

# Die Installation von Elements+

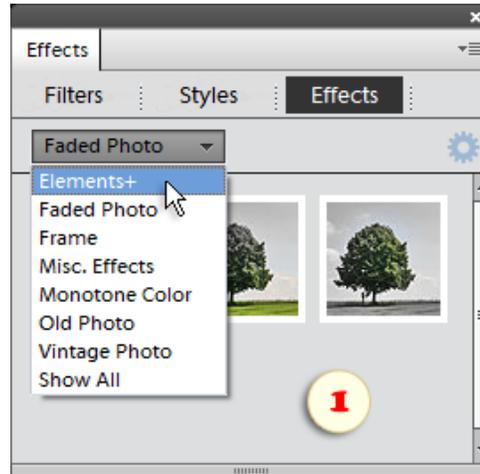
„Elements+“ (nachstehend: „E+“) ist ein Ergänzungspaket, das die Möglichkeiten von Adobe Photoshop Elements wesentlich erweitert.

Um das Patch zu installieren, starten Sie den Installierer (elements+11.exe) und folgen Sie seinen Anweisungen.

Nach der Installation von E+ dauert der erste Start von PSE etwa zehn bis fünfzehn Minuten, da das Programm seinen Cache neu erstellt.

Um anschließend die neuen Funktionen im Fenster von Photoshop Elements aufzurufen:

1. Öffnen Sie das Effekte-Bedienfeld (Fenster > Effekte).
2. Gehen Sie auf die Registerkarte „Fotoeffekte“.
3. Wählen Sie im Menü die Kategorie „Elements+“ (Abb. 1).

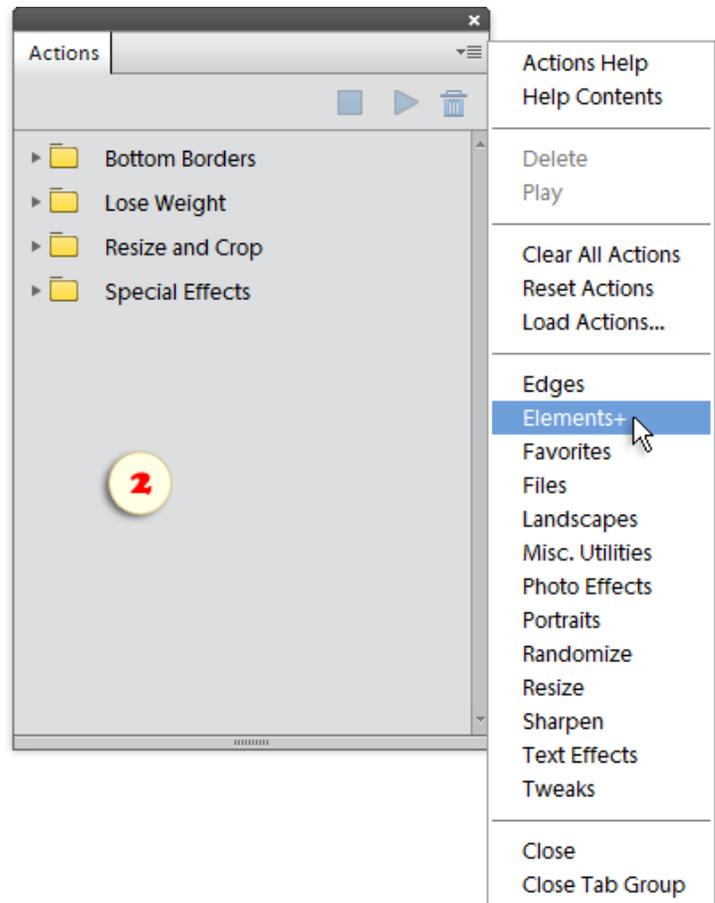


Man kann Elements+ auch auf andere Weise benutzen:

1. Gehen Sie ins Aktionen-Bedienfeld (Fenster > Aktionen).
2. Wählen Sie im Bedienfeldmenü den Punkt „Elements+“ (Abb. 2)

Wenn Sie den Menüpunkt „Elements+“ nicht finden können:

1. Klicken Sie in diesem Menü auf die Zeile: „Aktionen laden“ (Load Actions).
2. Suchen Sie auf Ihrem Computer den Ordner „C:\Elements+\11.0\Actions“ und wählen Sie die Datei „Elements+.atn“.



# Wie funktioniert Elements+?

Wie die Vollversion von Photoshop kann auch Photoshop Elements Skripten in der Programmiersprache JavaScript ausführen. Genau deshalb kann das Patch Elements+ die in PSE nur verdeckten Möglichkeiten der Vollversion benutzen.

Die Skripten von Elements+ lassen sich bedingt unterteilen in Basisskripten und Zusatzskripten. Es gibt folgende neun Basisskripten: „Farb- und Tonwerte“, „Auswählen“, „Ebenen“, „Stile“, „Masken“, „Smartfilter“, „Pfade“, „Text“ und „Skripten“.

Die Basisskripten werden durch Doppelklick auf das jeweilige Piktogramm im Effekte-Bedienfeld gestartet (Abb. 1). Sie können sie auch über das Menü „Aktionen“ aufrufen (Abb. 2).

Die Zusatzskripten für spezifische Aufgaben rufen Sie im Dialogfeld „Skripten“ auf.

*Anmerkung.* Die Einteilung in Basis- und Zusatzskripten ist nur eine Frage der Konvention. Auch jedes der „Zusatzskripten“ können Sie ins Effekte-Bedienfeld und/oder in die Aktionenliste einfügen.

Die Effekte erscheinen im Bedienfeld als Miniatur. Um die Bezeichnung eines Skriptes zu sehen, fahren Sie entweder mit dem Cursor über die Miniatur (Abb. 1), oder wählen Sie im Bedienfeld-Menü die Option „Bezeichnungen anzeigen“.

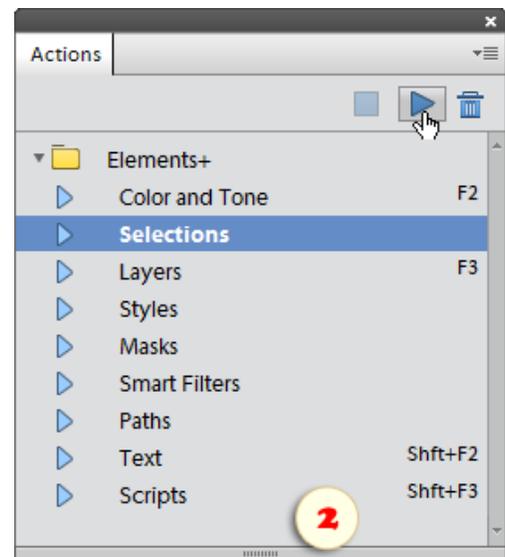
Bitte beachten Sie, dass Sie Effekte in Photoshop Elements nur auf ein geöffnetes Dokument anwenden können. Ist kein Bild geöffnet, wird der Skriptenaufruf nicht gelingen.

Auch in folgenden Fällen können Sie in PSE keine Effekte anwenden:

- wenn im Ebenen-Bedienfeld mehr als eine Ebene ausgewählt ist,
- wenn die Farbtiefe des aktiven Bildes 16 Bit beträgt,
- wenn als Farbreime „Indexed Color“ oder „Bitmap“ eingestellt ist.

Diese Einschränkungen lassen sich mit Hilfe des Aktionen-Panels umgehen (Abb. 2).

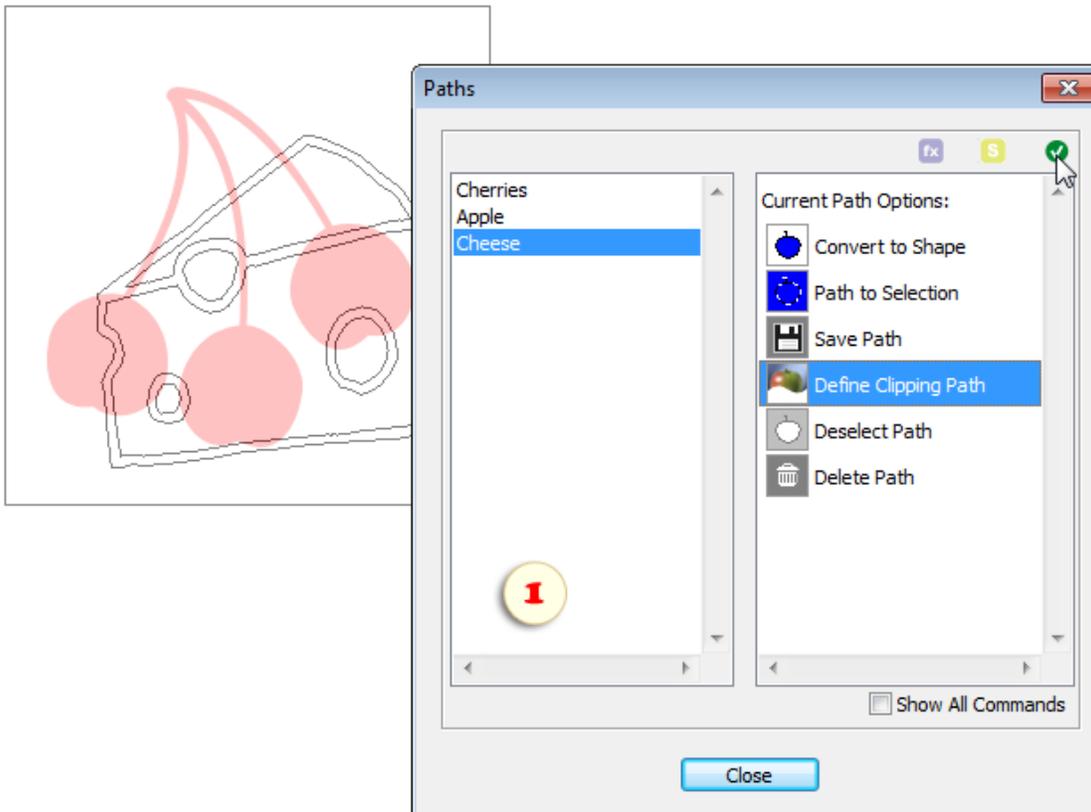
In E+ gibt es eine weitere Methode für den Skriptenaufruf: sowohl Basis- als auch Zusatzskripten können Sie im Systemtray starten.



# Die Dialoge von E+

Die Dialogfenster der Basisskripten sind ihrem Wesen nach Bedienfelder, die den Zugriff auf die verdeckten Programmfunktionen und Dokumenteigenschaften ermöglichen.

Hauptelement dieser Dialoge ist die Befehlsliste, die sich in der Regel rechts im Fenster befindet. Um einen Befehl anzuwenden, wählen Sie ihn in der Liste aus und klicken Sie auf  „Anwenden“ oder klicken Sie doppelt auf die Listenzeile des Befehls. Im Beispiel in Screenshot 1 sehen Sie die Anwendung des Befehls „Beschneidungspfad festlegen“ („Define Clipping Path“).



Standardmäßig werden im Bedienfeld nur die momentan verfügbaren Befehle angezeigt. Die anderen bleiben verdeckt. Sie können jedoch das Häkchen „Alle Befehle anzeigen“ (Show All Commands) setzen und versuchen, die Befehle, die Sie benötigen, auf eigenes Risiko anzuwenden.

*Anmerkung.* Viele Befehle, wenn auch nicht alle, können Sie unmittelbar in das Effekte-Bedienfeld einfügen.

Neben der Befehlsliste haben viele Dialogfenster eine Palette zur Auswahl von Elementen. So erscheinen zum Beispiel links im Dialog „Pfade“ („Paths“) die im Dokument vorhandenen Bildpfade (Konturen). Wenn Sie ein Element dieser Liste auswählen, dann aktivieren Sie zugleich den entsprechenden Pfad. Im Beispiel wurde der Pfad „Cheese“ ausgewählt.

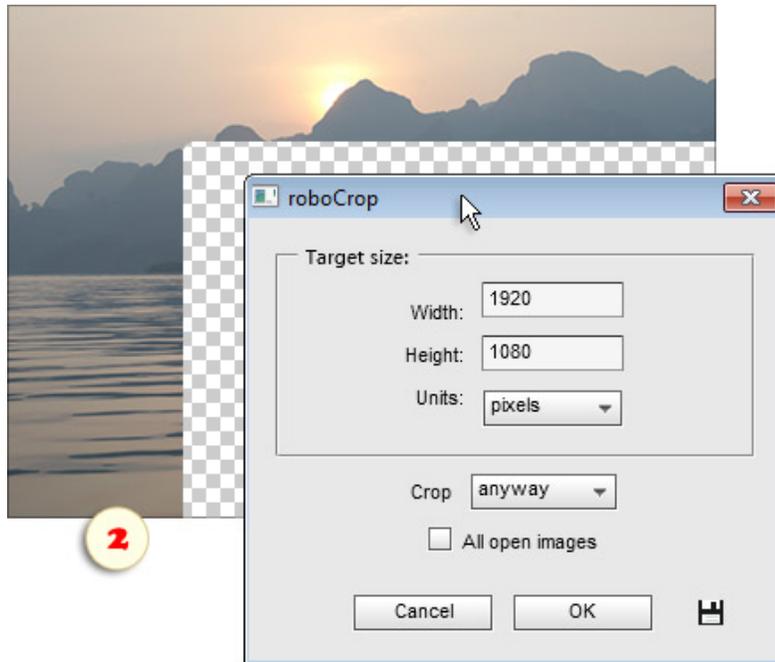
Für das Schließen eines Dialogfensters haben Sie drei Möglichkeiten:

1. Sie klicken auf die Schaltfläche „Schließen“ im unteren Teil des Dialogfensters, oder Sie drücken die Taste [Enter]. Hierbei merkt sich das Skript die Position des Fensters und einige Ihrer Einstellungen.
2. Wenn Sie auf das Kreuzchen  am Fensterrand links oben klicken oder die Taste [ESC] („Escape“ – „Verlassen“) drücken, dann schließt sich der Dialog, ohne dass die Einstellungen gespeichert werden.
3. Bei einigen Zusatzskripten werden die Dialogfenster geschlossen, wenn Sie die Schaltfläche „OK“ anklicken. Dabei werden Ihre Einstellungen gespeichert. Um Einstellungen eines Skriptes zu speichern ohne es auszuführen, klicken Sie auf die Schaltfläche  „Speichern und schließen“.

Unter Windows kann es vorkommen, dass beim Ziehen des Skriptfensters über das Bildfenster Artefakte wie in Abb. 2 erscheinen. Um dies zu vermeiden, empfehlen wir, das Skript aus dem Systemtray zu starten.

Wir unterstreichen, dass Photoshop Elements Änderungen, die Sie mit Hilfe eines Skriptes vornehmen, erst dann anzeigt, wenn das Dialogfenster wieder geschlossen wurde. Während der Arbeit mit einem Skript können Sie für die Vorschau auf das Ergebnis die Dokumentminiatur im Projektbereich benutzen.

Beachten Sie bitte auch folgendes: Wenn Sie mit einem Skript aus dem Effekte-Bedienfeld arbeiten, werden alle Vorgänge zwischen Öffnen und Schließen des Dialogfensters als nur ein Arbeitsschritt gespeichert und im Rückgängig-Protokoll-Bedienfeld angezeigt. Es ist nicht möglich, nur einen Teil dieser Vorgänge rückgängig zu machen. Entweder Sie verwerfen dann alle oder gar keinen. Haben Sie jedoch das Skript aus dem Tray aufgerufen, dann merkt sich Photoshop Elements jeden Befehl einzeln als Arbeitsschritt, das heißt als separaten Protokollobjekt im Verlauf (History), und Sie können ihn einzeln aufheben.



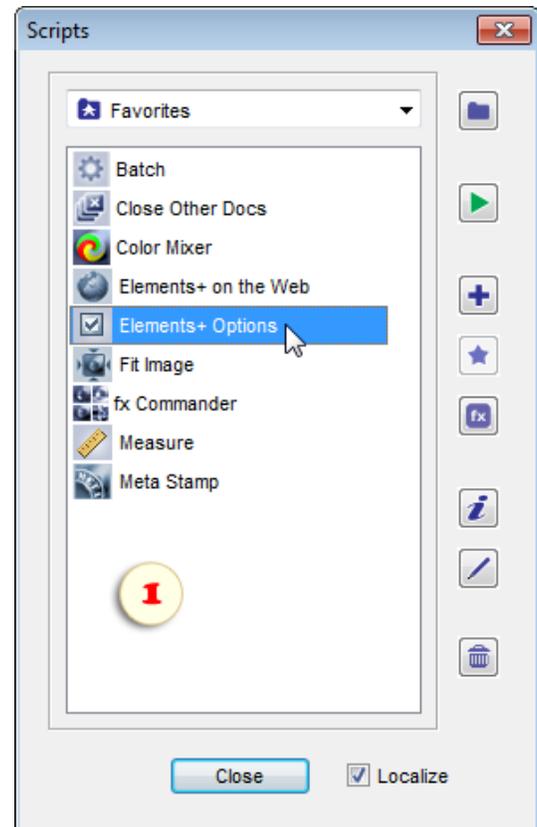
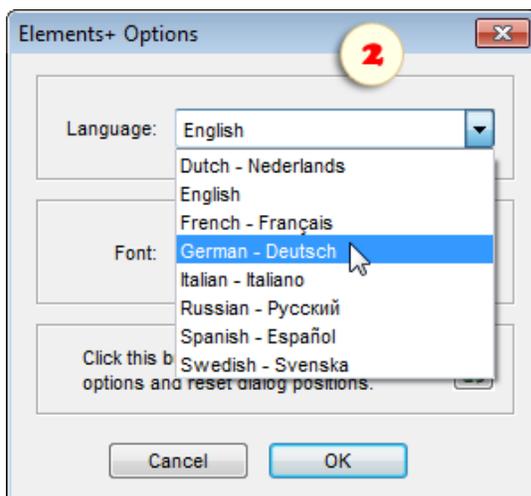
## Wahl der Benutzersprache



Um in Elements+ die Sprache der Dialogfenster zu ändern:

1. Starten Sie das Skript „Skripten“.
2. In dem Fenster, das sich öffnet, klicken Sie zweimal auf die Zeile „E+ Options“ (Abb. 1).

3. Öffnen Sie im Dialog „Elements+ Options“ das Menü „Language“ und wählen Sie eine der dort aufgeführten Sprachen aus (Abb. 2).



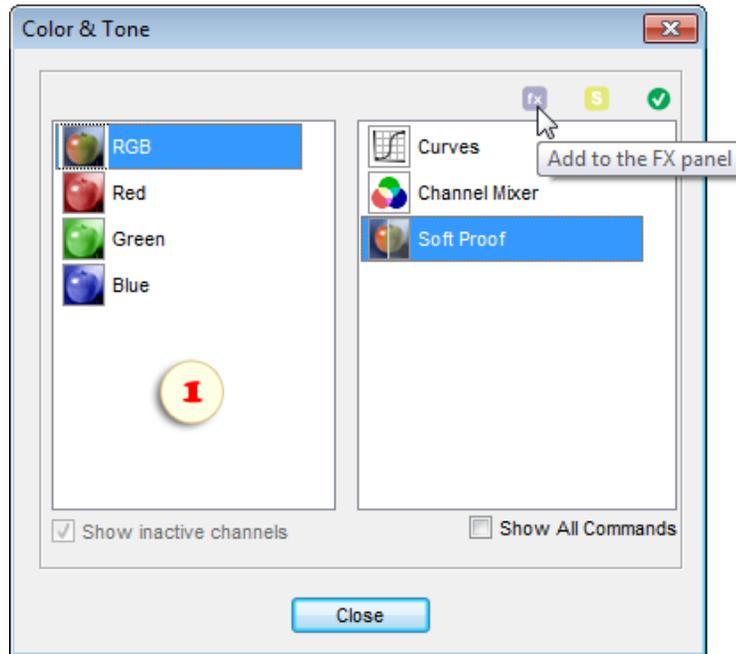
4. Bei Bedarf ändern Sie auch Schriftart und Schriftgröße.
5. Klicken Sie auf „OK“, um die Änderungen zu bestätigen.

# E+-Befehle ins Effekte-Bedienfeld einfügen

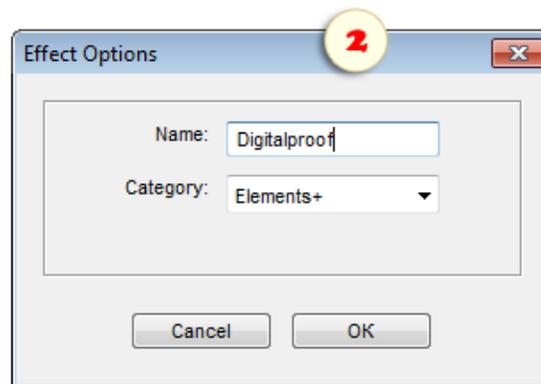
Um an die verdeckten Funktionen von PSE heranzukommen, müssen Sie – so ist es voreingestellt -- Basisskripten von E+ aufrufen. Sie können jedoch die Befehle, die Sie öfter benötigen, direkt in das Effekte-Bedienfeld einfügen.

1. Öffnen Sie den entsprechenden Dialog, wählen Sie den benötigten Befehl und klicken Sie auf die Schaltfläche . Ist diese Schaltfläche nicht zugänglich, dann kann der Befehl nicht in das Effekte-Bedienfeld eingefügt werden.

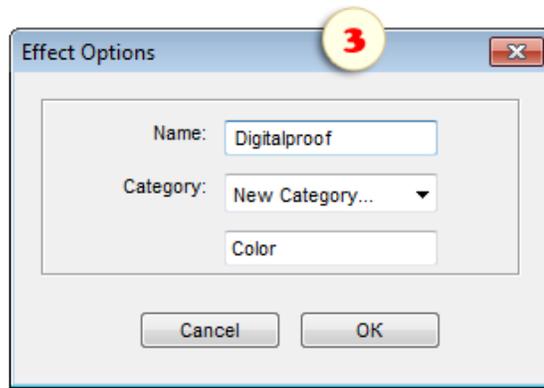
Das Beispiel im Screenshot 1 zeigt, wie der Befehl „Soft Proof“ in das Effekte-Bedienfeld aufgenommen wird.



2. In dem Fenster, das sich öffnet, können Sie bei Bedarf den Namen des Befehls ändern, so wie er dann im Effekte-Bedienfeld zu sehen sein wird. In Screenshot 2 wurde der Name „Soft Proof“ in „Digitalproof“ geändert.



3. Im Menü „Kategorie“ können Sie den Bereich auswählen, dem der hinzugefügte Befehl zugeordnet sein soll. Wenn Sie einen neuen Bereich anlegen möchten, wählen Sie den Menüpunkt „Neue Kategorie“ und geben Sie dieser Kategorie einen Namen (Abb. 3).



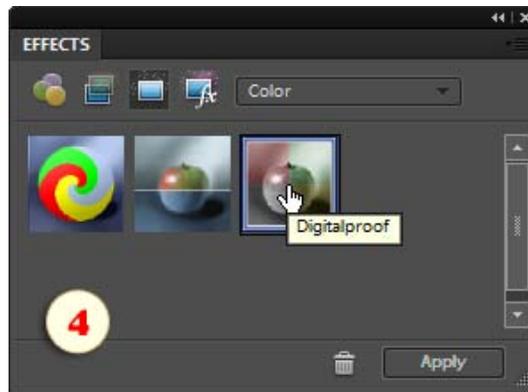
4. Damit die zusätzlichen Befehle im Effekte-Bedienfeld angezeigt werden:

- Schließen Sie Photoshop Elements
- Suchen Sie im Dateiverzeichnis ihres Computers den Ordner mit den Lokalisierungen von PSE
- Entfernen Sie die Datei „MediaDatabase.db3“ (die Cache-Datei von PSE)
- Starten Sie Photoshop Elements neu und warten Sie einige Minuten, bis das Programm seinen Cache umgeschrieben hat.

*Hinweis.* Wenn Sie die Cache-Datei nicht gleich finden können, starten Sie das Skript „Skripten“, und verwenden Sie den Befehl „MediaDatabase finden“.

5. Öffnen Sie die Registerkarte „Fotoeffekte“ im Effekte-Bedienfeld, und wählen Sie im Menü eine Kategorie für den hinzugefügten Befehl.

6. Verwenden Sie einen Befehl, indem Sie zweimal auf seine Miniatur klicken (Abb. 4).

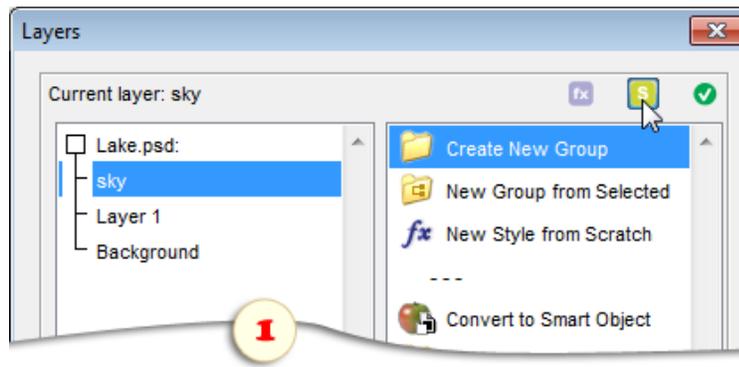


## E+-Befehle in das Skriptenverzeichnis exportieren

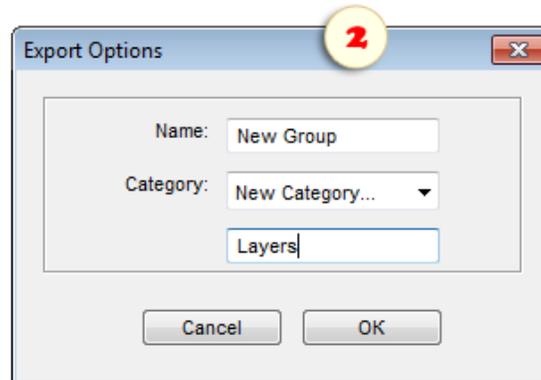
Sie können Befehle von Elements+ nicht nur in das Effekte-Bedienfeld einfügen, sondern sie auch in das Skriptenverzeichnis exportieren. Die Skripten im Skriptenverzeichnis können Sie sowohl einzeln ausführen lassen als auch zu neuen Makrobefehlen kombinieren.

1. Öffnen Sie das entsprechende Dialogfeld, wählen Sie in der Liste den benötigten Befehl aus und klicken Sie die Schaltfläche . Ist diese Schaltfläche nicht zugänglich, dann kann der ausgewählte Befehl nicht exportiert werden.

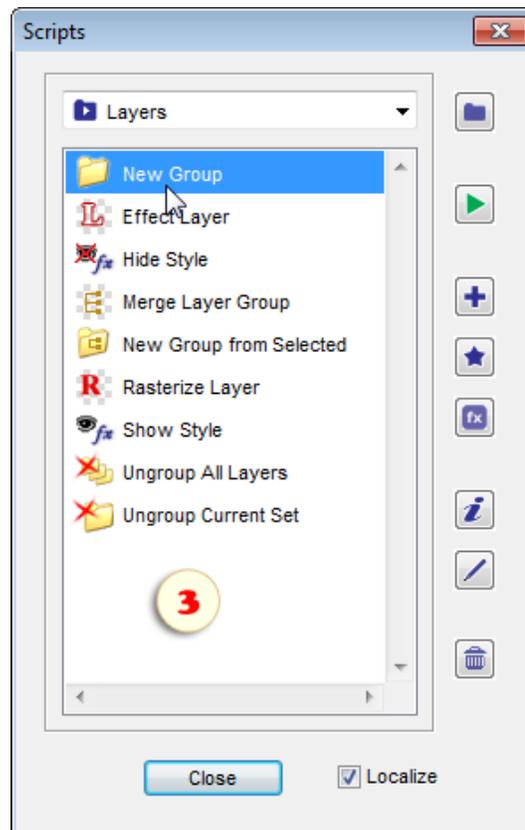
Im Beispiel auf dem Screenshot 1, wird den Befehl „Create New Group“ exportiert.



2. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, können Sie den Namen des Befehls so ändern, wie er im Effekte-Bedienfeld und/oder in dem Bereich, dem er zugeordnet ist, erscheinen soll. Wollen Sie einen neuen Bereich erstellen, dann wählen Sie den Menüpunkt „Neue Kategorie“, und geben Sie dem neuen Bereich einen Namen. (Abb. 2).



3. Um ein so erstelltes Skript aufzurufen, öffnen Sie das Dialogfeld „Skripten“, wählen Sie den entsprechenden Bereich, und klicken Sie zweimal auf den Namen des Skriptes (Abb. 3).



# Die alternative Benutzeroberfläche von Elements+

Wenn die Skripten von Elements+ auf Ihrem Computer nicht richtig funktionieren, oder wenn sie Ihnen unbequem und zu kompliziert erscheinen, dann ist möglicherweise die „fensterlose“ Version der Benutzeroberfläche besser für Sie geeignet.

Im Unterschied zur herkömmlichen „Skriptenversion“ (Szenarienversion) basiert sie hauptsächlich auf „Aktionen“, die in der Vollversion von Photoshop geschrieben wurden.

Da dabei die meisten Effekte einem einzigen Befehl entsprechen, werden in das Effekte-Bedienfeld dieser Version mehr als 150 nach Kategorien geordnete Miniaturen eingefügt.

Hinsichtlich ihrer Funktionalität bleiben die „Aktionen“ etwas hinter den Skripten zurück. Jedoch gewährt die alternative Benutzeroberfläche Zugriff auf die meisten häufig benötigten Funktionen von E+.

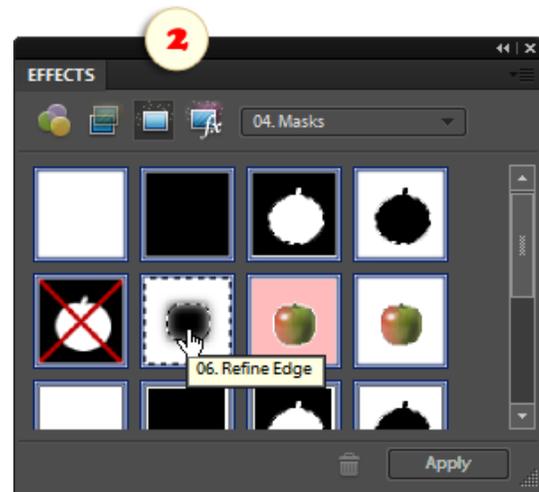
Außerdem kann man mit Effekten der 9. bis 15. Kategorie Skripten aus dem Katalog von E+ starten, genauer gesagt jene, für die kein Skriptendialog geöffnet werden muss.

Um die alternative Variante zu installieren, gehen Sie in den Ordner „C:\Elements+\11.0“ und starten Sie die Datei „e+11a\_setup.exe“. Während des ersten Starts nach der Installation schreibt das Programm seinen Cache neu.

**Anmerkung:** Bitte deinstallieren Sie **nicht** die Basisversion von E+. Viele ihrer Dateien werden für die Funktion der alternativen Benutzeroberfläche gebraucht.

Um auf die Funktionen von E+ im PSE Editor zuzugreifen:

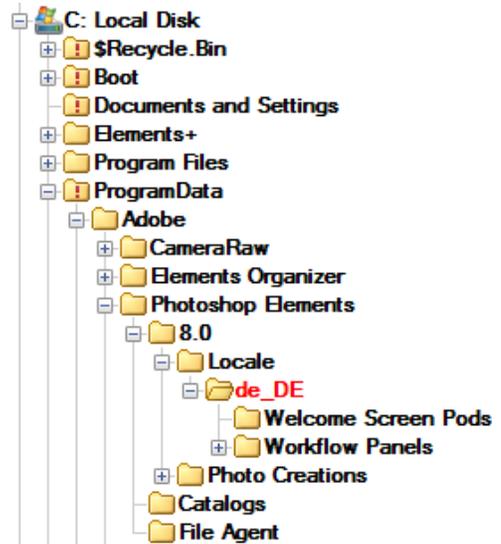
1. Öffnen Sie im Effekte-Bedienfeld die Registerkarte „Fotoeffekte“.
2. Wählen Sie im Dropdown-Menü eine der nummerierten Kategorien von E+ (Screenshot 1).
3. Um eine Funktion von E+ anzuwenden, klicken Sie zweimal auf ihre Miniatur oder ziehen Sie sie in das Bildfenster.



## Probleme und ihre Beseitigung (Windows)

I. Wenn die neuen Funktionen nicht im Effekte-Bedienfeld erscheinen:

1. Schließen Sie Photoshop Elements.
2. Deinstallieren Sie Elements+.
3. Suchen Sie im Dateisystem Ihres Computers das Verzeichnis mit den



Anwenderdaten für Adobe Photoshop Elements\*.

*\*Unter Windows XP lautet der Standardpfad des "C:\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Photoshop Elements\11.0".*

*Unter Windows 7 und Vista lautet er „C:\ProgramData\Adobe\Photoshop Elements\11.0“.*

**Anmerkung:** Um diesen Ordner zu finden, müssen Sie sich eventuell die verdeckten und die Systemdateien anzeigen lassen.

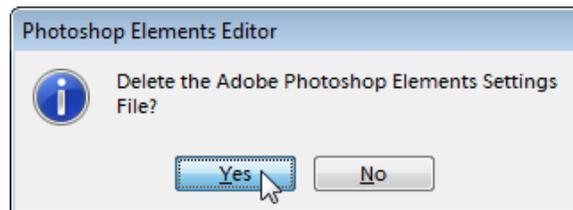
4. Starten Sie den Installer von Elements+ (elements+11.exe) und weisen Sie ihm den genauen Pfad zu dem Verzeichnis mit den Anwenderdaten von PSE zu.

5. Gehen Sie in das Unterverzeichnis „Locale > Lokalisierungssprache\*“ und entfernen Sie die Datei „MediaDatabase.db3“ (die Cache-Datei von PSE), falls diese nicht bereits automatisch entfernt wurde.

*\*Der Name des Unterverzeichnisses hängt von der jeweiligen Sprache ab, mit der PSE eingerichtet wurde. „en\_us“ steht für US-amerikanisches Englisch, „de\_de“ steht für die deutsche Standardsprache in Deutschland usw.*

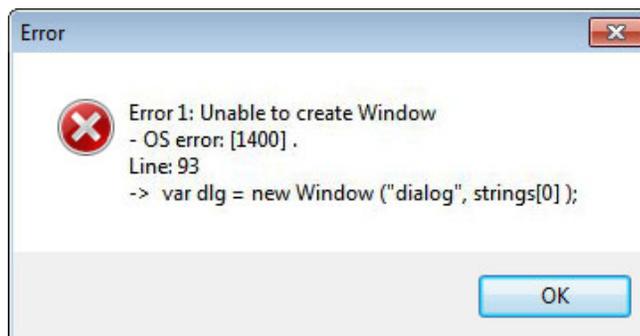
6. Starten Sie Photoshop Elements neu. Dabei kann das Umschreiben der Cache-Datei einige Minuten dauern.

II. Wenn Photoshop Elements nicht stabil oder nicht korrekt funktioniert, empfiehlt es sich zunächst die Programmeinstellungen zu löschen. Dafür starten Sie den PSE Editor und drücken gleichzeitig die Tasten [Alt+Ctrl+Shift]. (Ausdrücklich ist hier die Rede vom „Editor“, nicht vom „Startbildschirm“ und auch nicht vom „Organizer“!). In dem Dialogfeld, das sich öffnet, bestätigen Sie das Entfernen der Einstellungen:



III. Nach der Installation von E+ wird in einzelnen Fällen der erste Start von PSE nicht erfolgreich abgeschlossen, und das Programm kann seinen Cache nicht neu erstellen. Das führt zum Abbruch jedes weiteren Startversuches. Sie beheben das Problem, indem Sie die fehlerhafte Datei „Mediadatabase.db3“ entfernen (siehe Punkt I.5) und die Programmeinstellungen löschen (siehe Punkt II).

IV. Bei einigen sehr wenigen Anwendern führt der Versuch, ein beliebiges Basisskript zu starten zu einem Fehler im Fensteraufbau:



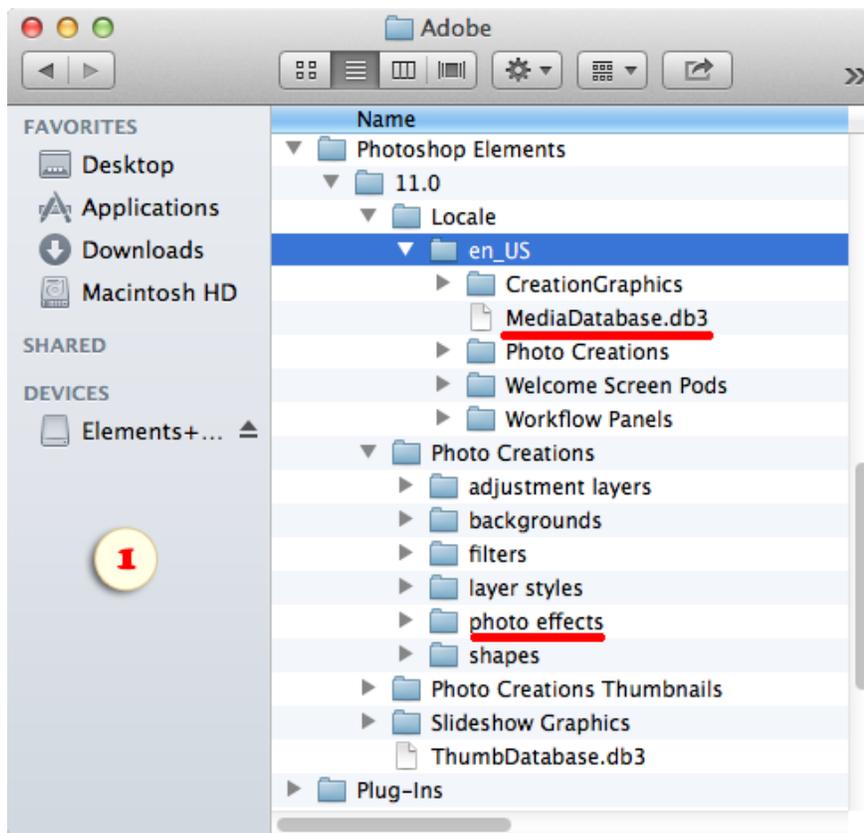
Leider ist dieses Problem des Skripttreibers von Adobe vielen Anwendern verschiedener Versionen von Photoshop Elements und Photoshop bekannt und noch nicht behoben. In der Regel entfernt es sich von selbst nach mehreren Neustarts des Computers. Wenn dies in Ihrem Fall jedoch nicht hilft, ist die einzige Lösung, die wir empfehlen können, die Installation der alternativen „fensterlosen“ Variante von Elements+.

# Probleme und ihre Beseitigung (Mac)

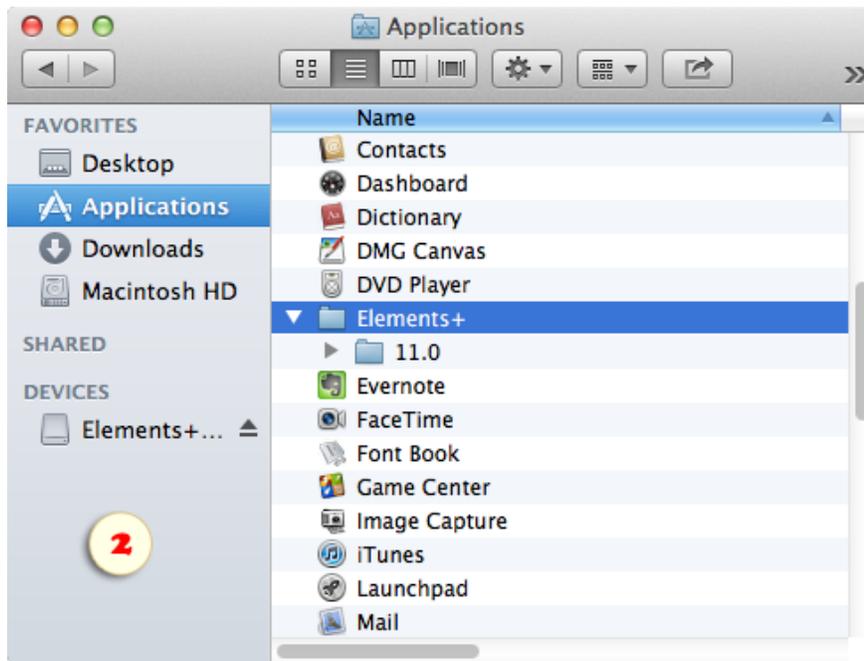
I. Wenn der automatische Installierer bei Ihnen nicht funktioniert, führen Sie bitte folgende Schritte aus:

1. Schließen Sie Photoshop Elements.
2. Kopieren Sie aus der Disk-Image-Datei von E+ („elements+11.dmg“) den Inhalt des Ordners „stuff > Thumbnails“ in das Verzeichnis „Macintosh HD > Library > Application Support > Adobe > Photoshop Elements > 11.0 > Photo Creations > photo effects“ (Abb. 1).
3. Kopieren Sie ebenfalls aus der Disk-Image von E+ den Inhalt des Ordners „stuff > Locale > de“ in den Ordner „Macintosh HD > Library > Application Support > Adobe > Photoshop Elements > 11.0 > Photo Creations > photo effects“ (Abb. 1).
4. Entfernen Sie im Ordner mit den Lokalisierungen von PSE\* die Datei „MediaDatabase.db3“ (die Cache-Datei von PSE).

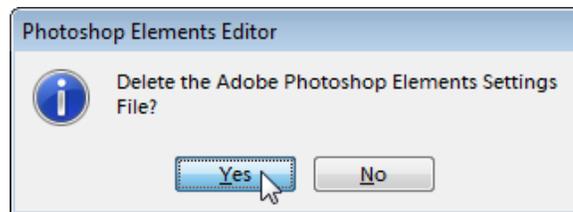
\*Der Name des Unterverzeichnisses hängt von der jeweiligen Sprache ab, mit der PSE eingerichtet wurde. „en\_us“ (Abb. 1) steht für US-amerikanisches Englisch, „de\_de“ steht für die deutsche Standardsprache in Deutschland usw.



5. Erstellen Sie im Verzeichnis „Programme“ ein Unterverzeichnis „Elements+“. Dort hinein kopieren Sie den Ordner „stuff > 11.0“ (samt Inhalt) aus der Disk-Image von Elements+ (Abb. 2).
6. Starten Sie Photoshop Elements neu. Dabei kann das Umschreiben der Cache-Datei einige Minuten dauern.

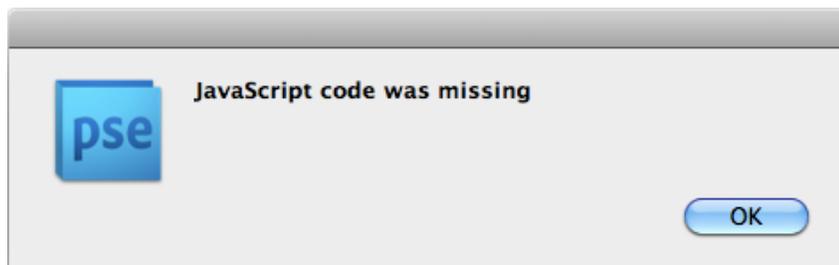


II. Wenn Photoshop Elements nicht stabil oder nicht korrekt funktioniert, empfiehlt es sich zunächst die Programmeinstellungen zu löschen. Dafür starten Sie den PSE Editor und drücken gleichzeitig die Tasten [Opt+Cmd+Shift]. (Ausdrücklich ist hier die Rede vom „Editor“, nicht vom „Startbildschirm“ und auch nicht vom „Organizer“!). In dem Dialogfeld, das sich öffnet, bestätigen Sie das Entfernen der Einstellungen:



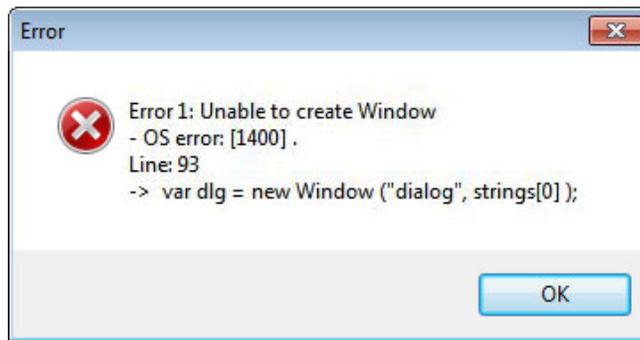
III. Nach der Installation von E+ wird in einzelnen Fällen der erste Start von PSE nicht erfolgreich abgeschlossen, und das Programm kann seinen Cache nicht neu erstellen. Das führt zum Abbruch jedes weiteren Startversuches. Sie beheben das Problem, indem Sie die fehlerhafte Datei „Mediadatabase.db3“ entfernen (siehe Punkt I.4) und die Programmeinstellungen löschen (siehe Punkt II).

IV. Trotz sichtlich erfolgreicher Installation von Elements+ mündet bei einigen Anwendern der Aufruf beliebige Skripte in die Mitteilung, dass JavaScript fehlt:



In der Regel bedeutet dies, dass der automatische Installierer die Skripten und andere wichtige Dateien nicht auf Ihre Festplatte kopieren konnte. Bitte kopieren Sie sie manuell, so wie es in Punkt I.5 beschrieben ist.

IV. Bei einigen sehr wenigen Anwendern führt der Versuch, ein beliebiges Basisskript zu starten zu einem Fehler im Fensteraufbau:

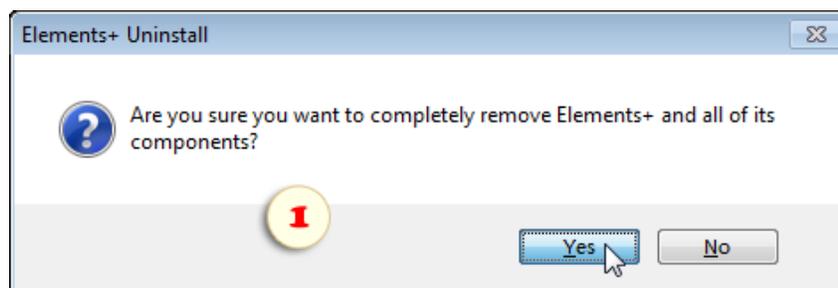


Leider ist dieses Problem des Skripttreibers von Adobe vielen Anwendern verschiedener Versionen von Photoshop Elements und Photoshop bekannt und noch nicht behoben. In der Regel entfernt es sich von selbst nach mehreren Neustarts des Computers. Wenn dies in Ihrem Fall jedoch nicht hilft, ist die einzige Lösung, die wir empfehlen können, die Installation der alternativen „fensterlosen“ Variante von Elements+.

## Deinstallation von Elements+

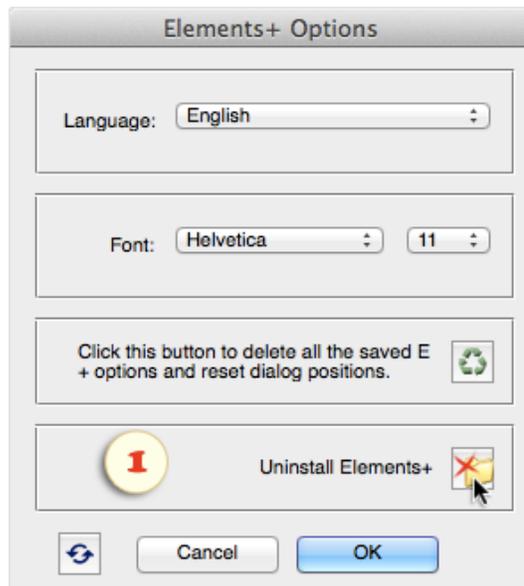
Wenn es nötig wird, Elements+ von Ihrem Computer zu entfernen:

1. Schließen Sie Photoshop Elements.
2. Auf einem Windows-PC, gehen Sie auf „Start > Alle Programme > Elements+ > Uninstall Elements+ for PSE 11“.
3. In dem Dialog, der sich öffnet, bestätigen Sie die Deinstallation der Anwendung (Abb. 1).



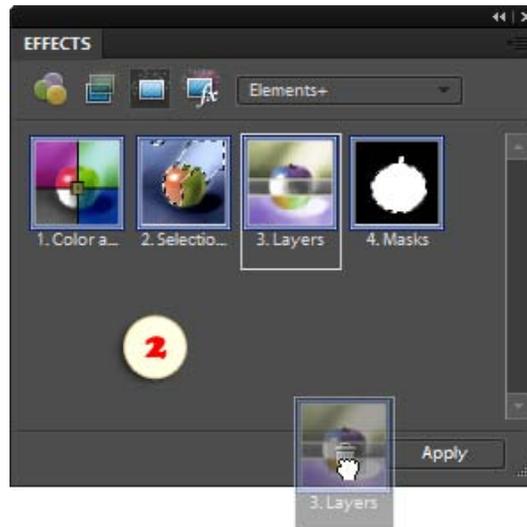
Wenn es nötig wird, Elements+ von Ihrem Computer zu entfernen:

1. Starten Sie das Skript „Skripten“.
2. In dem Fenster, das sich öffnet, klicken Sie zweimal auf die Zeile „E+ Options“.
3. Klicken Sie im Dialog „Elements+ Options“ auf die auf die Schaltfläche „Deinstallation von Elements+“ (Uninstall Elements+).



Während der automatischen Deinstallation von Elements+ wird die Cache-Datei von Photoshop Elements entfernt. Der Neustart des Programmes dauert dann einige Minuten, weil die Datei neu geschrieben werden muss.

Wenn Sie das Neuschreiben des Cache vermeiden wollen, entfernen Sie die Miniaturen von Elements+ aus dem Effekte-Bedienfeld, so wie es in Screenshot 2 gezeigt wird.



# Farb- und Tonwerte



Das Dialogfeld des Skriptes „Farb- und Tonwerte“ öffnet sich, wenn Sie das Symbol „Farbe und Ton“ („Color and Tone“) im Effekte-Bedienfeld zweimal anklicken.

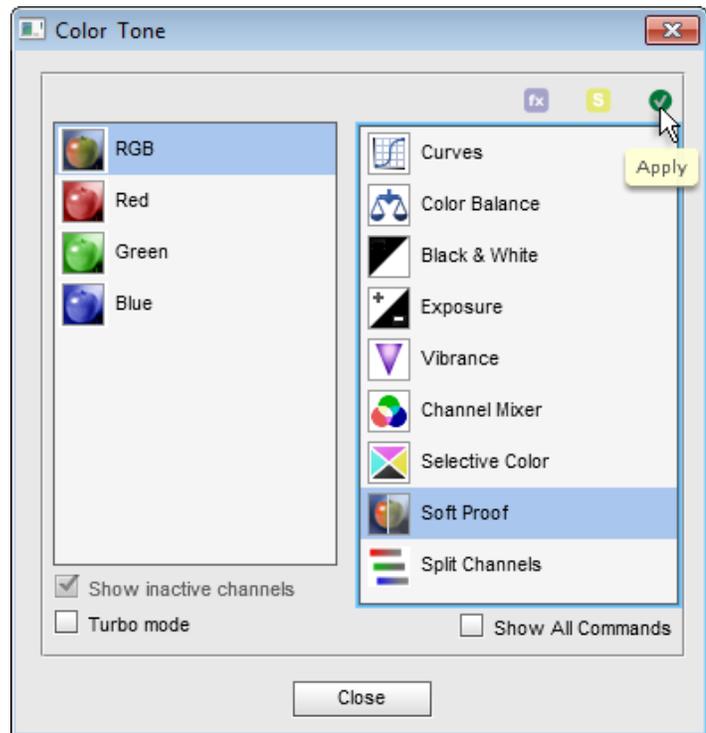
Wenn Sie ein Set „Elements+“ ins Aktionen-Bedienfeld geladen haben, können Sie den Dialog „Farb- und Tonwerte“ auch mit der Taste [F2] aufrufen.

Rechts im Dialogfeld erscheint eine Liste mit Befehlen für die Farb- und Tonwertkorrektur.

Wie im Kanäle-Bedienfeld der Photoshop-Vollversion zeigt die linke Liste die Farbkanäle an. Hier können Sie die Farbkanäle eines Bildes einzeln auswählen und bearbeiten.

Bei der Bearbeitung großer Dateien öffnet sich das Dialogfenster des Skriptes „Farb- und Tonwerte“ recht langsam. Sie können die Arbeit mit dem Skript beschleunigen, wenn Sie unten im Dialog das Häkchen für den „Turbo“-Modus setzen.

Im „Turbo“-Modus bleibt das linke Dialogpanel ausgeschaltet. Zusätzliche Befehle für die Wahl der Farbkanäle erscheinen deshalb auf der rechten Seite.



# Gradationskurven



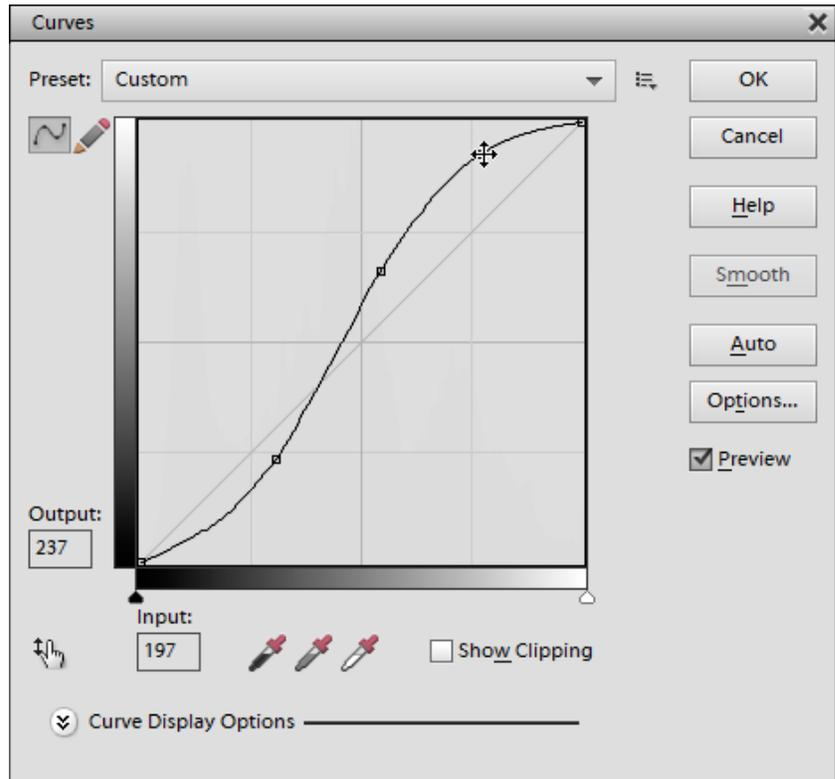
In Photoshop ist das Werkzeug „Gradationskurven“ wahrscheinlich das mächtigste Instrument für die Tonwertkorrektur. In seiner Funktionalität und seinem Wirkungsprinzip ist es bedeutend flexibler als die „Tonwertkorrektur“ (Levels), denn es erlaubt das Bearbeiten jedes beliebigen Tonintervalls sowie mehrerer Tonintervalle gleichzeitig.

Betrachten wir, wie man die Gradationskurven für die Einstellung der Bildtonalität verwenden kann:

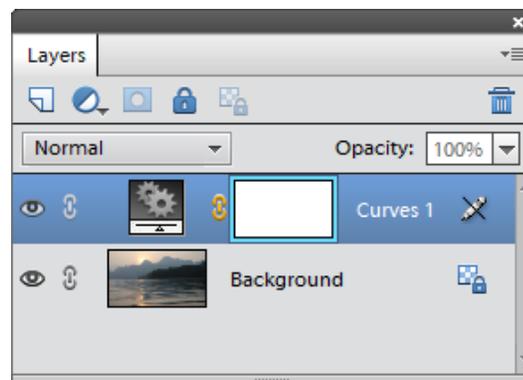
1. Wenn das Dokument mehrere Ebenen hat, wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die oberste Ebene aus.
2. Öffnen Sie den Dialog „Farb- und Tonwerte“ und klicken Sie zweimal auf den Befehl  „Kurven“ (Curves).

Es öffnet sich ein Dialogfeld mit einer Grafik. Durch Änderung dieser Grafik können Sie die Helligkeit des Bildes nach folgendem Grundprinzip einstellen: je steiler die Kurve in der Grafik ist, desto kontrastreicher wird das Bild.

3. Greifen Sie die Kurve ungefähr in der Mitte und ziehen Sie sie vorsichtig entweder nach links oder nach oben, um den Bereich der Mittelöne ihres Bildes aufzuhellen. Ziehen Sie die Kurve nach rechts unten, um die Mittelöne abzdunkeln.
4. Jetzt ziehen Sie den unteren Abschnitt der Kurve nach rechts, um die Helligkeit der dunkleren Bereiche zu verringern. (Man nennt diese Bereiche auch „Halbtiefen“.)
5. Erhöhen sie den oberen Abschnitt der Kurve, um die Helligkeit der „Halblichter“ zu erhöhen (Screenshot).
6. Um das zu bearbeitende Intervall präziser auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter [Strg]-Taste auf den entsprechenden Bildbereich. Ziehen Sie dann die Kurve an dem hinzugefügten Punkt.
7. Klicken Sie auf „OK“. Die von Ihnen vorgenommene Korrektur erscheint im Ebenen-Bedienfeld als separate Ebene.



Beachten Sie bitte: Anders als bei normalen Korrekturebenen gestattet Photoshop Elements nicht, die erstellte Ebene im Menü „Korrekturen“ (Adjustments) wiederholt zu bearbeiten, nachdem der „Gradationskurven“-Dialog einmal beendet wurde.



# Farbkorrektur mit Gradationskurven



Da in der PSE-Version des Dialogs „Gradationskurven“ das Kanäle-Menü fehlt, können wir lediglich die Farbe der aktuell ausgewählten Raster-Ebene bearbeiten.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die Ebene aus, deren Farbe Sie ändern möchten.



2. Wählen Sie im Dialogfenster „Farb- und Tonwerte“ den benötigten Kanal aus der Liste aus. Z.B. für die Korrektur der gelben oder blauen Farbe klicken Sie auf die Zeile des Blau-Kanals.

3. Wenn anschließend das Bild schwarzweiß geworden ist, setzen Sie das Häkchen „Alle Kanäle anzeigen“ (Show Hidden Channels).

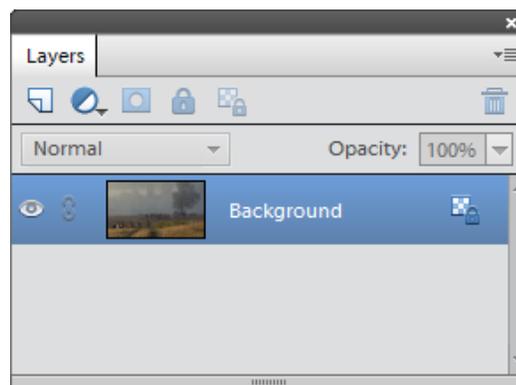
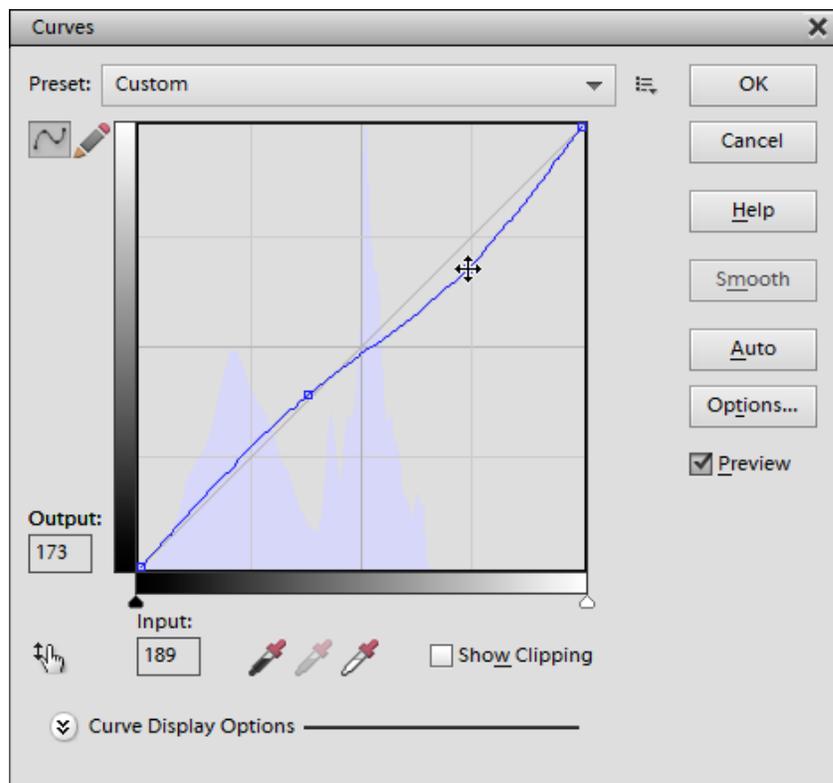
Jetzt ist, obwohl Sie das gesamte Farbbild sehen, nur der Blau-Kanal aktiv. In diesem Zustand wirkt sich jede Tonkorrektur auf das Verhältnis der Komplementärfarben Gelb und Blau aus (mehr...).

4. Jetzt klicken Sie in der Befehle-Liste zweimal auf die Zeile  „Farbkurven anpassen“ (Adjust Color Curves).

5. Im Dialogfeld „Kurven“ ziehen Sie die Kurve in der Grafik nach unten, um den Blau-Kanal abzdunkeln und damit den Gehalt an Blau zu verringern. In gleichem Maße erhöht sich der Anteil an der Komplementärfarbe Gelb. Und anders herum, wenn Sie die Kurve nach oben ziehen, können Sie den Gehalt an Blau erhöhen und den Gehalt an Gelb senken.



6. Wenn Sie mit der Bearbeitung der Farbkanäle fertig sind, öffnen Sie erneut den Dialog „Farb- und Tonwerte“ und klicken Sie im Kanälebedienfeld die Zeile „RGB“ (siehe Screenshot). Jetzt können Sie die Bearbeitung des Gesamtbildes fortsetzen.



# Farbbalance



Die Farbbalance (Color Balance) ist eines der nützlichsten Werkzeugen für die Farbkorrektur.

1. Wenn das Dokument mehrere Ebenen hat, wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die oberste Ebene aus.

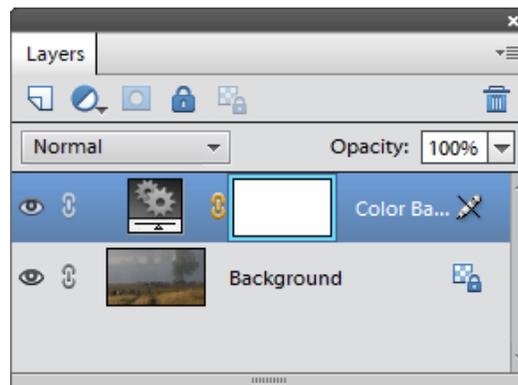
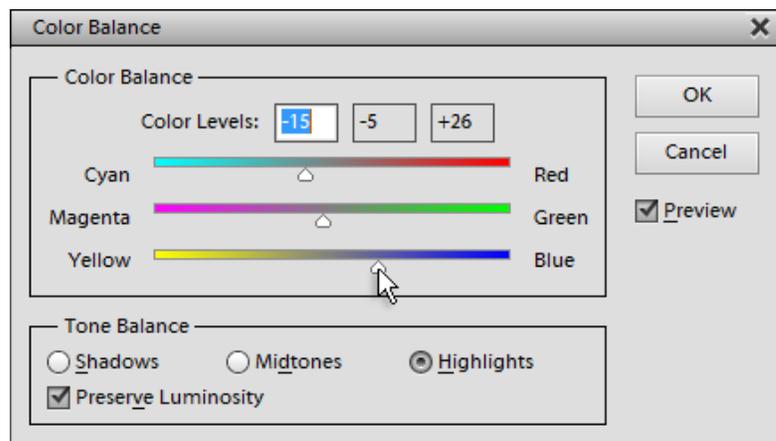
2. Rufen Sie im Dialog „Farb- und Tonwerte“ den Befehl „Farbbalancekorrektur“ auf. Es öffnet sich das Dialogfenster „Neue Ebene“. Klicken Sie auf „OK“.

In dem Dialogfenster, das nun erscheint, können Sie die Farbe im Bild umverteilen. Die Logik dieses Werkzeugs folgt dem RGB-Farbmodell. Das heißt, wenn Sie den Anteil einer der Grundfarben (Rot, Grün oder Blau) erhöhen, wird die Komplementärfarbe (Cyan, Magenta oder Gelb) schwächer. Umgekehrt wird eine Grundfarbe abgeschwächt, wenn Sie den Anteil ihrer Komplementärfarbe erhöhen.

3. Um beispielsweise einen Gelbstich zu korrigieren, ziehen Sie den untersten Regler in Richtung „Blau“; um den Cyan-Anteil zu senken, schieben Sie den oberen Regler nach „Rot“.

4. Im Bereich „Farbtonbalance“ lässt sich die auszuführende Korrektur auf eines von drei Tonintervallen begrenzen. Beispielsweise können Sie „Gelb“ in den „Tiefen“ des Bildes verstärken und in den „Lichtern“ abschwächen (Screenshot).

Obwohl die vorgenommene Korrektur im Ebenen-Bedienfeld als eigenständige Ebene erscheint, erlaubt Photoshop Elements nach Beenden des Dialogs „Farbbalance“ keine weiteren Änderungen an ihren Parametern.



# Schwarzweiß



Es gibt in PSE ein Werkzeug, mit dem Sie Farbbilder in Schwarzweißbilder umwandeln können: „Überarbeiten > In Schwarzweiß konvertieren“. Das ist jedoch eine stark vereinfachte Version des Photoshop-Instrumentes. Es eignet sich nur für die Bearbeitung einer aktiven Rasterebene.

Der Befehl „Schwarzweiß“ (Black and White) aus dem Bestand von Elements+ ruft das Photoshop-Instrument auf. Es verfügt über eine große Anzahl an Einstellungsmöglichkeiten und wirkt einzeln auf die zu korrigierenden Ebenen.

1. Öffnen Sie ein beliebiges Farbbild.

2. Rufen Sie im Dialog „Farb- und Tonwerte“ den Befehl  „Schwarzweiß-Ebene“ auf und klicken Sie im Dialogfeld „Neue Ebene“ auf

„OK“. Nun sehen Sie vor sich das Fenster in „Schwarzweiß“ (Black & White).

3. Mit diesem Dialog kann man den Einfluss der Ausgangsfarbtintervalle auf das resultierende Graustufenbild umverteilen.

Wenn Sie beispielsweise den Anteil von „Gelb“ senken, werden im Graustufenbild jene Bereiche dunkler, in denen das Farbbild Gelbtöne enthält. Wenn Sie den Anteil von „Gelb“ erhöhen, werden diese Bereiche heller. In gleicher Weise können Sie mit jeder anderen Ausgangsfarbe verfahren.

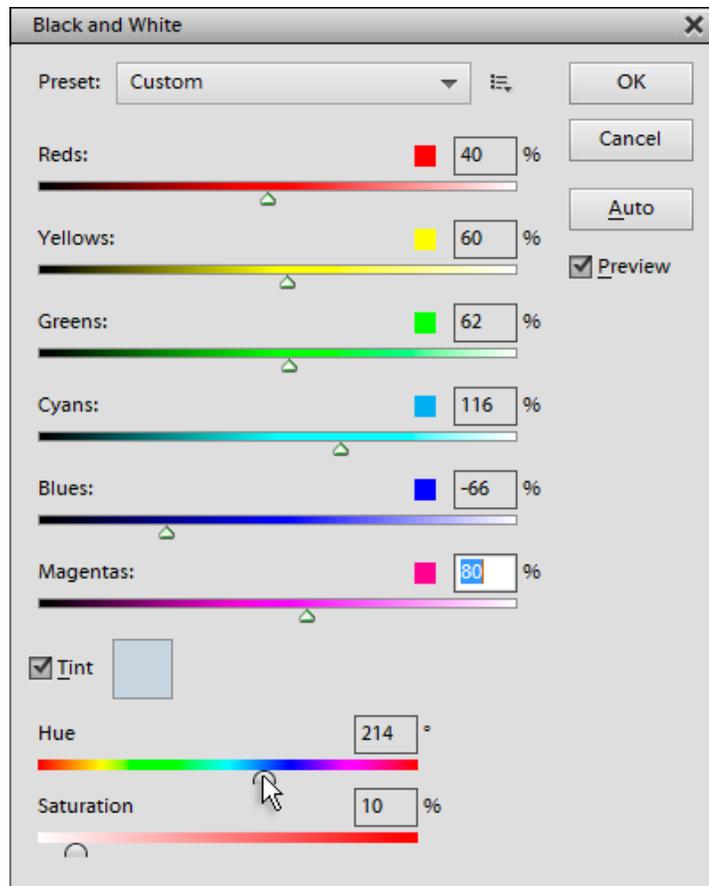
4. Wenn Sie das Graustufenbild „anfärben“ wollen, setzen Sie das Häkchen „Tönen“. Voreingestellt ist ein Sepia-Effekt. Sie können jedoch Farbtönen und Farbsättigung mit Hilfe der Schieberegler ändern (Screenshot).

5. Wenn Sie mit Ihren Änderungen fertig sind, drücken Sie „OK“ um sie zu übernehmen. Der Effekt Schwarzweiß erscheint im Ebenen-Bedienfeld als separate Ebene.

6. Die Farbkorrektur in einer separaten Ebene bietet den Vorteil, dass ein Effekt jederzeit ein- und ausgeschaltet werden kann, indem man nur die Ebene ein- oder ausblendet. Außerdem können Sie einen Effekt „dimmen“, indem Sie die Deckkraft der Ebene stufenlos senken.

7. Voreingestellt ist, dass alle neu erstellten korrigierenden Ebenen sofort maskiert sind. Wollen Sie die Ausgangsfarbe in einem Bereich des Schwarzweißbildes wiederherstellen, dann färben Sie in der Maske der Schwarzweißebeine nur diesen Bereich schwarz (Alternativ können Sie diesen Bereich auswählen und füllen).

Wir erinnern daran, dass PSE nach Beendigung des Dialogs keine weiteren Änderungen an den Parametern der Korrektur Ebene erlaubt. Versuchen Sie deshalb, das gewünschte Ergebnis gleich im ersten Anlauf zu erreichen.



## Belichtung

Obwohl das Werkzeug „Belichtung“ für die Bearbeitung von HDR-Fotografien entwickelt wurde, kann man es auch für die Tonwertkorrektur einfacher 8-Bit-Bilder verwenden.

1. Rufen Sie den Dialog „Farb- und Tonwerte“ auf.

2. Verwenden Sie den Befehl  „Belichtung“ (Exposure).

Es öffnet sich ein Dialogfeld. Hier können Sie den Ton des Bildes mit Hilfe dreier Schieberegler einstellen.

3. Die Skale „Belichtung“ (Exposure) wirkt hauptsächlich auf die helleren Teile des Bildes.

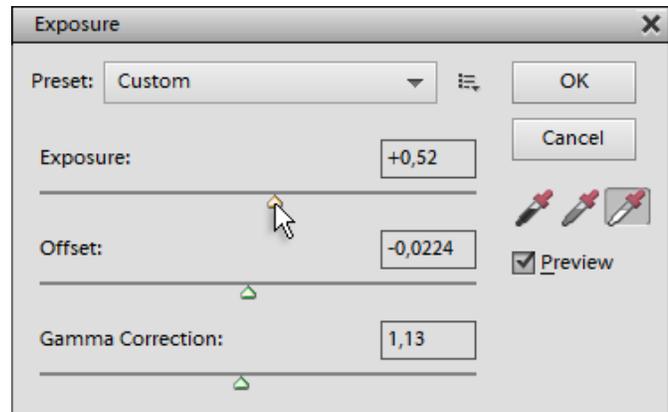
4. Der Regler „Verschiebung“ (Offset) verdunkelt oder erhellt die mittleren Töne.

5. Die Skale „Gamma“ schließlich dient der Gamma-Korrektur des Bildes.

6. Wenn Sie Ihre Einstellungen beendet haben, drücken Sie „OK“.

Die Belichtungskorrektur erscheint im Ebenen-Bedienfeld als eigenständige Ebene. Das heißt, Sie können dort die Deckkraft senken, nicht benötigte Bereiche maskieren u.a.m.

Beachten Sie bitte: in Photoshop Elements können Sie diese Belichtungsebene nicht erneut korrigieren.



## Dynamik

Das Werkzeug „Dynamik“ dient der sanften Sättigungskorrektur des Bildes.

1. Öffnen Sie ein beliebiges Farbbild.

2. Starten Sie das Skript „Farb- und Tonwerte“ und rufen Sie den Befehl „Dynamik“ (Vibrance) auf.

Im Dialogfenster können Sie die Sättigung des Bildes mittels zweier verschiedener Algorithmen einstellen.

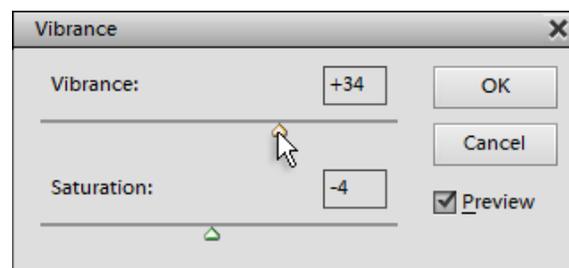
3. Der Regler „Sättigung“ (Saturation) ändert die Farbsättigung gleichmäßig für jeden Bildpunkt.

4. Der Regler „Dynamik“ (Vibrance) korrigiert die Farbsättigung des Bildes wählerischer: Auf die weniger gesättigten Bereiche wirkt er stärker als auf die stark gesättigten Bereiche.

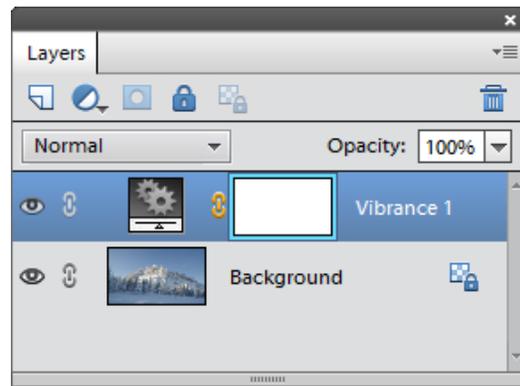
Im Beispiel auf dem Screenshot wurde die Dynamik erhöht und damit die Sättigung von Himmel verstärkt, ohne die übrigen Bildbereiche wesentlich zu verändern.

5. Wenn Sie Ihre Einstellungen beendet haben, drücken Sie „OK“.

Die Korrektur erscheint im Ebenen-Bedienfeld als



eigenständige Ebene. Sie können damit die Sättigung senken, nicht benötigte Bereiche maskieren u.a.m. Es ist jedoch nicht möglich, den Dialog „Dynamik“ erneut zu öffnen und die Einstellungen der Korrekturebene erneut zu ändern.



## Kanalmixer

 Mit dem Kanalmixer können Sie das Bild durch Mischen der Farbkanäle korrigieren. Um ihn effektiv einzusetzen, denken Sie bitte an die drei Paare komplementärer Farben: Cyan und Rot, Magenta und Grün, Gelb und Blau.

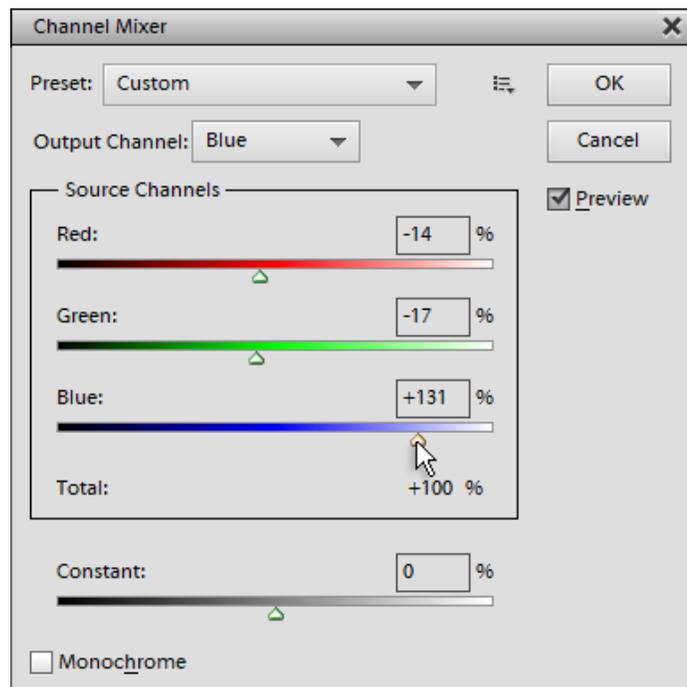
1. Wenn das Dokument mehrere Ebenen hat, wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die oberste Ebene aus.

2. Rufen Sie im Dialog „Farb- und Tonwerte“ den „Kanalmixer“ auf (s. Screenshot).

3. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie den benötigten Kanal aus dem Menü „Ausgabekanal“ (Output Channel). Um zum Beispiel das Verhältnis von Gelb zu Blau zu ändern, wählen Sie den Blau-Kanal.

4. Versuchen Sie, die Farbe mit den Reglern „Quellkanäle“ (Source Channels) zu justieren. Orientieren Sie sich dabei am Bild selbst und an dem Gesamtwert („Gesamt“). Wollen Sie beispielsweise einen Blaustich korrigieren, dann müssen Sie die Höhe des Blau-Kanals senken; um den Gelbanteil zu verringern, kann man sie auf mehr als 100 % setzen (vgl. Screenshot).

Obwohl die vorgenommene Korrektur im Ebenen-Bedienfeld als eigenständige Ebene erscheint, erlaubt Photoshop Elements nach Beenden des Dialogs „Kanalmixer“ keine weiteren Änderungen an ihren Parametern.

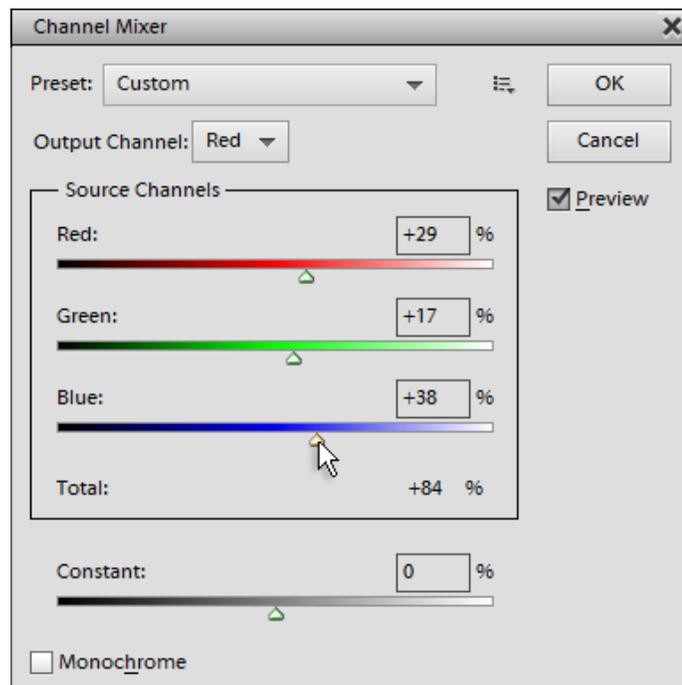


# Umwandlung eines Farbbildes in ein Schwarzweißbild mit Hilfe des Kanalmixers



Für die Umwandlung eines Farbbildes in ein monochromes (einfarbiges) Bild ist der Kanalmixer ebenso gut geeignet wie das Werkzeug „Schwarzweiß“.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die oberste Ebene.
2. Rufen Sie im Dialog „Farb- und Tonwerte“ den „Kanalmixer“  (Channel Mixer) auf.
3. Unten im Dialogfenster setzen Sie das Häkchen für „Monochrom“.
4. Mit den Schiebereglern „Rot“, „Grün“ und „Blau“ regeln Sie den Einfluss der Farbintervalle auf das resultierende Schwarzweißbild (Graustufenbild), so dass Sie einen optimalen Kontrast und optimale Schärfe erreichen.
5. Wenn Sie das Schwarzweißbild einfärben wollen, entfernen Sie das Häkchen „Monochrom“, wählen Sie im Menü „Ausgabekanäle“ („Output Channels“) einen Farbkanal und spielen Sie mit den „Farbreglern“ (vgl. Screenshot).



# Selektive Farbkorrektur



Betrachten wir eine weitere Methode der Farbkorrektur.

1. Rufen Sie im Dialog „Farb- und Tonwerte“ den Befehl „Selektive Farbkorrektur“ (Selective Color).

Das Dialogfenster, das sich öffnet, basiert auf dem Farbmodell CMYK. Das bedeutet, Sie bearbeiten das Bild, indem Sie Cyan (hellblau-türkis), Magenta, Gelb oder Schwarz hinzufügen oder wegnehmen.

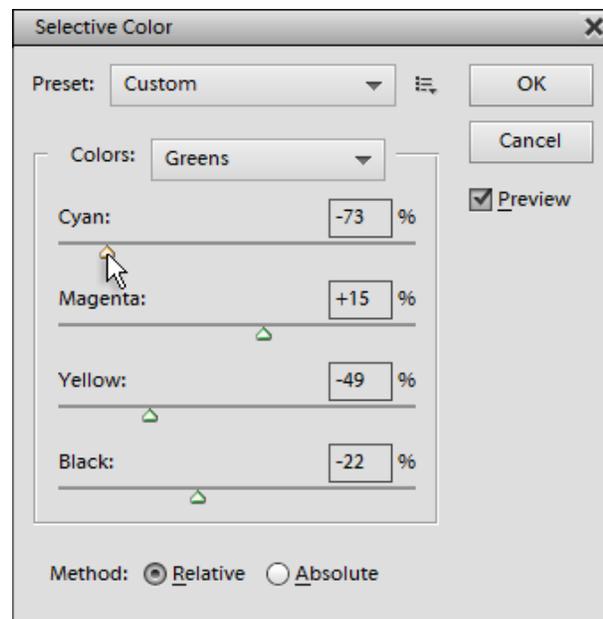
2. Wählen Sie im Menü „Farben“ das benötigte Farbintervall. Um beispielsweise Gelb zu entfernen, wählen Sie „Gelbtöne“ (Yellows).

3. Stellen Sie mit den entsprechenden Reglern den Gehalt an Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz ein.

Im Beispiel auf dem Screenshot dämpfen wir Grün, indem wir den Gehalt an Cyan und Gelb verringern.

4. Wenn Sie Ihre Einstellungen beendet haben, drücken Sie „OK“.

Wir erinnern daran, dass PSE nach Beendigung des Dialogs keine weiteren Änderungen an den Parametern der Korrekturebene erlaubt.



# Digitalproof (Farbwertprüfung)

 Das Werkzeug „Digitalproof“ (engl. „Soft Proof“) erlaubt eine Vorschau auf das Aussehen des Bildes unter konkreten Ausgabebedingungen -- auf dem Computerbildschirm, auf dem typographischen Ausdruck u.a.m.

Diese Funktion verändert nicht die Grafikdatei sondern variiert lediglich die Abbildung im Fenster von PSE.

1. Öffnen Sie ein beliebiges Bild.
2. Rufen Sie im Dialog „Farb- und Tonwerte“ den Befehl  „Digitalproof“ auf (Screenshot).  
Es öffnet sich ein Dialogfenster mit den Parametern für die Farbwertprüfung.

*Tipp.* Wenn sie die Tastaturkürzel Tastenkürzel+ geladen haben, können Sie den Dialog „Digitalproof“ mit [Shift+Ctrl+P] aufrufen.

3. Wählen Sie aus dem Menü das Profil der vorgesehenen Ausgabereinrichtung. Nehmen wir an, es ist das Farbprofil Ihres Tintenstrahldruckers, basierend auf der Farbprofildatei (ICC-Datei), die der Druckerhersteller mitgeliefert hat.

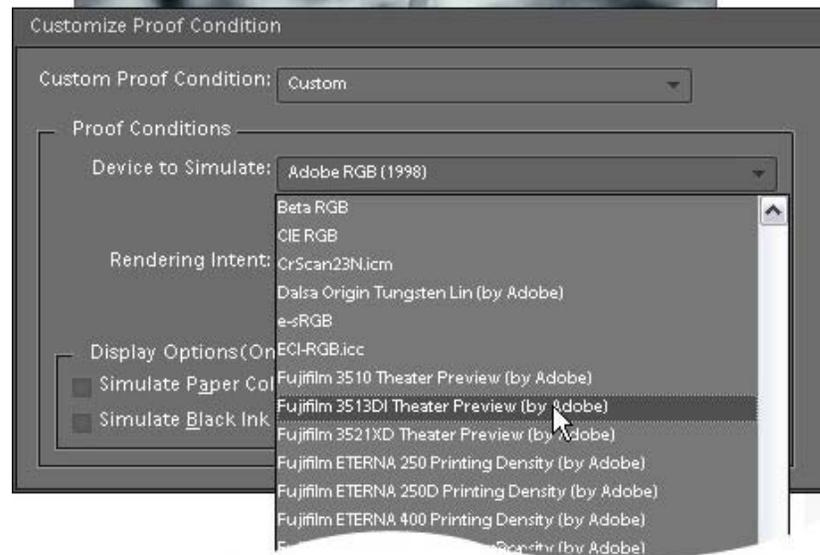
4. Nach der Auswahl gestatten viele Farbprofile weitere Einstellungen. Für einen Drucker kann man zum Beispiel die Häkchen „Papierfarbe simulieren“ („Simulate Paper Color“) und „Schwarze Druckfarben simulieren“ (Simulate Black Ink) setzen.

5. Drücken Sie „OK“ um die Einstellungen zu übernehmen.

6. Jetzt können Sie Farbe und Ton des Bildes den Gegebenheiten des vorgesehenen Bildträgers anpassen.

*Anmerkung:* Für die exakte Vorschau müssen Ihr Bildschirm richtig kalibriert und die für Ihr Betriebssystem benötigte Farbprofildatei (ICC-Datei) installiert sein.

Das ausgewählte Profil gilt nur für ein Dokument und nur während der laufenden Sitzung. Deshalb können Sie jedem in PSE geöffneten Dokument verschiedene Farbprüfparameter zuweisen.



# Auswahl eines Farbkanals

 Mit dem Kanälebedienfeld im Dialog „Farb- und Tonwerte“ können Sie den Rot-, Grün- und Blau-Kanal des RGB-Bildes einzeln editieren. Um die Kanäle effektiv zu benutzen, sollten Sie die drei Komplementärfarbpaare vor Augen haben: Cyan/Rot, Magenta/Grün, Gelb/Blau.

Die Tonkorrektur des gewählten Farbkanals ändert das Verhältnis der entsprechenden Farben: Die Aufhellung eines Farbkanals erhöht seinen Gehalt an der Grundfarbe Rot, Grün oder Blau; das Senken seiner Helligkeit (seine Abdunklung) verstärkt hingegen die Komplementärfarbe Cyan (Hellblau), Magenta (Purpur) oder Gelb (siehe das Beispiel Tonkorrektur eines Kanals).

Für die örtliche Farbkorrektur können Sie den betreffenden Bereich mit Hilfe der Auswahlwerkzeuge bestimmen.

Außerdem können Sie die Helligkeit des Fragmentes ändern, indem Sie auf dem ausgewählten Kanal mit Weiß, Schwarz oder Grau malen.

In den meisten Fällen ist es jedoch besser, Zuflucht zur „sauberen“ Erhöhung oder Verringerung der Helligkeit zu nehmen.

 1. Für die Korrektur beispielsweise von Grün wählen Sie im Dialogfenster "Farb- und Tonwerte" den Grün-Kanal aus (Abb. 1). Jetzt ist zwar nur einer der drei Kanäle aktiv, aber äußerlich sieht das Bild genauso aus wie vorher.

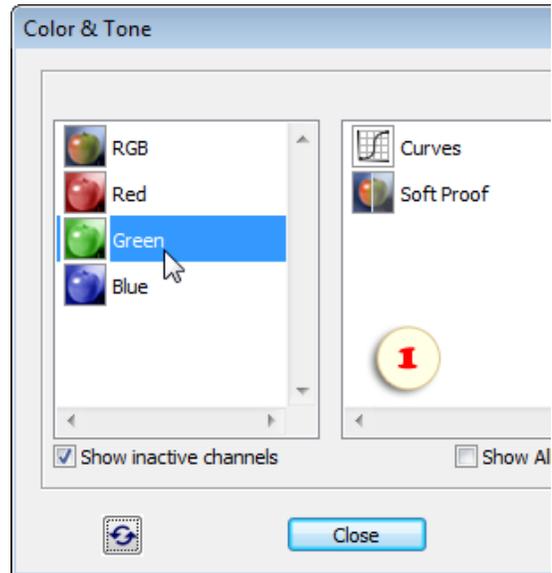
2. Die Sache ist die, dass entsprechend der Voreinstellung des Skriptes auch die nichtaktiven Kanäle angezeigt werden. Wenn Sie möchten, dass nur der ausgewählte Kanal zu sehen ist, und zwar als Graustufenbild, dann entfernen Sie das Häkchen „Alle Kanäle anzeigen“ („Show inactive channels“).

3. Jetzt dunkeln Sie den ausgewählten Kanal mit Hilfe eines beliebigen Werkzeugs oder Befehls ab. Um z.B. die Lippen des Mädchens purpur zu färben (Abb. 2), haben wir die Helligkeit des grünen Kanals mit dem Werkzeug „Nachbelichter“ („Burn“) verringert.

 4. In ähnlicher Weise wählen und bearbeiten Sie die anderen Farbkanäle. Auf dem Screenshot hellen wir den blauen Kanal mit dem Werkzeug „Abwedler“ („Dodge“) auf, um so die Augen des Mädchens etwas blauer zu färben.

 5. Wenn Sie mit dem Editieren der Farbkanäle fertig sind, wählen Sie im Dialogfenster „Farb- und Tonwerte“ den Kanal „RGB“ aus. Jetzt sind alle Kanäle aktiv, und Sie können mit der Bearbeitung des Gesamtbildes fortsetzen.

Denken Sie bitte daran, dass Sie in einem Dokument mit mehreren Ebenen nur den ausgewählten Farbkanal der im Augenblick aktiven Ebene bearbeiten. Wenn Sie im Ebenen-Bedienfeld eine andere Ebene auswählen, aktivieren Sie automatisch den RGB-Kanal, d.h. den resultierenden Kanal.



## Kanäle in einzelne Dokumente aufteilen

 Der Befehl „Kanäle teilen“ (Split Channels) erstellt für jeden Farbkanal (Rot, Grün und Blau) Graustufenbilder, die Sie anschließend einzeln speichern können.

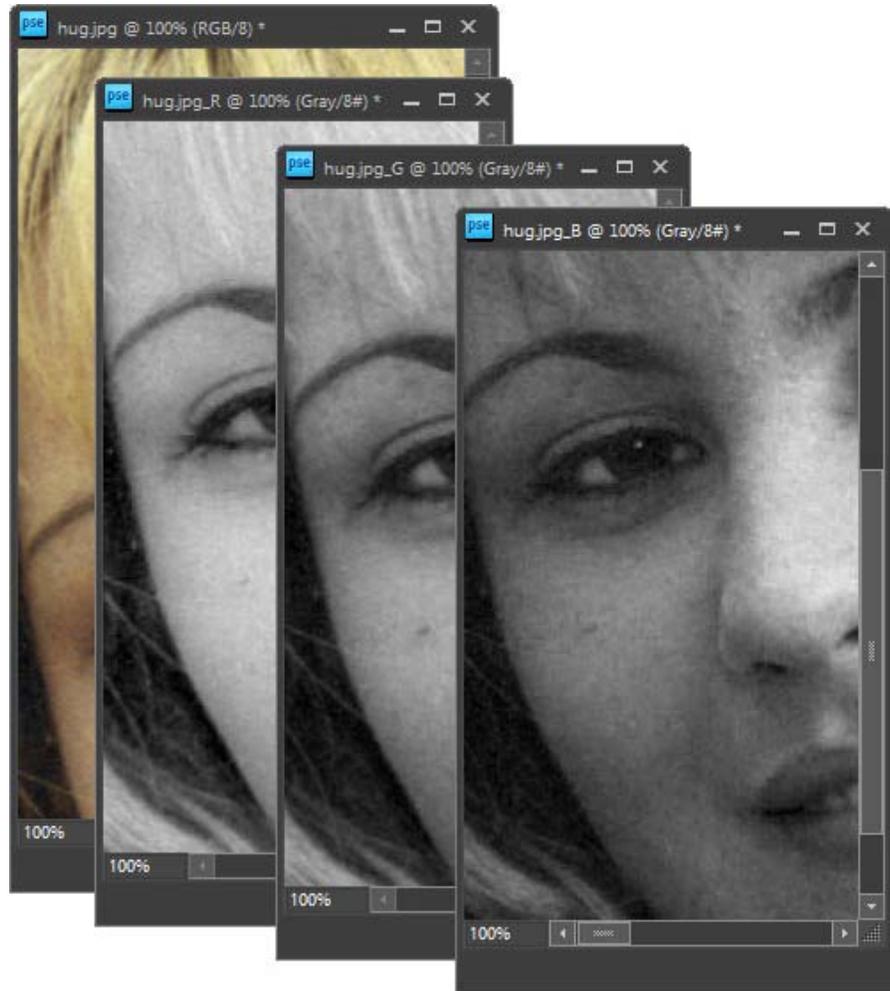
Im Beispiel auf dem Screenshot wurden die Farbkanäle des Bildes „hug.jpg“ in die Dokumente „hug.jpg\_R“ (Rot), „hug.jpg\_G“ (Grün) und „hug.jpg\_B“ (Blau) aufgeteilt.

