

Sie nun einfachere Retuscharbeiten gleich auf Ebene der Rohdaten erledigen und müssen nicht mehr *unbedingt* Ihre Bilder auf die Rundreise in Photoshop und Konsorten schicken (vgl. Kapitel 15.2).

In diesem Kapitel besprechen wir die Grundlagen der Arbeit mit Ebenen und Masken in Capture One: Wie verwalten Sie Ebenen, und welche Anpassungen können Sie anwenden? In zwei Teilkapiteln lernen Sie die neuen Klon- und Reparaturobenen kennen – und können einschätzen, wann Sie doch nicht um Photoshop herumkommen werden.

## 10.1 Anpassungsebenen und die Arbeit mit Masken allgemein

Ebenen sind in der modernen Bildbearbeitung nicht mehr wegzudenken: Sie organisieren damit Arbeitsschritte und können Kreativ-Werkzeuge selektiv, also lokal eingeschränkt, einsetzen.

Die gleiche Idee steckt hinter den lokalen Anpassungen in Capture One – statt dass Sie die Belichtung für das gesamte Bild korrigieren, maskieren Sie den unterbelichteten Bereich und ziehen nur in diesem Bereich die Belichtung ein, zwei Blendenstufen hoch. Der Rest des Fotos wird nicht aufgehellt, korrekt belichtete Bildbereiche bleiben erhalten und werden nicht nachträglich »überbelichtet«. Gleichzeitig geben Ihnen die Ebenen ein Werkzeug für die Organisation der einzelnen Arbeitsschritte in die Hand: Sie können die verschiedenen lokalen Anpassungen selektiv ein- oder ausschalten, übereinanderlegen, und durch eine klare Benennung der Ebenen die einzelnen Arbeitsschritte voneinander trennen.

*Lokale Anpassungen geschehen in Capture One über Masken, diese sind in Ebenen oder »Layer« organisiert.*



Ebenen ermöglichen es Ihnen, die einzelnen Arbeitsschritte – wie hier im Beispiel bei der Retusche eines Porträts – gesondert vorzunehmen und bei Bedarf auch einzeln anzupassen oder zu deaktivieren.

In Anpassungsebenen nehmen Sie Werkzeugeinstellungen lokal vor. Sie »malen mit dem Pinsel die Einstellungen ins Bild«, könnte man sagen. Korrekter ausgedrückt: Sie maskieren mit dem Pinsel-Werkzeug Bildbereiche. Dann wenden Sie verschiedene Werkzeuge auf diese Maske an: entweder ein einzelnes Werkzeug oder mehrere Werkzeuge zusammen.

Die Liste der Werkzeuge, die als lokale Anpassungen verwendet werden können, wächst beständig. Zurzeit der Drucklegung dieses Buches unterstützt Capture One Pro die folgenden Werkzeuge für lokale Anpassungen:

- Weißabgleich (vgl. Kapitel 5.3)
- Farbeditor (vgl. Kapitel 5.6)
- Belichtung (vgl. Kapitel 6.1)
- HDR (vgl. Kapitel 6.2)
- Kurve (vgl. Kapitel 6.3)
- Klarheit und Struktur (vgl. Kapitel 6.4)
- Violette Farbsäume (vgl. Kapitel 7.3)
- Schärfung (vgl. Kapitel 9.2)
- Rauschreduzierung (vgl. Kapitel 9.3)
- Moiré-Reduktion (vgl. Kapitel 9.6)

... also Werkzeuge, die man auch lokal anwenden *wollte*. Eine Vignettierung z. B. (vgl. Kapitel 6.5) ergibt nur dann Sinn, wenn Sie für das gesamte Bild gilt – sonst ist es keine Vignette. Objektivkorrekturen für Verzeichnungen ergeben auch nur im Kontext des Gesamtbildes Sinn, eine Trapezkorrektur ebenso (vgl. Kapitel 8.3).

Aber nehmen wir im Gegenzug den Weißabgleich: Wie oft haben Sie schon Motive fotografiert, in denen schattige und sonnige Partien gleich »wichtig« für die Bildaussage waren? Oder Kunstlicht und Naturlicht gemischt vorkamen? Unser Auge bzw. Gehirn kann mit solchen unterschiedlichen Lichtsituationen gut umgehen – Kamerasensoren nicht.



Das Bild links zeigt einen Weißabgleich auf den sonnigen Teil des Fotos, das Bild rechts auf den schattigen. Das Bild in der Mitte zeigt das Ergebnis nach dem Einsatz einer lokalen Anpassungsebene für den Weißabgleich.

Die Möglichkeiten, die Ihnen mit lokalen Anpassungsebenen zur Verfügung stehen, sind groß. Rote Augen korrigieren? Pupillen maskieren und »Sättigung« auf  $-100$ . Lippen betonen? Lippen maskieren und »Klarheit« hochregeln. Fältchen loswerden? Gesichtspartie maskieren und »Klarheit« und »Struktur« runterregeln. Color Key? Können Sie so, wie in Kapitel 5.6 (Farbeditor) beschrieben, erledigen – oder das gewünschte Bildelement maskieren, die Maske invertieren und die invertierte Maske auf Schwarzweiß entsättigen. Lokale Anpassungen sind also nicht nur für die räumlich-begrenzte Korrektur gedacht, sondern durchaus auch als kreatives Werkzeug geeignet.

