

1.1 Anliegen und Ziele

Von der Theorie bis in die Praxis ist es häufig ein langer Weg. Das soll in diesem Buch ausdrücklich nicht so sein, denn das Gelernte gleich in die Praxis umzusetzen, ist das Beste, was Sie machen können. Das ist im Grunde genauso wie beim Kochen. Hat man ein Gericht einmal zubereitet, gelingt das in der Regel immer wieder, und wenn man es ein paarmal wiederholt hat, beginnt man, kreativ zu werden.

Daher haben wir auch Wert darauf gelegt, die drei wichtigen Schritte kreativen Lernens in diesem Buch abzubilden. Erstens die ausführliche Erklärung aller Funktionen als Grundlage und zum schnellen Nachschlagen. Zweitens haben wir jede Menge Workshops integriert, die sich ausführlicher mit bestimmten Funktionen beschäftigen. Von da aus ist es dann auch nicht mehr weit den dritten Schritt zu vollziehen, nämlich eigene Bilder frei zu bearbeiten. Und sollten Sie dabei noch eine Frage haben, siehe Schritt eins oder schreiben Sie uns.

Bilder zum Mitmachen

Und schon sind wir in der Abteilung Mitmachen angelangt bzw. dabei zu erklären, wie es funktioniert. Die für die praktischen Übungen und Workshops benötigten Bilder können Sie sich direkt von der BILDNER-Verlagshomepage herunterladen und die einzelnen Schritte, genauso wie sie im Buch gezeigt werden, nachvollziehen. Alle Bilder dafür sind mit dem Symbol  und dem jeweiligen Dateinamen gekennzeichnet.

Die Download-Adresse für die Beispielbilder lautet www.bildner-verlag.de/00199. Suchen Sie sich auf der Seite bitte den Buchtitel „Photoshop Elements 14“ heraus und laden Sie die Bilder der einzelnen Kapitel mit der Schaltfläche **Download** herunter. Um die Bilddatei öffnen zu können, geben Sie das Passwort ein. Eine Erklärung dazu finden Sie ebenfalls auf der Download-Seite des Buches.

Tastenkürzel

Im Laufe unserer Elements-Sozialisation haben wir festgestellt, dass wir durch die Verwendung der Tastenkürzel eine Menge Zeit sparen und es auch nicht so schwierig ist, sich die wichtigsten Kombinationen zu merken. So können Sie beispielsweise mit

Strg/Cmd+L das Dialogfenster für die Tonwertkorrektur aufrufen. Diese würden Sie sonst nur mit drei Klicks erreichen, nämlich über das Menü **Überarbeiten/Beleuchtung anpassen/Tonwertkorrektur**. Wer die Funktion häufig benötigt, wird das Tastenkürzel lieben. Im Text werden Ihnen die Kürzel daher an vielen Stellen begegnen.

Und was ist mit dem Mac?

Da Photoshop Elements 14 natürlich auch auf den stylishen Rechnern mit dem Apfelsymbol läuft, haben wir diese mitberücksichtigt. Zum einen wird immer, wenn eine Info für Mac-Anwender im Text steht, ein spezieller Hinweis auftauchen. Zum anderen gelten die Windows-Tastenkombinationen ja grundsätzlich auch für den Mac, sodass beim Mac lediglich anstelle der **Strg**-Taste die bekannte Apfel- **⌘** bzw. Command-Taste **cmd** zu drücken ist.

Um das Kontextmenü aufzurufen, drücken Sie die Maustaste bei gehaltener **ctrl**-Taste. Einige Bedienfelder können bei Windows mit den Funktionstasten **F2** etc. geöffnet werden. Beim Mac ist dafür der gleichzeitige Druck der **Fn**-Taste notwendig, also zum Beispiel **Fn+F6** zum Öffnen des Effekte-Bedienfelds.



Mac OS X

Das Apple Betriebssystem nennt sich seit der Version 10.7 einheitlich nur noch OS X. Wir möchten in diesem Buch trotzdem bei der eingängigen Bezeichnung Mac OS bleiben, gemeint ist das gleiche.

1.2 Was ist neu in Elements 14?

Sollten Sie bereits mit einer der Vorgängerversionen gearbeitet haben, ist es sicherlich interessant zu erfahren, welche Neuerungen Photoshop Elements 14 zu bieten hat. Welche funktionellen Unterschiede gibt es, und welche neuen Features hat Adobe dem Neuling mit auf den Weg zu den Anwendern gegeben?

Verbesserte Rettung verwackelter Bilder und Selfies

Mit der neuen Funktion **Verwacklung reduzieren** können Bilder, die durch eine lange Belichtungszeit oder in extrem unruhigen Aufnahmesituationen nicht ganz scharf auf dem Sensor gelandet sind, automatisch von Verwacklungsunschärfe befreit werden. Hierbei haben Sie die Möglichkeit, Photoshop Elements vollautomatisch arbeiten zu lassen, oder selbst Hand an den Regler anzulegen.

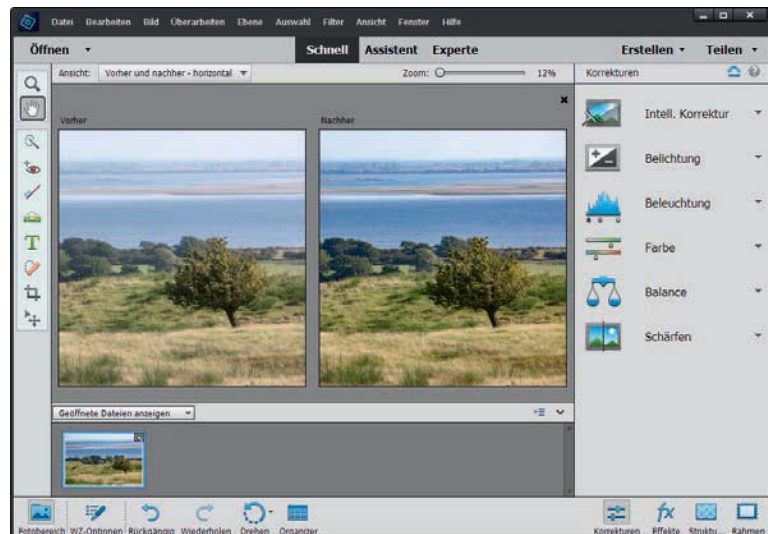
Die leichte Bewegungsunschärfe im Bild konnte mit der neuen Funktion Verwacklung reduzieren entfernt werden.



Nebel und Dunst aus den Fotos verbannen

Landschaftsaufnahmen sind häufig im Vordergrund kontrastreich und farbkraftig, sehen in Richtung Hintergrund aber immer die-siger und verwaschener aus. Mit der automatischen oder der manuellen **Dunstentfernung** lassen sich solche Bilder im Nu kontrastreicher darstellen.

Die automatische Dunstentfernung hat der Aufnahme mehr Kontrast und kräftigere Farben beschert.



Verbesserte Freistellung von Haaren oder Fell

Der Auswahl verbessern-Pinsel () wurde weiter optimiert. Das Freistellen von Haaren oder Gräsern in einer Landschaft kann damit noch besser bewerkstelligt werden.

Fünf kreative Looks aus einem Bild

Möchten Sie Ihren Aufnahmen schnell und unkompliziert einen individuellen Touch verleihen? Dann probieren Sie einmal die neuen **Smart Looks** aus. Photoshop Elements analysiert Ihre Aufnahme hierbei anhand der Helligkeit und Farben und schlägt Ihnen fünf Bildvariationen vor, aus denen eine auf Ihr Bild anwenden können.

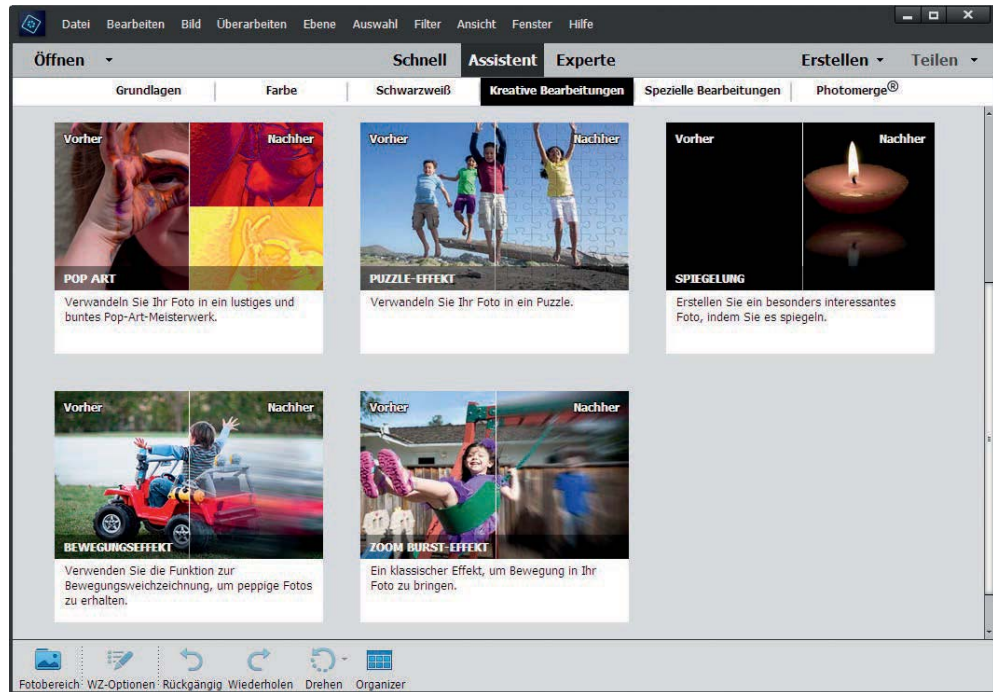


Erweiterte Korrekturmöglichkeiten mit dem Assistent

Der Bereich Assistent wurde überarbeitet und ist jetzt etwas übersichtlicher gestaltet. Außerdem sind zu den bestehenden Bearbeitungsmöglichkeiten weitere hinzu gekommen.

Das Ausgangsbild (oben links) und die fünf automatisch erstellten Smart Looks

Neu gestalteter
Assistent-Bereich
mit dem ebenfalls
neuen Bewegungseffekt (unten links)



Bei den Kreativen Bearbeitungen steht Ihnen beispielsweise der neue **Bewegungseffekt** zur Verfügung. Dieser fügt einen Wischeffekt in das Bild ein, mit dem sich die dynamische Wirkung einer an sich scharfen Aufnahme erhöhen lässt.

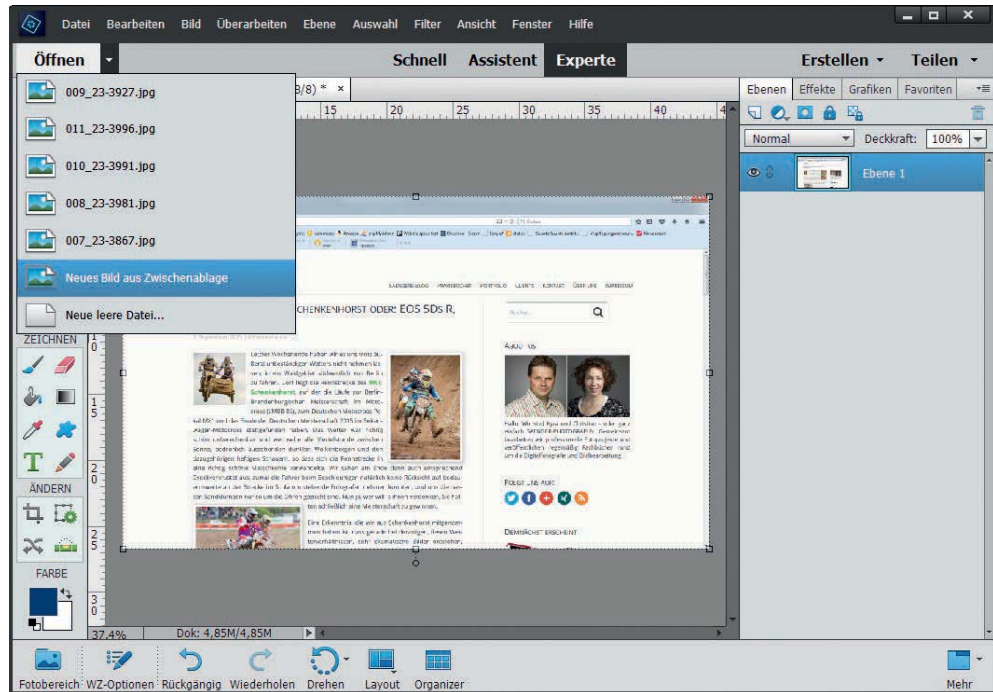
Neu ist auch die Option **Fotogröße verändern**, mit der Sie Ihre Bilder in wenigen übersichtlichen Schritten perfekt für den Druck oder das Internet vorbereiten können.

Zudem wurde der Bearbeitungsweg für die Erstellung von Panoramen vereinfacht. Auch können Sie am Ende einer Bearbeitung wählen, ob das Bild direkt gespeichert oder noch weiterverarbeitet werden soll, oder ob Sie es direkt via Facebook, Twitter oder Flickr mit anderen teilen möchten.

Erweiterte Sortierung nach Personen, Orten oder Ereignissen

Im Elements Organizer werden alle Bilder gesammelt. Zur besseren Übersicht können die Fotos Personen, Orten oder bestimmten Ereignissen zugeordnet werden.

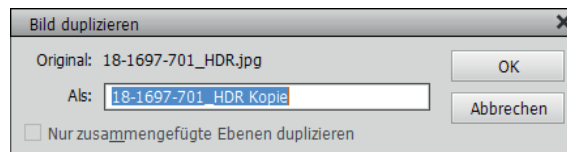
Hier haben wir einen Screenshot einer Internet-Seite angefertigt und diesen im Editor als neues Bild eingefügt.



Aus eins mach zwei: Bilder duplizieren

Bei der Bildbearbeitung bietet es sich eigentlich immer an, die Originale unangetastet zu erhalten und nur mit Kopien zu arbeiten. Dafür hat Photoshop Elements extra die Möglichkeit an Bord, das Bild zu duplizieren.

Dazu öffnen Sie das Originalbild im Fotoeditor wie gewohnt. Anschließend wählen Sie **Datei/Duplizieren**. Es erscheint der Dialog **Bild duplizieren** und bietet automatisch eine Dateinamenserweiterung namens **Kopie** an. Wenn Sie eine andere Wortwahl bevorzugen, können Sie die Erweiterung auch anders bezeichnen.



Namensvergabe für das zu duplizierende Bild

Die Datei befindet sich nun als neues Bild im Fotobereich . Sie ist aber noch nicht auf der Festplatte gespeichert, das können Sie



RAW-Ausnahme

RAW-Bilder müssen immer über den RAW-Konverter in ein lesbares Format überführt werden. Daher besteht bei RAW-Bildern der Verlust des Originals nicht. Ausgenommen, Sie löschen die RAW-Datei oder überführen sie ins DNG-Format, ohne das RAW-Original einzubetten.

aber direkt mit **Datei/Speichern** (**Strg**/**cmd**+**S**) erledigen. Ist die Kopie gesichert, können Sie das Original getrost schließen und unbeschwert mit dem Duplikat weiterarbeiten.

Auch im Organizer können schnell Duplikate angelegt werden. Dazu wählen Sie **Datei/Duplizieren** (**Strg**/**cmd**+**⇧**+**D**). Es wird dann im Festplattenverzeichnis eine zweite Datei angelegt, die die Namensendung **-Kopie** trägt. Diese Datei können Sie auswählen und in den Fotoeditor laden, um sie dort zu bearbeiten.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, das Originalbild als Hintergrundebene aufzubewahren und die Hintergrundebene als neue Ebene zu duplizieren (**Ebene/Ebene duplizieren**, **Strg**/**cmd**+**J**). Diese Ebene kann dann bearbeitet werden. Wichtig ist allerdings, dass Sie die Datei unter dem Erhalt der Ebenen als TIFF oder im PSD-Format speichern. Sonst verlieren Sie das Original.

3.2 Arbeitsschritte revidieren und wiederholen

Die Bildbearbeitung ist ein stetes Austesten, Verwerfen und Aufs-Neue-Probieren. Daher ist es gut zu wissen, wie sich ein unbefriedigendes Ergebnis wieder revidieren lässt. Das Zurücknehmen eines Arbeitsschritts gelingt am einfachsten mit der Schaltfläche **Rückgängig**  aus der Taskleiste. Mit der Funktion **Wiederholen**  lässt sich die rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen. Ein einfaches Hin- und Herspringen ist also bequem möglich. Auf diese Weise können aber auch mehrere Schritte revidiert oder wiederholt werden.

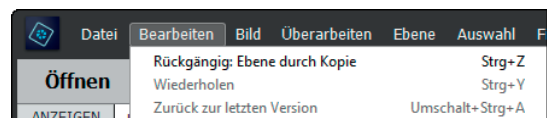
Alternativ funktioniert das Ganze zudem über den Menüpunkt **Bearbeiten/Rückgängig** (**Strg**/**cmd**+**Z**) oder **Bearbeiten/Wiederholen** (**Strg**/**cmd**+**Y**). Bei der Menüversion gibt der Fotoeditor jeweils an, welche Aktion er zu revidieren oder zu wiederholen gedenkt.

Auch können Sie alle Arbeitsschritte, die Sie nach dem Öffnen einer Datei angewendet haben, auf einen Schlag zurücknehmen. Dazu wählen Sie **Bearbeiten/Zurück zur letzten Version** (**Strg**/**cmd**+**⇧**+**A**). Dieser Befehl kann, wie alle anderen Schritte auch, anschließend wieder revidiert werden.



Arbeitsschritt abbrechen

Manch eine Bearbeitung dauert länger. Wenn Sie diesen Schritt nur versehentlich gestartet haben oder es sich doch anders überlegen, können Sie den laufenden Arbeitsschritt abbrechen. Dazu drücken Sie die **[Esc]**-Taste und warten, bis der Schritt angehalten wird.



Revidieren oder Wiederholen von Arbeitsschritten



Das Protokoll löschen, aber den Bildstatus beibehalten

Wird der Arbeitsspeicher des Computers knapp, können Sie mit **Bearbeiten/Entleeren/Protokoll löschen** das Protokoll leeren, ohne dass Ihnen die Bearbeitung des Bildes dabei flöten geht. Es wird nur die Protokolldatei entfernt, das Bild entspricht optisch dem Endresultat der Bearbeitung. Aber Achtung! Der Befehl **Protokoll löschen** kann nicht wieder rückgängig gemacht werden. Das bedeutet, dass Sie die Bildbearbeitung nicht mehr schrittweise revidieren können.

*Links: Protokoll-Bedienfeld mit der Liste der erfolgten Bearbeitungsschritte
Mitte: Auswahl des Protokollschritts*

Füllmethodenänderung

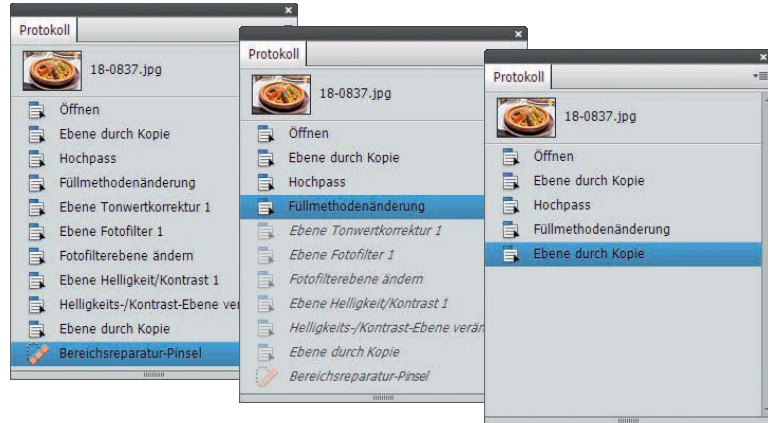
*Rechts: Durch Anwenden des Befehls **Ebene durch Kopie** gehen alle Schritte verloren, die sich vorher an den ausgewählten Schritt angeschlossen hatten.*

Das Protokoll-Bedienfeld verwenden

Eine sehr effektive Methode zum Revidieren von Arbeitsschritten ist die Verwendung des Protokoll-Bedienfelds, das Sie im Modus Experte mit **Fenster/Protokoll** (**F10**) öffnen können.

