

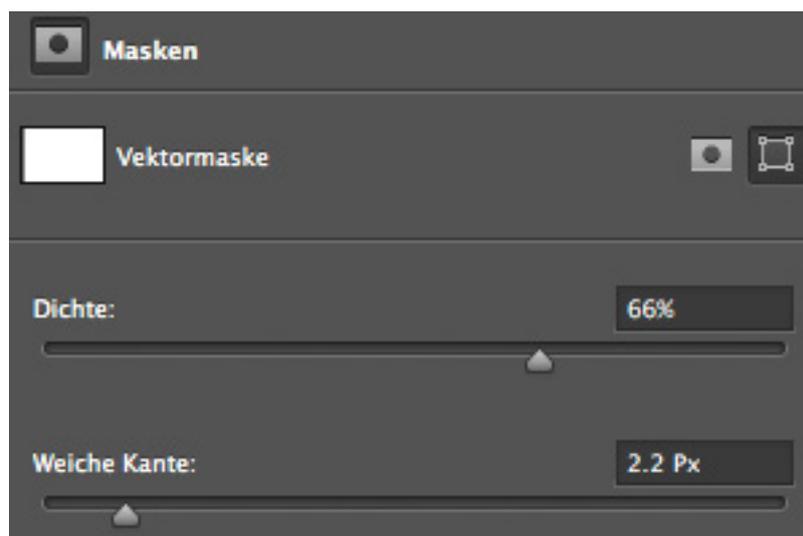
Vektormasken in Photoshop

Autor:

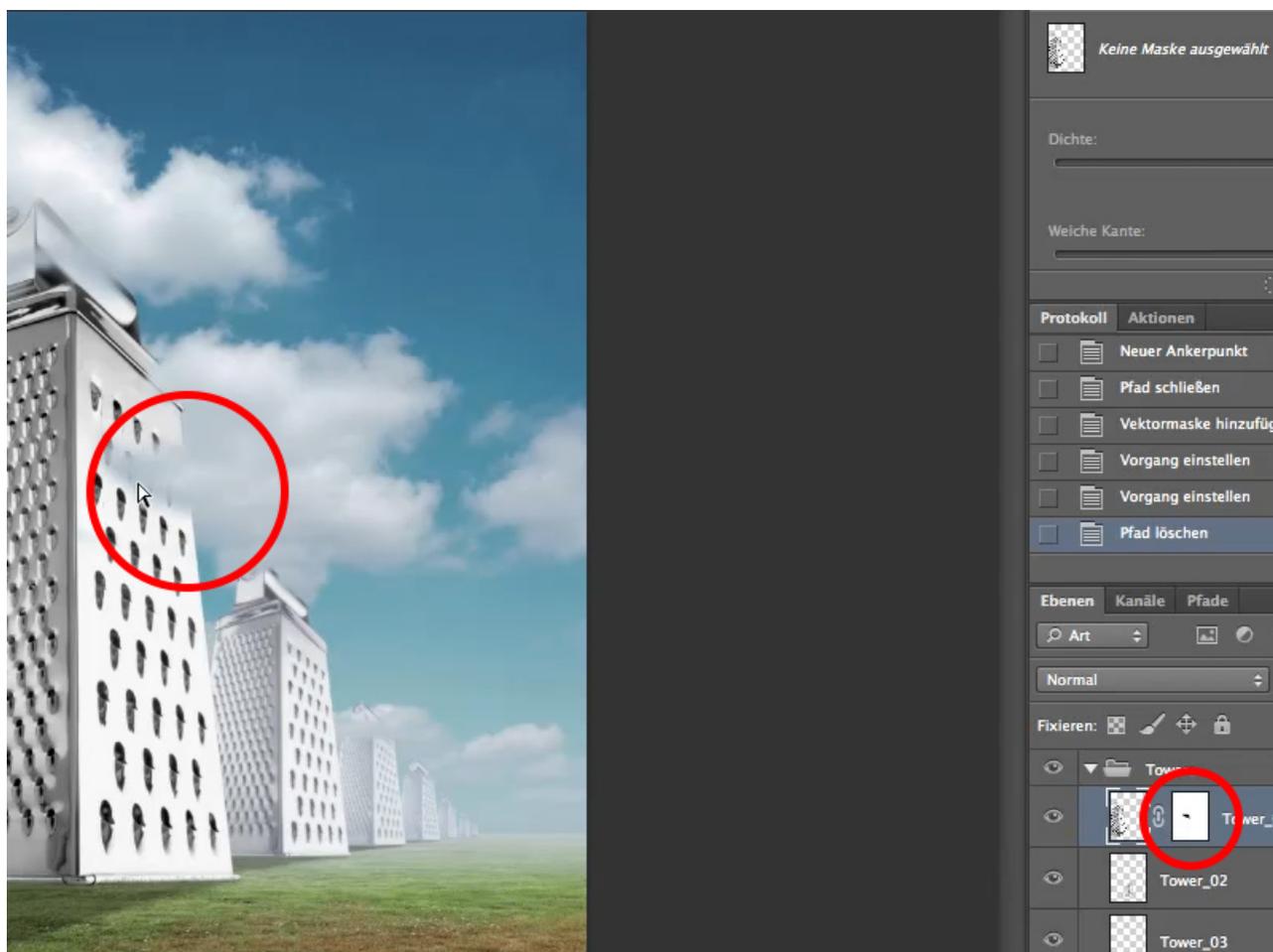
Uli_Staiger

Inhalt:

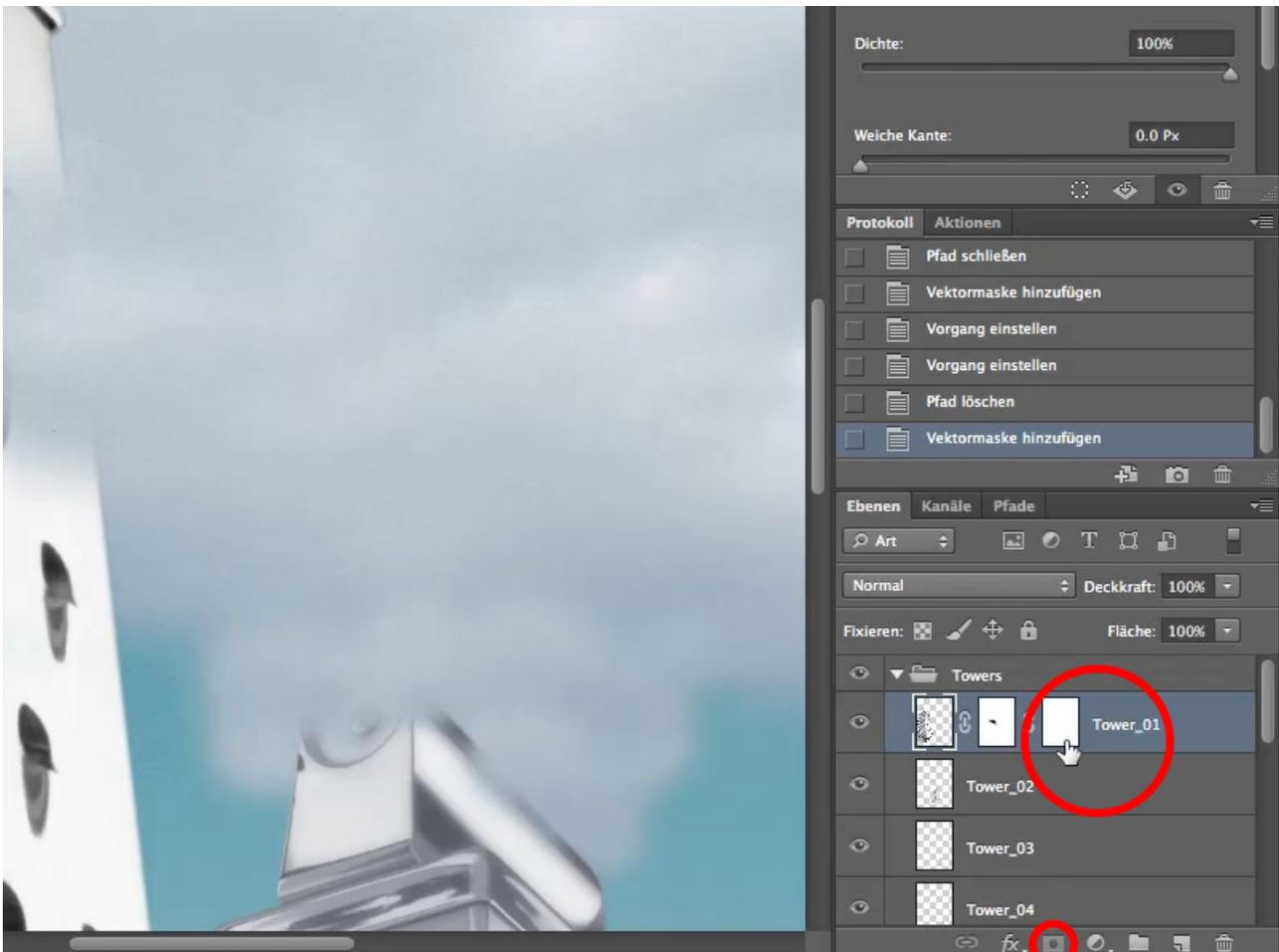
Vektormasken sind vergleichbar mit Ebenenmasken. Sie basieren jedoch nicht auf Pixeln, sondern auf einem Pfad und sind somit pixelunabhängig. Dennoch können sie weichgezeichnet und in ihrer Deckkraft verändert werden. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Video-Training findet ihr im [ersten Film](#) dieses Grundlagentrainings.



