

## Pinsel und Radierer in Photoshop

**Autor:**

Uli\_Staiger

**Inhalt:**

Hier erfahrt ihr einiges über den Pinsel, den Radierer und seine "Nachkommen" wie beispielsweise den Hintergrundradierer. Auch der Misch-Pinsel, mit dem man Pixel und Vordergrundfarbe auf ein Bild auftragen kann, wird hier erklärt. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Tutorial findet ihr beim [ersten Film](#) dieses Grundlagentrainings.

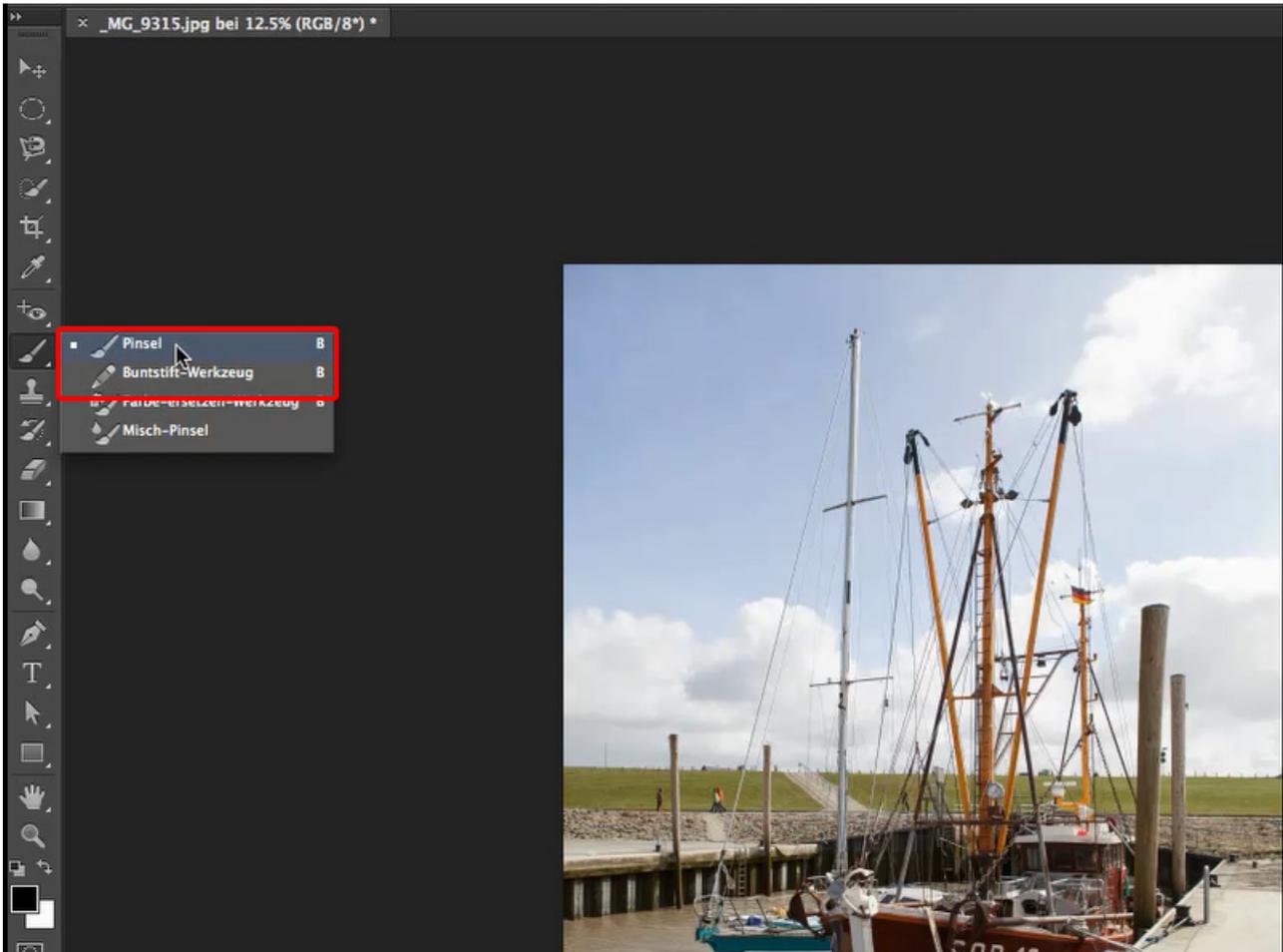
Hinweis: Dieses Tutorial ist die im Rahmen unseres [Vertextlichungsaufrufs](#) entstandene Textversion des zugehörigen Video-Trainings von Uli Staiger. Die Texte können daher durchaus auch einen umgangssprachlichen Stil aufweisen.



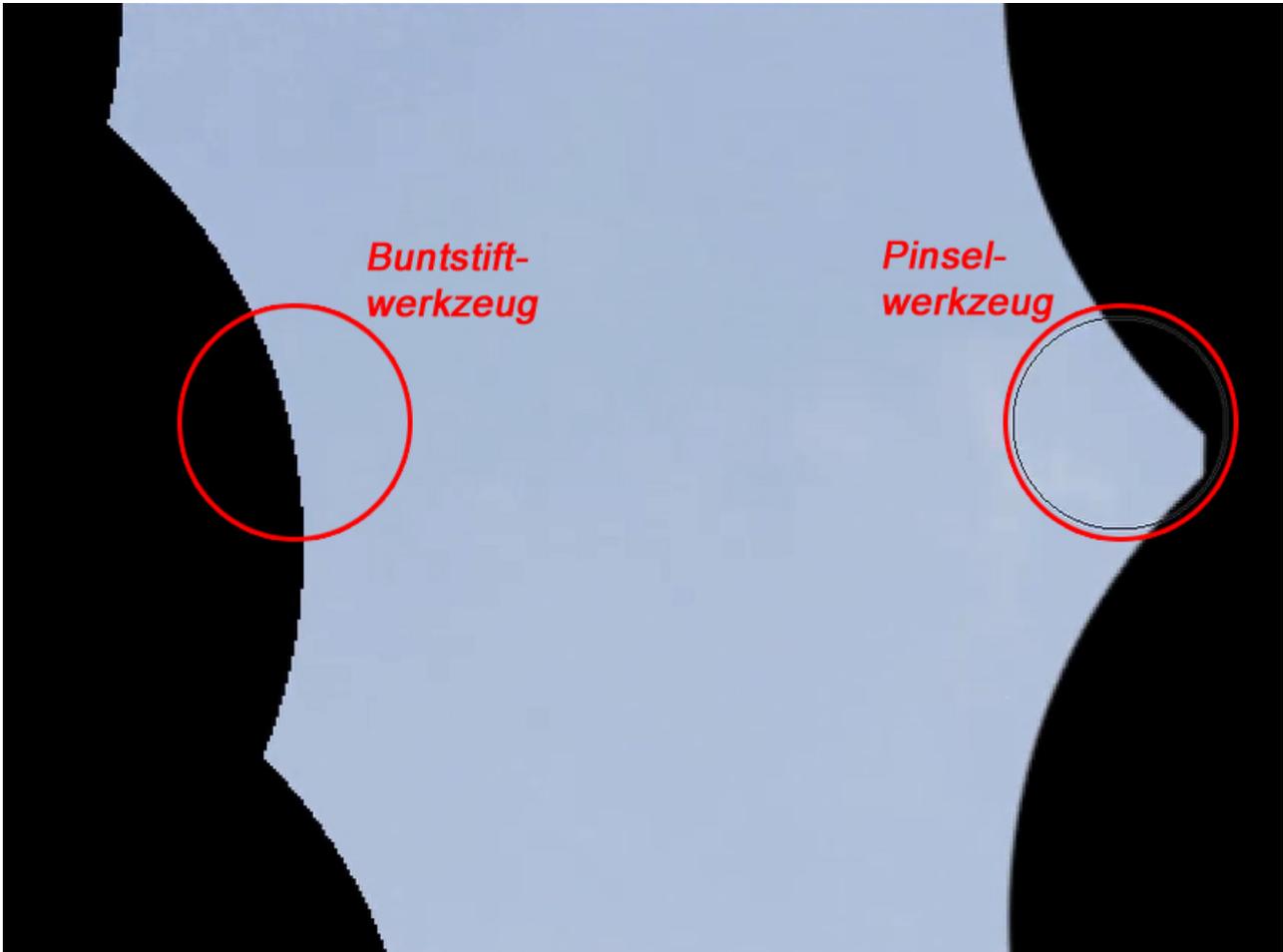
## Teil 1: Der Pinsel und das Buntstiftwerkzeug

Eins der zentralen Werkzeuge in Photoshop ist der *Pinsel* bzw. das *Pinselwerkzeug*. Das findet ihr in der Werkzeugkiste und der kleine weiße Pfeil deutet darauf hin, dass es dort noch mehr Werkzeuge gibt, nämlich:

- den *Pinsel*
- das *Buntstiftwerkzeug*
- das *Farbe-ersetzen-Werkzeug*
- den *Misch-Pinsel*



Um die Unterschiede zwischen beiden Werkzeugen deutlich zu machen, probiere sie am besten in einer Datei aus. Wähle einen nicht zu kleinen Werkzeugdurchmesser und zieh mit dem *Buntstiftwerkzeug* eine ungleichmäßig geformte Struktur. Zeichne mit einem Pinsel in vergleichbarer Größe, dessen *Härte* auf 100% eingestellt ist, eine ähnliche Struktur daneben.

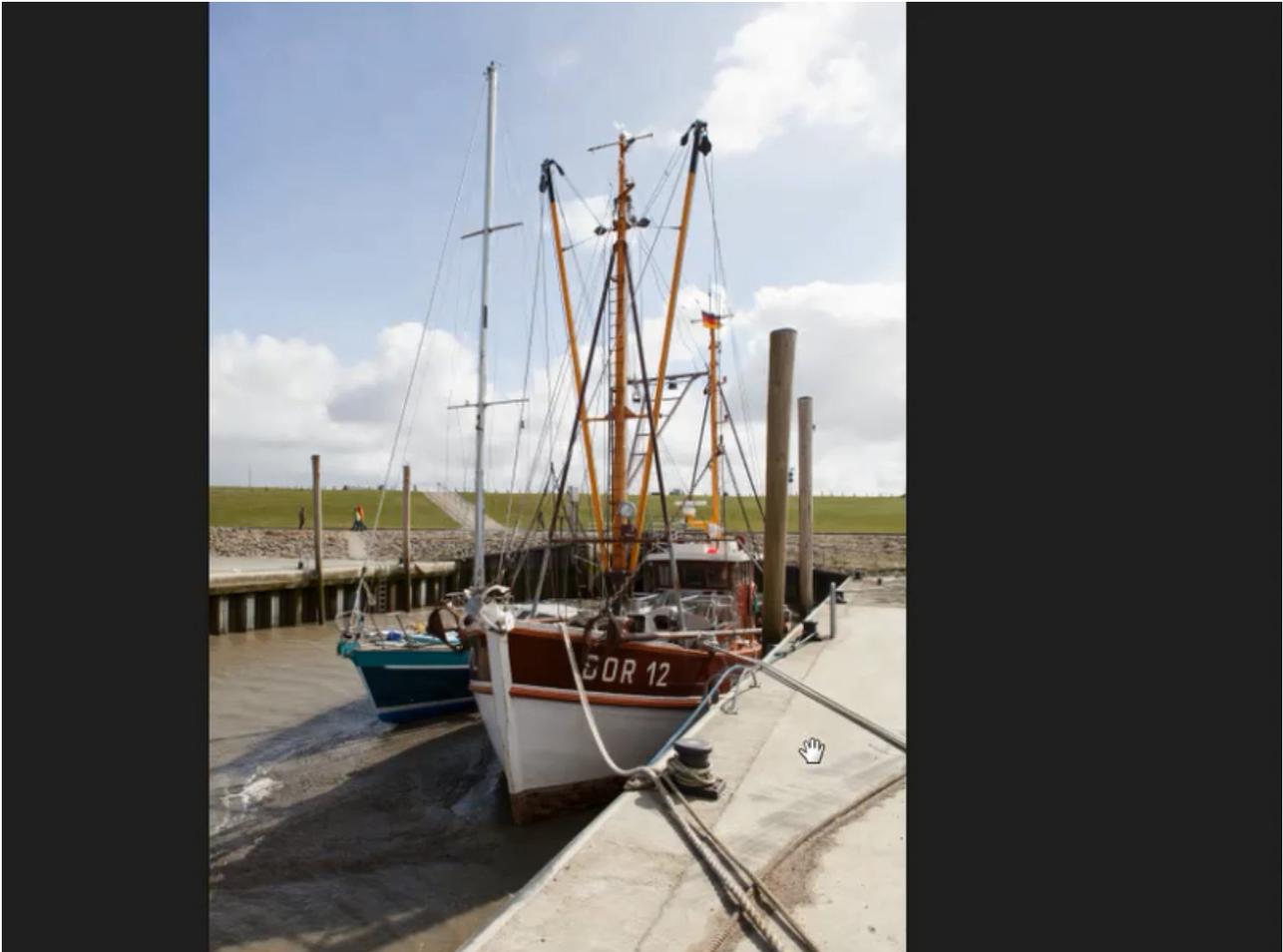


In der Vergrößerung kann man deutlich erkennen, dass bei der Form, die mit dem *Buntstiftwerkzeug* erzeugt wurde, eine sehr harte Kante mit deutlich sichtbaren Pixeltreppen entstanden ist. Solche harten Kanten werden in der Bildbearbeitung nur sehr selten benötigt.

