

INHALTSVERZEICHNIS

Beispiel-Bilder auf Festplatte kopieren.....	4	Maskenauswahl	52
1. Kapitel Grundlagen.....	5	Maskenüberlagerung anzeigen.....	53
Neue Seite anlegen.....	5	Zauberstab.....	54
Neues Bild erstellen.....	6	4. Kapitel Vertiefung.....	55
Die PHOTO-PAINT Oberfläche.....	7	Kreative Bildbearbeitung.....	55
Grundeinstellungen festlegen.....	8	Ebenenaktionen mit Auswahlmasken.....	56
Symbolleisten und Andockfenster.....	10	In Masken-Auswahl - Einfügen I.....	57
Tasten-Belegung	11	In Masken-Auswahl einfügen II.....	58
Arbeitsbereich importieren/exportieren.....	12	In Masken-Auswahl – Einfügen III.....	59
Lineale und Hilfslinien.....	13	Objekte aus maskierten Bildbereichen.....	60
Zoom – Bildgrößendarstellung.....	14	Fotomontage erstellen.....	61
Skizzenbuch.....	15	Maskenverlauf.....	62
Objekte markieren, verschieben, duplizieren.....	16	5. Kapitel Workshops.....	63
Skalieren, drehen und neigen – Symbol-Übersicht.....	17	Bild unterbelichtet.....	63
Eindruck perspektivische Flucht.....	18	Foto mit starkem Lichtabfall.....	65
Bild beschneiden.....	19	Lichter und Schatten ausgleichen.....	66
Bild geraderichten.....	19	Objekttransparenz-Überblendungen.....	68
Bild neu aufbauen	20	Objekt in ein Bild einfügen.....	69
Farbauswahl, Farbpaletten und Farbmodelle.....	21	Bildmontage.....	70
Farbpalette.....	21	Porträt Aufarbeiten.....	71
Kontrollpunkt & Zurück zum Kontrollpunkt.....	22	Wolken einfügen.....	73
Ausflecken mit dem Klonpinsel.....	23	Effekt-Filter einsetzen.....	74
Ausflecken mit dem Retuschenpinsel	23	Text / Objekt mit Bild füllen.....	75
Retuschenpinsel gegen Schönheitsfehler.....	24	Bewegungsunschärfe	76
2. Kapitel Ebenen.....	25	Bewegungsunschärfe II.....	77
Bild-Ebenen.....	25	Zoom-Dynamik.....	78
Arbeiten mit Objekten.....	26	Aufmacher erstellen I.....	79
Ebenen anlegen, Grundlage.....	27	Büttensrand für nostalgisches Foto.....	80
Objekt-Anordnung ändern.....	28	Rahmen - plastisch.....	81
Objekte gruppieren.....	29	Rahmen aus CorelDepot.....	82
Ebenen-Name und Deckkraftregler.....	30	Bildrahmen - Vignette.....	83
Objekte im Andockfenster.....	31	Bildrahmen mit Glas.....	84
Zusammenführen oder Verrechnungsmodus.....	31	Bild aufhellen ganz ohne Regler.....	85
Helligkeit-Kontrast-Intensität.....	32	Porträt glätten.....	86
Tonkurve anpassen I.....	33	Mehr Bilddetails durch Grauebene.....	88
Tonkurve anpassen II.....	34	Colorbild in Graustufen umwandeln.....	89
Kontrastverbesserung.....	35	Text mit Chrome-Effekt.....	90
Bildanpassungseditor.....	36	Text und Schriften.....	92
Graustufen- & Schwarzweiß-Bild.....	37	Schleckermaul.....	93
Farbstich.....	38	Eingemeißelt.....	94
Farbbalance.....	38	Weißer Ränder an Objekt-Auswahlkanten.....	95
Farben ersetzen.....	39	Photographie Kolorieren.....	96
Rote Blitzlicht Augen entfernen.....	40	Bewegungsunschärfe und Zuschneidemaske.....	97
Unschärfemaske.....	41	Füllmuster und Bitmap-Füllung einsetzen.....	100
Farbton und Sättigung I.....	42	Interaktive Farbfüllung.....	101
Farbton und Sättigung II.....	43	Mengendruck.....	102
Bildanpassungseditor.....	43	Bild vom Scanner holen.....	103
Objekttransparenz.....	44	Eine Farbabstufungs-Palette	104
Farbtransparenz.....	44	Arbeitsspeicher für Photo-Paint reservieren	104
Ausschnitt / Freistellen.....	45	Skizzenbuch Skizzengröße wählen.....	104
Bild Tönen - Färben.....	46	Cachestufe in den Optionen einstellen.....	104
Gefärbte Graustufenbilder.....	47	Schreibschutzstatus abschalten.....	105
3. Kapitel Auswahlmasken.....	48	Einstellungen in einer Dialogbox	105
Auswahlmasken, was ist das?.....	48	Ein Dialogfeld vorübergehend ausblenden.....	105
Hilfsmittel Maske.....	49	Foto/Bild für den Internet-Versand aufbereiten.....	106
Geometrische Ebenen-Masken.....	50	Das sollten Sie wissen:.....	107
Objekt aus Maske => Neue Ebene.....	51	Bildverrechnung / Deckkraftregler / Zusammenführen	108
Maske aus Objekt => Auswahlmaske.....	51		

Willkommen...

... beim Corel PHOTO-PAINT-Kurs – mit der umfangreichen Wissenssammlung rund um Alltagsprobleme in der Bildbearbeitung als PC-Anwender. Der Kurs besteht aus mehreren Reihen Konzepten für unterschiedliche Anforderungen. Die Kursblätter bestehen aus Abrissen mit der kürzesten Darstellungsweise die benötigt wird, um ein Kapitel erfolgreich zu bearbeiten und abschließend fertig zu stellen. Im allg. besteht für jedes Kapitel ein Kursblatt, so kann das Ringbuch aufgeschlagen zur schnellen Übersicht und Arbeitsabfolge auf dem Tisch platz finden.

Corel Photopaint weist ab Versionen 11, eine geänderte Anzeige im Fußbereich des Andockfensters, gegenüber älteren Versionen, auf. Die altbekannten Buttons „Maske aus Objekt und Objekt aus Maske“ sind verschwunden und sind jetzt im Menü Maske und Objekt zu finden. (Erstellen Sie sich hierfür eine eigene Symbolleiste, an anderer Stelle mehr).

Der Aufbau

Neben den üblichen Bestandteilen einer Mappe, wie dem Inhaltsverzeichnis und dieser Einleitung verfügt der Inhalt über viele Bildbearbeitungsthemen. Jedes einzelne Kapitel ist für sich ein abgeschlossener Workshop.

Die Themen

Die Arbeitsmappe beinhaltet ca. 80 Themen. Die einzelnen Themen bauen dabei aufeinander auf. Wenn Sie sich einen kompletten Überblick verschaffen wollen, sollten Sie die Kursblätter von vorn bis hinten durcharbeiten. So lernen Sie von der ersten Stunde an, wie Sie die später anfallenden Arbeiten mit Corel PHOTO-PAINT richtig angehen.

CD-Rom

In der Anlage finden Sie eine CD-Rom, die Schulungsbilder zu diesem Kurs beinhaltet. Kopieren Sie die Fotos auf Ihre Festplatte.

Ich wünsche Ihnen schon jetzt viel Erfolg bei der Arbeit mit Corel PHOTO-PAINT und meinen Kurs-Blättern.

Schreiben Sie mir eine Mail bei Fragen zu Corel PHOTO-PAINT:

Schauen Sie mal vorbei:

hartmut@wilhelm-bs.de

<http://www.wilhelm-bs.de>

Im Januar 2010

Beispiel-Bilder auf Festplatte kopieren

Bevor Sie mit dem Bildbearbeitungsprogramm Corel PHOTO-PAINT arbeiten können, benötigen Sie Bilddateien.

Legen Sie dazu die beiliegende CD-Rom in Ihr Laufwerk ein.

Starten Sie den Explorer.

Klicken Sie auf den CD-Laufwerks Ordner Schulungsbilder im Explorer, es werden Bildsymbole mit Dateinamen angezeigt.

Markieren Sie den Ordner und kopieren ihn in die Zwischenablage.


Fügen Sie die Bilddateien in einem neuen Ordner (Schulungsbilder) in den Eigenen Dateien ein.

Mit den kopierten Fotos lassen sich die Übungen dieses Kurses nachvollziehen. Die verwendeten Bilder sind auf die jeweiligen Kapitel zugeschnitten. Die Beispielbilder enthalten bewusst Kratzer, Flecken, falsche Farben oder sonstige Störungen, um deren Beseitigung wir und gemeinsam kümmern werden.

Zu einigen Kapiteln liegen Fertig bearbeitet Bilder bei, die Sie als Vergleichsmöglichkeit zu Ihrem Ergebnis heranziehen können.

1. Kapitel Grundlagen

Neue Seite anlegen

Datei/Neu	
Farbmodus:	RGB/24 Bit
Papierfarbe:	Weiß
Bildgröße:	A4 aus dem Listenfeld
Dimension:	Millimeter/Zentimeter
Ausrichtung:	Hoch- oder Querformat
Auflösung:	72 DPI.

Die Auflösung ist je nach Erfordernis anzupassen.
Im Kurs 72 DPI, zum Drucken von Bildern 300 DPI

Die Bildgröße richtet sich nach der eingestellten Auflösung

Der Farbmodus RGB, ist für die Monitorwiedergabe
und für Tintenstrahldrucker die richtige Wahl.

Der Farbmodus CMYK, wird nur für den professionellen Farbdruck verwendet.

Soll ein Foto auf einem Tintenstrahldrucker ausgegeben werden, so ist vorzugsweise eine Auflösung von 300 DPI zu wählen!



Neues Bild erstellen

Um ein neues Bild zu erstellen, haben Sie drei Möglichkeiten: Entweder Sie wählen im Willkommensbildschirm das Symbol und klicken mit der linken Maustaste einmal auf dieses Symbol. Das Fenster neues Bild anlegen wird angezeigt, siehe Absatz 4.

Die zweite Möglichkeit ist, Sie gehen mit dem Mauszeiger in die Symbolleiste und klicken hier auf dieses Symbol und das Fenster neues Bild anlegen wird ebenfalls geöffnet, siehe Punkt 4.

Die dritte Möglichkeit ist die umständlichste, Sie gehen mit dem Mauszeiger auf die Menüleiste und klicken auf DATEI ein weiteres Fenster wird geöffnet. Gehen Sie hier mit dem Mauszeiger auf NEU... und klicken Sie mit demselben einmal auf dieses Feld und das Fenster neues Bild anlegen wird ebenfalls geöffnet.

Eine weitere Möglichkeit gibt es noch über die Tastenkombination. Drücken Sie auf Ihrer Tastatur Strg + N und das Fenster neues Bild anlegen wird ebenfalls geöffnet.

Sie sehen nun, egal über welchen Weg Sie gekommen sind, das Fenster neues Bild anlegen. Hier haben Sie mehrere Auswahlmöglichkeiten, das neue Bild zu definieren.

Wählen Sie im ersten Bereich des Fensters die Farbeinstellungen aus, die Sie für Ihr neues Bild verwenden möchten. Farbmodus RGB/24 Bit

Klicken Sie mit dem linken Mauszeiger einmal auf den Pfeil und ein Auswahlfenster öffnet sich. Hier können Sie den entsprechenden Farbmodus auswählen. Wenn Sie ein Bild nur für den Heimgebrauch verwenden möchten, dann wählen Sie den RGB-Modus. Möchten Sie das Bild aber später einmal professionell über eine Offsetdruckmaschine drucken lassen, so müssen Sie den CMYK-Modus wählen oder möchten Sie es für die Anwendung im Internet bearbeiten, dann können Sie sich zwischen RGB-Farben 24 Bit und Palette 8-Bit entscheiden. Gleich darunter sehen Sie das Feld Papierfarbe: RGB: 255, 255, 255 = Weiß

Standardmäßig dürfte es auf ein weißes Papier eingestellt sein. Klicken Sie, wenn Sie eine andere Hintergrundfarbe für Ihr Bild einsetzen möchten, auf den Pfeil daneben und ein Fenster mit einer Farbauswahl öffnet sich.

Suchen Sie sich hier eine gewünschte Farbe aus und klicken Sie mit dem Mauszeiger auf diese. Die gewünschte Farbe wird nun in dem Feld Papierfarbe angezeigt.

Möchten Sie dem Hintergrund keine Farbe zuordnen, ihn sozusagen transparent lassen, dann klicken Sie das Kontrollkästchen mit einem Haken an. Kein Hintergrund

Damit hat das Bild keinen Hintergrund mehr und der Hintergrund wird später im Bild einen karierten Muster dargestellt.

Im nächsten Bereich des Fensters legen Sie nun die Größe des Bildes fest. Wählen Sie üblicherweise die Größe DIN A4 oder geben eigene Werte ein.

Achten Sie darauf, wenn Sie Ihre eigenen Werte eingeben, welche Maßeinheit Sie verwenden. Diese können Sie im Listenfeld Maßeinheiten auswählen.

Zu guter Letzt müssen Sie noch die Auflösung des Bildes festlegen. Dieses können Sie im Feld AUFLÖSUNG 300 DPI erledigen. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den Pfeil des Listenfeldes und Sie erhalten eine Auswahlliste.

Sie können zwischen 72 bis 600 DPI wählen, die DPIs geben an, wie viele Punkte je Zoll das Bild haben soll, das heißt, je höher die DPI-Zahl ist, umso genauer und deutlicher wird das Bild, jedoch auch umso größer im Dateiumfang. Je nach Anwendung, sollten Sie also die richtige DPI-Zahl wählen. Zum Drucken auf dem heimischen Drucker reichen oft 200 bis 300 DPI aus, wenn Sie es im Offsetverfahren ausdrucken möchten, sollten Sie wenigstens 300 DPI wählen und für eine Internetanwendung 72 DPI.

Wie gesagt, die Dateigröße ist von der Papiergröße und der DPI-Zahl abhängig und wird Ihnen hier im unteren Bereich des Fensters (Statusleiste) immer aktuell angezeigt.

Haben Sie alles ausgewählt, dann klicken Sie auf OK und das neue Bild wird eingerichtet

Die PHOTO-PAINT Oberfläche

Die Oberfläche ist in mehrere Bereiche geteilt und auf den ersten Blick nicht ganz so übersichtlich angeordnet, wie Sie es vielleicht von anderen Programmen gewöhnt sind. Nun zeigen wir Ihnen Schritt für Schritt die einzelnen Bereiche und was sich dahinter befindet.

Titelleiste

ganz am oberen Bildschirmrand finden Sie diese Leiste, in der immer der Name des aktuellen Dokumentes angezeigt wird, sowie der Programmname.

Menüleiste

Sie befindet sich direkt unter der Titelleiste. Hier sind die einzelnen Befehle von PHOTO-PAINT in mehrere Themenschwerpunkte unterteilt. Klicken Sie auf einen Begriff es wird ein Klappmenü mit mehreren Befehlen geöffnet.

Symbolleiste

in dieser Leiste werden alle wichtigen Befehle aus der Menüleiste mit kleinen grafischen Symbolen dargestellt. Diese Leiste können Sie auch individuell, je nach Ihren Wünschen einrichten. Dazu aber später mehr.

Hilfsmittelpalette am linken Bildschirmrand

in diesem Fenster finden Sie die einzelnen Hilfsmittel mit Symbolen angezeigt, die Sie zum Bearbeiten von Photos und Bildern benötigen. Im weiteren Verlauf werden wir diese Hilfsmittel Werkzeuge nennen.

Andockfenster (Ebenenmanager)

ist ein Fenster, das am rechten Rand neben der Farbpalette, dargestellt wird. Hier können Sie verschiedene Eigenschaften und Anzeigen auswählen, die Ihnen dann wieder Informationen über das zu bearbeitende Dokument liefern. Sie können auch mehrere Andockfenster öffnen, diese werden dann hintereinander gelegt und Sie können diese über die Registerkarten anwählen.

Statusleiste

in der Statusleiste werden Ihnen sämtliche Informationen zum aktuellen Bild und zu den Einstellungen angezeigt. Zum Beispiel die einzelnen momentan aktiven Farben und vieles mehr. Wenn Sie ein Werkzeug aus der Hilfsmittelpalette anwählen, werden Ihnen in der Statusleiste noch einige Details zu diesem Werkzeug angezeigt.

