



Prolog

Prolog

Hier haltet ihr nun die schon länger angekündigte dritte Schulung für Photoshop in den Händen. In diesem Werk befasse ich mich, wie es der Titel der Schulung ja bereits besagt, mit weiterführenden Techniken innerhalb Photoshop und mit der Aufbereitung der Daten in Photoshop für andere Programme, wie InDesign, QuarkXPress etc. .

Entsprechend dem Titel dieser Schulung handelt es sich um komplexere Abläufe in Photoshop, als in der Grundlagenschulung. Wer mit den Grundlagen des Programms nicht vertraut ist, sollte evtl. zuvor diese Schulung betrachten, da es sonst zu Verständnisschwierigkeiten kommen könnte.

Wie bereits bei den anderen beiden Schulungen gehe ich hierbei mitunter nicht zu tief ins Detail, gerade das Farbmanagement ist ein Thema, über das schon ausführlich in vielen guten Büchern gesprochen wurde, ich werde an entsprechender Stelle auf Zusatzliteratur verweisen.

Wen also ein bestimmtes Kapitel besonders interessiert, der kann sich entsprechend zielorientiert weitere Lektüren zulegen.

Zum Schluß noch eine Information zu photozauber.de:

Mein Soloprojekt Photozauber (ja, die Inhalte stammen von einer Person- das macht mächtig Arbeit ;)) hat sich seit Februar gewaltig entwickelt. Anfangs kaum besucht zieht es nun mehrere tausend User pro Tag auf meine Seite. In der Woche werden die bisherigen Schulungen ca. 6000-7000 mal heruntergeladen und ein monatlicher Traffic von momentan ca. 15GIG entsteht.

Dies alles ist umsonst und das soll es auch bleiben. Ich möchte auch gerne weiterhin auf werbefreien Webspace bauen, doch die Kosten für alles gehen langsam aber stetig gewaltig in die Höhe und ich zahle das alles neben meinem Studium aus eigener Tasche.

Sollte es den einen oder anderen geben, dem ich mit den hier kostenlos angebotenen Unterlagen weiterhelfen konnte und der dies evtl. ein wenig honorieren möchte, der darf gerne einen kleinen Obulus spenden, damit meine monatlichen Kosten für PZ ein wenig gesenkt würden. (Selbst 1 EUR ist ja schon etwas!) Gewinn mache ich bei weitem keinen! Dies ist absolut freiwillig, ich zwingt niemanden dazu.

Bei Interesse mailt doch einfach an info@photozauber.de.

Danke, der BSE!

Hinweis

Diese Schulung wird veröffentlicht von www.photozauber.de!

Solltet ihr diese Schulung von einer anderen Quelle als über das Photoshop Portal www.photozauber.de oder das dazu autorisierte Traum-Projekt (www.traum-projekt.com) bezogen haben, bitte ich um eine Mail mit Angabe der entsprechenden Bezugsquelle an info@photozauber.de!

Aktualisierungen zu der Schulung so wie gezielte Kapitelnwahl findet ihr ausschließlich auf Photozauber.de



Inhaltsverzeichnis

1. Farbmanagement	3
1.1 Warum Farbmanagement?	3
1.2 Farbeinstellungen in Photoshop	4
1.2.1 Arbeitsfarbräume	5
1.2.2 Farbmanagement-Richtlinien	5
1.2.3 Konvertierungsoptionen	7
1.2.4 Erweiterte Einstellungen	7
1.3 Profile nachträglich ändern	8
1.3.1 In Profil konvertieren	8
1.3.2 Profil zuweisen	8
1.3.3 Profile einbetten	8
1.4 Geräte kalibrieren	9
1.4.1 Die Monitorkalibrierung	9
1.4.1.1 Die Softwarekalibrierung	9
1.4.1.2 Die Hardwarekalibrierung	10
1.4.2 Die Druckerkalibrierung	10
1.5 Farbraum-Vergleiche	11
2. Vom Scan zum Druck	13
2.1 Der Scan	13
2.1.1 Vorlage	13
2.1.2 Auflösung	13
2.1.3 Farbkorrektur	13
2.1.4 Helligkeit/Kontrast	14
2.1.5 Skalierung	14
2.1.6 Moiré-Effekt	14
2.2 Korrektur in Photoshop	14
2.2.1 Tonwertkorrektur	14
2.2.2 Farbstiche entfernen	15
2.3 Drucken	16
2.3.1 Tintenstrahler und Laserdrucker	16
2.3.2 Offset-Druck	16
3. Auswahlverfahren	17
3.1 Das magnetische Lasso	17
3.2 Der Zauberstab	17
3.3 Farbbereich auswählen	17
3.4 Die Farbkanäle	19
3.5 Pfade	19
3.6 Der Maskierungsmodus	19
3.7 Komplexere Motive	20
3.7.1 Scharf/Unschärf	20
3.7.2 Haare freistellen	21
3.7.3 Transparente Objekte freistellen	22
4. Bildretusche	24
4.1 Rote Augen entfernen	24
4.2 Störungen entfernen	25
4.2.1 Der Kopierstempel	25
4.2.2 Der Reparaturpinsel	26
4.2.3 Störungen per Filter entfernen	30



5. Photoshop Programmübergreifend	31
5.1 Photoshop und Illustrator (Photoshop 7 & Illustrator 10)	32
5.1.1 Bilder zwischen den Programmen wechseln	32
5.1.2 Pfade exportieren	34
5.2 Photoshop und Freehand (Photoshop 7 & Freehand MX)	34
5.2.1 Bilder zwischen den Programmen wechseln	34
5.2.2 Pfade exportieren	35
5.3 Photoshop und Indesign (Photoshop 7 & Indesign 2)	36
5.4 Photoshop und QuarkXPress (Photoshop 7 & QuarkXPress 5)	37
6. Tips und Tricks zu Photoshop	38
6.1 Nützliche Shortcuts.....	38
6.1.1 Werkzeuge.....	38
6.1.2 Menü Shortcuts	39
6.1.3 Diverse Shortcuts	40
6.2 Know-How	40
6.2.1. Mehrere Textebenen gleichzeitig anpassen	40
6.2.2. Korrektes Schwarz für den Druck.....	40
6.2.3. Saubere Farbverläufe für den Druck	
6.2.4. Arbeit mit Ebenensets	40
6.2.5 Buchstabenabstände anpassen.....	41
6.2.6 Mehrere Ansichten bei kleinen Motiven	41
6.2.7 Andere Dokumente als Quelle für den Stempel	41
6.2.8 Schnell zur richtigen Ebene springen.....	41
6.2.9 Größe einer Textbox numerisch angeben	41
6.2.10 Werkzeugspitzen während dem Benutzen bequem anpassen.....	41
6.3 Befehls-Translator	42
7. Danke.....	46



1. Farbmanagement

1.1 Warum Farbmanagement?

Jeder hat in seinem Leben bereits mit Farbe zu tun gehabt. Sei es als kleines Kind beim Malen mit Kreide auf die Straße, auf Papier oder Karton, sei es mit einem Pinsel auf die Leinwand oder mit dem Holzstift auf Papier. Die Möglichkeiten hier sind unbegrenzt und die Ergebnisse sind es in ihrem Erscheinungsbild ebenfalls. Und genau hier beginnt bereits das erste Problem bei der Arbeit mit Farben.

Malen wir mit einem leuchtend roten Filzstift auf einem gewöhnlichen gebleichten Papier, wie es am heimischen Tintenstrahldrucker verwendet wird, erhalten wir diesen leuchtenden Farbton weitestgehend so, wie wir es erwarten.

Malen wir nun jedoch mit dem selben Filzstift auf ein Umweltpapier aus recyceltem Material, so geht die leuchtende Wirkung verloren und wir sehen eher ein blasses, schmutziges Rot.

Ein anderes Beispiel:

Wir haben vor uns zwei rote Wachsmalkreiden von zwei unterschiedlichen Herstellern liegen.

Beginnen wir diese nun auf einem Bogen Papier nebeneinander aufzutragen, wird schnell auffallen, dass die beiden Farbtöne nicht identisch sind, trotz des selben Papiers als Malgrund.

Aus diesen beiden Fällen können wir also folgendes schließen:

- Die Farbwirkung ist abhängig von dem Wiedergabemedium
- Die Farbwirkung ist abhängig von der verwendeten Farbe

Genau wie bei diesen Beispielen aus der Praxis, ist auch die farbechte Arbeit am Computer von diesen zwei Faktoren abhängig, mit dem Unterschied, dass diese Thematik hier noch viel komplexer wird. Im folgenden ein knapper Anriss der zu beachtenden Faktoren, unterteilt in Monitordarstellung, also z.B. Internetseiten und Präsentations-CD-ROMS, so wie Printmedien, also Zeitschriften, Flyer, etc. .

Monitordarstellung:

Jeder Monitor besitzt eine eigene Charakteristik. Betont Modell X stärker die Blautöne, so wirkt Modell Y evtl. rotstichiger. Weist ein Monitor starke Kontraste auf und ist sehr hell eingestellt, so ist der andere womöglich sehr dunkel.

Baue ich an meinem Bildschirm eine farblich perfekt abgestimmte Internetseite, so vermag ein anderer Monitor am Ende der Straße mein sorgsam geplantes Farbschema gekonnt zu zerreißen.

Betrachten wir die Umgebung des Monitors:

Benutzer A arbeitet ständig in einem Raum ohne Fenster, immer mit einer Kaltlichtlampe neben dem Bildschirm und hat somit eine konsequente standardisierte Beleuchtung.

Benutzer B hat ein kleines Zimmer mit großem Fenster, durch welches das wandernde Sonnenlicht fällt. Im Laufe des Tages verändert das Sonnenlicht seine Farbe. Am Abend wenn es dunkel wird, schaltet Benutzer B eine kleine Schreibtischlampe hinzu. Er hat also eine komplett andere Arbeitsumgebung als Benutzer A.

Wir können in diesem Fall nie alle Faktoren berücksichtigen die sich ergeben könnten, in diesem Fall sind wir einfach darauf angewiesen zu hoffen, dass alle Benutzer, die unser Werk zu sehen bekommen es ähnlich schön sehen, wie wir bei unserer Arbeit.

Printmedien:

Jeder, der schon einmal an einem anderen Drucker, als an einem Tintenstrahler gedruckt hat, und selbst damit ist das Problem mitunter bereits erkennbar, wird einmal festgestellt haben, dass die Farben von Monitor und gedrucktem Ergebnis sich nicht gerade wenig unterscheiden.

Der erste Grund hierfür sind verschiedene Farbräume. Arbeitet man am Monitor im RGB Modus, so ist für den Druck der CMYK Modus verantwortlich. Werden Bilder im RGB Modus erstellt, so gehen beim Druck aufgrund des kleineren CMYK-Farbraumes insbesondere die leuchtenden Farben verloren, das Motiv wirkt mitunter komplett anders.

Hinweis

CMYK - RGB

Informationen zu den Farbräumen RGB und CMYK findet ihr in der Photoshop-Grundlagenschulung auf www.photozauber.de



Kapitel 1: Farbmanagement

Der nächste Grund liegt an dem verwendeten Papier. Heutzutage gibt es Unmengen an Papiersorten. Normales Papier, Gestrichenes (glattes) Papier, Kunstdruckpapier, Umlweltpapier, satiniertes Papier, usw.. Je nach Papierart wirken die Farben anders.

Druckfarbenhersteller haben darauf reagiert und so gibt es nun z.B. für die in Deutschland weit verbreiteten HKS-Sonderfarben eigene Farbpaletten für bestimmte Papiersorten.

Ein weiterer Grund liegt in der, wie eben schon angerissenen, Druckfarbe. Je nach Druckverfahren kommen andere Farben zum Einsatz, die entsprechend auch andere optische Eindrücke hervorrufen.

Im Gegensatz zu der reinen Monitordarstellung lässt sich im Printbereich die Farbtreue jedoch gezielter kontrollieren. Für alle Geräte, die an der Farbaus- und Wiedergabe oder an der Farbeingabe (Scanner, Monitor, Kamera) beteiligt sind lassen sich charakteristische Profile erstellen, über die dann schließlich Farben objektiver angepasst werden können.

Diese Farbprofile sind das Herzstück des modernen Farbmanagements und sind unerlässlich für eine weitestgehend korrekte Vorschau der Farben am Monitor, in Bezug auf das zu erwartende Druckergebnis.

1.2 Farbeinstellungen in Photoshop

Das wichtigste Modul zur korrekten Arbeit mit Farbe in Photoshop sind die Farbeinstellungen. Sie befinden sich unter Bearbeiten:Farbeinstellungen.

Im folgenden eine Übersicht der wichtigsten Einstellungen und deren Bedeutung.

Hinweis: Um alle hier abgebildeten Einstellungsmöglichkeiten angezeigt zu bekommen, muss die Checkbox „Erweiterter Modus“ aktiviert sein!



Hinweis

Sonderfarben

Neben dem Standard CMYK-Farbraum gibt es sogenannte Schmuck- oder Sonderfarben (Volltonfarben). Diese werden nicht aus den Farben Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz gemischt, sondern liegen als fertige Farbmasse vor und erlauben somit ein 100% konstantes Farbergebnis. Insbesondere Firmenlogos, die aufgrund des Wiedererkennungswertes auf einen ständig gleichen Farbton angewiesen sind, werden mit diesen Sonderfarben gedruckt.

Die beiden bekanntesten Sonderfarbenpaletten sind HKS und Pantone, wobei HKS in Deutschland weiter verbreitet ist.

Farbeinstellungen

Aufgrund des guten Workflows innerhalb der Adobe Produktreihe lassen sich die in Photoshop getätigten Farbeinstellungen problemlos in InDesign und in Illustrator (ab v.9.0) importieren.

Hierzu muss das konfigurierte Profil lediglich über den Speichern-Button gesichert und in dem anderen Programm über die Farbeinstellungen geladen werden.



Kapitel 1: Farbmanagement

1.2.1 Arbeitsfarbräume

In diesem Bereich der Farbeinstellungen lässt sich definieren, auf welcher Basis Photoshop die Farben für die verschiedenen Farbräume (CMYK, RGB, Graustufen und Schmuckfarben) verwaltet. Je nachdem, welcher Arbeitsfarbraum gewählt ist, liegt eine andere Farbverteilung zugrunde, nach der Farben interpretiert und dargestellt werden.

Photoshop bietet hier einige Pre-Sets, die über das erste Drop-Down Menü im Farbeinstellungen Dialog angewählt werden können. Es ist jedoch interessant, das Photoshop auch bei dem vordefinierten Standardfarbraum für Druck in Europa dem CMYK-Farbraum den amerikanischen Standard zugrunde legt. Es sollten also in jedem Fall nachträglich Anpassungen gemacht werden. Erfahrungsgemäß fährt man mit den folgenden Einstellungen gut:

RGB

- Für die Weiterverarbeitung im Druck empfiehlt sich hier das **eciRGB**-Farbprofil. Alternativ kann das Adobe RGB Profil verwendet werden.

Dieses ist nicht im Standardumfang von Photoshop enthalten, es muss also separat eingebunden werden. Infos dazu in der Hinweis-Box am rechten Seitenrand.

- Bereitet man Grafiken für die Monitordarstellung auf, (z.B. Webdesign) so empfiehlt sich der sRGB Arbeitsfarbraum. Dieser ist zwar „verschmutzt“, d.h. der Farbumfang gegenüber dem **eciRGB** ist drastisch reduziert, jedoch entspricht dieser Farbraum eher der Darstellung an vielen Monitoren. D.h. die Farbverbindlichkeit (sofern man bei Screendesign davon sprechen kann) ist größer, als mit dem **eciRGB**-Farbraum. Zur Weiterverarbeitung im Druck sollte dieser Arbeitsfarbraum nicht genutzt werden!

CMYK

Die Standardeinstellung in diesem Dialog ist seitens Photoshop der amerikanische Standard Druck-Farbraum SWOP. Dieser Farbraum findet jedoch in Europa keine Verwendung, warum dieser Farbraum auch auf jeden Fall umgestellt werden sollte. Gibt es seitens der Druckerei keine bestimmten Vorgaben und wird auf kein spezielles Papier gedruckt, so bietet hier die Einstellung Euroscale Uncoated die besten Ergebnisse.

Graustufen und Schmuckfarben

Die hier gegebenen Voreinstellungen können so belassen werden.

Hinweis**eciRGB**

Die European Color Initiative (ECI) ist eine Expertengruppe, die sich mit der medienneutralen Verarbeitung von Farbdaten in digitalen Publikationssystemen beschäftigt. Sie wurde im Juni 1996 auf Initiative der Verlagshäuser Bauer, Burda, Gruner+Jahr und Springer in Hamburg gegründet.

Nähere Infos und das angesprochene Farbprofil findet ihr unter www.eci.org.

sRGB

Der sRGB-Farbraum beruht auf dem gemeinsamen kleinsten Nenner vieler getesteter einfacher Tintenstrahler und alten Monitoren.

1.2.2 Farbmanagement-Richtlinien

In dem zweiten Bereich der Farbeinstellungen lässt sich festlegen, wie Photoshop mit Profilen in den drei Arbeitsfarbräumen RGB, CMYK und Graustufen umgehen soll.

Wer bereits öfter mit Photoshop gearbeitet hat, wird den rechts abgebildeten Dialog sicherlich bereits einmal zu Gesicht bekommen haben.

Sobald Photoshop ein Bild öffnen soll, dessen Farbraum nicht dem voreingestellten Farbraum in den Farbeinstellungen entspricht, muss Photoshop entscheiden, wie mit dieser Datei umzugehen ist. Die Grundlagen hierzu werden über die Farbmanagement-Richtlinien erledigt.

Für jeden Farbraum lassen sich separat drei verschiedene Einstellungen machen: „Aus“, „Eingebettetes Profil beibehalten“ und „In RGB/CMYK/Graustufen-Arbeitsfarbraum konvertieren“.



Bei abweichendem Farbprofil und deaktivierten Farbmanagement Richtlinien fragt Photoshop beim Öffnen der Datei nach der weiteren Vorgehensweise.



Kapitel 1: Farbmanagement

-Aus: Ist diese Option aktiviert, so fragt Photoshop bei jedem Öffnen einer Datei, deren Profil nicht mit dem in den Farbeinstellungen übereinstimmt, wie damit umzugehen ist. Den entsprechenden Dialog seht ihr in der Abbildung oberhalb. Die drei Optionen, die hier angeboten sind

- „Eingebettetes Profil verwenden (anstelle des Arbeitsfarbraums)“, d.h. die Farbeinstellungen die ihr in Photoshop gemacht habt werden einfach ignoriert und durch diejenigen ersetzt, die der Datei zu Grunde liegen.
- „Dokumentfarben in den Arbeitsfarbraum konvertieren“, d.h. das eigentliche Farbprofil der Datei wird durch jedes ersetzt, das ihr in den Farbeinstellungen definiert habt.
- „Eingebettetes Profil verwerfen (kein „Farbmanagement“, d.h. weder das Profil der Datei, noch das in den Farbeinstellungen konfigurierte Profil wird der Datei zugrunde gelegt.

- Eingebettetes Profil beibehalten: Entspricht der oben erwähnten Option „Eingebettetes Profil verwenden“. Photoshop macht dies dann automatisch, es erscheint kein Dialog zur Abfrage mehr.

- In RGB/CMYK/Graustufen-Arbeitsfarbraum konvertieren: Entspricht der oben erwähnten Option „Dokumentfarben in den Arbeitsraum konvertieren“. Photoshop macht dies dann automatisch, es erscheint kein Dialog zur Abfrage mehr.

Es empfiehlt sich unterhalb der drei Drop-Down Menüs für die Richtlinien die Checkboxes für Profilfehler und Fehlende Profile zu aktivieren. Somit erhält man beim Öffnen eines Dokuments das zuvor angesprochene Dialogfeld zum weiteren Verfahren mit der Datei.

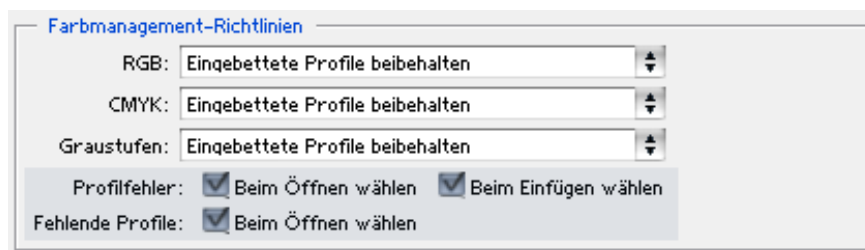
Sind diese Boxen deaktiviert, so bearbeitet Photoshop die Datei automatisch nach der in den Farbeinstellungen getätigten Konfiguration. Man erkennt folglich nicht mehr, ob ein Bild beim Öffnen in einem falschen Farbraum vorliegt bzw. ob eine Profilkonvertierung erfolgt.

Wie behandelt man nun am besten Bilder, die in einem fremden Profil vorliegen?

In der Regel ist davon abzuraten, direkt eine Profilkonvertierung in den Arbeitsfarbraum vorzunehmen.

Man behält so keine Übersicht der Farbänderungen. Besser ist es, das eingebettete Profil vorläufig beizubehalten und anschließend manuell eine Änderung

des Farbraumes durchzuführen. Somit kann man optisch schnell erkennen, inwiefern eine Farbraumänderung akzeptabel ist.

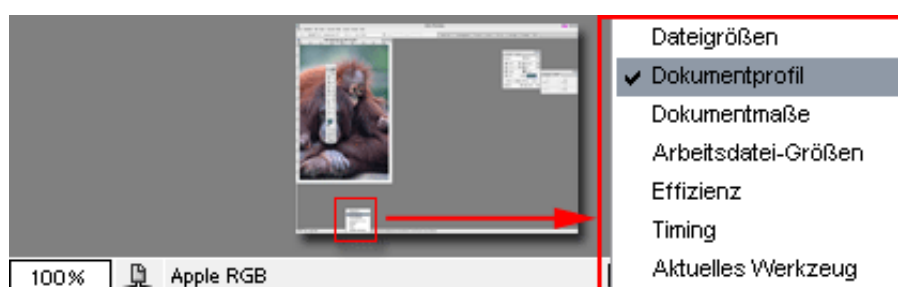


Übersicht der Farbmanagement-Richtlinien. Die drei Checkboxes sollten zur besseren Kontrolle aktiviert bleiben.

Eine Profilkonvertierung lässt sich über Bild: Modus: In Profil konvertieren erzielen.

Um zu bestimmen, in welchem Arbeitsfarbraum man sich gerade befindet, ruft man über die Dokumentinformationen das Dokumentprofil auf.

Genauere Informationen zu der Profilkonvertierung und dem nachträglichen Zuweisen eines Profils findet ihr im nächsten Kapitel (1.3).