**WICHTIG**

Mit jeder Version von Capture One kamen neue Werkzeuge hinzu, die Sie in Anpassungsebenen einsetzen können. Sie erkennen diese Werkzeuge im Register für lokale Anpassungen an einem kleinen Pinsel hinter dem Werkzeugnamen, hier im Beispiel bei »Rauschreduzierung« hervorgehoben. Diese Werkzeuge haben denselben Funktionsumfang wie die »richtigen« Werkzeuge, funktionieren aber gesondert. In Anpassungsebenen *müssen* Sie diese Pinsel-Versionen verwenden, die Hauptwerkzeuge in den anderen Registern beziehen sich immer auf das zugrundeliegende Bild (In der Ebenen-Übersicht »Hintergrund« genannt)!

### 10.1.1 Ebenen erstellen und verwalten

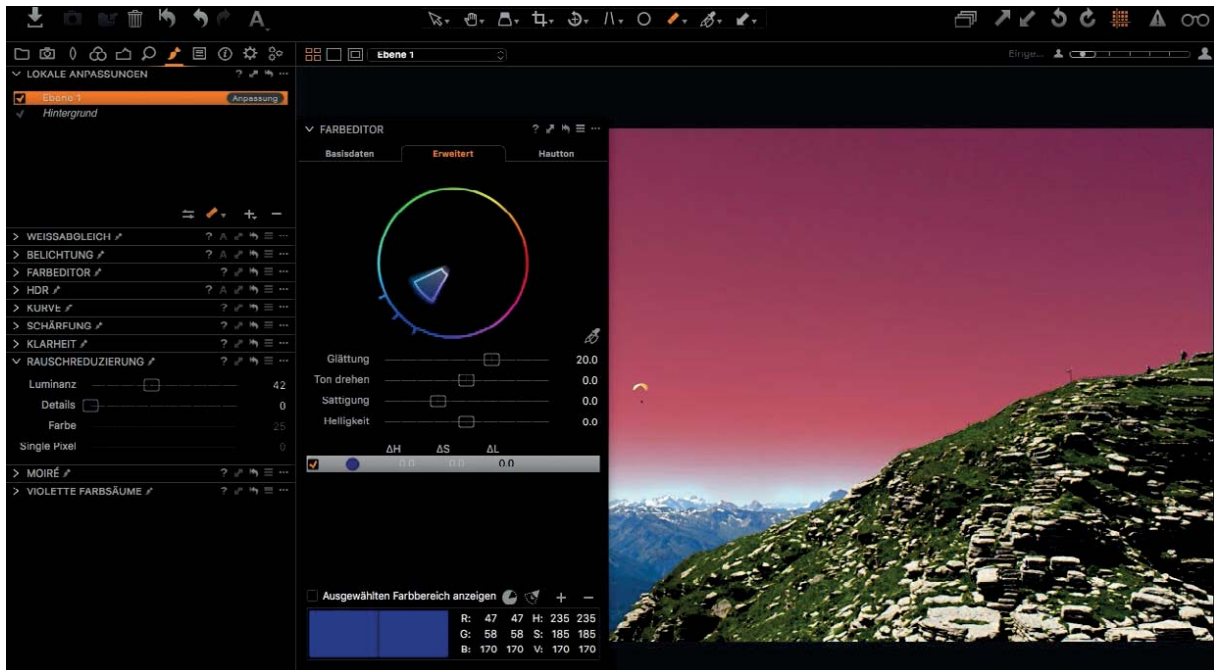
Der naheliegendste Weg, in Capture One eine neue Ebene zu erstellen, ist das Werkzeug für lokale Anpassungen. Hier eröffnen Sie mit einem Klick aufs Plus-Icon eine Anpassungsebene oder wählen mit einem langen Klick zwischen Reparatur- und Klonebene aus.

*Ebenen erstellen Sie entweder übers Werkzeug für lokale Anpassungen oder über den Farbeditor.*



Das Einrichten und Verwalten der Ebenen geschieht meistens im Werkzeug »Lokale Anpassungen« im Register desselben Namens.

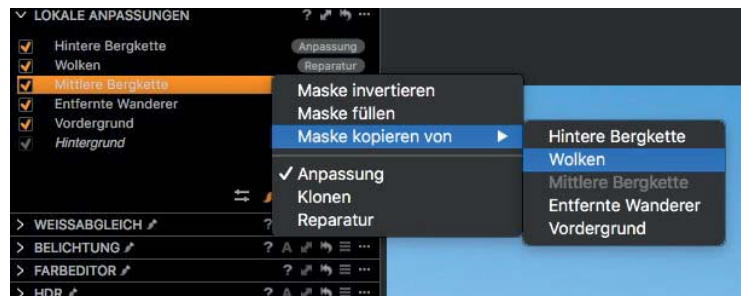
Bei Anpassungsebenen steht Ihnen aber noch eine weitere Möglichkeit offen: Der Farbeditor. Mit der Funktion »Maskierte Ebene aus Auswahl erstellen« im Aktionsmenü eröffnen Capture One eine neue Anpassungsebene, die bereits vormaskiert ist: nämlich mit dem Farbbereich, den Sie im Farbeditor ausgewählt hatten.



Anpassungsebenen lassen sich auch aus dem Farbeditor erstellen, z. B., um schnell einen Himmel zu maskieren, den Sie dann mit lokalen Anpassungen bearbeiten möchten – sei es, um eine Belichtungskorrektur vorzunehmen oder etwaiges Rauschen stärker zu bekämpfen, als es dem Rest des Bildes gut tun würde.

Viel zu verwalten gibt es nicht: Ebenenfunktionalitäten sind in Capture One eher spärlich vorhanden

Die Ebenenverwaltung ist in Capture One recht rudimentär ausgefallen. Sie können, wie gesehen, Ebenen erstellen, benennen und mit Drag & Drop die Reihenfolge in der Ebenenliste ändern. Ebenen löschen Sie mit einem beherrzten Klick aufs Minus-Icon; um eine Ebene nur kurz auszublenden, deaktivieren Sie das Häkchen neben dem Ebenennamen. Das wäre es aber auch schon gewesen. Ebenen können weder verschachtelt, gruppiert noch zwischen unterschiedlichen Bildern kopiert werden. Im Aktionsmenü des Werkzeugs für lokale Anpassungen verbergen sich nur Masken-Funktionen wie Invertieren, Füllen oder das Hin und Her kopieren der Masken in andere Anpassungsebenen desselben Bildes.



