Ebenen in Photoshop 4

Kamera: Nikon D1

Ebenen sind ein wesentlicher Teil unseres Workflows. Nach diesem Kapitel sollten Ebenen eine ihrer Lieblingstechniken sein.

Was sind überhaupt Ebenen? Stellen Sie sich mehrere Bilder vor, die Sie übereinander legen. Sind alle Bilder zu 100% deckend, so sehen wir einfach nur das oberste Bild. Bereits das wäre für unserer Arbeit nützlich, da die Ebenen die Abfolge der Schritte dokumentieren, die wir zur Verbesserung des Bildes ausgeführt haben. Für unseren Workflow impliziert dies, dass wir dazu für jeden Bearbeitungsschritt eine neue Ebene anlegen.

➜ *Das Prinzip, jede neue Korrektur mit einer neuen Ebene zu starten, sollte nun unsere bevorzugte Arbeitsweise werden!*

Aber Ebenen in Photoshop können weit mehr:

- Ebenen können eine Deckkraft zwischen 0% (transparent) und 100% (vollständig deckend) haben.
- Ebenen erlauben unterschiedliche Verrechnungsmodi (mit den darunter liegenden Ebenen).

Ebenen wurden zunächst für Grafiker entworfen. In diesem Buch beschränken wir uns aber auf Ebenenfunktionen, die unserem digitalen Foto-Workflow am meisten weiterhelfen.

Ebenen sind ein ausgesprochen mächtiges Werkzeug, aber da es nichts umsonst gibt, gilt dies auch für Ebenen:

➜ Photoshop CS ist die erste Photoshop-Version, die Ebenen im vollen 16-Bit-Modus unterstützt.

- Bilddateien, die Ebenen enthalten, benötigen sowohl im Hauptspeicher als auch auf der Festplatte mehr Speicher.
- 16-Bit-Ebenen benötigen nochmals mehr Speicher und CPU-Leistung.

4.1 Das Konzept der Ebenen-Palette

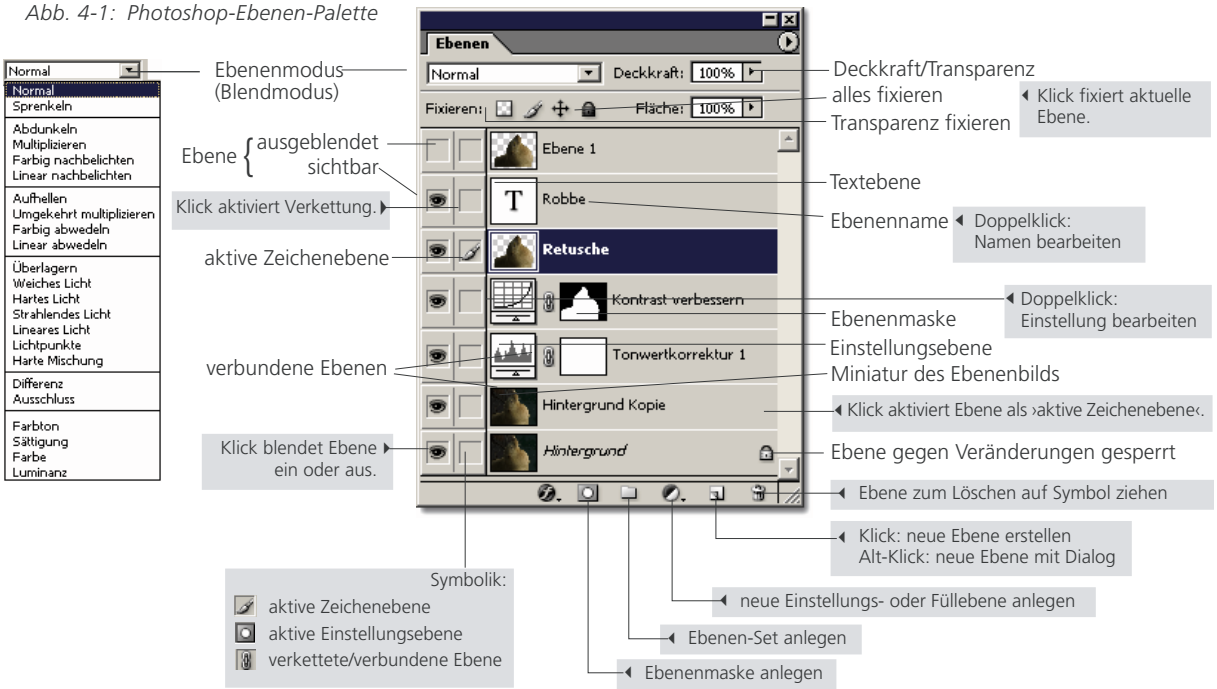
Aktivieren lässt sich die Anzeige der Ebenen-Palette unter Fenster.

