

Handbuch



Adobe® Photoshop® Elements 4.0



MACINTOSH



© 2006 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Adobe® Photoshop® Elements 4.0 Benutzerhandbuch für Macintosh

Wenn dieses Handbuch zusammen mit Software geliefert wird, die einen Endbenutzervertrag enthält, werden das Handbuch und die darin beschriebene Software unter Lizenz bereitgestellt und können nur gemäß den Bedingungen dieser Lizenz eingesetzt oder kopiert werden. Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von Adobe Systems Incorporated darf kein Teil dieses Handbuchs reproduziert, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form – elektronisch, fotomechanisch, auf Tonträger oder auf andere Weise – übertragen werden, es sei denn, die Lizenz gestattet dies ausdrücklich. Beachten Sie, dass der Inhalt dieses Handbuchs auch dann urheberrechtlich geschützt ist, wenn das Handbuch nicht zusammen mit Software geliefert wird, die einen Endbenutzerlizenzvertrag enthält.

Der Inhalt dieses Handbuchs dient ausschließlich zu Informationszwecken, kann ohne Vorankündigung geändert werden und ist nicht als Verpflichtung seitens Adobe Systems Incorporated aufzufassen. Adobe Systems Incorporated übernimmt für etwaige Fehler oder Ungenauigkeiten in diesem Handbuch keine Verantwortung und keine Haftung.

Beachten Sie, dass vorhandene Grafiken oder Bilder, die Sie in Ihren Projekten einsetzen möchten, möglicherweise urheberrechtlich geschützt sind. Die nicht autorisierte Verwendung solcher Materialien in neuen Arbeiten kann eine Verletzung der Rechte des Urheberrechtsinhabers darstellen. Holen Sie daher alle notwendigen Genehmigungen von den jeweiligen Urheberrechtsinhabern ein.

Alle Verweise auf Firmennamen in Beispielvorlagen dienen ausschließlich zu Demonstrationszwecken. Namensähnlichkeiten mit tatsächlich existierenden Firmen sind rein zufällig.

Adobe, das Adobe-Logo, Acrobat, Adobe Premiere, Illustrator, InDesign, Minion, Myriad, Photomerge, Photoshop, PostScript und Reader sind Marken oder eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern.

Apple, Mac, Mac OS und Macintosh sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Marken von Apple Computer, Inc. Intel und Intel Centrino sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA und anderen Ländern.

SVG ist eine Marke des World Wide Web Consortium. Marken des W3C sind eingetragen und Eigentum der Dachorganisationen MIT, INRIA und Keio. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Dieses Produkt enthält Software, die von der Apache Software Foundation (www.apache.org) entwickelt wurde. © 1998-2000 Apache Software Foundation. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Programm wurde mit MacApp®, © 1985-1988 Apple Computer, Inc. erstellt.

Bestimmte Software wurde unter Copyright von Dainippon Ink & Chemical, Inc. produziert und wird unter Lizenz verwendet.

Portions © 1984-1998 FairCom Corporation. „FairCom“ und „c-tree Plus“ sind Marken der FairCom Corporation und sind in den USA und anderen Ländern eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.

Einzelne Beiträge wurden unter Lizenz von Focoltone Colour System erstellt.

Die Audiokomprimierungstechnologie MPEG Layer-3 wird von Fraunhofer IIS und Thomson Multimedia lizenziert.

Second Ed. C: © 1987-1992 Numerical Recipes Software.

Die angezeigten PANTONE-Computersimulationen entsprechen möglicherweise nicht den von PANTONE definierten Standards für Volltonfarben. Die genauen Farben finden Sie in den aktuellen PANTONE-Farbbreferenzhandbüchern. PANTONE Open Color Environment™ (POCE™) © PANTONE, Inc. 1994, 1996. PANTONE, Inc. ist Inhaber des Copyrights für POCE™ sowie für Software, die Adobe Systems Incorporated unter Lizenz nur für den Vertrieb in Kombination mit Adobe Photoshop zur Verfügung gestellt werden. POCE™ und die Software dürfen ausschließlich im Rahmen der Ausführung von Photoshop auf einen Datenträger oder auf eine Festplatte kopiert werden.

Berkeley Software Distribution License © 2003 Colin Percival.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 – Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 – Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 – Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology Inc.

Dieses Produkt enthält BSAFE- und/oder TIPEM-Software von RSA Data Security, Inc.

Hinweis für Endbenutzer der US-Regierung: Die Software und Dokumentation sind „Commercial Items“ im Sinne von 48 C.F.R. §2.101 und setzen sich aus „Commercial Computer Software“ und „Commercial Computer Software Documentation“ im Sinne von 48 C.F.R. §12.212 bzw. 48 C.F.R. §227.7202 zusammen. In Übereinstimmung mit 48 C.F.R. §12.212 bzw. 48 C.F.R. §§227.7202-1 bis 227.7202-4 werden die „Commercial Computer Software“ und die „Commercial Computer Software Documentation“ Endbenutzern der US-Regierung unter Lizenz zur Verfügung gestellt, und zwar (a) ausschließlich als „Commercial Items“ und (b) nur mit den Rechten, die allen anderen Endbenutzern gemäß den allgemeinen Geschäftsbedingungen erteilt werden. Unveröffentlichte Rechte gemäß dem Urheberrecht der USA vorbehalten. Für Endbenutzer der US-Regierung verpflichtet sich Adobe zur Einhaltung aller anwendbaren Gesetze zur Chancengleichheit einschließlich, sofern zweckmäßig, der Bestimmungen der Executive Order 11246 in der ergänzten Fassung, Section 402 des Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act von 1974 (38 USC 4212), Section 503 des Rehabilitation Act von 1973 in der ergänzten Fassung sowie der Verordnungen in 41 CFR, 60-1 bis 60-60, 60-250 und 60-741. Die Gesetze und Vorschriften über aktive Förderungsmaßnahmen zugunsten von Minderheiten im vorgenannten Satz sind durch Bezugnahme Bestandteil dieser Bestimmungen.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Inhalt

Kapitel 1: Erste Schritte

Installation und Registrierung	1
Adobe Help Center	1
Hilfe	3
Tipps und Lehrgänge	6
Neue Funktionen	7

Kapitel 2: Lehrgänge

Lehrgang 1: Workflow-Grundlagen	9
Lehrgang 2: Bearbeiten von Fotos	10

Kapitel 3: Der Photoshop Elements-Arbeitsbereich

Arbeitsbereiche	16
Anweisungen, Kontextmenüs und Kurzbefehle	19
Werkzeuge	21
Paletten und Palettenbereiche	24
Anzeigen von Bildern im Editor	27
Lineale und das Raster (nur Editor)	31
Rückgängig, Wiederholen und Abbrechen	32
Vorgaben und Bibliotheken (nur Editor)	34
Arbeitsvolumes und Plug-Ins	38

Kapitel 4: Adobe Bridge verwenden

Grundlagen zu Bridge	40
Dateien und Ordner in Bridge	43
Bridge verwalten	50
Version Cue optimal einsetzen	52

Kapitel 5: Öffnen und Speichern von Dateien

Importieren von Bilddateien	53
Öffnen von Dateien	54
Arbeiten mit Metadaten	60
Speichern und Exportieren von Bildern	66
Verarbeiten von Camera Raw-Bilddateien	72

Kapitel 6: Verwenden von Ebenen

Erstellen von Ebenen	80
Bearbeiten von Ebenen	84
Kopieren und Anordnen von Ebenen	87
Deckkraft und Füllmethoden	92
Einstellungs- und Füllerebenen	94
Ebenenengruppen	98

Kapitel 7: Auswählen von Bildteilen

Erstellen einer Auswahl	100
Verändern von ausgewählten Bereichen	109
Erstellen glatter Auswahlkanten mit „Glätten“ oder „Weiche Kante“	113

Verschieben und Kopieren ausgewählter Bereiche	114
Speichern ausgewählter Bereiche	116

Kapitel 8: Grundlagenkenntnisse und Korrigieren von Farben

Farbkorrektur – Grundlagen	119
Anpassen von Tiefen und Lichtern	126
Korrigieren von Farbstichen	131
Anpassen von Farbsättigung und Farbton	133
Festlegen der Zielwerte für die Ausgabe auf einer Druckmaschine	138
Farbe	140
Verwenden von Bildmodi und Farbtabelle	142
Einrichten von Farbmanagement	147

Kapitel 9: Freistellen und Skalieren von Fotos

Freistellen	150
Bildgröße und Auflösung	155

Kapitel 10: Retuschieren und Transformieren

Retuschieren	159
Transformieren	165

Kapitel 11: Verwenden von Filtern, Effekten und Stilen

Filter, Effekte und Ebenenstile	173
Ebenenstile und Effekte	174
Filter	179
Anpassungsfilter	185
Kunstfilter	189
Weichzeichnungsfilter	191
Malfilter	192
Verzerrungsfilter	193
Störungsfilter	198
Vergrößerungsfilter	199
Rendering-Filter	200
Scharfzeichnungsfilter	203
Zeichenfilter	204
Stilisierungsfilter	206
Strukturierungsfilter	208
Videofilter	208
Sonstige Filter	209

Kapitel 12: Malen

Malen – Übersicht	211
Auswählen von Farben	215
Malwerkzeuge	219
Einrichten von Pinseln	226
Flächen und Konturen	230
Muster	232
Verläufe	234

Kapitel 13: Hinzufügen von Text und Formen	
Hinzufügen und Bearbeiten von Text	238
Asiatische Schrift	244
Erstellen von Formen	246
Bearbeiten von Formen	249
Kapitel 14: Optimieren von Fotos für Web und E-Mail	
Optimieren von Bildern	251
Verwenden von Transparenz und Hintergrundfarben	259
Dithering in Webbildern	262
Anzeigen von Webbildern in der Vorschau	263
Kapitel 15: Drucken und Weitergeben von Fotos	
Drucken von Fotos	265
Druckoptionen	271
Weitergeben von Fotos	271
Kapitel 16: Tastaturbefehle	
Tastaturbefehle für den Editor-Arbeitsbereich	280
Adobe Bridge-Tastaturbefehle	288
Kapitel 17: Glossar	
Photoshop Elements-Glossar	290
Glossar	290
Index	305

Kapitel 1: Erste Schritte

Installation und Registrierung

Installation

- 1 Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen.
- 2 Legen Sie die Produkt-CD oder -DVD in das CD-Laufwerk Ihres Computers ein.
- 3 Wenn der Autoplay-Bildschirm angezeigt wird, folgen Sie den angezeigten Anweisungen. (Wird dieser Bildschirm nicht automatisch aufgerufen, doppelklicken Sie auf Ihrem Desktop auf das Symbol des CD-Laufwerks.)

Genauere Anweisungen zum Installieren der Software oder eines Upgrades finden Sie in der Datei mit Installationsanweisungen auf der Produkt-CD bzw. -DVD. Eine Liste der Systemanforderungen finden Sie auf der Produktseite der Adobe-Website. Angaben dazu, auf wie vielen Computern Sie die Software installieren dürfen, finden Sie in der Lizenzvereinbarung, die Bestandteil der Software ist.

Registrierung

Wenn Sie Ihr Adobe-Produkt registrieren, können Sie bei Fragen zur Installation und im Fall von Produktfehlern kostenlosen Support in Anspruch nehmen. Außerdem erhalten Sie Benachrichtigungen über Produkt-Updates.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Installieren Sie die Software, um das Registrierungsdialogfeld aufrufen zu können, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie benötigen dazu eine aktive Internetverbindung.
- Füllen Sie die PDF-Registrierungskarte der Produkt-CD/-DVD aus und senden Sie sie an die angegebene Adresse.

Siehe auch

„Extras“ auf Seite 7

Adobe Help Center

Über Adobe Help Center

Adobe® Help Center ist eine kostenlose Anwendung zum Herunterladen. Sie enthält drei Hauptbereiche.

Produkthilfe Bietet Hilfethemen zu Adobe Desktop-Produkten, die auf Ihrem System installiert sind. (Wenn keine Adobe Desktop-Produkte installiert sind, stehen dazu keine Themen zur Verfügung.) Die Hilfethemen werden regelmäßig aktualisiert und können über die Voreinstellungen von Adobe Help Center heruntergeladen werden. Zu den installierten Produkten bietet die Produkthilfe auch dynamische Listen mit den häufigsten Support-Problemen sowie den neuesten Support-Dokumenten, die unter Adobe.com veröffentlicht werden.

Expert Support Bietet Informationen zu Adobe Expert Support-Plänen. Hier können Sie auch Details zu erworbenen Supportplänen speichern. Wenn Sie über einen aktiven Supportplan verfügen, können Sie den Bereich „Expert Support“ dazu nutzen, über das Internet Fragen an Adobe-Supportexperten zu stellen. Für den Zugriff auf Links im Bereich „Expert Support“ benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

Weitere Ressourcen Bietet bequemen Zugriff auf die umfangreichen Ressourcen unter Adobe.com, wie Support-Seiten, Benutzerforen, Tipps und Lehrgänge sowie Schulungen. Sie können in diesem Bereich auch Kontaktinformationen für Freunde, Kollegen oder Support-Spezialisten und Websites, die Sie schätzen, oder Fehlerbehebungsinformationen speichern.

Siehe auch

„So navigieren Sie in der Hilfe“ auf Seite 4

„So zeigen Sie Support-Dokumente an“ auf Seite 2

So suchen Sie nach Updates

Adobe bietet regelmäßig Updates zu Software und zu Themen in Adobe Help Center. Auf diese Updates können Sie problemlos über Adobe Help Center zugreifen. Sie benötigen dazu eine aktive Internetverbindung.

- 1 Klicken Sie in der oberen rechten Ecke auf die Schaltfläche „Voreinstellungen“.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ auf „Nach Updates suchen“. Wenn Updates verfügbar sind, befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Updates herunterzuladen und zu speichern.



Sie können auch in zahlreichen Adobe-Anwendungen nach Updates suchen, indem Sie „Hilfe“ > „Updates“ wählen.

So legen Sie Adobe Help Center-Voreinstellungen fest

- 1 Klicken Sie in der oberen rechten Ecke auf die Schaltfläche „Voreinstellungen“.
- 2 Legen Sie die folgenden Optionen fest, und klicken Sie auf „OK“.

Region Gibt Ihren geografischen Standort an. Eine Änderung dieser Option kann sich darauf auswirken, welche Services Ihnen zur Verfügung stehen.

Sprache Legt die Sprache fest, in der die Inhalte von Expert Support angezeigt werden.

Verlängerungserinnerungen für Expert Support-Verträge anzeigen Zur Anzeige von Erinnerungsmeldungen, wenn Ihr Expert Support-Plan vor dem Ablauf steht. Sie können diese Option deaktivieren, wenn Sie nicht erinnert werden möchten.

Auto-Anmelden für Übermittlung von Web-Fällen Zum Senden von Support-Fragen über das Internet. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn Sie einen aktiven Expert Support-Plan besitzen.

Sprache für Benutzeroberfläche Zur Angabe der Sprache, in der die Benutzeroberfläche von Adobe Help Center angezeigt wird.

Nach Updates suchen Neue Updates von Software und Hilfethemen werden gesucht, sobald sie von Adobe zur Verfügung gestellt werden. Mit dieser Option können Sie außerdem Optionen für die Benachrichtigung festlegen und auswählen, welche Anwendungen aktualisiert werden sollen.

Netzwerk-Administratoren Zeigt Optionen für Netzwerk-Administratoren an.

So zeigen Sie Support-Dokumente an

In Adobe Help Center erhalten Sie topaktuelle Listen mit den häufigsten Support-Problemen und den neuesten Dokumenten, die zur Support-Knowledgebase hinzugefügt wurden. Bei jedem Start von Adobe Help Center stellt dieses mit Hilfe der RSS-Technologie (Really Simple Syndication) diese Informationen von der Adobe-Website zusammen und aktualisiert die Listen dynamisch.

- 1 Klicken Sie in Adobe Help Center auf „Produkthilfe“ und wählen Sie aus dem Menü „Für“ ein Produkt aus.
- 2 Klicken Sie im Navigationsfenster auf die Registerkarte „Inhalt“ und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf „Letzte Dokumente“, um eine Zusammenfassung der aktuellsten Dokumente für das ausgewählte Produkt anzuzeigen.
 - Klicken Sie auf „Häufigste Probleme“, um eine Zusammenfassung der Dokumente mit den häufigsten Problemen für das ausgewählte Produkt anzuzeigen.
- 3 Um ein Dokument auf der Adobe-Website vollständig anzuzeigen, klicken Sie auf den entsprechenden Link. (Sie benötigen dazu eine aktive Internetverbindung.)

So zeigen Sie den Bereich „Weitere Ressourcen“ an

Im Bereich „Weitere Ressourcen“ in Adobe Help Center haben Sie bequemen Zugriff auf verschiedene Inhalte und Serviceleistungen der Adobe-Website, wie Support, Schulungen, Lehrgänge und Foren.

- ❖ Sie zeigen diesen Bereich an, indem Sie auf „Weitere Ressourcen“ klicken.

So fügen Sie Kontaktinformationen in „Weitere Ressourcen“ hinzu

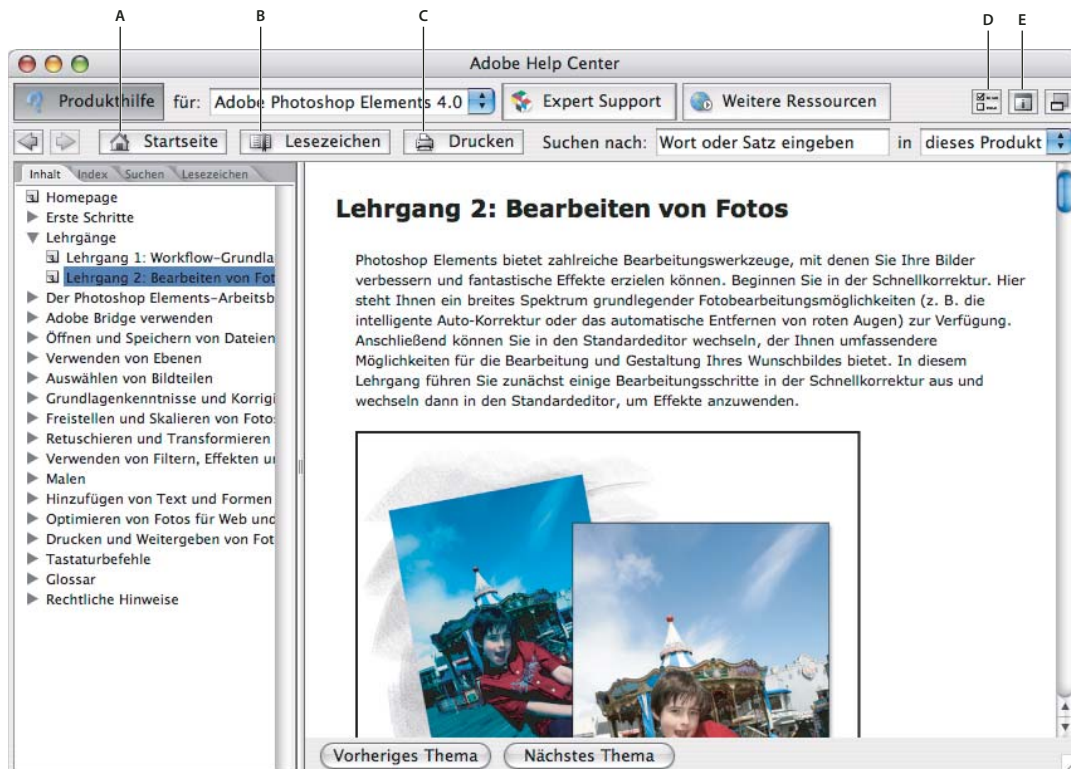
- 1 Klicken Sie auf „Weitere Ressourcen“ und anschließend auf „Persönliche Kontakte“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Zum Hinzufügen eines neuen Kontakts klicken Sie auf „Neu“. Geben Sie die Kontaktinformationen ein, die Sie speichern möchten, und klicken Sie auf „OK“.
 - Zum Ändern eines Kontakts in der Liste klicken Sie auf „Bearbeiten“. Geben Sie die Änderungen ein, und klicken Sie auf „OK“.
 - Zum Löschen eines Kontakts wählen Sie den Kontakt in der Liste aus und klicken anschließend auf „Löschen“. Klicken Sie zum Bestätigen des Löschvorgangs auf „Ja“.

Hilfe

Hilfe

Die vollständige Dokumentation zu Ihrem Adobe-Produkt steht in der Hilfe zur Verfügung. Es handelt sich um ein browserbasiertes System, auf das Sie über das Adobe Help Center zugreifen können. Die Hilfethemen werden in regelmäßigen Abständen aktualisiert, sodass Ihnen immer die aktuellsten Informationen zur Verfügung stehen. Weitere Informationen finden Sie unter „So suchen Sie nach Updates“ auf Seite 2.

Wichtig: Die Adobe-Hilfesysteme umfassen alle Informationen aus den gedruckten Benutzerhandbüchern sowie zusätzliche Informationen, die nicht in gedruckter Form vorliegen. Außerdem enthält die Produkt-CD oder -DVD eine für den Druck optimierte PDF-Version des gesamten Inhalts der Hilfe.



Bereich „Produktthilfe“ im Adobe Help Center

A. Kehrt zur Homepage der Hilfe zurück B. Fügt ein Lesezeichen für das aktuelle Thema hinzu C. Druckt den Inhalt des rechten Fensterbereichs D. Öffnet das Dialogfeld „Voreinstellungen“ E. Öffnet das Fenster „Info zu Adobe Help Center“

Siehe auch

„So navigieren Sie in der Hilfe“ auf Seite 4

„So suchen Sie Hilfethemen“ auf Seite 4

So navigieren Sie in der Hilfe

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie zum Anzeigen der Hilfe für ein Produkt den Produktnamen im Menü „Für“ aus.
- Zum Erweitern oder Ausblenden eines Abschnitts klicken Sie auf das blaue Dreieck links neben dem Namen des Abschnitts.
- Zum Anzeigen eines Themas klicken Sie auf den Titel.

Siehe auch

„So verwenden Sie Lesezeichen“ auf Seite 5

So suchen Sie Hilfethemen

Suchen Sie anhand von Wörtern oder Ausdrücken nach Themen. Sie können in der Hilfe zu einem Produkt oder zu allen auf Ihrem Computer installierten Adobe-Produkten suchen. Wenn Sie ein Thema finden, das Sie eventuell später noch einmal anzeigen möchten, können Sie ein Lesezeichen zum schnellen Aufrufen dieses Themas erstellen.

- 1 Klicken Sie im Adobe Help Center auf „Produktthilfe“ und wählen Sie ein Produkt aus dem Menü „für“.
- 2 Geben Sie ein oder mehrere Wörter in das Feld „Suchen nach“ ein und wählen Sie eine Option aus dem Menü „in“:

Dieses Produkt Sucht in der Hilfe zum ausgewählten Produkt.

Alle Produkte Sucht in der Hilfe zu allen Adobe-Produkten, die auf Ihrem Computer installiert sind.



Suchen in der Hilfe zu einem Produkt oder zu allen auf Ihrem Computer installierten Adobe-Produkten

3 Klicken Sie auf „Suchen“. Im Navigationsbereich werden die Themen angezeigt, die Ihren Suchbegriffen entsprechen. Die Liste ist nach Produkten gegliedert und die Themen sind nach Relevanz geordnet.

4 Zum Anzeigen eines Themas klicken Sie auf seinen Titel.

5 Um zum Navigationsbereich zurückzukehren, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Startseite“.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurück“
- Klicken Sie auf „Nächstes Thema“ oder „Vorheriges Thema“.

Siehe auch

„So drucken Sie Hilfethemen“ auf Seite 5

„So verwenden Sie Lesezeichen“ auf Seite 5

Tipps für die Suche

Die Suchfunktion in Adobe Help Center durchsucht den gesamten Hilfetext nach Themen, die eines der im Feld „Suchen nach“ eingegebenen Wörter enthalten. Mit diesen Tipps können Sie bessere Suchergebnisse in der Hilfe erzielen:

- Wenn Sie nach einer Formulierung suchen, z. B. „Ganzer Bildschirm“, setzen Sie sie in Anführungszeichen. Als Suchergebnis werden nur die Themen zurückgegeben, in denen die vollständige Formulierung enthalten ist.
- Achten Sie auf die korrekte Schreibweise der Suchbegriffe.
- Wenn Sie für einen Suchbegriff keine Ergebnisse erhalten, verwenden Sie ein Synonym, z. B. „Web“ anstatt „Internet“.

So drucken Sie Hilfethemen

- 1** Wählen Sie das Thema aus, das Sie drucken möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Drucken“.
- 2** Wählen Sie den gewünschten Drucker aus, und klicken Sie anschließend auf „Drucken“.

So ändern Sie die Ansicht

Standardmäßig wird Adobe Help Center in der Vollbild-Ansicht geöffnet. In der Vollbild-Ansicht haben Sie Zugriff auf die Bereiche „Produkthilfe“, „Expert Support“ und „Weitere Ressourcen“. Wechseln Sie zur kompakten Ansicht, wenn Sie nur das ausgewählte Hilfethema sehen möchten und das Hilfefenster über Ihrem Produkt-Arbeitsbereich geöffnet bleiben soll.

❖ Klicken Sie auf das Symbol „Ansicht“ , um zwischen der Vollbild-Ansicht und der kompakten Ansicht zu wechseln.

So verwenden Sie Lesezeichen

Sie können Themen, die für Sie besonders hilfreich sind, mit Lesezeichen markieren (so, wie Sie Webseiten in einem Webbrowser markieren) und sie später wieder aufrufen und noch einmal lesen.

- Zum Anzeigen von Lesezeichen klicken Sie im Navigationsfenster auf die Registerkarte „Lesezeichen“.

- Erstellen Sie ein Lesezeichen, indem Sie das gewünschte Thema auswählen und auf die Schaltfläche „Lesezeichen“  klicken. Wenn das Dialogfeld „Neues Lesezeichen“ angezeigt wird, geben Sie nach Wunsch in das Textfeld einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.
- Um ein Lesezeichen zu löschen, markieren Sie es im Lesezeichenfenster und klicken auf die Schaltfläche „Löschen“. Klicken Sie auf „Ja“, um den Löschvorgang zu bestätigen.
- Um ein Lesezeichen umzubenennen, markieren Sie es im Lesezeichenfenster und klicken auf die Schaltfläche „Lesezeichen umbenennen“ . Geben Sie im Dialogfeld einen neuen Namen für das Lesezeichen ein und klicken Sie dann auf „OK“.
- Verschieben Sie ein Lesezeichen, indem Sie es im Lesezeichen-Fenster auswählen und dann auf die Schaltfläche „Nach oben“  oder „Nach unten“  klicken.

Tipps und Lehrgänge

Informationsquellen

Adobe bietet eine Vielzahl von Ressourcen, mit deren Hilfe Sie die Adobe-Produkte besser kennen lernen können.

- „Lehrgänge“ auf Seite 6: Kurze, in Einzelschritte gegliederte Lektionen, in denen Sie durch den Arbeitsablauf zum Erreichen eines bestimmten Ergebnisses geführt werden und die Software kennen lernen.
- „Anweisungen“ auf Seite 6: Eine Zusammenstellung einfach und schnell anzuwendender Verfahren, mit denen Sie häufig anfallende Aufgaben erledigen können.
- Support: Kostenlose oder kostenpflichtige Support-Optionen für den technischen Support von Adobe.
- „Weitere Ressourcen“ auf Seite 7: Schulungen, Bücher, Benutzerforen, Produktzertifizierung u. a.
- „Extras“ auf Seite 7: Inhalte und Software, die aus dem Internet heruntergeladen werden können.

Lehrgänge

Das Hilfesystem umfasst verschiedene übersichtliche Lehrgänge zu wichtigen Funktionen und Konzepten. Diese Lehrgänge sind auch in der kompletten, druckbaren PDF-Version der Hilfe enthalten, die sich auf der Produkt-CD bzw. -DVD befindet.

Um diese Lehrgänge anhand des Produkts durchzugehen, wählen Sie im Inhaltsfenster des Adobe Help Center den gewünschten Lehrgang aus. Klicken Sie auf das Ansichtssymbol , um zur Kompaktansicht zu wechseln. In der Kompaktansicht wird das Hilfefenster stets über den Anwendungsfenstern angezeigt, unabhängig davon, welches Fenster bzw. welche Anwendung ausgewählt ist. Ziehen Sie eine Kante oder Ecke des Hilfefensters, um dessen Größe zu verändern.

Auf der Adobe-Website finden Sie zusätzliche Übungen, in denen über die reinen Grundlagen hinaus besondere Techniken und Methoden erläutert werden, mit denen Sie professionelle Ergebnisse erzielen. Auf diese Übungen können Sie über die Produktseite von Adobe unter www.Adobe.de zugreifen.

Siehe auch

„Weitere Ressourcen“ auf Seite 7

Anweisungen

In den Anweisungen wurden kurze Anleitungen zusammengestellt, mit denen Sie häufig anfallende Aufgaben rasch erledigen können. Manche Anweisungen enthalten auch Verknüpfungen zu verwandten Hilfethemen.

Um auf die Anweisungen zuzugreifen, wählen Sie „Fenster“ > „Anweisungen“ und wählen Sie im Popup-Menü eine Aufgabengruppe aus.

Weitere Ressourcen

Für Adobe-Produkte stehen weitere Informations- und Hilfequellen zur Verfügung.

- Im Schulungsbereich der Adobe-Website können Sie auf Bücher von Adobe Press, Onlineschulungen und Schulungsvideos, Schulungen mit Kursleiter, Adobe Software-Zertifizierungsprogramme und vieles mehr zugreifen.
- Besuchen Sie die Adobe-Benutzerforen, in denen Benutzer Tipps weitergeben, Fragen stellen und sich darüber informieren können, wie andere Benutzer ihre Software optimal nutzen. Derzeit existieren deutsche, englische, französische und japanische Benutzerforen. Diese Foren stehen auf der Support-Hauptseite der Adobe-Website Ihres Landes zur Verfügung.
- Besuchen Sie den Support-Bereich der Adobe-Website. Hier finden Sie weitere Informationen über kostenlose und kostenpflichtige Support-Optionen. Die wichtigsten Themen sind nach Produkt auf der US-amerikanischen und der japanischen Adobe-Website aufgeführt.
- Wenn Sie im Adobe Help Center auf „Weitere Ressourcen“ klicken, können Sie auf zahlreiche der Ressourcen auf der Adobe-Website zugreifen und eine benutzerdefinierte Liste von Benutzergruppen, Websites und Kontakten erstellen, die Sie häufig als Informationsquellen nutzen.

Siehe auch

„Informationsquellen“ auf Seite 6

Extras

Im Download-Bereich der Adobe-Website finden Sie Updates, Testversionen und sonstige nützliche Software. Zudem bietet der Plug-In-Bereich des Adobe Store Tausende von Plug-Ins von Drittentwicklern, mit denen Sie u. a. Aufgaben automatisieren, Workflows anpassen und professionelle Spezialeffekte erzeugen können.

Siehe auch

„Weitere Ressourcen“ auf Seite 7

Neue Funktionen

Neuerungen

Schnellkorrektur Häufig vorkommende Fehler in Fotos lassen sich nun mithilfe der erweiterten automatischen Korrekturoptionen beheben. (Siehe „So korrigieren Sie Farben in der Schnellkorrektur“ auf Seite 119.)

Magischer Auswahlpinsel Mit diesem neuen Werkzeug können Sie im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur Teile eines Fotos schnell und präzise auswählen. Zum Auswählen eines Objekts muss die Objektkontur nicht detailgenau nachgezeichnet werden. Es genügt, den gewünschten Bereich grob zu bemalen bzw. mit Punkten zu markieren. Adobe® Photoshop® Elements wählt das Objekt dann für Sie aus. Die Auswahl kann mit weiteren Werkzeugen in der Optionsleiste anschließend vergrößert oder verkleinert werden. (Siehe „So verwenden Sie den magischen Auswahlpinsel“ auf Seite 104.)

Magische Extrahierung Mit dieser Funktion können Sie in einem Foto ein Objekt schnell und einfach auswählen und extrahieren. Hierzu müssen Sie lediglich das zu extrahierende Objekt und den Hintergrund grob markieren bzw. durch Punkte kennzeichnen. Photoshop Elements löst das Objekt dann von dem Hintergrund ab. Die magische Extrahierung ist besonders praktisch, wenn Sie Bildkompositionen erstellen oder Bildmaterial für Sammelbücher zusammenstellen möchten. (Siehe „So verwenden Sie die magische Extrahierung“ auf Seite 106.)

Anpassen von Hauttönen Wenn Sie auf einen Hautbereich klicken, werden die Farben durch eine ausgewogenere Tonwertverteilung automatisch verbessert. Nach Wunsch können Sie die Farbe mithilfe von Farbreglern auch manuell korrigieren. (Siehe „So passen Sie die Farbe von Hauttönen an“ auf Seite 135.)

Rote Augen entfernen Entfernen Sie rote Augen problemlos im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur. (Siehe „So entfernen Sie rote Augen“ auf Seite 159.)

Rand entfernen Diese Funktion dient zum automatischen Entfernen der farbigen Flecken bzw. des farbigen Kranzes am Rand einer Auswahl. (Siehe „So entfernen Sie Ränder aus einer Auswahl“ auf Seite 112.)

Gerade-ausrichten-Werkzeug Schief aufgenommene Fotos lassen sich begradigen und freistellen, indem Sie im Bild eine horizontale oder vertikale Linie zeichnen. Photoshop Elements richtet das Foto an dieser Linie aus. (Siehe „So richten Sie ein Bild gerade aus“ auf Seite 153.)

WYSIWYG-Schrift in Menüs Alle Schriften werden in den Schriftmenüs im jeweiligen Schriftbild angezeigt. (Siehe „So wählen Sie Schriftfamilien und -schnitte“ auf Seite 241.)

Änderungen

Freistellungswerkzeug Die Bildbegrenzungen können während des Freistellens beliebig geändert werden. (Siehe „So stellen Sie ein Bild frei“ auf Seite 150.)

Absatztext Erstellen Sie Absatztext, indem Sie mit dem Textwerkzeug ein Rechteck erstellen. Der Text, den Sie in das Rechteck eingeben, wird innerhalb der Begrenzungen umbrochen. (Siehe „So fügen Sie Text hinzu“ auf Seite 238.)

Einfacheres Farbmanagement Bei der Druckausgabe können Sie leicht gewährleisten, dass die Farben Ihren Vorstellungen entsprechen. Das Farbmanagement wurde durch neue Optionen und eine verbesserte Unterstützung für eingebettete Profile optimiert. (Siehe „Farbmanagement“ auf Seite 147.)

Erweitertes Camera Raw Die Belichtung und die Beleuchtung können mithilfe der Raw-Daten von einer Digitalkamera präzise eingestellt werden. Darüber hinaus können Sie Fotos problemlos in das universelle DNG-Format exportieren. (Siehe „Camera Raw-Bilddateien“ auf Seite 72.)

Störungsreduzierung Entfernen Sie Störungen, die durch Aufnahmen bei schwachem Licht oder durch ISO-Kameraeinstellungen verursacht werden, mithilfe der neuen Option „JPEG-Störungen entfernen“ im Störungsfilter. (Siehe „Störung reduzieren“ auf Seite 199.)

Kapitel 2: Lehrgänge

Lehrgang 1: Workflow-Grundlagen

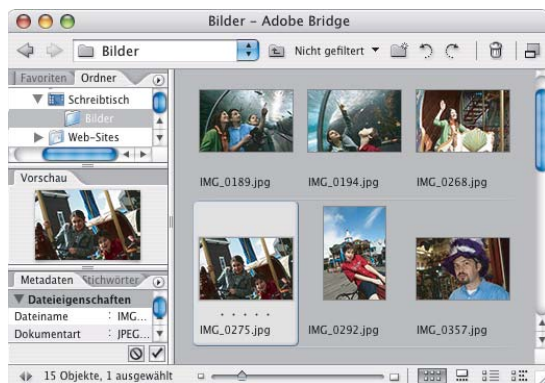
Adobe® Photoshop® Elements bietet eine komplette Workflow-Lösung für die Arbeit mit digitalen Fotos. Ihnen steht ein breites Spektrum von Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie digitale Fotos bearbeiten, weitergeben und suchen können.



1. Importieren und organisieren Sie Ihre Fotos mit Adobe Bridge.

Adobe Bridge ist der perfekte Partner für Photoshop Elements. Sie können Ihre Fotos an ein und derselben Stelle anzeigen, verwalten und ordnen. In Bridge werden Dateien als Miniaturen angezeigt, sodass Sie leicht zu Bilddateien navigieren können, die sich bereits auf Ihrem Computer befinden.

Wenn Sie mit Ihrer Digitalkamera neue Fotos aufgenommen haben, können Sie diese mithilfe von Bridge importieren. Starten Sie Bridge und schließen Sie dann die Kamera an den Computer an. Klicken Sie auf die Registerkarte „Ordner“ und navigieren Sie zu Ihrer Kamera (sofern diese als Laufwerk auf dem Schreibtisch angezeigt wird). Stellen Sie sicher, dass der Ordner, dem Sie die Fotos hinzufügen möchten, geöffnet ist. Wählen Sie die Bilder auf der Kamera aus und ziehen Sie sie in den Ordner, in dem Sie sie speichern möchten. So einfach ist es, mit Bridge Fotos aus Ihrer Digitalkamera herunterzuladen.



2. Bearbeiten und Nachbessern von Fotos.

Ganz gleich, ob es sich um schlechte Beleuchtung oder rote Augen handelt – für Photoshop Elements ist das kein Problem. Die Fotos werden in einem der beiden Editor-Arbeitsbereiche bearbeitet: in der Schnellkorrektur oder im Standardeditor.

Mit der Schnellkorrektur lassen sich einfache Bearbeitungsschritte wie das Entfernen von roten Augen oder das Anpassen von Farben ausführen. Wenn Sie mehr Optionen und umfassendere Steuerungsfunktionen wünschen, verwenden Sie den Standardeditor. Im Standardeditor finden Sie zahlreiche Werkzeuge, die auch von Profis verwendet werden, wie zum Beispiel die Tonwertkorrektur, mit der Sie mühelos die Beleuchtung in einem Foto verbessern können. Die Bearbeitungsfunktionen von Photoshop Elements verleihen Ihnen volle künstlerische Freiheit, ob Sie nun Personen aus Bildern entfernen, eine Komposition aus mehreren Bildern erstellen oder ausgefallene Effekte erzielen möchten.



3. Drucken Sie Ihre Fotos oder geben Sie sie weiter.

Wählen Sie „Datei“ > „Drucken“, um das Dialogfeld „Drucken“ zu öffnen, in dem eine Vorschau des Fotos angezeigt wird. Klicken Sie anschließend auf „Drucken“, um einen Abzug zu erstellen.

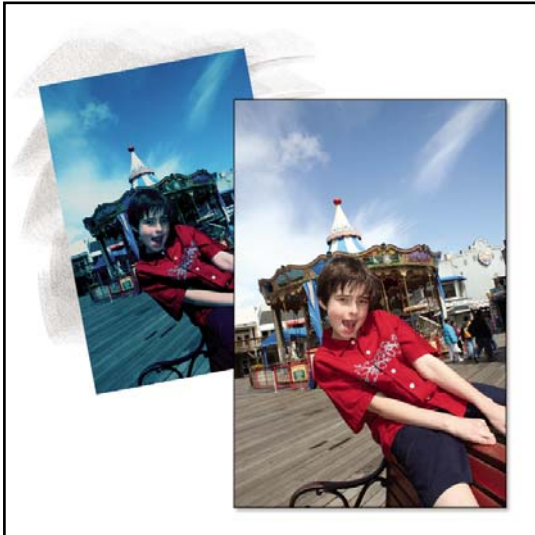
Wenn Sie Fotos auf elektronischem Weg an Freunde und Verwandte schicken möchten, haben Sie die Möglichkeit, ein Foto automatisch an eine E-Mail anzuhängen. Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „An E-Mail anhängen“. Mit Photoshop Elements können Sie das Foto problemlos in das JPEG-Format (zum Weitergeben von Fotos am besten geeignet) konvertieren und an die Nachricht anhängen.

Wenn Sie Internet-E-Mail verwenden, kann Photoshop Elements eventuell Fotos nicht anhängen. In diesem Fall starten Sie Ihren E-Mail-Dienst und hängen Sie das Foto manuell an.

Lehrgang 2: Bearbeiten von Fotos

Photoshop Elements bietet zahlreiche Bearbeitungswerkzeuge, mit denen Sie Ihre Bilder verbessern und fantastische Effekte erzielen können. Beginnen Sie in der Schnellkorrektur. Hier steht Ihnen ein breites Spektrum grundlegender Fotobearbeitungsmöglichkeiten (z. B. die intelligente Auto-Korrektur oder das automatische Entfernen von roten Augen)

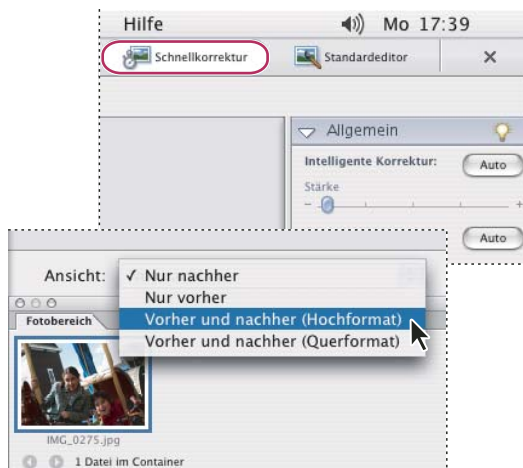
zur Verfügung. Anschließend können Sie in den Standardeditor wechseln, der Ihnen umfassendere Möglichkeiten für die Bearbeitung und Gestaltung Ihres Wunschbildes bietet. In diesem Lehrgang führen Sie zunächst einige Bearbeitungsschritte in der Schnellkorrektur aus und wechseln dann in den Standardeditor, um Effekte anzuwenden.



1. Öffnen des Fotos in der Schnellkorrektur.

Wählen Sie in der Schnellkorrektur „Datei“ > „Öffnen“.

Wählen Sie unten links im Bildbereich im Menü „Ansicht“ die Option „Vorher und nachher“ aus. Mit dieser Option wird der Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“ so eingerichtet, dass Sie sowohl das Original als auch die bearbeiteten Versionen des Fotos sehen können.



2. Korrigieren der Beleuchtung.

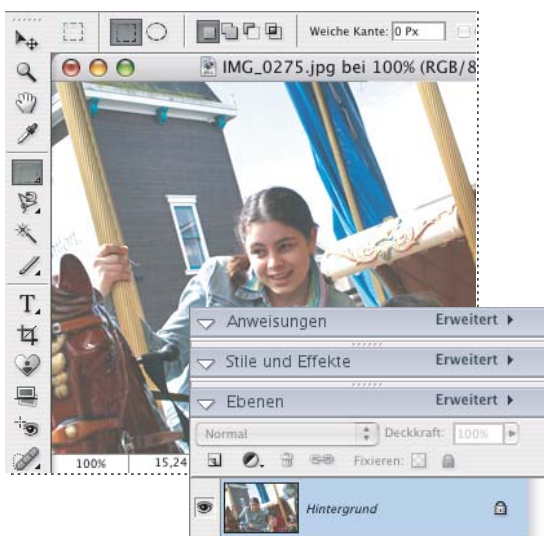
Dieses Foto ist etwas zu dunkel und könnte von einer Korrektur der Beleuchtung profitieren, sodass die Details klarer herausgestellt werden. Um die Beleuchtung schnell und einfach zu korrigieren, klicken Sie in der Allgemein-Palette unter „Intelligente Korrektur“ auf die Schaltfläche „Auto“. Die Beleuchtung wird von Photoshop Elements automatisch korrigiert. Ziehen Sie den Regler „Stärke“, um zu bestimmen, in welchem Maße die Beleuchtung korrigiert werden soll. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, klicken Sie oben in der Allgemein-Palette auf die Schaltfläche „Bestätigen“ ✓. Experimentieren Sie nach Belieben mit den anderen Beleuchtungs- und Farbeinstellungen.

Falls Ihnen das Ergebnis einer Korrektur nicht gefällt, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig: [letzter Arbeitsschritt]“. Sie können mehrere Arbeitsschritte rückgängig machen, also zögern Sie nicht!



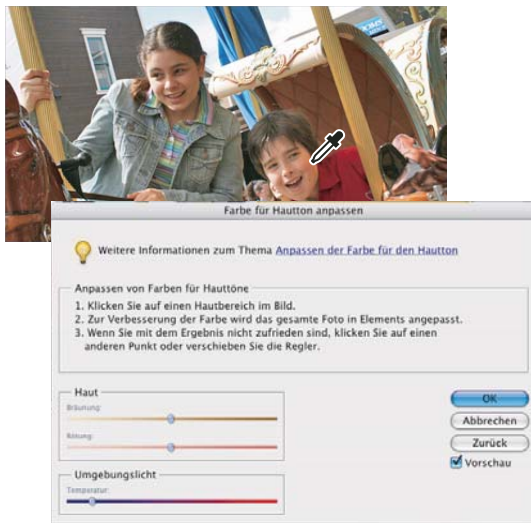
3. Öffnen des Fotos im Standardeditor.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Standardeditor“ , während das Bild noch in der Schnellkorrektur angezeigt wird. Das Bild wird im Standardeditor geöffnet. Hier steht Ihnen eine Vielzahl von Bearbeitungswerkzeugen zur Verfügung sowie eine Ebenen-Palette, mit der Sie aus Ihrem Foto zusammen mit anderen Bildern und Text eine Bildkomposition erstellen können.



4. Korrigieren der Farbe.

Mit „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbe für Hautton anpassen“ können Sie die Hautfarbe der Personen im Foto natürlicher wirken lassen und die Farben für das gesamte Foto nachbessern. Klicken Sie mit der Pipette auf das Gesicht des Jungen (bzw. auf ein Gesicht in Ihrem eigenen Foto). Klicken Sie versuchsweise auf das Gesicht des Mädchens, um zu sehen, wie sich die Ergebnisse je nach Original-Hautton unterscheiden. Wenn Sie weitere Korrekturen vornehmen möchten, ziehen Sie den Regler „Haut“, um die Zuweisung von Bräunungs- oder Rötungsfarben zu erhöhen bzw. zu verringern, oder den Regler „Temperatur“, um die Farben wärmer (mehr Rottöne) oder kälter (mehr Blautöne) zu machen. Wenn die Farben nicht mehr natürlich wirken, klicken Sie auf „Zurück“, um von vorne zu beginnen.



5. Entfernen von Mängeln.

Mit dem Reparatur-Pinsel  und dem Bereichsreparatur-Pinsel  können Sie unschöne Mängel wie Verunreinigungen, dunkle Kreise und sonstige Schönheitsfehler entfernen.

Der Reparatur-Pinsel eignet sich besser für größere Bereiche, etwa die ganze Wange einer Person. Beispielsweise können Sie gerötete Wangen korrigieren, indem Sie die Wahl taste gedrückt halten und auf einen nicht geröteten Bereich im Gesicht der Person klicken, um Farbe aus diesem Bereich aufzunehmen. Ziehen Sie den Reparatur-Pinsel dann über die roten Wangen, um die aufgenommene Farbe aufzutragen.

Verwenden Sie den Bereichsreparatur-Pinsel für kleinere Korrekturen, beispielsweise das Beheben von Schönheitsfehlern. Für dieses Werkzeug müssen Sie keine Farbe aufnehmen – da nur ein kleiner Bereich korrigiert wird, nimmt der Bereichskorrektur-Pinsel die Farben auf, die sich um seinen Zeiger herum befinden. Im Foto der Kinder auf dem Karussell können Sie mit diesem Werkzeug den großen weißen Punkt auf dem roten Hemd des Jungen entfernen. Vergrößern Sie zunächst den Bereich, indem Sie mit dem Zoom-Werkzeug  auf den Punkt klicken. Wählen Sie dann in der Werkzeugpalette den Bereichsreparatur-Pinsel aus und wählen Sie im Menü „Größe“ in der Optionsleiste „5 Px“. Klicken Sie auf den weißen Knopf – und siehe da: Er ist verschwunden!



6. Hinzufügen künstlerischer Effekte

Stellen Sie das Bild mithilfe des Auszoomen-Werkzeugs  wieder auf eine normale Ansichtsgöße ein. Als Nächstes fügen Sie mithilfe von Filtern einige künstlerische Effekte hinzu.

Wählen Sie in der Stile-und-Effekte-Palette im ersten Menü „Filter“ und im zweiten Menü „Alle“ (hierbei handelt es sich um die Standardoptionen, sie sollten also bereits ausgewählt sein). Blättern Sie durch die Filterliste und doppelklicken Sie auf „Körnung und Aufhellung“, um das Optionsdialogfeld für diesen Filter zu öffnen. Experimentieren Sie mit den Optionen durch Erhöhen und Verringern der Körnungsgröße. Nachdem Sie ein Optionsdialogfeld für einen Filter geöffnet haben, können Sie von dort aus andere Filter wählen und die jeweiligen Ergebnisse anzeigen. Klicken Sie auf „OK“, um den Filter anzuwenden. Experimentieren Sie mit verschiedenen Filtern, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.



7. Hinzufügen von Text und Speichern der Datei.

Wählen Sie das Textwerkzeug **T** aus der Werkzeugpalette aus, klicken Sie an eine beliebige Stelle im Foto und geben Sie **San Francisco** ein. Wählen Sie durch Ziehen des Textwerkzeugs den gesamten Text aus und legen Sie dann in der Optionsleiste Schriftart, Schriftschnitt, Schriftgrad und Schriftfarbe fest. Zur Positionierung des Textes im Foto wählen Sie als Nächstes in der Werkzeugpalette das Verschieben-Werkzeug  aus und ziehen Sie den Text, um ihn im oberen Drittel des Fotos zu zentrieren. Beachten Sie, dass sich der Text in der Ebenen-Palette auf einer eigenen Ebene befindet; sie können ihn also unabhängig vom Hintergrund bearbeiten.

Wählen Sie „Datei“ > „Speichern“. Speichern Sie Ihre Datei unter dem Namen **Start** im Photoshop-Format (PSD). (Im PSD-Format werden die Ebenen nicht wie bei anderen Formaten zusammengefügt, sondern bleiben erhalten und können später bearbeitet werden.) Wählen Sie „Datei“ > „Schließen“.



Kapitel 3: Der Photoshop Elements-Arbeitsbereich

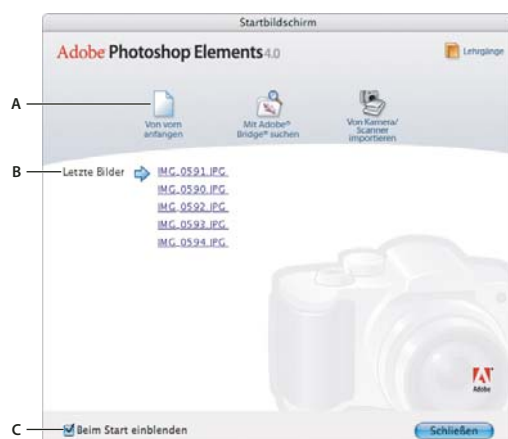
Arbeitsbereiche

Der Startbildschirm

Wenn Sie Photoshop Elements das erste Mal starten, wird standardmäßig der Startbildschirm geöffnet. Der Startbildschirm ist ein günstiger Ausgangspunkt für den Zugriff auf alle wesentlichen Aufgabenbereiche in Photoshop Elements.

Setzen Sie den Mauszeiger auf eines der oben im Fenster abgebildeten Symbole, um eine Beschreibung der Aufgaben einzublenden, die Sie in den einzelnen Arbeitsbereichen ausführen können. Klicken Sie auf ein Symbol, um den Arbeitsbereich für die dazugehörige Aufgabe zu öffnen.

Der Startbildschirm lässt sich jederzeit über „Fenster“ > „Startbildschirm“ schließen oder wieder öffnen. Sie müssen nicht zum Startbildschirm zurückkehren, um zu anderen Arbeitsbereichen zu gelangen. Neue Arbeitsbereiche können aus jedem anderen Arbeitsbereich geöffnet werden.



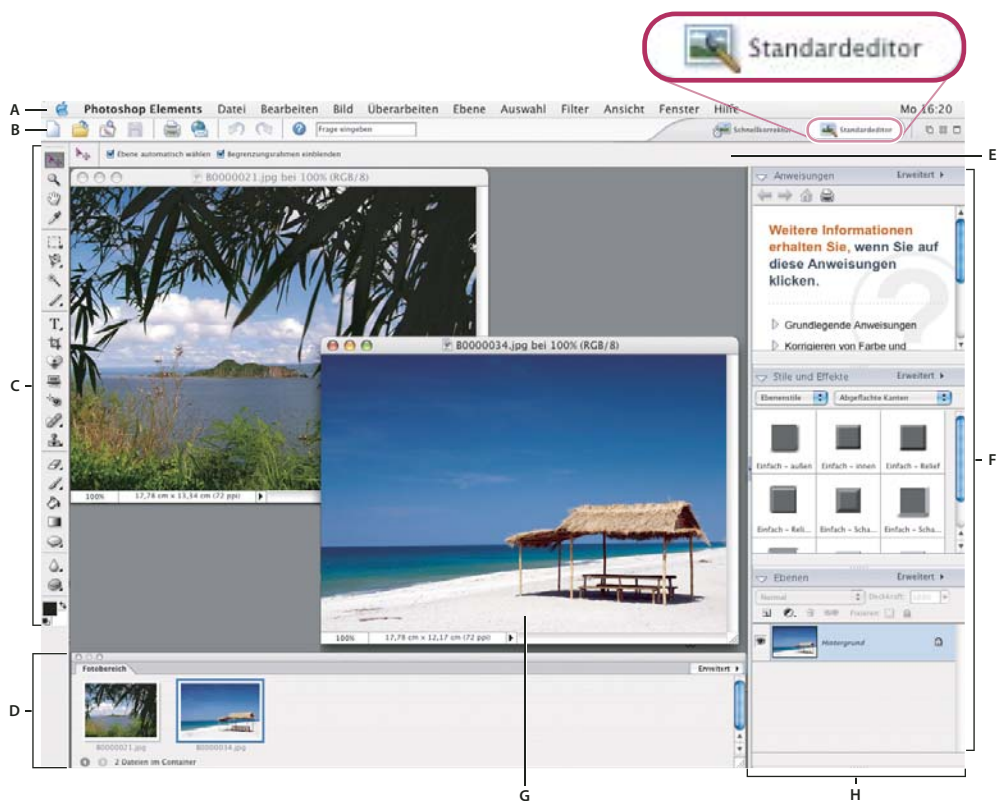
Der Startbildschirm

A. Durch Klicken auf eine Schaltfläche wird ein bestimmter Arbeitsbereich geöffnet B. Liste der zuletzt geöffneten Bilder. Klicken Sie auf einen Dateinamen, um ein Foto zu öffnen. C. Deaktivieren Sie die Option „Beim Start einblenden“, wenn der Startbildschirm von Photoshop Elements nicht angezeigt werden soll.

Der Standardeditor

Der Arbeitsbereich „Standardeditor“ , der auch als Editor bezeichnet wird, bietet Werkzeuge zum Korrigieren von Farbproblemen, zum Erstellen von Spezialeffekten und zum Überarbeiten von Fotos.

Wenn Sie schon einige Erfahrungen mit Bildbearbeitung gesammelt haben, werden Sie feststellen, dass der Standardeditor eine sehr flexible und leistungsfähige Umgebung zum Korrigieren von Bildern bietet. Hier finden Sie Befehle für die Farb- und Beleuchtungskorrektur sowie Werkzeuge für das Korrigieren von Bildfehlern, das Auswählen von Elementen oder Bildteilen, das Hinzufügen von Text und das Auftragen von Farbe in Ihren Bildern. Die Elemente im Arbeitsbereich „Standardeditor“ können Sie ganz nach Bedarf anordnen, indem Sie z. B. Paletten verschieben, ausblenden oder einblenden und im Palettenbereich anordnen. Sie können ein Foto vergrößern oder verkleinern, einen anderen Bereich des Dokumentfensters anzeigen sowie mehrere Fenster und Ansichten erstellen.



Arbeitsbereich „Standardeditor“

A. Menüleiste B. Symbolleiste C. Werkzeugpalette D. Fotobereich E. Optionsleiste F. Paletten G. Aktiver Bildbereich H. Palettenbereich

Der Arbeitsbereich „Standardeditor“ besteht aus den folgenden Elementen:

Menüleiste Enthält Menüs für das Durchführen von verschiedenen Aufgaben. Die Menüs sind nach Themen gegliedert. Das Menü „Überarbeiten“ enthält beispielsweise Befehle zum Anpassen eines Bildes.

Symbolleiste Zeigt Schaltflächen für gängige Befehle an, z. B. „Speichern“  und „Drucken“ .

Arbeitsbereich-Schaltflächen Ermöglichen den Wechsel zwischen den Arbeitsbereichen „Schnellkorrektur“  und „Standardeditor“ .

Werkzeugpalette Enthält Werkzeuge zum Bearbeiten von Bildern.

Optionsleiste Bietet Optionen für das ausgewählte Werkzeug.

Paletten Ermöglichen das Verfolgen von Bearbeitungsschritten und erleichtern die Bildbearbeitung.

Palettenbereich Hilft beim Anordnen der Paletten im jeweiligen Arbeitsbereich.

Fotobereich Zeigt Miniaturansichten offener Fotos an.

Siehe auch

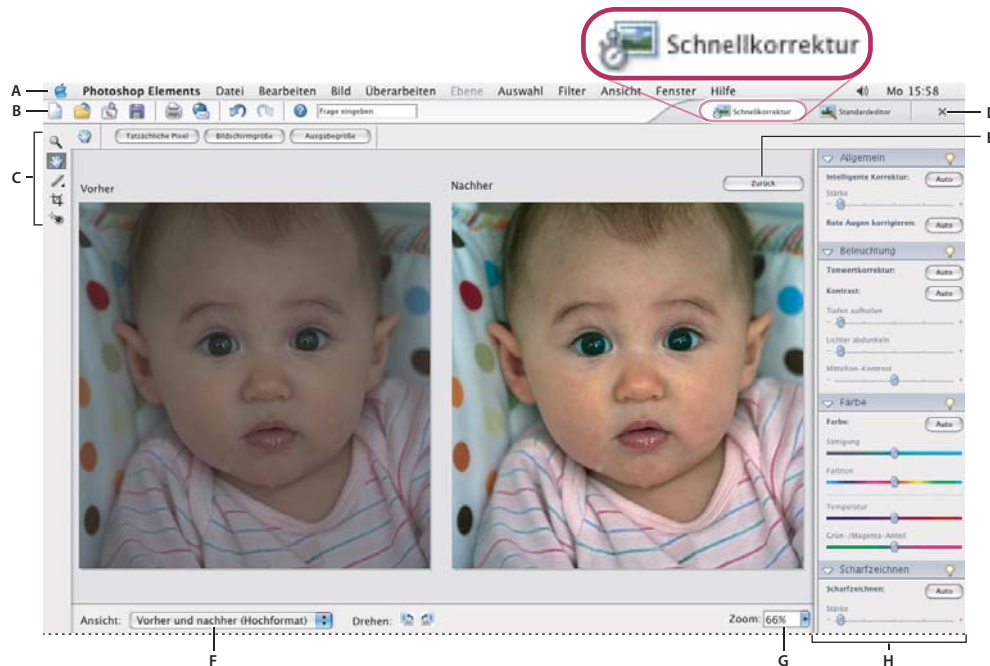
„So verwenden Sie den Fotobereich im Editor“ auf Seite 26

„So korrigieren Sie Farben in der Schnellkorrektur“ auf Seite 119

„Die Symbolleiste“ auf Seite 20

Der Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“

Der Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“  enthält einfache Werkzeuge und Befehle zum raschen Beheben häufig auftretender Probleme. Wenn Sie sich zum ersten Mal mit digitaler Bildbearbeitung befassen, sollten Sie mit dem Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“ beginnen. Hier finden Sie viele der grundlegenden Werkzeuge für die Korrektur der Farbe und der Beleuchtung von Bildern. In den meisten Fällen können Sie ein Foto mithilfe von Einstellungsreglern anpassen, sodass die Korrektur von roten Augen, Beleuchtung, Farben und Schärfe kein Ratespiel mehr ist.



Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“

A. Menüleiste B. Symbolleiste C. Werkzeuge D. Bild schließen E. Bild „Nachher“ auf Zustand des Bilds „Vorher“ zurücksetzen F. Menü „Ansicht“ G. Menü „Zoom“ H. Einstellungsregler

Der Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“ besteht aus den folgenden Elementen:

Menüleiste Enthält Menüs für das Durchführen von verschiedenen Aufgaben. Die Menüs sind nach Themen gegliedert. Das Menü „Überarbeiten“ enthält beispielsweise Befehle zum Anpassen eines Bildes.

Symbolleiste Zeigt Schaltflächen für gängige Befehle an, z. B. „Speichern“  und „Drucken“ .

Arbeitsbereich-Schaltflächen Ermöglichen den Wechsel zwischen den Arbeitsbereichen „Schnellkorrektur“  und „Standardeditor“ .

Werkzeuge Beinhaltet die folgenden Werkzeuge: Zoom, Hand, Magischer Auswahlpinsel, Freistellen und Rote Augen entfernen.

Einstellungsregler Bietet Regler, die Sie ziehen können, um die Beleuchtung, Farbe und Schärfe eines Bilds zu korrigieren.

Menü „Ansicht“ Wählen Sie eine Option für die Anzeige des gerade bearbeiteten Fotos.

Fotobereich Zeigt Miniaturansichten offener Fotos an.

Der Bridge-Arbeitsbereich

Adobe Bridge ist eng in Photoshop Elements integriert, damit Sie Fotos einfacher anzeigen, suchen, verwalten und ordnen können. Es wurde für den schnellen Zugriff auf und das Aufrufen von Fotos optimiert. Mithilfe von Bridge können Sie Miniaturen von Bildern anzeigen, ohne dass Sie Photoshop Elements starten müssen. Weitere Informationen finden Sie unter „Der Bridge-Arbeitsbereich“ auf Seite 40.

So schließen Sie Photoshop Elements

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Beenden“.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schließen“ rechts oben im Arbeitsbereich.

2 Geben Sie beim Schließen des Editors an, ob geöffnete Dateien gespeichert werden sollen.

Voreinstellungen – Einführung

Mithilfe von Voreinstellungen können Sie die Funktionsweise von Photoshop Elements an Ihre Arbeitsweise anpassen. Die Voreinstellungsoptionen sind in Kategorien gegliedert. Wenn Sie das Dialogfeld „Voreinstellungen“ geöffnet haben, können Sie auf die einzelnen Kategorien klicken.

Zum Anzeigen des Dialogfelds „Voreinstellungen“ wählen Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.

Anweisungen, Kontextmenüs und Kurzbefehle

So verwenden Sie die Anweisungen-Palette

Im Standardeditor finden Sie in der Anweisungen-Palette schrittweise Anleitungen zu verschiedenen Bildbearbeitungstechniken. Sie können z. B. Anleitungen zum Wiederherstellen eines alten Fotos anzeigen. Einige Arbeitsschritte werden Ihnen von Photoshop Elements sogar demonstriert.



Anweisungen-Palette

A. Durch Klicken auf das Dreieck wird die Palette geöffnet oder geschlossen B. Schaltflächen für die Navigation und zum Drucken C. Nach Klicken auf „Bitte zeigen“ führt Photoshop Elements den Arbeitsschritt aus

1 Öffnen Sie gegebenenfalls die Anweisungen-Palette, indem Sie im Palettenbereich auf das dazugehörige Dreieck klicken. Wenn die Anweisungen-Palette weder im Palettenbereich noch im Arbeitsbereich angezeigt wird, wählen Sie „Fenster“ > „Anweisungen“.

In der Palette wird das Hauptmenü mit den einzelnen Anweisungskategorien angezeigt.

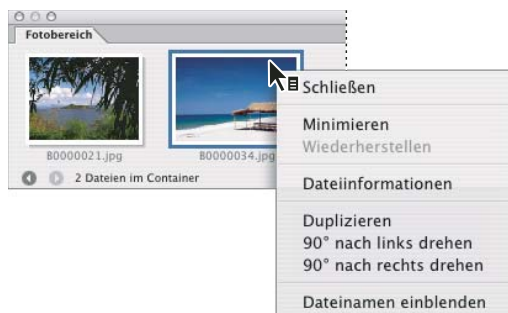
2 Klicken Sie auf eine der Kategorien, um eine Liste der verfügbaren Anweisungen anzuzeigen. Klicken Sie dann auf die gewünschte Anweisung.

Hinweis: Mit den Navigationsschaltflächen   können Sie zwischen Anweisungen wechseln. Über die Schaltfläche „Startseite“  gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

3 Folgen Sie den Anweisungen. Bei manchen Anweisungen können Sie auf „Bitte zeigen“ klicken. Photoshop Elements führt daraufhin einen Arbeitsschritt für Sie aus. Wenn Sie mehrere Anweisungen drucken möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Drucken“ .

So verwenden Sie Kontextmenüs

In Kontextmenüs werden Befehle für das jeweils aktive Werkzeug, die aktuelle Auswahl oder Palette aufgeführt. Häufig bieten diese Menüs eine alternative Möglichkeit, auf Paletten-Befehle zuzugreifen.



Durch Klicken bei gedrückter Ctrl-Taste wird ein Kontextmenü geöffnet

- 1 Setzen Sie den Mauszeiger auf ein Bild oder Palettenelement.

Hinweis: Nicht alle Paletten verfügen über Kontextmenüs.

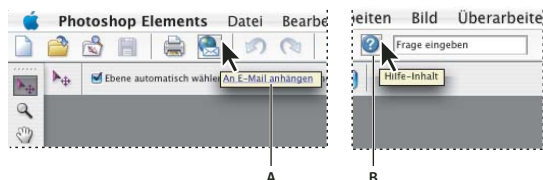
- 2 Klicken Sie bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie im Kontextmenü einen Befehl aus.

Die Symbolleiste

In der Symbolleiste werden Symbole für häufig verwendete Befehle angezeigt. Setzen Sie den Mauszeiger auf ein Symbol, um dessen Namen zu sehen. Die QuickInfo wird eingeblendet.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hilfe“ (?) in der Symbolleiste, um das Adobe Help Center zu öffnen. Hier können Sie Hilfethemen durchsuchen und Antworten auf Ihre Fragen finden.

Sie können auch das Suchtextfeld in der Symbolleiste verwenden, um Suchvorgänge durchzuführen: Geben Sie ein Wort oder eine Wortgruppe ein und drücken Sie den Zeilenschalter. Daraufhin wird das Fenster der Photoshop Elements-Hilfe angezeigt. Klicken Sie auf eine Verknüpfung, um weitere Informationen zu dem Suchthema einzublenden.



QuickInfos in der Symbolleiste des Editors

A. B. Durch Klicken auf die Schaltfläche „Hilfe“ wird das Adobe Help Center aufgerufen.

Verwenden von Tastaturbefehlen und Zusatztasten

Mit Tastaturbefehlen werden Befehle ohne Umweg über ein Menü schnell ausgeführt. Mit Zusatztasten ändern Sie die Funktionsweise eines Werkzeugs. Verfügbare Tastaturbefehle werden im Menü rechts neben dem jeweiligen Befehlsnamen angezeigt.

Siehe auch

„Tastaturbefehle zum Auswählen von Werkzeugen“ auf Seite 280

Werkzeuge

Die Werkzeugpalette

Die Werkzeuge in der Werkzeugpalette dienen zum Auswählen, Bearbeiten und Anzeigen von Bildern. Mit einigen Werkzeugen können Sie Farbe auftragen, zeichnen und Text eingeben. Die Werkzeugpalette wird links neben den Arbeitsbereichen „Standardeditor“ und „Schnellkorrektur“ angezeigt. Im Standardeditor können Sie die Werkzeugpalette durch Ziehen der Griffleiste am oberen Rand verschieben.

Bevor Sie ein Werkzeug verwenden können, müssen Sie es in der Werkzeugpalette auswählen. Nach der Auswahl ist das Werkzeug in der Werkzeugpalette markiert. In der Optionsleiste, die sich oben im Editor unter der Symbolleiste befindet, werden optionale Einstellungen für das Werkzeug angezeigt. Einige der Werkzeuge in der Werkzeugpalette verfügen über untergeordnete Zusatzwerkzeuge, die so genannten *ausgeblendeten Werkzeuge*. Ein kleines Dreieck unten rechts auf dem Werkzeugsymbol gibt an, dass das Werkzeug über ausgeblendete Werkzeuge verfügt. Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, werden ausgeblendete Werkzeuge (falls vorhanden) in der Optionsleiste angezeigt.

Hinweis: Die Auswahl eines Werkzeugs kann nicht aufgehoben werden. Ein Werkzeug bleibt so lange ausgewählt, bis Sie ein anderes auswählen. Wenn z. B. das Lasso ausgewählt ist und Sie im Bild klicken möchten, ohne dabei eine Auswahl vorzunehmen, wählen Sie das Hand-Werkzeug aus.

Sie können Informationen zu einem beliebigen Werkzeug anzeigen, indem Sie den Zeiger auf das Werkzeug setzen. Der Name des Werkzeugs wird unter dem Zeiger angezeigt. Dies ist die so genannte *QuickInfo*. In manchen QuickInfos können Sie auf eine Verknüpfung klicken, um zusätzliche Informationen zu dem Werkzeug anzuzeigen.

Werkzeugpalette – Übersicht

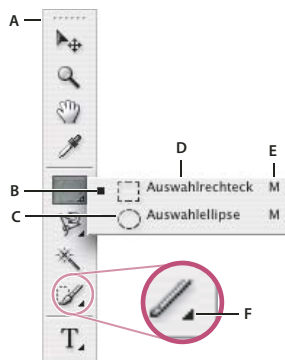


■ Kennzeichnet das Standardwerkzeug * Tastaturkürzel stehen in Klammern

So wählen Sie ein Werkzeug aus

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf ein Werkzeug in der Werkzeugpalette. Ist ein kleines Dreieck in der unteren rechten Ecke des Werkzeugs zu sehen, halten Sie die Maustaste gedrückt, um die ausgeblendeten Werkzeuge anzuzeigen, die diesem Werkzeug zugeordnet sind. Klicken Sie dann auf das Werkzeug, das ausgewählt werden soll.
- Klicken Sie auf ein Werkzeug in der Werkzeugpalette. Eventuell vorhandene ausgeblendete Werkzeuge werden in der Optionsleiste angezeigt. Klicken Sie auf das Werkzeug, das ausgewählt werden soll.
- Verwenden Sie den Tastaturbefehl für das jeweilige Werkzeug. Der Tastaturbefehl wird in der jeweiligen QuickInfo angezeigt. Das Verschieben-Werkzeug können Sie beispielsweise durch Drücken der Taste „V“ auswählen.



Werkzeugeinsatz

A. Werkzeugpalette B. Aktives Werkzeug C. Ausgeblendete Werkzeuge D. Werkzeugname E. Tastaturbefehl für das Werkzeug F. Dreieck zur Anzeige verborgener Werkzeuge

Siehe auch

„Tastaturbefehle zum Auswählen von Werkzeugen“ auf Seite 280

So legen Sie Voreinstellungen für ein Werkzeug fest

- 1 Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
- 2 Wählen Sie eine oder mehrere der folgenden Optionen:
 - Aktivieren Sie „QuickInfos anzeigen“, um QuickInfos ein- oder auszublenden.
 - Aktivieren Sie „Umschalttaste für anderes Werkzeug“, um zwischen den ausgeblendeten Werkzeugen in einem Werkzeugsatz zu wechseln, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie mit dem Tastaturbefehl (ohne gedrückte Umschalttaste) zwischen den ausgeblendeten Werkzeugen in einem Werkzeugsatz wechseln.
- 3 Klicken Sie auf „OK“.

So legen Sie das Aussehen eines Werkzeugzeigers fest

- 1 Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Bildschirm- und Zeigerdarstellung“.
- 2 Wählen Sie eine Einstellung für die Malwerkzeuge:

Standard Stellt den Zeiger als Werkzeugsymbol dar.

Fadenkreuz Stellt den Zeiger als Fadenkreuz dar.

Normale Pinselspitze Stellt den Zeiger in Kreisform dar, und zwar mit der halben Größe, die Sie für die Pinselspitze angegeben haben.

Pinselspitze in voller Größe Stellt den Zeiger in Kreisform dar, und zwar mit der vollen Größe, die Sie für die Pinselspitze angegeben haben.

Pinselspitze mit Fadenkreuz anzeigen Zeigt in der Mitte des Kreises ein Fadenkreuz an, wenn Sie „Normale Pinselspitze“ oder „Pinselspitze in voller Größe“ wählen.

- 3 Wählen Sie eine Einstellung für die anderen Werkzeuge:

Standard Stellt den Zeiger als Werkzeugsymbol dar.

Fadenkreuz Stellt den Zeiger als Fadenkreuz dar.

So legen Sie Optionen für ein Werkzeug fest

Die Optionsleiste wird oben im Editor unter der Symbolleiste angezeigt. Die Optionsleiste ist kontextabhängig, d. h., ihr Inhalt ändert sich, sobald Sie ein anderes Werkzeug auswählen. Einige Optionen der Optionsleiste stehen für mehrere Werkzeuge zur Verfügung, andere sind dagegen werkzeugspezifisch.



Optionsleiste für das Lasso

A. Werkzeugsymbol B. Aktives Werkzeug C. Ausgeblendete Werkzeuge D. Werkzeugoptionen

- 1 Wählen Sie ein Werkzeug aus.
- 2 In der Optionsleiste werden die verfügbaren Optionen angezeigt. Weitere Informationen zum Einstellen von Optionen für ein bestimmtes Werkzeug finden Sie in der Photoshop Elements-Hilfe.

Hinweis: Um ein oder alle Werkzeug(e) auf die Standardeinstellungen zurückzusetzen, klicken Sie in der Optionsleiste auf das Werkzeugsymbol und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl „Werkzeug zurücksetzen“ oder „Alle Werkzeuge zurücksetzen“.

Siehe auch

„Tastaturbefehle zum Auswählen von Werkzeugen“ auf Seite 280

So legen Sie eine Meldung für abgeschlossene Vorgänge fest

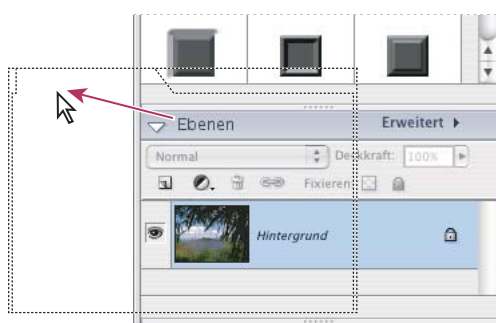
- 1 Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
- 2 Aktivieren Sie „Vorgang mit Signalton abschließen“ und klicken Sie auf „OK“.

Paletten und Palettenbereiche

Paletten

Paletten erleichtern das Verwalten, Anzeigen und Bearbeiten von Bildern. Einige Paletten verfügen über Menüs mit zusätzlichen Befehlen und Optionen. Paletten lassen sich im Arbeitsbereich auf unterschiedliche Weise anordnen. Sie können sie im Palettenbereich ablegen, damit sie bei der Arbeit nicht stören, aber jederzeit griffbereit sind. Häufig verwendete Paletten können aber auch im eigentlichen Arbeitsbereich eingeblendet bleiben. Darüber hinaus ist es möglich, Paletten zu gruppieren und eine Palette am unteren Rand einer anderen Palette anzudocken.

Hinweis: Ziehen Sie eine Palette aus dem Palettenbereich heraus, wenn sie aus dem Palettenbereich entfernt werden und geöffnet bleiben soll.



Ziehen einer Palette

Palettenmenüs

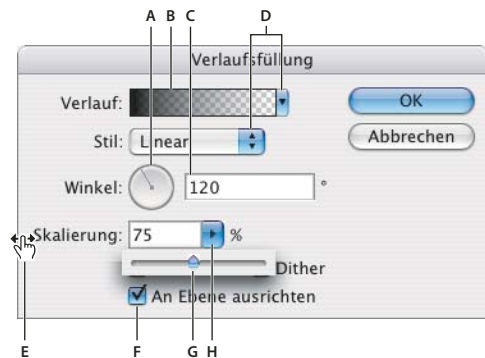
Einige Befehle werden sowohl im Palettenmenü als auch in der Menüleiste angezeigt. Andere Befehle hingegen können ausschließlich über Palettenmenüs aufgerufen werden.

Nur die Paletten mit der Schaltfläche „Erweitert“ am oberen Rand verfügen über ein Menü. Klicken Sie auf „Erweitert“ und wählen Sie einen Befehl aus dem Palettenmenü. Die Position und das Aussehen der Schaltfläche „Erweitert“ hängen davon ab, ob sich die Palette im Palettenbereich oder in einer Palettengruppe befindet.

Popup-Regler in Paletten

Einige Paletten und Dialogfelder enthalten Einstellungen, bei denen Popup-Schieberegler verwendet werden (z. B. die Option „Deckkraft“ in der Ebenen-Palette). Wenn sich neben dem Textfeld ein Dreieck befindet, können Sie den Popup-Regler aktivieren, indem Sie auf das Dreieck klicken. Setzen Sie den Mauszeiger auf das Dreieck neben der Einstellung, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Schieberegler oder Winkelradius auf den gewünschten Wert. Wenn Sie auf einen Bereich außerhalb des Reglerfelds klicken oder den Zeilenschalter drücken, wird das Reglerfeld wieder geschlossen. Wenn Sie doch keine Änderungen vornehmen möchten, drücken Sie die Esc-Taste.

 Wenn Sie Werte im Popup-Reglerfeld in Schritten von 10 % erhöhen oder verringern möchten, drücken Sie bei gedrückter Umschalttaste die Nach-oben- oder Nach-unten-Taste.

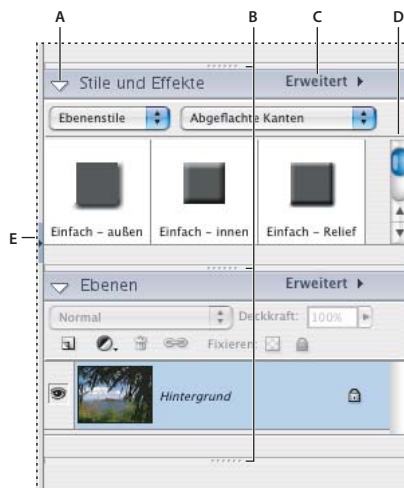


Möglichkeiten zum Eingeben von Werten

A. Kreisregler B. Durch Klicken wird das Fenster geöffnet C. Textfeld D. Menüpfeil E. Doppelpfeil-Schieberegler F. Kontrollkästchen G. Schieberegler H. Popup-Regler-Dreieck

So arbeiten Sie im Editor mit Paletten

Im Palettenbereich des Standardeditors können Sie mehrere Paletten ablegen. Hier lassen sich Paletten schnell und einfach konfigurieren, schließen oder geöffnet halten, sodass Sie rasch darauf zugreifen können. Standardmäßig wird der Palettenbereich rechts neben dem Arbeitsbereich angezeigt.



Palettenbereich

A. Palette ein- bzw. ausblenden B. Durch Ziehen des gepunkteten Balkens nach oben oder unten lässt sich die Palettenhöhe einstellen C. Palettenmenü D. Durch einen Bildlauf wird der Rest der Palette angezeigt E. Durch Klicken auf den dunkelgrauen Balken wird der Palettenbereich ein- bzw. ausgeblendet; durch Ziehen nach links oder rechts lässt sich die Palettenbreite einstellen

1 Zur Anpassung des Palettenbereichs haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Zur Änderung der Breite und Höhe ziehen Sie den am linken Rand abgebildeten dunkelgrauen Balken oder den gepunkteten Balken am unteren Rand.

- Zum Ein- oder Ausblenden des Bereichs wählen Sie „Fenster“ > „Palettenbereich“. Zum Ausblenden können Sie auch an der linken Kante des Bereichs auf den dunkelgrauen Balken klicken. Wenn Sie auf den dunkelgrauen Balken am rechten Rand des Editor-Fensters klicken, wird der Bereich eingeblendet.

2 Bei der Arbeit mit Paletten im Palettenbereich haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Wenn Sie eine Palette aus dem Palettenbereich entfernen möchten, ziehen Sie die Titelleiste der Palette aus dem Palettenbereich heraus.
- Um eine Palette im Palettenbereich abzulegen, ziehen Sie die Titelleiste der Palette in den Palettenbereich. Sie können auch in der Palette auf „Erweitert“ klicken, „Nach Schließen im Palettenbereich ablegen“ auswählen und dann die Palette schließen.
- Wenn Sie die Anordnung der Paletten im Palettenbereich ändern möchten, ziehen Sie die Titelleiste einer Palette an eine andere Position.
- Zum Öffnen oder Schließen von Paletten im Palettenbereich klicken Sie auf das Dreieck neben dem jeweiligen Palettennamen.

3 Für die Arbeit mit Paletten außerhalb des Palettenbereichs haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Zum Öffnen einer Palette wählen Sie im Menü „Fenster“ den Palettennamen.
- Wenn Sie eine Palette schließen möchten, wählen Sie im Menü „Fenster“ den Palettennamen. Sie können auch auf die Schaltfläche „Schließen“ in der Registerkarte der Palette klicken.
- Die Größe einer Palette können Sie ändern, indem Sie die Griff Ecke der Palette ziehen.
- Zum Ein- oder Ausblenden aller geöffneten Paletten drücken Sie die Tabulatortaste.
- Wenn Sie Paletten gruppieren möchten, ziehen Sie die Registerkarte einer anderen Palette auf den Hauptteil der Zielpalette. Der Hauptteil wird durch einen breiten Rahmen markiert, wenn sich der Zeiger für die Gruppierung an der richtigen Stelle befindet. Wenn Sie eine Palette in eine andere Gruppe verschieben möchten, müssen Sie die Registerkarte der jeweiligen Palette auf die gewünschte Gruppe ziehen. Wenn Sie eine Palette aus einer Gruppe lösen möchten, ziehen Sie die Registerkarte der entsprechenden Palette aus der Gruppe heraus.
- Zum Verschieben einer Palettengruppe ziehen Sie die Titelleiste.
- Zum Öffnen oder Schließen von Paletten oder Palettengruppen doppelklicken Sie auf die Registerkarte oder Titelleiste der Palette oder klicken Sie auf die grüne Schaltfläche für die Größenänderung in der linken oberen Ecke der Titelleiste.
- Wenn Sie Paletten aneinander docken möchten, ziehen Sie die Registerkarte (nicht die Titelleiste) einer Palette auf den unteren Rand einer anderen Palette. Am unteren Rand der Zielpalette wird eine doppelte Linie angezeigt, wenn sich der Zeiger an der richtigen Stelle befindet. Es ist nicht möglich, ganze Palettengruppen aneinander anzudocken.
- Wenn Sie die Paletten auf die Standardpositionen zurücksetzen möchten, wählen Sie „Fenster“ > „Palettenpositionen zurücksetzen“.

Hinweis: Wenn Paletten immer an ihrer Standardposition im Editor geöffnet werden sollen, wählen Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ und deaktivieren Sie „Palettenpositionen speichern“. Die Änderung wird beim nächsten Start des Programms wirksam.

So verwenden Sie den Fotobereich im Editor

In den Arbeitsbereichen „Standardeditor“ und „Schnellkorrektur“ werden unten im Fotobereich die Miniaturen von geöffneten Fotos angezeigt. Dieser Bereich ist nützlich, wenn Sie zwischen den Fotos im Arbeitsbereich wechseln möchten, besonders wenn mehrere Fotos geöffnet sind. Im Fotobereich finden Sie Steuerelemente zum Öffnen, Schließen und Ausblenden von Bildern, zum Navigieren durch geöffnete Bilder, zum Anzeigen eines bestimmten Bildes im Vordergrund, zum Duplizieren und Drehen von Bildern oder zum Anzeigen von Dateiinformatoren. Da der Fotobereich sowohl im Standardeditor als auch in der Schnellkorrektur angezeigt wird, können geöffnete Bilder zur Bearbeitung ganz einfach in der Schnellkorrektur platziert werden.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie ein Bild in Photoshop Elements öffnen möchten, ziehen Sie eine Datei von einem beliebigen Speicherort auf Ihrem Computer oder von einem an Ihren Computer angeschlossenen Speichergerät in den Fotobereich.

Hinweis: Wie viele Dateien geöffnet sind, sehen Sie neben den Navigationsschaltflächen.

- Wenn Sie ein geöffnetes Bild im Vordergrund anzeigen möchten, klicken Sie auf eine Miniatur oder wählen Sie die gewünschte Miniatur mit den Navigationsschaltflächen aus.
- Ziehen Sie die Miniaturen, um sie im Fotobereich neu anzuordnen.
- Wenn Sie ein Bild schließen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Miniatur im Fotobereich und wählen Sie „Schließen“.
- Wenn Sie ein Bild ausblenden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Miniatur und wählen Sie im Kontextmenü die Option „Minimieren“.

Hinweis: Wurde ein Bild ausgeblendet, können Sie es erneut einblenden, indem Sie auf die Miniatur im Fotobereich oder mit der rechten Maustaste auf die Miniatur klicken und im Kontextmenü die Option „Wiederherstellen“ wählen.

- Zum Anzeigen der Dateinformationen eines Fotos klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Miniatur und wählen Sie im Kontextmenü „Dateinformationen“.
- Um ein Bild zu duplizieren, klicken Sie bei gedrückter Wahltaste auf die Miniatur und wählen Sie im Kontextmenü die Option „Duplizieren“. Sie werden von Photoshop Elements aufgefordert, einen Namen für die duplizierte Datei anzugeben.
- Wenn Sie ein Bild drehen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Miniatur und wählen Sie im Kontextmenü „90° nach links drehen“ oder „90° nach rechts drehen“.
- Zum Anzeigen von Dateinamen klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Fotobereich und wählen Sie im Kontextmenü „Dateinamen einblenden“.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Fotobereich“, um den Fotobereich zu öffnen oder zu schließen.

Anzeigen von Bildern im Editor

Anzeigen von Bildern im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur

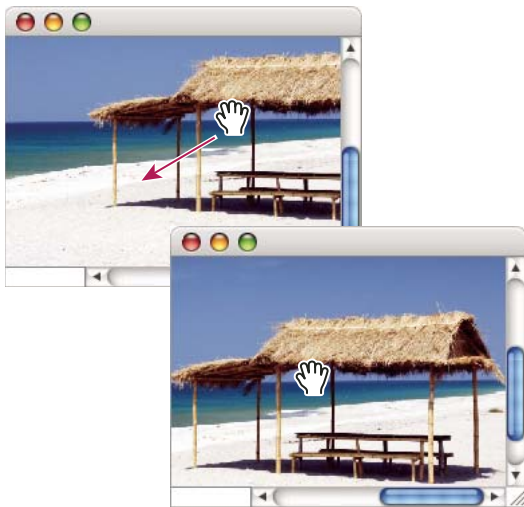
Im Standardeditor und in der Schnellkorrektur können Sie mit dem Hand-Werkzeug , den Zoom-Werkzeugen  , den Zoom-Befehlen und der Navigator-Palette verschiedene Bereiche eines Bildes in unterschiedlichen Zoomstufen betrachten. Ihr Bild wird im Dokumentfenster angezeigt. Sie können zusätzliche Fenster öffnen, um mehrere Ansichten eines Bildes (z. B. in unterschiedlicher Vergrößerung) gleichzeitig anzuzeigen.

Die Bildansicht lässt sich auf unterschiedliche Weise vergrößern oder verkleinern. In der Titelleiste des Fensters wird die prozentuale Vergrößerung oder Verkleinerung der Ansicht angezeigt (sofern das Fenster dafür nicht zu klein ist).

Wenn Sie einen anderen Bereich des Bildes anzeigen möchten, verwenden Sie die Bildlaufleisten oder ziehen Sie einen Bildausschnitt mit dem Hand-Werkzeug. Sie können auch die Navigator-Palette verwenden.



Wenn Sie das Bild mit dem Hand-Werkzeug ziehen möchten, während ein anderes Werkzeug ausgewählt ist, halten Sie beim Ziehen die Leertaste gedrückt.



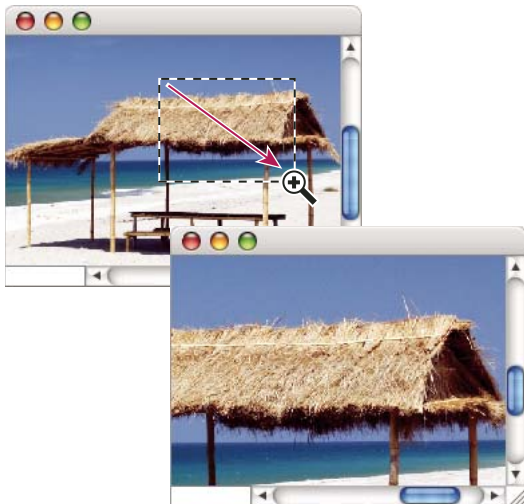
Ziehen des Hand-Werkzeugs, um einen anderen Bereich des Bildes anzuzeigen

So zoomen Sie ein oder aus

❖ Führen Sie im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie ein Zoom-Werkzeug  aus und klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Einzoomen“  oder „Auszoomen“ . Klicken Sie auf den Bereich, den Sie vergrößern möchten. Mit jedem Mausklick wird die Ansicht auf die nächste Stufe vergrößert oder verkleinert. Dabei wird die Ansicht um den Punkt zentriert, auf den Sie geklickt haben. Wenn die maximale Vergrößerung von 1600 % oder die minimale Verkleinerung von 1 % erreicht ist, wird das Pluszeichen oder das Minuszeichen nicht mehr in der Lupe angezeigt.

Hinweis: Sie können das Zoom-Werkzeug über den Teil des Bildes ziehen, der vergrößert werden soll. Vergewissern Sie sich, dass in der Optionsleiste die Schaltfläche „Einzoomen“ ausgewählt ist. Das Zoomrechteck im Bild können Sie verschieben, indem Sie es bei gedrückter Leertaste an eine neue Position ziehen.



Ziehen des Zoom-Werkzeugs, um einen Bereich des Bildes zu vergrößern

- Klicken Sie in der Navigator-Palette auf die Schaltfläche „Einzoomen“  oder „Auszoomen“ .
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Einzoomen“ oder „Ansicht“ > „Auszoomen“.
- (Schnellkorrektur) Ziehen Sie den Zoom-Regler, der sich unterhalb des Bildes im Arbeitsbereich befindet.
- Geben Sie die gewünschte Vergrößerung im Zoomtextfeld in der Statusleiste oder in der Navigator-Palette ein.

 Wenn Sie mit einem Zoom-Werkzeug arbeiten, können Sie durch Gedrückthalten der Wahl taste zwischen Einzoomen und Auszoomen umschalten.

So zeigen Sie ein Bild in der Originalgröße (100 %) an

❖ Führen Sie im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Zoom-Werkzeug .
- Wählen Sie ein Zoom-Werkzeug oder das Hand-Werkzeug aus und klicken Sie in der Optionsleiste auf „Tatsächliche Pixel“.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Tatsächliche Pixel“ oder klicken Sie bei gedrückter Ctrl-Taste auf das Bild und wählen Sie „Tatsächliche Pixel“.
- Geben Sie „100%“ in das Zoom-Feld (unten links im Bildfenster) ein und drücken Sie den Zeilenschalter.

So beschleunigen Sie die Vorschau

Sie können die Bildvorschau beschleunigen, indem Sie die Pixelgröße vorübergehend verdoppeln und somit die Auflösung für die Vorschau halbieren. Diese Option hat keine Auswirkungen auf die Pixel in der Datei; sie ermöglicht lediglich eine schnellere Vorschau.

- 1 Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Bildschirm- und Zeigerdarstellung“.
- 2 Aktivieren Sie „Pixelverdopplung verwenden“ und klicken Sie auf „OK“.

So passen Sie ein Bild an den Bildschirm an

❖ Führen Sie im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Hand-Werkzeug .
- Wählen Sie ein Zoom-Werkzeug oder das Hand-Werkzeug aus und klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Bildschirmgröße“ oder klicken Sie bei gedrückter Ctrl-Taste und wählen Sie „Ganzes Bild“.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Ganzes Bild“.

Mit diesen Optionen werden Zoomfaktor und Fenstergröße so verändert, dass der verfügbare Platz auf dem Bildschirm gefüllt wird.

So passen Sie während des Zoomens die Fenstergröße an

❖ Wählen Sie in der Optionsleiste die Option „Fenstergröße anpassen“, wenn ein Zoom-Werkzeug aktiv ist. Das Fenster wird beim Vergrößern und Verkleinern der Ansicht automatisch angepasst.

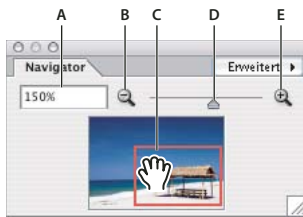
Wenn die Option „Fenstergröße anpassen“ deaktiviert ist, bleibt die Fenstergröße unabhängig von der Vergrößerung des Bildes konstant. Diese Option ist nützlich, wenn Sie an einem kleinen Monitor oder mit mehreren Ansichten eines Bildes gleichzeitig arbeiten.

Hinweis: Beim Verwenden von Tastaturbefehlen können Sie das Fenster zur Verkleinerung oder Vergrößerung einer Bildansicht automatisch skalieren. Wählen Sie dazu im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“, aktivieren Sie dann die Option „Tastatur-Zoom für andere Fenstergröße“ und klicken Sie auf „OK“.

Verwenden der Navigator-Palette

Mit der Navigator-Palette können Sie die Vergrößerung des Bildes und den Ansichtsbereich anpassen. Durch Eingeben eines Wertes in das Textfeld, Klicken auf die Schaltflächen „Auszoomen“/„Einzoomen“ oder Ziehen des Zoomreglers lässt sich die Vergrößerung ändern. Ziehen Sie den Ansichtsrahmen in der Bildminiatur, um die Bildansicht zu verschieben. Der Ansichtsrahmen stellt die Begrenzung des Bildfensters dar. Sie können auch auf die Bildminiatur klicken, um den Ansichtsbereich festzulegen.

Hinweis: Wählen Sie „Palettenoptionen“ aus dem Menü der Navigator-Palette, um die Farbe des Ansichtsrahmens zu ändern. Wählen Sie eine Farbe aus dem Menü „Farbe“ oder klicken Sie auf das Farbfeld, um den Farbwähler zu öffnen und selbst eine Farbe auszuwählen. Klicken Sie auf „OK“.



Navigator-Palette

A. Zoomtextfeld B. Auszoomen C. Durch Ziehen des Ansichtsrahmens wird der Bildausschnitt verschoben D. Schieberegler für Zoom E. Einzoomen

Siehe auch

„So passen Sie ein Bild an den Bildschirm an“ auf Seite 29

So öffnen Sie mehrere Ansichten desselben Bildes

Sie können mehrere Fenster im Arbeitsbereich „Standardeditor“ öffnen, um verschiedene Ansichten derselben Datei anzuzeigen. Das Menü „Fenster“ wird um eine Liste der geöffneten Fenster ergänzt, und für jedes geöffnete Bild wird eine Miniatur im Fotobereich angezeigt. Die Anzahl der Fenster pro Bild wird ggf. durch den verfügbaren Arbeitsspeicher begrenzt.

❖ Wählen Sie „Ansicht“ > „Neues Fenster für [Name der Bilddatei]“. Je nach Position des ersten Fensters müssen Sie das zweite Fenster ggf. verschieben, um beide Fenster gleichzeitig sehen zu können.



Bei der Arbeit mit einem vergrößerten Bild können Sie mit dem Befehl „Neues Fenster“ in einem separaten Fenster prüfen, wie das Bild in der Originalgröße (100 %) aussieht.

So zeigen und ordnen Sie mehrere Fenster an

❖ Führen Sie im Standardeditor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Fenster“ > „Bilder“ > „Überlappend“, um Fenster übereinander und von oben links nach unten rechts angeordnet auf dem Bildschirm anzuzeigen. Sie können auch auf die Schaltfläche „Fenster überlappend anordnen“  oben rechts im Arbeitsbereich klicken.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Bilder“ > „Nebeneinander“, um die Fenster nebeneinander anzuordnen. Sie können auch auf die Schaltfläche „Fenster automatisch anordnen“  oben rechts im Arbeitsbereich klicken. Beim Schließen von Bildern wird die Größe der geöffneten Fenster angepasst, um den verfügbaren Platz auszufüllen.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Bilder“ > „Gleiche Zoomstufe“, um alle geöffneten Bilder in derselben Vergrößerung wie das aktive Fenster anzuzeigen.
- Wählen Sie „Fenster“ > „Bilder“ > „Gleiche Position“, um denselben Bildbereich (obere linke Ecke, Mitte, untere rechte Ecke usw.) aller geöffneten Fotos anzuzeigen. Die Ansicht in allen Fenster richtet sich nach der Ansicht des aktiven (vorderen) Bildes. Der Zoomfaktor ändert sich nicht.

So schließen Sie Fenster

❖ Führen Sie im Standardeditor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Schließen“, um das aktive Fenster zu schließen.
- Klicken Sie in der Titelleiste des aktiven Fensters auf die Schaltfläche „Schließen“.
- Klicken Sie bei gedrückter Ctrl-Taste auf eine Miniatur im Fotobereich und wählen Sie „Schließen“.
- Wählen Sie „Datei“ > „Alle schließen“, um alle geöffneten Fenster zu schließen.

Lineale und das Raster (nur Editor)

Lineale und das Raster – Einführung

Lineale und das Raster im Standardeditor erleichtern Ihnen die präzise Ausrichtung von Elementen wie Auswahlbereichen, Ebenen und Formen in einem Bild. In der Schnellkorrektur ist nur das Raster verfügbar.

Eingeblendete Lineale werden am linken und oberen Rand des aktiven Fensters angezeigt. Wenn Sie den Zeiger bewegen, wird die Zeigerposition durch Markierungen auf dem Lineal angezeigt. Wenn Sie den Nullpunkt der Lineale (0, 0 auf dem oberen und linken Lineal) verändern, können Sie von einer bestimmten Stelle im Bild aus messen. Der Linealursprung bestimmt auch den Ursprung des Rasters.

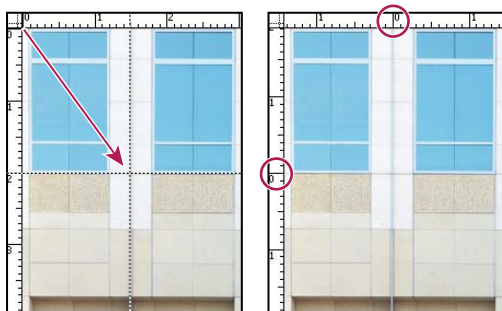
Mithilfe des Menüs „Ansicht“ können Sie die Lineale (nur im Standardeditor) und das Raster ein- bzw. ausblenden sowie das Ausrichten von Elementen am Raster aktivieren bzw. deaktivieren.

So ändern Sie den Nullpunkt und die Einstellungen für Lineale

❖ Führen Sie im Standardeditor einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Zeiger auf den Schnittpunkt der Lineale in der oberen linken Fensterecke und ziehen Sie diagonal nach unten ins Bild, um den Nullpunkt der Lineale zu ändern. Ein Fadenkreuz wird eingeblendet, das den neuen Nullpunkt auf den Linealen anzeigt. Der neue Nullpunkt wird an der Stelle gesetzt, an der Sie die Maus loslassen.

Hinweis: Doppelklicken Sie in die obere linke Ecke der Lineale, um den Nullpunkt auf die Standardeinstellung zurückzusetzen.



Ziehen zum Erstellen eines neuen Nullpunkts

- Wenn Sie die Linealeinstellungen ändern möchten, doppelklicken Sie auf ein Lineal oder wählen Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Maßeinheiten und Lineale“. Wählen Sie unter „Lineale“ die gewünschte Maßeinheit aus. Geben Sie unter „Spaltenmaße“ Werte für „Breite“ und „Abstand“ ein. Klicken Sie auf „OK“.

Einige Layoutprogramme verwenden die Spaltenbreite, um die Darstellung eines Bildes über Spalten hinweg zu definieren. Diese Einstellung wird auch in den Dialogfeldern „Bildgröße“ und „Arbeitsfläche“ verwendet.

Hinweis: Wenn Sie die Maßeinheiten in der Info-Palette ändern, werden die Maßeinheiten für die Lineale automatisch geändert.

Siehe auch

„So verwenden Sie die Info-Palette im Editor“ auf Seite 64

„So ändern Sie die Größe der Arbeitsfläche“ auf Seite 152

„So ändern Sie die Druckausgabegröße und Auflösung eines Bildes“ auf Seite 156

So ändern Sie die Einstellungen für Raster

1 Wählen Sie im Standardeditor bzw. in der Schnellkorrektur die Befehle „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Raster“.

2 Wählen Sie unter „Farbe“ eine vorgegebene Farbe oder klicken Sie auf das Farbfeld, um selbst eine Farbe festzulegen.

- 3 Wählen Sie unter „Art“ den Linienstil für das Raster aus. Wählen Sie „Durchgezogene Linien“, „Gepunktete Linien“ oder „Punkte“ (unterbrochene Linien).
- 4 Geben Sie unter „Abstand“ eine Zahl ein und wählen Sie dann eine Maßeinheit für den Abstand zwischen den Rasterlinien.
- 5 Geben Sie unter „Unterteilungen“ eine Zahl ein, um die Häufigkeit der feinen Rasterlinien zu definieren.
- 6 Klicken Sie auf „OK“.

Rückgängig, Wiederholen und Abbrechen

So können Sie Vorgänge rückgängig machen, wiederholen oder abbrechen

Die meisten Vorgänge können rückgängig gemacht oder wiederholt werden. Sie können beispielsweise die letzte gespeicherte Version eines Bildes ganz oder teilweise wiederherstellen. Eingeschränkt werden diese Möglichkeiten nur durch eventuell unzureichenden Arbeitsspeicher.

- 1 Wenn Sie einen Arbeitsschritt rückgängig machen oder wiederholen möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ oder „Bearbeiten“ > „Wiederherstellen“.
- Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „Rückgängig“  oder „Wiederherstellen“ .

Hinweis: Wenn ein Vorgang nicht rückgängig gemacht werden kann, wird der Befehl abgeblendet dargestellt.

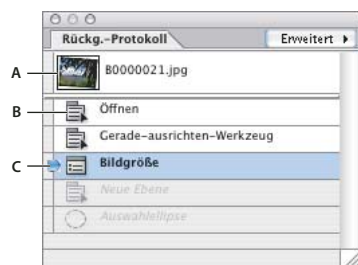
- 2 Zum Abbrechen eines Vorgangs halten Sie die Befehlstaste und die Punkt-Taste (.) gedrückt, bis der laufende Vorgang stoppt.

Die Rückgängig-Protokoll-Palette (nur Editor)

Über die Rückgängig-Protokoll-Palette („Fenster“ > „Rückgängig-Protokoll“) können Sie zu einem beliebigen Zustand des Bildes innerhalb der aktuellen Arbeitssitzung zurückkehren. Jedes Mal, wenn Sie eine Änderung auf Pixel in einem Bild anwenden, wird der neue Bildstatus in diese Palette aufgenommen.

Wenn Sie z. B. einen Bildbereich auswählen, Farbe auftragen und den Bereich drehen, wird jeder dieser Schritte separat in der Palette aufgeführt. Sie können jeden Bildstatus einzeln auswählen, um das Bild in den Zustand vor dem jeweiligen Bearbeitungsschritt zurückzusetzen. Von diesem Punkt aus können Sie dann weiterarbeiten.

Arbeitsvorgänge, die keine Auswirkungen auf Pixel in Bildern haben (wie Zoomen und Verwenden der Bildlaufleisten) werden nicht in der Rückgängig-Protokoll-Palette aufgeführt. Dies gilt auch für programmweite Änderungen, etwa an Paletten, Farbeinstellungen und Voreinstellungen.



Rückgängig-Protokoll-Palette

A. Originalbild B. Protokollobjekt C. Ausgewähltes Protokollobjekt und Schieberegler

Beim Verwenden der Rückgängig-Protokoll-Palette sind folgende Punkte zu beachten:

- Die Rückgängig-Protokoll-Palette enthält standardmäßig die letzten 50 Protokollobjekte. Ältere Protokollobjekte werden automatisch gelöscht, um mehr Speicher für Photoshop Elements freizugeben. Die Anzahl der in dieser Palette

angezeigten Protokollobjekte können Sie im Dialogfeld für die allgemeinen Voreinstellungen ändern. Die maximal zulässige Anzahl von Protokollobjekten ist 1000.

- Der Originalzustand des Fotos wird immer oben in der Rückgängig-Protokoll-Palette angezeigt. Sie können jederzeit zum Originalzustand eines Bildes zurückkehren, indem Sie oben in der Palette darauf klicken. Dieser Schritt ist auch dann nützlich, wenn Sie bei der Bearbeitung einen Vorher-Zustand mit einem Nachher-Zustand vergleichen möchten.
- Wenn Sie das Dokument schließen und wieder öffnen, werden alle Protokollzustände der letzten Arbeitssitzung aus der Palette gelöscht.
- Protokollobjekte werden am unteren Ende der Liste hinzugefügt. Das älteste Protokollobjekt befindet sich am Anfang der Liste, das neueste am Ende.
- Jedes Protokollobjekt wird mit dem Namen des dafür verwendeten Werkzeugs oder Befehls aufgeführt.
- Wenn Sie ein Protokollobjekt auswählen, werden die nachfolgenden Protokolleinträge abgeblendet. Auf diese Weise können Sie leicht sehen, welche Änderungen verworfen werden, wenn Sie vom gewählten Protokollobjekt aus weiterarbeiten.
- Wenn Sie ein Protokollobjekt auswählen und dann das Bild ändern, werden alle nachfolgenden Protokollobjekte eliminiert. Wenn Sie ein Protokollobjekt löschen, werden auch alle darauf folgenden Protokollobjekte gelöscht.

So kehren Sie zur zuletzt gespeicherten Version zurück

Beim Bearbeiten eines Fotos im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur können Sie zur zuletzt gespeicherten Version zurückkehren.

- ❖ Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Zurück zur letzten Version“.

Hinweis: Dieser Befehl wird als Protokollobjekt in die Rückgängig-Protokoll-Palette eingefügt und kann rückgängig gemacht werden.

So kehren Sie zu einem früheren Zustand eines Bildes zurück

- ❖ Führen Sie im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf den Namen des Protokollobjekts in der Rückgängig-Protokoll-Palette.
- Ziehen Sie den Schieberegler links neben dem Protokollobjekt nach oben oder unten zu einem anderen Protokollobjekt in der Rückgängig-Protokoll-Palette.
- Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „Rückgängig“  oder „Wiederherstellen“ .
- Wählen Sie im Menü der Rückgängig-Protokoll-Palette oder im Menü „Bearbeiten“ die Befehle „Rückgängig“ oder „Wiederherstellen“.

 Sie können den Tastaturbefehl für „Schritt vorwärts“ und „Schritt rückwärts“ einstellen, indem Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ wählen und im Menü „Schritt zurück/vorwärts“ die gewünschte Wahl treffen.

So löschen Sie ein oder mehrere Protokollobjekte aus der Rückgängig-Protokoll-Palette

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf den Namen des Protokollobjekts und wählen Sie im Menü der Rückgängig-Protokoll-Palette den Befehl „Löschen“, um ein Protokollobjekt zu löschen. Die Protokollobjekte nach dem ausgewählten Zustand werden ebenfalls gelöscht.
- Wählen Sie im Palettenmenü den Befehl „Protokoll der rückgängig gemachten Aktionen löschen“ oder wählen Sie „Bearbeiten“ > „Entleeren“ > „Rückgängig-Protokoll“, um die Liste der Protokollobjekte aus der Rückgängig-Protokoll-Palette zu löschen, ohne das Bild zu ändern. Mit diesen Befehlen geben Sie Arbeitsspeicher frei. Besonders nützlich ist dies, wenn Sie in einer Meldung darauf hingewiesen werden, dass nicht genügend Arbeitsspeicher für Photoshop Elements zur Verfügung steht.

Hinweis: Das Entleeren der Rückgängig-Protokoll-Palette kann nicht rückgängig gemacht werden.

So leeren Sie den von der Zwischenablage und der Rückgängig-Protokoll-Palette belegten Arbeitsspeicher

Durch Löschen von Elementen aus der Zwischenablage und von Protokollobjekten aus der Rückgängig-Protokoll-Palette können Sie Arbeitsspeicher freigeben.

❖ Führen Sie im Standardeditor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Entleeren“ > „Inhalt der Zwischenablage“, um den von der Zwischenablage belegten Arbeitsspeicher zu leeren.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Entleeren“ > „Rückgängig-Protokoll“ oder wählen Sie im Menü der Rückgängig-Protokoll-Palette den Befehl „Protokoll der rückgängig gemachten Aktionen löschen“, um den von der Rückgängig-Protokoll-Palette belegten Arbeitsspeicher zu leeren.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Entleeren“ > „Alles“, um sowohl den von der Zwischenablage als auch von der Rückgängig-Protokoll-Palette belegten Arbeitsspeicher zu leeren.

Hinweis: Das Entleeren der Rückgängig-Protokoll-Palette oder der Zwischenablage kann nicht rückgängig gemacht werden.

So stellen Sie Standardeinstellungen wieder her

Durch die Voreinstellungen wird gesteuert, wie Photoshop Elements Bilder, Zeiger und Transparenzen anzeigt, Dateien speichert, Plug-Ins und Arbeitsvolumen verwendet usw. Wenn die Voreinstellungen ein unvorhergesehenes Programmverhalten verursachen, ist die Voreinstellungsdatei möglicherweise beschädigt. Sie können alle Voreinstellungen auf ihre Standardwerte zurücksetzen.

❖ Halten Sie unmittelbar nach dem Start von Photoshop Elements Wahl taste+Befehl taste+Umschalt taste gedrückt. Klicken Sie auf „Ja“, um die Einstellungsdatei für Adobe Photoshop Elements zu löschen.

Wenn Sie Photoshop Elements das nächste Mal starten, wird eine neue Voreinstellungsdatei erstellt. Informationen zu bestimmten Voreinstellungsoptionen finden Sie, wenn Sie in der Hilfe nach dem Namen der jeweiligen Voreinstellung suchen.

So zeigen Sie deaktivierte Warnmeldungen erneut an

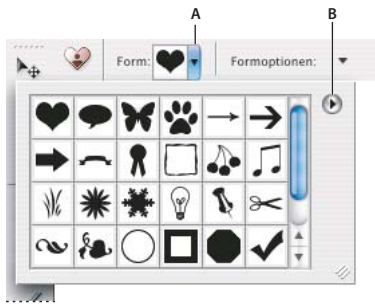
In manchen Situationen gibt Photoshop Elements Warnmeldungen oder Aufforderungen aus. Sie können die Anzeige derartiger Meldungen deaktivieren, indem Sie in der Meldung die Option „Nicht mehr anzeigen“ aktivieren. Wenn Sie diese Meldungen erneut anzeigen möchten, können Sie sie zurücksetzen.

- 1 Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“.
- 2 Klicken Sie auf „Alle Warndialoge zurücksetzen“ und dann auf „OK“.

Vorgaben und Bibliotheken (nur Editor)

So verwenden Sie vorgegebene Werkzeugoptionen

Im Arbeitsbereich „Standardeditor“ werden in der Optionsleiste Popup-Paletten angezeigt, die Zugriff auf vordefinierte Bibliotheken mit Pinseln, Farbfeldern, Verläufen, Mustern, Ebenenstilen und benutzerdefinierten Formen bieten. Die Elemente in den einzelnen Bibliotheken bezeichnet man als *Vorgaben*. Geschlossene Popup-Paletten zeigen ein Miniaturbild der derzeit ausgewählten Vorgabe an.



Anzeige der Popup-Palette „Ausstecher“ in der Optionsleiste

A. Klicken Sie hier, um die Popup-Palette zu öffnen. B. Klicken Sie hier, um das Menü der Popup-Palette zu öffnen, das Vorgabenbibliotheken enthält.

Außerdem können Sie die Anzeige der Popup-Paletten so einstellen, dass die Vorgaben nur mit Namen, nur als Miniaturen oder mit Miniatur und Namen angezeigt werden.

Mit dem Vorgaben-Manager können verschiedene Vorgabenbibliotheken geladen werden. Vorgaben werden in separaten Bibliotheksdateien gespeichert, die sich im Ordner „Presets“ im Photoshop Elements-Anwendungsordner befinden.

- 1 Wählen Sie das Werkzeug aus, das Sie verwenden möchten.
- 2 Öffnen Sie die Popup-Palette in der Optionsleiste. Nur bestimmte Werkzeuge verfügen über eine Popup-Palette in der Optionsleiste.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Zum Anzeigen und Auswählen der gegenwärtig geladenen Vorgabenbibliotheken klicken Sie auf das Dreieck oben rechts in der Popup-Palette.
 - Klicken Sie auf ein Element in der Bibliothek, um eine Vorgabe auszuwählen.
 - Wenn Sie einen Pinsel speichern möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Einen Pinsel speichern“. Geben Sie dann einen Namen im angezeigten Dialogfeld ein und klicken Sie auf „OK“.
 - Wenn Sie einen Verlauf oder ein Muster speichern möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Neuer Verlauf“ oder „Neues Muster“. Geben Sie dann einen Namen im angezeigten Dialogfeld ein und klicken Sie auf „OK“.
 - Wenn Sie einen Pinsel, einen Verlauf oder ein Muster in einer Popup-Palette umbenennen möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Umbenennen“. Geben Sie dann einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.
 - Wenn Sie einen Pinsel, einen Verlauf oder ein Muster aus einer Popup-Palette löschen möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Löschen“. Sie können hierzu auch bei gedrückter Wahltaaste auf einen Pinsel oder Verlauf klicken.
 - Öffnen Sie das Popup-Palettenmenü, um eine Bibliothek mit Pinseln, Verläufen oder Mustern zu speichern. Wählen Sie den Befehl „Mehrere Pinsel speichern“, „Verläufe speichern“ oder „Muster speichern“. Geben Sie dann einen Namen für die Bibliotheksdatei ein und klicken Sie auf „Speichern“.
 - Wenn Sie eine Bibliothek mit Pinseln, Verläufen oder Mustern laden möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Laden“. Wählen Sie dann die gewünschte Bibliotheksdatei aus und klicken Sie auf „Laden“.

Hinweis: Mit dem Befehl „Laden“ wird die Pinselbibliothek den bereits vorhandenen Pinseln hinzugefügt. Wenn Sie eine Vorgabenbibliothek für Pinsel wählen, ersetzt die Vorgabenbibliothek den aktuellen Pinselsatz.

- Wählen Sie eine Bibliotheksdatei im unteren Abschnitt des Palettenmenüs und klicken Sie auf „OK“, um den aktuellen Verlaufssatz in einer Popup-Palette zu ersetzen. Sie können auch den Befehl „Ersetzen“ wählen, nach der gewünschten Bibliotheksdatei suchen, diese auswählen und dann auf „Laden“ klicken.
- Wählen Sie im Menü „Pinsel“ eine Bibliothek, um den aktuellen Pinsel- oder Mustersatz in einer Popup-Palette zu ersetzen.

Hinweis: Wenn Sie den aktuellen Pinsel-, Verlaufs- oder Mustersatz ersetzen möchten, können Sie auch im Popup-Palettenmenü den Befehl „Vorgaben-Manager“ wählen und dann mithilfe des Vorgaben-Managers eine andere Bibliothek mit Pinseln, Verläufen oder Mustern laden.

- Öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl zum Zurücksetzen, um den Standardsatz mit Pinseln, Verläufen oder Mustern zu laden.

So arbeiten Sie mit Vorgaben in einer Popup-Palette

1 Öffnen Sie die Popup-Palette in der Optionsleiste. Beachten Sie, dass nur bestimmte Werkzeuge über eine Popup-Palette in der Optionsleiste verfügen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf ein Element in der Bibliothek, um eine Vorgabe auszuwählen.
- Wenn Sie einen Pinsel speichern möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Einen Pinsel speichern“. Geben Sie dann einen Namen im angezeigten Dialogfeld ein und klicken Sie auf „OK“.
- Wenn Sie einen Verlauf oder ein Muster speichern möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Neuer Verlauf“ oder „Neues Muster“. Geben Sie dann einen Namen im angezeigten Dialogfeld ein und klicken Sie auf „OK“.
- Wenn Sie einen Pinsel, einen Verlauf oder ein Muster in einer Popup-Palette umbenennen möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Umbenennen“. Geben Sie dann einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.
- Wenn Sie einen Pinsel, einen Verlauf oder ein Muster aus einer Popup-Palette löschen möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Löschen“. Sie können hierzu auch bei gedrückter Wahltaste auf einen Pinsel oder Verlauf klicken.
- Öffnen Sie das Popup-Palettenmenü, um eine Bibliothek mit Pinseln, Verläufen oder Mustern zu speichern. Wählen Sie den Befehl „Mehrere Pinsel speichern“, „Verläufe speichern“ oder „Muster speichern“. Geben Sie dann einen Namen für die Bibliotheksdatei ein und klicken Sie auf „Speichern“.
- Wenn Sie eine Bibliothek mit Pinseln, Verläufen oder Mustern laden möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl „Laden“. Wählen Sie dann die gewünschte Bibliotheksdatei aus und klicken Sie auf „Laden“.

Hinweis: Mit dem Befehl „Laden“ wird die Pinselbibliothek den bereits vorhandenen Pinseln hinzugefügt. Wenn Sie eine Vorgabenbibliothek für Pinsel wählen, ersetzt die Vorgabenbibliothek den aktuellen Pinselsatz.

- Wählen Sie eine Bibliotheksdatei im unteren Abschnitt des Palettenmenüs und klicken Sie auf „OK“, um den aktuellen Verlaufssatz in einer Popup-Palette zu ersetzen. Sie können auch den Befehl „Ersetzen“ wählen, nach der gewünschten Bibliotheksdatei suchen, diese auswählen und dann auf „Laden“ klicken.
- Wählen Sie im Menü „Pinsel“ eine Bibliothek, um den aktuellen Pinsel- oder Mustersatz in einer Popup-Palette zu ersetzen.

Hinweis: Wenn Sie den aktuellen Pinsel-, Verlaufs- oder Mustersatz ersetzen möchten, können Sie auch im Popup-Palettenmenü den Befehl „Vorgaben-Manager“ wählen und dann mithilfe des Vorgaben-Managers eine andere Bibliothek mit Pinseln, Verläufen oder Mustern laden.

- Öffnen Sie das Popup-Palettenmenü und wählen Sie den Befehl zum Zurücksetzen, um den Standardsatz mit Pinseln, Verläufen oder Mustern zu laden.

So ändern Sie die Anzeige der Elemente in einer Popup-Palette

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Anzeige für eine Palette ändern möchten, öffnen Sie das Popup-Palettenmenü, indem Sie auf das Dreieck  oben rechts in der Popup-Palette klicken.
- Wenn Sie die Anzeige für alle Popup-Paletten ändern möchten, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Vorgaben-Manager“ und klicken Sie im daraufhin angezeigten Vorgaben-Manager auf die Schaltfläche „Erweitert“.

2 Wählen Sie eine Ansichtsoption:

Nur Text Zeigt den Namen jedes Elements an.

Kleine Miniaturen oder Große Miniaturen Zeigt eine Miniatur jedes Elements an.

Kleine Liste oder Große Liste Zeigt den Namen und eine Miniatur jedes Elements an.

Pinselstrich Zeigt ein Pinselstrichbeispiel und eine Pinselminiatur an. (Diese Option ist nur für Pinsel verfügbar.)

Hinweis: Nicht alle der obigen Optionen sind für alle Popup-Paletten verfügbar.

Der Vorgaben-Manager

Im Arbeitsbereich „Standardeditor“ haben Sie über den Vorgaben-Manager („Bearbeiten“ > „Vorgaben-Manager“) die Möglichkeit, Photoshop Elements-Bibliotheken mit Pinseln, Farbfeldern, Verläufen und Mustern zu verwalten. Sie können beispielsweise häufig verwendete Pinsel in einem Satz zusammenfassen oder die Standardvorgaben wiederherstellen.

Jeder Bibliothekstyp ist eine Datei mit einer eigenen Dateierweiterung und einem Standardordner. Vordefinierte Dateien werden auf Ihrem Rechner im Photoshop Elements-Anwendungsordner im Unterordner „Presets“ installiert.

Hinweis: Eine Vorgabe im Vorgaben-Manager kann durch Auswahl der Vorgabe und Klicken auf „Löschen“ gelöscht werden. Sie können immer den Befehl zum Zurücksetzen verwenden, um die Standardelemente in einer Bibliothek wiederherzustellen.



Ziehen einer Vorgabe an eine neue Position im Vorgaben-Manager

So laden Sie eine Bibliothek

- 1 Wählen Sie im Vorgaben-Manager im Menü „Vorgabe“ die Option „Pinsel“, „Farbfelder“, „Verläufe“ oder „Muster“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf „Laden“, wählen Sie eine Bibliothek aus der Liste und klicken Sie erneut auf „Laden“. Wenn Sie eine Bibliothek aus einem anderen Ordner laden möchten, navigieren Sie zu diesem Ordner und wählen Sie die Bibliothek aus. Vorgabendateien werden auf Ihrem Computer im Ordner „Presets“ innerhalb des Photoshop Elements-Programmordners installiert.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erweitert“ und wählen Sie im unteren Bereich des Menüs eine Bibliothek aus. (Diese Option steht für Pinsel nicht zur Verfügung.)
- 3 Klicken Sie zum Abschluss auf „Fertig“.

So stellen Sie die Standardbibliothek wieder her oder ersetzen die derzeit angezeigte Bibliothek

❖ Klicken Sie im Vorgaben-Manager auf die Schaltfläche „Erweitert“ und wählen Sie einen Befehl aus dem Menü:

Zurücksetzen Stellt die Standardbibliothek für diesen Typ wieder her.

Ersetzen Ersetzt die aktuelle Bibliothek durch den Inhalt einer anderen Bibliothek.

So speichern Sie eine Untergruppe einer Bibliothek

- 1 Halten Sie im Vorgaben-Manager beim Klicken die Umschalttaste gedrückt, um mehrere benachbarte Vorgaben auszuwählen, oder die Befehlstaste, um mehrere nicht benachbarte Vorgaben auszuwählen. Nur die ausgewählten Vorgaben werden in der neuen Bibliothek gespeichert.
- 2 Klicken Sie auf „Speichern“ und geben Sie einen Namen für die Bibliothek ein. Wenn Sie die Bibliothek in einem anderen Ordner als dem Standardordner (Programme/Adobe Photoshop Elements 4.0/Presets) speichern möchten, navigieren Sie vor dem Speichern zu diesem Ordner.

So benennen Sie eine Vorgabe um

1 Führen Sie im Vorgaben-Manager einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie eine Vorgabe aus der Liste und klicken Sie auf „Umbenennen“.
- Doppelklicken Sie auf eine Vorgabe in der Liste.

2 Geben Sie einen neuen Namen für die Vorgabe ein. Wenn Sie mehrere Vorgaben ausgewählt haben, müssen Sie mehrere Namen eingeben.

Arbeitsvolumes und Plug-Ins

Arbeitsvolumes – Einführung

Wenn Ihr System einen Vorgang nicht ausführen kann, weil nicht genügend Arbeitsspeicher zur Verfügung steht, wird von Photoshop Elements eine spezielle Technologie für virtuellen Speicher eingesetzt – die Arbeitsvolumes. Ein Arbeitsvolume ist ein Laufwerk oder eine Partition auf einem Laufwerk mit freiem Arbeitsspeicher. Standardmäßig verwendet Photoshop Elements die Festplatte, auf der das Betriebssystem installiert ist, als primäres Arbeitsvolume.

Das primäre Arbeitsvolume kann geändert werden. Sie können auch ein zweites, drittes oder viertes Arbeitsvolume angeben, das genutzt wird, wenn das primäre Volume ausgelastet ist. Verwenden Sie Ihre schnellste Festplatte als primäres Arbeitsvolume und vergewissern Sie sich, dass möglichst viel unfragmentierter Speicherplatz verfügbar ist.

Um eine optimale Leistung zu gewährleisten, sollten Sie beim Zuweisen von Arbeitsvolumes auf Folgendes achten:

- Arbeitsvolumes sollten sich nicht auf demselben Laufwerk wie Photoshop Elements oder große Dateien befinden, die Sie bearbeiten.
- Arbeitsvolumes sollten sich nicht auf dem Laufwerk befinden, das vom Betriebssystem für den virtuellen Arbeitsspeicher verwendet wird.
- Arbeitsvolumes sollten sich auf einem lokalen Laufwerk befinden. Der Zugriff sollte also nicht über ein Netzwerk erfolgen.
- Arbeitsvolumes sollten konventionelle Medien sein (keine Wechselmedien).
- RAID-Festplatten/Festplatten-Arrays sind eine gute Wahl für dedizierte Arbeitsvolumes.
- Laufwerke mit Arbeitsvolumes sollten regelmäßig defragmentiert werden. Noch besser ist es, ein leeres Laufwerk bzw. ein Laufwerk mit sehr viel freiem Speicherplatz zu verwenden, damit es gar nicht erst zu Fragmentierungsproblemen kommen kann.

So ändern Sie Arbeitsvolumes

Photoshop Elements kann ein Arbeitsvolume nur in zusammenhängendem Festplattenspeicher erstellen.

- 1 Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Plug-Ins und virtueller Speicher“.
- 2 Wählen Sie die gewünschten Volumes aus dem Menü „Arbeitsvolumes“ aus (Sie können maximal vier Arbeitsvolumes zuweisen).
- 3 Klicken Sie auf „OK“.
- 4 Starten Sie Photoshop Elements neu, damit die Änderungen wirksam werden.

Plug-Ins

Plug-Ins sind von Adobe Systems und anderen Software-Entwicklern entwickelte Software-Programme, die Zusatzfunktionen für Photoshop Elements bieten. Das Programm enthält bereits eine Reihe von Import-, Export- und Spezialeffekte-Plug-Ins. Diese befinden sich im Photoshop Elements-Ordner „Plug-Ins“. (Das Plug-In Camera Raw 3.3 ist im Ordner Library/Application Support/Adobe/Plug-ins/CS2/File Formats installiert, da es auch von Adobe Bridge genutzt wird.) Sie haben die Möglichkeit, einen zusätzlichen Plug-In-Ordner auszuwählen, in den Sie kompatible Plug-Ins anderer Anwendungen laden können. Außerdem können Sie Verknüpfungen zu einem Plug-In erstellen, das in einem anderen

Ordner in Ihrem System gespeichert ist. Nach Aufnahme dieser Verknüpfung bzw. des Alias in den Plug-In-Ordner kann das jeweilige Plug-In dann in Photoshop Elements verwendet werden. Installierte Plug-Ins werden als Optionen in den Menüs „Importieren“ oder „Exportieren“ bzw. als Dateiformate in den Dialogfeldern „Öffnen“ und „Speichern“ angezeigt. Wenn Sie sehr viele Plug-Ins installieren, können möglicherweise nicht alle in Photoshop Elements in den entsprechenden Menüs aufgeführt werden. In diesem Fall werden neu installierte Plug-Ins im Untermenü „Filter“ > „Sonstige Filter“ angezeigt. Um zu verhindern, dass ein Plug-In oder ein Plug-In-Ordner geladen wird, fügen Sie am Beginn des Plug-In- oder Ordnersnamens eine Tilde (~) ein. Diese Datei (bzw. der gesamte Inhalt dieses Ordners) wird beim Neustart der Anwendung ignoriert. Um Informationen über installierte Plug-Ins anzuzeigen, wählen Sie „Hilfe“ > „Über Plug-In“ und klicken Sie im Untermenü auf das gewünschte Plug-In.

Siehe auch

„Plug-In-Filter“ auf Seite 210

So installieren Sie Plug-Ins

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Verwenden Sie das Plug-In-Installationsprogramm, sofern verfügbar.
- Folgen Sie den Installationsanweisungen des Plug-Ins.
- Stellen Sie sicher, dass die Plug-In-Dateien nicht komprimiert sind, und kopieren Sie sie in das gewünschte Plug-In-Verzeichnis des Photoshop Elements-Ordners.

So wählen Sie einen zusätzlichen Plug-In-Ordner

Sie haben die Möglichkeit, einen zusätzlichen Plug-In-Ordner auszuwählen, in den Sie kompatible Plug-Ins anderer Anwendungen laden können.

- 1** Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Plug-Ins und virtueller Speicher“.
- 2** Aktivieren Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Zusätzlicher Plug-In-Ordner“, markieren Sie einen Ordner in der Liste und klicken Sie auf „Wählen“.
- 3** Um den Inhalt eines Ordners anzuzeigen, doppelklicken Sie darauf. Der Pfad des Ordners wird im Voreinstellungsfenster angezeigt.

Hinweis: Wählen Sie kein Verzeichnis innerhalb des Plug-In-Ordners von Photoshop Elements.

- 4** Starten Sie Photoshop Elements neu, um die Plug-Ins zu laden.

