

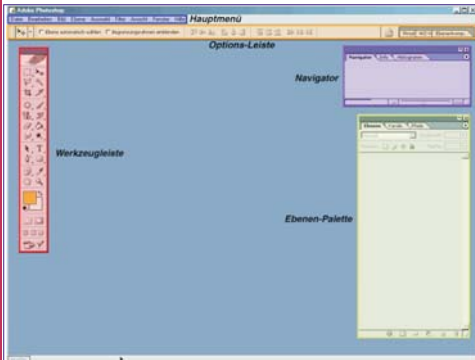
Photoshop für Fotografen

Tina Thron

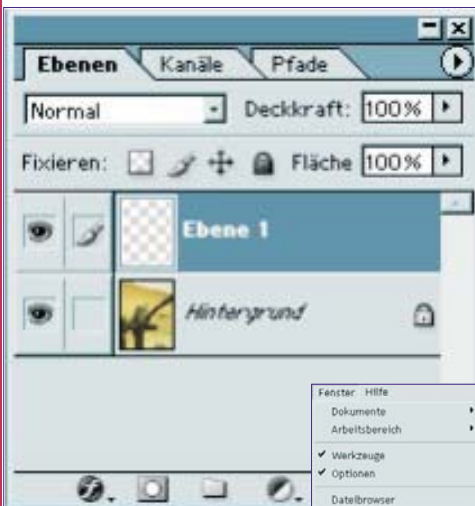
Zusammenfassung Photoshop Grundlagen

Folgende Begriffe sollten verstanden werden. Siehe dazu Artikel Photoshop Grundlagen, PCNEWS-103.

- **Bildbearbeitung:** Allgemein: Begriffe Auflösung (dpi), Bildformat (jpeg, gif) und Farbmodell (RGB,CMYK).
- **Programmoberfläche:** Hauptmenü-Leiste, Optionsleiste, Navigator, Info, Werkzeugleiste und Ebenenpalette



- **Erste Schritte** Datei -> Öffnen, Speichern, ... Bilder beschneiden/freistellen, Bild -> Bildgröße
- **Bildqualität verbessern:** Bild -> Einstellung/Anpassen -> Tonwertkorrektur, Helligkeit/Kontrast, Farbbalance, Gradationskurve
- **Filter** -> Unschärf maskieren
- **Ebenen** – wichtigstes Arbeitsmittel in Photoshop. In der Ebenenpalette (Fenster: Ebenen) werden die Ebenen dargestellt. Neue Ebenen werden mit Klick auf das Symbol erstellt.



- Durch das Symbol können Ebenen ein- und ausgeblendet werden.
- Über das **Palettenmenü** können Zusatzfunktionen aktiviert werden. Ebenen können einfach durch Doppelklick auf den Ebenentitel und Eintippen des neuen Namens geändert werden. Ein Doppelklick neben den Ebenennamen aktiviert das Dialogfeld Ebenenstil (auch erreichbar über Ebene: Ebenenstil)

Die Werkzeuge werden in der Werkzeugleiste oder auch Werkzeugpalette dargestellt (unter Fenster: **Werkzeuge**) Hier finden sich Auswahl-, Pfad- und Retuschewerkzeuge sowie Werkzeuge zur Ansicht.

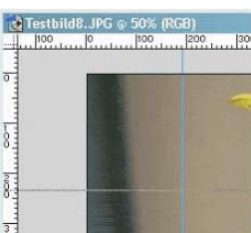
Die Auswahlwerkzeuge befinden sich im oberen Bereich der Palette.

Direkt darunter sind die Retusche-Werkzeuge zu finden. Sie dienen zur genauen Bearbeitung bestimmter Bildbereiche.

Um Text zu erstellen, wird das Textwerkzeug benutzt.

Im unteren Bereich der Werkzeugleiste befinden sich Vorder- und Hintergrundfarbe. Die hier eingestellten Farben wirken sich auf einige Werkzeuge und Filter aus.

Der Befehl **Transformieren** dient zum Skalieren, Drehen, Dehnen, Verzerren und Spiegeln von Ebenen. Er ist über das Menü **Bearbeiten:Transformieren** oder den Shortcut **(STRG) T** erreichbar.