Die zentrale Schaltstelle für Ebenen ist die Ebenen-Palette. Dort werden die Ebenen in der Reihenfolge von oben nach unten angezeigt (wie bei einem Folienstapel) – die *Hintergrundebene* ist die unterste.

Betrachten wir zunächst die wichtigsten Elemente dieser Palette. Sie sind komplex, wir werden sie jedoch nach und nach im Laufe unseres Workflows kennen lernen.

Die oberste Zeile der Palette enthält den *Ebenenmodus* (*Blendmodus*) und die *Deckkraft*-Einstellung der aktuell aktiven Ebene. Beide Einstellungen sind ausschlaggebend für unseren Ebenen-basierten digitalen Arbeitsablauf.

Abb. 4-1: Photoshop-Ebenen-Palette



Die Funktionen der Elemente der nächsten Zeile können wir weitgehend für unseren Workflow überspringen. Sie sind hauptsächlich für Grafiker von Interesse.

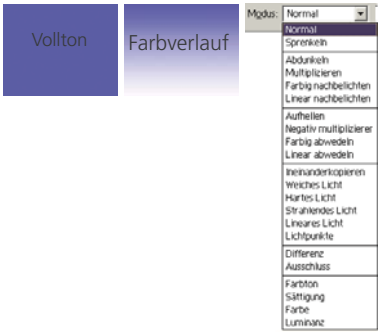
Darunter erstreckt sich der Bereich der eigentlichen Ebenen. Jede Ebene erhält einen Namen. Photoshop schlägt Namen automatisch (zumeist fortlaufend nach Art der Ebene nummeriert) vor, doch Sie sollten die Ebenen explizit benennen. Da wir in unserem Workflow mit vielen Ebenen arbeiten, hilft uns ein sinnträchtiger Name, den Überblick zu bewahren. Sie werden später sogar einzelnen Ebenen durch eine andere mit einer anderen technischen Funktionalität ersetzen, welche aber die gleiche Funktion erfüllt.

Es gibt vier Arten von Ebenen: *normale Ebene*, *Einstellungs-*, *Füll-* und *Vektor-Ebene*:

Normale Ebene ▸ Ebenen verhalten sich wie aufeinander gestapelte Folien. Ebenen mit einer vollen Deckkraft von 100 % verdecken die Sicht auf die darunter liegende Ebenen. Reduziert man ihre Deckkraft, so beginnen die darunter liegenden durchzuscheinen. Ein Spezialfall – nicht nur unter diesem Aspekt – ist die Hintergrundebene, sie hat immer 100 % Deckkraft.

Einstellungsebene ▸ Sie spielen bei unserer Arbeitsweise eine besonders wichtige Rolle. Bei komplexeren Bildbearbeitungen führt man eine ganze Reihe von Korrekturen nacheinander aus. Hierzu gehören z. B. die *Tonwertkorrektur*, *Helligkeits-/Kontraständerungen*, Änderungen von *Farbton/Sättigung* oder Änderungen über eine *Gradationskurve*. Dabei möchte man zuweilen einzelne zurückliegende Korrekturen noch nachträglich ändern, ohne alle nachfolgenden Schritte aufheben zu müssen. Dies erlaubt der Mechanismus der *Einstellungsebenen*. Die Einstellungsebene ist keine Pixelebene mit Bildinhalten, sondern eine Korrekturschicht, die Bildoperationen enthält, die auf die darunter liegenden Ebenen wirken. Die Einstellungen der Korrektur können, solange die Einstellungsebene noch existiert, verändert oder durch Löschen der Ebene komplett verworfen werden, ohne dass die eigentlichen Bildebenen neu berechnet werden – ihre Pixel bleiben zunächst unverändert.** Wir gehen später noch genauer auf Einstellungsebenen ein.

** *Es sei denn, man editiert dort mit Malwerkzeugen die Pixel.*



Füllebene ▸ Eine *Füllebene* ist zunächst eine Ebenenfläche, die mit einer Volltonfarbe, einem Verlauf oder einem Muster gefüllt wird. Verknüpft mit einer Einstellungsebene lässt sich die Auswirkung der Einstellung über den Füllgrad variieren – je stärker (dunkler) die Füllung, umso ausgeprägter die Auswirkung der Einstellung der Einstellungsebene. Wie normale Ebenen können Füllebenen unterschiedliche Ebenenmodi haben.

