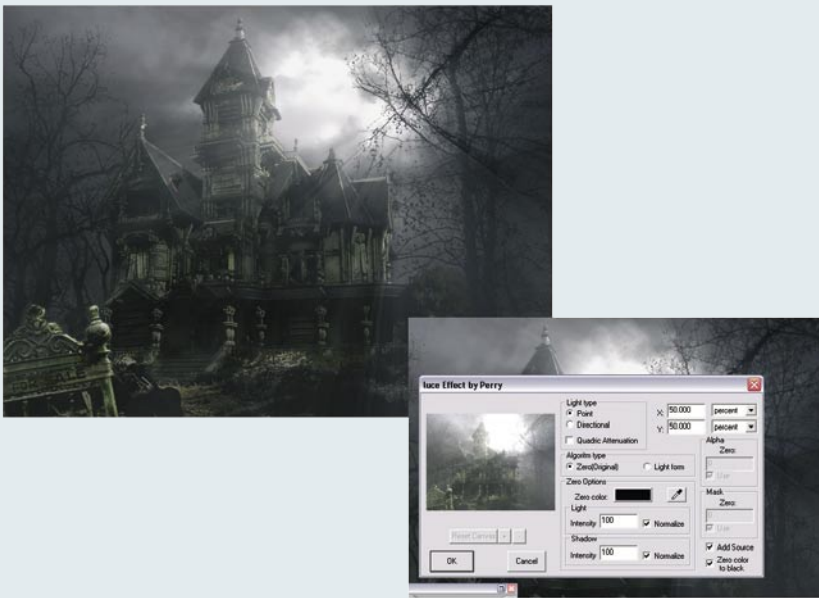
16



## Alte Bäume

Um das Bild abzurunden bedarf es mehr Elemente rechts und links vom Haus... Da bieten sich alte Bäume an. Diese kann man malen, oder auch mit entsprechenden Brushes erstellen. Ich habe eine Kombination aus beiden gemacht. Erst mit einem Brush Bäume grob hingestellt und dann einige Äste dazugemalt, Auch Hier darf die Deckkraft beim Brush und beim malen nicht 100% sein, wegen der dunkelsten Stelle im Bild zum Einen, und zum anderen, weil sie ja etwas weiter hinten liegen und somit im Dunst etwas verschwinden.

17



## Lichtstrahlen

Da wir das Bild etwas in Nebel setzen wollen, brauchen wir noch Lichtstrahlen, welche logischerweise Von der Lichtquelle her kommen. Man kann diese entweder malen, ist aber sehr zeitaufwändig und nicht so einfach zu machen. Andererseits kann man das kostenlose Plugin Luce benutzen. Dieser steht unter folgendem Link zum Download bereit. <http://amicoperry.altervista.org/luce/main.html>. Um ein Plugin zu installieren, brauchen wir nur die Datei in den Unterordner Plugin im Photoshopordner zu kopieren und anschließend PS starten, damit er das Plugin auch erkennt. Man kann die Einstellungen in Luce eigentlich so lassen, man muss ihm nur zeigen, woher das Licht kommen soll. Das geht ganz einfach durch das anklicken der besagten Stelle in der kleinen Vorschau. Vorsicht aber mit den anderen einstellbaren Parametern. Diese beeinflussen das Bild sehr stark und man kommt schnell zu unerwünschten Ergebnissen..

18



## Finale

Keine Angst, noch einen kleinen Schritt, und wir haben es geschafft. Der Fotofilter wird noch zum Einsatz kommen. Er setzt das komplette Bild in die richtige Atmosphäre und Stimmung. Unten im Ebenfenster haben wir einen Schalter (schwarz weißer Kreis) mit dem wir, unter Anderem, den Fotofilter aufrufen können. Wichtig ist dabei, dass die dadurch neu entstandene Ebene ganz oben liegt, damit der Filter auch das ganze Bild beeinflusst. In unserem Fall schlage ich einen Blauton vor, um das Bild in eine Nächtliche, düstere Atmosphäre zu versetzen. Es empfiehlt sich hier auch etwas rum zu probieren, bis man mit dem Ergebnis zufrieden ist. Der Einsatz dieses Filters ist letztendlich Geschmackssache..... Nun ist dieses Tutorial fertig und ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Nachbasteln.

Joachim Simon