Die Graustufenbilder können Sie einzeln bearbeiten und anschließend wieder zu einem Farbbild zusammenfügen. Diese Methode hat gegenüber der Kanalauswahl den Vorteil, dass Sie komplexere Techniken, wie zum Beispiel Ebenen, anwenden können.

Die Analyse der Graustufenbilder eröffnet Ihnen eine weitere Anwendungsmöglichkeit: in vielen Fällen zeigt sich, dass Bilddetails, Bildkontraste und Bildrauschen sich so auf die einzelnen Kanäle verteilen, dass der eine Kanal hauptsächlich die Details, der zweite hauptsächlich die Kontraste und der dritte hauptsächlich das Bildrauschen enthalten. Meist sind der Grün-Kanal für die Details, Rot für die Kontraste und Blau für das Rauschen „zuständig“.

Sie können beispielsweise einen rauschunterdrückenden Filter auf das Graustufenbild des Blau-Kanals „hug.jpg\_B“ anwenden, ohne die Bilddetails zu beeinträchtigen, die hauptsächlich im Bild des Grünkanals „hug.jpg\_G“ liegen.

Mit dem Befehl „Kanäle zusammenfügen“  vereinen Sie die Graustufenbilder wieder zu einem Farbbild.



# Kanäle zusammenfügen

 Mit dem Befehl „Kanäle zusammenfügen“ (Merge Channels) können Sie Graustufenbilder zu einem neuen RGB-Bild vereinen.

Diese Funktion ist zum Beispiel für das Wiederaussetzen von Farbkanälen nützlich, die mit dem Befehl  „Kanäle teilen“ getrennt wurden:

1. Überzeugen Sie sich, dass alle Bilder, die zusammengefügt werden sollen, Graustufenbilder sind und dass sie in ihren Pixelmaßen übereinstimmen.
2. Wählen Sie eines dieser Dokumente aus und benutzen Sie den Befehl  „Kanäle zusammenfügen“ (Abb. 1).

3. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie den Modus RGB\* (Abb. 2) und drücken „OK“.

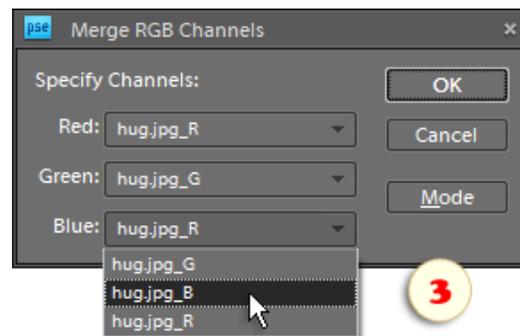
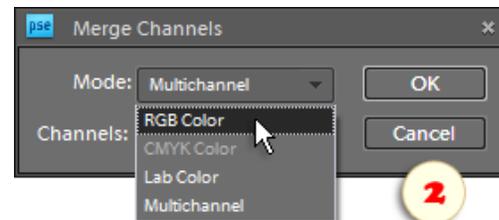
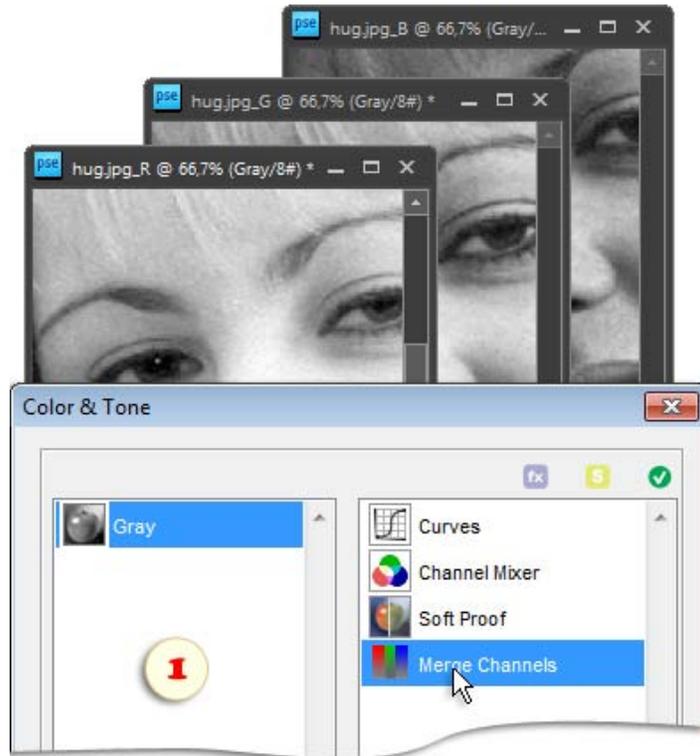
*\*Die Modi CMYK, Lab und Multichannel werden in PSE nicht unterstützt.*

4. Es öffnet sich ein weiterer Dialog (Abb. 3). Hier wählen Sie für jeden der zu erstellenden Farbkanäle das Ausgangsbild.

In dem Beispiel auf Screenshot 3 werden den geteilten Kanälen des Bildes „hug.jpg“ wieder ihre ursprünglichen Plätze zugewiesen: der Rot-Kanal wird aus dem Dokument „hug.jpg\_R“ erstellt, der Grün-Kanal aus „hug.jpg\_G“, Blau entspricht „hug.jpg\_B“.

Manchmal können Sie neue visuelle Effekte erzielen, wenn Sie die Zuordnung ändern.

*Anm.: Beachten Sie bitte, dass der Befehl  „Kanäle zusammenfügen“ die verwendeten Graustufenbilder automatisch schließt, ohne sie zu speichern.*



# Auswahlen



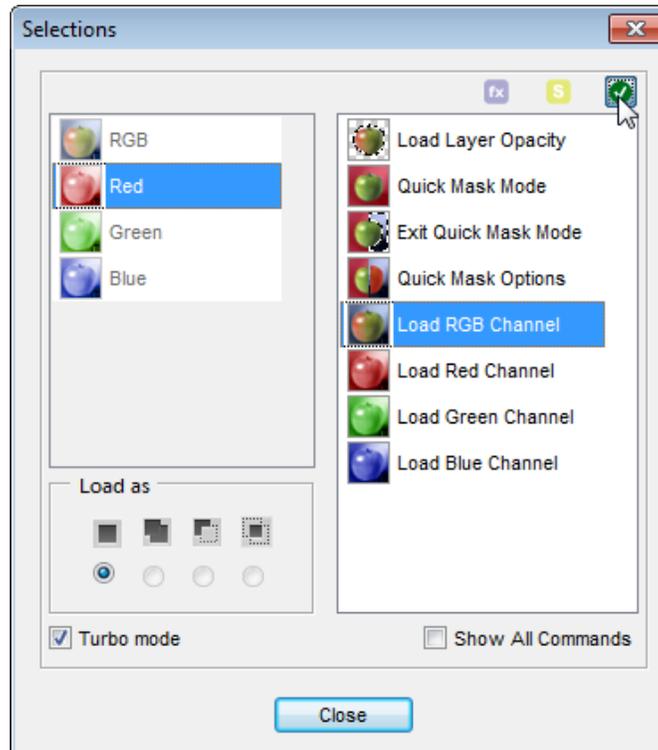
Das Dialogfenster des Skriptes „Auswahlen“ öffnen Sie mit einem Doppelklick auf das Symbol „Auswahlen“ (Selections) im Effekte-Bedienfeld.

Rechts im Dialog befindet sich die Befehlsliste.

Links sehen Sie die Liste der Farb- und Alfa-Kanäle. Beide Kanalarten können Sie für die Auswahl verwenden.

Man bedenke, dass sich das Dialogfenster „Auswahlen“ beim Arbeiten mit großen Dateien recht langsam öffnet. Im unteren Bereich des Dialogs können Sie das Häkchen für den „Turbo“-Modus setzen, um die Arbeit mit dem Skript zu beschleunigen.

Im „Turbo“-Modus bleibt das linke Dialogpanel ausgeschaltet, deshalb erscheinen im rechten Panel zusätzliche Befehle für das Laden der Farbkanäle in die Auswahl (Screenshot).



# Einen ausgewählten Farbkanal laden

 Links im Dialog „Auswählen“ befindet sich das Bedienfeld für die Auswahlen von Farb- und Alphakanälen.

 Um einen dieser Kanäle als Auswahl zu laden, markieren Sie ihn in der Liste und verwenden Sie den Befehl  „Ausgewählten Kanal laden“ („Load Selected Channel“) oder klicken Sie zweimal auf die Zeile des Kanals.

Die Alphakanäle besprechen wir später. Jetzt betrachten wir den Gebrauch der Farbkanäle.

Das Laden des Rot-, Grün, Blau oder RGB-Kanals erlaubt es, die Helligkeit -- d. h. die helleren Bereiche des Bildes – als Auswahl zu verwenden.

Wahrscheinlich wird in dieser Eigenschaft am häufigsten der Kompositkanal  (RGB) verwendet. Wenn Sie die oberste Zeile in der Kanäle-Liste doppelt anklicken, laden Sie die helleren Bereiche des Ergebnisbildes in die Auswahl: jeder Bildpunkt wird proportional seiner Helligkeit ausgewählt. Wenn die Helligkeit einer beliebigen Ebene nicht berücksichtigt werden soll, dann schließen Sie einfach diese Ebene vor Anwendung des Befehls.

Ein gutes Beispiel für diese Methode ist das Abheben von Linien und Text vom Bildhintergrund:

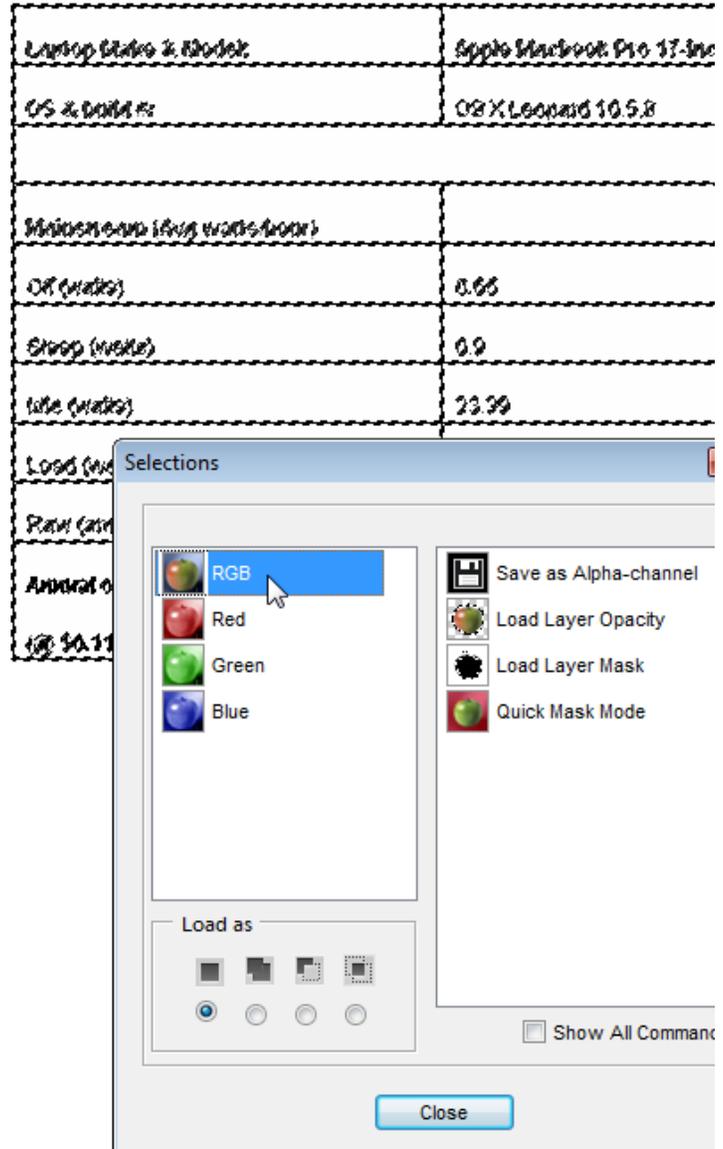
1. Wählen Sie im Dialog „Auswählen“ durch Doppelklick auf den RGB-Kanal einen weißen Hintergrund aus (vgl. Screenshot).
2. Entfernen oder maskieren Sie den ausgewählten Bereich.

Wenn dunkle Bildbereiche ausgewählt werden müssen, laden Sie Helligkeit (Bildhelligkeit) und kehren Sie anschließend die Auswahl mit dem Befehl „Auswahl umkehren“  („Invert selection“) um.

Nicht weniger nützlich ist das Laden der Bildhelligkeit bei der Auswahl von Bereichen, in denen die Farbtöne dicht beieinanderliegen. Instrumente wie der Zauberstab und die Schnellauswahl helfen hier nicht.

 Manchmal kann man das Laden eines Einzelfarbkanals gebrauchen. Klicken Sie beispielsweise zweimal auf den Rot-Kanal, dann wählen Sie die hellen Bereiche nur dieses Kanals.

Anders als im Dialog „Farb- und Tonwerte“ schalten Sie im Dialog „Auswählen“ mit der Auswahl eines Farbkanals die übrigen Kanäle nicht aus.



# Pfad, Maske oder Ebenengrenzen laden

Mit diesem Satz Befehle können Sie schnell eine Auswahl auf der Basis vorhandener Elemente erstellen.

 Der Befehl „Aktiven Pfad laden“ verwendet die Kontur des im Augenblick aktiven Pfades:

1. Erstellen Sie einen neuen Pfad oder wählen Sie einen vorhandenen aus.

2. Verwenden Sie im Dialog „Auswählen“ den Befehl  „Aktiven Pfad laden“ (Abb. 1).

3. Wenn nötig, geben Sie in dem neuen Dialogfenster den Radius für die Weiche Kante an und wählen Sie den Lademodus. Im Beispiel in Abb. 2 ist gezeigt, wie die geladene Auswahl der vorhandenen hinzugefügt wird.

Die folgende Gruppe Befehle lädt als Auswahl eine Maske der -- sofern vorhanden -- aktuellen Ebene.

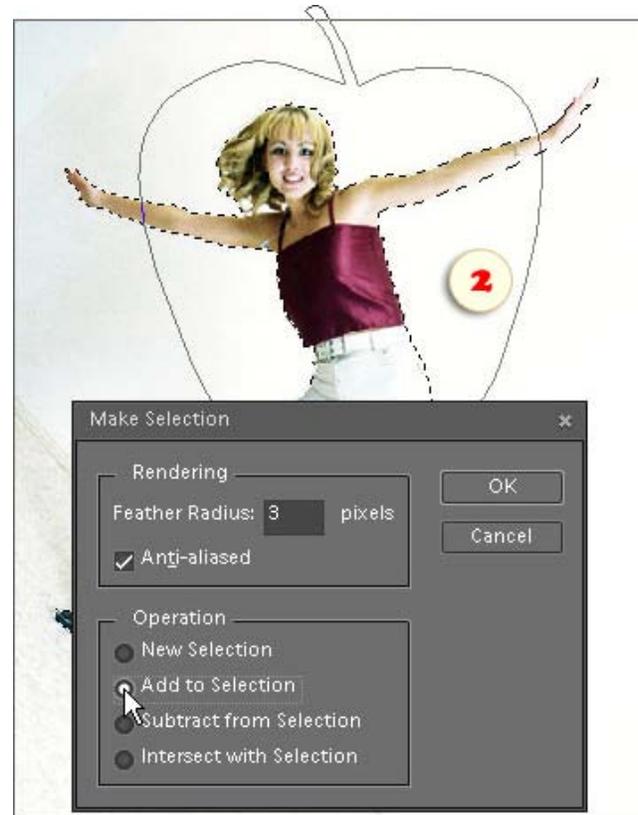
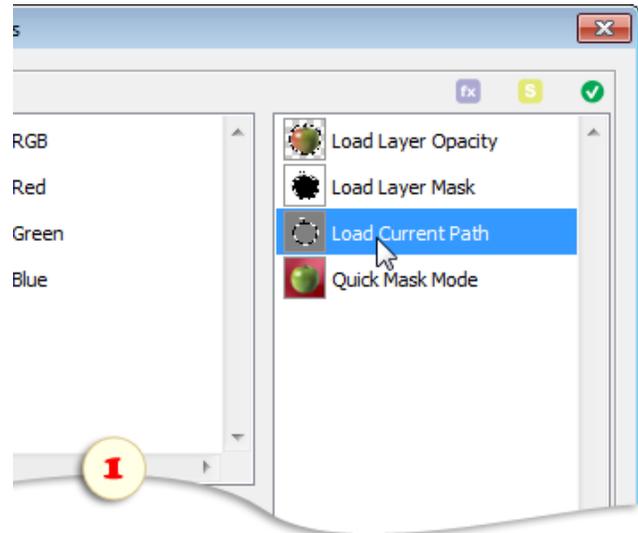
 1. Um eine Pixelmaske zu laden, klicken Sie zweimal auf den Befehl „Ebenenmaske laden“ (Load Layer Mask).

 2. Um eine Vektormaske zu laden, wählen Sie den Befehl „Vektormaske laden“ (Load Vector Mask).

 3. Für das Laden einer Filtermaske verwenden Sie den Befehl „Filtermaske laden“ (Load Filter Mask).

 4. Der Befehl „Ebenendeckkraft laden“ (Load Layer Opacity) schließlich benutzt für die Auswahl die Ränder der aktiven Ebene.

**Anmerkung:** Selbstverständlich gehören nicht alle angeführten Kommandos zu den nicht in PSE dokumentierten Befehlen. Ebenenränder und Pixelmasken kann man auch mit den Standardmitteln von PSE laden. Wir dachten jedoch, dass die Aufnahme einiger Standardbefehle Ihnen die Arbeit erleichtert, weil Sie damit das Dialogfenster „Auswählen“ seltener schließen und wieder öffnen müssen.

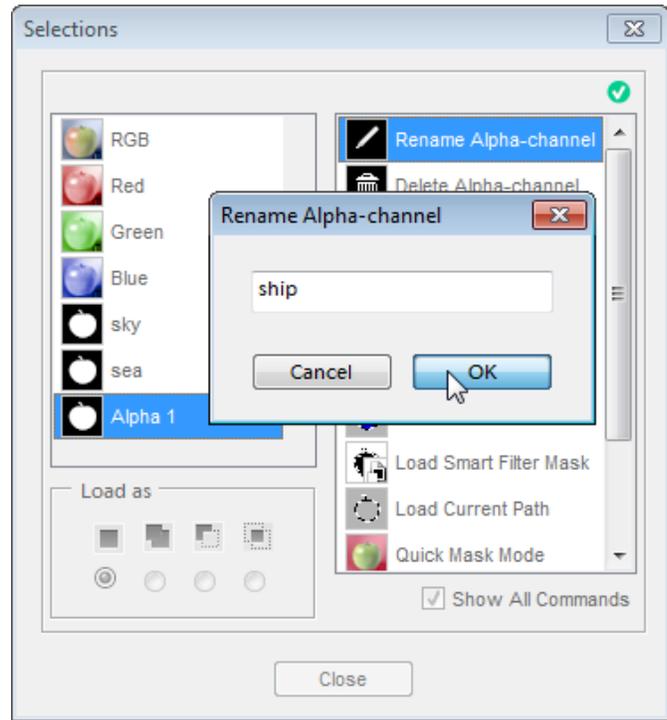




das nicht zusagt, vergeben Sie mit dem Befehl „Alphakanal umbenennen“ (Rename Alpha-channel) einen besser klingenden Namen.

 Um eine gespeicherte Auswahl zu laden, wählen Sie sie in der Kanäle-Liste aus, ändern Sie, falls nötig, den Lademodus und benutzen Sie den Befehl „Ausgewählten Kanal laden“ (Load Selected Channel). Oder klicken Sie zweimal auf die Zeile  des Alphakanals im Kanälebedienfeld.

 Wenn Sie die gespeicherte Auswahl nicht mehr benötigen, können Sie sich mit „Alphakanal löschen“ jederzeit von Ihr trennen.



## Kanal duplizieren

 Mit dem Befehl „Kanal duplizieren“ können Sie einen ausgewählten Kanal als Alphakanal in das aktuelle oder in anderes Bild kopieren.

Beispielsweise lässt sich mit diesem Befehl eine gespeicherte Auswahl in ein anderes Dokument übertragen:

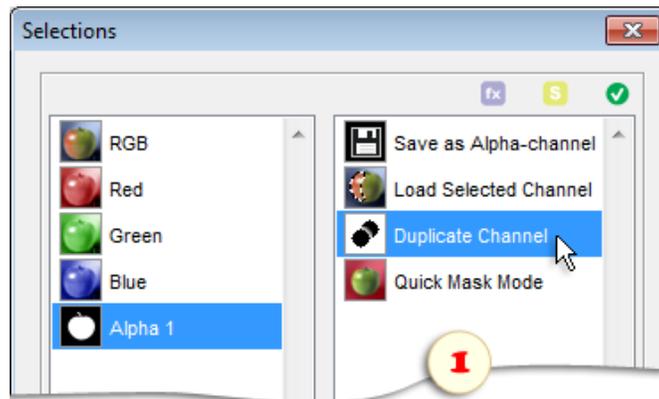
1. Öffnen Sie in Photoshop Elements zwei Bilder mit identischen Pixelmaßen.
2. Wählen Sie (d. h. aktivieren Sie) das Dokument, das die gespeicherte Auswahl enthält.
3. Wählen Sie im linken Teil des Dialogs „Auswählen“ den benötigten Alphakanal.
4. Wenden Sie den Befehl  „Kanal duplizieren“ an (Abb. 1).

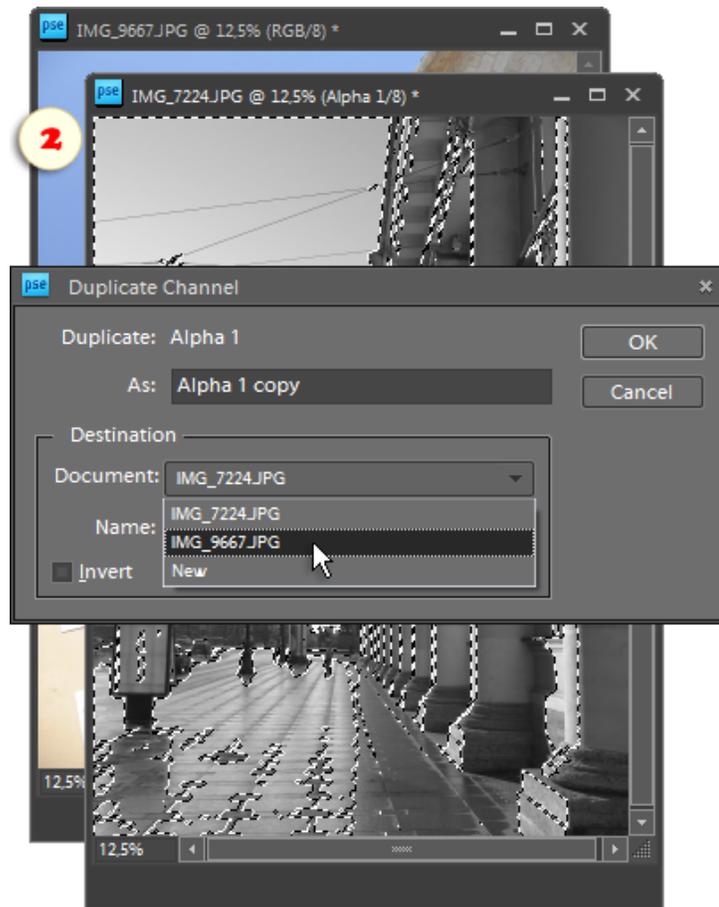
5. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie das Dokument, in das der Ausgangskanal kopiert werden soll (Abb. 2). Drücken Sie „OK“.

Als weitere Anwendungsmöglichkeit können Sie mit diesem Befehl einen Alphakanal unmittelbar aus einem Farbkanal erstellen.

1. Wählen Sie im linken Teil des Dialogs „Auswählen“ den Rot-, Grün- oder Blau-Kanal aus.

2. Wenden Sie den Befehl  „Kanal duplizieren“ an.





## Maskierungsmodus (Schnellmaske)

Der Maskierungsmodus gestattet es, mit Hilfe der Malwerkzeuge eine Auswahl zu erstellen oder/und zu bearbeiten.

 1. Öffnen Sie den Dialog „Auswählen“ und klicken Sie zweimal auf den Befehl „Maskierungsmodus“ („Quick Mask Mode“). War vorher ein Bereich des Bildes ausgewählt, dann wird er jetzt von einer durchsichtigen roten Folie bedeckt\*. Im Kanälebedienfeld erscheint das Element „Quick Mask“. Im Ebenen-Bedienfeld wird die Zeile der aktiven Ebene grau. Damit wird angezeigt, dass in diesem Modus alle Werkzeuge und Befehle nur auf die Maske wirken und nicht auf das Bild selbst.

2. Schließen Sie den Dialog „Auswählen“ und nehmen Sie das Werkzeug Pinsel, wählen Sie die Farbe Schwarz und bestreichen Sie den Bildteil, den Sie der Auswahl hinzufügen möchten. Der so markierte Bereich wird ebenfalls rot. Soll irgendein Bereich aus der Auswahl entfernt werden, bestreichen Sie ihn mit Weiß\*.

*\*Die Farben für Maskierung und Auswahl können in Abhängigkeit von den eingestellten Maskierungsmodus-Optionen vertauscht sein (siehe unten).*

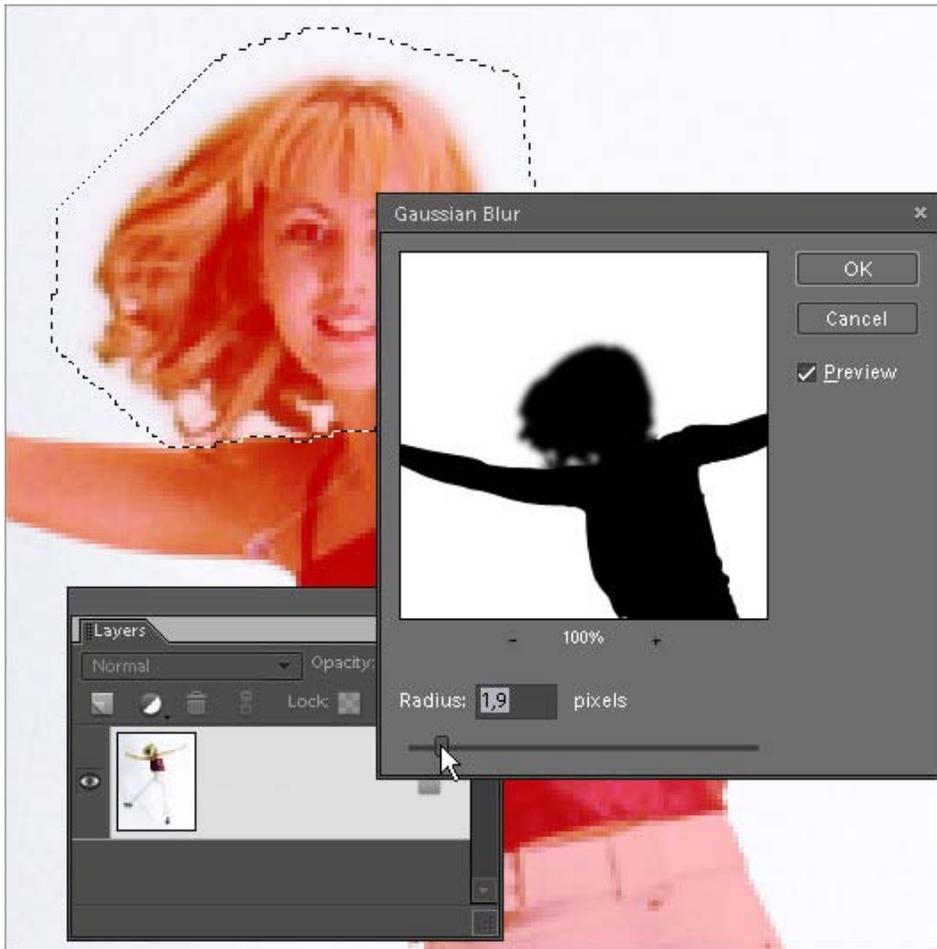
3. Um den Rand der Auswahl weich zu zeichnen, wählen Sie einen weichen Pinsel, senken Sie die Deckkraft der Schnellmaske oder defokussieren Sie die Maske mit dem Filter „Gaußscher Weichzeichner“ (Screenshot).

4. Wenn Sie nur einen bestimmten Teil der Maske bearbeiten wollen, können Sie ihn vorher auswählen, beispielsweise mit dem Werkzeug Polygon-Lasso.

 5. Voreingestellt ist, dass eine rote, durchsichtige Folie die zuvor ausgewählten Bereiche anzeigt. Öffnen Sie die „Maskierungsmodus-Optionen“ („Quick Mask Options“). Wenn Sie hier die Option „Maskierte Bereiche“ („Masked Areas“) auswählen, bezieht die Folie auch die nicht ausgewählten Bildteile ein. Außerdem können Sie hier die Farbe und die Durchsichtigkeit der Folie ändern.

 6. Um die Maske ihrer Bestimmung gemäß zu verwenden, müssen Sie in den Standardmodus der Bearbeitung zurückgehen. Öffnen Sie erneut das Dialogfenster „Auswählen“ und gehen Sie auf den Befehl „Standardmodus“ bzw. „Maskierungsmodus verlassen“. Die Maske verwandelt sich in eine Auswahl. Jetzt können Sie mit der Bearbeitung des

ausgewählten eigentlichen Bildbereiches fortfahren.



# Ebenen



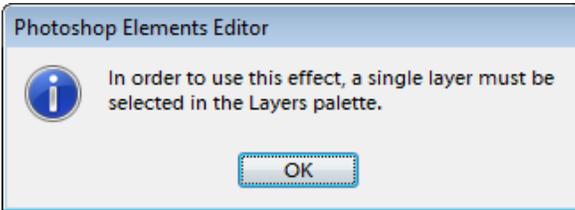
Das Dialogfenster „Ebenen“ öffnen Sie, indem Sie zweimal auf die Miniatur „Ebenen“ im Effekte-Bedienfeld klicken.

Im rechten Teil des Dialogfensters finden Sie eine Palette mit Befehlen.

Links befindet sich eine Liste mit den Ebenen Ihres Dokumentes. Wenn Sie eines dieser Elemente anklicken, wählen Sie gleichzeitig die entsprechende Ebene im Ebenen-Bedienfeld aus.

Unter dem Ebenen-Bedienfeld finden Sie Lageoptionen der aktuellen Ebene sowie einige zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten.

Wie bereits gesagt, gestattet Photoshop Elements nicht die Anwendung von Effekten auf mehrere Ebenen gleichzeitig. Deshalb können wir bei dem Versuch, den Dialog „Ebenen“ aufzurufen, folgende Mitteilung erblicken:



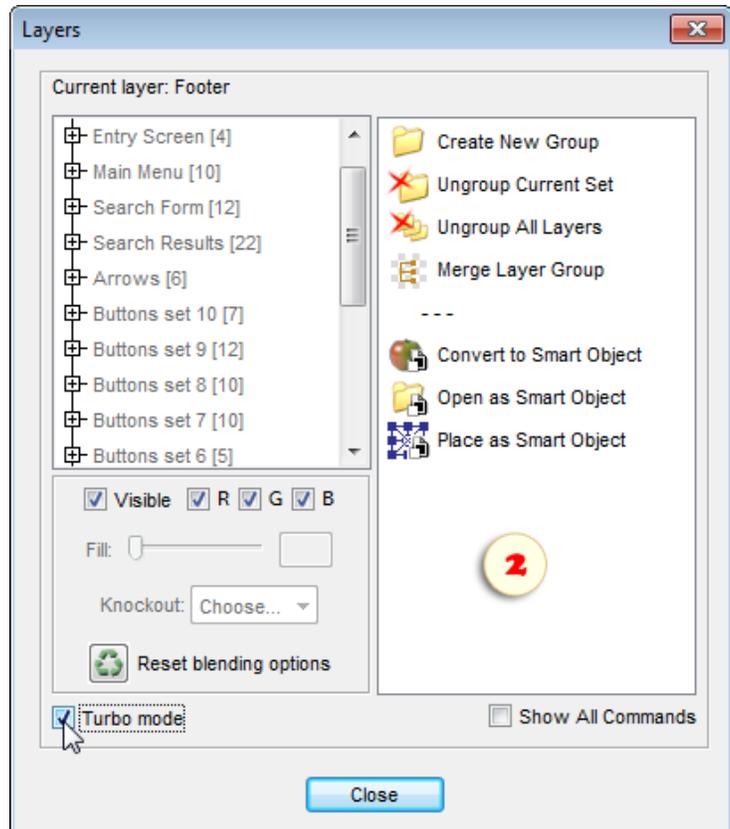
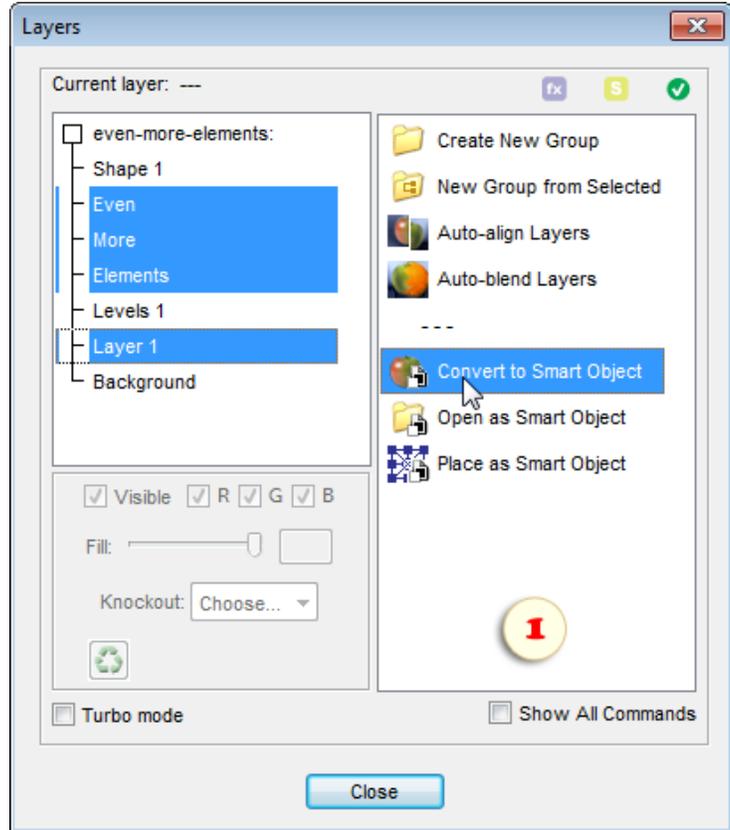
Wenn es nötig ist, einen Befehl aus Elements+ auf mehr als eine Ebene anzuwenden, verfahren Sie, wie folgt:

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine – und nur eine – Ebene aus.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“.
3. Wählen Sie die benötigten Ebenen in der Ebenenpalette aus, und halten Sie dabei die Taste [Shift] oder [Ctrl] gedrückt.
4. Wenden Sie einen Befehl aus der Befehlsliste an (Screenshot 1).

**Wichtig!** Bei der Arbeit mit großen Dateien und bei Dokumenten mit vielen Ebenen kann es vorkommen, dass sich der Ebenen-Dialog sehr langsam öffnet. Um den Vorgang zu beschleunigen, setzen sie das Häkchen für „Turbo“ (Screenshot 2). Dabei wird das Ebenenverzeichnis nicht geladen.

Soll der „Turbo“-Modus noch vor dem Öffnen des Dialogs aktiviert werden, dann drücken Sie beim Aufruf des Ebenen-Skripts die Shift-Taste.

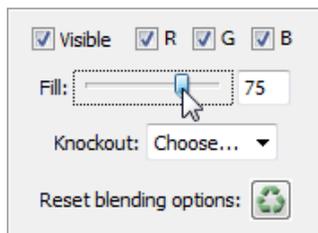
Wir betonen, der Modus „Turbo“ schaltet das linke Dialogpanel ab, das heißt, es können nicht mehrere, sondern nur eine Ebene gleichzeitig ausgewählt werden.



# Deckkraft der Ebenenfüllung

Die Deckkraft der Ebenenfüllung bietet Ihnen eine weitere Möglichkeit, die Sichtbarkeit der Ebene zu steuern. Anders als die „gewöhnliche“ Deckkraft, beeinflusst die Deckkraft der Ebenenfüllung nicht den Stil der Ebene. Das heißt, wir können zum Beispiel ein Objekt so verdecken, dass der Schatten, den es wirft, sichtbar bleibt.

Um die Deckkraft der Ebenenfüllung einzustellen, benutzen Sie im Dialogfenster „Ebenen“ den Regler „Fläche“ (Fill).



Im Beispiel auf dem Screenshot wurde die Füllung der Textebene „Even“ auf 0% gesenkt, die Füllung der Ebene „More“ liegt bei 25%, die der Ebene „Elements“ bei 75%. Dabei bleiben die Effekte „Kontur“ und „Schlagschatten“ in allen drei Ebenen undurchsichtig.

Um die Deckkraft der Ebenenfüllung wiederherzustellen, erhöhen Sie sie auf 100% oder klicken Sie auf die Schaltfläche  „Optionen zurücksetzen“ („Reset Blending Options“).



# Ausschalten von Farbkanälen

Manchmal erreicht man interessante Bildeffekte, wenn man die Farbkanäle der aktiven Ebene aus der Farbmischung mit den darunterliegenden Ebenen ausschließt.

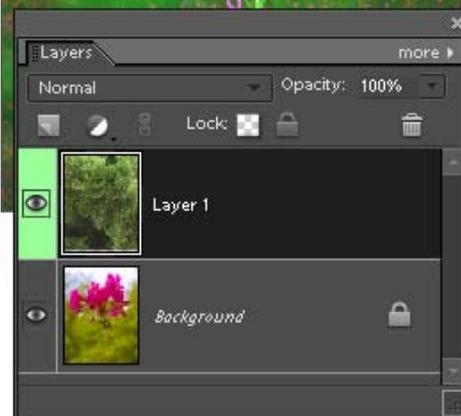
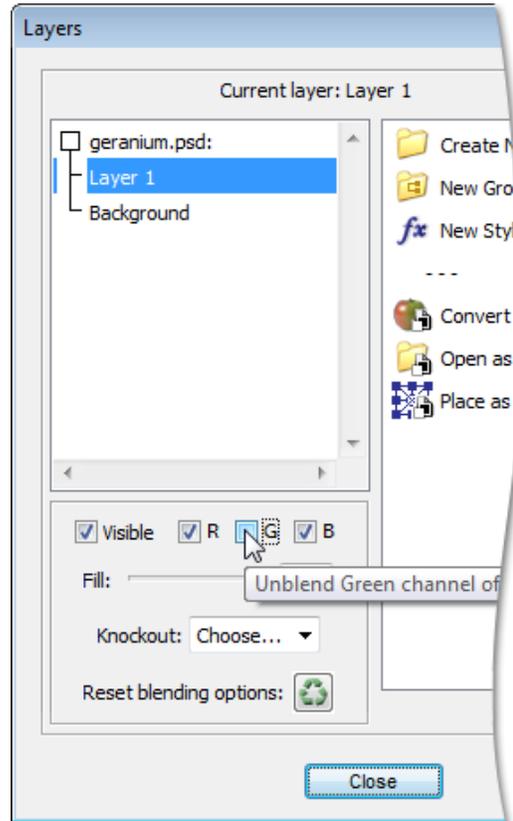
Dafür entfernen Sie das Häkchen „R“, „G“ oder „B“, um entsprechend den Rot-, Grün- oder Blau-Kanal auszuschalten. Im Beispiel auf dem Screenshot ist der Grün-Kanal der Ebene „Layer 1“ ausgeschaltet.

Leider kann das Skript die ausgeschalteten Kanäle nicht erkennen. Deshalb werden beim nächsten Öffnen des Dialoges wieder alle Häkchen gesetzt, so als sei nichts gewesen. Bitte denken Sie daran und prüfen Sie die ausgeschalteten Kanäle selbst.

Wenn Sie bei erneutem Öffnen des Dialogfensters „Ebenen“ einen ausgeschalteten Kanal wieder einzuschalten wollen, klicken zweimal auf sein Häkchen, wie wenn Sie ihn aus und gleich wieder einschalten.

**Achtung!** Wenn Sie einen Farbkanal aus der Formebene ausblenden, dann haben das Freihandwerkzeuge und andere Vektorwerkzeuge die Angewohnheit, sich diese Einstellung zu merken und sie auf neu erstellte Ebenen anzuwenden.

Um den normalen Arbeitsmodus der Werkzeuge wiederherzustellen, öffnen Sie nach dem Erstellen einer neuen Formebene den Dialog „Ebenen“ und klicken Sie auf die Schaltfläche  „Optionen zurücksetzen“ („Reset Blending Options“).



# Aussparung

Die Aussparung ist ein Modus, bei dem die aktive Ebene in eine Maske für das Öffnen der darunterliegenden Ebenen verwendet wird. Sie gibt die Form vor, mit der die tieferliegenden Schichten bis auf eine bestimmte Ebene „durchbohrt“ werden.

Was braucht man für diesen Effekt?

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld oder im Dialogfenster „Ebenen“ eine Ebene aus, die als Formvorlage für die Aussparung dienen soll (im Screenshot ist das „Shape 1“).

Jetzt müssen Sie im Menü „Aussparung“ („Knockout“) des „Ebenen“-Dialogs den Typ der Aussparung bestimmen. Sie können zwischen „Leicht“ („Shallow“) und „Stark“ („Deep“) entscheiden.

2. Mit „Stark“ durchbohrt die Aussparung alle Schichten bis auf den Hintergrund. Mit anderen Worten: die Aussparung wird durch den Inhalt des Hintergrunds ausgefüllt.

3. Soll die „Durchbohrung“ früher angehalten werden soll – also nicht auf der untersten Ebene, dem Hintergrund –, dann wählen Sie den Typ „Leicht“. Anschließend gruppieren Sie die auszusparenden („zu durchbohrenden“) und die freizulegenden Ebenen. Die Aussparung wird dann durch den Inhalt der ersten (obersten) freigelegten Ebene ausgefüllt.

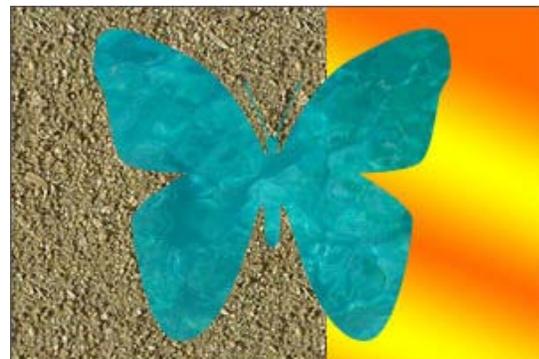
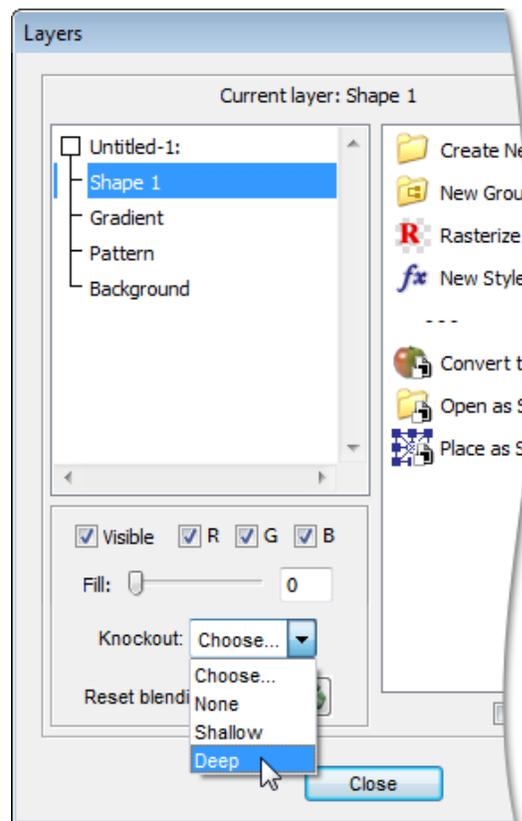
4. Wenn Sie das Dokument vollständig -- samt dem Bildhintergrund -- „durchbohren“ wollen, dann wählen Sie die Option „Stark“ („Deep“) und wandeln Sie den Hintergrund in eine einfache Ebene (Ebene > Neu > Ebene aus Hintergrund), oder blenden Sie ihn aus.

5. Nach Auswahl der Aussparungsmethode, senkt das Skript die Deckkraft der Ebenenfüllung automatisch auf Null (dies bewirkt den Aussparungseffekt). Wenn Sie den Ebeneninhalte anzeigen wollen, können Sie diesen Parameter ein wenig erhöhen.

6. Um den Effekt zu verwerfen, wählen Sie im Menü „Aussparung“ den Punkt „Keine“ („None“) oder klicken Sie auf die Schaltfläche  „Optionen zurücksetzen“ (Reset Blending Options).

**Achtung!** Bei der Anwendung des Aussparungseffektes auf Formebenen, die mit Eigene-Form-Werkzeug u.a. bearbeitet werden, haben Vektorinstrumente die Angewohnheit sich diesen Anordnungsmodus zu merken und ihn auf neu erstellte Ebenen anzuwenden. In solch einem Fall öffnen Sie nach Erstellung der neuen Formebene den Dialog „Ebenen“, und setzen Sie die Anordnungsoptionen  zurück, so dass der Ausgangsmodus wiederhergestellt ist.

Beachten Sie außerdem, dass das Skript nicht erkennen kann, ob die Aussparung auf die aktuelle Ebene angewandt wurde. Sie müssen dies selbst prüfen.

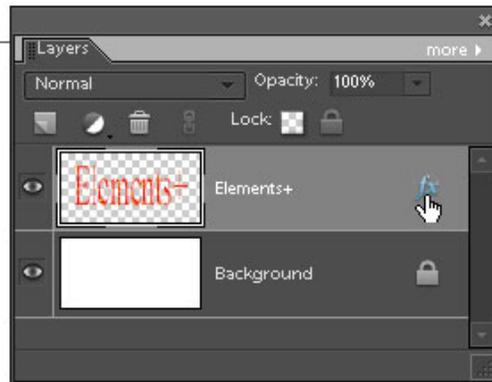


## Ebene rastern

**R** Der Befehl „Ebene rastern“ (Rasterize Layer) wandelt eine Vektorebene oder ein Smartobjekt in eine einfache Rasterebene um. Anschließend kann man auf die Ebene herkömmliche Rasterwerkzeuge anwenden -- den Pinsel, den Stempel, das Füllwerkzeug u.ä..

In PSE gibt es dafür den Befehl „Ebene vereinfachen“ („Simplify Layer“). Anders als sein Gegenstück in Photoshop führt er auch die Stile aller Ebenen in diese eine Ebene zusammen – er macht sie „platt“, und Sie können sie nicht mehr bearbeiten. Das ist nicht immer wünschenswert.

Mit dem Befehl aus E+ „Ebene rastern“ kann man beispielsweise eine Textebene in eine Rasterebene umwandeln und sich dabei die Möglichkeit bewahren, ihre Effekte zu steuern (Screenshot).



## Einen neuen Stil von Anfang erstellen

Um einen Ebenenstil zu erstellen, gehen wir in Photoshop Elements normalerweise auf die Registerkarte „Ebenenstile“ im Effekte-Bedienfeld, wählen dort einen der vorgefertigten Stile und ändern ihn, so wie wir ihn brauchen.

Jedoch ist es oft bequemer einen Stil von Anfang an zu erstellen:

1. Wählen Sie die benötigte Ebene.

**fx** 2. Im Dialogfenster „Ebenen“ wählen Sie den Befehl „Neuer Stil von Anfang an“ (New Style from Scratch). Es öffnet sich ein Dialog mit Stiloptionen ohne Voreinstellungen.

3. Setzen Sie die Häkchen vor die Effekte, die Sie anwenden wollen (Screenshot).

4. Stellen Sie die Parameter dieser Effekte nach Ihren Wünschen ein.



# Ebenenstil ein- und ausblenden

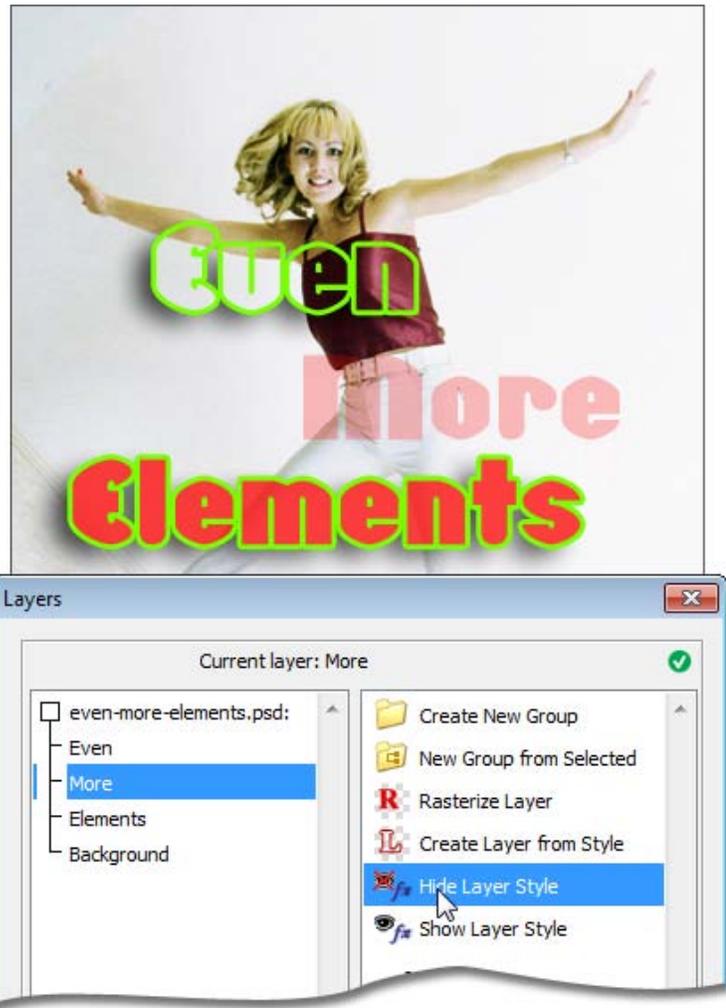
Ebenenstile sind eines der wichtigsten Mittel für die umkehrbare, d.h. nicht zerstörende Bearbeitung. Der Stil beeinflusst nicht den Inhalt der Ebene selbst. Man kann ihn jederzeit aus und wieder einschalten.

Leider ist in Photoshop Elements nur das Ausschalten der Effekte für gleichzeitig alle Ebenen vorgesehen (Ebene > Ebenenstil > Alle Effekte ausblenden).

 Wenn Sie den Stil einer einzelnen Ebene ausblenden wollen, benutzen Sie den E+-Befehl „Ebenenstil ausblenden“ („Hide Layer Style“), so wie es im Screenshot zu sehen ist.

 Um den ausgeblendeten Stil wieder einzublenden, wählen Sie den Befehl „Ebenenstil einblenden“ („Show Layer Style“).

Bedenken Sie jedoch, dass das Skript nicht erkennt, ob der Stil jeweils ausgeblendet ist oder nicht. Deshalb prüfen Sie dies bitte selbst.



# Eine Ebene aus einem Stil erstellen

Wie schon gesagt, sind Stile sehr bequem: jederzeit können Sie die Parameter der Effekte korrigieren oder sie zeitweise abschalten.

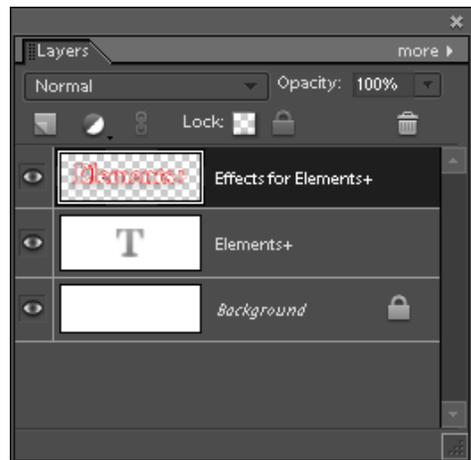
Zugleich dürfen Stile nicht mit gewöhnlichen Mitteln bearbeitet werden. Was tun Sie zum Beispiel, wenn Sie den überflüssigen Teil eines Schattens ausradieren müssen?

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld irgendeine „stilisierte“ Ebene (mit Symbol ).

 2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“ und klicken Sie zweimal auf den Befehl „Ebene aus Stil“ („Layer from Style“).

Jetzt erscheint der Ebenenstil im Ebenen-Bedienfeld als separate Rasterebene mit dem Namen „Effects for <Name der Ebene>“ (Screenshot).

**Anmerkung:** Die Einstellungen eines auf diese Weise erstellten Stils können nicht mehr bearbeitet werden. Auch die umgekehrte Umwandlung der Ebene in den Stil ist nicht möglich.



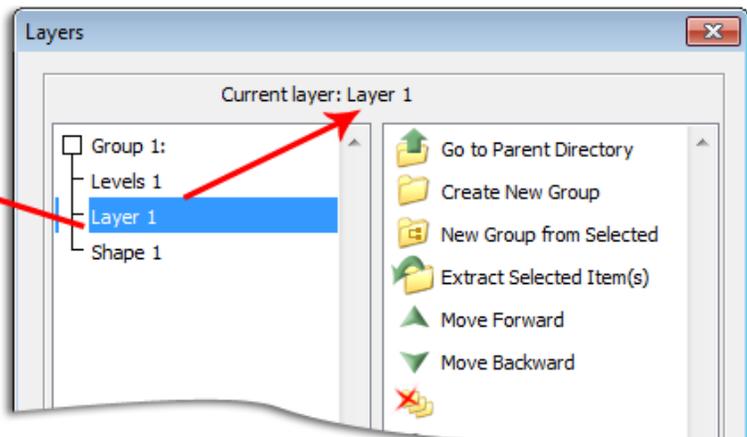
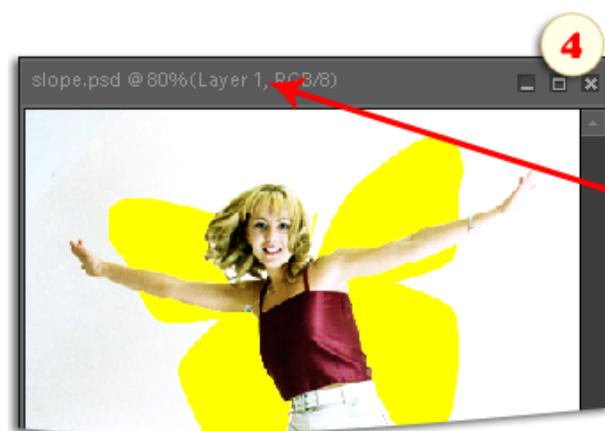
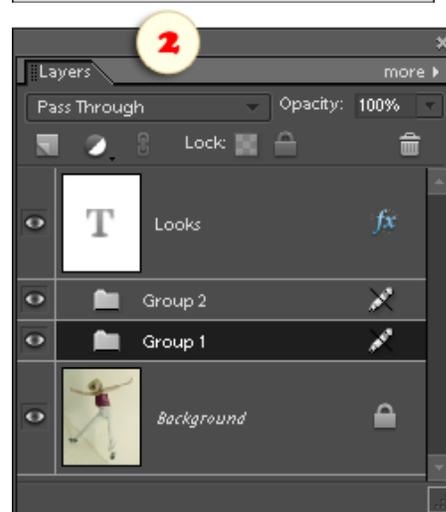
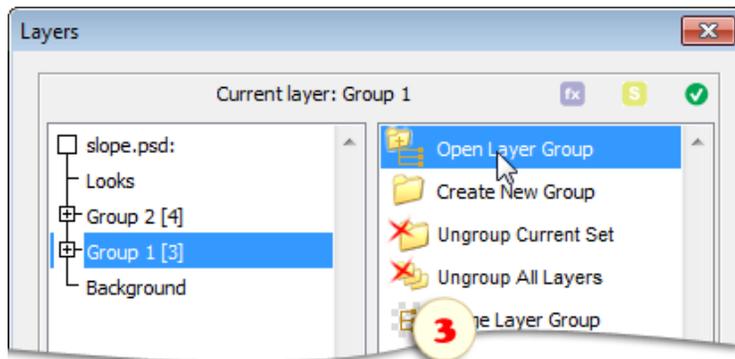
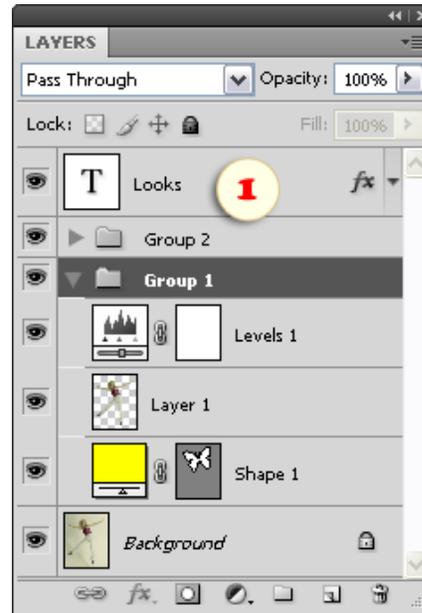
# Über Ebenengruppen

In der Vollversion von Photoshop kann man durch Gruppieren die Struktur von Dokumenten mit vielen Ebenen vereinfachen und neu ordnen (Abb. 1). Außerdem kann man mit Gruppen die Aussparung und die Wirkung von Korrekturebenen begrenzen.

Offiziell werden Gruppen in Photoshop Elements nicht unterstützt. Wenn ein Photoshop-Anwender Ihnen eine Datei mit Ebenengruppen schickt, werden Sie im Ebenen-Bedienfeld lediglich verschlossene Ordner finden (Abb.2). Es wird nicht möglich sein, die Ordnerinhalte zu sehen und die enthaltenen Ebenen zu bearbeiten. Elements+ kann dieses Problem leicht lösen.

Betrachten wir zunächst die Arbeit mit vorhandenen Ebenengruppen. Im linken Panel des Dialogs „Ebenen“ werden Gruppen mit „Knoten“-Symbolen angezeigt. Hinter dem Gruppennamen steht in eckigen Klammern die Anzahl der in ihnen enthaltenen Ebenen (Abb. 3).

Um in die Gruppe hineinzusehen, wählen Sie in der Liste den Befehl „Gruppe öffnen“ („Open Layer Group“) oder klicken Sie zweimal auf die Zeile der Gruppe in der Ebenenliste.

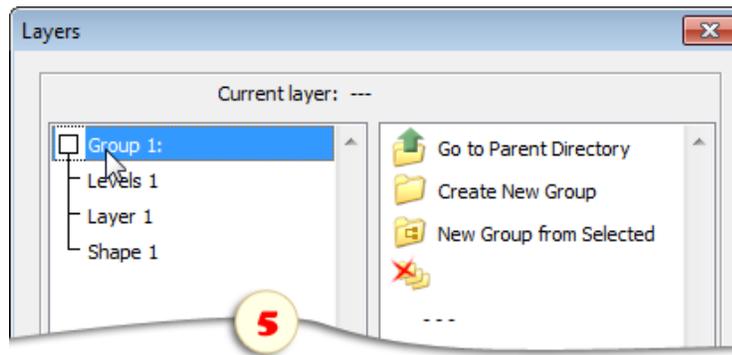


Außerdem kann man mit der ausgewählten Ebene einige Operationen direkt im Dialogfenster „Ebenen“ ausführen.

Dies sind insbesondere:

- die Änderung der Ebenenreihenfolge: Für die Änderung der Ebenenreihenfolge innerhalb der Gruppe verwenden Sie die Befehle „Nach vorn verschieben“ ▲ („Move forward“) und „Nach hinten verschieben“ ▼ („Move backward“).
- Aus-/Einblenden einer Ebene: Um eine Ebene zu verbergen oder anzuzeigen entfernen oder setzen Sie das Häkchen  „Sichtbar“ („Visible“) unterhalb der Ebenenliste.
- Ebenen aus der Gruppe herausnehmen: Um ausgewählte Elemente auseinander zu gruppieren, das heißt, sie aus der Gruppe herauszunehmen, benutzen Sie den Befehl „Markierte Elemente herausziehen“  (Extract Selected Items).

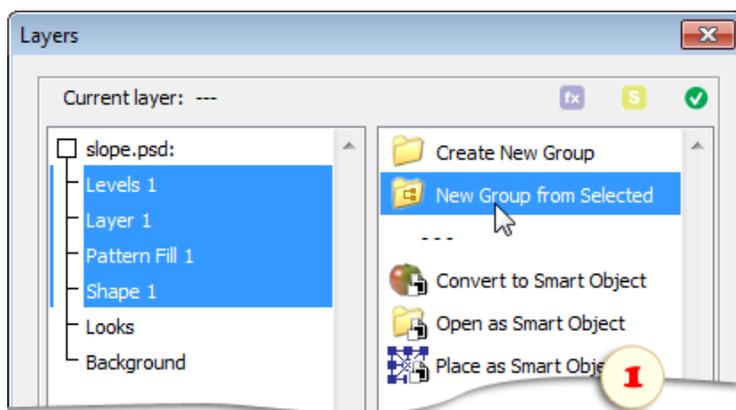
Um schließlich die Gruppe zu verlassen und in das übergeordnete Niveau des Ebenenverzeichnisses zu gelangen, benutzen Sie den Befehl „Gruppe verlassen“  („Go to Parent Directory“), oder klicken Sie in der Ebenenliste zweimal auf die oberste Zeile mit dem Namen der aktuellen Gruppe (Abb. 5).



## Aktionsbeschränkung der Anpassungsebene durch die Ebenengruppe

Betrachten wir den Beispiel der Aktionsbeschränkung der Anpassungsebene. Nehmen wir an, man muss irgendeine Anpassung an drei von fünf untenliegenden Ebenen verwenden. Eine der Lösungen kann folgenderweise aussehen:

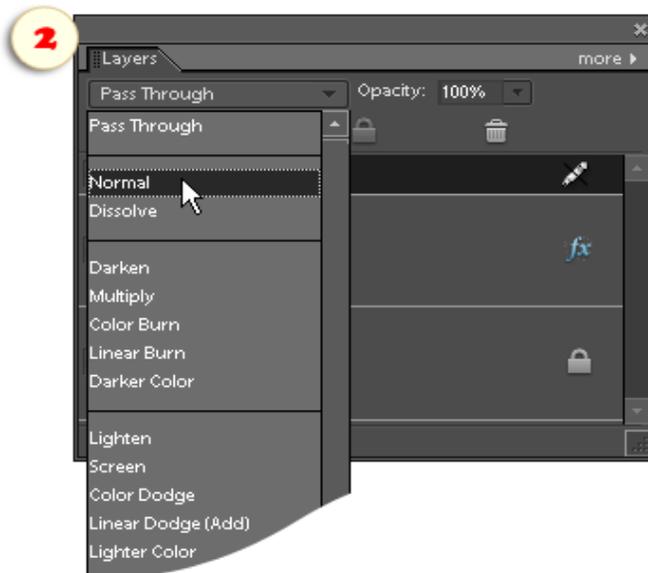
1. Erstellen Sie die Anpassungsebene, z.B. „Niveaus“ (Levels), über die anzupassenden Ebenen.
2. Öffnen Sie das Dialogfeld „Ebenen“ und wählen Sie die Anpassungs- („Levels 1“) und die anzupassenden Ebenen aus (auf dem Bild 2 – „Layer 1“, „Pattern Fill 1“ und „Shape 1“).
3. Verwenden Sie den Befehl „Gruppe von den Ausgewählten“ (New Group from Selected).



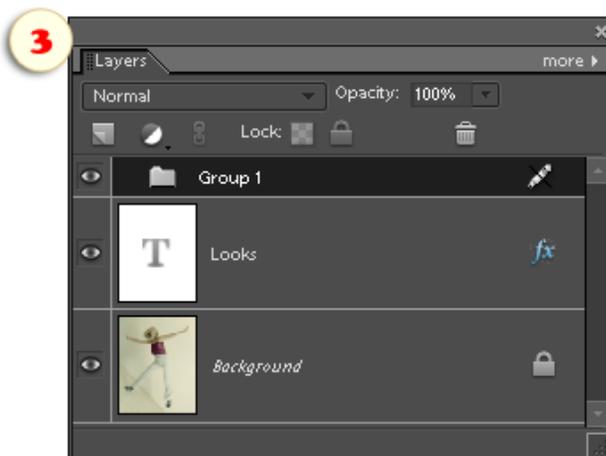
Die ausgewählten Ebenen werden im Inneren der Gruppe „Group 1“ versteckt, dennoch ändert sich das Bild dabei nicht.

4. Wählen Sie im Menü der Auflegenmodi für Ebenen-Palette Punkt „Normal\*“ (Abb. 2).

\*Für die Gruppen ist der Auflegenmodus standardmäßig – „Pass Through“.



5. Jetzt korrigieren die „Niveaus“ nur die Ebenen, die zu ihrer Gruppe gehören (Abb. 3).

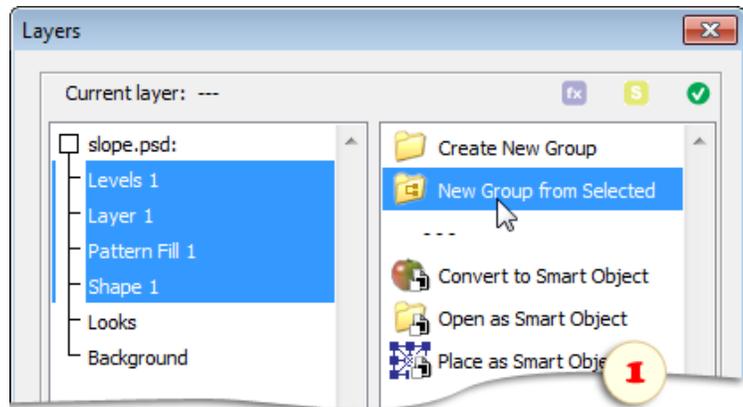


# Ebenen gruppieren

Elements+ bietet zwei Möglichkeiten, Ebenen zu gruppieren.

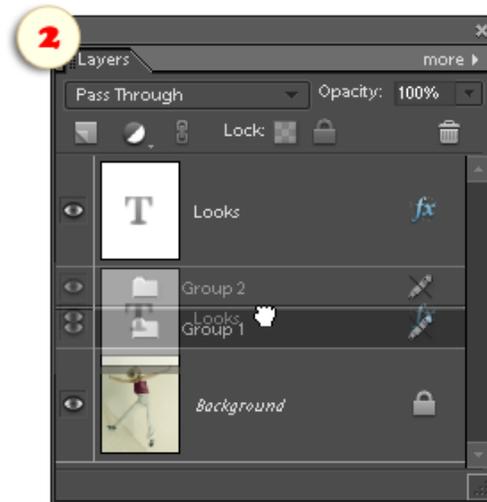
Zum einen kann man mit einer leeren Gruppe beginnen.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“ und wählen Sie den Befehl „Neue Gruppe erstellen“  (Create New Group).
2. Schließen Sie den Dialog.
3. Wählen Sie die benötigten Elemente in der Ebenenpalette aus und ziehen Sie sie in die Gruppe (Abb. 2).



Zum anderen kann man eine Gruppe aus ausgewählten Ebenen zusammenstellen.

1. Wählen Sie in der Ebenenpalette eine einzelne Ebene aus.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“ und wählen Sie im Ebenenpanel die Ebenen, die Sie gruppieren wollen.
3. Verwenden Sie den Befehl „Ebenen gruppieren“  (New Group from Selected).
4. Mit Hilfe der Ebenenpalette können Sie der Gruppe bei Bedarf weitere Ebenen hinzufügen (Abb. 2).



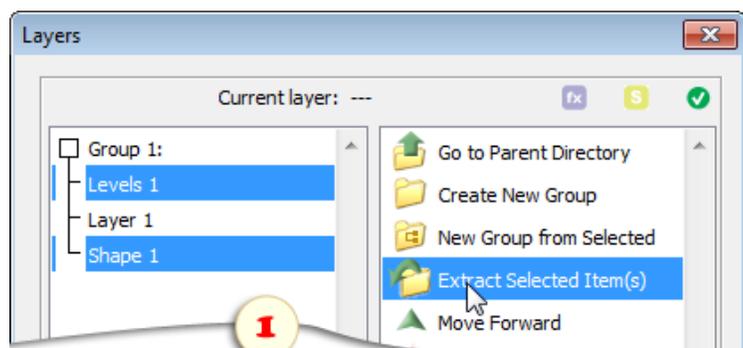
Man sollte wissen, dass eine Ebene, wenn sie in eine nichtleere Gruppe eingefügt wird, dort an unterster Stelle, d. h. im Bildhintergrund, erscheint.

Jedoch kann man die Reihenfolge der Ebenen innerhalb der Gruppe mit den Befehlen  „Nach vorn verschieben“ /  „Nach hinten verschieben“) ändern. In der Regel ist es besser, die Ebenen vor dem Gruppieren in die richtige Reihenfolge zu bringen.

# Ebenen umgruppieren

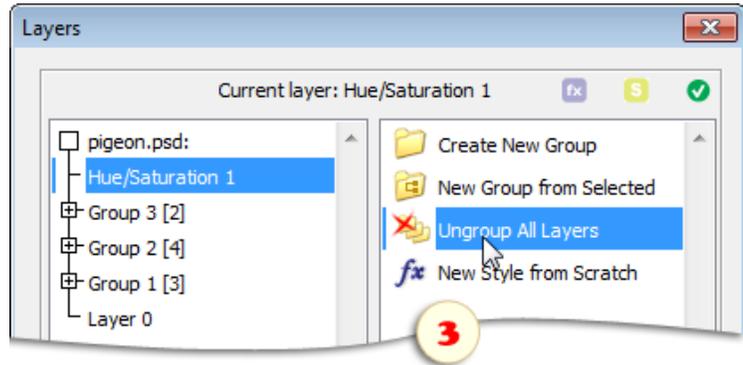
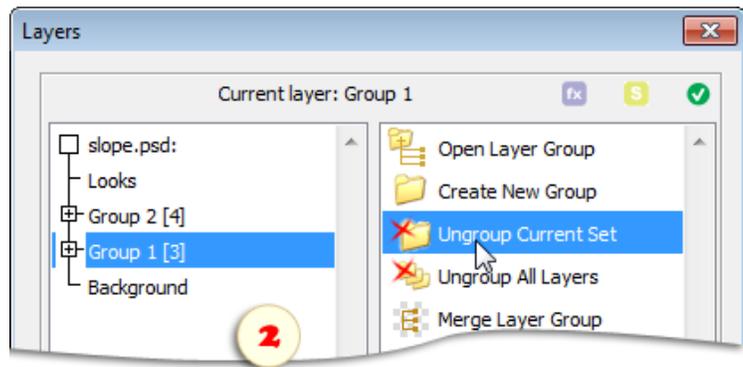
Um einzelne Ebenen aus der Gruppe herauszunehmen:

1. Wählen Sie im Dialogfenster „Ebenen“ die Zeile der Gruppe und befehlen Sie „Gruppe öffnen“  („Open Layer Group“).
2. Wählen Sie in der Ebenenliste der Gruppe eins von mehreren Elementen.
3. Befehlen Sie „Markierte herausziehen“  („Extract Selected Items“). In Abb. 1 werden die Ebenen „Ebene 1“ und „Shape 1“ aus der Gruppe herausgenommen.



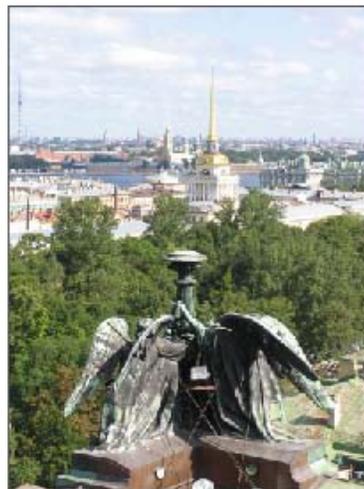
Wenn Sie alle Ebenen aus der Gruppen herausnehmen und die Gruppe selbst löschen wollen:

1. Wählen Sie in der Ebenenliste die benötigte Gruppe.
2. Befehlen Sie „Gruppe auflösen“ (Ungroup Current Set), um alle Ebenen aus der Gruppe herauszunehmen und die Gruppe selbst zu entfernen (Abb. 2).
3. Der Befehl „Gruppe zusammenfügen“ (Merge Layer Group) wandelt die Gruppe in eine Rasterebene um. (Das entspricht dem in PSE vorhandenen Befehl „Ebene vereinfachen“).
4. Schließlich können Sie mit dem Befehl „Alle Gruppen auflösen“ (Ungroup All Layers) augenblicklich alle Gruppenstrukturen des Dokumentes auflösen, egal, wie komplex sie sind (Abb. 3).

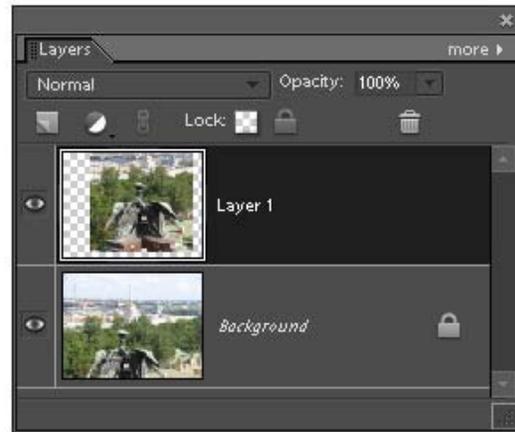


## Automatisches Ausrichten von Ebenen

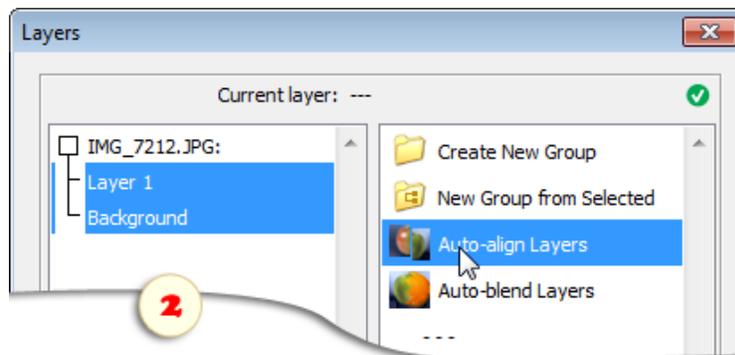
Dieser Befehl richtet Ebenen ähnlichen Inhalts automatisch aus. Zum Beispiel können Sie Aufnahmen ein und derselben Landschaft im Hoch- und Querformat vereinen.



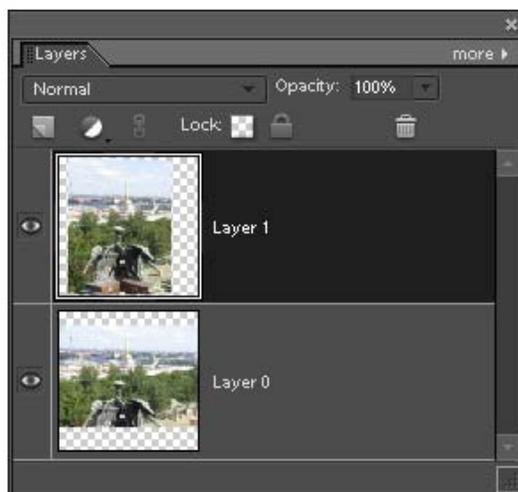
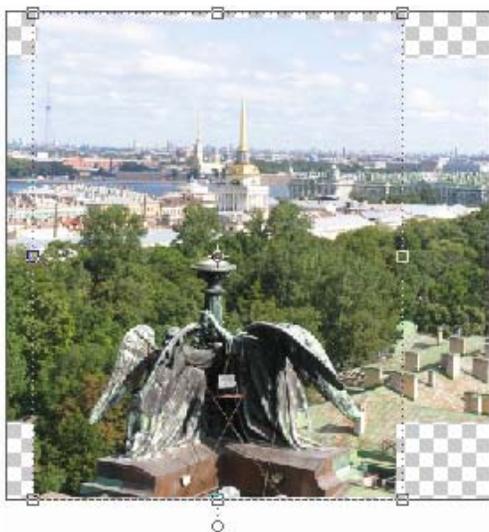
1. Legen Sie die zu kombinierenden Ebenen übereinander (Abb. 1).



2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“ und wählen Sie im linken Panel die zu vereinigenden Ebenen aus (Abb. 2).
3. Befehlen Sie „Ebenen automatisch ausrichten“  („Auto-align Layers“).

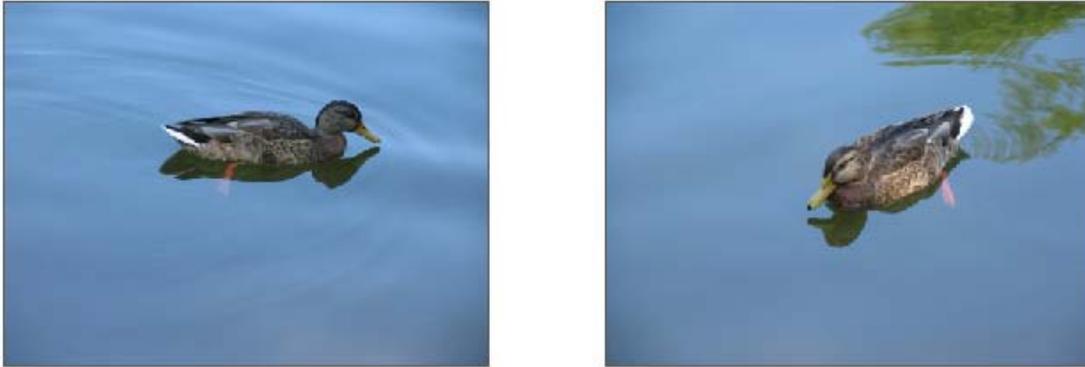


4. Jetzt verschiebt und dreht das Programm die Ebenen von allein. Gleichzeitig wird der neue Bildinhalt dem Bildformat angepasst (Abb. 3).

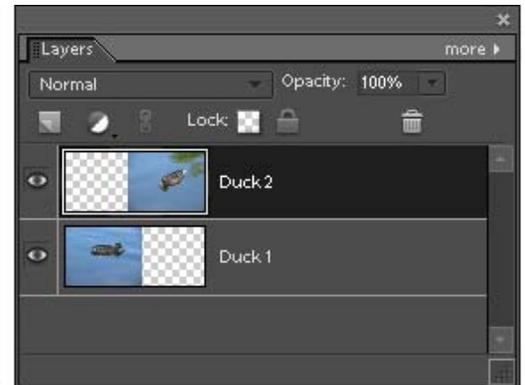


# Automatisches Überblenden von Ebenen

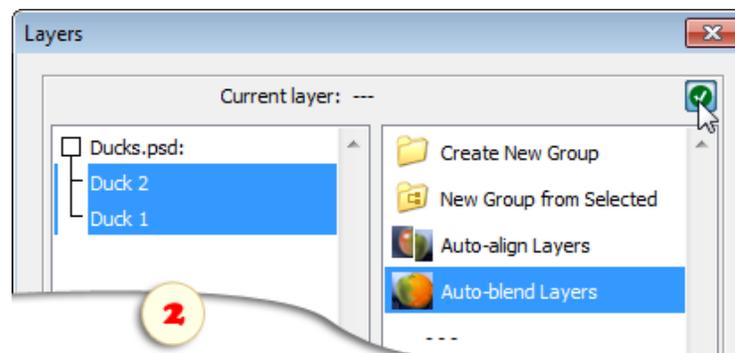
Mit dieser Funktion können Sie automatisch einen fließenden Übergang zwischen zusammengesetzten Bildern erhalten. Lassen Sie uns beispielsweise diese zwei Enten in ein gemeinsames Bild bringen.



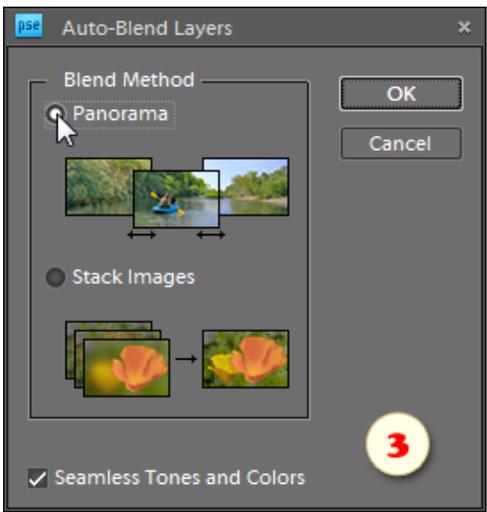
1. Ziehen Sie die Ausgangsbilder in ein gemeinsames Dokument. Für die erfolgreiche Zusammensetzung sollten die Bilder in ihrem Farbgamma einander ähneln.
2. Legen Sie die zu kombinierenden Ebenen nebeneinander, so dass sie sich überlappen (Abb. 1).
3. Ist eine der Ebenen eine Hintergrundebene, wandeln Sie sie in eine einfache Ebene um (Ebene > Neu > Ebene aus Hintergrund).



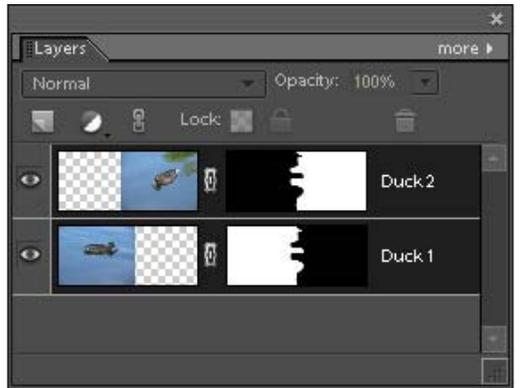
4. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“ und wählen Sie im linken Panel die beiden Ebenen, die Sie vereinen wollen, aus (Abb. 2).
5. Befehlen Sie „Ebenen automatisch überblenden“  („Auto-blend Layers“).



6. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, legen Sie die Art der automatischen Zusammensetzung fest. Sie entscheiden zwischen einem Panoramabild oder -- z. B. bei Bildern mit ein und demselben Sujet -- einem Bildstapel.



7. Den Rest erledigt Photoshop Elements für Sie (Abb. 4). Stellt das Ergebnis Sie nicht zufrieden, dann können Sie die automatisch erstellten Bildmasken mit einem weichen Pinsel korrigieren.



## Über Smart-Objekte

Ein Smart-Objekt ist eine Art „Tochterdatei“, die in das „Elterndokument“ eingebettet ist.

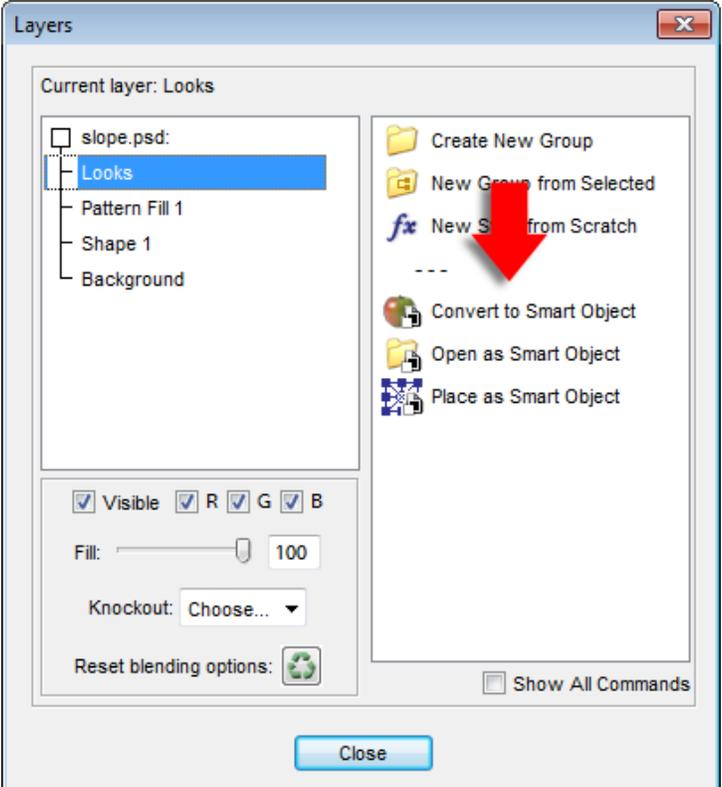
Im Ebenen-Bedienfeld kann man Smart-Objekte an einer Markierung der Miniatur erkennen.

Einer ihrer Vorzüge ist die Möglichkeit umkehrbarer, d.h. zerstörungsfreier Transformierung.

Ein wohl noch besseres Beispiel für die Umkehrbarkeit der Bearbeitung sind Smartfilter. Angenommen, Sie haben ein Smart-Objekt aus einer Textebene erstellt, dann können Sie den Textinhalt bearbeiten, selbst wenn Sie bereits mehrere Filter angewendet haben.

Wichtigster Nachteil von Smart-Objekten ist, dass viele Werkzeuge auf sie nicht angewandt werden können. Wenn Sie zum Beispiel versuchen, mit einem Pinsel auf einem Smart-Objekt zu malen, dann wird PSE Ihnen vorschlagen, die Ebene zu vereinfachen.

E+ unterstützt all jene Grundoperationen für Smart-Objekte, die auch in der Vollversion von Photoshop zur Verfügung stehen. Die entsprechenden Funktionen sind im unteren Teil der Befehlsliste des „Ebenen“-Dialogs zusammengefasst.

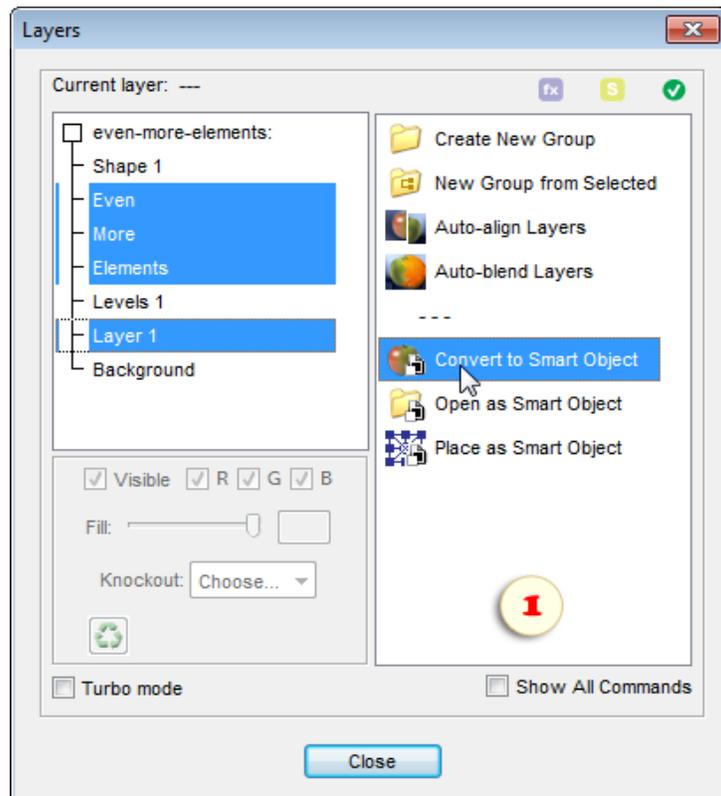


## In Smart-Objekt konvertieren

 Dieser Befehl wandelt ausgewählte Ebenen in ein Smart-Objekt um. Ebenentyp und Reihenfolge der Ebenenanordnung bleiben dabei erhalten.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“.
2. Wählen Sie im linken Panel des Dialoges eine oder mehrere Ebenen aus. Im Beispiel auf dem Screenshot wurden drei Text- und eine Rasterebene für die Umwandlung ausgewählt.
3. Verwenden Sie den Befehl „In Smart-Objekt konvertieren“  („Convert to Smart Object“).

**Anmerkung:** Wenn Sie den Inhalt eines Smart-Objektes bearbeiten wollen, benutzen Sie den Befehl „Smart-Objekt bearbeiten“



## Als Smart-Objekt platzieren

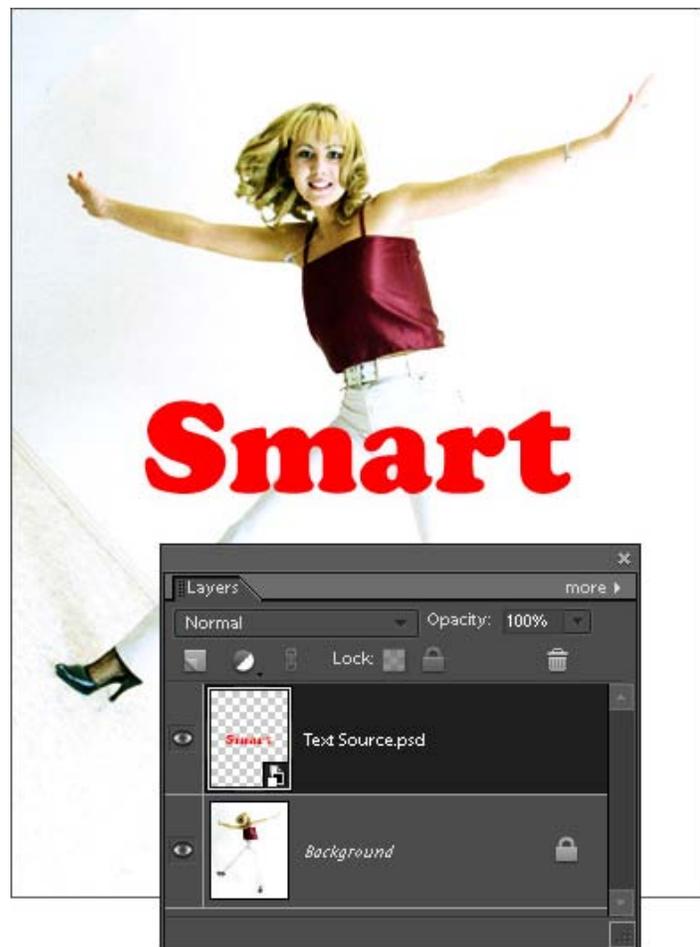
 Dieser Befehl fügt in das aktuelle Dokument ein Smart-Objekt ein, welches aus einer beliebigen Grafikdatei auf Ihrem Computer erstellt wurde.

1. Öffnen Sie den Dialog „Ebenen“.
2. Klicken Sie zweimal auf den Befehl „Als Smart-Objekt platzieren“  („Place as Smart Object“).
3. In dem Fenster, das sich öffnet, wählen Sie die Ausgangsdatei für das Smart-Objekt. Das kann eine JPEG-, RAW-, PSD- (mit mehreren Ebenen) oder sogar eine PDF-Datei sein.

Das Smart-Objekt erscheint im Ebenen-Bedienfeld unter dem Namen der Ausgangsdatei. Im Beispiel auf dem Screenshot wurde die Datei „Text Source.psd“ in das Dokument platziert, die aus einer einzigen Textebene besteht.

4. Bei Bedarf ändern Sie die Lage und die Größe des importierten Bildes.

**Anmerkung:** Wenn Sie den Inhalt eines Smart-Objektes bearbeiten wollen, benutzen Sie den Befehl „Smart-Objekt bearbeiten“ 



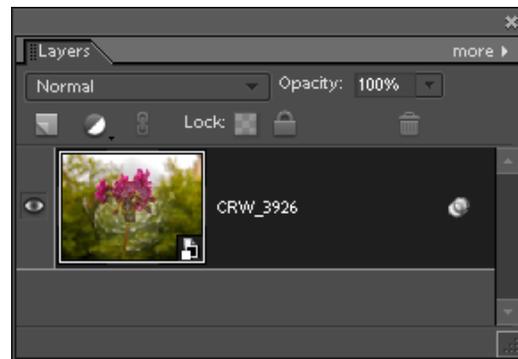
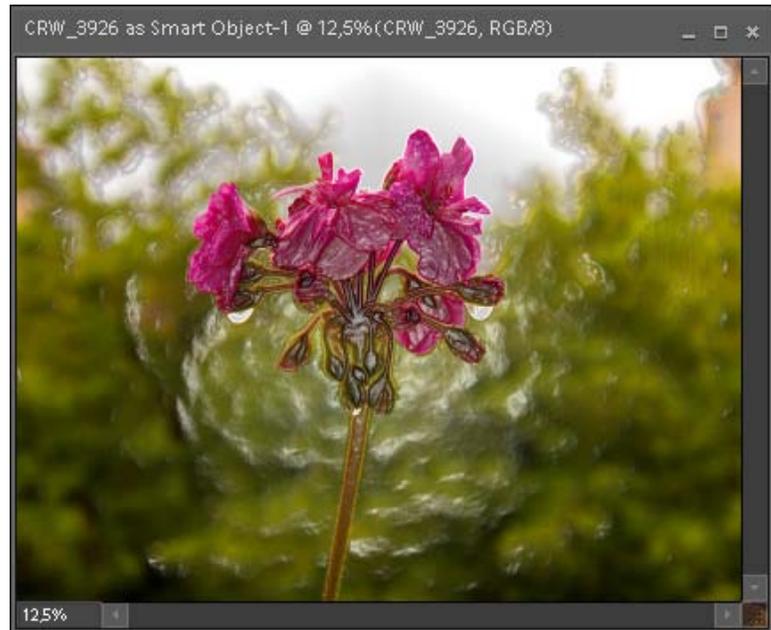
# Als Smart-Objekt öffnen

 Dieser Befehl öffnet eine beliebige Grafikdatei als Smart-Objekt. Damit können Sie beispielsweise ein Foto im RAW-Format öffnen und einen nichtzerstörenden Filter darauf anwenden (Screenshot).

1. Öffnen Sie den Dialog „Ebenen“.
2. Gehen Sie auf den Befehl „Als Smart-Objekt öffnen“  („Open as Smart Object“).
3. Wählen Sie in dem Fenster, das sich öffnet, eine Grafikdatei (Formate JPEG, RAW, PSD, u.a.) aus

Das importierte Smart-Objekt erscheint in der Ebenen-Palette als eine einzige Ebene (Screenshot).

