

## Digitale Plastik gestalten

Grundsätzliche Betrachtungen .....	2	Augen nachbearbeiten .....	14
Datei vorbereiten .....	3	Büste erstellen .....	16
Motiv-Eigenfarbbereiche auswählen .....	4	Sockel erstellen .....	17
Motiv-Eigenfarben egalisieren .....	6	Farbe ändern .....	20
Detailzeichnung reduzieren .....	9	Material ändern .....	21
Stilisierungsgrad erhöhen .....	12		



**1-2** „Digitale Bildhauerei“ – ein sehr anspruchsvoller Zweig der Bildbearbeitung mit Photoshop. Als Rohmaterial für die links abgebildete Verfremdung diente uns das oben gezeigte Foto aus dem „Aktuellen Fotoarchiv“ des MEV-Verlags. In diesem Beitrag zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie vom Foto zur Marmor- oder Metallbüste kommen oder – ganz allgemein – wie Sie einem Motiv zu einem neuen Material bzw. einer anderen Oberfläche verhelfen.



CD: PA3\_Vol\_08  
Bild: MEV Aktuelles Fotoarchiv  
Vol. 61, Nr. MEV61002

In diesem Beitrag befassen wir uns mit einer hohen Kunst – der digitalen Bildhauerei. Wie bitte? Ganz recht. Wer hätte nicht gerne einmal gesehen, wie sich sein Kopf als Marmorbüste, sein Torso als Bronzestatue oder die ganze Figur in Gips macht? Scherz beiseite, aber nicht ganz. Die digitale Bildhauerei ist im Prinzip eine Technik, mit der man die Oberflächen von Objekten verändert, mit der man visuelle Eigenschaften ganz anderer Materialien einem Motiv „aufmapt“ (von engl. „Map“ = Landkarte).

### Digitale „Bildhauerei“