Im Hauptmenü findet sich unter **Ansicht** die Möglichkeit, Lineale anzuwählen. Oben und links vom Bild werden die Lineale eingeblendet und helfen beim genauen Positionieren.

Die Hilfslinien lassen sich einfach aus dem Lineal herausziehen und werden ein- bzw. ausgeblendet über **Ansicht Einblenden Hilfslinien**. Entfernt werden die Linien durch Ziehen aus dem Bild.

Über **Bild Arbeitsfläche...** wird ein Dialogfeld aufgerufen, das die Bearbeitung (Erweiterung und Verkleinerung der Arbeitsfläche) ermöglicht.

1. Transformieren

Transformieren

Vergrößern und Verkleinern (Skalieren), perspektivische Verzerren oder Drehen ist möglich mit dem Befehl **Bearbeiten Frei Transformieren (Strg) T** (Bild unten). Der Befehl **Transformieren** kann auf eine, mehrere (verknüpfte) oder auch nur Teilbereiche von Ebenen angewandt werden. Textebenen sind nicht ganz frei transformierbar (Verzerrungen sind nicht möglich).

In der Optionsleiste werden die Bearbeitungsmöglichkeiten angezeigt: Position, Breite, Höhe, Winkel, Neigung (horizontal und vertikal)

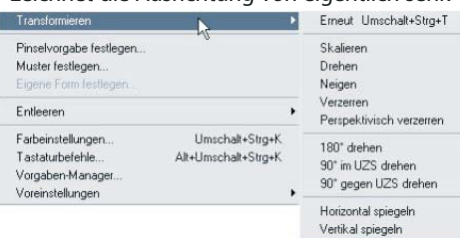
Der Referenzpunkt gibt an nach welchem Punkt des Objekts sich die Transformation richtet – z.B. Mittelpunkt, Ecke links unten etc.

Eine Transformation wird bestätigt durch Enter oder das Klicken auf und abgelehnt durch Esc oder Klicken auf .

Perspektivisch verzerren

Architektur-Fotografie bzw. das Fotografieren von sehr großen Objekten führt oft zu so genannten „Stürzenden Linien“. Dieser Effekt be-

zeichnet die Ausrichtung von eigentlich senk-



rechten Kanten zu einem Fluchtpunkt. Dieses Phänomen kann durch die Funktion **Bearbeiten -> Transformieren -> Perspektivisch verzerren** behoben werden. Das Bild bekommt beim Anwählen dieser Funktion acht Anfasspunkte, die mit gehaltener Maustaste verschoben werden können. So können die Kanten wieder in eine senkrechte Lage gebracht werden. Nützlich ist das Benützen von Hilfslinien als Anhaltspunkt.



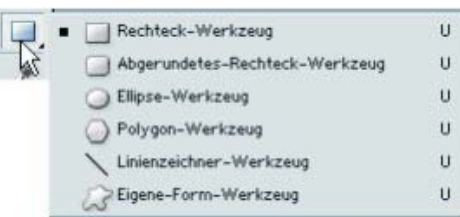
ACHTUNG: Hintergrundebenen können nicht transformiert werden (siehe Ebenen).

2. Arbeiten mit Pfaden

Pfadwerkzeuge

Die Pfadwerkzeuge befinden sich unterhalb der Retusche-Werkzeuge und dienen zur Erstellung vektorbasierter Objekten.

Mit dem Rechteck-Werkzeug und den darun-



ter liegenden Werkzeugen werden vordefinierte Formen bzw. Figuren (begrenzt durch Vektormasken) erstellt. Diese Formen sind einfach veränderbar durch das Benützen der Pfadauswahl-Werkzeuge.

Mit dem schwarzen Pfeil lässt sich der gesamte Pfad auswählen, der weiße Pfeil kann auch einzelne Ankerpunkte markieren. Das Zeichentiftwerkzeug dient zum Erstellen eigener Formen. Mit den **Ankerpunkt-hinzufügen** und **-löschen** Werkzeug können Eckpunkte eines Pfades entfernt bzw. addiert werden.



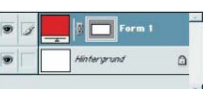
TA.EMOHTATIGDIBUJ

http://seminar.grasgruen.net/



Pfadwerkzeuge und Formebenen

Bei ausgewähltem Pfad-Werkzeug wird in der Optionsleiste das Untermenü sichtbar. Hier lassen sich Form, Farbe und Stil festlegen. Außerdem können hier Pfade addiert, subtrahiert oder Schnittmengen aus Pfaden gebildet werden (**Bild oben**).



