



Bildbearbeitung

Guido Sonnenberg/Ulrich Dorn

Photoshop CS5

Das Workshop-Buch

- 55 Schritt-für Schritt-Lösungen für die wichtigsten Bildbearbeitungsaufgaben
- Freisteller, Mischpinsel, HDR & Co: So haben Sie alle neuen Photoshop-Funktionen schnell im Griff
- Praxis-Workshops für einfache Korrekturen, anspruchsvolle Retuschearbeiten und schwierige Montagen

FRANZIS

Vorwort

Photoshop CS5, der vorläufige Höhepunkt einer beispiellosen Erfolgsgeschichte, ist die ultimative Kreativsoftware für Fotografen und Cross-Media-Designer. Viele neue und starke Funktionen sind hinzugekommen, für die allein sich schon der Umstieg von älteren Versionen lohnt. Mit den neuen Auswahlfunktionen erzeugen Sie Freisteller, wie sie präziser nicht sein können. Gegenstände und Objekte, die in einer Aufnahme störend wirken, lassen Sie via „inhaltssensitivem Füllen“ einfach per Knopfdruck im Nichts verschwinden. Mit dem neuen „Mischpinsel“ mischen Sie Farben wie auf echter Leinwand. Ein weiteres Highlight auf der Center-Stage sind neuen Funktionen zur HDR-Konvertierung – Sie werden sie lieben. Es klingt zwar wie billige Schleichwerbung, aber Photoshop CS5 ist wirklich ein fulminantes Ereignis neuer und starker Funktionen, die jedem Bildbearbeiter das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen.

Für die erfolgreiche Arbeit mit Photoshop CS5 sind zwei Dinge entscheidend: erstens ein Überblick über die Möglichkeiten und Funktionen von Photoshop und zweitens das Know-how zur Lösung der wichtigsten Bildbearbeitungsaufgaben. Und genau dafür ist dieses Buch gedacht: Direkt zu Beginn lernen Sie die neuen Kernfunktionen anhand praktischer Schritt-anleitungen kennen. Daneben wird die Arbeitsweise sämtlicher Photoshop-Werkzeuge vorgestellt. Mit dem notwendigen Grundlagenwissen ausgerüstet, steigen Sie dann ein in die bunte Welt der kreativen Bildbearbeitung mit Photoshop CS5.

Vorher/Nachher-Workshops aus den unterschiedlichsten Anwendungsbereichen demonstrieren, wie Photoshop CS5 in der täglichen Praxis tickt. Dabei steht nicht die Funktion im Vordergrund, sondern immer das Ziel der Bildbearbeitung – egal ob Retusche, Montage oder Kunst. Zugegeben, die Arbeit mit Photoshop CS5 ist kein Selbstläufer, aber sie macht jede Menge Spaß!

Viel Erfolg wünschen Ihnen

Guido Sonnenberg und Ulrich Dorn, Juni 2010

Photoshop CS5: Stark wie nie 10

Photoshop CS5: Stark wie nie 14

Herausragende neue Funktionen 15

- Mini Bridge: integrierter Bilddateibrowser 16
- Kante verbessern: vereinfachte Freisteller 17
- Mischpinsel: Malen wie auf Leinwand 19
- Inhaltssensitives Füllen: Objekte entfernen 22
- Formgitter: Bewegungsabläufe ändern 25
- HDR Pro: hochwertige HDR-Konvertierung 28
- Objektivkorrektur: Objektivfehler neutralisieren 30
- Camera Raw: RAW-Daten entwickeln 33
- Repoussé: Erstellen dreidimensionaler Objekte 35
- Steckbrief der neuen Kernfunktionen 37

Photoshop CS5-Werkzeugkiste 38

- Werkzeugeinstellungen vornehmen 38
- Auswahlwerkzeuge 38
- Retuschewerkzeuge 39
- Malwerkzeuge 40
- Freistellungswerkzeuge 41
- Messwerkzeuge 41
- Zeichen- und Textwerkzeuge 42
- Navigationswerkzeuge 43

Photoshop optimal einrichten 44

- Wichtige Voreinstellungen festlegen 44
- Grundlegende Photoshop-Einstellungen 45
- Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche 45
- Reibungsloser Mac- und Windows-Workflow 46
- Arbeitsspeicher und Cache-Einstellungen 47
- Darstellung der Malwerkzeuge festlegen 48
- Darstellungen transparenter Bereiche festlegen 48
- Maßeinheiten für Lineale und Text 49
- Farben für Hilfslinien, Raster und Slices 49
- Handhabung von Extensions und Plug-ins 50
- Typografische Einstellungen vornehmen 50
- 3D-Voreinstellungen festlegen 50

Farbeeinstellungen vornehmen 51

- Farbmanagement-Richtlinien 52

Arbeitsbereich individuell anpassen 52

- Aufgabenoptimierte Arbeitsbereiche 52
- Alle Bedienfelder im Überblick 53
- Tastaturbefehle und Menüs 60
- Dokumentfenster optimal anordnen 60

Bildschirm kalibrieren 61

- Die einfache Bildschirmkalibrierung 61

Photoshop Basiswissen 62

Bilder richtig interpolieren 66

- ppi: die kleinste Bildinformation 67
- Effektive Bildschirmauflösung ermitteln 68
- Interpolation: Bildgröße neu berechnen 69
- dpi: die Punktdichte 71
- lpi: Anzahl der Rasterlinien 71

Bilder neutral eineichen 72

64 Bit versus 32 Bit 78

Freistellen und maskieren 82

Auswahlen und Masken 86

Freisteller per Alphakanal 91

Präzise Pfadauswahlen 97

Farbbereiche auswählen 104

Selektive Bildbearbeitung 107

Bilder korrigieren 112

Schnelles Umfärben 116

Schnelle Farbvariationen 122

Horizont begradigen 125

Formen verbiegen 128

Komplexe Strukturen ersetzen 132

Marmor zu Glas machen 136

Tageslichtszene bei Nacht 148

Strahlende Lichteffekte 154

Beautyretusche 164

RAW-Daten bearbeiten 172

- Quickies in Camera Raw 176
- Colorgrading simulieren 181
- Renaissance des Filmkorns 185
- Porträtretusche en bloc 190

HDR- und Panoramabilder 198

- HDR Pro-Tonmapping 202
- HDR-Tonung simulieren 208
- Panoramabilder erstellen 212
- Panoramaretuschetricks 217

Bilder montieren 228

- Bildmontage von A bis Z 232
- Aufwendige Fluchtpunktmontage 238
- Von der Kugel zur Seifenblase 246

Index 254

Freistellen und maskieren

Auswahlen und Masken	86
Freisteller per Alphakanal	91
Präzise Pfadauswahlen	97
Farbbereiche auswählen	104
Selektive Bildbearbeitung	107

Auswahlen und Masken

Eine neue Technik zur Maskierung von Objekten hält in Photoshop CS5 endlich den lang ersehnten Einzug. In Photoshop CS4 war zur Verwunderung vieler Grafiker der Extrahieren-Filter verschwunden, mit dem bisher Freistellungsaufgaben übernommen wurden. Das Tool kann nach wie vor heruntergeladen und auch in CS5 installiert werden. Damit malt der Benutzer zunächst eine grobe Linie rund um das freizustellende Objekt und füllt sie dann aus. Besonders exakt ist diese Methode nicht, vor allem im Vergleich zu dem, was Adobe jetzt bietet. Im Zusammenspiel mit dem Schnellauswahlwerkzeug und dem Befehl **Kante verbessern** erstellen Sie mühelos perfekte Abdeckmasken. Die folgenden Workshops machen Sie Schritt für Schritt mit der neuen Freistelltechnik von Adobe vertraut.



Vorher: Das Schloss von Aranjuez ist mit seinen Gärten und der Stadt auf der Liste des UNESCO-Welterbes. Die prächtigen Marmorstatuen im Barockpark sind dem zeitlichen Verfall aber leider schutzlos ausgeliefert.

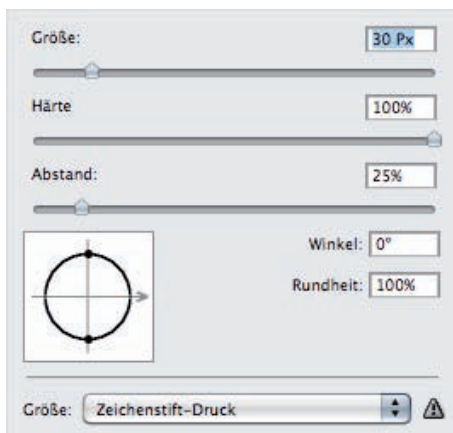
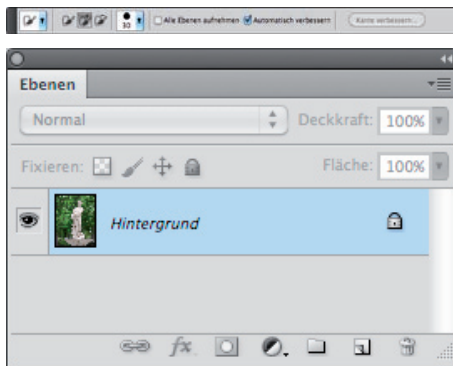
Nachher: Apollo aus seiner grünen Umgebung isoliert und mit einem virtuellen Hintergrund versehen. Digital mit wenigen Klick restauriert und freigestellt, bietet er seine Schönheit dem Betrachter dar.