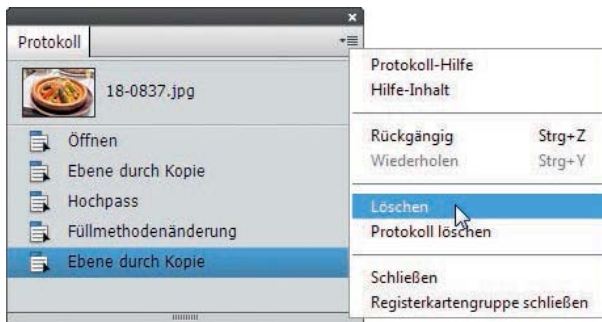
Es zeigt oben links eine Miniatur des bearbeiteten Bildes inklusive des Dateinamens an. Darunter werden von oben nach unten in chronologischer Reihenfolge die ausgeführten Bearbeitungsschritte aufgelistet.

Nun ist es problemlos möglich, per Mausklick jeden einzelnen Status quo innerhalb der Bearbeitungskette anzuwählen. Alle nachfolgenden Schritte werden dann ausgegraut dargestellt. Zurück zum aktuellen Status kommen Sie, indem Sie den untersten Eintrag der ausgegrauten Befehlskette anwählen.



Wenn Sie von einer Position weiter oben im Protokoll aus weiterarbeiten möchten, ist das kein Problem. Aber Achtung, alle nachfolgenden Schritte werden dadurch gelöscht.

Die zuvor erarbeiteten Effekte sind dann auch im Bild nicht mehr zu sehen. Um bestimmte Bearbeitungsschritte zu entfernen, markieren Sie den Schritt und wählen den Menüeintrag **Löschen** aus dem Drop-down-Menü  des Bedienfelds oder klicken mit der rechten Maustaste (**ctrl** + Klick bei Mac OS) auf den Eintrag und wählen **Löschen** aus dem Kontextmenü.



Löschen des Arbeitsschritts **Ebene durch Kopie** über das Drop-down-Menü des Bedienfelds

Wichtig zu wissen ist, dass das Löschen von Positionen aus dem Protokoll nicht rückgängig gemacht werden kann. Außerdem werden mit dem Löschen eines einzelnen Eintrags auch alle nachfolgenden Schritte entfernt. Es ist also nicht möglich, nur einzelne Schritte aus der Mitte heraus zu entfernen.

3.3 So speichern Sie eine Bilddatei

Auch wenn das Thema „Bilder speichern“ in den Gehörgängen eines modernen Computernutzers erst einmal etwas profan klingt, sollten Sie diesen Arbeitsschritt keinesfalls unterschätzen. Schließlich legen Sie damit fest, ob das Foto komprimiert oder verlustfrei gesichert wird und ob das Originalfoto erhalten bleibt oder überschrieben wird.

In der Menüleiste von Photoshop Elements finden Sie zwei Speicherbefehle. Mit **Datei/Speichern** (**Strg**/**cmd**+**S**) sichern Sie die aktuellen Bilddaten. Damit wird der vorherige Zustand des Bildes überschrieben.

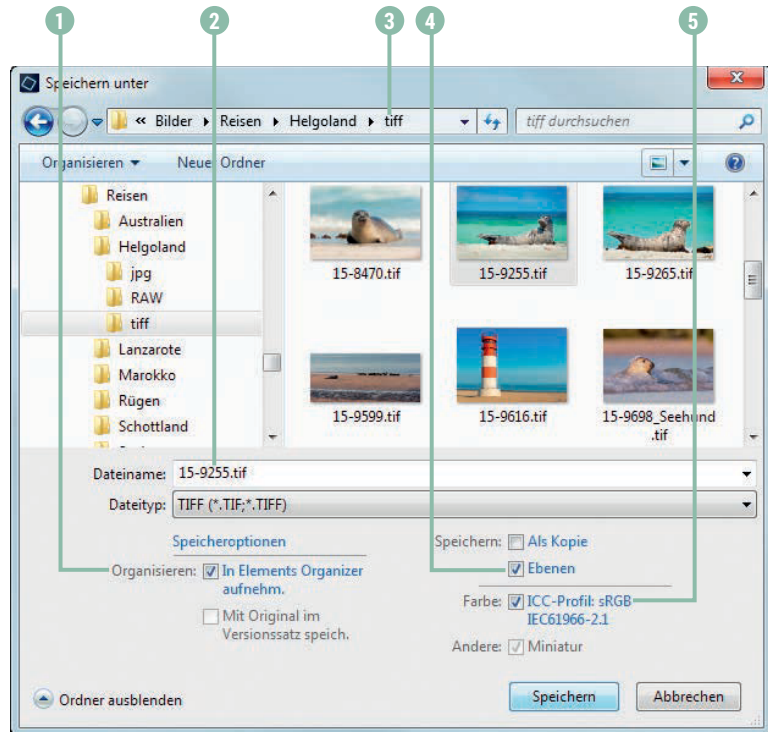
Das Dateiformat entspricht hierbei dem Dateiformat, das das Bild zuvor auch schon hatte. Mit **Datei/Speichern unter** (**Strg**/**cmd**+**U**+**S**) wird ein Speicherdialog aufgerufen, der Ihnen verschiedene Möglichkeiten anbietet, das Bild mit anderen Parametern abzuspeichern. Hierbei können Sie sowohl den Dateinamen als auch das Dateiformat frei wählen.



Mac OS

Der **Speichern**-Dialog sieht beim Mac leicht unterschiedlich aus, enthält aber bis auf den Bereich **Miniatur** die gleichen Funktionen wie die Windows-Version. Gespeichert wird mit der Schaltfläche **Sichern**.

Das Dialogfenster **Speichern unter** bietet umfangreiche Speicheroptionen.



Bestimmen Sie als Erstes den Speicherort **3**, an dem das Bild gesichert werden soll, und geben Sie den gewünschten Dateinamen **2** an. Im Bereich **Organisieren** **1** gibt es zwei Check-boxen, die mit jeweils einem Häkchen aktiviert werden können.



Ebenenwarnung

Sollte Ihre Datei Ebenen besitzen und Sie wählen beim Speichern ein Dateiformat, das dies nicht unterstützt, zum Beispiel JPEG, erscheint die Schaltfläche **Warnung** und Sie können den zugehörigen Text per Klick anzeigen lassen. Ändern Sie das Format in TIFF oder PSD, um die Ebenen zu erhalten.

Mit der Option **In Elements Organizer aufnehmen.** wird die Datei automatisch vom Organizer registriert und kann dort verwaltet werden. Die Checkbox **Mit Original im Versionssatz speich.** sollten Sie aktivieren, wenn Sie möchten, dass der Organizer die verschiedenen Bearbeitungsversionen der Datei in einem Versionsstapel verwaltet. In dem Fall, dass das Bild zum ersten Mal bearbeitet oder vorher noch nicht im Organizer verwaltet wurde, ist diese Option deaktiviert.

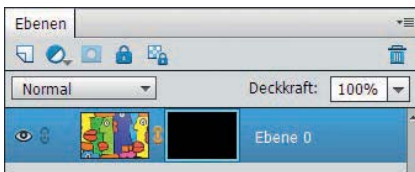
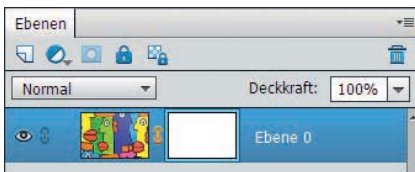
Haben Sie ein Bild mit mehreren Ebenen angelegt, sollte die Checkbox **Ebenen** **4** mit einem Häkchen versehen sein, damit diese beim Speichern aufrechterhalten werden. Wenn Sie die Checkbox deaktivieren, obwohl Ebenen vorhanden sind, wird das Bild auf die Hintergrundebene reduziert, auch wenn Sie es im ebenentauglichen Format TIFF oder PSD speichern. Dann wird automatisch ein Haken im Kontrollkästchen **Als Kopie** gesetzt und

Links: Ebene ohne Ebenenmaske
Rechts: Die schwarze Ebenenmaske deckt einen Großteil des Bildes ab, lässt das grüne Gesicht aber frei.



Nondestruktive Wirkung

Da die Ebenenmaske die Bildbereiche stellenweise zwar unsichtbar macht, aber nicht löscht, handelt es sich um einen nondestruktiven Arbeitsvorgang. Die eigentliche Bildinformation bleibt vollständig erhalten. Dies ist sehr hilfreich, um Wirkungen auszuprobieren und gegebenenfalls wieder rückgängig machen zu können.

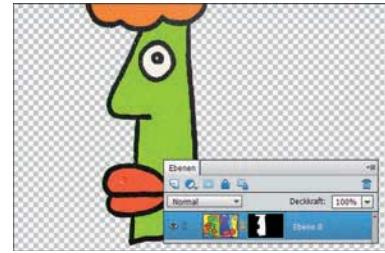


Oben: Mit der Option **Nichts maskiert** bleibt das Bild sichtbar.

Unten: Mit der Option **Alles maskiert** wird das Bild vollständig transparent dargestellt.



Auswahl der Ebenenmaskenminiatur.



Mit Ebenenmasken können Sie alle möglichen Ebenentypen bearbeiten: Bildebenen, Formebenen und Textebenen. Die Füll- und Einstellungsebenen bringen von Haus aus ihre eigene Ebenenmaske mit, sofern Sie in den Einstellungen  des Ebenen-Bedienfelds bei **Bedienfeldoptionen** die Option **Für Füll Ebenen Standardmasken verwenden** nicht deaktiviert haben.

Eine neue Ebenenmaske anlegen

Die Ebenenmaske wird mit der Befehlskette **Ebene/Ebenenmaske** eingefügt, allerdings funktioniert das nur bei Ebenen ohne fixierte Pixel .

Wählen Sie nun **Nichts maskiert**, um die Ebenenmaske zwar einzufügen, aber noch keine Abdeckung des Bildes zu erzielen (weiße Maske). Wenn Sie **Alles maskiert** wählen, wird die Ebene vollständig unsichtbar (schwarze Maske).



1-Klick-Ebenenmaske

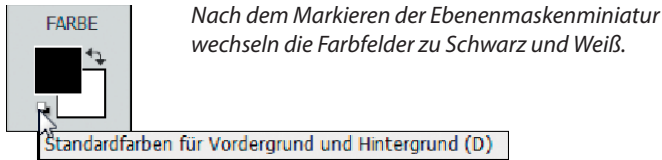
Alternativ können Sie auch die Funktion **Ebenenmaske hinzufügen**  aus dem Ebenen-Bedienfeld nutzen. Mit einem Klick darauf wird eine weiße Ebenenmaske eingefügt (**Nichts maskiert**) und bei gleichzeitigem Halten der **[Alt]**-Taste eine schwarze (**Alles maskiert**).

Maskieren und Demaskieren

Um die Ebenenmaske zu bearbeiten, markieren Sie die Ebenenmaskenminiatur im Ebenen-Bedienfeld. Diese erhält sogleich einen hellblauen Rahmen.

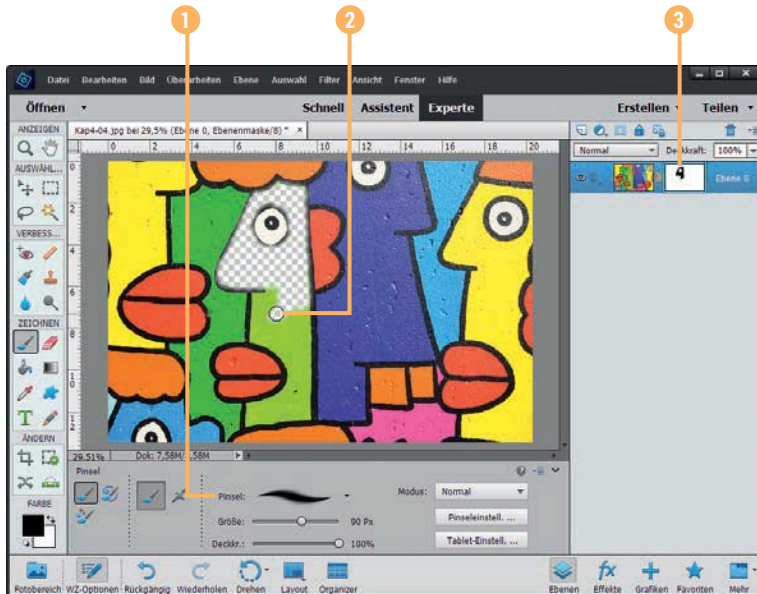
Gleichzeitig ändern sich die Farben für den Vorder- und den Hintergrund im Bereich **FARBE** der Werkzeugpalette in Schwarz und Weiß.

Dieses automatische Umspringen der Farbfelder ist sehr praktisch, denn Schwarz wird benötigt, um die Ebene abzudecken, Weiß, um die Abdeckung wieder aufzuheben.



Wählen Sie anschließend den Pinsel (B, ) aus der Werkzeugpalette aus. Stellen Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe mit dem kleinen Umkehrpfeil oder der Taste (X) so ein, dass die schwarze Farbe oben liegt. Wählen Sie in der Optionsleiste des Pinsels bei **Größe** einen geeigneten Wert ① und bei **Pinsel** eine Vorgabe mit weicher oder harter Kante.

Beginnen Sie damit, die Ebenenmaske auszumalen ②. Dazu müssen Sie natürlich nicht auf der winzigen Miniatur malen, sondern einfach im Bild ansetzen. Dadurch, dass die Ebenenmaskenminiatur ③ markiert wurde, wird auch nur diese bearbeitet. Achten Sie daher immer gut darauf, welche Miniatur in der Ebenen-Palette ausgewählt ist, sonst malen Sie versehentlich direkt auf die Bildebene.



Standardfarben für Farbfelder

Sollten die Farbfelder auf andere Farben verstellt worden sein, können Sie den Zustand Schwarz/Weiß mit der Taste (D) schnell wiederherstellen. Alternativ können Sie auch auf die winzige Schaltfläche **Standardfarben für Vordergrund und Hintergrund** links unterhalb der Farbfelder klicken.



Pinseleigenschaften

Alle wichtigen Informationen rund um den Pinsel und dessen Einstellungsoptionen erhalten Sie in Kapitel 6 ab 172.

Das Malen mit schwarzer Farbe bei aktivierter Ebenenmaske bewirkt, dass die Bildbereiche dort nicht mehr sichtbar sind.



Ebenenmaske aus einer Auswahl

Oftmals lassen sich bestimmte Bildareale, die per Ebenenmaske bearbeitet werden sollen, auch sehr gut mit den vielseitigen Auswahlwerkzeugen von Photoshop Elements markieren. Das geht schneller und führt zu besser abgegrenzten Rändern. Mehr über diese Vorgehensweise werden Sie an einigen Stellen dieses Buches noch erfahren.

Die von der Ebenenmaske abgedeckten Bereiche sind zur besseren Kontrolle rot eingefärbt.

Die bearbeiteten Bildareale werden entweder transparent oder es kommen die Ebenen zum Vorschein, die unter der aktuell gewählten Ebene liegen. Nach dem Absetzen des Pinsels wird auch die Ebenenmaske angepasst. Ihre Pinselstriche werden nun als schwarze, abdeckende Areale auf weißem Grund angezeigt.

Auf genau die gleiche Weise, wie Sie die Bildbereiche mit dem schwarzen Pinsel ausgeblendet haben, können Sie sie auch wieder einblenden. Dazu wählen Sie die Vordergrundfarbe Weiß und malen mit dem Pinsel bei markierter Ebenenmaskenminiatur über die transparenten Pixel im Bild.

An den Stellen wird der Bildinhalt nun wieder sichtbar. Auf diese Weise können Sie die Ebenenmaske auf ewig nachbessern und verändern. Das ist eine sehr mächtige Bearbeitungsmethode, die bei sehr vielen Retuschevorgängen zum Einsatz kommt. Daher wird Ihnen das Maskieren und Demaskieren von Ebenenmasken in diesem Buch noch häufig begegnen.

Maskierungskontrolle

Die Flächen, die von der Ebenenmaske abgedeckt werden, lassen sich rot einfärben, indem Sie mit gehaltener +**Alt**-Taste auf die Ebenenmaske klicken. Damit können Sie die Bearbeitung noch besser kontrollieren. Die Maskierungsfarbe ist nur virtuell, mit einem erneuten Klick plus +**Alt**-Taste wird sie wieder ausgeblendet.



Arbeiten mit Ebenenmasken

Ebenenmasken invertieren

Sollte die Maskierung versehentlich genau andersherum eingefügt worden sein, als Sie es wollten, ist das auch kein Problem. Markieren Sie die Ebenenmaskenminiatur und wählen Sie **Filter/Anpassungsfilter/Umkehren** (Strg/cmd+I). Auf der Maske wird Schwarz zu Weiß und umgekehrt.



Auswahl aufheben

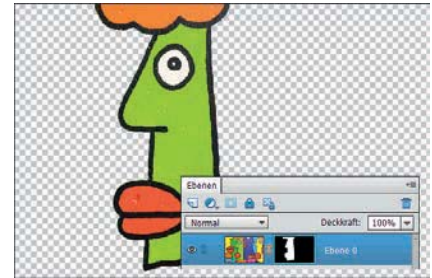
Damit das Invertieren der Ebenenmaske problemlos abläuft, darf im Bild keine Auswahlfläche aktiv sein. Wählen Sie daher gegebenenfalls zuvor **Auswahl/Auswahl aufheben** (Strg/cmd+D).

Ebenenmasken ausblenden

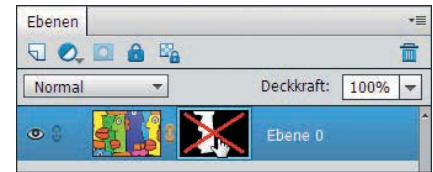
Bei der Bearbeitung kann es sinnvoll sein, die Ebenenmaske zwischendurch aus- und einzublenden, damit der Zustand des Bildes in der Vorher-Nachher-Ansicht besser beurteilt werden kann. Um dies zu tun, wählen Sie **Ebene/Ebenenmaske/Deaktivieren** oder klicken einfach mit gehaltener (⇧)-Taste auf die Ebenenmaskenminiatur. Diese erhält dann ein rotes Kreuz und wird unsichtbar. Um die Ebenenmaske anschließend wieder einzublenden, klicken Sie direkt auf die Ebenenmaskenminiatur oder wählen **Ebene/Ebenenmaske/Aktivieren**.

Auswahl von Bildbereichen per Ebenenmaske

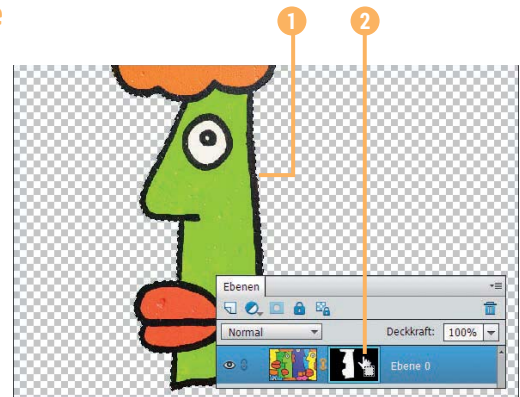
Ebenenmasken können Sie dazu nutzen, bestimmte Bildbereiche schnell auszuwählen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste (ctrl) + Klick bei Mac OS) auf die Ebenenmaskenminiatur und wählen Sie **Maske zu Auswahl hinzufügen**. Es werden nun alle sichtbaren Bildbereiche ausgewählt, in unserem Beispiel also das grüne Gesicht. Alternativ können Sie mit gehaltener (Strg/cmd)-Taste auf die Maske klicken, der Mauszeiger erhält dabei das Symbol . Umgekehrt können Sie mit dem Befehl **Maske von Auswahl subtrahieren** den Maskenbereich von der Auswahl abziehen und im Beispielbild dann die Umgebung des grünen Gesichts markieren.



