

# Photoshop-Basics – Die Werkzeuge der Werkzeugleiste (5) Die Pixelwerkzeuge (1)

**Nachdem wir in den letzten fünf Folgen die Auswahlwerkzeuge behandelt haben, machen wir uns jetzt an die Pixelwerkzeuge. Sie verändern das Bild selbst.**

Im Bereich der Pixelwerkzeuge stehen in der Werkzeugpalette einige Werkzeuge ganz oben, die mehr oder weniger automatisiert ihre Arbeit verrichten. Es hat aber wenig Sinn, diese zu beschreiben, solange man die zugrunde liegenden Basis-Funktionen noch gar nicht kennt.

Meinen Start in das Kapitel Pixelwerkzeuge bildet daher ein Werkzeug, mit dem ich schon in Photoshop-Version 1 gearbeitet habe: das *Pinselwerkzeug*. Über dieses Werkzeug und seine Mal- und Einstellungsmöglichkeiten könnte man mühelos ein ganzes Buch füllen ... ich werde mal versuchen, das Wichtigste herauszupicken.



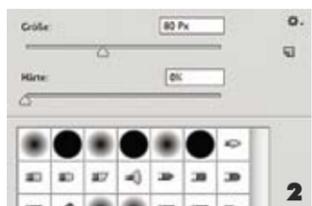
1

Das *Pinsel-Werkzeug* ist eines der Malwerkzeuge. Wie unschwer zu vermuten ist, trägt man damit Farbe auf. Und was brauchen wir dafür? Das Kreppband und die Folie (also die Auswahlen) hatten wir ja bereits in den letzten fünf Folgen erläutert. Wir brauchen dann noch einen Pinsel und einen Eimer Farbe.

Den Pinsel wählen wir durch einen Klick auf das Pinsel-Symbol in der Werkzeugleiste aus, dadurch zeigt dann die Optionsleiste einige Vorgaben für das gerade gewählte Werkzeug. Klicke ich jetzt auf das



Symbol oben links, öffnet sich ein Pull-down mit den sogenannten Pinselvorgaben. Wie schon zu vermuten, kann man hier aus Vorgaben auswählen und stellt dann seine Basiseinstellungen für die



2

Pinselspitze ein. Die weichen und scharfen Kreise in Bild 2 symbolisieren Vorgaben für weiche und harte Pinselspitzen, in der Reihe darunter sieht man z.B. mehrere Vorgaben für unterschiedliche Malpinsel.

In diesem Dialogfeld macht man auch die beiden wichtigsten Einstellungen für seine Pinselspitze: die Größe und die Härte. Als Einstieg für Anfänger würde ich empfehlen, eine der Standard-Spitzen aus der oberen Reihe auszuwäh-

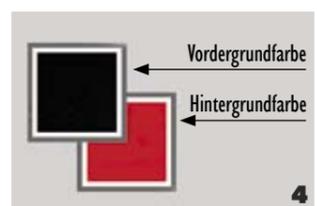
len und ein bisschen mit den beiden Reglern zu experimentieren. Pinselgröße und -härte lassen sich aber auch ohne Umweg über die Pinselvorgaben über einen Shortcut einstellen. Klickt man bei aktivem Pinselwerkzeug mit [ctrl]+[alt] (Mac) bzw. [alt]+rechte Maustaste (PC) in die Arbeitsfläche, erscheint die aktuelle Pinsel-Einstellung als roter Punkt. Nun kann man mit horizontalem Ziehen die Pinselspitze in der Größe und mit vertikalem Ziehen die Härte verändern 3.



3

Ich bin jetzt wieder an der Stelle angekommen, an der ich diejenigen, die sich über den Anfängerstatus hinaus mit Bildbearbeitung beschäftigen möchten, zur Anschaffung eines Grafiktablets rate. Man kann mit einer Maus nun mal nicht detailliert malen.

Der Pinsel ist also gewählt, kümmern wir uns als Nächstes um die Farbe, mit der wir malen wollen. Das Standard-Pinselwerkzeug malt immer mit der gerade eingestellten Vordergrundfarbe, das ist die Farbe, die unten in der Werkzeugleiste in dem vorne liegenden Feld angezeigt wird 4.