Wurde eine Form erstellt, liegt diese automatisch in einer neuen Ebene, eine Formebene. Diese Ebene hat links eine Farbanzeige (Füllung), dann das Verkettungssymbol und rechts die Anzeige der Vektormaske.



Durch Klick mit der rechten Maustaste auf die Pfad-Anzeige wird ein Kontextmenü sichtbar. So können Vektormasken gelöscht, deaktiviert oder geraster (in pixelbasierte Ebenenmaske umgewandelt) werden.

Pfade als Auswahl

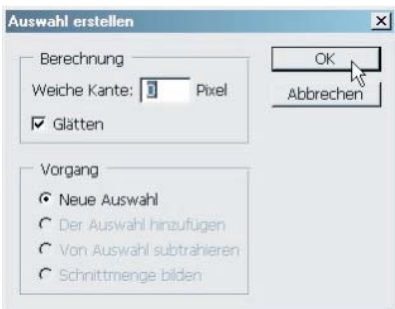
Pfade sind ein wichtiges Werkzeug zum Auswählen von Bildbereichen. Sie lassen sich nämlich in eine normale Auswahl konvertieren.



Dazu wird einfach ein Pfadwerkzeug angeklickt und in der Optionsleiste der Modus *Pfad* gewählt. Der Pfad wird aufgezogen und eventuell mit den weiteren Pfad-Werkzeugen genauer bearbeitet.



Ist der gewünschte Bereich mittels Pfad umrandet wählen wir mit dem Pfadauswahl-Werkzeug den Pfad aus und klicken mit der rechten Maustaste darauf. Es erscheint ein Menü. Hier wählen wir *Auswahl erstellen* und dann OK.



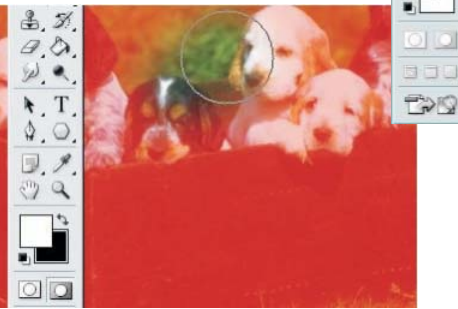
Der Pfad wurde in eine Auswahl konvertiert.

3. Maskierungen

Maskierungsmodus

Der Maskierungsmodus ist eine Art Auswahlwerkzeug und auch in der Werkzeugleiste zu finden. Es handelt sich dabei um eine spezielle Ansicht, in der Maskierungen erstellt und bearbeitet werden.

Beim Wechsel in den Maskierungsmodus kann eine Auswahl mit den Retusche-Werkzeugen erzeugt werden. Wird mit dem Pinsel schwarze Farbe auf einen Bereich aufgetragen entfernt man ihn von der Auswahl, mit weißer Farbe wird der Auswahl hinzugefügt.



Im Maskierungsmodus ist der ausgewählte Bereich normal sichtbar und der restliche Bereich rot gekennzeichnet.

Vektormasken

Eine Maske grenzt die Sichtbarkeit einer Ebene ein. Im Gegensatz zur Auswahl und zum Freistellen wird der ungewünschte Bereich allerdings nur ausgeblendet. Der Ausschnitt kann also beliebig verändert und mit den Pfadwerkzeugen korrigiert werden.

So können Objekte freigestellt werden und bleiben dennoch als Gesamtheit erhalten.

Die Vektormaske begrenzt die Sichtbarkeit einer Ebene durch einen Vektor (Pfad). Es gibt mehrere Möglichkeiten eine Vektormaske zu erzeugen:

- Ebene -> *Vektormaske hinzufügen* -> *Nichts markiert* wählen und dann mit einem beliebigen Pfadwerkzeug in die Ebene zeichnen.
- Den Pfad erzeugen, die gewünschte Ebene aktivieren und *Ebene -> Vektormaske hinzufügen* -> *Aktueller Pfad* wählen.



