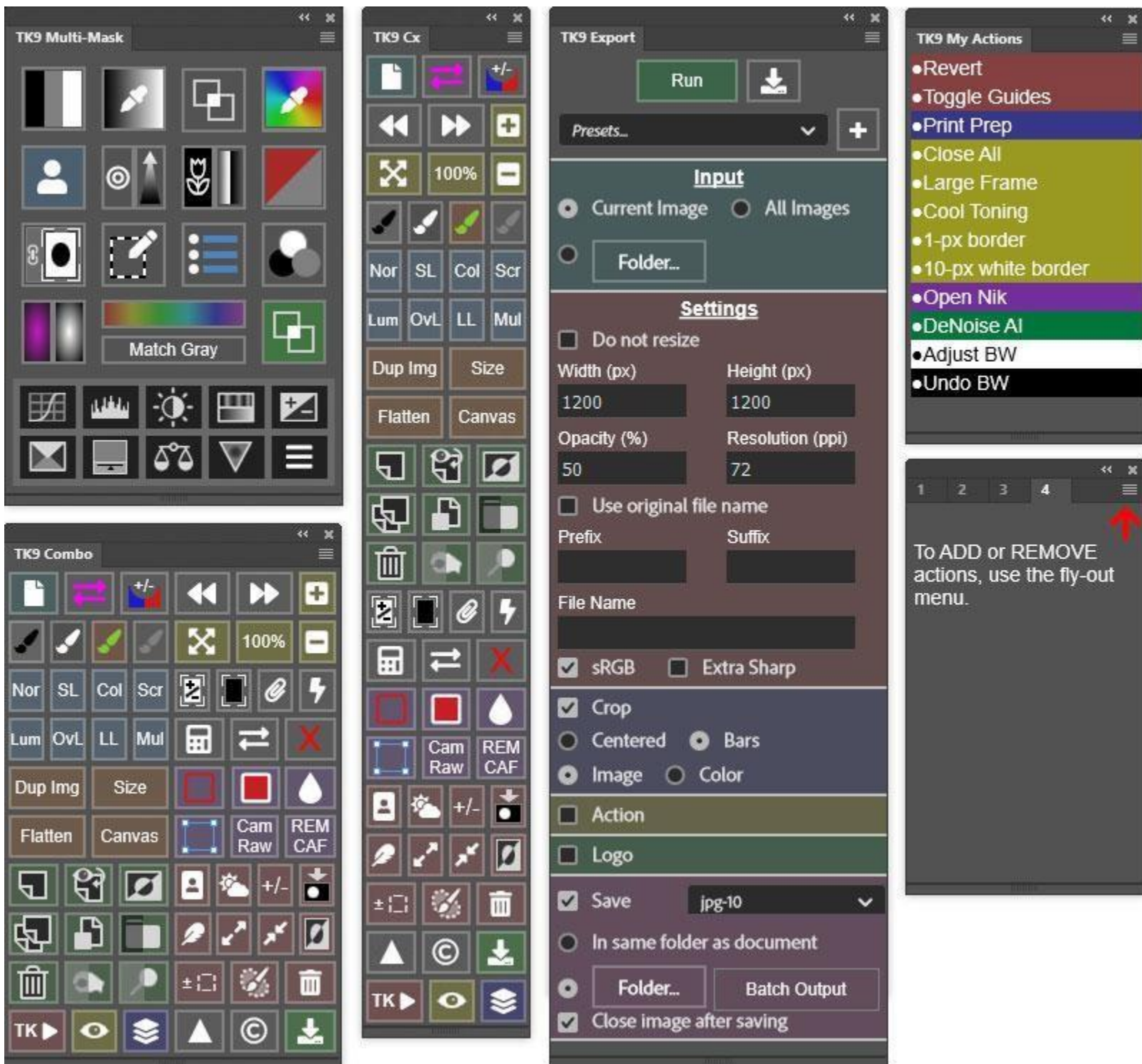


TK9 v4 Bedienungsanleitung



Inhaltsverzeichnis

RECHTLICHER HINWEIS	5
DANKSAGUNG	5
ÜBERSICHT	5
WICHTIGE INFORMATIONEN	7
INSTALLATION	8
GEMEINSAME FUNKTIONEN ALLER MODULE	8
Das Ausklappmenü	8
Sichern und Wiederherstellen	8
Tooltips	9
AUFZEICHNEN VON TASTENCLICKS ALS AKTIONEN	9
COMBO/CX MODULE	11
ÜBERBLICK.....	11
Combo/Cx-Aufklappmenü	12
(Einstellungen).....	12
Combo/Cx Indikatoren.....	15
Bedeutung der Schaltflächensymbole	16
Fürs Web schärfen-Schaltflächen	30
Fürs Web Schärfen.....	32
Die WASSERZEICHEN Schnittstelle	37
Die Menüs der TK►-Taste	39
Die TK►-Taste – Menü AKTIONEN	40
Die TK►-Taste – Farbmenü	48
Die TK►-Taste – Menü „ÜBERBLENDEN“.....	54
Benutzerprogrammierbare Tasten	56
Farbkennzeichnung per Rechtsklick.....	57
Das MULTI-MASK Modul	58
Multi-Mask-Aufklappmenü (Einstellungen)	60
Auswahlindikator	62
Die Schaltfläche „Grau anpassen“.....	62
Überblick.....	64
QUELLE (Hauptschnittstelle)	66
MASKE.....	72
Luminanzmasken (Lichter, Tiefen und Mitteltöne).....	73

Schaltflächen, die mehreren Benutzeroberflächen zur Maskenerstellung gemeinsam sind	75
Zonenmasken	77
Mischen, wenn-Masken	79
Farbmasken	86
Meine Kanäle Masken	87
Fokusmasken	89
Tiefenzonenmasken (Tiefenbereich and Objektivunschärfe).....	90
Kantenmasken	93
Halbkantenmasken.....	94
Sättigung/Dynamikmasken	95
Berechnete Masken	96
Erstellen von Farbverlaufsmasken.....	97
ÄNDERN	99
ÄNDERN-Schaltflächen der obersten Ebene	99
Untermenü ÄNDERN Schaltflächen	101
AUSGABE	103
Farbkorrektur.....	111
Weitere Überlegungen zur Farbkorrektur.....	115
Farbkorrekturvoreinstellungen.....	117
Ebenenmaskenmodus.....	118
Auswahl bearbeiten.....	123
Workflow Extras	125
Geführte Frequenztrennung	128
Hinzufügen einer Farbverlaufsmaske.....	131
Farbverläufe	137
“Mischen, wenn” bearbeiten	141
MY ACTIONS MODULE UND DIE 1, 2, 3, UND 4 MODULE	148
Überblick.....	148
My Actions und 1, 2, 3, and 4 Aufklappmenü (Einstellungen)	149
Aktionen hinzufügen.....	150
Eine Aktion abspielen	151
Aktionen organisieren.....	152
Ändern der Hintergrundfarben für Aktionen.....	152
Aktionen entfernen.....	153

EXPORT MODUL	154
Überblick.....	154
AKTIONEN AUFZEICHNEN	154
Aufklappmenü des Exportmoduls (Einstellungen)	156
Die "Start"-Taste	157
Voreinstellungen.....	158
Eingabe.....	160
Einstellungen	161
Freistellen	163
Aktion.....	166
Logo (Wasserzeichen)	167
Speichern.....	168
SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN.....	170
Sicherung.....	171
Wiederherstellen.....	173
FEHLERBEHEBUNG	177

HINWEIS: Die Namen der Tasten und Elemente sind in den folgenden Abschnitten unterstrichen.

RECHTLICHER HINWEIS

Das TK9-Plugin ist urheberrechtlich geschützt (© Tony Kuyper). Sie dürfen das Plugin für Ihre persönlichen Projekte und zum Vergnügen nutzen, die Weitergabe oder der Verkauf ist jedoch untersagt. Interessierte können das Plugin auf meiner Website <http://www.goodlight.us/> herunterladen.

Die Begriffe TKActions, TK9, Multi-Mask und My Actions wurden von Tony Kuyper geprägt und sind eingetragene Marken seiner Produkte – TKActions™, TK9™, Multi-Mask™ und My Actions™.

Vielen Dank, dass Sie den Zeit- und Arbeitsaufwand für die Entwicklung dieser Techniken anerkennen und die Rechte am geistigen Eigentum anderer respektieren. Bei Fragen, Anmerkungen oder Vorschlägen können Sie sich jederzeit gerne an [mich](#) wenden.

DANKSAGUNG

Das TK9-Plugin verdankt viel den zahlreichen Fotografen, die mit ihren Vorschlägen und ihrem Feedback maßgeblich zum Erfolg beigetragen haben. [David Tillett](#) hat die verschiedenen Versionen im Alpha-Test geprüft. Die folgenden Mitarbeiter haben das Plugin im Beta-Test geprüft: [Sean Bagshaw](#), [Rafael Coutinho](#), [Nico Ruffato](#) und [Keith Simpson](#), viele gute Ideen eingebracht und bei der Behebung von Problemen auf Mac-Computern geholfen. [Dave Kellys YouTube-Kanal](#) lieferte Inspiration für viele neue Funktionen. Das Plugin profitiert außerdem von den Arbeiten von [Alex Nail](#) (Web-Schärfen) und Chris Tarantino (Sättigungsmasken). Darüber hinaus haben zahlreiche Websites, Videos und Kundenempfehlungen meinen Workflow und die Plugin-Programmierung beeinflusst und inspiriert. Ich habe ihre Namen in den entsprechenden Abschnitten aufgeführt, sofern ich sie dokumentiert habe. Viele der im TK9-Plugin verwendeten Icons stammen von der Website FontAwesome.com und wurden nicht verändert (Lizenzbestimmungen).

ÜBERSICHT

Seit der Veröffentlichung des [ersten Tutorials](#) im Jahr 2006 haben sich Luminanzmasken in der digitalen Fotografie-Community weit verbreitet und etabliert. Von anfänglichen Schnittmengenauswahlen über 16-Bit-Berechnungen bis hin zum Zonenwähler, der Schnellmasken-Engine und Infinity-Color-Masken – die TK-Panels und -Plugins haben maßgeblich zur Integration von Luminanzmasken in

den Photoshop-Workflow beigetragen. Das Plugin wird kontinuierlich weiterentwickelt, und obwohl Luminanzmasken nach wie vor die primären Masken der meisten Fotografen sind, beschränkt sich das Spektrum der vom Plugin erstellten Masken längst nicht mehr nur auf Luminanz. Farbkomponentenkanäle, Farbe, Sättigung, Dynamik, Mischmodi, Fokus, Kantenmasken und Tiefenzonen sind nun auf ähnliche Weise zugänglich. Im Gegensatz zu Masken mit harten oder mathematisch weichen Kanten sind die vom TK9-Plugin auf Pixelebene generierten Masken immer selbstwezeichnend, da sie aus in den Bildpixeln kodierten Daten generiert werden. Es herrscht weitgehende Übereinstimmung darüber, dass Pixelwertmasken einige der natürlichsten Auswahlmöglichkeiten zum Mischen und Anpassen von Bildern bieten.

TK9 nutzt Adobes UXP-Architektur zur Entwicklung von Photoshop-Plugins. Die Hauptfunktion dieses Plugins besteht darin, mithilfe des Multi-Mask-Moduls Pixelwertmasken, wie z. B. Luminanzmasken, zu generieren. Normalerweise erfordert die Erstellung dieser Masken viele Schritte, doch das Multi-Mask-Modul übernimmt die gesamte Arbeit, sodass die Masken in Echtzeit per Knopfdruck oder Schieberegler generiert werden. Neben der Maskenerstellung bietet das Multi-Mask-Modul auch Möglichkeiten zur Bearbeitung der Masken und verschiedene Ausgabeoptionen für unterschiedliche Bildbearbeitungsziele. Die interne Codierung des Moduls gewährleistet, dass in allen Prozessschritten 16-Bit-Masken verfügbar sind.

HINWEIS: Die Begriffe „Pixelwertmasken“ und „pixelbasierte Masken“ bezeichnen Masken, die auf spezifischen, allen Pixeln gemeinsamen Datensätzen basieren. Luminanz, Helligkeit, Farbton und Sättigung sind die primären Datentypen, die als Grundlage für Pixelwertmasken dienen. Pixelwertmasken können diese Daten nutzen, um verschiedene Masken zu generieren. Luminanzmasken verwenden beispielsweise die Pixelluminanz als Datenquelle, um Masken für helle Bereiche, dunkle Bereiche, Mitteltöne und Zonen zu erstellen. Masken, die mithilfe von Pixeldaten generiert werden, passen sich präzise und kontinuierlich an jeden Pixel im Bild an. Dadurch sind sie vollständig selbstwezeichnend und gewährleisten eine nahtlose Überblendung bei der Bildbearbeitung.

Das Erstellen von Pixelwertmasken ist zwar äußerst nützlich, aber nur ein Teil der Möglichkeiten des TK9-Plugins. Die Module Combo und Cx bieten darüber hinaus noch mehr Funktionen. Beide Module erfüllen denselben Zweck, unterscheiden sich jedoch in ihrem Layout, um verschiedenen Arbeitsbereichen gerecht zu werden. Die Hauptoberfläche der Module Combo und Cx ermöglicht den direkten Zugriff auf viele Photoshop-Funktionen, ohne dass man sich die Photoshop-Menüs oder Tastenkombinationen merken muss. So lässt sich Photoshop ganz einfach direkt aus einem dieser Module heraus starten. Im Menü „TK Actions“ des Moduls sind außerdem viele nützliche Aktionen vorprogrammiert, und Benutzer können sogar eigene Aktionen auf einigen Schaltflächen der Hauptoberfläche programmieren.

TK9 bietet außerdem das Modul „My Actions“, mit dem Benutzer individuelle Listen von Photoshop-Aktionen erstellen können, die ihren Workflow-Prioritäten entsprechen. Ein Exportmodul ermöglicht die Erstellung einer unbegrenzten Anzahl von Bildausgabevoreinstellungen zum Skalieren und Schärfen fertiger Bilder für die Webdarstellung.

Effizienter Workflow ist auch in TK9 ein wichtiger Faktor. Das kompakte, modulare Design der Vorgängerversionen wurde beibehalten. TK9 behält seine gewohnte, geringe Größe und fügt sich nahtlos in jeden Arbeitsbereich ein. Es ist nicht nötig, mehrere Module zu öffnen oder ständig zwischen verschiedenen Oberflächen oder Registerkarten zu wechseln. Intelligente Menüs bieten schnellen Zugriff auf zusätzliche Funktionen und schließen sich automatisch, sobald sie ihren Zweck erfüllt haben.

Für alle, die bereits mit dem TK9-Panel arbeiten, ist der Umstieg auf TK9 v4 dank der minimalen Änderungen an der Benutzeroberfläche ganz einfach. Neueinsteiger in die Welt der erweiterten Masken werden anhand des Plugin-Layout durch den Prozess des Erstellens und Anwendens von Masken geführt und können diese so schnell mit ihren Bildern nutzen. TK9 wurde entwickelt, um Luminanzmasken für jeden zugänglich zu machen und bietet viel Raum für zukünftige Erweiterungen, sobald man die Möglichkeiten dieser Masken entdeckt hat.

WICHTIGE INFORMATIONEN

1. Die TK9-Module funktionieren erst ab Photoshop 2022 Version 23.3.0. Für die Farbkorrektur im TK9-Multimasken-Bedienfeld ist sogar eine noch neuere Version erforderlich: Photoshop 2023 Version 24.6.0. Adobe gibt an, dass die Module auch in zukünftigen Photoshop-Versionen funktionieren sollten. TK9 ist NICHT mit älteren Photoshop-Versionen kompatibel.

2. Das Plugin ist für die Verwendung mit Bildern im RGB-Farbmodus vorgesehen. Obwohl einige Aktionen möglicherweise auch in Lab, Graustufen und CMYK funktionieren, wurden die Schaltflächen ausschließlich im RGB-Farbmodus getestet. Viele Photoshop-Funktionen, die zum Erstellen, Bearbeiten und Anwenden von Masken benötigt werden, stehen nur für Bilder im RGB-Farbmodus zur Verfügung.

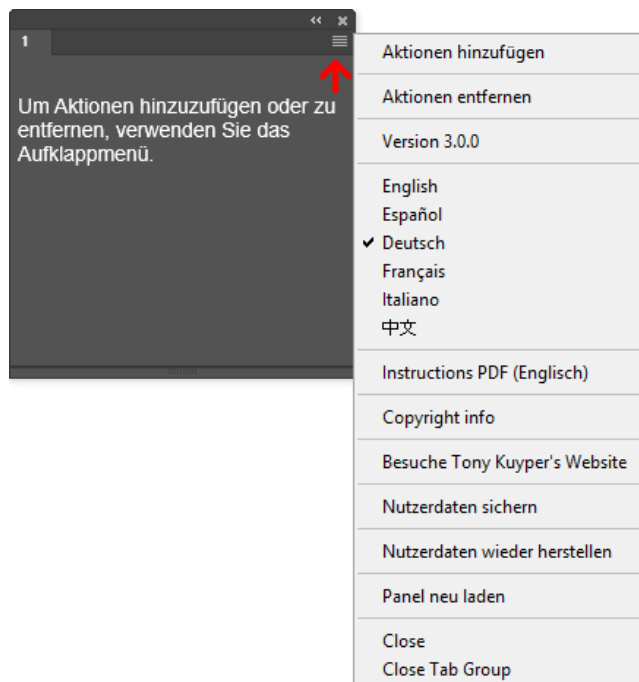
3. Das Multimasken-Modul unterstützt 32-Bit-RGB-Bilder. Einige Schaltflächen sind jedoch deaktiviert (ausgegraut), da sie auf Photoshop-Funktionen basieren, die auf 8-Bit- und 16-Bit-Modi beschränkt sind. Die Module Combo, Cx und Export wurden nicht auf 32-Bit-Kompatibilität geprüft, da viele ihrer Funktionen auf Photoshop-Werkzeugen basieren, die nur in 8-Bit- und 16-Bit-Workflows verfügbar sind.

4. Die Geschwindigkeit kann variieren. Das TK9-Plugin beschleunigt die Generierung von Pixelwertmasken und die Ausführung komplexer Aktionen erheblich. Die tatsächliche Geschwindigkeit hängt jedoch von Faktoren wie Computerleistung, Bildgröße und verfügbarem Arbeitsspeicher ab. Ein „Warten“-Cursor oder eine

Fortschrittsanzeige signalisiert, dass Photoshop einige Sekunden für die Ausführung einer bestimmten Aufgabe benötigt.

5. Nichts ist perfekt. Obwohl ich beim Programmieren des Plugins größte Sorgfalt walten lasse, ist es komplex und es können gelegentlich Fehler auftreten. Zudem können regelmäßige Adobe-Updates für Photoshop unerwartete Probleme für alle Plugins verursachen. Sollten Sie Probleme mit TK9 haben, [kontaktieren Sie mich](#) bitte, damit ich der Sache nachgehen kann. Wenn ich das Problem reproduzieren kann, finde ich in der Regel eine Lösung.

Berechtigung zum Öffnen externer Websites erforderlich. In den Ausklappmenüs der verschiedenen TK9-Module und in einigen Benutzeroberflächen finden Sie Links zu externen Websites. Beim Anklicken eines dieser Links öffnet sich zunächst ein Fenster, in dem der Benutzer die Berechtigung zum Öffnen der jeweiligen Website erteilen muss.



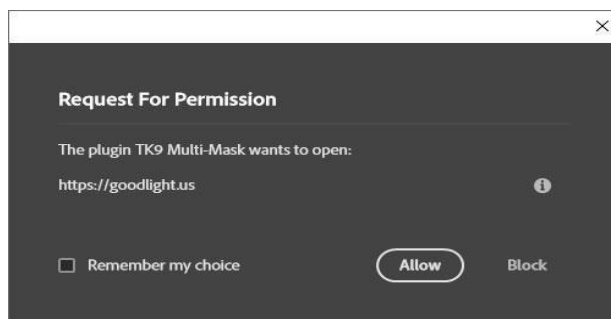
INSTALLATION

Im Download-Ordner finden Sie eine Installationsanleitung, die die Installation des TK9-Plugins erklärt.

GEMEINSAME FUNKTIONEN ALLER MODULE

Das Ausklappmenü

In der oberen rechten Ecke jedes Moduls befindet sich ein Symbol mit vier Linien, das auf ein verstecktes Menü hinweist. Dies ist das Ausklappmenü des Moduls und wird nun in allen TK9-Modulen zur Festlegung von Einstellungen, wie z. B. der Sprachauswahl, verwendet. Sehen Sie sich das Ausklappmenü jedes Moduls an, um die verfügbaren Optionen kennenzulernen.



Sichern und Wiederherstellen

Alle TK9-Module ermöglichen umfangreiche Anpassungen. Mussten die Module nach einem Computerabsturz neu installiert oder dieselben Einstellungen auf

einem anderen Computer übernommen werden, war es bisher notwendig, alle benutzerdefinierten Einstellungen manuell neu zu erstellen. TK9 vereinfacht das Wiederherstellen und Übertragen benutzerdefinierter Einstellungen erheblich durch die Optionen zum Sichern und Wiederherstellen im Menü des jeweiligen Moduls. Ausführliche Informationen zum Sichern und Wiederherstellen finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.

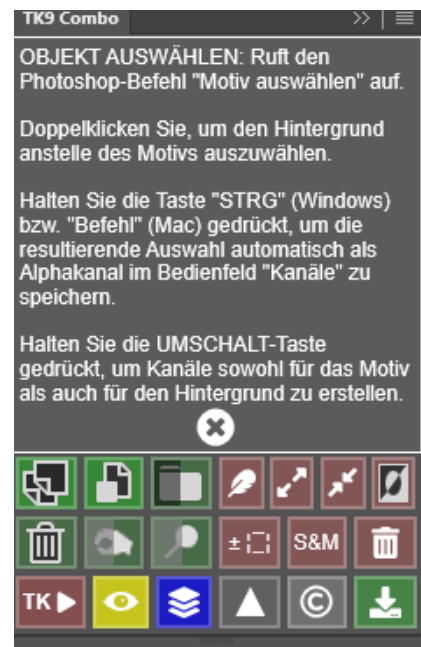
Tooltips

stehen über die „Info“-Fenster, die sich bei der Installation der Module „MultiMask“, „Combo“, „Cx“ und „Export“ öffnen, jederzeit zur Verfügung. Die „Info“-Fenster können an einer beliebigen Stelle im Arbeitsbereich platziert werden. Sie können bei Bedarf geschlossen und über das Photoshop-Menü „Plugins“ wieder geöffnet werden.



Tooltips können auch aufgerufen werden, indem Sie die ALT-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac) gedrückt halten und den Mauszeiger über Schaltflächen und Schieberegler bewegen.

Dadurch öffnet sich ein Tooltip-Fenster im Modul, das so lange geöffnet bleibt, bis es manuell über die Schaltfläche „X“ am unteren Rand des Fensters geschlossen wird. Solange das Tooltip-Fenster geöffnet ist und die ALT- bzw. Wahltaste gedrückt gehalten wird, können Benutzer zwischen verschiedenen Funktionen (Schaltflächen, Schieberegler usw.) wechseln. Der Tooltip ändert sich dann entsprechend der neuen Funktion, sobald der Mauszeiger darüber bewegt wird. Tooltips sind besonders hilfreich, wenn Sie dieses Modul zum ersten Mal verwenden, um die Funktionen der Symbolschaltflächen kennenzulernen.



HINWEIS: Meine Aktionsmodule verfügen über keine Tooltips, da ihre Benutzeroberflächen Informationen enthalten, die den Benutzern Anweisungen geben.

AUFZEICHNEN VON TASTENKLICKS ALS AKTIONEN

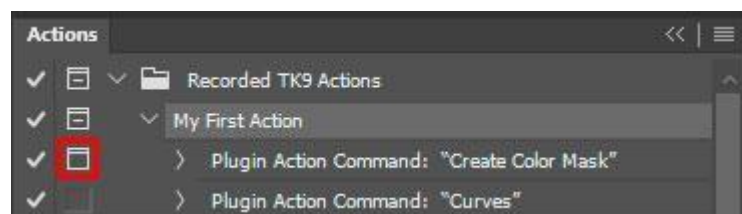
TK9 Version 3.0.0 ermöglicht das Aufzeichnen von Tastenklicks aus verschiedenen TK9-Modulen (Multi-Mask, Combo, Cx und Export) als Aktionsschritte beim Aufzeichnen einer Aktion über das Photoshop-Aktionen-Bedienfeld. Diese Funktion ist auch in TK9 v4 verfügbar, einschließlich der neu hinzugefügten Features. Tastenklicks aus mehreren UXP-Modulen können zusammen mit anderen

Photoshop-Befehlen und Menüpunkten in derselben Aktion aufgezeichnet werden. Bei der Wiedergabe von Aktionen, die Tastenklicks aus TK9-Modulen als Aktionsschritte enthalten, muss das entsprechende Modul vor der Wiedergabe der Aktion im Photoshop-Arbeitsbereich vorhanden sein. Es muss nicht dauerhaft geöffnet bleiben, aber es muss während der Photoshop-Sitzung vor der Wiedergabe der Aktion geöffnet sein. Aktionen mit Tastenklick-Schritten aus UXP-Plugins können erst ab Photoshop 2026 v27.6.0 über das Modul „Meine Aktionen“ abgespielt werden. In früheren Photoshop-Versionen müssen diese Aktionen direkt über das Photoshop-Aktionen-Bedienfeld abgespielt werden. Weitere Informationen zum Aufzeichnen von Tastenklicks in Photoshop-Aktionen für die verschiedenen Module finden Sie in den modulspezifischen Abschnitten dieses Handbuchs.

HINWEIS #1: Photoshop 2024 (Version 25.0.0) ist die Mindestversion, die für die Nutzung dieser Funktion erforderlich ist.

HINWEIS 2: Wenn eine Aktion aufgezeichnet werden soll, die Schritte mit dem TK9 Multi-Mask-Modul umfasst, empfiehlt es sich, als ersten Schritt das Schließen der Multi-Mask-Arbeitsbereiche aufzuzeichnen. Am einfachsten geht das, indem Sie die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt halten und im Multi-Mask-Modul auf die Schaltfläche „Workflow-Extras“ klicken. Dadurch wird beim Aufzeichnen einer Aktion der Schritt „Bedienfelder schließen“ protokolliert. Es sind keine sichtbaren Änderungen am Bild oder am Multi-Mask-Modul erkennbar. Durch diesen Schritt werden jedoch Untermenüs und Arbeitsbereiche im Multi-Mask-Modul geschlossen, wodurch ein reibungsloser Ablauf aller weiteren aufgezeichneten Schritte gewährleistet wird.

HINWEIS 3: Mehrere Schaltflächen in TK9 öffnen die Adobe-Farbauswahl, mit der Sie eine Farbe oder einen Farbton auswählen können. Wenn Sie während der Aufzeichnung einer



Aktion eine Farbe per Klick auswählen, wird diese Farbe in die aufgezeichnete Aktion übernommen. Normalerweise wird bei der Wiedergabe der Aktion dieselbe Farbe ausgewählt. Um jedoch während der Wiedergabe eine andere Farbe auszuwählen, aktivieren Sie nach Abschluss der Aufzeichnung die interaktive Einstellung für diesen Aktionsschritt (das Quadrat rechts neben dem Kontrollkästchen im Photoshop-Aktionen-Bedienfeld). Bei der Wiedergabe der Aktion öffnet sich die Farbauswahl dann mit der ursprünglich bei der Aufzeichnung ausgewählten Farbe. Nun können Sie eine andere Farbe auswählen. Wenn Sie in der Farbauswahl auf „OK“ klicken, wird die Aktion mit der neu ausgewählten Farbe fortgesetzt.

COMBO/CX MODULE

ÜBERBLICK



Die Combo-/Cx-Module verfügen über Schaltflächen für Menübefehle und Tastenkombinationen, die häufig in Photoshop verwendet werden. Neben vielen gängigen Photoshop-Funktionen bieten die Module Menüs für kreative Aktionen, Benutzeraktionen und Web-Schärfung. Die Combo-/Cx-Module ermöglichen den schnellen Zugriff auf diese verschiedenen Funktionen.

Die Combo- und Cx-Module erfüllen identische Funktionen. Sie unterscheiden sich lediglich in ihrem Layout, sodass der Benutzer die Module in einer für ihn

optimalen Arbeitsbereichskonfiguration anordnen kann.

Das Combo-Modul hat die gleiche Breite wie das Multi-Mask-Modul. Dadurch lassen sie sich in einem dedizierten Bedienfeld-Dock in Photoshop übersichtlich anordnen.

Das Cx-Modul ist hoch und schmal und für eine andere Verwendung vorgesehen. Sein Werkzeugleisten-Layout ähnelt dem Werkzeugbedienfeld von Photoshop. Daher kann das Cx-Modul bequem am Rand des Arbeitsbereichs platziert werden, sodass seine Funktionen stets verfügbar sind, aber gleichzeitig nur minimalen Platzbedarf in der Breite aufweisen, um maximalen Arbeitsraum für das Bild zu schaffen. Es empfiehlt sich, das Cx-Modul in einem dedizierten Dock zu platzieren, um eine optimale Interaktion mit dem Bildarbeitsbereich zu gewährleisten. Bei Verwendung des Cx-Moduls wird davon abgeraten, es zusammen mit dem Multi-Mask-Modul im selben Dock zu platzieren. Aufgrund unterschiedlicher Breiten lassen sie sich nicht korrekt ausrichten, was zu Platzverschwendung führt. [Dieses Video](#) von Sean Bagshaw bietet eine hervorragende Übersicht zur Erstellung eines benutzerdefinierten Arbeitsbereichs mit verschiedenen Modulen.



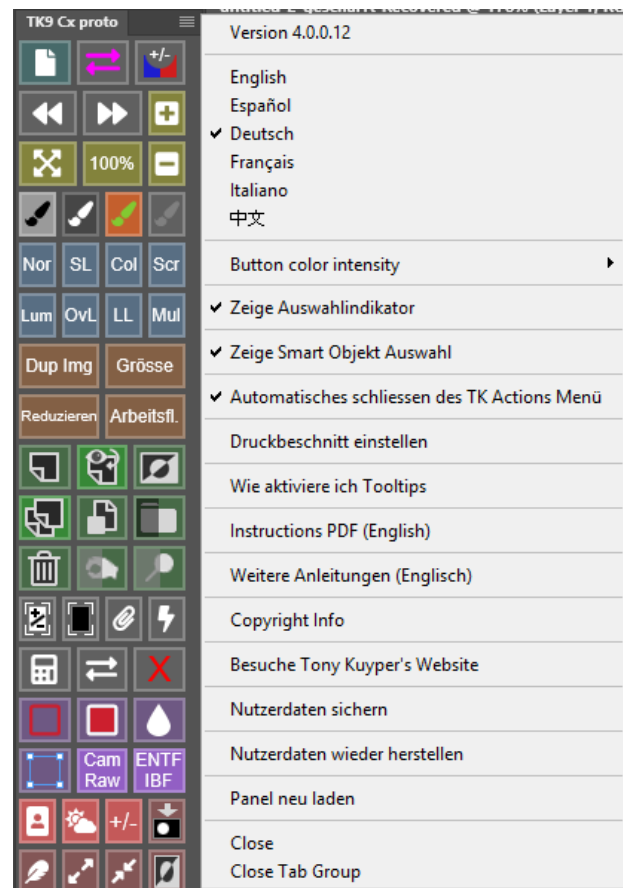
Informationen zur Aktionsaufzeichnung: Die meisten Klicks auf Schaltflächen der Cx/Combo-Module können in Photoshop-Aktionen aufgezeichnet werden. Dies umfasst die Optionen STRG/Befehl+Klick und UMSCHALT+Klick, sofern vorhanden. Berechnungen mit dem Ebenenmaskenrechner sind ebenfalls aufzeichnungsfähig; die Wiedergabe einer Berechnungsaktion erfordert jedoch, dass die notwendigen Kanäle im Kanäle-Bedienfeld vorhanden sind. Die Schaltflächen der Hauptoberfläche für Web-Schärfung und Wasserzeichen können aufgezeichnet werden, ihre Funktion basiert jedoch auf den aktuellen Einstellungen dieser Oberflächen oder den in der Bedienfeldspeicherung gespeicherten Einstellungen eines vorherigen Durchlaufs. Folgende Aktionen können NICHT aufgezeichnet werden: 1) Ändern von Textfeldwerten, Kontrollkästchen und Schieberegler in den Oberflächen für Web-Schärfung und Wasserzeichen sowie 2) Klicken auf Schaltflächen, deren Standardaktion vom Benutzer durch eine eigene Aktion ersetzt wurde.

Combo/Cx-Aufklappmenü (Einstellungen)

Durch Klicken auf das Menüsymbol in der oberen rechten Ecke öffnen Sie die Moduleinstellungen und haben Zugriff auf weitere Funktionen.

Version — Dies ist die TK9-Versionsnummer.

Sprache — Englisch ist die Standardsprache, Benutzer können jedoch eine andere Sprache auswählen. Bei anderen Sprachen als Englisch werden Schaltflächennamen, Tooltips, Namen bestimmter von TK9 erstellter Kanäle (z. B. Sky) und Fehlermeldungen in die gewählte Sprache angepasst. Einige Elemente, wie beispielsweise die Ebenennamen bestimmter vom Modul generierter Ebenen, bleiben auf Englisch.



Hinweis: Photoshop enthält einige Fehler, die das korrekte Ändern der Sprache bei manchen Elementen verhindern. Dies wird möglicherweise in zukünftigen Versionen von Photoshop behoben.

Intensität der Tastenfarbe — Diese Option öffnet eine Liste mit verschiedenen Zahlenwerten, um die Farbsättigung der Schaltflächen im Modul anzupassen. Die Option „1“ entspricht der geringsten Farbsättigung, „7“ der höchsten.

Zeige Auswahlindikator — Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Anzeige für die aktive Auswahl am Rand des Moduls angezeigt, sobald eine aktive Auswahl vorliegt, selbst wenn die Auswahl nicht ausreicht, um das Vorhandensein von Auswahlkanten (Ameisenlauf) auszulösen, oder wenn die Auswahlkanten absichtlich ausgeblendet wurden.

Zeige Smartobjektauswahl — Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Smart-Objekt-Anzeige als farbiger Rahmen um die Smart-Objekt-Schaltfläche angezeigt, um den Typ des Smart-Objekts zu kennzeichnen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Kombinations-/Cx-Anzeigen“ weiter unten.

Automatisches Schließen des TK Actions Menüs — Wenn diese Option aktiviert ist, schließt sich das TK►-Menü automatisch, sobald die ausgewählte Aktion abgeschlossen ist. Dies ist in der Regel erwünscht, um zur Hauptoberfläche des Moduls zurückzukehren. Wenn Sie diese TK-Aktionen jedoch häufig verwenden, bleibt das Menü geöffnet, bis Sie es manuell über die Schaltfläche „X“ am unteren Rand schließen. Durch Deaktivieren dieser Option im Combo- oder Cx-Modul kann dieses Modul als reines Aktionsfeld im Arbeitsbereich dienen, in dem das TK-Aktionen-Menü dauerhaft geöffnet bleibt. Das andere Modul (Combo oder Cx) zeigt dann die Hauptoberfläche mit allen Photoshop-Steuerelementen an. Durch diese Anordnung mit Combo und Cx zur Anzeige unterschiedlicher Oberflächen haben Sie jederzeit Zugriff sowohl auf die Hauptoberfläche als auch auf die TK-Aktionen-Oberfläche.

Druckbeschnitt einstellen — Diese Option öffnet ein Dialogfenster, in dem Sie die Werte für Lichter und Tiefen festlegen können, ab denen die Warnung zum Beschneiden beim Drucken angezeigt wird. Sie erreichen das Beschneiden beim Drucken, indem Sie die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt halten und auf die unten beschriebene Schaltfläche „Live-Clipping“ klicken.

Wie aktiviere ich Tooltips — Diese Option öffnet eine Photoshop-Warnung, die beschreibt, wie man auf Tooltips für dieses Modul zugreift. Dies geschieht entweder über das „Info“-Bedienfeld oder indem man die „ALT“-Taste (Windows) bzw. die „Option“-Taste (Mac) gedrückt hält und den Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegt.

Instructions PDF (English) — Diese Option öffnet eine URL zum Herunterladen der Bedienungsanleitung für das TK9.

Weitere Anleitungen (English) — Diese Option öffnet eine Webseite im Standardbrowser des Computers, auf der eine Sammlung kostenloser PDF-Tutorials heruntergeladen werden kann.

Copyright Info — Diese Option öffnet ein Meldungsfenster in Photoshop, das Informationen zum Urheberrecht und zur Endbenutzer-Lizenzvereinbarung enthält.

Besuche Tony Kuyper's Website — Diese Option öffnet die Startseite von Tony Kuypers Website.

Nutzerdaten sichern — Diese Option führt den Benutzer durch den Prozess der Sicherung benutzerspezifischer Daten für dieses Modul (z. B. Farbsättigung von Schaltflächen, Schaltflächenaktionen, Web-Schärfen-Einstellungen usw.), sodass diese bei Bedarf später wiederhergestellt werden können. Weitere Informationen finden Sie später in diesem Handbuch.

Nutzerdaten wieder herstellen — Diese Option führt den Benutzer durch den Prozess der Wiederherstellung benutzerspezifischer Daten für dieses Modul, die zuvor mit der Option „Benutzerdaten sichern“ gespeichert wurden. Weitere Informationen finden Sie später in diesem Handbuch.

Panel neu laden — Diese Option lädt das Bedienfeld neu. Dies ist selten notwendig, kann aber verwendet werden, um das Bedienfeld zurückzusetzen, falls es nicht ordnungsgemäß zu funktionieren scheint.

Combo/Cx Indikatoren

Auswahlindikator – Bei aktiver Auswahl erscheint ein mehrfarbiger Rahmen am Rand des Kombinations- und Cx-Moduls. Dies ist besonders nützlich, um anzuzeigen, dass eine Auswahl aktiv ist, selbst wenn die Auswahlränder nicht sichtbar sind, beispielsweise wenn sie absichtlich ausgeblendet wurden oder kein Pixel zu mehr als 50 % ausgewählt ist.

Smartobjekt-Indikator – Dieser wird als blaue, orange oder rote Umrandung um die Schaltfläche „Smartobjekt“ des Moduls angezeigt, wenn die aktive Ebene ein Smartobjekt ist. Die Farbe der Umrandung gibt den Typ des Smartobjekts an.

Blau = Ein Smartobjekt enthält eine RAW-Datei, die nicht mit einem anderen Smartobjekt im Ebenenstapel verknüpft ist, das dieselbe eingebettete RAW-Datei enthält. Durch Doppelklicken auf die Miniaturansicht des Smartobjekts wird Adobe Camera Raw geöffnet, um das in diesem Smartobjekt eingebettete RAW-Bild zu bearbeiten.

Orange = Ein Smartobjekt einer RAW-Datei, das im Ebenenbedienfeld mit einem anderen Smartobjekt einer RAW-Datei verknüpft ist. Durch Doppelklicken auf die Miniaturansicht des Smartobjekts wird Adobe Camera Raw geöffnet, um das in diesem Smartobjekt eingebettete RAW-Bild anzupassen. Da diese RAW-Datei verknüpft ist, wird die Anpassung auch auf ein anderes Smartobjekt im Ebenenstapel übertragen.

Rot = Ein Smartobjekt, das keine eingebettete RAW-Datei enthält. Es besteht aus einer oder mehreren Photoshop-Ebenen. Durch Doppelklicken auf die Miniaturansicht des Smartobjekts wird in Photoshop ein neues Dokument geöffnet, das den Inhalt des Smartobjekts enthält.

HINWEIS: Die Auswahlanzeige und die orangefarbene Smart-Objekt-Anzeige sind im Bild rechts zu sehen.



Bedeutung der Schaltflächensymbole

Die Combo/Cx-Module verwenden verschiedene Symbolschaltflächen für unterschiedliche Befehle. Die Abbildung unten zeigt die Bedeutung der einzelnen Symbole und Schaltflächenabkürzungen.



Die Farbe der einzelnen Schaltflächen hilft dabei, Schaltflächen mit ähnlicher Funktion zu gruppieren. Die Farbsättigung lässt sich über eine Einstellung im Menü des Moduls anpassen. Ein Rechtsklick auf die meisten Schaltflächen verstärkt die Farbsättigung zusätzlich. So können Sie die am häufigsten verwendeten Schaltflächen hervorheben und leichter wiederfinden.

Unten finden Sie Informationen zu jeder Schaltfläche (die Farbe gibt die jeweilige Schaltflächenfarbe an). Hier werden Bilder des Cx-Moduls gezeigt; entsprechende Schaltflächen und Menüs gibt es aber auch im Combo-Modul.

Neues Dokument – Diese Schaltfläche öffnet das Photoshop-Fenster „Neues Dokument“. Um das ältere, kleinere und kompaktere Fenster „Neu“ zum Erstellen eines neuen Dokuments zu öffnen, halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt.



Graue Schaltflächen (Obwohl diese Schaltflächen farblos erscheinen, wird durch einen Rechtsklick die Farbe der Schaltfläche um zusätzliches Grau ergänzt.)

Farbüberlagerungsschaltfläche (farbiger Doppelpfeil) – Diese Schaltfläche fügt der aktuell aktiven Ebene eine Farbüberlagerung hinzu und zeigt an, welche Bereiche dieser Ebene sichtbar werden. Eine Ebenenmaske oder die Einstellungen „Mischen, wenn“ beeinflussen, welche Teile einer Ebene sichtbar gemacht werden. Die Farbüberlagerung visualisiert dies auf einen Blick. Wenn keine Ebenenmaske vorhanden ist (oder nur eine rein weiße, alles einblendende Ebenenmaske) und keine Einstellungen „Mischen, wenn“ vorgenommen wurden, wird die gesamte Ebene sichtbar gemacht und die Farbüberlagerung deckt im aktiven Zustand den gesamten Bildbereich ab. Eine nicht rein weiße Ebenenmaske oder Einstellungen „Mischen, wenn“ können die von der Ebene sichtbar gemachten Bereiche verändern und werden in der Farbüberlagerung angezeigt. Die Farbüberlagerungsschaltfläche ist ein Schalter. Ein Klick aktiviert die Farbüberlagerung, ein zweiter Klick deaktiviert sie.



Hinweis 1: Magenta ist die Standard-Overlay-Farbe. Um sie zu ändern, halten Sie beim Klicken auf die Schaltfläche „Farbüberlagerung“ die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt und wählen Sie im Farbwähler eine andere Farbe aus. Eine 100% gesättigte Farbe erzielt in der Regel den besten Kontrast zu den anderen Farben im Bild.

HINWEIS 2: Die Farbüberlagerung funktioniert normalerweise NICHT auf Gruppenebenen. Dies ist eine Photoshop-Eigenschaft und kein Fehler im TK9-Bedienfeld.

Live Clipping – Diese Schaltfläche aktiviert die Erstellung einer neuen Ebene „Live-Clipping“, die eine Clipping-Vorschau für das aktuelle Dokument anzeigt. Beschnittene Lichter werden rot, beschnittene Tiefen blau dargestellt. Halten Sie beim Klicken die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um eine Druckvorschau zu aktivieren. Magenta zeigt hier einen größeren Bereich heller, Cyan einen größeren Bereich dunkler Töne. Magenta hervorgehobene Bereiche können auf glänzendem oder seidenmattem Papier, das beim Druckvorgang wenig oder gar keine Tinte aufnimmt, Glanzunterschiede aufweisen. Cyanfarbene Tiefenbereiche zeigen die dunkelsten Schattentöne, wobei Details, die auf dem Monitor sichtbar sind, im Druck verloren gehen können. Ein zweiter Klick auf die Schaltfläche deaktiviert das Live-Clipping. Wenn das Live-Clipping aktiviert ist, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um eine Kurven-Einstellungsebene „Adjust Clipping“ zu erstellen, die auf die Koordinaten (0,0), (64,64), (128,128), (192,192) und (255,255) gesperrt ist. Diese Einstellungsebene wird ganz oben im Ebenenstapel erstellt und kann verwendet werden, um die Lichter und Tiefen des Bildes anzupassen, um das angezeigte Clipping zu mindern oder zu beseitigen.



HINWEIS 1: Das Live-Clipping muss aktiviert sein, damit die Ebene „Adjust Clipping“ generiert wird.

HINWEIS 2: Die Werte für Lichter und Tiefen, ab denen die Druckbeschnidung angezeigt wird, können über die Option „Druckbeschnitt einstellen“ in den Moduleinstellungen (Menü oben rechts) angepasst werden.

HINWEIS 3: Die aktive Ebene ändert sich nicht, wenn Live-Clipping aktiviert oder deaktiviert wird.

Rückgängig – Diese Schaltfläche navigiert schrittweise durch den Photoshop-Verlauf. Wenn Sie beim Klicken die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten, wird der Photoshop-Befehl „Zurücksetzen“ aktiviert. Dadurch wird das Bild auf den Zustand vor dem letzten Speichern zurückgesetzt. Dies ist eine praktische Methode, um die Bildbearbeitung neu zu beginnen. Die ursprüngliche Bearbeitung ist weiterhin über das Verlauf-Bedienfeld zugänglich, sofern genügend Verlaufsschritte vorhanden sind, sodass der letzte Schritt der vorherigen Bearbeitung nicht verloren gegangen ist.



Wiederholen – Schritte vorwärts durch die Geschichte von Photoshop.



Gelbe Schaltflächen ermitteln, wie das Bild von Photoshop angezeigt wird.

Auf Bildschirmgröße anpassen – Passt das Bild an den vorhandenen Bildfensterbereich an.

100% – Das Bild wird so angezeigt, dass ein Pixel im Bild als ein Pixel auf dem Monitor dargestellt wird. Dies ist nützlich, um das Bild aus der Nähe zu betrachten.

Plus (+) – Vergrößert

Minus (-) – Verkleinert



Über die Schaltflächen mit dem Pinselsymbol können Sie Pinsel in verschiedenen Farben auswählen.

Schwarzer Pinsel/Weißer Pinsel – Diese Schaltflächen wählen das Pinsel-Werkzeug aus, stellen den Mischmodus auf „Normal“ und die Vordergrundfarbe auf die Farbe der jeweiligen Schaltfläche – Schwarz oder Weiß. Die Hintergrundfarbe wird auf die Komplementärfarbe eingestellt. Beim Bearbeiten eines Bildes in Photoshop wird häufig mit schwarzer oder weißer Farbe maskiert. Diese Schaltflächen ermöglichen eine schnelle Auswahl der gewünschten Farbe, ohne dass die Tastenkombinationen „D“ und „X“ verwendet werden müssen.



HINWEIS: Um den Mischmodus des Pinsels von „Normal“ auf „Überlagern“ einzustellen, halten Sie beim Klicken auf diese Schaltflächen die „STRG“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt.

Farbpinsel – Diese Schaltfläche wählt das Pinselwerkzeug aus und öffnet die Farbauswahl, sodass der Benutzer die gewünschte Farbe auswählen kann, üblicherweise durch Klicken auf eine beliebige Stelle im Bild. Die Vordergrundfarbe wird automatisch ausgewählt. Mit dem Farbpinsel kann Farbe auf verschiedenen Ebenen aufgetragen werden.



HINWEIS: Wenn die aktive Arbeitsfläche die Ebenenmaske ist, wird ein Grauton als Vordergrundfarbe ausgewählt, der der gewählten Farbe entspricht. Die Hintergrundfarbe bleibt davon unberührt.

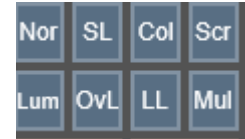
Grauer Pinsel – Diese Schaltfläche wählt das Pinselwerkzeug aus und stellt die Vordergrundfarbe auf 50 % Grau ein. Der graue Pinsel dient als präziser Radierer für Pixelebenen mit den Mischmodi „Weiches Licht“, „Hartes Licht“, „Überlagern“ oder „Lineares Licht“. Bei Ebenen mit diesen Mischmodi ist 50 % Grau transparent. Durch das Malen mit dieser „Farbe“ auf einer solchen Ebene wird Transparenz erzeugt und der Inhalt der darunterliegenden Ebenen sichtbar gemacht. Der graue Pinsel kann verwendet



werden, um Malvorgänge auf Ebenen rückgängig zu machen oder zu verfeinern, z. B. Abwedeln und Nachbelichten.

Hellblaue Schaltflächen ändern den Mischmodus der aktiven Ebene(n).

Der Name der Schaltfläche bestimmt den Mischmodus. Sind mehrere Ebenen ausgewählt, wird der Mischmodus aller ausgewählten Ebenen geändert. Die Abkürzungen auf den Schaltflächen haben folgende Bedeutung:



Nor—Normal

SL—Weiches Licht

Col—Farbe

Scr—Negativ Multiplizieren

Lum—Leuchtkraft

OvL—Ineinanderkopieren

LL—Lineares Licht

Mul—Multiplizieren

HINWEIS 1: Im Mischmodus „Lineares Licht“ (LL) wird der Füllwert beim Klicken auf diese Schaltfläche auf 15 % eingestellt. In allen anderen Mischmodi beträgt der Füllwert 100 %.

Ein „Mischmodus“-Pinsel wird erstellt, indem man beim Klicken auf die folgenden Überblendmodus-Schaltflächen die Umschalttaste gedrückt hält: Weiches Licht, Überlagern, Negativ multiplizieren und Multiplizieren. Mit dieser Option führt das Plugin folgende Schritte aus: 1) Es erstellt eine Kurven-Einstellungsebene mit dem entsprechenden Überblendmodus, 2) fügt der Ebene eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske hinzu, 3) wählt das Pinselwerkzeug aus und 4) stellt die Farbe auf Weiß ein. Durch Malen auf dem Bild wird Weiß auf die Ebenenmaske aufgetragen, um den Überblendmodus-Effekt der Ebene im Bild sichtbar zu machen.

Ein Mischmodus-Pinsel wird auch durch Klicken mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf die Schaltfläche für den Mischmodus „Lineares Licht“ erstellt. Diese Option: 1) erstellt eine leere Pixelebene mit dem Mischmodus „Lineares Licht“ und einer Deckkraft von 15 %, 2) öffnet die Farbauswahl, 3) wählt das Pinselwerkzeug aus und 4) stellt die Malfarbe auf die gewählte Farbe ein. Durch Malen auf dem Bild wird die gewählte Farbe hinzugefügt. Dies ist besonders nützlich, um überbelichteten Bereichen etwas Farbe zu verleihen. Um einen stärkeren Effekt zu erzielen, muss möglicherweise die Deckkraft der Ebene erhöht werden.

Bei den verschiedenen Mischmodus-Pinseln müssen Benutzer weiterhin Deckkraft und Fluss einstellen. Aktive Auswahlen bleiben beim Erstellen von Mischmodus-Pinseln erhalten, sodass eine vor dem Erstellen des Mischmodus-Pinsels vorhandene Auswahl auch nach Abschluss der Aktion noch aktiv ist und die Farbauftragung steuert.

Orangefarbene Schaltflächen beeinflussen die Abmessungen oder die Auflösung des Bildes. Diese Einstellungen sind hilfreich, um ein Bild für den Druck vorzubereiten.

Dup Img – Erstellt eine Kopie des aktuellen Bildes.

Größe – Öffnet den Dialog „Bildgröße“, damit das Bild auf die gewünschte Größe und Auflösung skaliert werden kann.



Reduzieren – Reduziert die Ebenen des aktiven Bildes, oft um das Ändern der Größe und das Schärfen zu erleichtern.

Arbeitsfl. – Öffnet das Dialogfenster „Leinwandgröße“.

Grüne Schaltflächen sind im Allgemeinen mit Operationen verknüpft, die auf Ebenen im Ebenenbedienfeld ausgeführt werden. Da es sich ausschließlich um Symbole handelt, kann es etwas dauern, bis man alle ihre Funktionen kennengelernt hat. Die Tooltips können dabei helfen.

Neue Ebene – Erstellt eine neue, leere Pixelebene. Der Standardeinfügapunkt für die neue Ebene befindet sich direkt über der aktuell aktiven Ebene. Um die neue Ebene ganz oben im Ebenenstapel einzufügen, halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt.



Sichtbare Ebenen zusammenfügen – Fügt den Inhalt der aktuell sichtbaren Ebenen zu einer neuen Pixelebene zusammen. Durch Gedrückthalten der „STRG“-Taste (Windows) bzw. der „Befehlstaste“ (Mac) wird die neue Ebene an den Anfang des Ebenenstapels verschoben. Mit gedrückter Umschalttaste und einem Klick wird in Photoshop der Befehl „Ebene > Ebenen zusammenführen“ aufgerufen, um aus den aktiven Ebenen im Ebenenbedienfeld eine einzige Ebene zu erstellen.



Umkehren – Kehrt den Inhalt der Ebene um. Bei Einstellungs- und Gruppenebenen wird der Inhalt der Ebenenmaske invertiert. Bei Pixelebenen ohne Ebenenmaske werden die Pixel invertiert. Bei Pixelebenen mit einer Ebenenmaske wird das Element innerhalb der Begrenzungsklammern der Ebene invertiert.



Ebene duplizieren - Die aktive Ebene wird dupliziert. Handelt es sich bei der aktiven Ebene um ein Smartobjekt, wird beim Duplizierungsprozess die Funktion „Neues Smartobjekt durch Kopieren“ ausgeführt, sodass das eingebettete Objekt in der neuen, duplizierten Smartobjektebene unabhängig vom ursprünglichen Smartobjekt ist.



Bei aktiver Auswahl erstellt ein Klick mit gedrückter UMSCHALT-Taste eine neue Pixelebene, die die zusammengeführten Pixel des ausgewählten Bereichs enthält. Dies entspricht der Tastenkombination STRG/Befehl+J, kann aber von jeder Ebene aus aufgerufen werden, nicht nur von Pixelebenen. Halten Sie STRG (Windows) bzw. Befehl (Mac) gedrückt, um die neue Ebene an den Anfang des Ebenenstapels zu verschieben.

Smart Objekt – Erstellt ein Smartobjekt der aktuell aktiven Ebene(n). Durch Gedrückthalten von „STRG“ (Windows) bzw. „Befehl“ (Mac) wird eine neue Ebene ganz oben im Ebenenstapel erstellt, der Inhalt der aktiven Ebenen in diese neue Ebene integriert (sichtbare Ebenen zusammenführen) und anschließend in ein Smartobjekt umgewandelt. Durch Gedrückthalten der „UMSCHALTTASTE“ werden Smartobjekte und Ebenen mit generativer Füllung gerastert, die Ebenenmaske bleibt jedoch erhalten. „UMSCHALT + Klick“ rastert außerdem Verlaufs-, Muster- und Volltonfüllungsebenen und verwendet dabei die Ebenenmaske, um die in die Pixelebene zu übertragenden Bereiche zu bestimmen.



Gruppieren – Fügt die ausgewählte(n) Ebene(n) einer Gruppe hinzu. Es können mehrere Ebenen ausgewählt werden. Ist eine Auswahl aktiv, wird diese durch Klicken auf eine der beiden Seiten der Schaltfläche in eine Ebenenmaske für die Gruppe umgewandelt. Ist keine Auswahl aktiv, erzeugt ein Klick auf die rechte (hellere) Seite der Schaltfläche eine weiße (alles einblendende) Ebenenmaske für die Gruppe, ein Klick auf die linke (dunklere) Seite hingegen eine schwarze (alles ausblendende). Die Schaltfläche „Gruppieren“ ist besonders nützlich für die in [Sean Bagshaws Videos](#) beschriebene Maskierungstechnik.



Gruppierung aufheben — Diese Option erreichen Sie, indem Sie die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehl“-Taste (Mac) gedrückt halten und auf eines der Gruppensymbole klicken. Vor dem Aufheben der Gruppierung werden die Ebenenmaske der Gruppe und alle Ebenenmasken der einzelnen Ebenen in der Gruppe zusammengeführt, um neue Ebenenmasken zu erstellen. Dadurch behalten die Ebenen ihren Effekt auf das Bild bei. Alle auf die Ebenen in der Gruppe angewendeten Überblendungseinstellungen bleiben unverändert. Das Aufheben der Gruppierung einer Gruppe ändert das Bild also nicht.

HINWEIS: Das Aufheben der Gruppierung funktioniert nur, wenn beim Klicken auf die Schaltfläche eine Gruppenebene die aktive Ebene ist und die Gruppe NICHT in einer anderen Gruppe verschachtelt ist.

Ebene löschen – Löscht die aktive Ebene. Diese Schaltfläche ist besonders nützlich zum Experimentieren. Wenn ein Experiment nicht funktioniert, klicken Sie auf die Schaltfläche „Ebene löschen“ und versuchen Sie etwas anderes. Sind mehrere Ebenen ausgewählt, werden alle gelöscht.



Nachbelichten – Erstellt eine „Nachbelichten“-Pixelebene im Modus „Weiches Licht“, um Bildinhalte unterhalb der Ebene mit Schwarz abzudunkeln. Nach dem Erstellen der Ebene wird automatisch das Pinsel-Werkzeug ausgewählt und die Vordergrundfarbe auf Schwarz geändert. Durch Klicken auf die rechte Hälfte der Schaltfläche wird eine transparente Pixelebene erstellt. Mit einer transparenten Nachbelichten-Ebene können Sie per Strg+Klick (Mac: Befehl+Klick) auf die Ebenenminiatur den Inhalt auswählen, was für weitere Anpassungen und Masken hilfreich sein kann. Die linke Hälfte der Schaltfläche ist grau hinterlegt. Durch Klicken auf die graue Hälfte wird die erstellte Ebene mit 50 % Grau gefüllt. Dies ist nützlich, wenn Sie die Sichtbarkeit anderer Ebenen ausblenden, um zu sehen, was auf der Nachbelichten-Ebene gemalt wurde. Obwohl Sie zwischen einer transparenten und einer 50 % grauen Nachbelichten-Ebene wählen können, ist das Ergebnis beim Malen auf beiden Ebenen identisch.



Abwedeln – Erstellt eine „Abwedeln“-Pixelebene im Modus „Überlagern“, um den darunterliegenden Inhalt mit Weiß aufzuhellen. Nach dem Erstellen der Ebene wird automatisch das Pinsel-Werkzeug ausgewählt und die Vordergrundfarbe auf Weiß geändert. Die Schaltfläche erstellt zwei verschiedene Ebenentypen: transparent und grau gefüllt. Eine transparente Pixelebene wird durch Klicken auf die rechte Seite der Schaltfläche erstellt. Dank der Transparenz kann man mit Strg+Klick (Mac: Befehl+Klick) auf die Ebenenminiatur den Inhalt auswählen, was für weitere Anpassungen und Masken hilfreich ist. Die linke Hälfte der Schaltfläche ist grau. Durch Klicken auf die graue Hälfte wird die erstellte Ebene mit 50 % Grau gefüllt. Dies ist nützlich, um die Sichtbarkeit anderer Ebenen auszublenden und so die auf der Abwedeln-Ebene gemalten Bereiche zu sehen. Obwohl der Benutzer zwischen einer transparenten und einer 50 % grauen Abwedeln-Ebene wählen kann, ist das Ergebnis beim Malen auf beiden Ebenen identisch.



HINWEIS: Bei allen Abwedeln- und Nachbelichten-Schaltflächen sorgt das Gedrückthalten der „Strg“-Taste (Windows) bzw. der „Befehlstaste“ (Mac) dafür, dass die neue Ebene ganz oben im Ebenenstapel platziert wird.

Weitere **graue Schaltflächen** (Obwohl diese Schaltflächen farblos erscheinen, wird durch einen Rechtsklick die Farbe der Schaltfläche um einen Grauton ergänzt.)

Weißer Ebenenmaske – Dies ist gleichzeitig ein Umschalter. Ist auf der aktuell aktiven Ebene eine Ebenenmaske vorhanden, entfernt diese Schaltfläche diese. Ist keine Ebenenmaske vorhanden, wird der aktiven Ebene eine weiße, alles einblendende Ebenenmaske hinzugefügt. Besteht eine aktive Auswahl, wird diese in die Ebenenmaske integriert.



HINWEIS: Um eine aktive Auswahl als Ebenenmaske zu einer Ebene hinzuzufügen, die bereits eine Ebenenmaske besitzt, klicken Sie zweimal auf diese Schaltfläche.

Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um eine weiße, alles einblendende Ebenenmaske hinzuzufügen und gleichzeitig das Pinsel-Werkzeug und schwarze Farbe auszuwählen. Dies ist hilfreich, wenn Sie eine Ebenenmaske schwarz übermalen müssen, um Teile der Ebene im Gesamtbild auszublenden.



Schwarze Ebenenmaske – Fügt der aktiven Ebene eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske hinzu.

Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske hinzuzufügen und gleichzeitig das Pinsel-Werkzeug und weiße Farbe auszuwählen. Dies ist hilfreich, wenn Sie eine Ebenenmaske weiß übermalen müssen, um Teile der Ebene im Gesamtbild sichtbar zu machen.

Clipping umschalten (Büroklammer-Symbol) – Die vorherige Ebene wird in eine Schnittmaske für die aktive Ebene umgewandelt. Durch erneutes Klicken auf die Schaltfläche wird die Schnittmaske aufgehoben.



Ausgeblendete Ebenen löschen (Blitzsymbol) – Entfernt alle Ebenen aus dem Ebenenbedienfeld, deren Sichtbarkeit (das Augensymbol) deaktiviert wurde.



Ebenenmaskenrechner – Diese Schaltfläche öffnet eine Liste der benutzerdefinierten Kanalmasken. Die Liste enthält auch die „Aktive Auswahl“, falls zum Zeitpunkt des Klicks eine Auswahl aktiv ist. Der Benutzer wählt ein Element aus der Liste aus, woraufhin dieses grün umrandet wird. Anschließend kann der Benutzer die sechs Schaltflächen am oberen Rand der neuen Benutzeroberfläche verwenden, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

1) Das ausgewählte Element der Ebenenmaske der aktiven Ebene hinzufügen, 2) Das ausgewählte Element von der Ebenenmaske der aktiven Ebene subtrahieren, 3) Eine Schnittmenge aus dem ausgewählten Element und der Ebenenmaske erstellen, 4) Das ausgewählte Element als Ebenenmaske der aktiven Ebene anwenden, 5) Das ausgewählte Element als aktive Auswahl laden oder 6) Das ausgewählte Element löschen, d. h. den Kanal im Kanäle-Bedienfeld löschen oder die Auswahl aufheben.



Normalerweise schließt sich die Benutzeroberfläche mit der Kanalliste und den Berechnungsoptionen nach Abschluss einer Berechnung. Um mehrere Masken oder Funktionen im Ebenenmaskenrechner zu verwenden, ohne die Benutzeroberfläche erneut öffnen zu müssen, halten Sie beim Klicken auf die Rechner-Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt. Dadurch bleibt die Benutzeroberfläche geöffnet, bis Sie sie manuell über die Schaltfläche „X“ unten schließen.

Wenn Sie beim Klicken auf die Schaltfläche „Ebenenmaskenrechner“ die „SHIFT“-Taste gedrückt halten, öffnet sich der Photoshop-Dialog „Auswahl laden...“, in dem Sie auswählen können, was als Auswahl geladen werden soll.

Bild-/Maskenumschaltung (Doppelpfeile) – Diese Schaltfläche schaltet zwischen der Ansicht des Gesamtbildes und der Ebenenmaske der aktiven Ebene um. Dadurch entfällt das Klicken mit gedrückter ALT-Taste bzw. Wahl Taste auf die Ebenenmaske, um diese anzuzeigen.

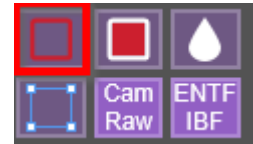


Rotes X – Diese Schaltfläche aktiviert/deaktiviert die Ebenenmaske der aktiven Ebene. So lässt sich schnell erkennen, wie die Maske die Anpassung beeinflusst, im Vergleich zur gleichen Anpassung ohne Maske. Wenn Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten, wird der Ebenenstil „Mischen, wenn“ (sofern vorhanden) anstelle der Ebenenmaske aktiviert/deaktiviert.



Lila Schaltflächen Hierbei handelt es sich um diverse Funktionen. Wenn beim Klicken auf eine dieser Schaltflächen nichts passiert, bedeutet dies, dass Photoshop die entsprechende Aktion nicht ausführen kann. Beispiel: Ein Gaußscher Weichzeichner ist auf einer Einstellungsebene ohne Ebenenmaske nicht möglich.

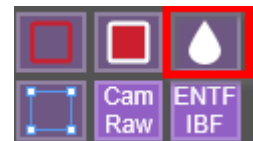
Kontur füllen – Öffnet das Dialogfenster „Kontur“. In Photoshop gelten zahlreiche Regeln für die Verwendung der Konturfunktion. Sollte diese Funktion nicht funktionieren oder eine Fehlermeldung erscheinen, haben Sie möglicherweise gegen eine Photoshop-Regel verstoßen, die die Verwendung der Konturfunktion verhindert. Um sicherzugehen, empfiehlt es sich, vor der Verwendung der Konturfunktion die Kante, die Sie konturieren möchten, aktiv auszuwählen.



Füllen – Öffnet eine neue Benutzeroberfläche zur schnellen Bearbeitung der gängigsten Fülloptionen. Benutzer geben einen Prozentsatz ein (oder klicken auf die Schaltfläche „100 %“, um 100 % auszuwählen) und klicken anschließend auf eine Schaltfläche, um den ausgewählten Bereich mit der gewählten Farbe und dem entsprechenden Prozentsatz zu füllen. Hält man beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, öffnet sich das Photoshop-Dialogfenster „Füllung“, das zusätzliche Fülloptionen bietet.

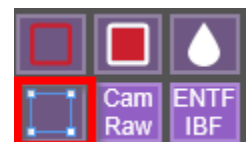


Weichzeichnen – Öffnet das Dialogfenster „Gaußscher Weichzeichner“.



Durch Klicken mit gedrückter Umschalttaste auf diese Schaltfläche wird ein Weichzeichner-Pinsel erstellt. Dadurch wird eine neue Ebene „Sichtbare Pixel zusammenführen“ angelegt und der Dialog „Gaußscher Weichzeichner“ geöffnet, in dem der Benutzer den Weichzeichnungsradius auswählt. Der Ebene wird eine schwarze Ebenenmaske hinzugefügt, das Pinselwerkzeug ausgewählt und die Vordergrundfarbe auf Weiß und die Hintergrundfarbe auf Schwarz eingestellt. Der Benutzer kann nun bestimmte Bildbereiche weichzeichnen, indem er mit Weiß auf die Ebenenmaske malt. Durch Klicken mit gedrückter Umschalttaste und Strg-/Befehlstaste wird der Weichzeichner-Pinsel erstellt und die Ebene an den Anfang des Ebenenstapels verschoben.

Frei Transformieren/Perspektivische Verformung/Verflüssigen — Diese Schaltfläche hat drei Funktionen: 1) Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird der Freie-Transformations-Modus für die aktive Ebene aktiviert. 2) Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um eine stempelbare Ebene des Bildes zu

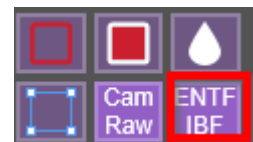


erstellen, ein Smartobjekt davon zu erzeugen und die Perspektivenverzerrung zu aktivieren. 3) Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Umschalttaste gedrückt, um eine stempelbare Ebene des Bildes zu erstellen, ein Smartobjekt davon zu erzeugen und das Dialogfeld „Verflüssigen“ zu öffnen.

Cam Raw – Führt vier Schritte aus: 1) Erstellt eine neue sichtbare Stempel-Ebene ganz oben im Ebenenstapel, 2) wandelt die Ebene in ein Smartobjekt um, 3) fügt dem Smartobjekt einen Camera Raw-Filter hinzu und 4) öffnet den Dialog für den Camera Raw-Filter, damit der Benutzer seine Einstellungen auswählen kann. Wenn die aktive Ebene eine Pixel- oder Smartobjekt-Ebene ist, wird durch Gedrückthalten der Umschalttaste beim Klicken auf diese Schaltfläche der Camera Raw-Filter zur aktuell aktiven Ebene hinzugefügt, anstatt eine neue Ebene zu erstellen.



ENTF / IBF – Durch Klicken dieser Schaltfläche wird eine neue, leere Pixelebene ganz oben im Ebenenstapel erstellt und das Entfernen-Werkzeug aktiviert. Diese Vorgehensweise erleichtert das Entfernen von Objekten aus dem Bild. Benutzer müssen weiterhin sicherstellen, dass in der Optionsleiste „Alle Ebenen aufnehmen“ aktiviert ist und die Pinselgröße auswählen. Alternativ können Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten und klicken, um den Dialog „Inhaltsbasierte Füllung“ zu öffnen. Diese Option erfordert eine aktive Auswahl des zu füllenden Bereichs. Verwenden Sie daher zunächst ein Auswahlwerkzeug wie das Lasso, den Auswahlrahmen oder die Objektauswahl, um den zu bearbeitenden Bereich auszuwählen.



HINWEIS: Retuschen dieser Art erfordern Pixel, und das Hinzufügen von Pixelebenen kann die Anpassung darunterliegender Einstellungsebenen verhindern. Daher empfiehlt es sich, ENTF/IBF zu Beginn des Workflows direkt über der Hintergrundebene zu verwenden.

Rote Schaltflächen sind mit Auswahlen, Masken und dem Kanäle-Panel verknüpft.

Motiv/Hintergrund auswählen — Diese Schaltfläche aktiviert den Photoshop-Befehl „Auswahl > Motiv“. Sie funktioniert in Situationen, in denen der Photoshop-Befehl nicht funktioniert, beispielsweise wenn eine Textebene aktiv ist. Diese Schaltfläche versucht, beim Auswählen des Motivs alle Ebenen zu berücksichtigen. Es gibt jedoch Fälle, in denen auch die Schaltfläche des Moduls nicht funktioniert, etwa wenn eine Gruppenebene aktiv ist. Das Bedienfeld bietet außerdem einige zusätzliche Optionen.



- Um den Hintergrund anstelle des Motivs auszuwählen, doppelklicken Sie auf diese Schaltfläche.

- Um die Auswahl (Motiv oder Hintergrund) automatisch zu speichern, halten Sie beim Klicken (einfach oder doppelklicken) die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt.
- Um Motiv und Hintergrund als separate Kanäle zu speichern, halten Sie beim Klicken die Umschalttaste gedrückt.

HINWEIS: Das Bedienfeld berücksichtigt die unter „Voreinstellungen > Bildverarbeitung“ festgelegte Option „Motivverarbeitung auswählen“ (Cloud oder Gerät) bei der Auswahl von Motiv und Hintergrund.

Himmel/Vordergrund auswählen — Diese Schaltfläche aktiviert den Photoshop-Befehl „Auswahl > Himmel“. Sie funktioniert in Situationen, in denen der Photoshop-Befehl nicht funktioniert, beispielsweise wenn eine Textebene aktiv ist. Diese Schaltfläche versucht, beim Auswählen des Motivs alle Ebenen zu berücksichtigen. Es gibt jedoch Fälle, in denen auch die Schaltfläche des Moduls nicht funktioniert, beispielsweise wenn eine Gruppenebene aktiv ist. Das Bedienfeld bietet außerdem einige zusätzliche Optionen.



- Um den Vordergrund anstelle des Himmels auszuwählen, doppelklicken Sie auf diese Schaltfläche anstatt sie nur einmal anzuklicken.
- Um die Auswahl (Himmel oder Vordergrund) automatisch zu speichern, halten Sie beim Klicken oder Doppelklicken auf die Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt
- Um sowohl Himmel als auch Vordergrund als Kanäle zu speichern, halten Sie beim Klicken auf die Schaltfläche die Umschalttaste gedrückt.

+/- (Abwählen/Erneut auswählen) – Mit dieser Schaltfläche kann zwischen den Photoshop-Befehlen „Auswählen > Auswahl aufheben“ und „Auswählen > Neu auswählen“ umgeschaltet werden.



Auswahl speichern - Öffnet ein Dialogfenster, um der Kanalmaske einen Namen zu geben, und speichert die Auswahl anschließend unter diesem Namen im Kanäle-Bedienfeld.



Weiche Kante — Öffnet das Dialogfenster „Auswahl weichzeichnen“, um die aktive Auswahl weichzuzeichnen.



Auswahl erweitern — Öffnet das Dialogfenster „Auswahl erweitern“, um die aktive Auswahl zu erweitern.



Auswahl einschränken — Öffnet das Dialogfenster „Auswahl einschränken“, um die aktive Auswahl einzuschränken.



Invertieren — Kehrt die aktuelle Auswahl um.



+/- Auswahlkanten — Ein Schalter zum Ein- und Ausschalten der Auswahlgrenzen (marschierende Ameisen).



HINWEIS: Das Ausblenden der Auswahlränder hebt die Auswahl NICHT auf. Es blendet lediglich die Auswahlmarkierungen aus, damit diese bei aktiven Bildanpassungen nicht stören. Die TK9-Auswahlindikatoren bleiben sichtbar, um den Benutzer daran zu erinnern, dass eine Auswahl aktiv ist.

Auswahlpinsel — Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Auswahlpinsel-Werkzeug aktiviert und, falls eine Auswahl aktiv ist, eine magentafarbene Überlagerung des ausgewählten Bereichs erstellt. Verwenden Sie den Auswahlpinsel, um die Auswahl nach Bedarf zu erstellen oder zu bearbeiten. Klicken Sie erneut auf diese Schaltfläche, um die magentafarbene Überlagerung zu deaktivieren und zum zuvor ausgewählten Werkzeug zurückzukehren. Das Modul blendet die Auswahlränder automatisch aus, sobald der Auswahlpinsel deaktiviert ist.



Halten Sie die "STRG"-Taste (Windows) bzw. die "Befehlstaste" (Mac) gedrückt, um den Dialog "Auswählen und Maskieren" von Photoshop zu öffnen.

Kanäle löschen (Papierkorb-Symbol) — Entfernt Nicht-Farbkkanalmasken (Alphakanäle) aus dem Kanäle-Bedienfeld. Dies ermöglicht ein einfaches Bereinigen des Kanäle-Bedienfelds vor dem Speichern eines Dokuments, um die Dateigröße zu verringern.



Fürs Web schärfen-Schaltflächen

Der Bereich „Web-Schärfung“ der Combo/Cx-Module dient dazu, beliebige Bilder in voller Größe für die Darstellung im Webbrowser vorzubereiten. Er verwendet einen Algorithmus, der ursprünglich auf einem Beitrag von [Alex Nail](#) basiert, der leider gelöscht wurde. Das Modul enthält Modifikationen, die sich für die meisten Bilder als vorteilhaft erweisen und dem Benutzer ermöglichen, die Schärfung seiner Bilder für das Web weiter anzupassen.

Auf der Hauptschnittstelle befinden sich drei Schaltflächen, über die die Web-Schärfen-Funktionen des Moduls aufgerufen werden können (rote Umrandung, Abbildung rechts):



Fürs Web-Schärfen (Dreieck) — Diese Schaltfläche öffnet eine neue Fürs Web Schärfen-Oberfläche, in der Sie verschiedene Web-Optimierungs-Parameter eingeben können.



Sobald die Parameter festgelegt sind, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf diese Schaltfläche, um *Fürs Web Schärfen* mit den gewählten Parametern zu starten, OHNE den *Fürs Web Schärfen*-Dialog erneut öffnen zu müssen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Die Fürs Web Schärfen-Oberfläche“ weiter unten.

Wasserzeichen (©) — Diese Schaltfläche öffnet die Wasserzeichen-Oberfläche, in der Sie ein Logo/Wasserzeichen für ein Bild auswählen und verschiedene Anwendungsparameter festlegen können.



Sobald die Wasserzeichenparameter eingestellt sind, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Wasserzeichen basierend auf den gewählten Parametern auf das aktuell aktive Dokument anzuwenden, OHNE den Wasserzeichen-Dialog erneut öffnen zu müssen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Die Wasserzeichen-Oberfläche“ weiter unten.

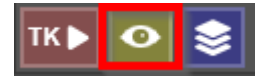
Fürs Web speichern - Wenn Sie mit dem für das Web optimierten Bild zufrieden sind, öffnet ein Klick auf diese Schaltfläche das Dialogfeld „Für Web speichern“ von Photoshop, um das Bild auf der Festplatte Ihres Computers zu speichern. Halten Sie die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt und klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld „Exportieren als“ von Photoshop zu öffnen.



TK► Schaltfläche — Durch diese Schaltfläche öffnet sich ein Menü mit TK-Aktionen, die weiter unten in diesem Dokument beschrieben werden.



Ebenensichtbarkeit Schaltfläche — Diese Schaltfläche schaltet die Sichtbarkeit von Ebenen ein und aus. Der Vorteil dieser Schaltfläche gegenüber dem Klicken auf das Augensymbol der aktiven Ebene besteht darin, dass kein Verlauf im Protokollfenster gespeichert wird. Außerdem können mehrere Ebenen gleichzeitig ausgewählt und deren Sichtbarkeit ein- und ausgeschaltet werden. Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Augensymbol der Ebene bei gedrückter Alt-/Wahltaste zu simulieren. Dadurch werden alle Ebenen außer der aktiven Ebene ein- und ausgeschaltet. Dies ermöglicht es Ihnen, eine bestimmte Ebene im Ebenenstapel anzuzeigen. Dabei wird jedoch ein Verlaufseintrag zur Ebenensichtbarkeit erstellt.

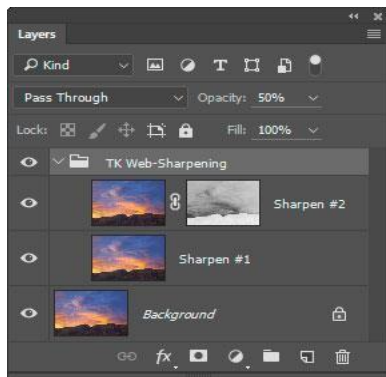


Vorher/Nachher-Schaltfläche (Stapelsymbol) - Diese Schaltfläche simuliert einen Klick mit gedrückter ALT-Taste (Option + Klick) auf das Augensymbol der untersten Ebene im Ebenenstapel. Ein Klick zeigt den Ausgangszustand des Bildes (nur die unterste Ebene ist sichtbar), ein weiterer Klick den Endzustand nach der Bearbeitung in Photoshop (alle Ebenen sind wieder sichtbar). So lässt sich die Gesamtveränderung des Bildes seit dem Import in Photoshop gut nachvollziehen. Bei jedem Klick wird im Protokoll-Bedienfeld ein Eintrag zum Status der Ebenensichtbarkeit erstellt. Die Schaltfläche ändert nicht die ausgewählte Ebene.



Fürs Web Schärfen

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Web-Schärfen“ in der Hauptoberfläche öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie die Parameter für die Web-Schärfung festlegen können. Nach der Auswahl der Parameter schärfen Sie die Bilder durch Klicken auf die Schaltflächen „Vertikal“, „Horizontal“ oder „Anpassen“ am unteren Rand des Fensters entsprechend den gewählten Einstellungen. Das Modul speichert diese Werte und legt sie als Standard fest. Wenn Sie die Web-Schärfung das nächste Mal verwenden möchten, halten Sie einfach die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf die Schaltfläche „Web-Schärfen“ in der Hauptoberfläche. Selbst wenn Photoshop geschlossen und wieder geöffnet wird, bleiben die gespeicherten Werte erhalten, wenn Sie die Strg-/Befehlstaste gedrückt halten und auf die Schaltfläche „Web-Schärfen“ in der Hauptoberfläche klicken.



HINWEIS #1: Bei der Webschärfung dupliziert das Modul zunächst das aktuelle Bild, sodass das Originaldokument immer unverändert bleibt.

HINWEIS 2: Obwohl es viele Optionen gibt, müssen nur Höhe, Breite und Deckkraft ausgefüllt werden.

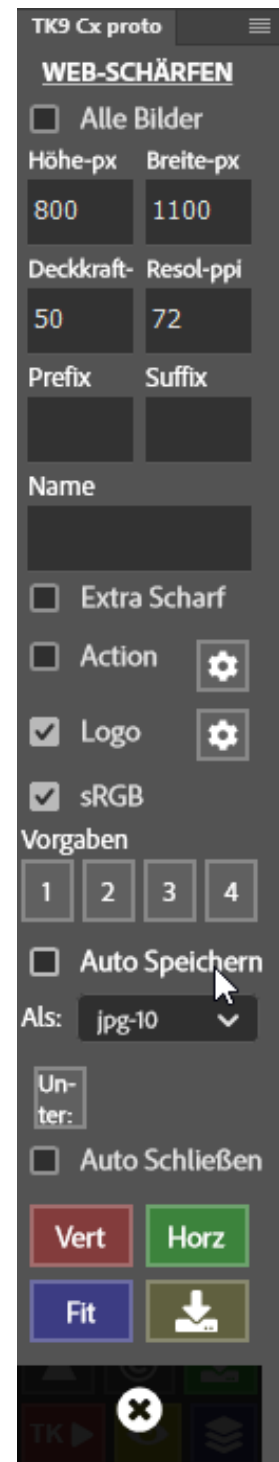
HINWEIS 3: Das TK9-Exportmodul bietet zusätzliche Exportoptionen.

Alle Bilder — Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Webschärfung auf alle in Photoshop geöffneten Bilder angewendet.

Höhe — Dieser Eingabewert in Pixeln entspricht der endgültigen Höhe des weboptimierten Bildes nach dem Klicken auf die Schaltfläche „Vertikal“ bzw. der maximalen Höhe des weboptimierten Bildes nach dem Klicken auf die Schaltfläche „Anpassen“.

Breite — Dieser Eingabewert in Pixeln ist die endgültige Breite des weboptimierten Bildes nach dem Klicken auf die Schaltfläche „Horizontal“ bzw. die maximale Breite des weboptimierten Bildes nach dem Klicken auf die Schaltfläche „Anpassen“.

Deckkraft — Der Parameter gibt die Deckkraft (in Prozent, 1 bis 100 %) der Gruppe „TK Web-Schärfen“ an, die das Bild schärft. Ein höherer Wert führt zu einem



schärferen Ergebnis. Dieser Wert kann je nach Bild variieren. Eine Deckkraft von 50 % ist ein guter Ausgangspunkt. Bilder mit vielen Details oder großer Ausgabegröße vertragen oft eine höhere Deckkraft. Bilder mit Körnigkeit oder weichen, glatten Konturen profitieren hingegen von einem niedrigeren Wert. Auch der Workflow des Benutzers kann die Deckkraft beeinflussen. Wurde beispielsweise bereits bei der RAW-Konvertierung eine starke Schärfung vorgenommen, ist eine niedrigere Deckkraft möglicherweise besser geeignet.

Resol. — Dieser Eingabewert ist die gewünschte Auflösung für das weboptimierte Bild, ausgedrückt in „Pixel pro Zoll“.

Name — Mit diesem Eingabefeld kann dem für das Web optimierten Bild ein Name zugewiesen werden. Wenn das Kontrollkästchen „Alle Bilder“ aktiviert ist, erhält jedes Bild zusätzlich eine fortlaufende Nummer im Namen, um die verschiedenen Bilder über den Namen hinaus zu unterscheiden.

Prefix — Mit diesem Eingabefeld kann dem Namen des webgeschärften Bildes ein Präfix hinzugefügt werden. Benutzer können nach dem Präfix ein Symbol wie einen Bindestrich oder Unterstrich eingeben, um das Präfix vom Dateinamen zu trennen. Einige Symbole, z. B. \:/*?"<>|#, sind nicht zulässig, da sie als Code interpretiert werden können. Diese Symbole werden im Dateinamen durch einen Bindestrich ersetzt, wenn sie in den Feldern für Präfix oder Suffix eingegeben werden.

Suffix — Mit diesem Eingabefeld kann dem Namen des webgeschärften Bildes ein Suffix hinzugefügt werden. Benutzer können vor dem Suffix ein Symbol wie einen Bindestrich oder Unterstrich eingeben, um das Suffix vom Dateinamen zu trennen. Bestimmte Symbole wie \:/*?"<>|# sind nicht zulässig, da sie als Code interpretiert werden können. Diese Symbole werden im Dateinamen durch einen Bindestrich ersetzt, wenn sie in den Feldern für Präfix oder Suffix eingegeben werden.

Extra Scharf — Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Ebenenmaske der Ebene „Schärfen #2“ deaktiviert. Diese Maske bewirkt, dass die Schärfung auf dunklere Bildbereiche beschränkt wird, um helle Lichthöfe im geschärften Bild zu vermeiden. Bei sehr detailreichen Bildern sind diese Lichthöfe jedoch möglicherweise kein Problem, und das Deaktivieren der Maske durch Aktivieren von „Extra scharf“ kann zufriedenstellend aussehen. Allerdings kann das Deaktivieren dieser Maske dazu führen, dass das webgeschärfte Bild manchmal etwas pixelig wirkt. Die Maske kann in der geschärften Version durch einen Klick mit gedrückter Umschalttaste auf diese Ebenenmaske (oder durch Klicken auf die rote Schaltfläche „X“ in den Kombinations- oder Cx-Modulen) wieder aktiviert werden.

Action — Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, kann nach dem Schärfen und Skalieren des Bildes automatisch eine Aktion aus dem Aktionen-Bedienfeld von Photoshop ausgeführt werden. Beispielsweise kann dem geschärften Bild ein Rahmen hinzugefügt werden. Über die Schaltfläche mit dem Zahnradsymbol rechts

neben dem Aktions-Kontrollkästchen können Sie die Aktionsgruppe und die auszuführende Aktion auswählen. Nach der Auswahl wird der Name der Aktion unterhalb des Aktions-Kontrollkästchens angezeigt.

sRGB — Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird das für das Web geschärfte Bild am Ende des Schärfungs-/Skalierungsprozesses in das sRGB-Farbprofil konvertiert. Das sRGB-Profil wird häufig für Bilder bevorzugt, die im Internet veröffentlicht werden.

Logo — Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, wird das von Ihnen gewählte Wasserzeichenlogo auf das für das Web optimierte Bild angewendet. Verwenden Sie die Schaltfläche mit dem Zahnradsymbol rechts, um die Parameter für das Dokument festzulegen, das als Wasserzeichen verwendet werden soll.

Vorgaben — Alle Einstellungen für Web-Schärfen, einschließlich Wasserzeichen und Optionen zum Speichern von Dateien, lassen sich über eine der Schaltflächen „Voreinstellungen“ als Preset speichern. Hierfür stehen vier Schaltflächen zur Verfügung, mit denen jeweils eine separate Parametergruppe gespeichert werden kann. Um eine Parametergruppe als Preset zu speichern, stellen Sie zunächst alle Web-Schärfen- und Wasserzeichenparameter nach Ihren Wünschen ein. Halten Sie anschließend die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf eine der Schaltflächen „Vorgaben“. Ein Dialogfeld bestätigt das Speichern der aktuellen Einstellungen als Preset. Im Dialogfeld können Sie dem Preset außerdem einen Namen geben, der dann auf der Schaltfläche angezeigt wird. Aufgrund des begrenzten Platzes darf der Name jedoch nur zwei Zeichen lang sein, um auf die Schaltfläche zu passen. Wenn Sie die voreingestellten Parameter erneut für Web-Schärfen verwenden möchten, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um sie in die gewünschten Felder zu laden.

HINWEIS: Um eine Voreinstellung vollständig zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche der Voreinstellung, die Sie entfernen möchten.

Auto Speichern — Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird das geschärfte Bild automatisch unter Verwendung der direkt darunter stehenden Parameter gespeichert, die den Dateityp und den Speicherort beschreiben.

Als: — Dieses Dropdown-Menü bietet eine Liste der Dateitypen zum Speichern. Wählen Sie den gewünschten Typ. Standardmäßig ist das JPG-Format mit einer Qualität von „10“ ausgewählt.

Unter: — Diese Schaltfläche öffnet ein Fenster zur Auswahl eines Ordners, in dem das für das Web optimierte Bild gespeichert werden soll. Der Name des Ordners wird nach der Auswahl rechts neben der Schaltfläche „An:“ angezeigt.

Auto Schließen — Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird das webgeschärfte Bild nach dem Speichern automatisch geschlossen.

Vert — Diese Schaltfläche startet die Webschärfung anhand der Werte der verschiedenen Parameter im Dialogfenster „Webschärfung“. Der Wert im Eingabefeld „Höhe“ bestimmt die endgültige vertikale Abmessung des geschärften Bildes.

Horz — Diese Schaltfläche startet die Webschärfung anhand der Werte der verschiedenen Parameter im Dialogfenster „Webschärfung“. Der Wert im Eingabefeld „Breite“ bestimmt die endgültige horizontale Abmessung des geschärften Bildes.

Fit — Diese Schaltfläche verkleinert und schärft das Originalbild gemäß den Parametern im Dialogfenster WEB-SCHÄRFEN, sodass es in einen durch die Eingabefelder Höhe und Breite definierten Rahmen passt.

Hinweis: Ausrichtung (Hoch- oder Querformat) und Seitenverhältnis des Bildes bleiben beim Verkleinern und Schärfen unverändert. Auch bei Verwendung der Schaltfläche „Anpassen“ entspricht das Seitenverhältnis des geschärften Bildes dem des Originalbildes.

Einstellungen speichern — Mit dieser Schaltfläche werden die aktuellen Einstellungen für zukünftige Photoshop-Sitzungen gespeichert, ohne dass die Web-Schärfungsaktion mit den Schaltflächen Vert, Horz oder Fit ausgeführt werden muss.

Nachdem die Webschärfung abgeschlossen ist (und die Kontrollkästchen „Automatisch speichern“ und „Automatisch schließen“ nicht aktiviert sind), kann der Benutzer im Ebenenbedienfeld das verkleinerte und geschärfte Bild weiter anpassen. Beispielsweise lässt sich die Deckkraft der Ebenen ändern oder eine Ebenenmaske hinzufügen, um die Schärfung auf bestimmte Bildbereiche zu beschränken. Mit dem Modul „Mehrfachmaske“ können zudem Einstellungsebenen hinzugefügt werden, um beispielsweise Helligkeit, Kontrast, Farbe oder Sättigung anzupassen.

Die WEB-SHÄRFEN-Oberfläche schließt sich nach Abschluss des Vorgangs. Alle Parameter, einschließlich der Auswahl von Vertikal, Horizontal oder Anpassen, werden jedoch gespeichert und können durch Gedrückthalten der „Strg“-Taste (Windows) bzw. der „Befehlstaste“ (Mac) und Klicken auf die Schaltfläche „Web-Schärfen“ (Dreieck) in der Hauptoberfläche aufgerufen werden. Sie müssen nicht zur Oberfläche „Web-Schärfen-Optionen“ zurückkehren, es sei denn, die Web-Schärfen-Parameter müssen geändert werden.

Sobald Sie mit dem für das Web optimierten Bild zufrieden sind, öffnet ein Klick auf die Schaltfläche „Speichern“ in der Hauptoberfläche das Dialogfeld „Für Web speichern“ von Photoshop, um das Bild auf der Festplatte Ihres Computers zu speichern. Alternativ können Sie die Schaltfläche „Speichern“ auch mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken, um stattdessen das Fenster „Exportieren als“ zu öffnen.

HINWEIS: Web-Schärfen ist nicht für den Druck vorgesehen. Web-Schärfen und Print-Schärfen sind zwei grundverschiedene Prozesse. Da beim Web-Schärfen die meisten Bilder stark verkleinert und auf einem einzigen Medium (Computermonitor) angezeigt werden, kann es als eine Reihe von Schritten programmiert werden, die für alle Bilder funktionieren. Print-Schärfen hingegen kann das Vergrößern oder Verkleinern des Bildes mit Ausgabe auf verschiedenen Medien umfassen, die jeweils einen anderen Schärfungsalgorithmus und häufig auch Farbprofilkonvertierungen erfordern. Das kostenlose [TK Print-Plugin](#) und die zugehörige Videoserie erklären, wie Sie Bilder für den Druck vorbereiten.

Die WASSERZEICHEN Schnittstelle

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Wasserzeichen“ (©) in der Hauptoberfläche oder auf das Zahnradsymbol „Logo“ in der WEB-SCHÄRFEN-Oberfläche wird die Wasserzeichen-Oberfläche geöffnet. Hier können Sie ein Dokument auswählen, das als Wasserzeichen-Logo dienen soll, und festlegen, wie das Wasserzeichen auf das geöffnete Dokument angewendet wird. Über die Schaltfläche „Anwenden“ können Sie die Anwendung des Wasserzeichens testen und Anpassungen vornehmen, während das Wasserzeichen-Dialogfeld geöffnet ist. Sobald die Parameter festgelegt sind, können Sie das Wasserzeichen direkt in der Hauptoberfläche anwenden, indem Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten und auf die Schaltfläche „Wasserzeichen“ (©) klicken. Alternativ kann es automatisch im Rahmen des Web-Schärfen-Prozesses angewendet werden, indem Sie das Kontrollkästchen „Logo“ in der WEB-SCHÄRFEN-Oberfläche aktivieren. Die Wasserzeichenparameter werden vom Plugin gespeichert und müssen daher nicht bei jeder neuen Photoshop-Sitzung neu eingestellt werden.

Auswählen — Über diese Schaltfläche öffnet sich ein Fenster zur Auswahl einer Bilddatei für das Wasserzeichen. Geeignet sind alle von Photoshop unterstützten Dateitypen (.psd, .tif, .jpg, .png usw.). Nach der Auswahl wird der Dateiname im Feld unterhalb der Schaltfläche „Auswählen“ angezeigt.

HINWEIS 1: Der Pfad zur ausgewählten Datei und der Dateiname selbst dürfen keine Sonderzeichen enthalten (+ / : \ & ^ % \$ # @ !). Es sind nur Buchstaben und Zahlen zulässig, wobei Bindestriche anscheinend akzeptiert werden.*

HINWEIS 2: Die Auflösung der Datei muss der Auflösung des geschärften Bildes entsprechen, auf das das Wasserzeichen angewendet wird. Unterschiedliche Auflösungen zwischen Bild und Wasserzeichen führen zu unerwarteten Ergebnissen hinsichtlich der Größe des Wasserzeichens nach dem Anwenden auf das Bild.

Eingebettet/Verknüpft — Das ausgewählte Logo wird als Smartobjekt angewendet. Über die Optionsfelder kann festgelegt werden, ob das Smartobjekt eingebettet oder verknüpft wird. Verknüpfte Smartobjekte verweisen direkt auf die Original-Logodatei. Wird diese Originaldatei aktualisiert, ändert sich das Wasserzeichen in allen Bildern, mit denen sie verknüpft ist. Eingebettete Smartobjekte betten lediglich eine Kopie der Logodatei in das Smartobjekt ein.



Änderungen an der Originaldatei werden nicht auf eingebettete Smartobjekte übertragen.

Position — Die Optionsfelder hier legen fest, wo das Logo im aktiven Dokument angezeigt wird.

Kantenversatz — Dieser Wert, angegeben in Prozent (%) oder Pixel (px), bestimmt den Abstand zwischen dem Wasserzeichen-Logo und dem Bildrand. Die oben gewählte Position platziert das Wasserzeichen an der/den ausgewählten Bildkante(n). Visuell wirkt es jedoch meist ansprechender, wenn das Logo etwas vom Rand entfernt ist. Mit dem Kantenversatz lässt sich dies realisieren. Bei den drei Positionen „Oben“ und den drei Positionen „Unten“ wird der Versatz als Prozentsatz der vertikalen Bilddimension berechnet. Bei den Positionen „Mitte links“ und „Mitte rechts“ wird der Versatz als Prozentsatz der horizontalen Bilddimension berechnet.

Größe ändern — Mit diesem Schieberegler lässt sich das Logo verkleinern, damit es besser auf das Bild passt, auf das es angewendet wird. Im Idealfall ist das Smartobjekt, das das Logo enthält, bei einer Einstellung des Schiebereglers von 100 % genauso breit wie das Bild selbst, wenn es im Dokument platziert wird. Um dies zu gewährleisten, erstellen Sie ein Logo, das mindestens so breit (in Pixeln) ist wie das breiteste Bild, auf das es angewendet werden soll. Ist das Bild kleiner als das Logo, wird das platzierte Smartobjekt mit dem Logo automatisch proportional verkleinert, um in die Bildabmessungen zu passen. Es ist außerdem wichtig, dass das Logo die gleiche Auflösung wie das Bild hat, auf das es angewendet werden soll. Wenn Bilder beispielsweise üblicherweise auf eine Auflösung von 72 ppi geschärft werden, sollte auch das Wasserzeichen mit einer Auflösung von 72 ppi erstellt werden.

Deckkraft — Mit diesem Schieberegler legen Sie die Deckkraft der Smart-Objekt-Ebene fest, die das Logo enthält. Oft empfiehlt es sich, den Wert auf unter 100 % einzustellen, damit das Logo wie ein Wasserzeichen wirkt und die ursprüngliche Bildfarbe und -struktur noch teilweise durchscheinen.

Anwenden — Diese Schaltfläche fügt das ausgewählte Wasserzeichenlogo dem aktiven Dokument hinzu. Sie ist besonders hilfreich, um die Einstellungen für Position, Größe und Deckkraft des Wasserzeichens auf dem Bild festzulegen.

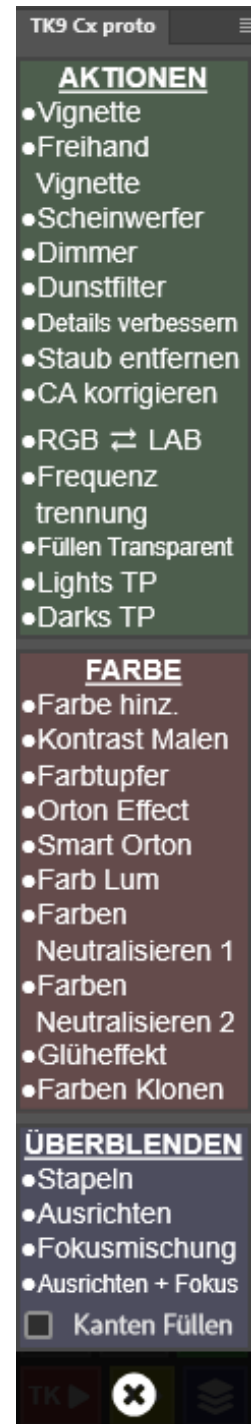
Löschen (Papierkorbsymbol) — Mit dieser Schaltfläche wird das angewendete Wasserzeichen gelöscht, wodurch die Platzierungseinstellungen leicht feinjustiert werden können, bevor man mit der Schaltfläche „Anwenden“ überprüft, ob es auf dem Bild korrekt angezeigt wird.

Die Menüs der TK►-Taste

Die Schaltfläche TK► öffnet ein Menü mit Aktionen, die beim Bearbeiten und Verbessern von Bildern hilfreich sind. Normalerweise benötigen Sie dieses Menü nicht so häufig wie andere Schaltflächen der Combo/Cx-Module. In bestimmten Situationen können die hier verfügbaren Aktionen jedoch interessante Effekte im Bild erzeugen oder die Verarbeitung beschleunigen. Das Menü ist in drei Untermenüs unterteilt: Aktionen, Farbe und Überblenden. Die einzelnen Menüpunkte werden im Folgenden erläutert.

Dieses intelligente Menü schließt sich automatisch, nachdem die angeklickte Aktion ausgeführt wurde. Wenn Sie es jedoch lieber manuell schließen möchten, um die verschiedenen Aktionen im Menü weiterhin nutzen zu können, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „TK-Aktionsmenü automatisch schließen“ im Aufklappmenü des Moduls.

Alle Menüpunkte können farblich gekennzeichnet werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf einen Menüpunkt und wählen Sie eine Farbe aus der Auswahlliste. Die Hintergrundfarbe des Menüpunkts ändert sich dann entsprechend. Mit der Farbkennzeichnung können Sie die Liste organisieren, indem Sie die am häufigsten verwendeten Aktionen farblich kennzeichnen.



Die TK►-Taste – Menü AKTIONEN

Vignette – Diese Aktion erzeugt mithilfe einer Tonwertkorrektur-Ebene eine ovale/kreisförmige dunkle Vignette für das Bild. Mit dem Regler für die Mitteltöne der Tonwertkorrektur können Sie die Vignette vergrößern oder verkleinern. Die Deckkraft der Ebene für die Vignette ist standardmäßig auf 30 % eingestellt, kann aber nach Bedarf erhöht oder verringert werden. Über die Einstellungen unter „Mischen, wenn“ lässt sich die Sichtbarkeit der Vignette im Bild weiter steuern.

Halten Sie beim Klicken auf dieses Element die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um eine helle Vignette anstelle einer dunklen zu erstellen. Die Standarddeckkraft der hellen Vignette beträgt 100 %.

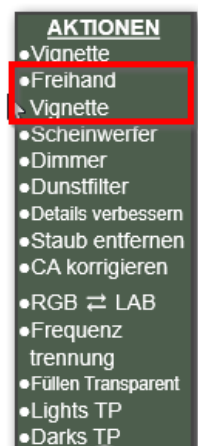
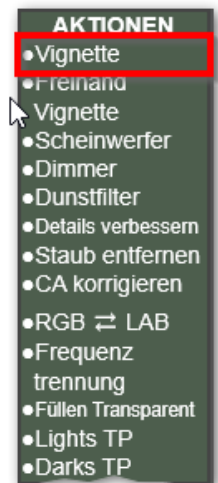
Halten Sie beim Klicken auf dieses Element die Umschalttaste gedrückt, um eine Farbvignette zu erstellen. Die Photoshop-Farbauswahl wird geöffnet.

*HINWEIS: Bei den Aktionen „**Vignette**“, „**Freihand-Vignette**“, „**Scheinwerfer**“ und „**Dimmer**“ können Sie die Werte für Dichte und Weichzeichnung im Bereich „Ebenenmaske“ des Eigenschaftenfensters verwenden, um die Vignette feinabzustimmen. Das Plugin berechnet und wendet einen anfänglichen Weichzeichnungswert an, der in der Regel gut funktioniert. Dieser Wert kann jedoch im Eigenschaftenfenster geändert werden. Sie können die Ebenenmaske auch schwarz oder weiß malen oder „Mischen, wenn“-Einstellungen anwenden, um die Darstellung dieser Elemente im Bild weiter zu steuern.*

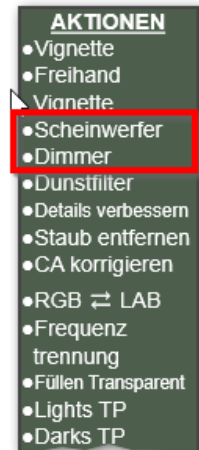
Freihand Vignette – Um diese Aktion zu verwenden, erstellen Sie zunächst mit dem Lasso oder einem anderen Auswahlwerkzeug eine Freihandauswahl um die Bildbereiche, in denen die Vignette gewünscht ist. Durch Klicken auf diesen Menüpunkt wird dann eine Vignette anhand der Auswahl erstellt. Nach Abschluss der Aktion können Sie die Deckkraft der Ebene anpassen, um den Effekt zu verstärken oder abzuschwächen.

Halten Sie beim Klicken auf diesen Menüpunkt die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um eine helle statt einer dunklen Vignette zu erstellen.

Halten Sie beim Klicken auf diesen Menüpunkt die Umschalttaste gedrückt, um eine Farbvignette zu erstellen. Der Photoshop-Farbwähler öffnet sich, sodass Sie die gewünschte Farbe auswählen können.

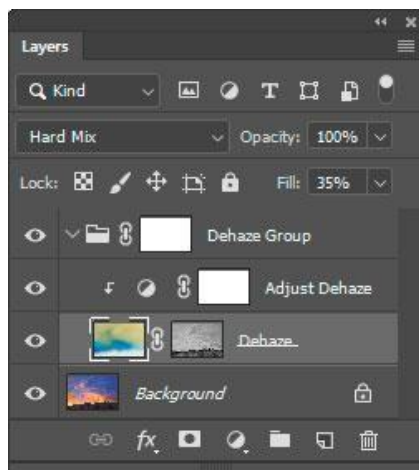
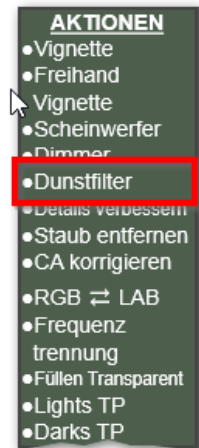


Scheinwerfer – Die Scheinwerfer-Funktion dient dazu, bestimmte Bildbereiche aufzuhellen, um den Blick des Betrachters gezielt auf diese Stelle zu lenken. Dazu erstellt der Benutzer mit dem Lasso oder einem anderen Auswahlwerkzeug einen Bereich, der hervorgehoben werden soll. Durch Klicken auf den Menüpunkt „Spotlight“ wird der ausgewählte Bildbereich dezent aufgehellt.



Dimmer – Die Funktion „Abdunkeln“ dient dazu, Teile des Bildes abzdunkeln. Dazu wird zunächst mit dem Lasso oder einem anderen Auswahlwerkzeug der Bereich markiert, der abgedunkelt werden soll. Anschließend wird durch Klicken auf den Menüpunkt „Abdunkeln“ eine Aktion ausgeführt, die diesen Bildbereich dezent abdunkelt.

Dunstfilter – Ich bin durch [Sean Bagshaw](#) auf diese Aktion aufmerksam geworden. Sie erzeugt einen ähnlichen Effekt wie der „Dunst entfernen“-Regler in Lightroom/Adobe Camera Raw und die neue Einstellungsebene „Klarheit und Dunst entfernen“ in Photoshop, wenn diese Regler nach rechts gezogen werden. Klarheit und Kontrast werden einem breiten Spektrum an Mitteltönen hinzugefügt, wodurch der atmosphärische Dunst in Naturfotos effektiv entfernt wird. Im Vergleich zum „Dunst entfernen“-Regler in Lightroom/Adobe Camera Raw oder der Aktion „Klarheit und Dunst entfernen“ in Photoshop bewirkt diese Dunstentfernungsaktion jedoch eine geringere Farbverschiebung hin zu wärmeren Farben. Es lohnt sich auch, diese Aktion bei Nicht-Naturbildern auszuprobieren, da der Effekt mitunter sehr ansprechend ist. Nach Abschluss der Aktion wird im Ebenenbedienfeld eine neue Gruppe namens „Dunst entfernen“



angezeigt, die die Ergebnisse enthält. Der Effekt lässt sich auf verschiedene Weise anpassen:

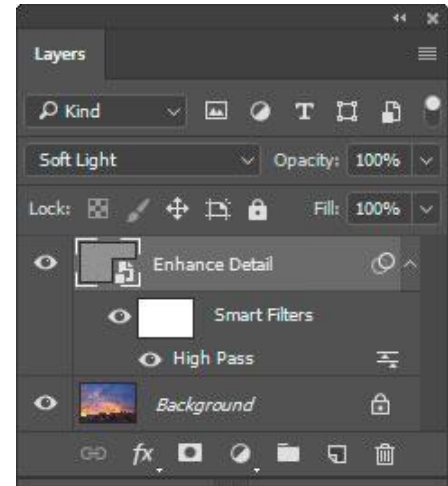
- 1) Mit dem Regler „Füllung“ der Ebene „Dehaze“ in der Gruppe lässt sich der Effekt verstärken oder abschwächen.
- 2) Es gibt eine Ebene „Adjust Dehaze“. Diese Ebene ist eine beschnittene Helligkeits-/Kontrastebene mit einer voreingestellten Anpassung, die im Rahmen der Aktion hinzugefügt wurde. Über das Eigenschaftenfenster dieser Ebene kann die Helligkeit des Effekts angepasst werden.

(Der Regler „Kontrast“ hat nur geringe Auswirkungen.)

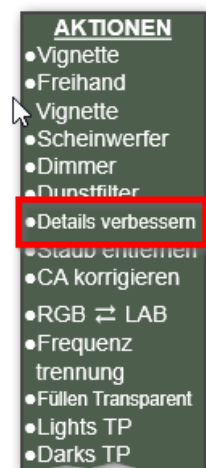
3) Die Ebenenmaske der Ebene „Dehaze“ kann bei Bedarf mit einem schwarzen Pinsel übermalt werden, um den Effekt in bestimmten Bildbereichen auszublenden.

Die für die Ebene „Dehaze“ im Rahmen der Aktion erstellte Ebenenmaske ist für optimale Ergebnisse wichtig. Sie können sie zwar ersetzen, aber es ist schwierig, zur ursprünglichen Maske zurückzukehren. Falls alternative Masken nicht funktionieren, sollten Sie die gesamte Gruppe löschen und von vorne beginnen.

Der Dunstentfernungseffekt wird durch die Aktion so angepasst, dass er bei Bildern jeder Größe gut aussieht. Normalerweise klicken Sie einfach auf den Menüpunkt „Dunst entfernen“ und passen das Ergebnis anschließend mit dem Schieberegler „Füllung“ auf der Ebene „Dunst entfernen“ nach Bedarf an.



Details verbessern – Diese Option nutzt den Hochpassfilter von Photoshop und ein Smartobjekt, um den Kantenkontrast im Bild zu erhöhen. Dabei bleibt die Farbsättigung jedoch unverändert. Die Aktion „Details verbessern“ wird angehalten, damit der Benutzer einen Radiuswert auswählen kann. Wählen Sie einen kleineren Radiuswert (5 bis 15 Pixel), wenn der Effekt hellere Töne im Bild hervorheben oder feine Details verstärken soll. Wählen Sie einen größeren Radiuswert (30 bis 60 Pixel), wenn der Effekt auf dunklere Töne beschränkt sein soll oder ein künstlerischerer Effekt gewünscht ist. Wie immer ist etwas Experimentieren hilfreich, um zu entscheiden, wie viele Details hinzugefügt werden sollen. Oft ist es sinnvoll, die Detailverbesserung auf bestimmte Tonwertbereiche im Bild zu beschränken – Lichter, Mitteltöne oder Tiefen. Der Ebenenmaskenmodus des Multi-Masken-Moduls erleichtert das Experimentieren mit verschiedenen Masken als Ebenenmasken auf der Ebene „Details verbessern“. Die Option „Mischen, wenn“ ist eine weitere Möglichkeit, den Effekt auf bestimmte Tonwertbereiche im Bild zu beschränken. Da die zusätzlichen Details mithilfe eines Smartobjekts erzielt wurden, kann das Endergebnis durch Doppelklicken auf „Hochpass“ unter „Smartfilter“ angepasst werden. Dadurch wird der Dialog „Hochpass“ erneut geöffnet, in dem ein neuer Radius ausgewählt werden kann.



Um die Aktion „Details Verbessern“ ohne Smartobjekt auszuführen, halten Sie beim Klicken auf den Menüpunkt „Verbesserte Details“ die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt.

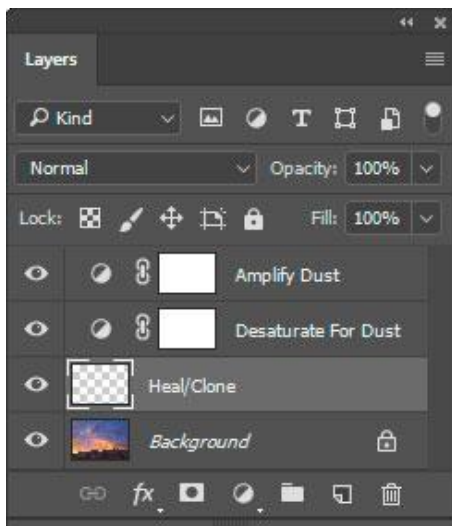
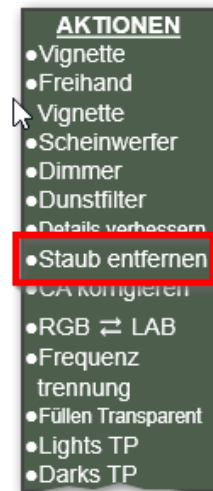
Wenn Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Umschalttaste gedrückt halten, wird automatisch eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske auf

die letzte Ebene „Verbesserte Details“ angewendet und das Pinselwerkzeug mit weißer Farbe ausgewählt. So können Sie den Effekt „Verbesserte Details“ direkt auf die gewünschten Bildbereiche malen.

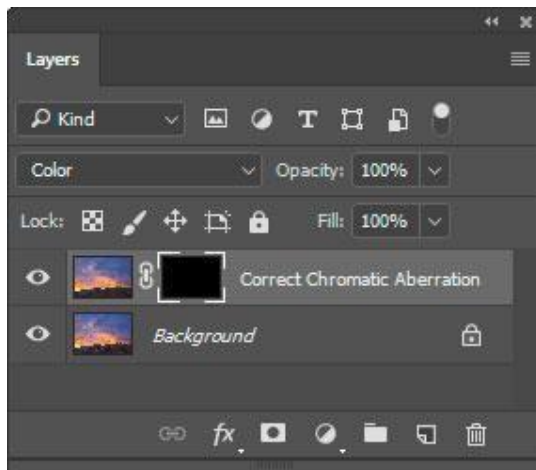
Staub entfernen – Dieser Menüpunkt hilft beim Auffinden von Sensorstaub.

Es handelt sich dabei um einen Schalter mit zwei Funktionen. Beim ersten Klick werden im Ebenenbedienfeld mehrere Ebenen erstellt. Das Bild wird mithilfe der Ebene „Desaturate For Dust“ in Schwarzweiß umgewandelt. Der Kontrast dieser Schwarzweißansicht wird anschließend mit der darüberliegenden Einstellungsebene „Amplify Dust“ (Tonwertkorrektur) erhöht, um Staubflecken besser sichtbar zu machen. Unterhalb dieser beiden Ebenen befindet sich eine leere Pixelebene namens „Heal/Clone“, auf der die eigentliche Staubentfernung erfolgt. Das Bild wird auf 100 % vergrößert, um die Staubflecken besser zu erkennen, und der Bereichsreparatur-Pinsel wird aktiviert. Zum Entfernen der Staubflecken genügt ein Klick auf die Sensorstaubflecken im Bild.

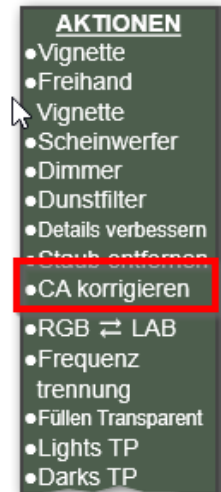
(HINWEIS: Stellen Sie sicher, dass in den Optionen des Bereichsreparatur-Pinsels die Option „Alle Ebenen aufnehmen“ aktiviert ist.) Da jedes Bild anders ist, müssen Sie möglicherweise die Regler im Eigenschaftenbedienfeld der Ebene „Amplify Dust“ anpassen, um den Sensorstaub besser zu erkennen. Nachdem der Staub entfernt wurde, klicken Sie erneut auf die Menüoption „Staub entfernen“, um die Ebenen „Amplify Dust“ und „Desaturate For Dust“ zu entfernen, da diese nicht mehr benötigt werden. Das Bild wird dann wieder auf die Bildschirmgröße angepasst. Dadurch wird auch das Menü mit der Schaltfläche „TK►“ geschlossen. Die Ebene „Heal/Clone“ kann auch zum Klonen anstatt zum Reparieren verwendet werden. Wechseln Sie dazu einfach zum Kopierstempel und stellen Sie sicher, dass die Option „Aufnehmen:“ auf „Aktuell & Darunter“ eingestellt ist.



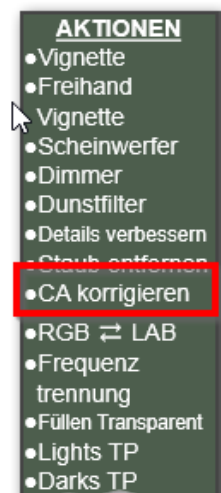
CA korrigieren – Chromatische Aberration (CA) tritt am häufigsten an kontrastreichen Kanten im Bild auf und lässt sich in der Regel am besten direkt beim RAW-Konverter entfernen. Lightroom und Adobe Camera Raw leisten hier im Allgemeinen gute Arbeit. Die Option „CA korrigieren“ kann hilfreich sein, wenn trotz Optimierungsversuchen während der RAW-Konvertierung noch deutliche chromatische Aberrationen sichtbar sind. Diese Option erzeugt einen Gaußschen Weichzeichner, der die unerwünschten Farbkanten verwischt. Dabei wird eine neue Ebene im Modus „Farbe“ erstellt und der Vorgang angehalten, damit der Benutzer hineinzoomen und den optimalen Pixelradius für die CA-



korrigierende Unschärfe wählen kann. Die zur Entfernung chromatischer Aberration notwendige Unschärfe führt fast immer zu unerwünschten Farbveränderungen im restlichen Bild. Daher wird abschließend eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske auf der neuen Ebene erstellt und das Pinsel-Werkzeug mit weißer Farbe ausgewählt. Nach Abschluss der Aktion zoomt der Benutzer in die Bereiche mit chromatischer Aberration und malt weiß auf die Maske, um die Ebene ohne chromatische Aberration selektiv sichtbar zu machen.

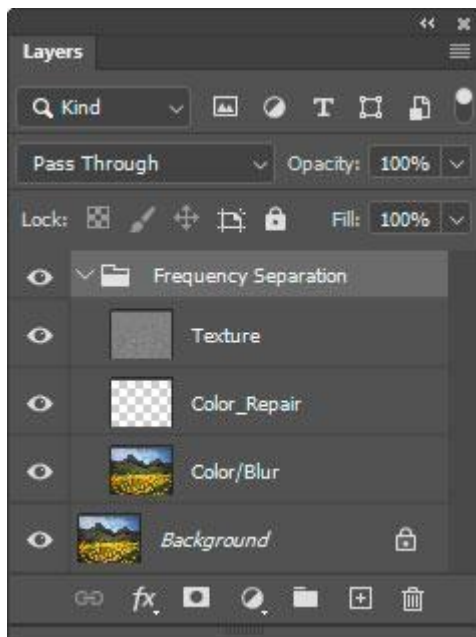


RGB ⇌ Lab – Dies ist eine weitere von [Sean Bagshaw](#) vorgeschlagene Aktion. Sie ermöglicht es, Bearbeitungen im Lab-Farbmodus in ein Bild zu integrieren, das im RGB-Farbmodus verarbeitet wird. Durch Klicken auf diesen Menüpunkt wird ein Smartobjekt des aktuellen RGB-Bildzustands erstellt, das Smartobjekt als neues Dokument in Photoshop geöffnet und in den Lab-Farbmodus konvertiert wird. Hier können Sie Bearbeitungen im Lab-Farbmodus vornehmen. Einige Fotografen bevorzugen den Lab-Farbmodus für bestimmte Farbanpassungen oder die Schärfung von Drucken. Sobald diese Bearbeitungen abgeschlossen sind, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche RGB ⇌ Lab, um das Bild im Originaldokument zu speichern und das Smartobjekt zu schließen. Falls Sie die Lab-Bearbeitungen erneut bearbeiten möchten, doppelklicken Sie einfach auf die Miniaturansicht des Smartobjekts, um das Lab-Dokument wieder zu öffnen. Es wird erneut als zweites Dokument geöffnet, wobei alle zuvor hinzugefügten Einstellungsebenen erhalten bleiben.

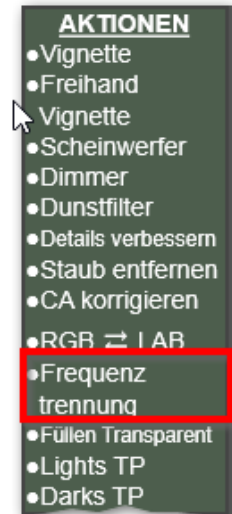


Frequenztrennung – Dies ist eine interessante Option, die häufig mit Porträtfotografie in Verbindung gebracht wird, um Hautton und -struktur auszugleichen. Sie kann aber auch in der Landschaftsfotografie und anderen Bereichen nützliche und künstlerische Effekte erzielen. Dieses [Video](#) zeigt, wie sie erstellt und angewendet wird.

Der Menüpunkt „Frequenztrennung“ in den Combo/Cx-Modulen erstellt im Ebenenbedienfeld eine Gruppe namens „Frequency Separation“ mit drei Ebenen. Die unterste Ebene mit dem Namen „Color/Blur“ enthält eine gaußgeweichte Version des Bildes. Beim Erstellen dieser Ebene wird der Vorgang angehalten, damit der Benutzer einen Weichzeichnungsradius eingeben kann. Wählen Sie



einen Radius, der störende Tonwertunterschiede im Bild, wie z. B. eine zu helle Glanzlichtstelle, einen Farbübergang oder ein anderes störendes Element, weichzeichnet. Nach dem Klicken auf „OK“ im Dialogfeld „Gaußscher Weichzeichner“ wird der Vorgang fortgesetzt. Es wird eine leere Ebene „Color_Repair“ hinzugefügt und schließlich eine Ebene „Texture“, die die Weichzeichnung perfekt ausgleicht, sodass nach Abschluss des Vorgangs keine sichtbare Veränderung am Bild entsteht. Doch jetzt wird es interessant. Die Frequenztrennung trennt Farbe (niedrige Frequenz) und Textur (hohe Frequenz) effektiv, sodass sie unabhängig voneinander bearbeitet werden können. Gaußscher Weichzeichner und das Kopierstempel-Werkzeug sind die gängigsten Methoden hierfür.



HINWEIS: Um für die Frequenztrennung den Medianfilter anstelle des Gaußschen Weichzeichners zu verwenden, halten Sie beim Klicken auf den Menüpunkt „Frequenztrennung“ die „STRG“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt.

