

ARBEITEN MIT EBENEN

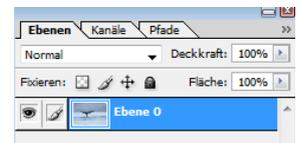
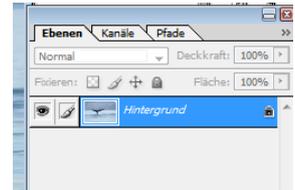
PHOTOSHOP CS 

1) HINTERGRUNDEBENE

Photoshop arbeitet mit Ebenen. Jede Ebene kann man sich als Transparenzfolie vorstellen. Man kann beliebig viele Folien aufeinanderlegen mit einzelnen Objekten, Masken oder Einstellungen.

Jedes Bild, das mit Photoshop geöffnet wird, wird als „Hintergrundebene“ geöffnet. Diese Hintergrundebene ist fixiert (Schlüsselsymbol), daher sind viele Bildbearbeitungen nicht möglich. Daher sollte jede Hintergrundebene in eine normale Ebene umgewandelt werden.

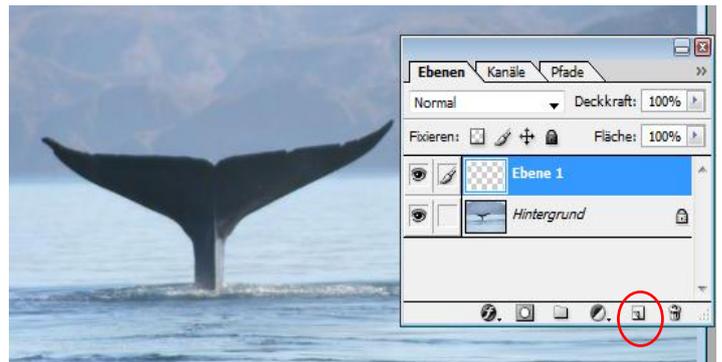
- Doppelklick auf Hintergrundebene in der Ebenenpalette
- Aus der Hintergrundebene wird die „Ebene 0“, es kann ein beliebiger Name vergeben werden, zB „Blauwal“.



2) NEUE EBENEN ERSTELLEN

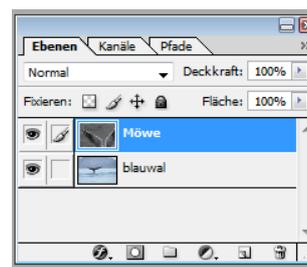
Neue leere Ebene erstellen:

Symbol NEUE EBENE in der Ebenenpalette. Im Palettenfenster Ebenen wird jede Ebene nach der Reihenfolge des Importes oder Erstellung angezeigt



