

Arbeiten mit Photoshop [X]: Ebenenmasken

Maskenball

Mindestens genau so genial, wie die Funktion der Ebenen, die mit der Photoshop-Version 3.0 zum ersten mal verfügbar waren, sind die zu den Ebenen hinzufügbaren Ebenenmasken. Mit Ebenenmasken lassen sich Teile einer Ebene non-destruktiv transparent oder teiltransparent machen. Das heisst, dass die Bildinformation im Gegensatz zum Radiergummi-Werkzeug erhalten bleiben und nicht unwiederbringlich verloren gehen.

Das Thema Ebenenmasken ist unerschöpflich, so zahlreich sind die Verwendungen, Herstellungs- und Modifikationsmöglichkeiten.

Ich möchte daher an dieser Stelle lediglich die grundlegende Funktionsweise der Masken erklären, damit diejenigen, die sich noch nicht an das Thema herangetraut haben, mit wenigen Schritten lernen, wie sie sich die Composing-Arbeit mit Photoshop einfacher gestalten können.

Das gezeigte Beispiel hat hierbei daher auch nicht den Anspruch ein tolles Wettbewerbsbild zu sein, sondern soll einfach nur die Funktion erklären. Ich gebe zu, ich habe etwas Zeit gebraucht, um Routine im Umgang mit Ebenenmasken zu bekommen, wenn man es einmal kapiert hat, ist die Funktionsweise aber ganz plausibel.

Ebenenmasken verwendet man immer dann, wenn man Teile von

mindestens 2 Ebenen kombinieren möchte.

Man weist die Maske der Ebene zu, aus der man Bereiche entfernen oder teiltransparent machen möchte. (Am besten durch einen Klick auf das entsprechende Symbol unten in der Ebenenpalette, siehe Pfeil)

Die Maske erscheint in der Ebenenpalette rechts neben der eigentlichen Ebene und ist automatisch mit dieser verknüpft, beim Verschieben der Ebene wandert die Maske also mit. Ist die Ebene aktiv (angeklickt) erscheint die Maske als Alphakanal in der Ebenenpalette und kann, wie jeder andere Kanal auch, bearbeitet werden.

Ist die Ebenenmaske vollständig weiss, ist die gesamte Ebene sichtbar. malt man dann mit schwarzer Farbe innerhalb der Maske, wird die Ebene an genau diesen schwarzen Stellen transparent.

Ich habe mir das am Anfang mit einer Eselsbrücke gemerkt : was ich in einem Bild schwarz zumale, kann ich auch nicht sehen.

Als Bildbeispiel muss ich einfach nochmal auf den wunderschönen alten Porsche, den ich bereits in meinem Sylt-Artikel erwähnt habe, zurückgreifen, aus rechtlichen Gründen habe ich das Kennzeichen geändert ;o).

Zur Übung wollen wir das Auto, fotografiert am Lister Ellenbogen, vor eine in Westerland fotografierte Garage stellen.

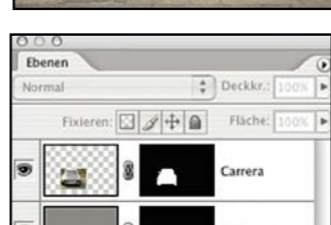
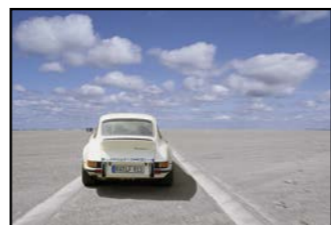
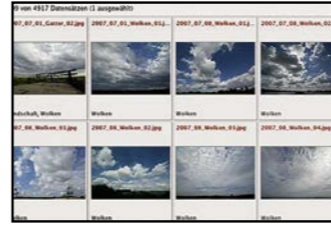
Wir wählen das Auto mit Schatten Grob aus, ziehe den ausgewählten Bereich in das Garagenbild und skalieren das Auto dann so, dass ein realistischer Gesamtein-

druck entsteht. Wir weisen jetzt der oben liegenden Ebene eine leere Ebenemaske zu. (Klick auf das Symbol in der Ebenenpalette oder über Ebene>Ebenenmaske>alles einblenden.