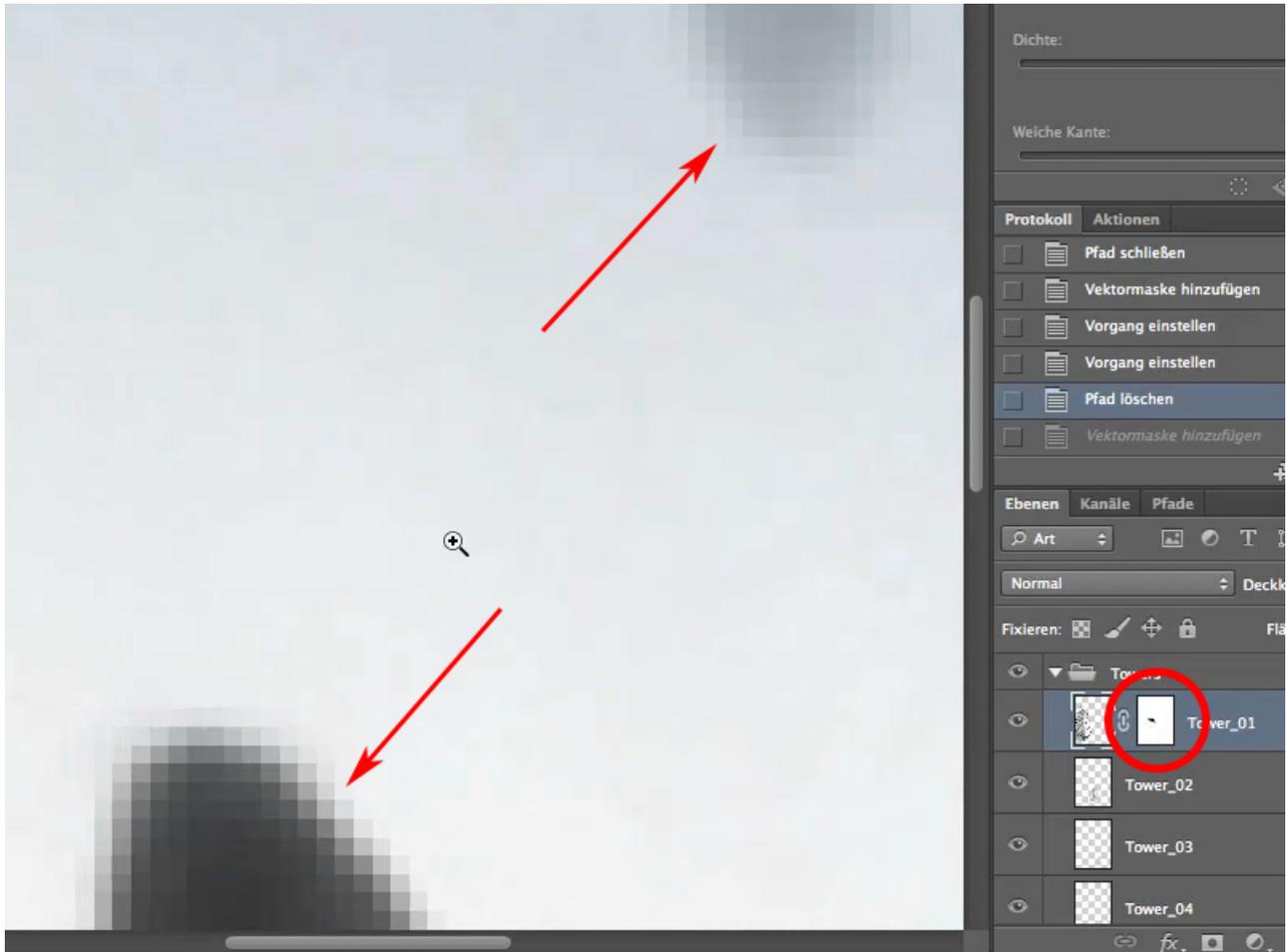
In diesem Bild haben wir mit der rot markierten *Ebenenmaske* ein Stück aus unserem Tower geradezu "herausgefräst", allerdings hätten wir hier auch mit einer *Vektormaske* arbeiten können. Wie diese funktioniert und welche Vorteile sie hat, möchte ich euch in den nächsten Zeilen erklären.



Vektormasken könnt ihr erstellen, indem ihr 2x auf das Maskensymbol unter der Ebenenpalette drückt. Viele Leute denken, dass sie dadurch eine zweite Ebenenmaske geöffnet hätten - so ist es aber nicht. Das linke Symbol ist die Ebenenminiatur, das mittlere die Ebenenmaske und das rechte Symbol ist die Vektormaske.