Kapitel 4: Adobe Bridge verwenden

Grundlagen zu Bridge

Adobe Bridge

Adobe Bridge ist eine plattformübergreifende Anwendung, die im Lieferumfang von Photoshop Elements für Mac OS, Adobe Creative Suite 2 und Adobe Production Studio enthalten ist. Mit Bridge können Sie Dateien ordnen, suchen und durchsuchen. Sie können neue Ordner erstellen, Dateien umbenennen, verschieben und löschen, Metadaten bearbeiten, Bilder drehen und Stapelverarbeitungen durchführen. Darüber hinaus können Sie Informationen zu Dateien sowie von Ihrer Digital- oder DV-Kamera importierte Daten anzeigen.

Adobe Creative Suite 2 und Production Studio

Eine erweiterte Version von Adobe Bridge ist in Adobe Creative Suite 2 und in Adobe Production Studio enthalten. Bridge umfasst je nach installierter Suite die folgenden Funktionen.

Camera Raw Wenn Sie Adobe Photoshop® oder Adobe After Effects installiert haben, können Sie Camera Raw-Dateien in Bridge öffnen, sie bearbeiten und sie anschließend in einem mit Photoshop kompatiblen Format speichern. Sie können die Bildeinstellungen direkt im Dialogfeld „Camera Raw“ bearbeiten, ohne dass Sie Photoshop starten müssen. Wenn Sie weder Photoshop noch After Effects installiert haben, können Sie dennoch Camera Raw-Dateien in Bridge anzeigen.

Stock Photos Klicken Sie in Bridge in der Palette „Favoriten“ auf „Adobe Stock Photos“, um führende Fotobibliotheken nach lizenzfreien Fotos zu durchsuchen. Sie können kostenlose Versionen der Bilder mit geringer Auflösung herunterladen und sie in Ihren Projekten testen, bevor Sie die Bilder tatsächlich erwerben.

Version Cue (Adobe Creative Suite 2) Sie können Bridge als zentralen Ort verwenden, von dem aus Sie Adobe Version Cue einsetzen. Von Bridge aus können Sie alle Dateien aus einem Projekt an einem Ort durchsuchen, ohne dass Sie die eigentliche Anwendung für jede einzelne Datei starten müssen. Dies gilt auch für Dateien aus nicht von Adobe bereitgestellten Anwendungen. Sie können in Bridge auch neue Version Cue-Projekte erstellen, Projekte löschen, Versionen erstellen, Alternativen speichern und Zugriffsberechtigungen festlegen.

Bridge Center (Adobe Creative Suite 2) Adobe Bridge enthält Bridge Center. Dort können Sie Newsreader in Ihren Webbrowsern anzeigen, Ihre letzten Aktivitäten abrufen, Tipps und Tricks zu Produkten von Adobe lesen, Dateigruppen speichern und vieles mehr.

Farbmanagement (Adobe Creative Suite 2) In Bridge können Sie die Farbeinstellungen für alle Anwendungen in Adobe Creative Suite 2 synchronisieren. Mit dieser Synchronisierung können Sie sicherstellen, dass Farben unabhängig davon, in welcher Creative Suite-Anwendung Sie sie anzeigen, immer gleich aussehen.

Der Bridge-Arbeitsbereich

Das Adobe Bridge-Fenster besteht aus folgenden Hauptkomponenten:

Menü „Suchen in“ Dieses Menü enthält die Ordnerhierarchie, Favoriten und zuletzt geöffnete Ordner. Mit diesem Menü können Sie die Ordner und Dateien, die Sie anzeigen möchten, schnell auffindig machen. Das Menü befindet sich ganz oben im Bridge-Fenster.

Palette „Favoriten“ Mit dieser Palette können Sie schnell auf Ordner zugreifen.

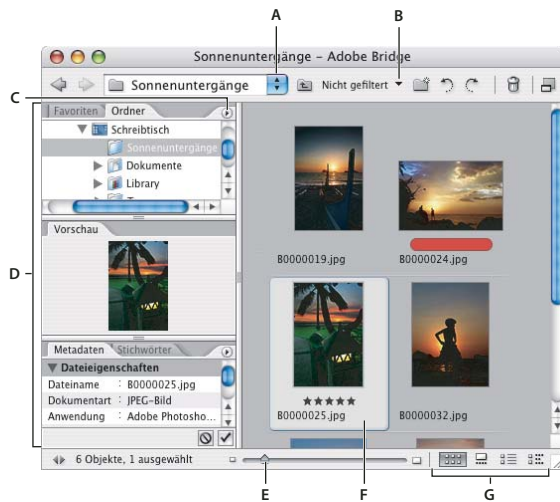
***Hinweis:** Wenn Sie über Adobe Creative Suite 2 verfügen, können Sie auch auf Version Cue und Bridge Center zugreifen. Weitere Informationen zu diesen Funktionen finden Sie in der Hilfe einer Creative Suite-Anwendung, z. B. Illustrator.*

Palette „Ordner“ In dieser Palette wird die Ordnerhierarchie auf Ihrem Computer angezeigt. Mithilfe dieser Palette können Sie zu Ordnern navigieren.

Palette „Vorschau“ In dieser Palette wird eine Vorschau der ausgewählten Datei angezeigt. Die Vorschau wird separat vom Miniaturbild im Inhaltsbereich angezeigt und ist normalerweise größer. Sie können die Vorschau vergrößern oder verkleinern.

Bereich „Metadaten“ Diese Palette enthält Metadaten-Informationen für die ausgewählte Datei. Wenn mehrere Dateien ausgewählt sind, werden gemeinsame Daten (z. B. Stichwörter, Erstellungsdatum und Belichtungseinstellungen) aufgelistet.

Palette „Stichwörter“ Diese Palette ermöglicht das Hinzufügen von Stichwörtern zu Bildern und erleichtert so das Organisieren der Bildbestände.



Adobe Bridge

A. Menü „Suchen in“ B. Menü zum Sortieren nach Wertung oder Beschriftung C. Palettenmenü D. Paletten E. Miniatur-Schieberegler für Zoom F. Ausgewählte Miniatur G. Ansichtsoptionen

So starten und beenden Sie Bridge

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf das Symbol „Suchen mit Bridge“  oder wählen Sie „Datei“ > „Suchen mit Bridge“, um Bridge in Photoshop Elements zu öffnen.
- Doppelklicken Sie auf das Adobe Bridge-Symbol , um Bridge direkt zu öffnen. Dieses Symbol befindet sich standardmäßig im Ordner Programme/Adobe Bridge.
- Wählen Sie „Bridge“ > „Bridge beenden“, um Bridge zu beenden.
- Wählen Sie „Datei“ > „Zu letzter Anwendung zurückkehren“.

 Bei Installation einer Adobe Creative Suite- oder einer Adobe Production Studio-Anwendung verfügt Bridge über weitere Funktionen. Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe der entsprechenden Anwendung.

Siehe auch

„So ordnen Sie Dateien und Ordner mit Bridge“ auf Seite 45

So erstellen und schließen Sie Bridge-Fenster

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Neues Fenster“, um ein Bridge-Fenster in voller Größe zu erstellen.
- Wählen Sie „Datei“ > „Fenster schließen“.

Siehe auch

„Der Bridge-Arbeitsbereich“ auf Seite 40

So verwenden Sie Bridge im Kompaktmodus

Wechseln Sie in den Kompaktmodus, wenn Sie das Bridge-Fenster verkleinern möchten. In diesem Modus sind die Paletten ausgeblendet; der Inhaltsbereich ist vereinfacht. Eine Untergruppe häufig verwendeter Bridge-Befehle ist weiterhin über das Popup-Menü verfügbar, das sich im oberen rechten Bereich des Fensters befindet.

Das Kompaktmodus-Fenster von Bridge wird standardmäßig frei beweglich über allen anderen Fenstern angezeigt. (Im Vollmodus kann das Bridge-Fenster auch hinter den Fenstern der Anwendung angezeigt werden.) Beim Arbeiten in anderen Anwendungen ist dieses frei bewegliche Fenster nützlich, da es stets sichtbar ist und jederzeit verwendet werden kann. Sie können z. B. in den Kompaktmodus wechseln, nachdem Sie die zu verwendenden Dateien ausgewählt haben, und diese anschließend bei Bedarf in die Anwendung ziehen.

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche „In den Kompaktmodus wechseln“ .
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie Befehle aus dem Menü aus, das sich oben rechts im Bridge-Fenster befindet.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „In den Ultrakompaktmodus wechseln“ , um den Inhaltsbereich auszublenden und das Bridge-Fenster weiter zu minimieren. Klicken Sie erneut auf diese Schaltfläche, um zum Kompaktmodus zurückzukehren.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche „In den Vollmodus wechseln“ , um zum Vollmodus zurückzukehren, den Inhaltsbereich und die Paletten anzuzeigen und um Bridge hinter dem aktuellen Anwendungsfenster anzuzeigen.

Siehe auch

„Der Bridge-Arbeitsbereich“ auf Seite 40

So passen Sie das Bridge-Fenster an

Sie können das Bridge-Fenster anpassen, indem Sie die Paletten verschieben und deren Größe anpassen. So können Sie z. B. die Palette „Vorschau“ vergrößern, damit dort größere Miniaturen angezeigt werden. Paletten können jedoch nicht aus dem Bridge-Fenster verschoben werden.

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie eine Palette an ihrer Registerkarte nach oben oder unten in eine andere Palette.
 - Ziehen Sie den horizontalen Trennbalken zwischen den Paletten, um diese zu vergrößern bzw. zu verkleinern.
 - Ziehen Sie den vertikalen Trennbalken zwischen den Paletten und dem Inhaltsbereich nach links oder nach rechts, um die Größe der Paletten bzw. des Inhaltsbereichs anzupassen.
 - Klicken Sie unten links im Bridge-Fenster auf die Schaltfläche „Fenster einblenden/ausblenden“ , um die Paletten ein- bzw. auszublenden.
 - Wählen Sie „Ansicht“ und anschließend den Namen der Palette, die Sie ein- bzw. ausblenden möchten.

Siehe auch

„Der Bridge-Arbeitsbereich“ auf Seite 40

So wählen Sie Bridge-Arbeitsbereiche aus

Ein Bridge-Arbeitsbereich ist eine bestimmte Konfiguration oder ein bestimmtes Layout des Arbeitsbereichs. Sie können entweder einen vorgefertigten oder einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich auswählen, den Sie zuvor gespeichert haben.

- ❖ Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ und anschließend den Namen des gewünschten Arbeitsbereichs oder wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ und anschließend einen der folgenden Befehle:

Lichtkasten Mit diesem Befehl wird nur der Inhaltsbereich von Bridge angezeigt, sodass Sie sich auf das Anzeigen der Dateien konzentrieren können.

Dateinavigation Mit diesem Befehl wird der Inhaltsbereich in der Miniatur-Ansicht zusammen mit den Paletten „Favoriten“ und „Ordner“ angezeigt.

Metadaten-Fokus Mit diesem Befehl wird der Inhaltsbereich in der Miniatur-Ansicht zusammen mit hervorgehobener Palette „Metadaten“ angezeigt.

Filmstreifen-Fokus Mit diesem Befehl wird nur der Inhaltsbereich in der Filmstreifen-Ansicht angezeigt.

So speichern und löschen Sie Bridge-Arbeitsbereiche

Sie können das aktuelle Bridge-Layout (d. h. die Arbeitsbereich-Konfiguration) als Arbeitsbereich speichern und zu einem späteren Zeitpunkt erneut verwenden. Sie können in verschiedenen Layouts des Arbeitsbereichs arbeiten (und schnell zwischen diesen wechseln), indem Sie Bridge in verschiedenen Konfigurationen speichern. Sie können z. B. einen Arbeitsbereich zum Sortieren neuer Fotos und einen anderen zum Arbeiten mit Adobe InDesign®-Dateien verwenden.

❖ Wählen Sie „Fenster“ > „Arbeitsbereich“ und anschließend einen der folgenden Befehle:

Arbeitsbereich speichern Mit diesem Befehl wird das aktuelle Bridge-Layout gespeichert, sodass Sie es zu einem späteren Zeitpunkt erneut verwenden können, auch wenn Sie eine Palette verschieben oder die Ansicht des Inhaltsbereichs ändern. Geben Sie einen Namen für den Arbeitsbereich ein und klicken Sie auf „Speichern“, wenn Sie diesen Befehl verwenden möchten. Sie können dem Arbeitsbereich auch einen Tastaturbefehl zuweisen und festlegen, ob der Speicherort des Bridge-Fensters als Teil des Arbeitsbereichs gespeichert werden soll.

Arbeitsbereich löschen Mit diesem Befehl wird der gespeicherte Arbeitsbereich gelöscht. Wählen Sie aus dem Menü den Arbeitsbereich aus und klicken Sie auf „Löschen“, wenn Sie diesen Befehl verwenden möchten.

Auf Standard-Arbeitsbereich zurücksetzen Mit diesem Befehl wird der Arbeitsbereich auf die Standardkonfiguration zurückgesetzt.

Dateien und Ordner in Bridge

So zeigen Sie Miniaturen von Dateien und Ordnern in Bridge an

Im Inhaltsbereich von Bridge werden Miniaturen von Dateien und Ordnern des ausgewählten Ordners zusammen mit Informationen zu diesen Dateien bzw. Ordnern angezeigt. Sie können festlegen, wie Dateien und Ordner im Inhaltsbereich angezeigt werden sollen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie den Miniatur-Schieberegler , der sich unten im Bridge-Fenster befindet, um die Größe der Miniaturen anzupassen.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Miniaturen“, um Elemente in einem Raster anzuzeigen.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Filmstreifen“, um Miniaturen in einer Bildlaufleiste zusammen mit einer sehr großen Miniatur des derzeit ausgewählten Elements anzuzeigen. Klicken Sie direkt unter der sehr großen Miniatur auf die Schaltfläche „Zurück“ oder „Weiter“, um zur vorherigen oder nächsten Miniatur zu wechseln. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Filmstreifenausrichtung wechseln“ , um von der horizontalen zur vertikalen Diashow zu wechseln. Beachten Sie, dass Sie in der Filmstreifen-Ansicht durch eine PDF-Vorschau navigieren können.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Details“, um eine Bildlaufleiste mit Miniaturen und Informationen zur ausgewählten Datei anzuzeigen.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Nur Miniatur anzeigen“, um Miniaturen ohne Textinformationen anzuzeigen.
- Wählen Sie „Ansicht“ > „Präsentation“, um Miniaturen in einer Präsentation anzuzeigen, die den ganzen Bildschirm einnimmt. Mit dieser Methode können Sie große Versionen aller Grafikdateien eines Ordners schnell und einfach anzeigen und mit diesen arbeiten. Anweisungen zum Verwenden der Präsentation werden auf dem Bildschirm angezeigt, wenn Sie diesen Befehl wählen.

So legen Sie die Anzeige von Dateien und Ordnern in Bridge fest

Sie können festlegen, welche Dateitypen und Ordner im Inhaltsbereich als Miniaturen angezeigt werden sollen. Des Weiteren können Sie auch die Reihenfolge festlegen, in der die Dateien und Ordner angezeigt werden sollen.

❖ Wählen Sie einen der folgenden Befehle im Menü „Ansicht“ aus:

- Wählen Sie „Sortieren“ und anschließend die Sortierreihenfolge für die Dateien aus. Wählen Sie „Aufsteigende Reihenfolge“, um in aufsteigender Reihenfolge zu sortieren. Wählen Sie „Manuell“, um die Ordner bzw. die Dateien in der Reihenfolge anzuordnen, in die Sie sie zuletzt gebracht haben.
- Wählen Sie „Verborgene Dateien anzeigen“, um verborgene Dateien einzublenden, z. B. Cachedateien.
- Wählen Sie „Ordner anzeigen“, um sowohl Ordner als auch einzelne Dateien anzuzeigen.
- Wählen Sie „Alle Dateien anzeigen“, um alle Dateien unabhängig von ihrem Dateityp anzuzeigen. Dies schließt auch Nicht-Adobe-Dateien ein, die in Bridge normalerweise nicht angezeigt werden.
- Wählen Sie „Nur Grafikdateien anzeigen“, um ausschließlich Grafikdateien anzuzeigen, z. B. Camera Raw-, EPS-, JPEG-, BMP-, PS-, TIFF- und GIF-Dateien.
- Wählen Sie „Nur Vektorgrafiken anzeigen“, um ausschließlich Dateien, die mit einem Zeichenprogramm wie Adobe Illustrator erstellt wurden, sowie EPS- und PS-Dateien anzuzeigen.
- Wählen Sie „Aktualisieren“ (oder wählen Sie im Palettenmenü „Ordner“ die Option „Aktualisieren“), um den Inhaltsbereich zu aktualisieren. Die Ansicht wird auch aktualisiert, indem Sie Bridge schließen und erneut öffnen.

Sie können auch oben rechts im Bridge-Fenster auf „Nicht gefiltert“ klicken und die anzuzeigenden Dateien nach ihrer Wertung bzw. Beschriftung auswählen. Das Menü „Nicht gefiltert“ arbeitet unabhängig von den Befehlen unter „Ansicht“ > „Sortieren“.

So navigieren Sie mit Bridge zu Ordnern und Dateien

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie die Palette „Ordner“ aus und klicken Sie auf den gewünschten Ordner. Klicken Sie neben einem Ordner auf das Dreieck oder doppelklicken Sie auf den Ordner, um dessen Unterordner einzublenden.
- Wählen Sie die Palette „Favoriten“ aus und klicken Sie auf den gewünschten Ordner.
- Wählen Sie im Menü „Suchen in“ einen Ordner aus. Sie können neben diesem Menü auf die Schaltflächen „Zurück“, „Weiter“ oder „Nach oben“ klicken, um innerhalb des derzeit im Menü aufgelisteten Ordners zu navigieren.

Siehe auch

„So legen Sie die Anzeige von Dateien und Ordnern in Bridge fest“ auf Seite 44

So wählen Sie Dateien in Bridge aus

Bevor Sie mit einer Datei arbeiten können, müssen Sie sie auswählen. Es ist möglich, mehrere Dateien auf einmal auszuwählen.

❖ Führen Sie im aktuellen Ordner einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Miniatur einer Datei.
- Wenn Sie mehrere unmittelbar aufeinander folgende Dateien auswählen möchten, halten Sie beim Klicken auf die Bilder die Umschalttaste gedrückt.
- Wenn Sie mehrere nicht unmittelbar aufeinander folgende Dateien auswählen möchten, halten Sie beim Klicken auf die Dateien die Befehlstaste gedrückt.
- Wählen Sie zum Auswählen aller sichtbaren Dateien „Bearbeiten“ > „Alles auswählen“.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Beschriftete auswählen“ oder „Bearbeiten“ > „Unbeschriftete auswählen“, um alle beschrifteten oder unbeschrifteten Dateien auszuwählen.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswahl umkehren“, um das Gegenteil der aktuellen Auswahl auszuwählen.

So öffnen Sie Dateien in Bridge

Sie können Dateien in Bridge öffnen; es können sogar Dateien geöffnet werden, die nicht durch Adobe-Anwendungen erstellt wurden. Wenn bestimmte Dateitypen nicht ordnungsgemäß geöffnet werden können, überprüfen Sie unter „Voreinstellungen“ die Einstellungen für Dateitypzuordnungen. (Siehe „So legen Sie Bridge-Voreinstellungen fest“ auf Seite 50.)

1 Wählen Sie die Datei im aktuellen Ordner aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“.
- Drücken Sie den Zeilenschalter.
- Doppelklicken Sie im Inhaltsbereich oder in der Palette „Vorschau“ auf die Datei.
- Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen mit“ > „Photoshop Elements 4.0“.
- Ziehen Sie die Datei, z. B. ein geöffnetes Illustrator-Dokument, in den Arbeitsbereich der Anwendung.
- Ziehen Sie die Datei auf das Symbol der Anwendung.



Wenn Sie „Datei“ > „Durchsuchen“ wählen, um Bridge in einer Production Studio-Anwendung zu starten, können Sie die Datei in dieser Anwendung öffnen bzw. in diese importieren, indem Sie auf die Datei doppelklicken.

So ordnen Sie Dateien und Ordner mit Bridge

Adobe Bridge erleichtert es Ihnen, Dateien zwischen Ordnern zu verschieben, zu kopieren, zu duplizieren und auf andere Weise zu manipulieren.



Ziehen Sie einen Ordner auf die Palette „Vorschau“, um seinen Inhalt in Bridge anzuzeigen.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

Dateien löschen Wählen Sie die Dateien aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Objekt löschen“  oder drücken Sie die Entf-Taste.

Dateien und Ordner kopieren Wählen Sie die Dateien und Ordner aus und ziehen Sie die Dateien bzw. Ordner bei gedrückter Wahltaaste in einen anderen Ordner.

Dateien in einen anderen Ordner verschieben Wählen Sie die Dateien aus und ziehen Sie sie in einen anderen Ordner.



Um ein Bild schnell an eine E-Mail-Nachricht anzuhängen, ziehen Sie das Bild von Bridge mit der Maus in die E-Mail-Nachricht.

Speicherort einer Datei im Betriebssystem anzeigen Wählen Sie eine Datei aus und wählen Sie „Datei“ > „Im Finder anzeigen“.

Speicherort einer Datei in einer Kollektion suchen Wählen Sie eine Datei aus und wählen Sie „Datei“ > „In Bridge anzeigen“. Eine Kollektion ist eine gespeicherte Suche. Wenn Sie eine Datei in einer Kollektion auswählen, wird die Datei standardmäßig im Ordner mit den Dateiergebnissen angezeigt. Wenn Sie „In Bridge anzeigen“ auswählen, werden Sie zu dem Ordner weitergeleitet, in dem sich die Datei befindet.

Dateien in einer Anwendung platzieren Wählen Sie die Dateien aus und wählen Sie anschließend „Datei“ > „Platzieren“ und den Namen der Anwendung aus. Sie können diesen Befehl z. B. dazu verwenden, um ein JPEG-Bild in Illustrator zu platzieren. Sie können Bilder auch von Bridge in eine Anwendung ziehen. Abhängig von der Datei muss das Dokument, in das Sie das Bild platzieren möchten, zuerst geöffnet werden.

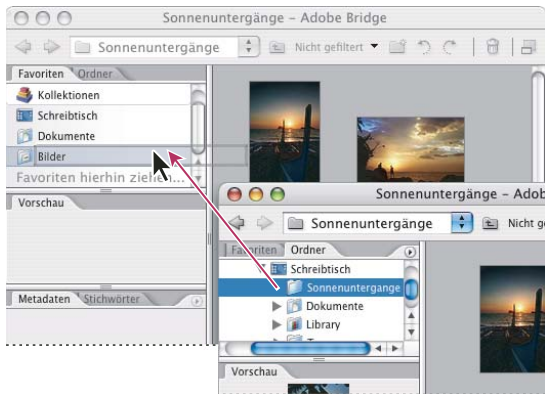
Dateien aus Bridge ziehen Wählen Sie die gewünschten Dateien aus und ziehen Sie sie auf den Schreibtisch oder in einen anderen Ordner. Durch diese Aktion wird die Datei auf den Schreibtisch oder in einen anderen Ordner verschoben.

Dateien in Bridge ziehen Wählen Sie die gewünschten Dateien auf dem Schreibtisch, in einem Ordner oder in einer anderen Anwendung aus, die das Ziehen und Ablegen („Drag & Drop“) unterstützt, und ziehen Sie die Dateien dann in den Inhaltsbereich von Bridge. Die Dateien werden aus ihrem aktuellen Ordner in den in Bridge angezeigten Ordner verschoben. (Falls sich Bridge auf einem anderen aktivierten Volume befindet als die zu verschiebende Datei, wird die Datei in Bridge kopiert.)

Neue Ordner erstellen Wählen Sie „Datei“ > „Neuer Ordner“. Geben Sie anschließend einen Namen ein, wenn der Ordner im Inhaltsbereich angezeigt wird.

Ordner löschen Wählen Sie den Ordner aus und drücken Sie auf die Entf-Taste.

Den Favoriten Ordner hinzufügen Wählen Sie im Menü „Suchen in“, in der Palette „Ordner“ oder im Inhaltsbereich einen Ordner aus. Wählen Sie anschließend „Datei“ > „Zu Favoriten hinzufügen“. Sie können den Ordner auch vom Inhaltsbereich in die Palette „Favoriten“ ziehen.



Dateien mit zwei Bridge-Fenstern in die Palette „Favoriten“ ziehen

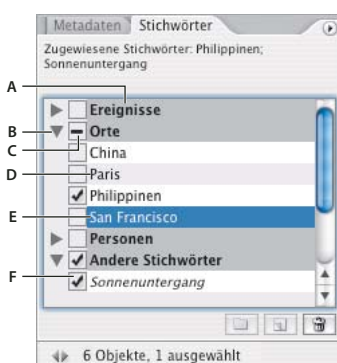
Ordner aus der Palette „Favoriten“ entfernen Wählen Sie in der Palette „Favoriten“ den Ordner aus, den Sie entfernen möchten. Wählen Sie anschließend „Datei“ > „Aus Favoriten entfernen“.

Ordner in der Palette „Favoriten“ neu anordnen Ziehen Sie den Ordner in der Palette an die gewünschte Position.

Hinweis: Wenn Sie über Adobe Creative Suite 2 verfügen, können Sie auch Adobe Version Cue über Bridge verwenden, um von Ihnen erstellte Dateien zu verwalten. Sie können Dateiänderungen, die in Version Cue-Projekten enthalten sind, erstellen und verwalten. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe einer Creative Suite-Anwendung.

So weisen Sie mit Bridge Dateien Stichwörter zu

In der Palette „Stichwörter“ können Sie Bridge-Stichwörter für Dateien erstellen und diesen zuweisen. Stichwörter können in Kategorien, so genannten *Stichwortsets*, angeordnet werden. Mit Hilfe von Stichwörtern können Sie Dateien nach ihrem Inhalt identifizieren. Später können Sie alle Dateien mit gemeinsamen Stichwörtern als Gruppe anzeigen.



Palette „Stichwörter“

A. Stichwortset B. Hier klicken, um den Inhalt des Stichwortsets ein- bzw. auszublenden C. Stichwortset mit mehr als einem zugewiesenen Stichwort D. Stichwort E. Ausgewähltes Stichwort F. Zugewiesenes Stichwort

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie Dateien ein Stichwort hinzufügen möchten, wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus. Klicken Sie in der Palette „Stichwörter“ auf das Kontrollkästchen neben dem Namen des Stichworts, das Sie hinzufügen möchten. Im Kontrollkästchen neben dem Stichwort wird ein Häkchen angezeigt, wenn es einer Datei zugewiesen wurde.

- Wenn Sie Dateien einen Stichwortsatz hinzufügen möchten, wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus. Klicken Sie in der Palette „Stichwörter“ auf das Kontrollkästchen neben dem Namen des Stichwortsets. Im Kontrollkästchen neben dem Namen des Stichwortsets ist ein Häkchen zu sehen, mit dem angezeigt wird, dass das Stichwortset der Datei zugewiesen wurde.

 Sie können eine Gruppe häufig verwendeter Stichwörter erstellen, die dann als Gruppe (Stichwortsatz) zugewiesen werden können.

- Wenn Sie Stichwörter aus einer Datei entfernen möchten, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie anschließend auf das Kontrollkästchen neben dem Namen des zu entfernenden Stichworts bzw. Stichwortsets.
- Wenn Sie ein neues Stichwort erstellen möchten, klicken Sie unten in der Palette auf die Schaltfläche „Neues Stichwort“  oder wählen Sie im Palettenmenü die Option „Neues Stichwort“. Für das Stichwort wird in der Palette ein neuer Standardname angezeigt. Benennen Sie den Standardnamen um und drücken Sie anschließend den Zeilenschalter, um das neue Stichwort zu erstellen.
- Wenn Sie ein neues Stichwortset erstellen möchten, klicken Sie unten in der Palette auf die Schaltfläche „Neues Stichwortset“  oder wählen Sie im Palettenmenü die Option „Neues Stichwortset“. Für das Stichwortset wird in der Palette ein neuer Standardname angezeigt. Benennen Sie den Standardnamen um und drücken Sie anschließend den Zeilenschalter, um das neue Stichwortset zu erstellen.
- Wenn Sie ein Stichwort oder ein Stichwortset umbenennen möchten, wählen Sie das Stichwort bzw. das Stichwortset und anschließend im Palettenmenü die Option „Umbenennen“ aus. Benennen Sie das Stichwort bzw. das Stichwortset in der Palette um und drücken Sie anschließend den Zeilenschalter.

Hinweis: Wenn Sie ein Stichwort umbenennen, wird dessen Name in den Dateien, die das Stichwort momentan enthalten, nicht geändert. Das Originalstichwort bleibt in der Datei.

- Wenn Sie ein Stichwort in ein anderes Stichwortset verschieben möchten, ziehen Sie das Stichwort von einem Stichwortset in ein anderes.
- Wenn Sie ein Stichwort löschen möchten, klicken Sie auf seinen Namen und anschließend unten in der Palette auf die Schaltfläche „Stichwort löschen“ . Alternativ dazu können Sie im Palettenmenü die Option „Löschen“ wählen.

Hinweis: Stichwörter, die Sie von anderen Benutzern erhalten, werden bis zu ihrer Zuweisung zu einer anderen Kategorie in der Kategorie „Andere Stichwörter“ angezeigt. Wählen Sie die entsprechenden Stichwörter und anschließend im Kontextmenü die Option „Fest definieren“ aus, um diese Stichwörter in Bridge fest zu definieren.

- Wenn Sie eine Datei mit Hilfe eines Stichworts suchen möchten, wählen Sie im Palettenmenü die Option „Suchen“.

Siehe auch

„So suchen Sie mit Bridge nach Dateien und Ordnern“ auf Seite 48

So beschriften Sie Dateien mit Bridge

Durch die Beschriftung von Dateien mit bestimmten Farben können Sie eine große Anzahl von Dateien besonders flexibel und schnell markieren. Über das Menü „Ansicht“ > „Sortieren“ oder über die Schaltfläche „Nicht gefiltert“ können Sie Dateien nach ihrer Farbbeschriftung anzeigen.

Angenommen, Sie haben eine große Zahl von Bildern importiert und lassen sich diese in Bridge anzeigen. Sie haben nun die Möglichkeit, beim Betrachten der einzelnen Bilder anzugeben, welche Bilder Sie behalten („beschriften“) möchten. Nach diesem Schritt können Sie über die Schaltfläche „Nicht gefiltert“ Dateien anzeigen und bearbeiten, denen Sie eine bestimmte Farbe zugewiesen haben.

Im Dialogfeld „Voreinstellungen“ können Sie den Beschriftungen Namen zuweisen. (Siehe „So legen Sie Bridge-Voreinstellungen fest“ auf Seite 50.) Der Name wird anschließend den Metadaten der Datei hinzugefügt, wenn Sie die Beschriftung zuweisen.

Wenn Sie nach beschrifteten Bildern suchen möchten, müssen Sie im Dialogfeld „Suchen“ im Bereich „Kriterien“ im ersten Popup-Menü die Option „Beschriftung“ auswählen. Geben Sie anschließend den Namen der Beschriftung ein, z. B. „Rot“. Anschließend werden alle rot beschrifteten Dateien gesucht.

Hinweis: Beim Anzeigen von Ordnern werden in Bridge sowohl beschriftete als auch unbeschriftete Dateien angezeigt, bis Sie eine andere Option wählen. Des Weiteren werden durch das Löschen des Caches Beschriftungen von Dateien, die XMP-Daten nicht unterstützen (z. B. Camera Raw-, BMP-, DCS-, Pict-, PS6-, PDF- und PSB-Dateien), gesperrte Dateien oder schreibgeschützte Dateien (z. B. Dateien auf CDs) gelöscht.

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie zum Beschriften von Dateien im Menü „Beschriftung“ eine Farbe aus.
 - Wählen Sie „Beschriftung“ > „Keine Beschriftung“, um Beschriftungen von Dateien zu entfernen.

Siehe auch

„So legen Sie die Anzeige von Dateien und Ordnern in Bridge fest“ auf Seite 44

So bewerten Sie Dateien mit Bridge

Beim Bewerten von Dateien können Sie den Dateien null bis fünf Sterne zuweisen. Über das Menü „Ansicht“ > „Sortieren“ oder über die Schaltfläche „Nicht gefiltert“ können Sie Dateien nach ihrer Wertung anzeigen.

Angenommen, Sie haben eine große Zahl von Bildern importiert und lassen sich diese in Bridge anzeigen. Beim Überprüfen der neuen Bilder können Sie diesen eine Wertung zuweisen, wobei die besten Bilder maximal fünf Sterne erhalten. Nach diesem Schritt können Sie nur die Dateien anzeigen und bearbeiten, denen Sie vier oder fünf Sterne zugewiesen haben.

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie in der Miniatur-Ansicht auf entsprechend viele Punkte, um der Datei die gewünschte Anzahl von Sternen zuzuweisen. (Bei sehr kleinen Miniaturen werden keine Punkte angezeigt. Vergrößern Sie bei Bedarf die Miniaturansicht, bis die Punkte angezeigt werden.)
 - Wählen Sie aus dem Menü „Beschriftung“ eine Wertung aus.
 - Wählen Sie zum Hinzufügen oder Entfernen eines Sterns „Beschriftung“ > „Wertung erhöhen“ oder „Beschriftung“ > „Wertung verringern“.
 - Wählen Sie zum Entfernen aller Sterne „Beschriftung“ > „Keine Bewertung“.

Siehe auch

„So legen Sie die Anzeige von Dateien und Ordnern in Bridge fest“ auf Seite 44

So suchen Sie mit Bridge nach Dateien und Ordnern

Sie können mit Bridge Suchvorgänge durchführen. Sie können Ihre Suche eingrenzen, indem Sie mehrere Suchkriterien hinzufügen. Des Weiteren können Sie Ihre Suchkriterien als *Kollektion* speichern, um dieselbe Suche zu einem späteren Zeitpunkt erneut durchzuführen.



Suchkriterien und Suchergebnisse

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Suchen“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Suchen“ unter „Suchen in“ einen Quellordner aus. Im Feld wird standardmäßig der gegenwärtig aktive Ordner angezeigt. Wenn Sie einen anderen Ordner anzeigen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“.
- 3 (Optional) Wählen Sie „Alle Unterordner einbeziehen“, wenn auch alle Unterordner des ausgewählten Quellordners durchsucht werden sollen.
- 4 (Optional) Wählen Sie „Suchergebnisse in neuem Browserfenster anzeigen“, um die Suchergebnisse in einem neuen Bridge-Fenster anzuzeigen. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die Suchergebnisse im Inhaltsbereich des aktuellen Fensters angezeigt.
- 5 Wählen Sie im linken Feld des Bereichs „Kriterien“ ein Suchkriterium aus.
- 6 Wählen Sie im mittleren Feld eine Einschränkungsoption aus.
- 7 Geben Sie, falls erforderlich, im rechten Feld den gewünschten Suchtext ein. Es können auch Suchanfragen mit UND, ODER und * (Platzhalter) formuliert werden.
- 8 Wenn Sie ein weiteres Suchkriterium hinzufügen möchten, klicken Sie auf das Pluszeichen. Wenn ein Suchkriterium entfernt werden soll, klicken Sie auf das Minuszeichen.
- 9 Klicken Sie auf „Suchen“. Bridge zeigt die Dateien an, die den Suchkriterien entsprechen, und Sie können durch diese Dateien navigieren.
- 10 (Optional) Klicken Sie auf „Als Kollektion speichern“, wenn Sie die Suchkriterien speichern möchten, um dieselbe Suche erneut durchzuführen. Geben Sie einen Namen für die Kollektion ein. Wählen Sie „Suche in aktuellem Ordner beginnen“, um die Suche zukünftig im selben Ordner zu beginnen. Klicken Sie dann auf „Speichern“. Die Suchergebnisse werden in der Palette „Favoriten“ im Ordner „Kollektionen“ gespeichert.

Siehe auch

„So suchen Sie mit Kriterien, die als Kollektionen gespeichert sind“ auf Seite 50

So suchen Sie mit Kriterien, die als Kollektionen gespeichert sind

Wenn Sie Suchkriterien als Kollektionen gespeichert haben, können Sie die Suche mit Hilfe dieser Kollektionen erneut durchführen.

- 1 Wählen Sie in der Palette „Favoriten“ oder im Menü „Suchen in“ den Ordner „Kollektionen“ aus.
- 2 Doppelklicken Sie auf die gewünschte Kollektion.

Die Suchergebnisse werden im Bridge-Fenster angezeigt.

Siehe auch

„So suchen Sie mit Bridge nach Dateien und Ordnern“ auf Seite 48

So drehen Sie Bilder mit Bridge

Sie können die Anzeige von Bildern in Bridge drehen. Durch das Drehen eines Bildes in Bridge kann es auch in der Anwendung gedreht angezeigt werden, in der es erstellt wurde.

Wichtig: Die Daten der Bilddatei werden durch das Drehen nicht beeinträchtigt.

- 1 Wählen Sie ein oder mehrere Bilder im Inhaltsbereich aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf eine der Drehen-Schaltflächen .
 - Wählen Sie „Bearbeiten“ > „90° im Uhrzeigersinn drehen“, „90° gegen den Uhrzeigersinn drehen“ oder „180° drehen“ aus.

Bridge verwalten

So legen Sie Bridge-Voreinstellungen fest

- 1 Wählen Sie „Bridge“ > „Einstellungen“.
- 2 Wählen Sie links eine beliebige Kategorie der Voreinstellungen aus:

Allgemein In dieser Kategorie können Sie Einstellungen zur allgemeinen Anzeige vornehmen.

Metadaten In dieser Kategorie können Sie einstellen, wie Bereiche und Felder in der Registerkarte „Metadaten“ angezeigt werden.

Etiketten In dieser Kategorie können Sie jeder Farbbeschriftung Namen zuweisen und festlegen, ob Sie beim Zuweisen von Beschriftungen und Wertungen zu Dateien die Befehlstaste als Teil des Tastaturbefehls gedrückt halten müssen.

Dateitypzuordnungen In dieser Kategorie können Sie festlegen, welche Anwendung zum Öffnen von Dateien des genannten Dateityps in Bridge verwendet werden soll. Sie können für jeden Dateityp auf den Namen der Anwendung (oder auf „Keine“) und anschließend auf „Durchsuchen“ klicken, um die zu verwendende Anwendung zu suchen. Sie können die Dateitypzuordnungen auch auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen und Dateitypen ausblenden, die keiner Anwendung zugewiesen sind. Dies wirkt sich nur auf die von Bridge aus geöffneten Dateien aus; die Finder-Einstellungen werden überschrieben.

Erweitert In dieser Kategorie können Sie erweiterte Einstellungen festlegen, einschließlich Cache- und Sprachoptionen.

- 3 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Allgemeine Voreinstellungen in Bridge“ auf Seite 51

„Erweiterte Voreinstellungen in Bridge“ auf Seite 51

Allgemeine Voreinstellungen in Bridge

Legen Sie die gewünschten allgemeinen Voreinstellungen fest und klicken Sie dann auf „OK“:

Hintergrund Legt den Hintergrund des Inhaltsbereichs fest, in dem Miniaturen angezeigt werden.

QuickInfos anzeigen Legt fest, ob Hilfe-Informationen zu Bridge angezeigt werden sollen, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf ein Element zeigen.

Weitere Zeilen für Miniatur-Metadaten Legt fest, ob im Inhaltsbereich weitere Metadaten-Informationen zu Miniaturen angezeigt werden sollen. Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie den Metadaten-Typ auswählen, der im zugewiesenen Menü angezeigt werden soll. Sie können bis zu drei zusätzliche Informationszeilen anzeigen.

Favorisierte Objekte Legt fest, welche Elemente in der Palette „Favoriten“ angezeigt werden. Wenn Sie nicht über diese Elemente verfügen, sind bestimmte Optionen abgeblendet.

Skripten im Finder anzeigen Öffnet den Ordner, der Skripte enthält (diese entsprechen den im Menü „Extras“ verfügbaren Befehlen).

Alle Warnungsdialogfelder zurücksetzen Setzt Warnungsdialogfelder in Bridge auf ihre Standardeinstellungen zurück.

Erweiterte Voreinstellungen in Bridge

Legen Sie die gewünschten erweiterten Voreinstellungen fest und klicken Sie dann auf „OK“:

Maximale Größe verarbeitbarer Dateien Legt die maximale Dateigröße von Dokumenten fest, für die Bridge automatisch Miniaturen erstellt. Das Anzeigen großer Dateien kann die Leistung beeinträchtigen.

Anzahl der zuletzt geöffneten Ordner, die im Popup-Menü 'Suchen in' angezeigt werden soll Legt die Anzahl der zuletzt geöffneten Ordner fest, die im Menü „Suchen in“ angezeigt werden sollen.

Sprache Legt die für Bridge verwendete Sprache fest.

Zentrale Cachedatei verwenden Platziert die beiden Cachedateien, die für jeden angezeigten Ordner erstellt wurden, in einem zentralen Ordner. Ein zentraler Cache kann im Allgemeinen einfacher verwendet werden als ein verteilter Cache. Bei einem zentralen Cache müssen Sie z. B. nicht in mehreren verteilten Verzeichnissen suchen, um den Cache zu löschen. Klicken Sie auf „Wählen“, um einen neuen Namen oder Speicherort für diesen zentralen Cache-Ordner festzulegen.

Hinweis: *Cachedateien sind verborgene Dateien. Wählen Sie „Ansicht“ > „Verborgene Dateien anzeigen“, um diese in Bridge anzuzeigen.*

Nach Möglichkeit verteilte Cachedateien verwenden Platziert die beiden Cachedateien, die für jeden angezeigten Ordner erstellt wurden, nach Möglichkeit im angezeigten Ordner. Cachedateien können z. B. nicht im angezeigten Ordner platziert werden, wenn sich dieser auf einer gebrannten CD befindet. In diesem Fall platziert Bridge die Cachedateien stattdessen im zentralen Ordner. Wenn Sie jedoch einen verteilten Cache verwenden, müssen Sie beim Brennen einer CD den Cache nicht für die CD exportieren, da er sich bereits in dem Ordner befindet, der auf die CD gebrannt werden soll.

Hinweis: *Wenn Sie Creative Suite 2 installiert haben, sind weitere Optionen zu Camera Raw-Voreinstellungen verfügbar. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Hilfe einer Creative Suite 2-Anwendung.*

So arbeiten Sie mit dem Cache in Bridge

Im Cache werden Miniatur-, Metadaten- und Dateiinformationen abgelegt, damit diese schneller geladen werden können, wenn Sie einen zuvor angezeigten Ordner erneut aufzurufen. Der Cache beansprucht jedoch auch Speicherplatz auf der Festplatte.

Hinweis: *Wenn Sie den Cache löschen, wird der Metadaten- und Miniatur-Cache gelöscht. Wenn Metadaten nicht in einer Datei gespeichert werden können, gehen Beschriftungs- und Wertungsinformationen ebenfalls verloren.*

❖ Wählen Sie unter „Extras“ im Untermenü „Cache“ einen der folgenden Befehle aus:

Cache für Unterordner anlegen Erstellt als Hintergrundprozess einen Cache für den ausgewählten Ordner und alle seine Unterordner (mit Ausnahme von Verknüpfungen zu anderen Ordnern). Dadurch wird beim Öffnen der Unterordner die für die Anzeige des Cache benötigte Zeit verkürzt.

Cache für diesen Ordner bereinigen Löscht den Cache für den ausgewählten Ordner. Dieser Befehl ist nützlich, wenn der Cache für einen Ordner veraltet ist und neu erstellt werden muss.

Zentralen Cache bereinigen Löscht den gesamten zentralen Cache und den verteilten Cache im derzeit angezeigten Ordner, wobei Speicherplatz auf der Festplatte freigegeben wird. Der Befehl löscht jedoch keinen anderen lokalen Cache.

Cache exportieren Exportiert den Cache und ermöglicht es Ihnen, eine CD mit dem bereits erstellten Cache zu brennen. Da der Ordner-Cache im Ordner gespeichert wird, stehen der Miniatur- und der Metadaten-Cache nach dem Brennen der CD zur Verfügung. Diese Option ist nur aktiviert, wenn Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Zentrale Cachedatei verwenden“ aktiviert haben.

Version Cue optimal einsetzen

Mit Version Cue, das im Lieferumfang von Adobe Creative Suite 2 enthalten ist, können Sie die Versionen Ihrer Dateien verwalten, die beim Optimieren einer Datei im Verlauf eines Projekts entstehen. Bei der Installation von Adobe Creative Suite 2 wird auf dem Computer ein *Version Cue-Arbeitsbereich* erstellt. In Version Cue-Arbeitsbereichen werden Version Cue-Projekte gespeichert. Mithilfe von Projekten werden zusammenhängende Dateien an demselben Ort gespeichert. Version Cue verwaltet die Dateien in diesen Projekten. Da Version Cue in allen Komponenten von Adobe Creative Suite funktioniert, wird Ihr kreativer Prozess nicht unterbrochen, wenn Sie an verschiedenen Dateien in einem Projekt arbeiten.

Sie können mithilfe von Version Cue in einer einzelnen Anwendung wie Photoshop CS2 während der Arbeit an einer Datei die Änderungen nachverfolgen. Darüber hinaus können Arbeitsgruppen oder Einzelpersonen Version Cue anwendungsübergreifend verwenden. Mehrere Benutzer können Projekte verwalten, die Dateien aus allen Komponenten von Adobe Creative Suite enthalten. Projekte können auch Dateien aus nicht von Adobe bereitgestellten Anwendungen, wie Textdokumente, Rechnungsformulare oder Tabellenkalkulationsdokumente enthalten. Wenn Sie alle mit einem Projekt zusammenhängenden verwalteten Dateien an einem Ort speichern, müssen Sie nicht mehr nach wichtigen Dateien suchen.

Im Folgenden finden Sie ein Beispiel für den Einsatz von Version Cue in Adobe Creative Suite: Zunächst erstellen Sie ein neues Projekt und fügen eine Photoshop-Datei mit dem Hauptbild für eine Druckausgabe hinzu. Anschließend fügen Sie Grafiken aus Illustrator und Text aus InDesign hinzu. Nun können Sie das Projekt in GoLive importieren und die Dateien für die Verwendung auf einer Webseite vorbereiten. Solange Sie und Ihr Team an den einzelnen Komponenten des Projekts arbeiten, erstellt Version Cue *Versionen*, anhand derer die Änderungen nachverfolgt werden können. Wenn Sie das Projekt präsentieren möchten, können Sie aus jeder Projektdatei eine PDF erstellen und mit dem Dienstprogramm Version Cue Administration online eine *Version Cue-PDF-Übersicht* erstellen. Ihre Kunden, Vorgesetzten oder Kollegen können das Projekt mit Acrobat anzeigen und kommentieren.

Version Cue in GoLive verwenden

Version Cue ist eng in GoLive integriert, sodass Sie die im Zusammenhang mit der Erstellung von Webseiten anfallenden Aufgaben verwalten können. Zwar findet der Zugriff auf Version Cue in GoLive auf andere Weise statt als in Photoshop, Illustrator, InCopy und InDesign, es stehen jedoch größtenteils dieselben Funktionen zur Verfügung.

Version Cue in Acrobat verwenden

Sie greifen in Acrobat 7 auf ähnliche Weise auf Version Cue zu wie in den anderen Komponenten von Adobe Creative Suite. Allerdings sind einige Unterschiede zu beachten. Die meisten Funktionen von Version Cue sind in Acrobat 7 verfügbar. Weitere Informationen zur Verwendung von Version Cue in Acrobat 7 finden Sie in der Hilfe zu Acrobat 7.

Kapitel 5: Öffnen und Speichern von Dateien

Importieren von Bilddateien

So importieren und öffnen Sie Fotos von Digitalkameras

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Startbildschirm auf die Schaltfläche „Von Kamera/Scanner importieren“ und wählen Sie den Namen der Digitalkamera aus dem Menü „Importieren“ im Dialogfeld „Importquelle auswählen“.
- Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ und wählen Sie Ihre Digitalkamera aus dem Untermenü.
- Klicken Sie im Startbildschirm auf „Von Kamera/Scanner importieren“.

Wenn Sie Fotos nicht automatisch importieren können, laden Sie sie einfach in einen Zielordner herunter und öffnen sie dann.

So importieren Sie Bilder von einer Digitalkamera in Bridge

1 Schließen Sie das Kartenlesegerät oder die Kamera an den Computer an. Das Kartenlesegerät bzw. die Digitalkamera muss als Laufwerk (Volume) auf Ihrem Computer angezeigt werden.

2 Öffnen Sie Adobe Bridge.

3 Klicken Sie ggf. auf die Registerkarte „Ordner“, navigieren Sie zum gewünschten Speicherort und erstellen Sie den Zielordner.



Sie können auch auf die Registerkarte „Favoriten“ klicken und den Zielordner auf die Favoriten-Palette ziehen. So können Sie zukünftig leichter auf den Ordner zugreifen.

4 Klicken Sie auf die Registerkarte „Ordner“ und navigieren Sie zu dem Laufwerk, auf dem sich die Bilder befinden.

5 Wählen Sie die Bilder von der Kamera oder vom Kartenlesegerät. Achten Sie darauf, dass der Zielordner entweder in der Favoriten- oder der Ordner-Palette sichtbar ist.

6 Ziehen Sie die Bilder in den Zielordner.



Wenn das Kartenlesegerät oder die Kamera als Laufwerk auf dem Schreibtisch angezeigt wird, können Sie die Bilddateien auch direkt vom Laufwerk in Bridge ziehen.

Bilder von einem Scanner importieren

Stellen Sie vor dem Scannen sicher, dass die erforderliche Treibersoftware für den Scanner installiert ist. Unterstützung für Ihren Scannertreiber erhalten Sie vom Hersteller des Geräts, nicht von Adobe Systems Incorporated. Treten beim Scannen Probleme auf, prüfen Sie, ob Sie die neueste Version des Scannertreibers verwenden.



Beim Scannen von Bildern sollten Sie darauf achten, dass Sie jeweils möglichst ähnliche Bilder zusammen scannen. Beispielsweise sollten Sie dunkle Bilder zusammen mit anderen dunklen Bildern scannen. So erzielen Sie eine bessere Ausgabe und die Bilder lassen sich leichter korrigieren.

Sie können gescannte Bilder direkt von einem Scanner importieren, der über ein mit Photoshop Elements kompatibles Plug-In verfügt oder die TWAIN-Schnittstelle unterstützt. Wenn Sie das Bild über ein Plug-In importieren möchten, wählen Sie unter „Datei“ > „Importieren“ den Namen des Scanners. Anweisungen zur Installation des Scanner-Plug-Ins finden Sie in der Scanner-Dokumentation.

Wenn der Treiber für Ihren Scanner nicht mit Photoshop Elements kompatibel ist, importieren Sie das Bild über die TWAIN-Schnittstelle. TWAIN ist eine plattformübergreifende Schnittstelle zum Importieren von Bildern, die mit bestimmten Scannern, Digitalkameras oder einem Frame-Grabber erfasst wurden. Sie müssen das TWAIN-Gerät und die Software installieren und den Computer neu starten, bevor Sie mit dem Gerät Fotos in Photoshop Elements importieren können. Eine Installationsanleitung finden Sie in der Gerätedokumentation.

Wenn der Import über die TWAIN-Schnittstelle nicht möglich ist, scannen Sie die Bilder mit der Software des Scannerherstellers und speichern Sie sie als TIFF-, PICT- oder BMP-Dateien. Öffnen Sie anschließend die Dateien in Photoshop Elements.

So importieren Sie Bilder über die TWAIN-Schnittstelle

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ und anschließend das gewünschte Gerät.

So laden Sie Fotos aus einem Video

Sie können aus Digitalvideos Standbilder importieren, sofern diese in einem Dateiformat gespeichert sind, das mit Photoshop Elements geöffnet werden kann (AVI, MPG, MPEG, WMV, ASF und MLV). Einzelne Videobilder werden unter dem Namen der Videodatei, gefolgt von einer Nummer (z.B. Videoclip01, Videoclip02 usw.) gespeichert.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Importieren“ > „Frame aus Video“.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld „Frame aus Video“ auf „Durchsuchen“, navigieren Sie zu dem Video, aus dem die Standbilder geladen werden sollen, und klicken Sie dann auf „Öffnen“.
- 3 Klicken Sie auf „Abspielen“ , um das Video wiederzugeben.
- 4 Klicken Sie zum Erfassen eines Standbilds aus dem Video auf die Schaltfläche „Standbild erfassen“ oder drücken Sie die Leertaste, wenn das Videobild auf dem Bildschirm zu sehen ist. Sie können das Video vor- oder zurückspulen, um weitere Standbilder zu erfassen.

Hinweis: Bei einigen Videoformaten ist das Vor- oder Zurückspulen nicht möglich. In diesen Fällen sind die Schaltflächen zum Zurückspulen  und zum Vorspulen  nicht verfügbar.

- 5 Klicken Sie auf „Fertig“, wenn Sie alle gewünschten Standbilder erfasst haben.
- 6 Speichern Sie die Standbilddateien in Photoshop Elements.

Öffnen von Dateien

So öffnen Sie eine Datei

Sie können Bilder in verschiedenen Dateiformaten mit dem Standardeditor und der Schnellkorrektur öffnen und importieren. Die verfügbaren Formate werden in den Dialogfeldern „Öffnen“ und „Öffnen als“ sowie im Untermenü „Importieren“ angezeigt.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“.
- 2 Suchen Sie die zu öffnende Datei und wählen Sie sie aus. Wenn die Datei nicht angezeigt wird, wählen Sie „Alle lesbaren Dokumente“ aus dem Menü „Aktivieren“ im Dialogfeld „Öffnen“.
- 3 Klicken Sie auf „Öffnen“. In einigen Fällen wird ein Dialogfeld zum Einstellen formatspezifischer Optionen angezeigt.

Es kann vorkommen, dass Photoshop Elements nicht in der Lage ist, das richtige Format einer Datei zu erkennen. Wenn Sie z.B. eine Datei unter Mac OS[®] und dann unter Windows (oder umgekehrt) öffnen und speichern, kann das Format falsch bezeichnet worden sein. In diesem Fall müssen Sie das richtige Format für die Datei beim Öffnen angeben.

Siehe auch

„So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei“ auf Seite 66

So öffnen Sie eine zuletzt verwendete Datei

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Zuletzt bearbeitete Datei öffnen“ und wählen Sie im Untermenü die gewünschte Datei aus.

Hinweis: Die Anzahl der im Untermenü „Letzte Dateien öffnen“ angezeigten Dateien können Sie über „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Dateien speichern“ festlegen. Geben Sie im Textfeld „Liste der letzten Dateien umfasst“ eine Zahl ein.

So legen Sie das Dateiformat für eine zu öffnende Datei fest

❖ Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen als“ und wählen Sie die gewünschte Datei aus. Wählen Sie dann im Menü „Öffnen als“ ein Format aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Wichtig: Wenn die Datei nicht geöffnet wird, entspricht das gewählte Format nicht dem tatsächlichen Format der Datei oder die Datei ist beschädigt.

So öffnen Sie ein Foto über Bridge

1 Wählen Sie in Bridge die Datei im aktuellen Ordner aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“.
- Drücken Sie den Zeilenschalter.
- Doppelklicken Sie im Inhalts- oder Vorschaubereich auf die Datei.
- Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen mit“ > „Photoshop Elements“.
- Ziehen Sie die Datei auf das Anwendungssymbol.

So öffnen Sie eine PDF-Datei

Das Portable Document Format (PDF) ist ein vielseitiges Dateiformat für Vektor- und Bitmapdaten, das Such- und Navigationsfunktionen für Dokumente enthalten kann. PDF ist das primäre Format für Adobe Acrobat.

Im Dialogfeld „PDF importieren“ können Sie sich eine Vorschau der Seiten und Bilder in einer mehrseitigen PDF-Datei ansehen und dann entscheiden, ob Sie sie öffnen möchten. Sie können entweder vollständige Seiten (mit Text und Grafiken) oder nur die Bilder aus einer PDF-Datei importieren. Wenn Sie nur die Bilder importieren, werden Auflösung, Größe und Farbmodus der Bilder nicht geändert. Beim Importieren von Seiten können Sie die Auflösung und den Farbmodus ändern.

Jede Seite wird als Miniatur angezeigt. Sie können die Größe der Miniaturen ändern, indem Sie im Menü „Miniaturgröße“ eine Option wählen.



Importieren von Seiten aus einer PDF-Datei

1 Wählen Sie im Standardeditor „Datei“ > „Öffnen“.

2 Wählen Sie den Namen der Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“. Sie können die angezeigten Dateiformate ändern, indem Sie unter „Dateityp“ die gewünschte Option wählen.

3 Sollen aus einer PDF-Datei nur die Bilder importiert werden, wählen Sie im Dialogfeld „PDF importieren“ im Menü „Auswählen“ die Option „Bild“. Wählen Sie das bzw. die Bilder aus, die Sie öffnen möchten. (Zum Auswählen mehrerer Bilder klicken Sie bei gedrückter Befehlstaste auf die einzelnen Bilder.)

4 Sollen aus einer PDF-Datei Seiten importiert werden, wählen Sie im Menü „Auswählen“ die Option „Seite“ und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Hat die Datei mehrere Seiten, wählen Sie die zu öffnenden Seiten aus und klicken Sie auf „OK“. (Zum Auswählen mehrerer Seiten klicken Sie bei gedrückter Befehlstaste auf die einzelnen Seiten.)
- Unter „Seitenoptionen“ können Sie entweder den vorhandenen Namen übernehmen oder im Textfeld „Name“ einen neuen Dateinamen eingeben.
- Wählen Sie aus dem Menü „Modus“ eine Option (bei „RGB-Farbe“ bleiben die Fotos farbig, bei „Graustufen“ werden sie automatisch schwarzweiß). Bei einer Datei mit einem eingebetteten ICC-Profil können Sie das Profil aus dem Menü wählen.
- Unter „Auflösung“ können Sie entweder den Standardwert (72) übernehmen oder einen neuen Wert eingeben. Je höher die Auflösung, desto größer die resultierende Datei.
- Aktivieren Sie die Option „Glätten“, um die unregelmäßigen Kanten zu minimieren, da das Bild gerastert (als Bitmap dargestellt) wird.

5 Aktivieren Sie „Warnungen unterdrücken“, damit während des Importvorgangs keine Warnmeldungen angezeigt werden.

6 Klicken Sie auf „OK“, um die Datei zu öffnen.

So öffnen Sie eine EPS-Datei

Encapsulated PostScript® (EPS) kann sowohl Vektor- als auch Bitmapdaten darstellen und wird von fast allen Grafik-, Zeichen- und Layoutprogrammen unterstützt. PostScript-Grafiken können z.B. in Adobe Illustrator® erstellt werden. Beim Öffnen einer EPS-Datei mit Vektorgrafiken wird die Datei *gerastert*, d. h., die mathematisch definierten Linien und Kurven werden in die Pixel oder Bits einer Bitmap umgewandelt.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“.

2 Wählen Sie die gewünschte Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

3 Geben Sie die gewünschten Maße, die Auflösung und den Modus an. Aktivieren Sie die Option „Proportionen erhalten“, um das Verhältnis zwischen Höhe und Breite zu erhalten.

4 Aktivieren Sie die Option „Glätten“, um die unregelmäßigen Kanten zu minimieren, wenn die Datei geöffnet wird.



Beim Glätten entstehen glattekantige Objekte dadurch, dass die Kantenpixel teilweise gefüllt und so die Objektkanten an den Hintergrund angeglichen werden.

5 Klicken Sie auf „OK“.



PostScript-Grafiken können auch mit den Befehlen „Platzieren“ und „Einfügen“ in Photoshop Elements eingefügt werden.

So platzieren Sie eine PDF-, Adobe Illustrator- oder EPS-Datei in einer neuen Ebene

Sie können PDF-, Adobe Illustrator- oder EPS-Dateien in einer neuen Ebene in einem Bild platzieren. Da platzierte Grafiken gerastert (als Bitmap dargestellt) werden, können Sie weder den Text noch die Vektordaten in diesen Grafiken bearbeiten. Die Grafik wird mit der Auflösung der Datei gerastert, in der sie platziert wird.

1 Öffnen Sie im Editor das Bild, in dem die Grafik platziert werden soll.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Platzieren“, wählen Sie die gewünschte Datei aus und klicken Sie auf „Platzieren“.

3 Wählen Sie beim Platzieren einer mehrseitigen PDF-Datei die zu platzierende Seite im angezeigten Dialogfeld und klicken Sie auf „OK“.

Die platzierte Grafik wird in einem Begrenzungsrahmen in der Mitte des Photoshop Elements-Bildes angezeigt. Das Seitenverhältnis der Grafik bleibt erhalten und wird nur angepasst, wenn die Grafik größer ist als das Photoshop Elements-Bild.

4 (Optional) Sie können die platzierte Grafik ggf. verschieben, indem Sie den Mauszeiger in den Begrenzungsrahmen der Grafik setzen und ziehen.

5 (Optional) Sie können die platzierte Grafik durch einen oder mehrere der folgenden Schritte skalieren:

- Ziehen Sie einen der Griffpunkte an den Ecken oder Kanten des Begrenzungsrahmens. Halten Sie beim Ziehen eines Eckgriffs die Umschalttaste gedrückt, um die Proportionen zu erhalten.
- Geben Sie in der Optionsleiste Werte für „B“ und „H“ ein, um Breite und Höhe der Grafik festzulegen. Standardmäßig werden Objekte damit prozentual skaliert, Sie können jedoch auch andere Maßeinheiten eingeben (Zoll, cm oder Pixel). Klicken Sie bei Bedarf auf die Schaltfläche „Proportionen erhalten“ , um die Proportionen in der Grafik zu erhalten. Die Option ist aktiviert, wenn der Hintergrund der Schaltfläche weiß ist.

6 (Optional) Sie können die platzierte Grafik durch einen oder mehrere der folgenden Schritte drehen:

- Setzen Sie den Zeiger außerhalb des Begrenzungsrahmens der Grafik (der Zeiger wird zu einem gebogenen Pfeil) und ziehen Sie.
- Geben Sie in der Optionsleiste unter „Drehung“  einen Wert ein (in Grad).

7 (Optional) Sie können die Grafik neigen, indem Sie die Befehlstaste drücken und einen Griff an der Seite des Rahmens ziehen.

8 Aktivieren oder deaktivieren Sie die Option „Glätten“ in der Optionsleiste je nach Bedarf. Aktivieren Sie die Option „Glätten“, um Kantenpixel beim Rastern anzugleichen. Deaktivieren Sie die Option, um beim Rastern harte Übergänge zwischen Kantenpixeln zu erzeugen.

9 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Platzierung der Grafik auf einer neuen Ebene zu bestätigen:

- Klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Bestätigen“ .
- Drücken Sie die Eingabetaste.

Klicken Sie in der Optionsleiste auf „Abbrechen“  oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Platzierung abubrechen.

So öffnen Sie eine Photo CD-Datei

Sie können Kodak Photo CD-Dateien (PCD) und hoch auflösende Dateien von Pro Photo-CDs öffnen. Dateien lassen sich in Photoshop Elements nicht im PCD-Format speichern.

1 Wählen Sie im Editor „Datei“ > „Öffnen“.

2 Wählen Sie die gewünschte PCD-Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen. Wird die Datei nicht angezeigt, wählen Sie unter „Dateityp“ die Option zum Anzeigen aller Dateien aus.

3 Wählen Sie Optionen für das Quellbild aus:

Pixelgröße Gibt die Pixelmaße des Bildes an. Beachten Sie, dass die Anzeigegröße des geöffneten Bildes sowohl von der Pixelgröße als auch von der Auflösung abhängt.

Profil Gibt ein Quellprofil für das Farbmanagement an.

4 Wählen Sie Optionen für das Zielbild aus:

Auflösung Gibt die Auflösung des geöffneten Bildes an.

Farbraum Legt den RGB-Farbraum und eine Farbtiefe (8 oder 16 Bit pro Kanal) für das geöffnete Bild fest.

Querformat oder Hochformat Legt die Ausrichtung des geöffneten Bildes fest. (Beim Querformat ist die Breite größer als die Höhe.)

5 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Farbe“ auf Seite 140

„Bildgröße und Auflösung – Einführung“ auf Seite 155

So öffnen Sie eine neue leere Datei

Wenn Sie eine Webgrafik oder eine Collage erstellen möchten, müssen Sie mit einer leeren Datei beginnen. Führen Sie dazu folgende Schritte aus:

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Neu“ > „Leere Datei“.
- 2 Sie können folgende Optionen für das neue Bild eingeben:

Name Gibt den Namen der neuen Bilddatei an.

Vorgabe Enthält Optionen zum Einstellen der Breite, Höhe und Auflösung von Bildern, die Sie ausdrucken oder auf dem Bildschirm anzeigen möchten. Wenn Sie die Option „Zwischenablage“ wählen, werden die Größe und Auflösung der Daten verwendet, die Sie in die Zwischenablage kopiert haben. Sie können für das neue Bild auch die Größe und Auflösung eines geöffneten Bildes übernehmen, indem Sie ganz unten im Menü unter „Vorgabe“ den Namen des gewünschten Bildes auswählen.

Breite, Höhe, Auflösung Legt diese Optionen individuell fest. Die Standardwerte basieren auf dem zuletzt von Ihnen erstellten Bild, sofern Sie danach keine Daten in die Zwischenablage kopiert haben.

Modus Legt für das Bild den Farbmodus „RGB-Farbe“, „Graustufen“ oder „Bitmap“ (1-Bit-Bitmaps) fest.

Hintergrundinhalt Legt die Farbe des Bildhintergrundes fest. Die Standardfarbe ist Weiß. Wenn die aktuelle Hintergrundfarbe verwendet werden soll, wählen Sie „Hintergrundfarbe“ (wird in der Werkzeugpalette angezeigt). Bei Auswahl der Option „Transparent“ wird die Standardebene transparent ohne Farbwerte, d. h., das neue Bild hat anstelle einer Hintergrundebene eine Ebene 1.

- 3 Klicken Sie auf „OK“.

So verarbeiten Sie mehrere Dateien

Der Befehl „Mehrere Dateien verarbeiten“ wendet bestimmte Einstellungen auf einen Dateiordner an. Wenn Sie über eine Digitalkamera oder einen Scanner mit Papiereinzug verfügen, können Sie auch mehrere Bilder importieren und verarbeiten. (Möglicherweise benötigt der Scanner bzw. die Digitalkamera ein spezielles Plug-In zum *Importieren*, das diese Art von Vorgang unterstützt.)

Hinweis: Sie können auch Dateien per Stapelverarbeitung aus Adobe Bridge importieren. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Dateien von Bridge an Photoshop Elements gesendet werden.

Bei der Dateiverarbeitung können alle Dateien geöffnet bleiben. Sie können die Dateien aber auch schließen und die Änderungen in den Originaldateien speichern bzw. die geänderten Dateiversionen an einem neuen Speicherort ablegen (dabei bleiben die Originale unverändert). Wenn Sie die verarbeiteten Dateien an einem neuen Speicherort ablegen möchten, sollten Sie dafür einen neuen Ordner anlegen, bevor Sie mit der Stapelverarbeitung beginnen.

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Mehrere Dateien verarbeiten“.
- 2 Wählen Sie im Popup-Menü „Dateien verarbeiten von“ die zu verarbeitenden Dateien:

Ordner Verarbeitet die Dateien in dem von Ihnen angegebenen Ordner. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Durchsuchen“, um den Ordner zu suchen und auszuwählen.

Import Verarbeitet Bilder von einer Digitalkamera oder einem Scanner.

Geöffnete Dateien Verarbeitet alle geöffneten Dateien.

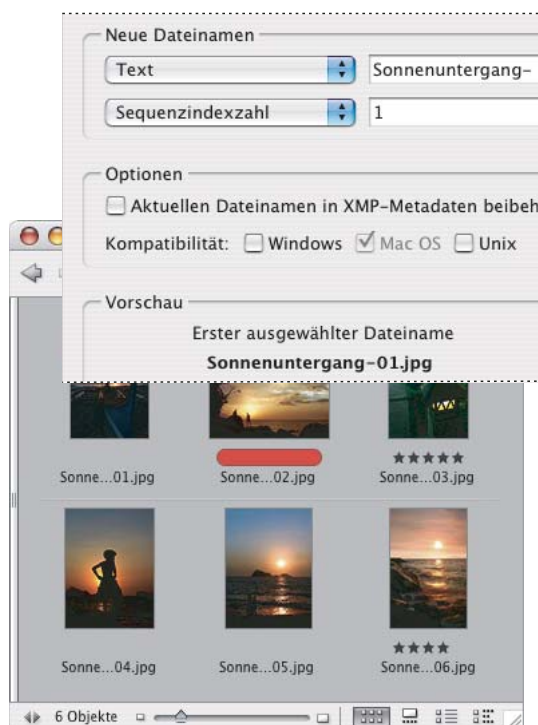
- 3 Aktivieren Sie „Alle Unterordner einschließen“, wenn auch Dateien in Unterverzeichnissen des angegebenen Ordners verarbeitet werden sollen.
- 4 Klicken Sie unter „Ziel“ auf „Durchsuchen“ und wählen Sie einen Ordner für die verarbeiteten Dateien aus.
- 5 Wenn Sie „Ordner“ als Ziel ausgewählt haben, geben Sie an, welche Konventionen bei der Dateibenennung zu befolgen sind und mit welchen Plattformen die verarbeiteten Dateien kompatibel sein sollen:
 - Wählen Sie unter „Dateien umbenennen“ Elemente in den Popup-Menüs aus oder geben Sie Text in die Felder ein. Alle Angaben werden miteinander kombiniert und ergeben das Grundmuster für die Standardnamen der Dateien. Die Felder geben Ihnen die Möglichkeit, die Reihenfolge und die Formatierung der einzelnen Namenskomponenten zu ändern. Sie müssen mindestens ein Feld angeben, das für jede Datei einmalig ist (z.B. Dateiname, Seriennummer, Folgebuchstabe).

Dadurch verhindern Sie, dass Dateien überschrieben werden. „Anfangsseriennummer“ gibt die Anfangsnummer für die Seriennummernfelder an. Felder des Typs „Folgebuchstaben“ beginnen immer mit dem Buchstaben A für die erste Datei.

- Wählen Sie unter „Kompatibilität“ die Optionen „Windows“, „Mac OS“ und „UNIX“, damit die Dateinamen mit diesen Betriebssystemen kompatibel sind.
- 6 Aktivieren Sie unter „Bildgröße“ die Option „Bilder skalieren“, wenn allen Fotos eine einheitliche Größe zugewiesen werden soll. Geben Sie dann für die Fotos eine Breite und Höhe ein und wählen Sie im Menü „Auflösung“ eine Option aus. Aktivieren Sie „Proportionen erhalten“, wenn Sie möchten, dass Breite und Höhe in einem bestimmten Verhältnis zueinander stehen.
 - 7 Wenn Sie die Bilder automatisch korrigieren möchten, wählen Sie im Schnellkorrektur-Fenster eine Option aus.
 - 8 Um den Bildern einen Bildtitel hinzuzufügen, wählen Sie unter „Bildtitel“ eine Option aus. Stellen Sie dann Text, Textposition, Schrift, Größe, Deckkraft und Farbe wie gewünscht ein. (Wenn Sie die Textfarbe ändern möchten, klicken Sie auf das Farbfeld und wählen Sie im Farbwähler eine neue Farbe aus.)
 - 9 Aktivieren Sie „Fehler protokollieren, die bei der Dateiverarbeitung auftreten“, um alle Dateifehler aufzuzeichnen, ohne den Vorgang zu unterbrechen. Sollten Fehler in einer Datei erfasst werden, wird nach der Verarbeitung eine entsprechende Meldung angezeigt. Sie können die Fehlerdatei in einem Texteditor öffnen, wenn die Stapelverarbeitung vollständig abgeschlossen ist.
 - 10 Klicken Sie auf „OK“, um die Dateien zu verarbeiten und zu speichern.

So benennen Sie Dateien per Stapelverarbeitung in Bridge um

Sie können mehrere Dateien und Ordner gleichzeitig, als Stapel, umbenennen. Wenn Sie mehrere Dateien in einem Schritt umbenennen möchten, können Sie für alle ausgewählten Dateien dieselben Einstellungen festlegen.



Stapelweises Umbenennen von Dateien mit einer Kombination aus Dateibenennungselementen und Text

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie die Dateien aus, die Sie umbenennen möchten.
 - Wählen Sie im Ordnerbereich einen Ordner aus. Die neue Einstellung gilt für alle Dateien in dem Ordner.
- 2 Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Stapel umbenennen“.

3 Legen Sie die folgenden Optionen wie gewünscht fest und klicken Sie auf „Umbenennen“:

- Wählen Sie unter „Zielordner“, ob die umbenannten Dateien in demselben oder einem anderen Ordner abgelegt, in einen anderen Ordner verschoben oder als Kopie in einem anderen Ordner abgelegt werden sollen. Wenn Sie „In anderen Ordner verschieben“ oder „In anderen Ordner kopieren“ wählen, klicken Sie auf „Durchsuchen“, um den Ordner auszuwählen.
- Wählen Sie in den Feldern unter „Neue Dateinamen“ die gewünschten Elemente aus oder geben Sie in den Feldern Text ein. Der neue Dateiname ergibt sich aus den gewählten Elementen und dem eingegebenen Text. Sie können auf die Schaltflächen „+“ und „-“ klicken, um Elemente hinzuzufügen bzw. zu löschen. Im unteren Teil des Dialogfelds wird eine Vorschau des neuen Dateinamens angezeigt.

Hinweis: Wenn Sie „Sequenzindexzahl“ wählen, geben Sie eine Nummer ein. Die Nummer wird bei jeder umbenannten Datei automatisch um 1 erhöht.

- Wählen Sie „Aktuellen Dateinamen in XMP-Metadaten beibehalten“, wenn Sie den ursprünglichen Dateinamen in den Metadaten beibehalten möchten.
- Wählen Sie unter „Kompatibilität“ die Betriebssysteme, mit denen die umbenannten Dateien kompatibel sein sollen. Das aktuelle Betriebssystem ist standardmäßig ausgewählt und kann nicht deaktiviert werden.

So schließen Sie eine Datei

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Datei“ > „Schließen“.
- Wählen Sie „Datei“ > „Alle schließen“.

2 Geben Sie an, ob die Datei gespeichert werden soll:

- Klicken Sie auf „Ja“, um die Datei zu speichern.
- Klicken Sie auf „Nein“, um die Datei ohne vorherige Speicherung zu schließen.

Arbeiten mit Metadaten

Metadaten – Grundlagen

Wenn Sie mit Ihrer Digitalkamera Aufnahmen machen, enthält jede Bilddatei spezifische Informationen, z.B. Datum und Uhrzeit der Aufnahme, Belichtungszeit und Blende, Kameramodell usw. Video- und Audioclips, die Sie importieren, enthalten wichtige Mediendateiinformatio- n. All diese Informationen werden als *Metadaten* bezeichnet und Sie können sie im Dialogfeld „Dateiinformatio- n“ im Editor und in Adobe Bridge anzeigen und bearbeiten.

Im Editor werden im Dialogfeld „Dateiinformatio- n“ neben Kameradaten und dem Bildtitel auch Informationen zum Copyright und zum Autor angezeigt, die der Datei hinzugefügt wurden. In diesem Dialogfeld können Sie den in Photoshop Elements gespeicherten Dateien Informationen hinzufügen bzw. Informationen ändern.

In Bridge dienen Metadaten zum Ordnen und Suchen von Dateien. Bridge bietet zwei Möglichkeiten zum Arbeiten mit Metadaten: den Bereich „Metadaten“ und das Dialogfeld „Dateiinformatio- n“.

Die hinzugefügten Informationen werden mit XMP (Extensible Metadata Platform) in die Datei eingebettet. XMP bietet ein allgemeines XML-Framework zwischen Adobe-Anwendungen und den Partnern im Projektablauf, mit dessen Hilfe die Erstellung, Verarbeitung und der Austausch von Metadaten über den gesamten Arbeitsablauf hinweg standardisiert wird. Wenn Sie bestimmte Metadaten immer wieder eingeben, können Sie Metadatenvorlagen erstellen, um das Hinzufügen der Informationen zu den Dateien zu beschleunigen.

In Photoshop Elements werden geöffnete Bilder außerdem automatisch auf Digimarc-Wasserzeichen überprüft. Wird ein Wasserzeichen gefunden, zeigt Photoshop Elements in der Titelleiste des Bildfensters ein Copyright-Symbol an und fügt die Angaben in den Abschnitten „Copyright-Status“, „Copyright-Vermerk“ und „URL für Copyright-Informationen“ im Dialogfeld „Dateiinformatio- n“ hinzu.

Bei der Arbeit mit Metadaten gibt es gewisse Einschränkungen. Die für die Metadatenkategorien „Stichwörter“, „Kameradaten 1“ und „Kameradaten 2“ angezeigten Informationen können nicht bearbeitet werden. In den meisten Fällen bleiben die Metadaten auch bei einer Änderung des Dateiformats in der Datei erhalten.

So fügen Sie Metadaten mithilfe des Dialogfelds „Datei-Informationen“ hinzu

Im Dialogfeld „Dateiinformationen“ werden Kameradaten, weitere Dateieigenschaften, ein Bearbeitungsprotokoll, das Copyright und Informationen zum Autor (sofern zutreffend) sowie spezielle Metadatenbereiche (sofern von der Anwendung installiert) angezeigt. Sie können Metadaten direkt in diesem Dialogfeld hinzufügen. Wenn Sie mehrere Dateien auswählen, wird im Dialogfeld „Dateiinformationen“ angezeigt, wo verschiedene Werte für ein Textfeld vorliegen. Wenn Sie in einem Feld Informationen eingeben, gelten diese für alle ausgewählten Dateien.

Hinweis: Sie können die Metadaten auch im Bereich „Metadaten“, in bestimmten Ansichten des Inhaltsbereichs sowie durch Platzieren des Zeigers auf ein Miniaturbild im Inhaltsbereich anzeigen.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Photoshop Elements) Öffnen Sie ein Bild.
- (Adobe Bridge) Wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus.

2 Wählen Sie „Datei“ > „Datei-Informationen“.

3 Wählen Sie eines der Elemente aus der Liste links im Dialogfeld:

Beschreibung Ermöglicht die Eingabe von Dokumentinformationen zu der Datei, z.B. Dokumenttitel, Autor, Beschreibung und Stichwörter, die zur Suche nach der Datei verwendet werden können. Sie können auch Text aus dem Menü rechts neben den Textfeldern wählen. Wenn Sie Copyright-Informationen hinzufügen möchten, wählen Sie im Feld „Copyright-Status“ die Option „Durch Copyright geschützt“. Geben Sie dann einen Copyright-Hinweistext und den URL der Person bzw. Firma ein, die im Besitz der Urheberrechte ist.

AP-Kategorien Zur Eingabe von Informationen entsprechend Kategorien von Associated Press. Sie können auch Text aus dem Menü rechts neben den Textfeldern wählen. Diese Option erscheint nur, wenn Adobe Photoshop installiert ist.

Kameradaten 1 Zeigt schreibgeschützte Informationen zur Kamera und zu den Einstellungen an, mit denen das Foto erstellt wurde, wie Hersteller, Modell, Belichtungszeit und Blende. Diese Option erscheint nur, wenn Adobe Photoshop oder Production Studio installiert ist.

Kameradaten 2 Zeigt schreibgeschützte Informationen zum Foto an, wie die Pixelmaße und die Auflösung. Diese Option erscheint nur, wenn Adobe Photoshop oder Production Studio installiert ist.

Bearbeitungsverlauf Zeigt bei Bildern, die mit Adobe Photoshop gespeichert wurden, Photoshop-Protokollinformationen an. Diese Option erscheint nur, wenn Adobe Photoshop installiert ist.

Kategorien Zur Eingabe von Informationen entsprechend Kategorien, die Sie mithilfe von Metadatenvorlagen erstellen.

Ursprung Erlaubt die Eingabe von Dateinformationen, die für Nachrichtenagenturen nützlich sind, z.B. wo die Datei erstellt wurde, Übertragungsangaben, besondere Anweisungen zur Verarbeitung der Datei und Titelinformationen. Sie können auch Text aus dem Menü rechts neben den Textfeldern wählen.

Erweitert Zeigt Felder und Strukturen an, in denen Sie Metadaten unter Verwendung von Namespaces und Eigenschaften wie Dateiformat und XMP-, EXIF- oder PDF-Eigenschaften speichern können. Mit den aufgeführten Informationen können Sie folgende Schritte durchführen:

- Klicken Sie auf „Speichern“, um die Metadaten in eine Textdatei (mit der Dateierweiterung .xmp) zu exportieren.
- Klicken Sie auf „Ersetzen“, um die Metadaten in bestehenden Dateien durch in einer XMP-Datei gespeicherte Metadaten zu ersetzen. Die Werte vorhandener Eigenschaften werden durch die neuen Werte ersetzt.
- Klicken Sie auf „Anfügen“, um die Metadaten aus bestehenden Dateien an in einer XMP-Datei gespeicherte Metadaten anzufügen. Die Werte vorhandener Eigenschaften werden nicht verändert, sondern die neuen Werte werden an den entsprechenden Stellen eingefügt bzw. angehängt.
- Klicken Sie auf „Löschen“, um die aktuell ausgewählte erweiterte Eigenschaft zu entfernen. Sie können mehrere Eigenschaften auswählen, indem Sie bei gedrückter Umschalttaste auf sie klicken.

Hinweis: Halten Sie die Wahl taste gedrückt, um anstelle der oben genannten Befehle die Befehle „Alle ersetzen“, „Alle anfügen“ und „Alle löschen“ zu verwenden. Diese Befehle wirken sich auf alle Informationen in der Datei aus, d. h. sowohl auf EXIF-Informationen, die nicht vom Benutzer bearbeitet werden können (z.B. Blende und Photoshop-Datei-ID), als auch auf bearbeitbare Informationen wie Dokumenttitel und Stichwörter. Wenn Sie die Wahl taste gedrückt halten, wird außerdem die Schaltfläche „Zurücksetzen“ angezeigt, mit der Sie die ursprünglichen Einstellungen wiederherstellen können.

4 Übernehmen Sie die Änderungen, indem Sie auf „OK“ klicken.

Der Bereich „Metadaten“ in Bridge

Im Bereich „Metadaten“ können Sie die Metadaten zu ausgewählten Dateien anzeigen und bearbeiten, anhand von Metadaten nach Dateien suchen sowie Vorlagen zum Anfügen und Ersetzen von Metadaten verwenden. In Metadaten werden Angaben zum Inhalt, Copyright, Ursprung und Protokoll von Dokumenten erfasst.

Sie haben die Möglichkeit anzugeben, welche Arten von Metadaten im Bereich „Metadaten“ angezeigt werden sollen.

Hinweis: Wenn Sie einer Adobe Acrobat®-PDF-Datei Metadaten zugewiesen haben, kann es vorkommen, dass einige Stichwörter nicht angezeigt werden. Diese Stichwörter sind jedoch weiterhin in der PDF-Datei gespeichert.

Je nach Art der ausgewählten Datei werden im Bereich „Metadaten“ in Bridge die folgenden Metadaten angezeigt:

Dateieigenschaften Beschreiben die Merkmale der Datei, wie Größe, Erstellungsdatum und Änderungsdatum.

IPTC-Kern Zeigt bearbeitbare Metadaten an. Sie können den Dateien Bildtitel und Copyright-Informationen hinzufügen. IPTC-Kern ist eine neue Spezifikation, die im Oktober 2004 vom IPTC genehmigt wurde (IPTC: International Press Telecommunications Council, Weltverband von Nachrichtenagenturen und Zeitungen für die technische Normierung des Nachrichtenaustausches). Sie unterscheidet sich von der älteren IPTC (IIM, alt) dadurch, dass neue Eigenschaften ergänzt, die Namen einiger Eigenschaften geändert und einige Eigenschaften gelöscht wurden. Sie können die älteren IPTC-(IIM, alt-)Metadaten anzeigen, indem Sie unter „Metadaten“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die entsprechende Option wählen.

IPTC (IIM, alt) Zeigt bearbeitbare Metadaten an. Wie bei IPTC-Kern können Sie den Dateien Bildtitel und Copyright-Informationen hinzufügen. Dieser Metadatensatz ist standardmäßig ausgeblendet, da er durch IPTC-Kern ersetzt wurde. Sie können ihn jedoch anzeigen, indem Sie unter „Metadaten“ im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die entsprechende Option wählen.

Schriften Listet die verwendeten Schriften auf.

Farbfelder Listet die verwendeten Farbfelder auf.

Kameradaten (Exif) Zeigt Informationen an, die von Digitalkameras zugewiesen werden. Zu den EXIF-Informationen gehören die Kameraeinstellungen, die bei der Aufnahme des Bildes verwendet wurden.

GPS Zeigt Navigationsinformationen aus dem GPS-System (Globales Positionsbestimmungssystem), das in manchen Digitalkameras zur Verfügung steht. Fotos ohne GPS-Informationen enthalten keine GPS-Metadaten.

Protokoll bearbeiten Protokolliert die Bearbeitungsschritte, denen Bilder in Photoshop Elements unterzogen wurden.

Hinweis: Je nach den von Ihnen eingesetzten Anwendungen werden hier außerdem anwendungsspezifische Bereiche für verschiedene Eigenschaften angezeigt.

So zeigen Sie Metadaten im Bereich „Metadaten“ in Bridge an

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus und zeigen Sie die Informationen im Bereich „Metadaten“ an. Wenn Sie mehrere Dateien ausgewählt haben, werden nur die Metadaten angezeigt, die für alle Dateien gelten. Verwenden Sie die Bildlaufleisten, um alle Kategorien anzuzeigen. Klicken Sie auf das Dreieck, um alle Einträge innerhalb einer Kategorie anzuzeigen.



Sie können den Schriftgrad für den Bereich ändern, indem Sie im Bereichsmenü „Schriftgröße vergrößern“ oder „Schriftgröße verkleinern“ wählen.

- Wählen Sie eine oder mehrere Dateien aus und wählen Sie „Datei“ > „Dateiinformationen“. Wählen Sie anschließend eine der links aufgeführten Kategorien.

- Wählen Sie „Ansicht“ > „Als Details“, um die Metadaten neben den Miniaturbildern im Inhaltsbereich anzuzeigen.
- Setzen Sie den Zeiger im Inhaltsbereich auf ein Miniaturbild. (Die Metadaten werden nur dann als QuickInfo eingeblendet, wenn in den allgemeinen Voreinstellungen die Option „QuickInfos anzeigen“ aktiviert ist.)

So bearbeiten Sie Metadaten im Bereich „Metadaten“ in Bridge

- 1 Klicken Sie auf das Stiftsymbol ganz rechts neben dem Metadatenfeld, das bearbeitet werden soll.
- 2 Geben Sie Text in das Eingabefeld ein oder fügen Sie Metadaten hinzu.
- 3 Durch Drücken der Tabulatortaste gelangen Sie zum nächsten Metadatenfeld.
- 4 Wenn Sie die Bearbeitung der Metadaten abgeschlossen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Anwenden“ ✓ am unteren Rand des Bereichs „Metadaten“. Wenn Sie die Änderungen verwerfen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Abbrechen“ ✕ am unteren Rand des Bereichs.



Bearbeiten von Metadaten

So legen Sie die im Bereich „Metadaten“ in Bridge anzuzeigenden Metadaten fest

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Menü des Bereichs „Metadaten“ die Option „Voreinstellungen“.
 - Wählen Sie „Bridge“ > „Einstellungen“ und klicken Sie in der Liste im linken Teil des Dialogfelds auf „Metadaten“.
- 2 Wählen Sie die Metadatenfelder aus, die im Bereich „Metadaten“ angezeigt werden sollen.
- 3 Aktivieren Sie die Option „Leere Felder ausblenden“, wenn Felder ohne Informationen nicht angezeigt werden sollen.
- 4 Klicken Sie auf „OK“.

Arbeiten mit Metadatenvorlagen

Sie können Metadatenvorlagen erstellen und speichern, die Informationen enthalten, die Fotos im Editor oder in Bridge zugewiesen werden sollen. Zum Erstellen von Metadatenvorlagen können Sie das Dialogfeld „Dateiinformationen“ verwenden.

So erstellen Sie eine Metadatenvorlage

Sie können die Metadaten im Dialogfeld „Dateiinformationen“ ändern und als Vorlage für andere Dateien speichern.

- 1 Erstellen Sie in Photoshop Elements eine neue Datei (klicken Sie hierzu in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „Neu“). Der neuen Datei sind keine Metadaten zugewiesen.
- 2 (Optional) Wählen Sie die Datei in Bridge aus.
- 3 Wählen Sie „Datei“ > „Datei-Informationen“.
- 4 Geben Sie die gewünschten Angaben im Dialogfeld „Dateiinformationen“ ein.
- 5 Wählen Sie eines der Elemente aus dem Menü oben rechts Dialogfeld „Dateiinformationen“:
 - Um die Metadaten im Dialogfeld „Dateiinformationen“ als Vorlage für andere Dateien zu speichern, wählen Sie „Metadatenvorlage speichern“. Geben Sie für die neue Vorlage einen Namen ein und klicken Sie auf „Speichern“.

- Um eine vorhandene Vorlage zu löschen, wählen Sie „Metadatenvorlage löschen“. Wählen Sie die zu löschende Vorlage aus dem Menü des Dialogfelds, und klicken Sie auf „Löschen“.
 - Zum Öffnen des Ordners, der die Metadatenvorlagen enthält, wählen Sie „Vorlagen anzeigen“.
- 6** Klicken Sie auf „OK“. Es ist nun außerdem möglich, Metadatenvorlagen mit den Befehlen zum Anfügen und Ersetzen von Metadaten anzuwenden. Diese Befehle finden Sie im Menü „Werkzeuge“ und im Menü des Bereichs „Metadaten“.

So verwenden Sie eine gespeicherte Metadatenvorlage im Editor

❖ Wählen Sie im Editor „Datei“ > „Dateiinformationen“. Klicken Sie oben im Dialogfeld „Dateiinformationen“ auf das Dreieck und wählen Sie aus dem oberen Bereich des Menüs einen Vorlagennamen aus. Die aktuellen Metadaten werden daraufhin durch die Metadaten aus der ausgewählten Vorlage ersetzt.

***Hinweis:** Sie müssen eine Metadatenvorlage erst speichern, bevor Sie Metadaten aus einer Vorlage importieren können.*

So wenden Sie in Bridge Metadatenvorlagen auf Dateien an

Nachdem Sie die Metadaten für eine Datei speichert haben, können Sie sie auf andere Dateien anwenden.

- 1 Wählen Sie mindestens eine Datei aus.
- 2 Wählen Sie einen der folgenden Befehle aus dem Menü des Bereichs „Metadaten“ oder aus dem Menü „Werkzeuge“:
 - Metadaten anfügen, gefolgt vom Namen der Vorlage. Dieser Befehl wendet die Vorlagenmetadaten nur dort an, wo in der Datei aktuell kein Metadatenwert oder keine Eigenschaft vorhanden ist.
 - Metadaten ersetzen, gefolgt vom Namen der Vorlage. Dieser Befehl ersetzt alle vorhandenen Metadaten in der Datei durch die Metadaten aus der Vorlage.

So verwenden Sie die Info-Palette im Editor

Die Info-Palette im Arbeitsbereich „Standardeditor“ zeigt Dateiinformationen zu einem Bild und Details zum aktuellen Werkzeug an. Wenn Sie beim Ziehen im Bildbereich Informationen anzeigen möchten, muss die Info-Palette im Arbeitsbereich sichtbar sein.

- 1 Wenn sich die Info-Palette im Palettenbereich befindet, zeigen Sie sie durch Klicken auf das zugehörige Dreieck  an. Wählen Sie „Fenster“ > „Info“, wenn die Info-Palette weder im Palettenbereich noch im Arbeitsbereich angezeigt wird.

- 2 Wählen Sie ein Werkzeug aus.

- 3 Bewegen Sie den Zeiger im Bild oder ziehen Sie im Bild, um das Werkzeug zu verwenden. Je nach verwendetem Werkzeug werden die folgenden Informationen angezeigt:

 Die numerischen Werte der Farbe, die sich unter dem Zeiger befindet.

 Die x- und y-Koordinaten des Zeigers.

 Die Breite (B) und Höhe (H) einer Form, die Sie ziehen, oder die Breite und Höhe einer aktiven Auswahl.

 Die x- und y-Koordinaten der Ausgangsposition (wenn Sie im Bild klicken).

 Die Positionsänderung der x-Koordinate () und der y-Koordinate () , wenn eine Auswahl, Ebene oder Form verschoben wird.

 Der Winkel (W) einer Linie oder eines Verlaufs, die Winkeländerung beim Verschieben einer Auswahl, Ebene oder Form sowie der Drehwinkel während einer Transformation. Die Abstandsänderung (D) beim Verschieben einer Auswahl, Ebene oder Form.

 Die prozentuale Änderung der Breite (B) und Höhe (H) beim Skalieren einer Auswahl, Ebene oder Form.

 Der Winkel der horizontalen (H) oder vertikalen Neigung (V) beim Neigen einer Auswahl, Ebene oder Form.

So legen Sie Farbmodi und Maßeinheiten in der Info-Palette fest

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie den Modus der angezeigten Farbwerte ändern möchten, klicken Sie in der Info-Palette auf eine Pipette  und wählen Sie in dem Popup-Menü einen Farbmodus aus.
- Wenn Sie die angezeigte Maßeinheit ändern möchten, klicken Sie in der Info-Palette auf das Fadenkreuz  und wählen Sie in dem Popup-Menü eine Maßeinheit aus. Sie können auch im Menü der Info-Palette den Befehl „Palettenoptionen“ wählen. Wählen Sie eine Maßeinheit aus dem Popup-Menü „Maßeinheit“ und klicken Sie auf „OK“.

2 Zum Ändern des Farbmodus wählen Sie im Menü der Info-Palette den Befehl „Palettenoptionen“ und dann einen Farbmodus für „Erste Farbwerteanzeige“ und/oder „Zweite Farbwerteanzeige“:

Graustufen Zeigt die Graustufenwerte unterhalb des Zeigers an.

RGB-Farbe Zeigt die RGB-Werte (Rot, Grün, Blau) unterhalb des Zeigers an.

Webfarbe Zeigt den hexadezimalen Code für die RGB-Werte unterhalb des Zeigers an.

HSB-Farbe Zeigt die HSB-Werte (Farbton, Sättigung, Helligkeit) unterhalb des Zeigers an.

Siehe auch

„Farbe“ auf Seite 140

„Bildmodi“ auf Seite 142

So zeigen Sie in der Info-Palette oder Statusleiste Dateinformationen an

Sie können die in der Info-Palette oder Statusleiste angezeigten Informationen im Editor ändern. (Die Statusleiste befindet sich am unteren Rand des Dokumentfensters. Ganz links in der Statusleiste steht die aktuelle Vergrößerungsstufe. Im Bereich neben dem Bereich ganz links werden Informationen zu der aktuellen Datei eingeblendet.)

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü der Info-Palette den Befehl „Palettenoptionen“.
- Klicken Sie in der Statusleiste auf das schwarze Dreieck.

2 Wählen Sie eine Ansichtsoption:

Dokumentgrößen Zeigt Informationen zur Datenmenge im Bild an. Die Zahl auf der linken Seite gibt die Druckgröße des Bildes an, d. h. die ungefähre Größe der gespeicherten, auf eine Ebene reduzierten Datei im PSD-Format. Die Zahl auf der rechten Seite gibt die ungefähre Größe der Datei mit Ebenen an.

Dokumentprofil Zeigt den Namen des Farbprofils an, das vom Bild verwendet wird.

Dokumentmaße Zeigt die Größe des Bildes in der gegenwärtig ausgewählten Maßeinheit an.

Arbeitsdatei-Größen Zeigt Informationen zur Verwendung und Zuweisung von Arbeitsspeicher und virtuellem Speicher an. Die Zahl auf der linken Seite gibt den verwendeten Arbeitsspeicher und den Photoshop Elements zugewiesenen virtuellen Speicher an. Die Zahl auf der rechten Seite gibt den verfügbaren Arbeitsspeicher an, den Photoshop Elements als Bildspeicher oder virtuellen Speicher verwenden kann.

Effizienz Zeigt den Prozentsatz der Zeit an, in der Vorgänge tatsächlich ausgeführt werden, verglichen mit der Zeit, in der der virtuelle Speicher gelesen oder darin gespeichert wird. Wenn der Wert unter 100 % liegt, wird von Photoshop Elements der virtuelle Speicher verwendet und die Programmausführung dadurch langsamer.

Timing Zeigt die Zeit an, die zum Abschließen des letzten Vorgangs benötigt wurde.

Aktuelles Werkzeug Zeigt den Namen des aktiven Werkzeugs an.

Siehe auch

„Farbe“ auf Seite 140

„Arbeitsvolumen – Einführung“ auf Seite 38

„Lineale und das Raster – Einführung“ auf Seite 31

Speichern und Exportieren von Bildern

Speichern von Bildern

Nach der Bearbeitung müssen Sie ein Bild speichern, da die Änderungen ansonsten verloren gehen. Um sicherzustellen, dass alle Bilddaten erhalten bleiben, speichern Sie ein bearbeitetes Bild am besten im Format Photoshop (PSD). Im Photoshop-Format werden die Bilddaten nicht komprimiert. Wenn Ihre Digitalkamera Fotos im Format JPEG speichert, empfiehlt es sich trotzdem, das Photoshop-Format zu verwenden, anstatt ein Foto wieder im JPEG-Format zu speichern, es sei denn, Sie möchten das Foto weitergeben oder auf einer Webseite verwenden. Bei jedem Speichern im JPEG-Format werden die Bilddaten komprimiert, was zu einem Verlust von Daten führen kann. Bereits nach 2 bis 3 Speichervorgängen wird Ihnen unter Umständen die reduzierte Bildqualität auffallen. Der Nachteil des Speicherns im Photoshop PSD-Format besteht darin, dass die Dateigröße erheblich zunimmt, da die Daten nicht komprimiert werden.

Photoshop Elements kann Bilder in verschiedenen Dateiformaten speichern. Welches Format Sie wählen sollten, hängt von der geplanten Verwendung des Bildes ab. Wenn Sie mit Webbildern arbeiten, bietet der Befehl „Für Web speichern“ zahlreiche Optionen zum Optimieren der Bilder. Mit dem Befehl „Mehrere Dateien verarbeiten“ können Sie mehrere Bilder in dasselbe Dateiformat oder in dieselbe Größe und Auflösung konvertieren.

Siehe auch

„Verwenden des Dialogfelds „Für Web speichern““ auf Seite 251

„So verarbeiten Sie mehrere Dateien“ auf Seite 58

So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei

1 Wählen Sie im Editor „Datei“ > „Speichern“ oder klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „Speichern“ .

2 Wenn Sie Speicheroptionen wie z.B. den Dateinamen oder das Format ändern möchten, wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“ und legen Sie eine der im Folgenden erläuterten Speicheroptionen fest. Klicken Sie dann auf „Speichern“.

***Hinweis:** Bei einigen Dateiformaten wird ein weiteres Dialogfeld mit zusätzlichen Optionen geöffnet.*

Speichern unter Legt den Dateinamen für das gespeicherte Bild fest.

Ort Legt den Speicherort für das Bild fest.

Format Legt das Dateiformat für das gespeicherte Bild fest.

Als Kopie Speichert eine Kopie der Datei, wobei die aktuelle Datei geöffnet bleibt. Die Kopie wird in dem Ordner gespeichert, in dem sich die aktuell geöffnete Datei befindet.

Ebenen Erhält alle Ebenen im Bild. Ist diese Option deaktiviert oder abgeblendet, befinden sich keine Ebenen im Bild. Ein Warnsymbol  neben dem Kontrollkästchen „Ebenen“ zeigt an, dass die Bildebenen für das ausgewählte Format auf eine Ebene oder die Hintergrundebene reduziert werden. Wählen Sie ein anderes Format, wenn Sie die Ebenen beibehalten möchten.

Farbe Bettet bei bestimmten Formaten ein Farbprofil in das Bild ein.

Siehe auch

„So legen Sie Voreinstellungen zum Speichern von Dateien fest“ auf Seite 72

So speichern Sie eine Datei im GIF-Format

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an und wählen Sie das Format „CompuServe GIF“ in der Formatliste aus.

Das Bild wird als Kopie im angegebenen Verzeichnis gespeichert (sofern es nicht bereits im indizierten Farbmodus vorliegt).

- 3 Wenn Sie eine animierte GIF-Datei erstellen, wählen Sie die Option „Ebenen als Frames“. Jede Ebene in der endgültigen Datei wird in der animierten GIF-Datei als einzelner Frame wiedergegeben.
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“. Ist das Originalbild eine RGB-Datei, wird das Dialogfeld „Indizierte Farbe“ eingeblendet.
- 5 Legen Sie (falls erforderlich) im Dialogfeld „Indizierte Farbe“ Farboptionen fest und klicken Sie auf „OK“.
- 6 Wählen Sie im Dialogfeld „GIF-Optionen“ eine Zeilenfolge aus und klicken Sie auf „OK“:

Normal Zeigt das Bild erst dann im Browser an, wenn es vollständig heruntergeladen wurde.

Interlaced Beim Herunterladen in einem Webbrowser werden Versionen des Bildes mit niedriger Auflösung angezeigt. Bei dieser Methode erscheint die Ladezeit kürzer und die Besucher Ihrer Website sehen, dass tatsächlich ein Ladevorgang stattfindet. Hierdurch vergrößert sich allerdings die Dateigröße.

Siehe auch

„Optimierte Dateiformate für das Web“ auf Seite 253

„GIF-Format“ auf Seite 254

„So konvertieren Sie ein Bild in den Modus „Indizierte Farbe““ auf Seite 144

So speichern Sie eine Datei im JPEG-Format

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“ und wählen Sie „JPEG“ aus der Formatliste.

Hinweis: Indizierte Farbbilder und Bitmap-Bilder können nicht im JPEG-Format gespeichert werden.

- 2 Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an, wählen Sie Speicheroptionen aus und klicken Sie auf „Speichern“. (Siehe „So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei“ auf Seite 66.)

Das Dialogfeld „JPEG-Optionen“ wird geöffnet.

- 3 Wenn das Bild Transparenz enthält, wählen Sie eine Hintergrundfarbe aus, um Hintergrundtransparenz zu simulieren.
- 4 Legen Sie die Bildkomprimierung und die Qualität fest, indem Sie eine Option aus dem Menü „Qualität“ wählen, den Regler „Qualität“ verschieben oder einen Wert zwischen 1 und 12 eingeben
- 5 Wählen Sie eine Formatoption aus:

Baseline („Standard“) Verwendet ein Format, das von den meisten Webbrowsern erkannt wird.

Baseline optimiert Optimiert die Farbqualität eines Bildes und erzeugt eine etwas kleinere Datei. Diese Option wird nicht von allen Webbrowsern unterstützt.

Progressiv Erstellt ein Bild, das allmählich während des Herunterladens in einem Webbrowser angezeigt wird. JPEG-Dateien mit mehreren Durchgängen sind etwas größer und erfordern mehr Arbeitsspeicher für die Anzeige. Außerdem werden sie nicht von allen Anwendungen und Webbrowsern unterstützt.

- 6 Wenn Sie die geschätzte Ladezeit wissen möchten, wählen Sie eine Modemgeschwindigkeit im Popup-Menü „Größe“. (Die Größenvorschau ist nur verfügbar, wenn die Option „Vorschau“ aktiviert wurde.)

Hinweis: Wenn Sie feststellen, dass eine Java-Anwendung die JPEG-Datei nicht lesen kann, speichern Sie die Datei ohne Miniaturvorschau.

- 7 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„So legen Sie Voreinstellungen zum Speichern von Dateien fest“ auf Seite 72

„Formate zum Speichern von Dateien“ auf Seite 70

„Transparente Webbilder und Webbilder mit Hintergrund“ auf Seite 259

„JPEG-Format“ auf Seite 253

So speichern Sie eine Datei im JPEG 2000-Format

1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“ und anschließend „JPEG2000“ aus der Formatliste.

Hinweis: Indizierte Farbbilder und Bitmap-Bilder können nicht im JPEG 2000-Format gespeichert werden.

2 Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an, wählen Sie die gewünschten Optionen aus und klicken Sie auf „Speichern“. (Siehe „So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei“ auf Seite 66.)

Das Dialogfeld „JPEG 2000“ wird geöffnet.

3 Legen Sie Dateioptionen fest:

Dateigröße Legt eine Zielgröße für die gespeicherte Datei fest. Nicht verfügbar, wenn die Option „Lossless“ oder „Schnellmodus“ ausgewählt wurde.

Lossless Komprimiert das Bild ohne Qualitätsverlust. Bei Auswahl dieser Option wird eine größere Datei erstellt.

Schnellmodus Bewirkt ein schnelleres Speichern der Datei mit weniger Optimierungen. Bei Auswahl dieser Option kann die Datei größer sein.

Qualität Legt die Dateikomprimierung und Bildqualität fest, wenn „Lossless“ deaktiviert wurde. Je höher der Wert, desto besser die Bildqualität und desto größer die neue Datei.

Metadaten einschließen Fügt Copyright-Informationen aus dem Dialogfeld „Dateiinformationen“ hinzu und speichert die Namen der gespeicherten Auswahl.

Transparenz einschließen Damit wird die Unterstützung für Transparenz im Originalbild beibehalten. Wenn die Option „Transparenz einschließen“ abgeblendet ist, unterstützt das Bild keine Transparenz.

JP2-kompatibel Erstellt eine Datei, die in Browsern angezeigt werden kann, die das Standardformat JPEG 2000 (JP2), nicht jedoch das erweiterte Format JPEG 2000 (JPX) unterstützen.

4 Unter „Optimierungsreihenfolge“ können Sie festlegen, wie ein Bild in einem Webbrowser angezeigt werden soll:

Größer werdende Miniatur Zeigt eine Abfolge kleiner Miniaturen, die immer größer werden, bis die volle Bildgröße erreicht ist.

Progressiv Das Bild wird allmählich in immer detaillierteren Versionen des Gesamtbilds auf einen Webbrowser heruntergeladen. Progressive JPEG-Dateien sind etwas größer und erfordern mehr Arbeitsspeicher für die Anzeige. Außerdem werden sie nicht von allen Anwendungen und Webbrowsern unterstützt. Diese Option ist im Schnellmodus nicht verfügbar.

Farbe Mit dieser Option wird das Bild zunächst in Graustufen in den Webbrowser geladen, anschließend als Farbbild.

5 Wenn Sie die voraussichtliche Ladezeit für das Bild anzeigen möchten, wählen Sie aus dem Menü „Download-Geschwindigkeit“ eine Modemgeschwindigkeit und klicken Sie auf „Vorschau“.

6 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Formate zum Speichern von Dateien“ auf Seite 70

So speichern Sie eine Datei im Photoshop EPS-Format

1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“ und wählen Sie „Photoshop EPS“ aus der Formatliste.

- 2 Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an, wählen Sie Speicheroptionen aus und klicken Sie auf „Speichern“. (Siehe „So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei“ auf Seite 66.)
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „EPS-Optionen“ die gewünschte Bildschirmdarstellung aus:
 - Wählen Sie unter „Bildschirmdarstellung“ entweder die Option „TIFF (8 Bit/Pixel)“, die eine bessere Anzeigequalität gewährleistet, oder die Option „TIFF (1 Bit/Pixel)“, die eine kleinere Datei erzeugt.
 - Wählen Sie unter „Kodierung“ eine Methode: „ASCII“, „Binär“ oder eine der JPEG-Optionen.
- 4 Aktivieren Sie „Weiß ist transparent“, wenn weiße Bildbereiche transparent dargestellt werden sollen. Diese Option ist nur für Bilder im Bitmap-Modus verfügbar.
- 5 Wählen Sie die Option „Bildinterpolation“, wenn das gedruckte Bild mit niedriger Auflösung geglättet werden soll.
- 6 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„So legen Sie Voreinstellungen zum Speichern von Dateien fest“ auf Seite 72

„Formate zum Speichern von Dateien“ auf Seite 70

So speichern Sie eine Datei im Photoshop PDF-Format

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“ und wählen Sie „Photoshop PDF“ aus der Formatliste.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an, wählen Sie Speicheroptionen aus und klicken Sie auf „Speichern“. (Siehe „So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei“ auf Seite 66.)
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Adobe-PDF speichern“ eine Komprimierungsmethode aus. (Siehe „Dateikomprimierung“ auf Seite 72.)
- 4 Wählen Sie im Menü „Bildqualität“ eine Option.
- 5 Wenn die PDF-Datei angezeigt werden soll, wählen Sie „PDF speichern und anzeigen“ aus, um Adobe Acrobat® bzw. Adobe Reader® (je nachdem, welche dieser Anwendungen auf dem Computer installiert ist) zu starten.
- 6 Klicken Sie auf „PDF speichern“.



Wenn Sie an einer Acrobat Touchup-Datei Änderungen vorgenommen haben, diese Änderungen aber nicht implementiert sind, wenn Sie die Datei öffnen, überprüfen Sie die Einstellungen im Voreinstellungen-Dialogfeld „Dateien speichern“. Wählen Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Dateien speichern“ und dann im Menü „Bei erster Speicherung“ die Option „Aktuelle Datei überschreiben“.

Siehe auch

„Formate zum Speichern von Dateien“ auf Seite 70

So speichern Sie eine Datei im PNG-Format

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“ und wählen Sie „PNG“ aus der Formatliste.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an, wählen Sie Speicheroptionen aus und klicken Sie auf „Speichern“. (Siehe „So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei“ auf Seite 66.)
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „PNG-Optionen“ die gewünschte Interlace-Option aus:
Ohne Zeigt das Bild erst dann in einem Webbrowser an, wenn es vollständig heruntergeladen wurde.
Interlaced Zeigt beim Herunterladen in einem Browser Versionen des Bildes mit niedriger Auflösung an. Bei dieser Methode erscheint die Ladezeit kürzer und die Besucher Ihrer Website sehen, dass tatsächlich ein Ladevorgang stattfindet. Hierdurch vergrößert sich allerdings die Dateigröße.
- 4 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Formate zum Speichern von Dateien“ auf Seite 70

„PNG-8-Format“ auf Seite 254

„PNG-24-Format“ auf Seite 255

So speichern Sie eine Datei im TIFF-Format

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“ und wählen Sie „TIFF“ aus der Formatliste.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen und einen Speicherort an, wählen Sie Speicheroptionen aus und klicken Sie auf „Speichern“. (Siehe „So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei“ auf Seite 66.)
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „TIFF-Optionen“ die gewünschten Optionen aus:

Bildkomprimierung Hiermit legen Sie eine Methode für das Komprimieren der zusammengesetzten Bilddaten fest.

Pixelreihenfolge Wählen Sie im Normalfall „Interleaved“.

Byte-Anordnung Die meisten neueren Anwendungen können Dateien mit der Mac- oder Windows-Byte-Anordnung lesen. Falls Sie jedoch nicht wissen, in welcher Art von Programm die Datei geöffnet wird, wählen Sie die Plattform, auf der die Datei gelesen wird.

Mit Bildpyramide Hiermit werden Daten über mehrere Auflösungen beibehalten. Photoshop Elements bietet keine Optionen für das Öffnen von Dateien mit mehreren Auflösungen; das Bild wird mit der höchsten Auflösung in der Datei geöffnet. Adobe InDesign® und einige Bildserver unterstützen jedoch das Öffnen von Dateien mit mehreren Auflösungen.

Transparente Bereiche speichern Erhält Transparenz in Form eines zusätzlichen Alphakanals für Fälle, in denen die Datei in einer anderen Anwendung geöffnet wird. (Beim erneuten Öffnen in Photoshop Elements bleibt die Transparenz grundsätzlich erhalten.)

Ebenenkomprimierung Hiermit legen Sie eine Methode zum Komprimieren von Daten für Pixel in Ebenen fest (im Gegensatz zu zusammengesetzten Daten).

Viele Anwendungen können Ebenendaten nicht verarbeiten und überspringen diese Informationen beim Öffnen einer TIFF-Datei. Photoshop Elements kann Ebenendaten in TIFF-Dateien jedoch lesen. Dateien mit integrierten Ebenendaten sind zwar größer, dafür müssen aber die Ebenendaten nicht in einer separaten PSD-Datei gespeichert und verwaltet werden.

Siehe auch

„Dateikomprimierung“ auf Seite 72

„Formate zum Speichern von Dateien“ auf Seite 70

Formate zum Speichern von Dateien

Mit Photoshop Elements können Sie Bilder in den folgenden Dateiformaten speichern:

BMP Ein Standardbildformat in Windows. Sie können für das Bild das Windows- oder OS/2-Format sowie eine Farbtiefe wählen. Für 4-Bit- und 8-Bit-Bilder im Windows-Format können Sie außerdem RLE-Komprimierung einstellen.

CompuServe GIF (Graphics Interchange Format) Wird häufig zum Anzeigen von Grafiken und kleinen Animationen auf Webseiten verwendet. GIF ist ein LZW-komprimiertes Format, das zum Minimieren der Dateigröße und der Übertragungszeiten entwickelt wurde. GIF unterstützt nur 8-Bit-Farbbilder (256 oder weniger Farben). Mit dem Befehl „Für Web speichern“ können Sie ein Bild außerdem als GIF-Datei speichern. (Siehe „So speichern Sie eine Datei im GIF-Format“ auf Seite 67.)

JPEG (Joint Photographic Experts Group) Wird zum Speichern von Fotos verwendet. Im JPEG-Format bleiben zwar alle Farbinformationen eines Bildes erhalten, die Dateigröße wird aber durch selektives Entfernen von Daten verkleinert. Sie können die gewünschte Komprimierungsstufe wählen. Eine höhere Komprimierung führt zu einer geringeren Bildqualität und einer kleineren Dateigröße; eine niedrigere Komprimierungsstufe hat eine höhere Bildqualität und eine größere Datei.

zur Folge. JPEG ist ein Standardformat zur Anzeige von Bildern über das Internet. (Siehe „So speichern Sie eine Datei im JPEG-Format“ auf Seite 67.)

JPEG 2000 Erzeugt im Vergleich zu JPEG stärker komprimierte Bilder mit höherer Qualität sowie verbessertem Farbmanagement und Metadaten-Unterstützung. Im Format JPEG 2000 wird darüber hinaus Transparenz in Bildern mit mehreren Ebenen unterstützt und gespeicherte Auswahlbereiche bleiben erhalten. Photoshop Elements speichert Bilder im erweiterten JPEG 2000-Format (JPX), einem umfassenderen Dateiformat als der Standard JPEG 2000 (JP2). Durch Wahl der entsprechenden Option im Dialogfeld „JPEG 2000“ können Sie festlegen, dass die Dateien mit JP2 kompatibel sind. (Siehe „So speichern Sie eine Datei im JPEG 2000-Format“ auf Seite 68.)

Photoshop (PSD) Standardformat in Photoshop Elements. Dieses Format sollten Sie in der Regel verwenden, um Ihre Arbeit zu speichern und alle Bilddaten und Ebenen zu erhalten.

PCX Bitmap-Format, das auf zahlreichen Plattformen unterstützt wird.

Photoshop PDF (Portable Document Format) Plattform- und anwendungsübergreifendes Dateiformat. In PDF-Dateien werden Schriftarten, Seitenlayouts und sowohl Vektor- als auch Bitmap-Grafiken korrekt angezeigt und erhalten. (Siehe „So speichern Sie eine Datei im Photoshop PDF-Format“ auf Seite 69.)

Hinweis: PDF und PDP sind bis auf die Tatsache, dass PDP-Dateien in Adobe Photoshop[®] und PDF-Dateien in Acrobat geöffnet werden, identisch.

Photoshop EPS (Encapsulated PostScript) Photoshop-Dateien in diesem Format können in vielen Zeichen- und Seitenlayoutprogrammen verwendet werden. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie Dokumente mit EPS-Bildern auf PostScript-Druckern ausgeben. (Siehe „So speichern Sie eine Datei im Photoshop EPS-Format“ auf Seite 68.)

PICT Wird in Grafik- und Seitenlayoutprogrammen unter Mac OS verwendet, um Bilder zwischen Anwendungen zu übertragen. Das PICT-Format eignet sich insbesondere zur Komprimierung von Bildern, die große Farbflächen enthalten.

Beim Speichern eines RGB-Bildes im PICT-Format haben Sie die Wahl zwischen einer 16- oder 32-Bit-Pixelauflösung. Bei Graustufenbildern können Sie 2, 4, oder 8 Bit pro Pixel wählen.

PIXAR Format für den Datenaustausch mit PiXAR-Bildcomputern. PiXAR-Workstations werden für High-End-Grafikprogramme verwendet, z.B. für dreidimensionale Bilder und Animationen. Das PiXAR-Format unterstützt RGB- und Graustufenbilder.

PNG (Portable Network Graphics) Format für die verlustfreie (lossless) Komprimierung und die Anzeige von Bildern im Internet. Im Unterschied zum GIF-Format unterstützt PNG 24-Bit-Bilder und produziert Hintergrundtransparenz ohne gezackte Kanten. PNG-Bilder werden jedoch nicht von allen Webbrowsern unterstützt. Im PNG-Format bleibt Transparenz in Graustufen- und RGB-Bildern erhalten. (Siehe „So speichern Sie eine Datei im PNG-Format“ auf Seite 69.)

Photoshop Raw Dateiformat zum Übertragen von Bildern zwischen Anwendungen und Plattformen, wenn andere Formate nicht funktionieren. Nur Dateien, die bereits im Camera Raw-Format vorliegen, können im Camera Raw-Format gespeichert werden.

Scitex CT Dieses Format wird im Druckvorstufenbereich verwendet.

TGA (Targa) Dieses Format wurde für den Einsatz auf Systemen entwickelt, die mit Truevision-Videokarten arbeiten. Wenn Sie ein RGB-Bild in diesem Format speichern, können Sie eine Farbtiefe von 16, 24 oder 32 Bit pro Pixel sowie RLE-Komprimierung wählen.

TIFF (Tagged-Image File Format) Format zum Austausch von Dateien zwischen Anwendungen und Computer-Plattformen. TIFF ist ein flexibles Bitmap-Bildformat, das von den meisten Mal-, Bildbearbeitungs- und Seitenlayoutprogrammen unterstützt wird. Die meisten Desktop-Scanner können TIFF-Dateien erstellen. (Siehe „So speichern Sie eine Datei im TIFF-Format“ auf Seite 70.)

Darüber hinaus können Sie in Photoshop Elements Dateien in diversen anderen älteren Formaten öffnen: PS 2.0, Pixel Paint, Alias Pix, IFF-Format, Portable Bit Map, SGI RGB, Soft Image, Wavefront, RLA, ElectricImage.

Siehe auch

„Optimierte Dateiformate für das Web“ auf Seite 253

Dateikomprimierung

Bei vielen Bildformaten wird die Dateigröße durch Komprimieren der Bilddaten reduziert. Bei der *Lossless*-Komprimierung bleiben alle Bilddaten erhalten und es werden keine Details entfernt; bei der *Lossy*-Komprimierung hingegen werden Bilddaten entfernt und es gehen einige Details verloren.

Die folgenden Komprimierungsmethoden sind am gängigsten:

RLE (Run Length Encoding) Methode der Lossless-Komprimierung, bei der in Bildern, die mehrere Ebenen mit Transparenz enthalten, die transparenten Anteile jeder Ebene komprimiert werden.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Methode der Lossless-Komprimierung, die sich optimal für Bilder mit großen, einfarbigen Flächen eignet.

JPEG Methode der Lossy-Komprimierung, die bei Fotos zu den besten Ergebnissen führt.

CCITT Gruppe von Lossless-Komprimierungsmethoden für Schwarzweißbilder.

ZIP Methode der Lossless-Komprimierung, die am besten für Bilder mit großen, einfarbigen Flächen geeignet ist.

So legen Sie Voreinstellungen zum Speichern von Dateien fest

❖ Wählen Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Dateien speichern“ und legen Sie folgende Optionen fest.

Bildübersichten speichern Speichert ein Vorschaubild mit der Datei. Wählen Sie „Nie“ zum Speichern von Dateien ohne Vorschau, „Immer“ zum Speichern von Dateien mit bestimmten Vorschauen und „Beim Speichern wählen“ zum Zuweisen von Vorschauen je nach Datei.

Dateinamenerweiterung anhängen Geben Sie eine Option für die drei Zeichen lange Dateierweiterung an, die das Dateiformat angibt: Wählen Sie „Nie“ zum Speichern ohne Erweiterung, „Immer“ zum grundsätzlichen Hinzufügen der Erweiterung oder „Beim Speichern wählen“, wenn Sie von Fall zu Fall wählen möchten, ob die Erweiterung hinzugefügt wird. Die Standardeinstellung lautet „Immer“.

EXIF-Kameradatenprofile ignorieren Ist diese Option aktiviert, werden alle von der Digitalkamera verwendeten Farbprofile automatisch verworfen. Das Bild wird mit dem in Photoshop Elements verwendeten Farbprofil gespeichert.

Kompatibilität von PSD-Dateien maximieren Speichert ein Gesamtbild in einer Photoshop-Datei mit Ebenen, damit das Bild von einer breiteren Anwendungspalette importiert oder geöffnet werden. Wählen Sie „Nie“, um diesen Schritt zu übergehen, „Immer“, um das Gesamtbild automatisch zu speichern, oder „Fragen“, wenn Sie bei jedem Speichervorgang zur Eingabe aufgefordert werden möchten.

Liste der letzten Dateien umfasst: _ Dateien Legt fest, wie viele Dateien im Untermenü „Datei“ > „Zuletzt bearbeitete Datei öffnen“ angezeigt werden. Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 30 ein. Der Standardwert ist 10.

Siehe auch

„So speichern Sie Änderungen an der aktuellen Datei“ auf Seite 66

Verarbeiten von Camera Raw-Bilddateien

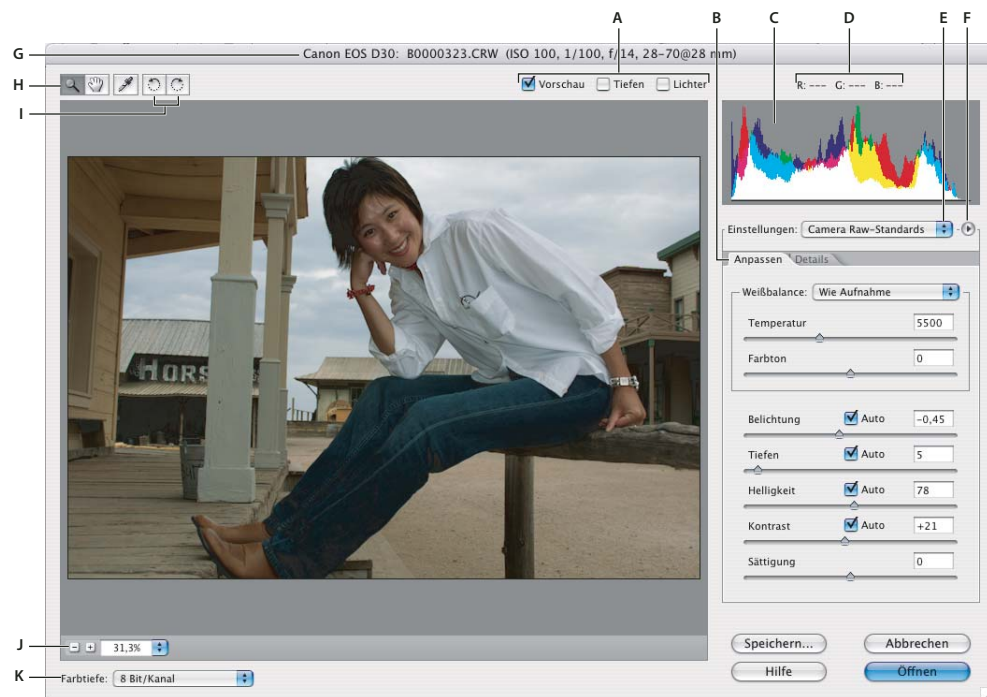
Camera Raw-Bilddateien

Camera Raw-Dateien enthalten Bildinformationen, die vom Bildsensor einer Kamera stammen und noch nicht verarbeitet wurden. Sie sind mit Fotonegativen vergleichbar. Viele Digitalkameras sind in der Lage, Dateien im Raw-Format zu speichern. Raw-Dateien lassen sich in Photoshop Elements öffnen, verarbeiten und speichern, d. h., Sie müssen sich bei der Dateiverarbeitung nicht auf die Kamera verlassen. Bei der Arbeit mit Camera Raw-Dateien können Sie die Weißbalance, den Tonwertbereich, den Kontrast, die Farbsättigung und die Scharfzeichnung korrekt einstellen.

Sie können eine Datei wiederholt verarbeiten, bis die Ergebnisse Ihren Vorstellungen entsprechen. Ihre Änderungen werden nicht in der Original-Raw-Datei gespeichert. Photoshop Elements speichert vielmehr die letzte Einstellung, die Sie bei der Verarbeitung der Datei verwendet haben.

Nach der Verarbeitung der Raw-Bilddatei im Dialogfeld „Camera Raw“ können Sie das Bild in Photoshop Elements öffnen und dort wie jedes andere Foto bearbeiten. Anschließend können Sie die Datei in einem der von Photoshop Elements unterstützten Formate speichern. Empfehlenswert ist hier das PSD-Format.

Wenn Sie Raw-Dateien verwenden möchten, müssen Sie die Kamera so einstellen, dass sie Dateien in ihrem eigenen Raw-Dateiformat speichert. Die Dateien, die Sie von der Kamera herunterladen, haben Dateierweiterungen wie NEF oder CRW. Photoshop Elements kann nur Raw-Dateien öffnen, die von unterstützten Kameras stammen. Eine Liste dieser Kameras finden Sie auf der Adobe-Website.



Dialogfeld „Camera Raw“

A. Ansichtsoptionen B. Klicken Sie auf die Registerkarte „Anpassen“ oder „Details“, um auf verschiedene Steuerelemente zuzugreifen
C. Histogramm D. RGB-Werte E. Menü „Einstellungen“ F. Camera Raw-Menü G. Kamera, Dateiname und einige EXIF-Daten
H. Werkzeuge I. Drehen-Schaltflächen J. Zoomfaktoren K. Farbtiefe-Optionen

So öffnen und verarbeiten Sie Camera Raw-Dateien

- 1 Wählen Sie im Editor „Datei“ > „Öffnen“.
- 2 Suchen Sie eine oder mehrere Camera Raw-Dateien, wählen Sie die Dateien aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

Das Histogramm im Dialogfeld „Camera Raw“ zeigt den Tonwertbereich des Bildes bei den gegenwärtigen Einstellungen an. Es wird automatisch aktualisiert, sobald Sie Änderungen an den Einstellungen vornehmen.

- 3 (Optional) Passen Sie die Bildansicht mithilfe von Steuerelementen und Optionen wie Zoom, Tiefen und Lichtern an. (Siehe „Camera Raw-Steuerelemente“ auf Seite 74.)

Hinweis: Ist „Vorschau“ aktiviert, wird in einer Vorschau angezeigt, wie das Bild nach den von Ihnen vorgenommenen Einstellungsänderungen aussieht. Ist „Vorschau“ deaktiviert, wird das Camera Raw-Bild so angezeigt, wie es bei den Origineleinstellungen der aktuellen Registerkarte sowie bei den Einstellungen der nicht sichtbaren Registerkarten aussieht.

- 4 Zum Drehen des Bildes um 90° im bzw. gegen den Uhrzeigersinn klicken Sie auf die Schaltflächen „Bild drehen“  .
- 5 Wenn Sie die für das vorherige Camera Raw-Bild verwendeten Einstellungen oder die Standardeinstellungen der Kamera verwenden möchten, wählen Sie im Menü „Einstellungen“ eine entsprechende Option. Beispielsweise bietet es sich an, die gleichen Optionen zu verwenden, wenn Sie Bilder mit ähnlichen Lichtverhältnissen schnell verarbeiten möchten. (Siehe „So legen Sie eigene Kameraeinstellungen fest“ auf Seite 75.)
- 6 (Optional) Wählen Sie Optionen zur Anpassung der Weißbalance. (Siehe „Weißbalance-Steuerelemente für Camera Raw-Dateien“ auf Seite 76.)

 Sie können die RGB-Werte der Pixel im Bild während der Bildbearbeitung im Dialogfeld „Camera Raw“ prüfen. Setzen Sie dazu das Zoom-Werkzeug, das Hand-Werkzeug, das Weißbalance-Werkzeug, den Farbaufnehmer oder das Freistellungswerkzeug auf das Vorschaubild. Daraufhin werden die RGB-Werte der Pixel, die direkt unter dem Zeiger liegen, angezeigt. Sie können außerdem im Vorschaubild bis zu vier Farbaufnehmer platzieren. Die RGB-Werte der einzelnen Farbaufnehmer werden unterhalb des Vorschaubildes angezeigt.

7 Korrigieren Sie die Tonwerte mithilfe der Regler für „Belichtung“, Tiefen“, „Helligkeit“, „Kontrast“ und „Sättigung“ oder aktivieren Sie „Auto“, um diese Anpassungen automatisch vorzunehmen. Für „Sättigung“ gibt es keine Option „Auto“. (Siehe „Tonwertkorrekturen für Camera Raw-Dateien“ auf Seite 77.)

Um Ihre manuellen Korrekturen rückgängig zu machen und stattdessen automatische Korrekturen vorzunehmen, aktivieren Sie „Auto“. Um alle Optionen auf ihre ursprünglichen Einstellungen zurückzusetzen, drücken Sie die Wahl taste und klicken Sie auf „Zurück“.