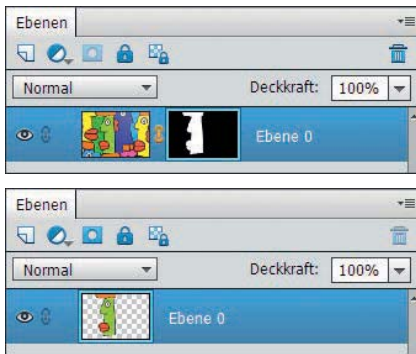
Mit der Tastenkombination (Strg/cmd)+I können Sie die Ebenenmaske schnell invertieren.



Ausblenden der Ebenenmaske



Mit **Maske zu Auswahl hinzufügen** ② wird das grüne Gesicht markiert ①.



Vor (links) und nach dem Befehl
Ebenenmaske anwenden

Ebenenmaske anwenden

Mit dem Befehl **Ebene/Ebenenmaske/Ebenenmaske anwenden** führen Sie die Ebenenmaske eigentlich ad absurdum. Denn damit heben Sie die ganze Flexibilität in einem Streich auf. Alle schwarzen Bereiche werden im Bild gelöscht und die weißen bleiben erhalten.

Dabei wird die Ebenenmaske gleichzeitig entfernt, sie wird dem Bild sozusagen aufgestempelt. Übrigens, wenn Sie die Ebenenmaske mit einem Verlauf oder einem weichen Pinsel bearbeitet haben, entstehen nach dem Anwenden der Maske semitransparente Übergänge.



Transparenzbilder fürs Internet

Beim Gestalten von Internetseiten werden häufig Bilder oder Logos mit transparentem Hintergrund benötigt. Um diese herzustellen, muss die Ebenenmaske aber nicht angewendet werden. Speichern Sie solche Bilder lieber mit **Datei/Für Web speichern** im GIF- oder PNG-Format ab. Beide Dateiformate können die Transparenz aufrechterhalten.



Kap4-05.tif

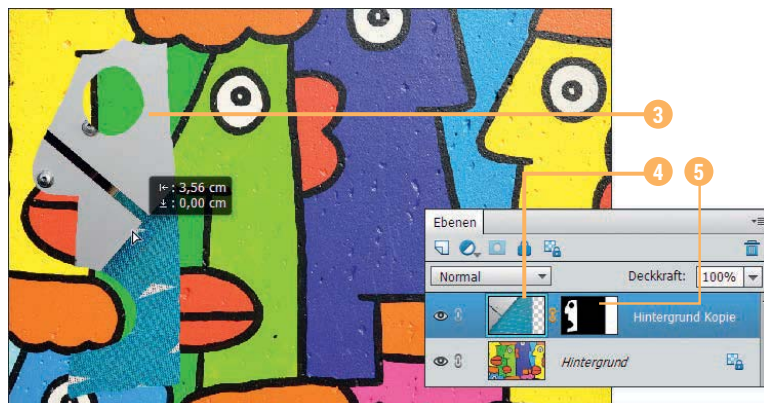
*Die Ausgangssituation
des Ebenenstapels.*

Ebenenmaske verschieben

Genauso wie Sie Ebenen miteinander verbinden können, werden auch Ebenen mit Ebenenmasken verknüpft. Zu erkennen ist dies am orangefarbenen Kettensymbol  zwischen den beiden Miniaturen.

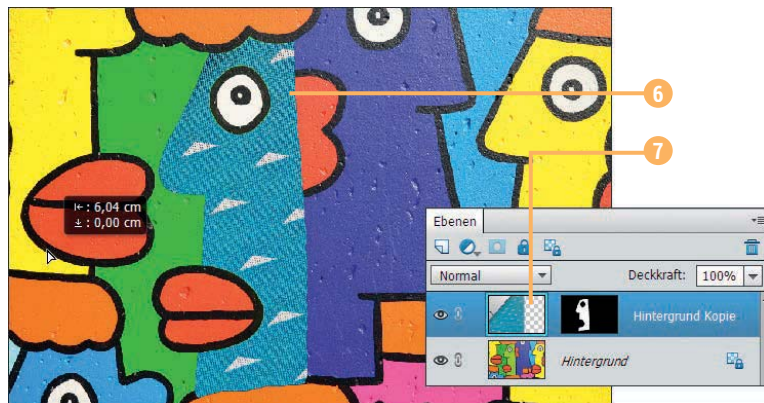


Im gezeigten Ausgangsbild lässt die Ebenenmaske von dem oberen Bild ❶ nur den Bereich sichtbar, der dem grünen Gesicht des unteren Bildes entspricht. Wenn Sie die beiden nächsten Fotos betrachten, wird der Unterschied zwischen verknüpfter ❷ und nicht verknüpfter Ebenenmaske ❸ deutlich. Wird die obere Ebenenvorschau ❹ markiert und dann das obere Bild im Dokumentfenster mit dem Verschieben-Werkzeug (V, ) nach links verschoben ❺, verschiebt sich die Ebenenmaske ❻ mit nach links.



Verschieben des oberen Bildes mit verknüpfter Ebenenmaske.

Bei nicht verknüpfter Ebenenmaske ❸ (Klick auf das Kettensymbol) bleibt die Gesichtsauswahl starr an Ort und Stelle liegen. Wenn Sie das obere Bild ❹ verschieben, indem Sie den sichtbaren Bildbereich innerhalb der Gesichtsfäche anfassen und das Bild dann nach links schieben, verschiebt sich nur das Bild ❺ und die Ebenenmaske bleibt unverändert.



Verschieben des oberen Bildes bei nicht verknüpfter Ebenenmaske.

Kategorie Photomerge

- **PHOTOMERGE COMPOSE:** Mit dieser Funktion können Sie Teile aus einem Foto in ein anderes übertragen und die Beleuchtung und Farbe dabei so anpassen, dass sich das Element harmonisch in das neue Bild einfügt.
- **PHOTOMERGE EXPOSURE:** Fusionieren Sie unterschiedlich helle Einzelbilder miteinander, um eine kontrastreiche Szene mit einer besseren Belichtung und einem höheren Kontrastumfang zu erzeugen.
- **PHOTOMERGE FACES:** Fusionieren Sie zwei Gesichter miteinander, um lustige oder skurrile Fotomontagen zu gestalten.
- **PHOTOMERGE GROUP SHOT:** Stellen Sie aus mehreren Gruppenbildern eine Aufnahme zusammen, bei denen alle die Augen offen haben und in die gewünschte Richtung blicken.
- **PHOTOMERGE SCENE CLEANER:** Entfernen Sie störende Bildelemente, indem Sie die Szene in mehreren Aufnahmen festhalten und mit Photomerge so zusammensetzen, dass die unerwünschten Bildbereiche nicht mehr im Bild zu sehen sind.
- **PHOTOMERGE PANORAMA:** Fügen Sie die Einzelaufnahmen einer weitläufigen Landschaft oder Stadtszene nahtlos und perspektivisch korrigiert zu einer schönen Panoramaaufnahme zusammen.



Das kommt dabei heraus, wenn die Autoren ihre Gesichter fusionieren ...

Panorama der Stadt Passau, mit Photomerge aus 13 einzelnen Hochformataufnahmen zusammengesetzt.



5.5 Aktionen nutzen und erweitern

Photoshop Elements ist in der Lage, sogenannte Aktionen abzuspielen und häufig benötigte Bildbearbeitungsschritte damit zu beschleunigen. Möglich ist auch, das Aktionen-Bedienfeld um neue Einträge zu erweitern. Dafür benötigen Sie jedoch vordefinierte Aktionsdateien oder den temporären Zugriff auf den großen Programmbruder Photoshop.

Vorgefertigte Aktionen abspielen

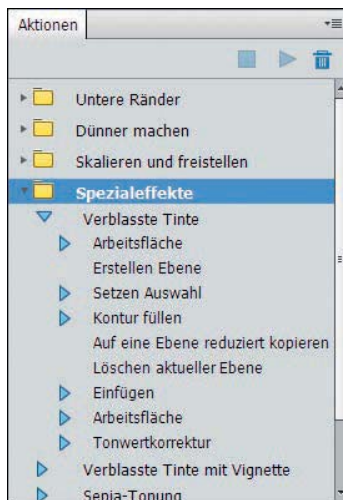
Der Action Player fällt beim Start des Fotoeditors nicht ins Auge, denn er versteckt sich im Bedienfeld **Aktionen**. Wechseln Sie daher zuerst in den Fotoeditor-Modus **Experte**. Rufen Sie nun das Bedienfeld **Aktionen** entweder über die Schaltfläche **Mehr**  in der Taskleiste oder über das Menü **Fenster/Aktionen** auf.

Das Bedienfeld besitzt vier vordefinierte Ordner , die sogenannten Aktionssätze. Wenn Sie einen Ordner auswählen, klappt das zugehörige Menü aus und präsentiert die verfügbaren Aktionen.

Über das kleine Wiedergabezeichen  links neben den Aktionen können Sie die integrierten Arbeitsschritte ausklappen. So wird schneller klar, was mit der jeweiligen Aktion gemeint ist und welche Bearbeitungsschritte durchgeführt werden.



Kap5-06.jpg



Der Ordner **Spezialeffekte** mit der Aktion **Verblasste Tinte** und der darunter enthaltenen Liste an Arbeitsschritten.



Teilaktion durchführen

Es müssen nicht immer alle Teilabschnitte einer Aktion auch tatsächlich angewendet werden. Denn jeder Aktionsabschnitt, der mit dem Wiedergabezeichen  versehen ist, kann ausgewählt und gestartet werden. So könnten Sie beispielsweise lediglich den Körnungseffekt aus der Aktion **Sepia-Tonung mit Körnung** anwenden und die Sepia-Tonung weglassen. Dazu markieren Sie den Arbeitsschritt **Rauschen hinzufügen** und wählen anschließend das Icon **Auswahl ausführen** .

Um die Aktionen einzusetzen, wählen Sie eine Vorgabe aus, beispielsweise den Effekt **Verblasste Tinte**. Starten Sie anschließend die Aktion mit der Schaltfläche **Auswahl ausführen** . Eine laufende Aktion kann jederzeit gestoppt werden. Dazu wählen Sie das Symbol **Abspielen anhalten** , sie kann mit **Auswahl ausfüh-**

ren ► auch wieder fortgesetzt werden. Sollte Ihnen das Ergebnis nicht gefallen, können Sie die Aktion über das Symbol **Rückgängig** ↶ Schritt für Schritt rückgängig machen. Wurde die Aktion auf einer neuen Ebene ausgeführt, können Sie auch einfach ins Ebenen-Bedienfeld gehen und diese Ebene löschen.



Aktion **Sepia-Tonung mit Körnung**.

Der Action Player bietet folgende vordefinierte Aktionen an:

- **Untere Ränder:** Mit dieser Aktion wird die Arbeitsfläche des Bildes um 2,54 cm (1 Zoll) nach unten hin erweitert. Diese freie Fläche wird mit Farbe gefüllt, entweder Weiß, Grau oder Schwarz. Auf der Fläche könnten Sie später mit dem Textwerkzeug beispielsweise einen Bildtitel unterbringen.
- **Dünnere machen:** Das Bild wird vom Hintergrund gelöst. Dann wird es an den Seiten um 2 % oder um 4 % zusammengestaucht, neu berechnet und die Ebene wieder auf den Hintergrund reduziert. Dadurch soll bei Porträts oder Ganzkörperfotos ein schmalere Eindruck entstehen. Zugegebenermaßen haben wir diese Aktion noch nie wirklich benötigt, weil das Bodyshaping mit dem **Verflüssigen**-Filter viel besser zu bewerkstelligen ist.
- **Skalieren und freistellen:** Hier finden Sie verschiedene Größenvorgaben, in die das Bild überführt wird. Dabei haben Sie allerdings keinen Einfluss auf die Positionierung des Motivs, der Beschnitt erfolgt automatisch.

- **Spezialeffekte:** Dieser Bereich liefert drei unterschiedliche Effekte. Bei **Verblasste Tinte** können Sie einen Vignetteneffekt hinzufügen und bei der **Sepia-Tonung** eine zusätzliche Körnung. Beim **Sofort-Schnappschuss** können Sie zwei unterschiedliche Auflösungen wählen und am Ende der Aktion sogar den Ebenenstil selbst definieren, wenn gewünscht.



*Verlaufsfiler.atn
und Kap5-07.jpg*

Neue Aktionen einbinden

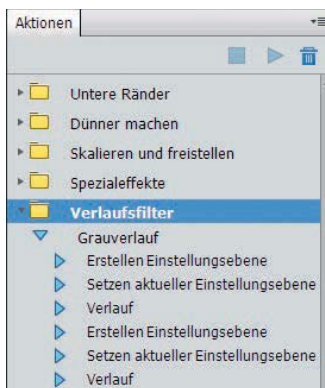
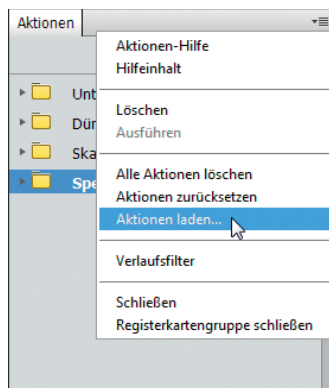
Die Bildbearbeitung mit den automatisierten Aktionen des Action Player könnte an Optionen etwas umfangreicher sein, finden Sie nicht auch? Leider ist es aber nicht möglich, benutzerdefinierte Befehlsabfolgen in Photoshop Elements selbst aufzuzeichnen. Allerdings können Sie Aktionen ablaufen lassen, die mit Photoshop erstellt wurden. Vielleicht kennen Sie ja jemanden, der Ihnen mit dem großen Photoshop-Bruder geeignete Aktionen aufnehmen und zuschicken kann.

Um die Vorgehensweise hier einmal zu demonstrieren, haben wir in Photoshop den Aktionssatz **Verlaufsfiler** erstellt. Mit der darin enthaltenen Aktion **Grauverlauf** können Sie das Bild **Kap5-07.jpg** ganz automatisch in schöneres Licht tauchen. Klicken Sie bei den Menüfolgen, die eine Bestätigung erwarten, einfach auf **OK**. Die Aktion ist perfekt auf das Beispielbild abgestimmt. Die Bearbeitung kann aber nachträglich durch Anpassen der eingefügten Einstellungsebenen und Ebenenmasken aber auch auf andere Bilder adaptiert werden.

*Links: Ausgangsbild. Rechts: Bildergebnis
nach dem Ausführen der Aktion **Grauverlauf**.*



Um die Aktionsdatei mit der Dateiendung **.atn** in Photoshop Elements einzubinden, klicken Sie im Menü  des Aktionen-Bedienfelds auf **Aktionen laden** und wählen die Datei **Verlaufsfilter.atn** aus Ihrem Speicherverzeichnis aus. Der geladene Aktionssatz taucht nun in der Liste des Aktionen-Bedienfelds auf.



*Links: Laden neuer Aktionen.
Rechts: Der hinzugefügte Aktionssatz
Verlaufsfilter mit der Aktion **Grauverlauf**.*



Aktionen aus dem Internet

Schauen Sie sich einmal im Internet um. Mit den Suchbegriffen „photoshop actions“ oder „photoshop actions free“ stoßen Sie auf jede Menge Anbieter für Photoshop-Aktionen, zum Beispiel auch auf die Plattform deviantART mit Hunderten von Aktionspaketen zum Download (<http://browse.deviantart.com/resources/applications/psactions/>). Möglicherweise finden Sie dort interessante Aktionen, die es wert sind, in Ihren Action Player eingebaut zu werden.

mal aus und schauen Sie zum Beispiel auch einmal nach, was bei **R** (128), **G** (0) und **B** (255) herauskommt.

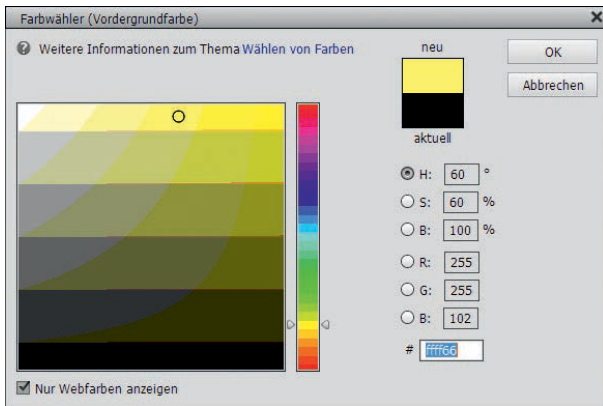
Wozu websichere Farben?

Internetbrowser lesen Farben anhand eines sechsstelligen Codes aus. Der Code setzt sich zusammen aus je zwei Zahlen oder Buchstaben für den Farbkanal Rot, Grün und Blau. Die Primärfarbe

Rot besitzt beispielsweise den Code #ff0000. Photoshop Elements bietet Ihnen die Möglichkeit, den Hexadezimalcode jeder Farbe abzulesen. Wobei hierbei „websichere“ und „webunsichere“ Farben unterschieden werden können.

Alle 216 websicheren Farben können auf Computersystemen dargestellt werden, die maximal 256 Farben unterscheiden können. Da gängige Computermonitore heute 16,7 Millionen und mehr Farben aufschlüsseln können, ist die websichere Farbtabelle eigentlich veraltet. Dennoch kann sie nützlich sein, um bestimmte reine Farben schnell

aufzurufen. So ist es leichter, die Farbe Weiß, Schwarz oder primäres Rot über ein breites Farbfeld anzuklicken, als den Farbwert einzutragen oder den Mauszeiger an die äußersten Ecken zu zirkeln. Mit der Checkbox **Nur Webfarben anzeigen** können Sie auf die Rasterung der websicheren Farben umstellen.

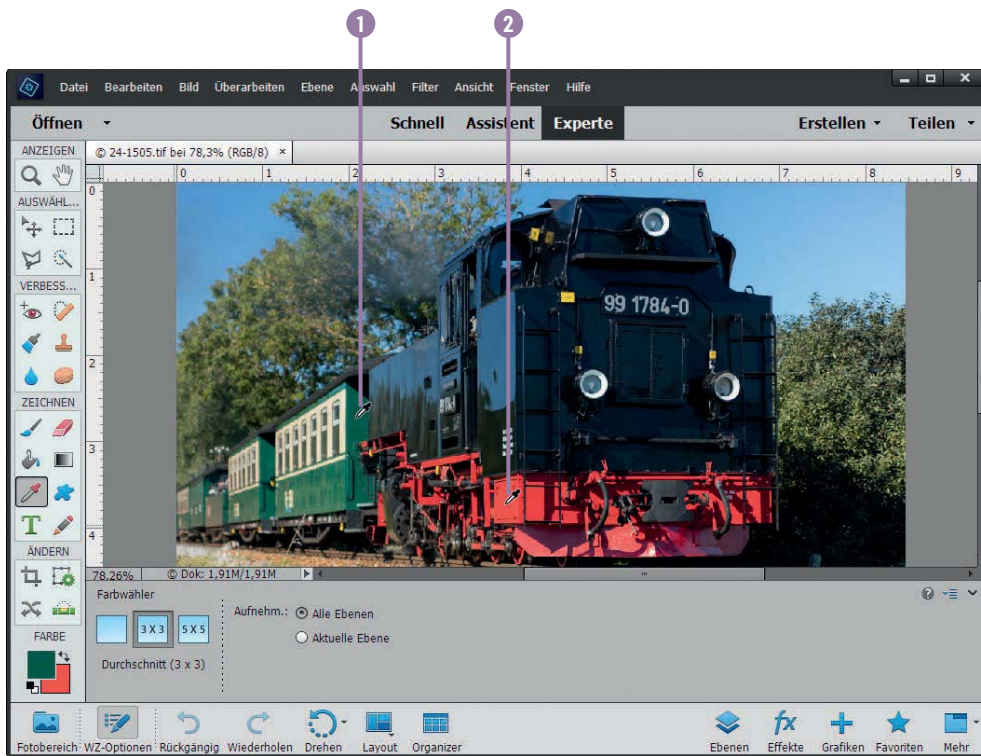


Anzeige der websicheren Farbtabelle.