Die Kante der Form, die mit dem Pinsel erzeugt wurde, hat, trotz der 100%igen Härte, ein weicherer Aussehen, da das *Pinselwerkzeug* interpoliert wird. Mit diesen Kanten wird die Bearbeitung von Bildern gefälliger.

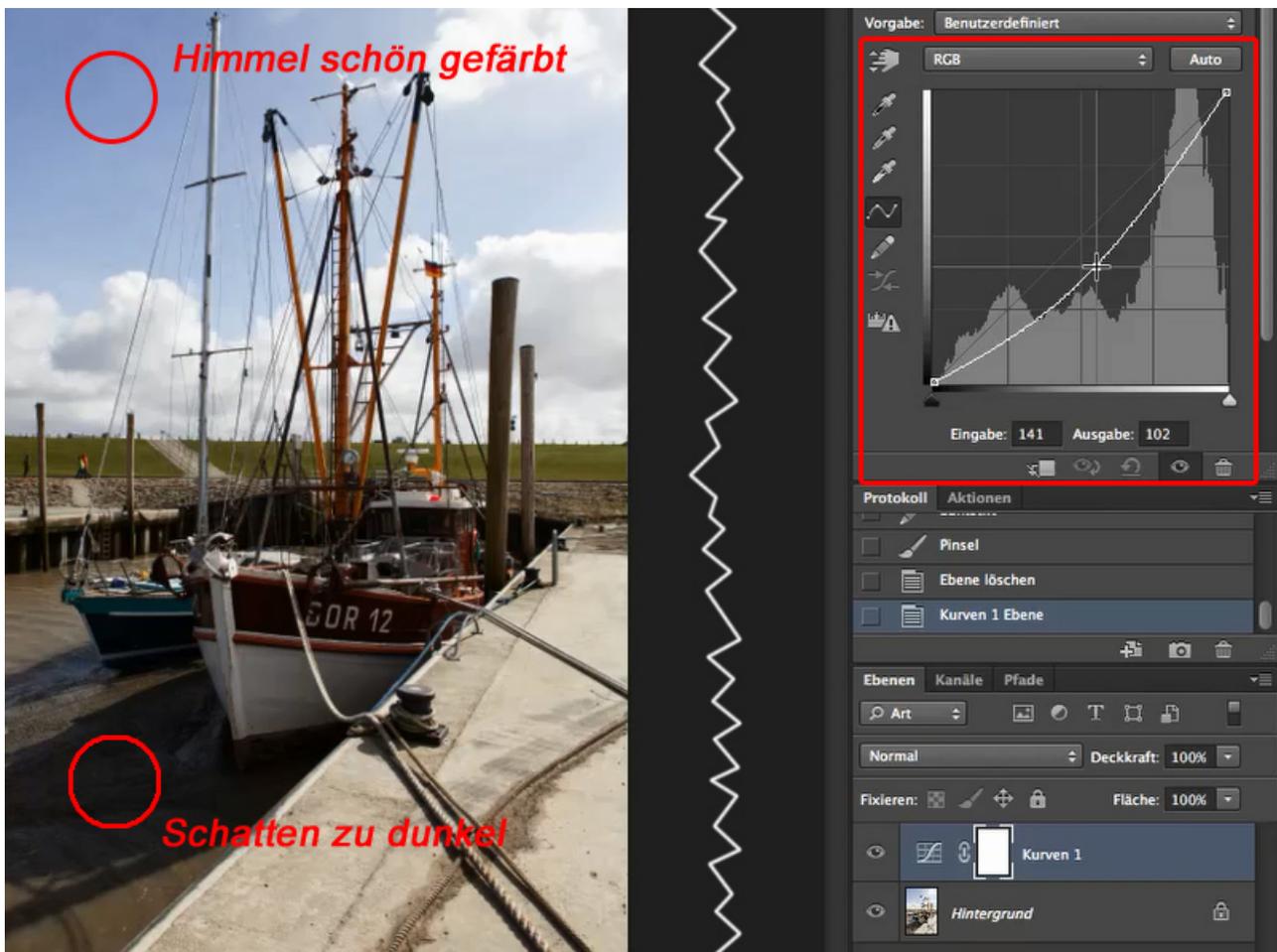
Im Folgenden werdet ihr nun das *Pinselwerkzeug* genauer kennenlernen.

Um einen Pinsel in Photoshop einzusetzen, gibt es genau zwei Möglichkeiten: Entweder man setzt ihn im Bild selbst, auf einer Ebene, ein oder man setzt den Pinsel auf einer *Ebenenmaske* ein. Und es gibt eine ganze Menge Möglichkeiten in Photoshop, wo der Einsatz eines Pinsels wirklich eine tolle Idee ist und einen weiterbringt.



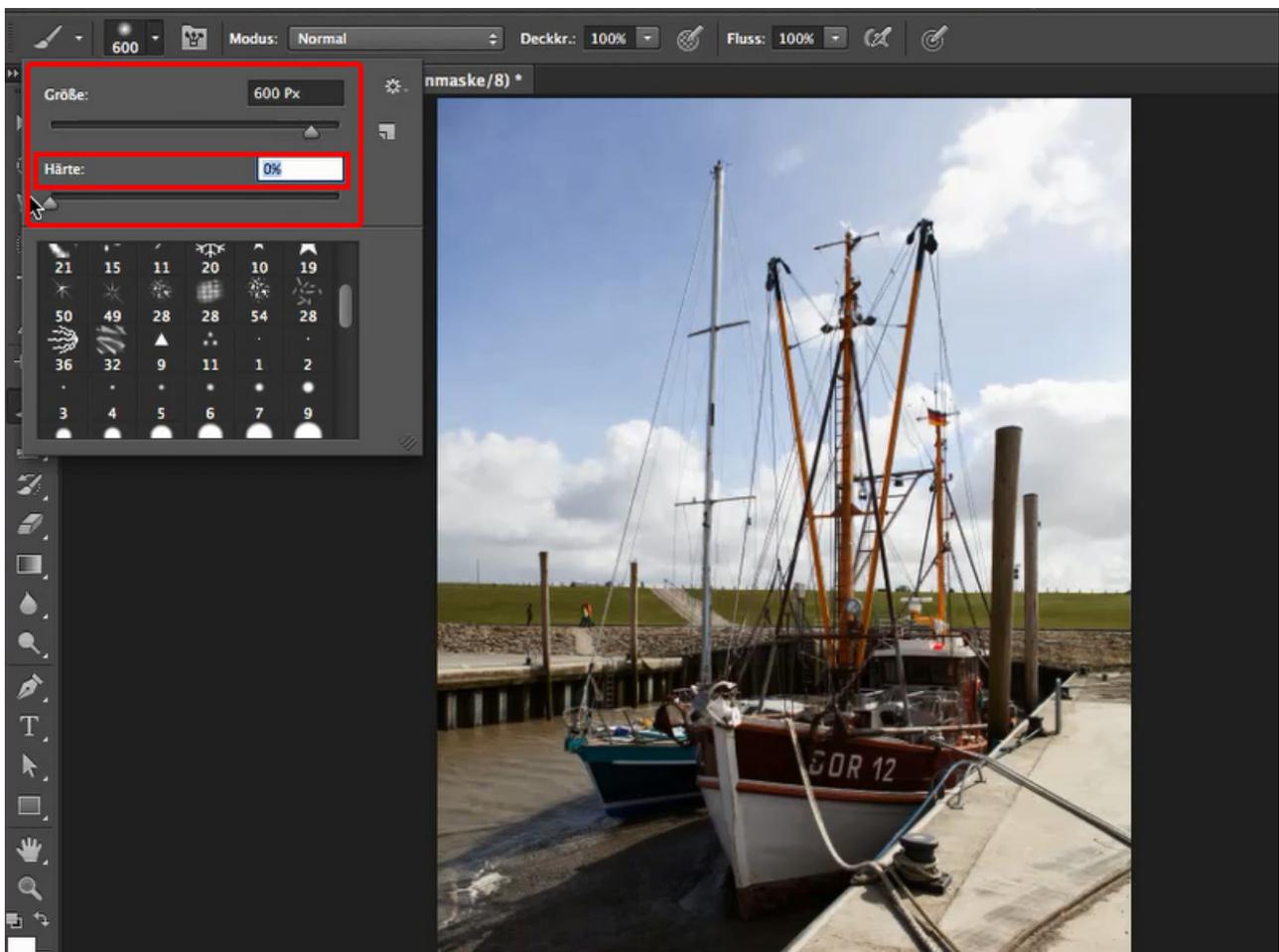
Schauen wir uns das Beispielbild an, so könnte man damit eigentlich zufrieden sein. Aber es gibt doch ein paar Sachen, die man ändern kann. Der Himmel, zum Beispiel, ist ein wenig zu blass. Und das werden wir jetzt ändern.

Als Erstes erstellen wir nun eine neue Ebene, eine *Einstellungsebene* vom Typ *Gradationskurve*. Wir klicken auf die Mitte der dargestellten Kurve und ziehen diese ein wenig nach unten. So wird die gesamte Aufnahme etwas dunkler und der Himmel kommt nun besser zur Geltung.

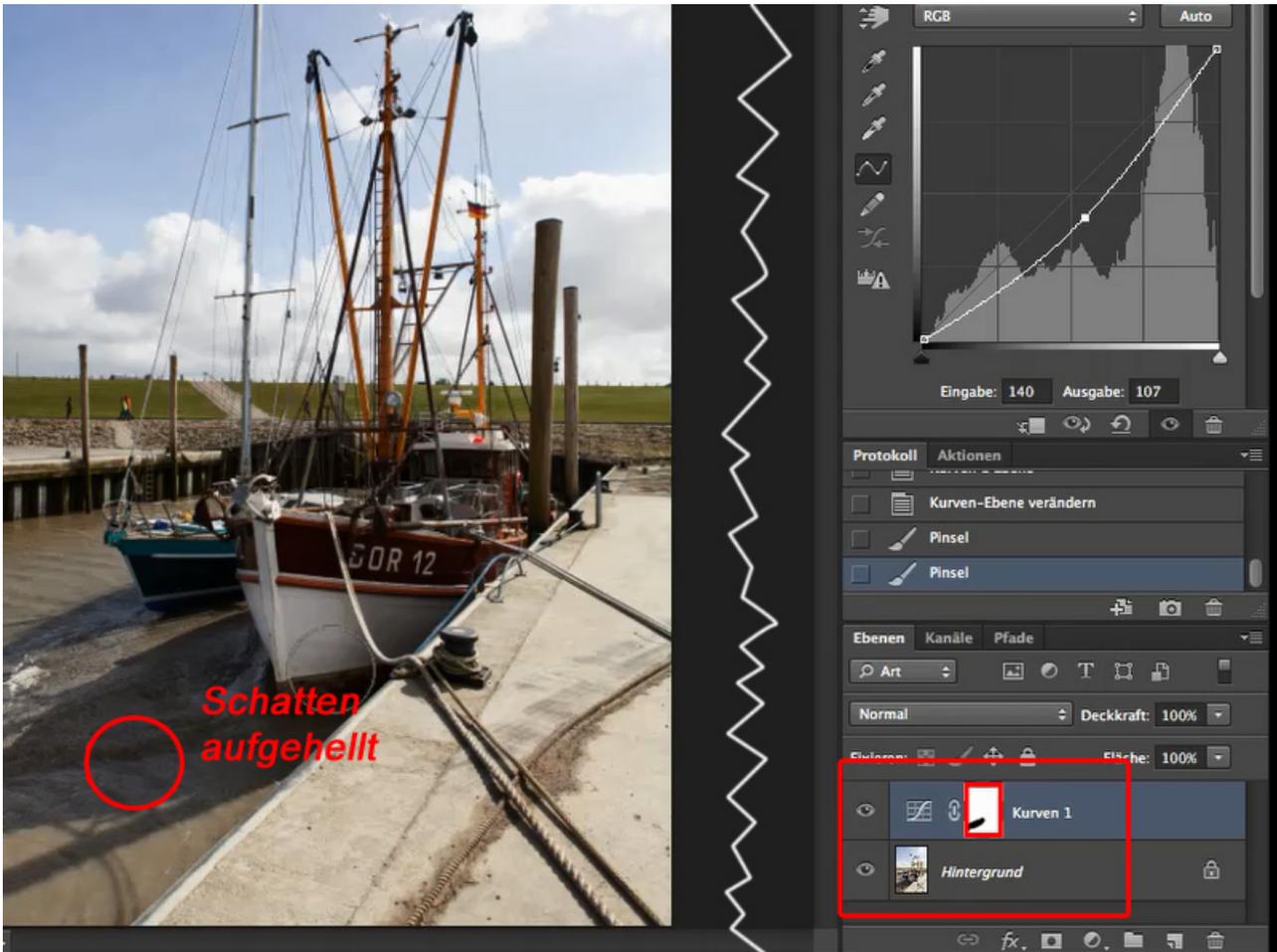


Da aber das gesamte Bild dunkler geworden ist, sind nun die tiefen Schatten des Bootes zu dunkel geworden und die Zeichnung des Wassers dort ist fast verschwunden. Aber das ist nicht schlimm. Wir haben ja das *Pinselfwerkzeug*, und indem wir damit in der Maske malen, die in der Einstellungsebene *Gradationskurve* automatisch mit erstellt wurde, holen wir die verloren gegangene Zeichnung wieder hervor.