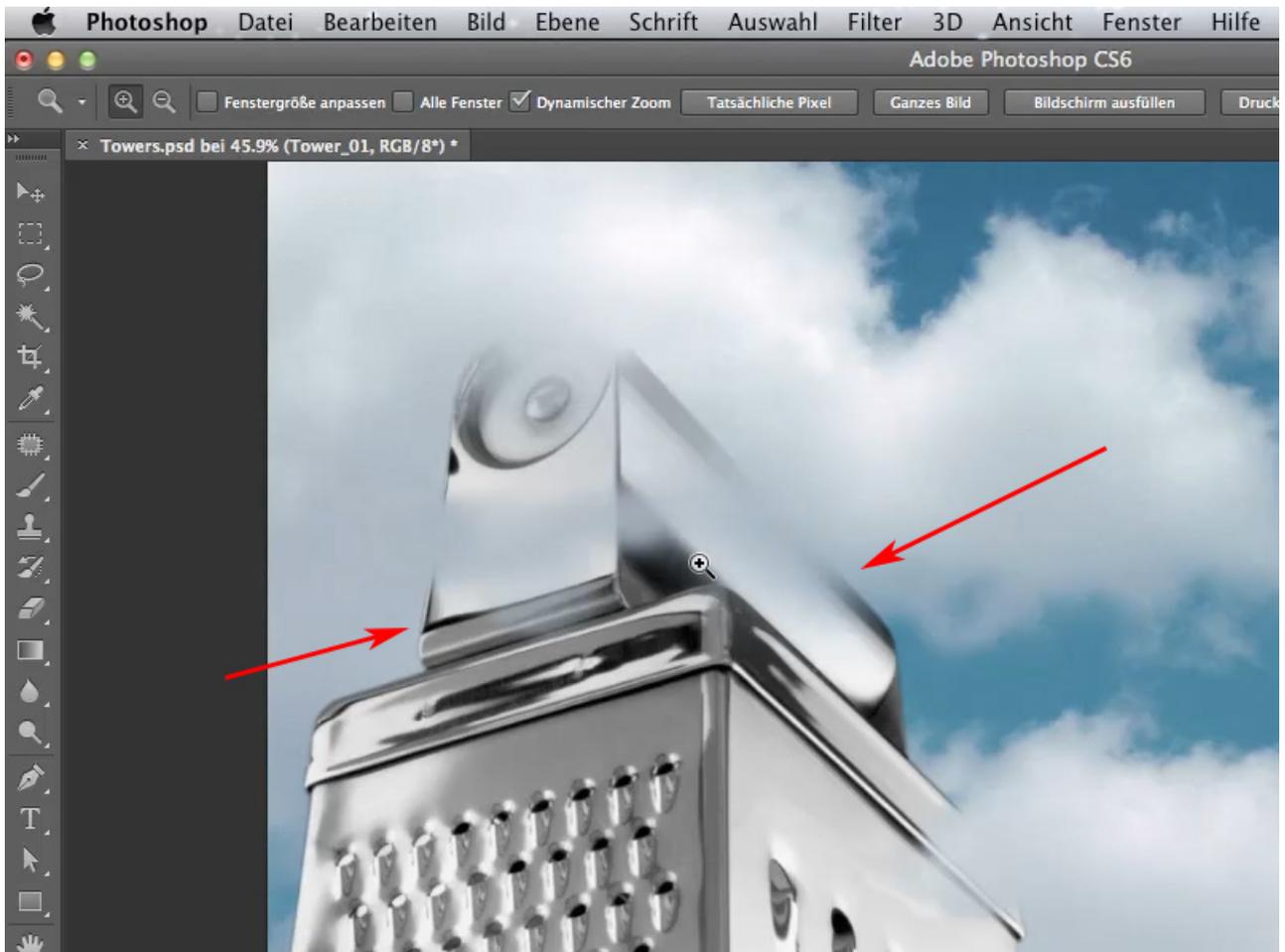


Sicherlich fragen sich jetzt einige, wozu man denn noch eine zweite Maske braucht, was man damit anfangen kann und warum es diese überhaupt gibt - die Antwort ist einfach: Wenn ihr später in Illustrator weiterarbeiten wollt, bleibt die Vektormaske als .eps erhalten und ihr könnt sie dort einfach weiterverwenden. Außerdem ist sie beliebig vergrößerbar, da sie keine Pixel "kennt". Ganz im Gegensatz zu einer Ebenenmaske, die beim Vergrößern irgendwann pixelig wird und an Qualität verliert (siehe Bild). Zu guter Letzt ist sie wesentlich weniger speicherintensiv als die Ebenenmaske.



Genug der Theorie - schauen wir uns mal an, wie und wo wir die Vektormasken einsetzen können. Am besten benutzt man sie dort, wo sich gerade oder auch kurvige Kanten befinden, aber auf keinen Fall da, wo es "fusselig" ist. Haare oder Laub sind absolut ungeeignet für eine Vektormaske - hier nutzt man besser eine Ebenenmaske.

In unserem Beispielbild wäre die Vektormaske das Werkzeug unserer Wahl, wenn wir zum Beispiel den Griff "abschrauben" möchten.