**TIPP**

Sie können zwar keine einzelnen Ebenen kopieren und in andere Bilder einfügen – aber sehr wohl alle Ebenen eines Bildes auf einen Rutsch. Wenn Sie also z. B. Serienbilder mit fester Kameraposition bearbeiten, kann es sich durchaus lohnen, die ganzen Ebenen auch auf den Rest der Serie anzuwenden. Sollten einige der Ebenen nicht passen (oder Sie wollten eigentlich doch nur eine kopieren), löschen Sie in den Zielbildern einfach die überschüssigen Anpassungs-, Klon- oder Reparaturebenen.

### 10.1.2 Maskieren, Pinsel und Pinseloptionen

Wir haben jetzt also ein paar neue Ebenen. Nun geht es ans eigentliche Maskieren. Capture One stellt Ihnen dazu zwei grundsätzlich unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Pinsel und Radiergummi
2. Verlaufsmasken

Wenden wir uns zuerst dem Pinsel zu. Sie aktivieren ihn entweder über das Pinsel-Icon »Maske zeichnen« oder das Tastaturkürzel »b« (für »Brush«). Sein Gegenspieler, der Radiergummi, liegt hinter einem langen Klick aufs Pinsel-Icon bzw. hinter dem Kürzel »e« (für »Eraser«) verborgen. Mit einem langen Klick schalten Sie auch die Maskenanzeige um: Soll die Maske immer angezeigt werden, oder nie (Tastaturkürzel »m«)? Und sollen die Auswahlpunkte im Bild sichtbar oder ausgeblendet sein?

*Sie maskieren Ihre Bilder in Capture One mit Pinsel, Radiergummi und Verlaufsmaske.*

**TIPP**

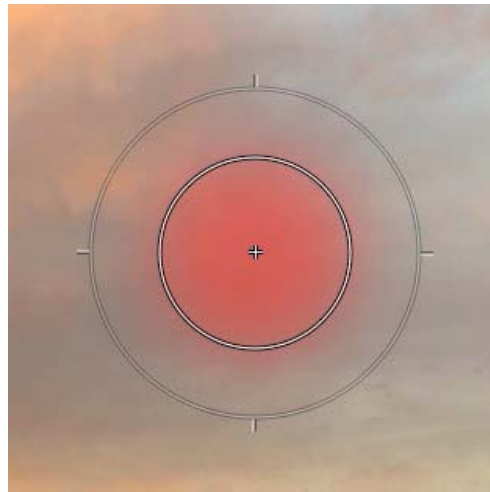
Merken Sie sich die drei Tastaturkürzel »b« für Pinsel, »m« für Maske und »e« für Radiergummi gut: So können Sie sehr schnell im Bild arbeiten, ohne ständig mit der Maus oder dem Stift des Grafiktablets die Funktion des Cursor-Werkzeugs zu ändern. Apropos Grafiktablet: Bei den lokalen Anpassungen spielt es seine ganzen Stärken aus, inklusive Unterstützung für Stiftdruck. Wenn Sie eines besitzen, nutzen Sie es – und legen Sie die drei Tastenkürzel am besten auf drei programmierbare Knöpfe, falls Ihr Tablet mit solchen ausgestattet ist.

Die Pinseinstellungen öffnen Sie entweder bei aktiviertem Pinsel über das Kontextmenü, oder im Werkzeug für lokale Anpassungen mit einem Klick auf das Schieberegler-Icon unten links.



Die einfachsten Optionen für die Pinseinstellung sind wohl »Größe« und »Deckkraft«: Die Größe definiert, nun ja, die Größe des Pinsels. Die »Deckkraft« gibt an, wie stark die lokalen Werkzeugeinstellungen gelten sollen: Ist diese rechts am Anschlag, werden die gewünschten Werkzeugeinstellungen zu 100 % auf den maskierten Bereich angewandt; ist der Regler mittig, dann mit 50 %. Je weiter links der Regler steht, desto schwächer wirken die Werkzeugeinstellungen also. So weit, so gut. Aber was ist mit »Härte« und »Fluss«?

Der Härte-Wert gibt an, wie stark der Auftrag gegen die äußere Pinselkante hin abnehmen soll.

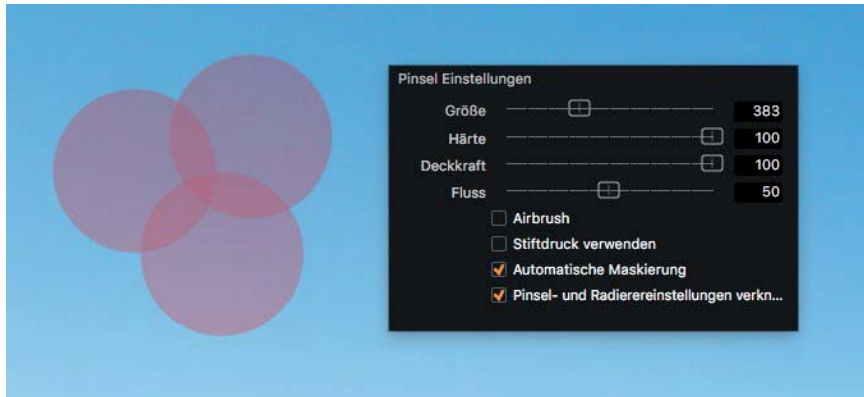


Kurz gesagt – Nomen est Omen. Im echten Leben sorgt ein harter Pinsel für Striche mit klaren Konturen, ähnlich einem Filzstift. Ein weicher Pinsel hingegen verteilt die Farbe nicht auf der gesamten Pinselbreite gleich stark, sondern gegen den Rand hin abnehmend. Genau so funktioniert auch die »Härte« in Capture One: Mit hohen Werten zeichnen Sie quasi mit einem Filzschreiber oder Bleistift in Ihre Bilder. Bei tiefen Werten mit einem mehr oder weniger flauschigen Dachshaar-Produkt.