Beispiel: Foto im Rahmen

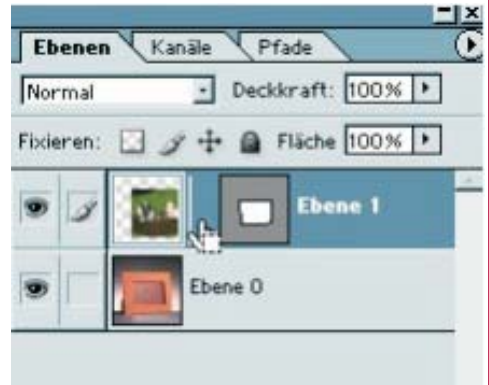
In diesem Beispiel soll ein Foto mit Hunden in den Bilderrahmen eingepasst werden. Die Vek-



tormaske bietet sich an, da der Bildausschnitt so am besten gewählt werden kann. Es wurden hier einfach die Kanten des Rahmens mit der Füllfeder nachgezeichnet und der Hunde-Ebene als Vektormaske hinzugefügt.

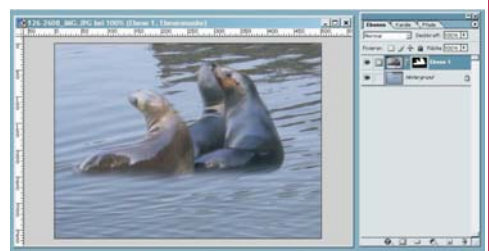
Ebenenmasken

Wie die Vektormaske arbeitet auch die Ebenenmaske als eine Art Schablone. Unerwünschte Bildbereich werden einfach abgedeckt. Der Vorteil der Ebenenmaske ist die Möglichkeit weiche Übergänge zu schaffen. Hier wird mit den Retusche-Werkzeugen im Pixelmodus gearbeitet. Im Gegensatz zu den Pfaden sind diese Masken weniger exakt aber dafür weicher. Eine Ebenenmaske kann einfach erzeugt werden über *Ebene -> Ebenenmaske hinzufügen* oder mit dem Symbol in der Ebenenpalette. Vergleichbar mit dem Maskierungsmodus wird mit Grautönen gearbeitet. Schwarze Farbe verdeckt Bildbereich, Weiß macht sichtbar.



Um den Bildbereich der angezeigt werden soll auszuwählen muss das Verkettungssymbol zwischen Ebene und Maske ausgeschaltet werden. Dann kann der Bildinhalt mit dem Verschiebe-Werkzeug an die gewünschte stelle gebracht werden.

Beispiel: Seehunde im Wasser



In diesem Beispiel wurden Seehunde in ein Foto mit Wasser hineingesetzt. Mit dem Befehl *Ebenenmaske hinzufügen* wurde eine Masken-Ebene erstellt und dann mit den Retusche-Werkzeugen alles Störende unsichtbar gemacht. Besonders für den weichen Verlauf ins Wasser ist die Ebenenmaske von Vorteil.

4. Einstellungs- und Füllerebenen

Einstellungserebenen dienen zur Kontrast- und Farbkorrektur. Die Pixel selbst werden dabei nicht verändert, die Ebene wird nur anders dargestellt. Wird eine Einstellungsebene angelegt (über das Symbol) werden alle darunter liegenden Ebenen verändert dargestellt. Veränderungen wie *Tonwertkorrektur*, *Farbton/Sättigung* oder *Helligkeit/Kontrast* sind möglich.



Durch einen Doppelklick auf die Miniatur links können die Parameter nachträglich geändert werden, die rechte Miniatur dient als Ebenen- bzw. Vektormaske. So lässt sich die Korrektur auch nur auf bestimmte Bereiche anwenden. Mit dem Deckkraft-Regler kann die jeweilige Einstellung gedämpft dargestellt werden.