Nachfolgend einige Vorschläge, aber es gibt zweifellos noch viele weitere praktische und künstlerische Anwendungsmöglichkeiten für die Frequenztrennung.

1) Um gleichmäßigere Farbübergänge zu erzielen, aktivieren Sie die Ebene „Color/Blur“ und wählen Sie mit dem Lasso-Werkzeug und einem großzügigen Weichzeichnungsradius Bereiche mit ungleichmäßiger Farbe aus. Wenden Sie anschließend den Gaußschen Weichzeichner auf diese Bereiche an, um den gewünschten Grad an Farbgleichmäßigkeit zu erreichen. Die darüberliegende Ebene „Texture“ erhält die Textur in diesen Bereichen; nur die Farbe des Bildes ändert sich.

2) Verwenden Sie dieselbe Technik, aber zeichnen Sie mit dem Lasso-Werkzeug Bereiche im Bild ein, in denen ein leichter Orton-ähnlicher Schein gut aussehen würde. Weichzeichnen Sie den ausgewählten Bereich erneut mit dem Gaußschen Weichzeichner und achten Sie darauf, denselben Weichzeichnungsradius zu verwenden, der beim Erstellen der Gruppe „Frequency Separation“ verwendet wurde. Dadurch entsteht ein subtiler Farbschimmer im ausgewählten Bereich, wobei die ursprüngliche Textur erhalten bleibt.

3) Um eine stärkere Farbänderung zu erzielen, verwenden Sie das Kopierstempel-Werkzeug. Klicken Sie auf der Ebene „Color/Blur“ bei gedrückter ALT-Taste (Mac: Option-Klick) auf den Bereich, dessen Farbe übernommen werden soll. Verwenden Sie anschließend das Kopierstempel-Werkzeug, um die gewünschte Farbe auf den Bereich aufzutragen, in dem die Farbänderung gewünscht ist. Die Farbe ändert sich in die ausgewählte Farbe (und kann über die Optionsleiste an der ausgewählten Fläche ausgerichtet werden), die Textur bleibt jedoch unverändert, da sie von der Ebene „Texture“ gesteuert wird. Durch die Verwendung des Kopierstempel-Werkzeugs mit geringerer Deckkraft lässt sich die Farbänderung schrittweise durch mehrere Mausklicks (oder Klicken und Ziehen) aufbauen. Diese Technik kann zur Reduzierung von Linsenreflexionen eingesetzt werden.

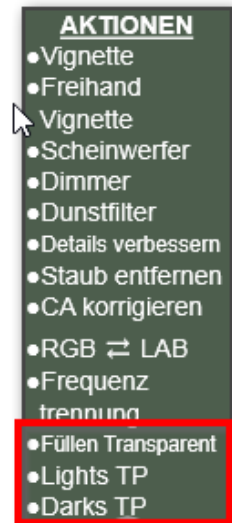
4) Die Ebene „Color_Repair“ kann verwendet werden, um die Bildfarbe zu ändern. Da sie sich jedoch unter der Ebene „Texture“ befindet, ändert sich die Textur des Bildes nicht. Ein Vorteil der Verwendung der Ebene „Color_Repair“ (anstelle der Ebene „Color/Blur“) zur Steuerung von Farbänderungen besteht darin, dass Farbänderungen rückgängig gemacht oder geändert werden können, ohne das Originalbild zu beeinflussen.

5) Um die Textur eines Bereichs zu ändern, verwenden Sie das Kopierstempel-Werkzeug auf der Ebene „Texture“ mit der Option „Aktuelle Ebene“ als Referenz. Diese Technik ist besonders effektiv, wenn der beim Erstellen der Frequenztrennungsgruppe gewählte Weichzeichnungsradius groß genug ist, um ein besonders störendes Element im Bild zu verwischen. Durch das anschließende Kopieren einer neuen Textur, die der umgebenden Textur des Elements auf der Ebene „Texture“ ähnelt, wird das Element effektiv aus dem Bild entfernt. Die Weichzeichnungsfarbe der Ebene „Color/Blur“ wird sichtbar, und die Textur, sofern sie korrekt aus einem angrenzenden Bereich übernommen wurde, entspricht der umgebenden Textur.

HINWEIS: Das TK9 Multi-Mask-Modul enthält im Bereich „Workflow-Extras“ eine Option zur geführten Frequenztrennung. Diese ist hilfreich bei der Auswahl der richtigen Ebenen und Photoshop-Werkzeuge für die Bildbearbeitung mittels Frequenztrennung.

Füllen Transparent — Diese Ein-Klick-Aktion nutzt die inhaltsbasierte Füllung, um transparente Bildbereiche zu füllen, die beim Fokus-Blending oder der Verformungstransformation entstehen können. Dabei wird eine neue Pixelebene erstellt, die den gefüllten Inhalt enthält.

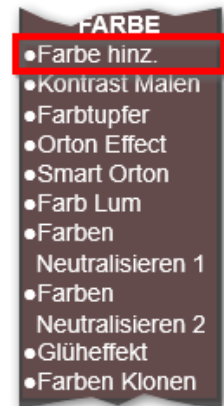
Lights TP/Darks TP — Triple Play (TP) ist eine Technik, die Luminanzmasken auf Einstellungsebenen verwendet, um Helligkeit, Kontrast und Details in einem Bild gleichzeitig zu beeinflussen. Sie nutzt mehrere Ebenen, und der Benutzer steuert den Effekt, indem er die sichtbaren Ebenen auswählt. Triple Play wurde ursprünglich 2011 in Version 1 des TKActions-Bedienfelds eingeführt. Bis Version 3 war sie im Bedienfeld als Reihe von 36 Schaltflächen enthalten, sodass die verschiedenen Variablen (Lichter/Tiefen, Kurven/Tonwertkorrektur und Pixelunschärfe) vom Benutzer gesteuert werden konnten. Das Bedienfeld in Version 4 enthielt die Triple-Play-Technik nicht mehr. Ich persönlich nutzte sie immer seltener, da ich neue Anwendungsmöglichkeiten für Luminanzmasken kennenlernte. Außerdem wäre die Programmierung dieser 36 Schaltflächen in das V4-Bedienfeld eine Herkulesaufgabe gewesen. Das Fehlen von TP im V4-Bedienfeld führte jedoch zu enttäuschten E-Mails von mehreren Benutzern, die ihre eigene Methode zur Verwendung dieser Technik in ihrem Workflow entwickelt hatten. Ich versprach, zu versuchen, sie wieder einzuführen, und freue mich, Ihnen mitteilen zu können, dass sie ab dem V6-Bedienfeld wieder verfügbar ist. Es gibt nur noch zwei Menüoptionen: „Lights TP“ und „Darks TP“. Zu Beginn wird der Benutzer nach dem gewünschten Weichzeichnungsradius gefragt. Anschließend werden die maskierten Ebenen als Kurven-Anpassungsebenen generiert. Eine 39-seitige PDF-Datei erklärt die Verwendung von Triple Play ausführlich. Um auf dieses Tutorial zuzugreifen, klicken Sie im Aufklappmenü dieses Moduls auf „Zusätzliche Tutorials (Englisch)“. Dadurch öffnet sich ein Browserfenster, in dem Sie dieses PDF-Tutorial sowie weitere herunterladen können.



Die TK►-Taste – Farbmenü

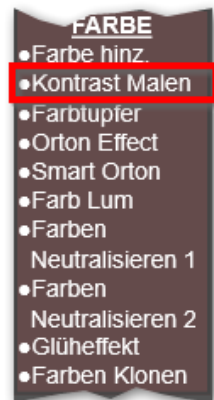
Die Optionen in diesem Untermenü sind eine Sammlung von Aktionen, mit denen sich die Bildfarbe verändern, verbessern und korrigieren lässt.

Farbe hinz. – Diese Technik habe ich in einem Video [von Ryan Dyar](#) gelernt. Seine Methode besteht im Wesentlichen darin, mit Farbe nachzubelichten und abzuwedeln, anstatt nur mit Schwarz und Weiß zu malen. Das TK9-Bedienfeld verbessert dies durch die Verwendung einer Volltonfarben-Einstellungsebene. So funktioniert es: Klicken Sie zunächst auf den Menüpunkt „Farbe hinzufügen“. Dadurch wird die Volltonfarben-Einstellungsebene erstellt und der Mischmodus auf „Weiches Licht“ eingestellt. Wählen Sie im Farbwähler eine Farbe aus, die Sie dem Bild hinzufügen möchten, beispielsweise nur in bestimmten Bereichen. Die Vorschau zeigt die Farbe im gesamten Bild in voller Stärke an, Sie können sie aber später nach Belieben auftragen. Die Vorschau dient lediglich der Auswahl einer guten Ausgangsfarbe. Nachdem die Farbe ausgewählt wurde, wird die Ebenenmaske der Einstellungsebene invertiert, sodass sie zu einer Alles-ausblendenden Ebenenmaske wird. Wählen Sie abschließend einen weißen Pinsel mit 20 % Deckkraft. Passen Sie nun einfach die Pinselgröße an und beginnen Sie, auf dem Bild zu malen. Weiße Farbe wird langsam auf die Ebenenmaske aufgetragen und enthüllt die darunterliegende Farbe der Einstellungsebene nur in den Bereichen des Bildes, in denen Sie malen. Verwenden Sie mehrere Pinselstriche, um den Effekt realistisch und schrittweise aufzubauen. Sobald die Farbe im Bild sichtbar wird, können Sie sie durch Doppelklicken auf das Ebenensymbol und Auswahl einer anderen Farbe im Farbwähler feinabstimmen. Sie können dieser Ebene auch zusätzliche Einstellungsebenen hinzufügen, um den bemalten Bereich weiter zu verfeinern, beispielsweise durch Abdunkeln oder Aufhellen mit Kurven oder Tonwertkorrekturen.



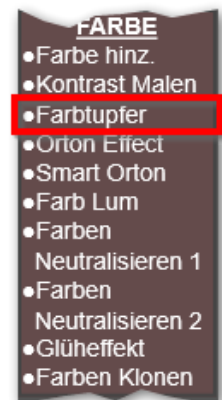
Halten Sie beim Klicken auf dieses Element die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um die neue Ebene an den Anfang des Ebenenstapels zu verschieben.

Kontrast malen – Diese Technik habe ich von Bruce Bartholomew gelernt. Die Aktion erstellt eine Ebene, auf der man gleichzeitig mit Kontrast und Farbe malen kann. Malen Sie mit 50 % Grau, um allen Tönen Kontrast zu verleihen. Malen Sie mit Schwarz, um vor allem die Schatten abzdunkeln. Malen Sie mit Weiß, um vor allem die Lichter aufzuhellen. Oder malen Sie mit verschiedenen Grautönen, um unterschiedliche Bereiche des Bildes zu bearbeiten. Wenn Sie der Farbe weitere Farbe hinzufügen, wird diese Farbe zusätzlich zu den Kontraständerungen auch dem Bild hinzugefügt. Die Intensität des Maleffekts lässt sich verstärken, indem Sie die Deckkraft der Ebenenfüllung im Ebenenbedienfeld erhöhen. Standardmäßig ist sie beim Ausführen der Aktion auf 15 % eingestellt, kann aber schrittweise erhöht werden, um den Effekt zu verstärken. Deckkraftwerte von bis zu 30 % können je nach Bild und aufgetragener Farbmenge noch gut aussehen. Umgekehrt kann die Deckkraft verringert werden, um den Effekt abzuschwächen.



Halten Sie beim Klicken auf dieses Element die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt, um die neue Ebene an den Anfang des Ebenenstapels zu verschieben.

Farbtupfer – Dies ist eine weitere Technik, die ursprünglich von Bruce Bartholomew entwickelt wurde. Mit nur einem Klick lassen sich Kontrast, Sättigung und Schärfe im gesamten Bild subtil verstärken. Sie funktioniert bei vielen Bildern gut, die Deckkraft der letzten Ebene kann jedoch reduziert werden, falls der Effekt zu stark ist. Zusätzlich lässt sich die Deckkraft der Füllebene im Ebenenbedienfeld anpassen, um den Effekt zu modifizieren.

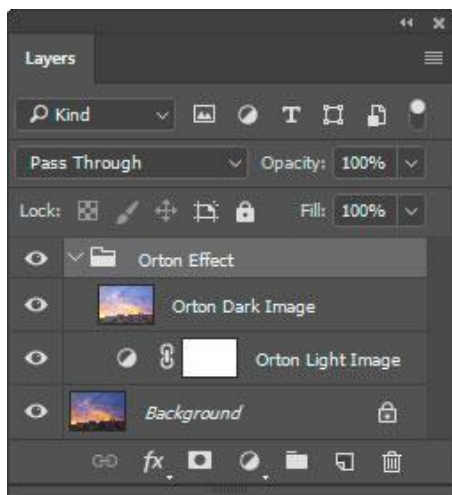
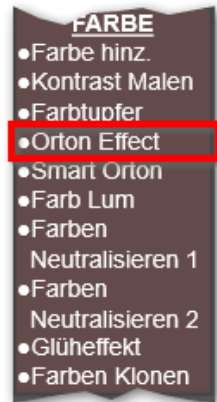


Halten Sie beim Klicken auf dieses Element die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um die neue Ebene an den Anfang des Ebenenstapels zu verschieben.

Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Umschalttaste gedrückt, um ein Smartobjekt zu erstellen, das die verschiedenen Anpassungen für den Soft-Pop-Effekt enthält. Das Smartobjekt ermöglicht bei Bedarf eine weitere Feinabstimmung dieser Anpassungen.

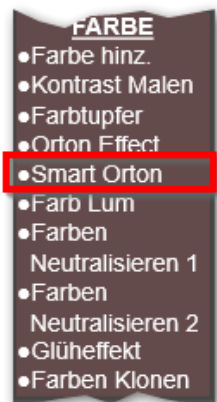
HINWEIS: Im Ebenenmasken-Modus des Multi-Masken-Moduls können Sie außerdem die Auswirkungen verschiedener Luminanz-Ebenenmasken auf unterschiedliche Tonwertbereiche des Bildes untersuchen.

Orton Effect – Der Orton-Effekt war ursprünglich eine von Michael Orton entwickelte Kameratechnik, bei der er mit Transparentfilm arbeitete, um Fotos wie Gemälde wirken zu lassen. Mehr dazu finden Sie auf Michael Ortons Website. Photoshop ermöglicht es, einen ähnlichen Effekt in der Nachbearbeitung zu erzielen, und die Option „Orton-Effekt“ bietet einen guten Ausgangspunkt. Sie erzeugt eine gewisse Unschärfe und Farbverstärkung, die in vielen Situationen einen schönen Glanz erzeugt. Die Aktion stoppt beim Weichzeichnen, sodass der Benutzer einen Gaußschen Weichzeichnungsradius festlegen kann, der optimal zum Bild passt. In Photoshop erzeugte Orton-Effekte sind in der Regel zu stark, es sei denn, das Ausgangsbild ist farblos. Daher kann das Reduzieren der Deckkraft der Orton-Effekt-Gruppe helfen,



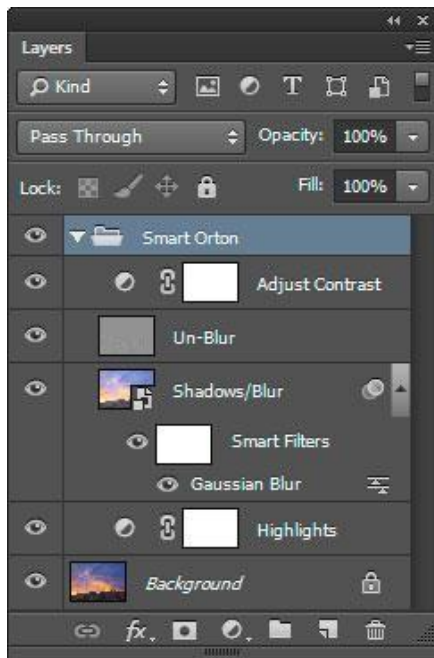
verstärkt.

Smart Orton – Diese Funktion ermöglicht Fotografen eine präzisere Steuerung der verschiedenen Aspekte des Orton-Effekts. Sie basiert lose auf einer von Sean Bagshaw entwickelten Technik für sanftes Leuchten. Tiefenabdunklung, Lichteraufhellung, Unschärferadius, Entschärfen und Kontrast lassen sich in den Ebenen der „Smart Orton“-Gruppe, die diese Funktion erzeugt, individuell anpassen.



Tiefen und Lichter lassen sich durch Ändern der Deckkraft der entsprechenden Ebenen anpassen. Der Gaußsche Weichzeichner kann durch Doppelklicken auf „Gaußscher Weichzeichner“ in den Smartfiltern der Ebene „Shadow/Blur“ geändert werden. Die Ebene „Un-Blur“ bietet eine einzigartige Methode, die räumliche Pixelunschärfe, die beim Erstellen des Orton-Effekts entsteht, zu reduzieren oder vollständig zu entfernen, während die Farbunschärfe erhalten bleibt. Die ursprüngliche Schärfe und der Kontrast des Bildes bleiben erhalten, obwohl die Farbverbesserung durch den Orton-Effekt mittels Weichzeichnung hinzugefügt wird. Eine Deckkraft von 0 % für

diese Ebene ergibt den Standard-Orton-Effekt. Mit zunehmender Deckkraft der Ebene verringert sich die Unschärfe des Orton-Effekts, die Farbschärfe bleibt jedoch sichtbar. Die Standardeinstellung für diese Ebene ist eine Deckkraft von 40 %. Bei dieser Einstellung weist das Bild in der Regel noch eine gewisse räumliche



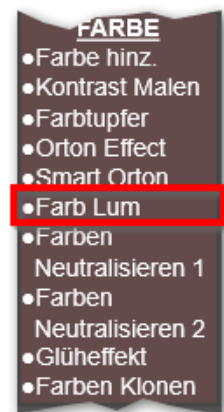
Unschärfe des Orton-Effekts und eine deutliche Farbschärfe auf. Da jedes Bild anders ist, lohnt es sich, mit der Deckkraft der Ebene „Un-Blur“ zu experimentieren, um das beste Ergebnis zu erzielen. Die Ebene „Adjust Contrast“ ist lediglich eine Kurven-Einstellungsebene, die eine Kontrastanpassung im Rahmen dieser Aktion ermöglicht.

Wie bei vielen Aktionen in diesen Menüs ist das Hinzufügen einer Luminanzmaske zur Gruppe „Smart Orton“ eine gute Möglichkeit, den Effekt auf bestimmte Farbtöne zu beschränken. Der Ebenenmaskenmodus im Multi-Masken-Modul ermöglicht es, schnell verschiedene Masken auszuprobieren und die optimale Lösung zu finden. Die Option „Bearbeiten Mischen, wenn“ im TK9 Multi-Masken-Modul bietet eine weitere Methode, den Effekt auf bestimmte Tonwertbereiche oder Farben zu

beschränken.

Farb Lum– Dies ist eine Aktion zum Anpassen der Helligkeit verschiedener Farben und basiert auf einem Tipp aus diesem YouTube-Video von [Jesús Ramirez](#).

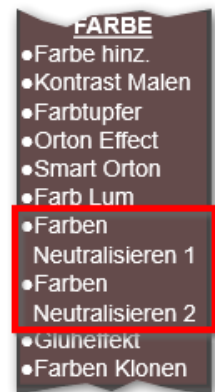
Durch Klicken auf diese Option wird eine Schwarzweiß-Einstellungsebene mit dem Mischmodus „Luminanz“ erstellt. Das Bild wird NICHT in Schwarzweiß umgewandelt; der Mischmodus „Luminanz“ bewirkt, dass nur die Farbhelligkeit beeinflusst wird. Nach Abschluss der Aktion öffnet sich das Eigenschaftenfenster, in dem Sie die Regler verschieben können, um die Helligkeit der verschiedenen Farbbereiche anzupassen. Die Farbreger in den Ebeneneigenschaften sind standardmäßig neutral eingestellt, sodass keine Änderung am Bild vorgenommen wird. Alternativ können Sie das Werkzeug „Zielauswahl“ der Einstellung verwenden. Klicken und ziehen Sie damit direkt im Bild, um die Helligkeit der ausgewählten Farben zu ändern.



Halten Sie beim Klicken auf dieses Element die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um die neue Ebene an den Anfang des Ebenenstapels zu verschieben.

Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie, um die Schwarzweiß-Anpassung auf die ursprüngliche neutrale Einstellung zurückzusetzen. Wenn Sie dies jedoch auf einer Ebene tun, die NICHT mit der Aktion „Farbhelligkeit“ erstellt wurde, sucht das Bedienfeld nach einer Ebene namens „Farbhelligkeit“, wählt diese aus und setzt die Regler in dieser Einstellungsebene zurück. Falls mehrere Ebenen mit dem Namen „Farbhelligkeit“ vorhanden sind, stellen Sie sicher, dass Sie die richtige auswählen, bevor Sie diese Option aktivieren.

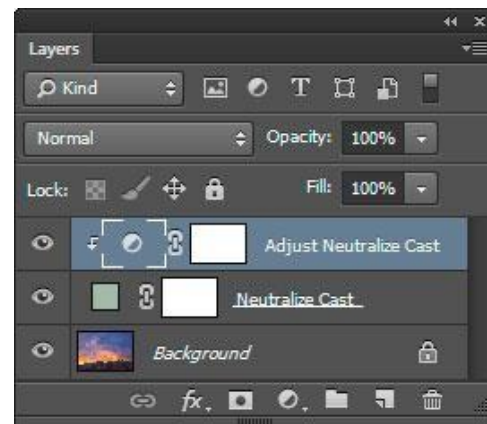
Farbstich Neutralisieren 1 – Diese Menüoption nutzt die Funktion „Neutralisieren“ aus dem Photoshop-Menü „Bild > Korrekturen > Farbe anpassen“, um eine bestmögliche Farbbalance für das Bild zu ermitteln. Da es sich um eine Ein-Klick-Aktion handelt, sind die Ergebnisse nicht automatisch optimal oder erwartungsgemäß. Oftmals lassen sich jedoch nützliche Ergebnisse erzielen. Durch Verringern der Deckkraft der Ebene oder Anwenden einer Luminanzmaske mithilfe des Ebenenmaskenmodus im Modul „Mehrere Masken“ kann die Auswirkung dieser Aktion auf das Bild genauer gesteuert werden.



Farbstich Neutralisieren 2 – Diese Funktion bietet eine weitere Methode, um einen Farbstich im Bild präziser auszugleichen als die vorherige. Sie basiert auf einer von Blake Rudis beschriebenen Technik. „Farbstich neutralisieren 2“ erstellt eine Volltonfarben-Einstellungsebene (Neutralize Cast), deren Farbe das Negativ des Weichzeichnungsdurchschnitts aller Pixel im Bild ist. Sie ist auf den Mischmodus „Weiches Licht“ eingestellt und neutralisiert die durchschnittliche Farbe des Bildes. Zusätzlich wird eine Farbton-/Sättigungs-Einstellungsebene an die Volltonfarben-Ebene angehängt. Dies ermöglicht eine weitere



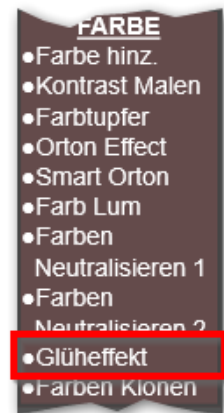
Kontrolle über die neutralisierende Farbe. Besonders hilfreich sind die Regler für Sättigung und



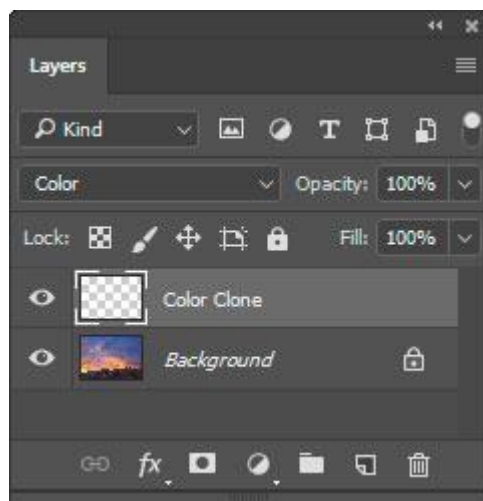
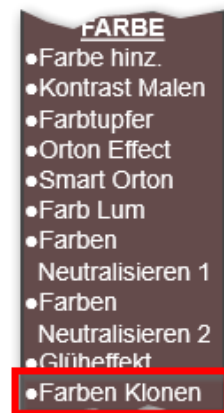
Helligkeit. Der Sättigungsregler verstärkt oder verringert die Stärke der neutralisierenden Farbe, je nachdem, in welche Richtung er bewegt wird. Der Helligkeitsregler erhöht oder verringert die Helligkeit der neutralisierenden Farbe. Dank dieser beiden Einstellungen lässt sich der Farbstich so fein steuern, dass es sich lohnt, diese Funktion bei den meisten Bildern mindestens einmal auszuprobieren, da sie bei korrekter Anwendung zu einem sehr natürlichen Ergebnis beitragen kann. Darüber hinaus kann der Einstellungsebene „Neutralize Cast“ eine Luminanzmaske hinzugefügt oder die

Ebenenmaske entsprechend bemalt werden, um den Effekt auf bestimmte Teile des Bildes zu beschränken.

Glüheffekt — Diese Aktion verleiht dem Bild einen leuchtenden Effekt. Sie ähnelt einem leichten Orton-Effekt, nur dass hier lediglich die Farben verwischt werden; die darunterliegende Textur bleibt erhalten. Die Methode wird im Tutorial „Make-It-Glow“ beschrieben, das Sie über den Menüpunkt „Zusätzliche Tutorials (Englisch)“ im Modul-Aufklappmenü herunterladen können. Die Aktion wird angehalten, damit Sie einen Pixelradius für den Gaußschen Weichzeichner eingeben können. Ein guter Ausgangspunkt ist die Megapixelzahl des Originalbildes, z. B. ein Gaußscher Weichzeichnerradius von 24 Pixeln für ein Bild einer Kamera mit einem 24-Megapixel-Sensor. Das Modul berechnet diesen Radius anhand der Bildabmessungen.



Farben Klonen — Diese Aktion erstellt eine Pixelebene im Mischmodus „Farbe“. Sie dient dazu, die Farbe im Bild zu ändern und gleichzeitig die darunterliegende Textur beizubehalten. Dies wird im Tutorial „[Farbe klonen, Textur erhalten](#)“ ausführlich beschrieben. Die grundlegende Vorgehensweise ist folgende: Zuerst erstellen Sie die benötigte Ebene, indem Sie auf den Menüpunkt „Farbe klonen“ klicken. Wählen Sie dann einen Pinsel in passender Größe und mit weicher Kontur, der dem zu bemalenden



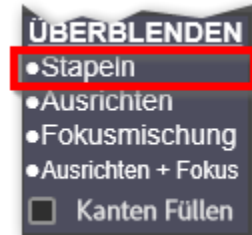
Bereich entspricht. Klicken Sie anschließend bei gedrückter Alt-Taste (Mac: Wahltaste) auf eine Farbe aus einem anderen Bildbereich. Dadurch wird die gewünschte Farbe ausgewählt, die in den falsch eingefärbten Bereich geklont wird. Durch das Malen der neuen Farbe auf der Ebene „Color Clone“ ändert sich die Farbe des Bereichs, nicht aber die darunterliegende Textur. Es empfiehlt sich, mit einem Pinsel geringer Deckkraft zu beginnen und den Effekt schrittweise mit mehreren Pinselstrichen und verschiedenen Farbmustern zu verstärken.

HINWEIS: Das Malen auf Color Clone-Ebene beeinflusst nur Farbton und Sättigung. Manchmal ist es notwendig, auch die Helligkeit des bemalten Bereichs anzupassen. Halten Sie dazu die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehl“-Taste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf die Color Clone-Ebene. Dadurch werden die bemalten Bereiche als aktive Auswahl geladen. Fügen Sie nun einfach eine Helligkeits-/Kontrast-Einstellungsebene hinzu, die die Auswahl in eine Maske für diese Ebene umwandelt.

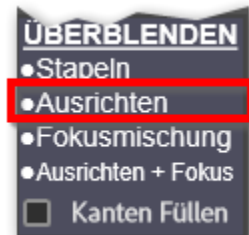
Mithilfe der Maske können Sie die Helligkeit präzise auf die Bereiche der Farbkopier-Ebene anwenden.

Die TK►-Taste – Menü „ÜBERBLENDEN“

Stapeln – Diese Aktion stapelt alle in Photoshop geöffneten Bilder in einem Dokument, wobei jedes Bild zu einer Ebene wird. Die Ebenen erhalten Namen, die dem Namen des Originalbildes entsprechen. Die Originalbilder werden im Rahmen des Stapelvorgangs geschlossen. Die Stapel-Aktion eignet sich für Bilder, die aus mehreren Belichtungen zusammengesetzt werden sollen. Belichtungs- und Fokusüberblendungen sind Beispiele für Situationen, in denen die Stapel-Aktion hilfreich sein kann, wenn in Photoshop separate Bilder geöffnet sind, die in einem Dokument gestapelt werden sollen.

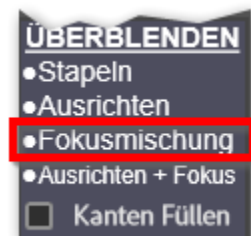


Ausrichten – Diese Aktion führt den Photoshop-Befehl „Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten...“ aus. Sie ist für die Anwendung nach der Stapel-Aktion vorgesehen, um sicherzustellen, dass die im Ebenenbedienfeld gestapelten Bildebenen korrekt zueinander ausgerichtet sind, falls die Kamera zwischen den Aufnahmen verschoben wurde oder eine Größenänderung aufgrund einer Fokusverschiebung erfolgte.



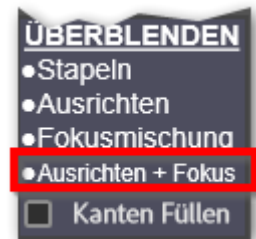
HINWEIS: Diese Aktion funktioniert NICHT bei Smartobjekt-Ebenen, da der Befehl „Ebenen automatisch ausrichten...“ in Photoshop nur Nicht-Smartobjekt-Ebenen ausrichtet.

Fokusbildmischung – Diese Aktion führt den Befehl „Bearbeiten > Ebenen automatisch mischen...“ in Photoshop aus, wobei die Optionen „Bilder stapeln“ und „Nahtlose Tonwerte und Farben“ aktiviert sind. Diese Aktion ist der letzte Schritt beim sogenannten „Fokus-Stacking“. Sie sollte NACH den Aktionen „Stapeln“ und „Ausrichten“ verwendet werden.



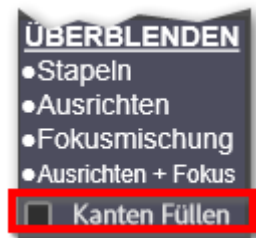
HINWEIS: Diese Aktion funktioniert NICHT auf Smartobjekt-Ebenen, da der Befehl „Ebenen automatisch mischen...“ in Photoshop nur auf Nicht-Smartobjekt-Ebenen funktioniert.

Ausrichten + Fokus — Da diese Aktionen häufig nacheinander ausgeführt werden, kombiniert diese Aktion die Aktionen „Ausrichten“ und „Fokusüberblenden“ zu einer einzigen Aktion. Wenn Sie also beides ausführen möchten, ist dies die beste Wahl, da alle Schritte mit einem Klick erledigt werden.



HINWEIS: Sowohl „Fokusmischung“ als auch „Ausrichten + Fokus“ erstellen nach Abschluss der Fokusüberblendung eine Komposition des fokussierten Bildes ganz oben im Ebenenstapel. Zusätzlich werden die Ebenenmasken, die Photoshop zur Erstellung des fokussierten Bildes auf den darunterliegenden Ebenen erzeugt hat, entfernt. Falls Bereiche des überblendeten Bildes nachbearbeitet werden müssen, gehen Sie wie folgt vor: 1) Wählen Sie die entsprechende Ebene aus, 2) ziehen Sie sie über die Kompositionsebene, 3) weisen Sie ihr eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske zu und 4) malen Sie mit Weiß über die Maske, um die Bereiche dieser Ebene sichtbar zu machen, die für die Nachbearbeitung des überblendeten Bildes benötigt werden. Alternativ können Sie beim Klicken auf die Aktionen „Fokusüberblenden“ und „Ausrichten + Fokussieren“ die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten, um die Originalebene und ihre Ebenenmasken beizubehalten.

Kanten Füllen — Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, verwendet Photoshop die inhaltsbasierte Füllung, um zu versuchen, die transparenten Kanten zu füllen, die häufig beim Fokus-Blending eines Bildes auftreten.



Benutzerprogrammierbare Tasten

Vierzehn (14) Tasten der Combo- und Cx-Module können vom Benutzer neu programmiert werden, um Aktionen aus dem Aktionen-Bedienfeld von Photoshop auszuführen. Die meisten Tasten mit normaler Beschriftung (anstatt eines Symbols) können neu programmiert werden (rot umrandet, siehe Abbildung rechts).

Um eine dieser Tasten neu zu programmieren, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie darauf. Dadurch öffnet sich ein Menü, in dem Sie ein Aktionsset aus dem Aktionen-Bedienfeld von Photoshop auswählen können. Nach Auswahl eines Aktionssets wird eine Liste der darin enthaltenen Aktionen angezeigt. Durch Auswahl einer Aktion wird diese der entsprechenden Taste zugewiesen und die Taste erhält denselben Namen. Ein Klick auf die Taste führt die Aktion aus.

Um die Standardfunktion der Taste wiederherzustellen, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, klicken Sie darauf und anschließend im sich öffnenden Menü auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“.

HINWEIS 1: Es empfiehlt sich, den Aktionen, die den Schaltflächen des Moduls zugeordnet werden sollen, im Aktionen-Bedienfeld von Photoshop kurze Namen zu geben, BEVOR Sie sie einer Schaltfläche zuweisen. Bei einigen der kleineren Schaltflächen passen nur zwei oder drei Zeichen auf die Schaltfläche. Alternativ können Sie für die kleinen Schaltflächen einen zweiteiligen Namen verwenden, wobei beide Wörter zusammen nicht mehr als drei Buchstaben enthalten dürfen, z. B. „Meine Aktion“. Bei den kleineren Schaltflächen wird dieser Name in zwei Zeilen aufgeteilt und am Leerzeichen zwischen den Wörtern getrennt.

HINWEIS 2: Verwenden Sie für die Benennung der Aktionen, die den Schaltflächen des Moduls zugeordnet werden sollen, ausschließlich Buchstaben und Zahlen. Sonderzeichen wie &, > und < werden nicht akzeptiert und führen zu einem Fehler beim Ausführen der Aktion über das Plugin.

HINWEIS 3: Wenn Sie den Namen einer Aktion im Aktionen-Bedienfeld von Photoshop ändern, nachdem Sie sie einer Schaltfläche des Moduls zugewiesen haben, müssen Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten und auf die Aktion klicken, um die Zuordnung des neuen Aktionsnamens zu dieser Schaltfläche abzuschließen.

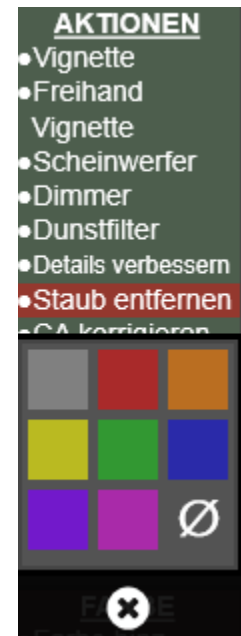


HINWEIS 4: Aktionen, die Schritte zum Erfassen von Klicks auf TK9-Schaltflächen enthalten, sollten NICHT den benutzerprogrammierbaren Schaltflächen hinzugefügt werden, da sie sonst nicht ordnungsgemäß funktionieren.

Farbkennzeichnung per Rechtsklick

Alle Schaltflächen der Combo- und Cx-Module lassen sich durch einen Rechtsklick hervorheben. Dadurch wird die Farbsättigung erhöht, wie bei einigen Schaltflächen im Bild links. Die Farbkennzeichnung ist hilfreich, um häufig verwendete oder benutzerdefinierte Schaltflächen hervorzuheben. Um die Farbkennzeichnung einer Schaltfläche aufzuheben, klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste darauf.

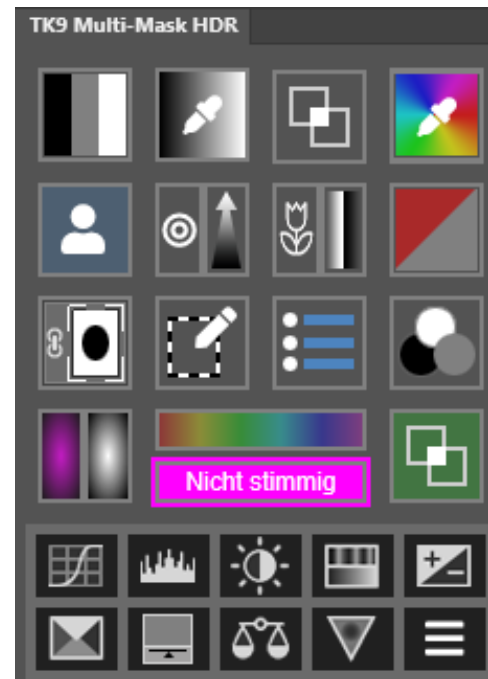
Die Farbkennzeichnung ist auch in den TK►-Schaltflächenmenüs verfügbar. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf einen Menüpunkt und wählen Sie eine neue Hintergrundfarbe. Die Farbkennzeichnung erleichtert das Auffinden Ihrer bevorzugten Aktionen in diesen Menüs. Das Bild rechts zeigt die Farbkennzeichnung der Aktion „Staub entfernen“ mit roter Hervorhebung.



Das MULTI-MASK Modul

Ab TK9 v3 und weiterhin in TK9 v4 kann das Multi-Mask-Modul nun Masken für 32-Bit-Bilder erstellen. Diese gelten als Bilder mit hohem Dynamikumfang, da sie mehr als die üblicherweise für die Nachbearbeitung verfügbaren 256 Graustufen umfassen. Frühere Versionen unterstützten nur 8-Bit- und 16-Bit-Bilder, nun können auch 32-Bit-Bilder verarbeitet werden. Alle Maskentypen außer Kanten- und Halbkantenmasken lassen sich generieren.

Photoshop selbst bietet jedoch nur eingeschränkte Unterstützung für 32-Bit-Bilder. Daher sind viele Menüpunkte in Photoshop bei der Bearbeitung von 32-Bit-Bildern ausgegraut. Plugins wie TK9 können Photoshop nicht dazu zwingen, Funktionen auf 32-Bit-Bildern auszuführen, die Photoshop nicht nativ unterstützt. Beispielsweise sind viele Einstellungsebenen wie Dynamik, Klarheit und Dunst entfernen, Körnung und Verlaufszuordnung bei 32-Bit-Bildern nicht möglich. Auch viele Füllmethoden wie Negativ multiplizieren, Weiches Licht, Überlagern und Lineares Licht funktionieren nicht. Gemäß der Photoshop-Konvention werden im Multi-Mask-Modul Schaltflächen für 32-Bit-Bilder ausgegraut, deren Funktion von Photoshop im 32-Bit-Modus nicht unterstützt wird. Dies betrifft unter anderem verschiedene Optionen für Einstellungsebenen, die Maskenausgabeoption „Farbe malen“ (die den Mischmodus „Lineares Licht“ erfordert) und die rote Überlagerung beim Erstellen von Masken. Auch das Abwedeln und Nachbelichten durch Masken erfordert eine andere Vorgehensweise, da die Mischmodi „Weiches Licht“ und „Überlagern“ bei 32-Bit-Bildern nicht funktionieren. Normalerweise erkennt das Multi-Mask-Modul die Bittiefe des aktiven Dokuments und zeigt die Schaltflächen entsprechend an, d. h. ausgegraut für 32-Bit-Bilder und nicht ausgegraut für 8-Bit- und 16-Bit-Bilder. Sollte es dennoch zu einer Diskrepanz kommen, klicken Sie in den Voreinstellungen auf „Bedienfeld neu laden“, um das Problem zu beheben.



HINWEIS: Die Combo/Cx-Module wurden NICHT aktualisiert, um Funktionen auszublenden, die im 32-Bit-Modus nicht verfügbar sind, da viele der Aktionen in diesen Modulen nur für 8-Bit- und 16-Bit-Bilder ohne 32-Bit-Alternativen verfügbar sind. Wenn eine Aktion bei einem 32-Bit-Bild in Combo/Cx fehlschlägt, kann davon ausgegangen werden, dass sie wahrscheinlich einen Schritt enthält, der von Photoshop für 32-Bit-Bilder nicht unterstützt wird.

AUFZEICHNUNG VON AKTIONEN

Die meisten Klicks im Modul „Multi-Mask“ (einschließlich STRG/Befehl und UMSCHALT) können über das Photoshop-Aktionen-Bedienfeld als Aktionen aufgezeichnet werden. Auch das Erstellen komplexer Masken, einschließlich berechneter Masken, lässt sich aufzeichnen. Klicks auf die Schaltfläche „Mischen, wenn“ können ebenfalls aufgezeichnet werden. Masken aus „Meine Kanäle“ können aufgezeichnet werden, sofern das im Dialogfeld „Meine Kanäle“ ausgewählte Element im aktuellen Bild verfügbar ist und dem entspricht, was zum Zeitpunkt der Aktionsaufzeichnung verfügbar war. Folgende Aktionen werden NICHT als Aktionen aufgezeichnet:

- Maskenänderungen mithilfe der verschiedenen Bearbeitungsoptionen im Abschnitt „ÄNDERN“.
- Schiebereglerbewegungen und Änderungen an Kontrollkästchen.
- Bewegung der Farbkorrektur-Pucks (das Erstellen neuer Farbkorrekturebenen kann jedoch aufgezeichnet werden).
- Klicks in den Benutzeroberflächen „Auswahl bearbeiten“ und „Ebenenmaskenmodus“.
- Speichern und Laden benutzerdefinierter Voreinstellungen (Farbkorrektur und Überblendung bearbeiten).

Multi-Mask-Aufklappmenü (Einstellungen)

Durch Klicken auf das Menüsymbol in der oberen rechten Ecke werden die Moduleinstellungen geöffnet und weitere Funktionen zugänglich gemacht.

Version — Dies ist die TK9-Versionsnummer.

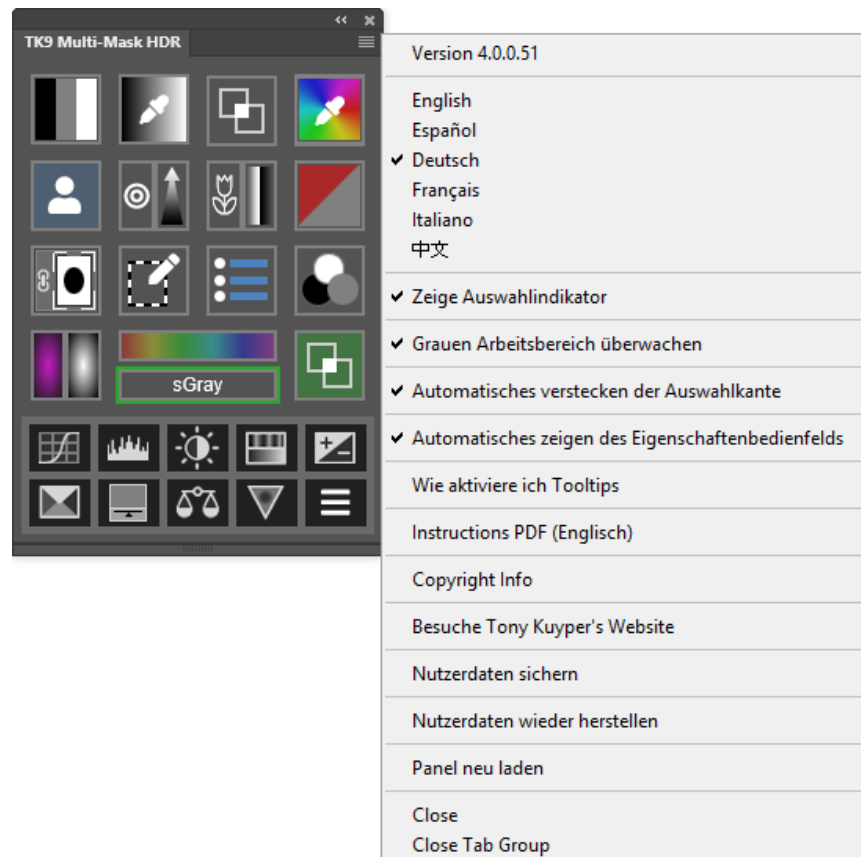
Sprache — Englisch ist die Standardsprache, Benutzer können jedoch eine andere Sprache auswählen. Bei anderen Sprachen als Englisch werden Schaltflächennamen, Tooltips, Namen bestimmter von TK9 erstellter Kanäle (z. B. Sky) und Fehlermeldungen in die gewählte Sprache angepasst. Einige Elemente, wie z. B. Ebenennamen spezieller, vom Modul generierter Ebenen, bleiben auf Englisch.

HINWEIS: Photoshop weist einige Fehler auf, die das korrekte Ändern der Sprache für manche Elemente verhindern. Dies wird möglicherweise in zukünftigen Versionen von Photoshop behoben.

Zeige Auswahlindikator — Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Anzeige für die aktive Auswahl am Umfang des Moduls angezeigt, sobald eine aktive Auswahl vorliegt, selbst wenn die Auswahl nicht ausreicht, um das Vorhandensein von Auswahlkanten (Ameisenpfaden) auszulösen, oder wenn die Auswahlkanten absichtlich ausgeblendet wurden.

Grauen Arbeitsbereich überwachen — Das Modul überwacht kontinuierlich, ob der Graustufen-Arbeitsbereich mit dem eingebetteten Farbprofil des Bildes übereinstimmt, und benachrichtigt die Benutzer bei Abweichungen. Weitere Informationen finden Sie unten im Abschnitt „Die Schaltfläche „Graustufen anpassen“.

Automatisches Verstecken der Auswahlkanten — Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Auswahlränder (die sogenannten „Ameisenlinien“) automatisch ausgeblendet, sobald das Modul eine neue Auswahl erstellt. Wenn Sie die



Auswahlränder immer anzeigen und manuell ausblenden möchten, deaktivieren Sie diese Option.

Automatisches Zeigen des Eigenschaftenbedienfelds —

Wenn diese Option aktiviert ist, öffnet das Modul beim Erstellen einer neuen Einstellungsebene automatisch das Eigenschaften-Bedienfeld von Photoshop, in dem Ebeneneigenschaften wie Kurven und Tonwertkorrektur angepasst werden können. Falls Sie das Eigenschaften-Bedienfeld in Ihrem Arbeitsbereich immer geöffnet haben oder es lieber manuell öffnen möchten, deaktivieren Sie diese Option.

Wie aktiviere ich Tooltips — Diese Option öffnet eine Photoshop-Warnung, die beschreibt, wie man auf Tooltips für dieses Modul zugreift. Dies geschieht entweder über das „Info“-Bedienfeld oder indem man die „ALT“-Taste (Windows) bzw. die „Option“-Taste (Mac) gedrückt hält und den Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegt.

Instructions PDF (English) — Diese Option öffnet eine URL zum Herunterladen der Bedienungsanleitung für das TK9.

Copyright Info — Diese Option öffnet in Photoshop ein Meldungsfenster, das Informationen zum Urheberrecht und zur Endbenutzer-Lizenzvereinbarung anzeigt.

Besuche Tony Kuyper's Website — Diese Option öffnet die Startseite von Tony Kuypers Website.

Nutzerdaten sichern — Diese Option führt den Benutzer durch den Prozess der Sicherung benutzerspezifischer Daten für dieses Modul (wie Sprachauswahl und Voreinstellungen), sodass diese bei Bedarf später wiederhergestellt werden können. Weitere Informationen finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.

Nutzerdaten wieder herstellen — Diese Option führt den Benutzer durch den Prozess der Wiederherstellung benutzerspezifischer Daten für dieses Modul, die zuvor mit der Option „Benutzerdaten sichern“ gespeichert wurden. Weitere Informationen finden Sie später in diesem Handbuch.

Panel neu laden — Diese Option lädt das Bedienfeld neu. Dies ist selten notwendig, kann aber verwendet werden, um das Bedienfeld zurückzusetzen, falls es nicht ordnungsgemäß zu funktionieren scheint.





- Exportieren eines Bildes nach Photoshop aus Lightroom oder Camera Raw
- Öffnen eines neuen Bildes
- Schließen eines Bildes
- Auswählen eines anderen geöffneten Bildes
- Ändern des eingebetteten Profils eines Bildes
- Zuweisen eines Farbprofils zu einem „ungetaggt“ Bild

Wenn das eingebettete Farbprofil des Bildes nicht mit der aktuellen Einstellung für den Graustufen-Arbeitsbereich übereinstimmt, färbt sich die Schaltfläche „Graustufen anpassen“ magenta und zeigt „Nicht angepasst“ an. Dies ist ein Hinweis für den Benutzer, den Graustufen-Arbeitsbereich an das eingebettete Farbprofil anzupassen.

Glücklicherweise muss der Benutzer lediglich auf die Schaltfläche „Grau anpassen“ klicken. Dadurch wird die Aktualisierung des Grauarbeitsbereichs entsprechend dem eingebetteten Profil des Images bestätigt. Das Modul kümmert sich um die Aktualisierung und blinkt im Erfolgsfall kurz grün auf. Anschließend wird die neue Einstellung des Grauarbeitsbereichs zusammen mit einer grünen Umrandung der Schaltfläche „Grau anpassen“ angezeigt.

Die Farbe bzw. Umrandungsfarbe der Schaltfläche „Grau anpassen“ gibt den Status dieses Überwachungs- und Aktualisierungsprozesses an.

Not Matched Magenta: Dies bedeutet, dass der Graubereich nicht mit dem eingebetteten Farbprofil übereinstimmt. Die Schaltfläche zeigt „Nicht zugeordnet“ an. Klicken Sie in diesem Fall auf die Schaltfläche, um die korrekte Zuordnung herzustellen.

Gamma 1.8 Grün: Dies bedeutet, dass der Graustufenbereich korrekt an das eingebettete Farbprofil angepasst ist. Die Einstellung des Graustufenbereichs wird auf der Schaltfläche angezeigt.

Gamma 1.8 Gelb: Dies bedeutet, dass das Bild „nicht getaggt“ ist und somit kein eingebettetes Farbprofil besitzt. In diesem Fall entspricht der Graustufen-Arbeitsbereich dem RGB-Arbeitsbereich, den der Benutzer im Dialogfeld „Farbeinstellungen“ ausgewählt hat. Der entsprechende Graustufen-Arbeitsbereich wird auf der Schaltfläche angezeigt.

In diesem Fall empfiehlt es sich, dem Bild über den Menübefehl „Bearbeiten“ > „Profil zuweisen...“ in Photoshop ein Farbprofil zuzuweisen. Dadurch wird die Überwachung des Graustufen-Arbeitsbereichs aktualisiert.

32-bit: Linear

Blau: Das bedeutet, dass das Bild 32 Bit pro Kanal hat. In diesem Fall hat die Änderung der Graustufen-Arbeitsfarbeinstellung keinen Einfluss auf die Generierung von Auswahlen und Masken. Die Masken bleiben unabhängig von der Graustufen-Arbeitsfarbeinstellung gleich. Daher aktualisiert das Modul die Graustufen-Arbeitsfarbeinstellung nicht. Die blaue Farbe dient als Hinweis darauf. Wird das Bild in 16 Bit pro Kanal oder 8 Bit pro Kanal konvertiert, wird der Überwachungsprozess für die Graustufen-Arbeitsfarbeinstellung aktualisiert, was zu einer entsprechenden Farbdarstellung auf der Schaltfläche „Graustufen anpassen“ führt.

Not Supported

Rot: Dies bedeutet in der Regel, dass das eingebettete Profil des Bildes in ein für die Bearbeitung auf einem Computermonitor ungeeignetes Profil konvertiert wurde, z. B. in ein Papierprofil für den Druck. Zusätzlich zur roten Anzeige wird auf der Schaltfläche „Nicht unterstützt“ angezeigt.

HINWEIS: Um sicherzustellen, dass der korrekte Graustufenbereich ausgewählt ist, muss die Option „Graustufenbereich überwachen“ in den Moduleinstellungen aktiviert sein.

Überblick

Das [Tutorial](#) zu Luminanzmasken aus dem Jahr 2006 zeigte erstmals das enorme Potenzial von Masken, die auf Pixeldaten basieren. Diese Masken sind vollständig selbstzeichnend, da sie die Tonwerte des Bildes pixelgenau wiedergeben. Es entstehen keine sichtbaren Kanten, und Anpassungen durch diese Masken fügen sich nahtlos in das Bild ein. Die Möglichkeit, schnell Masken basierend auf spezifischen Pixelwerten zu erstellen, eröffnet erstaunliche Perspektiven. Diese Pixelwertmasken sind eine logische Erweiterung der digitalen Bildverarbeitung, die Daten in die Pixel des Bildes kodiert. Die Extraktion der benötigten Daten aus Photoshop ist jedoch oft ein zeitaufwändiger, mehrstufiger Prozess. Das Multi-Mask-Modul vereinfacht die Erstellung von Pixelwertmasken erheblich und ermöglicht die Generierung verschiedenster Maskentypen aus unterschiedlichen Datensätzen (wie Luminanz, Farbton und Sättigung) mit nur wenigen Mausklicks. Darüber hinaus ermöglicht das Multi-Mask-Modul nahezu unbegrenzte Anpassungsmöglichkeiten der Masken während der Erstellung, um sie optimal an das Bild anzupassen. Anschließend bietet es eine Vielzahl von Ausgabeoptionen für die eigentliche Maskenverwendung. So eröffnet das Multi-Mask-Modul nicht nur die Möglichkeit, Pixelwertmasken zu erstellen, sondern beseitigt auch die bisherigen Einschränkungen ihrer Anwendung. Jeder Workflow kann nun problemlos auf diese Masken zugreifen, und die vielfältigen

Einsatzmöglichkeiten sind so grenzenlos, dass Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt sind.

Das Generieren und Verwenden von Pixelwertmasken umfasst vier Hauptschritte:

1. Wählen Sie eine Datenquelle für die Maskenerstellung, z. B. Farbton, Sättigung oder Helligkeit auf Pixelebene.
2. Wählen Sie eine Maske basierend auf dieser Datenquelle. Das heißt, grenzen Sie die Auswahl der Pixel ein, um die anzupassenden Bildbereiche besser abzubilden.
3. Passen Sie die Maske an das jeweilige Bild an.
4. Geben Sie die Maske aus, um sie zur Bildbearbeitung zu verwenden.

Diese vier Schritte (Quelle, Maske, Anpassung und Ausgabe) sind im Multi-Mask-Modul ausführlich beschrieben. Die Verwendung der Masken erfordert anfangs etwas Übung, das Modul bietet jedoch visuelle Hilfestellungen. Die Benutzeroberfläche wird laufend aktualisiert und zeigt Ihnen die verfügbaren Optionen an. Beachten Sie, dass der Workflow zum Erstellen und Verwenden der Modulmasken im Allgemeinen den oben genannten Schritten entspricht. Wenn Sie diese Schritte systematisch durchgehen, insbesondere zu Beginn, werden Sie sich schnell mit der Verwendung von Pixelwertmasken und deren Generierung mithilfe des Multi-Mask-Moduls vertraut machen.

HINWEIS 1: Das Multi-Mask-Modul funktioniert nur mit Bildern im RGB-Farbmodus.

HINWEIS 2: Die vom Multi-Mask-Modul erstellten Ebenen und Kanäle sollten ausschließlich über die Multi-Mask-Oberfläche bearbeitet werden. Beispielsweise erzeugt das Multi-Mask-Modul häufig zwei Gruppen: „_TK_Modify“ und „_TK_Mask“ im Ebenen-Bedienfeld. Diese Gruppen und die darin enthaltenen Ebenen sollten nur über die Schaltflächen des Multi-Mask-Moduls aufgerufen und angepasst werden.

QUELLE (Hauptschnittstelle)

Die folgende Abbildung zeigt die „Quellen“-Schaltflächen der Hauptoberfläche, die neue Oberflächen für spezielle Aufgaben öffnen. Eine kurze Beschreibung dieser Schaltflächen folgt unten.

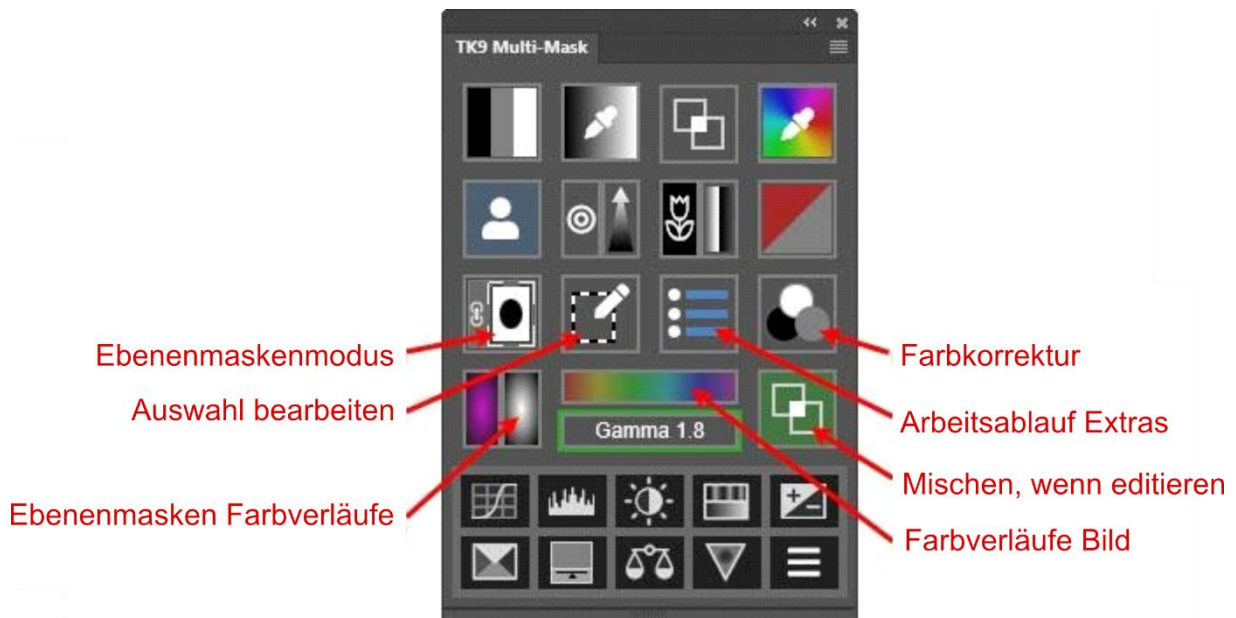


Diese Hauptschnittstelle dient als Ausgangspunkt für die Erstellung verschiedener Arten von Pixelwertmasken. Das Multi-Mask-Modul erzeugt zwölf verschiedene Maskentypen.

- **Luminanzmasken (Lichter, Mitteltöne und Tiefen).** Diese Masken verwenden die Pixelluminanz, um voreingestellte Lichter-, Mitteltöne- und Schattenmasken zu generieren. Verschiedene Farbkanäle wie Rot, Grün und Blau können ebenfalls als Datenquelle für diese Masken verwendet werden.
- **Zonenmasken.** Auch hier dient die Pixelluminanz als Datenquelle. Die Masken können auf jeden beliebigen Tonwert im Bild angewendet werden.
- **Mischen, wenn-Masken.** Diese Masken werden mithilfe der Luminanz auf Pixelebene erstellt und sind daher die eigentlichen „Luminanzmasken“ im TK9-Plugin. Die Funktion „Mischen, wenn“ von Photoshop (im Dialogfenster „Ebenenstil“) ist die Grundlage für die Erstellung dieser Masken.