Dazu wählen wir einen runden Pinsel in einer Größe, die zügiges Arbeiten erlaubt, und stellen die *Härte* des Werkzeugs auf 0%. Das könnt ihr entweder über die Möglichkeiten des Grafiktablets vornehmen oder ihr verschiebt den Regler in den *Werkzeugoptionen* auf den gewünschten Wert.



Diese Pinseinstellung ist nötig, damit ihr am Ende keine harten Kanten im Bild findet, die deutlich auf eine Bearbeitung hinweisen und auch unschön aussehen.

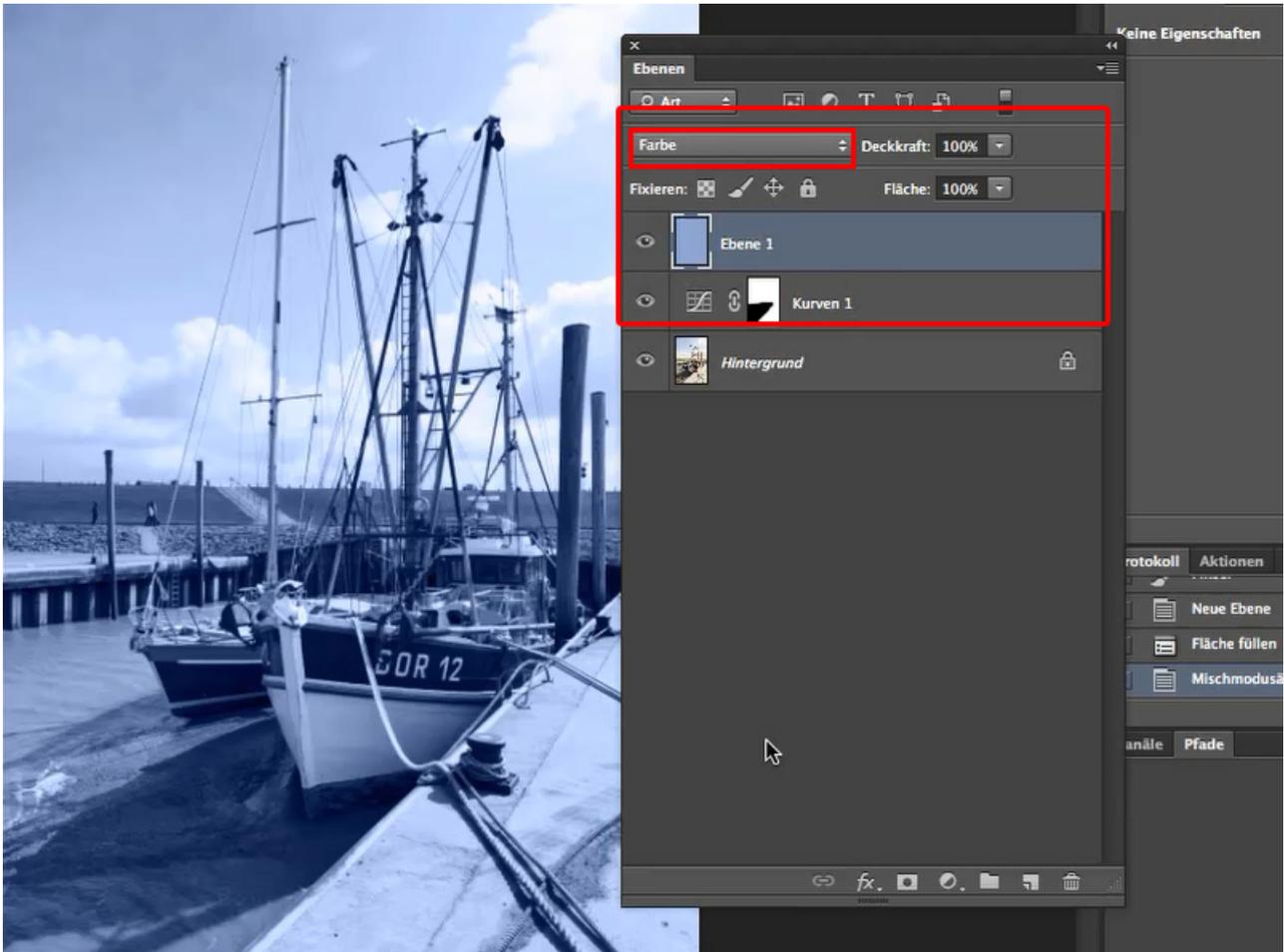


Um wirklich in der Maske zu malen, aktivieren wir diese mit einem Klick darauf. Ein schwarzer Rahmen um das Maskensymbol wird diese Wahl bestätigen. Für die Pinsel­farbe wählen wir Schwarz als *Vordergrundfarbe* und dann kann es losgehen. Wir malen mit dem Pinsel die Stellen im Bild nach, die durch die vorangegangenen Bearbeitungsschritte gelitten haben. In unserem Fall sind das vor allem die Schatten des Segelboots.

Um zu kontrollieren, wie sich die Pinselstriche auf das Bild auswirken, könnt ihr die Maske deaktivieren und wieder aktivieren.

Was können wir mit dem Pinsel in diesem Bild noch ändern? Wie wäre es, dem Boot Farbe zu verleihen?

Dazu müsst ihr euch erst einmal eine Farbe auswählen. Am einfachsten ist das mit der *Pipette*. Das Werkzeug dafür braucht ihr nicht extra zu aktivieren, es genügt, die *Alt-Taste* zu drücken und auf dem Bild (nicht der Maske) die gewünschte Farbe anzuklicken. Natürlich könnt ihr auch über den *Farbwähler* eine *Vordergrundfarbe* auswählen, die sich nicht im Bild befindet.

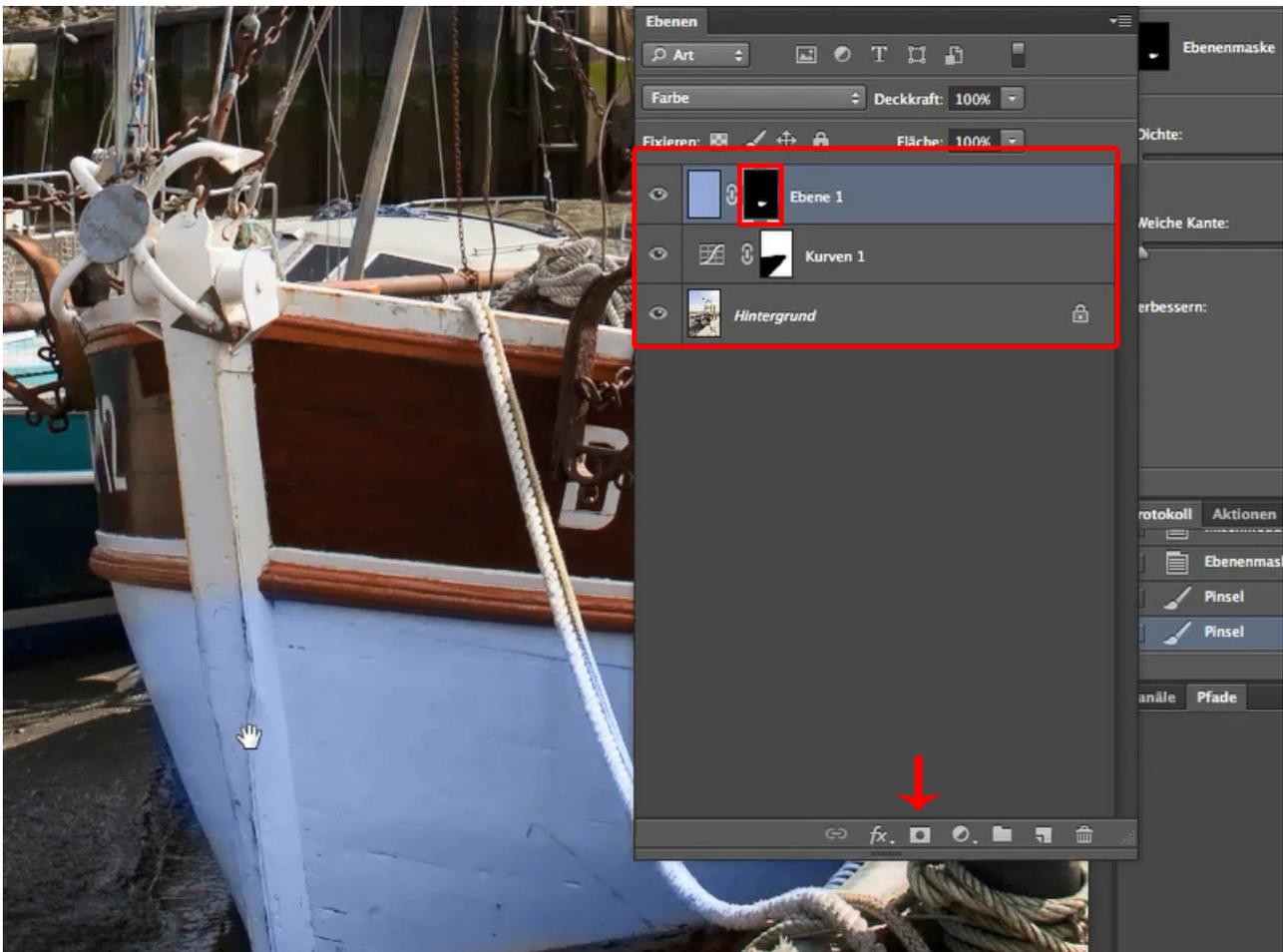


Ihr legt als Nächstes eine neue Ebene an und füllt sie mit der gewünschten Farbe aus. Nachdem ihr den *Ebenenmodus* auf *Farbe* umgestellt habt, seht ihr euer Bild wieder. Nur ist nun alles eingefärbt. Ihr erstellt für diese Farbebene eine *Ebenenmaske*.

Das geht am schnellsten, wenn ihr mit gedrückter *Alt-Taste* das *Ebenenmaskensymbol* (s. Pfeil) anklickt. Damit erzeugt ihr eine mit schwarzer Farbe ausgefüllte Maske, durch welche die Farbebene erst einmal komplett wieder ausgeblendet wird.

Dann wählt ihr wieder einen *Pinsel*, stellt die *Vordergrundfarbe* diesmal auf Weiß und ihr stellt sicher, dass ihr die Maske noch aktiviert habt.

Mit einem weichen Pinsel holt ihr nun zügig auf den von euch gewollten Stellen die Farbe wieder ins Bild. Seid ihr dabei zu eifrig und habt über die Ränder der gewollten Fläche hinaus gemalt wie im Beispiel bei dem Seil, ist das kein Problem. Ihr könnt mit einem (gegebenenfalls kleineren) Pinsel und der *Vordergrundfarbe* Schwarz den Fehler leicht wieder korrigieren, da beim Malen auf einer Maske keine Informationen verloren gehen, sondern diese nur ein- oder ausgeblendet werden. Es wird *non-destruktiv*, nicht zerstörerisch, gearbeitet.



Mit diesen Aktionen sollte das Beispielbild "Boot" fertig bearbeitet sein: Ihr habt den Himmel abgedunkelt und das Boot umgefärbt. Alles nur mithilfe eines weichen *Pinsels*.