*»Fluss« und »Airbrush« arbeiten Hand in Hand, können aber auch getrennt von einander eingesetzt werden.*

Statt »Fluss« wäre in der Deutschen Version der Begriff »Auftrag« passender gewesen. So oder so, die Option »Fluss« bestimmt, in wie vielen Schritten die Deckkraft erreicht werden soll: Mit einem Klick, mit zwei Klicks, mit fünf Klicks? Bei einem normalen Pinsel gilt ein Klick, bzw. eine Berührung mit der Spitze des

Grafiktablett-Stiftes, als Erreichen einer dieser »Fluss«-Stufen, und diese Stufe wird beibehalten, auch wenn Sie mit gedrückter Maustaste weiter malen. Halten Sie also die Maustaste während des Maskierens gedrückt, dann wird immer derselbe Auftrag geschehen, bis Sie die Maustaste wieder loslassen oder über einen früheren Teil der Maske zeichnen. Die gepinselte »Deckkraft« hängt also davon ab, wie oft Sie mit der Maustaste klicken bzw. die Maske übermalen. Belassen Sie »Fluss« auf 100, dann zeichnen Sie die Maske mit voller Deckkraft ins Bild, egal, wie oft Sie Maskenteile übermalen.



Drei Klicks mit 50er-Fluss: die Pinselstriche überlappen und erreichen in der Mitte rund 75 % der eingestellten Deckkraft.

Aktivieren Sie nun zusätzlich die Checkbox »Airbrush«, dann wird aus dem doch etwas langweiligen Pinsel eine virtuelle Airbrush-Pistole – die Maskierung geschieht dann mehr oder weniger intensiv, je nachdem, wie lange Sie den Pinsel durchdrücken, und nicht, wie oft Sie klicken oder Maskenteile übermalen. Bildlich gesprochen: es soll mehr oder weniger Farbe rausspritzen, entsprechend der Dauer, die Sie den Auslöser gedrückt halten. »Fluss« bestimmt also, wie schnell der Auftrag der virtuellen Farbe geschehen soll, während »Deckkraft« wie gewohnt die maximale Stärke der Werkzeugeinstellungen der aktiven Ebene angibt.

#### TIPP

Das klingt alles sehr abstrakt, aber wie so oft bei Capture One gilt auch hier: Wenn Sie zehn Minuten mit den Optionen herumspielen, werden Sie die Bedienung schneller verstehen, als wenn Sie hier noch weitere hundert Wörter dazu lesen. Die Airbrush-Option eignet sich, in Kombination mit den Belichtungs-Werkzeugen und den Einstellungen für Klarheit, besonders gut für Gesichts-Retuschen: Es ist dann fast so, als ob Sie physisch Schminke auf Ihr Model sprühen, um z. B. Wangenknochen zu betonen oder Hautunebenheiten mit Make-up zu kaschieren. Es ist sinnvoll, beim Einsatz des Airbrushes die »Fluss«-Einstellung eher niedrig zu halten – mit einem Wert unter 20 können Sie Ihre Bilder sehr fein und gezielt bearbeiten.

Bleiben noch die letzten zwei Optionen in den Pinseleinstellungen. »Pinzel- und Radierereinstellungen verknüpfen« sorgt dafür, dass der Radiergummi dieselben Einstellungen verwendet wie der letztbenutzte Pinsel. Wenn Sie also ihr Bild mit Deckkraft 80 maskiert hatten, wird der Radiergummi auch nur mit 80 % Maskenteile entfernen. Ist diese Option deaktiviert, dann hat der Radierer seinen eigenen Einstellungsbereich. Sie können dann den Radiergummi z. B. auf Deckkraft 100 belassen (d.h. er löscht Maskenteile vollständig), während Sie mit immer wieder wechselnden Pinsel-Werten Ihr Bild maskieren.

*»Automatisch maskieren« hilft Ihnen dabei, beim Maskieren Kanten zu treffen und fremde Bildelemente aussparen zu können.*

Die Option »Automatisch maskieren« versucht, aufgrund von Helligkeit, Kontrast und Farbe zu erraten, wo Sie wahrscheinlich die Grenzen der Maske ziehen wollten. Diese Option eignet sich z. B. besonders gut, um einen Himmel, ein Model vor dem Studiovorhang oder einen Gegenstand in der Lightbox zu maskieren: Selbst wenn Sie mit dem Pinsel einen Baum, ein Ohr oder den Gegenstand anschneiden, merkt Capture One, dass das wohl nicht so gemeint war, und spart den Bereich aus. Sie können so mit sehr wenigen Pinselstrichen große Flächen maskieren, ohne im Anschluss (viel) mit dem Radiergummi ausbessern zu müssen.



Drei Pinselstriche und der Himmel ist maskiert: Die Option »Automatisch maskieren« kann Ihnen viel Detailarbeit einsparen.