Farbe aus dem Bild aufnehmen

Nachdem Sie nun gesehen haben, wie sich Farben anhand des **Farbwähler**-Dialogs aussuchen lassen, geht es einen Schritt weiter zur Farbauswahl direkt aus dem Bild. Dazu benötigen Sie das Farbwähler-Werkzeug (, ) aus der Werkzeugleiste, salopp auch als Pipette bezeichnet.

Der Mauszeiger nimmt die Form einer Pipette an  und Sie können nun einfach auf die gewünschte Stelle im Bild klicken ❶. Sogleich wird die Farbe in das Feld der Vordergrundfarbe aufgenommen. Wenn Sie die Bildfarbe als Hintergrundfarbe verwenden möchten, klicken Sie mit dem Farbwähler-Werkzeug bei gehaltener **[Alt]**-Taste auf das Bild ❷.



Mit der Pipette und einer Messfläche von 3×3 Pixel haben wir die Vorder- und Hintergrundfarbe (Rot und Grün) direkt aus dem Bild ausgewählt.

Die Optionsleiste des Farbwähler-Werkzeugs gehört zu den übersichtlichsten. Es gibt drei Optionen, die die Größe des Messbereichs der Pipette festlegen. Hierbei ist die Einstellung **1 Pixel** , mit der die Farb- und Helligkeitswerte eines einzelnen Bildpixels gemessen werden können, als Standard am besten geeignet. Die Messung der Farbe und Helligkeit einer Fläche aus 9 Pixeln (**3 x 3 Pixel**, ) oder 25 Pixeln (**5 x 5 Pixel**, ) ist immer dann sinnvoll, wenn der Durchschnittswert einer Bildfarbe ermittelt werden soll.

Mit der Angabe **Alle Ebenen** können Sie die Mischfarbe aus der Summe mehrerer semitransparenter Ebenen messen oder dies mit der Option **Aktuelle Ebene** ausschalten. Dann werden nur die Farbe sowie die Helligkeit der in der Ebenenpalette markierten Ebene ermittelt. Bei einem Klick mit der rechten Maustaste auf das Bild (**ctrl** + Klick bei Mac OS) können Sie die Pixelfläche aus dem Kontextmenü heraus auswählen. Das ist sehr praktisch, denn so können Sie bei allen Werkzeugen, die eine Pipette verwenden, die Messfläche schnell einstellen.



Weitreichende Auswirkung

Die Auswahl der Messfläche in der Optionsleiste des Farbwähler-Werkzeugs gilt für alle Werkzeuge, die eine Pipette nutzen, beispielsweise auch die Pipette **Graupunkt setzen**, die beim Entfernen eines Farbstichs mit der Tonwertkorrektur zum Einsatz kommt.

1 Pixel

✓ 3 x 3 Pixel Durchschnitt

5 x 5 Pixel Durchschnitt

Farbe als HTML kopieren

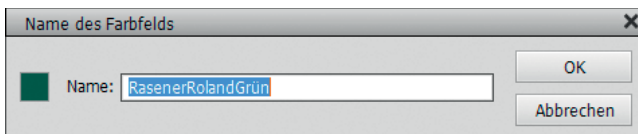
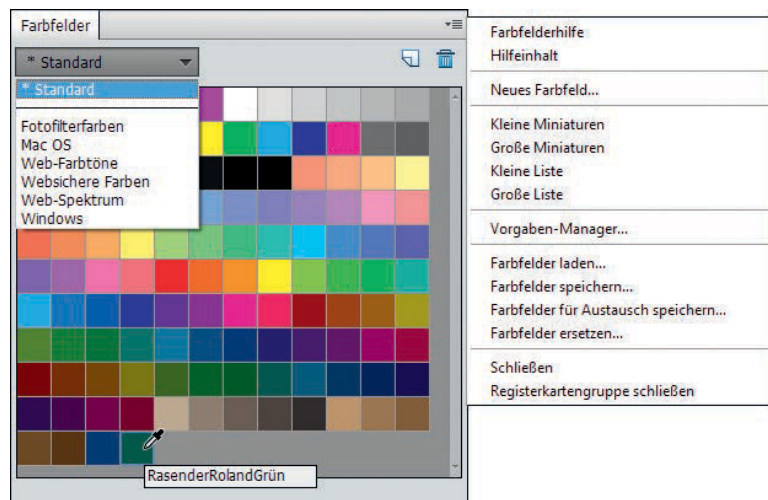
Das Kontextmenü des Farbwähler-Werkzeugs.

Das Bedienfeld Farbfelder

Photoshop Elements hat eine weitere Farbauswahloption in petto, das Bedienfeld **Farbfelder**. Sie können es im Modus **Experte** des Fotoeditors über **Fenster/Farbfelder** oder über das Drop-down-Menü der Schaltfläche **Mehr**  öffnen.

Auch die Auswahl der Schriftfarbe bei den Textwerkzeugen erfolgt im ersten Schritt über solche Farbfelder. Das Farbfelder-Bedienfeld bietet die Möglichkeit, eigene Farben abzuspeichern. Für Webdesigner oder Grafiker ist das eine tolle Sache, denn die benötigten Farben stehen dann schnell zur Verfügung.

Das Bedienfeld **Farbfelder** mit dem ausgeklappten Drop-down-Menü der Farbgruppen (links) und dem Bedienfeldmenü (rechts).



Neues Farbfeld für Vordergrundfarbe erstellen.

Das Bedienfeld **Farbfelder** präsentiert Ihnen die Farben anhand kleiner Farbquadrate. Wenn Sie mit der Maus auf ein Farbfeld klicken, wird die Farbe als Vordergrundfarbe in der Werkzeugpalette aufgenommen. Möchten Sie die Farbe als Hintergrundfarbe verwenden, klicken Sie mit gedrückter **(Strg)/[cmd]**-Taste auf das Farbfeld. Über das Drop-down-Menü oben links können Farbgruppen vorgewählt werden, zum Beispiel **Fotofilterfarben**.

Wenn Sie die Farbe als Hintergrundfarbe verwenden, klicken Sie mit gedrückter **(Strg)/[cmd]**-Taste auf das Farbfeld. Über das Drop-down-Menü oben links können Farbgruppen vorgewählt werden, zum Beispiel **Fotofilterfarben**.

Wurde einer Gruppe eine neue Farbe hinzugefügt und die Gruppe noch nicht gespeichert, taucht ein Sternsymbol vor dem Gruppennamen auf (hier *** Standard**). Mit dem Symbol **Neues Farbfeld für Vordergrundfarbe erstellen**  können Sie die aktuelle Vorder-

grundfarbe aus der Werkzeugpalette in die Gruppe integrieren. Das haben wir hier mit der grünen Farbe des Zugs getan und die Farbe daher auch gleich als **RasenderRolandGrün** bezeichnet. Das neue Farbfeld erscheint dann am Ende der bunten Farbquadrante in der Liste.

Genauso gut können Sie Farbfelder auswählen und diese mit dem Symbol **Farbfeld löschen**  ((Alt)-Taste plus Klick auf das Farbfeld) wieder aus der Gruppe entfernen.

Im Bedienfeldmenü  lässt sich die Darstellung der Farbfelder regeln, es gibt zwei Größen für die Miniaturen. Der Eintrag **Vorgaben-Manager** führt Sie direkt in die Verwaltungsoberfläche für die Farbfelder, und mit **Farbfelder laden** können Sie Farbfelder aus anderen Anwendungen in Photoshop Elements laden. Ihre eigenen Farbfelder können Sie mit dem entsprechenden Befehl speichern.

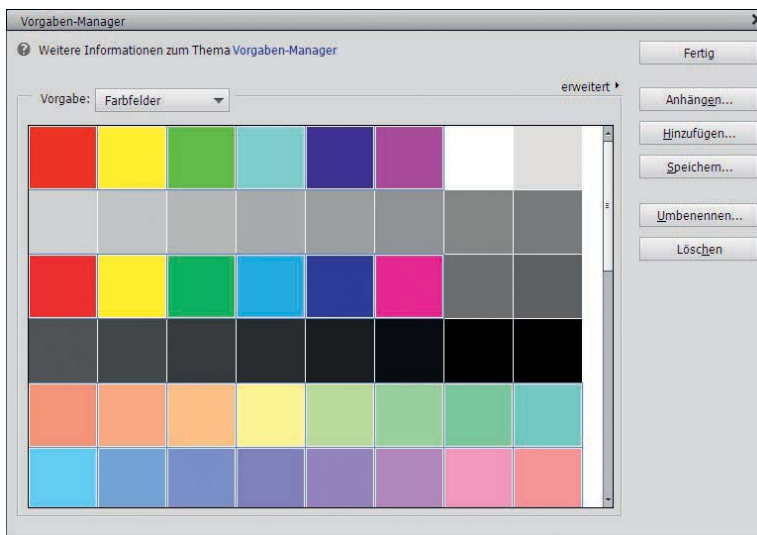
Vorgaben-Manager für die Farbfelder

Aus dem Bedienfeldmenü der Farbfelder heraus lässt sich der Vorgaben-Manager aufrufen. Darin ist es möglich, eine oder mehrere zusammenhängende (↑-Taste halten) oder unzusammenhängende (Strg/cmd-Taste halten) Farbfelder auszuwählen und per Drag & Drop zu verschieben, umzubenennen oder zu löschen. Bestätigen Sie die Änderungen zum Schluss mit der Schaltfläche **Fertig**.



Alternativer Weg

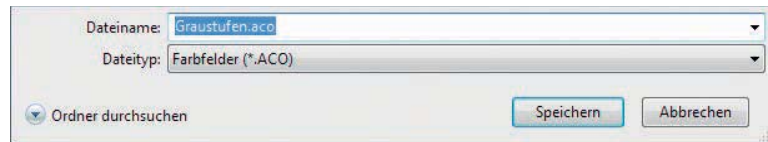
Den Vorgaben-Manager können Sie auch über **Bearbeiten/Vorgaben-Manager** aufrufen. Dann ist im Drop-down-Menü **Vorgabe** der Eintrag **Farbfelder** zu wählen (Strg/cmd+2).



Der Vorgaben-Manager für die Farbfelder. Hier wurden alle Farbfelder markiert, außer Weiß, Schwarz und den Grautönen.

Geänderte Farbfeldgruppen müssen gespeichert werden, sonst gehen die Anpassungen verloren. Dazu wählen Sie **Farbfelder speichern** aus dem Bedienfeldmenü . Geben Sie einen aussagekräftigen Namen ein. Die Datei mit der Endung **.aco** wird im Benutzerverzeichnis Ihres Computers gesichert.

*Abspeichern einer individuellen Farbfeldgruppe, hier mit dem Namen **Graustufen**.*

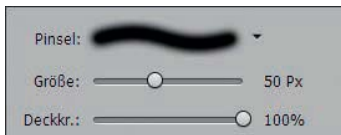


Möchten Sie die Farbfelder auch für andere Adobe-Anwendungen nutzbar abspeichern, wählen Sie den Eintrag **Farbfelder für Austausch speichern**. Es wird dann eine Datei mit der Endung **.ase** angelegt, die zum Beispiel von Adobe InDesign und Illustrator gelesen werden kann.

6.8 Pinselspitzen formen und verwalten

Sicherlich haben Sie die Werkzeuge, die mit einer Pinselspitze auf das Bild einwirken, schon des Öfteren im Einsatz gehabt. Eine runde, weiche oder harte Pinselspitze ist für die allermeisten Anwendungen das richtige Mittel zum Zweck. Wenn es aber ums kreative Malen geht, kann es nicht schaden, auch über die unzähligen anderen Pinselvariationen Bescheid zu wissen.

Größe, Deckkraft und Form



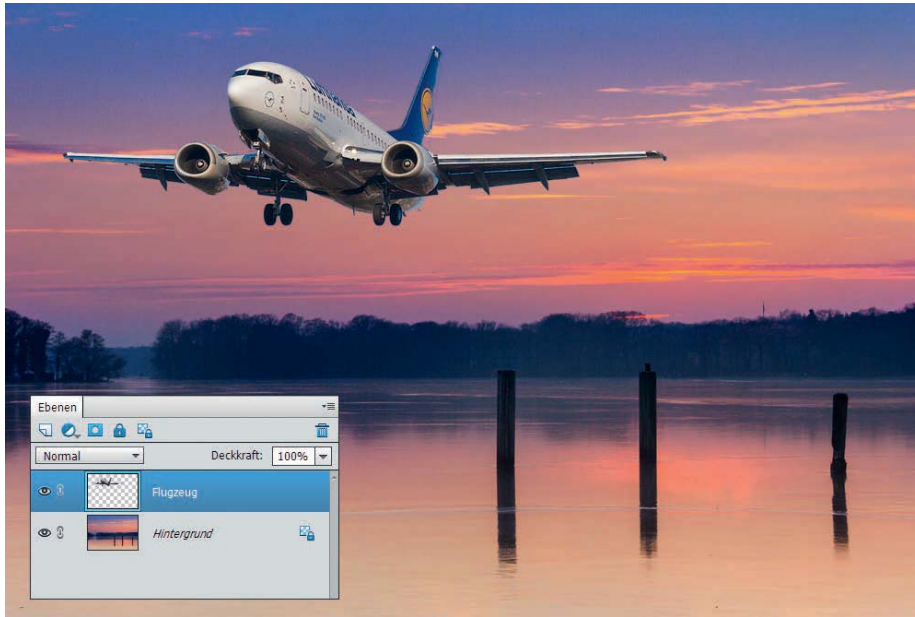
Einstellungsoptionen für die Pinselspitze, hier gezeigt am Beispiel des Pinsel-Werkzeugs ().

Werkzeuge, die mit einer Pinselspitze auf das Bild einwirken, besitzen in ihrer Optionsleiste ein Menü zum Einstellen der Pinselspitze. Dieses definiert die Form und Härte der Kanten mit der Vorgabe bei **Pinsel**, den Durchmesser der Spitze bei **Größe** und die Deckkraft, mit der die Pinselspitze die ausgewählten Pixel behandelt.

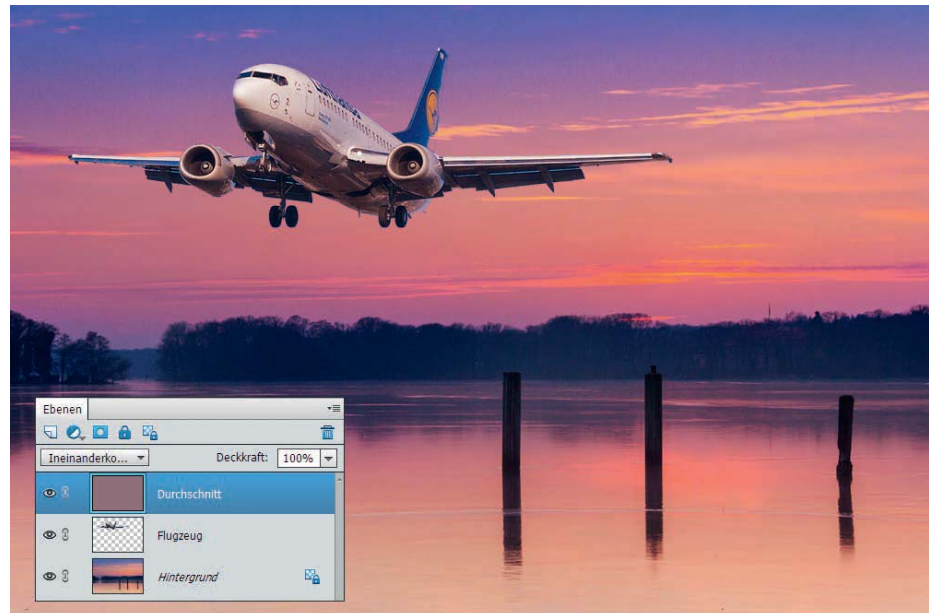
Bei weichen Pinselspitzen findet ein nahtloser Übergang zwischen der bemalten, ausgewählten oder radierten Bildstelle und der Umgebung statt. Das ist meist von Belang bei Retuschearbeiten. Beim Zeichnen oder Malen mit Pinsel und Buntstift sind dage-

Durchschnitt

Ein Filter, dessen Einsatzzweck sich nicht unbedingt auf den ersten Blick erschließt, ist der Weichzeichnerfilter **Durchschnitt**. Mit dieser Funktion berechnet Photoshop Elements die Durchschnittsfarbe und -helligkeit eines ganzen Bildes oder auch nur



Oben: Das eingefügte Flugzeug wirkt farblich zu kühl im Vergleich zum warmen Hintergrundton. Rechts: Das Überlagern der Ebene **Durchschnitt** gleicht die Flugzeugfarben dem Hintergrund an.



einer mehr oder weniger großen, ausgewählten Fläche. Der Filter eignet sich beispielsweise, wenn Sie ein Hintergrundbild und ein Vordergrundobjekt aus zwei unterschiedlichen Fotos miteinander kombinieren möchten.

Duplizieren Sie dann die Hintergrundebene und wenden Sie darauf den Filter **Durchschnitt** an. Ziehen Sie die Ebene über die Ebene mit dem Vordergrundobjekt und stellen Sie sie auf den Mischmodus **Ineinanderkopieren**.

Weichzeichner und Wischfinger

Der Weichzeichner (**R**, ) und der Wischfinger (**R**, ) aus der Werkzeugpalette arbeiten ähnlich wie der Scharfzeichner, klar, die Werkzeuge teilen sich ja auch eine Gruppe. Sie beeinflussen direkt die Pixel auf der gewählten Bildebene. Daher sind sie auch ein wenig mit Vorsicht zu genießen.

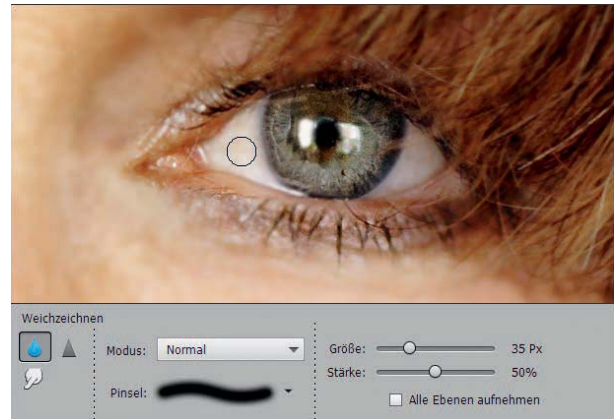
Je länger Sie mit dem Weichzeichner auf einer Bildstelle malen, desto stärker fällt der Effekt aus. Wobei Sie die Stärke in Prozentwerten zuvor angeben können, genauso wie die Pinselgröße und den Mischmodus.

Wenden Sie den Weichzeichner beispielsweise ganz am Ende einer Bearbeitung und nur auf kleinen Flächen an.

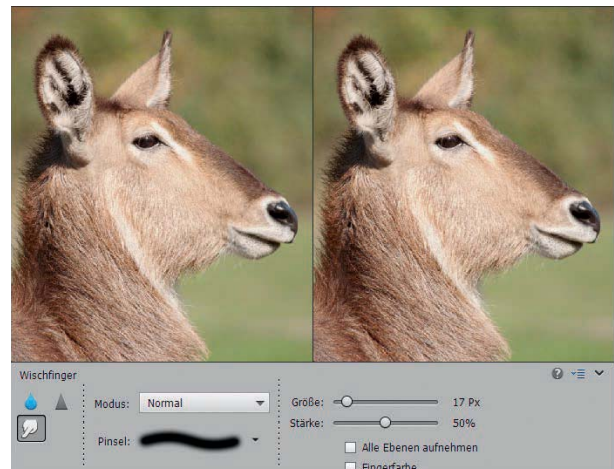
Mit dem Wischfinger (**R**, ) werden die Pixel so ähnlich wie beim Malen mit Fingerfarben verschmiert. Dadurch geht aber auch jegliche Motivstruktur verloren.

Es entsteht ein mehr oder weniger starker Pixel-Mischmasch. Und wenn Sie die Checkbox **Fingerfarbe** aktivieren, wird auch noch die Vordergrundfarbe mit hinzugemischt.

Wenn Sie Formänderungen an Ihrem Motiv vornehmen möchten, ist der Filter **Verflüssigen** allemal besser geeignet. Daher wird der Wischfinger eher selten zum Einsatz kommen.