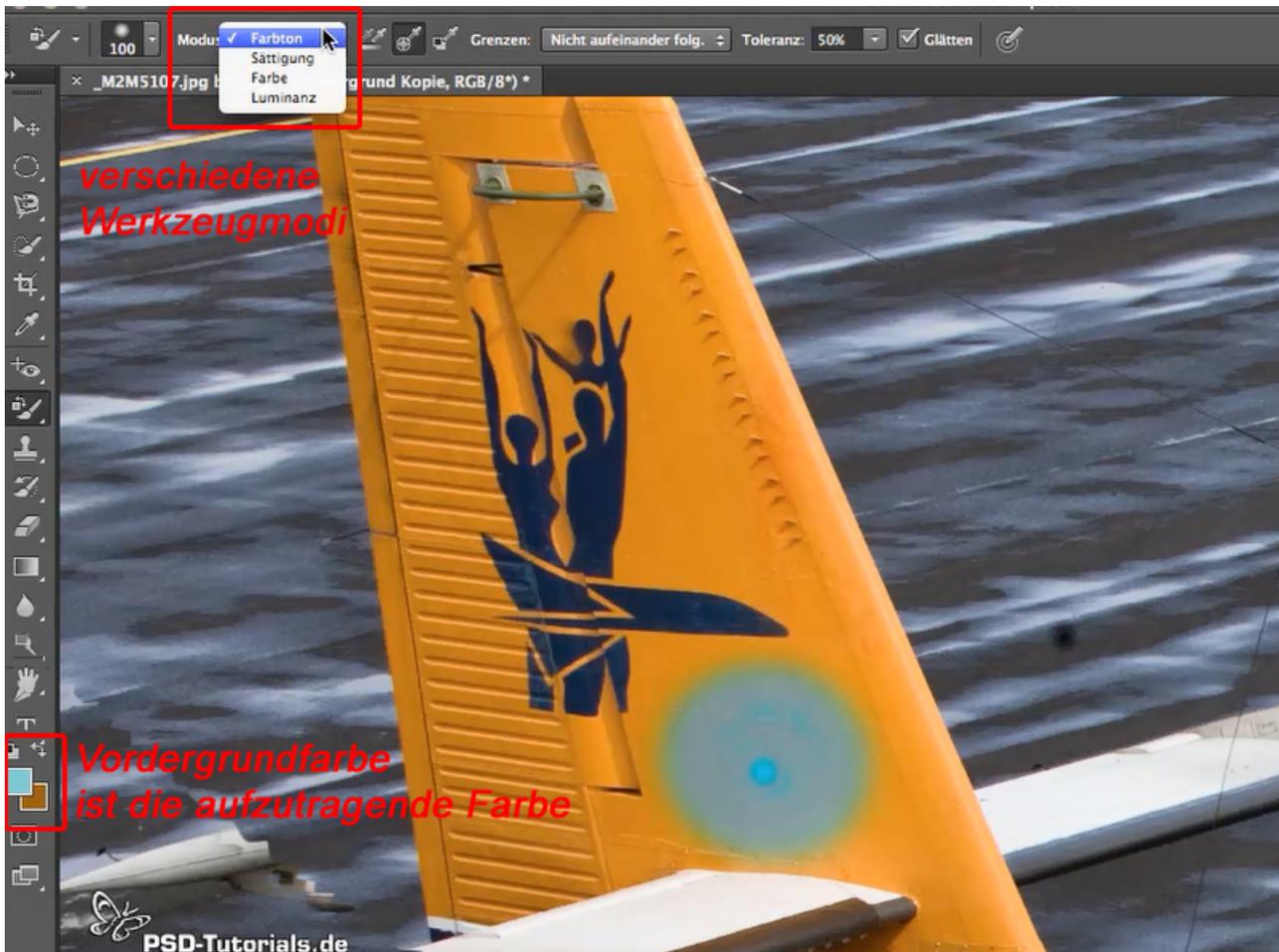
## Teil 2: Das Farbe-ersetzen-Werkzeug

Das *Farbe-ersetzen-Werkzeug* ist das dritte Werkzeug im Kästchen mit den Pinselwerkzeugen. Es ist sehr gut geeignet, um damit bestimmte Farben beispielsweise in Maschinenteilen, Randpixeln oder Reflexen umzufärben. Nachteil dieses Werkzeugs ist, dass ihr damit im Bild direkt arbeiten müsst und damit Bildinformationen endgültig ändert (destruktives Arbeiten).

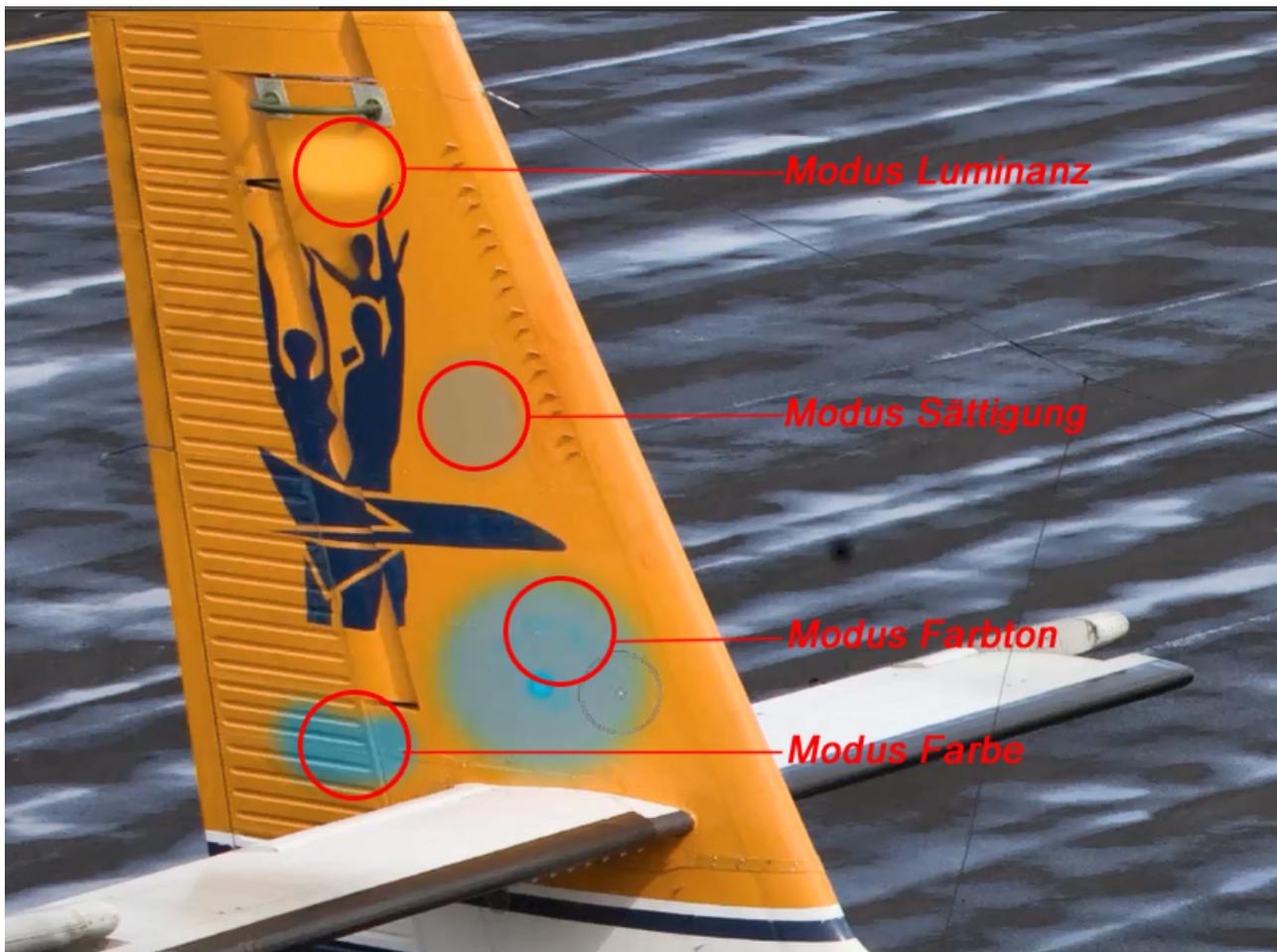
Damit ihr im Falle eines Fehlers den Ursprungsinhalt nicht mühsam wiederherstellen müsst, solltet ihr euch für die Arbeit mit diesem Werkzeug immer eine Ebenenkopie anlegen und nur auf dieser arbeiten.



Auch für dieses Werkzeug gibt es einige Einstellungsmöglichkeiten, mit denen ihr euch vertraut machen sollt. So könnt ihr für die Art und Weise, den *Modus*, wie die Farbe ersetzt werden soll, zwischen den Möglichkeiten *Farbton*, *Farbe*, *Sättigung* und *Luminanz* wechseln.



Mit den unterschiedlichen Wirkungen macht ihr euch am schnellsten vertraut, in dem ihr diese in einem Beispielbild ausprobiert.



Das beste Ergebnis erzielt ihr wahrscheinlich im Modus *Farbe*, den auch ich fast immer zum Umfärben verwende.

Arbeitet ihr mit diesem Werkzeug, stehen euch alle Pinselspitzen der Werkzeugpalette zur Verfügung; aber es ist sinnvoll, vor allem mit runden, weichen Pinselspitzen zu arbeiten. Das Werkzeug funktioniert so: Unter dem Kreuz in der Mitte der Pinselspitze wird die zu ersetzende Farbe aufgenommen und innerhalb der gesamten Fläche des Pinsels mit der *Vordergrundfarbe* ersetzt.

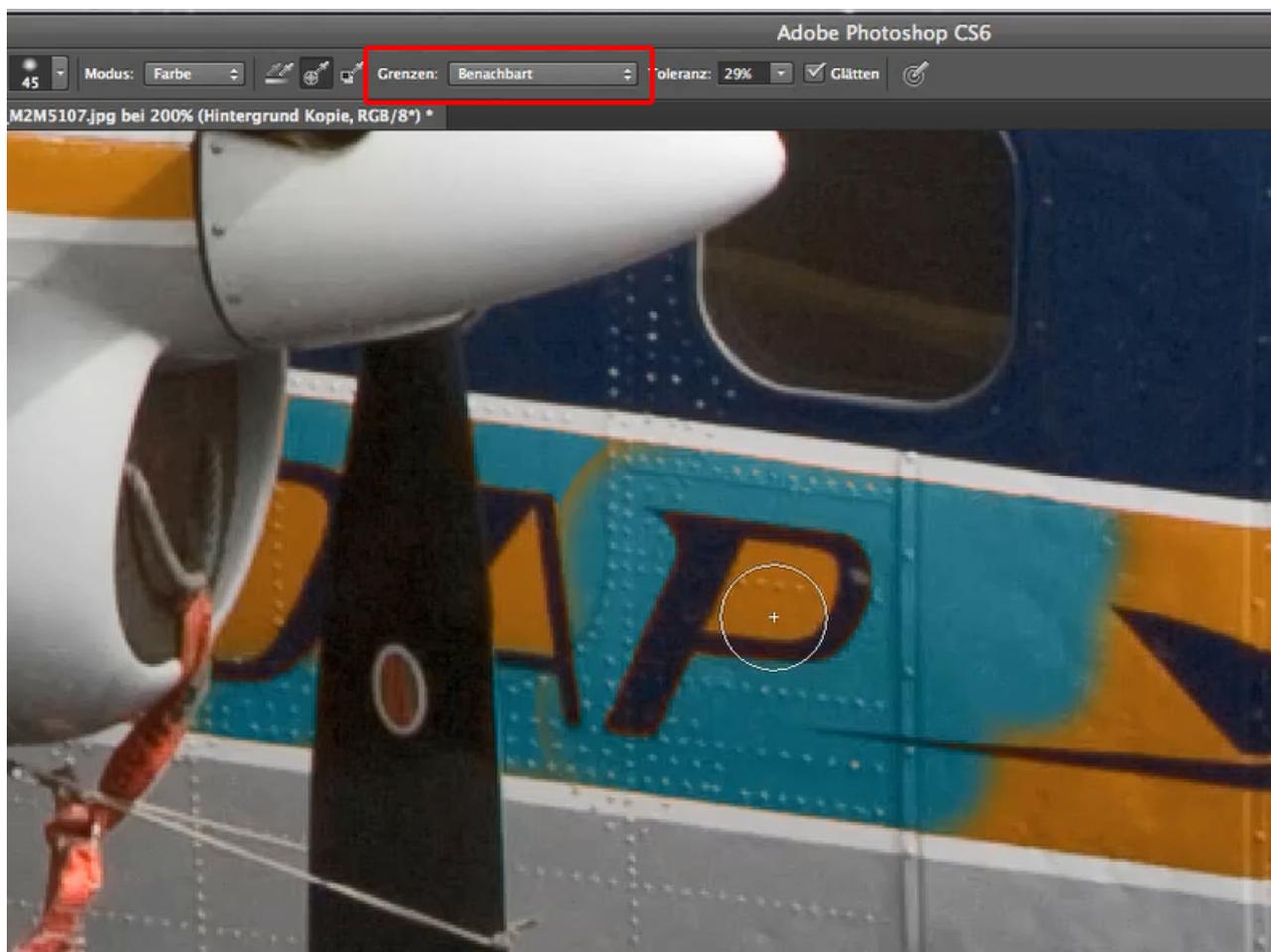
Setzt ihr den Pinsel einmal kurz ab und wollt weiterarbeiten, kann es vorkommen, dass plötzlich gar nichts mehr funktioniert. Ihr habt dann den Pinsel im bereits umgefärbten Bereich neu angesetzt und Photoshop ersetzt nun wie im Beispielbild die Farbe Blau mit Blau. Achtet also, wenn ihr den Pinsel neu ansetzen müsst, darauf, dass sich das Kreuz in der Pinselmitte auch über der zu ersetzenden Farbe befindet.

Wichtig ist es auch, dass ihr beim Umfärben größerer Flächen möglichst lange arbeitet, ohne den Pinsel abzusetzen. So vermeidet ihr die schmalen Streifen nicht umgefärbter Pixel, die entstehen, weil am Rand der bereits



Habt ihr den Modus *Benachbart* eingestellt, werden nur Flächen umgefärbt, deren Pixel unmittelbar zusammenhängen. Farbflächen, die durch andersfarbige Pixel getrennt sind, bleiben erhalten.

Wollt ihr das nicht, weil ihr viele kleine Farbflächen im Bild umfärben müsst, stellt diesen Modus auf *Nicht aufeinander folgend*. Dann wird jede Farbfläche im Bild, die den Einstellungen entspricht, beim Übermalen umgefärbt.



