

Bildgestaltung durch Bearbeitung (2)

Heute grau, morgen grau, ...



In der letzten Ausgabe haben wir die Basics der Schwarz/Weiß-Umwandlung direkt im Bild, also die eher destruktiven Methoden durchgearbeitet.

Ich mache in dieser Ausgabe mit den non-destruktiven Methoden weiter und stelle dabei ganz unterschiedliche Verfahrenswege vor. Auch, wenn es für einige gezeigte Workarounds vielleicht kürzere Wege geben mag, zeige ich sie trotzdem, weil sie häufig dazu dienen, die Funktionen und Wirkungsweisen von einigen Photoshop-Features besser zu verstehen. Basis für meine ersten Beispiele ist Bild 1, fotografiert im Dezember 2012 in Puerto del Carmen auf Lanzarote. Das Bild eignet sich für meine Zwecke ziemlich gut, weil es relativ gesättigte unterschiedliche Farben zeigt.

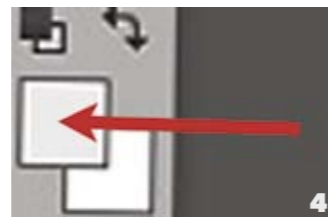
Ebenenmodus „Farbe“

Eine sehr einfache Methode, ein Bild in ein Schwarz/Weiß-Bild zu verwandeln, ist das Füllen des Bildes mit einer neutralen Farbe



im Füllmodus „Farbe“. Man kann das zwar auch mit *Bearbeiten > Fläche füllen* und den Einstellungen aus Bild 2 direkt im Bild machen, aber wir wollen hier ja generell mit non-destruktiven Methoden arbeiten.

Unser Bild besteht am Anfang also lediglich aus einer Hintergrundebene, die das Motiv aus Bild 1 zeigt. Um die Funktionsweise zu erklären, gehe ich jetzt einen etwas umständlichen Weg, ich halte ihn aber für wichtig, um das Prinzip, das dahinter steht, verständlich zu machen. Mit *Ebene > Neu > Ebene* und den Einstellungen aus Bild 3 erstelle ich eine neue, leere, transparente Ebene und benenne sie „Farbe“.

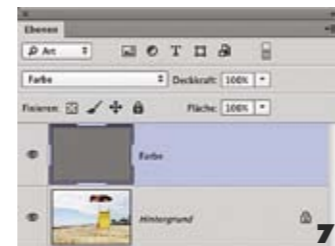


Ich stelle nun meine Vordergrundfarbe (Klick auf das mit rotem Pfeil markierte Feld aus Bild 4) auf eine neutrale Farbe ein. Ein neutrales, mittleres Grau erhält man, indem man die 3 Felder des RGB-Farbraumes jeweils auf einen Wert von 128 stellt 5.

Wichtig, bitte merken: Eine Farbe ist immer dann neutralgrau, wenn im RGB-Modus die Farbwerte in den einzelnen Farben identisch sind.



Mit *Bearbeiten > Fläche füllen* und den Einstellungen aus Bild 6 fülle ich jetzt die gesamte Ebene mit meiner Vordergrund-

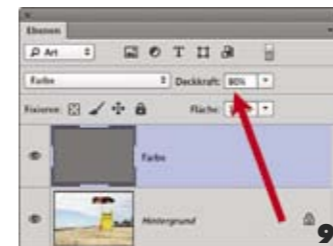


farbe, also einem einheitlichen Grauton von RGB 128-128-128, ... dadurch sehe ich jetzt nichts außer einer grauen Fläche. Der Grund dafür ist, dass der Modus der grauen Ebene noch auf dem Ebenenmodus „Normal“ steht, was bedeutet, dass keines der Pixel in irgendeiner Weise mit der darunter liegenden Bild-Ebene verrechnet wird. Ich stelle jetzt den Modus der oben liegenden, durchgängig neutralgrauen Ebene auf „Farbe“ 7 und sofort erscheint das vorher sehr farbige Strandbild nur noch in Graustufen 8. Warum ist das so?

Die oben liegende graue Ebene wird mit dem darunter liegenden Bild verrechnet, ... genau genommen sind das mathematische Beziehungen von der oberen zu darunter liegenden Ebenen. Der Ebenenmodus wird daher auch Mischmodus, Füllmethode, Ebenenverrechnung ... genannt.