[1] Einfache Auswahl erstellen

Mit einem Werkzeug Ihrer Wahl, hier dem *Schnellauswahlwerkzeug*, erstellen Sie eine einfache Auswahl des Objekts.

Tipp: Mit dem *Schnellauswahlwerkzeug* und einer harten Pinselkante erzielen Sie die besten Ergebnisse. Wenn Sie mit einem Grafiktablett arbeiten, können Sie die Pinselgröße drucksensitiv verändern, wenn die untere Listenauswahl entsprechend angewählt wird.



[2] Auswahlkante vervollständigen

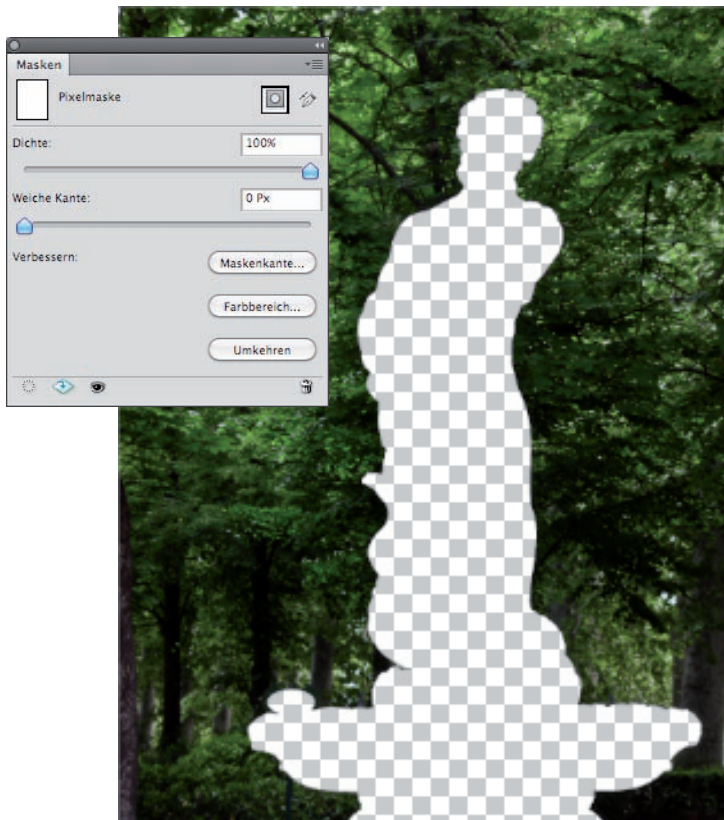
Verändern Sie die Bildschirmansicht auf 100 % - [Befehlstaste]+[0] - und fahren Sie die Auswahlkante ab. Bereiche, die nicht mit in die Auswahl einbezogen sind, lassen sich schnell durch hinzufügendes Übermalen integrieren. Passen Sie dazu die Auswahlgröße des *Schnellauswahlwerkzeugs* an. Mit einer geringeren Größe wird auch die Abtastautomatik feiner.

Tipp: Durch Gedrückthalten der [Alt]-Taste wird temporär der Subtraktionsmodus aktiviert. Natürlich kann es je nach Motiv einfacher sein, nicht das Objekt, sondern den Hintergrund auszuwählen und die Auswahl später zu invertieren.



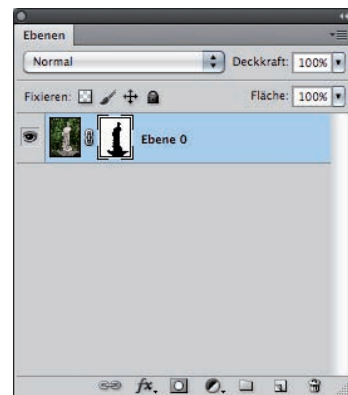
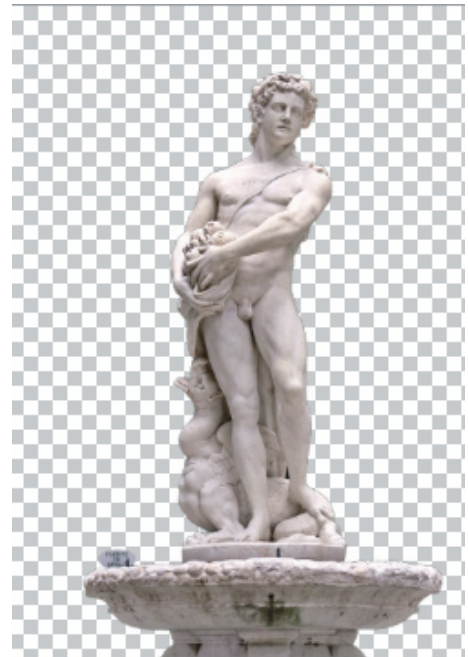
[3] Maske hinzufügen

Erfahrene Photoshopper wissen, dass einer Hintergrundebene keine Maske zugewiesen werden kann. Eigentlich muss sie erst in eine normale Ebene umgewandelt werden. Photoshop zielt darauf ab, Ihnen den Workflow einfacher zu gestalten. Aktivieren Sie im *Masken*-Bedienfeld den Schalter *Pixelmaske hinzufügen*. In einem Arbeitsaufwand wird die Hintergrundebene umbenannt, und die aktive Auswahl wird zur Abmaskierung benutzt. Mit der Schaltfläche *Umkehren* wird die Maskierung gegebenenfalls invertiert.



[4] Thumbnail-Anwahl

Im Maskensymbol der Ebene stehen die schwarzen Bereiche für die unsichtbaren, nicht ausgewählten Bildbereiche. Weiße Flächen zeigen die unmaskierten Bereiche. Der Computer kann ja nicht erraten, was Sie bearbeiten möchten – das Bild oder die Maske. Wenn Sie z. B. die Maske nachbearbeiten möchten, achten Sie darauf, dass um das Maskensymbol ein Rahmen erkennbar ist. Durch Anklicken des Symbols wählen Sie den zu bearbeitenden Bereich aus.



[5] Volltonfarbfläche erstellen

Natürlich können Sie auch eine Pixelebene erstellen und diese mit einer Farbe füllen. Sie bewahren sich aber einen schnelleren Zugriff auf eine nachträgliche Farbänderung, wenn Sie eine Einstellungsebene vom Typ *Farbfläche* erstellen. In diesem Beispiel haben wir den Hexadezimalfarbwert #330000 gewählt.

Persönlich empfinde ich einen zarten Verlauf etwas angenehmer und habe in der Abbildung eine Verlaufsfüllung von #330000 nach #440000 eingefügt.



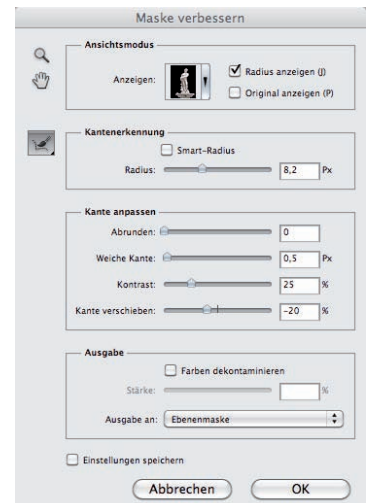
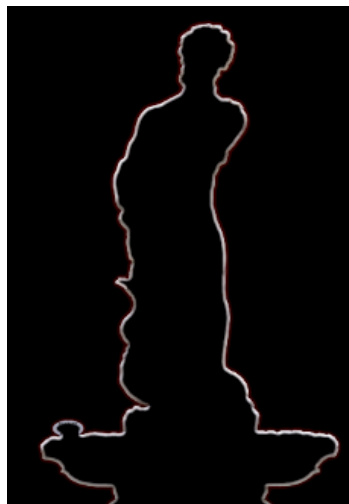
[6] Maskenansicht wählen

Das Dialogfeld zum Verfeinern der Maske öffnen Sie über die Schaltfläche *Maskenkante* im Bedienfeld *Masken*. Wählen Sie zuerst Ihren *Ansichtsmodus*. Es stehen mehrere Varianten zur Auswahl, die Sie mit der [F]-Taste schnell durchscrollen können. Für die einfache Optimierung von glatten Kanten bietet sich ein schwarzer Hintergrund an.



[7] Maskenkante verbessern

Alle Einstellwerte sollten zu Beginn 0 anzeigen. Erhöhen Sie als Erstes nur den Wert für *Radius*. Durch Aktivierung des Kontrollfelds *Radius anzeigen (J)* wird der eingestellte Kantentradius angezeigt.