Hinweis: „Auto“ ist standardmäßig aktiviert. Sie können diese Standardeinstellung ändern, indem Sie im Camera Raw-Menü die Option „Auto-Korrekturen verwenden“ wählen. Sie können auch die Camera Raw-Standardeinstellung so ändern, dass alle oder nur einige der Kontrollkästchen „Auto“ immer deaktiviert sind.

8 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Öffnen“, um eine Kopie der Camera Raw-Bilddatei in Photoshop Elements zu öffnen (mit angewendeten Camera Raw-Einstellungen). Sie können das Bild bearbeiten und in einem unterstützten Format speichern. Die ursprüngliche Camera Raw-Datei bleibt dabei unverändert. Die Einstellungen werden entweder in der Camera Raw-Datenbankdatei oder als XMP-Filialdatei gespeichert. (Beachten Sie, dass der Editor keine XMP-Filialdateien lesen kann. Diese Dateien werden jedoch von Bridge verwendet.)
- Klicken Sie auf „Fertig“, wenn Sie das Dialogfeld schließen und die Dateieinstellungen in der Camera Raw-Datenbankdatei bzw. als XMP-Filialdatei speichern möchten.
- Klicken Sie auf „Speichern“, wenn Sie die Korrekturen an der Camera Raw-Datei speichern möchten. (Siehe „So speichern Sie Änderungen an Camera Raw-Bildern“ auf Seite 79.)
- Klicken Sie auf „Abbrechen“, wenn Sie die Korrekturen abbrechen und das Dialogfeld schließen möchten.

Camera Raw-Steuerelemente

Zoom-Werkzeug  Stellt den Zoomfaktor für die Vorschau auf den nächsthöheren vorgegebenen Zoomwert ein, wenn Sie im Vorschaubild klicken. Klicken Sie bei gedrückter Wahl taste, um den nächstniedrigeren Zoomwert zu wählen. Ziehen Sie das Zoom-Werkzeug im Vorschaubild, um einen ausgewählten Bereich zu vergrößern. Um das Vorschaubild wieder in der Originalgröße (100 %) anzuzeigen, doppelklicken Sie mit dem Zoom-Werkzeug.

Hand-Werkzeug  Verschiebt das Bild im Vorschauenfenster, wenn für das Vorschaubild ein Zoomfaktor von mehr als 100 % eingestellt wurde. Durch Drücken der Leertaste können Sie während der Arbeit mit einem anderen Werkzeug zum Hand-Werkzeug wechseln. Doppelklicken Sie mit dem Hand-Werkzeug, um das Vorschaubild in das Fenster einzupassen.

Weißbalance-Werkzeug  Stellt den Bereich, auf den Sie klicken, auf einen neutralen Grauton ein. Dadurch werden Farbstiche entfernt und die Farbe des gesamten Bildes wird angepasst. Die Werte für „Temperatur“ und „Farbton“ ändern sich entsprechend der Farbkorrektur.

Drehen-Schaltflächen   Dreht das Foto im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Tiefen und Lichter Schalten die Anzeige der Tiefen- und Lichterbeschnidung ein. Beschnittene Tiefen sind blau gekennzeichnet und beschnittene Lichter rot.

Hinweis: Beschnittene Lichter sind gleichmäßig weiße Lichterbereiche ohne erkennbare Details. Beschnittene Tiefen sind gleichmäßig schwarze Tiefenbereiche ohne erkennbare Details.

RGB Gibt die roten, grünen und blauen Farbwerte der Pixel an, die während der Bewegung des Mauszeigers über das Vorschaubild direkt unter dem Zeiger liegen. Diese Werte werden angezeigt, wenn das Zoom-Werkzeug, das Hand-Werkzeug oder das Weißbalance-Werkzeug aktiviert ist.

Farbtiefe Gibt an, ob das Bild mit einer Farbtiefe von 8 oder 16 Bit pro Kanal geöffnet wird.

Einstellungen Mit den Optionen in diesem Menü können Sie die Farbe, Beleuchtung, Scharfzeichnung und Störungen für das Bild anhand eines anderen Bildes bzw. anhand der Standardeinstellungen der Kamera festsetzen oder zurücksetzen. Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

- Ist „Bildeinstellungen“ ausgewählt, werden die Einstellungen des aktuellen Bildes auf die Werte zurückgesetzt, die beim Öffnen des Dialogfelds „Camera Raw“ ursprünglich gültig waren.
- Ist „Kamerastandard“ ausgewählt, werden die standardmäßigen Camera Raw-Einstellungen angewendet. (Siehe „So legen Sie eigene Kameraeinstellungen fest“ auf Seite 75.)
- Ist „Vorherige Konvertierung“ ausgewählt, wird die Einstellung angewendet, die für das zuletzt verarbeitete Camera Raw-Bild verwendet wurde.
- „Eigene“ wird automatisch gewählt, wenn Sie einen der Regler verschieben. Diese Option ermöglicht es Ihnen, ein Bild zu bearbeiten, ohne Vorgaben zu verwenden.

So legen Sie eigene Kameraeinstellungen fest

Wenn Sie eine Camera Raw-Datei öffnen, stellt Photoshop Elements anhand der in die Datei eingebetteten Informationen fest, von welchem Kameramodell die Datei stammt, und wendet dann geeignete Kameraeinstellungen auf das Bild an. Wenn Sie stets gleichartige Korrekturen vornehmen, können Sie die Standardeinstellungen für die Kamera ändern. Sie können die Einstellungen für jedes einzelne Kameramodell ändern, das Sie besitzen. Es ist jedoch nicht möglich, unterschiedliche Einstellungen für mehrere Kameras desselben Modells festzulegen.

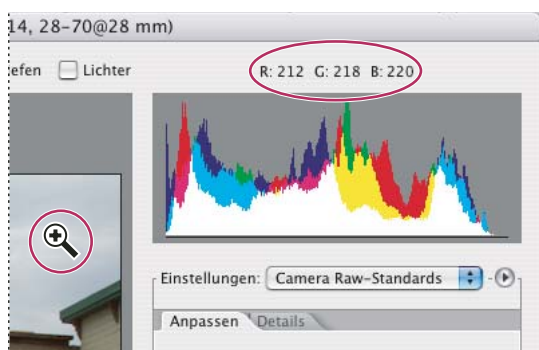
- 1 Öffnen Sie im Editor eine Camera Raw-Datei und korrigieren Sie das Bild.
- 2 Wenn Sie die aktuellen Einstellungen als Standardeinstellungen für die Kamera speichern möchten, mit der das Foto aufgenommen wurde, klicken Sie auf das Dreieck neben dem Menü „Einstellungen“ und wählen Sie „Neue Camera Raw-Standards speichern“.
- 3 Wenn Sie für die Kamera die Photoshop Elements-Standardeinstellungen verwenden möchten, klicken Sie auf das Dreieck neben dem Menü „Einstellungen“ und wählen Sie „Camera Raw-Standards zurücksetzen“.

Verwenden von Histogramm und RGB-Werten bei Camera Raw-Dateien

Im Camera Raw-Histogramm werden alle drei Kanäle (Rot, Grün, Blau) des Bildes gleichzeitig angezeigt. Das Histogramm ändert sich automatisch, wenn Sie die Einstellungen im Dialogfeld „Camera Raw“ anpassen.

Wenn Sie das Zoom-Werkzeug, das Hand-Werkzeug oder das Weißbalance-Werkzeug über das Vorschaubild bewegen, werden die RGB-Werte oben rechts im Dialogfeld angezeigt.

Sie können auch den Farbaufnehmer auswählen und im Vorschaubild bis zu vier Farbaufnehmer platzieren. Die RGB-Werte werden unter dem Vorschaubild angezeigt. Zum Löschen der Farbaufnehmer klicken Sie auf „Farbaufnehmer löschen“.



RGB-Werte eines Bildes

Weißbalance-Steuerelemente für Camera Raw-Dateien

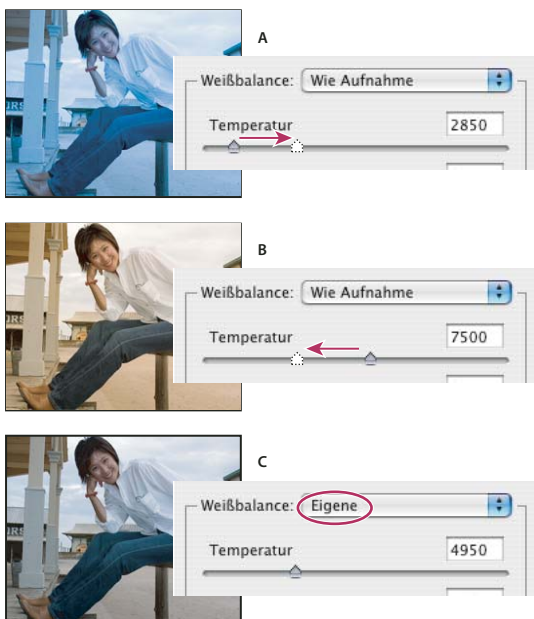
Eine Digitalkamera zeichnet die Weißbalance zum Zeitpunkt der Belichtung in Form von Metadaten auf. Diese Daten werden beim Öffnen der Datei im Dialogfeld „Camera Raw“ angezeigt. Mit dieser Einstellung lässt sich in der Regel die korrekte Farbtemperatur erzielen. Sollte die Weißbalance nicht ganz korrekt sein, können Sie sie anpassen.

Die Registerkarte „Anpassen“ im Dialogfeld „Camera Raw“ enthält die folgenden drei Steuerelemente zur Korrektur eines Farbstichs im Bild:

Weißbalance Stellt die Farbbalance des Bildes den Lichtverhältnissen entsprechend ein, unter denen das Foto aufgenommen wurde. In einigen Fällen lässt sich mit einer Weißbalance-Option aus dem Menü „Weißbalance“ ein zufrieden stellendes Ergebnis erzielen. In vielen Fällen empfiehlt es sich jedoch, die Weißbalance mit den Optionen „Temperatur“ und „Farbton“ anzupassen.

Hinweis: Das Camera Raw-Plug-In kann die Weißbalance-Einstellungen einiger Kameras lesen. Lassen Sie unter „Weißbalance“ die Option „Wie bei Aufnahme“ ausgewählt, um die Weißbalance-Einstellungen der Kamera zu verwenden. Bei Kameras, deren Weißbalance-Einstellungen nicht erkannt werden, hat die Auswahl von „Wie bei Aufnahme“ die gleiche Wirkung wie die Option „Auto“, d. h., das Camera Raw-Plug-In liest die Bilddaten und passt die Weißbalance automatisch an.

Temperatur Optimiert die Weißbalance anhand einer eigenen Farbtemperatur. Legen Sie die Farbtemperatur mithilfe der Kelvin-Farbtemperaturskala fest. Verschieben Sie den Regler nach links, um ein Foto zu korrigieren, das mit einer niedrigeren Farbtemperatur des Lichts aufgenommen wurde. Das Plug-In macht die Bildfarben kühler (bläulich), um die niedrigere Farbtemperatur (gelblich) des Umgebungslichts auszugleichen. Verschieben Sie den Regler nach rechts, um ein Foto zu korrigieren, das mit einer höheren Farbtemperatur des Lichts aufgenommen wurde. Das Plug-In macht die Bildfarben wärmer (gelblich), um die höhere Farbtemperatur (bläulich) des Umgebungslichts auszugleichen.



Korrigieren der Weißbalance

A. Durch Verschieben des Reglers „Temperatur“ nach rechts wird ein Foto korrigiert, das mit einer höheren Farbtemperatur des Lichts aufgenommen wurde. B. Durch Verschieben des Reglers „Temperatur“ nach links wird ein Foto korrigiert, das mit einer niedrigeren Farbtemperatur des Lichts aufgenommen wurde. C. Foto nach Korrektur der Farbtemperatur

Farbton Optimiert die Weißbalance, um einen grünen oder magentafarbenen Farbton auszugleichen. Verschieben Sie den Regler nach links (negative Werte), um den Grün-Anteil des Fotos zu erhöhen; verschieben Sie den Regler nach rechts (positive Werte), um den Magenta-Anteil zu erhöhen.

💡 Um die Weißbalance schnell zu korrigieren, wählen Sie das Weißbalance-Werkzeug aus und klicken Sie im Vorschaubild auf einen Bereich, der neutral grau oder weiß sein soll. Die Regler „Temperatur“ und „Farbton“ passen sich automatisch an, um die ausgewählte Farbe exakt neutral zu machen (sofern möglich). Wenn Sie auf Weißtöne klicken, wählen Sie möglichst keine spiegelartigen Lichte, sondern einen Lichterbereich, der ein deutliches Maß an weißen Details aufweist.

Hinweis: Die Registerkarte „Kalibrieren“ enthält ebenfalls ein Steuerelement zur Korrektur eines Tiefenfarbstichs (eines Farbstichs, der selbst nach der Korrektur der Weißbalance in den Tiefen erhalten bleibt).

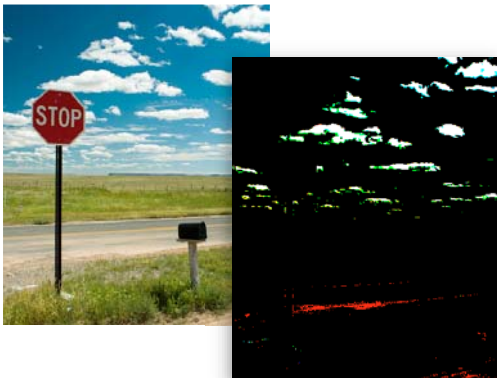


Vor und nach dem Klicken auf einen Weißbereich mit dem Weißbalance-Werkzeug

Tonwertkorrekturen für Camera Raw-Dateien

Belichtung Passt die Helligkeit oder Dunkelheit des Bildes an. Verschieben Sie den Regler nach links, um das Bild abzdunkeln; verschieben Sie ihn nach rechts, um das Bild aufzuhellen. Die Werte werden in Schrittgrößen angegeben, die Blendeneinstellungen entsprechen. Eine Änderung um +1,50 entspricht einer Vergrößerung der Blende um anderthalb Blendenstufen. Eine Änderung um –1,50 dagegen entspricht einer Verkleinerung der Blende um anderthalb Blendenstufen.

💡 Halten Sie beim Verschieben des Reglers „Belichtung“ die Wahl taste gedrückt, um in einer Vorschau anzuzeigen, an welchen Stellen die Lichter beschnitten sind. (Unter „Beschnidung“ versteht man die Verschiebung der Pixelwerte auf den höchsten Lichterwert bzw. auf den niedrigsten Tiefenwert. Beschnittene Bereiche sind entweder vollkommen weiß oder vollkommen schwarz und enthalten keine Bilddetails.) Verschieben Sie den Regler, bis die Lichter (nicht die spiegelartigen Lichter) vollständig beschnitten sind, und bewegen Sie ihn dann minimal in die andere Richtung. Unbeschnittene Bereiche sind schwarz gekennzeichnet. Bereiche, die nur in einem oder zwei Kanälen beschnitten wurden, sind farbig markiert.



Halten Sie beim Verschieben des Reglers „Belichtung“ die Wahl taste gedrückt, um die beschnittenen Lichter anzuzeigen.

Tiefen Gibt an, welche Tonwerte im fertigen Bild Schwarz zugeordnet werden. Wenn Sie den Regler nach rechts bewegen, werden mehr Bereiche Schwarz zugeordnet. Dadurch wird mitunter der Eindruck eines höheren Kontrasts im Bild erzeugt. Die Wirkung des Reglers „Tiefen“ ähnelt der des Schwarzpunkt-Reglers im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“.

💡 Halten Sie beim Verschieben des Reglers „Tiefen“ die Wahl taste gedrückt, um in einer Vorschau anzuzeigen, an welchen Stellen die Tiefen beschnitten sind. Verschieben Sie den Regler, bis die Tiefenbeschnidung beginnt, und bewegen Sie ihn dann minimal in die andere Richtung. Bereiche, die in einem oder zwei Kanälen beschnitten wurden, sind farbig gekennzeichnet, unbeschnittene Bereiche weiß.

Helligkeit Passt ähnlich wie der Regler „Belichtung“ die Helligkeit des Bildes an. Statt jedoch das Bild in den Lichterbereichen (den weißen Bereichen ohne Details) oder den Tiefenbereichen (den schwarzen Bereichen ohne Details)

zu beschneiden, verkleinert der Regler die Lichterbereiche und vergrößert die Tiefenbereiche, wenn Sie ihn nach rechts bewegen. Generell sollten Sie den Regler „Helligkeit“ verwenden, um nach dem Festlegen der weißen und schwarzen Beschnittpunkte mit den Reglern „Belichtung“ und „Tiefen“ die Gesamthelligkeit anzupassen.

Kontrast Korrigiert die Mitteltöne eines Bildes. Bei höheren Werten wird der Mitteltonkontrast erhöht und bei niedrigeren Werten wird er verringert. Generell sollten Sie den Regler „Kontrast“ verwenden, um nach dem Festlegen der Werte für „Belichtung“, „Tiefen“ und „Helligkeit“ den Kontrast der Mitteltöne anzupassen.

Sättigung Passt die Farbsättigung des Bildes an. Die gültigen Werte reichen von -100 (rein monochrom) bis +100 (doppelte Sättigung).

So passen Sie die Bildschärfe in Camera Raw-Dateien an

Mit dem Regler „Bildschärfe“ können Sie die Scharfzeichnung der Bildkanten anpassen. Diese Methode der Schärfenanpassung ist eine Variante des Filters „Unschärf maskieren“. Dieser Filter sucht anhand eines von Ihnen angegebenen Schwellenwerts nach Pixeln, die sich von den benachbarten Pixeln unterscheiden, und erhöht den Kontrast dieser Pixel um den von Ihnen festgelegten Wert. Wenn Sie eine Camera Raw-Datei öffnen, berechnet das Camera Raw-Plug-In anhand des Kameramodells, der ISO-Werte und der Belichtungskompensierung, welcher Schwellenwert anzuwenden ist. Sie können angeben, ob die Scharfzeichnung auf alle Bilder oder nur auf die Vorschau angewendet wird.

- 1 Zeigen Sie das Vorschaubild mit einem Zoomfaktor von mindestens 100 % an.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte „Details“.
- 3 Bewegen Sie den Regler „Bildschärfe“ nach rechts, um die Scharfzeichnung zu erhöhen, bzw. nach links, um sie zu verringern. Beim Wert 0 wird das Scharfzeichnen deaktiviert. Je niedriger der Wert, desto sauberer das resultierende Bild.



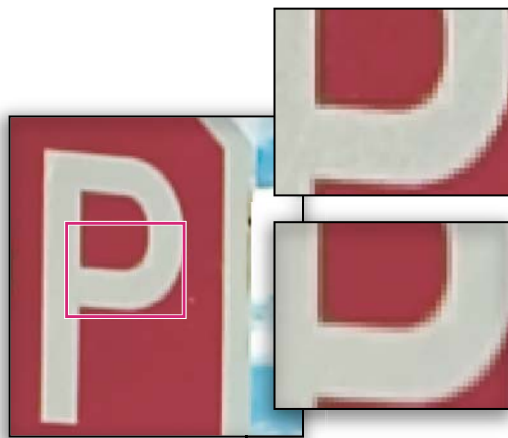
Wenn Sie nicht beabsichtigen, das Bild umfassend in Photoshop Elements zu bearbeiten, verwenden Sie den Regler „Bildschärfe“ von Camera Raw. Wenn Sie beabsichtigen, in Photoshop Elements umfangreiche Bearbeitungen vorzunehmen, deaktivieren Sie das Scharfzeichnen in Camera Raw. Verwenden Sie die Scharfzeichnungsfilter in Photoshop Elements dann später, nachdem Sie alle anderen Bearbeitungen und Größenanpassungen vorgenommen haben.

Reduzieren von Störungen in Camera Raw-Bildern

Auf der Registerkarte „Details“ im Dialogfeld „Camera Raw“ finden Sie Steuerelemente zum Reduzieren von Störungen. Unter einer Störung versteht man überflüssige sichtbare Artefakte, die die Bildqualität beeinträchtigen. Zu Bildstörungen gehören Luminanzrauschen (Graustufenrauschen), das ein Bild körnig wirken lässt, und Chromarauschen (Farbrauschen), das sich normalerweise in Form farbiger Artefakte im Bild äußert. Beim Fotografieren mit einer hohen ISO-Geschwindigkeit oder mit technisch weniger anspruchsvollen Digitalkameras können Bilder mit auffälligen Störungen entstehen.

Durch Verschieben des Reglers „Luminanzglättung“ nach rechts können Sie Graustufenrauschen reduzieren. Durch Verschieben des Reglers „Farbstörungsreduktion“ nach rechts verringern Sie Chromarauschen.

Wenn Sie mit „Luminanzglättung“ oder „Farbstörungsreduktion“ Korrekturen vornehmen möchten, sollten Sie zunächst das Vorschaubild vergrößern, damit Sie Details besser erkennen können.



Durch Verschieben des Reglers „Luminanzglättung“ nach rechts werden Graustufenstörungen reduziert.

So speichern Sie Änderungen an Camera Raw-Bildern

Im Dialogfeld „Camera Raw“ können Sie Änderungen speichern, die Sie an einer Camera Raw-Datei vorgenommen haben. Die Speicherung der Datei bedeutet nicht, dass die Datei in Photoshop Elements geöffnet werden kann (zum Öffnen einer Camera Raw-Datei müssen Sie auf die Schaltfläche „Öffnen“ klicken; danach können Sie die Datei wie jedes andere Bild bearbeiten und speichern).

- 1 Wenden Sie im Dialogfeld „Camera Raw“ Korrekturen auf ein oder mehrere Camera Raw-Bilder an.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Speichern“.
- 3 Geben Sie im Camera Raw-Dialogfeld „Speicheroptionen“ einen Speicherort sowie die gewünschte Dateibenennung an, falls Sie mehr als eine Camera Raw-Datei speichern.
- 4 Wählen Sie im Menü „Format“ die Option „DNG“ und stellen Sie dann beliebige andere Speicheroptionen ein. Sie können in die DNG-Datei auch eine JPEG-Vorschau einbetten.
- 5 Klicken Sie auf „Speichern“.

Hinweis: Das DNG-Format (Digital Negative) ist das von Adobe vorgeschlagene Standardformat für Camera Raw-Dateien. DNG-Dateien eignen sich besonders zum Archivieren von Camera Raw-Bildern, weil sie unverarbeitete Kamerasensordaten und Daten enthalten, die angeben, wie das Bild aussehen soll. Statt in XMP-Filialdateien oder in der Camera Raw-Datenbank können Camera Raw-Bildeinstellungen in DNG-Dateien gespeichert werden.

So öffnen Sie ein Camera Raw-Bild in Photoshop Elements

Nachdem Sie ein Camera Raw-Bild im Dialogfeld „Camera Raw“ verarbeitet haben, können Sie das Foto öffnen und mit den Werkzeugen von Photoshop Elements bearbeiten.

- 1 Wenden Sie im Dialogfeld „Camera Raw“ Korrekturen auf ein oder mehrere Camera Raw-Bilder an.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Öffnen“. Das Dialogfeld „Camera Raw“ wird geschlossen und das Foto wird in Photoshop Elements geöffnet.

Kapitel 6: Verwenden von Ebenen

Erstellen von Ebenen

Ebenen

Ebenen sind sehr nützlich, weil sie Ihnen die Möglichkeit geben, Bildern verschiedene Komponenten hinzuzufügen, die jeweils separat bearbeitet werden können, ohne dabei ständig Änderungen am Originalbild vornehmen zu müssen. Sie können für jede Ebene individuelle Farb- und Helligkeitseinstellungen festlegen, Spezialeffekte zuweisen, den Ebeneninhalt neu positionieren, die Werte für die Deckkraft ändern, festlegen, wie die Pixel der verschiedenen Ebenen miteinander gemischt werden sollen usw. Darüber hinaus können Sie die Stapelreihenfolge ändern, Ebenen miteinander verbinden, um sie gleichzeitig zu bearbeiten, und Webanimationen mit Ebenen erstellen.

Ebenen sind wie durchsichtige (transparente) Glasscheiben mit Bildern, die übereinander gelegt wurden. Durch die transparenten Bereiche der Ebene sind die darunter liegenden Ebenen sichtbar. Sie können die einzelnen Ebenen unabhängig voneinander bearbeiten und auf diese Weise beliebig experimentieren, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Die einzelnen Ebenen bleiben so lange voneinander unabhängig, bis Sie sie kombinieren (zusammenfügen). Die unterste Ebene in der Ebenen-Palette, die Hintergrundebene, ist stets fixiert oder geschützt. Es ist also nicht möglich, die Stapelreihenfolge, Füllmethode oder Deckkraft dieser Ebene zu ändern (sofern Sie die Ebene nicht in eine normale Ebene umwandeln).



Durch transparente Bereiche auf einer Ebene können Sie die darunter liegenden Ebenen sehen.

Ebenen sind in der Ebenen-Palette angeordnet. Öffnen Sie diese Palette möglichst immer, wenn Sie mit Photoshop Elements arbeiten. So können Sie die aktive Ebene (die ausgewählte Ebene, die Sie bearbeiten) auf einen Blick erkennen. Sie können Ebenen verknüpfen, damit sie als Einheit verschoben werden. Dies erleichtert das Verwalten der Ebenen. Sind in einem Bild mehrere Ebenen vorhanden, wird die Dateigröße dadurch entsprechend erhöht. Sie können die Dateigröße aber verringern, indem Sie Ebenen zusammenfügen, die bereits bearbeitet wurden. Die Ebenen-Palette ist beim Bearbeiten von Fotos eine wichtige Informationsquelle. Sie können zum Arbeiten mit Ebenen das Menü „Ebenen“ verwenden.

Normale Ebenen oder Bildebenen basieren auf Pixeln. Darüber hinaus gibt es eine Reihe anderer Ebenentypen, mit denen Sie Spezialeffekte erstellen können:

Füllebenen Enthalten einen Farbverlauf, eine Volltonfarbe oder ein Muster.

Einstellungsebenen Zum Feinabstimmen der Farbe, Helligkeit und Sättigung, ohne dass am Bild dauerhafte Änderungen vorgenommen werden (bis Sie die Einstellungsebene reduzieren oder ausblenden).

Textebenen und Formebenen Zum Erstellen von vektorbasierten Texten und Formen.

Einstellungsebenen selbst können nicht mit den Malwerkzeugen bearbeitet werden, auf deren Maske ist das Malen aber möglich. Wenn Sie Füllebenen oder eine Textebene mit den Malwerkzeugen bearbeiten möchten, müssen Sie diese erst in normale Bildebenen umwandeln.

Siehe auch

„Einstellungs- und Füllebenen“ auf Seite 94

„Beschnittgruppen von Ebenen“ auf Seite 98

„So fixieren Sie eine Ebene oder heben die Sperre für die Ebene wieder auf“ auf Seite 85

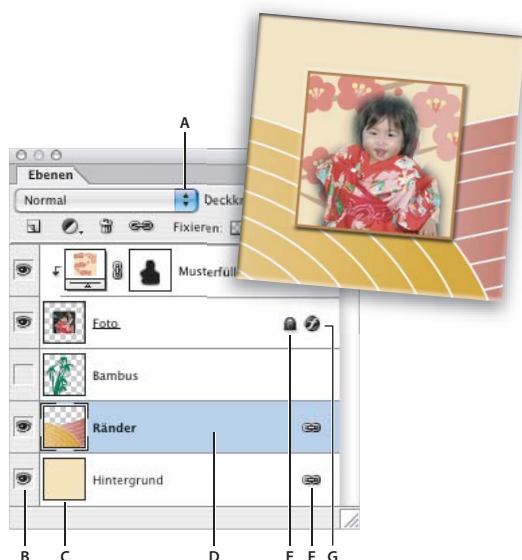
„Einstellungen für die Deckkraft und die Füllmethode von Ebenen“ auf Seite 92

Ebenen-Palette

In der Ebenen-Palette im Editor („Fenster“ > „Ebenen“) sind alle Ebenen eines Bildes aufgeführt, wobei die Stapelreihenfolge von der obersten Ebene bis zur untersten Ebene, der Hintergrundebene, eingehalten wird. Wenn die Palette beim Arbeiten eingeblendet bleiben soll, ziehen Sie sie an ihrer Titelleiste aus dem Palettenbereich heraus.

Die aktive Ebene, d. h. die Ebene, an der Sie gerade arbeiten, ist zur leichteren Identifizierung blau gekennzeichnet. Bei der Arbeit an einem Bild sollten Sie überprüfen, welche Ebene aktiv ist, damit sich Ihre Korrekturen und Änderungen auch auf die richtige Ebene auswirken. Wenn Sie z. B. einen Befehl wählen, der keine Wirkung zeigt, vergewissern Sie sich, dass Sie die aktive Ebene betrachten.

Über die Palettensymbole können Sie zahlreiche Aufgaben ausführen (z. B. Erstellen, Ausblenden, Verknüpfen, Fixieren und Löschen von Ebenen). Abgesehen von einigen Ausnahmen wirken sich die vorgenommenen Änderungen nur auf die ausgewählte (aktive) Ebene aus, die markiert ist.



Ebenen-Palette

A. Menü „Füllmethode“ B. Ebene einblenden/ausblenden C. Ebenen-Miniatur D. Markierte Ebene ist die aktive Ebene E. Fixierte Ebene F. Ebene ist mit einer anderen Ebene verknüpft G. Der Ebene wurde ein Stil zugewiesen

In der Liste der Ebenen in der Palette werden für jede Palette eine Miniaturansicht, ein Titel und eines oder mehrere der folgenden Symbole angezeigt:

Die Ebene ist sichtbar. Klicken Sie auf das Auge, um eine Ebene ein- bzw. auszublenden. (Ausgeblendete Ebenen werden nicht gedruckt.)

Die Ebene ist mit der aktiven Ebene verknüpft.

Die Ebene ist fixiert.

Das Bild wurde aus Photoshop importiert und enthält Ebenengruppen. Photoshop Elements unterstützt keine Ebenengruppen und zeigt diese im minimierten Zustand an. Sie müssen die Ebenensätze zunächst vereinfachen, um das Bild bearbeiten zu können.

Verwenden Sie die Schaltflächen am oberen Rand der Palette zum Ausführen bestimmter Aufgaben:

-  Erstellt eine neue Ebene.
-  Ermöglicht das Erstellen einer neuen Füll- oder Einstellungsebene.
-  Löscht eine Ebene.
-  Verknüpft die Ebene mit einer anderen Ebene.
-  Ermöglicht das Fixieren transparenter Pixel.
-  Ermöglicht das Fixieren aller Ebenen.

Darüber hinaus befindet sich am oberen Rand der Palette das Menü „Füllmethode“ (mit den Optionen „Normal“, „Sprenkeln“, „Abdunkeln“ usw.), ein Textfeld für die Festlegung der Deckkraft und eine Schaltfläche „Erweitert“, über die ein Menü mit Ebenenbefehlen und Palettenoptionen eingeblendet werden kann.

Siehe auch

- „Einstellungs- und Füllebenen“ auf Seite 94
- „Einstellungen für die Deckkraft und die Füllmethode von Ebenen“ auf Seite 92
- „So vereinfachen Sie eine Ebene“ auf Seite 86

Hinzufügen von Ebenen

Neu hinzugefügte Ebenen werden in der Ebenen-Palette oberhalb der ausgewählten Ebene angezeigt. Für das Hinzufügen von Ebenen zu einem Bild stehen folgende Methoden zur Auswahl:

- Erstellen neuer leerer Ebenen oder Konvertieren von Auswahlbereichen in Ebenen.
- Umwandeln eines Hintergrunds in eine normale Ebene oder umgekehrt.
- Einfügen von Auswahlbereichen in das Bild.
- Verwenden des Textwerkzeugs oder eines der Formwerkzeuge.
- Duplizieren einer bereits vorhandenen Ebene.

Pro Bild können bis zu 8000 Ebenen mit individuellen Füllmethoden- und Deckkräfteeinstellungen erstellt werden. Beachten Sie jedoch, dass die Zahl der praktisch hinzufügbaren Ebenen durch die Kapazität des Arbeitsspeichers begrenzt sein kann.

Siehe auch

- „Text“ auf Seite 238
- „Formen“ auf Seite 246
- „So löschen Sie eine Ebene“ auf Seite 86
- „So erstellen Sie eine neue Ebene aus einem Teil einer anderen Ebene“ auf Seite 83

So erstellen Sie eine neue leere Ebene und benennen sie

❖ Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie zum Erstellen einer neuen Ebene mit Standardnamen und -einstellungen auf die Schaltfläche „Neue Ebene“ , die sich am oberen Rand der Ebenen-Palette befindet. Auf diese Weise erstellen Sie eine Ebene mit dem Modus „Normal“ und einer Deckkraft von 100 %. Der ihr zugewiesene Name spiegelt die Erstellungsreihenfolge wider. (Wenn Sie die neue Ebene umbenennen möchten, doppelklicken Sie auf diese Ebene und geben Sie einen neuen Namen ein.)

- Wenn Sie eine neue Ebene erstellen sowie einen Namen und Optionen angeben möchten, wählen Sie entweder „Ebene“ > „Neu“ > „Ebene“ oder im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette die Option „Neue Ebene“ aus. Geben Sie einen Namen und weitere Optionen an und klicken Sie anschließend auf „OK“.

Die neue Ebene ist automatisch ausgewählt und wird in der Palette oberhalb der Ebene angezeigt, die zuletzt ausgewählt war.

Siehe auch

„So kopieren Sie eine Ebene aus einem Bild in ein anderes Bild“ auf Seite 88

„So löschen Sie eine Ebene“ auf Seite 86

„So duplizieren Sie eine Ebene in einem Bild“ auf Seite 87

„So legen Sie eine Füllmethode für eine Ebene fest“ auf Seite 93

„So legen Sie die Deckkraft für eine Ebene fest“ auf Seite 92

So erstellen Sie eine neue Ebene aus einem Teil einer anderen Ebene

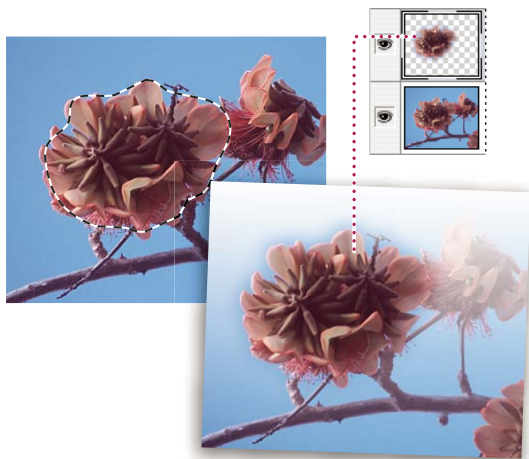
Sie können einen Teil eines Bildes von einer Ebene auf eine neu erstellte Ebene verschieben, wobei die Originalebene intakt bleibt.

1 Wählen Sie im Editor eine vorhandene Ebene und darin einen Bereich aus.

2 Wählen Sie einen der folgenden Befehle:

- Wählen Sie „Ebene“ > „Neu“ > „Ebene durch Kopie“, um die Auswahl in eine neue Ebene zu kopieren.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neu“ > „Ebene durch Ausschneiden“, um die Auswahl auszuschneiden und in eine neue Ebene einzufügen.

Der ausgewählte Bereich erscheint in einer neuen Ebene an derselben Position (im Verhältnis zu den Bildrändern).



Erstellen einer neuen Ebene durch Kopieren von Teilen einer Ebene und Einfügen in einer neuen Ebene.

Siehe auch

„So duplizieren Sie eine Ebene in einem Bild“ auf Seite 87

„Auswählen von Bereichen“ auf Seite 100

So wandeln Sie die Hintergrundebene in eine normale Ebene um

Die Hintergrundebene ist die unterste Ebene in einem Bild. Die übrigen Ebenen werden über der Hintergrundebene gestapelt, die in der Regel (aber nicht immer) die eigentlichen Bilddaten eines Fotos enthält. Die Hintergrundebene ist grundsätzlich fixiert, um das Bild zu schützen. Sie können also weder deren Position in der Stapelreihenfolge, noch die Füllmethode oder die Deckkraft dieser Ebene ändern. Wenn Sie eine dieser Eigenschaften ändern möchten, müssen Sie die Ebene „Hintergrund“ in eine normale Ebene umwandeln.

1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie in der Ebenen-Palette auf die Hintergrundebene.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neu“ > „Ebene aus Hintergrund“.
- Wählen Sie die Hintergrundebene und anschließend im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette die Option „Ebene duplizieren“ aus. Dadurch bleibt die Hintergrundebene intakt und es wird eine Kopie dieser Hintergrundebene als neue Ebene erstellt.

 Sie können ein Duplikat der umgewandelten Hintergrundebene erstellen. Dabei ist es egal, auf welche Weise die Ebene umgewandelt wurde. Wählen Sie einfach die umgewandelte Hintergrundebene aus und klicken Sie im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette auf die Option „Ebene duplizieren“.

2 Klicken Sie zum Umbenennen der umgewandelten Ebene bei gedrückter Ctrl-Taste auf diese Ebene, wählen Sie „Ebene umbenennen“ aus, geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.

 Wenn Sie die Hintergrundebene mit dem Hintergrund-Radiergummi bearbeiten, wird die Hintergrundebene automatisch in eine normale Ebene umgewandelt und die radierten Bereiche werden transparent.

So machen Sie aus einer Ebene die Hintergrundebene

Eine Ebene kann nicht in die Hintergrundebene umgewandelt werden, wenn das Bild bereits eine Hintergrundebene besitzt. In einem solchen Fall müssen Sie erst die vorhandene Hintergrundebene in eine normale Ebene umwandeln.

1 Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette eine Ebene aus.

2 Wählen Sie „Ebene“ > „Neu“ > „Hintergrund aus Ebene“.

Alle transparenten Bereiche in der Originalebene werden mit der Hintergrundfarbe gefüllt.

Bearbeiten von Ebenen

So wählen Sie eine Ebene aus

Alle an einem Bild vorgenommenen Änderungen betreffen lediglich die aktive Ebene. Wenn das Bearbeiten eines Bildes nicht zu den gewünschten Ergebnissen führt, haben Sie möglicherweise nicht die richtige Ebene ausgewählt.

❖ Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in der Ebenen-Palette die Miniatur oder den Namen einer Ebene aus.
- Wenn Sie mehrere Ebenen auswählen möchten, halten Sie die Befehlstaste gedrückt und klicken Sie auf die gewünschten Ebenen.
- Wählen Sie das Verschieben-Werkzeug  aus, klicken Sie bei gedrückter Ctrl-Taste auf das Bild und wählen Sie aus dem Kontextmenü eine Ebene aus. Im Kontextmenü werden alle Ebenen, die an der aktuellen Zeigerposition Pixel enthalten, sowie alle Einstellungsebenen aufgeführt.

 Wenn Sie Ebenen beim Verwenden des Verschieben-Werkzeugs auf interaktive Weise auswählen möchten, aktivieren Sie in der Optionsleiste die Option „Ebene automatisch wählen“. Damit legen Sie fest, dass das Verschieben-Werkzeug die oberste Ebene auswählt, die an der aktuellen Zeigerposition deckende Pixel enthält.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„So nehmen Sie Farbe aus allen sichtbaren Ebenen auf“ auf Seite 87

„So wählen Sie deckende Bereiche auf einer Ebene aus“ auf Seite 93

„So kopieren Sie eine Auswahl mit dem Verschieben-Werkzeug“ auf Seite 115

So blenden Sie eine Ebene ein oder aus

Mit dem Augen-Symbol , das sich in der Ebenen-Palette in der Spalte ganz links neben einer Ebene befindet, wird angezeigt, dass die Ebene sichtbar ist.

- 1 Wählen Sie im Editor „Fenster“ > „Ebenen“, falls die Ebenen-Palette noch nicht geöffnet ist.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie die Ebene ausblenden möchten, klicken Sie auf das entsprechende Augen-Symbol. Wenn die Ebene wieder eingeblendet werden soll, klicken Sie erneut auf das Augen-Symbol.
 - Ziehen Sie den Zeiger durch die Augen-Spalte, um mehrere Ebenen ein- oder auszublenden.
 - Wenn nur eine Ebene angezeigt werden soll, klicken Sie bei gedrückter Wahltaaste auf das Augen-Symbol der entsprechenden Ebene. Klicken Sie erneut bei gedrückter Wahltaaste in die Augen-Spalte, wenn alle Ebenen angezeigt werden sollen.

Siehe auch

„Ebenen-Palette“ auf Seite 81

So ändern Sie die Größe der Ebenenminiaturen oder blenden sie ganz aus

- 1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus: Wählen Sie im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette die Option „Palettenoptionen“ aus.
- 2 Wählen Sie eine neue Größe aus oder klicken Sie auf „Ohne“, wenn die Miniaturen ausgeblendet werden sollen. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

Siehe auch

„Ebenen-Palette“ auf Seite 81

So fixieren Sie eine Ebene oder heben die Sperre für die Ebene wieder auf

Ebenen können vollständig oder teilweise fixiert werden, um ihren Inhalt zu schützen. Wenn eine Ebene fixiert ist, wird rechts neben dem Ebenennamen ein Schloss-Symbol angezeigt. Fixierte Ebenen können nicht gelöscht werden. Mit Ausnahme der Hintergrundebene können fixierte Ebenen innerhalb der Stapelreihenfolge der Ebenen-Palette beliebig verschoben werden.

- ❖ Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette die entsprechende Ebene aus und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie am oberen Rand der Ebenen-Palette auf das Symbol „Alle Ebenen fixieren“ , damit sämtliche Ebeneneigenschaften fixiert werden. Durch erneutes Klicken auf das Symbol wird die Fixierung aufgehoben.
 - Klicken Sie am oberen Rand der Ebenen-Palette auf das Symbol „Transparente Pixel fixieren“ , damit die transparenten Bereiche des Bildes fixiert werden. Dadurch wird verhindert, dass sie mit Malwerkzeugen bearbeitet werden können. Durch erneutes Klicken auf das Symbol wird die Fixierung aufgehoben.

Hinweis: Bei Text- und Formebenen ist die Transparenz standardmäßig fixiert. Diese Fixierung kann erst aufgehoben werden, wenn die Ebene zuvor vereinfacht wurde.

Siehe auch

„Ebenen-Palette“ auf Seite 81

So benennen Sie Ebenen um

Wenn Sie einem Bild Ebenen hinzufügen, empfiehlt es sich, die Ebenen ihrem Inhalt entsprechend umzubenennen. Verwenden Sie dabei aussagekräftige Ebenennamen, damit Sie die einzelnen Ebenen in der Ebenen-Palette gut voneinander unterscheiden können.

Hinweis: Die Hintergrundebene kann nur dann umbenannt werden, wenn sie zuvor in eine normale Ebene umgewandelt wurde.

❖ Doppelklicken Sie im Editor in der Ebenen-Palette auf den Namen der Ebene und geben Sie einen neuen Namen ein.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Ebenen-Palette“ auf Seite 81

„So wandeln Sie die Hintergrundebene in eine normale Ebene um“ auf Seite 84

So vereinfachen Sie eine Ebene

Sie können Textebenen, Formebenen, Volltonebenen, Verlaufsebenen oder Musterfüllebenen (bzw. aus Photoshop importierte Ebenengruppen) vereinfachen, indem Sie sie in Bildebenen umwandeln. Das Vereinfachen dieser Ebenen ist notwendig, weil Sie erst danach Filter auf die Ebenen anwenden bzw. die Ebenen mit den Malwerkzeugen bearbeiten können. Auf vereinfachten Ebenen ist es jedoch nicht mehr möglich, die Optionen zum Bearbeiten von Text und Formen zu verwenden.

1 Wählen Sie im Editor eine Textebene, Formebene, Füllenebene oder eine Photoshop-Ebenengruppe in der Ebenen-Palette aus.

2 Vereinfachen Sie die Ebene bzw. die importierte Ebenengruppe:

- Wenn Sie eine Formebene ausgewählt haben, klicken Sie in der Optionsleiste auf „Vereinfachen“.
- Wenn Sie eine Text-, Form- oder Füllenebene bzw. eine Photoshop-Ebenengruppe ausgewählt haben, wählen Sie im Menü „Ebene“ oder im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette den Befehl „Ebene vereinfachen“.

Hinweis: Wenn Sie ein Bild öffnen, das Photoshop Smart Objekte enthält, müssen Sie die Ebene mit den Objekten vereinfachen, bevor Sie das Foto bearbeiten können.

Siehe auch

„Einstellungs- und Füllenebenen“ auf Seite 94

„Ebenen“ auf Seite 80

So löschen Sie eine Ebene

Wenn Sie nicht mehr benötigte Ebenen löschen, reduziert sich dadurch die Größe der Bilddatei.

1 Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette die entsprechende Ebene aus.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Ebene auf die Schaltfläche „Ebene löschen“ , die sich am oberen Rand der Ebenen-Palette befindet.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ebene löschen“ am oberen Rand der Ebenen-Palette und bestätigen Sie durch Klicken auf „Ja“ im daraufhin angezeigten Dialogfeld, dass Sie die Ebene wirklich löschen möchten. Halten Sie zum Umgehen dieses Dialogfelds während des Klickens auf die Schaltfläche „Löschen“ die Wahl Taste gedrückt.
- Wählen Sie im Menü „Ebene“ oder im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette den Befehl „Ebene löschen“ aus und klicken Sie anschließend auf „Ja“.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„So erstellen Sie eine neue leere Ebene und benennen sie“ auf Seite 82

So nehmen Sie Farbe aus allen sichtbaren Ebenen auf

Die Farbe, die Sie mit bestimmten Werkzeugen auftragen, wird standardmäßig nur von der aktiven Ebene aufgenommen. Dieses Standardverhalten hat zur Folge, dass Sie in einer einzelnen Ebene Farbe verwischen oder aufnehmen können, auch wenn andere Ebenen sichtbar sind, und dass Farbe auf einer Ebene aufgenommen und auf einer anderen Ebene aufgetragen werden kann.

Wenn Sie mit Farbe malen möchten, die aus allen sichtbaren Ebenen aufgenommen wurde, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Wählen Sie im Editor den Zauberstab, das Füllwerkzeug, den Wischfinger, den Weichzeichner, den Scharfzeichner oder den Kopierstempel aus.
- 2 Aktivieren Sie in der Optionsleiste die Option „Alle Ebenen aufnehmen“.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Malwerkzeuge“ auf Seite 211

Kopieren und Anordnen von Ebenen

So duplizieren Sie eine Ebene in einem Bild

Jede Ebene, auch die Hintergrundebene, kann innerhalb des jeweiligen Bildes dupliziert werden.

❖ Wählen Sie im Editor mindestens eine Ebene in der Ebenen-Palette aus und führen Sie zum Erstellen eines Duplikats dieser Ebene einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Ebene nach dem Duplizieren umbenennen möchten, wählen Sie im Menü „Ebene“ bzw. im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette die Option „Ebene duplizieren“. Geben Sie einen Namen für das Duplikat ein und klicken Sie auf „OK“.
- Soll die Ebene ohne einen Namen dupliziert werden, wählen Sie sie aus und ziehen Sie sie auf die Schaltfläche „Neue Ebene“ , die sich am oberen Rand der Ebenen-Palette befindet.
- Klicken Sie bei gedrückter Ctrl-Taste auf den Ebenennamen oder die Miniatur und wählen Sie „Ebene duplizieren“ aus.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

So duplizieren Sie eine oder mehrere Ebenen in ein anderes Bild

Jede Ebene, auch die Hintergrundebene, eines Bildes kann in ein anderes Bild dupliziert werden. Dabei ist zu beachten, dass sich die maximale Größe der gedruckten Kopie der duplizierten Ebene nach den Pixelmaßen des Zielbilds richtet. Sollten die Pixelmaße der beiden Bilder nicht übereinstimmen, kann es auch passieren, dass die duplizierte Ebene kleiner oder größer als erwartet ist.

- 1 Öffnen Sie das Quellbild im Editor. Wenn Sie eine Ebene in ein vorhandenes Bild kopieren möchten, statt sie in ein neues Bild zu kopieren, öffnen Sie auch das Zielbild.
- 2 Wählen Sie in der Ebenen-Palette des Quelldokuments die Namen der zu duplizierenden Ebenen aus. Wenn Sie mehrere Ebenen auswählen möchten, halten Sie die Befehlstaste gedrückt und klicken Sie auf die Namen der jeweiligen Ebenen.

3 Wählen Sie „Ebene“ > „Ebene duplizieren“ bzw. im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette die Option „Ebene duplizieren“.

4 Geben Sie im Dialogfeld „Ebene duplizieren“ einen Namen für die duplizierte Ebene ein und wählen Sie ein Zieldokument für die Ebene aus:

- Wenn Sie die Ebene in ein vorhandenes Bild duplizieren möchten, wählen Sie im Popup-Menü „Datei“ den entsprechenden Dateinamen aus.
- Wenn für die Ebene ein neues Dokument erstellt werden soll, wählen Sie im Popup-Menü „Datei“ die Option „Neu“ und geben Sie einen Namen für die neue Datei ein. Ein durch Duplizieren einer Ebene erstelltes Bild hat keinen Hintergrund.

5 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Bildgröße und Auflösung – Einführung“ auf Seite 155

So kopieren Sie eine Ebene aus einem Bild in ein anderes Bild

Jede Ebene, auch die Hintergrundebene, kann von einem Bild in ein anderes Bild kopiert werden. Dabei ist zu beachten, dass sich die maximale Größe der gedruckten Kopie der Ebene nach der Auflösung des Zielbilds richtet. Sollten die Pixelmaße der beiden Bilder nicht übereinstimmen, kann es auch passieren, dass die kopierte Ebene kleiner oder größer als erwartet ist.

1 Öffnen Sie die beiden Bilder, die Sie verwenden möchten, im Editor.

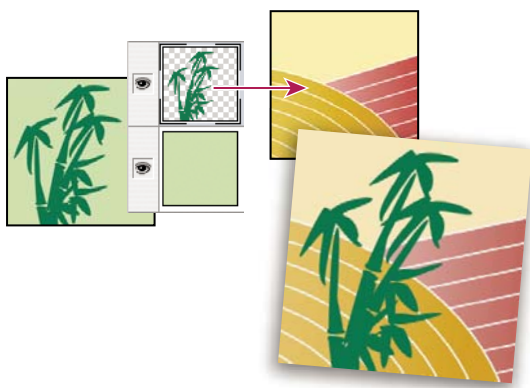
2 Wählen Sie in der Ebenen-Palette des Quellbilds die Ebene aus, die Sie kopieren möchten.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Auswahl“ > „Alles auswählen“, um alle Pixel auf der Ebene auszuwählen, und wählen Sie dann „Bearbeiten“ > „Kopieren“. Aktivieren Sie dann das Zielbild und wählen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“.
- Ziehen Sie den Ebenennamen von der Ebenen-Palette des Quellbilds in das Zielbild.
- Ziehen Sie die Ebene mit dem Verschieben-Werkzeug  aus dem Quellbild in das Zielbild.

Die kopierte Ebene wird in der Ebenen-Palette des Zielbilds oberhalb der aktiven Ebene angezeigt. Wenn die Ebene, die Sie mit der Maus verschieben, größer ist als das Zielbild, ist nur ein Teil der Ebene sichtbar. Sie können mit dem Verschieben-Werkzeug andere Abschnitte der Ebene in das Sichtfeld ziehen.

 Halten Sie beim Ziehen einer Ebene die Umschalttaste gedrückt, um die Ebene an dieselbe Position wie im Quellbild (wenn die Pixelmaße in Quell- und Zielbild übereinstimmen) bzw. in die Mitte des Zielbilds (wenn sich die Pixelmaße in Quell- und Zielbild unterscheiden) zu kopieren.



Ziehen der Bambusebene in ein anderes Bild

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Bildgröße und Auflösung – Einführung“ auf Seite 155

So verschieben Sie den Inhalt einer Ebene

Ebenen sind wie Bilder auf Glasscheiben, die übereinander gelegt wurden. Sie können eine Ebene im Stapel horizontal verschieben, sodass über und unter den anderen Ebenen ein anderer Teil ihres Inhalts sichtbar wird.

- 1 Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette eine Ebene aus. Wenn Sie gleichzeitig mehrere Ebenen verschieben möchten, verknüpfen Sie die Ebenen in der Ebenen-Palette, indem Sie die entsprechenden Ebenen auswählen und anschließend auf das Symbol „Ebenen verknüpfen“  klicken.
- 2 Wählen Sie das Verschieben-Werkzeug  aus.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie die Maus im Bild, um die ausgewählten Ebenen an die gewünschte Position zu verschieben.
 - Drücken Sie die Richtungstasten auf der Tastatur, um die Ebenen in Schritten von 1 Pixel zu verschieben, oder drücken Sie die Umschalttaste und eine Richtungstaste, um die Ebenen in Schritten von 10 Pixeln zu verschieben.
 - Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Ebenen unmittelbar nach oben oder unten, unmittelbar seitlich oder auf einer 45°-Diagonalen zu verschieben.

Siehe auch

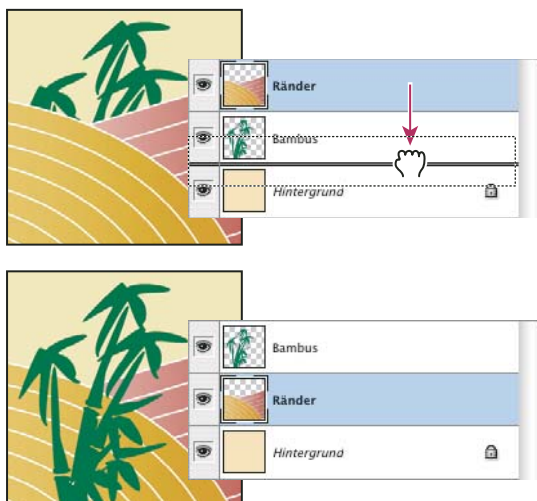
„Ebenen“ auf Seite 80

„So verknüpfen Sie Ebenen und heben die Verknüpfung von Ebenen auf“ auf Seite 90

So ändern Sie die Stapelreihenfolge von Ebenen

Die Stapelreihenfolge bestimmt, ob eine Ebene vor oder hinter anderen Ebenen angezeigt wird.

Die Hintergrundebene muss immer die unterste Ebene in der Stapelreihenfolge der Ebenen sein. Wenn Sie die Hintergrundebene verschieben möchten, müssen Sie sie zuerst in eine normale Ebene umwandeln.



Durch Ziehen einer Ebene unter eine andere Ebene ändert sich die Stapelreihenfolge.

- 1 Wählen Sie in der Ebenen-Palette mindestens eine Ebene aus. Wenn Sie mehrere Ebenen auswählen möchten, halten Sie die Befehlstaste gedrückt und klicken Sie auf die entsprechenden Ebenen.

2 Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen, um die Stapelreihenfolge zu ändern:

- Ziehen Sie die Ebenen in der Ebenen-Palette nach oben oder unten an die neue Position.
- Klicken Sie auf „Ebene“ > „Anordnen“ und wählen Sie dann eine der folgenden Optionen aus: „Nach vorne bringen“, „Schrittweise vorwärts“, „Schrittweise rückwärts“, „Nach hinten stellen“ bzw. „Umkehren“.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„So wandeln Sie die Hintergrundebene in eine normale Ebene um“ auf Seite 84

„So verschieben Sie den Inhalt einer Ebene“ auf Seite 89

So verknüpfen Sie Ebenen und heben die Verknüpfung von Ebenen auf

Wenn Ebenen miteinander verknüpft sind, können Sie deren Inhalt zusammen verschieben. Sie können die verknüpften Ebenen auch in einem Schritt kopieren, einfügen und zusammenführen sowie Transformationen auf sie anwenden. Unter Umständen möchten Sie zu einem späteren Zeitpunkt eine verknüpfte Ebene bearbeiten oder verschieben. Sie können dazu einfach die Verknüpfung der Ebenen aufheben, um nur an einer Ebene zu arbeiten.

- 1** Wählen Sie im Editor die Ebenen aus, die Sie in der Ebenen-Palette verknüpfen möchten. Wenn Sie mehrere Ebenen auswählen möchten, halten Sie die Befehlstaste gedrückt und klicken Sie auf die gewünschten Ebenen.
- 2** Klicken Sie auf das Symbol „Ebenen verknüpfen“ , das sich am oberen Rand der Ebenen-Palette befindet. Daraufhin wird in den verknüpften Ebenen das Verknüpfungssymbol  angezeigt.
- 3** Wenn Sie die Verknüpfung der Ebenen aufheben möchten, wählen Sie eine verknüpfte Ebene in der Ebenen-Palette aus und klicken Sie auf das Symbol zum Verknüpfen von Ebenen, das sich am oberen Rand der Ebenen-Palette befindet.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Beschnittgruppen von Ebenen“ auf Seite 98

So fügen Sie Ebenen zusammen

Wenn Ebenen verwendet werden, kann eine Bilddatei wesentlich größer ausfallen. Die Dateigröße kann jedoch durch das Zusammenfügen der Ebenen in einem Bild wieder verringert werden. Sie sollten die Ebenen erst zusammenfügen, nachdem Sie das Bild fertig bearbeitet haben.

Beim Zusammenfügen stehen folgende Alternativen zur Auswahl: nur die verknüpften Ebenen, nur die sichtbaren Ebenen, nur Ebenen mit untergeordneten Ebenen oder nur die ausgewählten Ebenen. Sie können außerdem den Inhalt aller sichtbaren Ebenen in einer ausgewählten Ebene zusammenfügen, ohne dass dabei die anderen sichtbaren Ebenen gelöscht werden (in diesem Fall wird die Dateigröße jedoch nicht reduziert).

Wenn Sie ein Bild vollständig bearbeitet haben, können Sie es reduzieren. Dadurch werden alle sichtbaren Ebenen zusammengefügt, alle ausgeblendeten Ebenen gelöscht und alle transparenten Bereiche mit Weiß gefüllt. (Siehe „So reduzieren Sie ein Bild auf die Hintergrundebene“ auf Seite 91.)

- 1** Gehen Sie im Editor zur Ebenen-Palette und vergewissern Sie sich, dass neben den Ebenen, die Sie zusammenfügen möchten, das Augen-Symbol  angezeigt wird.
- 2** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie ausgewählte Ebenen zusammenfügen möchten, wählen Sie mehrere Ebenen aus, indem Sie bei gedrückter Befehlstaste auf die jeweiligen Ebenen klicken. Klicken Sie anschließend im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette auf „Auf eine Ebene reduzieren“.
 - Wenn Sie eine Ebene mit der darunter liegenden Ebene zusammenfügen möchten, wählen Sie die obere Ebene des Ebenenpaars aus und wählen Sie dann im Menü „Ebene“ bzw. im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette den Befehl „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“.

Hinweis: Wenn es sich bei der untersten Ebene des Paares um eine Form-, Text- oder Füllenebene handelt, müssen Sie die Ebene erst vereinfachen. Wenn die untere Ebene des Paares mit einer anderen Ebene verknüpft ist oder es sich dabei um eine Einstellungsebene handelt, kann der Befehl „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“ nicht ausgewählt werden.

- Wenn Sie alle sichtbaren Ebenen zusammenfügen möchten, blenden Sie alle Ebenen aus, die nicht zusammengefügt werden sollen, und wählen Sie dann im Menü „Ebene“ bzw. im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette den Befehl „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren“.
- Wenn Sie alle sichtbaren verknüpften Ebenen zusammenfügen möchten, wählen Sie eine der verknüpften Ebenen aus und wählen Sie dann im Menü „Ebene“ bzw. im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette den Befehl „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren“.

Hinweis: Wenn es sich bei der untersten zusammengeführten Ebene um eine Text-, Form-, Volltonfüll-, Verlaufsfüll- oder Musterfüllebene handelt, müssen Sie die Ebene zunächst vereinfachen.

Siehe auch

„Zusammenfügen von Einstellungsebenen“ auf Seite 96

„So vereinfachen Sie eine Ebene“ auf Seite 86

So fügen Sie Ebenen in einer anderen Ebene zusammen

Verwenden Sie dieses Verfahren, wenn die Ebenen beim Zusammenfügen intakt bleiben sollen. Sie erhalten anschließend eine neue zusammengefügte Ebene sowie alle Originalebenen.

- 1 Klicken Sie im Editor auf das Augen-Symbol neben Ebenen, die nicht zusammengefügt werden sollen, und stellen Sie sicher, dass das Augen-Symbol für die zusammenzufügenden Ebenen sichtbar ist.
- 2 Legen Sie eine Ebene fest, auf die alle sichtbaren Ebenen reduziert werden sollen. Sie können dazu entweder eine neue Ebene erstellen oder in der Ebenen-Palette eine vorhandene Ebene auswählen.
- 3 Halten Sie die Wahl taste gedrückt und wählen Sie im Menü „Ebene“ oder im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette den Befehl „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren“ aus. Photoshop Elements fügt daraufhin alle sichtbaren Ebenen auf der ausgewählten Ebene zusammen.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Zusammenfügen von Einstellungsebenen“ auf Seite 96

So reduzieren Sie ein Bild auf die Hintergrundebene

Wenn Sie ein Bild reduzieren, führt Photoshop Elements alle sichtbaren Ebenen auf der Hintergrundebene zusammen und reduziert so die Dateigröße beträchtlich. Beim Reduzieren eines Bildes werden alle ausgeblendeten Ebenen verworfen und die transparenten Bereiche mit Weiß gefüllt. Sie sollten eine Datei erst reduzieren, wenn Sie alle Ebenen vollständig bearbeitet haben.

- 1 Stellen Sie sicher, dass die Ebenen, deren Inhalt Sie im Bild erhalten möchten, sichtbar sind.
- 2 Wählen Sie im Menü „Ebene“ oder im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette die Option „Auf Hintergrundebene reduzieren“.



Wenn Sie sehen möchten, wie sich die Dateigröße durch das Reduzieren verringert, wählen Sie im Popup-Menü der Statusleiste, das sich unten im Bildfenster befindet, die Option „Dokumentgrößen“ aus.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

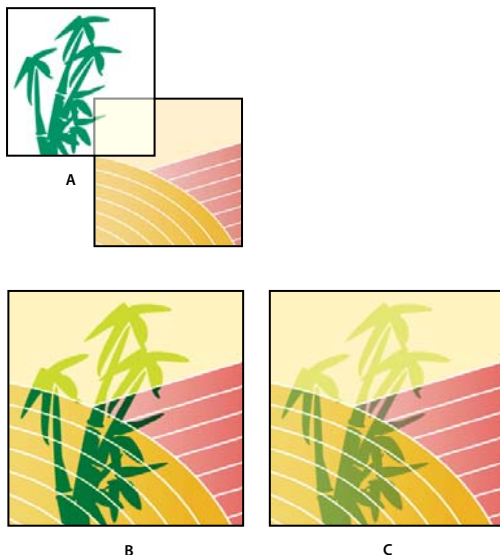
Deckkraft und Füllmethoden

Einstellungen für die Deckkraft und die Füllmethode von Ebenen

Die Deckkraft einer Ebene legt fest, in welchem Maß die darunter liegende Ebene verdeckt wird bzw. sichtbar ist. Bei einer 1%igen Deckkraft erscheint die Ebene fast transparent, während sie bei 100%iger Deckkraft vollständig deckend ist. Transparente Bereiche bleiben ungeachtet der Deckkrafteinstellung immer transparent.

Die Füllmethode legt fest, wie sich die Ebenenpixel mit den Pixeln der unter ihr liegenden Ebenen vermischen. Mit den verschiedenen Ebenen-Füllmethoden lassen sich zahlreiche Spezialeffekte erzielen.

Denken Sie daran, dass die Deckkraft und Füllmethode einer Ebene in Zusammenhang mit der Deckkraft und der Füllmethode der Malwerkzeuge stehen. Wenn beispielsweise für eine Ebene der Modus „Sprenkeln“ und 50%ige Deckkraft verwendet wird und Sie auf dieser Ebene mit einem auf den Modus „Normal“ und eine Deckkraft von 100 % eingestellten Pinselwerkzeug malen, wird die Farbe im Modus „Sprenkeln“ und mit einer Deckkraft von 50 % angezeigt. Auch wenn für eine Ebene der Modus „Normal“ und 100%ige Deckkraft verwendet wird und Sie den Radiergummi mit einer Deckkraft von 50 % verwenden, werden beim Radieren nur 50 % der Farbe aus der Ebene gelöscht.



Füllmethoden und Ebenen

A. Bambus- und Hintergrundmusterebene B. Bambusebene mit einer Deckkraft von 100 % und dem Modus „Farbig nachbelichten“

C. Bambusebene mit einer Deckkraft von 50 % und dem Modus „Farbig nachbelichten“

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Füllmethoden“ auf Seite 212

„Malwerkzeuge“ auf Seite 211

So legen Sie die Deckkraft für eine Ebene fest

- 1 Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette die entsprechende Ebene aus.
- 2 Geben Sie in der Ebenen-Palette unter „Deckkraft“ einen Wert zwischen 0 und 100 ein oder klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Textfeld „Deckkraft“ und ziehen Sie den Regler „Deckkraft“ an die gewünschte Position.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

So legen Sie eine Füllmethode für eine Ebene fest

- 1 Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette die entsprechende Ebene aus.
- 2 Wählen Sie unter „Füllmethode“ eine Option aus.



Nachdem Sie eine Füllmethode ausgewählt haben, können Sie mithilfe der Richtungstasten auf Ihrer Tastatur die Wirkung der anderen Füllmethoden im Menü ausprobieren.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Füllmethoden“ auf Seite 212

So wählen Sie deckende Bereiche auf einer Ebene aus

Sie können schnell alle deckenden Bereiche einer Ebene auswählen. Dieses Verfahren ist nützlich, wenn Sie transparente Bereiche aus einer Auswahl ausschließen möchten.

- 1 Klicken Sie bei gedrückter Befehlstaste in der Ebenen-Palette auf die Ebenen-Miniatur.
- 2 Wenn Sie die Pixel einer vorhandenen Auswahl hinzufügen möchten, drücken Sie die Befehls- und Umschalttaste und klicken Sie dann in der Ebenen-Palette auf die Ebenen-Miniatur.
- 3 Wenn Sie die Pixel von einer vorhandenen Auswahl subtrahieren möchten, drücken Sie die Befehls- und Wahltaste und klicken Sie dann in der Ebenen-Palette auf die Ebenen-Miniatur.
- 4 Wenn Sie die Schnittmenge der Pixel und einer vorhandenen Auswahl laden möchten, drücken Sie die Befehls-, Wahl- und Umschalttaste und klicken Sie dann in der Ebenen-Palette auf die Ebenen-Miniatur.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Auswählen von Bereichen“ auf Seite 100

So passen Sie das Transparenzraster an

Der Begriff Transparenzraster bezeichnet das Schachbrettmuster, das die transparenten Bereiche einer Ebene anzeigt. Sie können das Aussehen dieses Rasters ändern. Verwenden Sie hierzu jedoch nicht Weiß, da Sie andernfalls deckende (weiße) Bereiche nicht mehr von transparenten Bereichen (Schachbrettmuster) unterscheiden können.

- 1 Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Transparenz“.
- 2 Wählen Sie im Menü „Hintergrundmuster“ eine Mustergröße.
- 3 Wählen Sie im Menü „Rasterfarben“ eine Farbe für das Muster. Wenn Sie eine andere als die vorgegebene Farbe auswählen möchten, klicken Sie auf eines der beiden Kästchen unter dem Menü „Rasterfarben“ und wählen Sie eine Farbe aus dem Farbwähler aus.

Siehe auch

„Ebenen-Palette“ auf Seite 81

„So verwenden Sie den Adobe-Farbwähler“ auf Seite 218

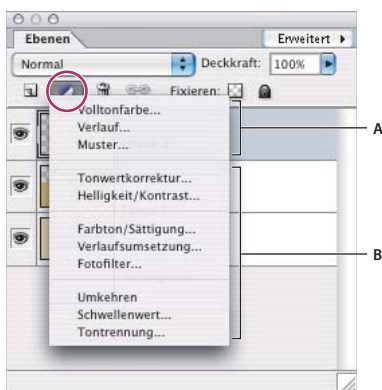
Einstellungs- und Füllebenen

Einstellungs- und Füllebenen

Einstellungsebenen dienen zum Experimentieren mit Farb- und Farbtongkorrekturen, ohne dass die Pixel im Bild dauerhaft geändert werden. Eine Einstellungsebene können Sie sich als Schleier vorstellen, der den darunter liegenden Ebenen Farbe verleiht. Standardmäßig wirkt sich eine Einstellungsebene auf alle darunter liegenden Ebenen aus. Dieses Verhalten können Sie jedoch ändern. Wenn Sie eine Einstellungsebene erstellen, wird in der Ebenen-Palette ein weißes Kästchen angezeigt, das für die Einstellung für diese Ebene steht.

Mit Füllebenen können Sie eine Ebene mit einer Volltonfarbe, einem Muster oder einem Verlauf füllen. Im Gegensatz zu Einstellungsebenen wirken sie sich nicht auf die darunter liegenden Ebenen aus. Wenn Sie eine Füllebene mit den Malwerkzeugen bearbeiten möchten, müssen Sie diese Ebene zunächst in eine normale Ebene umwandeln (vereinfachen).

Einstellungs- und Füllebenen verfügen über dieselben Einstellungsmöglichkeiten für die Deckkraft und die Füllmethode wie Bildebenen und können auf dieselbe Art verschoben und neu positioniert werden. Standardmäßig werden Einstellungs- und Füllebenen nach ihrem Typ benannt (z. B. Füllebene „Grundfarbe“, Einstellungsebene „Umkehren“).



Menü „Einstellungsebene erstellen“
A. Füllebenen B. Einstellungsebenen

Siehe auch

„So bearbeiten Sie Ebenenmasken“ auf Seite 97

„Einstellungen für die Deckkraft und die Füllmethode von Ebenen“ auf Seite 92

„So vereinfachen Sie eine Ebene“ auf Seite 86

So erstellen Sie Einstellungsebenen

Standardmäßig wirkt sich die Einstellung auf alle Ebenen aus, die unter der Einstellungsebene liegen. Sie können eine neue Einstellungsebene mit einer ausgewählten Ebene gruppieren, sodass nur diese beeinflusst wird.

- 1 Wählen Sie in der Ebenen-Palette die oberste Ebene aus, auf die sich die Einstellungsebene auswirken soll.
- 2 (Optional) Wenn sich die Einstellungsebene nur auf einen bestimmten Bereich einer Ebene auswirken soll, wählen Sie diesen Bereich aus.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie oben in der Ebenen-Palette auf die Schaltfläche „Einstellungsebene erstellen“  und wählen Sie eine der folgenden Einstellungsarten.
 - Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ und wählen Sie eine der folgenden Einstellungen.

Hinweis: Damit sich die Einstellung auf nur eine Ebene oder mehrere aufeinander folgende Ebenen unter der Einstellungsebene auswirkt, wählen Sie im Dialogfeld „Neue Ebene“ die Option „Mit darunter liegender Ebene gruppieren“ und klicken Sie anschließend auf „OK“.



Originalbild und Bild nach Anwenden der Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“. Die Einstellungsebene wirkt sich nur auf die darunter liegenden Ebenen aus.

Tonwertkorrektur Korrigiert die Tonwerte im Bild.

Helligkeit/Kontrast Hellet das Bild auf bzw. dunkelt es ab.

Farbton/Sättigung Passt die Farben im Bild an.

Verlaufsumsetzung Wendet eine Verlaufsumsetzung an, bei der die aktuellen Pixel den Farben im ausgewählten Verlauf zugeordnet werden.

Fotofilter Simuliert den Effekt eines vor das Kameraobjektiv gesetzten Filters, um Farbkorrekturen durchzuführen.

Umkehren Verleiht dem Bild den Effekt eines Fotonegativs, indem auf der Basis der Helligkeitswerte des Bildes ein Negativ erstellt wird.

Schwellenwert Erzeugt ein Bild, das aus Schwarz und Weiß (ohne Grautöne) besteht, sodass Sie die hellsten und die dunkelsten Bereiche im Bild lokalisieren können.

Tontrennung Verleiht einem Foto ein flaches, posterhaftes Aussehen, indem die Anzahl der Helligkeitswerte (Tonwertstufen) im Bild verringert und damit die Anzahl der Farben insgesamt reduziert wird.

4 Legen Sie im Dialogfeld Optionen fest und klicken Sie auf „OK“. (Für „Umkehren“ gibt es keine Optionen.)

Wenn Sie in Schritt 3 die Option „Mit darunter liegender Ebene gruppieren“ gewählt haben, gruppiert Photoshop Elements die Einstellungsebene mit der unmittelbar darunter liegenden Ebene und beschränkt den zugewiesenen Effekt auf die Gruppe.

5 Wenn Sie der Gruppe weitere Ebenen hinzufügen möchten, positionieren Sie den Mauszeiger bei gedrückter Wahltaaste über der Trennlinie zwischen der untersten Ebene der Gruppe und der darunter liegenden Ebene. Klicken Sie auf die Linie, wenn der Mauszeiger die Form zweier überlappender Kreise  annimmt.

Siehe auch

„Zusammenfügen von Einstellungsebenen“ auf Seite 96

„Histogramme“ auf Seite 124

So erstellen Sie Füllebenen

1 Wählen Sie in der Ebenen-Palette die Ebene aus, über der sich die Füllebene befinden soll.

2 Wenn sich die Füllebene nur auf einen bestimmten Bereich auswirken soll, wählen Sie diesen Bereich aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie oben in der Ebenen-Palette auf „Neue Füllebene oder Einstellungsebene erstellen“  und wählen Sie den zu erstellenden Füllebenentyp aus. (Bei den ersten drei Optionen in der Palette handelt es sich um Füllebenen, bei den anderen um Einstellungsebenen.)
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Füllebene“ > „[Füllebenentyp]“. Klicken Sie im Dialogfeld „Neue Ebene“ auf „OK“.

Volltonfarbe Erstellt eine Ebene, die mit einer im Adobe-Farbwähler ausgewählten Volltonfarbe gefüllt wird.

Verlauf Erstellt eine Ebene mit einem Verlauf. Sie können als Verlauf einen vordefinierten Verlauf aus dem Menü „Verlauf“ auswählen. Wenn Sie den Verlauf im Dialogfeld „Verläufe bearbeiten“ bearbeiten möchten, klicken Sie auf das Farbfeld des Verlaufs. Sie können im Bildfenster ziehen, um den Mittelpunkt des Verlaufs zu verschieben.

Sie können auch die Form des Verlaufs (mit der Option „Stil“) und den Winkel (mit der Option „Winkel“) festlegen, in dem der Verlauf angewendet wird. Aktivieren Sie „Umkehren“, um die Ausrichtung des Verlaufs umzukehren, „Dither“, um die Streifenbildung zu reduzieren und „An Ebene ausrichten“, wenn für die Berechnung der Verlaufsfüllung der Begrenzungsrahmen der Ebene verwendet werden soll.

Muster Erstellt eine Ebene mit einem Muster. Klicken Sie auf das Muster und wählen Sie ein Muster aus der Popup-Palette. Sie können das Muster skalieren und auf „An Ursprung ausrichten“ klicken, um den Ursprung des Musters am Ursprung eines Dokumentfenster auszurichten. Aktivieren Sie die Option „Mit Ebene verknüpfen“, damit das Muster zusammen mit der Füllebene verschoben wird. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie das Bild ziehen, um das Muster zu positionieren, während das Dialogfeld „Musterfüllung“ geöffnet ist. Klicken Sie zum Erstellen eines neuen vordefinierten Musters nach dem Bearbeiten der Mustereinstellungen auf die Schaltfläche „Neue Vorgabe“ .

So bearbeiten Sie eine Einstellungs- oder Füllebene

1 Öffnen Sie im Editor das Dialogfeld mit den Optionen für die Einstellungs- bzw. Füllebene. Führen Sie dazu einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie in der Ebenen-Palette auf die am weitesten links stehende Miniatur der Einstellungs- oder Füllebene.
- Wählen Sie in der Palette die Ebene und anschließend die Optionen „Ebene“ > „Ebeneninhalt-Optionen“ aus.
- Wählen Sie die Ebene in der Palette aus, klicken Sie auf die Optionen „Ebene“ > „Inhalt der Ebene ändern“ und wählen Sie dann aus der Liste eine andere Füll- oder Einstellungsebene aus.

2 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und klicken Sie auf „OK“.

Zusammenfügen von Einstellungsebenen

Eine Einstellungs- oder Füllebene kann mit der darunter liegenden Ebene, mit anderen ausgewählten Ebenen, mit den Ebenen in der eigenen Ebenengruppe, mit der mit ihr verknüpften Ebene oder auch mit allen anderen sichtbaren Ebenen zusammengefügt werden. Einstellungs- oder Füllebenen können jedoch nicht als Basis- oder Zielebene der Zusammenfügung verwendet werden.

Wenn Sie eine Einstellungs- oder Füllebene mit der darunter liegenden Ebene zusammenfügen, werden die Einstellungen vereinfacht und permanent auf die zusammengefügte Ebene angewendet. Einstellungsebenen wirken sich damit nicht mehr auf andere Ebenen unterhalb der zusammengefügten Einstellungsebene aus. Außerdem können Sie eine Füllebene in eine Bildebene umwandeln (vereinfachen), ohne sie zusammenzufügen.

Einstellungsebenen und Füllebenen mit Masken (rechte Miniatur der Ebene in der Ebenen-Palette), die nur Weiß-Werte enthalten, erhöhen die Dateigröße nur unwesentlich. Das Zusammenfügen dieser Einstellungsebenen aus Speicherplatzgründen ist also nicht erforderlich.

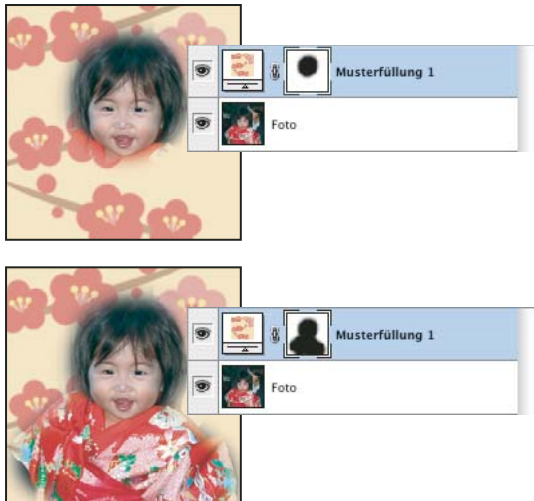
Siehe auch

„So fügen Sie Ebenen zusammen“ auf Seite 90

„So vereinfachen Sie eine Ebene“ auf Seite 86

So bearbeiten Sie Ebenenmasken

Mit Ebenenmasken können Sie Abschnitte einer Ebene oder ganze Ebenen ausblenden. Die Maske wird verwendet, um Abschnitte eines Bildes bzw. einen Effekt zu verdecken oder freizugeben. Wenn die Ebenenmaske (rechte Miniatur) für eine Einstellungsebene vollständig weiß ist, wirkt sich die Einstellungsebene auf alle darunter liegenden Ebenen aus. Wenn sich die Einstellungsebene auf bestimmte Teile der darunter liegenden Ebenen nicht auswirken soll, malen Sie den entsprechenden Bereich der Maske schwarz. Wenn die Ebenenmaske mit einer Füllebene verknüpft ist, legt sie fest, welcher Bereich in der Füllebene gefüllt wird.



Beim Malen einer Maske mit Schwarz vergrößert sich der geschützte Bereich.

- 1 Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette die Einstellungs- bzw. Füllebene aus.
- 2 Wählen Sie das Pinselwerkzeug  bzw. ein anderes Mal- oder Bearbeitungswerkzeug aus.
- 3 Zeigen Sie die Ebenenmaske an:
 - Wenn nur die Maske angezeigt werden soll, klicken Sie bei gedrückter Wahl- und Umschalttaste auf die ganz rechte Miniatur der Ebene. Sollen auch die anderen Ebenen wieder angezeigt werden, klicken Sie noch einmal bei gedrückter Wahl- und Umschalttaste auf die Miniatur.
 - Wenn die Maske mit roter Maskierungsfarbe angezeigt werden soll, halten Sie die Wahl- und Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die ganz rechte Miniatur der Ebene. Soll die Anzeige der Maske in Rot ausgeschaltet werden, klicken Sie noch einmal bei gedrückter Wahl- und Umschalttaste auf die Miniatur.
 - Wenn die Bearbeitung auf einen Teil der Maske beschränkt werden soll, wählen Sie die entsprechenden Pixel aus.
- 4 Bearbeiten Sie die Ebenenmaske:
 - Wenn Bereiche der Einstellung oder Füllung entfernt werden sollen, bemalen Sie die Ebenenmaske mit Schwarz.
 - Wenn der Einstellung oder Füllung Bereiche hinzugefügt werden sollen, bemalen Sie die Ebenenmaske mit Weiß.
 - Wenn nur Teile der Einstellung oder Füllung entfernt werden sollen, um verschiedene Transparenzstufen anzuzeigen, bemalen Sie die Ebenenmaske mit Grau. (Klicken Sie in der Werkzeugpalette einmal auf das Farbfeld für die Vordergrundfarbe, um in der Farbfelder-Palette eine Grauschattierung auszuwählen.) Wie stark der Einstellungseffekt oder die Füllung entfernt wird, hängt von den Graustufen ab, die Sie auftragen. Dunklere Grautöne haben eine höhere Transparenz zur Folge, hellere Grautöne wirken deckender.



Durch Drücken der Umschalttaste und gleichzeitiges Klicken auf die Miniatur der Maske in der Ebenen-Palette (am weitesten rechts stehende Miniatur) können Sie die Maske deaktivieren und wieder aktivieren.

Siehe auch

„Auswählen von Bereichen“ auf Seite 100

Ebenengruppen

Beschnittgruppen von Ebenen

Eine Beschnittgruppe ist eine Gruppe von Ebenen, auf die eine Maske angewendet wird. Die sichtbaren Begrenzungen der gesamten Gruppe werden durch die unterste Ebene (auch Basisebene genannt) bestimmt. Angenommen, auf Ihrer Basisebene befindet sich eine Form, auf der Ebene darüber ein Foto und auf der obersten Ebene Text. Wenn Sie eine Beschnittgruppe erstellen, werden das Foto und der Text nur durch die Form auf der Basisebene hindurch angezeigt; sie nehmen zudem die Deckkraft der Basisebene an.

Es können nur aufeinander folgende Ebenen in einer Gruppe zusammengefasst werden. Der Name der Basisebene in der Gruppe wird unterstrichen und die Miniaturen für die darüber liegenden Ebenen werden eingerückt. Zusätzlich wird für die über der Basisebene liegenden Ebenen das Beschnittgruppensymbol  angezeigt.



Sie können die Ebenen in einer Beschnittgruppe miteinander verknüpfen, damit sie sich gemeinsam verschieben lassen.



Die Form der untersten Ebene der Beschnittgruppe bestimmt, welcher Bereich der darüber liegenden Fotoebene durchscheint.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„So verknüpfen Sie Ebenen und heben die Verknüpfung von Ebenen auf“ auf Seite 90

So erstellen Sie eine Beschnittgruppe

1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Zeiger bei gedrückter Wahltaaste in der Ebenen-Palette auf die Trennlinie zwischen zwei Ebenen (anstatt des Zeigers werden zwei überlappende Kreise  angezeigt) und klicken Sie darauf.
- Wählen Sie in der Ebenen-Palette die obere Ebene eines Ebenenpaars aus, das Sie gruppieren möchten, und wählen Sie „Ebene“ > „Mit vorheriger gruppieren“.

2 Wenn Sie eine Beschnittgruppe aus einer vorhandenen Ebene und einer von Ihnen neu zu erstellenden Ebene erstellen möchten, wählen Sie zuerst die vorhandene Ebene in der Ebenen-Palette aus. Wählen Sie dann im Menü „Ebenen“ oder im Menü „Erweitert“ der Ebenen-Palette den Befehl „Neue Ebene“. Wählen Sie im Dialogfeld „Neue Ebene“ die Option „Mit darunter liegender Ebene gruppieren“ und klicken Sie auf „OK“.

Für die Ebenen in der Beschnittgruppe gelten die gleichen Deckkraft- und Füllmethodeinstellungen wie für die unterste Basisebene der Gruppe.



Wenn Sie die Stapelreihenfolge der Beschnittgruppe relativ zu anderen Ebenen im Bild ändern möchten, ziehen Sie die Basisebene der Gruppe an die gewünschte Position in der Ebenen-Palette. (Durch Ziehen einer anderen Ebene als der Basisebene wird diese Ebene aus der Gruppe entfernt.)

Siehe auch

„So verknüpfen Sie Ebenen und heben die Verknüpfung von Ebenen auf“ auf Seite 90

So entfernen Sie eine Ebene aus einer Beschnittgruppe

Durch das Aufheben der Gruppierung von Basisebene und darüber liegender Ebene wird die Gruppierung aller Ebenen in der Beschnittgruppe aufgehoben.

❖ Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Zeiger bei gedrückter Wahltaste in der Ebenen-Palette auf die Trennlinie zwischen zwei Ebenen (anstatt des Zeigers werden zwei überlappende Kreise  angezeigt) und klicken Sie darauf.
- Wählen Sie in der Ebenen-Palette eine Ebene aus der Beschnittgruppe und wählen Sie „Ebene“ > „Gruppierung aufheben“. Mit diesem Befehl werden die ausgewählte Ebene und alle darüber liegenden Ebenen aus der Beschnittgruppe entfernt.
- Wählen Sie in der Ebenen-Palette eine beliebige Ebene (außer der Basisebene) und ziehen Sie diese unter die Basisebene oder zwischen zwei nicht gruppierte Ebenen im Bild.

So heben Sie die Gruppierung der Ebenen in einer Beschnittgruppe auf

1 Gehen Sie zur Ebenen-Palette und wählen Sie die Basisebene der Beschnittgruppe bzw. die Ebene unmittelbar über der Basisebene aus.

2 Wählen Sie „Ebene“ > „Gruppierung aufheben“.

Kapitel 7: Auswählen von Bildteilen

Erstellen einer Auswahl

Auswählen von Bereichen

Eine Auswahl definiert den editierbaren Bereich eines Fotos (wenn Sie z. B. ohne Auswirkung auf die restlichen Fotobereiche nur einen bestimmten Teil eines Fotos aufhellen möchten). Sie können die Auswahl mit einem Auswahlwerkzeug oder einem Auswahlbefehl erstellen. Die Auswahl wird von einer Auswahlbegrenzung umgeben, die sich ausblenden lässt. Sie können Pixel innerhalb der Auswahlbegrenzung ändern, kopieren oder löschen. Die Bereiche außerhalb der Auswahlbegrenzung können Sie jedoch erst bearbeiten, wenn die Auswahl aufgehoben wird.

Photoshop Elements verfügt über mehrere Auswahlwerkzeuge, die für unterschiedliche Auswahlvorgänge vorgesehen sind. Beispielsweise können mit der Auswahllellipse kreisförmige und elliptische Bereiche ausgewählt werden, und mit dem Zauberstab können Sie einen Bereich mit gleichen oder sehr ähnlichen Farben mit einem einzigen Mausklick auswählen. Komplexere Auswahlvorgänge können mit einem der Lasso-Werkzeuge durchgeführt werden. Mit den Optionen „Weiche Kante“ und „Glätten“ können Sie zudem die Kanten einer Auswahl glätten.

Hinweis: Eine Auswahl gilt immer nur für die aktive Ebene; wenn Sie an allen Ebenen gleichzeitig Änderungen vornehmen möchten, müssen Sie das Bild zuerst reduzieren. (Siehe „So reduzieren Sie ein Bild auf die Hintergrundebene“ auf Seite 91.)



Mit der Auswahllellipse erstelltes und im ausgewählten Bereich mit Farbanpassung bearbeitetes Bild

Siehe auch

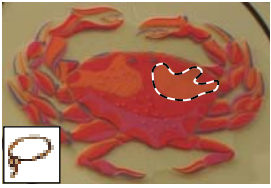
„So können Sie mit Befehlen Bereiche auswählen oder eine Auswahl aufheben“ auf Seite 108

„So legen Sie eine weiche Kante für ein Auswahlwerkzeug fest“ auf Seite 113

„So glätten Sie die Kanten einer Auswahl mit der Option „Glätten““ auf Seite 113

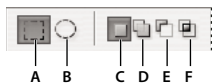
Auswahlwerkzeuge

Die Auswahlwerkzeuge befinden sich in der Werkzeugpalette, die standardmäßig auf der linken Bildschirmseite angezeigt wird.

 Auswahlrechteck Dient zum Zeichnen von quadratischen oder rechteckigen Auswahlbegrenzungen.	 Auswahlellipse Dient zum Zeichnen runder oder elliptischer Auswahlbegrenzungen.	 Lasso Dient zum Erstellen frei gezeichneter Auswahlbegrenzungen. Mit diesem Werkzeug können die Bereiche sehr präzise ausgewählt werden.
 Polygon-Lasso Dient zum Erstellen von Auswahlbegrenzungen, die sich aus mehreren geraden Segmenten zusammensetzen.	 Magnetisches Lasso Dient zum Zeichnen einer Auswahlbegrenzung, die sich automatisch an den Kanten der Bildbereiche ausrichtet, über die Sie das Lasso ziehen.	 Zauberstab Ermöglicht die Auswahl von Pixeln, die dieselbe bzw. eine ähnliche Farbe aufweisen, mit einem einzigen Mausklick.
 Magischer Auswahlpinsel Erstellt anhand der Farben und Strukturen des Bereichs, den Sie grob kennzeichnen bzw. auf den Sie klicken, automatisch eine Auswahl.	 Auswahlpinsel Dient zur Kennzeichnung des Bereichs, der ausgewählt (Auswahlmodus) bzw. nicht ausgewählt (Maskenmodus) werden soll.	

So verwenden Sie das Auswahlrechteck und die Auswahlellipse

Mit dem Auswahlrechteck können Sie quadratische oder rechteckige Auswahlbegrenzungen erstellen und mit der Auswahlellipse runde oder elliptische.



Optionen für das Auswahlrechteck und die Auswahlellipse

A. Auswahlrechteck B. Auswahlellipse C. Neue Auswahl D. Der Auswahl hinzufügen E. Von Auswahl abziehen F. Schnittmenge bilden

- 1 Wählen Sie im Editor das Auswahlrechteck  oder die Auswahlellipse  in der Werkzeugpalette aus.
- 2 (Optional) Legen Sie die Optionen für das Auswahlwerkzeug in der über dem Bild angezeigten Optionsleiste fest:
 - Geben Sie an, ob Sie eine neue Auswahl erstellen, eine Auswahl vergrößern bzw. verkleinern oder einen Bereich auswählen möchten, der sich mit anderen Auswahlbereichen überschneidet.
 - Soll die Auswahlbegrenzung weichgezeichnet werden, damit sie allmählich mit dem Bereich außerhalb der Auswahl verschmilzt, geben Sie einen Wert für „Weiche Kante“ ein.
 - Wenn Sie die Kanten der Auswahl glätten möchten, aktivieren Sie „Glätten“ (nur Auswahlellipse).
 - Wählen Sie im Popup-Menü „Modus“ die Option „Normal“, um die Größe und die Proportionen der Auswahlbegrenzung visuell einzustellen. Wenn Sie das Verhältnis zwischen Breite und Höhe der Begrenzung festlegen möchten, wählen Sie „Festes Seitenverhältnis“. Mit „Feste Größe“ können Sie die Höhe und Breite der Auswahlbegrenzung festlegen.

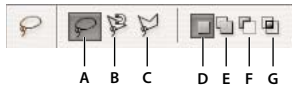
3 Ziehen Sie mit der Maus über den Bereich, der ausgewählt werden soll. Halten Sie während des Ziehens die Umschalttaste gedrückt, um die Auswahlform auf ein Quadrat oder einen Kreis einzuschränken.



Wenn Sie die Position der Auswahlbegrenzung ändern möchten, halten Sie die Leertaste gedrückt, während Sie mit dem Auswahlwerkzeug ziehen. Lassen Sie die Leertaste los, sobald die Auswahlbegrenzung den gewünschten Bereich umgibt.

So verwenden Sie das Lasso

Das Lasso dient zum Erstellen frei gezeichneter Auswahlbegrenzungen. Mit diesem Werkzeug können Bereiche sehr präzise ausgewählt werden.



Optionen für das Lasso

A. Lasso B. Magnetisches Lasso C. Polygon-Lasso D. Neue Auswahl E. Der Auswahl hinzufügen F. Von Auswahl abziehen G. Schnittmenge bilden

1 Wählen Sie im Editor das Lasso  in der Werkzeugpalette aus. (Wenn es in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder das magnetische Lasso oder das Polygon-Lasso aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für das Lasso.)

2 (Optional) Legen Sie die Optionen für das Lasso in der über dem Bild angezeigten Optionsleiste fest:

- Geben Sie an, ob Sie eine neue Auswahl erstellen, eine bestehende Auswahl vergrößern bzw. verkleinern oder einen Bereich auswählen möchten, der sich mit anderen Auswahlbereichen überschneidet.
- Soll die Auswahlbegrenzung weichgezeichnet werden, damit sie allmählich mit dem Bereich außerhalb der Auswahl verschmilzt, geben Sie einen Wert für „Weiche Kante“ ein.
- Wenn Sie die Kanten der Auswahl glätten möchten, aktivieren Sie „Glätten“.

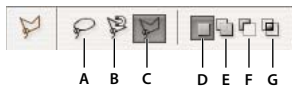
3 Ziehen Sie, um die Auswahlbegrenzung frei zu zeichnen:

- Soll die Auswahl vergrößert werden, lassen Sie die Maustaste los. Drücken Sie dann die Umschalttaste und ziehen Sie, sobald statt des Zeigers das Symbol  angezeigt wird.
- Wenn Sie die Auswahl verkleinern möchten, lassen Sie die Maustaste los. Drücken Sie dann die Wahl taste. Wenn die Zeigerform sich in  ändert, ziehen Sie.
- Wenn Sie gerade Segmente hinzufügen möchten, drücken Sie die Wahl taste (ohne dabei die Maustaste loszulassen). Wenn die Zeigerform sich in  ändert, klicken Sie an der Stelle, an der das Segment enden soll.

4 Zum Schließen der Auswahlbegrenzung lassen Sie die Maustaste los. Ein gerades Auswahlsegment wird von der Stelle, an der Sie die Maustaste loslassen, bis zum Startpunkt der Auswahl gezeichnet.

So verwenden Sie das Polygon-Lasso

Das Polygon-Lasso dient zum Erstellen von Auswahlbegrenzungen, die sich aus geraden Segmenten zusammensetzen. Sie können beliebig viele Segmente erstellen, um die gewünschte Auswahlbegrenzung zu zeichnen.



Optionen für das Polygon-Lasso

A. Lasso B. Magnetisches Lasso C. Polygon-Lasso D. Neue Auswahl E. Der Auswahl hinzufügen F. Von Auswahl abziehen G. Schnittmenge bilden

1 Wählen Sie im Editor das Polygon-Lasso  in der Werkzeugpalette aus. (Wenn es in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder das magnetische Lasso oder das Lasso aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für das Polygon-Lasso.)

2 (Optional) Legen Sie die Optionen für das Polygon-Lasso in der über dem Bild angezeigten Optionsleiste fest:

- Geben Sie an, ob Sie eine neue Auswahl erstellen, eine bestehende Auswahl vergrößern bzw. verkleinern oder einen Bereich auswählen möchten, der sich mit anderen Auswahlbereichen überschneidet.
- Soll die Auswahlbegrenzung weichgezeichnet werden, damit sie allmählich mit dem Bereich außerhalb der Auswahl verschmilzt, geben Sie einen Wert für „Weiche Kante“ ein.
- Wenn Sie die Kanten der Auswahl glätten möchten, aktivieren Sie „Glätten“.

3 Klicken Sie auf die gewünschte Anfangsposition für das erste gerade Segment, und klicken Sie ein zweites Mal auf die Position, an der das erste Segment enden und das nächste Segment anfangen soll. Klicken Sie weiter, um die nächsten Segmente zu erstellen.

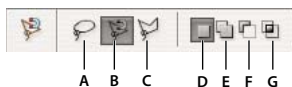
Drücken Sie bei Bedarf die Entf-Taste, um versehentlich erstellte Segmente zu löschen. Sie können während des Zeichnens zwischen geraden und frei gezeichneten Segmenten wechseln, indem Sie die Wahltaste drücken.

4 Zum Schließen der Auswahlbegrenzung führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Mauszeiger auf den Startpunkt und klicken Sie. Neben dem Mauszeiger erscheint ein geschlossener Kreis, wenn sich der Zeiger auf dem Startpunkt befindet.
- Wenn sich der Zeiger nicht auf dem Startpunkt befindet, doppelklicken Sie bzw. klicken Sie bei gedrückter Befehlstaste. Ein gerades Auswahlsegment wird vom Mauszeiger bis zum Startpunkt der Auswahl gezeichnet.

So verwenden Sie das magnetische Lasso

Das magnetische Lasso dient zum Zeichnen einer Auswahlbegrenzung, die sich automatisch an den Kanten der Bildbereiche ausrichtet, über die Sie das Lasso ziehen. Dadurch wird das Zeichnen von präzisen Auswahlbegrenzungen erleichtert. Das magnetische Lasso  eignet sich zum schnellen Auswählen von Objekten mit komplexen Kanten vor kontrastreichen Hintergründen.



Optionen für das magnetische Lasso

A. Lasso B. Magnetisches Lasso C. Polygon-Lasso D. Neue Auswahl E. Der Auswahl hinzufügen F. Von Auswahl abziehen G. Schnittmenge bilden

1 Wählen Sie im Editor das magnetische Lasso in der Werkzeugpalette aus. (Wenn es in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder das Lasso oder das Polygon-Lasso aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für das magnetische Lasso.)

2 (Optional) Legen Sie die Optionen für das magnetische Lasso in der über dem Bild angezeigten Optionsleiste fest:

- Geben Sie an, ob Sie eine neue Auswahl erstellen, eine bestehende Auswahl vergrößern bzw. verkleinern oder einen Bereich auswählen möchten, der sich mit anderen Auswahlbereichen überschneidet.
- Soll die Auswahlbegrenzung weichgezeichnet werden, damit sie allmählich mit dem Bereich außerhalb der Auswahl verschmilzt, geben Sie einen Wert für „Weiche Kante“ ein.
- Wenn Sie die Kanten der Auswahl glätten möchten, aktivieren Sie „Glätten“.
- Um den Bereich der Kantenerkennung festzulegen, geben Sie im Feld „Breite“ einen Pixelwert zwischen 1 und 256 ein. Das Werkzeug erkennt Kanten nur innerhalb des angegebenen Abstands vom Zeiger.



Wenn der Zeiger des magnetischen Lassos den Bereich der Kantenerkennung („Breite“) anzeigen soll, drücken Sie die Feststelltaste.

- Legen Sie im Feld „Kantenkontrast“ die Empfindlichkeit des magnetischen Lassos z. B. in Bezug auf die Fotokanten fest (Prozentwert zwischen 1 und 100). Bei einem höheren Wert werden nur Kanten erkannt, die sich deutlich von ihrer Umgebung abheben; bei einem niedrigeren Wert werden kontrastärmere Kanten erkannt.
- Geben Sie unter „Frequenz“ einen Wert zwischen 0 und 100 ein, um die Frequenz einzustellen, mit der das magnetische Lasso Befestigungspunkte setzt. Je höher der Wert, desto schneller wird die Auswahlbegrenzung verankert.

3 Zum Hinzufügen von Segmenten einer Auswahlbegrenzung führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf Punkte entlang der Kante.
- Ziehen Sie den Zeiger entlang der Kante, während Sie die Maustaste drücken.

Die Auswahlbegrenzung richtet sich an der Kante im Foto aus. Wenn die Begrenzung nicht an der gewünschten Kante ausgerichtet wird, fügen Sie durch einmaliges Klicken einen Punkt manuell hinzu. Fahren Sie dann fort, die Begrenzung nachzuzeichnen, und fügen Sie ggf. weitere Punkte hinzu. Drücken Sie bei Bedarf die Entf.-Taste, um versehentlich erstellte Punkte entlang der Begrenzung zu löschen.

4 Zum Schließen der Auswahlbegrenzung führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Begrenzung manuell schließen möchten, setzen Sie den Zeiger auf den Startpunkt und klicken Sie. Neben dem Mauszeiger erscheint ein geschlossener Kreis, wenn sich der Zeiger auf dem Startpunkt befindet.
- Wenn Sie die Begrenzung mit einem frei gezeichneten magnetischen Segment schließen möchten, doppelklicken Sie oder drücken Sie die Eingabetaste.
- Wenn Sie die Begrenzung mit einem geraden Segment schließen möchten, doppelklicken Sie bei gedrückter Wahltaste.

So wechseln Sie zwischen dem magnetischen Lasso und den anderen Lasso-Werkzeugen

❖ Aktivieren Sie das magnetische Lasso und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Zum Aktivieren des Lassos ziehen Sie bei gedrückter Wahltaste.
- Zum Aktivieren des Polygon-Lassos klicken Sie bei gedrückter Wahltaste.

So verwenden Sie den Zauberstab

Mithilfe des Zauberstabs können Sie mit einem Mausklick Pixel auswählen, die in einem ähnlichen Farbbereich liegen. Legen Sie dazu den Farbbereich oder die Toleranz für die Auswahl mit dem Zauberstab fest. Verwenden Sie den Zauberstab, wenn Sie einen Bereich mit gleichen oder sehr ähnlichen Farben (z. B. einen blauen Himmel) auswählen möchten.



Optionen für den Zauberstab

A. Neue Auswahl B. Der Auswahl hinzufügen C. Von Auswahl abziehen D. Schnittmenge bilden

1 Wählen Sie im Editor den Zauberstab aus.

2 (Optional) Legen Sie die Optionen für den Zauberstab in der über dem Bild angezeigten Optionsleiste fest:

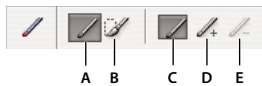
- Geben Sie im Feld „Toleranz“ einen Wert zwischen 0 und 255 ein. Wenn Sie einen niedrigen Wert eingeben, werden Farben ausgewählt, die dem Pixel, auf das Sie klicken, stark ähneln. Soll ein größerer Farbbereich ausgewählt werden, geben Sie einen höheren Wert ein.
- Aktivieren Sie die Option „Glätten“, wenn Sie eine glatte Auswahlkante definieren möchten.
- Aktivieren Sie die Option „Benachbart“, wenn nur benachbarte Bereiche mit denselben Farben ausgewählt werden sollen. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden alle Pixel im Foto ausgewählt, die dieselben Farben verwenden.
- Aktivieren Sie die Option „Alle Ebenen einbeziehen“, um Farben anhand von Daten aus allen sichtbaren Ebenen auszuwählen. Wenn diese Option deaktiviert ist, werden nur Farben der aktiven Ebene ausgewählt.

3 Klicken Sie im Foto auf die gewünschte Farbe.

4 Um die Auswahl zu vergrößern, klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf noch nicht ausgewählte Bereiche. Um einen Bereich aus der Auswahl zu entfernen, klicken Sie bei gedrückter Wahltaste auf den Bereich, der entfernt werden soll.

So verwenden Sie den magischen Auswahlpinsel

Der magische Auswahlpinsel erstellt eine Auswahl anhand der Farben und Strukturen des Bereichs, den Sie mit dem Pinsel markieren bzw. auf den Sie klicken. Ihre Markierungen müssen dabei nicht präzise sein, denn wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Auswahlbegrenzung von Photoshop Elements erstellt.



Optionen für den magischen Auswahlpinsel

A. Magischer Auswahlpinsel B. Auswahlpinsel C. Neue Auswahl D. Vordergrund kennzeichnen E. Hintergrund kennzeichnen

1 Wählen Sie im Editor den magischen Auswahlpinsel aus.

2 Wählen Sie in der Optionsleiste eine Option:

Neue Auswahl Dient zum Erstellen einer neuen Auswahl. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Vordergrund kennzeichnen Dient zur Vergrößerung einer vorhandenen Auswahl.

Hintergrund kennzeichnen Dient zur Verkleinerung einer vorhandenen Auswahl. Diese Option steht erst zur Verfügung, wenn Sie einen Bereich ausgewählt haben.

3 Wählen Sie in der Optionsleiste im Menü „Größe“ eine Pinselgröße aus. Wenn Sie über einen großen Bereich kritzeln möchten, können Sie einen größeren Pinsel verwenden. Wählen Sie für einen kleineren Bereich einen kleineren Pinsel, damit Sie Bildteile innerhalb des Bereichs auswählen können.

4 Klicken Sie in einem Bereich oder ziehen Sie einen Strich, der alle Farben des auszuwählenden Objekts abdeckt, und lassen Sie dann die Maustaste los.

Die Auswahlbegrenzung wird angezeigt.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Auswahl zu optimieren:

- Soll die Auswahl vergrößert werden, klicken Sie in der Optionsleiste auf den Pinsel „Vordergrund kennzeichnen“ und klicken bzw. ziehen Sie anschließend über den Bereich, den Sie der Auswahl hinzufügen möchten. Die mit diesem Pinsel gemalten Striche sind standardmäßig rot und der Pinsel wird zum aktiven Pinsel, nachdem Sie einen neuen Bereich ausgewählt haben.
- Soll die Auswahl verkleinert werden, klicken Sie in der Optionsleiste auf den Pinsel „Hintergrund kennzeichnen“ und klicken bzw. ziehen Sie anschließend über den Bereich, der aus der Auswahl entfernt werden soll. Die mit diesem Pinsel erstellten Striche sind standardmäßig blau.

Hinweis: Sie können den beiden Pinseln eine andere Farbe zuweisen. Wählen Sie dazu den gewünschten Pinsel aus und wählen Sie dann in der Optionsleiste im Menü „Farbe“ eine neue Farbe.

- Bereinigen Sie die Auswahl mit dem Auswahlpinsel.
- Wenn Sie eine neue Auswahl erstellen möchten, klicken Sie in der Optionsleiste auf den Pinsel „Neue Auswahl“ und klicken bzw. ziehen Sie dann, um den neuen Auswahlbereich zu definieren.

So verwenden Sie den Auswahlpinsel

Der Auswahlpinsel bietet zwei Möglichkeiten zum Erstellen einer Auswahl. Sie können den Pinsel im Auswahlmodus über den auszuwählenden Bereich ziehen oder Sie können den Pinsel im Maskenmodus über die nicht auszuwählenden Bereiche ziehen und diese Bereiche dabei mit einer speziellen halbtransparenten Farbe abdecken.

Sie können zuerst mit einem Auswahlwerkzeug oder dem magischen Auswahlpinsel eine grobe Auswahl vornehmen und diese Auswahl anschließend mit dem Auswahlpinsel bereinigen. Die Auswahl kann mit dem Auswahlpinsel im Auswahlmodus vergrößert und im Maskenmodus verkleinert werden.



Optionen für den Auswahlpinsel

A. Magischer Auswahlpinsel B. Auswahlpinsel C. Der Auswahl hinzufügen D. Von Auswahl abziehen E. Popup-Palette für Pinselvorgaben F. Pinselgröße

1 Wählen Sie im Editor den Auswahlpinsel in der Werkzeugpalette aus. Möglicherweise müssen Sie in der Werkzeugpalette auf den magischen Auswahlpinsel klicken und dann in der daraufhin angezeigten Liste der ausgeblendeten Werkzeuge den Auswahlpinsel auswählen.

2 Die Standardeinstellung des Werkzeugs lautet „Der Auswahl hinzufügen“ . Die Auswahl kann jederzeit verkleinert werden, indem Sie in der Optionsleiste auf „Von Auswahl abziehen“  klicken.

3 (Optional) Legen Sie die Optionen für den Auswahlpinsel in der über dem Bild angezeigten Optionsleiste fest:

- Wählen Sie in der Popup-Palette für Pinselvorgaben einen Pinsel aus.
- Legen Sie die Pinselgröße fest.
- Wählen Sie im Menü „Modus“ die Option „Auswahl“, um die Auswahl zu erweitern, oder „Maskieren“, um die Auswahl zu verkleinern.
- Legen Sie für die Kantenschärfe des Pinsels einen Prozentwert zwischen 1 und 100 fest.

 Wenn Sie für den Auswahlpinsel einen weichkantigen Pinsel ausgewählt haben, können Sie durch Wechseln in den Maskenmodus die weichen Kanten der Auswahl sehen.

- Wenn Sie im Maskenmodus arbeiten, geben Sie unter „Overlay-Deckkraft“ einen Wert von 1 % bis 100 % ein.
- Wenn Sie im Maskenmodus arbeiten, klicken Sie auf das Farbfeld für „Overlay-Farbe“ und wählen Sie im Farbwähler eine Farbe für die Maske aus. Dies bietet sich an, wenn die Maskenfarbe (Overlay-Farbe) sich kaum von den Farben im Foto unterscheidet.

4 Malen Sie in dem Foto, um anzugeben, welche Bereiche in die Auswahl aufgenommen bzw. nicht aufgenommen werden sollen.

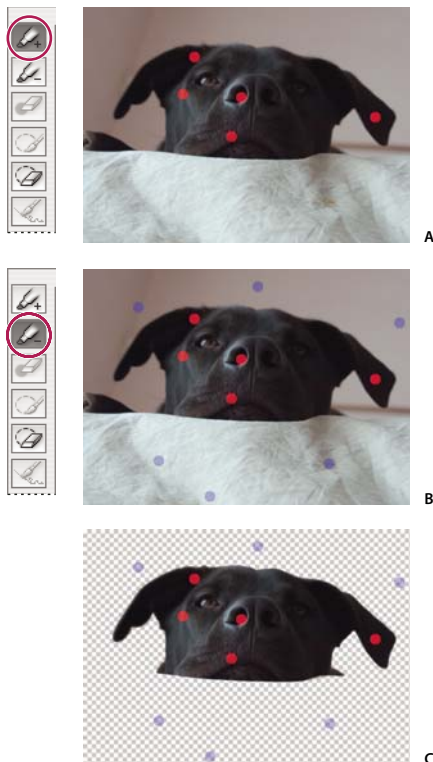


Vergrößern einer Auswahl im Auswahlmodus (links) und Verkleinern einer Auswahl im Maskenmodus (rechts)

So verwenden Sie die magische Extrahierung

Mit der magischen Extrahierung können Sie durch Extrahieren der von Ihnen angegebenen Vordergrund- und Hintergrundbereiche eine präzise Auswahl vornehmen. Zur Markierung dieser Bereiche müssen Sie farbige Punkte platzieren. Nachdem Sie die gewünschten Bereiche markiert und das Dialogfeld geschlossen haben, wird im Editor nur der Vordergrundbereich angezeigt.

Die magische Extrahierung erleichtert das Ausschneiden von Personen und Objekten, sodass Sie die Person bzw. das Objekt auswählen und über einen anderen Hintergrund legen können. Wenn Sie z. B. ein Foto haben, auf dem Sie auf einem Fahrrad sitzen, können Sie sich aus dem Foto entfernen und den Ausschnitt in ein Foto von der Tour de France einfügen. Sie können das extrahierte Bild als Datei speichern und diese Datei beliebig oft verwenden.



Verwenden der magischen Extrahierung

A. Kennzeichnung des zu extrahierenden Bereichs durch rote Punkte B. Kennzeichnung des Hintergrunds durch blaue Punkte C. Extrahiertes Bild

- 1 Öffnen Sie im Editor das Foto mit dem Objekt, das extrahiert werden soll.
- 2 Wenn im Dialogfeld „Magische Extrahierung“ nur ein bestimmter Bereich angezeigt werden soll, wählen Sie den entsprechenden Bereich zuerst mit einem beliebigen Auswahlwerkzeug aus.
- 3 Wählen Sie „Bild“ > „Magische Extrahierung“.

Das Dialogfeld „Magische Extrahierung“ wird geöffnet. Der Vordergrundpinsel  ist standardmäßig ausgewählt.

- 4 Klicken Sie mehrere Male oder malen Sie Striche, um den zu extrahierenden Bereich zu markieren.
- 5 Klicken Sie auf den Hintergrundpinsel  und klicken Sie dann mehrere Male bzw. malen Sie Striche, um den Bereich zu kennzeichnen, der nicht in der Auswahl angezeigt werden soll. Je mehr Punkte Sie hinzufügen, desto länger dauert die Berechnung der Vorschau.



Wenn Sie Objekte mit unterschiedlichen Farben und Strukturen auswählen, ziehen Sie den Pinsel über sämtliche Farben und Strukturen, um eine präzisere Auswahl zu gewährleisten.

- 6 Sie können sich die Markierung erleichtern, indem Sie das Foto mit dem Zoom-Werkzeug  vergrößern oder das Hand-Werkzeug  zur Navigation verwenden. Wenn Sie bei der Arbeit mit dem Zoom-Werkzeug auszoomen möchten, drücken Sie die Wahltaste.
- 7 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, wenn Sie eine andere Pinselgröße oder -farbe auswählen möchten:
 - Wählen Sie im Menü „Pinselgröße“ eine neue Größe.
 - Klicken Sie auf das Farbfeld „Vordergrundfarbe“ oder „Hintergrundfarbe“, wählen Sie im Farbwähler eine neue Farbe und klicken Sie dann auf „OK“.
- 8 Klicken Sie auf „Vorschau“, um die aktuelle Auswahl zu sehen.

9 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um Vorschauoptionen festzulegen:

- Wenn Sie ändern möchten, was im Vorschaubereich zu sehen ist, wählen Sie im Menü „Anzeigen“ entweder „Auswahlbereich“ oder „Originalfoto“ aus. Sie können auch die Taste X auf der Tastatur drücken, um zwischen den beiden Ansichten hin- und herzuspringen.
- Wenn Sie einen anderen Hintergrund verwenden möchten, wählen Sie im Menü „Hintergrund“ eine Option aus.

10 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um Ihre Auswahl zu präzisieren, und sehen Sie sich anschließend die Ergebnisse erneut an:

- Wenn Sie die Auswahl vergrößern oder verkleinern möchten, malen Sie mit dem Vordergrund- oder Hintergrundpinsel zusätzliche Punkte oder Striche.
- Wenn Sie Vordergrund- oder Hintergrundpunkte entfernen möchten, wählen Sie den Punkt-Radiergummi  aus. Entfernen Sie dann die gewünschten Markierungen, indem Sie darauf klicken bzw. das Werkzeug darüber ziehen.
- Wenn Sie der Auswahl Bereiche hinzufügen möchten, wählen Sie das Auswählerweiterung-Werkzeug  aus und markieren Sie die hinzuzufügenden Bereiche, indem Sie darauf klicken bzw. das Werkzeug darüber ziehen.
- Wenn Sie aus der Auswahl Bereiche entfernen möchten, wählen Sie das Auswahlverkleinerung-Werkzeug  aus und markieren Sie die zu entfernenden Bereiche, indem Sie darauf klicken bzw. das Werkzeug darüber ziehen.
- Wenn Sie die Kanten der Vordergrundausswahl glätten möchten, wählen Sie den Glättungspinsel  aus und ziehen Sie ihn über die zu glättenden Bereiche.
- Bei Eingabe eines höheren Werts im Feld „Weiche Kante“ wird die Auswahl mit weicherer Auswahlkanten versehen.
- Wenn Sie die restlichen Lücken in der Hauptauswahl füllen möchten, klicken Sie auf „Löcher füllen“.
- Wenn Sie in der Hauptauswahl einen Bereich isolieren und entfernen möchten, wählen Sie das Auswahlverkleinerung-Werkzeug  aus und zeichnen Sie zwischen der Hauptauswahl und dem zu entfernenden Bereich eine Linie. Klicken Sie dann auf „Löcher füllen“.
- Wenn Sie Farbränder entfernen möchten, die noch zwischen dem Vordergrund und dem Hintergrund zu sehen sind, klicken Sie auf „Rand entfernen“. Wenn Sie steuern möchten, in welchem Umfang der Rand entfernt wird, geben Sie im Menü „Breite für Randentfernung“ einen Wert ein.

11 Wenn Sie alle Markierungen entfernen und von vorn beginnen möchten, klicken Sie auf „Zurück“.

12 Klicken Sie auf „OK“, um die Extrahierung zu bestätigen.

So löschen Sie einen ausgewählten Bereich

Wenn Sie eine Auswahl in einer Hintergrundebene oder einer Ebene löschen, bei der die Transparenz fixiert ist, wird der ausgewählte Bereich durch die Hintergrundfarbe oder das Hintergrund-Karomuster ersetzt.

❖ Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Löschen“, um die Auswahl zu entfernen. (Wenn Sie eine Auswahl versehentlich löschen, können Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ wählen, um sie wieder anzuzeigen.)
- Drücken Sie die Entf-Taste, um die Auswahl zu entfernen.
- Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ausschneiden“, um die Auswahl zu löschen und in der Zwischenablage abzulegen. Die Auswahl kann dann an einer anderen Stelle eingefügt werden.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„So fixieren Sie eine Ebene oder heben die Sperre für die Ebene wieder auf“ auf Seite 85

So können Sie mit Befehlen Bereiche auswählen oder eine Auswahl aufheben

1 Führen Sie im Editor-Fenster einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie alle Pixel in einer Ebene auswählen möchten, wählen Sie die Ebene in der Ebenen-Palette aus und dann „Auswahl“ > „Alles auswählen“.

- Wenn Sie die vorhandene Auswahl aufheben möchten, wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl aufheben“. Dies ist die sicherste Methode, um die Auswahl für einen Bereich aufzuheben.
- Wenn Sie die letzte Auswahl wiederherstellen möchten, wählen Sie „Auswahl“ > „Erneut wählen“.

2 Wenn Sie die Auswahlbegrenzungen ein- oder ausblenden möchten, wählen Sie „Ansicht“ > „Auswahl“.

Hinweis: Eine Auswahl kann auch dadurch aufgehoben werden, dass Sie in dem Foto an einer beliebigen Stelle außerhalb des ausgewählten Bereichs klicken. Allerdings können Sie dabei versehentlich weitere Auswahlbereiche erstellen, wenn Sie ein Auswahlwerkzeug verwenden, bei dem die Auswahl durch Klicken erfolgt, z. B. beim Zauberstab.

Verändern von ausgewählten Bereichen

So verschieben Sie eine Auswahlbegrenzung

Beim Verschieben einer Auswahlbegrenzung wird nur die Begrenzung neu positioniert. Das Foto selbst bleibt unverändert.

1 Wählen Sie im Editor ein Auswahlwerkzeug aus, klicken Sie in der Optionsleiste auf „Neue Auswahl“  und setzen Sie den Zeiger an eine beliebige Stelle innerhalb einer vorhandenen Auswahlbegrenzung. Die Zeigerform ändert sich, wodurch angezeigt wird, dass die Auswahl verschoben werden kann .

Hinweis: Die Option „Neue Auswahl“ wird in der Optionsleiste angezeigt, wenn eines der Auswahlwerkzeuge ausgewählt ist. Die einzige Ausnahme bildet hier der Auswahlpinsel. Wechseln Sie, falls erforderlich, vorübergehend zu einem anderen Auswahlwerkzeug, um diese Option auszuwählen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie die Begrenzung, um einen anderen Fotobereich abzudecken. Sie können eine Auswahlbegrenzung über die Grenzen der Arbeitsfläche hinaus ziehen. Dadurch wird jedoch die Rückkehr in den Arbeitsbereich erschwert. Sie können die Auswahlbegrenzung auch in ein anderes Bildfenster oder ein Bild im Fotobereich ziehen.
- Drücken Sie eine Pfeiltaste, um die Auswahl in 1-Pixel-Schritten zu verschieben.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie eine Pfeiltaste, um die Auswahl in 10-Pixel-Schritten zu verschieben.
- Wenn Sie die Verschiebungsrichtung auf ein Vielfaches von 45° beschränken möchten, beginnen Sie zu ziehen, halten Sie dann die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie weiter.

Siehe auch

„So verschieben Sie eine Auswahl“ auf Seite 114

So kehren Sie eine Auswahl um

Beim Umkehren einer Auswahl werden die nicht ausgewählten Bereiche in ausgewählte Bereiche geändert, wobei der zuvor ausgewählte Bereich geschützt wird.

- ❖ Wählen Sie in einem Foto mit einer vorhandenen Auswahlbegrenzung „Auswahl“ > „Auswahl umkehren“.



Mit diesem Befehl können Sie schnell und einfach ein Objekt vor einem Volltonbereich auswählen. Wählen Sie mit dem Zauberstab die Volltonfarbe aus und klicken Sie dann auf „Auswahl“ > „Auswahl umkehren“.

So vergrößern bzw. verkleinern Sie eine Auswahl

Sie können eine vorhandene Auswahl vergrößern bzw. verkleinern, um die Auswahlbegrenzungen zu bearbeiten. Sie können z. B. eine kringelförmige Auswahl erstellen, indem Sie zuerst eine kreisförmige Auswahl erstellen, aus der Sie eine weitere kreisförmige Auswahl ausschneiden.

- ❖ Wählen Sie im Editor ein Auswahlwerkzeug und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt (neben dem Mauszeiger erscheint ein Pluszeichen), um die Auswahl zu vergrößern, oder drücken Sie die Wahltaste (neben dem Mauszeiger erscheint ein Minuszeichen), um die Auswahl zu verkleinern.

verkleinern. Wählen Sie dann den Bereich, der hinzugefügt bzw. subtrahiert werden soll und erstellen Sie eine andere Auswahl.

- Klicken Sie in der Optionsleiste auf „Der Auswahl hinzufügen“  oder „Von Auswahl abziehen“  und wählen Sie einen anderen Bereich aus. (Die Optionen „Der Auswahl hinzufügen“ und „Von Auswahl abziehen“ werden in der Optionsleiste angezeigt, wenn eines der Auswahlwerkzeuge ausgewählt ist.)

So wählen Sie einen Bereich aus, der sich mit einer vorhandenen Auswahl überschneidet

Sie können den Bereich eingrenzen, auf den sich die Auswahl auswirkt. Beispielsweise können Sie in einem Bild von einer verschneiten Berglandschaft die weißen Wolken im Himmel auswählen, ohne gleichzeitig Teile der darunter abgebildeten schneebedeckten Berge in die Auswahl aufzunehmen. Dazu wählen Sie zuerst den gesamten Himmel aus, aktivieren den Zauberstab und die Option „Schnittmenge bilden“, deaktivieren die Option „Benachbart“ und wählen dann nur die weißen Bereiche aus, die sich im vorhandenen Auswahlbereich befinden.



Auswählen des Himmels und der Bergspitzen mit dem Auswahlrechteck (oben). Auswählen der Wolken mithilfe der Option „Schnittmenge bilden“ und des Zauberstabs (Mitte). Resultierendes Bild nach dem Erhöhen der Helligkeit der Wolken (unten).

❖ Wählen Sie im Editor ein Auswahlwerkzeug und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Aktivieren Sie in der Optionsleiste „Schnittmenge bilden“  und wählen Sie einen Bereich aus, der sich mit der vorhandenen Auswahl überschneidet.
- Halten Sie die Wahl- und die Umschalttaste gedrückt (neben dem Zeiger erscheint ein Fadenkreuz) und wählen Sie einen Bereich, der sich mit der vorhandenen Auswahl überschneidet.

So vergrößern oder verkleinern Sie eine Auswahl um eine bestimmte Anzahl von Pixeln

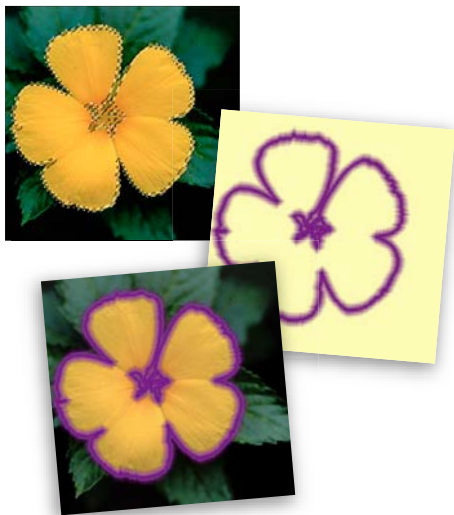
Mit den Befehlen im Menü „Auswahl“ können Sie die Größe vorhandener Auswahlbereiche ändern und vereinzelte Pixel, die innerhalb oder außerhalb einer farbbasierten Auswahl übrig gelassen wurden, entfernen.

- 1 Wählen Sie im Editor ein Auswahlwerkzeug, um eine Auswahl zu erstellen.
- 2 Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl verändern“ > „Erweitern“ oder „Verkleinern“.
- 3 Geben Sie unter „Erweitern um“ bzw. „Verkleinern um“ einen Wert zwischen 1 und 100 ein und klicken Sie auf „OK“.

Die Auswahlbegrenzung wird daraufhin um die angegebene Anzahl von Pixeln nach außen bzw. innen verschoben. Der Teil der Auswahlbegrenzung, der sich direkt am Rand der Arbeitsfläche befindet, bleibt davon unberührt.

So versehen Sie eine vorhandene Auswahl mit einer neuen Auswahlbegrenzung

Mit dem Befehl „Umrandung“ erstellen Sie eine weichkantige und geglättete Auswahlbegrenzung. Wenn Sie die neue Auswahlbegrenzung hinzufügen, werden nur die Pixel zwischen den beiden Auswahlbegrenzungen ausgewählt.



Erstellen einer 4 Pixel breiten Auswahlbegrenzung mit dem Befehl „Umrandung“. Kopieren der Auswahl in eine neue Ebene und Füllen der Umrandung, um von dem Bild einen Umriss zu erstellen (Mitte). Füllen der Auswahl im Originalbild, um das Bild mit einem Umriss zu versehen (unten).

- 1 Wählen Sie im Editor ein Auswahlwerkzeug, um eine Auswahl zu erstellen.
- 2 Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl verändern“ > „Umrandung“.
- 3 Geben Sie im Feld „Breite“ einen Wert zwischen 1 und 200 Pixeln ein und klicken Sie auf „OK“. Je größer Sie die Breite wählen, desto weicher wird die Umrandung.

Wenn Sie die Auswahl mit einem scharfkantigeren Rand versehen möchten, verwenden Sie den Befehl „Kontur füllen“.

Siehe auch

„Weichzeichnen der Kanten einer Auswahl mit der Option „Weiche Kante““ auf Seite 113

So schließen Sie Bereiche mit gleicher oder ähnlicher Farbe ein

- 1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl vergrößern“, um alle benachbarten Pixel in die Auswahl aufzunehmen, die innerhalb des in der Optionsleiste festgelegten Toleranzbereichs liegen. (Eventuell müssen Sie zu einem Auswahlwerkzeug wechseln, das einen Toleranzbereich bietet, z. B. „Zauberstab“.) Bei einem höheren Toleranzwert wird ein größerer Farbbereich hinzugefügt.
 - Wählen Sie „Auswahl“ > „Ähnliches auswählen“, wenn alle Pixel im Foto, die innerhalb des Toleranzbereichs liegen (nicht nur die unmittelbar benachbarten), in die Auswahl eingeschlossen werden sollen.
- 2 Durch mehrmaliges Wählen des Befehls können Sie die Auswahl schrittweise vergrößern.

Hinweis: Für Fotos im Bitmap-Modus stehen die Befehle „Auswahl vergrößern“ und „Ähnliches auswählen“ nicht zur Verfügung.

So entfernen Sie vereinzelte Pixel aus einer farbbasierten Auswahl

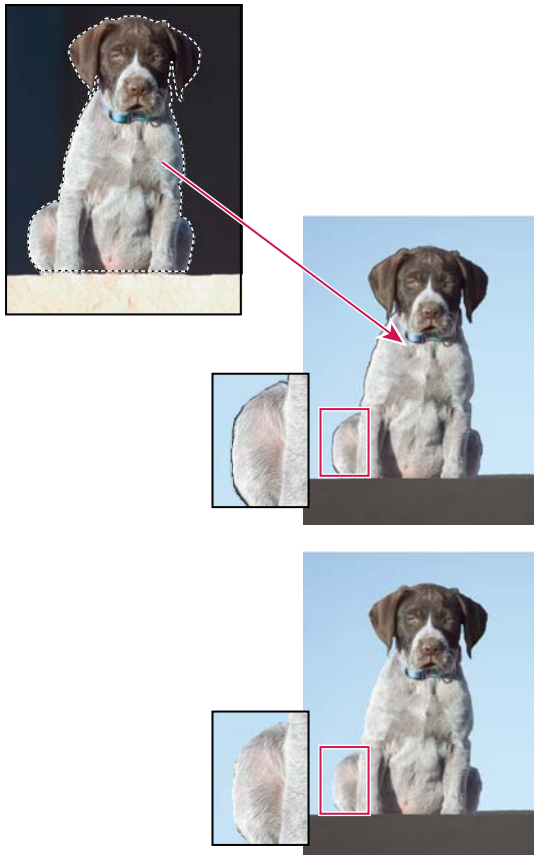
Mit dem Befehl „Abrunden“ wird um jedes ausgewählte Pixel herum nach anderen Pixeln innerhalb des angegebenen Farbbereichs gesucht. Diese werden dann der Auswahl hinzugefügt.

- 1 Wählen Sie im Editor „Auswahl“ > „Auswahl verändern“ > „Abrunden“.

- 2 Geben Sie unter „Radius“ einen Pixelwert zwischen 1 und 100 ein und klicken Sie auf „OK“.