Über die Dokumentoptionen Links unten im Arbeitsbereich Photoshops (rechts neben der Anzeige der Zoomstufe) lässt sich das aktuell verwendete Farbprofil ablesen.



Kapitel 1: Farbmanagement

1.2.3 Konvertierungsoptionen

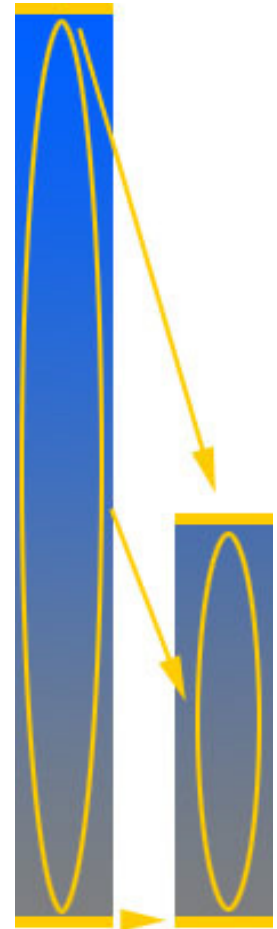
In diesem letzten wichtigen Dialogfeld der Farbeinstellungen lässt sich schließlich noch einstellen, wie Farben von einem Farbraum in einen anderen transportiert werden.

Wechselt man z.B. von RGB in den kleineren CMYK Farbraum, so gehen Farben verloren. Photoshop braucht in diesem Fall Anweisungen, was mit Farben geschehen soll, die in dem neuen Farbraum nicht dargestellt werden können.

Das Modul steht für den Farbrechner, der einer Profilberechnung zugrunde liegt.

Also, die Art und Weise, wie Farben von einem Arbeitsfarbraum in einen anderen übertragen werden. Die Einstellung Adobe (ACE) bietet hier am PC als auch am Mac in der Regel die besten Einstellungen. Hier scheiden sich jedoch die Geister. Am Mac könnte auch das Apple ColorSync Modul verwendet werden. Diese Einstellung sollte nur geändert werden, wenn man Scans aus einem Programm erhält, das mit einem anderen Farbmanagement arbeitet. In diesem Fall sollte dieses Farbmanagement auch in Photoshop verwendet werden, um Fehlinterpretationen auszuschließen.

Die Priorität, bzw. auch Rendering Intent genannt, bestimmt die Methode für die Konvertierung von Farben zwischen den Farbräumen. Dem Anwender stehen hier die Möglichkeiten „Perzeptiv“ (Wahrnehmung oder Fotografisch), „Sättigung“, „Relativ farbmétrisch“ und „Absolut farbmétrisch“ zur Verfügung.



Bei dem perzeptiven Rendering Intent werden die zu stark gesättigten Farben, die sich außerhalb des Zielfarbraumes befinden bis auf das Maximum dieses neuen Farbraums entsättigt.

Die restlichen Farben des Ursprungsdokuments werden in korrektem Verhältnis zueinander in ihrem Farb-/Sättigungswert verschoben.

- **Perzeptiv:** Diese Option sollte als Standard für Fotos verwendet werden, da sie im Normalfall die besten Ergebnisse erzielt. Photoshop behält die Unterschiede zwischen den einzelnen Farben bei, was bei einem kleineren Zielfarbraum dadurch erreicht wird, dass die gesamte Sättigung des Bildes reduziert wird.

Betrachten wir z.B. wieder den Klassiker RGB-CMYK. Der RGB Farbraum ist umfangreicher, insbesondere im Bereich der gesättigten, stark leuchtenden Farben.

Die Farbe mit der maximalen Sättigung wird nun soweit der Sättigung beraubt, bis sie in den CMYK Farbraum passt. Alle anderen Farben verschieben sich im Verhältnis zu diesem Farbwert. Der Gesamteindruck des Bildes bleibt also erhalten, die Sättigung des Bildes nimmt im Gesamten jedoch ab.

- **Sättigung:** Die Sättigung ist das exakte Gegenteil der perzeptiven Methode. Wechselt man in einen größeren Farbraum (z.B. CMYK zu RGB), so werden die Farbwerte auf maximale Sättigung gestreckt. Bei der Grafik rechts muss also im Grunde nur die Richtung der Pfeile vertauscht werden. Das Ergebnis sind grelle Grafiken. Für die Konvertierung von Fotos sollte diese Option nicht genutzt werden. Bei einem Wechsel in einen kleineren Farbraum, erfolgt die Umsetzung 1:1. Farbwerte mit zu hoher Sättigung fallen einfach weg, was zu schwachen Kontrasten in stark gesättigten Bildbereichen führt.

- **Relativ farbmétrisch:** Hier geht es um möglichst exakte Farbwiedergabe. Photoshop weist einer zu stark gesättigten Farbe bei der Konvertierung in einen kleineren Farbraum die nächstgelegene Farbe zu, deren Sättigung dargestellt werden kann. Hierbei kann es passieren, dass mehreren zu stark gesättigten Farben ein und der selbe „entsättigte“ Farbwert zugewiesen wird. Dies führt zu einem Kontrastverlust im Bereich der stark gesättigten Farben im Zieldokument. Unterschiedliche Weißpunkte werden einander angeglichen.

- **Absolut farbmétrisch:** Genau wie bei Relativ farbmétrisch. Der einzige Unterschied besteht hier darin, dass die Weißpunkte des Quell- und des Zieldokuments nicht berücksichtigt werden. Dies bedeutet, dass die Farbtemperatur des Ausgabemediums erhalten bleibt. Somit lässt sich z.B. auf einem normalen weißen Papier eine andere Papierart/Farbe simulieren.

Die Option „**Tiefenkompensierung verwenden**“ sollte aktiviert bleiben, um bessere Kontraste in dunklen Bildbereichen zu erhalten. Ebenso sollte der **Dither** stets aktiviert bleiben. Er verhindert Tonwertabrisse bei einer Konvertierung.

1.2.4 Erweiterte Einstellungen

Einen praktischen Nutzen konnte man meines Wissens bisher nicht in diesen zwei Funktionen erkennen.

Hinweis

Weisspunkt

Die Farbdefinitionen einer RGB Datei beruhen auf einem festen Weisspunkt, der durch eine bestimmte Farbtemperatur definiert wird. Der Weisspunkt ist die Basis der Farbbeschreibung in einem Arbeitsfarbraum.



Kapitel 1: Farbmanagement

1.3 Profile nachträglich ändern

Wird das Profil eines Dokuments nicht bereits beim Öffnen angepasst, so besteht natürlich auch im nachhinein die Möglichkeit, das Profil zu ändern.

Über das Menü Bild:Modus hat man die Auswahl zwischen einer Profilkonvertierung und der Zuweisung eines Profils. Die Unterschiede will ich hier knapp erläutern.

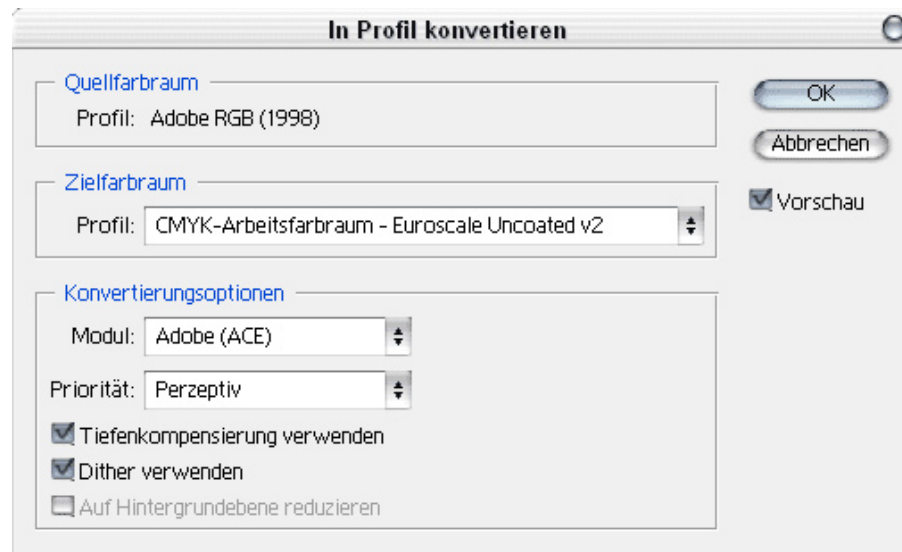
1.3.1 In Profil konvertieren

Mit dieser Funktion werden die Farben einer Datei dem neuen Profil entsprechend geändert. Die Einstellungen, die sich über das unterhalb abgebildete Menü einstellen lassen, kommen uns bereits aus dem letzten Kapitel bekannt vor, ich verzichte daher auf eine genauere Ausführung. Der Quellfarbraum lässt sich nicht beeinflussen, es wird stets das Profil der Datei verwendet. Ist dieses nicht vorhanden, so greift Photoshop auf das in den Farbeinstellungen gewählte Profil zurück.

Für den Zielfarbraum kann man neben den bereits in den Farbeinstellungen angebotenen Profilen auch Möglichkeiten wie Graustufen, LAB-Farbe etc. anwählen, wodurch die Möglichkeit geboten wird, mit der Profilkonvertierung auch eine Änderung des Farbmodus durchzuführen.

Die Konvertierungsoptionen entsprechen den bereits im letzten Kapitel angesprochenen. Einzig die Option „Auf Hintergrundebene reduzieren“ ist neu und steht dann zur Verfügung, wenn die Datei über mehrere Ebenen verfügt.

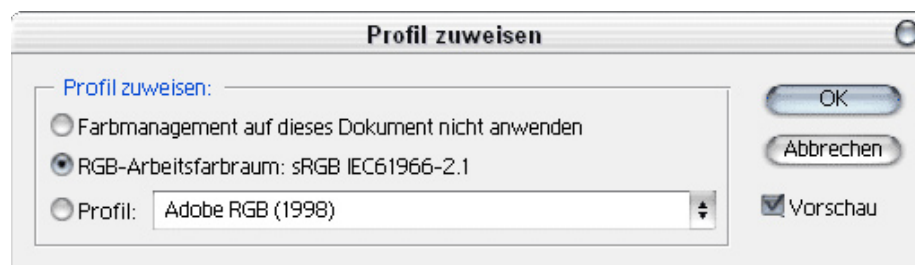
Wie es der Name schon vermuten lässt, reduziert Photoshop die Ebenen vor der Konvertierung auf eine Hintergrundebene. Dies macht Sinn, wenn eine oder mehrere Ebenen in anderen Ebenenmodi als „Normal“ angelegt wurden. Ohne eine Reduzierung der Ebenen können sich die Farben verfälschen.



1.3.2 Profil zuweisen

Diese Funktion beherrscht Photoshop ab Version 6. Im Gegensatz zu der Profilkonvertierung, wo die Farben tatsächlich geändert werden, wird bei der Profilzuweisung das alte Farbprofil verworfen und durch das neu zugewiesene Farbprofil werden die Farben einfach anders beschrieben. Hiermit erhält man die Möglichkeit, falsche Profile durch korrekte zu ersetzen. Wird ein neues Profil zugewiesen, so kann sich dieses nur im selben Modus (RGB, CMYK etc.) befinden. Bei einem Farbmodus-Wechsel, müsste eine Profilkonvertierung stattfinden. Rechts eine Abbildung des zugehörigen Dialogs.

Option eins verwirft ein vorhandenes Profil, Option zwei weist das in den Farbeinstellungen definierte Profil zu und der dritte Punkt erlaubt die Wahl eines anderen Profils aus dem selben Farbmodus.

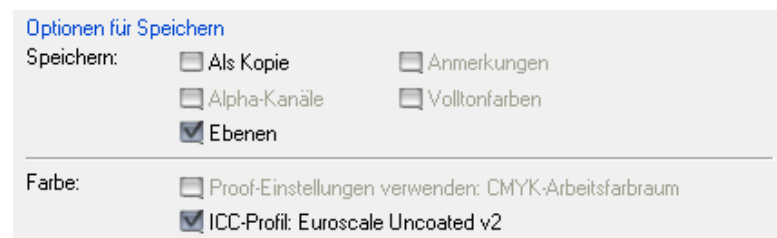


Über Profil zuweisen können nur Profile des selben Farbmodus zugewiesen werden. ▲

Profile einer Datei müssen im Speichern Dialog mitgesichert werden. ▼

1.3.3 Profile einbetten

Wurde der Datei ein Profil zugewiesen, so muss es im Speichern-Dialog auch aktiviert sein, wie in der Grafik rechts abgebildet.





1.4 Geräte kalibrieren

Will man in seiner Arbeitsumgebung mit einem ordentlichen Farbmanagement arbeiten, so ist es unerlässlich, seine Hardware korrekt zu kalibrieren.

Ich will an dieser Stelle verstärkt auf eine korrekte Monitorkalibrierung eingehen.

Die Druckerkalibrierung werde ich nur knapp behandeln, da wohl die wenigsten einen professionellen Farblaserdrucker oder gar ein Offset-Druckgerät ihr eigen nennen können.

Bevor ich nun jedoch mit der Beschreibung des eigentlichen Kalibrationsvorgangs loslege erst noch einige generelle Hinweise, die eine Kalibration überhaupt erst sinnvoll machen.

Ganz wichtig, aber leider wenig beachtet, ist die Arbeitsumgebung, insbesondere der Lichteinfall! Am Arbeitsplatz sollten konstante Lichtverhältnisse herrschen.

Im idealsten Fall wird der Arbeitsplatz ausschließlich von Kunstlicht beleuchtet. Im Bereich der Glühbirnen und Röhren gibt es natürlich auch Unterschiede. Für die sauberste Farbwiedergabe empfiehlt sich hier genormtes Licht des Standards D65. Dieses besitzt eine Farbtemperatur von 6500°K und gibt mit seinem Schein keine Eigenfarbe ab. D.h. es lassen sich objektive Farbbewertungen anstellen.

Lampen und Leuchten sollten so aufgestellt werden, dass sich auf dem Monitor keine Lichtreflexe befinden. Die Umgebung des Monitors sollte möglichst in neutralen Tönen gehalten sein. Hilfreich können hier Monitorblenden sein. Evtl. hat der ein oder andere diese oftmals aus Metall bestehenden „Scheuklappen“ schon einmal live erlebt! :)

Vor dem Kalibrationsvorgang sollte der Monitor mindestens eine halbe Stunde im Betrieb gewesen sein, da sich die Farben in diesem Zeitraum noch „einpendeln“, bis sie einen konstanten Wert erreicht haben.

Der letzte Schritt vor der Kalibrierung sollte darin bestehen, dass ein oder mehrere Motive zurecht gemacht werden, die als Vorlage verwendet werden können. Diese Motive sollten sowohl als Datei für den Monitor, als auch als normgerecht gedruckte Version zum Abgleich zur Verfügung stehen. Auf diesen Motiven sollten die wichtigsten Eckfarben für eine Kalibration vorhanden sein: Einen breiten Helligkeitsbereich von Weiß nach Schwarz, inklusive neutralgrauer Flächen, die primären und sekundären Grundfarben und einige charakteristische Farbtöne wie Grasgrün, Betongrau etc.

1.4.1 Die Monitorkalibrierung

Hier gibt es grundsätzlich zwei Vorgehensweisen: Die Softwarekalibrierung und die hardwareseitige Kalibrierung. Die zuerst genannte ist eine kostengünstige Variante, da Photoshop bereits ein entsprechendes Tool beigelegt ist, die hardwareseitige Kalibrierung ist die deutlich teurere Möglichkeit, die jedoch auch die deutlich besseren Ergebnisse liefert.

1.4.1.1 Die Softwarekalibrierung

In der Regel liegt jedem besseren Monitor ein Tool bei, mit dem der Monitor anhand einer Farbreferenzkarte, die auf den Monitor aufgeklebt wird, kalibriert werden kann. Sollte ein solches Tool vorliegen, ist es ratsam die Prozedur durchzuführen. Sie ist in der Regel verständlich über ein On-Screen Setup erklärt und sollte keinen vor größere Probleme stellen.

Alternativ kann das mit Photoshop mitgelieferte Tool „Adobe Gamma“ verwendet werden. Dieses befindet sich bei Windows-Systemen in der Systemsteuerung und bei Macs bei den Kontrollfeldern. Auch dieses Tool bietet eine logische Schritt für Schritt Anleitung am Monitor und sollte ohne Probleme nachvollzogen werden.

Hiermit endet die Softwarekalibrierung bereits. Es gibt zwar noch einige Tricks, wie Adobe Gamma noch etwas präziser verwendet werden kann, jedoch will ich wie eingangs erwähnt mit dieser Schulung nur grundlegendes ansprechen. Wer ein professionelleres und exakteres Farbmanagement betreiben will, sollte auf jeden Fall zu einer dafür geschriebenen Lektüre greifen.

Dieses Kapitel soll lediglich Einblicke und wenigstens eine einfache Kalibrierung ermöglichen!



Kapitel 1: Farbmanagement

1.4.1.2 Die Hardwarekalibrierung

Für die auf Hardware basierende Kalibrierung gibt es generell drei verschiedene Gerätetypen, von denen jedoch nur eines, das Spektralfotometer, wirklich überzeugende Ergebnisse liefert.

- **Monochrome Messgeräte** sind die billigsten, die einem vom Händler angedreht werden können, doch diese sind für eine Monitorkalibration grundsätzlich zu vergessen.

- **Colorimeter** arbeiten bereits mit Farbe, die die Grundfarben des Monitors, also Rot, Grün und Blau getrennt erfassen können. Allerdings beschränkt sich das messen auch auf diese drei Farben. Die Farben Cyan, Magenta und Yellow, die für den Druck wichtig sind, können hiermit nicht kalibriert werden.

- **Spektralfotometer** messen alle Farbbereiche und liefern somit die sinnvollsten Ergebnisse. Diese Geräte sollten im Bündel mit einer darauf abgestimmten Software gekauft werden. Dies ist zwar abermals ein Stück teurer, macht jedoch durchaus Sinn. Ein weiterer Vorteil an einigen Spektralfotometern liegt darin, dass sie mit der passenden Software auch zur Kalibrierung von Druckern verwendet werden können.

1.4.2 Die Druckerkalibrierung

Dieses Thema könnte eine Unmenge an Seiten dieser Lektüre verschlingen, da es hier verschiedene Möglichkeiten zur Profilierung gibt und diese je nach Druckerart anders durchgeführt werden müssen. Dies würde jedoch den Rahmen dieser Übersicht sprengen.

Deswegen werde ich an dieser Stelle nur eine knappe und recht ungenau gehaltene Übersicht dieses Themas angeben. Ich empfehle auch hier, Zusatzlektüre mit dieser Thematik anzuschaffen oder anzulesen, wenn tatsächliches Interesse zu diesem Thema besteht.

Für einen korrekten Proof benötigt man einen einen sehr guten Tintenstrahl Drucker und möglichst einen PostScriptRIP (Raster Image Processor).

Empfehlenswert ist hier ein bereits oben angesprochenes Spektralfotometer.



Beispiel: Der Ugra/FOGRA Medienkeil CIELAB

Der Ugra/FOGRA-Medienkeil CIELAB ist für die Überprüfung von Farbumfang und Farbtreue an Ausgabesystemen und von ColorManagementSystemen sowie von Ausgabeprofilen konzipiert.

Über den Drucker werden nun sogenannte Targets ausgelassen, dies sind Papierbögen auf denen Unmengen an kleinen Farbfeldern ausgedruckt werden, die alle einzeln ausgemessen werden müssen.

Je nach vorhandener Geräte muss dies tatsächlich Feld für Feld geschehen oder läuft in einem automatisierten Prozess ab.

In einem komplexen Ablauf wird nun aus diesen Farbfeldern die nötige Information gefiltert, um ein korrektes Profil für das Druckgerät zu erstellen. Dieses Profil gilt dann jedoch auch nur für genau diese Farbsorte und genau auf dieser Papiersorte, auf der geproof wurde.

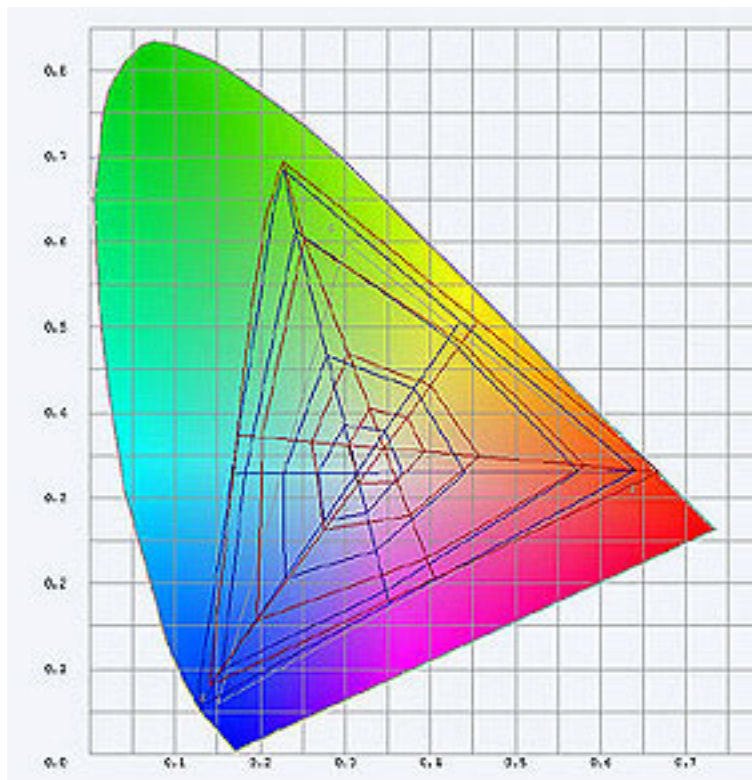
Um festzustellen, ob ein Proof auch korrekt ist und verwendet werden kann, werden sogenannte Kontrollkeile mit gedruckt. In vielen Magazinen findet man einen solchen Keil auf der Rückseite oder auf der Umschlaginnenseite- er weist die charakteristischen Druckfarben, CMYK, Grautöne und Abstufungen der Druckfarben auf. Je nach Art des Keils werden verschiedene Farbtöne angegeben.