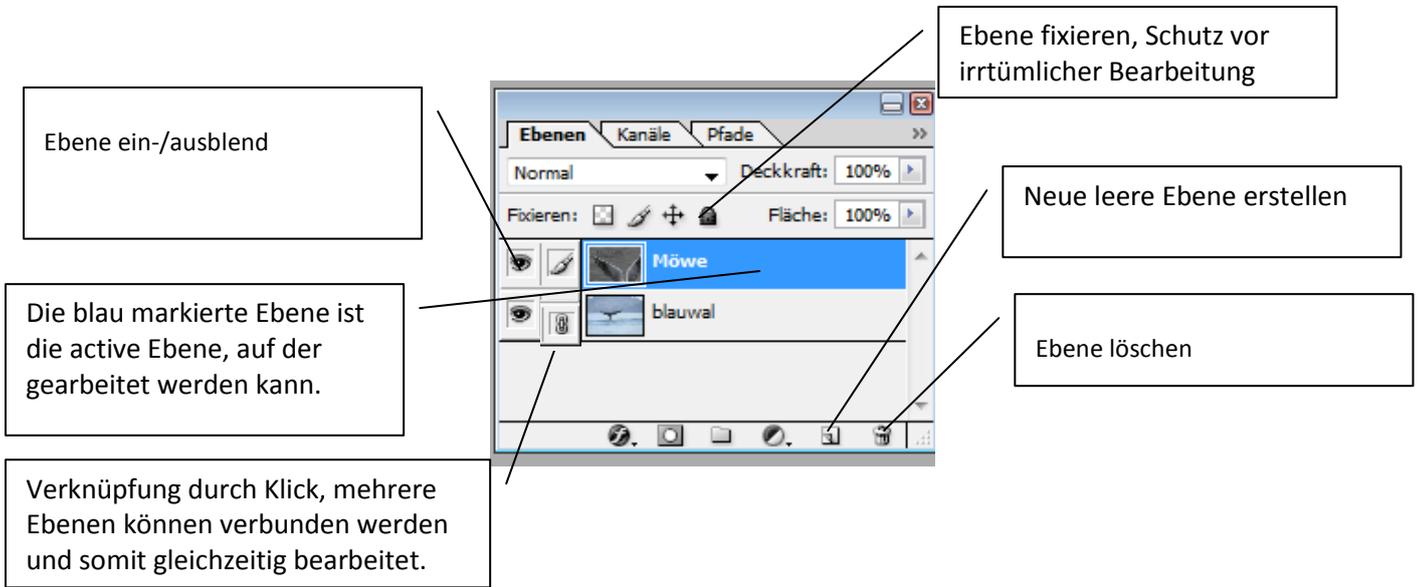
Neue Ebene über neues Bild:

- Neues Bild öffnen (zB Möwe)
- Ziehe mit gedrückter Li MT das Bild in Bild „Blauwal“.



3) EBENEN VERWALTEN

Über die Ebenenpalette können Ebenen bearbeitet werden. Die Reihenfolge kann durch Ziehen mit der linken Maustaste an die gewünschte Stelle verschoben werden. Die obere Ebene verdeckt alle darunter liegenden Ebenen.



4) EBENEN DUPLIZIEREN

Wird eine Ebene gleich mehrmals benötigt, kann sie beliebig oft kopiert und als neue Ebene eingefügt werden.
Ebene markieren

- Kontextmenü (re MT) Ebene duplizieren
- Passenden Ebenennamen vergeben

5) ALLE EBENEN AUF EINE EBENE REDUZIEREN

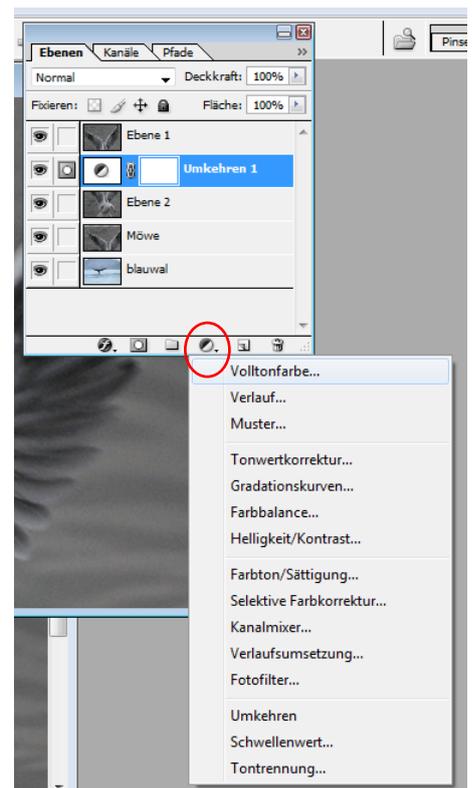
Menü Ebene – Sichtbare auf eine Ebene reduzieren

6) NEUE FÜLL- ODER EINSTELLUNGS EBENEN

Über Einstellungsebenen können Bildbearbeitungen vorgenommen werden. Der Vorteil zum normalen Menü BILD liegt darin, dass sie einfach ein- und ausgeschaltet werden können und das Originalbild unverändert bleibt.

a) MUSTER: NEUES MUSTER ERSTELLEN:

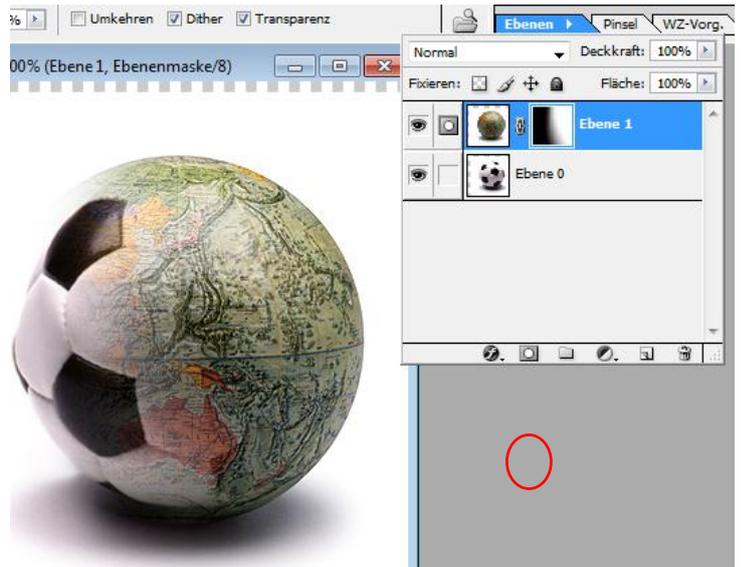
- Bild mit Muster öffnen
- Bearbeiten: Muster festlegen
- Über Einstellungsebene Muster das neue Muster als Ebene erzeugen.



7) EBENENMASKEN

Mit einer Ebenenmaske können verschiedene Effekte auf einer Ebene erzeugt werden. Die Ebenenmaske wird als Graustufenbild (Miniaturbild) dargestellt. Die weißen Flächen zeigen die sichtbaren Bereiche, die schwarzen Flächen zeigen die transparenten Flächen. Dadurch können die darunter liegenden Ebenen sichtbar gemacht werden. Mit dem Pinselwerkzeug oder einem Verlaufswerkzeug können diese Bereiche festgelegt werden.

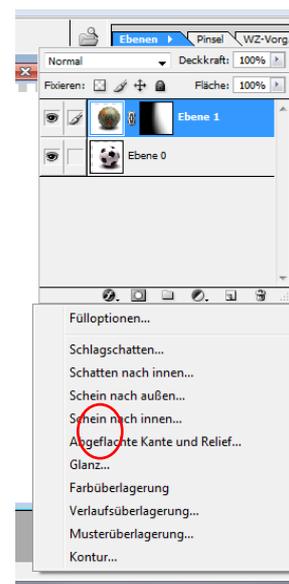
- Beide Bilder öffnen
- Fußball als Ebene in Globus ziehen
- Beide genau übereinander ziehen.
- Ebenenmaske aktivieren
- Achtung_ Farbgreger stellt auf Schwarz/weiß um.
- Farbverlauf einstellen (Hintergrundfarbe/transparent)
- Mit gedr. MT von links nach rechts oder umgekehrt ziehen.



Siehe auch Übungsdateien im Ordner Maskierungen. Beim Beispiel Katze-Frau wurde statt dem Farbverlauf die Auswahl mit einem weichen Pinselwerkzeug getroffen.

8) EBENENSTILE (EFFEKTE)

Ebenen können durch besondere Effekte, wie Schlagschatten, Leuchtrand, Relief, 3D-Effekte, Strukturen, Glanz etc. verändert werden. Alle Effekte können miteinander kombiniert werden.



9) SCHNITTMASKE ERZEUGEN

mit Schnittmasken lassen sich in Textobjekte, Formobjekte Inhalte von anderen Ebenen anzeigen lassen:

Textobjekt

- Bild öffnen
- Textfeld erstellen
- Bildebene über Textfeld stellen
- Menü – Ebene – Ebenenschnittmaske erstellen.



Formobjekt

- Rechteckwerkzeug Form – zB Sprechblase
- Bild über Formebene stellen
- Menü Ebene – Ebenenschnittmaske erstellen

