

## **PhotoLine Kurz-Tipps**

Erstellt mit Version 16.11

Hier sind einige Anmerkungen und Tipps zu PhotoLine. Das sind Sachen, die mir Probleme bereitet, oder auch geholfen haben. Da bin ich leider meist nicht selber drauf gekommen, der Dank gebührt also denen, die mir diese Tipps gegeben haben.

## Inhaltsverzeichnis

Übersetzungen.....	3
Fehlende Arbeitsebenen.....	4
Der Attribute-Dialog.....	4
Negative Werte.....	5
Mehr als 100%.....	5
Klarheit.....	6
Weichere Pinsel.....	6
Farbkanäle tauschen.....	7
Schnittmasken.....	7
Ebenen verlustfrei skalieren und drehen.....	8
Ebenen fixieren.....	8
Aktionen und der Einfügerand bei Masken (Auswahlen).....	9
Aktionen, Vektorebenen und Farbe.....	9
Schwellenwert.....	10
nik Color Efex 2.....	10
Speicherformat.....	11
PLD-Format Einstellungen.....	11
Vorgaben für Dateiformate.....	12
Einstellungen speichern.....	12
Bestehende Auswahl automatisch in Arbeitsebene übernehmen.....	13
Größe neu erzeugter Ebenen.....	13
Neue Ebene oberhalb einer Arbeitsebene.....	14

# Übersetzungen

Jedes Programm benutzt zum Teil eigene Namen für bestimmte Werkzeuge. Das kann am Anfang etwas verwirrend sein. Zum Teil befürchtet man sogar, daß die eine oder andere Funktion gar nicht vorhanden ist.

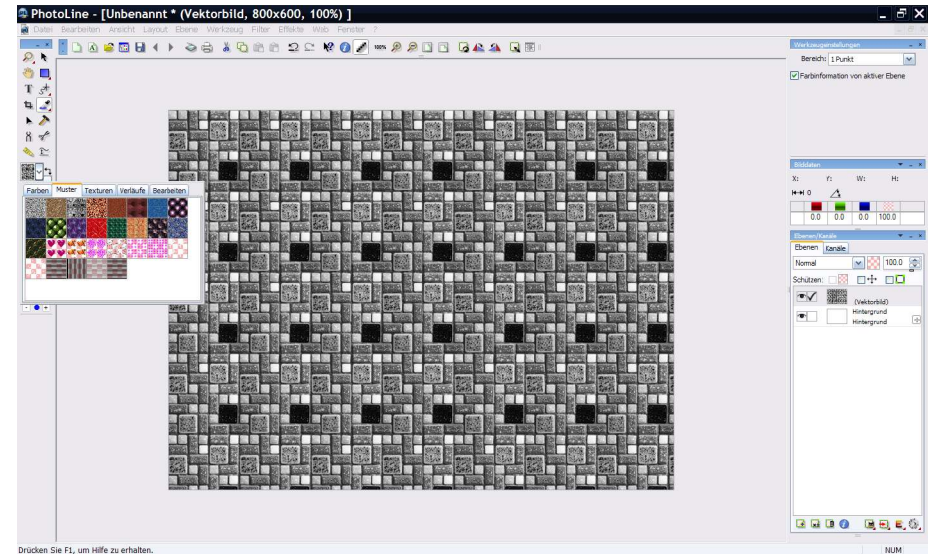
Hier ein paar der wichtigsten Übersetzungen. Alle Angaben ohne Gewähr, weil ich mich mit Gimp und PS noch weniger auskenne, als mit PhotoLine.

<b>PhotoLine</b>	<b>Gimp</b>	<b>Photoshop</b>
Arbeitsebene	-	Einstellebene
Automaske	Zauberstab	Zauberstab
Darstellungsmodus	Modus	Füllmethode
Ebenenintensität	Deckkraft	Deckkraft
Falschfarben	Abbilden auf Farbverlauf	Verlaufsumsetzung
Gradationskurven	Kurven	Gradationskurven
Histogrammkorrektur	Werte	Tonwertkorrektur
Kopierpinsel	Klonen	Kopierstempel
Maske	Auswahl	Auswahl

## Fehlende Arbeitsebenen

In PhotoLine gibt es keine Arbeitsebenen für Volltonfarbe, Verlauf, oder Musterfüllung. Diese können aber sehr leicht durch eine Vektorebene ersetzt werden.