Mit der Option »Verlaufsmaske zeichnen« wird der Pinsel zum Pfeil: Klicken Sie in den Viewer und ziehen Sie so einen Verlauf in Ihr Bild, z. B. um einen Verlaufsfiter vor dem Objektiv zu simulieren – diese werden häufig eingesetzt, um Himmel abzdunkeln. Sie können aber jedes Werkzeug mit der Verlaufsmaske verwenden und so z. B. von oben nach unten zunehmende »Klarheit« ins Bild bringen, oder die Sättigung von links nach rechts abnehmen lassen, oder ...





Sie aktivieren die Verlaufsmaske über einen langen Klick aufs Pinselsymbol oder das Tastaturkürzel »g« (für »Gradient«).

Bleiben noch die allgemeinen Maskenfunktionen zu besprechen. Die Option »Auswahlpunkte zeigen« bezieht sich vorwiegend auf Klon- und Reparaturebenen. Wir besprechen diese im nächsten Abschnitt. Dann das Aktionsmenü des Werkzeugs für lokale Anpassungen: Hier invertieren Sie Masken oder kopieren Masken, wie bereits angesprochen, auf andere Ebenen desselben Einzelbildes.

- **Maske invertieren** – Diese Funktion kehrt die Maske um. Sie haben ein Augenpaar maskiert? Mit »Maske invertieren« wird der Rest des Bildes markiert, die Augen sind von Einstellungen für diese Anpassungsebene ausgeschlossen.
- **Maske füllen** – Mit dieser Funktion können Sie Konturen, die Sie gezeichnet haben, füllen. Sie müssen also z. B. *nicht* einen Kopf »ausmalen«, um ihn vollständig zu maskieren. Es reicht, wenn Sie die Konturen nachzeichnen und »Maske füllen« auswählen. Falls Sie noch nicht mit dem Pinsel in die Ebene gezeichnet haben, wird »Maske füllen« die gesamte Ebene maskieren. Das kann nützlich sein, wenn Sie, wie in Kapitel 6.2 am Beispiel des HDR-Werkzeugs beschrieben, die Stärke eines Werkzeugs über die Grenzwerte erhöhen möchten.
- **Maske kopieren von** – Mit diesem Menü können Sie Ebenen kopieren. Etwaige andere Maskierungen werden dabei überschrieben, die Zielebene ist dann identisch mit der Ebene, aus der Sie die Maske kopiert haben. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie im selben Bereich eines Bildes unterschiedliche Werkzeugeinstellungen verwenden möchten, die Sie dann in der Ebenenliste einfach ein- oder ausschalten können.

**TIPP**

Wie genau muss oder soll eine Maske sein? Das hängt entscheidend davon ab, welches Werkzeug Sie einsetzen möchten und wie der Bildinhalt aussieht. Die Faustregel lautet: Für Bereiche mit dunkleren Tonwerten reicht eine grobe Maske, genaue Maskierungen benötigen Sie nur für mittlere bis helle Bildbereiche. Und eine gröbere Maske reicht dann aus, wenn Sie ein »intelligentes« Werkzeug wie die Moiré-Reduktion (vgl. Kapitel 9.6) oder das HDR-Werkzeug (vgl. Kapitel 6.2) verwenden: Diese Werkzeuge nehmen auch Rücksicht auf den Kontext des maskierten Bereichs, sie regeln nicht einfach einen Wert hoch oder runter, sondern verrechnen die Bildinformationen – auch in Anpassungsebenen.

Wenn Sie also einen dunklen Bildbereich »hochziehen« möchten, müssen Sie sich nicht in der 100%-Ansicht abmühen und pixelgenau zeichnen: Maskieren Sie grob den Bereich, und verwenden Sie die Funktion »Schatten« des HDR-Werkzeugs. Wollen Sie hingegen das Werkzeug »Belichtung« verwenden, sollte die Maske bereits etwas genauer sein, denn dessen Einstellungen werden ohne Rücksicht auf das maskierte Bildmaterial angewendet: 1 EV ist ein 1EV. Wenn Sie einen hellen Bereich mit der Belichtungskorrektur »runterziehen« möchten, benötigen Sie eine sehr exakte Maske, mit der Funktion »Lichter« des HDR-Werkzeugs darf sie etwas gröber ausfallen – aber muss immer noch genauer gesetzt sein, als wenn Sie Schatten hochziehen. So oder so gilt: Je kräftiger Ihre lokalen Anpassungen ausfallen sollen, desto genauer müssen Sie maskieren.

### **Praxis: So verbessern Sie schwierige Lichtverhältnisse in Landschaftsaufnahmen**

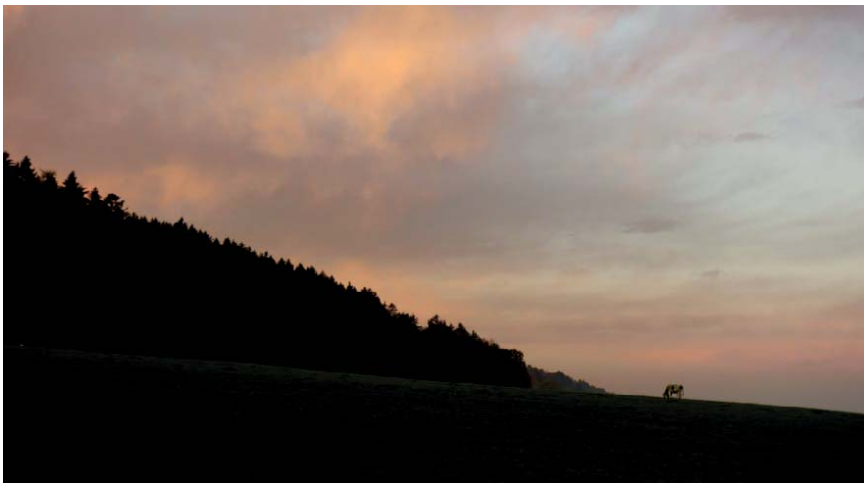
Wenn Sie Landschaftsaufnahmen auch außerhalb der prallen Mittagssonne erstellen – was zu hoffen ist –, kennen Sie das Problem: Nicht immer lässt sich das Bild so belichten, wie Sie es »sehen«. Die Kontraste sind entweder für den Sensor zu groß, sodass eine Belichtung auf ein mittleres Grau zu rabenschwarzen Schatten und/oder ausgebrannten Wolken führen würde. Wenn Sie dann aber die Belichtung korrigieren, wirkt es auch mit feinfühligem Einstellungen am HDR-Werkzeug gerne mal »unnatürlich«. Oder Schatten und sonnige Bereiche halten sich die Waage, ein allgemeiner Weißabgleich wäre ein schlechter Kompromiss. Oder eine Partie im Vordergrund würde von einer stärkeren Klarheit-Einstellung profitieren, als es der Hintergrund tut. Oder ...