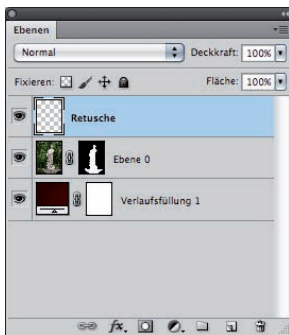
Links: Die rauen Auswahlkanten sind deutlich zu erkennen. Auch einige Blitzer sind unschwer auszumachen. Rechts: Durch das Absoften und Reduzieren der Auswahlkante bekommen Sie eine optimale Freistellkante.



Die folgenden Einstellungen basieren auf einer Technik von Russell Preston Brown: Geben Sie einen Radius von ca. 8 Px an. Den Kontrast heben Sie um ca. 25 % an, und den Regler *Kante verschieben* setzen Sie zum Verkleinern auf -20 %. Für dieses Bild wurde die Auswahl noch ganz leicht um einen Pixelwert geglättet und die Auswahlkante um 0,5 Px weicher gemacht.

[8] Retusche

Mit einer neuen, leeren *Retusche*-Ebene im *Ebenen*-Bedienfeld überlagern Sie die Retuschearbeiten am Objekt non-destruktiv. Schalten Sie dazu in der Optionsleiste der Retuschewerkzeuge den Funktionsbereich auf *Alle Ebenen* um.



Freisteller per Alphakanal

Der Klassiker: Freisteller mit einem Alphakanal. Sicher wird diese Technik mit den neuen Freistellfunktionen mehr und mehr in Vergessenheit geraten, doch legt sie für die Nachbearbeitung und Optimierung der Masken ein fundiertes Basiswissen.



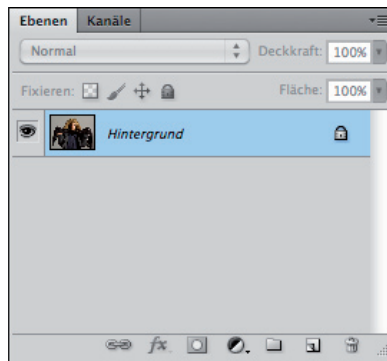
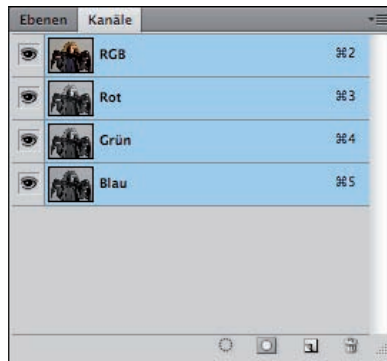
Vorher: Diese Fashionaufnahme mit vielen fransigen Kanten und Zwischenräumen stellt für die normalen Freistellwerkzeuge eine nahezu unlösbare Aufgabe dar.



Nachher: Freigestellt mit einer Objektsilhouette als Maske, erstellt aus einem der Kanäle. Diese Freistelltechnik ist ein Klassiker im Photoshop-Workflow.

[1] Kanäle öffnen

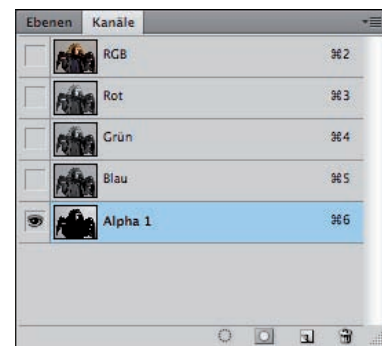
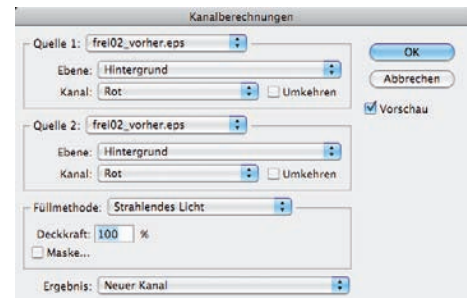
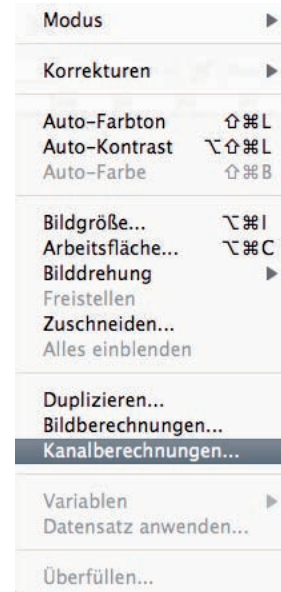
Die Vorgehensweise für eine freizustellende Person, in diesem Beispiel vor einem gleichfarbigen und kontrastreichen Hintergrund, bleibt immer gleich. Wechseln Sie zunächst zum *Kanäle*-Bedienfeld und suchen Sie den oder die kontrastreichsten Farbkanäle aus.



[2] Kanäle beurteilen

Bei der Beurteilung der einzelnen Graustufen-auszüge (von oben nach unten *Rot*, *Grün*, *Blau*) weist der Blaukanal in der Regel den größten Kontrast auf. Achten Sie darauf, dass in den Photoshop-Voreinstellungen die Option *Benutzeroberfläche/Farbauszüge in Farbe anzeigen* deaktiviert sein muss, um die einzelnen Kanäle als Graustufen darzustellen. Zur Erstellung des neuen Kanals verwenden Sie aus dem Menü *Bild* den Befehl *Kanalberechnungen*. Damit lassen sich ein

oder zwei verschiedenen Kanäle miteinander kombinieren. Als kontrastreichste Einstellung erweist sich in diesem Fall die *Füllmethode: Strahlendes Licht*. Das Ziel ist ein neuer Kanal, den das Programm mit *Alpha 1* nennt.



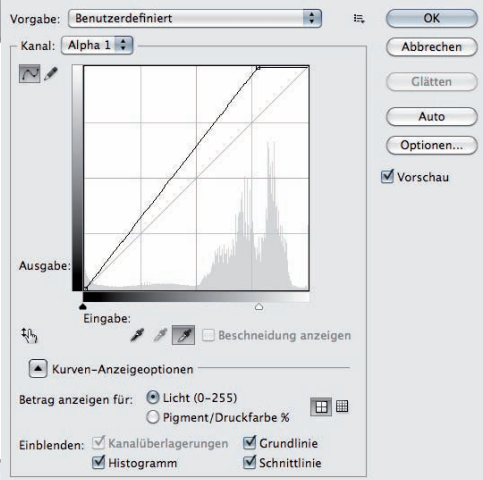
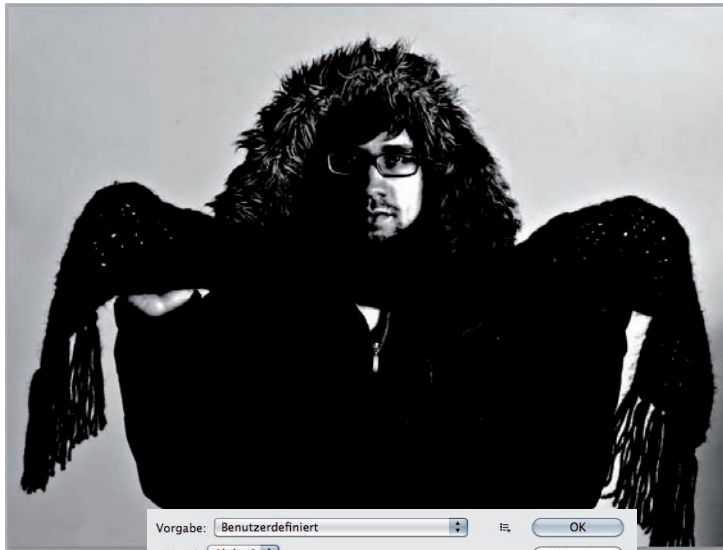


Rotkanal.

Grünkanal.



Blaukanal.



[3] Kontrast erhöhen

Das Ergebnis ist schon recht vielversprechend, der Hintergrund zeigt aber immer noch kein reines Weiß. Um den Kontrast weiter zu steigern, wählen Sie im Menü *Bild/Korrekturen* den Befehl *Gradationskurven* aus – [Befehlstaste]+[M]. Stellen Sie im Bereich *Ausgabe* die Diagonale an den beiden Endpunkten manuell steiler oder klicken Sie mit der weißen Pipette den Hintergrund an. Passen Sie die Gradationskurve vorsichtig an, ohne dass Ihnen dabei zu viele Details an den Objektkanten verloren gehen.

[4] Fehlstellen ausmalen

Für die perfekte Maskensilhouette werden verbleibende Fehlstellen mit dem *PinSEL-Werkzeug* nachgebessert. Drücken Sie die Taste [D], damit die Farbeinstellungen im Farbwähler auf die Standardwerte *Schwarz* und *Weiß* zurückgestellt werden. Übermalen Sie im Hintergrund und im Inneren des Objekts die Bereiche, die eindeutig abgedeckt sein sollen. Die Grautöne in den Randbereichen dürfen nicht übermalt werden. Mit dem Befehl *Korrekturen/Umkehren* – [Befehlstaste]+[I] – im Menü *Bild* kehren Sie die Silhouette um.