Kapitel 1: Farbmanagement

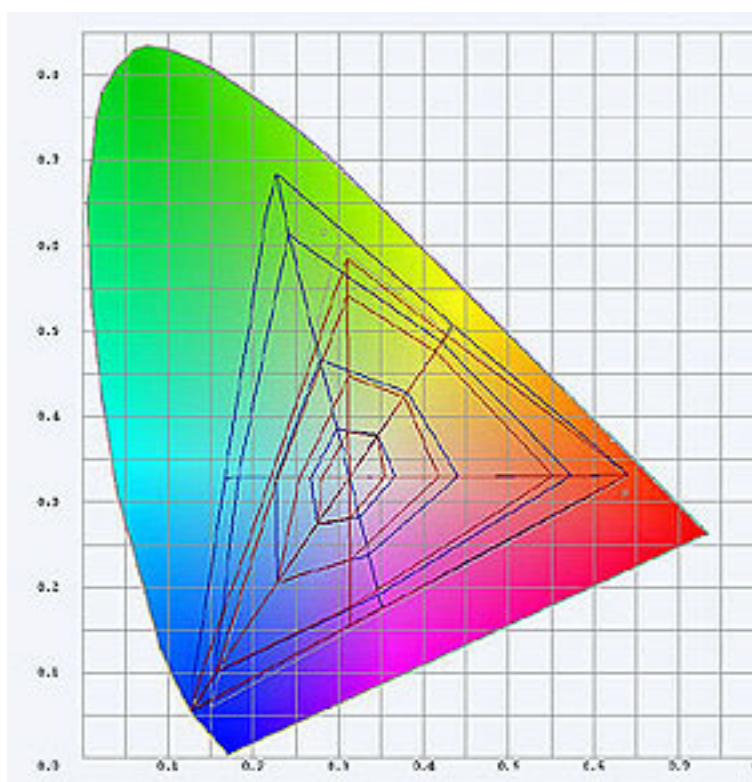
1.5 Farbraum-Vergleiche

Im folgenden habe ich noch, für den, den es interessiert, einige Farbräume im Vergleich eingefügt. Die farbige „Schuhsohle“ stellt den Lab-Farbraum dar, also den größten und geräteunabhängigen Farbraum. Das rote und das blaue „Spinnennetz“ zeigt den Farbumfang des jeweiligen Profils auf.



AdobeRGB

Eci-RGB

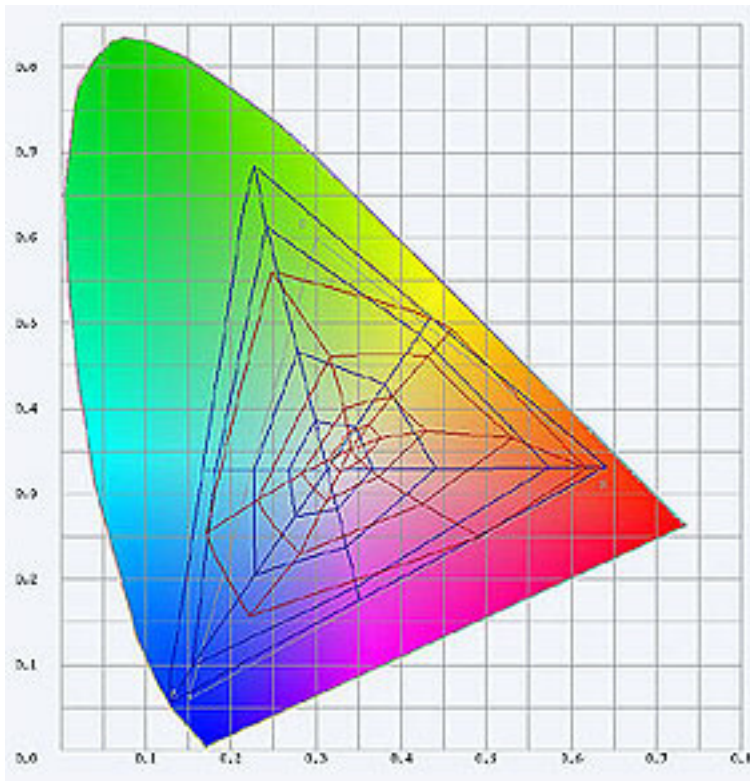


AdobeRGB

sRGB

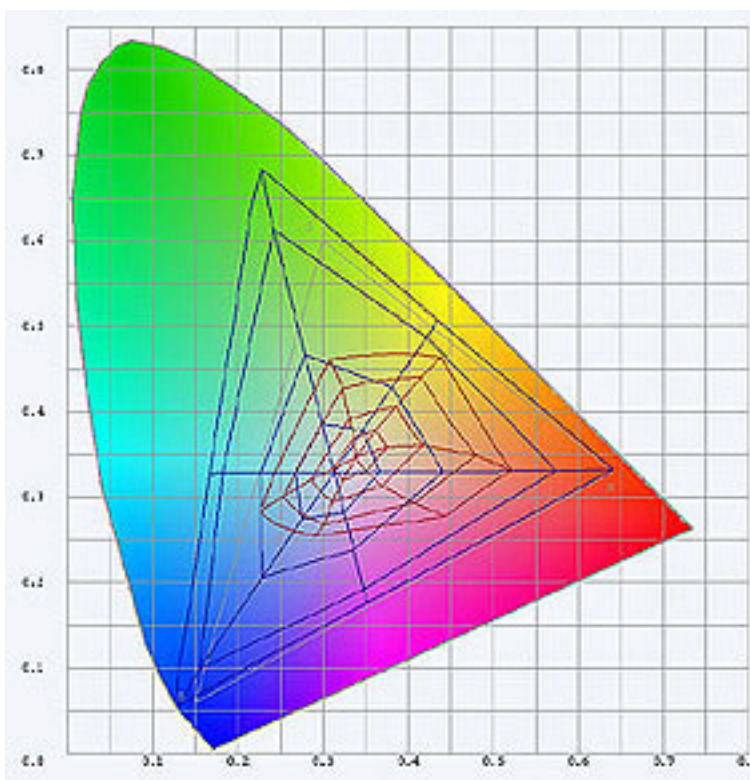


Kapitel 1: Farbmanagement



AdobeRGB

Euroscale Coated



AdobeRGB

Euroscale Uncoated



Kapitel 2: Vom Scan zum Druck

2. Vom Scan zum Druck

Im Laufe der letzten Jahre sind Flachbettscanner auch für den Heimanwender erschwinglich geworden und zieren nun die meisten Arbeitszimmer.

In diesem Kapitel will ich euch aufzeigen, wie ihr ohne großen Aufwand eure Lieblingsbilder für den Druck aufbereiten könnt. Hierbei werde ich den Gang vom Scan über die Korrektur in Photoshop bis hin zur Vorbereitung für die Ausgabe zum Druck erläutern.

2.1 Der Scan

Durch den Einzug der Flachbettscanner im Low-Budget Bereich, sind die Einstellungs-möglichkeiten gegenüber den früher verbreiteten 256-Farben Handskannern (bzw. die 256-Graustufen Variante) enorm gestiegen.

Zum besseren Verständnis hier eine Zusammenfassung der wichtigen Arbeitsschritte während des Scanvorgangs.

Da es keine allgemeingültige Scannersoftware gibt beschränke ich mich hier auf die Einstellungen die in jeder guten Software vorhanden sein sollten.

2.1.1 Vorlage

Zu Beginn des Scanvorgangs sollte die Vorlage sauber (ohne Schmutz) und gerade auf dem Vorlagenhalter des Scanners platziert werden. Anschließend sollte zur Kontrolle der Position und zur Wahl des gewünschten Bildausschnitts ein Pre-Scan (Vorschau) erfolgen.

Im Vorschau-Fenster wird nun der Bildausschnitt gewählt. Je nach Scanprogramm lassen sich neben der eigentlichen Auswahl noch Zusatzoptionen wie „Geraderichten“ etc. anwählen.

Die Einstellungen für den Bildausschnitt sollten größer definiert werden, als für das Endprodukt benötigt, um es in Photoshop noch sauber beschneiden und ausrichten zu können.

2.1.2 Auflösung

Anschließend passen wir die Auflösung für den Scan an. Da es bei diesem Thema immer wieder zu Missverständnissen kommt, an dieser Stelle eine kurze Übersicht über die Auflösungen für verschiedene Verwendungszwecke.

Je nach Ausgabemedium und Vorlagentyp ist hier eine bestimmte Auflösung erforderlich:

Druck Foto/Farbige Zeichnung: 300dpi
Strichzeichnungen: 1200dpi

Monitor 72dpi.
Mitunter werden 96dpi, insbesondere in Verbindung mit Macs angegeben. Diese Angabe kann jedoch vernachlässigt werden, da kein Monitor mit mehr als 72dpi arbeitet.

2.1.3 Farbkorrektur

Für den Fall das die Scansoftware die Einstellung von Höhen und Tiefen (hellster und dunkelster Bereich) verfügt, sollte diese Anpassung nun vorgenommen werden.

Hierzu steht in der Regel ein Pipettenwerkzeug zur Verfügung, welches dem der Tonwertkorrektur in Photoshop stark ähnelt. Zuerst wählt man die Pipette für die Tiefen und definiert dann im Motiv die dunkelste Stelle.

Anschließend verfährt man ebenso für die Höhen mit dem hellsten Punkt.

Um ein ausgewogenes Kontrastverhältnis zu erhalten sollten schließlich noch die Mitteltöne mit dem



Alter 256-Graustufen Handskanner.

Im Schneckentempo musste man über das Motiv rollen. Die maximale Breite des Motivs war stark eingeschränkt. Die „Kachelfunktion“ mit der man einzelne Streifen aneinanderfügen konnte, war meist nicht zu gebrauchen.

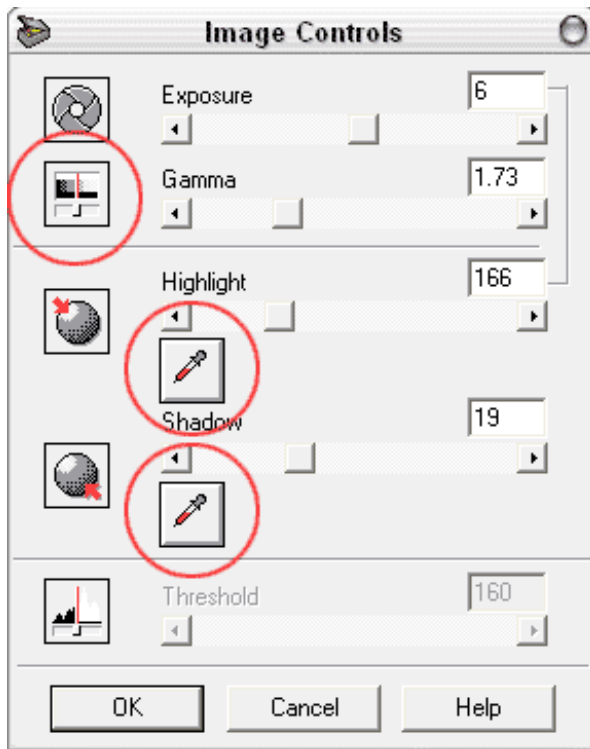
Hinweis

Notizen auf Fotos

Insbesondere bei Fotoabzügen sollte man darauf verzichten, Notizen mit Kugelschreiber auf die Rückseite des Bildes zu schreiben, da hierdurch Abdrücke beim Scan entstehen können.

Dünne Vorlage

Bei Vorlagen mit durchscheinender Rückseite empfiehlt es sich, ein schwarzes Papier zu hinterlegen, um zu verhindern, dass auf dem Scan durchscheinende Elemente sichtbar werden.



Exemplarische Einstellungsmöglichkeiten einer Scansoftware. Hier Epson Twain 5.

Gamma-Regler angepasst werden. Sollte auch hier ein Pipetten-Werkzeug vorliegen, so definiert man in der Vorschau ein neutrales Grau. Ist diese Funktion ausschließlich per Regler steuerbar, so muss die Einstellung per Fingerspitzengefühl und Sinn für gute Optik getätigt werden.

2.1.4 Helligkeit/Kontrast

Von der Benutzung des Helligkeit- und Kontrastregler kann nur abgeraten werden, da diese die Licht- und Tiefen Einstellung verwerfen würden. Zudem wird der Tonwertumfang verringert oder gesprengt.

2.1.5 Skalierung

Die prozentuale Vergrößerung des Motivs sollte nur im Rahmen der Möglichkeiten des Scanners und der Gegebenheiten der Vorlage vorgenommen werden. Bei zu starker Vergrößerung wird der Scan schnell unscharf und kontrastarm.

2.1.6 Moiré-Effekt

Jeder der bereits ein wenig gescannt hat, wird bereits mit Moiré-Effekt Bekanntschaft gemacht haben. Über das komplette Bild verteilt befinden sich regelmäßig verteilte Flecken oder es entsteht ein Muster, welches das eigentliche Motiv in seiner Qualität stark beeinträchtigt.

Um diesen Effekt zu verhindern ist die Software vieler Scannerhersteller mit einer Funktion versehen, welche eine automatische Entrasterung ermöglicht.

Ist diese Funktion nicht gegeben kann dieser Effekt evtl. durch Anwinkelung von ca. 15° auf der Vorlageplatte und anschließendes begradigen in Photoshop unterdrückt werden.

Ein durch Scannen entstandener Moiré-Effekt lässt sich nachträglich in Photoshop nicht ohne Qualitätsverlust beseitigen. Durch Weichzeichnung verringert sich der Effekt, jedoch verliert das Motiv auch an Schärfe und Kontrast. Auch über Störungen entfernen lassen sich die Auswirkungen von Moiré reduzieren, jedoch mit den selben Nachteilen wie bei der Weichzeichnung.

2.2 Korrektur in Photoshop

An dieser Stelle will ich keine komplette Bildretusche- und Korrektur besprechen, sondern lediglich die wichtigsten Schritte für eine saubere Ausgabe zum Druck aufzeigen.

2.2.1 Tonwertkorrektur

Ist das Bild eingescannt, betrachten wir zuerst das Histogramm. Hierzu gibt Photoshop im Grunde zwei Optionen. Erstens die Ansicht „Histogramm“, über Bild:Histogramm, über die sich lediglich Informationen zu Tonwertverteilung-, Spreizung, etc. einholen lassen, oder zweitens über den Dialog „Tonwertkorrektur“.

Die zweite Option bietet neben der Einsicht der Informationen ebenfalls die Option, die Tonwerte tatsächlich zu bearbeiten.

Hinweis

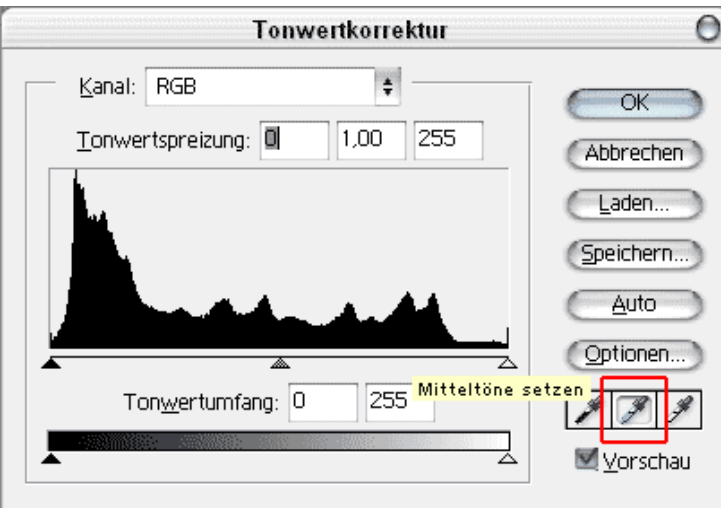
Höhen und Tiefen

Bei der Wahl der Höhen und Tiefen sollte man darauf achten, keine Spitzlichter (z-B. Lichtreflexion auf Brillen etc.) oder tiefen Schlagschatten eines Körpers als Referenzwerte zu wählen.

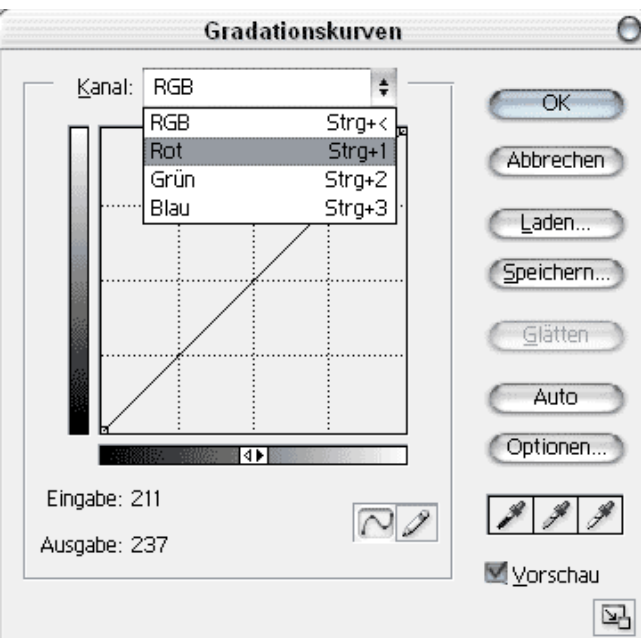
Newton-Ringe

Schlieren, die wie Öl in einer Wasserpflanze aussehen können auch bei Hochglanz-Fotoabzügen und hoher Luftfeuchtigkeit auftreten. Diese lassen sich minimieren, in dem man auf die Rückseite des Fotos einen Tesafilmstreifen klebt und diesen wiederum auf seiner klebenden Seite mit mehreren Tesafilmstreifen beklebt. Hierdurch reduziert sich die Auflagefläche des Fotos auf der Glasplatte des Scanners und verhindert somit das Entstehen der Newton-Ringe.

Wir öffnen also den Tonwertkorrektur-Dialog (Shortcut Strg+L) und wählen nun über die drei rechts abgebildeten Pipetten, wie bereits während dem Scanvorgang die Höhen, Tiefen und evtl. die Mitten des Bildes.



Per Doppelklick auf die Pipette für die Mitteltöne können wir unseren mittleren Grauwert definieren. (s.h. Abbildung Rechts)



Über das Drop-Down Menü des Gradations-Dialogs können gezielt einzelne Kanäle korrigiert werden.

den Blaukanal und erhöhen hier jeweils die Mittelwerte der Ausgabe. In der Regel reicht es hier, den Wert für die Mitteltöne entlang der Mittelachse nach oben zu ziehen. Diese Variante führt zu einer Erhöhung des Gesamtfarbauftrags.

Die besten Ergebnisse erzielt man mit einer Mischung aus den beiden Varianten.

2.2.2 Farbstiche entfernen

Sollte ein nicht gewünschter Farbstich im Motiv entstanden sein, so kann dieser schnell über zwei Varianten reduziert werden.

Zuerst sollte jedoch der Lichtpunkt (hellster Tonwert, s.h. 2.1.3: Tonwertkorrektur) gesetzt werden, ist der Farbstich anschließend noch vorhanden, verfährt man nach einer der zwei folgenden Methoden.

Tonwertkorrektur

Sofern ein Grauton im Bild vorhanden ist, wird dieser über die Tonwertkorrektur als Mittelwert definiert. Als erstes muss hier der Grauwert für die Datei definiert werden. Hierzu klickt man doppelt auf die Pipette für die Mitteltöne und stellt im folgenden Dialog einen neutralen CMYK Grauwert ein, welcher etwa dem Grauwert innerhalb des Motivs entspricht. Anschließend werden die Höhen und Tiefen wie oben angesprochen bestimmt.

Gradationskurve

Je nachdem was für einen Farbstich das Bild aufweist, müssen verschiedene Kanäle geändert werden.

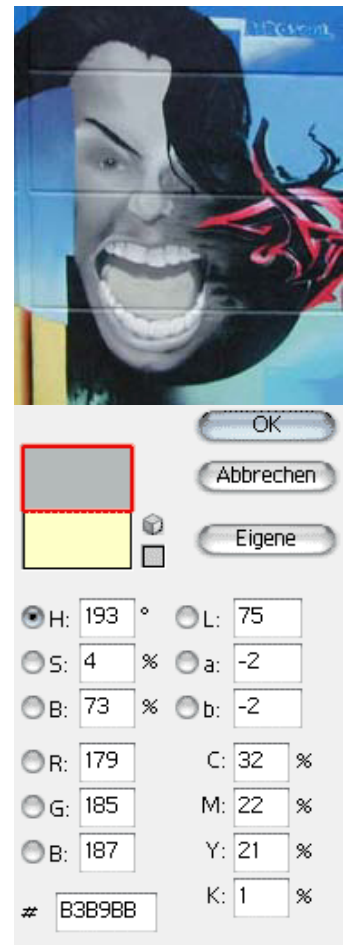
Hier am Beispiel eines Rotstichs, die anderen beiden Fälle laufen adäquat.

Variante 1

Aus dem Drop-Down-Menü des Gradationskurven-Dialogs wählen wir den Rotkanal und senken hier die Ausgabe. In der Regel reicht es hier, den Wert für die Mitteltöne entlang der Mittelachse herunter zu ziehen. Diese Variante führt eine Reduzierung des Gesamtfarbauftrags mit sich.

Variante 2

Aus dem Drop-Down-Menü des Gradationskurven-Dialogs wählen wir nacheinander den Grün- und



Ein farbiges Bild, dessen mittlerer Grauton hier korrekt definiert wurde.

Hinweis

Mittlerer Grauton

In der Regel sollte der Cyan-Wert ca. 10% über den Werten von Magenta und Gelb liegen.

Gelb liegt in etwa 1% unter Magenta. Der Schwarzwert liegt bei 50% Cyan bei ca. 8%.

Hier einige Beispiele für diverse Grauwerte:

Helles Grau:

C:20%, M: 12%, Y:11%, K:4%

Mittleres Grau:

C:50%, M: 41%, Y:40%, K:8%

Dunkles Grau:

C:75%, M: 65%, Y:64%, K:15%



2.3 Drucken

Je nachdem, mit welchem Gerät die Ausgabe erfolgt, müssen nun noch spezielle Anpassungen und Voreinstellungen getätigt werden.

2.3.1 Tintenstrahler und Laserdrucker

Diese beiden Druckervarianten verarbeiten hauptsächlich RGB-Daten, bzw. arbeiten meistens im RGB Farbraum. Eine Konvertierung in den CMYK-Farbraum ist hier nicht anzuraten.

Weitere Voreinstellungen sind hier nicht nötig. Über den Drucken-Dialog kann die Datei direkt ausgelassen werden. Viele moderne Tintenstrahldrucker bieten im Drucken-Dialog die Möglichkeit, Papiersorten sowie Qualität des Drucks zu bestimmen. Diese Einstellungen sind in der Regel selbsterklärend und bedürfen hier keiner genaueren Definition.

2.3.2 Offset-Druck

Soll die Datei mit einem solchen Druckverfahren ausgegeben werden, ist es zwingend notwendig, zuvor eine Konvertierung in den CMYK-Farbraum vorzunehmen. Genaue Infos zu den verschiedenen Farbräumen und der Konvertierung in solche findet ihr in Kapitel 1 dieser Schulung.