So entfernen Sie Ränder aus einer Auswahl

Wenn Sie eine Auswahl verschieben oder einfügen, werden einige der Pixel, die die Auswahlbegrenzung umgeben, in die Auswahl aufgenommen. Durch diese zusätzlichen Pixel kann an den Kanten der Auswahl ein Rand oder Kranz entstehen. Mit dem Befehl „Rand auf der Ebene entfernen“ wird die Farbe aller Randpixel durch die Farben nahe gelegener Pixel ersetzt, die reine Farben (ohne Hintergrundfarben) enthalten. Wenn Sie z. B. ein gelbes Objekt auf blauem Hintergrund auswählen und die Auswahl dann verschieben, wird ein Teil des blauen Hintergrunds mit dem Objekt verschoben. Mit „Rand entfernen“ werden die blauen Pixel durch gelbe ersetzt.



Der Hund wurde ausgewählt und in ein neues Bild kopiert, in dem Überreste des dunklen Hintergrunds sichtbar sind (oben). Das Bild nach Verwendung des Befehls „Rand auf der Ebene entfernen“ (unten).

- 1 Kopieren Sie eine Auswahl und fügen Sie sie in eine neue oder vorhandene Ebene ein.
- 2 Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Rand auf der Ebene entfernen“.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld „Rand entfernen“ die Anzahl der Pixel ein, die um das Objekt herum ersetzt werden sollen. Der Wert 1 oder 2 ist in der Regel ausreichend.
- 4 Klicken Sie auf „OK“.

Erstellen glatter Auswahlkanten mit „Glätten“ oder „Weiche Kante“

So glätten Sie die Kanten einer Auswahl mit der Option „Glätten“

Mit den Optionen „Glätten“ bzw. „Weiche Kante“ können Sie harte Kanten einer Auswahl glätten. Mit der Option „Glätten“ werden unregelmäßige Kanten einer Auswahl geglättet, indem der Farbübergang zwischen Kantenpixeln und Hintergrundpixeln verwischt wird. Da sich nur die Kantenpixel ändern, bleiben alle Details erhalten. Diese Option empfiehlt sich, wenn eine Auswahl ausgeschnitten, kopiert oder eingefügt wird, um eine neue Bildkomposition zu kreieren.

Glättungsoptionen können für die Werkzeuge „Lasso“, „Polygon-Lasso“, „Magnetisches Lasso“, „Auswahlellipse“ und „Zauberstab“ aktiviert werden. Sie müssen die Option „Glätten“ aktivieren, bevor Sie eine Auswahl erstellen. Es ist nicht möglich, diese Option auf eine vorhandene Auswahl anzuwenden.

- 1 Wählen Sie im Editor das Lasso, das Polygon-Lasso, das magnetische Lasso, die Auswahlellipse oder den Zauberstab aus.
- 2 Aktivieren Sie in der Optionsleiste die Option „Glätten“.
- 3 Erstellen Sie im Bildfenster eine Auswahl.

Weichzeichnen der Kanten einer Auswahl mit der Option „Weiche Kante“

Mit der Option „Weiche Kante“ können Sie harte Kanten einer Auswahl glätten. Kanten werden weichgezeichnet, indem zwischen der Auswahl und den umliegenden Pixeln ein Übergang erstellt wird. Durch das Weichzeichnen können an der Auswahlkante Details verloren gehen.

Zum Erstellen einer Auswahl mit weicher Kante können Sie die Werkzeuge „Auswahlellipse“, „Auswahlrechteck“, „Lasso“, „Polygon-Lasso“ oder „Magnetisches Lasso“ verwenden. Mithilfe des Menüs „Auswahl“ können Sie auch einer bereits vorhandenen Auswahl eine weiche Kante zuweisen. Die Auswirkungen der Option „Weiche Auswahlkante“ werden sichtbar, wenn Sie eine Auswahl verschieben, ausschneiden, kopieren oder füllen.



(Links) Originalbild (Rechts) Nach Erstellen einer Auswahl mit weicher Kante, Anwenden des Befehls „Auswahl umkehren“ und Ausfüllen mit Weiß.

So legen Sie eine weiche Kante für ein Auswahlwerkzeug fest

- 1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie ein beliebiges Lasso- oder Auswahlwerkzeug aus der Werkzeugpalette und geben Sie in der Optionsleiste neben „Weiche Kante“ die Breite der weichen Kante ein. Die weiche Kante beginnt an der Auswahlbegrenzung.
 - Wählen Sie den Auswahlpinsel und wählen Sie in der Popup-Palette „Pinsel“ der Optionsleiste einen weichkantigen Pinsel aus.
- 2 Erstellen Sie im Bildfenster eine Auswahl.

So legen Sie eine weiche Kante für eine vorhandene Auswahl fest

- 1 Wählen Sie im Editor ein Auswahlwerkzeug aus der Werkzeugpalette, um eine Auswahl zu erstellen.
- 2 Wählen Sie „Auswahl“ > „Weiche Auswahlkante“.

3 Geben Sie im Feld „Radius“ einen Wert zwischen 2 und 250 Pixel ein und klicken Sie auf „OK“. Durch den Wert in diesem Feld legen Sie die Breite der weichen Auswahlkante fest.

Verschieben und Kopieren ausgewählter Bereiche

So verschieben Sie eine Auswahl

Mit dem Verschieben-Werkzeug  können Sie eine Pixelauswahl im Foto ausschneiden und an eine andere Stelle ziehen. Sie können das Werkzeug auch verwenden, um ausgewählte Bereiche zwischen Fotos in Photoshop Elements und Fotos in anderen Anwendungen zu verschieben oder zu kopieren.



Verschieben einer Auswahl zwischen Fotos mit dem Verschieben-Werkzeug

 Wenn Sie das Verschieben-Werkzeug aktivieren möchten, während ein anderes Werkzeug ausgewählt ist, halten Sie die Befehlstaste gedrückt. (Dieses Verfahren funktioniert nicht beim Hand-Werkzeug.)

1 Wählen Sie im Editor das Verschieben-Werkzeug  in der Werkzeugpalette aus.

2 (Optional) Legen Sie die Optionen für das Verschieben-Werkzeug in der Optionsleiste fest:

Ebene automatisch wählen Wählt statt der ausgewählten Ebene die oberste Ebene, bei der vom Verschieben-Werkzeug Pixel erkannt werden.

Begrenzungsrahmen einblenden Zeigt den Begrenzungsrahmen um das ausgewählte Element herum an.

3 Verschieben Sie den Zeiger innerhalb der Auswahlbegrenzung und ziehen Sie die Auswahl an eine neue Stelle. Wenn Sie mehrere Bereiche ausgewählt haben, wird beim Ziehen jeder ausgewählte Pixelbereich verschoben.

Siehe auch

„So kopieren Sie eine Auswahl mit dem Verschieben-Werkzeug“ auf Seite 115

Kopieren einer Auswahl oder Ebene

Sie können ausgewählte Bereiche mit dem Verschieben-Werkzeug oder mit den Befehlen „Kopieren“, „Auf eine Ebene reduziert kopieren“, „Ausschneiden“, „Einfügen“ oder „In Auswahl einfügen“ im Menü „Bearbeiten“ kopieren und einfügen.

Beachten Sie, dass die ursprünglichen Pixelmaße der eingefügten Daten erhalten bleiben, wenn eine Auswahl oder Ebene von einem Foto in ein anderes Foto mit einer anderen Auflösung eingefügt wird. Das kann dazu führen, dass der eingefügte Teil in dem neuen Bild zu groß oder zu klein wirkt. Verwenden Sie vor dem Kopieren und Einfügen den Befehl „Bildgröße“, um die Auflösung der Quell- und Zielfotos abzugleichen.

Ausgeschnittene bzw. kopierte Auswahlbereiche werden in der Zwischenablage gespeichert. Es kann jeweils nur eine Auswahl in der Zwischenablage gespeichert werden.

Wenn Sie Photoshop Elements beenden, gehen alle Daten in der Zwischenablage verloren, es sei denn, die Option „Zwischenablage exportieren“ wurde in den allgemeinen Voreinstellungen aktiviert.

So kopieren Sie eine Auswahl mit dem Verschieben-Werkzeug

Wenn Sie die Auswahl in ein anderes Foto kopieren möchten, ziehen Sie sie aus dem aktiven Bildfenster in das andere Bildfenster. Die Umrandung des Bildfensters wird hervorgehoben, sobald Sie die Auswahl „ablegen“ können.

- 1 Wählen Sie im Editor das Verschieben-Werkzeug  in der Werkzeugpalette aus.
- 2 Drücken Sie die Wahltaste und ziehen Sie dabei die Auswahl, die Sie kopieren und verschieben möchten.
- 3 Wenn Sie mehrere Kopien ein und derselben Auswahl anfertigen möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Halten Sie die Wahltaste gedrückt und ziehen Sie die Auswahl an die einzelnen neuen Stellen.
 - Wenn die Kopie um 1 Pixel versetzt angezeigt werden soll, halten Sie die in Schritt 2 genannten Tasten gedrückt und drücken Sie eine der Richtungstasten (Pfeiltasten). (Dabei werden die Pixel verschoben und kopiert, sodass ein Weichzeichnen-Effekt entsteht.)
 - Wenn die Kopie um 10 Pixel versetzt angezeigt werden soll, drücken Sie die Wahl- und die Umschalttaste und dann eine Pfeiltaste. (Dadurch werden die Pixel nicht kopiert, sondern verschoben.)

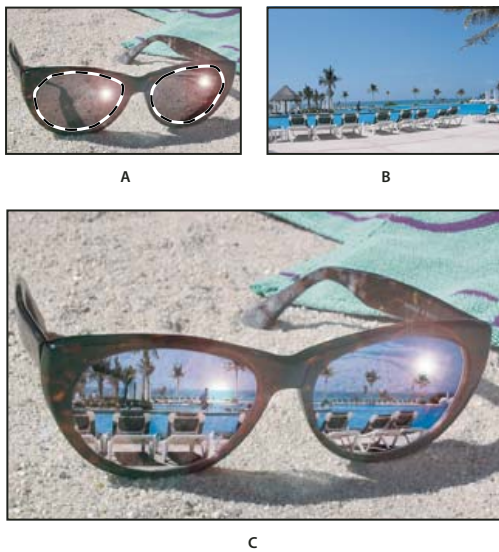
So kopieren Sie eine Auswahl mit Befehlen

- 1 Verwenden Sie im Editor ein Auswahlwerkzeug, um den zu kopierenden Bereich auszuwählen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Kopieren“, um die Auswahl in die Zwischenablage zu kopieren.
 - Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auf eine Ebene reduziert kopieren“, um alle Ebenen im ausgewählten Bereich in die Zwischenablage zu kopieren.

Wenn Sie Photoshop Elements beenden, gehen alle Daten in der Zwischenablage verloren, es sei denn, die Option „Zwischenablage exportieren“ wurde in den allgemeinen Voreinstellungen aktiviert.

So fügen Sie eine Auswahl in eine andere Auswahl ein

Sie können den Befehl „In Auswahl einfügen“ verwenden, um eine Auswahl in eine andere Auswahl einzufügen. Mit diesem Befehl können Sie die Vorteile von Elementen innerhalb des ausgewählten Bereichs nutzen und verhindern, dass das eingefügte Bild flach und unnatürlich aussieht. Beispielsweise können Sie die Füllmethode „Hartes Licht“ mit einer Deckkraft von 85 % verwenden, damit die Reflexion in einer Sonnenbrille erhalten bleibt. Wenn Sie Füllmethoden so einsetzen, müssen Sie eine neue Ebene erstellen und die Auswahl in diese Ebene einfügen.



Kopieren einer Auswahl von einem Bild in ein anderes

A. Im Originalfoto ausgewählte Bereiche B. Das zu kopierende und in das Original einzufügende Foto C. Resultierendes Bild

1 Verwenden Sie im Editor den Befehl „Kopieren“, um den einzufügenden Fotobereich zu kopieren. (Sie können auch Bereiche von Fotos in anderen Anwendungen kopieren.)

2 Erstellen Sie in dem Foto, in das Sie das kopierte Foto einfügen möchten, eine Auswahl.

3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „In Auswahl einfügen“.

Hinweis: Das kopierte Foto erscheint nur innerhalb der Auswahlbegrenzung. Sie können das kopierte Foto innerhalb der Begrenzung verschieben, aber wenn Sie es komplett aus der Begrenzung heraus verschieben, ist es nicht mehr sichtbar.

4 Positionieren Sie den Zeiger innerhalb der Auswahlbegrenzung und ziehen Sie das eingefügte Bild an die gewünschte Position.

5 Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, heben Sie die Auswahl des eingefügten Bildes auf, um die Änderungen zu bestätigen.



Wenn Sie das Verschieben-Werkzeug aktivieren möchten, während ein anderes Werkzeug ausgewählt ist, halten Sie die Befehlstaste gedrückt. (Dieses Verfahren funktioniert nicht beim Hand-Werkzeug.)

Speichern ausgewählter Bereiche

So speichern, laden oder löschen Sie eine Auswahl

Durch das Speichern einer Auswahl können Sie einen ausgewählten Bereich eines Fotos zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten. Vor dem Laden der gespeicherten Auswahl können Sie zunächst andere Fotobereiche bearbeiten.



Speichern der Auswahl (oben), Laden der Auswahl (Mitte) und Verwenden der Auswahl, um das Foto mit einer Volltonfarbe zu füllen (unten)

- 1 Wählen Sie im Editor einen Bereich in Ihrem Foto aus.
- 2 Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl speichern“.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Auswahl speichern“ im Popup-Menü „Auswahl“ die Option „Neu“.
- 4 Geben Sie im Feld „Name“ einen Namen für die Auswahl ein und klicken Sie auf „OK“.
- 5 Wenn Sie die Auswahl laden möchten, wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl laden“. Wählen Sie die gespeicherte Auswahl dann im Menü „Auswahl“ aus und klicken Sie auf „OK“.
- 6 Wenn Sie eine Auswahl löschen möchten, wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl löschen“. Wählen Sie dann eine gespeicherte Auswahl im Menü „Auswahl“ aus und klicken Sie auf „OK“.

So bearbeiten Sie eine gespeicherte Auswahl

Die gespeicherten Auswahlbereiche können bearbeitet werden, indem Sie Teile ersetzen bzw. die Auswahl vergrößern oder verkleinern.

- 1 Wählen Sie im Editor einen Bereich in Ihrem Foto aus.
- 2 Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl speichern“.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Auswahl speichern“ im Menü „Auswahl“ die Auswahl, die Sie ändern möchten.
- 4 Wählen Sie eine der folgenden Optionen und klicken Sie auf „OK“:

Auswahl ersetzen Ersetzt die gespeicherte Auswahl durch die aktuelle Auswahl.

Der Auswahl hinzufügen Fügt die aktuelle Auswahl der gespeicherten Auswahl hinzu.

Von Auswahl abziehen Subtrahiert die aktuelle Auswahl von der gespeicherten Auswahl.

Schnittmenge bilden Ersetzt die gespeicherte Auswahl durch die aus der aktuellen und der gespeicherten Auswahl gebildeten Schnittmenge.

 Sie können eine gespeicherte Auswahl auch ändern, indem Sie sie laden und mit Auswahlwerkzeugen vergrößern (Umschalttaste und Ziehen) bzw. verkleinern (Wahltaste und Ziehen). (Siehe „So vergrößern bzw. verkleinern Sie eine Auswahl“ auf Seite 109.)

So bearbeiten Sie eine neue Auswahl mit einer gespeicherten Auswahl

1 Öffnen Sie im Editor ein Foto, das eine gespeicherte Auswahl enthält.

2 Wählen Sie einen neuen Bereich in Ihrem Foto aus.

3 Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl laden“.

4 Wählen Sie im Feld „Auswahl“ eine gespeicherte Auswahl.

5 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

Der Auswahl hinzufügen Fügt die gespeicherte Auswahl der aktuellen Auswahl hinzu.

Von Auswahl abziehen Subtrahiert die gespeicherte Auswahl von der aktuellen Auswahl.

Schnittmenge bilden Ersetzt die aktuelle Auswahl durch die aus der aktuellen und der gespeicherten Auswahl gebildeten Schnittmenge.

6 Wenn Sie den ausgewählten Bereich umkehren möchten, aktivieren Sie die Option „Umkehren“.

7 Klicken Sie auf „OK“.

Kapitel 8: Grundlagenkenntnisse und Korrigieren von Farben

Farbkorrektur – Grundlagen

Farbkorrektur – Übersicht

Photoshop Elements enthält verschiedene Werkzeuge und Befehle zum Korrigieren des Tonwertbereichs, der Farbe und der Schärfe von Fotos sowie zum Entfernen von Flecken bzw. anderen Mängeln. Für das Korrigieren von Fotos stehen drei verschiedene Arbeitsbereiche zur Wahl:

Schnellkorrektur Wenn Sie sich zum ersten Mal mit digitaler Bildbearbeitung befassen, sollten Sie mit dem Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“ beginnen. Hier finden Sie viele der grundlegenden Werkzeuge für die Korrektur der Farbe und der Beleuchtung von Bildern. (Siehe „So korrigieren Sie Farben in der Schnellkorrektur“ auf Seite 119.)

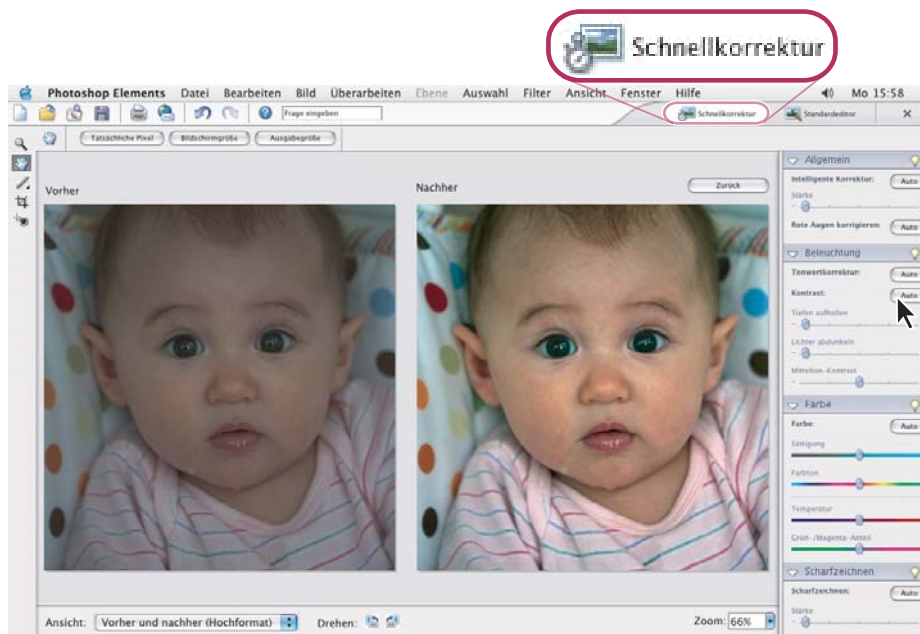
Standardeditor (Editor) Wenn Sie schon einige Erfahrungen mit Bildbearbeitung gesammelt haben, ist der Standardeditor die flexibelste und leistungsfähigste Umgebung zum Korrigieren von Bildern. Hier finden Sie Befehle für die Farb- und Beleuchtungskorrektur sowie Werkzeuge für das Korrigieren von Bildfehlern, das Auswählen von Elementen bzw. Bildteilen, das Hinzufügen von Text und das Auftragen von Farbe in Ihren Bildern.

Mit einigen der Anpassungsbefehle im Editor können Sie Änderungen direkt an den Bildpixeln vornehmen. Mit Einstellungsebenen können Sie zerstörungsfreie Änderungen zuweisen, die sich so weit anpassen lassen, bis Sie das gewünschte Ergebnis erzielt haben. (Diese Befehle sind auch im Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“ verfügbar; allerdings können sie nicht bei Einstellungsebenen verwendet werden.)

Camera Raw Wenn Sie zum Aufnehmen von Fotos mit Ihrer Digitalkamera das Raw-Format verwenden, können Sie die dabei entstehenden Raw-Dateien im Dialogfeld „Camera Raw“ öffnen und korrigieren. Raw-Dateien sind Dateien, die kameraintern nicht weiter verarbeitet wurden. Auf diese Weise haben Sie die volle Kontrolle darüber, welche Farb- und Belichtungseinstellungen für das Bild verwendet werden sollen. Häufig brauchen danach keine weitere Änderungen in Photoshop Elements vorgenommen zu werden. Wenn Sie Camera Raw-Dateien in Photoshop Elements öffnen möchten, müssen Sie sie zuerst in einem unterstützten Dateiformat speichern. (Siehe „Camera Raw-Bilddateien“ auf Seite 72.)

So korrigieren Sie Farben in der Schnellkorrektur

Im Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“ finden Sie viele der grundlegenden Fotokorrekturwerkzeuge von Photoshop Elements. Bei der Arbeit im Bereich „Schnellkorrektur“ sollten Sie nur eine begrenzte Anzahl an Einstellungen für die Farb- und Beleuchtungskorrektur verwenden. Im Allgemeinen empfiehlt es sich, pro Foto nicht mehr als eine der automatischen Einstellungen anzuwenden. Wenn diese Einstellung nicht die gewünschte Wirkung hat, klicken Sie auf „Zurück“ und versuchen Sie es mit einer anderen. Außerdem können Sie mit den Reglern Ihr Bild anpassen, auch wenn Sie zuvor eine der automatischen Einstellungsoptionen verwendet haben. Die Bildschärfe sollten Sie stets am Ende der Bildbearbeitung festlegen.



Sofortige Korrektur des Fotos mithilfe von „Auto-Kontrast“ in der Schnellkorrektur

1 Öffnen Sie ein Foto im Standardeditor (falls nicht bereits geschehen) und klicken Sie auf die Schaltfläche „Schnellkorrektur“.

In der Schnellkorrektur können Sie auf alle Fotos zugreifen, die Sie im Fotobereich gespeichert haben.

2 (Optional) Legen Sie im Menü „Ansicht“ (unterhalb der Bildvorschau) die gewünschten Vorschauoptionen fest. Sie können bestimmen, ob die Vorschau den Zustand vor der Korrektur, den Zustand nach der Korrektur oder beide Zustände nebeneinander anzeigen soll.

3 (Optional) Verwenden Sie die Werkzeuge im Arbeitsbereich „Schnellkorrektur“, um das Bild zu zoomen, zu verschieben oder freizustellen bzw. um den Rote-Augen-Effekt zu korrigieren. Die Funktionsweise dieser Werkzeuge ist in den Arbeitsbereichen „Schnellkorrektur“ und „Editor“ identisch.

Zoom-Werkzeug  Ermöglicht die Festlegung der Vergrößerungsstufe für das Vorschaubild. Die Steuerelemente und Optionen entsprechen denen des Zoom-Werkzeugs in der Werkzeugpalette. (Siehe „So zoomen Sie ein oder aus“ auf Seite 28.)

Hand-Werkzeug  Ermöglicht das Verschieben des Bildes im Vorschaufenster, falls im Bildausschnitt nicht das gesamte Vorschaubild zu sehen ist. Sie können das Hand-Werkzeug auch verwenden, während ein anderes Werkzeug aktiv ist – drücken Sie einfach die Leertaste. (Siehe „Anzeigen von Bildern im Standardeditor oder in der Schnellkorrektur“ auf Seite 27.)

Magischer Auswahlpinsel  Wählt Teile eines Bildes anhand der Bildbereiche aus, in denen Sie mit dem Pinsel klicken oder ziehen. (Siehe „So verwenden Sie den magischen Auswahlpinsel“ auf Seite 104.)

Auswahlpinsel  Wählt die Teile eines Bildes aus, die Sie mit dem Pinsel bemalt bzw. nicht bemalt haben. (Siehe „So verwenden Sie den Auswahlpinsel“ auf Seite 105.)

Freistellungswerkzeug  Ermöglicht das Entfernen von Bildteilen. Wählen Sie durch Ziehen im Vorschaubild den Bereich aus, der erhalten bleiben soll, und drücken Sie die Eingabetaste. (Siehe „So stellen Sie ein Bild frei“ auf Seite 150.)

Rote-Augen-entfernen-Werkzeug  Entfernt den bei Blitzlichtaufnahmen entstehenden Rote-Augen-Effekt beim Menschen sowie den Grüne- und Weiße-Augen-Effekt bei Tieren. Ziehen Sie mit dem Werkzeug im Vorschaubereich um das Auge, das korrigiert werden soll, oder klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Automatisch“. (Siehe „So entfernen Sie rote Augen“ auf Seite 159.)

4 Wenn Sie ein Bild in 90-Grad-Schritten drehen möchten, klicken Sie unten im Fenster auf die Schaltfläche „Nach links drehen“  bzw. „Nach rechts drehen“ .

5 Legen Sie auf der rechten Seite des Fensters die gewünschten Bildkorrekturoptionen fest. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, klicken Sie auf „Zurück“ und versuchen Sie es mit anderen Einstellungen.

Intelligente Korrektur Korrigiert die Beleuchtung und die Farbe des Bildes. „Intelligente Korrektur“ korrigiert die Gesamtfarbbalance und verbessert gegebenenfalls die Tiefen- und die Lichterdetails. Mit dem Regler „Intelligente Korrektur“ können Sie bestimmen, wie stark die Korrektur ausfallen soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Auto“, um den Befehl anzuwenden.

Rote Augen korrigieren Identifiziert und korrigiert rote Augen in einem Bild automatisch.

Tonwertkorrektur Passt den Gesamtkontrast des Bildes an, wodurch sich auch die Farbe ändern kann. Dieser Befehl ist nützlich, wenn ein Bild mehr Kontrast benötigt und einen Farbstich hat. Er ordnet dem jeweils hellsten Pixel der einzelnen Farbkanäle die Farbe Weiß und dem dunkelsten Pixel die Farbe Schwarz zu. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Auto“, um den Befehl anzuwenden. (Siehe „Tonwertkorrekturen“ auf Seite 126.)

Kontrast Passt den Gesamtkontrast des Bildes an, ohne dass sich dies auf die Farbe auswirkt. Verwenden Sie „Auto-Kontrast“, wenn Ihr Bild zwar mehr Kontrast benötigt, die Farben aber keiner Änderung bedürfen. „Auto-Kontrast“ ordnet dem hellsten Pixel im Bild die Farbe Weiß und dem dunkelsten Pixel im Bild die Farbe Schwarz zu, sodass Lichter heller und Tiefen dunkler wirken. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Auto“, um den Befehl anzuwenden.

Tiefen aufhellen Ziehen Sie den Regler, um die dunkelsten Bereiche Ihres Fotos aufzuhellen, ohne dass sich dies auf die Lichter auswirkt. Rein schwarze Bereiche werden nicht geändert.

Lichter abdunkeln Ziehen Sie den Regler, um die hellsten Bereiche Ihres Fotos abzdunkeln, ohne dass sich dies auf die Tiefen auswirkt. Rein weiße Bereiche werden nicht geändert.

Mitteltonkontrast Korrigiert den Kontrast innerhalb der Mitteltonwerte (der Werte, die sich ungefähr in der Mitte zwischen reinem Weiß und reinem Schwarz befinden), ohne dass sich dies auf die extremen Tiefen oder Lichter auswirkt.

Farbe Korrigiert den Kontrast und die Farbe durch Ermitteln der Tiefen, Mitteltöne und Lichter im gesamten Bild statt in den einzelnen Farbkanälen. Die Mitteltöne werden ausgeglichen und die weißen und schwarzen Pixel anhand von Standardwerten beschnitten. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Auto“, um den Befehl anzuwenden.



Anpassen von Farbwerten in der Schnellkorrektur

Sättigung Sorgt dafür, dass die Farben leuchtender bzw. gedämpfter wirken.

Farbton Sorgt dafür, dass alle Farben im Bild etwas versetzt werden. Dieses Steuerelement sollten Sie nur sehr sparsam einsetzen bzw. nur auf einzelne Objekte anwenden, deren Farbe geändert werden soll.

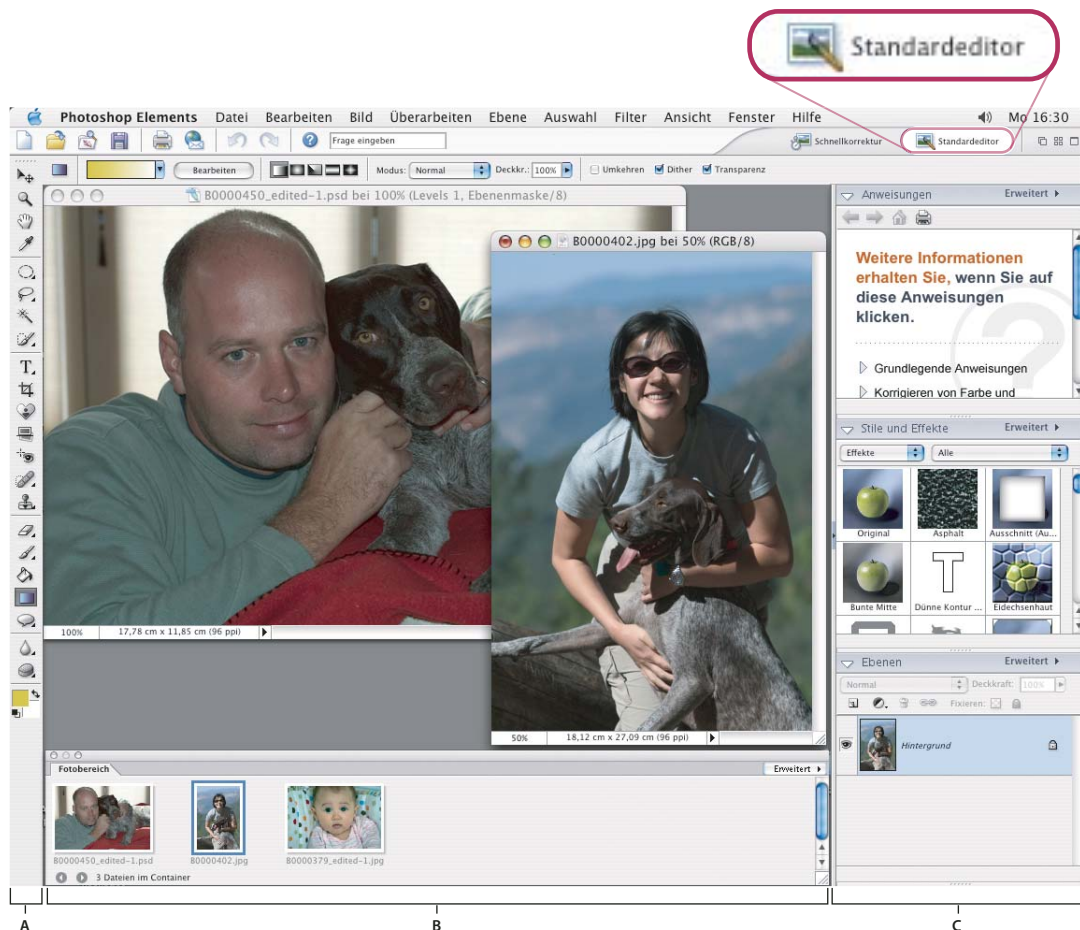
Temperatur Sorgt dafür, dass Farben wärmer (höherer Rot-Anteil) oder kälter (höherer Blau-Anteil) erscheinen. Verwenden Sie diese Einstellung für die Korrektur der Farben von Sonnenuntergangsbildern oder Hauttönen. Damit lassen sich auch Bilder korrigieren, bei deren Aufnahme die Farbbalance-Funktion der Kamera ausgeschaltet war.

Grün-/Magenta-Anteil Erhöht den Grün- bzw. Magenta-Anteil der Farben. Mit dieser Einstellung können Sie eine Feinjustierung der Farben vornehmen, nachdem Sie die Temperaturwerte geändert haben.

Scharfzeichnen Erhöht die Bildscharfe. Klicken Sie auf „Auto“, um das Bild mit den Standardwerten scharfzuzeichnen. Legen Sie mithilfe des Reglers fest, wie stark das Bild scharfgezeichnet werden soll. Stellen Sie den Zoomwert für die Bildvorschau auf 100 % ein, um eine möglichst genaue Vorstellung der tatsächlichen Bildscharfe zu erhalten.

Korrigieren von Farben im Standardeditor

Wenn Sie schon einige Erfahrungen mit Bildbearbeitung gesammelt haben, ist der Standardeditor die flexibelste und leistungsfähigste Umgebung zum Korrigieren von Bildern. Hier finden Sie Befehle für die Farb- und Beleuchtungskorrektur sowie Werkzeuge für das Korrigieren von Bildfehlern, das Auswählen von Elementen bzw. Bildteilen, das Hinzufügen von Text und das Auftragen von Farbe in Ihren Bildern. Mit einigen der Anpassungsbefehle im Editor können Sie Änderungen direkt an den Bildpixeln vornehmen. Mit Einstellungsebenen können Sie zerstörungsfreie Änderungen zuweisen, die sich so weit anpassen lassen, bis Sie das gewünschte Ergebnis erzielt haben.



Standardeditor

A. Dieser Bereich enthält zahlreiche Werkzeuge zum Korrigieren von Problemen und zum Auswählen bestimmter Fototeile. **B.** Im Fotobereich wird angezeigt, welche Fotos im Editor geöffnet sind. **C.** Der Palettenbereich enthält verschiedene Paletten, mit denen Fotos transformiert und retuschiert werden können.

Der Arbeitsablauf für das Korrigieren von Fotos im Editor besteht aus den folgenden Aufgaben, die in der angegebenen Reihenfolge auszuführen sind:

1. Festlegen der Farbmanagementoptionen

Legen Sie Optionen für das Farbmanagement fest. (Siehe „So richten Sie Farbmanagement ein“ auf Seite 148.)

2. Anzeigen des Bildes in der Originalgröße (100 %) und bei Bedarf freistellen

Zeigen Sie das Bild mit einer Vergrößerung von 100 % an, bevor Sie Farbkorrekturen vornehmen. Bei einer Vergrößerung von 100 % zeigt Photoshop Elements das Bild mit der größten Genauigkeit an. Sie können das Bild auch auf Defekte, wie Flecken oder Kratzer, überprüfen. Wenn Sie vorhaben, die Datei freizustellen, sollten Sie dies jetzt tun, um Arbeitsspeicher zu sparen und zu gewährleisten, dass im Histogramm nur relevante Daten verwendet werden.

3. Überprüfen der Scanqualität und des Tonwertbereichs

Prüfen Sie anhand des Histogramms des Bildes, ob das Bild über ausreichend Details verfügt, um eine hochwertige Ausgabe zu ermöglichen. (Siehe „So zeigen Sie ein Histogramm an“ auf Seite 125.)

4. Skalieren des Bildes (sofern erforderlich)

Wenn Sie das Bild in einem anderen Programm oder Projekt verwenden möchten, können Sie es auf die gewünschte Größe skalieren. Zum Drucken ist ein Skalieren des Bildes im Allgemeinen nicht nötig. (Siehe „Bildgröße und Auflösung – Einführung“ auf Seite 155.)

5. Anpassen der Lichter und Tiefen

Beginnen Sie die Korrekturen mit dem Einstellen der Werte für die hellsten und dunkelsten Bildpixel (auch Tonwertbereich genannt). Durch das Festlegen eines Gesamttonwertbereichs wird eine möglichst optimale Detaildarstellung im gesamten Bild sichergestellt. Dieser Vorgang wird als Festlegen der Lichter und Tiefen bzw. Festlegen des Weiß- und des Schwarzpunktes bezeichnet. (Siehe „Tonwertkorrekturen“ auf Seite 126.)

6. Einstellen der Farbbalance

Nach der Tonwertkorrektur können Sie die Farbbalance des Bildes einstellen, um unerwünschte Farbstiche zu entfernen oder Farben mit zu starker bzw. zu geringer Sättigung zu korrigieren. Mit einigen Photoshop Elements-Befehlen zur automatischen Korrektur lassen sich sowohl der Tonwertbereich als auch die Farbe in einem einzigen Schritt korrigieren. (Siehe „Anpassen von Sättigung und Farbton“ auf Seite 133.)

7. Vornehmen weiterer Farbkorrekturen

Wenn Sie die Farbbalance des Bildes korrigiert haben, können Sie durch weitere Korrekturen Farben verbessern. Sie können z. B. die Bildsättigung erhöhen, damit die Farben leuchtender wirken.

8. Retuschieren des Bildes

Mit den Retuschierwerkzeugen, z. B. dem Bereichsreparatur-Pinsel, können Sie Flecken oder andere Defekte im Bild entfernen. (Siehe „So entfernen Sie Schönheitsfehler und andere Mängel“ auf Seite 159.)

9. Scharfzeichnen der Bildkanten

Verwenden Sie zum Schluss den Unschärf-maskieren-Filter, um die Kanten auf dem Bild schärfer zu zeichnen. Dadurch lassen sich die Detailtreue und Bildschärfe wiederherstellen, die durch Tonwertkorrekturen verloren gehen können. (Siehe „So zeichnen Sie ein Bild mit dem Filter „Unschärf maskieren“ scharf“ auf Seite 204.)

Siehe auch

„Camera Raw-Bilddateien“ auf Seite 72

Verwenden von Befehlen zur automatischen Korrektur

Photoshop Elements enthält sowohl im Standardeditor als auch in der Schnellkorrektur eine Reihe von Befehlen für die automatische Beleuchtungs- und Farbkorrektur. Welcher Befehl für Sie der richtige ist, hängt vom jeweiligen Bild ab. Sie können mit den einzelnen „Auto“-Befehlen frei experimentieren. Sollten Sie mit dem Ergebnis eines bestimmten Befehls nicht zufrieden sein, machen Sie ihn mit „Bearbeiten“ > „Rückgängig“ einfach rückgängig und versuchen Sie es mit einem anderen Befehl. Zum Korrigieren von Bildern reicht es im Allgemeinen aus, einen der „Auto“-Befehle zu wählen.

Im Editor können Sie über das Menü „Überarbeiten“ auf diese Befehle zugreifen. Folgende Befehle stehen zur Auswahl:

Intelligente Auto-Korrektur Korrigiert die Gesamtfarbbalance und verbessert gegebenenfalls die Tiefen- und Lichterdetails.

Auto-Tonwertkorrektur Passt den Gesamtkontrast des Bildes an, wodurch sich auch die Farbe ändern kann. Wenn Ihr Bild mehr Kontrast braucht und einen Farbstich hat, können Sie versuchen, es mit diesem Befehl zu korrigieren. „Auto-Tonwertkorrektur“ ordnet dem jeweils hellsten Pixel der einzelnen Farbkanäle die Farbe Weiß und dem dunkelsten Pixel die Farbe Schwarz zu.

Auto-Kontrast Passt den Gesamtkontrast des Bildes an, ohne dass sich dies auf die Farbe auswirkt. Verwenden Sie „Auto-Kontrast“, wenn Ihr Bild zwar mehr Kontrast benötigt, die Farben aber keiner Änderung bedürfen. „Auto-Kontrast“ ordnet dem hellsten Pixel im Bild die Farbe Weiß und dem dunkelsten Pixel im Bild die Farbe Schwarz zu, sodass Lichter heller und Tiefen dunkler wirken.

Auto-Farbkorrektur Korrigiert den Kontrast und die Farbe durch Ermitteln der Tiefen, Mitteltöne und Lichter im gesamten Bild statt in den einzelnen Farbkanälen. Die Mitteltöne werden ausgeglichen und die weißen und schwarzen Pixel anhand von Standardwerten beschnitten.

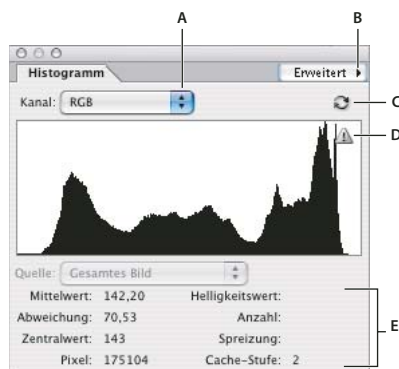
Rote Augen automatisch korrigieren Ermittelt und korrigiert rote Augen in einem Bild automatisch.

Hinweis: Sie können einen „Auto“-Befehl auf das ganze Bild anwenden oder mit ihm nur einen Teil des Bildes korrigieren. Wenn nur ein Teil korrigiert werden soll, wählen Sie diesen zuvor mit einem der Auswahlwerkzeuge aus.

Histogramme

Mithilfe des Histogramms können Sie die Verteilung der Tonwerte im Bild analysieren und so bestimmen, ob Korrekturen vorgenommen werden sollen. Ein Histogramm ist ein Balkendiagramm, dem Sie die Verteilung der Pixelwerte im Bild entnehmen können. Auf der linken Seite des Diagramms werden die Tiefenwerte (beginnend mit dem Wert 0) und auf der rechten Seite die Lichter (255) angezeigt. Auf der vertikalen Achse des Diagramms wird die Gesamtzahl der Pixel angezeigt, die den jeweiligen Wert aufweisen.

Histogramme werden in der Histogramm-Palette angezeigt. Sie können auch über das Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ sowie über das Dialogfeld „Camera Raw“ aufgerufen werden. Sie können das Histogramm bei der Arbeit aktualisieren, um zu überprüfen, wie sich Ihre Korrekturen auf den Tonwertbereich auswirken. Wenn das Daten-aus-Cache-Warnsymbol angezeigt wird, klicken Sie auf dieses Symbol, um die Histogrammdaten zu aktualisieren.

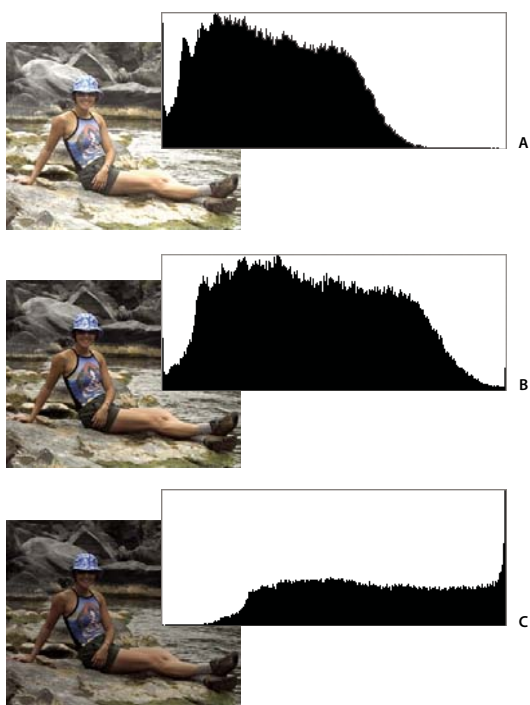


Histogramm-Palette

A. Dropdown-Liste „Kanal“ B. Palettenmenü C. Schaltfläche „Nicht gespeicherte aktualisieren“ D. Daten-aus-Cache-Warnsymbol
E. Statistik

Wenn auf einer Seite des Histogramms (entweder bei den Tiefen oder bei den Lichtern) zahlreiche Pixel angezeigt werden, kann dies darauf hindeuten, dass Bilddetails in den Tiefen oder Lichtern abgeschnitten worden sind und daher als reines Schwarz oder reines Weiß dargestellt werden. Bilder dieser Art lassen sich kaum verbessern. Wenn Sie mit einem gescannten Foto arbeiten, können Sie versuchen, das Bild erneut zu scannen, um auf diese Weise einen besseren Tonwertbereich zu erzielen. Wenn Ihre Digitalkamera Histogramme anzeigen kann, überprüfen Sie die Belichtung durch die Kamera und nehmen Sie gegebenenfalls Belichtungskorrekturen vor. Nähere Informationen dazu finden Sie in der Dokumentation zu Ihrer Kamera.

Aus dem Histogramm kann hervorgehen, dass das Bild nicht den gesamten zur Verfügung stehenden Tonwertbereich nutzt, wenn einige Pixel in den Tiefen und Lichtern nicht verfügbar sind. Bilder mit eingeschränktem Tonwertbereich können Sie korrigieren, indem Sie den Tonwertbereich mithilfe des Befehls „Tonwertkorrektur“ oder einem der „Auto“-Befehle im Menü „Überarbeiten“ erweitern.



Interpretieren von Histogrammen

A. Überbelichtetes Foto B. Richtig belichtetes Foto mit vollem Tonwertumfang C. Unterbelichtetes Foto

Siehe auch

„Camera Raw-Bilddateien“ auf Seite 72

„Verwenden von Histogramm und RGB-Werten bei Camera Raw-Dateien“ auf Seite 75

So zeigen Sie ein Histogramm an

1 Wenn die Histogramm-Palette im Editor nicht geöffnet ist oder sich nicht im Palettenbereich befindet, wählen Sie „Fenster“ > „Histogramm“ aus.

2 Wählen Sie im Menü „Quelle“ die Quelle der Histogrammanzeige aus:

Gesamtes Bild Zeigt ein Histogramm des gesamten Bildes an, bei Dokumenten mit mehreren Ebenen einschließlich aller Ebenen.

Ausgewählte Ebene Zeigt ein Histogramm der in der Ebenen-Palette ausgewählten Ebene an.

Einstellungsebene und Ebenen darunter Zeigt ein Histogramm einer in der Ebenen-Palette ausgewählten Einstellungsebene mit allen Ebenen unterhalb der Einstellungsebene an.

3 Wenn das Histogramm für einen Teil Ihres Bildes angezeigt werden soll, wählen Sie diesen Teil aus.

4 Wählen Sie im Menü „Kanal“ die gewünschte Option:

RGB Zeigt ein Histogramm an, in dem die Verteilung der Pixelwerte dargestellt wird, nachdem die einzelnen Farbkanäle übereinander gelegt wurden.

Rot, Grün, Blau Zeigt die Histogramme für die einzelnen Farbkanäle an.

Luminanz Zeigt ein Histogramm der Luminanz (Intensitätswerte) des Composite-Kanals an.

Farben Zeigt das Composite-RGB-Histogramm einzeln nach Farbe an. Rot, Grün und Blau stellen die Pixel in diesen Kanälen dar. Cyan, Magenta und Gelb zeigen Bereiche an, in denen sich die Histogramme zweier Kanäle überlagern. Grau steht für Bereiche, in denen sich alle drei Farbkanalhistogramme überlagern.

Graustufenbilder haben nur eine Kanaloption: Grau.

5 Wenn Sie folgende statistische Informationen zu einem Wertebereich anzeigen lassen möchten, ziehen Sie den Zeiger bei gedrückter Maustaste im Histogramm. Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Bereich auf dem Histogramm anzeigen lassen möchten, setzen Sie den Zeiger auf diesen Bereich:

Mittelwert Gibt den durchschnittlichen Helligkeitswert an.

Abweichung Gibt an, wie stark die Helligkeitswerte schwanken.

Zentralwert Zeigt den Zentralwert der vorhandenen Helligkeitswerte.

Pixel Gibt die Gesamtzahl der zum Berechnen des Histogramms verwendeten Pixel an.

Helligkeitswert Zeigt die Helligkeitsstufe des Bereichs direkt unter dem Zeiger an.

Anzahl Zeigt die Gesamtzahl der Pixel an, die sich auf der Helligkeitsstufe befinden, die für den unter dem Zeiger liegenden Bereich gilt.

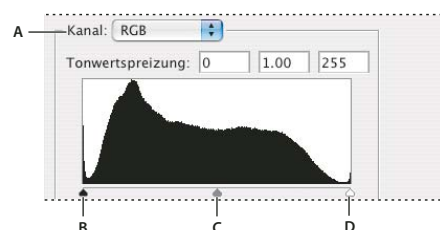
Spbreizung Zeigt den Prozentsatz der Pixel an, die sich auf und unterhalb der Helligkeitsstufe befinden, die für den unter dem Zeiger liegenden Bereich gilt. Dieser Wert wird als Prozentsatz aller Pixel im Bild dargestellt, von 0 % ganz links bis 100 % ganz rechts.

Cache-Stufe Gibt die Einstellung für den Bild-Cache an. Wenn im Dialogfeld „Voreinstellungen“ die Option „Cache für Histogramme verwenden“ aktiviert ist, werden Histogramme schneller, aber weniger exakt angezeigt. Wenn Sie exaktere Histogramme angezeigt bekommen möchten, deaktivieren Sie diese Option.

Anpassen von Tiefen und Lichtern

Tonwertkorrekturen

Das Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ ist äußerst hilfreich beim Anpassen von Tonwerten und Farben. Sie können Tonwertkorrekturen am gesamten Bild oder an einem ausgewählten Teil des Bildes vornehmen.



Dialogfeld „Tonwertkorrektur“

A. Kanäle mit zu korrigierenden Farben B. Tiefenwerte C. Lichterwerte D. Mitteltöne

Im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ können Sie folgende Schritte durchführen:

- Sie können die Tiefen- und Lichterwerte festlegen und so dafür sorgen, dass das Bild den gesamten zur Verfügung stehenden Tonwertbereich verwendet.

- Sie können die Helligkeit der Mitteltöne des Bildes anpassen, ohne dass sich dies auf die Tiefen- und Lichterwerte auswirkt.
- Sie können einen Farbstich korrigieren, indem Sie Grautöne neutral machen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, das Aussehen des Bildes zu verbessern, indem Sie ihm z. B. einen leichten Farbstich hinzufügen, um den Sonnenuntergang ein noch „wärmeres“ Aussehen zu verleihen.
- Sie können RGB-Zielwerte für die Tiefen und Lichter festlegen, wenn Ihre Bilder auf einer Druckmaschine in einer Druckerei ausgegeben werden sollen.

Beim Arbeiten im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ können Sie entweder die Bildpixel direkt oder über eine Einstellungsebene bearbeiten. Die Verwendung von Einstellungsebenen hat eine Reihe von Vorteilen:

- Sie können eine Korrektur jederzeit ändern, indem Sie auf die Einstellungsebene doppelklicken, um das Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ erneut zu öffnen.
- Sie können die Wirkung einer Korrektur verringern, indem Sie die Deckkraft der entsprechenden Einstellungsebene in der Ebenen-Palette reduzieren.
- Einstellungsebenen lassen sich übereinander stapeln. So können Sie mehrere Korrekturen vornehmen, ohne dabei die Bildqualität zu beeinträchtigen, weil zu viele Korrekturen nacheinander ausgeführt wurden.
- Sie können mithilfe der Ebenenmaske der Einstellungsebene die Korrektur auf einen bestimmten Teil des Bildes beschränken.

Siehe auch

„Einstellungs- und Füllebenen“ auf Seite 94

So verbessern Sie Tiefen- und Lichterdetails

1 Wählen Sie im Editor „Überarbeiten“ > „Beleuchtung anpassen“ > „Tiefen/Lichter“ aus.

2 Ziehen Sie die folgenden Regler oder geben Sie in den Eingabefeldern entsprechende Werte ein:

Tiefen aufhellen Hellt die dunklen Bereiche des Fotos auf und lässt damit mehr Tiefendetails im Bild zum Vorschein kommen.

Lichter abdunkeln Dunkelt die hellen Bereiche des Fotos ab und lässt damit mehr Lichterdetails im Bild zum Vorschein kommen. Rein weiße Bereiche im Foto enthalten keinerlei Details. Daher wirkt sich diese Korrektur nicht auf diese Bereiche aus.

Mitteltonkontrast Erhöht bzw. verringert den Kontrast der Mitteltöne. Verwenden Sie diesen Regler, wenn der Bildkontrast nach dem Anpassen der Tiefen und Lichter zu wünschen übrig lässt.

3 Klicken Sie auf „OK“, um die Korrekturen zu bestätigen.

Sie können das Bild in den Zustand beim Öffnen des Bildes zurückversetzen, indem Sie bei gedrückter Wahltaste auf die Schaltfläche „Zurück“ klicken.



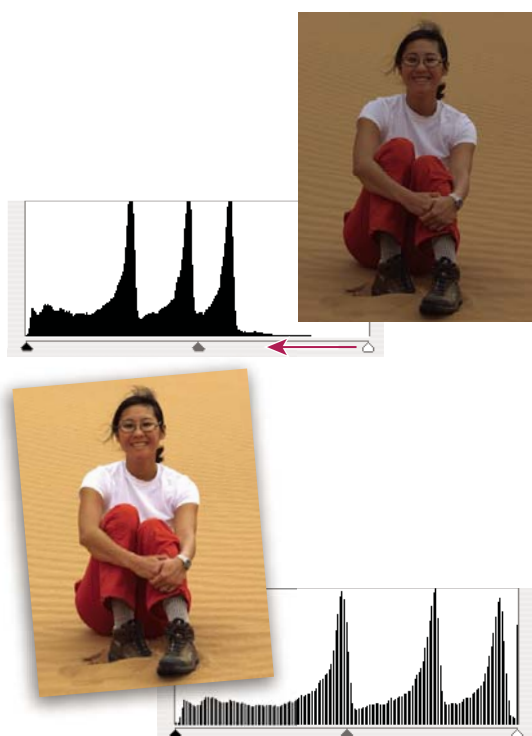
Vor (oben) und nach (unten) dem Anpassen von Tiefen und Lichtern. Das Gesicht ist weniger scharf gezeichnet und hinter der Sonnenbrille sind mehr Details zu erkennen.

Siehe auch

- „So entfernen Sie einen Farbstich automatisch“ auf Seite 132
- „So korrigieren Sie Farben in der Schnellkorrektur“ auf Seite 119

So passen Sie Tiefen und die Helligkeit mit dem Befehl „Tonwertkorrektur“ an

- 1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Beleuchtung anpassen“ > „Tonwertkorrektur“.
 - Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Tonwertkorrektur“ bzw. öffnen Sie eine vorhandene Tonwertkorrektur-Einstellungsebene.
- 2 Wählen Sie im Menü „Kanal“ die Option „RGB“. Ist „RGB“ ausgewählt, wirkt sich Ihre Korrektur auf alle drei Kanäle (Rot, Grün und Blau) aus. Bei Graustufenbildern gibt es nur den Grau-Kanal.
- 3 Legen Sie die Werte für die Tiefen und Lichter fest, indem Sie die direkt links bzw. rechts unter dem Histogramm befindlichen schwarzen und weißen Tonwertspreizungsregler zum Rand der jeweils ersten Pixelgruppe am linken und rechten Ende des Histogramms ziehen. Sie können auch direkt Werte in das erste und dritte Textfeld für „Tonwertspreizung“ eingeben.



Durch Ziehen des Lichterreglers nach links wird das Foto aufgehellt.

💡 Wenn Sie den Tiefenregler bei gedrückter Wahl taste ziehen, können Sie sehen, welche Bereiche auf Schwarz (0) beschnitten werden. Wenn Sie den Lichterregler bei gedrückter Wahl taste ziehen, können Sie sehen, welche Bereiche auf Weiß (255) beschnitten werden. Farbige Bereiche zeigen das Beschneiden in den einzelnen Kanälen an.

4 Wenn Sie die Helligkeit der Mitteltöne des Bildes anpassen möchten, ohne dabei Änderungen an den Tiefen- und Lichterwerten vorzunehmen, ziehen Sie den grauen Tonwertspreizungsregler (mittlerer Regler). Sie können auch direkt im mittleren Textfeld „Tonwertspreizung“ Werte eingeben. (Der aktuelle, nicht korrigierte Mitteltonwert hat den Wert 1,0.)

5 Klicken Sie auf „OK“. Die Korrekturen werden in der Histogramm-Palette angezeigt.

Hinweis: Durch Klicken auf „Auto“ werden die Lichter- und Tiefenregler automatisch auf die hellsten und dunkelsten Punkte im jeweiligen Kanal gesetzt. Damit erreichen Sie dasselbe wie mit dem Befehl „Auto-Tonwertkorrektur“, was auch bedeutet, dass es zu einer Farbverschiebung im Bild kommen kann.

Siehe auch

„Festlegen von Zielwerten für das Drucken“ auf Seite 138

„Anpassen von Sättigung und Farbton“ auf Seite 133

„Verwenden von Befehlen zur automatischen Korrektur“ auf Seite 124

So passen Sie Helligkeit und Kontrast in ausgewählten Bereichen an

Der Befehl „Helligkeit/Kontrast“ eignet sich am besten für ausgewählte Teile eines Bildes. Verwenden Sie diesen Befehl, um die Helligkeit eines ganzen Bildes zu korrigieren oder den Kontrast in einem Bild zu reduzieren, das nicht den gesamten zur Verfügung stehenden Tonwertbereich nutzt. Für Tonwertkorrekturen sind die Befehle „Tonwertkorrektur“ und „Tiefen/Lichter“ besser geeignet.

1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Beleuchtung anpassen“ > „Helligkeit/Kontrast“, um direkt die Bildpixel zu korrigieren.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Helligkeit/Kontrast“, um eine Ebene zu korrigieren.

- 2 Stellen Sie die Helligkeit und den Kontrast durch Ziehen der Regler ein.

Durch Ziehen nach links wird der Wert verringert, durch Ziehen nach rechts erhöht. Die Zahl rechts neben dem jeweiligen Regler gibt den Wert für Helligkeit bzw. Kontrast an. Die Werte reichen von -100 bis +100.

- 3 Klicken Sie auf „OK“.

So hellen Sie isolierte Bereiche schnell auf oder dunkeln sie schnell ab

Mit dem Abwedler können Sie Bereiche im Bild aufhellen, während der Nachbelichter dafür verwendet werden kann, Bereiche im Bild abzdunkeln. Mit dem Abwedler werden Details in dunklen Bereichen hervorgehoben, mit dem Nachbelichter Details in hellen Bereichen.



Originalbild (links) nach Verwendung des Nachbelichters (oben Mitte) und nach Verwendung des Abwedlers (unten rechts)

- 1 Wählen Sie im Editor den Abwedler  oder den Nachbelichter  aus.

- 2 Legen Sie Werkzeugoptionen in der Optionsleiste fest:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie im Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Bereich Legt den Tonwertbereich im Bild fest, der mit dem Werkzeug geändert werden soll. Wählen Sie „Mitteltöne“, wenn der mittlere Bereich der Graustufen geändert werden soll. Für die dunklen Bereiche ist „Tiefen“ und für die hellen Bereiche „Lichter“ zu wählen.

Belichtung Gibt an, wie stark sich ein einzelner aufgetragener Strich auswirkt. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.



Zum allmählichen Abwedeln oder Nachbelichten eines Bereichs geben Sie für das Werkzeug einen niedrigen Belichtungswert an und ziehen Sie es mehrmals über den zu korrigierenden Bereich.

- 3 Ziehen Sie den Zeiger über den Bildausschnitt, der bearbeitet werden soll.

Siehe auch

„Anpassen von Sättigung und Farbton“ auf Seite 133

Korrigieren von Farbstichen

So korrigieren Sie Farbstiche durch Vergleichen von Variationen eines Bildes

Im Dialogfeld „Farbvariationen“ können Sie Farb- und Tonwertkorrekturen vornehmen, indem Sie verschiedene Miniaturvariationen eines Fotos miteinander vergleichen und auswählen. Der Befehl „Farbvariationen“ funktioniert am besten bei Bildern mit durchschnittlichen Tonwerten, bei denen keine präzisen Farbkorrekturen nötig sind.

Hinweis: Der Befehl „Farbvariationen“ kann nicht auf Bilder mit indizierten Farben angewendet werden.



Vergleichen der Farbkorrekturen im Dialogfeld „Farbvariationen“

1 Wählen Sie im Editor „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbvariationen“.

Die beiden Vorschaubilder zeigen das Originalbild („Vorher“) und das korrigierte Bild.

2 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus, um festzulegen, welche Korrekturen im Bild vorgenommen werden sollen:

Tiefen, Mitteltöne, Lichter Legt fest, welcher Teil des Tonwertbereichs angepasst werden soll: die dunklen, die mittleren oder die hellen Bereiche.

Sättigung Lässt die Bildfarben leuchtender (höhere Sättigung) bzw. gedämpfter (geringere Sättigung) aussehen.

3 Legen Sie mit dem Farbbregler fest, wie stark sich die einzelnen Korrekturen auswirken sollen. Ziehen Sie den Regler nach links, um den Wert zu verringern, und nach rechts, um ihn zu erhöhen.

4 Wenn Sie die Farbe der Mitteltöne, Tiefen oder Lichter anpassen möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Möchten Sie dem Bild eine Farbe hinzufügen, klicken Sie auf die entsprechende Farbe-verstärken-Miniatur.
- Möchten Sie eine Farbe aus dem Bild entfernen, klicken Sie auf die entsprechende Farbe-reduzieren-Miniatur.

Sobald Sie auf eine Miniatur klicken, werden alle Miniaturen aktualisiert.

5 Wenn Sie die Farbsättigung anpassen möchten, klicken Sie auf „Weniger Sättigung“ oder auf „Mehr Sättigung“.

6 Wenn Sie eine Korrektur rückgängig machen oder wiederholen möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Bild zurücksetzen“, um von vorn anzufangen und alle Korrekturen rückgängig zu machen.
- Klicken Sie einmal oder mehrmals auf „Rückgängig“, um eine oder mehrere aufeinander folgende Korrekturen rückgängig zu machen. Die Option „Bild zurücksetzen“ kann nicht rückgängig gemacht werden.
- Wenn Sie eine neue Korrektur rückgängig gemacht haben, können Sie durch ein- oder mehrmaliges Klicken auf „Wiederholen“ den Zustand nach der Korrektur wiederherstellen.

7 Klicken Sie auf „OK“, um die Änderungen auf das Bild anzuwenden.

Siehe auch

„So verbessern Sie Tiefen- und Lichterdetails“ auf Seite 127

„So passen Sie Tiefen und die Helligkeit mit dem Befehl „Tonwertkorrektur“ an“ auf Seite 128

So entfernen Sie einen Farbstich automatisch

Ein Farbstich ist eine unerwünschte Farbverschiebung in einem Foto. So können z. B. Fotos, die in Innenräumen ohne Blitzlicht aufgenommen wurden, gelbstichig sein. Mit dem Befehl „Farbstich entfernen“ wird die gesamte Farbmischung geändert, um Farbstiche aus dem Bild zu entfernen.



Original (links) und nach dem Entfernen des grünen Farbstichs (rechts)

- 1** Wählen Sie im Editor „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbstich entfernen“.
- 2** Klicken Sie auf einen Bildbereich, der möglichst weiß, schwarz oder neutral grau sein sollte. Das Bild ändert sich je nach der ausgewählten Farbe.
- 3** Wenn Sie von vorn anfangen und die im Bild vorgenommenen Änderungen rückgängig machen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurück“.
- 4** Klicken Sie auf „OK“, um die Farbänderung zu bestätigen.

Siehe auch

„Verwenden von Befehlen zur automatischen Korrektur“ auf Seite 124

So entfernen Sie einen Farbstich mit dem Befehl „Tonwertkorrektur“

Für diese Technik sind Erfahrungen im Bereich der Farbkorrektur und einige Kenntnisse des RGB-Farbkreises notwendig.

- 1** Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Beleuchtung anpassen“ > „Tonwertkorrektur“.
 - Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Tonwertkorrektur“ bzw. öffnen Sie eine vorhandene Tonwertkorrektur-Einstellungsebene.
- 2** Wählen Sie in der Dropdown-Liste „Kanal“ den zu korrigierenden Farbkanal aus:
 - „Rot“, wenn Sie dem Bild Rot bzw. Cyan hinzufügen möchten.

- „Grün“, wenn Sie dem Bild Grün bzw. Magenta hinzufügen möchten.
 - „Blau“, wenn Sie dem Bild Blau bzw. Gelb hinzufügen möchten.
- 3** Ziehen Sie den mittleren Eingaberegler nach links oder rechts, um Farbe hinzuzufügen bzw. zu entfernen.
- 4** Klicken Sie auf „OK“, wenn Sie mit der Gesamtfarbe zufrieden sind.

 *Zum schnellen und einfachen Entfernen von Farbstichen können Sie die Pipette „Graupunkt setzen“ im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ verwenden. Doppelklicken Sie auf die Pipette und stellen Sie sicher, dass alle RGB-Werte identisch sind. Klicken Sie nach dem Schließen des Farbwählers auf einen Bereich im Bild, der neutral grau sein soll. Dieses Verfahren ist identisch mit der Verwendung des Befehls „Farbstich entfernen“.*

Siehe auch

„Farbkreis“ auf Seite 141

„So passen Sie Tiefen und die Helligkeit mit dem Befehl „Tonwertkorrektur“ an“ auf Seite 128

„So entfernen Sie einen Farbstich automatisch“ auf Seite 132

Anpassen von Farbsättigung und Farbton

Anpassen von Sättigung und Farbton

Mit dem Befehl „Farbton/Sättigung“ können Sie den Farbton (Farbe), die Sättigung und die Helligkeit des gesamten Bildes oder einzelner Farbkomponenten in einem Bild einstellen.

Den Farbtonregler können Sie für Spezialeffekte, für das Kolorieren von Schwarzweißbildern (wie bei einem Sepia-Effekt) oder zum Ändern der Farbe eines Bildteils verwenden.



Ändern der Farben in einem Bild mit dem Befehl „Farbton/Sättigung“

A. Original B. Ganzes Bild mit Sepia-Effekt nach Anwendung der Option „Färben“ C. Magenta-Farben im Menü „Bearbeiten“ ausgewählt und mit dem Farbtonregler geändert

Mit dem Sättigungsregler können Sie festlegen, ob die Farben leuchtender oder gedämpfter erscheinen sollen. Dieser Regler lässt sich z. B. gut zum Verstärken der Farben bei einem Landschaftsbild verwenden, indem die Sättigung aller Farben erhöht wird. Sie können damit aber auch eine ablenkende Farbe abmildern, wie z. B. einen leuchtend roten Pullover in einem Porträt.



Vor und nach dem Korrigieren der Farbsättigung

Der Helligkeitsregler ermöglicht zusammen mit den anderen Einstellungen das Aufhellen bzw. Abdunkeln von Teilen eines Bildes. Verwenden Sie ihn nicht für ganze Bilder, da er den gesamten Tonwertbereich des Bildes reduziert.

So ändern Sie die Farbsättigung bzw. den Farbton

1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbton/Sättigung anpassen“.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Farbton/Sättigung“ oder öffnen Sie eine vorhandene Einstellungsebene für die Anpassung von Farbton und Sättigung.

Die beiden Farbleisten im Dialogfeld stellen die Farben in ihrer Anordnung auf dem Farbkreis dar. Die obere Leiste zeigt die Farbe vor der Änderung, die untere, wie sich die Änderung auf alle Farbtöne bei voller Sättigung auswirkt.

2 Wählen Sie im Popup-Menü „Bearbeiten“ aus, welche Farben angepasst werden sollen:

- Wählen Sie „Standard“, um alle Farben gleichzeitig einzustellen.
- Wählen Sie einen anderen vordefinierten Farbbereich für die zu ändernde Farbe. Mithilfe des Reglers zwischen den Farbleisten können Sie jeden beliebigen Farbtonbereich bearbeiten. (Siehe „So ändern Sie den Einstellungsbereich der Farbton-/Sättigungsregler“ auf Seite 135.)

3 Geben Sie unter „Farbton“ einen Wert ein oder ziehen Sie den Regler, bis die Farben wie gewünscht angezeigt werden.

Die im Textfeld angezeigten Werte geben die Gradzahl der Position auf dem Farbkreis an, ausgehend von der Originalfarbe des Pixels. Ein positiver Wert bedeutet eine Drehung im Uhrzeigersinn, ein negativer Wert eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn. Die Werte reichen von –180 bis +180.

4 Geben Sie unter „Sättigung“ einen Wert ein oder ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Sättigung zu erhöhen, bzw. nach links, um sie zu verringern. Die Werte reichen von –100 bis +100.

5 Geben Sie unter „Lab-Helligkeit“ einen Wert ein oder ziehen Sie den Regler nach rechts, um die Helligkeit zu erhöhen, bzw. nach links, um sie zu verringern. Die Werte reichen von –100 bis +100. Auf ein ganzes Bild sollte dieser Regler nur mit großer Vorsicht angewendet werden, da er den Tonwertbereich des gesamten Bildes reduziert.

6 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„So ändern Sie den Einstellungsbereich der Farbton-/Sättigungsregler“ auf Seite 135

„Farbkreis“ auf Seite 141

So ändern Sie den Einstellungsbereich der Farbton-/Sättigungsregler

1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

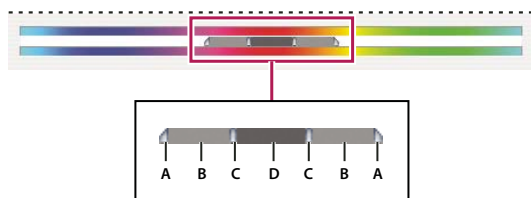
- Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbton/Sättigung anpassen“.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Farbton/Sättigung“ oder öffnen Sie eine vorhandene Einstellungsebene für die Anpassung von Farbton und Sättigung.

2 Wählen Sie im Dialogfeld „Farbton/Sättigung“ eine einzelne Farbe aus dem Menü „Bearbeiten“.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie eines der Dreiecke, um die Abnahme, aber nicht den Bereich zu ändern.
- Ziehen Sie eine der helleren grauen Leisten, um den Bereich, aber nicht die Abnahme zu ändern.
- Ziehen Sie den dunkelgrauen Mittelteil, um den ganzen Regler zu verschieben und einen anderen Farbbereich auszuwählen.
- Ziehen Sie eine der vertikalen weißen Leisten neben dem dunkelgrauen Mittelteil, um den Bereich der Farbkomponente zu ändern. Je größer der Bereich, desto geringer die Abnahme und umgekehrt.

Ziehen Sie die Farbleiste mit gedrückter Befehlstaste, um die Farbleiste und den Einstellungsregler gleichzeitig zu verschieben.



Einstellungsregler

A. Stellt die Abnahme ohne Auswirkung auf den Bereich ein B. Stellt den Bereich ohne Auswirkung auf die Abnahme ein C. Stellt den Bereich einer Farbkomponente ein D. Verschiebt den gesamten Regler

Wenn Sie den Einstellungsregler so verschieben, dass er in einen anderen Farbbereich fällt, wird dies durch einen geänderten Namen angezeigt. Wenn Sie z. B. „Gelbtöne“ wählen und den Bereich so ändern, dass der Regler sich im roten Bereich der Farbleiste befindet, wird der Name zu „Rottöne 2“. Sie können bis zu sechs einzelne Farbbereiche in Varianten desselben Farbbereichs konvertieren (z. B. von Rottöne 1 bis Rottöne 6).

Hinweis: Standardmäßig hat der beim Auswählen einer Farbkomponente ausgewählte Farbbereich eine Breite von 30° und nimmt nach beiden Seiten um 30° ab. Ist die Abnahme zu gering, kann es im Bild zu Streifenbildung kommen.

4 Wenn Sie den Bereich durch Auswählen von Farben aus dem Bild bearbeiten möchten, wählen Sie im Dialogfeld die Pipette aus und klicken Sie auf das Bild. Die Pipettenschaltfläche mit dem Pluszeichen dient zum Erweitern des Bereichs, die Pipettenschaltfläche mit dem Minuszeichen entsprechend zum Verkleinern.

Sie können auch bei ausgewählter Pipettenschaltfläche die Umschalttaste drücken, um den Bereich zu erweitern, oder die Wahltaste drücken, um ihn zu verkleinern.

So passen Sie die Farbe von Hauttönen an

Mit dem Befehl „Farbe für Hautton anpassen“ können Sie die Gesamtfarbe in einem Foto ändern, damit die Hauttöne natürlicher wirken. Wenn Sie im Foto auf einen Hautbereich klicken, werden sowohl der Hautton als auch alle anderen Farben in dem Foto von Photoshop Elements korrigiert. Die Braun- und Rottöne lassen sich separat manuell einstellen, um die gewünschte Farbe zu erzielen.



Original (oben) und nach Anpassung für Hauttöne (unten)

- 1 Öffnen Sie das Foto im Editor und wählen Sie die zu korrigierende Ebene aus.
- 2 Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbe für Hautton anpassen“.
- 3 Wenn das Dialogfeld „Farbe für Hautton anpassen“ angezeigt wird, klicken Sie im Foto auf einen Hautbereich.
Die Farben im Bild werden von Photoshop Elements automatisch angepasst. Die Änderungen fallen möglicherweise gering aus.

Hinweis: Wenn die Farbänderungen sofort angezeigt werden sollen, müssen Sie „Vorschau“ aktivieren.

- 4 (Optional) Ziehen Sie beliebige der folgenden Regler, um die Korrektur genau einzustellen:

Bräunung Erhöht oder verringert die Intensität des Brauntönen bei Hauttönen.

Rötung Erhöht oder verringert die Intensität des Rottönen bei Hauttönen.

Temperatur Ändert die Gesamtfarbe von Hauttönen.

- 5 Klicken Sie auf „OK“, wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind. Wenn Sie die Änderungen rückgängig machen und von vorn beginnen möchten, klicken Sie auf „Zurück“.

So passen Sie die Sättigung in isolierten Bereichen an

Mit dem Schwamm ändern Sie die Farbsättigung oder die Leuchtkraft eines Bereichs. Im Graustufenmodus sorgt das Werkzeug für eine Erhöhung bzw. Reduzierung des Kontrasts.



Erhöhen der Sättigung mit dem Schwamm

1 Wählen Sie im Editor den Schwamm  aus.

2 Legen Sie Werkzeugoptionen in der Optionsleiste fest:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Verstärkt bzw. verringert die Farbsättigung. Mit „Sättigung erhöhen“ wird die Farbsättigung verstärkt. Bei Graustufenbildern wird der Kontrast erhöht. Mit „Sättigung verringern“ wird die Farbsättigung verringert. Bei Graustufenbildern wird der Kontrast reduziert.

Fluss Ermöglicht die Festlegung des Tempos der Sättigungsänderung. Ziehen Sie den Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

3 Ziehen Sie den Zeiger über den Bildausschnitt, der bearbeitet werden soll.

So ändern Sie die Farbe eines Objekts

Mit dem Befehl „Farbe ersetzen“ können Sie eine bestimmte Farbe im Bild ersetzen. Sie können Farbton, Sättigung und Helligkeit der Farbe festlegen

1 Wählen Sie im Editor „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbe ersetzen“.

2 Wählen Sie unter der Bildminiatur eine Anzeigeoption aus:

Auswahl Zeigt die Maske in der Vorschau an. Sie sieht aus wie eine Schwarzweiß-Version des Bildes.

Bild Zeigt das Bild in der Vorschau an. Diese Option ist nützlich, wenn Sie mit einem vergrößerten Bild arbeiten oder der Platz auf dem Bildschirm begrenzt ist.

3 Klicken Sie auf die Pipette und dann im Bild oder in der Vorschau auf die Farbe, die geändert werden soll. Die Pipette mit dem Pluszeichen dient zum Hinzufügen von Farben, die Pipette mit dem Minuszeichen entsprechend zum Entfernen und so zum Schützen von Farben.

4 Legen Sie mithilfe des Toleranzreglers fest, wie ähnlich sich die Farben sein müssen, um in die Auswahl aufgenommen zu werden.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine neue Farbe festzulegen:

- Ziehen Sie die Schieberegler für Farbton, Sättigung und Helligkeit (oder geben Sie in den Eingabefeldern die entsprechenden Werte ein).
- Klicken Sie auf das Feld „Ergebnis“ und geben Sie im Farbwähler eine neue Farbe an. Klicken Sie dann auf „OK“.

6 Klicken Sie auf „OK“.

So fügen Sie einem Graustufenbild Farbe hinzu

Sie können sowohl ein gesamtes Graustufenbild kolorieren als auch Bereiche auswählen, die mit anderen Farben versehen werden sollen. So könnten Sie z. B. die Haare einer Person auswählen und sie braun färben und dann einen anderen Teil auswählen, um z. B. den Wangen etwas Rouge hinzuzufügen.

Hinweis: Wenn es sich bei Ihrem Bild um ein Graustufenbild handelt, müssen Sie es vor dem Kolorieren in ein RGB-Bild umwandeln, indem Sie im Editor „Bild“ > „Modus“ > „RGB-Farbe“ wählen.

- 1 Wählen Sie im Editor „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbton/Sättigung anpassen“ oder „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Farbton/Sättigung“, wenn Sie mit einer Einstellungsebene arbeiten möchten.
- 2 Aktivieren Sie die Option „Färben“. Ist die Vordergrundfarbe nicht Schwarz oder Weiß, wird das Bild von Photoshop Elements in den Farbton der aktuellen Vordergrundfarbe konvertiert. Der Helligkeitswert der einzelnen Pixel wird nicht geändert.
- 3 Wählen Sie ggf. mit dem Farbtonregler eine neue Farbe aus. Ändern Sie mit dem Sättigungsregler die Sättigung.
- 4 Klicken Sie auf „OK“.

So wandeln Sie ein Farbbild in ein Schwarzweißbild um

Mit dem Befehl „Farbe entfernen“ werden Farben im Bild in Grauwerte umgewandelt. Zu diesem Zweck wird die gesamte Sättigung aus dem Bild entfernt. Jedem Pixel im RGB-Bild werden gleiche Rot-, Grün- und Blau-Werte zugewiesen, sodass das Bild sich weiterhin im RGB-Modus befindet. Der Helligkeitswert der einzelnen Pixel wird nicht geändert. Der Befehl „Farbe entfernen“ kann auch auf eine Auswahl angewendet werden, sodass nur ein bestimmter Teil des Bildes schwarzweiß wird.

Wenn Sie im Dialogfeld „Farbton/Sättigung“ die Option „Sättigung“ auf –100 einstellen, erzielen Sie denselben Effekt wie mit „Farbe entfernen“.

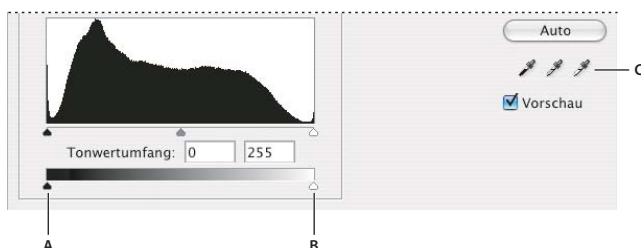
- ❖ Wählen Sie im Editor „Überarbeiten“ > „Farbe anpassen“ > „Farbe entfernen“.

Festlegen der Zielwerte für die Ausgabe auf einer Druckmaschine

Festlegen von Zielwerten für das Drucken

Wenn Sie ein Bild für die Ausgabe auf einer Druckmaschine in einer Druckerei vorbereiten, können Sie Zielwerte für die Tiefen und Lichter festlegen. Diese Werte hängen von den Druckfarben-Prozentwerten ab, die die Druckmaschine wiedergeben kann. Wenn Sie z. B. wissen, dass die Druckmaschine ab einem Prozentwert von mehr als 90 % keine Details in den Tiefen mehr wiedergeben kann, sollten Sie den Zielwert für Tiefen im Bild auf 90 % festlegen. Entsprechend sollte der Zielwert für Druckmaschinen, die ab einem Prozentwert von 5 % keine Details in den Lichtern mehr darstellen können, auf 5 % oder höher gesetzt werden.

Beim Festlegen der Lichter- und Tiefenpunkte komprimiert Photoshop Elements die Tonwertskala, sodass Details in den Tiefen und Lichtern erhalten bleiben und nicht als reines Weiß oder Schwarz dargestellt werden.



Festlegen von Zielwerten mit Tonwertumfangreglern
A. Tiefenpunktregler B. Lichterpunktregler C. Tiefen- und Lichter-Pipetten

Zielwerte können auf zweierlei Art und Weise festgelegt werden:

- Am einfachsten geht es mithilfe der Tonwertumfangregler im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“. Der Tonwertumfangregler funktioniert jedoch nicht, wenn das Bild Reflexionslichter enthält, die als reines Papierweiß dargestellt werden sollen. Reines Weiß hat keine Details, sodass keine Druckfarbe auf das Papier gedruckt wird. Ein greller Lichtpunkt besteht z. B. aus reinem Weiß und ist kein druckbares Spitzlicht.
- Mithilfe der Tiefen- und Lichter-Pipetten im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“.

So legen Sie Zielwerte für die Ausgabe auf einer Druckmaschine für Bilder ohne Reflexionslichter fest

Verwenden Sie diese Methode zur Festlegung der Zielwerte für die Ausgabe auf einer Druckmaschine, wenn das Bild keine Reflexionslichter enthält. Enthält das Bild Reflexionslichter, verwenden Sie die Pipetten im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“.

1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Beleuchtung anpassen“ > „Tonwertkorrektur“.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Tonwertkorrektur“ bzw. öffnen Sie eine vorhandene Tonwertkorrektur-Einstellungsebene.

2 Geben Sie im linken Feld für den Tonwertumfang den Zielwert für die Tiefen und im rechten Feld den Zielwert für die Lichter ein oder ziehen Sie die Regler an die gewünschte Position.

3 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„So erstellen Sie Einstellungsebenen“ auf Seite 94

So legen Sie Zielwerte für die Ausgabe auf einer Druckmaschine für Bilder mit Reflexionslichtern fest

1 Wählen Sie im Editor die Pipette aus und wählen Sie in den Werkzeugoptionen für die Pipette unter „Aufnahmebereich“ die Option „3 x 3 Pixel Durchschnitt“. Dadurch wird ein repräsentativer Bereich und nicht der Wert eines einzelnen Bildschirmpixels aufgenommen.

2 Wählen Sie „Ansicht“ > „Tatsächliche Pixel“, damit während der Anpassung die korrekten Farb- und Tonwerte des Bildes angezeigt werden.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Überarbeiten“ > „Beleuchtung anpassen“ > „Tonwertkorrektur“.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Tonwertkorrektur“ bzw. öffnen Sie eine vorhandene Tonwertkorrektur-Einstellungsebene.

Ist das Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ geöffnet, können Sie über Tastaturbefehle weiterhin die Bildlaufsteuerungen im Dokumentfenster, das Menü „Ansicht“ und das Hand- und das Zoom-Werkzeug verwenden.

4 Identifizieren Sie die Bereiche im Bild, die repräsentative Lichter und Tiefen enthalten. Bewegen Sie dazu den Zeiger über das Bild und ermitteln Sie in der Info-Palette die hellsten und dunkelsten Bereiche. Wenn die Info-Palette nicht geöffnet ist, wählen Sie „Fenster“ > „Info“.

5 Doppelklicken Sie im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ auf die Pipette „Weißpunkt setzen“, um den Farbwähler zu öffnen. Geben Sie die gewünschten Farbwerte für den hellsten Bildbereich ein und klicken Sie auf „OK“. Beachten Sie die folgenden Richtlinien:

- Wenn Sie auf weißem Papier drucken, können Sie einem Bild mit mittleren Farbwerten durch Verwendung der RGB-Werte 244, 244, 244 in den meisten Fällen gute Lichter erzielen. Das ungefähre Graustufen-Äquivalent ist ein 4%iger Punkt.
- Sie können für diese Zielwerte schnell Näherungswerte erstellen, wenn Sie im Farbwähler unter „HSB“ für Helligkeit (B) den Wert 96 eingeben.

- Bei einem Bild mit niedrigen Farbwerten sollten Sie das Spitzlicht auf einen niedrigeren Wert setzen, um einen zu starken Kontrast zu vermeiden. Experimentieren Sie mit Helligkeitswerten zwischen 96 und 80.

6 Klicken Sie im Bild auf den von Ihnen ermittelten Lichterbereich. Wenn Sie versehentlich auf den falschen Lichterbereich geklickt haben, klicken Sie auf „Zurück“ und versuchen Sie es erneut.

Die Pixelwerte des gesamten Bildes werden proportional zu den neuen Spitzlichtwerten eingestellt. Alle Pixel, die heller sind als der Bereich, auf den Sie geklickt haben, werden zu reinem Weiß. Auf der Info-Palette werden die Werte vor und nach der Farbkorrektur angezeigt.

7 Doppelklicken Sie im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ auf die Pipette „Schwarzpunkt setzen“, um den Farbwähler zu öffnen. Geben Sie die gewünschten Werte für den dunkelsten Bildbereich ein und klicken Sie auf „OK“. Beachten Sie die folgenden Richtlinien:

- Wenn Sie auf weißem Papier drucken, können Sie bei einem Bild mit mittleren Farbwerten durch Verwendung der RGB-Werte 10, 10, 10 in den meisten Fällen gute Tiefen erzielen. Das ungefähre Graustufen-Äquivalent ist ein 96%iger Punkt.
- Sie können für diese Zielwerte schnell Näherungswerte erstellen, wenn Sie im Farbwähler unter „HSB“ für Helligkeit (B) den Wert 4 eingeben.
- Bei einem Bild mit hohen Farbwerten sollten Sie für die Tiefen einen höheren Wert festlegen, um Details in den Lichtern zu erhalten. Experimentieren Sie mit Helligkeitswerten zwischen 4 und 20.

8 Klicken Sie im Bild auf den von Ihnen ermittelten Tiefenbereich.

9 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Tonwertkorrekturen“ auf Seite 126

„So erstellen Sie Einstellungsebenen“ auf Seite 94

Farbe

Farbe

Das menschliche Auge nimmt Farben anhand von drei Eigenschaften wahr: Farbton, Sättigung und Helligkeit (HSB). Computermonitore zeigen jedoch Farben an, indem sie unterschiedliche Mengen von rotem, grünem und blauem (RGB) Licht produzieren. Verwenden Sie in Photoshop Elements die HSB- und RGB-Farbmodelle zum Auswählen und Bearbeiten von Farbe. Anhand des Farbkreises können Sie die Beziehungen zwischen Farben besser nachvollziehen.

HSB-Modell

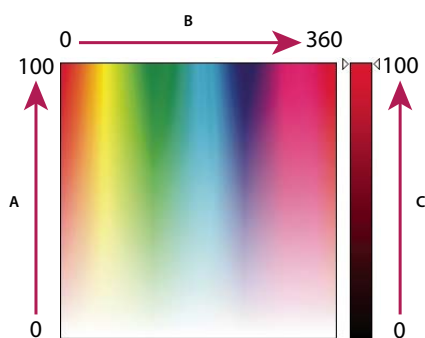
Das HSB-Modell basiert auf der menschlichen Farbwahrnehmung und beschreibt drei Grundmerkmale von Farbe:

Farbton Die Farbe, die von einem Objekt reflektiert wird oder ein Objekt passiert. Der Farbton wird als Position auf dem Standard-Farbkreis gemessen und in Werten zwischen 0 und 360 ausgedrückt. Der Farbton wird meist mit dem Namen der Farbe (z. B. Rot, Orange oder Grün) angegeben.

Sättigung Die Stärke oder Reinheit der Farbe. Die Sättigung, die manchmal auch als Chroma bezeichnet wird, beschreibt den Grauanteil im Verhältnis zum Farbton und wird als Prozentwert zwischen 0 (Grau) und 100 (voll gesättigt) gemessen. Auf dem Standard-Farbkreis nimmt die Sättigung von der Mitte zum Rand hin zu.

Helligkeit Der relative Hell- oder Dunkelgrad der Farbe, der als Prozentwert zwischen 0 (Schwarz) und 100 (Weiß) gemessen wird.

Sie können in Photoshop Elements zwar mit dem HSB-Modell eine Farbe im Dialogfeld „Farbwähler“ definieren, das Erstellen und Bearbeiten von Bildern ist mit diesem Modus jedoch nicht möglich.

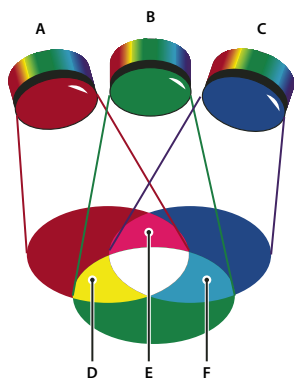


HSB-Ansicht im Adobe-Farbwähler
A. Sättigung B. Farbton C. Helligkeit

RGB-Modell

Ein Großteil des sichtbaren Spektrums kann durch Mischen von rotem, grünem und blauem Licht (RGB) in verschiedenen Anteilen und Intensitäten dargestellt werden. Diese drei Farben werden als additive Primärfarben bezeichnet. Rotes, grünes und blaues Licht ergeben zusammen weißes Licht. Wenn sich zwei Farben überlappen, entstehen Cyan, Magenta oder Gelb.

Die additiven Primärfarben werden für Beleuchtung, Video und Bildschirme verwendet. Ihr Bildschirm erzeugt beispielsweise Farbe, indem Licht durch rote, grüne und blaue Phosphorteilchen ausgestrahlt wird.

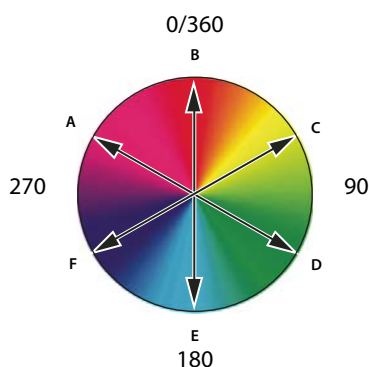


Additive Farben (RGB).
A. Rot B. Grün C. Blau D. Gelb E. Magenta F. Cyan

Farbkreis

Der Farbkreis ist ein gutes Mittel, um die Beziehung zwischen Farben zu verdeutlichen und zu verstehen. Rot, Grün und Blau sind additive Primärfarben. Cyan, Magenta und Gelb sind subtraktive Primärfarben. Jede additive Primärfarbe ist ihrer jeweiligen Komplementärfarbe direkt gegenübergestellt: Rot-Cyan, Grün-Magenta und Blau-Gelb.

Jede subtraktive Primärfarbe entsteht aus zwei additiven Primärfarben, aber nicht aus ihrer Komplementärfarbe. Wenn Sie daher den Anteil einer Primärfarbe im Bild erhöhen, verringern Sie den Anteil ihrer Komplementärfarbe. Gelb besteht z. B. aus grünem und rotem Licht, aber nicht aus blauem Licht. Bei der Anpassung von Gelb in Photoshop Elements werden die Farbwerte im blauen Farbkanal geändert. Wenn Sie dem Bild mehr Blau hinzufügen, bedeutet das gleichzeitig, dass weniger Gelb im Bild vorhanden ist.



Farbkreis.
A. Magenta B. Rot C. Gelb D. Grün E. Cyan F. Blau

Verwenden von Bildmodi und Farbtabelle

Bildmodi

Bildmodi bestimmen nicht nur die Anzahl der Farben, die in einem Bild angezeigt werden können, sondern wirken sich auch auf die Dateigröße eines Bildes aus. Photoshop Elements bietet die folgenden vier Bildmodi: „RGB-Farbe“, „Bitmap“, „Graustufen“ und „Indizierte Farbe“.



Bildmodi
A. Bitmap-Modus B. Graustufenmodus C. Indizierter Farbmodus D. RGB-Modus

RGB-Modus Dies ist der Standardmodus für neue Photoshop Elements-Bilder und Bilder, die aus Ihrer Digitalkamera stammen. Im RGB-Modus werden den Komponenten Rot, Grün und Blau Intensitätswerte zwischen 0 (Schwarz) und 255 (Weiß) für jedes Pixel zugewiesen. Ein leuchtendes Rot hat z. B. einen Wert von 246 für R, 20 für G und 50 für B. Wenn die Werte aller drei Komponenten gleich sind, ergibt sich daraus ein neutrales Grau. Beträgt der Wert aller Komponenten 255, entsteht reines Weiß, bei einem Wert von 0 reines Schwarz.

Bitmap-Modus In diesem Modus werden die Pixel in einem Bild entweder schwarz oder weiß dargestellt. Bilder im Modus „Bitmap“ (Bitmap-Bilder) werden als 1-Bit-Bilder bezeichnet, da sie eine Farbtiefe von 1 Bit haben.

Graustufenmodus Arbeitet mit bis zu 256 Grauschattierungen. Graustufenbilder sind 8-Bit-Bilder. Jedes Pixel eines Graustufenbilds hat einen Helligkeitswert zwischen 0 (Schwarz) und 255 (Weiß). Graustufenwerte können auch als Prozentwerte der Deckung mit Schwarz (0 % entspricht Weiß, 100 % Schwarz) gemessen werden.

Indizierter Farbmodus In diesem Modus werden bis zu 256 Farben verwendet. Indizierte Farbbilder sind 8-Bit-Bilder. Beim Konvertieren in diesen Modus wird von Photoshop Elements eine Referenztabelle der indizierten Farben (Color Lookup Table, CLUT), die Indexfarbentabelle, angelegt, in der die Farben des Bildes gespeichert und indiziert werden. Ist eine Farbe des Originalbildes nicht in der Tabelle enthalten, wird die ähnlichste Farbe gewählt oder die Farbe mit den verfügbaren Farben simuliert. Durch die Beschränkung der Farbpalette des Bildes auf die in der Indexfarbentabelle enthaltenen indizierten Farben kann die Dateigröße ohne Einbußen bei der optischen Qualität reduziert werden, was z. B. die Downloadzeiten bei der Veröffentlichung auf einer Webseite verringert. Bearbeitungen sind in diesem Modus begrenzt möglich. Ist eine umfangreiche Bearbeitung notwendig, sollten Sie das Bild vorübergehend in den RGB-Modus konvertieren.

Wenn Sie im Editor einen anderen Farbmodus für ein Bild auswählen („Bild“ > „Modus“ > „[Bildmodus]“), werden die Farbwerte des Bildes dauerhaft geändert. Das Konvertieren in einen anderen Modus kann aus unterschiedlichen Gründen erforderlich sein. Wenn Sie z. B. einem alten gescannten Foto im Modus „Graustufen“ Farbe hinzufügen möchten, müssen Sie das Bild in den Modus „RGB-Farbe“ konvertieren. Vor dem Konvertieren von Bildern empfiehlt es sich, folgende Schritte auszuführen:

- Bearbeiten Sie das Bild weitestgehend im RGB-Modus.
- Erstellen Sie vor dem Konvertieren eine Sicherheitskopie. Es sollte eine Kopie mit allen Ebenen gespeichert werden, damit die Originalversion nach dem Konvertieren bearbeitet werden kann.
- Reduzieren Sie die Datei vor dem Konvertieren. Die Interaktion der Farben zwischen den Füllmethoden der Ebenen ändert sich bei der Modusänderung.

Hinweis: Ausgeblendete Ebenen werden verworfen und Bilder werden beim Konvertieren in den Modus „Bitmap“ bzw. „Indizierte Farbe“ automatisch reduziert, da von diesen Modi keine Ebenen unterstützt werden.

So konvertieren Sie ein Bild in den Modus „Bitmap“

Wenn Sie ein Bild in den Modus „Bitmap“ konvertieren möchten, müssen Sie es zuerst in den Modus „Graustufen“ konvertieren. Hierdurch werden die Farbinformationen im Bild vereinfacht und die Dateigröße wird verringert. Die Informationen für Farbton und Sättigung werden aus den Pixeln gelöscht und es bleiben nur die Helligkeitswerte übrig. Da für die Bearbeitung von Bildern im Modus „Bitmap“ jedoch kaum Optionen verfügbar sind, sollten Sie das Bild im Modus „Graustufen“ bearbeiten und dann konvertieren.

- 1 Wählen Sie „Bild“ > „Modus“ > „Bitmap“.
- 2 Geben Sie unter „Ausgabe“ einen Wert für die Ausgabeauflösung des Bildes im Modus „Bitmap“ ein und wählen Sie eine Maßeinheit. Standardmäßig wird die aktuelle Bildauflösung als Eingabe- und Ausgabeauflösung angezeigt.
- 3 Wählen Sie eine der folgenden Bitmap-Konvertierungsmethoden und klicken Sie auf „OK“:

Schwellenwert 50 % Konvertiert Pixel mit Grauwerten über der mittleren Graustufe (128) in Weiß, alle anderen in Schwarz. Damit wird ein sehr kontrastreiches Schwarzweißbild erzeugt.

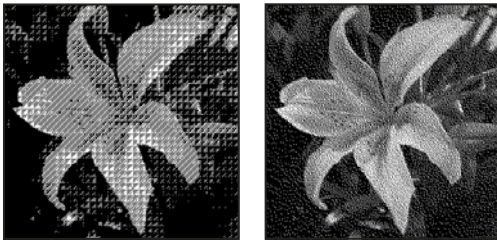


Graustufen-Original und Konvertierungsmethode „Schwellenwert 50 %“

Muster-Dither Konvertiert ein Bild durch Anordnen der Graustufen in geometrische Konfigurationen aus schwarzen und weißen Punkten.

Diffusion-Dither Konvertiert ein Bild mithilfe einer Zufallsverteilung ausgehend vom Pixel in der linken oberen Bildecke. Liegt der Wert des Pixels über der mittleren Graustufe (128), wird das Pixel in Weiß konvertiert, andernfalls in Schwarz. Da die Originalpixel selten vollkommen weiß oder schwarz sind, kommt es dabei oft zu Fehlern. Dieser Fehler wird vor der

Umsetzung auf die umliegenden Pixel übertragen und wirkt sich damit auf das ganze Bild aus. Das Ergebnis ist eine körnige, filmähnliche Struktur. Diese Option eignet sich für die Bildanzeige auf Schwarzweißbildschirmen.



Konvertierungsmethoden „Muster-Dither“ und „Diffusion Dither“

So konvertieren Sie ein Bild im Modus „Bitmap“ in den Modus „Graustufen“

Denken Sie vor dem Konvertieren daran, dass ein Bild, das ursprünglich im Modus „Bitmap“ vorlag und dann im Modus „Graustufen“ bearbeitet wurde, nach der Rückkonvertierung in den Modus „Bitmap“ möglicherweise nicht mehr so wie vorher aussieht. So könnte z. B. ein Pixel, das im Modus „Bitmap“ schwarz ist, im Modus „Graustufen“ in einen Grauton geändert werden. Wenn der Grauwert des Pixels hell genug ist, wird das Pixel bei der Rückkonvertierung in den Modus „Bitmap“ weiß dargestellt.

- 1 Wählen Sie im Editor „Bild“ > „Modus“ > „Graustufen“ aus.
- 2 Geben Sie unter „Größenverhältnis“ einen Wert zwischen 1 und 16 ein.

Anhand dieses Faktors wird das Bild verkleinert. Um ein Graustufenbild z. B. um 50 % zu verkleinern, müssen Sie als Wert 2 eingeben. Wenn Sie eine größere Zahl als 1 eingeben, werden die Pixel im Graustufenbild aus dem Mittelwert der entsprechenden Anzahl von Pixeln im Bitmap-Bild berechnet. Auf diese Weise können Sie mehrere Graustufen für Bilder erstellen, die mit einem 1-Bit-Scanner gescannt wurden.

So konvertieren Sie ein Bild in den Modus „Indizierte Farbe“

Beim Konvertieren von Fotos in den Modus „Indizierte Farbe“ wird die Anzahl der Bildfarben auf maximal 256 reduziert. Diese Anzahl wird von den Formaten GIF und PNG-8 sowie von vielen Webbrowsern unterstützt. Bei dieser Konvertierung wird die Dateigröße durch Löschen von Farbinformationen verringert.

Hinweis: Für die Konvertierung in den Modus „Indizierte Farbe“ benötigen Sie ein Graustufen- oder RGB-Bild.

- 1 Wählen Sie im Editor „Bild“ > „Modus“ > „Indizierte Farbe“.
- 2 Klicken Sie auf „OK“, um die Ebenen auf eine Ebene zu reduzieren.

Hinweis: Dadurch werden alle sichtbaren Ebenen auf eine Ebene reduziert und alle verborgenen Ebenen verworfen.

Bei Graustufenbildern wird die Konvertierung automatisch durchgeführt. Bei RGB-Bildern wird das Dialogfeld „Indizierte Farbe“ eingeblendet.

- 3 Aktivieren Sie im Dialogfeld „Indizierte Farbe“ die Option „Vorschau“, um eine Vorschau der Änderungen anzuzeigen.
- 4 Legen Sie eine der folgenden Konvertierungsoptionen fest und klicken Sie auf „OK“.

Palette Ermöglicht die Festlegung der Farbpalette, die auf das Indexfarbenbild angewendet wird. Es stehen 10 verschiedene Farbpaletten zur Wahl:

- **Exakt** Erstellt eine Palette aus den exakten Farben im RGB-Bild. Diese Option steht nur für Bilder mit maximal 256 Farben zur Verfügung. Da die Palette alle Farben im Bild enthält, entsteht kein Dithering.
- **System (Mac OS)** Verwendet die 8-Bit-Standardpalette von Mac OS, die auf einer gleichmäßigen Verteilung der RGB-Farben beruht.
- **System (Windows)** Verwendet die 8-Bit-Standardpalette von Windows, die auf einer gleichmäßigen Verteilung der RGB-Farben beruht.

- **Web** Verwendet die Palette der 216 Farben, die Webbrowser auf allen Plattformen für die Anzeige auf Bildschirmen mit nur 256 Farben verwenden (websichere Farben). Mit dieser Option vermeiden Sie Browser-Dithering bei der Anzeige von Bildern auf Bildschirmen mit nur 256 Farben.
- **Gleichmäßig** Erstellt eine Palette durch gleichmäßige Farbaufnahme aus dem RGB-Farbwürfel. Werden beispielsweise von Photoshop Elements sechs gleichmäßig voneinander entfernte Farbtöne für Rot, Grün und Blau gewählt, ergibt sich die Farbkombinationen für eine gleichmäßige Palette von 216 Farben ($6 \times 6 \times 6 = 216$). Die Gesamtzahl der angezeigten Farben in einem Bild entspricht der nächsten perfekten Kubikzahl (8, 27, 64, 125 oder 216), die kleiner als der Wert im Feld „Farben“ ist.
- **Lokal, Master (Perzeptiv)** Erstellt eine eigene Palette, indem vorrangig Farben aufgenommen werden, die das menschliche Auge am besten wahrnimmt. Bei „Lokal (Perzeptiv)“ wird die Palette auf einzelne Bilder angewendet und bei „Master (Perzeptiv)“ wird die ausgewählte Palette auf mehrere Bilder angewendet (z. B. für die Multimediaproduktion).
- **Lokal, Master (Selektiv)** Erstellt eine der perzeptiven Farbtabelle ähnliche Farbtabelle, wobei jedoch breite Farbbereiche und die Erhaltung von Webfarben Vorrang haben. Bei dieser Option ist die Farbintegrität der Bilder in der Regel am größten. Bei „Perzeptiv“ wird die Palette auf einzelne Bilder angewendet und bei „Master (Perzeptiv)“ wird die ausgewählte Palette auf mehrere Bilder angewendet (z. B. für die Multimediaproduktion).
- **Lokal, Master (Adaptiv)** Erstellt eine Palette durch Aufnehmen der in dem Bild primär verwendeten Farben aus dem Spektrum. Enthält ein RGB-Bild z. B. nur die Farben Grün und Blau, wird eine Palette hauptsächlich mit Grün- und Blautönen erstellt. Bei den meisten Bildern sind Farben in bestimmten Bereichen des Spektrums konzentriert. Zur präziseren Kontrolle über eine Palette wählen Sie zunächst den Bildbereich mit den Farben aus, die Vorrang haben sollen. Bei der Konvertierung in Photoshop Elements wird der Schwerpunkt auf diese Farben gelegt. Bei „Perzeptiv“ wird die Palette auf einzelne Bilder angewendet und bei „Master (Perzeptiv)“ wird die ausgewählte Palette auf mehrere Bilder angewendet (z. B. für die Multimediaproduktion).
- **Eigene** Erstellt eine eigene Palette über das Dialogfeld „Farbtabelle“. Sie können die Farbtabelle bearbeiten und speichern oder eine bereits erstellte Farbtabelle laden, indem Sie auf „Laden“ klicken. Mit dieser Option wird auch die aktuelle Adaptiv-Palette mit den Farben angezeigt, die im Bild am häufigsten vorkommen.
- **Vorige** Verwendet die eigene Palette aus der vorigen Konvertierung, sodass mehrere Bilder mit derselben Palette konvertiert werden können.

Farben Legt die Anzahl der in der Farbtabelle enthaltenen Farben (bis zu 256) für die Paletten „Gleichmäßig“, „Perzeptiv“, „Selektiv“ bzw. „Adaptiv“ fest.

Erzwungen Mit diesen Optionen kann die Aufnahme bestimmter Farben erzwungen werden. Mit „Schwarzweiß“ werden reines Schwarz und reines Weiß in die Tabelle aufgenommen, mit „Primärfarben“ Rot, Grün, Blau, Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz und Weiß, mit „Web“ die 216 websicheren Farben und mit „Eigene“ können eigene Farben hinzugefügt werden.

Transparenz Legt fest, ob transparente Bildbereiche bei der Konvertierung erhalten bleiben. Mit dieser Option wird ein spezieller Indexeintrag für eine transparente Farbe in der Tabelle angelegt. Ist die Option deaktiviert, werden transparente Bereiche mit der Hintergrundfarbe gefüllt bzw. mit Weiß, wenn keine Hintergrundfarbe definiert ist.

Hintergrund Legt die Hintergrundfarbe für geglättete Kanten neben transparenten Bildbereichen fest. Ist „Transparenz“ aktiviert, wird die Hintergrundfarbe zur Anpassung an gleichfarbige Webhintergründe auf Kantenbereiche angewendet. Ist die Option deaktiviert, wird die Hintergrundfarbe auf transparente Bereiche angewendet. Wenn Sie bei aktivierter Transparenz als Hintergrund „Keiner“ wählen, wird eine Transparenz mit harten Kanten erzeugt; andernfalls werden alle transparenten Bereiche mit 100 % Weiß gefüllt.

Dither Legt fest, ob ein Dither-Muster verwendet wird. Wenn Sie die Tabellenoption „Exakt“ nicht verwenden, enthält die Tabelle u. U. nicht alle Farben aus dem Bild. Zum Simulieren von Farben, die nicht in der Farbtabelle vertreten sind, können Sie die Farben dithern. Beim Dithering werden die Pixel der verfügbaren Farben zur Simulation fehlender Farben gemischt.

- **Ohne** Es werden keine Farben gedithert, sondern fehlende Farben durch die ähnlichsten Farben ersetzt. Dadurch entstehen meist scharfe Übergänge zwischen Farbschattierungen.
- **Diffusion** Verwendet eine Zufallsverteilung, bei der das Ergebnis weniger strukturiert ist als bei der Muster-Option. Aktivieren Sie die Option „Exakte Farben erhalten“, damit Farben mit Einträgen in der Farbtabelle nicht gedithert werden. Auf diese Weise können Sie feine Linien und Text in Webbildern beibehalten.
- **Muster** Simuliert Farben, die nicht in der Farbtabelle enthalten sind, mit einem rasterähnlichen Quadratmuster.

- **Störungsfilter** Verringert Nahtmuster entlang den Kanten von Bild-Slices.

Stärke Legt fest, wie viel Prozent der Bildfarben gedithert werden sollen. Bei einem höheren Wert werden mehr Farben gedithert, aber gleichzeitig auch die Dateigröße erhöht.

Exakte Farben erhalten Verhindert, dass Farben im Bild, die in der Farbtabelle enthalten sind, gedithert werden.

So bearbeiten Sie Farben in einer Indexfarbentabelle

Sie können durch Bearbeiten der Farben in der Farbtabelle Spezialeffekte erzeugen oder einer einzelnen Tabellenfarbe Transparenz zuweisen.

- 1 Öffnen Sie das indizierte Farbbild im Editor.
- 2 Wählen Sie „Bild“ > „Modus“ > „Farbtabelle“.
- 3 Wählen Sie durch Klicken oder Ziehen in der Tabelle den Farbbereich, der geändert werden soll.
- 4 Wählen Sie aus dem Farbwähler eine Farbe aus oder nehmen Sie eine Farbe aus dem Bild auf.

Beim Ändern eines Farbbereichs wird von Photoshop Elements in der Farbtabelle ein Verlauf zwischen Anfangs- und Endfarbe erstellt. Die erste Farbe, die Sie im Farbwähler wählen, ist die Anfangsfarbe des Bereichs. Wenn Sie auf „OK“ klicken, wird der Farbwähler erneut angezeigt, damit Sie die letzte Farbe des Bereichs wählen können.

Die im Farbwähler gewählten Farben werden im Dialogfeld „Farbtabelle“ in den gewählten Bereich platziert.

- 5 Aktivieren Sie die Option „Vorschau“, um das geänderte Bild zu betrachten.
- 6 Klicken Sie im Dialogfeld „Farbtabelle“ auf „OK“, um die neuen Farben auf das indizierte Farbbild anzuwenden.

So weisen Sie einer einzelnen Farbe in einer Indexfarbentabelle Transparenz zu

- 1 Wählen Sie im Editor „Bild“ > „Modus“ > „Farbtabelle“.
- 2 Klicken Sie mit der Pipette in der Tabelle oder im Bild auf die gewünschte Farbe. Die aufgenommene Farbe wird im Bild durch Transparenz ersetzt.
- 3 Klicken Sie auf „OK“, um die Farbtabelle zu schließen.

So laden Sie eine vordefinierte indizierte Tabelle

- 1 Wählen Sie im Editor „Bild“ > „Modus“ > „Farbtabelle“.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Tabelle“ eine der folgenden Optionen:

Schwarzer Körper Erstellt eine Palette aus den Farben, die ein Schwarzkörper bei Erhitzung annimmt – von Schwarz über Rot, Orange und Gelb bis Weiß.

Graustufen Zeigt eine Palette mit 256 Graustufen von Schwarz bis Weiß an.

Spektrum Erstellt eine Palette aus den Farben, die entstehen, wenn weißes Licht durch ein Prisma fällt – von Violett über Blau, Grün, Gelb und Orange bis Rot.

System Zeigt die Palette mit den 256 Standardfarben von Windows an.

So speichern oder laden Sie Indexfarbentabellen

- Klicken Sie zum Speichern einer Tabelle im Dialogfeld „Farbtabelle“ auf die Schaltfläche „Speichern“.
- Klicken Sie zum Laden einer Tabelle im Dialogfeld „Farbtabelle“ auf die Schaltfläche „Laden“. Nach dem Laden einer Farbtabelle in ein Bild werden die Farben des Bildes entsprechend der neuen Tabelle geändert.

Hinweis: Sie können auch gespeicherte Farbtabellen in die Farbfelder-Palette laden.

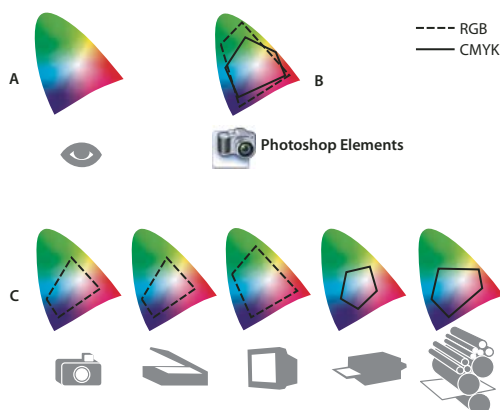
Siehe auch

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

Einrichten von Farbmanagement

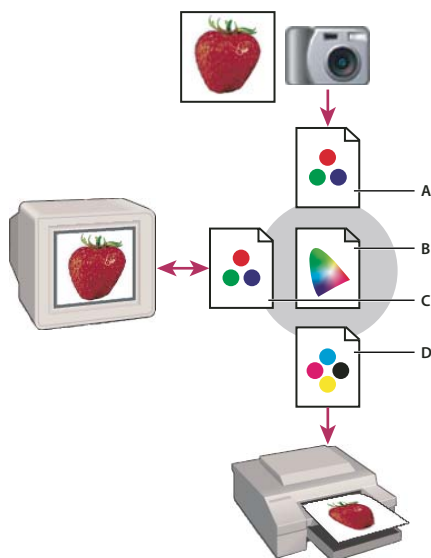
Farbmanagement

Mithilfe von Farbmanagement sorgen Sie für konsistente Farben zwischen Digitalkameras, Scannern, Computermonitoren und Druckern. Jedes dieser Geräte reproduziert einen unterschiedlichen Bereich von Farben, den so genannten Farbumfang. Wenn ein Bild von einem Scanner auf den Monitor und schließlich auf den Drucker übertragen wird, ändern sich die Farben. Diese Veränderung ist darauf zurückzuführen, dass jedes Gerät einen anderen Farbumfang hat und daher die Farben unterschiedlich dargestellt werden.



Farbumfänge verschiedener Geräte und Dokumente
A. Lab-Farbraum (gesamtes sichtbares Spektrum) B. Dokumente (Arbeitsbereich) C. Geräte

Durch Farbmanagement werden die Bildfarben so umgewandelt, dass sie von allen Geräten auf dieselbe Weise reproduziert werden können, und die Abweichung zwischen den auf dem Monitor angezeigten Farben und den Farben des gedruckten Bildes werden so gering wie möglich gehalten. Möglicherweise werden jedoch nicht alle Farben exakt übereinstimmend dargestellt, weil der Drucker nicht denselben Bereich von Farben reproduziert wie der Monitor.



Farbmanagement mit Profilen
A. Profile beschreiben die Farbräume des Eingabegeräts und des Dokuments. B. Anhand der Profilbeschreibungen bestimmt das Farbmanagementsystem die tatsächlichen Farben des Dokuments. C. Vom Monitorprofil erhält das Farbmanagementsystem die Informationen zur Übertragung der numerischen Werte in den Farbraum des Monitors. D. Anhand des Profils des Ausgabegeräts überträgt das Farbmanagementsystem die numerischen Werte des Dokuments in die Farbwerte des Ausgabegeräts, sodass die tatsächlichen Farben gedruckt werden.

Erstellen von Geräteprofilen

Damit Sie Farbmanagement verwenden können, müssen Sie für jedes Ihrer Geräte ein Profil erstellen bzw. das vom Gerätehersteller erstellte ICC-Profil verwenden.

Bilderfassungsgeräte Für Bilderfassungsgeräte wie Digitalkameras oder Scanner ist das Erstellen eines Profils nicht von entscheidender Bedeutung. Sie können jedoch ein Profil des Scanners erstellen, wenn die gescannte Farbtransparenz genau reproduziert werden soll. Dadurch verringert sich der Arbeitsaufwand für die Farbkorrektur in Photoshop Elements.

Monitore Es ist wichtig, dass Sie Ihren Monitor kalibrieren und ein Profil für ihn erstellen. Für einen Laptop oder einen anderen LCD-Monitor können Sie das Profil des Herstellers verwenden. Wenn Sie einen Kolorimeter und die entsprechende Software zum Erstellen von Profilen besitzen, können Sie diese Profile in Photoshop Elements verwenden.

Drucker Bei einem Tintenstrahldrucker erzielen Sie normalerweise bessere Ergebnisse, wenn Sie ein Profil erstellen, obwohl Sie auch mithilfe der Einstellungen im Druckertreiber bereits eine sehr hohe Druckqualität erreichen können. Viele Druckerhersteller stellen auf ihren Websites ICC-Druckerprofile zur Verfügung. Für jeden Druckertyp, jede Tintenart und jedes Papier ist ein unterschiedliches Profil erforderlich. Es können auch Profile für die von Ihnen bevorzugte Kombination aus Tinten- und Papiertyp erstellt werden.

Wenn Sie ein Foto bearbeiten und speichern, kann von Photoshop Elements ein ICC-Profil eingebettet (zugeordnet) werden, mit dem die Farben so wiedergegeben werden, wie sie auf dem Computermonitor oder dem Gerät, auf dem es erstellt wurde, dargestellt wurden. Durch das Einbetten von Profilen mit einem Bild werden die Farben portabel, sodass die Farbwerte von verschiedenen Geräten umgewandelt werden können. Wenn Sie beispielsweise das Foto an den Tintenstrahldrucker übertragen, liest das Farbmanagement das eingebettete Profil und passt die Farbdaten mithilfe des Druckerprofils an. Vom Drucker können die umgewandelten Farbdaten dann zum genauen Übertragen der Farben in den ausgewählten Medientyp verwendet werden.

Aufgaben des Farbmanagements

Führen Sie folgende Schritte aus, wenn Sie Farbmanagement verwenden möchten:

- Richten Sie Farbmanagement ein, indem Sie ein Farbprofil einbetten und beim Scannen oder Drucken Geräteprofile verwenden. (Siehe „So richten Sie Farbmanagement ein“ auf Seite 148.)
- Kalibrieren Sie den Computermonitor und erstellen Sie ein Monitorprofil. Verwenden Sie für einen LCD-Monitor das vom Hersteller mitgelieferte Profil. Weitere Anweisungen finden Sie in der Dokumentation zum LCD-Monitor.
- Wenn Sie ein Bild von Photoshop Elements drucken, stellen Sie sicher, dass im Bereich „Farbmanagement“ des Dialogfelds „Drucken“ das richtige Farbprofil angegeben ist. (Unter Umständen muss die Option „Weitere Optionen einblenden“ ausgewählt werden, damit der Bereich „Farbmanagement“ angezeigt wird.) Sollten Sie über kein Druckerprofil verfügen, geben Sie Farben mithilfe der Farbeinstellungen des Druckertreibers an (siehe „So drucken Sie ein Foto“ auf Seite 265). Wählen Sie außerdem eine Farbeinstellung aus, die für Ihren Workflow geeignet ist (z. B. „Für Druckausgabe optimieren“).

So richten Sie Farbmanagement ein

1 Wählen Sie im Editor die Optionen „Bearbeiten“ > „Farbeinstellungen“ aus.

2 Wählen Sie eine der folgenden Farbmanagementoptionen aus:

Ohne Farbmanagement Dem Bild wird kein Profil zugeordnet. Für diese Option wird das Monitorprofil als Arbeitsfarbraum verwendet. Beim Öffnen von Bildern werden eingebettete Profile entfernt und beim Speichern keine Zuordnung erstellt.

Farben immer für Computerbildschirme optimieren Verwendet sRGB als Arbeitsfarbraum, behält eingebettete Profile bei und weist beim Öffnen von Dateien ohne Tags sRGB zu.

Immer für Druckausgabe optimieren Verwendet Adobe RGB als Arbeitsfarbraum, behält eingebettete Profile bei und weist beim Öffnen von Dateien ohne Tags Adobe RGB zu.

Auswahl durch Benutzer Beim Öffnen von Dateien ohne Tags können Sie sRGB (Standardeinstellung) oder Adobe RGB wählen.

3 Klicken Sie auf „OK“.

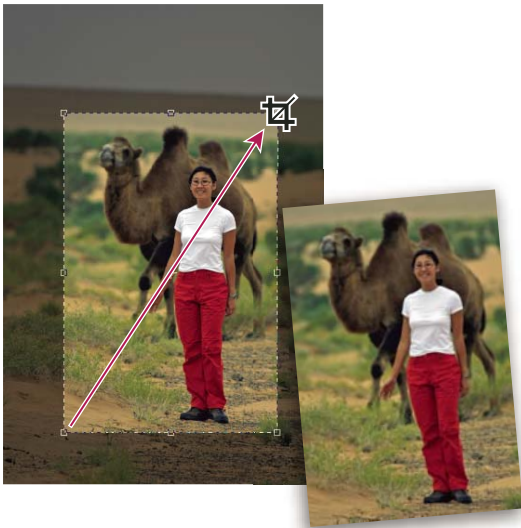
Wählen Sie beim Speichern von Dateien im Dialogfeld „Speichern unter“ die Option „ICC-Profil“ aus.

Kapitel 9: Freistellen und Skalieren von Fotos

Freistellen

So stellen Sie ein Bild frei

Das Freistellungswerkzeug entfernt den Bildbereich außerhalb des Auswahlrechtecks (Auswahlbereichs). Das Freistellen von Fotos bietet sich an, wenn ablenkende Hintergrundelemente entfernt werden sollen, um das Hauptmotiv des Fotos in den Mittelpunkt zu rücken. Dabei wird die Auflösung des Originalfotos normalerweise unverändert übernommen. Wenn Sie ein voreingestelltes Format verwenden, wird die Auflösung jedoch an die Vorgabe angepasst.



Durch Freistellen werden Bereiche des unwichtigen Hintergrunds entfernt.

- 1 Wählen Sie im Editor das Freistellungswerkzeug  aus.
- 2 Wenn Sie die Auflösung des Originalfotos nicht übernehmen möchten, wählen Sie im Menü „Seitenverhältnis“ eine der folgenden Optionen aus oder geben Sie in der Optionsleiste in die Felder „Breite“ und „Höhe“ eigene Werte ein:

Keine Beschränkung Ermöglicht die Skalierung des Bildes auf jede gewünschte Größe.

Fotoverhältnis verwenden Erhält beim Freistellen das ursprüngliche Seitenverhältnis des Fotos. In den Feldern „Breite“ und „Höhe“ werden die für das freigestellte Bild verwendeten Werte angezeigt.

Voreingestelltes Format Legt ein voreingestelltes Seitenverhältnis für das freigestellte Foto fest. Wenn Sie ein Bild für einen Bilderrahmen in einer bestimmten Größe erstellen möchten wählen Sie das entsprechende voreingestellte Format.

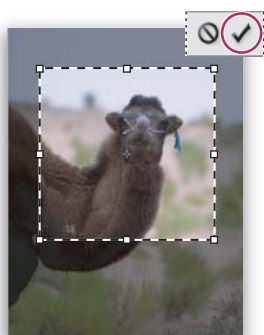
Hinweis: Wenn Sie in die Felder „Breite“ und „Höhe“ Werte eingeben, wird im Menü „Seitenverhältnis“ die Option „Eigenes“ angezeigt.

- 3 Ziehen Sie den Zeiger über den Bildausschnitt, der erhalten bleiben soll. Beim Loslassen der Maustaste wird das Auswahlrechteck als Begrenzungsrahmen mit Griffpunkten an den Ecken und Seiten angezeigt.
- 4 (Optional) Passen Sie das Auswahlrechteck an, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Verschieben Sie das Auswahlrechteck, indem Sie den Zeiger in den Begrenzungsrahmen setzen und an eine andere Position ziehen.

- Ändern Sie die Größe des Rechtecks durch Ziehen an einem Griff. (Wenn Sie im Menü „Seitenverhältnis“ die Option „Keine Beschränkung“ gewählt haben, können Sie das Seitenverhältnis beim Skalieren erhalten, indem Sie während des Ziehens an einem Eckgriff die Umschalttaste gedrückt halten.)
- Um das Auswahlrechteck zu drehen, platzieren Sie den Zeiger außerhalb des Begrenzungsrahmens (der Zeiger wird zu einem gebogenen Pfeil ↻) und ziehen Sie. (Bei Bitmaps kann das Auswahlrechteck nicht gedreht werden.)

Hinweis: Sie können die Farbe und Deckkraft der Freistellungsabdeckung (die den zu entfernenden Bereich kennzeichnet) in der Optionsleiste verändern.

5 Klicken Sie zum Abschließen des Ausstechvorgangs in der Optionsleiste auf die Bestätigen-Schaltfläche ✓ oder drücken Sie den Zeilenschalter. Klicken Sie auf die Abbrechen-Schaltfläche ⓧ oder drücken Sie die Esc-Taste, um den Ausstechvorgang abubrechen.



Klicken Sie auf die Bestätigen-Schaltfläche, um das Ergebnis eines Freistellungs Vorgangs zu akzeptieren.

Siehe auch

„So lassen Sie ein Bild neu berechnen“ auf Seite 157

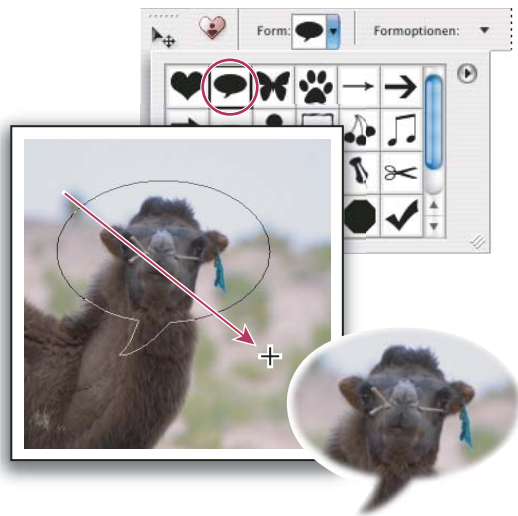
So stellen Sie Bilder anhand einer Auswahlbegrenzung frei

Der Befehl „Freistellen“ dient zum Entfernen der Bereiche, die außerhalb der aktuellen Auswahl liegen. Beim Freistellen anhand einer Auswahlbegrenzung schneidet Photoshop Elements das Bild auf den Begrenzungsrahmen zu, der die Auswahl enthält. (Auswahlbereiche mit unregelmäßigen Formen, wie sie z. B. das Lasso erstellt, werden anhand eines rechteckigen Begrenzungsrahmens freigestellt, in dem sich die Auswahl befindet.) Wenn Sie den Befehl „Freistellen“ verwenden, ohne zuvor eine Auswahl vorgenommen zu haben, zentriert Photoshop Elements automatisch einen Begrenzungsrahmen mit 50 Pixel Abstand zu jeder Kante.

- 1 Wählen Sie im Editor mit einem beliebigen Auswahlwerkzeug, etwa dem Auswahlrechteck , den Bildbereich aus, der erhalten bleiben soll.
- 2 Wählen Sie „Bild“ > „Freistellen“.

So verwenden Sie den Ausstecher

Mit dem Ausstecher können Sie ein Bild auf eine von Ihnen gewählte Form zuschneiden. Nachdem Sie die Form auf das Foto gezogen haben, können Sie den Begrenzungsrahmen verschieben und skalieren, bis genau der gewünschte Bereich ausgewählt ist.



Schneiden Sie ein Foto mit dem Ausstecher auf eine originelle Form zu.

- 1 Wählen Sie im Editor den Ausstecher  aus.
- 2 Klicken Sie in der Optionsleiste auf das Menü „Formen“. Wählen Sie in der daraufhin angezeigten Formenbibliothek eine Form aus. Wenn Sie andere Bibliotheken anzeigen möchten, klicken Sie auf das Dreieck rechts neben der geöffneten Bibliothek. Wählen Sie dann in der daraufhin eingeblendeten Liste eine neue Bibliothek aus.
- 3 Klicken Sie auf eine Form, um sie auszuwählen.
- 4 Klicken Sie auf den Pfeil neben „Formoptionen“, um das Fenster „Ausstecher-Optionen“ anzuzeigen. Legen Sie eine oder mehrere der folgenden Formoptionen fest:

Ohne Einschränkungen Zeichnet die Form in einer beliebigen Größe und einem beliebigen Seitenverhältnis.

Festgelegte Proportionen Erhält ein festes Verhältnis von Höhe und Breite für die ausgestochene Form.

Definierte Größe Schneidet das Foto exakt auf die Größe der von Ihnen gewählten Form zu.

Feste Größe Legt exakte Maße für die fertige Form fest.

Vom Mittelpunkt aus Zeichnet die Form vom Mittelpunkt aus.

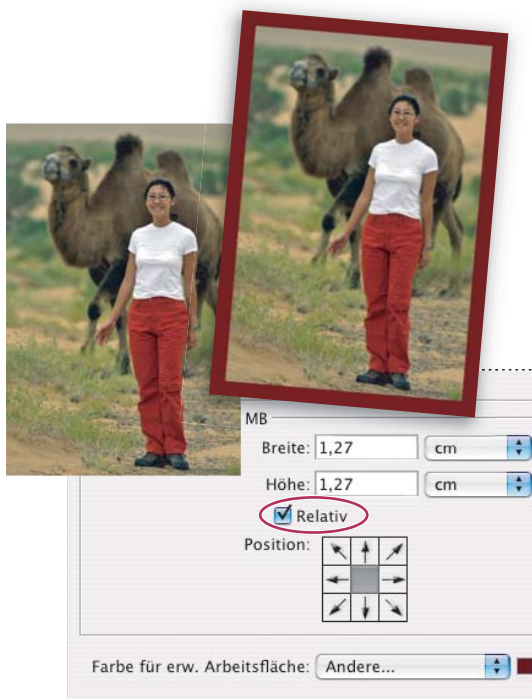
- 5 Geben Sie einen Wert für „Weiche Kante“ ein, um die Kanten der fertigen Form weichzuzeichnen.

Hinweis: Wenn Sie eine weiche Kante definieren, werden die Kanten des freigestellten Bildes weichgezeichnet, d. h., sie verblassen allmählich und verschmelzen schließlich mit dem Hintergrund.

- 6 Aktivieren Sie die Option „Ausstechen“, um einen Bildbereich in der gewünschten Form auszusteichen.
- 7 Ziehen Sie im Bild, um die Begrenzung der Form zu erstellen, und verschieben Sie diese Begrenzung an die gewünschte Position im Bild.
- 8 Klicken Sie zum Abschließen des Ausstechvorgangs in der Optionsleiste auf die Bestätigen-Schaltfläche  oder drücken Sie den Zeilenschalter. Klicken Sie auf die Abbrechen-Schaltfläche  oder drücken Sie die Esc-Taste, um den Ausstechvorgang abubrechen.

So ändern Sie die Größe der Arbeitsfläche

Sie können die Arbeitsfläche auf einer oder allen Seiten eines Bildes vergrößern. In der Hintergrundebene wird die vergrößerte Arbeitsfläche in der aktuell ausgewählten Hintergrundfarbe angezeigt, in anderen Ebenen ist sie transparent. Auf der neuen Arbeitsfläche können Sie z. B. Text hinzufügen oder das Foto an die Arbeitsflächengröße anpassen.



Durch Vergrößern der Arbeitsfläche wird Platz für einen farbigen Rand geschaffen.