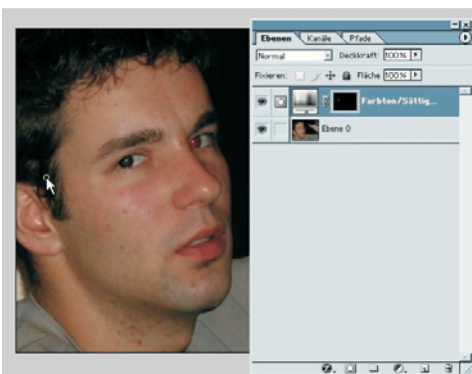


Rote Augen entfernen

Die beste Möglichkeit rote Augen zu entfernen sind die Korrekturen unter Bild: Einstellungen. Im Allgemeinen funktioniert es auf folgendem Weg am besten:

- Roten Bereich auswählen
- Farbton/Sättigung Dialogfenster öffnen
- Sättigung auf 0 stellen und Lab-Helligkeit heruntersetzen

Es empfiehlt sich mit Einstellungsebenen zu arbeiten, da diese jederzeit veränderbar und entfernbar sind.



Prinzipiell können verschiedene Korrekturen kombiniert werden um ein entsprechendes Ergebnis zu erzielen.

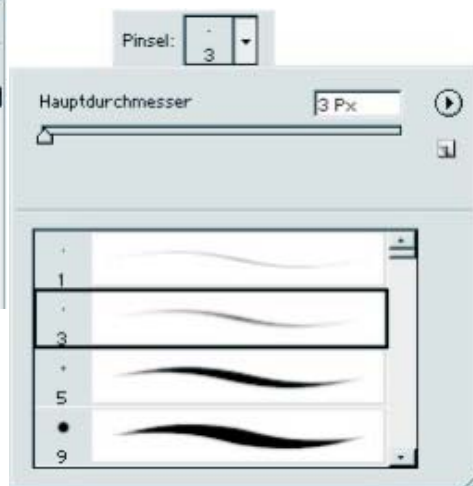
5. Werkzeugspitzen

Bei allen Retusche-Werkzeugen (außer dem Füll- und Verlaufswerkzeug) lässt sich eine Werkzeugspitze einstellen. So lassen sich Eigenschaften wie Dicke, Form und Farbe des Gemalten festlegen (**Bild siehe nächste Spalte**).

Eine einfache Ansicht der Werkzeugspitzen findet sich bei angewähltem Werkzeug in der Optionsleiste. Ein Klick auf den Pfeil nach unten genügt um die Palette einzublenden. Hier können Durchmesser und Form der Spitze ausgewählt werden.

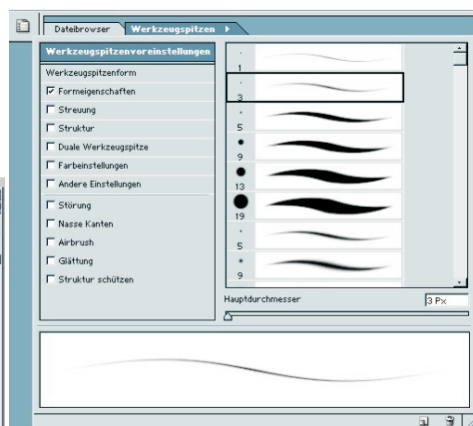
Durch Klick auf [] kann das Palettenmenü eingebledet werden. Hier lassen sich zusätzlich Werkzeugspitzen einblenden bzw. erzeugen und die Ansicht kann gesteuert werden.

Mit Klick auf wird aus den Einstellungen eine neue Werkzeugspitze generiert, die benannt

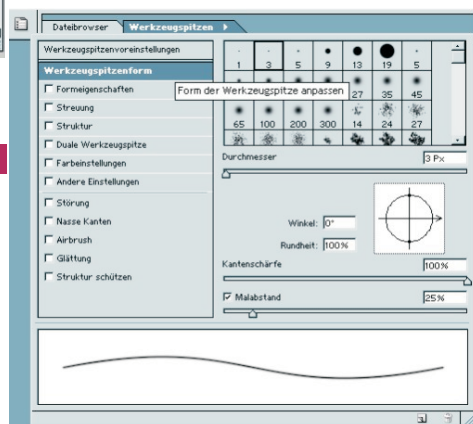


werden kann.

Genauere Einstellungsmöglichkeiten zu den Werkzeugspitzen finden wir ganz rechts in der Optionsleiste. Hier können ganz genau Eigenschaften festgelegt und diese als neue Spitze zur Palette hinzugefügt werden. In der ersten Ansicht lassen sich wieder Form und Durchmesser einstellen. Durch Klicken auf die einzelnen Unterpunkte links werden weitere Eigenschaften sichtbar.