Farb-Palette

am rechten Bildschirmrand, hier werden Ihnen auf einen Blick die Standardfarben angezeigt, so dass Sie schnell die Farben wechseln können.

Eigenschaftsleiste

in der Eigenschaftsleiste werden alle detaillierten Einstellungen von Werkzeugen angezeigt. Der Inhalt der Eigenschaftsleiste wechselt mit dem gewählten Werkzeug.

Arbeitsbereich

in diesem Bereich der Oberfläche befindet sich das Bild, das Sie bearbeiten möchten, oder, wenn Sie noch kein Bild geöffnet haben, wird dieses später in diesem Bereich geöffnet.

Symbolleisten, Paletten und Andockfenster

können frei schwebend individuell auf dem Bildschirm angeordnet werden.

Klicken Sie dazu mit dem Cursor >Objektauswahl< in die linksseitige Doppelklickleiste und ziehen sie an einen beliebigen Ort auf dem Bildschirm.



pellinie der

Grundeinstellungen festlegen

Extras/Optionen (Strg+J)

Arbeitsbereich NEU... :: Vornamen eingeben



Werte so übernehmen Im Dialogfenster *Warnungen*: Schreibschutzstatus abwählen

Im Dialogfenster *Anzeige*

Farben für Masken, Objekte usw. einstellen

Masken-Markierungsrahmen:

ROT

Maskengrenzwert 1 Pixel

Objektmaskierungsrahmen:

GRÜN

Objektgrenzwert 1 Pixel

Im Dialogfenster *Arbeitsspeicher*

Verfügbarer RAM Max. 80%

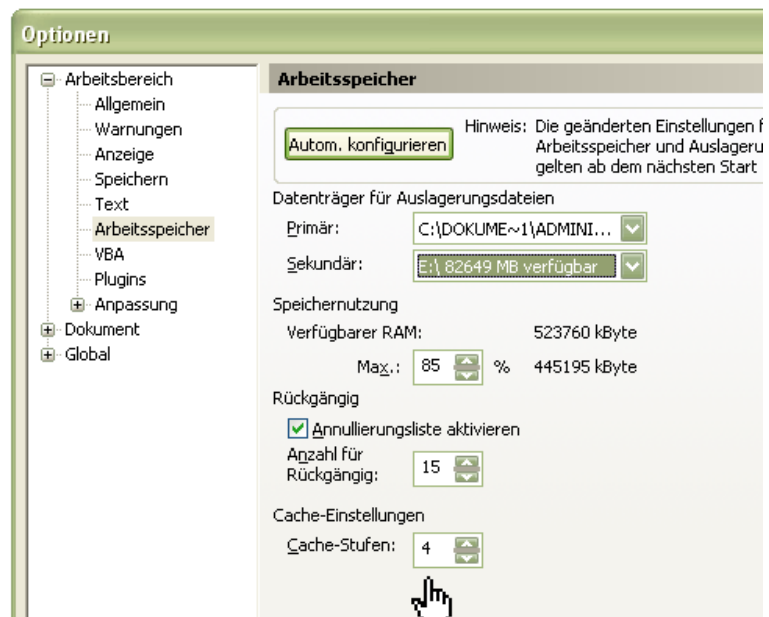
Anzahl für Rückgängig 15

Cache-Stufe 4, > 1GB RAM

Befehlsleiste => Symbolleisten

...Anpassung/Befehle

Wunschsymbole in Menüleiste ziehen,
Symbolleisten erstellen, Farbpalette ...



Empfehlung

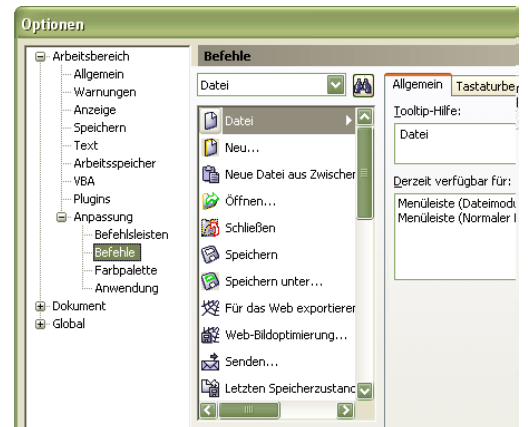
Befehle / Datei Scanner-Symbol einfügen
 Befehl / Ansicht An Fenster anpassen
 Farbpalette: Eine Leiste, (Höchstzahl 3 Leisten)
 Plugins: evtl. von Festplatte/CD nachladen
 den

Global/Bitmap-Effekte „Zuletzt benutzt“ verwendete Werte anzeigen

Tipp:

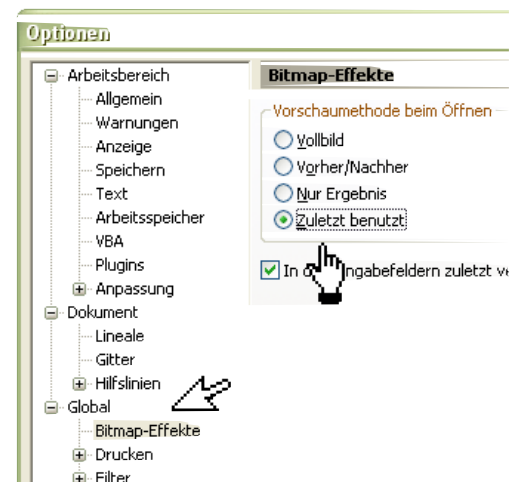
Weitere Möglichkeit zur Symbolanpassung:

Wollen Sie Symbole in den Leisten verschieben, umplatzieren, so halten Sie die Alt-Taste gedrückt und erfassen das Symbol mit dem Mauszeiger und verändern die Position.



Alt-Taste mit Symbol => Symbol wird entfernt,
 Alt-Taste mit Symbol => Symbol umplatzieren, aufnehmen
 Strg&Alt mit Symbol => Symbol kopieren,

:: aufnehmen & fallen lassen
 :: neuer Standort
 :: zweiter Standort



Symbolleisten und Andockfenster

Symbolleisten => Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle im oberen Menüleistenbereich, es öffnet sich ein Kontextmenü, wählen den Eintrag „*Hilfsmittel Malfarbe*“, um die Symbolleiste mit den Malstiften einzublenden.

Symbolleiste wieder schließen.

Betätigen Sie in verschiedenen Positionen die rechte Maustaste, um das jeweilige Kontextmenü zu öffnen.

Andockfenster einblenden

Öffnen Sie das Menü> Fenster und zeigen auf den Eintrag Andockfenster / Farbe. Es wird an rechten Rand ein zusätzliches Andockfenster geöffnet.

Symbole im Fenster:: Numerische Werte / Mischbereich / Paletten

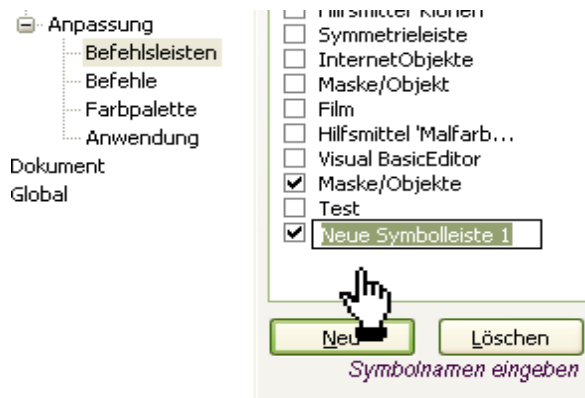
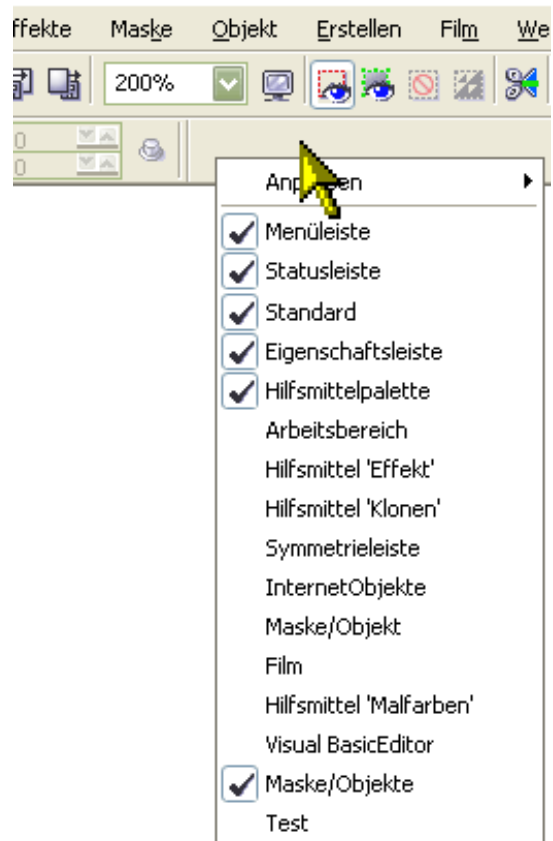
Mit dem Cursor auf eine Farbe in der Farbpalette zeigen und kurz verweilen = Anzeige des Farbname => Farbblock ähnlicher Farben

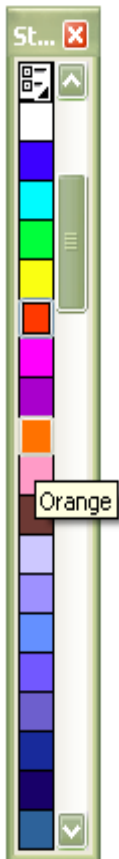
Linksklick auf Farbe und kurz verweilen => Farbname

Neue Symbolleiste anlegen: Strg+J – Befehlsleisten [NEU]
Namen vergeben. Nun zu „Befehle“ wechseln. Neue Symbolleiste per Drag und Drop mit Wunschsymbolen füllen.

Hilfethemen

Über Hilfe/Hilfethemen werden verschiedene Register zur Auswahl eingeblendet. Hier erhält man Hilfe zu thematischen Hilfethemen. Die Hilfe ist wie jede andere Hilfe im Windows-System zu handhaben.

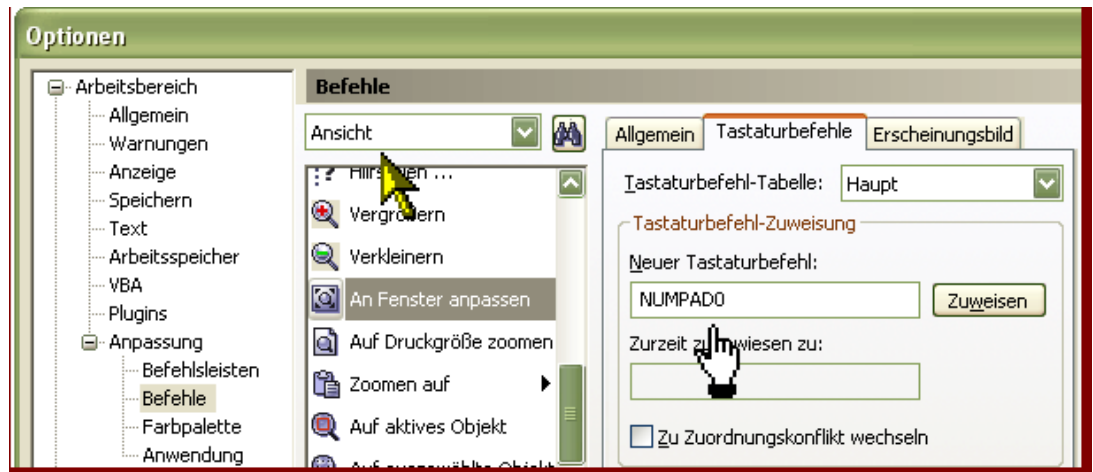




Tasten-Belegung

Extras/Optionen (Strg+J) Arbeitsbereich - nach persönlichen Belieben anlegen

Extras/Optionen/Anpassung/Befehle



Filter mit individuellen Tastenkombinationen belegen

Empfehlung

Die NULL-Taste auf dem Ziffernblock ist leicht erreichbar. Legen Sie auf diese Taste die Funktion „An Fenster anpassen“, so bekommen Sie mit einem Klick Ihr Bild schirmfüllend angezeigt.

Setzen Sie den Cursor in das Formularfeld und drücken einmal die Nulltaste im Ziffernblock und weisen den Befehl.

Im Arbeitsbereich können eine ganze Reihe von Menü- und Namensänderungen, Werkzeug Verschiebung/Löschung vorgenommen werden.

Jeder User erstellt sich so sein eigenes Arbeitsprofil, speichert die Einstellung und ruft sie bei Gebrauch auf.

Es sind Import- und Exportmöglichkeiten des *Arbeitsbereich* vorgesehen. So können Profile auf andere Computer, importiert/exportiert werden.

Der „Arbeitsbereich“ Corel Photo-Paint 10-Profil kann nach Corel Photo-Paint 11 exportiert werden.

Corel Photo Paint 12 hat ein eigenes Dateiformat und ist nicht Abwärtskompatibel, kann aber in allen höheren Programmversionen importiert werden.

Beispiele:

Anpassung>Befehle>Datei>Druckvorschau – Neuer Tastaturbefehl => z.B. **F10**

Die Vorgehensweise ist wie oben. beschrieben

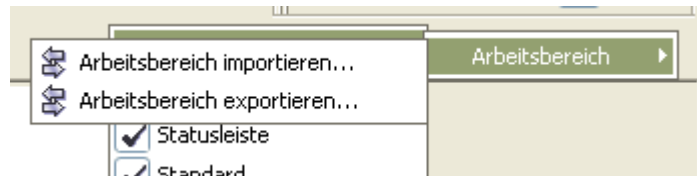
Arbeitsbereich importieren/exportieren

Mit dem importierten Arbeitsbereich bleibt einem User eine ganze Reihe von Einstellungsarbeiten erspart. Dieser Arbeitsbereich oder „persönliches Tastenprofil“, wird in Verbindung mit der *Tastaturauflage* *1 zu einem angenehmen Arbeitswerkzeug. Dieses Tastenprofil kann zu jeder Zeit abgeändert werden. Durch einfaches Exportieren, kann das persönliche Tastenprofil schnell auf andere Rechner eingesetzt werden. Das aktuelle Profil kann innerhalb der Corel Graphics-Suite 9-12 im- und exportiert werden. Vergleichbar gilt es für die Arbeitsbereiche von Photo-PAINT, wie für Corel DRAW, Corel Trace und Corel R.A.V.E.

Schnellgang: Importieren/Exportieren

Rechtsklick in eine freie Fläche der Menüleiste

Kontext: Anpassen>Arbeitsbereich>Arbeitsbereich Importieren bzw. -Exportieren



Dialogfenster: Arbeitsbereich importieren
Schritt 1-5 folgen.

Arbeitsbereichsdatei über die Schaltfläche Durchsuchen auswählen

Wählen Sie den Dateityp: *.cwf, bei Paint 12 *.xslt, gilt für Windows XP, wie für Windows 2000

Nach Bestätigung wird die Auswahl im Dialogfeld angezeigt. Klicken Sie auf „Weiter>“

Im folgenden Dialogfenster werden alle zu importierenden Elemente angezeigt. Markieren Sie alle Elemente und klicken Sie auf „Weiter>“

Legen Sie im folgenden Fenster den Arbeitsbereich als „NEUER ARBEITSBEREICH“ fest.

Im folgenden Dialogfenster geben Sie einen Namen für den neuen Arbeitsbereich ein, z.B. Ihren Vornamen. Die Basis des bestehenden Bereiches lassen Sie unverändert.



Sie können im Feld Beschreibung einen passenden Text eingeben.

Es folgt eine Bestätigung der Auswahl.

Klicken Sie auf „Fertig stellen“

Arbeitsbereich einstellen: EXTRAS/OPTIONEN> ARBEITSBEREICH im Menübaum des Optionenfensters.

Haken Sie im Fenster Arbeitsbereich das Kontrollkästchen Ihres Arbeitsbereiches an.

Der neue Arbeitsbereich ist sofort aktiv, wollen Sie sicher gehen, so starten Sie Photo-PAINT neu. Export, wie Punkt 1-2, dann folgen Sie den Anweisungen, wobei Sie die zu exportierenden Bereiche auswählen und Speichern...

*1) Die Tastenauflage finden Sie als CorelDraw-Datei zum Ausdrucken auf der beiliegenden Kursbuch-CD

Lineale und Hilfslinien

Lineale

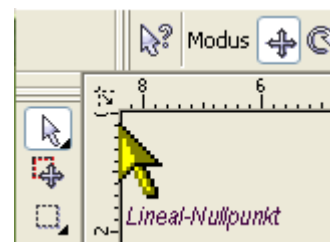
Um Hilfslinien anzuzeigen, sind vorher die Lineale einzuschalten. **(Strg)+(R)** bzw. Strg+Umschalt+R

Hilfslinien

werden in BitmapOrientierten Programmen nur selten gebraucht.

Um sie anzuzeigen, ist im Menü Ansicht> Hilfslinien ein in das Kontrollkästchen zu setzen.

Kurzzeitig an/aus, wenn Hilfslinien stören, aber nicht gelöscht werden sollen.



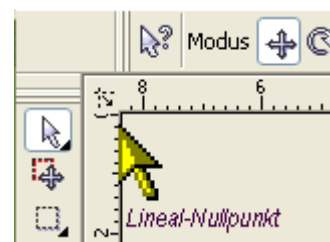
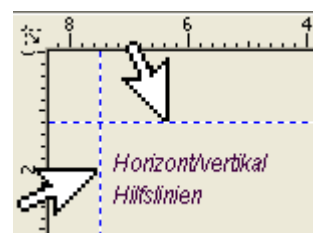
Sind die Lineale eingeschaltet, so fassen Sie mit der Maus in die Linealleiste und ziehen eine Hilfslinie auf das Programmfenster.

Es können horizontale- in vertikale Hilfslinien gesetzt werden .

Ein Doppelklick auf die Hilfslinie öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie die genaue Position numerisch eingeben können.

Hier kann auch der Befehl gesetzt werden:

- Hilfslinien anzeigen
- An Hilfslinien ausrichten.



Zoom – Bildgrößendarstellung

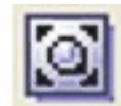
1:1	tatsächliche Größe
2%	kleinste Darstellung
1600%	größte Darstellung
100%	Originalgröße im Internet Browser



Ansicht> An Fenster anpassen

(Null im Zahlenblock, optional, siehe Tipp unten)

Ansicht> Ganzseitenvorschau
Im Vollbildmodus



Zoomt auf vorigen Zoomwert und zurück.



Wenn einmal die Titelleiste durch einen unkontrollierten Klick verschwunden ist.

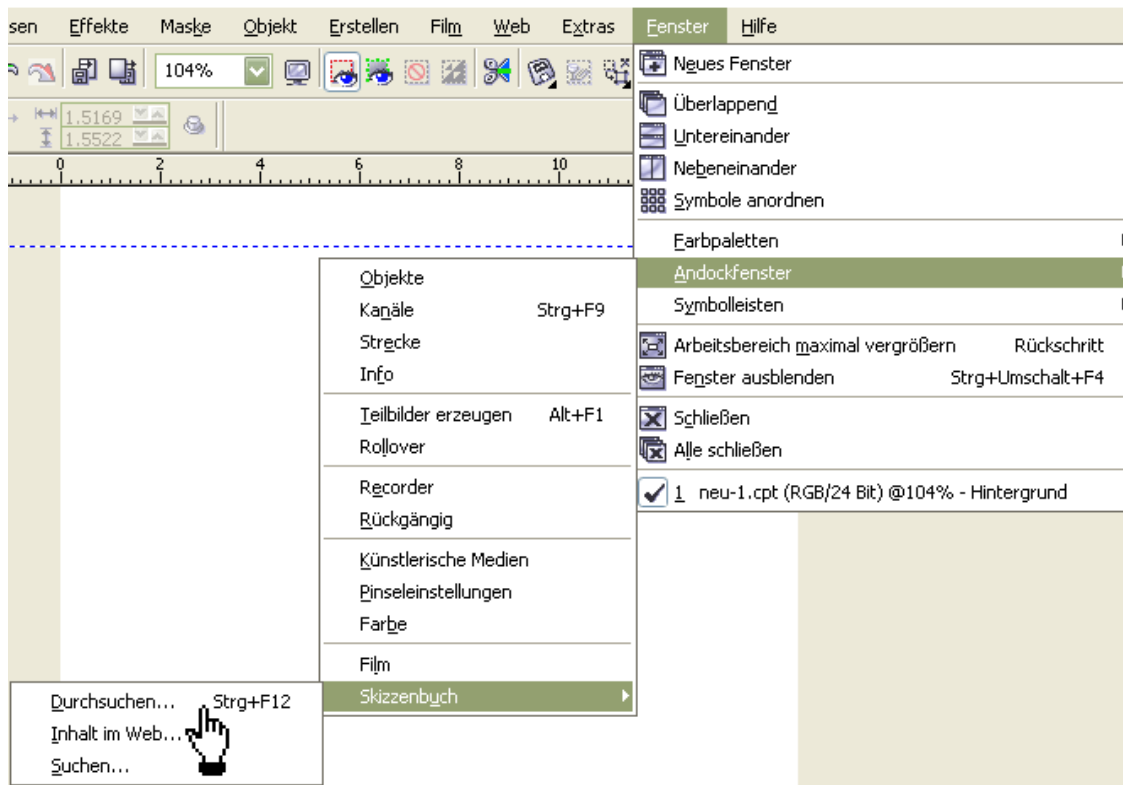


Desktop Ausnahmezustand!! Keine Panik! Sollte einmal die Menüleiste durch einen ungewollten Klick verschwunden sein, (durch ein Klick auf die „Rückschritt-Taste“), dann einfach die „Rückschritt-Taste“ noch einmal klicken.



Skizzenbuch

Das Skizzenbuch wird im Andockfenster platziert und kann ein- und ausgeblendet werden.



Aus dem Skizzenbuch können Sie auf einfache Weise Ihre Fotos mittels „Drag&Drop“ ziehen. Das lästige Suchen im Menübaum des Explorer entfällt.

Die Thumbnails sind recht klein. Sie können die Bildgröße verändern und nach Ihren Wünschen anpassen.





Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den weißen Hintergrund des Skizzenbuches und folgen dem Kontextmenü.





Objekte markieren, verschieben, duplizieren

Öffnen: T54/Objekte => drei geometrische Objekte, verschieden Farben

Aktivieren Sie ein Objekt und verschieben es mit der Maus.

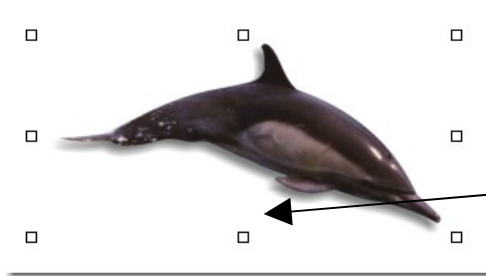
- Tasten Sie die *Tab-Taste* , nacheinander werden alle vorhandenen Objekte *wechselnd* markiert
- Tasten Sie die *Tab-Taste&Umschalt-Taste* +, der Vorgang läuft rückwärts ab
Nur hilfreich, wenn sehr viele Ebenen geöffnet sind.
- Wunschobjekte markieren Sie durch halten der Umschalt-Taste  und klicken mit dem Mauszeiger nacheinander zwei oder drei Objekte an.
- markierte Objekte sind ausgewählt.
- Auswahlrechteck über mehrere Objekte mit der Maus aufziehen. Alle völlig erfassten Objekte werden markiert.
- Auswahl aufheben: Klicken Sie in einen freien Bereich der Arbeitsebene.

Maskieren Sie ein Objekt und drücken + – dann wird das Objekt dupliziert (Objektebene Duplizieren).

Mit den Pfeiltasten verschieben Sie das Objekt Pixelweise in Einer- oder Zehnerschritten.
Zehnerschritt => Umschalt-Taste +Pfeiltaste

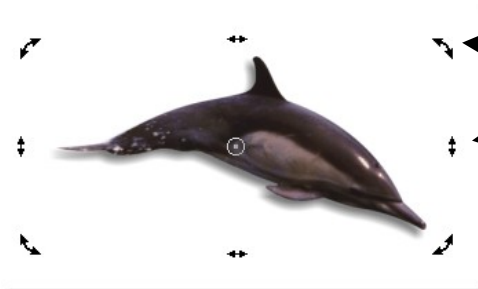
Skalieren, drehen und neigen – Symbol-Übersicht

Positionsmodus



Objekt kann proportional, vergrößert, verkleinert, gestaucht und verzerrt werden

Drehmodus



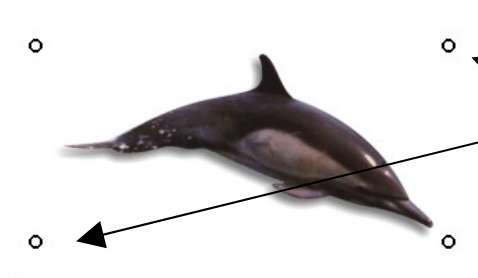
Drehen und Neigen, auch mit verschobenen Mittelpunkt. Nur beim Drehen

Verzerrmodus



Objekt unsymmetrisch verzerren. Nur freihändig

Perspektivmodus



Objekt mit Perspektive versehen. Es ist keine echte Perspektive! Jeder Haltepunkt zeichnet eine andere Perspektivrichtung

Eindruck perspektivische Flucht

Neue Seite: 30x20 cm, quer, anlegen

Import: Fenster 02.cpt

Lineale setzen: Strg+Umschalt+R

Hilfslinien zur Orientierung aufziehen (Klick in ein Lineal, Maus zieht und platziert Linie)



3x in das Bild klicken bis der *Verzerrmodus* angezeigt wird.



Hilfslinien für visuellen Horizont und Lotrechte setzen

Verzerrmodus



Doppelpfeil-Ecksymbol

Doppelpfeile an Objektecken, 2x in Bild klicken

Doppelpfeil kann, je nach Wunsch verschoben werden

Perspektivmodus



Kreis-Ecksymbol

Oberen rechten Eckpunkt zusammenschieben

ben

Unteren linken Eckpunkt auseinander ziehen

Eckpunkt verschieben, immer er weckt es einer Perspektive.

Den Verzerr- und Perspektivmodus nur für geometrische Objekte einsetzen, die zur Perspektive des Originalbildes passen. Für Personen nicht geeignet



Ergebnis

TIPP

Skalieren um 100%

Rücknahme:

Bestätigen:

Linke/rechte Maustaste im Zoom-Modus

Doppelklick außerhalb oder **[Esc]**

oder **[Strg]+[Z]** oder Im Kontextmenü

Eingabe-Taste oder Kontextmenü

Zuweisen/Zurücksetzen

Bild beschneiden

Bildüberstände und unwichtiges kann von einem Bild abgeschnitten werden. Die Skalierung des Beschnittrahmens kann manuell und/oder numerisch vorgenommen werden. Die Zuschneidetönung kann in Optionen farblich eingestellt werden.

Öffnen: Geraderichten.cpt

Hilfsmittel: Schnittbereich Geraderichten (D)



Mit dem Beschneide-Werkzeug die gewünschte Bildgröße aufziehen.

Über Haltepunkte evt. korrigieren

- Numerische Größenanpassung ebenfalls möglich. Bildinformationen gehen bei schiefen Bildern verloren
- Doppelklick weist Auswahl zu.



Korrektur ist auch über den Drehmodus möglich, dabei entsteht kein Bildrandverlust



Bild geraderichten

Ab Programmversion X4 gibt es diese sehr hilfreiche Dialogbox zum Geraderichten von Bildern. Zu finden: Anpassen/Bild geraderichten ...

In der Dialogbox können Sie das Gitterraster verändern. Am oberen Schieberegister drehen Sie das Bild in die gewünschte Position. Nach Bedarf können Sie sich durch setzen eines Haken, das Ergebnis der Aktion ohne Bildüberstand anzeigen und zuschneiden lassen.

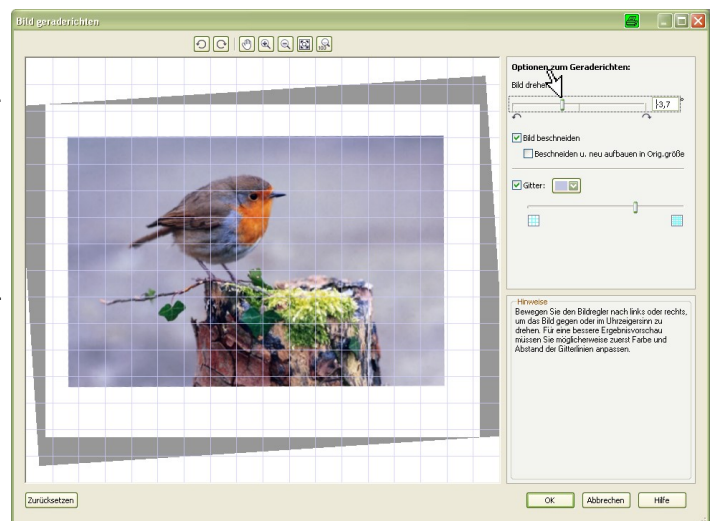


Bild neu aufbauen

Neuberechnungen werden erforderlich, wenn ein Bild mit hoher Auflösung für das Internet vorbereitet werden soll.

Oder ein Bild für den Inkjetdruck eine geänderte Auflösung bzw. andere Bildkantenlängen erhalten soll.

Die Neuberechnung wird in der Regel nur für die Verkleinerung und Pixeländerung eingesetzt. Es werden eigentlich nur Pixelverkleinerungen, aber keine Pixelvernichtung vorgenommen.

Vergrößerungen würde zu Unschärfen und stufigen Kanten führen.

Öffnen: Sonnenblume-26.jpg aus dem Ordner Fotos

Das Foto ATM eine Kantenlänge von 115 x 86 cm, bei einer Auflösung von 72 DPI.

Das Foto soll auf einem Inkjet-Drucker ausgegeben werden.

Zum Drucken muss es eine Auflösung von 300 DPI aufweisen.

Folgedessen muss eine Bild-Neuberechnung durchgeführt werden.

=> *Bitmap neu aufbauen*: Datei auf 300 DPI berechnen lassen und auf 15x11,25 cm Kantenlänge verkleinern.

Die neue Dateigröße beträgt ca. 7 MB

Klicken Sie „Ursprüngliche Größe beibehalten NICHT an, geben im Formularfeld „Breite“ 15 cm ein, stellt sich in Höhe ein proportionaler, verhältnismäßiger Wert ein. Auflösung: Eingabe auf 300 DPI in Horizontal, im Vertikal werden die selben Werte automatisch übernommen.

Im unteren Dialog lesen Sie die Dateigrößenreduktion ab.

Bestätigen Sie mit OK, das Bild wird neu berechnet.



1.) Anzeige der Originalgröße



2.) Anzeige der zur Neuberechnung

Farbauswahl, Farbpaletten und Farbmodelle

Farbpaletten verfügbar machen und mit Farben umgehen

Leere Datei öffnen



Auf der rechten Bildschirmseite befinden sich die Farbpaletten.

Die Anzahl ist einstellbar.

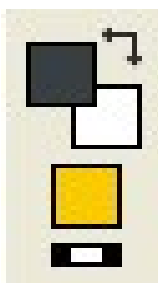
Unter *Extras/Optionen/Anpassung/Farbpalette* kann die *Farbspaltenanzahl* eingestellt werden.

In der *Werkzeugleiste, links*, werden die aktuellen Farben als *Vordergrund-Füll-, Hintergrundfarbe* sowie die Option *Farbe austauschen* und *Zurücksetzen* angezeigt.

Ein Doppelklick auf eins der Farbfelder im „Mal-Farb-Kombifeld“ öffnet das zugehörige Dialogfenster welches dem Farbfeld zugeordnet ist.



Farbpalette



Die **Malfarbe** stellen Sie mit einem **Linksklick** auf die Farbpalette ein.

Die **Füllfarbe** stellen Sie mit einem **Rechtsklick** auf die Farbpalette ein.

Ein Klick auf den Winkelpfeil wechselt zwischen Mal- und Papierfarbe hin und her.

Mit einem Doppelklick auf das Feld Füllfarbe, erhalten Sie die unten stehende Dialogbox zur Bestimmung weiterer Füllfarben bzw. Füllungen (Bitmap).

Dialogbox: Füllung auswählen: Es stehen folgende Dialogboxen zur Farbeinstellung zu Verfügung



Teil-Vergrößerte Darstellung der Füllfarben Dialogbox

Kontrollpunkt & Zurück zum Kontrollpunkt

Der Kontrollpunkt speichert das Bild im aktuellen Status. Man setzt einen Kontrollpunkt, wenn ein Bild bei einem bestimmten Bearbeitungsstand unverändert bleiben soll.

Bis zum Kontrollpunkt zurücksetzen, wenn Arbeitsschritte nicht den Wünschen entsprachen.

Auto032.cpt

Kontrollpunkt setzen

Bearbeiten > Kontrollpunkt



Bildänderungen vornehmen, Übermalen usw. bis Bild „versaut“ ist.

Es können Änderungen zurückgenommen werden

* Schaltfläche in der Menüleiste:

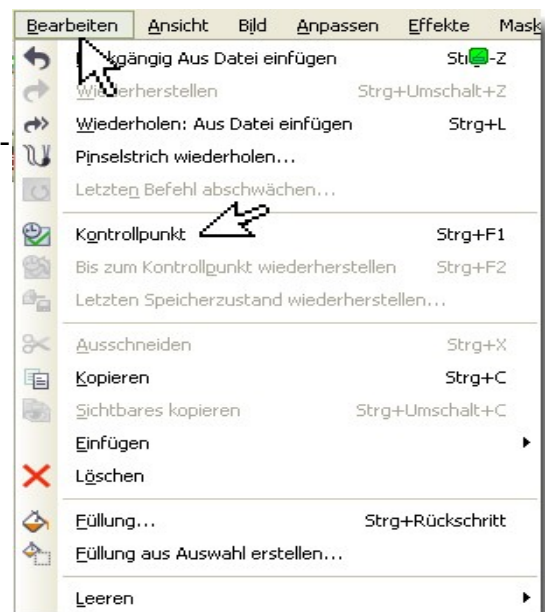


* Tastaturkürzel: **(Strg)+(Z)** - nur bei wenigen Schritten

Bei *) ist *Rückgängig* nur soweit möglich, wie Rückschritte in der Grundeinstellung eingetragen sind. (Standardeinstellung 15x)

* Andockfenster *Rückgängig* – Einsatz bei vielen ausgeführten Arbeitsschritten.

... gewünschten Rückgängigpunkt anklicken und zurückarbeiten lassen, (das dauert etwas). Von hier wird einfach weitergearbeitet, Rückschritte werden nicht gelöscht.



Klappmenü - Bearbeiten

Bis zum Kontrollpunkt wieder herstellen.

Volle Rücknahme aller Bearbeitungsschritte nach setzen des Kontrollpunktes

Es wird der Bild-Zustand des letzten Kontrollpunktes wieder hergestellt.

Rückgängig – mehrere (viele) Schritte

Fenster > Andockfenster/Rückgängig, hier können, je nach Programmeinstellung zwischen 1 bis 99 Schritte rückgängig gemacht werden.

Ausflecken mit dem Klonpinsel



Öffnen: Risse II.cpt

Fehlerhafte Bildstelle zoomen (400%)

Hilfsmittel Klonen (C)

Spitzengröße in der Eigenschaftsleiste einstellen oder  +Mausschub

Einstellung Ø 10-15/ Transparenz 50/ Verlauf 80-100

Referenzpunkt setzen und Riss überklonen.

Referenzpunkt immer wieder umsetzen, um sogenannte Bildwiederholungen zu vermeiden! (Multi-sampling)

Klonbearbeitung zeigt sehr gute Ergebnisse.

Ausflecken mit dem Retuschenpinsel

Öffnen Sie das Flyout in der linken Werkzeugleiste für das

Hilfsmittel Retuschenpinsel(7)

Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld eine (*Spitzen*)Form oder...

Geben im Feld *Größe* die gewünschte Spitzengröße ein.

Wählen Sie im Feld *Stärke* einen Wert aus, um die Intensität des Effekts festzulegen.

Der Wirkungsgrad der Retusche nimmt mit der
gewählten Stärke zu. Zu Beginn also immer den kleinsten Wert einstellen. Der Retuschepinsel
erzeugt im unmittelbaren Wirkungsbereich leichte Unschärfe. – Also sparsam einsetzen!

Tupfen Sie mit dem Pinsel im Bildfenster auf die fehlerhaften Stellen, um den Effekt anzuwenden.

Mit dem Hilfsmittel Retuschenpinsel können Sie kleinere Schönheitsfehler aus einem Bild entfernen, indem Sie die Füllmuster und Farben ineinander übergehen lassen.

Darüber hinaus können Sie folgendes ausführen:	
Den Effekt gleichzeitig einem Objekt und dem Hintergrund zuweisen	Klicken Sie im Andockfenster auf die Schaltfläche <i>Zusammenführen</i> und wählen eine Verrechnungsart aus.
Pinselgröße ändern	Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie im Bildfenster die Maus ziehen/schieben. Lassen Sie die Taste los, wenn die Pinselspitze die gewünschte Größe aufweist.

Das Hilfsmittel Retuschenpinsel steht für Bilder in den Farbmodi Graustufen, Duoton, Lab, RGB und CMYK zur Verfügung.

Retuschenpinsel gegen Schönheitsfehler

Öffnen: SW_Fussel.cpt

Setzen Sie den Retuschenpinsel ein, wenn Sie gescannte Bilder und Fotos einer Staub-, Kratzer- und Fusselkorrektur unterziehen möchten.




Dunkle Bildteile weisen oft durch Pixelfehler der Kamera oder "Rauschen" offene Stellen auf. Knicke und Eselsohren können ebenfalls damit behandelt werden.

Der Retuschenpinsel-Durchmesser sollte immer etwas größer sein als der zu behandelnde Fleck.

Der Retuschenpinsel überträgt die umgebene Bildinformation auf den Fleck, das dieser genau das Aussehen annimmt wie die Umgebung. Allerdings wird die retuschierte Stelle durch den "erdachten" Pixelersatz leicht weichgezeichnet.

Deshalb den Retuschenpinsel nur selektiv anwenden und großflächige Behandlungen vermeiden. Bedenken Sie, je stärker der Retuschenpinsel gewählt wird, um so unschärfer wird die behandelte Fläche.



	Hilfsmittel 'Rote Augen entfernen'	5
	Hilfsmittel 'Klonen'	C
	Hilfsmittel 'Retuschenpinsel'	7



2. Kapitel Ebenen

Bild-Ebenen

Unter Ebenen in einem Bitmap-orientierten Programm, wie Corel Photo Paint, versteht man die Schichtung von Objekten im Andockfenster (Objekt-Manager).

Jede Ebene stellt eine transparente Seite mit Motiven dar. Sie können, je nach Inhalt, darunter liegende Ebenen teilweise oder völlig überdecken.

Sie könne zum Beispiel die vertikale Anordnung von Objekten in einer Bilddatei bestimmen.

- Um Ebenen innerhalb der Hierarchie im Andockfenster zu verschieben, kann Drag&Drop eingesetzt werden oder mit Strg+Bild-Taste schrittweise verschoben oder Umschalt-Taste+Bild-Taste nach oben/unten gesprungen werden.
- Ebenen können mit Namen versehen werden. Das ist besonders angebracht, wenn mehrere, ähnliche oder sehr kleine Ebeneninhalte, bzw. kleine Objektteile aus einem Bild im Andockfenster stehen (über Kontextmenü, Doppelklick).



Ebenen entsprechen Objekte

Ein Objekt ist ein Bildbereich, der aus einer Grafik ausgeschnitten wurde. So ein ausgeschnittener Bildbereich wird zu einem unabhängigen Objekt, das dem Bild, aus dem es stammt, überlagert wird. Ein Objekt kann in Größe und Form manipuliert oder in andere Bilder übertragen werden. Um ein Objekt zu generieren, werden die Maskenwerkzeuge benötigt. Mit ihnen wird zuerst der gewünschte Bildbereich markiert.

Der Befehl Objekt/Aus Maske erstellen wandelt den Ausschnitt in ein Objekt und wird automatisch als Ebene im Andockfenster abgelegt

Nach Auswahl eines Bildbereiches als Objekt schaltet Photo Paint automatisch auf den Auswahl-Pfeil um. Zum Transfer eines Objektes genügt es, das Objekt



Ebenen-Name ändern – Doppelklick auf Objektebene

mit der Maus in ein anderes Bild (dieses muss bereits geöffnet sein) hinüber zuziehen. Wird dabei die Strg-Taste gedrückt, behalten Sie eine Kopie des Objektes im Ursprungsbild. Das Verschieben eines Bildes in den Arbeitsbereich öffnet ein neues Fenster mit diesem Objekt. Ein Bild kann beliebig viele Objekte enthalten, die wiederum in verschiedenen Ebenen angeordnet werden. Die Lage im Raum und damit das gegenseitige Verdecken kann nachträglich geändert werden - die entsprechenden

Funktionsbeschreibungen finden Sie im Menü Objekt/Anordnungen/Anordnung.

Objekte bleiben so lange editierbar erhalten, bis sie mit Objekt-Kombinieren dauerhaft miteinander verschmolzen oder in das Bild integriert werden. Bilder mit Objekten lassen sich nur im internen CPT-Format speichern, bei anderen Bildformaten werden die Objekte automatisch mit dem Hintergrund verschmolzen.

Arbeiten mit Objekten

Erstellen von komplexen Objekten

Photo-Paint kennt zwei Arten von Objekten: einfache und komplexe. Als einfache Objekte werden diejenigen Bildbereiche bezeichnet, die mit einem einzigen Maskenwerkzeug in einem Durchgang definiert worden sind. Die komplexen Objekte entstehen aus einer Kombination mehrerer Bildflächen miteinander. Bei der Auswahl dieser Flächen können mehrere unterschiedliche Maskenwerkzeuge zum Einsatz kommen. Photo-Paint verwaltet die Kombination verschiedener Bildbereiche als ein Objekt.

Mehrere Objekte, die sich überlappen, können mit dem Auswahl-Pfeil oder durch Anklicken bei gedrückter Umschalt-Taste gleichzeitig angewählt werden. Mit Objekt/Kombinieren/Objekte miteinander werden alle selektierten Objekte untrennbar zu einem einzigen verbunden.

Wählen Sie ein beliebiges Maskenwerkzeug, und definieren Sie damit einen Bereich im Objekt, der bearbeitet werden soll. Objekt/Objekt auf Maske zuschneiden entfernt alles, was sich außerhalb der Maskenmarkierung befindet. Alles innerhalb der Markierung bleibt Teil des Objektes.

Ein Objekt kann wieder in eine Maske zurückverwandelt und mit den Maskenwerkzeugen verändert werden. Diese Umwandlung geschieht mit Maske>Aus Objekt(en) erstellen. Nachdem Sie die Maske verändert haben, wandeln Sie sie wieder mit Objekt/Aus Maske erstellen in ein Objekt. Der markierte Bildausschnitt, der sich innerhalb der Maske befindet, wird dann zum neuen Objekt.

Der Befehl Objekt/Kombinieren/Objekte mit Hintergrund verbindet das aktive Objekt mit dem Bildhintergrund, so dass das Objekt nicht mehr ausgewählt oder bearbeitet werden kann.

Ebenen anlegen, Grundlage

Jedes Bild besteht mindestens aus einer Ebene. Wer sein Bild „nur“ nachbehandelt (Tonwert, Kontrast, Farbbalance), hat keine Veranlassung eine zweite oder dritte Ebene anzulegen.



Leere Ebene anlegen, macht nur Sinn bei Sonderaktionen (Malen, Kolorieren, Effekte ...)

Öffnen: Kamera.cpt

Möglichkeiten der Objekterstellung

Objekt über eine Maskenauswahl erstellen

Hintergrund duplizieren (Kontext auf Hintergrund-Ebene :: Auswahl duplizieren.)

Oder Bild mit Auswahlmaske belegen:

Maske	> Alles auswählen oder
Kontext im Andockfenster	> Alles auswählen und...
Objekt/Erstellen	> Objekt aus Maske erstellen

Objekt direkt erstellen:

1. Objekt

Objektebene duplizieren

2. Tastenkombi:

Symbol oder **(Strg)+[D]**

3. Kontext im Andockfenster:

Auswahl duplizieren

Ebenenaktionen

Ebene kann *sichtbar* oder *gesperrt* sein: *Augensymbol* - auf/geschlossen

Ebene kann *gelöscht* werden: **[Entf]** oder *Papierkorb*

Ebene in der *Hierarchie verschieben*: **(Strg)+[Bild↓]** / **[Bild↑]**

oder durch... Drag & Drop mit Mauszeiger

Ebenen können *gruppiert* werden: Mit **Strg&** Auswahlklick & Kontext.

oder durch... **(Strg)+[G]**

Ebenen können *kombiniert* werden

Zu *einer Ebene kombinieren* ohne Warnung verschmelzen **(Strg)+[↑]+[↓]**

Ebenen in andere Dokumente *verschieben* Drag& Drop

Ebene- oder Hintergrund löschen über Kontext: *Auswahl löschen*

Fußbereich im Andockfenster 2.Symbol „*Ein Objekt aus Hintergrund erstellen*“

wandelt den Hintergrund in eine normale Ebene um.




[Umgewandelter Hintergrund wird zur allg. Ebene]

! In Corel Photo Paint (*.CPT) und Adobe Photoshop (*.PSD) bleiben Ebenen auch nach dem Speichern erhalten. In anderen Bildbearbeitungsprogrammen gehen Ebenen bei der Speicherung verloren (Im Hintergrund zusammengeführt).

Objekt-Anordnung ändern

Haifische Reihenfolge.cpt

Im Andockfenster öffnen sich 6 Ebenen, einschließlich Hintergrund.

Objekt-Markierungslinien sichtbar stellen. (optional)  +  + 



Schildkröte über großen Hai ziehen, liegt hinter einem Hai

Rochen richtig anordnen, Kontextmenü:

Objekte/Anordnen/Anordnung/Nach vorn – ist eine weitere Variante der Objektebenenordnung

Andockfenster:

anordnung schrittweise nach oben verschieben, bis die Kröte über dem Hai liegt.

Kröte erfassen, in der Ebenen-

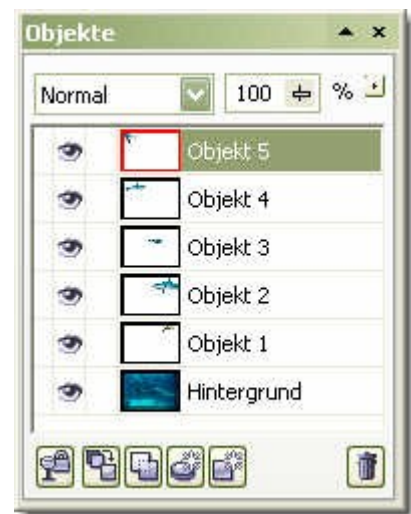
Anordnung über Tastenkombination:

Eins nach vorn =  + 

Eins nach hinten =  + 

Nach vorn =  + 

Nach hinten =  + 




Reihenfolge ändern über Zwischenablage:

 + 

Kröte ausschneiden- und wieder einfügen:


Die unterste Ebene liegt „hinten“ (unten im Andockfenster), die oberste Ebene liegt „vorn“ (oben im Andockfenster).

Löschen einer markierten Ebene: Entfernt-Taste oder

Kontextmenü: Auswahl löschen oder in  ziehen

Objekte gruppieren

Haifische Anordnung.cpt

Objekt bei gedrückter -Taste und Maustaste ein weiteres Objekt anklicken, wiederholen bis alle Fisch-Objekte markiert sind.



Ausgewählte Objekte werden mit 8 Haltepunkten umfasst.

Markierte Objekte werden im Andockfenster *farbig blau hinterlegt* dargestellt

Objekte gruppieren

Objekte erhalten bei folgender Aktion im Andockfenster eine vorgesetzte „Klammer“

+ Tastenkombination (Strg+G)

Menüleiste:

Objekte > Anordnen/Gruppieren


Kontextmenü über „Objekt“ im Andockfenster:

Gruppieren

Objekte im Andockfenster mit

 *schrittweise markieren*

Objekte im Andockfenster mit

 *gruppenweise markieren*

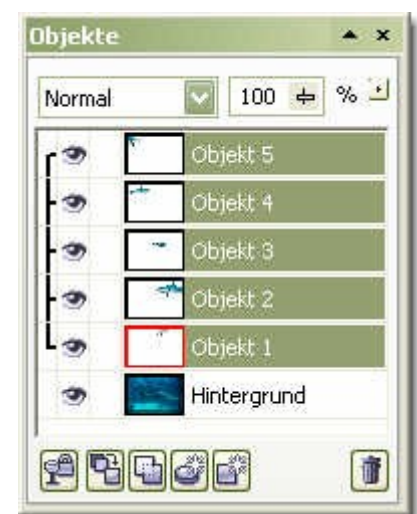
Ergebnisse im Andockfenster beurteilen

Objekt-Gruppierung aufheben

Tastenkombi: +

Menüleiste: *Objekte > Anordnen/Gruppe aufheben*

Kontextmenü: *Gruppierung aufheben*



Ebenen-Name und Deckkraftregler

Haifische Gruppierung.cpt



Augensymbol (in Eigenschaftsleiste) im Wechsel ausschalten/einschalten.
Hai wird unsichtbar/sichtbar

Ebenen-Name vergeben

Sehr wichtig bei Bildern mit vielen Objektebenen, um Übersicht zu behalten

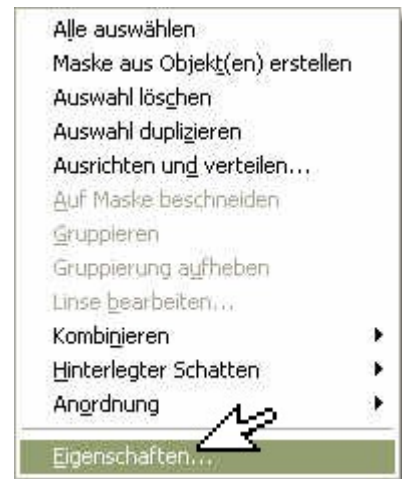
(Durch ausschalten der Nichtbearbeiteten Ebenen wird RAM-Speicher erspart)

Objekt 5 - Hai auswählen, markieren und beide Möglichkeiten testen

1. Kontext auf Ebene im Andockfenster, es öffnet sich die Dialogbox *Eigenschaften* – ansehen und wieder schließen
2. Doppelklick auf *Objekt 5* im Andockfenster, es öffnet die Dialogbox *Objekteigenschaften* zur *Eingabe eines Ebenen-Namens*.

Alle übrigen Eingabefelder und Registerblätter bleiben unberührt.

Name für *Objekt 5* => *Hai 1*, mit OK bestätigen



Es können auch Namen vergeben werden, wenn Objekte Gruppirt sind.

☞ Werden Gruppen Kombiniert, gehen die Namen verloren.

☞ Es wird dann eine neue Objektebene, mit neuer Nummer vergeben.

Deckkraftregler

Der Deckkraftregler (0-100%), steuert die Transparenz eines Objektes, das heißt, das Objekt wird mehr oder wenige durchsichtig und kann als Gestaltungselement eingesetzt werden.

Der Deckkraftregler befindet sich im Kopfbereich der Andockfensters „Objekt



Objekt 1-4 auswählen und Gruppieren (Strg+G)

Den *Deckkraftregler* im Andockfenster auf 85% Transparenz verschieben,

Der *Rochen, Hai und Schildkröte* werden *transparent*.

Der Hai scheint (visuell) in weitem Hintergrund zu schwimmen.

Objekte im Andockfenster

Öffnen: 1. Wasser.cpt

Öffnen: 2. Fische als Objekte.cpt

Fenster>Nebeneinander anordnen



Drag&Drop Import

Fische per Drag&Drop ins „Wasser“ ziehen, leeren „Hintergrund“.

Datei „Fische“ schließen.

Objekte verkleinern, duplizieren, anordnen und an Umgebung anpassen.

Gruppierung aller Objekte aufheben (Kontextmenü) und Schatten löschen, Schatten liegen immer eine Ebene tiefer als das eigentliche Motiv/Bild



- ✓ Objekte mit Objekte> Verlauf weich einpassen. Breite 5/Gekrümmt, Deckkraft reduzieren...

oder

- ✓ Maske auf Objekt und Maske> Maskenumriss/Verlauf, Breite:5, innen, linear. dann Objekt aus Maske. Objekt wird verdoppelt, mit weichem Rand

Verschiedene Verrechnungsmodi ausprobieren. Ein Objekt auswählen

Zusammenführen oder Verrechnungsmodus

Im Kopfbereich des Andockfensters: Listenfeld *Normal* öffnen und die verschiedenen Moden ausprobieren. Dabei zeigt der Mauszeiger auf einen Verrechnungsmodus und gleitet langsam abwärts, die jeweilige Verrechnungsart



wirkt sich auf das Objekt aus.



Helligkeit-Kontrast-Intensität



Öffnen: Aufhellen/Abdunkeln.cpt

Bild Duplizieren: Bild/Duplizieren – Name: T39

Das Bild, ist zu dunkel und unterbelichtet, es ist offensichtlich zu dunkel gescannt.

Bildverbesserung:

Eine Möglichkeit der Bildverbesserung ist, durch getrennte Behandlung unterschiedlicher Bildflächen

Himmel

·*Hilfsmittel Freihandmaskenwerkzeug* umfährt Himmel und Landfläche (Bildhintergrund)

·Maske> *Maskenumriss (Form)*>*Verlauf*: 5/innen/linear

·Bild> *Anpassen*>*Helligkeit*>*Kontrast*>*Intensität*

•

Himmel und Landfläche: Helligkeit +15, Kontrast +20, Intensität +10

Objekt aus Maske

Kalkterrassen

·*Hilfsmittel Freihandmaskenwerkzeug* umfährt Kalkterrassen

·Maske> *Maskenumriss (Form)*>*Verlauf*: 5/innen/linear

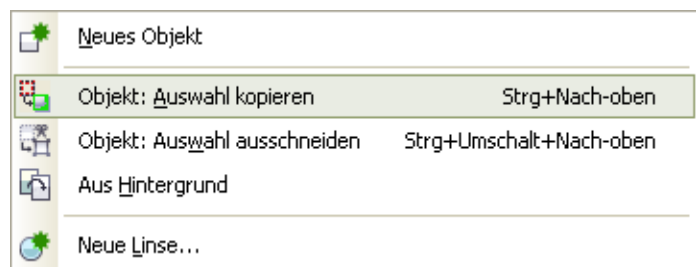
·Bild> *Anpassen*>*Helligkeit*>*Kontrast*>*Intensität*

•

Kalkterrassen: Helligkeit -6, Kontrast +5, Intensität ± 0

Objekt aus Maske erstellen und weiter bearbeiten

(Kontext auf markiertes Objekt)



Tonkurve anpassen I

Die Tonkurve stellt eine weitere Möglichkeit Helligkeit und Kontrast zart anzupassen. Hiermit können ausgewählte Helligkeiten oder dunkle Partien, jede für sich angepasst werden. Dabei sind die Helligkeits-Verteilungskurven individuell zu formen.

Öffnen: Aufhellen/Abdunkeln.cpt



a) Objekt Duplizieren oder

b) Symbol im Fußbereich des Andockfensters Objekte: *Ein Objekt aus dem*

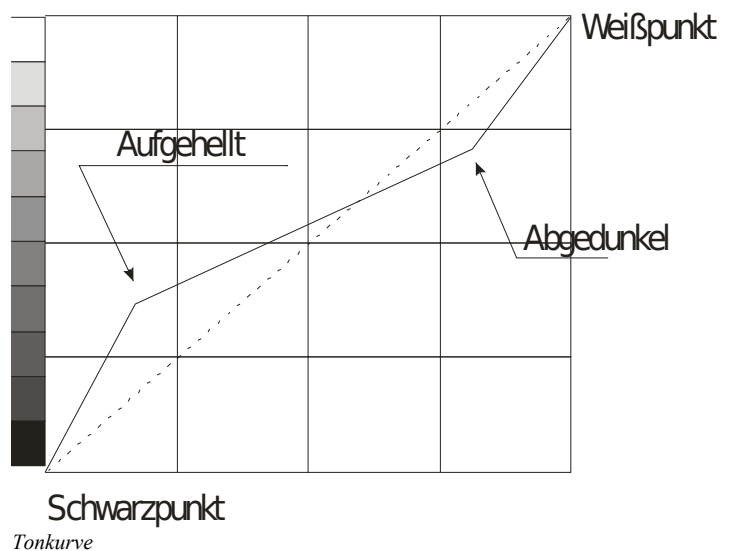
Hintergrund erstellen anklicken. (Dieses Symbol wandelt die Hintergrundebene in einem bearbeitbaren Objekt um, es entsteht kein neues Objekt). Wie im vorhergehenden Workshop soll hier die Helligkeit und der Dunst der weiten Landschaft angepasst werden.

Tonkurve aufrufen: Bild > *Anpassen* > *Tonkurve* (Strg+T) „gerade Linien“

1. Der Vordergrund ist abzdunkeln
2. Der Hintergrund aufzuhellen

In der Dialogbox Tonkurve, ist der Kurvenstil: *Linienform* zu wählen.

So oder ähnlich verfährt man mit vergleichbaren Bildern. Die logarithmische Kurve ist nur für eine allgemeine Anpassung des Bildes geeignet.



Auswahlmasken selektieren - Bildanpassung

Hilfsmittel Freihandmaske umfährt die unterschiedlichen Teile des Bildes und bildet jeweils ein Objekt der Bereiche. (Objekt Hintergrund, Objekt Vordergrund).

Diese Auswahl-Masken können jetzt mit einem angepassten Verlauf versehen werden.

(Maske/Maskenumriss/Verlauf).

Hiermit könne die Partien einzeln, entsprechend des gewünschten Aussehens verändert werden (Filtereinsatz aus Menü > Anpassen ...)

Tonkurve anpassen II



Öffnen: Schatten Mitteltöne Lichter.cpt

Das Bild ist flau, die Farbigkeit ist schwach

Bild > *Duplizieren*: Name-„T40 Schatten Mitteltöne Lichter“ und bearbeiten

Tonkurve: *Bild* > *Anpassen/Tonkurve* = +

Stellen Sie eigene Tonkurven ein. Hier ist etwas Erfahrung und Training erforderlich, um schnell zum Ziel zu kommen. Die Tonkurve ist ein häufig benutzter Bildverbesserungs-Filter.

Vergleichen Sie Ihr Kurvenergebnis mit: „T40 Ebenenangleichung“

- Bilder Nebeneinander stellen und betrachten
- T40 Schatten Mitteltöne Lichter
- T40 Ebenenangleichung

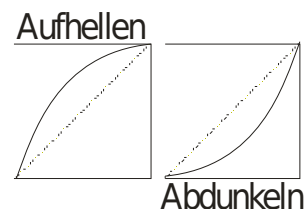
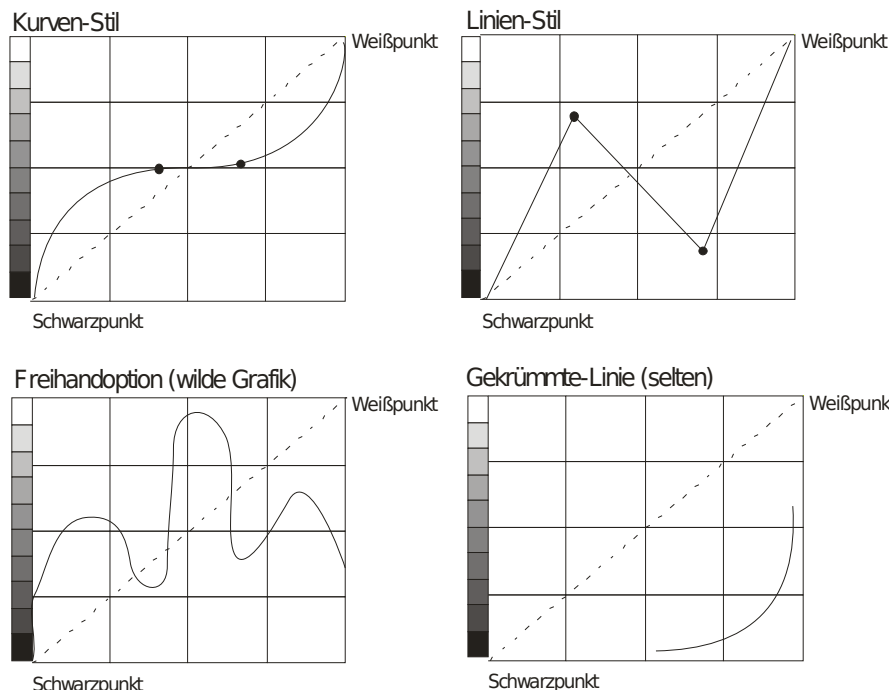
Es können die einzelnen Kanäle mit einer individuellen Tonkurve versehen werden.

Mit dem Filter Tonkurve können Sie Farb- und Tonkorrekturen durch Verändern einzelner Farbkanäle vornehmen. Die einzelnen Pixelwerte werden auf eine Reaktionskurve aufgetragen, die in einem Diagramm angezeigt wird und die Balance zwischen Schatten, Mitteltönen und Glanzlichtern darstellt. Sie können einen Problembereich auf der Reaktionskurve erkennen und beheben, indem Sie Knoten für gekrümmte oder gerade Linien hinzufügen bzw. eine der Freihandoptionen oder eine Gamma-Kurve verwenden. Sie können auch die außen liegenden Pixel an beiden Enden des Tonbereichs festlegen. Tonkurveneinstellungen können gespeichert und anschließend mit anderen Bildern verwendet werden.

Es stehen vier Kurvenstile zur Auswahl.

Die *Gamma-Kurve* (logarithmisch) und die *Linien Kurve* sind die am häufigsten verwendeten Kurvenstile. Die Stile *Gekrümmte Linie* und *Freihandoptionen* kommen nur sehr selten zum Einsatz

Arbeiten Sie mit den *Kurvenstile* und beurteilen die Wirkung.



Kontrastverbesserung



Öffnen: Schatten Mitteltöne Glanzlichter, *Kontrollpunkt setzen*

Bild Duplizieren: *Bild > Duplizieren*

Name: T40,

Original minimieren :: T40 bearbeiten

Automatischer Ausgleich – Bild wird kräftiger, farbsatt

Bilder Nebeneinander betrachten. *Fenster > Nebeneinander*

Weiter mit „Schatten Mitteltöne Glanzlichter.cpt“



Kontrastverbesserung => Histogramm

Die oberen Pfeile im Diagramm enger oder spreizen das Spektrum

Das Bild wirkt besser, wenn das Histogramm-Feld bis zu den Rändern gefüllt ist, Pfeile dabei nach innen verschieben.

Wird im Feld Kanal ein Farbkanal gewählt, kann das Bild wärmer, grüner oder kühler gestellt werden.

Roter Kanal:	0	– 250-240
Grüner Kanal:	0-28	– 250-240
Blauer Kanal:	0	– 220-200

Kontrastverbesserung => Pipettenabastung

Zurück zum Kontrollpunkt



Mit der Pipette werden der hellste- und der dunkelste Punkt mit Restzeichnung als Referenzpunkt angeklickt.

Weiße Blüte

weiß

Dunkler Stamm

schwarz

Nur die Eingabewerte festlegen

Im Histogramm können die Beschneidungswerte angepasst werden, wenn die gesetzten Punkte nicht optimal sind.

Bildanpassungseditor

Im Bildanpassungseditor (ab Version X3), gibt es die getrennte Einstellmöglichkeit von Glanzlichter, Mitteltönen und Schatten

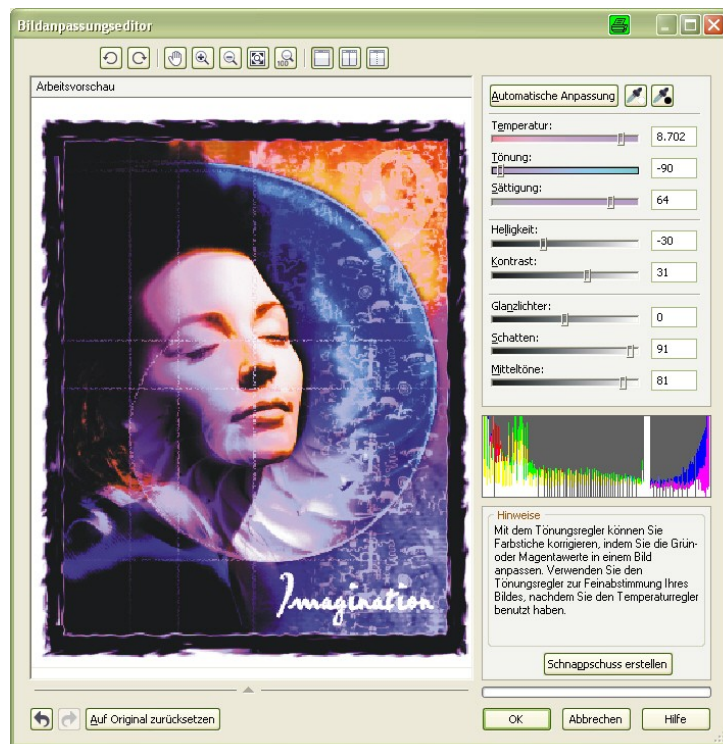
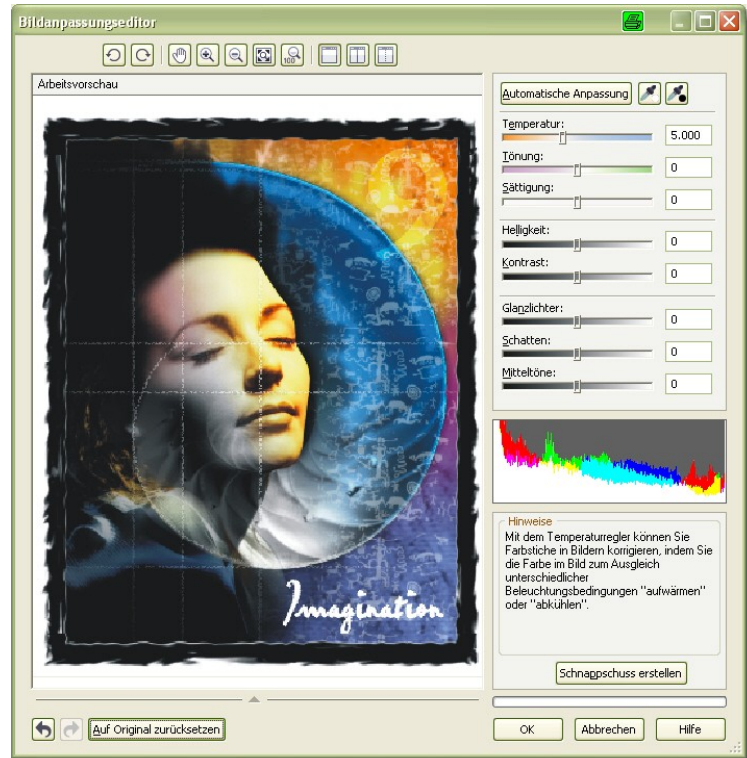
Hierdurch können andere langwierige Ebenen- und Auswahlmasken-Aktionen weitgehend umgangen werden.

Die anderen Schieberegler können ebenfalls zur Bildverbesserung mit sofortiger Wirkung eingesetzt werden.

Durch die Möglichkeit von sogenannten Schnappschüssen können mehrere Bildeinstellungen zwischengespeichert werden, um dann eines der optimierten Bilder zu übernehmen.

Im Histogramm können die vorgenommenen Einstellungen unmittelbar beurteilt werden.

Im Menü Bild>**Umwandeln in...** (vormals Farbmodus) können Sie den Farbmodus Ihres Bildes anpassen. Farbbilder= RGB 24 Bit und ...



Graustufen- & Schwarzweiß-Bild

Öffnen: Windmühle

Bild duplizieren: T44 und bearbeiten

Farbmodus ändern: **Bild> Umwandeln in/Schwarzweiß (1 Bit)**

Konvertierungsmethode: Strichgrafik – Grenzwert 115-120



Bilder Nebeneinander betrachten: T44 und Originalbild

Öffnen: Windmühle.cpt

>Kontrollpunkt setzen!

Farbmodus ändern: **Bild> Umwandeln in/Graustufen (8 Bit)**

Menü / Anpassen / öffnen - Feststellung: Einige Optionen sind nicht wählbar!

Zurück zum Kontrollpunkt

Wenn der Text im Klappmenü Bild: *RGB-Farbe (24 Bit)*, grau ist hinterlegt ist, ist dieser Modus aktiv!!

Graustufenbild erstellen durch R

Anpassen> Farbton/Sättigung/Helligkeit. **Sättigung reduzieren.**

Hinweis! Öffnen Menü: Anpassen

Feststellung: Alle Filteroptionen sind wählbar!

Zurück zum Kontrollpunkt und noch einmal ...

Bild> Umwandeln in/Schwarzweiß (1 Bit) wählen.

Im Schwarzweißmodus können verschiedene Konvertierungsmöglichkeiten getestet werden.

Jede Methode weist andere Pixelverteilungen auf.

Sie werden im speziellen für die gewerbliche Druckerei benötigt und sind für den Hobby-Bildbearbeiter ohne Bedeutung.

Um einen fehlenden schwarzen Strich zu setzen: Hilfsmittel Pinsel

O 1-2 Pixel, Klick auf Anfangspunkt, dann Alt-Taste drücken und halten, auf Endpunkt klicken.

Die Punkte werden verbunden. Malfarbe „Schwarz“

Strichgrafik

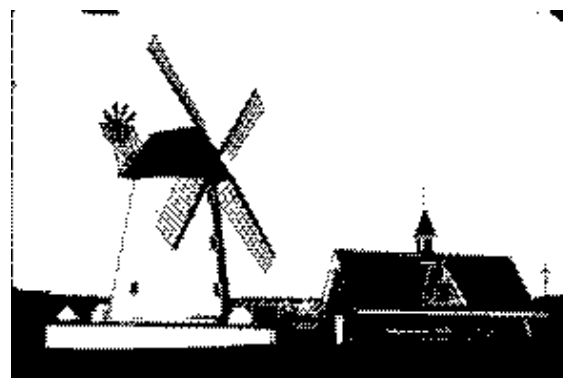
Geordnet

Jarvis

Stucki

Floyd-Steinberg

Halbton



Farbstich

Das Bild weist einen ungewöhnlich starken Farbstich auf. Es soll der Rot/Magenta-Stich beseitigt werden. Derartige Farbstiche kommen bei einfachen Digitalkameras und digital bearbeitete Bilder vor. Mit der Farbbalance lassen sich Bilder mit einer „kühlen“ Erscheinung schnell zu einem angenehmen Warmtonbild verwandeln. Wenden Sie die *Farbbalance* öfter an, Sie werden diesen Filter zu schätzen wissen.

Öffnen: Farbstich Rot.cpt

Das Foto (aus dem Scanner) weist einen überzogenen Rotstich auf, Fotos der 60er Jahre kranken daran. Entfernen Sie den Rotstich



Bild Duplizieren: T47 und Bearbeiten

Bild> Anpassen/**Farbbalance**

Einen Farbstich beseitigt man in dem man die Komplementärfarbe erhöht!

Mit der Farbbalance erzielt man fast immer befriedigende Ergebnisse.

Fenster> **Nebeneinander** und Beurteilen

Schatten	abwählen
Cyan	-40
Grün	+30
Blau	+17

Weitere Qualitätsverbesserung:
Kontrastverbesserung: 4-255,
und Gamma : ~1,3
oder Auto Ausgleich

Farbbalance

Öffne: Delfin springt.cpt

Das Bild ist zu blau, die Farbsättigung überzogen, der Horizont ist schief

Was ist hier zu tun?

Anpassen> **Farbbalance**

Anpassen> **Farbton/Sättigung/Helligkeit** einstellen

Bild> Drehen/**Drehung einstellen** (3,5°).

und ein Versuch zur Dramatisierung des Bildes

Anpassen> Lokaler Ausgleich, Hohen Wert einstellen, sehr interessant



Farben ersetzen

Farbton auswählen und durch anderen ersetzen

Öffnen: Mohnfeld.cpt (Hawi)

Farben ersetzen-Option im Anpassen-Menü aufrufen

Bild > Anpassen/Farben ersetzen

Einstellung zurücksetzen

Mit der Pipette den zu ersetzenden Farbton *Alte Farbe* anklicken

Die ausgewählte Farbe wechselt zunächst nach schwarz.

Pipette *Neue Farbe* über das Listenfeld einstellen – Gelb, so wird aus dem Mohnfeld eine Löwenzahnwiese.



Im Reglerfeld Farbunterschied, können Feinabstimmungen im

Farbton

Sättigung

Helligkeit

und den erfassten
Farbbereich bestimmt
werden.

Farbton	60
Sättigung	30
Helligkeit	25
Bereich	65
Wählen Sie eigene Einstellungen und beurteilen das Ergebnis	



Veränderungen in Farbton und Helligkeit ergeben brauchbare Ergebnisse.

Ein anderes Bild erfordert erfahrungsgemäß andere Einstellungen.

Übung: Ein Urlaubs-Strandbild zeigt einen blauen Himmel ohne Wolken oder vielleicht einen Sonnenuntergang, hier bietet sich eine Umfärbung in eine andere Farbe zur Erhöhung der Aufmerksamkeit an.

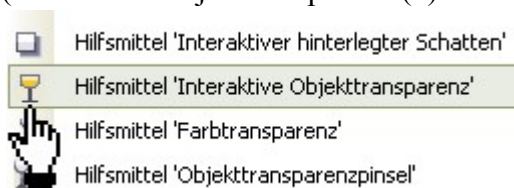


Öffne: Strand.cpt

Rechteckmaske vom Horizont bis zum Strand aufziehen. Maskenverlauf, außen ~20

Objekt aus Maske

Anpassen > **Farbe ersetzen** und wenn gewünscht, eine **Objekttransparenz** (Hilfsmittel Objekttransparenz (1) über den Horizont anwenden)

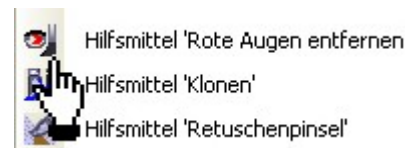


Rote Blitzlicht Augen entfernen

Sie können den Rote-Augen-Effekt entfernen, der häufig bei Blitzlichtaufnahmen auftritt. Er entsteht, wenn das Blitzlicht von der Netzhaut reflektiert wird. Es sind weder Maskenauswahlen, noch Feinarbeiten am Bild erforderlich.

So entfernen Sie rote Augen

1. Öffnen Sie das Flyout **Hilfsmittel Ausbessern** aus der Werkzeugleiste und klicken auf das **Hilfsmittel Rote Augen entfernen (5)**.
2. Geben Sie im Feld „Größe“ einen Wert für die Pinselgröße ein, so dass diese der Größe der Augen im Bild entspricht.
3. Klicken Sie auf das Auge bzw. die Pupille, um die roten Pixel zu entfernen.



Darüber hinaus können Sie Folgendes ausführen:

Toleranz anpassen	Wählen Sie den gewünschten Wert, möglich von 1-5, im Feld Toleranz in der Eigenschaftsleiste.
Pinselform ändern	Wählen Sie in der Auswahl Form in der Eigenschaftsleiste die gewünschte Pinselform.
Pinselgröße	Einstellung über die Listenfeld-Pfeile. Mausschub bei gedrückter linker Maustaste & Strg-Taste

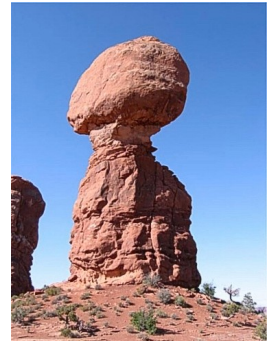
- In den meisten Fällen lassen sich mit dem Wert 2 für die **Toleranz** gute Ergebnisse erzielen. Höhere Toleranzwerte neigen dazu rosige bis braune Haut (Rotanteile in der Haut) ebenfalls leicht mit einzufärben. Wenn der Augenbereich nur undeutlich vom übrigen Gesicht abgegrenzt ist und im Gesicht ebenfalls Rottöne vorhanden sind, können Sie den Wert verringern.
- Der Filter **Hilfsmittel Rote Augen entfernen** spricht *nur* auf rote Farbanteile an. Daher kann man diesen Filter auch -zweckentfremden und rote Bildteile schwarz einfärben.
- Das **Hilfsmittel Rote Augen entfernen** steht nur bei Bildern in den Farbmodi Palettenbild, LAB, RGB und CMYK zur Verfügung.

Unscharfmaske

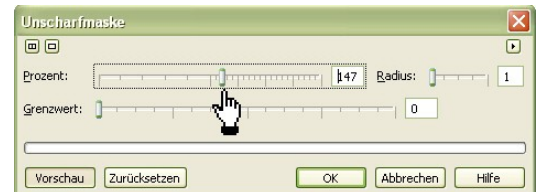
Der Eindruck von Unschärfe entsteht etwa durch mangelnden Kontrast oder geringer Bildauflösung.
Unscharfmasken sind am Ende jeder Bildbearbeitungsmaßnahme anzuwenden

Öffnen: Kugelfels unscharf.cpt und Kugelfels scharf.cpt > Kontrollpunkt setzen

Unscharf aufgenommene Fotos kann man auch am Computer nicht schärfen!



Vier Schärfeverarianten sollen hier besprochen werden. Fenster/Nebeneinander anordnen und vergleichen. „Kugelfels unscharf“ auf Bildschirmgröße bringen
Die erzielten Ergebnisse ähneln sich etwa.



* Unscharfmaske

Effekte/Schärfe/Unscharfmaske

Prozent: 100%, Radius: 2-5, Grenzwert: 0 = üblicher Wert

Beide Felsen Nebeneinander beurteilen

„Kugelfelsunschärf“ auf Bildschirmgröße bringen

* LAB-Farbe

Wechsel in den LAB-Farbmodus.

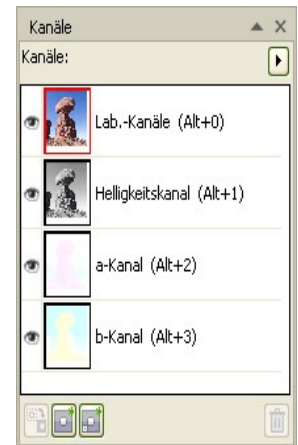
Bild > Umwandeln in/LAB-Farbe (24Bit)

Andockfenster Kanäle öffnen

Helligkeitskanal wählen – Unscharfmaske auflegen

Prozent: 100%, Radius: 5, Grenzwert: 0

Wechsel: Zurück in den RGB-Farbmodus



Beide *Objekte Nebeneinander* beurteilen

* Adaptive Unscharfmaske

Effekte > Schärfe/adaptiv Unscharfmaske

Sehr zarte Schärfung möglich. Es ist im allg. ein hoher Werte anzusetzen.
Die adaptive Unscharfmaske kann mehrmals hintereinander angewendet werden. Effekt kann auch mehrmals wiederholt werden

Beide *Objekte Nebeneinander* beurteilen, dann schließen

* Kanalschärfung

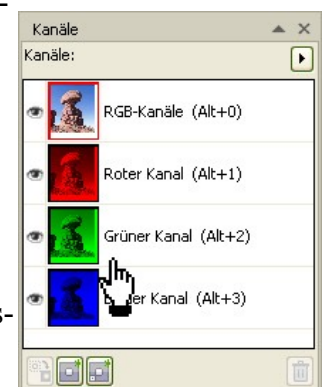
(allerdings mit leichtem Grünstich)

Andockfenster Kanäle: Grünkanal aktivieren. Der Grünkanal enthält die meisten bildwichtigen Farbinformationen = Bildschärfung ist hier am wenigsten sichtbar.

Unscharfmaske anwenden

Prozent: 300%, Radius: 2, Grenzwert:

Beide Kugelfelsen *nebeneinander* betrachten



Farbton und Sättigung I

Das Bild ist zu flau, die Lichter zu hell, Farbton ist zu kühl



Öffnen: Schatten Mitteltöne Lichter.cpt

Maßnahme: Automatischer Ebenenausgleich und dann...

Bild> Anpassen/**Farbton Sättigung Helligkeit...**

Einstellung zurücksetzen

Zoomausschnitt auf Blüten und Stamm legen.

Speichern: T48 FarbtonSättigung in Bildkorrektur

Ergebnis: Blüten werden farbiger, Sonnenflächen am Boden dominanter.

Einstellung empfohlen:	
Farbton	-20
Sättigung	5
Helligkeit	-5



Anmerkung: Der Automatische Ebenenausgleich ist nicht für alle Bilder gleich gut geeignet. Probieren Sie die Wirkung.

Farbton und Sättigung II

Öffnen: Blaustich Boote.cpt (zur Vertiefung)

Maßnahme: Anpassen/> **Farbton Sättigung Helligkeit...**

Bild maximieren, ganzer Bildschirm zur besseren Beurteilung.

Die Kanäle im Dialogfeld nacheinander durcharbeiten:

Einstellung für Blaustich...

Soll	Farbton	Sättigung	Helligkeit
Hauptkanal	0	-30	0
Rot	0	+30	0
Gelb	0	+22	3
Grün	0	+50	0
Cyan	0	-70	0
Blau	0	-25	0
Magenta	0	0	0



Alle Maßnahmen sind nur ein Versuch das Bild zu retten. Eine wirklich wirksame Farbneutralität ist bei diesem Bild nicht zu erreichen.

Farbbalance	
Rot	10
Magenta	-5
Gelb	-30
Es wird ein warmer Farbton erzeugt	

Eine weitere Möglichkeit zur Restbeseitigung der hohen Farbtemperatur, ist der Farbausgleich.

Anpassen Farbausgleich

Farbspektrum BLAU

Anpassen:

Cyan -20

Magenta -95

Alle anderen Farbspektren bleiben auf Null.

Aus dem Hilfsmittel Flyout: Malfarbe/Effekte können die Boote & Himmel mit dem Werkzeug Farbton wieder etwas Farbe erhalten.. Angepasster Farbton- Menge 10,

Verrechnung: Bild überlagern

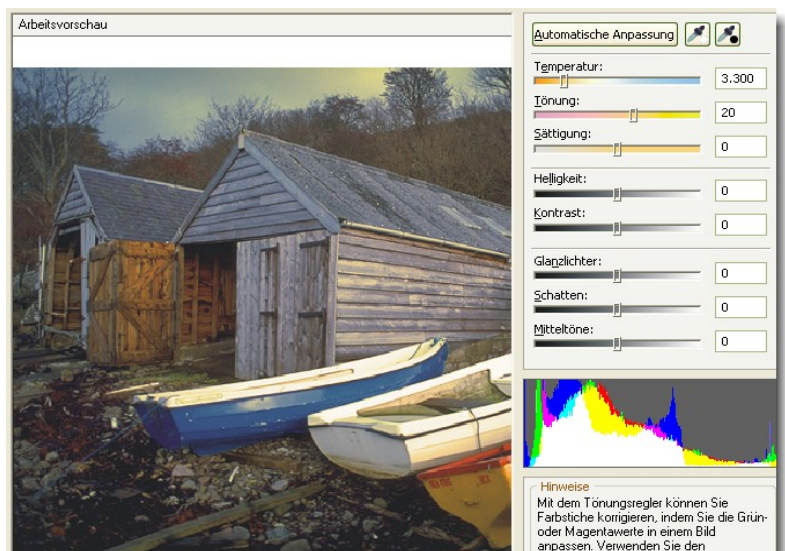
Bildanpassungseditor

Retten könnte man das Bild auch mit dem **Bildanpassungseditor**.

Geringe Farbtemperatur (3300 K)

Erhöhte Farbtonung (20%)

Sie auch Seite 36



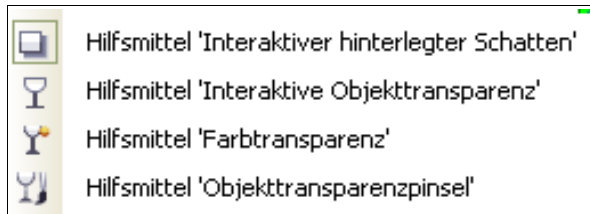
Objekttransparenz

Teilbereiche des Bildes sollen eine Transparenz erhalten, um damit eine visuelle Tiefe im Bild zu simulieren

Öffnen: Haifische Transparent.cpt

Objekt 4 Haifisch = auswählen.

Hai befindet sich im Hintergrund – Transparenz reduzieren



Hilfsmittel Objekttransparenz -Werkzeug aufnehmen

Eigenschaftsleiste: *Flach* einstellen und Transparenzregler auf 40-50% Deckung schieben.

Fisch wird insgesamt teildurchlässig.

Einstellungen in der Eigenschaftsleiste ausprobieren.



Hilfsmittel Objekttransparenz Pinsel – Werkzeug aufnehmen

Hiermit wird partiell Transparenz erstellt. Eigenschaftsleiste



Große Werte = bis völlige Transparenz = 0
Kleine Werte = wenig/bis keine Transparenz = 255

Spitzengröße-Regler auf 50
Deckkraft: 170

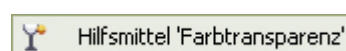
Der Pinsel darf zwischendurch abgesetzt werden. Einstellungen in Transparenz und Weichen Rand sind möglich und wirken sich im Randverlauf aus.

Farbtransparenz

So machen Sie ausgewählte Farben in einem Objekt transparent



Objekt auswählen



Klicken Sie in der Hilfsmittelpalette auf das *Hilfsmittel Farbtransparenz*

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste im Feld Toleranz einen Wert ein, um den Farbbereich festzulegen. Klicken Sie auf die Farbbereiche im Bild, die Sie transparent haben möchten.



Hier wurde das Tuch des Liegestuhls transparent gestellt

Je höher der eingestellte Wert, desto glatter wird der Auswahl-Übergang.

Ausschnitt / Freistellen

Völlig neu ab Version 11 in Photo Paint, ist eine Funktion, die sich **Ausschnitt** nennt.

Sinn dieses Werkzeugs ist es, möglich schnell und einfach Objekte freizustellen. Besonderer Wert wurde aber darauf gelegt, dass auch schwierige Vorlagen wie Haare, Fell oder Federn damit erfasst werden können. Wie Sie vielleicht an dem Screenshot erkennen können, wird das frei zustellende Objekt einfach mit einem Pinsel grob nach gezeichnet. Die Pinselgröße ist variabel und man kann auch in das Bild hineinzoomen. Ist der Malvorgang abgeschlossen, wird der ebenfalls frei zustellende Bereich einfach mit einem Füllwerkzeug gefüllt.

Anschließend kann man sich eine Vorschau anzeigen lassen und wenn einem das Ergebnis zusagt auf OK klicken und fertig.

Das Ergebnis dieses Beispiels sehen Sie hier unten. Arbeitsdauer ca. 30 Sekunden.



Bei Objekten, die einen unruhigen, gezackten Rand aufweisen, ist je nach Feinheit und Umfang eine *angepasster Spitzendurchmesser* zu wählen. Dann dauert die Bearbeitungszeit natürlich auch mal etwas länger!

Objekt wird mit dem grünen Stift umfahren, dann mit der gewählten Füllfarbe eingefärbt und mit OK zugewiesen.

Ergebnis siehe rechts. Dialogbox schließt sich automatisch.

Auf der Duplikatebene erscheint das freigestellte Objekt

Die Farbe des Markierungsstiftes lässt sich ändern. Denn wenn Sie z.B. Teile eines grünen Busches isolieren wollen,

erkennen Sie den standardgrünen Stift nicht mehr. Wechseln Sie die Markierungsfarbe in die Gegenfarbe (hier ROT). Die Füllfarbe muss nicht geändert werden, denn die ist nur für die Konturberechnung erforderlich und signalisiert dem Programm, das Sie die gefärbte Fläche freigestellt haben möchten. Hintergrundfarbe kann ebenfalls geändert werden.

Besonderheit in Version 12: Vor dem Aufruf der Ausschnitt-Dialogbox ist vom Hintergrund ein Duplikat anzulegen, auf dem dann die Freistellung vollzogen wird. Wenn Sie das nicht machen, geht Ihnen die Originaldatei in dieser Sitzung verloren und müssen es neu öffnen.



Aktivieren Sie im Bereich **Einstellungen für die Vorschau** eines oder mehrere der folgenden Kontrollkästchen:

- **Markierung anzeigen:** Zeigt die Markierung um den Ausschnitt an.
- **Füllung anzeigen:** Zeigt die Füllung im Inneren des Ausschnitts an.

Bild Tönen - Färben

Ein Bild soll mit einem nostalgischen Braun-/Sepiaton überzogen werden, so als wäre es vor 1900 entstanden

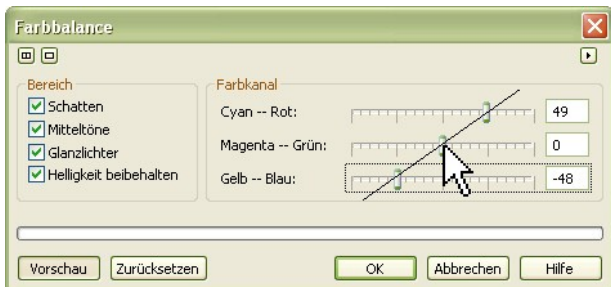
Öffnen: Künstlereffekt.cpt (Beispiele)

Bild > *Anpassen/Sättigung reduzieren*, das Bild wird nur noch in *Grautönen* dargestellt. Das Bild bleibt aber ein Colorbild!



Einstellungen zur Braunfärbung:

Diese Abstufung der Einstellung ist typisch (0-30-60 oder -10-40-70 usw.) und führt immer wieder zu Brauntönen



Farbbalance		
Farbkanal setzen		
Cyan	- Rot	~ 60
Magenta	- Grün	~ 30
Gelb	- Blau	~ 0/-15

In diesem Winkel eingestellten Regler führen ebenfalls zu bräunlichen Farbtönungen

Das Bild wird durch die Braunfärbung flau – eine Kontrastanhebung ist erforderlich

Ebenenausgleich
Keile auf: 11/230
Keile auf: 11/230

a) *Anpassen* > **Kontrastverbesserung**

Beschneidung des Eingabewertes im Histogramm vornehmen

Obere Keile zusammenschieben:

b) *Anpassen* > **Kontrastverbesserung**

Im Rot- und Grünkanal können feinere Farbabstimmungen im Histogramm vorgenommen werden.

Ebenenausgleich
Rotkanal : 0/210
Grünkanal : 0/240

Jeder Bildbearbeiter stellt seine Bildtonungen nach eigenem Empfinden ein.



Brauntonung: nostalgisch

Blautonung: kühl, reserviert

Rötel-/Goldtonung: weiche zarte Bildinhalte

3. Kapitel Auswahlmasken

Auswahlmasken, was ist das?

Masken dienen zur Auswahl bestimmter Bildbereiche.

Bildbereiche außerhalb eines Markierungsrahmens sind vor Veränderungen geschützt.

Die Maskenauswahl wird von einem farbig gestrichelten und animierten Maskenrahmen begrenzt (Ameisenkolonne marschiert).

Dieser Masken-Rahmen kann sichtbar/unsichtbar in der Symbolleiste gestellt werden. (Strg+H)

Masken lassen sich mit ausgestanzten Schablonen vergleichen.

Die Maske legt sich schützend über das Bild, wenn die Option *Maskierter Bereich schützen* aktiviert ist (Trinkglas mit Schloss im Andockfenster), wird das Restbild vor bestimmten Bildveränderungen geschützt.

Die Maskierfarbe ist im Arbeitsbereich (Extras/Optionen) vom User frei wählbar.

Arbeiten mit Masken

Auch das Thema Masken geht über die einfache Anwendung von Werkzeugen hinaus. In diesem Abschnitt erläutern wir die Bearbeitung und Veränderung von Masken. Noch einmal ganz kurz zur Bedeutung von Masken:

Eine aktive Maske schützt Bildbereiche gegen Veränderungen, grundsätzlich wirken sich Bearbeitungsfunktionen nur auf den freigegebenen Bereich aus.

Corel PhotoPaint unterstützt neben den bei den *Masken-Werkzeugen in der Hilfsmittelpalette* beschriebenen Masken weitere Funktionen zum Schützen und Freigeben von Bildbestandteilen. Farbmasken (*Maske/Farbmaste*) maskieren Bereiche ähnlicher Farbe.

Wird ein maskierter Bereich in ein Objekt überführt, wird die Fläche eigenständig, die Fläche des nicht markierten Bereichs bleibt unberührt erhalten.

Komplexe Masken werden in Photo-Paint über vier Optionen in der Eigenschaftsleiste erstellt. Alternativ können die Befehle auch über das Maske-Menü erreicht werden (*Maske>Modus > Normal, Additiv, Subtraktiv und XOR*), aber auch über die aktive Eigenschaftsleiste. Im Gegensatz zu einem Objekt kann eine Maske nicht in ein anderes Bild geschoben werden.

Der Maske hinzufügen (Additiv-Modus) verbindet die ausgewählten Bildbereiche zu einer Maske. Wenn sich zwei Bildbereiche überschneiden, entsteht eine Maske aus zwei verschiedenen Flächen, überschchnittene Bereiche werden zu einer Maske vereinigt

Aus Maske entfernen (Subtraktiv-Modus) schneidet einen Teil der Maskenform weg. Entfernt wird der Teil der Maske, der sich mit der zuletzt aufgezogenen Maske berührt.

XOR-Auswahl schneidet die Flächen heraus, die zwei überlappende Bildbereiche gemeinsam bedecken und behält jene bei, die beiden Bereiche nicht miteinander teilen.

Hilfsmittel Maske

Es gibt eine ganze Reihe von Maskenwerkzeugen, die je nach Anforderungen gewählt werden können.

Bei klaren *rechteckigen Bereichen* wählt man das **Hilfsmittel Rechteckmaske**



Runde und ovale Bildbereiche kann man mit dem **Hilfsmittel Ellipsenmaske** auswählen

Für *unregelmäßige, bizarre Flächen*, wählt man das **Hilfsmittel Freihandmaske**

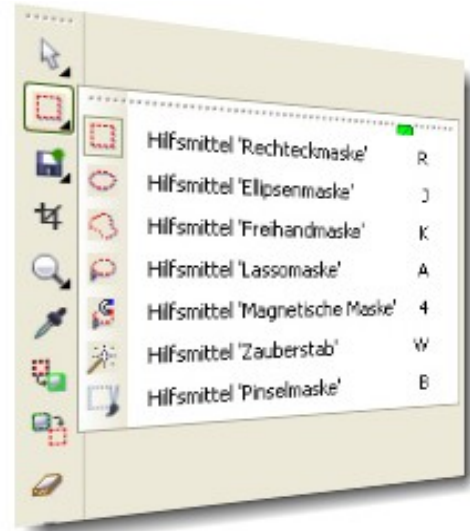
Die **Hilfsmittel Lasso- und Magnetische Maske** arbeiten nicht besonders effektiv.

Um Flächen mit bestimmten Farbwerten zu erfassen, eignet sich das **Hilfsmittel Zauberstab** recht gut

Hilfsmittel Zauberstab recht gut

Um kleine Flächen auszuwählen, kann in Sonderfällen das **Hilfsmittel Pinselmaske** recht hilfreich sein.

Zu jedem Hilfsmittel Maske gibt es eine angepasste Eigenschaftsleiste, die die Einstellung zur Auswahl von Masken erleichtert



Geometrische Ebenen-Masken






Kraftwerk.cpt

Ein paar Maskenübungen


Eine Auswahlmaske wird im *Standardmodus* erstellt

Mehrere Auswahlmasken werden im  oder *Additiv Modus* (in der Eigenschaftsleiste) erstellt.

Bei Maskenüberschneidungen, verschmelzen diese.

- **Hilfsmittel Rechteckmask** + , über rechtes Gebäude aufziehen.
- Weiter Masken aufziehen, erfordert den  oder *Additiv Modus*
- **Hilfsmittel Ellipsenmaske** erfasst die Kuppel.
- Um einen Kreis aufzuziehen, ist die linke Maustaste zu drücken, die Maus bewegen und dann erst die Strg-Taste halten, den Kreis zu Ende zeichnen.

Maskierungsrahmen sichtbar:

Maske> *Maskierungsrahmen* +

Maske> *Maskenüberlagerung*: An/Aus Anzeigen

Bildteile außerhalb der Auswahl werden mit einer rot gefärbten Maske schützend überzogen.