Vektorebene/Formebene ▸ Legt man Text über das Textwerkzeug T an, so erhält man automatisch eine *Vektorebene* (auch als *Formebene* bezeichnet). Dort wird mit Objekten gezeichnet und nicht mit Pixeln gemalt. Der Text der Textebene bzw. die Grafik auf einer Formebene lässt sich auch nachträglich noch ändern, ähnlich wie es bei den Einstellungen einer Ein-

stellungsebene der Fall ist. Wir werden die Vektorebene in unserem Workflow nicht benötigen – es sei denn, wir wollen eine komplexe Maske mit dem Zeichen-Tool erstellen – und betrachten sie deshalb hier nicht weiter.

Spalten und Symbole der Ebenen-Palette

Die linke (1.) Spalte der Ebenen-Palette zeigt den Status einer Ebene an:

kennzeichnet diese Ebene als *sichtbar*. Ein Klick auf schaltet die Ebene auf *unsichtbar*, ein zweiter Klick wieder auf *sichtbar*. Dies erlaubt es, den Effekt der Ebene auf das Gesamtbild zu prüfen und auch zwischen mehreren Verarbeitungsversionen in einem Ebenenbild hin und her zu schalten.

Die zweite Spalte der Palette zeigt den Ebenenbearbeitungsmodus:

markiert die *aktive* (normale oder Füll-) Ebene, in der Sie aktuell bearbeiten und dort z. B. malen können. Es ist immer nur eine Ebene *aktiv*. Ein Klick auf das Ebenenfeld (dritte Spalte) setzt die angeklickte Ebene auf *aktiv* und deaktiviert die zuvor aktive Ebene – sie ist aber trotzdem noch wirksam!

markiert die *aktive* Einstellungsebene. In ihr kann man nicht malen (es sei denn in der Ebenenmaske), jedoch die Einstellungen verändern.

Die dritte Spalte der Ebenen-Palette zeigt weitere Informationen zur Ebene, insbesondere den Namen und deren Inhalt oder Funktion:

zeigt die Miniatur des Ebeneninhalts bei einer normalen Ebene. Die Miniatur zeigt das Bild an seiner Stelle in der Ebenenhierarchie.

zeigt die Operation/Funktion einer Einstellungsebene an.

Das Kettensymbol signalisiert, dass die Ebene und die Ebenenmaske miteinander verknüpft sind (wir ändern dies praktisch nie).

Diese Ebene zeigt eine Ebenenmaske. Die Ikone zeigt deren Form als Miniatur. Wir werden später noch darauf eingehen.

Fast alle Operationen auf einer Ebene können über die Symbole am Fuß der Ebenen-Palette ausgeführt werden:

Damit lässt sich ein neuer Ebenenstil definieren. Wir benötigen dies nicht.

legt eine Ebenenmaske an.

Anlegen eines neuen Ebenen-Sets.

Anlegen einer neuen Einstellungsebene.

Hiermit wird eine neue Ebene angelegt.

löscht die gewählte oder darauf gezogene Ebene (nach Rückfrage).

Der Hintergrund hat bei Photoshop einen besonderen Status. Dies signalisiert auch das Schloss, denn er kann nicht (einfach) gelöscht werden.

➔ Alle neuen Bilder besitzen zunächst keine Ebenen – nur den *Hintergrund*, der keine (normale) Ebene ist und eine Sonderstellung einnimmt. Zumeist ist das keine Einschränkung für Operationen auf den Hintergrund. Manche Operationen sind auf ihm jedoch nicht möglich – z. B. das Ändern der Deckkraft oder des Ebenenmodus. In den allermeisten Fällen lassen wir aber den Hintergrund unberührt und arbeiten auf einer Kopie des Hintergrunds oder auf anderen Ebenen.

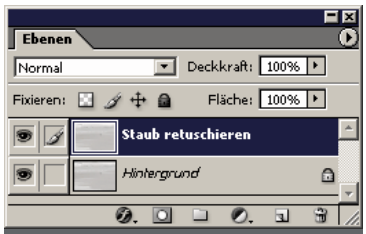
4.2 Ihre erste Ebene

Bild mit deutlichem Staubfleck

Starten wir, indem wir uns das Beispiel mit dem Wegretuschieren des Staubflecks noch mal ansehen. Bei unserer ersten Übung in Kapitel 2.15 haben wir den Fleck direkt auf der Hintergrundebene retuschiert.

Das hat aber einen gravierenden Nachteil: War die Retusche nicht perfekt, so muss man die gesamte Arbeit von vorne beginnen, beginnend beim Bild im Raw-Format.

Ein weit besserer Ansatz besteht darin, die Korrekturen auf der Kopie der Hintergrundebene zu beginnen. Dazu zieht man einfach die Hintergrundebene mit der Maus auf in der Fußzeile der Ebenen-Palette und lässt dort los. Damit wird eine Kopie angelegt.