4

Mit einem einfachen Klick auf eines der Farbfelder öffnet sich der Farbwähler 5, das ist die Palette, in der man die Vorder- oder Hintergrundfarbe definieren kann. (Welche man gerade ändert, steht in Klammern im Kopfbereich des Dialogfeldes).

Im Job brauche ich häufig den rechten unteren Bereich, hier lassen sich die Farben in den fünf unterschiedlichen Farbmodellen CMYK, RGB, HSB, Lab und Web direkt per Parameter definieren, was aber umfangreiche Kenntnisse über den Aufbau von Farben in den unterschiedlichen Farbmodellen voraussetzt.

Für Nicht-Profis ist da eher die intuitivere linke Seite des Dialogfeldes interessant. Im farbigen vertikalen Balken in der Mitte wählt man per Schieberegler oder per Klick in den Balken eine Grundfarbe aus. Im quadratischen Feld, das links daneben liegt, kann man die Farbauswahl dann in puncto Helligkeit und Sättigung mit einem Klick an der entsprechenden Stelle weiter verfeinern. Mit einem Klick auf den Button „Zu Farbfeldern hinzufügen“ addiert man die Farbe zu seiner Farbpalette, die man mit Fenster > Farbfelder aufrufen kann, und speichert sie damit für einen eventuellen späteren Gebrauch. Man wird während des Speicherns dazu aufgerufen, für das neue Farbfeld einen Namen vorzugeben, ich nehme hier generell die Tonwerte, man kann natürlich auch aussagekräftige Namen verwenden.



Hinter dem Button „Farbbibliotheken“ verbergen sich Farben, die

Fotos: Ralf Wilken



5

für den Fotoamateurler vollkommen uninteressant sind, nämlich sogenannte Sonderfarben, die fast ausschließlich für den Bereich Druck relevant sind.

Auch für den Farbwähler gibt es übrigens ein Tastaturkürzel, mit dem man das Bedienfeld direkt aus dem Bild heraus öffnen kann.

Drückt man am Mac die Kombination [ctrl]+[alt]+[C] oder am PC [umschalt]+[alt]+rechte Maustaste und klickt dann in das Bild, erscheint



der sogenannte HUD-Farbwähler 6, der über der Arbeitsfläche schwebt. Ob dieser rund, eckig, groß oder klein aussehen soll, kann man unter *Voreinstellungen* > *Allgemein* > *HUD-Farbwähler* einstellen.

Zurück zur Optionsleiste 7. Das Symbol ganz links habe ich ja bereits angesprochen, von den beiden anderen sollte man als Einsteiger am besten erstmal die Finger lassen.



7

Das ist ganz und gar nicht überheblich gemeint: Hinter dem kleinen Button mit dem Pinselbecher drauf verbergen sich extrem detaillierte Möglichkeiten der Pinseleinstellung und mit den unterschiedlichen Einstellungen des Pull-downs „Modus:..“ kann man den Farbauftrag (genau wie man es bei der Verwendung des Ebenenmodus macht)

auf unterschiedliche Arten mit dem Untergrund verrechnen, die Ergebnisse sind für Nicht-Fortgeschrittene meist nicht nachvollziehbar. Den Modus daher am besten erstmal beim Default „normal“ belassen, ich komme zu einem späteren Zeitpunkt auf die Einstellungsmöglichkeiten dieser beiden sehr umfangreichen Buttons/Pull-downs zurück.

Gut nachvollziehbar und auch für die ersten Schritte wichtig, sind die Einstellungen, die man ebenfalls in der Optionsleiste unter *Deckkraft* und *Fluss* vorgeben kann 8.