**Anmerkung:** Wenn Sie den Inhalt eines Smart-Objektes bearbeiten wollen, benutzen Sie den Befehl „Smart-Objekt bearbeiten“



# Neues Smart-Objekt durch Kopie

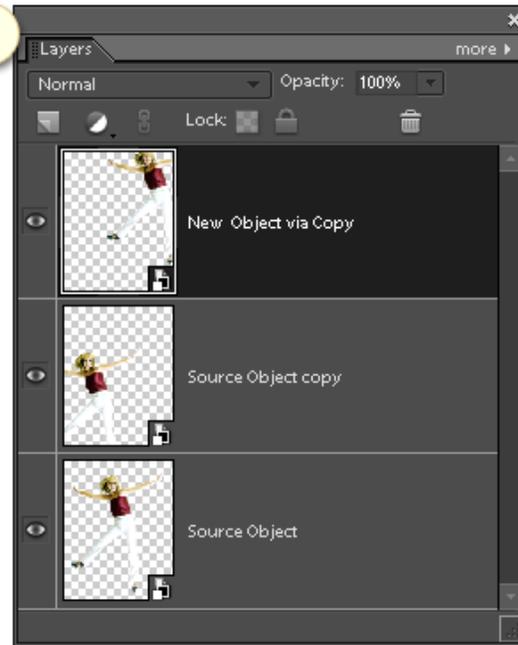
Ein Dokument kann mehrere Exemplare ein und desselben Smart-Objektes enthalten. Mit den Befehlen „Ebene duplizieren“ oder „Ebene durch Kopie“ können Sie ein Smart-Objekt klonen. Die auf diese Weise geklonten Exemplare sind miteinander verbunden, das heißt, wenn Sie den Inhalt eines dieser Klone bearbeiten, wirkt sich dies unmittelbar auf alle übrigen Klone des ursprünglichen Smart-Objektes aus.

Wollen Sie die vom Original unabhängige Kopie eines Smart-Objektes erstellen, öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“ und klicken Sie den Befehl „Neues Objekt durch Kopie“  („New Object via Copy“) an.

Im Beispiel auf dem Screenshot wurde die Ebene „Source Object copy“ („Ausgangsobjekt (Kopie)“) mit dem Befehl „Ebene durch Kopie“ aus dem ursprünglichen Smart-Objekt „Source Object“ („Ausgangsobjekt“) erstellt. „New Object copy“ („Neues Objekt (Kopie)“) hingegen ist ein neues (unabhängiges) Smart-Objekt. Auf den ersten Blick scheinen die beiden Kopien identisch gleich zu sein (Abb. 1).



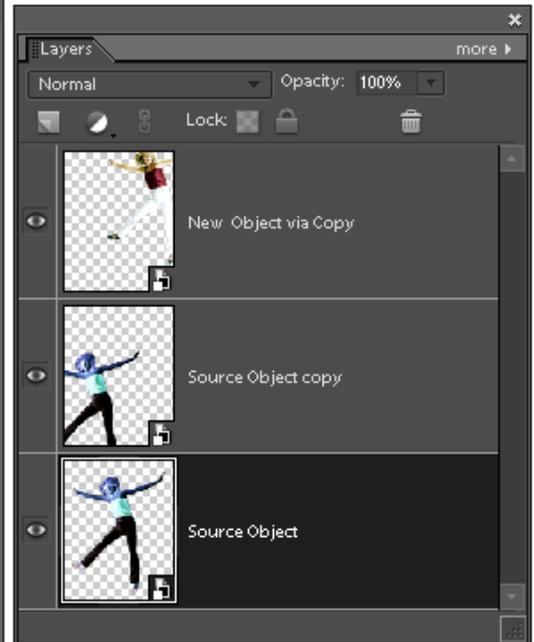
1



Wenn Sie nun den Inhalt des Ausgangsobjektes „Source Object“ ändern, zeigen sich diese Änderungen nur in dem abhängigen Klonobjekt „Source Object Copy“. Im Beispiel von Abb. 2 wurde die Farbe von „Source Object“ umgekehrt.



2

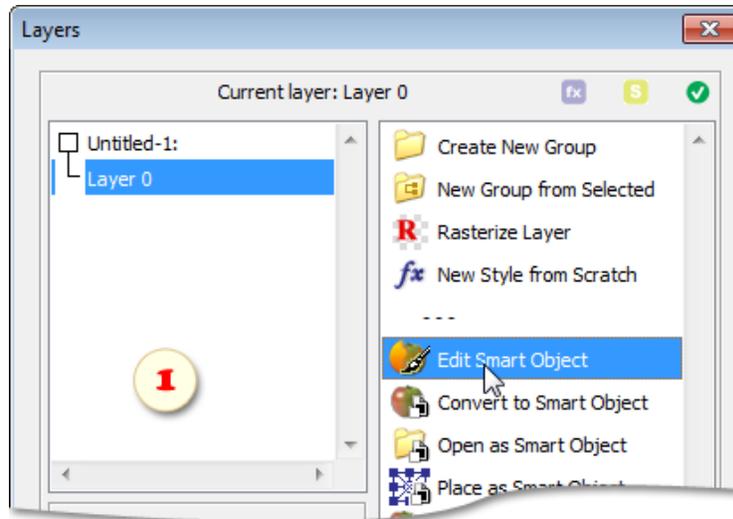


# Smart-Objekt bearbeiten

 Dieser Befehl öffnet für die Bearbeitung den Inhalt eines Smart-Objektes, das mit den Befehlen „In Smart-Objekt konvertieren“, „Als Smart-Objekt platzieren“ oder „Als Smart-Objekt öffnen“ erstellt wurde\*.

*\*Leider können mit diesem Befehl keine Smart-Objekte bearbeitet werden, die mit der Vollversion von Photoshop erstellt wurden. Wie man solche Objekte bearbeiten kann, wird hier beschrieben.*

1. Öffnen Sie den Dialog „Ebenen“.
2. Wählen Sie ein Smart-Objekt aus der Ebenenliste.
3. Klicken Sie zweimal auf den Befehl „Smart-Objekt bearbeiten“  („Edit Smart Object“), so wie es im Screenshot 1 gezeigt ist.  
*\*Diesen Befehl können Sie auch durch Doppelklick auf die Zeile des Smart-Objektes in der Ebenenliste aufrufen.*



4. Das Smart-Objekt wird wie ein normales Dokument in einem neuen Fenster geöffnet. Sie können das Bild bearbeiten.
5. Speichern Sie das überarbeitete Dokument (Datei > Speichern). Die Änderungen zeigen sich auch am Smart-Objekt im Ausgangsdokument.

# Inhalt exportieren

Nehmen wir an, Sie arbeiten mit einer PSD-Datei, die in der Vollversion von Photoshop erstellt wurde, und Sie wollen ein Smart-Objekt überarbeiten. Da der Befehl „Smart-Objekt bearbeiten“ hier nicht funktioniert, müssen wir zu einem Umgehungsmanöver Zuflucht nehmen:

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“.
2. Wählen Sie in der Ebenenliste das Smart-Objekt aus und verwenden Sie den Befehl „Inhalt exportieren“  (Export Contents), so wie es auf dem Screenshot zu sehen ist.
3. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie den Zielordner aus, geben Sie der Datei einen Namen – für die Eindeutigkeit nennen wir sie „sample.psd“-- und klicken Sie „speichern“.
4. Jetzt öffnen Sie die exportierte Datei „sample.psd“ (Datei > Öffnen), führen Sie die notwendigen

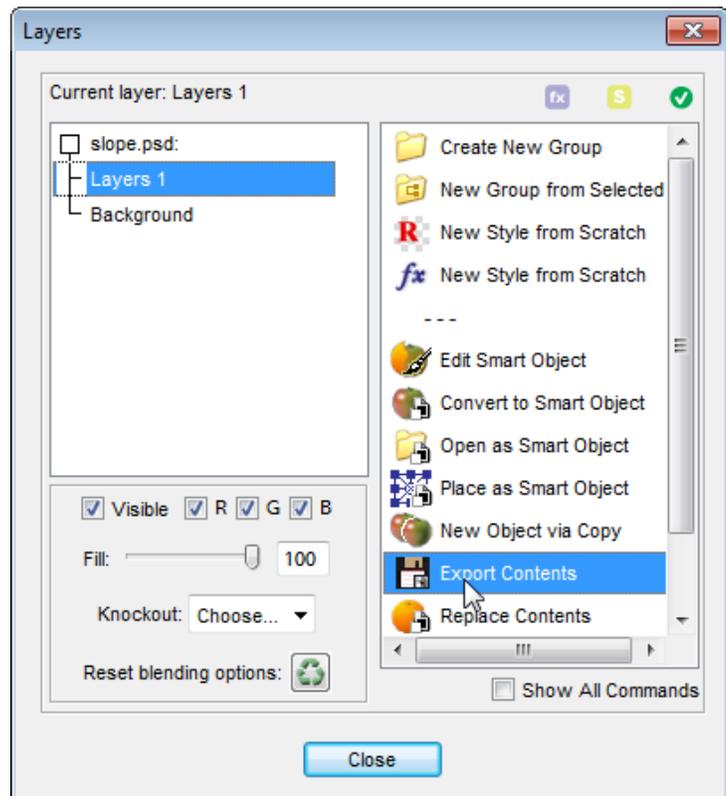
Änderungen aus und speichern Sie sie (Datei > Speichern).

5. Gehen Sie in das Ausgangsdokument, aus welchem „sample.psd“ exportiert wurde.

6. Öffnen Sie den Dialog „Ebenen“. Überzeugen Sie sich, dass das Smart-Objekt in der Ebenenliste ausgewählt ist, und gehen Sie auf „Inhalt ersetzen“  (Replace Contents).

7. Öffnen Sie das Dialogfenster „Platzieren“. Finden Sie auf Ihrem Computer die Datei „sample.psd“ und klicken Sie auf die Schaltfläche „platzieren“.

Auf diese Weise haben wir den ursprünglichen Inhalt des Smart-Objektes durch seine überarbeitete Kopie ersetzt.



## Inhalt ersetzen



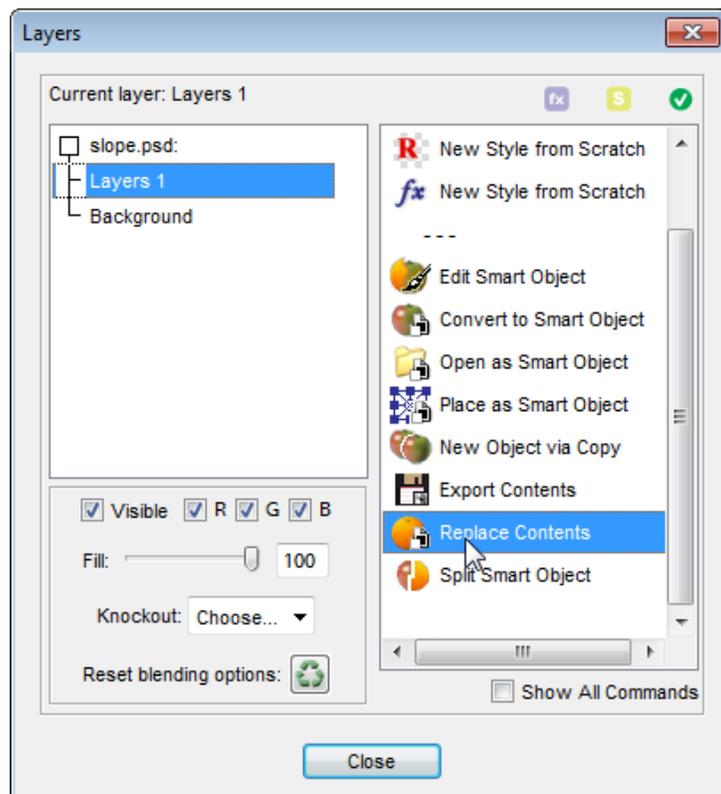
Mit diesem Befehl können Sie den Inhalt eines Smart-Objektes durch eine beliebige Grafik-Datei auf Ihrem Computer ersetzen.

1. Wählen Sie in der Ebenenliste ein Smart-Objekt aus.

2. Gehen Sie auf „Inhalt ersetzen“  (Replace Contents).

3. In dem Fenster „Platzieren“, das sich öffnet, wählen Sie die Ausgangsdatei für das Smart-Objekt. Das kann eine JPEG-, RAW-, PSD oder PDF-Datei sein.

4. Falls nötig, ändern Sie Größe und Lage des Smart-Objektes.

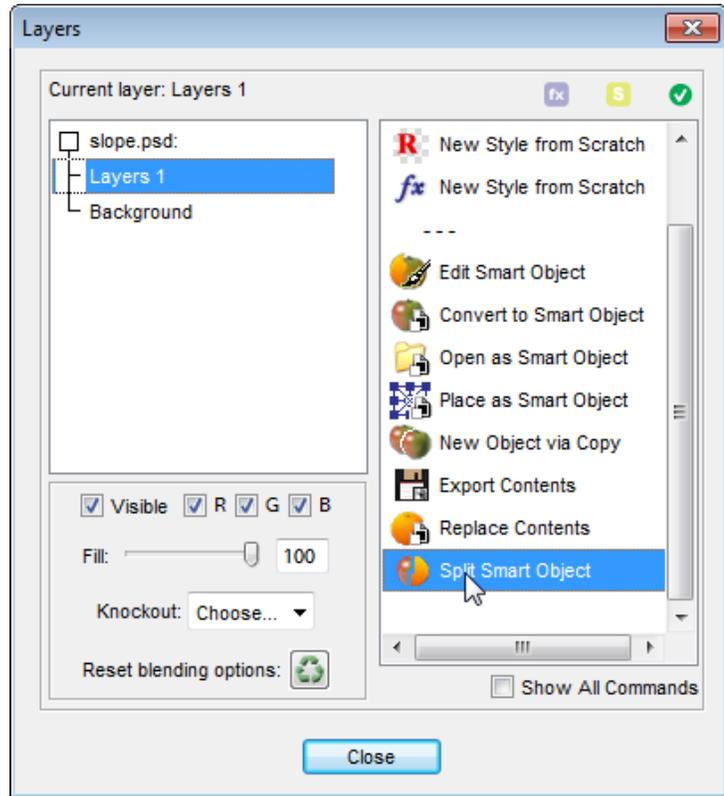


# Smart-Objekt zerlegen

Mit diesem Befehl können Sie das Smart-Objekt in seine Ausgangsbestandteile zerlegen.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Ebenen“.
2. Wählen Sie ein Smart-Objekt aus der Ebenenliste.
3. Verwenden Sie den Befehl „Smart-Objekt zerlegen“ (Split Smart Object).

*Anmerkung:* Wenn das Smart-Objekt in der Vollversion von Photoshop erstellt wurde, kann es sein, dass Sie nach seiner Zerlegung die Position seiner einzelnen Ebenen korrigieren müssen.



# Stile



Mit Stilen können Sie vielfältige Effekte erzeugen, ohne den eigentlichen Ebeninhalt zu verändern. Leider gestattet das Effekte-Bedienfeld in PSE nur die Anwendung vorinstallierter Stile.

Jedoch können Sie mit dem Dialogfenster „Stile“ aus dem Bestand von E+ Ihre eigenen Stile speichern, Stilbibliotheken aus ASL-Dateien importieren und die einzelnen Stile verwalten.

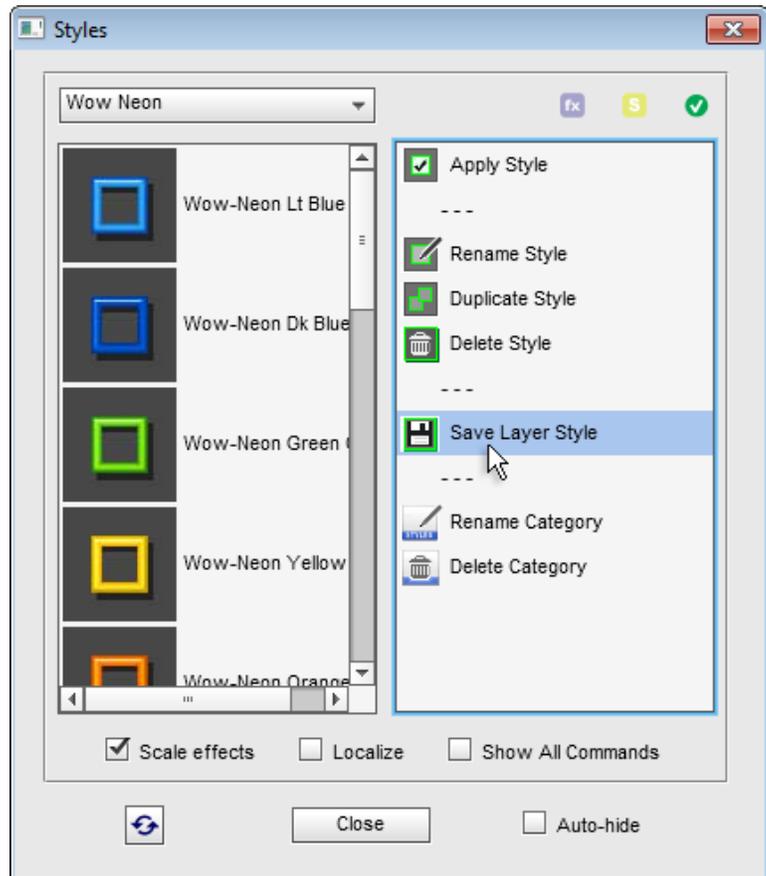
Links im Dialog werden die Stile angezeigt, die zur Verfügung stehen und sich im Ordner „.../Photo Creations/layer styles“ befinden. Dort sind auch jene Stile abgelegt, die mit Photoshop Elements mitgeliefert werden.

Ein Dropdown-Menü dient der Auswahl einer Stil­kategorie (Stilbibliothek).

Unter dem Menü werden die Stile der jeweils angewählten Kategorie mit Vorschau-Miniaturbildern angezeigt.

Für einen Stil, den Sie im linken Panel ausgewählt haben, können Sie einen Befehl aus dem rechten Panel benutzen. Sie können den Stil auf die aktuelle Ebene anwenden, ihn umbenennen oder entfernen.

**Anm.:** In den nicht-englischsprachigen Versionen von Photoshop Elements erscheinen die Bezeichnungen vorinstallierter Stile in der Lokalisierungssprache. Wenn Sie die englischen Bezeichnungen bevorzugen, entfernen Sie bitte das Häkchen bei der Option „Lokalisieren“ im unteren Bereich des Dialogs. (In den englischsprachigen Versionen fehlt diese Option.)



# Eigene Stile speichern

Nehmen wir an, Sie haben während der Arbeit an einem Bild einen neuen Ebenenstil erstellt, oder Sie haben die Parameter eines vorhandenen Stils geändert, und das Ergebnis gefällt Ihnen. Nun wollen Sie den Stil aufbewahren, um ihn später wiederverwenden zu können:

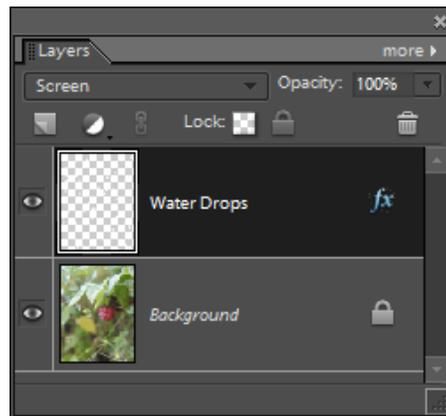
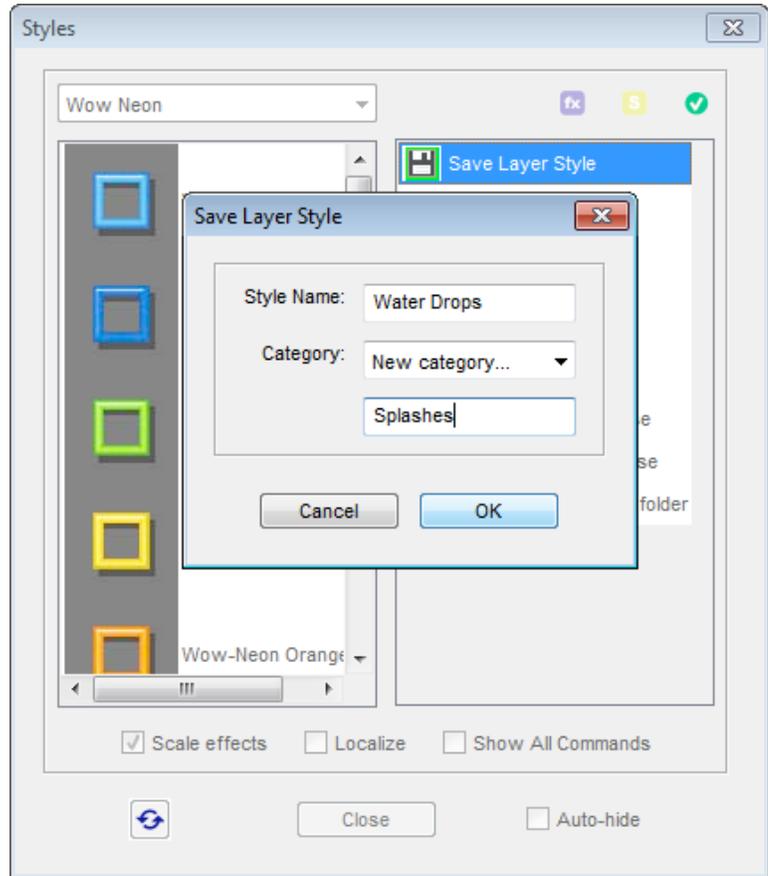
1. Wählen Sie im Ebenenbedienfeld die Ebene aus, die den gewünschten Stil enthält.
2. Öffnen Sie den Dialog „Stile“ und wenden Sie den Befehl „Ebenenstil speichern“  (Save Layer Style) an.
3. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, geben Sie dem Stil einen Namen und ordnen ihm eine Stilcategory zu.

Möchten Sie eine neue Kategorie erstellen, dann wählen Sie in diesem Menü „Neue Kategorie...“ und geben ihr in dem Feld, das sich öffnet, einen Namen (Screenshot).

Den gespeicherten Stil finden Sie anwendungsbereit im Dialog „Stile“.

Auf der Registerkarte  „Ebenenstile“ im Effekte-Bedienfeld erscheint der neue Stil jedoch erst, nachdem die Cache-Datei von PSE, „MediaDatabase.db3“, aktualisiert wurde. Da unter Windows diese Datei während der Arbeit mit Photoshop Elements nicht entfernt werden kann, empfiehlt es sich, für die Aktualisierung wie folgt vorzugehen:

1. Führen Sie alle notwendigen Manipulationen mit den Ebenenstilen aus.
2. Wenden Sie den Befehl „MediaDatabase finden“  (Reveal MediaDatabase) an. Daraufhin wird in einem Fenster Ihres Dateimanagers der Ordner mit der Cache-Datei „MediaDatabase.db3“ geöffnet.
3. Schließen Sie Photoshop Elements.
4. Entfernen Sie im Fenster des Dateimanagers die Datei „MediaDatabase.db3“.
5. Starten Sie PSE und warten Sie, bis das Programm seinen Cache neu geschrieben hat.



## Stile aus ASL-Dateien importieren

Für Sicherheitskopien von Stilbibliotheken bzw. Stilkategorien und für den Austausch von Stilen (Effekten) mit anderen Anwendern werden in Photoshop ASL-Dateien (Adobe Source Library-Dateien) benutzt.

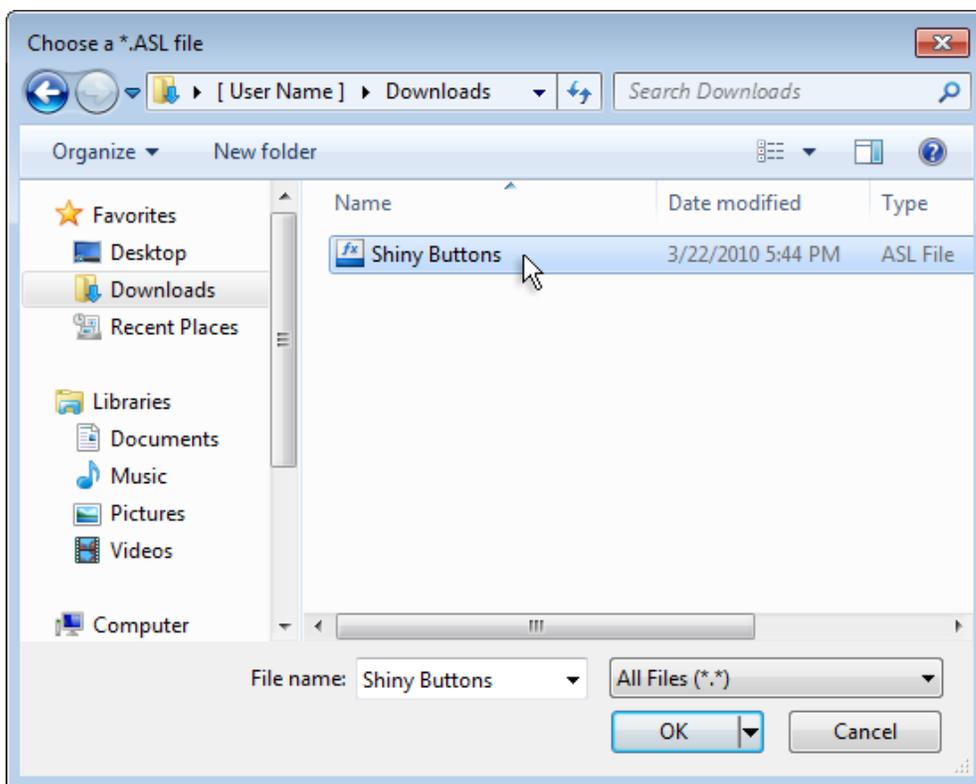
Wenn Sie eine solche Datei aus dem Internet heruntergeladen haben, können Sie sie ohne weiteres Ihrem Stile-Katalog hinzufügen:

1. Öffnen Sie den Dialog „Stile“ und wenden Sie den Befehl „ASL-Datei importieren“  (Import ASL File) an.
2. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie die benötigte ASL-Datei aus (Screenshot).
3. Im Dropdown-Menü des Dialogs „Stile“ finden Sie nun die Kategorie mit dem Namen der importierten Datei.
4. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie die benötigte ASL-Datei aus (Screenshot).
5. Im Dropdown-Menü des Dialogs „Stile“ finden Sie nun die Kategorie mit dem Namen der importierten Datei.

Die Stile der neuen Bibliothek haben zunächst Bezeichnungen wie „Stil 1“, „Stil 2“ usw. Wenn Sie aussagekräftigere Namen vergeben möchten, benutzen Sie den Befehl  „Stil umbenennen“.

Im Effekte-Bedienfeld erscheint die neue Kategorie erst nach Aktualisierung der Cache-Datei von PSE:

1. Führen Sie alle notwendigen Manipulationen mit den Ebenenstilen aus.
2. Wenden Sie den Befehl „MediaDatabase finden“  (Reveal MediaDatabase) an. Daraufhin wird in einem Fenster Ihres Dateimanagers der Ordner mit der Cache-Datei „MediaDatabase.db3“ geöffnet.
3. Schließen Sie Photoshop Elements.
4. Entfernen Sie im Fenster des Dateimanagers die Datei „MediaDatabase.db3“.
5. Starten Sie PSE und warten Sie, bis das Programm seinen Cache neu eingerichtet hat.



# Stile auf Ebenen anwenden

Wie bereits gesagt, erscheinen die neue Stile auf der Registerkarte „Ebenenstile“ im Effekte-Bedienfeld erst nach der Aktualisierung der Cache-Datei.

Sie müssen diese Prozedur jedoch nicht nach jeder Ergänzung Ihres Stile-Katalogs durchführen, denn die Effekte lassen sich direkt im Dialogfenster „Stile“ aufrufen:

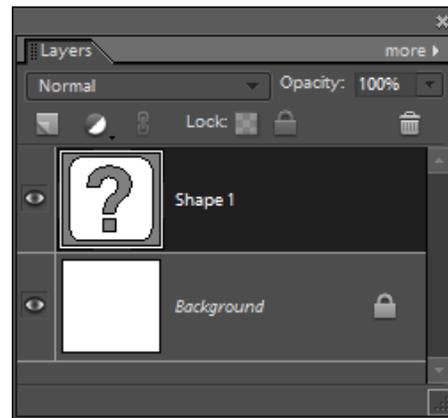
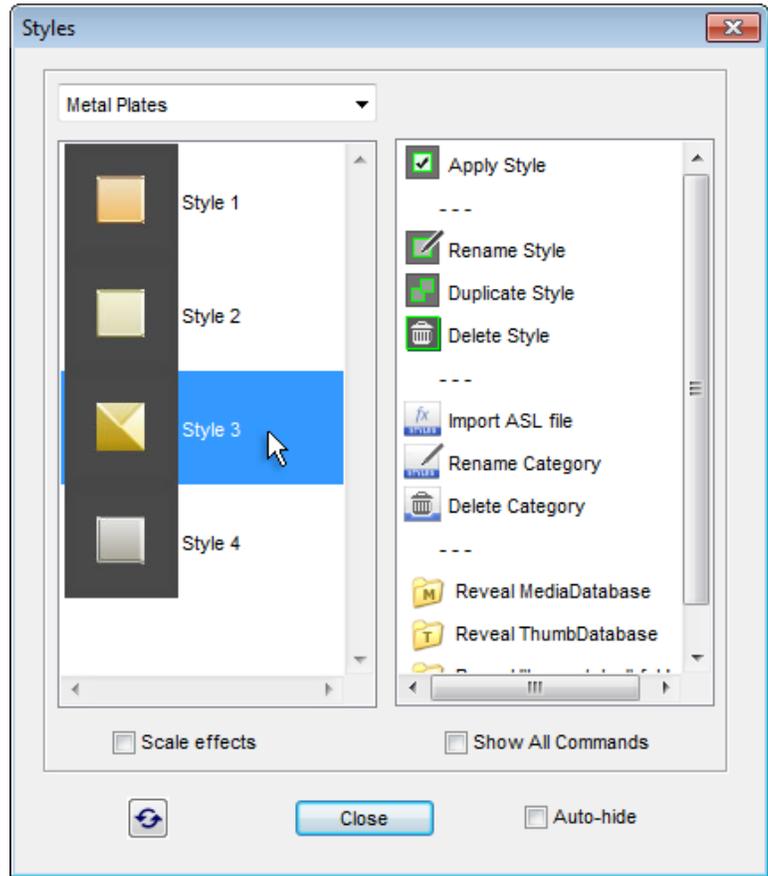
1. Wählen Sie im Ebenenbedienfeld eine Ebene aus, auf die ein Effekt angewendet werden soll.
2. Öffnen Sie den Dialog „Stile“.
3. Wählen Sie eine Kategorie, markieren Sie in der Liste den benötigten Stil und benutzen Sie den Befehl „Stil anwenden“  (Apply Style). Oder klicken Sie zweimal auf den Stilnamen (Screenshot).

In dem Beispiel wird der Stil „Style 2“ aus der Kategorie „Metal Plates“ auf die Formebene „Shape 1“ angewendet.

Bitte beachten Sie die folgenden Besonderheiten dieser Methode:

I. Die visuellen Effekte, die man bei der Anwendung ein und desselben Stils erzielt, können sich deutlich voneinander unterscheiden je nachdem, wie klein oder groß das Bild ist. Um dies zu vermeiden ist voreingestellt, dass das Skript den Stil automatisch skaliert, d. h. ihn auf die Pixelgröße des Bildes abstimmt. Wenn Sie das nicht möchten, entfernen Sie bitte das Häkchen bei der Option „Effekte skalieren“.

II. Wenn eine Ebene bereits einen Stil enthält, dann wird dieser durch einen neuen Stil vollständig ersetzt. (In der analogen Situation würde das Effekte-Bedienfeld den neuen Stil dem vorhandenen hinzufügen.)



# Stile verwalten

Über das Dialogfenster „Stile“ können Sie die einzelnen Stile und die Stil kategorien (Stilbibliotheken) verwalten.

1. Generell müssen Sie einen Stil zuerst im linken Dialogfeld auswählen (markieren), ehe Sie mit ihm arbeiten können.

2. Um den Namen eines ausgewählten Stils zu ändern, benutzen Sie den Befehl „Stil umbenennen“  (Rename Style). Auf dem Screenshot ist gezeigt, wie der Stil „Style 1“ (Stil 1) in „Rose Gold“ (Rosengold) umbenannt wird.

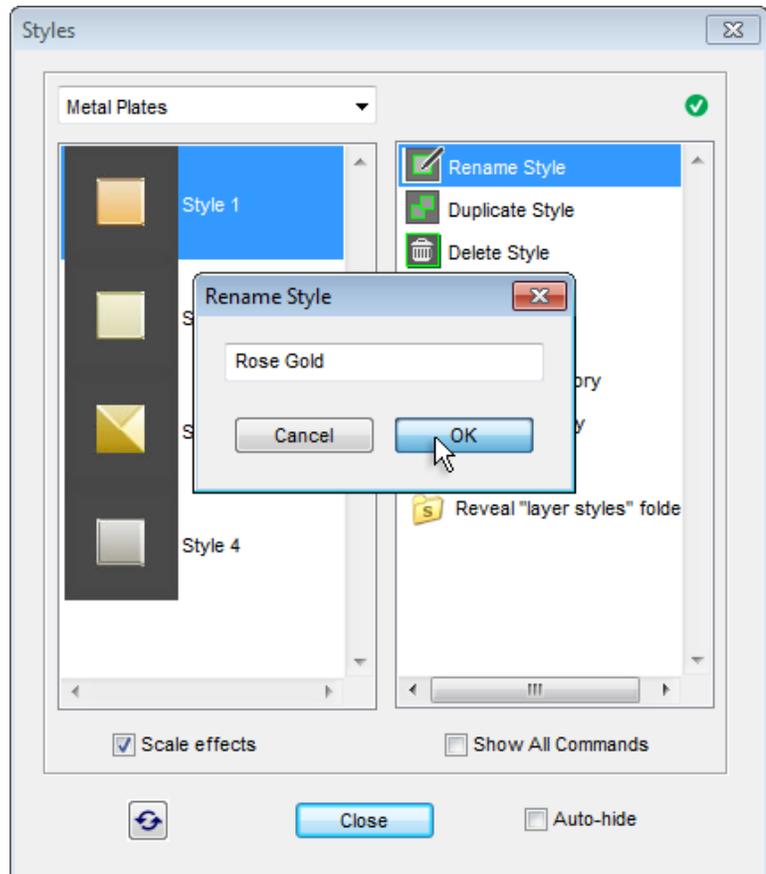
3. Wenn Sie eine ganze Stilbibliothek umbenennen wollen, verwenden Sie den Befehl „Kategorie umbenennen“  (Rename Category).

3. Der Befehl „Stil duplizieren“  (Duplicate Style) erlaubt es, den ausgewählten Stil in eine andere Kategorie zu kopieren.

5. Um einen nicht mehr benötigten Stil aus der Bibliothek zu entfernen, markieren Sie ihn im linken Dialogfeld und verwenden Sie den Befehl „Stil entfernen“  (Delete Style). Analog können Sie mit dem Befehl „Kategorie entfernen“  (Delete Category) die aktuelle Stilbibliothek löschen.

5. Wenn Sie Ihre Stile anderen Anwendern von Photoshop oder Photoshop Elements schicken möchten, benutzen Sie den Befehl „Ordner Ebenenstile öffnen“  (Reveal Layer Styles Folder). Anschließend kopieren Sie aus dem Fenster des Dateimanagers die benötigten ASL-Dateien.

Umbenennungen und andere Manipulationen mit den Stilen sind im Effekte-Bedienfeld erst dann zu sehen, wenn die Cache-Datei von PSE aktualisiert wurde.



# Masken

Masken sind ein mächtiges Instrument für die umkehrbare Bearbeitung (reversible, nichtzerstörende Bearbeitung). Ihr Anwendungsspektrum im Bereich der Fotobearbeitung ist breit. Im Unterschied zu den irreversiblen (nicht umkehrbaren) und „zerstörenden“ Methoden, bei denen oft gilt: „ausgewählt heißt ausgerissen“, verdeckt die Maske lediglich die nicht benötigten Bereiche einer Ebene, ohne sie zu entfernen. Man kann anschließend diese Maske jederzeit verändern oder sie zeitweise ein- und ausschalten.

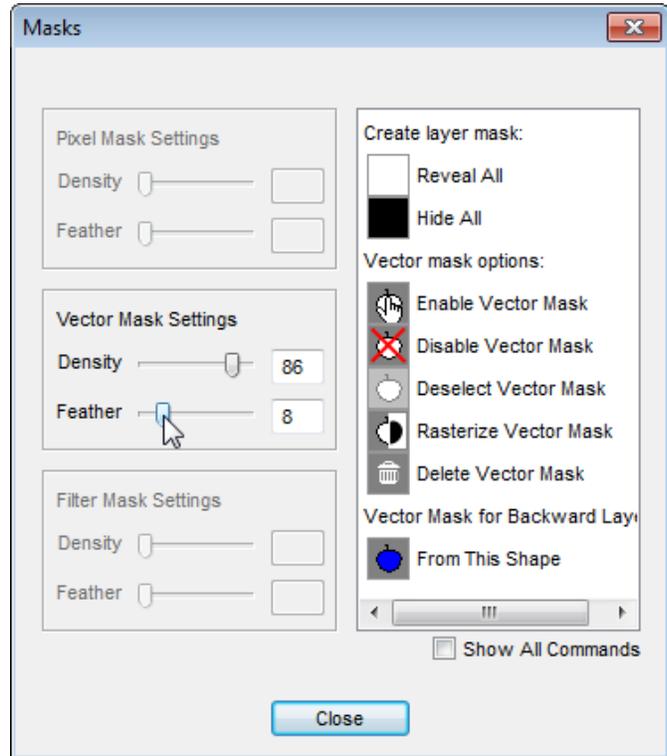
Von allein unterstützt PSE nur Pixelmasken. Oft heißen sie „Ebenenmasken“. Man kann jedoch auf eine einzige Ebene bis zu drei verschiedene Masken anwenden: Pixelmasken, Vektormasken und Filtermasken (letztere nur auf Smart-Objekte mit Smartfiltern).



An die zusätzlichen Maskierungsfunktionen in E+ gelangen Sie über das Dialogfenster „Maskieren“. Es erscheint nach Doppelklick auf die Miniatur „Masks“ im Effekte-Bedienfeld.

Die Befehlsliste gliedert sich je nach Maskentyp und Aufgabencharakter in Gruppen. Im Beispiel auf dem Screenshot stehen dem Anwender drei Arten Befehle zur Verfügung: a) zum Erstellen einer neuen (Pixel)-Maske der Ebene, b) zum Steuern einer vorhandenen Vektormaske und c) zur Positionierung einer neuen Vektormaske in eine tieferliegende Ebene.

Mit den Schieberegler im linken Teil des Dialogs können Sie die Dichte der Maske und die Weichzeichnung ihrer Ränder reversibel verändern.



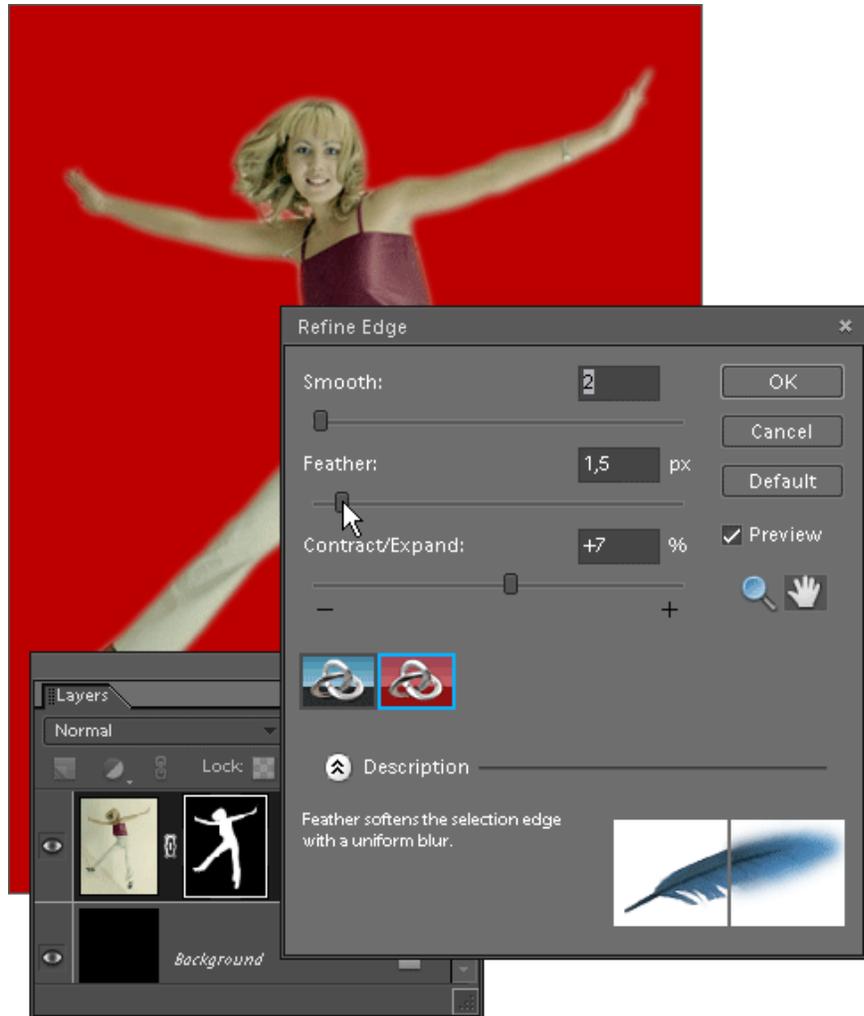
# Verbessern von Maskenrändern

 Mit dem Dialog „Kante verbessern“ können Sie die Ränder der Ebenenmaske feinbearbeiten.

1. Öffnen Sie den Dialog „Maskieren“.
2. Befehlen Sie „Maskenkante verbessern“  (Refine Edge).
3. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie den Vorschaumodus, der den Maskenrand am deutlichsten anzeigt -- mit  oder ohne  rotem Überzug.
4. Ungewollt zackige Ränder bearbeiten Sie mit dem Schieberegler „Glätten“ (Smooth). Beachten Sie jedoch, dass die Glättung wichtige Bilddetails zerstören könnte. (Im Beispiel auf dem Screenshot wurden die Fingerspitzen in Mitleidenschaft gezogen.)
5. Mindern Sie die Kantenschärfe mit dem Regler „Weiche Kante“ (Feather).
6. Bei Bedarf korrigieren Sie die Größe des ausgewählten Bereiches mit dem Regler „Verkleinern/Erweitern“ (Contract/Expand).

Wir betonen, dass die angebrachten Änderungen nicht umkehrbar sind. Wenn Sie den Rand der Maske weich gezeichnet haben, können Sie ihn nicht wieder „schärfen“.

Für das umkehrbare Retuschieren der Maskengrenzen benutzen Sie die Schieberegler im linken Teil des Dialogs „Maskieren“.

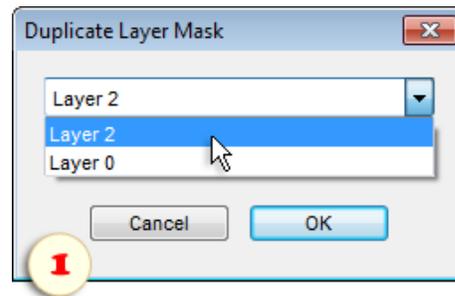


# Ebenenmasken duplizieren

 Manchmal muss eine erstellte Maske auf eine andere Ebene kopiert werden. Da das Hinüberziehen von Masken in PSE nicht unterstützt wird, benötigen Sie dafür einen speziellen Befehl.

1. Wählen Sie im Ebenenbedienfeld die Ebene mit der benötigten Pixelmaske aus.
2. Öffnen Sie den Dialog „Masken“.
3. Wenden Sie den Befehl „Ebenenmaske duplizieren“  (Duplicate Layer Mask) an.
4. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie die Zielebene (Abb. 1) und drücken „OK“.  
Soll die Maske auf alle Ebenen des Dokuments kopiert werden, setzen Sie das Häkchen bei der Option „Alle Ebenen“.

Auf Screenshot 2 wurde eine Maske von der Ebene „Layer 1“ auf die Ebene „Layer 2“ kopiert.



# Maskenkanal anzeigen

Bei der Maskenbearbeitung wird es oft schwierig, genau zu erkennen, welche Abschnitte bereits maskiert sind und welche nicht.

Um diese Aufgabe zu vereinfachen, öffnen Sie das Dialogfenster „Maskieren“ und befehlen Sie „Überlagerung anzeigen“  (Show Overlay).

In diesem Modus wird der Maskenkanal im Dokumentfenster als halbdurchsichtige, rote Folie angezeigt. Jetzt können Sie ihn genau betrachten und nachbearbeiten.

Um die Maske wieder zu verbergen und das Bild anzuzeigen, wie es ist, benutzen Sie den Befehl „Überlagerung ausblenden“  (Hide Overlay).

**Anmerkung:** Die Überlagerung ist besonders nützlich für die Bearbeitung von Smartfiltermasken.



# Vektormaske aus Formebene

Ähnlich einfachen (Raster- oder Pixel-) Masken verdecken Vektormasken einen bestimmten Bereich der Ebene, zu der sie gehören. Ihre Vektornatur zeigt sich in scharf gezeichneten Grenzen und in verlustfreien Transformationen. Photoshop Elements unterstützt diesen Maskentyp nur für Formebenen. Mit der Hilfe von Elements+ können Sie jeden Ebenentyp maskieren.

Leider fehlen in PSE der Zeichenstift und andere „fortgeschrittene“ Vektorwerkzeuge, so dass es nicht gelingt eine Vektormaske von Null an zu zeichnen. Stattdessen können Sie dafür die Formebene oder den Pfad verwenden.

Zunächst betrachten wir das Erstellen einer Vektormaske aus einer Form:

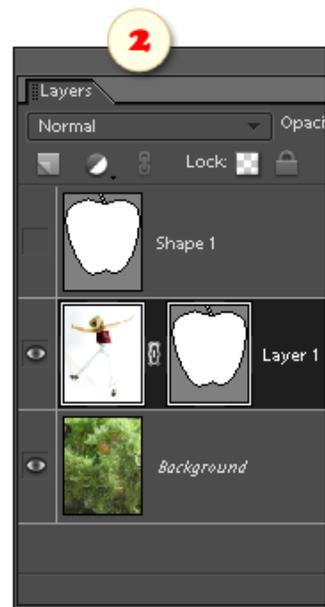
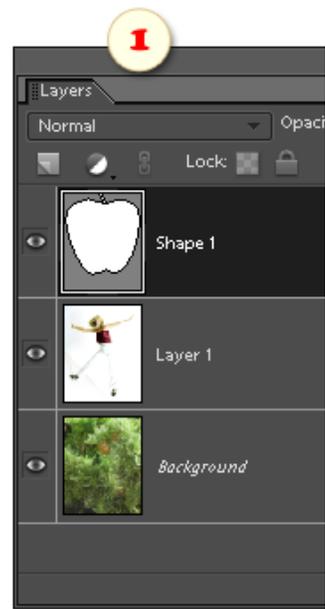
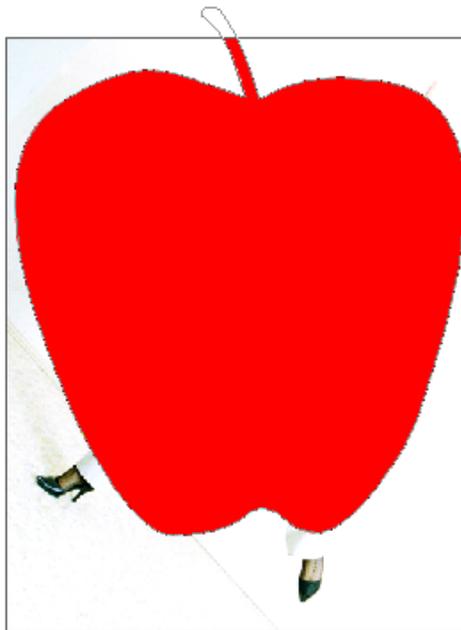
1. Nehmen Sie das Eigene-Form-Werkzeug, das Ellipse-Werkzeug oder ein beliebiges anderes Vektorinstrument aus dieser Gruppe und erstellen Sie eine Formebene unmittelbar über (vor) der Ebene, die Sie maskieren wollen\*. In Screenshot 1 wurde die Ebene „Shape 1“ zur Erstellung einer Maske für die Ebene „Layer 1“ vorbereitet.

*\*Bis auf den Hintergrund (bei dem das nicht geht) kann man im Prinzip jeder beliebigen Ebene eine Maske auflegen. Man muss sich überzeugen, dass die Ebene nicht bereits mit einer Vektormaske maskiert ist. Eine weitere Vektormaske aufzulegen, würde nicht gelingen. Liegt hingegen auf der Ebene bereits eine einfache Rastermaske, dann wäre das für die Vektormaske kein Problem. Beide können sich auf ein- und derselben Ebene gut vertragen.*

2. Benutzen Sie im Dialogfenster „Maskieren“ den Befehl „Vektormaske für hintere Ebene von dieser Form“  (Vector Mask for Backward Layer from This Shape). Das Ergebnis dieser Maskierung sehen Sie in Abb. 2.

3. Bei Bedarf korrigieren Sie Größe und Positionierung der Masken (mehr über die Bearbeitung von Vektormasken) oder invertieren Sie sie.

**Anmerkung:** PSE erlaubt nicht, dass einer vorhandenen Vektormaske Elemente hinzugefügt werden. Wollen Sie eine Maske aus mehreren Formen erstellen, dann zeichnen Sie die Formen zunächst in eine Formebene. Verwenden Sie dabei die Option „Dem Formbereich hinzufügen“. Konvertieren Sie anschließend diese Ebene in eine Vektormaske.



# Bearbeitung von Vektormasken

Da PSE es nicht erlaubt, einer Vektormaske Elemente hinzuzufügen, verbleiben uns nur einfachste Bearbeitungsmethoden.

1. Zunächst können wir, wenn wir [Ctrl+T] drücken, den Transformationsrahmen aktivieren und anschließend die Maske verschieben, drehen oder ihre Größe ändern.

2. Wenn die Maske mehrere Komponenten (Formen) enthält, kann man jede von ihnen mit dem Formauswahl-Werkzeug auswählen. Bei der Auswahl von zwei und mehr Komponenten halten Sie die [Shift]-Taste gedrückt.

3. Nach der Auswahl einer Komponente (einer einzelnen Form auf der Vektormaske) kann man sie transformieren, mit dem Formauswahl-Werkzeug drehen, oder mit der „Entfernen“-Taste ganz und gar entfernen.

4. Um die ausgewählte Komponente zu duplizieren, ziehen Sie sie mit dem Formauswahl-Werkzeug, und halten Sie die Taste [Alt] gedrückt.

5. Wenn aus- und eingeblendete Bereiche der Maske vertauscht werden sollen, wählen Sie eine oder mehrere Komponenten mit dem Formauswahl-Werkzeug aus und wählen Sie anschließend in der Optionenzeile entweder die Option „Dem Formbereich hinzufügen“ oder die Option „Vom Formbereich subtrahieren“ (Screenshot).

6. Wenn Sie eine Vektormaske mit einfachen Rastermethoden bearbeiten wollen, müssen Sie sie zuerst rastern, d.h. sie in eine Rastermaske umwandeln.

7. Wenn Sie eine Vektormaske übernehmen, d. h. die von ihr verdeckten Ebenenbereiche entfernen wollen, müssen Sie sie zuerst rastern, anschließend ihre Miniatur im Ebenen-Bedienfeld auf die Schaltfläche mit dem „Papierkorb“  ziehen und auf „Anwenden“ klicken.



# Vektormaske aus Pfad

Betrachten wir das Erstellen einer Vektormaske aus einem Pfad:

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.
2. Wählen Sie einen vorhandenen Pfad oder erstellen Sie einen neuen. Auf dem Screenshot wurde der Pfad aus einer Auswahl erstellt.

Der Pfad sollte also aktiv sein, d.h. seine Umrisse sollten im Dokumentfenster zu sehen sein.

3. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die Ebene, die mit der Pfadmaske maskiert werden soll.

4. Öffnen Sie das Dialogfenster „Maskieren“.

5. Verwenden Sie den Befehl „Vektormaske aus aktivem Pfad erstellen“  (Create Vector Mask From Current Path).

6. Bei Bedarf justieren Sie Position und Größe der Maske oder invertieren Sie sie (mehr über die Bearbeitung von Vektormasken).

**Anmerkung:** PSE gestattet nicht, dass einer vorhandenen Vektormaske Elemente hinzugefügt werden. Wenn Sie eine Maske aus mehreren Pfaden erstellen wollen, dann setzen Sie zuerst aus mehreren Formen oder Auswahlen einen Pfad zusammen. Diesen Pfad wandeln Sie anschließend in eine Vektormaske um.

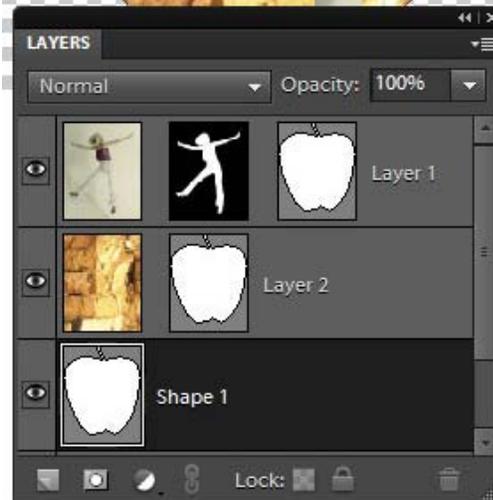
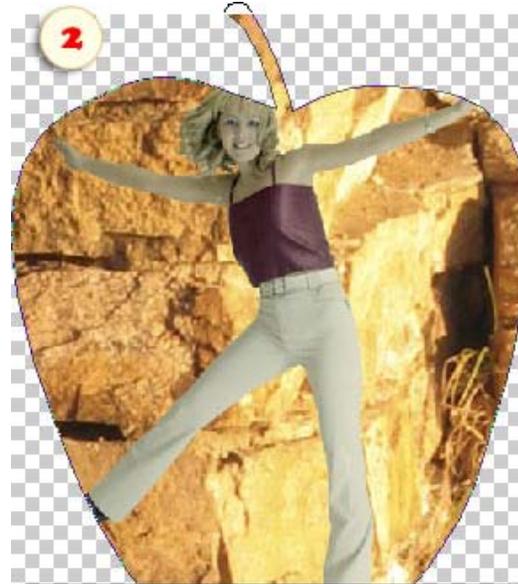
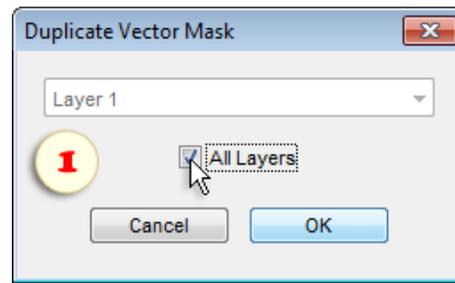


# Vektormasken duplizieren

Wenn Sie eine Vektormaske auf eine andere Ebene kopieren möchten:

1. Wählen Sie im Ebenenbedienfeld die Ebene mit der benötigten Vektormaske aus.
2. Öffnen Sie den Dialog „Masken“.
3. Verwenden Sie den Befehl „Vektormaske duplizieren“  (Duplicate Vector Mask) an.
4. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie die Zielebene aus. Soll die Maske auf alle Ebenen des Dokuments kopiert werden, setzen Sie das Häkchen bei der Option „Alle Ebenen“ (Abb. 1).

Auf Screenshot 2 wurde eine Vektormaske von der Formebene „Shape 1“ auf die Ebenen „Layer 1“ und „Layer 2“ kopiert.



# Vektormaske ausschalten

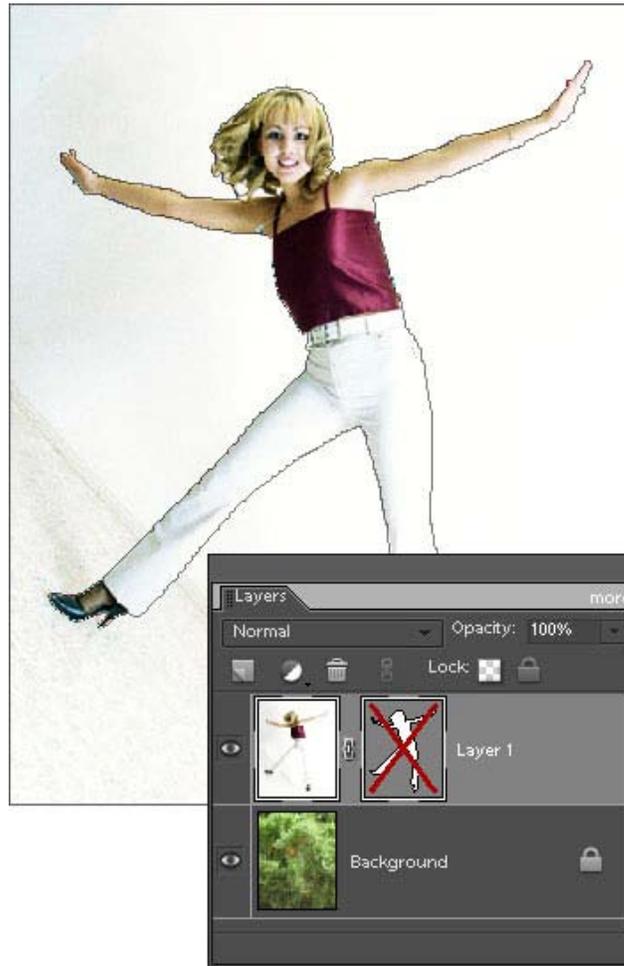
Wenn Sie eine Vektormaske nicht mehr brauchen, können Sie sie entfernen, indem Sie entweder im Ebenen-Bedienfeld die zugehörige Ebene in den „Papierkorb“  ziehen oder den Elements+-Befehl „Vektormaske löschen“  (Delete Vector Mask) anwenden.

Meinen Sie jedoch, Sie könnten die Maske später noch brauchen, dann müssen Sie sie nicht löschen.

Mit dem Befehl „Vektormaske ausschalten“  (Disable Vector Mask) können Sie die Maskenwirkung zeitweilig aussetzen.

Um die Maske wieder zu benutzen, verwenden Sie den Befehl „Vektormaske einschalten“  (Enable Vector Mask).

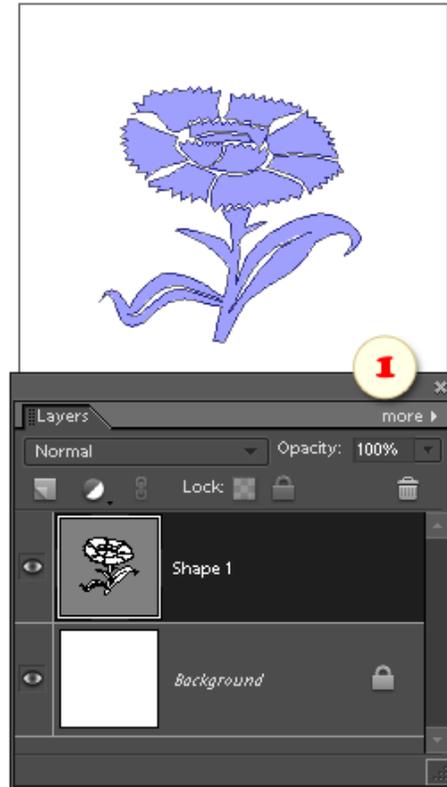
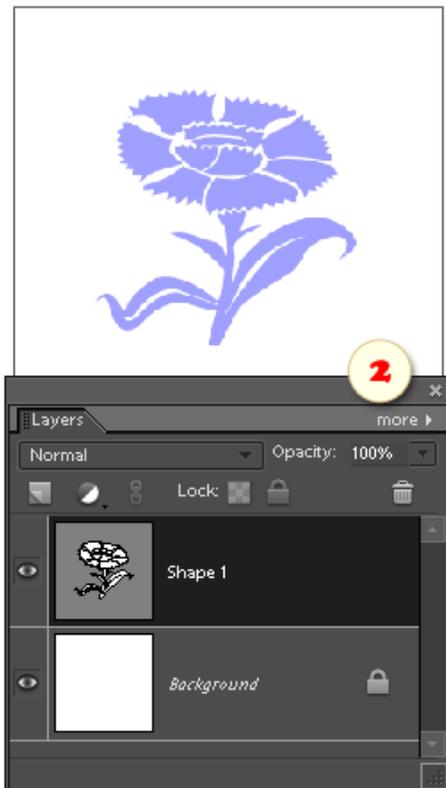
**Anmerkung:** Man kann eine Vektormaske auch ein- und ausschalten, indem man ihre Miniatur im Ebenen-Bedienfeld anklickt und gleichzeitig die Taste [Shift] drückt.



# Deaktivierung einer Vektormaske

Obwohl PSE das Bearbeiten von Vektormasken nicht erlaubt, ist die Vektormaske in der aktiven Ebene stets aktiv, d. h. sie ist im Prinzip bereit zur Bearbeitung. Deshalb sind ihre Umrisse im Dokumentfenster zu sehen, und es ist auch nicht möglich, sie mit [Ctrl+H] zu verbergen. Ebenso ist es nicht möglich, den Pfad einer aktiven Formebene zu verbergen (Abb. 1).

Mit dem E+-Befehl „Vektormaske deaktivieren“  (Deselect Vector Mask) können Sie das Bild ohne die überflüssigen Details betrachten. Das Ergebnis der Deaktivierung ist in Abb. 2 zu sehen.

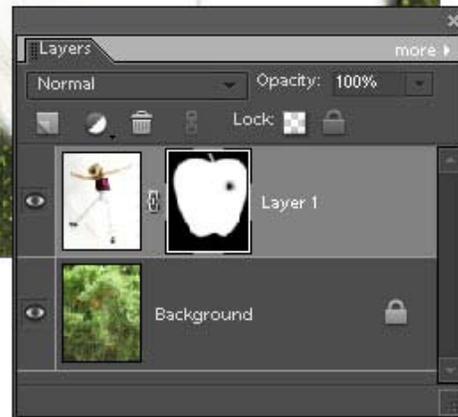


Wollen Sie die Vektormaske wieder aktivieren, dann genügt es, auf ihre Miniatur im Ebenen-Bedienfeld zu klicken.

## Rastern einer Vektormaske

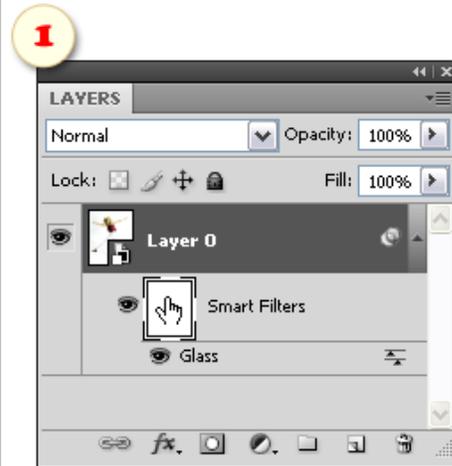
 Mit dem Befehl „Vektormaske rastern“ wird eine Vektor- in eine Pixelmaske umgewandelt. Auf diese kann man anschließend einfache Rasterinstrumente, Filter usw. anwenden.

Wenn neben der Vektormaske die Ebene vor dem Rastern eine andere Pixelmaske enthielt, dann werden nun beide Masken zu einer Pixelmaske vereint.



## Maskieren von Smartfiltern

Mit Smartfilter-Masken können Sie einen aufgelegten Effekt verbergen, ohne die Ebene selbst zu maskieren. Neu erstellte Smartfilter erscheinen mit weißer Maske, die alles sichtbar lässt. Weil Masken in PSE jedoch nicht im Ebenen-Bedienfeld angezeigt werden, können wir -- anders als die Benutzer der Vollversion von Photoshop (Screenshot 1) -- sie nicht mit einfachem Klick aktivieren.



In PSE maskieren Sie einen Smartfilter wie folgt:

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld ein Smart-Objekt mit aufgelegtem Filter.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Maskieren“.
3. Wenn Sie die Filtermaske lediglich anklicken wollen, ohne sie zu verändern, benutzen Sie den Befehl „Filtermaske aktivieren“  (Select Filter Mask).



Um die Miniatur herum erscheint eine weiße Punktierung. Sie zeigt an, dass die Maske aktiviert wurde und bearbeitet werden kann. Wenn wir jetzt beispielsweise mit Schwarz auf ihr malen, dann wird für die geschwärzten Bereiche des Smart-Objektes die Wirkung des Filters aufgehoben. In Abb. 2 sieht man die Maskierung des Smartfilters auf dem Gesicht und auf den Knien des Mädchens.

Sind einem Smart-Objekt zwei oder drei Smartfilter aufgelegt, dann werden sie alle zugleich durch die Maske verdeckt. Es ist nicht möglich, einen Filter einzeln zu maskieren.



E+ schaltet auch die Funktionen für das schnelle Erstellen und Bearbeiten von Filtermasken frei:

4. Mit dem Befehl „Filter einblenden“  (Reveal Filter) wird die Maske aktiviert und weiß gefärbt, so dass ihre Wirkung sich auf die gesamte Ebenenfläche erstreckt.

5. „Filter ausblenden“  (Hide Filter) füllt die Maske vollständig Schwarz, so dass die Wirkung des Filters vollständig ausgeschaltet wird.

In manchen Fällen ist es bequemer, eine Maske auf Grundlage einer vorhandenen Auswahl zu erstellen:

6. Mit dem Befehl „Auswahl filtern“  (Filter Selected) wird der ausgewählte Bereich für die Wirkung des Filters zugänglich. Auf die übrigen Bereiche bleibt er wirkungslos.

7. Umgekehrt hebt der Befehl „Auswahl entfiltern“  (Unfilter Selected) den Filter für die Auswahl auf (Abb. 3).



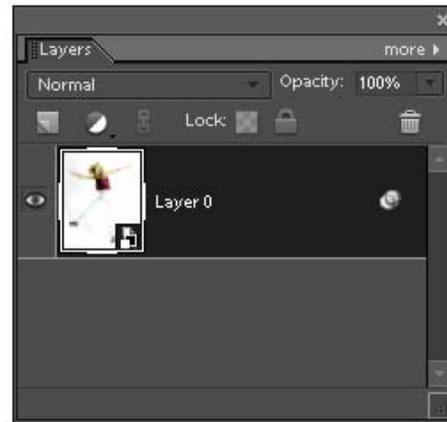
 8. Wollen Sie den Maskenbearbeitungsmodus verlassen, beispielsweise um zwischendurch die Einstellungen des Filters selbst zu bearbeiten, dann deaktivieren Sie die Filtermaske entweder mit einem Klick auf die Miniatur des Smart-Objektes im Ebenen-Bedienfeld, oder benutzen Sie den Befehl „Filtermaske deaktivieren“  (Deselect Filter Mask). Die weiße Punkktierung um die Miniatur verschwindet.

## Anzeigen des Smartfilterkanals

Da in PSE die Miniatur der Filtermaske im Ebenen-Bedienfeld nicht angezeigt wird, ist es nicht einfach zu erkennen, welche Bereiche maskiert sind und welche nicht.

Um die Maskenform im Dokumentfenster zu sehen, öffnen Sie den Dialog „Maskieren“ und verwenden Sie den Befehl „FM Überlagerung anzeigen“  (Show FM Overlay).

In diesem Modus wird die Maske als halbdurchsichtige, rote Folie dargestellt. Jetzt können Sie sie genau betrachten und bearbeiten.



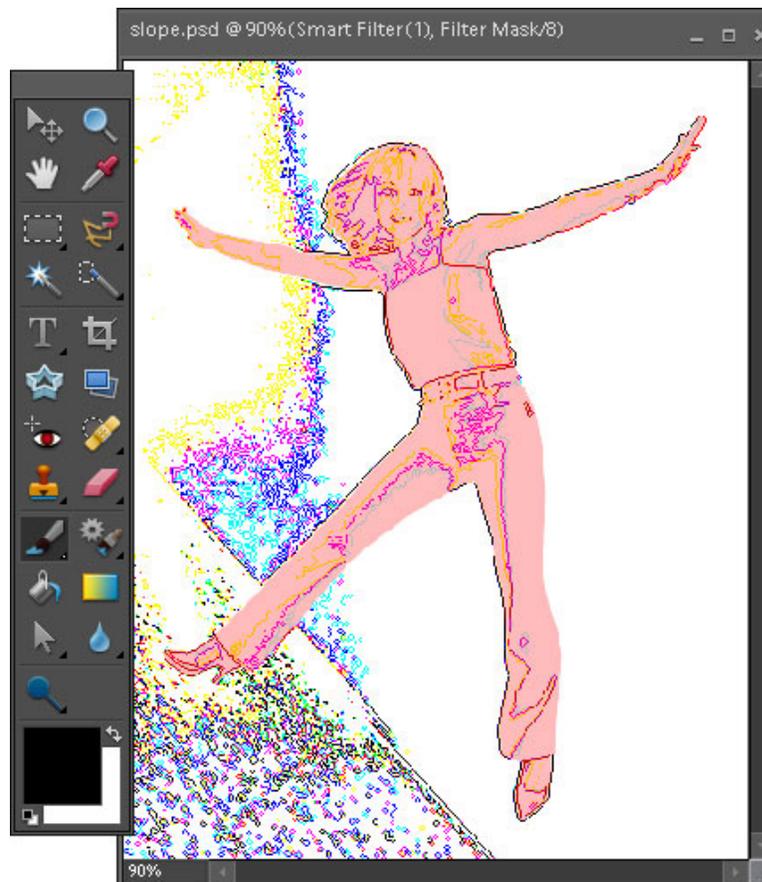
Andersherum, um die Maske zu verbergen und das Bild zu sehen, wie es ist, benutzen Sie den Befehl „FM Überlagerung einblenden“  (Hide Overlay).

## Ausschalten der Filtermaske

 Mit dem Befehl „Filtermaske ausschalten“ (Disable Filter Mask) können Sie die Maske des Smartfilters zeitweilig deaktivieren, so wie wir das von den Ebenenmasken her bereits kennen.

Auf dem Screenshot ist die Filtermaske ausgeschaltet. Deshalb wirkt der Filter auf die gesamte Oberfläche des Smart-Objektes. Der rote Überzug zeigt die Form der ausgeschalteten Maske.

Um die Maske wieder zu benutzen, verwenden Sie den Befehl „Filtermaske einschalten“  (Enable Filter Mask).



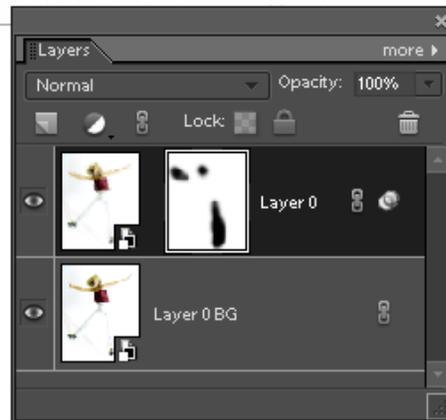
## Alternative Maske für Smartfilter

Wenn Sie die Bearbeitung von Filtermasken unbequem finden, weil die Maskenminiatur im Ebenen-Bedienfeld fehlt, können Sie Filter auf andere Weise maskieren:

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld ein Smart-Objekt mit Smartfilter.
2. Öffnen Sie den Dialog „Maskieren“ und verwenden Sie den Befehl „Alternative Filtermaske“  (Alt-Maske).
3. Jetzt können Sie die gefilterten Bereiche verdecken, indem Sie auf eine gewöhnliche Ebenenmaske malen (Screenshot).

Der Vorteil dieser Vorgehensweise ist, dass Sie die maskierten Bereiche auf der Maskenminiatur im Ebenen-Bedienfeld sehen können.

Nachteilig sind allenfalls eine etwas gröbere Ebenenstruktur und die Vergrößerung der PSD-Datei.



Einstellung der

# Maskendichte

Mit den Reglern „Dichte“ (Density) links im Dialogfenster können Sie die Deckkraft der Maske einstellen. So können Sie die schwarzen Bereiche der Maske halbdurchsichtig machen.

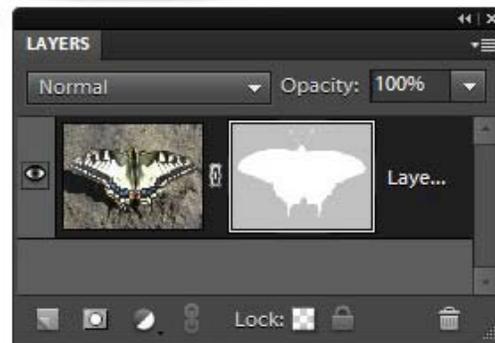
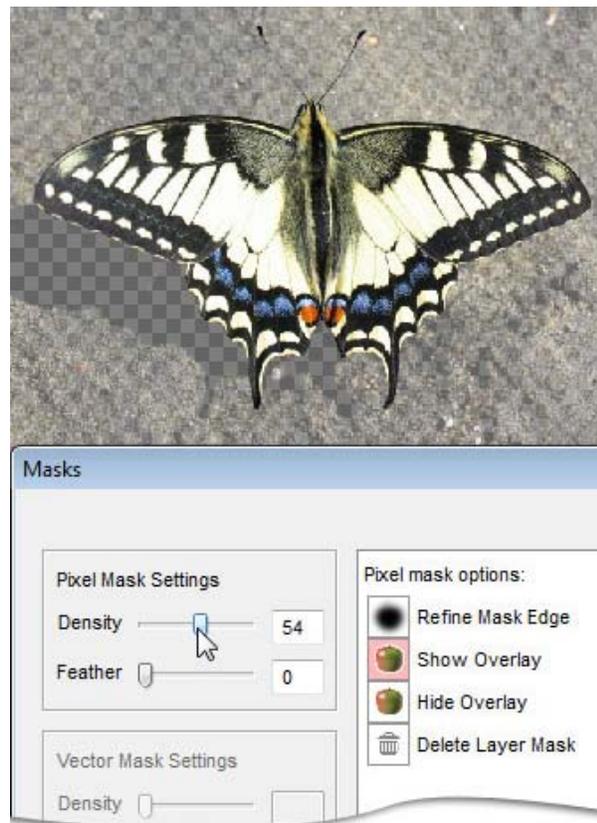
Dieser Vorgang ist umkehrbar. Das heißt, Sie können die Maske verlust- bzw. zerstörungsfrei wieder undurchsichtig werden lassen.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine maskierte Ebene.
2. Öffnen Sie den Dialog „Masken“.
3. Um die Dichte der Pixelmaske zu senken, bewegen Sie den Schieberegler „Dichte“ im Bereich „Pixelmaske“.
4. Für die Dichte einer Vektormaske verwenden Sie den Regler im Bereich „Vektormaske“.
5. Die Dichte der Maske eines Smartfilters regeln Sie im Bereich „Filtermaske“.
6. Um die Undurchsichtigkeit der Maske wiederherzustellen, öffnen Sie den Dialog „Maskieren“ und setzen Sie die Dichte zurück auf 100%.

**Anmerkung.** Leider zeigt die PSE-Version für Windows die angebrachten Änderungen während der Arbeit mit dem Skript nicht an.

Für die Vorschau auf das Ergebnis können Sie die Miniatur des Dokumentes im Projektbereich benutzen (Screenshot).

Im Bildfenster werden die neuen Parameter erst nach Schließen des Maskendialogs angezeigt.



# Weichzeichnen des Maskenrandes

Mit den Reglern „Weiche Kante“ (Feather) links im Dialogfenster, können Sie den Maskenrand weich zeichnen.

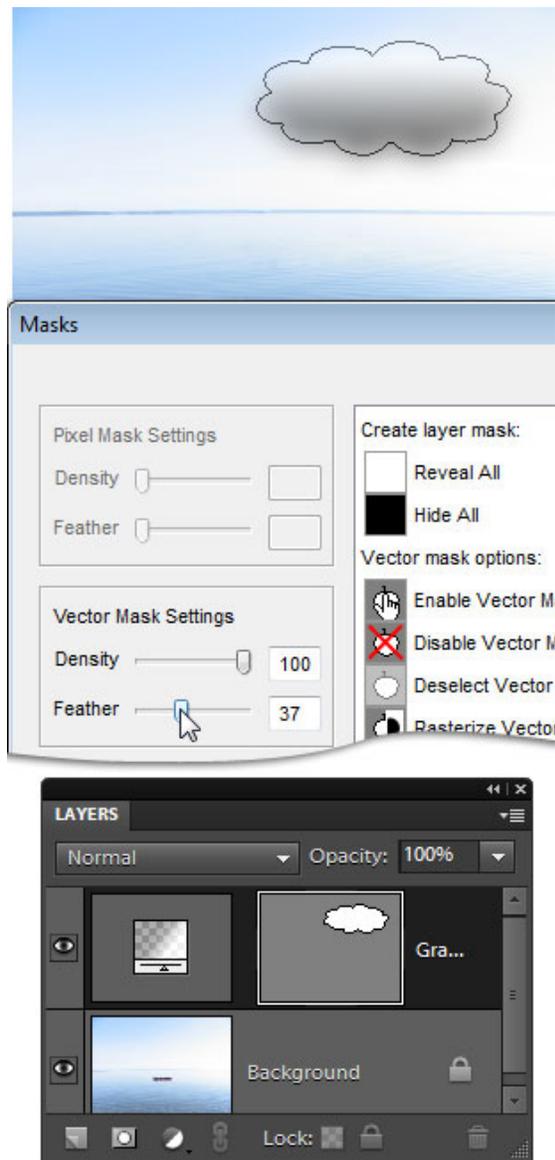
Dieser Vorgang ist zerstörungsfrei. Sie können die Schärfe des Randes verlustfrei wiederherstellen.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine maskierte Ebene aus.
2. Öffnen Sie den Dialog „Masken“.
3. Um den Rand einer Pixelmaske weich zu zeichnen, bewegen Sie den Regler „Weiche Kante“ im Bereich „Pixelmaske“.
4. Für den Rand einer Vektormaske nehmen Sie den Regler „Weiche Kante“ im Bereich „Vektormaske“ (Screenshot).
5. Die Weichheit eines Filtermaskenrandes steuern Sie mit dem entsprechenden Regler im Bereich „Filtermaske“.
6. Wenn Sie die Weichzeichnung des Maskenrandes zurücksetzen wollen, öffnen Sie erneut den Dialog und setzen Sie den Wert „Weiche Kante“ wieder auf Null.

**Anmerkung.** Leider zeigt die PSE-Version für Windows die angebrachten Änderungen während der Arbeit mit dem Skript nicht an.

Für die Vorschau auf das Ergebnis können Sie die Miniatur des Dokumentes im Projektbereich benutzen (Screenshot).

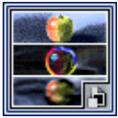
Im Bildfenster werden die neuen Parameter erst nach Schließen des Maskendialogs angezeigt.



# Smartfilter

Zunächst zwei Worte über den Nutzen von Smartfiltern:

Anders als herkömmliche Filter gehören Smartfilter („smart“: 'klug') zu den Werkzeugen für die reversible, nicht zerstörende Bearbeitung. Wenn Sie heute ein Bild defokussieren wollen, können es sich morgen anders überlegen und die Einstellungen ändern, den Filter von einem Teil des Bildes wegnehmen oder ihn ganz ausschalten.

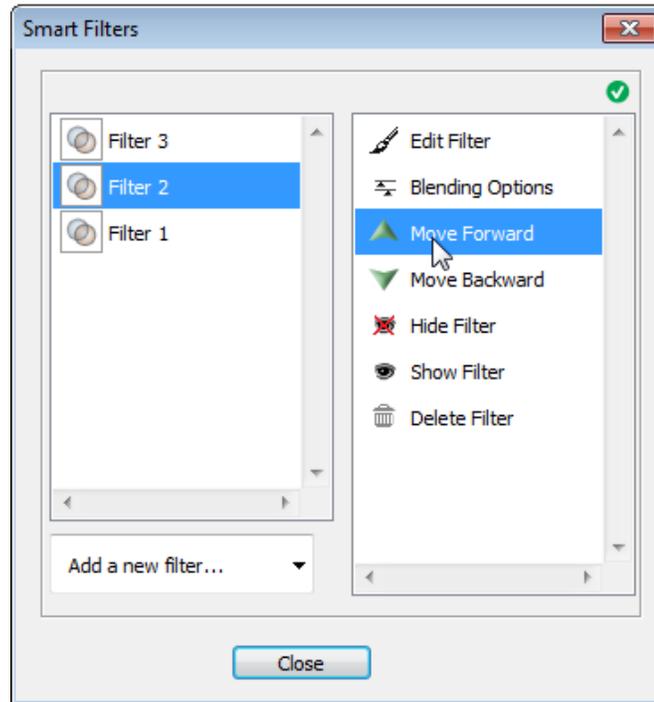


In E+ finden Sie die Funktionen für das Erstellen und die Steuerung von Smartfiltern im Dialogfenster „Smartfilter“. Es öffnet sich, wenn Sie die Miniatur „Smartfilter“ im Effekte-Bedienfeld doppelt anklicken.

Links im Dialogfenster befindet sich eine Liste jener Filter, die bereits auf aktiven Smart-Objekten liegen.

Darunter finden Sie ein Dropdown-Menü, über das Sie neue Smartfilter hinzufügen können.

Rechts befindet sich eine Befehlspalette zur Steuerung der Smartfilter auf der aktiven Ebene.



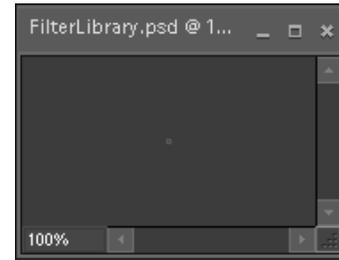
# Die Smartfilter-Bibliothek

Da PSE es mit seinen Mitteln nicht erlaubt, Smartfilter zu erstellen, entlehnt E+ vorhandene Filter aus einer früher vorbereiteten PSD-Datei. Vielleicht haben Sie bereits bemerkt, dass dieses Dokument sich kurz öffnet -- immer dann, wenn Sie einen Smartfilter anwenden.

Natürlich kann man die Datei der Bibliothek auch öffnen (Menü: „Datei > Öffnen“). Der Standardpfad ist „C: > Elements+ > 11.0 > Required > lib > FilterLibrary.psd“) öffnen. Das Dokument enthält Smart-Objekte, die entsprechend den auf sie angewandten Filtern benannt sind (Screenshot).

Sie sehen, hier sind bei weitem nicht alle Filter aus dem Menü „Filter“ aufgeführt. Die meisten derer, die fehlen, können Sie in der „Filtergalerie“ finden.

**Achtung!** Der Autor empfiehlt, die Bibliotheksdatei keinesfalls zu verändern. Dies könnte sonst zu Funktionsstörungen des Skriptes „Smartfilter“ führen.

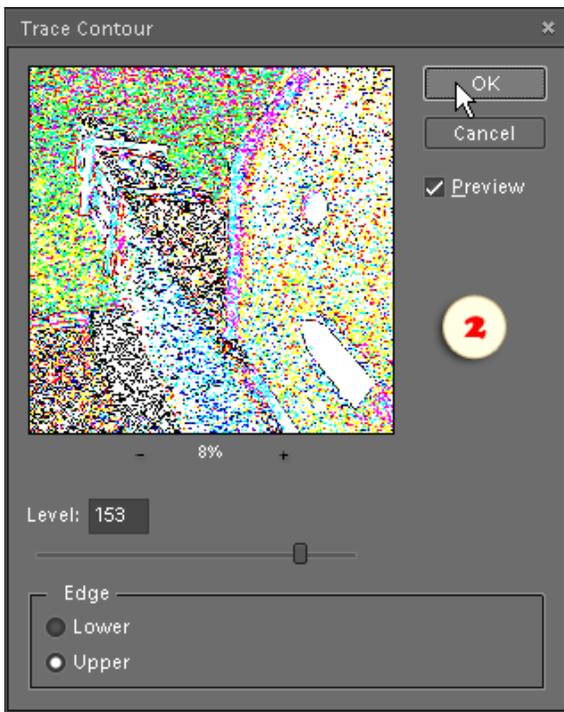


# Smartfilter hinzufügen

Sie wissen bereits, dass man Smartfilter nur auf Smart-Objekte legen kann. Wenn ein Filter auf eine oder mehrere einfache Ebenen angewandt werden soll, müssen Sie diese zuerst in ein Smart-Objekt umwandeln.

Während in der Photoshop-Vollversion ein Smartfilter automatisch erstellt wird, wenn man einen beliebigen Filter auf ein beliebiges Smart-Objekt legt, benötigt man dafür in Photoshop Elements die Hilfe von Elements+:

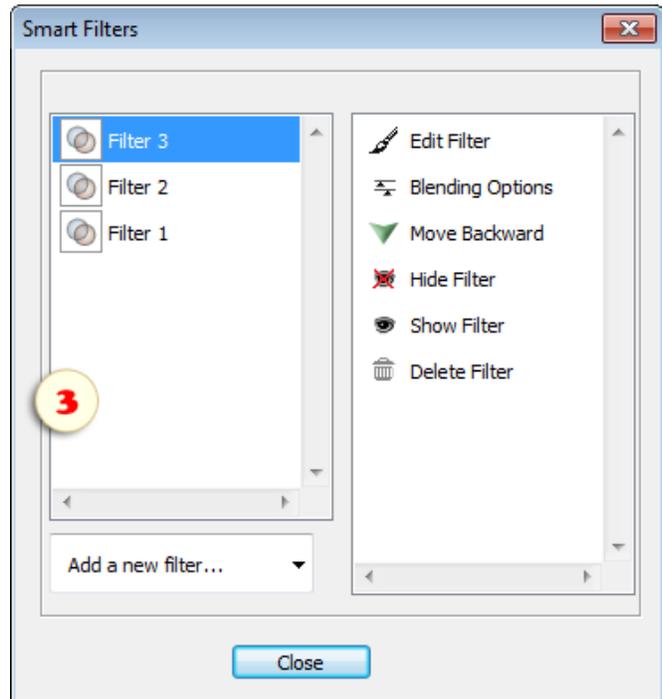
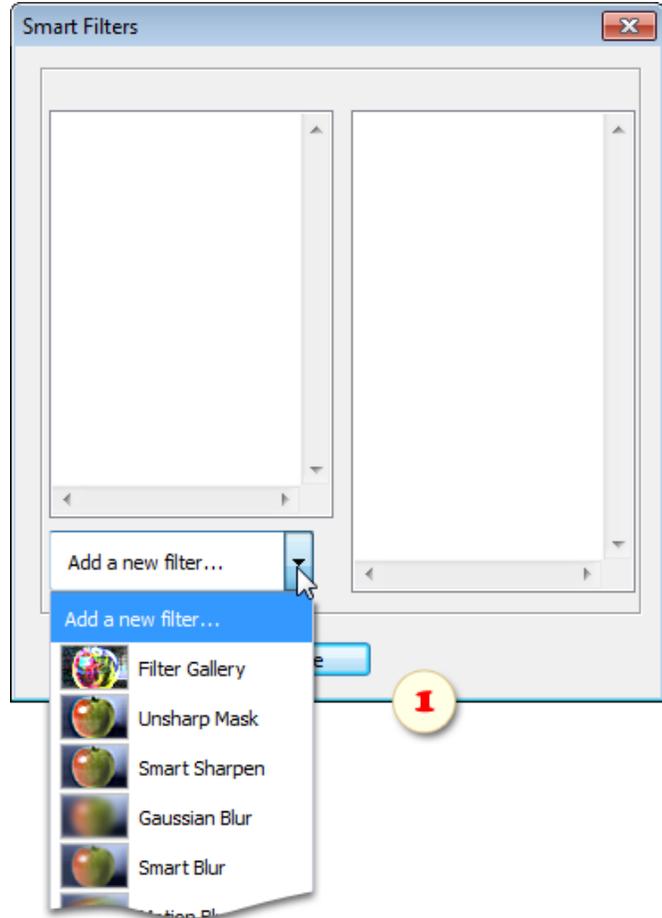
1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Smartfilter“.
2. Wählen Sie den benötigten Filter aus dem Dropdown-Menü (Abb. 1).
3. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, stellen Sie die Parameter des ausgewählten Filters ein und klicken Sie zur Bestätigung auf „OK“ (Abb. 2).



In der Liste des Dialogs „Smartfilter“ erscheint ein erstes Element, und in der Zeile der aktiven Ebene im Ebenen-Bedienfeld erscheint das  Smartfilter-Symbol.

4. Um dem Smart-Objekt einen weiteren Filter hinzuzufügen, wählen Sie seine Bezeichnung im Dropdown-Menü aus. Beachten Sie, dass das Skript Bezeichnungen angewendeter Effekte nicht erkennt. Sie erscheinen in der Liste als Ordnungszahlen (Abb. 3). Haben Sie beispielsweise vergessen, was sich hinter „Filter 2“ verbirgt, dann klicken Sie zweimal auf „Filter 2“, und es öffnet sich der Dialog mit den Einstellungen von Filter 2.

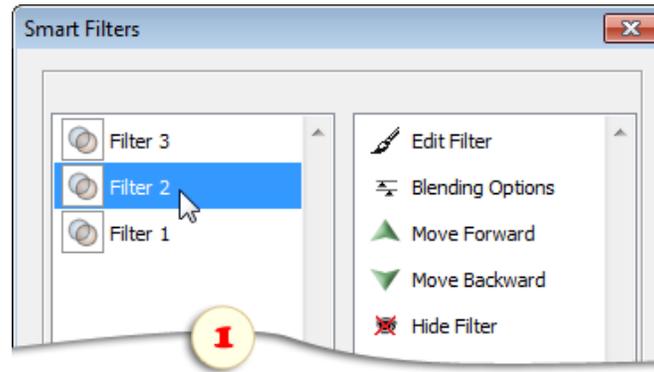
**Achtung!** Nachdem Sie einen Smartfilter im Menü ausgewählt haben, können Sie seine Anwendung nicht stoppen. Auch wenn Sie im Dialog des Filters auf „Abbrechen“ klicken oder auf der Tastatur [Esc] drücken, wird er angewandt, trotzdem er noch nicht in der Liste erscheint. Um einen versehentlich hinzugefügten Filter zu entfernen, schließen Sie den Dialog „Smartfilter“. Öffnen Sie ihn erneut, wählen Sie den neuen Filter in der Liste aus und verwenden Sie den Befehl „Filter löschen“  (Delete Filter).



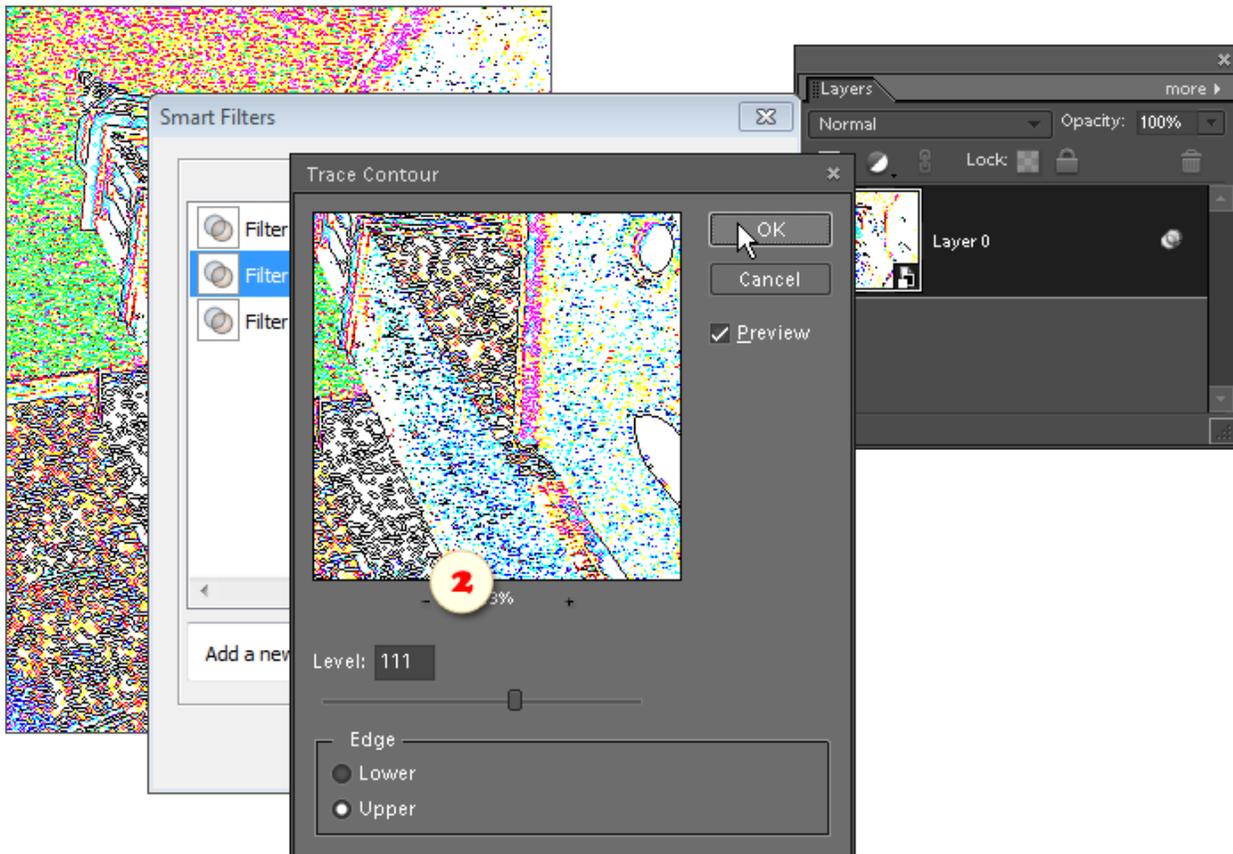
# Bearbeiten von Smartfiltern

Wie bereits gesagt, besteht der wichtigste Vorzug von Smartfiltern gegenüber einfachen Filtern darin, dass Sie die Parameter nachträglich ändern können. Das geht sehr einfach:

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld ein Smart-Objekt mit Filter.
2. Öffnen Sie den Dialog „Smartfilter“.
3. Wählen Sie den benötigten Filter aus der Smartfilterliste aus (Abb. 1) und verwenden Sie den Befehl „Filter bearbeiten“  (Edit Filter). Oder klicken Sie zweimal auf die Zeile des Filters in der Liste.



