

Praktische
Tipps & Tricks
zur aktuellen
Version

LESEPROBE
Kostenloser
Auszug aus
dem Buch!



Kyra und Christian Sanger

Photoshop Elements 2025

Das umfassende Praxisbuch

- Die perfekte Bildbearbeitung Schritt fur Schritt erklart
- Kreative Foto-Reels, Compositings, Bildbande, Collagen u. v. m. erstellen
- Mit kostenlosem Download von Beispielbildern, damit Sie gleich loslegen konnen

LESEPROBE
Kostenloser
Auszug aus
dem Buch!

Verlag: BILDNER Verlag GmbH
Bahnhofstraße 8
94032 Passau
<http://www.bildner-verlag.de>
info@bildner-verlag.de

ISBN: 978-3-83280-691-0

Produktmanagement: Lothar Schlömer

Layout und Gestaltung: Astrid Stähr

Coverfoto: patronestaff – stock.adobe.com

Druck: CPI Clausen & Bosse GmbH, Birkstr. 10, 25917 Leck

Herausgeber: Christian Bildner

© 2025 BILDNER Verlag GmbH Passau

Wichtige Hinweise

Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen, die in diesem Buch erwähnt werden, können auch ohne besondere Kennzeichnung warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER-Verlag GmbH Passau.

Inhaltsverzeichnis

1	Photoshop Elements 2025	17
1.1	Anliegen und Ziele	18
1.2	Was ist neu in Elements 2025?	19
1.3	Grundlagen – das Programm kennenlernen	22
	Organizer und Fotoeditor	23
	Ein beispielhafter Workflow	24
1.4	Die Leistung optimieren	25
1.5	Farbmanagement von Anfang an	26
2	Fotoeditor: Zentrum der Bildbearbeitung	29
2.1	Den Fotoeditor kennenlernen	30
	Die Arbeitsbereiche in der Übersicht	30
2.2	Die Werkzeugpalette	31
	Werkzeuge mit der Optionsleiste anpassen	32
	Tastenkürzel nutzen	32
	Vorder- und Hintergrundfarbe einstellen	32
2.3	Die Bedienfelder in der Übersicht	33
	Weitere Bedienfelder aufrufen	34
	Bedienfelder neu anordnen	35
2.4	Arbeiten mit dem Fotobereich	36
2.5	Titel- und Statusleiste	37
	Informationen in der Titelleiste	37
	Ein Blick auf die Statusleiste	38
2.6	Layout des Dokumentfensters anpassen	39
	Layout für mehrere Dokumentfenster	40
2.7	Zoomen und Navigieren in der Bildansicht	41
	Zoomstufe und Bildausschnitt	41
	Das Zoom-Werkzeug	43





	Verschieben und Zoomen mit dem Hand-Werkzeug	43
	Den Navigator verwenden	44
2.8	Messen mit dem Lineal	44
2.9	Raster und Hilfslinien	45
	Raster verwenden und einstellen	46
	Hilfslinien einfügen	47
	Hilfslinien positionieren	48
	Elemente an Hilfslinien ausrichten	48
3	Öffnen und Speichern	51
3.1	Dateien im Fotoeditor öffnen	52
	Öffnen per Drag & Drop	53
	Zuletzt bearbeitete Dateien öffnen	53
	Neu: Auf Mobilgerät öffnen	53
	In Camera Raw öffnen	55
	So legen Sie eine ganz neue Datei an	55
	Bilder aus der Zwischenablage öffnen	56
	Aus eins mach zwei: Bilder duplizieren	56
3.2	Adobe Stock Fotos	57
3.3	Arbeitsschritte revidieren und wiederholen	57
	Das Protokoll-Bedienfeld verwenden	58
3.4	So speichern Sie eine Bilddatei	59
	Übersicht der Dateiformate	61
	Speichern fürs Web	64
	Stapelverarbeitung	66
4	Mit Ebenen arbeiten	69
4.1	Ebenen erklärt	70
4.2	Das Ebenen-Bedienfeld	70
4.3	Ebenenarten in der Übersicht	72
4.4	Ebenen erstellen und umbenennen	73
4.5	Ebenen auswählen	78
4.6	Ebenen gruppieren	79

4.7	Ebenen anordnen	80
4.8	Die Deckkraft anpassen	82
4.9	Ebenen verknüpfen	82
4.10	Verschieben, Ausrichten, Verteilen	83
4.11	Transparente Bereiche	85
4.12	Alles über Ebenenmasken	87
	Weitere Tricks und Kniffe mit Ebenenmasken	90
4.13	Mehr Wirkung durch Mischmodi	94
4.14	Schnittmasken einsetzen	95
4.15	Ebenen reduzieren	96
4.16	Ebenen löschen	99

5 Bilder schnell und kreativ bearbeiten ... 101

5.1	Was sich korrigieren lässt	102
5.2	Automatische Korrekturen durchführen	103
	Automatische intelligente Farbtonbearbeitung ...	104
5.3	Korrekturen im Modus Schnell	106
	Was die Intelligente Korrektur leistet	108
	Korrektur der Belichtung	109
	Die Beleuchtung anpassen	110
	Farbe und Dynamik anpassen	111
	Die Farbbalance ausgleichen	112
	Das Bild nachschärfen	113
5.4	Bildbearbeitung mit Assistent	114
	Kategorie Grundlagen	116
	Kategorie Farbe	118
	Kategorie Schwarzweiß	119
	Kategorie Kreative Bearbeitungen	119
	Kategorie Spezielle Bearbeitungen	123
	Kategorie Photomerge	125
5.5	Schnellaktionen	126
5.6	Aktionen nutzen und erweitern	128
	Vorgefertigte Aktionen abspielen	128
	Neue Aktionen einbinden	130





6	Farben: von bunt bis monochrom	133
6.1	Farbmodi digitaler Bilder	134
	Der RGB-Modus	134
	Die Farbtiefe	134
	Graustufen, Bitmap und indizierte Farbe	136
6.2	Farbstiche entfernen	137
	Farbstich mit einem Klick entfernen	137
	Neutrale Bildstellen ermitteln und Tonwertkorrektur anwenden	139
	Natürliche Hauttöne mit nur einem Klick	142
6.3	Die Farbtintensität beeinflussen	144
	Die Sättigung erhöhen	144
6.4	Bildbereiche umfärben	148
	Umfärben mit Farbton/Sättigung	149
	Umfärben mit Farbe ersetzen	150
6.5	Neu: Objektfarbe ändern	151
6.6	Von Schwarzweiß zu Monochrome Fine Art ...	154
	Schwarzweiß per Schwellenwert	155
	Entfärben mit dem Graustufenmodus	156
	Farbe entfernen im RGB-Modus	156
	In Schwarzweiß konvertieren	157
	Schwarzweiß mit Farbkanälen einstellen	158
6.7	Farbverfremdung	159
	Sepiafärbung mit Farbton/Sättigung	159
	Fotos kolorieren	160
	Fotofilter einsetzen	164
	Plakative Wirkung durch Tontrennung	165
6.8	Farben auswählen und aufnehmen	166
	Der Farbwähler-Dialog	166
	Das HSB-Farbsystem	167
	Farbdefinition im RGB-Farbsystem	168
	Wozu websichere Farben?	168
	Farbe aus dem Bild aufnehmen	169
	Das Bedienfeld Farbfelder	170

6.9	Pinselspitzen formen und verwalten	172
	Größe, Deckkraft und Form	172
	Auswahl einer anderen Pinselform	173
6.10	Die Pinsel-Werkzeuge	174
	Kreativer Einsatz des Pinsels	174
	Abstraktion per Impressionisten-Pinsel	176
	Das Farbe ersetzen-Werkzeug	177
	Zeichnen mit dem Buntstift	179
6.11	Die Smartpinsel-Werkzeuge	179
6.12	Flächen mit Farbe oder Mustern füllen	183
	Das Füllwerkzeug einsetzen	183
	Ebene füllen	185
	Kontur füllen	185
6.13	Verläufe erstellen	186
	Das Verlaufswerkzeug	186
	Verläufe bearbeiten	188
6.14	Die Bildfarben mit Füllebenen aufpeppen	189
7	Belichtung und Kontrast	193
7.1	Bildanalyse mit dem Histogramm	194
	Optimale Histogrammverläufe	194
	Das Histogramm-Bedienfeld	197
7.2	Helligkeit und Kontrast korrigieren	199
	Der Dialog Helligkeit/Kontrast	199
	Weiches Licht und Negativ multiplizieren	200
7.3	Tonwertkorrekturen durchführen	201
	Helligkeit, Kontrast und Farbe optimieren	202
	Den Tonwertumfang begrenzen	205
7.4	Kontraste in den Griff bekommen	205
	Moderate Tiefen/Lichter-Korrektur	205
	Unter- und Überbelichtungen partiell optimieren	207





7.5	Bilddoptimierung mit Farbkurven	210
	Gradationskurven interpretieren	211
8	Nachschärfen und Weichzeichnen	213
8.1	Über die Schärfe	214
	Was Schärfe bedeutet	214
	Schärfen: Risiken und Nebenwirkungen	215
8.2	Unschärf maskieren	216
	Schärfen nach Motiv und Zweck	218
8.3	Verwackelte Bilder retten	220
	Verwacklung (automatisch) reduzieren	220
	Bildrettung mit der Funktion Schärfe einstellen ...	222
8.4	Partiell schärfen	225
	Partielle Schärfe mit dem Hochpass-Filter	225
	Partielles Schärfen mit dem Scharfzeichner- Werkzeug	226
8.5	Weichzeichnungsoptionen	228
	Einfach oder stark weichzeichnen	228
	Gaußscher Weichzeichner	228
	Durchschnitt	229
	Weichzeichner und Wischfinger	230
8.6	Filter zur Hautretusche	231
8.7	Dynamik durch Weichzeichnung	235
	Strahlenförmige Zoomeffekte	240
8.8	Schärfentiefe verringern	240
	Neu: Tiefenunschärfe	242
9	Auswählen und Freistellen	247
9.1	Auswahlrechteck und -ellipse	248
9.2	Die Lasso-Gruppe	250
9.3	Die Schnellauswahl-Werkzeuge	253
	Der Auswahlpinsel	255
	Der Zauberstab	257

	Auswahl vergrößern oder Ähnliches auswählen	258
	Automatische Auswahl	259
9.4	Schnelle Ein-Klick-Auswahlen	260
9.5	Kanten anpassen	262
	Der Auswahl verbessern-Pinsel	263
	Weiche Kanten	264
	Der Dialog Kante verbessern	266
9.6	Auswahlen speichern, laden und löschen	270
9.7	Freistellen mit den Radiergummis	272
	Der Hintergrund-Radiergummi	273
	Der Magische Radiergummi	274
9.8	Formen ausstechen	276
10	Bildgröße und Proportionen	279
10.1	Bildgröße und Auflösung	280
	Raster- und Vektorgrafiken	280
	Besonderheit von Smartobjekten	281
	Absolute und relative Auflösung	282
	Geeignete Druckauflösung	284
	Auflösung für Bildschirm/Internet	285
	Bildgröße und Auflösung ändern	285
10.2	Bildausschnitt festlegen und zuschneiden	286
	Freistellen eines Bildausschnitts	286
	Arbeitsfläche erweitern/beschneiden	289
10.3	Den Hintergrund erweitern	290
10.4	Transformieren und Drehen	293
	Frei transformieren, skalieren und drehen	294
11	RAW-Konvertierung	299
11.1	Was es mit RAW auf sich hat	300
	Warum verschiedene RAW-Formate?	301





11.2	Übersicht über Camera Raw	301
	RAW-Dateien importieren und öffnen	302
	Das Histogramm	303
	Voreinstellungen wählen	305
11.3	Workflow der RAW-Entwicklung	306
	Profil wählen	307
	Belichtung und Weißabgleich optimieren	308
	Die Belichtung perfektionieren	309
	Den Kontrast verbessern	311
	Sättigung und Dynamik managen	311
	Klarheit: Romantik oder mehr Kontrast	311
	Begradigen und Beschneiden	312
	Bildrauschen entfernen	313
	Nachscharfen	314
11.4	Retusche roter Augen in Camera RAW	315
11.5	Die Stapelverarbeitung nutzen	316
11.6	Einstellungen übertragen und speichern	317
11.7	Speichern, konvertieren und im Fotoeditor öffnen	317
	DNG-Speicheroptionen	318
11.8	Kamerakalibrierung	319
12	Retuschen und Schönheitskorrekturen	321
12.1	Motive geraderücken	322
12.2	Typische Aufnahme- und Kamerafehler korrigieren	324
	Rote Augen retuschieren im Editor	324
	Vignettierung beheben	326
	Kameraverzerrung korrigieren	327
	Farbsäume entfernen	329
	Bildrauschen minimieren	330
	Rauschen hinzufügen	333
	Staub entfernen	334

12.3	Die Perspektive korrigieren	335
	Schnell perspektivisch freistellen	336
12.4	Störende Elemente entfernen	337
	Objektentfernung neu definiert	338
	Der Bereichsreparatur-Pinsel	340
	Retusche mit dem Reparatur-Pinsel	342
	Auswahl füllen	344
	Bildoptimierung mit dem Kopierstempel	346
12.5	Inhalte neu zusammensetzen	348
12.6	Photomerge Group Shot	351
12.7	Verflüssigen-Filter zur Beauty-Retusche	354
12.8	Gesichtsmerkmale und Gesichtsneigung anpassen	357
12.9	Geschlossene Augen öffnen	359
12.10	Das perfekte Haustier	362
13	Composing und Collagen	367
13.1	Aktualisiert: Fotos kombinieren	368
13.2	Peek-Through-Überlagerung	372
13.3	Kontrast erweitern mit Photomerge Exposure	374
	Manuelles Überblenden	376
13.4	Panoramen erstellen	378
13.5	Haare freistellen	382
13.6	Per Assistent zum perfekten Himmel	385
13.7	Objekte verschieben, skalieren, duplizieren	388
13.8	Objekte perspektivisch angepasst einbinden	391
13.9	Grafische Elemente einfügen	394
	Welche Form-Werkzeuge gibt es?	394
	Überlappungsregeln aufstellen	398
	Transformieren und Pfade anpassen	399





13.10	Bewegungen in statische Bilder bringen	402
13.11	Animierte Überlagerungen	404
13.12	Bewegte Elemente	406
13.13	Foto-Reels erstellen	407
14	Filter, Stile und Effekte	411
14.1	Filter & Co. – Helfer für kreatives Gestalten ...	412
	Effekte, Filter und Stile anwenden	412
	Feintuning mit der Filtergalerie	414
	Spannende Filter im Modus Schnell	415
	Kunstfilter motivbezogen und kreativ anwenden	416
14.2	Farbabstimmung	418
14.3	Ebenenstile gekonnt anwenden	420
15	Mit Text arbeiten	425
15.1	Das Textwerkzeug	426
15.2	Text erstellen und editieren	427
	Den Text individualisieren	428
	Absatztexte erstellen	433
15.3	Text kreativ gestalten	433
	Das Textmaskierungswerkzeug	433
	Text-auf-Auswahl-Werkzeug	437
	Text-auf-eigenem-Pfad-Werkzeug	441
15.4	Inspirierende Zitatgrafiken	444
16	Organizer: Bilder verwalten, präsentieren und teilen	449
16.1	Der Organizer	450
	Übersicht der Arbeitsbereiche	450
	Voreinstellungen	452
16.2	Medienelemente importieren	454
	Aus Dateien und Ordnern	454
	Aus Kamera oder Kartenleser	457

Vom Scanner (nur Windows)	461
Abschnittsweiser Stapelimport	461
16.3 Alles über Kataloge	462
Kataloge managen	463
Ein Katalog-Backup erstellen	466
Defekten Katalog wiederherstellen	468
Sinnvolle Ordnerüberwachung (nur Windows)	468
Medien aus dem Katalog entfernen	469
16.4 Flexible Ansichtsoptionen	470
Miniaturen anpassen	470
Vollbildansicht	471
Details einblenden	472
16.5 Kategorien und Stichwörter vergeben	473
Verschlagwortung aufbauen	473
Automatisierung mittels Smart-Tags	477
Stichwörter in die Datei einbetten	478
16.6 Personenerkennung und Personen-Tags	478
Zuordnung prüfen und Gesichter verschlagworten	479
Nicht erkannte Personen hinzufügen	481
16.7 Ortsdaten managen	482
Vorhandene GPS-Daten einsehen	482
GPS-Bilder in der Kartenansicht	483
Nach Datum sortierte Bilder verorten	485
Ort-Tag mit weiteren Bildern verknüpfen	487
Ort-Tags entfernen	488
16.8 Ereignisse dokumentieren	488
Ereignisse hinzufügen	488
Ereignisse aufrufen und bearbeiten	489
16.9 Bilder in Alben sammeln	491
16.10 Bilder bewerten	493
16.11 Suchen und Finden	494
Das Suchfeld verwenden	494
Schnellsuche nach bestimmten Kriterien	496



Suche nach Dateiname, Bildtitel oder Anmerkung	497
Suche nach visueller Ähnlichkeit	497
Automatisch die besten Bilder finden	498
Suche nach Details (Metadaten)	499
Nach Medientypen suchen	500
Suchen per Bearbeitungsverlauf	501
Fehlende Dateien finden	502
Datums- und Zeitleistensuche	503
Über die Ordnerstruktur zum Ziel	505
16.12 Bilderstapel und Versionsätze	506
Die Stapelfunktion anwenden	506
Automatische Stapelvorschläge	507
Stapeln als Versionsatz	509
Versionsätze bearbeiten und suchen	510
Versionsätze und Stapel organisieren	511
16.13 Umbenennen, aber wie?	511
16.14 Korrekturen im Organizer	512
16.15 Grußkarten, Fotocollagen und mehr	514
Vorlagen für einen Bildband gestalten	515
Weitere Projekte erstellen	520
16.16 Hochladen auf Flickr & Co.	521
16.17 Neu: Freigabe über Mobile-App	521
16.18 E-Mails versenden	523
Den E-Mail-Dienst einrichten	523
Versenden einer PDF-Diashow	525
16.19 Diashows noch kreativer gestalten	526
Die Diashow individualisieren	526
Die Diashow speichern und weitergeben	529
Diashow in Vollbildansicht starten	530
16.20 Flexible Druckoptionen	530
Stichwortverzeichnis	533

Viele gute Gründe, warum es sich lohnt, Ihre Praxisbücher direkt auf bildner-verlag.de zu bestellen

- **Exklusive Inhalte**

Freuen Sie sich über noch mehr kostenlose E-Book-Kapitel, Downloads und Tutorials, die Sie nur bei uns in unserem Onlineshop finden! Auch das praktische Set aus Buch und E-Book gibt es nur bei uns.

- **Immer Top-informiert**

Wir informieren Sie als Erste über aktuelle Aktionen, Gratisinhalte, Leseproben, Produktneuheiten, Softwaredownloads und viele weitere spannende Themen.

- **Keine Anmeldung oder Kundenkonto erforderlich**

Sie können mit Ihrem bestehenden PayPal- oder Amazon-Konto bestellen und bezahlen.

- **Schnellstmögliche Lieferung**

Wir übergeben bei Bestelleingang Ihre Sendung meist noch am selben Werktag an DHL.

- **Ihre Daten sind bei uns sicher**

Wir respektieren Ihre Privatsphäre und geben Ihre Daten niemals weiter. Wenn Sie keine weiteren Infos mehr von uns wollen, können Sie sich selbstverständlich mit einem Klick abmelden – versprochen!

- **Freundlicher Kundenservice**

Bei Problemen antwortet Ihnen ein persönlicher Ansprechpartner und keine Maschine. Rufen Sie uns gerne an!



Hier
sichern Sie
sich weitere
Gratis-
inhalte



*Für bessere Fotos
von Anfang an!*

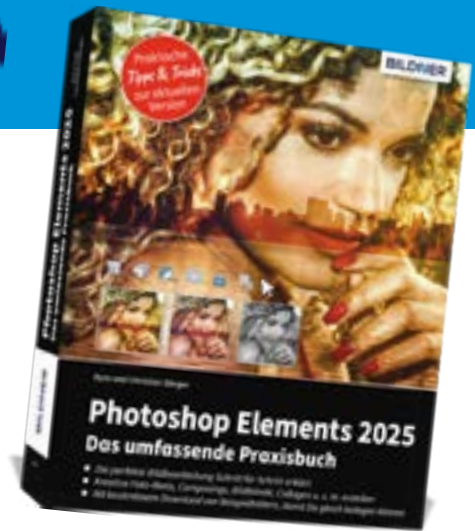
Lust auf mehr?

Hier klicken und weiterlesen
im Buch oder E-Book!



Holen Sie sich das komplette E-Book als Sofort-Download auf bildner-verlag.de! Oder bestellen Sie das gedruckte Buch, selbstverständlich mit kostenfreier und schneller Lieferung.

Noch besser und exklusiv nur in unserem Onlineshop: Für nur 5 Euro mehr gibt's das praktische Set aus Buch und E-Book!



Und darf es noch ein bisschen mehr Fotografie-Wissen sein? Entdecken Sie zu vielen weiteren Foto-Themen detaillierte und gut nachvollziehbare Anleitungen, kreative Anregungen und Praxis-Tricks der Experten – auf bildner-verlag.de!

**Kamera-
Know-how**



**Kreative
Fotografie**



**Bild-
bearbeitung**



**Videokurse
& Software**



Noch mehr Know-how, Praxistipps und Inspirationen rund um die Digitalfotografie finden Sie auf unserem YouTube-Kanal.

Schauen Sie doch einfach mal rein!



*Für bessere Fotos
von Anfang an!*





Farben: von bunt bis monochrom

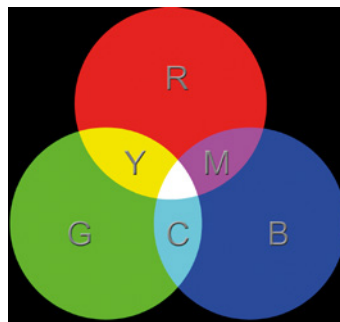
Die Farben eines Bildes sind wie seine Persönlichkeit – so kann eine Aufnahme zurückhaltend, quietschend bunt, nostalgisch oder auch hyperrealistisch wirken. In der Bildbearbeitung haben Sie das alles in der Hand. In diesem Kapitel erfahren Sie nicht nur, wie Sie eine perfekte Farbkorrektur durchführen, sondern auch, welche Möglichkeiten sich durch die gezielte Farbanpassung bzw. -veränderung auftun.

6.1 Farbmodi digitaler Bilder

Es ist eigentlich kaum zu glauben, aber den Bildern aus der Digitalkamera – und sind sie noch so farbenfroh – liegen nur drei Farbkanäle zugrunde: Rot, Grün und Blau. Es handelt sich um sogenannte Lichtfarben, denn die Farbe entsteht durch das ausgesendete Licht farbiger Pixel, wie es in Computermonitoren, Tablet-/Smartphone-Displays oder Kameramonitoren entsteht.

Der RGB-Modus

Das Verhältnis der drei Grundfarben zueinander und die Helligkeitsstufen der jeweiligen Farbe ergeben das Farbresultat. Wird das Licht aller drei Grundfarben zu gleichen Anteilen gemischt, entsteht Weiß. Dort, wo kein Licht vorhanden ist, entsteht tiefes Schwarz. Bei einer Mischung zweier Grundfarben zu je 50 % entstehen die Farben Cyan (C), Gelb (Y = Yellow) und Magenta (M). Die Mischung der drei Grundfarben lässt sich anhand des RGB-Farbmodells optisch veranschaulichen.



RGB-Farbmodus mit den Primärfarben Rot, Grün und Blau und den Mischfarben Gelb (Yellow), Magenta und Cyan.



Der CMYK-Modus

Druckfarben (CMYK) sind Körperfarben, denn sie werden mit Tinte auf Papier gebracht. Die Wirkung der Farben verhält sich anders als bei den Lichtfarben. Die Grundfarben in diesem Modus sind Cyan, Magenta, Gelb (Yellow) und Schwarz (Key). Wenn Sie ein Bild im RGB-Modus drucken, findet die Umrechnung in CMYK automatisch bei der Übertragung auf den Drucker statt. Dabei kann es zu Farbverschiebungen und matteren Farben kommen, sodass Blau-, Grün- oder Magentatöne etwas weniger leuchten. In Photoshop Elements steht der CMYK-Modus leider nicht zur Verfügung, sodass es keine Möglichkeit gibt, eventuelle Farbabweichungen vorab zu erkennen und per Bildbearbeitung zu mindern. Dies ist Adobe Photoshop vorbehalten. Wenn Sie Ihren Monitor kalibrieren (zum Beispiel mit dem Spyder X von Datacolor oder i1Display Studio von X-rite), können Sie aber zumindest grobe Farbverschiebungen vermeiden. Denn wenn der Monitor das Bild farbrealistisch wiedergibt, wird auch der Druck entsprechend aussehen.

Die Farbtiefe

Die Anzahl an Farben, die in einem Bild vorkommen können, hängt von der Farbtiefe ab. Im Fall des RGB-Modus und einer Farbtiefe von 8 Bit, wie sie JPEG-Dateien liefern, können im roten, grünen und blauen Kanal jeweils $2^8 = 256$ Farbabstufungen dargestellt werden. Das klingt an sich nicht nach viel, aber um das Farbbild darzustellen, werden die 256 Stufen des roten, grünen und blauen Kanals miteinander gemischt. Daraus ergeben sich dann schon $256^3 \approx 16,8$ Millionen Farben. Die Menge an Farben, die unser Auge gerade noch unterscheiden kann, ist damit bereits überschritten.

Mit 8 Bit oder 16 Bit arbeiten?

In Photoshop Elements können Sie mit einer Farbtiefe von 8 Bit oder 16 Bit arbeiten. Da stellt sich natürlich gleich die Frage, welchem Modus denn generell der Vorzug gegeben werden sollte. Dazu ein paar Gedanken und Entscheidungshilfen:

- JPEG-Bilder liegen immer in 8 Bit vor. Es wäre auch nicht sinnvoll, sie in 16 Bit umzuwandeln, denn wo keine Farbabstufung war, kann auch keine eingebaut werden. Daher können Sie JPEG-Bilder mit Photoshop Elements nur in 8 Bit Farbtiefe bearbeiten.



1 Bit liefert pro Kanal 2 Abstufungen (2^1).

- Nur zuvor im RAW-Konverter entwickelte RAW-Dateien oder im 16 Bit-Modus vorliegende TIFF-/PSD-Bilder können in Photoshop Elements auch im 16 Bit-Umfeld bearbeitet werden.



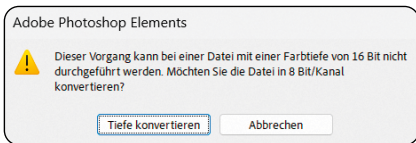
Bei 3 Bit sind 8 Stufen (2^3) vorhanden.

- Rechenleistung: Die Bearbeitung von 16 Bit-Dateien erfordert eine höhere Rechenleistung. Daher kann es bei älteren Computern dazu kommen, dass die Bearbeitungsschritte langsam ablaufen.
- Speicherbedarf: 16 Bit-Dateien benötigen deutlich mehr Speicherplatz, daher ist es sinnvoll, das Bild am Ende der Bearbeitung auf 8 Bit zu reduzieren.
- Eingeschränkte Bearbeitungsmöglichkeiten: Eine zentrale Technik von Photoshop Elements, das Arbeiten mit Ebenen, ist bei Bildern im 16 Bit-Modus nicht möglich. Auch können nicht alle Funktionen an 16 Bit-Dateien durchgeführt werden, zu erkennen an der ausgegrauten Menüschrift. Daher ist es notwendig, zuerst die Schritte anzuwenden, die 16 Bit-fähig sind. Diese Vorgehensweise erfordert hinsichtlich der Bearbeitungsstrategie mehr Planung.



Bei 8 Bit liegen 256 Stufen (2^8) vor.