Korrektur auf separater Ebene

Vergessen Sie nicht der Ebene einen sinnvollen Namen zu geben, der ihre Funktion dokumentiert (in unserem Fall *Staub retuschieren*). Sie haben nun eine neue Ebene, welche eine Kopie des Hintergrundbildes ist. Korrigieren Sie den Staub nochmals (wie auf Seite 75 beschrieben).

Machen Sie die neue Ebene unsichtbar (Klick auf -Symbol der Ebene), dann sehen Sie, dass der Fleck auf dem originalen Hintergrund noch vorhanden ist.

4.2.1 Ändern der Deckkraft

Neue Ebenen haben zunächst immer eine Deckkraft von 100 %. Aber man kann die Deckkraft der Ebene ändern, mit folgender Wirkung:

- 100 % → die Ebene (ver-)deckt vollständig die unteren Ebenen
- 0 % → die Ebene ist vollständig transparent
- *n* % → die Ebene ist transparent mit Werten zwischen von 0 % und vollständig deckend bei 100 %

Wir werden die Deckkrafteinstellung sehr häufig verwenden. Sie erlaubt uns, für viele Operationen die Wirkung zunächst recht kräftig einzustellen. Danach lässt sich über die Veränderung der Deckkraft die Wirkung sehr fein regulieren.

Testen Sie an unserem Beispiel den Deckkraftregler und beobachten Sie, wie der Staubfleck deutlicher hervortritt, je mehr Sie die Deckkraft zurücknehmen.

4.2.2 Ebenenmodus

Verschiedene Modi für Ebenen

Nach der Funktion des Ebenenparameters *Deckkraft* nun zum *Ebenenmodus*. Er wird auch als *Blendmodus* (engl. *to blend* mischen) oder *Verrechnungsmodus* bezeichnet. Diese Einstellungen legen fest, wie die Pixel (oder die anderen Einstellungen) der aktuellen Ebenen mit denen der darunter liegenden Ebenen mathematisch verrechnet werden – und wie damit das (neue) Bild aussieht – wie der Überblendeffekt ist. Hier einige der für unseren Workflow wichtigsten Modi:

Normal Es gelten nur die Pixel dieser Ebene, die jedoch noch mit der Deckkraft verrechnet werden.

Abdunkeln, Multiplizieren: arbeitet analog zur *Nachbelichtung*

Aufhellen, Umgekehrt multiplizieren ist die Umkehrung der vorherigen Funktion und hellt das Bild auf, analog zum *Abwedeln*.

Überlagern Ein Grauwert von 50% in der aktuellen Ebene hat keine Wirkung. (Grau-)Werte unter 50% hellen die entsprechenden Partien der darunter liegenden Ebenen auf, Werte über 50% dunkeln sie ab.

Weiches Licht/Hartes Licht erlaubt die Farbsättigung zu erhöhen.

Luminanz ist ein sehr wichtiger Modus, da er hilft, unerwünschte Farbverschiebungen zu vermeiden.*

* *Siehe z.B. Abschnitt 4.10 auf Seite 142.*

Farbe Die Ebene ändert nur die Farbe und keine Luminanz (bei den meisten Details).

Sättigung Die Ebene ändert nur die Farbsättigung, jedoch keinen Farbton und keinen Helligkeitswert (Luminanz).

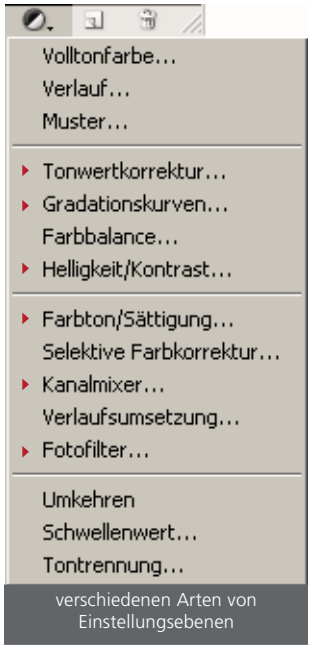
Farbton Die Ebene beeinflusst nur den Farbton, während Luminanzwerte und Farbsättigung erhalten bleiben.

4.3 Fein-Tuning über Einstellungsebenen

Die so genannten *Einstellungsebenen* sind der Hauptgrund, warum wir Ebenen so extensiv einsetzen. Mit der Einstellungsebene – sie wird zuweilen auch als *Korrekturebene* bezeichnet – legt man kein neues Bild auf den Ebenenstapel, sondern man führt mit ihrer Hilfe Korrekturen auf die darunter liegenden Ebenen aus. Diese Korrekturen werden zunächst nur virtuell ausgeführt, d.h. man sieht zwar den Effekt, die Korrektur wird jedoch (noch) nicht in die Pixel der eigentlichen Ebenen eingerechnet. Das Verrechnen erfolgt erst dann, wenn man die verschiedenen Ebenen auf eine reduziert oder das Bild ausgibt (z.B. ausdruckt).