4. Es öffnet sich ein Dialogfenster mit Optionen. Bearbeiten Sie die Parameter des Filters und klicken Sie auf „OK“, um die Änderungen zu bestätigen (Abb. 2).



**Anmerkung:** Beispiele für die Maskierung von Smartfiltern werden im Abschnitt „Maskieren“ besprochen.

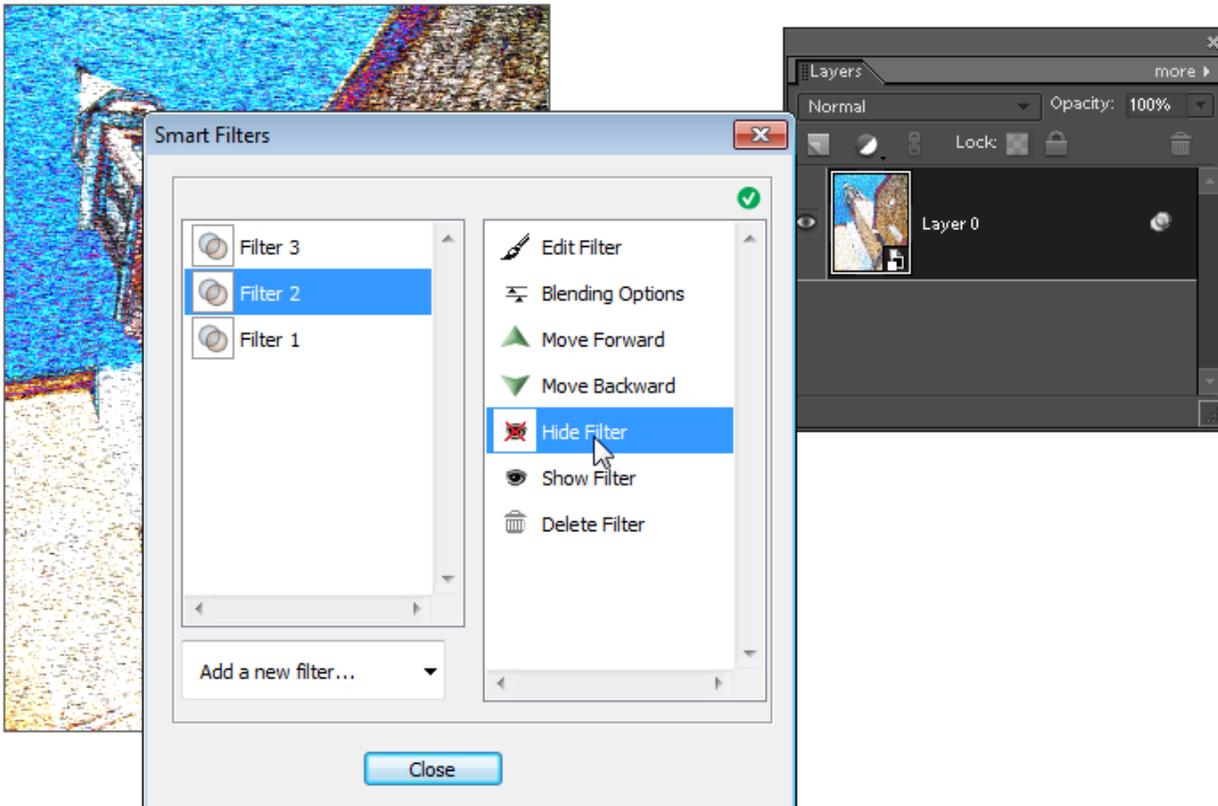
# Ein- und Ausschalten von Smartfiltern

Obwohl PSE Smartfilter offiziell nicht unterstützt, sind einige einfache Funktionen für ihre Steuerung vorhanden. Wenn Sie beispielsweise im Ebenen-Bedienfeld mit der rechten Maustaste auf das Smartfiltersymbol klicken, können Sie den Befehl „Smartfilter ausschalten“ anwenden. Um einen Smartfilter einzuschalten, klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste, und wählen Sie den Befehl „Smartfilter einschalten“. Wenn Sie alle Smartfilter entfernen wollen, wählen Sie den Menüpunkt „Alle Smartfilter löschen“.

Wenn auf einem Smart-Objekt mehrere Filter liegen, und Sie wollen nur einen ausschalten, hilft Ihnen E+. Wenn Sie beispielsweise den zweiten Filter in der Reihe verbergen möchten:

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Smartfilter“.
2. Wählen Sie in der Liste einen der hinzugefügten Filter aus.
3. Verwenden Sie den Befehl „Filter ausblenden“  (Hide Filter), um den Effekt zeitweise abzuschalten. Um einen verdeckten Filter einzuschalten, benutzen Sie „Filter einblenden“  (Show Filter).
4. Wenn Sie sicher sind, dass Sie den ausgewählten Filter nicht mehr brauchen, können Sie ihn mit „Filter löschen“  (Delete Filter) entfernen.

Auf dem Screenshot sehen Sie, wie der zweite von drei Filtern des aktiven Smart-Objektes ausgeblendet wird.

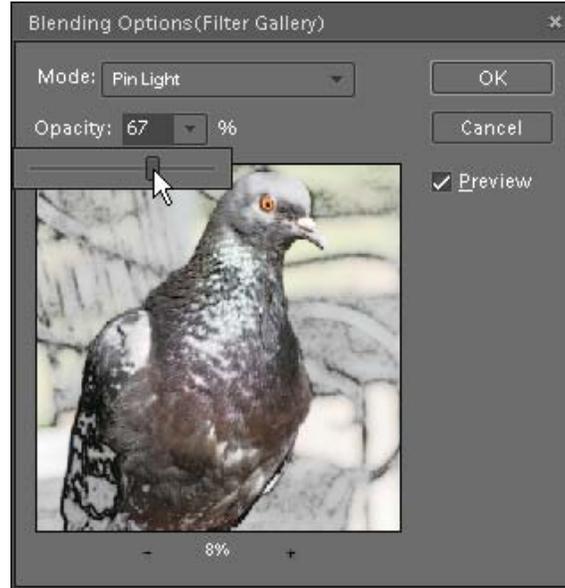


# Fülloptionen für Smartfilter

Der Dialog für die Fülloptionen des Smartfilters bietet weitere Instrumente, mit denen Sie den Einfluss des ausgewählten Filters auf das Bild kontrollieren können.

1. Öffnen Sie den Dialog „Smartfilter“.
2. Wählen Sie in der Liste einen der hinzugefügten Filter aus.
3. Verwenden Sie den Befehl „Fülloptionen“  (Blending Options).
4. Im Menü „Modus“ des Fensters, das sich öffnet, können Sie einen anderen Modus für die Füllung des Filters wählen.
5. Wollen Sie den Filter dimmen – d.h. seine Wirkung abschwächen --, dann senken Sie die „Deckkraft“ (Opacity).

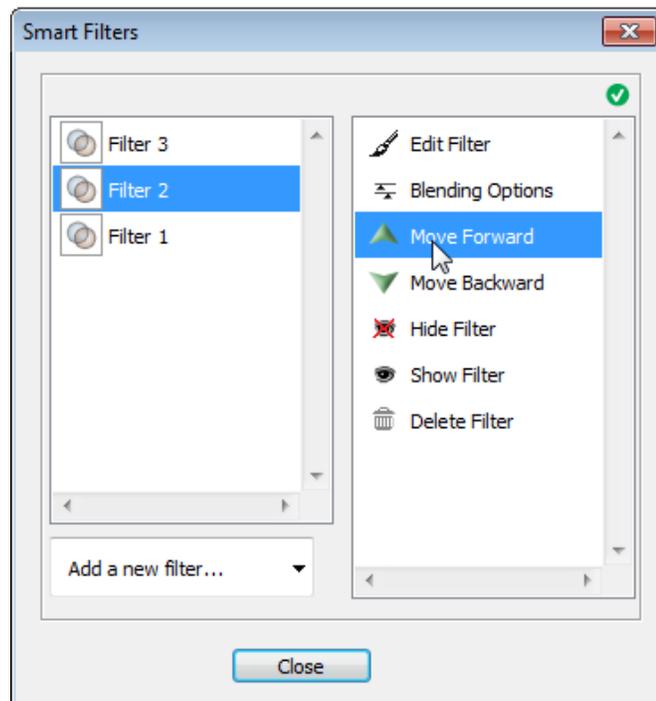
Im Beispiel auf dem Screenshot hat der Autor auf den Smartfilter „Filter Gallery“ den Modus „Pin Light“ angewandt und dessen Deckkraft gesenkt.



# Reihenfolge von Filtern

Wenn auf einem Smart-Objekt mehrere Filter liegen, kann die Änderung ihrer Reihenfolge sich radikal auf die Ansicht des Bildes auswirken.

1. Öffnen Sie den Dialog „Smartfilter“.
2. Wählen Sie in der Liste einen der hinzugefügten Filter aus.
3. Verwenden Sie den Befehl „Nach vorn verschieben“  (Move Forward), um den Filter nach vorn zu holen, d. h. in der Liste setzen Sie ihn nach oben.
4. Oder verwenden Sie den Befehl „Nach hinten verschieben“ , um den Filter nach hinten zu setzen (d.h. in der Liste nach unten).



# Pfade

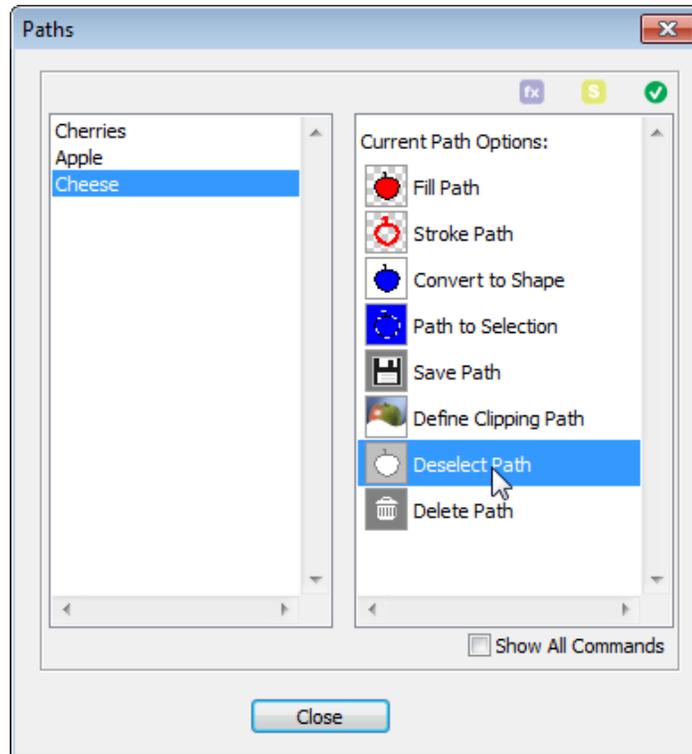
Pfade sind nicht druckbare Umrissformen von Vektorformen, die man im Bildfenster sieht, solange es aktiviert ist. Man kann jedoch diese durchsichtigen Objekte in eine Formebene umwandeln und mit ihnen sogar den sichtbaren Bereich des Gesamtbildes begrenzen.



Für die Arbeit mit Pfadfunktionen gibt es in E+ das Dialogfenster „Pfade“, welches Sie mit Doppelklick auf die Miniatur „Pfade“ im Effekte-Bedienfeld aufrufen.

Links im Dialog befindet sich eine Palette mit den im Dokument vorhandenen Pfaden.

Rechts sehen Sie die Befehlsliste, mit der Sie neue Pfade erstellen und vorhandene Pfade steuern können.



# Erstellen eines Pfades aus einer Auswahl

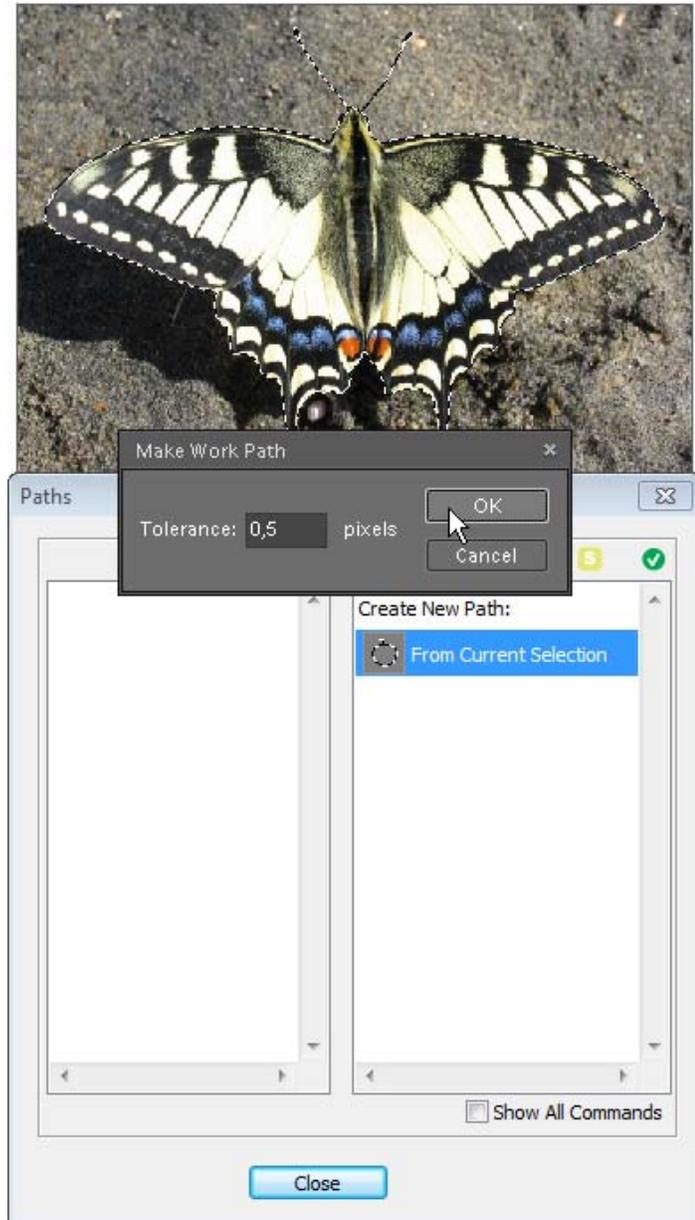
Da das Zeichenstift-Werkzeug in PSE fehlt, ist das Zeichnen eines Pfades mit Hilfe der Bezier-Kurven nicht möglich. Man kann einen Pfad mit diesem Werkzeug zeichnen oder auf Basis einer Auswahl, einer Form oder eines Textes erstellen.

Beginnen wir mit der Erstellung eines Pfades aus einer Auswahl:

1. Wählen Sie mit einem beliebigen Instrument oder Befehl einen Bildbereich aus.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.
3. Verwenden Sie den Befehl „Neuen Pfad aus Auswahl erstellen“ (Create New Path From Current Selection).
4. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, setzen Sie für den Wert „Toleranz“ ein Intervall von 0,5 bis 10 Pixel fest. Das heißt, wenn der Pfad so genau wie möglich mit der Auswahlgrenze übereinstimmen soll, geben Sie 0,5 ein. Wenn Sie jedoch Unebenheiten glätten wollen, erhöhen Sie die Toleranz auf, sagen wir, bis zu 5 Pixel.

In der Liste der Pfade erscheint das Element „Arbeitspfad“ (Work Path).

**Achtung!** Wenn Sie einen neuen Arbeitspfad erstellen, dann löschen Sie gleichzeitig den vorhandenen. Wollen Sie den vorhandenen Arbeitspfad nicht verlieren, dann speichern Sie ihn oder wandeln Sie ihn in eine Vektormaske um.



# Erstellen eines Pfades aus einer Form

Dieser Befehl bewahrt die Umriss einer Vektorform als Pfad und entfernt die ursprüngliche Formebene\*.

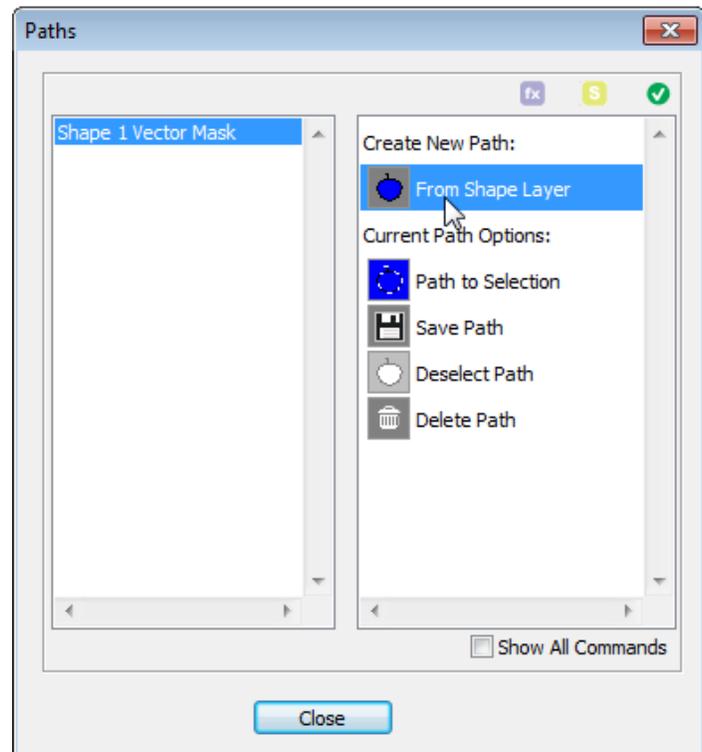
Um diese Funktion zu benutzen:

1. Erstellen oder wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine Formebene.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.
3. Verwenden Sie den Befehl „Neuen Pfad aus Formebene erstellen“  (Create New Path From Shape Layer). In der Liste der Pfade erscheint ein neues Element mit einem Namen wie „Path 1“, „Path 2“ usw.

*Anmerkung:* Wenn Sie einen Pfad aus der Vektormaske einer einfachen Ebene erstellen möchten, benutzen Sie den Befehl „Neuen Pfad aus Vektormaske erstellen“.

Wozu konvertiert man eine Form in einen Pfad? Nun, zum Beispiel um sie mit einer Rasterlinie zu umgeben. Oder um eine Vektorzeichnung in eine Raster-Datei zu überführen. Im Unterschied zu Formebenen können Vektorpfade in Dateien verschiedenster Formate abgelegt werden.

\*Um einen Pfad zu erstellen, ohne die ursprüngliche Formebene zu löschen, wählen Sie diese Ebene im Ebenen-Bedienfeld aus und verwenden Sie den Befehl „Pfad speichern“  (Save Path).



# Pfad von Text

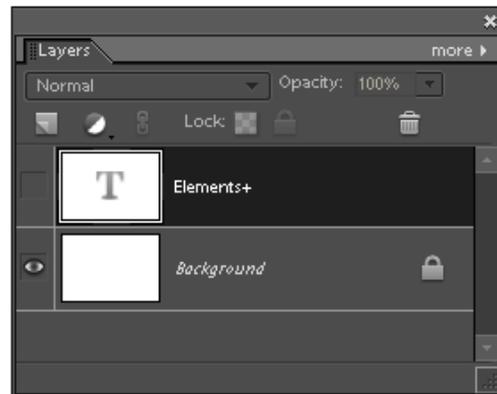
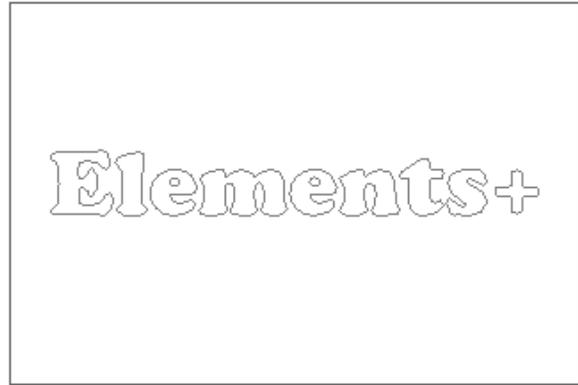
Dieser Befehl erstellt einen Arbeitspfad (Work Path) auf der Grundlage einer Textebene.

Um ihn zu verwenden:

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine Textebene aus oder erstellen Sie sie neu.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.
3. Verwenden Sie den Befehl „Neuen Pfad aus Textebene erstellen“  (Create New Path From Text Layer).

Die Textebene wird dabei nicht gelöscht. Bei Bedarf schließen oder löschen Sie sie selbst.

**Achtung!** Wenn Sie einen neuen Arbeitspfad erstellen, löschen Sie damit zugleich den vorhandenen. Wollen Sie das Ergebnis ihrer Arbeit nicht verlieren, dann speichern Sie den vorhandenen Arbeitspfad, oder wandeln Sie ihn in eine Vektormaske um.



# Auswählen eines Pfades

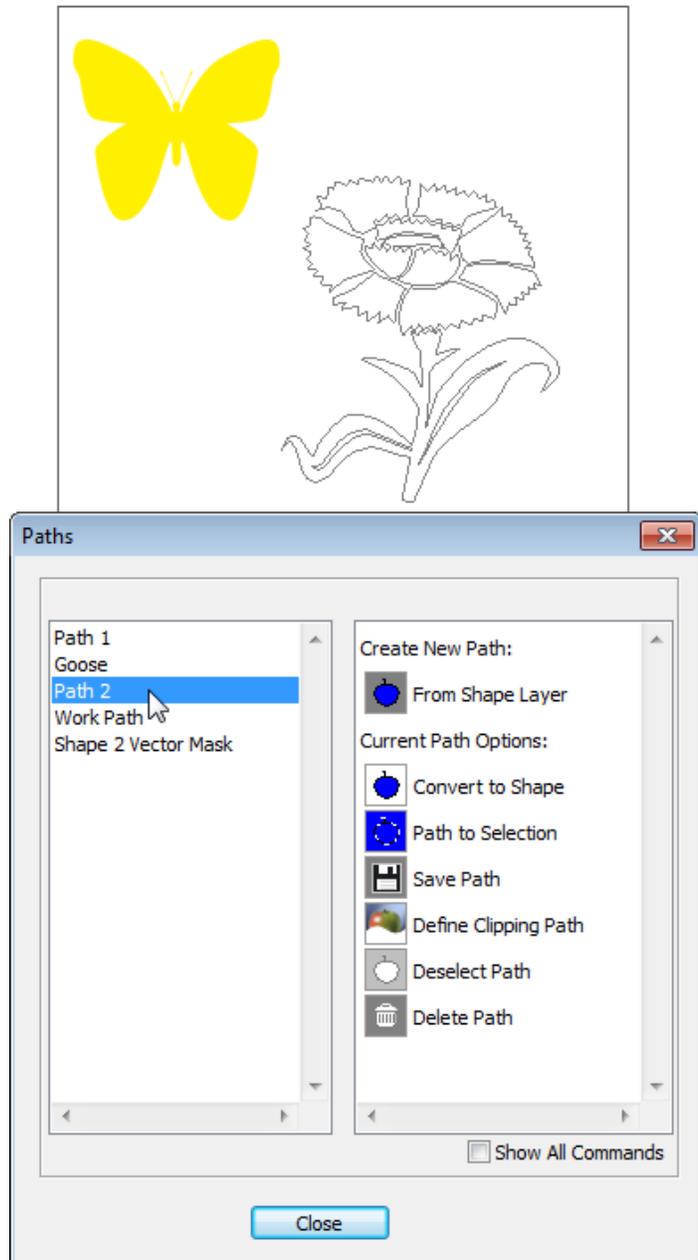
Sobald ein erstellter Pfad deaktiviert ist, können wir ihn nicht benutzen und auch nicht seine Umrisse sehen, bis wir ihn erneut auswählen (aktivieren).

Da das Pfade-Bedienfeld in PSE fehlt, erfolgt die Auswahl so:

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.
2. Klicken Sie auf einen vorhandenen Pfad in der Liste, und der Pfad ist aktiviert.

Auf dem Screenshot sehen Sie die Auswahl des Pfades „Path 2“, der die Form einer Blume hat.

**Anmerkung:** Die Auswahl von gleichzeitig zwei und mehr als zwei Pfaden ist nicht möglich.



# Pfad speichern



Es wurde schon gesagt, dass ein „Arbeitspfad“ ein „Pfad auf Zeit“ ist. Wenn Sie einen neuen Pfad aus einer Auswahl oder Textebene erstellen, dann ersetzt er den vorhandenen Arbeitspfad\*.

*\*Pfade aus Formebenen und Vektormasken werden automatisch gespeichert.*

Um einen erstellten Arbeitspfad aufzubewahren:

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.
2. Überzeugen Sie sich, dass der Arbeitspfad (Work Path) in der Pfadliste ausgewählt ist.
3. Verwenden Sie den Befehl „Pfad speichern“  (Save Path).
4. In dem Dialog geben Sie dem Pfad einen Namen drücken Sie „OK“.



Berücksichtigen Sie, dass es nicht möglich ist, einen neuen Pfad „über“ einem vorhandenen abzulegen. Das soll heißen, das Programm lehnt es ab, den Pfad unter dem Namen „Path 1“ zu speichern, wenn ein anderer Pfad mit diesem Namen bereits existiert.

Zum Schluss zwei Worte über das Speichern von Dokumenten und Pfaden. Im Unterschied zu Formebenen, können Vektorpfade in Dateien unterschiedlichster Formate gespeichert werden. Man kann zum Beispiel einen Pfad in ein JPEG-Bild überführen und ihn so im Netz veröffentlichen. Ein andere Frage ist freilich, dass diesen Pfad nur die Benutzer von Photoshop sehen können.

... Und die von Elements+ :)



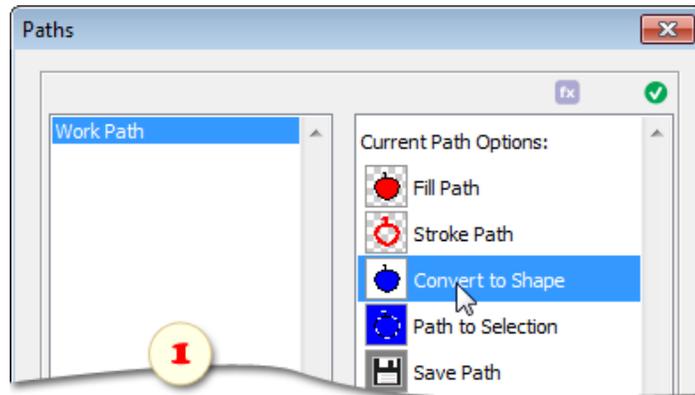
# Form aus Pfad



Der Befehl „In Form konvertieren“ (Shape from Path) wandelt einen Pfad in eine Formebene um.

Wofür kann das gut sein? Zum Beispiel für die „Vektorisierung“ eines Rasterobjektes nach dem folgenden Algorithmus:

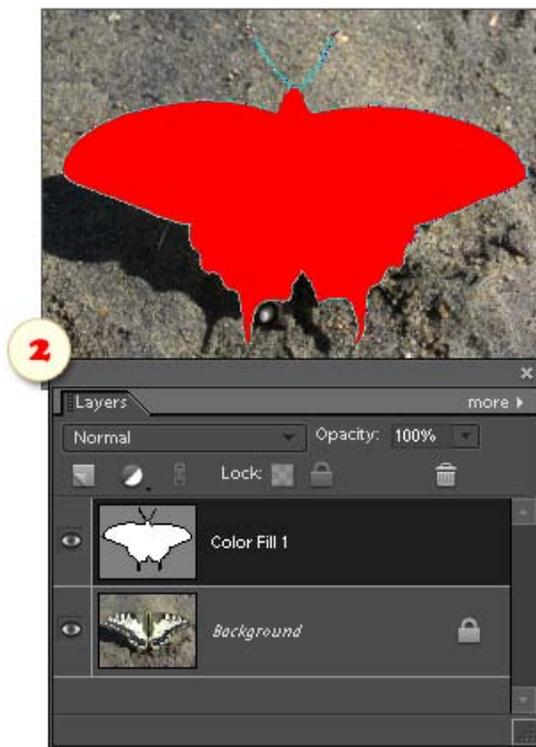
1. Wählen Sie auf dem Bild irgend ein Objekt aus, zum Beispiel mit dem Polygon-Lasso.
2. Öffnen Sie den Dialog „Pfade“.
3. Wandeln  Sie die Auswahl in einen Pfad um.
4. Verwenden Sie den Befehl „Pfad in Form konvertieren“  (Abb. 1).



5. Im Dialogfenster, das sich öffnet, wählen Sie eine Füllfarbe und drücken Sie „OK“.

Als Ergebnis erscheint im Ebenen-Bedienfeld eine neue Formebene (Abb. 2).

Wenn eine Volltonfarbe Ihnen nicht gefällt, können Sie den ausgewählten, d. h. im Moment aktiven Pfad mit den herkömmlichen Befehlen im Menü „Ebene > Neue Füllenebene > Verlauf“ oder „Ebene > Neue Füllenebene > Muster“ ändern.



## Pfadfläche füllen

Diese Funktion erstellt eine Rasterfüllung für den Innenbereich des Pfades:

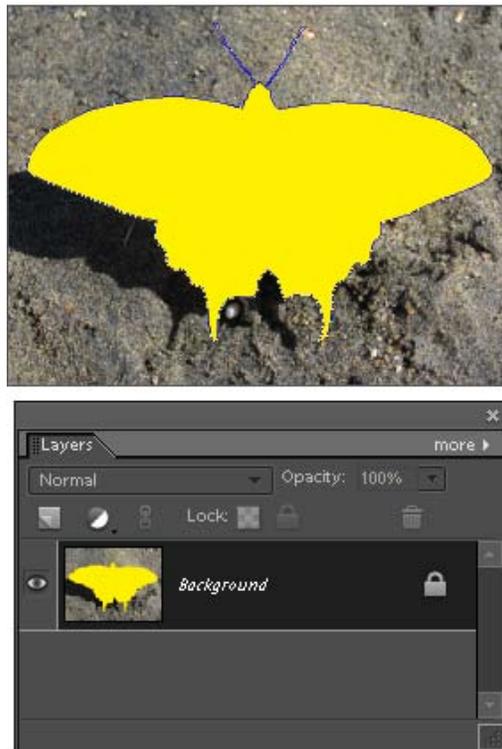
1. Erstellen Sie einen neuen Pfad oder aktivieren Sie einen vorhandenen.

2. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine Raster(!)-Ebene oder erstellen Sie eine neue.

3. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.

4. Verwenden Sie den Befehl „Pfadfläche füllen“  (Fill Path).

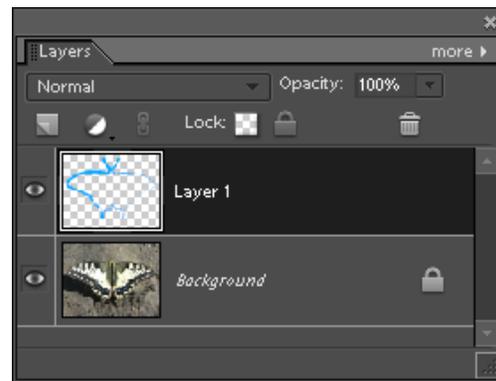
5. Im neuen Dialogfenster wählen Sie den Typ -- Farbe oder Muster -- und andere Optionen der Füllung.



# Pfadkontur füllen

Diese Funktion füllt den Vektorpfad mit einer Rasterlinie:

1. Erstellen Sie einen neuen Pfad oder wählen Sie einen vorhandenen.
2. Erstellen Sie oder wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine Rasterebene.
3. Aktivieren Sie auf der Werkzeugpalette das Instrument, mit dem Sie die Füllung der Kontur ausführen wollen: den Pinsel, den Buntstift, den Kopierstempel usw.
4. In der Optionsleiste geben Sie Form, Kantenschärfe, Deckkraft und andere Eigenschaften des gewählten Instrumentes an.
5. Wählen Sie eine Vordergrundfarbe.
6. Verwenden Sie den Befehl „Pfadkontur füllen“  (Stroke Path).
7. Im Dialogfenster „Pfadkontur“ wählen Sie das gewünschte Instrument -- das gleiche wie in Punkt 3.
8. Mit der Option „Druck simulieren“ können Sie den Pfad mit einem Strich variabler Breite umreißen (Screenshot).
9. Drücken Sie „OK“ für die Ausführung der Füllung.

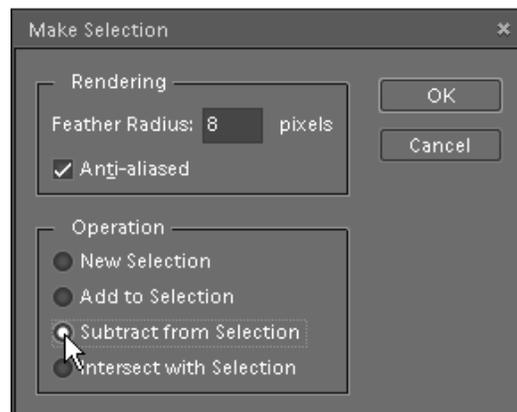
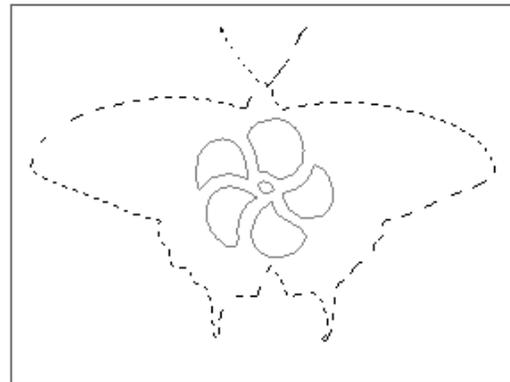


# Erstellen einer Auswahl aus einem Pfad

Dieser Befehl lädt den aktiven Vektorpfad als Raster-Auswahl:

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.
2. Erstellen Sie einen neuen Pfad oder wählen Sie einen vorhandenen.
3. Verwenden Sie den Befehl „Pfad als Auswahl laden“  (Path to Selection).
4. Bei Bedarf geben Sie im Auswahldialog den Radius der weichen Kante für die Auswahl ein, und wählen Sie den Lademodus.

Im Beispiel auf dem Screenshot wird der zu ladende Pfad, die Blume, von einer Auswahl, dem Schmetterling, subtrahiert.



# Beschneidungspfad

Diese Funktion liefert einen Ausschnitt des sichtbaren Dokumentbereiches für den Druck und den Export in andere Anwenderprogramme.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Pfade“.
2. Erstellen Sie einen neuen Pfad oder wählen Sie einen vorhandenen, der den zu druckenden Bereich des Dokumentes umschließt.
3. Wenn Sie den Arbeitspfad oder den Vektormaskenpfad der aktiven Ebene benutzen wollen, speichern  Sie ihn unter einem geeigneten Namen\*. (Pfade aus Formebenen werden automatisch gespeichert.)
4. Verwenden Sie den Befehl „Beschneidungspfad“  (Define Clipping Path).
5. Im „Pfad“-Menü des Dialogs wählen Sie den Pfad\*, den Sie als Beschneidungspfad benutzen wollen (Screenshot), und stellen Sie bei Bedarf einen Wert für die „Kurvenannäherung“ ein.

*\*Nicht gespeicherte Pfade können nicht als Beschneidungspfad benutzt werden.*

6. Das ist alles. Jetzt können Sie das Bild drucken.
7. Um den Beschneidungspfad in einer anderen Anwendung (InDesign, Illustrator, u. ä.) zu verwenden, speichern Sie das Dokument im Format PSD oder TIFF.
8. Wenn Sie den Beschneidungspfad abschalten wollen, öffnen Sie erneut den Dialog „Beschneidungspfad“ und wählen Sie im „Pfad“-Menü die Option „Ohne“ (None).

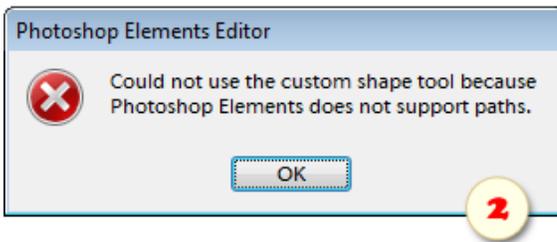


# Pfad deaktivieren

Ist der gewählte Pfad aktiv, dann sehen wir seine Umrisse im Dokumentfenster. In einer PSE-Umgebung lassen sich aktive Pfade nicht verbergen, auch nicht mit der Tastenkombination [Ctrl+H]. Das bedeutet, dass Sie den Pfad einer aktiven Formebene nicht ausblenden können (Abb. 1).

Außerdem erlaubt PSE es in einigen Fällen nicht, eine neue Formebene zu erstellen. Stattdessen erhalten Sie eine Mitteilung wie diese:



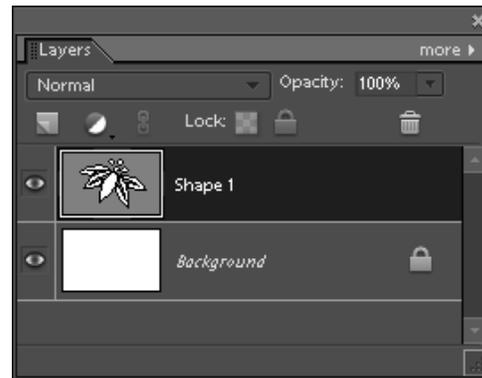
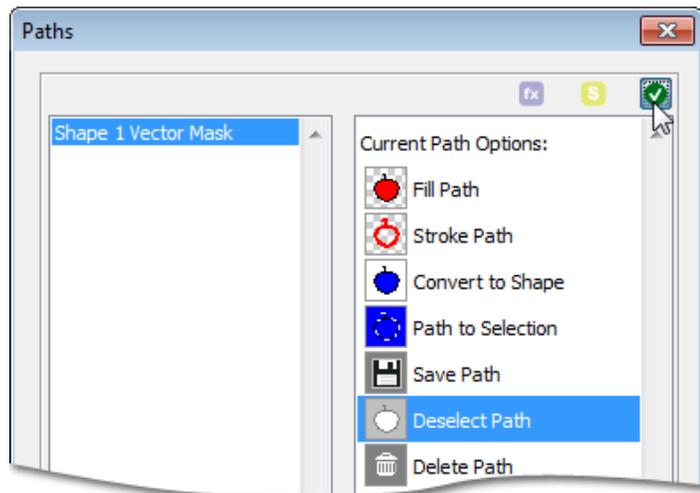


Um die Arbeit im normalen Modus fortzusetzen und das Bild zu „säubern“, müssen Sie die Auswahl des Pfades aufheben:

1. Öffnen Sie den Dialog „Pfade“.
2. Verwenden Sie den Befehl „Pfad deaktivieren“  (Deselect Path).

Auf dem Screenshot 1 wird der Vektormasken-Pfad der aktiven Formebene „Shape 1“ deaktiviert.

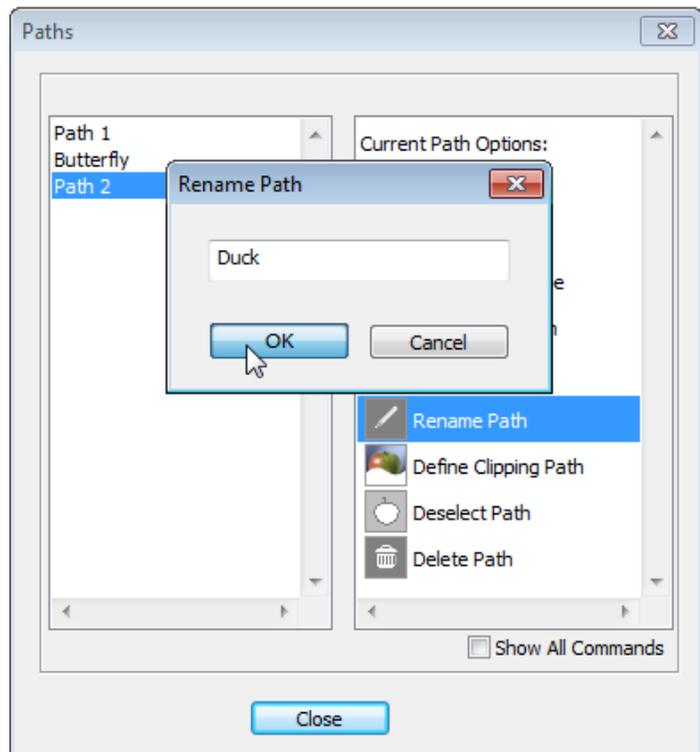
Ist der Pfad gespeichert, kann man ihn im Pfade-Dialog später wieder aktivieren.



## Steuerung von Pfaden

Betrachten wir die übrigen Befehle für die Steuerung vorhandener Pfade:

1. Wählen Sie zuerst links im Dialog „Pfade“ ein Element, auf das Sie einen Befehl anwenden möchten.
2. Wenn Sie dem Pfad einen einprägsameren Namen geben wollen, benutzen Sie den Befehl „Pfad umbenennen“  (Rename Path), und geben Sie im Dialogfenster den neuen Namen ein (Screenshot).
3. Mit „Pfad duplizieren“  (Duplicate Path) erstellen Sie eine genaue Kopie des ausgewählten Pfades. Das ist nützlich, wenn Sie z.B. an verschiedenen Orten des Dokumentes identische Pfade positionieren müssen.
4. Wenn Sie schließlich absolut sicher sind, dass Sie den ausgewählten Pfad nicht mehr benötigen werden, benutzen Sie den Befehl „Pfad löschen“  (Delete Path).



# Text



Für die Textfunktionen von E+ gibt es den Dialog „Text“, den Sie mit Doppelklick auf die Miniatur „Text“ im Effekte-Bedienfeld aufrufen.

Vorher überzeugen Sie sich bitte, dass im Ebenen-Bedienfeld eine Textebene ausgewählt ist.

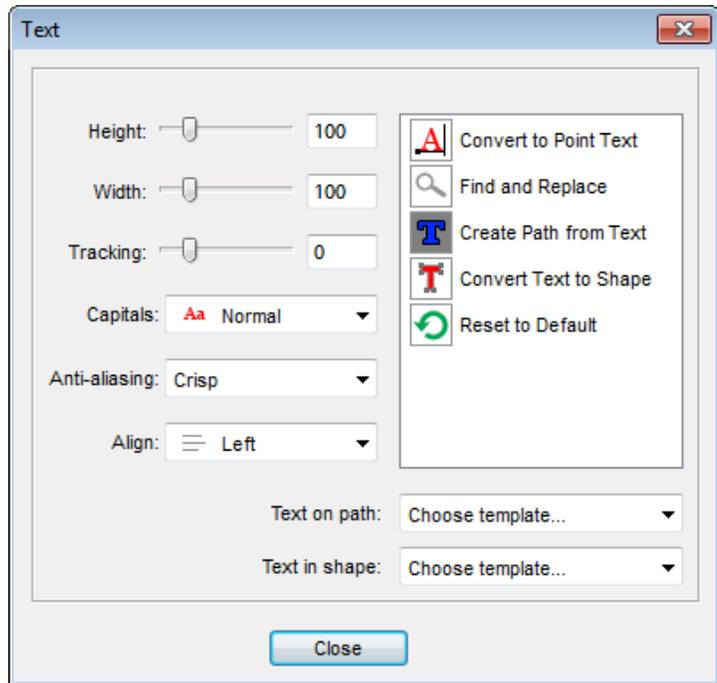
Beachten Sie, dass hier die Bearbeitung nur eines Textfragmentes nicht möglich ist. Alle Werkzeuge wirken auf die gesamte Ebene.

Außerdem ist wichtig zu wissen, dass Sie das Effekte-Bedienfeld nicht benutzen können, während Sie den Textinhalt bearbeiten. Deshalb müssen Sie vor Aufruf des Text-Dialoges den Editiermodus für den Textinhalt mit [Ctrl+Enter] verlassen.

Neben der üblichen Befehlsliste enthält der Text-Dialog eine Vielzahl an Reglern und Dropdown-Menüs.

*Anmerkung:* Bei der PSE-Version für Windows können Sie während der Arbeit mit dem Skript Ihre Änderungen nicht im Bildfenster verfolgen.

Sie werden erst sichtbar, nachdem Sie das Dialogfenster wieder geschlossen haben.

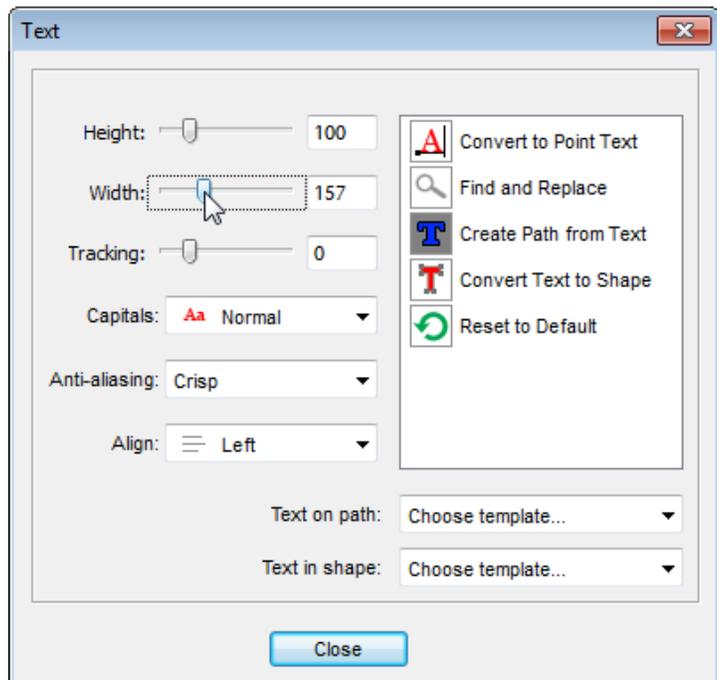
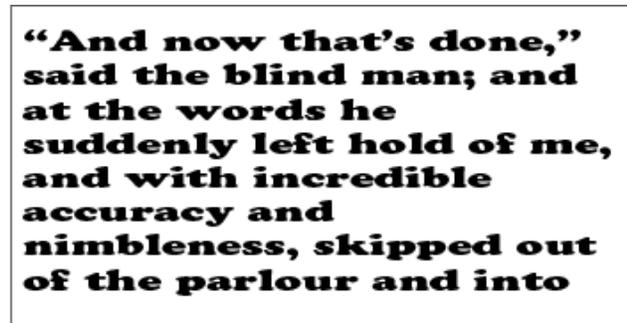


## Skalieren von Symbolen

Das Skalieren erlaubt es, die Verhältnisse von Breite und Höhe der Textzeichen zu ändern, ohne die Textebene zu transformieren.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine Textebene.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Text“.
3. Geben Sie mittels der Regler Werte für die „Breite“ (Width) und Höhe“ (Height) der Textzeichen ein oder schreiben Sie einen Wert zwischen 0 und 1000 in das entsprechende Feld.
4. Um die Ausgangsform und -größe der Zeichen wieder herzustellen, setzen Sie Breite und Höhe auf 100%, oder verwenden Sie den Befehl „Zurücksetzen auf Voreinstellungen“  (Reset to Default).

*Anmerkung:* Das Skalieren großer Textfragmente kann eine Weile dauern. Bitte haben Sie Geduld.

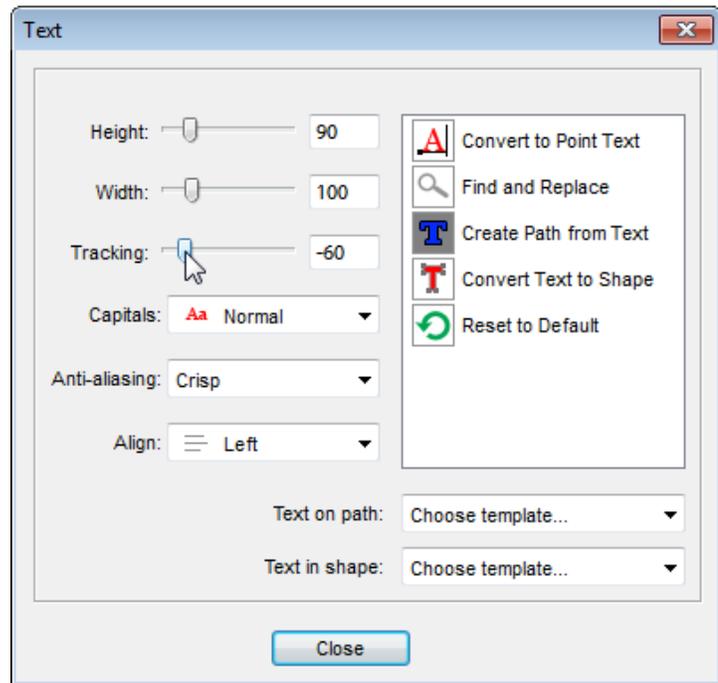


# Laufweite

Mit der Einstellung der Laufweite (engl. „Tracking“) verbreitern oder verkürzen Sie die Abstände zwischen den Textzeichen.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine Textebene aus.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Text“.
3. Ändern Sie die Intervallbreite mit dem Regler „Laufweite“ (Tracking) oder geben Sie in das entsprechende Feld einen Zahlenwert zwischen -1000 und 10000 ein.
4. Um die normale Intervallgröße wiederherzustellen, setzen Sie den Wert „Laufweite“ auf 100% oder verwenden Sie den Befehl „Zurücksetzen auf Voreinstellungen“  (Reset to Default).

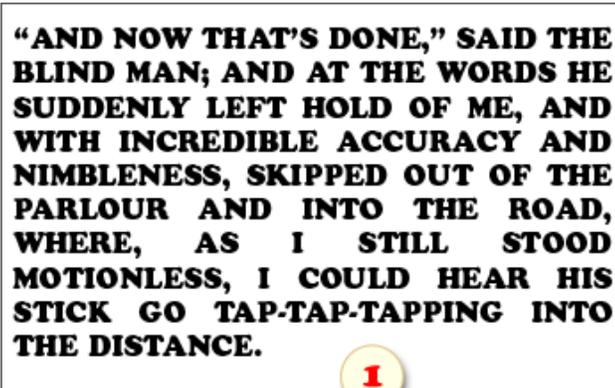
*Anmerkung:* Für große Textfragmente kann die Änderung der Laufweite einige Zeit dauern. Bitte haben Sie Geduld.



# Großbuchstaben

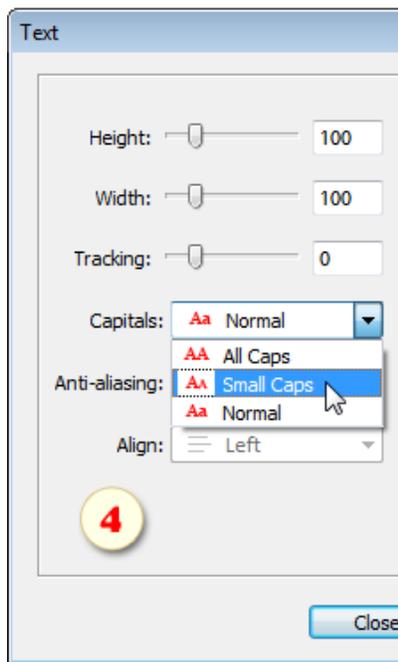
Mit dem Menü „Großbuchstaben“ können Sie kleine Buchstaben der aktiven Textebene als Großbuchstaben darstellen.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine vorhandene Textebene aus oder geben Sie neuen Text ein.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Text“ und wählen Sie im Menü „Großbuchstaben“ (Capitals) einen Modus aus (Abb. 4).
3. Wollen Sie zum Beispiel alle Buchstaben der Textebene (Abb. 1) in Großbuchstaben umwandeln, dann wählen Sie den Menüpunkt „Alle“ **AA** (All Caps).
4. Für die Umwandlung der Kleinbuchstaben in kleine Großbuchstaben (Abb. 2) benutzen Sie den



Menüpunkt „Kapitälchen“ **Aa** (Small Caps).

5. Wenn Sie schließlich zur Ausgangsgestalt des Textes zurückkehren wollen (Abb. 3), wählen Sie den Menüpunkt **Aa** „Normal“.



**“AND NOW THAT’S DONE,” SAID THE BLIND MAN; AND AT THE WORDS HE SUDDENLY LEFT HOLD OF ME, AND WITH INCREDIBLE ACCURACY AND NIMBLENESS, SKIPPED OUT OF THE PARLOUR AND INTO THE ROAD, WHERE, AS I STILL STOOD MOTIONLESS, I COULD HEAR HIS STICK GO TAP-TAP-TAPPING INTO THE DISTANCE.**

2

**“And now that’s done,” said the blind man; and at the words he suddenly left hold of me, and with incredible accuracy and nimbleness, skipped out of the parlour and into the road, where, as I still stood motionless, I could hear his stick go tap-tap-tapping into the distance.**

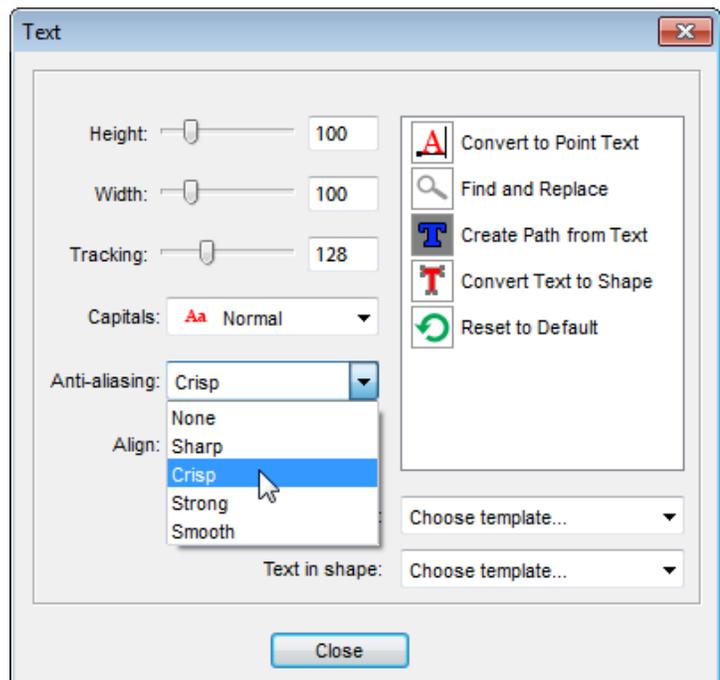
3

## Glättung

Die Vollversion von Photoshop bietet vier Algorithmen für die Glättung der Textränder. PSE hingegen verfügt über nur eine einzige Methode.

Wenn Ihnen das mit dieser Methode erreichte Ergebnis nicht genügt:

1. Öffnen Sie das Dialogfenster „Text“.
2. Wählen Sie eine Option im Menü „Glättung“ (Anti-aliasing):
  - Scharf (Sharp)
  - Schärfer (Crisp)
  - Stark (Strong)
  - Abrunden (Smooth)
3. Wenn Sie die Glättung ganz ausschalten wollen, wählen Sie „Keine“ (None).



# Umschalten zwischen Zeilen- und Absatzmodus

In PSE müssen Sie den Modus „Einzeiliger Text“ oder „Absatztext“ vor Beginn der Texteingabe festlegen.

Um mit der zeilenweisen Texteingabe, in Photoshop auch „Punkttext“ genannt, zu beginnen, klicken Sie nur auf das Textwerkzeug. Im Zeilenmodus ist jede einzelne Zeile unabhängig von den anderen. Das heißt, um eine neue Zeile zu beginnen, müssen Sie die vorhergehende mit [Enter] abschließen (oberer Screenshot).

Im Modus „Absatztext“ geben Sie mit dem Textwerkzeug Textgrenzen vor. In diesem Modus wird der eingegebene Text am rechten Absatzrand automatisch auf die neue Zeile umgebrochen (unterer Screenshot).

Mit E+ können Sie zwischen Zeilen- und Absatzmodus hin- und herschalten, auch nachdem Sie bereits mit der Texteingabe begonnen haben:

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die benötigte Textebene.

2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Text“.

3. Für die Umwandlung eines vorhandenen „Absatz“-Textes in einen „Zeilen“-Text, benutzen Sie den Befehl „In Punkttext konvertieren“ (Convert to Point Text).

4. Umgekehrt wandelt der Befehl „In Absatztext konvertieren“ (Convert to Paragraph Text) einen „Zeilen“-Text in einen „Absatz“-Text um.



## Blocksatz

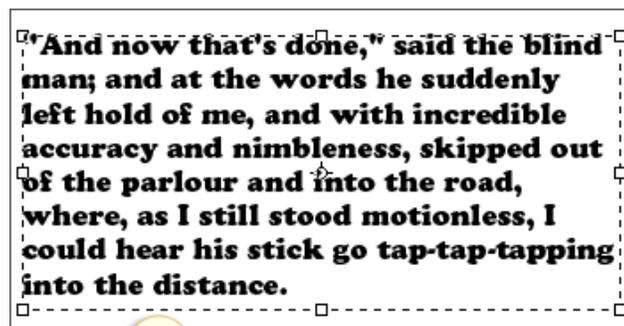
Photoshop Elements bietet drei Möglichkeiten für die Ausrichtung des Textabsatzes: linksbündig, rechtsbündig und zentriert.

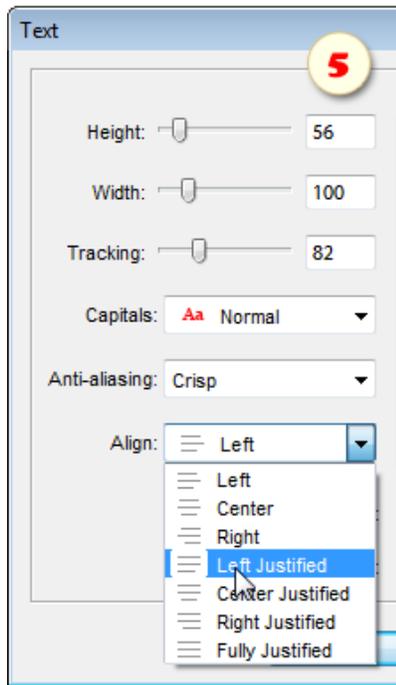
E+ fügt als weitere Möglichkeit den Blocksatz hinzu.

1. Erstellen Sie im Dokument einen Text-Absatz (keinen „Zeilen“-Text).

2. Öffnen Sie den Dialog „Text“.

3. Wählen Sie im Menü „Ausrichten“ (Align) eine der vier Blocksatz-Varianten (Abb. 5).





“And now that’s done,” said the blind man; and at the words he suddenly left hold of me, and with incredible accuracy and nimbleness, skipped out of the parlour and into the road, where, as I still stood motionless, I could hear his stick go tap-tap-tapping into the distance.

1

“And now that’s done,” said the blind man; and at the words he suddenly left hold of me, and with incredible accuracy and nimbleness, skipped out of the parlour and into the road, where, as I still stood motionless, I could hear his stick go tap-tap-tapping into the distance.

2

Diese Varianten für den Blocksatz unterscheiden sich voneinander lediglich in der Behandlung der letzten Zeile:

1.  Die Option „Blocksatz, letzte linksbündig“ (Left Justified) richtet die letzte Zeile am linken Absatzrand aus (Abb. 1).
2.  „Blocksatz, letzte zentriert“ (Center Justified) setzt die letzte Zeile in die Mitte (Abb. 2).
3.  „Blocksatz, letzte rechtsbündig“ (Right Justified) richtet die letzte Absatzzeile am rechten Absatzrand aus (Abb. 3).
4.  „Im Blocksatz ausrichten“ (Fully Justified) richtet die letzte Zeile an beiden Absatzrändern aus (Abb. 4).

“And now that’s done,” said the blind man; and at the words he suddenly left hold of me, and with incredible accuracy and nimbleness, skipped out of the parlour and into the road, where, as I still stood motionless, I could hear his stick go tap-tap-tapping into the distance.

3

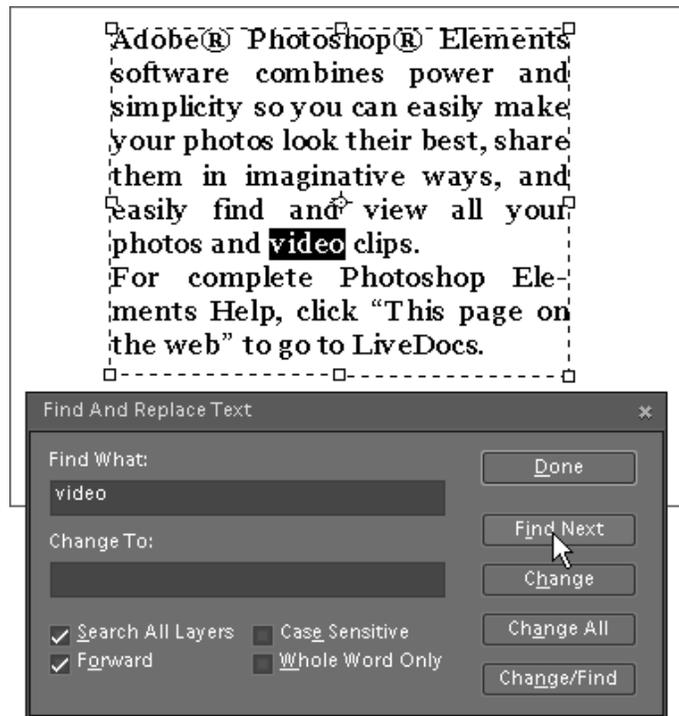
“And now that’s done,” said the blind man; and at the words he suddenly left hold of me, and with incredible accuracy and nimbleness, skipped out of the parlour and into the road, where, as I still stood motionless, I could hear his stick go tap-tap-tapping into the distance.

4

# Suchen und Ersetzen

 Den Befehl „Suchen und Ersetzen“ (Find and Replace) öffnet ein Dialogfenster, das Sie sicherlich bereits aus Textverarbeitungsprogrammen kennen.

Dieses Instrument kann nützlich sein für die Arbeit mit sehr großen Textfragmenten.



# Pfad von Text

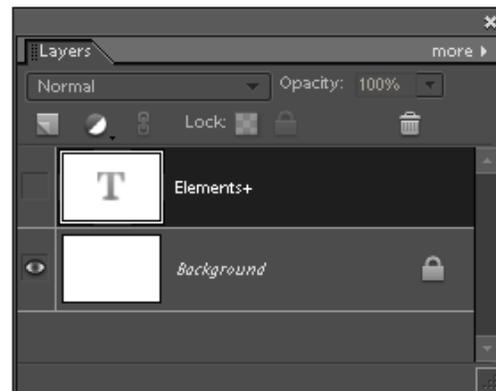
Mit diesem Befehl erstellen Sie einen Arbeitspfad auf Grundlage einer Textebene.

Dafür:

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine vorhandene Textebene oder erstellen Sie eine neue.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Text“.
3. Wenden Sie den Befehl „Pfad von Text erstellen“  (Create Path From Text) an.

Die Textebene wird nach der Umwandlung nicht gelöscht, d. h. bei Bedarf schließen oder entfernen Sie sie selbst.

**Anmerkung:** Diese Funktion ist absolut identisch mit dem Befehl „Pfad von Textebene erstellen“ (Create New Path From Text Layer) aus dem Dialog „Pfade“.



# Umwandeln eines Textes in eine Form

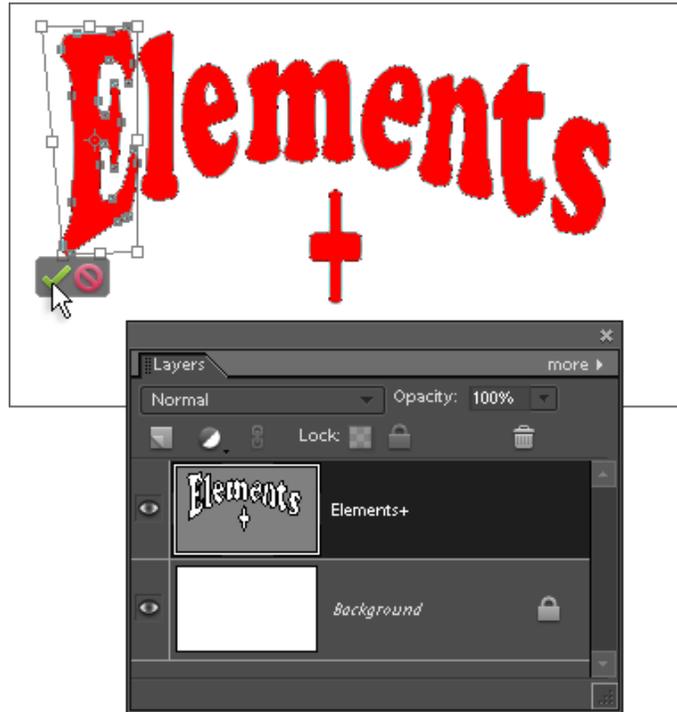
 Diese Funktion wandelt einen Text in eine Formebene um.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld eine Textebene.
2. Öffnen Sie den Dialog „Text“.
3. Verwenden Sie den Befehl „Text in Form konvertieren“  (Convert Text to Shape).

Nach einer solchen Umwandlung können Sie z.B. einen beliebigen Buchstaben mit dem Formauswahl-Werkzeug auswählen und ihn unabhängig von den anderen umformen (Screenshot).

Zugleich bleibt bei der Umwandlung in eine Formebene die ursprünglich Vektornatur der Ebene erhalten. Das bedeutet insbesondere, dass sie keine Qualitätsverluste erleidet.

Die Kehrseite dieser Methode ist, dass Sie mit dem Textinstrument den Textinhalt nicht ändern können.



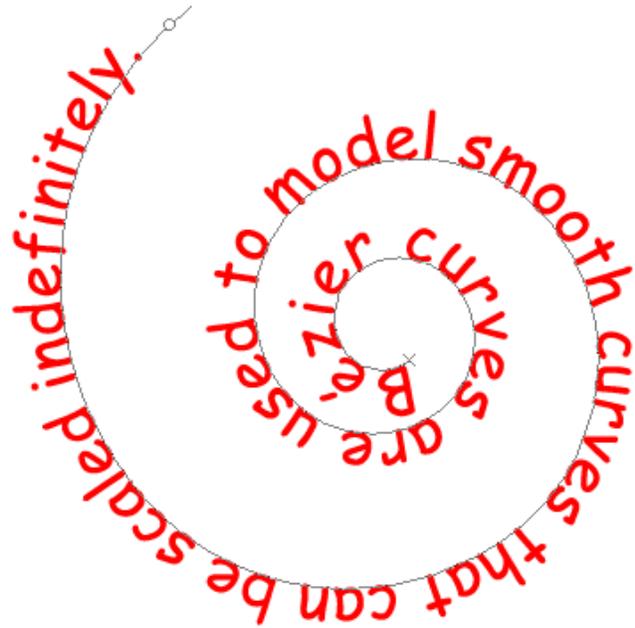
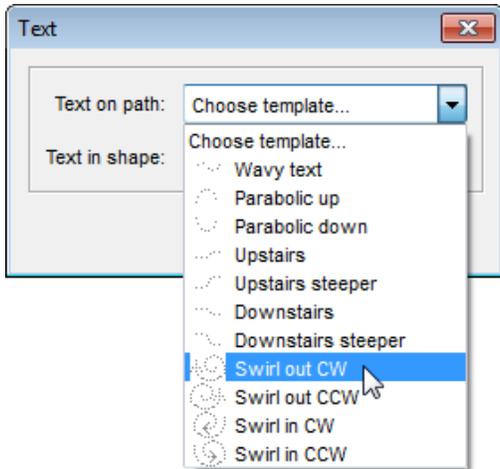
# Text auf Pfad

Da das Zeichenstift-Werkzeug in PSE fehlt, ist das Zeichnen eines Pfades für Text mit Hilfe der Bezier-Kurven nicht möglich. Um dieses Problem wenigstens teilweise zu lösen, verwendet E+ vorgefertigte Mustervorlagen für häufiger vorkommende Fälle.

1. Öffnen Sie ein Dokument, in das pfadgeführter Text eingefügt werden soll.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Text“.
3. Wählen Sie eine passende Vorlage im Menü „Text auf Pfad“ (Text on path).

Das Skript öffnet eine Datei mit fertigen Vorlagen und kopiert die ausgewählte Variante in Ihr Dokument.

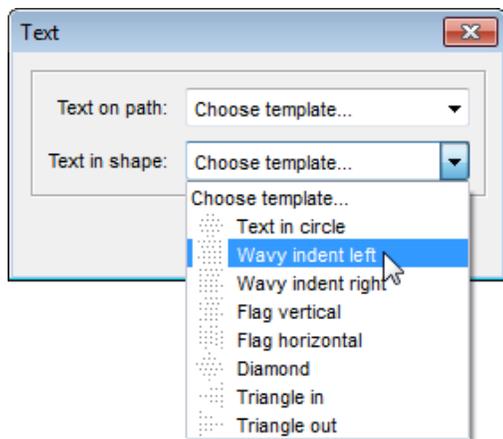
4. Nun können Sie Größe und Lage der importierten Ebene bestimmen.
5. Zum Schluss ersetzen Sie die Worte „Edit this text“ mit eigenem Text.
6. Legen Sie in der Optionsleiste Art, Größe und Farbe der Schrift fest.



## Text in Form

Da PSE keine „geformten“ Textabsätze erstellen kann, bietet E+dafür einige fertige Vorlagen.

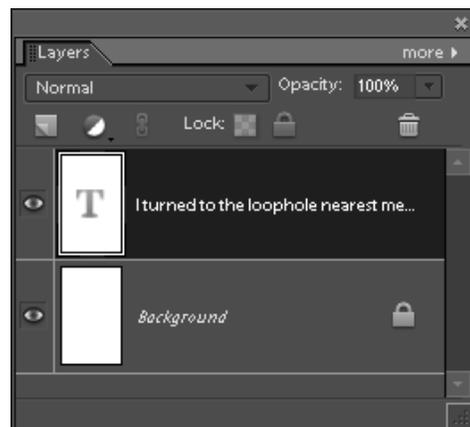
1. Öffnen Sie ein Dokument, in das „geformter“ Text eingefügt werden soll.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Text“.
3. Wählen Sie eine passende Vorlage aus dem Menü „Text in Form“ (Text in shape). Im Beispiel wurde die Vorlage „Gewellter Einzug links“ benutzt.



Das Skript öffnet eine Datei mit Vorlagen von Formebenen und kopiert das entsprechende Muster in Ihr Dokument.

4. Passen Sie Größe und Lage der importierten Ebene an. Ein Verzerren der Proportionen sollten Sie vermeiden. Später können Sie mit dem Textwerkzeug Breite und Höhe des Absatzes ändern, ohne die Ebene zu transformieren.
5. Ersetzen Sie die Worte „Edit this text“ durch eigenen Text.
6. Legen Sie Art, Größe und Farbe der Schrift fest.

I turned to the loophole nearest me and looked out. The embers of the great fire had so far burned themselves out, and now glowed so low and duskily, that I understood why these conspirators desired a torch. About halfway down the slope to the stockade they were collected in a group; one held the light; another was on his knees in their midst, and I saw the blade of an open knife shine in his hand with varying colors, in the moon and torchlight. The rest were all somewhat stooping, as though



# Skripten

Photoshop und Photoshop Elements verstehen die Skriptsprache JavaScript. Mit ihr können verschiedene Operationen automatisiert werden, wie beispielsweise Routinen, das Auslesen von Metadaten, das Zusammenstellen komplexer Effekte u.a.m.



E+ besitzt eine ganze Reihe fertiger Skripten verschiedener Komplexität und Funktionalität. Sie können sie direkt über das Dialogfenster „Skripten“ aufrufen. Es erscheint, wenn Sie im Effekte-Bedienfeld zweimal auf die Miniatur „Skripten“ klicken.

*Anmerkung:* Jedes Skript aus Elements+ können Sie auch unmittelbar in das Effekte-Bedienfeld einfügen.

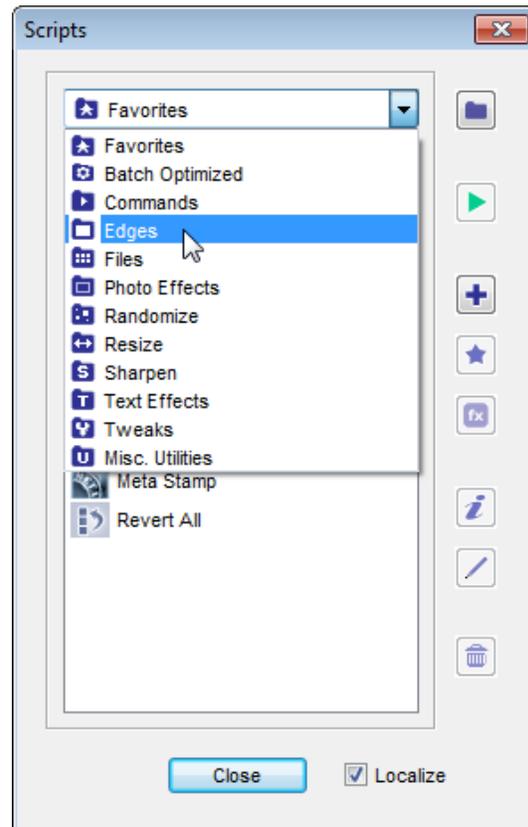
Das Skriptenverzeichnis, auch Skriptenkatalog genannt, gliedert sich in mehrere Kategorien, zwischen denen Sie über ein Dropdown-Menüs wechseln können (Screenshot).

Diesem Verzeichnis können Sie weitere Skripten hinzufügen, welche Sie beispielsweise im Internet gefunden oder auch selbst geschrieben haben.

Um ein Skript auszuführen, wählen Sie es in der Liste\* aus, klicken Sie auf die Schaltfläche ► „Ausführen“, oder klicken Sie doppelt auf die Zeile des Skripts.

\*Standardmäßig sind die Skriptenbezeichnungen lokalisiert. Das heißt, wenn Sie in den Einstellungen von E+ als Sprache Deutsch ausgewählt haben, dann erscheinen sie in Deutsch. Falls Sie die englischen Bezeichnungen bevorzugen, entfernen Sie bitte das Häkchen „Lokalisieren“ („Localize“) im unteren Bereich des Dialogfensters.

In diesem Abschnitt werden die Skripten kurz beschrieben und Anleitungen für ihre Verwendung gegeben.

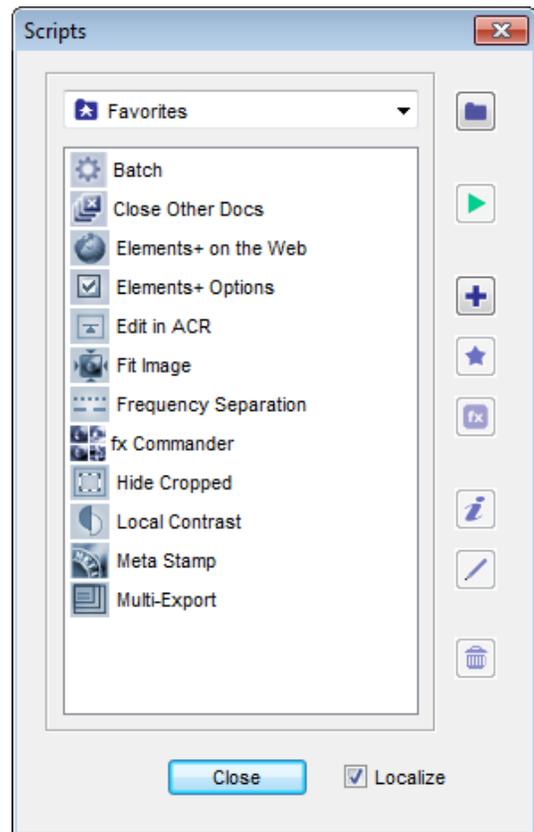


## Die Kategorie „Favoriten“

Die Kategorie „Favoriten“ (Favorites) dient dem bequemen Aufruf häufig verwendeter Skripten.

Um ein Skript aus einer anderen Kategorie in die Kategorie „Favoriten“ einzufügen, benutzen Sie entweder die Schaltfläche  „Favoriten“ oder Ihren Dateimanager. Mit seiner Hilfe kopieren Sie die Skriptdatei in den Ordner des Skriptenverzeichnisses.

Um ein Skript aus den „Favoriten“ zu entfernen, löschen Sie die Datei mit  „Löschen“.



## Die Kategorie „Für Stapelverarbeitung“ (Batch Optimized)

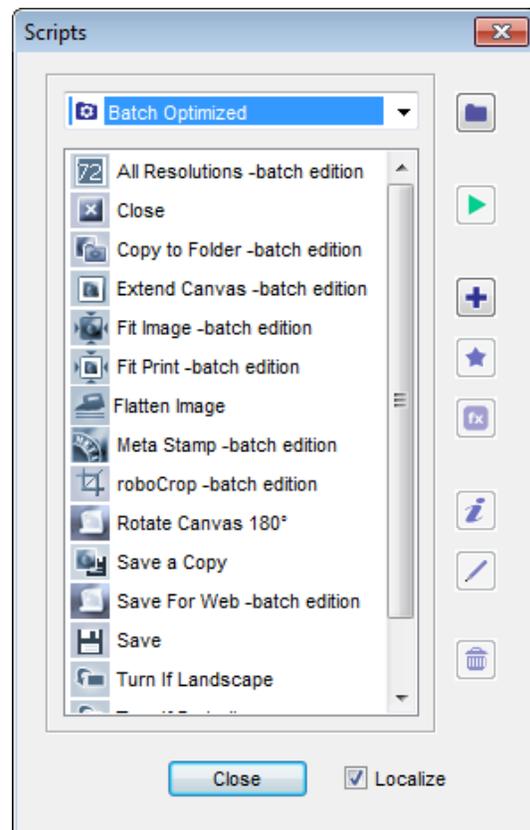
Die Kategorie „Für Stapelverarbeitung“ ist für Skripten gedacht, die „im Stillen“ vom Programm ausgeführt werden, ohne dass der Anwender eingreifen muss.

Ausnahme sind jene Skripten, deren Namen mit „-für Stapelverarbeitung“ („-batch edition“) endet. Obwohl bei ihrer Ausführung kein Dialogfenster geöffnet wird, müssen die Parameter eingestellt werden. Das geschieht mit der Standardversion dieser Skripten.

Die Skripten der Kategorie „Für Stapelverarbeitung“ erscheinen im Dropdown-Menü des Dialogs „Stapelverarbeitung“.

Wollen Sie für die Stapelverarbeitung Skripten aus den Kategorien „Befehle“ oder „Foto-Effekte“ verwenden, dann kopieren Sie diese mit der Schaltfläche  „Hinzufügen“ oder mit Ihrem Dateimanager in den Ordner „Batch Optimized“.

Genauer über die Verarbeitung von Dateien im Paket (im „Stapel“) erfahren Sie in der Anleitung des Skriptes „Stapelverarbeitung“.



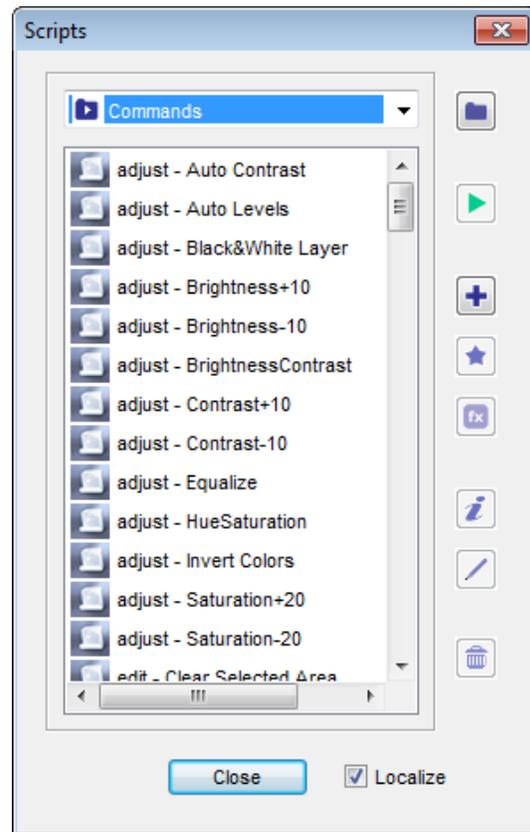
## Die Kategorie „Befehle“ (Commands)

▶ Diese Kategorie enthält einfache „Einzelschritt“-Befehle, die ohne Öffnen eines Dialogfensters ausgeführt werden.

Solche Skripten können für die Stapelverarbeitung von Dateien und für das Erstellen einfacher Skript Szenarien nützlich sein.

Um sie zu verwenden, gehen Sie in die Kategorie „Für Stapelverarbeitung“ und klicken Sie auf + „Hinzufügen“. Oder kopieren Sie mit Ihrem Dateimanager die Skriptdateien in den Ordner „C: > Elements+ > 11.0 > Scripts > Batch Optimized“.

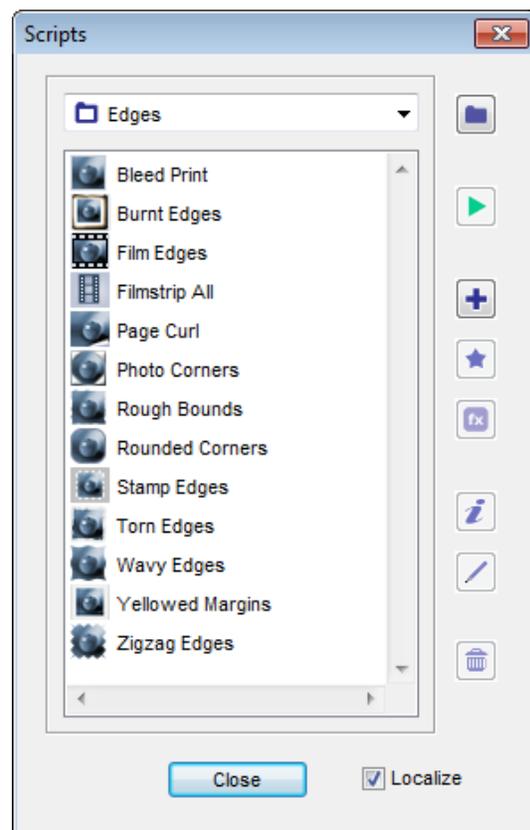
Genauer über die Verarbeitung von Dateien im Paket (im „Stapel“) erfahren Sie in der Anleitung des Skriptes „Stapelverarbeitung“.



## Die Kategorie „Rahmen“ (Edges)

📁 Die Kategorie „Rahmen“ fasst vielfältige Effekte zusammen, die auf Ränder und Ecken angewandt werden.

Fast alle Skripten von E+ in dieser Kategorie sind für die Stapelverarbeitung geeignet. Einzige Ausnahme ist das Skript „Alle in Filmstreifen“.



## Randlos (Bleed Print)

 Dieses Skript imitiert einen Papierausdruck ohne Rand.



## Verbrannt (Burnt Edges)

 Dieses Skript fügt dem Bild angebrannt aussehende Randstreifen zu.

Die Gestalt des „verbrannten“ Randes wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Wenn Sie mehrere Bilder „anbrennen“, wirkt der Effekt auf jedes Bild anders.



## Filmränder (Film Edges)

 Dieses Skript fügt dem Bild perforierte Filmränder hinzu.

Die Perforation wird immer an die lange Seite des Bildes angefügt.



## Alle in Filmstreifen (Filmstrip All)

 Dieses Skript setzt alle im Moment in PSE geöffneten Dokumente nebeneinander in einen Filmstreifen.

Dabei richtet sich die Breite aller Einzelbilder nach der Breite des schmalsten unter ihnen.



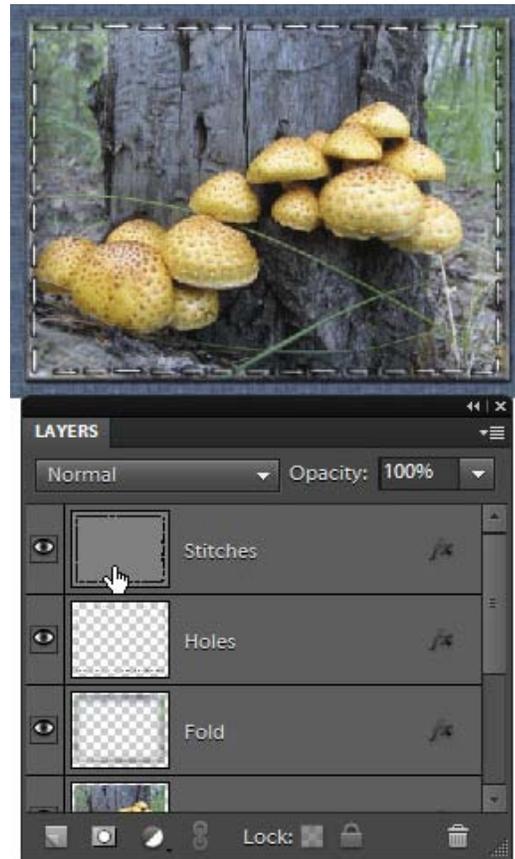
## Handnähen (Handstitching)

 Dieses Skript „näht“ die Abbildung zu der Leinwand mit den groben Stichen.

Die Länge und Anordnung der Stiche variieren sich ein wenig, deshalb wird der Stich jedesmal ein bißchen verschieden.

Bei Notwendigkeit kann die Stichfarbe verändert werden. Dafür klicken Sie zweimal auf die Miniatur der Ebene „Stitches“ (Screenshot).

Für die Veränderung der Hintergrundtextur klicken Sie auf die Miniatur der Ebene „Canvas“.



## Aufgerollte Ecke (Page Curl)

 Dieses Skript imitiert die aufgerollte Ecke eines Papierblattes.



## Fotoecken (Photo Corners)

 Dieses Skript imitiert die Ecken, mit denen Bilder im Fotoalbum befestigt werden.



## Raue Kante (Rough Bounds)

 Dieses Skript vergrößert den Rand des Bildes und macht ihn rau, so wie man das bei manchen alten Fotos findet.

Die Farbe der hinzugefügten Randstreifen hängt von der Hintergrundfarbe ab, die Sie in der Werkzeugpalette einstellen können.



## Runde Ecken (Rounded Corners)

 Dieses Skript rundet die Ecken des Bildes ab.

Nach dem Abrunden können Sie das Aussehen der Ecken ändern, indem Sie die Füllfarbe der Hintergrundebene variieren.



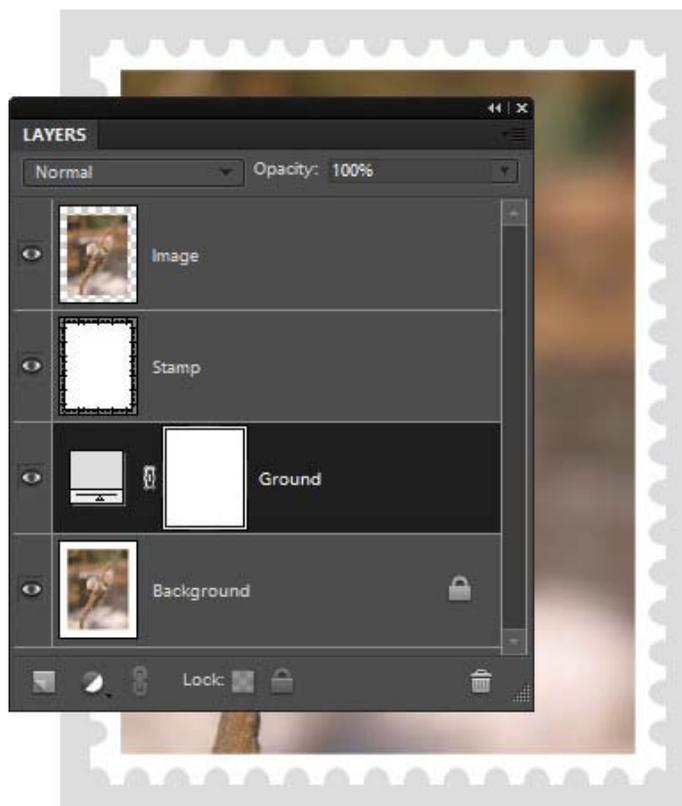
## Briefmarke (Stamp Edges)

 Dieses Skript wandelt ein Bild in eine Briefmarke um, indem es an die Ränder einen perforierten Randstreifen anfügt.

Nach Anwendung dieses Skriptes können Sie die Farbe der „Marke“ verändern, wenn Sie zweimal auf die Miniatur einer der Hintergrundfüllebenen klicken:

-- Die Ebene „Grund“ liefert die Farbe des Untergrundes, auf dem die Marke „liegt“ -- auf den sie „aufgeklebt“ ist. Voreingestellt ist Grau.

-- Die Ebene „Marke“ liefert die Farbe des (gezackten) Randstreifens der Marke.



## Gerissener Rand (Torn Edges)

 Dieses Skript imitiert den unebenen gerissenen Rand eines Papierfotos.

Das Skript bestimmt die Randform zufällig. Wenn Sie es auf mehrere Bilder anwenden, wirkt sich der Effekt auf jedes Bild anders aus.

Das bedeutet auch: wenn Ihnen das Resultat nicht gefällt, können Sie es mit der Tastenkombination [Ctrl+Z] rückgängig machen und noch einmal versuchen.



## Welliger Rand (Wavy Edges)

 Dieses Skript macht die Bildränder wellig.

Die Farbe der hinzugefügten Randstreifen können Sie anschließend ändern, wenn Sie die Miniatur der Vordergrundfüllebene doppelt anklicken. Die Voreinstellung ist Weiß.



## Vergilbte Ränder (Yellowed Margins)

 Dieses Skript imitiert ein Papierfoto mit vergilbten Randstreifen.



## Zickzack (Zig-Zag)

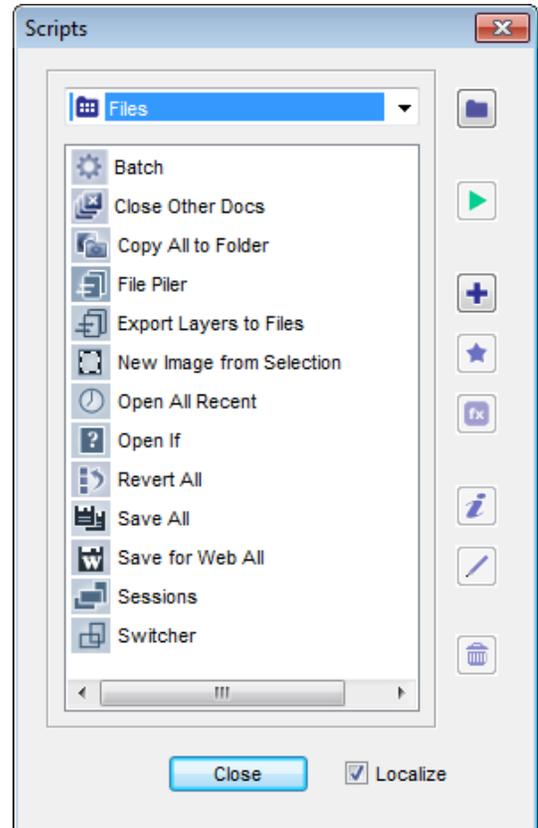
 Dieses Skript bewirkt zickzackförmige Einschnitte entlang der Bildränder.

Sie können anschließend die Farbe der Randstreifen ändern, wenn Sie zweimal auf die Miniatur der Vordergrundfüllebene klicken. Voreingestellt ist Weiß.



## Die Kategorie „Dateien“ (Files)

☰ Die Kategorie „Dateien“ fasst jene Skripten zusammen, die dem Organisieren von Dateigruppen, der Stapelverarbeitung von Bildern, der Erstellung neuer Dokumente und ähnlichem anderen dienen.



# Stapelverarbeitung von Bildern

 Das Skript „Stapelverarbeitung“ (Batch) dient der automatischen Bearbeitung von „Bilderstapeln“.

Wenn Sie es starten, erscheint ein Dialogfenster wie in Screenshot 1.

Zuerst bestimmen Sie im Dropdown-Menü „Quelle“ (Source), was bearbeitet werden soll: Mit der Option „Geöffnete Dateien“ (Open Files) werden alle im Augenblick geöffneten Dateien berücksichtigt. Mit „Ausgewählte Dateien“ (Selected Files) werden nur die Dateien verwendet, die Sie auswählen. Mit „Ordner“ (Folder) wird ein ganzer Order mit Bilddateien bearbeitet.

Danach wählen Sie im Bereich „Skripten to Run“ ein oder mehrere Skripten, die ausgeführt werden sollen. Um Ihre Auswahl wieder aufzuheben, klicken Sie auf „Skripten zurücksetzen“ (Reset Scripts). Anschließend können Sie neu wählen.

**Anmerkung:** Als Voreinstellung sind die Skriptenbezeichnungen lokalisiert. Wenn Sie die englischsprachige Variante bevorzugen, dann öffnen Sie den Dialog „Skripten“ und entfernen Sie das Häkchen „Lokalisieren“.

Um Skripten aus der Kategorie „Befehle“ einzufügen, kopieren Sie diese zuerst in den Ordner „Batch Optimized“. Das erledigen Sie entweder über die Schaltfläche  „Hinzufügen“ im Skripten-Dialog oder mit Hilfe Ihres Dateimanagers. In Screenshot 1 werden die zusätzlichen Befehle „Auto Contrast“ und „Saturation+20“ verwendet.