*Layout > Vektor > Neue Vektorebene einpassen*



## Der Attribute-Dialog

Dieser Dialog ist etwas, das man aus anderen Bildbearbeitungsprogrammen nicht kennt. Daher unterschätzt man die Wichtigkeit dieses Dialoges zu Beginn leicht. Also ruhig mal einen Blick drauf werfen.

*Ansicht > Dialoge > Attribute*



## Negative Werte

In PhotoLine kann man viele Regler nicht nur von 0 - 100% verstellen. Manchmal sind negative Werte möglich, die den Effekt umkehren. Ein Weichzeichner mit negativen Werten bei der Intensität schärft, ein Scharfzeichner mit negativen Werten sorgt für Unschärfe.



## Mehr als 100%

Das geht auch manchmal. Das verstärkt den Effekt. Statt z. B. eine Arbeitsebene zu duplizieren, um den Effekt zu verdoppeln, kann man die Ebenenintensität auch auf 200% stellen.

## Klarheit

Ein nützlicher Filter, der in PhotoLine leider fehlt. Ein ähnlicher Effekt kann aber sehr leicht erzielt werden, indem man den Filter "Median" mit negativer Intensität benutzt. Das geht dann sogar per Arbeitsebene.

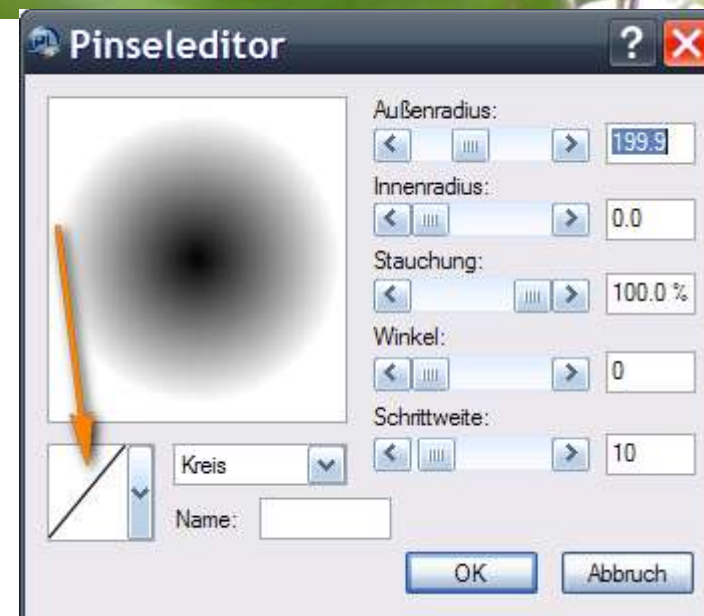
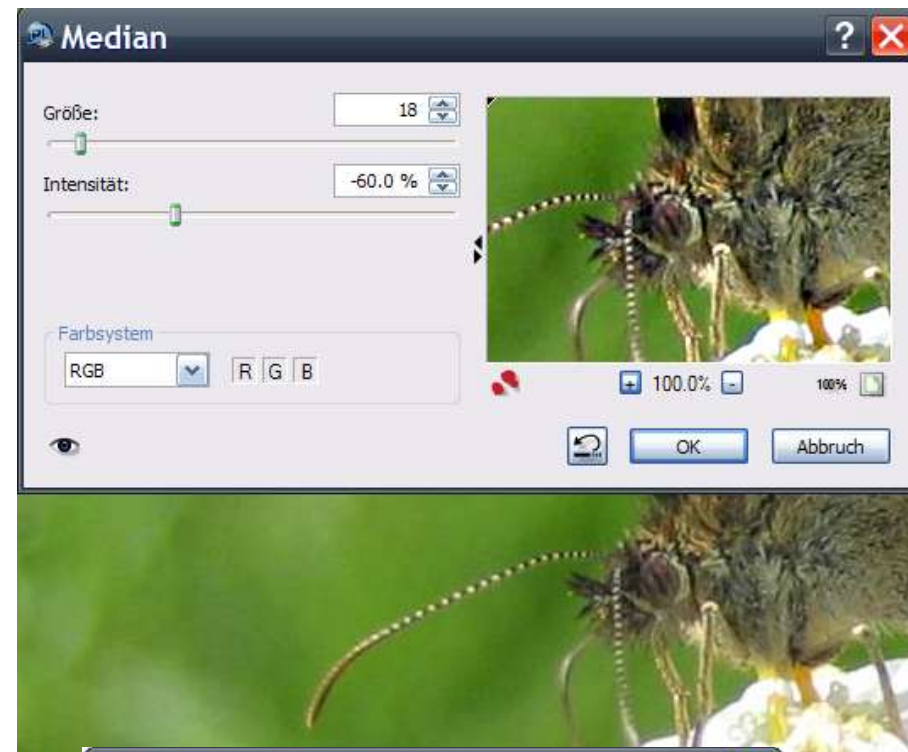
**Filter > Sonstige > Median** oder  
**Ebene > Neue Arbeitsebene > Median**