Geht die Datei in eine Druckerei, so sollten die genauen Ausgabeeinstellungen (Beschnittmarken, Anschnitt, etc.) vorher persönlich mit dieser abgeklärt werden. Aus



3. Auswahlverfahren

In der Grundlagenschulung zu Photoshop bin ich bereits grob auf einige Methoden zur Erstellung von Auswahlen eingegangen. In diesem Kapitel möchte ich euch nun einige komplexere Varianten vorstellen, bzw. Abläufe, die man einfach gerne übersieht, obwohl sie auf der Hand liegen.

Anhand einiger Motive werde ich euch verschiedene Auswahlverfahren aufzeigen, die eine saubere Auswahl ermöglichen. Welche Variante im speziellen Fall am besten geeignet ist, liegt in eurem Ermessen. Ich werde versuchen, mit den folgenden Beispielen ein wenig Gespür dafür zu vermitteln.

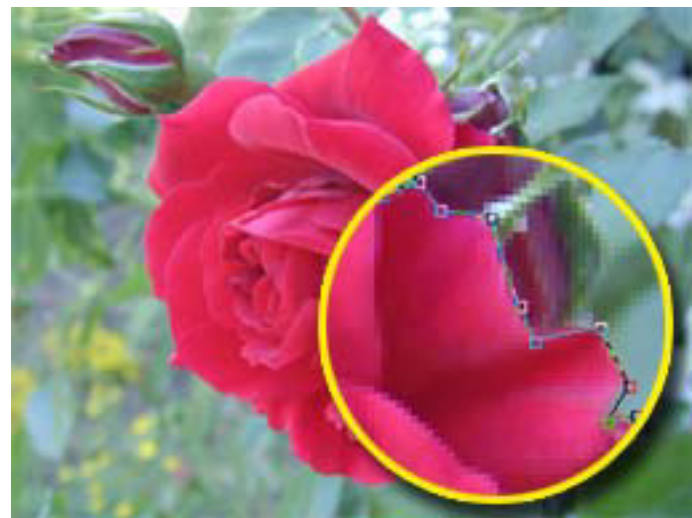
Die Rosenblüte

3.1 Das magnetische Lasso

Herrscht ein starker Kontrast zwischen dem gewünschten Motiv und dem Hintergrund, so bietet sich das Magnetische Lasso an. Dieses wurde jedoch in der Grundlagenschulung zusammen mit den anderen Lassowerkzeugen schon ausführlich beschrieben, deswegen verzichte ich hier auf weitere Informationen.

3.2 Der Zauberstab

Auch der Zauberstab liefert in einem solch eindeutigen Fall gute Ergebnisse. Ebenso wie das Lasso-Werkzeug wurde dieser bereits in den Grundlagen besprochen, hier also nur der Verweis darauf. Anstatt mehrfach nacheinander mit dem Zauberstab Farbbereiche hinzu zu fügen bietet es sich nach der ersten Auswahl an, den Befehl „Auswahl vergrößern“ aus dem Menü „Auswahl“ zu verwenden. Danach übrig gebliebene kleine Flecken können bequem mit dem Freihand-Lasso eingefangen werden.



Die Toleranz des „Auswahl vergrößern“ Befehls richtet sich nach der eingestellten Toleranz des Zauberstabs.

3.3 Farbbereich auswählen

Über das Menü Auswahl: Farbbereich auswählen lassen sich ähnliche Auswahlen wie mit dem Zauberstab treffen, allerdings ist die Übersicht hier etwas bequemer und die Einstellungen ein wenig präziser.

Über das Drop-Down Menü lassen sich neben dem wohl am häufigsten

verwendeten Befehl „Aufgenommene Farben“ auch gezielt bestimmte Farbbereiche definieren. In dem Fall der Rosenblüte könnten wir die Option „Rottöne“ anwählen und hätten schon ein recht brauchbares Ergebnis.

Da wir jedoch in diesem speziellen Fall einen Komplementärkontrast vorliegen haben, können wir auch mit dem „Standard-Befehl“ Aufgenommene Farben arbeiten, den Toleranzregler auf Maximum schieben und nun mit der Pipette über das Bild fahren.

Sobald die Vorschau so viel reines Weiß wie möglich zeigt, bestätigen wir den Dialog mit OK.

In der Regel wird es sich nie vermeiden lassen, einige Stellen korrigieren zu müssen, das Wichtigste an

Hinweis

Komplementärkontrast

Zwei sich im Farbkreis gegenüberliegende Farben bilden einen sogenannten Komplementärkontrast. Dieser Kontrast wird vom menschlichen Auge als besonders stark empfunden. Klassische Komplementärkontraste sind Rot-Grün, Blau-Orange und Gelb-Lila.



Kapitel 3: Auswahlverfahren



Die über den Dialog „Farbbereich auswählen“ definierte Auswahl sichern wir in einem neuen Alphakanal.



Für eine komplette Auswahl der Blüte muss diese im Alphakanal noch auf einen homogenen 100%igen Weißton gebracht werden.



diesem Schritt ist, das die Kontur der Form erfasst wird.

Um die Auswahl nun nicht zu verlieren, wechseln wir in die Kanäle-Palette und erstellen hier einen neuen Alphakanal. In diesem füllen wir nun die noch bestehende Auswahl mit 100% Weiß.

Nun heben wir die Auswahl auf. Damit nun tatsächlich der gesamte Inhalt innerhalb der Rose von der Auswahl betroffen ist und nicht nur die reinweißen Bereiche (wir erinnern uns: Ein Alphakanal unterstützt 256 Graustufen. Ein reines Weiß steht für 100% Auswahl, ein Grauton nur für eine beschränkte Auswahl) muss nun also Alles innerhalb der Kontur der Blüte in einem 100%igem Weiß gefüllt sein.

An dieser Stelle könnten wir nun mit einer großen scharfen Pinselspitze den Innenraum der Blüte sorgsam ausmalen, allerdings geht es auch einfacher.

Wir wählen den Zauberstab und klicken bei geringer Toleranz (z.B. 5) in die schwarze Fläche außerhalb der Blüte.

Anschließend kehren wir die Auswahl um und füllen diese dann mit Weiß.

Per Strg-Klick auf den Alphakanal können wir uns nun eine saubere Auswahl der Blüte laden und sie ohne weiteres in ein anderes Motiv zur Photomontage verschieben.

Die freigestellte Rose in einem exemplarischen Verwendungszweck. (Bitte nicht auf der schlechten Montage herumhacken- es geht lediglich um den Beweis, dass die Blüte sauber freigestellt wurde.;))

Hinweis

Alphakanäle

Alphakanäle sind zusätzliche Kanäle, neben den Standard-Farbkännen.

Sie können 256 Graustufen als Farbinformation enthalten und werden als Speichermedium für erstellte Auswahlen verwendet.

Im Vergleich zu anderen Auswahlwerkzeugen, wie z.B. dem Lasso unterstützen sie jedoch mehr als ausschließlich „Auswahl“ oder „nicht Auswahl“.

Ein weißer Bildpunkt in einem Alphakanal entspricht einer vollen Auswahl. Ein schwarzer Bildpunkt bedeutet, das an dieser Stelle der Ebene keine Auswahl erstellt wird.

Graustufen stehen für Teilauswahlen, die Ebene ist teilweise sichtbar, je nach Grauwert.

Dieses Phänomen ist evtl. von den Ebenenmasken bekannt. Diese sind im Grunde nichts anderes als ein direkt auf eine Ebene angewendeter Alphakanal.

Neben der Möglichkeit Auswahlen in Alphakanälen zu speichern, lassen sie jede Menge kreativen Spielraum. Es lassen sich nahezu alle Filter und Werkzeuge in einem Alphakanal einsetzen. Hierdurch ergeben sich gewaltige Einsatzmöglichkeiten.

Experimentieren erwünscht!



Kapitel 3: Auswahlverfahren

3.4 Die Farbkanäle

Diese Variante ist im Grunde alles andere als spektakulär, allerdings wird sie von den Wenigsten als mögliches Auswahlverfahren von Objekten erkannt.

Liegt das Objekt, das wir freistellen wollen vorwiegend in einer der Primärfarben Rot, Grün oder Blau vor, können wir uns diese Tatsache über die Kanäle-Palette zu Nutzen machen.

Betrachten wir uns wieder das Beispiel der Rosenblüte.



Manchmal liegen einfach Selektionsmöglichkeiten direkt vor der Nase, so wie hier in der Palette der Farbkanäle.

In der Kanäle-Palette erkennen wir sofort, dass hier starke Kontraste vorliegen. Zum einen ist die Blüte im Rot-Kanal bereits halbwegs ordentlich Weiß. D.h. wenn wir nun per Strg-Klick auf den Rotkanal eine Auswahl des Kanals laden würden, hätten wir bereits eine brauchbare Auswahl der Blüte. Betrachten wir an dieser Stelle die Kanälepalette jedoch ein wenig weiter, fällt auf, dass die Blüte im Grün-Kanal noch wesentlich stärker Kontrast zum Hintergrund aufbaut. Wir klicken also auf den Grünkanal, um diesen zu bearbeiten, wählen den Zauberstab mit hohem Toleranzwert (ich habe mich hier für 70 entschieden) und klicken einmal beherzt in die Blüte.

Das Ergebnis ist eine bereits sehr gute Auswahl der Blüte. Einzelne Lücken in der Auswahl, bzw. nicht gewollte Bereiche fangen wir mit dem Freihand-Lasso ein. Drücken wir dabei die Shift-Taste fügen wir den Bereich der Auswahl hinzu, mit gedrückter Alt-Taste ziehen wir den eingefangenen Bereich von der Auswahl ab.

Das fertige Ergebnis sollte wir in einem neuen Alphakanal speichern, indem wir in der Kanäle-Palette die Option „Neuen Kanal erstellen“ wählen und anschließend die Auswahl mit Weiß füllen. Die Umgebung ist Schwarz.

Per Doppelklick auf eines der Quickmaskensymbole öffnen sich die Optionen.

Je nach Farbgebung des Motivs sollte hier eine gut kontrastierende Farbe gewählt werden.

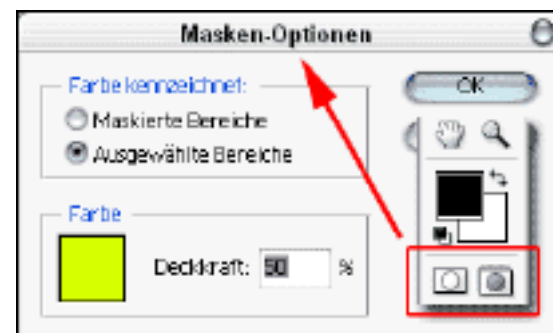
3.5 Pfade

Diese Rose lässt sich natürlich auch bequem mit dem Pfadwerkzeug freistellen. Mehr Informationen zum Pfadwerkzeug und dessen Erfinder findet ihr bereits im Bereich Lesecke: Theorie auf www.photozauber.de bzw. in der Grundlagenschulung zu Photoshop im Bereich Praxis: Grundlagen, ebenfalls auf Photozauber.de. An dieser Stelle deswegen hierzu keine weiteren Infos.

3.6 Der Maskierungsmodus

Eine letzte Möglichkeit die ich ansprechen will, um ihre Existenz zu beweisen ist der Maskierungsmodus.

Mit der Taste „Q“ wechselt man in den sogenannten „Quickmask, bzw. Maskierungsmodus“. Wir können nun mit dem Pinsel, Airbrush etc. eine Art Lackschicht auf dem Motiv auftragen. Mit einer feinen Werkzeugspitze bemalen wir feine Stellen, Konturen etc., mit einer groben Werkzeugspitze die flächigen Bereiche. Wechseln wir durch erneutes Drücken der Taste „Q“ wieder in den normalen Modus, so wandelt sich unsere zuvor gemalte Lackschicht in eine Auswahl. Je nach Einstellungen des Maskierungsmodus ist es möglich, dass die Auswahl invertiert ist, d.h. zuvor bemalte Bereiche sind explizit keine Auswahl, sondern nur die umgebenden Bereiche.



Die „Lackschicht“ gibt an, welche Bereiche als Auswahl berechnet werden.





3.7 Komplexere Motive

Die folgenden Beispiele sind komplexerer Natur als das vorangegangene mit der Rosenblüte. Als Auswahlverfahren dient hier nicht mehr nur ein Werkzeug, sondern, wie bereits bei der Variante „Farbbereich auswählen“ angekratzt, eine Verschachtelung mehrerer Methoden.

Die folgenden Beispiele sollen keine Universallösungen oder starren Richtlinien sein. Je nach Fall können sich andere Methoden besser anbieten, der ein oder andere würde komplett andere Wege gehen, als ich es nun tun werde. Photoshop bietet zahlreiche Möglichkeiten, ans Ziel zu kommen. Wählt den für euch angenehmsten Weg und betrachtet die folgenden Varianten als Denkanstöße! :)

3.7.1 Scharf/Unscharf

Bei diesem Beispiel mache ich es mir zu Nutzen, dass das Motiv schon mit einer brauchbaren Tiefenunschärfe fotografiert wurde. Das eigentliche Objekt ist bereits bis auf einen kleinen Bereich scharf abgebildet, der Hintergrund hingegen recht verschwommen. Es liegen also bereits gute Kantenkontraste vor. Um es jedoch noch ein wenig leichter zu machen und spätere Korrekturen zu reduzieren, will ich den Kontrast zwischen Scharf und Unscharf ein wenig verstärken.

Hierzu dupliziere ich mir die Motivebene zuerst, um das Original unbeschadet zu lassen. Anschließend wähle ich mir den Filter Unscharf maskieren aus dem Menü der Scharfzeichnungsfilter. Hier stelle ich die Werte auf das mögliche Maximum und bestätige den Dialog mit OK. Das Ergebnis sind deutlich ausgeprägtere Konturen, an denen nun spielend leicht mit dem magnetischen Lasso entlang gefahren werden kann.

Hinweis: Je nach Motiv sollten nicht die Maximalwerte verwendet werden, da sonst die Bildinformation zerbricht und eine Auswahl nicht mehr möglich ist. Probiert es einfach aus, ihr werdet schon merken, was ich meine, wenn ihr die Regler zu weit schiebt. :)



Hinweis

Tiefenunschärfe

Im Bereich der Fotografie und des Films wird Tiefenunschärfe gerne genutzt: Lediglich das eigentliche Motiv wird scharf abgebildet, die Umgebung präsentiert sich unscharf und lenkt somit das Auge nicht vom Hauptmotiv ab. Hier wird die Schwäche der Foto- und Filmgeräte genutzt, nur eine bestimmte Entfernung scharf abbilden zu können.

Das Ausgangsmotiv verfügt bereits über eine gute Tiefenunschärfe. Diesen Kontrast zwischen Scharf und Unscharf gilt es, sich zu Nutzen zu machen.

Nach einer Verstärkung der Kontraste über eine radikale unscharfe Maskierung haben wir nun perfekte Kanten für das magnetische Lasso.



Kapitel 3: Auswahlverfahren

3.7.2 Haare freistellen

Für das folgende Motiv würde sich im Grunde auch der Extrahieren-Befehl anbieten. Ich möchte an dieser Stelle jedoch eine andere Möglichkeit aufgreifen, um euch verschiedene Ansätze nahe zu bringen.

Im Verlauf des Workshops werden wir das Motiv selber als Grundlage für eine Ebenenmaske für die Haare vorbereiten.

Für die Ebenenmaske muss das Portrait am Ende in einem Weiß bestehen, die Haarsträhnen in Weiß/Grau, um den lichten Charakter zu betonen und alles um das Portrait muss Schwarz gefärbt sein.



Das Ausgangsmotiv sollte über einen möglichst homogenen Hintergrund verfügen.

Los gehts mit dem Hintergrund. Eine Möglichkeit wäre, die doch sehr homogene Fläche mit dem Zauberstab zu selektieren und anschließend schwarz einzufärben. Allerdings haben wir dann das Problem, das die feinen Haarsträhnen so in Mitleidenschaft gezogen werden. Zudem wollen wir so wenig Bildinformationen wie nötig vom Original zersören. Im optimalsten Fall also keine.

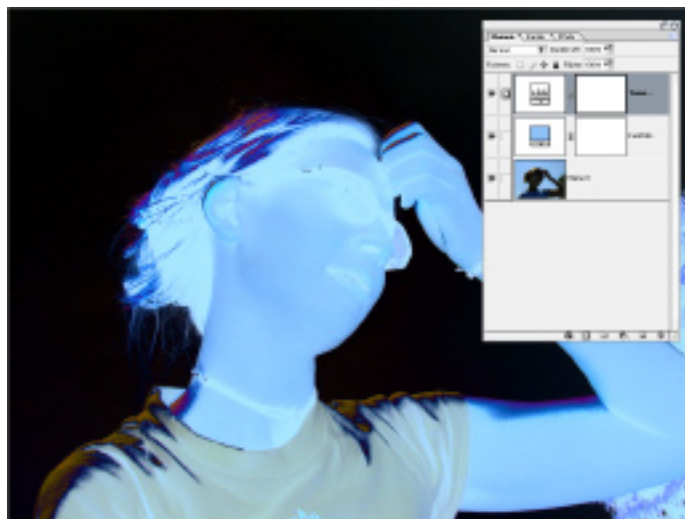
Wir wählen uns die Pipette und greifen uns die Farbe des Himmels heraus. (Bei eigenen Motiven entsprechend die Farbe des Hintergrunds- diese sollte möglichst gleichmäßig sein!)

Als nächstes erstellen wir uns eine neue Einstellungsebene: Volltonfarbe.

Photoshop verwendet hierfür automatisch die zuvor definierte Farbe. Wir bestätigen den Dialog mit OK.

Als nächstes verwenden wir einen anderen Ebenenmodus. Wir wechseln von „Normal“ auf „Differenz“.

In diesem Modus zieht Photoshop den Farbwert der darunterliegenden Ebene von der darüberliegenden ab. Da wir in unserem Fall den selben Farbwert verwenden, wird nun alles, was in diesem Fall Himmel ist in ein schwarz gefärbt. Je nachdem wie homogen die Fläche war, erhalten wir noch einige Flecken, die wir jedoch vorerst getrost ignorieren können.



Anhand dieses Zustands können wir nun eine nützliche Ebenenmaske erstellen.

Anschließend erstellen wir eine weitere Einstellungsebene, diesmal eine Tonwertkorrektur und bestätigen direkt mit OK. Anschließend gruppieren wir mit einem beherzten Alt-Klick zwischen die beiden Einstellungsebenen eben diese und doppelklicken auf das Symbol für die Tonwertkorrektur-Einstellungsebene. Wir schieben den weißen Regler für die Lichter langsam nach Links um den Kontrast im Bild zu verstärken (ähnlich wie im vorangegangenen Workshop).

Durch verschieben des Reglers für die Mitten nach Rechts können wir ein evtl. Fleckiges Schwarz im Hintergrund korrigieren.

Es sollte jedoch stets darauf geachtet werden, dass keine wichtigen Bildinformationen, insbesondere im Bereich der Haare verloren gehen. Das Motiv sollte nach diesen Schritten ähnlich dem Links abgebildeten aussehen.



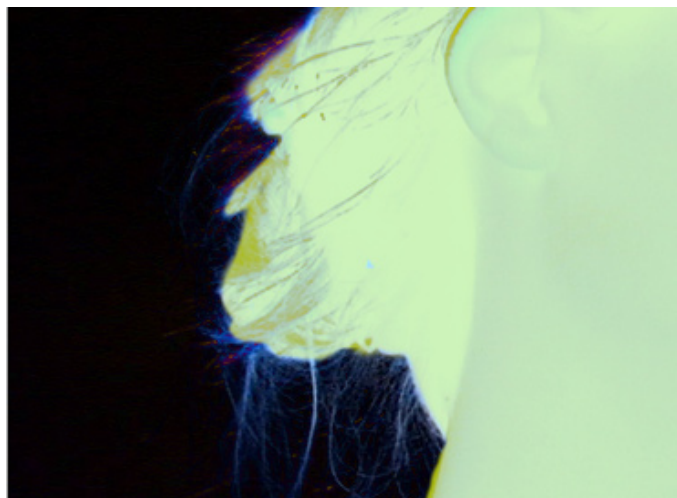
Kapitel 3: Auswahlverfahren

Nun erstellen wir eine Auswahl des modifizierten Portraits. Es bietet sich das Pfadwerkzeug an, je nachdem, mit welcher Methode man sich am vertrautesten fühlt, sollte jedoch diese verwendet werden.

Die feinen Haare lassen wir vorerst außer Acht. Ich habe mich hier zur besseren Verdeutlichung für den Maskierungsmodus entschieden. In der Abbildung rechts sieht man, dass die Auswahl nur bis kurz vor den Haarrand erstellt wurde.

Die erstellte Auswahl füllen wir auf einer neuen Ebene mit Weiß.

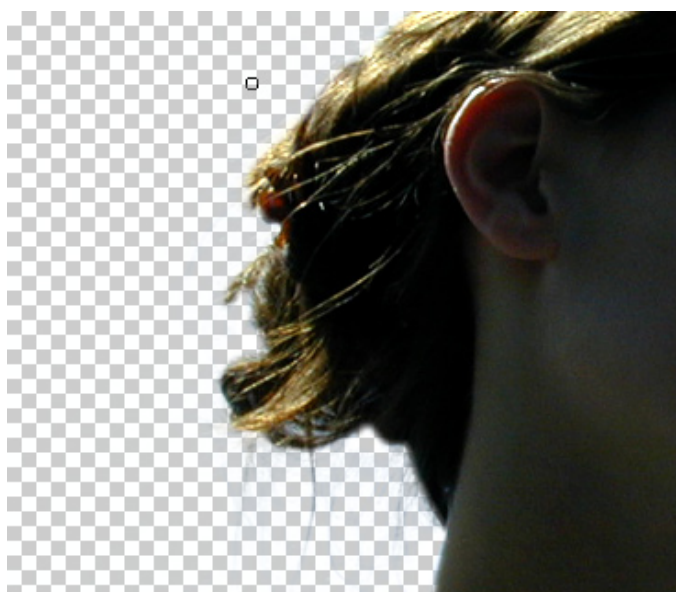
Anschließend erweitern wir mit einer feinen, weichen Pinselspitze die weiße Fläche möglichst dicht an den Rand der Haare, achten jedoch darauf, nicht in den Hintergrund zu Pinseln. Einzelne Strähnen ignorieren wir!



Die einzelnen Haarsträhnen werden vorerst nicht behandelt. Die Informationen für die Ebenenmaske beziehen wir aus den Originalhaaren.

Nach diesem Schritt erstellen wir per Strg+A eine Auswahl der kompletten Szene und definieren diese über Bearbeiten: Muster festlegen als Muster.