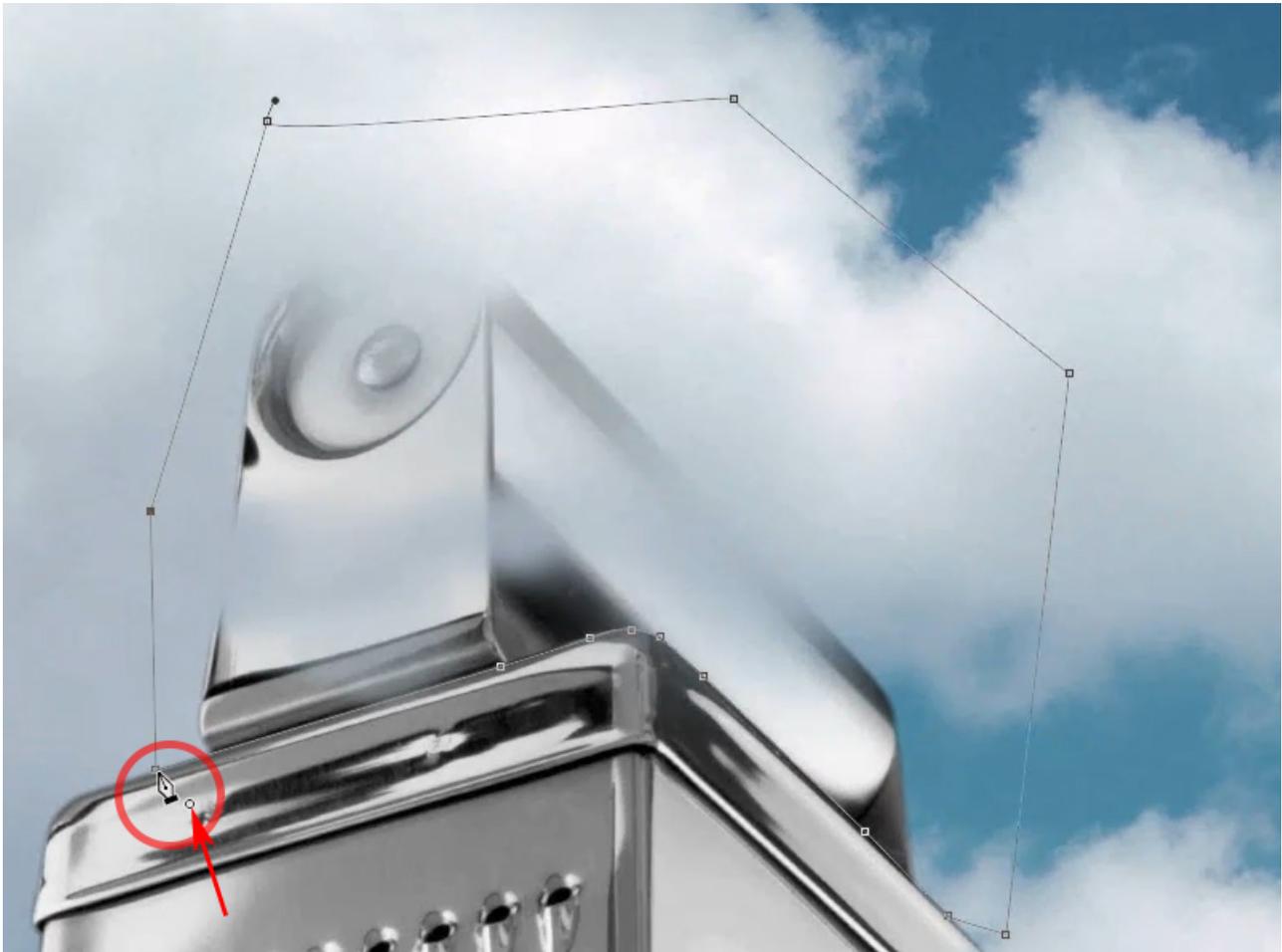


Dazu wählen wir jetzt das *Pfadwerkzeug* aus und beginnen entlang der Kante des Griffes eine Auswahl zu erstellen.

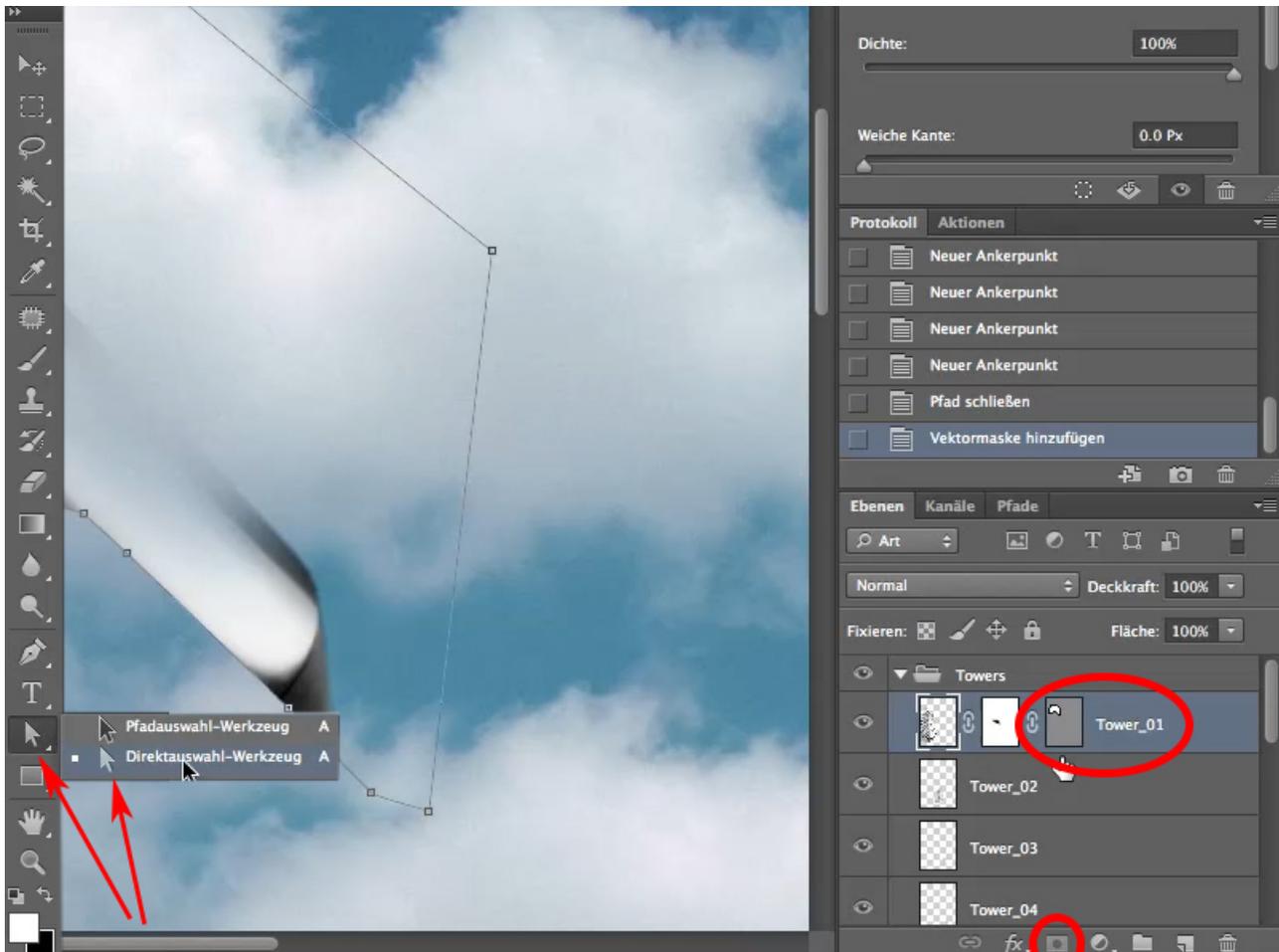
Als kleiner Tipp für all diejenigen, die sich bisher nicht so sehr mit dem *Pfadwerkzeug* anfreunden konnten: In unserem Beispielbild haben wir jetzt eine Kurve. Diese können wir leicht auswählen, indem wir unseren Pfad mitten auf die Kurve setzen und, während wir die Maustaste gedrückt halten, den Punkt so lange tangential ziehen, bis sich unser Pfad der Kurve angepasst hat.