## Weichere Pinsel

Wem die Pinsel in PhotoLine nicht weich genug sind, der kann im Pinseleditor die Kurve für den Übergang ändern.

So lassen sich weichere oder härtere Übergänge erzeugen, oder auch Effektpinsel erstellen.

Einfacher Klick auf den Pfeil öffnet eine Liste mit vorgefertigten Kurven, Doppelklick auf die Kurve und man kann die Kurve selber festlegen.



## Farbkanäle tauschen

Die Funktion "Farbkanäle tauschen" kann mehr, als nur ein wenig die RGB-Kanäle herumzuschubsen. Damit kann man z. B. auch Masken (Auswahlen) erstellen.

**Werkzeug > Farbkanäle tauschen**

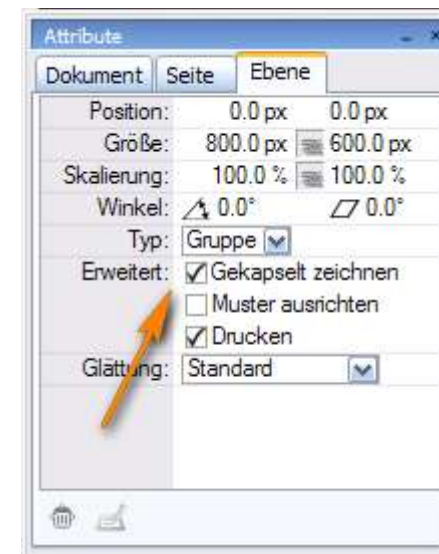
Das ist leider falsch. Es gibt Schnittmasken in PhotoLine. Gab es die schon immer, oder wurden die irgendwann mal eingefügt, ohne daß ich es gemerkt habe? Egal, einfach die Ebene auf die Zielebene ziehen und man hat eine Schnittmaske, oder in Version 16.51 beim Erstellen der Ebene im Dialog "Mit Vorgänger gruppieren" anklicken.



## Schnittmasken

Eine Schnittmaske gibt es in PhotoLine leider nicht.

Wenn man einen Effekt wie z. B. eine Arbeitsebene auf eine andere Ebene beschränken will, kann man diese Ebenen gruppieren und die Gruppe dann im Attribute-Dialog auf "Gekapselt zeichnen" setzen. Diese Gruppe wird dann wie ein separates Bild behandelt.