[5] Randbereiche nachbelichten

Mit dem *Nachbelichter-Werkzeug* bessern Sie die Grautöne im Randbereich aus. Beschränken Sie den nachzubessernden Bereich in der Optionsleiste auf die *Tiefen*. Setzen Sie die Intensität der *Belichtung* auf einen Wert um die 20%. Dann invertieren Sie die Maske, sodass der Hintergrund in Schwarz angezeigt wird, und übermalen die Randbereiche.



[6] Maske zuweisen

Erstellen Sie jetzt aus dem Alphakanal eine Auswahl. Drücken Sie auf das gepunktete Kreissymbol *Kanal als Auswahl laden* am unteren Rand des *Kanäle*-Bedienfelds. Mit der aktiven Auswahl können Sie direkt über das *Masken*-Bedienfeld der Hintergrundebene eine Ebenenmaske zuweisen.

Die Hintergrundebene wird automatisch in *Ebene 0* umbenannt, weil eine Hintergrundebene keine Transparenzen enthalten kann. Wenn der abmaskierte Bereich das Objekt beinhaltet, muss die Maske nach dem Laden invertiert werden.

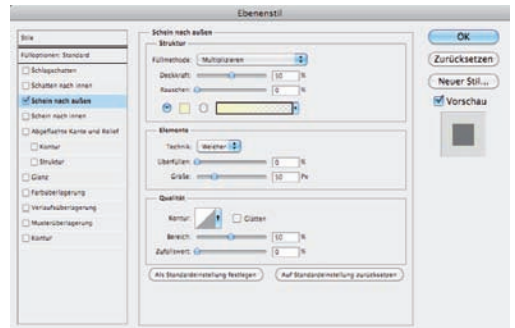


[7] Feinanpassungen

Mit dem *Verschieben-Werkzeug* ziehen Sie das freigestellte Bild auf ein neues Dokument – die jeweiligen Bildgrößen und ihre Auflösung müssen dabei identisch sein –, oder fügen Sie einfach eine neue, farbige Verlaufs-ebene ein. Fallen die Übergänge an einigen Stellen noch zu deutlich aus, überarbeiten Sie diese Maskenbereiche mit dem *Weichzeichner-Werkzeug*.



Ein heller Freistellsaum um das Objekt herum kann auch mit dem Regler *Weiche Kante* im *Masken*-Bedienfeld abgeschwächt werden. Ein besseres Ergebnis aber erzielen Sie mit einem *Ebenenstil*. Öffnen Sie dazu im Menü *Ebene* den Dialog *Ebenenstil* und aktivieren Sie die Fülloption *Schein nach innen*. Die *Füllmethode* im Bereich *Struktur* muss auf *Multiplizieren* stehen. Danach stellen Sie den Regler *Deckkraft* auf 50 % und im Bereich *Elemente* den Regler *Größe* auf 50 %.



Vorher.



Nachher.



Präzise Pfadauswahlen

Die neuen Wege zur Freistellung führen Sie in kurzer Zeit zu akzeptablen Ergebnissen. Zum Erstellen präziser Auswahlen mit glatten Kanten, insbesondere bei Bildbereichen, die mit anderen Auswahlwerkzeugen nicht problemlos bearbeitet werden können, führt der Weg zum Ziel nur über eine Pfadauswahl. Diese kann zudem abgespeichert werden und ist vielseitig einsetzbar.



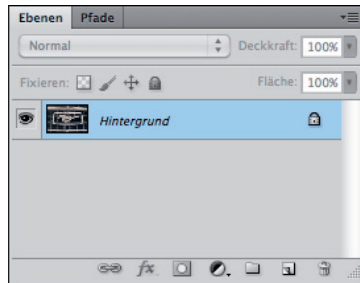
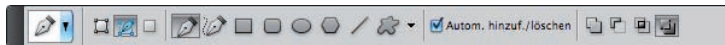
Vorher: Das Ausgangsfoto, das Logo einer Automarke, dient als Vorlage für die Erstellung einer perfekten Pfadauswahl. Abspeicherbar, schnell, leicht veränderbar und mit vielseitigen Optionen.



Nachher: Hier sehen Sie ein Beispiel für die vielseitige Anwendung von Pfaden. Nicht nur in Photoshop als Auswahl, sondern auch in Layoutprogrammen wie InDesign kann ein angelegter Pfad hilfreich sein.

[1] Zeichenstift einstellen

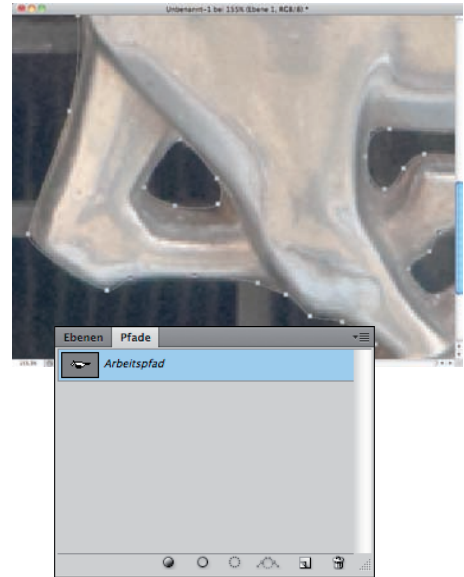
Das *Zeichenstift-Werkzeug* ist ein vektorbasiertes Werkzeug und erzeugt sehr viel glattere Umrisslinien als ein pixelbasiertes Werkzeug wie beispielsweise der *Zauberstab*. Der Pfad wird durch Bézierkurven definiert und ermöglicht so exakte Rundungen und ein sehr detailliertes Arbeiten. Pfade werden im *Pfade*-Bedienfeld angezeigt und abgespeichert. Sie sind völlig unabhängig, egal ob Sie auf einer Hintergrundebene oder an einem Smart-Objekt arbeiten. Stellen Sie zunächst die zum Werkzeug gehörenden Optionen ein. Aktivieren Sie das Symbol *Pfade* (zweites Symbol von links).



[2] Arbeitspfad zeichnen

Beginnen Sie mit dem Setzen des ersten Ankerpunkts an einer beliebigen Stelle am Rand des Objekts. Bei dem zweiten Ankerpunkt halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen die Kurve im Uhrzeigersinn beliebig auf. Arbeiten Sie sich so um das Motiv herum und versuchen Sie, nur so viele Ankerpunkte zu setzen, wie unbedingt nötig. Der Sitz der Ankerpunkte wird dann im nächsten Schritt optimiert. Schließen Sie den Pfad, indem Sie auf den ersten Ankerpunkt klicken. Vergessen Sie

nicht, die Ausstanzungen des Logos ebenfalls mit Pfaden zu versehen.



[3] Arbeitspfad nacharbeiten



Arbeiten Sie jetzt den Pfad mit dem *Direktauswahl-Werkzeug* nach. Jeder Ankerpunkt kann damit einzeln ausgewählt und neu positioniert werden. Auch die Grifflinien, durch die der Kurvenradius definiert wird, können den Motivkanten exakt angepasst werden.

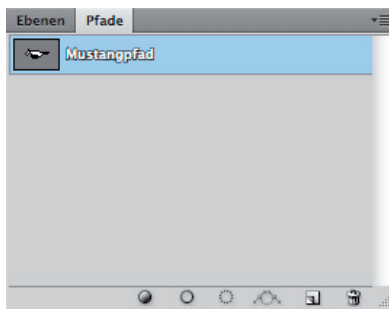
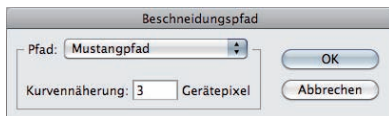
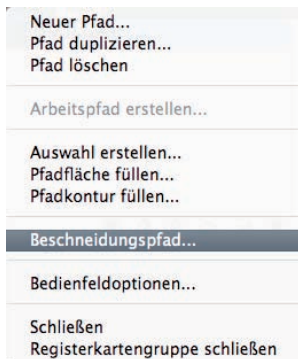


Wechseln Sie danach zum *Pfadauswahl-Werkzeug*. Achtung: Hiermit kann leicht ein ganzer Pfad ausgewählt und verschoben werden. Wählen Sie die kleinen Pfade in den Ausstanzungen an. Ein Pfad ist ausgewählt, wenn Sie alle Ankerpunkte erkennen. Definieren Sie in der Optionsleiste, wie der Inhalt verrechnet werden soll. Wählen Sie die Option *Vom Pfadbereich subtrahieren* (-).

[4] Arbeitspfad abspeichern

Sind Sie mit Ihrer Arbeit zufrieden, sichern Sie den Arbeitspfad im *Pfade*-Bedienfeld. Den Befehl finden Sie über das Pop-up-Menü oben rechts, oder Sie ziehen mit gedrückter Maus die *Arbeitspfad*-Ebene auf das Symbol *Neuen Pfad erstellen* im unteren Bereich des Bedienfelds.