- **Farbmasken.** Farbtöne dienen als Datenquelle für Farbmasken. Farbmasken können auf jeden beliebigen Farbton im Bild angewendet werden.
- **Sättigungs- und Dynamikmasken.** Diese Masken verwenden die Sättigungswerte der Pixel, um Masken zu generieren.
- **Meine Kanalmasken.** Diese Masken nutzen Benutzerdaten in Form von Auswahlen, Kanalmasken und Ebenenmasken als Ausgangspunkt für die Maskenerstellung.
- **Fokusmasken.** Diese Masken werden mit dem Photoshop-Befehl „Auswahl > Fokusbereich...“ erstellt. TK9 kann den Fokus nicht auf Pixelebene auswerten, nutzt aber dieses Photoshop-Tool, um Fokusmasken in den Maskierungs-Workflow zu integrieren.
- **Tiefenzonenmasken.** Eine Tiefenkarte kann mithilfe eines neuronalen Filters in Photoshop erstellt und in eine Maske umgewandelt werden. Sie kann wie andere Pixelwertmasken verwendet werden, um Anpassungen an bestimmten Bildbereichen basierend auf der wahrgenommenen Tiefe des ausgewählten Bereichs vorzunehmen.
- **Kantenmasken.** Diese Maskenart basiert auf dem Pixelkontrast an den Kanten verschiedener Bildelemente als Ausgangspunkt für die Maskenerstellung.
- **Halbkantenmasken.** Diese Masken können die helle oder dunkle Seite von Kanten im Bild auswählen, an denen ein Tonwertunterschied besteht.
- **Farbverlaufsmasken.** In Lightroom sind Masken aus Farbverläufen weit verbreitet.
- TK9 v4 bringt diese äußerst nützlichen Masken in Photoshop in zwei verschiedenen Formen: 1) Farbverlaufsmasken, die generiert und anschließend als Ebenenmasken oder Auswahlen ausgegeben werden können, um spezifische Anpassungen vorzunehmen, und 2) Ebenenmasken-Farbverläufe, die Einstellungsebenen hinzugefügt werden können, um zu steuern, wie eine Anpassung im Bild sichtbar wird.
- **Berechnete Masken.** Obwohl es dafür keine Schaltfläche in der Hauptoberfläche gibt, enthält das Modul einen Maskenrechner. Die Ergebnisse dieser Berechnungen bieten eine weitere Möglichkeit, einzigartige und nützliche Masken zu erstellen.

Zusätzlich zur Einleitung des Maskenherstellungsprozesses bietet die Hauptschnittstelle des Multi-Mask-Moduls Zugriff auf einige weitere Funktionen.



- **Ebenenmaskenmodus.** Die Ebenenmaske der aktiven Ebene dient als Ausgangspunkt für die Anpassung und Erstellung von Masken mit dieser Schaltfläche. Im Ebenenmaskenmodus lässt sich die optimale Maske ermitteln, indem das Bild während der Anpassung der Ebenenmaske beobachtet wird.
- **Auswahl bearbeiten.** Mit dieser Schaltfläche können Sie eine Auswahl mit denselben Anpassungsoptionen wie im Ebenenmaskenmodus bearbeiten.
- **Arbeitsablauf-Extras.** Diese Schaltfläche öffnet eine Liste mit zusätzlichen Aktionen, die Spezialeffekte ermöglichen oder die kreative Bildbearbeitung unterstützen.

HINWEIS: Diese Schaltfläche kann auch beim Aufzeichnen von Aktionen nützlich sein. Wenn eine Aktion aufgezeichnet werden soll, die Schritte mit dem TK9 Multi-Mask-Modul umfasst, empfiehlt es sich, als ersten Schritt das Schließen aller Multi-Mask-Arbeitsbereiche aufzuzeichnen. Am einfachsten geht dies, indem Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten und auf die Schaltfläche „Workflow-Extras“ klicken. Beim Aufzeichnen einer Aktion wird dadurch der Schritt „Bedienfelder schließen“ aufgezeichnet. Es gibt keine sichtbaren Änderungen am Bild oder am Multi-

Mask-Modul. Dieser Schritt schließt jedoch die Multi-Mask-Arbeitsbereiche und trägt dazu bei, dass weitere vom Multi-Mask-Modul aufgezeichnete Schritte reibungslos ablaufen.

- **Farbkorrektur.** Diese Schaltfläche öffnet die Farbkorrektur-Oberfläche des Moduls.
- **Ebenenmasken-Verläufe.** Diese Schaltfläche öffnet eine Oberfläche, mit der Sie verschiedene Arten von Verläufen auf der Ebenenmaske zeichnen können, um Teile der Ebene selektiv sichtbar zu machen.
- **Farbverläufe.** Diese Schaltfläche öffnet die Photoshop-Farbauswahl, um eine Farbe auszuwählen. Anschließend öffnet sich eine neue Oberfläche, mit der Sie mithilfe dieser Farbe verschiedene Farbverläufe auf dem Bild erstellen können.
- **Mischen, wenn editieren.** Diese Funktion ermöglicht den Zugriff auf die Grau-, Rot-, Blau- und Grünkanäle des Mischen-wenn-Effekts in einer einheitlichen Benutzeroberfläche. Dadurch entfällt das Navigieren durch die verschiedenen Kanäle und Einstellungen im Dialogfeld „Ebenenstil“, in dem sich der Mischen-wenn-Effekt in Photoshop befindet.

Einstellungsebenen mit einem Klick. Am unteren Rand der Hauptoberfläche finden Sie neun Optionen zum Erstellen verschiedener Arten von Einstellungsebenen. Diese dienen nicht der Erstellung von Masken, sondern sind eine praktische Funktion, wenn die Hauptoberfläche im Arbeitsbereich sichtbar ist. Durch Klicken auf diese Schaltflächen wird mit einem einzigen Klick die entsprechende Einstellungsebene erstellt.



Die neue Einstellungsebene wird über der aktuell aktiven Ebene im Ebenenstapel platziert. Um die neue Einstellungsebene ganz oben im Ebenenstapel zu erstellen, halten Sie beim Klicken auf die entsprechenden Schaltflächen die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt. Diese Einstellungsebenen werden mit einer weißen, alles anzeigenden Ebenenmaske erstellt, sofern keine Auswahl aktiv ist. Ist eine Auswahl aktiv, wird diese in die Ebenenmaske der erstellten Einstellungsebene übernommen. Es können nur Einstellungsebenen erstellt werden, die Photoshop im aktuellen Farbmodus des Bildes zulässt. Beispielsweise kann für ein Bild im Lab-Farbmodus keine Einstellungsebene für selektive Farbe erstellt werden, da Photoshop dies nicht unterstützt.

Die Schaltflächen „Kurven“, „Tonwertkorrektur“ und „Helligkeit/Kontrast“ haben eine Zusatzfunktion. Hält man beim Klicken auf diese Schaltflächen die Umschalttaste gedrückt, wird oben im Ebenenstapel eine Gruppe mit fünf Ebenen des ausgewählten Einstellungsebenentyps erstellt. Jede Ebene ist auf eine andere Mischbereichszone (Zonen 1 bis 5) ausgerichtet, die den gesamten Tonwertbereich von Schwarz bis Weiß abdeckt.

- Zone 1 – Zentriert bei einem Helligkeitswert von 0 und abfallend auf 64. Die dunkelsten Töne sind betroffen.
- Zone 2 – Zentriert bei einem Helligkeitswert von 64 und abfallend auf 0 und 128. Dunkle Mitteltöne sind betroffen.
- Zone 3 – Zentriert bei einem Helligkeitswert von 128 und abfallend auf 64 und 192. Mitteltöne sind betroffen.
- Zone 4 – Zentriert bei einem Helligkeitswert von 192 und abfallend auf 129 und 255. Helle Mitteltöne sind betroffen.
- Zone 5 – Zentriert bei einem Helligkeitswert von 255 und abfallend auf 192. Die hellsten Töne sind betroffen.

Mithilfe dieser Mischen, wenn- Zonen lassen sich die verschiedenen Tonwertbereiche des Bildes schrittweise anpassen, um eine bessere Tonwertbalance zwischen den Zonen und im gesamten Bild zu erzielen. Um die von den einzelnen Tonwertbereichen ausgewählten Bildteile zu visualisieren, verwenden Sie den farbigen Doppelpfeil oben im Kombinations- oder Cx-Modul. Dieser zeigt farbig an, was auf der jeweiligen Ebene freigelegt wird. Ebenenmasken ermöglichen es, die Freilegung durch jede Ebene weiter einzuschränken.

Eine zusätzliche Funktion der Kurven-Schaltfläche ermöglicht das schnelle Erstellen einer Kurven-Anpassungsebene mit einem Ankerpunkt, der auf den mittleren Luminanzwert gesetzt ist, wie in diesem [Video](#) von [Todd Dominey](#) erläutert. Bei einer aktiven Auswahl basiert der Mediananker auf den Pixeln der Auswahl. Ohne Auswahl basiert er auf dem gesamten Bild. Um diese Option zu nutzen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die Kurven-Schaltfläche. Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um sicherzustellen, dass die neue Ebene an den Anfang des Ebenenstapels verschoben wird. Um „Mischen, wenn“-Zonen wie die oben beschriebenen mit einem Ankerpunkt zu erstellen, der der „Mischen, wenn“-Einstellung der Zone entspricht (d. h. einem Mediananker), halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie mit der rechten Maustaste auf die Kurven-Schaltfläche klicken. Nur Zone 2, Zone 3 und Zone 4 verfügen über „Mischen, wenn“-Einstellungen, die mit einem Mediananker kombiniert werden können – 64, 128 bzw. 192.

Durch Klicken auf die Schaltfläche im Untermenü „Anpassungsebenen“ wird ein Menü mit zusätzlichen Optionen für Anpassungsebenen geöffnet.



Die Optionen Klarheit, Dunst entfernen und Körnung sind erst ab Photoshop 2026 (ab Version 27.3) und späteren Versionen verfügbar.

MASKE

Die Benutzeroberfläche zur Maskenerstellung des Moduls ändert sich je nach der für die Maskengenerierung gewählten QUELLE. In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Benutzeroberflächen und die Funktionen ihrer Schaltflächen erläutert.

HINWEIS: Das Multi-Mask-Modul erstellt bei jeder Maskengenerierung eine Gruppe (oder Ebene) „_TK_Mask“ und eine Gruppe „_TK_Modify“ im Ebenenbedienfeld. Die Gruppe „_TK_Mask“ enthält Ebenen, die beim Klicken auf Schaltflächen oder Verschieben von Schiebereglern in den Maskenbearbeitungsoberflächen des Moduls angepasst werden. Durch die Anpassung dieser Ebenen entstehen die verschiedenen Masken. Die Gruppe „_TK_Modify“ enthält Ebenen, die angepasst werden, wenn Sie die Maske im Bereich „Ändern“ des Moduls bearbeiten. Das Modul

verwaltet die verschiedenen Ebenen in diesen Gruppen und stellt sicher, dass für eine bestimmte Einstellung oder Anpassung die richtige Ebene aktiv ist. Es wird dringend empfohlen, diese Ebenen NICHT manuell anzupassen, es sei denn, das Modul bietet Ihnen die Möglichkeit dazu, wie beispielsweise mit den Schaltflächen „Tonwertkorrektur“ und „Pinzel“ im Bereich „Ändern“. Entfernen Sie diese Ebenen oder Gruppen auch nicht manuell. Dadurch geht die erstellte Maske verloren. Um die Maskenerstellung zu beenden, verwenden Sie die Schaltfläche „X“ in der oberen rechten Ecke der Maskenbearbeitungsoberfläche. Dadurch werden die Ebenen- und Kanäle-Bedienfelder von allen vom Multi-Mask-Modul erstellten Masken bereinigt, und Sie kehren zur Hauptoberfläche des Moduls zurück.

Luminanzmasken (Lichter, Tiefen und Mitteltöne)

Standard-Luminanzmasken können Sie über die Schaltfläche „Luminanzmasken“ in der Hauptoberfläche aufrufen.

Dadurch öffnet sich eine neue Oberfläche mit Schaltflächen zum Generieren von Standard-Luminanzmasken für helle, dunkle und mittlere Töne, die auf der Pixelluminanz basieren. Außerdem gibt es Schaltflächen zum Erstellen von Farbkanalmasken.

Die Abbildung unten zeigt die verschiedenen Optionen der Maskenerstellungsoberfläche. Unterhalb der Abbildung finden Sie Beschreibungen der Schaltflächen.





RGB Taste – Diese Kanalsoption ist die Standardeinstellung für diesen Abschnitt und erzeugt herkömmliche Luminanzmasken, wie sie im ursprünglichen [Tutorial](#) beschrieben wurden. Die generierten Masken entsprechen den Masken für Lichter, Tiefen und Mitteltöne, die die Luminanz des zusammengesetzten RGB-Bildes als Datenquelle verwenden.

Tasten für die Kanäle Rot (R), Grün (G), Blau (B), Cyan (C), Magenta (M) und Gelb (Y) – Die Schaltflächen Rot, Grün und Blau erzeugen Masken, die den Rot-, Grün- und Blaukanälen des zusammengesetzten Bildes entsprechen. Die Schaltflächen Cyan, Magenta und Gelb erzeugen Masken basierend auf entsprechenden (fiktiven) Kanälen, ähnlich wie bei den Masken für die Rot-, Grün- und Blaukanäle. Obwohl im RGB-Farbmodus keine entsprechenden Cyan-, Magenta- und Gelbkanäle für diese Farben existieren, kann das Multi-Masken-Modul sie simulieren.

HINWEIS 1: Das Modul ermöglicht es Ihnen, beim Erstellen und Bearbeiten einer Maske jederzeit zwischen den sieben verschiedenen Kanälen umzuschalten. Diese Möglichkeit des spontanen Umschaltens bietet eine schnelle und effiziente Methode, um festzustellen, ob ein anderer Farbkanal eine geeignetere Maske liefert.

HINWEIS 2: Die Schaltflächen, die zur ausgewählten Maske führen, sind grün umrandet. Im gezeigten Bild sind beispielsweise die Schaltflächen RGB und Lights-1 grün umrandet. Dies zeigt an, dass aktuell eine Lights-1-Maske aus dem zusammengesetzten RGB-Kanal angezeigt wird. Diese grünen Umrisse helfen dabei, die Herkunft der Maske nachzuvollziehen und erleichtern das Ausprobieren verschiedener Alternativen.

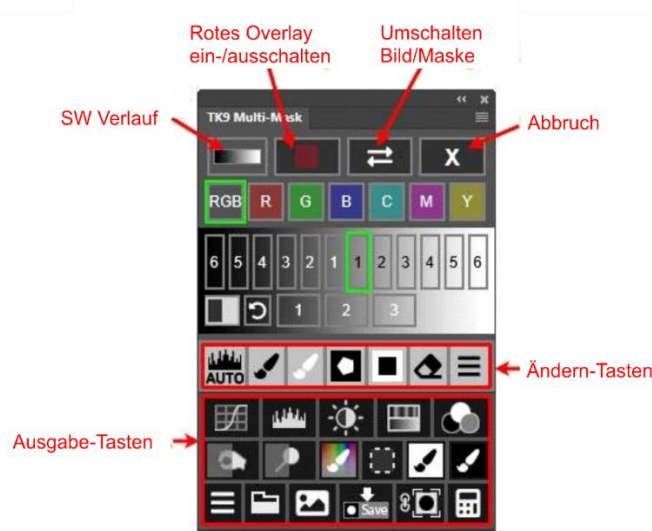
Mit Farbe justieren Taste — Diese Schaltfläche öffnet den Dialog „Eigenschaften einer Schwarzweiß-Einstellungsebene“, mit dem Sie die Bildfarben zur Bearbeitung der erstellten Maske verwenden können. Die einzelnen Farben des Bildes (Rot, Gelb, Grün, Cyan, Blau und Magenta) lassen sich in der Maske mithilfe der Schieberegler im Eigenschaftenfenster aufhellen oder abdunkeln. Dieses [Video](#) von Dave Kelly zeigt die Verwendung dieser Funktion.

HINWEIS: Diese Funktion eignet sich am besten für die Verwendung mit einer Lichter-1-Maske, da der Effekt bei Tiefen- und Mittelton-Masken weniger vorhersehbar ist.

Zurücksetzen der Farbanpassung Taste — Unmittelbar rechts neben der Schaltfläche „Farbanpassung“ befindet sich eine „Rückgängig“-Schaltfläche, mit der die Farbänderungen auf den Zustand zurückgesetzt werden können, in dem die Maske aussehen würde, wenn sie auf Basis des RGB-Kanals erstellt worden wäre.

Schaltflächen, die mehreren Benutzeroberflächen zur Maskenerstellung gemeinsam sind

Die Schaltflächen „Rote Überlagerung“, „Bild/Maske umschalten“ und „Abbrechen“ (X) sind in vielen Benutzeroberflächen vorhanden, die verschiedene Maskenoptionen bieten. Darüber hinaus ist die Schaltfläche „Farbverlaufsüberlagerung“ in allen Benutzeroberflächen verfügbar, in denen maskenbasierte Bildtöne erstellt werden (Hell-/Dunkel-/Mitteltöne, Zonen- und Mischen, wenn-Masken).



Rote Overlay Taste — Diese Schaltfläche ändert die Farben der sichtbaren Bereiche in der Maske von leuchtendem Rot bis zu zartem Rosa, je nachdem, wie stark die Pixel ausgewählt sind. Vollständig ausgewählte Pixel erscheinen bei aktivierter Überlagerung in einem satten Rot. Mit abnehmendem Auswahlgrad verringert sich auch die Farbintensität. Sobald die Pixel bei aktivierter Überlagerung ein texturloses Grau annehmen, sind sie nicht mehr ausgewählt (0 %). Diese Farbüberlagerung hilft, schwach ausgewählte Pixel besser zu erkennen, die in der Maske auf dem Bildschirm sonst fast schwarz wären. Wenn Ihnen diese rote Überlagerung gefällt, können Sie sie beim Ausprobieren verschiedener Masken aktiviert lassen.

HINWEIS: Die Masken „Mischen, wenn“ und „Verlaufsmasken“ verfügen nicht über die Schaltfläche „Rotes Overlay“. Diese Masken verwenden eine Farbüberlagerung, um den ausgewählten Bereich anzuzeigen, daher wäre eine zusätzliche Farbüberlagerung nicht sinnvoll. Auch die Tiefenzonenmaske bietet keine Schaltfläche „Rotes Overlay“, da ihre Funktion am besten anhand von Graustufenwerten visualisiert wird.

Bild/Maske umschalten – Diese Schaltfläche schaltet zwischen der Ansicht der Maske und der Ansicht des Originalbildes, auf dem die Maske basiert, um. Durch das Hin- und Herschalten lässt sich feststellen, ob die erstellte Maske die richtigen Bildbereiche erfasst.

„Abbrechen“ Schaltfläche — Diese Schaltfläche beendet den Vorgang der Maskengenerierung. Die Masken-Oberfläche wird geschlossen und die Hauptoberfläche angezeigt. Die Ebenen im Ebenenbedienfeld, die zur Erstellung der Maske verwendet wurden, werden ebenfalls gelöscht, und das Hauptbild wird wieder im Arbeitsbereich angezeigt.

Farbverlauf-Überlagerungs-Taste — Diese Schaltfläche fügt am unteren Rand der Bildschirmmaske einen Schwarz-Weiß-Verlauf hinzu, um den von der Maske ausgewählten Tonwertbereich anzuzeigen.

Sie dient zum Ein- und Ausblenden des Schwarz-Weiß-Verlaufs. Klicken Sie einmal, um den Verlauf anzuzeigen, und erneut, um ihn zu entfernen.

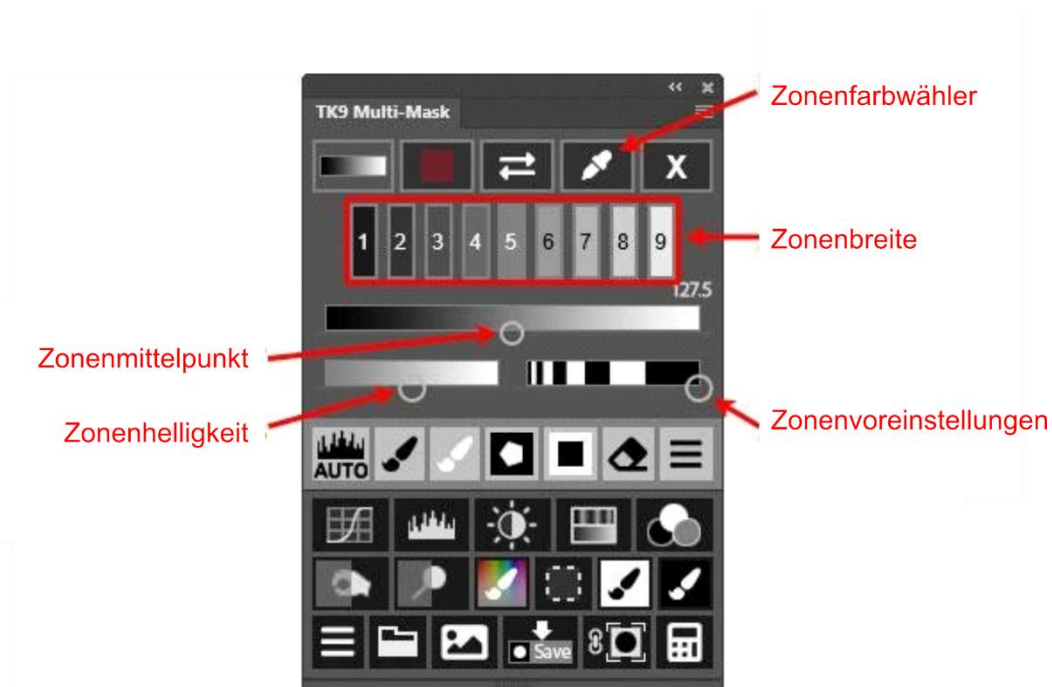
HINWEIS: Wie bereits erwähnt, ist die Schaltfläche „Verlaufsüberlagerung“ nur beim Erstellen von Lichter-/Tiefen-/Mitteltöne-, Zonen- und Mischmasken verfügbar, da nur bei diesen tonwertbasierten Masken ein Schwarz-Weiß-Verlauf die Auswahl darstellen kann.

„Ändern“ und „Ausgabe“ Schaltflächen – Mit diesen Schaltflächen können Sie die Maske ändern und ausgeben, die mithilfe der Maskenerstellungsschaltflächen der Benutzeroberfläche erstellt wurde. Sie werden weiter unten in der Anleitung ausführlich beschrieben.

Zonenmasken

Die Zonenmasken im Multi-Masken-Modul erzeugen Masken basierend auf der Pixelluminanz, die auf einen ausgewählten Tonwert im Bild zentriert sind. Der ausgewählte Tonwert erscheint in der Maske am hellsten. Ähnliche Tonwerte, sowohl hellere als auch dunklere, werden in der Maske hellgrau dargestellt. Je stärker sich die Tonwerte in ihrer Helligkeit vom ausgewählten Tonwert unterscheiden, desto dunkler erscheinen sie in der Maske.

Um eine Zonenmaske zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zonenmaske“ in der Hauptoberfläche. Die Farbauswahl öffnet sich, um einen Tonwert im Bild auszuwählen. Durch Klicken auf „OK“ in der Farbauswahl erstellt das Modul eine Maske, die auf diesen Tonwert zentriert ist. Eine neue Oberfläche zum Anpassen dieser Maske öffnet sich. Die Abbildung unten zeigt die Optionen.



Zonenmittelpunkt Schieberegler – Die Position dieses Schiebereglers zeigt den hellsten Ton in der Maske an. Im obigen Bild befindet sich der Schieberegler auf Mittelgrau und erzeugt somit eine Zone-5-Maske auf dem Bildschirm.

HINWEIS: Wenn Sie beim Auswählen eines Tons mit der Farbauswahl die Pipette auf „3x3 Durchschnitt“ oder „5x5 Durchschnitt“ eingestellt haben, ist der vom Modul

berechnete Zonenmittelpunkt bereits sehr genau, sodass der ausgewählte Ton der hellste in der Maske ist.

Zonenhelligkeit Schieberegler – Dieser Schieberegler bestimmt, wie hell der hellste Grauwert in der Maske sein wird.

Hinweis: Meine Erfahrung zeigt, dass Zonenmasken im Allgemeinen besser funktionieren, wenn kein reines Weiß in der Maske enthalten ist. Dadurch entsteht eine Maske mit geringerem Kontrast, die ein besseres Überblenden ermöglicht.

Zonenbreite Schieberegler – Dieser Schieberegler passt die Tonwertbreite der Zonenmaske an. Standardmäßig ist die Zonenbreite auf die breiteste Position eingestellt. Durch Verschieben des Schiebereglers nach links wird die ausgewählte Zone schmaler, bleibt aber zentriert am Mittelpunkt des Schiebereglers. Sehr schmale Zonenmasken, insbesondere für Mitteltöne, können mitunter zu wenige Pixel für einen weichen Übergang aufweisen. Gehen Sie daher beim Anpassen der Zonenbreite vorsichtig vor, um weiche Kanten zu gewährleisten.

Zonenfarbwähler – Mit dieser Schaltfläche für Zonenmasken können Sie den ausgewählten Farbton jederzeit ändern. Klicken Sie einfach darauf, um die Farbauswahl zu öffnen und einen neuen Farbton aus dem Bild als Ausgangspunkt für die Erstellung einer Zonenmaske auszuwählen.

Zonenvoreinstellungen (1 bis 9) – Diese Schaltflächen erstellen voreingestellte Zonenmasken basierend auf bestimmten Farbtönen. Durch Klicken auf eine der Zonen-Voreinstellungsschaltflächen wird der mittlere Schieberegler der Zone unter dieser Schaltfläche positioniert und die Regler für Helligkeit und Weichzeichnung auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt. Die Regler für Helligkeit und Weichzeichnung können selbstverständlich weiterhin verwendet werden, um eine voreingestellte Zonenmaske feinabzustimmen.

HINWEIS 1: Zonenmasken können für jeden Farbton generiert werden. Für eine Zone-0-Maske (100 % Schwarztöne im Bild) empfiehlt sich jedoch die Verwendung einer Luminanzmaske für dunkle Bereiche, z. B. Tiefen-5 oder Tiefen-6. Um eine Zone-10-Maske (100 % Weißtöne im Bild) zu erstellen, empfiehlt sich die Verwendung einer Luminanzmaske für helle Bereiche, z. B. Lichter-5 oder Lichter-6. Masken für helle und dunkle Bereiche betonen bereits die reinen Weiß- und Schwarztöne an den beiden Enden des Tonwertspektrums. In der Benutzeroberfläche für Masken für helle, dunkle und mittlere Bereiche stehen weitere Optionen zur Erstellung dieser Masken (ähnlich wie Farbkanäle) zur Verfügung.

HINWEIS 2: Die Zonenmaske auf dem Bildschirm kann mitunter deutliche Streifenbildung aufweisen, insbesondere bei schmalen Zonen. Dies sind Kompressionsartefakte, die durch Photoshop beim Verkleinern von Bildern mit mehreren Einstellungsebenen auf dem Monitor entstehen. Die Streifenbildung

verschwindet vollständig, wenn das Bild in 100%-Ansicht betrachtet wird, und die endgültige Maskenausgabe des Multi-Mask-Moduls ist genauso glatt. Sollten Sie also beim Erstellen von Zonenmasken Streifenbildung feststellen, ist das kein Grund zur Sorge. Sie ist nicht in der Maske selbst vorhanden und wird wahrscheinlich auch nach der Ausgabe nicht sichtbar sein, es sei denn, die Streifen sind bereits im Bild vorhanden.

Mischen, wenn-Masken

Um „Mischen, wenn“-Masken zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Mischen, wenn“ in der obersten Zeile der Hauptoberfläche. Dadurch öffnet sich die Benutzeroberfläche zum Erstellen von „Mischen, wenn“-Masken und zeigt eine magentafarbene Überlagerung für eine Lichter-1-Maske an.

Die „Mischen, wenn“-Masken basieren auf der Luminanz auf Pixelebene und werden mithilfe der „Mischen, wenn“-Einstellungen im Dialogfenster „Ebenenstil“ von Photoshop erzeugt, wie sie in der Abbildung unten dargestellt sind.

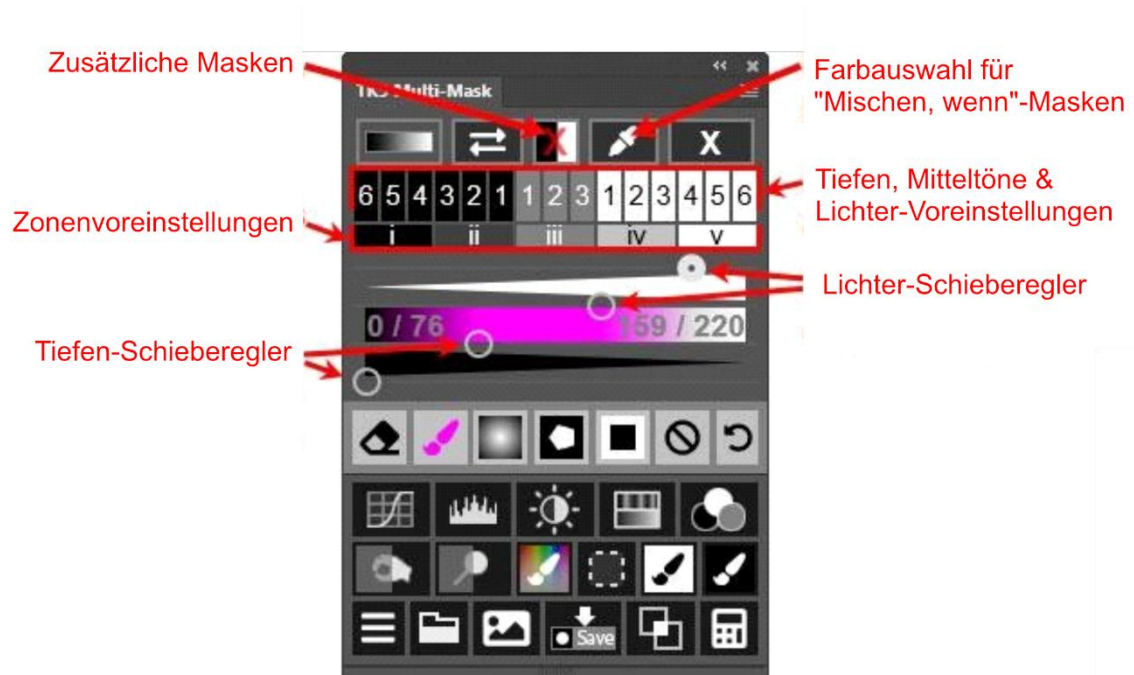


Normalerweise ist es in Photoshop nicht möglich, die Auswahl der „Mischen, wenn“-Einstellungen in einer Vorschau anzuzeigen. TK9 ändert dies. Das Multi-Masken-Modul bildet die „Mischen, wenn“-Regler für den Graustufenkanal nach und zeigt zusätzlich eine magentafarbene Überlagerung der ausgewählten Farbtöne an. So können Sie die „Mischen, wenn“-Einstellungen nun vor der Anwendung auf das Bild in einer Vorschau betrachten.

Da sich die „Mischen, wenn“-Masken in einem Bedienfeld befinden, das neben der Maskenerstellung auch die Maskenbearbeitung und -ausgabe ermöglicht, ergeben

sich mehr Optionen für deren Verwendung. Beispielsweise können Sie mit dem Multi-Masken-Modul eine Auswahl einer „Mischen, wenn“-Maske erstellen. Dies ist im Dialogfeld „Ebenenstil“ von Photoshop nicht möglich. Das Lokalisieren eines Effekts durch Malen innerhalb einer Auswahl kann manchmal vorteilhafter sein als das Malen direkt in einem Bereich, in dem nur die „Mischen, wenn“-Einstellungen den Malvorgang steuern.

Die Abbildung unten zeigt die einzelnen Teile der Benutzeroberfläche für die Anpassungsfunktionen zur Erstellung von „Mischen, wenn“-Masken.



Tiefen und Lichter Schieberegler — Die Funktion „Mischen, wenn“ verfügt über zwei Regler für Tiefen und zwei für Lichter. Die beiden unteren Regler in der Benutzeroberfläche dienen der Einstellung der Tiefen, die beiden oberen der Einstellung der Lichter. Zwischen den Reglergruppen befindet sich ein Schwarz-Weiß-Verlauf. Eine magentafarbene Überlagerung auf diesem Verlauf zeigt die im Bild ausgewählten Tonwerte an.

HINWEIS 1: Durch Klicken auf den Griff eines Reglers werden die Werte aller Regler in der Benutzeroberfläche im Schwarz-Weiß-Verlauf angezeigt. Diese Werte ändern sich in Echtzeit, während die Regler bewegt werden.

HINWEIS 2: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Schattenregler, um beide auf 0 (Null) zu setzen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Lichterregler, um beide auf 255 zu setzen.

HINWEIS 3: Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, während Sie auf einen der Tiefenregler klicken, um beide gleichzeitig zu bewegen und den aktuellen Abstand zwischen ihnen beizubehalten. Halten Sie beim Klicken auf einen der Regler für die Highlights die "STRG"-Taste (Windows) bzw. die "Befehlstaste" (Mac) gedrückt, um beide Regler gleichzeitig zu bewegen und dabei den aktuellen Abstand zwischen ihnen beizubehalten.

Dunkle, mittlere und helle Töne Voreinstellungen — Über den Schieberegler befinden sich Schaltflächen für die Voreinstellungen „Tiefen“, „Mitteltöne“ und „Lichter“, mit denen sich vordefinierte Mischmasken erstellen lassen. Zusätzlich stehen fünf Zonenmasken-Voreinstellungen für „Tonwertzonen“ zur Verfügung, die von den dunkelsten Schatten bis zu den hellsten Lichtern reichen und einen weichen Übergang zu den umgebenden Tönen gewährleisten, um harte Kanten zu vermeiden. Beim Klicken auf eine dieser Schaltflächen erscheint ein magentafarbener Rahmen, und die Schieberegler für Tiefen und Lichter werden automatisch an die entsprechende Maske angepasst. Die Schieberegler sind selbstverständlich auch nach Auswahl einer Voreinstellung weiterhin vollständig anpassbar. Durch Verschieben der Regler lässt sich ändern, welche Töne von der Maske ausgewählt werden und wie diese in die umgebenden Töne übergehen.

Farbauswahl — Mit dieser Schaltfläche können Sie mithilfe der Farbauswahl einen Ton aus dem Bild auswählen. Anschließend wird um diesen Ton eine Überblendungsmaske erstellt. Der ausgewählte Ton ist der am stärksten hervorgehobene Ton in der Maske. Die Überblendungsregler sorgen für einen weichen Übergang zwischen den ausgewählten Bereichen und den umgebenden Tönen. Passen Sie den ausgewählten Ton oder den Übergang mithilfe der Regler nach Bedarf an.

HINWEIS: „Mischen, wenn“-Masken unterscheiden sich von den Masken für Lichter, Tiefen und Mitteltöne sowie von den Zonenmasken, die über andere Oberflächen im Modul „Mehrfachmasken“ erstellt werden. Beispielsweise werden „Mischen, wenn“-Masken mit Pixel-Leuchtkraftdaten anstelle von Pixel-Leuchtdichtedaten erstellt, was zu leichten Abweichungen führt. Der Hauptunterschied besteht jedoch darin, dass „Mischen, wenn“-Masken im Allgemeinen einen höheren Kontrast aufweisen als andere tonwertbasierte Masken. Je nach Einstellung der Regler kann der Übergang zwischen vollständig in der Maske dargestellten und vollständig verdeckten Tönen weniger stark sein. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Überblendungsmasken weniger nützlich sind als andere tonwertbasierte Masken. Sie sind einfach unterschiedlich, und Benutzer müssen experimentieren, um herauszufinden, welche Maske für ihr Bild am besten geeignet ist. Weitere Informationen zu den Unterschieden zwischen der Ausgabe von „Mischen, wenn“-Masken und anderen Masken finden Sie im Abschnitt „Besondere Hinweise zur Ausgabe von „Mischen, wenn“-Masken“ weiter unten.

„Zusätzliche Masken“ Schaltfläche — Durch diese Schaltfläche wird ein Untermenü mit Mischmasken geöffnet, die helle und/oder dunkle Töne gezielt ausschließen, wie in der Abbildung unten dargestellt.



Mischen, wenn Masken Optionen ändern — „Mischen, wenn“-Masken verfügen über andere ÄNDERN-Optionen als die meisten anderen Masken, die mit dem Multi-Mask-Modul erstellt wurden. (Die ÄNDERN-Optionen für andere Masken werden im Abschnitt „ÄNDERN“ weiter unten erläutert.)



- **Löschen** — Mit dieser Option können Sie die Maske ausblenden, indem Sie auf das Bild malen, um die Farbüberlagerung zu entfernen.
- **Aufdecken** — Diese Option ermöglicht das Aufdecken der Maske durch Übermalen des Bildes. Dabei wird nur die Maske sichtbar, die aktuell durch die „Mischen, wenn“-Regler definiert ist. Anders ausgedrückt: Der ausgewählte Bereich kann nicht über den durch die „Mischen, wenn“-Regler festgelegten Bereich hinaus vergrößert werden.

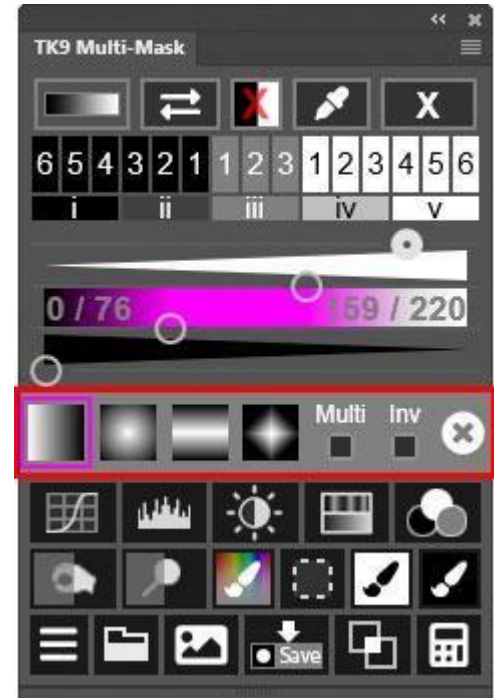
- **Schnittpunkt mit Gradienten** — Durch diese Schaltfläche wird eine neue Benutzeroberfläche geöffnet, mit der Farbverläufe mit dem aktuell ausgewählten Bereich kombiniert werden können (weitere Informationen folgen).
- **Maske maskieren** — Um diese Option zu nutzen, wählen Sie zunächst mit einem Standard-Auswahlwerkzeug wie dem Lasso die Bereiche des Bildes aus, die in die Maske einbezogen werden sollen. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche. Die aktualisierte Maske blendet nun die Pixel außerhalb der Auswahl aus. Abschließend öffnet sich der Dialog „Gaußscher Weichzeichner“, mit dem Sie die Ränder des maskierten Bereichs weichzeichnen können. Stellen Sie den gewünschten Weichzeichnungsgrad ein oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um keine Weichzeichnung anzuwenden.
- **Füllen** — Um diese Option zu nutzen, erstellen Sie zunächst eine Auswahl mit einem Standard-Auswahlwerkzeug wie dem Lasso. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche. Das Dialogfeld „Füllen“ öffnet sich, in dem Sie die Auswahl mit dem gewünschten Inhalt füllen können, üblicherweise Schwarz oder Weiß. Schwarz blendet Bereiche der Maske aus, Weiß blendet sie ein. Abschließend öffnet sich das Dialogfeld „Gaußscher Weichzeichner“, um die Kanten des gefüllten Bereichs zu verwischen. Stellen Sie den gewünschten Weichzeichnungsgrad ein oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um keine Weichzeichnung hinzuzufügen.
- **Verbergen** — Mit dieser Option können Sie den ausgewählten Bereich vollständig ausblenden. Anschließend können Sie mit anderen Optionen unter „ÄNDERN“ die Auswahl in den gewünschten Bereichen wieder einblenden.
- **Änderungen zurücksetzen** — Diese Option entfernt alle Änderungen an der „Mischen, wenn“-Maske. Die aktuell über die „Mischen, wenn“-Regler festgelegte „Mischen, wenn“-Maske wird unverändert angezeigt.

Optionen zur Anpassung der Schnittmenge mit Gradienten

— Durch Klicken auf die Schaltfläche „Schnittpunkt mit Gradienten“ öffnet sich ein Untermenü mit Bearbeitungsoptionen für Verläufe. Mit diesen Verläufen lässt sich der ausgewählte Verlauf mit der gerade erstellten Mischmaske schneiden. Der Verlauf wird dabei auf eine Ebenenmaske angewendet, wodurch die Farbüberlagerung der aktuellen Mischmaske sichtbar wird, die durch die Mischregler definiert ist.

Schaltflächen für linearen, radialen, gespiegelten und rautenförmigen Farbverlauf

– Mit diesen Schaltflächen wählen Sie den gewünschten Farbverlaufstyp aus. Der gewählte Farbverlauf ist magenta umrandet. Beim Zeichnen auf das Bild wird die darunterliegende „Mischen, wenn“-Maske in Echtzeit sichtbar.



Mehrfachauswahl-Kontrollkästchen – Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens können mehrere Farbverläufe anstelle eines einzelnen Farbverlaufs gezeichnet werden. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird bei jedem neu gezeichneten Farbverlauf der vorherige überschrieben.

„Inv“ Kontrollkästchen – Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens werden die Bereiche der „Mischen, wenn“-Maske umgekehrt, die beim Zeichnen eines Farbverlaufs sichtbar werden.

Besondere Überlegungen zur Ausgabe von Mischen, wenn-Masken — Beim Ausgeben einer „Mischen, wenn“-Maske wird eine neue Ebene erstellt (z. B. Einstellungsebenen, Abwedeln, Nachbelichten und Farbe malen). Die Einstellungen für die „Mischen, wenn“-Funktion, die zur Erzeugung der Farbüberlagerung verwendet wurden, werden direkt auf die neue Ebene übertragen. Wenn eine Anpassung am Bild vorgenommen wird, steuern diese Einstellungen, wie die Anpassungen auf dieser Ebene im Bild sichtbar werden. Anders ausgedrückt: Bei „Mischen, wenn“-Masken wird keine Ebenenmaske erstellt, die die durch die Einstellungen definierte Maske enthält. Stattdessen bewirken die Einstellungen für die „Mischen, wenn“-Funktion die Funktion einer Ebenenmaske.

Ebenso wird bei der Ausgabe von „Mischen, wenn“-Masken über die Schaltfläche „Anwenden“ die „Mischen, wenn“-Maske als „Mischen, wenn“-Einstellung auf der ausgewählten Ebene ausgegeben.

Eine Ausnahme bildet die Ausgabe von „Mischen, wenn“-Masken auf eine neue Gruppenebene. Bei dieser Ausgabeoption werden „Mischen, wenn“-Masken als Ebenenmaske ausgegeben.

Zusätzlich werden Änderungen an „Mischen, wenn“-Masken, die über die Optionen im Abschnitt „ÄNDERN“ vorgenommen werden, weiterhin als Ebenenmaske auf der gewählten Ausgabeebene ausgegeben. Änderungen an „Mischen, wenn“-Masken beziehen sich üblicherweise auf bestimmte Bildbereiche. Sie können nicht in die „Mischen, wenn“-Einstellungen integriert werden, da diese auf die gesamte Ebene angewendet werden. Daher müssen die Änderungen als Ebenenmaske ausgegeben werden, um sie korrekt auf die richtigen Bildbereiche zu beschränken.

Bei Ausgabeoptionen, die eine Auswahl erfordern, wird eine Auswahl erstellt, die die zum Erstellen der Maske verwendeten „Mischen, wenn“-Einstellungen sowie alle angewendeten Änderungen enthält. Beim Ausgeben der „Mischen, wenn“-Maske werden keine „Mischen, wenn“-Einstellungen auf eine andere Ebene übertragen. Die folgenden Ausgabeoptionen erstellen eine Auswahl, bei der keine „Mischen, wenn“-Einstellungen von der „Mischen, wenn“-Maske auf eine neue Ebene übertragen werden.

- Auswahl
- Weiße Maske/Schwarzer Pinsel
- Schwarze Maske/Weißer Pinsel
- Sättigungsmalerei
- Weicher Licht-Pinsel
- Ineinanderkopieren-Pinsel
- Negativ Multiplizieren-Pinsel
- Multiplikation-Pinsel
- Lineares Licht-Pinsel

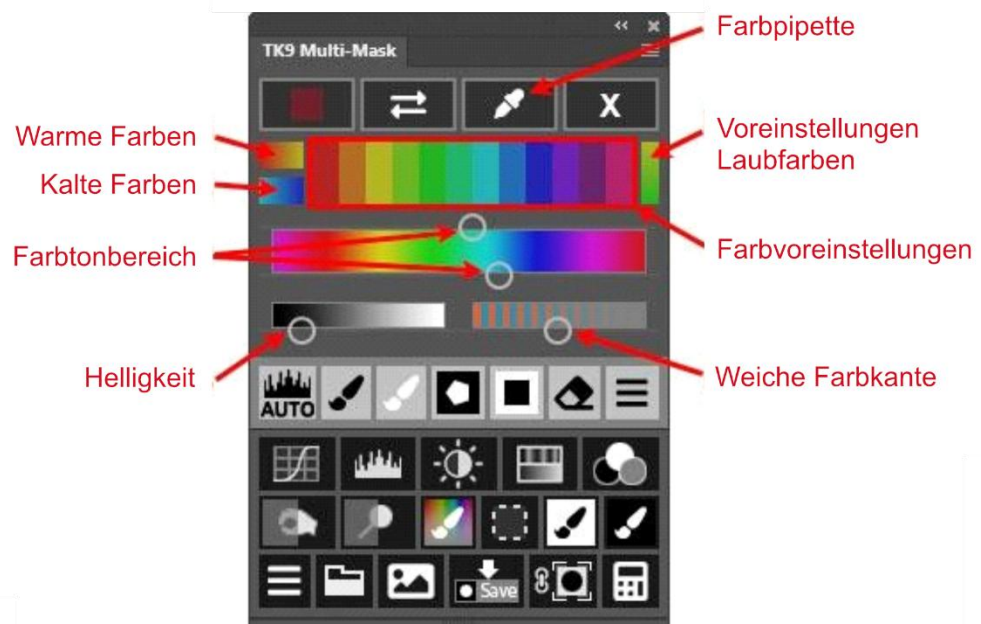
Farbmasken

Um eine Farbmaske zu erstellen, klicken Sie in der Hauptoberfläche des Moduls auf die Schaltfläche „Farbmaske“. Der Photoshop-Farbwähler öffnet sich. Wählen Sie mit der Pipette eine Farbe aus dem Bild aus, um die die Maske erstellt werden soll. Klicken Sie im Farbwähler auf „OK“. Die Farbmasken-Oberfläche (siehe unten) wird geöffnet, und eine neue Farbmaske wird auf dem Bildschirm generiert. Anschließend können Sie die Maske mithilfe der Schieberegler und Schaltflächen in der Abbildung unten weiter anpassen.

Hinweis 1: Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um eine Farbmaske zu erstellen, die die Komplementärfarbe zur mit dem Farbwähler ausgewählten Farbe anzeigt.



Hinweis 2: [Sean Bagshaw](#) hat ein hervorragendes Video zu Farbmasken erstellt, das einige der vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten zeigt. Das Video verwendet zwar ein anderes Bedienfeld, aber Layout und Benutzeroberfläche ähneln denen des Multi-Mask-Moduls.



Farbtonbereich – Die oberen und unteren Schieberegler dieses Farbverlaufs legen den Farbbereich fest, auf dem die Farbmaske basiert. Der obere Schieberegler bestimmt die

untere, der untere die obere Grenze des Farbbereichs. Je nachdem, was im Bild ausgewählt werden soll, kann der Farbbereich verkleinert oder erweitert werden.

Helligkeit – Mit diesem Schieberegler lässt sich die Helligkeit der Farbmaske anpassen. Masken, die auf schwache Farben (solche mit geringer Farbsättigung) abzielen, profitieren von einer Erhöhung der Helligkeit.

Weiche Farbkante – Dieser Schieberegler passt die Farbübergänge zu den umliegenden Farben an. Die Übergänge basieren auf dem Farbton, nicht auf der Helligkeit oder der räumlichen Nähe zur ausgewählten Farbe im Bild. Ziehen Sie den Regler nach links, um schärfere Übergänge zwischen ähnlichen Farben zu erzeugen, und nach rechts für einen sanfteren Übergang. Diese Farbübergänge ermöglichen eine optimale Integration von Anpassungen durch Farbmasken in das restliche Bild.

Farbvoreinstellungen – Diese Schaltflächen erstellen voreingestellte Farbmasken basierend auf der Farbe der angeklickten Schaltfläche. Es gibt außerdem Voreinstellungen zur Auswahl von warmen Farben, kühlen Farben und Laubfarben.

Farbpipette – Mit der Farbpipette können Sie eine neue Farbe aus dem Bild auswählen, um die herum eine neue Farbmaske erstellt wird. Ein Klick darauf öffnet die Farbauswahl, mit der Sie eine neue Farbe aus dem Bild als Ausgangspunkt für die Erstellung einer Farbmaske auswählen können.

Hinweis 1: Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um eine Farbmaske zu erstellen, die die Komplementärfarbe zur mit der Farbauswahl ausgewählten Farbe anzeigt.

Meine Kanäle Masken

Mit „Meine Kanäle“-Masken können Sie bestehende Auswahlen und Masken in den Maskenerstellungsprozess integrieren. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Meine Kanäle“ in der Hauptoberfläche, um ein Menü mit den verfügbaren Optionen zu öffnen. Je nach aktuellem Bildzustand werden folgende Elemente in der Liste angezeigt:

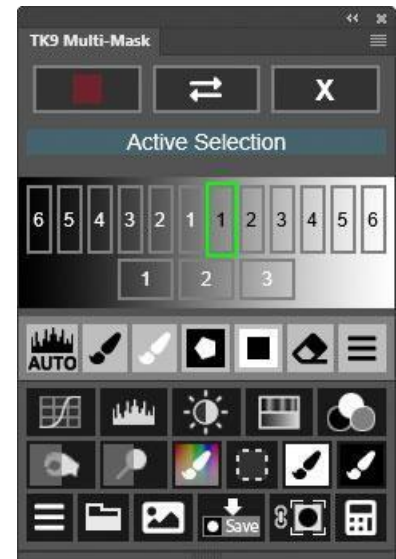
- Die aktuell aktive Auswahl (falls vorhanden)
- Die aktuelle Ebenenmaske der aktiven Ebene (falls vorhanden)
- Benutzerdefinierte Alphakanäle im Kanäle-Bedienfeld (falls vorhanden)



Das Multi-Mask-Modul durchsucht alle diese Optionen und zeigt die Ergebnisse als Liste in einem neuen Fenster an. Durch Klicken auf einen Eintrag in der Liste wird die



entsprechende Option als neue Maske geladen und die Benutzeroberfläche „Meine Kanäle“ angezeigt. Dort können verschiedene Varianten der Maske ausprobiert werden. Die Maske lässt sich über diese Oberfläche auch bearbeiten und anwenden. Die türkisfarbene Titelleiste in „Meine Kanäle“ zeigt die Datenquelle (Aktive Auswahl, Ebenenmaske oder Kanalname) an, die zur Generierung der Maske verwendet wurde.



Meine Kanäle-Masken sind besonders nützlich für Berechnungen mit dem Maskenrechner im Ausgabebereich. Hochspezifische Masken lassen sich erstellen, indem man vom Multi-Mask-Modul generierte Pixelwertmasken mit einer aktiven Auswahl oder mit zuvor vom Benutzer gespeicherten Masken kombiniert, die auf bestimmte Bildelemente abzielen.

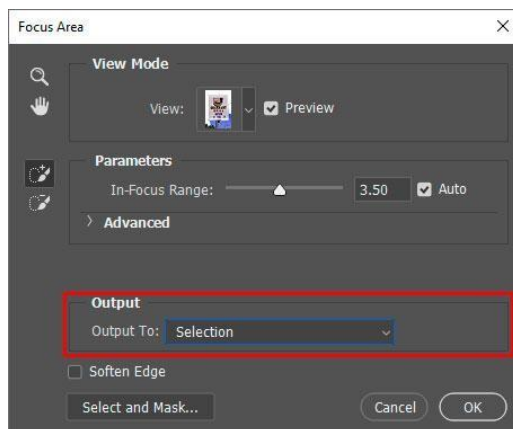
Dieses Video von [Sean Bagshaw](#) zeigt verschiedene Anwendungsmöglichkeiten für die „Meine Kanäle“-Masken. Es verwendet zwar ein anderes Bedienfeld, die gleichen Konzepte gelten aber auch für das Multi-Mask-Modul.

Fokusmasken

Die Fokusmaske wird über die Schaltfläche „Fokus“ in der zweiten Zeile der Hauptoberfläche für Mehrfachmasken aufgerufen. Ein Klick darauf öffnet das Dialogfeld „Auswahl > Fokusbereich...“ von Photoshop. In diesem Dialogfeld kann die gewünschte Fokusmaske erstellt werden.

HINWEIS: Die Ausgabeoption im Dialogfeld „Fokusbereich“ muss auf „Auswahl“ eingestellt sein.

Sobald Sie mit der Maske zufrieden sind, klicken Sie im Dialogfenster auf „OK“. Die Benutzeroberfläche für die Fokusmaske öffnet sich und zeigt die Fokusmaske auf dem Bildschirm an. Anders als bei vielen anderen Pixelwertmasken interagiert das TK9 Multi-Mask-Modul zu diesem Zeitpunkt nicht mit Photoshop, um die Fokusmaske zu generieren. Daher bietet die neue Benutzeroberfläche keine spezifischen Feinabstimmungsoptionen für die Fokusmaske. Die



üblichen Bearbeitungsoptionen stehen Ihnen jedoch weiterhin zur Verfügung, und die Maske kann anschließend über die Optionen im Ausgabebereich des Moduls ausgegeben werden.



Tiefenzonenmasken (Tiefenbereich and Objektivunschärfe)

HINWEIS: Die TK9-Tiefenzonenmaske basiert auf dem neuronalen Filter „Tiefenunschärfe“ von Photoshop. Installieren Sie diesen Filter unbedingt über „Filter > Neuronale Filter...“ in Photoshop, bevor Sie mit TK9 eine Tiefenzonenmaske erstellen. Der neuronale Filter „Tiefenunschärfe“ ist in Photoshop derzeit als „Beta“ gekennzeichnet, was bedeutet, dass er sich in Zukunft ändern kann. Ein Update kann die Tiefenzonenmasken-Funktion im Multi-Mask-Modul beeinträchtigen. Ich werde versuchen, dem Multi-Mask-Modul in diesem Fall neuen Code hinzuzufügen, um die Funktion der Tiefenzonenmaske aufrechtzuerhalten. Speichern Sie Ihren Download-Link, damit Sie immer die neueste Version des TK9-Plugins erhalten. Wenn Adobe den neuronalen Filter „Tiefenunschärfe“ aktualisiert, werden Sie wahrscheinlich von Photoshop aufgefordert, ihn erneut herunterzuladen.



Eine Tiefenzonenmaske kann nützlich sein, um das Bokeh in unscharfen Bildbereichen zu verbessern. Sie kann auch verwendet werden, um Anpassungen gezielt auf nahe oder ferne Bildelemente anzuwenden oder um Tiefenzonen zu erstellen. Sie ist schnell über die Schaltfläche „Tiefenzonenmaske“ auf der Hauptoberfläche des Moduls zugänglich. Durch Klicken auf diese Schaltfläche öffnet sich eine neue Benutzeroberfläche zur Bearbeitung der Tiefenzonenmaske.



Die Schieberegler dieser neuen Benutzeroberfläche zeigen standardmäßig die Tiefenzonenmaske des Bildes an, wie sie von Photoshop erstellt wurde. Diese anfängliche Tiefenzonenmaske ist jedoch nur der Anfang ihrer Anwendungsmöglichkeiten. Mithilfe der Schaltflächen und Schieberegler lassen sich Masken, sogenannte Tiefenzonen, erstellen, die bestimmte Bildbereiche anhand ihrer Position in der Tiefenzonenmaske gezielt ansprechen. Es handelt sich um eine einzigartige Anwendung, bei der die Pixel der Tiefenzonenmaske als Grundlage für die Erstellung von Tiefenzonen dienen. Auch die Tiefenzonen selbst sind nur der Ausgangspunkt. Da sie vollständig in das TK9 Multi-Mask-Plugin integriert sind, können alle Optionen unter „Ändern“ zur Feinabstimmung und alle Optionen unter „Ausgabe“ zur Bildbearbeitung genutzt werden. Tiefenzonen können sogar in Berechnungen des Maskenrechners einbezogen werden, um spezialisierte Masken zu erstellen, die bestimmte Eigenschaften (Tonwert, Farbton und Sättigung) innerhalb einer Tiefenzone gezielt bearbeiten.

Tiefenzone Schieberegler — Dieser Schieberegler bestimmt den Mittelpunkt der Tiefenzone anhand der Tiefenzonenmaske. Durch Verschieben nach links wird eine Tiefenzone erstellt, die visuell näher liegende Elemente im Bild auswählt. Durch Verschieben nach rechts wird eine Tiefenzone erstellt, die visuell weiter entfernt liegende Elemente im Bild auswählt.

Nähe u. Ferne Schieberegler — Mithilfe dieser Schieberegler wird die Überblendung der gewählten Tiefenzone mit den nahen und fernen Elementen im Bild bestimmt.

Tiefenzonenprobennehmer — Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Photoshop-Farbauswahlwerkzeug ausgewählt und das Originalbild angezeigt. Klicken Sie auf das Bild, um einen Bereich auszuwählen, der zum Mittelpunkt einer Tiefenzone wird. Unmittelbar nach dem Klick wird an dieser Stelle eine Tiefenzone erstellt und auf dem Bildschirm angezeigt. Verwenden Sie anschließend die Regler „Fern“ und „Nah“, um festzulegen, wie diese Tiefenzone mit den entfernten und nahen Elementen im Bild verschmilzt.

Wenn Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die STRG-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt halten, wird die Tiefenzonenmaske anstelle des Bildes angezeigt. So können Sie die Tiefenzone direkt in der Maske auswählen. Lassen Sie dazu die STRG- bzw. Befehlstaste los, bevor Sie auf die Tiefenzonenmaske klicken, um das Farbauswahlwerkzeug korrekt auszuwählen.

Bild/Maske Umschalter — Diese Schaltfläche schaltet zwischen der Bildansicht und der Ansicht der aktuellen Tiefenzone um. Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt, um zwischen der Tiefenzonenmaske und der aktuellen Tiefenzone umzuschalten.

Voreinstellung — Mit dieser Schaltfläche werden die Schieberegler für eine Tiefenzone eingestellt, die mit der Tiefenzonenmaske identisch ist.

Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die "STRG"-Taste (Windows) bzw. die "Befehlstaste" (Mac) gedrückt, um diese Tiefenzone als Alphakanal mit dem Namen "Tiefenkarte" zu speichern.

Invertierte Voreinstellung — Mit dieser Schaltfläche werden die Schieberegler für eine Tiefenzone eingestellt, die mit einer invertierten Tiefenzonenmaske identisch ist.

Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die "STRG"-Taste (Windows) bzw. die "Befehlstaste" (Mac) gedrückt, um diese Tiefenzone als Alphakanal mit dem Namen "Invertierte Tiefenkarte" zu speichern.

Kombination von Tiefenkarte und Objektivunschärfe

Ein weiteres großartiges Merkmal der Tiefenkarte ist ihre Kombinierbarkeit mit dem Weichzeichner-Filter von Photoshop, um selektive Schärfe im Bild zu erzeugen. Dieser Vorgang ist jetzt deutlich einfacher, da das TK9 Multi-Mask-Modul mehrere notwendige Schritte automatisiert. Tatsächlich sind nur drei Klicks erforderlich.

1. Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf die Schaltfläche „Tiefenzonenmaske“ in der Hauptbenutzeroberfläche. Dadurch wird eine Tiefenzonenmaske erstellt und der Dialog „Weichzeichner“ von Photoshop mit der neu erstellten Tiefenzonenmaske als Quelle geöffnet.
2. Klicken Sie im Dialogfeld „Objektivunschärfe“ mit dem Auswahlfeld „Fokuspunkt festlegen“ auf das Bild. Dieses sollte standardmäßig aktiviert sein.

3. Klicken Sie im Dialogfeld „Objektivunschärfe“ auf „OK“, um das Bild mit selektiver Fokussierung in einer neuen Pixelebene zu speichern.

Kantenmasken

Die Kantenmaske wird über die Schaltfläche in der Hauptoberfläche aufgerufen, die die Umrisse einer Blume darstellt. Eine Kantenmaske analysiert den Pixelkontrast. Helle Bereiche der Maske weisen auf einen hohen Kontrast zwischen benachbarten Pixeln hin. Wie die anderen Masken verfügt auch die Kantenmaske über eine eigene Benutzeroberfläche, mit der die Maske an das Bild angepasst werden kann (siehe unten).



Maximum – Öffnet das Dialogfenster „Maximum“, um die ausgewählten Bereiche der Maske zu erweitern.

Minimum – Öffnet das Dialogfenster „Minimum“ zum Verkleinern der ausgewählten Bereiche der Maske.

Invertieren – Invertiert die Maske.

Weichzeichnen – Öffnet das Dialogfenster „Gaußscher Weichzeichner“ zum Weichzeichnen der ausgewählten Bereiche der Maske.