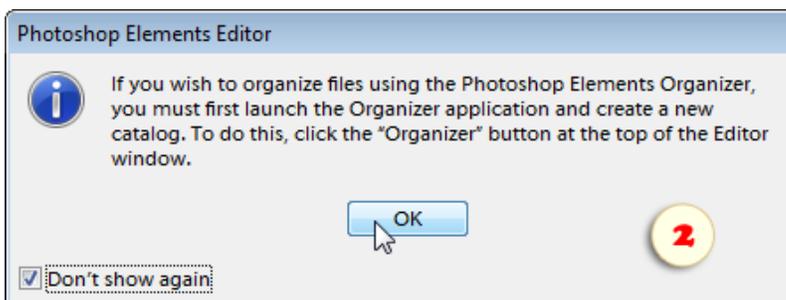
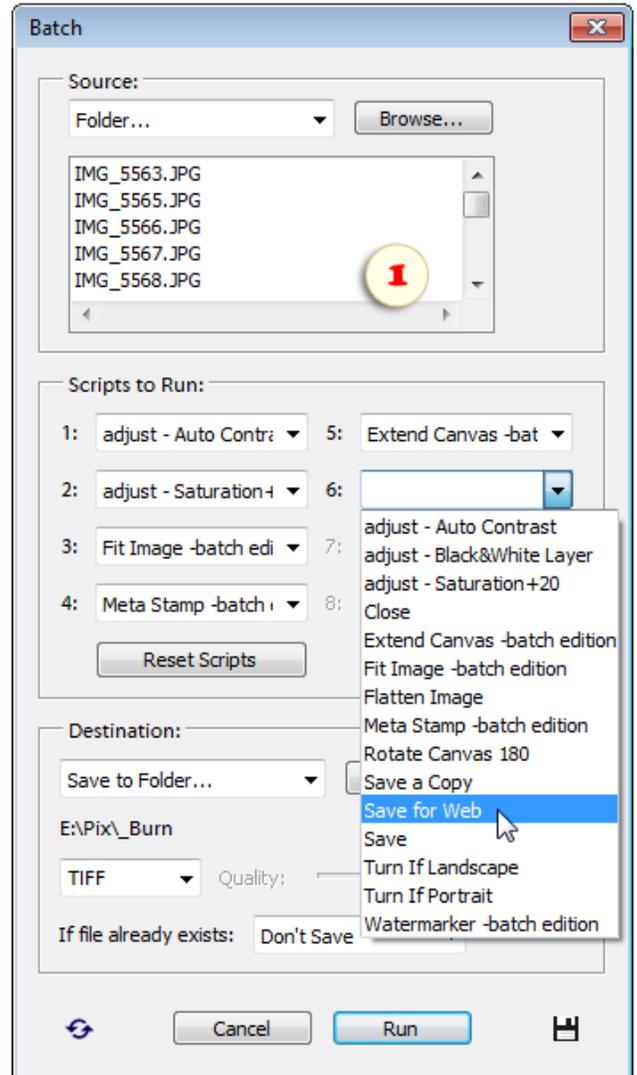
Im Dropdown-Menü des Bereiches „Ziel“ (Destination) bestimmen Sie, was mit den bearbeiteten Dateien geschehen soll. Die Optionen sind „Speichern und schließen“, „In Ordner speichern“ und „Ohne“ (None). „Speichern und Schließen“ schließt die Dateien und lässt sie, wo sie sind. Mit „In Ordner speichern“ können Sie neben dem Zielordner auch das Dateiformat und andere Speicheroptionen festlegen. Mit der Option „Ohne“ werden die Dateien nicht gespeichert und bleiben geöffnet.

Und endlich klicken Sie die Taste „Run“, um den Prozess der Batch-Bearbeitung zu starten.

Zum Schluss klicken Sie auf „OK“, um die Verarbeitung des Dateistapels zu beginnen.

Beachten Sie, dass der Dialog sich mit „OK“ alle Einstellungen merkt. Wollen Sie die Einstellungen speichern ohne die Bearbeitung zu beginnen, klicken Sie auf  „Schließen und speichern“.

Manchmal schlägt PSE beim Speichern der Dateien vor, den „Organizer“ zu starten. Sie können diesen Dialog abschalten, so wie es in Screenshot 2 gezeigt ist, und anschließend „OK“ drücken, um die Stapelverarbeitung fortzusetzen.

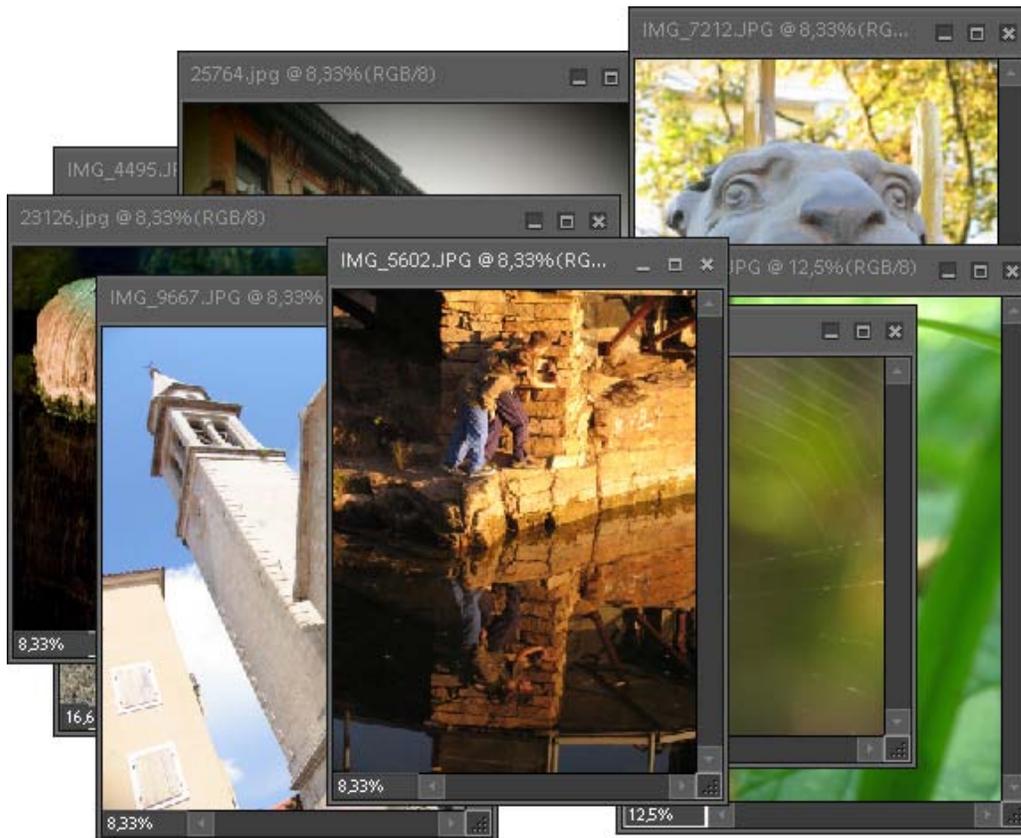
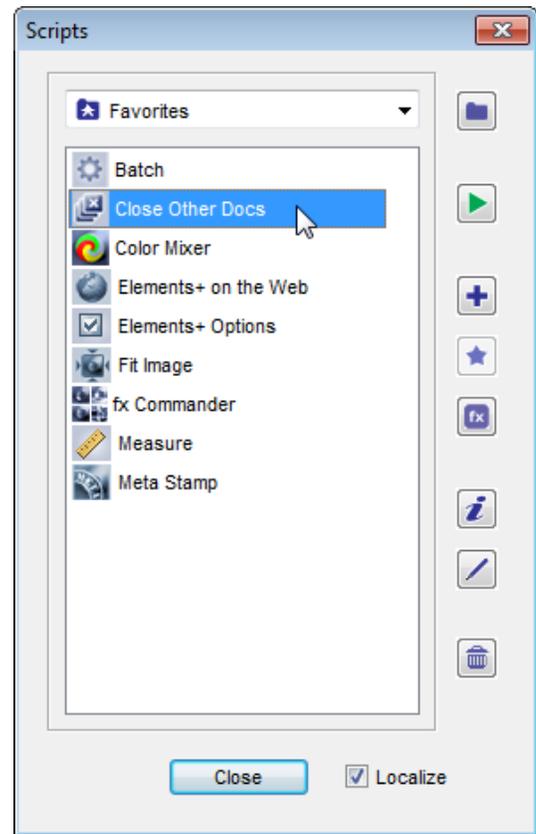


# Übrige Dokumente schließen (Close Other Docs)

 Manchmal stört es, wenn das Programm fragt, ob eine zu schließende Datei gespeichert werden soll. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn es um sehr viele Dateien geht.

Das Skript „Übrige Dokumente schließen“ (Close Other Docs) schließt alle geöffneten Dateien außer dem aktiven Dokument. (Auf dem Screenshot ist das IMG\_5602.jpg.).

*Anmerkung:* Sollen vor dem Schließen alle Dateien gespeichert werden, verwenden Sie das Skript „Alle speichern“.

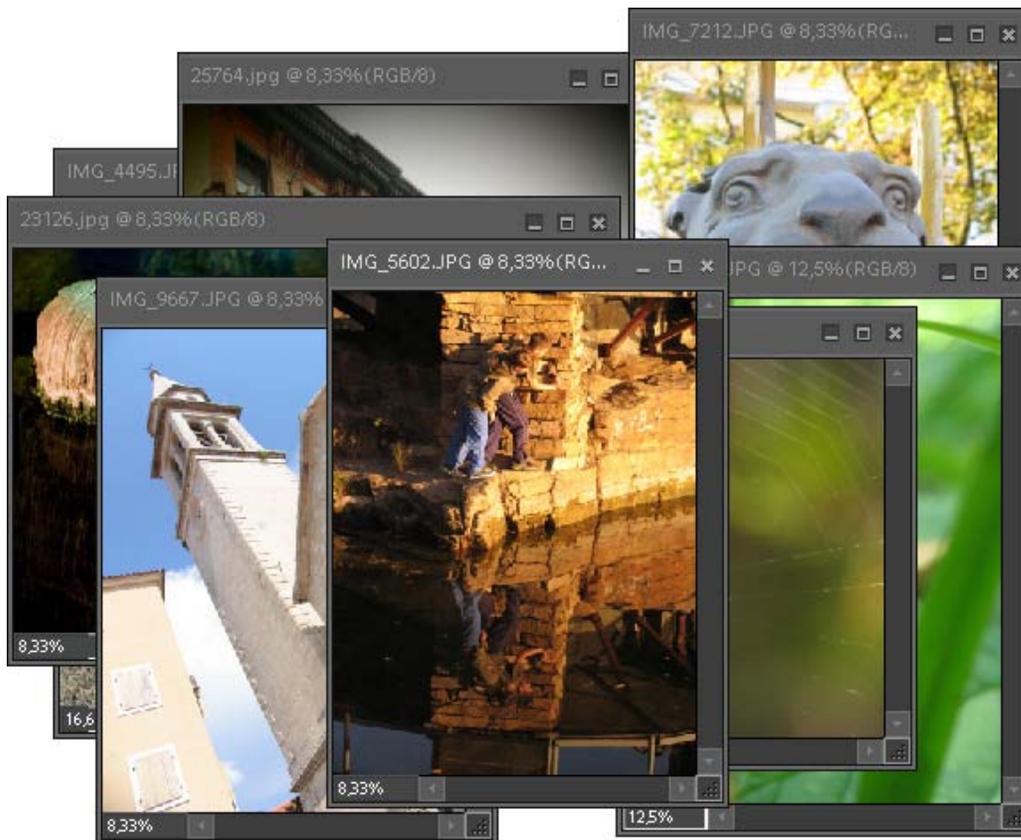
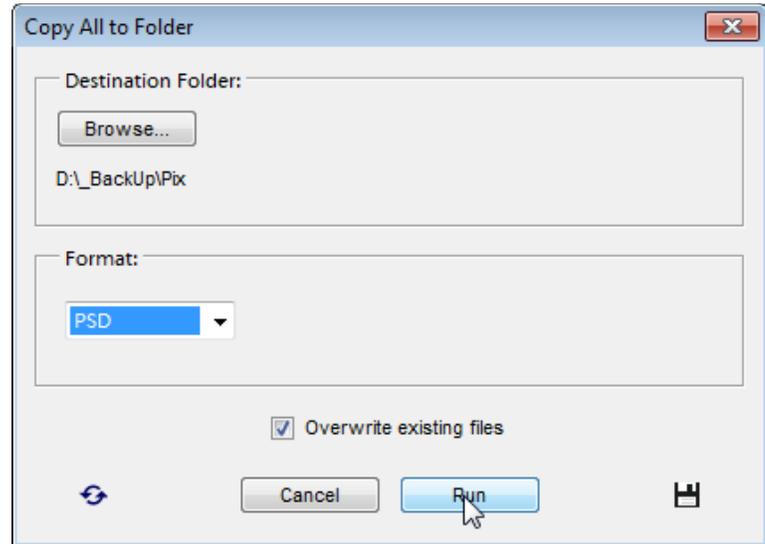


# Alle in Ordner kopieren

## (Copy All to Folder)

 Dieses Skript speichert Kopien aller geöffneten Dokumente in ein Verzeichnis, welches Sie angeben.

1. Klicken Sie auf „Wählen“ (Browse) und geben Sie den Pfad des Ordners ein, in den die Kopien abgelegt werden sollen.
2. Wählen Sie ein Format für die Kopien (JPEG, PSD, TIFF), und geben Sie eventuell eine Kompressionsstufe an.
3. Mit der Option „Vorhandene Dateien überschreiben“ (Overwrite existing files) bestimmen Sie, was passieren soll, wenn im Zielordner Dateien bereits den gleichen Namen haben, wie die neuen Kopien: überschreiben oder überspringen.

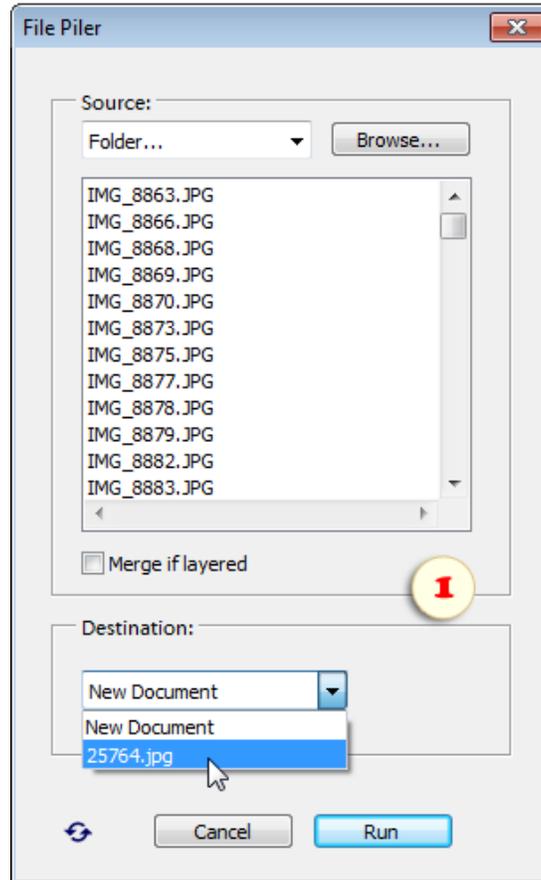
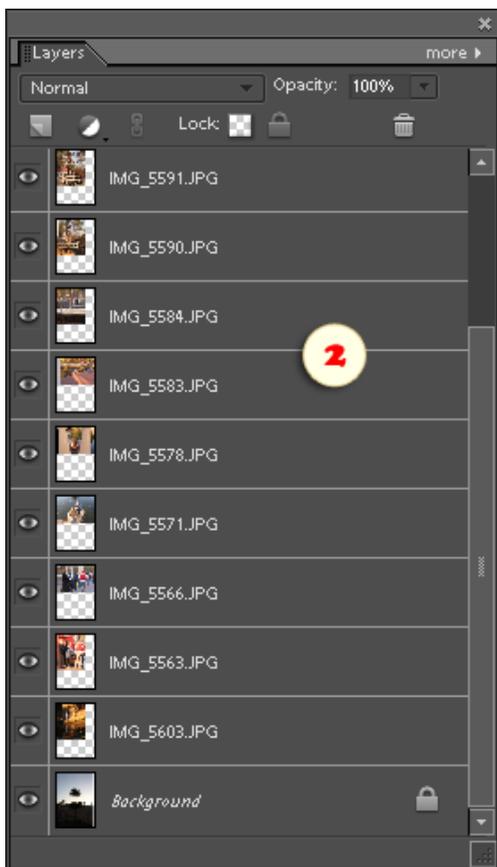


# Dateistapler (File Piler)

 Dieses Skript lädt Bilddateien als Ebenen in das Dokument.

1. Im Dropdown-Menü „Quelle“ (Source) bestimmen Sie, welche Dateien geladen werden sollen: alle im Augenblick geöffneten Dateien („Geöffnete Dateien“), auf Ihrem Computer ausgewählte Dateien („Ausgewählte Dateien“) oder ein ganzer Ordner mit Bilddateien („Ordner“).
2. Soll jedes Bild, auch wenn es mehrere Ebenen hat, als nur eine Ebene importiert werden, dann setzen Sie das Häkchen „Ebenen zusammenfügen“ (Merge if layered).
3. Im Menü „Ziel“ (Destination) bestimmen Sie, wohin die Dateien importiert werden sollen -- in ein neues oder in ein vorhandenes Dokument (Abb. 1).
4. Klicken Sie auf „Ausführen“ (Run), um das Skript zu starten.

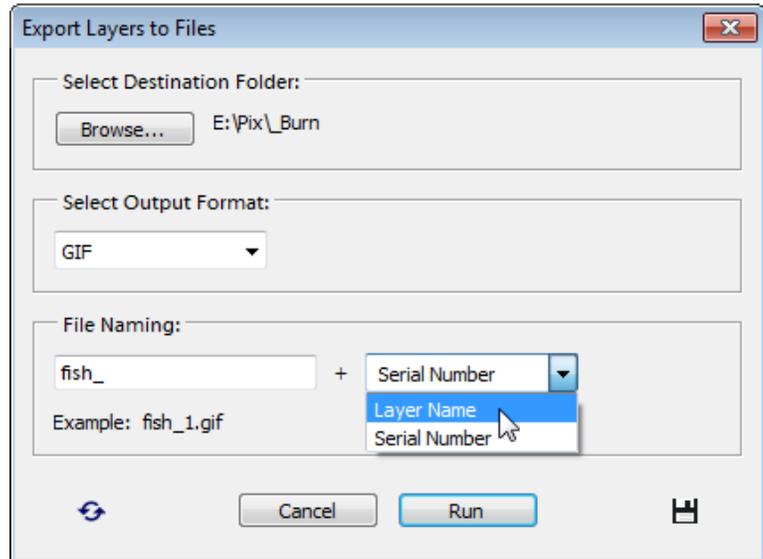
Das Beispielergebnis eines Importes sehen Sie in Screenshot 2.



# Ebenen in Dateien exportieren (Layers to Files)

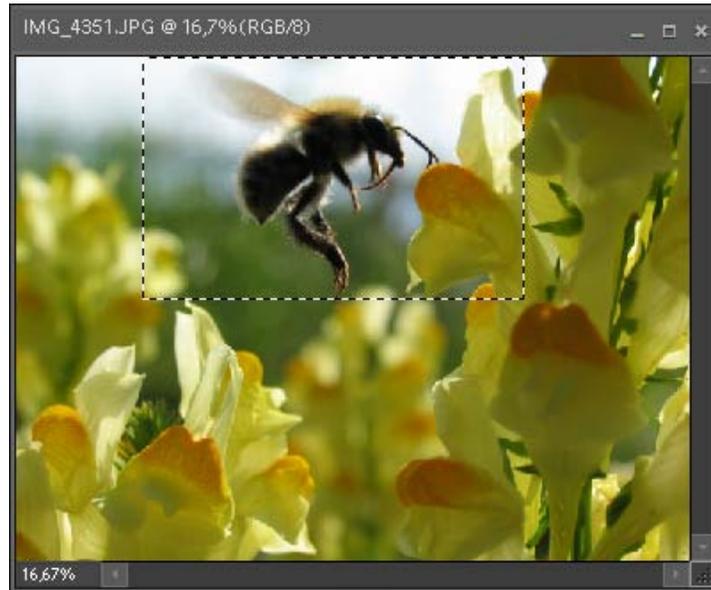
 Dieses Skript speichert die Ebenen des aktiven Dokumentes einzeln in separate Dateien.

1. Öffnen Sie ein Dokument mit mehreren Ebenen. Auf dem Screenshot wird der Ebenenexport einer animierten GIF-Datei demonstriert.
2. Öffnen Sie den Dialog „Skripten“ und starten Sie das Skript „Ebenen in Dateien exportieren“.
3. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, klicken Sie auf „Wählen“ (Browse). Wählen Sie den Ordner, in den die Ebenen-Dateien abgelegt werden sollen.
4. Im Menü „Ausgabeformat“ (Select Output Format) bestimmen Sie das Format der exportierten Dateien.
5. Im Bereich „Dateibenennung“ (File Naming) geben Sie Regeln für die Benennung der neuen Dateien an. Im Beispiel auf dem Screenshot werden die neuen Namen aus dem Präfix „fish\_“ und den Namen der ursprünglichen Ebenen zusammengesetzt.
6. Klicken Sie auf „OK“ um das Skript zu starten.



## Neues Dokument von Auswahl (New Image from Selection)

 Wie der Name sagt, erstellt dieses Skript ein neues Dokument auf Basis eines im aktiven Bild ausgewählten Bereiches (Screenshot).

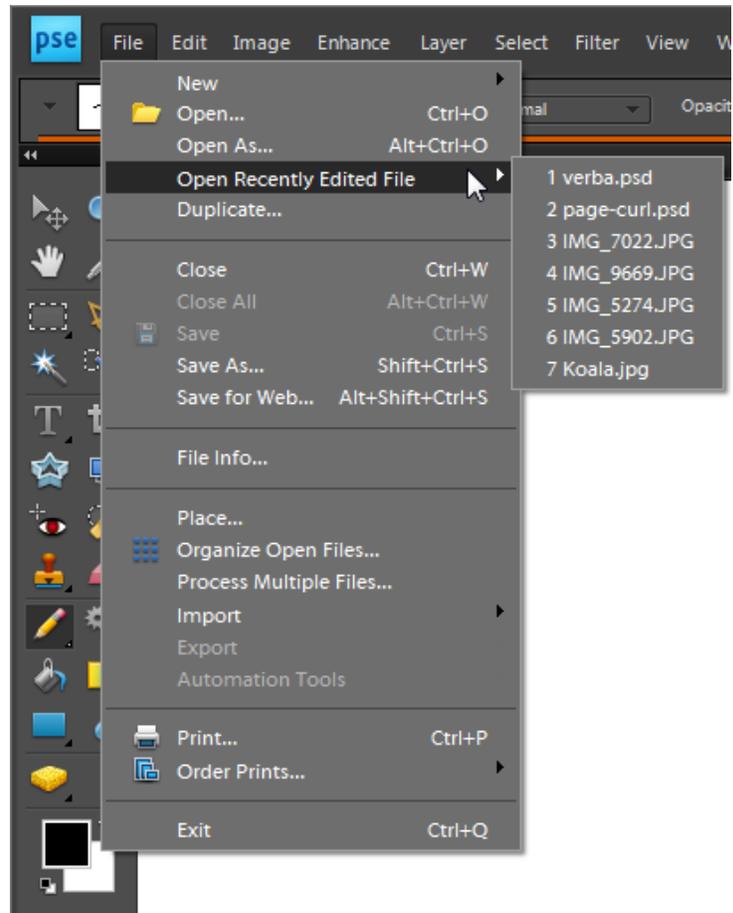


## Zuletzt bearbeitete Dateien (Open All Recent)

 Dieses Skript öffnet alle Bilder aus Ihrer Liste kürzlich bearbeiteter Dateien (Screenshot).

Die Anzahl der in der Liste aufgeführten Dateien können Sie in den Voreinstellungen des Programms festlegen (Menü: „Bearbeiten > Voreinstellungen > Dateihandhabung“).

Für einen flexibleren Umgang mit Dateilisten können Sie das Skript „Sitzungen“ benutzen.



# Öffnen nach Vorgaben (Open If)

**?** Dieses Skript öffnet Grafik-Dateien, die bestimmten Vorgaben entsprechen.

1. Zuerst wählen Sie den Ordner, in dem gesucht werden soll.
2. Bei Bedarf geben Sie Parameter der Bildgröße vor, zum Beispiel „Fläche nicht größer als 8 Megapixel“ oder „Breite größer als Höhe“ (d. h. nur Bilder im Querformat).
3. Im dritten Abschnitt geben Sie als Bedingung an, wann die Bilder aufgenommen wurden. Im Beispiel auf dem Screenshot wurde die Suche auf abendliche Fotografien begrenzt.
4. Im vierten Abschnitt legen Sie all das fest, was Kamera und Objektiv betrifft.
5. Klicken Sie auf „Öffnen“, um die Suche zu starten.

Open If

Folder...

F:\Pbx\Nature

Width > 1500 px

Height > 1500 px

Area > 8 Mpx

Width < Height

Date > 2010 1 1

Time between 20 to 1 hours

Camera Nikon (e.g., "Canon" or "EP-1")

Focal length < 50 mm

Exposure < 1 / 60 sec

ISO Speed < 3200

Flash did not fire  Red Eye Reduction mode

Match all

Cancel Open

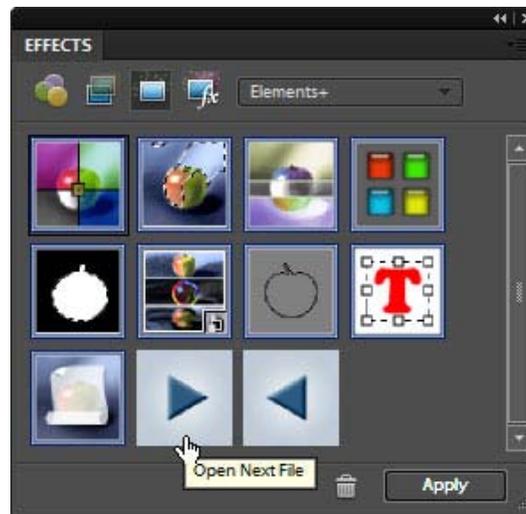
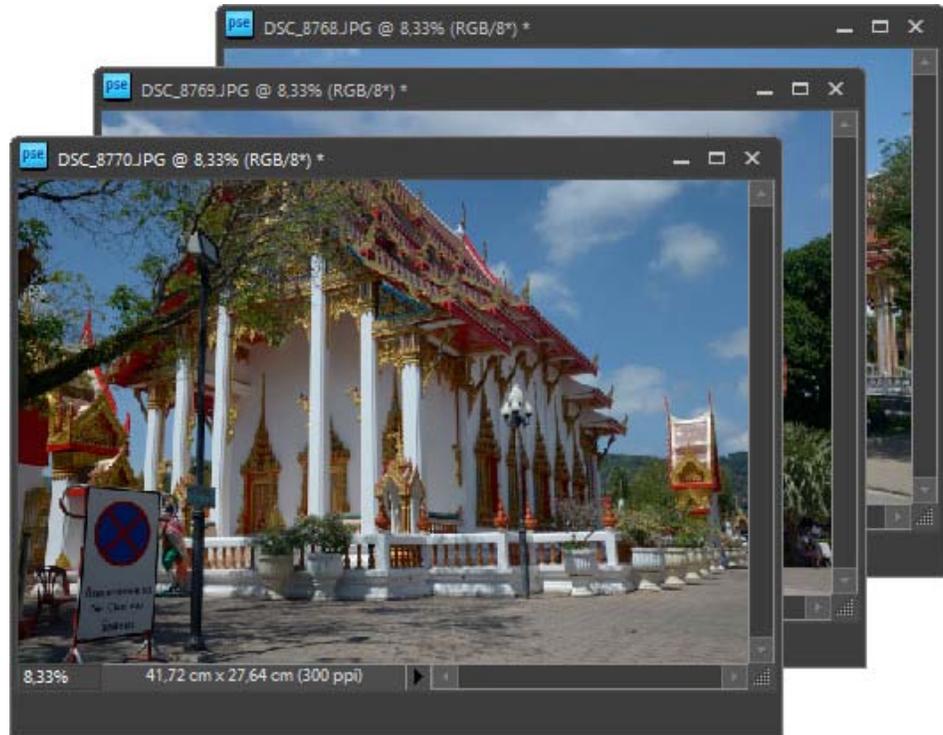
## Nächste/ Vorherige Datei (Open Next / Previous File)

Nehmen wir an, Sie müssen zwei-  
dreihundert Aufnahmen leicht  
überarbeiten, die Sie eben von Ihrer  
Digitalkamera auf die Festplatte geladen  
haben. Das Suchen und Öffnen der  
jeweils nächsten Datei kann dabei fast  
ebenso viel Zeit benötigen wie die  
Bearbeitung selbst.

▶ Das Skript „Nächste Datei öffnen“  
öffnet die dem Namen nach nächste  
Datei aus dem selben Ordner, in  
welchem sich das aktuelle Dokument  
befindet. Das heißt, wenn Sie mit dem  
Bild „DSC\_8769.JPG“ gearbeitet haben,  
dann wird „DSC\_8770.JPG“ geöffnet.

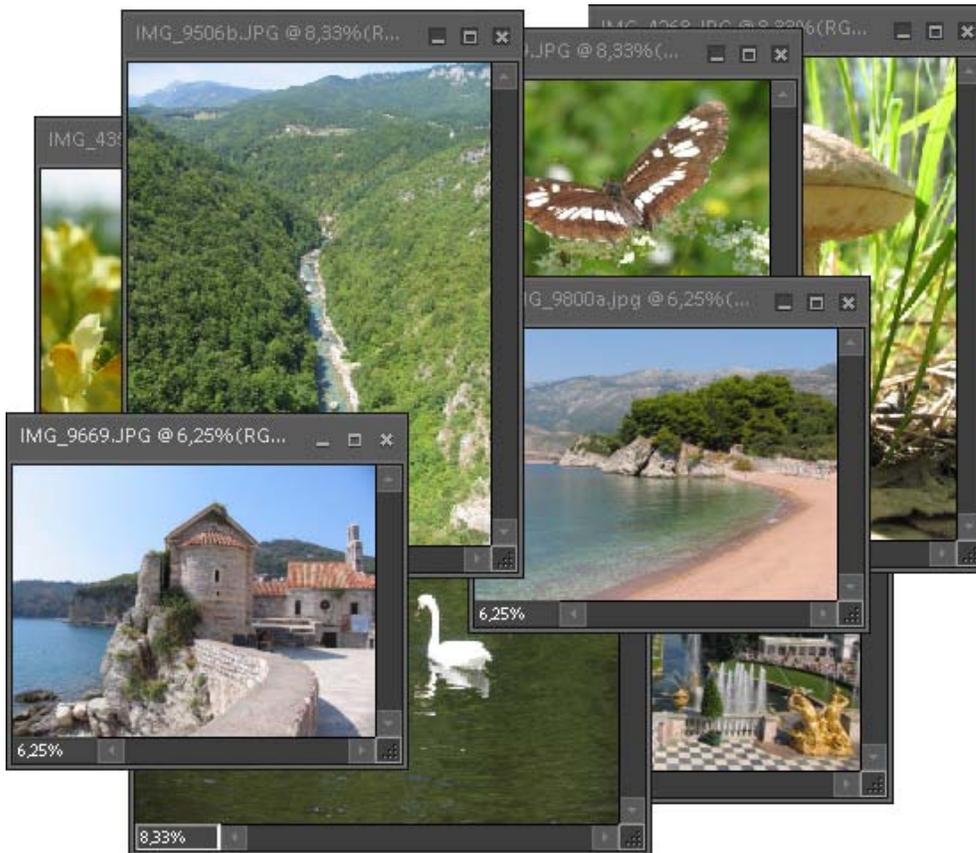
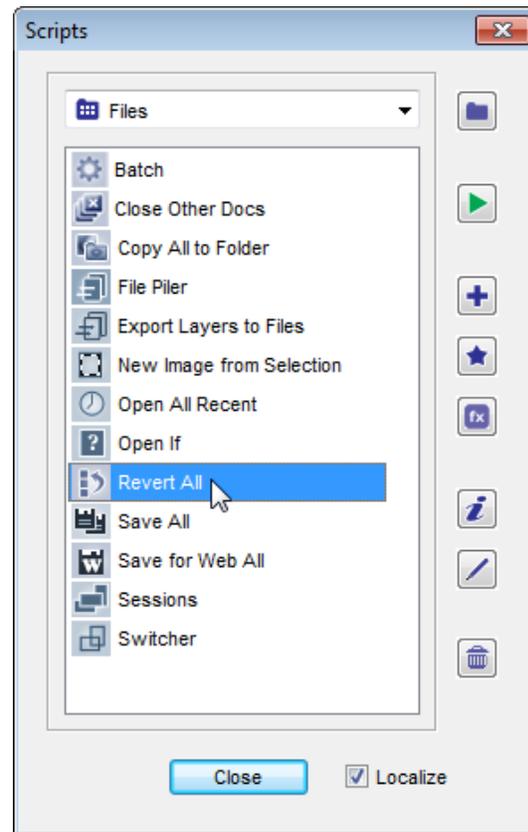
◀ Analog öffnet das Skript  
„Vorherige Datei öffnen“ die Datei  
„DSC\_8768.JPG“.

*Anmerkung:* Das Öffnen der  
vorhergehenden oder nachfolgenden  
Datei wird noch einfacher, wenn Sie die  
beschriebenen Skripten in das  
Effektebedienfeld einfügen (Screenshot).



# Alles rückgängig (Revert All)

 Dieses Skript versetzt alle im Augenblick geöffneten Dateien zurück in ihren zuletzt gespeicherten Zustand.



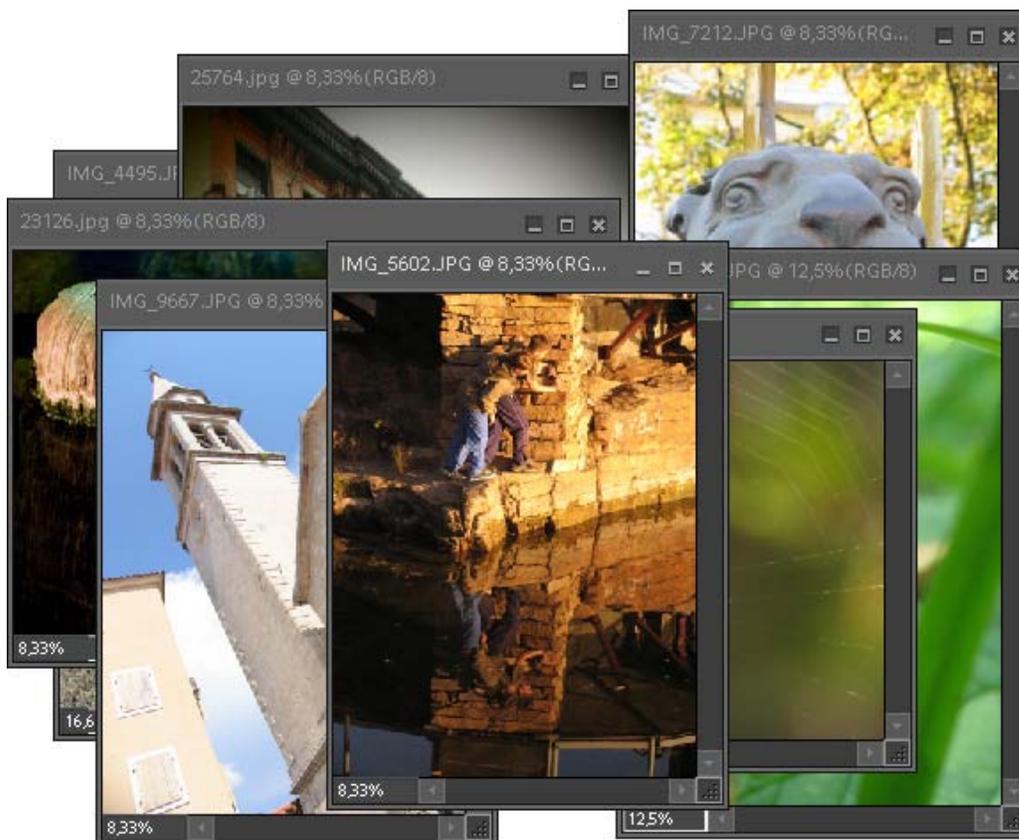
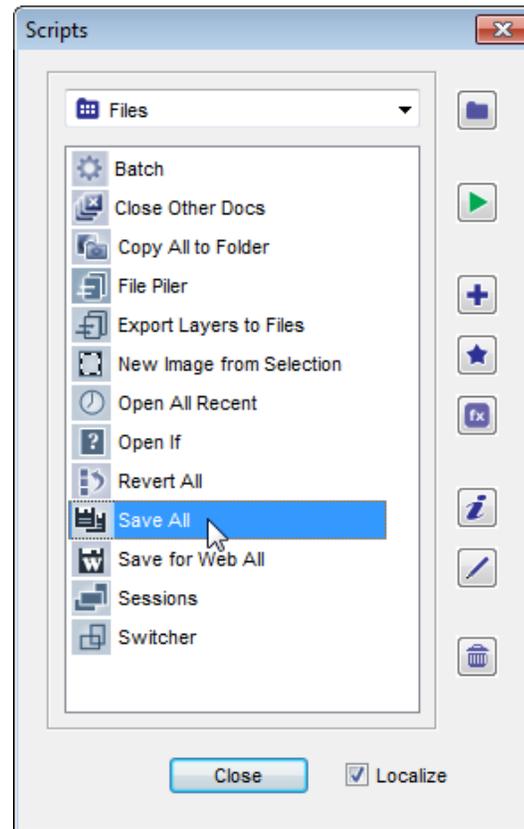
# Alle speichern (Save All)

 Dieses Skript speichert alle im Augenblick geöffneten Dateien nach folgendem Algorithmus:

1. Zuerst versucht das Skript, die Datei unter ihrem Ausgangsnamen mit der ursprünglichen Erweiterung, d.h. im Ausgangsformat, zu speichern.

2. Ist dies nicht möglich -- beispielsweise könnten bei der Bearbeitung einer JPEG-Datei Ebenen hinzugefügt worden sein -- speichert das Skript die Datei im Ausgangsordner, jedoch mit der Erweiterung PSD.

3. Wurde das Dokument kürzlich neu erstellt und war es bisher nie gespeichert worden, wird es im Verzeichnis „~Eigene Dateien > PSE Auto-Saves“ im Format PSD abgelegt.

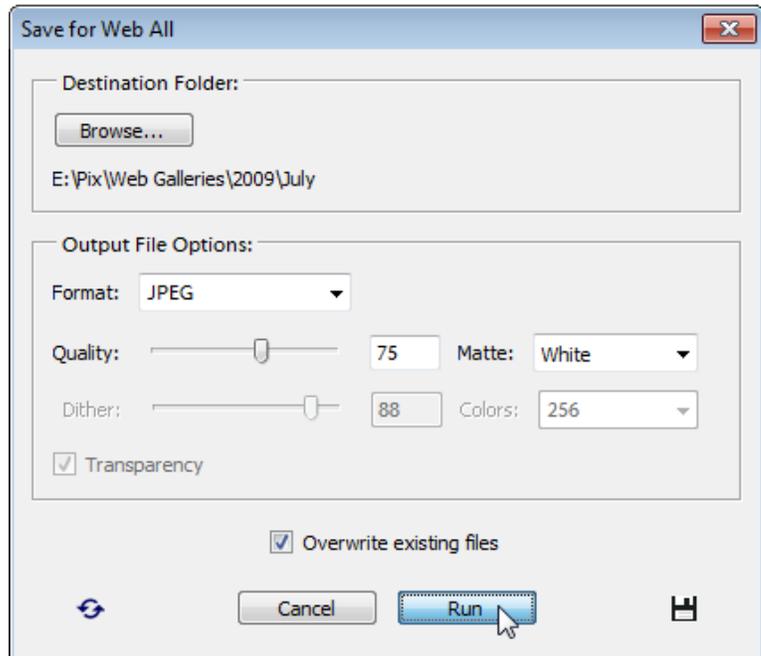


# Alles für Web speichern (Save for Web All)

 Bekanntlich kann man mit dem Werkzeug „Für Web speichern“ kleinere Grafikdateien erzeugen, als bei der üblicheren Speicherung mit den Befehlen „Speichern“ oder „Speichern unter...“.

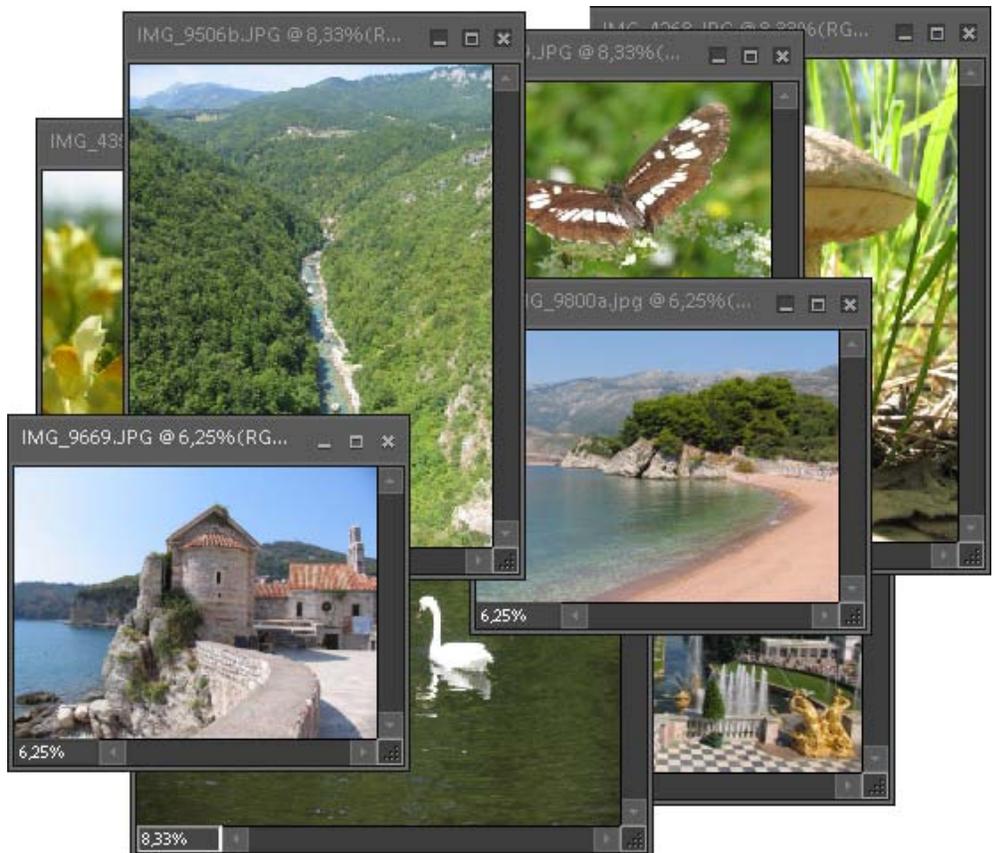
Das Skript „Alles für Web speichern“ exportiert alle im Augenblick geöffneten Dateien in web-orientierten Formaten mit von Ihnen eingegebenen Optimierungsparametern:

1. Starten Sie das Skript „Alles für Web speichern“.
2. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, klicken Sie auf „Wählen“ (Browse). Wählen Sie den Ordner, in den die web-optimierten Kopien der Ausgangsbilder gespeichert werden sollen.
3. Im Bereich „Ausgabedatei Optionen“ (Output File Options) geben Sie das Dateiformat an und legen Sie die für dieses Format verfügbaren Optimierungsparameter fest.
4. Mit der Option „Vorhandene Dateien überschreiben“ (Overwrite existing files) können Sie vorherbestimmen, was passieren soll, wenn unter einem bestimmten Dateinamen bereits eine Datei existiert: überschreiben oder überspringen.
5. Klicken Sie auf „OK“.



Wenn Sie für das Web einen ganzen Ordner mit Bildern speichern wollen, benutzen Sie das Werkzeug „Stapelverarbeitung“:

1. Öffnen Sie ein beliebiges Bild.
2. Rufen Sie den Dialog „Alles für Web speichern“ auf, legen Sie Zielverzeichnis, Format und Optimierungsparameter fest.
3. Klicken Sie auf  „Schließen und speichern“, damit das Skript sich Ihre Einstellungen merkt.
4. Starten Sie das Skript „Stapelverarbeitung“ (Batch).
5. Wählen Sie für die Ausführung das Skript „Für Web speichern - Stapelverarbeitung“ (Save for Web - batch edition).
6. Wählen Sie den Ausgangsordner und geben Sie die Parameter für die Zieldateien vor.
7. Klicken Sie auf „OK“, um die Stapelverarbeitung zu starten.



# Sitzungen (Sessions)

 Wenn Sie während der Arbeit an einem Projekt oft mehrere und immer wieder ein und die selben Dateien in unterschiedlichen Verzeichnissen öffnen müssen, wird Ihnen der Sitzungsmanager keineswegs lästig sein.

Das Skript „Sitzungen“ erlaubt es, eine Liste der momentan geöffneten Dateien als "Sitzung" zu speichern. Zu einem späteren Zeitpunkt können Sie mit dieser Liste all diese Dateien wieder aufrufen.

Um eine Sitzung zu speichern:

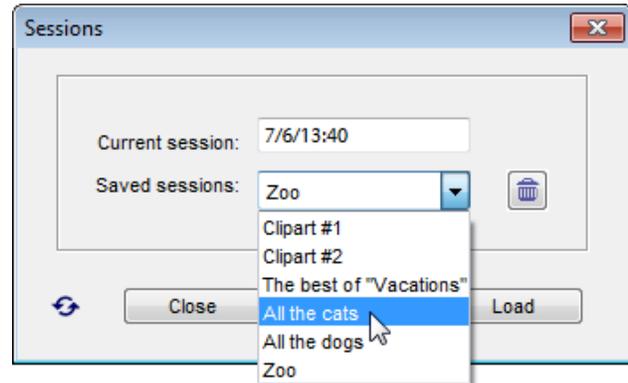
1. Starten Sie das Script „Sitzungen“.
2. Geben Sie, falls nötig, im Feld „Aktuelle Sitzung“ (Current session) einen Namen für die Liste (die Sitzung) an. Wenn Sie hier nichts eintragen, dann werden Datum und Zeit der Speicherung als Name verwendet.
3. Klicken Sie auf „Speichern“.

Um eine früher gespeicherte Sitzung zu laden:

1. Wählen Sie die benötigte Liste im Menü „Gespeicherte Sitzungen“ (Saved sessions) aus.
2. Klicken Sie auf „Laden“.

Um eine nicht mehr benötigte Sitzung zu entfernen:

1. Wählen Sie sie im Menü „Gespeicherte Sitzungen“ aus (Screenshot).
2. Klicken Sie auf  „Löschen“.



# Schwenker (Switcher)

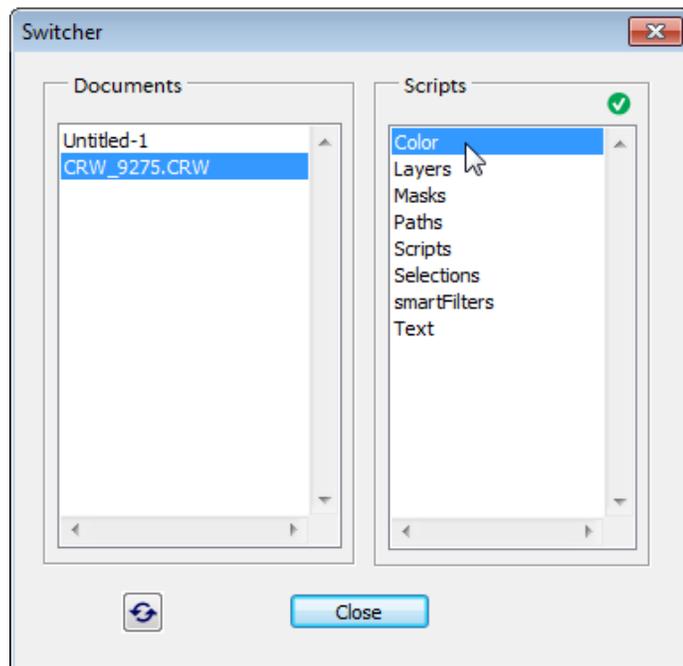
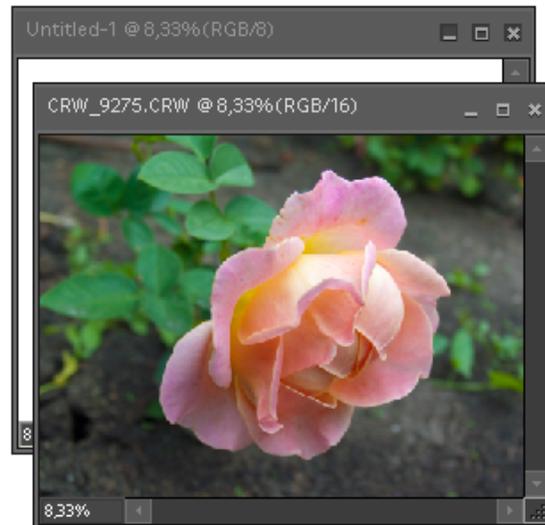
Die Effekte in PSE können nicht auf jedes Bild angewandt werden. Deshalb können Sie keinen der E+-Dialoge verwenden, wenn das aktive Dokument eine Farbtiefe von 16 Bit hat oder sein Farbmodus „Indizierte Farbe“ (Indexed Color) ist.

Diese Einschränkung können Sie mit Hilfe des Skriptes „Switcher“ beheben:

1. Öffnen Sie ein beliebiges RGB-Bild oder erstellen Sie ein neues.
2. Im Dialogfenster „Skripten“ gehen Sie in die Kategorie „Dateien“ (Files), und starten Sie das Skript „Switcher“.
3. In der Liste der geöffneten Dokumente wählen Sie das Bild, das bearbeitet werden soll.
4. In der Liste „Skripten“ klicken Sie zweimal auf das benötigte Dialogfenster.

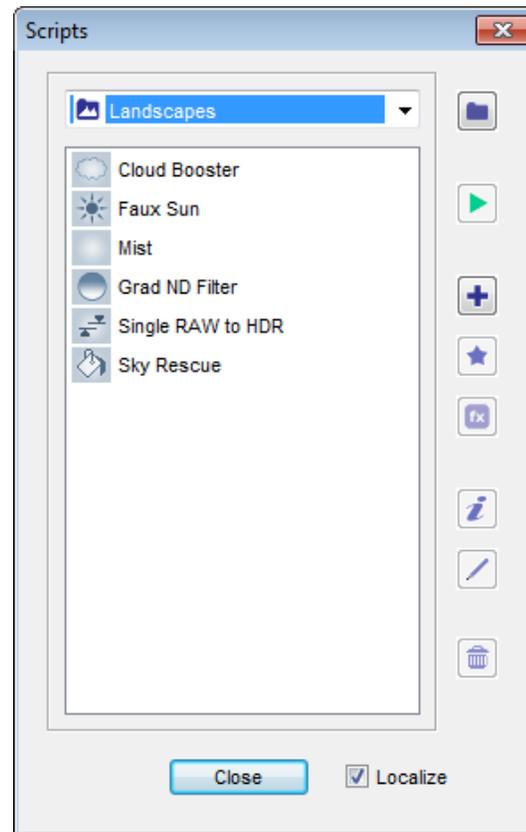
In dem Beispiel auf dem Screenshot erstellt der Autor ein neues Dokument „Untitled-1“. Danach startet er das Skript „Switcher“, aktiviert ein 16-Bit-Bild namens „CRW\_9275.CRW“ und öffnet dessen Dialog „Farb- und Tonwerte“.

Berücksichtigen Sie, dass dieses Manöver nicht die prinzipiellen Einschränkungen von PSE aufheben kann. Beispielsweise wird es Ihnen weiterhin nicht gelingen, eine Ebene in einem 16-Bit-Bild zu erstellen.



## Die Kategorie „Landschaften“ (Landscapes)

 Diese Skripten erleichtern verschiedene Detailprobleme bei der Bearbeitung von Landschaftsaufnahmen.



## Wolkenverstärker (Cloud Booster)

 Das Skript erhöht die Kontraste in den helleren Bereichen des Bildes. Auf diese Weise wird versucht, die Wolken in der Aufnahme hervorzuheben.

Nach Ausführung des Skripts können Sie die Wirkung des Effekts mit der Deckkraft der Ebene „Wolkenverstärker“ (oder „Cloud Booster“) regulieren.

Die nicht benötigten Bereiche der Ebene „Wolkenverstärker“ blenden Sie aus, indem Sie sie auf der Ebenenmaske schwarz färben (Screenshot).

Umgekehrt können Sie den Effekt auf bislang unbeeinflusste Bereiche ausweiten, wenn Sie die Ebenenmaske mit Weiß bearbeiten.



# Künstliche Sonne (Faux Sun)

 Ist die Sonne ungünstig ins Bild geraten, erscheint sie am Himmel manchmal als unförmiger, weißer Fleck. Um das Bild zu „retten“, können Sie an dieser Stelle zum Beispiel eine neue Sonne malen.

Falls Sie sich nicht zutrauen, dies freihändig zu erledigen, versuchen Sie es mit dem Skript „Künstliche Sonne“:

1. Mit dem Werkzeug  Elliptische Auswahl markieren Sie in dem Fleck einen runden Bereich (Bild 1).

2. Starten Sie das Skript „Künstliche Sonne“.

3. Wenn sich der Dialog „Farbwähler“ öffnet, wählen Sie die passende Farbe für die Sonnenscheibe (Bild 2).

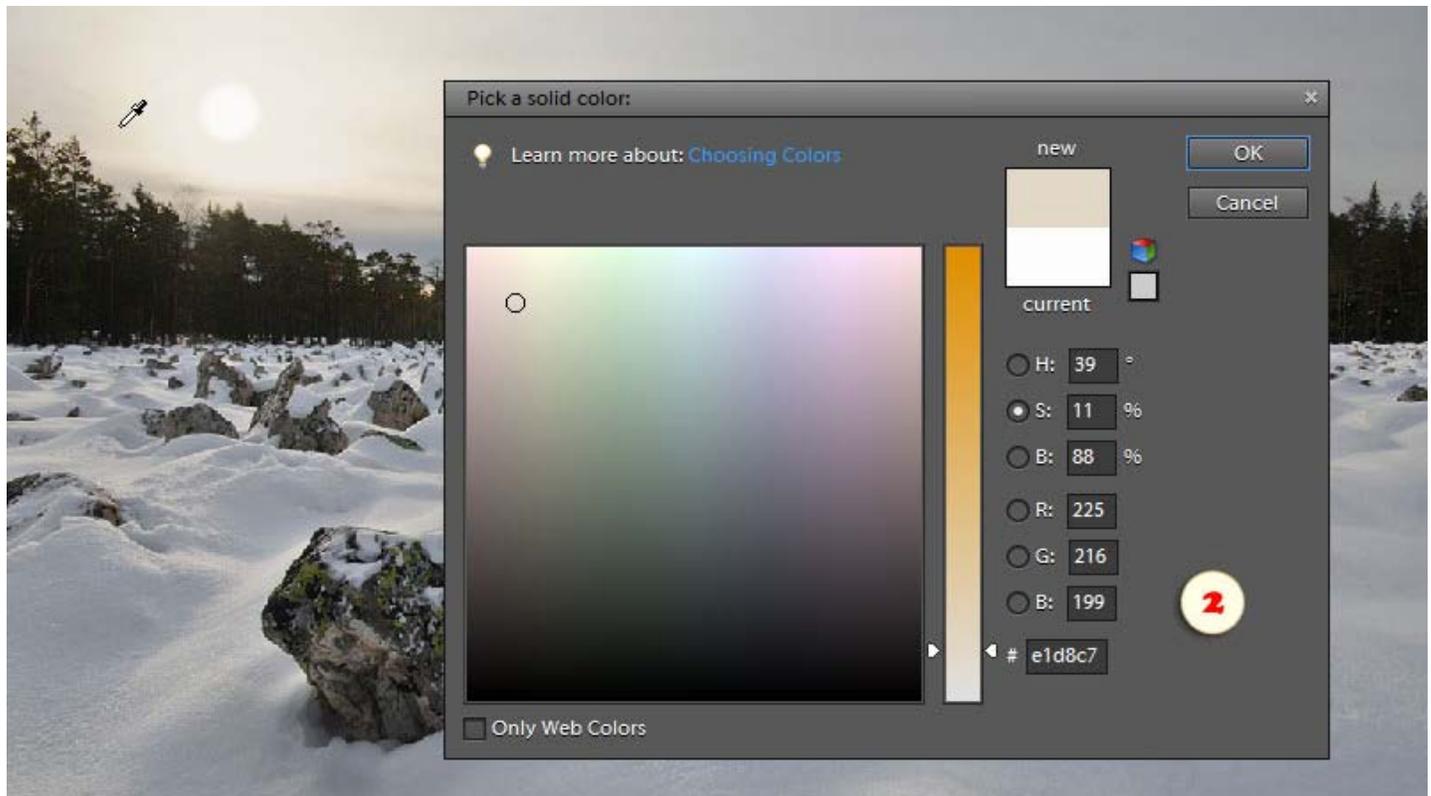
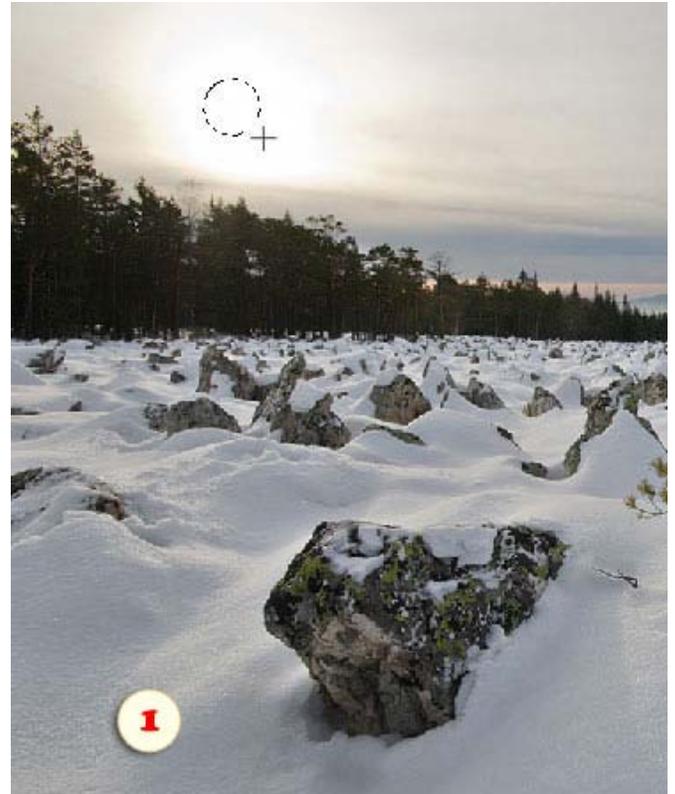
Die Farbe sollte nicht zu hell sein, sonst wird man die Sonne vor ihrem blassen Hintergrund kaum erkennen. Sie sollte aber auch nicht zu dunkel ausfallen.

4. Wenn sich die Farbfüllung auf andere Bildbereiche auswirkt, übermalen Sie die nicht benötigten Areale auf der Ebenenmaske „Sonne“ mit Schwarz.

5. Durch Doppelklick auf die Miniatur der Ebene „Sonne“ im Ebenenbedienfeld können Sie die Füllfarbe ändern.

6. Mit der Deckkraft der Füllbene können Sie die Stärke des Effektes regulieren.

7. Außerdem können Sie die Randschärfe der Sonnenscheibe variieren, indem Sie im Dialogfenster „Masken“ den Parameter „Weiche Kante“ ändern.

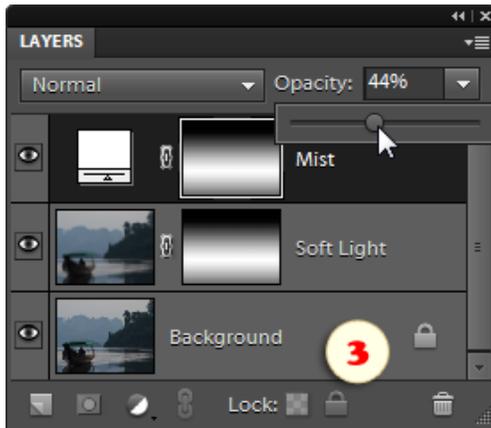


# Nebel (Mist)

Dieses Skript legt einen Nebelschleier auf die Aufnahme. Das Bild bekommt den Anschein von etwas Geheimnisvollem. Außerdem können Sie die eine oder andere unliebsame Bildstelle mit Nebel verdecken.

Wenn der Nebel oben oder unten platziert werden soll, markieren Sie mit dem Werkzeug  Rechteckige Auswahl zuerst das gewünschte horizontale Zentrum des Nebelstreifens, bevor Sie das Skript starten (Bild 1).

Die Dichte des Nebels steuern Sie auf dem Ebenenbedienfeld mit dem Regler für die Transparenz der Ebene „Nebel“ (Bild 3).

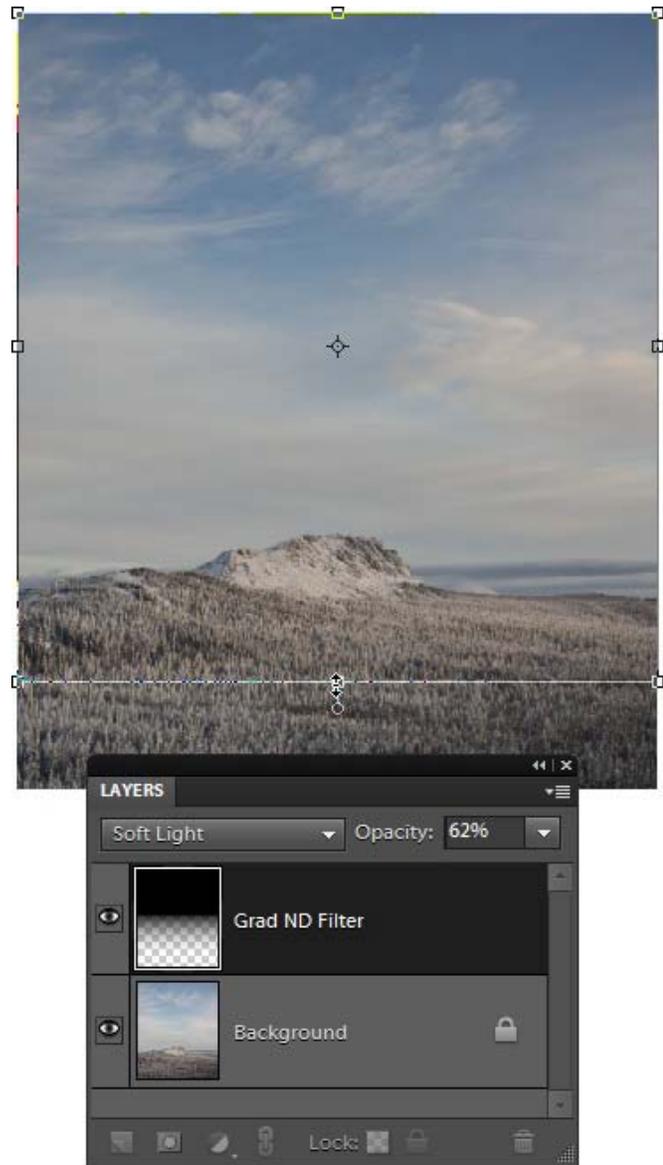


# Gradientenfilter (Grad ND Filter)

 Dieses Skript imitiert die Wirkung eines fotografischen Gradientenfilters neutraler Dichte (ND Filter), der die obere Bildhälfte abdunkelt.

Die Größe des abgedunkelten Bereiches lässt sich nach Ausführung des Skripts mit der Tastenkombination [Strg+T] ändern (Screenshot).

Die Dichte des Filters verändern Sie mit den Reglern für die Deckkraft der Ebene „Gradientenfilter“ (Grad ND Filter) auf dem Ebenenbedienfeld.



# Pseudo HDR

 Dieses Skript automatisiert den Import mehrerer Kopien ein und derselben RAW-Datei in das Dokument. Damit wird es leichter, ein Pseudo-HDR-Bild zu erstellen.

Angenommen, Sie haben die RAW-Datei geöffnet und sehen, der Bildhintergrund ist gut ausgeleuchtet, der Vordergrund ist zu dunkel, der Himmel ist zu hell.

1. Starten Sie das Skript „Pseudo-HDR“. Dabei wird die Ausgangsdatei noch einmal im Fenster des Plugins Adobe Camera RAW (ACR) geöffnet.

2. Erhöhen Sie den Belichtungswert, um den Bildvordergrund aufzuhellen. Drücken Sie den Knopf „Bild öffnen“ (Open Image).

3. Hat sich die Datei ein zweites Mal im ACR-Fenster geöffnet, verringern Sie den Belichtungswert, bis die auf dem Himmel benötigten Details sichtbar werden. Anschließend drücken Sie wieder auf „Bild öffnen“.

4. Von der Ausgangsdatei benötigen Sie nun nichts mehr. Deshalb drücken Sie, wenn sich das ACR-Fenster ein drittes Mal geöffnet hat, auf „Abbrechen“\*. Das Skript hält an.

*\*Noch einmal sei betont, dass das Skript im ACR-Dialog mit „Abbrechen“ angehalten wird. Wenn Sie jedes Mal „Bild öffnen“ drücken, dann hält es nach der vierten dem Dokument hinzugefügten Ebene von allein an.*

Nun haben Sie in Ihrem Dokument drei Ebenen: Auf der Ebene „Hintergrund“ ist der Bildhintergrund gut ausgeleuchtet, auf der Ebene „Ebene 1“ (Layer 1) ist es der Vordergrund, auf der Ebene 2 ist es der Himmel.

Jetzt müssen Sie nur noch die nicht richtig ausgeleuchteten Bereiche der Ebenen 1 und 2 mit Masken abdecken, so wie das auf dem Screenshot zu sehen ist.

**Anmerkung:** Zur Erklärung für Neueinsteiger: Für ein „echtes“ HDR-Bild (ein Hochkontrastbild) werden mehrere Aufnahmen mit unterschiedlicher Belichtungszeit fotografiert und dann übereinander gelegt, um einen möglichst hohen Kontrastumfang für das Bild zu erreichen.

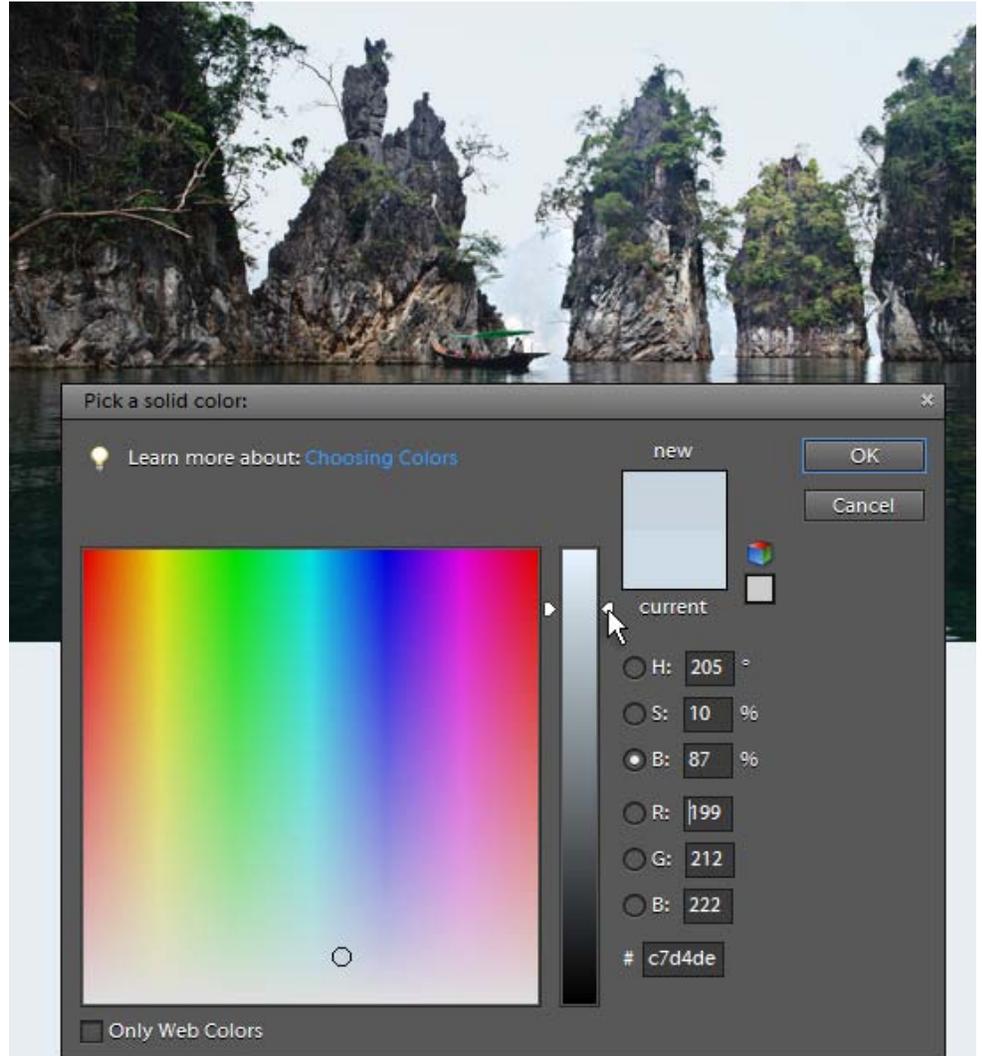
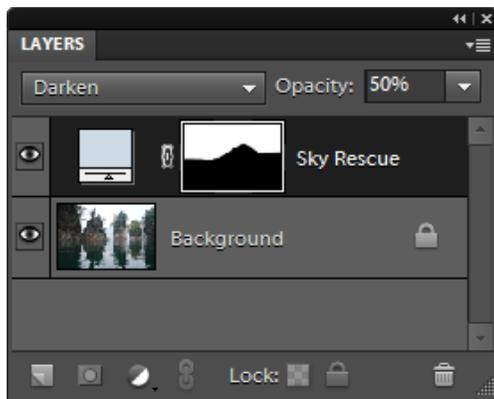


# Himmel retten (Sky Rescue)

 Das Problem eines völlig verblassten Himmels kennt wahrscheinlich jeder Fotograf. Das Skript „Himmel retten“ füllt die überbelichteten Bildteile mit hellblauer Farbe.

Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt, doppelklicken Sie im Ebenenbedienfeld auf die Miniatur der Ebene „Himmel retten“ und versuchen Sie die Füllfarbe im Dialogfenster „Farbwähler“ einzustellen (Screenshot).

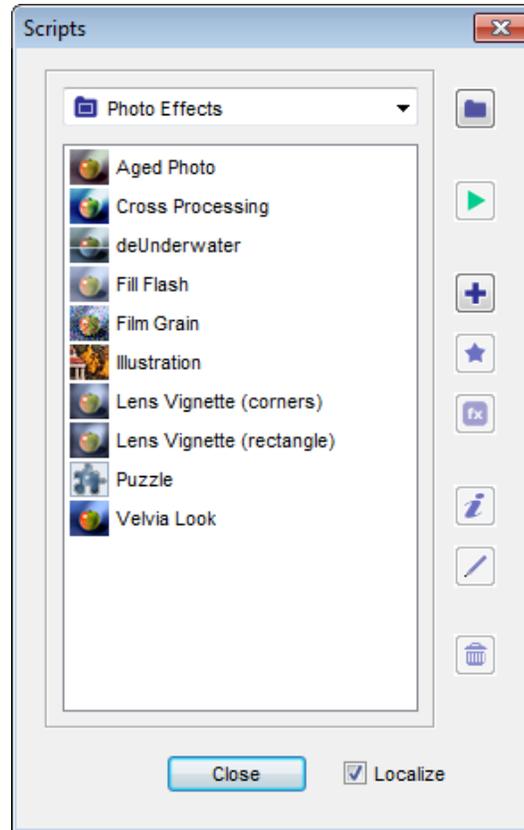
Manchmal ist die hellblaue Füllfarbe nicht nur auf dem Himmel, sondern auch in anderen Bildbereichen zu erkennen. Die überflüssigen Färbungen blenden Sie aus, indem Sie sie auf der Ebenenmaske „Himmel retten“ mit Schwarz übermalen.



## Die Kategorie „Photo-Effekte“

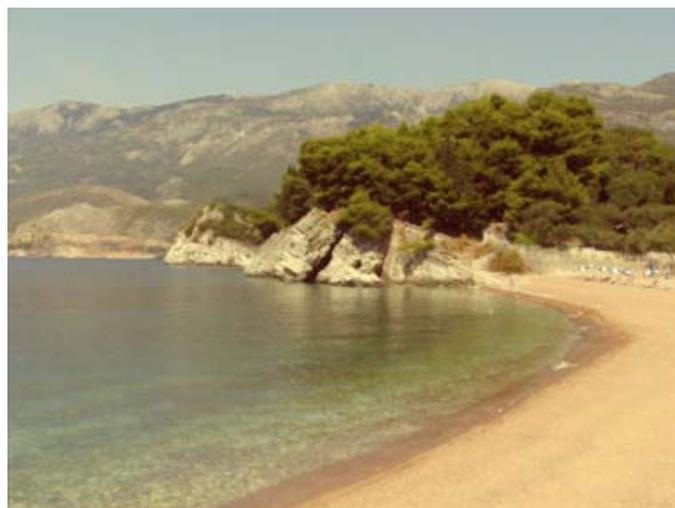
Die Kategorie „Photo-Effekte“ ist für Skripten bestimmt, mit denen man entweder Fotografien verschiedene visuelle Effekte hinzufügen oder typische fotografische Probleme beheben kann.

Alle Skripten dieser Kategorie, die von E+ bereitgestellt werden, kann man für die Stapelverarbeitung von Dateien verwenden.



## Vergilbtes Foto (Aged Photo)

Dieses Skript imitiert ein altes, leicht ausgebleichenes und vergilbtes Foto.



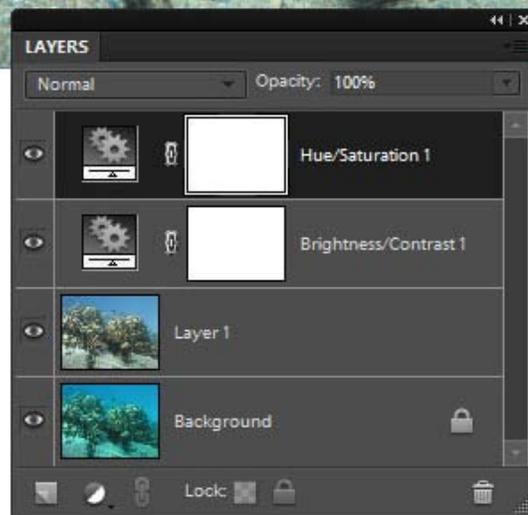
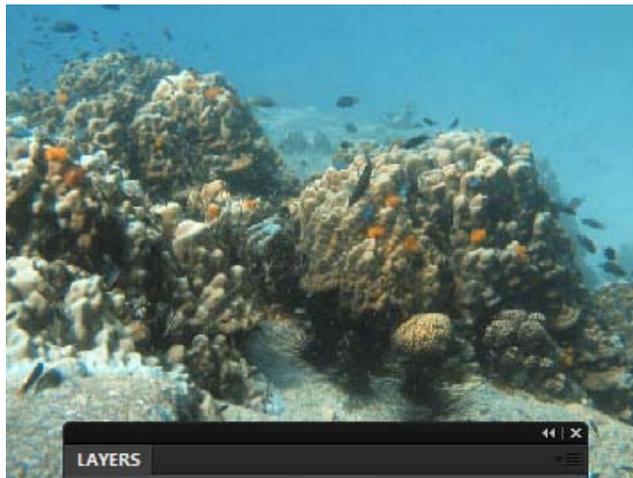
## Crossentwicklung (Cross Processing)

 Das Skript „Crossentwicklung“ produziert den gleichnamigen, recht populären Effekt, der manchmal mit Lomografie und Lo-fi in Verbindung gebracht wird.



## Unterwasser (deUnderwater)

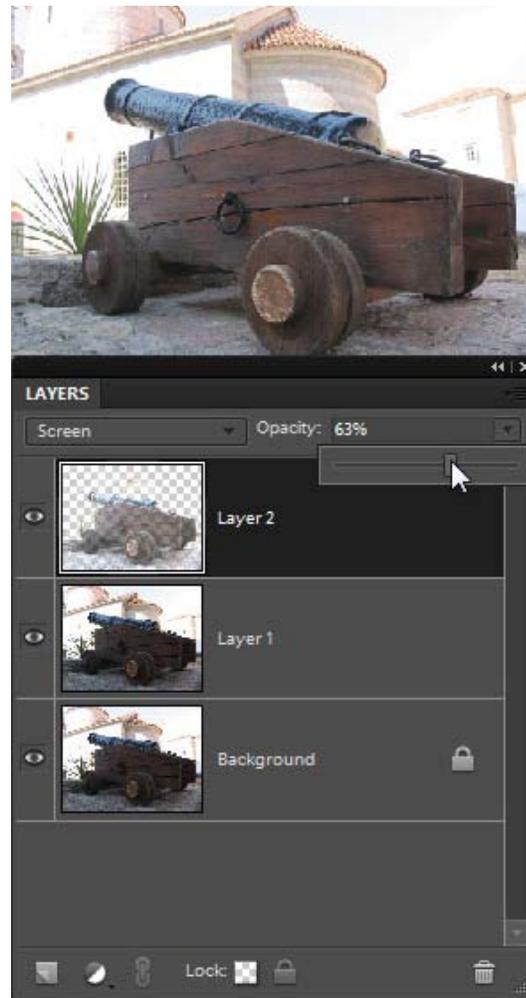
 Dieses Skript dient der Verbesserung der Farbe und des Kontrastes von Unterwasserfotos.



## Aufhellblitz (Fill Flash)

 Der „Aufhellblitz“, der dunklere Bildbereiche aufhellt, kann nützlich sein bei der Bearbeitung von Gegenlichtaufnahmen.

Nach Anwendung des Effektes können Sie ihn verstärken oder abschwächen, indem Sie die Deckkraft der oberen hinzugefügten Ebenen variieren (auf dem Screenshot „Layer 2“).



# Filmkorn (Film Grain)

 Dieses Skript liefert einen weiteren „Analogeffekt“. Es imitiert einen körnigen Film.

Als Vorgabe wird ein monochromatisches Rauschen hinzugefügt. Wenn Sie es farbig haben wollen, ändern Sie den Auflegemodus der Ebene „Filmkorn“ von „Luminanz“ in „Normal“ (Screenshot).



# Illustration

 Dieses Skript verwandelt die Fotografie in eine Buchillustration.

Wenn Sie den Effekt verstärken möchten, führen Sie das Skript zwei- oder sogar dreimal aus.

Um den Effekt abzuschwächen, senken Sie die Deckkraft der Ebene, die das Skript hinzugefügt hat.

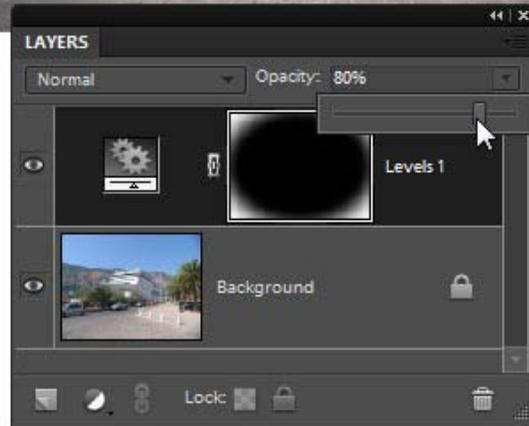


# Vignettierung (Lens Vignette)

 Das Skript „Vignettierung, Ecken“ imitiert die Vignettierung, indem es die Bildecken abdunkelt.

 Das Skript „Vignettierung, Rechteck“ (Lens Vignette, rectangle) bewirkt den gleichen Effekt entlang dem Bildumfang.

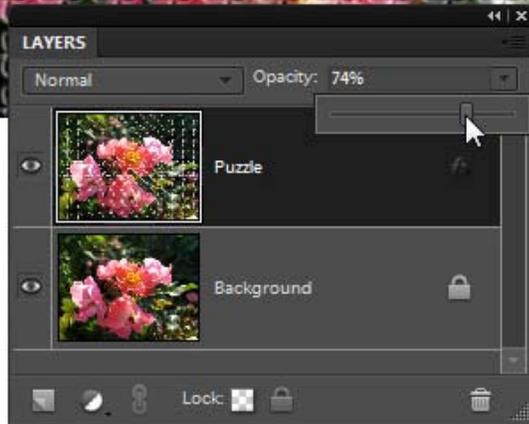
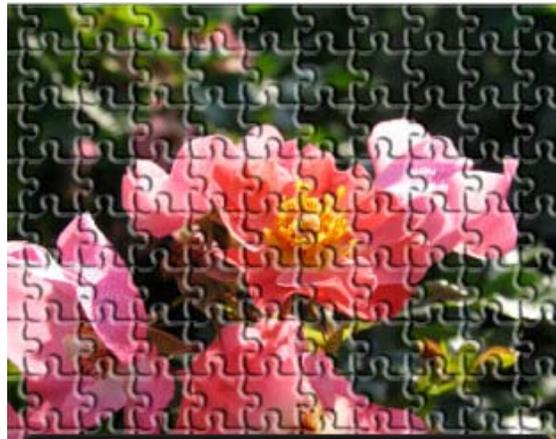
Um den Effekt abzuschwächen, senken Sie die Deckkraft der vom Skript eingefügten Ebene (Screenshot).



# Puzzle

 Dieses Skript legt eine Gravur auf das Bild, die es in ein zusammengesetztes Puzzle verwandelt.

Den Effekt können Sie abschwächen, indem Sie die Deckkraft der Ebene „Puzzle“ senken (Screenshot).

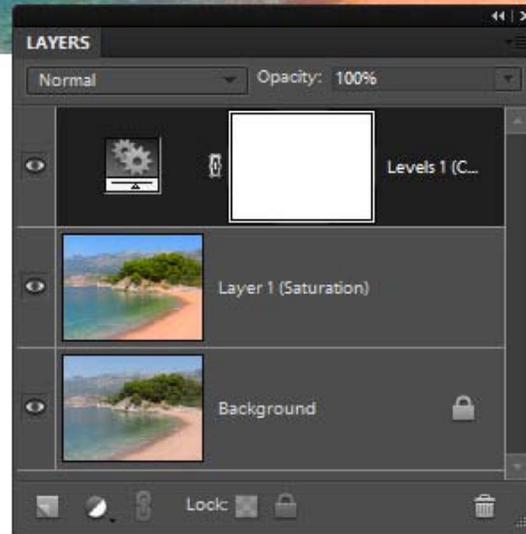


# Velvia

 Dieses Skript imitiert den Diafilm „Velvia“, bekannt für verstärkten Kontrast und erhöhte Farbsättigung.

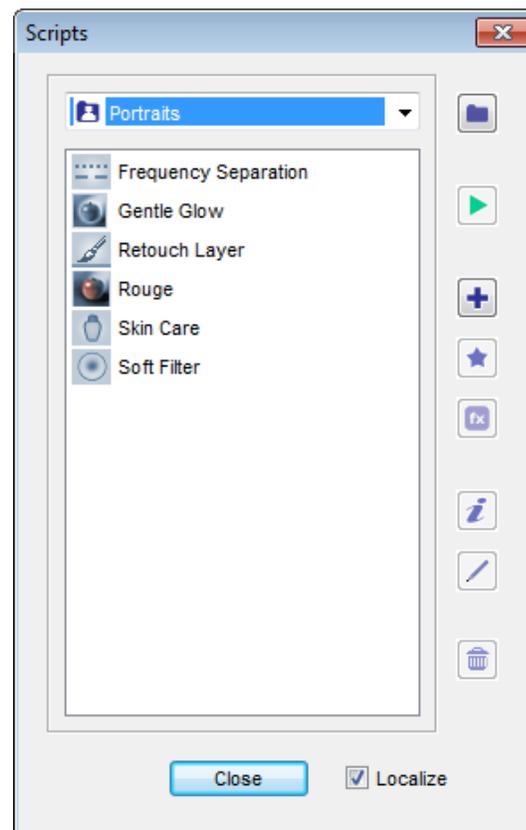
Nach Anwendung des Skriptes können Sie die Tonalität des Bildes mit der „Tonwertkorrektur“ der Korrekturebene ändern.

Die Farbsättigung können Sie mit der Deckkraft der Ebene „Sättigung“ verändern.



# Die Kategorie „Portraits“

 Die Skripten dieser Kategorie dienen der Nachbearbeitung und Retuschierung von Portraits.



# Frequenztrennung (Frequency Separation)

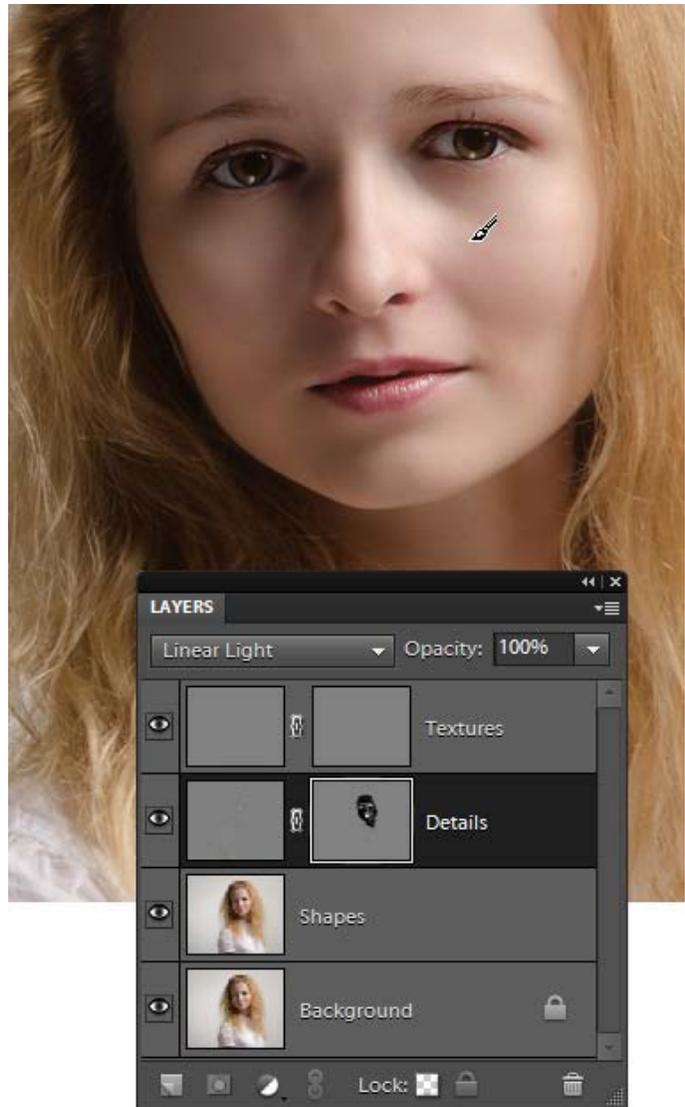
 Dieses Skript vereinfacht die Überarbeitung des Bildes mit der Methode der Frequenztrennung. Die groben Bildinformationen werden von den feineren getrennt und können auf verschiedenen Ebenen bearbeitet werden.

In der Voreinstellung werden die Parameter der anzuwendenden Filter automatisch berechnet. Wenn Sie sie manuell einstellen wollen, drücken Sie beim Aufrufen des Skripts die [Strg]-Taste.

Als Ergebnis erhalten Sie drei Ebenen. Die Ebene „Formen“ (Shapes) enthält grobe Formen- und Farbtonbild, die Ebene „Einzelheiten“ (Details) trägt die Umrisse und die feinen Details des Bildes, und auf der Ebene „Texturen“ erhalten Sie die Hautbeschaffenheit.

Um nun die kleine Fehler zu beseitigen und dabei die Hautstruktur zu behalten:

- Wählen Sie einen weichen Pinsel und verringern Sie die Deckkraft des Pinselstrichs.
- Überzeugen Sie sich, dass die Ebene „Einzelheiten“ ausgewählt und die Ebenenmaske aktiv ist.
- Malen Sie mit schwarzer Farbe auf die Stellen, die retuschiert werden sollen (Screenshot).



# Weiches Aufhellen (Gentle Glow)

 Dieses Skript erzeugt den Effekt einer weichen Studiobeleuchtung.

In der Voreinstellung werden die Parameter automatisch berechnet. Wenn Sie sie manuell einstellen wollen, drücken Sie beim Aufrufen des Skripts die [Strg]-Taste.

Nach der Ausführung können Sie den Effekt verstärken oder abschwächen, indem Sie die Deckkraft der Ebene „Weiches Aufhellen“ verändern (Screenshot).

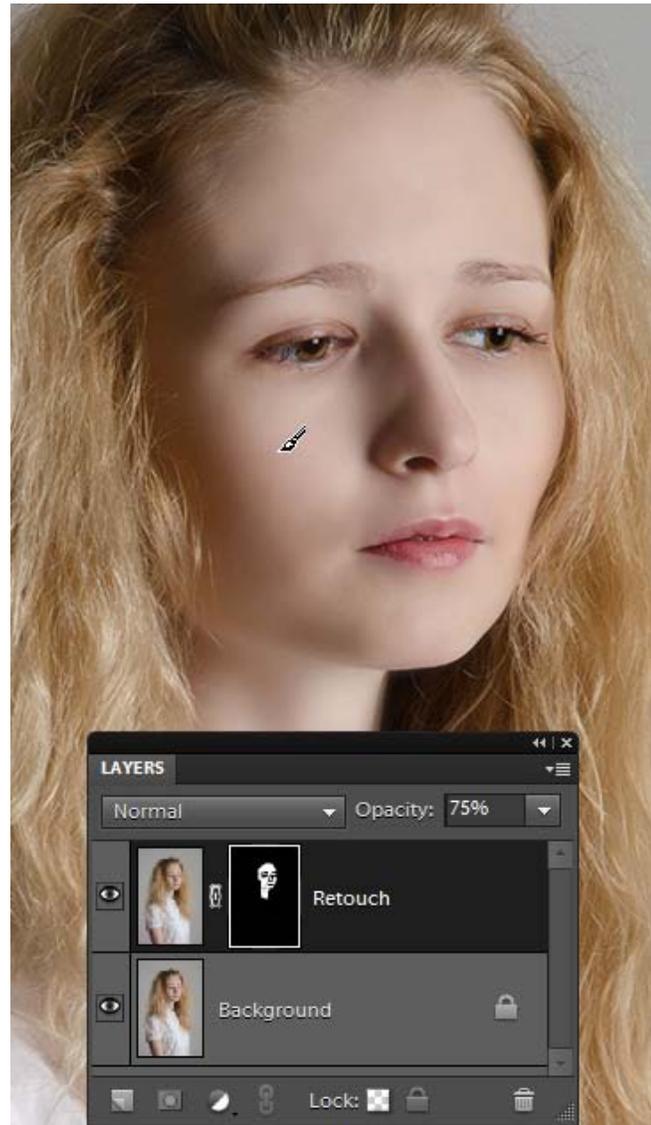


# Retuschierebene (Retouch Layer)

 Dieses Skript erstellt eine unscharfe Ebene, mit der Sie, wenn Sie darauf zeichnen, die Textur des Bildes korrigieren und kleine Fehler beseitigen können.

In der Voreinstellung werden die Unschärfeparameter automatisch berechnet. Möchten Sie sie manuell einstellen, dann drücken Sie beim Aufruf des Skriptes die [Strg]-Taste.

Nach der Anwendung des Skripts bearbeiten Sie auf der Ebenenmaske „Retusche“ mit weißer Farbe die Stellen, die retuschiert werden sollen (Screenshot).



# Rouge

 Wenn Sie den Eindruck haben, die Haut des Modells auf dem Foto sei zu blass geraten, dann versuchen Sie, virtuelles Rouge aufzulegen.

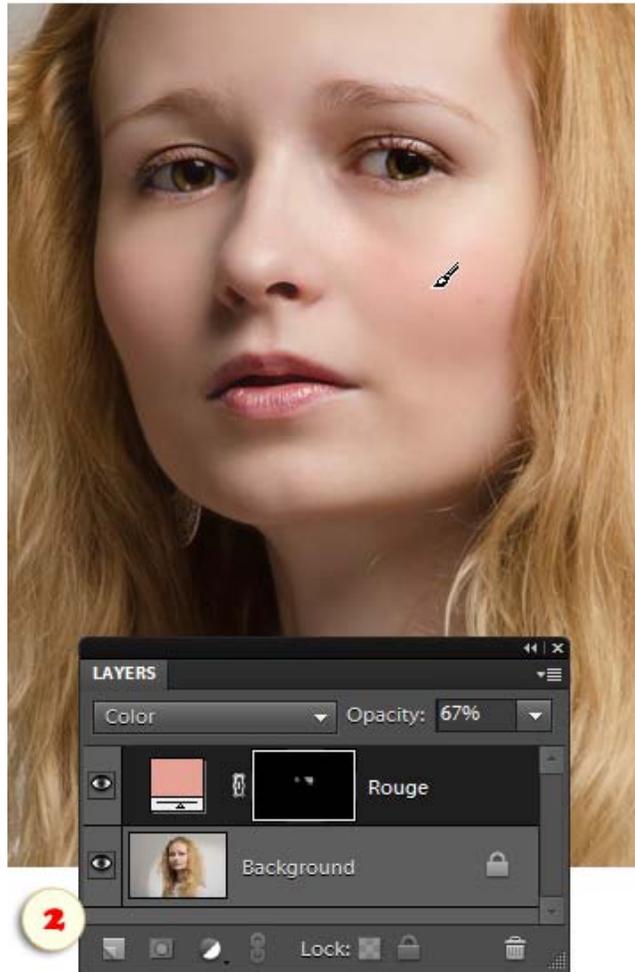
1. Mit einem beliebigen Auswahlwerkzeug wählen Sie ein nicht zu großes Hautfragment aus, auf das Rouge aufgetragen werden soll (Bild 1).