- 1 Wählen Sie im Editor „Bild“ > „Skalieren“ > „Arbeitsfläche“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie in den Feldern „Breite“ und „Höhe“ die Gesamtmaße der neuen Arbeitsfläche ein. Wählen Sie die gewünschten Maßeinheiten. Mit der Option „Spalten“ wird die Breite gemäß den in den Voreinstellungen für Maßeinheiten und Lineale festgelegten Spalteneinstellungen angegeben.
 - Wählen Sie „Relativ“ aus und geben Sie die Werte ein, um die die Größe der Arbeitsfläche erhöht bzw. verringert werden soll. Geben Sie eine negative Zahl ein, um die Arbeitsfläche zu verkleinern. Verwenden Sie die Option „Relativ“, wenn Sie die Arbeitsfläche um einen bestimmten Wert vergrößern möchten, beispielsweise 5 cm auf jeder Seite.
- 3 Klicken Sie unter „Position“ auf ein Quadrat, um die Position des Bildes auf der neuen Arbeitsfläche zu bestimmen.
- 4 Wenn Sie die Farbe der neuen Arbeitsfläche ändern möchten, wählen Sie im Menü „Farbe für erw. Arbeitsfläche“ eine Option aus.
- 5 Klicken Sie auf „OK“.

So richten Sie ein Bild gerade aus

- 1 Wählen Sie im Editor das Gerade-ausrichten-Werkzeug  aus.
- 2 Wenn Sie alle Bildebenen gerade ausrichten möchten, aktivieren Sie „Alle Ebenen drehen“ und wählen Sie im Menü „Arbeitsflächenoptionen“ eine Option (dieses Menü ist nur verfügbar, wenn „Alle Ebenen drehen“ aktiviert ist):

Arbeitsfläche anpassen Die Größe der Arbeitsfläche wird so geändert, dass das gedrehte Bild vollständig sichtbar ist. Die Begradigung bewirkt, dass einige Ecken des Bildes außerhalb der aktuellen Arbeitsfläche liegen. Das begradigte Bild enthält leere Hintergrundbereiche, aber es werden keine Pixel beschnitten.

Freistellen zum Entfernen des Hintergrunds Stellt das Bild frei und entfernt dabei alle leeren Hintergrundbereiche, die nach dem Begradigen auftreten. Einige Pixel werden beschnitten.

Freistellen auf Originalgröße Gewährleistet, dass die Größe der Arbeitsfläche mit der Größe des Originalbildes übereinstimmt. Das begradigte Bild enthält leere Hintergrundbereiche und einige Pixel werden beschnitten.



Entfernen des Hintergrunds durch Begradigen und Freistellen

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Bild zu begradigen:

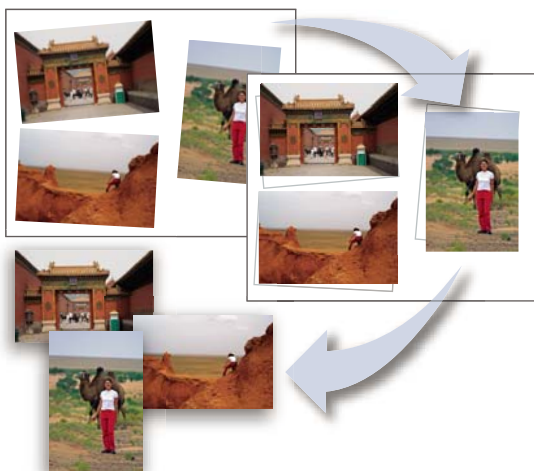
- Soll es horizontal ausgerichtet werden, zeichnen Sie im Bild eine Linie, die für die neue gerade horizontale Kante steht.
- Soll es vertikal ausgerichtet werden, zeichnen Sie bei gedrückter Befehlstaste im Bild eine Linie, die für die neue gerade vertikale Kante steht.

So richten Sie ein Bild automatisch gerade aus

- Wenn Sie das Bild automatisch gerade ausrichten möchten und die umgebende Arbeitsfläche dabei erhalten bleiben soll, wählen Sie „Bild“ > „Drehen“ > „Bild gerade ausrichten“. Das begradigte Bild enthält leere Hintergrundbereiche, aber es werden keine Pixel beschnitten.
- Wenn Sie das Bild automatisch begradigen und freistellen möchten, wählen Sie „Bild“ > „Drehen“ > „Bild gerade ausrichten und freistellen“. Das begradigte Bild enthält keine leeren Hintergrundbereiche, aber einige Pixel werden beschnitten.

So teilen Sie ein gescanntes Bild, das mehrere Fotos enthält

Wenn Sie auf einem Flachbildscanner mehrere Fotos gleichzeitig gescannt haben, können Sie das Scanbild automatisch in die Einzelfotos teilen und gerade ausrichten. Die Fotos müssen klar voneinander abgegrenzt sein.



Trennen von gescannten Bildern auf einer Seite in drei separate Bilder

❖ Wählen Sie im Editor „Bild“ > „Gescannte Fotos teilen“. Die Bilder werden von Photoshop Elements automatisch geteilt und jeweils in einer eigenen Datei gespeichert.



Bei Bildern mit hellen Bereichen an den Rändern (etwa Fotos von hellen Wolken, Schnee usw.) funktioniert dieser Befehl am besten, wenn Sie das Bild auf dem Scanner mit einem Blatt dunklen Papiers abdecken.

Bildgröße und Auflösung

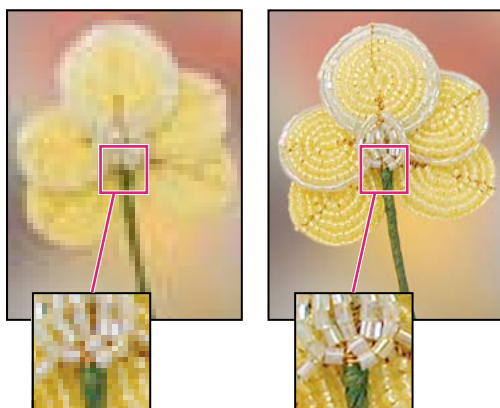
Bildgröße und Auflösung – Einführung

Die Bildgröße (oder Pixelmaße) gibt die Anzahl der Pixel entlang der Breite und Höhe des Bildes an. So können Sie mit Ihrer Digitalkamera z. B. ein Foto aufnehmen, das 1024 Pixel breit und 768 Pixel hoch ist. Diese beiden Maße stehen in direkter Beziehung zur Größe der Bilddatei. Aus ihnen lässt sich die Menge der Bilddaten im Foto ablesen.

Die Auflösung gibt den in einem Bild sichtbaren Detaillierungsgrad an. Sie wird in Pixel pro Zoll (Pixel Per Inch, ppi) gemessen. Je mehr Pixel pro Zoll, desto höher die Auflösung. Generell gilt: Je höher die Auflösung des Bildes, desto besser ist die Druckqualität.

Ein digitales Bild enthält zwar eine bestimmte Menge von Bilddaten, hat aber keine spezifische Ausgabegröße oder -auflösung. Wenn Sie die Auflösung einer Datei ändern, ändern sich die Bildmaße. Ändern Sie die Breite oder Höhe eines Bildes, ändert sich dessen Auflösung.

Wie Bildgröße und Auflösung miteinander zusammenhängen, lässt sich im Dialogfeld „Bildgröße“ („Bild“ > „Skalieren“ > „Bildgröße“) erkennen. Deaktivieren Sie die Option „Bild neu berechnen mit“, da die Menge der Bilddaten im Foto erhalten bleiben soll. Ändern Sie dann die Breite, Höhe oder Auflösung des Bildes. Beim Ändern eines Werts ändern sich auch die anderen beiden Werte entsprechend.



Druckausgabe mit 72 ppi und mit 300 ppi (Detailvergrößerung 200 %)

Wenn Sie mit einer bestimmten Auflösung drucken müssen oder ein Bild drucken möchten, das wesentlich kleiner oder größer ist, als es die Pixelmaße des Bildes zulassen, können Sie das Bild neu berechnen. Beim Neuberechnen von Bildern werden Pixel entweder gelöscht oder hinzugefügt, um die gewünschten Maße bzw. die gewünschte Auflösung zu erzielen.

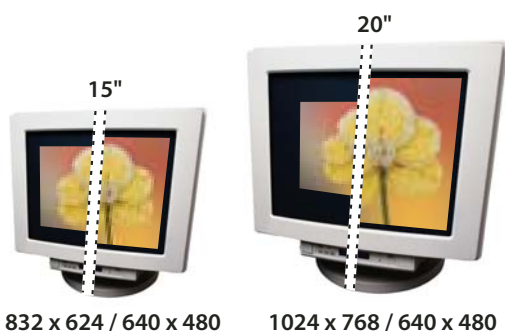
Druckerauflösung

Die Druckerauflösung wird in Punkten pro Zoll (Dots per Inch, dpi) gemessen. Je höher die dpi-Zahl, desto feiner wird normalerweise die Druckausgabe. Die meisten Tintenstrahldrucker haben eine Auflösung von 720 dpi bis 2880 dpi.

Die Druckerauflösung ist mit der Bildauflösung nicht identisch, hängt jedoch damit zusammen. Für hochwertigen Fotodruck mit einem Tintenstrahldrucker reicht in den meisten Fällen eine Bildauflösung von ca. 220 ppi. Wenn Sie eine niedrigere Auflösung wählen, druckt Ihr Drucker ein etwas größeres Foto. Dabei kann es allerdings zu Verschlechterungen der Bildqualität kommen. Es wird eine Warnung angezeigt, wenn Sie ein Druckformat wählen, bei der das Foto mit weniger als 220 ppi gedruckt wird.

Bildschirmauflösung

Die Auflösung Ihres Bildschirms wird in Pixelmaßen angegeben. Wenn Sie also mit einer Bildschirmauflösung von 1024 x 768 arbeiten und die Pixelmaße Ihres Fotos identisch sind, füllt das Foto bei einem Zoomwert von 100 % den gesamten Bildschirm aus. Die Anzeigegröße eines Bildes auf dem Bildschirm hängt von verschiedenen Faktoren ab: den Pixelmaßen, der Bildschirmgröße und der Bildschirmauflösung. Sie können die Bildvergrößerung in Photoshop Elements direkt am Bildschirm ändern und auf diese Weise problemlos Bilder beliebiger Pixelmaße bearbeiten.



Ein 620 x 400 Pixel großes Bild auf Bildschirmen mit unterschiedlichen Größen und Auflösungen.

Wenn Sie Bilder für die Anzeige auf dem Bildschirm vorbereiten, sollten Sie dabei von der niedrigsten Bildschirmauflösung ausgehen, mit der die Fotos wahrscheinlich angezeigt werden.

So zeigen Sie die Bildgröße einer geöffneten Datei an

❖ Klicken Sie im Editor unten im Dokument auf das Dateiinformationfeld und halten Sie die Maustaste gedrückt. Im Feld werden die Breite und Höhe des Bildes (in Pixeln und in der aktuellen Maßeinheit des Lineals), die Anzahl der Kanäle und die Bildauflösung angezeigt.

So zeigen Sie die Ausgabegröße auf dem Bildschirm an

❖ Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Ansicht“ > „Ausgabegröße“.
- Wählen Sie das Hand- oder Zoom-Werkzeug aus und klicken Sie in der Optionsleiste auf „Ausgabegröße“.

Die angezeigte Bildgröße wird weitgehend an die Ausgabegröße angepasst, die im Dialogfeld „Bildgröße“ unter „Dokumentgröße“ angegeben ist. Die angezeigte Ausgabegröße wird durch die Bildschirmgröße und -auflösung beeinflusst.

So ändern Sie die Druckausgabegröße und Auflösung eines Bildes

Sie können die Bildausgabegröße und Auflösung eines Bildes ändern, ohne es neu zu berechnen. Dies ist beispielsweise erforderlich, wenn Sie das Bild an einen externen Druckdienstleister weiterleiten, der nur Dateien mit einer bestimmten Auflösung annimmt.

Wenn Sie jedoch direkt aus Photoshop Elements drucken, erübrigen sich die im Folgenden beschriebenen Arbeitsschritte. In diesem Fall müssen Sie lediglich im Druckdialogfeld eine Größe auswählen. Photoshop Elements wendet die korrekte Bildauflösung automatisch an.

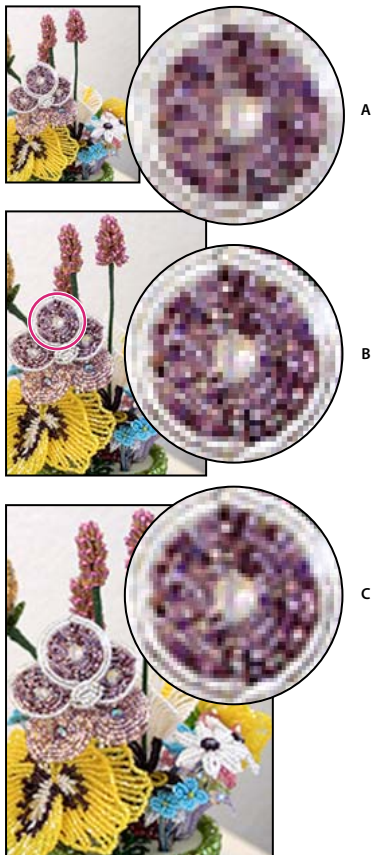
Hinweis: Wenn Sie nur die Bildausgabegröße oder die Auflösung ändern möchten und die Gesamtzahl der Pixel im Bild entsprechend angepasst werden soll, müssen Sie das Bild neu berechnen. (Siehe „So lassen Sie ein Bild neu berechnen“ auf Seite 157.)

- 1 Wählen Sie im Editor „Bild“ > „Skalieren“ > „Bildgröße“.
- 2 Vergewissern Sie sich, dass die Option „Bild neu berechnen mit“ deaktiviert ist. Bei deaktivierter Option können Sie die Bildausgabegröße und Auflösung ändern, ohne die Gesamtzahl der Pixel im Bild zu ändern.
- 3 Aktivieren Sie die Option „Proportionen erhalten“, um das Verhältnis zwischen Bildbreite und Bildhöhe zu erhalten. Damit wird beim Ändern der Höhe die Breite automatisch aktualisiert und umgekehrt.
- 4 Geben Sie unter „Dokumentgröße“ neue Werte für Breite und Höhe ein. Wählen Sie ggf. eine neue Maßeinheit. Die Option „Spalten“ verwendet für die Einstellung der Breite die unter „Maßeinheiten und Lineale“ festgelegten Breiten und Abstände.
- 5 Geben Sie unter „Auflösung“ einen neuen Wert ein. Wählen Sie ggf. eine neue Maßeinheit.
- 6 Klicken Sie auf „OK“.

💡 Wenn Sie die ursprünglichen Werte im Dialogfeld „Bildgröße“ wiederherstellen möchten, halten Sie die Wahltaste gedrückt und klicken Sie auf „Zurück“.

So lassen Sie ein Bild neu berechnen

Das Ändern der Pixelmaße eines Bildes bezeichnet man als *Neuberechnen*. Das Neuberechnen wirkt sich nicht nur auf die Anzeigegröße, sondern auch auf die Bildqualität und die Druckausgabe (Größe des gedruckten Bildes oder Bildauflösung) aus. Durch eine Neuberechnung kann die Bildqualität beeinträchtigt werden. Beim *Downsampling*, der Neuberechnung mit niedrigerer Auflösung, wird die Anzahl der Pixel im Bild reduziert, es werden also Informationen aus dem Bild gelöscht. Analog werden beim *Upsampling*, der Neuberechnung mit höherer Auflösung, neue Pixel hinzugefügt (basierend auf den Farbwerten der vorhandenen Pixel). Das Bild verliert dadurch etwas an Schärfe und es gehen einige Details verloren.



Neuberechnen eines Bildes

A. Bild nach Neuberechnung mit niedrigerer Auflösung B. Originalbild C. Bild nach Neuberechnung mit höherer Auflösung

Das Neuberechnen mit höherer Auflösung können Sie vermeiden, indem Sie das Bild mit der Auflösung scannen oder erstellen, die für den Drucker bzw. das Ausgabegerät erforderlich ist. Berechnen Sie eine Kopie der Datei neu, wenn Sie in einer Bildschirmvorschau sehen möchten, wie sich geänderte Pixelmaße auswirken, oder wenn Sie Probedrucke mit unterschiedlichen Auflösungen erstellen möchten.

💡 Wenn Sie Bilder für die Verbreitung im Web vorbereiten, empfiehlt es sich, die Bildgröße in Pixelmaßen anzugeben.

- 1 Wählen Sie im Editor „Bild“ > „Skalieren“ > „Bildgröße“.
- 2 Aktivieren Sie die Option „Bild neu berechnen mit“ und wählen Sie ein Interpolationsverfahren:

Pixelwiederholung Schnelle, aber nicht sehr präzise Methode. Sie empfiehlt sich für Illustrationen mit ungeglätteten Kanten, um harte Kanten zu erhalten und eine kleinere Datei zu erzeugen. Bei dieser Methode können jedoch Zackeneffekte entstehen, die beim Verzerren oder Skalieren eines Bildes oder Ausführen mehrerer Bearbeitungsschritte deutlich werden.

Bilinear Erzeugt eine mittlere Qualität.

Bikubisch Langsame, jedoch präzisere Methode, mit der die gleichmäßigsten Tonabstufungen erzeugt werden.

Bikubisch glatter Wählen Sie diese Methode, wenn Sie Bilder vergrößern.

Bikubisch schärfer Wählen Sie diese Methode, wenn Sie ein Bild verkleinern. Dadurch bleibt die Detailgenauigkeit im neu berechneten Bild erhalten. Es kann jedoch vorkommen, dass einige Bildbereiche überscharf werden. In diesem Fall sollten Sie es mit der Option „Bikubisch“ versuchen.

3 Markieren Sie die Option „Proportionen erhalten“, um das Verhältnis zwischen Pixelbreite und -höhe zu erhalten. Damit wird beim Ändern der Höhe die Breite automatisch aktualisiert und umgekehrt.

4 Geben Sie unter „Pixelmaße“ Werte für die Breite und Höhe ein. Wählen Sie als Maßeinheit „Prozent“, um Werte als Prozentwerte der aktuellen Maße einzugeben.

Die neue Dateigröße des Bildes wird oben im Dialogfeld „Bildgröße“ angezeigt, die alte Dateigröße in Klammern daneben.

5 Klicken Sie auf „OK“, um die Pixelmaße zu ändern und das Bild neu zu berechnen.



Optimale Ergebnisse beim Erstellen eines kleineren Bildes erzielen Sie, indem Sie das Bild mit niedrigerer Auflösung neu berechnen und den Filter „Unschärf maskieren“ anwenden. Zum Erstellen eines größeren Bildes scannen Sie das Bild mit höherer Auflösung neu ein.

Kapitel 10: Retuschieren und Transformieren

Retuschieren

So entfernen Sie rote Augen

Mit dem Rote-Augen-entfernen-Werkzeug können rote Augen auf Fotos entfernt werden, die mit einem Blitzlicht aufgenommen wurden.

Die rote Färbung wird durch die Reflexion des Kamerablitzlichts auf der Retina des Auges erzeugt. Sie kommt häufiger auf Bildern vor, die in dunklen Räumen aufgenommen wurden, weil sich die Iris des Auges dann weiter öffnet. Um rote Augen zu vermeiden, können Sie die entsprechende Funktion der Kamera verwenden.



Zur Korrektur roter Augen markieren Sie ein Auge (oben) oder klicken auf ein Auge (Mitte).

- 1 Wählen Sie das Rote-Augen-entfernen-Werkzeug  aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Auto“. Photoshop Elements identifiziert und korrigiert rote Augen automatisch. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht zusagt, probieren Sie eine der anderen Optionen aus.
 - Klicken Sie im Bild auf einen roten Bereich eines Auges.
 - Zeichnen Sie eine Auswahl über ein rotes Auge.

Siehe auch

„So passen Sie die Farbe von Hauttönen an“ auf Seite 135

So entfernen Sie Schönheitsfehler und andere Mängel

Mit dem Bereichsreparatur-Pinsel können Schönheitsfehler und andere Mängel auf Ihren Fotos ganz leicht entfernt werden. Klicken Sie einmal auf einen Schönheitsfehler. Um größere Bereiche auszubessern, klicken Sie und ziehen Sie über den Bereich.



Schönheitsfehler und andere Mängel lassen sich mit dem Bereichsreparatur-Pinsel leicht korrigieren.

- 1 Wählen Sie im Editor den Bereichsreparatur-Pinsel  aus.
- 2 Wählen Sie eine Pinselgröße. Am effektivsten ist ein Pinsel, der etwas größer als der zu korrigierende Bereich ist, damit der gesamte Bereich mit nur einem Mausklick abgedeckt wird.
- 3 Wählen Sie in der Optionsleiste eine Form aus.

Näherungswert Sucht unter den Pixeln um die Kanten des Auswahlbereichs herum nach einem Bildbereich, der zur Korrektur des Auswahlbereichs verwendet werden kann. Wenn Sie mit dieser Form kein zufriedenstellendes Ergebnis erzielen, machen Sie die Korrektur rückgängig und versuchen Sie es mit der Option „Struktur erstellen“.

Struktur erstellen Verwendet alle Pixel im Auswahlbereich, um eine Struktur zu erstellen, mit der dieser Bereich korrigiert werden kann. Wenn die Struktur zu keinem guten Ergebnis führt, versuchen Sie, den Pinsel ein zweites Mal durch den Bereich zu ziehen.

- 4 Klicken Sie im Bild auf den zu korrigierenden Bereich oder klicken und ziehen Sie den Pinsel, um einen größeren Bereich auszubessern.

Siehe auch

„So passen Sie die Farbe von Hauttönen an“ auf Seite 135

So korrigieren Sie größere Mängel

Der Reparatur-Pinsel korrigiert Mängel in einem großen Bereich, wenn Sie den Zeiger über den entsprechenden Bereich ziehen. Mit diesem Pinsel können Objekte von einem gleichförmigen Hintergrund entfernt werden, z. B. Gegenstände auf einer Wiese.



Vor und nach der Verwendung des Reparatur-Pinsels

- 1 Wählen Sie im Editor den Reparatur-Pinsel  aus.
- 2 Wählen Sie in der Optionsleiste einen Pinsel aus und legen Sie Optionen für den Reparatur-Pinsel fest:

Modus Legt fest, wie die Quelle oder das Muster an die vorhandenen Pixel angeglichen wird. Beim Modus „Normal“ werden neue Pixel über die vorhandenen Pixel gelegt. Wählen Sie „Ersetzen“, um Filmkörnung und Struktur an den Kanten des Malstrichs zu erhalten.

Quelle Legt die Quelle für die Reparatur-Pixel fest. Aktivieren Sie „Aufgenommen“, um Pixel aus dem aktuellen Bild zu verwenden. Aktivieren Sie „Muster“, um Pixel von dem in der Muster-Palette angegebenen Muster zu verwenden.

Ausgerichtet Aktivieren Sie diese Option, wenn die Pixel kontinuierlich aufgenommen werden sollen und der Aufnahmepunkt auch beim Loslassen der Maustaste nicht verloren gehen soll. Deaktivieren Sie „Ausgerichtet“, wenn die aufgenommenen Pixel jedes Mal wieder vom ersten Aufnahmepunkt aus aufgetragen werden sollen, wenn Sie mit dem Werkzeug erneut ansetzen.

Alle Ebenen aufnehmen Nimmt Daten von allen angezeigten Ebenen auf. Deaktivieren Sie die Option „Alle Ebenen aufnehmen“, wenn nur Daten aus der aktiven Ebene aufgenommen werden sollen.

3 Platzieren Sie den Zeiger in einem geöffneten Bild und nehmen Sie Daten auf, indem Sie bei gedrückter Wahltaste klicken.

Hinweis: Wenn Sie Pixel in einem Bild aufnehmen und auf ein anderes Bild anwenden, müssen beide Bilder die gleiche Farbe haben. Eines der Bilder kann aber auch im Graustufenmodus vorliegen.

4 Ziehen Sie in dem Bild über den fehlerhaften Bereich, um die vorhandenen Daten mit den aufgenommenen Daten zu vereinigen. Die aufgenommenen Pixel werden immer dann mit den vorhandenen Pixeln vereinigt, wenn Sie die Maustaste loslassen.



Wenn an den Rändern des zu reparierenden Bereichs ein starker Kontrast vorhanden ist, wählen Sie vor der Verwendung des Reparatur-Pinsels zunächst einen Bereich aus. Der ausgewählte Bereich sollte größer als der zu reparierende Bereich sein, muss aber der Begrenzung der kontrastierenden Pixel genau folgen. Wenn Sie dann mit dem Reparatur-Pinsel malen, verhindert die Auswahl ein Auslaufen der Farben von außen.

Siehe auch

„So passen Sie die Farbe von Hauttönen an“ auf Seite 135

„Füllmethoden“ auf Seite 212

„Muster – Einführung“ auf Seite 232

So kopieren Sie Bilder oder Bildbereiche

Mit dem Kopierstempel malen Sie mit aufgenommenen Bildbereichen. Dieses Werkzeug können Sie verwenden, um Objekte zu duplizieren, Mängel in einem Bild zu entfernen oder Objekte in einem Foto zu überdecken.



Originalfotos (oben), nach dem Hinzufügen von zwei Seesternen mit dem Kopierstempel (Mitte) und nach dem Entfernen einer Person mit dem Kopierstempel (unten)

1 Wählen Sie im Editor den Kopierstempel  aus.

2 (Optional) Legen Sie in der Optionsleiste Optionen für das Werkzeug fest:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Legt fest, wie die Quelle oder das Muster an die vorhandenen Pixel angeglichen wird. Beim Modus „Normal“ werden neue Pixel über die vorhandenen Pixel gelegt. Wählen Sie „Ersetzen“, um Filmkörnung und Struktur an den Kanten des Malstrichs zu erhalten.

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Deckkraft der aufgetragenen Farbe. Je niedriger die Deckkraft ist, desto mehr sind die Pixel unter der aufgetragenen Farbe zu sehen. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Ausgerichtet Mit dieser Option werden die aufgenommenen Bildbereiche immer zusammen mit dem Cursor bewegt, sobald Sie mit dem Malen beginnen, auch wenn Sie den Malvorgang mehrere Male unterbrechen und dann wieder fortsetzen. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie unerwünschte Bereiche entfernen möchten, z. B. Stromleitungen vor dem Himmel oder einen Riss in einem gescannten Foto. Ist „Ausgerichtet“ deaktiviert, wird der Aufnahmebereich jedes Mal vom Anfangspunkt aus aufgetragen, wenn Sie mit dem Kopierstempel erneut ansetzen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie mehrere Kopien eines Bildausschnitts in demselben oder einem anderen Bild einfügen möchten.

Alle Ebenen aufnehmen Aktivieren Sie „Alle Ebenen aufnehmen“, um Daten aus allen sichtbaren Ebenen aufzunehmen (zu kopieren). Soll nur die aktive Ebene berücksichtigt werden, deaktivieren Sie diese Option.

3 Setzen Sie den Zeiger auf den aufzunehmenden Bildausschnitt und klicken Sie bei gedrückter Wahl taste. Das Werkzeug dupliziert die Pixel an diesem Aufnahmepunkt im Bild, während Sie malen.

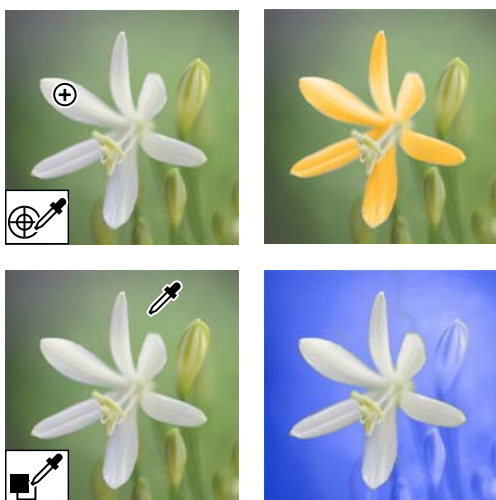
4 Ziehen Sie mit dem Werkzeug über das Bild.

Siehe auch

„Füllmethoden“ auf Seite 212

So ersetzen Sie Farben in einem Bild

Das Farbe-ersetzen-Werkzeug vereinfacht das Ersetzen spezifischer Farben in einem Bild. Sie können eine bestimmte Farbe, z. B. eine gelbe Blume in einem Bild, mit einer anderen Farbe wie beispielsweise Rot übermalen. Mit dem Farbe-ersetzen-Werkzeug können Sie auch Farben korrigieren.



Wählen Sie die Option „Aufnahme: Einmal“ aus und klicken Sie auf einen Bereich, um die Farbe zu ersetzen (oben). Nehmen Sie die Hintergrundfarbe auf und wählen Sie die Option „Aufnahme: Hintergrund-Farbfeld“ aus, um die Hintergrundfarbe zu ersetzen (unten).

1 Wählen Sie das Farbe-ersetzen-Werkzeug  aus. (Das Farbe-ersetzen-Werkzeug ist dem Pinsel  zugeordnet.)

2 Wählen Sie in der Optionsleiste im Menü „Pinsel“ eine Pinselspitze. Im Normalfall sollte als Modus „Farbe“ (die Standardeinstellung) verwendet werden.

3 Klicken Sie auf eine der folgenden Aufnahmeoptionen:

Kontinuierlich  Nimmt die Farben beim Ziehen kontinuierlich auf.

Einmal  Ersetzt die entsprechende Farbe nur in Bereichen in der Farbe, auf die Sie als Erstes klicken.

Hintergrund-Farbfeld  Löscht nur Bereiche in der aktuellen Hintergrundfarbe.

4 Wählen Sie unter „Grenzen“ eine der folgenden Optionen:

Nicht aufeinander folgend Ersetzt die aufgenommene Farbe überall dort, wo sie unter dem Zeiger auftritt.

Aufeinander folgend Ersetzt die Farben, die unmittelbar auf die Farben unter dem Zeiger folgen.

5 Geben Sie unter „Toleranz“ einen niedrigen Prozentwert an, um Farben zu ersetzen, die dem Pixel, auf das Sie klicken, sehr ähnlich sind. Bei einem höheren Prozentwert wird ein größerer Farbbereich ersetzt.

6 Um in den zu korrigierenden Bereichen glatte Kanten zu erzielen, wählen Sie „Glätten“.

7 Wählen Sie eine Vordergrundfarbe, durch die Sie die unerwünschte Farbe ersetzen möchten.

8 Klicken Sie auf die Farbe, die Sie im Bild ersetzen möchten.

9 Ziehen Sie über das Bild, um die Zielfarbe zu ersetzen.

Siehe auch

„So passen Sie die Farbe von Hauttönen an“ auf Seite 135

So zeichnen Sie Bildbereiche scharf

Der Scharfzeichner zeichnet in einem Foto weiche Kanten schärfer und erhöht so die Bildschärfe bzw. Detailgenauigkeit. Wenn ein Foto zu stark scharfgezeichnet wurde, wirkt es körnig. Wählen Sie daher in der Optionsleiste unter „Stärke“ lieber einen niedrigeren Wert aus, damit die Scharfzeichnung nicht zu stark ausfällt. Am besten ist es, Fotos zunächst nur leicht zu schärfen und dann bei Bedarf durch mehrmaliges Ziehen über den Bereich nachzuschärfen.



Originalbild (oben), zwei korrekt scharfgezeichnete Gesichter (unten links) und zwei zu stark scharfgezeichnete Gesichter (unten rechts)

- 1 Wählen Sie den Scharfzeichner  aus.
- 2 Legen Sie in der Optionsleiste die Optionen für das Werkzeug fest:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Ermöglicht die Festlegung, wie sich die aufgetragene Farbe mit den im Bild vorhandenen Pixeln mischen soll.

Stärke Gibt den Umfang des Scharfzeichnens an, das mit jedem Pinselstrich ausgeführt wird.

Alle Ebenen aufnehmen Zeichnet alle sichtbaren Ebenen scharf. Ist diese Option deaktiviert, wird nur die aktive Ebene scharfgezeichnet.
- 3 Ziehen Sie den Mauszeiger über den Bildbereich, der scharfgezeichnet werden soll.

Siehe auch

- „Scharfzeichnen“ und „Stark scharfzeichnen“ auf Seite 203
- „Konturen scharfzeichnen“ auf Seite 203
- „Unschärf maskieren“ auf Seite 203
- „Muster – Einführung“ auf Seite 232

So zeichnen Sie Kanten weich

Der Weichzeichner erstellt weiche Kanten oder Bereiche und verringert so die Detailschärfe. Durch Weichzeichnen eines unruhigen Hintergrunds können Sie das Hauptmotiv eines Bildes stärker betonen. Für diesen Zweck stehen auch Weichzeichnungsfilter zur Verfügung.



Originalfoto (links) und Foto mit weichgezeichnetem Hintergrund (rechts)

1 Wählen Sie den Weichzeichner  aus.

2 Legen Sie in der Optionsleiste die Optionen für das Werkzeug fest:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel). Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Legt den Übergang zwischen den scharf- oder weichgezeichneten Pixeln und anderen Pixeln im Bild fest.

Stärke Gibt den Umfang des Weichzeichnens an, das mit jedem Pinselstrich ausgeführt wird.

Alle Ebenen aufnehmen Zeichnet alle sichtbaren Ebenen weich. Ist diese Option deaktiviert, zeichnet das Werkzeug nur die aktive Ebene weich.

3 Ziehen Sie den Mauszeiger über den Bildbereich, der weichgezeichnet werden soll.

Siehe auch

„Weichzeichnen“ und „Stark weichzeichnen“ auf Seite 191

„Füllmethoden“ auf Seite 212

Transformieren

So drehen oder spiegeln Sie ein Element

Sie können eine Auswahl, eine Ebene oder ein ganzes Bild drehen oder spiegeln. Achten Sie hierbei darauf, dass Sie den richtigen Befehl für das jeweilige Element wählen, das gedreht oder gespiegelt werden soll.

1 Wählen Sie im Editor das Foto, die Ebene, die Auswahl oder die Form aus, das bzw. die Sie drehen oder spiegeln möchten.

2 Wählen Sie „Bild“ > „Drehen“ und wählen Sie aus dem Untermenü einen der folgenden Befehle:

90° nach links, Ebene 90° nach links, Auswahl 90° nach links Drehen das Foto, eine Ebene oder eine Auswahl um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn. (Eine Auswahl kann nur gedreht werden, wenn es in einem Bild eine aktive Auswahl gibt.)

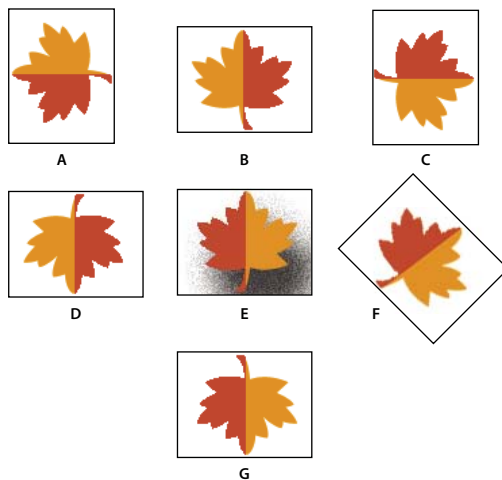
90° nach rechts, Ebene 90° nach rechts, Auswahl 90° nach rechts Drehen das Foto, eine Ebene oder eine Auswahl um 90 Grad im Uhrzeigersinn.

180°, Ebene 180°, Auswahl 180° Drehen das Foto, eine Ebene oder eine Auswahl um 180 Grad.

Eigene Das Element wird um den festgelegten Betrag gedreht. Bei Auswahl dieser Option müssen Sie eine Angabe in Grad machen, um die das Element gedreht werden soll, und Sie müssen die Richtung festlegen, in der die Drehung erfolgen soll. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

Horizontal spiegeln, Ebene horizontal spiegeln, Auswahl horizontal spiegeln Spiegeln das Foto, eine Ebene oder eine Auswahl horizontal.

Vertikal spiegeln, Ebene vertikal spiegeln, Auswahl vertikal spiegeln Spiegeln das Foto, eine Ebene oder eine Auswahl vertikal.



Drehen eines Bildes

A. 90° nach links B. Horizontal spiegeln C. 90° nach rechts D. 180° E. Originalbild F. Frei drehen G. Vertikal spiegeln

Siehe auch

„So transformieren Sie ein Element frei“ auf Seite 169

So drehen Sie ein Element frei

Mit den Befehlen „Ebene frei drehen“ und „Auswahl frei drehen“ können Sie ein Element um einen beliebigen Betrag drehen.



Das Bild wurde zunächst mit dem Befehl „Ebene frei drehen“ gerade ausgerichtet. Durch anschließendes Klicken auf die Schaltfläche „Bestätigen“ wurde die Drehung angewendet.

1 Wählen Sie im Editor die Ebene bzw. Auswahl aus, die Sie drehen möchten.

2 Wählen Sie „Bild“ > „Drehen“ > „Ebene frei drehen“ bzw. „Auswahl frei drehen“. Im Bild wird ein Begrenzungsrahmen angezeigt.

Hinweis: Bei Auswahl eines Bildes, bei dem es sich um eine Hintergrundebene handelt (z. B. ein aus einer Kamera oder einem Scanner importiertes Foto), haben Sie die Möglichkeit, die Ebene zunächst in eine normale Ebene umzuwandeln, die dann transformiert werden kann.

3 (Optional) Wenn Sie den Punkt ändern möchten, um den das Element gedreht wird, klicken Sie in der Optionsleiste auf eines der Quadrate in der Referenzpunktauswahl

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um anzugeben, wie weit das Bild gedreht werden soll:

- Platzieren Sie den Zeiger außerhalb des Begrenzungsrahmens, warten Sie, bis der Zeiger zu einem gebogenen Doppelpfeil wird, und ziehen Sie dann. Wenn Sie den Drehwinkel beim Ziehen auf 15°-Schritte beschränken möchten, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.
- Geben Sie in der Optionsleiste im Textfeld für die Winkelangabe einen Drehwinkel zwischen -180 (maximal mögliche Linksdrehung) und 180 (maximal mögliche Rechtsdrehung) ein. Je weiter entfernt vom Begrenzungsrahmen Sie klicken, desto größere Kontrolle haben Sie über den Winkel.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Weisen Sie die Transformation zu, indem Sie im Begrenzungsrahmen doppelklicken und auf die Schaltfläche „Bestätigen“ klicken oder den Zeilenschalter drücken.
- Klicken Sie auf „Abbrechen“ oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Transformation abubrechen.

So skalieren Sie ein Element

1 Wählen Sie im Editor das Foto, die Ebene, die Auswahl oder die Form aus, das bzw. die Sie skalieren möchten.

2 Wählen Sie „Bild“ > „Skalieren“ > „Skalieren“.

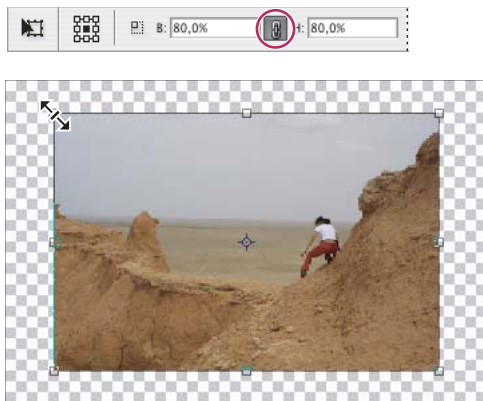
Hinweis: Bei Auswahl eines Fotos, bei dem es sich um eine Hintergrundebene handelt (z. B. ein aus einer Kamera oder einem Scanner importiertes Foto), haben Sie die Möglichkeit, die Ebene zunächst in eine normale Ebene umzuwandeln, die dann transformiert werden kann.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um anzugeben, wie stark das Bild skaliert werden soll:

- Damit die Proportionen beim Skalieren erhalten bleiben und das Bild nicht verzerrt wird, klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Seitenverhältnis erhalten“ und ziehen Sie dann einen Eckgriff. Den gleichen Effekt erzielen Sie, wenn Sie beim Ziehen eines Eckgriffs die Umschalttaste gedrückt halten.
- Wenn nur die Höhe oder nur die Breite skaliert werden soll, ziehen Sie den entsprechenden Seitengriff.
- Geben Sie in der Optionsleiste einen Prozentwert für die Höhe, die Breite oder für Höhe und Breite ein. Wenn sowohl die Höhe als auch die Breite proportional skaliert werden sollen, klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Seitenverhältnis erhalten“ .

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Weisen Sie die Transformation zu, indem Sie im Begrenzungsrahmen doppelklicken und auf die Schaltfläche „Bestätigen“ klicken oder den Zeilenschalter drücken.
- Klicken Sie auf „Abbrechen“ oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Transformation abubrechen.



Proportionale Skalierung durch Ziehen der Ecke mit dem Skaliersymbol

Siehe auch

„So transformieren Sie ein Element frei“ auf Seite 169

So neigen oder verzerren Sie ein Element

Beim Neigen werden Elemente in senkrechter oder waagerechter Richtung verzogen. Beim Verzerren werden Elemente gedehnt.

- 1 Wählen Sie im Editor das Foto, die Ebene, die Auswahl oder die Form aus, das bzw. die Sie transformieren möchten.
- 2 Wählen Sie „Bild“ > „Transformieren“ > „Neigen“ bzw. „Bild“ > „Transformieren“ > „Verzerren“. Wenn Sie eine Form transformieren und das Formwerkzeug ausgewählt haben, wählen Sie „Bild“ > „Form transformieren“ > „Neigen“ bzw. „Bild“ > „Form transformieren“ > „Verzerren“.

Hinweis: Bei Auswahl eines Fotos, bei dem es sich um eine Hintergrundebene handelt (z. B. ein aus einer Kamera oder einem Scanner importiertes Foto), haben Sie die Möglichkeit, die Ebene zunächst in eine normale Ebene umzuwandeln, die dann transformiert werden kann.

- 3 Ziehen Sie einen der Griffe des Begrenzungsrahmens, um das Element zu neigen bzw. zu verzerren.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Weisen Sie die Transformation zu, indem Sie im Begrenzungsrahmen doppelklicken und auf die Schaltfläche „Bestätigen“ ✓ klicken oder den Zeilenschalter drücken.
 - Klicken Sie auf „Abbrechen“ ⓧ oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Transformation abubrechen.

Siehe auch

„So transformieren Sie ein Element frei“ auf Seite 169

So weisen Sie einem Element Perspektive zu

Durch das Zuweisen von Perspektive wird der Eindruck erweckt, als ob die Objekte in drei Dimensionen existierten.



Originalbild (links) und Bild mit zugewiesener Perspektive (rechts)

- 1 Wählen Sie im Editor das Element aus, das Sie transformieren möchten.
 - 2 Wählen Sie „Bild“ > „Transformieren“ > „Perspektivisch verzerren“. Wenn Sie eine Form transformieren und das Form-Werkzeug ausgewählt haben, wählen Sie „Bild“ > „Form transformieren“ > „Perspektivisch verzerren“.
- Hinweis:** Bei Auswahl eines Fotos, bei dem es sich um eine Hintergrundebene handelt (z. B. ein aus einer Kamera oder einem Scanner importiertes Foto), haben Sie die Möglichkeit, die Ebene zunächst in eine normale Ebene umzuwandeln, die dann transformiert werden kann.
- 3 Ziehen Sie einen Eckgriff am Begrenzungsrahmen, um dem Bereich eine Perspektive zu verleihen.
 - 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Bestätigen Sie die Transformation, indem Sie im Begrenzungsrahmen doppelklicken und auf die Schaltfläche „Bestätigen“ ✓ klicken oder den Zeilenschalter drücken.
 - Klicken Sie auf „Abbrechen“ ⓧ oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Transformation abubrechen.

So transformieren Sie ein Element frei

Mit dem Befehl „Frei transformieren“ können Sie mehrere Transformationen (Drehung, Skalierung, Neigung, Verzerrung und perspektivische Verzerrung) in einem einzigen Schritt zuweisen. Anstatt verschiedene Befehle zu wählen, halten Sie einfach eine Taste auf der Tastatur gedrückt, um zwischen den Transformationstypen zu wechseln.

- 1 Wählen Sie im Editor das Element aus, das Sie transformieren möchten.
 - 2 Wählen Sie „Bild“ > „Transformieren“ > „Frei transformieren“. Wenn Sie eine Form transformieren, wählen Sie „Bild“ > „Form transformieren“ > „Form frei transformieren“.
- Hinweis:** Bei Auswahl eines Fotos, bei dem es sich um eine Hintergrundebene handelt (z. B. ein aus einer Kamera oder einem Scanner importiertes Foto), haben Sie die Möglichkeit, die Ebene zunächst in eine normale Ebene umzuwandeln, die dann transformiert werden kann.
- 3 (Optional) Wenn Sie den Punkt ändern möchten, um den das Element gedreht wird, klicken Sie in der Optionsleiste auf eines der Quadrate in der Referenzpunktauswahl ☐☐☐☐.
 - 4 Führen Sie einen oder mehrere der folgenden Schritte aus, um das Objekt zu transformieren:
 - Wenn Sie die Auswahl skalieren möchten, ziehen Sie einen der Griffe des Begrenzungsrahmens. Wenn Sie die Breite und Höhe der Auswahl proportional skalieren möchten, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste einen Eckgriff oder klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Seitenverhältnis erhalten“ Ⓜ und ziehen Sie dann einen Eckgriff.
 - Platzieren Sie den Zeiger zum Drehen außerhalb des Begrenzungsrahmens und ziehen Sie. Wenn sich der Zeiger außerhalb des Begrenzungsrahmens befindet, wird statt des Zeigers ein gebogener Doppelpfeil ↻ angezeigt. Wenn Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten, wird der Drehwinkel auf 15°-Schritte beschränkt.
 - Wenn Sie die Auswahl verzerren möchten, drücken Sie die Befehlstaste und ziehen Sie einen beliebigen Griff. Befindet sich der Zeiger über einem Griff, wird er zu einer grauen Pfeilspitze ➤.
 - Wenn Sie die Auswahl neigen möchten, drücken Sie die Befehls- und Umschalttaste und ziehen Sie einen der Mittelgriffe an den Seiten des Begrenzungsrahmens. Befindet sich der Zeiger über einem Seitengriff, wird er zu einer grauen Pfeilspitze mit einem kleinen Doppelpfeil ↗.

- Wenn Sie der Auswahl Perspektive zuweisen möchten, drücken Sie die Befehls-, Options- und Umschalttaste und ziehen Sie einen Eckgriff. Befindet sich der Zeiger über einem Eckgriff, nimmt er die Form einer grauen Pfeilspitze  an.



Wenn Sie den letzten Vorgang rückgängig machen möchten, wählen Sie „Bearbeiten“ > „Rückgängig“.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Bestätigen Sie die Transformation, indem Sie im Begrenzungsrahmen doppelklicken und auf die Schaltfläche „Bestätigen“  klicken oder den Zeilenschalter drücken.
- Klicken Sie auf „Abbrechen“  oder drücken Sie die Esc-Taste, um die Transformation abzubrechen.

So wenden Sie eine Transformation auf die Hintergrundebene an

Bevor Sie eine Transformation auf eine Hintergrundebene anwenden können, müssen Sie die Ebene in eine normale Ebene umwandeln.

- 1** Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette die Hintergrundebene aus.
- 2** Wandeln Sie den Hintergrund um. (Siehe „So wandeln Sie die Hintergrundebene in eine normale Ebene um“ auf Seite 84.)
- 3** Weisen Sie die Transformation zu.

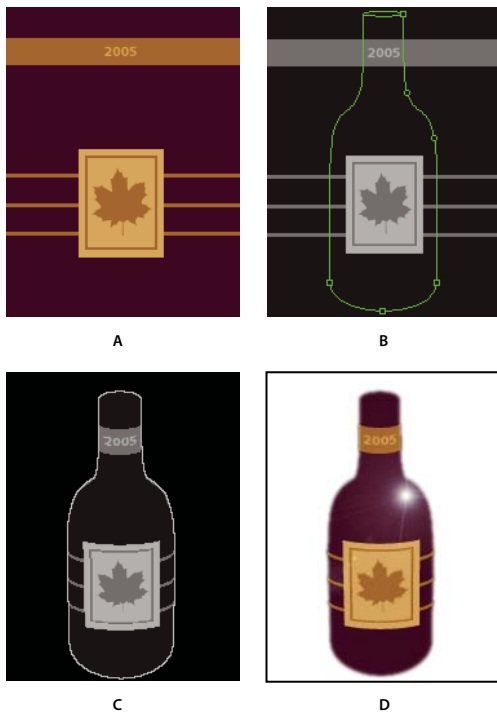
Der 3D-Transformieren-Filter

Mit dem 3D-Transformieren-Filter können Sie ein flaches, zweidimensionales Bild so bearbeiten, als ob es ein dreidimensionales Objekt wäre. Stellen Sie sich als Beispiel ein Foto einer Cornflakes-Packung in der Perspektive vor. Mit einem Drahtmodell können Sie die Ecken der Schachtel definieren und die Schachtel dann so bearbeiten, als ob sie dreidimensional wäre. Die Schachtel kann verschoben, umgekehrt, gedreht, verkleinert und vergrößert werden und Sie können ihre Perspektive ändern.

Sie können zweidimensionale Objekte in Quader, Kugeln oder Zylinder transformieren und mithilfe von Drahtmodellen dieser Formen bearbeiten. Zylinder können sowohl einfache Objekte, wie z. B. eine Konservendose, als auch kompliziertere Formen, wie z. B. eine Flasche oder Lampe, sein.

Sie können in einem Bild beliebige Gruppen von Quadern, Kugeln und Zylindern erstellen und bearbeiten. So können Sie z. B. eine Schachtel, drei Kugeln und eine Flasche in demselben Bild erstellen und drehen.

Mit den Zoom- und Hand-Werkzeugen im Dialogfeld „3D-Transformieren“ können Sie die Vorschau des Bildes ändern. Dabei werden nicht die Transformationen geändert, sondern nur die Ansicht.



Der Filter „3D-Transformieren“

A. Bild des zweidimensionalen Etiketts **B.** Zylinder-Drahtmodell in Vorschau „3D-Transformieren“ **C.** Neigen der Flasche mit dem Trackball-Werkzeug bei deaktivierter Option „Hintergrund anzeigen“ **D.** Fertiges Bild mit zugewiesenem Blendenfleck-Effekt und in Weiß geänderten Hintergrund

So transformieren Sie ein Element in drei Dimensionen

1 Wählen Sie im Editor das Foto, die Ebene, die Auswahl oder die Form aus, das bzw. die Sie transformieren möchten. Der Filter wirkt sich nur auf eine einzelne Ebene aus. Stellen Sie daher gegebenenfalls sicher, dass Ihr Bild zuvor auf eine Ebene reduziert wurde.

2 Wählen Sie „Filter“ > „Rendering-Filter“ > „3D-Transformieren“. In der Vorschau im Dialogfeld „3D-Transformieren“ wird die aktive Ebene angezeigt.

3 (Optional) Klicken Sie auf „Optionen“, legen Sie beliebige der folgenden Einstellungen fest und klicken Sie auf „OK“:

Auflösung Legt die Qualität des gerenderten Bildes fest. Bei Quadern wirkt sich diese Einstellung kaum auf die Bildqualität aus, bei Zylindern und Kugeln werden jedoch gleichmäßigere Oberflächen erzeugt.

Glätten Legt die Glättungsstufe für das gerenderte Bild fest.

Hintergrund anzeigen Schließt die Teile des Originals, die außerhalb des Drahtmodells liegen, in die Vorschau und in das gerenderte Bild ein. Deaktivieren Sie die Option, um das transformierte Objekt vom Originalhintergrund zu trennen.

4 Erstellen Sie ein 3D-Drahtmodell, indem Sie eines der folgenden Werkzeuge über den in 3D zu transformierenden Bildbereich ziehen:

Quader-Werkzeug Bildet das Bild (z. B. einen Aktenschrank) auf eine Quaderoberfläche ab.

Kugel-Werkzeug Bildet das Bild (z. B. eine Weltkugel oder einen Ball) auf eine Kugeloberfläche ab.

Zylinder-Werkzeug Bildet das Bild (z. B. eine Dose oder Flasche) auf eine zylindrische Oberfläche ab.

Hinweis: Wenn Sie das Drahtmodell löschen möchten, wählen Sie es aus und drücken Sie die Rück- oder Entf-Taste.

5 Wenn Sie das Drahtmodell verschieben oder die Form ändern möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Soll das gesamte Modell verschoben werden, wählen Sie im Dialogfeld „3D-Transformieren“ das Auswahl-Werkzeug aus und ziehen Sie eine Kante des Modells.

- Soll ein Ankerpunkt verschoben werden, wählen Sie im Dialogfeld das Direkt-Auswahl-Werkzeug  aus und ziehen Sie einen Ankerpunkt auf dem Drahtmodell.
- (Nur Zylinder) Soll ein Ankerpunkt hinzugefügt werden, wählen Sie im Dialogfeld das Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug  aus und klicken Sie auf die rechte Seite des Drahtmodells. Durch das Hinzufügen von Ankerpunkten kann das zylindrische Drahtmodell z. B. genauer an das Foto einer Flasche angepasst werden.
- (Nur Zylinder) Sollen hinzugefügte Ankerpunkte von gerundeten Ankerpunkten in Eckpunkte (oder umgekehrt) umgewandelt werden, wählen Sie im Dialogfeld das Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug  aus und klicken Sie auf den gewünschten Punkt. Beim Anpassen eines Kurvenpunkts entsteht eine leichte Kurve, bei einem Eckpunkt eine spitze Ecke.
- (Nur Zylinder) Soll ein Ankerpunkt gelöscht werden, wählen Sie im Dialogfeld das Ankerpunkt-löschen-Werkzeug  aus und klicken Sie auf den gewünschten Punkt. Nur runde oder rautenförmige Punkte können gelöscht werden.

Hinweis: Die Ankerpunkte müssen an den Ecken der Schachtel oder am oberen und unteren Rand der Kugel oder des Zylinders, die/den Sie bearbeiten möchten, ausgerichtet sein. Wenn das Neuerstellen des Drahtmodells in 3D nicht möglich ist, wird das bearbeitete Modell in Rot angezeigt.

- 6 Wenn Sie das Objekt und das Drahtmodell verschieben möchten, klicken Sie im Dialogfeld auf das Kamera-schwenken-Werkzeug  und ziehen Sie das Objekt.
- 7 Wenn Sie das Objekt und das Drahtmodell drehen möchten, klicken Sie auf das Trackball-Werkzeug  und ziehen Sie das Objekt.
- 8 Geben Sie unter „Dolly“ einen Wert zwischen 1 und 99 ein. Durch diese Option wird der Abstand zwischen Kamera und Bild entweder erhöht oder verringert.
- 9 Geben Sie unter „Ansichtsfeld“ einen Wert zwischen 1 und 130 ein. Damit lässt sich das Drahtmodell u. U. besser an das Bild anpassen. Wenn Sie den bei der Bildaufnahme verwendeten Ansichtswinkel kennen, können Sie ihn hier eingeben.
- 10 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So reduzieren Sie ein Bild auf die Hintergrundebene“ auf Seite 91

Kapitel 11: Verwenden von Filtern, Effekten und Stilen

Filter, Effekte und Ebenenstile

Filter, Effekte und Ebenenstile

Mit Filtern können Sie das Aussehen Ihrer Bilder ändern. So können Sie z. B. Ihre Bilder in impressionistische Gemälde oder Mosaikkacheln verwandeln oder ihnen spezielle Beleuchtungs- und Verzerrungseffekte zuweisen.

Neben Filtern enthält Photoshop Elements auch eine Reihe von Effekten, wie Schatten, Schein, Kantenabflachungen, Überlagerungen und Konturen, mit denen Sie das Aussehen von Ebeneninhalten schnell und einfach ändern können. Im Gegensatz zu Filtern ändern sich Effekte beim Verschieben bzw. Bearbeiten des Inhalts der betreffenden Ebene entsprechend. Wenn Sie z. B. einen Schlagschatten-Effekt auf eine Textebene anwenden, ändert er sich beim Bearbeiten des Textes automatisch mit.

Mit Ebenenstilen können Sie Ebeneninhalten schnell Effekte zuweisen. Vorgabe-Ebenenstile werden in der Stile-Palette aufgeführt und können mit einem Mausklick zugewiesen werden. Sie können sich eine Vielzahl vordefinierter Ebenenstile ansehen und einen Stil mit einem Mausklick zuweisen. Alternativ können Sie mehrere Effekte auf eine Ebene anwenden und so einen eigenen Stil erstellen.

Hinweis: Ebeneneffekte und -stile können nicht auf einen Hintergrund, eine fixierte Ebene oder einen Ebenensatz angewendet werden.

Wenn einer Ebene Effekte, Stile oder sowohl Effekte als auch Stile hinzugefügt wurden, sehen Sie in der Ebenen-Palette rechts neben dem Ebenennamen ein „f“ . Sie können die in einer Ebene verwendeten Effekte und Ebenenstile durch Klicken auf das Dreieck neben dem „f“-Symbol anzeigen. Wenn Sie auf einen Stil oder einen Effekt in der Ebenen-Palette doppelklicken, können Sie den Effekt oder den Abstand des Schattens, die Größe des Scheins und die Größe der abgeflachten Kante des Ebenenstils bearbeiten.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„Effekte“ auf Seite 178

„Ebenenstile“ auf Seite 174

„Hinzufügen von Ebenen“ auf Seite 82

So verwenden Sie die Stile-und-Effekte-Palette

In der Stile-und-Effekte-Palette („Fenster“ > „Stile und Effekte“) wird in einer Miniaturdarstellung angezeigt, welche Wirkung die Anwendung eines Filters, eines Effekts oder eines Ebenenstils auf das jeweilige Bild hat. (Sie sollten die Wirkung eines Filters auf ein Foto immer anhand der Vorschau überprüfen, bevor Sie den Filter tatsächlich anwenden.) Außerdem besitzen viele Filter spezielle Optionen, die über die Palette zugänglich sind.

Es ist möglich, unterschiedliche Kategorien von Filtern, Effekten und Ebenenstilen miteinander zu kombinieren und unscheinbare Fotos so in einzigartige Bilder zu verwandeln. Beispielsweise erzielen Sie ein dramatisches Aussehen, wenn Sie die Kategorie „Schein nach außen“ aus dem Ebenenstile-Teil der Palette mit „Neon-Nächte“ aus der Kategorie „Bildeffekte“ im Effekte-Teil der Palette kombinieren.



Stile- und Effekte-Palette

A. Menü „Kategorie“ B. Palettenmenü C. Menü „Bibliothek“ D. Ausgewählte Miniatur

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Namen der visuellen Effekte sehen möchten, wählen Sie im Popup-Menü „Erweitert“ im oberen Bereich der Palette die Option „Listenansicht“. Wird ein Name ausgewählt, erscheinen auf der linken Seite der Palette Miniaturen mit und ohne dem Filter bzw. Effekt.
- Wenn Sie die visuellen Effekte als Miniaturen sehen möchten, wählen Sie im Popup-Menü „Erweitert“ im oberen Bereich der Palette die Option „Miniaturansicht“.
- Wenn nur Filter, Effekte oder Ebenenstile angezeigt werden sollen, wählen Sie im Menü „Kategorie“ die entsprechende Option aus.
- Wenn Sie die Anzeige auf einen bestimmten Filter-, Effekt- oder Ebenenstiltyp einschränken möchten, wählen Sie aus dem Menü „Bibliothek“ die entsprechende Option aus.

So verbessern Sie die Arbeitsgeschwindigkeit mit Filtern und Effekten

Einige Filter und Effekte sind speicherintensiv, besonders wenn sie auf ein Bild mit hoher Auflösung angewendet werden. Sie können die Leistung folgendermaßen verbessern:

- Probieren Sie Filter und Einstellungen an einem ausgewählten Bildbereich aus.
- Probieren Sie Filter und Einstellungen an einer kleineren, skalierten Kopie des Bildes aus. Wenn Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind, wenden Sie den Filter mit identischen Einstellungen auf das Original an.
- Geben Sie vor dem Anwenden des Filters oder des Effekts Speicher frei, indem Sie die Zwischenablage und/oder das Rückgängig-Protokoll löschen. Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Entleeren“ > „[Befehl]“.
- Beenden Sie andere Anwendungen, um mehr Arbeitsspeicher zur Verfügung zu haben.
- Ändern Sie die Filtereinstellungen so, dass speicherintensive Filter weniger komplex sind. Hierzu gehören z. B. die Beleuchtungseffekte und die Filter „Farbpapier-Collage“, „Buntglas-Mosaik“, „Chrom“, „Kräuseln“, „Spritzer“, „Verwackelte Striche“ und „Glas“. (Vergrößern Sie z. B. bei „Buntglas-Mosaik“ die Zellengröße, um die Komplexität zu verringern. Erhöhen Sie bei „Farbpapier-Collage“ den Abstraktionsgrad bzw. verringern Sie die Umsetzungsgenauigkeit.)

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„Effekte“ auf Seite 178

Ebenenstile und Effekte

Ebenenstile

Über Ebenenstile können Sie Effekte schnell auf eine gesamte Ebene anwenden. Sie können im Ebenenstil-Teil der Stile- und Effekte-Palette eine Reihe von vordefinierten Ebenenstilen durchsuchen und einen Stil einfach mit einem Mausklick anwenden.



Drei unterschiedliche Ebenenstile wurden auf Text angewendet

Die Begrenzungen des Effekts werden beim Bearbeiten dieser Ebene automatisch aktualisiert. Wenn Sie z. B. einen Schlagschatten auf eine Textebene anwenden, ändert er sich beim Bearbeiten des Texts automatisch mit.

Ebenenstile sind kumulativ, d. h., Sie können einen komplexen Effekt erstellen, indem Sie einer Ebene mehrere Stile zuweisen. Sie können pro Ebene einen Stil der jeweiligen Stilbibliothek anwenden. Sie können außerdem die Stileinstellungen einer Ebene ändern, um das Endergebnis des Effekts anzupassen.

Wenn einer Ebene ein Stil hinzugefügt wird, sehen Sie in der Ebenen-Palette rechts neben dem Ebenennamen ein „f“. Ebenenstile sind mit dem Ebeneninhalt verknüpft. Beim Verschieben oder Bearbeiten des Ebeneninhalts werden die Effekte entsprechend geändert.

Nachdem Sie „Ebene“ > „Ebenenstil“ > „Stileinstellungen“ ausgewählt haben, können Sie folgende Einstellungen eines Ebenenstils bearbeiten:

Lichtwinkel Bestimmt den Lichtwinkel, in dem der Effekt auf die Ebene angewendet wird.

Globalen Lichteinfall verwenden Wendet den Lichtwinkel auf alle Stile im Bild an. Mit einem globalen Winkel entsteht der Eindruck, dass eine konsistente Lichtquelle auf das Bild scheint.

Abstand des Schattens Legt den Abstand eines Schlagschattens vom Ebeneninhalt fest.

Schein nach außen - Größe Legt die Größe des Scheins fest, der von den Außenkanten des Ebeneninhalts ausstrahlt.

Schein nach innen - Größe Legt die Größe des Scheins fest, der von den Innenkanten des Ebeneninhalts ausstrahlt.

Abgeflachte Kante - Größe Legt die Größe der abgeflachten Kante entlang der Innenkanten des Ebeneninhalts fest.

Richtung abgeflachte Kante Legt die Richtung der abgeflachten Kante fest (nach oben oder nach unten).

Siehe auch

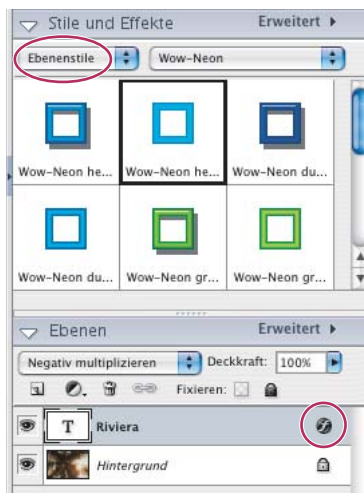
„Filter, Effekte und Ebenenstile“ auf Seite 173

„So verwenden Sie die Stile-und-Effekte-Palette“ auf Seite 173

„So wenden Sie einen Ebenenstil an“ auf Seite 175

So wenden Sie einen Ebenenstil an

- 1 Wählen Sie aus der Ebenen-Palette eine Ebene aus.
- 2 Klicken Sie in der Stile-und-Effekte-Palette auf einen Stil.



Ein „f“-Symbol bedeutet, dass auf die Ebene ein Ebenenstil angewendet wurde.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, klicken Sie in der Symbolleiste zum Entfernen des Stils auf die Schaltfläche „Rückgängig“ .



Sie können den Stil auch in das Bild ziehen, um ihn auf die Ebene anzuwenden.

Siehe auch

- „Ebenenstile“ auf Seite 174
- „So ändern Sie die Skalierung eines Ebenenstils“ auf Seite 177
- „So kopieren Sie Stileinstellungen zwischen Ebenen“ auf Seite 177
- „So entfernen Sie einen Ebenenstil“ auf Seite 177

So blenden Sie alle Ebenenstile in einem Bild ein oder aus

❖ Wählen Sie einen der folgenden Befehle:

- „Ebene“ > „Ebenenstil“ > „Alle Effekte ausblenden“.
- „Ebene“ > „Ebenenstil“ > „Alle Effekte einblenden“.

Siehe auch

„So entfernen Sie einen Ebenenstil“ auf Seite 177

So bearbeiten Sie die Stileinstellungen einer Ebene

Sie können die Stileinstellungen einer Ebene bearbeiten, um den Effekt anzupassen. Sie können Stileinstellungen außerdem zwischen Ebenen kopieren und einen Stil aus einer Ebene entfernen.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie in der Ebenen-Palette auf das Symbol „f“.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Ebenenstil“ > „Stileinstellungen“.

2 Wenn Sie eine Vorschau der im Bild vorgenommenen Änderungen anzeigen möchten, aktivieren Sie die Option „Vorschau“.

3 Nehmen Sie in den Ebenenstileinstellungen die gewünschten Änderungen vor und klicken Sie auf „OK“. Wenn eine Einstellung abgeblendet ist, steht sie für den verwendeten Effekt nicht zur Verfügung.

Siehe auch

„So blenden Sie alle Ebenenstile in einem Bild ein oder aus“ auf Seite 176

„So kopieren Sie Stileinstellungen zwischen Ebenen“ auf Seite 177

„So entfernen Sie einen Ebenenstil“ auf Seite 177

So ändern Sie die Skalierung eines Ebenenstils

Die Skalierung kann nur bei folgenden Ebenenstilen geändert werden: „Abstand des Schattens“, „Schein nach außen - Größe“, „Schein nach innen - Größe“ und „Abgeflachte Kante - Größe“.

- 1 Wählen Sie in der Ebenen-Palette die Ebene mit den Stileffekten aus, die Sie skalieren möchten.
- 2 Wählen Sie „Ebene“ > „Ebenenstil“ > „Effekte skalieren“ aus.
- 3 Wenn Sie eine Vorschau der im Bild vorgenommenen Änderungen anzeigen möchten, aktivieren Sie die Option „Vorschau“.
- 4 Legen Sie fest, wie stark die Effekte skaliert werden sollen. Wenn Sie z. B. die Größe eines Scheins nach außen erhöhen, ist 100 % die aktuelle Skalierung, bei 200 % wird die Größe des Scheins verdoppelt.
- 5 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„So blenden Sie alle Ebenenstile in einem Bild ein oder aus“ auf Seite 176

„So bearbeiten Sie die Stileinstellungen einer Ebene“ auf Seite 176

„So kopieren Sie Stileinstellungen zwischen Ebenen“ auf Seite 177

So kopieren Sie Stileinstellungen zwischen Ebenen

- 1 Wählen Sie in der Ebenen-Palette die Ebene mit den Stileinstellungen aus, die Sie kopieren möchten.
- 2 Wählen Sie „Ebene“ > „Ebenenstil“ > „Ebenenstil kopieren“.
- 3 Wählen Sie in der Ebenen-Palette die Zielebene und anschließend „Ebene“ > „Ebenenstil“ > „Ebenenstil einfügen“ aus.

Siehe auch

„So wenden Sie einen Ebenenstil an“ auf Seite 175

„So blenden Sie alle Ebenenstile in einem Bild ein oder aus“ auf Seite 176

„So bearbeiten Sie die Stileinstellungen einer Ebene“ auf Seite 176

So entfernen Sie einen Ebenenstil

- 1 Wählen Sie in der Ebenen-Palette die Ebene mit dem Stil aus, den Sie entfernen möchten.
- 2 Wählen Sie „Ebene“ > „Ebenenstil“ > „Ebenenstil löschen“.

Siehe auch

„So wenden Sie einen Ebenenstil an“ auf Seite 175

„So blenden Sie alle Ebenenstile in einem Bild ein oder aus“ auf Seite 176

„So bearbeiten Sie die Stileinstellungen einer Ebene“ auf Seite 176

Effekte

Mit den Effekten in der Stile-und-Effekte-Palette können das Aussehen von Bildern schnell und einfach ändern. Steht „(Auswahl)“, „(Ebene)“ oder „(Schrift)“ hinter dem Namen eines Effekts, kann dieser nur auf einen ausgewählten Bereich, eine ausgewählte Ebene bzw. eine Textebene Ihres Bildes angewendet werden. Einige Effekte werden automatisch auf eine Kopie der ausgewählten Ebene angewendet, andere können nur auf ein reduziertes Bild angewendet werden. Bei Ebeneneffekten können Sie keine Vorschau anzeigen und keine Optionen verändern. Folgende Effektarten stehen zur Verfügung:

Rahmen Mit Rahmeneffekten wenden Sie verschiedene Effekte auf die Kanten einer ausgewählten Ebene oder einen Teil einer Ebene an.

Bildeffekte Bildeffekte werden auf eine Kopie der ausgewählten Ebene angewendet. Der Effekt „Schneesturm“ lässt ein Bild aussehen, als würde es schneien. Der Effekt „Neon-Nächte“ gibt dem Bild einen dramatischen Neoneffekt. Mit Bildeffekten wie „Ölpastell“ oder „Weicher Fokus“ können Sie Farben verlaufen lassen oder ein Bild weichzeichnen. Sie haben die Möglichkeit, Bildeffekte zu kombinieren, u. U. werden Sie jedoch aufgefordert, Ebenen zunächst auf die Hintergrundebene zu reduzieren.

Texteffekte Texteffekte werden auf Textebenen angewendet, die Sie dem Bild hinzugefügt haben.

Strukturen Struktureffekte werden auf Strukturebenen eines Bildes angewendet. Sie können einem neuen, leeren Bild eine Struktur als Hintergrund hinzufügen oder ein vorhandenes Bild mit einer Struktur versehen. Durch Anordnen von Ebenen und Arbeiten mit Deckkraft und anderen Ebenenwerkzeugen können Sie interessante Bilder erstellen.



Viele Auswahlmöglichkeiten im Effekte-Teil der Stile-und-Effekte-Palette sind Abwandlungen von Filtern, wobei jeweils ein Standardwert des jeweiligen Filters verwendet wird.

Siehe auch

„Filter, Effekte und Ebenenstile“ auf Seite 173

„So verwenden Sie die Stile-und-Effekte-Palette“ auf Seite 173

„So verbessern Sie die Arbeitsgeschwindigkeit mit Filtern und Effekten“ auf Seite 174

So wenden Sie einen Effekt an

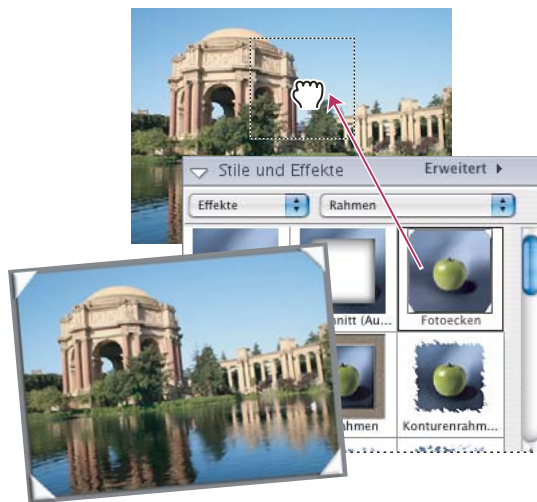
1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie einen Effekt auf eine gesamte Ebene anwenden möchten, heben Sie eine eventuell vorhandene Auswahl auf und wählen Sie dann in der Ebenen-Palette die gewünschte Ebene aus.
- Möchten Sie einen Effekt auf einen Teil einer Ebene anwenden, wählen Sie mit einem beliebigen Auswahlwerkzeug einen Bereich aus.
- Wenn Sie einen Texteffekt anwenden möchten, wählen Sie ein Textwerkzeug aus und geben Sie einen Bildtitel bzw. einen anderen Text ein. (Der Text wird als neue Ebene eingefügt.)

2 Führen Sie im Effekte-Teil der Stile-und-Effekte-Palette einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie auf einen Effekt.
- Ziehen Sie einen Effekt auf das Bild.

Hinweis: In einigen Fällen werden Sie beim Anwenden eines Effekts auf ein Bild mit mehreren Ebenen aufgefordert, das Bild zunächst zu reduzieren.



Ziehen eines Rahmeneffekts auf ein Foto

Siehe auch

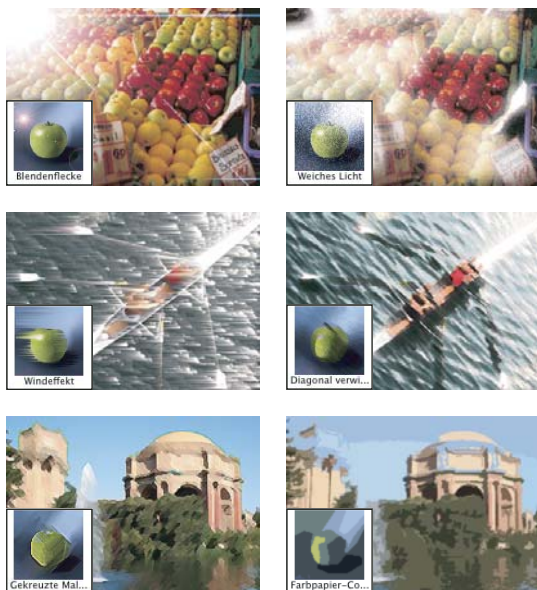
„Effekte“ auf Seite 178

„So verbessern Sie die Arbeitsgeschwindigkeit mit Filtern und Effekten“ auf Seite 174

Filter

Filter

Mithilfe von Filtern können Sie das Aussehen Ihrer Bilder verändern. So können Sie z. B. einen Kacheleffekt, einen Beleuchtungseffekt oder auch dreidimensionale Effekte zuweisen. Einige Filter können Sie auch zum Entfernen von Störungen oder zum Retuschieren einsetzen. Neben den von Adobe bereitgestellten Filtern können Sie auch einige Filter anderer Hersteller anwenden. Diese zusätzlichen Filter werden nach dem Installieren am Ende der Liste „Filter“ angezeigt.



Filter können die Stimmung in einem Foto oder Bild drastisch verändern.

Filter können auf dreierlei Art und Weise angewendet werden:

Menü „Filter“ Dieses Menü enthält alle verfügbaren Filter, die Sie einzeln anwenden können.

Filtergalerie Enthält wie die Palette Miniaturdarstellungen von Beispielbildern, die den Effekt der im Menü „Filter“ aufgeführten Filter zeigen. Mithilfe der Filtergalerie können Sie einzelne Filter mehrfach oder mehrere Filter nacheinander anwenden. Außerdem können Sie die Reihenfolge der Filter ändern und die Einstellungen der angewendeten Filter bearbeiten, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Aufgrund ihrer Flexibilität ist die Filtergalerie in den meisten Fällen die beste Wahl für das Anwenden von Filtern. Es sind jedoch nicht alle im Menü „Filter“ aufgeführten Filter in der Filtergalerie verfügbar.

Stile-und-Effekte-Palette Enthält Miniaturdarstellungen von Beispielbildern, die den Effekt der im Menü „Filter“ aufgeführten Filter zeigen. Sie können diese Palette aber auch zum Zuweisen von Effekten und Ebenenstilen verwenden.

Tipps zum Anwenden von Filtern

Die folgenden Informationen sollen Ihnen bei der Auswahl des richtigen Filters für Ihr Bild helfen.

- Sehen Sie sich in der Vorschau an, wie sich der Filter auswirken wird. Das Anwenden von Filtern kann bei großen Bildern recht zeitaufwändig sein. Sie sparen Zeit, wenn Sie sich in der Filtergalerie bzw. in der Stile-und-Effekte-Palette zunächst eine Vorschau des Filters ansehen. Bei den meisten Filtern kann auch die Vorschau im Dialogfeld „Filteroptionen“ und im Dokumentfenster verwendet werden. Anschließend können Sie entscheiden, ob der Filter auf das Bild angewendet werden soll oder nicht. Dieses Vorgehen spart Ihnen Zeit.
- Filter werden nur auf den aktiven Teil eines Bildes angewendet. Filter wirken sich nur auf die aktive, sichtbare Ebene oder auf einen Auswahlbereich in der Ebene aus.
- Nicht jeder Filter funktioniert bei allen Bildern. Auf Bitmaps und indizierte Farbbilder können keine Filter angewendet werden; einige Filter sind nicht auf Graustufenbilder anwendbar. Zahlreiche Filter können nicht für 16-Bit-Bilder verwendet werden.
- Es ist möglich, den zuletzt angewendeten Filter erneut anzuwenden. Der Filter, der zuletzt angewendet wurde, wird im Menü „Filter“ ganz oben angezeigt. Sie können denselben Filter mit den zuletzt verwendeten Einstellungen erneut anwenden, um dem Bild den letzten Schliff zu geben.

Tipps zum Erstellen von visuellen Effekten mit Filtern

Mit den folgenden Techniken lassen sich mit Filtern spezielle visuelle Effekte kreieren:

- Versehen Sie den Filtereffekt mit weichen Kanten. Wenn Sie einen Filter auf einen ausgewählten Bereich anwenden, können Sie die Kanten des Filtereffekts weichzeichnen, indem Sie die Auswahl vor dem Anwenden des Filters mit einer weichen Kante versehen
- Wenden Sie nacheinander mehrere Filter an, um bestimmte Effekte zu erzielen. Filter können auf einzelne oder mehrere aufeinander folgende Ebenen angewendet werden, um einen bestimmten Effekt aufzubauen. Wählen Sie unterschiedliche Füllmethoden in der Ebenen-Palette aus, um den Effekt anzugleichen. Damit ein Filter auf eine Ebene angewendet werden kann, muss die Ebene sichtbar sein und Pixel enthalten.
- Erstellen Sie Strukturen und Hintergründe. Durch Anwenden von Filtern auf flächige Bilder oder Graustufenbilder können Sie zahlreiche Hintergründe und Strukturen erzeugen. Diese Strukturen können Sie dann weichzeichnen. Einige Filter (z. B. „Glas“) haben bei Anwendung auf Farbflächen wenig oder keine Wirkung, während mit anderen Filtern interessante Effekte erzielt werden. Verwenden Sie in diesen Fällen z. B. folgende Filter: „Störungen hinzufügen“, „Kreide und Kohle“, „Wolken“, „Conté-Stifte“, „Differenz-Wolken“, „Glas“, „Strichumsetzung“, „Rasterungseffekt“, „Mezzotint“, „Prägepapier“, „Punktieren“, „Punktierstich“, „Grobes Pastell“, „Schwamm“ oder „Malgrund“. Darüber hinaus können Sie alle Filter des Untermenüs „Strukturierungsfiler“ einsetzen.
- Verbessern Sie die Qualität und Konsistenz der Bilder. Sie können Fehler kaschieren, Bilder verändern oder ausbessern oder einer Reihe von Bildern ein ähnliches Aussehen verleihen, indem Sie denselben Filter darauf anwenden.

Siehe auch

„Filter, Effekte und Ebenenstile“ auf Seite 173

„Filterkategorien“ auf Seite 182

„Filtergalerie“ auf Seite 183

„So verwenden Sie die Stile-und-Effekte-Palette“ auf Seite 173

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

„So verbessern Sie die Arbeitsgeschwindigkeit mit Filtern und Effekten“ auf Seite 174

So wenden Sie einen Filter an

1 Wählen Sie den Bereich aus, auf den der Filter angewendet werden soll:

- Wenn Sie einen Filter auf eine gesamte Ebene anwenden möchten, heben Sie eine eventuell vorhandene Auswahl auf und wählen Sie dann in der Ebenen-Palette die gewünschte Ebene aus.
- Wenn Sie einen Filter auf einen Teil einer Ebene anwenden möchten, wählen Sie mit einem beliebigen Auswahlwerkzeug einen Bereich aus.

2 Legen Sie fest, wie der Filter angewendet werden soll:

- Wenn die Filtergalerie verwendet werden soll, wählen Sie „Filter“ > „Filtergalerie“, wählen Sie eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf den gewünschten Filter.
- Wenn die Stile-und-Effekte-Palette verwendet werden soll, wählen Sie „Fenster“ > „Stile und Effekte“. Wählen Sie im Filter-Teil der Stile-und-Effekte-Palette eine Kategorie aus und doppelklicken Sie auf den gewünschten Filter.
- Wenn das Menü „Filter“ verwendet werden soll, wählen Sie „Filter“ und wählen Sie dann ein Untermenü sowie den gewünschten Filter. Wenn auf den Filternamen drei Punkte folgen (...), wird das Dialogfeld „Filteroptionen“ für diesen Filter eingeblendet.

3 Wenn ein Dialogfeld angezeigt wird, geben Sie Werte ein oder wählen Sie Optionen aus.



Falls Sie neu beginnen und die Filteroptionen zurücksetzen möchten, klicken Sie bei gedrückter Wahl taste im Dialogfeld auf „Zurück“.

4 Aktivieren Sie die Option „Vorschau“ (falls verfügbar), um sich die Wirkung des Filters im Dokumentfenster anzusehen. Je nach gewähltem Filter und gewählter Anwendungsweise müssen Sie zum Anzeigen der Filtervorschau eine der folgenden Methoden verwenden:

- Klicken Sie unter dem Vorschauenfenster auf die Plus-Schaltfläche (+) bzw. die Minus-Schaltfläche (–), um das Bild in der Vorschau zu vergrößern bzw. zu verkleinern.
- Klicken Sie auf die Zoomleiste (die Leiste, in der die prozentuale Vergrößerung bzw. Verkleinerung angezeigt wird), um den gewünschten Vergrößerungsfaktor auszuwählen.
- Ziehen Sie im Vorschauenfenster, um einen bestimmten Bereich des Bildes im Fenster zu zentrieren.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ein-/Ausblenden“  am oberen Rand des Dialogfelds, um die Filterminiaturen auszublenden. Durch das Ausblenden der Miniaturen wird der Vorschaubereich vergrößert.
- Klicken Sie auf das Augen-Symbol  neben einem Filter, um den Effekt im Vorschaubild auszublenden.

5 Wenn das Dialogfeld Regler enthält, ziehen Sie einen Regler bei gedrückter Wahl taste an die gewünschte Position, um eine Echtzeitvorschau zu erhalten.

6 Klicken Sie in das Bildfenster, um einen bestimmten Bereich des Bildes im Vorschauenfenster zu zentrieren. (Dies ist u. U. nicht bei allen Vorschauenfenstern möglich.)

Hinweis: Eine blinkende Linie unter der Vorschau bedeutet, dass die Vorschau gerade erstellt wird.

7 Wenn Sie die Filtergalerie verwenden oder wenn der Filter in der Filtergalerie geöffnet wird, führen Sie einen der folgenden Schritte aus und klicken Sie auf „OK“:

- Klicken Sie unten im Dialogfeld auf die Schaltfläche „Neue Effektebene“  und wählen Sie einen Filter aus, der zusätzlich angewendet werden soll. Sie können mehrere Effektebenen hinzufügen und so mehrere Filter anwenden.
- Ändern Sie die Reihenfolge der angewendeten Filter nachträglich, indem Sie den Namen eines Filters in der Liste der angewendeten Filter im unteren Teil des Dialogfelds an eine andere Position ziehen. Durch das Ändern der Reihenfolge der Filter kann sich das Aussehen des Bildes erheblich verändern.

- Wenn Sie angewendete Filter entfernen möchten, wählen Sie den entsprechenden Filter aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Effektebene löschen“ .
- 8** Wenn Sie die Stile-und-Effekte-Palette oder einen Filterbefehl verwenden, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Doppelklicken Sie auf den Filter.
 - Ziehen Sie den Filter auf das Bild.
- 9** Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„Filterkategorien“ auf Seite 182

„So verwenden Sie die Stile-und-Effekte-Palette“ auf Seite 173

„Filtergalerie“ auf Seite 183

Filterkategorien

Sie können folgende Filterkategorien anwenden:

Anpassungsfilter Diese Filter ermöglichen die Korrektur der Helligkeitswerte, des Farb- bzw. Graustufenbereichs und der Tonwerte der Pixel in einem Bild sowie das Umwandeln von Farbpixeln in Schwarzweißpixel.

Kunstfilter Diese Filter simulieren den Eindruck eines Kunstgemäldes auf herkömmlichen Untergründen und erzeugen so ein einmaliges Aussehen.

Weichzeichnungsfilter Diese Filter zeichnen eine Auswahl oder ein Bild weich. Sie eignen sich zum Retuschieren.

Malfilter Diese Filter erzeugen durch die Verwendung unterschiedlicher Pinsel- und Federstricheffekte den Eindruck, als ob ein Bild mit der Hand gemalt oder gezeichnet wurde.

Verzerrungsfilter Diese Filter verzerren das Bild geometrisch und erzeugen 3D- und andere plastische Effekte.

Störungsfilter Diese Filter gleichen eine Auswahl an die umgebenden Pixel an und entfernen so Problembereiche, wie z. B. Staub und Kratzer.

Vergrößerungsfilter Diese Filter erzeugen scharfe Abgrenzungen eines Bildes oder einer Auswahl, indem sie Pixel mit ähnlichen Farbwerten zusammenfassen.

Rendering-Filter Diese Filter erstellen 3D-Formen, Wolkenmuster und Brechungsmuster sowie simulierte Lichtreflexionen.

Scharfzeichnungsfilter Diese Filter zeichnen verschwommene Bilder scharf, indem sie den Kontrast der benachbarten Pixel erhöhen.

Zeichenfilter Diese Filter fügen Bildern Struktur für einen 3D-Effekt oder ein mit der Hand gezeichnetes Aussehen hinzu.

Stilisierungsfilter Diese Filter erstellen einen handgemalten oder impressionistischen Effekt, indem sie Pixel versetzen und die Kontraste innerhalb des Bildes vergrößern.

Strukturierungsfilter Diese Filter verleihen die Illusion von Tiefe oder Substanz oder ein organisches Aussehen.

Videofilter Diese Filter beschränken den Farbumfang auf die für die Fernsehreproduktion geeigneten Farben und glätten auf Video aufgenommene bewegte Bilder.

Sonstige Filter Mit diesen Filtern können Sie Ihre eigenen Filtereffekte erstellen, Masken bearbeiten, eine Auswahl im Bild verschieben und schnelle Farbkorrekturen vornehmen.

Plug-In-Filter In dieser Filterkategorie werden Filter zusammengefasst, die von anderen Herstellern als Adobe entwickelt wurden.

Digimarc-Filter Dieser Filter ermöglicht das Anzeigen von Digimarc-Wasserzeichen.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

Filtergalerie

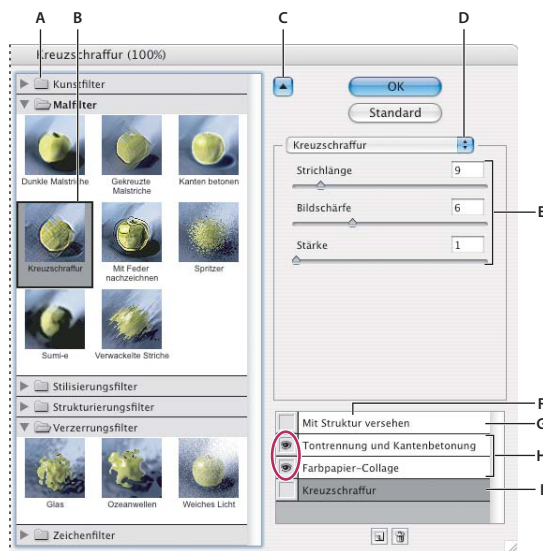
Mithilfe der Filtergalerie („Filter“ > „Filtergalerie“) können Sie einzelne Filter mehrfach oder mehrere Filter nacheinander anwenden. Außerdem können Sie die Reihenfolge der Filter ändern und die Einstellungen der angewendeten Filter bearbeiten, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Da mit dem Dialogfeld „Filtergalerie“ mehrere Filter auf ein Bild angewendet werden können, können Sie sehr genau beeinflussen, wie das Bild durch die einzelnen Filter verändert wird. Aufgrund ihrer Flexibilität und Benutzerfreundlichkeit ist die Filtergalerie in den meisten Fällen am besten für das Anwenden von Filtern geeignet.



Anwenden von Filtern über die Filtergalerie

A. Originalfoto B. Fotos nach Anwendung jeweils eines Filters C. Drei Filter nacheinander angewendet

Beachten Sie jedoch, dass in der Filtergalerie nicht alle Filter verfügbar sind. Einige Filter können nur über separate Befehle im Menü „Filter“ bzw. von der Stile-und-Effekte-Palette aus angewendet werden. Darüber hinaus ist es nicht möglich, von der Filtergalerie aus Effekte und Ebenenstile anzuwenden. Diese stehen nur in der Stile-und-Effekte-Palette zur Verfügung.



Dialogfeld „Filtergalerie“

A. Filterkategorie B. Miniaturdarstellung des ausgewählten Filters C. Filter-Miniaturen ein-/ausblenden D. Popup-Menü „Filter“
E. Optionen für ausgewählten Filter F. Liste der anzuwendenden bzw. anzuordnenden Filtereffekte G. Ausgeblendeter Filter
H. Nacheinander angewendete, aber nicht ausgewählte Filter I. Ausgewählter, aber nicht angewendeter Filter

Siehe auch

„Filter, Effekte und Ebenenstile“ auf Seite 173

„Filter“ auf Seite 179

„Filterkategorien“ auf Seite 182

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

Struktur- und Glasoberflächenoptionen

Die Filter „Conté-Stifte“, „Glas“, „Grobes Pastell“, „Mit Struktur versehen“ und „Malgrund“ bieten Strukturoptionen. Diese Optionen lassen Bilder so aussehen, als seien sie auf Hintergründe wie etwa Leinwand und Ziegel gemalt oder würden durch Glasbausteine betrachtet.

Struktur Legt die Art der anzuwendenden Struktur fest. Sie können auch „Struktur laden“ wählen, um eine Photoshop-Datei anzugeben.

Skalierung Verstärkt bzw. verringert den Effekt auf der Bildebene.

Relieftiefe (sofern verfügbar) Ändert die Tiefe der Strukturfläche.

Licht (sofern verfügbar) Legt fest, aus welcher Richtung das Licht auf das Bild fällt.

Umkehren Kehrt die hellen und dunklen Farben der Oberfläche um.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

Anpassungsfilter

Tonwertangleichung

Mit dem Filter „Tonwertangleichung“ werden die Helligkeitswerte der Bildpixel neu verteilt, sodass die Pixel die Helligkeitsstufen gleichmäßiger darstellen. Wenn Sie diesen Befehl verwenden, werden in Photoshop Elements die hellsten und dunkelsten Werte im Gesamtbild ermittelt und neu zugeordnet, sodass der hellste Wert Weiß und der dunkelste Wert Schwarz entspricht. Photoshop Elements gleicht dann die Helligkeitswerte an, d. h., die Zwischenwerte werden gleichmäßig über die Graustufen verteilt.

So wenden Sie den Filter „Tonwertangleichung“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie „Filter“ > „Anpassungsfilter“ > „Tonwertangleichung“.
- 3 Wenn Sie einen Bildbereich ausgewählt haben, wählen Sie im Dialogfeld die anzugleichenden Werte und klicken Sie auf „OK“:
 - „Tonwertangleichung nur für Auswahlbereich“, um nur die Pixel der Auswahl zu verteilen.
 - „Tonwertangleichung für gesamtes Bild ausgehend von Auswahlbereich“, um alle Bildpixel anhand der Pixel in der Auswahl gleichmäßig zu verteilen.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

Verlaufsumsetzung

Mit dem Filter „Verlaufsumsetzung“ wird den Farben einer bestimmten Verlaufsfüllung der entsprechende Graustufenbereich des Bildes zugeordnet.



Simulation eines Sepiatons mithilfe des Filters „Verlaufsumsetzung“

So wenden Sie den Filter „Verlaufsumsetzung“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Filter“ > „Anpassungsfilter“ > „Verlaufsumsetzung“.
 - Erstellen Sie eine neue Einstellungsebene für die Verlaufsumsetzung oder öffnen Sie eine vorhandene Einstellungsebene.
- 3 Legen Sie die gewünschte Verlaufsfüllung fest:
 - Klicken Sie auf das Dreieck rechts neben der im Dialogfeld „Verlaufsumsetzung“ angezeigten Verlaufsfüllung, um eine Verlaufsfüllung aus einer Liste zu wählen. Wählen Sie die gewünschte Verlaufsfüllung aus und klicken Sie auf einen leeren Bereich im Dialogfeld, um die Liste auszublenden.

- Klicken Sie auf die momentan im Dialogfeld „Verlaufsumsetzung“ angezeigte Verlaufsfüllung, um sie zu bearbeiten. Ändern Sie diese Verlaufsfüllung oder erstellen Sie eine neue.

Standardmäßig werden die Tiefen der Anfangsfarbe (links), die Mitteltöne dem Mittelpunkt und die Lichter der Endfarbe (rechts) der Verlaufsfüllung zugeordnet.

4 Wählen Sie keine, eine oder beide der Verlaufsoptionen aus:

- Mit „Dither“ werden Störungen zufällig hinzugefügt, um die Darstellung der Verlaufsfüllung zu glätten und Streifeneffekte zu reduzieren.
- Mit „Umkehren“ wird die Richtung der Verlaufsfüllung und damit die Verlaufsumsetzung umgekehrt.

5 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

„Einstellungs- und Füllebenen“ auf Seite 94

„Verläufe – Einführung“ auf Seite 234

Umkehren

Mit dem Filter „Umkehren“ werden die Farben in einem Bild umgekehrt. Mit diesem Befehl können Sie ein Schwarzweiß-Positiv in ein Negativ umwandeln oder aus einem gescannten Schwarzweiß-Negativ ein Positiv erstellen.

Hinweis: Da Farbfilme als Hauptbestandteil eine orangefarbene Maske enthalten, können mit dem Befehl „Umkehren“ keine präzisen Positivbilder aus gescannten Farbnegativen erzeugt werden. Wählen Sie beim Scannen von Filmen auf Dia-Scannern unbedingt die korrekten Einstellungen für Farbnegative.

Wenn Sie ein Bild umkehren, wird der Helligkeitswert jedes Pixels in den entgegengesetzten Wert auf der 256-stufigen Farbwerteskala konvertiert. Bei einem positiven Bild wird beispielsweise ein Pixel mit dem Wert 255 in den Wert 0 geändert.

So wenden Sie den Filter „Umkehren“ an

- 1** Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2** Wählen Sie „Filter“ > „Anpassungsfilter“ > „Umkehren“.

Siehe auch

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

„Einstellungs- und Füllebenen“ auf Seite 94

Fotofilter

Der Befehl „Fotofilter“ entspricht dem Verwenden eines Farbfilters vor dem Kameraobjektiv, mit dem die Farbbalance und die Farbtemperatur des Lichts geändert wird, das das Objektiv passiert und den Film belichtet. Bei Verwendung des Befehls „Fotofilter“ können Sie aus verschiedenen Farbvorgaben wählen, mit denen Sie den Farbton Ihres Bildes ändern können. Möchten Sie den Farbton selbst festlegen, können Sie die gewünschte Farbe im Adobe-Farbwähler auswählen.



Ursprüngliches Bild (links) und nach Anwendung der Option „Warmfilter (81)“ mit einer Dichte von 60 % (rechts)

So wenden Sie den Fotofilter an

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie „Filter“ > „Anpassungsfilter“ > „Fotofilter“.
- Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Fotofilter“. Klicken Sie im Dialogfeld „Neue Ebene“ auf „OK“.

2 Zum Wählen der Filterfarbe aktivieren Sie die Option „Filter“ und wählen Sie eine der folgenden Filtervorgaben aus:

Warmfilter (85), Kaltfilter (80) Farbkonvertierungsfiler, die den Weißabgleich im Bild korrigieren. Wenn ein Bild mit einer geringeren Farbtemperatur des Lichts (gelblich) aufgenommen wurde, macht die Option „Kaltfilter (80)“ die Bildfarben blauer, um die geringere Farbtemperatur des Umgebungslichts auszugleichen. Wurde das Foto mit einer höheren Farbtemperatur des Lichts (bläulich) aufgenommen, macht die Option „Warmfilter (85)“ die Bildfarben wärmer, um die höhere Lichttemperatur des Umgebungslichts auszugleichen.

Warmfilter (81), Kaltfilter (82) Lichtausgleichsfiler für kleinere Korrekturen der Farbqualität eines Bildes. Bei der Option „Warmfilter (81)“ wird das Bild wärmer (gelber), während die Option „Kaltfilter (82)“ für einen kälteren (blauerer) Bildeindruck sorgt.

Einzelne Farben Durch Auswahl einer dieser Farben können Sie den Farbton des Bildes korrigieren. Welche Farbvorgabe Sie hier auswählen, hängt davon ab, wie Sie den Befehl „Fotofilter“ verwenden. Wenn Ihr Foto einen Farbstich hat, können Sie diesen Farbstich durch Auswahl einer Komplementärfarbe neutralisieren. Sie können auch Farben für spezielle Farbeffekte oder -verbesserungen anwenden. So simuliert z. B. die Farbeinstellung „Unterwasser“ den grünlich-blauen Farbstich, der für Unterwasserfotografie typisch ist.

3 Alternativ können Sie die Option „Farbe“ aktivieren und auf das Farbfeld klicken. Daraufhin wird der Farbwähler geöffnet, in dem Sie die Farbe Ihres selbstdefinierten Farbfilters festlegen können. Sie können auf die Schaltfläche „Neues Farbfeld“ klicken, um Ihre selbstdefinierte Farbe für die spätere Wiederverwendung in den Farbfeldern zu speichern.

Stellen Sie sicher, dass die Option „Vorschau“ aktiviert ist, sodass Sie sich die Ergebnisse der Verwendung des Farbfilters ansehen können.

Wenn das Bild durch Verwendung des Farbfilters nicht abgedunkelt werden soll, aktivieren Sie die Option „Luminanz erhalten“.

4 Legen Sie mithilfe des Reglers für die Dichte oder durch Eingabe eines Werts im Feld „Dichte“ fest, wie stark die Farbzueweisung ausfallen soll. Je höher der Dichtewert ist, desto deutlicher ist die Farbkorrektur zu sehen.

5 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So passen Sie die Farbe von Hauttönen an“ auf Seite 135

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

Tontrennung

Mit dem Filter „Tontrennung“ können Sie die Anzahl der Tonwertstufen (oder Helligkeitswerte) für jeden Kanal in einem Bild festlegen und dann dem nächstgelegenen Wert Pixel zuordnen. Wenn Sie z. B. zwei Tonwertstufen in einem RGB-Bild wählen, ergeben sich daraus sechs Farben: zwei für Rot, zwei für Grün und zwei für Blau.

Dieser Befehl ist nützlich, wenn Sie Spezialeffekte, wie z. B. große, flächige Bereiche in einem Foto, erzeugen möchten. Die Effekte sind besonders gut zu sehen, wenn Sie die Anzahl der Graustufen in einem Graustufenbild verringern. Mit diesem Befehl können aber auch interessante Effekte in Farbbildern erzielt werden.



Wenn das Bild eine bestimmte Anzahl von Farben haben soll, konvertieren Sie es in ein Graustufenbild und geben Sie die Anzahl der Stufen an. Konvertieren Sie das Bild dann wieder in den vorherigen Farbmodus und ersetzen Sie die Grautöne durch die gewünschten Farben.

So wenden Sie den Filter „Tontrennung“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Filter“ > „Anpassungsfilter“ > „Tontrennung“.
 - Erstellen Sie eine neue Einstellungsebene für die Tontrennung oder öffnen Sie eine vorhandene Einstellungsebene.
- 3 Geben Sie die Anzahl der Tonwertstufen ein und klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

„Einstellungs- und Füllebenen“ auf Seite 94

Schwellenwert

Mit dem Filter „Schwellenwert“ werden Graustufen- oder Farbbilder in kontrastreiche Schwarzweiß-Bilder konvertiert. Sie können einen bestimmten Wert als Schwellenwert festlegen. Alle Pixel, die heller als der Schwellenwert sind, werden in Weiß konvertiert, alle dunkleren Pixel in Schwarz. Der Befehl „Schwellenwert“ ist nützlich, um die hellsten und dunkelsten Bildbereiche zu bestimmen. (Siehe „So wenden Sie den Filter „Tonwertangleichung“ an“ auf Seite 185.)

So wenden Sie den Filter „Schwellenwert“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie „Filter“ > „Anpassungsfilter“ > „Schwellenwert“.
 - Erstellen Sie eine neue Einstellungsebene für den Schwellenwert oder öffnen Sie eine vorhandene Einstellungsebene für den Schwellenwert.

Im Dialogfeld „Schwellenwert“ wird ein Histogramm mit den Luminanzstufen der Pixel in der aktuellen Auswahl angezeigt.

- 3 Aktivieren Sie die Option „Vorschau“.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie das Bild in ein Schwarzweißbild konvertieren möchten, ziehen Sie den Regler unter dem Histogramm, bis am oberen Rand des Dialogfelds die gewünschte Schwellenwertstufe angezeigt wird, und klicken Sie auf „OK“. Beim Ziehen verändert sich das Bild entsprechend dem aktuellen Schwellenwert.
- Wenn Sie ein repräsentatives Spitzlicht finden möchten, ziehen Sie den Regler so weit nach rechts, bis das Bild in reinem Schwarz angezeigt wird. Ziehen Sie den Regler dann so weit zurück, bis einige weiße Flächen im Bild erscheinen.
- Um eine repräsentative Tiefe zu finden, ziehen Sie den Regler so weit nach links, bis das Bild in reinem Weiß angezeigt wird. Ziehen Sie den Regler dann so weit zurück, bis einige schwarze Flächen im Bild erscheinen.

5 (Optional) Setzen Sie das Dialogfeld durch Drücken der Wahl taste zurück.

6 (Optional) Klicken Sie auf „Abbrechen“, um das Dialogfeld „Schwellenwert“ zu schließen, ohne Änderungen im Bild zu übernehmen.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

„Einstellungs- und Füllebenen“ auf Seite 94

Kunstfilter

Buntstiftschraffur

Mit dem Filter „Buntstiftschraffur“ wird ein Bild neu mit Buntstiften auf einfarbigem Hintergrund nachgezeichnet. Wichtige Kanten bleiben bei diesem Filter erhalten und bekommen eine raue Kreuzschraffur. Durch die glatteren Bereiche scheint die Hintergrundfarbe hindurch. Sie können die Strichstärke, den Druck und die Papierhelligkeit einstellen.

***Hinweis:** Um einen Pergament-Effekt zu erhalten, ändern Sie die Hintergrundfarbe, bevor Sie den Buntstiftschraffur-Filter auf einen ausgewählten Bereich anwenden.*

Farbpapier-Collage

Mit dem Filter „Farbpapier-Collage“ wird ein Bild so dargestellt, als wäre es aus unregelmäßig ausgeschnittenen Farbpapierstückchen zusammengesetzt. Kontrastreiche Bilder sehen silhouettenhaft aus, während Farbbilder aus mehreren Farbpapierschichten aufgebaut werden. Sie können die Anzahl der Stufen, den Abstraktionsgrad und die Umsetzungsgenauigkeit einstellen.

Grobe Malerei

Mit dem Filter „Grobe Malerei“ wird ein Bild unter Verwendung einer Methode gemalt, die zwischen Öl- und Aquarellfarbe anzusiedeln ist. Der Filter vereinfacht das Bild, indem er dessen Farbbereiche auf Bereiche mit einheitlicher Farbe reduziert. Sie können die Pinselgröße, die Details und die Struktur einstellen.

Körnung und Aufhellung

Mit dem Filter „Körnung und Aufhellung“ wird auf ein Bild ein gleichmäßiges, körniges Muster angewendet. Die helleren Bildbereiche erhalten ein glatteres, gesättigteres Muster. Mit diesem Filter können Sie die Streifenbildung in Angleichungen verringern und Elemente aus verschiedenen Quellen optisch vereinen. Sie können die Körnung, den Aufhellungsbereich und die Intensität einstellen.

Fresko

Mit dem Filter „Fresko“ wird eine Ebene in grobem Stil mit kurzen, abgerundeten und eilig aufgetragenen Farbtupfen gemalt. Sie können die Pinselgröße, die Details und die Struktur einstellen.

Neonschein

Mit dem Filter „Neonschein“ werden Bilder anhand der Vorder- und Hintergrundfarbe sowie der Farbe des Scheins koloriert und gleichzeitig weichgezeichnet. Sie können die Größe, die Helligkeit und die Farbe des Scheins einstellen. Bei niedrigen Werten für die Größe des Scheins bleibt die Farbe auf die Tiefenbereiche beschränkt; mit höheren Werten wird die Farbe zu den Mitteltönen und Lichtern einer Ebene verschoben. Wenn Sie eine Farbe für einen Schein auswählen möchten, klicken Sie auf das Feld „Farbe“ und wählen Sie im Adobe-Farbwähler eine Farbe aus.

Ölfarbe getupft

Mit dem Filter „Ölfarbe getupft“ sehen Bilder so aus, als ob sie gemalt wären. Sie können die Pinselgröße, die Scharfzeichnung und die Pinselart einstellen.

Malmesser

Mit dem Filter „Malmesser“ wird ein Bild detailärmer und erweckt so den Anschein, als würde die Struktur einer dünn bemalten Leinwand zum Vorschein kommen. Sie können die Strichstärke, die Details und die Kantenglättung einstellen.

Kunststofffolie

Der Filter „Kunststofffolie“ sorgt dafür, dass die Ebene aussieht, als wäre sie von einer durchscheinenden Kunststofffolie bedeckt, die die Details der Oberfläche hervorhebt. Sie können den Glanz, die Details und die Glättung einstellen.

Tontrennung und Kantenbetonung

Mit dem Filter „Tontrennung und Kantenbetonung“ werden die Anzahl der Farben im Bild entsprechend der von Ihnen eingestellten Option für die Tontrennung reduziert, die Bildkanten ermittelt und darauf schwarze Linien gezeichnet. Große, einheitliche Bereiche des Bildes erhalten so eine einfache Schattierung, während feine dunkle Details im Bild verteilt werden. Sie können die Kantenstärke, die Kantendeckkraft und die Tontrennung einstellen.

Grobes Pastell

Der Filter „Grobes Pastell“ lässt ein Bild so erscheinen, als wäre es mit groben Pastellkreidestrichen auf einem strukturierten Hintergrund gemalt. In Bereichen mit heller Farbe wirkt die Kreide dick und strukturarm, in dunklen Bereichen wirkt sie dagegen abgekratzt und gibt den Blick auf die Struktur frei. Sie können die Strichlänge, die Details und die Struktur einstellen. Mithilfe der Strukturoptionen können Sie Bilder so aussehen lassen, als seien sie auf Hintergründe wie etwa Leinwand und Ziegel gemalt oder würden durch Glasbausteine betrachtet.

Diagonal verwischen

Mit dem Filter „Diagonal verwischen“ werden Bilder mit kurzen, diagonalen Strichen weich gezeichnet, wobei die dunkleren Bereiche des Bildes verwischt oder verschmiert werden. Hellere Bereiche werden heller und detailärmer. Sie können die Strichlänge, den Aufhellungsbereich und die Intensität einstellen.

Schwamm

Mit dem Filter „Schwamm“ wird eine Ebene mit stark strukturierten Bereichen aus kontrastreicher Farbe gemalt. Sie können die Schwammgröße, die Struktur und die Glättung einstellen.

Malgrund

Mit dem Filter „Malgrund“ wird eine Ebene, die aussieht, als ob der Untergrund strukturiert wäre, gemalt. Sie können die Pinselgröße, den Strukturbereich und Strukturoptionen einstellen. Mithilfe der Strukturoptionen können Sie Bilder so aussehen lassen, als seien sie auf Hintergründe wie etwa Leinwand und Ziegel gemalt oder würden durch Glasbausteine betrachtet.

Aquarell

Mit dem Filter „Aquarell“ wird ein Bild wie mit einem mittelgroßen, mit Wasser und Farbe getränkten Pinsel im Aquarellstil gemalt, wobei die Bilddetails vereinfacht werden. An Kanten, an denen wichtige Tonwertänderungen auftreten, wird die Farbe vom Filter gesättigt. Sie können die Pinselgröße, die Details und die Struktur einstellen.

Weichzeichnungsfilter

Durchschnitt

Der Filter „Durchschnitt“ sucht den mittleren Farbwert eines Bildes oder einer Auswahl und füllt das Bild bzw. die Auswahl mit dieser Farbe, um einen weichen Effekt zu erzielen. Wenn Sie diesen Filter beispielsweise auf einen Bildbereich anwenden, in dem Gras zu sehen ist, wird der Bereich mit einem homogenen Grün gefüllt.

„Weichzeichnen“ und „Stark weichzeichnen“

Die Weichzeichnungsfilter zeichnen eine Auswahl oder ein Bild weich und sind besonders nützlich beim Retuschieren. Sie glätten Übergänge, indem sie die Durchschnittsfarbwerte der Pixel berechnen, die sich neben harten Kanten von Linien und Schatten mit deutlichen Farbübergängen befinden.

Weichzeichnen Beseitigt Störungen an den Stellen, an denen im Bild deutliche Farbübergänge auftreten.

Weichzeichnungsfilter glätten Übergänge, indem sie Durchschnittswerte der Pixel berechnen, die sich neben harten Kanten von Linien und Schatten mit deutlichen Farbübergängen befinden.

Stark weichzeichnen Mit diesem Filter wird der Weichzeichnereffekt um ein Mehrfaches verstärkt.

Hinweis: Deaktivieren Sie vor dem Anwenden eines Weichzeichnungsfilters die Option „Transparente Pixel fixieren“ in der Ebenen-Palette.



Weichzeichnen des Fotohintergrunds

Gaußscher Weichzeichner

Mit dem Filter „Gaußscher Weichzeichner“ wird eine Auswahl schnell um einen einstellbaren Wert weich gezeichnet. Änderungen werden anhand einer glockenförmigen Kurve durchgeführt, die entsteht, wenn Photoshop Elements ein gewichtetes Mittel auf die Pixel anwendet. Der Gaußsche Weichzeichner fügt frequenzarme Details hinzu und kann einen verschwommenen Effekt produzieren. In den Filteroptionen können Sie den Radius einstellen, um den Bereich festzulegen, in dem der Filter nach abweichenden Pixeln sucht.

Bewegungsunschärfe

Mit dem Filter „Bewegungsunschärfe“ wird ein Bereich in eine bestimmte Richtung (von -360° bis $+360^\circ$) und mit einer bestimmten Entfernung (von 1 bis 999) verwischt. Der Effekt des Filters entspricht der fotografischen Aufnahme eines sich bewegenden Objekts mit fester Belichtungszeit. Sie können den Winkel und die Distanz einstellen.

Radialer Weichzeichner

Mit dem Filter „Radialer Weichzeichner“ wird die Unschärfe einer zoomenden oder sich drehenden Kamera simuliert. Mit der Option „Stärke“ wird die Stärke der Weichzeichnung festgelegt. Mit der Option „Kreisförmig“ erfolgt die Weichzeichnung in konzentrischen Kreislinien, wobei Sie den Grad der Drehung festlegen können. Mit der Option „Strahlenförmig“ erfolgt die Weichzeichnung entlang strahlenförmiger Linien, als ob Sie ein Bild ein- und auszoomen, wobei Sie einen Wert zwischen 1 und 100 festlegen können. Die Weichzeichnungsqualität reicht von „Entwurf“ (bietet das schnellste, aber körnigste Ergebnis) bis zu „Gut“ und „Sehr gut“ (weichere Ergebnisse, die nur auf einer großen Auswahl erkennbar sind). Sie können den Ausgangspunkt der Weichzeichnung angeben, indem Sie das Muster im Feld „Mittelpunkt“ ziehen.

Selektiver Weichzeichner

Der Filter „Selektiver Weichzeichner“ dient zum präzisen Weichzeichnen eines Bildes. Geben Sie den Radius des Bereichs an, in dem der Filter nach unähnlichen Pixeln sucht. Geben Sie anhand eines Schwellenwerts an, wie verschieden die Pixelwerte sein müssen, damit der Filter darauf angewendet wird. Wählen Sie außerdem eine Qualität aus. Sie können zudem einen Modus für die gesamte Auswahl einstellen („Normal“) oder für die Kanten von Farbübergängen („Nur Kanten“ und „Ineinanderkopieren“). An den Stellen, an denen ein deutlicher Kontrast auftritt, wendet „Nur Kanten“ schwarzweiße Kanten an und „Ineinanderkopieren“ weiße Kanten.

Malfilter

Kanten betonen

Mit dem Filter „Kanten betonen“ werden die Kanten eines Bildes akzentuiert. Wenn „Kantenhelligkeit“ auf einen hohen Wert eingestellt ist, sehen die Akzente wie weiße Kreide aus und bei einem niedrigen Wert wie schwarze Druckfarbe. Sie können die Kantenbreite, die Kantenhelligkeit und die Glättung einstellen.

Gekreuzte Malstriche

Mit dem Filter „Gekreuzte Malstriche“ wird ein Bild mithilfe von diagonalen Strichen neu gemalt. Die Striche in den helleren Bereichen des Bildes verlaufen entgegengesetzt zu den Strichen in den dunkleren Bereichen. Sie können die Balance, die Strichlänge und die Scharfzeichnung einstellen.

Kreuzschraffur

Mit dem Filter „Kreuzschraffur“ werden einem Bild Struktur hinzugefügt und die Kanten der farbigen Bildbereiche mithilfe simulierter Buntstiftschraffuren aufgeraut, wobei aber die Details des Originalbilds erhalten bleiben. Sie können die Strichlänge, die Scharfzeichnung und die Stärke (Anzahl der Schraffurstriche) einstellen.

Dunkle Malstriche

Mit dem Filter „Dunkle Malstriche“ werden dunkle Bildbereiche mit kurzen, eng aneinander liegenden Strichen schwärzer gemacht und hellere Bereiche der Ebene mit langen, weißen Strichen bemalt. Sie können die Balance, die Schwarz-Intensität und die Weiß-Intensität einstellen.

Mit Feder nachzeichnen

Mit dem Filter „Mit Feder nachzeichnen“ werden die Konturen im Bild mit feinen, schmalen Federstrichen nachgezeichnet, sodass eine Art Federzeichnung entsteht. Sie können die Strichlänge, die Tiefen- und die Lichter-Intensität einstellen.

Spritzer

Mit dem Filter „Spritzer“ wird der Effekt einer Spritzpistole simuliert. Sie können den Radius und die Glättung einstellen.

Verwackelte Striche

Mit dem Filter „Verwackelte Striche“ wird die jeweilige Ebene mit den vorherrschenden Farben und schrägen, verwackelten Farbstrichen nachgezeichnet. Sie können die Strichlänge, den Radius und die Richtung einstellen.

Sumi-e

Mit dem Filter „Sumi-e“ wird die jeweilige Ebene im japanischen Stil neu gezeichnet, als würde schwarze Farbe mit einem nassen Pinsel auf Reispapier aufgetragen. Dies führt zu weichen, unscharfen Kanten mit tiefen Schwarztönen. Sie können die Strichbreite, den Druck und den Kontrast einstellen.

Verzerrungsfilter

Weiches Licht

Mit dem Filter „Weiches Licht“ wirkt das resultierende Bild, als würden Sie es durch einen weichen Lichtfilter betrachten. Der Filter fügt dem Bild durchsichtige weiße Störungen hinzu, wobei der Schein von der Mitte einer Auswahl aus immer schwächer wird.

Versetzen

Beim Filter „Versetzen“ wird ein zweites Bild (die Verschiebungsmatrix) verwendet, um festzulegen, wie eine Auswahl verzerrt wird. Sie können z. B. mithilfe einer parabelförmigen Verschiebungsmatrix ein Bild erstellen, das aussieht, als sei es auf ein Tuch gedruckt, das an allen vier Ecken festgehalten wird.

Für diesen Filter wird eine Verschiebungsmatrix benötigt, die entweder aus einem auf die Hintergrundebene reduzierten Bild im Photoshop-Format oder einem Bild im Bitmap-Modus besteht. Sie können sowohl eigene Dateien als auch die Dateien im Ordner „Photoshop Elements 4/Plug-Ins/Displacement Maps“ bzw. im Ordner „Photoshop Elements 4/Presets/Textures“ verwenden.

So wenden Sie den Filter „Versetzen“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie „Filter“ > „Verzerrungsfilter“ > „Versetzen“.
- 3 Legen Sie den Verschiebungsbetrag fest. Geben Sie dazu in den Feldern „Horizontale Skalierung“ und „Vertikale Skalierung“ einen Wert zwischen -999 und 999 ein.

Wenn die horizontale und die vertikale Skalierung 100 % betragen, beträgt die größte Verschiebung 128 Pixel (da Mittelgrau keine Verschiebung erzeugt).

4 Hat die Verschiebungsmatrix nicht dieselbe Größe wie die Auswahl, können Sie festlegen, wie die Matrix an das Bild angepasst werden soll:

Auf Auswahlgröße skalieren Ändert die Größe der Matrix.

Wiederholen Füllt die Auswahl durch Wiederholen der Matrix in einem bestimmten Muster.

5 Legen Sie fest, wie leere Stellen, die vom Filter im Bild erzeugt werden, gefüllt werden sollen:

Füllen Füllt die leeren Stellen mit Inhalt von der gegenüber liegenden Seite des Bildes.

Kantenpixel wiederholen Erweitert die Farben der Pixel entlang der Bildkante in der von Ihnen angegebenen Richtung.

6 Klicken Sie auf „OK“.

7 Wählen Sie die Verschiebungsmatrix aus und öffnen Sie sie. Photoshop Elements weist die Matrix dem Bild zu.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So reduzieren Sie ein Bild auf die Hintergrundebene“ auf Seite 91

Glas

Der Filter „Glas“ lässt ein Bild so aussehen, als würde man es durch verschiedene Glasarten hindurch betrachten. Sie können einen Effekt wählen oder eine eigene Glasoberfläche als Photoshop-Datei erstellen und diese anwenden. Sie können die Skalierung, Verzerrung und Glättung einstellen. Wenn Sie für die Oberflächeneinstellungen eine Datei verwenden, folgen Sie den Anweisungen für den Filter „Versetzen“.

Verflüssigen

Mit dem Filter „Verflüssigen“ können Bildbereiche so bearbeitet werden, als seien sie geschmolzen. Sie arbeiten zunächst in einem Vorschaubild der aktuellen Ebene und verkrümmen, verzerren, erweitern, verkleinern, verschieben und spiegeln Bildbereiche mithilfe spezieller Werkzeuge. Sie können Ihr Bild sowohl kaum merklich retuschieren als auch das Bild sehr stark verzerren, um es so künstlerisch zu verfremden.

So wenden Sie den Filter „Verflüssigen“ an

1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.

2 Wählen Sie „Filter“ > „Verzerrungsfilter“ > „Verflüssigen“.

3 Zum Verkleinern oder Vergrößern des Bildausschnitts in der Vorschau führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Popup-Menü links unten im Dialogfeld einen Zoomfaktor aus.
- Wählen Sie in der Werkzeugpalette im Dialogfeld das Zoom-Werkzeug aus. Klicken Sie zum Einzoomen einfach auf das Bild und halten Sie zum Auszoomen beim Klicken die Wahl taste gedrückt. Sie können auch nur einen Teil der Vorschau vergrößern. Ziehen Sie dazu das Zoom-Werkzeug über den zu vergrößerten Bereich in der Vorschau.
- Wählen Sie ein Werkzeug aus der Werkzeugpalette aus.

4 Wählen Sie aus der Werkzeugpalette eines der folgenden Werkzeuge aus:

Verkrümmen-Werkzeug  Schiebt die Pixel beim Ziehen vorwärts.

Turbulenz-Werkzeug  Pixel werden durcheinander gewirbelt und es entstehen Effekte wie Feuer, Wolken, Wellen u. Ä. Sie können festlegen, wie stark die Pixel durcheinander gewirbelt werden. Geben Sie dazu im Feld „Turbulenz-Jitter“ einen Wert zwischen 1 und 100 ein oder legen Sie den Wert mit dem Popup-Regler fest. Je höher der Wert ist, desto glatter ist der Effekt.

Strudel-Werkzeug – Uhrzeigersinn  Dreht die Pixel im Uhrzeigersinn, wenn Sie die Maustaste drücken oder den Mauszeiger über das Bild ziehen.

Strudel-Werkzeug – gegen Uhrzeigersinn  Dreht die Pixel gegen den Uhrzeigersinn, wenn Sie die Maustaste drücken oder den Mauszeiger über das Bild ziehen.

Zusammenziehen-Werkzeug  Verschiebt die Pixel in Richtung Malbereichsmittle, wenn Sie die Maustaste drücken oder den Mauszeiger über das Bild ziehen.

Aufblasen-Werkzeug  Verschiebt die Pixel von der Malbereichsmittle weg, wenn Sie die Maustaste drücken oder den Mauszeiger über das Bild ziehen.

Pixel-verschieben-Werkzeug  Die Pixel werden senkrecht zur Malstrichrichtung verschoben. Durch Ziehen verschieben Sie Pixel nach links und durch Ziehen bei gedrückter Wahlstaste nach rechts.

Reflexion-Werkzeug  Kopiert die Pixel in den Malbereich. Durch Ziehen wird der Bereich senkrecht zur Richtung des Malwerkzeugs (links vom oder unterhalb des Malwerkzeugs) gespiegelt. Durch Ziehen bei gedrückter Wahlstaste wird der Bereich in die dem Malwerkzeug entgegengesetzte Richtung (z.B. nach oben) gespiegelt. Mit überlappenden Pinselstrichen können Sie den Effekt einer Spiegelung im Wasser erzeugen.

Rekonstruktions-Werkzeug  Macht die von Ihnen vorgenommenen Änderungen ganz oder teilweise rückgängig.

5 Ändern Sie, falls erforderlich, die Größe und den Druck des Pinsels:

- Geben Sie im Feld „Werkzeugspitzengröße“ einen Wert zwischen 1 und 600 Pixeln ein oder legen Sie den Wert mit dem Popup-Regler fest.
- Geben Sie im Feld „Werkzeugdruck“ einen Wert zwischen 1 und 100 ein oder legen Sie den Wert mit dem Popup-Regler fest.

 Je niedriger der Druckwert ist, desto sprunghafter sehen die Änderungen aus.

- Wenn Sie mit einem Grafiktablett arbeiten, legen Sie den Stiftandruck fest.

 Wenn Sie den Effekt des Ziehens in einer geraden Linie zwischen dem aktuellen Punkt und dem Punkt erzielen möchten, auf den Sie zuletzt geklickt haben, klicken Sie bei gedrückter Umschaltstaste mit dem Verkrümmen-, Pixel-verschieben- oder Reflexionswerkzeug.

6 Klicken Sie auf „OK“, um die Änderungen aus dem Vorschaubild auf das eigentliche Bild anzuwenden.

7 (Optional) Führen Sie zum Zurückkehren zu einem früheren Zustand einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie das Rekonstruktions-Werkzeug  aus und halten Sie die Maustaste gedrückt oder ziehen Sie über die verzerrten Bereiche. In der Mitte des Werkzeugs erfolgt die Wiederherstellung schneller. Klicken Sie bei gedrückter Umschaltstaste, um das Bild zwischen dem aktuellen Punkt und dem Punkt, den Sie zuvor geklickt haben, in einer geraden Linie zu rekonstruieren.
- Soll das gesamte Vorschaubild in den Ausgangszustand beim Öffnen des Dialogfelds zurückversetzt werden, klicken Sie bei gedrückter Wahlstaste auf „Zurück“. Stattdessen können Sie auch auf „Wiederherstellen“ klicken, um das Originalbild und die vorherigen Werkzeugeinstellungen wiederherzustellen.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Ozeanwellen

Mit dem Filter „Ozeanwellen“ werden der Bildfläche in unregelmäßigen Abständen Wellen hinzugefügt, sodass das Bild aussieht, als befände es sich unter Wasser.

Distorsion

Mit dem Filter „Distorsion“ kann eine Auswahl oder Ebene nach innen oder außen „gequetscht“ werden.

So wenden Sie den Filter „Distorsion“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie in der Stile-und-Effekte-Palette bzw. aus dem Menü „Filter“ die Option „Verzerrungsfilter“ > „Distorsion“.

3 Ziehen Sie den Regler nach rechts, in die positiven Werte, wenn Sie die Auswahl nach innen in Richtung ihres Mittelpunkts drücken möchten, bzw. nach links, in die negativen Werte, wenn Sie die Auswahl nach außen verzerren möchten.

4 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Polarkoordinaten

Mit dem Filter „Polarkoordinaten“ wird eine Auswahl entsprechend der ausgewählten Option von ihren rechteckigen Koordinaten in Polarkoordinaten konvertiert und umgekehrt. Mit diesem Filter können Sie eine Zylinder-Anamorphose erstellen – eine im 18. Jahrhundert populäre Kunstform – bei der das verzerrte Bild normal wirkt, wenn es durch einen Spiegelzylinder betrachtet wird.

Kräuseln

Mit dem Filter „Kräuseln“ wird ein wellenförmiges Muster auf einer Auswahl erstellt, das den Wellen auf der Oberfläche eines Teiches ähnelt. Verwenden Sie den Filter „Schwingungen“, wenn Sie mehr Steuerungsmöglichkeiten benötigen. Zu den einstellbaren Optionen gehören Frequenz und Größe der Wellen.

Verbiegen

Mit dem Filter „Verbiegen“ können Sie ein Bild entlang einer Kurve verzerren.

So wenden Sie den Filter „Verbiegen“ an

- 1** Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2** Wählen Sie aus dem Menü „Filter“ bzw. in der Stile-und-Effekte-Palette die Option „Verzerrungsfilter“ > „Verbiegen“.
- 3** Legen Sie im Dialogfeld „Verbiegen“ eine Verzerrungskurve fest. Führen Sie dazu einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf eine beliebige Stelle links oder rechts der vertikalen Linie.
 - Klicken Sie auf die vertikale Linie und ziehen Sie den neuen Kurvenpunkt.

Sie können jeden beliebigen Punkt entlang der Kurve ziehen, um die Verzerrung anzupassen, und Sie können zusätzliche Kurvenpunkte hinzufügen.

- 4** Wählen Sie unter „Undefinierte Bereiche“ eine der folgenden Optionen:

Füllen Füllt neue leere Stellen im Bild mit Inhalt von der gegenüber liegenden Seite des Bildes.

Kantenpixel wiederholen Erweitert die Pixelfarben. Wenn die Kantenpixel unterschiedliche Farben haben, kann es zu Streifenbildung kommen.

Durch Klicken auf „Standard“ können Sie noch einmal von vorn beginnen und die Kurve in eine gerade Linie zurückverwandeln.

- 5** Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Wölben

Mit dem Filter „Wölben“ erhalten Objekte einen 3D-Effekt, indem eine Auswahl auf die Außen- oder Innenseite einer Kugelform projiziert wird, wodurch das Bild verzerrt und gedehnt wird.

So wenden Sie den Filter „Wölben“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Filter“ bzw. in der Stile-und-Effekte-Palette die Option „Verzerrungsfilter“ > „Wölben“.
- 3 Geben Sie unter „Stärke“ einen positiven Wert ein, um das Bild nach außen zu wölben und es damit aussehen zu lassen, als würde es auf die Außenseite einer Kugel projiziert. Geben Sie unter „Stärke“ einen negativen Wert ein, um das Bild nach innen zu wölben und es damit aussehen zu lassen, als würde es auf die Innenseite einer Kugel projiziert.
- 4 Legen Sie unter „Modus“ fest, ob der Filter horizontal, vertikal oder in beide Richtungen angewendet werden soll.
- 5 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Strudel

Mit dem Filter „Strudel“ können Sie ein Bild drehen, wobei der Effekt in der Mitte stärker ausgeprägt ist als an den Kanten. Wenn Sie einen Winkel angeben, können Sie eine Spirale erstellen. Sie können den Regler nach rechts in die positiven Werte ziehen, wenn der Filter „Strudel“ im Uhrzeigersinn angewendet werden soll, bzw. nach links in die negativen Werte, wenn der Filter „Strudel“ gegen den Uhrzeigersinn angewendet werden soll. Sie können auch einen Wert zwischen -999 und 999 eingeben.

Schwingungen

Mit dem Filter „Schwingungen“ erstellen Sie ein wellenförmiges Muster auf einer Ebene oder Auswahl.