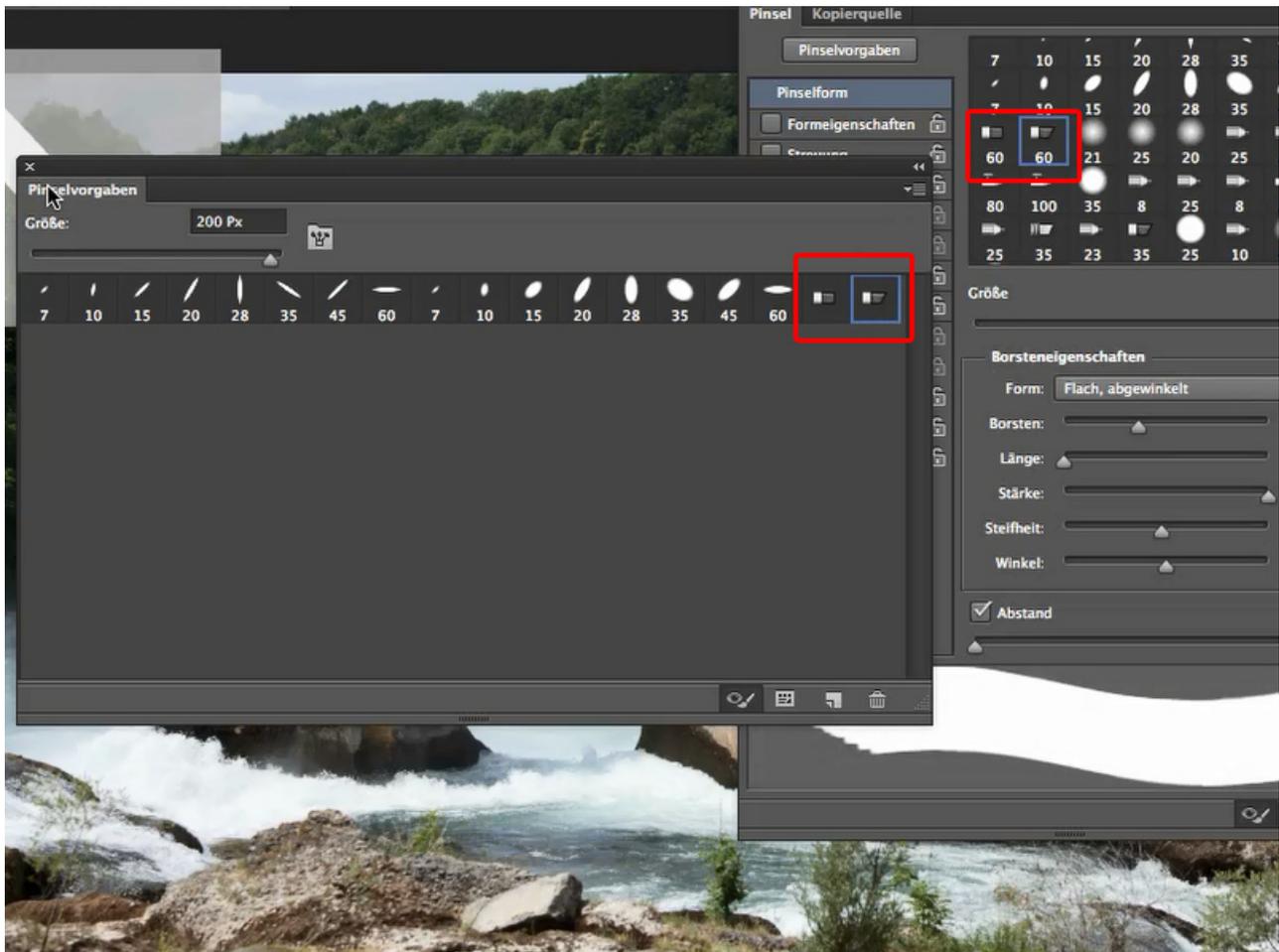
So viel zum *Farbe-ersetzen-Werkzeug*.

### Teil 3: Der Misch-Pinsel

Die zwei Aufgaben des *Misch-Pinsels* sind zum einen, die Pixel der aktiven Ebene zu vermischen, und zum zweiten kann er noch die gerade aktive Vordergrundfarbe mit ins Bild mischen.

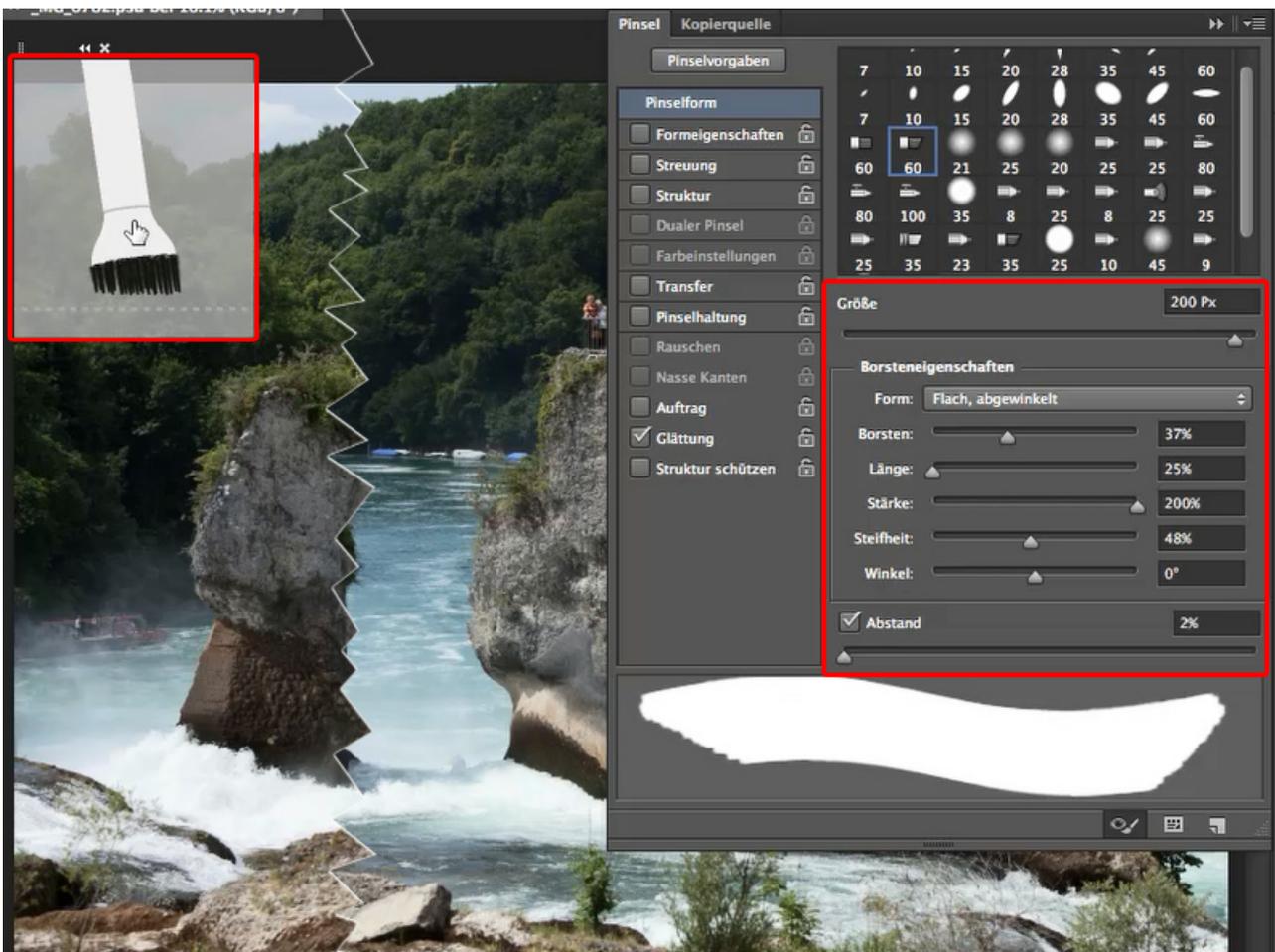


Ist die *Vordergrundfarbe* Schwarz, werden die Konturen des Pinsels im Bild deutlicher und damit der Eindruck des "Gemalten" verstärkt, der Pinselstrich wird nachvollziehbarer.



Für alle, die ein Grafiktablett ihr Eigen nennen können, empfiehlt es sich, für das Arbeiten mit diesem Werkzeug die *interaktiven Borstenpinsel* zu nutzen. Diese Pinselspitzen findet ihr bereits in verschiedenen Pinselsets wie beispielsweise hier im Set der *Kalligraphiepinsel*. Sie reagieren besonders sensibel auf Haltung und Druck des Stiftes eines Grafiktablets und ihr könnt sie im *Eigenschaften-Menü* leicht an eure Vorstellungen anpassen.

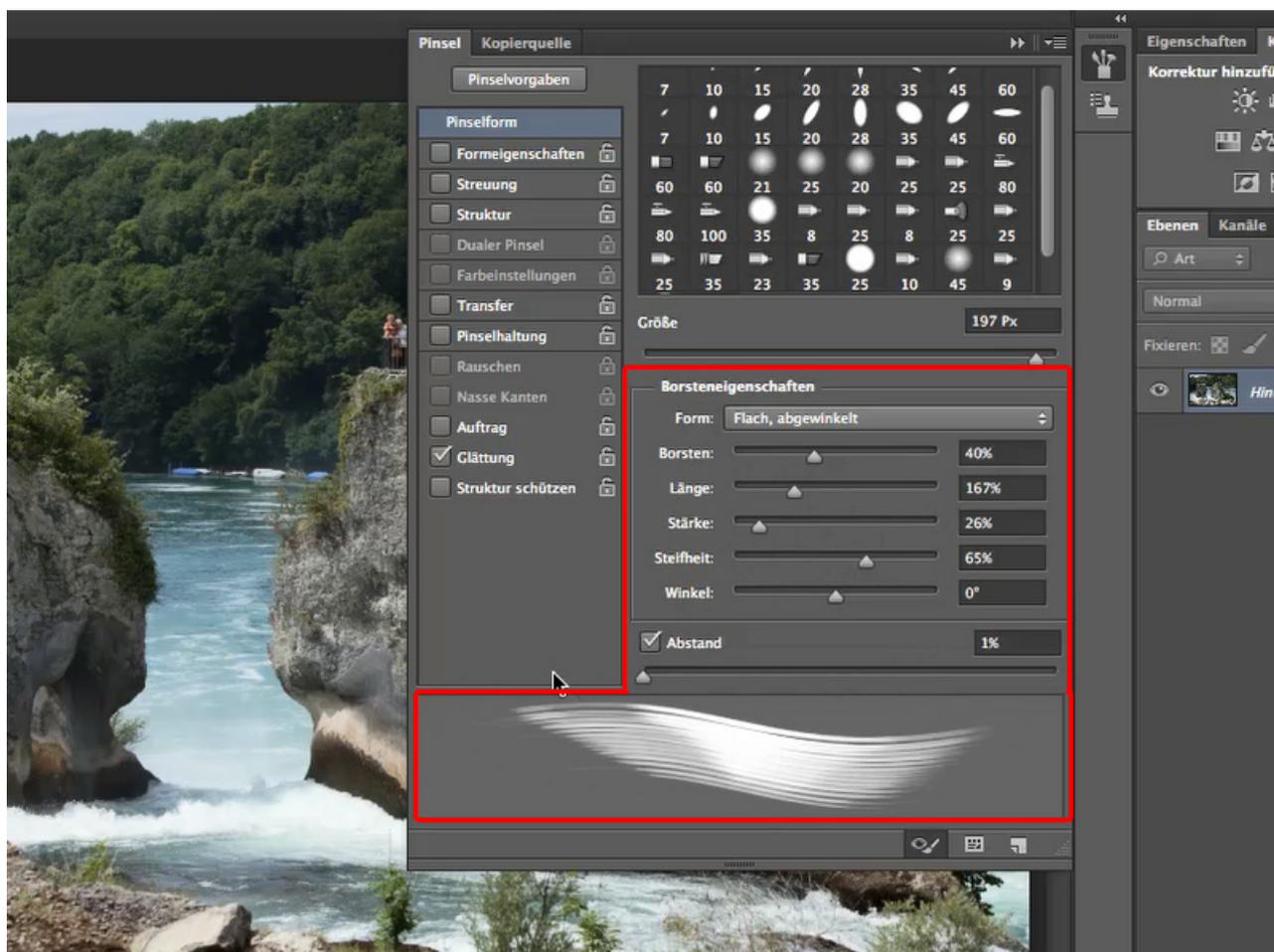
Dabei kann man die *Form* des Pinsels, die *Anzahl der Borsten*, die *Länge* und die *Steifheit* der Borsten, die simuliert werden, einstellen.