Werkzeugspitzenform



Hier können neben Form und Durchmesser Winkel, Rundheit, Kantenschärfe und Malabstand festgelegt werden.

Winkel: dreht die Form

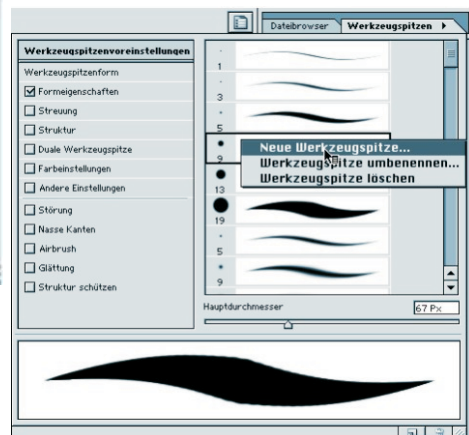
Rundheit: staucht horizontal

Kantenschärfe: nicht bei allen Formen anwählbar, verändert die Schärfe an den Kanten

Malabstand: reguliert die Dichte des Auftrags – bei hohen Werten wird der Strich sprenkelig, bei niedrigen durchgehend

Eigene Werkzeugspitzen festlegen

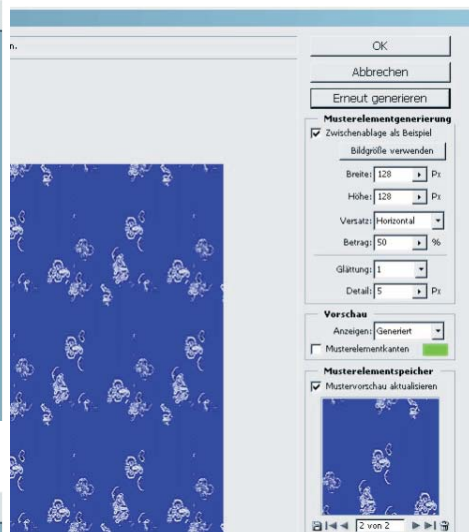
Unter *Bearbeiten* → *Werkzeugspitze festlegen...* können aus einem ausgewählten Bildbereich eigene Spitzen erstellt werden. Die Werkzeugspitzen müssen benannt werden und sind in der Werkzeugspitzenpalette wiederzufinden.



Durch rechten Mausklick auf die jeweilige Spitze können diese auch wieder gelöscht oder umbenannt werden.

6. Muster

Mustergenerator



Photoshops Werkzeug um Hintergründe zu erstellen ist der Mustergenerator im Menü Filter. Hier kann aus einem großen Bild ein Teil als Muster gewählt oder das Objekt aus der Zwischenablage verwendet werden. Die Größe des entstehenden Musters sowie Glättung und Details sind einstellbar. Es können mehrere Muster erstellt und unter verschiedenen Titeln gespeichert werden.

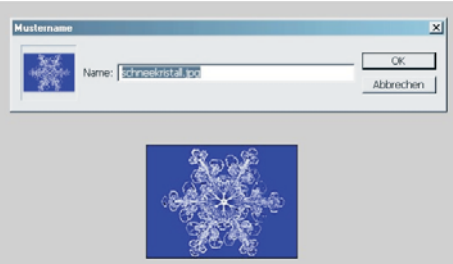
Muster festlegen

Soll kein diffuses Muster erstellt werden, sondern ein Logo oder eine Grafik im Hintergrund auftauchen kann der Befehl *Bearbeiten* → *Muster festlegen...* gewählt werden.

Hier wird ein ausgewählter Bereich direkt als Muster gespeichert ohne verändert zu werden.

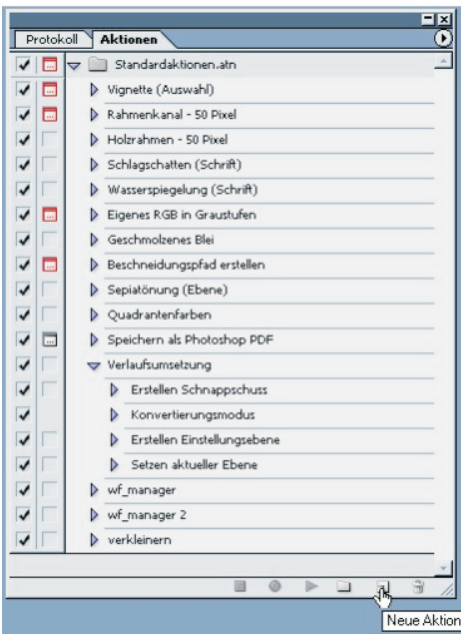
Das Muster wird so in Photoshop gespeichert und kann jederzeit über das Füllwerkzeug oder *Bearbeiten* → *Fläche füllen...* in eine Ebene gelegt werden.