So wenden Sie den Filter „Schwingungen“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Filter“ bzw. in der Stile-und-Effekte-Palette die Option „Verzerrungsfilter“ > „Schwingungen“.
- 3 Wählen Sie einen Schwingungstyp aus: „Sinus“ (erzeugt ein rollendes Schwingungsmuster), „Dreieck“ oder „Quadrat“.
- 4 Legen Sie mithilfe des Reglers oder durch Eingabe eines Wertes zwischen 1 und 999 die Anzahl der Schwingungsgeneratoren fest.
- 5 Legen Sie mithilfe der Wellenlängenregler den minimalen und maximalen Abstand zwischen den einzelnen Wellenbergen fest. Wenn für beide Regler derselbe Wert festgelegt wird, erhalten Sie ein einheitliches Muster von Wellenbergen.
- 6 Legen Sie mithilfe der Amplitudenregler die minimale und maximale Amplitude der Schwingung fest.
- 7 Legen Sie mithilfe der Skalierungsregler die Höhe und Breite des Schwingungseffekts fest.
- 8 Wenn Zufallswerte auf der Basis der Werte im Dialogfeld verwendet werden sollen, klicken Sie auf „Zufallsparameter“. Sie können auch mehrmals auf „Zufallsparameter“ klicken, um mehr Ergebnisse zu erhalten.
- 9 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
Füllen Füllt die leeren Stellen mit Inhalt von der gegenüber liegenden Seite des Bildes.
Kantenpixel wiederholen Erweitert die Farben der Pixel entlang der Bildkante in der angegebenen Richtung.
- 10 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Wellen

Der Filter „Wellen“ verzerrt eine Auswahl radial, abhängig vom Radius der Pixel in der Auswahl.

So wenden Sie den Filter „Wellen“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Filter“ bzw. in der Stile-und-Effekte-Palette die Option „Verzerrungsfilter“ > „Wellen“.
- 3 Legen Sie mit dem Regler „Stärke“ das Ausmaß und die Richtung der Verzerrung fest.
- 4 Legen Sie mit dem Regler „Wellen“ die Anzahl der Richtungsumkehrungen für die Welle vom Mittelpunkt zum Rand der Auswahl fest.
- 5 Wählen Sie im Popup-Menü „Art“ eine Verschiebungsoption:
Diagonal wellenförmig Die Pixel werden um den Mittelpunkt der Auswahl gedreht.
Konzentrisch aus der Mitte Erzeugt einen Welleneffekt zur Mitte der Auswahl hin oder von dieser weg.
Kreisförmig um die Mitte Erzeugt einen Welleneffekt, der die Auswahl in Richtung oben links bzw. unten rechts verzerrt.
- 6 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Störungsfilter

Störungen hinzufügen

Mit dem Filter „Störungen hinzufügen“ werden Pixel nach dem Zufallsprinzip in ein Bild eingefügt, wobei der Effekt simuliert wird, der entsteht, wenn Sie Bilder auf einem hochempfindlichen Film aufnehmen. Dieser Filter kann außerdem verwendet werden, um Streifenbildung bei weichen Auswahlkanten oder abgestuften Füllungen zu reduzieren, stark retuschierten Bereichen ein realistischeres Aussehen zu geben oder eine strukturierte Ebene zu erstellen. Sie können die Stärke, die Art der Verteilung und den Farbmodus einstellen. Mit „Gleichmäßig“ wird eine feine Verteilung erzielt; „Gaußsche Normalverteilung“ führt zu einem gesprenkelten Aussehen. Mit „Monochrom“ wird der Filter nur auf die vorhandenen Tonwerte im Bild angewendet. Die Farben bleiben unverändert.

Störungen entfernen

Mit dem Filter „Störungen entfernen“ werden die Kanten in einer Ebene (Bereiche, in denen deutliche Farbänderungen auftreten) ermittelt und die gesamte Auswahl mit Ausnahme dieser Kanten weichgezeichnet. Dabei werden Störungen entfernt, die Details bleiben aber erhalten. Mit diesem Filter können Sie Streifen oder Störungen entfernen, die häufig in Scans von Magazinen oder anderen Druckerzeugnissen auftreten.

Staub und Kratzer

Mit dem Filter „Staub und Kratzer“ werden optische Störungen durch Ändern unähnlicher Pixel reduziert.

Helligkeit interpolieren

Mit dem Filter „Helligkeit interpolieren“ werden Störungen in einer Ebene durch Angleichen der Helligkeitswerte der Pixel in einer Auswahl reduziert. Der Filter sucht nach Pixeln mit ähnlicher Helligkeit. Dabei werden Pixel verworfen, die sich zu stark von benachbarten Pixeln unterscheiden, und das mittlere Pixel wird durch den durchschnittlichen Helligkeitswert der durchsuchten Pixel ersetzt. Dieser Filter ist nützlich, um Bewegungseffekte in Bildern oder unerwünschte Muster in gescannten Bildern zu reduzieren oder ganz zu entfernen.

Störung reduzieren

Mit dem Filter „Störung reduzieren“ werden Luminanzrauschen und Farbstörungen, z. B. das Bildrauschen, das beim Fotografieren bei zu wenig Licht entsteht, verringert. Aktivieren Sie die Option „JPEG-Störung entfernen“, um die blockartigen Effekte und Kränze zu entfernen, die durch das Speichern eines Bildes mit niedriger JPEG-Qualitätseinstellung verursacht werden.



Dieses Foto wurde mit einem Handy aufgenommen und weist einige Farbstörungen im Gesicht des Jungen auf (links). Der Filter „Störung reduzieren“ gleicht einzelne Pixel mit abweichender Farbe aus (rechts).

Vergrößerungsfilter

Farbraster

Mit dem Filter „Farbraster“ wird die Wirkung eines sehr groben Ebenenrasters simuliert. Der Filter unterteilt das Bild in Rechtecke und ersetzt jedes Rechteck durch einen Kreis. Die Kreisgröße ist proportional zur Helligkeit des Rechtecks.

So wenden Sie den Filter „Farbraster“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie im Menü „Filter“, der Filtergalerie oder der Stile-und-Effekte-Palette „Vergrößerungsfilter“ > „Farbraster“.
- 3 Geben Sie einen Wert für den maximalen Radius eines Rasterpunkts ein (4 bis 127 Pixel).
- 4 Geben Sie für einen oder mehrere Kanäle einen Wert zwischen –360 und +360 für die Rasterwinkelung (Winkel zwischen dem Punkt und der Horizontalen) ein.
 - Geben Sie für Graustufenbilder einen Wert in Kanal 1 ein. Werte in den Feldern für die übrigen Kanäle wirken sich nicht auf den Filter aus.
 - Verwenden Sie für Farbbilder die Kanäle 1, 2, 3 und 4, die den CMYK-Kanälen (Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz) entsprechen.
- 5 Klicken Sie auf „Standard“, um alle Rasterwinkelungen auf die Standardwerte zurückzusetzen.
- 6 Klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Kristallisieren

Mit dem Filter „Kristallisieren“ wird eine Ebene mit polygonförmigen Farbflecken neu gezeichnet. Sie können die Zellengröße der Kristalle einstellen.

Facetteneffekt

Mit diesem Filter wird eine Ebene mithilfe von Farbblocken neu gezeichnet. Mit dem Filter „Facetteneffekt“ können Sie ein eingescanntes Bild wie von Hand gemalt erscheinen lassen oder ein realistisches Bild in ein abstraktes Gemälde verwandeln.

Verwackelungseffekt

Mit dem Filter „Verwackelungseffekt“ wird eine Ebene so neu gezeichnet, dass sie versetzt und verschwommen wirkt.

Mezzotint

Mit dem Filter „Mezzotint“ wird die jeweilige Ebene als Zufallsmuster aus Schwarzweißbereichen in einem Graustufenbild bzw. aus voll gesättigten Farben in einem Farbbild gezeichnet. Sie können ein Punkt-, Linien- oder Strichmuster einstellen.

Mosaikeffekt

Mit dem Filter „Mosaikeffekt“ wird eine Ebene mithilfe von quadratischen Farbblocken neu gezeichnet. Sie können die Zellengröße des Mosaikmusters einstellen.

Punktieren

Mit dem Filter „Punktieren“ werden eine Ebene mit zufällig platzierten Punkten neu gezeichnet (wie in einem pointillistischen Bild) und die Hintergrundfarbe aus der Werkzeugpalette als Leinwandbereich zwischen den Punkten verwendet. Sie können die Zellengröße einstellen.

Rendering-Filter

3D-Transformieren

Mit dem Filter „3D-Transformieren“ werden Bilder auf Quader, Kugeln und Zylinder, die Sie anschließend dreidimensional drehen können, projiziert.

Wolken

Mit dem Filter „Wolken“ wird ein weiches Wolkenmuster mit Zufallswerten, die zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe in der Werkzeugpalette variieren, erzeugt.



Um ein stärkeres Wolkenmuster zu erzeugen, wählen Sie die Optionen „Filter“ > „Rendering-Filter“ > „Wolken“ bei gedrückter Wahl Taste aus.

Differenz-Wolken

Der Filter „Differenz-Wolken“ verwendet nach dem Zufallsprinzip generierte Werte, die zwischen der Vordergrund- und der Hintergrundfarbe in der Werkzeugpalette variieren und ein Wolkenmuster erzeugen. Wenn Sie den Filter zum ersten Mal auswählen, werden Teile des Bildes in ein Wolkenmuster invertiert. Das mehrfache Anwenden dieses Filters erzeugt einen Marmoreffekt.

Fasern

Mit dem Filter „Fasern“ wird mit den Vorder- und Hintergrundfarben ein Effekt ähnlich verwobenen Fasern erzeugt. Mit der Option „Varianz“ können Sie selbst festlegen, wie die Farben variieren (ein niedriger Wert bedeutet längere Farbstriche, ein hoher Wert erzeugt sehr kurze Fasern mit einer stärkeren Variation der Farbverteilung). Das Aussehen der einzelnen Fasern können Sie mit der Option „Stärke“ verändern. Ein niedriger Wert bewirkt sehr lockere Fasern, während eine hohe

Einstellung kurze, drahtige Fasern erzeugt. Mit der Option „Zufallsparameter“ können Sie beeinflussen, wie das Muster aussieht. Wählen Sie diese Option so oft, bis Sie ein passendes Muster gefunden haben. Wenn Sie den Filter „Fasern“ anwenden, werden die Bilddaten auf der aktiven Ebene durch Fasern ersetzt.



Fügen Sie eine Einstellungsebene für die Verlaufsumsetzung hinzu, um die Fasern zu färben.

Blendenflecke

Mit dem Filter „Blendenflecke“ wird Lichtbrechung simuliert, die entsteht, wenn helles Licht in das Kameraobjektiv fällt. Sie können die Helligkeit, den Mittelpunkt der Lichtbrechung und die Objektart einstellen. Klicken Sie in das Vorschaufenster, um den Mittelpunkt der Lichtbrechung festzulegen.

Beleuchtungseffekte

Mit dem Filter „Beleuchtungseffekte“ können Sie komplexe Beleuchtungseffekte in RGB-Bildern erstellen. Sie können mehrere Lichtquellen anlegen, individuelle Lichteigenschaften einstellen und problemlos Lichtquellen im Vorschaufenster verschieben, um verschiedene Szenarien auszuprobieren. Sie können ferner Strukturen von Graustufen-Dateien verwenden (so genannte Relief-Kanäle), um 3D-ähnliche Effekte zu erzeugen, und eigene Stile für die Verwendung in anderen Bildern speichern.

So verwenden Sie den Filter „Beleuchtungseffekte“

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie im Menü „Filter“ bzw. in der Stile-und-Effekte-Palette „Rendering-Filter“ > „Beleuchtungseffekte“.
- 3 Legen Sie die gewünschten Optionen fest und klicken Sie auf „OK“.

Vorschaubereich Zeigt eine Vorschau des Beleuchtungseffekts an, damit Sie die einzelnen Lichtquellen anpassen können. Informationen hierzu finden Sie unter „So passen Sie Lichtquellen an“ auf Seite 202. Sie können eine neue Lichtquelle (max. 16 Lichtquellen) erstellen, indem Sie das Lichtquellensymbol in den Vorschaubereich ziehen. Wählen Sie zum Löschen einer Lichtquelle die entsprechende Lichtquelle im Vorschaufenster aus und ziehen Sie sie (am Kreis in der Mitte) auf den Papierkorb oder drücken Sie die Entf.-Taste.



Wenn Sie eine vorhandene Lichtquelle kopieren möchten, wählen Sie sie im Vorschaufenster aus, drücken Sie die Wahl taste und ziehen Sie sie an eine neue Stelle im Fenster.

Speichern Mit dieser Option können Sie dem Stil einen Namen geben und ihn speichern. Gespeicherte Stile enthalten alle Einstellungen für jede Lichtquelle und werden im Menü „Stil“ angezeigt, wenn Sie ein Bild in Photoshop Elements öffnen.

Löschen Entfernt den ausgewählten Stil. Standardstile können nicht gelöscht werden.

Menü „Stil“ Ermöglicht es Ihnen, eine Auswahl aus den folgenden Standardbeleuchtungsstilen sowie Ihren eigenen gespeicherten Stilen zu treffen:

Hinweis: Falls es sich um einen Stil mit mehreren Lichtquellen handelt, müssen Sie die Optionen für jede Lichtquelle einzeln einstellen.

- **Blauer Strahler** Fügt einen blauen, von oben scheinenden Strahler mit voller Intensität und ohne Fokus hinzu.
- **Kreis aus Lichtern** Fügt vier Spots hinzu. Weiß hat volle Intensität und konzentrierten Fokus. Gelb hat starke Intensität und konzentrierten Fokus. Rot hat mittlere Intensität und konzentrierten Fokus. Blau hat volle Intensität und mittleren Fokus.
- **45° von unten** Fügt einen weißen Spot mit mittlerer Intensität und weitem Fokus hinzu.
- **45° von oben** Fügt zwei weiße Spots mit mittlerer Intensität und weitem Fokus hinzu.
- **Standard** Fügt einen weißen Spot mit mittlerer Intensität und weitem Fokus hinzu.
- **Fünf Spots von oben/Fünf Spots von unten** Fügt fünf weiße Spots von oben oder von unten mit voller Intensität und weitem Fokus hinzu.
- **Blitzlicht** Fügt einen gelben Strahler mit mittlerer Intensität hinzu.

- **Flutlicht** Erzeugt einen weißen Spot mit mittlerer Intensität und weitem Fokus.
- **Paralleler Lichteinfall** Ein blaues Licht mit voller Intensität und ohne Fokus oder ein diffuses weißes Licht mit mittlerer Intensität und ohne Fokus.
- **RBG-Lichter** Rote, blaue und grüne Lichter, die Licht mit mittlerer Intensität und weitem Fokus erzeugen.
- **Weiches diffuses Licht** Fügt zwei Lichter (ein weißes mit weicher Intensität und ein blaues mit mittlerer Intensität) ohne Fokus hinzu.
- **Weicher Strahler** Ein weicher Strahler mit mittlerer Intensität.
- **Weicher Spot** Ein weißer Spot mit voller Intensität und weitem Fokus.
- **3 Spots von oben** Fügt drei weiße Spots mit mittlerer Intensität und weitem Fokus hinzu.
- **Dreifach-Spot** Fügt drei Spots mit mittlerer Intensität und weitem Fokus hinzu.

Lichtart Enthält für die einzelnen Lichtquellen im ausgewählten Stil die folgenden Optionen:

- **Ein** Aktiviert bzw. deaktiviert die ausgewählte Lichtquelle im Vorschaufenster. Diese Option sollten Sie verwenden, wenn der Beleuchtungseffektestil mehrere Lichtquellen besitzt und Sie sich eine ganz bestimmte Lichtquelle ansehen möchten.
- **Intensität** Gibt die Helligkeit der Lichtquelle an.
- **Fokus** Gibt die Breite des Lichtstrahls an.
- **Farbfeld** Öffnet den Farbwähler, in dem Sie die Farbe der Lichtquelle ändern können. Klicken Sie in dieses weiße Feld, um es zu verwenden.

Eigenschaften Enthält die folgenden Optionen für das Bild, auf das die Lichtquelle gerichtet ist:

- **Glanz** Bestimmt, wie stark die Oberfläche Licht reflektiert, von „Matt“ (geringe Reflexion) bis „Glänzend“ (starke Reflexion).
- **Material** Bestimmt, ob das Licht oder das Objekt, auf das das Licht scheint, stärker reflektiert wird. „Plastik“ reflektiert die Farbe des Lichts, „Metall“ reflektiert die Farbe des Objekts.
- **Belichtung** Verstärkt die Lichtintensität (positive Werte) bzw. verringert sie (negative Werte). Bei „0“ bleibt die Lichtintensität unverändert.
- **Umgebung** Erzeugt diffuses Licht, als ob noch andere Lichtquellen, z. B. Sonnenlicht oder fluoreszierendes Licht, im Raum vorhanden wären. Wählen Sie 100, um nur die Lichtquelle zu verwenden, oder -100, um die Lichtquelle vollständig zu streuen.
- **Farbfeld** Öffnet den Farbwähler, in dem Sie die Farbe des Umgebungslichts ändern können. Klicken Sie in dieses weiße Feld, um es zu verwenden.

Relief-Kanal Enthält Optionen für das Erstellen einer Struktur für das Bild, auf das die Lichtquelle gerichtet ist:

- **Menü „Relief-Kanal“** Ermöglicht es Ihnen, den roten, den grünen und den blauen Farbkanal in Ihrem Bild auszuwählen. Sie können bestimmen, wie das Licht von den einzelnen Kanälen reflektiert wird. Auf diese Weise entsteht ein Struktureffekt. Außerdem können Sie die Ebenentransparenz der aktiven Ebene verwenden, um einen Struktureffekt zu erstellen.
- **Weiß entspricht voller Höhe** Die hellen Bereiche des Kanals heben sich von der Oberfläche ab. Deaktivieren Sie diese Option, wenn sich die dunklen Bereiche von der Oberfläche abheben sollen.
- **Höhe** Ermöglicht das Variieren der Strukturtiefe von „Flach“ (0) bis „Hoch“ (100).

So passen Sie Lichtquellen an

Führen Sie, je nach Lichtart, in der Beleuchtungseffekte-Vorschau einen oder mehrere der folgenden Schritte aus:

- („Diffuses Licht“, „Strahler“ und „Spot“) Ziehen Sie den Kreis in der Mitte, um die Lichtquelle zu verschieben.
- (Diffuses Licht) Wenn Sie die Richtung des Lichtes ändern möchten, ziehen Sie den Griffpunkt am Ende der Linie in einem Winkel von der Linie weg. Ziehen Sie bei gedrückter Befehlstaste, um die Höhe des Lichts konstant zu halten.

- (Diffuses Licht) Wenn Sie die Höhe des Lichtes ändern möchten, ziehen Sie den Griffpunkt am Ende der Linie in Richtung der Linie. Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste, um den Winkel konstant zu halten und die Höhe des Lichts zu ändern (Linienlänge).
- (Strahler) Wenn Sie das Licht vergrößern bzw. verkleinern möchten, ziehen Sie einen der Griffpunkte, mit dem die Ränder des Lichtes festgelegt werden.
- (Spots) Wenn Sie den Lichtwinkel ändern möchten, ziehen Sie den Griffpunkt am Ende der Linie.
- (Spots) Wenn Sie die Ellipse strecken oder das Licht drehen möchten, ziehen Sie einen der Griffe. Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste, um den Winkel konstant zu halten und nur die Größe der Ellipse zu ändern. Ziehen Sie bei gedrückter Befehlstaste, um die Größe konstant zu halten und den Winkel oder die Richtung des Spots zu ändern.

Siehe auch

„So verwenden Sie den Filter „Beleuchtungseffekte““ auf Seite 201

„Beleuchtungseffekte“ auf Seite 201

Struktur laden

Der Filter „Struktur laden“ verwendet ein Photoshop-Graustufenbild als Struktur für ein Foto.

Scharfzeichnungsfilter

„Scharfzeichnen“ und „Stark scharfzeichnen“

Die Filter „Scharfzeichnen“ und „Stark scharfzeichnen“ steigern die Deutlichkeit.

Scharfzeichnen Fügt einer Auswahl einen gewissen Fokus hinzu und macht sie schärfer.

Stark scharfzeichnen Fügt einer Auswahl einen stärkeren Fokus hinzu und macht sie schärfer. Der Filter „Stark scharfzeichnen“ wendet einen stärkeren Scharfzeichnungseffekt an als der Filter „Scharfzeichnen“.

Konturen scharfzeichnen

Mit dem Filter „Konturen scharfzeichnen“ werden die Bereiche in einem Bild, in denen deutliche Farbänderungen auftreten, ermittelt und diese scharf nachgezeichnet. Der Filter „Konturen scharfzeichnen“ zeichnet nur Kanten scharf. Unschärfen im Bild an sich bleiben erhalten. Verwenden Sie diesen Filter, um Kanten scharfzuzeichnen, ohne einen Betrag anzugeben. Ist eine professionelle Farbkorrektur erforderlich, verwenden Sie den Filter „Unschärf maskieren“. Dieser Filter korrigiert den Kontrast an Kanten und erzeugt eine hellere und eine dunklere Linie auf beiden Seite der Kante. Auf diese Weise wird die Kante hervorgehoben und das Bild erscheint schärfer.

Unschärf maskieren

Mit dem Filter „Unschärf maskieren“ wird ein traditionelles fotografisches Verfahren zum Scharfzeichnen von Kanten reproduziert. Mit diesem Filter wird eine beim Fotografieren, Scannen, Neuberechnen oder Drucken auftretende Unschärfe korrigiert. Dieser Filter ist für Bilder praktisch, die sowohl gedruckt als auch online präsentiert werden sollen.

Der Filter „Unschärf maskieren“ sucht nach Pixeln, die sich um einen von Ihnen angegebenen Wert von den benachbarten Pixeln unterscheiden, und erhöht den Kontrast dieser Pixel um einen von Ihnen festgelegten Wert. Außerdem können Sie den Radius des Bereichs festlegen, mit dem Pixel verglichen werden sollen. Die Effekte des Filters „Unschärf maskieren“ sind auf dem Bildschirm wesentlich deutlicher als bei einer hochauflösenden Druckausgabe. Probieren Sie verschiedene Einstellungen aus, bevor Sie das Bild zum Druck freigeben, um die beste Einstellung zu ermitteln.



Mit dem Filter „Unschärf maskieren“ wird die Schärfte durch Verstärkung der Kontraste verbessert.

So zeichnen Sie ein Bild mit dem Filter „Unschärf maskieren“ scharf

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie in der Stile-und-Effekte-Palette oder im Menü „Filter“ die Option „Filter“ > „Scharfzeichnungsfilter“ > „Unschärf maskieren“.
- 3 Wählen Sie die Option „Vorschau“.
- 4 Aktivieren Sie die folgenden Optionen wie gewünscht und klicken Sie auf „OK“:

Stärke Bestimmt, in welchem Maß der Kontrast der Pixel verstärkt wird. Für mit hoher Auflösung gedruckte Bilder eignet sich normalerweise eine Stärke zwischen 150 % und 200 %.

Radius Legt die Anzahl der Pixel fest, die um die Kanten herum scharfgezeichnet werden sollen. Für Bilder mit hoher Auflösung wird im Allgemeinen ein Radius zwischen 1 und 2 empfohlen. Bei einem geringeren Wert werden nur Kantenpixel scharfgezeichnet; bei einem höheren Wert wird ein breiterer Pixelbereich scharfgezeichnet. Dieser Effekt ist auf dem Bildschirm offensichtlicher als beim Drucken, da ein Radius von 2 Pixeln in einem gedruckten Bild mit hoher Auflösung einen viel kleineren Bereich darstellt.

Schwellenwert Bestimmt, wie weit Pixel von dem umgebenden Bereich entfernt sein müssen, damit sie als Kantenpixel betrachtet und scharfgezeichnet werden. Experimentieren Sie mit Schwellenwerten zwischen 2 und 20 für Bildteile, die nur geringe lokale Tonwertunterschiede aufweisen (z. B. bei Hauttönen), um das Auftreten von Störungen zu vermeiden. Beim Standard-Schwellenwert (0) werden alle Pixel im Bild scharfgezeichnet

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Zeichenfilter

Basrelief

Mit dem Filter „Basrelief“ wird ein Bild so transformiert, dass es wie ein beleuchtetes Flachrelief wirkt. Dunkle Bereiche des Bildes nehmen die Vordergrundfarbe an, helle Bereiche verwenden die Hintergrundfarbe. Sie können die Reliefdetails und die Glättung einstellen.

Kreide und Kohle

Mit dem Filter „Kreide und Kohle“ werden Lichter und Mitteltöne im Bild mit einem mittelgrauen, aus grober Kreide erstellten Hintergrund neu gezeichnet. Die Tiefenbereiche werden durch schwarze, diagonale Kohlestriche ersetzt. Die Kohle wird in der Vordergrundfarbe gezeichnet, die Kreide in der Hintergrundfarbe. Sie können den Druck sowie Kreide- und Kohlebereiche einstellen.

Kohleumsetzung

Mit dem Filter „Kohleumsetzung“ wird ein Bild neu gezeichnet und dabei ein leicht verwischter Effekt erzielt. Die Hauptkanten werden fett gezeichnet und die Mitteltöne werden mithilfe eines diagonalen Striches skizziert. Die Kohle dient als Vordergrundfarbe und das Papier als Hintergrundfarbe. Sie können die Stärke, den Grad der Bilddetails und die Hell/Dunkel-Balance einstellen.

Chrom

Mit dem Filter „Chrom“ wird das Bild mit einer polierten Chromoberfläche versehen, wobei Lichter zu hervorstehenden Bereichen und Tiefen zu abgesenkten Bereichen der reflektierenden Oberfläche werden. Sie können den Grad der Chromoberflächendetails und die Glättung einstellen.



Nach der Anwendung des Filters „Chrom“ können Sie im Dialogfeld „Tonwertkorrektur“ dem Bild mehr Kontrast hinzufügen.

Conté-Stifte

Mit dem Filter „Conté-Stifte“ wird die Struktur von dichten dunklen und reinen weißen Conté-Stiften auf einem Bild simuliert. Der Filter „Conté-Stifte“ verwendet die Vordergrundfarbe für dunkle Bereiche und die Hintergrundfarbe für helle Bereiche. Sie können die Stärke der Betonung von Vorder- und Hintergrund sowie Strukturoptionen einstellen. Mithilfe der Strukturoptionen können Sie Bilder so aussehen lassen, als seien sie z. B. auf Hintergründe wie etwa Leinwand und Ziegel gemalt oder würden durch Glasbausteine betrachtet.



Sie erzielen einen realistischeren Effekt, wenn Sie die Vordergrundfarbe durch eine der gängigen Conté-Stiftfarben (Schwarz, Sepia, Blutrot) ersetzen und erst dann den Filter anwenden. Wenn Sie einen eher gedämpften Effekt erzielen möchten, ersetzen Sie die Hintergrundfarbe durch Weiß mit einem kleinen Anteil an Vordergrundfarbe.

Strichumsetzung

Mit dem Filter „Strichumsetzung“ werden die Details im Originalbild mit feinen, linearen Federstrichen erfasst. Dies ist bei gescannten Bildern besonders wirkungsvoll. Der Filter ersetzt Farbe im Originalbild, wobei die Vordergrundfarbe als Federfarbe und die Hintergrundfarbe als Papier dient. Sie können die Strichlänge und -richtung sowie die Hell/Dunkel-Balance einstellen.

Rasterungseffekt

Mit dem Filter „Rasterungseffekt“ wird der Effekt eines Halbtonstrasters simuliert, wobei die Halbtöne erhalten bleiben. Sie können die Rastergröße, den Kontrast und die Musterart einstellen.

Prägepapier

Mit dem Filter „Prägepapier“ wird durch die Kombination der Relief- und Körnungsfiler die Struktur von handgemachtem Papier simuliert. Dunkle Bereiche des Bildes erscheinen als Löcher in der oberen Schicht des Papiers, wobei die Hintergrundfarbe zum Vorschein kommt. Sie können das Farbverhältnis, die Körnung und die Reliefhöhe einstellen.

Fotokopie

Mit dem Filter „Fotokopie“ wird der Effekt simuliert, der beim Fotokopieren eines Bildes entsteht. Von großen dunklen Bereichen sind auf Fotokopien meist nur die Kanten zu erkennen und Mitteltöne werden entweder durch schwarze oder weiße Flächen ersetzt. Sie können den Grad der Details und das Farbverhältnis einstellen.

Stuck

Mit dem Filter „Stuck“ wird die Ebene zu einem 3D-Stuck-Effekt geformt und dann mit einer Vorder- und Hintergrundfarbe koloriert. Dunkle Bereiche sind erhöht, helle Bereiche sind tief liegend. Sie können das Farbverhältnis, die Glättung und die Lichtposition einstellen.

Punktierstich

Mit dem Filter „Punktierstich“ wird das kontrollierte Schrumpfen und Verzerren einer Filmschicht simuliert, um ein Bild zu erstellen, das in den Tiefenbereichen zusammengeschoben und in den Lichterbereichen gekörnt aussieht. Sie können die Tonwertverteilung sowie den Vorder- und den Hintergrundanteil einstellen.

Stempel

Mit dem Filter „Stempel“ wird das Bild vereinfacht, damit es so aussieht, als sei es mit einem Gummi- oder Holzstempel erstellt worden. Sie können die Glättung und die Hell/Dunkel-Balance einstellen. Dieser Filter funktioniert am besten bei Schwarzweiß-Bildern.

Gerissene Kanten

Mit dem Filter „Gerissene Kanten“ wird das Bild rekonstruiert, als sei es aus ausgefranst, zerrissenen Papierstückchen zusammengesetzt, und dann mit der Vordergrund- und Hintergrundfarbe koloriert. Sie können das Farbverhältnis, die Glättung und den Kontrast einstellen. Dieser Filter ist besonders hilfreich bei Bildern, die aus Text oder kontrastreichen Objekten bestehen.

Feuchtes Papier

Mit dem Filter „Feuchtes Papier“ werden Farbleckse auf faseriges, feuchtes Papier aufgetragen, sodass die Farben auseinander fließen und ineinander laufen. Sie können die Faserlänge des Papiers, die Helligkeit und den Kontrast einstellen.

Stilisierungsfiler

Korneffekt

Mit dem Filter „Korneffekt“ werden Pixel in einer Auswahl verlagert, damit die Auswahl entsprechend der ausgewählten Option weniger scharf konturiert aussieht: „Normal“ verschiebt Pixel nach dem Zufallsprinzip und ignoriert Farbwerte, „Nur abdunkeln“ ersetzt helle Pixel durch dunklere, „Nur aufhellen“ ersetzt dunkle Pixel durch hellere und „Anisotrop“ zeichnet alle Pixel weich.

Relief

Der Filter „Relief“ lässt eine Auswahl reliefartig (erhöht oder versenkt) wirken, indem die Füllfarbe in Grau konvertiert wird und die Kanten mit der Originalfüllfarbe nachgezeichnet werden. Sie können Reliefwinkel und -höhe einstellen und einen Prozentsatz für den Farbanteil in der Auswahl angeben.

Extrudieren

Der Filter „Extrudieren“ verleiht einer Auswahl oder einer Ebene eine dreidimensionale Struktur.

So wenden Sie den Filter „Extrudieren“ an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Filter“ bzw. in der Stile-und-Effekte-Palette die Option „Stilisierungsfiler“ > „Extrudieren“. (Wenn Sie mit der Palette arbeiten, aktivieren Sie „Filteroptionen“, bevor Sie den Filter anwenden.)
- 3 Legen Sie die folgenden Optionen wie gewünscht fest und klicken Sie auf „OK“:

Quader Erstellt Objekte mit einer quadratischen Vorderseite und vier Seitenflächen.

Pyramiden Erstellt Objekte mit vier dreieckigen Seiten, die in einem Punkt zusammenlaufen.

Größe Bestimmt die Länge der Grundfläche des Objekts. Sie können einen Wert zwischen 2 und 255 Pixel einstellen.

Tiefe Gibt an, wie weit das größte Objekt aus dem Bildschirm herauszuragen scheint. Es ist ein Wert zwischen 1 und 255 möglich.

Zufällig Jedem Quader bzw. jeder Pyramide wird nach dem Zufallsprinzip eine Tiefe zugeordnet.

Helligkeitsabhängig Die Tiefe der einzelnen Objekte richtet sich nach deren Helligkeitswert. Helle Objekte scheinen dabei weiter aus dem Bild herauszuragen als dunkle Objekte.

Einfarbige Vorderseiten Füllt die Vorderseite der einzelnen Quader mit dem mittleren Farbwert des jeweiligen Quaders. Deaktivieren Sie die Option „Einfarbige Vorderseiten“, um die Vorderseite mit dem Bild zu füllen. Für Pyramiden ist diese Option nicht verfügbar.

Unvollständige Quader maskieren Sorgt dafür, dass alle Objekte verborgen werden, die über die Auswahlgrenzen hinausreichen.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Konturen finden

Mit dem Filter „Konturen finden“ werden Bildbereiche ermittelt, die wichtige Übergänge enthalten, und die Kanten hervorgehoben. Wie der Filter „Konturen nachzeichnen“ zeichnet auch der Filter „Konturen finden“ die Kanten eines Bildes mit dunklen Linien gegen einen weißen Hintergrund nach. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie einen Rahmen um ein Bild erzeugen möchten.

Hinweis: Nachdem Sie Filter wie z. B. den Filter „Konturen finden“ und den Filter „Konturen nachzeichnen“ verwendet haben, können Sie mit dem Befehl „Umkehren“ die Konturen eines Farbbilds mit farbigen Linien bzw. die eines Graustufenbilds mit weißen Linien nachzeichnen.

Leuchtende Konturen

Mit dem Filter „Leuchtende Konturen“ werden die Kanten von Farben hervorgehoben und ihnen ein neonartiger Schein zugewiesen. Sie können die Kantenbreite, die Helligkeit und die Glättung einstellen.

Solarisation

Mit dem Filter „Solarisation“ werden ein Bildnegativ und ein Bildpositiv vermischt, als würden Sie einen Fotoabzug bei der Entwicklung kurz dem Licht aussetzen.

Kacheleffekt

Mit dem Filter „Kacheleffekt“ wird ein Bild in eine Reihe von Kacheln aufgeteilt, wobei die Auswahl von der Originalposition verschoben wird. Sie können die Anzahl der Kacheln und den Verschiebungsprozentsatz einstellen. Für den Befehl „Undefinierte Bereiche füllen mit“ (zum Auffüllen der Bereiche zwischen den Kacheln) stehen außerdem folgende Optionen zur Verfügung: „Hintergrundfarbe“, „Vordergrundfarbe“, „invertiertem Bild“, „unverändertem Bild“. Bei der letzten Option wird die gekachelte Version auf das Original gelegt und Teile des Originalbilds werden unter den Kachelkanten sichtbar.

Konturen nachzeichnen

Mit dem Filter „Konturen nachzeichnen“ werden die Kanten der wichtigsten Helligkeitsbereiche ermittelt und die Konturen dieser Bereiche für jeden Kanal mit dünnen Strichen nachgezeichnet. Sie können einen Stufenwert für die Ermittlung der Farbwerte festlegen und angeben, ob die Pixel unterhalb oder oberhalb dieses Stufenwertes mit einer Kontur versehen werden sollen.



Verwenden Sie die Info-Palette im Graustufen-Modus, um einen Farbwert zu finden, den der Filter verwenden soll. Geben Sie den Wert dann im Textfeld „Stufe“ ein.

Windeffekt

Mit dem Filter „Windeffekt“ werden winzige horizontale Linien im Bild erstellt, um einen Windeffekt zu simulieren. Sie können die Windstärke und -richtung einstellen.

Strukturierungsfiler

Risse

Mit dem Filter „Risse“ wird das Bild auf einer grob verputzten Oberfläche gemalt, wobei ein feines Netz von Rissen entsteht, das die Bildkonturen akzentuiert. Verwenden Sie diesen Filter, um einen Reliefeffekt in Bildern zu erzielen, die ein breites Spektrum an Farb- oder Grauwerten enthalten. Sie können den Abstand, die Tiefe und die Helligkeit der Risse einstellen.

Körnung

Mit dem Filter „Körnung“ wird ein Bild mit mehr Struktur versehen, indem verschiedene Körnungsarten simuliert werden. Bei den Körnungsarten „Spritzer“ und „Getupft“ wird die Hintergrundfarbe verwendet. Sie können die Intensität, den Kontrast und die Art der Körnung einstellen.

Kacheln

Mit dem Filter „Kacheln“ wird das Bild gezeichnet, als würde es aus kleinen Splittern oder Kacheln bestehen, und es werden Fugen zwischen den Kacheln eingefügt. (Beim Filter „Mosaikeffekt“ (unter „Vergrößerungsfiler“) wird im Gegensatz hierzu ein Bild in Blöcke verschieden farbiger Pixel aufgeteilt.) Sie können die Kachelgröße, die Fugenbreite und die Fugenlichter einstellen.

Patchwork

Mit dem Filter „Patchwork“ wird ein Bild in Quadrate unterteilt, die mit der vorherrschenden Farbe des jeweiligen Bildbereichs gefüllt werden. Der Filter reduziert oder erhöht die Quadrattiefe nach dem Zufallsprinzip, um die Lichter und Tiefen zu simulieren. Sie können die Größe der Quadrate und das Relief einstellen.

Buntglas-Mosaik

Mit dem Filter „Buntglas-Mosaik“ wird ein Bild neu als einfarbige, aneinander grenzende Zellen mit Konturen in der Vordergrundfarbe gemalt. Sie können die Zellengröße, die Dicke der Begrenzung und die Lichtintensität einstellen.

Mit Struktur versehen

Mit dem Filter „Mit Struktur versehen“ können Sie verschiedene Strukturarten simulieren oder eine Datei auswählen, die als Struktur verwendet werden soll. Mithilfe der Strukturoptionen können Sie Bilder so aussehen lassen, als seien sie auf Hintergründe wie etwa Leinwand und Ziegel gemalt oder würden durch Glasbausteine betrachtet.

Videofiler

De-Interlace

Mit dem Filter „De-Interlace“ werden auf Video aufgenommene bewegliche Bilder geglättet, indem entweder die ungeraden oder geraden Interlaced-Zeilen in einem Videobild entfernt werden. Sie können die verworfenen Linien entweder durch Duplizieren oder durch Interpolation ersetzen.

NTSC-Farben

Der Filter „NTSC-Farben“ beschränkt den Farbumfang auf die für die Wiedergabe im NTSC-Fernsehformat geeigneten Farben und verhindert so, dass übersättigte Farben in die benachbarten Abtastzeilen auslaufen.

Sonstige Filter

Hochpass

Mit dem Filter „Hochpass“ werden Kantendetails im angegebenen Radius erhalten, falls dort deutliche Farbübergänge vorkommen, und der Rest des Bildes unterdrückt. (Bei einem Radius von 0,1 Pixel bleiben nur die Kantenpixel übrig.) Der Filter entfernt niedrigwertige Details in einem Bild und hat die entgegengesetzte Wirkung des Filters „Gaußscher Weichzeichner“.



Mit dem Filter „Hochpass“ können Sie Strichgrafiken oder große schwarzweiße Flächen aus gescannten Bildern extrahieren. Wenden Sie dazu den Filter „Hochpass“ an, bevor Sie den Befehl „Filter“ > „Anpassungsfilter“ > „Schwellenwert“ verwenden oder das Bild in den Bitmap-Modus konvertieren.

„Helle Bereiche vergrößern“ und „Dunkle Bereiche vergrößern“

Die Filter „Helle Bereiche vergrößern“ und „Dunkle Bereiche vergrößern“ werden, wie auch der Filter „Helligkeit interpolieren“, auf einzelne Pixel in der Auswahl angewendet. Sie ersetzen den Helligkeitswert des aktuellen Pixels durch den höchsten oder niedrigsten Helligkeitswert der umgebenden Pixel innerhalb eines angegebenen Radius. Der Filter „Helle Bereiche vergrößern“ entspricht dem Anwenden einer Unterfüllung, d. h., weiße Bereiche werden ausgedehnt und schwarze Bereiche verkleinert. Der Filter „Dunkle Bereiche vergrößern“ entspricht dem Anwenden einer Überfüllung, d. h., schwarze Bereiche werden ausgedehnt und weiße Bereiche verkleinert.

Verschiebungseffekt

Mit dem Filter „Verschiebungseffekt“ wird eine Auswahl um einen bestimmten horizontalen oder vertikalen Betrag verschoben, wobei an der Originalposition der Auswahl eine leere Stelle bleibt. Je nach Größe der Auswahl können Sie den leeren Bereich mit einem transparenten Hintergrund, mit den Kantenpixeln oder mit Pixeln aus der rechten oder unteren Bildkante füllen.

Eigener Filter

Mit dem Befehl „Eigener Filter“ können Sie Ihre eigenen Filtereffekte erstellen. Mit dem eigenen Filter können Sie die Helligkeitswerte jedes Pixels im Bild anhand einer vordefinierten mathematischen Operation, der so genannten Faltung, ändern. Jedem Pixel wird ein neuer Wert zugeteilt, der auf den Werten der umliegenden Pixel basiert. Sie können die von Ihnen erstellten eigenen Filter speichern und auf andere Photoshop-Bilder anwenden.

Klicken Sie auf „Speichern“ oder „Laden“, um eigene Filter zu speichern bzw. erneut zu verwenden.

So wenden Sie einen eigenen Filter an

- 1 Wählen Sie im Editor ein Bild, eine Ebene bzw. einen Bereich aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü „Filter“ bzw. in der Stile-und-Effekte-Palette die Option „Sonstige Filter“ > „Eigener Filter“. (Wenn Sie mit der Palette arbeiten, aktivieren Sie „Filteroptionen“, bevor Sie den Filter anwenden.)
- 3 Wählen Sie das Textfeld in der Mitte aus, das die zu bewertenden Pixel darstellt. Geben Sie den Wert ein, mit dem Sie den Helligkeitswert des Pixels multiplizieren möchten (–999 bis +999).
- 4 Wählen Sie ein Textfeld aus, das ein angrenzendes Pixel repräsentiert. Geben Sie den Wert ein, mit dem Sie das Pixel an dieser Position multiplizieren möchten.

Um z. B. den Helligkeitswert des Pixels unmittelbar rechts neben dem aktuellen Pixel mit 2 zu multiplizieren, geben Sie im Textfeld unmittelbar rechts neben dem mittleren Textfeld den Wert 2 ein.

Hinweis: Die Summe der Werte in der Matrix muss 1 betragen, andernfalls wird das Bild ganz schwarz oder ganz weiß.

- 5** Wiederholen Sie Schritt 3 und 4 für alle Pixel, die berücksichtigt werden sollen. Sie müssen nicht in alle Textfelder Werte eingeben.
- 6** Geben Sie unter „Skalierung“ den Wert ein, durch den Sie die Summe der Helligkeitswerte für die in der Berechnung enthaltenen Pixel dividieren möchten.
- 7** Geben Sie unter „Verschiebung“ den Wert ein, der zu dem Ergebnis der Skalierungsberechnung addiert werden soll.
- 8** Klicken Sie auf „OK“. Der eigene Filter wird nacheinander auf jeden Pixel im Bild angewendet.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

Plug-In-Filter

Sie können Plug-In-Filter installieren, die nicht von Adobe-Softwareentwicklern stammen. Installierte Plug-In-Filter werden unten im Menü „Filter“ angezeigt, sofern vom Entwickler des Filters keine andere Vorgabe gemacht wurde. Damit in der Stile-und-Effekte-Palette eine Vorschau des jeweiligen Filtereffekts angezeigt werden kann, müssen die Plug-In-Filter speziell für Photoshop Elements entwickelt worden sein.

Wenn Sie Plug-In-Filter erstellen möchten, setzen Sie sich mit dem Adobe Systems Developer Support in Verbindung.

Wichtig: Sollten Sie Probleme mit Plug-Ins von Drittanbietern oder Fragen haben, wenden Sie sich an den Hersteller des Plug-Ins.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

„Plug-Ins“ auf Seite 38

Digimarc-Filter

In Photoshop Elements werden geöffnete Bilder automatisch auf Digimarc®-Wasserzeichen überprüft. Wird ein Wasserzeichen gefunden, zeigt die Anwendung in der Titelleiste des Bildfensters ein Copyright-Symbol an und fügt die Angaben in den Abschnitten „Copyright-Status“, „Copyright-Vermerk“ und „URL für Copyright-Informationen“ im Dialogfeld „Dateiinformationen“ hinzu.

So finden Sie Digimarc-Wasserzeichen

- 1** Wählen Sie „Filter“ > „Digimarc“ > „Wasserzeichen anzeigen“. Wird ein Wasserzeichen gefunden, wird ein Dialogfeld mit der Digimarc-ID, dem Copyright-Jahr (falls vorhanden) und Bildattributen angezeigt.
- 2** Klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie einen Webbrowser installiert haben, klicken Sie auf „Im WWW suchen“, um mehr über den Eigentümer des Bildes zu erfahren. Der Browser wird gestartet und es wird die Digimarc-Website angezeigt. Hier finden Sie Kontaktinformationen für die angegebene Digimarc-ID.

Siehe auch

„Filter“ auf Seite 179

„Filterkategorien“ auf Seite 182

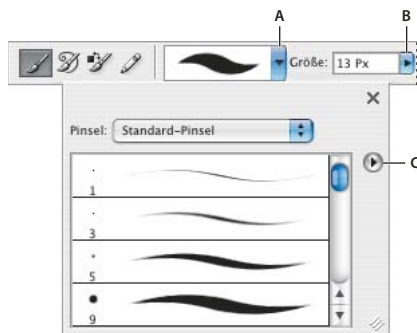
„So wenden Sie einen Filter an“ auf Seite 181

Kapitel 12: Malen

Malen – Übersicht

Malwerkzeuge

Der Arbeitsbereich „Standardeditor“ in Photoshop Elements enthält eine Reihe von Werkzeugen zum Auftragen und Bearbeiten von Farbe („Malen“). Wenn Sie ein Malwerkzeug auswählen, werden in der Optionsleiste verschiedene vorgegebene Pinselspitzen sowie Einstellungen für die Pinselgröße, Füllmethoden, Deckkraft und Airbrush-Effekte angezeigt. Sie können neue Pinselvorgaben erstellen und in Pinselbibliotheken speichern. Mithilfe des Vorgaben-Managers können Sie die Pinsel bearbeiten, die Einstellungen für die einzelnen Mal- und Bearbeitungswerkzeuge ändern und die Pinsel und Einstellungen verwalten.



Pinseloptionen in der Optionsleiste.

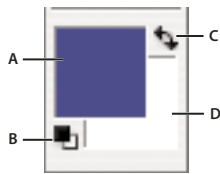
A. Popup-Palette „Pinsel“ und Pinselminiatur B. Regler und Textfeld für die Pinselgröße C. Palettenmenü-Schaltfläche

Der Pinsel erzeugt glatte Linien. (Siehe „So verwenden Sie den Pinsel“ auf Seite 219.) Weitere Malwerkzeuge sind der Buntstift, mit dem sich Linien mit hoher Kantenschärfe erstellen lassen, sowie die Radiergummis, mit denen Sie die Hintergrundfarbe auftragen oder Farbpixel in Ebenen entfernen können. Mit dem Füllwerkzeug und dem Befehl „Fläche füllen“ können Sie ganze Bereiche Ihres Bildes mit Farbe oder Mustern füllen. (Siehe „So verwenden Sie das Füllwerkzeug“ auf Seite 230.) Mit dem Musterstempel lassen sich vordefinierte bzw. von Ihnen selbst gestaltete Muster auftragen. (Siehe „So verwenden Sie den Musterstempel“ auf Seite 232.)

Der Impressionisten-Pinsel ändert die vorhandene Farbe durch die Verwendung bestimmter Stilpinselstriche. (Siehe „So verwenden Sie den Impressionisten-Pinsel“ auf Seite 221.) Mit dem Wischfinger ändern Sie die im Bild vorhandenen Farben so, dass es aussieht, als wäre ein Finger durch noch nicht getrocknete Farbe gezogen worden. (Siehe „So verwenden Sie den Wischfinger“ auf Seite 222.)

Vorder- und Hintergrundfarbe

Wenn Sie mit dem Pinsel oder Buntstift malen oder mit dem Füllwerkzeug Auswahlbereiche füllen, wird die Vordergrundfarbe aufgetragen. Die Farbe, die Sie mit dem Radiergummi der Hintergrundebene zuweisen, wird als Hintergrundfarbe bezeichnet. Vorder- und Hintergrundfarbe werden in den beiden überlappenden quadratischen Feldern am unteren Rand der Werkzeugpalette angezeigt. Dort können Sie die Farben auch ändern. Das obere Feld steht für die Vordergrundfarbe, das untere für die Hintergrundfarbe. Vorder- und Hintergrundfarbe werden auch gemeinsam vom Verlaufswerkzeug und einigen Spezialeffektfiltern verwendet.



Felder für die Vorder- und Hintergrundfarbe in der Werkzeugpalette

A. Vordergrundfarbe B. Klicken, um die Standardfarben (Schwarz und Weiß) wiederherzustellen. C. Klicken, um Vorder- und Hintergrundfarbe miteinander zu tauschen. D. Hintergrundfarbe

Zum Ändern der Vorder- oder Hintergrundfarbe in der Werkzeugpalette können Sie die Pipette, die Farbfelder-Palette oder den Adobe-Farbwähler verwenden.

Siehe auch

„So wählen Sie eine Farbe aus der Werkzeugpalette“ auf Seite 216

„So wählen Sie eine Farbe mit der Pipette“ auf Seite 215

Füllmethoden

Durch die Auswahl einer Füllmethode legen Sie fest, wie sich die Anwendung eines Mal- oder Bearbeitungswerkzeugs auf die Pixel in einem Bild auswirkt. Die Wirkung einer Füllmethode lässt sich wie folgt veranschaulichen:

- Die Ausgangsfarbe ist die Originalfarbe im Bild.
- Die Füllfarbe ist die Farbe, die mit dem Mal- bzw. Bearbeitungswerkzeug aufgetragen wird.
- Die Ergebnisfarbe ist die beim Mischen der beiden Farben entstehende Farbe.



Die Füllmethoden „Multiplizieren“ (oben), „Negativ multiplizieren“ (Mitte) und „Luminanz“ (unten) wurden auf die Ebene mit dem Seestern angewendet.

Im Menü „Modus“ der Optionsleiste können Sie eine der folgenden Füllmethoden auswählen:

Normal Jedes Pixel erhält beim Bearbeiten oder Malen die Ergebnisfarbe. Dies ist der Standardmodus. (Der Modus „Normal“ wird bei der Bearbeitung eines Bildes im Farbmodus „Bitmap“ oder „Indizierte Farbe“ als „Schwellenwert“ bezeichnet.)

Sprenkeln Jedes Pixel erhält beim Bearbeiten oder Malen die Ergebnisfarbe. Die Ergebnisfarbe ergibt sich dabei als zufällige Ersetzung der Pixel durch die Grund- oder die Füllfarbe und hängt von der Deckkraft an der Position des einzelnen Pixels ab. Dieser Modus funktioniert am besten mit dem Pinsel und einer großen Werkzeugspitze.

Dahinter auftragen Bearbeitet bzw. malt nur im transparenten Teil einer Ebene. Diese Methode funktioniert nur auf Ebenen, auf denen die Option „Transparente Pixel fixieren“ deaktiviert ist, und entspricht dem Malen auf der Rückseite transparenter Bereiche einer Glasplatte.

Löschen Bearbeitet bzw. malt jedes Pixel und macht es transparent. Dieser Modus steht nur zur Verfügung, wenn Sie sich auf einer Ebene befinden, für die in der Palette „Ebenen“ die Option „Transparente Pixel fixieren“ deaktiviert ist.

Abdunkeln Wählt anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen die jeweils dunklere Farbe (Grund- oder Füllfarbe) als Ergebnisfarbe aus. Pixel, die heller als die Füllfarbe sind, werden ersetzt; Pixel, die dunkler als die Füllfarbe sind, bleiben unverändert.

Multiplizieren Multipliziert die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen mit der Füllfarbe. Die Ergebnisfarbe ist immer eine dunklere Farbe. Beim Multiplizieren einer Farbe mit Schwarz entsteht Schwarz. Beim Multiplizieren mit Weiß bleibt die Farbe unverändert. Wenn Sie mit einer anderen Farbe als Weiß oder Schwarz malen, werden aufeinander folgende Striche mit einem Malwerkzeug immer dunkler. Der Effekt ist so, als ob mit mehreren Filzstiften auf einem Bild gezeichnet wird.

Farbig nachbelichten Dunkelt die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen ab, um die Füllfarbe zu reflektieren. Ein Füllen mit Weiß ergibt keine Änderung.

Linear nachbelichten Dunkelt die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen durch Verringern der Helligkeit ab, um die Füllfarbe zu reflektieren. Ein Füllen mit Weiß ergibt keine Änderung.

Aufhellen Wählt die jeweils hellere Farbe (Grund- oder Füllfarbe) anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen als Ergebnisfarbe aus. Pixel, die dunkler als die Füllfarbe sind, werden ersetzt, und Pixel, die heller als die Füllfarbe sind, bleiben unverändert.

Negativ multiplizieren Multipliziert die „Negative“ der Füll- und Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen. Die Ergebnisfarbe ist immer eine hellere Farbe. Beim negativen Multiplizieren mit Schwarz bleibt die Farbe unverändert. Beim negativen Multiplizieren mit Weiß entsteht Weiß. Die Wirkung gleicht dem Übereinanderprojizieren mehrerer Dias.

Farbig abwedeln Hellet die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen auf, um die Füllfarbe zu reflektieren. Ein Füllen mit Schwarz ergibt keine Änderung.

Linear abwedeln Hellet die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen durch Erhöhen der Helligkeit auf, um die Füllfarbe zu reflektieren. Ein Füllen mit Schwarz ergibt keine Änderung.

Ineinanderkopieren Führt eine Multiplikation bzw. Negativmultiplikation der Farben durch (abhängig von der Grundfarbe). Muster oder Farben überlagern die vorhandenen Pixel, wobei die Lichter und Tiefen der Grundfarbe erhalten bleiben. Die Grundfarbe wird mit der Füllfarbe gemischt, um die Lichter und Tiefen der Originalfarbe widerzuspiegeln.

Weiches Licht Dunkelt die Farben je nach der Füllfarbe ab oder hellet sie auf. Die Wirkung gleicht dem Beleuchten des Bildes mit einem Spot-Strahler mit diffusem Licht. Wenn die Füllfarbe heller als 50%iges Grau ist, wird das Bild heller. Wenn die Füllfarbe dunkler als 50%iges Grau ist, wird das Bild dunkler. Das Auftragen von reinem Schwarz oder Weiß erzeugt deutlich dunklere bzw. hellere Bereiche, aber kein reines Schwarz bzw. Weiß.

Hartes Licht Führt eine Multiplikation bzw. eine Negativmultiplikation der Farben durch (abhängig von der Füllfarbe). Die Wirkung gleicht dem Beleuchten des Bildes mit einem Spot-Strahler mit direktem Licht. Wenn die Füllfarbe heller als 50%iges Grau ist, wird das Bild heller. Diese Option eignet sich, um Bildern Lichter hinzuzufügen. Wenn die Füllfarbe dunkler als 50%iges Grau ist, wird das Bild dunkler. Diese Option eignet sich, um Bildern Tiefen hinzuzufügen. Das Malen mit reinem Schwarz bzw. Weiß erzeugt reines Schwarz bzw. Weiß.

Strahlendes Licht Belichtet die Farben nach bzw. wedelt sie ab, indem je nach Füllfarbe der Kontrast erhöht oder verringert wird. Wenn die Füllfarbe (Lichtquelle) heller als 50%iges Grau ist, wird das Bild durch Verringern des Kontrasts heller. Wenn die Füllfarbe dunkler als 50%iges Grau ist, wird das Bild durch Erhöhen des Kontrasts dunkler.

Lineares Licht Belichtet die Farben nach bzw. wedelt sie ab, indem je nach Füllfarbe die Helligkeit erhöht oder verringert wird. Wenn die Füllfarbe (Lichtquelle) heller als 50%iges Grau ist, wird das Bild durch Erhöhen der Helligkeit heller. Wenn die Füllfarbe dunkler als 50%iges Grau ist, wird das Bild durch Verringern der Helligkeit dunkler.

Lichtpunkte Ersetzt die Farben je nach Füllfarbe. Wenn die Füllfarbe (Lichtquelle) heller als 50%iges Grau ist, werden Pixel ersetzt, die dunkler als die Füllfarbe sind. Pixel, die heller als die Füllfarbe sind, bleiben unverändert. Wenn die Füllfarbe (Lichtquelle) dunkler als 50%iges Grau ist, werden Pixel ersetzt, die heller als die Füllfarbe sind. Pixel, die dunkler als die Füllfarbe sind, bleiben unverändert. Dieser Modus eignet sich, um Bildern Spezialeffekte hinzuzufügen.

Harte Mischung Reduziert Farben in Abhängigkeit von der Grundfarbe und der Füllfarbe auf Weiß, Schwarz, Rot, Grün, Blau, Gelb, Cyan und Magenta.

Differenz Subtrahiert die Farbe (Grund- oder Füllfarbe) mit dem niedrigeren Helligkeitswert anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen von der Farbe mit dem höheren Helligkeitswert. Das Füllen mit Weiß kehrt die Ausgangsfarbenwerte um. Beim Füllen mit Schwarz gibt es keine Änderung.

Ausschluss Erzeugt einen Effekt, der dem Modus „Differenz“ ähnelt, aber kontrastärmer ist. Ein Füllen mit Weiß kehrt die Ausgangsfarbenwerte um. Ein Füllen mit Schwarz ergibt keine Änderung.

Farbton Erzeugt eine Ergebnisfarbe mit der Luminanz und der Sättigung der Grundfarbe und dem Farbton der Füllfarbe.

Sättigung Erzeugt eine Ergebnisfarbe mit der Luminanz und dem Farbton der Grundfarbe und der Sättigung der Füllfarbe. Ein Malen in diesem Modus in Bereichen mit einer Sättigung von 0 (neutralen Graubereichen) zeigt keine Wirkung.

Farbe Erzeugt eine Ergebnisfarbe mit der Luminanz der Grundfarbe und dem Farbton und der Sättigung der Füllfarbe. Die Graustufen bleiben erhalten, sodass Sie Schwarzweiß-Bilder kolorieren und Farbbildern einen Farbstich zuweisen können.



Verwenden der Füllmethode „Farbe“, um die Farbe eines Hemdes zu ändern

Luminanz Erzeugt eine Ergebnisfarbe mit dem Farbton und der Sättigung der Grundfarbe und der Luminanz der Füllfarbe. Dieser Modus hat die umgekehrte Wirkung des Modus „Farbe“.

Websichere Farben

Als websichere Farben werden die 216 Farben bezeichnet, die sowohl von Windows- als auch von Mac OS-Browsern dargestellt werden können. Durch die ausschließliche Verwendung dieser Farben stellen Sie sicher, dass die von Ihnen verwendeten Farben in Bildern, die für das Web bestimmt sind, in einem Webbrowser korrekt angezeigt werden.

Websichere Farben lassen sich im Adobe-Farbwähler folgendermaßen identifizieren:

- Klicken Sie in der linken unteren Ecke des Farbwählers auf „Nur Webfarben anzeigen“. Wenn Sie nun eine Farbe auswählen, können Sie sicher sein, dass diese websicher ist.

- Wählen Sie eine Farbe im Farbwähler aus. Wenn Sie eine Farbe auswählen, die nicht websicher ist, wird neben dem farbigen Rechteck oben rechts im Farbwähler ein Warnwürfel  angezeigt. Durch Klicken auf diesen Würfel wird die websichere Farbe ausgewählt, die der von Ihnen ausgewählten Farbe am ähnlichsten ist. (Wird kein Warnwürfel angezeigt, ist die ausgewählte Farbe websicher.)

Siehe auch

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

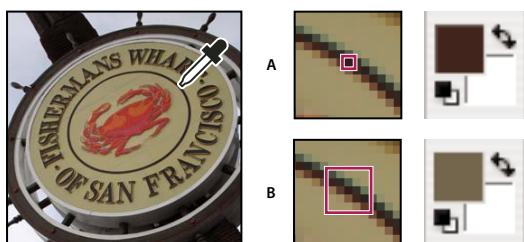
„So verwenden Sie den Adobe-Farbwähler“ auf Seite 218

Auswählen von Farben

So wählen Sie eine Farbe mit der Pipette

Die Pipette ermöglicht das Kopieren von Farben ohne den Umweg über die Auswahl eines Farbfeldes. Sie kopiert die Farbe eines Bereichs in Ihrem Foto (man bezeichnet dies als „Aufnehmen“ einer Farbe) und legt so eine neue Vorder- oder Hintergrundfarbe fest. Die aufzunehmende Farbe kann sich im aktiven Bild, in einem anderen geöffneten Bild oder auf dem Schreibtisch Ihres Computers befinden.

Wenn die aufgenommene Farbe stets griffbereit sein soll, können Sie sie der Farbfelder-Palette hinzufügen. Darüber hinaus können Sie die Größe des Farbaufnahmebereichs der Pipette festlegen. Sie können z. B. festlegen, dass die Pipette den durchschnittlichen Farbwert eines 5 x 5 oder 3 x 3 Pixel großen Bereichs unter dem Zeiger aufnimmt.



Auswahl einer Vordergrundfarbe mit der Pipette

A. Option „1 Pixel“ B. Option „5 x 5 Pixel Durchschnitt“

- 1 Wählen Sie im Editor die Pipette  in der Werkzeugpalette aus.
- 2 (Optional) Legen Sie die Größe des Aufnahmebereichs der Pipette fest. Wählen Sie dazu im Menü „Aufnahmebereich“ in der Optionsleiste eine der folgenden Optionen:
 - Mit „1 Pixel“ wird der Farbwert des Pixels aufgenommen, auf das Sie klicken.
 - Mit „3 x 3 Pixel Durchschnitt“ bzw. „5 x 5 Pixel Durchschnitt“ wird der mittlere Farbwert des angegebenen Bereichs um das Pixel aufgenommen, auf das Sie klicken.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine Farbe zu wählen:
 - Wenn Sie eine neue Vordergrundfarbe aus einem Bild auswählen möchten, klicken Sie in diesem Bild auf die gewünschte Farbe. Befindet sich die Farbe, die Sie auswählen möchten, an einer anderen Stelle auf Ihrem Computerbildschirm, klicken Sie in Ihr Bild und ziehen Sie den Zeiger aus dem Bild heraus.
 - Wenn Sie eine neue Hintergrundfarbe in einem Bild auswählen möchten, klicken Sie in diesem Bild bei gedrückter Wahltaaste auf die gewünschte Farbe.

Beim Klicken und Ziehen der Pipette wird das Feld für die Vordergrundfarbe ständig aktualisiert.

- 4 Lassen Sie zum Aufnehmen der neuen Farbe die Maustaste los.

Hinweis: Sie können von den meisten Malwerkzeugen aus vorübergehend zur Pipette wechseln. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, schnell Farben zu ändern, ohne ein anderes Werkzeug auszuwählen. Halten Sie dazu einfach die Wahltaaste gedrückt. Wählen Sie eine Farbe und lassen Sie erst dann die Wahltaaste wieder los.

Siehe auch

„Vorder- und Hintergrundfarbe“ auf Seite 211

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

So wählen Sie eine Farbe aus der Werkzeugpalette

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn als Vordergrundfarbe Schwarz und als Hintergrundfarbe Weiß verwendet werden soll, klicken Sie auf das Symbol „Standardfarben“ .
- Wenn die Farben in den beiden Feldern miteinander getauscht werden sollen, klicken Sie auf das Symbol „Farben vertauschen“ .
- Wenn Sie die Vordergrundfarbe ändern möchten, klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Feld für die Vordergrundfarbe (oberes Feld) und klicken Sie dann im Farbwähler auf die gewünschte Farbe.
- Wenn Sie die Hintergrundfarbe ändern möchten, klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das Feld für die Hintergrundfarbe (unteres Feld) und klicken Sie dann im Farbwähler auf die gewünschte Farbe.

Siehe auch

„Vorder- und Hintergrundfarbe“ auf Seite 211

„So wählen Sie eine Farbe mit der Pipette“ auf Seite 215

„So verwenden Sie den Adobe-Farbwähler“ auf Seite 218

Verwenden der Farbfelder-Palette

Die Farbfelder-Palette („Fenster“ > „Farbfelder“) eignet sich ideal zum Speichern von Farben, die Sie oft in Ihren Bildern einsetzen. Zum Auswählen einer Vorder- oder Hintergrundfarbe brauchen Sie nur auf eines der Farbfelder in der Farbfelder-Palette zu klicken. Sie können Farben hinzufügen oder löschen, um eine benutzerdefinierte Farbfeldbibliothek zu erstellen, diese Farbfeldbibliothek speichern und dann für die Verwendung in einem anderen Bild erneut laden. Mithilfe der Optionen im Menü „Erweitert“ können Sie festlegen, wie Miniaturen in der Farbfelder-Palette angezeigt werden.

Bedenken Sie beim Hinzufügen von Farben zur Farbfelder-Palette, dass zu viele Farben in der Palette deren Übersichtlichkeit und Verwaltbarkeit und letztendlich die Arbeitsgeschwindigkeit beeinträchtigen können. In Bibliotheken können Sie zusammengehörende oder spezielle Farbfelder in Gruppen zusammenfassen, um die Größe der Palette unter Kontrolle zu halten.

Die verschiedenen Farbfeldbibliotheken befinden sich im Ordner „Adobe Photoshop Elements/Presets/Color Swatches“. Wenn Sie eigene Bibliotheken erstellen und im Ordner „Color Swatches“ speichern, werden diese Bibliotheken automatisch in der Palette im Popup-Menü für Farbfeldbibliotheken angezeigt.

Siehe auch

„So speichern und verwenden Sie eigene Farbfeldbibliotheken“ auf Seite 217

„So fügen Sie der Farbfelder-Palette eine Farbe hinzu“ auf Seite 217

„So speichern und verwenden Sie eigene Farbfeldbibliotheken“ auf Seite 217

„Der Vorgaben-Manager“ auf Seite 37

So wählen Sie eine Farbe in der Farbfelder-Palette aus

- 1 Wenn die Farbfelder-Palette im Editor nicht geöffnet ist, wählen Sie „Fenster“ > „Farbfelder“.
- 2 (Optional) Wählen Sie im Menü „Farbfelder“ oben links in der Palette den Namen einer Farbfeldbibliothek aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Zum Wählen einer Vordergrundfarbe klicken Sie in der Palette auf eine Farbe.
- Zum Wählen einer Hintergrundfarbe klicken Sie in der Palette bei gedrückter Befehlstaste auf eine Farbe.

Siehe auch

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

„So speichern und verwenden Sie eigene Farbfeldbibliotheken“ auf Seite 217

So fügen Sie der Farbfelder-Palette eine Farbe hinzu

Wenn Sie eine bestimmte Farbe häufig einsetzen, können Sie sie in der Farbfelder-Palette als Farbfeld speichern. Gespeicherte Farbfelder werden der Farbfeldbibliothek in der Palette hinzugefügt. Wenn Sie Ihre eigenen Farbfelder permanent speichern möchten, müssen Sie die gesamte Bibliothek speichern.

1 Legen Sie in der Werkzeugpalette als Vordergrundfarbe die Farbe fest, die Sie hinzufügen möchten.

2 Führen Sie in der Farbfelder-Palette einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie am unteren Rand der Palette auf die Schaltfläche „Neues Farbfeld“ . Das Farbfeld wird hinzugefügt und erhält automatisch den Namen „Farbfeld 1“.
- Wählen Sie im Menü „Erweitert“ die Option „Neues Farbfeld“.
- Setzen Sie den Zeiger auf einen leeren Bereich in der untersten Reihe der Farbfelder-Palette (der Zeiger nimmt die Form des Füllwerkzeugs an) und klicken Sie, um die Farbe hinzuzufügen.



Auswählen einer Farbe mithilfe der Pipette und Hinzufügen als neues Farbfeld

3 Geben Sie einen Namen für die neue Farbe ein und klicken Sie auf „OK“.

4 Wenn Sie zum Speichern der Farbfeldbibliothek aufgefordert werden, geben Sie im Dialogfeld „Speichern“ einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „Speichern“.

Siehe auch

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

So speichern und verwenden Sie eigene Farbfeldbibliotheken

❖ Führen Sie in der Farbfelder-Palette einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie eine Bibliothek mit Farbfeldern speichern möchten, wählen Sie im Menü „Erweitert“ den Befehl „Farbfelder speichern“. Wenn der Farbfeldsatz in der Palette im Popup-Menü für Farbfeldbibliotheken aufgeführt werden soll, speichern Sie die Datei im Ordner „Photoshop Elements/Presets/Color Swatches“.

Hinweis: Die neuen Farbfelder werden erst nach einem Neustart von Photoshop Elements im Menü angezeigt.

- Wenn Sie eine Farbfeldbibliothek auswählen und laden möchten, wählen Sie im Menü „Erweitert“ der Palette den Befehl „Farbfelder laden“.
- Wenn Sie die aktuelle Farbfeldbibliothek durch eine andere Bibliothek ersetzen möchten, wählen Sie in der Palette im Menü „Erweitert“ den Befehl „Farbfelder ersetzen“ und wählen Sie eine Bibliothek aus.

Siehe auch

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

„So fügen Sie der Farbfelder-Palette eine Farbe hinzu“ auf Seite 217

„Der Vorgaben-Manager“ auf Seite 37

So setzen Sie eine Farbfeldbibliothek auf ihre Standardfarbfelder zurück

- 1** Wählen Sie im Editor im Popup-Menü der Farbfelder-Palette die gewünschte Farbfeldbibliothek aus.
- 2** Wählen Sie im Menü „Erweitert“ der Farbfelder-Palette den Befehl „Vorgaben-Manager“.
- 3** Wählen Sie im Dialogfeld „Vorgaben-Manager“ unter „Vorgabe“ den Befehl „Farbfelder“.
- 4** Wählen Sie im Menü „Erweitert“ den Befehl „Farbfelder zurücksetzen“ und klicken Sie auf „Fertig“.

Siehe auch

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

„So speichern und verwenden Sie eigene Farbfeldbibliotheken“ auf Seite 217

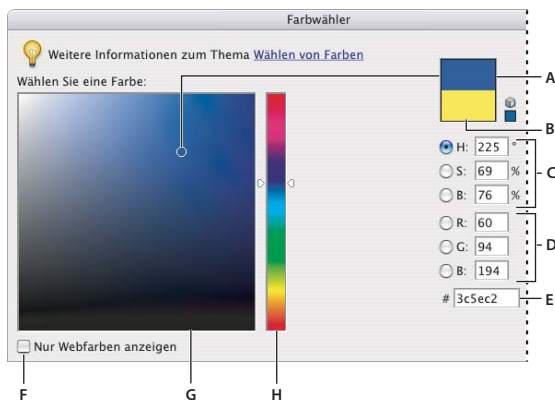
So löschen Sie eine Farbe aus der Farbfelder-Palette

- 1** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ziehen Sie das Farbfeld auf das Papierkorbsymbol in der Palette und klicken Sie auf „OK“, um den Löschvorgang zu bestätigen.
 - Drücken Sie die Wahl taste, damit der Zeiger die Form einer Schere annimmt. Klicken Sie dann in der Farbfelder-Palette auf eine Farbe.
- 2** Wenn Sie zum Speichern der Bibliothek aufgefordert werden, geben Sie im Dialogfeld „Speichern“ einen Namen ein und klicken Sie auf „Speichern“.

***Hinweis:** Zum dauerhaften Entfernen der gelöschten Farbfelder müssen Sie die Bibliothek, in der sie enthalten waren, neu speichern.*

So verwenden Sie den Adobe-Farbwähler

Mit dem Adobe-Farbwähler können Sie die Vordergrund- und Hintergrundfarbe festlegen, indem Sie eine Farbe aus einem Farbspektrum auswählen oder numerisch definieren. Außerdem können Sie Farben auswählen, die auf dem HSB- bzw. RGB-Farbmodell basieren, oder festlegen, dass nur websichere Farben ausgewählt werden.



Adobe-Farbwähler

A. Geänderte Farbe B. Originalfarbe C. HSB-Farbwerte D. RGB-Farbwerte E. Hexadezimaler Farbwert F. Zeigt nur websichere Farben an G. Farbfeld H. Farbbregler

- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf eines der Felder für die Vorder- und Hintergrundfarbe, um den Adobe-Farbwähler zu öffnen.
- 2 Klicken Sie in das Farbfeld. Wenn Sie in das Farbfeld klicken, zeigt ein kleiner Kreis die Position der Farbe im Feld an, und die numerischen Werte ändern sich entsprechend der neu gewählten Farbe
- 3 Ziehen Sie die weißen Dreiecke, die an der linken und rechten Kante des Farbbreglers zu sehen sind, zu einer anderen Farbe.
- 4 Alternativ können Sie einen der folgenden Schritte ausführen, um eine Farbe zu wählen:
 - Geben Sie im Eingabefeld unter den RGB-Werten den hexadezimalen Wert Ihrer Farbe ein. (Hexadezimale Farbwerte werden vor allem von Webdesignern verwendet.)
 - Wenn Sie eine RGB-Farbe festlegen möchten, geben Sie für die einzelnen Komponenten jeweils einen Wert von 0 bis 255 ein (0 bedeutet kein Licht, 255 bedeutet hellstes Licht).
 - Wenn Sie eine HSB-Farbe festlegen möchten, geben Sie die Sättigung und Helligkeit in Prozent sowie den Farbton als Winkel der gewünschten Position im Farbkreis (von 0° bis 360°) ein.
- 5 Im oberen Teil des farbigen Rechtecks rechts vom Farbbregler wird die neue Farbe angezeigt. Die Originalfarbe wird im unteren Teil des Rechtecks angezeigt.
- 6 Klicken Sie auf „OK“, um mit der neuen Farbe zu malen.

Hinweis: Sie können Farben entweder mit dem Farbwähler bzw. der Farbauswahl Ihres Systems oder mit einem als Plug-In installierten Farbwähler auswählen. Wählen Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Allgemein“ und dann den Farbwähler.

Siehe auch

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

„So fügen Sie der Farbfelder-Palette eine Farbe hinzu“ auf Seite 217

Malwerkzeuge

So verwenden Sie den Pinsel

Der Pinsel  erzeugt weiche oder harte Farbstriche. Er eignet sich zur Simulation von Airbrush-Techniken. (Wenn er in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder den Impressionisten-Pinsel  oder das Farbe-ersetzen-Werkzeug  aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für den Pinsel.)

- 1 Wählen Sie im Editor eine Malfarbe aus, indem Sie die Vordergrundfarbe festlegen.

2 Wählen Sie in der Werkzeugpalette den Pinsel aus.

3 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen für den Pinsel fest und ziehen Sie dann im Bild, um mit dem Werkzeug zu malen.



Wenn Sie eine gerade Linie erstellen möchten, klicken Sie im Bild auf den Anfangspunkt. Halten Sie dann die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie, um den Endpunkt festzulegen.

Für den Pinsel stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Ermöglicht die Festlegung, wie sich die aufgetragene Farbe mit den im Bild vorhandenen Pixeln mischen soll. (Siehe „Füllmethoden“ auf Seite 212.)

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Deckkraft der aufgetragenen Farbe. Je niedriger die Deckkraft ist, desto mehr sind die Pixel unter der aufgetragenen Farbe zu sehen. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Airbrush Ermöglicht das Malen mithilfe des Airbrush-Werkzeugs. Durch Aktivieren dieser Option werden dem Bild abgestufte Farbtöne zugewiesen und damit herkömmliche Airbrush-Techniken simuliert.

Grafiktabletopptionen Ermöglicht die Festlegung der Optionen für die Steuerung mit dem Grafiktablettstift, sofern Sie statt einer Maus ein druckempfindliches Grafiktablett verwenden. (Siehe „So aktivieren Sie die Unterstützung für druckempfindliche Tablets“ auf Seite 229.)

Erweiterte Optionen Ermöglicht die Festlegung zusätzlicher Pinsoptionen.

Siehe auch

„Vorder- und Hintergrundfarbe“ auf Seite 211

„Pinsoptionen“ auf Seite 226

„So fügen Sie der Pinselbibliothek einen neuen Pinsel hinzu“ auf Seite 228

So verwenden Sie den Buntstift

Der Buntstift  erzeugt hartkantige, frei gezeichnete Linien.

1 Wählen Sie im Editor eine Malfarbe aus, indem Sie die Vordergrundfarbe festlegen.

2 Wählen Sie in der Werkzeugpalette den Buntstift aus. (Der Buntstift ist dem Pinsel  zugeordnet.)

3 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen für den Buntstift fest und ziehen Sie dann im Bild, um mit dem Werkzeug zu malen.



Wenn Sie eine gerade Linie erstellen möchten, klicken Sie im Bild auf den Anfangspunkt. Halten Sie dann die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie, um den Endpunkt festzulegen.

Für den Buntstift stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Ermöglicht die Festlegung, wie sich die aufgetragene Farbe mit den im Bild vorhandenen Pixeln mischen soll. (Siehe „Füllmethoden“ auf Seite 212.)

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Deckkraft der aufgetragenen Farbe. Je niedriger die Deckkraft ist, desto mehr sind die Pixel unter der aufgetragenen Farbe zu sehen. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Automatisch löschen Trägt in Bereichen, die die Vordergrundfarbe enthalten, die Hintergrundfarbe auf. Wenn Sie über einen Bereich ziehen, der die Vordergrundfarbe nicht enthält, trägt der Buntstift in diesem Bereich die Vordergrundfarbe auf.

Siehe auch

„Vorder- und Hintergrundfarbe“ auf Seite 211

„Malwerkzeuge“ auf Seite 211

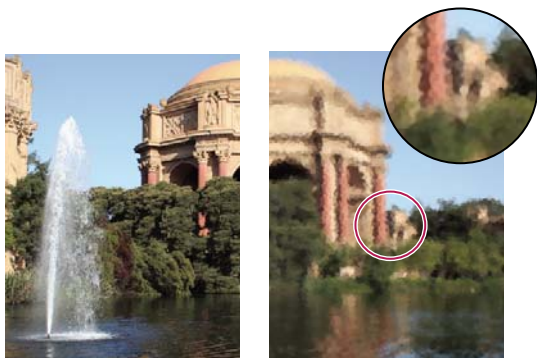
„Pinseloptionen“ auf Seite 226

So verwenden Sie den Impressionisten-Pinsel

Der Impressionisten-Pinsel ändert die vorhandenen Farben und Details in Ihrem Bild so, dass das Foto aussieht, als wäre es mit stilisierten Pinselstrichen gemalt worden. Durch Experimentieren mit den verschiedenen Stil-, Größen- und Toleranzoptionen können Sie das Malen mit unterschiedlichen Kunststilen simulieren.

1 Wählen Sie im Editor den Impressionisten-Pinsel  in der Werkzeugpalette aus. (Wenn er in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder den Pinsel  oder das Farbe-ersetzen-Werkzeug  aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für den Impressionisten-Pinsel.)

2 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest und ziehen Sie dann im Bild, um mit dem Werkzeug zu malen.



Originalfoto (links) und Foto nach der Verwendung des Impressionisten-Pinsels (rechts)

Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Ermöglicht die Festlegung, wie sich die aufgetragene Farbe mit den im Bild vorhandenen Pixeln mischen soll. (Siehe „Füllmethoden“ auf Seite 212.)

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Deckkraft der aufgetragenen Farbe. Je niedriger die Deckkraft ist, desto mehr sind die Pixel unter der aufgetragenen Farbe zu sehen. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Erweiterte Optionen Mit „Stil“ wird die Form des Pinselstrichs festgelegt. Mit „Bereich“ können Sie die Größe des Pinselstrichs festlegen. Je größer der Bereichswert ist, desto mehr Striche werden aufgetragen. Mit „Toleranz“ wird festgelegt, wie ähnlich sich die Farbwerte benachbarter Pixel sein müssen, damit sie berücksichtigt werden.

Siehe auch

„Pinseloptionen“ auf Seite 226

So verwenden Sie den Wischfinger

Der Wischfinger simuliert den Effekt, der entsteht, wenn ein Finger durch noch nicht getrocknete Farbe gezogen wird. Das Werkzeug nimmt Farben an der Stelle auf, an der Sie zu ziehen beginnen, und verschiebt sie in die Zugrichtung. Sie können vorhandene Farben in einem Bild verwischen oder die Vordergrundfarbe auf das Bild „schmieren“.



Originalbild (links) und Bild nach dem Verwischen bestimmter Teile des Fotos (rechts)

1 Wählen Sie den Wischfinger  im Editor in der Werkzeugpalette aus. (Wenn er in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder den Weichzeichner  oder den Scharfzeichner  aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für den Wischfinger.)

2 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest und ziehen Sie dann im Bild, um Farbe zu verwischen.



Wenn Sie während der Arbeit mit dem Wischfinger vorübergehend die Option „Fingerfarbe“ verwenden möchten, drücken Sie die Wahl taste.

Für den Wischfinger stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel). Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Ermöglicht die Festlegung, wie sich die aufgetragene Farbe mit den im Bild vorhandenen Pixeln mischen soll. (Siehe „Füllmethoden“ auf Seite 212.)

Stärke Ermöglicht die Festlegung der Stärke des Wischfinger-Effekts.

Alle Ebenen aufnehmen Verwendet beim Wischen die Farben aller sichtbaren Ebenen. Ist diese Option deaktiviert, werden nur Farben der aktiven Ebene berücksichtigt.

Fingerfarbe Verwendet beim Wischen die Vordergrundfarbe an der Stelle, an der Sie mit dem Pinselstrich ansetzen. Wenn diese Option deaktiviert ist, verwendet der Wischfinger jeweils die Farbe direkt unter dem Zeiger.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„Pinseloptionen“ auf Seite 226

So verwenden Sie den Radiergummi

Der Radiergummi ändert Pixel, wenn Sie ihn über ein Bild ziehen. Auf der Hintergrundebene bzw. auf einer Ebene mit fixierter Transparenz bedeutet dies, dass die radierten Pixel die Hintergrundfarbe annehmen, während die Pixel auf allen anderen Ebenen transparent werden. Transparente Pixel sind am Transparenzraster zu erkennen.

- 1 Wählen Sie den Radiergummi  in der Werkzeugpalette aus. (Wenn er in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder den Hintergrund-Radiergummi  oder den magischen Radiergummi  aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für den Radiergummi.)
- 2 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest und ziehen Sie dann über den zu löschenden Bildbereich. Für den Radiergummi stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Popup-Menü „Pinself“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinself“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel). Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus „Pinself“ radiert unter Zuhilfenahme der Merkmale des Pinsels, sodass Sie weichkantig radieren können. Mit „Buntstift“ wird hartkantig radiert. Mit „Quadrat“ wird ein hartkantiges Quadrat mit einer Seitenlänge von 16 Pixeln als Radiergummi verwendet.

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Stärke des Radierens. Wenn Sie mit einer Deckkraft von 100 % auf einer normalen Ebene radieren, werden die Pixel vollkommen transparent. Wird mit dieser Deckkraft auf einer der Hintergrundebenen radiert, nehmen die Pixel die Hintergrundfarbe an. Bei einer geringeren Deckkraft werden die Pixel beim Radieren auf einer normalen Ebene teilweise transparent, und beim Radieren auf der Hintergrundebene nehmen sie teilweise die Hintergrundfarbe an. (Diese Option steht im Modus „Quadrat“ nicht zur Verfügung.)

Siehe auch

„Füllmethoden“ auf Seite 212

„Pinsoptionen“ auf Seite 226

So verwenden Sie den magischen Radiergummi

Der magische Radiergummi ändert alle ähnlichen Pixel, wenn Sie ihn über ein Foto ziehen. Wenn Sie auf einer Ebene mit fixierter Transparenz arbeiten, nehmen die Pixel die Hintergrundfarbe an. Andernfalls werden die Pixel transparent. Sie können wählen, ob nur benachbarte Pixel oder alle ähnlichen Pixel auf der aktuellen Ebene gelöscht werden sollen.



(Links) Originalbild (Rechts) Nach dem Entfernen der Wolken

- 1 Wählen Sie in der Ebenen-Palette die Ebene mit den Bereichen aus, die ausgeradiert werden sollen.

Hinweis: Wenn Sie den Hintergrund auswählen, wird dieser bei Verwendung des magischen Radiergummis automatisch zu einer Ebene.

- 2 Wählen Sie den magischen Radiergummi  in der Werkzeugpalette aus. (Wenn er in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder den Radiergummi  oder den Hintergrund-Radiergummi  aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für den magischen Radiergummi.)

- 3 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest und klicken Sie dann auf den zu löschenden Ebenenbereich.

Für den magischen Radiergummi stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Toleranz Ermöglicht die Festlegung des Farbbereichs, der gelöscht werden soll. Bei einem niedrigen Wert werden nur die Pixel gelöscht, deren Farbbereichswerte dem Pixel sehr ähnlich sind, auf das Sie klicken. Bei einem hohen Toleranzwert werden die Pixel innerhalb eines größeren Bereichs gelöscht.

Glätten Glättet die Kanten des gelöschten Bereichs, damit sie natürlicher wirken.

Aufeinander folgend Löscht nur Pixel, die direkt an das Pixel angrenzen, auf das Sie klicken. Deaktivieren Sie diese Option, wenn alle gleichen bzw. ähnlichen Pixel im Bild radiert werden sollen.

Alle Ebenen aufnehmen Nimmt die gelöschte Farbe auf und verwendet dabei kombinierte Daten aus allen sichtbaren Ebenen. Deaktivieren Sie diese Option, wenn nur die Pixel auf der aktiven Ebene gelöscht werden sollen.

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Stärke des Radierens. Bei einer Deckkraft von 100 % werden die Pixel beim Radieren auf einer Ebene vollkommen transparent und beim Radieren auf einer Ebene mit fixierter Transparenz nehmen sie die Hintergrundfarbe an. Bei einer geringeren Deckkraft werden die Pixel beim Radieren auf einer Ebene teilweise transparent und beim Radieren auf einer Ebene mit fixierter Transparenz nehmen sie teilweise die Hintergrundfarbe an.

Siehe auch

„Füllmethoden“ auf Seite 212

„Pinseloptionen“ auf Seite 226

„Ebenen-Palette“ auf Seite 81

„So glätten Sie die Kanten einer Auswahl mit der Option „Glätten“ auf Seite 113

So verwenden Sie den Hintergrund-Radiergummi

Der Hintergrund-Radiergummi wandelt Farbpixel in transparente Pixel um, sodass Sie Objekte problemlos von ihrem Hintergrund entfernen können. Bei sorgfältiger Verwendung des Werkzeugs können Sie die Kanten des Vordergrundobjekts erhalten und gleichzeitig die Randpixel im Hintergrund löschen.

Der Zeiger des Hintergrund-Radiergummis hat die Form eines Kreises mit einem Fadenkreuz . Wenn Sie den Zeiger ziehen, werden Pixel innerhalb des Kreises mit einem ähnlichen Farbwert wie das Pixel unter dem Hotspot gelöscht. Wenn der Kreis das Vordergrundobjekt überlappt und keine Pixel enthält, die dem Hotspot-Pixel ähnlich sind, wird das Vordergrundobjekt nicht gelöscht.



Entfernen des störenden Hintergrunds. Sie können den Hintergrund durch einen neuen Hintergrund ersetzen, indem Sie den Kopierstempel verwenden oder eine weitere Ebene hinzufügen.

1 Wählen Sie in der Ebenen-Palette die Ebene mit den Bereichen aus, die ausradiert werden sollen.

Hinweis: Wenn Sie den Hintergrund auswählen, wird dieser bei Verwendung des Hintergrund-Radiergummis automatisch zu einer Ebene.

2 Wählen Sie den Hintergrund-Radiergummi aus . (Wenn er in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie entweder den Radiergummi  oder den magischen Radiergummi  aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für den Hintergrund-Radiergummi.)

3 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest und ziehen Sie dann über den zu löschenden Bildbereich. Halten Sie den Hotspot des Werkzeugs aus Bereichen heraus, die nicht gelöscht werden sollen.

Für den Hintergrund-Radiergummi stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Grenzen Wählen Sie „Aufeinander folgend“, wenn nur unmittelbar benachbarte Bereiche gelöscht werden sollen, die die Hotspot-Farbe enthalten. Wählen Sie „Nicht aufeinander folgend“, wenn alle Pixel innerhalb des Kreises gelöscht werden sollen, die der Hotspot-Farbe ähnlich sind.

Toleranz Gibt an, wie ähnlich der Farbwert eines Pixels sein muss, damit es vom Werkzeug berücksichtigt wird. Bei einem niedrigen Toleranzwert werden nur die Bereiche gelöscht, die der Hotspot-Farbe sehr ähnlich sind. Bei einem hohen Toleranzwert wird ein größerer Farbbereich gelöscht.

Siehe auch

„Pinseloptionen“ auf Seite 226

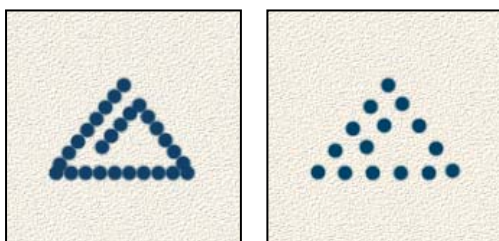
Einrichten von Pinseln

Pinseloptionen

Sie können „echte“ Pinselstriche simulieren, indem Sie festlegen, wie schnell die Pinselstriche im Verlauf des Farbauftrags „verblassen“ sollen. Sie können dabei festlegen, welche Optionen (wie Streuung, Größe und Farbe) sich im Strichverlauf dynamisch ändern sollen. Der Pinselminiatur in der Optionsleiste können Sie entnehmen, wie sich die Änderungen auf den Pinsel auswirken.

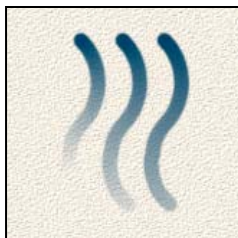
Die Pinseleinstellungen definieren Sie, indem Sie den Pinsel auswählen und dann in der Optionsleiste im Menü „Erweiterte Optionen“ die folgenden Optionen festlegen:

Malabstand Legt den Abstand zwischen den Ansatzpunkten des Pinsels in einem Malstrich fest. Geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie den Regler. Der Wert wird als Prozentsatz des Durchmessers des Pinsels angegeben. (Die Pinselminiatur in der Optionsleiste zeigt dynamisch an, wie sich die Änderungen auswirken.)



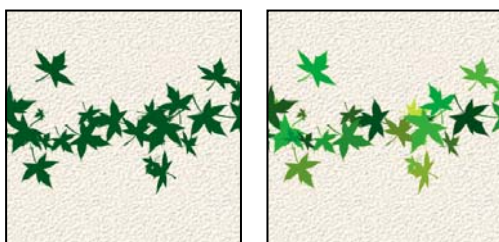
Wenn der Malabstand vergrößert wird, enthält der Malstrich „Aussetzer“.

Verblassen Legt die Anzahl der Schritte fest, nach denen der Malstrich vollständig verblasst. Bei niedrigen Werten verblasst der Pinselstrich sehr schnell. Bei einem Wert von Null entsteht überhaupt kein Verblässungseffekt. Jeder Schritt entspricht einem „Ansetzen“ des Pinsels. Der Bereich der gültigen Werte liegt zwischen 0 und 9999. Wenn Sie für die Option „Verblassen“ z. B. 10 eingeben, verblasst der Malstrich in 10 Schritten. Bei kleineren Pinseln empfiehlt sich ein Wert von 25 oder darüber. Legen Sie größere Werte fest, wenn die Striche zu schnell verblassen.



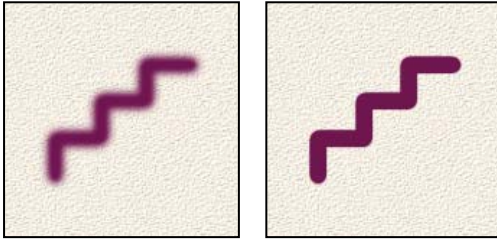
Verblassen nach 40, 60 und 80 Schritten

Farbton-Zufallswert Legt die Häufigkeit fest, mit der die Strichfarbe zwischen der Vorder- und der Hintergrundfarbe wechselt. Je höher der Wert, desto häufiger wird zwischen den beiden Farben gewechselt. (Wie Sie die Farben für den Farbton-Zufallswert einstellen, erfahren Sie unter „Vorder- und Hintergrundfarbe“ auf Seite 211.)



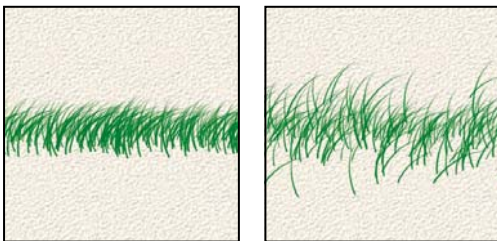
Pinselstrich ohne und mit Tonwert-Zufallswert

Kantenschärfe Bestimmt die Größe des scharfen Mittelbereichs des Pinsels. Geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie den Regler. Der Wert wird als Prozentsatz des Durchmessers des Pinsels angegeben.



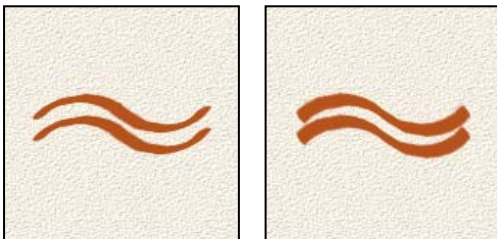
Striche mit unterschiedlichen Kantenschärfen eines Pinsels

Streuung Mit der Pinselstreuung wird festgelegt, wie die Farbauftragungspunkte in einem Strich verteilt sind. Je niedriger der Wert ist, desto dichter ist der Farbauftrag und desto geringer ist die Streuung.



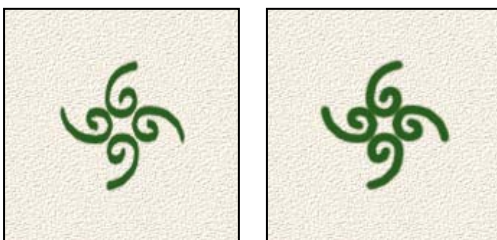
Pinselstrich mit niedrigem und mit hohem Streuungswert

Winkel Bestimmt bei elliptischen Werkzeugspitzen den Winkel des Pinsels zur horizontalen Linie. Geben Sie einen Wert in Grad ein oder ziehen Sie die Pfeilspitze im Winkelsymbol, um den gewünschten Winkel anzugeben.



Abgewinkelte Pinsel erzeugen einen klar geschnittenen Malstrich

Rundung Bestimmt das Verhältnis zwischen der kurzen und der langen Achse des Pinsels. Geben Sie einen Wert in Prozent ein oder ziehen Sie einen der Punkte im Winkel-Symbol von dem Pfeil weg bzw. zu diesem hin. Bei 100 % ist der Pinsel rund, bei 0 % und bei Zwischenwerten elliptisch.



Das Ändern der Rundung wirkt sich auf die Form des Pinsels aus.

Siehe auch

„Füllmethoden“ auf Seite 212

So fügen Sie der Pinselbibliothek einen neuen Pinsel hinzu

- 1 Wählen Sie den Pinsel  aus.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, um die Popup-Palette in der Optionsleiste zu öffnen, und wählen Sie im Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus. Wählen Sie dann in der Liste der Pinsel den zu bearbeitenden Pinsel aus.
- 3 Bearbeiten Sie den Pinsel mit den Optionen in der Optionsleiste.
- 4 Klicken Sie auf den Pfeil neben der Darstellung des Pinsels, um das Palettenmenü zu öffnen, und wählen Sie dann „Einen Pinsel speichern“.
- 5 Geben Sie im Dialogfeld „Pinselname“ einen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.

Der neue Pinsel ist in der Optionsleiste ausgewählt und wird am Ende der Popup-Palette „Pinsel“ hinzugefügt.

So löschen Sie einen Pinsel

- 1 Wählen Sie den Pinsel  aus.
- 2 Klicken Sie auf den Pfeil neben der Darstellung des Pinsels, um die Popup-Palette „Pinsel“ in der Optionsleiste anzuzeigen.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Drücken Sie die Wahltaste, damit der Zeiger die Form einer Schere annimmt. Klicken Sie dann auf den zu löschenden Pinsel.
 - Wählen Sie in der Popup-Palette den betreffenden Pinsel aus und wählen Sie im Menü der Popup-Palette den Befehl „Pinsel löschen“.
 - Wählen Sie im Palettenmenü den Befehl „Vorgaben-Manager“, markieren Sie in der Liste „Vorgabe“ die Option „Pinsel“, wählen Sie in der Liste im Dialogfeld den Pinsel aus und klicken Sie auf „Löschen“.

So erstellen Sie einen eigenen Pinsel aus einem Bild

Sie können einen eigenen Pinsel erstellen, indem Sie einen Bereich in einem Foto auswählen. Der Pinsel trägt die Vordergrundfarbe anhand einer Graustufenversion dieser Auswahl in einem Bild auf. Beispielsweise können Sie ein Blatt auswählen und dann mit einer herbstlichen Farbe malen. Neue Pinsel können auch mit dem Pinsel-Werkzeug gezeichnet werden. Sie können entweder eine ganze Ebene oder eine Auswahl als Grundlage für einen eigenen Pinsel verwenden. Ein eigener Pinsel kann bis zu 2500 x 2500 Pixel groß sein.



Erstellen eines eigenen Pinsels aus dem Bild eines Hundes. Die Pinselspitze nimmt die Form des Hundebildes an.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie einen eigenen Pinsel anhand eines Bildbereichs erstellen möchten, wählen Sie den gewünschten Bereich aus.
- Wenn Sie einen eigenen Pinsel anhand der gesamten Ebene erstellen möchten, heben Sie die Auswahl auf.
- Zeichnen Sie mit den Malwerkzeugen eine Pinselform und wählen Sie die Form aus. Sie können hart- oder weichkantige Striche verwenden oder die Deckkraft der Striche variieren, um den Effekt einer weichen Kante zu erzielen.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Pinsel definieren“ bzw. „Bearbeiten“ > „Pinsel aus Auswahl definieren“.

3 Geben Sie dem Pinsel einen Namen und klicken Sie auf „OK“.

Siehe auch

„Der Vorgaben-Manager“ auf Seite 37

So aktivieren Sie die Unterstützung für druckempfindliche Tablett

Photoshop Elements ist mit den meisten druckempfindlichen digitalen Grafiktablets, wie z. B. den Wacom-Grafiktablets, kompatibel. Wenn sich in der Systemsteuerung ein Symbol für Ihr Tablett befindet, können Sie verschiedene, von den ausgewählten Grafiktabletoptionen und vom Stiftandruck abhängige Werkzeugeigenschaften festlegen.

- ❖ Wählen Sie im Editor den Pinsel in der Werkzeugpalette aus und aktivieren Sie dann die Grafiktabletoption in der Optionsleiste, die mit dem Stiftandruck gesteuert werden soll.

Flächen und Konturen

So verwenden Sie das Füllwerkzeug

Mit dem Füllwerkzeug  werden Bereiche gefüllt, die einen ähnlichen Farbwert haben wie die Pixel, auf die Sie klicken. Sie können Bereiche mit der Vordergrundfarbe oder mit einem Muster füllen.

- 1 Wählen Sie im Editor eine Vordergrundfarbe aus.
- 2 Wählen Sie das Füllwerkzeug in der Werkzeugpalette aus.
- 3 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest und klicken Sie dann auf den zu füllenden Bildbereich.



Wenn die transparenten Bereiche auf einer Ebene nicht gefüllt werden sollen, können Sie die Transparenz der Ebene in der Ebenen-Palette fixieren.

Für das Füllwerkzeug stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Füllung Ermöglicht die Festlegung, ob das Füllen mit der Vordergrundfarbe oder einem Muster vorgenommen werden soll.

Muster Ermöglicht die Festlegung des Musters für das Füllen.

Modus Ermöglicht die Festlegung, wie sich die aufgetragene Farbe mit den im Bild vorhandenen Pixeln mischen soll.

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Deckkraft der aufgetragenen Farbe. Je niedriger die Deckkraft ist, desto mehr sind die Pixel unter der aufgetragenen Farbe zu sehen. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Toleranz Ermöglicht die Festlegung, wie ähnlich die Farbwerte der Pixel sein müssen, um berücksichtigt zu werden. Bei niedrigen Toleranzwerten werden nur die Pixel gefüllt, deren Farbbereichswerte dem Pixel, auf das Sie klicken, sehr ähnlich sind. Bei höheren Toleranzwerten werden die Pixel innerhalb eines größeren Farbbereichs gefüllt.

Glätten Glättet die Kanten der gefüllten Auswahl.

Benachbart Füllt direkt nebeneinander liegende Pixel mit ähnlichen Farben. Sollen alle gleichen bzw. ähnlichen Pixel im Bild gefüllt werden, also auch die, die nicht direkt nebeneinander liegen, muss diese Option deaktiviert werden. Mit der Option „Toleranz“ wird angegeben, wie ähnlich die Farben sein müssen, um berücksichtigt zu werden.

Alle Ebenen verwenden Füllt ähnliche Pixel auf allen sichtbaren Ebenen, die unter die Toleranz- und „Benachbart“-Vorgaben fallen.

Siehe auch

„Vorder- und Hintergrundfarbe“ auf Seite 211

„Füllmethoden“ auf Seite 212

„So glätten Sie die Kanten einer Auswahl mit der Option „Glätten““ auf Seite 113

„So erstellen Sie Füllerebenen“ auf Seite 95

So füllen Sie eine Ebene mit einer Farbe oder einem Muster

Eine Füllung oder ein Muster kann nicht nur mit einem Pinselwerkzeug auf ein Bild angewendet werden, sondern auch mit einer Füllerebene. Bei der Verwendung einer Füllerebene können Sie die Eigenschaften der Füllung und des Musters ändern und die Maske der Füllerebene so bearbeiten, dass der Verlauf auf einen Teil des Bildes beschränkt wird.

- 1 Legen Sie im Editor eine Vorder- oder Hintergrundfarbe fest.
- 2 Wählen Sie den Bereich aus, der gefüllt werden soll. Wenn die gesamte Ebene gefüllt werden soll, wählen Sie sie in der Ebenen-Palette aus.
- 3 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Ebene füllen“.

4 Legen Sie im Dialogfeld „Ebene füllen“ die gewünschten Optionen fest und klicken Sie dann auf „OK“.

Inhalt Wählen Sie im Menü „Füllen mit“ eine Farbe aus. Wenn eine andere Farbe ausgewählt werden soll, wählen Sie „Farbe“ und wählen Sie dann im Farbwähler eine Farbe aus. Wählen Sie „Muster“, wenn die Fläche mit einem Muster gefüllt werden soll.

Eigenes Muster Gibt an, welches Muster verwendet werden soll, wenn Sie im Menü „Füllen mit“ die Option „Muster“ gewählt haben. Sie können die in den Musterbibliotheken gespeicherten Muster verwenden oder eigene Muster erstellen.

Modus Gibt an, wie sich das Farbmuster, das verwendet werden soll, mit den bereits vorhandenen Pixeln im Bild mischt.

Deckkraft Legt die Deckkraft des zu verwendenden Farbmusters fest. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Transparente Bereiche schützen Sorgt dafür, dass nur deckende Pixel gefüllt werden.

Siehe auch

„Muster – Einführung“ auf Seite 232

„Füllmethoden“ auf Seite 212

„Vorder- und Hintergrundfarbe“ auf Seite 211

„So erstellen Sie Füll Ebenen“ auf Seite 95

So versehen Sie Objekte auf einer Ebene mit einer Kontur

Sie können den Befehl „Kontur füllen“ verwenden, um eine farbige Kontur um eine Auswahl oder den Inhalt einer Ebene zu zeichnen.

Hinweis: Damit Sie dem Hintergrund eine Kontur hinzufügen können, müssen sie ihn zunächst in eine normale Ebene umwandeln. Der Hintergrund enthält keine transparenten Pixel, sodass die gesamte Ebene konturiert wird.

1 Wählen Sie im Editor den gewünschten Bereich des Bildes bzw. eine Ebene in der Ebenen-Palette aus.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Auswahl füllen“ bzw. „Konturauswahl“.

3 Legen Sie im Dialogfeld „Kontur füllen“ eine oder mehrere der folgenden Optionen fest und klicken Sie dann auf „OK“, um die Kontur hinzuzufügen:

Breite Ermöglicht die Festlegung der Breite der hartkantigen Kontur. Der Wert kann zwischen 1 und 250 Pixel liegen.

Farbe Ermöglicht die Festlegung der Farbe der Kontur. Klicken Sie auf das Farbfeld und wählen Sie im Farbwähler eine Farbe aus.

Position Ermöglicht die Festlegung, ob die Kontur innerhalb, außerhalb oder mittig auf der Auswahl- bzw. Ebenenbegrenzung positioniert werden soll.

Modus Ermöglicht die Festlegung, wie sich die aufgetragene Farbe mit den im Bild vorhandenen Pixeln mischen soll.

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Deckkraft der aufgetragenen Farbe. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Transparente Bereiche schützen Es werden nur Bereiche konturiert, die deckende Pixel auf einer Ebene enthalten. Wenn Ihr Bild keine transparenten Bereiche enthält, ist diese Option nicht verfügbar.

Siehe auch

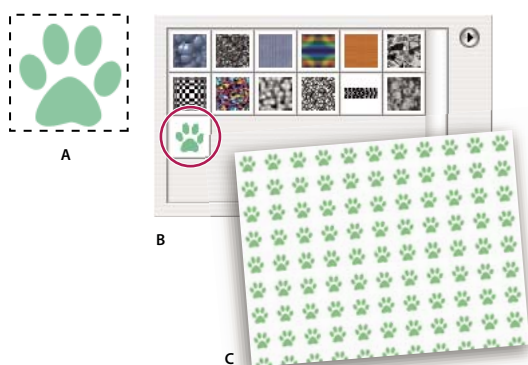
„Füllmethoden“ auf Seite 212

Muster

Muster – Einführung

Sie können ein Muster mit dem Musterstempel auftragen oder eine Auswahl bzw. Ebene mit einem aus den Musterbibliotheken ausgewählten Muster füllen. In Photoshop Elements stehen mehrere Muster zur Auswahl.

Wenn Sie Ihre Bilder oder die Seiten Ihres Sammelbuchs individuell gestalten möchten, können Sie auch eigene Muster kreieren. Die von Ihnen erstellten Muster können in einer Bibliothek gespeichert und später wiederverwendet werden. Zum Laden von Musterbibliotheken steht Ihnen der Vorgaben-Manager bzw. die Popup-Palette „Muster“ zur Verfügung. Diese wird in der Optionsleiste des Musterstempels und des Füllwerkzeugs angezeigt. Durch das Speichern von Mustern können Sie ein und dasselbe Muster ganz einfach in mehreren Bildern verwenden.



Erstellen eines eigenen Musters

A. Zur Definition eines Musters verwendete rechteckige Auswahl B. Eigenes Muster in der Auswahlliste für Muster C. Neues, mit dem eigenen Muster gefülltes Bild

Siehe auch

„So füllen Sie eine Ebene mit einer Farbe oder einem Muster“ auf Seite 230

„Der Vorgaben-Manager“ auf Seite 37

So verwenden Sie den Musterstempel

Der Musterstempel  trägt ein in Ihrem Bild bzw. in einem anderen Bild definiertes Muster bzw. ein voreingestelltes Muster auf.

- 1 Wählen Sie im Editor den Musterstempel in der Werkzeugpalette aus. (Wenn er in der Werkzeugpalette nicht zu sehen ist, wählen Sie den Kopierstempel  aus und klicken Sie anschließend in der Optionsleiste auf das Symbol für den Musterstempel.)
- 2 Wählen Sie in der Popup-Palette „Muster“ in der Optionsleiste ein Muster. Wenn Sie weitere Musterbibliotheken laden möchten, wählen Sie im Menü der Popup-Palette eine Bibliothek aus oder wählen Sie „Muster laden“ und gehen Sie zu dem Ordner, in dem die Bibliothek gespeichert ist. Sie können auch ein eigenes Muster definieren.
- 3 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen für den Musterstempel fest und ziehen Sie dann im Bild, um mit dem Werkzeug zu malen.

Für den Musterstempel stehen die folgenden Optionen zur Auswahl:

Popup-Menü „Pinsel“ Ermöglicht die Festlegung der Pinselspitze. Klicken Sie auf den Pfeil neben der Pinseldarstellung, wählen Sie aus dem Popup-Menü „Pinsel“ eine Kategorie aus und klicken Sie dann auf eine Pinselminiatur.

Größe Ermöglicht die Festlegung der Pinselgröße (in Pixel) Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen numerischen Wert in das Textfeld ein.

Modus Ermöglicht die Festlegung, wie sich die aufgetragene Farbe mit den im Bild vorhandenen Pixeln mischen soll. (Siehe „Füllmethoden“ auf Seite 212.)

Deckkraft Ermöglicht die Festlegung der Deckkraft des aufgetragenen Musters. Je niedriger die Deckkraft ist, desto mehr sind die Pixel unter dem aufgetragenen Muster zu sehen. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Ausgerichtet Wiederholt das Muster als fortlaufendes, gleichmäßiges Gestaltungselement. Die mit jedem Pinselstrich aufgetragenen Muster werden aneinander ausgerichtet, sodass sich ein gleichmäßiges fortlaufendes Muster ergibt. Wenn die Option „Ausgerichtet“ deaktiviert ist, wird das Muster jedes Mal am Zeiger zentriert, wenn Sie mit dem Werkzeug neu ansetzen.

Impressionistisch Malt das Muster mithilfe von Farbtupfern, um einen impressionistischen Effekt zu erzielen.

Siehe auch

„So füllen Sie eine Ebene mit einer Farbe oder einem Muster“ auf Seite 230

So fügen Sie der Auswahlliste für Muster ein eigenes Muster hinzu

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie ein Muster auf der Basis eines Bildausschnitts erstellen möchten, wählen Sie den betreffenden Bildteil mit dem Auswahlrechteck aus, wobei für die Option „Weiche Kante“ die Einstellung „0 Pixel“ festgelegt sein muss.
- Wenn Sie ein Muster aus einem ganzen Bild erstellen möchten, deaktivieren Sie alle Optionen.

2 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Muster festlegen“ bzw. „Bearbeiten“ > „Muster aus Auswahl definieren“.

3 Geben Sie im Dialogfeld „Mustername“ einen Namen für das Muster ein.

4 Wenn Sie die ursprüngliche Auswahl aufheben möchten, wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl aufheben“.

Siehe auch

„Auswählen von Bereichen“ auf Seite 100

So verwenden Sie ein vordefiniertes Muster aus dem Ordner „PostScript Patterns“

In den Vorgabe-Dateien im Ordner „PostScript Patterns“ finden Sie jeweils ein Muster im Adobe Illustrator-Format. Diese Muster können Sie in jeder Auflösung skalieren.

1 Wählen Sie „Datei“ > „Öffnen“. Gehen Sie zum Ordner „Photoshop Elements 4/Presets/Patterns/PostScript Patterns“.

2 Wählen Sie das gewünschte Muster aus und klicken Sie auf „Öffnen“.

3 Klicken Sie auf „OK“.

4 Wählen Sie „Auswahl“ > „Alles auswählen“ oder wählen Sie das Muster mit dem Auswahlrechteck aus, wobei in der Optionsleiste für „Weiche Kante“ die Einstellung „0 Pixel“ festgelegt sein muss.

5 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Muster aus Auswahl definieren“. Das Muster wird als Adobe Photoshop Elements-Muster definiert.

6 Geben Sie im Dialogfeld „Mustername“ einen Namen für das Muster ein.

7 Klicken Sie auf „OK“.

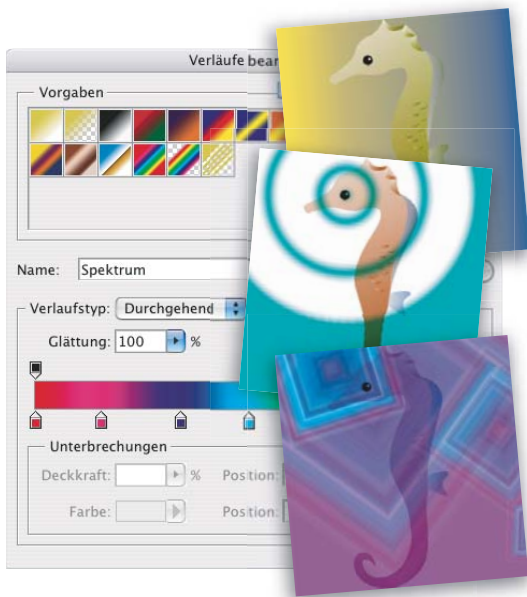
Siehe auch

„Der Vorgaben-Manager“ auf Seite 37

Verläufe

Verläufe – Einführung

Wenn Sie einen Bereich mit einem Verlauf füllen möchten, müssen Sie mit dem Verlaufswerkzeug im Bild bzw. in der zu füllenden Auswahl ziehen. Neben dem Verlaufstyp bestimmt auch der Abstand zwischen dem Anfangspunkt (dort, wo Sie die Maustaste drücken) und dem Endpunkt (dort, wo Sie die Maustaste loslassen), wie der Verlauf letztendlich aussieht.



Mithilfe des Verlaufswerkzeugs und des Dialogfelds „Verläufe bearbeiten“ können Sie Ihre eigene Mischung von Farben in Fotos erzeugen.

In der Optionsleiste stehen verschiedene Verlaufstypen zur Wahl:

Linearer Verlauf Der Übergang verläuft in einer geraden Linie vom Anfangs- zum Endpunkt.

Radialverlauf Die Farbabstufung verläuft vom Startpunkt bis zum Endpunkt in einem kreisförmigen Muster.

Verlaufswinkel Der Übergang verläuft gegen den Uhrzeigersinn um den Anfangspunkt herum.

Reflektierter Verlauf Die Farbabstufung erfolgt anhand symmetrischer linearer Verläufe auf beiden Seiten des Startpunkts.

Rauteverlauf Die Farbabstufung verläuft vom Startpunkt aus in einem Rautenmuster nach außen. Mit dem Endpunkt wird eine Ecke der Raute festgelegt.

Zum Hinzufügen eines Verlaufs können Sie auch eine Füllebene verwenden. Bei der Verwendung einer Füllebene können Sie die Verlaufseigenschaften ändern und die Maske der Füllebene so bearbeiten, dass der Verlauf auf einen Teil des Bildes beschränkt wird.

Verläufe können in Bibliotheken gespeichert werden. Sie können im Popup-Menü für Verläufe eine andere Verlaufsbibliothek anzeigen lassen. Dazu klicken Sie in dem Menü auf das kleine Dreieck und wählen dann im unteren Bereich der Liste eine Bibliothek aus. Sie können in diesem Menü auch eigene Bibliotheken speichern und laden. Verläufe können auch mithilfe des Vorgaben-Managers verwaltet werden.

Siehe auch

„So erstellen Sie Füllebenen“ auf Seite 95

So weisen Sie einen Verlauf zu

1 Wenn nur ein Teil des Bildes gefüllt werden soll, wählen Sie diesen mit einem der Auswahlwerkzeuge aus. Andernfalls wird die Verlaufsfüllung der gesamten aktiven Ebene zugewiesen.

2 Wählen Sie das Verlaufswerkzeug  aus.

3 Klicken Sie in der Optionsleiste auf den gewünschten Verlaufstyp.

4 Wählen Sie in der Popup-Palette für Verläufe in der Optionsleiste eine Verlaufsfüllung aus.

5 (Optional) Legen Sie in der Optionsleiste die Optionen für den Verlauf fest.

Modus Gibt an, wie sich der Verlauf mit den bereits vorhandenen Pixeln im Bild mischt.

Deckkraft Legt die Deckkraft des Verlaufs fest. Je niedriger die Deckkraft ist, desto mehr sind die Pixel unter dem Verlauf zu sehen. Ziehen Sie den Popup-Regler oder geben Sie einen Wert für die Deckkraft ein.

Umkehren Kehrt die Reihenfolge der Farben in der Verlaufsfüllung um.

Dither Erstellt eine Füllung mit weicheren Abstufungen und weniger deutlichen Farbstreifen.

Transparenz Verwendet die Transparenz der Verlaufs (anstelle transparenter Bildbereiche), wenn der Verlauf transparente Bereiche enthält.

6 Setzen Sie den Mauszeiger im Bild auf den gewünschten Anfangspunkt des Verlaufs und ziehen Sie bis zum Endpunkt. Wenn der Linienwinkel auf ein Vielfaches von 45° beschränkt werden soll, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

So weisen Sie Text Verlaufsfüllungen zu

1 Wählen Sie den Text aus, der gefüllt werden soll.

2 Wählen Sie „Ebene“ > „Ebene vereinfachen“, um den Vektortext in ein Bitmap-Bild umzuwandeln. Nach dem Vereinfachen der Ebene kann der Text nicht mehr bearbeitet werden.

3 Klicken Sie in der Ebenen-Palette bei gedrückter Befehlstaste auf die Miniatur in der Textebene, um den Text auszuwählen.

4 Wählen Sie das Verlaufswerkzeug aus.

5 Klicken Sie in der Optionsleiste auf den gewünschten Verlaufstyp.

6 Wählen Sie aus der Popup-Palette für Verläufe eine Verlaufsfüllung aus.

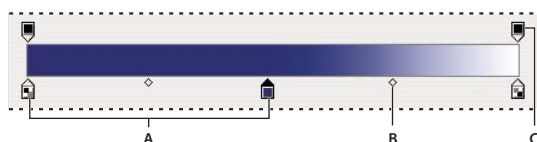
7 Setzen Sie den Mauszeiger auf den gewünschten Anfangspunkt des Verlaufs und ziehen Sie bis zum Endpunkt.

Siehe auch

„So vereinfachen Sie eine Ebene“ auf Seite 86

So definieren Sie einen Verlauf

Zum Definieren eigener Verläufe steht Ihnen das Dialogfeld „Verläufe bearbeiten“ zur Verfügung. Ein Verlauf kann zwei oder mehr Farben oder eine oder mehrere Farben enthalten, die bis zur Transparenz verblassen.



Dialogfeld „Verläufe bearbeiten“.

A. Farbunterbrechung B. Mittelpunkt C. Deckkraftunterbrechung

Wenn Sie einen Verlauf definieren möchten, müssen Sie zunächst durch Hinzufügen einer Farbunterbrechung eine Farbe im Verlauf hinzufügen. Definieren Sie dann durch Ziehen des Farbunterbrechungsreglers und des Mittelpunktsymbols den Bereich zwischen zwei Farben und legen Sie abschließend mithilfe der Deckkraftunterbrechungsregler die gewünschte Transparenz im Verlauf fest.

- 1 Wählen Sie im Editor das Verlaufswerkzeug  aus.
- 2 Klicken Sie zum Öffnen des Dialogfelds „Verläufe bearbeiten“ auf die Schaltfläche „Bearbeiten“ neben dem Verlaufsbeispiel.
- 3 Wählen Sie im Bereich „Vorgaben“ des Dialogfelds „Verläufe bearbeiten“ den Verlauf aus, der Grundlage Ihres neuen Verlaufs werden soll.
- 4 Führen Sie zum Auswählen von Farben für Ihren Verlauf einen der folgenden Schritte aus:
 - Doppelklicken Sie auf den Farbunterbrechungsregler  oder klicken Sie auf das Farbfeld, um den Farbwähler anzuzeigen. Wählen Sie eine Farbe aus und klicken Sie auf „OK“.
 - Wenn die aktuelle Vordergrundfarbe verwendet werden soll, wählen Sie im Popup-Menü „Farbe“ die Option „Vordergrund“.
 - Wenn die aktuelle Hintergrundfarbe verwendet werden soll, wählen Sie im Popup-Menü „Farbe“ die Option „Hintergrund“.
 - Wenn statt der Vorder- bzw. Hintergrundfarbe stets die von Ihnen für den Verlauf ausgewählte Farbe verwendet werden soll, wählen Sie im Popup-Menü „Farbe“ die Option „Benutzerdefinierte Farbe“.
- 5 Wenn Sie die Position der Farbunterbrechung für eine Farbe ändern möchten, ziehen Sie den Regler nach links oder nach rechts.
- 6 Wenn Sie dem Verlauf eine Farbe hinzufügen möchten, klicken Sie in den Bereich unterhalb des Verlaufsbalkens, um einen weiteren Farbunterbrechungsregler hinzuzufügen.
- 7 Wenn Sie den Mittelpunkt des Übergangs zwischen Farben ändern möchten, ziehen Sie das Rautensymbol unterhalb des Verlaufsbalkens nach links bzw. rechts.
- 8 Soll der Farbunterbrechungsregler, den Sie gerade bearbeiten, gelöscht werden, klicken Sie auf „Löschen“.
- 9 Geben Sie zum Festlegen der Glättung des Farbübergangs im Textfeld „Glättung“ einen Prozentsatz ein oder ziehen Sie den Popup-Regler.
- 10 Legen Sie bei Bedarf mithilfe der Deckkraftregler die Transparenzwerte für den Verlauf fest.
- 11 Um den Verlauf als vorgegebenen Verlauf zu speichern, geben Sie einen Namen für den neuen Verlauf ein und klicken Sie auf „Neu“.
- 12 Klicken Sie auf „OK“. Der neu erstellte Verlauf ist ausgewählt und einsatzbereit.

Siehe auch

„So verwenden Sie den Adobe-Farbwähler“ auf Seite 218

So legen Sie die Transparenz von Verläufen fest

Für jede Verlaufsfüllung gibt es Einstellungen (Deckkraftreglerpositionen), die die Deckkraft an den verschiedenen Positionen des Verlaufs regeln. Das Karomuster in der Verlaufsvorschau zeigt die Transparenzmenge an. Bei Verläufen sind mindestens zwei Deckkraftregler nötig.

- 1 Erstellen Sie einen Verlauf.
- 2 Wenn Sie die Anfangsdeckkraft ändern möchten, klicken Sie im Dialogfeld „Verläufe bearbeiten“ auf den linken Deckkraftregler über dem Verlaufsbalken. Das Dreieck unter dem Symbol wird schwarz und zeigt damit an, dass Sie gerade die Anfangstransparenz bearbeiten.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Deckkraft festzulegen:
 - Geben Sie einen Wert zwischen 0 % (volle Transparenz) und 100 % (volle Deckkraft) ein.
 - Ziehen Sie den Pfeil des Popup-Reglers „Deckkraft“.

4 Zum Ändern der Deckkraft des Endpunkts klicken Sie auf den rechten Deckkraftregler über dem Verlaufsbalken. Legen Sie dann die Deckkraft fest (siehe Schritt 3).

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Position der Anfangs- bzw. Enddeckkraft anzupassen:

- Ziehen Sie den entsprechenden Deckkraftregler nach links bzw. rechts.
- Wählen Sie den jeweiligen Deckkraftregler aus und geben Sie unter „Position“ einen Wert ein.

6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Position des Deckkraftmittelpunkts (der Punkt, an dem die Deckkraft genau zwischen der Deckkraft am Anfangs- und der Deckkraft am Endpunkt liegt) anzupassen:

- Ziehen Sie die Raute über dem Verlaufsbalken nach links bzw. rechts.
- Wählen Sie die Raute aus und geben Sie unter „Position“ einen Wert ein.

7 Wenn Sie den Deckkraftregler, den Sie gerade bearbeiten, löschen möchten, klicken Sie auf „Löschen“ oder ziehen Sie den Regler aus dem Verlaufsbalken hinaus.

8 Wenn Sie eine Zwischendeckkraft hinzufügen möchten, klicken Sie auf eine Stelle oberhalb des Verlaufsbalkens, um einen neuen Deckkraftregler zu definieren. Diese Deckkraft können Sie dann wie die Anfangs- oder Enddeckkraft ändern und verschieben.

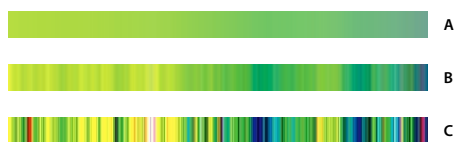
Wenn Sie eine Zwischendeckkraft entfernen möchten, ziehen Sie das entsprechende Symbol vom Verlaufsbalken nach oben weg oder wählen das betreffende Symbol aus und klicken auf „Löschen“.

9 Um den Verlauf als vorgegebenen Verlauf zu speichern, geben Sie einen neuen Namen in das Textfeld „Name“ ein und klicken Sie auf „Neu“. Damit wird eine neue Verlaufsvorgabe mit der von Ihnen festgelegten Transparenz erstellt.

10 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld zu schließen und den neu erstellten Verlauf auszuwählen. Vergewissern Sie sich, dass in der Optionsleiste „Transparenz“ ausgewählt ist.

So erstellen Sie einen Störungsverlauf

Störungsverläufe sind Verläufe, bei denen die Farben innerhalb eines festgelegten Farbbereichs nach dem Zufallsprinzip verteilt werden.



Störungsverläufe mit verschiedenen Störungswerten
A. 10 % Störung B. 50 % Störung C. 90 % Störung

1 Wählen Sie im Editor das Verlaufswerkzeug  aus.

2 Öffnen Sie das Dialogfeld „Verläufe bearbeiten“, indem Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Bearbeiten“ klicken.

3 Wählen Sie im Menü „Verlaufstyp“ die Option „Störung“.

4 Legen Sie die gewünschten Optionen für den Verlauf fest.

Kantenunschärfe Ermöglicht die Festlegung der Unschärfe im Übergang zwischen den Farben im Muster fest.

Farbmodell Ermöglicht das Festlegen des Farbmodells zum Definieren des im Verlauf zu verwendenden Farbbereichs. Den Farbbereich können Sie durch Ziehen der Regler für die einzelnen Farbkomponenten einstellen.

Farben beschränken Verhindert die Übersättigung von Farben.

Transparenz hinzufügen Fügt willkürlich festgelegten Farben Transparenz hinzu

5 Wenn Sie die Farben nach dem Zufallsprinzip mischen möchten, klicken Sie so oft auf die Schaltfläche „Zufallsparameter“, bis Sie einen Verlauf finden, der Ihren Vorstellungen entspricht.

6 Geben Sie einen Namen für den neuen Verlauf ein.

7 Wenn Sie eine Verlaufsvorgabe hinzufügen möchten, klicken Sie auf „Neu“.

8 Klicken Sie auf „OK“, um das Dialogfeld zu schließen und den neu erstellten Verlauf auszuwählen.

Kapitel 13: Hinzufügen von Text und Formen

Hinzufügen und Bearbeiten von Text

Text

Verwenden Sie im Editor das Horizontale Textwerkzeug und das Vertikale Textwerkzeug, um Text zu erstellen und zu bearbeiten. Wenn Sie neuen Text erstellen, wird dieser auf einer neuen Textebene eingegeben. Sie können einzeliligen Text oder Absatztext erstellen. Jede einzelilige Textzeile, die Sie eingeben, ist von den übrigen Zeilen unabhängig: Die Länge der Zeile verändert sich, wenn Sie die Zeile bearbeiten, die Zeile wird jedoch nicht umbrochen. Um eine weitere Textzeile zu erstellen, drücken Sie die Eingabetaste. Absatztext wird innerhalb der von Ihnen angegebenen Absatzgrenzen umbrochen.



Einzeiliger Text (oberer Teil des Bildes) und Absatztext (unterer Teil des Bildes).



Sie können mit Textmaskierungswerkzeugen eine Auswahl in Textform erstellen. Anschließend können Sie mit dem Text verschiedene Effekte und Ausschnittvarianten anlegen.

Wenn Sie mit einem Textwerkzeug auf ein Bild klicken, wird das Werkzeug in den Bearbeitungsmodus versetzt, sodass Sie Text eingeben und bearbeiten können. Sie müssen Textänderungen bestätigen, bevor Sie andere Arbeitsschritte, wie z. B. das Auswählen von Menübefehlen, ausführen können. Ob sich das Textwerkzeug im Bearbeitungsmodus befindet, lässt sich an der Optionsleiste erkennen. Wenn Sie die Schaltflächen „Bestätigen“ ✓ und „Abbrechen“ ✕ sehen, befindet sich das Textwerkzeug im Bearbeitungsmodus.

Hinweis: Wenn Sie einem Bild, das sich im indizierten Farbmodus befindet, Text hinzufügen, erstellt Photoshop Elements keine neue Textebene. Der von Ihnen eingegebene Text erscheint als maskierter Text.

Siehe auch

„So erstellen und verwenden Sie maskierten Text“ auf Seite 243

So fügen Sie Text hinzu

- 1 Wählen Sie im Editor das Horizontale Textwerkzeug **T** oder das Vertikale Textwerkzeug **⌵T** aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie eine einzelne Textzeile erstellen möchten, klicken Sie auf das Bild, um den Einfügepunkt für den Text festzulegen.
 - Wenn Sie Absatztext erstellen möchten, ziehen Sie mit dem Textwerkzeug ein Rechteck, um ein Textfeld für die Eingabe zu erstellen.

Der kleine Querstrich durch den I-Balken gibt die Position für die Grundlinie des Textes an. Bei horizontalem Text entspricht die Grundlinie der Linie, auf der der Text steht, bei vertikalem Text der Mittelachse der Textzeichen.

3 (Optional) Wählen Sie in der Optionsleiste Textoptionen wie Schriftart, Schriftschnitt, Schriftgrad und Schriftfarbe. (Siehe „Optionen für das Textwerkzeug“ auf Seite 239.)

4 Geben Sie die gewünschten Zeichen ein. Wenn Sie kein Textfeld erstellt haben, können Sie die Eingabetaste drücken, um eine weitere Zeile einzugeben.

Der Text wird auf einer eigenen Ebene (Textebene) angezeigt.