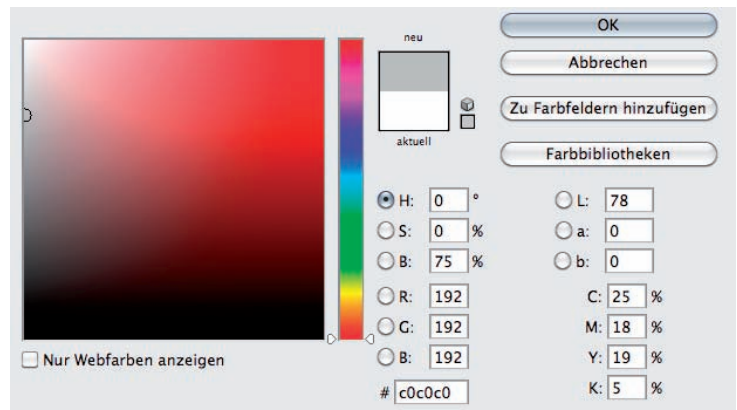
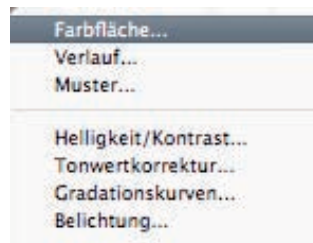
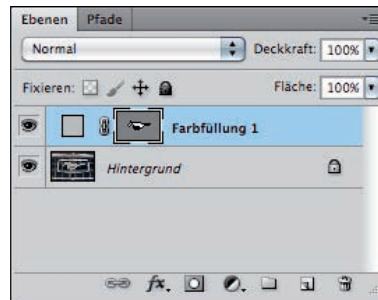
Bei Bedarf kann der abgespeicherte Pfad jetzt auch über das Menü des *Pfade*-Bedienfelds als *Beschneidungspfad* abgespeichert werden. Beim Export der Bilddatei in ein Seitenlayoutprogramm kann der angelegte Pfad so für weitere Text- und Layoutanwendungen genutzt werden.



[5] Auswahl oder Form

Möchten Sie Ihren *Pfad als Auswahl laden*, klicken Sie auf das gepunktete Kreissymbol am unteren Rand des *Pfade*-Bedienfelds und wechseln zurück auf das *Ebenen*-Bedienfeld – fertig.

An dieser Stelle möchten wir Ihnen aber gern noch zeigen, wozu ein Pfad ebenfalls geeignet ist. Erstellen Sie im *Ebenen*-Bedienfeld einen *Verlauf* oder eine *Farbfläche*. Sie erhalten eine neue Formebene aus dem erstellten Pfad. Die Farbfüllung dieser Vektorform ist leicht veränderbar, allerdings nur über das Farbsymbol in der *Ebenen*-PaLETTE möglich.





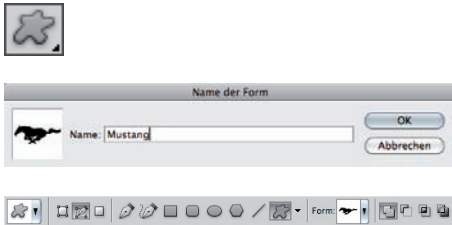
[6] Form kontrollieren

Kontrollieren Sie, ob auch wirklich alle Ausstanzungen der Form berücksichtigt wurden. Nachträgliches Subtrahieren oder Addieren ist mit dem schwarzen *Pfadauswahl-Werkzeug* möglich, indem Sie den betroffenen Pfad anklicken und in der Optionsleiste die Verrechnungsfunktion bestimmen.

[7] Eigene Form speichern

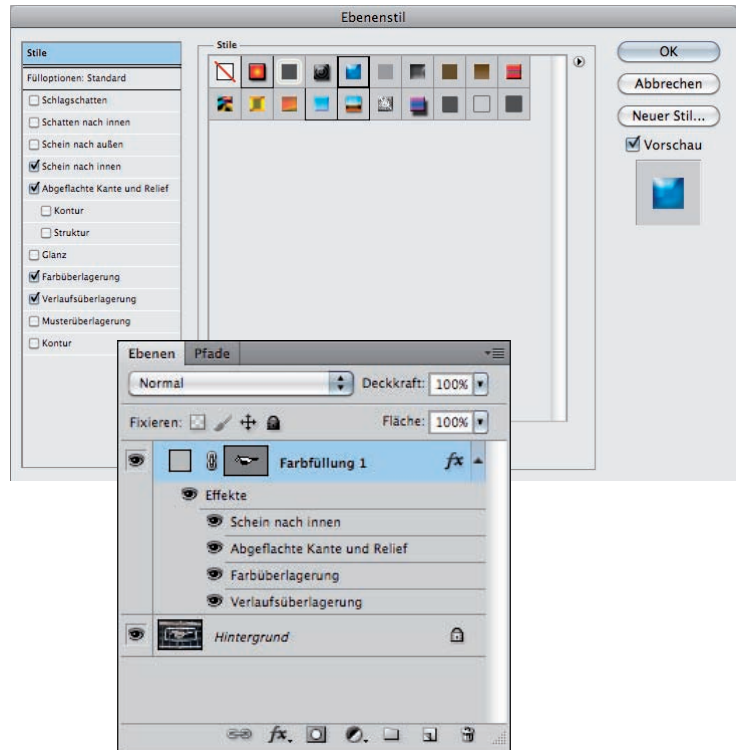
Selbst erstellte Formen können in der Formenbibliothek von Photoshop gespeichert werden. Wählen Sie hierzu im Menü *Bearbeiten* den Befehl *Eigene Form festlegen*. Im Dialog *Name der Form* geben Sie einen passenden Namen ein. Die Vektorform wird durch ein Schwarz-Weiß-Symbol dargestellt. Über *Eigene Formen* können

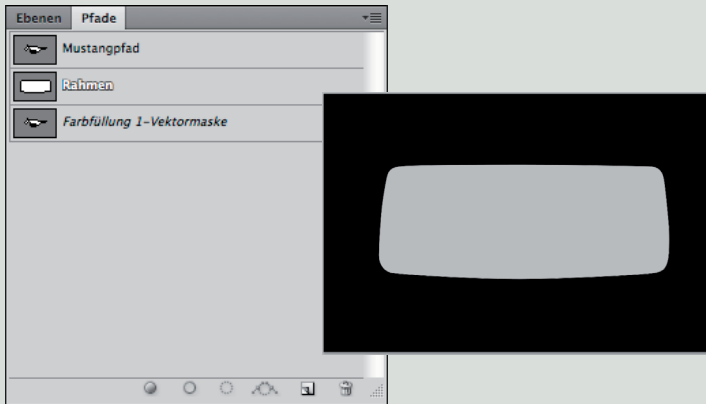
Sie jetzt Ihre Form jederzeit und in jeder beliebigen Größe erneut aufziehen und verwenden.



[8] Ebenenstil hinzufügen

Am schnellsten öffnen Sie das Dialogfeld *Ebenenstil* mit einem Doppelklick auf eine geöffnete Ebene, der Sie einen Stil zuweisen möchten. Aktivieren Sie ganz oben in der linken Spalte die *Stile*, und es werden Ihnen einige Presets angeboten. Übernehmen Sie den gewünschten Stil mit *OK*, und die einzelnen Stilvorgaben werden im *Ebenen*-Bedienfeld angezeigt.





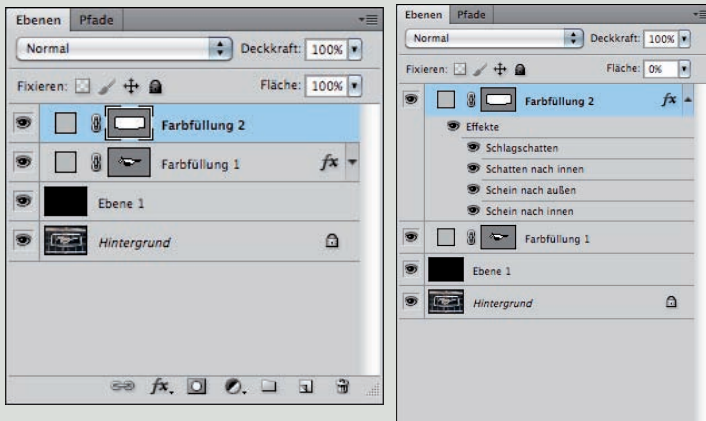
[9] Mehrere Pfade

In diesem Beispiel haben wir den Außenrahmen ebenfalls noch mit einem Arbeitspfad versehen. Für jedes Dokument können zwar beliebig viele Pfade erstellt und abgespeichert werden, aber es kann nur ein Beschneidungspfad festgelegt werden.

Der Blick in das *Pfade*-Bedienfeld zeigt Ihnen ebenfalls alle im Dokument verwendeten Vektorformbegrenzungen, die ja nichts anderes als Pfade sind, an.