Wenn Ihr Bild 16 Bit Farbtiefe aufweist, sind einige Menüeinträge von Photoshop Elements ausgegraut und damit nicht aufrufbar. Bei anderen Anwendungen, etwa das Loslösen der Hintergrundebene, die nur mit 8 Bit-Bildern durchführbar sind,

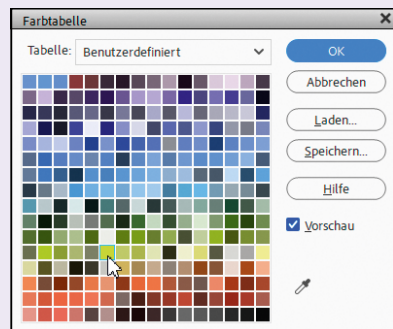


Konvertierungshinweis.



Farbtabelle

Bei Bildern im Modus *Indizierte Farbe* können alle im Bild vorhandenen Farben mit *Bild/Modus/Farbtabelle* aufgerufen werden. Mit dem Farbwähler-Werkzeug  können nun einzelne Farbfelder angeklickt werden, sodass sich der Farbwähler-Dialog öffnet. Darin können Sie die Farbe ändern, um die betroffenen Pixel umzufärben. Wenn Sie die Taste **[Entf]** drücken, werden die Pixel bei einer Hintergrundebene mit der eingestellten Hintergrundfarbe gefüllt. Bei schwebenden Ebenen werden sie transparent.



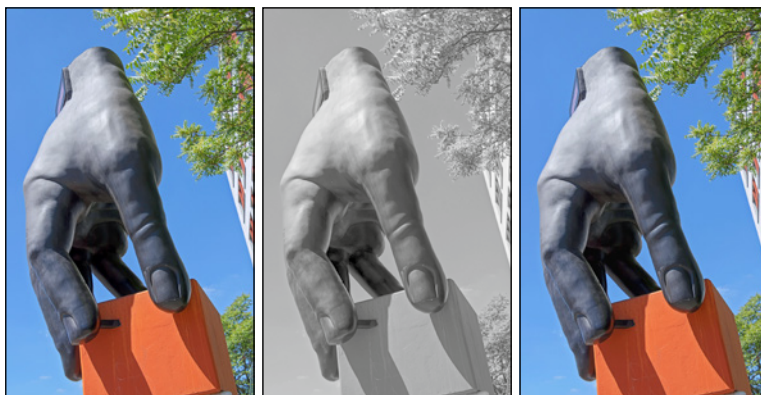
Farbtabelle mit den Farben des indizierten Bildes.

erscheint automatisch ein Hinweis. Bestätigen Sie diesen mit der Schaltfläche *Tiefe konvertieren*, so wird das Bild in 8 Bit umgewandelt und Sie können mit der Bearbeitung fortfahren. Möchten Sie das Bild selbst umwandeln, können Sie dies über *Bild/Modus/8 Bit* pro Kanal erledigen.

Graustufen, Bitmap und indizierte Farbe

Neben dem RGB-Modus können Sie die Bilder auch in die drei anderen Farbmodi *Graustufen*, *Bitmap* und *Indizierte Farbe* umwandeln, indem Sie *Bild/Modus* wählen. Bei der Umwandlung eines Bildes in den Graustufenmodus werden alle Farben entzogen. Somit reduziert sich die Farbtiefe bei 8 Bit auf 256 Abstufungen von Schwarz über Grau bis hin zu Weiß.

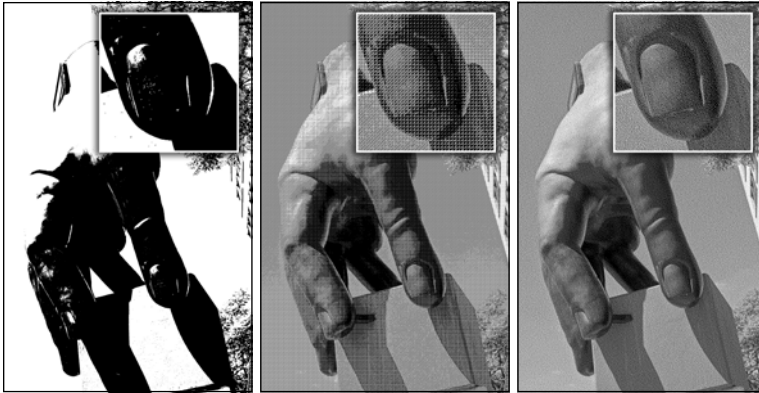
Graustufenbilder eignen sich gut als Ausgangsbasis zum Kolorieren. Bei dem etwas veralteten Modus *Indizierte Farbe* werden die vorhandenen Farben des Bildes mit denen einer Farbtabelle mit bis zu 256 Farben abgeglichen. Jede Bildfarbe erhält dabei einen Tabellenwert. Somit könnte man sagen, dass es sich um ein Farbbild mit der Farbtiefe eines Graustufenbildes handelt. Durch die Reduktion auf maximal 256 Farben wird das Speichervolumen merklich verringert. Aber dieser Modus wird heutzutage eigentlich kaum noch verwendet.



Links: RGB-Modus (5,21 Megabyte). *Mitte:* Modus Graustufen (1,89 Megabyte). *Rechts:* Modus Indizierte Farbe (1,38 Megabyte).

Im Farbmodus *Bitmap* wird das Bild auf die Farben Schwarz und Weiß reduziert. Dies eignet sich in erster Linie für die Erstellung von Grafiken oder Zeichnungen. Es gibt drei Methoden, mit der die Konvertierung stattfinden kann: *Schwellenwert 50%* erhöht

den Kontrast enorm und führt zu einer sehr plakativen Darstellung. Die Methoden *Muster-Dither* und *Diffusions-Dither* liefern Ergebnisse, die dem Graustufenmodus ähneln.





*Links: Schwellenwert 50 % (118 Kilobyte).
Mitte: Muster-Dither (151 Kilobyte).
Rechts: Diffusions-Dither (425 Kilobyte).
Die Ausschnitte verdeutlichen, dass die Bitmap-Modi nur schwarze und weiße Pixel erzeugen.*

6.2 Farbstiche entfernen

Wenn der Weißabgleich während der Aufnahme einmal danebengelegt hat, ist guter Rat teuer. Es erscheint auf den ersten Blick recht aufwendig, alle Farben wieder so hinzubekommen, wie sie in Wirklichkeit waren – gäbe es da nicht spezielle Funktionen, mit denen sich Farbstiche recht mühelos entfernen lassen.

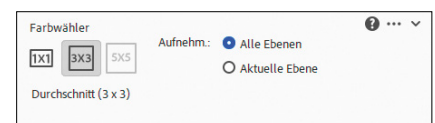
Farbstich mit einem Klick entfernen

Eine unkomplizierte Funktion zum Optimieren der Bildfarben nennt sich ganz simpel *Farbstich entfernen*. Die Bearbeitung erfolgt damit einerseits sehr intuitiv, wie Sie gleich sehen werden. Andererseits ist sie aber auch recht störanfällig, weil nur sehr kleine Bildstellen zum Messen der benötigten Farbwerte herangezogen werden.

1. Öffnen Sie das Bild im Fotoeditor-Modus *Erweitert*. Klicken Sie das Farbwähler-Werkzeug () an und stellen in dessen Optionsleiste *Durchschnitt (3 × 3)* ein. Für die Farbkorrektur wird dann ein 9 Pixel umfassender Bereich herangezogen, anstatt nur eines Pixels, was in der Regel konsistentere Ergebnisse liefert.
2. Wählen Sie dann *Überarbeiten/Farbe anpassen/Farbstich entfernen*. Entscheiden Sie sich anhand optischer Bildmerkmale für einen Bereich, der neutral wiedergegeben werden soll und klicken Sie mit der Pipette des Werkzeugs auf den betreffenden Bildbereich .

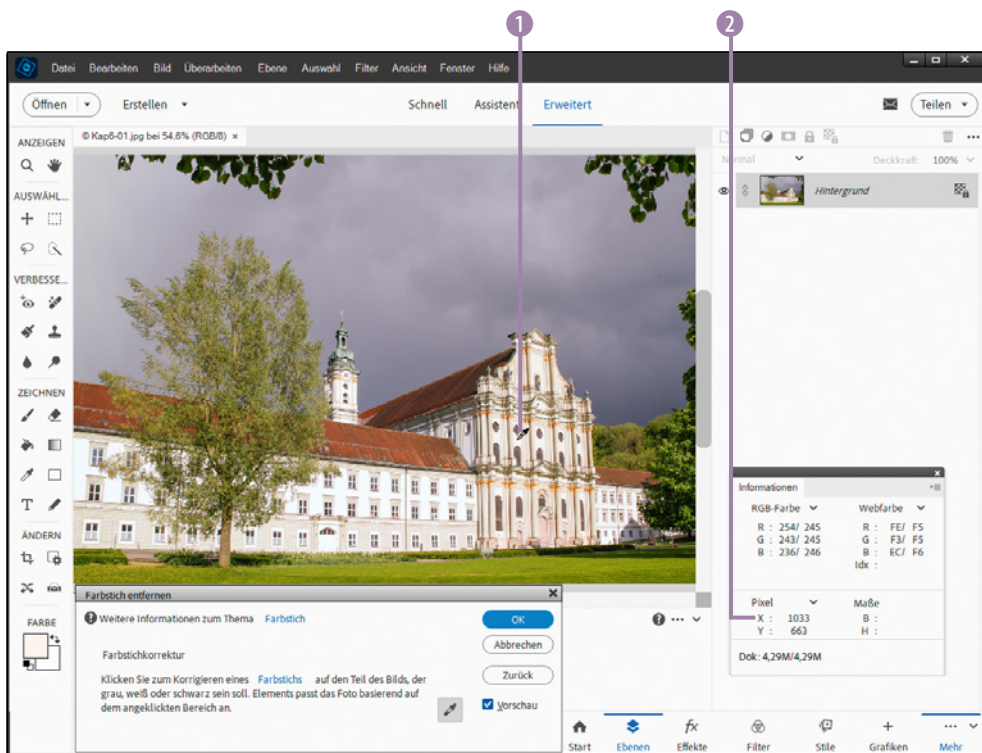


Kap6-01.jpg



Anpassen des Farbwähler-Werkzeugs für die anschließende Farbstichentfernung.

Mit einem Klick wird die gewählte Pixelstelle neutralisiert. Diese Änderung wirkt sich auf alle anderen Farben mit aus, sodass der Farbstich bestenfalls verschwindet.



Sogleich wird die gesamte Farbgebung verändert. Wenn Sie **Fenster/Informationen** (F8) wählen, können Sie anhand der X/Y-Koordinaten im Beispielbild die gleiche Stelle anklicken, die wir für die Farbkorrektur verwendet haben (X: 1033 Pixel, Y: 663 Pixel 2). Erwarten Sie jedoch keine Wunder von dieser Funktion. Wenn die Farben aufgrund eines völlig falsch eingestellten Weißabgleichs total danebenliegen, weil versehentlich ein Kunstlicht- statt des Tageslicht-Weißabgleichs verwendet wurde, ist das Bild farblich generell schwer zu retten.

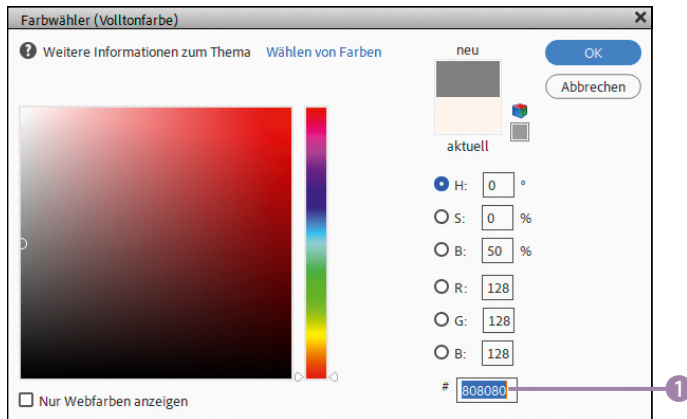


Links: Ausgangsbild mit Rosastich (kein optimaler Weißabgleich). **Mitte:** Die Funktion **Farbstich entfernen** konnte den Rosastich reduzieren. **Rechts:** Die Methode der Tonwertkorrektur aus dem nachfolgenden Abschnitt liefert noch etwas neutralere Weiß-, Schwarz- und Grautöne, erkennbar vor allem am Himmel.


Neutrale Bildstellen ermitteln und Tonwertkorrektur anwenden

Bei vielen Bildern ist es nicht so leicht, einen Motivbereich auszumachen, der in der Realität auch tatsächlich neutral ist und daher optimaler Weise für die Farbstichentfernung herangezogen werden kann. Natürlich können Sie mit dem Werkzeug **Farbstich entfernen** verschiedene Bildstellen austesten, bis das optisch gewünschte Resultat erscheint. Sie könnten sich aber auch gezielt auf die Suche nach einem geeigneten Neutralisierungsbereich machen und den Farbstich anschließend mit einer Tonwertkorrektur entfernen.

1. Öffnen Sie das unbearbeitete Beispielbild aus dem vorigen Abschnitt. Wählen Sie **Ebene/Neue Füllenebene/Farbfläche**. Stellen Sie bei **Modus** die Vorgabe **Differenz** ein.
2. Im sich automatisch öffnenden Farbwähler deaktivieren Sie unten die Checkbox **Nur Webfarben anzeigen** und geben dann den Hexadezimalwert **808080** ¹ ein. Damit legen Sie den Neutralgrauwert fest. Bestätigen Sie das Dialogfenster anschließend mit **OK**.



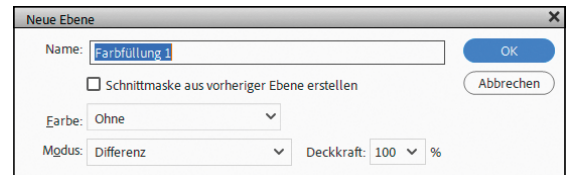
Auswahl von Neutralgrau.

3. Wählen Sie **Ebene/Neue Einstellungsebene/Schwellenwert**  und ziehen Sie den Schwellenwert-Regler ganz nach links. Klicken Sie in das Zahlenfeld ² (siehe Abbildung auf der nächsten Seite) und erhöhen Sie den Wert mit der **↑**-Taste, und zwar so weit, bis erste kleine schwarze Flächen im Bild auftauchen (hier Wert 6). Diese Bereiche stellen die neutralen Bildstellen Ihres Motivs dar.



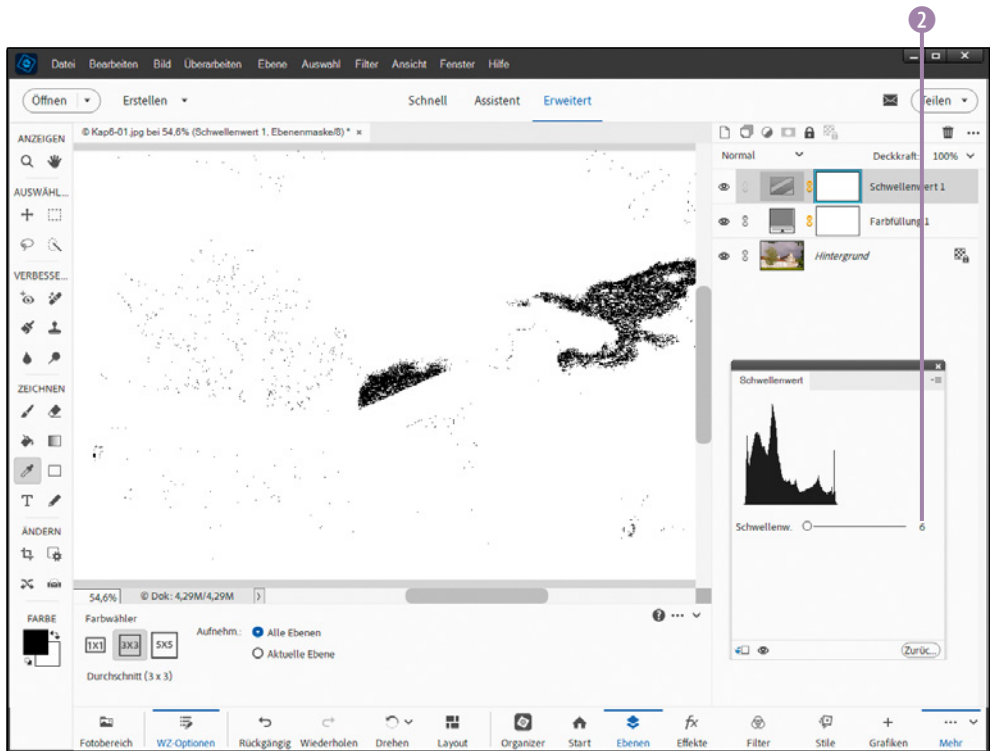
Automatische Farbkorrektur










Eine weitere Möglichkeit zur schnellen Farbkorrektur bieten die Auto-Tonwertkorrektur und Auto-Farbkorrektur, die Sie im vorangegangenen Kapitel bereits kennen gelernt haben. Da diese Funktionen schnell anzuwenden sind, spricht nichts dagegen, beide Optionen auszuprobieren. Im Modus **Erweitert** wählen Sie hier für **Überarbeiten/Auto-Tonwertkorrektur** (**Strg/Cmd**+**↑**+**L**) oder **Überarbeiten/Auto-Farbkorrektur** (**Strg/Cmd**+**↑**+**B**). Die Bearbeitung wird direkt durchgeführt.



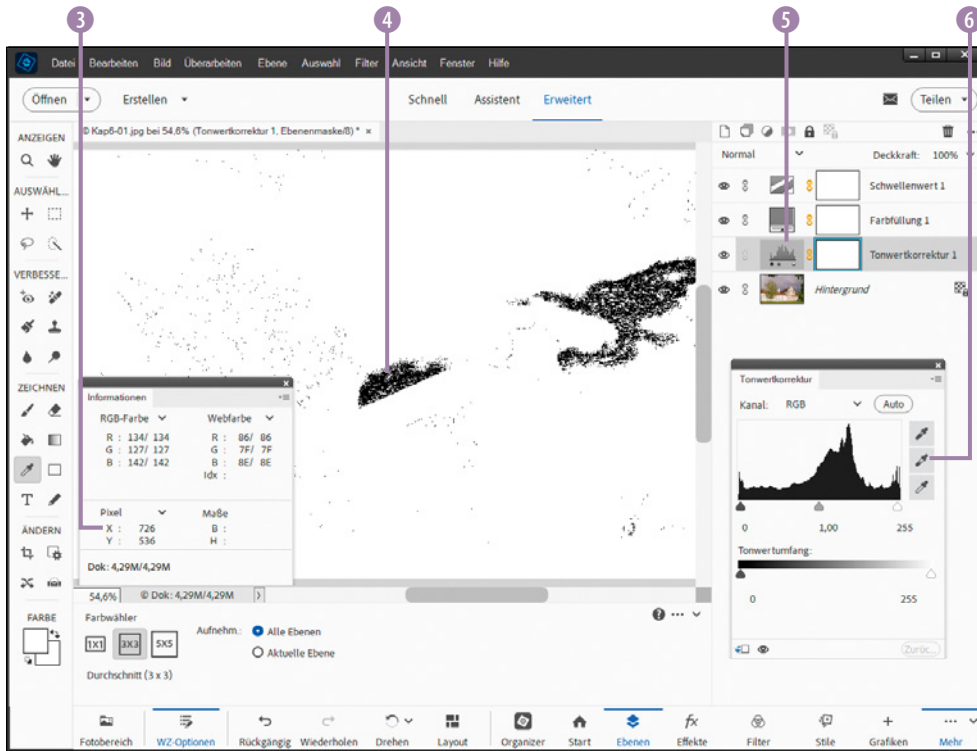
Anlegen einer Füllenebene im Mischmodus **Differenz**.

Herausarbeiten
der neutralen
Bildareale und
Herausvergrößern
der gewünschten
Bildstelle.

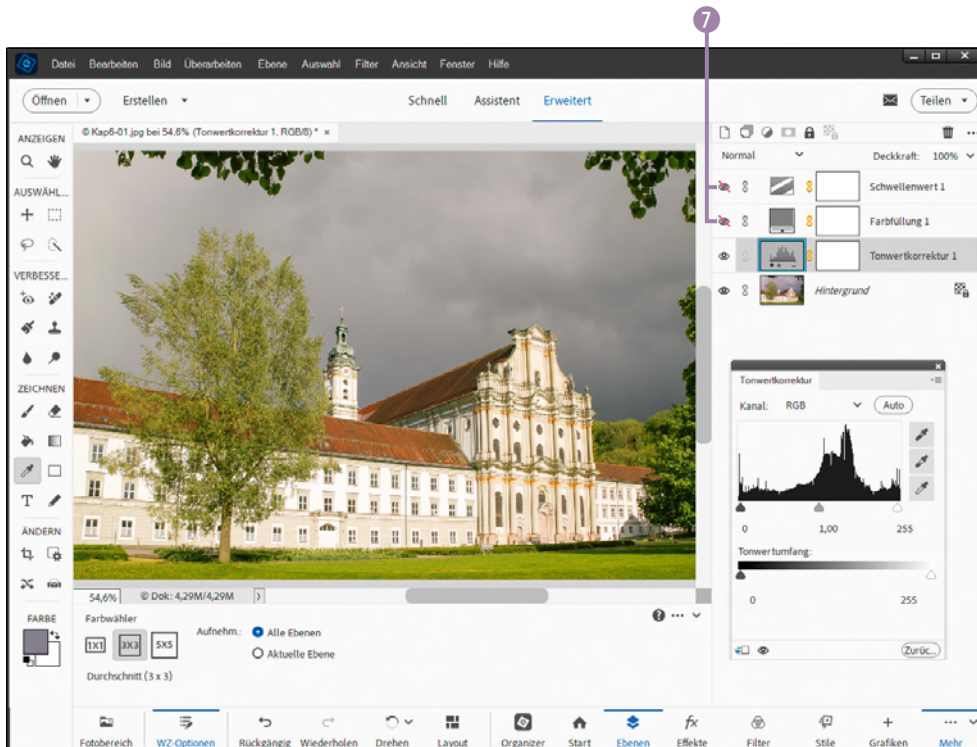


4. Klicken Sie im Ebenenstapel auf die Hintergrundebene. Wählen Sie dann *Ebene/Neue Einstellungsebene/Tonwertkorrektur*   (siehe Abbildung oben auf der nächsten Seite). Aktivieren Sie die Pipette *Graupunkt setzen*   und klicken Sie mit dem Werkzeug auf eine der schwarzen Flächen  4. Die von uns gewählte Pixelposition, die Sie per Informations-Bedienfeld () nachvollziehen können, lag bei *X*: 726 Pixel/*Y*: 536 Pixel  3.
5. Blenden Sie die Ebenen *Farbfläche* und *Schwellewert* aus   7 (siehe Abbildung unten auf der nächsten Seite) und prüfen Sie das Ergebnis. Der Farbstich sollte verschwunden sein (siehe das dritte Bild auf Seite 138).

Wenn die Aufnahme noch farbstichig aussehen sollte, können Sie den letzten Bearbeitungsschritt zurücknehmen und dann mit dem Werkzeug *Graupunkt setzen* auf eine andere Stelle klicken. Oder Sie wählen, wie im Abschnitt vorher gezeigt *Überarbeiten/Farbe anpassen/Farbstich entfernen* und nehmen mit der Pipette dieses Werkzeugs Nachbesserungen vor.



Neutralisieren der zuvor definierten Bildposition mit dem Werkzeug **Graupunkt setzen** aus dem Dialog der Tonwertkorrektur.



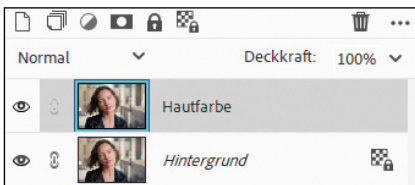
Ergebnis: Der rosa Farbstich wurde entfernt.

Natürliche Hauttöne mit nur einem Klick



Kap6-02.jpg

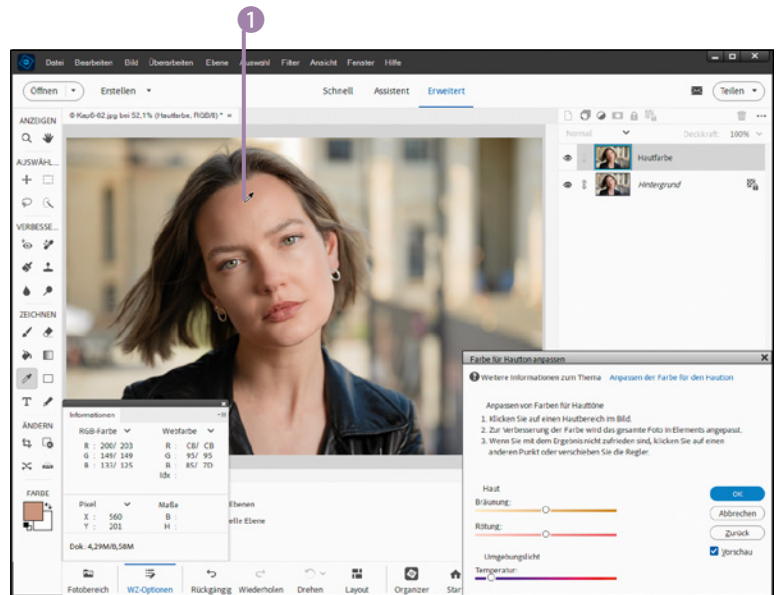
*Links: Ausgangsbild.
Rechts: Nach der Korrektur
sieht die Haut wärmer aus.*





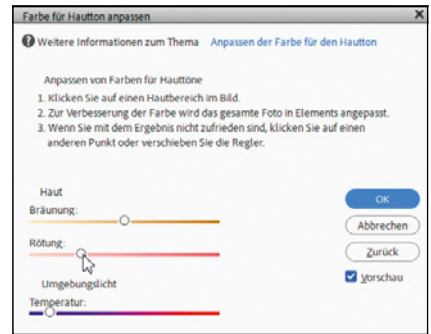
Die duplizierte Ebene wird anschließend bearbeitet.

1. Öffnen Sie das Bild im Fotoeditor und duplizieren Sie die Hintergrundebene mit **Ebene/Ebene duplizieren** (**Strg/Cmd**+**J**). Wählen Sie anschließend **Überarbeiten/Farbe anpassen/Farbe für Hautton anpassen**.
2. Mit dem Erscheinen des Dialogs wechselt der Mauszeiger seine Funktion und wird zum Farbaufnahmewerkzeug. Klicken Sie damit auf eine Hautstelle ①.