2. Starten Sie das Skript „Rouge“.

3. Wählen Sie einen weichen Pinsel und verringern Sie die Deckkraft des Pinselstrichs.

4. Malen Sie mit Weiß auf der Ebenenmaske „Rouge“ dort, wo Rouge aufgelegt werden soll (Bild 2).

5. Wenn Ihnen die Rougefarbe des Skriptes nicht gefällt, doppelklicken Sie auf die Miniatur der Ebene „Rouge“ und ändern Sie die Farbe nach eigenem Geschmack.



# Hautpflege (Skin Care)

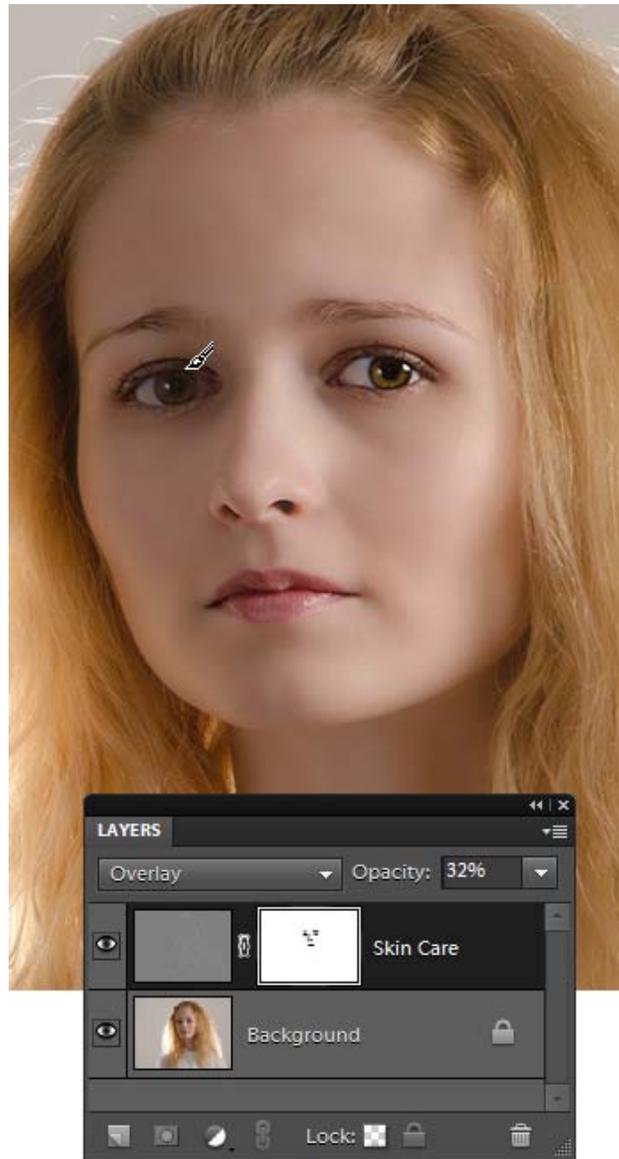
 Dieses Skript glättet die Haut, indem es kleine Falten verdeckt.

In der Voreinstellung werden die Parameter dieser „Behandlung“ automatisch festgelegt.

Wenn Sie sie manuell einstellen wollen, halten Sie die [Strg]-Taste gedrückt, während das Skript startet. Danach ändern Sie in dem Dialogfenster, das sich öffnet, den Radius des Filters „Hochpass“.

Den Skripteffekt kann man verstärken oder abschwächen, indem man die Deckkraft der durch das Skript erstellten Ebene ändert.

Um die Schärfe der Augen und anderer wesentlicher Bildteile wiederherzustellen, färben Sie auf der Ebenenmaske „Hautpflege“ die entsprechenden Stellen schwarz (Screenshot).



## Weichfilter (Soft Filter)

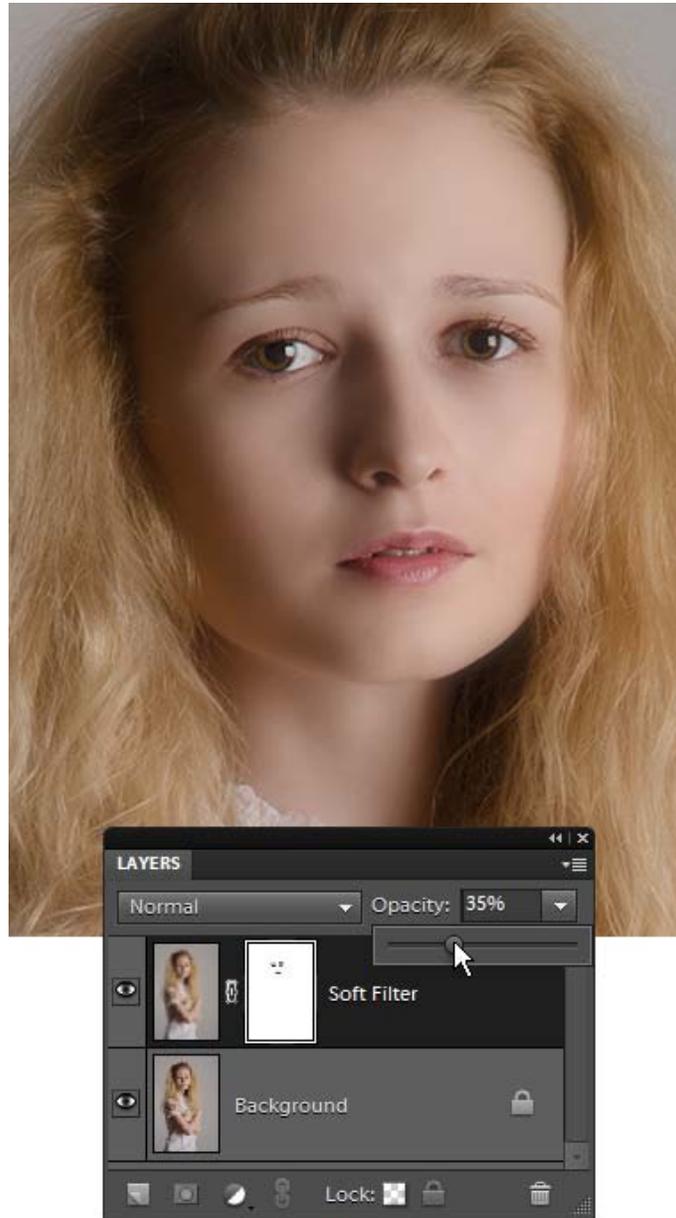
 Dieses Skript imitiert die Wirkung eines weichzeichnenden Fotofilters.

Voreingestellt ist, dass die Parameter des Filters automatisch berechnet werden.

Wenn Sie sie manuell einstellen wollen, halten Sie die Taste [Strg] gedrückt, während das Skript startet. Danach stellen Sie im Dialogfenster „Gaußscher Weichzeichner“ die Radiuswerte ein.

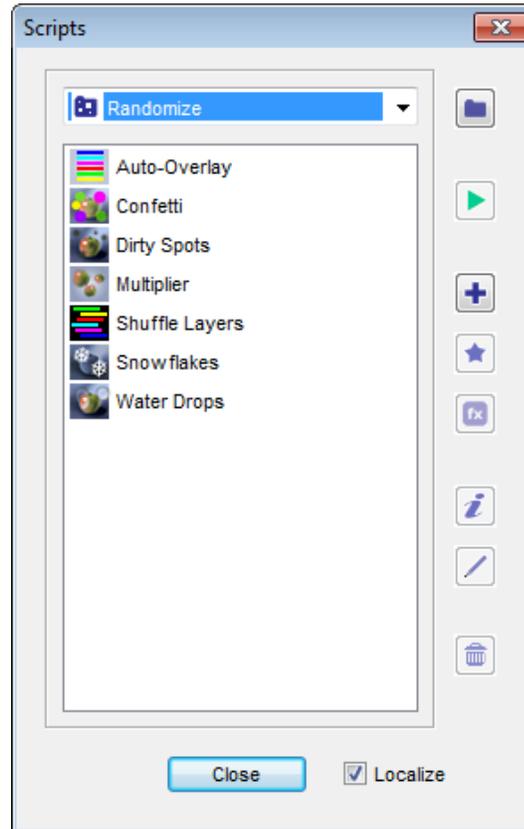
Den Effekt können Sie verstärken oder abschwächen, indem Sie die Deckkraft der Ebene „Weichfilter“ variieren (Screenshot).

Wenn Sie den Effekt in einigen Bildbereichen wieder entfernen möchten, färben Sie die entsprechenden Stellen auf der Ebenenmaske mit Schwarz.



## Die Kategorie „Zufallseffekte“ (Randomize)

☒ Diese Kategorie vereint Skripten, die das Dokument teilweise in Unordnung bringen, indem beispielsweise Objekte verschiedener Form und Größe auf dem Bild verstreut und Ebenen entweder überstrichen oder nach dem Zufallsprinzip vertauscht werden.

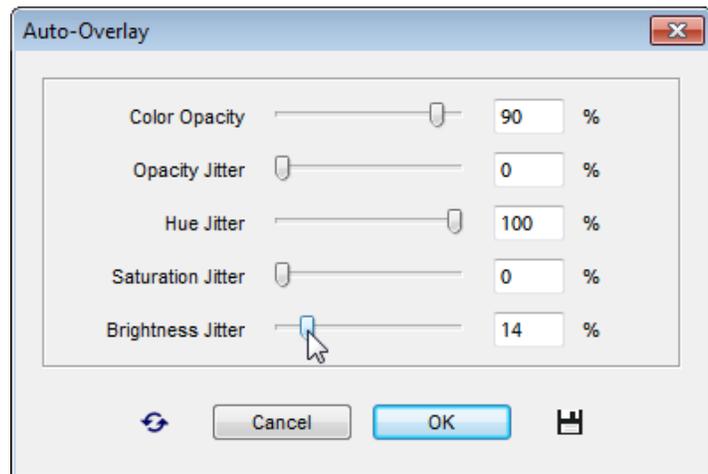


## Auto-Farbe (Auto-Overlay)

☒ Nehmen wir an, Sie wollen die Farbe dutzender Form- oder Textebenen ändern -- die einen beispielsweise erstellt mit dem Skript „Konfetti“, die anderen mit „Beschwipste Buchstaben“.

Das Skript „Auto-Farbe“ übernimmt diese Aufgabe gern.

1. Auf der Werkzeugpalette klicken Sie auf den Indikator der Vordergrundfarbe und wählen Sie eine Grundfarbe. Sollen die Ebenen hell gefärbt werden, wählen Sie am besten eine maximal gesättigte Farbe, z. B. Hellrot oder Gelb.
2. Starten Sie das Skript „Auto-Farbe“ (Auto-Overlay).
3. Geben Sie mit dem Schieberegler „Deckkraft“ (Color Opacity) einen Grundwert für die Deckkraft der aufgelegten Farbe an.
4. Mit dem Parameter „Deckkraft-Jitter“ (Opacity Jitter) legen Sie die zulässige Streuung der Deckkraft fest.
5. Der Parameter „Farbton-Jitter“ (Hue Jitter) gibt

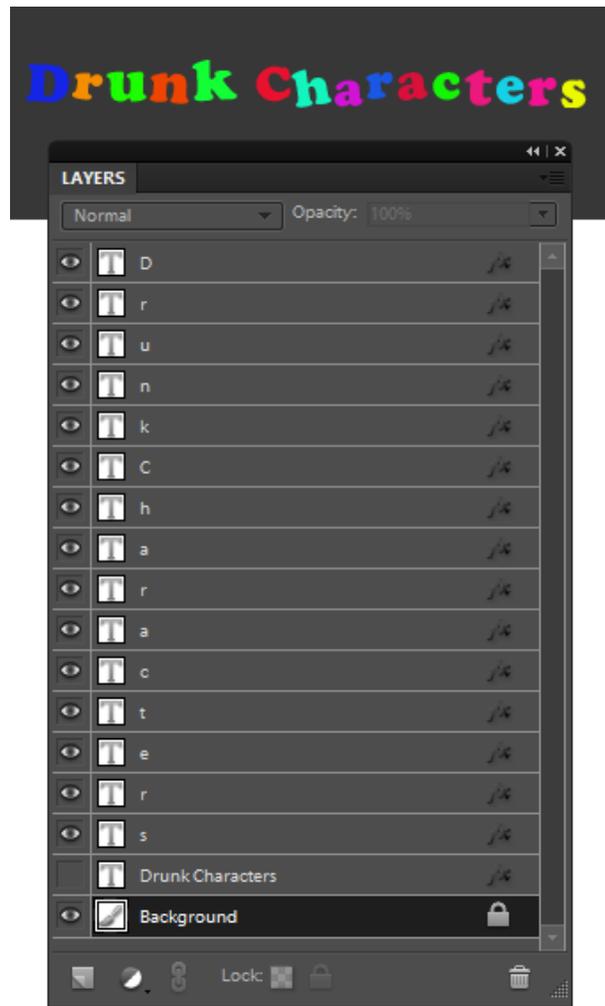


die Streuung der Farbtemperatur vor. Ist beispielsweise die Hintergrundfarbe Hellgelb, dann färbt der Wert 0% alle Ebenen Gelb. Mit dem Wert 100% werden sie hellbunt.

6. Der „Sättigungs-Jitter“ (Saturation Jitter) ist für die Sättigungsstreuung verantwortlich.

7. Der „Helligkeits-Jitter“ (Brightness Jitter) gibt die zulässige Abweichung von der Helligkeit der Grundfarbe an.

Wir merken an, dass Sie im weiteren mit dem Befehl „Ebene > Ebenenstil > Alle Effekte ausblenden“ den Effekt für alle Ebenen gleichzeitig verbergen können.



## Konfetti (Confetti)

 Dieses Skript streut Kreise und Sternchen verschiedener Form, Größe und Farbe aufs Bild.

1. Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf den Indikator der Vordergrundfarbe und wählen Sie eine Grundfarbe. Wünschen Sie sehr farbenfrohe Konfetti, dann wählen Sie am besten ein sattes Hellrot oder Gelb.

2. Starten Sie das Skript „Konfetti“.

3. Oben im neuen Dialogfenster wählen Sie eine oder mehrere Figuren für die Form der Konfetti.

4. Mit dem Schieberegler „Anzahl“ ("Quantity") stellen Sie die gewünschte Anzahl ein. Bedenken Sie dabei: je höher Sie den Wert dieses Parameters setzen, desto länger dauert die Ausführung des Skriptes.

5. Der Regler „Größe“ (Size) gibt eine Grundgröße des Elementes vor. Voreingestellt ist der Wert auf 8% der kürzeren Bildlänge.



6. Der Parameter „Überschneidung“ (Overlap) gibt ein Maß für die zulässige Überlagerung benachbarter Figuren vor.

7. Mit dem Regler „Deckkraft“ (Opacity) bestimmen Sie die mittlere Deckkraft der Figuren.

Die Regler im zweiten Abschnitt liefern die zulässigen Abweichungen von diesen Grundwerten der einzelnen Figureneigenschaften.

8. Der Parameter „Größe-Jitter“ (Size Jitter) verantwortet die Streubreite der Elemente-Größe.

9. Der Parameter „Farbton-Jitter“ (Hue Jitter) liefert die zulässige Streuung der Farbtemperatur. Ist beispielsweise die Hintergrundfarbe Hellgelb, dann werden bei dem Wert 0% alle Elemente gelb; bei 100% ist jede grelle Farbe erlaubt (Hellrot, Hellgrün usw.).

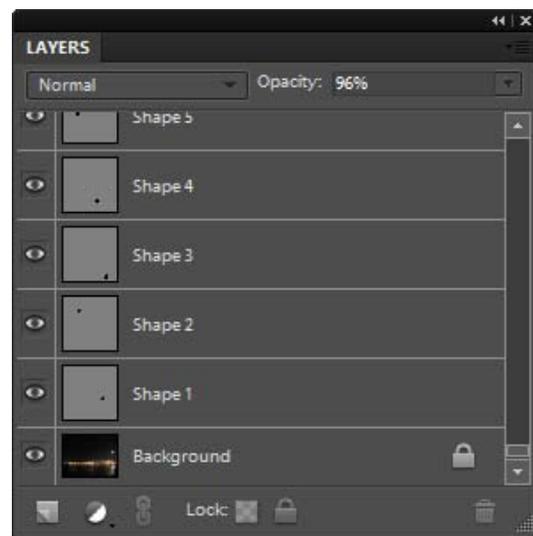
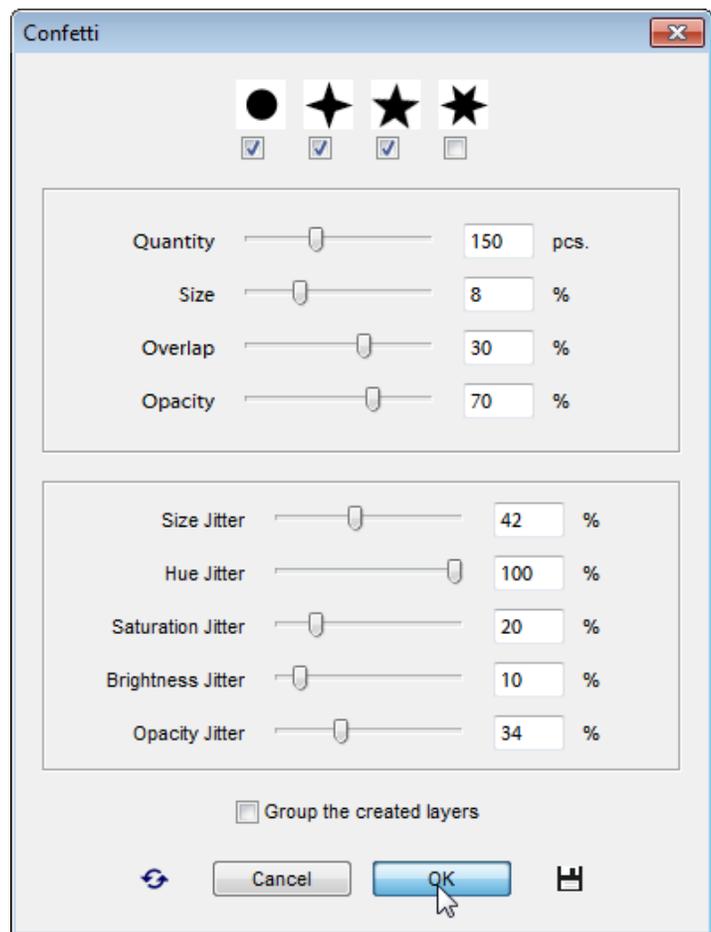
10. Der „Sättigungs-Jitter“ verantwortet den Streubereich der Farbsättigung.

11. Der „Helligkeits-Jitter“ (Brightness Jitter) liefert die zulässige Abweichung von der Helligkeit der Grundfarbe.

12. Mit dem Regler „Deckkraft-Jitter“ (Opacity Jitter) bestimmen Sie die Streuung der Deckkraft der Figuren.

13. Haben Sie das Skript angewendet, wird jedes Element auf einer eigenen Vektorebene liegen. Haben Sie zuvor das Häkchen „Ebenen gruppieren“ gesetzt, vereint das Skript automatisch diese Ebenen in eine Gruppe.

Berücksichtigen Sie, dass das Gruppieren hunderter Ebenen bei diesem Skript einige Minuten dauert.



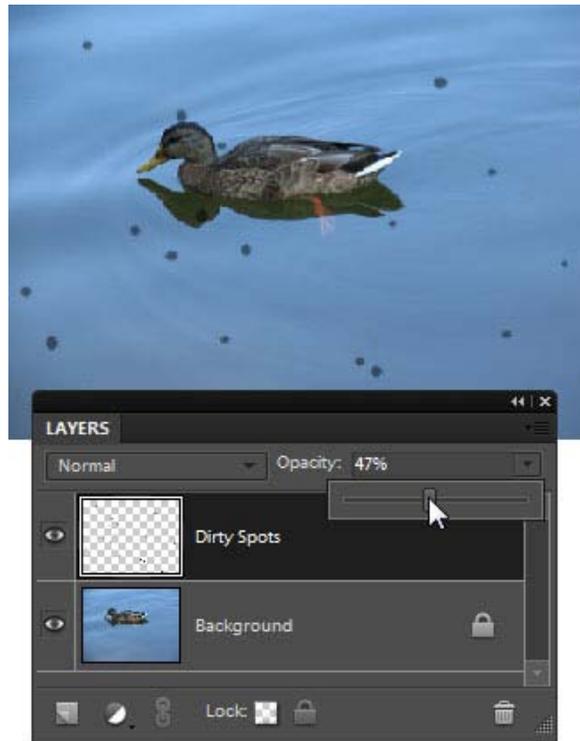
# Schmutzflecken (Dirty Spots)

 Dieses Skript tut genau, was sein Name verspricht: Es verkleckert Schmutz auf dem Bild.

Die Anzahl der Flecken, ihre Größe und Lage sind unbeständige Größen; ihre Regulierung ist nicht möglich.

Die Farbe der Flecken hängt von der Bildfarbe ab. Wenn man jedoch den Modus der Ebene „Schmutzflecken“ (Dirty Spots) von „Überzug“ auf „Normal“ umstellt, werden alle Flecke schwarz.

Wenn Sie die Deckkraft der Ebene senken, werden die Flecke weniger auffällig (Screenshot).



# Vervielfältiger (Multiplier)

 Dieses Skript vervielfältigt die aktive Ebene zugunsten größerer Glaubwürdigkeit der in jedem „Klon“ zufällig angebrachten Veränderungen.

1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die Ebene, die vervielfältigt werden soll, oder erstellen Sie eine neue Ebene.

Im Beispiel auf dem Screenshot hat der Autor auf dem Bild eine einzige Himbeere ausgewählt und sie in eine separate Ebene „Layer 1“ kopiert.

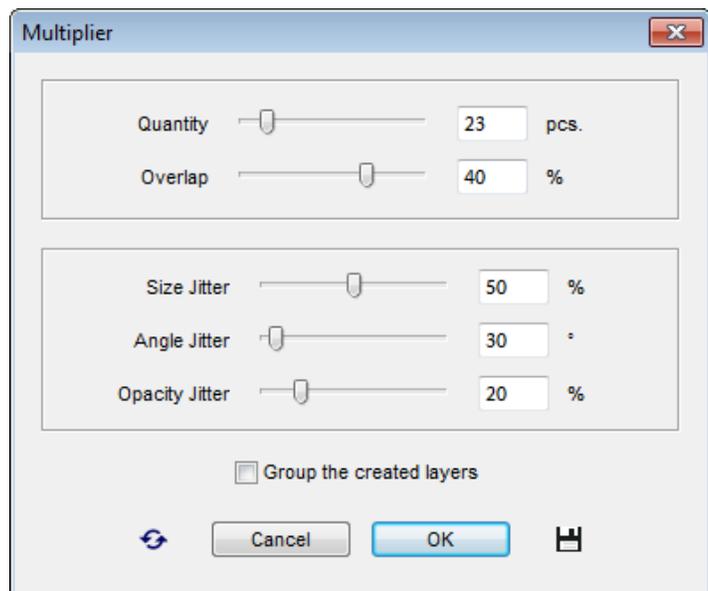
2. Starten Sie das Skript „Vervielfältiger“.

3. Im neuen Dialogfenster geben Sie mit dem Regler „Anzahl“ (Quantity) die gewünschte Anzahl der Duplikate an. Berücksichtigen Sie, dass die Skriptausführung desto länger dauert, je höher Sie diesen Wert setzen.

4. Mit dem Regler „Überschneidung“ (Overlap) geben Sie einen Wert für die zulässige Überlappung der Ebenen ein. In unserem Beispiel können die Beeren einander zu 40% überdecken.

5. Setzen Sie einen Wert für den Parameter „Größe-Jitter“, d. h. für die zulässige Größenschwankung der kopierten Ebenen.

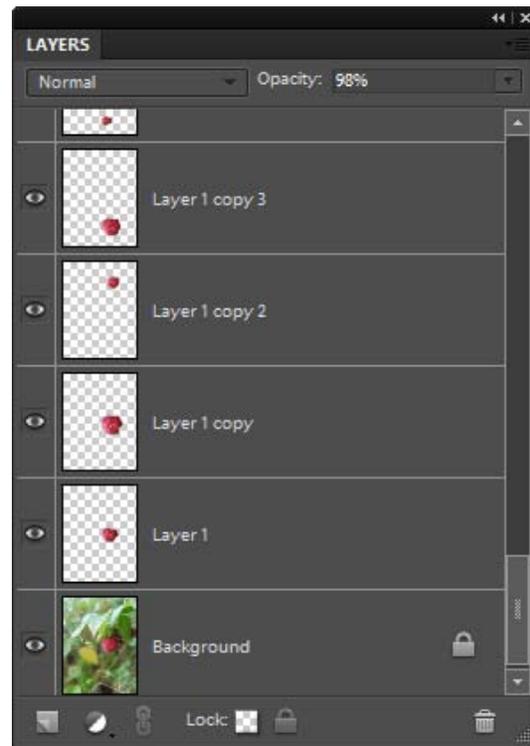
6. Der Parameter „Winkel-Jitter“ (Angle Jitter) ist



verantwortlich für die Drehung der Ebenen. In unserem Beispiel können die Beeren um bis zu 30 Grad von der Senkrechten abweichen.

7. Mit dem Regler „Deckkraft-Jitter“ stellen Sie die zulässige Schwankung der Deckkraft ein.

8. Das Häkchen „Ebenen gruppieren“ (Group the created layers) verlangt vom Skript, die erstellten Ebenen automatisch in eine Gruppe zu vereinen. Bedenken Sie, dass das Gruppieren einer großen Anzahl Ebenen bei diesem Skript lange dauern kann.



# Ebenen mischen (Shuffle Layers)

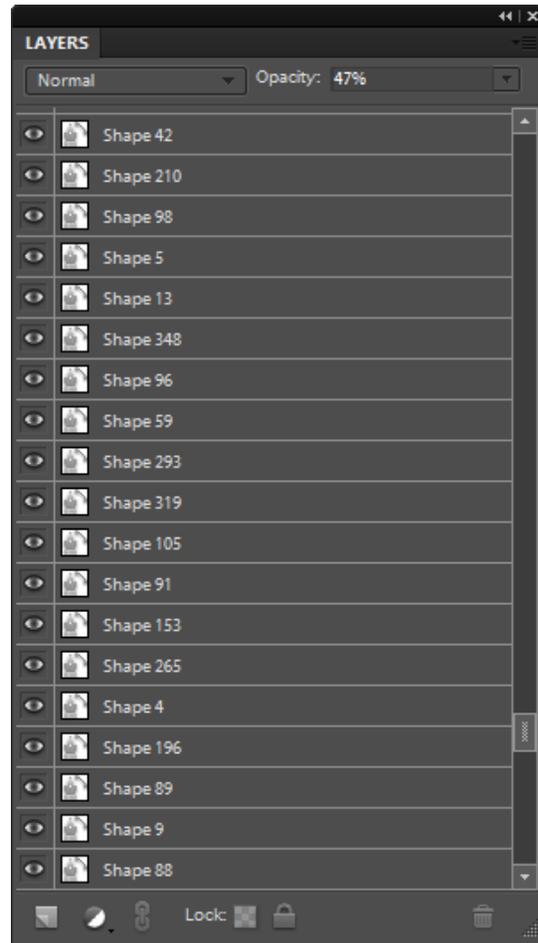
 Angenommen, wir haben mit dem Skript „Konfetti“ 200 kleine Kreise erstellt, danach haben wir uns überlegt, 150 Sternchen hinzuzufügen.

Im Ergebnis erscheinen alle Sternchen über den Kreisen. Müssen wir wirklich die 350 Elemente manuell mischen?

Zu Hilfe kommt uns das Skript „Ebenen mischen“, welches die Ebenen mischt wie ein Kartenspiel.

Wenn viele Ebenen zu mischen sind, kann dieser Prozess einige Minuten dauern.

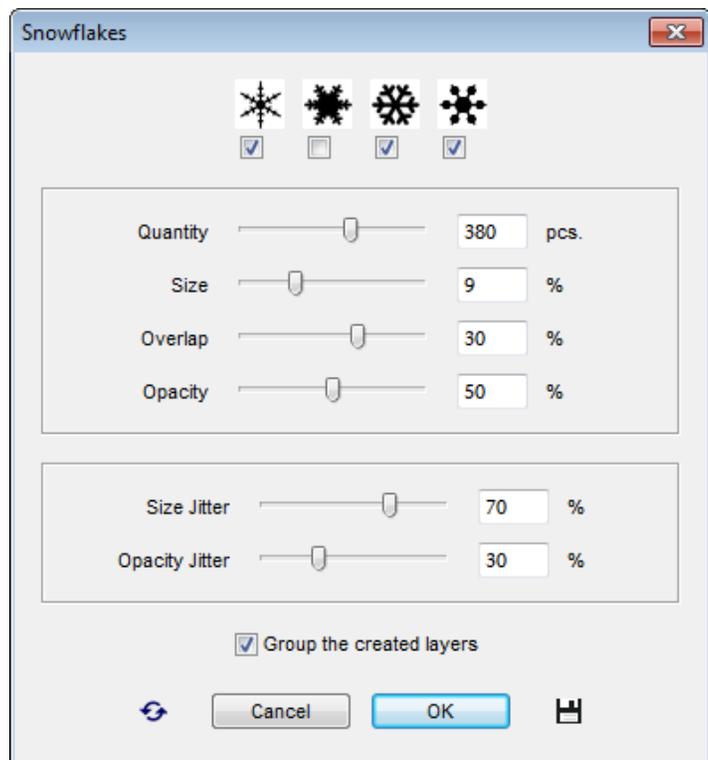
Wenn beim ersten Mal die Ebenen nicht genügend durchmischt wurden, können Sie den Vorgang wiederholen.



# Schneeflocken (Snowflakes)

 Wie der Name sagt, verteilt dieses Skript Schneeflocken auf dem Bild.

1. Klicken Sie in der Werkzeugpalette den Indikator der Vordergrundfarbe und wählen Sie die Farbe der Schneeflocken, zum Beispiel weiß oder ein helles Hellbau.
2. Starten Sie das Skript „Schneeflocken“.
3. Oben im neuen Dialogfenster wählen Sie eine oder mehrere Formen für die Flocken.
4. Geben Sie die gewünschte Anzahl mit dem Regler „Anzahl“ (Quantity) an. Bedenken Sie, je höher dieser Wert, desto länger dauert die Ausführung des Skriptes.
5. Mit dem Regler „Größe“ (Size) geben Sie eine Grundgröße der Flocken vor. Als mittlerer Flockendurchmesser sind 8% Länge der kurzen Bildseite voreingestellt.



6. Mit dem Parameter „Überschneidung“ (Overlap) bestimmen Sie die zulässige Überlappung der Flocken.

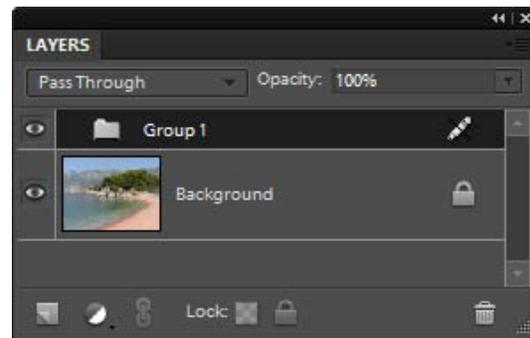
7. Der Regler „Deckkraft“ (Opacity) gibt die mittlere Deckkraft der Flocken vor.

8. Der Parameter „Größe-Jitter“ (Size Jitter) verantwortet die zulässige Größenschwankung der Flocken.

9. Der Regler „Deckkraft-Jitter“ (Opacity Jitter) bestimmt die Schwankungen der Flockendeckkraft.

10. Haben Sie das Skript angewendet, wird jede Flocke auf einer eigenen Vektorebene liegen. Haben Sie zuvor das Häkchen „Ebenen gruppieren“ gesetzt, vereint das Skript automatisch diese Ebenen in eine Gruppe.

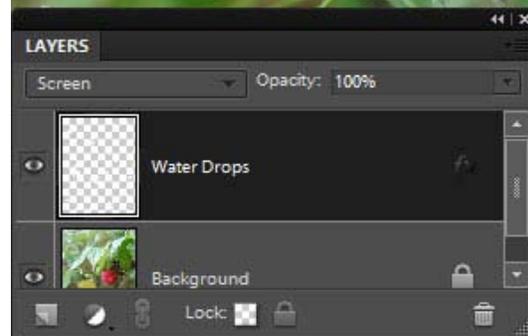
Bedenken Sie, dass das Gruppieren hunderter Ebenen das Skript einige Minuten lang beschäftigen kann.



## Wassertropfen (Water Drops)

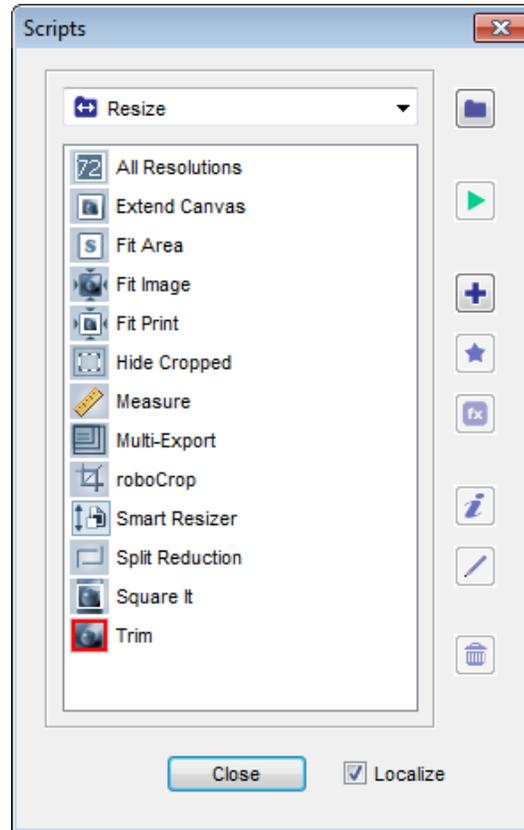
 Dieses Skript besprenkelt das Bild mit Wassertropfen.

Die Anzahl der Spritzer, ihre Größe und Lage werden zufällig bestimmt. Wenn nötig, können Sie überflüssige Tropfen jedoch mit dem Radiergummi entfernen oder auch neue hinzufügen, indem Sie sie mit einem harten Pinsel auf die Ebene „Water Drops“ malen (Screenshot).



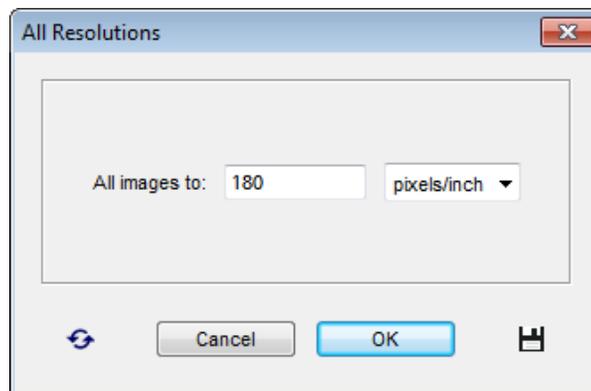
## Die Kategorie „Skalieren“ (Resize)

 Diese Kategorie ist für Skripten gedacht, die die Größe oder Auflösung des Dokumentes ändern.



## Auflösung (All Resolutions)

 Mit diesem Skript können Sie gleichzeitig die Auflösung (den DPI-Wert) aller geöffneten Dokumente vorgeben, ohne die Pixelgröße zu ändern.



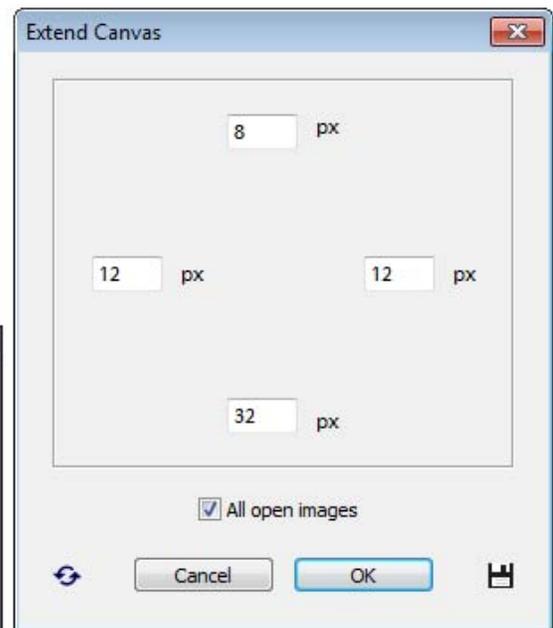
# Arbeitsfläche ausdehnen (Extend Canvas)

 Dieses Skript legt einen einfarbigen Rahmen um das Bild, indem es die „Leinwand“ -- die Gesamtbildfläche -- vergrößert.

1. Wählen Sie in der Werkzeugpalette den Indikator der Hintergrundfarbe, und wählen Sie die Farbe des künftigen Rahmens.
2. Starten Sie das Skript „Arbeitsfläche ausdehnen“.
3. Im neuen Dialogfenster geben Sie für jede Dokumentseite einen Wert in Pixeln an, um den die Fläche gedehnt werden soll.
4. Wollen Sie alle geöffneten Bilder rahmen, setzen Sie das Häkchen bei „Alle geöffneten Bilder“ (All open images).

Wenn Sie einen ganzen Ordner Fotografien rahmen wollen, benutzen Sie das Werkzeug „Stapelverarbeitung“:

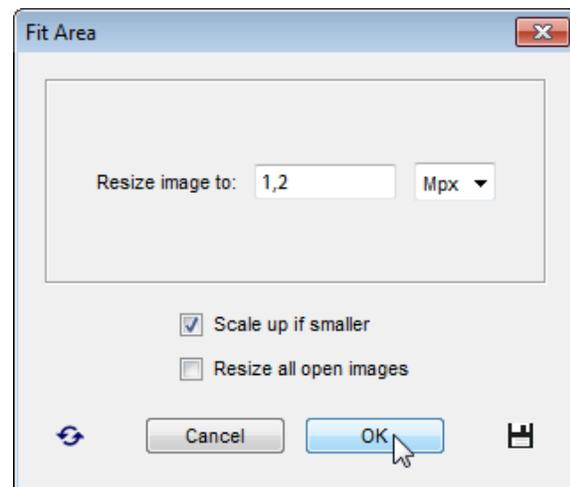
1. Öffnen Sie ein beliebiges Bild.
2. Rufen Sie den Dialog „Arbeitsfläche ausdehnen“ auf, und geben Sie die Werte für die Ausdehnung an.
3. Klicken Sie auf  „Schließen und speichern“, damit das Skript sich die Einstellungen merkt.
4. Rufen Sie den Dialog „Stapelverarbeitung“ auf.
5. Für die Ausführung des Skriptes wählen Sie „Arbeitsfläche ausdehnen - für Stapelverarbeitung“ (Extend Canvas - batch edition).
6. Wählen Sie den Quellordner und geben Sie die Parameter für das Ablegen der bearbeiteten Dateien im Zielordner an.
7. Klicken Sie auf „OK“, um das Skript zu starten.



# Dateigröße (Fit Area)

 Mit diesem Skript können Sie die Bildmaße einer vorgegebenen Pixelgröße anpassen.

1. Im Dialogfenster „Dateigröße“ wählen Sie den gewünschten Zahlwert für die Fläche. Geben Sie als Maßeinheit „px“ (Pixel) oder „Mpx“ (Megapixel) an.
2. Voreingestellt ist, dass das Bild nicht verändert wird, wenn es kleiner ist, als die von Ihnen angegebene Fläche. Setzen Sie jedoch das Häkchen „Kleinere Bilder“ vergrößern, werden die Bilder auf das vorgegebene Maß vergrößert.
3. Mit der Option „Alle geöffneten Dateien“ bringen Sie alle im Augenblick geöffneten Bilder auf das vorgegebene Maß.
4. Klicken Sie auf „OK“, um das Skript auszuführen.



# Bild einpassen (Fit Image)

Angenommen, für eine Webgalerie benutzen wir Bilder sowohl im Hoch- als auch im Querformat. Dabei sollen weder die einen noch die anderen Bilder ein Maß von 400x300 Pixel überschreiten. Diese Aufgaben kann man mit dem Skript „Bild einpassen“ (Fit Image) lösen.

1. In die Felder „Max. Breite“ und „Max. Höhe“ tragen Sie die maximal zulässigen Werte für Breite und Höhe der Bilder ein.

2. Als Voreinstellung werden Ausgangsbilder nicht bearbeitet, wenn sie kleiner sind. Setzen Sie jedoch das Häkchen „Kleinere Bilder vergrößern“, werden diese Bilder auf das maximal zulässige Maß vergrößert.

3. Mit der Option „Alle geöffneten Dateien“ werden alle im Augenblick aktiven Dokumente auf das Maß gebracht.

Wollen Sie beispielsweise einen ganzen Bildordner auf diese Weise bearbeiten, benutzen Sie das Werkzeug „Stapelverarbeitung“:

1. Öffnen Sie ein beliebiges Bild.

2. Rufen Sie den Dialog „Bild einpassen“ auf und geben Sie die Maximalwerte für Breite und Höhe der Bilder ein.

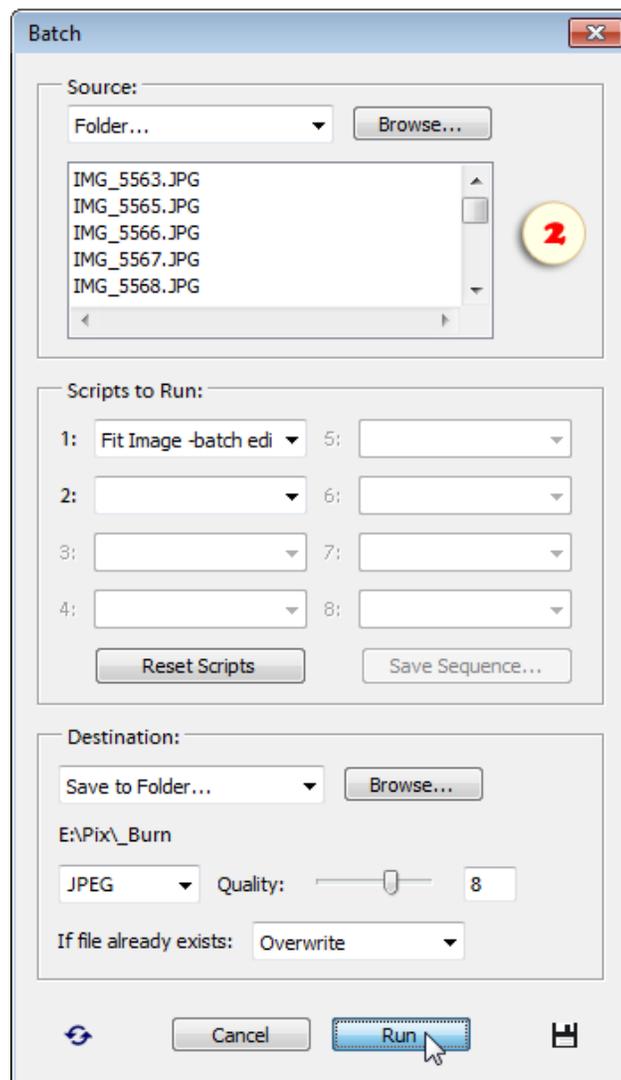
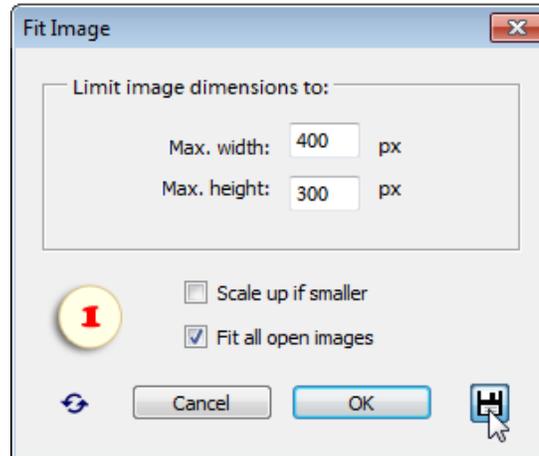
3. Klicken Sie auf  „Schließen und speichern“, damit das Skript sich die Einstellungen merkt (Abb. 1).

4. Starten Sie das Skript „Stapelverarbeitung“.

5. Wählen Sie für die Ausführung des Skriptes „Bild einpassen - für Stapelverarbeitung“ (Fit Image -batch edition).

6. Wählen Sie den Ausgangsordner und geben Sie die Parameter für das Speichern der bearbeiteten Dateien im Zielordner an.

7. Klicken Sie auf „OK“, um die Überarbeitung zu starten (Abb. 2).



# Druckgrösse (Fit Print)

 Mit diesem Skript können Sie die Maße des gedruckten Bildes ändern. Gemeint sind nicht die Pixelmaße sondern die Werte im Bereich „Dokumentgröße“ des Dialoges „Bildgröße“.

1. In den Feldern „Max. Breite“ und „Max. Höhe“ geben Sie die maximal zulässigen Werte für Breite und Höhe des Druckes an und wählen Sie die Maßeinheiten.

2. Das Häkchen „Drehung erlauben“ (Allow rotation) erlaubt dem Skript, das Dokument um 90 Grad zu drehen, wenn die Orientierung des Bildes nicht den gewünschten Druckdimensionen entspricht.

Beispielsweise wird ein Porträt gedreht, wenn der Wert „Max. Breite“ die „Max. Höhe“ überschreitet.

3. Voreingestellt ist, dass das Skript die Dokumentgröße nicht ändert, wenn ihre Werte ohnehin kleiner sind, als die von Ihnen angegebenen Maximalwerte. Setzen Sie jedoch das Häkchen „Kleinere Bilder vergrößern“, dann werden die Maße kleinerer Bilder auf das zulässige Maximum heraufgesetzt.

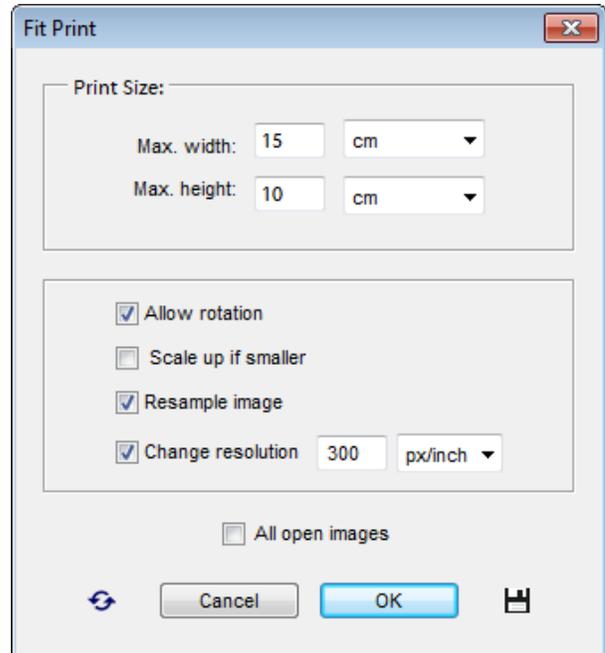
4. Mit dem Häkchen „Bild neu berechnen“ wird dem Skript erlaubt, die Pixelmaße des Bildes zu verändern. Ohne das Häkchen darf das Skript nur das gegebene Pixelmaß (in dpi) verwenden.

5. Die Option „Auflösung ändern“ (Change resolution) erlaubt es, den Wert für die Auflösung des Dokumentes zu variieren.

6. Mit dem Häkchen „Alle geöffneten Dateien“ werden alle im Augenblick geöffneten Dateien dem angegebenen Maß angepasst.

Wenn Sie einen ganzen Bildordner bearbeiten wollen, benutzen Sie das Werkzeug „Stapelverarbeitung“:

1. Öffnen Sie ein beliebiges Bild.
2. Rufen Sie den Dialog „Druckgröße“ auf und geben Sie die Werte für die maximal zulässige Breite und Höhe der Bilder ein.
3. Klicken Sie auf  „Schließen und speichern“, damit das Skript sich Ihre Einstellungen merkt (Abb. 1).
4. Starten Sie das Skript „Stapelverarbeitung“.
5. Wählen Sie für die Ausführung des Skripts „Druckgrösse - für Stapelverarbeitung“ (Fit Print - batch edition).
6. Wählen Sie den Ausgangsordner und geben Sie die Parameter für das Speichern der bearbeiteten Dateien im Zielordner an.
7. Klicken Sie auf „OK“, um die Bearbeitung zu starten (Abb. 2).



# Zuschnittreste ausblenden (Hide Cropped)

Beim Zuschneiden des Bildes mit dem Freistellungswerkzeug (Crop) kann der Anwender der Vollversion von Photoshop entscheiden, was mit den abgeschnittenen Bildteilen geschehen soll. Sollen sie gelöscht oder sollen sie außerhalb der Dokumentgrenzen ausgeblendet werden.

Leider hat der Nutzer von Photoshop Elements diese Wahl nicht, die abgeschnittenen Bereiche werden unwiederbringlich entfernt.

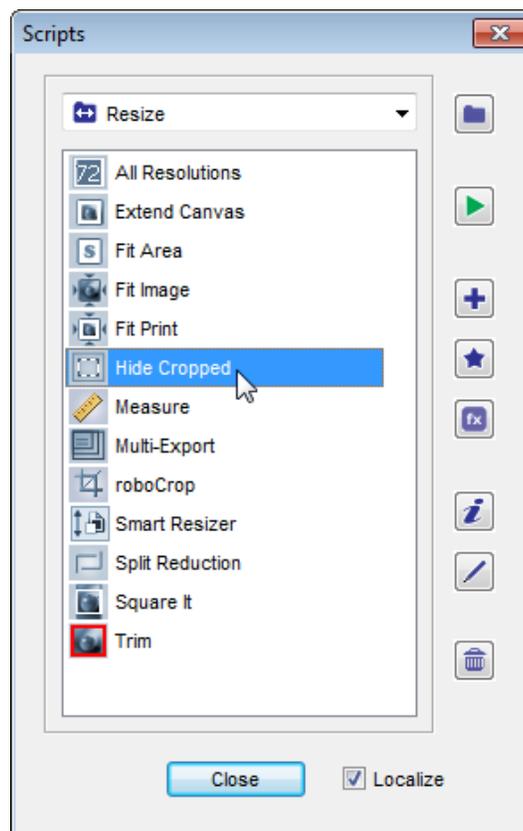
Wenn Sie noch nicht ganz sicher sind, welche Bereiche der Aufnahme entfernt werden und welche bleiben sollen, dann benutzen Sie das Skript „Zuschnittreste ausblenden“:

1. Umreißen Sie den gewünschten Bildausschnitt mit dem Auswahlrechteck-Werkzeug, so wie es auf dem Screenshot gezeigt ist.

2. Starten Sie das Skript „Zuschnittreste ausblenden“.

Wenn Sie es sich während der Arbeit anders überlegen, korrigieren Sie die Lage der Ebene mit dem Verschieben-Werkzeug.

Um die abgeschnittenen Teile wieder anzufügen, verwenden Sie den Befehl „Bild > Skalieren > Alles einblenden“.



# Messen (Measure)

Mit diesem Skript können Sie Koordinaten, Abstände, Ecken, Flächen vermessen sowie Bilder (Bildmaße) angleichen.

Angenommen, Sie wollen die Fläche eines Objektes ausmessen:

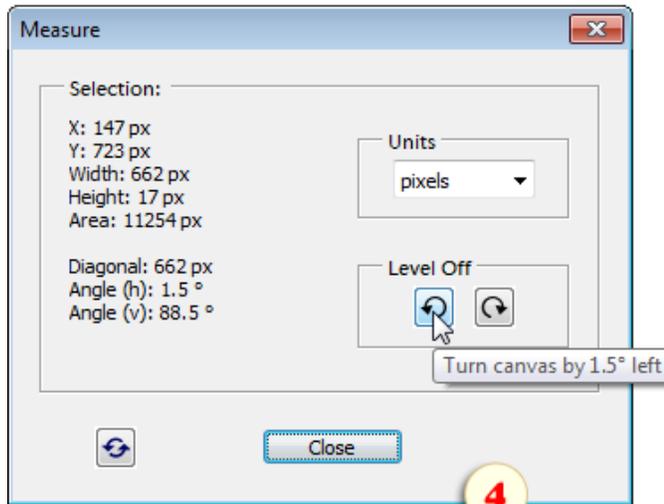
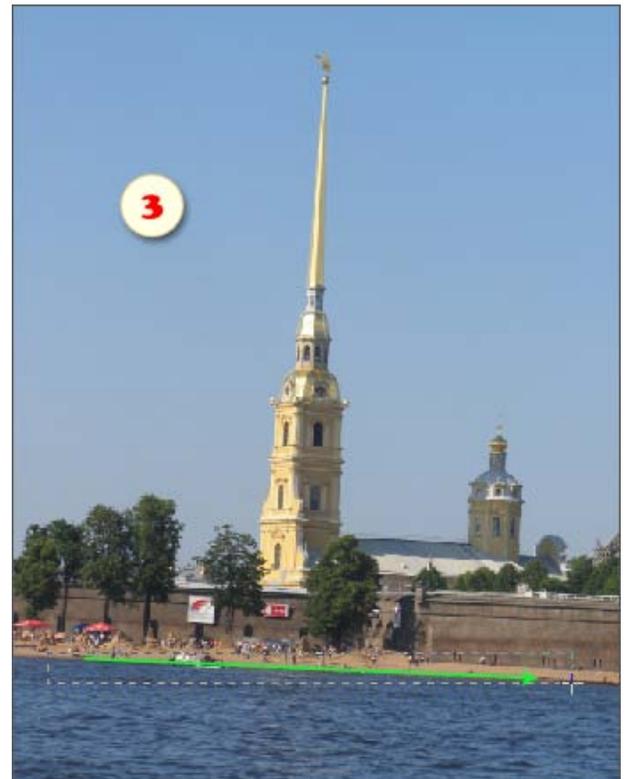
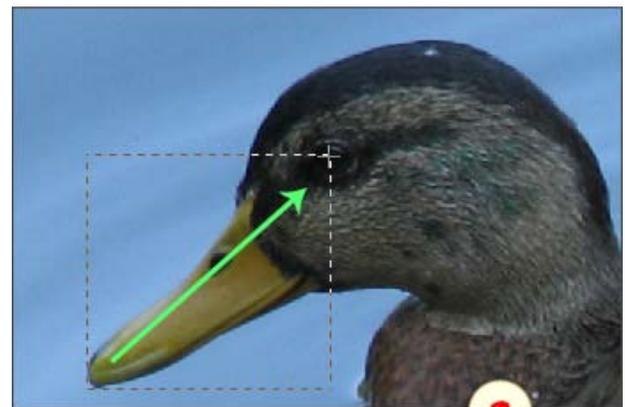
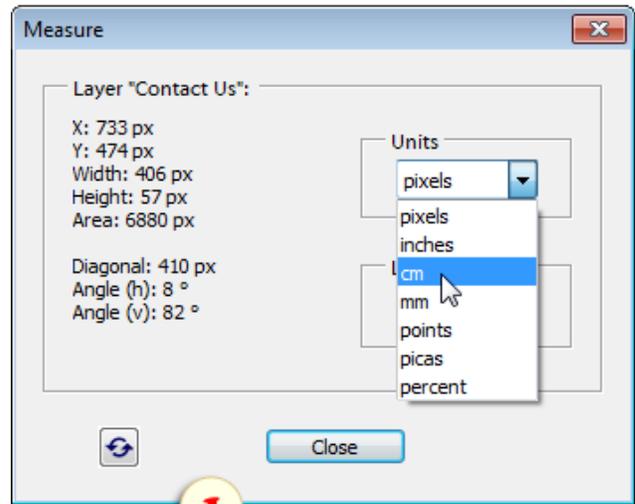
1. Liegt das Objekt auf einer separaten Ebene, dann wählen Sie diese Ebene im Ebenen-Bedienfeld. Auf dem Screenshot wird beispielsweise die Fläche der Textebene „Contact us“ vermessen.
2. Oder wählen Sie mit einem beliebigen Auswahlwerkzeug einen Bildbereich aus.
3. Starten Sie das Skript „Messen“.
4. Wählen Sie die Maßeinheiten (Abb. 1) und lesen Sie die Werte in der Zeile „Fläche“ ab.

Wie misst man den Abstand zwischen zwei Punkten?

1. Wählen Sie das Auswahlrechteck-Werkzeug (Rectangular Marquee) und ziehen Sie es von dem einen Punkt zu dem anderen. Im Beispiel auf dem Screenshot wird gezeigt, wie der Abstand zwischen Schnabelspitze und Auge der Ente gemessen werden kann.
2. Starten Sie das Skript „Messen“.
3. Wählen Sie die Maßeinheit und lesen Sie den Abstand in der Zeile „Diagonale“ ab.

Um das Bild auf die Horizontlinie abzugleichen:

1. Ziehen Sie das Auswahlrechteck-Werkzeug entlang der angenommenen Horizontalen oder Vertikalen. Im Beispiel auf Screenshot 3 wird als Horizontale die Uferlinie angenommen.
2. Starten Sie das Skript „Messen“.
3. Der Neigungswinkel des Bildes ist bereits vermessen. Sie müssen nur noch die Drehrichtung mit Hilfe der Schaltflächen „im UZS“ oder „gegen UZS“ zu bestimmen (Abb. 4).



4. Schneiden Sie die überstehenden Ränder mit dem Freistellungswerkzeug ab.

# Mehrfachexport (Multi-Export)

Angenommen, Sie müssen die überarbeitete Aufnahme gleichzeitig in verschiedenen Varianten speichern -- als vollständige Kopie für den Druck im Fotolabor, als verkleinerte Kopie für die Ansicht auf dem Monitor, in einer dritten Größe für Foto-Hosting A, in einer vierten für Foto-Hosting B.

Das Skript „Mehrfachexport“ kann diese Aufgabe in wenigen Sekunden erledigen:

1. Wählen Sie im oberen Teil des Dialogfensters den Zielordner und ändern Sie gegebenenfalls im Feld „Name“ den Dateinamen.

2. Setzen Sie die Häkchen für „Aktiviert“ (Enabled) bei den Maßen, in die das Bild exportiert werden soll.

3. Tragen Sie in den Paletten 1 bis 4\* die gewünschte Breite und Höhe ein. (Die "0-te" Palette entspricht den aktuellen Maßen des Dokuments.)

In der Voreinstellung versteht das Skript diese Werte als maximal zulässige Grenzwerte, das heißt, die Größe ändert sich, ohne dass das Bild beschnitten wird (sehen Sie „Größe einpassen“).

4. Soll die Aufnahme automatisch auf eine vorgegebene Größe zugeschnitten werden (nach dem "RoboCrop"-Algorithmus), dann setzen Sie die Option  „Freistellen“ (Crop).

5. Stellen Sie die Qualität für jede der zu speichernden Größen ein (wird nur für das Format JPEG unterstützt).

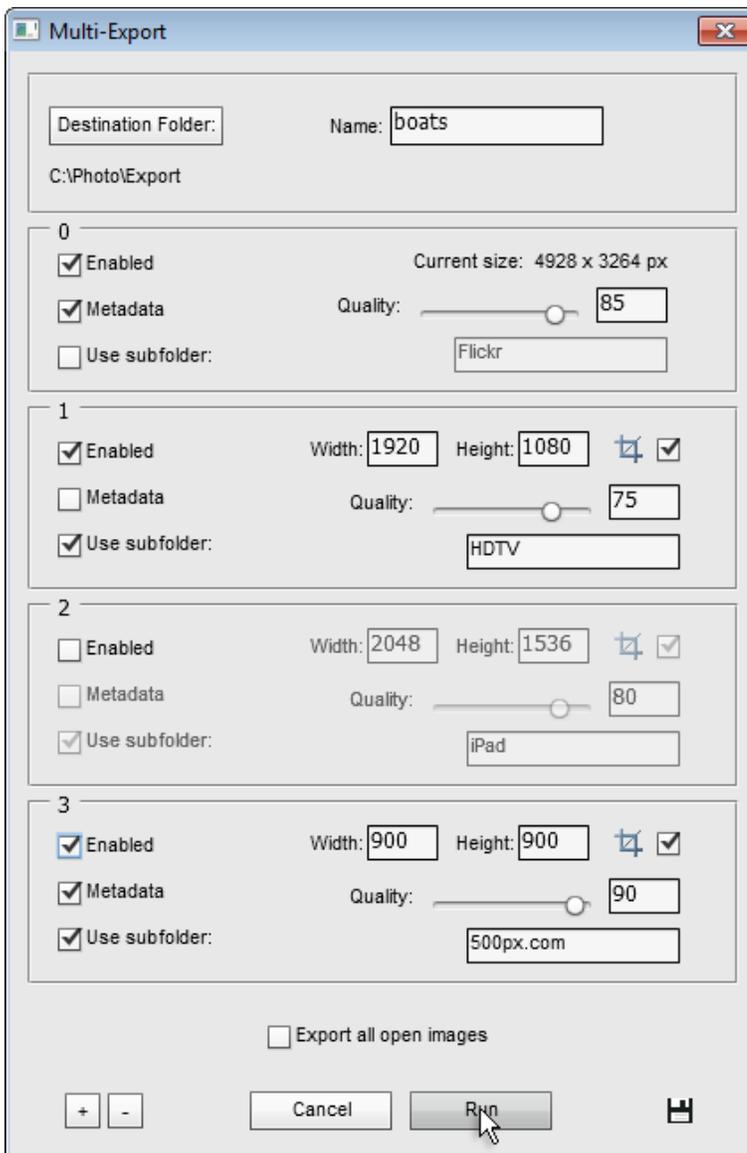
6. Setzen Sie die Häkchen bei den „Metadata“ dort, wo EXIF-Daten, Informationen über die Bildrechte und andere Metadaten gespeichert werden sollen.

Die Bilder werden in einem Ordner abgelegt. In der Voreinstellung entsprechen ihre Dateinamen jeweils ihrer Pixelgröße. Im Beispiel auf dem Screenshot heißen sie „boats.jpg“ (das ist die Aufnahme in der Ausgangsgröße), „boats\_1920x1080.jpg“ und „boats\_900x596.jpg“.

7. Wenn Sie jede Größe in einem eigenen Ordner ablegen möchten, setzen Sie die Option "Unterordner" (Use subfolder) und geben Sie in dem Textfeld den Namen des Unterordners ein.

8. Mit der Option „Alle geöffneten Bilder exportieren“ wird das Skript für alle im Augenblick geöffneten Dokumente gleichzeitig Kopien in den angegebenen Maßen erstellen.

9. Drücken Sie „Start“ (Run).



*\*Beim ersten Aufruf hat das Dialogfenster "Multi-Export" drei Eingabeflächen -- jede für eine Bildgröße. Unten im Fenster können Sie mit den Knöpfen "+" und "-" weitere Flächen hinzufügen und die nicht mehr benötigten Flächen entfernen.*

# RoboCrop

 Dieses Skript schneidet Bilder entsprechend den Anwendungsvorgaben automatisch.

1. Im Dialogfenster „RoboCrop“ geben Sie die gewünschten Werte für Breite und Höhe der Bildfläche an.

2. Im Menü „Maßeinheit“ (Units) legen Sie die Maßeinheiten fest.

-- Wenn Sie „Verhältnisse“ (Abb. 1) auswählen, passt das Skript das Bild einfach den vorgegebenen Proportionen an, wobei Überstehendes abgeschnitten wird.

-- Wählen Sie „Pixel“ (Abb. 2), passt das Skript die Proportionen an und ändert die Pixelmaße des Dokumentes.

3. Im Menü „Freistellen“ können Sie vorher festlegen, welche Art Bilder geschnitten werden sollen -- nur die im Querformat, nur die im Hochformat oder alle ohne Ausnahme.

4. Mit der Option „Alle geöffneten Dateien“ können Sie automatisch alle im Augenblick geöffneten Bilddokumente schneiden lassen.

Wenn Sie zum Beispiel einen ganzen Ordner Bilder auf das Maß eines HD-Displays schneiden wollen, benutzen Sie das Werkzeug „Stapelverarbeitung“:

1. Rufen Sie den Dialog „RoboCrop“ auf und geben Sie die gewünschten Maße vor (Abb. 2).

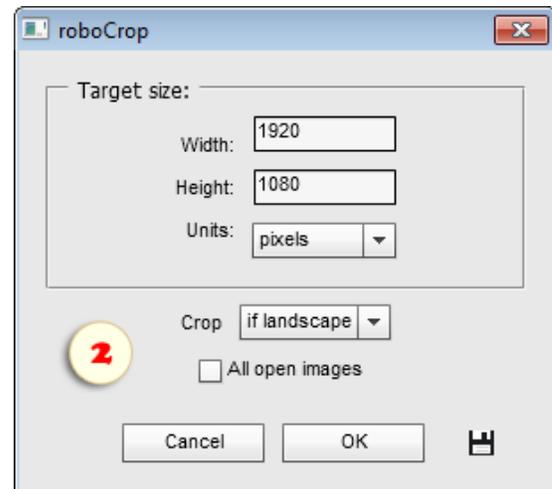
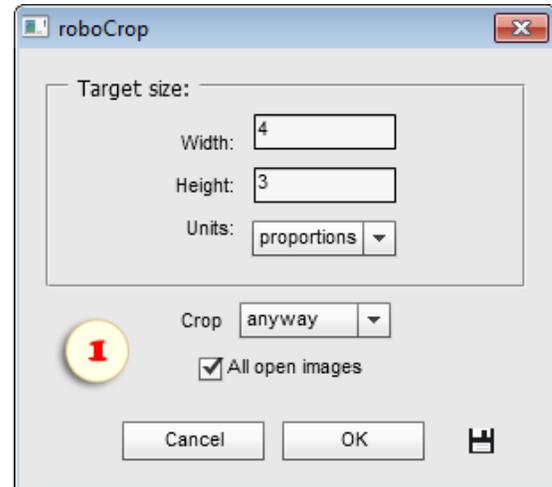
2. Klicken Sie auf  „Speichern und schließen“, damit das Skript sich Ihre Einstellungen merkt.

3. Starten Sie das Skript „Stapelverarbeitung“.

4. Wählen Sie für die Ausführung des Skriptes „RoboCrop - für Stapelverarbeitung“.

5. Wählen Sie den Ausgangsordner und geben Sie die Parameter für das Speichern der bearbeiteten Dateien im Zielordner an.

6. Klicken Sie auf „OK“, um die Bearbeitung zu starten.



## Smart-Größe (Smart Resizer)

 Wenn Sie während der Bildbearbeitung wiederholt die

Bildgröße ändern müssen, beachten Sie das Skript „Smart-Größe“. Es ermöglicht die umkehrbare Vergrößerung oder Verkleinerung eines Bildes.

Vor der ersten Größenänderung erstellt das Skript ein Smart-Objekt, in das es das Ausgangsdokument ablegt (auf dem Screenshot "\_DSC8464.NEF/4778\*3165").

Bei jeder neuen Transformation wird dieses ursprüngliche Bild als Berechnungsgrundlage genommen. Damit wird verhindert, dass sich mit jeder Größenänderung Qualitätsverluste anhäufen.

Das heißt, Sie können das Dokument 20-mal verkleinern, es sich dann anders überlegen und es ebenso oft vergrößern, ohne dass es seine ursprüngliche Qualität verliert.

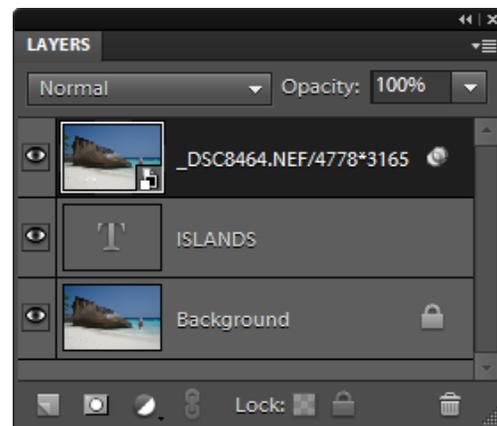
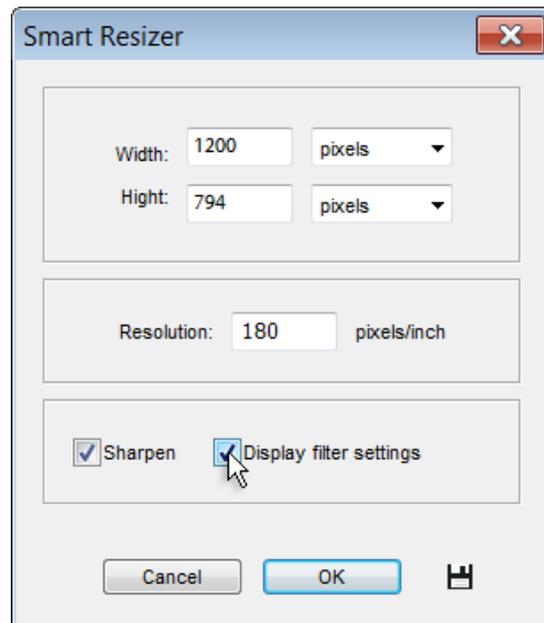
Den Algorithmus für die Berechnung wählt das Skript automatisch: „bikubisch“ bei Größenänderungen bis 20%, „bikubisch glatter“ bei stärkerer Vergrößerung und „bikubisch schärfer“ bei bedeutender Verkleinerung des Bildes.

Um den bei der Größenänderung möglichen Schärfeverlust auszugleichen, weist das Skript dem Smart-Objekt außerdem den Smartfilter „Unschärf maskieren“ zu. Die Filterparameter bestimmt das Skript automatisch auf Grundlage der Bildgrößen und Umwandlungsstufen.

Um die automatische Fokussierung vollständig abzuschalten, entfernen Sie das Häkchen „Schärfen“.

Wenn Sie die Schärfe manuell einstellen möchten, dann setzen Sie das Häkchen „Filterdialog öffnen“ (Screenshot).

Die Parameter können Sie auch nach der Ausführung des Skriptes mit dem "Smartfilter"-Dialog ändern.



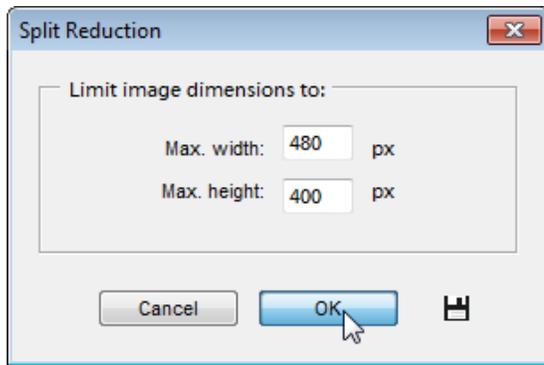
## Kombiniert verkleinern (Split Reduction)

 Wir wissen, dass man beim Verkleinern eines Bildes den Algorithmus „Bikubisch schärfer“ verwenden sollte, um Schärfeverluste zu vermeiden.

Bei sehr starker Verkleinerung riskieren wir, dass wir ein überscharfes Bild erhalten. Wäre es also nicht doch besser, das Skript „Bikubisch“ zu benutzen?

Damit wir uns darüber nicht den Kopf zerbrechen müssen, verknüpft „Kombiniert verkleinern“ beide Algorithmen miteinander.

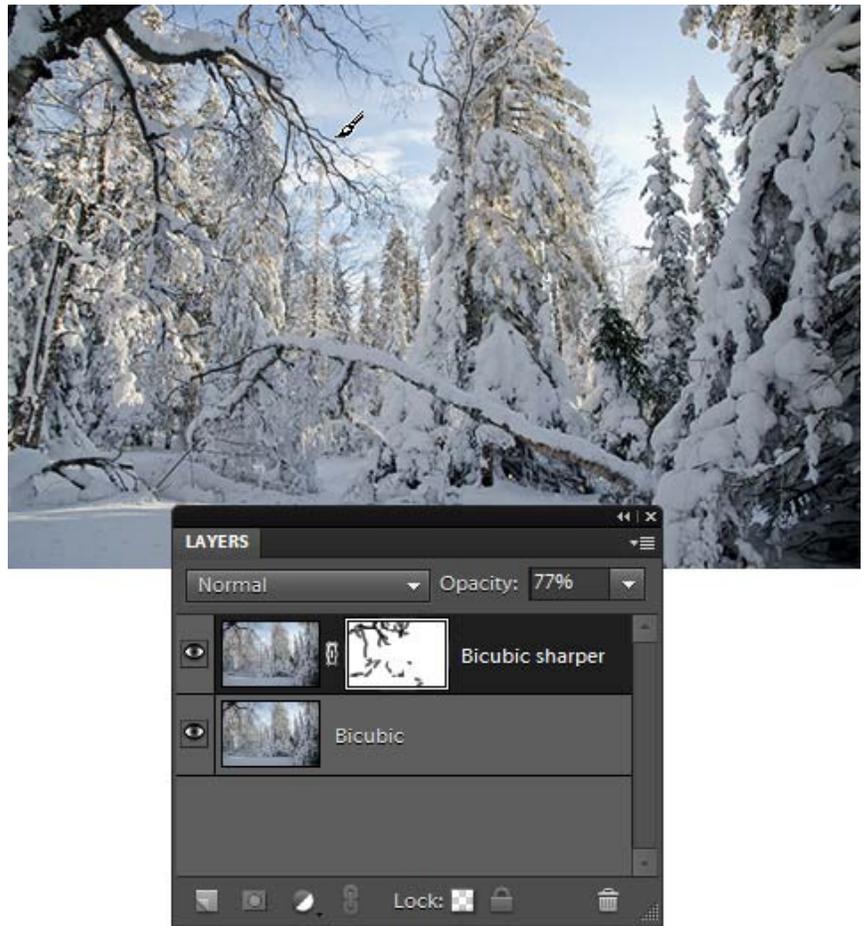
Nach dem Aufruf des Skriptes erscheint ein Dialog, der äußerlich und funktional dem Dialog „Bild einpassen“ entspricht.



Tragen Sie die maximal gewünschte Breite und Höhe des Bildes ein und drücken Sie „OK“.

Sie erhalten ein Dokument der vorgegebenen Maße mit den zwei Ebenen „Bikubisch“ und „Bikubisch schärfer“. Sie können beide Varianten vergleichen und eine von ihnen auszuwählen.

Sie können auch beide Algorithmen kombinieren, indem Sie die Deckkraft der Ebene „Bikubisch schärfer“ verringern und/oder die übermäßig scharfen Teile maskieren, wie das auf dem Screenshot zu sehen ist.



## Quadratur (Square It)

 Dieses Skript schneidet beliebige Bilder automatisch auf ein quadratisches Format.

Gewissermaßen ist es eine vereinfachte Variante des Skripts „RoboCrop“ mit nur einer Option, dem Schneiden auf ein Seitenverhältnis von 1:1.

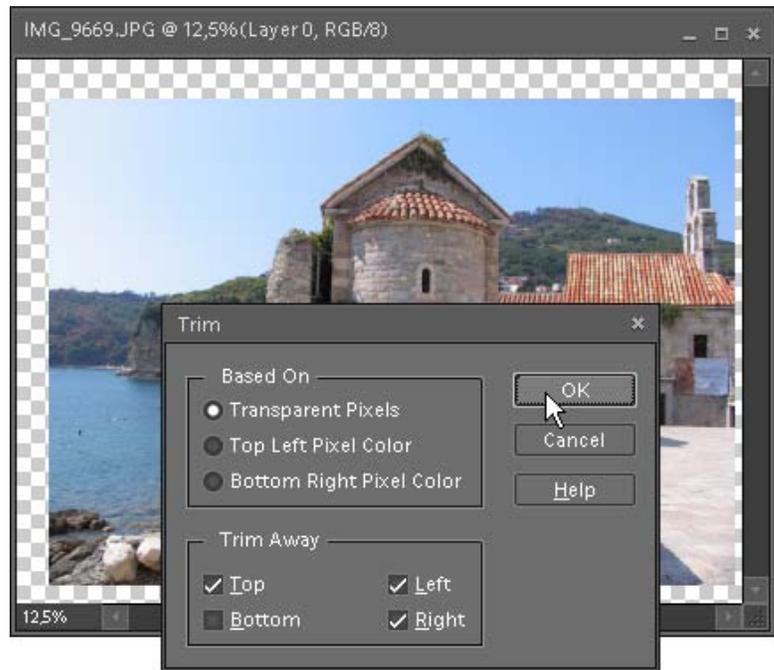
Das Skript eignet sich für die Stapelverarbeitung.



# Zuschneiden (Trim)

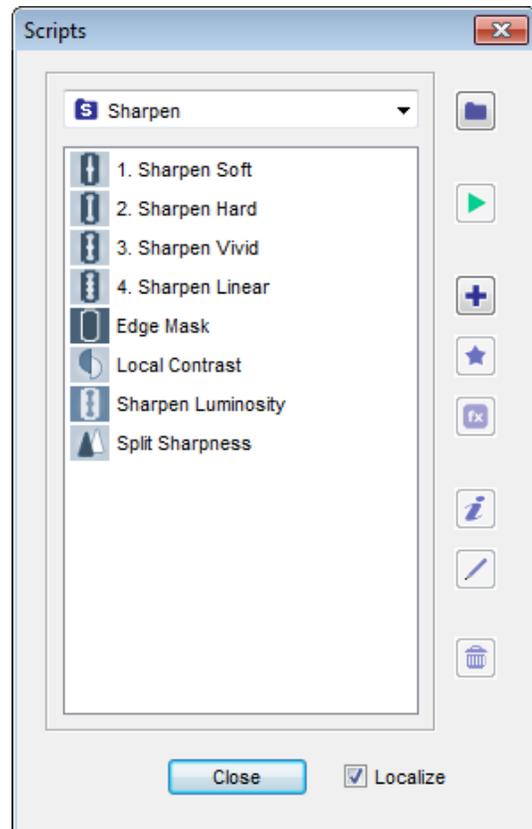
 Dieser Befehl schneidet Bilder automatisch zu, indem es Ränder von bestimmter Farbe oder transparente Bereiche entfernt.

1. Starten Sie das Skript „Zuschneiden“ (Trim).
2. Im neuen Dialog bestimmen Sie, welche Teile abgeschnitten werden sollen: transparente Bereiche, Bereiche mit der Pixelfarbe oben links oder mit der Pixelfarbe unten rechts im Bild.
3. Legen Sie fest, an welchen Rändern geschnitten werden soll. Im Beispiel auf dem Screenshot werden alle bis auf den unteren Rand abgeschnitten.
4. Klicken Sie zur Bestätigung auf „OK“.



# Die Kategorie „Schärfen“ (Sharpen)

 Diese Kategorie umfasst Skripten, die die Schärfe des Bildes erhöhen.



# Schärfen leicht / stärker / noch stärker / am stärksten

Diese Skripten verwenden im Grunde genommen ein und denselben Algorithmus. Sie erhöhen die Bildschärfe nur in unterschiedlichem Grad, ansteigend von der niedrigeren zur höheren Nummer:

1. Schärfen, leicht (Sharpen Soft)
2. Schärfen, stärker (Sharpen Hard)
3. Schärfen, noch stärker (Sharpen Vivid)
4. Schärfen, am stärksten (Sharpen Linear)

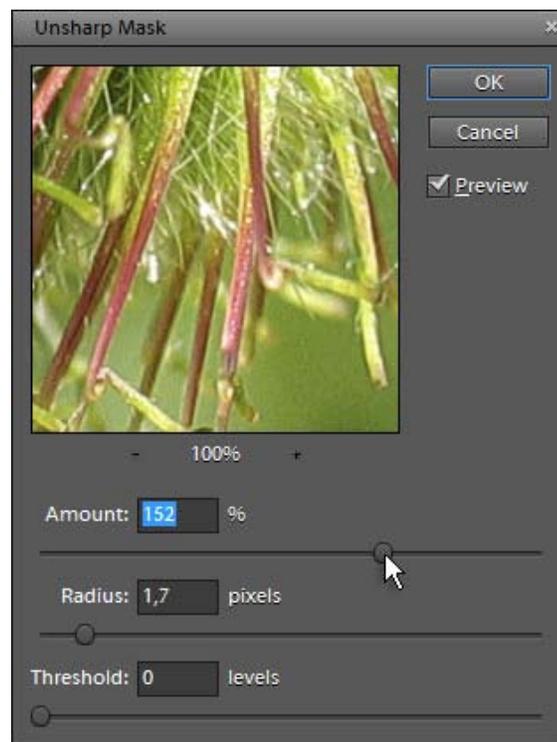
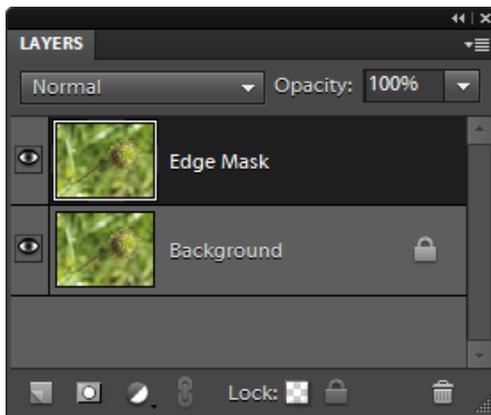
Alle Skripten funktionieren vollautomatisch und bedürfen keiner Eingriffe des Anwenders.

Nach Anwendung der Skripten kann man den Effekt mildern, indem man die Deckkraft der durch das Skript erstellten Ebene senkt (Screenshot).



# Kantenmaske (Edge Mask)

Dieses Skript wendet die Variation der bekannten Schärfesteigerungsmethode mit der Hilfe von der Kantenmaske an.



# Lokaler Kontrast (Local Contrast)

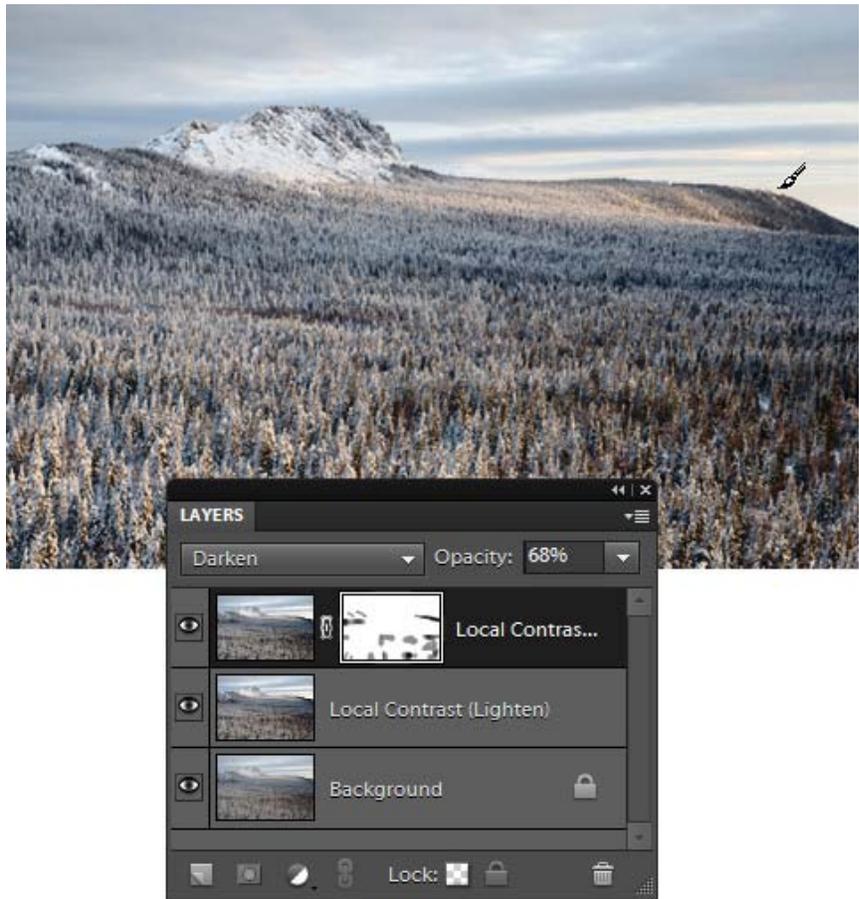
 Dieses Skript verstärkt im Bild den lokalen Kontrast. Es verwendet bestimmte Parameter des Werkzeugs „Unschärf maskieren“.

In der Voreinstellung wird das Skript im stummen Modus, d.h. ohne Dialogfenster, ausgeführt. Wollen Sie Parameter manuell vorgeben, dann drücken Sie während des Skriptaufrufs die [Strg]-Taste.

Sie erhalten ein Dokument mit zwei neuen Ebenen. Mit ihrer Hilfe können Sie die aufhellenden und verdunkelnden Kontrastaspekte getrennt voneinander bearbeiten.

Wenn Sie beispielsweise meinen, das Bild sei insgesamt zu hell geraten, können Sie die Deckkraft der Ebene „Lokaler Kontrast (Aufhellen)“ verringern.

Erscheinen Ihnen einzelne Stellen zu dunkel, dann klicken Sie auf die Maske der Ebene „Lokaler Kontrast (Abdunkeln)“ und färben dort die entsprechenden Bereiche schwarz (Screenshot).



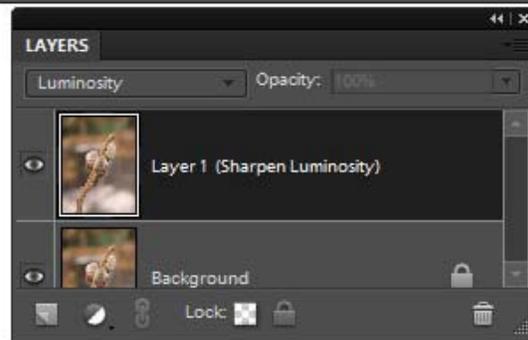
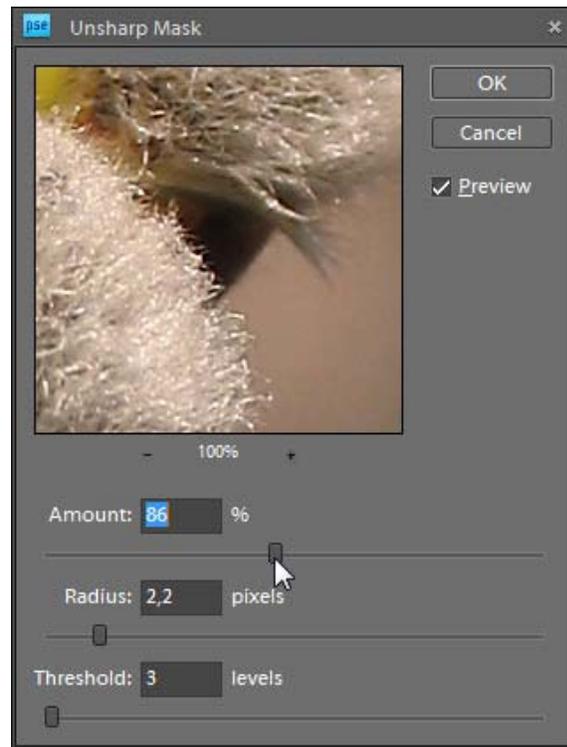
# Luminanz schärfen (Sharpen Luminosity)

**I** Bekanntlich kann die Erhöhung der Bildschärfe zu chromatischem Rauschen und Aureolen führen. Viele Anwender der Vollversion von Photoshop umgehen dies durch Maßnahmen wie die folgende:

- Konvertieren des Bildes in den Lab-Modus.
- Auflegen eines Schärfefilters „Unschärf maskieren“ auf den Kanal L (Luminanz bzw. Helligkeit).
- Rückkehr in das ursprüngliche Farbbregime des Bildes.

Das Skript „Luminanz schärfen“ verwendet eine an die Möglichkeiten von PSE angepasste alternative Variante dieser Methode.

1. Starten Sie das Skript „Luminanz schärfen“.
2. In dem Dialogfenster, das sich öffnet, stellen Sie die Parameter des Filters „Unschärf maskieren“ ein (Screenshot) und drücken Sie „OK“.



# Kombinierte Schärfe (Split Sharpness)

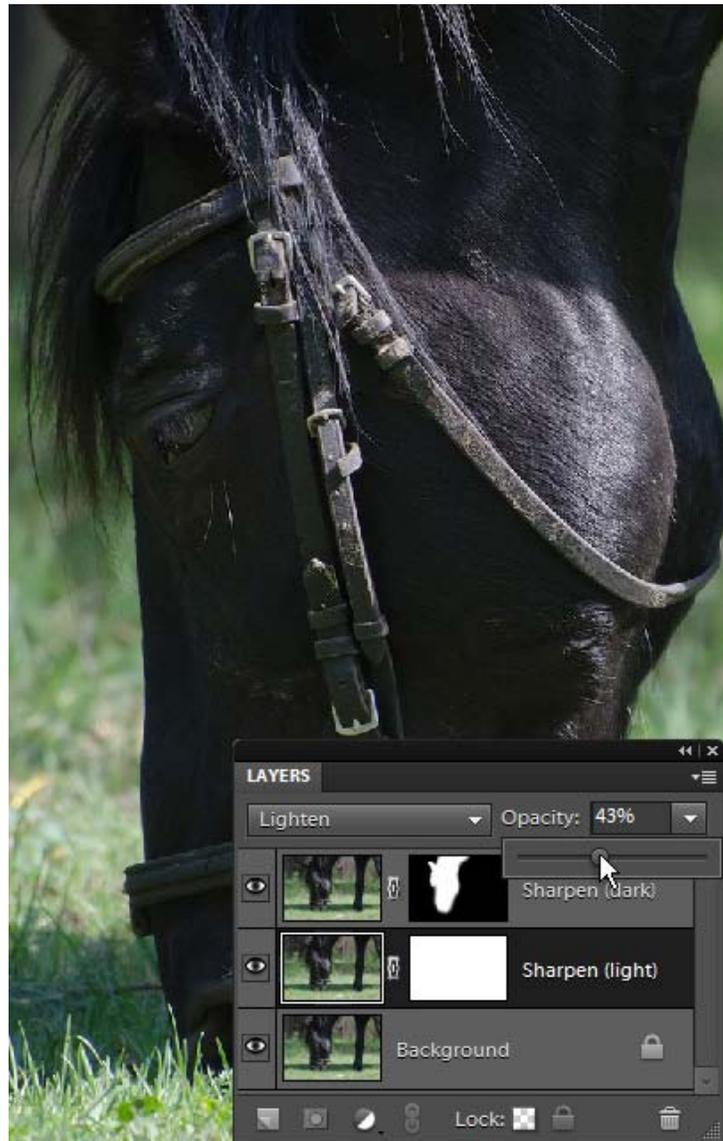
📌 Mit diesem Skript können Sie die Bildschärfe separat in dunklen und hellen Bildbereichen manipulieren.

In der Voreinstellung wird das Skript im stummen Modus, d.h. ohne Dialogfenster, ausgeführt. Wollen Sie Parameter manuell vorgeben, dann drücken Sie während des Skriptaufrufs die [Strg]-Taste.

Sie erhalten ein Dokument mit zwei neuen Ebenen. Mit ihrer Hilfe können Sie die aufhellende und verdunkelnde Schärfungseffekte getrennt voneinander bearbeiten.

Zum Beispiel reduzieren Sie die Deckkraft der "Schärfe (Aufhellen)"-Ebene, um das während der Schärfung entstehende helle Rauschen zu verblassen (Screenshot).

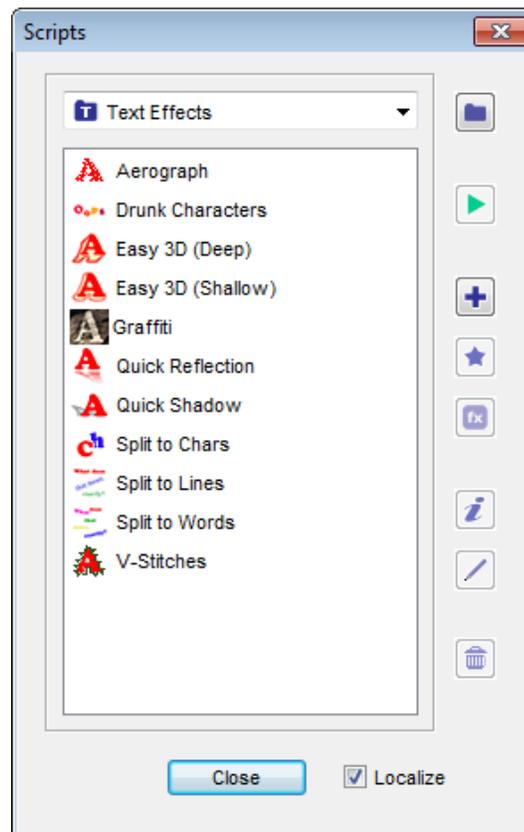
Wollen Sie die dunkle oder helle Schärfung aus einem bestimmten Gebiet zu entfernen, dann klicken Sie auf die Ebenenmaske und färben dort die entsprechenden Bereiche schwarz.



## Die Kategorie „Text-Effekte“

**T** Nicht schwer zu erraten, dass diese Kategorie Skripten für verschiedene Text-Effekte umfasst.

Für die meisten dieser Skripten ist es nötig, dass im Ebenen-Bedienfeld eine Textebene ausgewählt wurde.