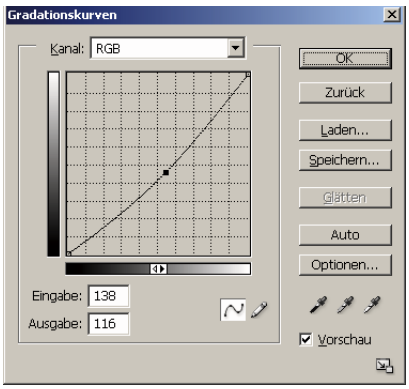
Eine neue Einstellungsebene lässt sich entweder über das Ebenenmenü anlegen oder über das -Symbol in der Fußzeile der Ebenen-Palette. Es gibt ein ganzes Spektrum unterschiedlicher Arten von Einstellungsebenen. Für unseren Foto-Workflow sind die sechs markierten Arten der nebenstehenden Abbildung die wichtigsten.

Haben Sie erst einmal Ihren eigenen Arbeitsstil gefunden, so können auch andere Einstellungsebenen für Sie von Nutzen sein.



verschiedenen Arten von Einstellungsebenen

Legen Sie nun Ihre erste Einstellungsebene vom Typ *Gradationskurve* an. Für unsere Beispiel machen wir unsere Bild etwas dunkler und verwenden dafür die nebenstehende Kurve. Unsere Ebenen-Palette sieht dann so aus:*



Die Frage stellt sich, ob diese Vorgehensweise besser ist, als die normale Gradationskurve direkt auf ein Bild anzuwenden. Es gibt einen wesentlichen Unterschied: Klickt man nun auf das -Symbol* der neuen Ebene, so erscheint die Dialogbox zur Gradationskurve erneut. Sie können nun Ihre Einstellungen nochmals ändern und fein justieren; das wirkliche Bild (bzw. die betreffenden Pixel-Ebene) wurde bisher noch nicht verändert (nicht neu berechnet). Die Korrektur ist bei Einstellungsebenen zunächst also nur virtuell. Dieses nachträglich Ändern ist nicht möglich, wenn man die Gradationskurve direkt auf ein Bild anwendet.

➔ Mit Einstellungsebenen werden die Änderungen noch nicht in das Pixelbild hineingerechnet, sondern können später noch geändert werden. Zusätzlich erhalten Sie eine gute Dokumentation Ihrer Einstellungen. Man kann die Kurveneinstellungen speichern und später auf ähnliche Bilder erneut anwenden.

Hat man einmal das Konzept und die Vorteile der Einstellungsebenen richtig verstanden, wird man kaum noch ohne sie arbeiten wollen.

* *Ist die Ebene in der Ebenen-Palette zu flach, um das kleine Symbol (z. B.) für die Art der Einstellungsebene anzuzeigen, so erscheint statt dessen das kompaktere -Symbol.*

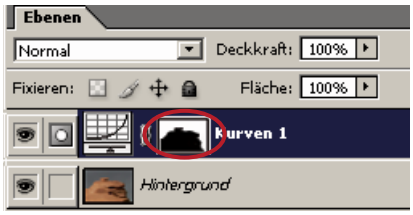
4.4 Selektive Korrekturen mit Ebenenmasken

Bereits mit den beschriebenen Funktionen sind Einstellungsebenen sehr nützlich. Die *Ebenenmaske* schafft aber eine zusätzlichen Dimension an Möglichkeiten. Sie erlaubt festzulegen, welche Bildbereiche mit welcher Intensität von der Operation der Einstellungsebenen (hier die Gradationskurve) betroffen sein sollen (ohne Maske ist das ganze Bild betroffen).

Gehen wir noch einmal zu dem Beispiel unserer Felsen in Kapitel 2.14.5 zurück ①.* Wir hatten dort Teile der Felsen mit einer Auswahl selektiert.

* Siehe Kapitel 2.14 auf Seite 71.

Wir wählen nun den Himmel mit dem Tool Farbbereich auswählen aus ② und legen dann eine neue Einstellungsebene mit Gradationskurven an. Jetzt sehen wir in der Ebenen-Palette eine Ebenenmaske zur Ebene (hier rot ⬭ gekennzeichnet):



➔ Alt-Klicken Sie auf das Maskensymbol der Ebene, so zeigt Photoshop die Maske statt des Bildes (③). Ein zweites Alt-Klick bringt Sie zurück zum Bild.