Somit haben wir alle Vorbereitungen für die Ebenenmaske vollendet und erstellen eine solche für die ursprüngliche (unterste) Motivebene. Wir klicken auf die erstellte Ebenenmaske um diese zu bearbeiten und wählen Bearbeiten:Fläche füllen und wählen als Füllmethode das zuvor erstellte Muster.



Das freigestellte Motiv. Eventuelle Farbstörungen entlang der Strähnen können über eine Tonwertkorrektur der Ebenenmaske beseitigt werden.

Mit einem Alt-Klick auf das Augensymbol neben der Motivebene blenden wir alle anderen Ebenen aus und können das Ergebnis bewundern. Feinkorrekturen an der Maske können über die Tonwertkorrektur vorgenommen werden.

3.7.3 Transparente Objekte freistellen

Auch diese Problematik ist ein sehr heikles und komplexes Gebiet in Photoshop.

Ich habe mich dessen einmal angenommen und bin zu einer in meinen Augen brauchbaren Lösung gekommen. Sie wurde mit mehreren Objekten getestet, ich will jedoch keine Garantie geben, das es sich um eine Universallösung handelt. In manchen Fällen fallen die Ergebnisse evtl. nicht so aus, wie gewünscht.

Nehmen wir uns nun also exemplarisch der nebenstehend abgebildeten Lautsprecherbox an.

Der erste Schritt, den wir unternehmen besteht darin, den transparenten Kunststoffkörper von den restlichen Bildelementen zu trennen.



Abb. 1
Transparente Objekte sind eine heikle Aufgabe zum Freistellen. Mit einigen Kniffen geht es jedoch gut von der Hand.



Kapitel 3: Auswahlverfahren

Hierzu erstellen wir uns auf beliebige Weise eine Auswahl von diesem und speichern diese Auswahl als Alphakanal ab. Ich habe mich, wie so oft, für das Pfadwerkzeug entschieden. Es ist einfach das flexibelste und schnellste, wenn man es beherrscht! :) (Ausnahmen bestätigen die Regel!)

Das Ergebnis sollte nun wie in Abbildung 2 aussehen. Die Kunststoffabdeckung über der Lautsprechermembran können wir getrost vernachlässigen, da sich der Hintergrund hier ja nicht ändern wird.

Nun laden wir per Strg-Klick auf den eben erstellten Alphakanal die Auswahl des Kunststoff-Körpers, aktivieren dann die Lautsprecherebene und drücken Strg+J um aus der innerhalb der Auswahl befindlichen Bildinformationen eine neue Ebene zu erstellen. Das Ergebnis hiervon seht ihr in Abbildung 3.

Nun wechseln wir über Bild:Modus:Lab-Farbe in diesen Farbmodus, klicken uns in die Ebenenpalette und aktivieren dort den Kanal „Lab-Helligkeit“. Unser Motiv wird daraufhin Schwarz/Weiß, da nur dieser Kanal dargestellt wird. Wir wechseln wieder zu der Kunststoff-Körper-Ebene, erstellen mit Strg+A eine Auswahl der kompletten Arbeitsfläche und definieren diese, wie aus dem letzten Workshop bekannt, als Muster.

Veranschaulicht wird dies in Abbildung 4.

Dieses Muster wenden wir, wie ebenfalls noch bekannt auf eine Ebenenmaske für die Kunststoff-Körper-Ebene an. Das Ergebnis ist nun schon teiltransparent, jedoch stört noch die Farbigkeit des Kunststoffs. Dies wird nun im letzten Schritt korrigiert.

Wir wechseln von der Ebenenmaske hinüber zu der eigentlichen Ebene des transparenten Körpers und wählen nun Bild:Einstellen:Farbton/Sättigung (Shortcut Strg+U) und ziehen den Sättigungsregler nach ganz Links, um die Farbigkeit zu entziehen. Hierdurch wird das Motiv jedoch ein wenig flau. Aus diesem Grund wechseln wir anschließend direkt per Strg+M (oder Bild:Einstellen:Gradationskurve) in selbiges Menü und heben die Achse in der Mitte ein wenig nach oben an, bis der Glanz des Körpers wie gewollt dargestellt wird.

Damit ist der transparente Teil erledigt.

Per Bild:Modus:RGB können wir wieder in diesen Modus zurück wechseln. Für den Lab-Modus besteht keine Verwendung mehr.

Abschließend müssen wir nur noch die Membran einfügen. Hierzu laden wir erneut den zu Beginn erstellten Alphakanal, invertieren die Auswahl und entfernen mit einem großen Radierer den Hintergrund.

Mit der bereits bekannten Tastenkombination Strg+J kopieren wir den Inhalt der Auswahl von der Originalebene herunter.

Das Ergebnis könnte so aussehen, wie in Abbildung 5.

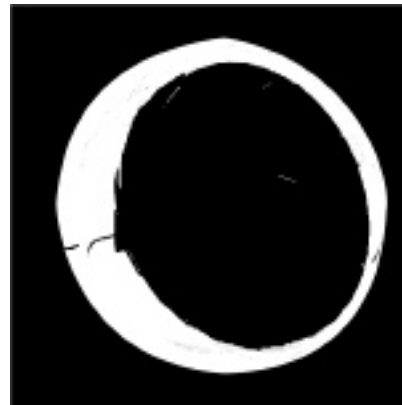


Abb.2
Der Alphakanal dient zum Absichern der Auswahl des transparenten Körpers.

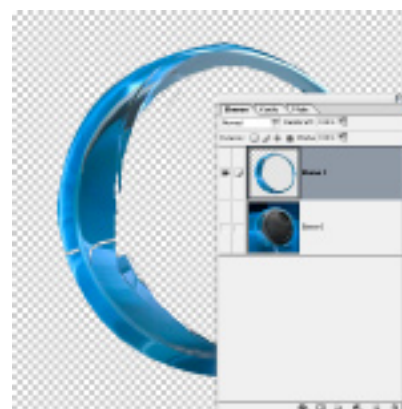


Abb.3
Der transparente Teil wird als eigene neue Ebene aus dem Ursprungsmotiv kopiert.

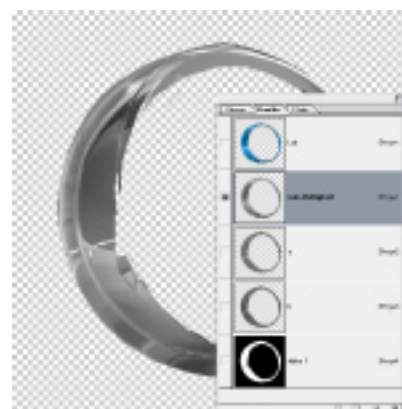


Abb.4
Über den Lab-Modus erhalten wir die nötigen Informationen für unsere Ebenenmaske.



Abb.5
Das freigestellte Motiv über einem neuen Hintergrund.



Kapitel 4: Bildretusche

4. Bildretusche

In diesem Kapitel möchte ich mich der Thematik Bildretusche widmen. Auch für den Fall, dass ich mich im Grunde wiederhole: Auch dieses Kapitel ist recht umfangreich und lässt sich mit Sicherheit nicht mit einigen wenigen Seiten abhandeln. Ich werde aufgrund dessen auf einige der wohl am häufigsten gebrauchten Bereiche der Bildretusche eingehen.

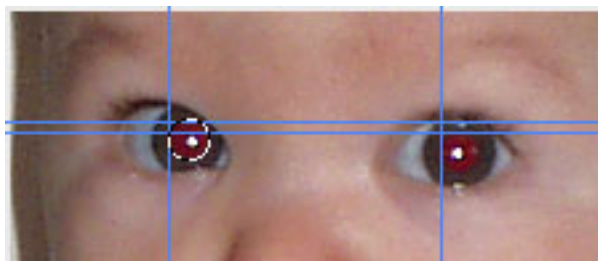
4.1 Rote Augen entfernen

Jeder wird beim fotografieren bereits (zu) oft rot aufblitzende Augen auf seinem Bild verewigt haben. Die Ursache liegt darin, dass eine Person oder ein Tier die Pupillen weit geöffnet hat, da die Umgebungsbeleuchtung nur sehr schwach ist, oder da sie direkt in die Kamera schauen. Der Abstand vom Blitz zum Objektiv ist in der Regel sehr gering. Das Blitzlicht durchleuchtet die stark durchbluteten Augenhintergründe durch die weit geöffnete Pupille und die Kamera nimmt die rote Reflexion der Augen direkt auf.

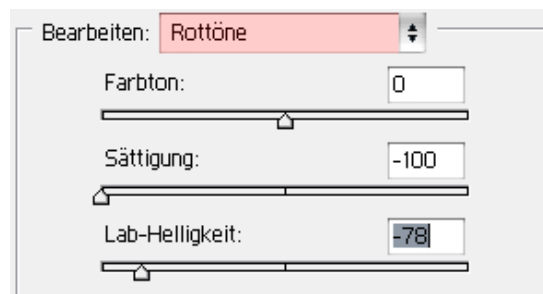
Man kann diesen Effekt z.B. dadurch verhindern, dass man mit einem externen Blitz aus größerer Entfernung beleuchtet oder sogar indirekt, über die Decke.

Wie bekommt man diese unliebsamen roten Augen aber nun aus seinem Bild? Hierzu gibt es wie immer viele verschiedene Möglichkeiten, im folgenden eine davon.

Als Erstes zoomen wir stark auf die Augen, so dass wir deutlich erkennen, in welchem Bereich die rote Reflexion vorliegt. Mit dem Kreisauswahlwerkzeug erstellen wir uns nun eine Runde (bzw. Ellipsenförmige, je nach Reflexion) Auswahl der roten Reflexion. Hierbei ist zu beachten, dass bei braunen Augen eine sehr exakte Auswahl gemacht werden sollte. Bei anderen Augenfarben kann die Auswahl auch ein Stückchen in die Iris hinein reichen.



Anschließend wechseln wir über Bild: Einstellen:Farbton/Sättigung in diesen Dialog. (Unter PS Elements befindet sich diese Funktion im Menü Bearbeiten:Farbe anpassen) Dort wählen wir unter „Bearbeiten“ die Rottöne aus.



Nun schieben wir den Sättigungsregler auf -100, um der roten Reflexion die Farbe zu entziehen. (Die Änderung wirkt sich ausschließlich auf rote Bereiche des Bildes aus, da wir nur diesen Farbbereich für die Bearbeitung definiert haben) Das Ergebnis ist nun in der Regel noch zu hell, so dass wir mit einer anschließenden Reduzierung der Lab-Helligkeit die Pupille wieder in ein natürlich wirkendes Schwarz zurückführen. Es ist hier nicht zwingend notwendig, auf -100 zu schieben. Eine rabenschwarze Pupille wirkt mitunter befremdlich!

Bei aktivierter Vorschau lässt sich das Ergebnis jedoch leicht beurteilen.



Hinweis

Kreisauswählen

Hinweis: Um mit der Kreisauswahl schnell den richtigen Durchmesser und Startpunkt zu bestimmen zieht man sich am besten zwei Hilfslinien an den oberen und an den linken Rand der Reflexion. Im Schnittpunkt der beiden Hilfslinien setzt man nun an und zieht den Kreis nach rechts Unten hin auf.

Rolle der Augenfarbe

Es ist wichtig, für braune Augen eine möglichst exakte Auswahl zu erstellen. Die Farbe Braun beinhaltet unter anderem auch Rot, so dass sich eine Änderung der Sättigung und Helligkeit im Farbton/Sättigung Menü in diesem Fall auch auf die Iris auswirkt. Blau, Grün und Grau hingegen bauen sich ohne Rot auf und bleiben deswegen unbeeinflusst.

Wir bearbeiten nur die Rottöne des Bildes um die Iris unbeschädigt zu belassen.

Zwei schöne Augen, vom Rot befreit.



Kapitel 4: Bildretusche

4.2 Störungen entfernen

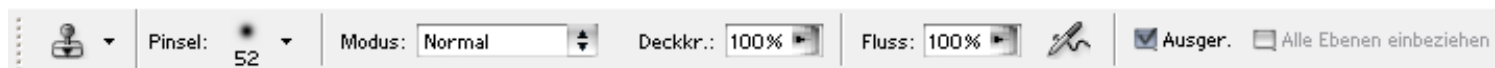
Was soll ich hier groß erwähnen. Dank der Bildbearbeitung kann nun jeder einmal Model spielen. Bilder, die man aufgrund von Hautunreinheiten, Kratzer und sonstiger Störungen am liebsten gleich löschen/wegwerfen möchte sind in wenigen Handgriffen beseitigt. Das am meisten genutzte Werkzeug zum retuschieren stellt der Stempel dar. Mit Version 7 wurde in Photoshop der Reparaturpinsel eingeführt, welcher in bestimmten Fällen die Arbeit erheblich erleichtern kann.

4.2.1 Der Kopierstempel

Die Funktionsweise des Stempels besteht darin, dass verschmutzte, bzw. mit ungewollten Störungen versehene Bildbereiche durch ähnlich aussehende, saubere Bereiche des Bildes ersetzt werden. Hierzu wählt man einen Quellbereich, von dem Photoshop Farb -und Helligkeitsinformationen bezieht und diese dann auf den Zielbereich überträgt.

Mit gedrückter Alt-Taste wird ein Quellbereich bestimmt, von dem Photoshop Bildinformationen aufnimmt. Anschließend wird an einer beliebigen Stelle im Bild mit gedrückter Maustaste gestempelt und damit die Quellinformation aufgetragen.

Betrachten wir uns einmal die Optionen für das Stempelwerkzeug:



Ganz Links in der Leiste lässt sich, wie wir es vom Werkzeugspitzenwerkzeug gewohnt sind, eine Werkzeugspitze für den Stempel definieren. Wir haben hier Zugriff auf alle Spitzen, auch evtl. selbst erstellte.

Wir haben weiterhin die Möglichkeit, wie bei den Ebenen verschiedene Verrechnungsmodi zu definieren, wie die per Stempel aufgetragenen Bildinformation mit der darunterliegenden Ebene gemischt werden sollen. Da aber in der Regel die Störungen tatsächlich entfernt werden sollen, machen andere Einstellungen als Normal und 100% meistens wenig Sinn, wenn das Ergebniss nicht künstlerischer Natur sein soll.

Der Fluß bestimmt, ebenfalls wie gewohnt, wie schnell Farbe auf dem Dokument aufgetragen wird.

Eine sehr Einflussreiche Option stellt die Checkbox „Ausgerichtet (Ausger.)“ dar. Anhand dieses Feldes legt man fest, ob Photoshop die Quellinformation immer von exakt der selben Stelle bezieht, oder ob sich beim ziehen des Kopierstempels auch der Quellbereich im Verhältnis mitbewegt. Zum besseren Verständnis hier eine kleine Gegenüberstellung.



Ausgerichtet

Betrachten wir das nebenstehende Beispiel. Der weiße Punkt neben der „1“ symbolisiert den für den Stempel definierten Quellbereich. Wenn wir nun an Punkt „1.1“ die Informationen auftragen, erhalten wir eine exakte Kopie des Bereiches bei „1“. Der Quellbereich bewegt sich

exakt wie wir den Stempel im Zielbereich bewegen. Wir erhalten ein Duplikat der Biene.

Setzen wir den Stempel nun an Punkt „2“ neu an, so sehen wir, das auch die Quelle des Stempels mit der selben Distanz und Richtung neu positioniert wird. (s.h. Punkt „2.1“).

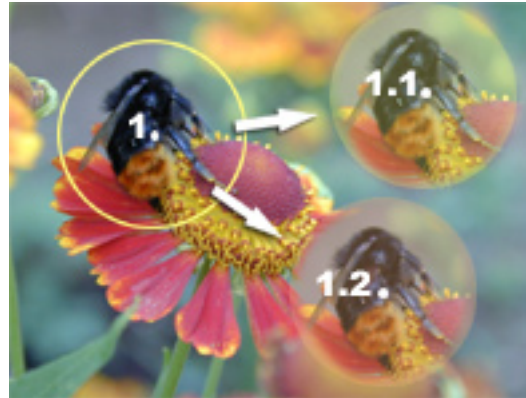


Kapitel 4: Bildretusche

Nicht ausgerichtet

Selbe Ausgangssituation. Als Quelle wurde wieder der Punkt neben der „1“ festgelegt. Beginnen wir nun an Punkt 1.1 zu stempeln, erkennt man noch keinen Unterschied, zu der oben beschriebenen „Ausgerichtet“ Funktion.

Setzen wir nun jedoch ab und beginnen, an Punkt „1.2“ erneut zu stempeln, wandert die Quelle für den Stempel diesmal nicht mit, sondern bleibt an der Ursprünglichen Stelle. Auf diese Weise lassen sich schnell viele Duplikate eines Elements an beliebigen Stellen im Dokument platzieren.



Hinweis

Relative Position

Während dem Stempeln, verändert sich die Position der Quelle bei beiden Varianten relativ zur Position des Stempels. Die Unterschiede werden erst nach dem Neuansetzen des Stempels erkennbar!

Ausgerichtet oder nicht

Wann verwendet man nun welche Funktion? Häufiger verwendet wird der Stempel mit aktivierter Funktion „Ausrichten“. Insbesondere bei Naturmotiven, Retusche von Hautpartien etc. zeigt sich die Vielfalt der Natur. Verwendet man hier stets den selben Quellraum, wirkt das Motiv schnell synthetisch, da sich die gestempelten Elemente zu schnell wiederholen. Mit der Option „Ausgerichtet“ lässt sich dies umgehen. Vorteilhaft wirkt sich jedoch ohne die Funktion aus, wenn der benötigte Quellraum zu klein ist, d.h. die benötigte Bildinformation nur an einer sehr kleinen Fläche vertreten ist und man mit der Option „Ausgerichtet“ zu schnell in ungewollte Bereiche rutschen würde.

4.2.2 Der Reparaturpinsel

Mit Version 7 hat sich in Photoshop ein neues Werkzeug eingeschlichen, dass die Retusche in manchen Fällen gehörig erleichtern kann, allerdings hat auch dieses Werkzeug gehörige Tücken. Die Funktionsweise ist die selbe, wie die des Stempels, darum werde ich an dieser Stelle nicht mehr hierauf eingehen.

Im folgenden eine Schilderung der Besonderheiten des Reparaturpinsels.

Im Gegensatz zu dem Stempelwerkzeug, überträgt das Reparaturwerkzeug keine Farbigkeit vom Quell zum Zielbereich, sondern nur Struktur und Helligkeitswerte (Lichter und Schatten).

Dies mag zuerst sehr verlockend klingen, doch leider macht Photoshop die Sache nicht ganz so konsequent, wie man sich es erhoffen würde. Nachfolgend einige Beispiele, um dies zu verdeutlichen.



1. Die Abbildung Links einen Pickel, den wir entfernen wollen.



2. Hier wurde die Aufgabe mit dem Stempel gelöst. Das Ergebnis ist akzeptabel, doch wirkt die Haut über dem Kinn ein wenig deformiert, fast wie eine Delle. Man hätte hier eine Quelle wählen müssen, die in etwa die selben Luminanzwerte wie das Ziel aufweist.

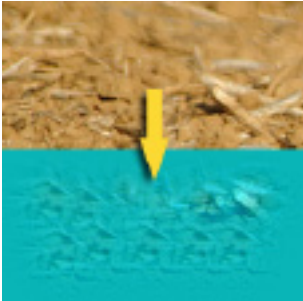


3. Hier wurde mit dem Reparaturpinsel gearbeitet. Man erkennt, dass Photoshop die bestehenden Lichter und Schatten beibehält. Das Ergebnis wirkt natürlicher.

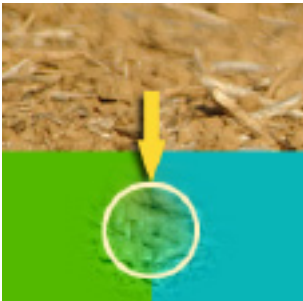


Kapitel 4: Bildretusche

Um die Funktionsweise und die Tücken nun noch ein wenig konkreter aufzuzeigen, hier einige weitere einfache, aber ausdrucksstarke Beispiele.

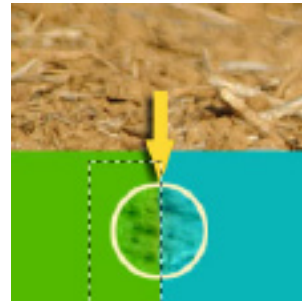


1. Malen wir von einem monochromen Quellraum in eine einfarbige Fläche, so entfaltet der Pinsel seine volle Pracht. Die Struktur und die Helligkeit/Schatten werden wunderbar übernommen, die Farbigkeit bleibt erhalten.



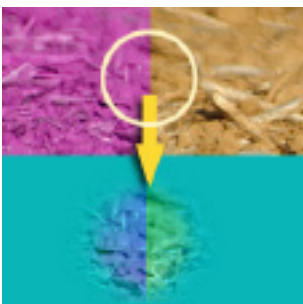
2. Malen wir von einem monochromen Quellraum in eine mehrfarbige Fläche (in diesem Fall habe ich die Kante zwischen 2 Farben gewählt) so erzeugt Photoshop einen eher mittelmäßigen Farbverlauf zwischen den beiden Farben. Die Struktur bleibt erhalten.

Man sollte eigentlich erwarten, dass hier die Farben ebenfalls scharf getrennt bleiben.



Mit einer zuvor erstellten Auswahl erzielt man trotz Zicken des Reparaturpinsels eine scharfe Kante zwischen zwei farbigen Flächen.

Natürlich lässt sich dieser Effekt berechnen, doch ein sauberes retuschieren ist hiermit noch möglich. Um tatsächlich mit einer scharfen Kante zu erzielen, ist es notwendig, vor dem Übertragen der Bildinformationen eine harte Auswahl zu erstellen, die genau an der Kante zwischen den beiden Farben (in diesem Fall) abschließt. Bei nicht konstruierten Bildern wird dieser Fall jedoch selten eintreffen, so dass dieser Workaround nur in den seltensten Fällen zur Verwendung kommen wird.



3. Im letzten Beispiel liegt der Quellraum mehrfarbig vor. Das Ergebnis sehen wir in der Abbildung Links. Es wird einerseits die Struktur übernommen, als auch die Farbigkeit, welche mit der vorhandenen Farbe des Ziels verrechnet wird und ein seltsamer Mischmasch entsteht.

In den Optionen des Reparaturpinsels besteht zudem noch die Möglichkeit, ein Muster als Quelle zu definieren. So kann man auf eine zuvor angelegte, benötigte Struktur zurückgreifen und erspart sich das ständige geklicke um den Quellraum (neu) zu definieren.

Das Muster sollte jedoch ausreichend groß und sauber rapportiert sein, da das Ergebnis ansonsten schnell sehr im Mißgefallen endet.