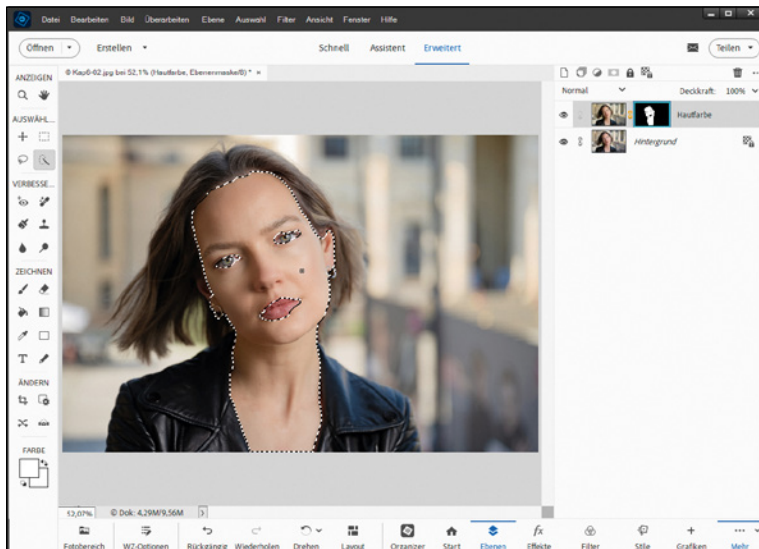
*Nach dem Mausklick mit der
Pipettenspitze, hier an Position
X: 560 Pixel | Y: 201 Pixel,
sehen die Hauttöne
schon natürlicher aus.*



3. Die Farbe der Haut wird aufgenommen und sofort korrigiert, was hier im Vergleich zum Ausgangsbild zu einer wärmeren und weniger rötlichen Farbgebung geführt hat. Probieren Sie ruhig verschiedene Hautstellen aus. Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, können Sie Ihre Wahl gleich mit **OK** bestätigen. Sollte das nicht der Fall sein, führen Sie auch noch den nächsten Schritt durch.
4. Die automatische Korrektur können Sie nun weiter verfeinern. Dazu verschieben Sie die Tönung mit den Reglern **Bräunung** und **Rötung** in Richtung mehr oder weniger Braun bzw. Rot. Achten Sie dabei auf den Erhalt der natürlichen Wirkung. Die Regler sind nicht dafür geeignet, einen braunen Hauttyp ins Rosé umzufärben oder andersherum. Es geht lediglich um feine Nuancen. Sollte der Farbstich immer noch nicht ganz verschwunden sein, bewegen Sie den Regler **Temperatur** nach links, um die Blauanteile zu erhöhen, oder nach rechts, um die Gelb-Rot-Anteile zu verstärken. Bestätigen Sie die Aktion am Ende mit **OK**.
5. Sollten andere, ähnlich gefärbte Bildbereiche von der Korrektur betroffen sein, können Sie die Bearbeitung mit einer Ebenenmaske beschränken. Hier haben wir beispielsweise mit dem Schnellauswahl-Werkzeug (A, ) nur die Hautstellen von Gesicht und Hals markiert. Dann wurde mit **Ebene/Ebenenmaske/Auswahl einblenden** (Schaltfläche ) eine Ebenenmaske hinzugefügt. Dadurch werden nur die ausgewählten Bildstellen von der Farbkorrektur beeinflusst.



Mit den Reglern lassen sich die Hauttöne ganz fein nachjustieren.



Beschränken der Hautkorrektur auf die gewünschten Bildstellen, die in der Ebenenmaske weiß markiert sind.

6.3 Die Farbintensität beeinflussen

Manchmal sind die Farben einer Aufnahme ein wenig flau, weil zum Beispiel mit einem neutralen Bildstil fotografiert wurde oder die Lichtstimmung kräftige Farben einfach nicht zugelassen hat.



Weiß erhöht zwar die Helligkeit, lässt die Sättigung aber sinken.



Schwarz verringert die Helligkeit und die Sättigung.



Grau lässt die Sättigung optisch am deutlichsten sinken.

In solchen Fällen ist es sinnvoll, die Sättigung ein wenig anzuheben und eventuell den Farbton leicht anzupassen. Der umgekehrte Weg ist natürlich genauso möglich, wenn Ihnen blassere Farben besser gefallen. Mit der Sättigung wird die Reinheit oder auch die Intensität einer Farbe beschrieben. Gesättigte Farben enthalten keine Anteile an unbunten Farben. Es mischen sich also weder Grau noch Weiß oder Schwarz in die Farbe hinein. Reine Farben setzen sich zu 100 % aus

bunter Farbe zusammen, wobei das nicht nur die drei Primärfarben Rot, Grün und Blau betrifft, sondern auch die Mischungen aus den gesättigten Primärfarben.

Die Sättigung erhöhen



Kap6-03.jpg

Die Funktionen für die Beeinflussung von Farbton und Sättigung finden Sie bei Photoshop Elements 2025 an vier Stellen des Fotoeditors: im Modus *Schnell* beim Menüpunkt *Farbe*, im Modus *Assistent* im Menüpunkt *Farbe verbessern*, im Modus *Erweitert* bei *Überarbeiten/Farbe anpassen/Farbton/Sätti-*



Das etwas blasse Ausgangsbild.



Resultat nach der Bearbeitung der Sättigung.

gung anpassen und alternativ auch unter *Ebene/Neue Einstellungsebene/Farbtone/Sättigung*. Mit der letztgenannten Einstellungsebene können Sie die Bearbeitung verlustfrei auf einer eigenen Ebene durchführen, wie es im folgenden Workshop gezeigt wird.

1. Öffnen Sie das Bild im Fotoeditor und wählen Sie anschließend *Ebene/Neue Einstellungsebene/Farbtone/Sättigung*. Die neue Einstellungsebene erscheint im Ebenen-Bedienfeld oberhalb der Hintergrundebene.
2. Im Korrekturen-Bedienfeld finden Sie die Einstellungsmöglichkeiten der eingefügten Ebene. Dazu zählt das Auswahlménü der Farbtöne. Bei *Standard* (**Alt**+**2**) werden alle Farben gleichmäßig verändert. Es können aber auch nur die Rottöne, Gelbtöne etc. bearbeitet werden.

Mit dem Regler *Farbtone* verschieben Sie die Farbe der Farbkanäle, die Sie zuvor ausgewählt haben. Damit lassen sich Farbstiche behandeln und kreative Farbveränderungen vornehmen. Der Regler *Sättigung* ist für die Erhöhung oder Abschwächung der ausgewählten Farbkanäle zuständig.

Die Strahlkraft aller oder bestimmter Farben kann mit dem Regler *Helligkeit* fein angepasst werden. Mit der Checkbox *Färben* können Sie dem gesamten Bild einen monochromatischen Farblook verleihen, beispielsweise eine Sepia-Färbung.

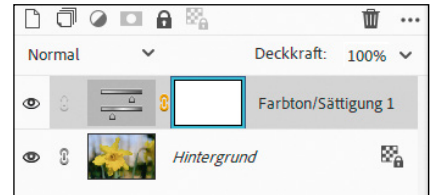
Wenn Sie einen bestimmten Farbkanal gewählt haben, sind zudem drei Pipetten verfügbar: Mit der ersten, dem Farbwähler-Werkzeug, können Sie durch einen Klick ins Bild einen bestimmten Farbton auswählen.

Mit lassen sich weitere Farbtöne hinzufügen, und mit können Farbtöne von der Auswahl abgezogen werden. Damit ist es möglich, die Farbveränderung auf einen individuellen Farbbereich einzuschränken.

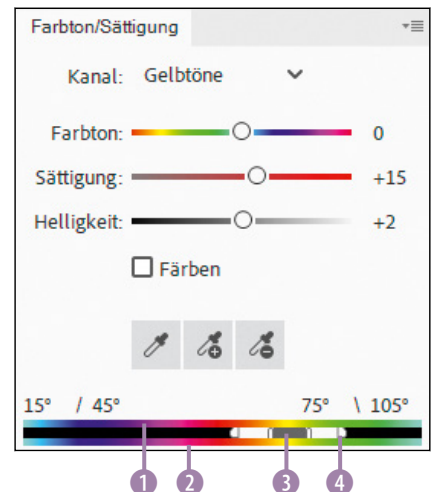
Das grundlegende Farbspektrum wird im oberen Farbbalken 1 aufgeführt.

Der untere Balken 2 weist ein verschobenes Spektrum auf, sobald Sie den *Farbtone*-Regler betätigt haben. Die Kernzone 3 beinhaltet die Farben, die von der Bearbeitung auf jeden Fall betroffen sind.

Mit den äußeren Schiebern 4 wird die Breite des Übergangsbereichs zwischen der ausgewählten Farbe und den



Einfügen der Einstellungsebene *Farbtone/Sättigung 1*

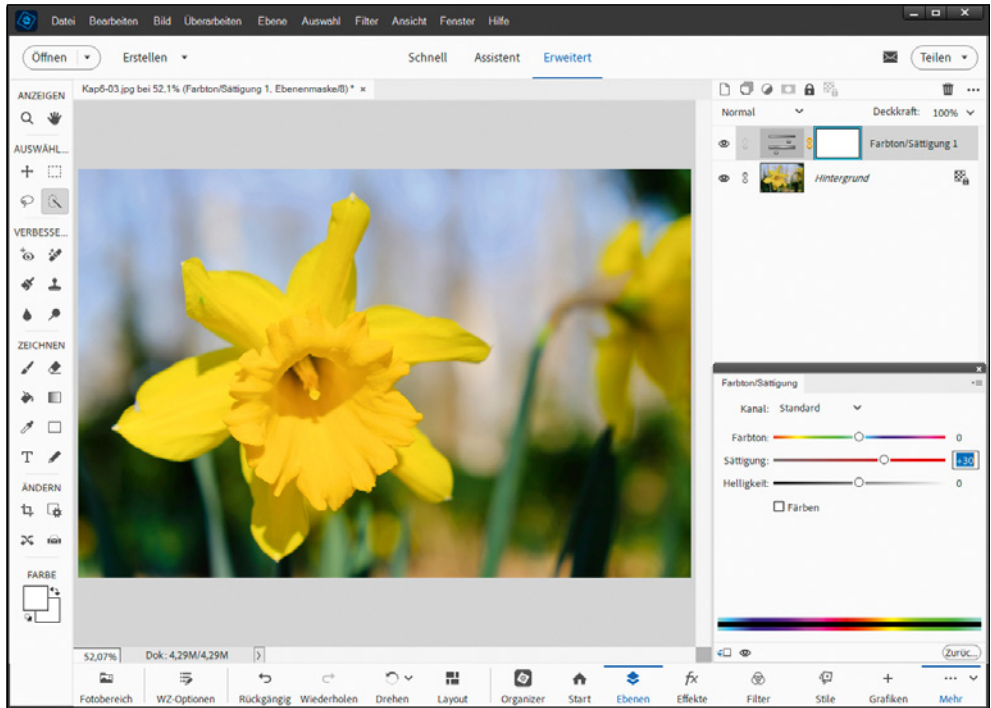


Einstellungsmöglichkeiten im Dialogfenster *Farbtone/Sättigung*.

benachbarten Farbtönen definiert. Diese Farben werden teilweise noch mit bearbeitet.

3. Heben Sie im Fall der gelben Osterglocken gleich einmal die Sättigung aller Kanäle (*Standard*) um 30 Zähler an. Die Aufnahme sieht dann sehr bunt aus und die Farben überstrahlen stellenweise, wie Sie gleich sehen werden.

Erhöhte Sättigung mit zunächst noch überstrahlten Farben.

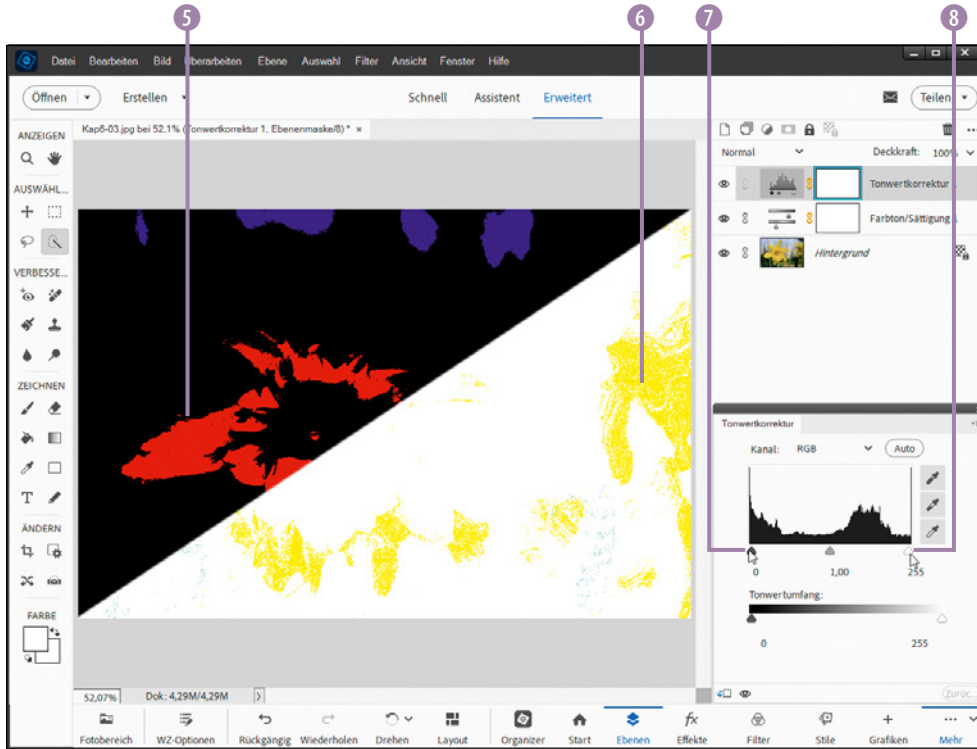


RGB-Histogramm

Achten Sie am besten schon beim Fotografieren auf die Darstellung der kräftigen Motivfarben. Anhand des Farb- oder RGB-Histogramms, das viele Kameramodelle im Programm haben, lassen sich Überstrahlungen des roten oder blauen Farbkanals gut erkennen. Durch Ändern des Bildstils (Picture Style) könnten zu bunte Farben dann zum Beispiel etwas abgemildert werden.

4. Bei der Bearbeitung der Sättigung empfiehlt es sich, die Tonwerte des Bildes zu prüfen. Dann können Sie Überstrahlungen aufspüren und diese im Anschluss beheben. Wählen Sie dazu *Ebene/Neue Einstellungsebene/Tonwertkorrektur*. Klicken Sie nun bei gleichzeitig gehaltener **[Alt]**-Taste auf den weißen Pfeil **8** rechts unterhalb des Histogramms. Alle Flächen, die Sie daraufhin im Bild sehen **5**, überstrahlen. Auch den eventuellen Beschnitt in den Tiefen **6** können Sie prü-

fen, indem Sie mit gehaltener **[Alt]**-Taste den kleinen schwarzen Regler **7** anklicken. Zu dunkle oder viel zu helle Farbflächen sollten nicht großflächig auftreten wie hier. An diesen Stellen geht die Bildstruktur verloren. Vor allem beim Ausdrucken solcher Bilder fallen die Qualitätsmängel schnell auf.



Die Tonwertprüfung macht deutlich, welche Farben zu dunkel sind (Gelb) oder überstrahlen (Gelb und Blau).

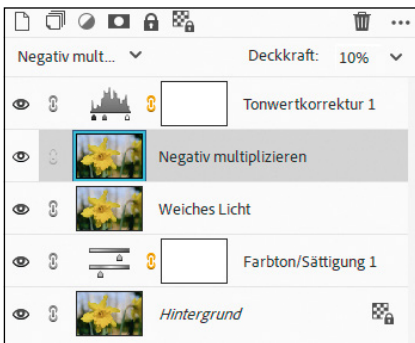
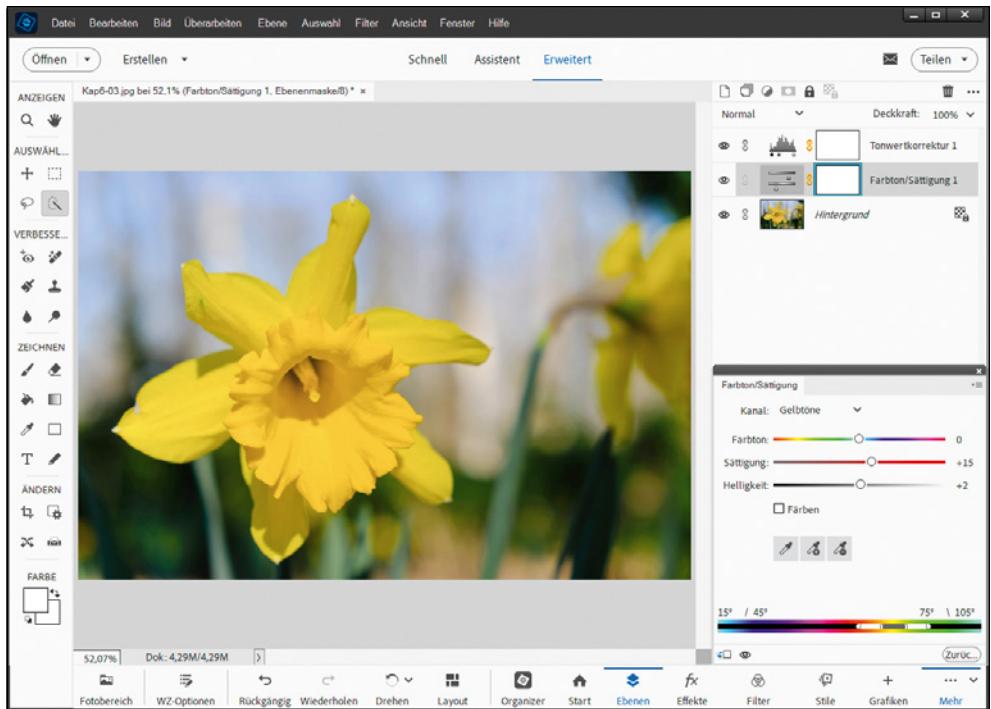


Sanfte Dynamik-Erhöhung

Wenn die Farben immer noch zu flau aussehen, können Sie einen weiteren Schritt anwenden. Dazu markieren Sie die Ebene *Hintergrund* und wählen im Modus *Schnell* des Fotoeditors bei den Korrekturen die Rubrik *Farbe*. Setzen Sie darin den Regler *Dynamik* auf Werte bis zu 50. Anschließend können Sie die Belichtung mit der Tonwertkorrektur erneut auf Überstrahlungen prüfen.

5. Nach der Überstrahlungsanalyse ist klar: Die Gelb-, Rot-, Cyan- und Blautöne müssen optimiert werden. Hier haben wir die *Sättigung* aller Farben auf +6 gesenkt und danach einzelne Farben hinsichtlich *Farbton*, *Sättigung* und *Helligkeit* wie folgt bearbeitet: *Rottöne* 0/-15/0, *Gelbtöne* 0/+15/+2, *Cyantöne* 0/+29/0 und *Blautöne* 0/+8/-2. Die Farben sehen nun natürlich und kräftig aus, aber auch nicht zu bunt, und die Tonwertprüfung ergibt ein nahezu überstrahlungsfreies Ergebnis (fast ganz schwarze bzw. weiße Bildfläche).

Selektive
Bearbeitung
der Rot-, Gelb-,
Cyan- und Blautöne.



Duplizierte Ebenen im Mischmodus
Weiches Licht und *Negativ multiplizieren*.

- Ein wenig farbintensiver könnten die Blüten aber doch noch wirken, nur eben ohne neue Überstrahlungen zu produzieren. Dafür gibt es einen einfachen Trick. Duplizieren Sie die Bildebene zweimal mit *Ebene/Ebene duplizieren* (**Strg/Cmd**+**J**). Setzen Sie die untere Ebene auf den Mischmodus *Weiches Licht* und die obere auf *Negativ multiplizieren*. Schieben Sie die Ebenen über die Einstellungsebene *Farbton/Sättigung 1*.



Regeln Sie die Wirkung der Ebenen über deren Deckkraft. Hier erhielt die Ebene *Negativ multiplizieren* eine Deckkraft von 10 % und *Weiches Licht* eine von 50 %. Die Farben leuchten intensiver, aber ohne Überstrahlungen. Prüfen Sie das ruhig noch einmal mit der Tonwertkorrektur-Ebene.

6.4 Bildbereiche umfärben

Manchmal ist nur eine bestimmte Farbe innerhalb des Bildes nicht ganz optimal. Es kann aber auch einfach sein, dass Sie aus bildgestalterischen Gründen eine Farbe gegen eine andere austauschen möchten. Dazu können Sie einerseits die Funktion *Farbton/Sättigung* aus dem vorigen Abschnitt verwenden,

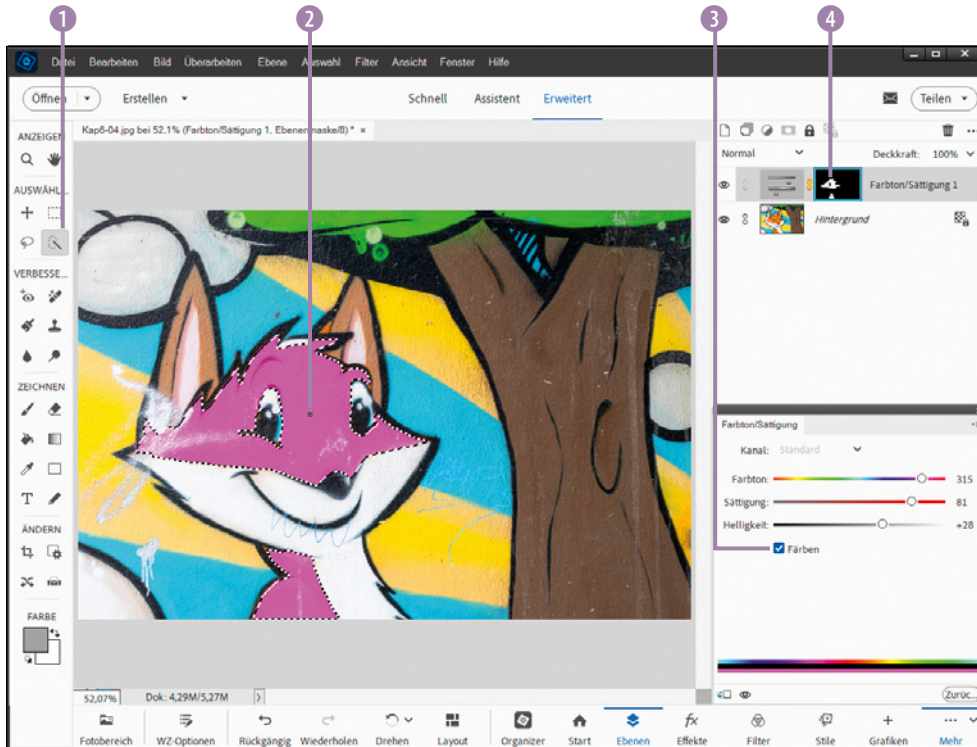
andererseits mit dem Werkzeug *Farbe ersetzen* an die Sache herangehen. Hier soll beispielsweise das orangefarbene Fuchsfell in ein kräftiges Magenta umgefärbt werden.

Umfärben mit Farbton/Sättigung

1. Öffnen Sie das Beispielbild im Modus *Erweitert* des Fotoeditors. Aktivieren Sie das Schnellauswahl-Werkzeug () aus der Werkzeugpalette **1** und malen Sie damit die orangefarbenen Bereiche aus. Drücken Sie die -Taste, um nicht zusammenhängende Bereiche mit in die Auswahl aufzunehmen **2**.
2. Fügen Sie nun mit *Ebene/Neue Einstellungsebene/Farbton/Sättigung* eine neue Einstellungsebene ein. Hierbei wird der zuvor ausgewählte Bereich, das orangefarbene Fuchsfell, automatisch in die Ebenenmaske übernommen **4**. Aktivieren Sie nun im Dialogfenster die Checkbox *Färben* **3**. Legen Sie anschließend bei *Farbton* die gewünschte Farbe fest (hier Wert 315) und bestimmen Sie mit *Sättigung* (hier 81) und *Helligkeit* (hier +28) deren Intensität.




Kap6-04.jpg

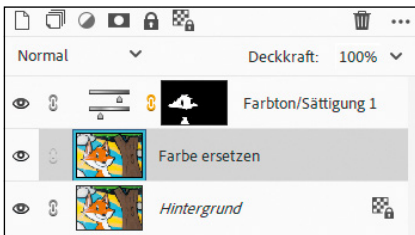


Umfärben der orangefarbenen Flächen in Magenta.



Alternativweg



Wenn Sie vor dem Einfügen der Einstellungsebene *Farbton/Sättigung* keinen Bildbereich ausgewählt hatten oder die Ebenenmaske nachgebessert werden muss, können Sie sie markieren (blauer Rahmen) und mit dem Pinsel (B, ) nachbessern. Mit der Vordergrundfarbe Weiß werden die übermalten Stellen, also in diesem Fall die geänderte Farbe, im Bild sichtbar, mit Schwarz als Vordergrundfarbe werden sie im Bild unsichtbar.



Duplizierte Ebene *Farbe ersetzen*.







Umfärbung eingrenzen

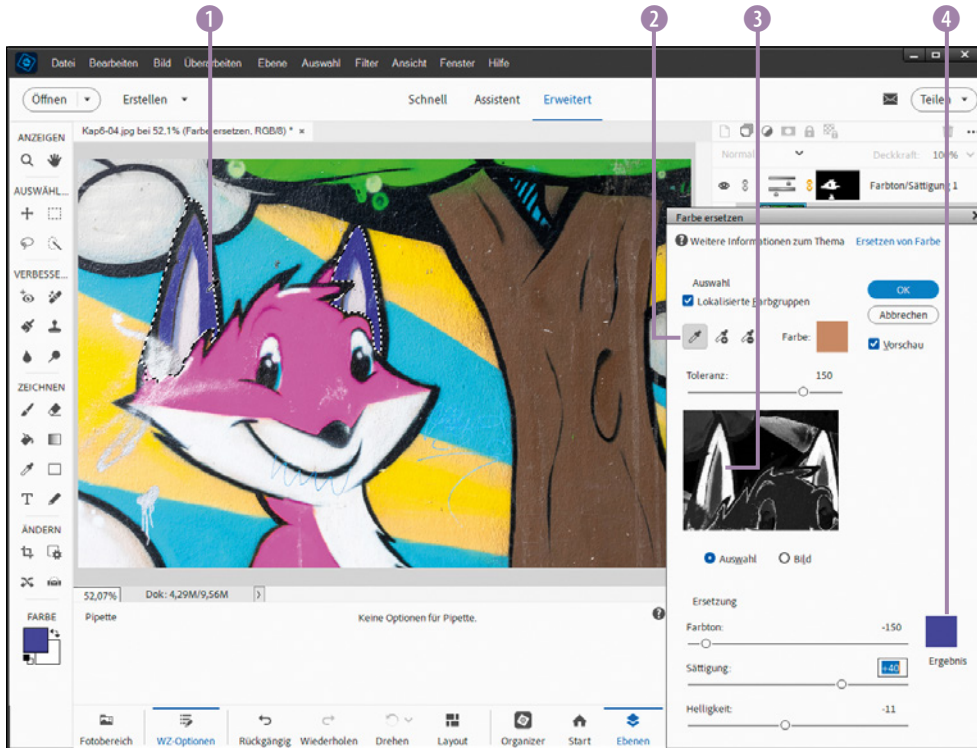
Sollten auch Farben außerhalb des gewünschten Bereichs umgefärbt werden, weil sie in den gewählten Toleranzbereich fallen, müssen diese Bereiche abgedeckt werden. Hierfür können Sie mit *Ebene/Ebenenmaske/Alles maskiert* (Alt-Taste + ) eine schwarze Ebenenmaske einfügen. Wählen Sie den Pinsel (B, ) mit weicher Spitze und weißer Vordergrundfarbe und malen Sie nur die Bereiche aus, die umgefärbt werden sollen.

Umfärben mit Farbe ersetzen

Mit dem Befehl *Farbe ersetzen* kann eine Farbe aus dem Bild aufgenommen und gegen eine andere ersetzt werden.

1. Öffnen Sie das Bild dazu im Modus *Erweitert* des Fotoeditors. Hier haben wir das zuvor bearbeitete Bild mit dem umgefärbten Fuchs-Graffiti verwendet. Klicken Sie im Ebenen-Bedienfeld die Hintergrundebene an und duplizieren Sie diese mit *Ebene/Ebene duplizieren* (Strg/Cmd+J). Benennen Sie die Ebene optional um.
2. Um die gewünschte Farbfläche, hier die Ohren, umzufärben, können Sie sie mit dem Schnellauswahl-Werkzeug (A, ) in die Auswahl nehmen.
3. Wählen Sie nun *Überarbeiten/Farbe anpassen/Farbe ersetzen*. Das Dialogfeld bietet Ihnen folgende Einstellungsoptionen: Mit dem Farbwähler-Werkzeug  2 (siehe Abbildung auf der nächsten Seite) nehmen Sie durch Klick ins Bild einen bestimmten Farbton auf 1, hier das Hellbraun der Fuchsohren. Mit  lassen sich weitere Farbtöne hinzufügen, was hier nicht notwendig war. Zum Abziehen von Farbtönen aus der Auswahl ist die Schaltfläche  gedacht. Alternativ kann die Auswahl der zu ersetzenden Farbe aber auch über das obere quadratische Farbfeld erfolgen. Mit der Checkbox *Lokalisierte Farbgruppen* wird die Farbauswahl noch stärker auf zusammenhängende Farben eingegrenzt. Über den Regler *Toleranz* (hier 150) können Sie die Auswahl auf ähnliche Farbtöne ausdehnen oder ähnliche Farben stärker ausschließen. In der kleinen Bildvorschau 3 heben sich die ausgewählten Farben in Weiß von den nicht ausgewählten in Schwarz ab, wenn Sie die Option *Auswahl* aktiviert haben. Mit der Option *Bild* können Sie das Ausgangsbild in Originalfarbe einblenden.