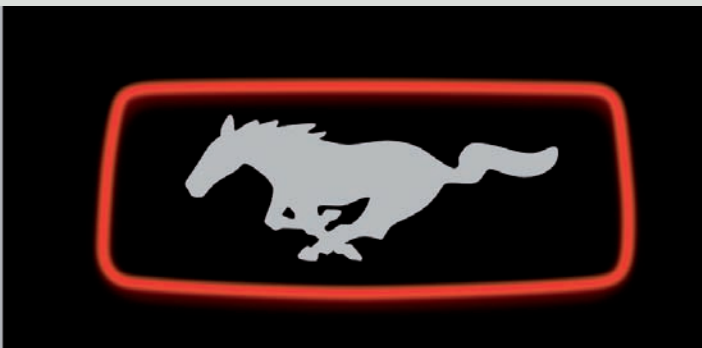
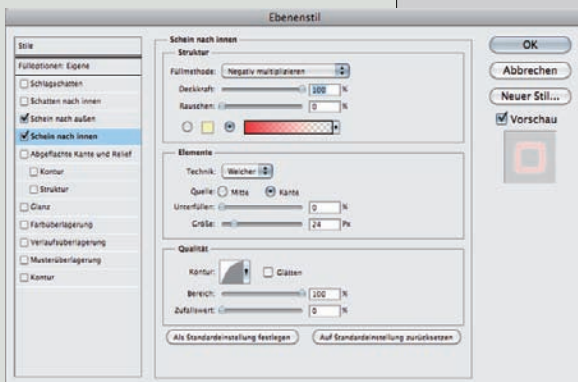
Auch für den Rahmen wurde im *Ebenen*-Bedienfeld eine Formebene angelegt. Die Farbe der Fläche ist nebensächlich und wird über *Fläche 0%* im *Ebenen*-Bedienfeld ausgeblendet.

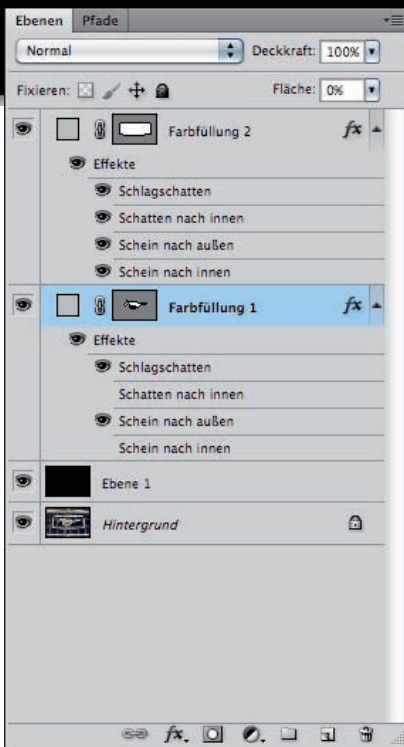
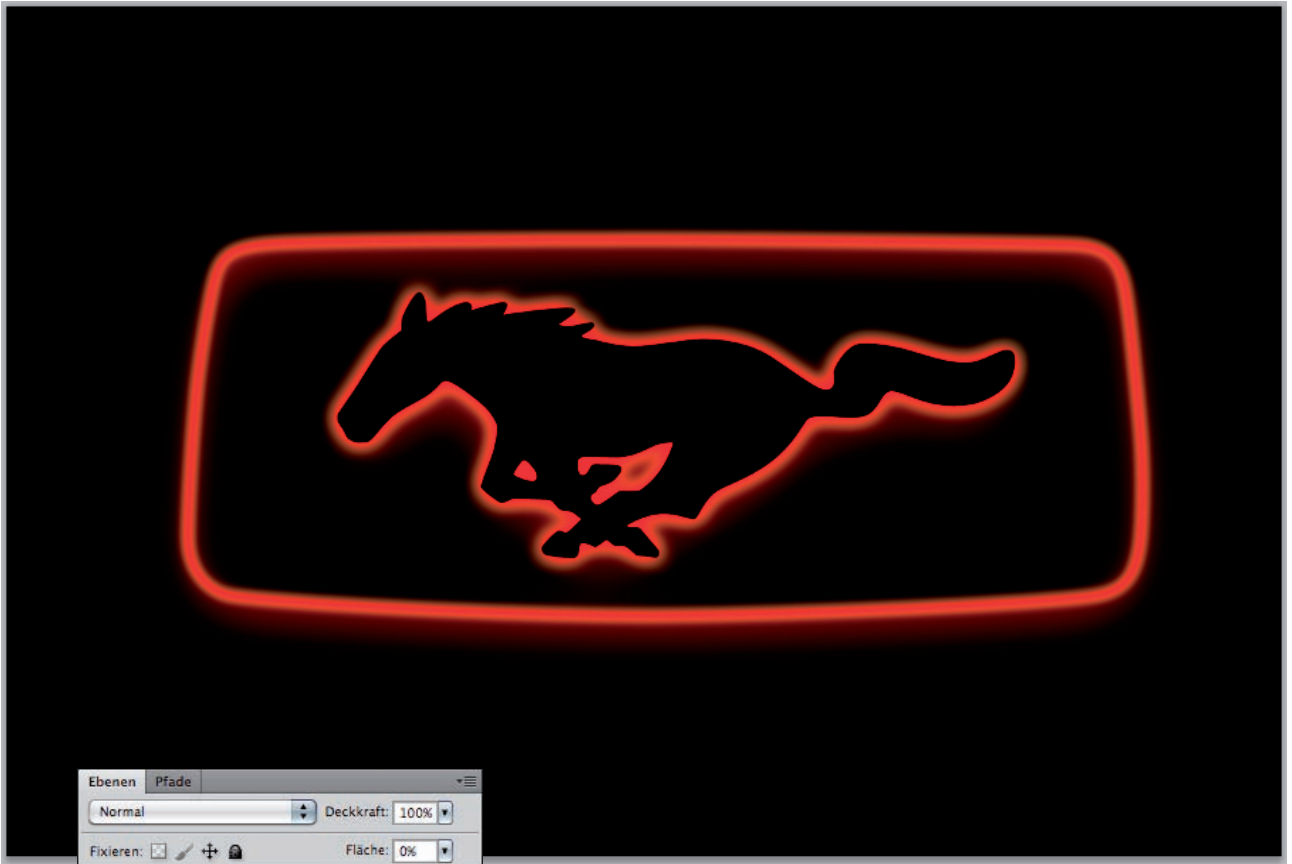
Mit den Effekten der Stile wird der Formkante ein Neonschein zugewiesen. Weitere Effektkombinationen wie Schlagschatten oder andere laden zum Experimentieren ein.



[10] Stil kopieren

Haben Sie einen optimalen Stil gefunden, können Sie ihn leicht auf andere Ebenen übertragen. Verschieben Sie mit gedrückter Maus die Effekte von einer Ebene auf die nächste und halten Sie dabei die [Alt]-Taste gedrückt.





Die Ebenenstile der Ebene Farbfüllung 1 wurden auf eine neue Ebene kopiert und dort weiter bearbeitet.

Farbbereiche auswählen

*Photoshop unterscheidet zwischen fünf Maskiertechniken: Pixelmaske, Vektormaske, Schnellauswahl (Maskierungsmodus), Clipping-Maske und Clipping-Pfad. Jeder Maskierungsjob hat seine speziellen Herausforderungen und benötigt verschiedene Erstellungs- und Verfeinerungstechniken. Manch alte Technik in Photoshop hat in ihrer Anwendung nichts an Attraktivität verloren und kann zudem den Workflow enorm beschleunigen. Sollten Sie ein Objekt vor einem einfarbigen Hintergrund isolieren wollen – vergleichbar dem Chroma Keying aus dem Filmbereich –, ist oftmals der Menübefehl **Auswahl/Farbbereich** der schnellste Weg.*



Vorher: Das Himmelblau dieser Aufnahme soll stark abgedunkelt werden, ähnlich wie mit einem Polfilter.

Nachher: Obwohl der Kontrast des gesamten Motivs stark angehoben wurde, ist die Änderung nur im Himmelblau zu erkennen. Eine Maske, erstellt über den Farbbereich, schützt die Objekte vor der Korrektur.

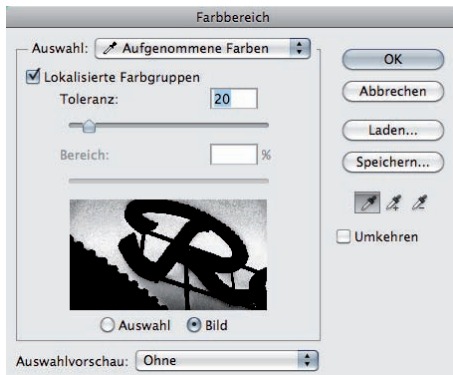
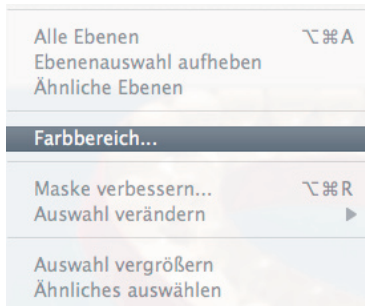


[1] Farbe lokalisieren



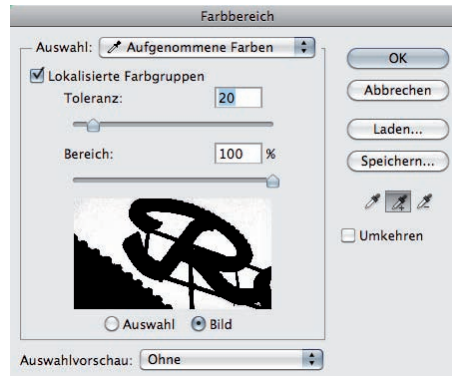
Als Erstes wird mit dem *Pipette-Werkzeug* die Haupthintergrundfarbe angeklickt. Bestimmen Sie den Farbbereich in der Nähe des Objekts. Danach können Sie ähnliche Farbbereiche addieren und subtrahieren.