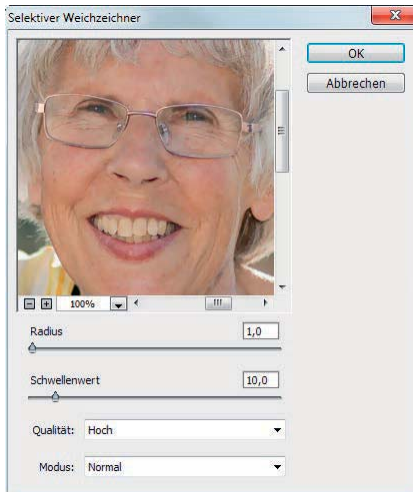
Um die Äderchen im Auge ein wenig abzumildern, wurde das Augenweiß mit dem Weichzeichner behandelt.



Original (links) und ein bisschen mehr Lächeln dank Wischfinger (rechts).



Kap8-08.jpg



Mit dem Selektiven Weichzeichner lassen sich die Hautpartien sehr natürlich weichzeichnen.



Wirkung des Filters **Matter machen**. Die Ebene wurde anschließend auf 40 % Deckkraft gesetzt, damit der Effekt natürlich aussieht.

8.6 Filter zur Hautretusche

Unvorteilhafte Schatten, großporige Haut oder Fältchen sind nicht gerade die Dinge, mit denen ein Porträt glänzt. Wie es möglich ist, eine dezente Beauty-Retusche anzuwenden, ohne das Gesicht dabei komplett umzugestalten oder es gar in ein puppenartiges Antlitz zu verwandeln, wie es häufig auf Titelseiten diverser Magazine zu sehen ist, möchten wir Ihnen anhand des folgenden Workshops näherbringen.

- 1 Im Fotoeditor kopieren Sie zunächst einmal die Hintergrundebene mit **Ebene/Ebene duplizieren** (**Strg**/**cmd**+**J**). Benennen Sie die Ebene in **Hautglättung** um.
- 2 Weichzeichnen Option 1: Wählen Sie **Filter/Weichzeichnungsfilter/Selektiver Weichzeichner**. Dieser Filter zeichnet vor allem Oberflächen weich und erhält Details und Konturen dabei scharf.

Mit dem Regler **Radius** legen Sie die Stärke des Weichzeichnungseffekts fest (hier 1 Pixel).

Mit **Schwellenwert** wird fein abgestimmt, ab wann der Effekt zum Tragen kommt (hier 10 Stufen). Je höher Sie **Qualität** einstellen, desto besser das Ergebnis, umso länger dauert aber auch die Bearbeitung.

Mit **Modus** können Sie neben der hier gezeigten Anwendung **Normal** auch kreative Effekte einstellen: **Nur Kanten** zeichnet alle Motivkanten weiß vor schwarzem Hintergrund, bei **Ineinanderkopieren** werden die weißen Kanten mit der normalen Weichzeichnung vermischt.

- 3 Weichzeichnen Option 2: Alternativ zum Filter **Selektiver Weichzeichner** können Sie auch den Filter **Matter machen** einsetzen. Der Filter zeichnet vor allem Oberflächen weich und erhält Details und Konturen dabei scharf, wobei die Weichzeichnung noch etwas feiner ausfallen kann als beim Selektiven Weichzeichner.

Mit dem Regler **Radius** legen Sie die Stärke des Weichzeichnungseffekts fest (hier 2 Pixel). Mit **Schwellenwert** wird fein abgestimmt, ab wann der Effekt zum Tragen kommt (hier 15 Stufen).

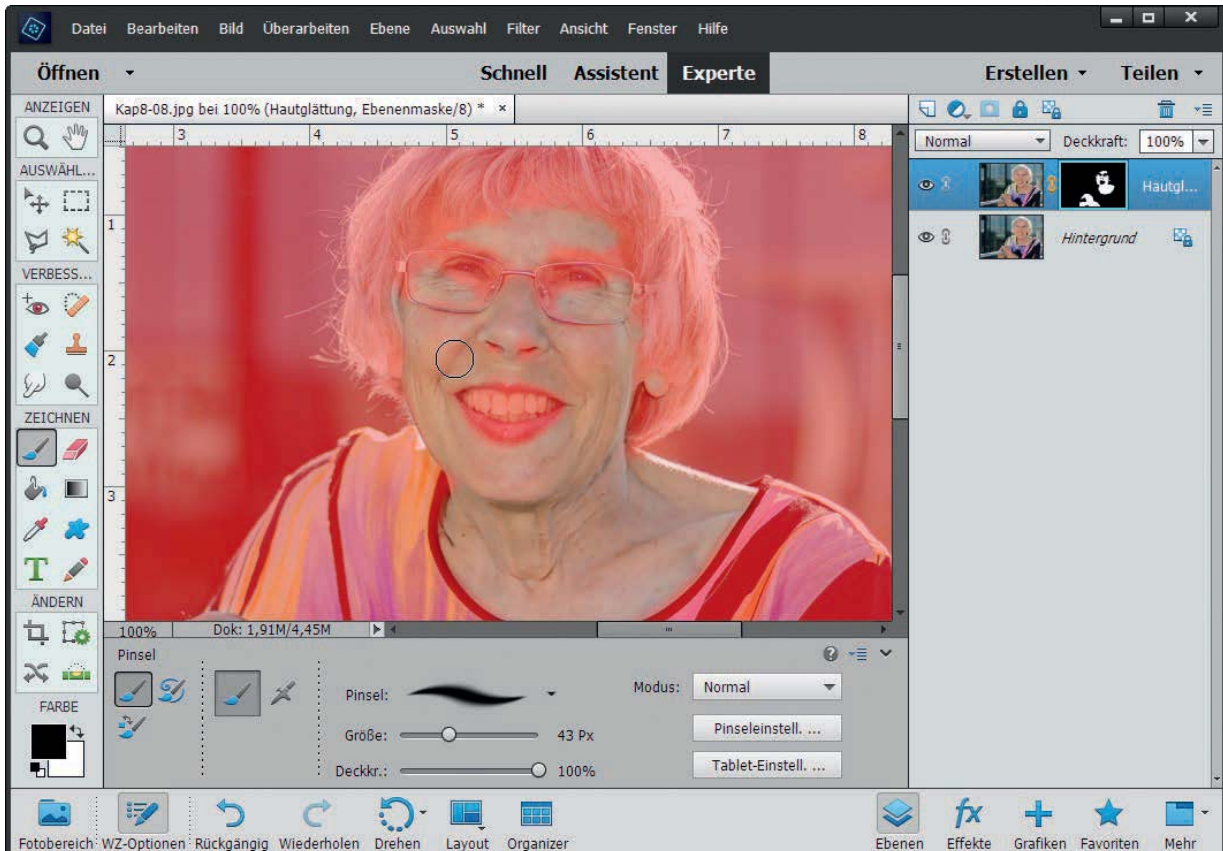
- 4 Da die Augen, die Augenbrauen, die Haare und der Mund natürlich keinesfalls weichgezeichnet werden sollen, fügen Sie der Ebene eine Ebenenmaske hinzu.

Mit dem Pinsel (B) und der Vordergrundfarbe Schwarz decken Sie diese Areale ab. Anhand der roten Maskierungsfolie (mit gehaltener **Alt**+**↑**-Taste auf die Ebenenmaske klicken) können Sie sehen, welche Bereiche von uns übermalt wurden.



Die Wirkung anpassen

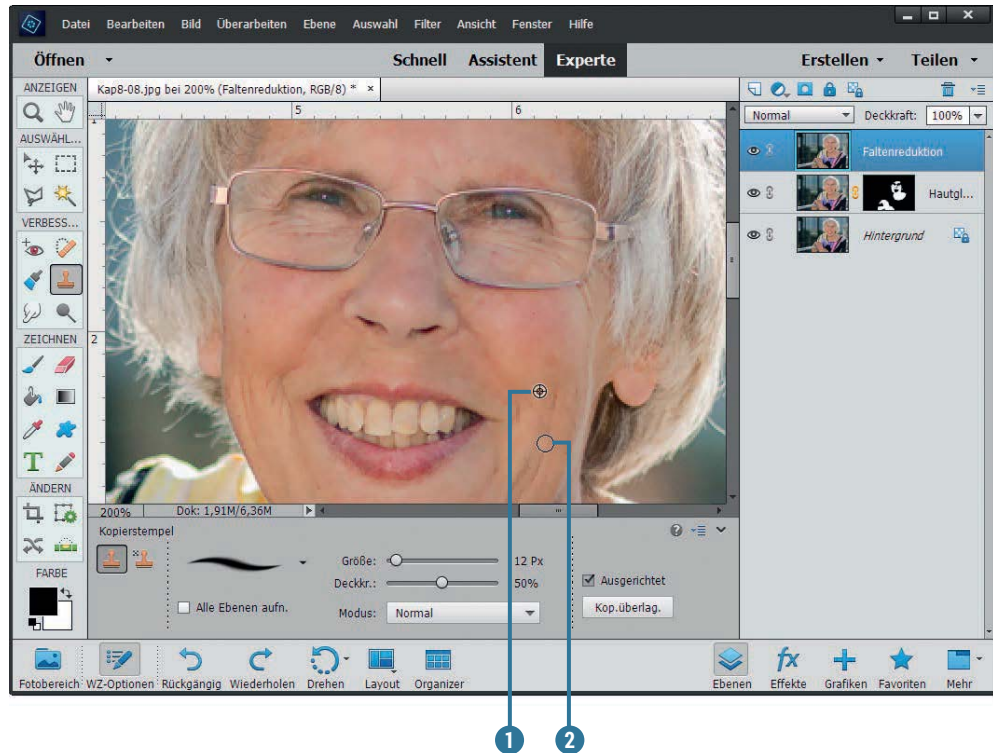
Sollte Ihnen die Weichzeichnung zu stark vorkommen, können Sie die Deckkraft der Ebene reduzieren, bis die Hautglättung Ihren Vorstellungen entspricht.



- 5 In den nächsten Schritten werden die Fältchen ein wenig reduziert. Wohlgemerkt, nicht entfernt, sondern einfach nur ein wenig dezenter gestaltet. Schließlich soll hier keine unnatürliche Verjüngungskur stattfinden.

Mit dem Pinsel werden die Bereiche auf der Ebenenmaske abgedeckt, die vom Weichzeichnungseffekt nicht betroffen werden sollen.

Mit dem Pinsel und 50 % Deckkraft werden hellere Hautpixel auf die Fältchen übertragen.



Dazu fassen Sie mit **(Strg)/[cmd]+[↑]+[Alt]+[E]** alle sichtbaren Ebenen zu einer zusammen und nennen diese **Faltenreduktion**. Aktivieren Sie anschließend den Kopierstempel (**[S]**, ) mit einer Deckkraft von 50 %. Passen Sie die Pinselgröße so an, dass der Durchmesser etwa doppelt so groß ist wie die Dicke der Falte. Nehmen Sie nun mit gedrückter **[Alt]**-Taste parallel zur Falte hellere Haut auf **1** und malen Sie nach dem Loslassen der Taste über die Falte **2**. Das können Sie einmal oder wiederholt tun. Je öfter Sie über die Falte malen, desto stärker wird der Effekt ausfallen. Hier reichte ein- bis zweimal schon aus.

Links: Ausgangsbild.

Mitte: Retusche **Selektiver Weichzeichner**.

Rechts: Retusche **Matter machen**.



8.7 Dynamik durch Weichzeichnung

Bewegung im Bild darzustellen, ist spannend, wirkt sehr dynamisch und führt auch immer wieder zu Überraschungseffekten. Nicht immer sind die Voraussetzungen aber gegeben, um wirklich gute Langzeitbelichtungen mit Bewegungsspuren fotografieren zu können. Verleihen Sie statischen Fotos daher ruhig auch mal per digitaler Bildbearbeitung ein wenig mehr Dynamik. Mit dem Weichzeichnungsfilter **Bewegungsunschärfe** lassen sich fotografische Wischeffekte prima nachstellen.



Kap8-09.jpg



Das statische Ausgangsbild.



Der Motocrossfahrer ist ordentlich in Bewegung geraten.



Alternative Menüwege

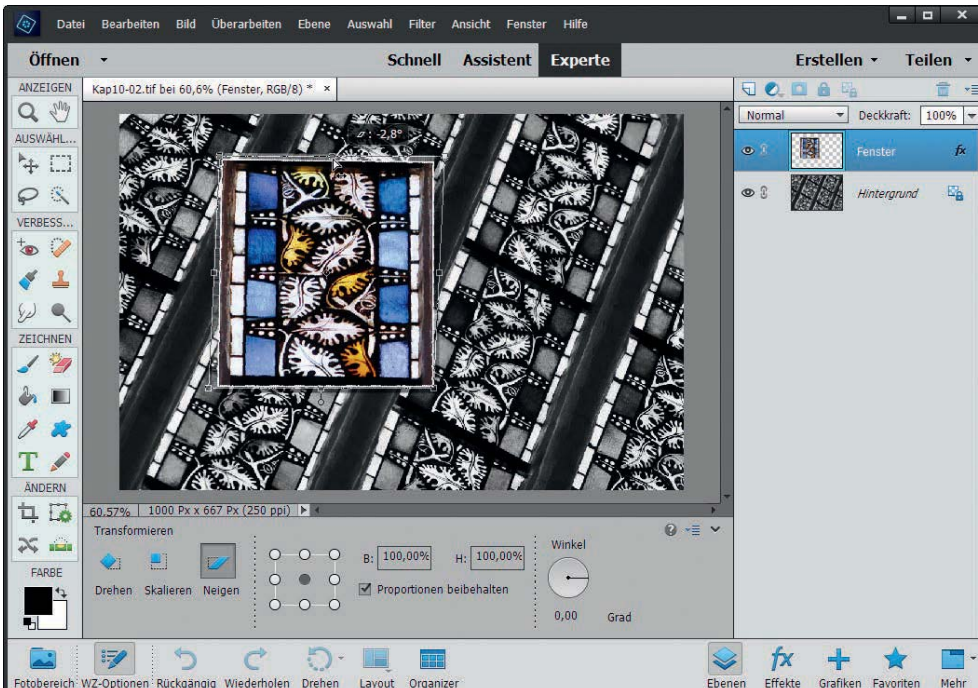
Über **Bild/Skalieren/Skalieren** landen Sie ebenfalls in der Optionsleiste **Transformieren**, allerdings ist in diesem Fall schon die Funktion **Skalieren**  aktiviert. Diese dient wie **Frei transformieren** ebenfalls der Größenänderung. Über den Pfad **Bild/Drehen/Freies Drehen** gelangen Sie nach demselben Schema gleich zur Funktion **Drehen** , die nur das Drehen des Elements erlaubt.

Neigen

Um ein Bildelement zu neigen, wählen Sie entweder **Bild/Transformieren/Neigen** oder aktivieren in der Optionsleiste das Symbol **Neigen**  oder halten im Modus **Frei transformieren** die Tastenkombination **(Strg)/[cmd]+[↑]** gedrückt.

Dann ziehen Sie einen der vier seitlichen Anfasser mit der Maus nach links oder rechts  bzw. nach oben oder unten .

Wenn Sie die Anfasser an den Ecken verwenden, ergeben sich ähnliche Effekte wie beim Verzerren, wobei die Bewegung nicht stufenlos und flüssig durchgeführt werden kann, sondern in Sprüngen erfolgt, die immer dann auftreten, wenn die Steuerung von der einen Seite zur anderen wechselt.



Der Ausschnitt wurde über den Anfasser oben in der Mitte um $-2,8^\circ$ nach rechts geneigt, dass sich ein fast rechteckiges Fensterbild ergibt.

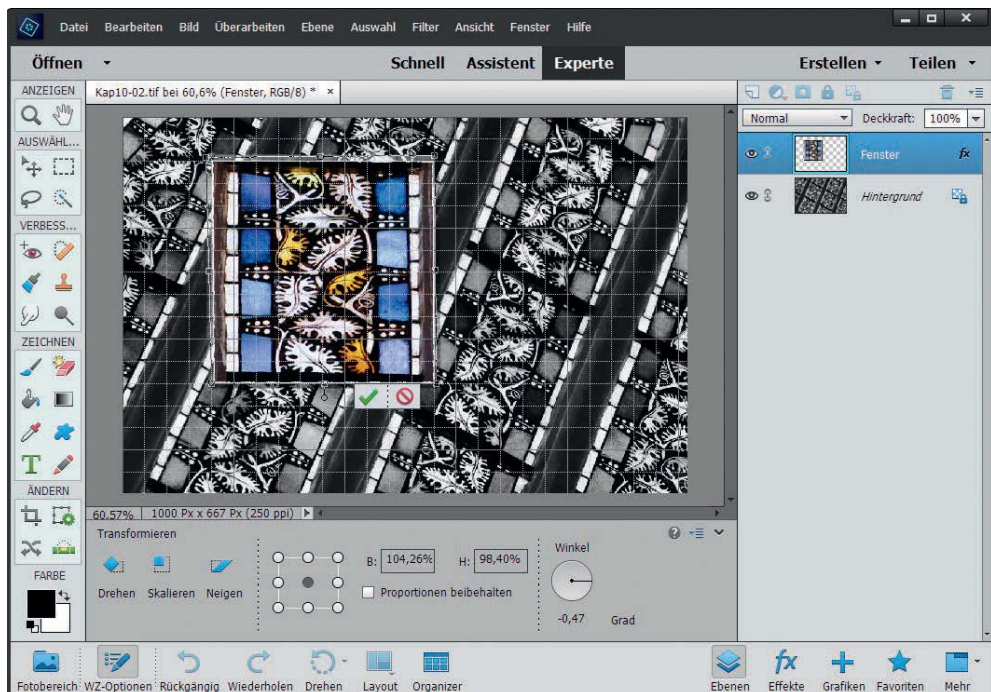
Verzerren

Zum Verzerren eines Bildes wählen Sie **Bild/Transformieren/Verzerren**. Alternativ können Sie die Verzerrungsfunktion auch im Modus **Frei transformieren** durch Drücken der **(Strg)/cmd**-Taste temporär aktivieren. Alle Anfassers des Rahmens lassen sich nun frei verschieben.

Ergreifen Sie also einfach den gewünschten Anfasser mit der Maus  und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung. Hier haben wir das Verzerren genutzt, um das Rechteck perfekt gerade zu bekommen.

Dazu haben wir mit **Ansicht/Raster** **(Strg)/cmd)+(3)** die Rasterüberlagerung als Orientierungshilfe eingeblendet.

Verzerren des zuvor transformierten und geneigten Bildausschnitts mit eingeblendetem Raster als Orientierungshilfe.



Zwei Seiten gleichzeitig neigen oder verzerren

Möchten Sie die gegenüberliegenden Seiten des Transformationsrahmens oder die Ecken gleichzeitig neigen oder verzerren, halten Sie im Modus **Frei transformieren**, **Neigen** oder **Verzerren** die Tasten **(Strg)/cmd)+(Alt)** gedrückt. Ziehen Sie eine Bildseite nach oben, wandert die andere nach unten. Bewegen Sie eine Ecke nach innen, kommt dieser Ecke die gegenüberliegende Ecke entgegen.

Perspektivisch verzerren

Eine spezielle Form der Verzerrung ist die ebenfalls im **Transformieren**-Menü gelistete Funktion **Perspektivisch verzerren**. Sie wird meist dazu verwendet, verzerrte Architekturbilder zu korrigieren.