Jeder der Schieberegler hat Wirkung auf das Aussehen des virtuellen Pinsels und auf seine Eigenschaften:

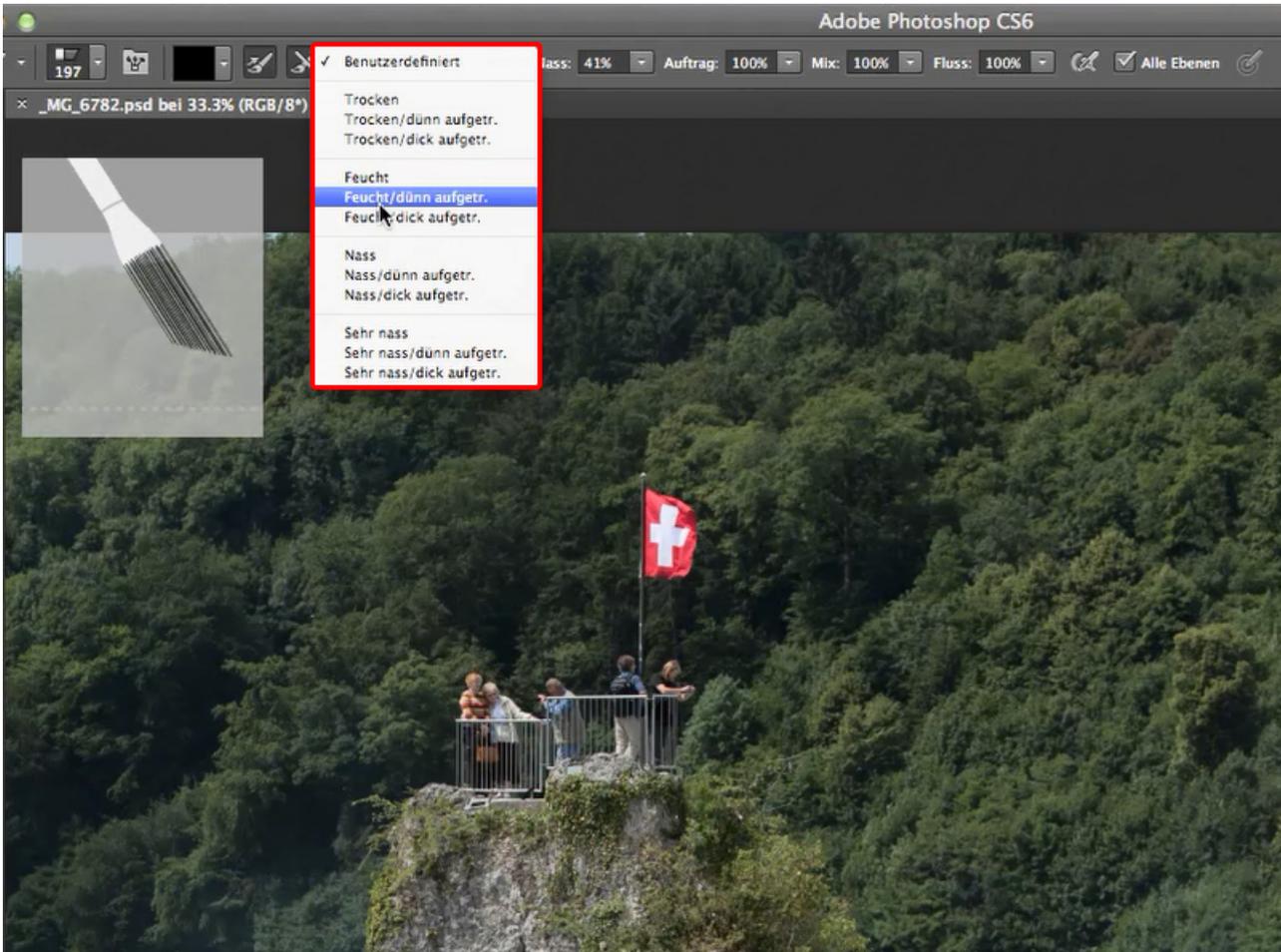
- Der Regler *Borsten* verändert die Anzahl der Pinselborsten.
- Der Regler *Länge* die Länge der Borsten - was den Pinsel steifer oder, bei längeren Borsten, elastischer macht.
- Der Regler *Stärke* wirkt mit allen anderen Einstellungen zusammen, verstärkt deren Wirkung oder schwächt sie ab, sodass die Auswirkungen der Einstellungen auf die Pinselspitze erst sichtbar werden, wenn ihr eine gewisse Stärke eingestellt habt.
- Der Regler *Steifheit* verändert die Elastizität der einzelnen Pinselborsten.
- Der Regler *Winkel* verändert den Winkel, mit welchem die Borsten auf der Arbeitsfläche wirken.

Mit *Abstand* stellt ihr ein, wie dicht nebeneinander die Pinselspitze eingesetzt wird. Für das Arbeiten mit dem *Misch-Pinsel* solltet ihr den Wert auf 1% einstellen. Das erzeugt einen durchgehenden Pinselstrich.



Habt ihr euch für ein - zum Üben besonders kontrastreiches - Bild und einen Pinsel entschieden, könnt ihr das Verhalten des Pinsels auf dem Bild weiter beeinflussen. In der *Optionsleiste* findet ihr wieder ein Feld mit verschiedenen vordefinierten Modi, welche die Wirkungsweise des Pinsels bestimmen.

Zum Beginn eurer Übungen solltet ihr euch erst einmal für einen der mittleren Modi entscheiden und probieren, was auf eurem Bild geschieht, wenn ihr den Pinsel nutzt.

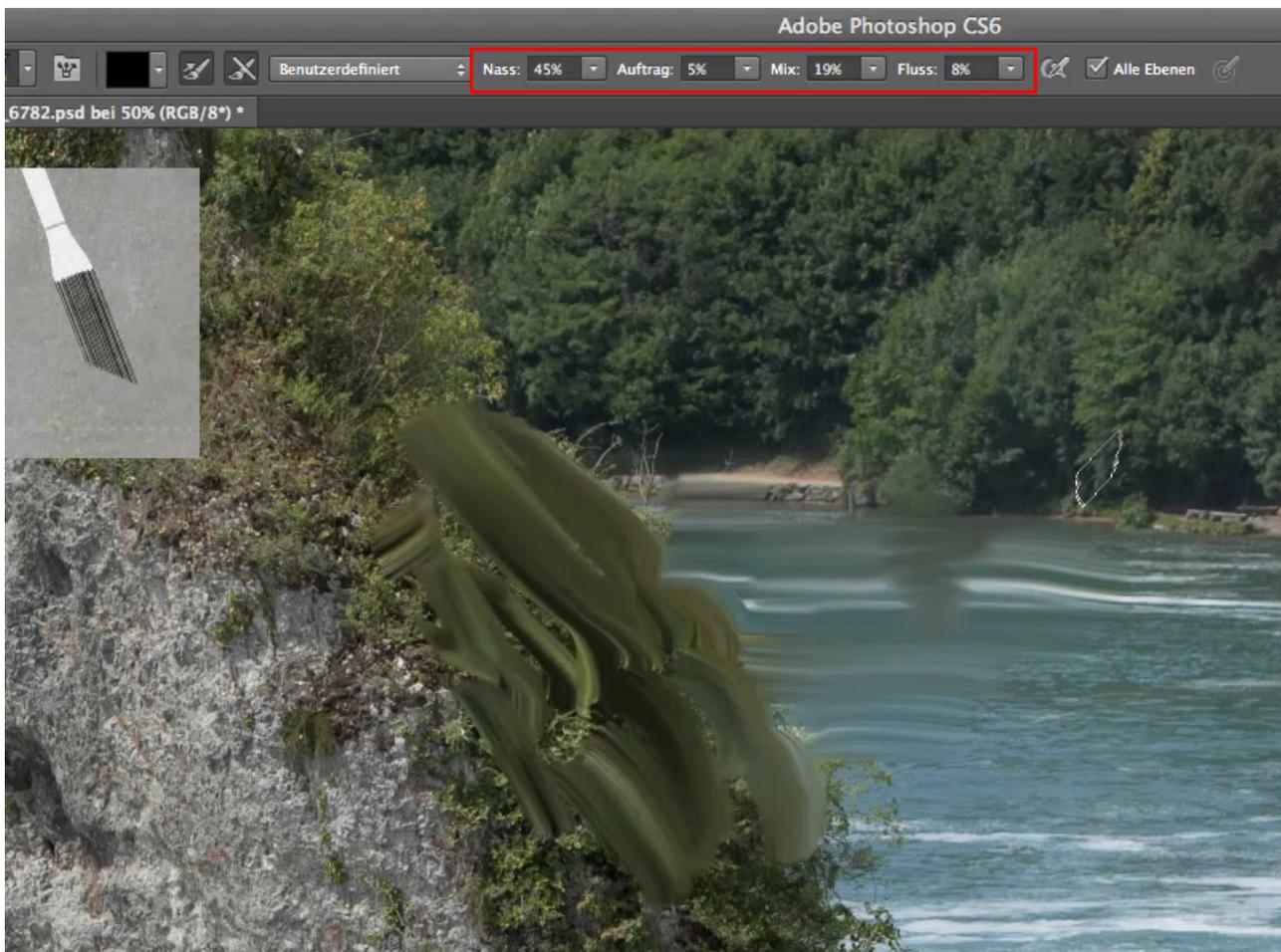


Danach solltet ihr euch mit den weiteren Optionen befassen: Die wichtigste davon ist der *Mix*. Diese Zahl gibt in Prozent an, wie viel der *Vordergrundfarbe* zu den Farbtönen des Bildes dazugerechnet wird. Ist die *Vordergrundfarbe* Schwarz und steht der Wert *Mix* auf 0%, werden die eigentlichen Farben des Bildes sehr schnell dunkel.

Die nächste Größe, die ihr euch ansehen solltet, ist der *Fluss*. Dieser Wert bestimmt, wie wirkungsvoll der *Misch-Pinsel* arbeitet. Bei einem Wert von 100% werden alle Bilddetails zu einem Pinselstrich verarbeitet und bei einem Wert von 0% seht ihr so gut wie keine Wirkung eurer Striche mehr.

Weitere Werte, die man ausprobieren sollte, sind die *Nässe* und der *Farbauftrag*. Überhaupt solltet ihr bei allen Einstellungsmöglichkeiten, die ihr noch nicht kennt, die Wirkung ausprobieren, indem ihr einfach mal die Extremwerte einstellt und beobachtet, wie sich das auf eure Arbeit auswirkt. An die für euch persönlich am besten geeigneten Einstellungen müsst ihr euch dann herantasten. Jeder entwickelt da seine eigenen Vorlieben.

Der Wert *Nässe* wird im Beispielbild besonders interessant, wenn ihr dort auf der Wasserfläche Spiegelungen der Bäume des Hanges erzeugen wollt. Je "nasser" der Farbauftrag ist, umso leichter lassen sich die Farben nach unten ziehen.

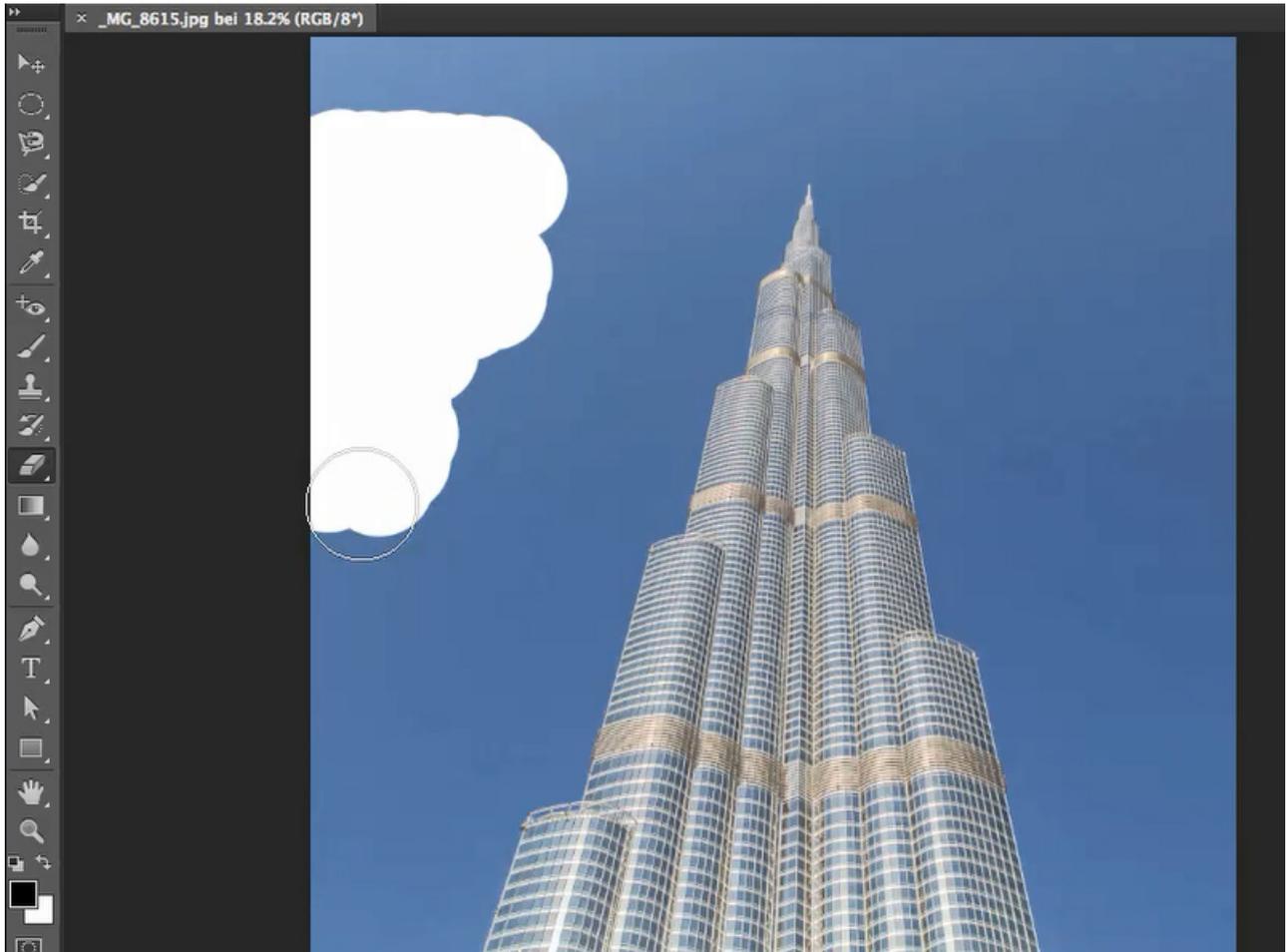


Mit diesem Werkzeug, dem *Misch-Pinsel*, erzielt ihr Ergebnisse, die mit Fotografie fast gar nichts mehr gemein haben und eher an Gemälde erinnern. Alle unter euch, die gern kreativ sind, sollten damit viel experimentieren. Und es macht wirklich viel Spaß, damit zu arbeiten. Probiert es aus!