Unter Beachtung des Tipps wählen wir jetzt die restliche Kante sowie ein kleines Stück vom Himmel aus. Nun können wir unseren Pfad schließen, indem wir auf unseren zuerst erstellten Punkt klicken. Dabei solltet ihr neben dem Pfadsymbol einen kleinen Kreis sehen.



Damit Photoshop weiß, woraus es eine Vektormaske bauen soll, müssen wir unseren Pfad erst einmal aktivieren. Dazu wählen wir das *Direktauswahl-Werkzeug*, klicken auf unseren Pfad und anschließend auf das Ebenenmasken-Symbol. Jetzt hat Photoshop eine Vektormaske erstellt und in dieser gleich unseren Pfad angelegt.

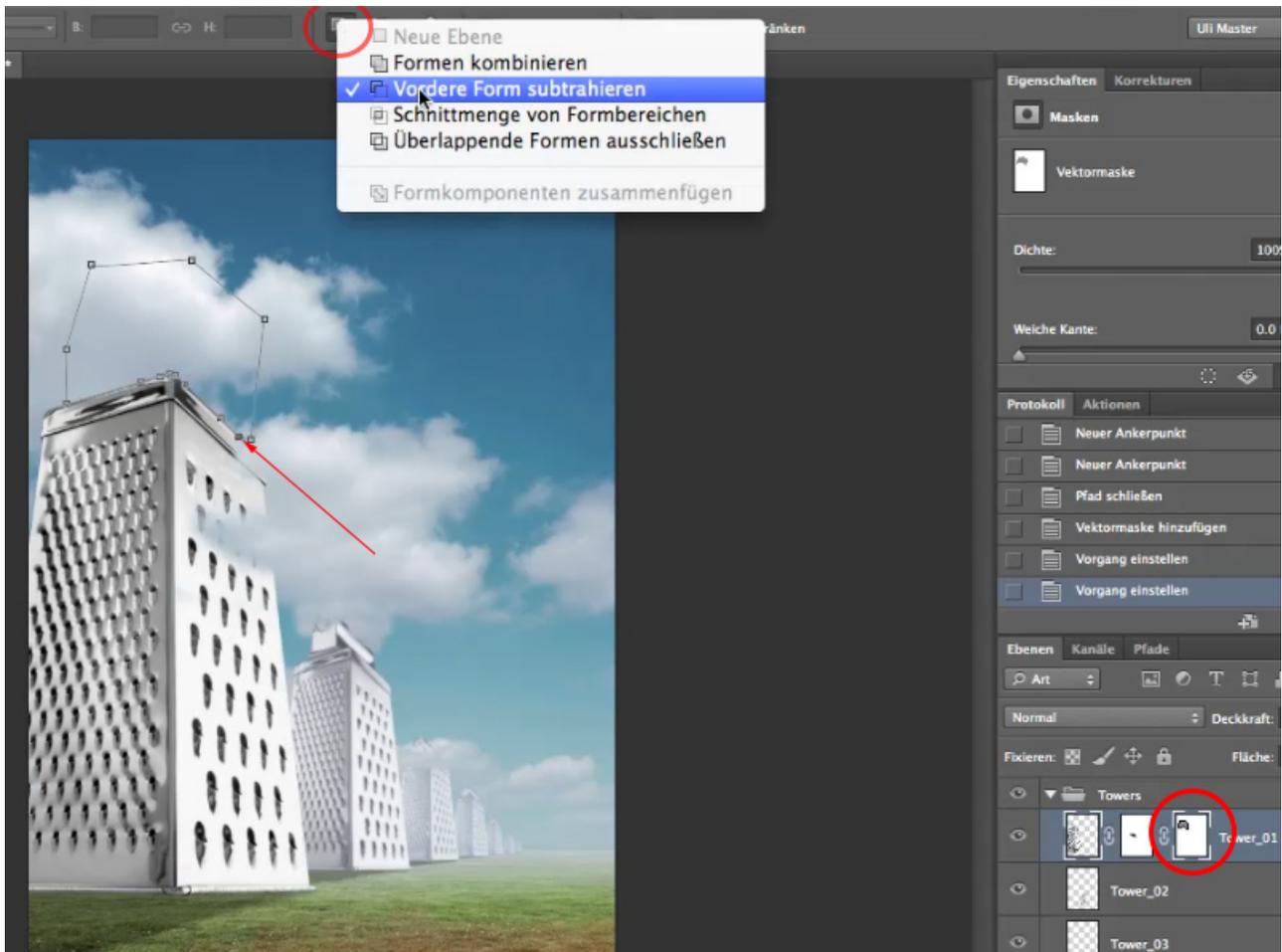




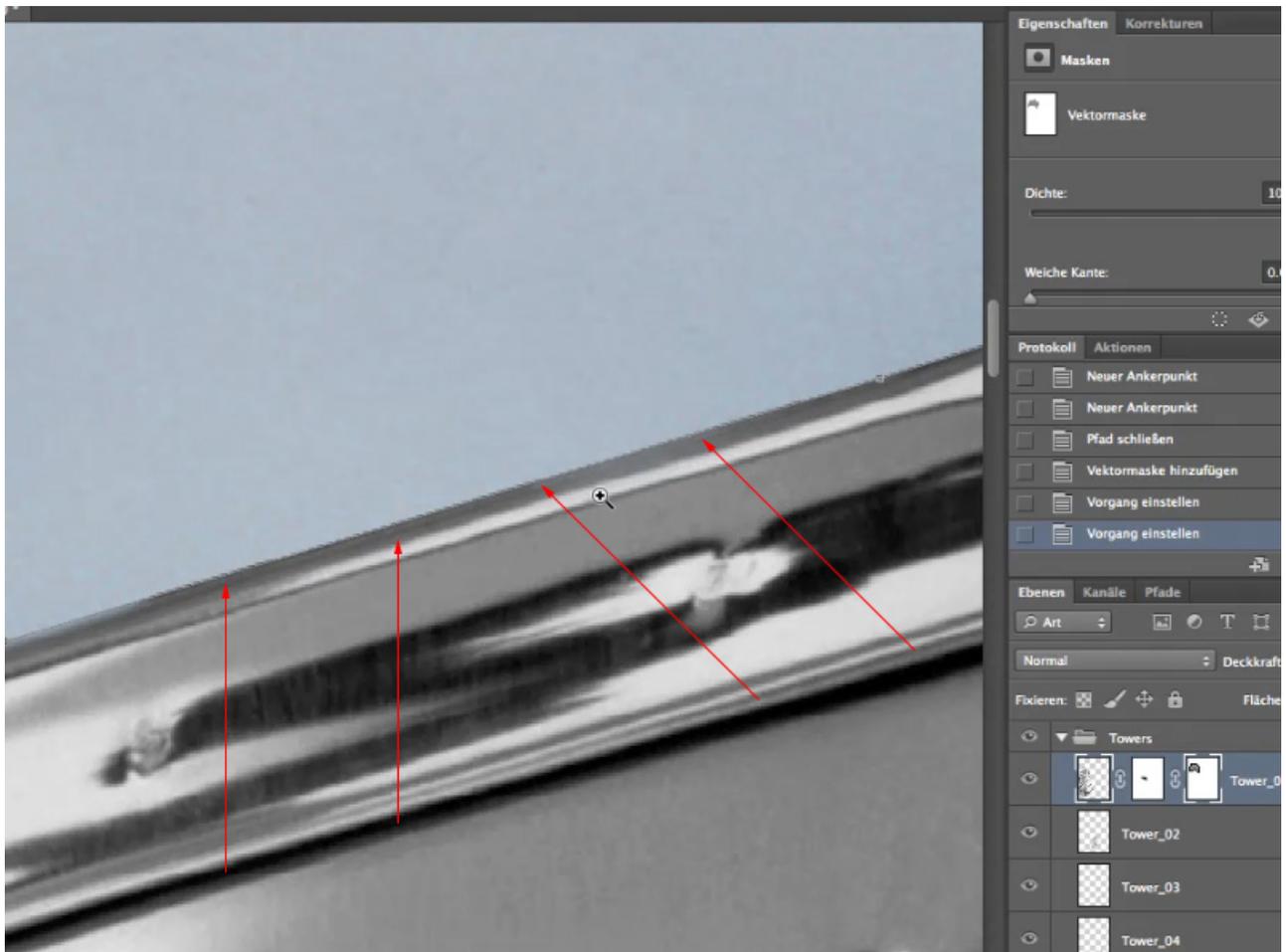
Allerdings hat sich jetzt ein kleines Problem aufgetan - unser Griff ist noch da, aber der Rest vom Tower, der eigentlich erhalten bleiben sollte, ist weggeblendet.