Genug der Theorie, auf den folgenden Seiten will ich mich nun einem praktischen Retuschebeispiel mit Stempel und Reparaturwerkzeug widmen.

Hinweis

Stempelradius

Der Bereich, aus dem beim Stempeln Bildinformationen entnommen werden, stimmt bei weicher Auswahlkante, welche in der Regel verwendet wird, nicht exakt mit der Anzeige des Radius überein.

Der tatsächliche Bereich ist deutlich größer! Dies kann bei Mißachten zu unerwarteten Effekten führen!



Kapitel 4: Bildretusche

Blumen und Himmel

In dem nebenstehenden Bild stört die Rauchfahne des Jets in der Luft. Stattdessen hätte ich lieber das leicht fleckige, bewölkte Blau des Himmels.

Um dies zu erreichen, definieren wir uns zunächst einen geeigneten Bereich des Himmels als Quellmaterial. Dieser Bereich sollte charakteristisch für den Himmel sein, jedoch keine stark ausgeprägten Details aufweisen, da sonst eine Wiederholung des Elements zu sehr auffallen würde.

Wie in Abb. 2 zu sehen ist, habe ich mich für ein Stück Himmel im Bereich Links Oben im Bild entschieden („1“).

Die Werkzeugspitze sollte bei Retuscharbeiten immer so groß wie möglich sein, natürlich im Rahmen dessen, was das Motiv uns erlaubt. Auch hiermit vermeiden wir eine zu starke Wiederholung einzelner Elemente.

In den Optionen habe ich die Option „Ausrichten“ deaktiviert, da ich nur einen sehr kleinen Raum an Himmel habe und mit aktivierter Funktion zu schnell in die Blumen geraten würde.

In groben Zügen entfernen wir nun den Bereich mit der Rauchfahne. Beim stempeln sollte darauf geachtet werden, dass man lieber öfter klickt und neu ansetzt, als zu sehr zu malen, d.h den Stempel einfach Hin- und Her zu wischen. Das Ergebnis wird sehr verschmiert und liefert keine schönen Ergebnisse. (Im richtigen Leben wird mit einem Stempel ja auch nicht gewischt!)

Sobald der Bereich fertig gestempelt ist, stellen wir fest, das der gesamte Himmel recht dunkel und einfarbig geworden ist. Was den Himmel im ursprünglichen Motiv jedoch ausmachte, waren die weichen Übergänge von Hell zu Dunkel, der gefleckte Charakter.

Aus diesem Grund habe ich mir eine weitere Quelle definiert, in Abb. 2 mit „2“ markiert, eine etwas kleinere Werkzeugspitze gewählt und zufällig einige Flecken in den zuvor retuschierten Bereich gesetzt.

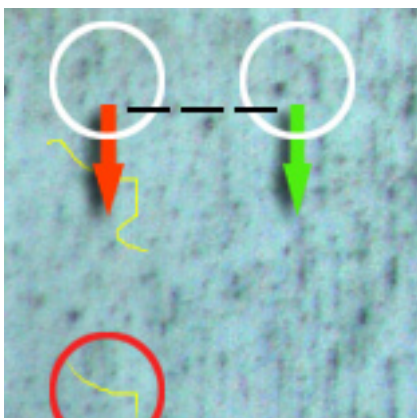
Das Ergebnis ist lässt keinen Rückschluß mehr auf Rauch.



Abb. 1
Das Ausgangsmotiv mit der störenden Rauchschwade.



Abb. 2
Über zwei verschiedene Quellbereiche zaubern wir einen rauchfreien Himmel.



Quelle senkrecht ausrichten

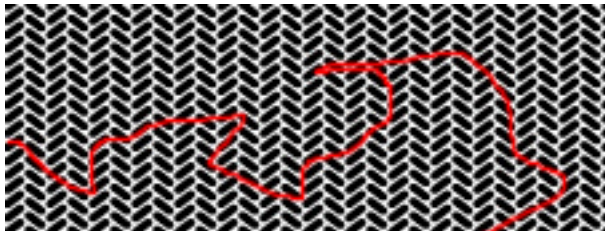
Dem ein oder anderen wird vielleicht während seiner Retuscheversuche aufgefallen sein, dass eigentlich bereits retuschierte Bereiche wieder mitgestempelt werden. Definiert man als Quelle einen Bereich im Bild, der neben der Störung liegt (Abb. Links, linker Kreis) und zieht dann geradelinig auf die Störung und darüber hinweg, so stempelt PS, sobald die Quelle den Anfang der Störung erreicht hat diese im Verlauf des Stempelns munter wieder hinein. Abhilfe schafft es, wenn man als Quelle einen Bereich wählt, der senkrecht auf die zu ziehende Richtung steht. Dies wird in der Abbildung durch den grünen Pfeil verdeutlicht. Es entstehen keine neuen Störungen während der Retusche.



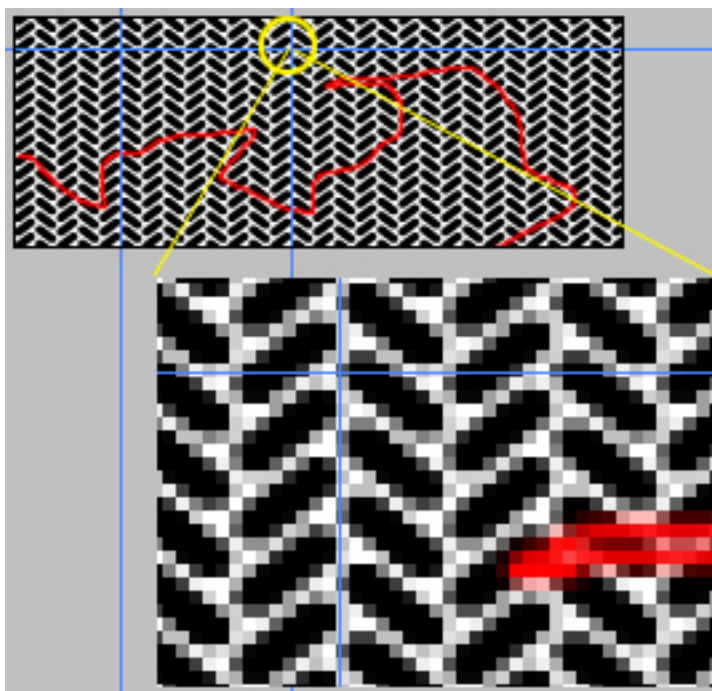
Kapitel 4: Bildretusche

Regelmäßige Muster stempeln

Liegen Kratzer über einem regelmäßigen Muster, so muß man verstärkt darauf achten, dass sich die Struktur nahtlos einfügt, da sonst die Retusche sofort sichtbar wird.



Betrachten wir das nebenstehende Beispiel: Um die Struktur über der roten Linie wieder sauber weiter zu führen, behelfen wir uns eines kleinen „Tricks“. Sowohl der die Mitte des Quellbereichs als auch der Startpunkt unseres zu retuschierenden Bereichs muss an exakt der selben Position eines Strukturelements liegen.



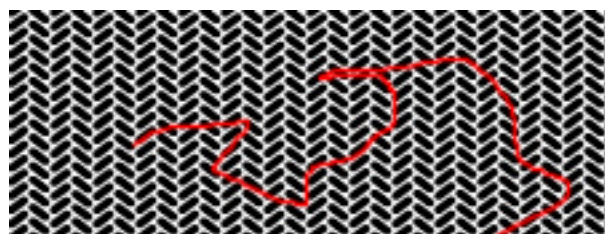
Wir ziehen uns zwei Hilfslinien, die sich genau an dem Punkt schneiden, an dem wir die Mitte des Quellbereichs definieren wollen. Dies sollte ein markanter Punkt sein. Ich habe mich hier für die Ecke eines fallenden Elements entschieden.

Hier setzen wir bei gedrückter „Alt“-Taste das Zentrum unseres Quellbereichs.

Der zu retuschierende Bereich muss nun an exakt dieser Stelle eines anderen Strukturelements beginnen. Wir wählen uns ein fallendes Element nahe der Störung und klicken dann mit zuvor gedrückter Shift Lock Taste ebenfalls an das selbe Eck dieses Elements. Per Shift Lock erhalten wir statt der Größe der Werkzeugspitze ein Fadenkreuz,

welches das genaue Positionieren leichter macht. Ziehen wir nun den Stempel, so fügt sich die Struktur nahtlos in die Umgebung ein!

Rechts seht ihr das Ergebnis.



Arbeiten mit dem Reparaturpinsel

Die Arbeit mit dem Reparaturpinsel entspricht der Arbeit mit dem Stempelwerkzeug. Ich erspare mir an dieser Stelle eine ausführliche Abhandlung dieser Retuscheoption.

Wann eine verwendung des Reparaturpinsels sinnvoll ist, wurde mit der Definition dieses Werkzeugs bereits erläutert.



Kapitel 4: Bildretusche

4.2.3 Störungen per Filter entfernen

Eine Alternative zu dem Stempel bzw. dem Reparaturpinsel, insbesondere wenn es sich in einem Bild nicht um einzelne Kratzer, sondern gleich Unmengen davon handelt, stellt der Filter dar, der verspricht, Störungen, bzw. Staub und Kratzer zu entfernen. (Filter: Störungsfilter: Staub & Kratzer entfernen)
In diesem Schlußkapitel der Retuscharbeit möchte ich auf diesen Filter etwas genauer eingehen.

Staub & Kratzer entfernen

Dieser Filter baut darauf auf, das Photoshop zur Umgebung stark kontrastierende Elemente als Störungen einstuft und diese kurzerhand entfernt, bzw. durch Näherungswerte in die Umgebung einpasst. Der Haken an der Sache ist jedoch der, das Photoshop (und auch kein anderes Bildbearbeitungsprogramm) keinen Unterschied zwischen tatsächlicher Störung und evtl. gewolltem Motiv macht.

D.h. im schlimmsten Fall zerstört Photoshop mit diesem Filter das Bild mehr, als das es bereinigt.

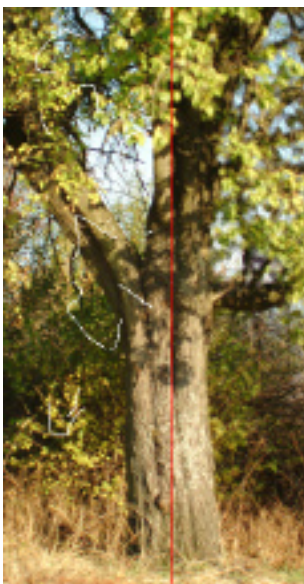
Herrvorragend klappt der Filter, wenn in einem unscharfen Bild eine scharfkantige Störung (Kratzer) vorliegt. Liegt in dem Bild eine Tiefenschärfe vor, d.h. ein bestimmter Bereich ist scharf, ein anderer unscharf, und in diesem befinden sich die Störungen, so lässt sich der zu filternde Bereich zuvor mit einer groben Auswahl um den scharfen Bereich (mit weicher Auswahlkante), um diese nach dem invertieren der Auswahl vom Filtereffekt auszuschließen, gezielt definieren.

In den Optionen des Filters lassen sich Einstellungen zu dem Radius und dem Schwellenwert tätigen.

Radius: Bestimmt, bis zu welchem Durchmesser Störungen erfasst werden. Ein zu großer Wert beseitigt zwar mehr Störungen, allerdings gleichermaßen auch viele Bilddetails.

Werte zwischen 1 und 3 liefern in der Regel anständige Ergebnisse.

Schwellenwert: Dieser Wert gibt an, wie groß der Helligkeitsunterschied zwischen Störung und Umgebung sein muß, um als Störung erkannt zu werden. Ein zu hoher Wert reduziert die Wirkung des Filters drastisch, ein zu niedriger Wert macht das Bild schnell matschig und unscharf.



Betrachten wir das Beispiel Links, den Baum, so sehen wir im Linken Bereich einige weiße Kratzer. Das beste Ergebnis ohne Kratzer stellt die Rechte Bildhälfte dar: Sehr verschwommen und kaum mehr zu gebrauchen.

Die Bilder mit dem Acker hingegen sind schön zu retuschieren. Als erstes erstellen wir uns eine Auswahl des Himmels, um nur diesen Bereich zu bearbeiten. Anschließend wird gefiltert (hier Radius 4 und Schwellenwert von 0).

Das Ergebnis sehen wir in der untersten Abbildung.

Wie bereits oberhalb beschrieben, wirkt der Filter besonders gut, wenn die Umgebung unscharf ist. In Umgebung mit scharfer Zeichnung (wie bei dem Baum) verliert Photoshop den Überblick, das Ergebnis wird schlecht.



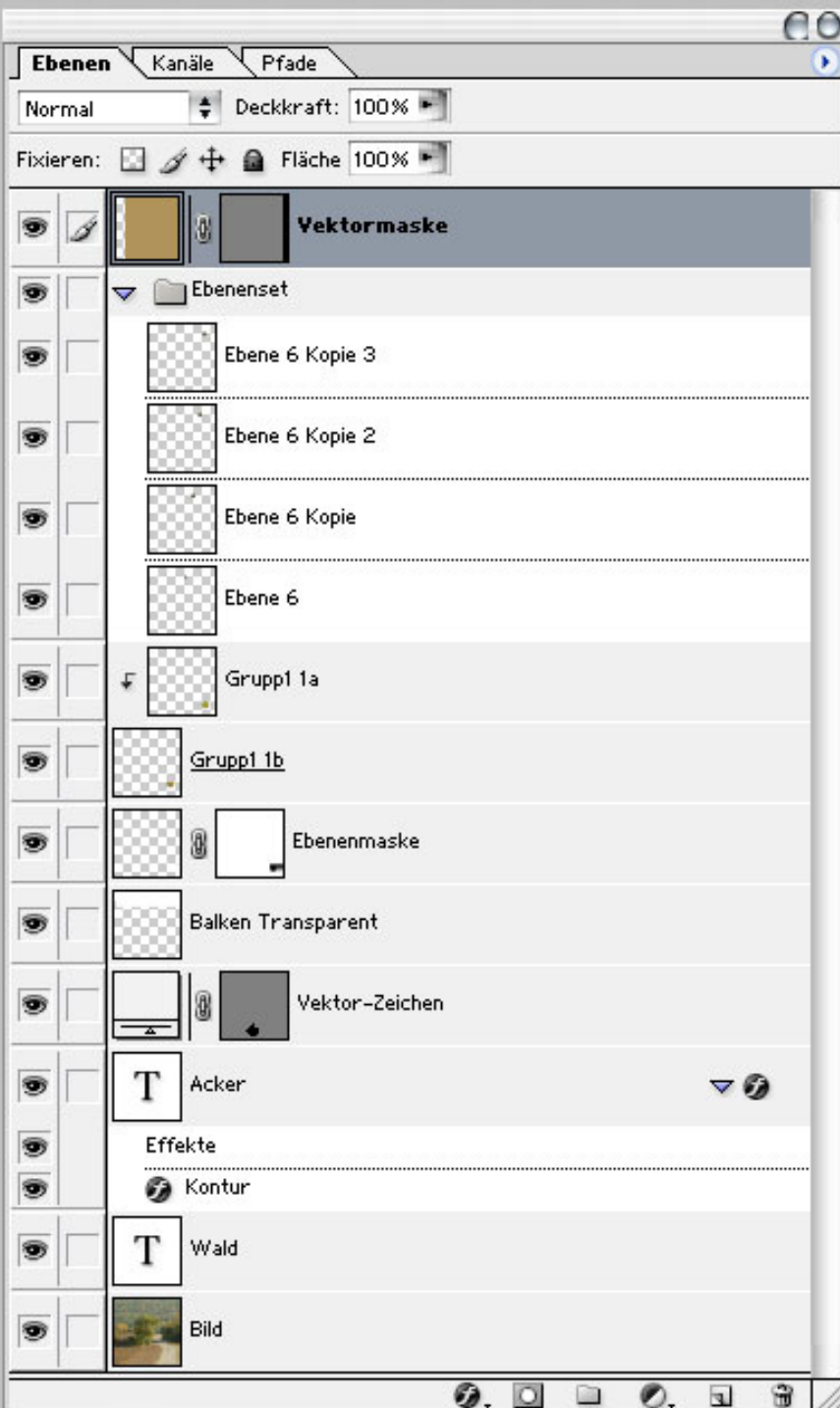
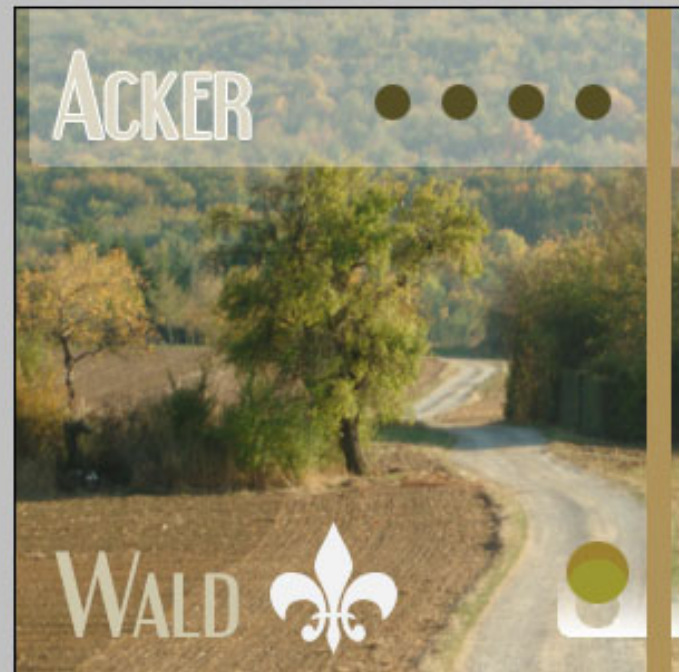
Kapitel 5: Programmübergreifend

5. Photoshop Programmübergreifend

Oftmals bleibt Photoshop nicht das einzige Programm, in dem eine Grafik bearbeitet und verwendet wird. Gerade im Printbereich wird die in Photoshop bearbeitete Datei meistens an Vektorgrafikprogramme wie Illustrator, oder Satzprogramme wie QuarkXPress weitergegeben. In diesem Kapitel also eine Übersicht des Zusammenspiels Photoshops mit anderen Anwendungen.

An dieser Stelle auch ein großes Dankeschön an die Moderatoren des Traum-Projekts, die mir hier an einigen Stellen gut weitergeholfen haben.

Als Ausgangsdatei dient hier das unterhalb abgebildete Motiv (Photoshop Datei) mit allen möglichen Schikanen, wie Vektormaske, Ebenengruppierung, Pfaden etc.





5.1 Photoshop und Illustrator (Photoshop 7 & Illustrator 10)

Adobe verpricht eine gute Zusammenarbeit, der beiden Hauseigenen Produkte. Wollen wir doch einmal betrachten, inwiefern diese Aussage stimmt.

5.1.1 Bilder zwischen den Programmen wechseln

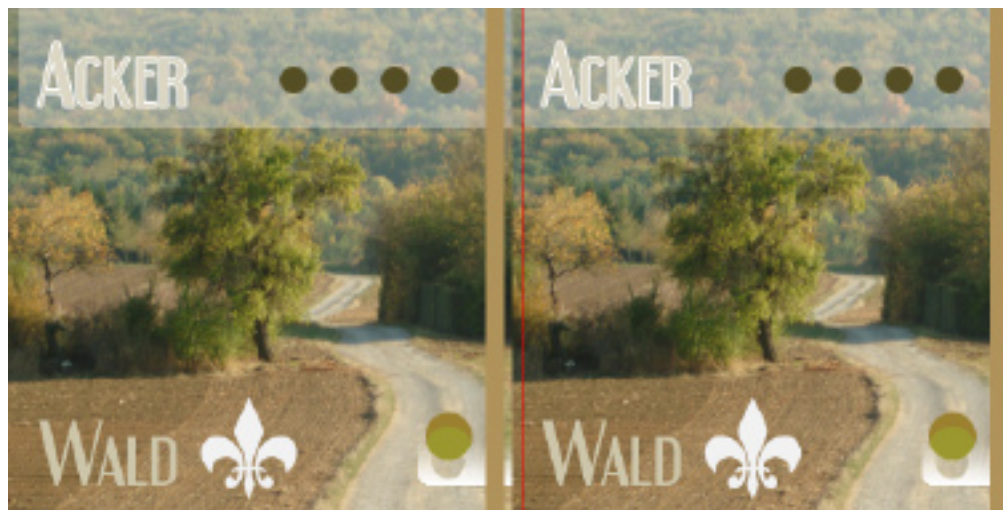
Einen wohl sehr interessanten Punkt stellt die Art und Weise dar, wie sich Dateien von Photoshop zu Illustrator hin weitergeben lassen und anders herum.

In Illustrator haben wir zwei Möglichkeiten, Bilder aus Photoshop zu öffnen. Entweder über den Befehl Datei:Platzieren, welcher automatisch alle Ebenen auf den Hintergrund reduziert, oder über Datei: Öffnen.

Mit der letzten Variante erhält man die Möglichkeit, zu bestimmen, ob die PS-Ebenen auf eine reduziert werden sollen, oder ob die einzelnen Ebenen beibehalten bleiben sollen.

Nach dem Öffnen meiner Photoshop
Testdatei bietet sich mir folgender Anblick:

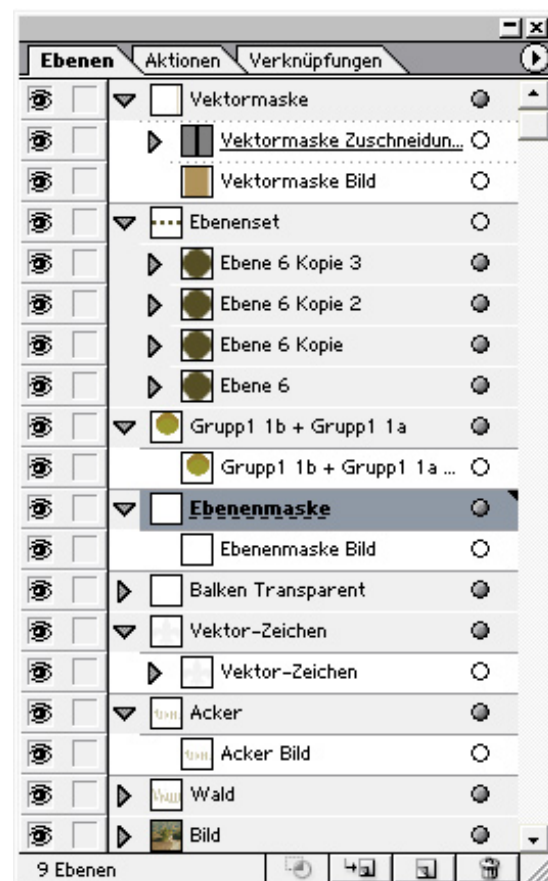
Das Aussehen des Bildes stimmt exakt überein. Illustrator behält mir die Auswirkungen von Transparenzen, Masken und Gruppierungen wunderbar bei.