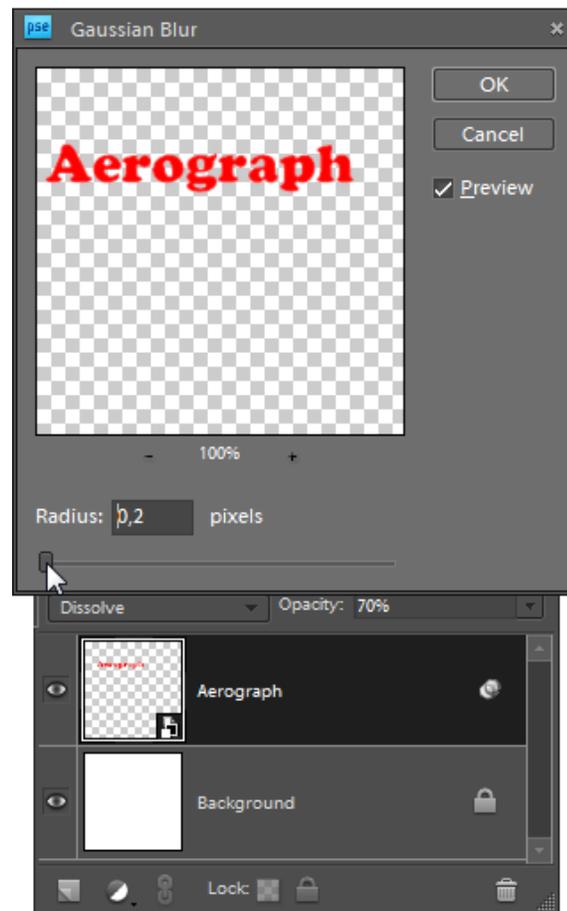


**Aerograph**

## Spritzpistole (Aerograph)

**A** Mit diesem Effekt sieht der Text aus, als sei er mit einer Spritzpistole aufgesprüht worden

1. Wählen Sie die Ebene, die mit der Spritzpistole bearbeitet werden soll.
2. Starten Sie das Skript „Spritzpistole“.
3. Im Dialog „Gaußscher Weichzeichner“, der sich nun öffnet, stellen Sie den Charakter des Farbsprühens mit den dem Regler „Radius“ ein.
4. Nach Anwendung des Skriptes können Sie die Effektparameter mit Hilfe des Werkzeugs „Smartfilter“ bearbeiten.



# Drunk Characters

## Beschwipste Buchstaben (Drunk Characters)

 Dieses Skript lässt Buchstaben „tanzen“, indem es ihre Stellung, Größe und Schattierung ein wenig ändert.

Dafür wird die ursprüngliche Textebene in einzelne Buchstaben unterteilt, ähnlich wie das bei dem Skript „Text aufsplitten“ geschieht.

Berücksichtigen Sie bitte, dass die Dauer der Skriptausführung von der Dokumentgröße und der Anzahl der Symbole im Text abhängt.



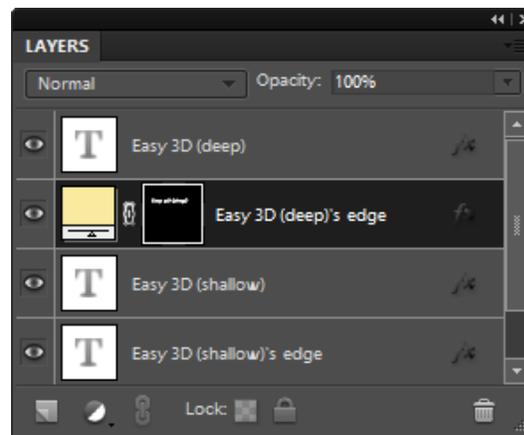
## 3D Stark / Schwach (Easy 3D)

Diese beiden Skripten lassen mit einem Klick gewöhnlichen Text pseudodreidimensional aussehen.

Sie unterscheiden sich nur darin, dass „3D, stark“  (Easy 3D deep) einen breiteren Seitenrand anfügt als „3D, schwach“  (Easy 3D shallow).

Im Übrigen lassen sich nach Anwendung der Skripten Breite und Lage des Seitenrandes justieren, indem man die Ebene „Easy 3D's edge“ leicht verschiebt (Screenshot).

Die Farbe des Seitenrandes entspricht der Hintergrundfarbe, die in der Werkzeugpalette ausgewählt wurde.

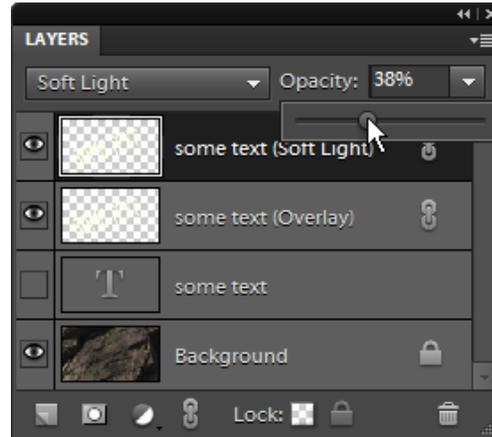


# Graffiti

**A** Dieses Skript „zieht“ den Text (oder einen anderen Ebenentyp) auf die Fläche/Textur im Hintergrund.

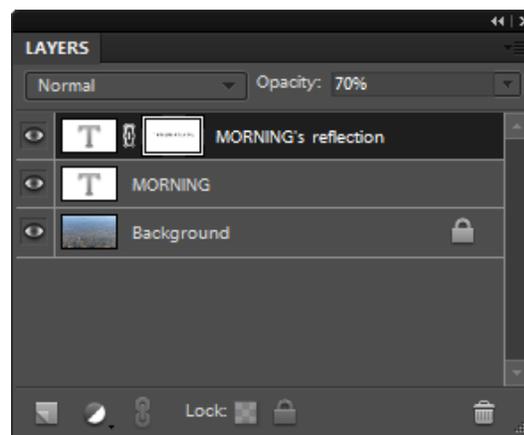
In der Regel bekommt man das beste Ergebnis bei dem Auflegen einen sehr hellen Text auf den kontrastierenden Hintergrund.

Das Skript bildet zwei Smart-Objekts mit den verschiedenen Auflegenmethoden. In manchen Fällen kann man das Ergebnis wesentlich verbessern, wenn man die Schichtdurchlässigkeit „Overlay“ oder „Soft Light“ verändern (Screenshot).



# Reflexion (Quick Reflection)

**A** Dieses Skript imitiert die Spiegelung der Ebene im Wasser oder an spiegelnden Oberflächen.



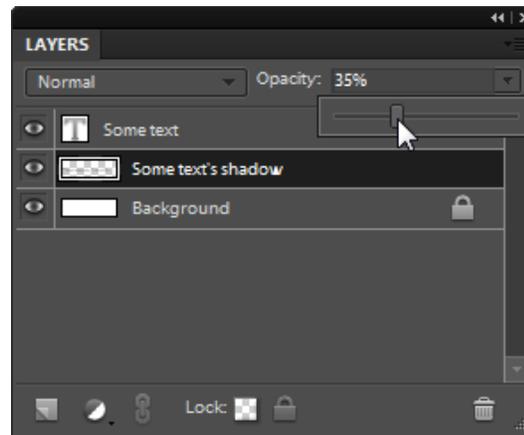
## Schatten (Quick Shadow)

 Dieses Skript initiiert einen Schatten, den die Ebene wirft.

Nach Anwendung des Skriptes kann man die Lage des Schattens korrigieren, indem man die vom Skript erstellte Ebene „Text's shadow“ verschiebt.

Für die Einstellung der Schattendichte ändern Sie die Deckkraft dieser Ebene (Screenshot).





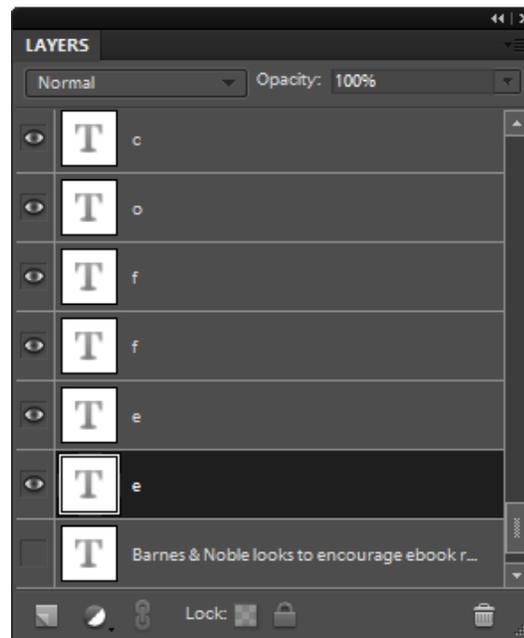
## Text aufsplitten (Split to Chars)

 Das Skript „Text aufsplitten“ teilt die ursprüngliche Textebene in einzelne Symbole.

Das erlaubt es Ihnen, beispielsweise die Lage jedes einzelnen Buchstaben zu ändern.

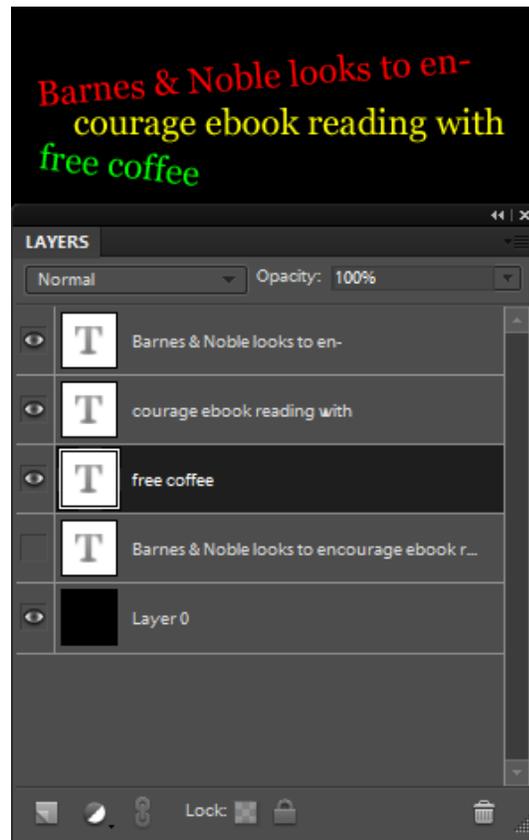
Berücksichtigen Sie bitte, dass die Dauer der Skriptausführung von der Dokumentgröße und der Anzahl der Symbole im Text abhängt.

Barnes & Noble looks to encourage ebook reading with free coffee



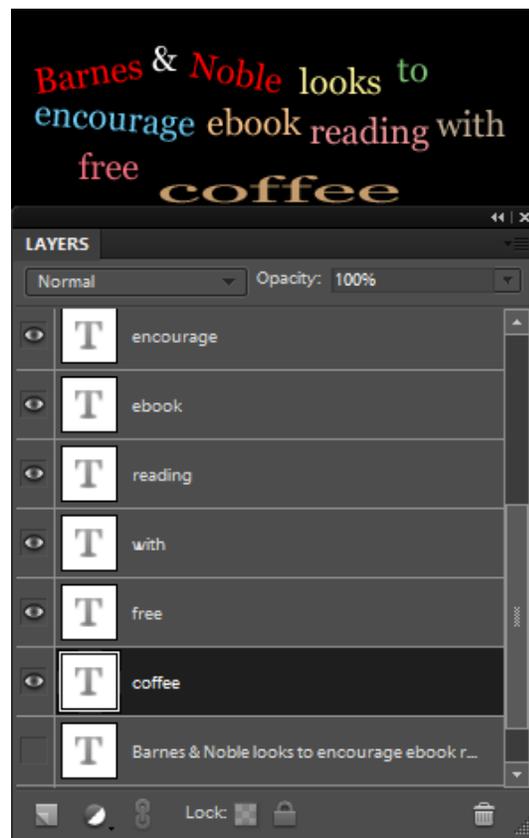
## In Zeilen (Split to Lines)

 Dieses Skript teilt die Textebene in Zeilenebenen, die man dann einzeln bearbeiten kann.



## In Wörter (Split to Words)

 Dieses Skript gliedert die Textebene in Wortebenen, die man einzeln bearbeiten kann.



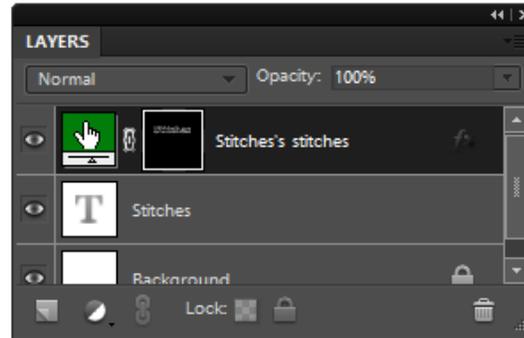
## V-Stiche

Stitches

 Dieses Skript „näht“ den Text mit V-förmigen Stichen auf den Hintergrund.

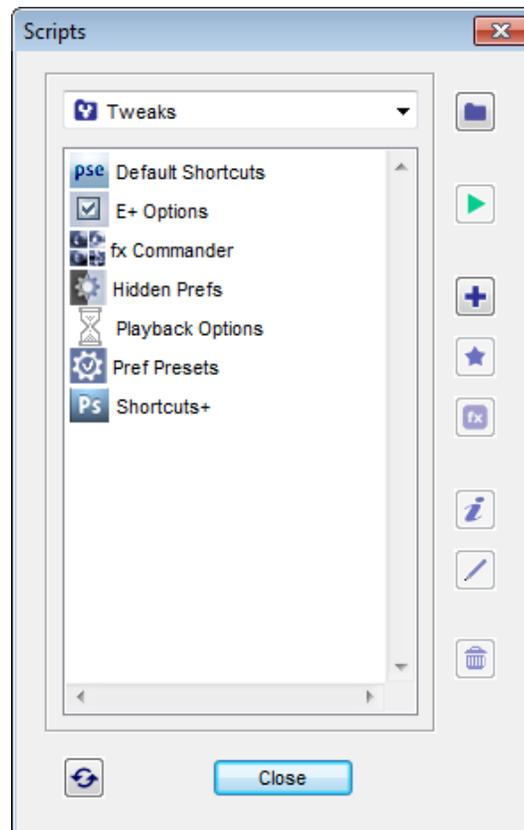
Das Skript öffnet den Dialog „Farbwähler“, wo Sie die Farbe der Stiche (des Garns) wählen können.

Anschließend können Sie die Farbe ändern, wenn Sie auf die Miniatur der Ebene „... stitches“ geklickt haben (Screenshot).



## Die Kategorie „Kniffe“ (Tweaks)

 In dieser Kategorie finden sich Skripten, die der Feinabstimmung der Parameter von Photoshop Elements oder Elements+ dienen.

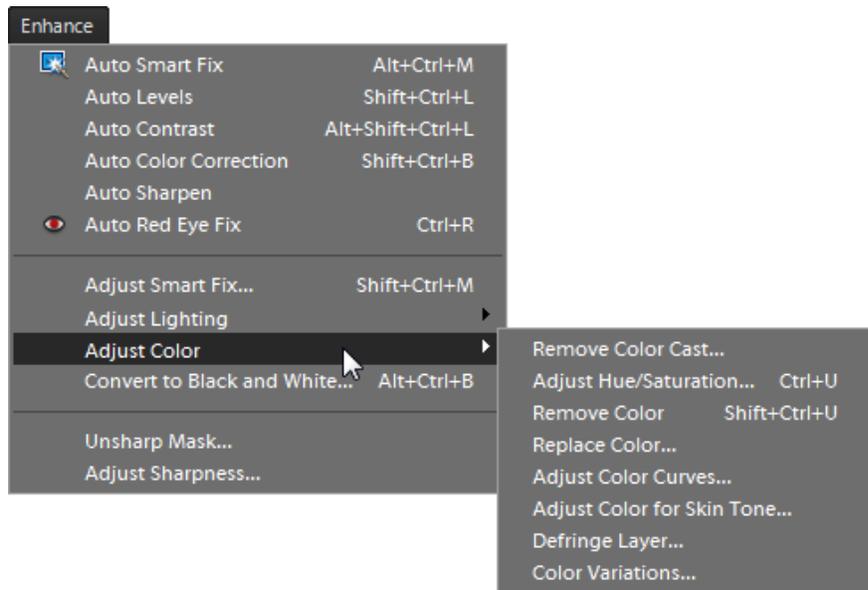


# Originale Tastenkürzel (Default Shortcuts)

**pse** Dieses Skript stellt die Standardtastaturkürzel von Photoshop Elements wieder her.

Das kann von Nutzen sein, wenn Sie das Skript „Tastenkürzel+“ – die Tastenkürzelerweiterung von E+ – verwendet haben.

Die Änderungen werden nach dem Neustart von PSE wirksam.

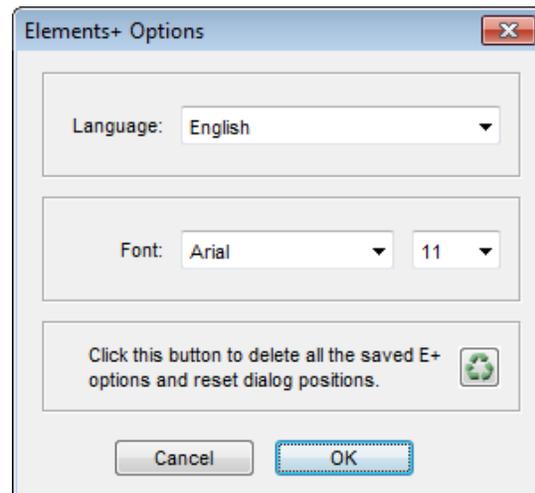


# Optionen Elements+ (E+ Options)

Mit diesem Skript können Sie einige Einstellungen von Elements+ ändern.

Genauer erfahren Sie in den anderen Abschnitten der Dokumentation:

- Sprachauswahl in E+
- Zurücksetzen der Einstellungen von E+



# fx Commander

 Dieses Skript dient der Verwaltung der Effekte-Dateien, die sich im Ordner Foto-Effekte des Effekte-Bedienfeldes befinden.

Der Skriptdialog ist in zwei Paneele unterteilt:

1. Im linken Panel wird der Inhalt des Ordners "...\\ProgramData\\Adobe\\Photoshop Elements\\11.0\\Photo Creations\\photo effects" dargestellt. Das sind die in PSE vorhandenen Aktionen oder Effekte.

Um zwischen den Kategorien zu wechseln, kann man das Dropdown-Menü über dem Panel benutzen (Abb. 1).

Wenn Sie alle Effekte aller Kategorien sehen wollen, setzen Sie das Häkchen „Alle Kategorien“ unter dem Panel.

2. Das rechte Panel zeigt die im Augenblick verfügbaren Befehle an.

Wie kann man einen neuen Effekt in das Bedienfeld einfügen, den man als ATN-Datei (z. B. die Datei 'neuer\_effekt.atn') zum Beispiel aus dem Internet geladen hat?

1. Wird die ATN-Datei von einer PNG-Miniatur und einer XML-Datei mit den Metadaten begleitet -- d. h., ist der Effekt bereits für PSE vorbereitet -- dann entpacken Sie die drei Dateien und platzieren Sie sie in einen gemeinsamen Ordner.

Wenn die PNG- und XML-Dateien fehlen, ergänzt das Skript sie von allein.

2. Starten Sie das Skript „fx Commander“.

3. Im Befehle-Panel klicken Sie zweimal auf die Zeile „Neuen Effekt importieren“ (Import Action).

4. Im Feld „Name“ des Dialogs ändern Sie bei Bedarf die Bezeichnung, die im Effekte-Bedienfeld angezeigt wird.

5. Im Menü „Kategorie“ bestimmen Sie die Kategorie, der der neue Effekt angehören soll.

Um eine neue Kategorie zu erstellen, wählen Sie in diesem Menü den Punkt „Neue Kategorie...“ und geben Sie einen Namen für diese Kategorie ein (Abb. 2).

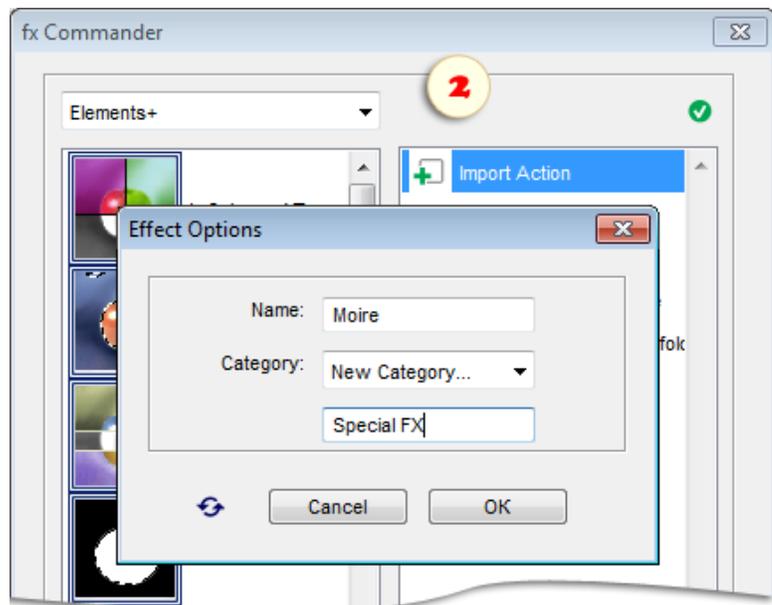
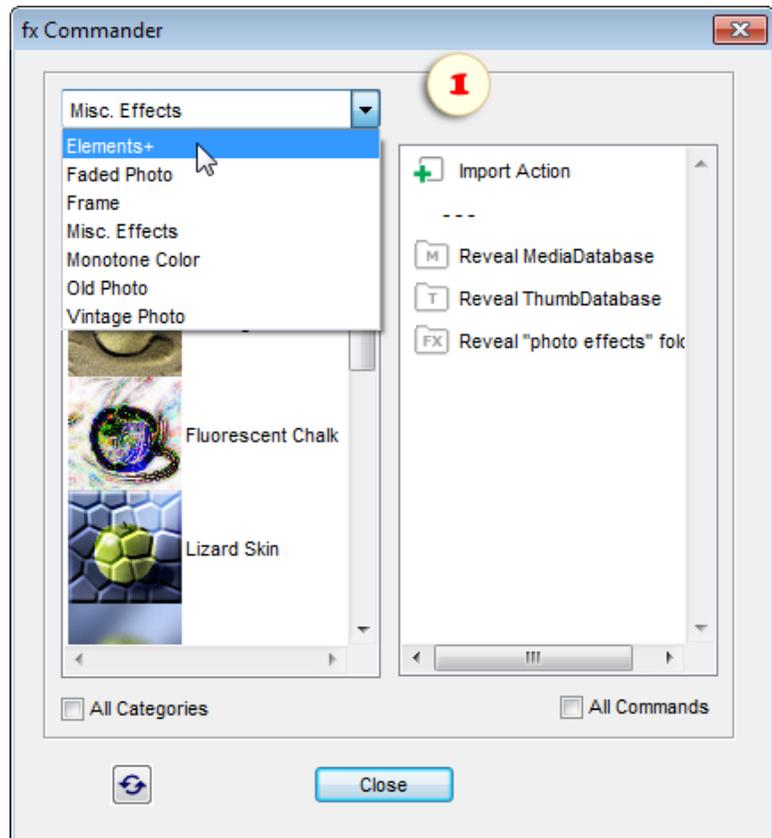
6. Drücken Sie „OK“ um den Effekt hinzuzufügen.

**Achtung!** Alle angebrachten Änderungen werden im Effekte-Bedienfeld erst nach Entfernung und Neuerstellung der Cache-Datei von PSE sichtbar.

Zur Verwaltung der hinzugefügten Effekte:

1. Wählen Sie den benötigten Effekt aus dem linken Panel.

2. Klicken Sie zweimal auf einen der Befehle im rechten Panel:



- Mit dem Befehl „Effekt umbenennen“ (Rename Action) können Sie die Bezeichnung ändern, unter der der Effekt im Effekte-Bedienfeld erscheint.
- Mit „Effekt verschieben“ (Move Action) ändern Sie die Kategorie, der der Effekt zugeordnet ist.
- Der Befehl „Effekt duplizieren“ (Duplicate Action) erstellt eine Kopie des ausgewählten Effektes mit anderem Namen und/oder anderer Kategorie.

Im Beispiel in Abb. 3 überführt der Autor den Effekt „Farbmischer“ aus der Kategorie „Special FX“ in die Kategorie „Elements+“.

- Der Befehl „Effekt löschen“ (Delete Action) entfernt die ATN-, PNG- und XML-Dateien, die zu dem Effekt gehören.

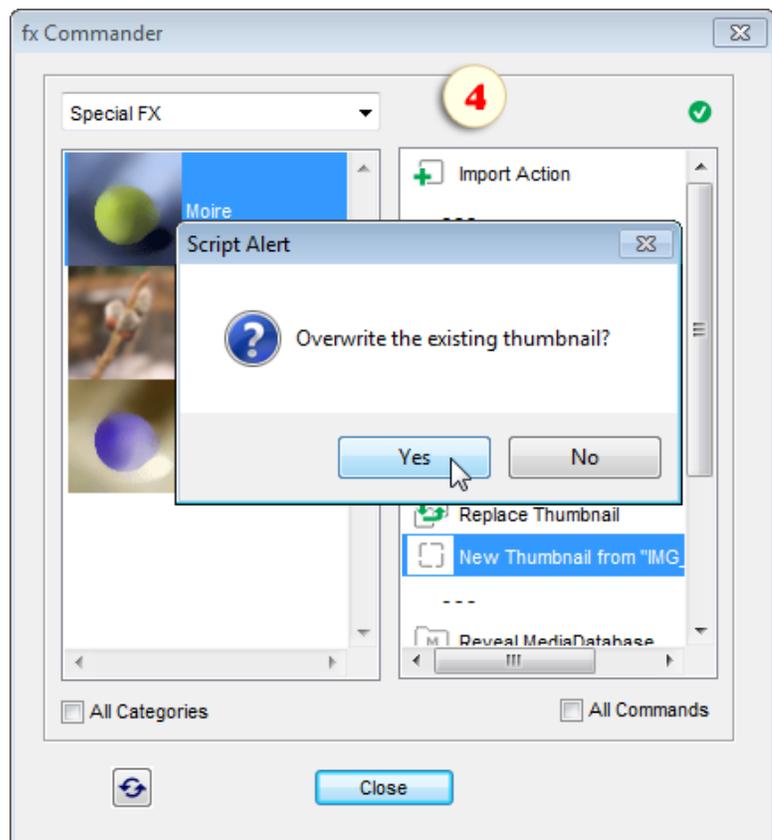
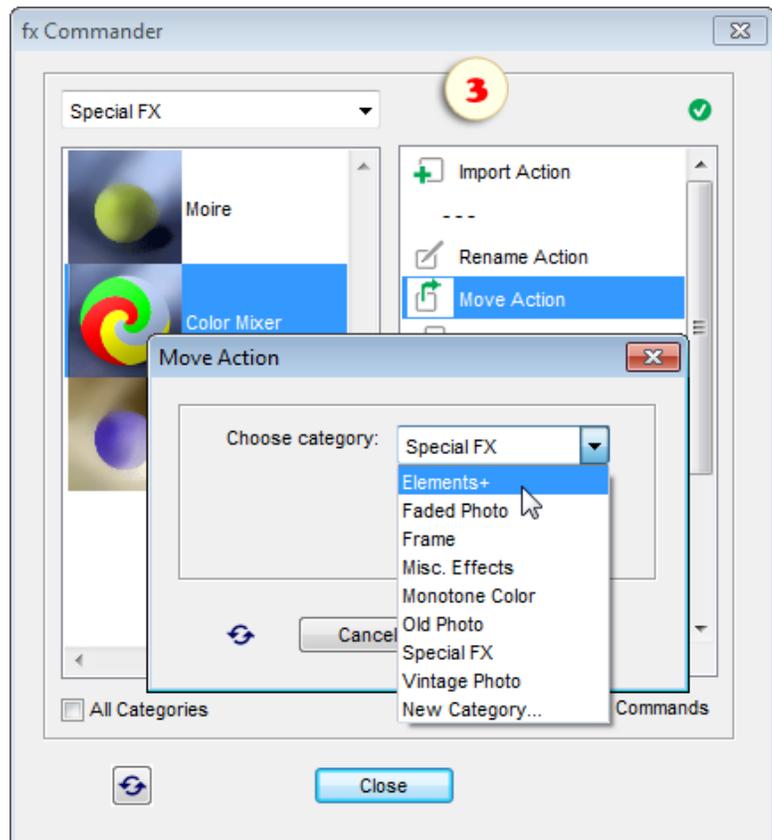
Die folgende Gruppe von Befehlen dient der Verwaltung der Effekte-Miniaturen:

- Mit dem Befehl „Vorschaubild bearbeiten“ öffnen Sie die Miniatur des ausgewählten Effektes, um sie in PSE zu bearbeiten.
- Mit „Vorschaubild ersetzen“ (Replace Thumbnail) können Sie die Miniatur durch ein anderes Bild ersetzen.
- Ist die Grafikvorlage nicht entsprechend formatiert, erledigt das Skript dies von allein.
- „Neues Vorschaubild...“ erstellt eine Miniatur auf Basis des im Augenblick geöffneten Dokumentes. Ist im linken Panel irgendein Effekt ausgewählt, schlägt das Skript vor, dessen Miniatur durch das eben erstellte Bild zu ersetzen (Abb. 4).

Wie wir bereits wissen, werden alle Änderungen erst nach dem Umbau der Cache-Datei von PSE, der Datei MediaDatabase.db3, wirksam. Da Sie unter Windows nicht entfernt werden kann, während Photoshop Elements arbeitet, sollten Sie etwa folgendermaßen vorgehen:

1. Führen Sie alle notwendigen Operationen mit den Effekten aus.
2. Verwenden Sie den Befehl „MediaDatabase finden“ (Reveal MediaDatabase). Der Ordner mit der Cache-Datei wird im „Windows-Explorer“ geöffnet.
3. Schließen Sie Photoshop Elements.
4. Im Browserfenster entfernen Sie die Datei „MediaDatabase.db3“.
5. Starten Sie PSE neu und warten Sie, bis das Programm den Cache neu geschrieben hat.

Bei jeder Manipulation mit den Effekte-Miniaturen sollten Sie berücksichtigen, dass PSE die Informationen über die Miniaturen in einer separaten Cache-Datei



ablegt. Deshalb müssen Sie, damit sie erneuert werden, auch diese Datei entfernen.

1. Rufen Sie den Befehl „MediaDatabase finden“ auf.
2. Verwenden Sie den Befehl „ThumbDatabase finden“ (Reveal ThumbDatabase).
3. Verlassen Sie PSE.
4. Entfernen Sie die Datei „MediaDatabase.db3“.
5. Entfernen Sie die Datei „ThumbDatabase.db3“.
6. Starten Sie PSE neu.

## Versteckte Vorgaben (Hidden Prefs)

 Dieses Skript ermöglicht den Zugang zu einigen versteckten Voreinstellungen von Photoshop Elements.

1. Als Vorgabe verwendet PSE bei der Größenänderung eines Bildes den Berechnungsmodus „Bikubisch“. Während Sie im Dialog „Bildgröße“ noch zwischen „Bikubisch glatter“ und „Bikubisch schärfer“ wählen können, fehlt diese Möglichkeit bei der Transformation einer Ebene oder eines ausgewählten Bereiches.

Mit dem Menü „Bildinterpolationsmethode“ (Image Interpolation) im Dialog „Versteckte Vorgaben“ können Sie einen anderen Algorithmus als Voreinstellung wählen (Abb. 1). Wenn Sie beispielsweise öfter ein Bild vergrößern müssen, dann ist es sinnvoll die Methode „Bikubisch glatter“ festzulegen. Wenn Sie öfter Bilder verkleinern, dann ist „Bikubisch schärfer“ besser geeignet.

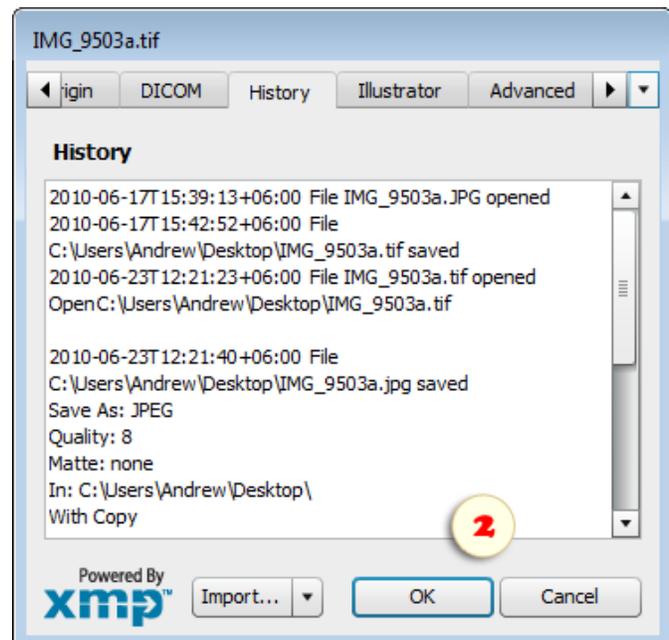
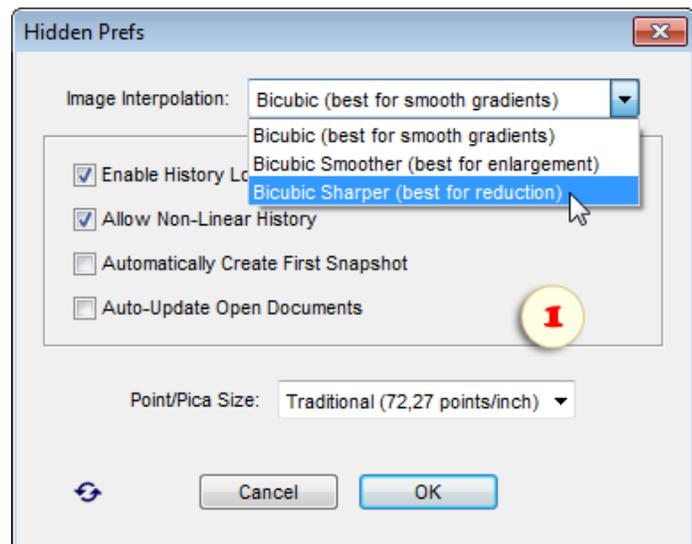
2. Mit der Option „Verlaufsprotokoll aktivieren“ wird das Programm gezwungen, alle Operationen, die an den Bildern vorgenommen werden, in Metadateiendateien zu notieren. Wenn Sie später erfahren möchten, wann und wie ein Bild bearbeitet wurde, öffnen Sie im Dialog „Dateiinformatoren“ die Registerkarte „Protokoll“, wo Sie diese Metadaten wiederfinden (Abb. 2).

Das Protokoll hat nur informativen Charakter. Sie können hier keine Änderungen an den Bildern zurücknehmen.

3. Bekanntlich ist die Änderungsgeschichte, d.h. der „Verlauf“ oder die „History“, in PSE linear. Das was in der Science Fiction Literatur „Bifurkation“ genannt wird, ist hier kategorisch ausgeschlossen. Die Änderung eines beliebigen „vergangenen“ Systemzustandes ändert alle „künftigen“ Zustände.

Mit der Option „Nicht-lineare Protokolle sind zulässig“ können verschiedene Entwicklungsvarianten von Ereignissen in der Verlaufspalette nebeneinander existieren.

4. Beim Öffnen eines Dokumentes nimmt PSE einen sogenannten „Schnappschuss“ auf, der es erlaubt, zum Ausgangszustand zurückzukehren, auch wenn das Dokument während der Bearbeitung gespeichert wurde.



Wenn Sie aber mit sehr großen Dateien arbeiten müssen, kann das Ablegen der zusätzlichen Informationen im Arbeitsspeicher sich als unzulässiger Luxus erweisen.

Durch Entfernen des Häkchens bei der Option „Ersten Schnappschuss automatisch erstellen“ können Sie die Kette der zu erinnernden Programmereignisse ein wenig kürzen (Abb. 3).

5. Die Option „Geöffnete Dateien automatisch aktualisieren“ (Auto-Update Open Documents) kann nützlich sein, wenn beispielsweise Dokumente über ein Netzwerk gleichzeitig von zwei oder mehreren Anwendern bearbeitet werden. Werden die Änderungen bei einem Anwender gespeichert, dann wird das Dokument bei den anderen Anwendern, bei denen es geöffnet ist, automatisch aktualisiert.

6. Das Größenmaß der Schrift wird standardmäßig in „Punkt“ angegeben. Dabei kann die Größe des Punktes selbst zwei verschiedene Werte annehmen. Für den Standard „Postscript“ ist ein Punkt 1/72 Zoll groß. Für den Standard „Traditionell“ ist er 1/72,27 Zoll groß.

Natürlich spielen in den meisten Fällen 0,3% Größenunterschied keine ernstzunehmende Rolle. Wenn Sie jedoch Genauigkeit lieben, können Sie mit dem Menü „Punkt-/Pica-Größe“ jede Zweideutigkeit in dieser Frage ausschließen.

**Achtung!** Wenn Sie beliebige Voreinstellungen in Photoshop Elements mit dem programmeigenen Dialog „Voreinstellungen“ (Preferences) bearbeiten, werden alle verdeckten Einstellungen auf ihre Ausgangswerte zurückgesetzt.

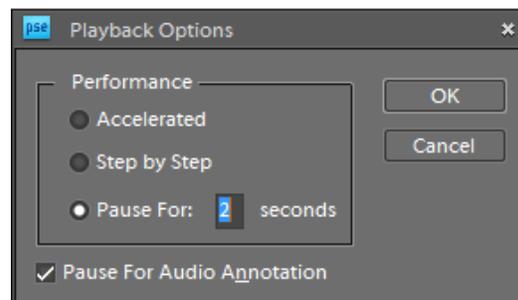


## Aktionsausführungsoptionen (Action Playback Options)

 Dieser Befehl öffnet einen Dialog über die Parameter von Operationsausführungen.

Möchten Sie im Detail sehen, wie die Befehle in der Effekte-Palette funktionieren? Tatsächlich sind die meisten von ihnen Aktionen (Makrobefehle), die mit der Vollversion von Photoshop aufgenommen wurden.

1. Starten Sie das Skript „Aktionsausführungsoptionen“.
2. In dem Dialog fügen Sie nach jedem Schritt Zweifünftelsekunden hinzu (Screenshot).
3. Öffnen Sie die Bedienfelder für Ebenen und Verlaufsprotokoll.
4. Rufen Sie im Effekte-Bedienfeld irgendeinen Befehl auf und beobachten Sie den Prozess seiner Ausführung.
5. Danach öffnen Sie den Dialog „Ausführungsoptionen“, und wählen Sie die Option „Beschleunigt“, um den normalen Modus für die Effektausführung wiederherzustellen.



# Vorgaben verwalten (Pref Presets)



Bekanntlich kann im Dialogfenster „Voreinstellungen“ jeder Anwender PSE frei und seinem Zweck entsprechend einrichten. Was kann man jedoch tun, wenn parallel verschiedene Aufgaben bewältigt werden müssen, die vollkommen unterschiedliche Einstellungen erfordern?

Betrachten wir einerseits die Grafikbearbeitung fürs Internet:

- Als Maßeinheit nimmt man am besten Pixel.
- Fotografien müssen in der Regel verkleinert werden. Deshalb sollte man den Interpolationsalgorithmus „Bikubisch schärfer“ verwenden.
- Der Arbeitsspeicher (RAM) wird nicht übermäßig gefordert, d.h. das Verlaufsprotokoll kann, wenn es sein muss, tausend Einträge aufnehmen.

Nehmen wir andererseits an, Sie wollen ein großes Poster zum Druck vorbereiten:

- Die Maße werden sehr wahrscheinlich in Zentimeter oder Zoll(Inch) angegeben werden müssen.
- Als Interpolationsalgorithmus ist „Bikubisch glatter“ besser geeignet.
- Die Liste der Objekte im Verlaufsprotokoll muss möglichst kurz ausfallen.
- PSE sollte soviel wie möglich Arbeitsspeicher zur Verfügung haben.

Um schnell zwischen diesen Varianten hin- und herzuschalten, können Sie das Skript „Vorgaben verwalten“ benutzen.

Im Dialog des Skripts enthält das linke Panel eine Liste früher gespeicherter Konfigurationen. Das letzte Listenelement entspricht den gegenwärtigen Programmeinstellungen.

Das rechte Panel stellt die Parameter der im Augenblick ausgewählten Konfiguration dar. Wie Sie sehen, werden nicht alle möglichen, sondern nur die wichtigeren Einstellungen gespeichert. (So jedenfalls meint der Autor.)

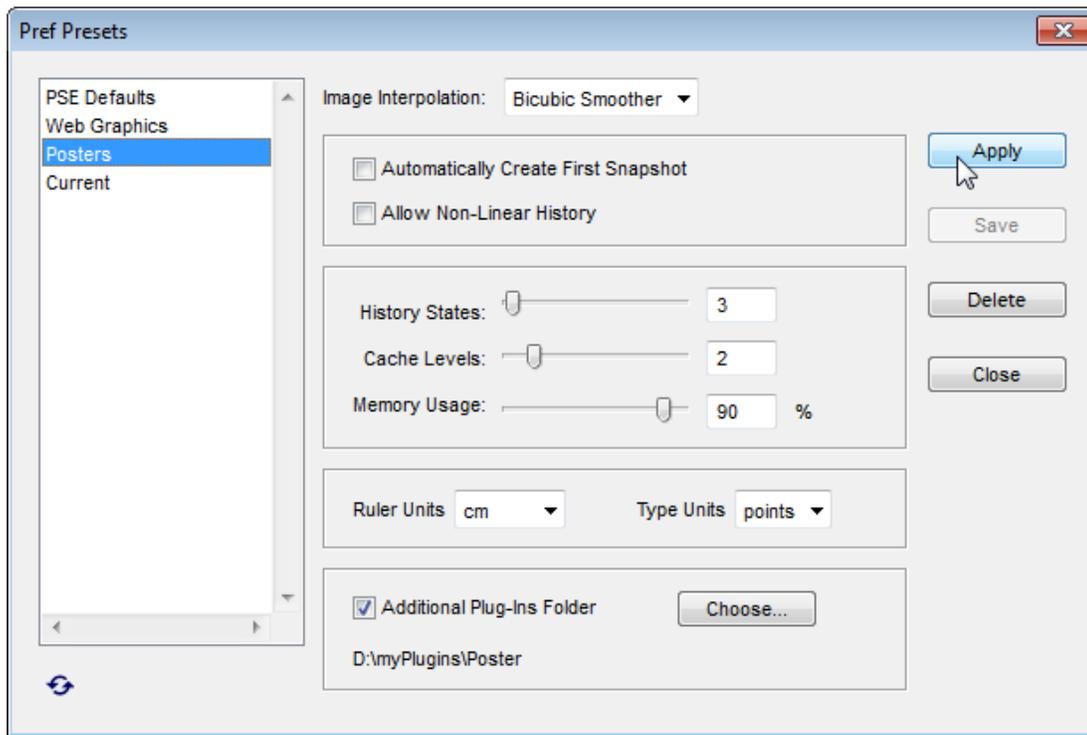
1. Um frühere Voreinstellungen auszuwählen, klicken Sie auf das entsprechende Element in der Konfigurationenliste. Dabei werden die aktiven Voreinstellungen von PSE noch nicht verändert, sondern die anderen lediglich in das Voreinstellungspanel geladen.
2. Die geladenen Einstellungen kann man direkt im Voreinstellungspanel ändern. Dies hat keine Auswirkungen auf die aktiven Einstellungen des Programms und auch nicht auf früher gespeicherte Einstellungskonfigurationen.

Man kann die im Voreinstellungspanel dargestellten Parameter auf zweierlei Weise benutzen: man kann sie entweder übernehmen oder speichern.

3. Mit Klick auf „Anwenden“ (Apply) werden die Einstellungen von PSE übernommen, so als hätten Sie sie im Dialog „Voreinstellungen“ ausgewählt.
4. Mit „Speichern“ (Save) legen Sie die Parameter, die im Voreinstellungspanel angezeigt werden, als neue Konfiguration von Anwendereinstellungen ab (Preset). Die aktiven Einstellungen von PSE ändern sich dabei nicht.
5. Um eine nicht mehr benötigte Konfiguration zu löschen, wählen Sie sie im linken Panel aus und klicken Sie auf „Löschen“ (Delete).

Nach dem Speichern der Anwenderkonfigurationen führt das Skript „Vorgaben verwalten“ zu drei Schritten:

1. Öffnen des Dialogs.
2. Auswählen des benötigten Elements aus der Konfigurationenliste.
3. Auf die Schaltfläche „Anwenden“ klicken (Screenshot).



## Tastenkürzel+ (Shortcuts+)

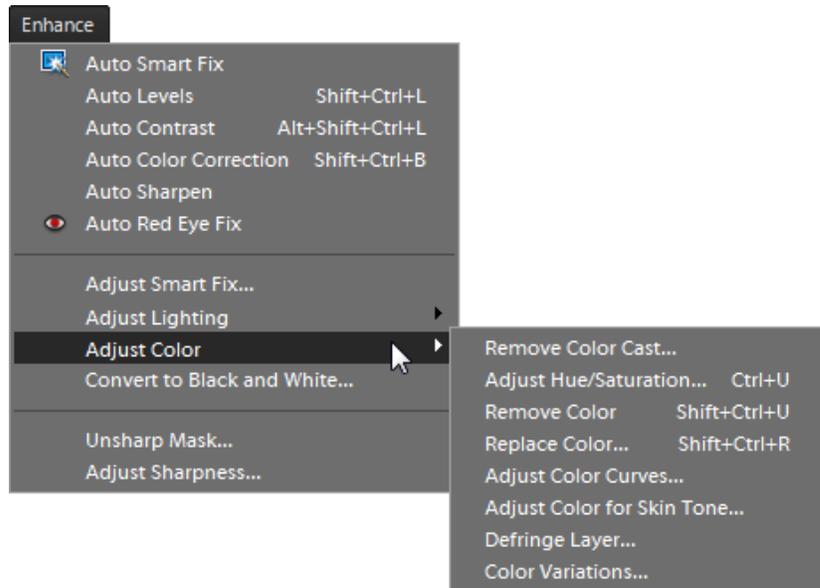
**Ps** Das Skript lädt einen alternativen Satz Tastenkürzel für Photoshop Elements, der hauptsächlich dem der Vollversion entspricht. Der Autor hat so weit wie möglich auch die Kürzel von PSE beibehalten und einige weitere hinzugefügt.

Die erweiterte Auswahl kann jenen Anwendern nützen, die den Gebrauch der Tastenkürzel in Photoshop gewohnt sind.

Außerdem wird es mit diesem Skript möglich, einige verdeckte Programmfunktionen zu benutzen, ohne die Dialoge von Elements+ öffnen zu müssen. Dazu gehören u.a. „Gradationskurven“ und „Digitalproof“.

Änderungen treten sofort nach Anwendung des Skriptes in Kraft.

Für die Wiederherstellung der Standardkürzel von PSE benutzen Sie das Skript „Originale Tastenkürzel“.



Weiter unten finden Sie die Liste der Tastaturkürzel von Shortcuts+:

### Befehle:

#### **Datei** >

Neu...  
Öffnen...  
Öffnen als...  
Duplizieren...  
Schließen

Strg+N  
Strg+O  
Wahl+Strg+O  
Wahl+Umschalt+Strg+D  
Strg+W

Alle schließen	Wahl+Strg+W
Speichern	Strg+S
Speichern unter...	Umschalt+Strg+S
Für Web speichern...	Wahl+Strg+S
Skripten > Durchsuchen...	Wahl+Umschalt+Strg+S
Dateiinformatioenen...	Wahl+Umschalt+Strg+O
Drucken...	Wahl+Umschalt+Strg+I
Beenden	Strg+P
<b>Bearbeiten</b> >	Strg+Q
Rückgängig/Wiederholen	Strg+Z
Schritt vorwärts	Umschalt+Strg+Z
Schritt zurück	Wahl+Strg+Z
Zurück zur letzten Version	F12
Ausschneiden	Umschalt+F12
Kopieren	Strg+X
Auf eine Ebene reduziert kopieren	F2
Einfügen	Strg+C
In die Auswahl einfügen	F3
Fläche füllen...	Umschalt+Strg+C
Kontur füllen...	Strg+V
Farbeinstellungen...	F4
Voreinstellungen >	Umschalt+Strg+V
Allgemein...	Umschalt+F5
<b>Bild</b> >	Strg+F5
Bilddrehung >	Umschalt+Strg+K
90° im UZS	Strg+K
90° gegen UZS	Wahl+Umschalt+Strg+.
Transformieren >	Wahl+Umschalt+Strg+.
Frei transformieren...	Strg+T
Freistellen	Wahl+Umschalt+Strg+X
Skalieren, Inhalt bewahren (=Neu-zusammensetzen)	Wahl+Umschalt+Strg+C
Skalieren >	Wahl+Strg+I
Bildgröße...	Wahl+Strg+C
Arbeitsfläche...	Umschalt+Strg+L
<b>Überarbeiten</b> >	Umschalt+Strg+A
Automatische Farbtonkorrektur (=Auto-Tonwertkorrektur)	Umschalt+Strg+B
Auto-Kontrast	Strg+B
Auto-Farbe	Strg+L
Beleuchtung anpassen >	Wahl+Strg+L
Helligkeit/Kontrast...	Strg+M
Tonwertkorrektur...	Wahl+Strg+M
Tonwertkorrektur with Last Used Settings	Umschalt+Strg+H
Kurven (Gradationskurven)...	Wahl+Umschalt+Strg+H
Kurven with Last Used Settings	Strg+U
Tiefen/Lichter...	Umschalt+Strg+U
Tiefen/Lichter with Last used settings	Umschalt+Strg+M
Farbe anpassen >	Wahl+Umschalt+Strg+M
Farbton/Sättigung...	Strg+I
Sättigung verringern (=Farbe entfernen)	
Kanalmixer...	
Kanalmixer with Last used settings	
Umkehren	

Farbe ersetzen...	Umschalt+Strg+R
Farbe ersetzen with Last used settings	Wahl+Umschalt+Strg+R
<b>Ebene</b> >	
Neu >	
Ebene...	Umschalt+Strg+N
Ebene (kein Dialog)	Wahl+Umschalt+Strg+N
Ebene durch Kopie	Strg+J
Ebene durch Ausschneiden	Umschalt+Strg+J
New Adjustment Layer>	
Helligkeit/Kontrast...	Wahl+Umschalt+Strg+B
Tonwertkorrektur...	Wahl+Umschalt+Strg+L
Farbton/Sättigung...	Wahl+Umschalt+Strg+U
Schnittmaske erstellen/zurückwandeln	Strg+G
	Wahl+Strg+G
Anordnen >	
Nach vorne bringen	Umschalt+Strg+ß
Schrittweise vorwärts	Strg+ß
Schrittweise rückwärts	Strg+#
Nach hinten stellen	Umschalt+Strg+#
Auf eine Ebene reduzieren	Strg+E
Sichtbare auf eine Ebene reduzieren	Umschalt+Strg+E
Stempeln (Sichtbare auf eine neue Ebene reduzieren)	Wahl+Umschalt+Strg+E
Auf Hintergrundebene reduzieren	Wahl+Umschalt+Strg+F
<b>Auswahl</b> >	
Alles auswählen	Strg+A
Auswahl aufheben	Strg+D
Erneut auswählen	Umschalt+Strg+D
Auswahl umkehren	Umschalt+Strg+I
	Umschalt+F7
Alle Ebenen auswählen	Wahl+Strg+A
Kante verbessern...	Wahl+Strg+R
	Umschalt+F6
Auswahl verändern > Weiche Kante...	Wahl+Strg+D
	Umschalt+Strg+T
Auswahl transformieren	Umschalt+Strg+T
Auswahl speichern...	Wahl+F5
Auswahl laden...	Wahl+F6
<b>Filter</b> >	
Zuletzt angewendeten Filter	Strg+F
<b>Ansicht</b> >	
Proof einrichten >	
Benutzerdefiniert (=Digitalproof) ...	Umschalt+Strg+P
Einzoomen	Strg++
	Strg+=
Auszoomen	Strg+-
Ganzes Bild	Strg+0
Tatsächliche Pixel	Strg+1
	Wahl+Strg+0
Einblenden >	
Auswahlkanten	Strg+H
Raster	Strg+.
Hilfslinien	Strg+,
Lineale	Strg+R
Hilfslinien sperren	Wahl+Strg+,
<b>Fenster</b> >	
Info	F8
Histogramm	F9
Rückgängig-Protokoll	F10

Ebenen  
Werkzeuge  
**Hilfe** >  
Photoshop Elements-Hilfe

F7, F11  
F6  
F1

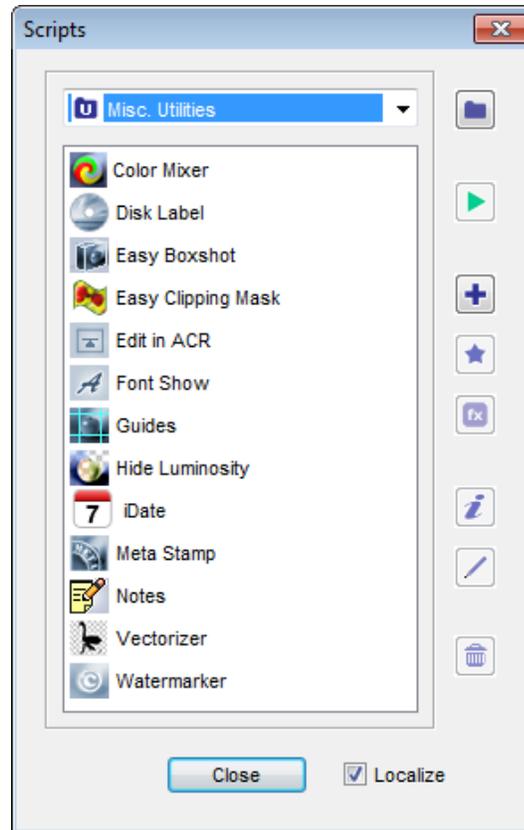
## Werkzeuge:

Verschieben-Werkzeug	V
Auswahlrechteck	M
Auswahlellipse	M
Lasso	L
Polygon-Lasso	L
Magnetisches Lasso	L
Schnellauswahl-Werkzeug	Q
Zauberstab	W
Pipette	I
Freistellungswerkzeug	C
Bereichsreparatur-Pinsel	J
Reparatur-Pinsel	J
Rote-Augen-entfernen-Werkzeug	Y
Pinsel	B
Buntstift	N
Farbe-ersetzen-Werkzeug	B
Kopierstempel	S
Musterstempel	S
Radiergummi	E
Hintergrund-Radiergummi	E
Magischer Radiergummi	E
Verlaufswerkzeug	G
Füllwerkzeug	K
Weichzeichner	R
Scharfzeichner	R
Wischfinger	R
Abwedler	O
Nachbelichter	O
Schwamm	O
Horizontales Text-Werkzeug	T
Vertikaler-Text-Werkzeug	T
Horizontales Textmaskierungswerkzeug	T
Vertikales Textmaskierungswerkzeug	T
Pfadauswahl-Werkzeug (=Formauswahl-Werkzeug)	A
Rechteck-Werkzeug	U
Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug	U
Ellipse-Werkzeug	U
Polygon-Werkzeug	U
Linienzeichner	U
Eigene-Form-Werkzeug	U
Hand-Werkzeug	H
Zoom-Werkzeug	Z
Standardmäßige Vorder- und Hintergrundfarben	D
Vorder- und Hintergrundfarben austauschen	X
Transparenzfixierung	ß
Pinselgröße reduzieren	Ö
Pinselgröße erhöhen	#
Härte des Pinsels reduzieren	>
Härte des Pinsels erhöhen	'
Vorherige Pinselgröße auswählen	,

- Nächste Pinselgröße auswählen
- Ersten Pinsel auswählen
- Letzten Pinsel auswählen

## Die Kategorie „Verschiedenes“ (Misc. Utilities)

 Diese Kategorie vereint verschiedene Hilfsprogramme, die in den anderen Kategorien keinen Platz fanden.



## Farbmischer (Color Mixer)

 Der Skriptdialog „Farbmischer“ ist, wie das Farbbedienfeld der Vollversion von Photoshop, gedacht für die Feinabstimmung der Farben.

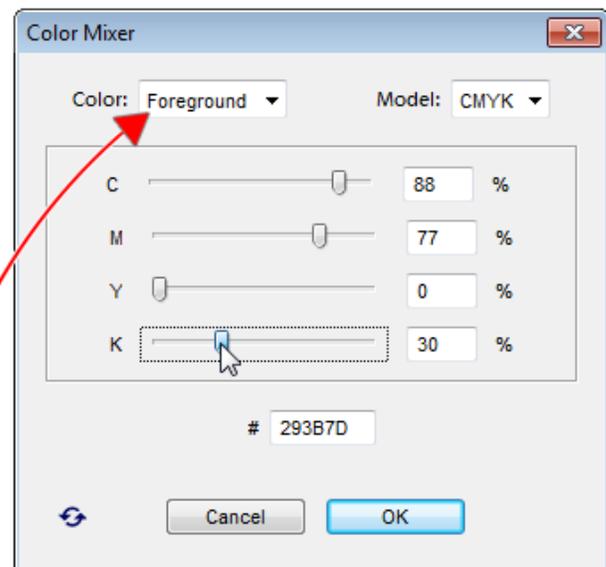
1. Im Menü „Farbe“ (Color) wählen Sie die Vorder- oder Hintergrundfarbe, die geändert werden soll.
2. Im Menü „Modell“ wählen Sie, nach welchem Farbmodell die Farbe dargestellt werden soll:
  - RGB - Rot, Grün, Blau
  - HSB - Farbton, Sättigung, Helligkeit
  - CMYK - Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz
  - Lab - Helligkeit (Luminanz), Rot/Grün, Blau/Gelb.

3. Stellen Sie die Farbe mit Hilfe der Regler ein. Die Änderungen werden sofort von dem entsprechenden Indikator in der Werkzeugpalette angezeigt.

Die Bestimmung der Regler ändert sich in Abhängigkeit von dem gewählten Farbregime.

Im Beispiel auf dem Screenshot wurde das Farbmodell CMYK gewählt, deshalb liefern die Schieberegler für den Vordergrund Cyan (C), Magenta (M), Gelb (Y) und Schwarz (K).

Mehr über die Einstellung der Farben für jeden Farbmodus finden Sie hier.

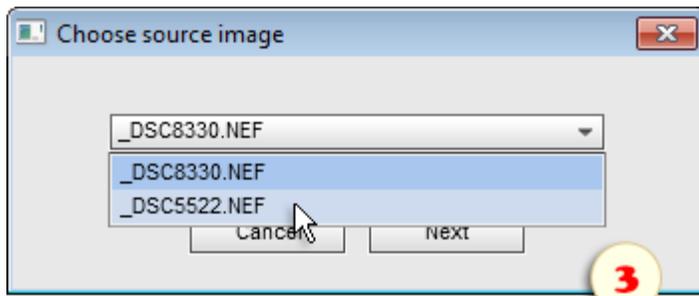


# Bildberechnungen (Apply Image)

 Mit dem Werkzeug „Bildberechnungen“ ist das Füllen, Zusammensetzen von Bildern, Ebenen oder Kanälen möglich. Die Muscheln aus Bild 1 können beispielsweise auf den Sand in Bild 2 übertragen werden.



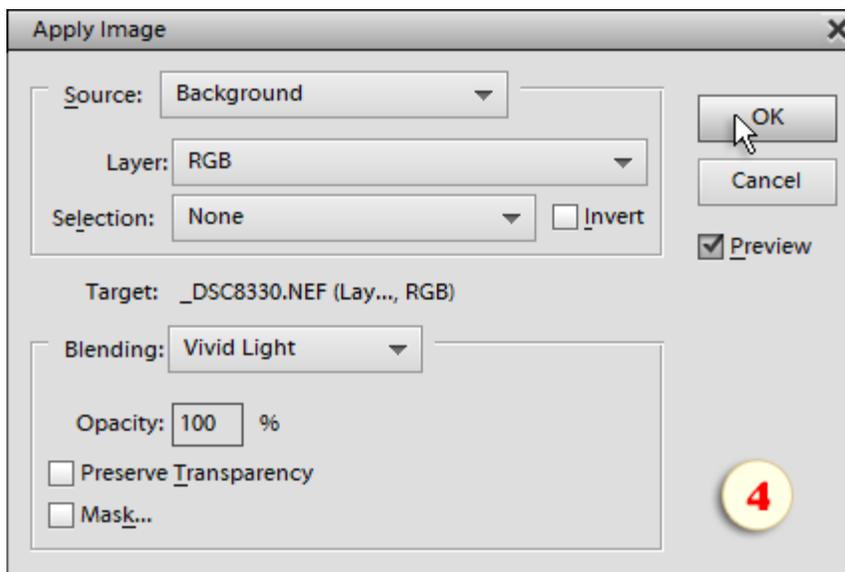
1. Öffnen Sie Quell- und Zielbild in PSE und stellen Sie sicher, dass die Pixelmaße genau übereinstimmen.
2. Wählen Sie das Zieldokument aus.
3. (Optional) Duplizieren Sie die Hintergrundebene [Ctrl+J].
4. Führen Sie das Skript  „Bildberechnungen“ aus.
5. Wählen Sie in dem Dialogfenster, das sich öffnet, das Quelldokument aus (Bild 3) und klicken Sie auf „Weiter“.



6. Der Dialog „Bildberechnungen“ öffnet sich. Wenn das Quellbild aus Ebenen besteht, können Sie eine bestimmte Ebene im „Quelle“-Menü bestimmen (als Standard wird die „Zusammengefügt“-Option vorgeschlagen).

7. Wählen Sie unter „Füllmethode“ einen passenden Füllmodus aus (auf Screenshot 4 wurde „Strahlendes Licht“ ausgewählt).

8. Falls notwendig, passen Sie die „Deckkraft“ und andere Einstellungen an.

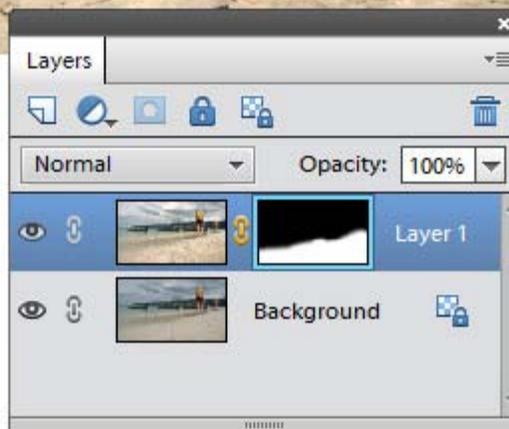


*Anmerkung: Fall Sie mit „Bildberechnungen“ in der Vollversion von Photoshop gearbeitet haben, werden Sie evtl. bemerken, dass die PSE-Version etwas durcheinander ist. Insbesondere das „Quelle“-Menü, das die Dokumentenebenen anstelle von Dokument öffnen anzeigt, während das „Ebene“-Menü die Farbkanäle beinhaltet. Hoffentlich hindert Sie diese Verwechslung nicht daran, das Werkzeug zu verwenden.*

Das Quellbild wurde auf die aktuelle Ebene des Zieldokumentes angewendet (Bild 5).



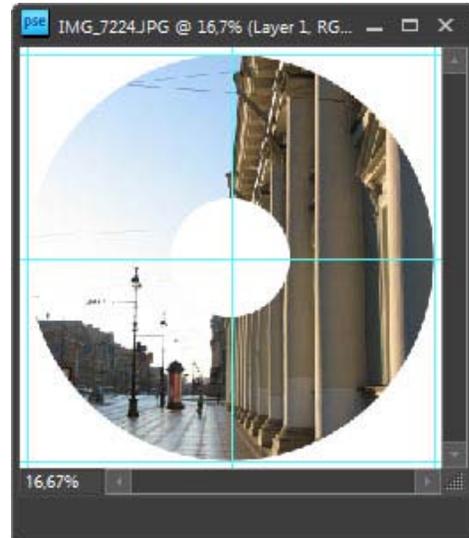
9. Wenn Sie den Effekt von einem bestimmten Bereich entfernen möchten, erstellen Sie eine Maske und zeichnen Sie über die entsprechenden Fragmente mit schwarzer Farbe (Bild 6).



## CD/DVD Etikett (Disk Label)

 Dieses Skript bereitet das aktive Dokument zum Druck auf eine CD- oder DVD-Oberfläche vor.

Nach Anwendung des Skriptes können Sie das Bild justieren, indem Sie Lage und Größe des Smart-Objektes „Ebene 1“ ändern.

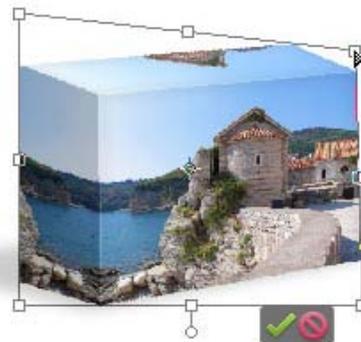


## Schachtel (Easy Boxshot)

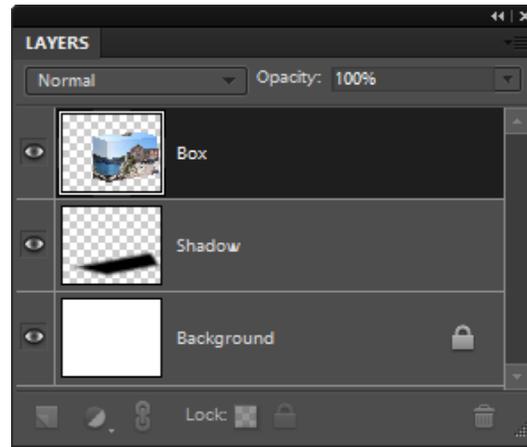
 Dieses Skript erstellt mit einem Klick aus ihrem Dokument die Imitation eines Werbeobjektes in Form einer Schachtel.

Eventuell müssen Sie das Bild vorher mit dem Freistellungswerkzeug auf die richtigen Proportionen zuschneiden.

Nach Skriptanwendung korrigieren Sie bei Bedarf die Perspektive (Screenshot), ändern Sie den



Hintergrund usw.



## Einfache Schnittmaske (Easy Clipping Mask)

 Dieses Dienstprogramm erstellt eine Schnittmaske aus der aktiven Ebene -- sie spielt selbst die Rolle einer Maske -- und dem restlichen Bildes. Dabei ist egal, aus wievielen Ebenen es besteht.

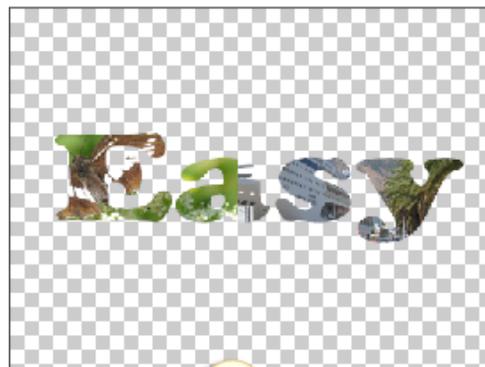
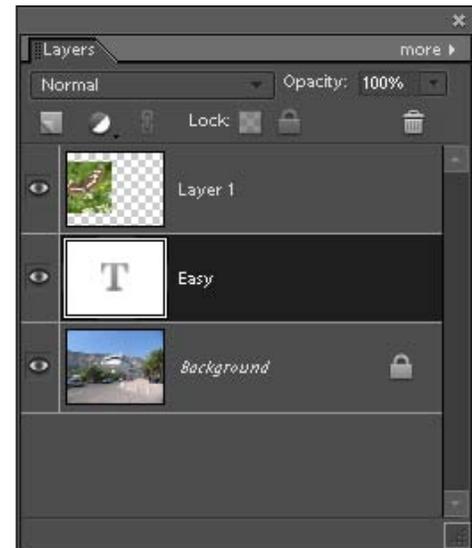
1. Wählen Sie im Ebenen-Bedienfeld die maskierende Ebene, zum Beispiel eine Form- oder Textebene wie auf Screenshot 1.

2. Öffnen Sie den Dialog „Skripten“.

3. Starten Sie das Skript „Einfache Schnittmaske“ (Easy Clipping Mask).

4. Korrigieren Sie bei Bedarf die Positionen der Ebenen „Maske“ und „Bild“.

Das Ergebnis des Maskierens sehen Sie in Screenshot 2.



## In ACR bearbeiten (Edit in ACR)

 Bekanntlich schaltet das Plugin Adobe Camera RAW einige Werkzeuge zu, die Photoshop Elements von sich aus nicht zur Verfügung stellt.

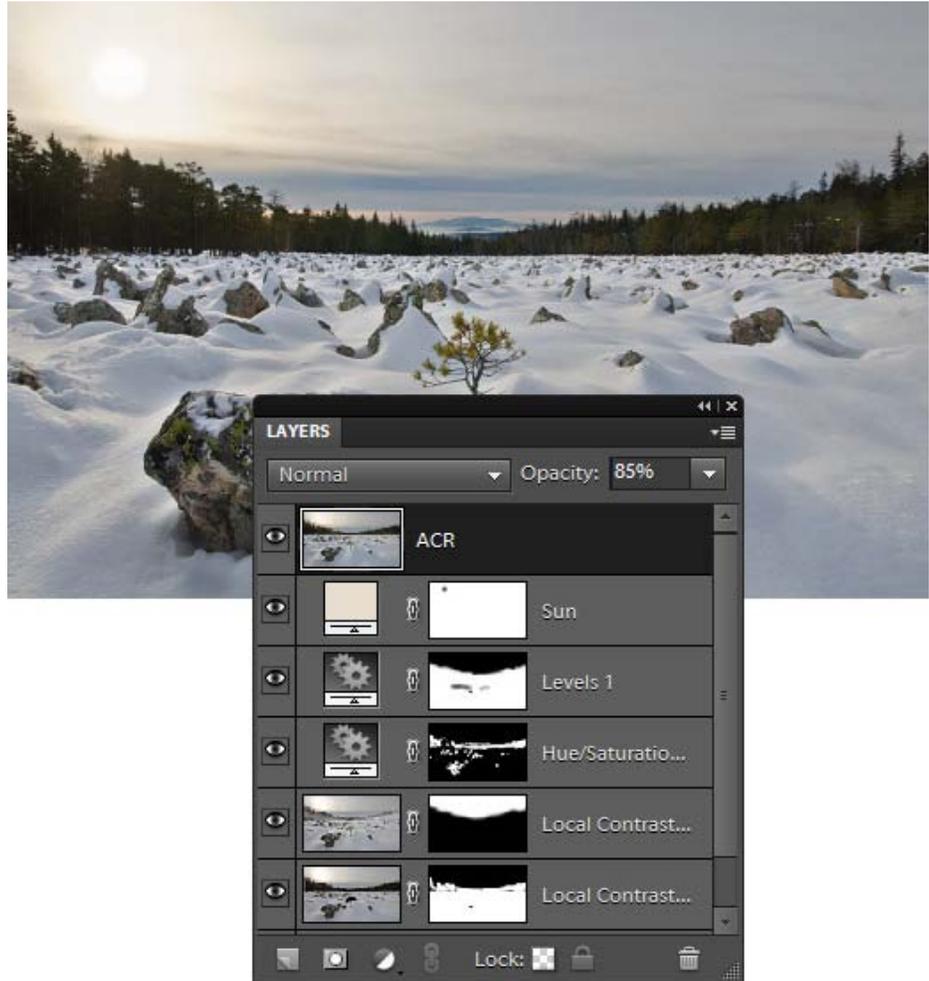
Was ist zu tun, wenn Sie zum Beispiel die Klarheit und die Dynamik des Bildes bereits während des zeitaufwendigen Bearbeitungsprozesses mit PSE regulieren wollen?

Mit dem Skript „In ACR bearbeiten“ können Sie jederzeit das Dokument, das Sie gerade editieren, im Fenster des Plugins Camera RAW öffnen.

Für das Beenden der Arbeit im ACR drücken Sie den Knopf „Bild öffnen“. Das Ergebnis erscheint als eigenständige Ebene im Ausgangsdokument.

Bei Bedarf können Sie den Effekt der ACR-Bearbeitung verringern, indem Sie die Deckkraft der Ebene „ACR“ senken oder die nicht benötigten Bereiche dieser Ebene maskieren.

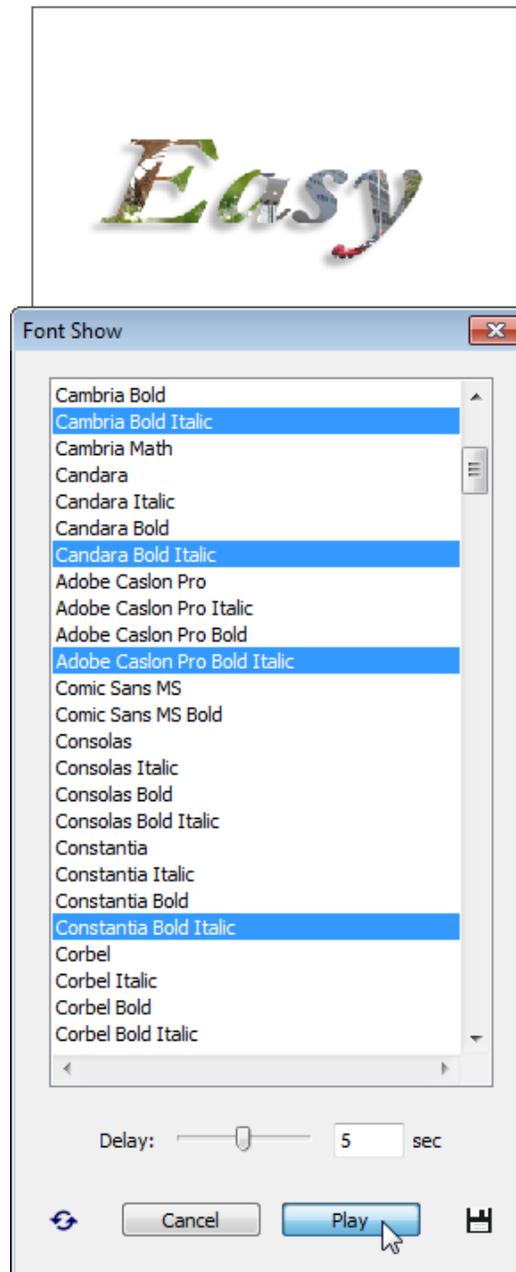
Beachten Sie, dass sich im ACR-Fenster ein Kompositbild öffnet: Alle zur Zeit geöffneten Ebenen des Bildes werden in einer einzigen Ebene zusammengefasst. Wenn bestimmte Ebenen Ihres Dokuments von der ACR-Bearbeitung ausgenommen werden sollen, müssen Sie sie vor Aufruf des Skriptes ausblenden.



# Schriftschau (Font Show)

**A** Innerhalb vorgegebener Zeitintervalle ändert dieses Skript automatisch die Schrift einer Ebene. So wird es leichter, eine passende Schrift für Ihr Dokument zu finden.

1. Überzeugen Sie sich, dass im Ebenen-Bedienfeld eine Textebene ausgewählt ist.
2. Starten Sie das Skript „Schriftschau“.
3. Wählen Sie in der Liste die Schriften, die sie prüfen möchten. Halten Sie dabei die [Ctrl]-Taste gedrückt.
4. Oder, wenn Sie alle Schriften durchspielen wollen, wählen Sie nur die Schrift, mit der begonnen werden soll.
5. Geben Sie mit dem Regler „Verzögerungszeit“ vor, wie lange jede Schrift angezeigt werden soll.
6. Klicken Sie auf „Start“ (Play), um die Anzeige zu beginnen.
7. Soll die Schriftschau vorzeitig abgebrochen werden, drücken Sie ein--zwei Sekunden lang die Taste [Esc].



# Hilfslinien (Guides)

 Hilfslinien sind Linien, die nicht gedruckt werden. Sie dienen der Markierung im Dokument und der genauen Positionierung der Objekte.

Dieses Skript ist darauf eingerichtet, einige typische Hilfsmarkierungen im Bild zu automatisieren.

Um gleichzeitig mehrere Hilfslinien einzufügen, öffnen Sie den Dialog „Hilfslinien“ und benutzen Sie einen der zur Verfügung stehenden Befehle (Abb. 1).

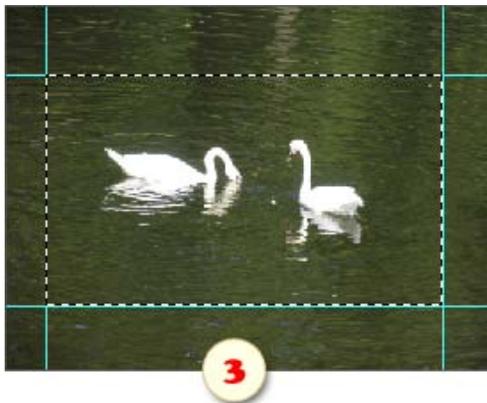
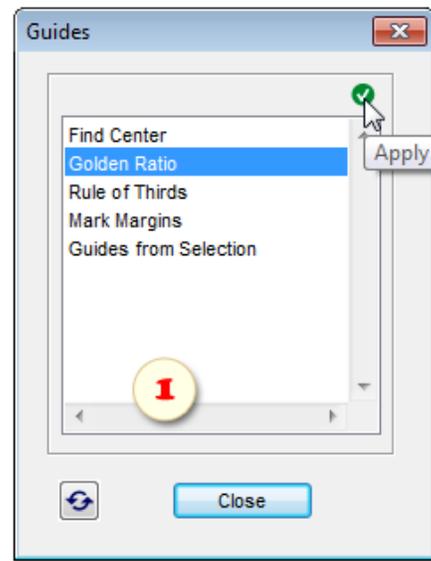
1. "Zentrum finden" (Find Center) fügt beispielsweise je eine horizontale und vertikale Linie ein, die sich genau in der Bildmitte schneiden (Abb. 2).

2. Das Werkzeug „Goldener Schnitt“ (Golden Ratio) teilt Ihr Bild nach der Regel des Goldenen Schnittes.

3. Der Befehl „Drittel-Regel“ (Rule of Thirds) bietet eine vereinfachte und unter Fotografen gern benutzte Variante des Goldenen Schnittes.

4. Der Befehl „Ränder anzeigen“ (Mark Margins) fügt Orientierungslinien entlang den Dokumenträndern oben, unten und an den Seiten ein. Dem Anwender bleibt nur, ihren Abstand zum jeweiligen Dokumentrand anzugeben.

5. Schließlich erstellt der Befehl „Hilfslinien um Auswahl“ (Guides from Selection) eine bis vier Linien auf Basis des augenblicklich aktiven Dokuments (Abb. 3).



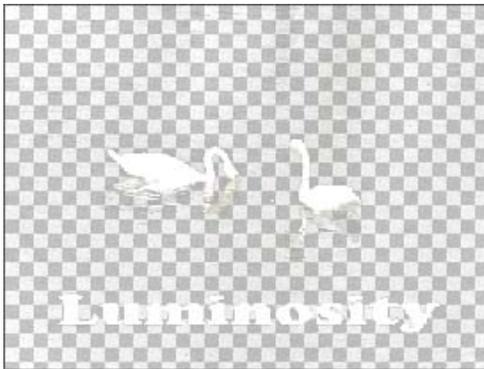
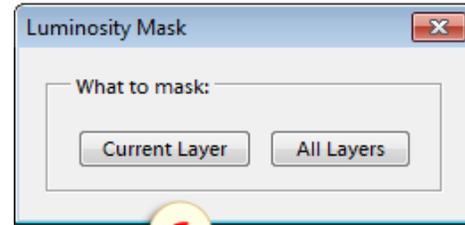
# Luminanz-Maske (Hide Luminosity)

 Dieses Skript maskiert Bildbereiche proportional ihrer Helligkeit. Mit seiner Hilfe kann man zum Beispiel augenblicklich den Hintergrund einer eingescannten Bleistiftzeichnung entfernen.

Wenn die aktive Ebene keine Hintergrundebene ist, bittet das Skript nach dem Start um Präzisierung (Abb. 1), ob nur die aktive Ebene oder alle Ebenen maskiert werden sollen.

In Screenshot 2 wird die Maskierung aller Ebenen, also des Kompositbildes, gezeigt.

Wenn Sie freiliegende und maskierte Bereiche vertauschen wollen, invertieren Sie einfach die Maskenfarbe mit den Tasten [Ctrl+I] (Abb. 3).



# Ebenenkompositionen (Layer Comps)

Wenn Sie lediglich Ebenen in einem Dokument bearbeiten, können Sie völlig verschiedene Ergebnisse erzielen. Mit Ebenenkompositionen können Sie mehrere Designs in einer einzigen PSD-Datei speichern.

1. Öffnen Sie ein Dokument mit Ebenen oder erstellen Sie ein neues Dokument.

2. Führen Sie das Skript  „Ebenenkompositionen“.

3. In der Dialogbox „Ebenenkompositionen“ klicken Sie dann auf  „Neue Ebenenkomp.“ (Bild 1).

4. In dem Dialog „Neue Ebenenkomp.“ bestimmen Sie die Parameter, die mit der neuen Komposition gespeichert werden sollen (Bild 2).

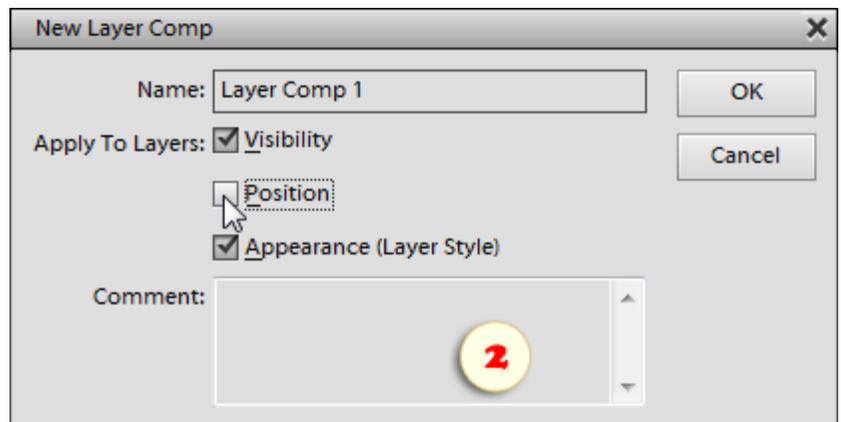
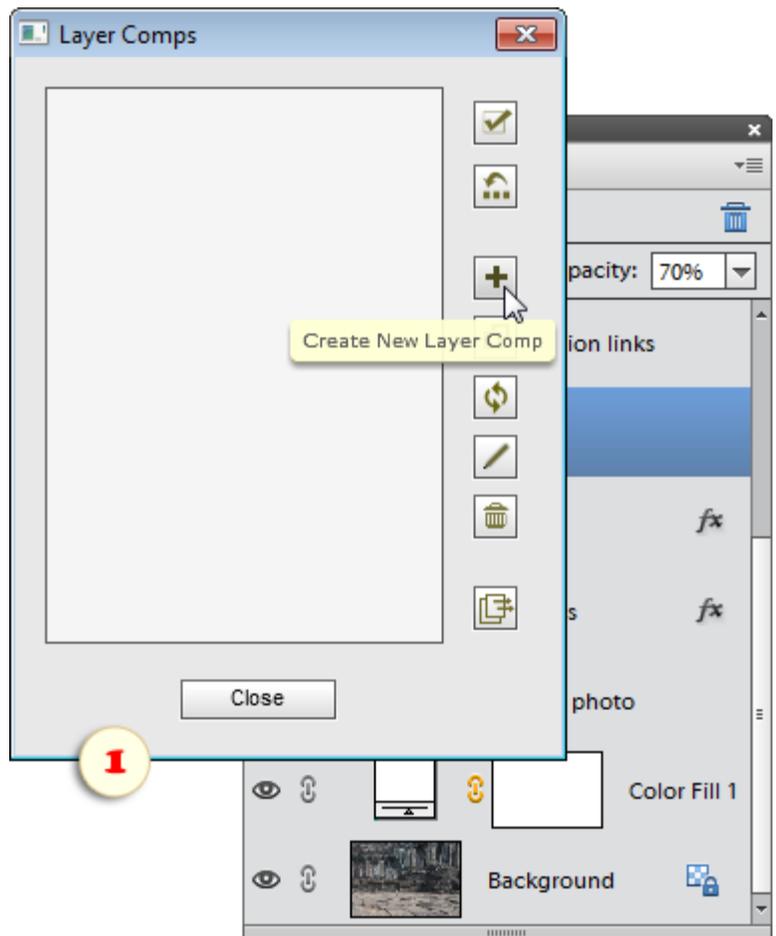
Die Option „Sichtbarkeit“ legt den Wert der Ebenendeckkraft fest, „Position“ erinnert sich an die Koordinaten und „Aussehen“ ist für den Ebenenstil und den Füllmodus verantwortlich.

5. Nehmen Sie Änderungen an Ihren Ebenen vor – Ausblenden, verschieben, Ebeneneffekte hinzufügen oder Füllmodus ändern. Erstellen Sie dann  eine neue Ebenenkomposition.

6. Da Sie jetzt verschiedene Komps haben, können Sie einfach hin- und herwechseln. Wählen Sie einfach das benötigte Element unter „Ebenenkompositionen“ aus und klicken Sie auf  „Anwenden“.

7. Um erstellte Komps zu ändern, Ihre Ebenen wie benötigt zu modifizieren, öffnen Sie den Dialog „Ebenenkompositionen“ und wählen Sie dann die benötigte Komposition aus und klicken auf  „Ebenenkomp. aktualisieren“.

8. Wenn Sie alle erstellten Ebenenkomps als individuelle Bilder speichern möchten, öffnen Sie den Dialog „Ebenenkompositionen“ und klicken Sie dann auf  „Ebenenkomp. in Dateien exportieren“.



# iDate

 Dieses Skript fügt zu der Abbildung das laufende Datum hinzu. Es wurde für das Icon des Kalenders im iOS stilisiert.

Der „Kalender“ bestehen nur aus den Vektorebenen, deshalb können Sie seine Größe ohne Qualitätsverlust verändern.



## Meta-Stempel (Meta Stamp)

 Dieses Skript druckt auf das Bild einen Stempel mit Dateinamen, Tags, EXIF und anderen Metadaten (Screenshot).

1. Soll der Stempel den Dokumenttitel, Autornamen und Bemerkungen zum Copyright drucken, öffnen Sie den Dialog „Dateiinformationen“ (Datei > Dateiinformationen) und füllen Sie die entsprechenden Felder aus.

2. Starten Sie das Skript „Meta-Stempel“.

3. Im Bereich „Stempelinhalt“ (Stamp Contents) setzen Sie die Häkchen bei den Daten, die der Stempel enthalten soll.

Im Panel „Weitere Optionen“ geben Sie die übrigen Stempelparameter ein:

4. Art, Größe und Farbe der Schrift werden in der Optionszeile „Schrift“ festgelegt.

5. Im Menü „Position“ können Sie auswählen, in welcher Bildecke der Stempel platziert werden soll.

6. Die Option „Schatten“ (Drop Shadow) fügt der Ebene des Stempels den Effekt „Schlagschatten“



hinzu.

7. Wenn nach dem Stempeln das Bild in nur einer Ebene zusammengeführt werden soll, setzen Sie das Häkchen „Reduzieren“ (Flatten). Ohne das Häkchen bleibt der Stempel eine separate Textebene.

8. Um den Stempel auf alle im Moment geöffneten Dokumente zu „stempeln“, setzen Sie das Häkchen „Alle geöffneten Bilder“. Selbstverständlich werden dabei für jedes Dokument die ihm eigenen Metadaten verwendet.

9. Klicken Sie auf „OK“.

Wenn ein ganzer Ordner „gestempelt“ werden soll, verwenden Sie das Werkzeug „Stapelverarbeitung“:

1. Öffnen Sie ein beliebiges Bild, das alle benötigten Felder enthält. Das heißt, wenn Sie EXIF-Daten auf den Stempel bringen wollen, muss die Datei von einer Digitalkamera stammen. Wenn aus den Titelangaben der Autorname herausgezogen werden soll, füllen Sie die entsprechenden Felder aus (siehe oben).

2. Rufen Sie den Dialog „Meta-Stempel“ auf und bringen Sie die nötigen Änderungen an.

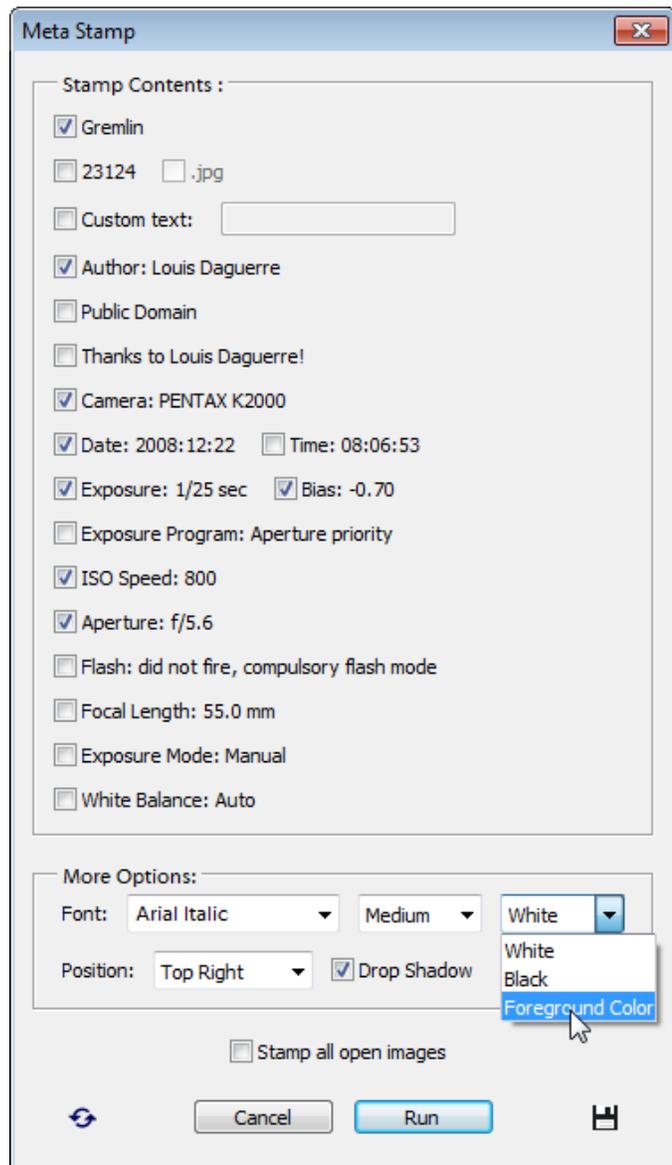
3. Klicken Sie auf  „Speichern und schließen“, um alle Parameter zu sichern.

4. Starten Sie das Skript „Stapelverarbeitung“.

5. Wählen Sie für die Ausführung das Skript „Meta-Stempel - für Stapelverarbeitung“.

6. Wählen Sie den Ausgangsordner der „zu stempelnden“ Bilder, und geben Sie die Parameter für das Speichern der „gestempelten“ Bilder im Zielordner an.

7. Klicken Sie auf „OK“ , um die Bearbeitung zu starten.



## Anmerkungen (Notes)

 Dieses Werkzeug fügt dem Dokument nichtdruckbare Anmerkungen hinzu.

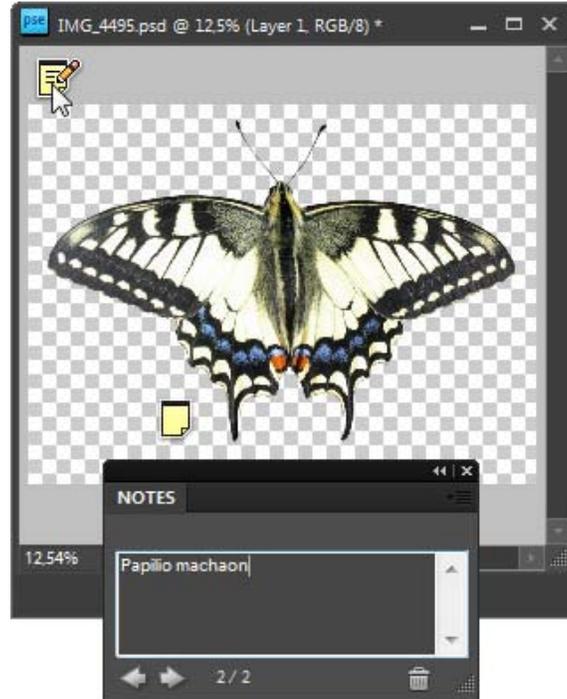
Die Anmerkung erscheint zunächst im Zentrum des Bildes. Anschließend kann man Sie an jeden beliebigen Ort ziehen, zum Beispiel auf das Objekt, auf das sie sich bezieht oder auch ganz aus dem sichtbaren Bereich heraus.

Nach dem Hinzufügen klicken Sie auf die Anmerkung, und geben Sie Ihren Text in das sich öffnende Panel „Anmerkungen“ ein.

Um früher eingegeben Text durchzusehen oder zu editieren, klicken Sie auf das Symbol der entsprechenden Anmerkung (Screenshot), oder benutzen Sie die Pfeile unten im Panel „Anmerkungen“.

Um alle Anmerkungen auszublenden, wählen Sie im Menü „Ansicht > Anmerkungen“.

Um eine nicht mehr benötigte Anmerkung zu löschen, klicken Sie auf sie mit der rechten Maustaste, und wählen Sie im Kontextmenü „Anmerkung löschen“.