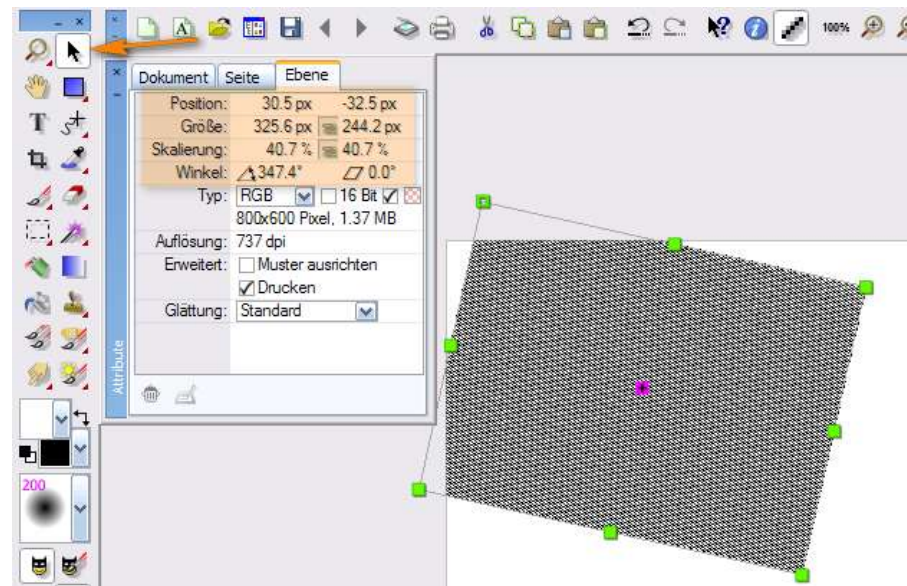




## Ebenen verlustfrei skalieren und drehen

Ebenen werden mit dem *Ebenenwerkzeug* in der Werkzeugleiste verlustfrei skaliert (nicht aber über den Menübefehl "Ebene skalieren"). Dies sieht man im Attribute-Dialog, wo man auch ein paar Werte direkt eingeben kann. Das hat den Vorteil, daß man die Ebene mehrmals verändern kann, ohne mehrfachen Qualitätsverlust befürchten zu müssen.

Wenn man auf so einer Ebene dann mit dem Pinsel malt, wird dieser übrigens auch entsprechend verzerrt dargestellt. Das ist normal. Wenn das nicht gewünscht wird, siehe nächster Punkt.



## Ebenen fixieren

Will man eine Ebene in ihrem aktuellen Zustand festlegen, kann man diese fixieren. Dann werden alle Effekte und Änderungen angewandt. Eine verlustfreie Rückkehr zum Urzustand ist dann nicht mehr möglich, höchstens indem man die ganzen letzten Schritte rückgängig macht.

*Ebene > Ebene fixieren*



## **Aktionen und der Einfügerand bei Masken (Auswahlen)**

Der Einfügerand von Masken (Auswahlen) wird in Aktionen leider nicht mit aufgezeichnet, wenn dieser darin nicht tatsächlich verändert wird. Macht man also eine Aktion während der Einfügerand 0 war und spielt diese später ab, stimmt das Ergebnis nicht mehr, wenn zwischendurch der Einfügerand verstellt worden ist. Es kann hier helfen, den Einfügerand während der Aktion manuell auf 1 und dann gleich wieder auf 0 zu stellen, wenn man Masken (Auswahlen) benutzt.

## **Aktionen, Vektorebenen und Farbe**

Wenn man während einer Aktion eine Vektorebene erstellt und dann die Farbe derselben ändert, indem man durch Doppelklick die Vordergrundfarbe öffnet und einstellt, wird das nicht mit aufgezeichnet.