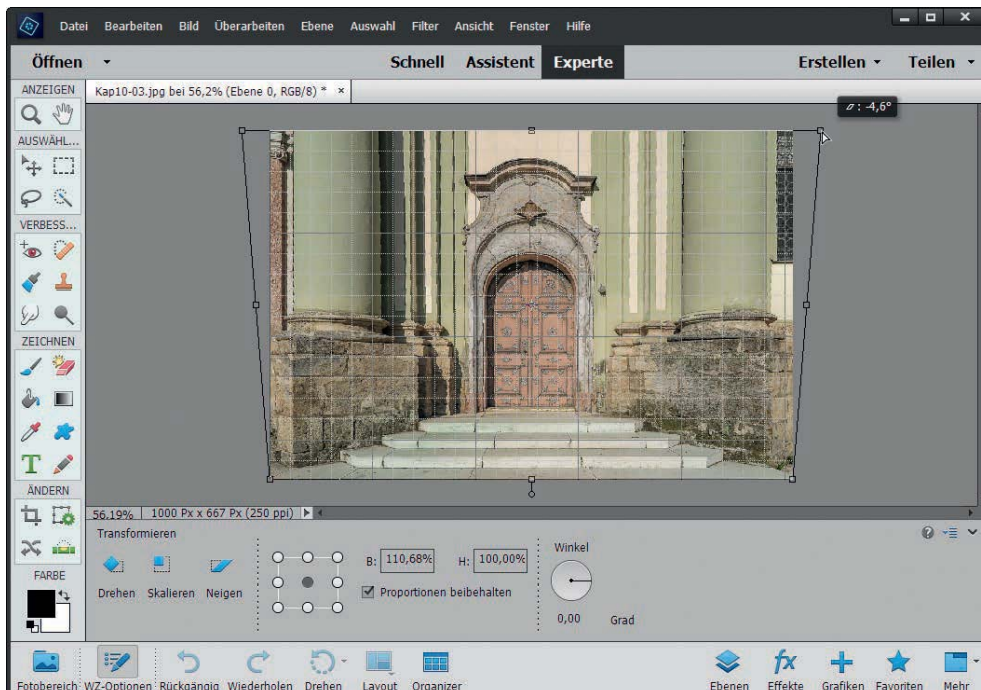


Kap10-03.jpg

Die Manipulation erfolgt über die Eckanfasser des Transformationsrahmens. Wird eine Ecke auseinandergezogen, strebt automatisch auch der gegenüberliegende Eckpunkt um den gleichen Betrag nach außen und umgekehrt. Dadurch entsteht der Eindruck einer perspektivischen Änderung.

Beim Verschieben der mittleren Anfasser auf einer Seitenlinie verhält sich die Funktion hingegen wie der Modus **Neigen**.

Übrigens, im Modus **Frei transformieren** können Sie das perspektivische Verzerren mit der Tastenkombination **(Strg)/cmd + (Alt) + (↑)** temporär aktivieren.



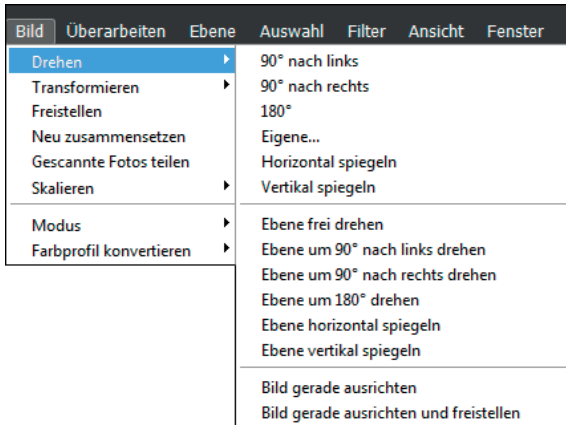
Der Anfasser in der oberen rechten Ecke wurde mit der Maus um $-4,6^\circ$ nach rechts gezogen, um die stürzenden Linien gerade zu rücken.

Drehen und Spiegeln



Kap10-04.tif

Unabhängig von der Ebenenkonstellation können Sie den gesamten Inhalt einer Arbeitsfläche drehen. Dazu wählen Sie im Menü die Schrittfolge **Bild/Drehen** und suchen sich eine der oberen vier Optionen aus.



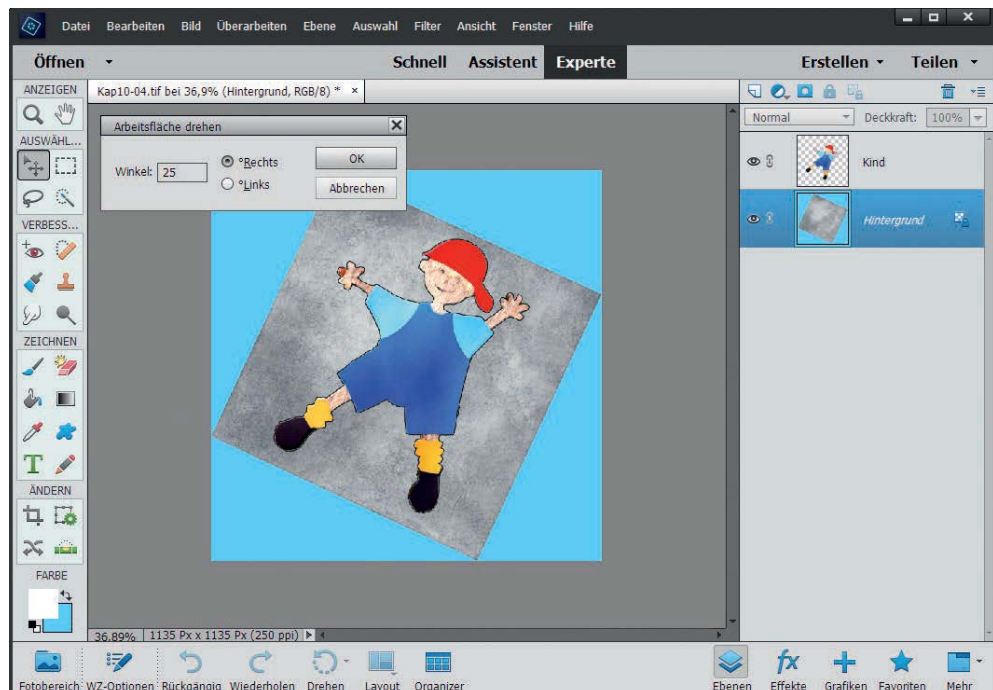
Wenn Sie **Eigene...** wählen, können Sie den Winkel in das Zahlenfeld eintragen und die Drehrichtung festlegen. Alle Drehwinkel zwischen 90° und 180° führen allerdings dazu, dass die Arbeitsfläche an den überstehenden Ecken erweitert wird. Wenn das Bild eine fixierte Hintergrundebene besitzt, wird die freie Fläche mit der Farbe gefüllt, die in der Werkzeugleiste als Hintergrundfarbe eingestellt ist.

Soll nur eine schwebende Ebene gedreht werden, markieren Sie die betreffende Ebene im Ebenen-Bedienfeld. Anschließend wählen Sie **Bild/Drehen/Ebene...** und entscheiden sich für eine der Optionen.

Mit **Ebene frei drehen** wird die bekannte Optionsleiste **Transformieren** geöffnet, die Sie aus den vorigen

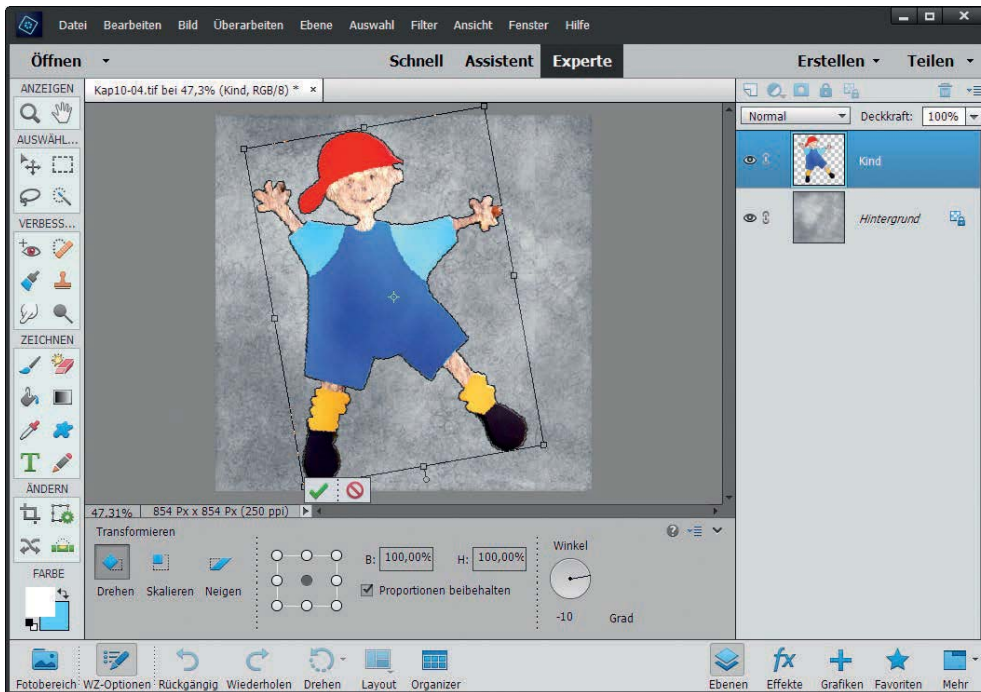
Optionen zum Drehen des gesamten Bildes oder ausgewählter Ebenen.

Drehen der Hintergrundebene um 25° nach rechts. Die überzählige Fläche wird mit der Hintergrundfarbe (hier #66d2ff) gefüllt.



Abschnitten bereits kennen. Auch eine aktive Auswahlfläche kann gedreht werden, solange die Auswahlkante noch schwarzweiß blinkt. Die Menüeinträge beginnen dann mit **Bild/Drehen/Auswahl...**

Möglich ist auch, das Bild zu spiegeln, indem Sie **Bild/Drehen/Horizontal spiegeln** oder **Vertikal spiegeln** wählen. Die Bearbeitung betrifft dann den Hintergrund und alle Ebenen. Gleiches können Sie aber auch mit schwebenden Ebenen oder aktiven Auswahlflächen tun. Dazu wählen Sie **Bild/Drehen/Ebene horizontal spiegeln** oder **Auswahl horizontal spiegeln**. Auf die Möglichkeiten, Bilder gerade auszurichten, gehen wir in Kapitel 12 ab Seite 336 näher ein.



Die Ebene Kind wurde erst horizontal gespiegelt und dann um -10° nach links gedreht.



Als Standard empfehlen wir Ihnen auf jeden Fall die Einstellung **Inhaltsbasiert** ③, denn Photoshop Elements ist dann in der Lage, geeignete Strukturelemente aus der Nachbarschaft so über die Störstelle zu legen, dass meist keine weiteren Bearbeitungen notwendig werden. Stromdrähte, Personen oder Ähnliches lassen sich in nur wenigen Klicks entfernen und mit passendem Inhalt füllen. Wenn sich um das zu entfernende Detail unstrukturierte Umgebung befindet, blauer Himmel, eine glatte Wasserfläche, feinste Hautstrukturen, kann manchmal aber auch die Option **Näherungswert** besser passen. Mit **Struktur erstellen** werden die markierten Bildstellen dazu verwendet, eine Struktur zu ermitteln und die Markierungen damit auszufüllen. Wichtig ist, dass Sie die Option **Alle Ebenen aufn.** deaktivieren, wenn nur die Pixel der aktuell gewählten Ebene von der Retusche betroffen sein sollen.



Links: Die links ins Bild hineinragende Schulter und der Turm rechts sollen entfernt werden.

Rechts: Mit wenigen Malstrichen wurden das Bild von den Störstellen befreit.

Bildretusche mit Auswahl füllen und dem Reparatur-Pinsel

Nicht immer führt der Bereichsreparatur-Pinsel zum perfekten Resultat. Daher sollten Sie auch die Möglichkeit der inhaltsensitiven Auswahlfüllung und den Reparatur-Pinsel in petto haben. Als Beispielbild dient in dem Fall das Bundeskanzleramt in Berlin. Was sofort auffällt, sind die etwas störenden Straßenlaternen am



Kap12-10.jpg

linken und rechten Bildrand. Beide werden im Folgenden mit nur wenigen Mausklicks entfernt.

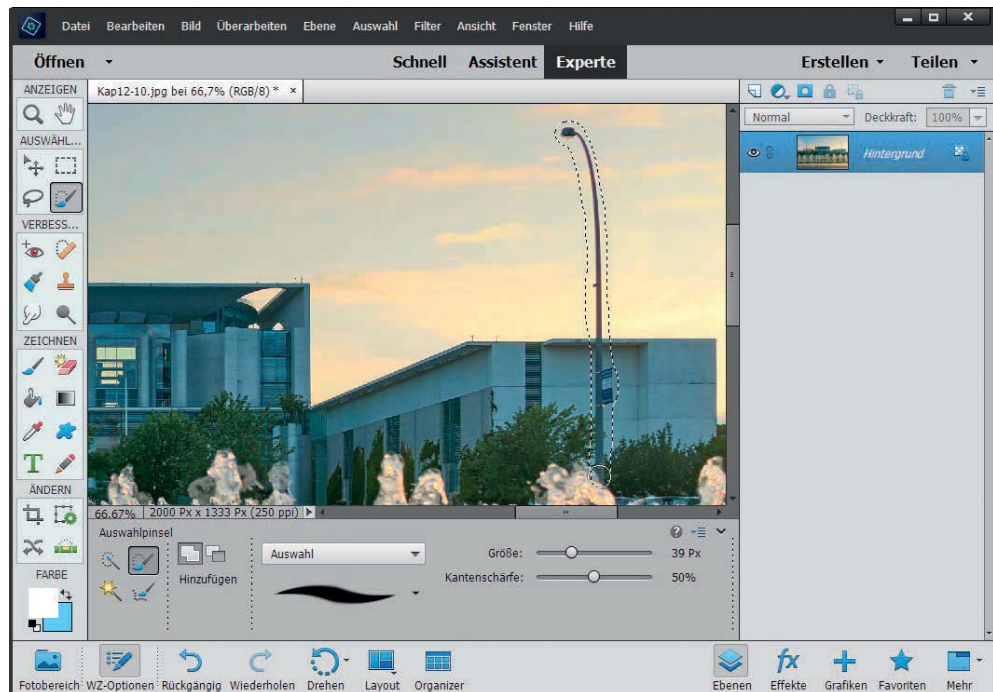


Links: Ausgangsbild.

Rechts: Das „aufgeräumte“ Bild nach dem Entfernen der störenden Laternen.

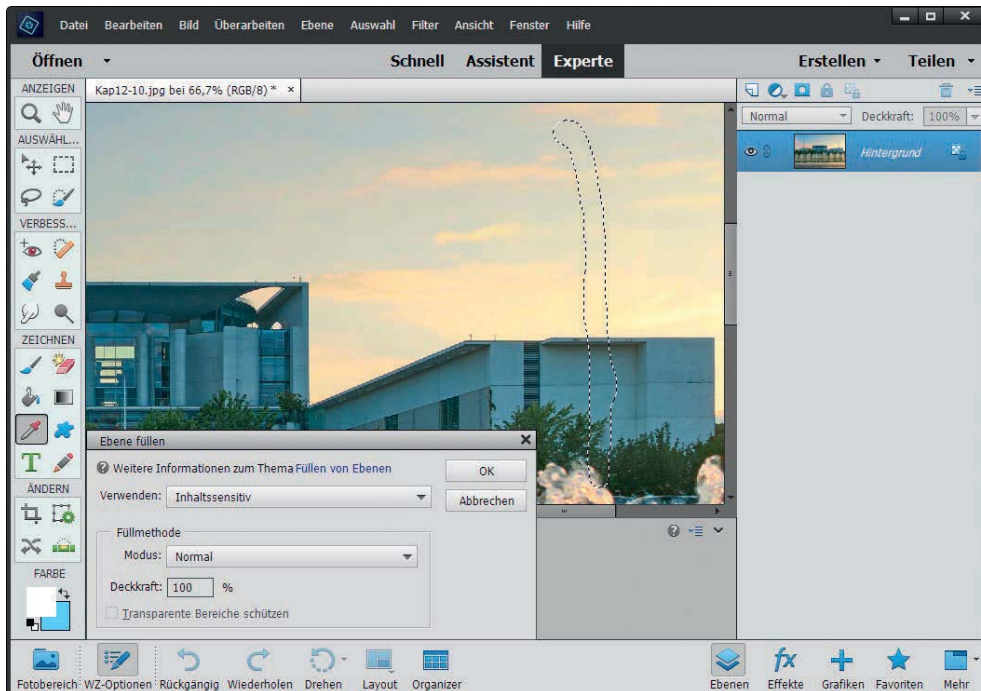
- 1 Aktivieren Sie dazu als erstes den Auswahlpinsel (A, ) im Modus **Auswahl** mit einer Größe von 40 Pixeln und einer Kantenschärfe von 50 %. Malen Sie damit einmal über die rechte Laterne, von oben bis nach unten in den Bereich der Wass-erfontänen.

Markieren der rechten Laterne mit dem Auswahlpinsel.



- 2 Wählen Sie nun **Bearbeiten/Auswahl füllen**. In dem sich öffnenden Dialogfenster wählen Sie in der Drop-down-Liste bei **Füllen mit** die Option **Inhaltssensitiv**.

Diese arbeitet vergleichbar mit der inhaltsbasierten Füllmethode des Bereichsreparatur-Pinsels, vermag es also auch, die Auswahl mit strukturell und farblich geeigneten Nachbarpixeln aufzufüllen. Das funktioniert erstaunlich gut.



Füllen der Auswahl mit der Methode **Inhaltssensitiv**, rechts sehen Sie das Ergebnis.

- 3 Auch bei dieser Retuscheform kann es jedoch zu Fehlern kommen. So hat sich hier eine der Gebäudelinien leicht verschoben. Aktivieren Sie daher gleich einmal den Reparatur-Pinsel (J, ) aus der Werkzeugleiste. Mit ihm nehmen Sie Bildpixel auf und übertragen sie auf die Störstelle.

Anders als beim Kopierstempel werden Helligkeit und Kontrast aber an den Untergrund angepasst. Stellen Sie bei **Größe** den Durchmesser der Pinselspitze ein (hier 25 Pixel).

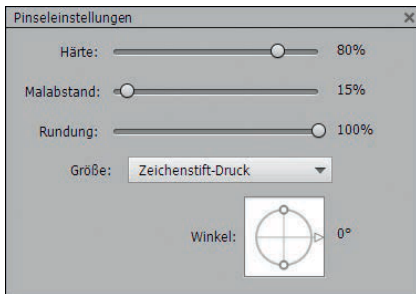
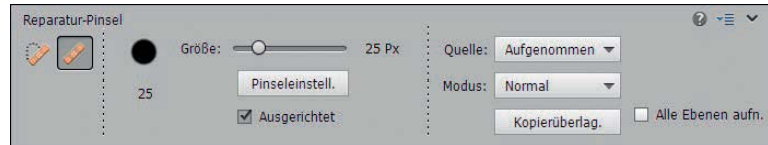
Aktivieren Sie zudem die Option **Ausgerichtet**. Dann „wandert“ die Pixelaufnahmestelle mit dem Ort der Retusche mit.

Wenn die Checkbox deaktiviert ist, bleibt die Aufnahmequelle konstant, es werden also immer die gleichen Pixel übertragen, egal wo sich die Fehlstelle befindet.

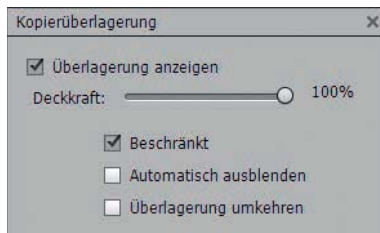
Wählen Sie bei **Quelle** die Vorgabe **Aufgenommen**, um Pixel aus dem Bild verwenden zu können. Wenn Sie hingegen ein Muster übertragen möchten, nehmen Sie die Voreinstellung **Muster**.

Dann erscheint ein Auswahlménü für die Art des Musters. Die Art und Weise, wie die übertragenen Pixel mit der Störstelle verrechnet werden, legen Sie bei **Modus** fest (hier **Normal**).

Optionsleiste des Reparatur-Pinsels.



Pinseleinstellungen des Reparatur-Pinsels.



Optionen für die Kopierüberlagerung.

4 Im Bedienfeld **Pinseleinstellungen** definieren Sie mit **Härte** die Kantenschärfe des Pinsels. Je weicher die Motivübergänge im Bild sind, desto weicher kann auch der Pinsel ausfallen.

Meist werden gute Resultate mit Werten zwischen 40 % und 80 % erzielt. **Malabstand** legt den Abstand zwischen den Pinseldruckpunkten fest, wenn Sie eine Linie ziehen oder einen größeren Bereich ausmalen.