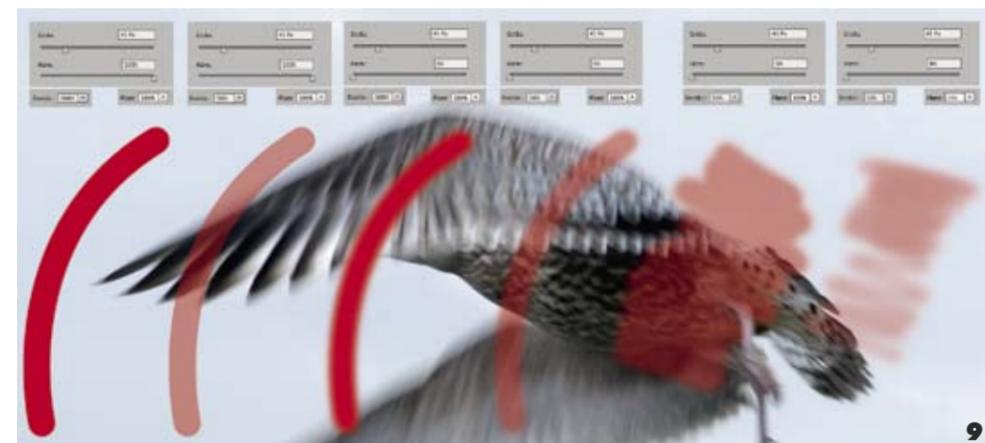
Wie der Name schon sagt, regelt man mit der *Deckkraft* die Stärke des Farbauftrags, also eine Art Transparenz seiner Malfarbe. Mit der Einstellung *Fluss* kann man die Deckkraft noch feintunen, was allerdings nur beim Einsatz einer weichen Pinselspitze sichtbar wird.

Malt man z.B. mit 50% Deckkraft und 100% Fluss ohne abzusetzen immer wieder über dieselbe Bildstelle, hat der Farbauftrag von Anfang an seine maximale Intensität von 50% und wird durch das mehrfache Übermalen nicht dunkler. Macht man das dagegen mit 50% Deckkraft und nur 20% Fluss, ist der Basis-Farbauftrag zuerst mal geringer, nimmt aber durch mehrfaches Übermalen bei ebenfalls nicht abgesetztem Pinsel

immer mehr zu, bevor er seine volle Intensität – in unserem Beispiel also 50% – erreicht. Man kann so also eine Art Tablett-Effekt mit der Maus erzielen. Dieser Effekt ist z.B. beim Arbeiten mit Ebenenmasken interessant, um Korrekturen zu optimieren.

In Bild 9 habe ich zur Demonstration mal ein paar Pinselstriche mit unterschiedlichen Einstellungen über ein Bild gemalt. Bei 100% Deckkraft und 100% Pinselhärte übermalt die aufgetragene Farbe das darunter liegende Bild komplett, es scheint nichts vom Gefieder der Büsumer Möwe durch. Setze ich die Deckkraft herunter auf 50%, bleiben die

Kanten genau so hart wie vorher, der Pinselstrich wird aber auf seiner gesamten Fläche gleichmäßig halbtransparent. Bei voller Deckkraft und 0% Pinselhärte, also einem sehr weichen Pinsel, deckt die Farbe wieder alles ab, der Farbauftrag nimmt aber in einer schmalen Zone zu den Rändern hin weich auslaufend ab. Reduziere ich hier die Deckkraft zusätzlich auf 50%, ergibt sich von der Transparenz her in der Fläche ein identischer Effekt wie mit einem harten Pinsel, lediglich der Randbereich läuft weich zu den Kanten hin aus. Die beiden Beispiele rechts zeigen, wie sich eine Veränderung des Fluss-Wertes auf den Farbauftrag auswirkt. Mit dem ganz rechts eingestellten Fluss-Wert von 20% nimmt der Farbauftrag beim mehrfachen Übermalen nach und nach zu.



9

Der Button mit dem Airbrush-Symbol rechts neben dem Fluss-Pull-down 8 dient dazu, den Farbauftrag wie mit einer Airbrush auftragen zu können. Ist der Button inaktiv, wird nur Farbe aufgetragen, wenn der Pinsel bewegt wird, mit aktiver Airbrush-Option wird auch bei stillstehendem Pinsel „gebrushed“.

Ralf Wilken .....