5 Bestätigen Sie die Textebene, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:

- Klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Bestätigen“ ✓.
- Drücken Sie die Eingabetaste auf der Zehnertastatur.
- Klicken Sie außerhalb des Textfelds auf das Bild.
- Wählen Sie ein anderes Werkzeug aus der Werkzeugpalette aus.

Hinweis: Wenn Sie die Textebene vor dem Bestätigen verwerfen möchten, klicken Sie auf „Abbrechen“ ⌫.

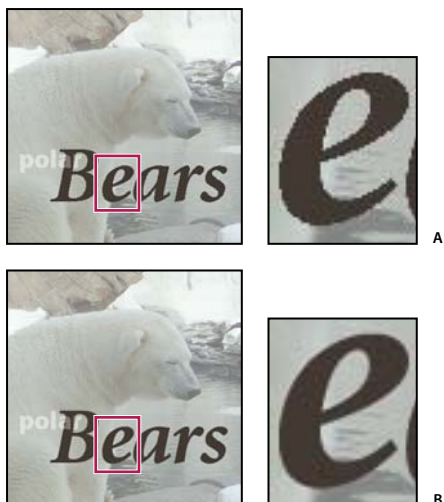
Optionen für das Textwerkzeug

Schriftfamilie Weist neuem oder bereits vorhandenem Text eine Schriftfamilie zu. Wählen Sie im Popup-Menü auf der linken Seite der Optionsleiste eine Schriftfamilie aus.

Schriftschnitt Weist neuem oder bereits vorhandenem Text Schriftschnitteigenschaften wie z. B. Fettdruck zu. Wählen Sie im Popup-Menü auf der linken Seite der Optionsleiste einen Schriftschnitt aus.

Schriftgrad Weist neuem oder bereits vorhandenem Text einen Schriftgrad zu. Wählen Sie in der Optionsleiste aus der Popup-Palette einen Schriftgrad aus.

Glätten Glättet den Text, damit die Formen weicher aussehen.



Option „Glätten“

A. Glätten deaktiviert B. Glätten aktiviert

Faux Fett Weist neuem oder bereits vorhandenem Text den Schriftschnitt „Fett“ zu. Diese Option können Sie verwenden, wenn für die gewünschte Schriftart kein echter Fettdruck-Schriftschnitt im Menü „Schriftschnitt“ vorhanden ist.

Faux Kursiv Weist neuem oder bereits vorhandenem Text den Schriftschnitt „Kursiv“ zu. Diese Option können Sie verwenden, wenn für die gewünschte Schriftart kein echter Kursiv-Schriftschnitt im Menü „Schriftschnitt“ vorhanden ist.

Unterstrichen Weist neuem oder ausgewähltem vorhandenen Text eine Unterstreichung zu.

Durchgestrichen Weist neuem oder ausgewähltem vorhandenen Text eine Durchstreichung zu.

Menü „Zeilenabstand einstellen“ Legt den Zeilenabstand für neuen oder ausgewählten vorhandenen Text fest.

Farbmenü Weist neuem oder ausgewähltem vorhandenen Text eine Farbe zu.

Text verkrümmen Stellt den Text auf der ausgewählten Ebene verkrümmt dar. (Siehe „So verkrümmen Sie Text“ auf Seite 243.)

Textausrichtung Ändert die Textausrichtung von vertikal in horizontal und umgekehrt.

So legen Sie typografische oder gerade Anführungszeichen fest

Typografische Anführungszeichen passen sich an die Kurven der Schriftart an. Typografische Anführungszeichen werden üblicherweise zur Kennzeichnung von Zitaten oder als Apostrophe verwendet. Gerade Anführungszeichen werden gewöhnlich als Abkürzung für bestimmte Maßeinheiten (z.B. Zoll) verwendet.

- 1 Wählen Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Text“.
- 2 Wählen Sie unter „Textoptionen“ die Option „Typografische Anführungszeichen verwenden“ aus bzw. heben Sie die Auswahl auf.

So geben Sie Text auf einer Textebene ein

Sobald Sie eine Textebene erstellt haben, können Sie den Text bearbeiten und Ebenenbefehle anwenden. In Textebenen können Sie neuen Text einfügen, vorhandenen Text ändern und Text löschen. Wenn Stile auf eine Textebene angewendet werden, nimmt der gesamte Text die Stilattribute an.

Sie können auch die Ausrichtung für eine ganze Textebene in horizontal oder vertikal ändern. Auf einer vertikalen Textebene sind die Textzeilen von oben nach unten ausgerichtet, während sie auf einer horizontalen Textebene von links nach rechts ausgerichtet sind.

- 1 Wählen Sie das Horizontale Textwerkzeug  oder das Vertikale Textwerkzeug  aus.

Wenn Sie auf eine vorhandene Textebene klicken, verändert sich das Textwerkzeug an der Einfügemarke entsprechend der Ausrichtung der Ebene.

- 2 Wählen Sie die Textebene in der Ebenen-Palette aus oder klicken Sie in den Textfluss, um eine Textebene automatisch auszuwählen.
- 3 Setzen Sie die Einfügemarke in den Text und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Setzen Sie durch Klicken die Einfügemarke.
 - Wählen Sie ein oder mehrere Zeichen aus, die Sie bearbeiten möchten.
 - Geben Sie den gewünschten Text ein.
- 4 Bestätigen Sie die Textebene, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
 - Klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Bestätigen“ .
 - Klicken Sie auf das Bild.
 - Wählen Sie ein anderes Werkzeug aus der Werkzeugpalette aus.

So richten Sie Text aus

❖ Wählen Sie mit einem Textwerkzeug die Textebene in der Ebenen-Palette aus oder klicken Sie auf den Text und anschließend auf eines der folgenden Symbole:

Links ausrichten  Der linke Rand aller Textzeilen auf der Ebene wird an der ursprünglichen Cursor-Position ausgerichtet.

Zentrieren  Die Mitte aller Textzeilen auf der Ebene wird an der ursprünglichen Cursor-Position ausgerichtet.

Rechts ausrichten  Der rechte Rand aller Textzeilen auf der Ebene wird an der ursprünglichen Cursor-Position ausgerichtet.

Oben ausrichten  Der obere Rand aller vertikalen Textzeilen auf der Ebene wird an der ursprünglichen Cursor-Position ausgerichtet.

Vertikal zentrieren  Die Mitte aller vertikalen Textzeilen auf der Ebene wird an der ursprünglichen Cursor-Position ausgerichtet.

Unten ausrichten  Der untere Rand aller vertikalen Textzeilen auf der Ebene wird an der ursprünglichen Cursor-Position ausgerichtet.

So wählen Sie Zeichen aus

- 1 Wählen Sie im Editor ein Textwerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie die Textebene in der Ebenen-Palette aus oder klicken Sie in den Textfluss, um eine Textebene automatisch auszuwählen.
- 3 Setzen Sie die Einfügemarke in den Text und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie durch Ziehen ein oder mehrere Zeichen aus.
 - Doppelklicken Sie auf ein Wort, um es auszuwählen.
 - Dreifachklicken Sie auf eine Zeile, um sie auszuwählen.
 - Klicken Sie in den Text und wählen Sie durch Klicken bei gedrückter Umschalttaste einen Zeichenbereich aus.
 - Wählen Sie „Auswahl“ > „Alles auswählen“, um alle Zeichen in der Ebene auszuwählen.
 - Wenn Sie Zeichen mit den Pfeiltasten auswählen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und drücken Sie die Nach-rechts- oder Nach-links-Taste.

So wählen Sie Schriftfamilien und -schnitte

Schriften (Schriftarten) sind in einem System zusammengefasste Zeichen (Buchstaben, Ziffern und Symbole) mit übereinstimmenden Stärken, Breiten und Schriftschnitten. Beim Auswählen einer Schriftart können Sie die Schriftfamilie (z. B. Arial) und den Schriftschnitt unabhängig voneinander auswählen. Ein Schriftschnitt ist eine Variante einer einzelnen Schrift in der Schriftfamilie, z. B. „Standard“, „Fett“ oder „Kursiv“. Die Anzahl der verfügbaren Schriftschnitte ist für jede Schrift unterschiedlich.

Wenn der gewünschte Schriftschnitt für eine bestimmte Schrift nicht verfügbar ist, können Sie „Faux“-Versionen von Fett- oder Kursivschnitt anwenden. Eine Faux-Schrift ist eine computergenerierte Version einer Schrift, mit der ein alternatives Schrift-Design angenähert wird. Faux-Schriften werden nur eingesetzt, wenn für einen bestimmten Stil keine entsprechende Schrift zur Verfügung steht.

- 1 Wenn Sie den vorhandenen Text ändern, wählen Sie ein oder mehrere Zeichen aus. Wenn Sie die Schrift für alle Zeichen einer Ebene ändern möchten, doppelklicken Sie in der Ebenen-Palette auf die Textebene und wählen anschließend ein Textwerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie aus dem Popup-Menü „Schriftfamilie“ in der Optionsleiste eine Schriftfamilie aus.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie aus dem Popup-Menü „Schriftschnitt“ in der Optionsleiste einen Schriftschnitt.
 - Wenn die gewählte Schriftfamilie keinen Fett- oder Kursivschnitt bietet, klicken Sie auf die Schaltfläche „Faux Fett“ **T** , „Faux Kursiv“ **T** oder beide und anschließend in der Optionsleiste auf „Bestätigen“.

Hinweis: Die Farbe des eingegebenen Texts entspricht der aktuellen Vordergrundfarbe. Die Textfarbe kann aber auch vor oder nach Eingabe des Textes geändert werden. Wenn Sie bestehende Textebenen bearbeiten, können Sie die Farbe für einzelne Zeichen oder für den gesamten Text auf einer Ebene ändern. Außerdem können Sie Text auf einer Textebene einen Verlauf zuweisen.

So wählen Sie einen Schriftgrad

Mit dem Schriftgrad wird bestimmt, wie groß der Text im Bild angezeigt werden soll. Die physische Größe der Schrift hängt von der Bildauflösung ab: Ein Großbuchstabe in 72-Punkt-Text ist in einem 72-ppi-Bild ungefähr 1 Zoll hoch. Bei höheren Auflösungen wird die Größe von Text in allen Punktgrößen reduziert, da die Pixel in Bildern mit höherer Auflösung enger beieinander liegen.

- 1 Wenn Sie vorhandenen Text ändern, wählen Sie ein oder mehrere Zeichen aus, deren Größe Sie verändern möchten. Wenn Sie die Größe für alle Zeichen auf einer Ebene ändern möchten, doppelklicken Sie in der Ebenen-Palette auf die Textebene.

2 Wählen Sie das Horizontale Textwerkzeug **T** oder das Vertikale Textwerkzeug **⌵T** aus.

3 Geben Sie in der Optionsleiste einen neuen Wert für die Textgröße ein oder wählen Sie ihn aus. Sie können Größen von mehr als 72 Punkt im Textfeld eingeben. Der eingegebene Wert wird in die Standard-Maßeinheit umgerechnet. Wenn Sie eine alternative Maßeinheit verwenden möchten, geben Sie die Einheit (Zoll, cm, Punkt, Pixel oder Pica) nach dem Wert im Textfeld „Größe“ ein.

 Als Standardmaßeinheit wird für Text Punkt verwendet. Im Abschnitt „Maßeinheiten und Lineale“ des Dialogfelds „Voreinstellungen“ können Sie die Standard-Maßeinheit bei Bedarf ändern. Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Maßeinheiten und Lineale“ und wählen Sie dann eine Maßeinheit für Text aus.

So geben Sie die Vorschaugröße für Schriftfamilie und Schriftschnitt an

1 Wählen Sie „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Text“.

2 Wählen Sie aus dem Menü „Größe der Schriftvorschau“ eine Größe („Klein“, „Mittel“ oder „Groß“) aus.

So ändern Sie die Textfarbe

Sie können die Textfarbe vor oder nach der Texteingabe ändern. Wenn Sie bestehende Textebenen bearbeiten, können Sie die Farbe für einzelne Zeichen oder für den gesamten Text auf einer Ebene ändern.



Das Farbmenü in der Optionsleiste enthält zahlreiche vorgegebene Farbfelder zur Auswahl.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie die Farbe von Text vor der Eingabe ändern möchten, wählen Sie ein Textwerkzeug aus.
- Wenn Sie die Farbe von vorhandenem Text ändern möchten, wählen Sie ein Textwerkzeug aus und ziehen es, um den Text auszuwählen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Farbe aus dem Farbwähler zu wählen, klicken Sie in der Optionsleiste auf den farbigen Bereich des Menüs „Farbe“.
- Um eine Farbe aus einer Liste von Farbfeldern zu wählen, klicken Sie in der Optionsleiste auf das Dreieck am Menü „Farbe“.

Siehe auch

„Verwenden der Farbfelder-Palette“ auf Seite 216

„So verwenden Sie den Adobe-Farbwähler“ auf Seite 218

So erstellen und verwenden Sie maskierten Text

Das Horizontale Textmaskierungswerkzeug und das Vertikale Textmaskierungswerkzeug erstellen eine Auswahl in Textform. Sie können interessante Effekte mit Textauswahlbegrenzungen erzielen, indem Sie Text ausschneiden, um den Bildhintergrund freizulegen, oder indem Sie den ausgewählten Text in ein neues Bild einfügen. Probieren Sie verschiedene Optionen aus, um Ihre Bilder und Kompositionen individuell zu gestalten. Sobald Sie die Änderungen an maskiertem Text bestätigt haben, kann dieser nicht mehr bearbeitet werden.



Erstellen einer gefüllten Auswahl mit dem horizontalen Textmaskierungswerkzeug

- 1 Wählen Sie im Editor die Ebene aus, auf der die Auswahl angezeigt werden soll. Sie sollten die Textauswahlbegrenzung nicht auf einer Textebene erstellen.
- 2 Wählen Sie das Horizontale Textmaskierungswerkzeug  oder das Vertikale Textmaskierungswerkzeug  aus.
- 3 Wählen Sie weitere Textoptionen aus (siehe „Optionen für das Textwerkzeug“ auf Seite 239) und geben Sie den gewünschten Text ein.
- 4 Klicken Sie auf „Bestätigen“ .

Die Textauswahlbegrenzung wird in dem Bild auf der aktiven Ebene angezeigt.

So verkrümmen Sie Text

Verkrümmen ermöglicht das Verzerren von Text in vielfältige Formen, z. B. Bögen oder Wellen. Die Verkrümmung gilt für alle Zeichen auf einer Textebene. Text mit der Formatierung „Faux Fett“ kann nicht verkrümmt werden.



Textebene mit angewendeter Verkrümmung

- 1 Wählen Sie im Editor eine Textebene aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie ein Textwerkzeug aus und klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Verkrümmen“ .
 - Wählen Sie „Ebene“ > „Text“ > „Text verkrümmen“.
- 3 Wählen Sie aus dem Popup-Menü „Stil“ einen Verkrümmungsstil. Über den Stil wird die Grundform des verkrümmten Texts festgelegt.
- 4 Wählen Sie eine Ausrichtung für den Verkrümmungseffekt („Horizontal“ oder „Vertikal“).

5 (Optional) Geben Sie Werte für zusätzliche Verkrümmungsoptionen an, um die Ausrichtung und Perspektive des Effekts zu steuern:

- „Biegung“, um die Stärke der Verkrümmung anzugeben.
- „Horizontale Verzerrung“ und „Vertikale Verzerrung“, um Perspektive auf die Verkrümmung anzuwenden.

6 Klicken Sie auf „OK“.

So heben Sie eine Textverkrümmung auf

- 1** Wählen Sie eine Textebene aus, auf die eine Verkrümmung angewendet wurde.
- 2** Wählen Sie ein Textwerkzeug aus und klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Verkrümmen“  oder wählen Sie „Ebene“ > „Text“ > „Text verkrümmen“.
- 3** Wählen Sie aus dem Popup-Menü „Stil“ die Option „Ohne“ und klicken Sie auf „OK“.

So ändern Sie die Ausrichtung einer Textebene

- 1** Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette die Textebene aus.
- 2** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie ein Textwerkzeug aus und klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Textausrichtung ändern“ .
 - Wählen Sie „Ebene“ > „Text“ > „Horizontal“ oder „Ebene“ > „Text“ > „Vertikal“.

Asiatische Schrift

So zeigen Sie Textoptionen für asiatische Schrift an

Photoshop Elements bietet verschiedene Optionen zum Arbeiten mit asiatischen Schriften. Asiatische Schriften werden häufig als Doublebyte- oder CJK-Schriften (C = Chinesisch, J = Japanisch, K = Koreanisch) bezeichnet.

- 1** Wählen Sie im Editor „Photoshop Elements“ > „Voreinstellungen“ > „Text“.
- 2** Sie können folgende Textoptionen festlegen:
 - „Asiatische Textoptionen einblenden“, um die Optionen für asiatische Schriften anzuzeigen.
 - „Schriftnamen auf Englisch anzeigen“, um die asiatischen Schriftnamen auf Englisch anzuzeigen.
- 3** Klicken Sie auf „OK“. Der Optionsleiste wird die Schaltfläche für asiatische Textoptionen  hinzugefügt.

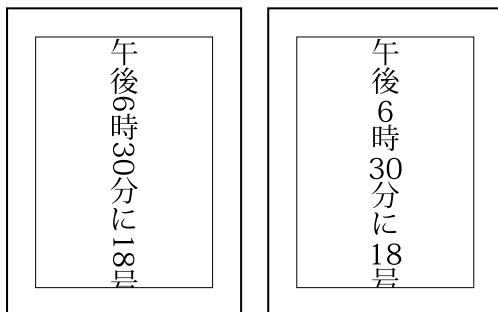
So verringern Sie den Abstand zwischen asiatischen Zeichen

Tsume verringert den Abstand um ein Zeichen herum (jedoch nicht das Zeichen selbst) um einen bestimmten Prozentsatz. Wenn Sie für ein Zeichen die Option „Tsume“ einstellen, wird der Raum auf beiden Seiten des Zeichens um denselben Prozentsatz verringert.

- 1** Wenn Sie mit einer vorhandenen Ebene arbeiten, wählen Sie in der Ebenen-Palette die Textebene aus und wählen Sie anschließend ein Textwerkzeug.
- 2** Wählen Sie die Zeichen aus, die Sie bearbeiten möchten.
- 3** Klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Asiatische Textoptionen einblenden“ . Wenn die Schaltfläche nicht angezeigt wird, wählen Sie in den Voreinstellungen die Option zum Anzeigen asiatischer Textoptionen aus.
- 4** Wählen Sie für „Tsume“  einen Prozentsatz aus dem Popup-Menü und drücken Sie die Eingabetaste oder den Zeilenschalter. Je höher der Prozentsatz ist, desto näher stehen die Zeichen beieinander. Bei 100 % (Höchstwert) befindet sich zwischen dem Begrenzungsrahmen des Zeichens und dem dazugehörigen Geviert kein Zwischenraum.

So aktivieren oder deaktivieren Sie Tate-Chuu-Yoko

Tate-Chuu-Yoko (auch Kumimoji oder Renmoji genannt) ist ein horizontaler Textblock, der innerhalb einer vertikalen Textzeile gesetzt wird.

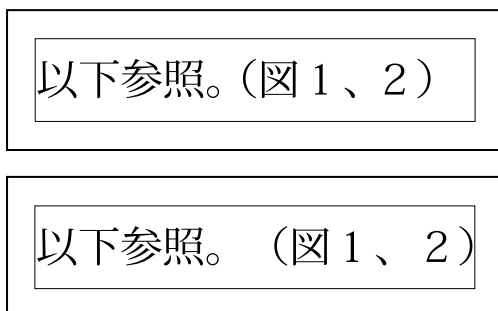


Vor und nach Anwendung von Tate-Chuu-Yoko

- 1 Wenn Sie mit einer vorhandenen Ebene arbeiten, wählen Sie in der Ebenen-Palette die Textebene aus und wählen Sie anschließend ein Textwerkzeug.
- 2 Wählen Sie die Zeichen aus, die Sie drehen möchten.
- 3 Klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Asiatische Textoptionen einblenden“ .
- 4 Wählen Sie „Tate-Chuu-Yoko“ und drücken Sie den Zeilenschalter.
- 5 Klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Bestätigen“.

So aktivieren oder deaktivieren Sie Mojikumi

Mojikumi bestimmt den Abstand zwischen Satzzeichen, Symbolen, Ziffern und anderen Zeichenklassen in japanischem Text. Wenn Mojikumi deaktiviert ist, wird auf diese Zeichen der volle Abstand angewendet. Wenn Mojikumi aktiviert ist, wird auf diese Zeichen ein Abstand mit halber Breite angewendet.



Mojikumi aktiviert (oben) und Mojikumi deaktiviert (unten)

- 1 Wenn Sie mit einer vorhandenen Ebene arbeiten, wählen Sie in der Ebenen-Palette die Textebene aus und wählen Sie anschließend ein Textwerkzeug.
- 2 Klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche „Asiatische Textoptionen einblenden“ .
- 3 Wählen Sie „Mojikumi“ und drücken Sie den Zeilenschalter.

Erstellen von Formen

Formen

Formen in Photoshop Elements sind Vektorgrafiken. Sie bestehen also aus Linien und Kurven mit bestimmten geometrischen Eigenschaften und werden nicht über Pixel definiert. Vektorgrafiken sind auflösungsunabhängig, d. h., Detailtreue und Bildschärfe bleiben auch beim Skalieren und Drucken mit anderer Auflösung erhalten. Verschiebungen, Größen- oder Farbänderungen führen nicht zu Einbußen bei der Bildqualität. Da Bilder auf Computerbildschirmen auf einem Pixelraster angezeigt werden, erscheinen Vektordaten auf dem Bildschirm als Pixel.

Sie erstellen Formen auf Formebenen. Eine Formebene kann eine einzelne Form oder mehrere Formen enthalten. Wie viele Formen enthalten sind, hängt von der gewählten Formbereichsoption ab. Sie können festlegen, dass mehrere Formen auf einer Ebene liegen sollen.

Sie können die Farbe einer Form ändern, indem Sie die zugehörige Füllenebene bearbeiten und Ebenenstile auf die Form anwenden. Mit den Formwerkzeugen können Sie mühelos Schaltflächen, Navigationsleisten und andere Webseitenelemente erstellen.



Vektorobjekte, die mit den Formwerkzeugen in Photoshop Elements erstellt wurden.

Siehe auch

„So wählen Sie eine Form aus oder verschieben sie“ auf Seite 249

„So transformieren Sie eine Form“ auf Seite 249

„So wenden Sie einen Ebenenstil auf eine Form an“ auf Seite 250

So zeichnen Sie ein Rechteck, Quadrat oder abgerundetes Rechteck

1 Wählen Sie im Editor das Rechteck-Werkzeug  oder das Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug  aus.

2 (Optional) Klicken Sie in der Optionsleiste auf das Dreieck, um die Formoptionen anzuzeigen. Legen Sie die gewünschten Optionen fest:

Feste Größe Zeichnet ein Rechteck mit exakt den Maßen, die Sie in den Textfeldern „Breite“ und „Höhe“ angegeben haben.

Vom Mittelpunkt aus Zeichnet ein Rechteck, bei dem der Punkt, an dem Sie zu zeichnen beginnen, den Mittelpunkt bildet (normalerweise wird ein Rechteck von der linken oberen Ecke aus gezeichnet).

Proportional Zeichnet ein Rechteck proportional basierend auf den Zahlen, die Sie in den Textfeldern „Breite“ und „Höhe“ eingeben.

An Pixeln ausrichten Richtet die Kanten eines Rechtecks an den Pixelbegrenzungen aus.

Quadrat Beschränkt ein Rechteck auf ein Quadrat.

Ohne Einschränkungen Ermöglicht das Festlegen der Breite und Höhe eines Rechtecks durch Ziehen.

Radius (Nur Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug) Bestimmt den Krümmungswert der Ecken bei abgerundeten Rechtecken.

3 Ziehen Sie im Bild die Form auf.

So zeichnen Sie einen Kreis oder eine Ellipse

1 Wählen Sie im Editor das Ellipse-Werkzeug  aus. Bei Bedarf können Sie die Maustaste auf einem anderen Formwerkzeug in der Werkzeugpalette gedrückt lassen und dieses Werkzeug aus der daraufhin angezeigten Liste wählen.

2 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest (optional).

Kreis Zeichnet einen perfekten Kreis anstelle einer Ellipse.

Feste Größe Zeichnet eine Ellipse mit exakt den Maßen, die Sie in den Textfeldern „Breite“ und „Höhe“ angegeben haben.

Vom Mittelpunkt aus Zeichnet eine Ellipse, bei der der Punkt, an dem Sie zu zeichnen beginnen, den Mittelpunkt bildet (normalerweise wird eine Ellipse von der linken oberen Ecke aus gezeichnet).

Proportional Zeichnet eine Ellipse proportional basierend auf den Zahlen, die Sie in den Textfeldern „Breite“ und „Höhe“ eingeben.

Ohne Einschränkungen Ermöglicht das Festlegen der Breite und Höhe einer Ellipse durch Ziehen.

3 Ziehen Sie im Bild die Ellipse auf.

So zeichnen Sie eine Form mit mehreren Seiten

1 Wählen Sie im Editor das Polygon-Werkzeug  aus. Bei Bedarf können Sie die Maustaste auf einem anderen Formwerkzeug in der Werkzeugpalette gedrückt lassen und dieses Werkzeug aus der daraufhin angezeigten Liste wählen.

2 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest (optional).

Radius Legt den Abstand von der Mitte zu den Eckpunkten eines Polygons fest.

Ecken abrunden Erzeugt ein Polygon mit abgerundeten Ecken.

Stern Wandelt ein Polygon in einen Stern um.

Seiten einziehen um Gibt an, wie tief die Seiten des Sterns eingezogen werden.

Einzüge glätten Erzeugt ein Polygon in Sternform mit geglätteten Einzügen.

Seiten Legt die Anzahl der Seiten in einem Polygon fest.

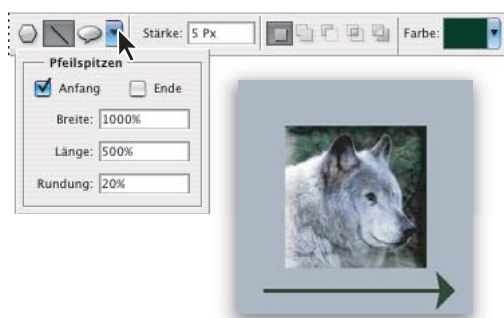
3 Ziehen Sie im Bild das Polygon auf.

So zeichnen Sie eine Linie oder einen Pfeil

1 Wählen Sie im Editor den Linienzeichner  aus. Bei Bedarf können Sie die Maustaste auf einem anderen Formwerkzeug in der Werkzeugpalette gedrückt lassen und dieses Werkzeug aus der daraufhin angezeigten Liste wählen.

2 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest (optional).

Pfeilspitzen (Anfang, Ende) Zeichnet eine Linie mit Pfeilspitzen. Aktivieren Sie „Anfang“, „Ende“ oder beide Optionen, um festzulegen, an welchem Linienende Pfeile erscheinen sollen. Die Formoptionen werden im Popup-Dialogfeld angezeigt.



Auswählen von Optionen für eine Pfeilspitze

Pfeilspitzen (Breite, Länge) Legen Sie die Proportionen der Pfeilspitze als Prozentsatz der Linienstärke fest (10 % bis 1000 % für „Breite“ und 10 % bis 5000 % für „Länge“).

Rundung Definiert die Stärke der Rundung an der Basis der Pfeilspitze, also an der Stelle, an der die Pfeilspitze auf die Linie trifft. Geben Sie einen Wert für die Pfeilkopfrundung ein (–50 % bis +50 %).

Stärke Bestimmt die Stärke einer Linie in Pixeln.

3 Ziehen Sie im Bild die Linie.

So zeichnen Sie eine eigene Form

Das Eigene-Form-Werkzeug bietet vielfältige Formoptionen zum Zeichnen. Wenn Sie das Eigene-Form-Werkzeug wählen, können Sie in der Optionsleiste auf die verschiedenen Formen zugreifen.

1 Wählen Sie im Editor das Eigene-Form-Werkzeug  aus. Bei Bedarf können Sie die Maustaste auf einem anderen Formwerkzeug in der Werkzeugpalette gedrückt lassen und dieses Werkzeug aus der daraufhin angezeigten Liste wählen.

2 Wählen Sie in der Optionsleiste eine Form aus der Popup-Palette „Form“ aus. Klicken Sie auf den Pfeil in der rechten oberen Ecke der Palette, um die auswählbaren Formen und deren Anzeigemöglichkeiten anzuzeigen.

3 Legen Sie in der Optionsleiste die gewünschten Optionen fest (optional).

Festgelegte Proportionen Zeichnet eine eigene Form auf Grundlage der Proportionen, mit denen sie erstellt wurde.

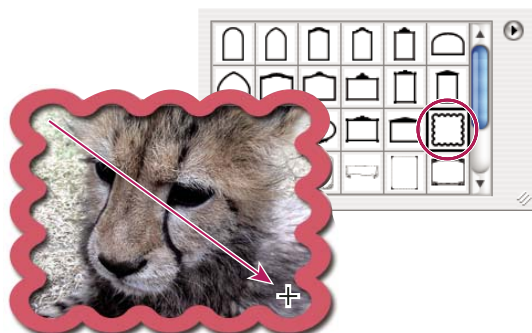
Definierte Größe Zeichnet eine eigene Form auf Grundlage der Größe, mit der sie erstellt wurde.

Feste Größe Erzeugt eine eigene Form als feste Form auf Grundlage der in den Textfeldern „Breite“ und „Höhe“ eingegebenen Werte.

Vom Mittelpunkt aus Zeichnet eine eigene Form vom Mittelpunkt aus.

Ohne Einschränkungen Ermöglicht das Festlegen der Breite und Höhe von Rechtecken, abgerundeten Rechtecken, Ellipsen oder eigenen Formen durch Ziehen.

4 Ziehen Sie im Bild die Form auf.



Das Eigene-Form-Werkzeug stellt vordefinierte Rahmen zur Verfügung, die Sie um ein Foto ziehen können.

So erstellen Sie mehrere Formen auf der gleichen Ebene

- 1 Wählen Sie im Editor in der Ebenen-Palette eine Formebene aus oder erstellen Sie eine neue Formebene.
- 2 Wenn Sie eine andere Form erstellen möchten, wählen Sie ein anderes Formwerkzeug aus.
- 3 Wählen Sie eine Formbereichsoption aus, um zu bestimmen, wie sich Formen überlappen sollen, und ziehen Sie dann über das Bild, um neue Formen zu zeichnen:

Hinzufügen  Vereinigt eine vorhandene Form mit einer anderen Form. Die kombinierte Form bedeckt den gesamten Bereich der Formen, die Sie mit der Option „Hinzufügen“ gezeichnet haben.

Abziehen  Entfernt den Bereich, in dem sich die Formen überlappen. Die übrigen Bereiche der Formen bleiben erhalten.

Schnittmenge  Zeigt nur den Bereich an, in dem sich die Formen überlappen. Die übrigen Bereiche werden gelöscht.

Ausschließen  Entfernt die Überlappungsbereiche aus den neuen und den vorhandenen Formen.

Bearbeiten von Formen

So wählen Sie eine Form aus oder verschieben sie

Verwenden Sie das Formauswahl-Werkzeug, um Formen mit einem Klick auszuwählen. Wenn Sie eine Form in eine Bitmap-Ebene konvertieren, indem Sie die Formebene vereinfachen, können Formen allerdings nicht mehr mit dem Formauswahl-Werkzeug ausgewählt werden (verwenden Sie dann stattdessen das Verschieben-Werkzeug).

Wenn eine Ebene mehrere Formen enthält, können Sie alle Formen gleichzeitig mit dem Verschieben-Werkzeug verschieben. Wenn Sie allerdings eine bestimmte Form auf einer Ebene verschieben möchten, müssen Sie das Formauswahl-Werkzeug einsetzen.

- 1 Führen Sie im Editor einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie in der Werkzeugpalette das Formauswahl-Werkzeug  aus.
 - Wenn ein anderes Form-Werkzeug aktiv ist, klicken Sie in der Optionsleiste auf das Formauswahl-Werkzeug.
- 2 Um die Form auszuwählen, klicken Sie auf sie.
- 3 Um die Form zu verschieben, ziehen Sie sie an eine andere Stelle.

So transformieren Sie eine Form

- 1 Wählen Sie das Formauswahl-Werkzeug  aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie die Form aus, die transformiert werden soll. Wählen Sie dann „Bild“ > „Form transformieren“ und anschließend einen Transformationsbefehl.
 - Doppelklicken Sie auf den Begrenzungsrahmen der zu transformierenden Form und ziehen Sie dann einen Ankerpunkt, um die Form zu transformieren.

Siehe auch

„So transformieren Sie ein Element in drei Dimensionen“ auf Seite 171

So ändern Sie die Farbe aller Formen auf einer Ebene

- 1 Doppelklicken Sie im Editor in der Ebenen-Palette auf das Miniaturbild der Formebene.
- 2 Wählen Sie mit dem Farbwähler oder dem Füllwerkzeug  eine neue Farbe aus.

Hinweis: Wenn sich die Farbe einer Form beim Aufnehmen einer neuen Farbe nicht ändert, prüfen Sie, ob die Ebene einen Ebenenstil hat (in der Ebenen-Palette an dem Symbol „f“ zu erkennen). Einige Ebenenstile übermalen die Grundfarbe einer Form.

Siehe auch

„So verwenden Sie den Adobe-Farbwähler“ auf Seite 218

„So verwenden Sie das Füllwerkzeug“ auf Seite 230

So wenden Sie einen Ebenenstil auf eine Form an

Sie können Formen mithilfe von Ebenenstilen schnell und einfach Effekte zuweisen, z. B. Schlagschatten und abgeflachte Kanten. Denken Sie daran, dass ein Ebenenstil für alle Formen auf einer Ebene gilt. Wenn Sie einer Ebene, die mehrere Formen enthält, z. B. einen Schlagschatten zuweisen, erhalten alle Formen einen Schlagschatten.



Vor (links) und nach dem Anwenden eines Ebenenstils auf eine eigene Form (rechts)

- 1** Wählen Sie im Editor mit dem Formauswahl-Werkzeug eine Form aus.
- 2** Wählen Sie ein Formwerkzeug aus.
- 3** Klicken Sie auf der Optionsleiste auf die Miniatur für Ebenenstile.
- 4** Führen Sie einen Bildlauf durch die Ebenenstile in der Palette durch. Wählen Sie eine Kategorie aus dem Popup-Menü, wenn Sie weitere Ebenenstile anzeigen möchten.
- 5** Weisen Sie der Form den Stil zu:
 - Ziehen Sie einen Stil aus der Popup-Palette auf eine Form im Bild.
 - Klicken Sie auf einen Stil, um ihn der Formebene zuzuweisen.



Sie können einen Stil auch zuweisen, indem Sie die Form auswählen und die Stile- und Effekte-Palette verwenden.

Kapitel 14: Optimieren von Fotos für Web und E-Mail

Optimieren von Bildern

Optimieren

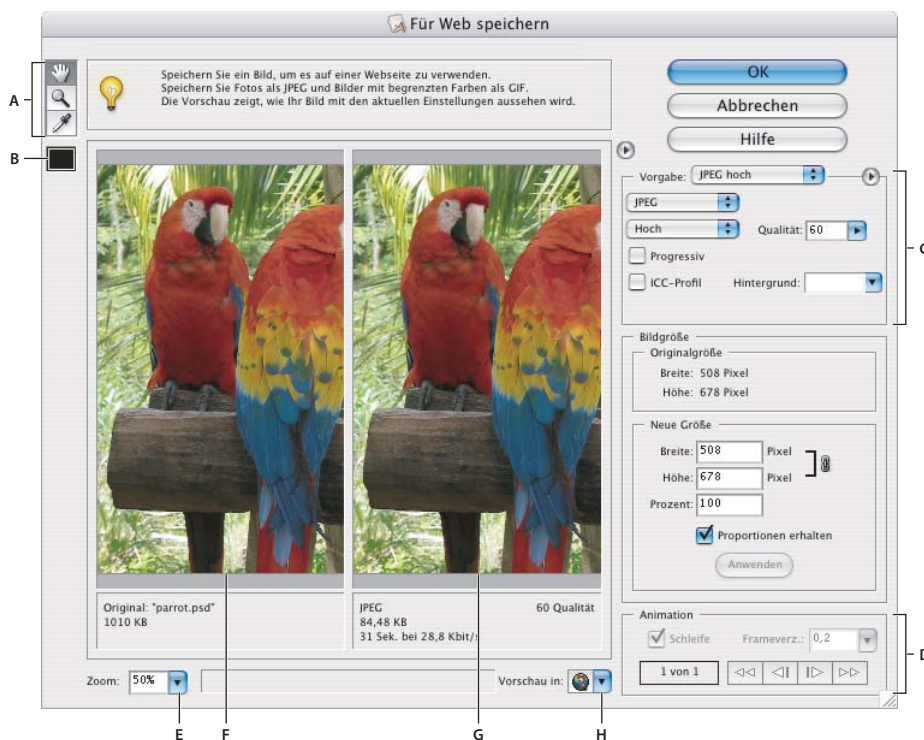
Beim Optimieren werden Bilder komprimiert. Die Anzeigeeoptionen werden auf den Einsatz im Internet bzw. in E-Mail-Nachrichten abgestimmt. Wenn Sie Bilder per E-Mail senden oder ins Web stellen möchten, müssen Sie die Dateigröße beachten. Die Dateigröße sollte so gewählt werden, dass das Herunterladen von einem Webserver nicht übermäßig lange dauert und andererseits Farben und Details im Bild erhalten bleiben.

Im Web werden hauptsächlich die drei Grafikdateiformate GIF, JPEG und PNG eingesetzt. Sie können Bilder in diesen Formaten mit einer der folgenden Methoden optimieren:

- Wenn Sie ein Bild für den Einsatz in einem Authoring-Programm wie AdobeGoLive optimieren möchten, können Sie den Befehl „Für Web speichern“ verwenden. Im Dialogfeld „Für Web speichern“ sehen Sie eine Vorschau des Bildes in unterschiedlichen Dateiformaten und mit unterschiedlichen Optimierungen. Sie können außerdem Transparenz- und Animationseinstellungen festlegen.
- Eine elementare Optimierung erreichen Sie mit dem Befehl „Speichern unter“. Je nach Dateiformat können Sie Bildqualität, Hintergrund, Transparenz, Farbanzeige und Lademethode festlegen.

Verwenden des Dialogfelds „Für Web speichern“

Mithilfe des Dialogfelds „Für Web speichern“ können Sie die Auswirkungen verschiedener Optimierungsoptionen für ein Foto anzeigen, das im Web bereitgestellt werden soll. Die Vorgehensweise ist einfach: Öffnen Sie zunächst ein Foto im Editor und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“. Wählen Sie anschließend ein Dateiformat (GIF, JPEG, PNG-8 oder PNG-24) aus dem entsprechenden Menü und geben Sie die gewünschten Optionen an. (Das Menü für das Dateiformat befindet sich direkt unter dem Menü „Vorgabe“.) Dadurch wird eine Kopie der Datei gespeichert; das Bild wird nicht überschrieben.



Dialogfeld „Für Web speichern“

A. Werkzeugpalette B. Farbwähler C. Optimierungseinstellungen D. Animationsoptionen E. Feld „Zoomfaktor“ F. Originalbild
G. Optimiertes Bild H. Menü „Vorschau“ für Vorschau in Browser

Die Optimierungsoptionen werden auf der rechten Seite des Dialogfelds „Für Web speichern“ angezeigt. Außer einem Dateiformat für das Web können Sie Komprimierungs- und Farboptionen auswählen. Darüber hinaus lässt sich in diesem Dialogfeld die Hintergrundtransparenz oder -farbe einstellen und die Bildgröße ändern. Sie können vordefinierte Einstellungen verwenden (indem Sie ein Format aus dem Menü „Vorgabe“ wählen) oder formatspezifische Optionen auswählen, um die Optimierung genau abzustimmen.

In den Bildfenstern werden das Originalbild (links) und eine Vorschau des optimierten Bildes (rechts) angezeigt. Unter jedem Fenster stehen Optimierungsangaben: aktuelle Einstellungen, Größe der optimierten Datei und voraussichtliche Ladezeit. Wenn Sie Korrekturen vornehmen, werden die Informationen unter dem optimierten Bild entsprechend geändert.

In der linken unteren Ecke des Dialogfelds befindet sich eine kleine Werkzeugpalette. Wenn Sie andere Bereiche eines Bildes anzeigen möchten, wählen Sie das Hand-Werkzeug  aus und ziehen Sie es, um die gewünschten Bereiche zu sehen. Wenn Sie in einem Bild einzoomen möchten, wählen Sie das Zoom-Werkzeug  aus und klicken Sie in einer Ansicht; halten Sie dann die Wahltaste gedrückt und klicken Sie erneut, um wieder auszuzoomen. (Alternativ können Sie auch das Feld „Zoom“ am unteren Rand des Dialogfelds verwenden.) Um Hintergrundfarben zu erstellen, verwenden Sie die Pipette und das zugehörige Farbbeispielfeld.

Siehe auch

„So zeigen Sie die Vorschau eines optimierten Bildes in einem Webbrowser an“ auf Seite 263

„So zeigen Sie verschiedene Farbanzeigen an“ auf Seite 264

„So zeigen Sie die voraussichtliche Ladezeit an“ auf Seite 263

Optimierte Dateiformate für das Web

Sie haben die Wahl zwischen vier Formaten für das Web. Orientieren Sie sich bei der Wahl des Formats für Ihr Web-Bild an den folgenden Hinweisen:

JPEG Dies in den meisten Fällen das beste Format zum Speichern von Fotos.

PNG-24 Ähnlich wie JPEG ist dies ein gutes Format für Fotos. Wenn das Bild Transparenz enthält, empfiehlt sich die Auswahl des PNG-24-Formats anstelle von JPEG. (Transparenz wird vom JPEG-Format nicht unterstützt.) PNG-24-Dateien sind allerdings oft erheblich größer als JPEG-Dateien desselben Bildes.

GIF GIF ist ein geeignetes Format für Strichgrafiken, Abbildungen mit großen Farbflächen und feinen Details sowie Text. Beim Exportieren eines animierten Bildes müssen Sie das GIF-Format verwenden.

PNG-8 PNG-8 ist eine weniger bekannte Alternative zum GIF-Format. Eingesetzt wird es für dieselben Zwecke (außer Animation).

Bilder in den Formaten GIF und PNG-8, auch als indizierte Farbbilder bezeichnet, können bis zu 256 Farben darstellen. Zum Konvertieren von Bildern in indizierte Farbbilder erstellt Photoshop Elements eine Indexfarbentabelle (Color Lookup Table, CLUT). Ist eine Originalfarbe nicht in der Tabelle enthalten, wird die ähnlichste Farbe gewählt oder die fehlende Farbe aus einer Kombination verfügbarer Farben simuliert.

JPEG- und PNG-24-Dateien unterstützen 24-Bit-Farbe, womit bis zu 16 Millionen Farben angezeigt werden können. Je nach Format können Sie Bildqualität, Hintergrundtransparenz oder -farbe, Farbanzeige sowie die Art der Anzeige im Browser während des Herunterladens wählen.

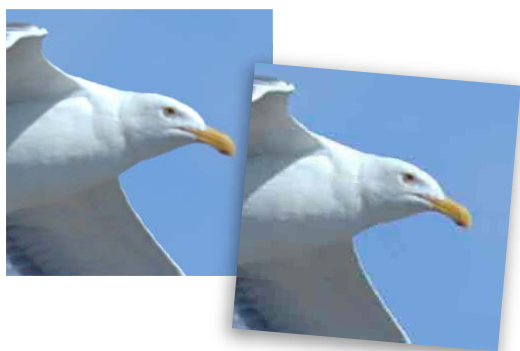
Das Aussehen eines Bildes im Web hängt außerdem davon ab, welche Farben von der Computer-Plattform, vom Betriebssystem, Monitor und Browser angezeigt werden. Sehen Sie sich eine Vorschau Ihrer Bilder in verschiedenen Browsern auf verschiedenen Plattformen an, um zu prüfen, wie die Bilder im Web angezeigt werden.

JPEG-Format

Das JPEG-Format unterstützt 24-Bit-Farbe. Die subtilen Variationen in Helligkeit und Farbton bleiben also in Fotos erhalten. Bei progressiven JPEG-Dateien wird während des Ladevorgangs im Browser eine Bildversion mit niedriger Auflösung angezeigt.

Die JPEG-Bildkomprimierung wird als verlustbehaftet („lossy“) bezeichnet, da sie Bilddaten selektiv verwirft. Durch eine höhere Qualitätseinstellung werden weniger Daten gelöscht; jedoch kann es bei der JPEG-Komprimierung dennoch zum Detailverlust kommen, v. a. in Bildern mit Text oder Vektorgrafiken.

Hinweis: Bei jedem Speichern eines Bildes im JPEG-Format entstehen Effekte wie wellenartige Muster oder blockartige Streifen. Sie sollten JPEG-Dateien daher immer vom Originalbild aus speichern, nicht von einer zuvor gespeicherten JPEG-Datei.



Originalbild (links) und optimiertes JPEG mit niedriger Qualitätseinstellung (rechts)

Transparenz wird vom JPEG-Format nicht unterstützt. Wenn Sie ein Bild als JPEG-Datei speichern, werden transparente Pixel mit der im Dialogfeld „Für Web speichern“ gewählten Hintergrundfarbe gefüllt. Sie können die Hintergrundfarbe an die Webseite anpassen, um Transparenz zu simulieren. Wenn das Bild Transparenz enthält und Sie die Hintergrundfarbe der Webseite nicht kennen oder der Hintergrund ein Muster enthält, sollten Sie ein Format verwenden, das Transparenz unterstützt (GIF, PNG-8 oder PNG-24).

Siehe auch

„So erstellen Sie ein GIF- oder PNG-Bild mit Hintergrund“ auf Seite 260

„So optimieren Sie Bilder im JPEG-Format“ auf Seite 256

GIF-Format

Das GIF-Format verwendet 8-Bit-Farbe und komprimiert Farbflächen effizient, wobei scharfe Details in Strichgrafiken, Logos oder Text erhalten bleiben. Darüber hinaus können Sie im GIF-Format animierte Bilder erstellen und Transparenz in Bildern beibehalten. GIF wird von den meisten Browsern unterstützt.

Das GIF-Format verwendet LZW-Komprimierung, eine verlustfreie („lossless“) Komprimierungsmethode. Da GIF-Dateien allerdings auf 256 Farben begrenzt sind, kann die Optimierung eines 24-Bit-Originalbilds als 8-Bit-GIF-Datei zum Verlust von Farbdaten führen.



GIF-Bild mit Farbtabelle „Selektiv“ (links) und mit Farbtabelle „Web“ (rechts)

Sie können die Zahl der Farben im GIF-Bild wählen und das Dithering der Farben im Browser steuern. Das GIF-Format unterstützt Hintergrundtransparenz und -farbe, wobei die Bildkanten an den Hintergrund einer Webseite angeglichen werden.

Siehe auch

„So optimieren Sie Bilder im GIF- oder PNG-8-Format“ auf Seite 257

„So erhalten Sie die Hintergrundtransparenz in einem GIF- oder PNG-Bild“ auf Seite 260

PNG-8-Format

Das PNG-8-Format verwendet 8-Bit-Farbe. Wie das GIF-Format komprimiert auch das PNG-8-Format Farbflächen auf effiziente Weise und erhält dabei scharfe Details in Strichgrafiken, Logos oder Text.

Da PNG-8 nicht von allen Browsern unterstützt wird, sollten Sie dieses Format nicht verwenden, wenn Sie das Bild einem breiten Publikum zugänglich machen möchten.

Beim PNG-8-Format werden komplexere Komprimierungsschemata als bei GIF-Dateien verwendet. Die Dateien können daher je nach den Farbmustern des Bildes 10 % bis 30 % kleiner sein als GIF-Dateien desselben Bildes. Obwohl PNG-8 eine Methode zur Lossless-Komprimierung, also verlustfrei ist, kann die Optimierung eines 8-Bit-Originalbilds als 24-Bit-PNG-Datei zum Verlust von Farbinformationen führen.

Hinweis: Vor allem bei Bildern mit wenigen Farben und einfachen Mustern kann durch GIF-Komprimierung eine kleinere Datei erstellt werden als durch PNG-8-Komprimierung. Zeigen Sie optimierte Bilder im GIF- und PNG-8-Format an, um die Dateigröße zu vergleichen.

Wie beim GIF-Format können Sie die Zahl der Farben im Bild wählen und das Dithering der Farben im Browser steuern. Das PNG-8-Format unterstützt Hintergrundtransparenz und Hintergrundfarbe, wobei Sie die Bildkanten an die Hintergrundfarbe einer Webseite angleichen.



PNG-8 mit 256 Farben und ohne Dithering (links) und PNG-8 mit 16 Farben und mit Dithering (rechts)

Siehe auch

„So optimieren Sie Bilder im GIF- oder PNG-8-Format“ auf Seite 257

„So erhalten Sie die Hintergrundtransparenz in einem GIF- oder PNG-Bild“ auf Seite 260

PNG-24-Format

Das PNG-24-Format unterstützt 24-Bit-Farbe. Wie beim JPEG-Format bleiben auch im PNG-24-Format die subtilen Variationen in Helligkeit und Farbton in Fotos erhalten. Wie beim GIF- und PNG-8-Format bleiben mit PNG-24 scharfe Details (z. B. in Strichgrafiken, Logos oder Text) erhalten.

Im PNG-24-Format wird dieselbe Lossless-Komprimierungsmethode verwendet wie bei PNG-8. Aus diesem Grund sind PNG-24-Dateien normalerweise größer als JPEG-Dateien desselben Bildes. Wenn Sie das Bild einem breiten Publikum zugänglich machen möchten, empfiehlt es sich, das PNG-24-Format nicht zu verwenden.

Zusätzlich zur Unterstützung von Hintergrundtransparenz und -farbe wird im PNG-24-Format abgestufte Transparenz unterstützt. Möglich sind 256 Transparenzabstufungen, von deckend bis zu vollständig transparent, sodass Sie Kanten nahtlos an eine beliebige Hintergrundfarbe angleichen können. Abgestufte Transparenz wird allerdings nicht von allen Browsern unterstützt.

Siehe auch

„So optimieren Sie Bilder im PNG-24-Format“ auf Seite 258

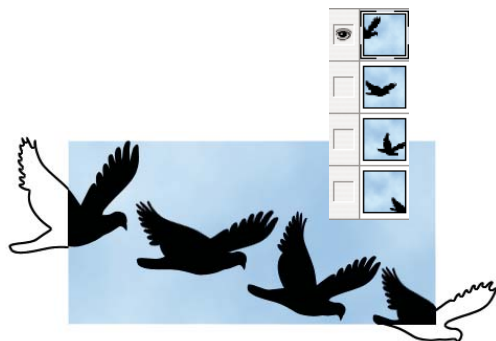
„So erhalten Sie die Hintergrundtransparenz in einem GIF- oder PNG-Bild“ auf Seite 260

Animierte GIF-Dateien

Diese Dateien erzeugen durch Anzeigen einer Abfolge von Bildern, den so genannten Frames, den Eindruck von Bewegung. Photoshop Elements bietet eine leistungsstarke und einfache Methode zum Erstellen animierter GIF-Dateien aus einem Bild mit mehreren Ebenen.

Wenn Sie eine animierte GIF-Datei erstellen möchten, arbeiten Sie mit Ebenen. Beim Erstellen einer optimierten Animation in Photoshop Elements wird aus jeder Ebene ein Frame.

Mit dem Befehl „Öffnen“ im Editor können Sie eine vorhandene animierte GIF-Datei öffnen. Für jeden Frame in der Datei erstellt Photoshop Elements eine Ebene. Wenn Sie einen bestimmten Frame im Dokumentfenster anzeigen möchten, machen Sie die Ebene dieses Frames in der Ebenen-Palette sichtbar und blenden Sie die anderen Ebenen aus.



Bilder auf unterschiedlichen Ebenen können zu einer Abfolge angeordnet werden, um eine Animation zu erstellen

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

„GIF-Format“ auf Seite 254

„So erstellen Sie eine animierte GIF-Datei“ auf Seite 258

„So zeigen Sie die Vorschau einer Animation an“ auf Seite 264

So wenden Sie eine Optimierungsvorgabe an

Mit einer vordefinierten Optimierungseinstellung, einer so genannten Vorgabe, können Sie Bilder schnell und einfach für das Web optimieren. Wählen Sie die gewünschte Einstellung aus dem Menü „Vorgabe“ oben rechts im Dialogfeld „Für Web speichern“ aus. Vorgaben sind auf die Optimierungsanforderungen der unterschiedlichen Bildformate abgestimmt.

Die Namen der Vorgaben weisen auf Dateiformat und Qualitätsstufe hin. Wählen Sie beispielsweise „JPEG hoch“, wenn Sie ein Bild im JPEG-Dateiformat mit hoher Qualität und geringer Komprimierung optimieren möchten. Wählen Sie „GIF 32 Dithering“, wenn Sie ein Bild im GIF-Dateiformat optimieren, die Farben auf 32 reduzieren und Dithering anwenden möchten.

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld „Für Web speichern“ eine Einstellung aus dem Menü „Vorgabe“ und klicken Sie auf „OK“.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld „Optimierte Version speichern unter“ einen Dateinamen ein und klicken Sie auf „Speichern“.

Hinweis: Wenn Sie die Optionen einer Vorgabe ändern, wird im Menü „Vorgabe“ die Angabe „Eigene“ angezeigt. Eine eigene Einstellung können Sie nicht speichern, die aktuellen Einstellungen werden jedoch beim nächsten Aufrufen des Dialogfelds „Für Web speichern“ wieder angezeigt.

So optimieren Sie Bilder im JPEG-Format

JPEG ist das Standardformat für das Komprimieren von Fotos.

- 1 Öffnen Sie im Editor ein Bild und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Wählen Sie „JPEG“ als Optimierungsformat.
- 3 Wenn Sie auf eine bestimmte Dateigröße optimieren möchten, klicken Sie auf den Pfeil  rechts neben dem Menü „Vorgabe“ und dann auf „Auf Dateigröße optimieren“. Geben Sie einen Wert in das Textfeld „Gewünschte Dateigröße“ ein und wählen Sie entweder „Aktuelle Einstellungen“ (zur Optimierung mit den aktuellen Einstellungen) oder „GIF/JPEG automatisch wählen“ (zur automatischen Bestimmung des besseren Dateiformats).
- 4 Führen Sie zum Festlegen der Komprimierungsstufe einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie aus dem Popup-Menü unterhalb des Menüs für das Optimierungsformat eine Qualitätsoption („Niedrig“, „Mittel“, „Hoch“ usw.) aus.

- Klicken Sie auf den Pfeil am Menü „Qualität“ und ziehen Sie den Popup-Regler.
- Geben Sie im Feld „Qualität“ einen Wert zwischen 0 und 100 ein.

Je höher die Qualitätseinstellung, desto mehr Details bleiben im optimierten Bild erhalten und desto größer ist die Datei. Sehen Sie sich das optimierte Bild mit unterschiedlichen Qualitätseinstellungen an, um Qualität und Dateigröße optimal abzustimmen.

5 Aktivieren Sie die Option „Mehrere Durchgänge“, um das Bild im Webbrowser in mehreren Durchgängen aufzubauen. Hierbei wird das Bild während des Ladevorgangs zunächst mit niedriger Auflösung und dann mit zunehmend höheren Auflösungen angezeigt.

***Hinweis:** JPEG-Dateien dieses Typs werden nicht von allen Browsern unterstützt.*

6 Aktivieren Sie „ICC-Profil“, um das ICC-Profil des Originalbilds beizubehalten.

Von einigen Browsern werden ICC-Profile zur Farbkorrektur verwendet. Das ICC-Profil des Bildes hängt von der aktuellen Farbeinstellung ab.

7 Wenn das Originalbild Transparenz enthält, wählen Sie eine Hintergrundfarbe aus, die mit dem Hintergrund der Webseite übereinstimmt. Transparente Bereiche im Original werden mit der Hintergrundfarbe gefüllt.

8 Wenn Sie das optimierte Bild speichern möchten, klicken Sie auf „OK“. Geben Sie im Dialogfeld „Optimierte Version speichern unter“ einen Dateinamen ein und klicken Sie auf „Speichern“.

Siehe auch

„Farbmanagement“ auf Seite 147

„JPEG-Format“ auf Seite 253

So optimieren Sie Bilder im GIF- oder PNG-8-Format

GIF ist das Standardformat für das Komprimieren von Bildern mit großen Farbflächen und scharfen Details in Strichgrafiken, Logos oder Text. Wie das GIF-Format unterstützt auch PNG-8 Transparenz und komprimiert Farbflächen, wobei Details erhalten bleiben. Nicht alle Webbrowser können jedoch PNG-8-Dateien anzeigen.

- 1** Öffnen Sie im Editor ein Bild und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2** Wählen Sie „GIF“ oder „PNG-8“ als Optimierungsformat.
- 3** Aktivieren Sie die Option „Interlaced“, um ein Bild während des Ladens im Browser in niedriger Auflösung anzuzeigen. Bei dieser Methode erscheint die Ladezeit kürzer und die Besucher Ihrer Website sehen, dass tatsächlich ein Ladevorgang stattfindet.
- 4** Wählen Sie unter dem Menü für das Optimierungsformat einen Farbreduzierungsalgorithmus zum Erstellen der Farbtabelle:

Perzeptiv Erstellt eine eigene Farbtabelle, indem Farben, auf die das menschliche Auge sensibler reagiert, Priorität erhalten.

Selektiv Erstellt eine der perzeptiven Farbtabelle ähnliche Farbtabelle, wobei jedoch breite Farbbereiche und die Erhaltung von Webfarben Vorrang haben. Aus dieser Farbtabelle werden normalerweise Bilder mit der höchsten Farbintegrität erzeugt. („Selektiv“ ist die Standardoption.)

Adaptiv Erstellt eine eigene Farbtabelle durch Aufnehmen von Farben aus dem Spektrum, das im Bild am häufigsten vorkommt. Für ein Bild, das z. B. nur Grün- und Blauschattierungen enthält, wird eine Tabelle erstellt, die hauptsächlich aus Grün- und Blautönen besteht. Bei den meisten Bildern sind Farben in bestimmten Bereichen des Spektrums konzentriert.

Restriktiv (Web) Verwendet die Standardtabelle mit 216 websicheren Farben, die den 8-Bit-Paletten (256 Farben) von Windows und Mac OS gemeinsam ist. Durch diese Option wird sichergestellt, dass beim Anzeigen des Bildes mit 8-Bit-Farbe kein Browser-Dithering auf Farben angewendet wird. Enthält Ihr Bild weniger als 216 Farben, werden nicht verwendete Farben aus der Tabelle entfernt.

- 5** Wählen Sie zum Einstellen der maximalen Anzahl von Farben eine Zahl aus dem Menü „Farben“ der Farbpalette, geben Sie einen Wert in das Textfeld ein oder ändern Sie die Zahl der Farben mit den Pfeilen. Enthält das Bild weniger Farben als die Palette, so spiegelt die Farbtabelle nur die kleinere Anzahl der Farben im Bild wider.
- 6** Wenn Sie als Farbreduzierungsalgorithmus „Restriktiv (Web)“ einstellen, können Sie aus dem Menü „Farben“ die Option „Auto“ wählen. Wählen Sie „Auto“, wenn die optimale Anzahl der Farben in der Farbtabelle von Photoshop Elements auf der Grundlage der Farbhäufigkeit im Bild bestimmt werden soll.
- 7** Wählen Sie einen Dither-Prozentwert, indem Sie einen Wert im Textfeld „Dither“ eingeben oder indem Sie auf den Pfeil an dem Feld klicken und den daraufhin eingeblendeten Regler ziehen.
- 8** Wenn das Bild Transparenz enthält, aktivieren Sie „Transparenz“, um transparente Pixel zu erhalten. Deaktivieren Sie die Option, wenn vollständig und teilweise transparente Pixel mit der Hintergrundfarbe gefüllt werden sollen.
- 9** Wenn Sie eine animierte GIF-Datei erstellen möchten, aktivieren Sie „Animation“.
- 10** Wenn Sie das optimierte Bild speichern möchten, klicken Sie auf „OK“. Geben Sie im Dialogfeld „Optimierte Version speichern unter“ einen Dateinamen ein und klicken Sie auf „Speichern“.

Siehe auch

- „Dithering“ auf Seite 262
- „GIF-Format“ auf Seite 254
- „PNG-8-Format“ auf Seite 254
- „Transparente Webbilder und Webbilder mit Hintergrund“ auf Seite 259
- „So erstellen Sie eine animierte GIF-Datei“ auf Seite 258

So optimieren Sie Bilder im PNG-24-Format

Das PNG-24-Format eignet sich für die Komprimierung von Fotos. PNG-24-Dateien sind allerdings oft erheblich größer als JPEG-Dateien desselben Bildes. Das PNG-24-Format wird daher nur für Bilder mit abgestufter, teilweiser Transparenz empfohlen.

- 1** Öffnen Sie im Editor ein Bild und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2** Wählen Sie „PNG-24“ als Optimierungsformat.
- 3** Aktivieren Sie „Interlaced“, um ein Bild zu erstellen, das während des Ladens im Browser in niedriger Auflösung angezeigt wird. Bei dieser Methode erscheint die Ladezeit kürzer und die Besucher Ihrer Website sehen, dass tatsächlich ein Ladevorgang stattfindet.
- 4** Wenn das Bild Transparenz enthält, aktivieren Sie „Transparenz“, um transparente Pixel zu erhalten. Deaktivieren Sie die Option, wenn vollständig und teilweise transparente Pixel mit der Hintergrundfarbe gefüllt werden sollen.
- 5** Wenn Sie das optimierte Bild speichern möchten, klicken Sie auf „OK“. Geben Sie im Dialogfeld „Optimierte Version speichern unter“ einen Dateinamen ein und klicken Sie auf „Speichern“.

Siehe auch

- „PNG-24-Format“ auf Seite 255
- „So erhalten Sie die Hintergrundtransparenz in einem GIF- oder PNG-Bild“ auf Seite 260

So erstellen Sie eine animierte GIF-Datei

- 1** Platzieren Sie die Bilder, die in den Frames der Animation angezeigt werden sollen, im Editor auf separaten Ebenen der Ebenen-Palette. Wenn Sie z. B. die Animation eines zwinkernden Auges erstellen möchten, legen Sie ein Bild des geöffneten Auges auf einer Ebene ab, ein Bild des geschlossenen Auges auf einer anderen.
- 2** Wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.

Hinweis: Befinden sich mehrere Ebenen im Bild, können Sie das Dialogfeld „Für Web speichern“ auch über das Dialogfeld „Speichern unter“ öffnen. Wählen Sie dazu das Format „CompuServe GIF“ und aktivieren Sie „Ebenen als Frames“.

3 Optimieren Sie das Bild im GIF-Format.

4 Aktivieren Sie „Animieren“.

5 Legen Sie im Abschnitt „Animation“ des Dialogfelds weitere Optionen fest:

Schleife Die Animation wird im Webbrowser fortlaufend wiederholt.

Frameverzögerung Legt die Zahl der Sekunden fest, für die jeder Frame im Webbrowser angezeigt wird. Sekundenbruchteile können Sie durch Dezimalwerte angeben, z. B. 0,25 für eine Viertelsekunde.

Siehe auch

„GIF-Format“ auf Seite 254

„So zeigen Sie die Vorschau einer Animation an“ auf Seite 264

„Ebenen“ auf Seite 80

Verwenden von Transparenz und Hintergrundfarben

Transparente Webbilder und Webbilder mit Hintergrund

Durch Transparenz wird es möglich, Bilder für das Web zu erstellen, die nicht rechteckig sind. Hintergrundtransparenz, die von den Formaten GIF und PNG unterstützt wird, behält transparente Pixel im Bild bei und lässt in den transparenten Bereichen des Bildes den Hintergrund der Webseite durchscheinen. (Transparenz wird im JPEG-Format zwar nicht unterstützt, Sie können aber eine Hintergrundfarbe festlegen, um die Transparenz im Originalbild zu simulieren.)

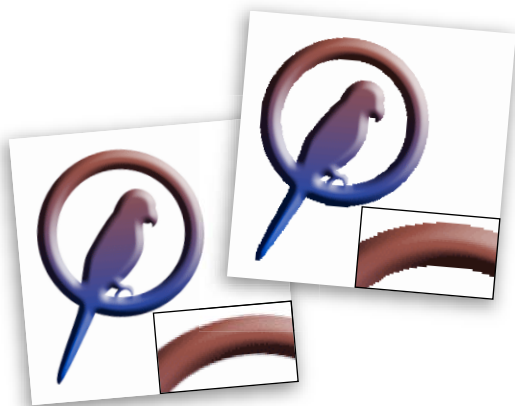


Webchaltfläche ohne Transparenz (links) und mit Transparenz (rechts)

Durch die von den GIF-, PNG- und JPEG-Formaten unterstützte Hintergrundfarbe wird Transparenz simuliert, indem transparente Pixel mit einer gewählten Hintergrundfarbe gefüllt werden, sodass sie mit dem Webseitenhintergrund übereinstimmen. Hintergrundfarbe funktioniert am besten, wenn der Hintergrund der Webseite aus einer Farbfläche besteht und Sie die Farbe kennen.

Das Originalbild muss transparente Pixel enthalten, damit Sie im optimierten Bild Hintergrundtransparenz oder -farbe erzeugen können. Sie können Transparenz erzeugen, wenn Sie eine neue Ebene erstellen oder die Radiergummi-Werkzeuge verwenden.

In GIF- und PNG-8-Dateien können Sie Transparenz mit harten Kanten erstellen: Alle Pixel, die im Originalbild zu mehr als 50 % transparent sind, werden im optimierten Bild vollständig transparent, und alle Pixel, die im Originalbild zu mehr als 50 % deckend sind, werden im optimierten Bild vollständig deckend. Verwenden Sie Transparenz mit harten Kanten, wenn Sie die Hintergrundfarbe einer Webseite nicht kennen oder der Hintergrund eine Struktur oder ein Muster enthält. Denken Sie jedoch daran, dass durch Transparenz mit harten Kanten gezackte Kanten im Bild entstehen können.



GIF ohne Transparenz mit harten Kanten (links) und mit Transparenz mit harten Kanten (rechts)

Siehe auch

„Hinzufügen von Ebenen“ auf Seite 82

„Optimierte Dateiformate für das Web“ auf Seite 253

„So erstellen Sie Transparenz mit harten Kanten in einer GIF- oder PNG-8-Datei“ auf Seite 261

So erhalten Sie die Hintergrundtransparenz in einem GIF- oder PNG-Bild

Die Formate GIF und PNG-8 unterstützen eine Transparenzstufe, das heißt, Pixel können vollständig transparent oder vollständig deckend sein, jedoch nicht teilweise transparent. (Im PNG-24-Format dagegen wird abgestufte Transparenz unterstützt, das heißt, in einem Bild können bis zu 256 Transparenzstufen enthalten sein, von deckend bis zu vollständig transparent.)

- 1 Öffnen oder erstellen Sie im Editor ein Bild mit Transparenz und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Für Web speichern“ als Optimierungsformat „GIF“, „PNG-8“ oder „PNG-24“.
- 3 Aktivieren Sie „Transparenz“.
- 4 Geben Sie für die Formate GIF und PNG-8 an, wie teilweise transparente Pixel im Originalbild behandelt werden sollen. Sie können diese Pixel an eine Hintergrundfarbe angleichen oder Transparenz mit harten Kanten erstellen.

Siehe auch

„GIF-Format“ auf Seite 254

„PNG-8-Format“ auf Seite 254

„PNG-24-Format“ auf Seite 255

So erstellen Sie ein GIF- oder PNG-Bild mit Hintergrund

Wenn Sie die Hintergrundfarbe der Webseite kennen, auf der ein Bild angezeigt werden soll, können Sie mit der Hintergrundfarboption transparente Pixel mit einer Hintergrundfarbe füllen, die mit dem Hintergrund der Webseite übereinstimmt bzw. die Pixel an diese Farbe angleichen.

- 1 Öffnen oder erstellen Sie im Editor ein Bild mit Transparenz und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.

- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Für Web speichern“ als Optimierungsformat „GIF“, „PNG-8“ oder „PNG-24“.
- 3 Führen Sie beim GIF- und PNG-8-Format einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn vollständig transparente Pixel transparent bleiben und teilweise transparente Pixel an die Hintergrundfarbe angeglichen werden sollen, aktivieren Sie „Transparenz“. Durch diese Option wird der „Kranz“-Effekt vermieden, der entsteht, wenn ein geglättetes Bild auf einer Hintergrundfarbe platziert wird, die sich vom Bildhintergrund unterscheidet. Außerdem werden gezackte Kanten vermieden, die bei Transparenz mit harten Kanten entstehen.
 - Wenn transparente Pixel mit der Hintergrundfarbe gefüllt und teilweise transparente Pixel an die Hintergrundfarbe angeglichen werden sollen, deaktivieren Sie „Transparenz“.
- 4 Wählen Sie unter „Hintergrund“ eine Farbe:
 - „Pipettenfarbe“ (um die Farbe im Pipettenfeld zu verwenden),
 - „Weiß“, „Schwarz“ oder „Andere“ (um eine Farbe mit dem Farbwähler zu wählen).

Siehe auch

„GIF-Format“ auf Seite 254

„PNG-8-Format“ auf Seite 254

„PNG-24-Format“ auf Seite 255

So erstellen Sie Transparenz mit harten Kanten in einer GIF- oder PNG-8-Datei

Verwenden Sie Transparenz mit harten Kanten, wenn Sie die Hintergrundfarbe einer Webseite nicht kennen oder der Hintergrund eine Struktur oder ein Muster enthält. Denken Sie jedoch daran, dass durch Transparenz mit harten Kanten gezackte Kanten im Bild entstehen können.

- 1 Öffnen oder erstellen Sie im Editor ein Bild mit Transparenz und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Für Web speichern“ als Optimierungsformat „GIF“ oder „PNG-8“.
- 3 Aktivieren Sie „Transparenz“.
- 4 Wählen Sie aus dem Menü „Hintergrund“ die Option „Ohne“.

Siehe auch

„GIF-Format“ auf Seite 254

„JPEG-Format“ auf Seite 253

So erstellen Sie ein JPEG-Bild mit Hintergrund

Transparenz wird im JPEG-Format zwar nicht unterstützt, Sie können aber eine Hintergrundfarbe festlegen, um die Transparenz im Originalbild zu simulieren. Vollständig transparente Pixel werden mit der Hintergrundfarbe gefüllt, teilweise transparente Pixel werden daran angeglichen. Wenn Sie die JPEG-Datei auf einer Webseite platzieren, deren Hintergrund mit der Hintergrundfarbe übereinstimmt, wird das Bild scheinbar an den Hintergrund der Webseite angeglichen.

- 1 Öffnen oder erstellen Sie im Editor ein Bild mit Transparenz und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Für Web speichern“ als Optimierungsformat „JPEG“.
- 3 Wählen Sie unter „Hintergrund“ eine Farbe: „Ohne“, „Pipettenfarbe“ (um die Farbe im Pipetten-Feld zu verwenden), „Weiß“, „Schwarz“ oder „Andere“ (um eine Farbe mit dem Farbwähler zu wählen).

Wenn Sie „Ohne“ auswählen, wird Weiß als Hintergrundfarbe verwendet.

Siehe auch

„JPEG-Format“ auf Seite 253

Dithering in Webbildern

Dithering

Die meisten Webbilder werden mit 24-Bit-Farbanzeige (mehr als 16 Millionen Farben) erstellt. Manche Benutzer zeigen Webseiten jedoch auf Computern mit 8-Bit-Farbanzeige (256 Farben) an. Folglich enthalten Webbilder häufig Farben, die auf einigen Computern nicht zur Verfügung stehen. Computer setzen ein Verfahren namens Dithering ein, um Farben zu simulieren, die sie nicht anzeigen können. Beim Dithering wird mit benachbarten Pixeln unterschiedlicher Farben das Erscheinungsbild einer dritten Farbe erzeugt. Beispielsweise kann Dithering auf eine rote und eine gelbe Farbe in einem Mosaikmuster angewendet werden, um Orange zu simulieren, das in der 8-Bit-Farbpalette nicht enthalten ist.



Beim Dithering werden ineinander übergehende Farbtöne simuliert

 Verwenden Sie Farben aus der Web-Palette, um zu gewährleisten, dass bei der Anzeige auf Windows- oder Macintosh-Systemen mit mindestens 256 Farben kein Dithering auftritt. Wenn Sie ein Originalbild erstellen, können Sie mit dem Farbwähler websichere Farben wählen.

Denken Sie beim Optimieren von Farben daran, dass zwei Arten von Dithering auftreten können:

Anwendungs-Dithering Tritt in GIF- und PNG-8-Bildern auf, wenn Photoshop Elements versucht, Farben zu simulieren, die nicht in der Farbtabelle enthalten sind. Sie können das Anwendungs-Dithering steuern, indem Sie ein Dithering-Muster wählen, oder versuchen, Anwendungs-Dithering zu vermeiden, indem Sie der Tabelle weitere Farben hinzufügen.

Browser-Dithering Tritt auf, wenn in einem Webbrowser mit 8-Bit-Farbanzeige (256-Farben-Modus) Farben simuliert werden sollen, die nicht in der 8-Bit-Farbpalette enthalten sind. Browser-Dithering kann bei GIF-, PNG- und JPEG-Bildern auftreten. In Photoshop Elements können Sie die Stärke des Browser-Dithering steuern, indem Sie ausgewählte Farben im Bild in websichere Farben verschieben. Bei der Auswahl einer Farbe im Adobe-Farbwähler können Sie websichere Farben angeben.

Sie können Anwendungs-Dithering in GIF- und PNG-8-Bildern als Vorschau anzeigen. Bei hauptsächlich aus Farbflächen bestehenden Bildern ist u. U. kein Dithering erforderlich. Bei Halbtonbildern (insbesondere mit Farbverläufen) kann dagegen Dithering erforderlich sein, um Farbstreifenbildung zu verhindern.

Siehe auch

„Optimierte Dateiformate für das Web“ auf Seite 253

„So verwenden Sie den Adobe-Farbwähler“ auf Seite 218

„So optimieren Sie Bilder im GIF- oder PNG-8-Format“ auf Seite 257

So steuern Sie Dithering in Webbildern

- 1 Öffnen Sie im Editor ein Bild und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Wählen Sie die gewünschten Optimierungseinstellungen.

- 3 Geben Sie im Textfeld „Dither“ einen Wert ein oder klicken Sie auf den Pfeil an dem Feld und ziehen Sie den daraufhin eingblendeten Regler.
- 4 Der Dither-Prozentwert steuert, wie stark das auf das Bild angewendete Dithering ist. Bei einem höheren Dither-Prozentwert scheint das Bild mehr Farben zu haben und detaillierter zu sein, allerdings kann auch die Dateigröße zunehmen. Verwenden Sie für Anwendungs-Dithering den niedrigsten Prozentwert, bei dem die erforderlichen Farbdetails noch angezeigt werden – so erzielen Sie eine optimale Komprimierung und Anzeigequalität.

So zeigen Sie eine Vorschau des Dithering an

Sie können Browser-Dithering direkt in Photoshop Elements oder in einem Browser mit 8-Bit-Farbanzeige (Modus mit 256 Farben) anzeigen.

- 1 Öffnen Sie im Editor ein Bild und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Wählen Sie die gewünschten Optimierungseinstellungen.
- 3 Um eine Vorschau des Dithering in Photoshop Elements anzuzeigen, wählen Sie im Dialogfeld „Für Web speichern“ die Option „Browser-Dithering“ aus dem Menü des Dokumentfensters. (Um das Menü anzuzeigen, klicken Sie auf das Dreieck  an der rechten oberen Ecke des optimierten Bildes.)
- 4 Um eine Vorschau des Dithering in einem Browser anzuzeigen, führen Sie die folgenden Schritte aus:
 - Stellen Sie die Farbanzeige des Computers auf 8-Bit-Farbe (256 Farben) ein. Informationen zum Ändern der Farbanzeige finden Sie in der Dokumentation Ihres Betriebssystems.
 - Wählen Sie im Dialogfeld „Für Web speichern“ einen Browser aus dem Menü „Vorschau in“.

Anzeigen von Webbildern in der Vorschau

So zeigen Sie die Vorschau eines optimierten Bildes in einem Webbrowser an

Sie können die Vorschau eines optimierten Bildes in jedem installierten Webbrowser anzeigen. In der Browservorschau wird das Bild mit einer Bildunterschrift angezeigt, der Sie Dateiformat, Pixelmaße, Dateigröße, Komprimierungsdaten und weitere HTML-Informationen entnehmen können.

- 1 Öffnen Sie im Editor das Bild, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“ und wenden Sie die Optimierungseinstellungen an.
- 3 Wählen Sie einen Browser aus dem Menü „Vorschau in“ rechts unter dem optimierten Bild oder klicken Sie auf das Browsersymbol , um Ihren Standard-Browser zu starten.

Siehe auch

„Verwenden des Dialogfelds „Für Web speichern““ auf Seite 251

So fügen Sie dem Menü „Vorschau in“ einen Browser hinzu

- 1 Wählen Sie im Editor „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Klicken Sie im Menü „Vorschau in“ auf den Abwärtspfeil und wählen Sie den Eintrag „Liste bearbeiten“.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld „Browser“ auf „Alle suchen“. Im Dialogfeld werden alle installierten Browser angezeigt.
- 4 Wählen Sie einen Browser aus und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 5 Klicken Sie auf „OK“.

So zeigen Sie die voraussichtliche Ladezeit an

- 1 Öffnen Sie im Editor ein Bild und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Wählen Sie die gewünschten Optimierungseinstellungen.

- 3 Klicken Sie auf das Dreieck  an der rechten oberen Ecke des optimierten Bildes, um das Menü des Dokumentfensters anzuzeigen.
- 4 Wählen Sie eine Internetzugangsgeschwindigkeit, beispielsweise für Modem-, ISDN-, Kabel- oder DSL-Zugang.
- 5 Wenn Sie die Zugangsgeschwindigkeit ändern, wird die voraussichtliche Ladezeit, die unterhalb des optimierten Bildes angezeigt wird, aktualisiert. Falls die Ladezeit zu lang erscheint, probieren Sie im Dialogfeld „Für Web speichern“ andere Optimierungseinstellungen aus oder ändern Sie die Bildgröße.

Siehe auch

„Optimieren“ auf Seite 251

So zeigen Sie verschiedene Farbanzeigen an

Beim Optimieren eines Bildes für das Web sollten Sie berücksichtigen, wie das Bild auf unterschiedlichen Monitoren dargestellt wird. In der Regel erscheint ein Bild auf Windows-Systemen dunkler als auf Mac OS-Systemen. Im Dialogfeld „Für Web speichern“ können Sie diese plattformspezifischen Anzeigeunterschiede simulieren.

- 1 Öffnen Sie im Editor ein Bild und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Wählen Sie die gewünschten Optimierungseinstellungen.
- 3 Klicken Sie auf das Dreieck  rechts neben dem optimierten Bild, um das Menü des Dokumentfensters anzuzeigen.
- 4 Wählen Sie eine Anzeigeeoption:

Nicht kompensierte Farbe Zeigt das Bild ohne Farbkorrektur an (Standardoption).

Windows-Standardfarbe Das Bild wird mit Farbanpassung zur Simulation eines Windows-Monitors angezeigt.

Macintosh-Standardfarbe Das Bild wird mit Farbanpassung zur Simulation eines Macintosh-Monitors angezeigt.

Dokument-Farbprofil verwenden Das Bild wird mit dem zugehörigen Farbprofil (sofern vorhanden) angezeigt.

***Hinweis:** Mit diesen Vorschauoptionen wird die Farbanzeige nur im Dialogfeld „Für Web speichern“ verändert; die Optionen wirken sich nicht auf die Farben im Original oder im optimierten Bild aus.*

Siehe auch

„Optimieren“ auf Seite 251

So zeigen Sie die Vorschau einer Animation an

Sie können sich im Dialogfeld „Für Web speichern“ oder in einem Webbrowser eine Vorschau der Animation ansehen. Im Dialogfeld „Für Web speichern“ wird die Animation in Form von unbeweglichen Frames angezeigt. Um die Frames als Sequenz im Zeitablauf zu sehen, müssen Sie eine Vorschau der Animation in einem Browser anzeigen.

- 1 Erstellen Sie im Editor ein animiertes Bild und wählen Sie „Datei“ > „Für Web speichern“.
- 2 Um die Vorschau einer Animation im Dialogfeld „Für Web speichern“ anzuzeigen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wenn Sie den nächsten Frame der Animation anzeigen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Nächster Frame“ .
 - Wenn Sie den vorherigen Frame der Animation anzeigen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Voriger Frame“ .
 - Wenn Sie den letzten Frame der Animation anzeigen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Letzter Frame“ .
 - Wenn Sie den ersten Frame der Animation anzeigen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Erster Frame“ .
- 3 Um die Vorschau einer Animation in einem Webbrowser anzuzeigen, gehen Sie wie folgt vor:
 - Wählen Sie einen Browser aus dem Menü „Vorschau in“ rechts unter dem optimierten Bild oder klicken Sie auf das Browsersymbol , um Ihren Standard-Browser zu starten.
 - Mit den Browser-Befehlen „Stopp“, „Abbrechen“ und „Aktualisieren“, „Neu laden“ können Sie die Animation anhalten bzw. erneut abspielen.

Kapitel 15: Drucken und Weitergeben von Fotos

Drucken von Fotos

So drucken Sie ein Foto

Bevor Sie Fotos drucken können, muss Photoshop Elements einige grundlegende Daten zu Ihrem Druckauftrag erhalten. Dazu gehören u. a. die Größe des zu verwendenden Papiers und die Ausrichtung der Seite. Diese Optionen stellen Sie im Dialogfeld „Seite einrichten“ ein. Unter Umständen müssen Sie im Dialogfeld „Voreinstellungen“ auch die zu verwendenden Maßeinheiten ändern.

- 1 Öffnen Sie das Foto, das gedruckt werden soll.
- 2 Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „Drucken“  oder wählen Sie „Datei“ > „Drucken“.
- 3 Legen Sie im Dialogfeld „Seitenansicht“ die gewünschten Optionen fest. (Siehe „Optionen für die Druckvorschau“ auf Seite 265.)
- 4 Klicken Sie auf „Seite einrichten“, um die Druckoptionen zu ändern. Solange Sie diese Optionen nicht ändern, verwendet Photoshop Elements sie bei jedem Druckvorgang. (Diese Einstellungen gelten nur für das Drucken vom Editor aus.)



Wenn Sie mehrere Drucker verwenden, müssen Sie die Optionen zur Einrichtung vor der Auswahl eines anderen Druckers ändern.

- 5 Klicken Sie auf „Drucken“ und legen Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld „Drucken“ die Optionen für Ihren Drucker fest. Die hier angezeigten Optionen sind druckertreiberspezifisch.
- 6 Klicken Sie auf „Drucken“.



Wenn Fotos in einer bestimmten Größe nicht gedruckt werden, ändern Sie vor dem Drucken die Größe der Fotos auf die gewünschten Abmessungen. (Siehe „So ändern Sie die Druckausgabegröße und Auflösung eines Bildes“ auf Seite 156.)

Siehe auch

„So legen Sie Seiten- und Druckeroptionen fest“ auf Seite 271

Optionen für die Druckvorschau

Ausgabegröße Legt die Größe des gedruckten Bildes fest:

- **Originalgröße** Skaliert das Bild so, dass es in seiner originalen Größe angezeigt wird. Wenn Sie die Originalgröße herausfinden möchten, wählen Sie „Bild“ > „Skalieren“ > „Bildgröße“.
- **Voreingestellte Größen** Skaliert den Ausdruck auf die von Ihnen im Menü „Ausgabegröße“ festgelegte Größe (10 x 15, 13 x 18 usw.).
- **Ganze Seite** Skaliert das Bild so, dass es den gesamten bedruckbaren Bereich des Papiers ausfüllt.
- **Eigenes Format** Verwendet die Originalgröße als Ausgangsbasis. Unter „Skalierte Ausgabegröße“ können Sie neue Werte für die Größe angeben.

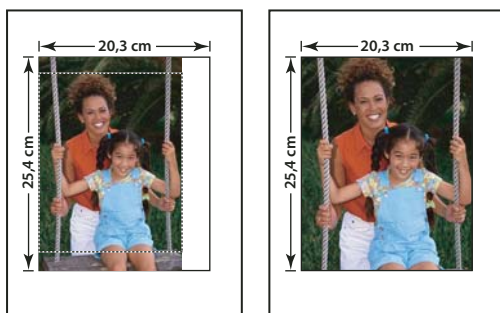
Skalierte Ausgabegröße Geben Sie in den Textfeldern „Skalierung“, „Höhe“ und „Breite“ die gewünschten Werte ein. Sie müssen also vor dem Eingeben der Werte nicht extra „Eigenes Format“ wählen. (Siehe „So skalieren Sie ein Bild in der Druckvorschau“ auf Seite 267.)

Auswahlbereich drucken Druckt nur den ausgewählten (markierten) Bereich des jeweiligen Bildes. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie im Bild einen Bereich mit einer harten (also nicht weichen) Kante ausgewählt haben.

Position Standardmäßig ist „Bild zentrieren“ aktiviert. Mit dieser Option wird das Bild im bedruckbaren Bereich des Papiers zentriert. Um die Position eines Bildes zu ändern, deaktivieren Sie die Option „Bild zentrieren“ und geben Sie Werte

in die Felder „Oben“ und „Links“ ein. Sie können das Vorschaubild auch an eine andere Position ziehen; die Option „Bild zentrieren“ muss dazu deaktiviert sein. (Siehe „So ändern Sie die Position eines Bildes in der Druckvorschau“ auf Seite 267.)

Auf Druckverhältnis zuschneiden Diese Option gewährleistet, dass ein Foto mit der unter „Ausgabegröße“ ausgewählten Größe gedruckt wird. Das Bild wird skaliert und ggf. auf die Größe des Drucklayouts zugeschnitten. Wenn Sie jedoch eine Größe auswählen, die dem Foto nicht genau entspricht, wird das Foto skaliert und zugeschnitten. In manchen Fällen werden Objekte am Rand des Fotos abgeschnitten. Sehen Sie sich die Vorschau genau an, um sicherzustellen, dass im ausgewählten Layout keine wichtigen Bereiche verloren gehen. Wenn Sie mit dem Aussehen des Fotos nicht zufrieden sind, wählen Sie im Menü „Ausgabegröße“ eine größere Ausgabegröße.



„Auf Druckverhältnis zuschneiden“ deaktiviert (links) und aktiviert (rechts)

Begrenzungsrahmen einblenden Zeigt einen Begrenzungsrahmen mit Griffpunkten um das Vorschaubild herum. Mithilfe der Griffpunkte können Sie das Bild manuell skalieren.

Rand Druckt einen Rand um ein Bild herum. Legen Sie die Breite des Randes fest, indem Sie einen Wert eingeben und als Einheit Zoll, Millimeter (mm) oder Punkt wählen. Zur Auswahl einer Farbe für den Rand klicken Sie auf „Randfarbe wählen“. Der Rand erscheint nur auf dem gedruckten Bild. Die Bilddatei im Computer wird nicht verändert.



Klicken Sie auf das Feld „Randfarbe wählen“, um eine Farbe für den Rand auszuwählen.

Schnittmarken drucken Druckt Schnittmarken (Hilfslinien an allen vier Kanten des Fotos), die veranschaulichen, an welchen Stellen ein Foto zugeschnitten werden soll.

Weitere Optionen einblenden Zeigt die folgenden Optionen an:

- **Dateiname** Druckt oberhalb des Fotos den Dateinamen.
- **Bildtitel** Druckt den in den Dateiinformatoren des Bildes enthaltenen Bildtitel, sofern vorhanden. Bildtitel werden grundsätzlich in Helvetica 9 Punkt gedruckt.
- **Farbmanagement** Zeigt das Farbprofil des Bildes an. Wählen Sie „Druckerprofil“, um ein eigenes Druckerprofil festzulegen, sodass die Bildfarben in den Farbraum des Druckers konvertiert werden können, bzw. um die Farbkonvertierung zu deaktivieren. Wenn Sie über ein ICC-Profil für die entsprechende Drucker-/Papierkombination verfügen, wählen Sie dieses Profil im Menü aus. In diesem Fall muss das druckertreibereigene Farbmanagement deaktiviert werden.

Wählen Sie unter „Render-Priorität“ eine Option, um festzulegen, wie die Farben aus dem Ausgangsfarbraum des Bildes übersetzt werden, wenn bestimmte Farben im Druckfarbraum nicht vorhanden sind.

- **Bild umkehren (Transferdruck)** Druckt das Bild horizontal gespiegelt. Die Verwendung dieser Option empfiehlt sich, wenn T-Shirts mit dem Bild bedruckt werden sollen. Wählen Sie „Bild umkehren“ aus, um die Option „Transferdruck“ auszuwählen. Wenn der Druckertreiber ebenfalls eine Option zur Umkehrung des Bildes bietet, müssen Sie darauf achten, dass Sie nur eine dieser Optionen aktivieren: entweder die treibereigene Option oder die programminterne Option „Bild umkehren“. Andernfalls wird das Bild zweimal horizontal umgekehrt.

Siehe auch

„So drucken Sie ein Foto“ auf Seite 265

So ändern Sie die Position eines Bildes in der Druckvorschau

Vor dem Drucken können Sie die Position eines Bildes ändern.

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Begrenzungsrahmen einblenden“, deaktivieren Sie „Bild zentrieren“ und ziehen Sie das Bild im Vorschaubereich an eine neue Position.
- Deaktivieren Sie „Bild zentrieren“ und geben Sie unter „Oben“ und „Links“ Werte ein, um das Bild genau an der gewünschten Stelle zu positionieren.
- Aktivieren Sie „Bild zentrieren“, um das Bild im bedruckbaren Bereich zu zentrieren. Wenn „Bild zentrieren“ abgeblendet ist, deaktivieren Sie die Option „Auf Druckverhältnis zuschneiden“.

So skalieren Sie ein Bild in der Druckvorschau

Beim Skalieren eines Bildes im Dialogfeld „Seitenansicht“ werden Größe und Auflösung des gedruckten Bildes verändert (die Dateigröße bleibt gleich).

❖ Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „Drucken“  oder wählen Sie „Datei“ > „Drucken“. Führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü „Ausgabegröße“ eine Option.
- Geben Sie unter „Skalierte Ausgabegröße“ Werte für „Höhe“ und „Breite“ ein, um das Bild numerisch zu skalieren. Wenn die Felder „Skalierung“, „Höhe“ und „Breite“ nicht verfügbar sind, deaktivieren Sie die Option „Auf Druckverhältnis zuschneiden“.
- Aktivieren Sie die Option „Begrenzungsrahmen einblenden“ und ziehen Sie den Begrenzungsrahmen in der Vorschau an einem seiner Griffpunkte auf die gewünschte Größe.
- Geben Sie in das Textfeld „Skalierung“ einen Prozentwert ein.

Hinweis: Wenn Sie ein zu großes Druckformat festlegen, das zur Ausgabe des Bildes mit weniger als 220 ppi führen würde, wird das Warnsymbol  angezeigt.

So drucken Sie Bilder mit mehreren Ebenen vom Editor aus

Wenn Ihr Bild (im PSD- bzw. TIFF-Format) mehr als eine Ebene besitzt, können Sie mithilfe der Ebenen-Palette die Ebenen vorübergehend aus der Ansicht ausblenden und damit verhindern, dass sie gedruckt werden.

- 1 Öffnen Sie im Arbeitsbereich „Standardeditor“ ein Bild mit mehreren Ebenen.
- 2 Klicken in der Ebenen-Palette auf das Augen-Symbol  einer Ebene, die Sie ausblenden möchten.
- 3 Wenn nur noch die zu druckenden Ebenen angezeigt werden, wählen Sie „Datei“ > „Drucken“ oder klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „Drucken“ . Daraufhin wird das Dialogfeld „Seitenansicht“ geöffnet, in dem nur die sichtbaren Ebenen in der Miniaturvorschau angezeigt werden.
- 4 Legen Sie die gewünschten Druckoptionen fest und klicken Sie auf „Drucken“.

Siehe auch

„Ebenen“ auf Seite 80

So erstellen Sie einen Kontaktabzug

Kontaktabzüge zeigen eine Reihe von Miniaturen auf einer Seite und erleichtern so die Vorschau und Katalogisierung von Bildgruppen. Mit dem Befehl „Kontaktabzug II“ können Sie Miniaturen automatisch auf einem Blatt erstellen und positionieren.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Photoshop Elements) Wählen Sie „Datei“ > „Kontaktabzug II“.
- (Bridge) Wählen Sie einen Ordner mit Bildern oder einzelne Bilddateien aus. Wählen Sie im Bridge-Menü „Werkzeuge“ > „Photoshop Elements“ > „Kontaktabzug II“. Sofern Sie keine einzelnen Bilder auswählen, enthält der Kontaktabzug all die Bilder, die derzeit in Adobe Bridge angezeigt werden. Im geöffneten Dialogfeld „Kontaktabzug II“ können Sie einen anderen Bildordner oder andere derzeit geöffnete Bilder auswählen.

Hinweis: Wählen Sie in Bridge ein Bild durch Klicken aus. Halten Sie beim Klicken die Umschalttaste gedrückt, um mehrere aufeinander folgende Bilder auszuwählen, oder halten Sie die Befehlstaste gedrückt, um mehrere nicht aufeinander folgende Bilder auszuwählen.

2 Geben Sie im Dialogfeld „Kontaktabzug II“ an, welche Bilder verwendet werden sollen, indem Sie im Bereich „Quellbilder“ aus dem Menü „Verwenden“ eine der folgenden Optionen auswählen:

Geöffnete Dokumente Verwendet sämtliche derzeit in Photoshop Elements geöffnete Bilder.

Ordner Bei dieser Option können Sie auf „Wählen“ klicken, um den Ordner mit den gewünschten Bildern auszuwählen. Wählen Sie „Alle Unterordner einschließen“, wenn Sie alle Bilder in den Unterordnern des Ordners auswählen möchten.

In Bridge ausgewählte Bilder Verwendet Bilder, die in Bridge angezeigt werden. Es werden alle in Bridge angezeigten Bilder verwendet, sofern Sie vor der Auswahl des Befehls „Kontaktabzug II“ nicht einzelne Bilder auswählen. Bilder in Unterordnern werden dabei nicht berücksichtigt.

3 Geben Sie im Bereich „Dokument“ die Abmessungen, die Auflösung und den Farbmodus für den Kontaktabzug an. Aktivieren Sie „Alle Ebenen reduzieren“, wenn auf dem Kontaktabzug alle Bilder inklusive Text in einer einzigen Ebene enthalten sein sollen. Deaktivieren Sie „Alle Ebenen reduzieren“, um einen Kontaktabzug zu erstellen, bei dem alle Bilder und Objektbeschreibungen jeweils eine eigene Ebene darstellen.

4 Geben Sie im Bereich „Miniaturen“ Layoutoptionen für die Miniaturvorschau an.

- Bestimmen Sie unter „Platzieren“, ob die Miniaturen horizontal (von links nach rechts, dann von oben nach unten) oder vertikal (von oben nach unten, dann von links nach rechts) angeordnet werden sollen.
- Geben Sie die pro Kontaktabzug gewünschte Spalten- und Zeilenzahl an. Die maximalen Maße jeder Miniatur werden zusammen mit der Vorschau auf das gewählte Layout rechts angezeigt.
- Aktivieren Sie „Automatischen Zeilenabstand verwenden“, wenn Photoshop Elements den Abstand zwischen den Miniaturen auf dem Kontaktabzug automatisch einstellen soll. Wenn Sie „Automatischen Zeilenabstand verwenden“ deaktivieren, können Sie den vertikalen und horizontalen Abstand zwischen den Miniaturen selbst festlegen. Wenn Sie den Abstand ändern, wird die Vorschau des Kontaktabzugs im Dialogfeld automatisch entsprechend aktualisiert.
- Aktivieren Sie „Drehen, um Seite optimal zu nutzen“, um die Bilder unabhängig von ihrer Ausrichtung zu drehen, damit sie optimal auf den Kontaktabzug passen.



Wenn „Drehen für optimale Größe“ deaktiviert ist, werden Miniaturen in der korrekten Ausrichtung angezeigt (links). Ist diese Option aktiviert, werden die Bilder gedreht, damit die optimale Größe erzielt wird (rechts).

5 Aktivieren Sie „Dateiname als Objektbeschreibung verwenden“, um Miniaturen anhand der Dateinamen der Quellbilder zu beschriften. Wählen Sie in der Dropdown-Liste eine Schriftart und einen Schriftgrad für die Beschreibung aus.

6 Klicken Sie auf „OK“.

So erstellen Sie ein Bildpaket

Mit dem Befehl „Bildpaket“ können Sie mehrere Bildkopien auf einer einzigen Seite unterbringen. Dies entspricht dem Verfahren, das von Fotostudios beim Anfertigen von Schulfotos oder von anderen Fotosets angewendet wird. Verschiedene Größen- und Positionierungsoptionen zum Anpassen des Paketlayouts stehen zur Auswahl.

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Photoshop Elements) Wählen Sie „Datei“ > „Bildpaket“. Wenn mehrere Bilder geöffnet sind, wird das vorderste Bild für das Bildpaket verwendet.
- (Bridge) Wählen Sie ein oder mehrere Fotos aus und wählen Sie dann „Werkzeuge“ > „Photoshop Elements“ > „Bildpaket“. (Der Befehl „Bildpaket“ verwendet das erste Bild, das in Bridge aufgelistet ist, es sei denn, Sie haben vor der Auswahl des Befehls ein bestimmtes Bild ausgewählt.)

Wenn Sie nur das vorderste Bild oder ein in Bridge ausgewähltes Bild verwenden, fahren Sie mit Schritt 3 fort.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um dem Layout ein weiteres Bild oder mehrere Bilder hinzuzufügen:

- Wählen Sie im Dialogfeld „Bildpaket“ im Bereich „Quellbilder“ entweder „Datei“ oder „Ordner“ aus der Dropdown-Liste „Verwenden“ und klicken Sie dann auf „Wählen“. Wenn Sie „Ordner“ ausgewählt haben, können Sie das Kontrollkästchen „Alle Unterordner einschließen“ aktivieren, um auch die Bilder in das Bildpaket aufzunehmen, die sich in Unterordnern befinden.
- Klicken Sie im Vorschau-Layout auf einen Platzhalter und suchen und wählen Sie dann ein Bild.



Wenn Sie im Vorschau-Layout des Dialogfelds „Bildpaket“ auf einen Platzhalter klicken, können Sie ein Bild suchen und auswählen.

- Ziehen Sie ein Bild vom Schreibtisch oder aus einem Ordner auf einen Platzhalter.



Fügen Sie dem Bildpaket ein Bild hinzu, indem Sie das Bild vom Schreibtisch auf einen Platzhalter ziehen.

Sie können ein beliebiges Bild im Layout ändern, indem Sie auf einen Platzhalter klicken und dann ein Bild suchen und auswählen.

3 Wählen Sie im Bereich „Dokument“ des Dialogfelds „Bildpaket“ ein Seitenformat, ein Layout, eine Auflösung und einen Farbmodus aus. Rechts im Dialogfeld wird eine Miniatur des ausgewählten Layouts angezeigt. Sie können auch eigene Layouts erstellen.

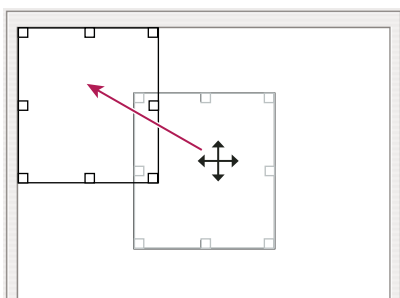
4 Aktivieren Sie „Alle Ebenen reduzieren“, wenn im Paket alle Bilder inklusive Beschriftungstext in einer einzigen Ebene enthalten sein sollen. Deaktivieren Sie „Alle Ebenen reduzieren“, um ein Bildpaket mit separaten Bild- und Textebenen zu erstellen (für Beschriftungen). Wenn Sie alle Bilder und Beschriftungen jeweils in einer separaten Ebene platzieren, können Sie das Bildpaket nach dem Speichern aktualisieren. Durch Ebenen wird die Datei des Bildpakets jedoch größer.

- 5 Wählen Sie im Bereich „Beschriftung“ die Quelle des Beschriftungstexts aus dem Menü „Inhalt“ aus oder wählen Sie „Ohne“. Wenn Sie „Eigener Text“ wählen, geben Sie den Beschriftungstext in das Feld „Eigener Text“ ein.
- 6 Geben Sie Schrift, Schriftgrad, Farbe, Deckkraft, Position und Drehung für die Beschriftungen an.
- 7 Klicken Sie auf „OK“.

So passen Sie ein Bildpaket-Layout an

Mit der Funktion „Layout bearbeiten“ im Dialogfeld „Bildpaket“ können Sie vorhandene Layouts ändern oder neue Layouts erstellen. Eigene Layouts werden als Textdateien im Ordner Vorgaben/Layouts gespeichert. Die gespeicherten Layouts können anschließend erneut verwendet werden.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Photoshop Elements) Wählen Sie „Datei“ > „Bildpaket“.
 - Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Photoshop Elements“ > „Bildpaket“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Bildpaket“ ein Layout aus dem Menü aus, wenn Sie ein Layout erstellen oder ein vorhandenes Layout anpassen möchten.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Layout bearbeiten“.
- 4 Geben Sie im Dialogfeld „Bildpaket-Layout bearbeiten“ einen Namen für das eigene Layout in das Textfeld „Name“ ein.
- 5 (Optional) Wählen Sie im Bereich „Layout“ des Dialogfelds „Bildpaket-Layout bearbeiten“ ein Seitenformat aus der Dropdown-Liste aus oder geben Sie Werte in die Felder für die Höhe und die Breite ein. In der Dropdown-Liste „Einheit“ können Sie Zoll, Zentimeter, Pixel oder Millimeter wählen.
- 6 Wenn Sie einen Platzhalter hinzufügen oder löschen möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf „Bereich hinzufügen“, um dem Layout einen Platzhalter hinzuzufügen.
 - Wählen Sie einen Platzhalter aus und klicken Sie auf „Bereich löschen“, um den Platzhalter aus dem Layout zu löschen.
- 7 Wenn Sie einen Platzhalter ändern möchten, wählen Sie ihn aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie Werte in die Felder für die Höhe und die Breite ein, um die Größe des Platzhalters zu ändern.
 - Klicken Sie und ziehen Sie einen Griff, um die Größe des Platzhalters zu ändern. Wenn Sie einen rechteckigen Platzhalter, der ein Bild enthält, vergrößern oder verkleinern, wird das Bild innerhalb des Platzhalters vertikal oder horizontal ausgerichtet, je nachdem, wie die Größe des Bereichs geändert wird.
 - Geben Sie Werte in die Felder „X“ und „Y“ ein, um den Platzhalter zu verschieben.
 - Geben Sie in die Felder „Position“ und „Größe“ Werte ein, um Position und Größe des Platzhalters festzulegen.
 - Klicken Sie auf einen Platzhalter und ziehen Sie ihn an die gewünschte Position im Layout.



Ziehen eines Platzhalters an eine neue Stelle im Bildpaket-Layout

- 8 Wählen Sie im Bereich „Raster“ des Dialogfelds „Bildpaket-Layout bearbeiten“ die Option „An Punkt ausrichten“, um ein Raster anzuzeigen, mit dem sich die Elemente im eigenen Layout einfacher platzieren lassen. Geben Sie einen Wert in das Feld „Größe“ ein, um die Darstellung des Rasters zu ändern.
- 9 Klicken Sie auf „Speichern“.

Druckoptionen

So legen Sie Seiten- und Druckeroptionen fest

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Seite einrichten“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Seite einrichten“ einen Drucker aus der Dropdown-Liste „Format für“.

Hinweis: Wenn Sie das zu druckende Bild skalieren möchten, verwenden Sie dazu die Optionen im Dialogfeld „Seitenansicht“ und nicht die erweiterten Optionen Ihres Druckertreibers. Im Dialogfeld „Seitenansicht“ wird eine Vorschau des skalierten Bildes angezeigt. Achten Sie außerdem darauf, die Skalierungsoptionen nur einmal festzulegen: entweder in den erweiterten Optionen Ihres Druckertreibers oder im Dialogfeld „Seitenansicht“. Andernfalls wird das Bild zweimal skaliert, und das Ergebnis würde vermutlich nicht Ihren Erwartungen entsprechen.

- 3 Wählen Sie Optionen für „Papierformat“, „Ausrichtung“ und „Größe“.
- 4 Klicken Sie auf „OK“.

PRINT Image Matching (PIM) und Exif Print

PRINT Image Matching gewährleistet, dass PIM-kompatible Digitalkameras und Drucker so zusammenarbeiten, dass bestmögliche Abzüge erzeugt werden. Die PIM-Technologie ermöglicht es Epson-Druckern, druckspezifische Informationen für jedes von der Digitalkamera aufgenommene Bild zu identifizieren und so bessere Farben, höhere Qualität und größere Detailgenauigkeit in den Abzügen zu erzeugen.

Exif 2.2 (Exif Print) verwendet die Informationen (Exif-Tags) in Fotos aus Digitalkameras, die Exif 2.2 (Exif Print) von Epson unterstützen. Drucker mit Exif Print-Unterstützung verwenden diese Exif-Tags, um eine optimale Verarbeitung sicherzustellen und die Druckausgabe zu verbessern. Genauere Informationen dazu finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Drucker.

Beachten Sie beim Einsatz der PIM- und Exif Print-Optionen in Photoshop Elements die folgenden Punkte:

- Wenn Sie beim Drucken mehrerer Seiten die PIM-Option wählen, aber nur einige der Bilder PIM-Daten haben, wird die Option nur auf Bilder mit PIM-Daten angewendet.
- In der Layoutvorschau im Dialogfeld „Ausgewählte Fotos drucken“ bzw. „Fotos drucken“ sind die Farbverbesserungen, die sich aus der Verwendung der PIM-Daten oder Exif Print-Daten ergeben, nicht sichtbar.
- Einige Druckertreibereinstellungen sind nicht kompatibel mit PIM oder Exif Print und bewirken u. U. eine Deaktivierung dieser Optionen.
- Exif Print ist eine von Epson-Geräten unterstützte Untergruppe von PIM. Bei einigen Druckern kann sowohl die PIM-Option als auch die Exif Print-Option aktiviert werden, um ein besseres Druckergebnis zu erzielen.

Weitergeben von Fotos

Verwenden von Adobe Photoshop Services

Mit Adobe Photoshop Services in Bridge können Sie Bilder an Online-Serviceprovider senden. Sie können Abzüge und Grußkarten bestellen sowie Ihre Bilder online weitergeben. Hierzu müssen Sie lediglich ein Konto bei dem Serviceprovider einrichten und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Sie benötigen einen Internetzugang, um Adobe Photoshop Services nutzen zu können. Adobe Photoshop Services werden von Zeit zu Zeit aktualisiert und können sich regional unterscheiden.

So bestellen Sie Abzüge online

Wenn Sie keinen Drucker besitzen, können Sie hochwertige Abzüge bei den an Adobe Photoshop Services angeschlossenen Service Providern bestellen. Sie können die Abzüge an Ihre eigene Adresse oder an die anderer Personen schicken lassen, denen Sie die Fotos zukommen lassen möchten.

Darüber hinaus können Sie über Bridge Bildbände, Fotokalender und Grußkarten bestellen.

- 1 Wählen Sie in Bridge die Fotos aus, von denen Sie Abzüge bestellen möchten.
- 2 Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Photoshop Services“ und wählen Sie eine Option aus dem Menü.
- 3 Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Verfahren abzuschließen.

Weitergeben von Fotos per E-Mail

Wenn Sie ein Foto per E-Mail verschicken möchten, können Sie den Befehl „An E-Mail anhängen“ verwenden, um das Foto automatisch an eine neue E-Mail anzuhängen. Zum Erstellen der neuen Nachricht verwendet Photoshop Elements Ihre standardmäßige E-Mail-Anwendung. Wenn Sie Internet-E-Mail verwenden, kann Photoshop Elements eventuell Fotos nicht automatisch anhängen. In diesem Fall müssen Sie das Foto manuell anhängen.

So hängen Sie ein Foto an eine E-Mail an

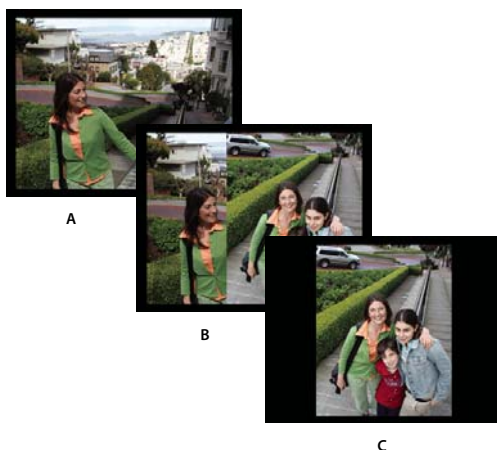
- 1 Öffnen Sie das Foto, das Sie mit der E-Mail senden möchten.
- 2 Klicken Sie in der Symbolleiste auf die Schaltfläche „An E-Mail anhängen“ oder wählen Sie „Datei“ > „An E-Mail anhängen“.
- 3 Wenn Sie Änderungen an dem Foto nicht gespeichert haben, werden Sie hierzu aufgefordert. Klicken Sie auf „Speichern unter“ und „Weiter“, um eine Version des Fotos zu speichern.

Klicken Sie im Dialogfeld „Speichern unter“ auf „Speichern“.

- 4 Wenn das Foto nicht das Dateiformat JPEG hat, werden Sie gefragt, ob Sie das Foto konvertieren oder das derzeitige Format beibehalten möchten. Klicken Sie auf „Automatisch konvertieren“, um das Foto automatisch in JPEG zu konvertieren, oder auf „Wie vorliegend senden“, um das aktuelle Format des Fotos beizubehalten.
- 5 Das Foto wird an eine neue E-Mail-Nachricht angehängt.

Erstellen und Weitergeben von Diashows

Mit dem Befehl „PDF-Präsentation“ können Sie unter Verwendung zahlreicher Bilder mehrseitige Dokumente oder Diapresentationen erstellen. Sie können Sicherheitseinstellungen und Optionen zur Beibehaltung der Bildqualität in der PDF-Datei festlegen. Außerdem können Sie bestimmen, dass das Dokument automatisch als Diashow geöffnet wird.



PDF-Präsentation als Diashow

A. Erstes Dia B. Übergang „Nach links wischen“ C. Zweites Dia

So erstellen Sie eine PDF-Diashow

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - (Photoshop Elements) Wählen Sie „Datei“ > „Automatisieren“ > „PDF-Diashow“.

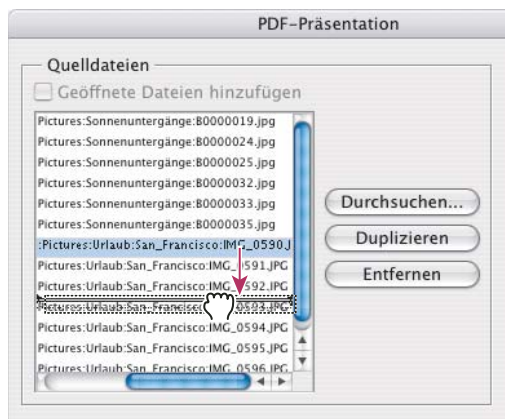
- (Bridge) Wählen Sie die gewünschten Bilder aus. Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Photoshop Elements“ > „PDF-Diashow“. (Wenn Sie die zu verwendenden Bilder nicht auswählen, enthält die Präsentation alle Bilder, die derzeit in Bridge angezeigt werden.)

Hinweis: Klicken Sie auf eine Datei, um sie auszuwählen. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste, um mehrere aufeinander folgende Dateien auszuwählen. Sollen mehrere nicht aufeinander folgende Dateien ausgewählt werden, drücken Sie die Befehlstaste und klicken Sie auf die gewünschten Dateien.

2 Klicken Sie im Dialogfeld „PDF-Präsentation“ auf „Durchsuchen“, um der PDF-Präsentation Dateien hinzuzufügen. Wählen Sie die Option „Geöffnete Dateien hinzufügen“, um Dateien hinzuzufügen, die bereits in Photoshop geöffnet sind. Sie können unerwünschte Dateien entfernen, indem Sie sie im Bereich „Quelldateien“ auswählen und dann auf die Schaltfläche „Entfernen“ klicken.

Die Seiten der PDF-Präsentation werden mit den Dateien im Bereich „Quelldateien“ erstellt. Dabei verwendet Photoshop die oberste Datei für die erste Seite und die folgenden Dateien in der Liste für weitere Seiten. Wenn Sie die Reihenfolge ändern möchten, wählen Sie die Datei aus und ziehen Sie sie im Fenster „Quelldateien“ an eine andere Stelle.

Hinweis: Soll eine Datei in der PDF-Präsentation mehrmals verwendet werden, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Duplizieren“. Sie können die duplizierte Datei anschließend im Fenster „Quelldateien“ an die gewünschte Stelle ziehen.



Ziehen einer Datei an eine neue Position in der Liste

3 Wählen Sie im Bereich „Ausgabeoptionen“ des Dialogfelds „PDF-Präsentation“ eine der folgenden Optionen aus:

Mehrseitiges Dokument Erstellt ein PDF-Dokument, in dem die Bilder sich auf separaten Seiten befinden.

Präsentation Erstellt eine Diashow im PDF-Format.

4 Wenn Sie die Ausgabeoption „Präsentation“ gewählt haben, können Sie im Bereich „Präsentationsoptionen“ folgende Optionen festlegen:

Weiter alle [5] Sekunden Bestimmt, wie lange jedes Bild angezeigt wird, bevor das nächste Bild der Präsentation eingeblendet wird. Die Standarddauer beträgt 5 Sekunden.

Schleife nach letzter Seite Bestimmt, dass die Präsentation automatisch neu gestartet wird, sobald das Ende erreicht ist. Deaktivieren Sie diese Option, wenn die Präsentation nach dem Anzeigen des letzten Bildes angehalten werden soll.

Übergang Definiert den Übergang zwischen den einzelnen Bildern. Wählen Sie aus dem Menü „Übergang“ eine Option aus.

5 Klicken Sie auf „Speichern“.

6 Geben Sie im Dialogfeld „Speichern“ einen Namen für die PDF-Präsentation ein, wählen Sie für die gespeicherte Datei ein Verzeichnis aus und klicken Sie dann auf „Speichern“.

7 Wählen Sie im Dialogfeld „Adobe PDF speichern“ eine Adobe PDF-Vorgabe aus oder geben Sie für das PDF-Dokument Speicheroptionen an.

8 Klicken Sie auf „PDF speichern“. Photoshop schließt das Dialogfeld „Adobe PDF speichern“ und erstellt die PDF-Präsentation. In einem Dialogfeld werden Sie darüber informiert, ob die PDF-Präsentation korrekt erstellt wurde.

So erstellen Sie eine Web-Fotogalerie

Eine Web-Fotogalerie ist eine Website, die eine Homepage mit Miniaturbildern sowie Galeriesteiten mit Bildern in voller Größe enthält. Jede Seite hat Hyperlinks zum Navigieren durch die Website. Wenn ein Besucher z.B. auf der Homepage auf ein Miniaturbild klickt, wird das entsprechende Bild in voller Größe in eine Galeriesteite geladen. Mit dem Befehl „Web-Fotogalerie“ können Sie aus einem Satz von Bildern automatisch eine Web-Fotogalerie erstellen.



Beispiele für Homepages mit Web-Fotogalerien

Photoshop bietet für die Galerie eine Vielfalt von Stilen, die Sie mit dem Befehl „Web-Fotogalerie“ auswählen können. Wenn Sie mit HTML vertraut sind, können Sie durch Bearbeiten einer Reihe von HTML-Vorlagendateien einen neuen Stil erstellen oder einen vorhandenen Stil anpassen.

Jede Vorlage für Galeriestile enthält andere Optionen. Wenn Sie einen Vorgabestil verwenden, können daher einige Optionen abgeblendet dargestellt sein oder in diesem Stil gar nicht zur Verfügung stehen.

1 (Optional) Wählen Sie in Adobe Bridge die gewünschten Dateien aus.

Die Bilder werden in derselben Reihenfolge abgebildet, wie sie in Adobe Bridge angezeigt werden. Wenn Sie eine andere Reihenfolge wünschen, ändern Sie die Reihenfolge in Bridge.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- (Standardeditor) Wählen Sie „Datei“ > „Automatisieren“ > „Web-Fotogalerie“.
- (Bridge) Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Photoshop Elements“ > „Web-Fotogalerie“.

3 Wählen Sie aus dem Popup-Menü „Stile“ einen Stil für die Galerie. Im Dialogfeld wird eine Vorschau der Homepage für den gewählten Stil angezeigt.

4 (Optional) Geben Sie eine E-Mail-Adresse als Kontaktinformation für die Galerie ein.

5 Wählen Sie aus der Dropdown-Liste „Verwenden“ die Quelldateien für die Galerie aus.

In Bridge ausgewählte Bilder Verwendet die Bilder, die vor dem Öffnen des Dialogfelds „Web-Fotogalerie“ ausgewählt waren.

Ordner Verwendet Bilder aus Ordnern, die Sie über die Schaltfläche „Wählen“ auswählen. Aktivieren Sie „Alle Unterordner einschließen“, um Bilder aus allen Unterordnern des ausgewählten Ordners einzubeziehen.

6 Klicken Sie auf „Ziel“ und wählen Sie einen Ordner aus, in dem die Bilder und HTML-Seiten für die Galerie gespeichert werden sollen. Klicken Sie anschließend auf „Wählen“.

7 Wählen Sie Formatierungsoptionen für die Web-Galerie. Wählen Sie einen Eintrag aus der Dropdown-Liste „Optionen“, um verschiedene Optionssätze anzuzeigen. (Siehe „Optionen für Web-Fotogalerien“ auf Seite 275.)

8 Klicken Sie auf „OK“. Die folgenden HTML- und JPEG-Dateien werden von Photoshop im Zielordner abgelegt:

- Eine Homepage für die Galerie mit dem Namen „index.htm“ oder „index.html“ (dies hängt von der gewählten Erweiterung ab). Öffnen Sie diese Datei in einem beliebigen Webbrowser, um eine Vorschau der Galerie anzuzeigen.
- JPEG-Bilder in einem Bild-Unterordner.
- HTML-Seiten in einem Seiten-Unterordner.
- JPEG-Miniaturbilder in einem Miniatur-Unterordner.

Optionen für Web-Fotogalerien

Allgemein Optionen für Dateierweiterungen, Kodierung und Metadaten.

- **Erweiterung** Verwendet entweder „.htm“ oder „.html“ als Dateinamenerweiterung.
- **UTF 8-Kodierung für URL verwenden** Verwendet die UTF-8-Kodierung.
- **Bildern Höhen- und Breitenattribute hinzufügen** Legt die Abmessungen fest und verkürzt die Downloadzeit.
- **Alle Metadaten beibehalten** Behält die Metadateninformationen bei.

Banner Textoptionen für das Banner, das auf jeder Seite der Galerie angezeigt wird. Geben Sie Text in folgende Felder ein:

- **Name der Site** Der Name der Galerie.
- **Fotograf** Der Name der Person oder Organisation, von der die Fotos stammen.
- **Kontaktinformationen** Kontaktinformationen für die Galerie, z.B. Telefonnummer oder Geschäftsadresse.
- **Datum** Das Datum, das auf jeder Seite der Galerie angezeigt wird. Standardmäßig wird in Photoshop das aktuelle Datum verwendet.
- **Schrift und Schriftgrad** (Nicht immer verfügbar) Optionen für den Bannertext.

Große Bilder Optionen für die Hauptbilder, die auf jeder Seite der Galerie angezeigt werden.

- **Bilder skalieren** Skaliert die Quellbilder für die Platzierung auf den Galerieseiten. Wählen Sie eine Größe aus dem Popup-Menü oder geben Sie eine Größe in Pixeln ein. Wählen Sie unter „Beschränken“ die Bildabmessungen, die beim Skalieren beschränkt werden sollen. Wählen Sie unter „JPEG-Qualität“ eine Option aus dem Popup-Menü, geben Sie einen Wert zwischen 0 und 12 ein bzw. ziehen Sie den Regler. Je höher der Wert, desto höher die Qualität und desto größer die Datei.
- **Randgröße** Legt die Breite des Bildrands in Pixeln fest.
- **Als Titel** Legt die Optionen für die Beschreibungen unter jedem Bild fest. Wählen Sie „Dateiname“, um den Dateinamen anzuzeigen, oder „Beschreibung“, „Bildrechte“, „Titel“ und „Copyright“, um den aus dem Dialogfeld „Datei-Informationen“ stammenden Beschreibungstext anzuzeigen.
- **Schrift und Schriftgrad** Legen Schriftart und Schriftgrad der Beschreibung fest.

Miniaturen Optionen für die Homepage der Galerie, einschließlich der Größe der Miniaturen.

- **Größe** Legt die Größe der Miniaturen fest. Wählen Sie einen Wert aus dem Popup-Menü oder geben Sie einen Wert in Pixeln für die Breite jeder Miniatur ein.
- **Spalten und Zeilen** Legen die Anzahl der Spalten und Zeilen fest, in denen Miniaturen auf der Homepage angezeigt werden. Diese Option gilt nicht für Galerien, in denen der horizontale oder vertikale Frame-Stil verwendet wird.
- **Randgröße** Legt die Breite des Randes der einzelnen Miniaturen in Pixeln fest.

- **Als Titel verwenden** Legt die Optionen für die Beschreibungen unter den einzelnen Miniaturen fest. Wählen Sie „Dateiname“, um den Dateinamen anzuzeigen, oder „Beschreibung“, „Bildrechte“, „Titel“ und „Copyright“, um den aus dem Dialogfeld „Datei-Informationen“ stammenden Beschreibungstext anzuzeigen.

- **Schrift und Schriftgrad** Legen Schriftart und Schriftgrad der Beschreibung fest.

Eigene Farben Optionen für die Farben der Elemente in der Galerie. Um die Farbe eines bestimmten Elements zu ändern, klicken Sie auf das entsprechende Farbfeld und wählen Sie dann mit dem Adobe-Farbwähler eine neue Farbe aus. Sie können die Hintergrundfarbe jeder Seite (Option „Hintergrund“) und die des Banners (Option „Banner“) ändern.

Schutz Zeigt auf jedem Bild einen Text als Diebstahlschutz an.

- **Inhalt** Legt den angezeigten Text fest. Wählen Sie die Option „Eigener Text“ aus, um benutzerdefinierten Text einzugeben. Wählen Sie „Dateiname“, „Beschreibung“, „Bildrechte“, „Titel“ oder „Copyright“, um den aus dem Dialogfeld „Datei-Informationen“ stammenden Text anzuzeigen.

- **Schrift, Farbe und Position** Legen Schriftart, Farbe und Ausrichtung der Beschreibung fest.

- **Drehen** Dreht den Text im Bild um einen bestimmten Winkel.

Anpassen von Web-Fotogaleriestilen (erfahrene Benutzer)

Photoshop bietet eine Vielzahl von Stilen für Ihre Web-Fotogalerie. Wenn Sie mit HTML vertraut sind, können Sie durch Bearbeiten einer Reihe von HTML-Vorlagendateien einen neuen Stil erstellen oder einen vorhandenen Stil anpassen.

Die in Photoshop verfügbaren Web-Fotogaleriestile sind in eigenen Ordnern im Ordner Adobe Photoshop Elements/Presets/Web Photo Gallery gespeichert. Jeder Stilordner enthält die folgenden HTML-Dateien:

Caption.htm Legt das Layout der unter jeder Miniatur auf der Homepage angezeigten Objektbeschreibung fest.

FrameSet.htm Legt das Layout des Framesets für die Anzeige von Seiten fest.

IndexPage.htm Legt das Layout der Homepage fest.

SubPage.htm Legt das Layout der Galerieseiten mit Bildern in voller Größe fest.

Miniatur.htm Legt das Layout der auf der Homepage angezeigten Miniaturen fest.

So können Sie einen Web-Fotogaleriestil erstellen oder anpassen (erfahrene Benutzer)

1 Öffnen Sie den Ordner mit den vorhandenen Web-Fotogaleriestilen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Zum Anpassen eines Stils erstellen Sie eine Kopie des Stilordners und legen Sie die Kopie am selben Speicherort ab wie die vorhandenen Stilordner.
- Zum Erstellen eines neuen Stils erstellen Sie einen neuen Ordner für den neuen Stil und legen ihn am selben Speicherort ab wie die vorhandenen Stilordner.

Der neue oder angepasste Stil wird (mit dem Namen des dazugehörigen Ordners) in der Dropdown-Liste „Stile“ im Dialogfeld „Web-Fotogalerie“ angezeigt.

3 Führen Sie in einem HTML-Editor folgende Schritte aus:

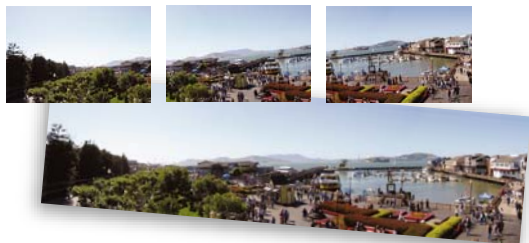
- Passen Sie die HTML-Vorlagendatei an.
- Erstellen Sie die erforderlichen HTML-Vorlagendateien und speichern Sie sie im Stilordner.

Stellen Sie beim Erstellen der Vorlagendateien sicher, dass Sie sich an die beschriebenen Anpassungsrichtlinien halten (siehe „Anpassen von Web-Fotogaleriestilen (erfahrene Benutzer)“ auf Seite 276).

Erstellen von Photomerge-Panoramen

Mit dem Befehl „Photomerge-Panorama“ lassen sich mehrere Fotos zu einem zusammenhängenden Foto kombinieren. Sie können z.B. fünf überlappende Bilder der Skyline einer Stadt so zusammenstellen, dass ein Panorama entsteht. Die mit dem Photomerge-Panorama kombinierten Fotos können sowohl horizontal als auch vertikal angeordnet sein.

Beim Einrichten einer Photomerge-Panorama-Komposition müssen Sie zunächst die Dateien festlegen, die zusammengefügt werden sollen (Quelldateien), woraufhin Adobe Photoshop Elements diese Dateien automatisch kombiniert und ein zusammenhängendes Panoramabild erstellt. Nach Fertigstellung des Panoramas können Sie die Position der einzelnen Bilder gegebenenfalls noch ändern.



Erstellen von Photomerge-Panoramen

Geeignete Fotos sind das A und O für jedes Panoramabild. Halten Sie sich darum beim Aufnehmen von Fotos, die mit Photomerge-Panorama zusammengefügt werden sollen, an folgende Richtlinien:

Achten Sie auf eine ausreichende Überlappung der Bilder Die Bilder sollten etwa um 15% bis 40% überlappen. Bei einer geringeren Überlappung kann das Panorama von Photomerge-Panorama u.U. nicht automatisch zusammengefügt werden. Auch die Arbeit mit Bildern, die um 50% oder mehr überlappen, kann sich schwierig gestalten. Bilder dieser Art lassen sich möglicherweise nicht so gut überblenden.

Verwenden Sie eine einheitliche Brennweite Vermeiden Sie beim Fotografieren die Verwendung der Zoomfunktion der Kamera.

Halten Sie die Kamera gerade Photomerge-Panorama kann zwar leichte Drehungen zwischen Bildern ausgleichen, größere Neigungen können aber beim automatischen Zusammenfügen des Panoramas zu Fehlern führen. Ein Stativ mit einem drehbaren Kopf ist für eine gleichbleibende Ausrichtung von Kamera und Sucher hilfreich.

 *Beim Fotografieren eines Panoramas von einem erhöhten Standort aus wird häufig versucht, den Horizont im Sucher auf der gleichen Höhe zu halten. Dies führt jedoch zu einer merklichen Drehung zwischen den Bildern. Verwenden Sie daher ein Stativ, um die Kamera auf der gleichen Höhe zu halten.*

Behalten Sie Ihre Position bei Bleiben Sie bei der Aufnahme einer ganzen Fotoserie stets an derselben Position, damit die Bilder vom gleichen Standort aus aufgenommen werden. Wenn Sie den optischen Sucher verwenden und die Kamera nahe am Auge halten, bleibt der Standort konsistent. Ein Stativ kann helfen, den Standort beizubehalten.

Verwenden Sie keine Verzerrungslinsen Wenn Fotos mit Fischaugenlinsen und anderen Verzerrungslinsen aufgenommen werden, die eine deutliche Verzerrung des Bildes bewirken, kann Photomerge-Panorama möglicherweise kein befriedigendes Ergebnis liefern.

Behalten Sie die Belichtung bei Verwenden Sie den Blitz entweder immer oder überhaupt nicht. Mithilfe der erweiterten Überblendungsfunktion in Photomerge-Panorama können zwar unterschiedliche Belichtungen leichter ausgeglichen werden, große Unterschiede erschweren jedoch den Prozess des Zusammenfügens der Einzelbilder. Einige Digitalkameras ändern beim Aufnehmen von Fotos die Belichtungseinstellungen automatisch. Daher müssen Sie die Kameraeinstellungen u.U. überprüfen, um sicherzugehen, dass alle Bilder dieselbe Belichtung aufweisen.