Gut geeignet sind hier Werte zwischen 10 % und 25 %. Mit **Rundung** beeinflussen Sie die Pinselform. Bei **Größe** kann das Verhalten des Pinseldrucks bei Verwendung eines Grafiktablets eingestellt werden.

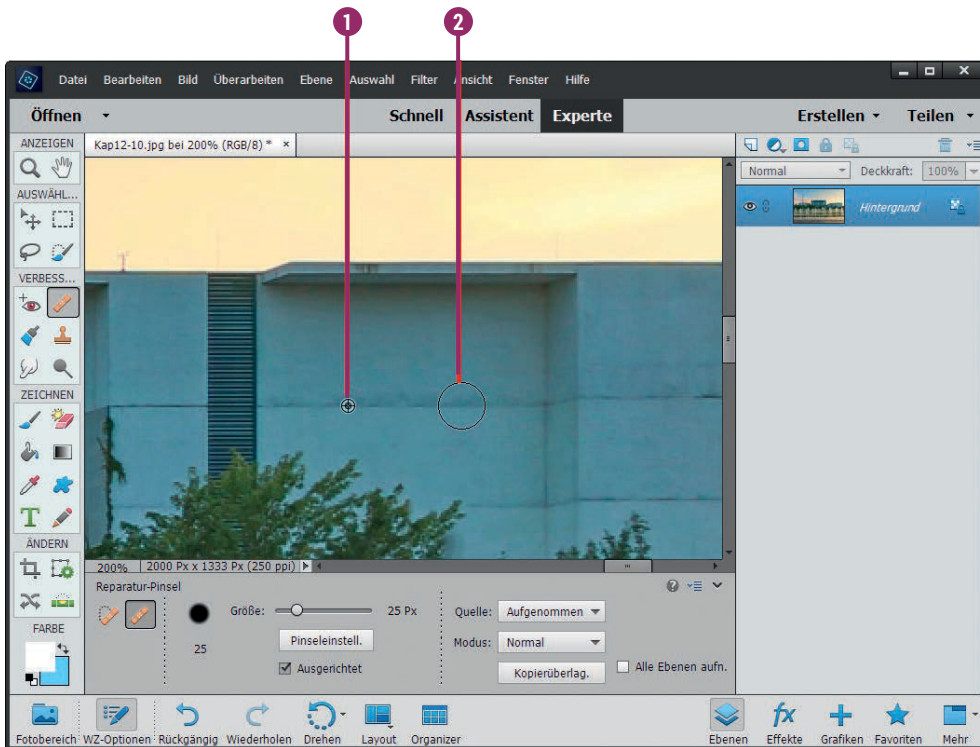
5 Die Funktion **Kopierüberlagerung** sollten Sie auf jeden Fall aktiviert haben, auch wenn es am Anfang vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig ist. Denn so können Sie genau sehen, welchen Bereich Sie über die Störstelle legen und ob dieser zu den benachbarten Motivdetails passt, was bei strukturierten Arealen sehr wichtig ist.

Aktivieren Sie dazu im Bedienfeld **Kopierüberlagerung** die Checkbox **Überlagerung anzeigen**. Mit **Deckkraft** wird dann bestimmt, wie intensiv die Überlagerung ausfallen soll.

Die Checkbox **Beschränkt** reduziert die angezeigte Überlagerung auf den Pinseldurchmesser.

Mit **Automatisch ausblenden** ist die Überlagerung beim Betupfen oder Übermalen der Störstelle nicht zu sehen. **Überlagerung umkehren** bedeutet, dass die zu übertragende Bildstelle farblich invertiert wird. Dadurch treten die Strukturen manchmal besser zutage und Sie können die neuen Pixel genauer an den Motivbereich anpassen.

- 6 Klicken Sie nun bei gedrückter **[Alt]**-Taste links neben die Störstelle **1** auf der Betonwand. Lassen Sie die Taste los und klicken Sie rechts auf die Störstelle **2**. Nach dem Loslassen der Maustaste werden die Pixel miteinander verrechnet. Schon ist die Linie wieder komplett und gerade.

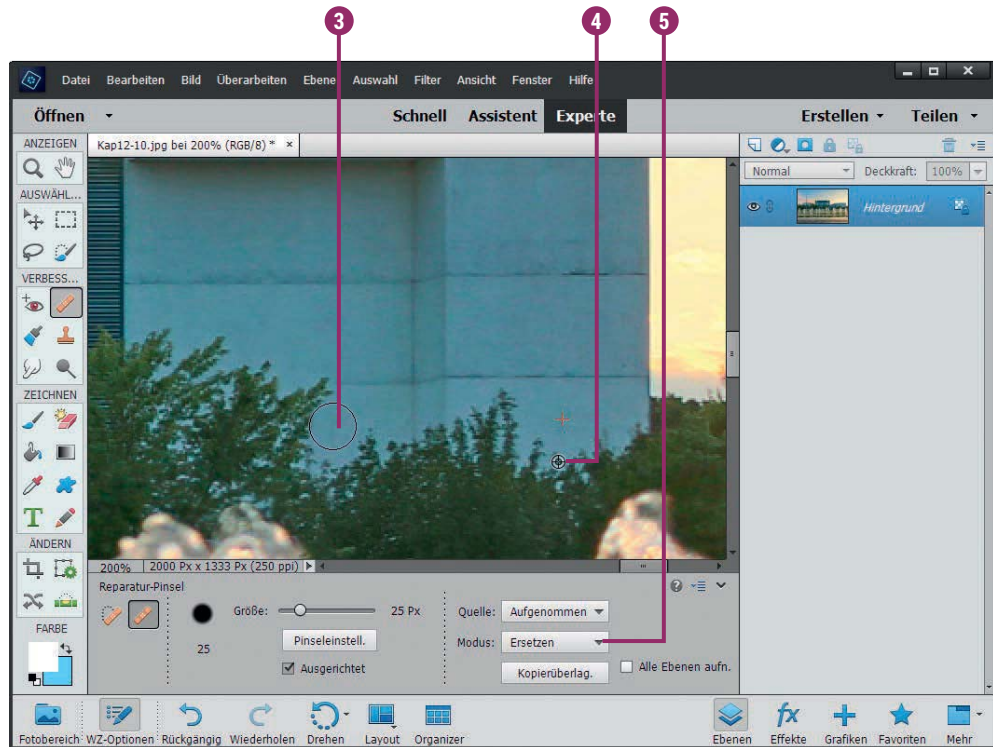


Beheben der fehlerhaften Kante in der Betonwand.

- 7 Um die etwas verschmierte Stelle an den Bäumen zu verbessern, ändern Sie den Modus des Reparatur-Pinsels von **Normal** auf **Ersetzen** **5**. Sonst kommt es in der strukturierten Umgebung zu Verwischungen oder Artefakten. Die übertragenen Bildpixel werden nicht mehr ganz so weich mit dem Hintergrund verrechnet.

Der Reparatur-Pinsel verhält sich eher wie der nachfolgend vorgestellte Kopierstempel. Er überträgt die ausgewählten Pixel nahezu eins zu eins auf die Störstelle. Nehmen Sie nun geeignete Pixel am rechten Baumrand auf **4** und übertragen Sie diese auf den gewünschten Bereich **3**. Wiederholen Sie alle Schritte nun auch bei der linken Laterne.

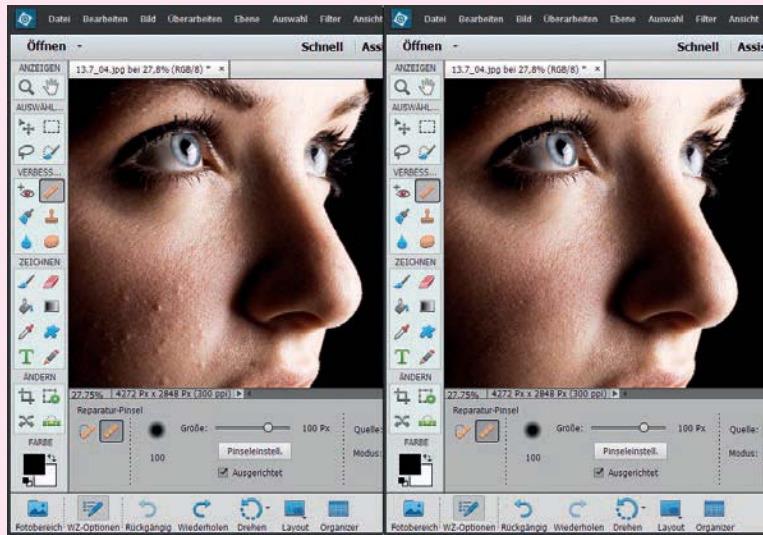
*Retusche der Äste
an der Stelle,
an der vorher der
Laternenpfahl war.*



Beauty-Retusche mit dem Reparatur-Pinsel

Im Fall von Porträtaufnahmen können Sie den Reparatur-Pinsel auch sehr gut für die Retusche etwas größerer Pickel und Unreinheiten verwenden. Wählen Sie am besten eine Pinselstärke, die etwa doppelt so groß wie die Störstelle ist. Mit einer weichen Kante von 0 % bis 40 % werden die Ränder unsichtbar miteinander verschmolzen. Sollte der Reparatur-Pinsel im normalen Modus nicht zum gewünschten Erfolg führen, weil in der Nachbarschaft zum Beispiel Strukturen wie Haare liegen, können Sie in den Modus **Ersetzen** wechseln.

Oder Sie schwenken auf den nachfolgend vorgestellten Kopierstempel (**S**, ) um. Damit das Retuscheergebnis so natürlich wie möglich aussieht, können Sie die Deckkraft des Kopierstempels auf 30 % bis 50 % reduzieren. Eventuell müssen Sie die Stelle dann mehrfach betupfen.



Beauty-Retusche mit dem Reparatur-Pinsel (Bild: © Katie Little – Fotolia).

Bilddoptimierung mit dem Kopierstempel

Der Kopierstempel überträgt die ausgewählten Bildpixel eins zu eins auf ein anderes Bildareal. Daher eignet sich dieses Werkzeug einerseits für die Retusche strukturierter Bildbereiche. Andererseits können Sie den Kopierstempel auch zum Klonen verwenden, sprich, Sie könnten einen Gegenstand kopieren und dann an einer anderen Stelle ins Bild setzen. Bei dem hier verwendeten Beispielbild sollen die schwarze Tafel an der Wand und der davongehende Soldat entfernt werden.



Kap12-11.jpg

Links: Ausgangsbild.
Rechts: Ist da nicht gerade jemand vorbeigelaufen? Muss mich geirrt haben ...

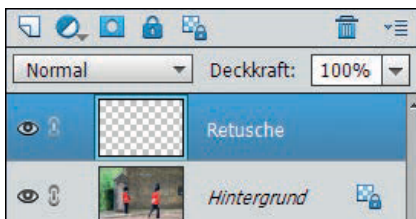




Retuschespuren vermeiden

Achten Sie beim Kopieren auf markante Bilddetails. Diese sollten nicht mehrfach zu sehen sein, sonst wird die Retusche sofort augenfällig. Überdecken Sie diese Stellen am Ende gegebenenfalls noch einmal mit weniger strukturierten Nachbarpixeln und verwenden Sie dafür kleine Pinseldurchmesser.

Optionsleiste des Kopierstempels.



Die Bildretusche wird auf der neuen Ebene ablaufen.

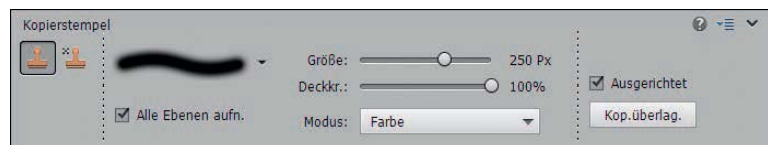
- 1 Öffnen Sie das Bild im Modus **Experte** des Editors. Aktivieren Sie den Kopierstempel () aus der Werkzeugleiste. Über das Drop-down-Menü mit dem kleinen schwarzen Pfeil neben dem Pinselstrich wählen Sie die Art des Pinsels, zum Beispiel weich oder hart. **Alle Ebenen aufn.** aktivieren Sie, wenn Sie für die Retusche die Pixel aller Ebenen aufnehmen möchten, die sich unter der Retuscheebene befinden.

Größe legt den Pinseldurchmesser fest. **Deckkr.** definiert die Stärke der Überlagerung. Bei 100 % wird die Störstelle vollkommen mit neuen Bildpixeln überdeckt. **Modus** bestimmt die Füllmethode.

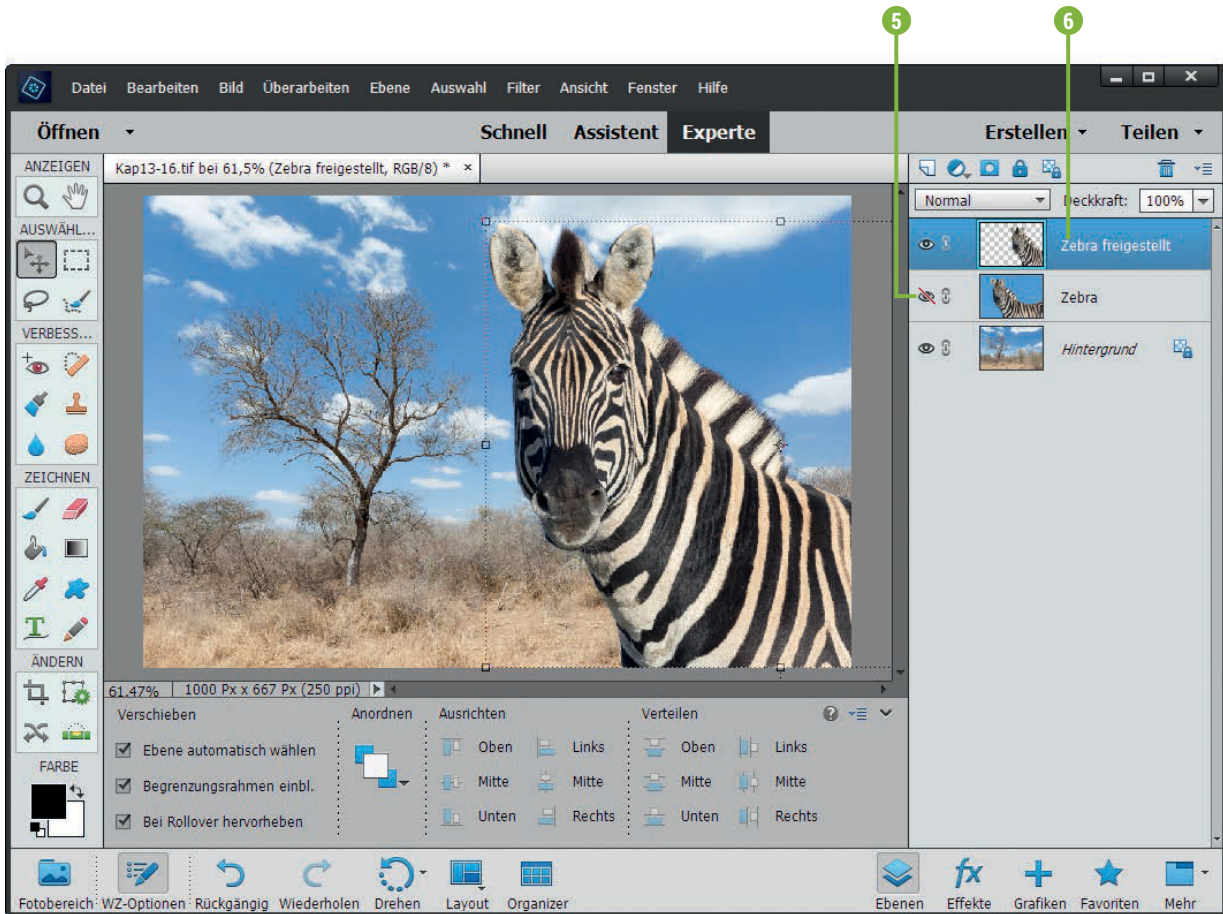
Soll beispielsweise nur die Farbinformation übertragen werden, wählen Sie **Farbe**. Soll nur die Helligkeitsinformation übertragen werden, wählen Sie **Luminanz**. Ist die Checkbox **Ausgerichtet** aktiviert, wandert die Auswahlstelle der zu übertragenden Pixel mit den Mausklicks mit.

Diese Einstellung eignet sich zum Retuschieren von Störstellen. Bei deaktivierter Funktion werden die Pixel immer von der gleichen Aufnahmestelle aufgenommen, auch wenn Sie die Maus absetzen und an einer anderen Bildstelle weiterarbeiten.

Dies eignet sich beispielsweise zum Klonen bestimmter Motivbereiche. Wird die Funktion **Kop.überlag.** aktiviert, wird Ihnen die zu übertragende Bildstelle zur Orientierung und Strukturanpassung angezeigt (siehe Reparatur-Pinsel im vorigen Kapitel).



- 2 Damit die Retusche nondestruktiv verläuft, erstellen Sie mit **Ebene/Neu/Ebene** (**Strg/cmd**+**⇧**+**N**)  eine leere Ebene oberhalb der Hintergrundebene. Alle weiteren Schritte laufen auf dieser Ebene ab, daher lassen Sie die leere Ebene markiert. Damit die Retuschepixel von der Hintergrundebene aufgenommen und über die Störstelle geklont werden können, muss die Checkbox **Alle Ebenen aufn.** in der Optionsleiste des Kopierstempels aktiviert sein.

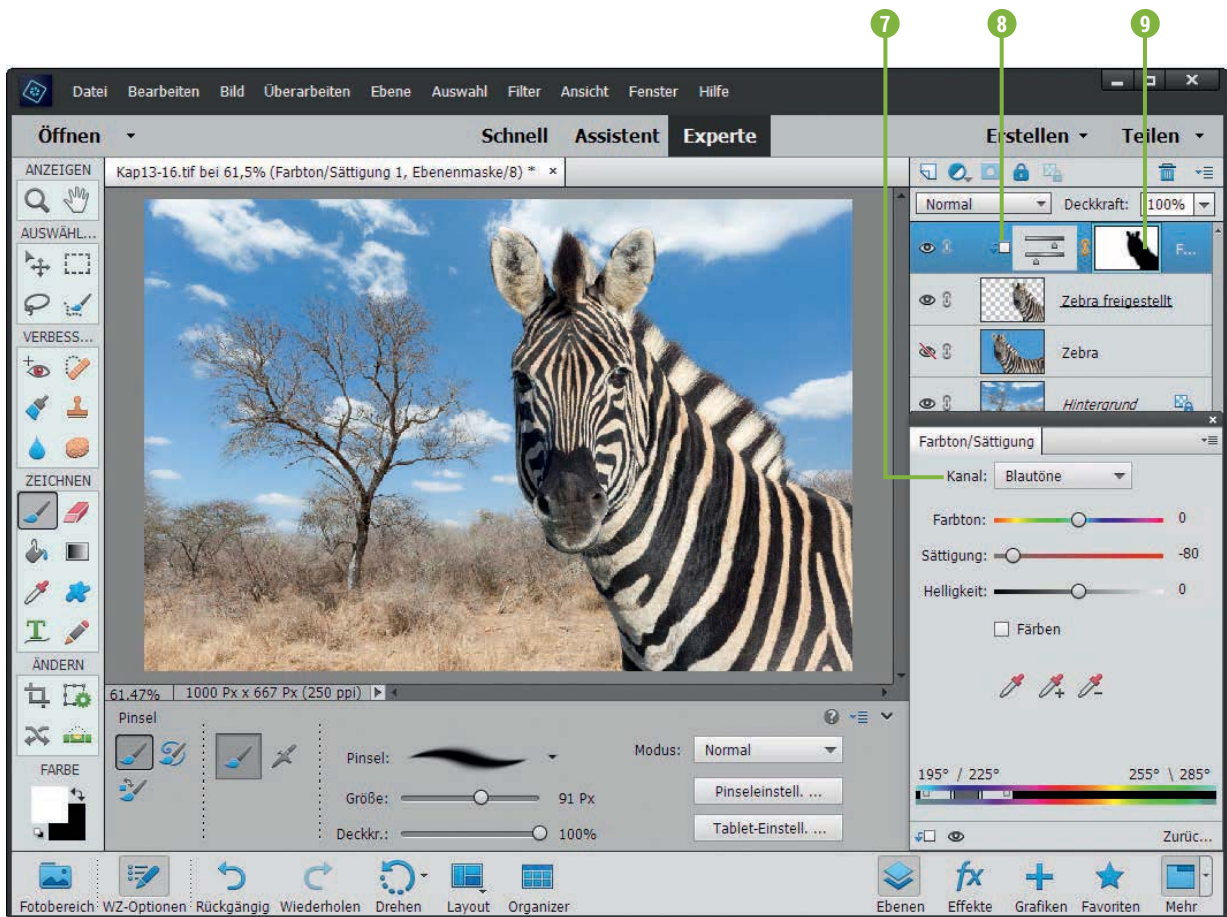


Kopieren der Auswahl auf eine neue Ebene und Verschieben des freigestellten Zebras nach rechts.