Halbkantenmasken

Halbkantenmasken werden über die Schaltfläche „Halbkantenmaske“ in der Hauptoberfläche aufgerufen. Mit diesen Masken lässt sich die helle oder dunkle Seite von Kanten im Bild auswählen, wenn ein Tonwertunterschied besteht. Die Masken eignen sich auch hervorragend, um schmale Elemente zu isolieren, deren Helligkeitsunterschiede an den Kanten liegen, die sich mit Luminanz-, Zonen- oder Farbmasken nur schwer auswählen lassen. Ein Beispiel hierfür ist ein Lichthof um ein dunkleres Objekt, etwa das Streiflicht auf den Federn eines Vogels. Mit einer Halbkantenmaske lässt sich dieser Bereich schnell auswählen und anschließend abdunkeln oder so verändern, dass er sich besser in das Gesamtbild einfügt.



Die Benutzeroberfläche ermöglicht es, die helle oder dunkle Seite der Kanten auszuwählen. Beim Klicken auf eine dieser Schaltflächen öffnet sich das Dialogfenster „Gaußscher Weichzeichner“. Es schlägt einen Weichzeichnungsradius vor, der sich in der Regel gut für die Auswahl der gewählten Halbkante eignet. Durch Vergrößern des Radius wird die Auswahl auf weitere Farbtöne mit ähnlicher Helligkeit wie die ausgewählte Halbkante ausgedehnt, d. h. auf hellere Farbtöne bei Auswahl einer hellen Halbkante oder auf dunklere Farbtöne bei Auswahl einer dunklen Halbkante.

Die Schaltfläche „Weichzeichnungsradius anpassen“ wird erst angezeigt, nachdem die Auswahl für eine helle oder dunkle Halbrandmaske getroffen wurde. Durch Klicken darauf kann der Weichzeichnungsradius bearbeitet und somit die Breite des ausgewählten Randes (hell oder dunkel) verändert werden.



HINWEIS: Die Farben der meisten Fotos erreichen bei Weitem nicht den von Photoshop maximal zulässigen Sättigungsgrad. Daher sind Sättigungsmasken tendenziell dunkel, da das Bild keine zu 100 % gesättigten Pixel enthält. Im „Multi-Mask-Modul“ können Sie Sättigungsmasken bei Bedarf im Bereich „Ändern“ aufhellen. Dynamikmasken hingegen sind in der Regel recht hell, da ein Bild normalerweise viele Pixel mit geringer Sättigung aufweist. Mit einer restriktiveren Dynamikmaske (Dynamik-3, -4 oder -5) lässt sich eine stärker auf die Dynamik fokussierte Maske erzeugen.

Berechnete Masken

Die Benutzeroberfläche für berechnete Masken wird erst nach Abschluss einer Berechnung mit dem Maskenrechner im Ausgabebereich des Moduls angezeigt. Es gibt keine Schaltfläche für berechnete Masken auf der Hauptoberfläche. Sie wird erst aktiviert, nachdem die Maskenberechnung mit der Schaltfläche „Gleich“ (=) abgeschlossen wurde. Die Benutzeroberfläche für berechnete Masken ähnelt der Benutzeroberfläche für Lichter, Tiefen und Mitteltöne, bietet jedoch keine Optionen für die verschiedenen Farbkanäle (RGB, Rot, Grün, Blau, Cyan, Magenta und Gelb). Diese sind nicht relevant, da diese Benutzeroberfläche zur Erstellung verschiedener Masken aus einer berechneten Maskenquelle und nicht direkt aus dem Bild dient. Berechnete Masken können selbst für weitere Berechnungen mit dem Maskenrechner verwendet werden.



Der Maskenrechner wird im Ausgabebereich weiter unten ausführlicher erläutert.

Erstellen von Farbverlaufsmasken

Verlaufsmasken ermöglichen das Erstellen von Masken mit dem Verlaufswerkzeug in Photoshop.

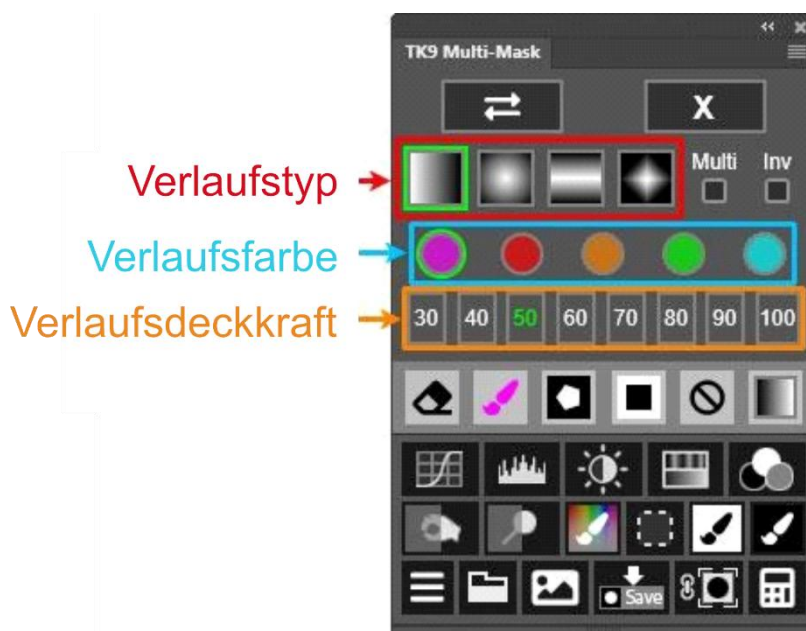
Das Plugin macht einige Funktionen des Verlaufswerkzeugs leicht zugänglich. Benutzer können jedoch weiterhin im Dropdown-Menü der Optionsleiste des Verlaufswerkzeugs zwischen „Verlauf“ und „Klassischer Verlauf“ wählen.



Die Option

„Verlauf“ ist in der Regel die bessere Wahl. Sie bietet einen dynamischen (Live-)Verlauf, der mithilfe der direkt im Verlauf angezeigten Griffe bearbeitet und neu positioniert werden kann. Der „Klassische Verlauf“ ist ein statischer Verlauf, der neu gezeichnet werden muss, um ihn zu verschieben oder zu ändern.

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Verlaufsmasken“ in der Hauptbenutzeroberfläche wird das Verlaufswerkzeug ausgewählt und eine neue Oberfläche geöffnet.



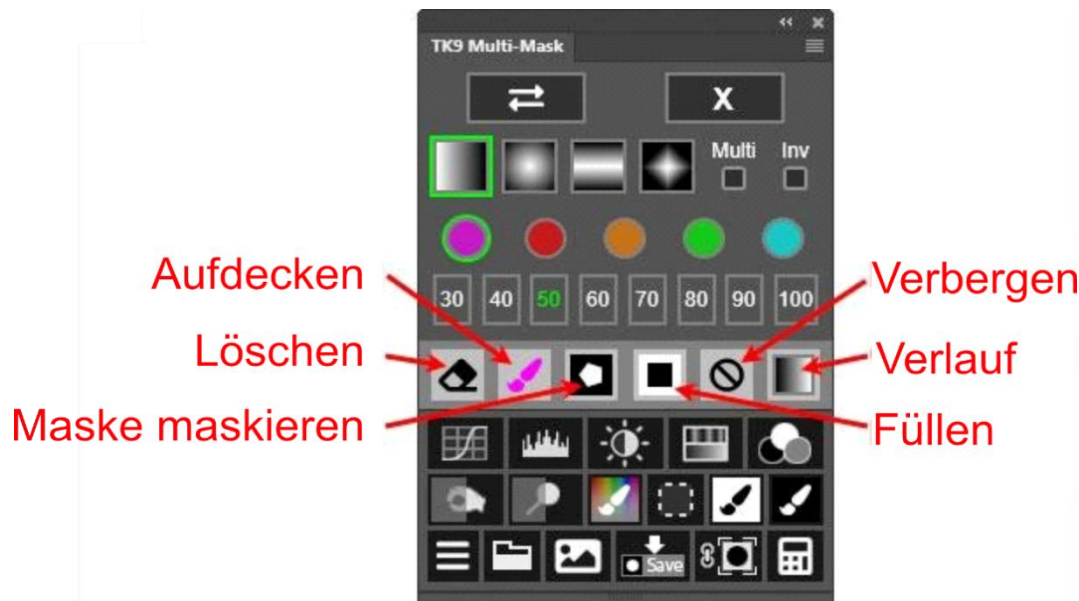
Verlaufstypen (Linear, Radial, Reflektieren & Diamant) — Mit diesen Schaltflächen wählen Sie den Typ des zu erzeugenden Farbverlaufs. Der gewählte Farbverlauf ist grün umrandet. Standardmäßig wird ein linearer Farbverlauf verwendet.

Multi Checkbox — Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens können mehrere Farbverläufe anstelle eines einzelnen Farbverlaufs gezeichnet werden. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird bei jedem neu gezeichneten Farbverlauf der vorherige überschrieben.

Inv Checkbox — Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens werden die Bereiche umgekehrt, die beim Zeichnen des Farbverlaufs sichtbar werden.

Verlaufsfarbe Tasten — Durch Klicken auf eine Schaltfläche ändert sich die Farbverlaufsüberlagerung in die entsprechende Farbe. Die ausgewählte Schaltfläche ist grün umrandet. Die Standardfarbe des Farbverlaufs ist Magenta.

Verlaufsdeckkraft — Mit diesen Schaltflächen lässt sich die maximale Deckkraft des Farbverlaufs an seiner stärksten Stelle in Prozent festlegen. Der gewählte Deckkraftwert wird grün hervorgehoben. Die Standarddeckkraft des Farbverlaufs beträgt 50 %.



Verlaufsmasken – Optionen ÄNDERN — Verlaufsmasken verfügen über andere ÄNDERN-Optionen als die meisten anderen Masken, die mit dem Multi-Mask-Modul erstellt und in der Abbildung unten neu beschriftet wurden. (Die ÄNDERN-Optionen für andere Masken werden im Abschnitt „ÄNDERN“ dieses Dokuments erläutert.)

Löschen — Diese Option löscht die durch die Verlaufsmaske ausgewählten Bereiche.

Aufdecken — Diese Option fügt dem durch die Farbverlaufsmaske ausgewählten Bereich zusätzliche ausgewählte Bereiche hinzu.

Maske maskieren — Um diese Option zu nutzen, wählen Sie zunächst mit einem Standard-Auswahlwerkzeug wie dem Lasso die Bereiche des Bildes aus, die in die Maske einbezogen werden sollen. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche. Die aktualisierte Maske blendet nun die Pixel außerhalb der Auswahl aus. Abschließend öffnet sich der Dialog „Gaußscher Weichzeichner“, mit dem Sie die Ränder des maskierten Bereichs weichzeichnen können. Stellen Sie den gewünschten Weichzeichnungsgrad ein oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um keine Weichzeichnung anzuwenden.

Füllen — Um diese Option zu nutzen, erstellen Sie zunächst eine Auswahl mit einem Standard-Auswahlwerkzeug wie dem Lasso. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche. Das Dialogfeld „Füllen“ öffnet sich, in dem Sie die Auswahl mit dem gewünschten Inhalt füllen können, üblicherweise Schwarz oder Weiß. Schwarz blendet die ausgewählten Bereiche der Verlaufsmaske aus. Weiß deckt den Bereich vollständig auf, unabhängig davon, was aktuell von der Verlaufsmaske ausgewählt ist. Abschließend öffnet sich das Dialogfeld „Gaußscher Weichzeichner“, um die Kanten des gefüllten Bereichs zu verwischen. Stellen Sie den gewünschten Weichzeichnungsgrad ein oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um keine Weichzeichnung hinzuzufügen.

Verbergen — Verwenden Sie diese Option, um die Verlaufsmaske vollständig auszublenden. Zeichnen Sie anschließend mit dem Verlaufswerkzeug einen neuen Verlauf.

Verlauf — Diese Option bietet eine schnelle Möglichkeit, zum Verlaufswerkzeug zurückzukehren, nachdem man eine der anderen MODIFY-Optionen verwendet hat, die ein anderes Photoshop-Werkzeug verwenden.

ÄNDERN

Unterhalb der Benutzeroberfläche zum Erstellen einer Maske mithilfe der entsprechenden Schaltflächen und Schieberegler befindet sich eine Reihe hellgrauer Schaltflächen. Mit diesen können Sie die Maske weiter anpassen und präziser auf bestimmte Bildbereiche ausrichten. Der Bearbeitungsbereich ist zweistufig. Die am häufigsten verwendeten Optionen befinden sich auf der obersten Ebene und werden bei jedem Öffnen der Maskenbearbeitungsoberfläche angezeigt. Über die Menüschriftfläche am rechten Rand dieses Hauptmenüs gelangen Sie zum Untermenü „ÄNDERN“ mit weiteren, seltener verwendeten Optionen. Die Schaltflächen in diesem Bereich ermöglichen eine schnelle und präzise Bearbeitung.

HINWEIS: Die Gruppe „_TK_Modify“ im Ebenenbedienfeld dient dem Modul zur Durchführung verschiedener Bearbeitungsvorgänge. Normalerweise ist diese Gruppe geschlossen, öffnet sich jedoch, um dem Benutzer Zugriff auf die einzelnen Ebenen für spezifische Bearbeitungsfunktionen wie Kurven- und Tonwertkorrekturen sowie beim Auftragen von schwarzer oder weißer Farbe auf die Maske zu ermöglichen. Es wird empfohlen, die Ebenen in dieser Gruppe NICHT manuell zu bearbeiten. Nutzen Sie stattdessen die Schaltflächen im Abschnitt „Ändern“ des Multi-Mask-Moduls.

ÄNDERN-Schaltflächen der obersten Ebene

Tonwertkorrektur/Kurven Schaltfläche — Diese Schaltfläche wählt die entsprechende Einstellungsebene in der Gruppe „_TK_Modify“ als aktive Ebene aus und öffnet das Eigenschaftenfenster dieser Ebene. Im Eigenschaftenfenster können Sie die Maske anpassen. Beispielsweise werden helle Grautöne weiß, wenn Sie den Regler „Lichter“ der Tonwertkorrektur nach links ziehen, und dunkle Grautöne schwarz, wenn Sie den Regler

„Tiefen“ nach rechts ziehen. So lässt sich der Kontrast einer Maske schnell erhöhen. Mit dem Regler „Mitteltöne (Gamma)“ können Sie die Mitteltöne der Maske abdunkeln (Regler nach rechts ziehen) oder aufhellen (Regler nach links ziehen), was sich ebenfalls auf den Gesamtkontrast der Maske auswirkt. Viele Masken profitieren von einer Feinabstimmung des Kontrasts.

Ein Doppelklick auf die Schaltfläche „Tonwertkorrektur“ führt eine automatische Tonwertkorrektur der Maske durch, die einen Tonwertbereich von Schwarz bis Weiß erzeugt. Dies ist hilfreich, um schnell eine Maske mit einem vollständigen Tonwertumfang zu erstellen, wenn die Ausgangsmaske insgesamt recht dunkel ist.

Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um die Kurven- statt der Tonwertkorrektur zu verwenden.

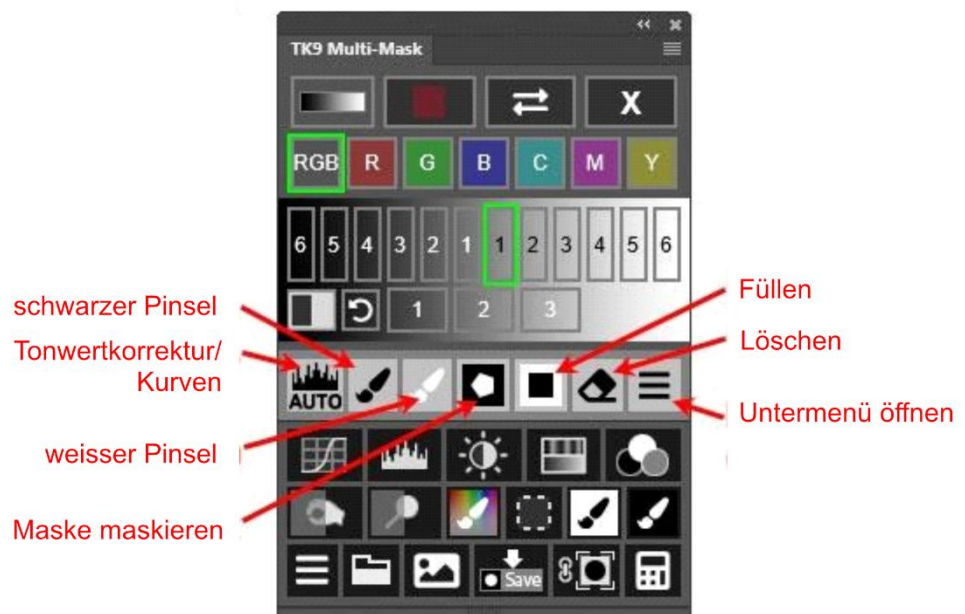
„Schwarzer Pinsel“ und „Weißer Pinsel“ Schaltflächen - Diese beiden Schaltflächen aktivieren die entsprechende Pinselfarbe (schwarz oder weiß), sodass Sie direkt auf die Maske auf dem Bildschirm malen können. Schwarze Farbe deckt die Maskenauswahl ab, weiße Farbe macht sie sichtbar. Die Deckkraft des Pinsels ist standardmäßig auf 100 % eingestellt. Wählen Sie Pinselgröße und -härte nach Bedarf, um die gewünschte Maskenänderung zu erzielen.

Maske maskieren

Schaltfläche —

Manchmal möchten Sie, dass der ausgewählte Bereich einer Maske auf bestimmte Bildteile beschränkt ist, beispielsweise auf die Wolken in einem Landschaftsfoto oder das Gesicht in einem Porträt. Bereiche außerhalb des ausgewählten Elements können jedoch ähnliche Pixelwerte aufweisen und werden daher in der

ersten Version der Maske mit ausgewählt. Um diese Bereiche schnell zu entfernen, erstellen Sie eine Auswahl genau dieser Elemente, die in die Maske aufgenommen werden sollen. Dies gelingt mit einem Auswahlwerkzeug wie dem Lasso oder dem Auswahlrahmen. Sie können auch eine gespeicherte Auswahl laden, um den gewünschten Bereich zu definieren, in dem die Luminanzmaske sichtbar werden soll. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Maske ausblenden“, um die Bereiche außerhalb der



Auswahlränder schwarz zu färben. Dadurch werden diese Bereiche effektiv ausgeblendet, wenn die Maske als Ebenenmaske oder aktive Auswahl verwendet wird.

Füllen Schaltfläche — Mit dieser Schaltfläche können Sie große Teile der Maske mit schwarzer oder weißer Farbe füllen, um bestimmte Bildbereiche in der Maske auszublenden oder freizulegen. Dies ist hilfreich, wenn Sie Belichtungen mithilfe von Luminanzmasken kombinieren, um den Übergangsbereich zu gestalten. Manchmal beschleunigt das schnelle Füllen von Maskenbereichen mit Schwarz oder Weiß aber auch die Maskenerstellung. Um die Fülloption zu verwenden, wählen Sie zunächst den zu füllenden Bereich mit dem Lasso- oder Auswahlrahmen-Werkzeug aus. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Füllen“. Dadurch öffnet sich das Dialogfeld „Füllen“ von Photoshop, in dem Sie die Füllung für diese Auswahl (in der Regel Schwarz oder Weiß) auswählen können. Mit einem Klick auf „OK“ im Dialogfeld „Füllen“ wird die ausgewählte Füllung der Maske hinzugefügt.

HINWEIS 1: Sowohl bei der Option „Maske maskieren“ als auch bei der Option „Füllung“ öffnet sich als letzter Schritt das Dialogfeld „Gaußscher Weichzeichner“. Hier können Sie die Kanten der Bereiche, denen Farbe auf die Maske aufgetragen wurde, weichzeichnen, indem Sie die Ebene weichzeichnen. Obwohl Pixelwertmasken, die mit dem Modul „Multi-Mask-Modul“ erstellt wurden, von Natur aus weichzeichnen, kann die Kombination mit einer Auswahl mit harten Kanten (wie Lasso oder Auswahlrahmen) dennoch eine Maske mit harten Kanten erzeugen. Durch das Weichzeichnen der Kanten können Sie ein sanftes Überblenden bei Auswahlen gewährleisten, die mit den Standard-Auswahlwerkzeugen von Photoshop erstellt wurden. Je nachdem, wie „Maske auf Maske“ und „Füllung“ verwendet werden, kann das Weichzeichnen der Kanten erforderlich sein oder nicht. Dies hängt vom Bild und der Maske ab. Sie können im Dialogfeld „Gaußscher Weichzeichner“ jederzeit auf „Abbrechen“ klicken, um die Weichzeichnung komplett zu entfernen. Abschließend ist zu beachten, dass das Weichzeichnen der mit „Maske maskieren“ und „Füllung“ hinzugefügten Farbe NICHT den Rest der Maske weichzeichnet. Es wird nur die Ebene weichgezeichnet, die für „Maske auf Maske“ oder „Füllung“ verwendet wurde.

HINWEIS 2: Mit dem Ebenenmaskenrechner im Kombinations- oder Cx-Modul lassen sich zuvor als Masken gespeicherte Auswahlen schnell laden. Diese Auswahlen können dann mit den Modifikationsoptionen „Maske maskieren“ und „Füllung“ verwendet werden.

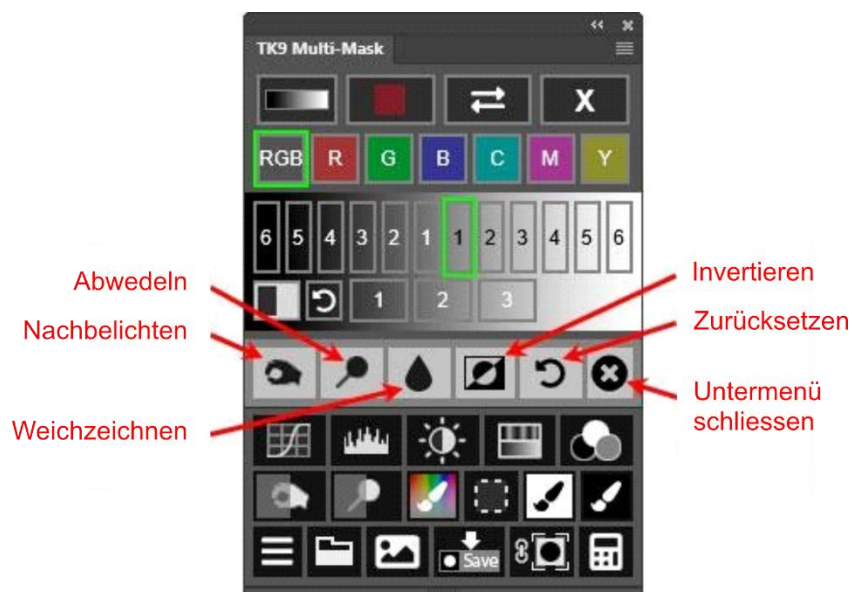
Löschen Schaltfläche — Mit dieser Schaltfläche wird das Radiergummi-Werkzeug ausgewählt. Dadurch können Änderungen, die mit den Optionen Schwarzer Pinsel, Weißer Pinsel, Maske-über-Maske und Füllung vorgenommen wurden, gelöscht werden, wodurch die darunterliegende Maske sichtbar wird.

Untermenü ÄNDERN Schaltflächen

Das Untermenü „ÄNDERN“ enthält Optionen, die im Allgemeinen erst gegen Ende der Maskenbearbeitung verwendet werden sollten. Die Schaltflächen „Abwedeln“, „Nachbelichten“ und „Weichzeichnen“ erzeugen eine neue Pixelebene, die unter Umständen weitere Bearbeitungen wie Kurven und Tonwertkorrekturen verdeckt, falls

diese bereits vorgenommen wurden. Auch das Invertieren der Maske mit der Schaltfläche „Invertieren“ kann zu unerwarteten Ergebnissen führen, wenn zuvor vorgenommene Änderungen wie Kurven, Tonwertkorrekturen, Schwarzer Pinsel oder Weißer Pinsel erneut verwendet werden. Daher empfiehlt es sich, die Änderungen im Untermenü erst kurz vor der Ausgabe der Maske für ihren eigentlichen Zweck zu nutzen.

Nachbelichten_& Abwedeln_Schaltflächen — Diese Schaltflächen wählen (oder erstellen) eine bedarfsgesteuerte Pixelebene aus, die die Bildschirmmaske nachbildet. Diese kann anschließend mit den Photoshop-Werkzeugen „Abwedeln“ und „Nachbelichten“ zum Abdunkeln und Aufhellen verwendet werden. Durch das Abdunkeln von Tiefen und



das Aufhellen von Lichtern wird der Maskenkontrast erhöht und schärfere Kanten erzeugt. Die Schaltflächen „Nachbelichten“ und „Abwedeln“ erzeugen die benötigte Pixelebene, und wählen das passende Werkzeug und den entsprechenden Bereich (Tiefen zum Abdunkeln und Lichter zum Aufhellen) aus. Malen Sie einfach auf dem Bild, um abzdunkeln oder aufzuhellen. Manchmal sind mehrere Striche erforderlich, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Weichzeichnen Schaltfläche — Diese Schaltfläche wählt (oder erstellt) eine bedarfsgesteuerte Pixelebene aus, die die Bildschirmmaske nachbildet, und öffnet anschließend das Dialogfeld „Gaußscher Weichzeichner“, um die Maske zu verwischen.

HINWEIS: Die Schaltflächen „Abwedeln“, „Nachbelichten“ und „Weichzeichnen“ erzeugen eine neue Pixelebene oder wählen die vorhandene Pixelebene aus. Diese Ebene verdeckt nach ihrer Erstellung darunterliegende Ebenen und macht einige Änderungen, wie z. B. das Aktualisieren der Maske mithilfe der Schieberegler im Modul „Multi-Mask“, unsichtbar. Daher empfiehlt es sich, die Änderungen zum Nachbelichten, Abwedeln und Weichzeichnen erst gegen Ende des Maskenerstellungsprozesses vorzunehmen, nachdem eine zufriedenstellende Ausgangsmaske erstellt und bearbeitet wurde. Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“ können die Änderungen zum Nachbelichten, Abwedeln und Weichzeichnen entfernt werden. Durch Klicken auf eine der voreingestellten Maskenschaltflächen in der Benutzeroberfläche wird außerdem eine neue Maske erstellt und alle Änderungen, einschließlich Nachbelichten, Abwedeln und Weichzeichnen, werden entfernt.

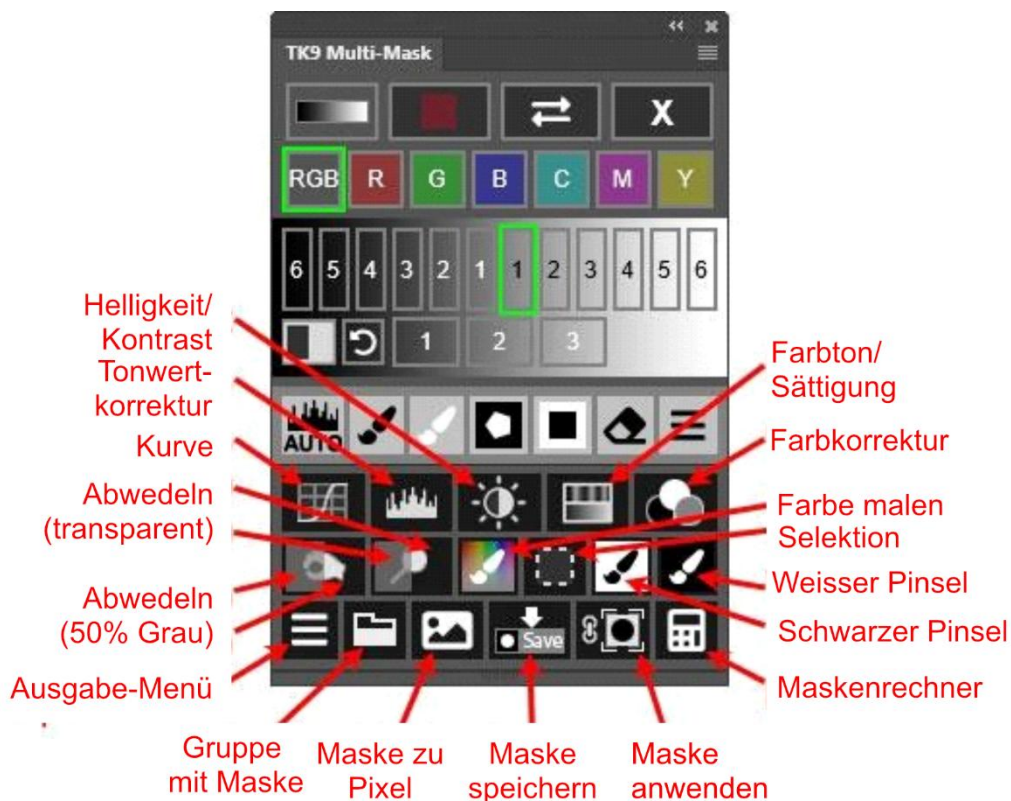
Invertieren Schaltfläche — Diese Schaltfläche kehrt die Maske um. Dies ist nützlich, um eine Maske zu erstellen, die ursprünglich ausgewählte Bildbereiche ausblendet. Die Umkehrung der Maske mit der Schaltfläche „Invertieren“ kann jedoch zu unerwarteten Ergebnissen führen, wenn zuvor vorgenommene Änderungen wie Kurven, Tonwertkorrektur, Schwarzer Pinsel oder Weißer Pinsel erneut verwendet werden.

Zurücksetzen Schaltfläche — Diese Schaltfläche setzt alle Änderungen zurück, sodass die Maske wieder in den Zustand vor jeglicher Änderung zurückkehrt.

X Schaltfläche — Durch diese Schaltfläche wird das Untermenü geschlossen und das Hauptmenü „ÄNDERN“ angezeigt.

AUSGABE

Im Bereich „AUSGABE“ des Multi-Mask-Moduls wird die Maske, die auf dem Bildschirm erstellt, angezeigt und bearbeitet wurde, schließlich in eine Maske, eine Auswahl oder „Mischen, wenn“-Einstellungen umgewandelt und zur Bildbearbeitung verwendet. In der folgenden Abbildung sind die einzelnen Schaltflächen dargestellt, und in den nachfolgenden Abschnitten werden die Funktionen der Schaltflächen beschrieben und zusätzliche Informationen zu ihrer Verwendung gegeben.



HINWEIS 1: Mit Ausnahme der Schaltflächen „Maske speichern“ und „Maskenrechner“ werden die Gruppen und Ebenen, die die Bildschirmmaskenvorschau erzeugen, beim Export aus dem Ebenenbedienfeld entfernt. Daher ist es nicht möglich, Maskenvorschauen wiederzuverwenden, da das Ebenenbedienfeld in der Regel benötigt wird, um das Bild nach dem Anwenden der Maske weiter anzupassen. Wenn Sie eine Maske später wiederverwenden möchten, speichern Sie sie zunächst mit der Schaltfläche „Maske speichern“, damit sie im Photoshop-Kanälebedienfeld für die zukünftige Verwendung verfügbar ist.

HINWEIS 2: Um sicherzustellen, dass neue Ausgabeebenen ganz oben im Ebenenstapel erstellt werden, halten Sie beim Klicken auf die verschiedenen Ausgabeschaltflächen die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt. Andernfalls wird die neue Ausgabeebene direkt über der zuvor aktiven Ebene erstellt.

HINWEIS 3: Im Abschnitt „Besondere Hinweise zur Ausgabe von „Mischen, wenn-Masken“ finden Sie weitere Informationen dazu, wie sich die Ausgabe von „Mischen, wenn“-Masken von der Ausgabe anderer Maskentypen unterscheidet, die mit dem Multi-Mask-Modul erstellt wurden.

HINWEIS 4: Im Aufklappmenü des Moduls gibt es die Option „Eigenschaftenfenster automatisch anzeigen“. Diese ist standardmäßig aktiviert und öffnet das Photoshop-Eigenschaftenfenster jedes Mal, wenn das Modul eine Einstellungsebene erstellt, bei der eine Anpassung der Eigenschaften der logische nächste Schritt sein könnte. Wenn Ihr Photoshop-Arbeitsbereich so konfiguriert ist, dass das Eigenschaftenfenster immer geöffnet ist, oder wenn Sie es als störend empfinden, dass sich das Eigenschaftenfenster unerwartet öffnet, können Sie diese Option deaktivieren.

„Kurven“, „Tonwertkorrektur“, „Helligkeit/Kontrast“ und „Farbton/Sättigung“ Schaltflächen erstellen die entsprechenden Einstellungsebenen, wobei die Bildschirmmaske als Ebenenmaske verwendet wird. Die Ebenenmaske filtert die Anpassung auf die durch sie ausgewählten Pixel.

Die Schaltfläche „Kurven“ bietet eine zusätzliche Funktion per Rechtsklick. Sie fügt eine Kurven-Einstellungsebene hinzu, wobei die Bildschirmmaske als Ebenenmaske dient und ein Ankerpunkt beim mittleren Helligkeitswert des maskierten Bereichs gesetzt wird. Diese Technik wird in diesem [Video](#) von [Todd Dominey](#) erläutert. Halten Sie beim Rechtsklick die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um sicherzustellen, dass die neue Ebene ganz oben im Ebenenstapel liegt.

„Farbkorrektur“ Schaltfläche — Diese Schaltfläche erstellt eine Kurven-Einstellungsebene mit dem Namen „Color Grading (TK)“ und wendet die Bildschirmmaske als Ebenenmaske auf diese Ebene an.

Anschließend wird die Farbkorrektur-Oberfläche des Multi-Mask-Moduls (anstelle des Eigenschaftenfensters) geöffnet, um Farbkorrekturen an den durch die Ebenenmaske

abgedeckten Bereichen des Bildes vorzunehmen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Farbkorrektur“ weiter unten.

Nachbelichten/Abwedeln-Tasten— Beide Schaltflächen haben zwei Seiten: eine graue (links) und eine transparente (rechts). Ein Klick auf die graue Seite erstellt eine Ebene des entsprechenden Typs (Abwedeln oder Nachbelichten) mit 50 % Grauanteil ganz oben im Ebenenstapel. Der Vorteil einer 50 % grauen Ebene zum Nachbelichten und Abwedeln liegt darin, dass die bearbeiteten Bereiche im Bild besser sichtbar sind, da die schwarze und weiße Farbe sich deutlicher vom grauen Hintergrund abhebt. Die transparente Seite der Schaltflächen (rechts) erstellt eine vollständig transparente Ebene zum Nachbelichten oder Abwedeln ganz oben im Ebenenstapel. Der Vorteil transparenter Ebenen zum Nachbelichten und Abwedeln besteht darin, dass die aufgetragene Farbe einfach als Auswahl geladen werden kann, indem man die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt hält und auf die Ebene klickt. Diese Auswahl kann dann als Ebenenmaske für weitere Einstellungsebenen verwendet werden, die die bemalten Pixel beeinflussen. Zusätzlich zur Auswahl des gewünschten Abwedel-/Nachbelichtungs-Ebentyps (50 % Grau oder transparent) laden diese Schaltflächen die aktuelle Bildschirmmaske als Auswahl, aktivieren das Pinselwerkzeug und ermöglichen die Wahl der passenden Farbe (Schwarz zum Nachbelichten und Weiß zum Abwedeln). Nach dem Klicken auf die Schaltfläche können Sie Pinselgröße, Härte, Deckkraft und Fluss anpassen und mit dem Malen beginnen. Die aktive Maskenauswahl steuert, welche Bereiche des Bildes Farbe erhalten und welche nicht.

HINWEIS 1: Durch Gedrückthalten der „STRG“-Taste (Windows) bzw. der „Befehlstaste“ (Mac) und Klicken auf diese Schaltflächen wird eine Ebenenmaske der aktuell angezeigten Maske erstellt, anstatt sie als aktive Auswahl zu laden. In diesem Fall bestimmt die Ebenenmaske, welche Bereiche abgedunkelt und nachbelichtet werden, anstatt der aktiven Auswahl.

Farbe malen – Diese Schaltfläche erstellt eine transparente Pixelebene ganz oben im Ebenenstapel mit dem Mischmodus „Lineares Licht“ und einer Deckkraft von 15 %. Mit dieser Ebene können Sie die durch die ursprüngliche Bildschirmmaske ausgewählten Bildbereiche einfärben. Die Maske wird als Auswahl geladen, und Sie werden anschließend aufgefordert, mit der Farbauswahl eine Farbe auszuwählen. In der Regel wird eine Farbe aus dem Bild ausgewählt. Diese Farbe sollte geeignet sein, um Farbakzente oder einen Farbschleier in den von der Maske ausgewählten Bereichen zu setzen. Der Mischmodus „Lineares Licht“ bewirkt, dass sich beim Malen die Farbe aller ausgewählten Pixel ändern kann, selbst rein weiße und rein schwarze Pixel. Dies unterscheidet sich von den Mischmodi „Weiches Licht“ und „Ineinanderkopieren“, bei denen rein weiße und rein schwarze Pixel nicht verändert werden können. Daher eignet sich der Mischmodus „Lineares Licht“ besonders gut, um Pixeln Farbe zu verleihen, die normalerweise schwer zu bearbeiten wären. Um mit Farbe abzdunkeln oder abzudunkeln, ändern Sie den Mischmodus der Ebene mithilfe des Kombinations- oder Cx-Moduls in „Weiches Licht“ oder „Ineinanderkopieren“.

HINWEIS 1: Wenn Sie die „STRG“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt halten und auf diese Schaltfläche klicken, wird eine Ebenenmaske der aktuell

angezeigten Maske erstellt, anstatt sie als aktive Auswahl zu laden. In diesem Fall bestimmt die Ebenenmaske, welche Bereiche übermalt werden, anstatt der aktiven Auswahl. Die neue Ebene wird immer ganz oben im Ebenenstapel erstellt.

Selektion — Diese Schaltfläche lädt die Bildschirmmaske als aktive Auswahl.

HINWEIS: Das Modul blendet die Auswahlränder (die sogenannten „Ameisenlinien“) standardmäßig aus, sobald eine Auswahl aktiv ist. Außerdem wird bei jeder aktiven Auswahl ein rot-grauer Auswahlindikator am Modulrand angezeigt. Auch wenn also keine Auswahlränder sichtbar sind, erinnert Sie das Modul weiterhin an eine aktive Auswahl.

„Schwarzer Pinsel/Weiße Maske“ und „Weißer Pinsel/Schwarze Maske“ Schaltflächen – Dies sind Schaltflächen, mit denen das Maskenmalen schnell eingerichtet werden kann. Diese Schaltflächen haben mehrere Funktionen:

1. Der aktiven Ebene wird eine Ebenenmaske hinzugefügt, deren Farbe der Hintergrundfarbe des Buttons entspricht. Eine „Alles ausblenden“-Ebenenmaske ist schwarz, eine „Alles einblenden“-Ebenenmaske ist weiß.
2. Das Pinsel-Werkzeug wird aktiviert.
3. Die Vordergrundfarbe wird auf die Pinselfarbe der Schaltfläche (schwarz oder weiß) eingestellt, also die Komplementärfarbe der Maskenfarbe.
4. Die Sichtbarkeit der aktiven Ebene wird aktiviert, falls sie deaktiviert war.
5. Die Ebenenmaske wird als Malfläche ausgewählt.
6. Die Bildschirmmaske wird als Auswahl geladen.
7. Die Bildschirmmaske wird nach der Umwandlung in eine Auswahl gelöscht.

Sobald die Aktion abgeschlossen ist, passen Sie Pinselgröße, Härte, Deckkraft und Fluss an und beginnen Sie mit dem Malen auf dem Bild. Die aktive Auswahl steuert nun, wo die Farbe auf der Ebenenmaske aufgetragen wird.

Gruppe mit Maske – Diese Schaltfläche erstellt im Ebenenbedienfeld eine neue, leere Gruppe, der die Bildschirmmaske als Ebenenmaske hinzugefügt wird. Weitere Ebenen oder Einstellungsebenen können der Gruppe hinzugefügt werden; die Maske der Gruppe steuert, wie diese im Bild angezeigt werden.

HINWEIS: Da die Einstellungen für „Mischen, wenn“ auf Gruppenebenen nicht immer wie erwartet funktionieren, ist die Option, eine Maske für „Mischen, wenn“ als Einstellung für „Mischen, wenn“ auszugeben, deaktiviert. Diese Option gibt auf einer Gruppenebene immer eine Ebenenmaske aus.

Maske zu Pixeln – Die vom Multi-Mask-Modul erzeugten Pixelwertmasken werden zwar üblicherweise für Ebenenmasken und Auswahlen verwendet, können aber auch als tatsächliche Pixelebenen eingesetzt werden. Mit dieser Schaltfläche wird die Bildschirmmaske in eine Pixelebene umgewandelt und ganz oben im Ebenenstapel platziert. Diese Pixelebene bietet eine Möglichkeit, Farbbilder in Schwarzweißbilder umzuwandeln. Weitere Anwendungsmöglichkeiten dieser Masken-zu-Pixel-Ebenen sind das Ändern des Mischmodus oder der Deckkraft der Ebene sowie das Hinzufügen von Ebeneneffekten.

Maske anwenden (Ebenen- oder Filtermaske) – Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird die Bildschirmmaske als Ebenenmaske auf die aktive Ebene angewendet. Um die Ebene auszuwählen, die die Maske erhalten soll, klicken Sie diese an, um sie zu aktivieren, BEVOR Sie auf die Schaltfläche „Anwenden“ klicken. Wenn Sie dann auf die Schaltfläche „Anwenden“ klicken, wird die Bildschirmmaske der ausgewählten Ebene als Ebenenmaske hinzugefügt. Wenn Sie vor dem Klicken auf diese Schaltfläche keine Ebene auswählen, erhält die Ebene, die vor dem Generieren der Maske aktiv war, eine neue Ebenenmaske, die der Bildschirmmaske entspricht. Wenn Sie die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehl“-Taste gedrückt halten und auf diese Schaltfläche klicken, wird die Bildschirmmaske als Filtermaske angewendet. Filtermasken können nur auf Smartobjekt-Ebenen mit Smartfiltern angewendet werden. Stellen Sie daher sicher, dass eine Smartobjekt-Ebene mit Smartfiltern die aktive Ebene ist, bevor Sie die Filtermaskenoption auswählen.

Maske speichern — Diese Schaltfläche speichert die Bildschirmmaske als Alphakanal im Kanäle-Bedienfeld. Ein Dialogfenster öffnet sich, in dem Sie der Maske einen neuen Namen geben können. Durch das Speichern einer Maske als Alphakanal kann diese später im Workflow wiederverwendet werden. Über die Option „Meine Kanäle“ des Multi-Masken-Moduls und den Ebenenmaskenrechner in den Modulen „Kombination“ und „Cx“ können Sie auf im Kanäle-Bedienfeld gespeicherte Masken zugreifen.

HINWEIS: Im Gegensatz zu den anderen Ausgabeoptionen wird die Bildschirmmaske durch das Speichern als Kanal nicht gelöscht und die aktuelle Maskenbearbeitungsoberfläche nicht geschlossen. Die Maske kann nach dem Speichern als Kanalmaske weiterhin mit anderen Ausgabeoptionen verwendet werden.

Submenü Ausgabe — Ausgabemenü-Schaltfläche – Diese Schaltfläche (Hamburger-Menü) öffnet ein Untermenü mit zusätzlichen Ausgabeoptionen.

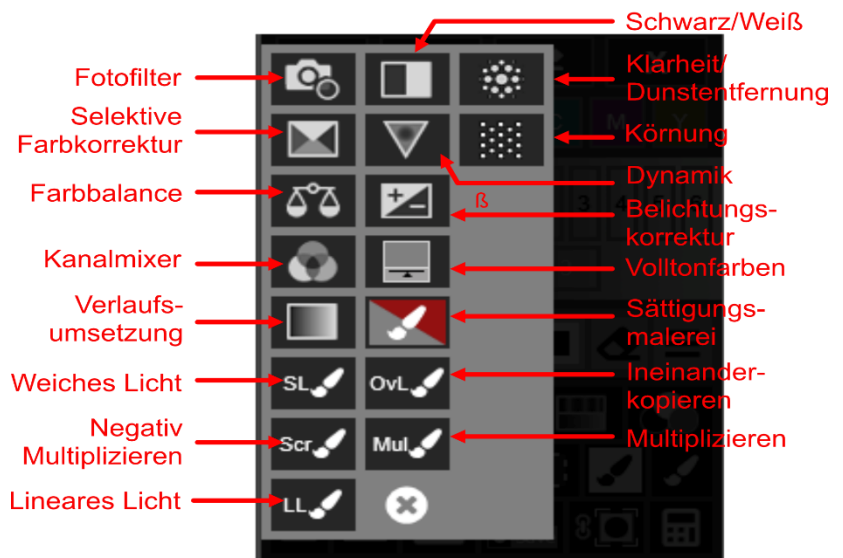
1. Fotofilter, Schwarzweiß, Selektive Farbe, Dynamik und Farbe, Farbbalance, Belichtung, Kanalmixer, Volltonfarbe, Verlaufszuordnung, Klarheit und Dunstentfernung sowie Körnung. Diese Schaltflächen erstellen die entsprechende Einstellungsebene, wobei die Bildschirmmaske als Ebenenmaske verwendet wird. Die Ebenenmaske filtert die Anpassung auf die durch die Maske ausgewählten Pixel. Bei der Option „Volltonfarbe“ wird der Mischmodus der erstellten Einstellungsebene auf „Weiches Licht“ geändert. Die Optionen „Klarheit und Dunstentfernung“ sowie „Körnung“ sind erst ab Photoshop 2026 verfügbar.

2) Sättigungsmalerei. Diese Schaltfläche richtet die notwendigen Elemente für die Sättigungsmalerei ein. a) Sie erstellt eine leere Pixelebene ganz oben im Ebenenstapel mit dem Mischmodus „Sättigung“. b) Sie legt die Vordergrundfarbe auf Grau (Sättigung = 0 %) und die Hintergrundfarbe auf Rot (Sättigung = 100 %) fest. c) Sie aktiviert das Pinselwerkzeug. d) Die Bildschirmmaske (in diesem Fall üblicherweise eine Sättigungs- oder Dynamikmaske) wird als aktive Auswahl geladen. Nach Abschluss der Aktion können Sie Pinselgröße, Härte, Deckkraft und Fluss anpassen und Grau oder Rot als Vordergrundfarbe wählen. Grau verringert die Sättigung, Rot erhöht sie. Die Auswahl begrenzt den Bereich, in dem der Effekt angewendet wird. Eine detaillierte Beschreibung der Sättigungsmalerei finden Sie in diesem Tutorial auf meiner Website.

3) Weicher Lichtpinsel, Ineinanderkopieren-Pinsel, Negativ Multiplizieren-Pinsel und Multiplizieren-Pinsel. Jeder dieser „Überblendungsmodus“-Pinsel führt folgende Aktionen aus: 1) Er erstellt eine Kurven-

Einstellungsebene mit dem entsprechenden Überblendungsmodus, 2) fügt eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske hinzu, 3) wählt das Pinselwerkzeug aus, 4) stellt die Malfarbe auf Weiß ein und 5) lädt die aktuelle Maske als aktive Auswahl. Durch Malen auf dem Bild wird dann Weiß auf die Ebenenmaske aufgetragen (durch eine Schablone der Maske), um den Überblendungsmodus-Effekt der Ebene im Bild sichtbar zu

machen. Deckkraft und Fluss des Pinsels müssen weiterhin manuell eingestellt werden.



4) Pinsel „Lineares Licht“: 1) Erstellt eine Einstellungsebene „Volltonfarbe“ mit einer vom Benutzer gewählten Farbe, 2) stellt den Überblendungsmodus auf „Lineares Licht“ mit einer Deckkraft von 15 % ein, 3) fügt eine alles ausblendende Ebenenmaske hinzu, 4) wählt das Pinselwerkzeug aus, 5) stellt die Malfarbe auf Weiß ein und 6) lädt die aktuelle Maske als aktive Auswahl. Durch das Malen auf dem Bild wird Weiß auf die Ebenenmaske

aufgetragen (durch eine Schablone der Maske), um die Farbe der Ebene und den Mischmoduseffekt im Bild sichtbar zu machen.

Maskenrechner — Der Maskenrechner funktioniert im Prinzip wie ein normaler Taschenrechner, nur dass er anstelle von Zahlen Masken für Berechnungen verwendet. Erstellen Sie zunächst eine Maske auf dem Bildschirm. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Maskenrechner“, um den Rechner zu aktivieren. Dadurch wird die aktuelle Maske als Kanal im Kanal-Panel gespeichert und das Tastenfeld des Rechners am unteren Rand des Moduls geöffnet. Über diese Oberfläche sind drei Operationen möglich: Plus (+) für Addition, Minus (-) für Subtraktion und Multiplikation (x) für Schnittmengen. Wählen Sie eine Operation aus. Der entsprechende Operator wird grün umrandet, um die durchgeführte Berechnung anzuzeigen.



HINWEIS 1: Die Auswahl einer Taschenrechnerfunktion schließt normalerweise die aktuelle Maskenerstellungsoberfläche und führt den Benutzer zurück zur Hauptoberfläche, wo er eine zweite Maske für die Berechnung erstellen kann. Um die Maskenerstellungsoberfläche beizubehalten, d. h. die aktuelle Oberfläche nicht zu schließen, halten Sie beim Klicken auf eine der Taschenrechnerfunktionsschaltflächen die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt.

HINWEIS 2: Die Taschenrechneroberfläche bleibt geöffnet, bis entweder die Schaltfläche „Gleich“ (=) zum Abschießen der Berechnung oder die Schaltfläche „Schließen“ (Kreis „x“) zum Beenden des Maskenrechners angeklickt wird.

Erstellen Sie anschließend eine weitere Maske für die Berechnung.

Sobald Sie mit der zweiten Maske zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Gleich“ (=), um die gewählte Operation auf die beiden Masken anzuwenden. Nach Abschluss der Berechnung wird eine neue Maske auf dem Bildschirm angezeigt, die das Ergebnis der Berechnung darstellt, sowie eine neue Benutzeroberfläche mit dem Titel „BERECHNET“. Hier können Sie verschiedene Varianten dieser Maske auswählen. Hier einige Beispiele für nützliche Berechnungen:

1) Maskensubtraktion. Ein Beispiel ist die Subtraktion einer restriktiveren Maske von einer weniger restriktiven. Beispielsweise erzeugt die Differenz zwischen Lichter-1 und Lichter-3 eine berechnete Maske, die die deutlich helleren, in Lichter-3 ausgewählten Farbtöne von den in Lichter-1 ausgewählten entfernt. Ein weiteres Beispiel ist die Subtraktion einer Farbmaske, die auf Blau abzielt, von einer Luminanzmaske von Lichter-1. Mit einer

solchen Maske lassen sich Pixel basierend auf ihrer Farbe von den ursprünglich anhand ihrer Luminanz ausgewählten Pixeln entfernen.

2) Maskenaddition. Hierbei werden zwei Masken zu einer neuen berechneten Maske kombiniert. Eine „Meine Kanäle“-Maske, die auf ein Element im Bild abzielt, kann zu einer anderen „Meine Kanäle“-Maske addiert werden, die auf ein anderes Element abzielt. Dadurch entsteht eine einzelne Maske, die beide Elemente abdeckt.

3) Schnittmenge von Masken. Schnittmengen von Masken sind nützlich, um eine im Kanäle-Bedienfeld als Maske gespeicherte Auswahl, beispielsweise für Vordergrund oder Himmel, mit einer Pixelwertmaske zu kombinieren. Erstellen Sie zunächst eine Pixelwertmaske (z. B. eine Luminanzmaske) mithilfe einer der Maskenbearbeitungsschnittstellen des Moduls, die Tonwerte im gesamten Bild erfasst. Anschließend schneiden Sie diese mit der gespeicherten Auswahl über die Option „Meine Kanäle“, um die gespeicherte Maske abzurufen. Auf diese Weise lässt sich eine Pixelwertmaske sehr präzise auf ausgewählte Bereiche beschränken, die durch eine zuvor gespeicherte Maske für das Bild definiert wurden. Die Schnittmengenberechnung kann auch verwendet werden, um Verlaufsmasken mit anderen Masken zu kombinieren.

HINWEIS 1: Die Maskenberechnung erfolgt mit der zuletzt angeklickten Schaltfläche. Sollten Sie versehentlich die falsche Schaltfläche ausgewählt haben, klicken Sie einfach auf die richtige. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Gleich“ (=) klicken, wird die Berechnung mit dem grün umrandeten Operator durchgeführt.

HINWEIS 2: Um die aktive Auswahl oder eine zuvor im Kanäle-Bedienfeld als Maske gespeicherte Auswahl für Maskenberechnungen zu verwenden, laden Sie diese zunächst über „Meine Kanäle“ als Maske.

Farbkorrektur

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Farbkorrektur“ in der Hauptoberfläche wird die Farbkorrekturoberfläche des Multi-Mask-Moduls geöffnet. Diese Oberfläche ermöglicht die Farbkorrektur von Tiefen, Mitteltönen und Lichtern durch Klicken auf das Farbrad, um die entsprechenden Farbkorrekturkreise (Pucks) an verschiedenen Positionen zu platzieren. Die Farbkorrektur erfolgt, wenn das Plugin mit der speziellen Einstellungsebene „Farbkorrektur (TK)“ im Ebenenbedienfeld interagiert. Durch Verschieben der Pucks werden Farbton und Sättigung des gewählten Tonwertbereichs über die Einstellungsebene verändert.



Wenn beim Klicken auf die Schaltfläche „Farbkorrektur“ die Ebene „Color Grading (TK)“ im Ebenenbedienfeld aktiv ist, zeigt die Farbkorrekturoberfläche die auf dieser Ebene angewendete Farbkorrektur an, indem die Tonwertbereichs-Pucks an ihren letzten Positionen auf dem Farbrad für die Farbkorrektur dieser Ebene platziert werden. Wenn die aktuell aktive Ebene beim Klicken auf die Schaltfläche „Farbkorrektur“ keine „Color Grading (TK)“-Ebene ist, wird die benötigte Kurven-Einstellungsebene erstellt und „Color Grading (TK)“ genannt.

Um IMMER eine neue „Color Grading (TK)“-Ebene zu erstellen, auch wenn die aktuell aktive Ebene eine Farbkorrekturebene ist, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf die Schaltfläche „Farbkorrektur“ in der Hauptoberfläche klicken.

Um sicherzustellen, dass die neue Farbkorrekturebene ganz oben im Ebenenstapel erstellt wird, halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, während Sie auf die Schaltfläche „Farbkorrektur“ klicken. Andernfalls wird die neue Farbkorrekturebene direkt über der aktuell aktiven Ebene im Ebenenbedienfeld erstellt.

HINWEIS: TK9 benötigt für die korrekte Interaktion mit der Farbkorrektur-Oberfläche den Zusatz „(TK)“ oder „(tk)“ im Namen der Farbkorrektur-Ebene. Farbkorrektur-Ebenen, die mit dem TK8-Plugin erstellt wurden (oft einfach „Farbkorrektur“ genannt), müssen umbenannt werden und „(TK)“ oder „(tk)“ enthalten, damit sie vom TK9-Plugin erkannt werden, falls mit TK9 weitere Farbkorrekturen an dieser Ebene vorgenommen werden sollen. Eine Umbenennung von TK8-Farbkorrektur-Ebenen ist nicht erforderlich, wenn deren Anpassungen nicht aktualisiert werden. Wird beim Öffnen der TK9-Farbkorrektur-Oberfläche eine vorhandene, nicht umbenannte TK8-Farbkorrektur-Ebene ausgewählt, wird eine neue Farbkorrektur-Ebene ganz oben im Ebenenstapel erstellt, die dann angepasst wird. Dem Namen von Farbkorrekturebenen können weitere Wörter hinzugefügt werden, solange „(TK)“ oder „(tk)“ irgendwo im Namen enthalten ist, beispielsweise würde „Sky-(TK)“ oder „Foreground (tk)“ weiterhin funktionieren.

Die folgende Abbildung beschriftet die verschiedenen Teile der Farbkorrekturoberfläche. Eine Beschreibung der einzelnen Teile beginnt unterhalb des Bildes.



„Farbkorrektur (TK)“-Ebene hinzufügen (+) Schaltfläche – Mit dieser Schaltfläche können Sie die benötigte Color Grading (TK)“-Ebene erstellen, falls noch keine vorhanden ist. Sie können mehrere „Color Grading (TK)“-Ebenen für ein Bild erstellen und die Farbkorrektur jeder Ebene unabhängig voneinander mithilfe der Farbkorrekturfunktion des Plugins anpassen.

Um sicherzustellen, dass die neue Farbkorrekturebene ganz oben im Ebenenstapel erstellt wird, halten Sie beim Klicken auf die Schaltfläche „Farbkorrektur (TK)“-Ebene hinzufügen (+) die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt. Andernfalls wird die neue Farbkorrekturebene direkt über der aktuell aktiven Ebene im Ebenenbedienfeld hinzugefügt.

HINWEIS: Die Kurven-Einstellungsebenen „Farbkorrektur (TK)“ sind für die korrekte Interaktion mit der Multi-Mask-Farbkorrekturoberfläche konzipiert. Das manuelle Verschieben, Hinzufügen oder Entfernen von Punkten in diesen Kurven-Einstellungsebenen kann zu Fehlern in der Farbkorrektur oder zu unerwarteten Ergebnissen führen. Passen Sie die Kurven-Einstellungsebene „Farbkorrektur (TK)“ daher nur dann manuell an, wenn Sie sicher sind, dass Sie die Multi-Mask-Farbkorrekturoberfläche nicht mehr verwenden, um die Einstellungen dieser Einstellungsebene zu ändern.

Tiefen, Mitteltöne und Lichter Schaltflächen – Mit diesen Schaltflächen am oberen Rand der Farbkorrekturoberfläche lässt sich der Tonwertbereich auswählen, der beim Klicken auf das Farbrad beeinflusst wird. Ist ein Tonwertbereich ausgewählt, wird die entsprechende Schaltfläche grün und der zugehörige Farbreger grau umrandet.

Um den ausgewählten Tonwertbereich farblich anzupassen, klicken Sie einfach auf die Stelle im Farbrad, an der Sie den Farbfilter platzieren möchten. Um beispielsweise wärmere Farben in den Lichtern zu erzielen, klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche „Lichter“ (oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den „Lichter“-Farbfilter) und anschließend auf eine wärmere Farbe (Rot, Orange oder Gelb) im Farbrad. Für kühlere Mitteltöne klicken Sie auf die Schaltfläche „Mitteltöne“ und anschließend auf eine kühlere Farbe (Blau oder Cyan) im Farbrad. Dunkle Bereiche lassen sich auf dieselbe Weise farblich anpassen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Tiefen“ und anschließend auf eine Farbe im Farbrad, um die dunklen Töne in diese Farbe zu verschieben. Je weiter der Farbfilter vom Mittelpunkt des Farbrads entfernt ist, desto intensiver ist die Farbverschiebung. Auf diese Weise können Sie durch die Platzierung der Farbfilter auf dem Farbrad Farbton und Sättigung der Farbkorrektur festlegen. Der Farbton wird durch die Farbe bestimmt, auf der der Farbfilter platziert ist, und die Sättigung durch den Abstand des Farbfilters vom Mittelpunkt des Farbrads. Je weiter der Puck vom Zentrum entfernt ist, desto deutlicher tritt die Farbe in den gewählten Farbtönen hervor.



HINWEIS 1: Die Farbkorrektur-Pucks lassen sich nicht per Drag & Drop verschieben. Sie können sie nur verschieben, indem Sie einen Tonwertbereich auswählen, den entsprechenden Puck aktivieren und dann auf das Farbrad klicken, um ihn auf die gewünschte Farbe zu verschieben. Der Puck rastet an dieser Position ein, und die Kurven-Einstellungsebene wird entsprechend der Farbkorrekturänderung aktualisiert. Um Pucks nur über kurze Distanzen zu verschieben, klicken Sie leicht außerhalb der Mitte in die gewünschte Richtung.

Neben der Möglichkeit, Farbton und Sättigung mithilfe der Tonwertbereichsregler anzupassen, lässt sich mit dem Helligkeitsregler unterhalb des Farbrads die Helligkeit des gewählten Tonwertbereichs verändern. Durch Verschieben des Reglers nach links wird der Tonwertbereich abgedunkelt, durch Verschieben nach rechts aufgehellt. Der Helligkeitsregler ist stets auf den gewählten Tonwertbereich (Lichter, Mitteltöne oder Tiefen) abgestimmt. Beim Wechsel zu einem anderen Tonwertbereich aktualisiert sich der Regler automatisch auf die zuletzt für diesen Tonwertbereich eingestellte Position. Der Helligkeitsregler ist also immer mit dem gewählten Tonwertbereich synchronisiert. Dies

geschieht automatisch beim Klicken auf eine Farbkorrektur-Schaltfläche oben in der Farbkorrektur-Oberfläche.