Dies lösen wir ganz einfach, indem wir auf unser Vektormaskensymbol und anschließend auf unseren Pfad klicken. Nun müssen wir nur noch im oberen Menübereich bei *Pfadvorgänge*>*Vordere Form subtrahieren* auswählen und schon berechnet Photoshop das Ganze neu und unser Griff wird in der Ebenenmaske ausgeblendet.

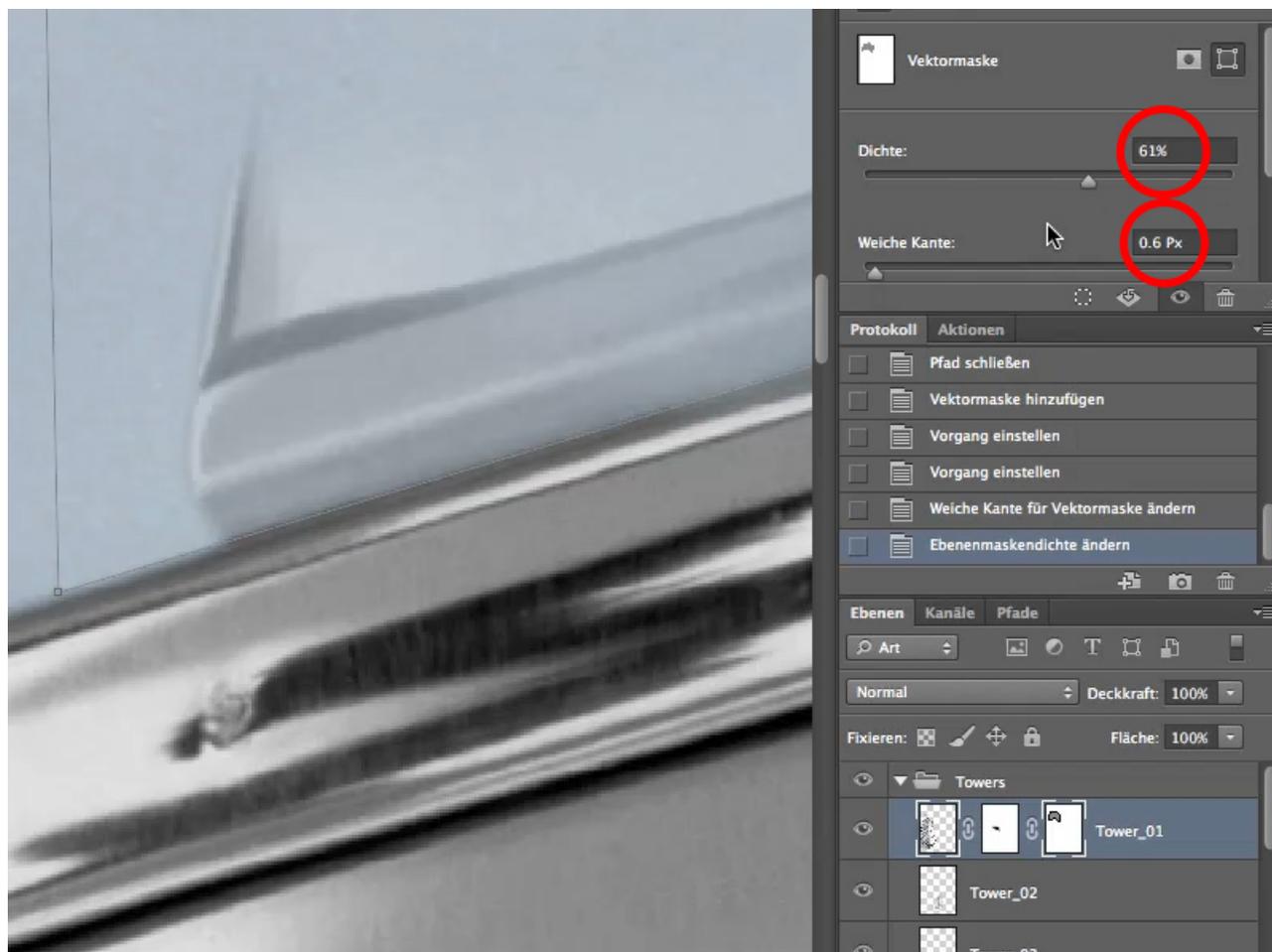


Nachdem wir dieses Problem gelöst haben, möchte ich euch noch etwas zeigen. Man hat die Möglichkeit, eine Kante weichzuzeichnen, obwohl sie ein Vektor ist. Diese Funktion an sich gibt es zwar schon länger, allerdings konnte man bisher nur ganzzahlige Pixel einstellen.



Seit CS6 ist es nun aber auch möglich, Kanten nur mit Bruchteilen von Pixeln weichzuzeichnen, z.B. mit 0,7 Pixel.

Ebenfalls kann man die Dichte der Auswahl einstellen. Für unser Beispielbild ist das nicht relevant. Wer aber z.B. Schriften halbtransparent machen möchte, für den ist diese Variante sicher interessant.



Besuche jetzt unseren **Shop**



Nachschub für **kreative Köpfe**



Foto-Design



Grafik-Design



Web-Design



3D-/Motion-Design



Finde dein **passendes Training**
auf **www.shop.psd-tutorials.de**