- 7 Sollte noch zu viel Hintergrundfarbe an den Rändern zu sehen sein, wie hier der blaue Schimmer im Bereich der Barthaare, gibt es einen weiteren Trick. Fügen Sie eine Einstellungsebene **Farbton/Sättigung** ein.

Wählen Sie **Ebene/Schnittmaske erstellen** (**Strg/Cmd**+**G**), damit die Einstellungsebene sich nur auf das freigestellte Zebra auswirkt **8**. Entsättigen Sie in diesem Fall die **Blautöne** **7** und die **Cyantöne** jeweils mit dem Regler **Sättigung**.

Wenn auch das Motiv dadurch stellenweise entsättigt wird, was hier nicht der Fall ist, können Sie der Einstellungsebene eine Ebenenmaske verpassen **9** und die Motivbereiche mit dem Pinsel und schwarzer Vordergrundfarbe abdecken.



Auswahl der Mähnenkante und der Bart-
haare mit dem Auswahl verbessern-Pinsel.

13.7 Motive inhaltssensitiv verschieben

Bilder wirken sehr attraktiv, wenn die gezeigten Inhalte harmo-
nisch angeordnet sind. Da es beim Fotografieren aber nicht immer
möglich ist, Gruppenaufnahmen oder Bewegungssequenzen so
aufzunehmen, dass sich alle Personen perfekt platziert im Bild-
ausschnitt befinden, kann eine unkomplizierte Hilfe zum Neu-
anordnen nicht schaden. Recht intuitiv und unkompliziert lassen
sich ausgewählte Bildteile mit dem Inhaltssensitives-Verschie-
ben-Werkzeug (Q, ⇧) an die gewünschte Stelle rücken. Mit dem
Beispielbild, bei dem wir drei Einzelaufnahmen zu einer Sprung-
sequenz verschmolzen haben, können Sie das gleich einmal nach-



Kap13-17.jpg

vollziehen. Der dritte Sprungabschnitt soll ein wenig nach links gerückt werden, um die Lücke zu den beiden anderen Teilsequenzen zu verringern.

Ausgangsbild.



Ergebnis nach dem Verschieben des rechten Sprungabschnitts und Beschnitt des Bildes.



- 1 Rufen Sie das Bild im Fotoeditor auf und aktivieren Sie das Inhaltssensitives-Verschieben-Werkzeug (, ) aus der Werkzeugpalette. Da es sich hierbei um ein Auswahlwerkzeug handelt, finden Sie in dessen Optionsleiste die üblichen Möglichkeiten für eine neue Auswahl , das Addieren  einer Auswahl zu einer bestehenden oder das Subtrahieren  von Auswahlbereichen, sowie das Erstellen einer Schnitmengenauswahl . Malen Sie nun einfach eine recht großzügige Auswahllinie um den rechts abgebildeten Springer. Malen Sie nun einfach eine recht großzügige Auswahllinie um den rechts abgebildeten Springer.



Auswahl des zu verschiebenden Bereichs.

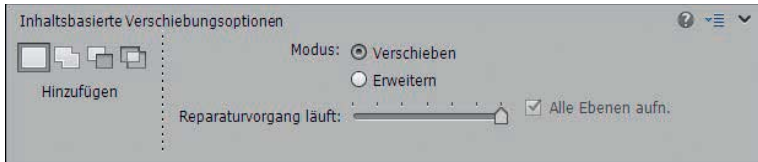
- 2 Fassen Sie die Auswahl anschließend mit der Maus an und schieben Sie sie an die gewünschte Stelle. Dazu haben wir den Bereich um 150 Pixel nach links und um 15 Pixel nach oben versetzt (siehe kleiner schwarzer Kasten im Bild).

Wichtig ist, dass Sie zuvor in der Optionsleiste bei **Modus** den Eintrag **Verschieben** aktivieren. Sobald Sie die Maus loslassen, beginnt Photoshop Elements damit, das Bild neu zu berechnen.



Verschieben des Auswahlbereichs nach links.

- 3 In unserer Bearbeitung wurden der linke Fuß und die Hände zunächst noch nicht optimal dargestellt. Aber das lässt sich gleich beheben. Dazu versetzen Sie den Regler **Reparaturvorgang läuft** ganz nach rechts.



Einstellen des Reglers für den Reparaturvorgang ganz nach rechts.



Bildbereiche erweitern

Wenn Sie in der Optionsleiste des Werkzeugs Inhaltssensitives-Verschieben die Funktion **Erweitern** wählen, wird der markierte Bildbereich beim Verschieben dupliziert. Anschließend können Sie mit dem Reparaturvorgangsregler wieder eine Anpassung der Berechnung vornehmen.

- 4 Den aufgewirbelten Sand, der sich jetzt mitten unter dem Springer befindet, können Sie schnell noch mit dem Bereichsreparatur-Pinsel (**J**, ) entfernen. Malen Sie dazu mit einer Pinselgröße von 40 Pixeln, Typ **Inhaltsbasiert**, eine Linie von oben nach unten über den Bereich.

Achten Sie auf duplizierte Inhalte (hier im Bereich des übermalten Busches), die die Retusche bemerkbar machen. Diese können Sie mit dem Kopierstempel (**S**, ) ausbessern. Nehmen Sie von verschiedenen Stellen Pixel auf und überdecken Sie die Duplikatstrukturen damit. Danach können Sie das Bild mit dem Freistellungswerkzeug (**C**, ) ein wenig beschneiden, fertig ist die Aktion.



Retusche des aufgewirbelten Sands mit dem Bereichsreparatur-Pinsel.



Neueste/Älteste zuerst

Ob beim Öffnen eines Ereignisses das Medienelement mit dem neuesten oder dem ältesten Datum zu Beginn erscheint, können Sie bei **Bearbeiten** (Windows) bzw. **Elements Organizer** (Mac OS)/**Voreinstellungen/Allgemein** (**Strg**/**cmd**)+**(K)** im Bereich **Datum (neueste zuerst)** bestimmen.

Das Bedienfeld im rechten Organizer-Bereich enthält eine Kalenderfunktion, die Sie mit dem Symbol **Kalender**  ganz unten rechts ein- und ausblenden können. Der Kalender bietet die Möglichkeit, über das Drop-down-Menü **Alle Jahre** einzelne Jahre anzuwählen. Alle Monate, denen im gewählten Jahr Ereignisse zugewiesen wurden, werden blau eingefärbt. Klickt man die einzelnen Monate an, werden die Tage blau umrandet, an denen Bilder oder Videos im Ereignisstapel vorliegen.

Vielleicht hatten Sie nicht gleich alle Bilder gefunden, die zum gerade neu erstellten Ereignis gehören. Das ist kein Problem. Wählen Sie das Ereignis einfach aus, klicken Sie doppelt auf den Bilderstapel und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Medien hinzufügen**  aus der Taskleiste unterhalb des Medienbrowsers. Sie können Bilder aber auch einfach im Medienbrowser markieren und auf das entsprechende Ereignis-Tag  ziehen.



Automatische Ereignisvorschläge

Photoshop Elements kann automatische Ereignisvorschläge unterbreiten, die sich am Aufnahmedatum der Bilder orientieren. Dazu wechseln Sie oberhalb des Medienbrowsers von **Benannt** in den Bereich **Vorgeschlagen**. Mit dem Schieberegler **Anzahl der Gruppen** darunter lässt sich der vorgeschlagene Datumsbereich für die Bildergruppen beeinflussen. Bei **Max** werden die Tage einzeln aufgelistet und bei **Min** werden mehrere Tage bis hin zu Jahren zusammengefasst. Anschließend können Sie aus den vorgeschlagenen Gruppierungen neue Ereignisse erstellen, indem Sie rechts neben dem angegebenen Datum auf **Ereignis hinzufügen** klicken.

16.6 Bilder in Alben sammeln

Eine Diashow zu gestalten macht viel Spaß, ist aber auch mit Arbeit verbunden. Die Bilder müssen gesichtet und ausgewählt werden. Da wäre es doch sehr praktisch, wenn es eine Art virtuelle Fotosammlung gäbe, über die sich die Bilder auch nach einer längeren Bearbeitungspause mit einem Klick wieder aufrufen ließen. Mit den Alben des Organizers ist dies problemlos machbar.

Bei den Alben handelt es sich quasi um Bildcontainer, die Sie zu Themen Ihrer Wahl anlegen können. Ein und dasselbe Foto kann auch mehreren Alben zugeordnet werden, ohne dass es an seinem Speicherort dafür kopiert und in ein anderes Verzeichnis

übertragen werden muss. Vergleichbar mit den Stichwort-Tags können Sie auch bei den Alben verschiedene Hierarchien aufbauen.

So könnten Sie beispielsweise eine übergeordnete Albumkategorie **Diashows** erstellen und darin Alben zu verschiedenen Vortragsthemen einbinden. Für die Erstellung eines Albums klappen Sie zunächst das Bedienfeld **Alben/Ordner** mit dem Symbol **Anzeigen** ganz unten links im Organizer aus.

Klicken Sie im Bedienfeld **Alben** auf den schwarzen Pfeil neben dem grünen Pluszeichen , um das Drop-down-Menü auszufahren. Wählen Sie **Neue Albumkategorie**. Geben Sie der Albumkategorie einen Namen, beispielsweise **Diashows**.



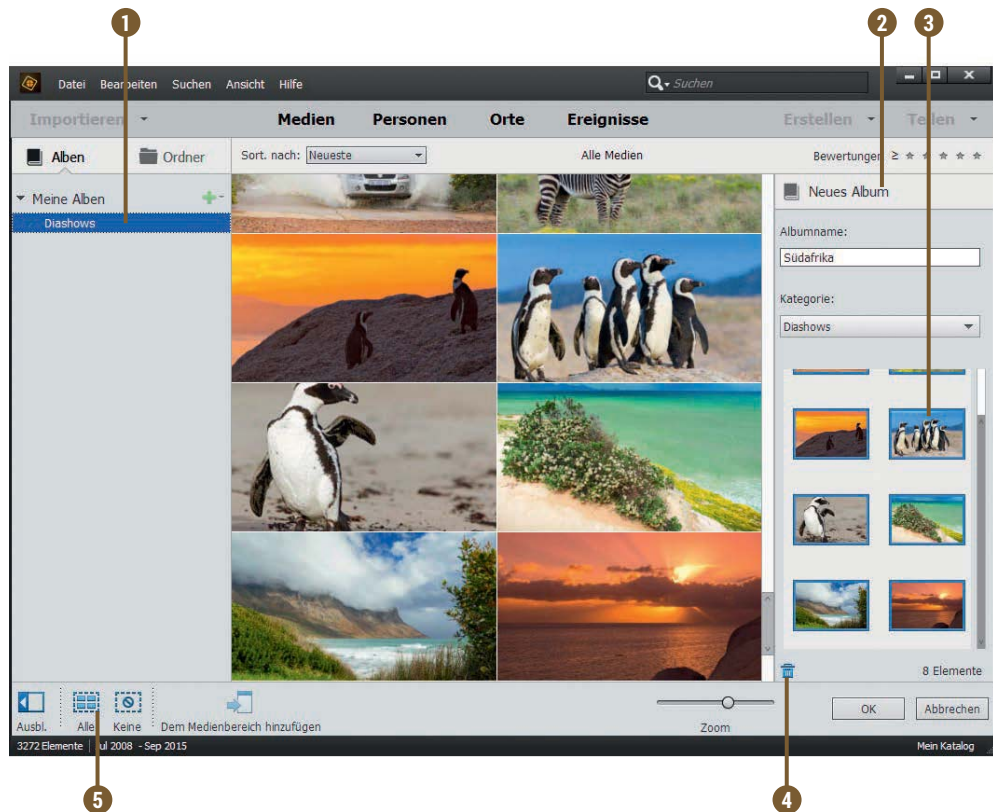
Neue Albumkategorie **Diashows** erstellen.

Mit der Albumkategorie können noch keine Bilder verknüpft werden, dazu müssen Sie erst ein Album erstellen. Wählen Sie dazu die Albumkategorie (hier **Diashows**) aus der Liste der Alben aus ❶. Klicken Sie das grüne Pluszeichen  an und tragen Sie im Bedienfeldbereich **Neues Album** ❷ den Namen des neuen Albums ein, zum Beispiel **Südafrika**.

Markieren Sie nun die gewünschten Bilder im Medienbrowser und ziehen Sie sie mit der Maus auf die leere Fläche des Albumfensters ❸. Mit der Schaltflächen **Alle**  ❹ können schnell alle aktuell aufgelisteten Bilder des Medienbrowsers hinzugefügt werden.

Um einzelne Fotos wieder aus der Albumauswahl zu entfernen, klicken Sie das Mülleimersymbol  ❺ an. Bestätigen Sie die Erstellung des neuen Albums schließlich mit der **OK**-Schaltfläche.

Erstellen eines neuen Albums und Einfügen ausgewählter Bilder.



Um die Bilder eines Albums aufzurufen, reicht ein Klick auf das Album  aus. Alle darin enthaltenen Fotos werden im Medienbrowser angezeigt. Möchten Sie weitere Bilder hinzufügen, blenden Sie mit der Schaltfläche **Alle Medien** alle Dateien des Organizers ein. Markieren Sie die gewünschten Dateien und ziehen Sie die Bilder auf das Albumsymbol .

Um Fotos aus dem Album zu entfernen, markieren Sie eines oder mehrere Bilder der Albumauswahl. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf eines der markierten Fotos (**ctrl** + Klick bei Mac OS) und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Aus Album entfernen/Name des Albums**.

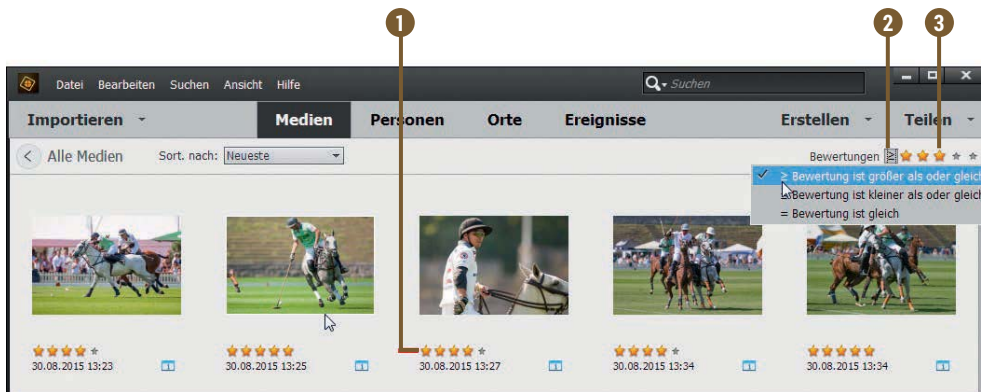
Um den Namen des Albums zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste das Album  (**ctrl** + Klick bei Mac OS) und wählen **Umbenennen** aus dem Kontextmenü aus. Darin finden Sie auch die Möglichkeit **Bearbeiten** oder **Löschen** des Albums.

16.7 Bildbewertung mit Favoriten-Sternen

Wenn Sie Ihre Fotos hinsichtlich der persönlich empfundenen Qualität einordnen möchten, um später ganz schnell nur die besten Bilder zu finden, vergeben Sie doch einfach mal Favoriten-Sterne ★ bzw. Favoriten-Tags. Bis zu fünf Sterne können verliehen werden, wobei es in der Praxis sinnvoll ist, sich auf drei, vier oder fünf Sterne zu beschränken. Die schlechteren Fotos, die gar keinen Stern erhalten haben, fallen dann automatisch durchs Raster.

Markieren Sie hierzu ein oder mehrere Bilder im Medienbrowser, die die gleiche Anzahl Sternchen verdient haben. Klicken Sie nun entweder mit der rechten Maustaste auf eines der Bilder (**ctrl** + Klick bei Mac OS) und wählen zum Beispiel **Bewertungen/4 Sterne** aus dem Kontextmenü.

Oder blenden Sie zuerst die Detailansicht ein (**Ansicht/Details**, **Strg/cmd**+**D**) und klicken danach mit der Maus auf die betreffende Sternchen-Zahl unterhalb des Bildes ❶. Das war's schon. Mit **Strg/cmd**+**D** können Sie das Adaptivraaster des Medienbrowsers wieder einblenden.



Vergabe von Favoriten-Sternen und Auswahl von Bildern einer bestimmten Bewertung.

Möchten Sie anschließend nur die Bilder einer bestimmten Sternchen-Kategorie aufrufen, klicken Sie oben rechts über dem Medienbrowser die entsprechende Anzahl an Sternen an ❸. Sogleich werden alle zugehörigen Bilder angezeigt. Mit dem Drop-down-Menü ❷ können Sie zudem festlegen, ob nur Bilder mit exakt der gewählten Sternanzahl oder auch solche mit einer höheren oder

niedrigeren Anzahl an Favoriten-Tags erscheinen sollen. Um wieder alle Fotos einzublenden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Alle Medien** oben links oder heben die Auswahl auf, indem Sie die gleiche oder eine andere Anzahl an Sternchen wählen.

16.8 Suchen und Finden

Wer sucht, der findet. Ein toller Spruch, stimmt's? Wenn da nur nicht immer diese ewige Zeit wäre, die man mit dem Auffinden bestimmter Dateien verplempern würde. Gut, dass der Organizer in Sachen Suchen und Finden Einiges zu bieten hat. Das Finden wird damit doch schon um einiges leichter.

Das Suchfeld verwenden



Beim Eintragen des Begriffs **christian** tauchen 20 Personen-Tags auf.



Mit dem zweiten Begriff **kyra** wird die Suche auf Bilder eingegrenzt, die beide Personen-Tags tragen.

Sehr komfortabel gestaltet sich die Suche mit dem Suchfeld , das Sie rechts oben in der Menüleiste finden. Tragen Sie darin einen oder mehrere Suchbegriffe ein. Die Suche bezieht alles mit ein, den Namen der Datei, die Albumzugehörigkeit oder angehängte Stichwörter. Schon während des Schreibens können Sie am Drop-down-Menü ablesen, wie viele Bilder mit dem jeweiligen Kriterium gefunden wurden. Hier haben wir mit dem Begriff **christian** 20 Personen-Tags gefunden und den Eintrag daher gleich einmal angeklickt.

Geben Sie nun weitere Begriffe ein. Hier haben wir beispielsweise mit **kyra** eine weitere Person gesucht und dazu 12 Personen-Tags gefunden.

Wenn Sie statt des Kommas zwischen die Begriffe den sogenannten Operator **OR** schreiben, entspricht das einer ODER-Verknüpfung. Es werden also alle Medien ausgewählt, in denen einer der Begriffe vorkommt. Bei der Suche nach **Personen:“Christian“ OR Personen:“Kyra“** listet der Organizer somit alle Bilder auf, in denen eine von beiden Personen oder beide zusammen auftauchen.

Mit dem Operator **NOT** können Sie eine Nichtverknüpfung herstellen. Es sollen also alle Medien gesucht werden, die einen bestimmten Begriff enthalten, einen anderen aber nicht, also zum Beispiel **Personen:“Christian“ NOT Personen:“Kyra“**. Darüber würden sich alle Bilder von Christian finden lassen, in denen Kyra nicht vorkommt.