Um die Farbkorrektur für einen bestimmten Tonwertbereich zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Schaltfläche des entsprechenden Tonwertbereichs oben in der Farbkorrekturoberfläche. Der Puck für diesen Tonwertbereich springt in die Mitte des Farbrads, da die Anpassungen von Farbton und Sättigung in den Kurven für diesen Tonwertbereich entfernt werden. Der Helligkeitsregler bewegt sich ebenfalls in seine neutrale Mittelposition, um anzuzeigen, dass für diesen Tonwertbereich keine Helligkeitsanpassung vorgenommen wurde.

Um die Farbkorrektur für alle Tonwertbereiche zurückzusetzen, klicken Sie oben in der Oberfläche auf die Schaltfläche „Zurücksetzen“.

Um nur Farbton und Sättigung für einen bestimmten Tonwertbereich zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Puck für diesen Tonwertbereich. Dadurch springt der Puck in die Mitte und Farbton und Sättigung der Farbkorrektur für diesen Tonwertbereich werden zurückgesetzt, die Helligkeit jedoch nicht, da diese über den Helligkeitsregler gesteuert wird.

Um nur die Helligkeit für einen ausgewählten Tonwertbereich zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Helligkeitsregler.

„Probenehmen und Setzen“ (Pipette) Schaltfläche

– Diese Schaltfläche ermöglicht die Farbkorrektur anhand einer Farbprobe. Um diese Option zu nutzen, wählen Sie zunächst einen Tonwertbereich für die Farbkorrektur aus, indem Sie oben auf eine Schaltfläche klicken oder mit der rechten Maustaste auf ein Farbfeld klicken. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Farbauswahl“, um die Farbauswahl zu öffnen. Wählen Sie eine Farbe aus dem Bild oder direkt in der Farbauswahl. Durch Klicken auf „OK“ in der Farbauswahl wird der ausgewählte Tonwertbereich mit einem Farbton und einer Sättigung, die der gewählten Farbe entsprechen, farbkorrigiert. Die Farbauswahl beeinflusst NICHT die Helligkeit des Tonwertbereichs. Sie legt lediglich Farbton und Sättigung fest. Verwenden Sie den Helligkeitsregler am unteren Rand der Benutzeroberfläche, um die Helligkeit des ausgewählten Tonwertbereichs anzupassen.



HINWEIS 1: Die Sichtbarkeit der aktuellen Farbkorrekturebene wird beim Auswählen einer Farbe mit der Farbauswahl vorübergehend

deaktiviert, um zu verhindern, dass die Farbkorrektur dieser Ebene die Farbauswahl beeinträchtigt.

HINWEIS 2: Um einen Tonwertbereich mit der Komplementärfarbe der mit der Farbauswahl gewählten Farbe zu farbkorrigieren, halten Sie beim Klicken auf die Schaltfläche „Farbe zum Festlegen“ die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt.

Farbcodes (Hexadezimalcodes) – Ähnlich wie bei der Funktion „Farbe auswählen“ können Sie Farbcodes (Hexadezimalcodes) verwenden, um die Farbkorrektur für einen ausgewählten Tonwertbereich festzulegen. Wählen Sie dazu zunächst mithilfe der Schaltflächen oben einen Tonwertbereich für die Farbkorrektur aus. Kopieren Sie anschließend einen Hexadezimalcode und fügen Sie ihn in das Textfeld für Hexadezimalcodes unten rechts im Farbrad ein. Klicken Sie abschließend auf die Schaltfläche „>“. Dadurch wird der ausgewählte Tonwertbereich so farbkorrigiert, dass Farbton und Sättigung dem Farbcode (Hexadezimalcode) entsprechen. Wie bei der Funktion „Probenehmen und Setzen“ wird die Helligkeit des Tonwertbereichs durch die Eingabe eines Farbcodes (Hexadezimalcode) nicht beeinflusst. Nur Farbton und Sättigung werden aktualisiert. Um die Helligkeit feinabzustimmen, verwenden Sie den Helligkeitsregler unten in der Benutzeroberfläche.

HINWEIS: Um einen Tonwertbereich mit der Komplementärfarbe zum eingegebenen Hexadezimalcode zu farbkorrigieren, halten Sie beim Klicken auf die Schaltfläche „>“ die Taste „STRG“ (Windows) bzw. „Befehl“ (Mac) gedrückt. Durch wiederholtes Klicken auf die Schaltfläche „>“ können Sie zwischen Farbton und Sättigung der Hexadezimalfarbe und der Komplementärfarbe hin- und herschalten.

Weitere Überlegungen zur Farbkorrektur

Hier sind einige zusätzliche Punkte, die Sie bei der Farbkorrektur mit der Farbkorrekturoberfläche beachten sollten.

Manchmal ist es schwierig, die Farbkorrektur eines Bildes durch Klicken auf den Farbkreis nur geringfügig zu verändern. Versuchen Sie in diesem Fall, die Deckkraft der Einstellungsebene „Farbkorrektur (TK)“ auf 50 % zu reduzieren. Dadurch haben Sie mehr Spielraum für Farbkorrekturen, da die Farbgreier weiter vom Zentrum entfernt verschoben werden müssen, um denselben Effekt zu erzielen. Kleine Anpassungen können somit über einen größeren Bereich des Farbkreises vorgenommen werden. Durch die Reduzierung der Ebenendeckkraft sind außerdem größere Bewegungen des Helligkeitsreglers erforderlich, um Helligkeitsanpassungen vorzunehmen.

Nach Abschluss der Farbkorrektur gelangen Sie durch Klicken auf die Schaltfläche „X“ oben in der Benutzeroberfläche zurück zur Hauptoberfläche. Um die Farbkorrektur zu einem späteren Zeitpunkt im Workflow fortzusetzen, wählen Sie einfach eine Ebene vom Typ „Color Grading (TK)“ im Ebenenbedienfeld aus und klicken Sie in der Hauptoberfläche auf die Schaltfläche „Farbkorrektur“. Das Modul „Multi-Mask“ erkennt die Farbkorrektur

auf dieser Ebene und zeigt sie beim Öffnen der Farbkorrektur-Benutzeroberfläche an. Selbst wenn das Bild geschlossen und wieder geöffnet wird, wird die Farbkorrektur an der letzten Anpassung fortgesetzt, sofern eine Kurven-Anpassungsebene vom Typ „FARBkorrektur (TK)“ aktiv ist.

Manchmal führt die Farbkorrektur zu unerwarteten Helligkeitsverschiebungen im Bild.

In diesem Fall versuchen Sie, für die Ebene „FARBkorrektur (TK)“ den Mischmodus „Farbe“ zu verwenden. Auch andere Mischmodi können mitunter gute Ergebnisse liefern. Ich habe gute Erfahrungen mit „Weiches Licht“ bei der Farbkorrektur gemacht.

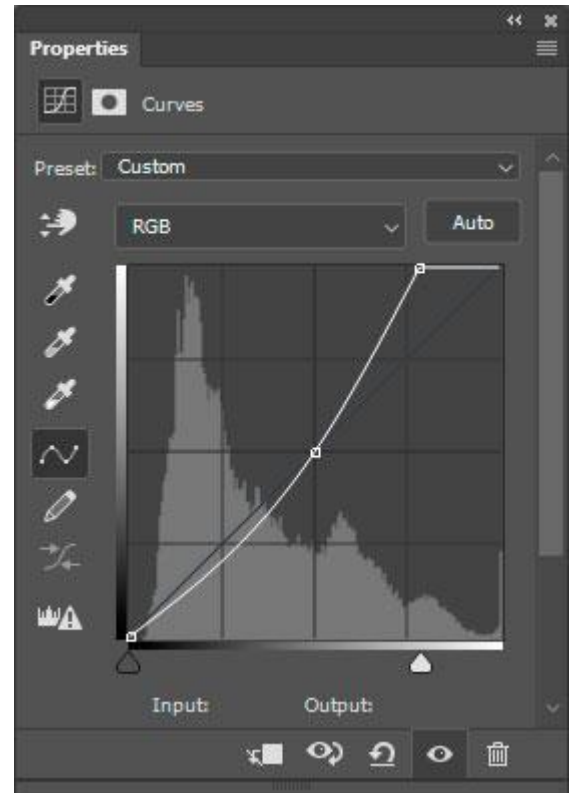
Die Werte für Farbton (H), Sättigung (S) und Helligkeit (B) des bearbeiteten Tonwertbereichs werden links unten im Farbrad angezeigt. Diese Werte können sich leicht ändern, wenn das Multi-Mask-Modul die Farbkorrektur einer bestimmten Ebene neu berechnet.

Beim Übertragen der Werte der Kurven-Einstellungsebene auf die Puck-Position im Farbrad ist eine gewisse Rundung erforderlich. Änderungen der Farbton- und Sättigungswerte sind gering und spiegeln keine tatsächliche Änderung der durch die Kurven-Einstellungsebene definierten Farbkorrektur wider.

Jede Änderung der Farbkorrektur erzeugt einen Hexadezimalcode, der im Hexadezimalcode-Textfeld rechts unten im Farbrad angezeigt wird. Dieser Code kann kopiert werden, um die Farbton- und Sättigungswerte des aktuell ausgewählten Tonwertbereichs in eine andere Anwendung zu übertragen. Der Hexadezimalcode definiert auch die Helligkeit einer Farbe. Da die Helligkeit im Modul jedoch ein relativer Wert (-64 bis +64) und kein absoluter Wert ist, ist es nicht möglich, die Farbhelligkeit mithilfe der Hexadezimalcodes des Farbmoduls exakt zu übertragen.



Die Farbkorrektur des Bildes wird durch eine Kurven-Einstellungsebene erleichtert, deren Mittelpunkt aller Kanäle auf (128,128) fixiert ist. Das bedeutet, dass Änderungen an Tiefen und Lichtern manchmal einen gegenteiligen Effekt auf das Bild haben können, wenn die Kurvenform so stark verändert wird, dass sie sich auf der gegenüberliegenden Seite des Mittelpunkts verschiebt. Beispielsweise kann eine starke Aufhellung der Lichter mit dem Helligkeitsregler dazu führen, dass die Tiefen abgedunkelt werden und das Bild insgesamt dunkler wird, insbesondere wenn es hauptsächlich aus Schattentönen besteht, was häufig vorkommt. Dies wird in der Abbildung rechts veranschaulicht. Wenn dieser Effekt auftritt, überprüfen Sie das Eigenschaftenfenster, um zu verstehen, wie die Kurvenanpassung die Veränderung verursacht. Eine Möglichkeit, diesen Effekt abzuschwächen, besteht darin, die Helligkeit der Mitteltöne mithilfe des Helligkeitsreglers anzupassen, um die Gesamtveränderung der Bildhelligkeit auszugleichen.



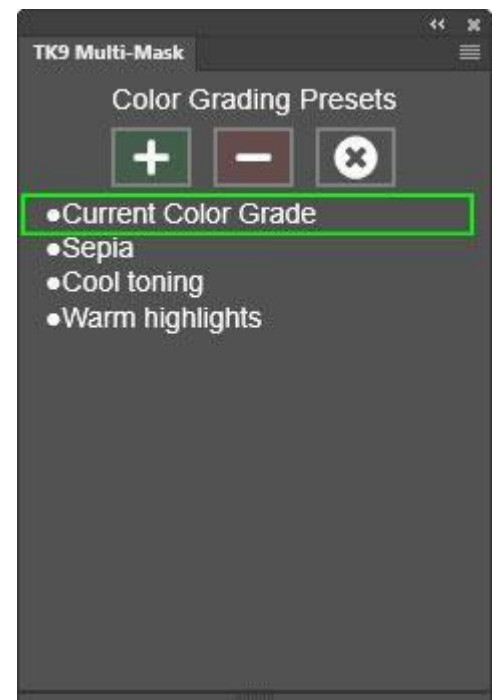
Farbkorrekturvoreinstellungen

Die Schaltfläche „Farbkorrektur-Voreinstellungen“ ermöglicht Folgendes:

- 1) Speichern der aktuellen Farbkorrektur,
- 2) Laden zuvor gespeicherter Farbkorrekturen als neue Farbkorrektur für die aktuelle Ebene „Color Grading (TK)“,
- 3) Vergleichen verschiedener Farbkorrekturen und
- 4) Löschen zuvor gespeicherter Farbkorrekturen.

Ein Klick auf die Schaltfläche „Farbkorrektur-Voreinstellungen“ öffnet eine neue Oberfläche mit einer grünen Umrandung um „Aktuelle Farbkorrektur“. Diese Umrandung zeigt an, dass die aktuelle Farbkorrektur der Ebene angezeigt wird.

Um diese Farbkorrektur als neue Voreinstellung zu speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche „Plus (+)“ und folgen Sie den Anweisungen.



Nach dem Speichern wird der Name der Farbkorrektur am Ende der Liste der gespeicherten Farbkorrekturen angezeigt.

Um einen Farbkorrekturnamen aus der Liste der Voreinstellungen zu entfernen, klicken Sie darauf und anschließend auf die Schaltfläche „Minus“ (-). Folgen Sie den angezeigten Anweisungen, um die ausgewählte Farbkorrektur aus der Liste zu entfernen.

Um verschiedene Farbkorrekturen am Bild zu testen, klicken Sie einfach darauf. Die angeklickte Voreinstellung wird grün umrandet, und die Kurven-Einstellungsebene „FARBKORREKTUR (TK)“ wird entsprechend den Einstellungen dieser Voreinstellung aktualisiert.

Um zwischen zwei verschiedenen Farbkorrekturvoreinstellungen hin- und herzuschalten, klicken Sie auf eine Voreinstellung und anschließend auf eine zweite. Klicken Sie nun wiederholt auf die zweite Voreinstellung. Dadurch wird zwischen der ersten und der zweiten Farbkorrekturvoreinstellung hin- und hergeschaltet.

HINWEIS: Zusätzlich zum Speichern der verschiedenen Kurvenpunkte auf der Kurven-Einstellungsebene „Color Grading (TK)“ speichern Farbkorrekturvorgaben auch die Deckkraft, die Fülldeckkraft und den Mischmodus der Ebene. Alle diese Parameter werden geladen, wenn eine Farbkorrekturvorgabe in der Liste der Vorgaben ausgewählt wird.

Ebenenmaskenmodus

Manchmal entspricht das Ergebnis nach dem Anwenden einer Maske auf eine Ebene und den anschließenden Anpassungen nicht ganz den Erwartungen. Die angezeigte Maske ist zwar immer nur eine Annäherung an das gewünschte Ergebnis, aber nach der Anwendung nicht immer perfekt. Der Ebenenmaskenmodus bietet eine Möglichkeit, eine Ebenenmaske weiter zu verfeinern und so bessere Ergebnisse zu erzielen. Außerdem können Sie damit schnell verschiedene Luminanzmasken als Ebenenmasken für eine Bildanpassung testen, um die optimale Maske zu finden.

Um den Ebenenmaskenmodus zu aktivieren, stellen Sie sicher, dass die Ebene mit der anzupassenden Ebenenmaske aktiv ist, und klicken Sie dann in der Hauptoberfläche des Multi-Masken-Moduls auf die Schaltfläche „Ebenenmaskenmodus“.



Durch Klicken auf die Schaltfläche „Ebenenmaskenmodus“ wird die unten dargestellte Benutzeroberfläche für den Ebenenmaskenmodus geöffnet. Mithilfe der Schaltflächen

können Sie 1) die aktuelle Ebenenmaske durch eine andere Luminanzmaske ersetzen und/oder 2) die Ebenenmaske der aktiven Ebene mit den verfügbaren Werkzeugen bearbeiten.



Im Ebenenmaskenmodus wird zunächst das Bild und nicht die Ebenenmaske angezeigt. So können Sie Änderungen an der Ebenenmaske mithilfe der Schaltflächen in dieser Benutzeroberfläche direkt am Bild überprüfen und feststellen, ob das gewünschte Ergebnis erzielt wurde. Um die Maske während der Bearbeitung anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Bild/Maske“, um zwischen Ebenenmaske und Bildansicht umzuschalten. Alternativ können Sie Ebenenmaske und Bild gleichzeitig anzeigen, indem Sie eine der beiden Optionen „Vertikal“ oder „Horizontal“ wählen.

HINWEIS: Um die 2-UP-Ansicht zu beenden, schließen Sie manuell eines der 2-UP-Fenster.

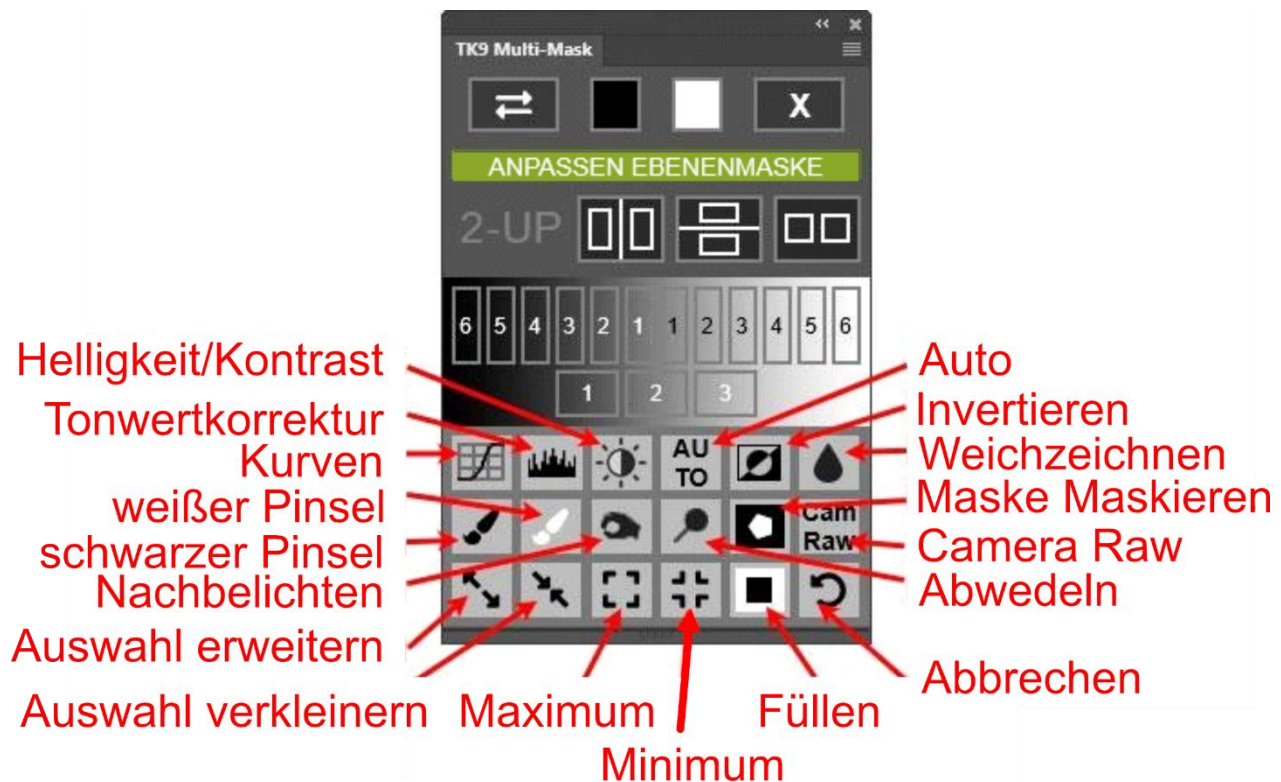
Die Schaltfläche „Größe anpassen“ ist für Situationen gedacht, in denen eines der beiden Fenster vergrößert wurde. Durch Klicken auf diese Schaltfläche werden die beiden Ansichten synchronisiert, sodass beide auf denselben Bildausschnitt gezoomt sind.

Ebenfalls in der oberen Zeile befinden sich die Schaltfläche „Alles ausblenden“, die eine schwarze, alle Ebenen ausblendende Maske auf die aktuelle Ebene anwendet, und die Schaltfläche „Alles einblenden“, die eine weiße, alle Ebenen einblendende Maske auf die aktuelle Ebene anwendet. Beide Optionen eignen sich gut, um zu experimentieren, wie sich das Anwenden verschiedener Luminanzmasken auf die von der Ebene sichtbar gemachten Bereiche auswirkt.

Unterhalb dieser Optionen befinden sich Schaltflächen für die Standard-Luminanzmasken „Lichter“, „Mitteltöne“ und „Tiefen“. Durch Klicken auf eine dieser Schaltflächen wird die entsprechende Luminanzmaske als Ebenenmaske auf die aktive Ebene angewendet.

Der aktuelle Zustand des Bildes beim Wechsel in den Ebenenmaskenmodus, einschließlich der Anpassungen der aktuellen Ebene, dient als Ausgangspunkt für die Erstellung dieser Luminanzmasken. Halten Sie beim Klicken auf die Schaltfläche für den Ebenenmaskenmodus in der Hauptoberfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um der aktiven Ebene automatisch eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske hinzuzufügen. Dies ist hilfreich, um Luminanzmasken basierend auf den Tonwerten der darunterliegenden Ebenen zu erstellen und dabei die Tonwertänderungen der aktuellen Ebene auszuschließen.

Am unteren Rand der Benutzeroberfläche des Ebenenmaskenmodus finden Sie verschiedene Optionen zum Bearbeiten der Ebenenmaske der aktiven Ebene. Die folgende Abbildung zeigt die Funktion der einzelnen Schaltflächen.



Kurven, Tonwertkorrektur, Helligkeit/Kontrast – Öffnet ein Fenster, um die angegebene Art der Anpassung an der Ebenenmaske vorzunehmen.

Auto – Führt einen automatischen Tonwertkorrektur-Befehl auf der Ebenenmaske aus, sodass sich der Tonwertbereich der Maske von reinem Schwarz bis reinem Weiß (0 bis 255) erstreckt.

Invertieren – Invertiert die Ebenenmaske.

Weichzeichnen – Öffnet den Dialog „Gaußscher Weichzeichner“, um die Ebenenmaske nach Wunsch zu verwischen.

Schwarzer Pinsel / Weißer Pinsel – Malen Sie mit Schwarz oder Weiß auf der Ebenenmaske. Passen Sie die Pinselparameter (Härte und Deckkraft) an und beobachten Sie das Ergebnis im Bild, während Sie auf der Maske malen.

Nachbelichten – Wählt das Nachbelichten-Werkzeug in Photoshop aus. Stellt den Bereich des Werkzeugs auf „Tiefen“ und die Deckkraft auf 50 % ein. Dieses Werkzeug eignet sich, um dunkelgraue Pixel in der Ebenenmaske schwarz zu färben, ohne die weißen und hellgrauen Töne in der Maske zu beeinflussen.

Abwedeln – Wählt das Abwedeln-Werkzeug in Photoshop aus. Stellt den Bereich des Werkzeugs auf „Lichter“ und die Deckkraft auf 50 % ein. Dieses Werkzeug eignet sich, um hellgraue Pixel in der Ebenenmaske weiß zu machen, ohne die schwarzen und dunkelgrauen Töne in der Maske zu beeinflussen.

Auswahl Erweitern/Verkleinern – Diese Funktion nutzt Photoshop-Berechnungen, um die ausgewählten Bereiche in der Ebenenmaske schrittweise zu erweitern oder zu verkleinern. Jede Schaltfläche verwendet eine eigene Berechnungsmethode. Daher ist es nicht möglich, die Wirkung einer Schaltfläche durch Klicken der jeweils anderen vollständig rückgängig zu machen. Um die Aktion exakt rückgängig zu machen, verwenden Sie das Protokoll-Bedienfeld, um zu einem vorherigen Zustand zurückzukehren.

Die Funktion „Maske maskieren“ ermöglicht es, den Bereich, der von der Ebenenmaske sichtbar gemacht wird, auf die durch eine andere Auswahl definierten Bildbereiche zu beschränken. Um diese Funktion zu nutzen, erstellen Sie zunächst eine Auswahl mit einem Auswahlwerkzeug wie Lasso oder Auswahlrahmen. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche, um die nicht ausgewählten Bereiche der Ebenenmaske schwarz einzufärben. Der Vorgang wird angehalten, um die Auswahl weichzeichnen zu können. Das Modul berechnet anhand der Bildgröße einen empfohlenen Weichzeichnungsradius für glatte Kanten. Dieser Wert kann jedoch selbstverständlich angepasst werden. Wenn keine Weichzeichnung gewünscht ist, klicken Sie im Dialogfenster „Auswahl weichzeichnen“ auf „Abbrechen“.

HINWEIS: Alternativ zur Funktion „Ebenenmaske maskieren“ können Sie die Ebene in einer Gruppe platzieren und anschließend die Ebenenmaske der Gruppe schwarz ausmalen, um die Bereiche der Ebene auszublenden, die nicht betroffen sein sollen. Dieser Ansatz hat den Vorteil, dass die ursprüngliche Ebenenmaske erhalten bleibt.

Camera Raw – Öffnet den Adobe Camera Raw-Filter, sodass die Ebenenmaske mithilfe der Steuerelemente in diesem Filter bearbeitet werden kann.

Maximum – Öffnet das Dialogfenster „Maximum“. Diese Option ist nützlich, um eine Kantenmaske zu erweitern.

Minimum – Öffnet das Dialogfenster „Minimum“. Diese Option ist nützlich, um eine Kantenmaske zu verkleinern.

Füllen — Um diese Funktion zu nutzen, wählen Sie zunächst mit einem Auswahlwerkzeug wie Lasso oder Auswahlrahmen die Bereiche der Maske aus, die Sie mit einer bestimmten Farbe füllen möchten. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche. Das Photoshop-Dialogfenster „Auswahl weichzeichnen“ öffnet sich, in dem Sie die Auswahl für einen besseren Übergang weichzeichnen können. Das Modul berechnet einen empfohlenen Weichzeichnungsradius basierend auf der Bildgröße, um weiche Kanten zu erzeugen. Dieser Wert kann jedoch selbstverständlich angepasst werden. Wenn Sie keine Weichzeichnung wünschen, klicken Sie im Dialogfenster „Auswahl weichzeichnen“ auf „Abbrechen“. Nach dem Weichzeichnen der Auswahl öffnet sich das Photoshop-Dialogfenster „Füllen“. Legen Sie hier die Füllparameter nach Wunsch fest (in der Regel Schwarz oder Weiß).

Klicken Sie im Dialogfeld auf „OK“, um es zu schließen und die Maske zu aktualisieren, indem Sie die Auswahl mit der festgelegten Farbe füllen.

Abbrechen – Setzt alle Einstellungen zurück und versetzt die Ebenenmaske in den Zustand, in dem sie sich beim Aufrufen des Ebenenmaskenmodus befand.

Wenn Sie die Ebenenmaske angepasst haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „X“ in der oberen rechten Ecke des Moduls, um zur Hauptansicht des Multi-Masken-Moduls zurückzukehren.

Auswahl bearbeiten

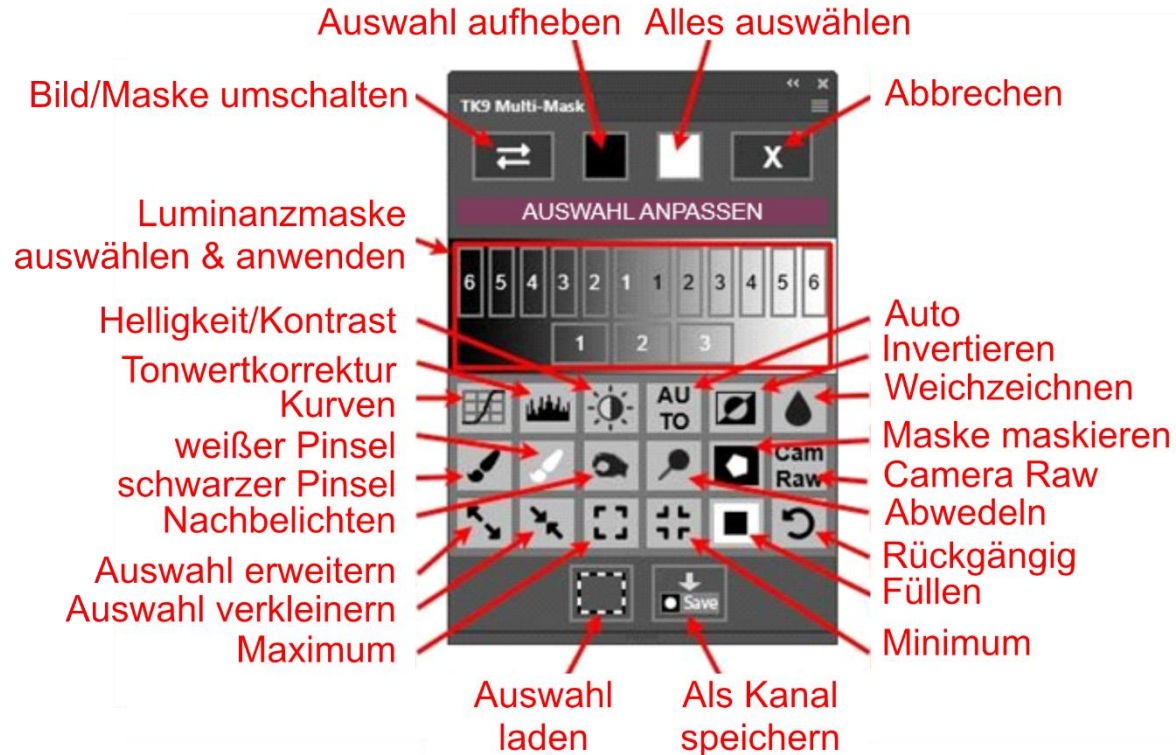
Die Schaltfläche „Auswahl bearbeiten“ in der Hauptoberfläche des Multi-Masken-Moduls öffnet die Benutzeroberfläche „Auswahl bearbeiten“ (siehe unten). Diese ähnelt dem Ebenenmaskenmodus für eine aktive Auswahl. Anstatt die Ebenenmaske anzupassen, um die Darstellung der Ebene im Bild zu ändern, erstellt „Auswahl bearbeiten“ eine temporäre Ebenenmaske der aktiven Auswahl. Anschließend kann diese Maske in der Benutzeroberfläche „Auswahl bearbeiten“ angepasst werden. Die Bearbeitungsoptionen in der Benutzeroberfläche „Auswahl bearbeiten“ entsprechen denen im Ebenenmaskenmodus und wurden im vorherigen Abschnitt ausführlicher beschrieben.

Mit der Schaltfläche „Auswahl aufheben“ kann eine Maske erstellt werden, die die gesamte Auswahl ausblendet. Mit der Schaltfläche „Alles auswählen“ kann eine Maske erstellt werden, die die gesamte Auswahl einblendet.

Wenn keine aktive Auswahl vorhanden ist, wird beim Klicken auf die Schaltfläche „Auswahl bearbeiten“ automatisch die gesamte Arbeitsfläche ausgewählt. Dadurch können die Schaltflächen für die Luminanzmaske und andere Optionen in dieser Benutzeroberfläche verwendet werden, um eine Auswahl zu erstellen, die den anzupassenden Bildbereichen entspricht.

HINWEIS: Die Optionen für die Luminanzmaske basieren auf dem aktuellen Zustand des Bildes beim Öffnen der Benutzeroberfläche „Auswahl bearbeiten“.





Nachdem die Auswahlmaske wie gewünscht angepasst wurde, stehen unten zwei Ausgabeoptionen zur Verfügung: „Als Auswahl laden“ und „Als Kanal speichern“. Mit „Als Auswahl laden“ wird die angepasste Maske als Auswahl geladen und die Benutzeroberfläche „Auswahl bearbeiten“ geschlossen. „Als Kanal speichern“ speichert die geänderte Maske als Kanal im Kanäle-Bedienfeld, schließt aber NICHT die Benutzeroberfläche „Auswahl bearbeiten“.

Workflow Extras

Die Schaltflächen in diesem Abschnitt bieten kreative Möglichkeiten zur Bildbearbeitung. Gegebenenfalls finden Sie hier auch Links zu Online-Inhalten, die die jeweilige Technik erläutern, oder zu dem Fotografen, der mich damit vertraut gemacht hat.



Farbskizze — Die Skizzenfunktionen stammen von meinem Freund [Steve Dell](#). „Farbskizze“ wandelt ein Foto in eine farbige Skizze um. An markanten Kanten werden Skizzenlinien hinzugefügt und die Farben angeglichen, insbesondere dunkle Farben, die dadurch heller werden. Die Aktion stoppt, damit der Benutzer im Dialogfenster „Minimum“ einen Radiuswert eingeben kann. Dieser Wert bestimmt die Breite der Kantenlinien im

Bild. Der Standardwert beträgt 4 Pixel. Größere Werte erzeugen breitere Kantenlinien. Die Aktion erstellt außerdem eine Tonwertkorrekturebene über der Gruppe „Farbskizze“. Nach dem Erstellen einer Farbskizze hilft es oft, durch Anpassen der Eigenschaften dieser Ebene eine bessere Helligkeitsbalance in den dunklen und hellen Bereichen des Bildes zu erzielen.



B&W Skizze — Diese Schaltfläche funktioniert genauso wie die Farbskizze, nur dass die resultierende Skizze einfarbig statt farbig ist.

Linien Skizze — Diese Schaltfläche funktioniert wie die Farbskizze und die Schwarzweißskizze, stoppt jedoch an dem Punkt, an dem die Kantenlinien erstellt werden. Sie erzielt in der Regel die besten Ergebnisse mit einem kleineren „Radius“-Wert im Dialogfeld „Minimum“. Der Standardwert ist 2 Pixel.

HINWEIS 1: Bilder und Elemente ohne klare Kanten zeigen nach Anwendung der Skizzenaktion manchmal nur geringe Veränderungen. Wolken beispielsweise verändern sich kaum, da sie in der Regel keine klaren Kanten aufweisen und meist bereits hell im Bild sind.

HINWEIS 2: Die Objektivprofilkorrektur in Lightroom/Camera Raw kann bei Anwendung der Skizzenaktionen zu einem Moiré-ähnlichen Muster führen. Dies scheint auf eine Umverteilung des Bildrauschens zurückzuführen zu sein, die der Objektivprofilkorrektur entspricht. Dabei wird ein Teil des Rauschens komprimiert, ein anderer Teil gedehnt. Die Skizzenaktionen verstärken diese Rauschunterschiede, was insbesondere bei stärkeren Anpassungen der Tonwertkorrektur „Skizze anpassen“ in der Gruppe „Skizze“ zu einem deutlich sichtbaren Muster führen kann. Falls dies ein Problem darstellt, können Sie es folgendermaßen vermeiden oder abschwächen:

- 1) Wenden Sie die Objektivprofilkorrektur in Lightroom/Camera Raw nur an, wenn sie unbedingt erforderlich ist.*
- 2) Falls sie erforderlich ist, verwenden Sie „Rauschunterdrückung...“, BEVOR Sie die Objektivprofilkorrektur anwenden.*
- 3) Nehmen Sie in Photoshop nur minimale Anpassungen an der Tonwertkorrektur „Skizze anpassen“ vor.*

Tonwertkarte — Dies ist ein Schalter. Beim ersten Klick wird eine Tonwertkarte aktiviert, die Schatten, Mitteltöne und Lichter in drei verschiedenen Farben darstellt: Schwarz, Grau und Weiß. Da unser Blick von hellen Bereichen eines Fotos angezogen wird, hilft die Tonwertkarte dabei, den Blick des Betrachters zu lenken. Ein zweiter Klick auf diesen Schalter deaktiviert die Tonwertkarte. In diesem [Video](#) wird der Nutzen der Tonwertkarte erläutert.

Farbkarte — Dies ist ein Umschalter. Beim ersten Klick wird eine Farbskala aktiviert, die die Farben des Bildes vor einem grauen Hintergrund anzeigt. Die Bildstruktur wird ausgeblendet, nur die Farben sind sichtbar. Die Farbskala erleichtert die Visualisierung der im Bild vorhandenen Farben und ihrer Sättigung. Ein zweiter Klick deaktiviert die Farbskala. In diesem [Video](#) wird die Verwendung der Farbskala erklärt.

Wärmekarte — Dies ist ein Schalter, mit dem sich eine 5-Farben-Heatmap ein- und ausschalten lässt. Blake Rudis erklärt sie in diesem [Video](#). Sie kann verwendet werden, um die Tonwertqualität zu visualisieren, also die Verteilung von hellen (Magenta und Weiß), dunklen (Schwarz und Cyan) und mittleren (Gelb) Tönen im Bild zu erkennen. Im Video wird auch gezeigt, wie man das Bild anpasst, während die Wärmekarte aktiv ist. Davon rate ich jedoch dringend ab. Es ist ratsam, das Bild direkt zu betrachten, bevor man Anpassungen vornimmt. Da es sich um einen Schalter handelt, ist es nicht nötig, ihn ständig aktiviert zu lassen. Schalten Sie ihn ein, um die Tonwertqualität zunächst zu beurteilen, und deaktivieren Sie ihn anschließend, um Anpassungen vorzunehmen. Nach einer Anpassung können Sie die Wärmekarte einfach wieder aktivieren, um zu sehen, ob sich die Tonwertqualität verbessert hat.

Cam-Raw Orton — Diese Aktion verwendet die Photoshop-Filter „Gaußscher Weichzeichner“ und „Camera Raw“ sowie ein Smartobjekt, um den Orton-Effekt zu erzeugen. Der Radius des Gaußschen Weichzeichners ist standardmäßig auf 80 % der Megapixelgröße des Bildes eingestellt. Die Standardwerte des Camera-Raw-Filters entsprechen den Empfehlungen von [Nick Page](#). Beide Werte können während der Ausführung der Aktion angepasst werden. Da es sich um Smartfilter innerhalb eines Smartobjekts handelt, können sie auch nach Abschluss der Aktion geändert werden. Die Deckkraft der finalen Ebene ist auf 20 % eingestellt (ebenfalls Nick Pages Standardwert). Daher ist es notwendig, die Werte des Gaußschen Weichzeichners und des Camera-Raw-Filters etwas zu erhöhen, damit der Effekt im Bild sichtbar wird.

Halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um die Aktion ohne Benutzereingaben zum Radius des Gaußschen Weichzeichners oder den Camera-Raw-Einstellungen auszuführen. Es werden die Standardwerte der Aktion verwendet.

Tiefenanhebung/Dunst — Dies ist eine weitere Aktion von [Nick Page](#). Sie fügt schattigen Bereichen subtiles Licht hinzu. Dadurch kann der Eindruck von Dunst und Tiefe bei weiter entfernten Objekten in einer Szene verstärkt oder Schatten bei näheren Objekten aufgehellt und weicher gemacht werden. Die Aktion erstellt eine neue Ebene und fügt einen großen Gaußschen Weichzeichner hinzu. Der Ebene wird eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske hinzugefügt und ihre Deckkraft auf 20 % eingestellt. Anschließend wird eine Luminanzauswahl mit dem Wert „Tiefenl-1“ erstellt und ein weißer Pinsel zum Malen auf der schwarzen Ebenenmaske ausgewählt. Durch das Malen auf dem Bild werden die weichgezeichneten Pixel in den dunkleren Bereichen des Bildes bevorzugt sichtbar gemacht, wodurch die oben beschriebenen Effekte entstehen. Der große Weichzeichnungsradius ist hierbei entscheidend. Er sorgt dafür, dass beim Malen mit Weiß auf der Ebenenmaske Licht und ähnliche Farben in die Schatten gelangen.

HINWEIS: Falls die Farbänderung in den Tiefen nicht stimmig aussieht, ändern Sie den Mischmodus der Ebene in „Luminanz“, um nur Licht und keine Farbe hinzuzufügen. Die Deckkraft der Ebene kann erhöht werden, falls ein stärkerer Effekt gewünscht ist.

Kontrast hervorheben — Diese letzte Aktion von [Nick Page](#) erstellt eine Tonwertkorrekturebene und passt das Bild anschließend automatisch mit der Option „Monochromatischen Kontrast verbessern“ an. Eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske wird auf die Ebene angewendet; eine Auswahl „Lichter 1“ wird erstellt und ein weißer Pinsel ausgewählt. Durch Malen mit Weiß auf die schwarze Maske innerhalb der Auswahl wird der Kontrast in den hellen Bereichen erhöht.

HINWEIS: Die Deckkraft des Pinsels muss je nach dem mit „Monochromatischen Kontrast verbessern“ hinzugefügten Kontrast angepasst werden.

PERSÖNLICHE ANMERKUNG: Diese Aktionen von Nick Page eignen sich hervorragend, um Naturfotos den letzten Schliff zu geben.

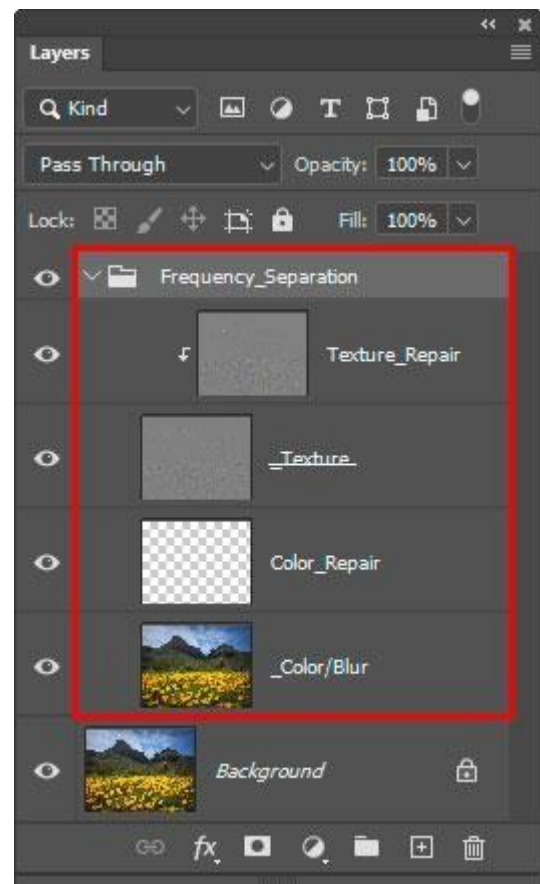
Geführte Frequenztrennung

Die Schaltflächen in diesem Abschnitt sind das Ergebnis von Gesprächen mit [Allyn Saroyan](#). Die Frequenztrennung teilt ein Bild in eine Hochfrequenzebene, die hauptsächlich Texturen enthält, und eine Niederfrequenzebene mit Farbe auf. Durch diese Trennung lassen sich Farb- und Texturprobleme unabhängig voneinander bearbeiten. So kann beispielsweise die Hautstruktur geglättet werden, ohne die Hautfarbe zu verändern. Die Frequenztrennung ist im Wesentlichen ein Retuscheverfahren, das in nahezu allen Bereichen der Fotografie Anwendung findet. Eine der Herausforderungen bei der Frequenztrennung besteht darin, das richtige Werkzeug für die jeweilige Ebene auszuwählen. Die geführte Frequenztrennung kann insbesondere Anfängern die Anwendung dieser Technik erleichtern.

Start FT — Mit dieser Schaltfläche starten Sie den Prozess. Sie erstellt die notwendigen Ebenen für die Verwendung der anderen Schaltflächen in diesem Abschnitt. Der Vorgang wird unterbrochen, um einen Radius für den Gaußschen Weichzeichner einzugeben. Der Standardwert beträgt 10 Pixel. Dieser Wert sollte jedoch je nach Bild angepasst werden. Ziel ist es, störende Elemente im Bild zu verwischen. Bei Hauttexturen kann dies ein kleiner Wert sein. Fußspuren im Schnee erfordern hingegen möglicherweise einen größeren Wert. Am Ende des Prozesses sieht die Ebenenstruktur der „Frequenztrennung“ wie im Bild rechts aus.

Um anstelle des Gaußschen Weichzeichners den Medianfilter zur Erstellung der Frequenztrennungsebenen zu verwenden, halten Sie beim Klicken auf die Schaltfläche „Frequenztrennung starten“ die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt.

Nachdem die Frequenztrennungsebenen erstellt wurden, können Sie das Bild mit den gelben und blauen Schaltflächen retuschieren. Jede Schaltfläche wählt die entsprechende Ebene in der neu erstellten Gruppe aus, wählt das passende Werkzeug und stellt einige seiner Optionen so ein, dass das



gewünschte Ergebnis erzielt wird. Gegebenenfalls müssen Sie noch eine geeignete Farbe oder Klonquelle auswählen und die Deckkraft des Werkzeugs anpassen. Das richtige Werkzeug und die richtige Ebene sind jedoch bereits ausgewählt, und Sie können in der Regel direkt mit dem Malen beginnen, um die Auswirkungen zu sehen.

Textur klonen — Das Kopierstempel-Werkzeug ist ausgewählt. Halten Sie die „ALT“-Taste (Windows) bzw. die „Option“-Taste (Mac) gedrückt, um eine Texturquelle aus dem Bild auszuwählen. Malen Sie anschließend auf den Bereich des Bildes, auf den die ausgewählte Textur übertragen werden soll.

Textur entfernen — Das Pinselwerkzeug ist mit grauer Farbe ausgewählt. Malen Sie auf das Bild, um die Textur zu entfernen. Dadurch wird die Unschärfe sichtbar, die beim Starten der Frequenztrennung mit „FS starten“ ausgewählt wurde. Eine geringere Deckkraft des Pinsels kann hilfreich sein, um Texturen in Bereichen wie Gesichtern in einem Porträt oder Wolken oder Wasser in Naturfotos schrittweise zu entfernen.

Textur heilen — Das Bereichsreparatur-Werkzeug ist ausgewählt und kann verwendet werden, um Texturen zu korrigieren, die in einem bestimmten Bild „falsch“ wirken. Dadurch wird möglicherweise auch die Unschärfe sichtbar, die beim Starten der Frequenztrennung mit „Frequenztrennung starten“ ausgewählt wurde.

Farbe klonen — Das Kopierstempel-Werkzeug ist ausgewählt. Halten Sie die ALT-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Mac) gedrückt, um eine Farbquelle aus dem Bild auszuwählen. Malen Sie anschließend auf den Bereich des Bildes, in den die gewählte Farbe übertragen werden soll.

Farbe hinzufügen — Diese Option ähnelt der Funktion „Farbe klonen“, nur dass die Farbauswahl individuell angepasst werden kann. Der Farbwähler öffnet sich nach dem Klicken auf diese Schaltfläche. Eine Farbe kann durch Klicken auf das Bild ausgewählt werden, sofern dies möglich ist. Alternativ kann jede beliebige Farbe über den Farbwähler ausgewählt werden. Mit dem Farbwähler lässt sich die ausgewählte Farbe im Bild auch aufhellen oder abdunkeln bzw. die Sättigung anpassen. Das Pinselwerkzeug wird aktiviert und die gewählte Farbe auf das Bild aufgetragen. Die Deckkraft des Pinsels kann variiert werden, um die Farbmenge zu bestimmen. Im Gegensatz zur Funktion „Farbe klonen“ wird bei „Farbe hinzufügen“ die ausgewählte Farbe kontinuierlich aufgetragen. Die Farbe wird nicht während der Mausbewegung aus dem Bild aufgenommen, daher gibt es keine Farbvariationen. Aus diesem Grund ist es manchmal hilfreich, mit einem Pinsel geringer Deckkraft zu malen und verschiedene Farben auszuwählen, um einen natürlicheren Farbverlauf zu erzielen.

Reset Textur & Reset Farbe Schaltflächen — Ein großer Vorteil der geführten Frequenztrennung ist die einfache Korrektur von Fehlern. Alle Bildänderungen werden auf separaten Ebenen „Color_repair“ und „Texture_repair“ innerhalb der Gruppe „Frequenzy_Seperation“ vorgenommen. Das bedeutet, dass die ursprünglichen Frequenztrennungsebenen unverändert bleiben, solange die gelben und blauen Schaltflächen zur Steuerung des Prozesses verwendet werden. So

lassen sich Fehler gezielt und einfach korrigieren. Die Schaltflächen „Textur wiederherstellen“ und „Farbe wiederherstellen“ dienen dazu. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Schaltfläche und entfernen Sie anschließend alle misslungenen Retuschen.

Beende FT — Sobald die Retusche abgeschlossen ist, schließt ein Klick auf die Schaltfläche „FS fertigstellen“ die Gruppe „Frequenztrennung“ und stellt die während des Retuschevorgangs verwendeten Werkzeuge auf die vorherigen Einstellungen des Benutzers zurück.

HINWEIS: Allyn Saroyan stellte folgende zusätzliche Informationen zur Anwendung dieser Technik bereit:

Die geführte Frequenztrennung entspricht im Wesentlichen der Frequenztrennung der TK9 Combo- oder CX-Panels. Es handelt sich nicht um eine neue Implementierung der Frequenztrennung, sondern um eine Verbesserung, die eine zerstörungsfreie Frequenztrennung ermöglicht und den Wechsel zwischen Textur- und Farbänderungen vereinfacht.

Nachdem Sie eine der Schaltflächen „Textur klonen“, „Textur entfernen“, „Textur reparieren“, „Farbe klonen“ oder „Farbe hinzufügen“ ausgewählt haben, müssen Sie nicht unbedingt das entsprechende Werkzeug verwenden. Nutzen Sie diese Schaltflächen stattdessen, um zwischen den Ebenen „Color_repair“ und „Texture_repair“ zu wechseln. Anschließend können Sie jedes beliebige Werkzeug oder jede beliebige Methode verwenden, um diese Ebenen zu bearbeiten. Beispielsweise verwenden Porträtretuscheure häufig den Mischpinsel und den Gaußschen Weichzeichner anstelle der Werkzeuge, die durch die Schaltflächen ausgewählt werden. Die ausgewählten Werkzeuge eignen sich gut für die Bearbeitung anderer Bereiche, für die TK9 häufig verwendet wird. Selbst das Werkzeug „Entfernen“ kann für die Retusche mit Frequenztrennung nützlich sein. Stellen Sie lediglich sicher, dass das Kontrollkästchen „Alle Ebenen aufnehmen“ deaktiviert ist, bevor Sie es auf einer bestimmten Ebene anwenden.

Nach Auswahl der Schaltfläche „Farbe hinzufügen“ können Sie mit gedrückter ALT-/Optionstaste auf das Bild klicken, um eine neue Farbe auszuwählen. So können Sie mit mehreren Farben in verschiedenen Bildbereichen malen, indem Sie die Schaltfläche „Farbe hinzufügen“ nur einmal verwenden. Dies ist vergleichbar mit der Funktion „Farbe klonen“ und dem häufigen Ändern der Klonquelle.

Wenn Sie eine Farb- oder Texturänderung vornehmen und sofort feststellen, dass Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, verwenden Sie die Funktion „Rückgängig“ in Photoshop anstelle der Schaltflächen „Textur wiederherstellen“ oder „Farbe wiederherstellen“. Dadurch bleibt Ihr aktuelles Werkzeug aktiv, während Sie Ihre letzte Aktion rückgängig machen.

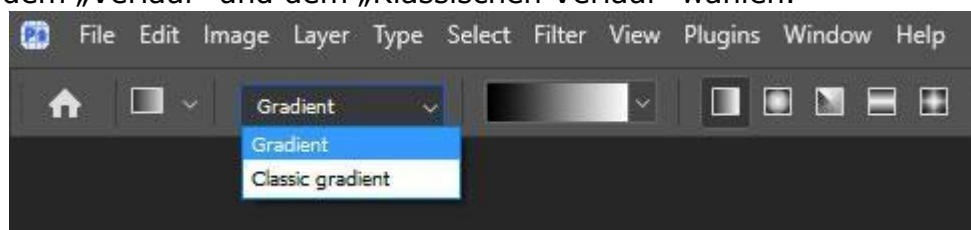
Die Schaltflächen „Wiederherstellen“ dienen dazu, die Frequenztrennung zerstörungsfrei durchzuführen. Textur und Farbe können jederzeit wiederhergestellt werden, auch nachdem das Bild geschlossen und wieder geöffnet wurde. Um Textur oder Farbe nach dem erneuten Öffnen eines Bildes wiederherzustellen, wählen Sie anstelle von „Frequenztrennung starten“ die Option „Textur wiederherstellen“ oder „Farbe wiederherstellen“. Die anderen Schaltflächen können verwendet werden, um Textur und Farbe nach der Wiederherstellung zu bearbeiten. Verwenden Sie „Frequenztrennung beenden“, um die Frequenztrennungsgruppe zu schließen und die Werkzeuge zurückzusetzen, wenn Ihre Korrekturen abgeschlossen sind.

Die Frequenztrennung sollte so früh wie möglich im Ebenenstapel erfolgen, da sie alle darunterliegenden Ebenen überschreibt. Nach der Frequenztrennung sind daher alle Änderungen an den darunterliegenden Ebenen nicht mehr sichtbar und verändern das Bild nicht.

Hinzufügen einer Farbverlaufsmaske

Eine Anpassung mithilfe eines Verlaufs auf einer Ebenenmaske sichtbar zu machen, ist eine der besten Methoden, diese Anpassungen harmonisch in das Bild einzufügen. Verläufe sorgen für weiche Übergänge, und dank der verschiedenen verfügbaren Verlaufsarten findet sich mit hoher Wahrscheinlichkeit ein passender Verlauf, gegebenenfalls mit kleinen Anpassungen. Die Ebenenmasken-Verläufe in TK9 bieten zahlreiche Möglichkeiten zum Auswählen, Anwenden und Bearbeiten von Verläufen auf Ebenenmasken, um optimale Ergebnisse zu erzielen. Zum Zeichnen der Verläufe wird das Verlaufswerkzeug von Photoshop verwendet.

Das Plugin macht einige Funktionen des Verlaufswerkzeugs leicht zugänglich. Benutzer können jedoch weiterhin im Dropdown-Menü der Optionsleiste des Verlaufswerkzeugs zwischen dem „Verlauf“ und dem „Klassischen Verlauf“ wählen.



Die Option „Farbverlauf“ ist in der Regel die bessere Wahl. Sie bietet einen dynamischen Farbverlauf, der mithilfe von Griffen, die direkt im Farbverlauf angezeigt werden, bearbeitet und neu positioniert werden kann. Der „Klassische Farbverlauf“ ist ein statischer Farbverlauf, der neu gezeichnet werden muss, um ihn zu verschieben oder zu ändern.

HINWEIS: Ebenenmaskenverläufe funktionieren nicht auf Einstellungsebenen mit Farbverlaufs-füllung. Der Farbverlaufstyp und die Farbverlaufsfarben der Farbverlaufs-füllungsebene in Photoshop überschreiben die Einstellungen der Plugin-Schaltflächen. Beim Versuch, die Funktion „Ebenenmaskenverlauf“ auf einer Farbverlaufs-füllungsebene zu verwenden, wird eine Meldung angezeigt, dass Farbverlaufs-füllungsebenen nicht unterstützt werden. Um einen Ebenenmaskenverlauf auf einer Farbverlaufs-füllungsebene zu verwenden, platzieren Sie die Farbverlaufs-füllungsebene zunächst in einem Gruppenordner und fügen Sie anschließend den Ebenenmaskenverlauf der Gruppe hinzu.

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Ebenenmaskenverläufe“ in der Hauptoberfläche wird eine neue Oberfläche zum Erstellen von Ebenenmaskenverläufen geöffnet.



Bild/Maske umschalten — Durch Klicken auf die Schaltfläche wird zwischen der Anzeige des Bildes und der Anzeige der Ebenenmaske der aktuellen Ebene umgeschaltet.

Alles ausblenden — Diese Schaltfläche fügt der aktiven Ebene eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske hinzu, um das Hinzufügen eines Farbverlaufs zu ermöglichen, der die Anpassung der Ebene sichtbar macht.

Gruppe Alles ausblenden — Diese Schaltfläche fügt die aktuell aktive(n) Ebene(n) einer Gruppe mit einer schwarzen, alles ausblendenden Ebenenmaske hinzu. Anschließend kann ein Farbverlauf gezeichnet werden, um den Inhalt der Gruppe sichtbar zu machen.

Alles einblenden — Diese Schaltfläche fügt der aktiven Ebene eine weiße, alles einblendende Ebenenmaske hinzu, um das Hinzufügen eines Farbverlaufs zu ermöglichen. Dadurch werden die Anpassungen der Ebene je nach Art des verwendeten Farbverlaufs ein- oder ausgeblendet.

Gruppe Alles einblenden — Diese Schaltfläche fügt die aktuell aktive(n) Ebene(n) einer Gruppe mit einer weißen, alles anzeigenden Ebenenmaske hinzu. Anschließend kann ein Farbverlauf gezeichnet werden, um den Inhalt der Gruppe sichtbar zu machen. Je nach Art des verwendeten Farbverlaufs kann dieser den Inhalt der Gruppe auch wieder ausblenden oder einblenden.

Lineare, radiale, reflektierte und rautenförmige Farbverläufe — Mit diesen Schaltflächen kann der zu erzeugende Farbverlauf ausgewählt werden. Der gewählte Farbverlauf ist grün umrandet.

Verlaufsfarben — Mit diesen Schaltflächen wählen Sie die Verlaufsfarben aus. Weiß, Schwarz und Transparent sind die einzigen verfügbaren Farboptionen, da diese Verläufe auf Ebenenmasken angewendet werden, wo nur Schwarz, Weiß und Grautöne sinnvoll sind.

Weiß-zu-Schwarz – Dies ist die Standardeinstellung und eignet sich gut zum Zeichnen eines einzelnen Farbverlaufs. Der Inhalt der Ebene wird am Anfangspunkt des Verlaufs am intensivsten dargestellt und verschwindet am Ende des Verlaufs vollständig. Jeder neu gezeichnete Farbverlauf überschreibt den vorherigen.

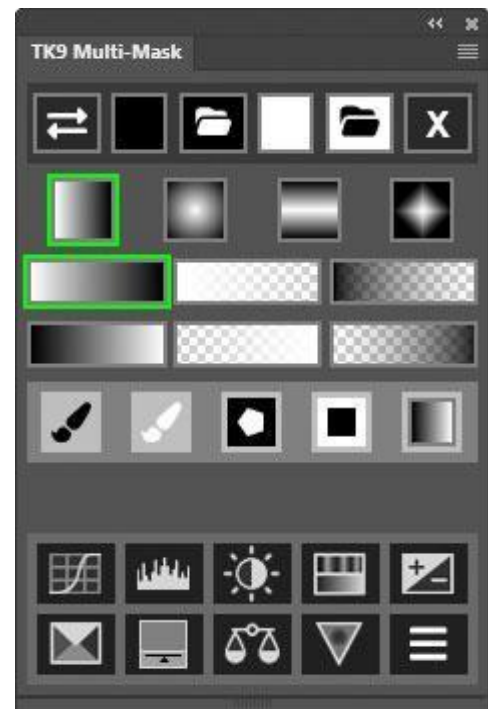
Schwarz-zu-Weiß – Dieser Farbverlauf blendet den Inhalt einer Ebene an seinem Anfangsbereich aus und lässt ihn dann an seinem Endebereich allmählich am intensivsten erstrahlen. Bei jeder Anwendung dieses Farbverlaufs wird der vorherige Farbverlauf überschrieben.

Weiß zu Transparent – Um den Effekt dieses Farbverlaufs zu sehen, beginnen Sie mit einer schwarzen, alles ausblendenden Ebenenmaske. Der Farbverlauf gibt den Inhalt einer Ebene am Anfang am intensivsten preis und verschwindet vollständig am Ende. Da dieser Farbverlauf weiße Farbe verwendet und Transparenz beinhaltet, kann er bei jedem weiteren Zeichnen die durch zuvor gezeichnete Farbverläufe auf derselben Ebenenmaske sichtbaren Bereiche der Ebene verstärken.

Transparent zu Weiß – Um den Effekt dieses Verlaufs zu sehen, beginnen Sie mit einer schwarzen, alles ausblendenden Ebenenmaske. Der Verlauf hat dann an seinem Anfang keine Wirkung und enthüllt den Ebeneninhalt allmählich, am Ende jedoch am stärksten. Da dieser Verlauf weiße Farbe verwendet und Transparenz beinhaltet, kann er bei jedem weiteren Zeichnen die von zuvor gezeichneten Verläufen auf derselben Ebenenmaske sichtbaren Bereiche der Ebene verstärken.