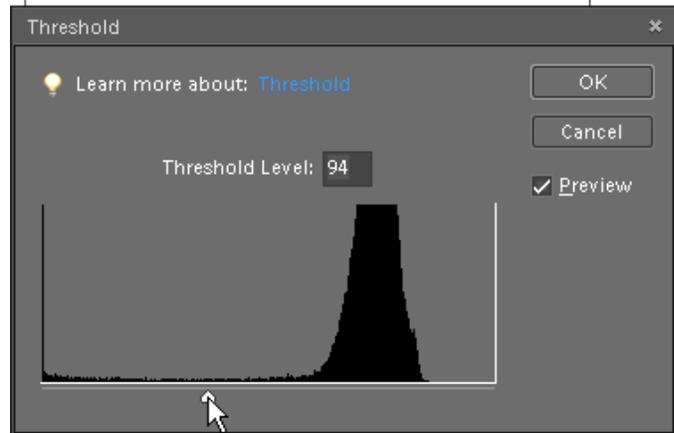
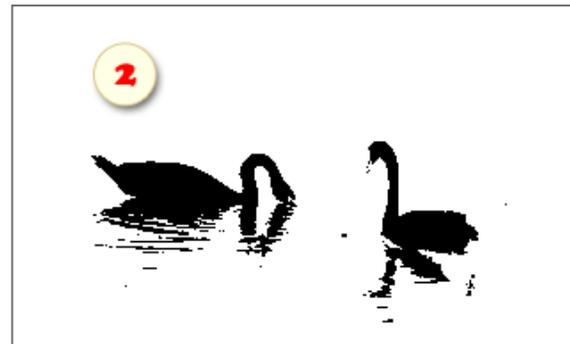


## Vektorisieren (Vectorizer)

 Dieses Skript erstellt auf Basis des vorhandenen Bildes eine Vektor-Formebene.

1. Öffnen Sie ein beliebiges Bild.
2. Als Objekt der Vektorisierung verwendet das Skript die dunklen Bereiche des Bildes. Wenn Sie die hellen Bereiche vektorisieren wollen, kehren Sie die Bildfarbe mit [Ctrl+I] um (Abb. 1).
3. Starten Sie das Skript „Vektorisieren“.
4. Im neuen Dialogfenster „Schwellenwert“ (Threshold) spielen Sie mit den Reglern, um die beste Verteilung von schwarzen und weißen Bildbereichen zu erreichen (Abb. 2), und klicken Sie auf „OK“. Jetzt sind die dunklen Bereiche ausgewählt.
5. Es öffnet sich der Dialog „Kante verbessern“, in welchem Sie Zacken und spitze Ecken abrunden können, um die künftige Form zu glätten.





6. Die Auswahl wird in einen Vektorpfad umgewandelt. Das Skript fragt, ob eine Formebene erstellt werden soll (Abb. 4).

7. Wenn Sie „Nein“ klicken, bleibt das vektorisierte Bild ein Arbeitspfad. Sie können ihn in der Pfadliste des Pfade-Dialogs finden.

8. Wenn Sie der Erstellung einer Formebene zugestimmt haben, erscheint diese im Ebenen-Bedienfeld. Um die Füllfarbe zu ändern rufen Sie den Dialog „Farbwähler“ auf, indem Sie zweimal auf die Miniatur der Ebene „Farbfüllung“ klicken.

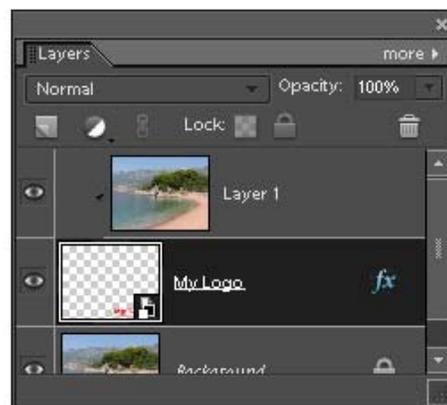
# Wasserzeichner (Watermarker)

 Der Wasserzeichner automatisiert das Signieren von Bildern vor ihrer Veröffentlichung im Web. Als Ergebnis erscheint Ihr Logo geprägt in das Bild.

1. Bereiten Sie ein Dokument vor, dessen undurchsichtige Bereiche die Form des Logos habe, und speichern Sie es im Format PSD. Ein Beispiel einer Logo-Datei können Sie hier herunterladen.
2. Öffnen Sie den Skripten-Dialog und starten Sie den „Wasserzeichner“.
3. Finden Sie in dem Dialog, der sich öffnet, die gespeicherte Logo-Datei und klicken Sie auf „Platzieren“.
4. Das Logo erscheint in der rechten unteren Ecke des Dokumentes. Drücken Sie [Ctrl+T], und regulieren Sie die Größe der neuen Ebene.
5. Wenn Sie den Charakter des Präge-Effektes ändern möchten, klicken Sie zweimal auf das Zeichen „fx“ auf der Ebene „My Logo“, und stellen Sie die Parameter des Logos ein.

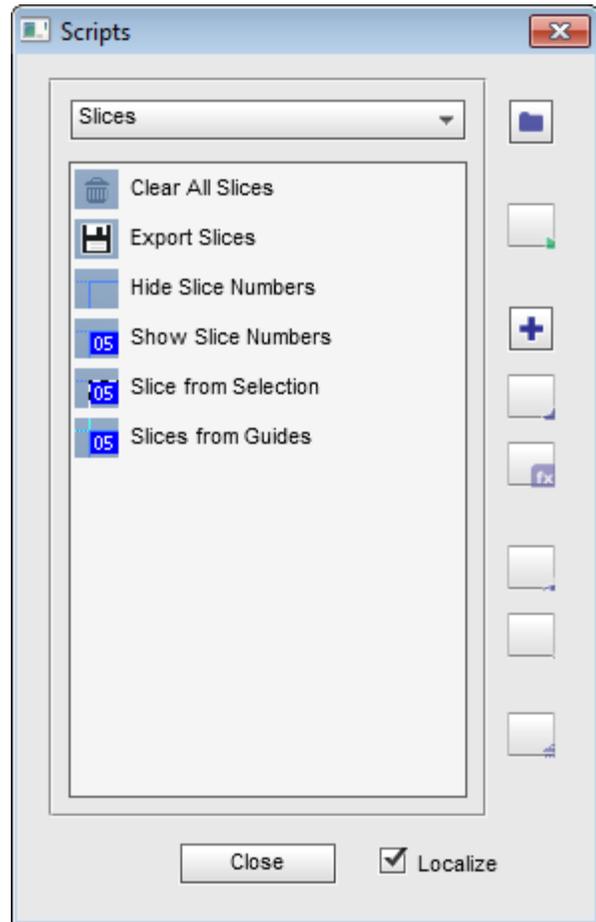
Wenn ein ganzer Ordner Bilder mit Wasserzeichen gekennzeichnet werden soll, benutzen Sie die „Stapelverarbeitung“:

1. Öffnen Sie ein beliebiges Bild.
2. Starten Sie das Skript „Wasserzeichner“, wählen Sie die Logotyp-Datei und klicken Sie „OK“. Jetzt hat das Skript sich den Ort der Datei gemerkt.
3. Rufen Sie den Dialog „Stapelverarbeitung“ auf.
4. Wählen Sie dort den „Wasserzeichner - für Stapelverarbeitung“.
5. Wählen Sie den Ausgangsordner Ihrer Bilder. Geben Sie die Parameter für das Speichern der markierten Bilder im Zielordner an.
6. Klicken Sie auf „OK“, um die Bearbeitung zu starten.



## Kategorie „Slices“

 Mit diesem Skript-Set können Sie Webseiten erstellen und speichern.



# Über Slices

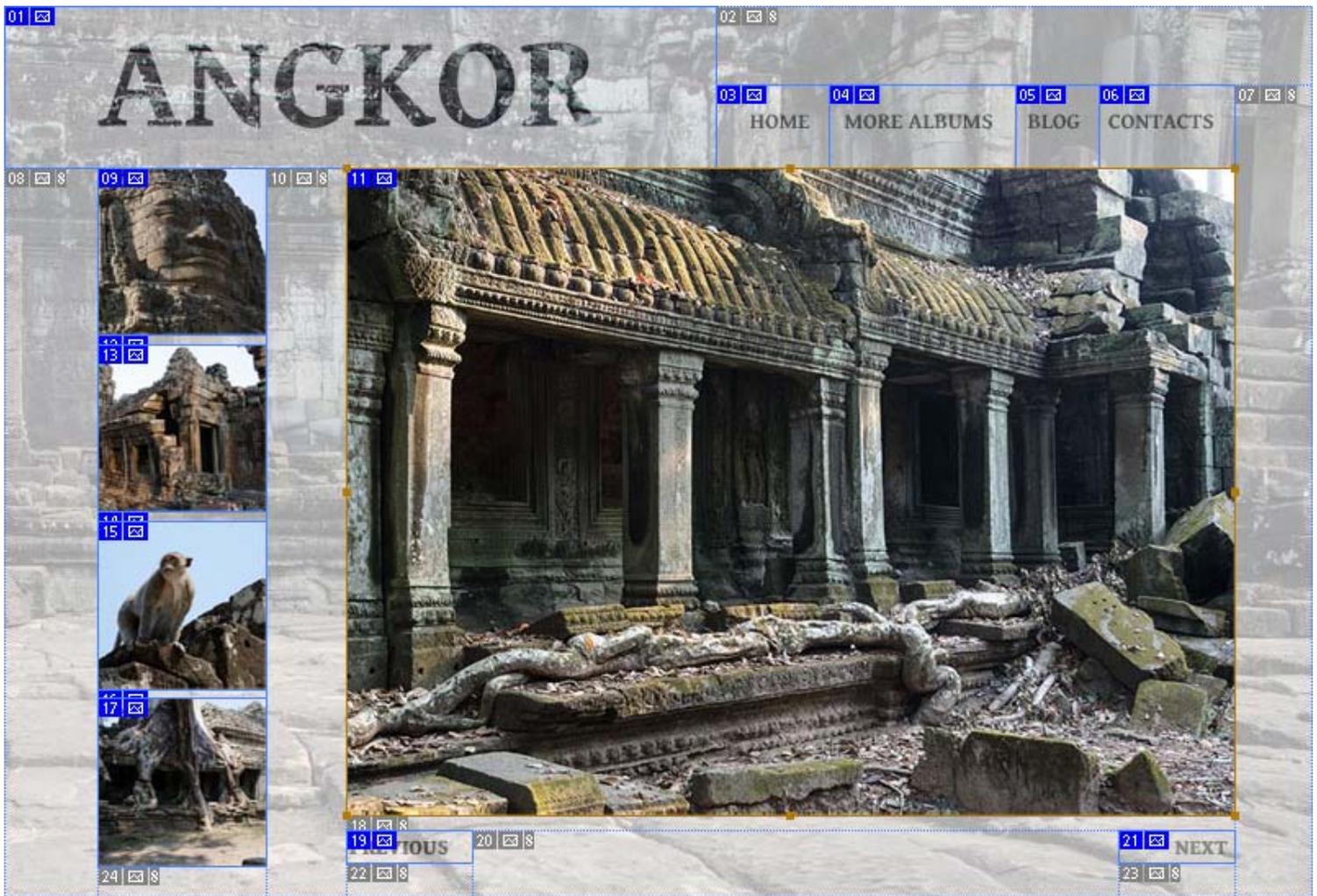
Wie wir wissen, hat Photoshop Elements viele versteckte Talente. Das Verwandeln von Bildern in interaktive Webseiten ist eines dieser Talente.

Nehmen wir als Beispiel diese Foto-Album-Modell unten. Um zu beginnen, speichern wir einfach das Bild als JPEG-Datei und öffnen es in Photoshop Elements.



Allgemein formuliert, sieht der Umwandlungsvorgang folgendermaßen aus:

1. Das Aufteilen des Bildes mit dem  Slice-Werkzeug in funktionale Teile: die Album-Kopfzeile (Slice #01), die Navigationsleiste (Slices #03-06), das aktuelle Foto (Slice #11), die Vorschauen (Slices #09, 13, 15, 17) etc.



2. Das Zuordnen einer URL (Internet-Adresse) für jedes Navigationselement. Z. B. sollte Slice #03 (Home) mit der Hauptseite verlinkt sein, während Slice #21 (Weiter) zur nächsten Albumseite führen muss.

3. Das Optimieren der Seite, die die Grafikformate und andere Einstellungen bestimmt. Jede Slice kann individuell optimiert werden. Das Hauptfoto kann beispielsweise als JPEG in hoher Qualität gespeichert werden, während die Slices im Hintergrund (#7, 8, 10, etc.) als GIFs in niedriger Qualität exportiert werden können. Ein solcher Ansatz reduziert die Gesamtgröße der Seite und die Downloadzeit entsprechend.

4. Das Dokument als HTML-Datei und einen Satz an Bildern exportieren.

Letztendlich erhalten Sie eine Webseite mit funktionierenden Hyperlinks.

# Slice-Werkzeug

Es hört sich unglaublich an, aber das  Slice-Werkzeug versteckt sich im Werkzeugbedienfeld gleich unter  „Freistellungswerkzeug“. Für das Aktivieren benötigt man jedoch einen kleinen Trick.

1. Wenn Sie die erweiterte Tastatur noch nicht geladen haben, führen Sie das Tastenkürzel+-Skript jetzt aus.
2. Drücken Sie zwei Mal [C] et voila – das  „Slice“-Symbol erscheint im Werkzeugbedienfeld.
3. Ziehen Sie ein Rechteck über einen bestimmten Bildbereich, z. B. die Albumkopfzeile.

Dies erstellt eine Benutzer-Slice (Bildsymbol in der oberen linken Ecke ist blau). Um eine Tabellen-Slice zu erstellen, die das ganze Dokument füllt, fügt Photoshop Elements verschiedene Zellen hinzu, die Auto-Slices genannt werden (deren Bildsymbol sind grau)\*.

\*Wenn Sie die Slice-Bildsymbole nicht sehen können, öffnen Sie das Skript-Dialogfenster und führen das Skript  „Slice-Nummern einblenden“ aus.



4. Wenn die erstellte Slice ausgewählt wird, hat sie einen Rahmen mit einer Umwandlungssteuerung. Sie können diese mit dem Slice-Werkzeug verschieben oder die Größe verändern – der Rest der Tabelle stellt sich automatisch wieder her.



5. Schneiden Sie den Rest aus den Seitenelementen aus: das aktuelle Foto, Vorschauen, Textlinks.

**Tipp:** Wenn Sie von Ihrem Dokument Slices erstellen, sollten Sie versuchen, die Tabellenstruktur so einfach wie möglich zu halten. Somit vermeiden Sie überlappende und Zwischen-Slices. Zeichnen Sie neue Slices ab dem Rahmen von existierenden Slices.

6. Drücken Sie erneut [C]. Das  „Slice-Auswahl-Werkzeug“-Symbol erscheint unter „Werkzeuge“. Dieses Hilfsinstrument hilft Ihnen beim Bearbeiten erstellter Slices.

7. Klicken Sie auf eine der Slices, um diese auszuwählen. Halten Sie dann die [Shift]-Taste und wählen Sie weitere Slices aus. Sie können jetzt die ausgewählten Slices ausrichten, indem Sie auf den richtigen Button in der „Werkzeugoptionsoptionsleiste“ klicken.



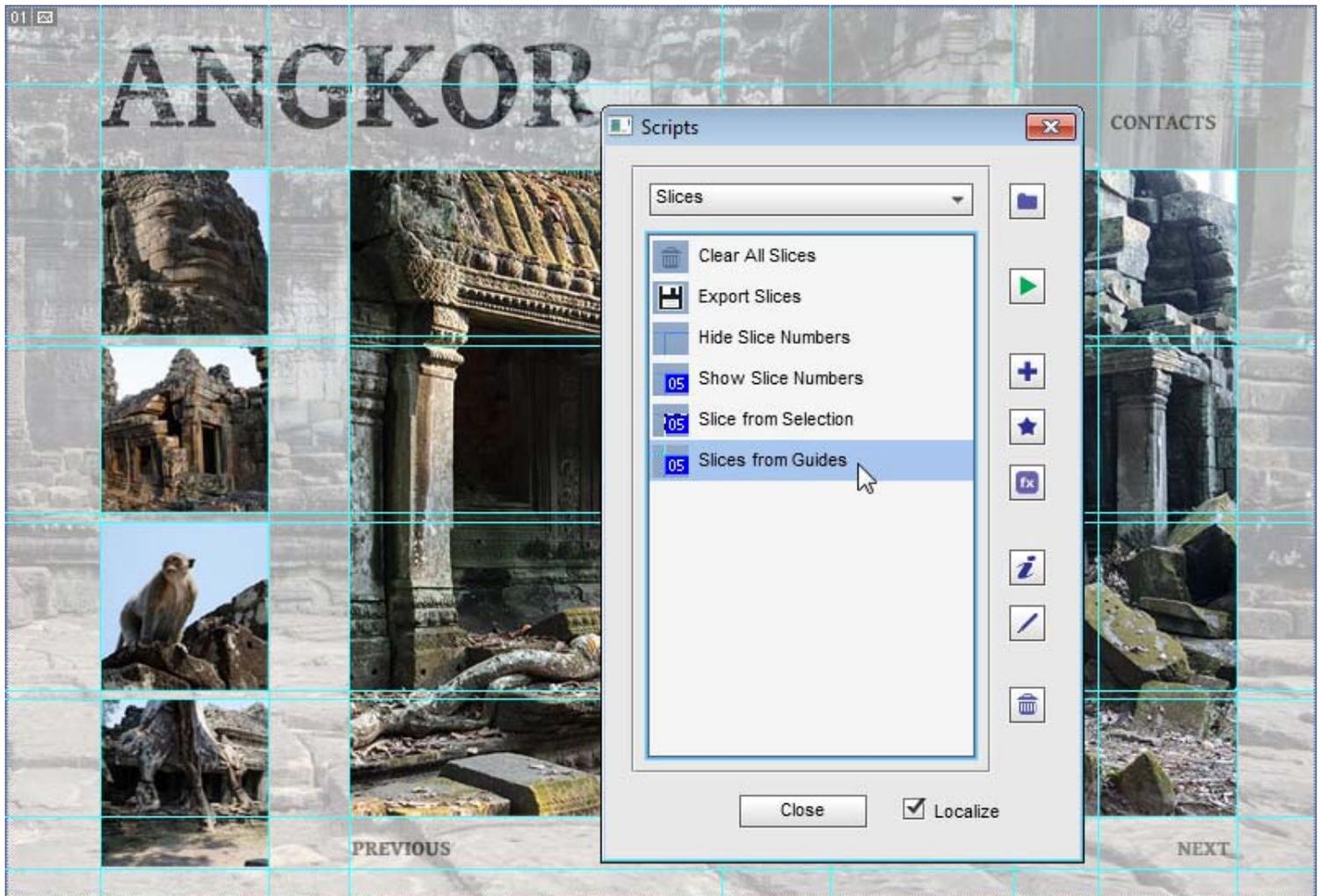


8. Um die erstellten Slices später zu verwenden, speichern Sie das Dokument als PSD-Datei. Falls die Slices nicht in der erneut geöffneten PSD-Datei sind, aktivieren Sie einfach das  Slice-Werkzeug.

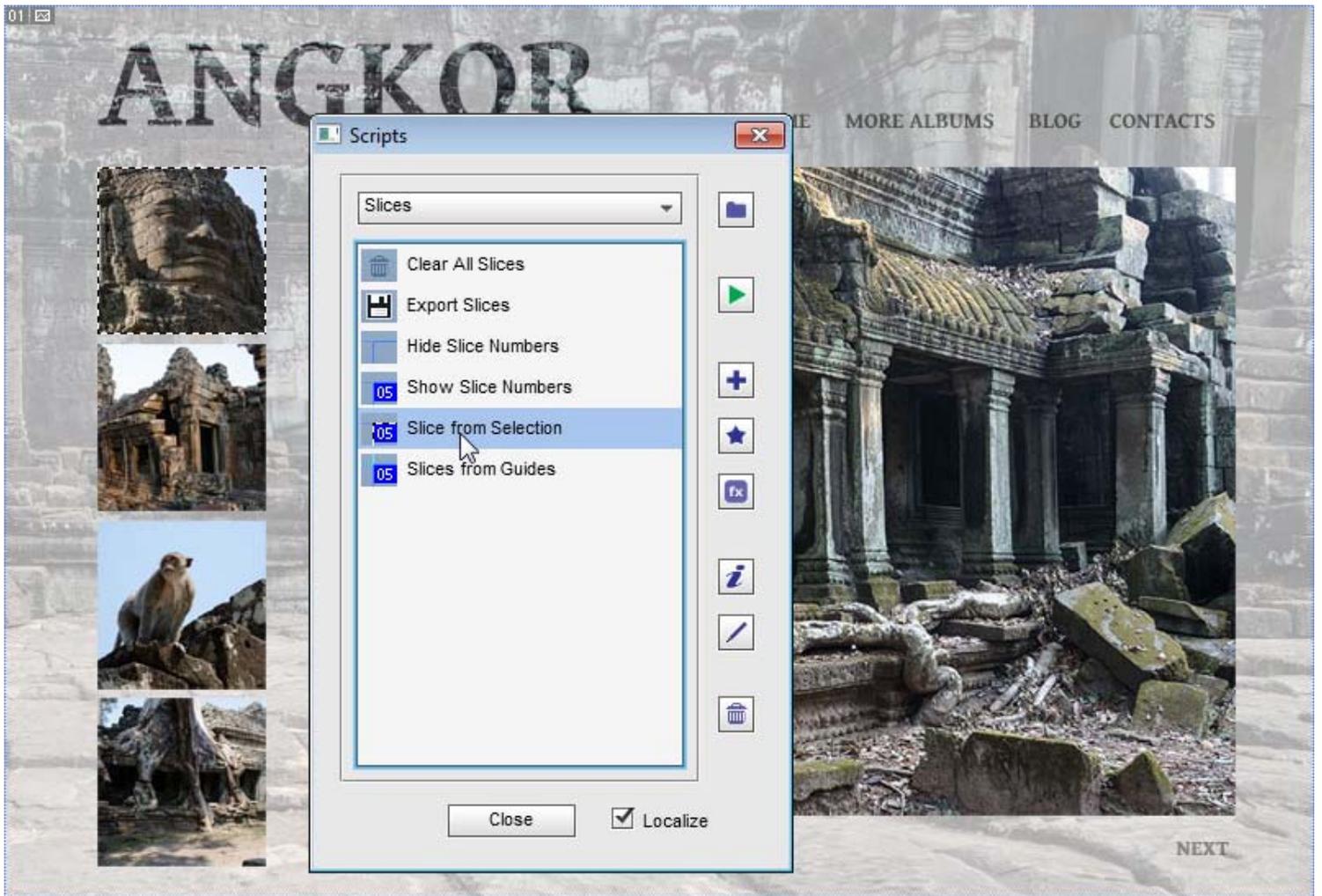
# Slice-Befehle

Selbst wenn Sie das  Slice-Werkzeug nicht aktivieren können, können Sie das Bild auch ohne schneiden.

1. Markieren Sie das Dokument mit den Anleitungen, wie unten gezeigt. Öffnen Sie dann das Skript-Dialogfenster und führen Sie das Skript  „Slices entlang der Hilfslinien“ aus.



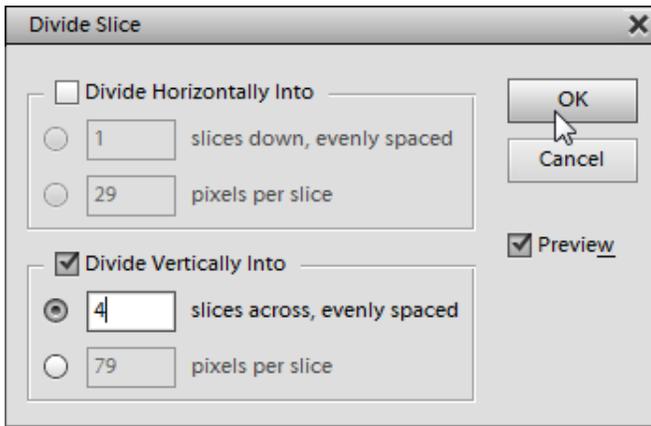
2. Oder wählen Sie den benötigten Bereich mit dem Werkzeug  „Rechteckige Auswahl“ aus (im Falle einer getrennten Ebene, drücken Sie einfach [Strg] und klicken Sie auf das Vorschau-Bild im Ebenenfeld). Führen Sie dann das Skript  „Slice von Auswahl“ aus.



3. Wenn Sie mit dem Slice-Werkzeug arbeiten, benötigen Sie evtl. einige Slice-Befehle. Ziehen Sie z. B. über die ganze Navigationsleite, klicken Sie dann mit rechts auf die erstellte Slice und wählen Sie dann „Slice unterteilen“ (Divide Slice) im Kontextmenü.



In dem Dialog, der sich öffnet, können Sie die Slice z.B. vertikal in 4 gleiche Teile unterteilen.

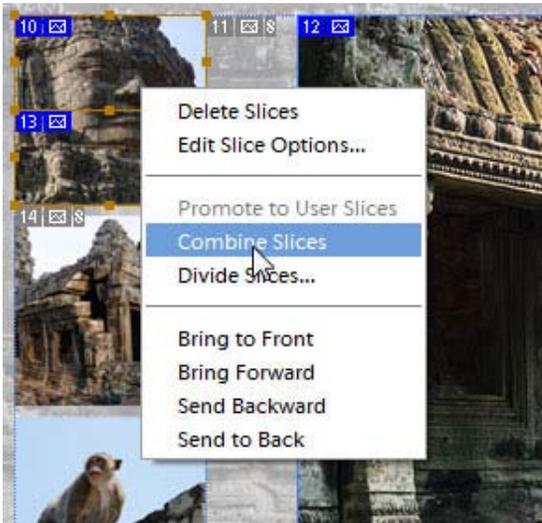


Wenn Sie dann alle vier Slices ausgewählt haben, passen Sie die Breite an, wie unten auf dem Screenshot gezeigt:



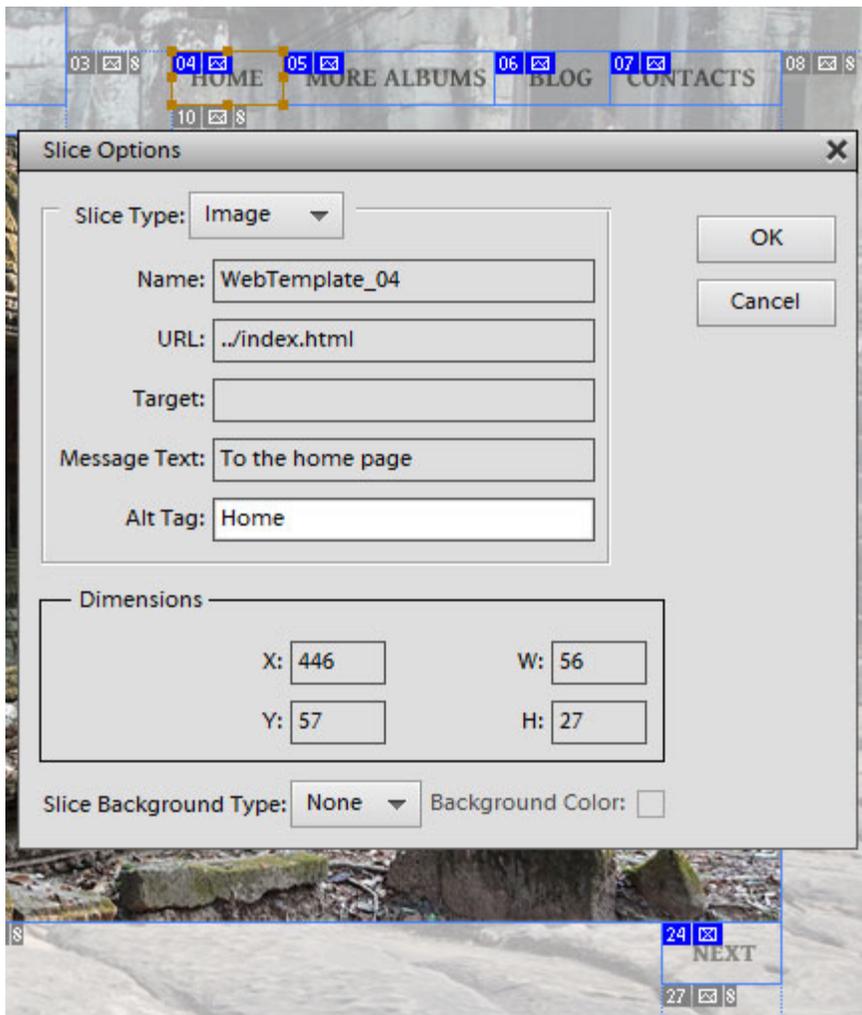
***Tipp:** Bevor Sie die Größe der angrenzenden Zellen ändern, sollten Sie immer sicherstellen, dass alle angrenzenden Benutzer-Slices ausgewählt wurden. Somit wird ein Überlappen der Slices verhindert.*

4. Um die angrenzenden Slices zu verbinden, wählen Sie diese mit dem Slice-Auswahl-Werkzeug aus, und mit einem Rechtsklick wählen Sie den Befehl „Slices kombinieren“ (Combine Slices) aus.

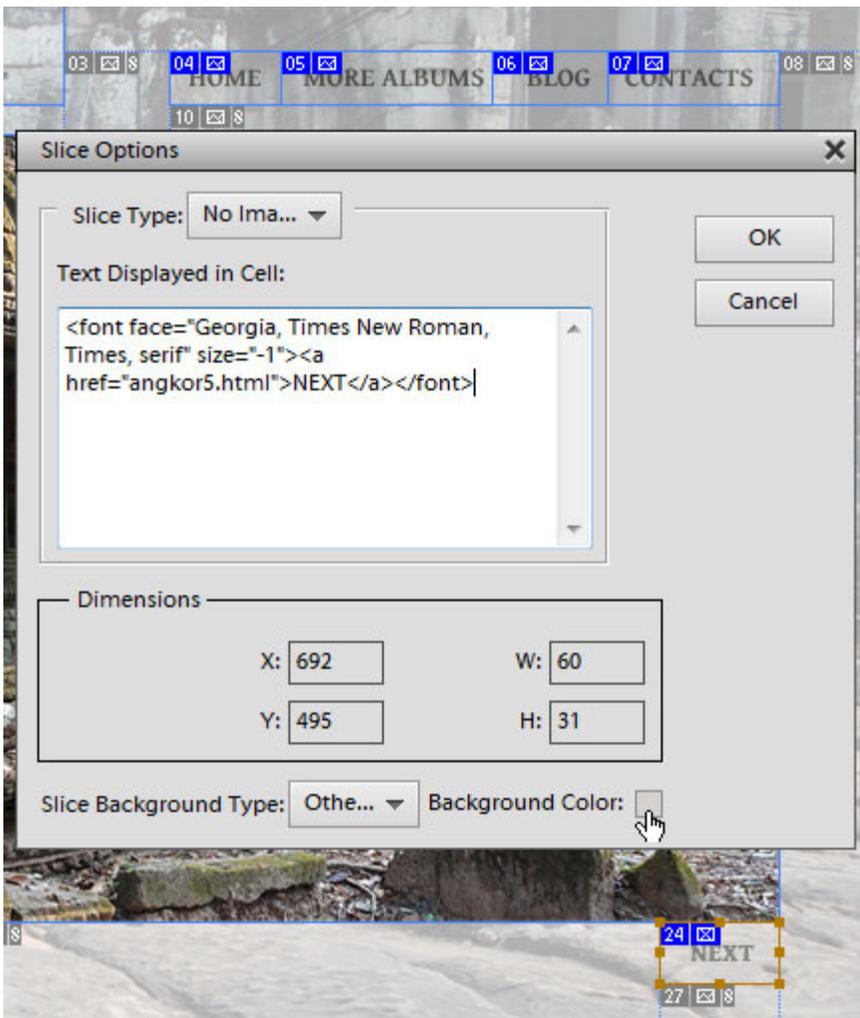


# Slice-Optionen

1. Aktivieren Sie das  Slice-Auswahl-Werkzeug und doppelklicken Sie auf eine der „Navigations“-Slices, z. B. „Home“. Dies öffnet „Slice-Optionen“, wo Sie die HTML-Einstellungen für die ausgewählte Zelle anpassen können.
2. Im „URL“-Feld geben Sie die Adresse unserer hypothetischen Webseite ein, „../index.html“.



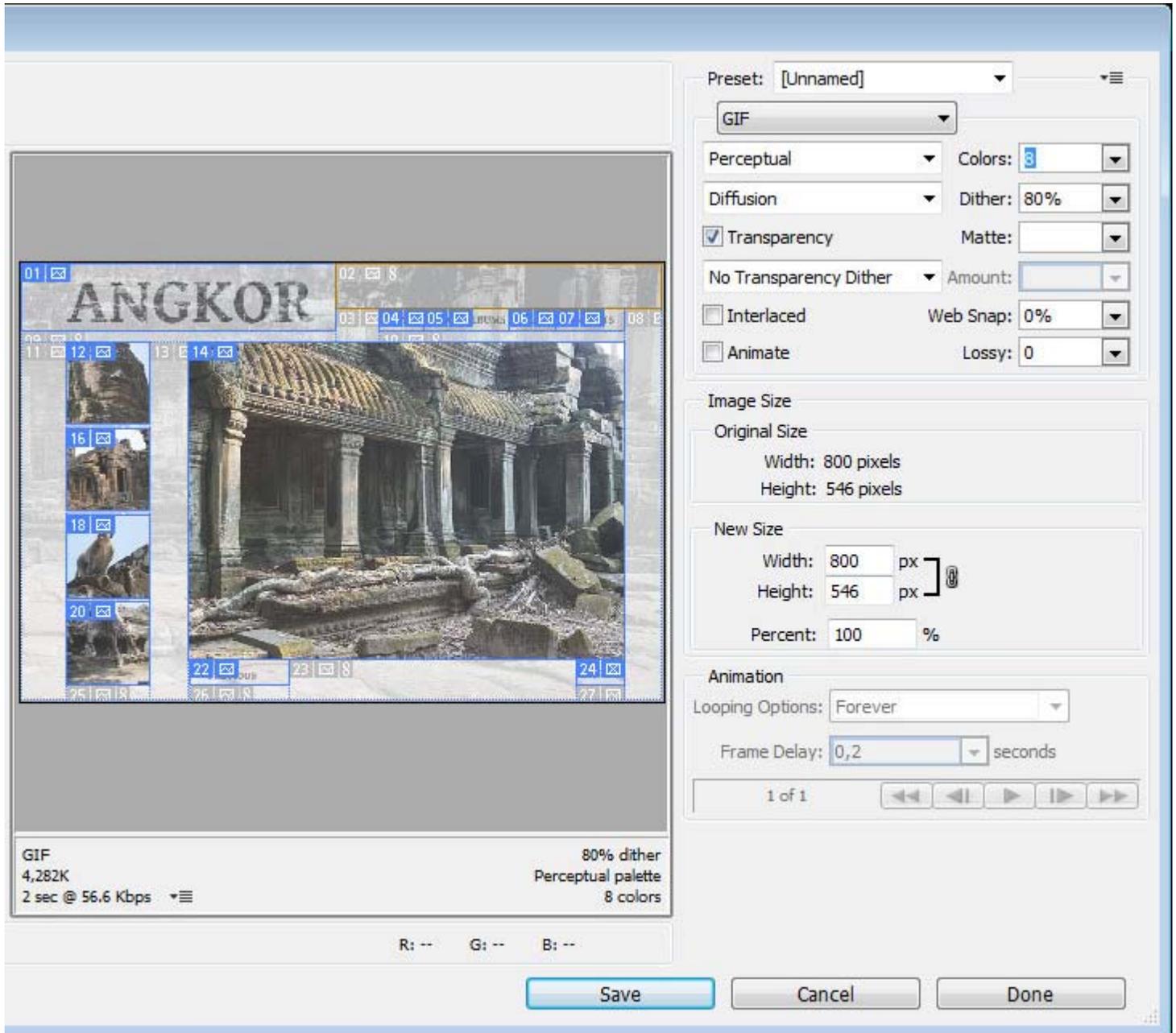
3. Außerdem können Sie den Namen der Slice bestimmen, den „Meldungstext“ (wird in der Statusleiste des Browsers angezeigt) oder den „Alt-Tag“ (wird angezeigt, wenn das Bild nicht geladen werden konnte).
4. Öffnen Sie den Optionen-Dialog, um andere Slices zu bearbeiten, z. B. „Weiter“. In dem Menü „Slice-Typ“ wählen Sie dann das Element „Kein Bild“ aus, um die Slice zu „leeren“.
5. Jetzt können Sie Text hinzufügen, der anstelle des Bildes angezeigt wird. Um Hyperlinks zu aktivieren, müssen Sie den „href“-Tag hinzufügen. Sie müssen außerdem die Schriftart anpassen.



6. Im Menü „Slice-Hintergrundart“ (Slice Background Type), wählen Sie das Element „Andere“ aus und wählen eine hellgraue Farbe, die der Farbe der angrenzenden Slices ähnelt.

## Webseiten speichern

1. Öffnen Sie den Skript-Dialog und führen Sie  „Slices exportieren“ aus. Unter „Für Web speichern“ können Sie die Optimierungseinstellungen für jede Slice festlegen.
2. Beispiel: Klicken Sie auf die Slice mit dem Hauptfoto, wählen das JPEG-Format aus und stellen die Qualität auf 70 % ein.
3. Wählen Sie die Vorschau-Slices aus ([Strg]-Taste halten) und stellen Sie die Qualität auf 60 % ein.
4. Für die Slices mit der Text-Navigationsleiste, probieren Sie das GIF-Format mit 32 oder 64 Farben aus.
5. Wählen Sie jetzt die Optimierungseinstellungen für Auto-Slices (grau). Bitte beachten Sie, dass alle Auto-Slices miteinander verlinkt sind. D. h., wenn Sie eine dieser Slices bearbeiten, bearbeiten Sie auch alle anderen.



6. Klicken Sie auf „Speichern“ und – im nächsten Dialogfenster – wählen Sie den Zielordner für die Slices aus.

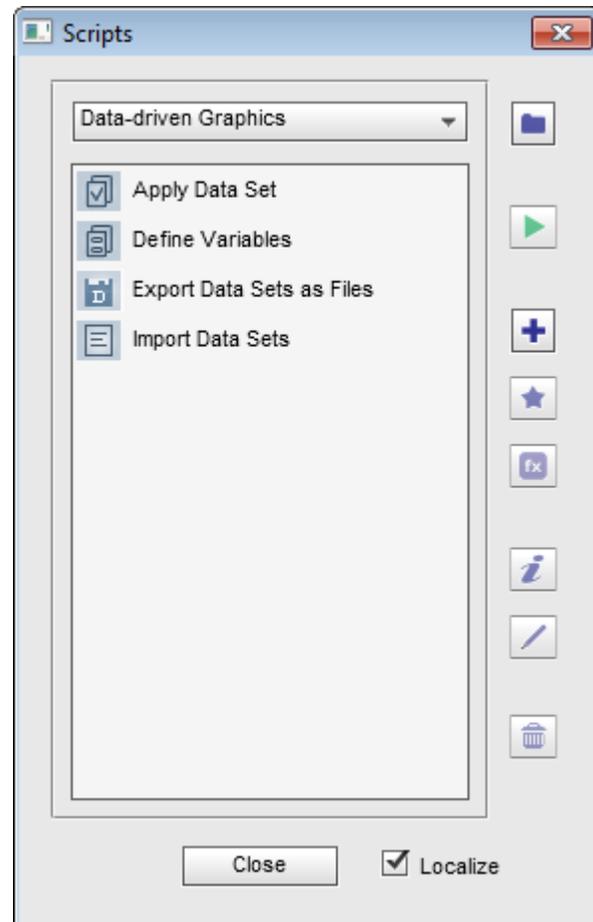
7. Es erscheint ein weiterer Ordner im Auswahl-Dialog. Wählen Sie denselben Ordner wie in Schritt 6 aus.

Das war es auch schon. Die HTML-Datei befindet sich in dem festgelegten Ordner und die Slice in dem „Bild“-Unterverzeichnis.

**Anmerkung:** Für weitere Informationen über Slices, lesen Sie die gesamte Photoshop-Dokumentation.

## Kategorie „Daten basierenden Grafiken“ (Data-driven Graphics)

**D** Diese Skripte helfen Ihnen, das Erstellen von vorlagenbasierten Bildern zu automatisieren.



# Definieren von Variablen

Nehmen wir an, während wir eine App für Touristen entwickeln, müssen wir auch Grußkarten für jedes angebotene Ziel erstellen. Außerdem sollte die Grußkarte lokalisiert werden (der Text sollte von der Sprache des Benutzers abhängen).

Gehen wir von 30 Zielen und 20 Benutzersprachen aus. Wir haben 600 ähnliche Bilder vorbereitet. Wir würden gerne den Arbeitsablauf irgendwie automatisieren.

1. Wir beginnen damit, ein Vorlagendokument zu erstellen, das alle benötigten Elemente enthält. In dem Beispiel auf dem Screenshot, sind die Grafiken auf der „Foto“-Ebene für eines der angebotenen Ziele dargestellt, während der Text der „Welcome“-Ebene von der lokalisierten Sprache abhängt. Jetzt müssen wir das PSE erklären.

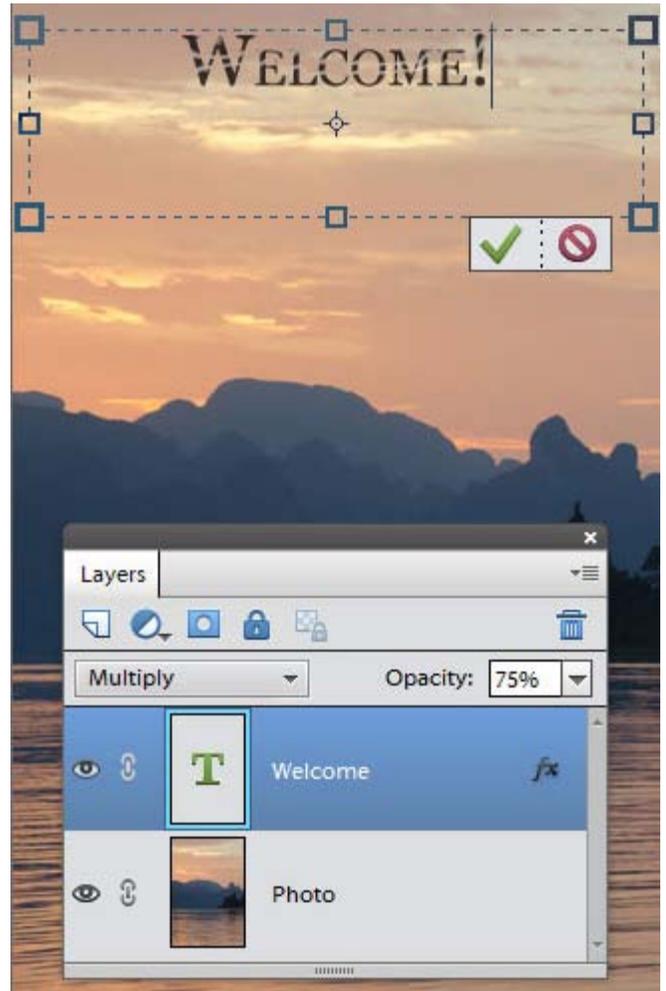
*\*Das Festlegen einer Variablen für Hintergrund-Ebenen ist nicht möglich.*

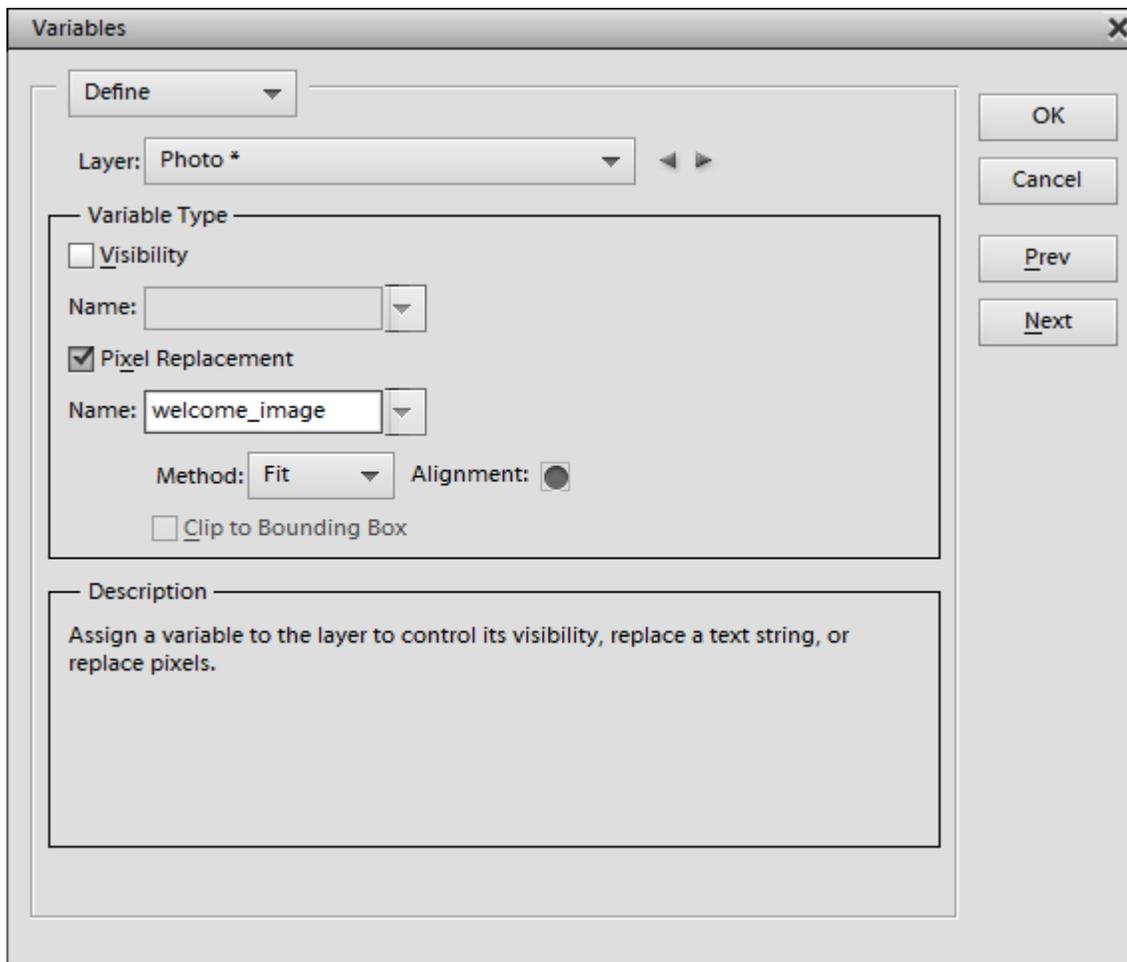
2. Starten Sie das Skript „Variablen definieren“  (Define Variables).

3. Im „Variablen“-Dialogfenster, wählen Sie „Photo“-Ebene aus.

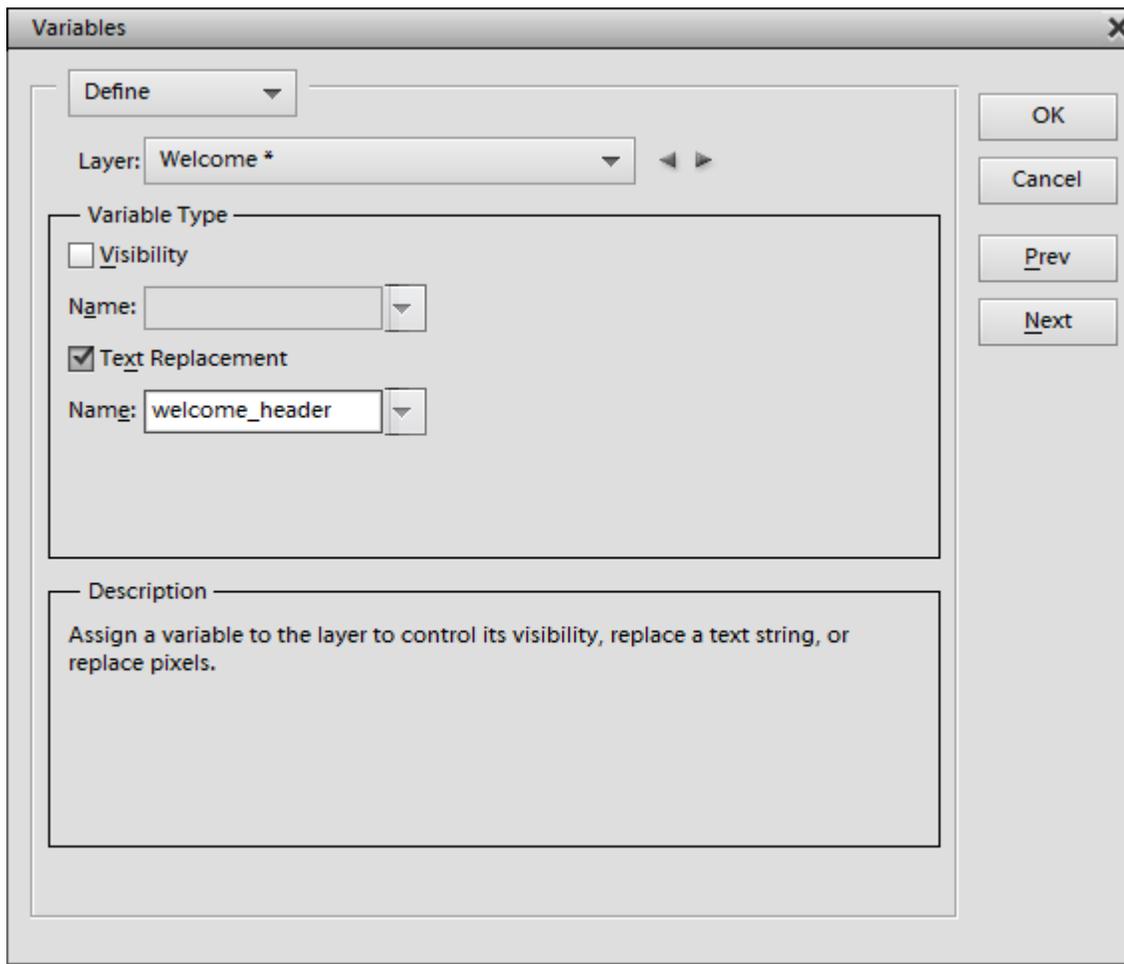
4. Im Bereich „Variablentyp“, klicken Sie auf „Pixelersetzung“. Im Feld „Name“ geben Sie einen sinnvollen Namen ein, z. B. „welcome\_image“ (Willkommen\_Bild).

Jetzt können wir das angezeigte Foto ändern, indem wir die Variable „welcome\_image“ modifizieren.





5. Wählen Sie die Ebene „Welcome“ aus und überprüfen Sie „Textersetzung“ als Variablentyp. Wir nennen die neue Variable „welcome\_header“ (Willkommens\_Kopfzeile). Ab jetzt hängen die Inhalte der Textebene von dem Wert der Variablen ab.



# Definieren eines Datensatzes

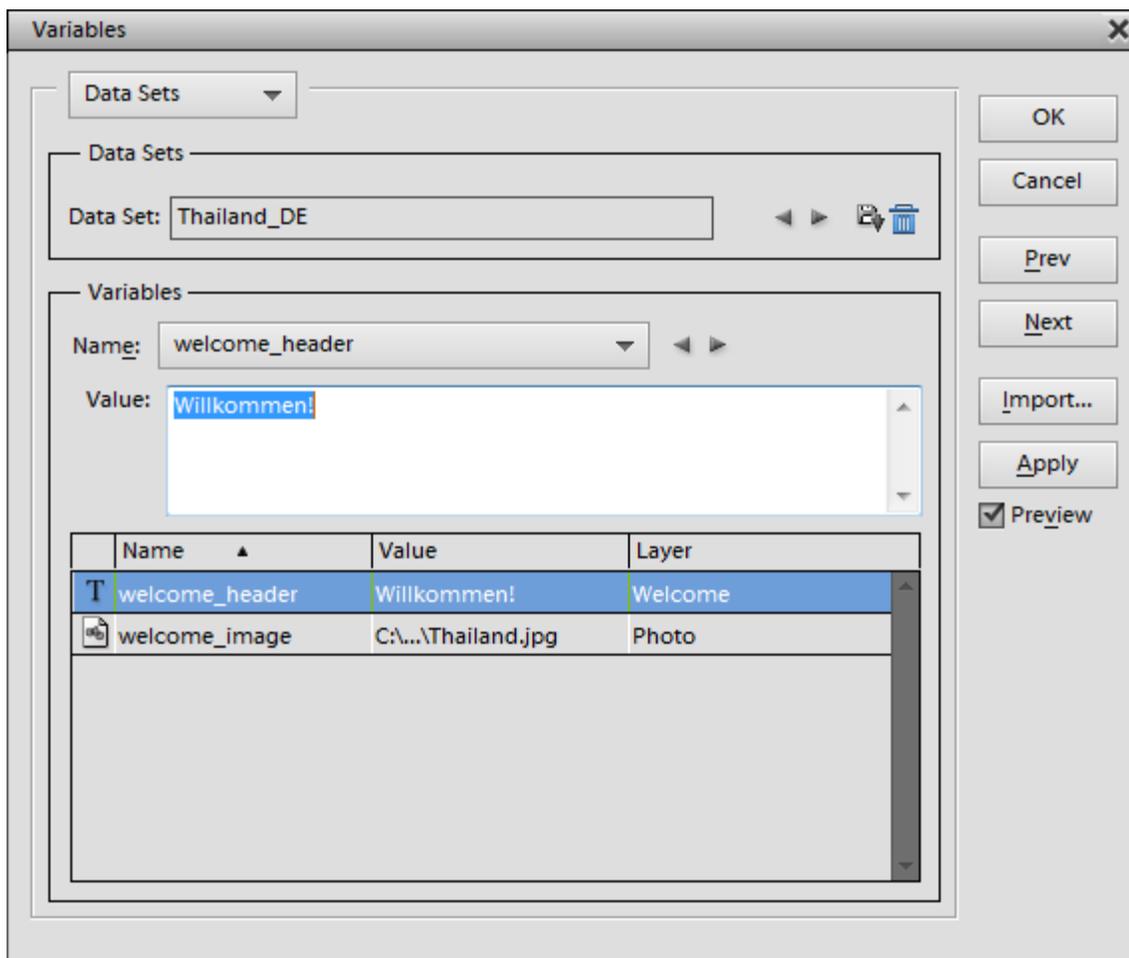
Jetzt müssen wir Photoshop Elements alle mögliche Kombinationen von Zielfotos und Willkommennachrichten mitteilen.

1. Beginnen Sie das Skript „Variable definieren“  (Define Variables).

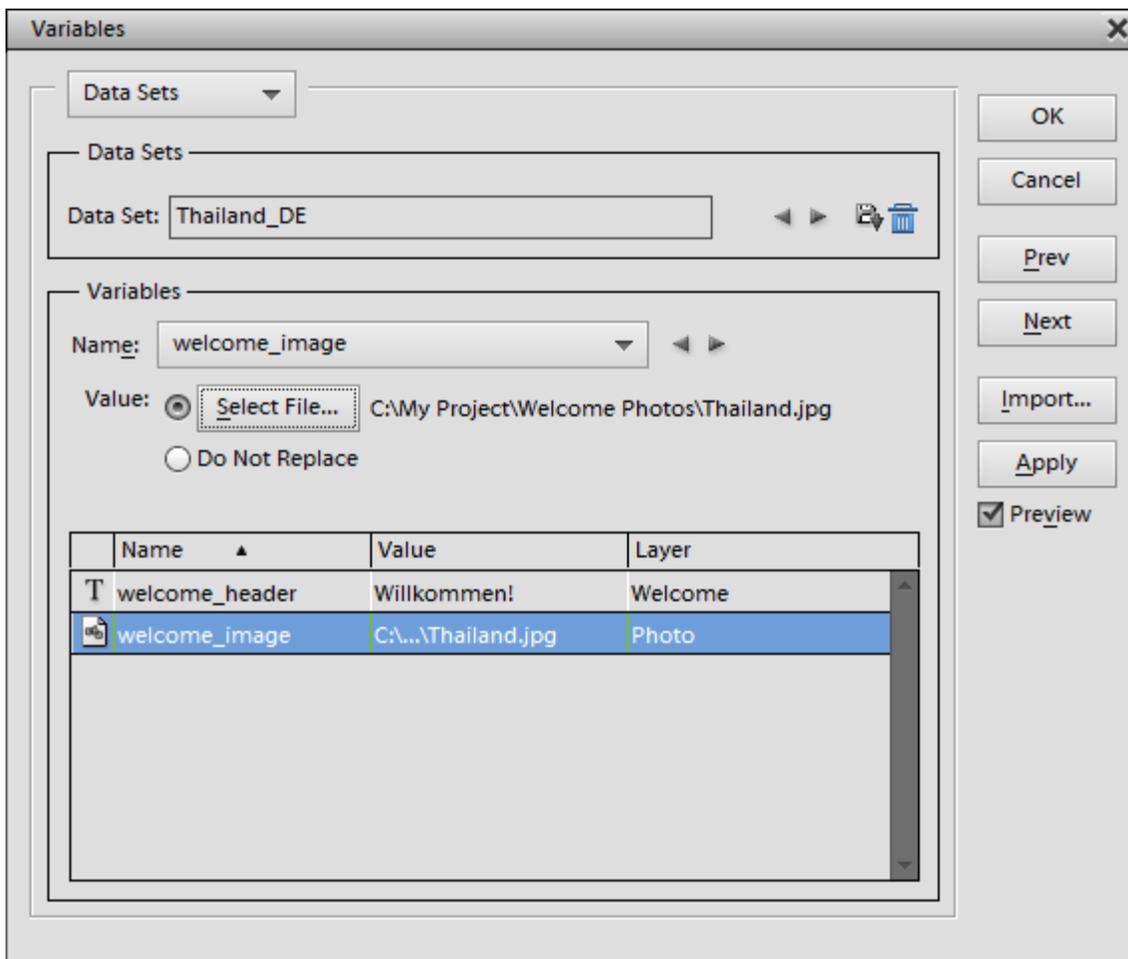
2. In dem obersten Menü des „Variablen“-Dialogfensters, wählen Sie das Element „Datensätze“ (Data Sets) aus.

3. In der Reihe „Datensätze“, klicken Sie auf  „Neuer Datensatz“. Geben Sie im Textfeld einen sinnvollen Namen für das erste Paar „Ziel\_Lokalisation“ ein. Im Beispiel unten bedeutet „Thailand\_DE“ eine Reise nach Thailand für deutschsprachige Touristen.

4. Im Bereich „Variablen“, wählen Sie „welcome\_header“ aus. Geben Sie dann den Nachrichtentext in das Feld „Wert“ ein.



5. Wählen Sie jetzt die Variable „welcome\_image“ aus, klicken Sie auf „Datei auswählen“ und suchen Sie die Bilddatei des aktuellen Ziels.



6. Erstellen Sie  einen neuen Datensatz und bestimmen Sie eine Kombination aus Zielfoto und Willkommenstext. Und so weiter ...

# Importieren von Datensätzen

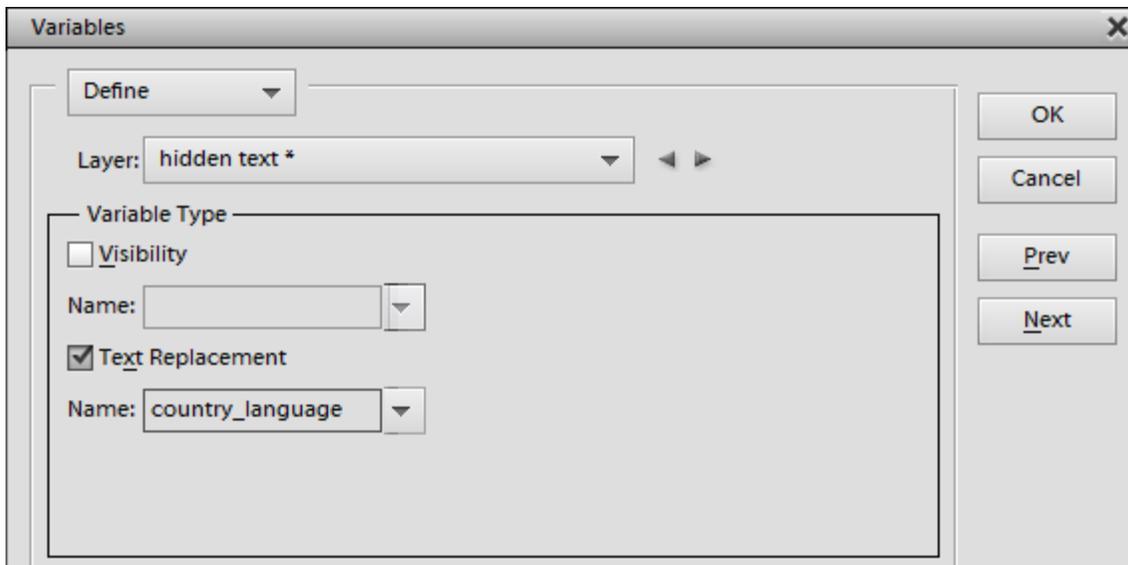
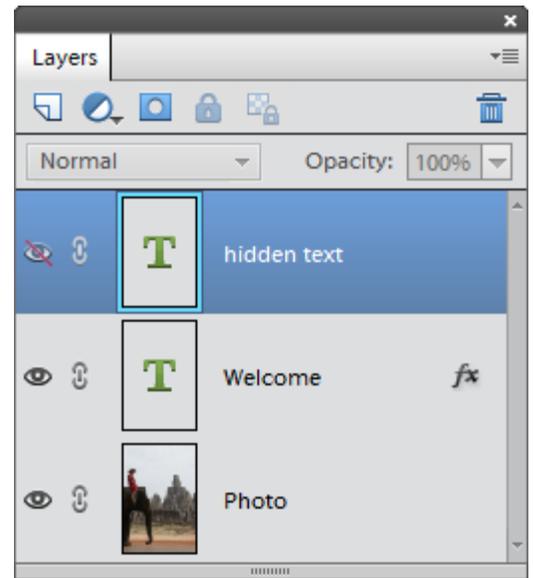
Das Erstellen von Datensätzen im Dialog „Variablen“ ist eine einfache, aber nicht sehr effektive Methode. Wenn Sie eine größere Anzahl an Datensätzen benötigen, sollten Sie eine Liste mit einem externen Text-Editor erstellen und die Liste dann in Photoshop Elements importieren.

Um Namen der importierten Sätze zu erhalten, benötigen wir evtl. eine zusätzliche Variable.

1. Erstellen Sie in dem Dokument eine neue Textebene (egal mit welchem Inhalt) und blenden Sie diese aus. Die Ebene nennen wir „hidden text“ (ausgeblendeter Text).

2. Öffnen Sie  den „Variablen“-Dialog, wählen Sie die Ebene „ausgeblendeter Text“ aus, stellen Sie den Variablentyp auf „Textersetzung“ und benennen Sie die neue Variable „Landes\_Sprache“.

Diese Variable hilft uns, die importierten Kombinationen aus Ziel und Lokalisation zu importieren.



3. Öffnen Sie jetzt eine beliebige Textbearbeitungsapp, erstellen Sie ein neues Dokument und geben Sie einen Text wie diesen in:

```
country_language, welcome_header, welcome_image  
  
kenya_en, Welcome!, c:\My Project\Welcome Photos\Kenya.jpg  
kenya_de, Willkommen!,c:\My Project\Welcome Photos\Kenya.jpg  
kenya_ru, Добро пожаловать!,c:\My Project\Welcome Photos\Kenya.jpg  
kenya_jp, ようこそ ,c:\My Project\Welcome Photos\Kenya.jpg  
  
thailand_en, Welcome!, c:\My Project\Welcome Photos\Thailand.jpg  
thailand_de, Willkommen!,c:\My Project\Welcome Photos\Thailand.jpg  
thailand_ru, Добро пожаловать!,c:\My Project\Welcome Photos\Thailand.jpg  
thailand_jp, ようこそ ,c:\My Project\Welcome Photos\Thailand.jpg  
...
```

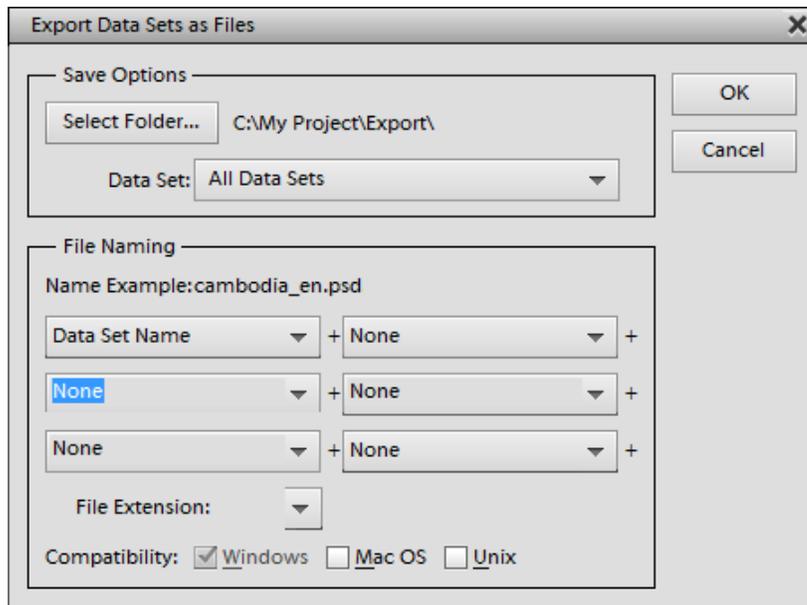
Hier ist die erste Zeile, die durch Komma getrennte Variablenamen enthält, genau wie im Dialog „Variablen“. (Nichtübereinstimmung der Variablenanzahl oder ein Fehler im Namen wird in einem Import-Fehler resultieren.)

Jede der unten stehenden Zeilen beinhaltet einen Satz mit Variablenwerten:  
Ziel\_Lokalisation, Willkommensnachricht, Weg zur Grafikdatei.

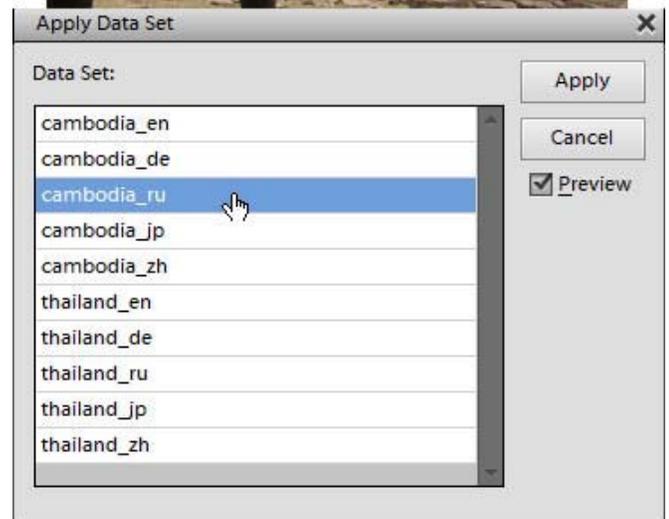
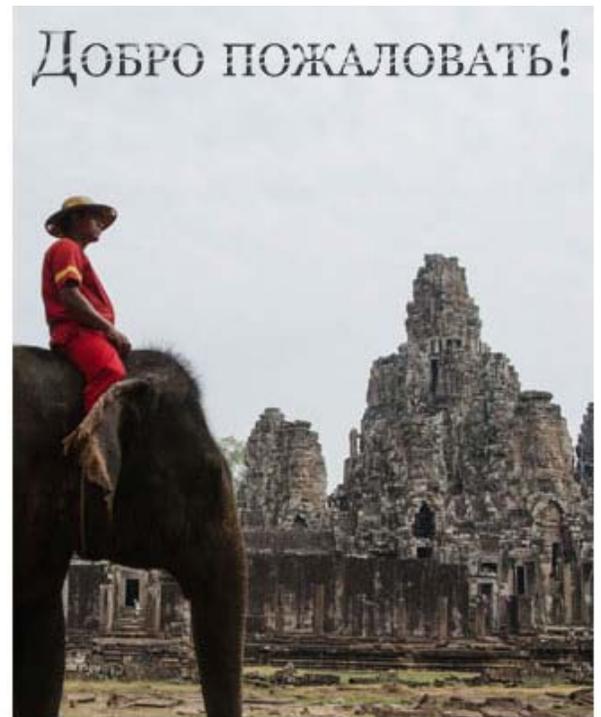
# Anwenden von Datensätzen

Wir haben viele Datensätze importiert und erstellt. Für was sind die gut?

1. Führen Sie das Skript  „Datensatz anwenden“ aus. Der Dialog, der sich öffnet, zeigt alle verfügbaren Datensätze an.
2. Klicken Sie auf „Vorschau“ (Preview). Sie können jetzt zwischen den Datensätzen hin- und herschalten, ohne das Dialogfenster schließen zu müssen.
3. Wenn Sie einen dieser Sätze in dem Quelldokument laden möchten, klicken Sie auf „Anwenden“ (Apply).
4. Um alle Designversionen auf einmal zu speichern, führen Sie das Skript  „Datensätze als Dateien exportieren“ aus.
5. Wählen Sie dann den Zielordner und Regeln für die Dateibenennung aus. Auf dem Screenshot wurden die Dateien nach dem Quelldatensatz benannt.



Wenn Sie auf „OK“ klicken, speichert PSE die generierten Bilder als PSD-Dateien in einen bestimmten Ordner. Für eine schnelle Umwandlung dieser Dateien in ein webfreundliches Format, sollten Sie die „Stapelverarbeitung“ berücksichtigen.

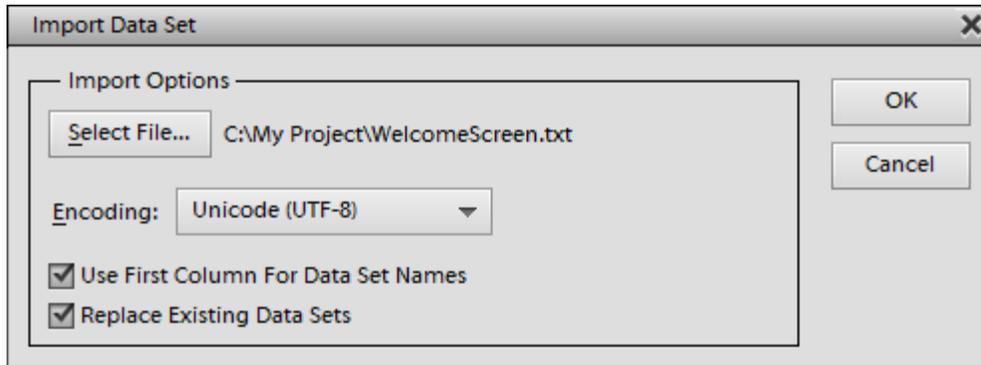


4. Wenn die Liste mit Datensätzen fertig ist, speichern Sie diese als .txt-Datei. Falls das Dokument nicht-lateinische Schriftzeichen enthält, vergewissern Sie sich, dass Sie die richtige Kodierung auswählen, z. B. UTF-8.

5. Kehren Sie zum PSE-Editor zurück und führen Sie das Skript  „Datensätze importieren“ aus. Im Dialog, der sich öffnet, suchen Sie nach der Datei, die Sie in Schritt 4 gespeichert haben.

6. Im nächsten Dialog, vergewissern Sie sich bitte, dass:

- die richtige Kodierung ausgewählt wurde (die „automatische“ Option kann evtl. nicht funktionieren).
- „Erste Spalte für Datensatznamen verwenden“ angeklickt ist. (Deswegen wurde die Variable „Land\_Sprache“ erstellt.)
- „Vorhandene Datensätze ersetzen“ ausgewählt wurde.



Klicken Sie auf „OK“ und – falls alles richtig ausgeführt wurde – die importierten Datensätze werden in Ihrem Dokument erscheinen. Sie finden diese jetzt im Dialog „Variablen“.

# Skriptenverwaltung

Werfen wir einen Blick auf die Möglichkeiten der Skriptenverwaltung im Katalog von Elements+.

Um dem Katalog ein neues Skript hinzuzufügen, wählen Sie im Dropdown-Menü die Kategorie, klicken Sie auf **+** „Hinzufügen“ und suchen Sie auf Ihrem Computer die benötigte JS- oder JSX-Datei.

Wollen Sie die Informationen zu einem Skript lesen (Abb. 1), wählen Sie es in der Liste aus und klicken Sie auf den **i** „Info“-Knopf. Wenn die Datei mit den Skriptinformationen fehlt, dann bleibt der Knopf inaktiv.

Wenn Sie ein Skript in die Kategorie „Favoriten“ eintragen wollen, wählen Sie es in der Liste aus und klicken Sie auf den Knopf **★** „Favoriten“.

Mit dem Knopf **fx** können Sie das ausgewählte Skript in das Effekte-Bedienfeld aufnehmen.

Für das Umbenennen eines Skriptes gibt es den Knopf **/** „Umbenennen“.

Mit einem Klick auf den Knopf **🗑️** „Löschen“ können Sie das Skript aus dem Katalog entfernen.

Wollen Sie eine neue Kategorie in den Katalog einfügen, klicken Sie auf **📁** „Kategorie hinzufügen/entfernen“, und geben Sie den Namen des neuen Ordners ein.

Um eine Kategorie zu entfernen, wählen Sie sie im Dropdown-Menü aus, entfernen Sie alle Skripten, die sie enthält, und klicken Sie auf **📁** „Kategorie hinzufügen/entfernen“. Nichtleere Kategorien können nicht entfernt werden.

Außerdem können Sie die Skripten mit Hilfe eines beliebigen Dateimanagers verwalten. Der Katalog von E+ befindet sich im Verzeichnis „C: > Elements+ > 11.0 > Scripts“ (Abb. 2).

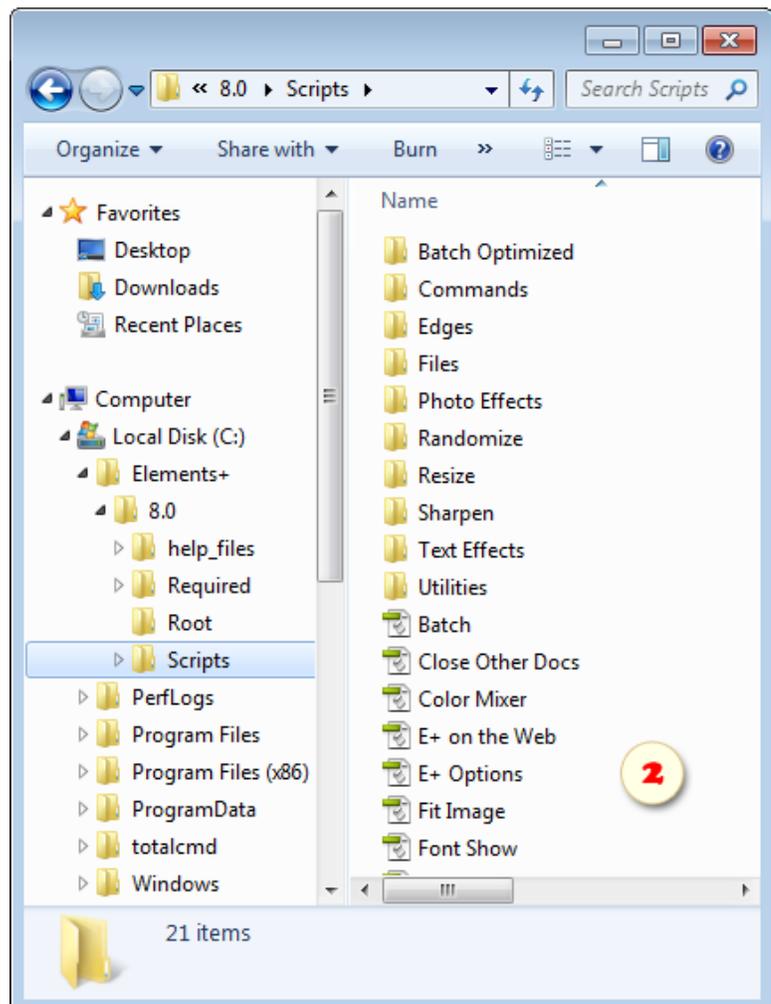
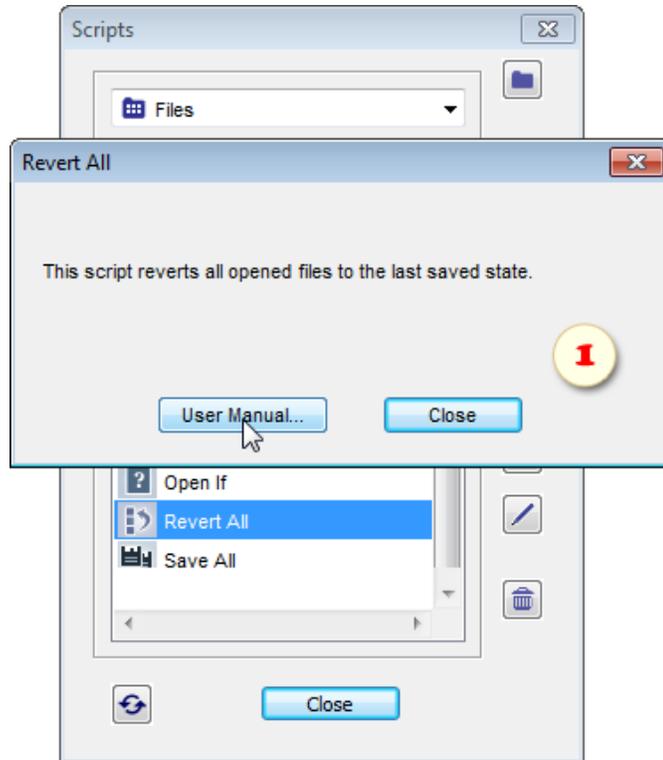
Um eine neue Kategorie zu erstellen, genügt es im Ordner „Scripts“ ein Unterverzeichnis mit dem entsprechenden Kategorienamen anzulegen.

Neue Skripten werden in den Katalog eingefügt, indem man die JS- oder JSX-Dateien in das Unterverzeichnis im Ordner „Scripts“ kopiert.

Um ein Skript in die Kategorie „Favoriten“ aufzunehmen, kopieren Sie die entsprechende Datei aus dem Unterordner in den Wurzelordner des Kataloges, d. h. unmittelbar in den Ordner „Scripts“.

Für die Speicherung der Anwendereinstellungen verwendet jedes Skript eine eigene INI-Datei, die sich im Ordner „C: > Elements+ > 11.0 > Required > ini“ befindet. In einigen Fällen kann ein Fehler oder ein Beschädigung dieser Datei zur Funktionsuntüchtigkeit des Skriptes führen. Dieses Problem lässt sich durch Entfernen der entsprechenden INI-Datei beheben.

Wenn beispielsweise der Dialog „Meta-Stempel“ nicht mehr funktioniert, gehen Sie in den Ordner „ini“ und



entfernen Sie die Datei „Meta Stamp.ini“.

Man kann im Voreinstellungsdiallog von E+ auch die INI-Dateien aller Skripten auf einmal entfernen:

- Starten Sie das Skript „Optionen Elements+“ (E+ Options).
- In dem Dialogfenster, das sich öffnet, klicken Sie auf  „Alles zurücksetzen“.

## Skriptenstart aus dem Tray (nur Windows)

Wie bereits gesagt, ist der Aufruf der Skripten über das Effekte-Bedienfeld mit einigen Einschränkungen verbunden. Außerdem erscheinen in PSE 11 für Windows beim Ziehen des Skriptdialogfensters über das Bildfenster Artefakte, die nicht zu beheben sind. Man kann diese Probleme umgehen, wenn man das Skript aus dem E+-Menü im Tray startet.

1. Um das Tray-Menü zu installieren, gehen Sie in den Ordner „C:\Elements+\11.0“ und starten Sie die Datei „e+11\_tray-menu-setup.exe“.
2. Starten\* Sie die Anwendung „Elements+ Menü“ (Start > Alle Programme > Elements+ > Elements+11 Menu).
3. Klicken Sie auf das Symbol  Elements+ im Tray und wählen Sie im Menü das gewünschte Skript aus (Abb. 1).

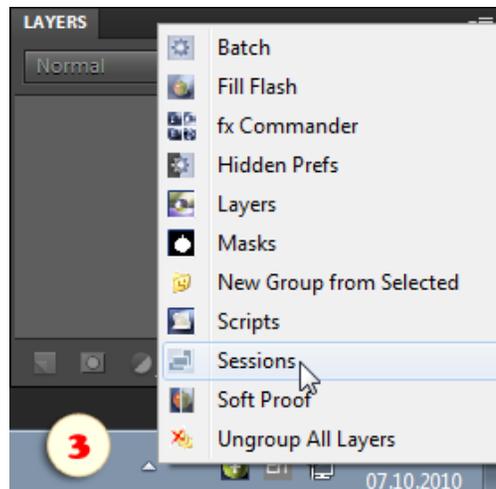
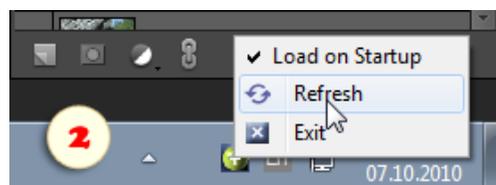
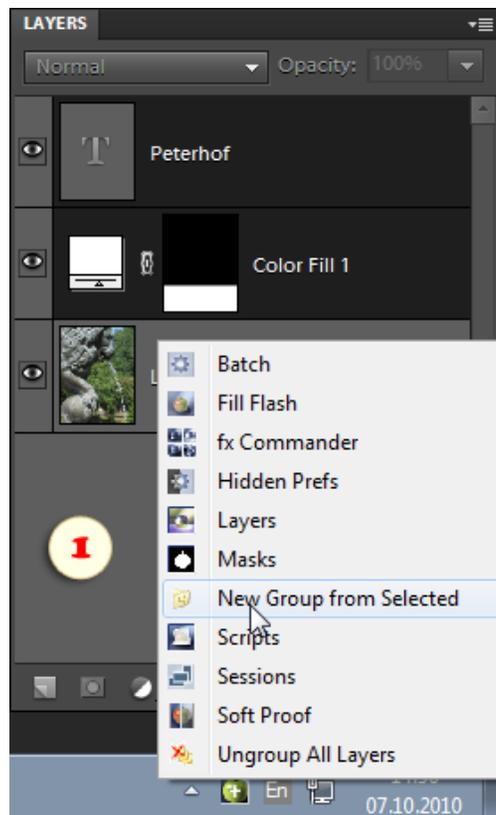
**Anmerkung 1:** Wenn Skripten in PSE nicht starten, müssen Sie die Dateierweiterung JSX mit der Anwendung Photoshop Elements Editor verbinden, so wie das hier erklärt wird. Der Standardpfad unter Windows lautet „C:\Program Files\Adobe\Photoshop Elements 10\PhotoshopElementsEditor.exe“.

**\*Anmerkung 2:** Soll die Anwendung automatisch mit dem Start von Windows aufgerufen werden, dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das  Tray-Symbol und setzen Sie das Häkchen „Autostart“ (Abb. 2).

Als Voreinstellung enthält die Liste jene acht Skripten, die sich auch im Effekte-Bedienfeld befinden. Um den Menü-Inhalt zu ändern:

1. Öffnen Sie im „Windows-Explorer“ oder in einem anderen Dateimanager den Ordner „C:\Elements+\11.0\Tray Menu“.
2. Entfernen Sie selten und gar nicht benutzte Skripten.
3. Kopieren Sie in diesen Ordner die benötigten Skripten aus dem Skriptenverzeichnis von E+ (C:\Elements+\11.0\Scripts).
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Elements+-Symbol  im Tray und wählen Sie  „Aktualisieren“ (Abb. 2).

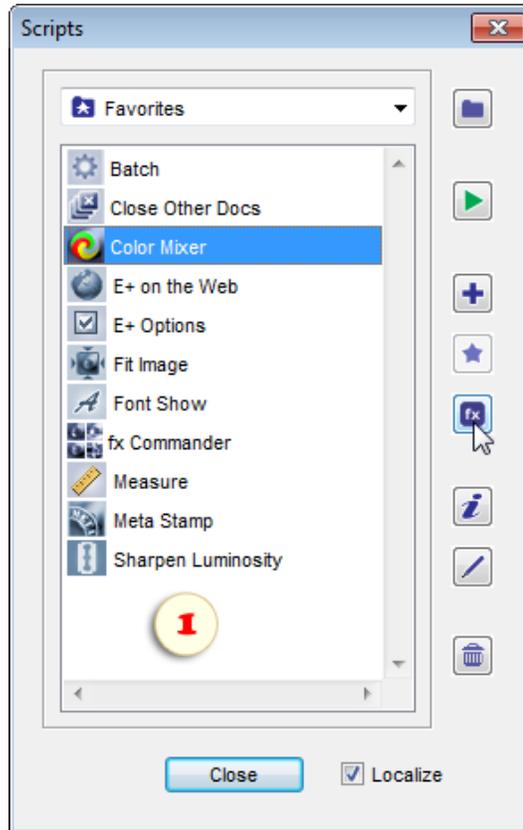
Der hier vorgeschlagene Weg, Skripten zu starten, erweitert ihre Anwendungsmöglichkeiten bedeutend. Beispielsweise können Sie mehrere im Ebenen-Bedienfeld ausgewählte Elemente gruppieren (Abb. 1) und die Stapelverarbeitung oder den Sitzungsmanager starten, ohne ein Dokument geöffnet zu haben (Abb. 3).



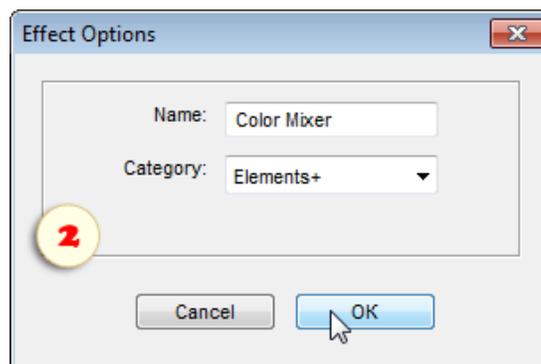
# Einfügen von Skripten aus dem E+-Katalog in das Effekte-Bedienfeld

Sie können die öfter benötigten Skripten aus dem Katalog von E+ unmittelbar in das Effekte-Bedienfeld einfügen. Danach können Sie sie mit einem Doppelklick auf die jeweilige Skriptminiatur starten.

1. Öffnen Sie den Dialog „Skripten“, wählen Sie in der Liste das benötigte Skript aus und klicken Sie auf . In dem Beispiel auf Screenshot 1 fügt der Autor das Skript „Farbmischer“ in das Effekte-Bedienfeld ein.



2. Im Dialogfenster, das erscheint, ändern Sie bei Bedarf die Bezeichnung und den Bereich, in dem der neue Effekt erscheinen soll. Klicken Sie auf „OK“.



3. Um hinzugefügte Befehle ins Effekte-Bedienfeld aufzunehmen:

- Schließen Sie Photoshop Elements
- Suchen Sie im Dateiverzeichnis ihres Computers den Ordner mit den Lokalisierungen von PSE
- Entfernen Sie die Datei „MediaDatabase.db3“ (die Cache-Datei von PSE)
- Starten Sie Photoshop Elements neu und warten Sie einige Minuten, bis das Programm seinen Cache umgeschrieben hat.

**Hinweis.** Wenn Sie die Cache-Datei nicht gleich finden können, starten Sie das Skript „fx Commander“, und verwenden Sie den Befehl „MediaDatabase finden“.

4. Öffnen Sie im Effekte-Bedienfeld die Registerkarte „Fotoeffekte“ und wählen Sie im Dropdown-Menü die Kategorie, der das neue

Skript angehören soll.

5. Klicken Sie zweimal auf die Miniatur des Skriptes, um es auszuführen.

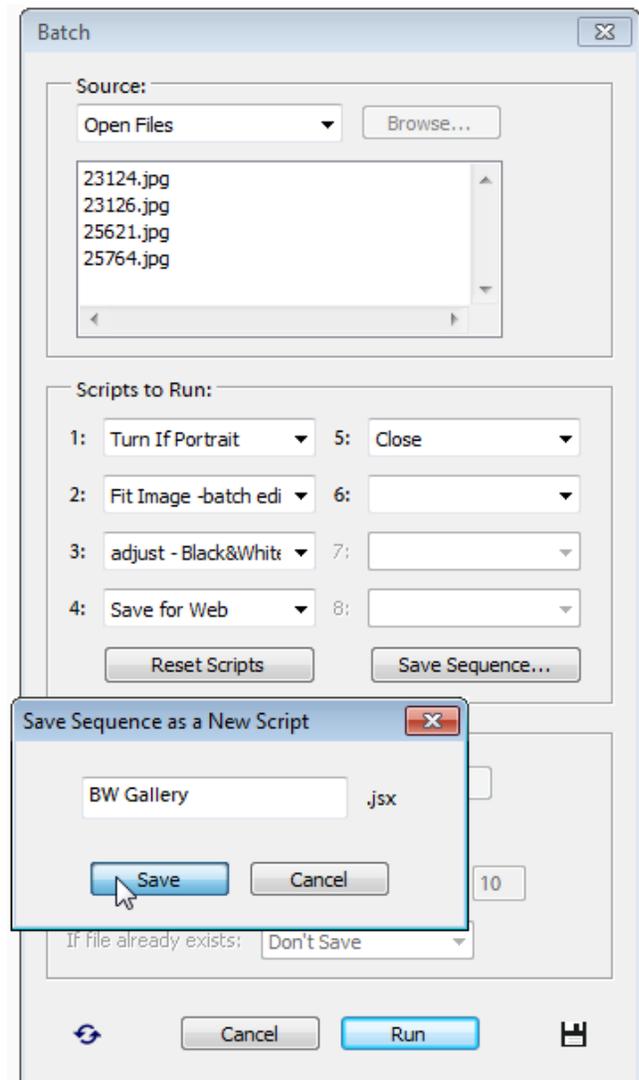
## Vereinigung von Skripten

Mit dem Werkzeug „Stapelverarbeitung“ können Sie eigenständige Skripten erstellen, indem Sie bereits vorhandene Skripten miteinander vereinen.

Dafür sind beliebige Skripten aus den Kategorien „Befehle“ und „Für Stapelverarbeitung“ geeignet, so wie übrigens auch die meisten anderen Skripten im Katalog von E+.

1. Beginnen Sie damit, dass Sie die benötigten Skripten in den Ordner „Batch Optimized“) **+** einfügen. Im Beispiel auf dem Screenshot wurde das Skript „adjust --Black&White Layer“ aus der Kategorie „Befehle“ übernommen.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster „Skripten“ und starten Sie das Skript „Stapelverarbeitung“.
3. Im Dropdown-Menü des Bereiches „Skripten zur Ausführung“ (Scripts to run) wählen Sie die Skripten in der Reihenfolge, in der sie ausgeführt werden sollen.
4. Klicken Sie auf „Folge speichern“ (Save Sequence).
5. Im neuen Dialogfenster geben Sie dem neuen Skript einen Namen und klicken Sie auf „Speichern“ (Screenshot).

Die so erstellten Skripten werden in der Kategorie „Für Stapelverarbeitung“ abgelegt (Ordner „C: > Elements+ > 11.0 > Scripts > Batch Optimized“).



# Weitere Skripten für PSE

Wenn Ihnen die Skripten aus dem Katalog von E+ nicht genügen, finden Sie im Internet eine große Anzahl Skripten für Photoshop. Zwar sind nicht alle mit PSE kompatibel, aber durch Versuch und Irrtum können Sie sicher funktionsfähige und zweckmäßige Werkzeuge bekommen.

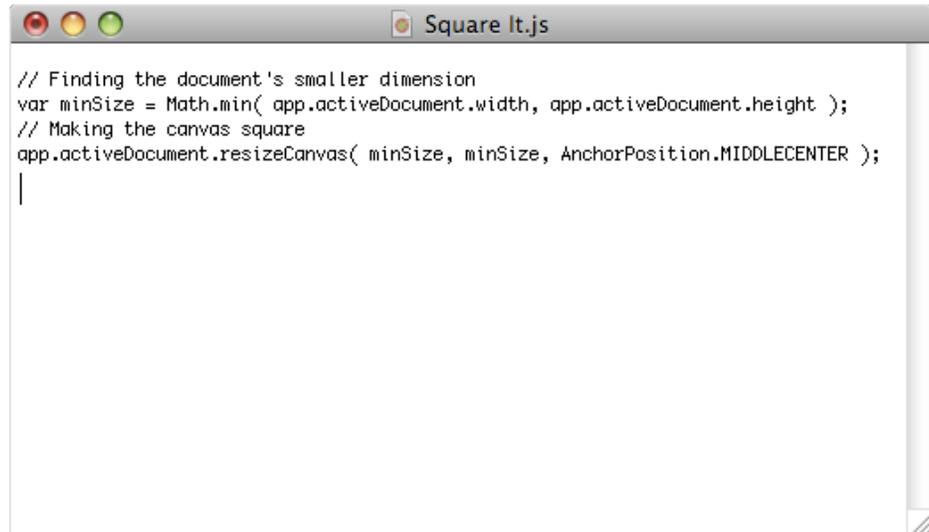
Eine der wichtigsten Skripten-Quellen ist Adobe Exchange. Die übrigen Skripten findet Google für Sie.

In einigen Fällen können Sie einfache Skripten generieren, wenn Sie mit Hilfe des Dialoges „Stapelverarbeitung“ die Reihenfolge vorhandener Skripten gespeichert haben.

Jedoch vergrößern sich Ihre Perspektiven bedeutend, wenn Sie nicht davor zurückschrecken, eigene Skripten in JavaScript zu schreiben (Screenshot).

Eine offizielle, wenn auch nicht sehr ausführliche Dokumentation zu diesem Thema können Sie auf der Seite des Photoshop Developer Center finden.

Außerdem existieren nichtoffizielle Gemeinschaften, unter denen die größte und wahrscheinlich einflussreichste PS-Scripts.com ist. Dort finden Sie sowohl Antwort auf beliebige Fragen als auch Code-Fragmente, die von ihren Entwicklern großzügigerweise frei veröffentlicht werden.



```
// Finding the document's smaller dimension
var minSize = Math.min( app.activeDocument.width, app.activeDocument.height );
// Making the canvas square
app.activeDocument.resizeCanvas( minSize, minSize, AnchorPosition.MIDDLECENTER );
|
```