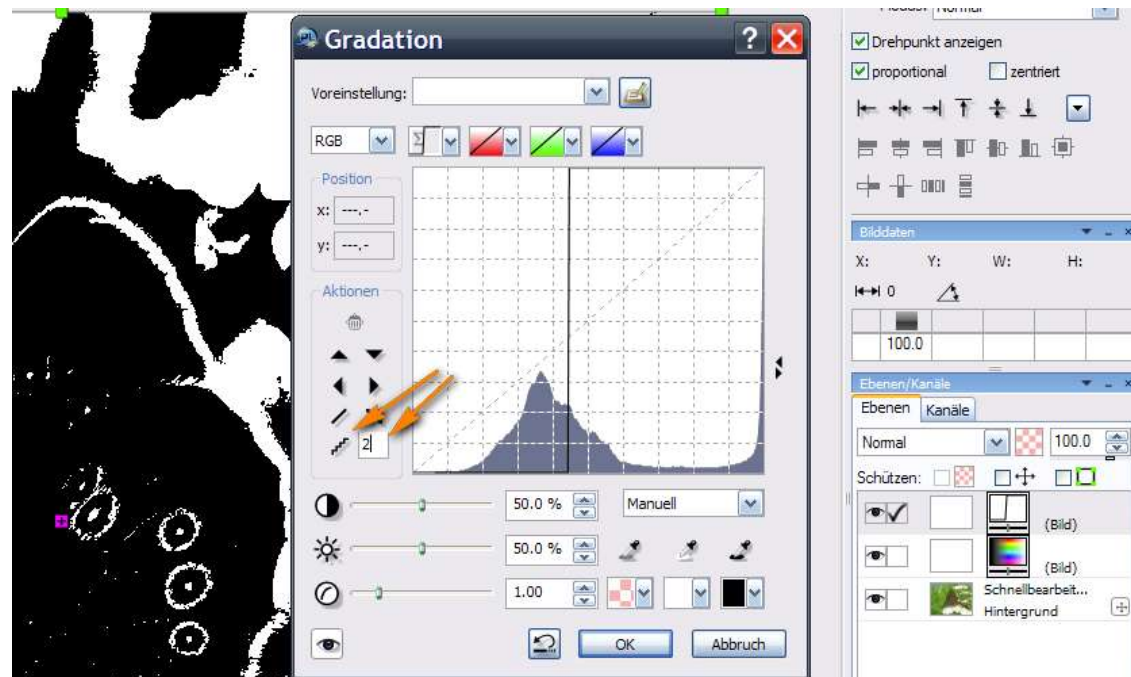
Es wird aber aufgezeichnet, wenn man vorher diese Farbe erstellt und in die Farbliste zieht und die Farbe während der Aufnahme aus der Farbliste holt. Das geht auch mit Verläufen.

*Ansicht > Listen > Farbliste*

## Schwellenwert

PhotoLine hat keine direkte Funktion für den Schwellenwert. Ersetzen kann man diese, indem man erst die Ebene entsättigt und dann eine Gradationskurve benutzt, wobei man hier im Kästchen links in der Mitte "2" eingibt und danach auf die treppenförmige Linie gleich daneben klickt. Mit den Pfeilen darüber kann man diese Linie dann verschieben. Das geht auch wie im Beispiel rechts mit Arbeitsebenen.

Wenn einem das zu umständlich ist, es existiert ein sehr gutes und kostenloses Plugin namens FineThreshold, welches sehr gute Ergebnisse bringt.



## nik Color Efex 2

Wer sich die Version 2 von nik Color Efex gekauft hat, wird möglicherweise feststellen, daß es manchmal bei den S/W-Filtern zu Problemen kommen kann. Color Efex 2 verträgt sich nicht mit 16bit Bildern, welche die Eigenschaft "Transparenz" haben. Also einfach im Attribute-Dialog das Häkchen bei Transparenz entfernen und es sollte funktionieren.