4. Im unteren Bereich des Dialogfensters können Sie anschließend die Zielfarbe bestimmen ④. Hier haben wir Folgendes eingegeben: *Farbton* -150, *Sättigung* +40 und *Helligkeit* -11. Dies ließe sich alternativ auch durch Auswahl eines Farbtons mit dem unteren Farbquadrat erledigen. Aus den hellbraunen Ohren sind mit wenigen Klicks intensiv blau gefärbte geworden.



Die Fuchsohren wurden blau umgefärbt.






6.5 Neu: Objektfarbe ändern

Zum Umfärben hat Photoshop Elements 2025 mit *Objektfarbe ändern* eine weitere neue, elegante und einfach zu bedienende Funktion an Bord. Diese zielt darauf ab, die KI-gestützten automatischen Auswahlwerkzeuge zu verwenden, um die zu ändernden Bildelemente auszuwählen. Anschließend lässt sich einfach eine neue Farbe dafür einstellen und individuell anpassen. Probieren Sie das anhand eines eigenen Fotos oder des Beispielbildes gleich einmal aus.

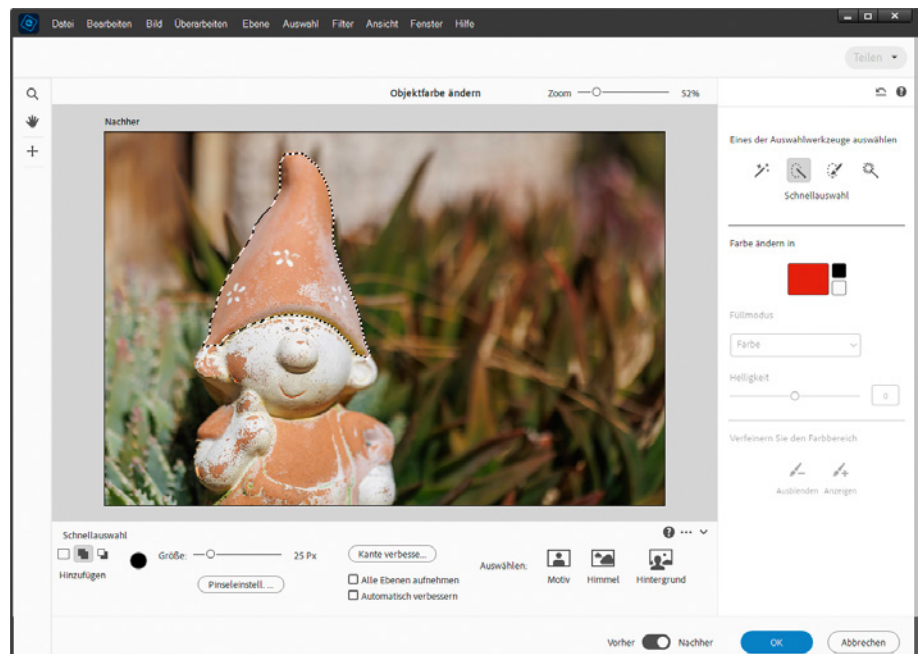


Kap6-05.jpg

1. Öffnen Sie das Bild im Fotoeditor-Modus *Erweitert* und wählen Sie dann *Überarbeiten/Objektfarbe ändern*.



- Im nächsten Menüfenster werden Ihnen die verfügbaren Auswahlwerkzeuge angezeigt, auf die wir im Kapitel »Auswählen und Freistellen« ab Seite 247 ausführlicher eingegangen werden. Hier erst einmal nur so viel: Mit den rechts oben angeordneten Auswahlwerkzeugen können Sie direkt einzelne Bildbereiche markieren, entweder automatisch (*Automatische Auswahl* ) , durch Ausmalen (*Schnellauswahl* ) , *Auswahlpinsel* ) oder durch Anwählen eines bestimmten Farbbereichs (*Zauberstab* ) . In der unteren Werkzeugoptionsleiste können zudem automatisierte Auswahlen von *Motiv* , *Himmel* oder *Hintergrund* ausgeführt werden. Für das Beispielbild haben wir die *Schnellauswahl*  verwendet und die Zipfelmütze der Gartenfigur damit markiert.

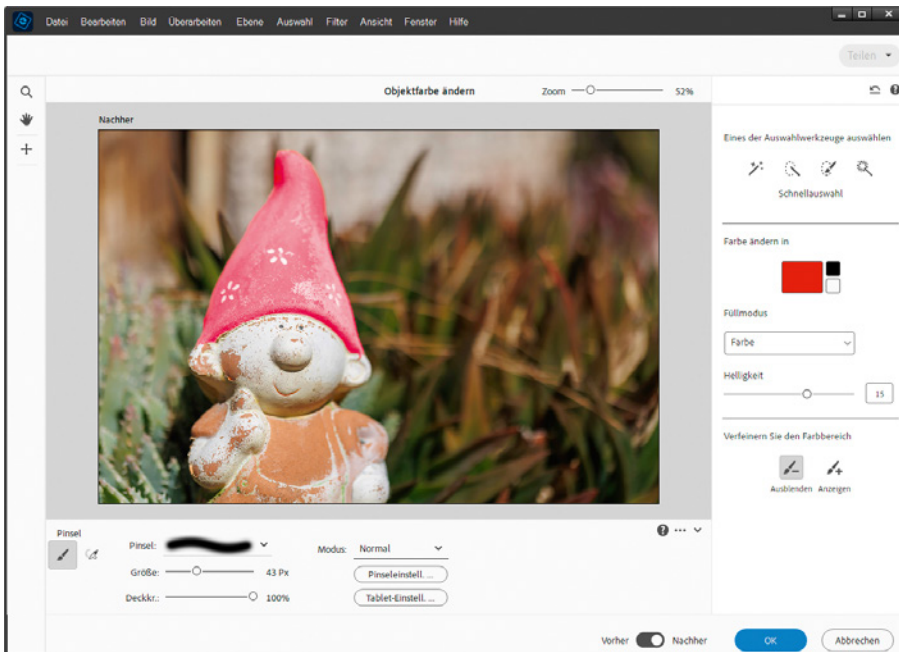
Die Zipfelmütze wurde mit dem Schnellauswahlwerkzeug markiert.



- Anschließend kann es direkt ans Umfärben gehen. Klicken Sie dazu auf das Farbfeld bei *Farbe ändern in*. Der Farbwähler-Dialog öffnet sich (siehe dazu den Abschnitt »Der Farbwähler-Dialog« auf Seite 166). Wählen Sie eine beliebige Farbe aus, hier ein kräftiges Rot mit dem Farbcode *#ff0000*, und schließen Sie den Dialog mit *OK* wieder.
- Danach können Sie die Färbung weiter verfeinern. Dazu stehen bei *Füllmodus* drei Optionen zur Auswahl: *Farbe* behält die Sättigung und Leuchtkraft bei, *Multiplizieren* dunkelt die

Farbe stark ab und **Bildschirm** hellt sie auf. Über den Regler **Helligkeit** können Sie die Farbintensität individuell einstellen.

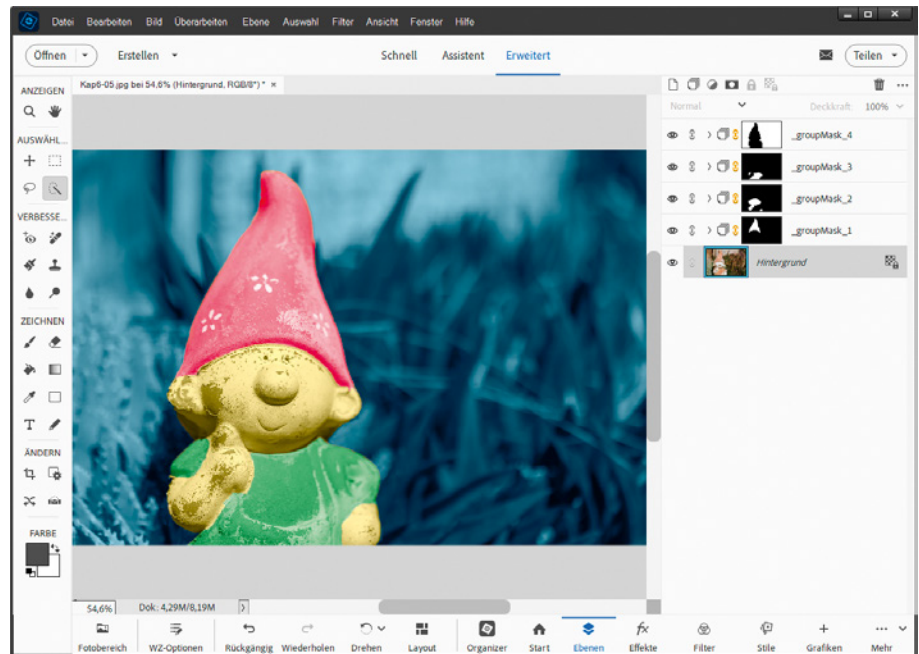
5. Sollte die anfängliche Auswahl nicht überall sauber genug sein, lassen sich die Kanten nachjustieren. Wählen Sie dazu den Pinsel **Ausblenden** , um die Farbe an den übermalten Stellen zu entfernen, oder **Einblenden** , um weitere Bildareale einzufärben. Der Pinseltyp (**Pinsel**), die **Größe** und die **Deckkraft** lassen sich in der Werkzeugoptionsleiste einstellen.



Die zuvor markierte Zipfelmütze wurde rot eingefärbt: Füllmodus **Farbe**, **Helligkeit 15**.

6. Wenn Sie **Auswahl/Auswahl aufheben** (**Strg**/**cmd**+**D**) wählen und anschließend einen neuen Bildbereich markieren, können Sie weitere Bereiche umfärben. Hier haben wir das Gesicht gelb getönt, den Körper grün und den Hintergrund blau.
7. Beenden Sie die Bearbeitung einfach mit der Schaltfläche **OK**. Alle Farbanpassungen werden auf separaten Ebenen angelegt. Daher können Sie über das Ebenen-Bedienfeld je nach Gusto weitere Anpassungen vornehmen. Um das Originalbild zu erhalten, speichern Sie das Foto im TIFF- oder PSD-Format ab, mit JPEG gehen die Ebenen verloren.

Das umgefärbte Ergebnis
im Fotoeditor **Erweitert**
mit eingblendeten Ebenen.



6.6 Von Schwarzweiß zu Monochrome Fine Art



Kap6-06.jpg



Das farbige Ausgangsfoto.

Schwarzweiß-Fotografien haben auch im digitalen Zeitalter in keiner Weise an Attraktivität verloren, im Gegenteil, lassen sich doch durch eine professionelle Schwarzweiß-Umwandlung Effekte erzielen, für die früher spezielles Filmmaterial und eingefärbte Fotofilter benötigt wurden. Grundlegend betrachtet gibt es drei Möglichkeiten, ein Bild mit Photoshop Elements schwarzweiß darzustellen:

- Das Bild wird auf schwarze und weiße Pixel reduziert.
- Das Bild wird in den Graustufenmodus konvertiert.
- Das Bild liegt weiterhin im farbigen RGB-Modus vor, die Farben werden aber alle entsättigt und enthalten somit keine bunten Anteile mehr.


Optisch ähneln sich die Ergebnisse der drei Methoden. Aber im Detail und bei genauer Betrachtung gibt es teils gehörige Unterschiede. Also schnappen Sie sich die Beispielaufnahme und lassen Sie sich auf die Welt der monochromen Bilder ein.

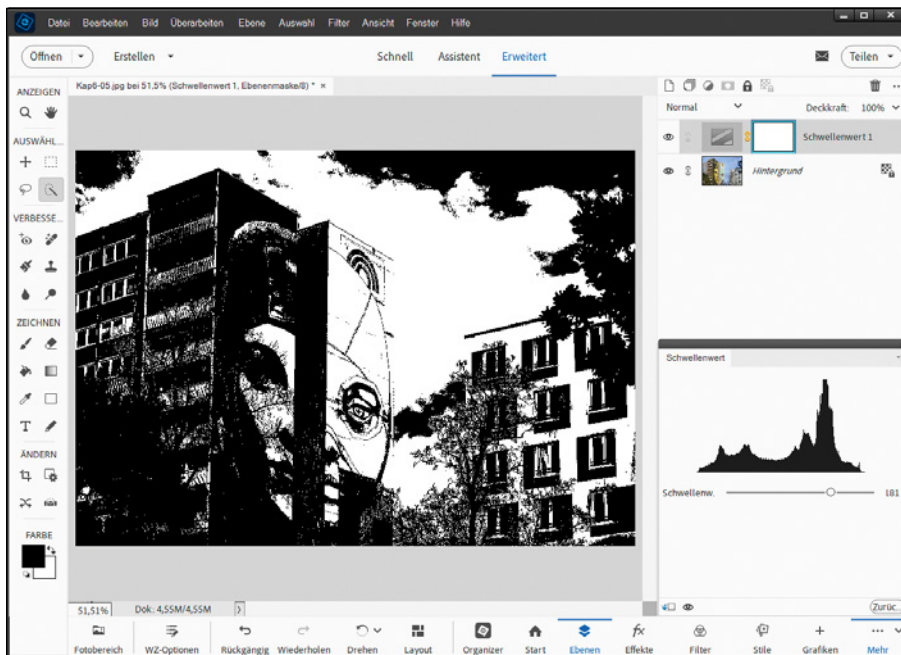


Monochrome Fine Art

Monochrome Fine Art ist ein stehender Begriff für hochwertig gestaltete monochromatische Bilder in Schwarzweiß oder mit schwacher Farbtönung. Häufig handelt es sich um künstlerische Motive mit dramatischer Stimmung, hohem Kontrast oder auch Bilder mit sichtbaren Körnungseffekten, so wie sie früher mit lichtempfindlichen Schwarzweiß-Filmen entstanden.

Schwarzweiß per Schwellenwert

Mit dem am heftigsten wirkenden Effekt beginnt die Tour durch die Bearbeitungsmöglichkeiten für Schwarzweiß-Bilder. Denn mit der Funktion *Schwellenwert* reduzieren Sie das Bild auf schwarze und weiße Pixel. Den Schwellenwert können Sie direkt auf das Bild anwenden, indem Sie *Filter/Anpassungsfilter/Schwellenwert* wählen. Oder Sie verwenden eine entsprechende Einstellungsebene (*Ebene/Neue Einstellungsebene/Schwellenwert* ). In beiden Fällen definieren Sie als Nächstes mit dem Regler *Schwellenwert* den Helligkeitswert, der die Grenze zwischen Schwarz und Weiß darstellen soll (hier 181). Alle dunkleren Tonwerte erscheinen schwarz und alle helleren weiß. Zu Beginn steht der Regler auf dem Wert 128, was einer Helligkeitsstufe von 50 % entspricht.



Schwarzweiß-Umwandlung mit einem Schwellenwert von 181.

Entfärben mit dem Graustufenmodus



Ergebnis der Umwandlung in den Modus Graustufen.

Farbige Bilder liegen standardmäßig im RGB-Farbmodus vor. Mit einer Umwandlung in den Graustufenmodus können Sie das Foto auf einen Schlag in ein monochromes Schwarzweiß-Bild verwandeln.

Dazu wählen Sie *Bild/Modus/Graustufen*. Bestätigen Sie den Dialog *Farbinformationen verwerfen* mit *OK*. Nachteilig an dieser Art der Konvertierung ist, dass Sie keinen Einfluss auf die Schwarzweiß-Gestaltung haben. Vorteilhaft sind die Unkompliziertheit in der Anwendung und die starke Reduktion des Speichervolumens (hier von 3,50 auf 1,29 MB im TIFF-Format).

Farbe entfernen im RGB-Modus



Das Resultat von *Farbe entfernen*.

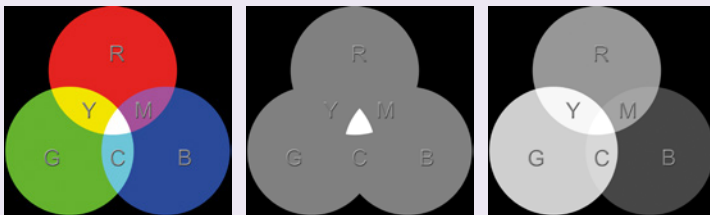
Eine weitere, sehr einfache Möglichkeit, dem Foto die Farbe zu entziehen, ist der Befehl *Farbe entfernen*. Dazu wählen Sie im Fotoeditor die Befehlsfolge *Überarbeiten/Farbe anpassen/Farbe entfernen* (*Strg*+*U*). Der Effekt ist vergleichbar mit der vollständigen Reduktion der Farbsättigung im Dialog *Farbton/Sättigung*. Das Resultat von *Farbe entfernen* ähnelt dem Ergebnis des Graustufenmodus zum Verwechseln.

Im Unterschied dazu liegt das Bild aber noch im RGB-Modus vor – besitzt also noch alle drei Farbkanäle – und benötigt daher je nach Dateiformat gegebenenfalls mehr Speicherplatz (hier 1,80 MB im TIFF-Format).



Farbenmatsch

Im RGB-Farbmodus haben die Primärfarben Rot, Grün und Blau die gleiche Helligkeitsstufe. Daher sind die Farben nach dem Entsättigen mit *Farbe entfernen* bzw. dem Einstellen einer Sättigung auf 0 % nicht mehr zu unterscheiden. Anders sieht es bei der Umwandlung in den Modus *Graustufen* aus. Hier können Sie die Farben an ihrer Helligkeit unterscheiden, und auch die Mischfarben grenzen sich deutlich sichtbar ab. Für eine schnelle und unkomplizierte Schwarzweiß-Umwandlung ist der Graustufenmodus daher gut geeignet.



RGB-Modus.

Farbe entfernen.

Modus Graustufen.

In Schwarzweiß konvertieren

Eine intuitiv zu bedienende und gleichzeitig professionellere Lösung für die Umwandlung von Farbbildern in Monochrome Fine Art bietet die Funktion *In Schwarzweiß konvertieren*.

1. Öffnen Sie im Fotoeditor das Bedienfeld *Fenster/Histogramm* (F9). Anhand der Pixelverteilung können Sie die Belichtung während der Schwarzweiß-Umwandlung im Auge behalten. Die Pixelberge sollten seitlich nicht abgeschnitten werden, sonst haben Sie fleckig schwarze oder weiße Stellen im Bild.
2. Wählen Sie im Fotoeditor *Überarbeiten/In Schwarzweiß konvertieren* (Strg/cmd+Alt+B).
3. Ein neues Dialogfenster öffnet sich, in dem Sie links das bunte Bild und rechts das Resultat in Schwarzweiß sehen. Nun können Sie die Art der Konvertierung variieren. Dafür gibt es verschiedene Vorgaben, die bei Stil auswählen aufgelistet sind. Klicken Sie einfach eine an (hier *Lebhafte Landschaften*) und betrachten Sie die Bildveränderung. Wenn Ihnen das Ergebnis bereits zusagt, können Sie die Bearbeitung mit OK beenden. Andernfalls fahren Sie mit dem nächsten Schritt fort.
4. Um selbst Einfluss auf die Helligkeit und den Kontrast des Schwarz-Weiß-Bildes zu nehmen, haben Sie die Möglichkeit, bei *Intensität anpassen* die Farbkanal-Regler zu verschieben und damit Änderungen der Farbanteile vorzunehmen.

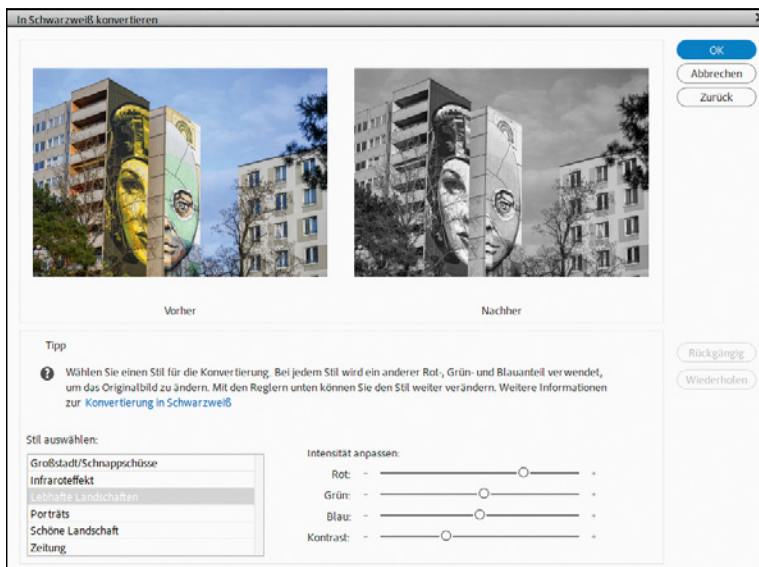


Kap6-06.jpg



Welcher Farbkanal für welches Motiv?

Mit den Farbkanälen können Sie die Helligkeit des Graustufenbildes fein justieren. Bei Stadt- oder Naturlandschaften mit viel Himmel intensiviert der *Blau*-Regler spannende Wolkenformationen. Bei Porträts können Sie mit dem Regler *Rot* die Hauttöne präzise aufhellen oder abdunkeln. Der Regler *Grün* beeinflusst vor allem die Bildhelligkeit, daher können Sie damit gegensteuern, wenn das Bild durch Verstellen der anderen Regler zu hell oder dunkel wird.



In Schwarzweiß konvertiert mit der Vorgabe *Lebhafte Landschaften*.

Schwarzweiß mit Farbkanälen einstellen



Kap6-06.jpg

Im Prinzip wurde dem Menü *Farbton/Sättigung* zu Beginn dieses Kapitels etwas Unrecht getan. Denn hinter dieser Funktion steckt weitaus mehr Potenzial. Sie ist sogar zum Konvertieren in Schwarzweiß besonders gut geeignet, denn mit den sechs Farbgruppen ist eine noch feinere Abstimmung der Helligkeitsstufen umzusetzen, als mit den nur drei Reglern *Rot*, *Grün* und *Blau* des Menüs *In Schwarzweiß konvertieren*.

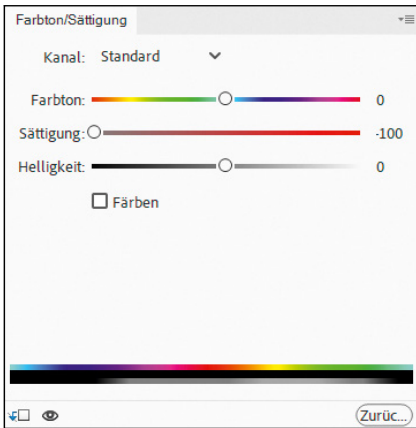

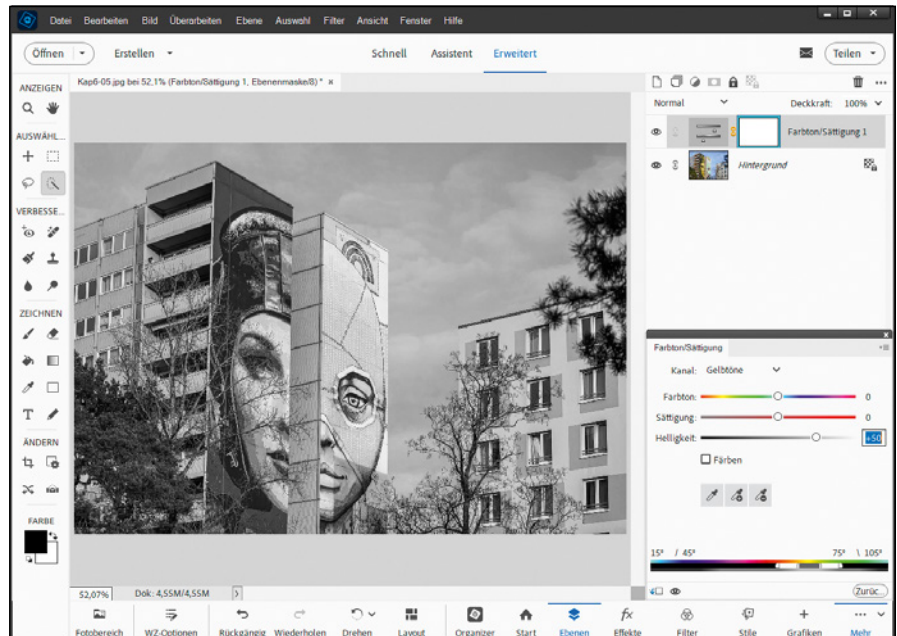



Bild entsättigen.

1. Öffnen Sie Ihr Bild im Fotoeditor. Wählen Sie anschließend *Ebene/Neue Einstellungsebene/Farbton/Sättigung*. Ziehen Sie den *Sättigung*-Regler ganz nach links (-100), sodass das Bild all seine Farbe verliert.
2. Jetzt kommt der Trick. Denn mit der Wahl der Farbkanäle Gelb bis Magenta können Sie nun die Luminanz der einzelnen Farbgruppen fein justieren. Verschieben Sie dazu den Regler *Helligkeit*. Bei der Gebäudeansicht haben wir beispielsweise die *Cyantöne* und die *Blautöne* jeweils um -60 Punkte abgedunkelt, um den Himmel prägnanter darzustellen. Die *Gelbtöne* wurden zudem um +50 Punkte aufgehellt. Bei Porträts können Sie die Helligkeit der Haut mit den Rottönen anpassen. Damit die Haut bei Porträts nicht zu sehr an Struktur verliert, kann es sinnvoll sein, die Helligkeit der Gelbtöne leicht herabzusetzen. Mit der Hinzufügen-Pipette  kön-

Abdunkeln des blauen Himmels und Aufhellen der gelben Bildteile.



nen Sie ins Bild klicken, um den automatisch vorgewählten Farbkanälen weitere Farbtöne hinzuzufügen und diese mit zu bearbeiten. Mit der Minus-Pipette  können Sie das Farbspektrum aber auch eingrenzen.



Gelb-Kanal für grüne Farben

Manchmal stecken hinter den im Bild wahrgenommenen Farben andere Farbkanäle. So werden grüne Farben häufig viel stärker vom Gelb-Kanal gespeist als vom Grün-Kanal. Denken Sie vor allem bei Naturbildern daran, wenn Gras, Bäume oder Blätter zu bearbeiten sind.

6.7 Farbverfremdung




Sepiafarbene Bilder haben eine ganz besondere Wirkung. Sie sehen ein bisschen aus wie alte Schwarzweiß-Fotos aus Papier, deren schwarze Farbe im Zuge des Alterungsprozesses auf dem vergilbenden Papier bräunlich geworden ist. Stellen Sie diesen Effekt einfach mit Photoshop Elements nach. Und selbstverständlich sind auch andere Färbungen möglich.