In diesem Praxisbeispiel werden wir nicht gleich *alle* lokalen Anpassungsmöglichkeiten durchprobieren – aber doch so einige. Es soll kein How-to sein, sondern Ihnen zeigen, *wie* Sie »lokal« denken lernen.

1. Wählen Sie das Bild aus. Für unser Beispiel wählen wir eine Morgenstimmung – um für die Bearbeitung möglichst viele Informationen zu erhalten, bis an die rechte Kante des Kamera-Histogramms belichtet. Mit der tatsächlichen Lichtsituation hat das Bild also wenig zu tun. Unser Ziel ist es, das Gesehene zu reproduzieren: ein dramatisch-feuriger Himmel, ohne dass der Rest des Bildes aussieht, als hätten Sie LSD genommen.



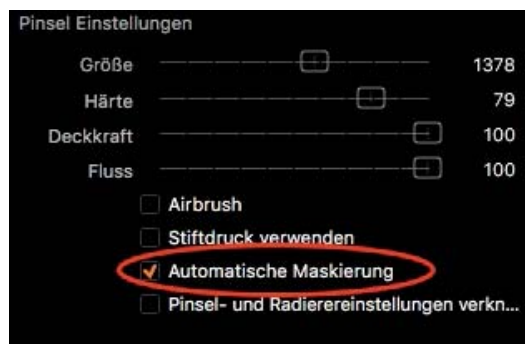
2. Justieren Sie als Erstes grundlegende Dinge: Belichtung, Beschnitt. Beim Weißabgleich merken Sie, dass es nicht möglich ist, den so hinzubekommen, dass der Himmel wie in Ihrer Erinnerung »brennt«, während gleichzeitig die noch im Schatten liegenden Bereiche unterkühlt, aber nicht kalt wirken.



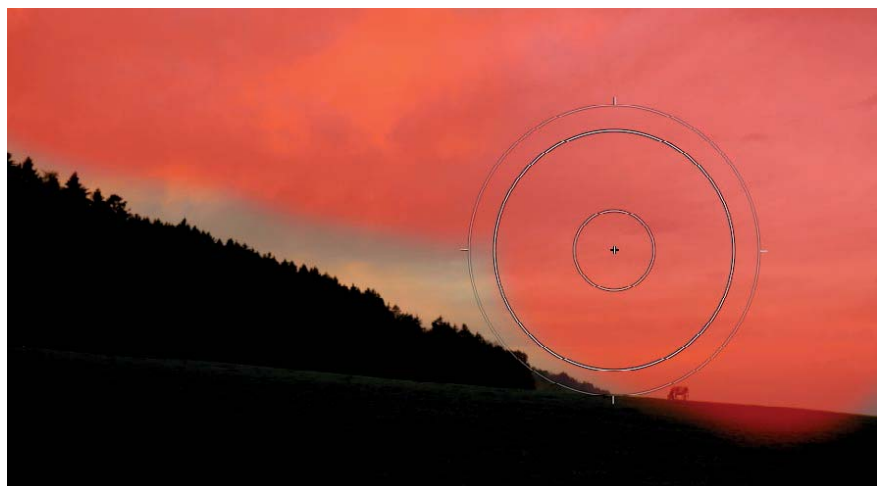
3. Wechseln Sie ins Register für lokale Anpassungen. Mit einem Klick auf das Plus-Icon erstellen Sie eine neue Anpassungsebene. Nennen Sie die Ebene »Himmel«.