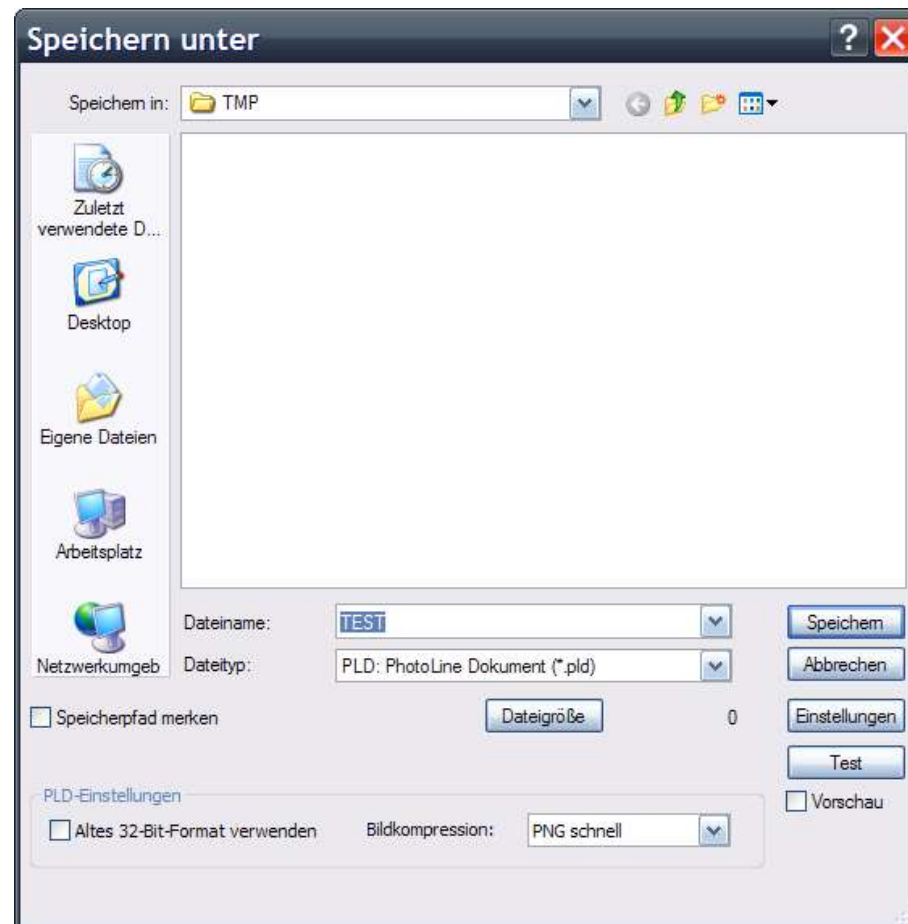
## Speicherformat

PhotoLine bietet die gängigen Speicherformate an. Bei aufwendigen Bearbeitungen mit mehreren Ebenen ect. sollte man das Bild zweimal speichern. Einmal im bevorzugten Speicherformat (das dürfte in der Regel JPG sein, oder bei Qualitätsfetischisten mit großer Festplatte auch TIF), damit man die Bilder in anderen Programmen öffnen und ansehen kann und zusätzlich im PLD-Format. Im PLD-Format bleiben Ebenen erhalten, man kann also später genau an diesem Punkt weitermachen. Nur die Rückgängig-Schritte werden nicht mit gespeichert. Das ist aber immer so.

## PLD-Format Einstellungen

Bei PLD hat sich für mich die Einstellung "PNG schnell" bei Bildkompression am besten bewährt. Die Dateigröße wird je nach Bild wesentlich kleiner als bei unkomprimiert. "PNG stark" hat in meinen Versuchen kaum Größenvorteile gebracht, kostet aber zum Teil mehr Rechenleistung und somit auch mehr Zeit.

Die Funktion "Altes 32-Bit-Format verwenden" ist nur dann nötig, wenn man PLD-Dateien mit Nutzern älterer PhotoLine Versionen tauschen möchte.

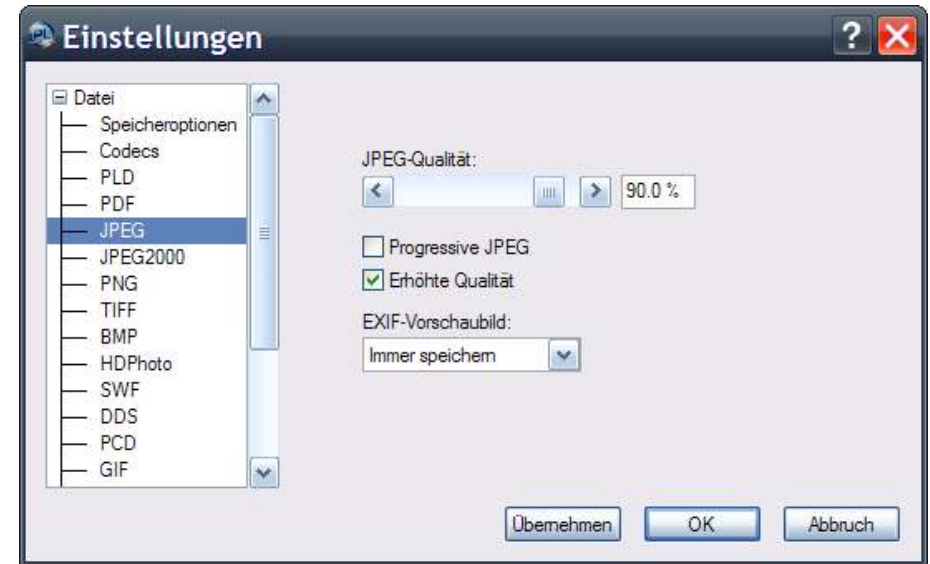


## Vorgaben für Dateiformate

Wer für manche Dateiformate andere Voreinstellungen benutzen möchte als PhotoLine standardmäßig anbietet, muß das nicht bei jedem Speichern ändern. Das kann in den Einstellungen eingestellt werden.