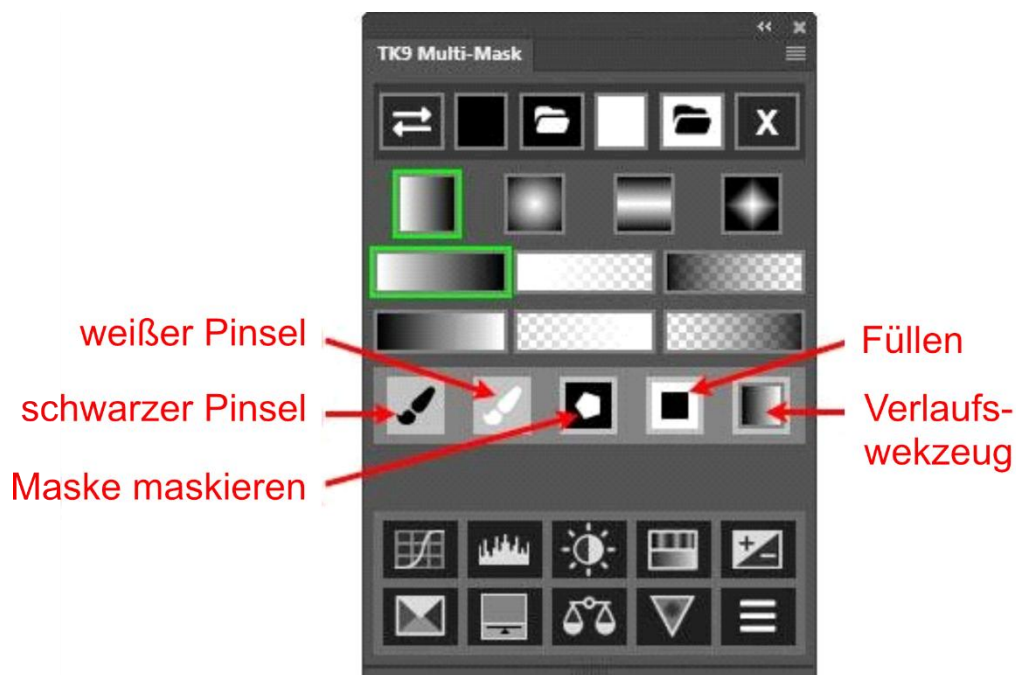
Schwarz zu Transparent – Um den Effekt dieses Verlaufs zu sehen, beginnen Sie mit einer weißen, vollständig transparenten Ebenenmaske. Dieser Verlauf blendet dann den Ebeneninhalt an seinem Anfang aus und gibt ihn an seinem Ende allmählich frei. Da dieser Verlauf schwarze Farbe verwendet und Transparenz beinhaltet, kann er bei jedem Zeichnen die Transparenz zuvor gezeichneter Verläufe auf derselben Ebenenmaske verringern.

Transparent zu Schwarz – Um den Effekt dieses Verlaufs zu sehen, beginnen Sie mit einer weißen, vollständig einblendenden Ebenenmaske. Der Verlauf blendet den Ebeneninhalt an seinem Anfang ein und blendet ihn dann an seinem Ende vollständig aus. Da dieser Verlauf schwarze Farbe verwendet und Transparenz beinhaltet, kann er bei jedem Zeichnen die Transparenz zuvor gezeichneter Verläufe auf derselben Ebenenmaske verringern.



HINWEIS: Wenn Sie einen Verlauf mit Transparenz wählen – beispielsweise Weiß-zu-Transparent – und damit weitere Verläufe zeichnen, können sich die neu gezeichneten Verläufe mit bereits gezeichneten überlappen. Dies kann einen bestehenden Verlauf verstärken oder ganz oder teilweise aufheben. Um bei jedem Zeichnen einen völlig neuen Verlauf zu erhalten, wählen Sie Verläufe ohne Transparenz – Weiß-zu-Schwarz oder Schwarz-zu-Weiß.

Ebenenmaske Farbverlauf Bearbeiten Schaltflächen — Diese Schaltflächen bieten zusätzliche Optionen zur schnellen Anpassung des Ebenenmaskenverlaufs.



Schwarzer Pinsel – Diese Option wählt das Pinselwerkzeug aus, legt die Vordergrundfarbe auf Schwarz fest, die Deckkraft des Pinsels auf 100 % und wählt die Ebenenmaske als aktive Arbeitsfläche. Durch Malen auf dem Bild wird schwarze Farbe auf die Ebenenmaske aufgetragen, wodurch die Wirkung der Ebene auf das Bild ausgeblendet wird.

Weißer Pinsel – Diese Option wählt das Pinselwerkzeug aus, legt die Vordergrundfarbe auf Weiß fest, die Deckkraft des Pinsels auf 100 % und wählt die Ebenenmaske als aktive Arbeitsfläche. Durch Malen auf dem Bild wird weiße Farbe auf die Ebenenmaske aufgetragen, wodurch der Effekt der Ebene auf das Bild sichtbar wird.

Maske maskieren — Um diese Option zu nutzen, wählen Sie zunächst mit einem Standard-Auswahlwerkzeug wie dem Lasso die Bereiche des Bildes aus, die in die Anpassung einbezogen werden sollen. Klicken Sie anschließend

auf diese Schaltfläche. Die aktualisierte Ebenenmaske blendet nun die Pixel außerhalb der Auswahl aus. Abschließend öffnet sich das Dialogfeld „Gaußscher Weichzeichner“, um die Kanten des maskierten Bereichs zu verwischen. Stellen Sie den gewünschten Weichzeichnungsgrad ein oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um keine Weichzeichnung hinzuzufügen.

Füllen — Um diese Option zu nutzen, erstellen Sie zunächst eine Auswahl mit einem Standard-Auswahlwerkzeug wie dem Lasso. Klicken Sie anschließend auf diese Schaltfläche. Das Dialogfeld „Füllen“ öffnet sich, in dem Sie die Auswahl mit dem gewünschten Inhalt füllen können, üblicherweise Schwarz oder Weiß. Schwarz blendet den ausgewählten Bereich aus, Weiß blendet ihn ein, unabhängig davon, was durch einen vorhandenen Ebenenmaskenverlauf sichtbar ist. Abschließend öffnet sich das Dialogfeld „Gaußscher Weichzeichner“, um die Kanten des gefüllten Bereichs zu verwischen. Stellen Sie den gewünschten Weichzeichnungsgrad ein oder klicken Sie auf „Abbrechen“, um keine Weichzeichnung anzuwenden.

Verlaufswerkzeug — Diese Schaltfläche wählt das Verlaufswerkzeug automatisch wieder aus, falls bei der Verwendung anderer Bearbeitungsoptionen andere Werkzeuge ausgewählt wurden.

Farbverläufe

Die Farbverläufe in TK9 gehen etwas anders vor als die Farbverläufe in Photoshop. TK9 kombiniert eine Volltonfarben-Einstellungsebene mit einer Ebenenmaske, die festlegt, wo der Verlauf im Bild sichtbar wird. Durch die Ebenenmaske lässt sich die Position des Verlaufs im Ebenenbedienfeld leicht erkennen. Die Steuerung erfolgt über eine einzige Benutzeroberfläche, die es sogar ermöglicht, den Mischmodus der Verlaufsebene zu ändern, um die Effekte einfach auszuprobieren. Ziel ist es, Farbverläufe benutzerfreundlicher zu gestalten und sie so zu einem festen Bestandteil des Bearbeitungsablaufs zu machen.

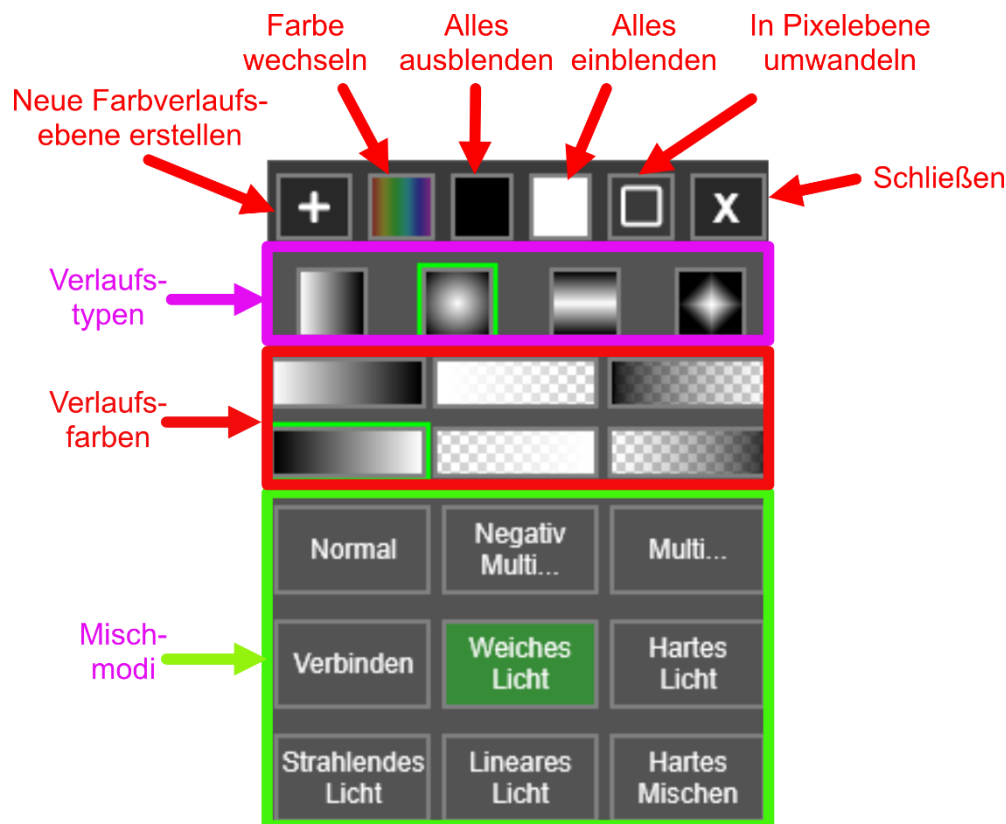


Farbverläufe werden mithilfe des Verlaufswerkzeugs in Photoshop sichtbar gemacht. Das Plugin macht einige Funktionen des Verlaufswerkzeugs leichter zugänglich, Benutzer können aber weiterhin im Dropdown-Menü der Optionsleiste des Verlaufswerkzeugs zwischen „Verlauf“ und „Klassischer Verlauf“ wählen.

Die Option „Farbverlauf“ ist in der Regel die bessere Wahl. Sie bietet einen dynamischen Farbverlauf, der mithilfe von Griffen, die direkt im Farbverlauf angezeigt werden, bearbeitet und neu positioniert werden kann. Der „Klassische Farbverlauf“ ist ein statischer Farbverlauf, der neu gezeichnet werden muss, um ihn zu verschieben oder zu ändern.

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Farbverläufe“ in der Hauptbenutzeroberfläche wird die Photoshop-Farbauswahl geöffnet, in der Sie eine Farbe für den Farbverlauf auswählen können. Durch Klicken auf „OK“ in der Farbauswahl wird eine passende Volltonfarben-Einstellungsebene im Ebenenbedienfeld erstellt und die unten dargestellte Benutzeroberfläche für TK9-Farbverläufe geöffnet.





Neue Farbverlaufsebene erstellen – Mit dieser Schaltfläche wird die Farbauswahl geöffnet, um den Prozess der Erstellung eines neuen Farbverlaufs zu starten.

Farbe wechseln — Diese Schaltfläche öffnet die Farbauswahl, um die Farbe der aktuellen Volltonfarben-Einstellungsebene anzupassen oder zu ändern.

Alles ausblenden — Diese Schaltfläche fügt der aktiven Ebene eine schwarze, alles ausblendende Ebenenmaske hinzu. Anschließend fügen Sie einen Farbverlauf hinzu, um die Volltonfarben-Anpassung als Farbverlauf sichtbar zu machen.

Alles einblenden — Diese Schaltfläche fügt der aktiven Ebene eine weiße, alles einblendende Ebenenmaske hinzu. Anschließend können Sie einen Farbverlauf hinzufügen, um die Volltonfarben-Anpassung als Farbverlauf ein- oder auszublenden.

In Pixelebene umwandeln — Diese Schaltfläche rastert die Einstellungsebene „Volltonfarbe“ in eine



Pixelebene um, die nur die durch die Ebenenmaske sichtbaren Pixel anzeigt.

Lineare, radiale, reflektierte und rautenförmige Farbverläufe — Mit diesen Schaltflächen wählen Sie den gewünschten Farbverlauf aus. Der gewählte Farbverlauf ist grün umrandet. Standardmäßig wird ein radialer Farbverlauf verwendet.

Verlaufsfarben — Mit diesen Schaltflächen werden die Verlaufsfarben ausgewählt. Weiß, Schwarz und Transparent sind die einzigen verfügbaren Farboptionen für diese Verläufe, da sie auf Ebenenmasken angewendet werden, wo nur Schwarz, Weiß und Grautöne sinnvoll sind.

Weiß-zu-Schwarz – Dies ist die Standardeinstellung und eignet sich gut zum Zeichnen eines einzelnen Farbverlaufs. Die Verlaufsfarbe ist am Anfang des Verlaufs am intensivsten und verschwindet vollständig am Ende. Jeder neu gezeichnete Farbverlauf überschreibt den vorherigen.

Schwarz-Weiß – Dieser Farbverlauf blendet die Farbe am Anfang vollständig aus und lässt sie am Ende des Verlaufs allmählich intensiver erstrahlen. Bei jeder Anwendung wird der vorherige Farbverlauf überschrieben.

Weiß zu Transparent – Um den Effekt dieses Farbverlaufs zu sehen, beginnen Sie mit einer schwarzen, alles ausblendenden Ebenenmaske. Der Farbverlauf zeigt die Farbe dann am Anfang am intensivsten und verschwindet vollständig am Ende. Da dieser Farbverlauf weiße Farbe verwendet und Transparenz beinhaltet, kann er die Farbe, die durch zuvor auf derselben Ebene gezeichnete Farbverläufe sichtbar wird, bei jedem weiteren Zeichnen verstärken.

Transparent-zu-Weiß – Um den Effekt dieses Farbverlaufs zu sehen, beginnen Sie mit einer schwarzen, alles ausblendenden Ebenenmaske. Der Farbverlauf hat dann am Anfang keine Wirkung und enthüllt die Farbe allmählich am Ende, wo sie am intensivsten ist. Da dieser Farbverlauf weiße Farbe verwendet und Transparenz beinhaltet, kann er bei jedem weiteren Zeichnen die Farbe von zuvor gezeichneten Farbverläufen auf derselben Ebene verstärken.

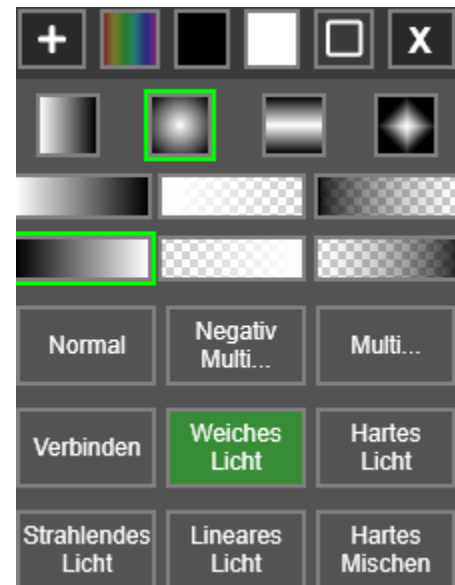
Schwarz zu Transparent – Um den Effekt dieses Farbverlaufs zu sehen, beginnen Sie am besten mit einer weißen, transparenten Ebenenmaske. Dieser Farbverlauf verbirgt die Farbe am Anfang und enthüllt allmählich die intensivste Farbe am Ende. Da dieser Farbverlauf schwarze Farbe verwendet und Transparenz beinhaltet, kann er bei jedem Zeichnen die Farbe von zuvor gezeichneten Farbverläufen auf derselben Ebenenmaske subtrahieren.

Transparent zu Schwarz – Um den Effekt dieses Farbverlaufs zu sehen, beginnen Sie am besten mit einer weißen, vollständig transparenten Ebenenmaske. Dieser Farbverlauf zeigt die intensivste Farbe am Anfang und

verschwindet vollständig am Ende. Da dieser Farbverlauf schwarze Farbe verwendet und Transparenz beinhaltet, kann er bei jedem Zeichnen die Farbe von zuvor gezeichneten Farbverläufen auf derselben Ebenenmaske subtrahieren.

HINWEIS: Wenn Sie einen Verlauf mit Transparenz wählen – beispielsweise Weiß-zu-Transparent – und damit weitere Verläufe zeichnen, können sich die neu gezeichneten Verläufe mit bereits gezeichneten überlappen. Dies kann bestehende Verläufe verstärken oder ganz oder teilweise aufheben. Um bei jedem Zeichnen einen völlig neuen Verlauf zu erhalten, wählen Sie Verläufe ohne Transparenz – Weiß-zu-Schwarz oder Schwarz-zu-Weiß.

Mischmodi — Mithilfe dieser Schaltflächen lässt sich der Mischmodus der Einstellungsebene „Volltonfarbe“ ändern, um schnell mit den Auswirkungen auf den Farbverlauf im Bild zu experimentieren. Die Hintergrundfarbe der Schaltfläche für den gewählten Mischmodus färbt sich grün. „Weiches Licht“ ist der Standardmischmodus für neue Farbverläufe. Bei den Optionen „Normal“, „Negativ multiplizieren“, „Multiplizieren“, „Ineinanderkopieren“, „Weiches Licht“ und „Hartes Licht“ beträgt die Standarddeckkraft der Ebene 100 % und die der Füllung ebenfalls 100 %. Bei den Mischmodi „Strahlendes Licht“, „Lineares Licht“ und „Harte Mischung“ beträgt die Standarddeckkraft der Ebene 100 % und die der Füllung 25 %.



„Mischen, wenn“ bearbeiten

Die Funktion „Mischen, wenn bearbeiten“ wird über die grün hinterlegte Schaltfläche mit den zwei sich überschneidenden Quadraten im unteren Bereich der Hauptoberfläche aufgerufen. Dadurch öffnet sich ein neues Fenster „Mischen, wenn bearbeiten“. Ein Klick darauf veranlasst außerdem das Multi-Mask-Modul, die Überblendungseinstellungen der aktuell aktiven Ebene auszuwerten und sie, falls möglich, im sich öffnenden Fenster anzuzeigen.

Die Funktion „Mischen, wenn, wenn“ in Photoshop dient primär dazu, festzulegen, wie ein hypothetischer Graukanal die Überblendung der Ebene, auf die er angewendet wird, im Bild steuert. Die Überblendung mithilfe des Graukanals basiert auf den Helligkeitswerten der einzelnen Pixel. Daher ähnelt die Anpassung des Graukanals weitgehend dem Erstellen einer Helligkeitsmaske für die Ebene. Genau wie eine Helligkeitsmaske anhand der

Tonwerte bestimmt, welche Bereiche einer bestimmten Ebene sichtbar werden, steuert die „Mischen, wenn“-Anpassung des Graukanals ebenfalls, welche Bereiche der Ebene anhand der Tonwerte sichtbar werden. Die Anpassungen des „Mischen, wenn“-Graukanals sind jedoch nicht identisch mit den Standardmasken für Lichter, Mitteltöne und Tiefen, die vom Modul „Multi-Mask“ erstellt werden. Es gibt subtile Unterschiede sowie potenzielle Vor- und Nachteile.

Die Funktion „Mischen, wenn“ in Photoshop verfügt über Farbkanäle: Rot, Grün und Blau. Mithilfe dieser Kanäle lassen sich bestimmte Farben von einer Ebene ausschließen oder gezielt auswählen. Die Benutzeroberfläche „Mischen, wenn“ für Multi-Mask bietet ebenfalls Zugriff auf diese Farbkanäle.

Die Schieberegler, Voreinstellungen und Kontrollkästchen der Multi-Mask-Bearbeitungsoberfläche „Mischen, wenn“ interagieren direkt mit der Überblendfunktion von Photoshop. Alles, was in der Bearbeitungsoberfläche passiert, wird also auch in Photoshop ausgeführt und die Ergebnisse werden im Bild auf dem Bildschirm angezeigt. Die Bearbeitungsoberfläche „Mischen, wenn“ vereinfacht den Zugriff auf die Überblendfunktion von Photoshop im Vergleich zum Öffnen des Photoshop-Dialogs „Ebenenstil“. Mit „Mischen, wenn“ ist es beispielsweise nicht mehr nötig, die Schieberegler zu teilen, um die Anpassung weicher zu gestalten, zwischen verschiedenen Kanälen zu wechseln oder die richtige Kombination von Farbkanalreglern für eine bestimmte Farbe zu ermitteln. „Mischen, wenn“ erledigt all



dies. Die Bearbeitungsoberfläche „Mischen, wenn“ bietet außerdem mehrere Voreinstellungen, die Standard-Luminanzmasken ähneln. Diese Voreinstellungen setzen die Überblendregler automatisch mit einem einzigen Klick. Insgesamt bietet die Multi-Mask-Bearbeitungsoberfläche „Mischen, wenn“ Nutzern mehr Kontrolle und Effizienz bei der Nutzung der Überblendfunktion von Photoshop, um die Interaktion einer Ebene mit dem Gesamtbild anzupassen.

Die Abbildung unten beschriftet die verschiedenen Teile der Benutzeroberfläche „Bearbeitung der Mischen, wenn“; unterhalb der Abbildung finden sich zusätzliche Beschreibungen.



Farbüberlagerung ein-/ausschalten — Diese Schaltfläche blendet eine Farbüberlagerung ein, die anzeigt, was auf dieser Ebene sichtbar ist, wobei berücksichtigt wird, was durch Ebenenmasken oder vorhandene „Mischen, wenn“-Einstellungen ein- und ausgeblendet wird. Ein Klick auf die Schaltfläche aktiviert die Farbüberlagerung, ein weiterer Klick deaktiviert sie. Obwohl es nicht möglich ist, eine „Mischen, wenn“-Maske anzuzeigen, wenn die „Mischen, wenn bearbeiten“-Oberfläche verwendet wird, bietet die Farbüberlagerung eine visuelle Darstellung dessen, was auf dieser Ebene sichtbar ist. Für optimale Ergebnisse sollte die Überlagerungsfarbe sich deutlich von den Farben im Bild unterscheiden. Standardmäßig ist Magenta eingestellt. Um die Farbe zu ändern, halten Sie beim Klicken auf diese Schaltfläche die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und wählen Sie im Adobe-Farbwähler eine andere Überlagerungsfarbe aus. Eine 100% gesättigte Farbe erzielt in der Regel den besten Kontrast zu den anderen

Farben im Bild. Durch Ändern der Überlagerungsfarbe werden auch die folgenden Farben angepasst: 1) die Farben der Pfeile auf dieser Schaltfläche, 2) die Umrissfarbe voreingestellter Schaltflächen beim Anklicken und 3) die Farbüberlagerung des Schwarz-Weiß-Verlaufs, die durch die „Mischen, wenn“-Einstellungen ermittelten Tonwerte anzeigt. Anders ausgedrückt: Die Benutzeroberfläche von „Mischen, wenn“ ist farblich auf die Überlagerungsfarbe abgestimmt.

Hinweis: Die Farbüberlagerung funktioniert bei Gruppenebenen nicht korrekt. Dies ist ein Problem von Photoshop und kein Fehler im Multi-Mask-Modul.

Farbe auswählen — Diese Schaltfläche öffnet die Farbauswahl, um einen Farbton aus dem Bild auszuwählen. Die Einstellungen für „Mischen, wenn“ werden dann so konfiguriert, dass dieser Farbton auf dieser Ebene am stärksten hervorgehoben und in die umgebenden dunkleren und helleren Töne überblendet wird. Anders ausgedrückt: Diese Schaltfläche erzeugt mithilfe von „Mischen, wenn“ eine Art Zonenmaske um den ausgewählten Farbton. Mit den Reglern für Lichter und Schatten können Sie die hervorgehobenen Farbtöne und deren Überblendung anpassen. Die Farbüberlagerung, die Sie über die Schaltfläche „Farbüberlagerung umschalten“ aufrufen, visualisiert die auf der Ebene hervorgehobenen Bereiche.

HINWEIS: Durch die Auswahl eines Farbtons aus dem Bild werden lediglich die „Mischen, wenn“-Einstellungen für den Graukanal festgelegt, d. h. jene, die über die Schieberegler „Lichter“ und „Tiefen“ gesteuert werden. Die „Mischen, wenn“-Einstellungen für die Farbkanäle werden bei Verwendung der Schaltfläche „Farbton auswählen“ NICHT berücksichtigt.

Abbruch — Diese Schaltfläche schließt die Benutzeroberfläche „Mischen, wenn bearbeiten“ und kehrt zum Hauptmenü des Moduls zurück. Alle Überblendungseinstellungen, die beim Schließen der Benutzeroberfläche auf der Ebene vorhanden sind, bleiben erhalten.

„Mischen, wenn“-Voreinstellungen — Diese Schaltflächen legen fest, dass der Kanal „Grau“ so eingestellt ist, dass er die Luminanzmasken für Tiefen, Mitteltöne und Lichter simuliert. Zusätzlich stehen fünf Zonenvoreinstellungen für „Tonwertzonen“ zur Verfügung, die von den dunkelsten Tiefen bis zu den hellsten Lichtern reichen und mit weichen Übergängen zu den umgebenden Tönen arbeiten, um harte Kanten zu vermeiden. Die Einstellungen werden auf die Regler für Lichter und Tiefen unterhalb der Schaltflächen übertragen. Eine farbige Überlagerung auf dem Schwarz-Weiß-Verlauf zeigt die durch diese Voreinstellung freigelegten Tonwerte an. Mithilfe der Regler lassen sich die freigelegten Bereiche präzise an die Bedürfnisse dieser Ebene anpassen. Die farbige Überlagerung hilft dabei, zu erkennen, welche Bildbereiche in dieser Ebene durch die gewählte Voreinstellung freigelegt werden.

Lichter und Tiefen Schieberegler — Diese vier Regler legen die Einstellungen für die „Unterliegende Ebene“-Überblendung des Graustufenkanals in Photoshop fest. Die beiden oberen Regler sind für Lichter, die beiden unteren für Tiefen zuständig.

Zwischen den beiden Reglergruppen befindet sich ein Schwarz-Weiß-Verlauf. Eine farbige Überlagerung dieses Verlaufs zeigt die durch diese Ebene im Bild sichtbar gemachten Tonwerte an, einschließlich ihrer Übergänge zu benachbarten Tonwerten. Die Regler werden durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche auf eine Voreinstellung zurückgesetzt, können aber auch manuell angepasst werden, um festzulegen, welche Tonwerte im Bild sichtbar gemacht werden und wie stark die ausgewählten Tonwerte in ähnliche Tonwerte übergehen. Das Aktivieren der Farbüberlagerung über die Schaltfläche „Farbüberlagerung ein-/ausschalten“ ist hilfreich, um zu sehen, welche Tonwerte im Bild auf dem Bildschirm sichtbar gemacht werden.

Durch Klicken auf den Griff eines beliebigen Schieberegler werden die Werte der Mischoption für alle Schieberegler im Schwarz-Weiß-Verlauf der Benutzeroberfläche angezeigt. Diese Werte ändern sich in Echtzeit, während die Schieberegler bewegt werden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Schieberegler für die Tiefen, um beide auf 0 (Null) zu setzen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Schieberegler für die Lichter, um beide auf 255 zu setzen.

Halten Sie beim Klicken auf einen der Schieberegler für die Tiefen die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um beide Regler gleichzeitig zu verschieben und dabei den aktuellen Abstand beizubehalten. Halten Sie beim Klicken auf einen der Schieberegler für die Lichter die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um beide Regler gleichzeitig zu verschieben und dabei den aktuellen Abstand beizubehalten.

„Keine Tiefen“, „Keine Lichter“/„Keine Tiefen“ und „Keine Lichter“ Voreinstellungen — Diese Schaltflächen legen fest, dass der Graustufenkanal im Modus „Mischen, wenn“ den durch die Schaltfläche angegebenen Tonwertbereich ausschließt. Beispielsweise verhindern die Schaltflächen „Keine tiefen Bereiche“, dass Änderungen an dunklen Tönen durch diese Ebene sichtbar werden. Es gibt jeweils zwei Varianten, deren Einstellungen auf die Regler „Lichter“ und „Tiefen“ oberhalb der Schaltflächen übertragen werden. Die Variante „2“ schließt einen größeren Teil des gewählten Tonwertbereichs von der Ebene aus als die Variante „1“. Die Regler können anschließend zur Feinabstimmung der Einstellungen angepasst werden. Mit der Schaltfläche „Farbüberlagerung ein-/ausschalten“ lässt sich die Farbüberlagerung aktivieren, um zu sehen, welche Töne im Bild auf dem Bildschirm sichtbar werden.

Graues Kontrollkästchen — Dieses Kontrollkästchen schaltet die Einstellungen für die Überblendung des Graustufenkanals (entsprechend den Reglern für Lichter und Schatten) ein und aus. Dadurch lässt sich schnell erkennen, wie sich diese Einstellungen auf das Bild auswirken.

„Ziel“ Kontrollkästchen — Dieses Kontrollkästchen interagiert mit den darunterliegenden Farbkanal-Kontrollkästchen und steuert die Rot-, Grün- und

Blaukanäle von „Mischen, wenn“. Wenn „Ziel“ aktiviert ist, werden auf dieser Ebene nur Anpassungen der Farben angezeigt, die durch die ausgewählten Farb-Kontrollkästchen sichtbar gemacht werden. Ist beispielsweise das Kontrollkästchen „Ziel“ und das Kontrollkästchen für die Farbe Rot aktiviert, werden bei der Anpassung dieser Ebene nur die Pixel des Rotkanals berücksichtigt. Obwohl „Mischen, wenn“ keine Cyan-, Magenta- und Gelbkanäle enthält, können die Rot-, Grün- und Blaukanäle verwendet werden, um auch Kanäle anzusprechen, die diese Farben repräsentieren. Insgesamt stehen also sechs Farbkanäle zur Verfügung, wenn das Kontrollkästchen „Ziel“ aktiviert ist. Aufgrund der Funktionsweise von „Mischen, wenn“ können jedoch nur zwei benachbarte Farben auf dem Farbkreis erfolgreich ausgewählt werden, wenn das Kontrollkästchen „Ziel“ aktiviert ist. Die Benutzeroberfläche „Mischen, wenn bearbeiten“ hilft Benutzern dabei, dies sicherzustellen, indem sie Kontrollkästchen deaktivieren, die nicht dem Kriterium „zwei benachbarte Farben“ entsprechen.

Ausschließen Kontrollkästchen — Diese Checkbox funktioniert auch mit den Farbkanal-Checkboxes. In diesem Fall werden die ausgewählten Farben jedoch von der Anpassung dieser Ebene ausgeschlossen. Wenn beispielsweise „Ausschließen“ und die Kontrollkästchen für Grün und Gelb aktiviert sind, werden Pixel in den Grün- und Gelbkanälen von der Anpassung ausgeschlossen. Zwar gibt es in „Mischen, wenn“ keine eigentlichen Cyan-, Magenta- und Gelbkanäle, aber die vorhandenen Rot-, Grün- und Blaukanäle ermöglichen es, die Kanäle dieser Komplementärfarben abzuleiten. Anders als bei aktivierter Ziel-Checkbox ist die Anzahl der auszuschließenden Farbkanäle bei aktivierter Ausschluss-Checkbox unbegrenzt. Je mehr Farb-Checkboxes jedoch aktiviert sind, desto weniger wird die Anpassung der Ebene im Bild sichtbar, da mehr Farben von der Anpassung ausgeschlossen werden.

HINWEIS 1: „Ziel“ und „Ausschließen“ schließen sich gegenseitig aus. Durch Aktivieren einer Option wird die andere deaktiviert. Benutzer müssen daher entscheiden, welche Methode am besten geeignet ist, um die Anpassung der Ebene auf bestimmte Farben im Bild zu beschränken.

HINWEIS 2: Die Kontrollkästchen „Ziel“ und „Ausschließen“ sind Umschalter, genau wie das Kontrollkästchen „Grau“. Sobald Farbeinstellungen über „Ziel“ und „Ausschließen“ angewendet wurden, wird die entsprechende Farbanpassung deaktiviert, wenn eines der Kontrollkästchen deaktiviert wird.

„Farberweiterung“ Schieberegler — Mit dem Schieberegler unterhalb der Farbauswahlfelder können Sie die mit „Ziel“ und „Ausschließen“ definierten Farbkanäle erweitern und zusätzliche Pixel im Bild einbeziehen. Der Schieberegler befindet sich bei jeder Ziel- oder Ausschlussanpassung in seiner Ausgangsposition ganz links. Um weitere Pixel anzuzeigen, die den durch die Farbauswahlfelder definierten Pixeln ähneln, schieben Sie den Schieberegler nach rechts.

HINWEIS 1: Durch Aktivieren der Farbüberlagerung mit der Schaltfläche „Farbüberlagerung ein-/ausschalten“ können Sie besser visualisieren, welche Farben im Bild sichtbar werden, wenn Sie „Ziel“ und „Ausschließen“ sowie den Regler „Farberweiterung“ verwenden.

HINWEIS 2: Passen Sie die Farbkanalregler in der Funktion „Mischen, wenn“ von Photoshop NICHT manuell an. Lassen Sie die Benutzeroberfläche „Mischen, wenn bearbeiten“ diese Anpassungen über die Optionen „Ziel“ und „Ausschließen“ vornehmen. Die manuelle Anpassung der Farbkanalregler in der Funktion „Mischen, wenn“ ist komplex. Die Benutzeroberfläche „Mischen, wenn bearbeiten“ kann auf eine Weise mit den Farbkanälen der Funktion „Mischen, wenn“ interagieren, die manuell nur schwer nachzubilden wäre. Wenn Sie „Mischen, wenn bearbeiten“ öffnen, liest es außerdem die aktuellen Einstellungen der Ebene aus und zeigt sie in der Benutzeroberfläche an. Dies umfasst nicht nur die Einstellungen des Graukanals, sondern auch die Einstellungen für die Farbkanäle „Ziel“ und „Ausschließen“. Durch die manuelle Anpassung der Farbkanäle in der Funktion „Mischen, wenn“ von Photoshop kann das Multi-Mask-Modul die Farbkanäle der Funktion „Mischen, wenn“ für diese Ebene zukünftig wahrscheinlich nicht mehr korrekt lesen.

HINWEIS 3: Die Anpassung bestimmter Farben auf einer Ebene über „Mischen, wenn“ ist nicht so präzise wie die Verwendung einer Farbmaske, die mit der Farbmaskenfunktion im Modul „Mehrfachmaske“ erstellt wurde. Die Kanäle von „Mischen, wenn“ verfügen über eine „Tiefen“- und „Lichter“-Komponente, sodass je nach Kanal dunklere oder hellere Farben bevorzugt ausgewählt werden. Dies ist bei den Farbmasken, die ausschließlich auf Farbton und Sättigung basieren, nicht vorhanden. Obwohl die Farbeinstellungen von „Mischen, wenn“ in vielen Situationen nützlich sein können, erzielt man mit einer Farbmaske möglicherweise bessere Ergebnisse, wenn die Farbe nicht präzise ausgewählt wird.

HINWEIS 4: Farbanpassungen für Ziel und Ausschluss können mit Anpassungen im Graustufenkanal kombiniert werden. So lässt sich der Beitrag einer Ebene zum Bild – sowohl durch Tonwert als auch durch Farbe – mit „Mischen, wenn“ steuern. Zusätzlich kann der Ebene eine Ebenenmaske hinzugefügt und in Kombination mit den „Mischen, wenn“-Einstellungen verwendet werden, um die Anpassung der Ebene ein- oder auszublenden. Die Kombination von „Mischen, wenn“-Anpassungen mit einer Ebenenmaske entspricht im Wesentlichen der „Maske maskieren“-Technik auf einer einzelnen Ebene. Die „Mischen, wenn“-Einstellungen dienen als steuernde Luminanzmaske (die auch Farbmaskierung beinhalten kann), und die Ebenenmaske fungiert als Gruppenmaske, die nur bestimmte Bereiche der Ebene sichtbar macht, deren Anpassung bereits durch die „Mischen, wenn“-Einstellungen definiert wurde. Wenn die Farbüberlagerung in diesem Fall über die Schaltfläche „Farbüberlagerung umschalten“ aktiviert wird, zeigt sie an, was durch die Kombination der „Mischen, wenn“-Einstellungen und der Ebenenmaske auf dieser Ebene sichtbar wird.

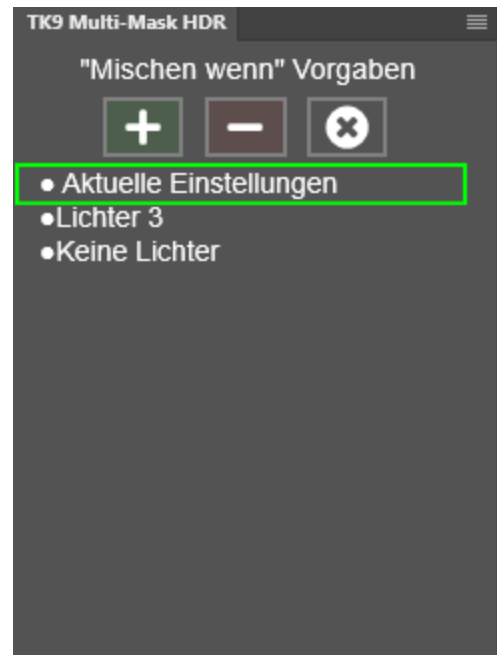
Einstellungen für „Mischen, wenn“

speichern/laden — Diese Schaltfläche öffnet eine neue Oberfläche (siehe rechts), in der die aktuellen Einstellungen für „Mischen, wenn“ gespeichert und später wiederverwendet werden können. Dies entspricht dem Speichern einer Luminanzmaske als Alphakanal im Kanäle-Bedienfeld. Über diese Oberfläche lassen sich außerdem zuvor gespeicherte Einstellungen für „Mischen, wenn“ laden und auf die aktuell aktive Ebene anwenden.

Zurücksetzen — Diese Schaltfläche setzt die Einstellungen für „Mischen, wenn“ der Ebene auf den Stand zurück, den sie beim ersten Öffnen der Bearbeitungsoberfläche hatten. Dies ist nützlich, um mit verschiedenen Einstellungen für „Mischen, wenn“ zu experimentieren und anschließend zu den ursprünglichen Einstellungen der Ebene zurückzukehren, falls die neuen Einstellungen nicht den gewünschten Erfolg bringen.

Mischen, wenn Einstellungen löschen — Diese Schaltfläche löscht die Überblendungseinstellungen der aktiven Ebene.

Zusammenfassung: Die Funktion „Mischen, wenn“ in Photoshop war schon immer etwas undurchsichtig, insbesondere die Regler für die Farbkanäle. „Mischen, wenn bearbeiten“ bietet eine neue Benutzeroberfläche für den Zugriff auf diese Funktion, ohne dass man sich durch die verschiedenen Optionen im Dialogfeld „Ebenenstil“ navigieren muss. Überblenden für Graustufen- und Farbkanäle lässt sich schnell eingeben, im Bild anzeigen und bei Bedarf aktualisieren. „Mischen, wenn bearbeiten“ arbeitet zudem vollständig zerstörungsfrei. Solange das Modul „Mehrfachmaske“ zum Erstellen der Überblendeinstellungen einer Ebene verwendet wird, kann „Mischen, wenn bearbeiten“ diese Einstellungen beim erneuten Bearbeiten der Ebene finden und anzeigen. So lässt sich die Anpassung der Überblendeinstellungen für jede beliebige Ebene genau dort fortsetzen, wo man aufgehört hat.



MY ACTIONS MODULE UND DIE 1, 2, 3, UND 4 MODULE

Überblick

Die Module „My Actions“ und „1, 2, 3 und 4“ in TK9 bieten eine komfortable Möglichkeit, Ihre bevorzugten Aktionen in übersichtlichen Listen zu organisieren. Aktionen lassen sich schnell hinzufügen und entfernen, mit verschiedenen Hintergrundfarben versehen und in der Liste nach oben oder unten verschieben. Anstatt in Photoshop's regulärem Aktionen-Bedienfeld durch verschiedene Aktionssets zu scrollen, bündeln „My Actions“ und die Module „1, 2, 3 und 4“ Ihre wichtigsten oder spezifischsten Aktionen in einer Liste, die Sie jederzeit einfach aktualisieren können. Jedem Modul kann beliebig viele Aktionen hinzugefügt werden.

Diese Aktionsmodule sind dynamisch – sowohl hinsichtlich der Organisation der Benutzeraktionen als auch hinsichtlich ihrer Positionierung im Arbeitsbereich. Viele TK9-Benutzer haben unterhalb ihres angedockten Combo- oder Cx-Moduls noch etwas Platz. Das Modul „My Actions“ passt perfekt darunter, und die Benutzeroberfläche passt sich automatisch an die unterschiedlichen Breiten an.



„My Actions“ und die Module 1, 2, 3 und 4 funktionieren alle gleich. Viele Benutzer benötigen möglicherweise nur das Modul „My Actions“, um ihre Aktionen übersichtlich zu organisieren. Benutzer, die jedoch unterschiedliche Aktionen für verschiedene Arbeitsabläufe verwenden, können die Module 1, 2, 3 und 4 nutzen, um Aktionen in Sets für spezifische Arbeitsabläufe zu gruppieren. Alle Aktionsmodule lassen sich in Photoshop andocken, und das Modul mit den für einen bestimmten Arbeitsablauf benötigten Aktionen kann bei Bedarf angezeigt werden. Alle Aktionsmodule bieten die folgenden gemeinsamen Funktionen:

Mehrere Aktionen können gleichzeitig hinzugefügt und entfernt werden.

Aktionen können zur besseren Übersicht in der Aktionsliste nach oben oder unten verschoben werden.

Aktionsnamen werden umgebrochen, sodass sie nicht abgeschnitten werden, wenn sie länger als die Modulbreite sind.

Der Aktionsname wird im Verlauf-Panel als Verlaufsstatus angezeigt, wenn eine Aktion aus dem Modul „Meine Aktionen“ ausgeführt wird.

Es stehen mehrere Farben zur Verfügung, um einzelne Aktionen mit unterschiedlichen Hintergrundfarben zu kennzeichnen.

Moduleinstellungen, wie die Sprachauswahl, sind jetzt im Aufklappmenü in der oberen rechten Ecke des Moduls integriert.

Keine Hilfetexte per Mauszeiger. Jedes Modul ist selbsterklärend, daher gibt es keine Tooltips.

Benutzer werden gewarnt, wenn sie versuchen, doppelte Aktionsnamen oder Aktionsnamen mit Sonderzeichen hinzuzufügen, die Probleme verursachen könnten.

Dieselben Aktionen können mehreren Modulen hinzugefügt werden.

My Actions und 1, 2, 3, and 4 Aufklappmenü (Einstellungen)

Durch Klicken auf das Menüsymbol in der oberen rechten Ecke werden die Moduleinstellungen geöffnet und Zugriff auf weitere Funktionen ermöglicht.

Jedes Modul verfügt über ein eigenes Ausklappmenü für die Einstellungen, obwohl alle Module in Layout und Optionen identisch sind.

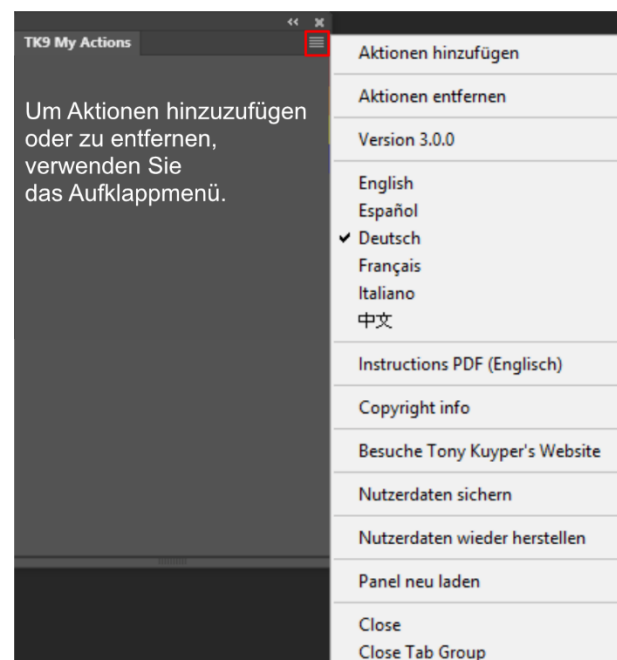
Aktionen hinzufügen — Dieser Menüpunkt dient dazu, den Prozess des Hinzufügens von Aktionen zum Modul zu starten.

Aktionen entfernen — Dieser Menüpunkt dient dazu, den Vorgang zum Entfernen von Aktionen aus dem Modul einzuleiten.

Version — Dies ist die TK9-Versionsnummer.

Sprache — Englisch ist die Standardsprache, Benutzer können aber eine andere Sprache auswählen. Bei anderen Sprachen als Englisch werden Schaltflächennamen, Tooltips und Fehlermeldungen in die gewählte Sprache angepasst.

Instructions PDF (English) — Diese Option öffnet eine URL zum Herunterladen der Bedienungsanleitung für das TK9.



Copyright Info — Diese Option öffnet ein Meldungsfenster in Photoshop, das Informationen zum Urheberrecht und zur Endbenutzer-Lizenzvereinbarung enthält.

Besuche Tony Kuyper's Website — Diese Option öffnet die Startseite von Tony Kuypers Website.

Nutzerdaten sichern — Diese Option führt den Benutzer durch den Prozess der Sicherung benutzerspezifischer Daten für dieses Modul (wie Sprachauswahl und Aktionsliste), sodass diese bei Bedarf später wiederhergestellt werden können. Weitere Informationen finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.

Nutzerdaten wieder herstellen — Diese Option führt den Benutzer durch den Prozess der Wiederherstellung benutzerspezifischer Daten für dieses Modul, die zuvor mit der Option „Benutzerdaten sichern“ gespeichert wurden. Weitere Informationen finden Sie später in diesem Handbuch.

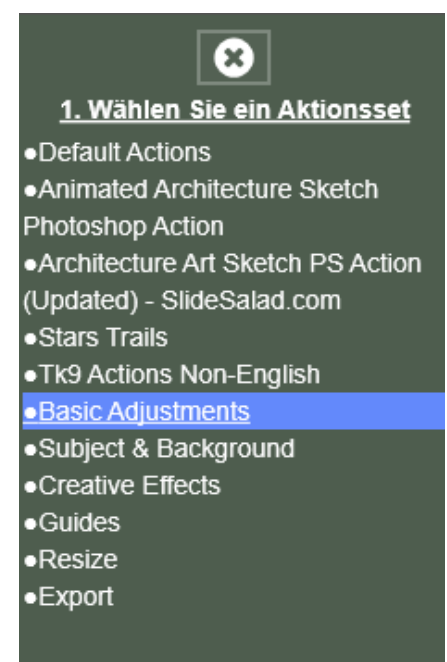
HINWEIS: Nur die Liste der Benutzeraktionen, die im Modul angezeigt wird, wird gesichert. Die eigentlichen Photoshop-Aktionen werden mit dem Sicherungsprogramm dieses Moduls NICHT gesichert. Daher ist es sehr wichtig, Photoshop-Aktionen separat zu sichern, falls sie später wiederhergestellt werden müssen. Dies kann über die Option „Aktionen speichern...“ im Menü „Photoshop-Aktionen“ erfolgen. Ebenso stellt das Wiederherstellungsprogramm des Moduls nur die Aktionsliste wieder her. Photoshop-Aktionen müssen separat über die Option „Aktionen laden...“ im Menü „Photoshop-Aktionen“ wiederhergestellt werden.

Panel neu laden — Diese Option lädt das Bedienfeld neu. Dies ist selten notwendig, kann aber verwendet werden, um das Bedienfeld zurückzusetzen, falls es nicht ordnungsgemäß zu funktionieren scheint.

Aktionen hinzufügen

Um dem Modul Aktionen hinzuzufügen, öffnen Sie das Aufklappmenü in der oberen rechten Ecke und klicken Sie auf „Aktionen hinzufügen“. Dadurch öffnet sich eine neue Oberfläche mit grün hinterlegtem Hintergrund, in der Aktionssätze aus dem Photoshop-Aktionen-Bedienfeld angezeigt werden.

Durch Klicken auf eine Aktionsgruppe öffnet sich eine Liste der darin enthaltenen Aktionen. Aus dieser Liste wählt der Benutzer eine oder mehrere Aktionen aus, die er der Aktionsliste des Moduls hinzufügen möchte. Jede ausgewählte Aktion wird grün umrandet.



HINWEIS: Um die Auswahl einer Aktion aufzuheben, klicken Sie einfach erneut darauf, um die grüne Umrandung zu entfernen.

Sobald die gewünschten Aktionen ausgewählt sind, klicken Sie oben in der Benutzeroberfläche auf die Schaltfläche „+“, um sie der Aktionsliste des Moduls hinzuzufügen.

Eine Aktion abspielen

Um eine Aktion auszuführen, die der Aktionsliste hinzugefügt wurde, klicken Sie einfach auf ihren Namen in der Liste. Die Aktion wird ausgeführt und ihr Name wird als neuer Verlaufsstatus im Verlauf-Bedienfeld hinzugefügt.

HINWEIS 1: Aktionen mit ExtendScript-Code können nicht direkt aus einem Modul ausgeführt werden. Um eine solche Aktion auszuführen, muss zunächst eine separate Aktion im Aktionen-Bedienfeld von Photoshop erstellt werden, die die Aktion mit dem ExtendScript-Code ausführt. Diese neue Aktion muss dann der Aktionsliste eines Moduls hinzugefügt werden. Obwohl dieser Workaround aktuell funktioniert, wird gemunkelt, dass Adobe ihn möglicherweise in Zukunft entfernen wird.

HINWEIS 2: Aktionen, die durch Klicks auf Schaltflächen anderer UXP-Plugins aufgezeichnet wurden, können erst ab Photoshop 2026 v27.6.0 über ein „My Actions“-Modul ausgeführt werden. In früheren Photoshop-Versionen kann das „My Actions“-Modul keine Aktionen mit Schritten ausführen, die vom TK9 Multi-Mask- oder TK 9 Cx-Modul aufgezeichnet wurden. In diesem Fall müssen diese Aktionen direkt über das Aktionen-Bedienfeld von Photoshop ausgeführt werden.



Aktionen organisieren

Sobald Aktionen zur Aktionsliste des Moduls hinzugefügt wurden, können sie zur besseren Übersichtlichkeit nach oben oder unten verschoben werden. Halten Sie dazu die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie auf eine der Aktionen in der Liste. Der Name der Aktion wird gelb umrandet, und die Verschieben-Schaltflächen werden oben im Modul angezeigt. Verschieben Sie die ausgewählte Aktion mithilfe der Auf- und Ab-Schaltflächen nach oben oder unten in der Liste.

HINWEIS: Es kann immer nur eine Aktion ausgewählt und verschoben werden.

Sobald die Aktion an der gewünschten Position ist, klicken Sie auf das X oben im Modul, um die Verschieben-Schaltflächen auszublenden.



Ändern der Hintergrundfarben für Aktionen

Um die Aktionen in der Aktionsliste übersichtlicher zu gestalten, kann die Hintergrundfarbe jeder Aktion in eine von zehn verschiedenen Farben geändert werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Aktion, um ein Fenster mit den verfügbaren Farben zu öffnen, und wählen Sie eine Farbe aus. Die Hintergrundfarbe der ausgewählten Aktion ändert sich dann entsprechend.

HINWEIS: Um eine zuvor hinzugefügte Hintergrundfarbe zu entfernen, klicken Sie im Fenster mit den verfügbaren Farben auf die graue Umrandung (mittlere Option in der unteren Zeile).

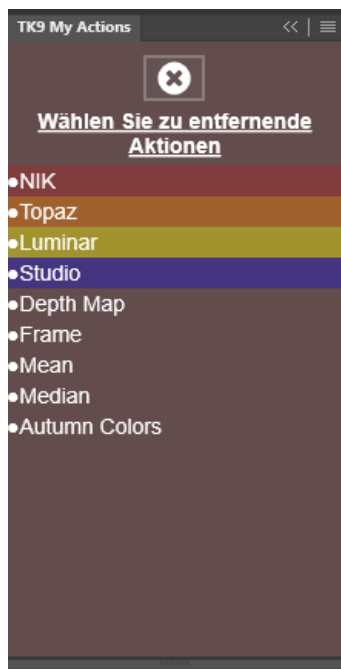
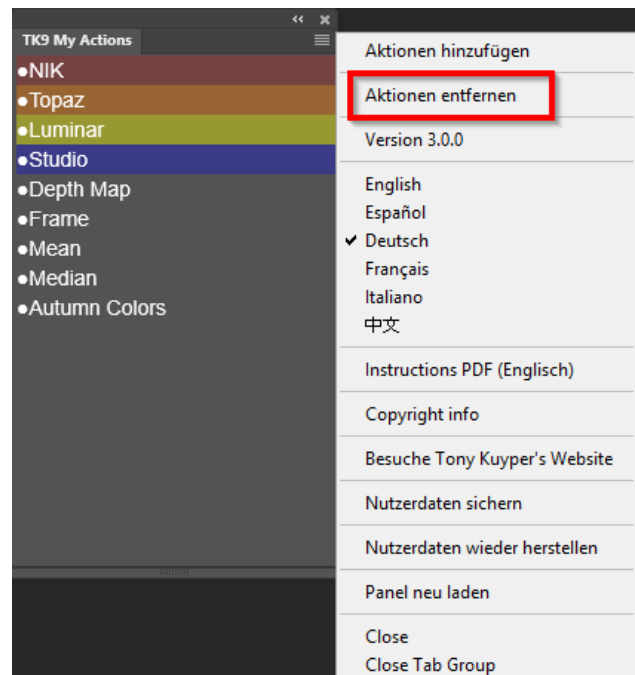


Aktionen entfernen

Um Aktionen aus dem Modul zu entfernen, öffnen Sie das Aufklappmenü in der oberen rechten Ecke und klicken Sie auf die Option „Aktionen entfernen“.

Es öffnet sich eine neue, rot hinterlegte Benutzeroberfläche. Wählen Sie eine oder mehrere Aktionen zum Entfernen aus. Um jede ausgewählte(n) Aktion(en) erscheint/erscheinen eine rote Umrandung.

HINWEIS: Um eine Aktion aufzuheben, klicken Sie erneut darauf, um die rote Umrandung zu entfernen.



Klicken Sie abschließend auf das Papierkorbsymbol oben in der Benutzeroberfläche, um die ausgewählten Aktionen zu entfernen und zur Hauptaktionsliste zurückzukehren.

EXPORT MODUL

Überblick

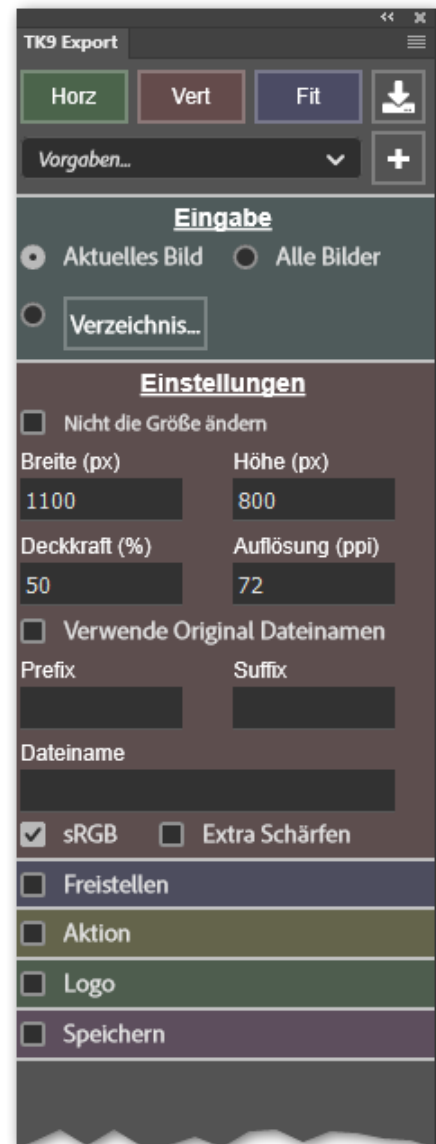
Das Exportmodul dient dazu, Bilder für die Anzeige im Internet oder auf einem Computermonitor zu verkleinern und zu schärfen. Das Modul bietet verschiedene Optionen zur Anpassung dieses Vorgangs, darunter:

- Anzahl und Position der geschärften Bilder
- Endgültige Größe und Name des geschärften Bildes
- Zuschneiden
- Ausführen einer Aktion auf dem skalierten/geschärften Bild
- Hinzufügen eines Logos oder Wasserzeichens zu exportierten Bildern
- Speichern von Bildern für den Export

Es ist außerdem möglich, eine unbegrenzte Anzahl von Voreinstellungen zu erstellen, die die verschiedenen Exportoptionen kombinieren, um die spezifischen Anforderungen von Websites, Kunden oder sozialen Medien zu erfüllen.

AKTIONEN AUFZEICHNEN

Im Exportmodul lassen sich Klicks auf Schaltflächen zum Schärfen/Exportieren (Horizontal, Vertikal, Anpassen und Ausführen) als Photoshop-Aktionen aufzeichnen. Dasselbe gilt für die Auswahl einer Voreinstellung aus dem Dropdown-Menü „Voreinstellungen“. So können Sie eine Aktion aufzeichnen, die mehrere Voreinstellungen auf dasselbe Bild, mehrere geöffnete Bilder oder sogar ganze Bildordner anwendet. Starten Sie dazu die Aufzeichnung einer Aktion. Wählen Sie während der Aufzeichnung eine Voreinstellung aus, die als Aktionsschritt aufgezeichnet wird. Klicken Sie anschließend auf eine der Schaltflächen, um den Exportvorgang zu starten. Auch dies wird als Aktionsschritt aufgezeichnet. Wiederholen Sie diesen Vorgang, indem Sie Voreinstellungen auswählen und Klicks auf die Schaltflächen zum Starten des Exports aufzeichnen. Wenn die Aktion dann ausgeführt wird, wählt sie die Voreinstellung aus und führt die in der



Voreinstellung definierte Exportoperation aus. Dieser Vorgang wird mit den aufgezeichneten Voreinstellungen fortgesetzt, bis die aufgezeichnete Aktion abgeschlossen ist. **WICHTIG:** Stellen Sie sicher, dass Ihre Voreinstellungen eingerichtet und getestet sind, bevor Sie sie als Aktionen aufzeichnen.

Die Auswahl der Eingabequelle kann ebenfalls aufgezeichnet werden. So ist es möglich, eine Voreinstellung auszuwählen und anschließend die Bildquelle durch Klicken auf eine andere Eingabeoption zu ändern.

Auch der Ausgabeordner für zu exportierende Bilder kann während der Ausführung der Aktion geändert werden. Aktivieren Sie dazu die Benutzerinteraktionsoption für den Aktionsschritt, der die Eingabeoption „Ordner“ auswählt. Dadurch öffnet sich beim Ausführen der Aktion das Dateiauswahlfenster, sodass bei jeder Ausführung ein neuer Ordner ausgewählt werden kann. Dasselbe gilt für die Speicheroptionen. Auch diese können aufgezeichnet werden. Wie beim Eingabeordner kann auch hier bei jeder Ausführung der Aktion ein neuer Ausgabeordner ausgewählt werden, indem die Benutzerinteraktionsoption für den Aktionsschritt aktiviert wird, der die Auswahl der Ausgabeoption „Ordner“ aufzeichnet.

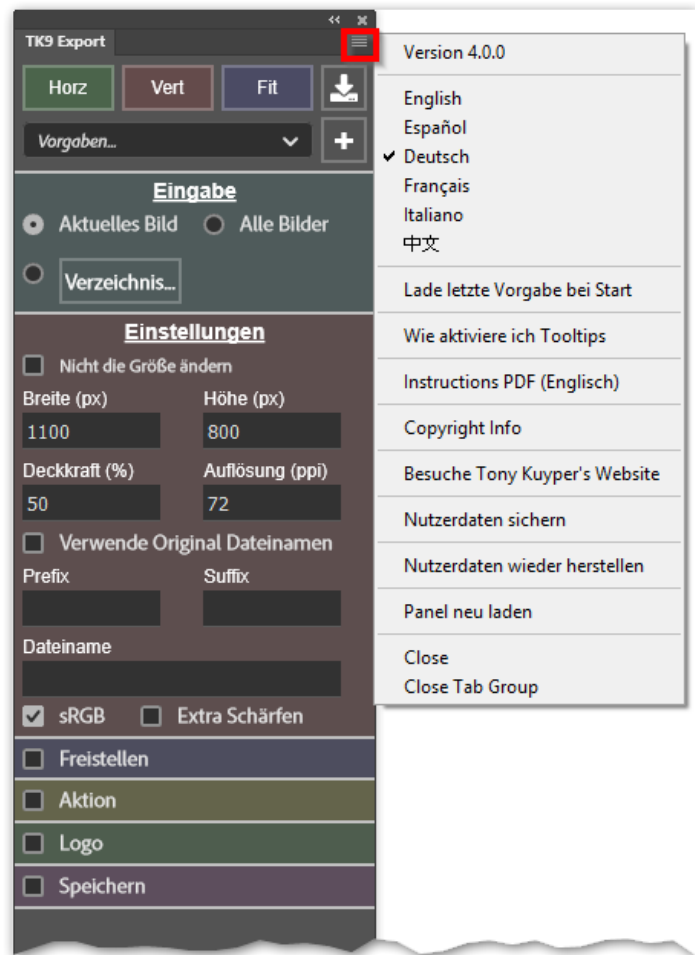
Aufklappmenü des Exportmoduls (Einstellungen)

Durch Klicken auf das Menüsymbol in der oberen rechten Ecke werden die Moduleinstellungen geöffnet und weitere Funktionen zugänglich gemacht.