Fotos: Ralf Wilken

Die farbige Bildebene bekommt von der über ihr liegenden Ebene für alle Pixel die Information, dass sie ihre Farbe dem neutralen Grau der oberen Ebene anpasst.



Wem das jetzt klar ist, der versteht auch, dass es für das Ergebnis relativ wurscht ist, wie sich das Grau der oben liegenden Ebene zusammensetzt. Ich hätte auch Weiß (255-255-255), Schwarz (0-0-0), ein helles oder ein dunkles Grau nehmen können, Hauptsache, die Tonwerte für Rot, Grün und Blau sind in allen Kanälen identisch.



Sehr häufig möchte man sein Bild nicht zu 100% schwarz/weiß tonen, sondern möchte es mehr oder weniger kräftig entsättigen und daher einen bestimmten Anteil des Ursprungsbildes durchscheinen lassen. Das lässt sich jetzt ganz einfach durch die Reduzierung der Ebenendeckkraft der oben liegenden (farbgebenden) Ebene machen 9. Den Regler für die Ebenendeckkraft findet man oben in der Ebenenpalette (*Fenster > Ebenen*). Ich habe das mal anhand unseres Beispiels simuliert, in Bild 10 hat die obere Ebene eine Deckkraft von 80%, das Ergebnis wirkt dadurch immer noch ziemlich neutral, weil nur 20% der farbigen Ebene durchscheinen, in Bild 11 hat die obere Ebene nur noch 40% Deckkraft, es scheinen dem entsprechend 60% des farbigen Bildes durch, was das Ergebnis insgesamt farbiger macht.

Color Key

Ich mache an dieser Stelle einen kleinen Umweg und erkläre, wie man mit unserer eben gezeigten Methode zu einem Foto kommt, für das sich in letzter Zeit merkwürdigerweise der Begriff Color Key durchgesetzt hat, Color Key ist eigentlich die Bezeichnung für ein analoges Fotoverfahren zur Herstellung hochwertiger Scanvorlagen.

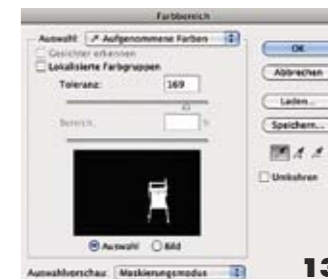
Wem das eben beschriebene Prinzip klar ist, wird ganz schnell selbst auf die Lösung kommen, ... man muss nur in das, was das Bild neutral macht, an der Stelle, an der das nicht passieren soll, ein Loch hineinschneiden. Da wir ja generell nicht mit dem Radiergummi arbeiten, weil ein damit entferntes Pixel für alle Zeiten weg ist, nehmen wir eine Ebenenmaske zu Hilfe.



Ich stelle also zuerst mal die Deckkraft für meine oben liegende Grau-Ebene auf 100% zurück und weise ihr mit *Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden* eine weiße Ebenenmaske zu 12.



Es tut sich natürlich erstmal gar nichts, weil die weiße Ebenenmaske die Grau-Information der oberen Ebene zu 100% und an allen Stellen des Bildes auf die farbige Ebene wirken lässt. Ich schalte die Grauebene mit einem Klick auf das Auge in der Ebenenpalette aus und nehme mit dem Pinselwerkzeug bei gehaltener [Alt]-Taste durch einen Klick mitten in den gelben Turm dessen Farbe als Vordergrundfarbe auf. Da die Farbe ziemlich gesättigt ist und im Bild ansonsten nicht vorkommt, erzeuge ich mir mit *Auswahl > Farbbereich* und den Einstellungen aus Bild 13 eine schon ziemlich saubere Auswahl des gesamten Turmes. Ich klicke in der Ebenenpalette die Ebenenmaske an und fülle dort mit *Bearbeiten > Fläche füllen* und schwarzer Farbe meine Auswahl. Sofort wird der gelbe Turm in neutralem Umfeld sichtbar 14.



Eventuelle Unsauberkeiten kann ich jetzt per Pinsel in der Ebenenmaske korrigieren.

Ralf Wilken