**Bearbeiten > Einstellungen**

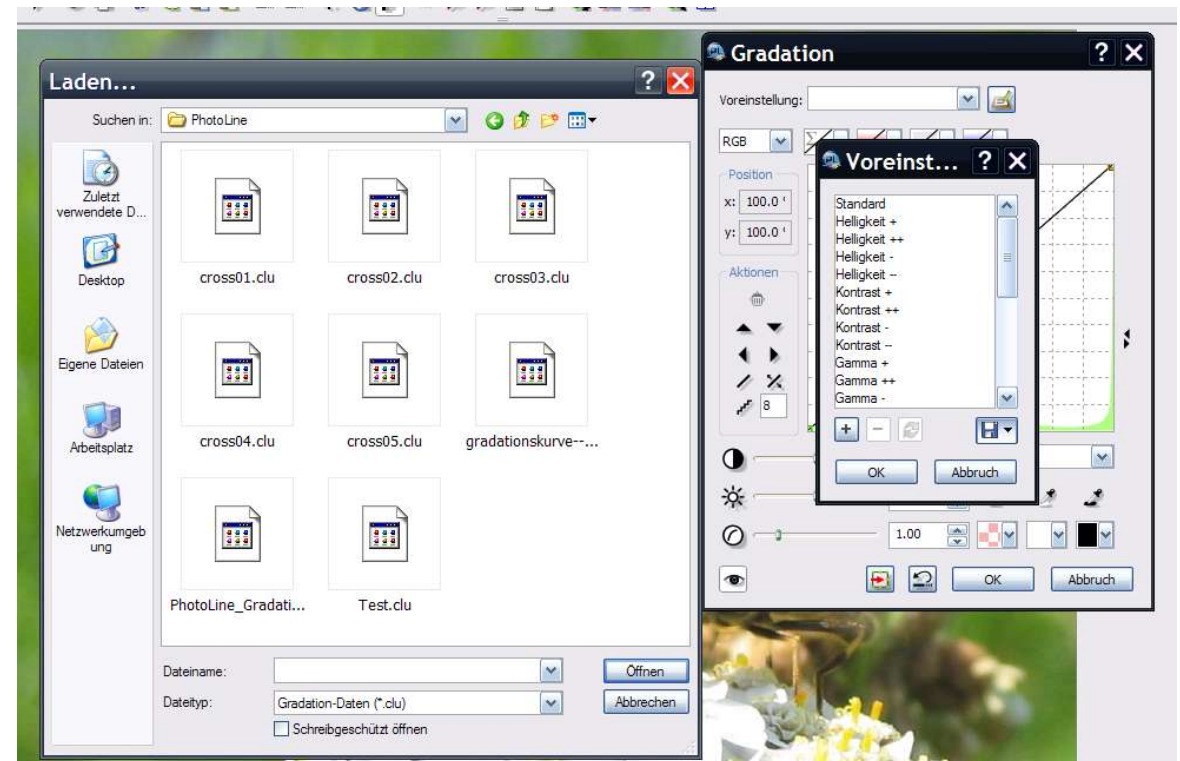
Rubrik "Datei"



## Einstellungen speichern

PhotoLine bietet bei vielen Einstellungen die Möglichkeit, diese zu speichern, wie im nebenstehenden Beispiel bei der Gradationskurve. Damit kann man diese Einstellungen sichern und z. B. auf einen neuen PC übertragen. Man kann Einstellungen so auch mit anderen PhotoLine-Nutzern tauschen.