Man sieht an Bild ③, dass das Auswahl-Tool Farbbereiche auswählen keine perfekte Maske produziert hat. Die Erstellung von Masken für derartig ausgefledderte Bereiche ist oft etwas verzwickt. Aber unser Workflow braucht selten kunstvolle Masken.** Sie sollten deshalb versuchen, die Notwendigkeit komplexer Masken soweit wie möglich zu vermeiden.

** Hierfür sei auf die Bücher von Martin Evening [40] und Katrin Eismann [42] verwiesen.

Ebenenmasken verstehen

Die Ebenenmaske ist in Wirklichkeit ein 8-Bit-Graustufenbild. In den weißen Bereichen ist die Operation der Ebenen-Funktion zu 100% wirksam, in den schwarzen Bereichen gar nicht (zu 0%). Der wichtige Teil liegt aber zumeist in den grauen Bereichen. Hier entspricht die Wirkung dem Helligkeitsgrad – je heller, umso stärker, je dunkler umso schwächer. Dies ist just umgekehrt wie die Deckkraft der Ebene.

Ein Verlauf von Schwarz nach Weiß erlaubt sanfte Übergänge zu schaffen. Die Ebenenmaske lässt sich mit Pinsel (und anderen Malwerkzeugen) verändern und so ihre Auswirkungen kontrollieren.

4.5 Ebenen reduzieren und Ebenen verschmelzen

Ebenen reduzieren

Zuweilen möchte man Ebenenstrukturen loswerden oder vereinfachen, sei es um die Arbeit in einer JPEG-Datei* abzulegen oder in einer TIFF-Datei ohne Ebenen. Dies ist recht einfach: Wählen Sie im Ebenenmenü die Funktion Auf Hintergrundebene reduzieren, und Sie erhalten ein einfaches Bild auf dem Hintergrund ohne weitere Ebenen. Das Verschmelzen geht auch selektiver über die alternativen Operationen Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren (Strg-E) oder Sichtbare auf eine Ebene reduzieren (Strg-⇧-E)**.

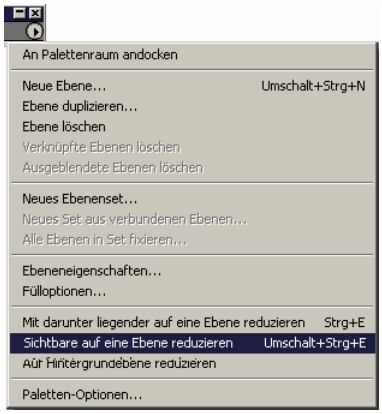
* *JPEG erlaubt nicht Ebenen-Informationen mit abzuspeichern, TIFF sehr wohl; die Datei wird mit Ebenen jedoch wesentlich dicker.*

** *Mac:* ⌘-⇧-E.

Ebenen verschmelzen

Noch häufiger möchte man eine Operation – etwa das Schärfen – auf dem kombinierten Bild aus den darunter liegenden Ebenen ausführen. Das *Reduzieren* auf eine Ebene ist dazu nicht die richtige Wahl, da man die Ebenenstruktur noch behalten möchte. Man geht dann wie folgt vor:

1. Man legt eine neue leere Ebene an. Sie liegt obenauf und ist mit transparenten Pixeln gefüllt ①.
2. Im Ebenen-Menü wählt man nun Sichtbare auf eine Ebene reduzieren – **aber lassen Sie die linke Maustaste noch nicht los**, sondern drücken Sie die Alt-Taste (Mac: ⌥), bevor Sie die Maustaste loslassen!



Damit erhalten Sie eine neue Ebene, die eine Kombination der darunter liegenden sichtbaren Ebenen ergibt ②. Darauf können Sie nun die gewünschte Operation ausführen. Die darunter liegenden Ebenen sind immer noch vorhanden!

➔ Hat diese Ebene eine Deckkraft von 100%, bleibt das Resultat erhalten, wenn Sie die darunter liegenden Ebenen ändern. Möchten Sie deshalb Korrekturebenen unterhalb dieser neuen zusammengeführten Ebene nochmals ändern, so müssen Sie diese Zwischenebene erneut wie zuvor beschrieben erzeugen.

Auch hier sieht man, wie wichtig eine beschreibende Namensgebung beim Arbeiten mit Ebenen ist. Der Name sollte Sie an die Funktion dieser Ebene erinnern.