## Teil 4: Der Radierer

Seit der ersten Version von Photoshop gibt es ein Werkzeug, mit dem man Pixel eliminieren kann. Das ist der sogenannte *Radierer* bzw. das *Radiergummi-Werkzeug*.

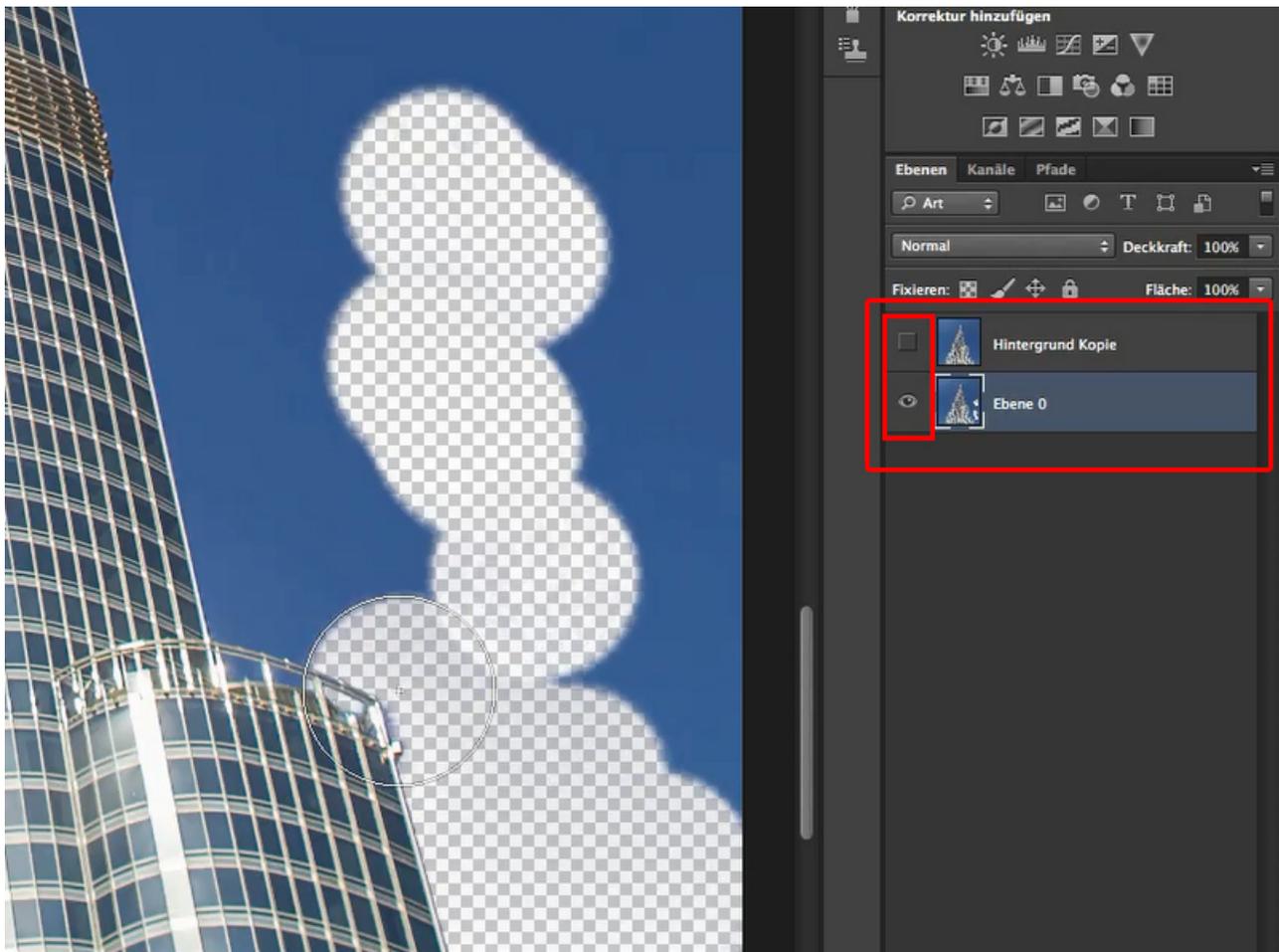
Ihr findet es ebenfalls in der *Werkzeugleiste* und man kann damit ganz normal radieren. Nutzt ihr den Radierer in einem Bild, so werden die Pixel, die kompletten Bildinformationen, an den betroffenen Stellen gelöscht und die Hintergrundfarbe wird sichtbar.



Diese Eigenschaft ist auch der große Nachteil dieses Werkzeugs: Es arbeitet destruktiv, zerstörerisch. Ich verwende diesen Radierer darum überhaupt nicht für das Freistellen von Objekten und möchte sogar ausdrücklich davon abraten. Aber es gibt gute Alternativen. Und eine davon werde ich euch jetzt vorstellen.

Das Werkzeug, das ich euch zum Freistellen empfehlen werde, ist der *Hintergrund-Radierer*. Er arbeitet natürlich ebenfalls destruktiv, hat aber eine wichtige Eigenschaft zusätzlich, die diesen Nachteil wieder wettmacht.

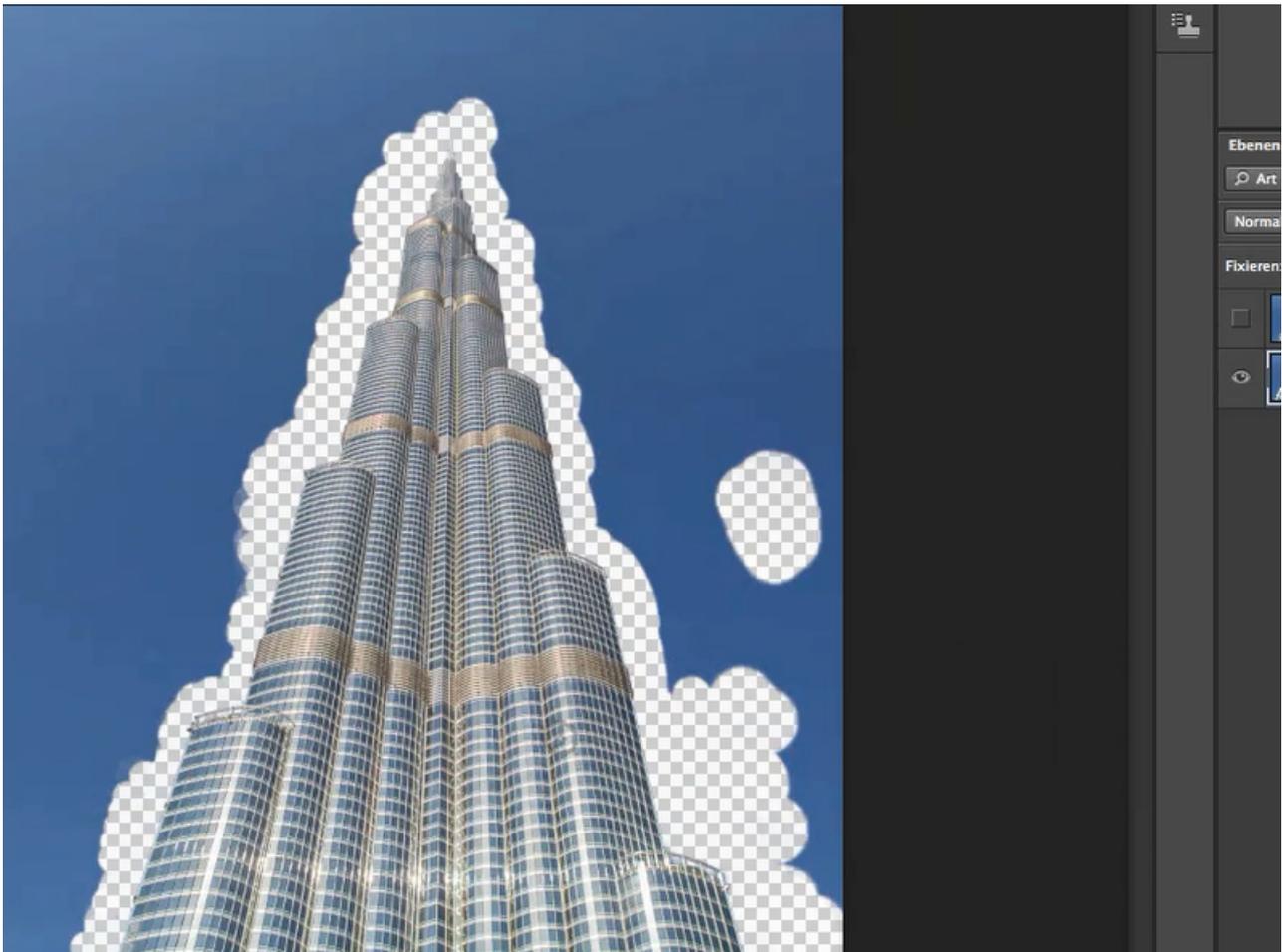
Arbeitet ihr mit dem *Hintergrund-Radierer*, solltet ihr als Erstes euer Bild duplizieren und eine der beiden Ebenen durch Klick auf das Augensymbol ausblenden. Wenn ihr dann auf der anderen Ebene zu arbeiten beginnt, scheint das Gleiche zu geschehen wie bei der Arbeit mit dem normalen Radierer. Aber dieses Werkzeug funktioniert wie das *Farbe-ersetzen-Werkzeug*. Nur dass die durch das Pinselkreuz ausgewählte Farbe im Rahmen der eingestellten *Toleranz* gelöscht wird. Ein wunderbares Werkzeug also, um Objekte schnell freizustellen, die von einem relativ gleichfarbigen Hintergrund umgeben sind wie das Gebäude auf dem Beispielbild.



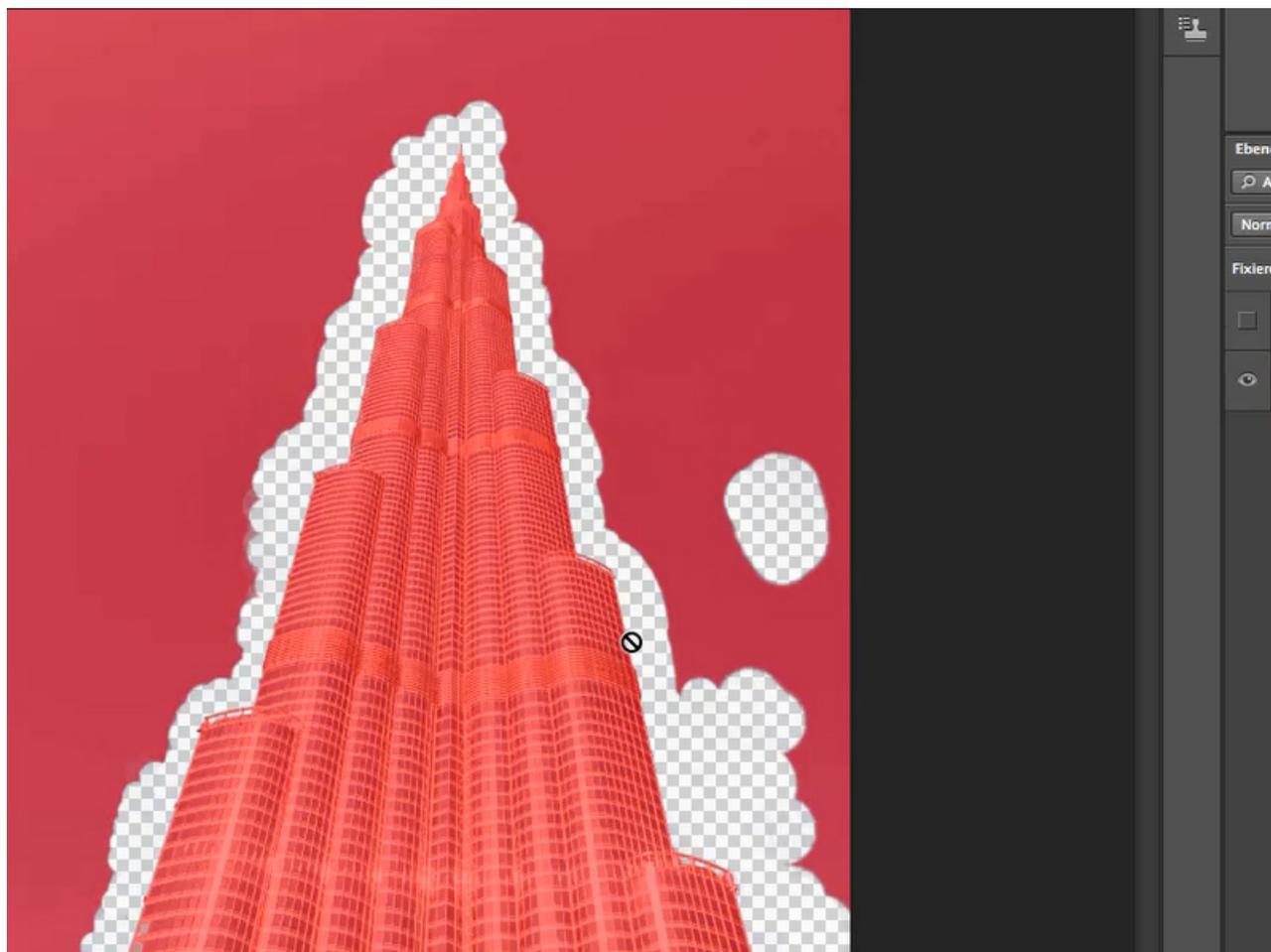
Je nach eingestellter *Toleranz* müsst ihr, um das Gebäude sauber freizustellen, zwei oder drei Mal über die Flächen gehen, bis auch der letzte Rest der Farbe wegradiert ist.