Version — Dies ist die TK9-Versionsnummer.

Sprache — Englisch ist die Standardsprache, Benutzer können jedoch eine andere Sprache auswählen. Bei anderen Sprachen als Englisch werden Schaltflächennamen, Tooltips und Fehlermeldungen in die gewählte Sprache angepasst. Einige Elemente, wie beispielsweise Ebenennamen für spezielle, vom Modul generierte Ebenen, bleiben in Englisch.

Hinweis: Photoshop enthält einige Fehler, die das korrekte Ändern der Sprache bei manchen Elementen verhindern. Dies wird möglicherweise in zukünftigen Versionen von Photoshop behoben.



Lade letzte Vorgabe bei Start — Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Einstellungen für die zuletzt vom Benutzer in einer vorherigen Photoshop-Sitzung ausgewählte Voreinstellung beim ersten Öffnen des Moduls in einer neuen Photoshop-Sitzung angezeigt.

Wie aktiviere ich Tooltips — Durch Klicken auf diese Option öffnet sich eine Photoshop-Warnung, die beschreibt, wie man auf Tooltips für dieses Modul zugreift: Halten Sie die „ALT“-Taste (Windows) bzw. die „Option“-Taste (Mac) gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger über eine Schaltfläche.

Instructions PDF (English) — Durch Anklicken dieser Option öffnet sich eine URL zum Herunterladen der Bedienungsanleitung für das TK9.

Copyright Info — Durch Klicken auf diese Option öffnet sich in Photoshop ein Meldungsfenster mit Informationen zum Urheberrecht und zur Endbenutzer-Lizenzvereinbarung.

Besuche Tony Kuyper's Website — Durch Anklicken dieser Option öffnet sich die Startseite von Tony Kuypers Website.

Nutzerdaten sichern — Durch Anklicken dieser Option wird der Benutzer durch den Prozess der Datensicherung für dieses Modul geführt, sodass die Daten bei Bedarf später wiederhergestellt werden können. Weitere Informationen finden Sie weiter unten in diesem Handbuch.

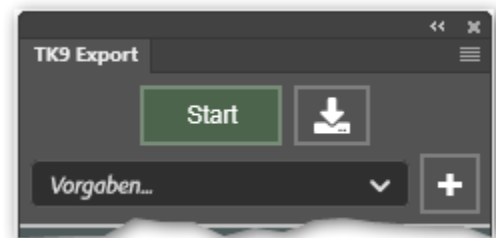
Nutzerdaten wieder herstellen — Durch Klicken auf diese Option wird der Benutzer durch den Prozess der Wiederherstellung benutzerspezifischer Daten für dieses Modul geführt, die zuvor mit der Option „Benutzerdaten sichern“ gespeichert wurden. Weitere Informationen finden Sie später in diesem Handbuch.

Panel neu laden — Durch Klicken dieser Option wird das Bedienfeld neu geladen. Dies ist selten notwendig, kann aber verwendet werden, um das Bedienfeld zurückzusetzen, falls es nicht ordnungsgemäß zu funktionieren scheint.

Die "Start"-Taste

Die oberste Schaltflächenreihe startet den Prozess der Bildgrößenänderung und -schärfung. Diese Schaltflächen befinden sich oben im Modul (statt unten), damit sie in der Nähe des Modulsymbols liegen. Befindet sich das Modulsymbol im oberen Bereich einer Bedienleiste, lässt sich das Modul nach Festlegung der Exportoptionen einfach über das Modulsymbol öffnen und anschließend mit der Maus über eine der „Start“-Schaltflächen den Exportvorgang starten.

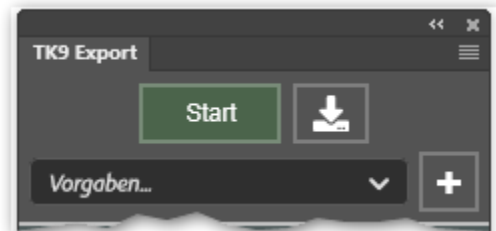
Horz — Diese Schaltfläche exportiert Bilder so, dass die vertikale Abmessung des endgültigen Bildes dem Wert im Feld „Breite“ des Moduls entspricht. Die vertikale Abmessung des endgültigen Bildes wird so angepasst, dass das Seitenverhältnis des Originalbildes erhalten bleibt.



Vert — Diese Schaltfläche exportiert Bilder, deren horizontale Abmessung dem Wert im Feld „Höhe“ des Moduls entspricht. Die horizontale Abmessung des endgültigen Bildes wird so angepasst, dass das Seitenverhältnis des Originalbildes erhalten bleibt.

Fit — Diese Schaltfläche exportiert Bilder so, dass sie in einen durch die Felder „Breite“ und „Höhe“ definierten Rahmen passen. Das Seitenverhältnis des endgültigen Bildes entspricht dem des Originalbildes.

Start — Die Schaltfläche "Start" erscheint (anstelle der Schaltflächen "Horz", "Vert" und "Anpassen") für Exportsituationen, in denen das Seitenverhältnis des endgültigen Bildes möglicherweise nicht mit dem des Originalbildes übereinstimmt, z. B. wenn das Kontrollkästchen "Zuschneiden" aktiviert ist, um das Zuschneiden als Teil des Exportvorgangs einzubeziehen.



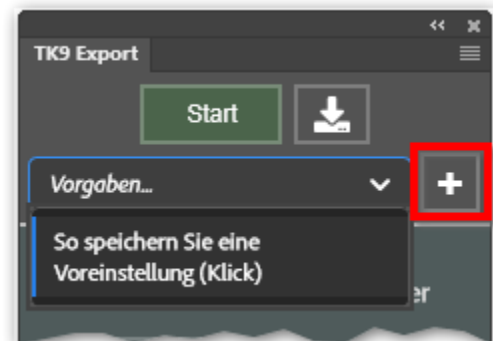
Schaltfläche speichern — Mit dieser Schaltfläche können Sie die Ausgabe des Skalierungs-/Schärfungsprozesses speichern, falls die Speicheroption des Moduls nicht aktiviert ist. Ein Klick auf die Schaltfläche öffnet das Photoshop-Dialogfenster „Für Web speichern“. Halten Sie stattdessen die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt, um das Dialogfenster „Exportieren als“ zu öffnen.

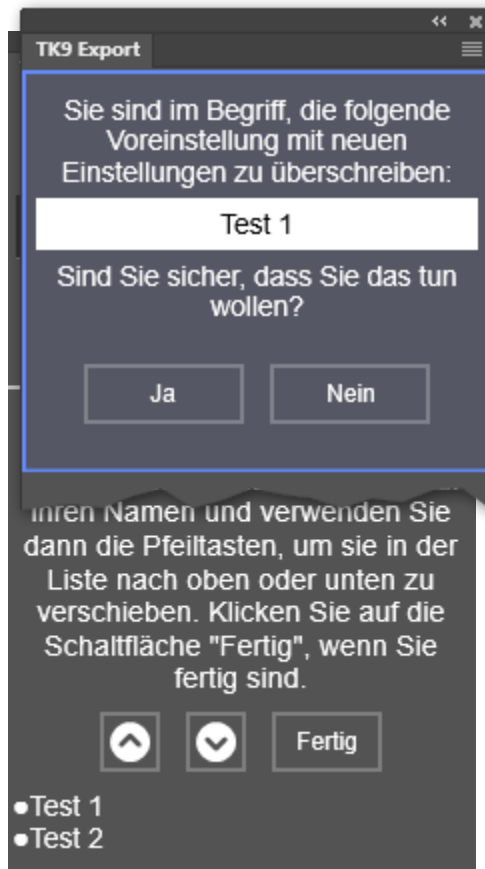
Voreinstellungen

Das Exportmodul ermöglicht es Benutzern, Voreinstellungen zu erstellen, die die verschiedenen Optionen für das exportierte Bild definieren. Es sind keine Standardvoreinstellungen im Modul programmiert, da die optimalen Abmessungen für Bilder, die für bestimmte Zwecke wie Social Media angepasst werden, häufig geändert werden.

HINWEIS: Sind keine gespeicherten Voreinstellungen vorhanden, enthält das Dropdown-Menü „Voreinstellungen“ den Eintrag „Voreinstellung speichern (klicken)“. Ein Klick darauf öffnet eine Meldung mit Anweisungen zum Speichern, Ändern und Löschen von Exportvoreinstellungen. Sobald Voreinstellungen hinzugefügt wurden, ist dieser Menüpunkt nicht mehr vorhanden.

Plus-Taste (+) — Um eine Voreinstellung zu erstellen, gehen Sie zunächst die verschiedenen Abschnitte des Moduls durch, um die Felder und Kontrollkästchen für eine bestimmte Ausgabesituation festzulegen, beispielsweise für einen Social-Media-Beitrag oder um die Anforderungen eines Kunden zu erfüllen. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Plus (+)“, um eine neue Oberfläche zu öffnen, in der Sie der Voreinstellung einen Namen geben können.





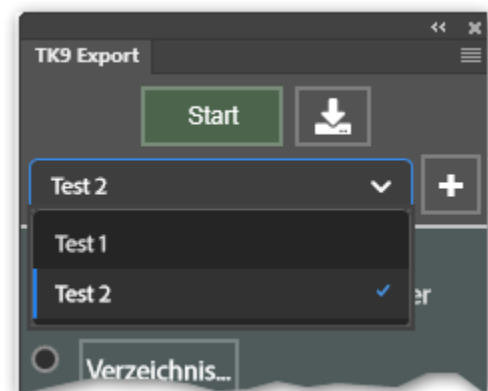
Wählen Sie einen aussagekräftigen Namen, der Parameter enthält, die Ihnen helfen, sich die Funktion der jeweiligen Voreinstellung zu merken. Durch Klicken auf die Schaltfläche „OK“ wird die Voreinstellung dann dem Dropdown-Menü der Voreinstellungsnamen auf der Hauptoberfläche hinzugefügt.

HINWEIS 1: Voreinstellungsnamen dürfen keine Sonderzeichen außer Punkt, Bindestrich, Unterstrich und Klammern enthalten.

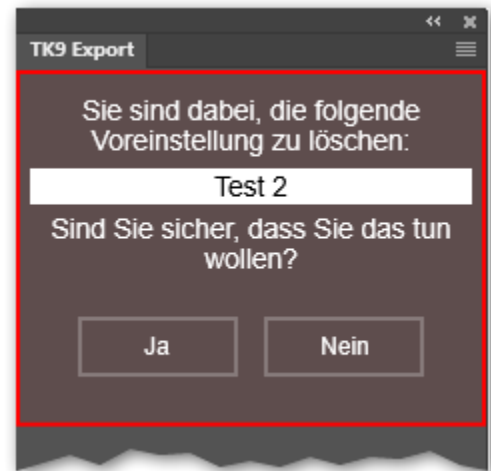
HINWEIS 2: Im unteren Bereich der Benutzeroberfläche zur Benennung von Voreinstellungen können Sie die Liste der Voreinstellungen im Dropdown-Menü der Hauptoberfläche neu anordnen. Klicken Sie einfach auf einen Voreinstellungsnamen in der Liste und verwenden Sie die Pfeiltasten, um ihn nach oben oder unten zu verschieben.

Menü „Voreinstellungen“ (Dropdown-Menü) — Das Dropdown-Menü „Voreinstellungen“ in der Hauptoberfläche zeigt eine Liste der vom Benutzer gespeicherten Voreinstellungen an. Durch Klicken auf einen der Namen werden die Optionen dieser Voreinstellung in die Moduloberfläche geladen. Ein anschließender Klick auf eine der „Start“-Schaltflächen oben im Modul verarbeitet die Bilder gemäß diesen Optionen.

HINWEIS 1: Sie können eine gespeicherte Voreinstellung überschreiben, indem Sie die „Strg“-Taste (Windows) bzw. die „Befehlstaste“ (Mac) gedrückt halten und im Menü auf den Namen der Voreinstellung klicken. Wählen Sie unbedingt die aktualisierten Voreinstellungsoptionen im Modul aus, BEVOR Sie die aktuelle Voreinstellung mit dieser Vorgehensweise überschreiben. Ein Dialogfeld erscheint, in dem Sie die Überschreibung der Voreinstellung bestätigen müssen.



HINWEIS 2: Um eine Voreinstellung zu entfernen, halten Sie die „SHIFT“-Taste gedrückt und klicken Sie im Dropdown-Menü auf den Namen der Voreinstellung. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Löschung der Voreinstellung bestätigen müssen.



Eingabe

Es gibt drei Eingabeoptionen zur Bildverarbeitung. Diese werden über Optionsfelder gesteuert, sodass jeweils nur eine Option ausgewählt werden kann.

Aktuelles Bild — Diese Option verarbeitet lediglich das aktuell aktive Dokument in Photoshop gemäß den in den anderen Teilen des Moduls festgelegten Parametern.

Alle Bilder — Diese Option verarbeitet alle in Photoshop geöffneten Bilder gemäß den in den anderen Teilen des Moduls festgelegten Parametern.

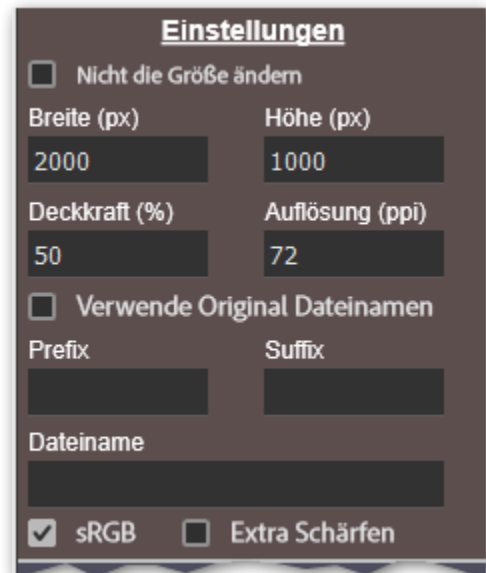
Verzeichnis — Diese Option verarbeitet einen gesamten Ordner mit Bildern gemäß den in den anderen Modulteilern festgelegten Parametern. Durch Klicken auf die Schaltfläche „Verzeichnis...“ öffnet sich ein Explorer-Fenster (Windows) bzw. ein Finder-Fenster (Mac), in dem Sie den Ordner mit den zu verarbeitenden Bildern auswählen können. Der Name des Ordners wird nach der Auswahl im Feld neben der Schaltfläche „Verzeichnis...“ angezeigt.



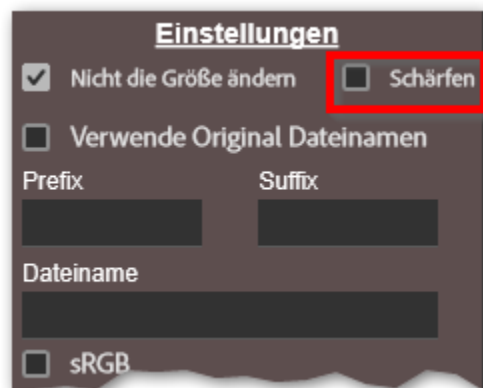
HINWEIS: Bilder in Unterordnern des ausgewählten Ordners werden NICHT verarbeitet.

Einstellungen

Beim Exportieren eines Bildes ist oft eine Verkleinerung und Schärfung erforderlich. Im Bereich „Einstellungen“ des Moduls können Sie Parameter wie die Abmessungen des exportierten Bildes, den Schärfungsgrad und den Dateinamen festlegen.



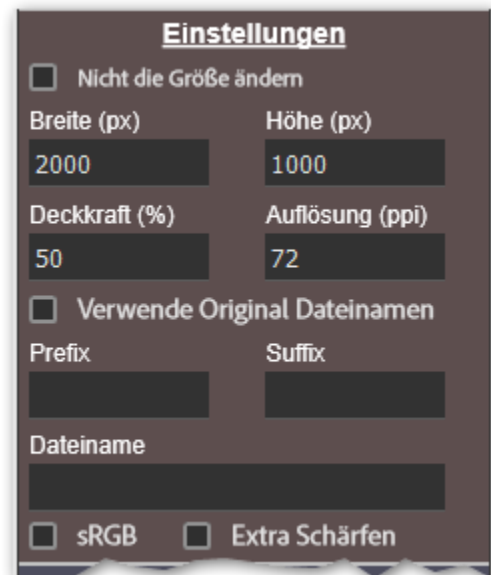
Nicht die Größe ändern — Diese Checkbox ermöglicht den Export eines Bildes ohne Größenänderung. Dies kann nützlich sein, um das Bild vor dem Export zu schärfen, ihm einen neuen Namen zu geben, ein Wasserzeichen hinzuzufügen und/oder es an einem anderen Ort zu speichern. Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Felder für Höhe und Breite sowie die Zuschneideoption ausgeblendet, da diese nicht mehr verfügbar sind, wenn das Bild nicht skaliert wird.



Schärfen — Dieses Kontrollkästchen ist nur sichtbar, wenn „Nicht die Größe ändern“ aktiviert ist. Sind sowohl „Nicht die Größe ändern“ als auch „Schärfen“ aktiviert, wird das endgültige Bild leicht nachgeschärft, obwohl es die gleiche Größe wie das Original hat. Ist bei aktivierter Option „Nicht die Größe ändern“ keine Schärfung erforderlich, sollte das Kontrollkästchen „Schärfen“ deaktiviert werden.

HINWEIS: Nur durch Aktivieren von „Nicht die Größe ändern“ und Deaktivieren von „Schärfen“ lässt sich die Schärfung während der Bildverarbeitung durch das Modul deaktivieren. In allen anderen Fällen wird der Schärfungsalgorithmus des Moduls beim Skalieren von Bildern für den Export verwendet.

Breite und Höhe – Diese Felder bestimmen die Größe des endgültigen, geschärften Bildes. Ihre Verwendung hängt jedoch von der gewählten Verarbeitungsoption ab. Beispielsweise verwendet die Option „Horz“ nur den Wert für die Breite, während die Option „Vert“ nur den Wert für die Höhe verwendet. Die Optionen „Anpassen“ und „Zuschneiden“ verwenden beide Werte. Es ist wichtig, die verschiedenen Verarbeitungsoptionen des Moduls zu kennen und diejenige auszuwählen, die Ihren Exportabsichten am besten entspricht.



Deckkraft — Der Deckkraftwert in diesem Feld bestimmt die Deckkraft der Ebenengruppe, die das Bild während der Bearbeitung schärft. Die Deckkraft ist also im Wesentlichen ein Stärkefeld. Höhere Werte führen zu einer stärkeren Schärfung, niedrigere Werte zu einer geringeren. 50 % ist der Standardwert und ein guter Ausgangspunkt, um die Funktionen des Bedienfelds auszuprobieren. Die Deckkraft der Schärfungsgruppe kann auch nach dem Ändern der Bildgröße angepasst werden, solange das Bild noch nicht gespeichert wurde.

Auflösung — In diesem Feld können Sie die Auflösung in Pixel/Zoll für das endgültige, geschärfte Bild auswählen. Dies ist relativ unwichtig, da das endgültige Bild unabhängig vom eingegebenen Wert in der tatsächlichen Pixelgröße angezeigt wird. Wenn Sie dem Bild jedoch ein Wasserzeichen oder Logo hinzufügen, empfiehlt es sich, die Auflösung des endgültigen Bildes an die des Dokuments anzupassen, das das Wasserzeichen oder Logo enthält. So stellen Sie sicher, dass die Option „Größe ändern“ im Logo-Dialogfeld korrekt funktioniert.

Verwenden Sie den ursprünglichen Dateinamen — Um zu verhindern, dass die Masterdatei beim Skalieren und Schärfen für den Export verändert wird, dupliziert das Modul das Originaldokument vor der Verarbeitung. Wenn die Felder „Präfix“, „Suffix“ und „Dateiname“ leer bleiben, wird dem Namen des Originaldokuments das Wort „Kopie“ angehängt, um es vom Originaldokument zu unterscheiden. Um den ursprünglichen Dateinamen für das duplizierte Bild zu verwenden, OHNE „Kopie“ anzuhängen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Verwende Original Dateinamen“. Durch Aktivieren dieser Funktion werden die Felder „Präfix“, „Suffix“ und „Dateiname“ ausgeblendet, da sie nicht mehr benötigt werden, wenn der ursprüngliche Dateiname für das duplizierte Bild verwendet wird.

Präfix und Suffix – Mithilfe dieser Felder kann dem ursprünglichen Dateinamen beim Duplizieren des Originaldokuments ein bestimmtes Präfix oder Suffix hinzugefügt werden.

HINWEIS: Wenn Sie nach dem Präfix oder vor dem Suffix ein Satzzeichen – wie einen Bindestrich oder einen Unterstrich – wünschen, fügen Sie es bitte im Textfeld ein.

Dateiname — Wenn Sie in diesem Feld einen Namen eingeben, erhält das duplizierte Bild bei der Verarbeitung diesen Namen. Ist die Eingabeoption „Alle Bilder“ oder „Ordner“ ausgewählt, erhält jedes duplizierte Dokument den angegebenen Namen sowie ein fortlaufend nummeriertes Suffix, beginnend mit 1.

HINWEIS: Die meisten Sonderzeichen im Dateinamen von Duplikaten von Bildern (einschließlich Präfix, Suffix und Dateiname) werden durch einen Unterstrich ersetzt, um Probleme mit dem Modulcode und beim Speichern des Dokuments zu vermeiden.

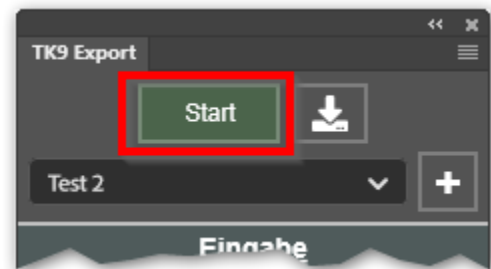
sRGB — Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens wird das Farbprofil verarbeiteter Bilder auf das Farbprofil „sRGB IEC61966-2.1“ geändert. Dies ist in der Regel für Bilder, die im Internet oder auf einem Computermonitor angezeigt werden, erwünscht.

Extra Schärfen — Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens wird die Ebenenmaske der Ebene „Scharpen #2“ in der Ebenengruppe, die zum Schärfen des Bildes verwendet wurde, deaktiviert. Diese Maske bewirkt normalerweise, dass die Schärfung auf dunklere Bildbereiche beschränkt wird, um helle Lichthöfe im geschärften Bild zu vermeiden. Bei sehr detailreichen Bildern sind diese Lichthöfe jedoch möglicherweise kein Problem, und das Deaktivieren der Maske durch Aktivieren von „Extra scharf“ kann zufriedenstellend aussehen. Das Deaktivieren dieser Maske kann jedoch dazu führen, dass das webgeschärfte Bild manchmal etwas pixelig wirkt. Standardmäßig ist diese Option deaktiviert. Sie können jederzeit testen, ob das Deaktivieren der Maske das geschärfte Bild verbessert, indem Sie nach Abschluss der Verarbeitung die Umschalttaste gedrückt halten und auf die Ebenenmaske klicken (oder die rote X-Schaltfläche in den Modulen „Kombination“ oder „Cx“ verwenden).

Freistellen

Es gibt viele Situationen, in denen das Originalbild vor dem Export zugeschnitten werden muss, um den Anforderungen einer bestimmten Webplattform oder eines Kunden gerecht zu werden. Durch Aktivieren des Kontrollkästchens „Freistellen“ wird das Zuschneiden während der Bildverarbeitung für den Export ermöglicht. Es stehen verschiedene Optionen zur Verfügung, die im Folgenden beschrieben werden. Bevor Sie „Freistellen“ aktivieren, stellen Sie sicher, dass die Felder „Breite“ und „Höhe“ die korrekten Werte für die endgültige Größe des verarbeiteten Bildes enthalten, da dies die Abmessungen des skalierten, zugeschnittenen und geschärften Bildes sind.

HINWEIS: Wenn die Option „Freistellen“ aktiviert ist, ändert sich die Anzahl der Verarbeitungsschaltflächen oben im Modul zu einer einzigen Schaltfläche „Start“, da die Optionen der Schaltflächen „Horizontal“, „Vertikal“ und „Anpassen“ beim Zuschneiden des Bildes nicht mehr anwendbar sind.



Zentrieren — Diese Option zentriert die Beschneidungshilfslinien von Photoshop im Bild, um ein Seitenverhältnis zu erzeugen, das durch die Werte in den Feldern „Breite“ und „Höhe“ definiert ist. Wenn Sie die Option „Zentriert“ auswählen, werden auch die unten beschriebenen Optionen „Anpassen“ und „Transformieren“ angezeigt.



Anpassen — Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens wird die Verarbeitung angehalten, sodass der Benutzer den Bildausschnitt manuell anpassen kann. Die Zuschneidehilfen von Photoshop lassen sich in diesem Moment neu positionieren, das Seitenverhältnis bleibt jedoch auf die in den Feldern „Breite“ und „Höhe“ definierten Werte festgelegt, damit das endgültige Bild mit diesen Abmessungen nicht vom Originalbild verzerrt wird. Ist das Kontrollkästchen „Anpassen“ deaktiviert, erfolgt der zentrierte Zuschnitt automatisch; der Benutzer hat während der Verarbeitung keine Möglichkeit, einen anderen Zuschnitt auszuwählen.

HINWEIS: Durch Abbrechen des Zuschneidens eines Bildes wird die Verarbeitung dieses Bildes sowie aller weiteren Bilder in der Verarbeitungswarteschlange gestoppt.

Transformieren — Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens wird die Funktion „Frei transformieren“ in Photoshop für das Bild geöffnet, nachdem es zugeschnitten, aber bevor es geschärft wurde. Dies ermöglicht bei Bedarf weitere Bildbearbeitungen, um das Bild innerhalb des zugeschnittenen Rahmens zu optimieren.

HINWEIS: Die Transformation unterbricht die Verarbeitung stets, um dem Benutzer die Interaktion mit dem Transformationsvorgang zu ermöglichen. Das Abbrechen der freien Transformation eines Bildes bricht die Verarbeitung anderer Bilder in der Verarbeitungswarteschlange NICHT ab.

Leiste — Diese Option funktioniert anders als „Zentriert“. Beim Verwenden der Option „Leiste“ kann der Benutzer das Bild während der Verarbeitung nicht beschneiden.

Ausrichtung (quadratisch, Querformat oder Hochformat) und Seitenverhältnis des Originals bleiben unverändert. Stimmt das Seitenverhältnis des Originalbildes jedoch nicht exakt mit den Angaben in den Feldern „Breite“ und „Höhe“ überein, werden Balken hinzugefügt, um den fehlenden Platz zwischen dem skalierten Originalbild und den Rändern des durch die Felder „Breite“ und „Höhe“ festgelegten Ausgabebereichs zu füllen. Soll beispielsweise ein Bild im Hochformat quadratisch exportiert werden, wird es zunächst unter Beibehaltung des ursprünglichen Seitenverhältnisses skaliert und geschärft, sodass es in den durch die Felder „Breite“ und „Höhe“ festgelegten quadratischen Rahmen passt. Anschließend werden an den Seiten des Bildes Balken hinzugefügt, um den leeren Raum zwischen dem skalierten Bild und den Rändern des Quadrats zu füllen. Das Bild zeigt ein im Hochformat skaliertes Bild, das in einen quadratischen Ausgabebereich passt.

Es wurden hellgrüne Balken hinzugefügt, damit das vertikale Bild ohne leere Bereiche in den quadratischen Rahmen passt. Das Exportmodul hat all dies im Rahmen der Auswahl der Option „Leisten“ durchgeführt.



HINWEIS: Wenn Sie die Option „Leisten“ auswählen, werden darunter weitere Optionen angezeigt, mit denen Sie die hinzugefügten Balken anpassen können. Diese Optionen werden im Folgenden beschrieben.

Bild Leiste — Wenn der leere Bereich zwischen dem Rand des skalierten Bildes und den Rändern des Ausgabecontainers mit Inhalt gefüllt werden soll, wird bei Auswahl der Bildoption eine unscharfe und leicht abgedunkelte Version des Bildes verwendet. Im gezeigten Beispiel wird ein Bild im Querformat geschärft und skaliert und soll in einen quadratischen Ausgabecontainer exportiert werden. Die Felder „Breite“ und „Höhe“ legen die Größe des quadratischen Ausgabecontainers fest. Das Modul skaliert und schärft das Bild entsprechend. Anschließend werden mithilfe des leicht vergrößerten, unscharfen und abgedunkelten Bildes Balken



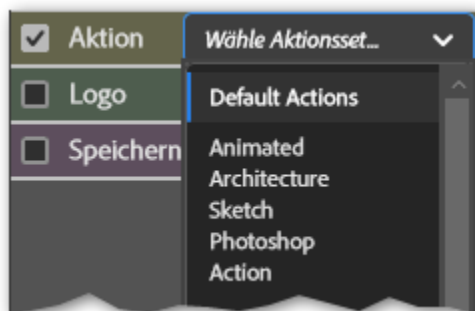
ober- und unterhalb des Bildes erstellt, um den vertikalen Bereich zwischen den Bildrändern und den Rändern des quadratischen Containers auszufüllen.

HINWEIS: Nach der Bildbearbeitung kann die Deckkraft der Ebene „Darken Edges“ angepasst werden, um die Bildbalken dunkler oder heller zu machen.

Farbe Leiste — Diese Option erzeugt farbige Balken anstelle von Bildbalken, die den Bereich zwischen dem Bild und den Rändern des Ausgabecontainers ausfüllen, wenn die Option „Leiste“ ausgewählt ist. Durch Klicken auf das Farbfeld, das bei Auswahl der Option „Farbe“ erscheint, wird die Farbauswahl geöffnet, um die Farbe der Balken festzulegen. Im gezeigten Bild wurde ein Rosaton aus dem Bild als Balkenfarbe verwendet.



Aktion



Durch Aktivieren des Kontrollkästchens „Aktion“ kann eine Aktion ausgeführt werden, nachdem das Bild bearbeitet wurde (Größe ändern, schärfen und zuschneiden), aber bevor ein Wasserzeichen hinzugefügt oder das Bild gespeichert wird. Dies ist beispielsweise nützlich, um dem bearbeiteten Bild weiße Ränder oder einen benutzerdefinierten Rahmen hinzuzufügen.

Um diese Option zu nutzen, wählen Sie in den beiden Dropdown-Menüs in diesem Abschnitt ein Aktionsset und die gewünschte Aktion für das bearbeitete Bild aus.

Logo (Wasserzeichen)

Durch Aktivieren des Kontrollkästchens „Logo“ kann während der Bildbearbeitung ein Wasserzeichen oder Logo hinzugefügt werden. Das Wasserzeichen wird üblicherweise nach dem Zuschneiden, Skalieren, Schärfen und Abspielen einer Aktion angewendet. Bei Verwendung der Option „Leiste“ wird das Wasserzeichen jedoch auf den eigentlichen Bildbereich und nicht auf die Balken angewendet. Im Folgenden werden verschiedene Möglichkeiten zum Platzieren des Wasserzeichens beschrieben.



Dropdown-Menü für Wasserzeichen und Plus-Schaltfläche (+) — Um ein Wasserzeichen zum Bild hinzuzufügen, wählen Sie zunächst eines aus dem Dropdown-Menü aus. Falls das Dropdown-Menü leer ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „Plus (+)“, um Ihr(e) Wasserzeichen hinzuzufügen. Wählen Sie anschließend das gewünschte Wasserzeichen für das Bild aus.

HINWEIS 1: Das Wasserzeichen wird als eingebettetes Smartobjekt hinzugefügt. Wenn Sie ein Wasserzeichen für Ihre Bilder erstellen und es transparent gestalten möchten, sodass Ihr Bild durchscheint, speichern Sie es bitte ohne Hintergrund.

HINWEIS 2: Die Auflösung der Wasserzeichenbilddatei muss der im Feld „Auflösung“ der Einstellungen dieses Moduls angegebenen Auflösung entsprechen. Dies gewährleistet die korrekte Funktion des Schiebereglers zur Logo-Größenänderung.

HINWEIS 3: Die Breite der Wasserzeichenbilddatei sollte im Allgemeinen mindestens der Breite des breitesten Bildes entsprechen, auf das sie angewendet werden soll. Photoshop skaliert die platzierte Wasserzeichenbilddatei auf 100 % der Breite des bearbeiteten Bildes, sofern die Wasserzeichenbilddatei mindestens so breit ist wie das Bild, auf das sie angewendet werden soll. Ist die Wasserzeichenbilddatei kleiner (weniger breit) als das Bild, auf das sie angewendet werden soll, wird sie in ihrer tatsächlichen Größe angewendet, sofern sie.

HINWEIS 4 – Da Wasserzeichen als Smartobjekte angewendet werden, können sie nach dem Anwenden bei Bedarf verschoben und transformiert werden. Das Exportmodul verfügt jedoch nicht über eine Transformationsoption. Daher muss dies vor dem Speichern des bearbeiteten Bildes manuell erfolgen.

Position — Die neun Optionsfelder zeigen mögliche Positionen für das Wasserzeichen im Bild an. Wählen Sie die für Sie beste Option.

Farbe — Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens kann dem Wasserzeichen nachträglich eine Farbüberlagerung hinzugefügt werden. Dadurch ändert sich die Farbe des Wasserzeichens. Die verwendete Farbe entspricht der Farbe des Quadrats rechts neben dem Farb-Kontrollkästchen. Um die Farbe des Quadrats zu ändern, klicken Sie darauf und wählen Sie mit der Farbauswahl eine andere Farbe aus.

Randversatz — Das Wasserzeichen wird bündig an den im Positionsarray ausgewählten Kanten angebracht. Mit dem Kantenversatz kann das Wasserzeichen leicht verschoben werden, sodass es nicht bündig mit den Bildkanten abschließt. Dieser Versatz kann je nach gewählter Option und dem im Textfeld eingegebenen Wert entweder in Pixeln (px) oder Prozent (%) angegeben werden.

Größe ändern – Mit diesem Schieberegler kann die Größe des Wasserzeichens nach dem Anwenden geändert werden.

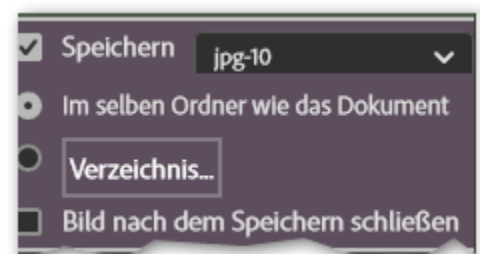
Deckkraft — Dieser Schieberegler ändert die Deckkraft der Smart-Objekt-Ebene des Wasserzeichens. Werte unter 100 lassen einen Teil des darunterliegenden Bildes durch das Wasserzeichen hindurchscheinen.

Anwenden — Normalerweise wird das Wasserzeichen während der Bildverarbeitung durch das Modul angewendet. Da im Logo-Dialog jedoch zahlreiche Einstellungen erforderlich sind, bietet die Schaltfläche „Anwenden“ eine schnelle Möglichkeit, die Wasserzeichenanwendung vorab zu testen und sicherzustellen, dass alle Einstellungen korrekt sind. Führen Sie diesen Test an einem Bild durch, das bereits vollständig verarbeitet wurde, um einen genauen Eindruck davon zu erhalten, wie das Wasserzeichen nach der Anwendung während eines Verarbeitungslaufs aussehen wird.

Wasserzeichen löschen – Mit dieser Schaltfläche wird ein angewendetes Wasserzeichen gelöscht. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie die Logo-Einstellungen anpassen, um die Darstellung des Wasserzeichens korrekt zu konfigurieren.

Speichern

Das Exportmodul kann verarbeitete Bilder speichern, wenn das Kontrollkästchen „Speichern“ aktiviert und ein Ordner zum Speichern ausgewählt wurde. Im Abschnitt „Speichern“ des Moduls stehen Ihnen lediglich drei Optionen zur Verfügung.



Ausgabeformat Drop-down Menü — Über dieses Dropdown-Menü können Sie einen Dateityp und, im Falle von .jpg- und .webp-Bildern, eine Einstellung für die Bildqualität auswählen.

In selben Ordner wie das Dokument — Bei Auswahl dieser Option wird das bearbeitete Bild im selben Ordner wie das Originaldokument gespeichert. Wenn Sie versuchen, das geschärfte Bild unter demselben Namen und mit derselben Dateierweiterung wie ein bereits in Photoshop geöffnetes Bild zu speichern oder wenn das Dokument zuvor noch nicht gespeichert wurde (z. B. beim Erstellen einer Kopie eines anderen Bildes), erscheint eine Fehlermeldung.

Ordner... Optionsfeld — Diese Option ermöglicht das Speichern bearbeiteter Bilder in einem vom Benutzer ausgewählten Ordner. Über die Schaltfläche „Ordner...“ öffnet sich ein Explorer-Fenster (Windows) bzw. ein Finder-Fenster (Mac), in dem Sie den gewünschten Ordner auswählen können. Der Name des Ordners wird nach der Auswahl im Feld neben der Schaltfläche angezeigt.

Bild nach dem Speichern schließen — Durch Aktivieren dieses Kontrollkästchens wird das zum Schärfen verwendete Duplikat des Bildes nach dem Speichern im angegebenen Ordner geschlossen. Dadurch bleibt der Photoshop-Arbeitsbereich frei von unnötigen Bildern. Lassen Sie dieses Kontrollkästchen deaktiviert, wenn Sie das geschärfte Bild vor dem Speichern noch bearbeiten möchten. In diesem Fall können Sie die Schaltfläche „Speichern“ oben im Modul verwenden, um das Bild über die Photoshop-Dialogfelder „Für Web speichern...“ oder „Exportieren...“ zu speichern.

SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN

Alle TK9-Module bieten umfangreiche Anpassungsmöglichkeiten. Beispiele hierfür sind Sprache, verschiedene Voreinstellungen, Farbkennzeichnung und Aktionslisten in den „My Actions“-Modulen. Die Personalisierung von TK9 ist zeitaufwendig, und die meisten Fotografen möchten diesen Prozess nicht im Falle eines Computerabsturzes wiederholen müssen. Dank der Sicherungs- und Wiederherstellungsfunktionen von TK9 lassen sich die benutzerspezifischen Einstellungen jedes Moduls in einem separaten Ordner auf dem Computer speichern und bei einem unerwarteten Datenverlust wiederherstellen.

Bei der Sicherung und Wiederherstellung sind einige wichtige Punkte zu beachten. Erstens benötigt jedes Modul einen eigenen Sicherungsordner. Alle Ordner können zwar in einem größeren Ordner zusammengefasst werden, es muss aber für jedes Modul ein separater Sicherungsordner vorhanden sein. Zweitens ist die Datensicherung ein manueller Prozess. Die Module erstellen nicht automatisch eine Sicherung. Der Benutzer muss seine TK9-Daten manuell sichern, nachdem er die Module nach seinen Wünschen angepasst hat.

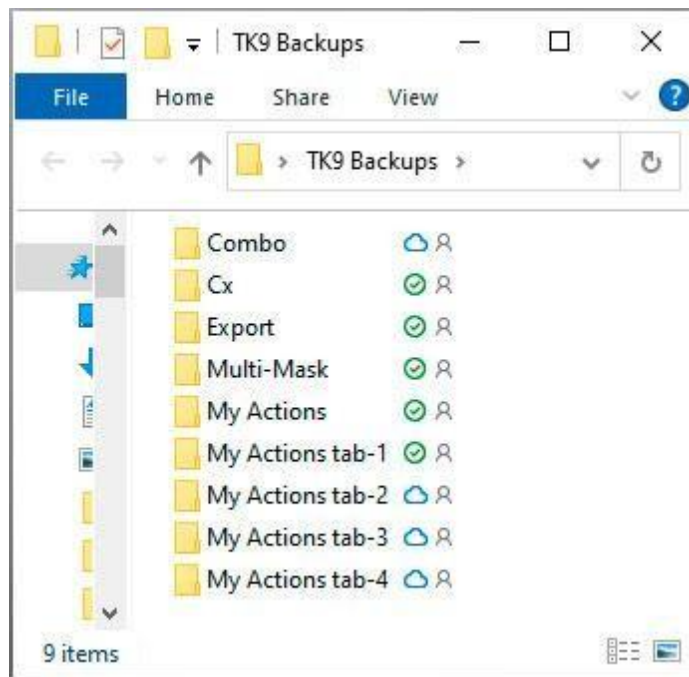
Schließlich sichern TK9-Backups ausschließlich TK9-Daten. Dies ist besonders relevant beim Sichern von TK9-Modulen, die Benutzeraktionen aus dem Photoshop-Aktionen-Bedienfeld aufrufen, wie beispielsweise die „My Actions“-Module. In diesem Fall enthalten die TK9-Sicherungsdaten lediglich Verweise auf die Aktionssätze und Aktionsnamen der Aktionen, die über die Aktionsliste des Moduls aufgerufen werden. Die eigentlichen Photoshop-Aktionen werden NICHT gesichert. Das Sichern von Photoshop-Aktionen ist ein separater Vorgang, den Benutzer unbedingt durchführen sollten, um den Verlust ihrer Photoshop-Aktionen im Falle eines Computerabsturzes zu vermeiden.

Die Funktion „Sichern und Wiederherstellen“ kann verwendet werden, um TK9-Einstellungen zwischen Computern zu übertragen. Sichern Sie dazu die Daten auf einem Computer, übertragen Sie die Sicherungsordner auf den zweiten Computer und führen Sie anschließend die Wiederherstellungsfunktion auf dem zweiten Computer aus.

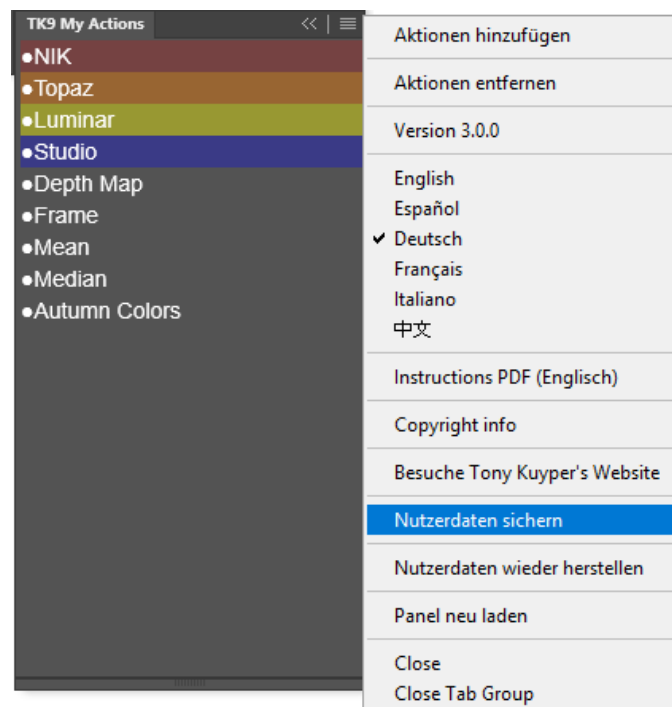
HINWEIS: In den Benutzerdaten festgelegte Eingabe- und Ausgabeverzeichnisse, wie z. B. Exportmodul-Voreinstellungen, werden wahrscheinlich NICHT zwischen Computern übertragen. Photoshop verwendet ein Token-System zur Kennzeichnung von Dateien und Ordnern, und diese Token sind computerspezifisch. Obwohl die Token in den benutzerspezifischen Daten des Moduls gespeichert sind, werden sie wahrscheinlich NICHT auf einen anderen Computer übertragen.

Sicherung

Der erste Schritt beim Sichern von TK9-Daten besteht darin, für jedes zu sichernde Modul einen separaten Ordner anzulegen. Ich habe beispielsweise einen neuen Ordner „TK9-Backups“ erstellt und darin für jedes Modul einen weiteren Ordner angelegt. Diese modulspezifischen Ordner dienen als Speicherort für die Sicherungen der jeweiligen Module.



Um den Sicherungsprozess zu starten, klicken Sie anschließend im Ausklapp-Menü des Moduls auf die Option „Benutzerdaten sichern“.



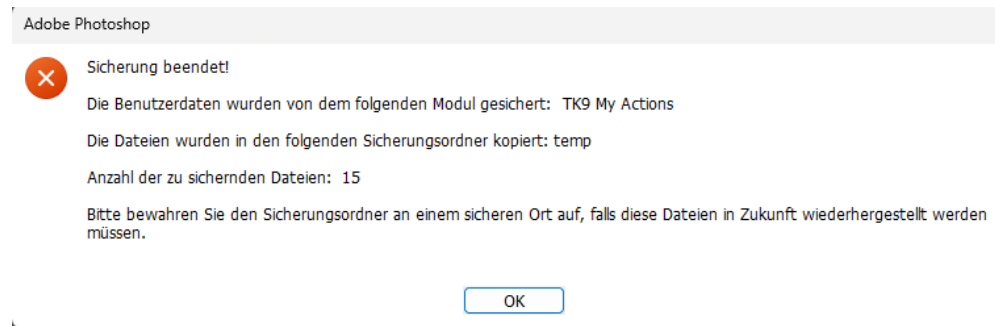
Es erscheint ein Meldungsfenster, das den Vorgang beschreibt. Lesen Sie die Schritte und klicken Sie dann auf „Weiter“.



Dadurch öffnet sich ein Dateiauswahlfenster, in dem Sie den Ordner auswählen (oder erstellen), in dem die Daten dieses Moduls gesichert werden sollen. Durch die Auswahl des Ordners wird der Sicherungsvorgang gestartet.

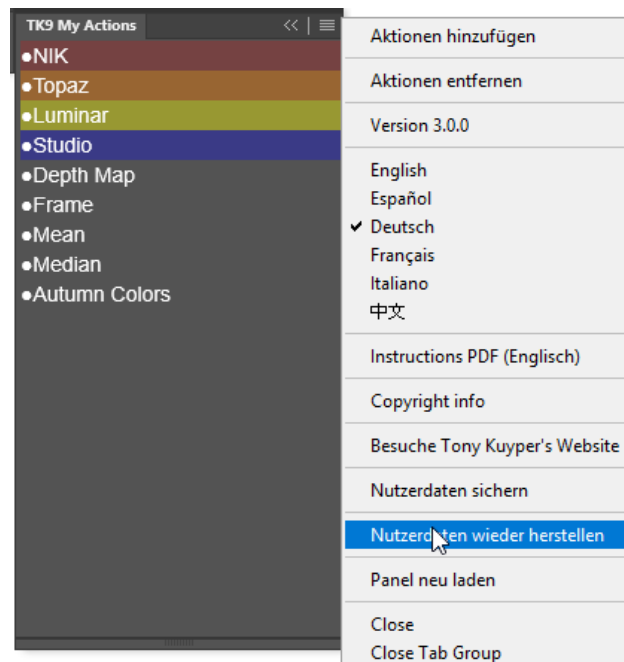
Hinweis: Alle Dateien im ausgewählten Ordner werden gelöscht, und die Dateien, die die Benutzerdaten für das Modul bilden, werden in den Ordner geschrieben.

Der Sicherungsvorgang ist sehr schnell. Nach Abschluss des Vorgangs erscheint eine Meldung auf dem Computerbildschirm, die den erfolgreichen Abschluss bestätigt.

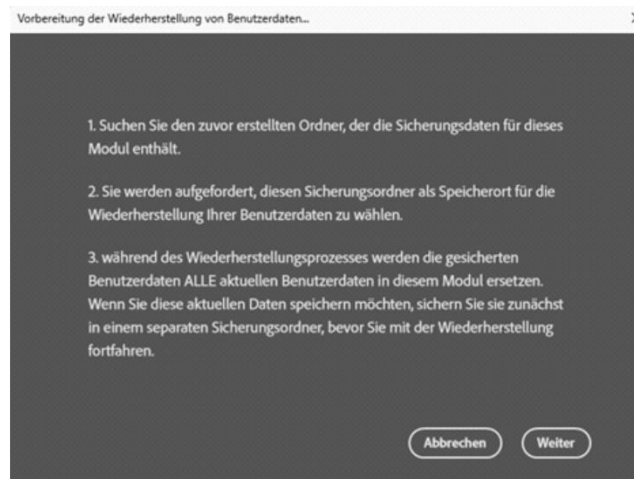


Wiederherstellen

Um die Benutzerdaten eines Moduls wiederherzustellen, öffnen Sie das Aufklapp-Menü des jeweiligen Moduls und klicken Sie auf „Benutzerdaten wieder herstellen“.



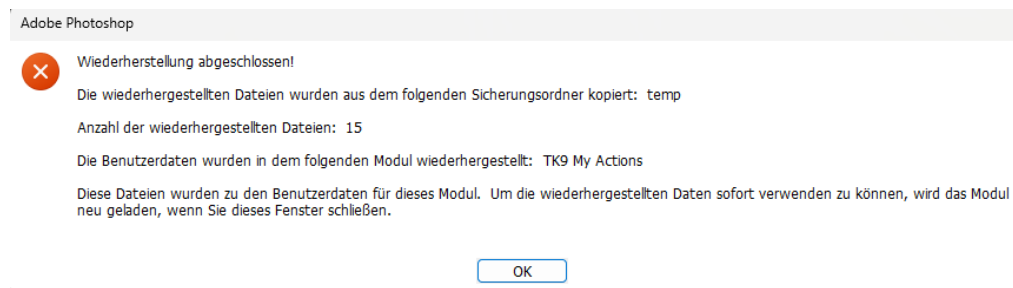
Es erscheint eine Meldung, die den Wiederherstellungsprozess beschreibt. Klicken Sie auf „Weiter“, wenn Sie bereit sind.



Es öffnet sich ein Dateiauswahlfenster, in dem Sie den Ordner auswählen können, in dem die gesicherten Benutzerdaten gespeichert sind. Navigieren Sie zu diesem Ordner und wählen Sie ihn aus. Durch die Auswahl des Ordners wird der Wiederherstellungsprozess gestartet.

Hinweis: Alle aktuellen Benutzerdaten des Moduls werden gelöscht und durch die Daten aus dem Sicherungsordner ersetzt.

Der Wiederherstellungsprozess läuft ebenfalls sehr schnell ab. Nach Abschluss erscheint eine Meldung auf dem Monitor, die die erfolgreiche Wiederherstellung bestätigt. Durch Klicken auf „OK“ in der Meldung wird das Modul neu geladen, wodurch die wiederhergestellten Benutzerdaten dem Modul zur Verfügung stehen.



Wichtige Informationen zum Wiederherstellen gesicherter Benutzerdaten auf einem anderen Computer: Benutzerdefinierte Datei- und Ordnerpfade für UXP-Plugins werden gemäß den Adobe-Richtlinien durch sogenannte „Tokens“ definiert. Dies umfasst beispielsweise die im Exportmodul ausgewählten Eingabe- und Ausgabeverzeichnisse sowie die während des Web-Schärfen angewendeten

Wasserzeichendateien. Diese Tokens werden in den benutzerspezifischen Daten des Moduls gespeichert und in die Datensicherung einbezogen. Da Tokens sowohl modul- als auch computerspezifisch sind, kann die Wiederherstellungsfunktion Tokens nur im selben Modul auf demselben Computer wiederherstellen, auf dem sie ursprünglich erstellt wurden. Werden Tokens in anderen TK9-Modulen oder auf anderen Computern wiederhergestellt, führt dies zu einer Fehlermeldung (siehe unten), wenn ein Prozess ausgeführt werden soll, der einen durch ein Token definierten Datei- und Ordnerpfad benötigt.



Sollte eine Fehlermeldung wie diese erscheinen, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie im Exportmodul im Bereich „Eingabe“ den Eingabeordner (falls vorhanden) erneut aus.

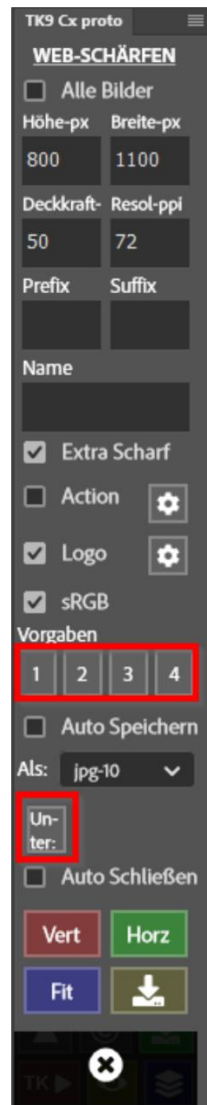
- Wählen Sie im Exportmodul im Bereich „Speichern“ den Ausgabeordner

(falls vorhanden) oder im Bereich „Automatisches Speichern“ der Web-Schärfen-Oberfläche in den Combo/Cx-Modulen den Zielordner (nach:) erneut aus.

- Wählen Sie die Wasserzeichendatei (falls vorhanden) erneut aus. Entfernen Sie im Exportmodul den Namen der Wasserzeichendatei aus dem Dropdown-Menü „Logo“ (Umschalt + Klick auf den Namen in der Liste) und fügen Sie ihn anschließend über die Schaltfläche „+“ wieder hinzu. Klicken Sie in den Combo/Cx-Modulen im Bereich „Wasserzeichen“ einfach auf die Schaltfläche „Auswählen“ und wählen Sie die gewünschte Wasserzeichendatei aus.

Wurden die Dateien und Ordner mithilfe einer Voreinstellung aufgerufen, muss diese erneut gespeichert werden. Halten Sie dazu die Strg-Taste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Mac) gedrückt und klicken Sie im Dropdown-Menü „Exportieren“ auf den Namen der Voreinstellung oder in Combo/Cx auf die Schaltfläche „Voreinstellung“.

Die roten Umrisse in den folgenden Abbildungen zeigen die Bereiche, die möglicherweise überprüft werden müssen, falls die Fehlermeldung „Token ist nicht definiert“ angezeigt wird.



FEHLERBEHEBUNG

Das TK9-Plugin wurde unter Mac und Windows getestet. Gelegentlich können bei der Verwendung des Moduls unerwartete Probleme auftreten. Einige der häufigsten Probleme und mögliche Lösungen sind auf den folgenden Seiten aufgeführt. Sollten Sie weitere Probleme haben, kontaktieren Sie [mich](#) bitte. Ich helfe Ihnen gerne weiter.

1. Die Module wurden installiert, werden aber in Photoshop nicht angezeigt.

Versuchen Sie Folgendes:

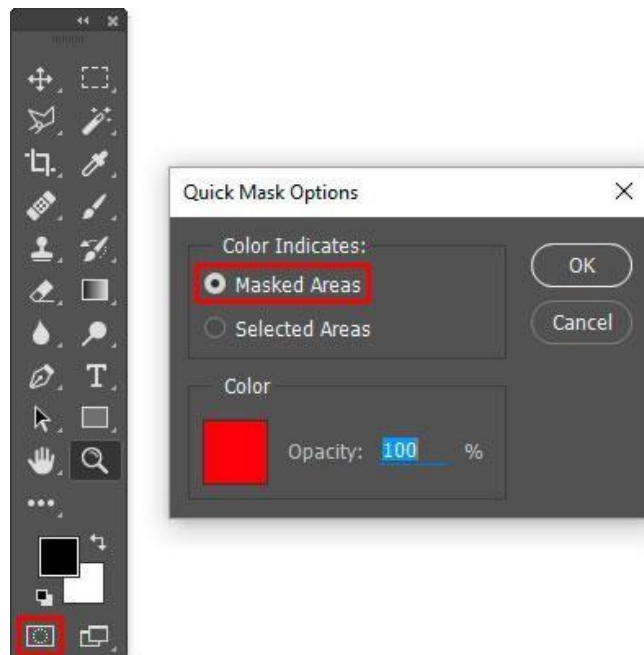
a) Überprüfen Sie, ob die Module im Photoshop-Menü „Plugins“ vorhanden sind. Das Menü „Plugins“ ist ab Photoshop 2021 neu. Die alte Option, das TK-Bedienfeld unter „Fenster“ > „Erweiterungen“ (ältere Version) zu finden, funktioniert mit diesem TK9-Plugin nicht mehr.

b) Starten Sie Ihren Computer neu.

2. Die vom Modul erzeugten Masken sind invertiert (die „Licht“-Masken sind negativ und die „Tiefen“-Masken sind positiv).

Dies ist kein Problem des Moduls. Wenn Sie mit einem anderen Auswahlwerkzeug in Photoshop eine Auswahl erstellen und diese anschließend als Maske speichern, wird sie ebenfalls invertiert. Es handelt sich also um ein Photoshop-Problem. Es gibt zwei mögliche Lösungen.

a) Doppelklicken Sie auf die Schaltfläche „Im Schnellmaskenmodus bearbeiten“ (Rechteck mit Kreis darin) unten im Werkzeugbedienfeld. Stellen Sie im Popup-Fenster sicher, dass die Option „Maskierte Bereiche“ ausgewählt ist. Wenn die Option „Ausgewählte Bereiche“ ausgewählt ist, werden die Masken invertiert.



b) Falls die erste Lösung nicht funktioniert, ist möglicherweise die Photoshop-Voreinstellungsdatei beschädigt und muss zurückgesetzt werden. Informationen dazu finden Sie [hier](#).

Bevor Sie die Voreinstellungen zurücksetzen, empfiehlt es sich jedoch, Ihre aktuellen Voreinstellungen wie hier beschrieben zu sichern. Durch das Sichern Ihrer aktuellen

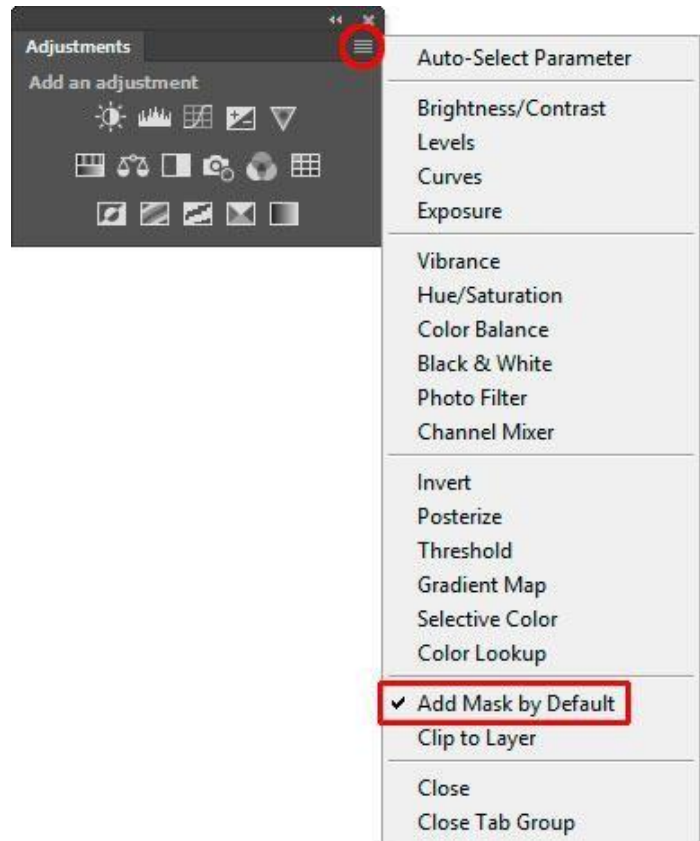
Voreinstellungen können Sie die ursprünglichen Einstellungen wiederherstellen, falls das Zurücksetzen der Voreinstellungen nicht hilft.

3. Eine Empfehlung zum richtigen Umgang mit Einstellungsebenen und Ebenenmasken.

Wie bereits in diesem PDF erwähnt, ist es generell ratsam, sicherzustellen, dass Photoshop beim Erstellen einer neuen Einstellungsebene automatisch eine Ebenenmaske hinzufügt. Um dies zu überprüfen, öffnen Sie zunächst das Bedienfeld „Anpassungen“ (Fenster > Anpassungen).

Öffnen Sie anschließend das Aufklapp-Menü (vier Balken in der oberen rechten Ecke) und vergewissern Sie sich, dass die Option „Standardmäßig Maske hinzufügen“ aktiviert ist. Falls nicht, klicken Sie darauf, um das Häkchen zu setzen.

Stellen Sie außerdem sicher, dass die Option „Auf Ebene zuschneiden“ NICHT aktiviert ist. Falls sie aktiviert ist, klicken Sie darauf, um das Häkchen zu entfernen.



Ich hoffe, das TK9-Plugin ist hilfreich für Sie und unterstützt Sie bei der Umsetzung Ihrer künstlerischen Ziele in Photoshop. Bei Fragen, Problemen oder Anregungen können Sie sich jederzeit gerne an [mich](#) wenden.