4.6 Aktionen und Filter auf neue Ebenen anwenden

Viele Aktionen und einige Plug-In-Filter können nicht in Einstellungsebenen angewandt werden. Einige Experten behaupten, dass die Lösung dafür einfach sei:

1. Ebene duplizieren – eine Hilfsebene schaffen
2. Ebenen reduzieren (falls es Ebenen gibt)
3. Operation auf dem Bild ausführen
4. Alles auswählen mit Strg-A (Mac: ⌘-A)
5. Ergebnis kopieren
6. Das Duplikat schließen (wegwerfen)
7. Eine neue Ebene über die aktuellen Ebenen des Originals anlegen
8. und das zuvor erstellte Bild in dieser Ebene einfügen

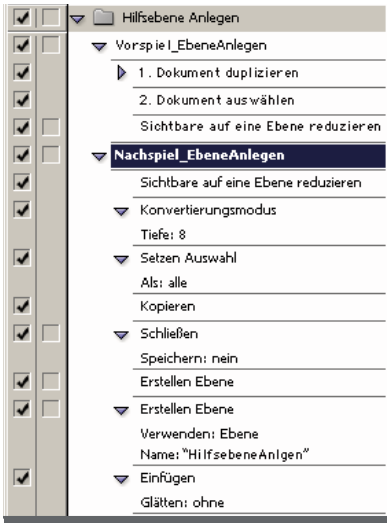
Diese acht mühsamen Schritte sollten als Photoshop-Aktion abgespeichert werden. Man benötigt eigentlich zwei Aktionen:

1. Vorbereitung
2. Nachbearbeitung

Da diese Aktion sehr allgemein ist, weiß sie nichts über die Aktionen oder Filter, die der Benutzer auf der Hilfsebene ausführen möchte. Deshalb nachfolgend die Aktionen, die das Ganze einfacher machen:

Möchten Sie eine solche Aktion als Teil Ihrer eigenen Aktionen benutzen, so müssen Sie eine neue Aktion anlegen und deren Einzelschritte ausführen und aufzeichnen:

- die Aktion Vorspiel_EbeneAnlegen
- die gewünschte Operation oder den Filter auf der Ebene ausführen
- die Aktion Nachspiel_EbeneAnlegen ausführen.



Arbeitsschritte der Aktion ›Hilfsebene Anlegen‹

Es macht Sinn, die neue Ebene mit einem vernünftigen Namen zu versehen. Damit lässt sich dokumentieren, welche Operation damit ausgeführt wurde. Klicken Sie dazu einfach auf den Ebenennamen in der Ebenen-Palette und ändern Sie dort gleich den Namen.

Es gibt noch einen weiteren Vorteil des Arbeitens mit Ebenen: Man kann z. B. einen etwas stärkeren Scharfzeichnungsfilter benutzen und dessen Wirkung durch eine entsprechend niedrigere Ebenendeckkraft abmildern.

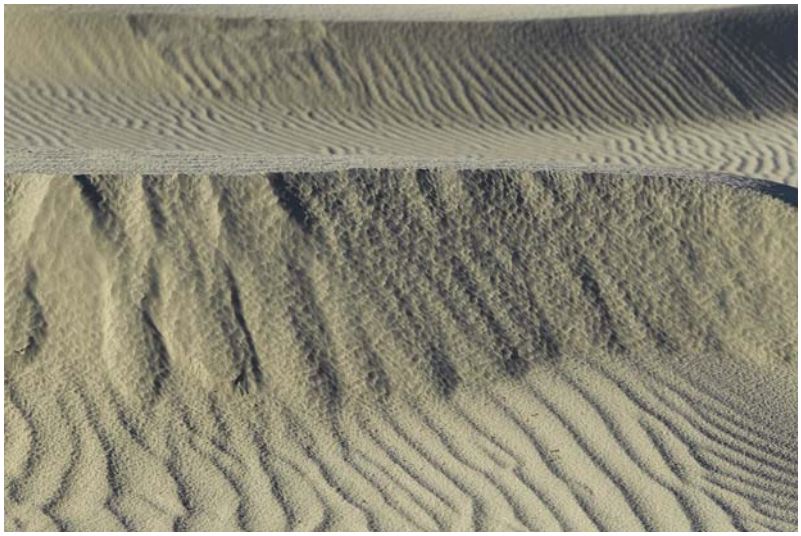
Es gibt aber auch Nachteile dieser Arbeitsweise mit Ebenen:

- Dateien mit Ebenen benötigen viel Speicherplatz
- und viel Hauptspeicher und Rechenleistung.

4.7 Intelligentes Beschneiden/Freistellen

Bei dem nachfolgenden Bild stellen wir uns die Frage: Können wir das Bild beschneiden, den Überhang* aber behalten, um den exakten Beschnitt später auszuführen?

Als Überhang wird der Teil bezeichnet, der beim Freistellen weggeschnitten wird.