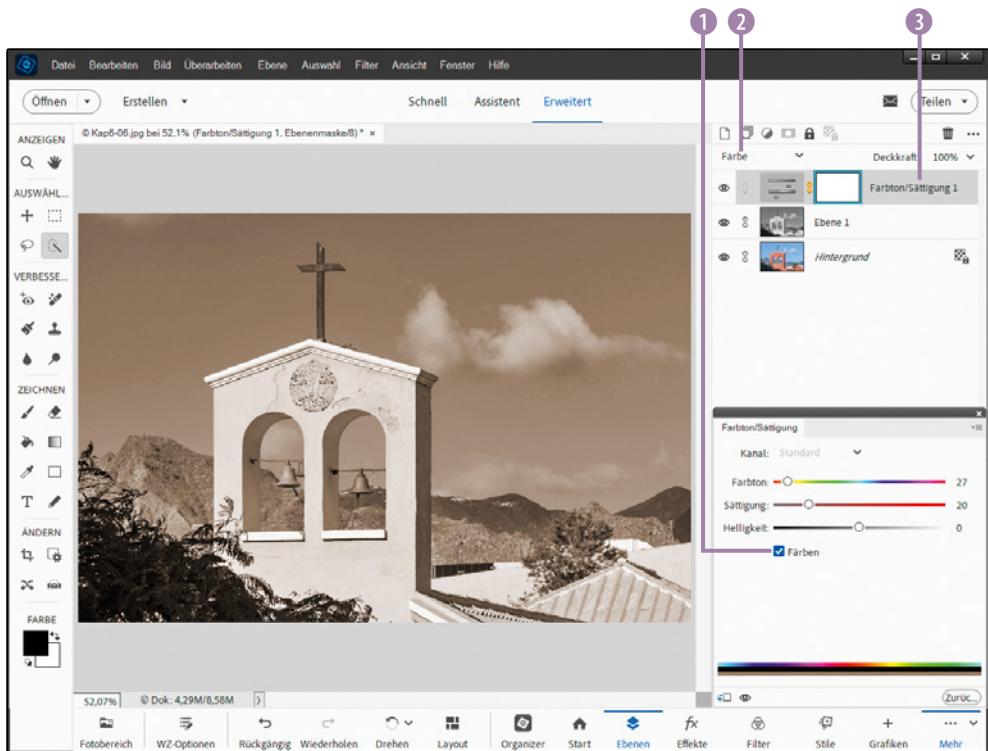
Kap6-07.jpg

Sepiafärbung mit Farbton/Sättigung

Was hierbei sehr gut funktioniert ist, zuerst mit einer Schwarzweiß-Konvertierung für eine optimale Helligkeitsverteilung der Tonwerte zu sorgen und dann erst die Färbung durchzuführen. Daher haben wir hier auf einer duplizierten Ebene erst die Funktion *Bearbeiten/In Schwarzweiß konvertieren* mit der Vorgabe *Lebhafte Landschaften* angewendet (Deckkraft 75 %) und dann die Sepiafärbung durchgeführt.

1. Wählen Sie *Ebene/Neue Einstellungsebene/Farbton/Sättigung*, sodass eine neue Einstellungsebene über der/den vorhandenen Ebene(n) angelegt wird  (siehe Abbildung auf der nächsten Seite). Aktivieren Sie im Bedienfeld *Farbton/Sättigung* die Checkbox *Färben* . Damit können sowohl farbige als auch schwarzweiße oder andersfarbig monochrome Bilder gefärbt werden.
2. Anschließend steuern Sie die Farbe mit dem Regler *Farbton* (hier +27), die Intensität mit dem Regler *Sättigung* (hier +20) und die Leuchtkraft mit dem Regler *Helligkeit* (hier 0).
3. Damit die Färbung nicht den Bildkontrast mindert, setzen Sie den Mischmodus der Einstellungsebene auf *Farbe* .

Der Kirchturm mit eingefügter Sepiafärbung.



Fotos kolorieren



Kap6-08.jpg

Vielleicht haben Sie eingescannte alte Bilder in Schwarzweiß oder Farbe im Fundus, die eine Koloration oder Farbauffrischung gebrauchen könnten. Oder es steht Ihnen der Sinn nach einer Umfärbung digitaler Farbbilder. Dann könnte die Funktion **Foto einfärben** eine interessante Option sein. Als Beispiel haben wir hier eine Reihe eigentlich knallbunter Strandkörbe in Schwarzweiß umgewandelt und diese mit wenigen Klicks manuell eingefärbt.

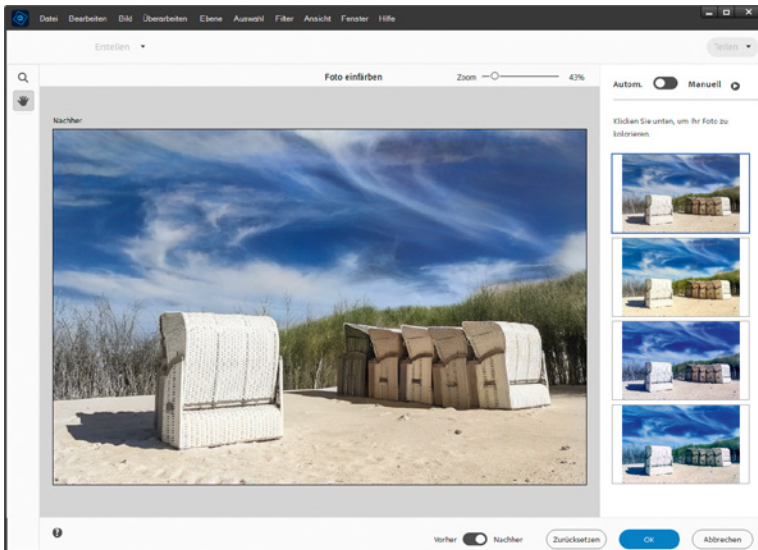
1. Öffnen Sie das Bild im Fotoeditor und starten Sie den Kolorationsprozess mit **Überarbeiten/Foto einfärben** (**Strg/Cmd**+**Alt**+**R**). Sollte die Funktion zuvor noch nicht verwendet worden sein, ist eine Installation der **Foto-Einfärbefunktion** notwendig. Wählen Sie dazu im sich öffnenden Menüfenster **Färben** die Schaltfläche **Download** und warten Sie, bis der Vorgang beendet ist. Der gleichnamige Arbeitsbereich baut sich auf und Photoshop Elements schlägt sogleich eine Kolorierung vor (siehe Abbildung auf Seite 161 Mitte). Auf der

rechten Seite finden Sie diese in der Laufleiste ganz oben, und weitere drei Farbvorschläge darunter. Wählen Sie einfach einen davon aus. Über den **Vorher/Nachher**-Schalter lässt sich die Wirkung im Vergleich zum Ausgangsbild schnell prüfen. Wenn Ihnen einer der Vorgaben bereits zusagt, können Sie die Bearbeitung mit der Schaltfläche **OK** gleich wieder beenden. Für manuelle Kolorierungen fahren Sie fort.







- Um eigene Farben auf das Bild anzuwenden oder auch um vorhandene Farben zu ändern, ist es sinnvoll, die vorgegebene Einstellung mit der unten lokalisierten Schaltfläche **Zurücksetzen** erst einmal zu verwerfen. Im Beispielbild ist dann wieder die Variante in Schwarzweiß zu sehen. Es kann aber auch auf Basis einer eingefärbten Version manuell weiter koloriert werden. Stellen Sie in beiden Fällen als nächstes oben rechts den Schalter von **Autom.** auf **Manuell** um.



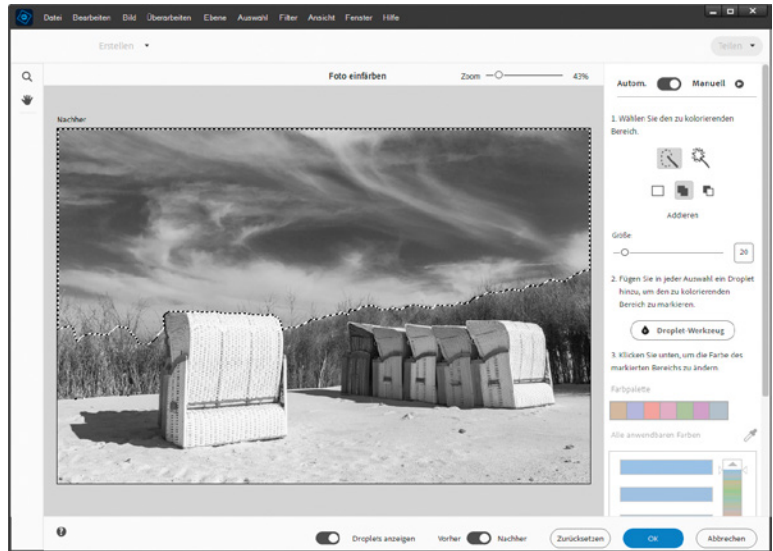
Ober: Ausgangsbild.
Unten: Nachkolorierte Variante.




Automatisch eingefärbtes Schwarzweiß-Bild. Der Himmel sieht schon gut aus, aber die Strandkörbe sind etwas blass.

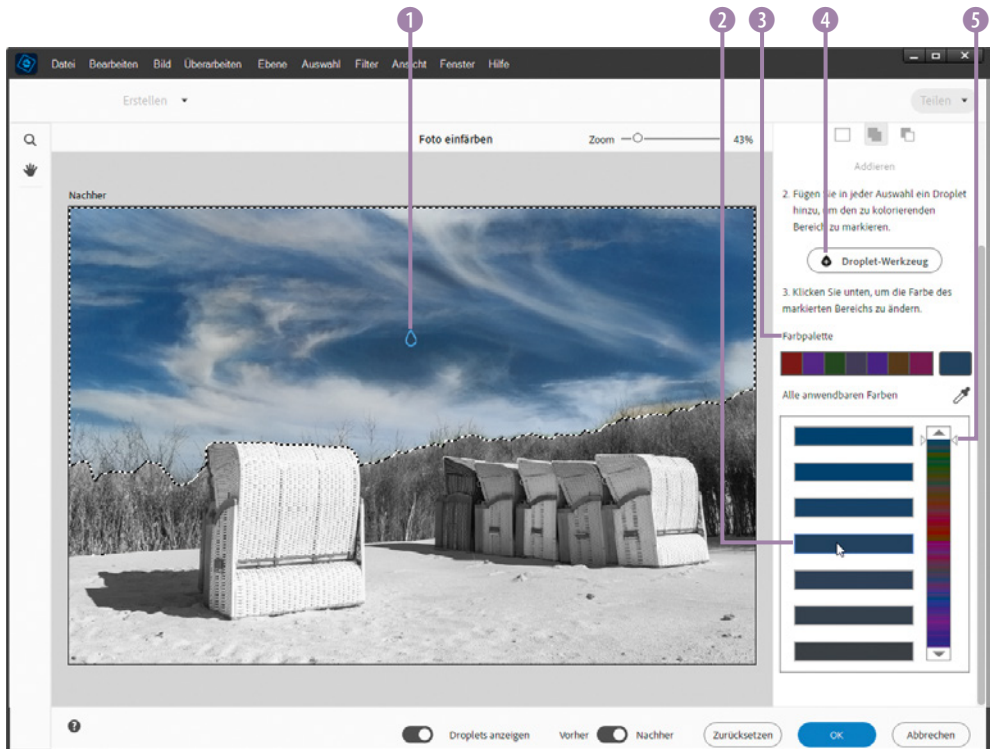
- Markieren Sie nun mit dem Schnellauswahl-Werkzeug  oder dem Zauberstab  einen Bildbereich, der gefärbt werden soll. Hier haben wir Ersteres verwendet, um den Himmel zu markieren. Sollte zu viel Bildfläche in die Auswahl geraten, können Sie die Schaltfläche **Subtrahieren**  auswählen oder die **[Alt]**-Taste drücken (Pinselspitze mit Minussymbol ) und die überzähligen Stellen übermalen, um sie von der Auswahl abzuziehen. Mit **Addieren**  (Pinselspitze mit Plusymbol ) können weitere Flächen zur bestehenden Auswahl hinzugefügt werden.

Auswahl des Himmels, hier mit dem Schnellauswahl-Werkzeug.



4. Um im nächsten Schritt eine Färbung vorzunehmen, betätigen Sie die Schaltfläche **Droplet-Werkzeug** ④. Klicken Sie anschließend mit der Maus, deren Zeiger die Form  angenommen hat, auf die Auswahlfläche ①. Dies aktiviert die

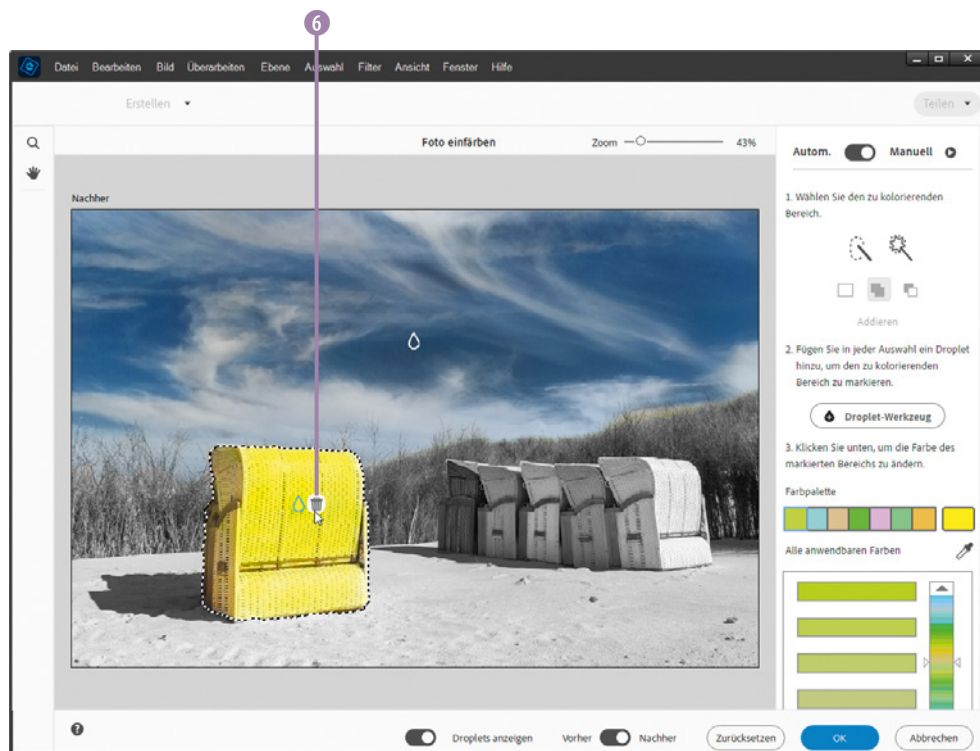
Blaue Farbe auf den ausgewählten Himmel übertragen.



Farbpalette ③. Wählen Sie dort eine der vorgeschlagenen Farben aus oder suchen Sie sich mit dem Regler neben den vertikalen Farbfeldern ⑤ eine aus. Durch Anklicken einer der Intensitätsstufen ② wird die jeweilige Farbe auf die Auswahlfläche übertragen (hier ein mittelkräftiger Blauton für den Himmel). Möglich ist auch, mit dem Farbwähler ④ eine Farbe aus dem Bild aufzunehmen und dabei gleichzeitig auf die Auswahlfläche zu übertragen, was bei Schwarzweiß-Bildern natürlich nicht so sinnvoll ist.

5. Für das Einfärben der nächsten Bildfläche aktivieren Sie wieder eines der Auswahlwerkzeuge und klicken dann auf die Schaltfläche **Neu** , um den gewünschten Bereich als neue Auswahl zu markieren (hier der linke Strandkorb). Wiederholen Sie dann die Färbeschritte über das Droplet-Werkzeug und die Farbeinstellungen.

Wenn Sie die gleiche Farbe anwenden möchten wie zuvor, können Sie in der Farbpalette auf das Farbfeld ganz rechts klicken. Soll die Farbe wieder entfernt werden, klicken Sie rechts neben dem Tropfensymbol auf den Mülleimer ⑥ (**Farb-Droplet entfernen**).



Zweite Auswahlfläche markieren und färben.

Was wir etwas schade finden ist, dass die Farbauswahl nicht das gesamte Farbspektrum beinhaltet, sondern von Photoshop Elements motivbezogen eingeschränkt wird. Hierbei erkennt die Software bestimmte Bildelemente wie Himmel, Bäume oder Gesichter und schlägt dazu passende Farben vor. Ein wenig sind Sie in Sachen Farbwahl daher der Motiverkennungsautomatik ausgeliefert, sodass das Kolorieren hin und wieder etwas kreativer betrachtet werden muss.



Kap6-09.jpg



Ausgangsbild.




Ergebnis mit dem Warmfilter 81
(Dichte 60 %).


Fotofilter einsetzen

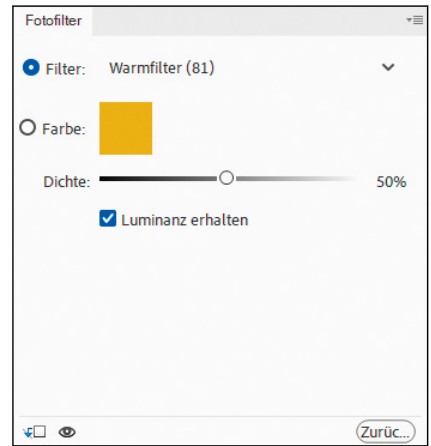
Die Fotofilter von Photoshop Elements halten all die Filtertypen bereit, die Sie von früher her vielleicht noch kennen. So findet sich darunter beispielsweise der klassische Warmfilter 85 oder der Kaltfilter 80. Die Filter haben zwei zentrale Eigenschaften: Sie intensivieren den Farbton, den sie selbst besitzen, und reduzieren die Sättigung der zur Eigenfarbe komplementären Farbe.

Damit wäre ein Grünfilter beispielsweise hervorragend geeignet, um eine Aufnahme mit einer roten, übersättigten Blüte zu optimieren, da Rot und Grün Komplementärfarben sind. Oder reduzieren Sie den Blaustich eines Fotos mit falschem Weißabgleich durch einen Orangefilter. Bei dieser Art der Anwendung greifen die Filter korrigierend ein. Aber sie können natürlich auch zum Auffrischen oder Intensivieren einer vorhandenen Farbstimmung beitragen.

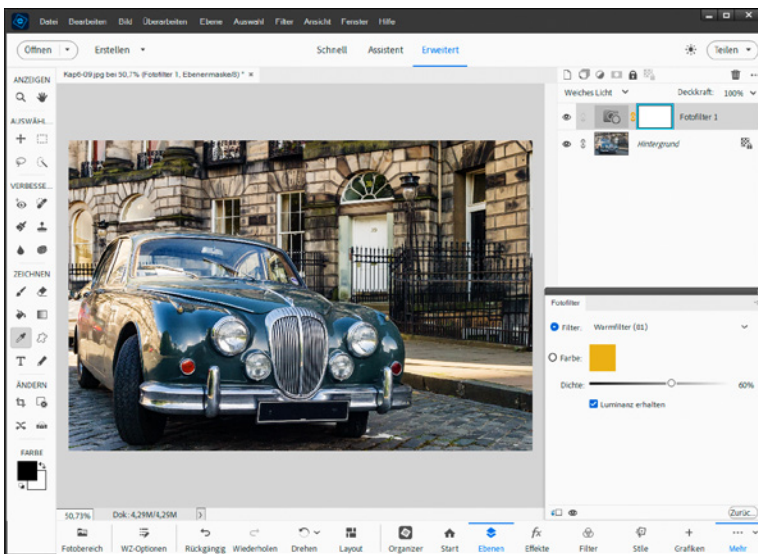
1. Um die Fotofilter zum Einsatz zu bringen, öffnen Sie das Bild im Fotoeditor-Modus **Erweitert** und wählen **Ebene/Neue Einstellungsebene/Fotofilter** . Bestätigen Sie das folgende Dialogfenster mit **OK**. Möchten Sie den Effekt direkt auf das Bild anwenden, wählen Sie alternativ **Filter/Anpassungsfilter/Fotofilter**.
2. Wählen Sie bei **Filter** den Filtertyp aus einer Liste aus, die die Farben der klassischen Schraub- oder Steckfilter zur Verfügung stellt. Mit einem Klick auf das bunte Farbfeld bei **Farbe** darunter können Sie ganz individuell eigene Farben einstellen und diese als Fotofilter auf Ihr Bild anwenden. Wenn Sie bei **Farbe** das Farbfeld anklicken, sodass sich das Dialogfenster **Farbwähler** öffnet, können Sie bei gleichzeitig gehaltener **[Strg]/[cmd]**-Taste mit der Pipette ins Bild klicken, die dort vorhandene Farbe aufnehmen und diese als Fotofilterfarbe verwenden. Über die Checkbox **Luminanz erhalten** legen Sie fest, ob der Filter das Bild abdunkeln darf (Checkbox deaktiviert).

tiviert) oder ob die Helligkeit erhalten bleiben soll (Checkbox aktiviert). Die Intensität der Farbwirkung bestimmen Sie mit dem Regler *Dichte*, wobei Werte zwischen 10 % und 40 % für eine dezente Färbung meist am besten geeignet sind. Wir wollten hier einen kräftigeren Effekt und wählten deshalb 60 %.

3. Nach Anwendung des Filters können Sie die Einstellungsebene *Fotofilter* über das Augensymbol  ein- und ausblenden, um die Unterschiede besser zu beurteilen. Auch können Sie die Einstellungsebene noch bearbeiten. Decken Sie beispielsweise über die Ebenenmaske Bildbereiche mit dem schwarzen Pinsel ab, die vom Filtereffekt ausgeschlossen werden sollen. Auch können Sie den Mischmodus und die Deckkraft der Ebene variieren, um den Filtereffekt zu verändern.




Fotofilter einstellen.



*Fotofilterebene im Füllmodus
Weiches Licht.*

Plakative Wirkung durch Tontrennung

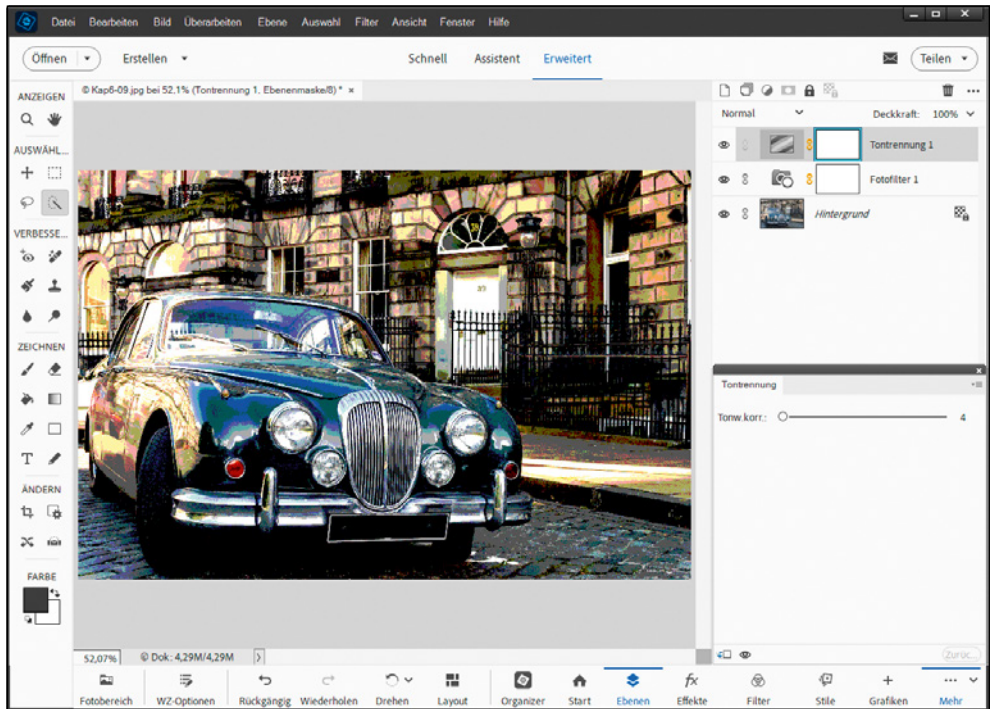
Der Effekt der *Tontrennung* erinnert uns immer ein wenig an »Malen nach Zahlen«. Denn hierbei werden die Farbabstufungen auf unifarbene Farbflächen reduziert. Den Effekt rufen Sie mit *Ebene/Neue Einstellungsebene/Tontrennung*  auf oder alternativ mit *Filter/Anpassungsfilter/Tontrennung*. Es gibt nur einen Regler, mit dem Sie die Anzahl an Abstufungen festlegen. Wobei der Zahlenwert mit den drei Farbkanälen des RGB-Bildes multipliziert die Anzahl an Tonwertstufen im Bild angibt. Folglich erhalten Sie mit einer Einstellung auf den Wert

Graustufenbilder kolorieren

Die Konvertierung eines RGB-Bildes in Graustufen mit anschließender Tontrennung wird gerne angewendet, um klar abgegrenzte Helligkeitsstufen zu erhalten, die anschließend koloriert werden können.

4 nur zwölf Farbabstufungen (4×3) plus vier monochrome Stufen von Schwarz bis Weiß. Bei einem Graustufenbild mit nur einem Tonwertkanal wären es hingegen nur $4 \times 1 = 4$ Stufen von Schwarz über Grau bis Weiß.

Mit dem Regler **Tonwertkorrektur** legen Sie die Höhe der Tonwertstufen pro Farbkanal fest (hier 4).



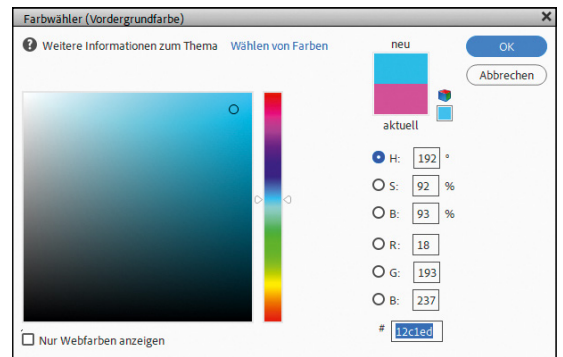
6.8 Farben auswählen und aufnehmen

Die Auswahl einer Farbe kann im Rahmen einer Bildbearbeitung in vielen Situationen anstehen. Sei es die Farbe für den Pinsel, um eine Ebenenmaske zu bearbeiten, oder diejenige für einen Farbverlauf. Lernen Sie daher auf jeden Fall den Dialog des Farbwählers kennen, um für jegliche Farbwahl gerüstet zu sein.

Der Farbwähler-Dialog

Die zentrale Auswahlstelle für Farben ist der **Farbwähler**. Diesen erreichen Sie beispielsweise beim Auswählen der Vorder- oder Hintergrundfarbe in der Werkzeugpalette unten links. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten bei der Farbauswahl: eine intuitive anhand der Farbflächen oder die Farbauswahl anhand von Zahlenwerten, aber dazu gleich mehr.

Im *Farbwähler*-Dialogfenster wird der gewählte Farbton in all seinen Helligkeits- und Sättigungswerten aufgeschlüsselt. Reines Weiß liegt immer in der oberen linken Ecke und reines Schwarz unten links. Oben rechts finden Sie den jeweiligen Farbton in seiner reinsten Form, also mit 100 % Sättigung und 100 % Helligkeit. Mit dem Regenbogenstreifen rechts daneben wählen Sie den grundlegenden Farbton aus. Rechts oben finden Sie bei *neu* die soeben ausgewählte Farbe (hier ein Blauton) und darunter bei *aktuell* die Farbe, die vorher in der Auswahl war (hier Orange). Der kleine Farbwürfel zeigt an, dass es sich bei der ausgewählten Farbe um eine nicht websichere Farbe handelt. Wenn Sie auf das kleine Farbquadrat darunter klicken, können Sie auf eine websichere Farbe umschwenken, die der ausgewählten Farbe ähnelt.



Das Farbwähler-Dialogfenster.

Darunter finden Sie bei den Angaben *H* (Hue, Farbton), *S* (Saturation, Sättigung) und *B* (Brightness, Helligkeit) die Definition der gewählten Farbe laut HSB-Farbsystem. Mit den Feldern *R* (Rot), *G* (Grün) und *B* (Blau) wird die Farbe im RGB-Farbmodus beschrieben. Für Webanwendungen lässt sich unten der Hexadezimalwert der Farbe ablesen (hier #12c1ed), oder tragen Sie dort den gewünschten Farbcode manuell ein. Wenn Sie unterhalb des großen Auswahlfeldes für die Farbe die Checkbox *Nur Webfarben anzeigen* aktivieren, wird die eingeschränkte Farbpalette für websichere Farben eingeschaltet.