So erstellen Sie eine Photomerge-Panorama-Komposition

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Standardeditor „Datei“ > „Neu“ > „Photomerge-Panorama“.
- (Bridge) Wählen Sie die gewünschten Bilder aus. Wählen Sie „Werkzeuge“ > „Photoshop Elements“ > „Photomerge-Panorama“. Die Quelldateien werden automatisch geöffnet und verarbeitet.

2 (Standardeditor) Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um die Quelldateien bzw. den Ordner auszuwählen, die bzw. der zum Erstellen der Photomerge-Panorama-Komposition verwendet werden soll(en). Wenn Sie alle Quelldateien hinzugefügt haben, klicken Sie auf „OK“, um die Photomerge-Panorama-Komposition zu erstellen. Die Quelldateien werden automatisch geöffnet und verarbeitet.

 Ist eine automatische Erstellung der Komposition nicht möglich, wird eine entsprechende Meldung angezeigt. Sie können dann die Komposition manuell im Dialogfeld „Photomerge“ erstellen, indem Sie die Fotos aus dem Lichtkasten in den Arbeitsbereich ziehen und dort per Hand zusammenfügen.

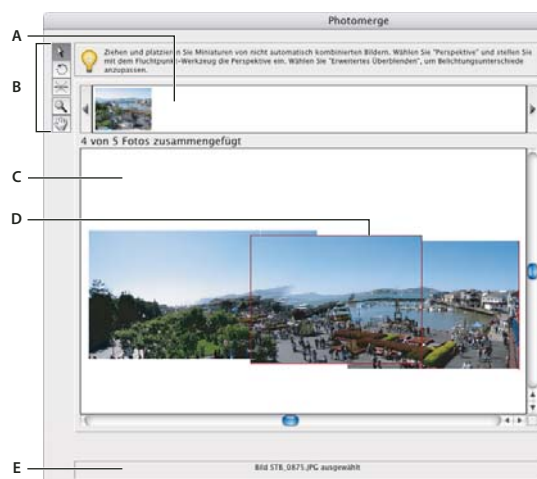
3 Sobald das neue Panoramabild im Dialogfeld „Photomerge“ angezeigt wird, können Sie an den einzelnen Quelldateien arbeiten und die Ansicht des Arbeitsbereichs ändern. Wenn Sie die Reihenfolge der Bilder ändern müssen, ziehen Sie das betreffende Bild im Arbeitsbereich an eine neue Position oder ordnen Sie die Bilder im Lichtkasten neu an. (Deaktivieren Sie zum Anordnen der Bilder gegebenenfalls die Option „An Bild ausrichten“.)

4 Passen Sie falls erforderlich den Fluchtpunkt bzw. die Überblendungseinstellungen Ihrer Komposition an.

5 Klicken Sie auf „OK“, um das Panorama als neue Datei zu erzeugen.

So verwenden Sie das Dialogfeld „Photomerge“

Im Dialogfeld „Photomerge“ finden Sie Werkzeuge zum Bearbeiten der Komposition, einen Bereich zum Speichern nicht verwendeter Quellbilder („Lichtkasten“), einen Arbeitsbereich zum Erstellen der Komposition sowie Optionen zum Anzeigen und Bearbeiten der Komposition. Außerdem steht Ihnen eine Zoomfunktion zur Verfügung, mit der Sie die Ausrichtung der einzelnen Dateien besser prüfen können.



Dialogfeld „Photomerge“

A. Lichtkasten B. Werkzeuge C. Arbeitsbereich D. Ausgewähltes Bild E. Statusleiste

- Wählen Sie zum Navigieren das Hand-Werkzeug  aus und ziehen Sie im Arbeitsbereich. Stattdessen können Sie auch den Ansichtsbereich (rot umrandet) oder die Bildlaufleisten im Navigator ziehen.
- Wenn Sie die Ansicht verkleinern oder vergrößern möchten, klicken Sie auf das Einzoomen-  bzw. Auszoomen-Symbol . Einzoomen können Sie auch mit dem Zoom-Werkzeug . Bei gedrückter Wahltaaste können Sie mit dem Zoom-Werkzeug auszoomen.
- Wenn Sie ein Bild drehen möchten, wählen Sie das Bild-auswählen-Werkzeug  aus und klicken Sie auf das Bild. Wählen Sie dann das Bild-drehen-Werkzeug  aus und ziehen Sie in einer Kreisbewegung um das Bild.
- Wenn Sie Bilder im Lichtkasten neu anordnen möchten, wählen Sie das Bild-auswählen-Werkzeug aus und ziehen Sie ein Bild im Lichtkasten.
- Wenn Sie der Komposition ein Bild hinzufügen möchten, wählen Sie das Bild-auswählen-Werkzeug aus und ziehen Sie das Bild aus dem Lichtkasten in den Arbeitsbereich.
- Wenn Sie ein Bild aus der Komposition entfernen möchten, wählen Sie das Bild-auswählen-Werkzeug aus und ziehen Sie das Bild aus dem Arbeitsbereich in den Lichtkasten.

 Stellen Sie sicher, dass die Option „An Bild ausrichten“ aktiviert ist, damit Bilder, die überlappen und bei denen Photomerge eine Gemeinsamkeit festgestellt hat, automatisch korrekt ausgerichtet werden.

So ändern Sie den Fluchtpunkt

Mit dem Fluchtpunkt-setzen-Werkzeug wählen Sie das Fluchtpunktbild aus, wodurch sich die Perspektive der Photomerge-Panorama-Komposition ändert.

1 Wählen Sie im Bereich „Einstellungen“ des Dialogfelds „Photomerge“ die Option „Perspektive“. Das mittlere Bild ist das Standardfluchtpunktbild (wenn ausgewählt, wird es von einem blauen Rand umrahmt).

2 Wählen Sie das Fluchtpunkt-setzen-Werkzeug  aus und klicken Sie auf ein Bild im Arbeitsbereich, um es zum Fluchtpunktbild zu machen. In jeder Komposition gibt es nur ein Fluchtpunktbild.

Hinweis: Halten Sie die Wahl taste gedrückt, während Sie den Zeiger über ein Bild bewegen, um die Auswahlbegrenzung des Fotos anzuzeigen.

3 Ändern Sie ggf. die Position der anderen Bilder mithilfe des Bild-auswählen-Werkzeugs . Ausgewählte Nicht-Fluchtpunktbilder werden durch einen roten Rahmen markiert.

Wenn Sie eine Perspektivkorrektur auf eine Komposition anwenden, werden die Bilder, die keine Fluchtpunktbilder sind, mit dem Fluchtpunktbild verknüpft. Sie können diese Verknüpfung aufheben, indem Sie im Bereich „Einstellungen“ die Option „Normal“ wählen, die Bilder im Arbeitsbereich trennen oder das Fluchtpunktbild wieder in den Lichtkasten ziehen. Nach Aufhebung der Verknüpfung liegen die Bilder wieder in ihrem Originalzustand vor.

Die Perspektivkorrektur ist nur bis zu einem Ansichtswinkel von ca. 120° möglich. Wenn Ihre Komposition einen größeren Ansichtswinkel hat, deaktivieren Sie die Option „Perspektive“.

So reduzieren Sie die Verzerrung und inkonsistente Farben

Mit Optionen für die Komposition können Sie die Verzerrung in einer Photomerge-Panorama-Komposition reduzieren.

1 Legen Sie die Optionen für die Komposition fest:

Zylindrische Zuordnung Reduziert die bogenförmige Verzerrung, die beim Anwenden der Perspektivkorrektur auftreten kann. Die Option „Perspektive“ muss aktiviert sein, damit „Zylindrische Zuordnung“ verwendet werden kann.



Auswirkungen der Option „Zylindrische Zuordnung“
A. Original B. Mit zylindrischer Zuordnung

Erweitertes Überblenden Minimiert Farbunregelmäßigkeiten, die sich beim Überblenden von Bildern mit unterschiedlicher Belichtung ergeben. Wenn diese Option aktiviert ist, werden großflächige Farben und Farbtöne in einem großen Bereich, detaillierte Farben und Farbtöne in einem kleineren Bereich überblendet.

2 Klicken Sie auf „Vorschau“.

Die Ergebnisse, die durch Anwendung dieser Optionen erzielt werden, sind nur im Vorschau-Modus und im endgültigen Bild zu sehen.

3 Wenn Sie wieder zum Bearbeitungsmodus zurückkehren möchten, klicken Sie auf „Vorschau beenden“.

Kapitel 16: Tastaturbefehle

Tastaturbefehle für den Editor-Arbeitsbereich

Tastaturbefehle zum Auswählen von Werkzeugen

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Alle Werkzeuge mit demselben Tastaturbefehl durchlaufen	Umschalt + Tastaturbefehl (wenn „Umschalttaste für Wechsel zu anderem Werkzeug verwenden“ aktiviert ist)
Ausgeblendete Werkzeuge durchlaufen	Klicken bei gedrückter Wahl taste
Verschieben-Werkzeug	V
Zoom-Werkzeug	Z
Hand-Werkzeug	H
Pipette	I
Auswahlrechteck Auswahlellipse	M
Magnetisches Lasso Lasso Polygon-Lasso	L
Zauberstab	W
Magischer Auswahlpinsel	F
Auswahlpinsel	A
Horizontales Textwerkzeug Vertikales Textwerkzeug Horizontales Textmaskierungswerkzeug Vertikales Textmaskierungswerkzeug	T
Freistellungswerkzeug	C
Ausstecher	Q
Gerade-ausrichten-Werkzeug	P
Rote-Augen-entfernen-Werkzeug	Y
Bereichsreparatur-Pinsel Reparatur-Pinsel	J
Kopierstempel Musterstempel	S
Buntstift	N

Zweck	Vorgehensweise
Radiergummi Hintergrund-Radiergummi Magischer Radiergummi	E
Pinzel Impressionisten-Pinsel Farbe-ersetzen-Werkzeug	B
Füllwerkzeug	K
Verlaufswerkzeug	G
Rechteck-Werkzeug Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug Ellipse-Werkzeug Polygon-Werkzeug Linienzeichner Eigene-Form-Werkzeug Formauswahl-Werkzeug	U
Weichzeichner Scharfzeichner Wischfinger	R
Schwamm Abwedler Nachbelichter	O
Alle Paletten einblenden/ausblenden (mit Ausnahme der Anweisungen-, Stile-und-Effekte- und Ebenen-Paletten)	Tabulatortaste
Standardmäßige Vorder- und Hintergrundfarbe	D
Vorder- und Hintergrundfarbe austauschen	X

Tastaturbefehle für den Filter „Verflüssigen“

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Verkrümmen-Werkzeug	W
Turbulenz-Werkzeug	T
Strudel-Werkzeug – im Uhrzeigersinn	C
Zusammenziehen-Werkzeug	S
Aufblasen-Werkzeug	B
Nach-links-schieben-Werkzeug	O
Spiegeln-Werkzeug	M

Zweck	Vorgehensweise
Rekonstruktionswerkzeug	R
Zoom-Werkzeug	Z
Hand-Werkzeug	H

Tastaturbefehle für die Filtergalerie

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Neuen Filter zusätzlich zum ausgewählten anwenden	Bei gedrückter Wahl taste auf einen Filter klicken
Alle Dreiecke zum Einblenden der Optionen öffnen/schließen	Bei gedrückter Wahl taste auf ein Dreieck zum Einblenden der Optionen klicken
Schaltfläche „Abbrechen“ in „Standard“ ändern	Befehl taste
Schaltfläche „Abbrechen“ in „Zurück“ ändern	Wahl taste
Rückgängig/Wiederholen	Befehl taste + Z
Schritt vorwärts	Befehl taste + Umschalt + Z
Schritt rückwärts	Befehl taste + Wahl taste + Z

Tastaturbefehle für das Dialogfeld „Camera Raw“

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Lichter anzeigen, die in der Vorschau beschnitten werden	Belichtungs- oder Schattenregler bei gedrückter Wahl taste ziehen
Schaltfläche „Öffnen“ in „Überspringen“ ändern	Umschalt taste
Schaltfläche „Abbrechen“ in „Zurück“ ändern; Schaltfläche „Öffnen“ in „Aktualisieren“ ändern	Wahl taste

Tastaturbefehle zum Arbeiten mit Photomerge

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Bild-auswählen-Werkzeug	A
Bild-drehen-Werkzeug	R
Fluchtpunkt-setzen-Werkzeug (Option „Perspektive“ ausgewählt)	V
Zoom-Werkzeug	Z
Zum Hand-Werkzeug wechseln	H
Schritt rückwärts	Befehl taste + Z
Schritt vorwärts	Befehl taste + Umschalt + Z

Zweck	Vorgehensweise
Ausgewähltes Bild um 1 Pixel verschieben	Nach-rechts-Taste, Nach-links-Taste, Nach-oben-Taste oder Nach-unten-Taste
Schaltfläche „Abbrechen“ in „Zurück“ ändern	Wahltaste
Individuellen Bildrand anzeigen	Zeiger bei gedrückter Wahlte über das Bild bewegen

Tastaturbefehle zum Arbeiten mit Füllmethoden

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahlte in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Füllmethoden durchlaufen	Umschalt + + (Plus) oder - (Minus)
Normal	Umschalt + Wahlte + N
Sprenkeln	Umschalt + Wahlte + I
Dahinter auftragen	Umschalt + Wahlte + Q
Löschen	Umschalt + Wahlte + R
Abdunkeln	Umschalt + Wahlte + K
Multiplizieren	Umschalt + Wahlte + M
Farbig nachbelichten	Umschalt + Wahlte + B
Linear nachbelichten	Umschalt + Wahlte + A
Aufhellen	Umschalt + Wahlte + G
Negativ multiplizieren	Umschalt + Wahlte + S
Farbig abwedeln	Umschalt + Wahlte + D
Linear abwedeln	Umschalt + Wahlte + W
Ineinanderkopieren	Umschalt + Wahlte + O
Weiches Licht	Umschalt + Wahlte + F
Hartes Licht	Umschalt + Wahlte + H
Strahlendes Licht	Umschalt + Wahlte + V
Lineares Licht	Umschalt + Wahlte + J
Lichtpunkte	Umschalt + Wahlte + Z
Harte Mischung	Umschalt + Wahlte + L
Differenz	Umschalt + Wahlte + E
Ausschluss	Umschalt + Wahlte + X
Farbton	Umschalt + Wahlte + U
Sättigung	Umschalt + Wahlte + T
Farbe	Umschalt + Wahlte + C
Luminanz	Umschalt + Wahlte + Y

Tastaturbefehle zum Anzeigen von Bildern (Standardeditor)

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Bild in Fenster einpassen	Auf das Hand-Werkzeug doppelklicken
Auf 100 % vergrößern	Auf das Zoom-Werkzeug doppelklicken
Zum Hand-Werkzeug wechseln (wenn nicht im Textbearbeitungsmodus)	Leertaste
Zum Einzoomen-Werkzeug wechseln	Befehlstaste + Leertaste
Zum Auszoomen-Werkzeug wechseln	Wahl taste + Leertaste
Auf einen bestimmten Bildbereich einzoomen	Bei gedrückter Befehlstaste über die Vorschau in der Navigator-Palette ziehen
Mit dem Hand-Werkzeug einen Bildlauf durchführen	Ziehen oder Ansichtsbereich in der Navigator-Palette ziehen
Bildlauf um 1 Bildschirm nach oben oder unten durchführen	Bild-auf- oder Bild-ab-Taste
Bildlauf um 10 Einheiten nach oben oder unten durchführen	Umschalt + Bild-auf- oder Bild-ab-Taste
Ansicht zur linken oberen oder rechten unteren Ecke verschieben	Pos 1 oder Ende-Taste

Tastaturbefehle zum Auswählen und Verschieben von Objekten

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Eine Auswahl aufheben	Befehlstaste + D
Auswahlrechteck während des Ziehens/Zeichnens verschieben	Beliebiges Auswahlwerkzeug + Ziehen bei gedrückter Leertaste
Auswahl vergrößern oder verkleinern	Beliebiges Auswahlwerkzeug + Umschalt oder Ziehen bei gedrückter Wahl taste
Auswahlschnittmenge bilden	Beliebiges Auswahlwerkzeug + Umschalt + Ziehen bei gedrückter Wahl taste
Auswahlrahmen auf Quadrat oder Kreis beschränken (wenn keine andere Auswahl aktiv ist)	Ziehen bei gedrückter Umschalt taste
Auswahlrahmen vom Mittelpunkt aus zeichnen (wenn keine andere Auswahl aktiv ist)	Ziehen bei gedrückter Wahl taste
Form beschränken und Auswahlrahmen vom Mittelpunkt aus zeichnen	Umschalt + Ziehen bei gedrückter Wahl taste
Zum Verschieben-Werkzeug wechseln	Befehlstaste (außer wenn Hand- oder eines der Form-Werkzeuge ausgewählt ist)
Vom magnetischen Lasso zum Lasso wechseln	Ziehen bei gedrückter Wahl taste
Einen Vorgang des magnetischen Lassos zuweisen/abbrechen	Zeilenschalter oder Esc-Taste
Kopie der Auswahl verschieben	Verschieben-Werkzeug + Auswahl bei gedrückter Wahl taste ziehen
Auswahlbereich um 1 Pixel verschieben	Beliebige Auswahl + Nach-rechts-Taste, Nach-links-Taste, Nach-oben-Taste oder Nach-unten-Taste
Auswahl um 1 Pixel verschieben	Verschieben-Werkzeug + Nach-rechts-Taste, Nach-links-Taste, Nach-oben-Taste oder Nach-unten-Taste

Zweck	Vorgehensweise
Ebene um 1 Pixel verschieben, wenn in der Ebene nichts ausgewählt ist	Befehlstaste + Nach-rechts-Taste, Nach-links-Taste, Nach-oben-Taste oder Nach-unten-Taste
Feststellungsbreite erhöhen/reduzieren	Magnetisches Lasso + Umschalt + # oder #
Freistellen akzeptieren oder beenden	Freistellungswerkzeug + Zeilenschalter oder Esc-Taste
Freistellungsabdeckung aus- oder einschalten	/ (Schrägstrich)

Tastaturbefehle zum Malen

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Zur Pipette wechseln	Beliebiges Mal- oder Form-Werkzeug + Wahl taste (außer Impressionisten-Pinsel)
Hintergrundfarbe auswählen	Pipette + bei gedrückter Wahl taste klicken
Deckkraft, Toleranz oder Belichtung zum Malen einstellen	Beliebiges Mal- oder Bearbeitungswerkzeug + Zifferntaste (z. B. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 und 5 in rascher Folge = 45 %)
Deckkraft zum Malen einstellen	Beliebiges Mal- oder Bearbeitungswerkzeug + Umschalttaste + Zifferntasten (z. B. 0 = 100 %, 1 = 10 %, 4 dann 5 schnell nacheinander = 45 %)
Füllmethoden durchlaufen	Umschalt + + (Plus) oder - (Minus)
Auswahl/Ebene mit Vorder- oder Hintergrundfarbe füllen	Wahl taste + Rücktaste, oder Befehlstaste + Rücktaste
Dialogfeld „Füllebene“ anzeigen	Umschalt- + Rücktaste
Transparente Pixel fixieren (ein/aus)	/ (Schrägstrich)
Punkte durch gerade Linie verbinden (gerade Linie zeichnen)	Beliebiges Malwerkzeug + Klicken bei gedrückter Umschalttaste

Tastaturbefehle zum Transformieren von Auswahlbereichen und Auswahlrändern

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Vom Mittelpunkt aus transformieren oder reflektieren	Wahl taste
Beschränken	Umschalttaste
Verzerren	Befehlstaste
Neigen	Befehlstaste + Umschalt
Perspektive ändern	Befehlstaste + Umschalt + Wahl taste
Zuweisen	Zeilenschalter
Abbrechen	Esc oder Befehlstaste + . (Punkt)

Tastaturbefehle zum Arbeiten mit Text

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Text im Bild verschieben	Mit gedrückter Befehlstaste ziehen, während die Textebene ausgewählt ist
1 Zeichen links/rechts oder 1 Zeile oben/unten oder 1 Wort links/rechts auswählen	Umschalt + Nach-links-Taste/Nach-rechts-Taste oder Nach-unten-Taste/Nach-oben-Taste oder Befehlstaste + Umschalt + Nach-links-Taste/Nach-rechts-Taste
Zeichen von der Einfügemarke bis zum Klickpunkt auswählen	Klicken bei gedrückter Umschalttaste
1 Zeichen links/rechts oder 1 Zeile oben/unten oder 1 Wort links/rechts bewegen	Nach-links-Taste/Nach-rechts-Taste, Nach-unten-Taste/Nach-oben-Taste oder Befehlstaste + Nach-links-Taste/Nach-rechts-Taste
Neue Textebene beim Bearbeiten von Text erstellen	Klicken bei gedrückter Umschalttaste
Wort, Zeile oder Absatz auswählen	Doppelt, dreifach oder vierfach klicken
Auswahl im ausgewählten Text ein-/ausblenden	Befehlstaste + H
Den Text innerhalb eines Begrenzungsrahmens beim Skalieren des Begrenzungsrahmens skalieren und neigen	Einen Ziehpunkt des Begrenzungsrahmens bei gedrückter Befehlstaste ziehen
Linksbündig, zentriert oder rechtsbündig ausrichten	Horizontales Textwerkzeug oder horizontales Textmaskierungswerkzeug + Befehlstaste + Umschalt + L, C oder R
Oben, zentriert oder unten ausrichten	Vertikales Textwerkzeug oder vertikales Textmaskierungswerkzeug + Befehlstaste + Umschalt + L, C oder R
Zum Standardschriftstil zurückkehren	Befehlstaste + Umschalt + Y
Unterstreichen ein-/ausschalten	Befehlstaste + Umschalt + U
Durchstreichen ein-/ausschalten	Befehlstaste + Umschalt + / (Schrägstrich)
Textgröße um 2 Punkt/Px reduzieren oder erhöhen	Befehlstaste + Umschalt + W bzw. A

Tastaturbefehle für die Info-Palette

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Farbwertanzeigemodus ändern	Auf Pipette klicken
Maßeinheiten ändern	Auf Fadenkreuz klicken

Tastaturbefehle für die Ebenen-Palette

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Optionen einstellen	Bei gedrückter Wahl taste auf „Neu“ klicken
Ohne Bestätigung löschen	Bei gedrückter Wahl taste auf Papierkorb klicken
Als Auswahl laden	Bei gedrückter Befehlstaste auf die Ebenenminiatur klicken
Zur Auswahl hinzufügen	Bei gedrückter Befehlstaste + Umschalttaste auf die Ebene klicken
Aktuelle Auswahl reduzieren	Bei gedrückter Befehlstaste + Wahl taste auf die Ebenenminiatur klicken
Schnittmenge mit aktueller Auswahl bilden	Bei gedrückter Befehls- + Umschalt- + Wahl taste auf die Ebenenminiatur klicken

Zweck	Vorgehensweise
Ebenentransparenz als Auswahl laden	Bei gedrückter Befehlstaste auf die Ebenenminiatur klicken
Sichtbare Ebenen zusammenführen	Befehlstaste + Umschalt + E
Neue leere Ebene mit Dialogfeld erstellen	Bei gedrückter Wahlstaste auf „Neue Ebene“ klicken
Neue Ebene unter der Zielebene erstellen	Bei gedrückter Befehlstaste auf „Neue Ebene“ klicken
Nächste Ebene nach unten/oben auswählen	Umschalt + Wahlstaste + , (Komma) oder . (Punkt)
Nächste Ebene nach unten/oben aktivieren	Wahlstaste + , (Komma) oder . (Punkt)
Zielebene nach unten/oben verschieben	Befehlstaste + , (Komma) oder . (Punkt)
Eine Kopie aller sichtbaren Ebenen auf die Zielebene reduzieren	Befehlstaste + Umschalt + Wahlstaste + E
Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren	Befehlstaste + E
Aktuelle Ebene in darunter liegende Ebene kopieren	Bei gedrückter Wahlstaste den Befehl „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“ im Popup-Menü der Palette wählen
Alle sichtbaren Ebenen in die aktive Ebene kopieren	Bei gedrückter Wahlstaste den Befehl „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren“ im Popup-Menü der Palette wählen
Alle sichtbaren verknüpften Ebenen in die aktive Ebene kopieren	Bei gedrückter Wahlstaste den Befehl „Verknüpfte Objekte verbinden“ im Popup-Menü der Palette wählen
Alle anderen derzeit sichtbaren Ebenen ein-/ausblenden	Bei gedrückter Wahlstaste auf das Augen-Symbol klicken
Transparenzfixierung für Zielebene oder zuletzt zugewiesene Fixierung umschalten	/ (Schrägstrich)
Effekt/Stil (Optionen) für Einstellungsebene bearbeiten	Auf Ebeneneffekt/-stil doppelklicken
Ebeneneneffekt/-stil ausblenden	Bei gedrückter Wahlstaste auf Ebeneneffekt/-stil doppelklicken
Ebeneneneigenschaften bearbeiten	Auf die Ebenenminiatur doppelklicken
Gesamten Text auswählen; Textwerkzeug vorübergehend auswählen	Auf die Textebenenminiatur doppelklicken
Schnittmaske erstellen	Bei gedrückter Wahlstaste auf die Trennlinie zwischen den beiden Ebenen klicken
Ebene umbenennen	Auf den Ebenennamen doppelklicken

Tastaturbefehle für die Farbfelder-Palette

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahlstaste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Neues Farbfeld aus der Vordergrundfarbe erstellen	Auf einen leeren Bereich der Palette klicken
Hintergrundfarbe auswählen	Bei gedrückter Befehlstaste auf das Farbfeld klicken
Farbe löschen	Bei gedrückter Wahlstaste auf das Farbfeld klicken

Tastaturbefehle für das Menü „Pinsel“

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahlstaste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Pinsel löschen	Bei gedrückter Wahl taste auf den Pinsel klicken
Pinselgröße reduzieren/erhöhen	# oder Umschalt + #
Weichheit/Härte des Pinsels in Schritten von je 25 % reduzieren/erhöhen	Umschalt + ß oder ß
Vorherige/Nächste Pinselgröße auswählen	, (Komma) oder . (Punkt)
Ersten/Letzten Pinsel auswählen	Umschalt + , (Komma) oder . (Punkt)
Präzises Fadenkreuz für Pinsel anzeigen	Feststelltaste

Tastaturbefehle für das Dialogfeld „Magische Extrahierung“

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Vordergrundpinsel	B
Hintergrundpinsel	P
Punkt-Radiergummi Werkzeug	E
Auswählerweiterung-Werkzeug	A
Auswahlverkleinerung-Werkzeug	D
Glättungspinsel	J
Zoom-Werkzeug	Z
Hand-Werkzeug	H

Funktionstasten (Standardeditor)

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält lediglich Tastaturbefehle, die nicht in Menübefehlen oder QuickInfos angezeigt werden. Viele Befehle sind zudem verfügbar, wenn Sie bei gedrückter Wahl taste in einer Palette, in einem Fenster oder auf ein Bild klicken.

Zweck	Vorgehensweise
Hilfe aufrufen	F1
Anweisungen-Palette ein-/ausblenden	F6
Stile-und-Effekte-Palette ein-/ausblenden	F7
Info-Palette ein-/ausblenden	F8
Navigator-Palette ein-/ausblenden	F12

Adobe Bridge-Tastaturbefehle

Tasten für die Arbeit mit Adobe Bridge

Dies ist keine vollständige Liste der Tastaturbefehle. Die folgende Tabelle enthält nur die Tastaturbefehle, die nicht in den Menüs oder QuickInfos angezeigt werden.

Zweck	Vorgehensweise
Zum vorherigen Bridge-Fenster wechseln	Umschalt + Befehlstaste + <
Zur nächsten Ansicht wechseln („Als Miniaturen“, „Als Filmstreifen“ oder „Als Details“)	Befehlstaste + Z
Zu benutzerdefinierten Arbeitsbereichen wechseln	Befehlstaste + F6 bis Befehlstaste + F12
Zur vorherigen Ansicht wechseln	Umschalt + Befehlstaste + Z
Alle Dateien anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + A
Dateien mit 1 oder mehr Sternen anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 1
Dateien mit 2 oder mehr Sternen anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 2
Dateien mit 3 oder mehr Sternen anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 3
Dateien mit 4 oder mehr Sternen anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 4
Dateien mit 5 Sternen anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 5
Dateien mit Beschriftung 1 (rot) anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 6
Dateien mit Beschriftung 2 (gelb) anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 7
Dateien mit Beschriftung 3 (grün) anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 8
Dateien mit Beschriftung 4 (blau) anzeigen	Wahltaste + Befehlstaste + 9
Zur letzten Anwendung zurückkehren, von der Bridge gestartet wurde	Wahltaste + Befehlstaste + O
Einen Ordner (in Ordneransicht) oder eine Zeile nach oben	Nach-oben-Taste
Einen Ordner (in Ordneransicht) oder eine Zeile nach unten	Nach-unten-Taste
Eine Ebene nach oben (in Ordneransicht)	Befehlstaste + Nach-oben-Taste
Um ein Element nach links gehen	Nach-links-Taste
Um ein Element nach rechts gehen	Nach-rechts-Taste
Zum ersten Element gehen	Pos 1
Zum letzten Element gehen	Ende-Taste
Zur Auswahl hinzufügen (nicht aufeinander folgend)	Bei gedrückter Befehlstaste klicken
Ordnerstruktur- und Miniaturbereich aktualisieren	F5
Ein Element der Auswahl hinzufügen	Umschalt + Nach-rechts-Taste, Nach-links-Taste, Nach-oben-Taste oder Nach-unten-Taste
Dialogfeld „Dateiinformationen“ öffnen	Befehlstaste + Wahl taste + Umschalt + I
Hilfe anzeigen	F1

Kapitel 17: Glossar

Photoshop Elements-Glossar

Dieses Glossar enthält Erläuterungen für Begriffe aus den Bereichen digitale Bildbearbeitung und Fotografie unter besonderer Berücksichtigung ihrer Verwendung in der Photoshop Elements-Hilfe.

Glossar

A

Abgeflachte Kante Erhabener oder vertiefter Effekt um ein gesamtes Bild/einen gesamten Text oder einen Teil eines Bildes bzw. Textes. Abgeflachte Kanten werden durch das Zuweisen von Tiefen und Lichtern zu den inneren und äußeren Kanten der jeweiligen Ränder erzeugt, sodass ein dreidimensionaler Tiefeneffekt entsteht.

Abnahme Betrag, um den das Licht während seines Weges von der Quelle an Intensität verliert. Auch die Länge des Übergangs zwischen ähnlichen Farben im Dialogfeld „Farbton/Sättigung“.

Abwedeln Selektives Aufhellen bestimmter Bildpartien.

48-Bit-RGB-Farbe Modus für Bilder mit hoher Bittiefe, bei dem Tausende von Farben pro Kanal möglich sind. Photoshop Elements unterstützt 8 oder 16 Bit pro Farbkanal. Demnach kann ein RGB-Bild je nach der Bittiefe pro Kanal insgesamt 24 oder 48 Bit aufweisen.

Additive Primärfarben Rot, Grün und Blau. Das menschliche Auge nimmt alle anderen Farben als Kombination aus diesen drei Farben wahr. Computermonitore stellen sämtliche Farben innerhalb ihres Farbumfangs durch Mischen dieser drei Farben des Lichts dar. Um z. B. Gelb darzustellen, wird eine Kombination aus rotem und grünem Licht ausgestrahlt. Werden alle additiven Primärfarben bei maximaler Intensität kombiniert, entsteht Weiß. Vergleiche [Subtraktive Primärfarben](#).

ADM Adobe Dialog Manager. Eine für viele Plug-Ins in Photoshop Elements erforderliche Datei.

Adobe-Farbmodul Verantwortlich für das Farbmanagement bei der Anzeige auf dem Bildschirm und beim Drucken. Mit diesem Modul wird der Farbumfang eines Farbraums dem Farbumfang eines anderen Farbraums zugeordnet.

Adobe-Farbwähler Integriertes Dienstprogramm zum Festlegen von Vorder- und Hintergrundfarbe in Adobe-Programmen.

Adobe RGB Das [RGB](#)-Farbraumprofil von Adobe Systems, Incorporated. Dieser Farbraum besitzt einen großen Farbumfang.

AGMLib Adobe Graphics Manager-Bibliotheksdatei, die von Photoshop Elements installiert und benötigt wird.

Airbrush Pinseloption, mit der Sie in einem Bild durch Simulation herkömmlicher Airbrush-Techniken abgestufte Farbtöne auftragen können. Je stärker der Druck, desto mehr Farbe wird aufgetragen. Die Wirkung ist mit dem Aufsprühen von Farbe auf ein Bild vergleichbar.

Aktive Ebene Die momentan in der Ebenen-Palette ausgewählte Ebene.

Alpha-Kanäle Masken, mit deren Hilfe Sie bestimmte Bereiche eines Bildes verändern, isolieren und schützen können. In Photoshop Elements bezeichnet man Alpha-Kanäle als gespeicherte Auswahlbereiche. Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl speichern“, um einen Alpha-Kanal zu speichern. Wählen Sie „Auswahl“ > „Auswahl laden“, um einen Alpha-Kanal zu laden.

Animierte GIF-Datei Serie von Bildern im GIF-Format, die bei schneller Wiedergabe den Eindruck von Bewegung vermittelt.

Anmerkung Anmerkung, die Sie einer Photoshop-Datei hinzugefügt haben. In Photoshop Elements können Sie Anmerkungen anzeigen und entfernen, Sie können sie jedoch nicht hinzufügen.

Antialiasing Glätten treppenstufenartiger Kanten in digitalen Bildern durch Ermittlung eines Mittelwertes der Farben der Pixel an einer Grenze.

Arbeitsfläche Arbeitsbereich, der ein vorhandenes Bild im Bildfenster umgibt. Ebenendaten können außerhalb der Arbeitsfläche liegen, werden aber auf die Arbeitsfläche zugeschnitten, wenn das Bild auf eine Ebene reduziert wird. Sie können die Größe und Farbe der Arbeitsfläche mit „Bild“ > „Skalieren“ > „Arbeitsfläche“ ändern.

Arbeitsvolumen Programmeigenes virtuelles Speichersystem von Photoshop Elements, das jede Festplatte oder Laufwerkspartition mit freiem Speicherplatz verwendet. Sie können festlegen, welche Arbeitsvolumen als virtueller Speicher verwendet werden sollen, wenn der RAM-Speicher für eine bestimmte Operation nicht ausreichen sollte.

Arithmetisch kodiertes JPEG Art der Dateikomprimierung, die bei JPEG-Dateien verwendet wird.

Artefakt Unerwartete und unerwünschte Änderungen an einem digitalen Bild auf Grund falscher Einstellungen oder fehlerhafter Verarbeitung. Dazu gehören z.B. Blooming, Moiré, Scharfzeichnung und Störungen.

Audiokommentar Sprachbeschreibung zu einem Foto.

Auflösung Maß für die Klarheit und Schärfe eines Bildes. Wird bei Digitalbildern in Pixeln pro Zoll (Pixels per Inch, ppi) angegeben. Siehe auch Monitorauflösung und Druckerauflösung.

Aufnehmen Auswählen einer Farbe mit der Pipette, um sie dann zusammen mit einem Zeichen- oder Malwerkzeug zu verwenden.

Auswahl Teil eines Bildes, der ausgewählt wurde, um Operationen wie Duplizierung in einer Ebene, Farbkorrektur, Löschen, Drehen usw. an ihm auszuführen. Die Auswahl umfasst alle ganz oder teilweise ausgewählten Pixel, die sich innerhalb des Auswahlrahmens befinden.

Auswahlmodul Plug-In, mit dem Sie in Photoshop Elements eine Auswahl vornehmen können. Dazu gehört beispielsweise das TextureSelect-Plug-In, das vom magischen Auswahlpinsel und von der magischen Extrahierung verwendet wird.

Auto-Tonwertkorrektur Befehl zur automatischen Farbkorrektur.

B

Baseline JPEG Das Standardkomprimierungsschema für JPEG-Dateien. Baseline JPEG-Dateien werden bei der Anzeige im Web zeilenweise aufgebaut.

Basrelief Effekt in der digitalen Fotografie, der bewirkt, dass das Bild im Vergleich zum Hintergrund leicht erhöht erscheint.

Befehl Bezieht sich auf Elemente in Menüs, die Sie auswählen, um einen gewünschten Vorgang auszuführen.

Begrenzungsrahmen Ein rechteckiger Rahmen, der ein Bild, eine Form oder Text umgibt und den Sie durch Ziehen drehen oder skalieren können.

Begrenzungsrahmen für das Transformieren Der Rahmen um den Bildbereich, den Sie mit einem Befehl zum Transformieren verändern.

Beleuchtungsstärke Gibt an, wie viel Licht auf ein Motiv in einem Foto fällt.

Belichtung Gibt an, wie viel Licht bei der Aufnahme eines Fotos zur Verfügung stand. Unterbelichtete Digitalfotos sind zu dunkel, überbelichtete zu hell.

Bildcache Bereich auf der Festplatte, der als virtueller Speicher genutzt wird. Der Bildcache beschleunigt den Neuaufbau von Bildern mit hoher Auflösung auf dem Bildschirm.

Bilder mit einer Breite von Null Bilder, für die keine Abmessungen angegeben sind.

Bilder mit einer Länge von Null Bilder, für die keine Abmessungen angegeben sind.

Bildmodus Der Farbmodus eines Bildes, wie „Graustufen“ oder „RGB“.

Bildschirmauflösung Vom Monitor verwendete Pixelmaße.

Bildtitel Text- oder Audiokommentar, der mit einem Foto verknüpft wird.

Bitmap-Bild Grafisches Bild, das in Form eines aus Spalten und Zeilen bestehenden Musters aus Punkten gespeichert wird. Bei der Anzeige auf dem Bildschirm werden die Punkte in Pixel umgesetzt, während Sie bei der Ausgabe auf einem Drucker jeweils einem Tintenpunkt entsprechen. Auch als Rasterbild. Ohne zusätzliche Glättung erscheinen die Kanten der Pixel u. U. als Treppenstufenmuster. Bitmap-Bilder können in den Formaten BMP, GIF, JPEG, PSD, PICT und TIFF vorliegen. Vergleiche Vektorgrafiken.

Bits/Kanal Bits pro Kanal. Diese Maßeinheit bestimmt, wie viele Farbtöne in einem Farbkanal enthalten sein können.

Bittiefe Andere Bezeichnung für Farbtiefe. Anzahl der Farben, die zur Darstellung eines Pixels in einem Bild verwendet werden. Bilder mit einer Farbtiefe von 1 Bit sind Schwarzweißbilder. Bei einer Farbtiefe von 8 Bit kann das Bild 256 Farben bzw. Graustufen enthalten. Ein 16-Bit-Bild enthält bis zu 65.536 Farben.

Blooming Ein Artefakt, das durch das Überfließen der Farbinformationen aus einem der Kamerasensoren (entspricht jeweils einem Pixel) auf die umliegenden Sensoren bzw. Pixel entsteht. Blooming kann zu Streifenbildung, Kränzen (Halos) und Verlust von Bilddetails führen.

BMP Standarddateiformat für das Speichern von Bitmapdateien in Windows. Windows kann BMP-Dateien auf allen Ausgabegeräten ausgeben.

C

Cache-Datei Für den virtuellen Speicher verwendete Datei. Die Cache-Datei beschleunigt die Arbeitsgeschwindigkeit von Photoshop Elements.

Camera Raw-Datei Fotodatei mit unkomprimierten Bildinformationen, die genau dem Zustand des Bildes entspricht, wie es von den Kamerasensoren aufgenommen wurde. Die sonst übliche kamerainterne Verarbeitung findet dabei nicht statt. Sie können diese Dateien beliebig auf Ihrem Computer verarbeiten.

Camera Raw-Format Format, das die Daten genau so beschreibt, wie sie von der Kamera erfasst wurden, ohne dass zuvor eine kamerainterne Verarbeitung stattfindet. Camera Raw-Dateien können direkt in Photoshop Elements bearbeitet werden. Auch als *Raw-Format* bezeichnet. Es ist nicht mit dem Photoshop-Raw-Format.

CCITT Comité Consultatif International Téléphonique et Télégraphique. Gruppe, die für die Festlegung von Kommunikationsstandards zuständig ist. Jetziger Name: ITU-T (International Telecommunications Union-Telecommunication Standardization Sector). Das CCITT hat eine Familie von verlustfreien Komprimierungsmethoden (Lossless-Verfahren) für Schwarzweißbilder entwickelt.

Chroma Reinheit bzw. Stärke einer Farbe. Auch als Sättigung bezeichnet. Eine vollkommen gesättigte Farbe enthält kein Grau. Über die Sättigung lässt sich festlegen, ob eine Farbe leuchtender (weniger Schwarz- oder Weißanteile) oder gedämpfter (mehr Schwarz- oder Weißanteile) erscheint.

CIE Commission Internationale de l'Éclairage. Gruppe, die Anfang der 30er Jahre des 20. Jahrhunderts universelle Farbstandards entwickelt hat. Das Lab-Farbmodell stammt von der CIE.

CLUT (Color Lookup Table) System zum Indizieren bzw. Referenzieren von Farben, wenn die Farbtiefe nicht ausreicht, alle Farben darzustellen.

CMap-Dateien Dateien, die für den Zugriff auf Zeichensätze in Doublebyte-Schriften (z. B. Japanisch) verwendet werden.

CMYK Cyan, Magenta, Gelb (Yellow) und Schwarz (Black). Ein Farbraum, der von den meisten Druckern zur Wiedergabe von Farbbildern verwendet wird. Photoshop Elements bietet keine Unterstützung für den CMYK-Farbmodus.

ColorSync Von Apple bereitgestelltes Programm für das Farbmanagement.

CoolType Eine von Adobe entwickelte Schrifttechnologie zur Verbesserung der Bildschirmauflösung von Text.

Cos-Objekt Bestandteil einer Adobe PDF-Datei.

D

Dateiformatmodul Plug-In, mit dessen Hilfe Photoshop Elements verschiedene Dateitypen öffnen kann.

Dateizuordner Internes Modul in Photoshop Elements, mit dessen Hilfe die Anwendung verschiedene Dateitypen erkennen, ändern und öffnen kann.

Deckend Das Gegenteil von transparent. Wenn Text, Formen oder Ebenen deckend sind, können Sie nicht hindurchsehen.

Deckkraft Fähigkeit eines Materials bzw. Objekts, Licht nicht durchzulassen. Sie können die Deckkraft von Ebenen, Filtern und Effekten ändern, um mehr oder weniger des jeweils darunter liegenden Bildes durchscheinen zu lassen.

Definition Schärfe bzw. Deutlichkeit der Details in einem Bild.

Dialogfeld zum Kalibrieren Dialogfeld für das Programm zur Monitorkalibrierung, z. B. das Dialogfeld von Adobe Gamma.

Differential JPEG-Dateien Art der Kodierung, die bei bestimmten JPEG-Dateien Anwendung findet. Differential JPEG-Dateien werden von Photoshop Elements nicht unterstützt.

Digitalkamera Kamera, die Bilddaten als Pixel aufzeichnet. Diese bestehen aus Informationen, die von einem Computer verarbeitet werden können.

Dithering Simulation einer nicht verfügbaren Farbe durch die Verwendung von zwei oder mehr verfügbaren Farben. Die Farbe benachbarter Pixel wird dabei geändert, um so die nicht verfügbare Farbe darzustellen.

Doublebyte-Schriften Begriff, unter dem bestimmte asiatische Zeichensätze zusammengefasst werden; häufig auch als „CJK (Chinesisch, Japanisch, Koreanisch)-Zeichensätze“ bezeichnet. Zur Darstellung der einzelnen Zeichen werden 2 Byte benötigt (bei den anderen Zeichensätzen genügt 1 Byte).

dpi (Dots per Inch) Maßeinheit für die Auflösung von Bildern. Je höher der dpi-Wert, desto detailreicher die Bilder, desto größer werden aber auch die Dateien.

Droplet Kleine Anwendung, die für Bilder einen Stapelverarbeitungsprozess ausführt, wenn diese auf das Droplet-Symbol gezogen werden. Photoshop Elements bietet keine Unterstützung für Droplets.

Druckbares Zeichen Ein Textobjekt, das gedruckt werden kann.

Druckerauflösung Maß für die Detailgenauigkeit, die ein Drucker wiedergeben kann. Wird in Punkten pro Zoll (Dots per Inch, dpi) angegeben. Für das Drucken von hochwertigen Fotos auf einem Tintenstrahldrucker ist im Allgemeinen eine Druckerauflösung von 240 dpi ausreichend. Siehe auch Monitorauslösung und Auflösung.

Druckerprofile Profile, die beschreiben, wie Farben von Druckern wiedergegeben werden.

Duplex Eine Graustufendatei mit zwei Farben, in der zwei benutzerdefinierte Farbtöne verwendet werden. Photoshop Elements bietet keine Unterstützung für Duplex-Dateien.

E

Ebene Mechanismus zum Ändern eines Bildes, ohne den Ursprungszustand zu beeinflussen. Ebenen sind mit transparenten Plastikfolien vergleichbar, die über das Originalbild gelegt werden. Sie können Änderungen am Bild vornehmen, indem Sie die darüber gelegten Ebenen bearbeiten. Neben normalen Bildebenen gibt es auch spezielle Arten von Ebenen. Siehe Füllebene und Einstellungsebene.

Ebenengruppe Sammlung von Ebenen, die mit einem Photoshop-Bild gespeichert werden. Wenn Sie eine Datei mit einer Ebenengruppe in Photoshop Elements öffnen, befinden sich die einzelnen Ebenen der Gruppe in einem schreibgeschützten Ordner. Eine Ebenengruppe kann in Photoshop Elements nur bearbeitet werden, nachdem die Ebene vereinfacht wurde.

Ebenenmaske Geschützter Bereich in einer Einstellungsebene. Bereiche unterhalb der Maske können nicht bearbeitet werden.

Eigene Form Eine Form im Menü für eigene Formen in der Optionsleiste. Das Menü ist verfügbar, wenn Sie das Eigene-Form-Werkzeug auswählen.

Eingebettetes Profil ICC-Farbprofil, das in eine Bilddatei integriert ist. Dieses Profil bestimmt den Farbraum, in dem Bilddaten interpretiert werden.

Einstellungsebene Eine Ebene, mit der Sie Farb- und Tonwertkorrekturen auf ein Bild anwenden können, ohne dabei Pixelwerte dauerhaft zu ändern. Einstellungsebenen sind ideal, wenn Sie mit Farb- und Tonwerteinstellungen experimentieren möchten. Eine Einstellungsebene können Sie sich als Schleier vorstellen, durch den die darunter liegenden Ebenen durchscheinen.

Einzelkanalbild Bild, das einen Kanal enthält, z. B. ein Bitmap-, Graustufenbild oder ein indiziertes Farbbild.

Ende der Datei (EOF) Die letzte Zeile lesbaren Codes in einer Datei. Die Fehlermeldung „Unerwartetes EOF“ ist ein Zeichen dafür, dass Sie versuchen, mit einer beschädigten Datei zu arbeiten.

EPS Encapsulated PostScript. Dateiformat zum Speichern von Bildern, das in Illustrations- und Seitenlayoutprogrammen Anwendung findet.

EPS-Datei Encapsulated PostScript-Datei. Grafikdateiformat, das sowohl Vektor- als auch Bitmap-Daten darstellen kann und von fast allen Grafik-, Zeichen- und Layoutprogrammen unterstützt wird.

EPS PICT-Vorschau Bildschirmdarstellung mit niedriger Auflösung, gespeichert in einer Macintosh EPS-Datei.

EPS TIFF-Vorschau Bildschirmdarstellung mit niedriger Auflösung, gespeichert in einer EPS-Datei.

Erweiterungsmodul Plug-In für Photoshop Elements, das die Anwendung um bestimmte Funktionen ergänzt oder deren Leistung verbessert.

EXIF Exchangeable Image File Format. Standard zur Vereinfachung des Austauschs von Daten zwischen Kameras und Software. EXIF-Daten können den Namen des Kameramodells, das Aufnahmedatum und die entsprechende Uhrzeit, die Kameraeinstellungen, die Verschlussgeschwindigkeit und andere Informationen enthalten.

Exportmodul Plug-In, mit dem Sie Bilder in verschiedenen Dateiformaten aus Photoshop Elements exportieren können.

F

Farbfelder Vordefinierte Farben, die Sie in der Farbfelder-Palette auswählen können. Die maximal zulässige Anzahl an Farbfeldern, die Sie in Photoshop Elements laden können, beträgt 8190.

Farbkanäle Die Komponenten, aus denen alle Farben in einem Bild bestehen. Bezieht sich üblicherweise auf Rot, Grün und Blau (RGB).

Farbkreis Kreisförmige Darstellung der Farben im sichtbaren Spektrum, bei der die Komplementärfarben direkt einander gegenüber liegen.

Farbmanagement Abfolge aus Anpassungsschritten (z. B. durch Profilieren eines Monitors), mit deren Hilfe sichergestellt wird, dass die Farbtreue von Bildern, die von einem Gerät auf ein anderes übertragen werden (z. B. von der Kamera auf den Scanner, vom Scanner auf den Computer und vom Computer auf den Drucker), gewährleistet bleibt. Beim Farbmanagement spielen Farbräume eine wichtige Rolle: Das Farbprofil eines Bildes wird mit dem Farbraum des für die Bildausgabe verwendeten Programms bzw. Geräts abgeglichen.

Farbmodell Jedes System zur Festlegung der Komponenten von Farbe. Die wichtigsten Farbmodelle sind RGB, CMYK und HSB.

Farbmodus Bestimmt anhand der Anzahl der Farbkanäle im Farbmodell, wie die Komponenten einer Farbe miteinander kombiniert werden. Zu den Farbmodi gehören unter anderem „Graustufen“ (1 Kanal), „RGB“ (3 Kanäle) und CMYK (4 Kanäle). Photoshop Elements unterstützt die Farbmodi „Bitmap“, „Graustufen“, „Indizierte Farbe“ und „RGB-Farbe“.

Farbraum Instanz eines Farbmodus für ein bestimmtes Gerät oder einen bestimmten Zweck. So sind z. B. Adobe RGB (von Adobe-Programmen verwendeter Farbraum) und sRGB (von den meisten Monitoren verwendeter Farbraum) Instanzen des RGB-Farbmodells. Beim Farbmanagementspielen Farbräume eine wichtige Rolle: Das Farbprofil eines Bildes wird mit dem Farbraum des für die Bildausgabe verwendeten Programms bzw. Geräts abgeglichen. Den von Adobe-Anwendungen verwendeten Farbraum bezeichnet man mitunter auch als *Arbeitsfarbraum*.

Farbseparation Umwandlung von RGB-Farbinformationen in CMYK-Farbinformationen zur Vorbereitung des Druckens. Photoshop Elements bietet keine Unterstützung für den CMYK-Farbmodus.

Farbstich Unerwünschte oder unerwartete Farbverschiebung in einem Foto. So können z. B. Fotos, die in Innenräumen ohne Blitzlicht aufgenommen wurden, gelbstichig sein.

Farbtabelle Auch als CLUT (Color Lookup Table). System zum Indizieren bzw. Referenzieren von Farben, wenn die Farbtiefe nicht ausreicht, um alle Farben darzustellen.

Farbtemperatur (1) Position einer Farbe innerhalb eines sich kontinuierlich verändernden Bereichs von warm (Rot) bis kalt (Blau). (2) Wärme (in Kelvin), die ein Objekt absorbieren muss, bevor es in einer bestimmten Farbe glüht. Jeder Farbe ist eine Farbtemperatur zugeordnet. Das Gleiche gilt auch für verschiedene Arten von Licht.

Farbtiefe Maß für den Umfang an verfügbaren Farbinformationen zum Anzeigen oder Drucken der einzelnen Pixel in einem Bild. Bei größerer Farbtiefe sind mehr Farben verfügbar und es ist eine genauere Farbdarstellung im Digitalbild möglich.

Farbton Die Farbe, die von einem Objekt reflektiert wird oder ein Objekt passiert. Im allgemeinen Sprachgebrauch ist „Farbton“ die Eigenschaft, mit der eine Farbe als Rot, Blau, Gelb usw. ausgemacht werden kann, also die „Farbe der jeweiligen Farbe“.

Farbtonkorrektur Änderung bei den Tonwerten eines Bildes: Tiefen, Lichter und/oder Mitteltöne. Sie können z. B. die Tiefen- und Lichterwerte ändern, um den Tonwertbereich zu erhöhen, oder die Helligkeit der Mitteltöne anpassen, ohne dass dadurch die Tiefen- und Lichterwerte beeinträchtigt werden.

Farbtönung Variation einer Farbe, die durch Hinzufügen von Weiß entsteht, wodurch sich die Sättigung des Bildes verringert und die Helligkeit erhöht.

Farbton-Zufallswert Legt die Häufigkeit fest, mit der die Strichfarbe zwischen der Vorder- und der Hintergrundfarbe wechselt. Je höher der Wert, desto häufiger wird zwischen den beiden Farben gewechselt.

Farbumfang Umfang aller möglichen Farbkombinationen und -töne in einem Farbsystem; bezieht sich auf die Fähigkeit eines Geräts zur Darstellung der Farben im jeweiligen Farbraum.

Farbwert Anhand der Farbkomponenten eines Pixels mathematisch beschriebener Wert der Farbe des Pixels.

Faux Fett Schriftschnitt, mit dem einer Schriftfamilie, für die kein Fettdruck-Schriftschnitt vorhanden ist, der Schriftschnitt „Fett“ zugewiesen werden kann.

Faux-Zeichensatz Vom Computer generierte Version eines Zeichensatzes, die das Aussehen eines nicht verfügbaren Zeichensatzes simuliert.

FDF Datei mit Kommentaren aus einer Adobe Acrobat PDF-Datei. Photoshop Elements kann FDF-Dateien nicht öffnen.

Fehlermeldung System- oder Anwendungsmeldung, die Sie auf einen Fehler bei der Ausführung eines Befehls oder Vorgangs hinweist.

Fehlerprotokoll Textdatei, die bei Auftreten eines Fehlers generiert wird, während die Befehle „Mehrere Dateien verarbeiten“ oder „Stapel umbenennen“ ausgeführt werden.

Filter Vorgefertigte Einstellungen, mit denen das Aussehen eines Bildes verändert werden kann. Sie können ein Bild z. B. wie ein Mosaik aussehen lassen, ihm eine bestimmte Beleuchtung zuweisen, es verzerren usw.

Filtermodul Filter-Plug-In, das mit Photoshop Elements installiert und im Filtermenü aufgeführt wird.

Fixierte Ebene Ebene in der Ebenen-Palette, die mit dem Schloss-Symbol gekennzeichnet ist. Fixierte Ebenen können nicht bearbeitet werden. Eine Hintergrundebene ist stets fixiert.

Formebene Eine Ebene, die vektorbasierte Formen enthält.

Freistellen Das Zuschneiden eines Fotos auf einen bestimmten Bereich, um die Komposition zu verbessern oder das Bild zu rahmen.

Füllebene Ebenentyp, der eine Volltonfarbe, ein Muster oder einen Verlauf als austauschbares Attribut enthält.

Füllmethode Funktion, mit der festgelegt wird, wie Pixel in einem Bild durch Mal- oder Bearbeitungswerkzeuge beeinflusst werden. Die Füllfarbe wird auf die Grundfarbe (Originalfarbe) aufgetragen, wodurch eine neue Farbe entsteht – die Ergebnisfarbe. Bei der Anwendung auf Ebenen bestimmt die Füllmethode, wie sich die Pixel in einer Ebene mit den Pixeln in den darunter liegenden Ebenen mischen.

G

Gamma-Anpassung Kontraständerung, die sich aus dem Abdunkeln bzw. Aufhellen der Mitteltöne eines Bildes ergibt. Wenn Sie das Gamma anpassen, ändern Sie die Helligkeit der Mitteltöne, ohne dass sich dies spürbar auf die Tiefen und Lichter auswirken würde.

Gamut Umfang aller möglichen Farbkombinationen und -töne in einem Farbsystem; bezieht sich auf die Fähigkeit eines Geräts zur Darstellung der Farben im jeweiligen Farbraum.

Gaußscher Weichzeichner Weichzeichnungseffekt, der durch eine glockenförmige Verteilung der Töne und Farben entsteht.

Geschützt Eine Datei, für die der Schreibschutz aktiviert wurde. Im Fotobrowser werden geschützte Dateien mit einem Schloss-Symbol angezeigt.

GIF Graphic Image File Format. Dateiformat, das sich für Bilder mit Strichgrafiken, großen einfarbigen Flächen und Text eignet. Webanimationen werden mit Bildern im GIF-Format erstellt.

Glätten Verfahren, bei dem der Durchschnittswert benachbarter Pixel ermittelt wird, um den Kontrast zu reduzieren und einen Weichzeichnungseffekt zu erzielen.

Graustufen-Arbeitsfarbraum Vordefiniertes Profil, das bestimmt, wie Graustufenbilder bei einer bestimmten Farbeinstellung am besten angezeigt und gedruckt werden.

Graustufenbild Ein-Kanal-Bild, das nur Schwarz, Weiß und verschiedene Grauabstufungen enthält. In Abhängigkeit von der Farbtiefe können in Graustufenbildern vielfältige unterschiedliche Grautöne dargestellt werden.

Grauwertbild Monochrombild, das aus unterschiedlich großen Punkten besteht, mit deren Hilfe die Grautöne in einem Foto simuliert werden. Dient zur Reproduktion von Fotografien auf Druckmaschinen.

H

Helligkeit Relativer Anteil an Licht/Dunkelheit in einem Bild. Bestimmt die Intensität der Farben. Wird auch für den relativen Anteil an Licht/Dunkelheit von Farben verwendet. Vergleiche Luminanz.

Helligkeitswert Die Helligkeit eines Bildes oder einer Auswahl, normalerweise als Prozentsatz zwischen 0 % (Schwarz) und 100 % (Weiß) gemessen.

Hintergrundebene Die unterste Ebene in einem Bild, die normalerweise die Bilddaten enthält. Die Hintergrundebene ist grundsätzlich fixiert. Sie können also weder deren Position in der Stapelreihenfolge noch die Füllmethode oder die Deckkraft dieser Ebene ändern. Wenn Sie eine dieser Eigenschaften ändern möchten, müssen Sie die Hintergrundebene in eine normale Ebene umwandeln.

Hintergrundlicht Licht, das von einer Quelle stammt, die sich hinter dem fotografierten Motiv befindet.

Histogramm Balkendiagramm, aus dem die Verteilung der Pixelwerte in einem Digitalbild hervorgeht. Die horizontale Achse stellt Werte von 0 (am dunkelsten) bis 255 (am hellsten) dar, während die vertikale Achse die Anzahl der Pixel mit den einzelnen Werten darstellt.

Hotspot Bereich, in dem Licht so konzentriert ist, dass alle Details verloren gehen, also ein Bereich, in dem nur noch Weiß dargestellt wird.

HSB Ein Farbmodus, der auf der menschlichen Wahrnehmung von Farbe basiert und Farbe anhand von Farbton (Hue), Sättigung (Saturation) und Helligkeit (Brightness) beschreibt.

I

ICC International Color Consortium. ICC-Geräteprofile sind der Industriestandard für die akkurate Wiedergabe von Farben auf verschiedenen Geräten, wie Scannern, Monitoren und Druckern. Siehe Profil.

ICM Image Color Management. In Windows integriertes Farbmanagementsystem, das Farbprofile für Bilder und Geräte wie Scanner oder Drucker verwendet. Vergleichbar mit ColorSync von Apple auf Mac OS.

Importmodul-Schnittstelle Plug-In, mit dem Sie Fotos von einer Digitalkamera oder einem Scanner importieren können.

Indizierte Farbe Farbe, für deren Darstellung ein Pixelwert verwendet wird, der einer Farbtabelle mit 256 oder weniger Farben entnommen wird.

Inhaltsebenen Alle Ebenen in Photoshop Elements, die ein Bild, Objekt oder Text enthalten.

Interlaced-Video Video, das von einem System erzeugt wird, das in der Anfangszeit der Fernsehtechnik entwickelt wurde und noch heute in herkömmlichen Fernsehbildschirmen verwendet wird. Die Bilddaten werden auf dem Bildschirm mit einer Geschwindigkeit von 30 Frames pro Sekunde (NTSC) bzw. 25 Frames pro Sekunde (PAL) angezeigt. Jeder Frame (Vollbild) setzt sich aus zwei *Halbbildern* zusammen, die die beiden Zeilen eines Video-Frames jeweils abwechselnd darstellen. Für das menschliche Auge sind die einzelnen Halbbilder und Frames nicht erkennbar; sie werden vielmehr als vollständige Bilder wahrgenommen. Siehe auch Progressiver Scan.

Interlacing Anzeige einer Abfolge von niedrig auflösenden Versionen eines Bildes im Browser, während das Bild mit der vollständigen Auflösung heruntergeladen wird.

J

Jitter Bestimmt die Zufälligkeit eines Pinselstrichs.

JPEG Joint Photographic Experts Group. Expertengremium, das Algorithmen für das Komprimieren von Computerbilddateien entwickelt. Auch Bezeichnung für Grafikdateien, auf die ein JPEG-Algorithmus angewendet wurde. JPEG ist das für den Austausch von Fotos über das Web bzw. deren Anzeige im Web am häufigsten verwendete Format. Beim Speichern im JPEG-Format können Sie die Qualität des Bildes festlegen. Je höher die Qualität, desto geringer die Komprimierung, desto größer wird aber auch die Datei. Je höher die Komprimierung, desto mehr Bilddaten gehen verloren. JPEG 2000 ist eine Verbesserung von JPEG und unterstützt auch Transparenz, steht bei einigen Bildern aber nicht zur Verfügung.

JPEG-Komprimierung JPEG-Standard zur Reduzierung der Daten, die für die Darstellung eines Bildes erforderlich sind, und damit zur Reduzierung des benötigten Speicherplatzes. JPEG ist ein Lossy-Verfahren(verlustbehaftet).

K

Kalte Farben Die Farben auf der blauen Seite des Spektrums.

Kanal Konstrukt zur Beschreibung der Farbdaten in Bildern. Schwarzweiß-Graustufenbilder verfügen über einen Kanal, während RGB-Bilder über drei und CMYK-Bilder über vier Kanäle verfügen. Im Normalfall steht jeder Kanal für eine der Farben, bei RGB also für Rot, Grün und Blau. Aus diesen Kanälen werden alle Farben zusammengesetzt.

Kartenleser Tragbare Hardware, die zum Speichern, Hochladen oder Herunterladen von Fotos, Audio, Video und anderen Daten verwendet werden kann. Daten von einem Kartenleser können in Photoshop Elements heruntergeladen werden.

Komplementärfarben Zwei Farben des Lichts, die zusammen weißes Licht ergeben, bzw. zwei Farben einer Druckfarbe, die zusammen Schwarz ergeben. Komplementärfarben sind Farben, die sich auf einem Farbkreis genau gegenüberliegen.

Komprimierung Verfahren zur Reduzierung der Dateigröße von Bitmap-Bildern.

Kontrast Unterschied zwischen der Helligkeit von hellen und der von dunklen Bereichen des Bildes. Der Kontrast bestimmt die Anzahl der Farbschattierungen im Bild.

Kontur (1) Mit dem Befehl „Kontur füllen“ oder einem Zeichen-, Mal- oder Auswahlwerkzeug erstellter Umriss um ein Bild oder einen Teil eines Bildes. (2) Merkmale der Linien, die mit einem der Mal- oder Zeichenwerkzeuge, vor allem mit den Pinseln, erstellt wurden.

Konturdaten Konturdaten für PostScript-Schriften, die beim Drucken verwendet werden. Diese Daten werden in der Schriftkonturdatei gespeichert; auch bezeichnet als *Druckerschrift*.

Kopieren Mit dem Kopierstempel malen. Vor dem Malen mit dem Kopierstempel müssen Sie einen Aufnahmepunkt in der aktiven Ebene festlegen.

Kreation Produkt, das Sie in Photoshop Elements aus Ihren Fotos erstellen.

Kumimoji Horizontaler Text, der als vertikale Zeile gestaltet ist. Auch als Renmoji oder Tate-Chuu-Yoko bezeichnet.

L

Lichter Die hellsten Elemente im Bild. Tiefen.

Lichter und Tiefen Die hellsten und dunkelsten Farben in einem Bild.

Lossless-Verfahren Verlustfreies Verfahren zur Bildkomprimierung, das eine Verschlechterung der Bildqualität auf Grund von Datenverlust beim Dekomprimieren des Bildes verhindert. Bei der Lossless-Komprimierung kommen im Normalfall geringere Komprimierungsraten als bei verlustbehafteten Verfahren (Lossy-Verfahren) zum Einsatz.

Lossy-Verfahren Auch „verlustbehaftetes“ Verfahren genannt. Verfahren zur Bildkomprimierung, das mit Komprimierungsraten arbeitet, die zum kontrollierten Verlust von Bilddaten führen.

Luminanz Helligkeit. Technisch ausgedrückt: höchster plus niedrigster RGB-Wert, geteilt durch 2.

LZW (Lemple-Zif-Welch) Ein Lossless-Verfahren, das sich speziell für die Komprimierung von Bildern eignet, die große, einfarbige Flächen enthalten.

M

Maske Ein im Maskierungsmodus von Photoshop erstellter Maskenkanal. Photoshop Elements hat keinen Maskierungsmodus und reduziert alle Kanäle in Photoshop-Bildern.

Matting Verfahren zum Simulieren von Transparenz in Bildern, die auf Webseiten angezeigt werden sollen. Wenn keine Transparenz unterstützt wird, können Sie eine Farbe festlegen, die der des Hintergrunds entspricht, um so einen Transparenzeffekt zu erzeugen.

Mehrere Dateien umbenennen Ermöglicht das automatische Umbenennen mehrerer Dateien gleichzeitig. Verfügbar im Rahmen des Befehls „Mehrere Dateien verarbeiten“.

Mezzotint Effekt, der das Licht/Schatten-Muster simuliert, das bei Gravierungen in einer aufgerauten Oberfläche entsteht.

Microsoft-Palettendatei Eine Farbtabelle, die an eine Bilddatei angehängt ist.

Miniatur Kleine Darstellung eines Bildes mit niedriger Auflösung. Das Programm zeigt Miniaturen der Fotos an, mit denen Sie arbeiten, um Ihnen die Suche und Bearbeitung der Fotos zu erleichtern.

Mittelton Bereich in der Mitte zwischen den dunkelsten Tiefen und den hellsten Lichtern.

Moiré Wellenförmiges gestreiftes Muster in einem Bild, das dem Muster von gewässerter Seide (Moiré) ähnelt. Moirémuster können Artefakte sein, die entstehen, wenn die Kamera nicht in der Lage ist, feine Details im Bild zu erfassen.

Mojikumi System zur Ermittlung des Abstands zwischen Interpunktionszeichen, Symbolen und Zahlen in japanischem Text.

Monitorauflösung Auflösung des Bildschirms (Monitors), angegeben in Pixelmaßen. Die Anzeigegröße eines Bildes auf dem Bildschirm wird von dessen Pixelmaßen und der Größe und Auflösung des Bildschirms bestimmt. Siehe auch Druckerauflösung und Auflösung.

Multiple Master Anpassbare Type 1-Schriften, deren Schrifteigenschaften variable Merkmale wie Stärke, Breite, Stil und optische Größe aufweisen.

Muster Vordefiniertes Muster in Photoshop Elements oder ein von Ihnen selbst erstelltes Muster. Muster können Sie in Verbindung mit Füllebenen, dem Befehl „Fläche füllen“, dem Musterstempel oder dem Füllwerkzeug verwenden.

N

Nachbelichten Selektives Abdunkeln eines Teils eines Bildes.

Neigen Abweichung des Inhalts eines Bildes von der vertikalen bzw. horizontalen Achse. Neigungen können ein Kamera-Artefakt sein oder absichtlich zugewiesen werden.

Neu berechnen Ändern der Auflösung eines Bildes durch Ändern der Pixelmaße. Das Bild kann mit niedrigerer Auflösung (Downsampling) oder mit höherer Auflösung (Upsampling) neu berechnet werden.

O

Onlinedienst Jeder Dienst, mit dem Sie über das Internet eine Verbindung herstellen und bei dem Sie Bestellungen aufgeben können. Sie können von Adobe Bridge aus auf Onlinedienste zugreifen, um Abzüge, Bildbände, Karten usw. zu bestellen. Außerdem können Sie Fotos online über Onlinefreigabedienste an andere weitergeben.

P

Panning Verlagerung des Hauptaugenmerks in einem Foto von einem Motiv auf ein anderes innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens. Bei einer Photoshop Elements-Diashow könnte der Bildlauf beispielsweise bei einem Gesicht im Foto beginnen und bei einem anderen Gesicht enden, d. h., Sie können aus einem Foto quasi ein Video erstellen. Außerdem lassen sich Fotobereiche innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens ein- oder auszoomen. Beispielsweise könnten Sie zunächst ein Gesicht in Großaufnahme anzeigen und dann auszoomen, damit das gesamte Foto zu sehen ist.

Panorama Großformatige Ansicht eines Motivs, zumeist einer Landschaft, die durch das überlappende Aneinanderfügen von Einzelaufnahmen und anschließende Zusammensetzen zu einem Bild entsteht.

Parser-Modul Plug-In, mit dem Vektordaten in Bitmap-Daten konvertiert werden.

PDF (PDP) Portable Document Format. Adobe-Dateiformat, das die Elemente eines gedruckten Dokuments einschließlich der darin enthaltenen Grafiken und Fotos erfasst und sie als elektronisches Bild wiedergibt. Sie können PDF-Dokumente durchsuchen, in den Dokumenten navigieren, sie ausdrucken und sie als E-Mail-Anhang senden. PDF- und PDP-Dateien sind im Wesentlichen identisch; der einzige Unterschied besteht darin, dass PDF-Dateien in Adobe Acrobat und PDP-Dateien in Adobe Photoshop Elements geöffnet werden.

Perspektive Der Winkel bzw. die Höhe, aus dem bzw. der ein Foto aufgenommen wird, also die Sicht des Kameraobjektivs.

Phosphor Material, mit dem das Innere eines Monitors beschichtet ist. Phosphor sendet als Reaktion auf elektrische Stimulation Licht aus und wirkt sich darauf aus, wie die Farben auf dem Bildschirm erscheinen. Durch Änderungen im Phosphor muss der Monitor von Zeit zu Zeit neu kalibriert bzw. profiliert werden.

Photoshop-Raw-Format Format, das für Bilder mit undokumentierten Formaten konzipiert wurde, z. B. Bilder aus wissenschaftlichen Anwendungen. Es ist nicht mit dem Camera Raw-Format identisch.

PICT Dateiformat zum Speichern digitaler Bilder in Mac OS.

Pinselfart Einer der folgenden Pinselstile: Pinsel, Impressionisten-Pinsel oder Airbrush.

Pinselvorgabe Pinsel mit vordefinierten Einstellungen für die Größe, Breite usw. In Photoshop Elements stehen mehrere Pinselvorgaben zur Auswahl. Sie können auch eigene Vorgaben erstellen. Die maximal zulässige Anzahl an Pinselvorgaben, die Sie in Photoshop Elements erstellen können, beträgt 8000.

Pixel Grundeinheit der Bilddaten in einem Computerbild. Die Größe eines Pixels hängt von der Auflösung des jeweiligen Bildschirms ab.

Pixelmaße Anzahl der Pixel entlang der Breite und Höhe eines Bildes. Die Pixelmaße geben an, wie viele Bilddaten das Foto enthält, und sagen damit nichts über dessen Größe nach dem Drucken oder bei der Anzeige auf dem Monitor aus.

PixMap Bitmap-Bild, das im Computerspeicher abgelegt ist.

Plug-In-Modul Kleines von Adobe oder anderen Herstellern entwickeltes Softwareprogramm, das die Funktionalität von Adobe-Produkten erweitert.

PNG-24 Portable Network Graphics. Bildformat mit einer Farbtiefe von 24 Bit. Wie beim JPEG-Format bleiben bei PNG-24 Details im Foto erhalten. Im Gegensatz zu JPEG unterstützt PNG-24 aber die 24-Bit-Transparenz.

PNG-8 Portable Network Graphics. Bitmap-Bildformat mit einer Farbtiefe von 8 Bit. Wie das GIF-Format komprimiert auch das PNG-8-Format Farbflächen auf effiziente Weise und erhält dabei scharfe Details in Strichgrafiken, Logos oder Text.

Pointillismus Malstil, bei dem Farbe in sehr kleinen Punkten aufgetragen wird, die, aus der Ferne betrachtet, nicht mehr auseinander zu halten sind. Im Auge des Betrachters mischen sich diese Punkte zur jeweiligen Farbe.

PostScript Eine von Adobe entwickelte Programmiersprache, mit der das Aussehen von Text, grafischen Formen sowie aufgenommenen Bildern auf gedruckten oder auf dem Bildschirm angezeigten Seiten beschrieben werden kann.

Profil Informationen zum Farbraum eines Geräts, einer Anwendung oder einer Fotodatei. Mit einem ICC-Gerätefarbprofil können die Farbdaten eines Bildes mit höchster Farbtreue auf dem jeweiligen Gerät reproduziert werden. Siehe auch [Farbmanagement](#).

Progressiver Scan Methode zur Bildanzeige auf einem Bildschirm, bei der pro Sekunde jeweils 60 vollständige Video-Frames von links nach rechts gezeichnet werden. Das resultierende Bild ist sauberer und klarer als bei [Interlaced-Video](#).

Protokollobjekt In der Rückgängig-Protokoll-Palette aufgeführter Bildzustand.

PSD Das native Dateiformat von Adobe Photoshop und Adobe Photoshop Elements.

Punkt Kleinste scann- bzw. anzeigbare Einheit eines [Bitmap-Bildes](#) (Rasterbildes).

Punkt (Textgröße) Standard-Maßeinheit für Text, z. B. Times Roman Kursiv, 12 Punkt.

Punktierstich Ein traditioneller Fotoeffekt, der entsteht, wenn die Filmschicht aus einem heißem Entwicklerbad genommen und schnell in ein kaltes Fixierbad gelegt wird. Im Foto sehen Sie dann ein unregelmäßiges Linienmuster, das gröber als beim Effekt [Risse](#) wirkt.

Q

QuickTime Von Apple entwickeltes Programm zur Anzeige von Filmen und anderen Multimediateien auf dem Computer.

R

RAID Redundant Array of Independent Disks. Kategorie von Festplattenlaufwerken, bei der mindestens zwei Laufwerke gleichzeitig verwendet werden, um die Arbeitsgeschwindigkeit zu erhöhen und die Sicherheit bei Hardware- oder Softwareausfällen zu gewährleisten, da in diesen Fällen der Betrieb auf dem nicht ausgefallenen Laufwerk weitergeführt wird.

Rasterbild Bild, das aus den Bits erstellt wird, die die Pixel bilden. Auch als [Bitmap-Bildes](#) bezeichnet. Ohne zusätzliche Glättung erscheinen die Kanten der Pixel u. U. als Treppenstufenmuster. Rasterbilder können in den Formaten BMP, GIF, JPEG, PSD, PICT und TIFF vorliegen.

Rasterizer Modul in Photoshop Elements, das Vektordaten (z. B. Text) in Bitmap-Daten konvertiert.

Reduzieren Zusammenführen aller sichtbaren Ebenen mit der Hintergrundebene, um die Dateigröße zu reduzieren.

Rendern Umwandlung einer Vektorebene wie einer Form- oder Textebene in eine normale Ebene. Wählen Sie „Ebene“ > „Ebene vereinfachen“, um eine Vektorebene in eine normale Ebene umzuwandeln.

Renmoji Horizontaler Text, der als vertikale Zeile gestaltet ist. Auch als [Kumimoji](#) oder [Tate-Chuu-Yoko](#) bezeichnet.

RGB Modell für die Darstellung von Farben auf einem Computerbildschirm. Dabei werden die Farben Rot, Grün und Blau (RGB) in unterschiedlichen Verhältnissen miteinander gemischt, sodass für den Betrachter der Eindruck einer neuen Farbe entsteht. Im RGB-Modell können 256 x 256 x 256 Farben dargestellt werden.

RGB-Arbeitsfarbraumprofil Farbprofil, das einen RGB-Arbeitsfarbraum definiert, z. B. für eine Digitalkamera oder einen Scanner.

Risse Effekt, der die haarfeinen Risse simuliert, die man häufig auf alten Gemälden sieht.

RLE (Run Length Encoding) Ein [Lossless-Verfahren](#) zum Komprimieren transparenter Teile der einzelnen Ebenen in Bildern, die über mehrere Ebenen mit Transparenz verfügen.

Rote-Augen-Effekt Reflexion des Blitzlichts der Kamera auf der Netzhaut fotografierter Personen, die zu einem roten Punkt im Auge der Person führt. Sie können diesen Effekt beim Importieren von Bildern automatisch beseitigen oder das Rote-Augen-entfernen-Werkzeug einsetzen.

S

Sättigung Reinheit bzw. Stärke einer Farbe. Auch als [Chroma](#) bezeichnet. Eine vollkommen gesättigte Farbe enthält kein Grau. Über die Sättigung lässt sich festlegen, ob eine Farbe leuchtender (weniger Schwarz- oder Weißanteile) oder gedämpfter (mehr Schwarz- oder Weißanteile) erscheint.

Scannen Prozess der Umwandlung eines „materiellen“ Bildes (Folie, Abzug usw.) in ein digitales Bild, bei dem Sensoren wie CCDs (Charged Couple Devices) einer Lichtquelle ausgesetzt werden.

Scharfzeichnung Bei Fotobearbeitungsprogrammen das Verstärken der Details an den Rändern der fotografierten Objekte und Personen. Ein Beispiel dafür ist die Funktion Unschärf maskieren. Das Scharfzeichnen findet häufig auch im Rahmen der kamerainternen Verarbeitung statt, nicht jedoch bei Bildern in Camera Raw-Dateien.

Scharfzeichnungs Kranz Ein Artefakt, das als heller Ring bzw. als helle Linie um Kanten erscheint. Die Ursache dafür ist ein Übermaß an Scharfzeichnung.

Schnitt Häufig auch als Schriftschnitt bezeichnet. Variante einer bestimmten Schriftart in einer Familie. Schriftschnitte sind z. B. Kursiv, Normal und Fett.

Schriftart Satz von Buchstaben, Zahlen, Interpunktionszeichen und Symbolen mit gemeinsamer Stärke, gemeinsamer Breite und gemeinsamem Schriftschnitt, z. B. Times Kursiv.

Schriftebene Ebene, die vektorbasierten Text enthält.

Schriftfamilie Sammlung von Schriftarten mit demselben Namen, aber unterschiedlichen Schriftschnitten. So gehören z. B. Times Kursiv, Times Fett und Times Fett Kursiv alle zur selben Schriftfamilie.

Schriftschnitt Auch als Schnitt bezeichnet. Variante einer bestimmten Schriftart in einer Familie. Schriftschnitte sind z. B. Kursiv, Normal und Fett.

Schrift-Server Internes Modul in Photoshop Elements, mit dessen Hilfe die Anwendung Schriften verwenden und anzeigen kann.

Schwarzer Körper Theoretisches Material, das im kalten Zustand schwarz ist und in den verschiedenen Farben zu glühen beginnt, sobald es erhitzt wird. Bei steigender Temperatur (in Kelvin) nimmt der schwarze Körper die Farbe Rot an und wechselt, je wärmer er wird, schließlich zu Weiß (heißeste Temperatur). Siehe auch Farbtemperatur.

Scitex-Datei Datei mit hoher Auflösung zur Verwendung mit proprietären Scitex-Systemen. Photoshop Elements kann Scitex-Dateien öffnen, für die der RGB-Farbmodus verwendet wurde.

16-Bit-Graustufenbild Bild mit hoher Bittiefe, das Tausende von Grauschattierungen enthalten kann. Photoshop Elements unterstützt auf eine Ebene reduzierte 16-Bit-Bilder (es bietet keine Unterstützung für Ebenen in 16-Bit-Bildern).

Seitenverhältnis Verhältnis von Bildbreite zu Bildhöhe. Anhand dieses Verhältnisses lässt sich bestimmen, wie ein Bild auf eine Seite oder einen Monitor passt.

Sepiafoto Foto in Brauntönen. Fotobearbeitungsprogramme simulieren dieses Aussehen, indem sie Spezialeffekte anwenden.

Silhouette Umrisse einer dunklen Masse, die sich vor einem hellen Hintergrund abzeichnen.

Slices Teile eines Bildes in Photoshop, die das Bild in funktionale Bereiche aufteilen. Slices werden von Photoshop Elements nicht unterstützt.

sRGB Kalibrierter RGB- Farbraum, der sich zum Standard im Web entwickelt hat. Die meisten Computerbildschirme können nur die Farben im sRGB-Farbraum darstellen.

Stapelverarbeitung Gleichzeitige Durchführung einer oder mehrerer Aufgaben für eine Gruppe von Dateien.

Störende Randpixel Pixel, die zu mehr als 50 Prozent in einer geglätteten Auswahl ausgewählt sind.

Störungen Ein Artefakt, das durch Überlagerungen oder Kamerafehler entsteht. Störungen (auch „Rauschen“ genannt) machen sich häufig als zufällig verteilte Pixel in einer unerwarteten Farbe oder ein ganz allgemein „körniges“ Aussehen des Bildes bemerkbar. Durch bestimmte Komprimierungsverfahren können sich Störungen noch verstärken.

Störungsverlauf Ein Verlauf, der zufällig verteilte Farben innerhalb eines genau definierten Farbbereichs enthält.

Streuung Legt fest, wie die Farbauftragpunkte in einem Strich verteilt sind.

Streuungsabstand Legt den Abstand zwischen Elementen in einem Pinselstrich fest.

Subtraktive Primärfarben Cyan, Magenta und Gelb. Wenn Pigmente dieser drei Farben in gleichen Anteilen miteinander gemischt werden, entsteht theoretisch Schwarz. Drucker verwenden diese Farben in unterschiedlichen Anteilen, um daraus alle druckbaren Farben zu mischen. Das additiven Primärfarben werden verwendet, um Farben des Lichtes miteinander zu mischen, während die subtraktiven Primärfarben zum Mischen von Druckfarben verwendet werden.

T

Targa-Format (TGA) Dateiformat, das mit Systemen kompatibel ist, die die Truevision-Videokarte verwenden.

Tate-Chuu-Yoko Horizontaler Text, der als vertikale Zeile gestaltet ist. Auch als Kumimoji oder Renmoji bezeichnet.

Temperatur Im Zusammenhang mit Farbe die Wärme (in Kelvin), die ein Objekt absorbieren muss, bevor es in einer bestimmten Farbe glüht. Jeder Farbe ist eine Farbtemperatur zugeordnet. Das Gleiche gilt auch für verschiedene Arten von Licht. Siehe auch Schwarzer Körper.

Textebene Eine Ebene, die vektorbasierten Text enthält.

Textmaske Auswahlumriss in Form von Text.

Tiefen Die dunkelsten Elemente in einem Bild und der erkennbare Grad an Details in diesen dunklen Teilen. Vergleiche Lichter.

TIFF Tagged Image File Format. Weit verbreitetes Format für digitale Bilder, die gedruckt oder veröffentlicht werden sollen. TIFF-Bilder können verlustfrei (lossless) komprimiert werden.

Toleranz Maß für die Präzision, mit der bestimmte Werkzeuge arbeiten. Die Toleranz gibt den Unterschied der Werte benachbarter Pixel an, die von einem Werkzeug betroffen sind. Je höher die Toleranz, desto mehr Pixel sind betroffen bzw. werden ausgewählt.

Toleranz (Werkzeugeinstellung) Toleranzeinstellung für den Zauberstab und den Befehl „Farbe ersetzen“. Sie legt fest, wie ähnlich sich die Farben sein müssen, um in die Auswahl aufgenommen zu werden. Siehe Toleranz.

Tontrennung Effekt, bei dem die Anzahl der ineinander übergehenden Farbtöne in einem Bild reduziert wird, wodurch ein flaches Bild entsteht, ähnlich einem Comic-Bild. Der Effekt kann absichtlich angewendet werden, entsteht zuweilen aber auch durch zu starke Komprimierung.

Tonwertkorrektur Funktion zur Korrektur von Farbe und Tonwert. Mit einer Tonwertkorrektur können Sie festlegen, dass Tiefen- und Lichterwerte den vollen zur Verfügung stehenden Tonwertbereich nutzen sollen, nur die Mitteltöne anpassen, Farbstiche entfernen usw.

Transformieren Die Perspektive einer Ebene, Auswahl oder Form skalieren, verkleinern, vergrößern, neigen, verzerren, drehen oder ändern.

Transparenz In der digitalen Fotografie die Funktionalität, die transparente Bereiche in einem Bild oder einer Bildebene unterstützt. Bestimmte Bildformate bieten keine Unterstützung für die Transparenz.

Treppenstufen Treppenstufenartige Zacken an den Kanten von diagonalen Linien, Bögen usw., die durch die Anordnung der Pixel in einem sägeblattähnlichen Muster entstehen.

Trimmen Mithilfe des Photoshop-Befehls „Trimmen“ können Sie Pixel aus einem Bild entfernen. Photoshop Elements verfügt nicht über einen Befehl zum Trimmen.

TWAIN Protokoll, mit dem Anwendungen und Geräte wie Scanner und Kameras Informationen miteinander austauschen.

U

Übergang Zwischen zwei Fotos eingefügter Effekt, z. B. in einer Diashow, der den visuellen Wechsel von einem Foto zum nächsten steuert. Beispielsweise ist es möglich, ein Foto allmählich verblassen (ausblenden) zu lassen und das nächste Foto gleichzeitig nach und nach einzublenden.

Umgebungslicht Die jeweiligen Lichtverhältnisse, bei denen ein Foto aufgenommen wird.

Unicode-Zeichen Bestandteil des Worldwide Character-Kodiersystems für Text.

Unschärf maskieren Verfahren, mit dem der Eindruck größerer Detailgenauigkeit in einem Bild (Schärfe) entsteht, indem der Kontrast zwischen den hellen und dunklen Bereichen des Bildes erhöht wird.

Unterbelichtetes Bild Bild, das zu dunkel ist, da es unter schlechten Lichtbedingungen oder mit falschen Kameraeinstellungen aufgenommen wurde.

V

Vektorgrafiken Linien, Formen und andere grafische Bildkomponenten, die in einem Format gespeichert werden, das zum Darstellen der Bildelemente geometrische Formeln verwendet. Aus diesem Grund lassen sich diese Grafiken ohne Qualitätsverlust beliebig skalieren. Sie weisen auch keine unerwünschten Treppenstufenmuster auf. Adobe Illustrator ist ein Vektorgrafik-Programm.

Verblassen Bestimmt bei der Anwendung mit Malwerkzeugen die Anzahl der Schritte, nach denen der Malstrich vollständig verblasst.

Vereinfachen Umwandeln einer Schriftebene, Formebene, Volltonebene, Verlaufsebene oder Musterfüllebene in eine normale Bildebene. Diese Ebenentypen müssen vereinfacht werden, bevor Filter auf sie angewendet oder die Malwerkzeuge verwendet werden können.

Verknüpft Mit einer Anwendung verbunden (auch: Dateizuordnung). Mit jedem Dateityp ist eine Anwendung verknüpft. PSD-Dateien sind z. B. mit Photoshop und Photoshop Elements verbunden. Wenn Sie versuchen, eine Datei zu öffnen, mit der keine Anwendung verknüpft ist, wird eine Warnmeldung angezeigt.

Verkrümmen Verzerrung des Bildes, häufig bei Text verwendet, um es an bestimmte Formen anzupassen. So kann z. B. eine Textzeile in der Form eines Bogens oder einer Welle verkrümmt werden.

Verlauf Verschiedene Methoden, mit denen ein allmählicher Übergang zwischen zwei benachbarten Farben, einschließlich Schwarz und Weiß, erreicht werden kann.

Videomonitor Videomonitor verwenden eine progressive Scan-Methode zur Darstellung von Bildern (Fernseher arbeiten dagegen mit Interlaced-Halbbildern).

Vignettierung Effekt, bei dem die Kanten eines Bildes allmählich verblassen.

Volltonfarbkanal Photoshop-Kanal, der eine Volltonfarbe enthält, z. B. eine Pantone-Farbe. Photoshop Elements bietet keine Unterstützung für Volltonfarbkanäle.

W

Warme Farben Farben auf der roten Seite des Spektrums, einschließlich Gelb und Orange, die mit Wärme in Verbindung gebracht werden.

Websichere Farbe Eine der 216 Farben, die im Web immer gleich aussehen, egal mit welchem Browser und auf welcher Plattform sie angezeigt werden.

Weiche Kante Das Glätten einer Auswahlkante.

Weichzeichnen Verfahren zum Verwischen der Detailkonturen in einem Bild bzw. Teilen eines Bildes.

Weißbalance Funktion, mit der die unterschiedliche Darstellung identischer Farben bei unterschiedlichen Lichtquellen (Kunstlicht, fluoreszierendes Licht, Sonnenlicht usw.) ausgeglichen wird.

Weißpunkt Referenzpunkt, der reines Weiß repräsentiert. Dieser Referenzpunkt wird verwendet, um alle anderen Farben im Bild zu berechnen.

Z

Zielebene Die ausgewählte Ebene in der Ebenen-Palette.

Zielfarben Farben, die Sie beim Korrigieren eines Fotos für Lichter, neutrale Grautöne und Tiefen festlegen.

Zielkanäle In der Kanäle-Palette in Photoshop ausgewählte Kanäle. Photoshop Elements verfügt nicht über eine Kanäle-Palette.

Zielpfad Der in der Pfade-Palette von Photoshop ausgewählte Pfad. Photoshop Elements verfügt nicht über eine Pfade-Palette.

ZIP-Komprimierung Verlustfreies (lossless) Komprimierungsverfahren, das sich vor allem für Bilder mit großen einfarbigen Flächen eignet.

Zurück zur letzten Version Mit diesem Befehl kehren Sie zur letzten gespeicherten Version des Bildes zurück.

Zwischenablage Temporärer Ablageort für mit den Befehlen „Ausschneiden“ und „Einfügen“ gespeicherte Daten.

Zwischenablage-Pfaddaten Daten für Vektorpfade, die in der Zwischenablage gespeichert sind. Vektorpfade werden mit Vektordaten wie Textebenen und Formebenen verwendet.

Index

Numerische Zeichen

- 180° drehen (Befehl) 50
- 3D-Transformieren (Filter) 170, 200
- 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen (Befehl) 50
- 90° im Uhrzeigersinn drehen (Befehl) 50

A

- Abbrechen eines Vorgangs 32
- Abdunkeln von Bildern 130
- Abgeschlossene Vorgänge, Meldung 24
- Abrunden (Befehl) 111
- Absatztext 238
- Abwedler (Werkzeug) 130
- Adobe Bridge
 - allgemeine Voreinstellungen 51
 - Arbeitsbereiche 42
 - Arbeitsbereiche speichern 43
 - beschriften 47
 - Dateien auswählen 44
 - Dateien bewerten 48
 - Dateien öffnen 45
 - Dateien öffnen und schließen 41
 - Dateien ordnen 45
 - Dateien suchen 48
 - Dateien und Ordner anzeigen 43, 44
 - Fenster anpassen 42
 - Grundlagen 40
 - Hauptkomponenten 40
 - Kollektionen für Suche 50
 - Kompaktmodus 42
 - Navigation in Dateien und Ordnern 44
 - neue Fenster 41
 - Objekte drehen 50
 - Stichwörter 46
 - Voreinstellungen festlegen 50
- Adobe Expert Support 1
- Adobe Help Center
 - Anzeigen von Support-Dokumenten 2
 - Drucken von Hilfethemen 5
 - Hilfethemen 3
 - Hilfethemen suchen 4
 - Hinzufügen von Kontaktinformationen 3
 - Navigieren in der Hilfe 4

- über 1
- Umschalten der Ansicht 5
- Voreinstellungen 2
- Weitere Ressourcen, Bereich 3
- Adobe Photoshop Elements
 - entfernen 1
 - geänderte Funktionen 8
 - installieren 1
 - neue Funktionen 7
 - registrieren 1
- Adobe Press 7
- Adobe-Farbwähler verwenden 218
- Ähnliches auswählen (Befehl) 111
- Aktualisieren
 - Software und Hilfethemen 2
- Aktualisieren (Befehl), Bridge 44
- Alle Dateien anzeigen (Befehl), Bridge 44
- Alle Werkzeuge zurücksetzen (Befehl) 24
- Alles auswählen (Befehl) 108
- Alles auswählen (Befehl), Bridge 44
- Als Details (Befehl), Bridge 43
- Als Filmstreifen (Befehl), Bridge 43
- Als Versionen und Alternativen (Befehl), Bridge 43
- Animationsvorschau 264
- Animierte GIF-Datei erstellen 258
- Animiertes GIF-Format
 - Grundlagen 255
- Ansichten
 - in Adobe Help Center 5
- Anweisungen-Palette 19
- Anwendungs-Dithering 262
- Anzeigen
 - an Bildschirmgröße angepasst 29
 - Ausgabegröße 156
 - Bilder im Standardeditor 27
 - Fotos in der Schnellkorrektur 27
 - Fotos in voller Größe (100 %) 29
 - mehrere Ansichten desselben Bildes 30
 - mehrere Fenster 30
 - Navigation im Fenster 29
 - nebeneinander angeordnete Fenster 30
- Aquarell (Filter) 191

- Arbeitsbereich
 - auswählen in Bridge 42
 - Grundlagen 21
 - Startbildschirm 16
- Arbeitsbereich löschen (Befehl), Bridge 43
- Arbeitsbereich speichern (Befehl), Bridge 43
- Arbeitsfläche
 - Größe ändern 152
- Arbeitsgeschwindigkeit
 - Filter und Effekte 174
- Arbeitsschritte rückgängig machen oder wiederholen 33
- Arbeitsspeicher
 - leeren über Rückgängig-Protokoll-Palette 34
 - leeren über Zwischenspeicher 34
- Arbeitsvolumen
 - ändern 38
 - Grundlagen 38
- Asiatische Schrift
 - Abstand 244
 - Mojikumi 245
 - Optionen 244
 - Tate-Chuu-Yoko 245
- Auf eine Ebene reduziert kopieren (Befehl) 115
- Auf Standard-Arbeitsbereich zurücksetzen (Befehl), Bridge 43
- Aufheben einer Auswahl 108
- Aufhellen von Bildern 130
- Auflösung
 - ändern 156
 - Grundlagen 155
- Ausrichten
 - Text 240
- Ausrichtung von Text 244
- Ausschneiden (Befehl), Bridge 45
- Auswahl
 - ähnliche Farben aufnehmen 111
 - gespeicherte bearbeiten 117
 - gespeicherte laden 117
 - gespeicherte löschen 117
 - glätten 113
 - ineinander einfügen 115
 - kopieren 114, 115
 - löschen 108
 - mit gespeicherten ändern 117

- mit neuer Auswahlbegrenzung einrahmen 111
- mit Verschieben-Werkzeug kopieren 115
- mit Verschieben-Werkzeug verschieben 114
- neue speichern 116
- Überschneidungen auswählen 110
- umkehren 109
- vergrößern 109
- vergrößern oder verkleinern 110
- verkleinern 109
- weiche Kante mit Befehl „Weiche Auswahlkante“ erstellen 113
- Auswahl (Befehl) 109
- Auswahl aufheben (Befehl) 109
- Auswahl aufheben (Befehl), Bridge 44
- Auswahl laden (Befehl) 117
- Auswahl löschen (Befehl) 117
- Auswahl speichern (Befehl) 117
- Auswahl umkehren (Befehl) 109
- Auswahl umkehren (Befehl), Bridge 44
- Auswahl vergrößern (Befehl) 111
- Auswahlbegrenzungen
 - aus- und einblenden 109
 - verschieben 109
- Auswahllellipse
 - Optionen 101
 - verwenden 101
- Auswählen
 - alle Pixel in einer Ebene 108
 - Dateien, in Bridge 44
 - Grundlagen 100
 - letzte Auswahl erneut auswählen 108
 - magische Extrahierung 106
 - magischer Auswahlpinsel 104
 - überschneidende Bereiche 110
- Auswahlpinsel
 - Optionen 106
 - verwenden 105
- Auswahlrechteck
 - Optionen 101
 - verwenden 101
- Auswahlwerkzeug, Optionen 101
- Auswahlwerkzeuge 100
- Auswerfen (Befehl), Bridge 45
- Automatisieren, Stapelverarbeitung 58

B

- Basrelief (Filter) 204
- Bearbeiten von Text 240

- Befehl
 - automatische Korrektur 124
- Beleuchtungseffekte (Filter)
 - anpassen 202
 - anwenden 201
 - Grundlagen 201
- Benutzerforen 7
- Bereich „Metadaten“ 62
- Bereichsreparatur-Pinsel 159
- Beschnittgruppen
 - Ebenen entfernen 99
 - erstellen 98
 - Grundlagen 98
 - Gruppierung der Ebenen aufheben 99
- Beschriftete auswählen (Befehl), Bridge 44
- Beschriftungsbefehle, in Bridge 47
- Bewegungsunschärfe (Filter) 192
- Bibliothek
 - ersetzen 37
 - laden 37
 - Standardbibliothek wiederherstellen 37
 - Untergruppe speichern 37
- Bilder
 - öffnen 54
 - reduzieren 91
 - scannen 53
- Bildgröße 155
- Bildgröße (Befehl) 156
- Bildkomposition, magische Extrahierung 106
- Bildmodi 142
- Bildschirmauflösung
 - Skalierung 155
- Bitmap (Befehl) 143
- Bitmap-Modus
 - Grundlagen 142
 - konvertieren aus Graustufen oder RGB 143
 - konvertieren in Graustufen 144
- Blendenflecke (Filter) 201
- Browser
 - auswählen für Vorschau 263
 - Vorschau im Browser 263
- Browser-Dithering 262
- Buntglas-Mosaik (Filter) 208
- Buntstift 220
- Buntstiftschraffur (Filter) 189

C

- Cache, in Bridge 51
- Camera Raw
 - Bildoptionen 74
 - eigene Kameraeinstellungen 75
 - Vorschau-Steuererelemente 74
- Camera Raw-Dateien
 - Bildschärfe 78
 - Farbe korrigieren 119
 - Grundlagen 72
 - Histogramm und RGB-Werte 75
 - speichern in anderen Dateiformaten 79
 - Steuererelemente für Tonwertkorrekturen 77
 - verarbeiten 73
 - Weißbalance 76
- Chrom (Filter) 205
- Conté-Stifte (Filter) 205
- Copyright-Informationen hinzufügen 61

D

- Dateien
 - bewerten in Bridge 48
 - Camera Raw 72
 - gleichzeitiges Umbenennen mehrerer Dateien 59
 - in Bridge auswählen 44
 - in Bridge beschriften 47
 - in Bridge öffnen 45
 - Navigation in Bridge 44
 - optimierte Formate 253
 - suchen in Bridge 48
 - Verwaltung in Bridge 45
- Dateien bewerten, in Bridge 48
- Dateien suchen, mit Bridge 40
- Dateien und Ordner suchen, mit Bridge 48
- Dateiformate 70
- Dateiinformatoren
 - anzeigen im Editor 65
 - Grundlagen 60
 - hinzufügen im Dialogfeld „Dateiinformatoren“ 60
 - Info-Palette 64
- Dateiinformatoren (Dialogfeld) 60, 64
 - Metadaten importieren 64
 - Metadatenvorlagen 60
- Datei-Informationen, Befehl 61
- Dateikomprimierung, Grundlagen 72
- Dateinavigation (Befehl), Bridge 42

- Deckkraft
 - festlegen für Ebenen 92
 - Optionen 92
 - De-Interlace (Filter) 208
 - Diagonal verwischen (Filter) 190
 - Dialogfelder, Popup-Regler verwenden 25
 - Differenz-Wolken (Filter) 200
 - Digimarc (Filter)
 - erkennen 210
 - Grundlagen 210
 - Digimarc-Wasserzeichen 60
 - Digitalkamera, Fotos importieren von 53
 - Distorsion (Filter)
 - anwenden 195
 - Grundlagen 195
 - Dithering
 - Grundlagen 262
 - steuern 262
 - Vorschau 263
 - Drehen
 - Bilder in Bridge 50
 - frei 166
 - um einen bestimmten Prozentwert 165
 - Druckausgabegröße ändern 156
 - Druckempfindliche Tablett 229
 - Drucken
 - aus dem Editor 265
 - Bild skalieren 267
 - Bilder mit mehreren Ebenen 267
 - Hilfethemen 5
 - im Dialogfeld „Seitenansicht“ skalieren 267
 - Optionen 271
 - Zielwerte 138, 139
 - Zielwerte für Druckmaschinen festlegen 139
 - Zielwerte für Druckmaschinen, Grundlagen 138
 - Druckerauflösung 155
 - Dunkle Bereiche vergrößern (Filter) 209
 - Dunkle Malstriche (Filter) 193
 - Duplizieren (Befehl), Bridge 45
 - Durchsuchen, Befehl 41
- E**
- Ebenen
 - alle Pixel auswählen 108
 - aus- und einblenden 85
 - auswählen 84
 - Bildern hinzufügen 82
 - deckende Bereiche auswählen 93
 - Deckkraft festlegen 92
 - duplizieren in Bildern 87
 - duplizieren in ein anderes Bild 87
 - erstellen aus Teilen anderer Ebenen 83
 - Farbaufnahme 87
 - fixieren und Fixierung aufheben 85
 - Füllmethoden festlegen 93
 - Grundlagen 80
 - hinzufügen 82
 - konvertieren in Hintergrund 84
 - kopieren 114
 - kopieren aus einem Bild in ein anderes 88
 - löschen 86
 - mehrere kopieren 87
 - Stapelreihenfolge ändern 89
 - umbenennen 86
 - vereinfachen 86
 - verknüpfen und Verknüpfung aufheben 90
 - zusammenfügen 90
 - zusammenfügen in einer anderen Ebene 91
 - Ebenendeckkraftoptionen 92
 - Ebenenfüllmethodenoptionen 92
 - Ebenengruppe
 - Grundlagen 81
 - vereinfachen 86
 - Ebeneninhalt verschieben 89
 - Ebenenmasken
 - bearbeiten in Einstellungsebenen 97
 - bearbeiten in Füllebenen 97
 - verwenden in Einstellungsebenen 97
 - verwenden in Füllebenen 97
 - Ebenenminiaturen
 - ausblenden 85
 - Größe ändern 85
 - Ebenen-Palette, Grundlagen 81
 - Ebenenstile
 - anwenden 175
 - auf Formen anwenden 250
 - ein- und ausblenden 176
 - Einstellungen bearbeiten 176
 - Einstellungen kopieren 177
 - entfernen 177
 - Grundlagen 173, 174
 - Skalierung ändern 177
 - Editor
 - Foto drucken 265
 - Paletten 25
 - Effekte
 - anwenden 178
 - Arbeitsgeschwindigkeit verbessern 174
 - Grundlagen 173, 178
 - Eigene Filter
 - anwenden 209
 - Grundlagen 209
 - Eigene Pinsel
 - erstellen 228
 - Einfügen (Befehl), Bridge 45
 - Einfügen einer Auswahl 115
 - Einstellungsebenen
 - bearbeiten 96
 - erstellen 94
 - Grundlagen 94
 - zusammenfügen 96
 - Ellipse zeichnen 247
 - E-Mail
 - Fotos anhängen 272
 - Fotos optimieren 251
 - Entfernen
 - Fotobereiche 150
 - Objekte aus einem Foto 159, 160, 161
 - rote Augen 119, 159
 - EPS-Dateien öffnen 56
 - Erneut auswählen (Befehl) 109
 - Erneut auswählen, Auswahl 109
 - Ersetzen
 - Farben in einem Bild 163
 - Erweitern oder Verkleinern (Befehl) 110
 - EXIF 62
 - Extensible Metadata Platform (XMP), Grundlagen 60
 - Extrudieren (Filter)
 - anwenden 206
 - Grundlagen 206
- F**
- Facetteneffekt (Filter) 200
 - Farbaufnahme aus Ebenen 87
 - Farbe
 - ändern 134
 - anpassen 133
 - anpassen für Hautton 135
 - bestimmte Bereiche anpassen 136
 - Bildmodi 142
 - Bitmap-Modus 142
 - Camera Raw 119

- ersetzen 137
- Farbfelder-Palette 216
- Farbmanagement 147
- Farbtabelle 142
- Graustufen hinzufügen 138
- Graustufenmodus 142
- Grundlagen 140
- HSB-Modell 140
- Indizierter Farbmodus 142
- korrigieren 119
- korrigieren im Standardeditor 119, 122
- korrigieren in der Schnellkorrektur 119
- RGB-Modell 141
- RGB-Modus 142
- Sättigung und Farbton anpassen 133
- Text 242
- umwandeln in Schwarzweiß 138
- Vorder- und Hintergrund 211
- Vorder- und Hintergrund wählen 216
- Vorschau optimierter Bilder 264
- wählen in der Farbfelder-Palette 216
- websicher 214
- Farbe entfernen (Befehl) 138
- Farbe ersetzen (Befehl) 137
- Farbe für Hautton anpassen (Befehl) 135
- Farbe-ersetzen-Werkzeug 163
- Farbeinstellungen (Befehl) 148
- Farbfeldbibliotheken
 - eigene 217
 - Standard 218
- Farbfelder-Palette 216
- Farbkreis, Grundlagen 141
- Farbmanagement
 - Aufgaben 148
 - einrichten 148
 - Geräteprofile 148
 - Grundlagen 147
- Farbpapier-Collage (Filter) 189
- Farbrauer (Filter)
 - anwenden 199
 - Grundlagen 199
- Farbstiche
 - entfernen 132
 - korrigieren 131
 - über Tonwertkorrektur ändern 126, 132
- Farbton
 - ändern 134
 - anpassen 133
 - Regler ziehen 135
- Farbton/Sättigung ändern (Befehl) 134
- Farbton/Sättigung anpassen (Befehl) 135
- Fasern (Filter) 200
- Fenster
 - Größe anpassen 29
 - mehrere Ansichten desselben Bildes öffnen 30
 - nebeneinander anordnen 30
 - schließen 30
 - vergrößern 29
- Fenster nebeneinander anordnen 30
- Fenster schließen (Befehl), Bridge 41
- Fenster überlappen 30
- Fenstergröße anpassen
 - automatisch 29
 - beim Zoomen 29
- Fest definieren (Befehl), Bridge 46
- Feuchtes Papier (Filter) 206
- Filmstreifen-Fokus (Befehl), Bridge 42
- Filter
 - anwenden 181
 - Arbeitsgeschwindigkeit verbessern 174
 - eigene 209
 - Galerie 183
 - Grundlagen 173, 179
 - Kategorien 182
 - Plug-Ins 210
 - Strukturoptionen 184
 - Tipps zum Erstellen visueller Effekte 179
 - Tipps zur Anwendung 179
- Filtergalerie 183
- Fixierte Ebenen 85
- Fluchtpunkt
 - ändern 279
- Foren 7
- Formebenen
 - Grundlagen 246
 - vereinfachen 86
- Formen
 - abgerundetes Rechteck 246
 - auswählen 249
 - Ebenenstile 250
 - eigene Form 248
 - Ellipse 247
 - Farbe 249
 - Grundlagen 246
 - Kreis 247
 - Linie 247
 - mehrere erstellen 249
 - mehrseitig 247
 - Quadrat 246
 - Rechteck 246
 - transformieren 249
 - verschieben 249
- Fotofilter
 - anwenden 187
 - Grundlagen 186
- Fotogalerien
 - erstellen 274
 - Stile 276
- Fotokopie (Filter) 205
- Fotos
 - an Bildschirmgröße anpassen 29
 - Bilder mit mehreren Ebenen drucken 267
 - im Dialogfeld „Seitenansicht“ skalieren 267
 - in voller Größe anzeigen (100 %) 29
 - mehrere Ansichten eines Bildes gleichzeitig öffnen 30
 - mehrere Ansichten öffnen 30
 - zurückkehren zu früherem Zustand 33
- Frei transformieren 169
- Freistellen
 - Freistellen (Befehl) 151
 - Freistellungswerkzeug 150
- Freistellen (Befehl) 151
- Freistellungswerkzeug 150
- Fresko (Filter) 190
- Füllebenen
 - als Einstellungsebenen 94
 - bearbeiten 96
 - Füllung oder Muster anwenden 230
 - konvertieren in Bildebenen 86
 - Typ ändern 96
 - verwenden 95
- Füllmethoden
 - festlegen 93
 - Grundlagen 212
- Füllwerkzeug 230
- Funktionen
 - Änderungen 8
 - neu 7
- Funktionstasten 288
- Für Web speichern (Dialogfeld) 251

G

Gaußscher Weichzeichner (Filter) 192

Gekreuzte Malstriche (Filter) 192

Gerade ausrichten, Bilder
 einzelne Bilder 153
 trennen 154

Gerissene Kanten (Filter) 206

Gescannte Fotos teilen (Befehl) 154

GIF-Format
 Grundlagen 254
 Hintergrund erstellen 260
 optimieren 253, 257
 Transparenz erhalten 260
 Transparenz mit harten Kanten 261

Glas (Filter) 194

Glätten
 für Auswahl aktivieren 113
 in einer Auswahl 113

Gleiche Position (Befehl) 30

Gleiche Zoomstufe (Befehl) 30

Glossar 301

GPS-Daten (Global Positioning System) 62

GPS-Informationen in Dateien 62

Graustufen
 Farbe hinzufügen 138
 Grundlagen 142
 konvertieren in Bitmap-Modus 144

Graustufen (Befehl) 144

Grobe Malerei (Filter) 189

Grobes Pastell (Filter) 190

Größe ändern
 Druckausgabe 156

H

Hauttonfarbe anpassen 135

Helle Bereiche vergrößern (Filter) 209

Helligkeit
 Kontrast 129
 Tiefen 128
 über Tonwertkorrektur ändern 126

Helligkeit interpolieren (Filter) 198

Helligkeit/Kontrast (Befehl) 129

Herunterladen von Updates, Plugins und Testversionen 7

Hilfesystem
 Aktualisieren von Themen 2
 Drucken 5
 Grundlagen 3
 Lehrgänge 6

Navigieren 4
 suchen 4

Hintergrund
 erstellen 260
 Grundlagen 259
 in JPEG-Datei erstellen 261

Hintergrundebene
 Grundlagen 80
 umwandeln in normale Ebene 84

Hintergrundfarbe 211, 216

Hintergrund-Radiergummi 225

Histogramm
 Grundlagen 124
 verwenden 125

Hochpass (Filter) 209

Horizontales
 Textmaskierungswerkzeug 243

Horizontales Textwerkzeug 238

HSB-Farbmodell 140

I

Im Explorer anzeigen (Befehl), Bridge 45

Im Finder anzeigen (Befehl), Bridge 45

Importieren
 Siehe auch Öffnen
 Metadatenvorlagen 64
 scannen 53

Importieren, Befehl 54

Impressionisten-Pinsel 221

In Auswahl einfügen (Befehl) 116

In Bridge anzeigen (Befehl), Bridge 45

In Papierkorb verschieben (Befehl), Bridge 45

Indexfarbentabelle
 bearbeiten 146
 speichern oder laden 146
 Transparenz 146
 vordefiniert 146

Indizierte Farbe
 Grundlagen 142
 konvertieren aus RGB oder Graustufen 144

Indizierte Farbe (Befehl) 144

Info (Befehl) 64

Info-Palette
 Dateiinformationen anzeigen 65
 Farbmodi festlegen 65
 Maßeinheiten festlegen 65

Inhaltsbereich in Adobe Bridge 40

Installieren
 Anweisungen 1

IPTC (IIM, alt) 62

IPTC-Daten 62

IPTC-Kern 62

IPTC-Metadaten bearbeiten 63

J

JPEG-Format
 Grundlagen 253
 Hintergrund erstellen 261
 optimieren 253, 256
 speichern 67

K

Kacheleffekt (Filter) 207

Kacheln (Filter) 208

Kameradaten zu Dateien hinzufügen 61

Kanten betonen (Filter) 192

Kartenlesegerät, Fotos importieren von 53

Keine Beschriftung (Befehl), Bridge 47

Keine Wertung (Befehl), Bridge 48

Kohleumsetzung (Filter) 205

Kollektionen, Bridge 50

Kompaktansicht
 Lehrgänge 6

Kompakte Ansicht, in Adobe Help Center 5

Kompaktmodus, Bridge 42

Kontrast
 anpassen 129

Kontur 231

Konturen finden (Filter) 207

Konturen nachzeichnen (Filter) 207

Konturen scharfzeichnen (Filter) 203

Kopieren
 Auswahl 115
 Bereiche eines Fotos 161

Kopieren (Befehl), Bridge 45

Kopierstempel 161

Korneffekt (Filter) 206

Körnung (Filter) 208

Körnung und Aufhellung (Filter) 189

Korrigieren
 Farbe in der Schnellkorrektur 119
 größere Mängel 160
 kleinere Schönheitsfehler mit dem Bereichsreparatur-Pinsel 159
 rote Augen 159

Kräuseln (Filter) 196

Kreide und Kohle (Filter) 204

Kreis zeichnen 247

Kreuzschraffur (Filter) 192

Kristallisieren (Filter) 199
Kunststoffolie (Filter) 190

L

Lasso
 Optionen 103
 verwenden 102
 zum magnetischen Lasso wechseln 104
Lehrgänge 9
Lesezeichen
 für Hilfethemen 5
Leuchtende Konturen (Filter) 207
Lichter
 anpassen mit Werkzeugen 130
 Tiefen 127
 über Tonwertkorrektur ändern 126
Lichtkasten (Befehl), Bridge 42
Lineale
 Einstellungen ändern 31
 Grundlagen 31
Linie zeichnen 247

M

Magische Extrahierung 106
Magischer Auswahlpinsel 104
Magischer Radiergummi 223
Magnetisches Lasso
 Optionen 103
 verwenden 103
 zum Lasso wechseln 104
Malen
 Füllmethoden 212
 Grundlagen 211
 Impressionisten-Pinsel 211
 Pinsel 211
Malgrund (Filter) 191
Malmesser (Filter) 190
Masken 243
Mehrere Dateien verarbeiten (Befehl) 58
Metadaten
 anfügen 64
 anzeigen in Bridge 62
 anzuweisende Metadaten im Bereich „Metadaten“ festlegen 63
 bearbeiten 62
 Dateiinformationen (Dialogfeld) 60
 ersetzen 64
 Grundlagen 60
 importieren in Dateien 64

Voreinstellungen 63
Vorlagen 60, 63
Vorlagen anwenden 64
 zu Dokumenten hinzufügen 61
Metadaten, anzuweisende Metadaten im Bereich „Metadaten“ festlegen 63
Metadaten-Fokus (Befehl), Bridge 42
Mezzotint (Filter) 200
Mit Feder nachzeichnen (Filter) 193
Mit Struktur versehen (Filter) 208
Mojikumi, Grundlagen 245
Mosaikeffekt (Filter) 200
Muster
 erstellen 233
 Grundlagen 232
 Vorgabe 233
Musterstempel 232

N

Nachbelichter (Werkzeug) 130
Navigator-Palette
 Grundlagen 29
 zoomen 28
Neigen
 Auswahl 168
 Ebenen 168
 Formen 168
 Fotos 168
Neonschein (Filter) 190
Neuberechnen eines Bildes mit niedrigerer Auflösung 157
Neuberechnen von Bildern 157
Neue Funktionen 7
Neues Fenster (Befehl), Bridge 41
Nicht gefiltert (Menü), Bridge 44
NTSC-Farben (Filter) 209
Nullpunkt, Lineale 31
Nur Camera Raw-Dateien anzeigen (Befehl), Bridge 44
Nur Grafikdateien anzeigen (Befehl), Bridge 44
Nur Miniatur anzeigen (Befehl), Bridge 43
Nur Vektordateien anzeigen (Befehl), Bridge 44

O

Objekt löschen (Befehl), Bridge 45
Öffnen
 EPS-Dateien 56
 mehrere Ansichten desselben Bildes 30
 PDF-Dateien 55
 Photo CDs 57

Öffnen mit (Befehl), Bridge 45
Öffnen mit, Camera Raw (Befehl), Bridge 45
Ölfarbe getupft (Filter) 190
Onlinedienste verwenden 271
Online-Hilfe 3
Onlineschulung 7
Optimieren
 Bildvorschau 263
 Dateiformate 253
 Farbvorschau 264
 Für Web speichern (Dialogfeld) 251
 GIF 257
 Grundlagen 251
 JPEG 256
 Ladezeit 263
 PNG-24 258
 PNG-8 257
 Vorgaben 256
Optionen für das Verschieben-Werkzeug 114
Ordner
 Navigation in Bridge 44
 Suche in Bridge 48
Ordner anzeigen (Befehl), Bridge 44
Ozeanwellen (Filter) 195

P

Paletten
 im Editor verwenden 25
 Palettenbereich 25
Palettenbereich 25
Panoramen
 erstellen 277
 Grundlagen 276
Patchwork (Filter) 208
PDF-Dateien
 öffnen 55
 Präsentationen erstellen 272
Perspektive zuweisen 168
Pfeil zeichnen 247
Photo CDs öffnen 57
Photomerge-Panorama
 Dialogfeld 278
 erstellen 277
 Fluchtpunkt ändern 279
 Grundlagen 276
 Verzerrung und inkonsistente Farben reduzieren 279
Photoshop EPS-Format
 speichern 68
Photoshop PDF-Format
 speichern 69

- Pinself
 - Füllmethoden 212
 - Grundlagen 219
- Pinselfbibliothek
 - Pinself hinzufügen 228
 - Pinself löschen 228
- Pinselfoptionen 226
- Pipette 215
- Pixel, vereinzelte entfernen 111
- Platzieren (Befehl), Bridge 45
- Plug-Ins
 - im Adobe Store 7
 - Import gescannter Bilder 53
 - in Photoshop Elements verwenden 38
 - installieren 39
- PNG-24-Format
 - Grundlagen 255
 - optimieren 253, 258
- PNG-8-Format
 - Grundlagen 254
 - optimieren 253, 257
 - Transparenz erhalten 260
 - Transparenz mit harten Kanten 261
- PNG-Format
 - Hintergrund erstellen 260
 - speichern 69
- Polarkoordinaten (Filter) 196
- Polygon-Lasso
 - Optionen 103
 - verwenden 102
- Pop-up-Paletten
 - Anzeige ändern 36
 - Grundlagen 34
 - mit Vorgaben arbeiten 35, 36
- Prägepapier (Filter) 205
- Präsentation (Befehl), Bridge 43
- Profile
 - Farbmanagement 148
- Protokollinformationen zu Dateien hinzufügen 61
- Punktieren (Filter) 200
- Punktierstich (Filter) 206
- Q**
 - Quadrat zeichnen 246
 - QuickInfos 51
- R**
 - Radialer Weichzeichner (Filter) 192
 - Radiergummi 223
- Raster
 - Einstellungen ändern 31
 - Grundlagen 31
- Rasterungseffekt (Filter) 205
- Rechteck zeichnen 246
- Reduzieren von Ebenen 91
- Registrieren
 - Anweisungen 1
- Relief (Filter) 206
- Reparatur-Pinsel 160
- RGB-Farbmodell 141
- RGB-Modus 142
- Risse (Filter) 208
- Rote Augen
 - entfernen im Standardeditor 159
 - entfernen, Schnellkorrektur 119
- Rote-Augen-entfernen-Werkzeug 159
- RSS-Feeds 2
- Rückgängig 32
- Rückgängig-Protokoll-Palette
 - Arbeitsspeicher leeren 34
 - Protokollobjekte löschen 33
 - verwenden 32
- S**
 - Sättigung
 - ändern 134
 - anpassen mit Farbton 133
 - bestimmte Bereiche anpassen 136
 - Regler ziehen 135
 - Scannen 53
 - Schachbrettraster anpassen 93
 - Scharfzeichnen (Filter) 203
 - Scharfzeichner 164
 - Schief aufgenommene Bilder
 - gerade ausrichten 153
 - gerade ausrichten und teilen 154
 - Schließen
 - Dateien 60
 - Fenster im Editor 30
 - Schnellkorrektur
 - Befehle zur automatischen Korrektur 124
 - Bilder anzeigen 27
 - Farbe 119
 - Farbe korrigieren 119
 - Fotos bearbeiten 119
 - rote Augen entfernen 159
 - Schrift
 - Größe auswählen 241
 - Mojikumi 245
 - Tate-Chuu-Yoko 245
- Schriftart
 - ändern der Größe für Metadaten, Bridge 62
 - auswählen 241
 - Farbe 242
 - Größe 241
- Schulungsressourcen 6, 7
- Schwamm 136
- Schwamm (Filter) 190
- Schwarzweiß 138
- Schwellenwert (Filter)
 - anwenden 188
 - Grundlagen 188
- Schwingungen (Filter)
 - anwenden 197
 - Grundlagen 197
- Seite einrichten (Befehl) 271
- Seitenoptionen festlegen 271
- Selektiver Weichzeichner (Filter) 192
- Skalieren
 - Auswahl 167
 - Ebenen 167
 - Formen 167
 - Fotos 167
 - im Dialogfeld „Seitenansicht“ 267
- Software
 - Aktualisieren 2
 - herunterladen 7
 - registrieren 1
- Solarisation (Filter) 207
- Sortieren (Befehl), Bridge 44
- Speichern
 - Grundlagen 66
 - Optionen 66
- Spiegeln eines Fotos
 - automatisch 165
 - manuell 166
- Sprache
 - in Bridge zuweisen 51
- Spritzer (Filter) 193
- Standardeditor
 - Befehle zur automatischen Korrektur 124
 - Bilder anzeigen 27
 - Farbe korrigieren 119, 122
 - Workflow 122
- Stapel umbenennen (Befehl) 59
- Stapelreihenfolge
 - ändern in Ebenen 89
- Stapelverarbeitung
 - Einführung 58
- Stark scharfzeichnen (Filter) 203
- Stark weichzeichnen (Filter) 191

- Startbildschirm 16
- Statusleiste 65
- Staub und Kratzer (Filter) 198
- Stempel (Filter) 206
- Sterne, Dateien bewerten mit in Bridge 48
- Stichwörter, Dateien zuweisen in Bridge 46
- Stile-und-Effekte-Palette verwenden 173
- Störung reduzieren (Filter) 199
- Störungen entfernen (Filter) 198
- Störungen hinzufügen (Filter) 198
- Strichumsetzung (Filter) 205
- Strudel (Filter) 197
- Struktur laden (Filter) 203
- Stuck (Filter) 205
- Suchen (Befehl), Bridge 48
- Suchen nach Dateien und Ordern, Bridge 48
- Sumi-e (Filter) 193
- Support-Dokumente, in Adobe Help Center 2
- Support-Optionen 6
Siehe auch Hilfe
- Systemanforderungen Grundlagen 1
- T**
- Tastaturbefehle 280
- Tate-Chuu-Yoko 245
- Technischer Support
 - Adobe Expert Support 1
 - kostenlos und kostenpflichtig 6
 - www.Adobe.de 7
- Testversionen 7
- Text
 - Abstand bei asiatischen Schriften steuern 244
 - ausrichten 240
 - Ausrichtung 244
 - auswählen 241
 - bearbeiten 240
 - eingeben 238
 - Farbe 242
 - maskieren 243
 - Optionen für asiatische Schrift 244
 - Optionen für das Textwerkzeug 239
 - Schriftart auswählen 241
 - verkrümmen 243
 - Verkrümmung aufheben 244
 - Werkzeuge 238
- Text. *Siehe* Text
- Textebenen
 - erstellen 238
 - vereinfachen 86
- Tiefen
 - anpassen mit Tonwertkorrektur 128
 - anpassen mit Werkzeugen 130
 - Grundlagen 126
 - Helligkeit 128
 - Lichter 127
- Tiefen/Lichter (Befehl) 127
- TIFF-Format, Dateispeicheroptionen 70
- Tontrennung (Filter)
 - anwenden 188
 - Grundlagen 188
- Tontrennung und Kantenbetonung (Filter) 190
- Tonwertangleichung (Filter)
 - anwenden 185
 - Grundlagen 185
- Tonwertbereich ändern 126
- Tonwertkorrektur
 - Farbstiche entfernen 132
 - Grundlagen 126
 - Tiefen und Lichter anpassen 128
- Tonwertkorrektur (Befehl) 128
- Transformieren
 - Auswahl 169
 - Ebenen 169
 - Fotos 169
- Transparenz
 - als Hintergrund erstellen 260
 - erhalten 260
 - Grundlagen 259
 - harte Kanten 261
 - in JPEG-Datei 261
- Transparenzraster
 - anpassen 93
- Tsume 244
- U**
- Überarbeiten (Befehle) 124
- Überlagerung
 - magische Extrahierung 106
- Umbenennen
 - Dateien 59
 - Ebenen 86
- Umkehren (Filter)
 - anwenden 186
 - Grundlagen 186
- Umrandung (Befehl) 111
- Unbeschriftete auswählen (Befehl), Bridge 44
- Unschärf maskieren (Filter)
 - anwenden 204
 - Grundlagen 203
- Updates 7
- V**
- Vektorgrafiken
 - Formen erstellen 246
- Verbiegen (Filter)
 - anwenden 196
 - Grundlagen 196
- Verborgene Dateien anzeigen (Befehl), Bridge 44
- Vereinfachen von Ebenen 86
- Vereinzelte Pixel entfernen 111
- Verflüssigen (Filter)
 - anwenden 194
 - Grundlagen 194
- Vergrößern
 - Ansicht 28
 - Fenstergröße anpassen 29
- Verkleinern, Ansicht 28
- Verkrümmen von Text 243
- Verkrümmung von Text aufheben 244
- Verläufe
 - definieren 235
 - Grundlagen 234
 - Störung 237
 - Text zuweisen 235
 - Transparenz festlegen 236
 - zuweisen 235
- Verlaufsumsetzung (Filter)
 - anwenden 185
 - Grundlagen 185
- Verschieben-Werkzeug
 - Auswahl kopieren 115
 - Auswahl verschieben 114
 - verwenden 114
- Verschiebungseffekt (Filter) 209
- Versetzen (Filter)
 - anwenden 193
 - Grundlagen 193
- Vertikales
 - Textmaskierungswerkzeug 243
- Vertikales Textwerkzeug 238
- Verwackelte Striche (Filter) 193
- Verwackelungseffekt (Filter) 200
- Verwalten von Farbe 147
- Vollbild-Ansicht, in Adobe Help Center 5
- Vordergrundfarbe 211, 216

Voreinstellungen
 allgemeine 29, 31
 Bridge 50, 51
 Maßeinheiten und Lineale 241
 Meldung für abgeschlossene Vorgänge 24
 Raster 31
 Speichern von Dateien 72
 Vorgaben
 Grundlagen 34
 in Popup-Palette 35, 36
 Optimierung 256
 umbenennen 38
 Vorgaben-Manager 37
 Vorgaben-Manager
 Bibliothek ersetzen 37
 Bibliothek laden 37
 Grundlagen 37
 Standardbibliothek wiederherstellen 37
 Untergruppe einer Bibliothek speichern 37
 Vorgaben umbenennen 38
 Vorschau
 Animation 264
 Farbe in optimierten Bildern 264
 optimierte Bilder 263

W

Web-Fotogalerien
 anpassen 276
 erstellen 274
 Optionen 275
 Stile 276
 Web-Optimierung 251
 Websichere Farben 214
 Weiche Auswahlkante
 mit Auswahlwerkzeug erstellen 113
 vorhandene Auswahl 113
 Weiche Auswahlkante (Befehl) 113
 Weiches Licht (Filter) 193
 Weichzeichnen (Filter) 191
 Weichzeichnen von Kanten 164
 Weichzeichner 164
 Weißbalance, Camera Raw-Dateien 76
 Wellen (Filter)
 anwenden 198
 Grundlagen 197
 Werkzeug zurücksetzen (Befehl) 24

Werkzeuge
Siehe auch jeweilige Werkzeugnamen
 Optionen 23
 Voreinstellungen 23
 Werkzeugpalette
 Grundlagen 21
 Werkzeug auswählen 22
 Wertung erhöhen (Befehl), Bridge 48
 Wertung verringern (Befehl), Bridge 48
 Wiederholen eines Arbeitsschritts 32
 Windeffekt (Filter) 208
 Wischfinger 222
 Wölben (Filter)
 anwenden 197
 Grundlagen 196
 Wolken (Filter) 200

X

XMP, Grundlagen 60

Z

Zauberstab
 Optionen 104
 verwenden 104
 Zeichen auswählen 241
 Zeichnen
 eigene Formen 248
 Kreis oder Ellipse 247
 Linien 247
 mehrere Formen in einer Ebene 249
 Polygone 247
 Rechtecke 246
 Zielwerte
 Drucken 139
 festlegen 139
 Grundlagen 138
 Zoomen
 Fenstergröße anpassen 29
 im Editor 28
 Zurück zur letzten Version (Befehl) 33
 Zurückkehren
 zu früherem Zustand 33
 zur zuletzt gespeicherten Version 33
 Zusammenfügen
 Ebenen 90
 Zwischenspeicher leeren 34