Aufnahme von Dünen im Death Valley, hier noch vor einem Freistellen

Betrachten wir die ursprüngliche Aufnahme ohne Beschnitt, so ist durchaus fraglich, was der beste Ausschnitt ist oder ob ein Beschneiden überhaupt notwendig ist. Nach dem Beschneiden – was in den meisten Fällen der erste Schritt im Workflow ist – investieren Sie viel Zeit, um den Kontrast zu verbessern, die Tiefen zu korrigieren sowie um an den Farben und der Farbsättigung zu arbeiten. Unter Umständen erstellt man sogar mehrere Proof-Ausdrucke, um das beste Ergebnis zu finden. Danach möchte man wohl kaum alles nochmals machen, nur weil wir später festzustellen, dass der erste Beschnitt nicht optimal war.

Katrin Eismann* zeigte uns deshalb eine Lösung für diese Situation. Die Technik nutzt das Freistellungswerkzeug von Photoshop.

** Sie ist Autorin des Buchs ([42]): ›Photoshop.Retusche & Restaurierung‹.*

Das Freistellungswerkzeug

Dies hier soll keine Einführung in das Freistellungswerkzeug sein, sondern soll nur das aufzeigen, was wir für unsere Lösung brauchen. Wir werden für das Beispiel mit einer Datei beginnen, die keine Ebenen hat bzw. bei der beim Öffnen zunächst nur das Hintergrundbild vorhanden ist.

Wählt man das Freistellungswerkzeug, so erhält man folgende Optionsleiste:

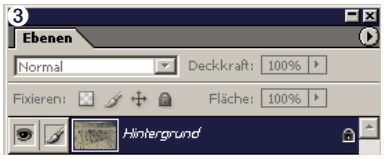
❶ Freistell-Tool dunkelt die wegzuschneidenden Bereiche ab.

Man zieht mit dem ✂-Tool den freizustellenden Ausschnitt auf. Der wegfallende Teil wird dann dunkler dargestellt ①, wobei Sie die Auswahl noch verändern können. Die Optionsleiste sieht nun wie in Abbildung ② aus.

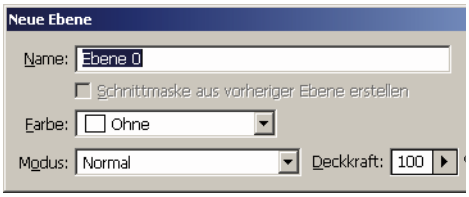
Drückt man nun die Wagenrücklauftaste ↵, so wird das Bild wie in ⑥ angezeigt beschnitten und der Überstand wäre unwiederbringlich weg, sobald das Bild gesichert ist (es sei denn man hat noch das Originalbild als Kopie).

Hier kommt die Option Ausblenden (◯) ins Spiel. Sie kann in diesem Beispiel aber noch nicht eingesetzt werden, da sie für das Hintergrundbild nicht zur Verfügung steht – denn die Hintergrundebene ist keine vollwertige Ebene.

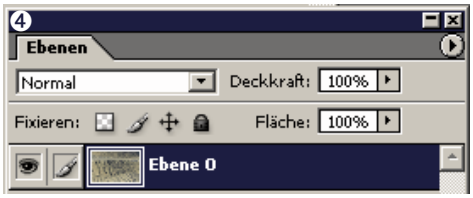
❷



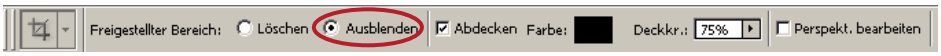
Wir können die Hintergrundebene aber in eine normale Ebene umwandeln. Dazu führt man in der Ebenen-Palette ③ einen Doppelklick auf ›Hintergrund‹ aus.



Damit wird aus dem Hintergrund eine *normale* Ebene mit dem Standardnamen ›*Ebene 0*‹ (④).



Verwendet man nun das Freistellungswerkzeug, so lässt sich die Option Ausblenden aktivieren (⑤).

❺ 

❻ Beschnittenes (freigestelltes) Bild

Man kann nun zwischen der Funktion Löschen und Ausblenden wählen. Beides bezieht sich auf den Bereich, der weggeschnitten wird. Bei Löschen haben wir denselben Effekt wie zuvor; bei Ausblenden bleiben die Teile erhalten, sind jedoch ausgeblendet.

Sie lassen sich nun (oder später) über Bild ▸ Alles einblenden wieder zum Vorschein bringen. Man erhält dann wieder das volle Bild, wie es auf Seite 139 steht.

Beim Freistellen möchte man häufig eine bestimmte Proportion (etwa 3:2) einhalten. Die Lösung ist nicht ganz offensichtlich, aber vorhanden. Wir haben sie von Martin Evening. Von ihm stammt auch das sehr gute Buch ›*Photoshop CS für Digitalfotografen*‹ [40]: