



Warum amputiert Adobe die Photoshop-Constraints?

Was, bitte, sind denn „Constraints“? Als „normaler“ Photoshop-Anwender, der mit diesem Programm betreibt, für was es ursprünglich vorgesehen war (nämlich Bildbearbeitung), werden Sie damit kaum jemals in Kontakt kommen. Constraints sind wichtige Elemente der 3-D-Funktionen – und man konnte sie fantastisch einsetzen, um die Frontflächen von extrudierten Objekten zu strukturieren. Bis Version CS5.

Unverständlicher Kahlschlag

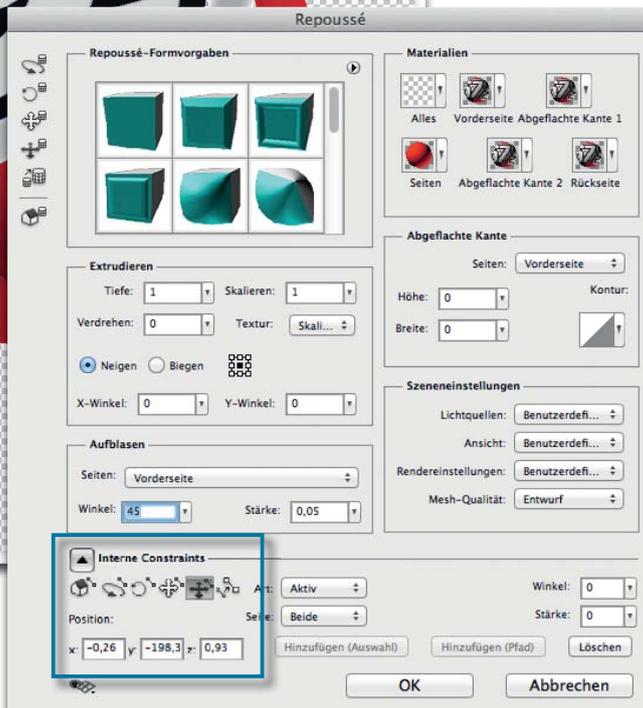
Es gibt sie immer noch, auch in Photoshop CC. Allerdings mit einer wichtigen Einschränkung: Sie können Constraints zwar erstellen, aber nicht mehr bewegen. Warum? Da müssen Sie

Adobe fragen. Constraints sind Objekte, die Sie aus Pfaden und Auswahlen generieren können, indem Sie nach deren Erstellung auf „3D > BEGRENZUNG(EN) HINZUFÜGEN AUS > ...“ gehen (in Photoshop CS5 finden Sie diese Befehle im Submenü „3D > REPOUSSÉ > ...“).

Constraints zwingen eine aufgeblasene Oberfläche wieder zurück auf ihre Grundfläche. Für jedes Constraint waren dabei (bis Photoshop CS5) zahlreiche Parameter einzustellen:

- Richtung, Winkel und Grad der Wölbung sowie (sehr wichtig)
- ihre Lagekoordinaten – auch ein intuitives Bewegen mittels sechs spezieller Werkzeuge war möglich.

Letzteres ist sang- und klanglos verschwunden. Constraints sind nun auf ihre Grundfläche festgenagelt und damit eines Großteils ihrer Möglichkeiten beraubt. Ein Grund mehr, alte Versionen nicht vom Rechner zu löschen – manchmal sind sie einfach besser.



1 Solch ein Design (oben) war mit Photoshop CS5 schnell mit Constraints zu realisieren – im Dialogfeld „Reposse“ (rechts) standen sechs Werkzeuge und drei Eingabefelder zum Bewegen in jeder beliebigen Richtung zur Verfügung. Seit Photoshop CS6 finden sich die Parameter im Bedienfeld „Eigenschaften“ (rechts oben), aber die Tools zum Bewegen fehlen.