Betrachten wir uns allerdings die Datei
einmal in Ruhe, stellen wir fest, das nicht alles exakt übernommen wird.

Beginnen wir, die Rechts abgebildete Ebenenpalette einmal von Oben herunter durch zu gehen. Zuerst fällt uns auf, dass die Bezeichnungen der Ebenen alle mit denen aus Photoshop übereinstimmen.

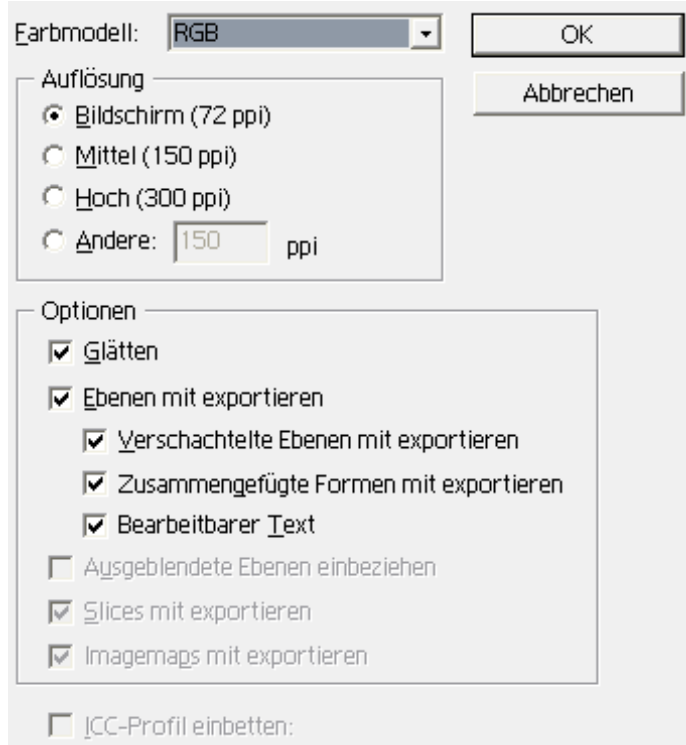
- Die Vektormaske wird als solche erkannt, jedoch mit kleinen Abweichungen übernommen.
- Das in Photoshop erstellte Ebenenset wird ebenfalls schön strukturiert übernommen.
- Die beiden gruppierten Ebenen werden zwar vom Aussehen her korrekt dargestellt, doch in Wirklichkeit hat Illustrator die beiden Ebenen einfach zu einer zusammengefasst. Ein einzelnes Bearbeiten der Elemente ist nicht mehr möglich.
- Die Ebene mit der Ebenenmaske wird vom Aussehen her auch beibehalten, doch im Gegensatz zu der immer noch vorliegenden Vektormaske ist die Ebenenmaske verschwunden. Ein nachträgliches Bearbeiten verfällt somit.
- Der transparente Balken bleibt weiterhin Transparent. Die Deckkraft wird von Illustrator als 100% eingestuft, Tatsache ist jedoch, dass diese Ebene teiltransparent ist. Verschiebt man das Element über den anderen Bereichen des Bildes, so lässt sich der darunterliegende Bildinhalt stets erkennen.
- Das Vektorzeichen wird als solches erkannt und liegt auch in Illustrator als Vektorform vor, die bequem und ohne Qualitätsverlust skaliert werden kann.





Kapitel 5: Programmübergreifend

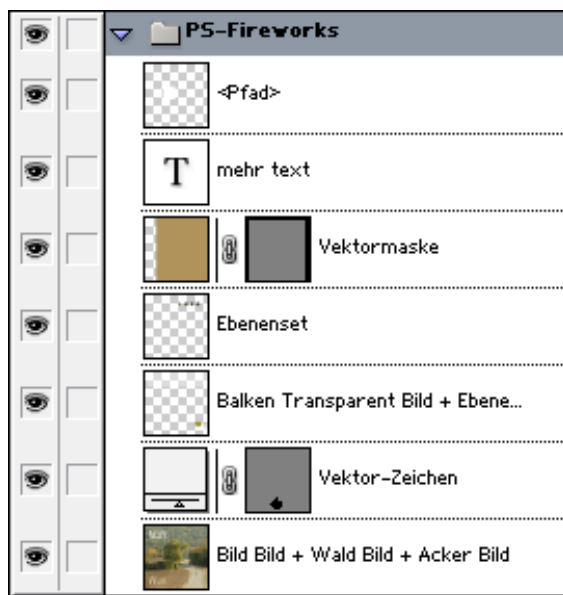
- Die beiden Textebenen fallen dem Rastern zum Opfer. Obwohl sie in Photoshop als Vektoren vorliegen, wandelt Illustrator sie in Pixelgrafiken um. Schade.



- Die reinen Bildebenen werden ohne Probleme erhalten.
- Ein in Photoshop erstellter Beschneidungspfad wird automatisch von Illustrator erkannt und angewendet. Er lässt sich jedoch ohne Probleme deaktivieren und bearbeiten.

Gehen wir den Weg nun einmal zurück.

Ich habe der Illustrator-Datei noch eine Vektorbasierte Textebene hinzugefügt (nachdem die beiden aus Photoshop beim Import ja gerastert wurden), so wie eine Vektorform. (weißes Quadrat)



Exportieren als Photoshop Datei

Den ersten Versuch des Programmwechsels unternehme ich per Exportieren Befehl. Als Zielformat wähle ich das .psd Format. Wir erhalten einige Optionen, die wir bezüglich dem Exportieren einstellen können.

Farbmodell: Erlaubt das Definieren des Zielfarbraums.
 Auflösung: Definiert die Auflösung, in der das PSD Dokument erstellt werden soll.
 Optionen: Diese Felder ermöglichen einige Einstellmöglichkeiten bzgl. in Illustrator angewendeter Funktionen.
 Diese sollten jedoch selbsterklärend sein.

Nach dem Rückimport in Photoshop fällt sofort auf, dass die Ebenen mächtig reduziert wurden:

- Die gerasterten Schriften aus Illustrator so wie unser Hintergrundmotiv wurden alle zu einer einzelnen Ebene zusammengefasst.
- Das Ebenenset wurde aufgelöst und die Bestandteile darin wurden ebenfalls zu einer Ebene verschmolzen.
- Das Vektorquadrat wurde gerastert und die transparenten Elemente zu einer Ebene zusammengefasst.



Kapitel 5: Programmübergreifend

- Das Vektorzeichen hat den Export gut überlebt, ebenso die Vektormaske und die in Illustrator erstellte Schrift. All diese Elemente lassen sich wie gewollt weiter bearbeiten.

Speichern als .ai und Import in Photoshop

Wählen wir statt dem Export als .psd den Import einer .ai Datei in Photoshop, so stellen wir fest, dass wir hier noch weniger Möglichkeiten haben, die ursprünglichen Elemente zu bearbeiten. Photoshop reduziert die Vektordatei automatisch auf eine Hintergrundebene.

5.1.2 Pfade exportieren

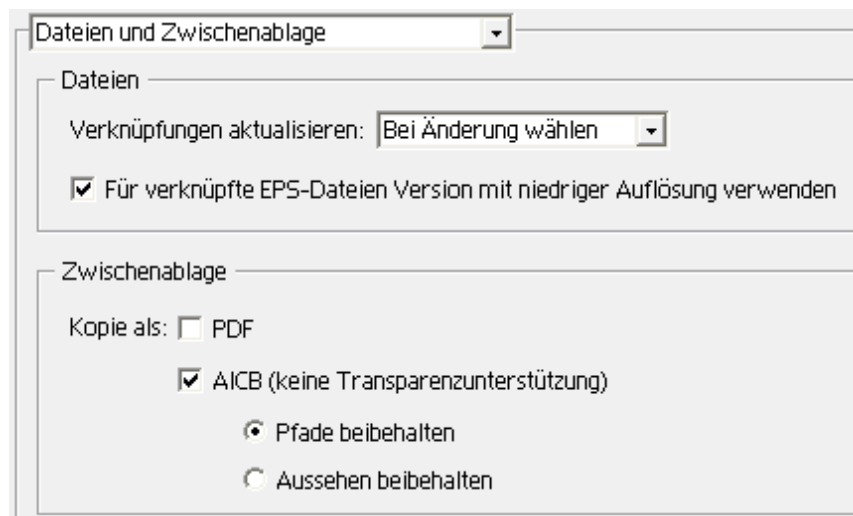
Eine weitere sehr nützliche und auch gebräuchliche Zusammenarbeit von Illustrator mit Photoshop ist der Austausch von Pfaden. In PS erstellte Pfade können so ohne Probleme in Illustrator verarbeitet werden, bzw. wie es öfter der Fall sein wird, Illustratorpfade können in Photoshop eingebunden werden.

In Photoshop wählt man einfach aus dem Datei-Menü den Befehl Exportieren:Pfade->Illustrator, gibt einen Speicherort an und kann diese Datei anschließend Problemlos in Illustrator öffnen und bearbeiten.

Geht man den Weg von Illustrator zu Photoshop, sollte vor dem Export eine wichtige Einstellung in den Voreinstellungen getätigt werden.

In dem Untermenü „Dateien und Zwischenablagen“ der Voreinstellungen sollte unter „Zwischenablage“ die Option „AICB“ mit der Funktion „Pfade beibehalten“ aktiviert sein.

Anschließend lassen sich die Pfade bequem per Kopieren & Einfügen oder per Drag & Drop in Photoshop übertragen. Beim Import fragt PS noch nach der Art, wie die Pfade eingefügt werden sollen. „Pfad“ ist hier natürlich die erste Wahl.



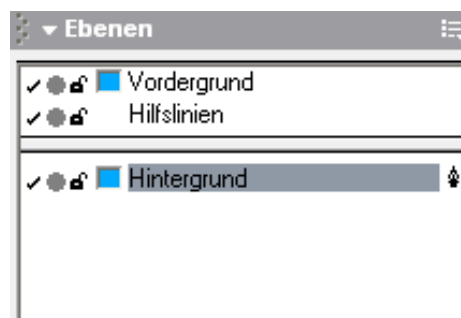
Vor dem Pfadexport müssen in den Voreinstellungen von Illustrator noch einige Optionen aktiviert werden.

5.2 Photoshop und Freehand (Photoshop 7 & Freehand MX)

Betrachten wir als nächstes, wie sich Photoshop mit dem Hauptkonkurrenten von Illustrator, Freehand, verhält.

5.2.1 Bilder zwischen den Programmen wechseln

Machen wir auch hier unseren Probelauf, wie sich Freehand beim Import von Photoshop Dokumenten verhält. Wir öffnen das bereits bekannte Testdokument in Freehand. Der Anblick ist erschreckend. Freehand reduziert alle Ebenen auf eine Hintergrundebene. Damit werden uns alle Möglichkeiten genommen, das Dokument flexibel zu verwenden.



Ebenen aus Photoshop werden in Freehand komplett verworfen. Egal in welchem Dateiformat.

Probieren wir einmal den umgekehrte Weg von Freehand zu Photoshop. Als erstes müssen wir feststellen, das Photoshop native Freehand Dokumente nicht importieren kann. Also wählen wir den Weg über Exportieren als .psd in Freehand. Das Ergebnis ist einfach: Alle Ebenen aus dem Freehand Dokument werden auf eine Ebene reduziert. Die zumindest annähernd ordentliche Übernahme von einzelnen Elemente wie aus Illustrator wird im Zusammenspiel mit Freehand komplett verweigert. Auch der Export über das .eps Format und anschließenden Import liefert uns, wie erwartet, lediglich eine Hintergrundebene. Der Austausch von Ebenenstrukturen will also nicht funktionieren.



Kapitel 5: Programmübergreifend

Betrachten wir auf der folgenden Seite einmal, wie sich der Austausch von Pfaden zwischen den beiden Programmen durchführen lässt.

5.2.2 Pfade exportieren

Insbesondere bei der Arbeit mit Freistell-Pfaden ist ein korrektes Zusammenspiel äußerst wichtig. Ohne weitere Vorkehrungen öffne ich ein Bild mit Beschneidungspfad, welches zuvor in Photoshop angelegt wurde, in Freehand MX.

Photoshop zu Freehand

Fall 1, .eps-Datei

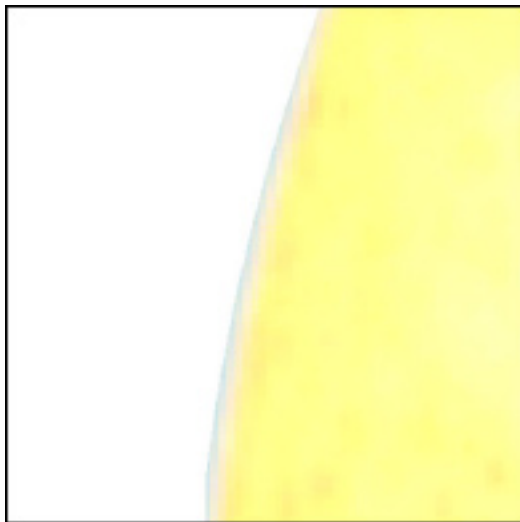


Beschneidungspfade werden in Freehand nur mangelhaft interpretiert.

Freehand erkennt meinen Beschneidungspfad nicht, bzw. nur sehr seltsam. Bei einer 8-Bit Vorschau wird der komplette Bildinhalt um mein freigestelltes Objekt komplett schwarz dargestellt. Einige Versuche mit anderen Objekten auf verschiedenen Ebenen lieferten mir leider keinen Beweis dafür, dass es sich lediglich um eine falsche Darstellung handelt.

Das ausschreiben der Datei als PDF brachte mir schließlich ein komplett Weißes Blatt Papier zum Vorschein, mein Bild wurde von Freehand komplett unterschlagen.

Ich habe mich hier an anderen Stellen schlau gemacht, das Ergebnis lautet jedoch, .eps Export nach Freehand mit Freistellungspfad funktioniert nicht. Wer hier eine Lösung weiß, bzw. Korrektur anzubringen hat, der schreibe doch eine erklärende Mail an info@photozauber.de. Ich würde mich freuen, die Schulung an diesem Punkt ergänzen zu können. :)



Fall 2, .tif-Datei

Ein in Photoshop erstelltes TIFF mit Beschneidungspfad wird mir nach dem Import in Freehand sofort freigestellt. Auf den ersten Blick scheint die Beschneidung auch korrekt zu sein, doch vergrößert man ein wenig, so erkennt man, das Freehand auch hier nicht sonderlich sauber arbeitet.

Nehmen wir die nebenstehende Vergrößerung einmal unter die Lupe. Der eigentliche Beschneidungspfad, der, wie es üblich ist, minimal innerhalb des Motivs verläuft, wurde von Freehand „falsch interpretiert“

und es entstehen unschöne Blitzer.

Hierbei handelt es sich tatsächlich nicht um den Originalpfad, der in Photoshop erstellt wurde, sondern um einen von Freehand eigens errechneten.

Workaround

Für diesen Fall gibt es jedoch einen netten Workaround, mit dem auch TIFF-Bilder exakt freigestellt werden können.

Das Photoshop Motiv wird zunächst ohne Beschneidungspfad gesichert und in Freehand importiert, dies funktioniert ohne Probleme. Anschließend wird der Beschneidungspfad über Datei:Exportieren: Pfad->Illustrator in einer eigenen Datei gespeichert und in das Freehand-Dokument mit dem Motiv eingefügt. Der Pfad bekommt eine extrem feine Kontur (0,001mm) und wird exakt über dem Motiv ausgerichtet, das freigestellt werden soll (starker Zoom hilft!)

Hinweis

Pfade aus PS kopieren

Alternativ zu dem Umweg über den Pfadexport kann ein Pfad in Photoshop auch einfach markiert werden (schwarzer Pfeil) und dann per Copy & Paste in Freehand gebracht werden. Dort erscheint der Pfad zunächst unsichtbar, da weder Kontur- noch Flächenfarbe zugewiesen ist.



Kapitel 5: Programmübergreifend

Anschließend wird das Bild mit Strg+X ausgeschnitten und anschließend bei aktiviertem Pfad über Bearbeiten:Inhalt einfügen wieder in das Dokument eingesetzt. Zu guter Letzt wird die Kontur des Pfades noch auf Transparent gesetzt und der provisorische Freisteller ist fertig. Diesmal exakt um das Objekt herum, ohne lästige Blitzer.

Freehand zu Photoshop

Der Weg von Freehand zu Photoshop ist jedoch leider nicht so einfach, was zum großen Teil daran liegt, das Photoshop nach wie vor keine Dateien im Freehand Format lesen und Öffnen kann.

Zwar bietet Freehand die Möglichkeit, eine Datei als .psd zu exportieren, jedoch werden hier alle Ebenen auf eine einzige reduziert, die Vektorgrafik wird gerastert und die Pfade gehen verloren.

Hier bietet es sich an, die Grafik als .eps Datei zu sichern. Auch hier wird das Motiv zwar von Photoshop gerastert, doch man erhält beim Import immerhin noch die Möglichkeit, die Auflösung und Größe des Objekts frei festzulegen. Jedoch gehen auch hier Ebenen und Pfade verloren.



Ähnlich wie bei Illustrator besteht auch bei Freehand eine Option, die Vektorgrafiken über die Zwischenablage in Photoshop zu führen. Wählt man jedoch den normalen Weg über Bearbeiten:Kopieren und in Photoshop den Einfügen-Befehl, so kann dies unter Umständen mit einer Fehlermeldung seitens Photoshop schnell ein Ende finden.

Das direkte Kopieren von Pfaden über die Zwischenablage kann mit dieser Fehlermeldung enden.

Doch Macromedia hat sich etwas ausgedacht, mit dem dieses Problem zu umgehen ist.

In den Voreinstellungen für den Export für Freehand sollte man sich vergewissern, dass unter den Dateiformaten für die Zwischenablage „Adobe Illustrator“ bzw. „AI/EPS - Photoshop 4/5 Pixel“, je nach Programmversion aktiviert ist.

Anschließend wird der Pfad per „Kopieren Spezial“, bzw. Speziell: Kopieren Spezial...“ in die Zwischenablage gebracht. Mit dem anwählen der Spezialoption fragt Freehand noch nach dem Format, in dem es die Vektorgrafik transportieren soll. Hier bietet sich „EPS für Photoshop 4/5 Pfade an.

In Photoshop eingefügt bleibt der Pfad diesmal bestehen.



5.3 Photoshop und Indesign (Photoshop 7 & Indesign 2)

Die Zusammenarbeit von Photoshop mit InDesign ist in Bezug auf Freisteller (und darum soll es hier auch nur gehen!) vorbildlich. Ein in Photoshop erstelltes Bild mit Beschneidungspfad kann wahlweise als .tif, .psd oder .eps gesichert und in InDesign geöffnet werden. Bei .eps muß der Pfad beim Import noch aktiviert werden, die anderen beiden Formate bekommen in InDesign automatisch den eingebetteten Beschneidungspfad zugewiesen.

Ein sehr großer Vorteil von InDesign besteht darin, neben den traditionellen Beschneidungspfaden auch Alphakanäle als Transparenzquelle zu verwenden.

Aufgrund der Tatsache, dass Ebenenmasken einen 8Bit Graustufenkanal mit 256 Transparenzstufen darstellen, ist nun auch das weiche Freistellen von Motiven möglich. Beim sichern als Tiff sollte in den Speicherinstellungen die Option „Mit Transparenz“ aktiviert werden. InDesign erkennt diese Transparenz nun automatisch.

Manuell kann über Objekt:Beschneidungspfad ein Alphakanal als Quelle gewählt werden.

Probleme mit dieser Teiltransparenz und dem späteren Belichten einer Satzdatei mit solchen Bildern sind zumindest ab einem PostScript Level 3 RIP nicht mehr vorhanden.

Hinweis

CMM Adobe-Produkte

Die Adobe Produkte Photoshop, InDesign und Illustrator (ab v.9) besitzen die tolle Funktion, auf die selben Farbeinstellungen zurückgreifen zu können. Sichert man in einem der Programme die Farbeinstellungen, so lassen sie sich bequem in den beiden anderen Anwendungen laden. Dies sorgt für Farbkonsistenz.



5.4 Photoshop und QuarkXPress (Photoshop 7 & QuarkXPress 5)

Im Gegensatz zu InDesign macht der (noch) Marktführer Quark bei der Auswertung von Bildmaterial aus Photoshop so manche Zicken. Im Gegensatz zu InDesign, welches nahezu alle gängigen Bildformate unterstützt, kommt Quark nicht einmal mit dem .psd Format klar. (Es sei denn, man besitzt die passende X-Tension)

So bleiben als Dateiformate für den Druck das .tif und das .eps Format. Jedoch empfiehlt es sich hier, nicht auf das .tif zurückzugreifen, da Quark dieses, im Gegensatz zum .eps, beim späteren ausschreiben als Postscript Datei noch „verpfuschen“ kann. Das .eps- Format kann ausschließlich gelesen, aber nicht mehr geändert werden.

Beschneidungspfade, welche in Photoshop auch explizit als solche angelegt werden sollten, werden von Quark problemlos erkannt und verwaltet.

Wird in Photoshop jedoch kein Beschneidungspfad erstellt und das Bildmaterial mit „gewöhnlichen“ Pfaden in Quark geführt, so interpretiert dieses ab Version 4 jeden in einer Datei vorhandenen Pfad als Freisteller, was zu einem rechten Chaos führen kann. Dieses Verhalten kann manuell über Objekt: Ausschneiden geregelt werden.



6. Tips und Tricks zu Photoshop

Im Laufe der Zeit entwickelt man in Photoshop eigene Techniken, lernt bestimmte Shortcuts zu schätzen oder entdeckt nette kleine Hilfen, die auf den ersten Blick nicht sofort zu erkennen sind.

In diesem Kapitel will ich euch, abschließend zu dieser Schulung, diverse Tips und Tricks zu Photoshop auflisten. Ich bin mir sicher, ihr werdet daran großen Nutzen finden.

6.1 Nützliche Shortcuts

Eine Großzahl aller Funktionen in Photoshop lässt sich mit Tastenkombinationen, sogenannten Shortcuts, ohne das mühsame Durchforsten der unzähligen Menüs aufrufen.

Hier eine Übersicht der in meinen Augen praktischsten und am häufigsten verwendeten Befehle.