Über *Bearbeiten* -> *Vorgaben Manager...* lassen sich Muster wieder löschen.



7. Aktionen

Aktionen dienen in Photoshop zur Speicherung von Arbeitsabläufen. Über das Hauptmenü *Fenster* -> *Aktionen* lässt sich die entsprechende Palette aufrufen.



Mit dem Blatt-Ikon am unteren Rand der Palette lässt sich eine neue Aktion erzeugen.



Im Dialogfeld lassen sich unter anderem Name und Speicherort der neuen Aktion festlegen. Außerdem kann hier ein Tastenkürzel für den Aufruf gewählt werden.

Aktionen aufzeichnen und aufrufen

Zum aufzeichnen einer Aktion wird auf den roten Punkt am unteren Rand der Palette geklickt. Alle darauffolgenden Arbeitsschritte werden gespeichert. Die Aufnahme wird beendet durch Klick auf das Stopp-Symbol.



Eine fertige Aktion kann über das Aktionsfenster und den Pfeil-Button am unteren Rand auf eine geöffnete Datei angewandt werden.

Fertige Aktionen können jederzeit verändert und erweitert werden. Dazu einfach die Aktion ausklappen und an einer beliebigen Stelle die Aufzeichnung fortsetzen bzw. Teile entfernen (in den *Mistkübel* ziehen)

Spaß mit Digitalfotos

224 Seiten, Gideon Heimann, ISBN: 978-3-902273-63-5, Verein für Konsumenteninformation (VKI), Wien, www.konsument.at, Preis: € 19,60

Gabriele Wagner



Obwohl digitales Fotografieren längst zum Alltag gehört, werden

die umfassenden Möglichkeiten der Bildbearbeitung jedoch häufig nur unzureichend genutzt.

Wie sähe das Bild aus, wäre es heller, freundlicher, mit kräftigeren Farben? Wie lässt man das eine oder andere Detail verschwinden? Wie gestaltet man Fotoshows oder erstellt ein Panorama? Der Weg vom „Schnappschuss“ zur Kreation ist gar nicht so weit, wie viele vielleicht annehmen.

Im Ratgeber werden auf 223 Seiten unter anderem die unterschiedlichsten Nachbearbeitungsmöglichkeiten der digitalen Fotografie erläutert, man findet auch Tipps und Tricks fürs Speichern und Archivieren von Digitalfotos und hilfreiche Informationen über den Ausdruck der Fotos auf Papier. Das Buch ist im Mai 2007 erschienen und kann beim Verein für Konsumenteninformation (VKI) bestellt werden.