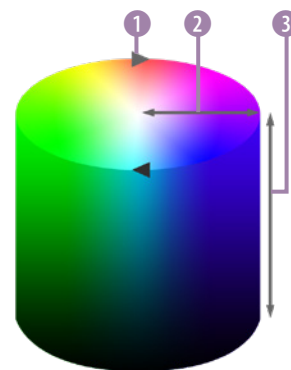


Windows-Farbwähler

Theoretisch könnten Sie auch den Windows-Farbwähler verwenden, der aber nicht ganz so intuitiv zu bedienen und gröber gerastert ist. Achten Sie daher darauf, dass im Menü *Bearbeiten* (Windows) bzw. *Adobe Photoshop Elements Editor* (macOS)/*Voreinstellungen/Allgemein* (Strg/Cmd+K) bei *Farbauswahl* der Eintrag *Adobe* steht.

Das HSB-Farbsystem

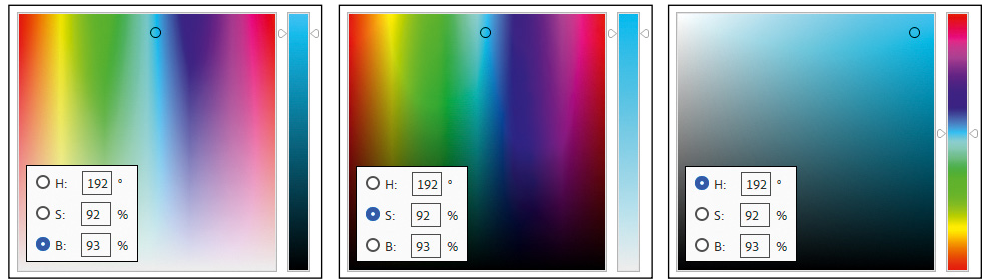
Das HSB-Farbsystem ordnet alle Lichtfarben, wie sie auch in digitalen Bildern vorkommen, anhand eines Zylinders an: Der Rand der oberen Kreisfläche ① enthält alle Farbtöne (*H*, Hue) in 100 % Sättigung (*S*, Saturation) und 100 % Helligkeit (*B*, Brightness). Zur Kreismitte laufen die Farben auf Weiß zu und nehmen dabei bis 0 % Sättigung ab ②. Jede Farbe auf der Kreisfläche setzt sich bis auf den Boden des Zylinders fort ③ und wird bis hin zu 0 % Helligkeit immer dunkler. Der Zylinderboden ist somit schwarz. Die ungesättigten Grautöne (Sättigung = 0 %) liegen auf der imaginären Verbindungslinie zwischen dem oberen und unteren Kreismittelpunkt. Der Farbwähler kann Ihnen die Farben des HSB-Systems auf drei Weisen präsentieren. Dazu wählen Sie einen der Optionsschalter *H*, *S* oder *B* aus. Damit



HSB-Farbmodell.

legen Sie fest, welche Eigenschaft über den schmalen Streifen neben dem großen Farbfeld gewählt werden kann – der Farbton (0°-360°), die Sättigung (100-0 %) oder die Helligkeit (100-0 %). Dadurch, dass die Farbtöne im HSB-System auf dem Rand der Kreisfläche liegen, wird jeder Farbton über eine Gradangabe definiert. 0° und 360° bilden die gleiche Farbe, nämlich die Primärfarbe Rot. Die Primärfarben Grün und Blau entsprechen 120° und 240°.

Die Auswahl des Felds *H*, *S* oder *B* bestimmt, welcher Wert auf dem Streifen neben dem Farbfeld ausgewählt werden kann (Farbton, Sättigung oder Helligkeit).



R:
 G:
 B:

Eingabe der Werte für den roten, grünen und blauen Farbkanal des RGB-Farbsystems.

Foto-Einfärbefunktion	R	G	B
Weiß	255	255	255
50% Grau	128	128	128
Schwarz	0	0	0
Rot	255	0	0
Grün	0	255	0
Blau	0	0	255
Cyan (Grün + Blau)	0	255	255
Magenta (Rot + Blau)	255	0	255
Gelb (Rot + Grün)	255	255	0

Mit den Zahlenwerten lassen sich schnell bestimmte Farben einstellen.

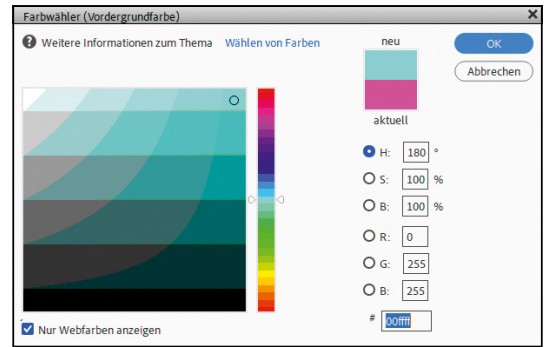
Farbdefinition im RGB-Farbsystem

Im RGB-Farbmodell werden die Farben durch die drei Farbkanäle **R**ot, **G**rün und **B**lau definiert. Jeder Kanal besitzt 255 Sättigungsstufen. Das Verhältnis der Abstufungen zueinander bestimmt die Mischfarbe. Sind alle Farben ungesättigt (0), entspricht das Schwarz. Alle zu 50 % gesättigt ergibt 50 % Grau. Ist nur eine Farbe voll gesättigt und die anderen sind ungesättigt, liegt eine Primärfarbe vor, also Rot, Grün oder Blau. Da das Farbsystem aufgrund dieser Konstellation noch relativ überschaubar ist, eignet es sich prima, um per Hand bestimmte wichtige Farbtöne schnell einzustellen. Dazu tragen Sie den Wert einfach in die Felder *R*, *G* und *B* ein. Einige davon finden Sie in der Tabelle. Probieren Sie's mal aus und schauen Sie zum Beispiel auch einmal nach, was bei *R* (128), *G* (255) und *B* (0) herauskommt.

Wozu websichere Farben?

Internetbrowser lesen Farben anhand eines sechststelligen Codes aus. Dieser setzt sich aus je zwei Zahlen oder Buchstaben für den Farbkanal Rot, Grün und Blau zusammen. Die Primärfarbe Rot besitzt beispielsweise den Code #ff0000 und reines Türkis den Code #00ffff. Photoshop Elements bietet Ihnen die Möglichkeit, den Hexadezimalcode jeder Farbe abzulesen. Wobei hierbei »websichere« und »webunsichere« Farben

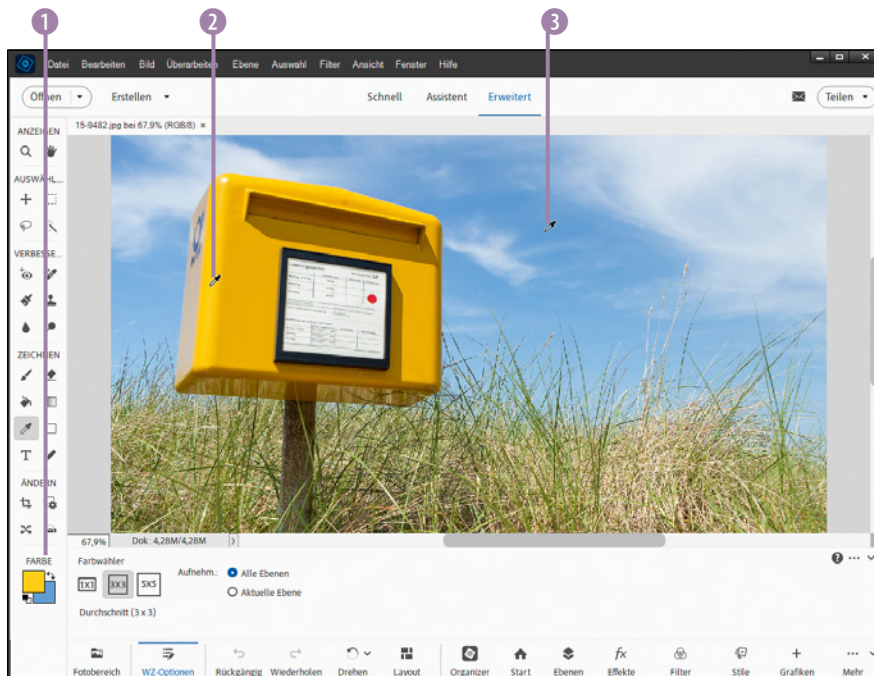
unterschieden werden können. Alle 216 websicheren Farben können auf Computersystemen dargestellt werden, die maximal 256 Farben erlauben. Da gängige Computermonitore heute 16,7 Millionen und mehr Farben aufschlüsseln können, ist die websichere Farbtabelle eigentlich veraltet. Dennoch kann sie nützlich 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 gesehen haben, wie sich Farben anhand des Farbwählers aussuchen lassen, geht es einen Schritt weiter zur Farbauswahl direkt aus dem Bild. Dazu benötigen Sie das Farbwähler-Werkzeug (1), salopp auch als Pipette bezeichnet. Der Mauszeiger nimmt damit eine Pipettenform an 2 und Sie können nun einfach auf die gewünschte Stelle im Bild klicken 3. Sogleich wird die Farbe in das Feld

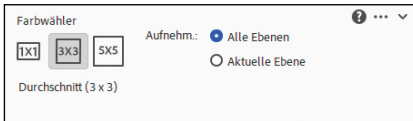


Mit der Pipette und einer Messfläche von 3×3 Pixeln haben wir die Vorder- und Hintergrundfarbe (Briefkastengelb und Himmelsblau) direkt aus dem Bild ausgewählt.

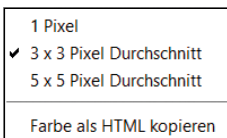


Weitreichende Auswirkung

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 (siehe den Abschnitt »*Neutrale Bildstellen ermitteln und Tonwertkorrektur anwenden*« auf Seite 139).



Optionsleiste des Farbwähler-Werkzeugs.



Das Kontextmenü des Farbwähler-Werkzeugs.

der Vordergrundfarbe aufgenommen **1**. Wenn Sie die Bildfarbe als Hintergrundfarbe verwenden möchten, klicken Sie mit dem Farbwähler-Werkzeug bei gehaltener **[Alt]**-Taste auf das Bild **3**.

Die Optionsleiste des Farbwähler-Werkzeugs gehört zu den übersichtlichsten. Es gibt drei Einstellungen, die die Größe des Messbereichs der Pipette festlegen. Hierbei ist die Vorgabe **1 Pixel [1x1]**, mit der die Farb- und Helligkeitswerte eines einzelnen Bildpixels gemessen werden können, die genaueste Methode.

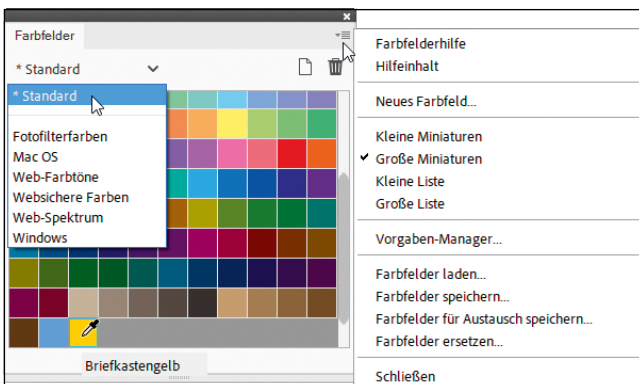
Die Messung der Farbe und Helligkeit einer Fläche aus 9 Pixeln (**Durchschnitt (3 x 3)**, **[3x3]**) oder 25 Pixeln (**Durchschnitt (5 x 5)**, **[5x5]**) ist immer dann sinnvoll, wenn der Durchschnittswert einer Bildfarbe ermittelt werden soll, um beispielsweise Farbstiche zu korrigieren. Mit der Angabe **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 und die Helligkeit der in der Ebenenpalette markierten Ebene ermittelt.

Bei einem Klick mit der rechten Maustaste auf das Bild (**[ctrl]** + Klick bei macOS) 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.

Das Bedienfeld Farbfelder


Photoshop Elements hat eine weitere Farbauswahloption in petto, das Bedienfeld **Farbfelder**. Sie können es im Modus



Erweitert 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. Es 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



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


Sie die Farbe als Hintergrundfarbe verwenden, klicken Sie mit gedrückter **(Strg)/[cmd]**-Taste auf das Feld.

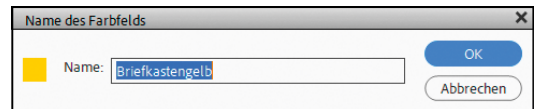
Über das Drop-down-Menü oben links können Farbgruppen vorgewählt werden, zum Beispiel **Fotofilterfarben**. Wurde einer Gruppe eine neue Farbe hinzugefügt und die Gruppe noch nicht gespeichert, taucht ein Sternsymbol vor dem Gruppennamen auf (siehe Abbildung unten auf Seite 170). Mit dem Symbol **Neues Farbfeld für Vordergrundfarbe erstellen**  können Sie die aktuelle Vordergrundfarbe aus der Werkzeugpalette in die Gruppe integrieren. Das haben wir hier mit der Farbe des Briefkastens getan und sie daher auch gleich als **Briefkastengelb** bezeichnet. Das neue Farbfeld erscheint am Ende der bunten Farbquadrate 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 oben rechts  lässt sich die Darstellung der Farbfelder regeln.

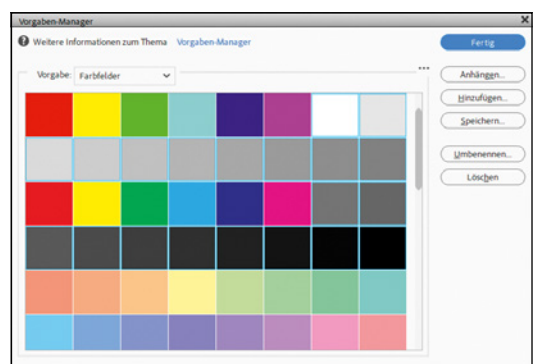
Es gibt zwei Größen für die Miniaturen. Der Eintrag **Vorgaben-Manager** führt Sie direkt in die Verwaltungsoberfläche für die Farbfelder, und mit **Farbfelder laden** können Sie Farbfelder aus anderen Anwendungen in Photoshop Elements laden. Ihre eigenen Farbfelder können Sie mit dem entsprechenden Befehl speichern.

Vorgaben-Manager für die Farbfelder

Aus dem Bedienfeldmenü der Farbfelder heraus lässt sich der Vorgaben-Manager aufrufen. Alternativ wählen Sie **Bearbeiten/Vorgaben-Manager** und öffnen im Drop-down-Menü **Vorgabe** den Eintrag **Farbfelder** (**(Strg)/[cmd]+2**). Im Vorgaben-Manager können ein oder mehrere zusammenhängende (**(↑)**-Taste halten) oder unzusammenhängende (**(Strg)/[cmd]**-Taste halten) Farbfelder ausgewählt und per Drag & Drop verschoben, umbenannt oder gelöscht werden. Bestätigen Sie die Änderungen zum Schluss mit der Schaltfläche **Fertig**. Geänderte Farbfeldgruppen müssen gespeichert werden, sonst gehen die Anpassungen verloren. Dazu wählen Sie **Farbfelder speichern** aus dem Bedienfeldmenü . Geben Sie einen aussagekräftigen Namen



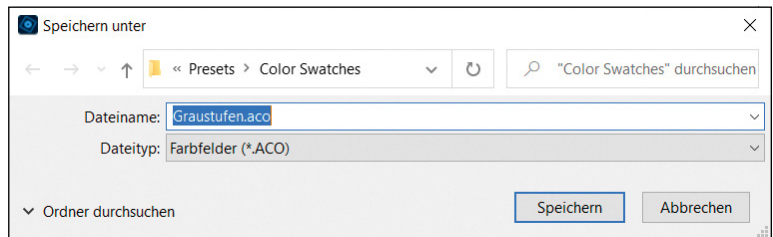
Neues Farbfeld für Vordergrundfarbe erstellen.



Der Vorgaben-Manager für die Farbfelder. Hier wurden die Grautöne sowie Schwarz und Weiß markiert.


ein. Die Datei mit der Endung **.aco** wird im Benutzerverzeichnis Ihres Computers gesichert.

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



*Die neu angelegten Farbfelder **Graustufen**.*

Schließen Sie den Fotoeditor und starten Sie ihn anschließend neu, damit die neue Farbpalette, hier **Graustufen**, im Drop-down-Menü des Farbfelder-Bedienfelds verfügbar wird.

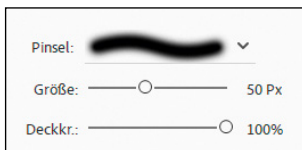
Möchten Sie die Farbfelder auch für andere Adobe-Anwendungen nutzbar abspeichern, wählen Sie im Bedienfeldmenü  des Farbfelder-Dialogfensters den Eintrag **Farbfelder für Austausch speichern**. Es wird dann eine Datei mit der Endung **.ase** angelegt, die zum Beispiel von Adobe InDesign und Illustrator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

6.9 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

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



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


Beim Zeichnen oder Malen mit Pinsel und Buntstift sind dagegen härtere Pinselspitzen gefragt, weil sich die Pinselstriche ruhig deutlich von ihrer Umgebung abgrenzen dürfen.

Folgende Werkzeuge benutzen eine Pinselspitze, deren Größe, Deckkraft und Form selbst definiert werden kann: Auswahlpinsel (A, ) , Detail-Smartpinsel (F, ) , Kopierstempel (S, ) , Weichzeichnen (R, ) , Schärfen (R, ) , Wischfinger (R, ) , Schwamm (O, ) , Nachbelichter (O, ) , Abwedler (O, ) , Pinsel (B, ) , Impressionisten-Pinsel (B, ) , Radiergummi (E, ) und der Buntstift (N, ) .

Auswahl einer anderen Pinselform

Während die Größe und Deckkraft einer Pinselspitze selbsterklärend sind, öffnet sich einem beim Auswählen der Form im Bereich **Pinsel** ein wahrlich breites Feld mit vielen individuellen Einstellungsmöglichkeiten.

Darüber können Sie mit einem Klick auf das Drop-down-Menü aus einer Palette verschiedener Kategorien wählen, wie zum Beispiel **Spezialeffektpinsel**, und auf insgesamt an die über 200 verschiedene Pinselformen zugreifen, etwa auf die Vorgabe **Smiley**. Mit Pinselspitzen, die klassische Öl- oder Aquarellpinsel imitieren, können Sie künstlerisch zu Werke gehen und aus einem normalen Bild ein Gemälde gestalten.

Außerdem gibt es die Möglichkeit, über das Pinsel-Menü  eigene Pinselformen zu erstellen und in der Bibliothek mit abzuspeichern oder vorhandene Pinsel zu laden, umzubenennen oder zu löschen. Analog zu den Farbfeldern aus dem vorigen Kapitel gibt es auch hier einen Vorgaben-Manager für die Pinselspitzen.




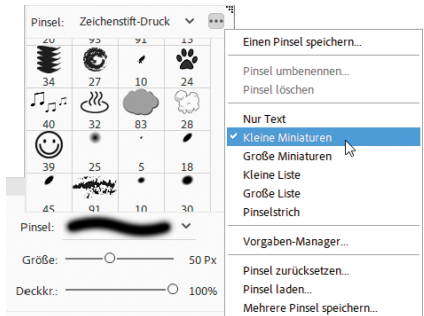
Pinselspitzen aus dem Internet

Wenn Sie im Internet nach »Photoshop Pinsel« suchen, stoßen Sie schnell auf interessante Anbieter kostenloser Pinselbibliotheken, die sich auch in Photoshop Elements integrieren lassen (zum Beispiel <http://www.Brusheszy.com> oder <https://myphotoshopbrushes.com>).



Fadenkreuz statt Pinselspitze

In den meisten Fällen ist es sinnvoll, dass der Mauszeiger die Form der Pinselspitze annimmt. Wenn Sie aber zur exakten Positionierung lieber ein Fadenkreuz einblenden möchten, ist dies durch Drücken der -Taste möglich. Oder Sie öffnen mit **Bearbeiten** (Windows) bzw. **Adobe Photoshop Elements Editor** (macOS)/**Voreinstellungen** (Strg/Cmd)+K die Rubrik **Anzeige & Cursor**. Wählen Sie in der Kategorie der Malwerkzeuge die Einstellung **Fadenkreuz** oder **Pinselspitze mit Fadenkreuz anzeigen**. Auch für andere Werkzeuge können Sie von der werkzeugspezifischen Zeigerdarstellung, zum Beispiel beim Farbwähler oder Zauberstab, auf ein Fadenkreuz umstellen.




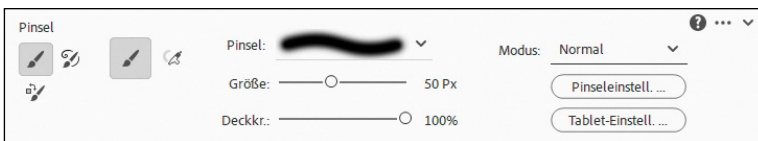
In der Kategorie **Spezialeffektpinsel** finden sich auch ganz lustige Pinselspitzen wie **Musiknoten** oder **Smiley**.



6.10 Die Pinsel-Werkzeuge

Die zentralen Malwerkzeuge von Photoshop Elements sind der Pinsel und der Buntstift. Vor allem der Ertere kommt sehr häufig beim Bearbeiten von Ebenenmasken oder bei der Bildretusche zum Einsatz. Aber auch die weniger häufig verwendeten Malwerkzeuge wie der Impressionisten-Pinsel oder das Farbersetzen-Werkzeug haben genug Potenzial, um ab und zu eingesetzt zu werden.

Kreativer Einsatz des Pinsels

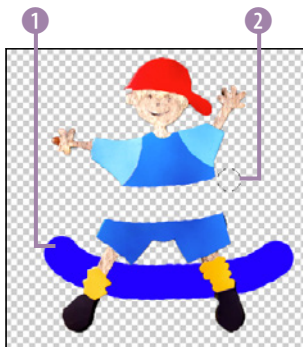
Über die Pinselspitzen haben Sie ja schon einiges im vorangegangenen Kapitel gelesen. Hier erhält das Werkzeug seine große Bühne, das vornehmlich mit den verschiedenen Pinselspitzen bedient wird: der Pinsel (**B**, ) . Mit ihm können Sie Linien malen, ganze Flächen eines Bildes ausfüllen oder auch bestimmte Bereiche ganz vorsichtig betupfen. Folgende Einstellungsoptionen werden beim Pinsel geboten:



Im Modus **Pinsel**  wird der Pinselstrich wie ein Malstrich aufgetragen. Der Modus **Airbrush**  bringt nicht nur beim Ziehen von Malstrichen Farbe aufs Bild, sondern auch

Die Werkzeugoptionsleiste des Pinsels.

dann, wenn Sie den Pinsel an einer Stelle aufs Bild setzen und die Maustaste gedrückt halten. Der entstehende Malleck wird nach und nach immer größer. Die Auswirkung wird vor allem bei der Wahl einer Pinselspitze aus der Gruppe **Rund, weich** sehr deutlich.



Mischmodus **Dahinter auftragen** ① und Mischmodus **Löschen** ②.

Wichtig für die Wirkung ist die Wahl der Pinselform, die sich bei **Pinsel** und **Größe** einstellen lässt. In der Regel werden Sie eine kreisrunde, weiche Spitze benötigen, denn diese eignet sich für die Retusche am besten. Ausgefallenerere Spitzen werden hingegen für richtige Malexperimente benötigt. Mit dem Regler **Deckkr.** können Sie die Farbe 100-prozentig deckend oder semitransparent auftragen. Der **Modus** bestimmt das Mischverhältnis der aufgetragenen Farbe mit dem Untergrund. Zusätzlich zu den Mischmodi, die Sie von den Ebenen her schon kennen, kommen die Optionen **Dahinter auftragen** ① und **Löschen** ② hinzu. Bei Ersterem wird die Farbe hinter dem Motiv aufgetragen, sofern die Ebene transparente Bereiche hat. **Löschen** wirkt wie der Einsatz des Radiergummi-Werkzeugs. Die **Tablet-Einstellungen**

sind nur dann nutzbar, wenn Sie ein Grafiktablett angeschlossen haben. Hier wird es dann möglich, die Eigenschaften des Grafikstiftes ein- und auszuschalten.

Pinseleinstellungen

Beim Malen mit dem Pinsel setzt Photoshop Elements die Pinselspitze ganz oft hintereinander auf. Ein Malstrich besteht somit aus vielen einzelnen Pinselspitzenabdrücken. Daher ist es auch möglich, über die **Pinseleinstellungen** mit dem **Farbton-Zufallswert** oder der **Streuung** interessante Akzente zu setzen. Je enger der **Abstand** definiert ist, desto unkenntlicher wird die Form der Pinselspitze und desto gerader werden die Kanten des Malstrichs.



Verblässen lässt den Pinselstrich transparent auslaufen, hier haben wir den Wert 10% eingesetzt.



Farbton-Zufallswert variiert die Farbe der Teilpunkte eines Malstrichs (hier 100%).



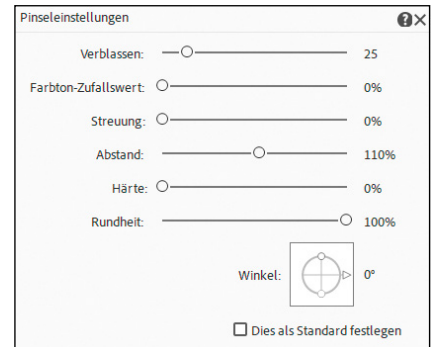
Mit **Streuung** werden die einzelnen Punkte des Malstrichs von der horizontalen Ebene aus nach oben und unten verteilt, hier um 10%. Es entstehen mehr oder weniger ausgeprägte Schlangenlinien.



Der Wert bei **Abstand** legt fest, wie dicht die einzelnen Farbpunkte des Malstrichs aneinander angrenzen. Mit 100% und mehr (linker Abschnitt, 110%) können Sie die Pinselspitzenpunkte voneinander trennen, bei 50% (rechter Abschnitt) überlappen sie sich.



Rundheit definiert die Form des Pinsels, der bei 100% kreisrund ist und mit absteigender Zahl elliptisch wird (hier 100%, 90%, 80%, 70%, 60%, 50%, 40%, 30%, 20%, 10%, 5%).



Das Menü Pinseleinstellungen.



Kantenhärte

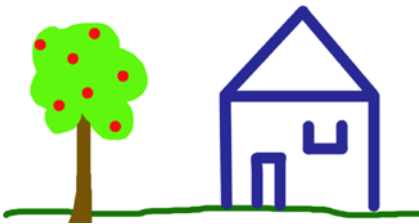
Mit der Einstellung der **Härte** aus den Pinseleinstellungen definieren Sie die Kantenstärke des Pinsels. Geringere Werte erzeugen weiche Kanten, was sich für Retuscheeinsätze mit fließenden Übergängen eignet. Mit höheren Werten sind exaktere Malstriche, etwa entlang von Motivkanten, möglich. Es hängt vom Bild und Einsatzzweck ab, welche Härtestufe das beste Ergebnis ergibt.






Den **Winkel** der Pinselspitze können Sie durch Drehen des Kreises oder Eintragen des Winkels mitbestimmen (hier 0°, 20°, 40°, 60°, 80°, 100°, 120°, 140°, 160°, 180° bei Rundheit 50%).

Geraden und Verbindungen

Was möchte uns der Künstler damit wohl sagen? Nun, wenn Sie sich das gemalte Bild hier ansehen, entsteht natürlich schnell der Eindruck einer Kinderzeichnung. Aber um die Aussage soll es eigentlich gar nicht gehen. Vielmehr möchten wir Ihnen mit dem Bild demonstrieren, wie flexibel, aber auch wie exakt mit dem Pinsel gemalt werden kann.