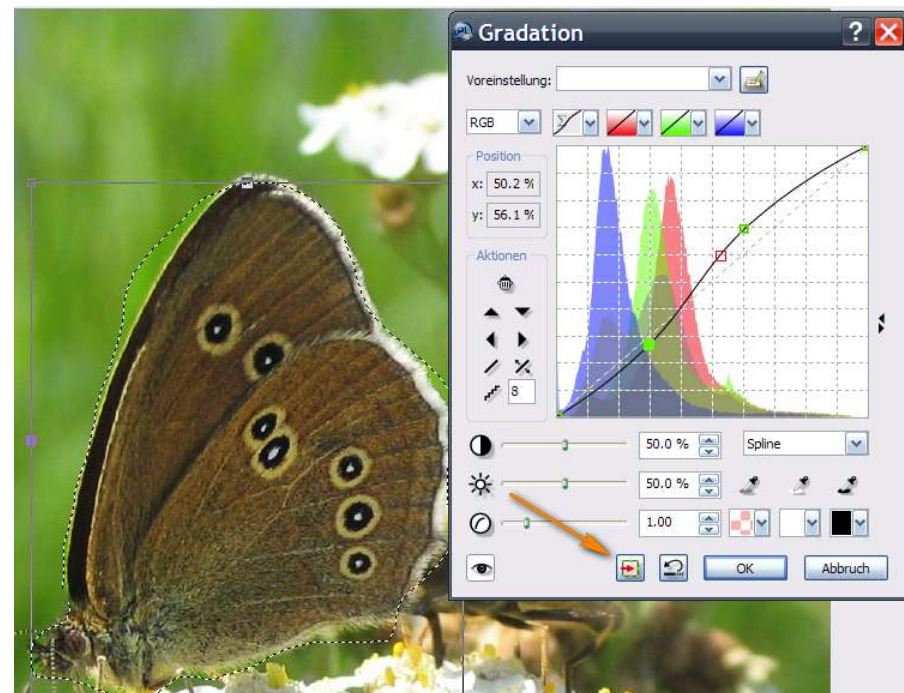
Ich habe mir einen eigenen Ordner für PhotoLine angelegt, wo ich diese ganzen gesammelten Vorgaben speichere. Gradationskurven, Farblisten, Verläufe, Aktionen, etc.



## Bestehende Auswahl automatisch in Arbeitsebene übernehmen

Hat man eine Maske (Auswahl) erstellt und fügt dann eine Arbeitsebene ein, wird diese Maske (Auswahl) ignoriert. Man kann danach natürlich einfach die Ebenenmaske, die automatisch mit erzeugt wird, entsprechend der Maske einfärben.

Wenn die oberste Ebene eine Pixelebene ist, kann man auch den entsprechenden Filter direkt auswählen, z. B. Werkzeug > Gradation. Dann wird die Maske (Auswahl) berücksichtigt. Wenn man dort dann statt auf OK auf "Arbeitsebene erzeugen" klickt, hat man eine Arbeitsebene, bei der auf der Ebenenmaske die aktuelle Maske (Auswahl) berücksichtigt wurde.



## Größe neu erzeugter Ebenen

PhotoLine paßt neu eingefügte Ebenen automatisch an die Größe der darunter liegenden Ebene an. Wenn man ein kleines Objekt einfügt und danach eine Arbeitsebene für das ganze Bild erzeugen will, ist das etwas lästig, da die Arbeitsebene dann nur für den Bereich des kleinen Objekts darunter wirkt.

Lösung ist, entweder die Position und Größe manuell beim erzeugen der Arbeitsebene im ersten Dialog einzugeben, oder die Hintergrundebene (oder eine andere Ebene passender Größe) zu markieren, die Arbeitsebene zu erzeugen, ohne Änderung zu bestätigen, dann die Arbeitsebene nach oben an die richtige Stelle zu schieben, per Doppelklick zu öffnen und dann erst die Einstellungen vorzunehmen. Man gewöhnt sich daran.

## Neue Ebene oberhalb einer Arbeitsebene

Wenn man eine neue, leere Ebene oberhalb einer Arbeitsebene einfügt, ist diese automatisch vom Typ "Graubild". Wenn man nicht aufpaßt und mit einer Farbe malen will, wundert man sich, warum die Farbe nur grau ist. Daran sollte man denken und im Dialog, mit dem man eine neue Ebene erzeugt, den Typ ändern, bevor man auf OK klickt. Natürlich kann man den Typ auch nachträglich im Attribute-Dialog ändern.