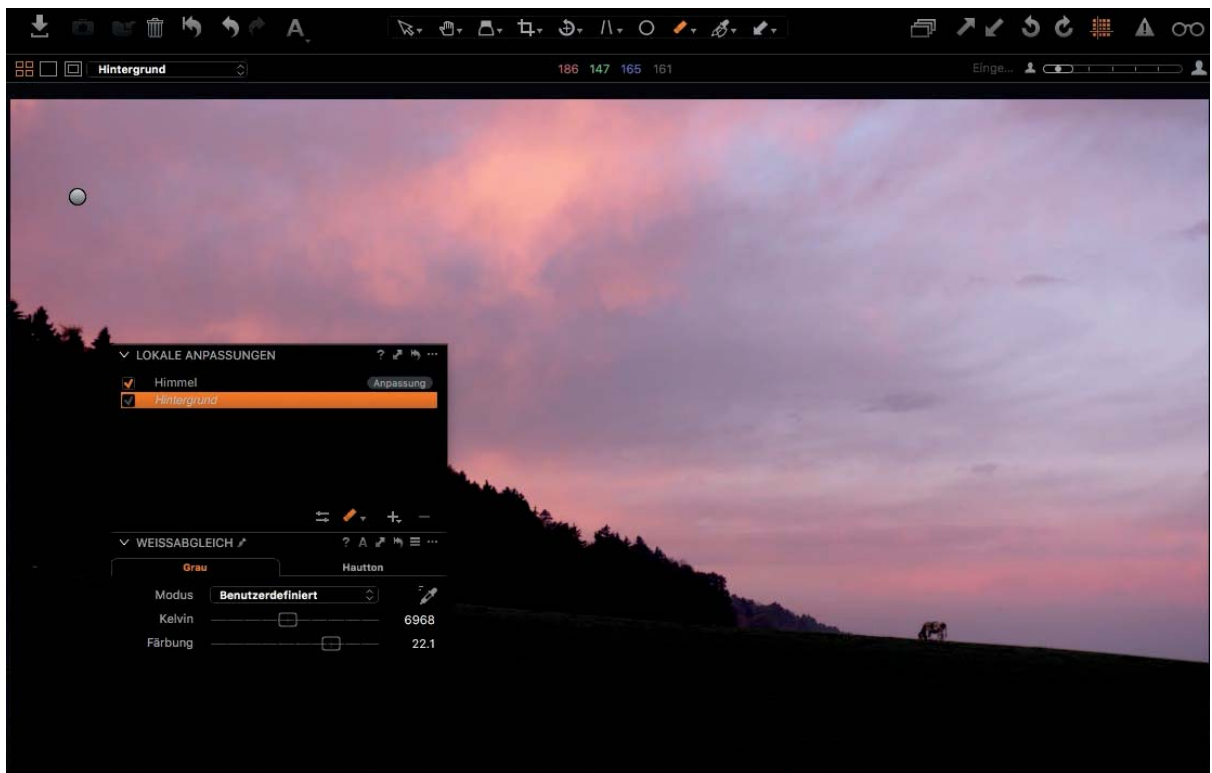
4. Wählen Sie nun das Pinsel-Werkzeug aus. Aktivieren Sie nach einem Rechtsklick in den Viewer die Option »Automatische Maskierung«, um das folgende Maskieren des Himmels zu vereinfachen. »Deckkraft« und »Fluss« belassen Sie bei 100.



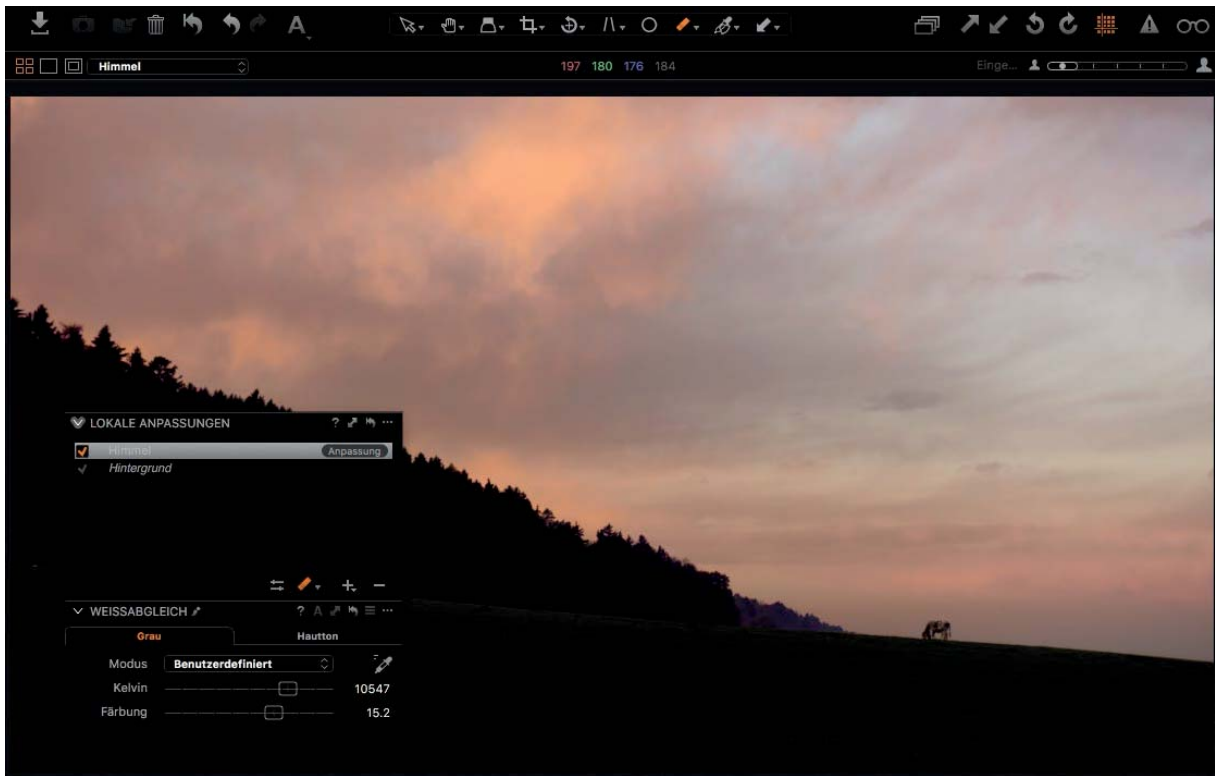
5. Maskieren Sie nun den Himmel: Um die Maske immer angezeigt zu behalten, wählen Sie nach einem langen Klick auf das Pinsel-Werkzeug den Punkt »Maske immer anzeigen« aus – oder drücken das Tastaturkürzel »m« (für »Maske«).