9 WARUM FOTOS DIGITAL BEARBEITEN?	115 Die Menüleiste	115 Das Menü Datei
10 Die allerersten Schritt	117 Das Menü Bild; Drehen, Spiegeln	
13 Was sonst noch möglich ist	119 Transformieren	
15 GRUNDLAGEN DER BILDBEARBEITUNG	120 Das Menü Überarbeiten	
16 Augen auf! 17 Wie sieht „er“?	129 Übung: Unschärf maskieren	
19 Was Helles, bitte!	133 Das Menü Ebene	
19 Schwache Leistung	134 Übung: Ebenen bearbeiten	
21 Starke Leistung	135 Übung: Ebenen fixieren	
22 Zu stark und zu schwach?	137 Übung: Ebenen kopieren	
23 Jetzt wird's scharf!	138 Übung: Ebenen sortieren	
25 Hier machen wir einen Punkt	139 Übung: Ebenen verknüpfen	
33 Erst handeln, dann knipsen!	140 Übung: Ebenen löschen	
36 Das Übertragen auf den Computer	140 Übung: Magische Extrahierung	
37 Die elektronischen Bildformate	143 Übung: Bilder Einkopieren	
39 Der Ort des Geschehens	146 Übung: Einstellungsebene	
41 Arbeitet der Monitor korrekt?	150 Das Menü Auswahl und Filter	
45 Der schnelle Einstieg	151 Übung: Kameraverzerrung	
46 Das Bearbeitungsprogramm	157 Übung: Die Effektfiler	
47 Übung: Bitte öffnen!	160 Das Menü Ansicht, Fenster	
49 Die Schnellkorrektur	161 Das Menü Hilfe, Help-Center	
53 Übung: Farbe und Helligkeit	163 PRAKTISCHE ANWENDUNGEN	
58 Übung: Die Auswahlpinzel	164 Ein misslungenes Foto retten	
64 Übung: Rote Augen korrigieren	164 Übung: Schönheitsoperation	
65 Übung: Das Freistellungswerkzeug	173 Panoramen erstellen	
69 DER EDITOR	173 Übung: Ein Panorama erstellen	
70 Die Vorbereitungen	175 Für Web speichern	
70 Übung: Arbeitsbereich anpassen	179 WEGE ZUM DATENSCHUTZ	
74 Die Voreinstellungen	180 Fotos richtig speichern	
77 Die Werkzeuge	180 Die JPG-Komprimierung	
79 Übung: Auswahlwerkzeuge	182 Der richtige Speicherort	
80 Übung: Der Zauberstab	182 Daten dauerhaft sichern	
82 Übung: Die Lassos	183 Ihr neuer Fotobaum	
87 Vom Text bis zum Stempel	184 Der Organizer	
87 Übung: Text einfügen	184 Übung: Organizer einrichten	
90 Übung: Der Ausstecher	190 Kataloge einrichten	
91 Übung: Gerade-ausrichten	191 Aus der Kamera laden	
93 Übung: Der Kopierstempel	192 Übung: Organizer	
96 Übung: Die Reparaturpinzel	197 Übung: Eigenschaften	
99 Vom Radierer bis zur freien Form	199 Aus Bildern wird eine Fotoshow	
99 Übung: Der Radiergummi	199 Übung: Fotoshow erstellen	
102 Übung: Der Pinzel (Malpinzel)	204 Übung: CD-Hülle erstellen	
105 Übung: Das Füllwerkzeug	207 Übung: Drucken	
107 Übung: Von weich bis hart	210 SERVICE	
108 Übung: Von hell bis dunkel	210 Glossar	
110 Verlaufen lassen	217 Stichwortverzeichnis	
111 Übung: Der Farbwähler	221 Internetadressen	
112 Übung: Das Verlaufswerkzeug	222 Impressum	

Automatisieren

Um gleich mehrere Dateien über eine Aktion zu bearbeiten gibt es die Funktion *Automatisieren* im Hauptmenü *Datei*. Hier können verschiedene automatische Bearbeitungen durchgeführt werden. Mit der Stapelverarbeitung werden selbst erstellte Aktionen zur Verarbeitung mehrerer Dateien möglich. Einfach die jeweilige Aktion aus dem Drop-Down-Menü wählen.

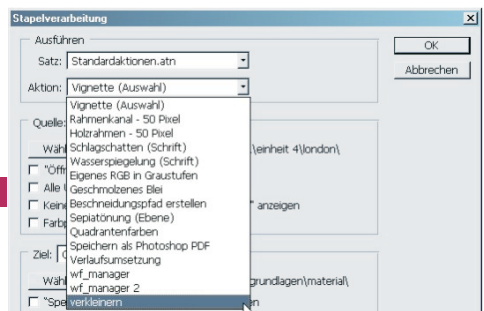
8. Weihnachtskarte

Wichtigste Schritte

Egal ob Poster, Grußkarte oder Flyer, bei jedem Projekt sind die wichtigsten Schritte dieselben:

1. **Planung** Festlegen von Zweck, Zielgruppe, Größe, Auflösung, Druckart, Stil etc.
2. **Materialauswahl** Suche nach geeignetem Bildmaterial und Schriften

3. Umsetzung Mit dem Plan und den Materialien ran ans Werk



Und jetzt auf zum kreativen Werken! Es können alle bisher gelernten Techniken angewendet werden.