Der *Toleranz*-Regler sollte zu Beginn auf einen niedrigen Wert gesetzt werden. Verbleibende Graubereiche im Vorschaufenster werden mit mehreren Klicks um das Objekt herum lokalisiert. Wechseln Sie dazu auf die *Pipette+* (mit dem Pluszeichen) oder halten Sie die [Alt]-Taste gedrückt.

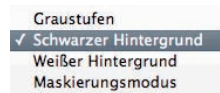


[2] Toleranzbereich verändern

Verändern Sie dann den Toleranzbereich, bis alle Farbbereiche im Vorschaufenster weiß angezeigt werden. Der Bereichsregler definiert die Entfernung zum Aufnahmepunkt – ein kleiner Wert bedeutet einen engeren Umkreis.



Die Auswahlvorschau erlaubt Ihnen eine optische Bewertung der Auswahl mit neutralen Farbf lächen. Achten Sie beim Erhöhen der Toleranz auf die Kanten. So erhalten Sie in relativ kurzer Zeit einen komplexen Auswahlbereich. Schließen Sie den Dialog mit OK.

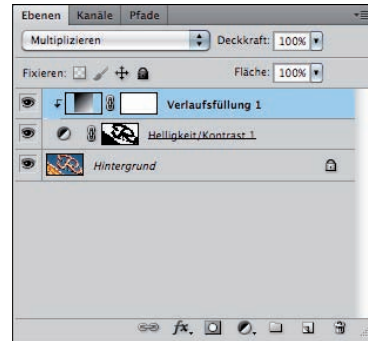
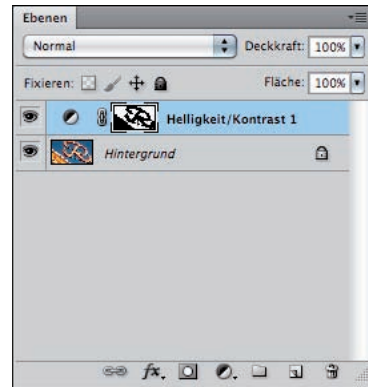


[3] Auswahl als Maske nutzen

Die Auswahl kann jetzt für selektive Korrekturen in Verbindung mit den Einstellungsebenen als Maske genutzt werden. Natürlich kann diese Ebenenmaske bei Bedarf über das *Masken*-Bedienfeld weiter verfeinert werden.

Wenn weitere Korrekturen angewendet werden, kann sie auch als „Clipping Mask“ genutzt werden. Hier wurde der Himmel mit einem neutralen Grauverlauf nach oben weiter abgedunkelt. Damit der Verlauf nicht das ganze Bild abdunkelt, wurde die Ebene *Verlaufsfüllung 1* mit der unterhalb liegenden Korrektorebene „geclippt“.

Tipp: Eine eingezogene Einstellungsebene erhalten Sie, wenn Sie die Trennlinie der Ebenen mit gedrückter [Alt]-Taste anklicken.



Symbole

32-Bit-HDRI 204

A

Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug 43

Absatz 53

Abwedler-Werkzeug 40

Adobe Bridge 16

Adobe Photoshop CS5 14

32-Bit-Modus 78

64-Bit-Modus 78

Bedienfelder 53

Optionsleiste 38

Voreinstellungen 44

Werkzeuge 38

Adobe RGB (1998) 51

Aktionen 53

Alphakanal 91

Animation 54

Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug 42

Ankerpunkt-löschen-Werkzeug 42

Anmerkungen 54

Anmerkungen-Werkzeug 41

Ansichtdrehung-Werkzeug 43

Anwendungsleiste 59

Anwendungsrahmen 59

Arbeitsablauf-Optionen 67, 191

Arbeitsbereiche 37, 52

Arbeitsfarbräume 51

Arbeitspfad 98

Architektur 32

Ausbessern-Werkzeug 39

Auswahl 86, 97

erstellen 87

speichern 221

Auswahllellipswerkzeug 38

Auswahlrechteck 133

Auswahlrechteckwerkzeug 38

Auswahlwerkzeug Einzelne Spalte 38

Auswahlwerkzeug Einzelne Zeile 38

B

Beautyretusche 164

Bedienfelder 38, 53

Absatz 53

Aktionen 53

Animation 54

Anmerkungen 54

Ebenen 54

Ebenenkomposition 55

Farbfelder 55

Histogramm 55

Info 56

Kanäle 56

Kopierquelle 56

Korrekturen 57

Masken 57

Navigator 57

Pfade 58

Pinsel 58

Protokoll 58

Stile 58

Werkzeugvorgaben 59

Zeichen 59

Beleuchtungseffekte 80

Belichtung 177, 186

Benutzeroberfläche 45

Bereichsreparatur-Pinsel 39, 165

Bildauflösung 66

Bildgröße 67

Bildschirmauflösung 68

Bildschirmkalibrierung 61

Blendenflecke 247

Bridge 218

Buntstift-Werkzeug 40

C

Camera Raw 33, 37, 79, 176, 191, 203

Cameron, John 14

Chroma Keying 104

Clipping-Maske 104

Clipping-Pfad 104

CMYK 51
Colorgrading 181
Colorvision 61
CS-Review 37

D

Dateihandhabung 46
Digital Quality Tool 61
Direktauswahl 43, 98
DNG-Format 35
Dokumentfenster 60
dpi 66, 71
Druckvorstufe 61

E

Ebenen 54
Ebenenkompositionen 55
Ebenenstile 96, 101
Eigene Formen 43, 100
Einstellungsebene 107
 Dynamik 216
 Farbton/Sättigung 150
 Gradationskurven 152, 211
 Helligkeit/Kontrast 144
 Schwarzweiß 152
 Schwellenwert 73
 Tonwertkorrektur 74, 149
Ellipse-Werkzeug 43
Extrahieren 86

F

Farbaufnahme 41, 73
Farbe 55
Farbe-ersetzen-Werkzeug 40
Farbeinstellungen 51
Farbfelder 55
Farbfläche 89
Farbmanagement 51
Farbmanagement-Richtlinien 52

Farbton/Sättigung 118
Farbumfang-Warnung 48
Farbvariationen 122
Farbverlauf 249
Fenster 53
Filmkorn 179, 185, 188
Filter
 Beleuchtungseffekte 80
 Blendeffekte 163
 Extrahieren 86
 Fluchtpunkt 239
 Gaußscher Weichzeichner 151, 158
 Glas 142
 Hochpass 167
 Rauschen hinzufügen 140, 158
 Tiefenschärfe abmildern 147
 Verflüssigen 165
 Versetzen 140
Fläche füllen 138
 inhaltssensitiv 215
Füllwerkzeug 41
Fluchtpunkt 239
Fluchtpunktgitter 240
Form
 anpassen 251
 erstellen 248
Formgitter 25, 37, 128, 214
Fotofilter 110, 171
Freiform-Zeichenstift-Werkzeug 42
Freisteller 91
Freistellungswerkzeug 41, 215

G

Gebäude 32
Geisterbilder 203
Glanzeffekt 252
Glas 142
Gradationskurven 94, 143
Grau 51
GretagMacbeth 61

H

- Hand-Werkzeug 43
- HDR-Bilder, Quellbilder 29
- HDR Pro 28, 37, 202
- HDR-Tonung 208
 - Vorgabe 210
- Hilfslinien 49
- Hintergrund-Radiergummi-Werkzeug 40
- Histogramm 55
- Hochpass 167
- Horizont 125, 213
- Horizontales Textmaskierungswerkzeug 42
- Horizontales Text-Werkzeug 42
- HUD Color Picker 37

I

- Info 56
- Inhaltsbewahrendes Skalieren 226
- Inhaltssensitiv übermalen 165
- Inhaltssensitives Füllen 22, 37, 134
- Interpolation 69

K

- Kalibrierung 61
- Kanalberechnungen 92
- Kanäle 56, 92
- Kante verbessern 17, 37
- Knoll, John 14
- Knoll, Thomas 14
- Kopierquelle 56
- Kopierstempel-Werkzeug 39
- Korrekturen 57
- Körnung 179, 196
- Kugel 246
- Kunstprotokoll-Pinsel 41