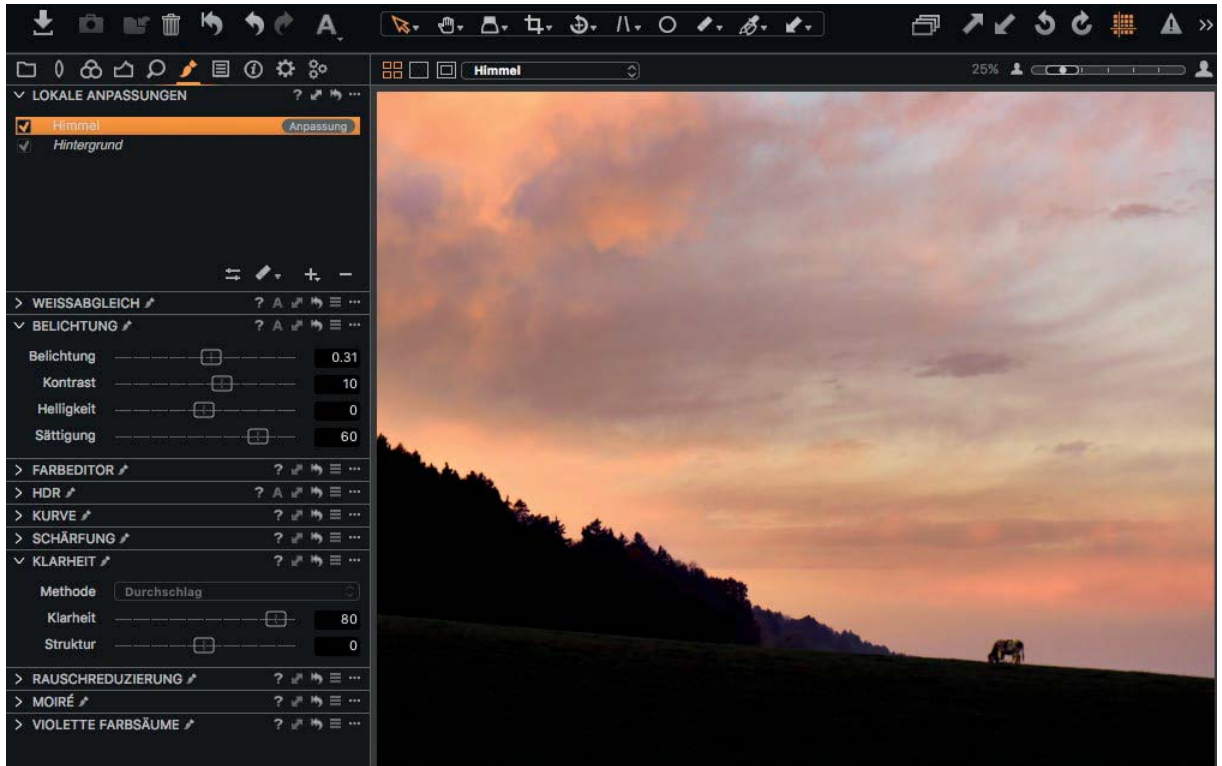
6. Der Pinsel ist zu groß, zu klein, zu hart oder zu weich? Mit einem Rechtsklick im Viewer öffnen sich die Pinsel-Einstellungen. Wenn Sie an den Reglern ziehen, verändert sich der Mauszeiger entsprechend den Einstellungen. Bereits gezeichnete Pinselstriche sind nicht davon betroffen: Diese bleiben, wie sie sind. Bessern Sie im Anschluss die Maske mit dem Radiergummi (Tastaturkürzel »e«) aus: Auch hier wird Ihnen die »Automatische Maskierung« viel Detailarbeit abnehmen.
7. Wenn Sie den Himmel maskiert haben, deaktivieren Sie die Anzeige der Maske mit einem erneuten Tastendruck auf »m« oder über einen langen Mausklick auf das Pinselsymbol. Wählen Sie nun in der Ebenenliste die Ebene »Hintergrund« aus. Justieren Sie dann mit dem Weißabgleich-Werkzeug im Register »Farbe« die Wirkung des Bodens in Richtung »kühl«. Ignorieren Sie, was dabei im Himmel geschieht. Darum kümmern Sie sich als Nächstes.



8. Wählen Sie nun die »Himmel«-Ebene im Register für lokale Anpassungen aus, und regeln Sie den Weißabgleich so zurecht, bis der Effekt für Sie passt.



9. Verwenden Sie nun weitere der Werkzeuge für lokale Anpassungen, um den Himmel so dramatisch hinzubekommen, wie Sie es mögen: Die Werkzeuge »Sättigung« und »Klarheit« funktionieren an dieser Stelle besonders gut. Zum Schluss gleichen Sie den »Hintergrund« ab, bis Sie den gewünschten Effekt erzielt haben – in unserem Fall eine Silhouetten-Wirkung von Kuh und Wald, während aber immer noch Struktur und Farbe erkennbar bleibt.



Sie können selbstverständlich weitere Ebenen hinzufügen, um andere Bildbereiche gesondert zu bearbeiten: Z. B. einzelne Bereiche wie in der klassischen »analogen« Dunkelkammer abzuwedeln oder stärker nachzubelichten funktioniert auf dieselbe Art und Weise.

#### HINWEIS

Zurzeit der Drucklegung unterstützte Capture One Pro maximal 16 Ebenen. Die Zahl wurde auf vielfachen Wunsch erhöht – was aber nicht bedeutet, dass Sie möglichst viele Ebenen verwenden *müssen*. Wenn Sie einen älteren Rechner verwenden, wird die Leistung mit steigender Anzahl Ebenen einbrechen, die Arbeit in Capture One zäher und zäher werden. Aber auch an schnellen Toprechnern gilt: Halten Sie Maß. Zu viel des Guten ist oft das Gegenteil von »gut«; schätzen Sie bei jeder Ebene ein: Braucht das Bild das jetzt wirklich? Auch mit Hunderten von Ebenen wird aus einem missratenen Bild kein gelungenes.