Malmöglichkeiten mit dem Pinsel: krumme Linien, gefüllte Flächen, punktuelle Pinselspizentupfer, durchgezogene Geraden und Verbindungen.

Die Linie für den Boden ist schief und krumm, weil hier einfach mit der Maus frei gemalt wurde. Der Baum besteht dagegen aus gefüllten Flächen und getupften »Äpfeln«, alles mit dem gleichen Pinsel, nur mit unterschiedlichen Farben gemalt. Beim Haus fragen Sie sich jetzt vielleicht: »Wie komme ich an die geraden Linien?« Ein Tastendruck macht's möglich. Immer, wenn Sie die -Taste drücken und dann eine Linie malen, werden Sie eine senkrechte oder eine waagerechte Gerade erhalten. Möchten Sie eine schräge Verbindung herstellen, wie bei dem Hausdach, drücken Sie die -Taste, setzen den Anfangspunkt, halten die Taste weiter gedrückt und setzen den nächsten Punkt etc. Die Verbindung wird mit einer geraden Linie gefüllt. Am Ende lassen Sie erst den Pinsel los und dann die -Taste.

Abstraktion per Impressionisten-Pinsel

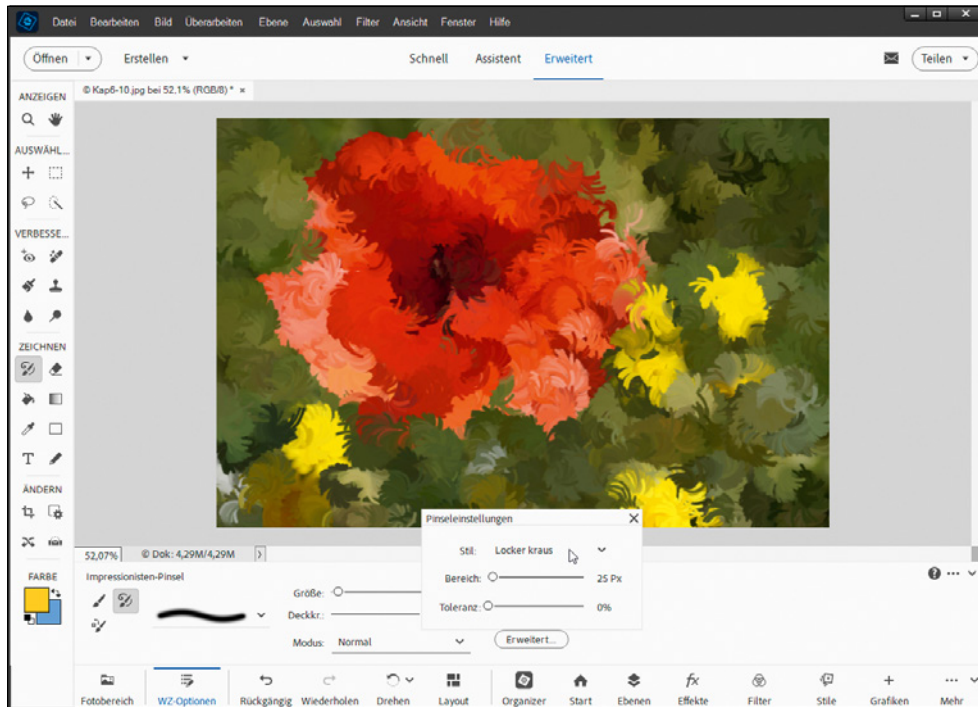


Kap6-10.jpg

Der Impressionisten-Pinsel (, ) löst alle Pixel vom Untergrund ab und verschmilzt die Farben und Konturen des Motivs so, dass der Eindruck eines impressionistischen Gemäldes mit aufgetupfter Pinselfarbe entsteht. Wichtig ist, dass Sie einen kleinen Pinseldurchmesser wählen (hier Größe 10 Pixel mit Deckkraft 100 %), damit die Farbflecke nicht zu breitflächig und die Formen des Motivs dadurch unkenntlich werden. Ansonsten funktioniert der Pinsel sehr einfach. Malen Sie damit in engen Zickzack- oder Kreisbahnen über das gesamte Bild.

Mit der Schaltfläche **Erweitert** in der Optionsleiste können Sie den Impressionisten-Pinsel anpassen. Bei **Stil** gibt es verschiedene Pinselstrichstile (Dicht kurz, Tupfen, Locker kraus etc.). Mit **Bereich**

legen Sie fest, wie viel Fläche um den Pinselstrich mit bearbeitet wird (hier 25 Pixel), und die steigende **Toleranz** schwächt die Wirkung ab (hier 0%). Dabei ist Ausprobieren gefragt.




Mit dem **Impressionisten-Pinsel** ver-fremdete Blüten mit der Pinselgröße 10 Pixel und dem Stil **Locker kraus**, Bereich 25 Pixel, Toleranz 0%.

Das Farbe ersetzen-Werkzeug

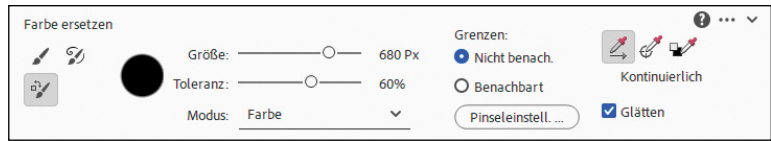
Wie die Menüfunktion **Farbe ersetzen** arbeitet, haben Sie vielleicht im Abschnitt »Umfärben mit Farbe ersetzen« auf Seite 150 bereits gelesen. Mit dem Farbe-ersetzen-Werkzeug kommt hier eine weitere Möglichkeit hinzu, bestimmte Farben im Bild durch andere auszutauschen. Im folgenden Workshop soll das Orange des Oberteils des rechten Kindes in Grün umgefärbt werden.



Kap6-11.jpg

1. Wählen Sie das Farbe-ersetzen-Werkzeug (**B**, ) aus und stellen Sie mit der Größe der Pinselspitze ein, wie weit sich die Bearbeitung über den gewählten Bereich ausbreiten darf. Hier haben wir mit 680 Pixeln eine sehr große Pinselspitze gewählt, um mit einem Klick das gesamte Kleid zu erfassen. Welche Farbe ersetzt wird, bestimmt einzig die Stelle unter dem Fadenkreuz. Die Toleranz (hier 50 %) definiert, wie ähnlich die Farben der Quellfarbe sein sollen. Mit erhöhter Tole-





Optionsleiste des
Farbe-ersetzen-Werkzeugs.

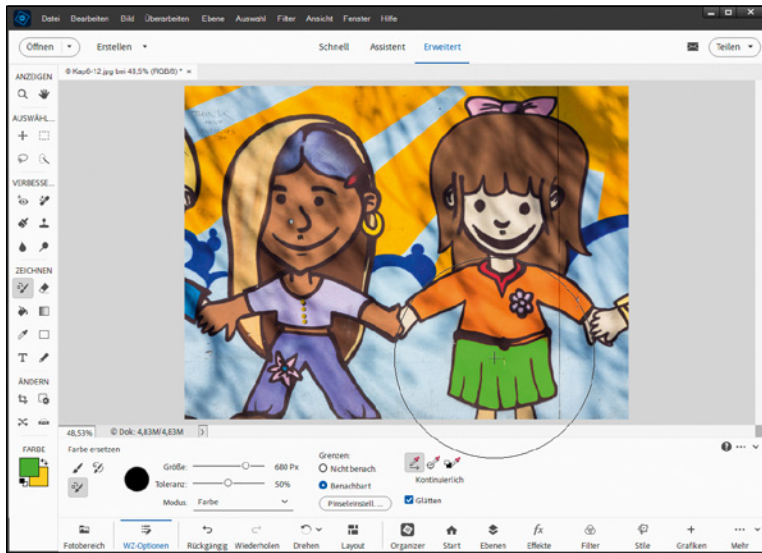


Mit der Option **Nicht benachbart** wurde beim Klick auf den Rock auch das Ober-
teil gefärbt, weil es im Einflussbereich der
Pinselspitze lag.




Mit **Benachbart** werden nur die angeklickte
Stelle und die direkt angrenzenden Bereiche
gleicher Farbe umgefärbt, hier also nur der
Rock.

2. Mit **Modus** legen Sie fest, welche Eigenschaft der Zielfarbe übertragen werden soll: die **Farbe** (für kreative Farbveränderung), die **Sättigung** (zum Beispiel um Farben mehr oder weniger zum Leuchten zu bringen), der **Farbton** oder nur die Helligkeitswerte in Form der **Luminanz**.
3. Im Bereich **Grenzen** können Sie mit der Wahl der Option **Nicht benach.** alle Bereiche umfärben, die innerhalb der Pinselfläche den gleichen Quellfarbwert haben. Bei Wahl von **Benachbart** darf innerhalb der Pinselfläche nur aneinander angrenzende Farbe ersetzt werden. Im Beispielbild wird dadurch nur der Rock umgefärbt, wenn mit dem Pinsel auf diesen Bereich geklickt wird.
4. Mit der Aufnahmeart legen Sie das Verhalten des Pinsels fest: **Kontinuierlich**  bedeutet, dass die Quellfarbe beim Malen kontinuierlich neu ermittelt wird. Es werden daher alle Farben geändert, die im Laufe des Malstrichs unter den Pinsel geraten. Für die Bearbeitung des Beispielbilds hat diese Option den besten Effekt erbracht. Bei **Einmal**  zählt der erste Farbauswahlklick für die gesamte durchgehend angemalte Bildfläche. Es wird also nur eine bestimmte Farbe geändert, auch wenn Sie über das ganze Bild malen. Ist **Hintergrundfarbfeld**  aktiviert, sucht sich das Werkzeug im Bild die Farbe aus, die im Hintergrundfarbfeld eingestellt ist, und tauscht diese gegen die gewählte Vordergrundfarbe aus.
5. Wählen Sie nun die Zielfarbe aus. Dies können Sie entweder über das Farbfeld der Vordergrundfarbe in der Werkzeugpalette erledigen (hier #35b61c) oder Sie klicken mit gehaltener -Taste im Bild auf die gewünschte Zielfarbe und nehmen diese mit der Pipette auf.
6. Setzen Sie die Pinselspitze an der gewünschten Stelle im Bild an und klicken Sie ein- oder mehrmals darauf, oder malen Sie den gewünschten Bereich in einem Zug aus. Die alte Farbe wird sofort durch die neue ersetzt. Im Beispielbild haben wir zweimal auf das Orange des Rocks geklickt.



Austausch von Orange gegen Grün, einfach nur durch zweimaliges Anklicken der Stelle unter dem Fadenkreuz mit dem Farbe-ersetzen-Pinsel im Modus Farbe, Benachbart und Kontinuierlich.

Zeichnen mit dem Buntstift

Der Buntstift (**N**, ) ähnelt dem Pinsel sehr. Auch mit ihm können Sie Freihandformen malen, gerade Linien ziehen oder Verbindungslinien aufmalen. Es gibt aber zwei entscheidende Unterschiede:

- Der Buntstift kann keine weich auslaufenden Kanten malen und wirkt daher eher etwas krakelig. Die harte Kante ist aber immer dann sinnvoll, wenn bei Veränderungen kleiner Icons pixelgenaue Striche gesetzt werden müssen.
- Es gibt die Funktion **Automatisch löschen**. Diese bewirkt, dass, wenn Sie mit der Vordergrundfarbe einen Bildbereich ausgemalt haben und dann mit dem Buntstift erneut innerhalb dieses Bereichs malen, der Pinsel die Hintergrundfarbe automatisch aufträgt.



*Mit dem gelben Buntstift haben wir eine Kreisfläche getupft (900 Px). Anschließend wurde die Checkbox **Automatisch löschen** aktiviert. Die Augen wurden mit 150 Pixeln und der Mund mit 100 Pixeln Größe aufgetupft bzw. gemalt.*

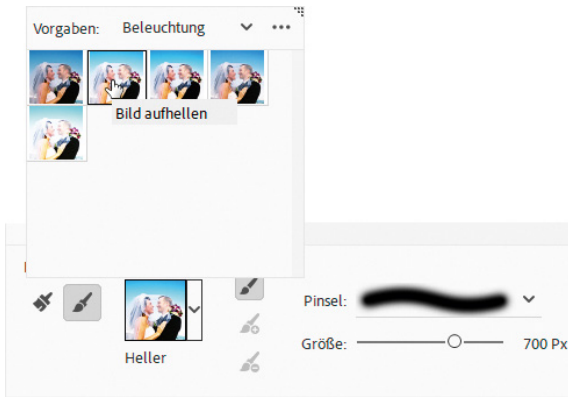
6.11 Die Smartpinsel-Werkzeuge

Mit der Smartpinsel-Funktion bietet Photoshop Elements eine einfache Möglichkeit an, zwei Aktionen in einem Schritt durchzuführen: einen Bereich auswählen und gleichzeitig mit einem Effekt versehen. In unserem Beispiel wird eine Landschaftsauf-






Kap6-12.jpg

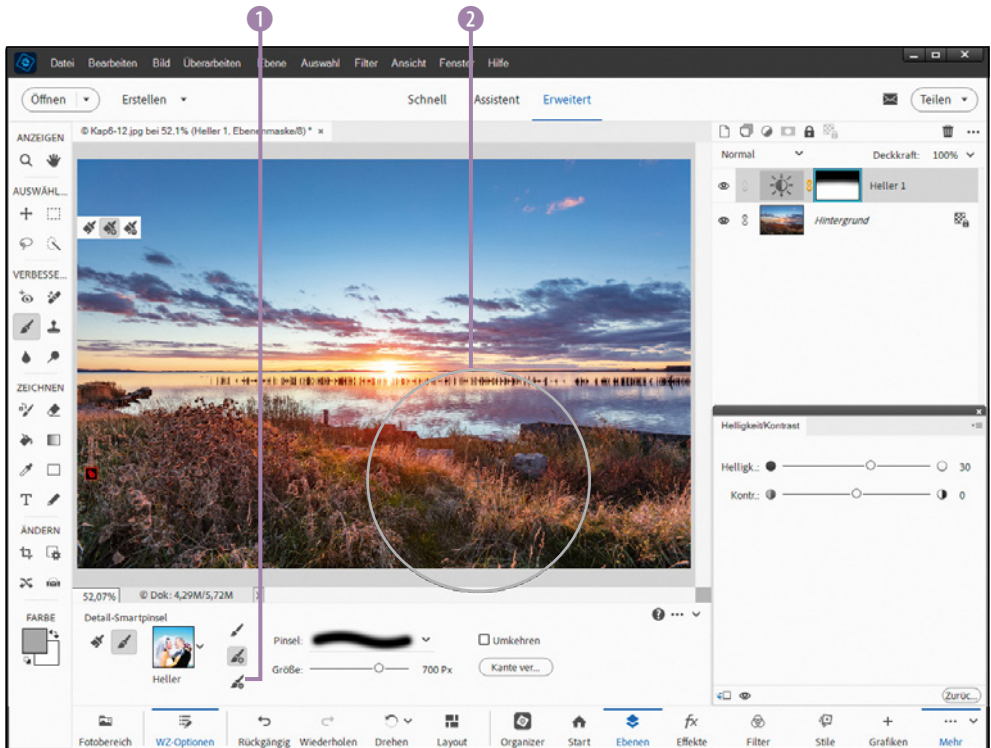
nahme durch Aufhellen des Bodens und Kontrastverstärkung des Himmels prägnanter in Szene gesetzt.





Auswahl des Detail-Smartpinsels mit dem Effekt **Bild aufhellen**.

1. Aktivieren Sie den Detail-Smartpinsel (F, ) in der Werkzeugpalette des Smartpinsels und geben Sie eine weiche Pinselspitze mit 700 Pixeln Durchmesser vor. Wählen Sie über das Drop-down-Menü die Kategorie **Beleuchtung** aus und klicken darin die Option **Bild aufhellen** an.
2. Malen Sie nun einmal horizontal über den Bodenbereich **2**. Sollte zu viel markiert werden, aktivieren Sie den Smartpinsel **Von Auswahl abziehen** durch Anklicken der Schaltfläche  **1** und malen Sie damit über diese Bereiche. Mit dem Smartpinsel **Der Auswahl hinzufügen**  lässt sich der Effekt weiter auftragen.

Aufhellen des Bodenbereichs mit dem Detail-Smartpinsel und dem Effekt **Bild aufhellen**.







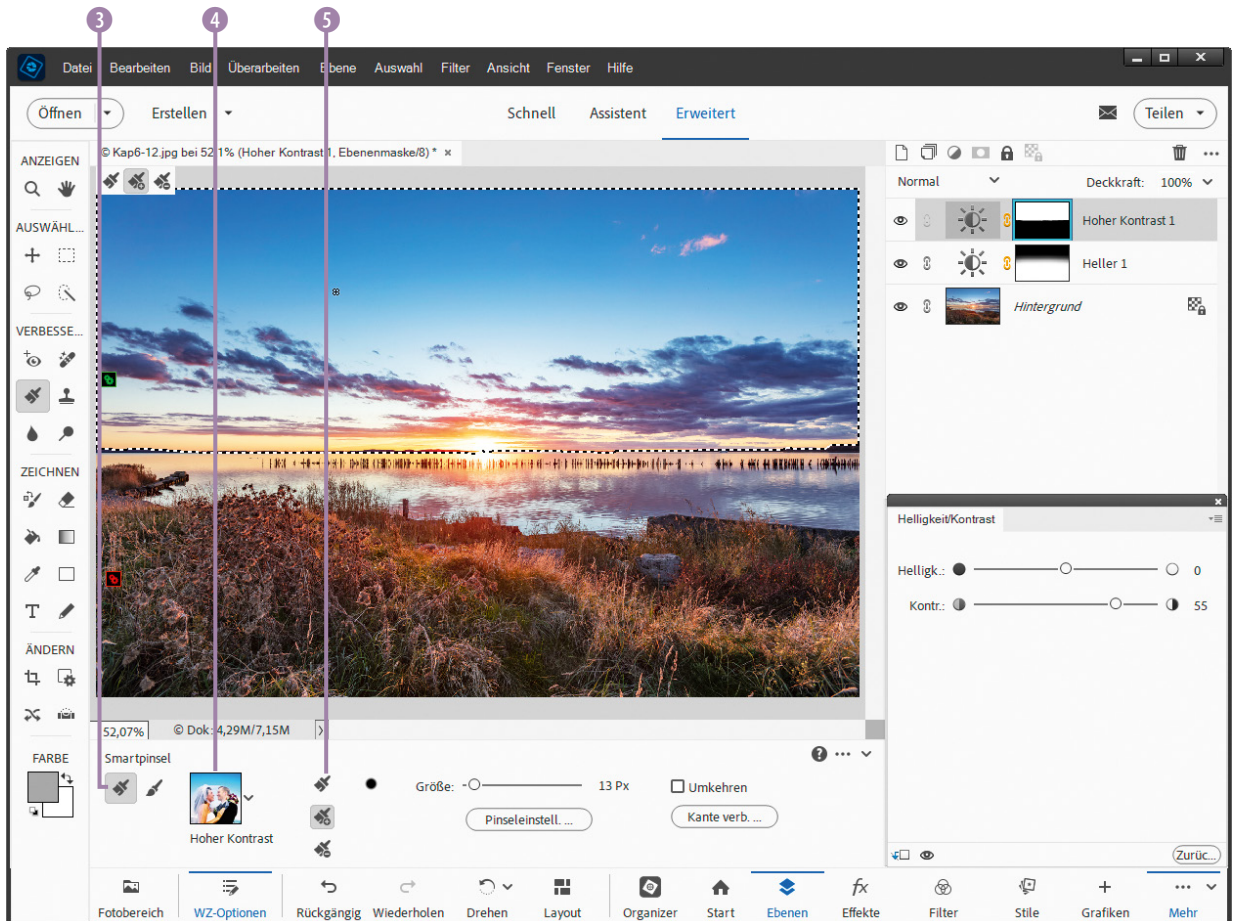
3. Wechseln Sie nun zum Smartpinsel (F, , **3**, siehe Abbildung auf der nächsten Seite) und klicken Sie die Pinsel-

schaltfläche **Neue Auswahl**  **5** an. Wählen Sie als Effekt die Option **Hoher Kontrast** aus der Kategorie **Beleuchtung** **4**. Malen Sie anschließend über den Himmel. Dabei können Sie die Maus auch absetzen und an anderer Stelle weitermalen oder kleinere Bildflächen betupfen, um sie auszuwählen. Die Größe des Pinsels können Sie auf den voreingestellten 13 Pixeln belassen. Beim Ziehen über das Bild findet der Smartpinsel die Motivkanten selbstständig. Die Pinselgröße ist nur bei der Auswahl kleinster Bildstellen wichtig, bei denen die Pinselspitze die Auswahlfläche nicht überragen sollte. Wenn Sie sich vermalen, gibt es auch hier wieder die Möglichkeit, die betroffenen Stellen mit dem Pinsel **Von Auswahl subtrahieren**  nachzubessern.



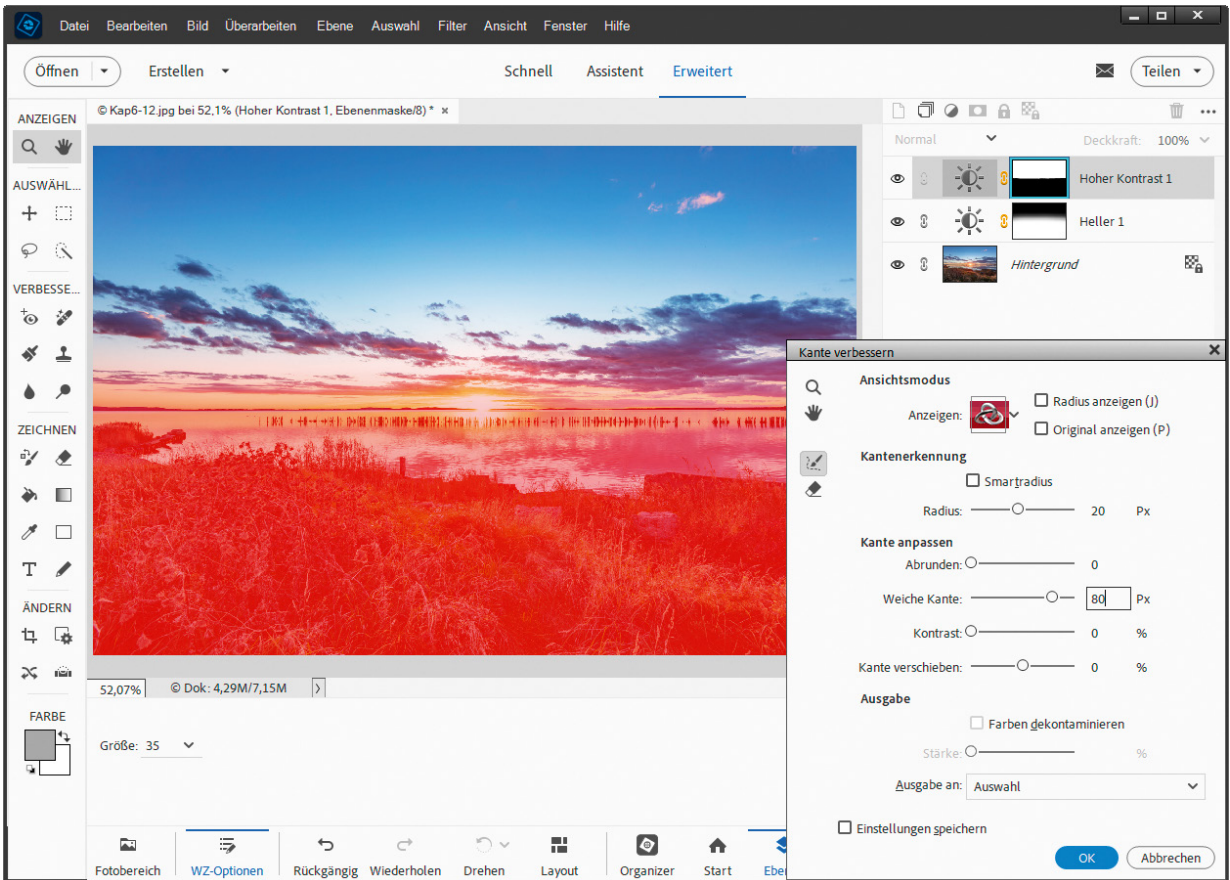
Schnell zwischen Plus und Minus umschalten

Solange die Smartpinsel-Werkzeuge ein Plusymbol  oder  anzeigen, können Sie mit gedrückter **[Alt]**-Taste ganz schnell auf den Pinsel mit dem Minussymbol  oder  umschalten, um schneller zwischen den Optionen **Der Auswahl hinzufügen** und **Von Auswahl abziehen** zu wechseln.



Markierung des Himmels mit dem Smartpinsel und dem Effekt **Hoher Kontrast**.



- Um die Auswahlkante weicher zu gestalten, klicken Sie bei noch aktiver Auswahl in der Optionsleiste auf die Schaltfläche **Kante verbessern**. Bei **Anzeigen** können Sie die Vorgabe **Überlagerung** () wählen. Dann werden alle nicht mit dem Smartpinsel-Effekt versehenen Bildstellen rot markiert. Geben Sie bei **Radius** 20 Pixel und bei **Weiche Kante** 80 Pixel ein und bestätigen dann alles mit **OK**. Um das Originalbild zu erhalten, speichern Sie das Foto am besten im TIFF- oder PSD-Format ab.



Aus der harten Auswahlkante des Smartpinsels mit **Kante verbessern** weiche Übergänge schaffen.



Weitere Bearbeitungen

Wenn Sie die Smartfilter-Effekte später einmal ändern möchten, klicken Sie im Bild das Symbol des jeweiligen Effekts  an. Viele davon werden verlustfrei anhand von Einstellungsebenen eingefügt. Diese können Sie durch Doppelklick auf die Ebenenminiatur noch weiter anpassen. Wird das Symbol **Nicht bearbeitbare Einstellung**  rechts neben dem Namen der Einstellungsebene angezeigt, können keine Änderungen vorgenommen werden. Möglich ist aber immer das Anpassen der Deckkraft und des Mischmodus.


6.12 Flächen mit Farbe oder Mustern füllen

Mit Farbe gefüllte Bildflächen spielen in der Bildbearbeitung immer dann eine Rolle, wenn es darum geht, die vorhandenen Bildfarben zu intensivieren, Farbstiche auszugleichen oder Farbverfremdungen einzufügen. Musterfüllungen dienen dagegen eher zur Gestaltung eines Rahmens, eines Hintergrunds oder für kreative Filtereffekte wie das Imitieren einer Backsteinmauer oder Ähnliches. Daher stellen wir Ihnen im Folgenden die Möglichkeiten von Photoshop Elements vor, Flächen schnell und unkompliziert mit Farben und Mustern zu füllen.