L

- Lab-Modus 123
- Lasso-Werkzeug 39
- Leistung 47
- Lens Flare 252
- Lineale 49, 126
- Linealwerkzeug 41
- Linienzeichner-Werkzeug 43
- lpi 66, 71

M

- Maßeinheiten 49
- Magischer-Radiergummi-Werkzeug 40
- Magnetisches-Lasso-Werkzeug 39
- Masken 57, 86
 - deaktivieren 220
 - invertieren 109
- Maskenkante 89
- Maskieren 137
- Maskiertechniken 104
- Menüs 60
- Mini Bridge 16, 37, 238, 240
- Mischpinsel 19, 37
- Modellieren 166
- Musterstempel-Werkzeug 39

N

- Nachbelichter 40, 95
- Nachschärfen 170, 195
- Navigator 57
- Nik Software 189
- Non-destruktiv 34

O

- Objektivkorrektur 30, 32, 37, 178
- Optionsleiste 38, 59

P

Paletten 53
 Panorama 212, 217
 Pfadauswahl 42, 97, 98
 Pfade 58, 99, 137
 Pfadfüllung 160
 Photomatrix Pro 206
 Photomerge 212, 217
 Pins 129, 214
 Pinsel 40, 58, 94
 Pipette 41, 105
 Polygon-Lasso-Werkzeug 39
 Polygon-Werkzeug 43
 Porträtretusche 190
 Potulski, Andreas 176
 ppi 66, 67
 ProPhoto RGB 191
 Protokoll 58
 Protokollpinsel 41, 210
 Punkt-umwandeln-Werkzeug 42

R

Radiergummi 40
 Raster 49
 Rauschen 140
 entfernen 180
 RAW-Bilder 34
 RAW-Datei 155, 233
 RAW-Daten 178
 RAW-Format 35
 Rechteck-Werkzeug 43
 Reflexion 243
 Renderfilter 163
 Reparatur-Pinsel-Werkzeug 39
 Repoussé 35, 37
 RGB-Farbraum 51
 Rote Augen 177
 Rote-Augen-Werkzeug 39

S

Scharfzeichner-Werkzeug 40
 Schnappschuss 210
 Schnellauswahl 39, 87, 108
 Schwamm-Werkzeug 40
 Schwellenwert 73
 Seifenblase 252
 Selektive Farbkorrektur 117
 Sepia 171
 Silver Efex Pro 189
 Slice-Auswahlwerkzeug 41
 Slices 49
 Slice-Werkzeug 41
 Smart-Objekt 146
 Smart-Radius 233
 sRGB 51
 Standardarbeitsbereich 44
 Stapel 203
 Stile 58
 Stürzende Linien 32

T

Tastaturbefehle 60
 Text 49, 244
 Textebene 244
 The Abyss 14
 TIFF-Datei 79, 155
 Tonereffekt 188
 Tonmapping 202, 204
 Tonwertkorrektur 74
 Transformieren-Werkzeug 242
 Transparenzeinstellungen 48

U

Umfärben 116

V

- Verflüssigen 165
- Verformen 165
- Verlaufswerkzeug 41
- Verschieben 38, 96
- Versetzen 140
- Vertikales Textmaskierungswerkzeug 42
- Vertikales Text-Werkzeug 42
- Vollton 51
- Voreinstellungen 44
 - Allgemein 45
 - Benutzeroberfläche 45
 - Dateihandhabung 46
 - Farbumfang-Warnung 48
 - Hilfslinien 49
 - Leistung 47
 - Lineale 49
 - Maßeinheiten 49
 - Raster 49
 - Slices 49
 - Text 50
 - Transparenzeinstellungen 48
 - Zeigerdarstellung 48
 - Zusatzmodule 50

W

- Weichzeichner-Werkzeug 40
- Weißabgleich 177, 186
- Werkzeuge 38
 - Auswahlwerkzeuge 38
 - Freistellungswerkzeuge 41
 - Malwerkzeuge 40
 - Messwerkzeuge 41
 - Navigationswerkzeuge 43
 - Retuschewerkzeuge 39
 - Textwerkzeuge 42
 - Zeichenwerkzeuge 42
- Werkzeugvorgaben 59
- Wischfinger-Werkzeug 40

Z

- Zauberstab-Werkzeug 39
- Zeichen 59
- Zeichenstift 98, 137, 160
- Zeichenstift-Werkzeug 42
- Zeigerdarstellung 48
- Zählungswerkzeug 41
- Ziellichterfarbe 75
- Zoomwerkzeug 43
- Zusatzmodule 50

Bildnachweis:

Kapitel 1

Guido Sonnenberg, Ulrich Dorn, Christian Haasz, Peter Hellwig, Peter Schmid-Meil

Kapitel 2

Guido Sonnenberg

Kapitel 3

Peter Hellwig, Guido Sonnenberg, A. Schmidt, Lazi Akademie

Kapitel 4

Guido Sonnenberg, Micha Wohlfahrt

Kapitel 5

Guido Sonnenberg, Julia Pommerenke

Kapitel 6

Ulrich Dorn, Guido Sonnenberg

Kapitel 7

Gudio Sonnenberg, Linda Blatzek

Guido Sonnenberg/Ulrich Dorn

Photoshop CS5

Das Workshop-Buch

Photoshop CS5 ist die ultimative Bildbearbeitungs- und Kreativ-Software für Fotografen und Cross-Media-Designer. Die neuen Freistellungs-, Mal- und HDR-Funktionen sind allein schon Grund genug für einen Umstieg von älteren Versionen. Für die erfolgreiche Arbeit mit Photoshop CS5 sind zwei Dinge entscheidend: erstens der Überblick über die Möglichkeiten und Funktionen von Photoshop und zweitens das Know-how zur Lösung der wichtigsten Bildbearbeitungsaufgaben. Und genau dafür steht dieses Buch.

Leicht nachvollziehbare Schrittanleitungen stellen neue und alte Kernfunktionen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden vor. Vorher-Nachher-Workshops aus den unterschiedlichsten Anwendungsbereichen zeigen an konkreten Bildbeispielen, wie Photoshop CS5 in der täglichen Praxis tickt.

Zusätzlich lernen Sie die Arbeitsweise aller alten und neuen Photoshop-Werkzeuge kennen. Mit den neuen Auswahlfunktionen erzeugen Sie Freisteller, wie sie präziser nicht sein können. Gegenstände und Objekte, die in einer Aufnahme störend wirken, lassen Sie via inhalts-sensitivem Füllen einfach per Knopfdruck verschwinden. Mit dem neuen Mischpinsel mischen Sie Farben wie auf echter Leinwand.

Es klingt zwar wie billige Schleichwerbung, aber Photoshop CS5 ist wirklich ein fulminantes Ereignis neuer und starker Funktionen, die jedem Bildbearbeiter das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen. Dieses Buch zeigt Ihnen eindrucksvoll alle Möglichkeiten auf, die Photoshop CS5 für Sie bereithält – egal ob auf dem Mac oder unter Windows.

Aus dem Inhalt:

- Wichtige Photoshop CS5-Voreinstellungen festlegen
- Neuheiten: Mini Bridge, Mischpinsel und inhalts-sensitives Füllen
- Bewegungsabläufe mit der neuen Formgitter-Funktion
- HDR-Konvertierung mit HDR Pro und HDR-Tonung
- Dreidimensionale Objekte mit Repoussé erstellen
- Bildauflösungen und Bildgrößen neu berechnen
- Objektivfehler beheben
- Non-destruktive Bildbearbeitung mit Smart-Objekts und Smart-Filtern
- RAW-Daten in Adobe Camera Raw entwickeln
- Einfache Retuschearbeiten direkt im Raw-Konverter
- Freistelltechniken mit den neuen Auswahlwerkzeugen
- Ebenen, Masken, Kanäle und Pfade
- Dodge and Burn: Abwedeln und Nachbelichten
- Gradationskurven, Farb- und Tonwertkorrekturen
- Transformieren, Verbiegen und Verzerren
- Weißabgleich und Belichtung optimieren
- Muster und Formen erstellen und speichern
- Inhaltsbewahrendes Skalieren

Über die Autoren

Guido Sonnenberg, Jahrgang 1960, arbeitet freiberuflich als Foto- und Mediendesigner sowie als Autor und beschäftigt sich seit 20 Jahren mit der Fotografie. Seit 2003 gibt er in Seminaren und Weiterbildungen seine Erfahrungen an Foto-, Film- und Grafikstudenten sowie an ambitionierte Hobbyfotografen und Photoshop-Anwender weiter.



Ulrich Dorn, Jahrgang 1955, ist freiberuflicher Fachjournalist, Herausgeber und Photoshopper der ersten Stunde. Mit dem Macintosh begann Mitte der Achtziger seine Leidenschaft für die Welt der Bits und Bytes. Sein digitaler Weg führte ihn über Nixdorf und die IBM in die Verlagsbranche, wo er sich seit 1991 mit Haut und Haar dem Büchermachen verschrieben hat.



29,95 EUR [D]

ISBN 978-3-645-60043-9

Besuchen Sie unsere Website · www.franzis.de