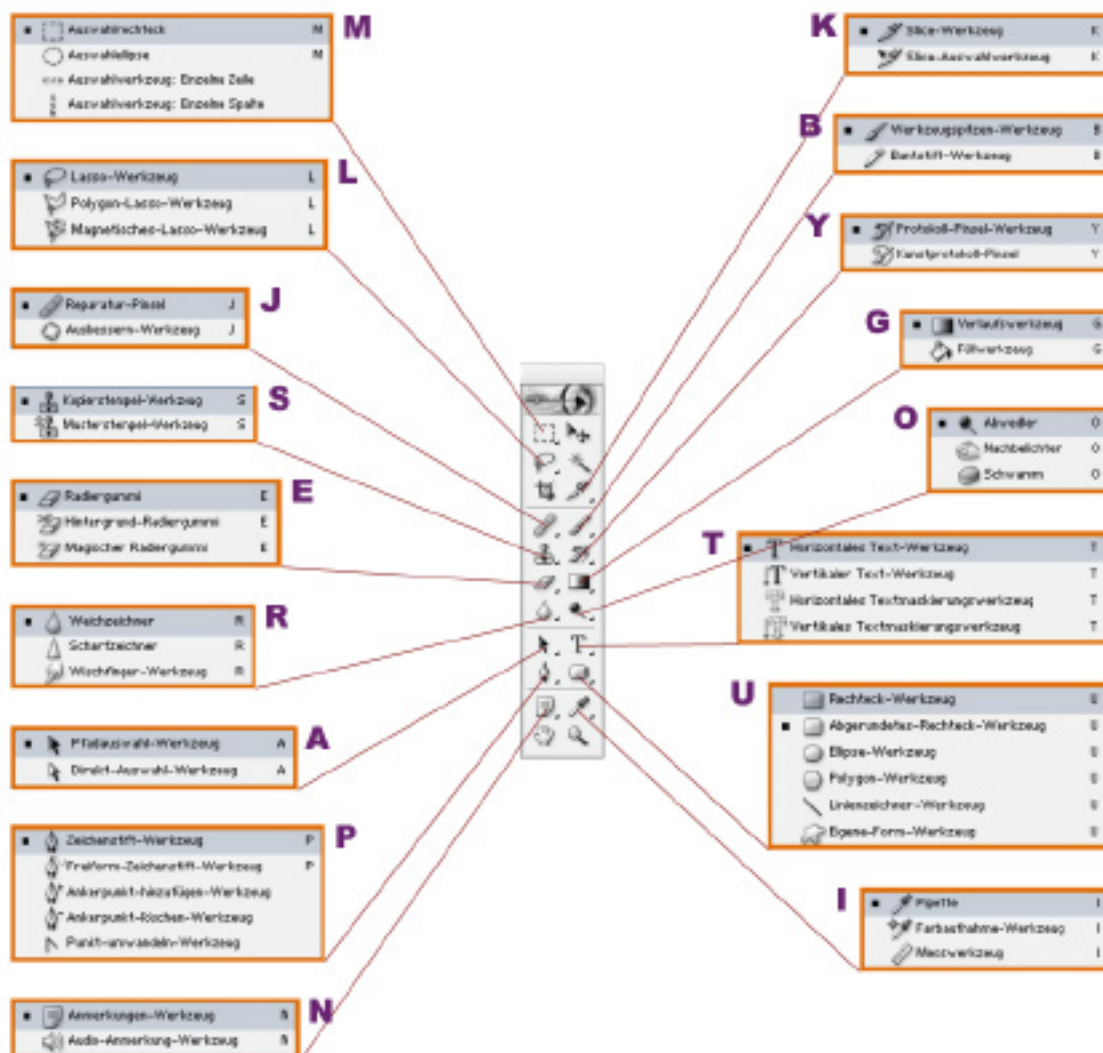
Je nach Arbeitsweise mit Photoshop können die Schwerpunkte bei dem ein oder anderen natürlich anders liegen, doch für den ein oder anderen könnte diese Liste durchaus sehr nützlich sein.

6.1.1 Werkzeuge

Alle Werkzeuge aus dem Werkzeugpalette lassen sich über einen bestimmten Buchstaben aufrufen.

So steht „C“ für das Freistellen-Werkzeug, „B“ für den Pinsel etc. Die Tasten beruhen auf den englischen Bezeichnungen der Funktionen. (C= Cropping Tool, B= Brush,...)

An dieser Stelle eine Übersicht über die einzelnen Tasten, anhand der aufgeklappten Werkzeugpalette.



Hinweis: Hält man die Shift-Taste gedrückt und betätigt mehrmals die entsprechende Taste für das gewünschte Werkzeug, so schaltet Photoshop die verschiedenen Werkzeuge innerhalb einer Gruppe durch.



6.1.2 Menü Shortcuts

Dateiverwaltung

Strg+N Neues Dokument
 Strg-O Öffnet ein bestehendes Dokument
 Strg+S Speichern
 Strg+Alt+S..... Bild unter anderem Namen/Dateiformat sichern
 Strg+Alt+Shift+S Bild für Web speichern

Bildbefehle

Strg+Alt+Z Mehrere Schritte zurück (Protokollpalette zurückverfolgen)
 Strg+Shift+Z Mehrere Schritte vor (Protokollpalette durchschalten)
 Strg+C Kopieren
 Strg+X..... Ausschneiden
 Strg+V Einfügen
 Strg+Shift+V Inhalt der Zwischenablage in eine bestehende Auswahl kopieren
 Strg+T..... Frei transformieren (Drehen, Skalieren, Neigen etc.)

Bild/Farbeinstellungen

Strg+M Gradationskurve
 Strg+U Farbron/Sättigung
 Strg+L Tonwertkorrektur
 Strg+I..... Bildwerte umkehren (Schwarz zu Weiß, Rot zu Grün- jeweils das Komplementär)
 Strg+Shift+K..... Farbeinstellungen

Ebene

Strg+Shift+N..... Neue Ebene erstellen
 Strg+Shift+Alt+N Neue Ebene ohne Nachfrage erstellen
 Strg+E..... Verbundene Ebenen auf eine Ebene reduzieren
 Strg+Shift+E Sichtbare Ebenen zu einer Ebene reduzieren

Auswahl

Strg+A..... Markiert den kompletten Arbeitsbereich (Kompletten Inhalt der aktiven Ebene)
 Strg+D Hebt die bestehende Auswahl auf
 Strg+H Macht Extras (auch die Auswahlmarkierung) unsichtbar. Auswahl bleibt bestehen!
 Strg+Shift+I Invertiert die Auswahl. Ausgewähltes wird deselektiert und vice versa.
 Strg+J..... Dupliziert den Inhalt einer Auswahl auf eine neue Ebene

Filter

Strg+F Letzten Filter erneut verwenden (mit den selben Einstellungen)
 Strg+Shift+F..... Filter Verblassen. Reduziert die Wirkung eines eben verwendeten Filters/Befehls

Ansicht

Strg+ +..... Einzoomen
 Strg+ -..... Auszoomen
 Strg+H Blendet alle Extras aus
 Strg+R..... Blendet Lineale ein/aus
 Strg+Shift+Ü Fixiert die Hilfslinien

F1 Photoshop Hilfe



Kapitel 6: Tips und Tricks zu Photoshop

6.1.3 Diverse Shortcuts

Hier einige Shortcuts, die nicht bereits in den Menüs angezeigt werden.

Alt+Backspace Füllt eine Auswahl/Ebene mit der aktuellen Vordergrundfarbe
 Strg+Backspace Füllt eine Auswahl/Ebene mit der aktuellen Hintergrundfarbe
 Shift+Backspace Öffnet den Dialog Fläche füllen

D Stellt die Standardfarben (Default) als Vorder- und Hintergrundfarbe ein
 X Wechselt Vorder- und Hintergrundfarbe

Palettenbefehl+Alt ... Mit gedrückter Alt-Taste lassen sich beim Anwählen von Befehlen per Palettenicon in der Regel lästige Nachfragen seitens Photoshop unterdrücken. (z.B. Löschen)

Shift-Taste+

Werkzeug Hält man die Shift-Taste bei der Verwendung eines Werkzeugs gedrückt, so beschränkt sich die Anwendung meistens auf 45° Schritte. (Linienzeichner, Buntstift, Pinsel...)

6.2 Know-How

Unter diesem etwas Titel will ich „kleine Tutorials“ aufführen, die euch die Arbeit in Photoshop etwas leichter machen, bzw. weniger Bekannte Optionen/Funktionsweisen von Photoshop . Beim Betrachten werdet ihr wissen, was ich meine! Die Tips sind nach keiner bestimmten Kategorie sortiert, wählt euch durch, es wird sicherlich etwas Interessantes für euch dabei sein! :)

An dieser Stelle ein großes Dankeschön an all diejenigen, die mich in diversen Foren mit ihren Entdeckungen versorgt haben, um dieses Kapitel umfangreiche zu gestalten!

6.2.1. Mehrere Textebenen gleichzeitig anpassen

Wer einmal das Bedürfnis hat, mehrere Texte, die auf verschiedenen Ebenen liegen, gleichzeitig anzupassen, der sollte folgendes probieren:

Alle zu bearbeitenden Ebenen müssen verbunden (verkettet) werden. Anschliessend macht ihr im Zeichen/Absatz-Fenster alle Änderungen für eine der Ebenen und drückt bei gehaltener SHIFT-Taste die Enter-Taste am Ziffernblock, um zu bestätigen! Nun ändern sich alle Ebenen auf einen Schlag!

6.2.2. Korrektes Schwarz für den Druck

Erstellt man mit Photoshop eine Grafik, die an eine Druckerei weitergereicht werden soll, ist es nützlich, folgendes zu beachten:

Wählt man in Photoshop das Standardschwarz, bzw. zieht den Farbreger einfach auf ein absolutes Schwarz, so baut Photoshop dieses Schwarz aus allen (!) vier Farben auf.

Dies kann dann später im Druck zu Passerproblemen führen.

Aus diesem Grund sollte bei Textelementen die Farbe manuell auf ein reines Schwarz gestellt werden.

Hier zu den Text markieren, auf die Schriftfarbe doppelt klicken und anschließend in den CMYK Farbfeldern K auf 100%, den Rest auf 0% stellen.

Anschließend stellt ihr noch den Ebenenmodus auf "Multiplizieren" - der Text wird nun überdruckt.

6.2.3. Saubere Farbverläufe für den Druck

Um keine schmutzigen, sondern voll gesättigte Farbverläufe (Vordergrundfarbe zu Schwarz) für den Druck zu erhalten, sollte man als Vordergrundfarbe z. B. Magenta (CMYK: 0%, 100%, 0%, 0%) und für Schwarz folgende Werte (CMYK: 0%, 95%, 0%, 100%) im CMYK-Modus einstellen.



6.2.4. Arbeit mit Ebenensets

Wenn ihr größere Projekte oder Bilder in Photoshop entwerft, so sammeln sich während der Bearbeitung manchmal eine stattliche Anzahl an Ebenen an.

Was aber, wenn man dann ein Objekt, dass aus mehreren Ebenen besteht, z. B. verschieben will, ohne alle Ebenen zu verknüpfen?

Hier bietet sich die Verwendung von Ebenensets an.

Durch einen Klick auf den kleinen Ordner am Fuß der Ebenenpalette erstellst Du ein neues Ebenenset, in das Du nun beispielsweise alle Ebenen schieben kannst, die ein bestimmtes Objekt betreffen (im Bild der Mond).

Oder aber - die bessere Methode - Du verbindest die Ebenen (mittels Klick auf das kleine Viereck rechts neben dem Auge im Ebenenmanager), die Du im neuen Ebenenset haben möchtest. Dann klickst Du auf "Ebene - Neu - Ebenenset aus verbundenen Ebenen" und Photoshop erledigt das Verschieben von allein.

6.2.5 Buchstabenabstände anpassen

Mitunter sind die Abstände zwischen einzelnen Buchstaben zu groß oder zu klein, z.B. bei steigender Schriftgröße, Titelzeilen etc. Um die Buchstaben optisch anzugleichen wird hier in der Typografie unterschritten, d.h. die Buchstaben näher aneinander, bzw. weiter voneinander weg gerückt.

Bei aktiviertem Textwerkzeug den Cursor zw. 2 Zeichen setzen, [Alt-Taste] gedrückt halten und mit [Pfeil ->] bzw. [Pfeil <-] den Abstand vergrößern/verkleinern (z.B. auch für Tel.-Nr. sehr hilfreich)



Bei großer Typo stimmt bei bestimmten Buchstabenpaaren, wie hier dem T-y das Kerning (der Abstand zwischen den beiden Buchstaben) nicht. Um ein korrektes optisches Bild zu erhalten, muss hier manuell angeglichen werden.

6.2.6 Mehrere Ansichten bei kleinen Motiven

Bei der Arbeit an kleinen Motiven ist es in der Regel ratsam, bei einer starken Vergrößerung zu arbeiten. Um jedoch das Ergebnis in der eigentlichen Größe nicht aus den Augen zu verlieren, ist es nützlich, sich eine stark vergrößerte Ansicht und eine weitere in Originalgröße zu öffnen. Änderungen am Dokument werden simultan in beiden Fenstern dargestellt. Eine neue Ansicht öffnet ihr über Fenster:Dokumente:Neues Fenster (PS7) bzw. über Anzeige:Neue Anzeige in alten Photoshop Versionen und PS Elements.

6.2.7 Andere Dokumente als Quelle für den Stempel

Bei der Arbeit mit dem Stempel ist man nicht auf das aktuelle Dokument angewiesen. Per Alt-Klick kann man sich ebenfalls aus einem anderen geöffneten Bild einen Referenzpunkt wählen.

6.2.8 Schnell zur richtigen Ebene springen

Ist das Verschieben-Werkzeug aktiv, so kann man per Strg-Klick auf ein Objekt auf der Arbeitsfläche bequem zu der zugehörigen Ebene springen.

6.2.9 Größe einer Textbox numerisch angeben

Soll einer markierten Textbox eine exakte Größe zugewiesen werden, klickt man bei aktiviertem Textwerkzeug und mit gedrückter Alt-Taste auf die Arbeitsfläche (Nicht in die Grafik selber!). Es erscheint ein entsprechender Eingabedialog.

6.2.10 Werkzeugspitzen während dem Benutzen bequem anpassen

Während der Arbeit mit dem Pinsel lässt sich der Radius der Spitze mit „;“ bzw. „.“ variieren. Mit gleichzeitig gedrückter Shift-Taste variiert man die Randschärfe.



6.3 Befehls-Translator

Im Internet werden inzwischen zahlreiche Tutorials zu Photoshop angeboten (An erster Stelle sollte natürlich Photozauber.de stehen! ;)).

Viele dieser Seiten sind auf Englisch, was es vielen Benutzern nicht gerade leicht macht, diese Tutorials auch umzusetzen, da insbesondere im Bereich der Filter und Ebenenmodi die Bezeichnungen nicht unbedingt leicht zu erschließen sind (z.B. bedeutet Color Dodge Farbig abwedeln, ohne Englischkenntnisse und Transferdenken gehts hier schon nicht mehr weiter).

Um euch hier die Arbeit zu erleichtern, habe ich euch eine Liste eingefügt, welche die deutschen Begriffe neben dem englischen Adäquat aufführt.

Werkzeuge

Rectangular Marquee.....	Auswahlrechteck
Elliptical Marquee.....	Auswahlellipse
Single Row.....	Einzelne Zeile
Single Column.....	Einzelne Spalte
Move Tool.....	Verschieben-Werkzeug
Polygon Lasso.....	Polygon Lasso
Magnetic Lasso.....	Magnetisches Lasso
Magic Wand.....	Zauberstab
Airbrush.....	Airbrush
Brush.....	Werkzeugspitzen-Werkzeug (Pinsel)
Stamp-Tool.....	Stempel
Documented Brush.....	Protokoll-Pinsel
Erazer.....	Radiergummi
Pen.....	Buntstift
Smudge.....	Wischfinger
Sharpen.....	Scharfzeichner
Blur.....	Weichzeichner
Dodge.....	Abwedler
Burn.....	Nachbelichten
Sponge.....	Schwamm
Path Tool.....	Pfad-Werkzeug (Zeichenstift)
Text.....	Textwerkzeug
Ruler.....	Lineal
Gradients.....	Verlaufswerkzeug
Paintbucket.....	Farbeimer
Eyedropper.....	Pipette
Hand.....	Hand-Werkzeug
Zoom.....	Zoom
Healing Brush.....	Reperatur-Werkzeug
Patch Tool.....	Ausbessern-Werkzeug
Path Select Tool.....	Pfadauswahl-Werkzeug
Direct Select Tool.....	Direktauswahl-Werkzeug
Free Pen Tool.....	Freiform-Zeichenstift
Path Add Knot Tool.....	Ankerpunkt Hinzufügen
Path Delete Knot Tool.....	Ankerpunkt Entfernen
Convert Knot Tool.....	Ankerpunkt umwandeln



Blending Modes Füllmethoden (Ebenenmodi)

Normal.....	Normal
Dissolve.....	Sprenkeln
Darken	Abdunkeln
Multiply	Multiplizieren
Color Burn	Farbig nachbelichten
Linear Burn	Linear nachbelichten
Lighten.....	Aufhellen
Screen.....	Negativ multiplizieren
Color Dodge.....	Farbig abwedeln
Linear Dodge.....	Linear abwedeln
Overlay.....	Ineinanderkopieren
Softlight	Weiches Licht
Hardlight	Hartes Licht
Vivid Light.....	Strahlendes Licht
Linear Light	Lichtpunkte
Pin Light	Lichtpunkte
Difference	Differenz
Exclusion	Ausschluss
Hue	Farbton
Saturation	Sättigung
Color	Farbe
Luminosity	Luminanz

Filter

Artistic Kunstfilter

Watercolor	Aquarell
Colored Pencil.....	Buntstiftschraffur
Smudge Stick.....	Diagonal verwischen
Cutout.....	Farbpapier Collage
Fresco.....	Fresko
Dry Brush	Grobe Malerei
Rough Pastels	Grobes Pastell
Film Grain	Körnung und Aufhellung
Plastic Wrap.....	Kunststoffverpackung
Underpainting.....	Malgrund
Palette Knife	Malmesser
Neon Glow	Neonschein
Paint Daubs	Ölfarbe getupft
Sponge	Schwamm
Poster Edges.....	Tontrennung & Kantenbetonung

Brush Strokes Malfilter

Dark Strokes.....	Dunkle Malstriche
Angled Strokes.....	Gekreuzte Malstriche
Accented Edges.....	Kanten betonen
Ink Outlines.....	Konturen nachzeichnen
Crosshatch	Kreuzschraffur
Spatter.....	Spritzer
Sumi-e	Sumi-e
Sprayed Strokes	Verwackelte Striche



Render..... Rendering-Filter

3D Transform.....	3D-Transformieren
Lightning Effects.....	Beleuchtungseffekte
Lens Flare.....	Blendenflecke
Difference Clouds	Differenzwolken
Texture Fill.....	Struktur Laden
Clouds.....	Wolken

Sharpen..... Scharfzeichnungsfilter

Sharpen Edges	Konturen scharfzeichnen
Sharpen.....	Scharfzeichnen
Sharpen More.....	Stark Scharfzeichnen
Unsharp Mask	Unschärf Maskieren

Stylize..... Stilisierungsfiler

Extrude	Extrudieren
Tiles.....	Kacheleffekt
Find Edges	Konturen finden
Trace Contour	Konturwerte finden
Diffuse	Korneffekt
Glowing Edges.....	Leuchtende Konturen
Emboss	Relief
Solarize	Solarisation
Wind	Windeffekt

Noise..... Störungsfilter

Median.....	Helligkeit interpolieren
Dust & Scratches	Staub & Kratzer entfernen
Despeckle.....	Störungen entfernen
Add Noise	Störungen Hinzufügen

Texture..... Strukturierungsfiler

Mosaic-Tiles	Buntglas-Mosaik
Stained Glass	Kacheln
Grain.....	Körnung
Texturizer.....	Mit Strukturu versehen
Patchwork.....	Patchwork
Craquelure.....	Risse

Pixelate..... Vergrößerungsfilter

Facet.....	Facetteneffekt
Color Halftone	Farbraster
Crystallize	Kristallisieren
Mezzotint.....	Mezzotint
Mosaic.....	Mosaikereffekt
Pointillize.....	Punktieren
Fragment	Verwacklungseffekt

Distortion..... Verzerrungsfilter

Pinch.....	Distorsion
------------	------------



Glass.....	Glas
Ripple.....	Kräuseln
Ocean Ripple	Ozeanwellen
Polar Coordinates	Polarkoordinaten
Wave.....	Schwingungen
Whirl.....	Strudel
Shear	Verbiegen
Displace	Versetzen
Diffuse Glow.....	Weiches Licht
ZigZag.....	Wellen
Spherize	Wölben

Video..... Videofilter

De-interlace	De-Interlace
NTSC Colors	NTSC-Farben

Blur Weichzeichnungsfilter

Motion Blur.....	Bewegungsunschärfe
Gaussian Blur	Gaußscher Weichzeichner
Radial Blur.....	Radialer Weichzeichner
Smart Blur	Selektiver Weichzeichner
Blur More	Stark Weichzeichnen
Blur	Weichzeichnen

Sketch..... Zeichenfilter

Bas Relief	Basrelief
Chrome.....	Chrom
Contè Crayon	Contè Stifte
Water Paper	Feuchtes Papier
Photocopy.....	Fotokopie
Torn Edges.....	Gerissene Kanten
Charcoal.....	Kohleumsetzung
Chalk & Charcoal.....	Kreide & Kohle
Note Paper	Prägepapier
Reticulation	Punktierstrich
Halftone Pattern.....	Rasterungseffekt
Stamp.....	Stempel
Graphic Pen.....	Strichumsetzung
Plaster	Stuck

Other..... Sonstige Filter

Ditherbox	Ditherbox
Maximum.....	Dunkle Bereiche vergrößern
Custom	Eigener Filter
Minimum	Helle Bereiche vergrößern
High Pass	Hochpass
Offset	Verschiebungseffekt

Digimarc.....	Digimarc
---------------	----------

Embed Watermark	Mit Wasserzeichen versehen
Read Watermark.....	Wasserzeichen anzeigen



7. Danke...

... für Euer Interesse an Photozauber.de und dieser Schulung
... an Alle, die mir bei den Inhalten dieser Schulung geholfen haben. Insbesondere Thomas Schaub.
... dass ihr die Seite Photozauber.de und diese Schulung weiterempfehlen werdet
... dafür, dass ihr Bescheid gebt, wenn ihr diese Schulung nicht von Photozauber.de oder Traum-
Projekt.com bezogen habt

... _____ (Platz für eigenes Danksagung)
... _____ (Platz für eigenes Danksagung)
... _____ (Platz für eigenes Danksagung)
... _____ (Platz für eigenes Danksagung)
... _____ (Platz für eigenes Danksagung)

Euer BSE Royal!