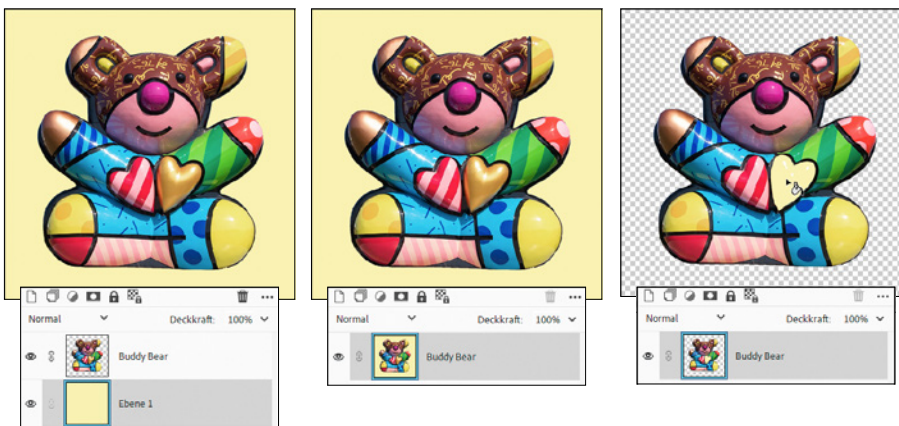


Kap6-13.tif

Das Füllwerkzeug einsetzen

Mit dem Füllwerkzeug (K, ) können Sie sowohl Farbe als auch Muster auf eine Bildfläche übertragen. Grundsätzlich gibt es drei Möglichkeiten, dies zu tun:

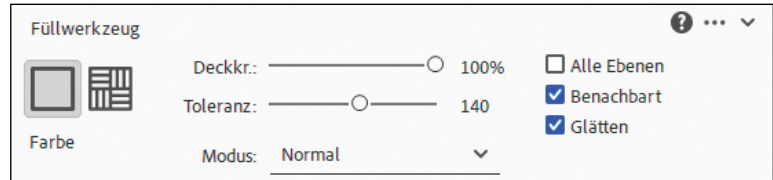
- Die Farbe oder das Muster wird auf eine leere Fläche angewendet, indem Sie mit dem Füllwerkzeug darauf klicken.
- Die Füllung wird auf eine zuvor ausgewählte Bildfläche angewendet. Alle nicht ausgewählten Bildbereiche bleiben davon ausgenommen.
- Farbe oder Muster werden mit einem Klick in ein Bildmotiv direkt eingefügt. Dabei werden alle ähnlichen Bildpixel gefüllt. Je nach Toleranzwert kann es notwendig werden, verschiedene Stellen anzuklicken, bis alle gewünschten Bereiche gefüllt sind.



Links: Auftragen der Farbe #f9f2b2 auf einer neu erstellten leeren Ebene hinter der Figur.
Mitte: Klick mit dem Füllwerkzeug auf die transparente Fläche auf der Ebene der Figur.
Rechts: Anklicken und Füllen des rechten Herzes mit dem Füllwerkzeug, Toleranz 140.

Nachdem die Entscheidung getroffen ist, welche der drei Vorgehensweisen für die konkrete Anwendung am besten geeignet ist, lässt sich das Füllwerkzeug wirklich sehr einfach nutzen. Dazu wählen Sie die Fülleigenschaften in der Optionsleiste aus und klicken dann auf den gewünschten Bildbereich. Die Füllung wird sogleich angewendet.

Optionsleiste des Füllwerkzeugs.



Entscheiden Sie sich als Erstes für eine Farb- oder eine Musterfüllung . Die Farbe für eine Farbfüllung wählen Sie entweder vorher in der Werkzeugpalette bei **FARBE** aus. Oder Sie klicken mit gehaltener **[Alt]**-Taste auf eine Farbe im Bild und nehmen diese als Vordergrundfarbe auf. Im Fall einer Musterfüllung wählen Sie aus dem Drop-down-Menü eine Mustervorgabe aus. Mit der Deckkraft bestimmen Sie, ob die Füllung deckend (100 %) oder semitransparent aufgetragen wird.

Links: Das rechte Herz wurde mit gelber Farbe gefüllt (Toleranz 25)
Rechts: Füllen der gesamten Herzfläche (Toleranz 140)



Links: Durch Ändern des Modus auf **Farbe** bleiben die Helligkeitsabstufungen des Motivs beim Klick mit dem Füllwerkzeug auf das rechte Herz erhalten.
Rechts: Mit deaktivierter Checkbox **Benachbart** und Klick auf das rechte Herz werden auch alle anderen Motivflächen mit gefüllt, die in den Toleranzbereich fallen.



Die **Toleranz** legt fest, wie ähnlich sich die Farben im Bild sein dürfen, um von der Füllung mit einbezogen zu werden. Bei einem Wert von 255 wird das gesamte Bild gefüllt, weil alle Farbtöne in die Toleranz fallen.

Mit dem Drop-down-Menü bei **Modus** wird das Mischverhältnis der Füllung mit dem Untergrund definiert. Analog zum Pinsel (siehe den Abschnitt »**Pinseleinstellungen**« auf Seite 175) finden Sie hier auch die Optionen **Dahinter auftragen** (bei Transparenz wird die Füllung hinter dem Motiv platziert) und **Löschen** (der gefüllte Inhalt wird gelöscht) wieder.

Schließlich können Sie auswählen, ob **Alle Ebenen** von der Füllung beeinflusst werden sollen und ob sich die Füllung nur auf aneinander angrenzende Pixel beziehen soll (**Benachbart** aktiviert) oder auch solche gefüllt werden dürfen, die zwar die gleichen Eigenschaften haben, aber getrennt vom angeklickten Bildbereich liegen (**Benachbart** deaktiviert). Mit dem Aktivieren der Checkbox **Glätten** werden die Kanten des Füllbereichs geglättet und fügen sich daher natürlicher in die Bildstruktur ein.

Ebene füllen

Soll eine Ebene komplett mit Farbe oder Muster gefüllt werden, gibt es noch eine zweite Möglichkeit neben dem Füllwerkzeug. Markieren Sie eine oder mehrere Ebenen im Ebenen-Bedienfeld und wählen Sie dann **Bearbeiten/Ebene füllen**.

Die Einstellmöglichkeiten sind mit denen des Füllwerkzeugs vergleichbar. Wenn die Checkbox **Transparente Bereiche schützen** aktiviert ist, werden transparente Bildbereiche von der Füllung ausgenommen.

Kontur füllen

Bei schwebenden Ebenen oder solchen mit transparenten Bereichen können Sie der ganzen Ebene oder dem freiliegenden Motiv rasch eine Kontur verpassen. Dazu wählen Sie die betreffende Ebene aus und navigieren mit **Bearbeiten/Kontur füllen** in das entsprechende Menü. Geben Sie bei **Breite** die Dicke der Kontur in Pixeln an. Wählen Sie zudem eine Farbe und legen Sie bei **Position** fest, ob die Kontur innerhalb der Motivkante (**Innen**), auf der Motivkante (**Mitte**) oder außen (**Außen**) aufgetragen wird.



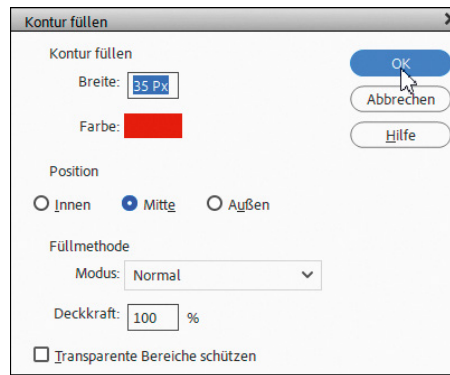
Die Ebene wurde gefüllt, transparente Bereiche wurden geschützt.



Eine außen anliegende rote Kontur von 35 Pixeln Breite wurde eingefügt.



Hinter der Figur wurde eine leere Ebene eingefügt. Dann wurde mit dem Verlaufswerkzeug (Vorgabe **Blau, Rot, Gelb**) oben links ins Bild geklickt und bei gehaltener Maustaste eine Linie nach unten rechts gezogen.



Einstellung der Kontureigenschaften.


Wird die Checkbox *Transparente Bereiche schützen* aktiviert, wird die Kontur dort nicht angewendet. Bei unserem Beispiel würde eine Kontur mit der Einstellung *Außen* somit nicht eingefügt werden. Legen Sie dann noch wie üblich die Deckkraft und den Mischmodus fest, das war's schon.


6.13 Verläufe erstellen

Bei einer einfarbigen Füllung muss es in Photoshop Elements nicht bleiben. Verläufe sind genauso möglich und bieten ein vielfältiges Farb- und Wirkungsspektrum.

Das Verlaufswerkzeug

Farbverläufe können aus zwei unterschiedlichen Farben bestehen, die weich ineinander übergehen. Es können aber auch Verläufe von einer deckenden Farbe hin zu Transparenz hergestellt werden. Und dann gibt es natürlich die Möglichkeit, mehr als nur zwei Farben zu verwenden.

Dazu aktivieren Sie das Verlaufswerkzeug () in der Werkzeugpalette. Setzen Sie anschließend bei der gewünschten Anfangsposition mit der Maus im Bild an und ziehen Sie bei gehaltener Maustaste eine Linie in die Richtung, in die sich der Verlauf ausrichten soll.

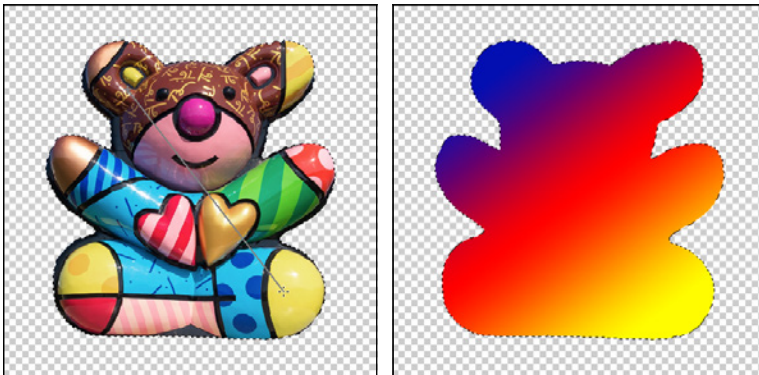
Nach dem Loslassen der Maus am Zielpunkt wird der Verlauf sofort angewendet. Alternativ können Sie den Verlauf auch mit *Ebene/Neue Einstellungsebene/Verlaufsumsetzung*  einfügen. Die Richtung des Verlaufs wird dann mit einer Winkelangabe bestimmt.

Die Länge der aufgezogenen Linie bestimmt die Breite der Verlaufsübergänge. Wenn Sie die nächsten beiden Bilder hier mit den ersten beiden vergleichen, wird klar, was damit gemeint ist.



Die kurze Verlaufsmarkierung im Bild unten rechts führt dazu, dass sich der Verlauf auf die kurze Strecke zusammenstaucht.


Es ist auch möglich, den Verlauf auf eine Auswahl zu beschränken. Dazu wählen Sie das gewünschte Bildareal aus und ziehen anschließend den Verlauf über diesem Bereich auf. Alles, was sich außerhalb der Auswahl befindet, wird nicht mit dem Verlauf gefüllt.




Durch Anklicken der Ebenenminiatur mit gehaltener **Strg**/**cmd**-Taste wurde die Figur ausgewählt und der Verlauf darüber aufgezogen.

Das Verlaufswerkzeug bietet eine ganze Reihe an Einstellungsoptionen, auf die Sie allesamt wie üblich in der Werkzeugoptionsleiste zugreifen können: Aus dem Drop-down-Menü **Verlauf** können Sie vorgefertigte Verläufe auswählen.

Mit der kleinen Pfeilschaltfläche neben dem Farbfeld öffnet sich das Bedienfeld für die Verlaufsvorlagen. Vielleicht findet sich in

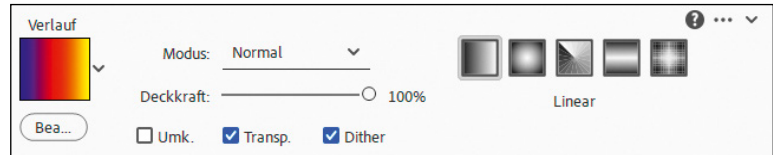
 **Feste Verlaufswinkel**

Individuelle Verlaufsrichtungen sind super, aber oftmals sollen Verläufe in bestimmten Winkeln eingestellt werden, um beispielsweise einen Himmel abzudunkeln. Das ist jedoch völlig unproblematisch, denn wenn Sie beim Aufziehen mit der Maus die -Taste drücken, entstehen perfekt horizontale, vertikale oder diagonale Verlaufslinien.

einer der Kategorien schon der gewünschte Verlauf. Wenn nicht, können Sie selbst einen erstellen.

Mit einem Klick auf die Schaltfläche *Bearbeiten* darunter landen Sie direkt im Dialogfenster *Verläufe bearbeiten*, in dem Verläufe angepasst oder neue erstellt werden können.

Optionsleiste des Verlaufswerkzeugs.



Die Werte bei *Modus* und *Deckkraft* definieren das Mischverhältnis zwischen Verlauf und Bildinhalt. Mit der Checkbox *Umk.* können Sie die Reihenfolge der Farben des Verlaufs umdrehen.

Die Checkbox *Transp.* sollten Sie aktivieren, wenn Sie vorhaben, Verläufe mit teilweiser Transparenz zu nutzen. Das *Dither*-Muster sorgt dafür, dass die Farben noch weicher ineinanderlaufen und die Gefahr, dass sichtbare Streifen in einem Verlauf auftauchen, gemindert wird. Schließlich finden Sie die möglichen Verlaufsrichtungen anhand von Schaltflächen im rechten Fensterbereich: *Linear*, *Kreisförmig*, *Winkel*, *Reflektiert* und *Raute*.


Verläufe bearbeiten

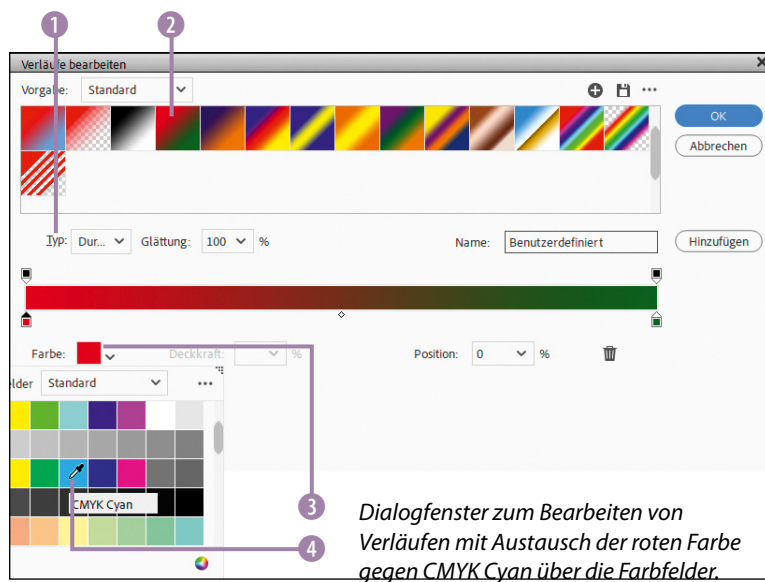
Einen vorgegebenen Verlauf auszuwählen und anzuwenden, ist nicht kompliziert. Etwas aufwendiger kann es aber werden, wenn Sie eigene Verläufe erstellen möchten. Obwohl, stimmt gar nicht, das geht dank der übersichtlichen Oberfläche auch ganz leicht.

1. Rufen Sie in der Optionsleiste des Verlaufswerkzeugs (), mit der Schaltfläche *Bearbeiten* das Dialogfenster *Verläufe bearbeiten* auf.
2. Wählen Sie einen der vorhandenen Verläufe aus, um diesen als Basis für Ihren eigenen Verlaufstyp zu verwenden. Der Verlauf wird unten in Form eines Farbstreifens angezeigt. Die kleinen Kästchen über und unter diesem nennen sich *Deckkraftunterbrechung* (, oben) und *Farbunterbrechung* (, unten). Diese markieren die Übergangsbereiche der unterschiedlichen Farben oder der Deckkraft bei semitrans-

parenten Verlaufstypen. Die Glättung sorgt für sanfte Übergänge und entfaltet bei einem Wert von 100 % ihre beste Wirkung.

3. Möchten Sie eine der vorhandenen Farben ändern, klicken Sie die entsprechende Farbunterbrechungsmarke an. Daraufhin erhalten Sie den Zugriff auf das Feld **Farbe** 3.

Klicken Sie darauf, um mit dem Farbwähler die gewünschte Farbe auszusuchen. Wenn Sie nur auf den kleinen schwarzen Pfeil klicken, gelangen Sie zum Bedienfeld **Farbfelder** 4. Möchten Sie hingegen eine Farbe aus dem Bild verwenden, reichen die Auswahl der Farbunterbrechung und ein Klick mit dem Pipetten-Mauszeiger  ins Bild.



Dialogfenster zum Bearbeiten von Verläufen mit Austausch der roten Farbe gegen CMYK Cyan über die Farbfelder.

6.14 Die Bildfarben mit Füllenebenen aufpeppen

Eine verlustfreie Möglichkeit zum Füllen einer Ebene mit Farben, Verläufen oder Mustern bietet die Funktion der Füllenebene. Der Vorteil ist, dass die Füllung auch nachträglich noch geändert werden kann. Verwenden Sie beispielsweise eine Verlaufs-füllung in Orange, um einen Blaustich zu verringern, und einen in Dunkelblau, um den Himmel zu intensivieren. Möglichkeiten gibt es viele.



Besondere Verläufe

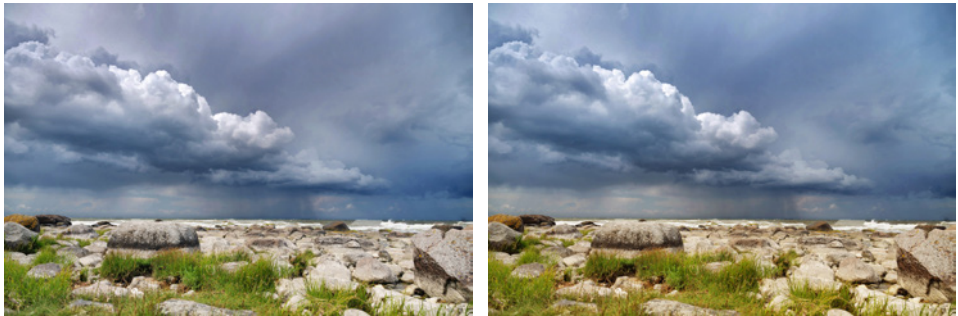
In der Liste der Standardverläufe sind die ersten beiden besonders, weil sie nur mit der Vorder- bzw. der Vorder- und Hintergrundfarbe arbeiten, die über die Farbfelder in der Werkzeugpalette ausgewählt wurden. Es ist also nicht notwendig, die Farbe über das Verlaufsmenü zu bestimmen. Der dritte Verlauf geht von Schwarz in Weiß über. Diese Verlaufsform wird sehr häufig für die Bearbeitung von Ebenenmasken eingesetzt, um die Ebene oder die Einstellungsebene verlaufsartig auf die darunterliegende(n) Ebene(n) wirken zu lassen. Dann gibt es noch bei **Typ** 1 die Option **Rauschen**. Dieser Verlaufstyp zeichnet sich durch sehr feine, unregelmäßige Farbabstufungen aus, die Sie mit der Schaltfläche **Zufällig** immer wieder neugestalten können.

Einen vorgegebenen Verlauf auszuwählen und anzuwenden, ist nicht kompliziert. Etwas aufwendiger kann es aber werden, wenn Sie eigene Verläufe erstellen möchten. Obwohl, stimmt gar nicht, das geht dank der übersichtlichen Oberfläche auch ganz leicht.



Kap6-14.jpg

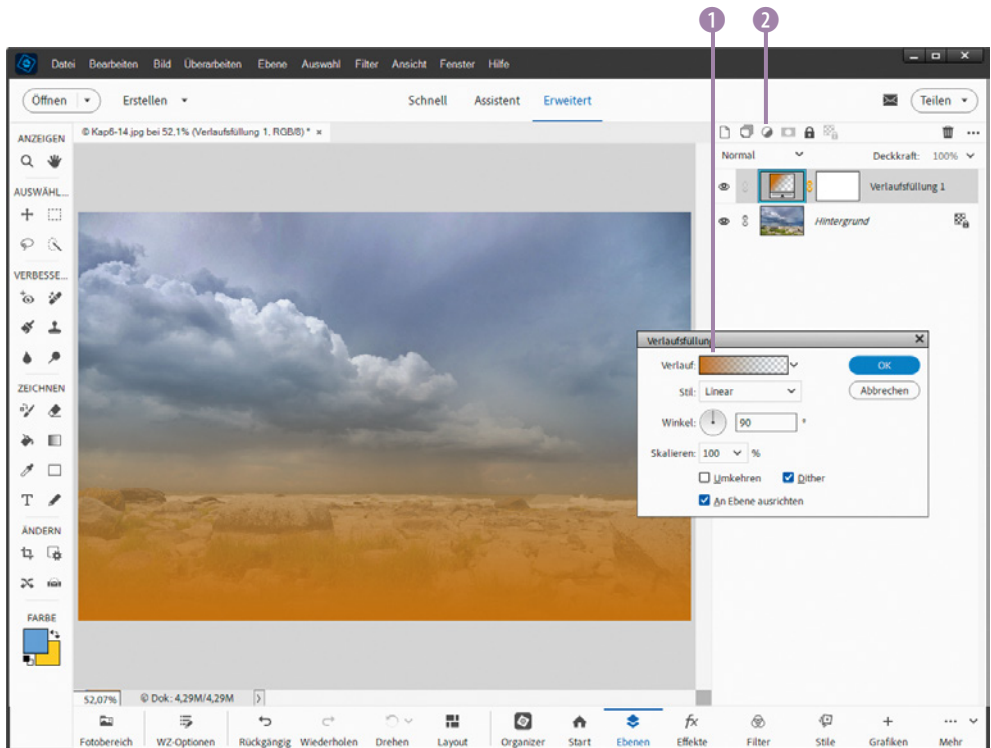
*Links: Ausgangsbild
Rechts: Mit einem Verlauf in Orange von unten wird der Vordergrund aufgewärmt und ein dunkelblauer Verlauf von oben kräftigt die Himmelsfarbe.*



1. Erstellen Sie die Füllenebene über **Ebene/Neue Füllenebene** oder die Schaltfläche für die Einstellungsebenen ① im Ebenen-Bedienfeld ②. Es stehen drei Optionen zur Auswahl. Bei **Farbfläche** wird eine einfarbige Fläche eingefügt, deren Farbe Sie direkt im Anschluss auswählen können.

Mit **Muster** können Sie ein Muster auswählen, wie beim Füllwerkzeug auch. Mit **Verlauf** wird ein Farbverlauf eingefügt. Wählen Sie also im Fall des Beispielbildes **Ebene/Neue Füllenebene/Verlauf**.


Einfügen einer orangen Verlaufsfüllung im 90-Grad-Winkel von unten nach oben.



2. Im Dialogfenster der **Verlaufsfüllung** ① können Sie bei **Verlauf** die Art des Verlaufs bestimmen. Wenn Sie auf die Verlaufsfläche klicken, landen Sie im Dialogfenster **Verläufe bearbeiten**. Hier haben wir den Verlauf **Vordergrundfarbe zu Transparenz** mit dem Orangeton **#c5710e** eingestellt.

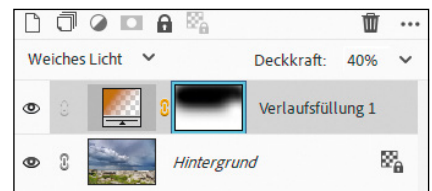
Bei **Stil** legen Sie die Verlaufsgestaltung fest (**Linear**, **Kreisförmig** etc.). Mit **Winkel** bestimmen Sie die Ausrichtung des Verlaufs: horizontal, vertikal, diagonal oder dazwischen (hier: 90°). Durch **Skalieren** lässt sich der Farbübergang weicher oder härter gestalten (hier 100 %). Mit **Umkehren** können Sie den Verlauf in die entgegengesetzte Richtung drehen, was wir hier nicht getan haben.

Die **Dither**-Option sollte eingeschaltet werden, damit der Verlauf möglichst streifenfrei gestaltet wird. Wenn sich die Verlaufsfüllung an der Begrenzung der Ebene ausrichten soll, aktivieren Sie die Funktion **An Ebene ausrichten**.

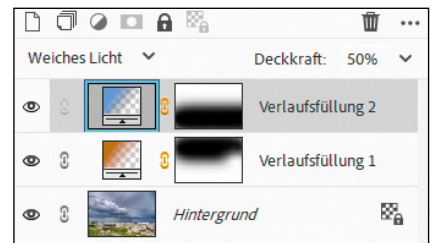
3. Um die Verlaufsfüllung mit dem Bild zu verschmelzen, wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld den Mischmodus **Weiches Licht** aus dem Drop-down-Menü aus. Über die Deckkraft können Sie die Intensität des Verlaufs regulieren (hier: 40 %).
4. Wenn Ihnen Teile des Bildes oder zu stark gefärbt erscheinen, können Sie diese mit dem Pinsel (B, ) und schwarzer Vordergrundfarbe auf der Ebenenmaske der Verlaufsfüllebene abdecken. Hier haben wir beispielsweise den Himmel abgedeckt. Den eigentlichen Verlauf können Sie jederzeit auch wieder mit all seinen Facetten anpassen, das ist der große Vorteil der Füllebenentechnik.

Klicken Sie dazu doppelt auf die Ebenenminiatur der Füllebene, die den Farbverlauf exemplarisch anzeigt. Es öffnet sich dann wieder das Dialogfenster **Verlaufsfüllung** aus Schritt 2.

5. Für das Beispielbild wurde anschließend noch ein zweiter Verlauf mit der Farbe **#5c9ee1**, Linear, Winkel -90° eingefügt und auf **Weiches Licht** mit Deckkraft 50 % gesetzt. Dadurch sieht der Himmel etwas kontrastreicher und farbintensivier aus. Der Bildvordergrund wurde per Ebenenmaske davon ausgenommen.



Die Verlaufsfüllung im Mischmodus **Weiches Licht** und einer Deckkraft von 40 %.



Zweite Verlaufsfüllung für den Himmel im Mischmodus **Weiches Licht** und einer Deckkraft von 50 %.

Erweitern Sie Ihre Kreativität und entdecken Sie die Welt der Bildbearbeitung mit Photoshop Elements 2025 völlig neu! Dieses Praxisbuch bietet Einsteigern und Fortgeschrittenen einen umfassenden Überblick über die Funktionen und Werkzeuge der Software. Von den Grundlagen bis zu komplexen Techniken erfahren Sie systematisch alles, was Sie brauchen, um Ihre Aufnahmen zu perfektionieren und Ihre Ideen zum Leben zu erwecken.

Die Autoren zeigen Ihnen, wie Sie mit dem Foto-Editor und dem Organizer Ihren Arbeitsprozess optimieren. Lernen Sie Schritt für Schritt, wie

Sie Farben einfach ändern, die Belichtung anpassen und störende Objekte mit KI im Handumdrehen entfernen. Erzielen Sie mit schnellen 1-Klick-Aktionen beeindruckende Effekte und kombinieren Sie Bilder nahtlos zu neuen Compositings und Collagen. Wie Sie mit Masken und Ebenen arbeiten und Tastaturkürzel für einen effizienten Workflow nutzen, veranschaulichen praxisnahe Tutorials. Mit den Tipps zur Erstellung von Fotobuchvorlagen und Animationen sowie zur Anbindung an Smart Devices wird das Bearbeiten und Präsentieren Ihrer Bilder zum Kinderspiel. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Aus dem Inhalt

Was ist neu in Photoshop Elements 2025?

- Noch einfachere Bearbeitung dank KI
- Objekte durch Übermalen entfernen
- Farbe von einzelnen Objekten ändern
- Hintergründe einfügen und austauschen
- Tiefe erzeugen und mit Unschärfen spielen
- Fotos nahtlos kombinieren und montieren
- Korrekturen-Presets und kreative Vorlagen

Bewährte Tools

- Objekte auswählen und freistellen
- Farbe, Helligkeit und Kontrast optimieren
- Aufnahme- und Kamerafehler ausbessern
- Korrekturen automatisch anwenden
- Schnelle Filter zur Hautretusche

- Bildlooks per Farbabstimmung angleichen
- Kolorierung von Schwarz-Weiß-Fotografien
- Texte, Stile und Verläufe einfach hinzufügen
- Mit Ebenen und Masken arbeiten
- Panoramen erstellen
- Bewegliche Ebenen
- Künstliche Intelligenz
- Persönliche Bibliothek
- Kreativ-Tools
- Flexibilität
- Foto- und Video-Tools
- Bildbearbeitung
- Foto- und Video-Tools
- So erstellen Sie...
- Integrierte...

**Die
Fortsetzung
lesen Sie im
Buch bzw.
E-Book**

Kyra und Christian Sängler

Photoshop Elements 2025

Das umfassende Praxisbuch