Es gibt jetzt viele Wege, die Maske zu bearbeiten, um aber die Funktionsweise zu zeigen, wählen wir das Pinsel-Werkzeug aus und nehmen schwarze Farbe auf den Pinsel. Für unsere Orientierung klicken wir die Ebenenmaske (Alpha-Kanal) in der Kanäle-Palette an. Wir malen jetzt das gesamte Umfeld des Autos mit dem schwarzen Pinsel in der Ebenenmaske zu. (Im wirklichen Leben würde man über einen Freisteller eine Auswahl erzeugen, diese umkehren und diese dann in der Maske mit schwarz füllen.) Wie bereits beschrieben, wird jetzt um das Auto herum das Garagenbild sichtbar. Auf dem Monitor sieht das jetzt etwas merkwürdig aus, weil der Alphakanal (die Maske) in einer vorgegebenen Farbe halbttransparent über dem Garagen-Fond liegt. Das macht aber nichts, das ist nur die Darstellung des Alphakanals und verschwindet, wenn wir den Kanal in



Foto: Herbert Kaspas



dem Originalschuss leider nicht zu gebrauchen, man muss auch verlieren können. Wir legen in unserer Arbeitsdatei eine neue

Ebene an (Ebene>neu>Ebene), schieben diese in der Palette zwischen Auto und Hintergrund, nennen sie "Schatten" und stellen den Modus der Ebene schon jetzt auf "multiplizieren". Mit einem mittel harten Lasso (ca. 1,5 pix , abhängig von der Bildauflösung) erzeugen wir jetzt eine Auswahl für den Schatten, indem wir am Rand des Original-Schattens entlangfahren. In dem Bereich, der hinter dem Auto liegt, können wir das ganz grob machen, die Schattenebene ist an dieser Stelle ohnehin von dem Auto verdeckt. Wir aktivieren jetzt die Ebene "Schatten" und klicken bei noch aktiver Auswahl auf das Ebenenmasken-Symbol. In der Ebenenpalette wird dadurch automatisch von unserer Auswahl eine Ebenenmaske in der Form unseres Schattens erstellt. Wir nehmen jetzt von einer der hellsten Stellen des Originalschattens die Farbe auf (mit der Pipette reinklicken, oder mit dem Pinsel + Alt-Taste reinklicken) und füllen die gesamte Schatten-Ebene mit dieser Farbe. (Alles auswählen>Bearbeiten>Fläche füllen > Vordergrundfarbe/normal/100%). Da wir die Ebene ja schon vorher auf "multiplizieren" gestellt haben und die Ebenenmaske für den Schatten bereits an Ort und Stelle ist, sieht das schon

mal ganz brauchbar aus. Da unser Originalschatten aber nicht an allen Stellen gleich hell/dunkel ist müssen wir jetzt etwas künstlerisches Geschick aufbringen und den neuen Schatten mit einer dunkleren Farbe auf dem Pinsel (ebenfalls aus dem Originalschatten aufnehmen) an das Original anpassen. Am besten geht das mit einem ganz weichen Pinsel mit ganz geringer Deckkraft. (..und einem Grafiktablett) Kleiner Tipp: der Schatten ist zwischen den beiden Rädern und genau unter den Reifen am dunkelsten und wird zum Rand und zu den Vorderrädern hin heller. Ist unser Schatten insgesamt zu dunkel geworden, können wir ihn jetzt über die Deckkraft der Schatten-Ebene fein justieren. Das wäre es jetzt eigentlich, wenn wir nicht den Bau im Hintergrund, ohne den Architekten beleidigen zu wollen, zu hässlich für unser Endergebnis fänden. Was macht sich schon oberhalb einer Garage besser als ein zum Gesamtlicht des Bildes passender blauer Himmel mit einigen, wenigen kleinen Wolken. Wie man an dieser Stelle sieht, lohnt es sich ein übersichtliches Bildarchiv mit ausführlicher Verzeichnung anzulegen. Das klingt jetzt vielleicht übertrieben, wichtig ist aber, dass der Horizont unseres Wolkenbildes ungefähr

auf dem gedachten Horizont unseres Composings liegt und dass die Brennweite, mit der beide Bilder geschossen wurden, halbwegs ähnlich sind. Auch Wolken haben eine Perspektive. Wir ziehen also unser Wolkenbild in unser Composing, verschieben die neu entstandene Ebene ganz nach unten, unter unsere Garagen-Ebene und schieben unseren neuen Himmel an die richtige Position. (Die Reifenspuren im Sand des Himmel-Fotos sind purer Zufall, ehrlich..., passen ja auch gar nicht) An dieser Stelle kommt die dritte Ebenenmaske unseres Composings in's Spiel, für Sie an dieser Stelle aber eine leichte Übung. Der Garagen-Ebene eine leere Ebenenmaske verpassen und dann alles, was oberhalb des Garagendaches liegt mit einer relativ harten Auswahl (ca. 0,5 pix) z.B. mit dem Lasso-Werkzeug auswählen. Dann nur noch die Ebenenmaske im ausgewählten Bereich mit schwarzer Farbe füllen und der blau Sommerhimmel erstrahlt über den Garagen. Damit ein harmonisches Gesamtbild entsteht, korrigieren wir als letzten Step noch das Himmelblau in die Richtung des dunklen Garagentores und fegen den Boden nochmal kurz durch. Fertig.