Ein weiterer Nachteil des *Hintergrund-Radierers* zeigt sich im Beispielbild an den Stellen, wo sich der Himmel in den Fenstern spiegelt. Auch dort wird die Farbe gelöscht und die Fenster erscheinen transparent. Das wollen wir aber da nicht haben.

Um das zu vermeiden, gibt es zwei Möglichkeiten: Zum einen könnt ihr die *Toleranz* heruntersetzen. Aber dadurch müsst ihr häufiger die Farbe neu aufnehmen und das hält die Arbeit auf. Die zweite Möglichkeit, die ich euch auch hier zeige, ist: Ihr stellt den *Modus* in der *Optionsleiste* von *Nicht aufeinanderfolgend* auf *Benachbart* um. Da die Fenster durch eine helle Kante vom Himmel getrennt sind, bleibt der Farbanteil in diesen nun wie gewünscht unangetastet und ihr könnt weiter recht schnell arbeiten.

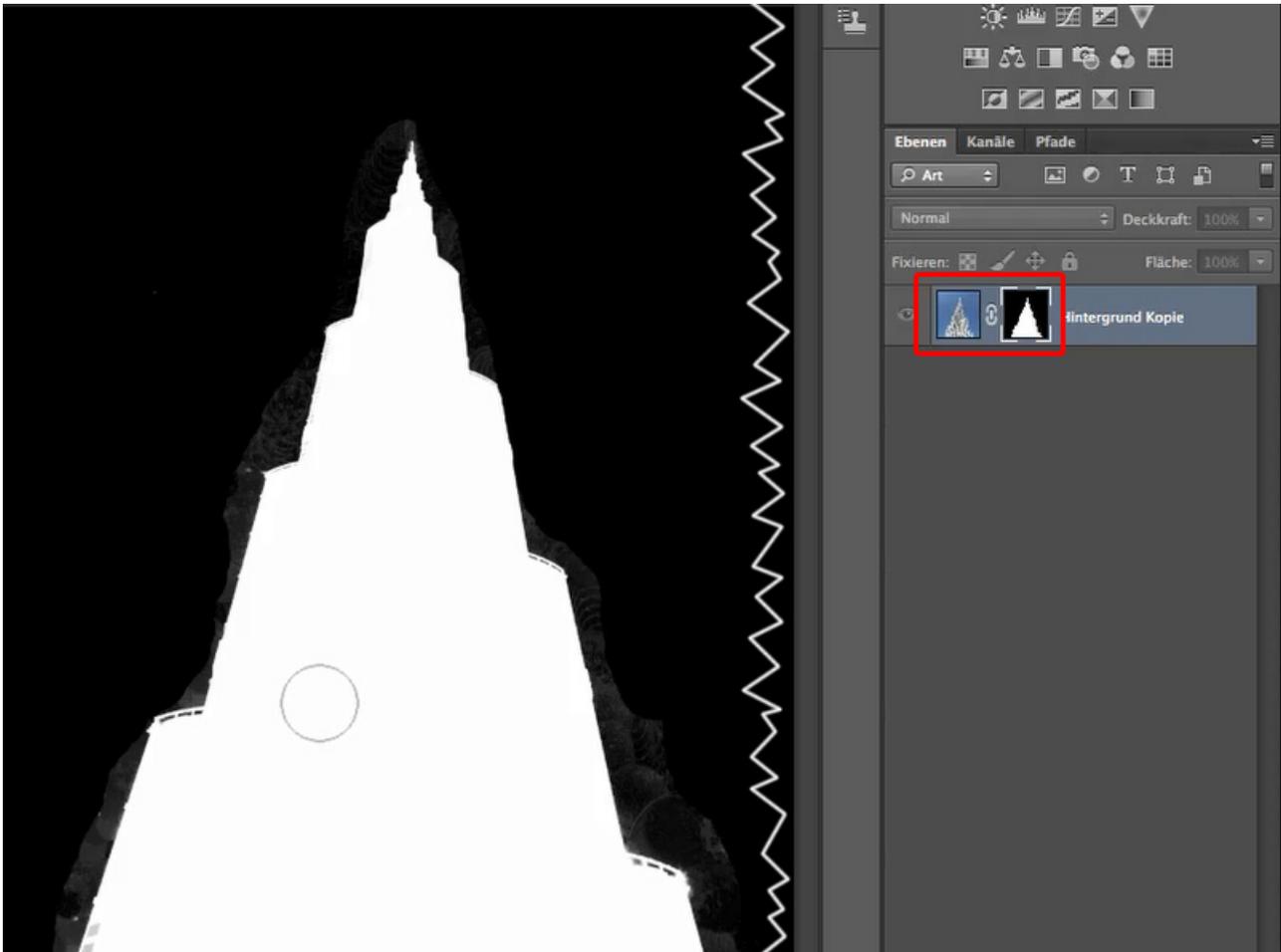


Habt ihr es geschafft, das Gebäude rundherum vom Hintergrund zu trennen, kann man, ohne einen *Radierer* zu nutzen, den Hintergrund unter einer *Ebenenmaske* verstecken.



Wie ihr das schnell erledigen könnt, werde ich euch nun erklären: Ihr betätigt die *Steuerungs-* oder *Befehlstaste* und klickt direkt in die Ebenenminiatur hinein. Dadurch wird im Bild ein Auswahlrahmen erstellt, der alle noch vorhandenen Pixel einschließt. Das nennt man *Luminanzauswahl*.

Dann blendet ihr die zu Bearbeitungsbeginn erzeugte Ebenenkopie wieder ein, aktiviert sie und ruft über das Ebenenmaskensymbol, das sich in der Leiste unter den Bildebenen befindet, eine Maske auf. Die zuvor erzeugte Auswahl wird in der Maske als schwarze Fläche sichtbar. Die Ebene, in welcher ihr bisher mit dem *Hintergrund-Radierer* gearbeitet habt, könnt ihr nun löschen, da alle bisher erzeugten Informationen über die abzudeckenden Bildbereiche in die Maske aufgenommen wurden.

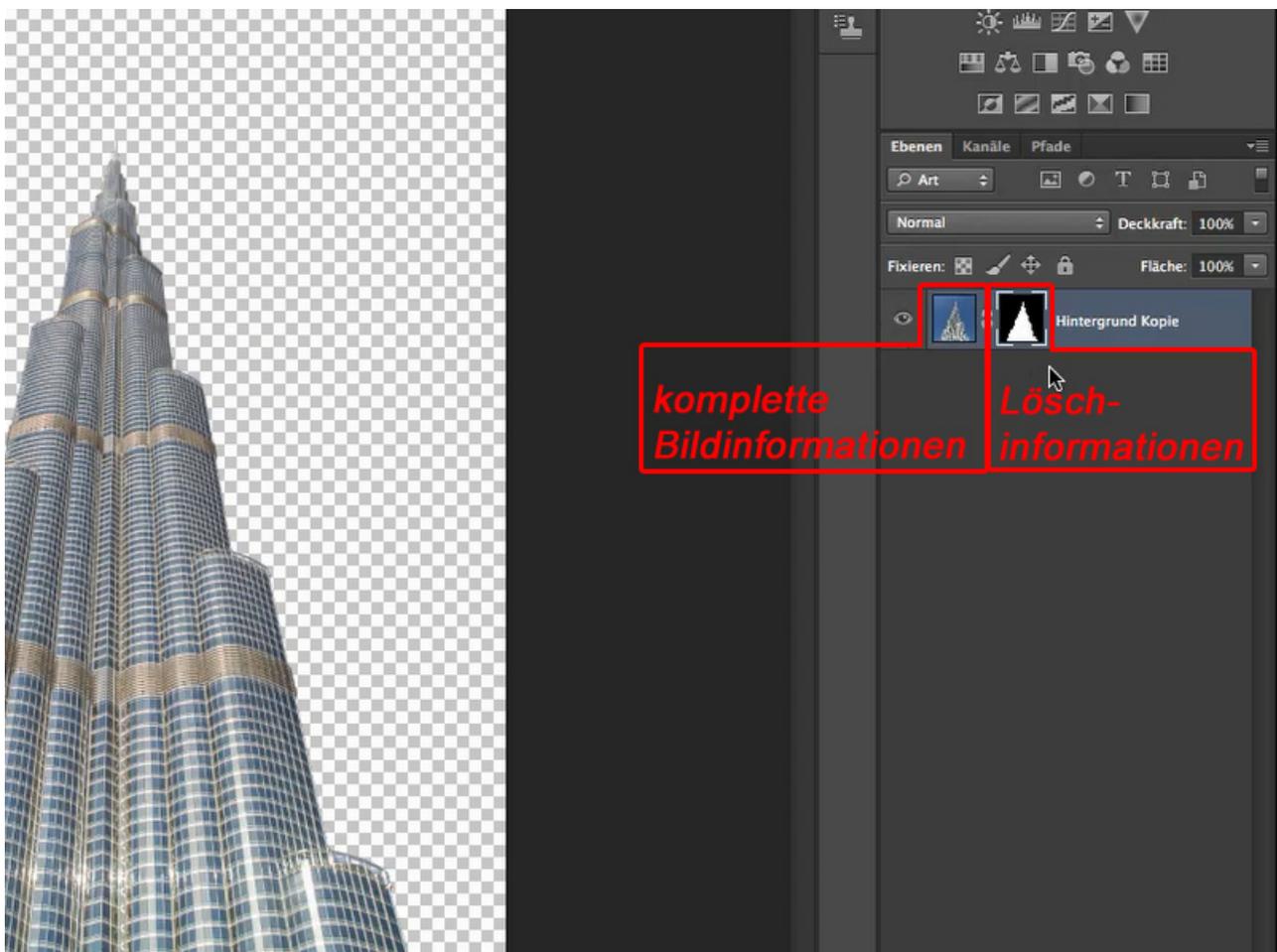


Klickt mit gedrückter *Alt-Taste* auf das Maskensymbol und die schwarz-weiße Maskenansicht wird über dem Bild eingeblendet. Darauf könnt ihr mit einem schwarzen Pinsel schnell den restlichen Hintergrund übermalen. Aber euch werden in der Maske jetzt die Stellen auffallen, an welchen ihr vorher mit dem *Hintergrund-Radierer* gearbeitet habt: Dort sind im Schwarz hellere Schlieren enthalten, die bei der weiteren Verwendung des freigestellten Gebäudes für Probleme sorgen könnten.

Also stellt ihr in der *Optionsleiste* den Pinselmodus auf *Ineinanderkopieren* und malt noch mal über diese Stellen. Dabei verschwinden die unsauberer Spuren und die weiße Fläche der Maske bleibt unangetastet.

Im Beispielbild sieht man an den Gebäudeseiten Geländer, in welchen sich Glasscheiben befinden. Auch diese Stellen sind nicht komplett schwarz geworden, aber dort will ich die Halbtransparenz, die durch diese grauen Schlieren deutlich wird, für die Arbeit mit einen anderen Hintergrund erhalten. Ihr solltet den Pinseldurchmesser dort kleiner wählen und diese Stellen vorsichtig beim Übermalen aussparen.

Aktiviert nun das Bild mit einem Klick in die Bildminiatur wieder und überzeugt euch, dass der gesamte Hintergrund des Bildes ausgeblendet wurde (unter der Maske verschwunden ist).



Die Bildinformationen sind aber alle noch enthalten und ihr könnt sie im Weiteren nutzen, um zum Beispiel die Kante der Maske weiter zu verbessern.

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](http://www.shop.psd-tutorials.de)**