Erstellen Sie hieraus:

Andockfenster **Objekte** (Ebenenmanager)

Objekt aus Maske erstellen.  Zu finden unter Seite 27

Erstellen/ *Objekt aus Maske erstellen*

Ebene löschen 

Objekt aus Maske => Neue Ebene Maske aus Objekt => Auswahlmaske

Öffnen: **T34 Kaktus maskiert.cpt**, - der Kaktus ist bereits fertig mit einer Auswahlmaske versehen

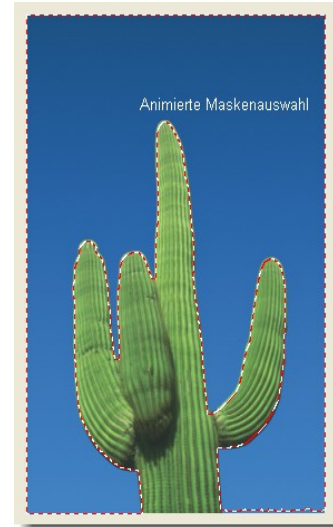
Um das ausgewählte Objekt verläuft eine farbige Auswahllinie(Ameisenkolonne)

Objekt aus Maske erstellen  Kontextmenü> *Objekt: Auswahl kopieren* (Seite 27)


Es wird eine neue Ebene angelegt - Objekt 1 -

Background (Hintergrund) ausblenden - Augensymbol geschlossen/grau

Weißer Hintergrund wird transparent.- Schachbrettmuster



Kaktus proportional verkleinern und über die rechte Maustaste „Zuweisen“


Objekt aus Maske  – entspricht immer das Hinzufügen einer Neuen Ebene

Tipp

Objekt aus einer Maske erstellen:

Menü *Objekt>Erstellen>Objekt aus Maske erstellen* 

Tastatur **Strg&Nach-oben**

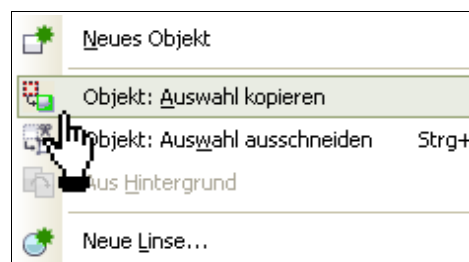
 **Objekt: Auswahl kopieren**



Maske aus Objekt

Menü *Maske>Erstellen>Maske aus Objekt*

Hier: Kontext auf Ebene im Andockfenster >



Maskenauswahl

löschen, verschieben, skalieren oder kopieren

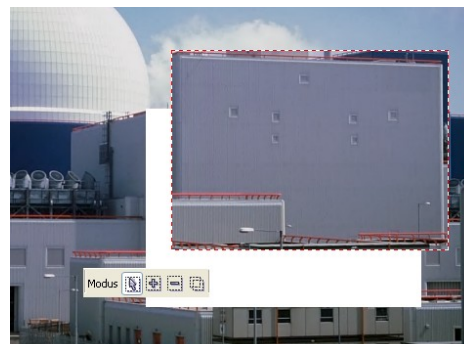
Rechteck-Maske im Standard-Modus aufziehen ...

Maskenauswahl verschieben, es entsteht ein weißes Loch im Motiv
 Letzten Vorgang widerrufen (Zurück), Strg&Z bis Maske gelöscht ist.

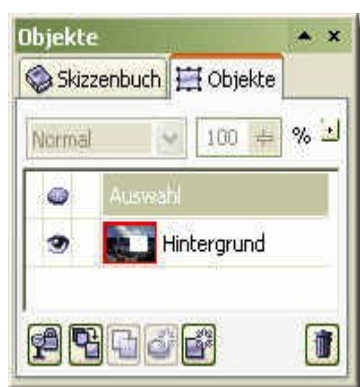


Öffnen: Kraftwerk

- Ist der Standard-Maskenmodus (aktiver Cursor) in der Eigenschaftsleiste ausgewählt, kann der Maskeninhalte ausgeschnitten und verschoben werden, die Schnittfläche bleibt weiß bzw. transparent.

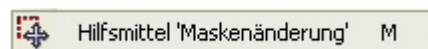


Standardmodus [...] Auswahl verschieben



Im Andockfenster wird die Ebene grau als **Auswahl** angezeigt.


Neue Maske aufziehen, sofort und ohne Zwischenschritt aufrufen: *Hilfsmittel Maskenänderung* (Vierpfeil im Flyout>Objektauswahl, Mauszeiger) kann die Form, den Sitz und den Standort der Maske ändern. Änderung muss über Kontext *zuweisen* oder *zurücksetzen* bestätigt werden.



Die Maskenauswahl mit dem *Hilfsmittel Maskenänderung* verschieben.
 Pfeiltasten verschieben punktgenau

Maske „pixelweise“ verschieben:

Pfeiltaste	= 1 Pixel
Umschalt-Taste & Pfeiltaste	= 10 Pixel

.Objekt aus Maske erstellen  oder Kontextmenü: *Objekt>Auswahl kopieren* (Seite 27)

Weiterer Klick in den Maskenrahmen lässt skalieren und verzerren (Seite 17) zu, so kann eine noch ungenaue Maske korrigiert werden.
 Änderung muss über Kontext *zuweisen* oder *zurücksetzen* bestätigt werden.

Möglichkeiten zur Korrektur von Maskenauswahlen

Maske> Maske entfernen: Löscht eine Maske

Icon in der Symbolleiste:



Ausnahme: Im *Andockfenster Kanäle* können Masken gelöscht werden

Maskenüberlagerung anzeigen

Öffnen: T31 Kraftwerk maskiert / Masken

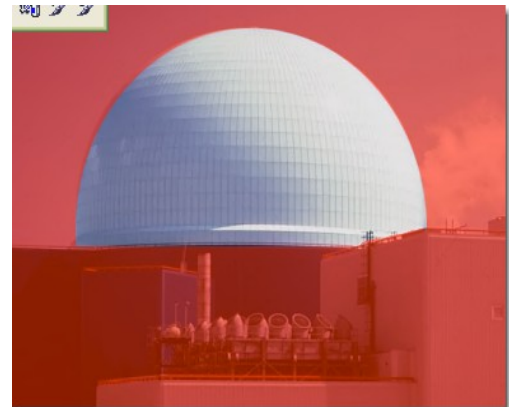


Um die aktuelle Maskierung anzuzeigen, ist die ...

Maskenüberlagerung *Maske* > *Maskenüberlagerung* = *zuschalten*.

Die geschützten Flächen werden mit einem roten Farbauftrag überlagert.

Wenn ein Maskenverlauf (weicher Randverlauf) eingestellt wurde, kann der Maskenverlauf hierbei gut beurteilt werden.



Info

Fenster > *Andockfenster* > *Kanäle aufrufen*

Eine Maske aufziehen und in Kanäle betrachten.

Skizze im Andockfenster: *aktuelle Maske* wird Schwarz/Weiß angezeigt.

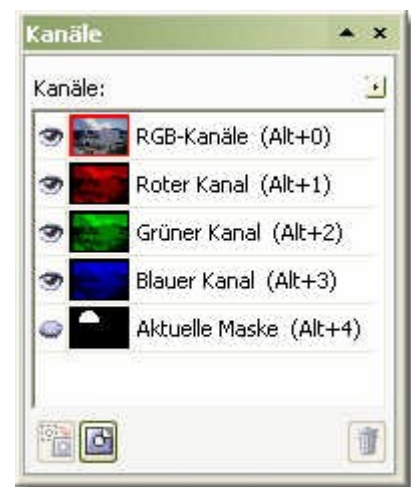
Kanäle werden in Photopaint nur selten verwendet.

Probe: Maske Invertieren  oder (Strg) + (I),

Die Skizzendarstellung ändert sich im *Andockfenster Kanäle*

Anzeige nur solange, wie kein Objekt aus Maske gebildet wurde.

- *Masken* werden im *Andockfenster Kanäle* und
- *Objekte* werden im *Andockfenster Objekte* dargestellt.




Zauberstab

Objekt (Kaktus) mit zwei möglichen Methoden freistellen




Kaktus.cpt

Übung: Die blauen Himmelspartien mit einer Maskenauswahl hervorheben

B.) Hilfsmittel Zauberstabmaske

Farbähnlichkeit (Toleranz) ... 20. ! Additiv-Modus  in der Eigenschaftsleiste einschalten


Klicken Sie in den Himmel. Der erste Teilbereich des Farbtoleranzbereichs wird maskiert. Klicken Sie in die verbleibenden unmaskierten Himmelsteile, bis alles markiert ist.

Maske invertieren  =  + , weil nicht der Kaktus, sondern der Himmel ausgewählt wurde.

Maskenüberlagerung aufrufen, um das Ergebnis zu kontrollieren

Der geschützte Himmel wird von der roten Maskenüberlagerung überdeckt.

*) Fokusfarbe

Hiermit entfernen Sie eine Maske  So lange dieses Zeichen rot und aktiv ist, ist keine andere Auswahl möglich!



ROT- geschützter Bereich.

Kaktus ist bearbeitbar

4. Kapitel Vertiefung

Kreative Bildbearbeitung

In diesem Kapitel sollen Bilder bearbeitet werden, die alltägliche Fehler und Unstimmigkeiten aufweisen. Änderungen und Montagen am Bild werden ebenfalls behandelt.

Diese Sammlung von Arbeitsblättern, Informationen zur elektronischen Bildbearbeitung und Hintergrundwissen, habe ich gesammelt und hier zusammen getragen.

Die Bandbreite der Workshops ist groß, sie können von Ihnen mit etwas Grundwissen nachgearbeitet werden. Der fortgeschrittenen Bildbearbeiter findet sicherlich Neues und interessantes zur Vervollständigung seines Wissens.

Die Workshops können ab Corel Graphics Suite 10 und aufwärts nachgearbeitet werden. Abweichungen in der Filterbezeichnung und Anordnung der Werkzeuge in den einzelnen Menüs, werden nicht beschrieben.

Persönliche Arbeitsbereiche aus den Versionen 12, können in den Nachfolgeversionen übernommen werden.

Ein Teil der Lerntexte und Workshops stammen von:

Michael www.edelgrau.de

Michael Kuhnlein www.corel-lernen.de

Ute Schulz www.corel-lernen.de

Agentur Albrecht www.lorem.info/m.php?tid=4

Hartmut www.wilhelm-bs.de

Die Erfahrung zeigt, dass man ohne konkrete Aufgabe die Handhabung eines Computerprogramms nicht erlernt. So ist das auch in der Bildverarbeitung mit Corel Photopaint.

Wiederholendes Training des Erlernten ist daher unumgänglich. Arbeiten Sie sich an gute Ergebnisse zur Bildpräsentation heran.

An dieser Stelle wiederhole ich mich!

Habe Sie Fragen zur Bildbearbeitung, so mailen sie oder rufen mich an. Es sollte keine Frage unbeantwortet bleiben.

Mailto: hartmut@wilhelm-bs.de

Website: <http://wilhelm-bs.de>

Tel: 0531512910

Ebenenaktionen mit Auswahlmasken

Zur Ebenentechnik soll zum guten Verständnis eine Übung zur Anlage von Ebenen und die Erzeugung von Masken geprobt werden



Bildmarkierungen immer von der Bildinformationsebene vornehmen – Hintergrund

Möglichkeiten der Objektbehandlung

Öffnen: Kamera => Hintergrund

Hintergrund duplizieren => Dupli von ... (Strg)+(D)

ZAUBERSTAB wählt Bild-Hintergrund aus, Objekt aus Maske, => Grund

FREIHANDMASKE „MINOLTA“ [...] - aus, Objekt aus Maske, => Minolta

ELLIPSENMASKE wählt Objektivfront aus, Objekt aus Maske, => OBJEKTIV

Hilfsmittel Maskenänderung bringt [...] Maske in Form.

Im Flayout ist des *Hilfsmittel Objektauswahl* zu finden

Maßnahmen zur Bildbehandlung



Objekt 1 Dupli von Hintergrund, ist nur eine Verdoppelung der Ebene

Objekt 2 Bildhintergrund, einfärben, Himmelblau

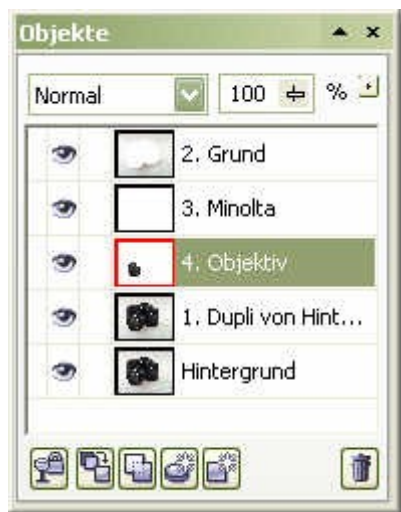
Objekt 3 Schriftzug farbige einfärben, Gelb, Subtrahieren, Deckkraft regeln

Objekt 4 Objektivlinse rot einfärben, (Rotfilter vorgeschraubt) zeigt die Füllfarbe an, wenn es nicht von darüber liegenden Ebenen verdeckt wird.

Deckkraft regeln, siehe Seite 30

Ebenenverrechnung auf *Multiplizieren* setzen

Siehe auch Seite 31



In Masken-Auswahl - Einfügen I

IN AUSWAHL EINFÜGEN einfügen (4) *Vertiefung*

Auf einem Bildbereich wird eine Maske gebildet, hieraus ein Objekt, dann eine Maskenauswahl, in der ein Objekt eingefügt wird.

Öffnen: Felsbrücke.cpt (Hintergrund) und

Öffnen: Sonnenuntergang.cpt (Objekt 1)



1. Schritt: Sonnenuntergang.cpt auf Bildschirmgröße skalieren

=> Objekt 1 in die Zwischenablage kopieren (Strg)+[C] und löschen
(möglich ist auch: *Objekt ausschneiden* (Strg+ X)).

2. Schritt: Felsbrücke.cpt „An Fenster anpassen“

Maskenfilter! => Maske> **Farbmaske** wählen

Menü>Maske>Farbmaske

Im Dialogfeld:

Additiv-Modus [+], Gesampelte Farben, Bild überlagern, einstellen


Pipette klickt mehrere Punkte im Himmelsblau der Felsbrücke an.

Augensymbol aktivieren (Vorschau)


Fels wird mit roter Maske überdeckt (geschützter Bereich)

Ergebnis mit OK zuweisen.



Objekt aus Maske  bilden => Objekt 2. Skizze im Andockfenster: blau und Fels weiß

3.Schritt: Objekt 2 (grün animiert),

Maske aus Objekt  bilden. (rot animiert, wenn Objektmarkierungsrahmen ausgeschaltet)

Jetzt kommt's: Sonnenuntergang aus der Zwischenablage in Auswahl einfügen.

In Auswahl einfügen: *Bearbeiten*> *Einfügen*>*In Auswahl einfügen*

Tastenkombination: (Strg)+(↑)+(V) fügt Inhalt in Auswahl ein.

Objekt 3 entsteht und zeigt im Andockfenster neben dem Bild eine schwarzweiße Skizze

Objekt 3 kann verschoben und nach Wunsch eingerichtet werden.

Speichern: T38 Sonnenuntergang Felsbrücke

Bildverbesserung:

Kontrollpunkt setzen. Hintergrund (Felsen) duplizieren, Maske ausblenden, Hintergrund aktivieren und Filter Helligkeit/ Kontrast/ Intensität aufrufen.

Helligkeit reduzieren: -40, Kontrast reduzieren: -50, Es entsteht Nachtstimmung.

In Masken-Auswahl einfügen II

Es gibt zwei Wege um Objekte „In Auswahl einfügen“

- 1.) Eine Auswahlmaske mit Maskenwerkzeug erstellen (rot animiert), dann ein Objekt aus Maske erstellen (grün animiert) und hieraus wieder eine Auswahlmaske (rot animiert).

Später kann die Objekt-Ebene gelöscht werden. Sie wird dann nicht mehr benötigt [langer Weg].

- 2.) Auswahl erstellen => Objekt aus Maske>Maske aus Objekt>In Auswahl einfügen

Auswahl erstellen => Bearbeiten>In Auswahl einfügen (Strg&Umschalt&V)

Eine Auswahlmaske mit Maskenwerkzeug erstellen (rot animiert) und das Wahlobjekt aus der Zwischenablage direkt in die Auswahl einfügen [schnellster Weg].

IN AUSWAHL EINFÜGEN (1)

Auf einem Bildbereich wird eine Maskenauswahl gelegt, hieraus ein Objekt gebildet, dann hierauf wieder eine Maskenauswahl gelegt, in der ein Objekt eingefügt werden soll.

Übung: In das ausgewählte mittlere Tor soll das Pärchen eingefügt werden



Öffnen: Atrium.cpt

1. Schritt) (Objekt 1)

Das mittlere Tor mit Zauberstab (W), Toleranz: 15, auswählen, Zoom 200%, dann ...

Maske> Form/Verlauf: Breite 5/innen/linear
(Rote Maskenlinie)

Objekt aus Maske  => Objekt 2 (Grüne Begrenzungslinie)

Öffnen: Paar freigestellt.cpt

2. Schritt) Import [auch] über DRAG & DROP aus dem SKIZZENBUCH importieren

Das Paar in die Zwischenablage legen, Paar löschen (Strg)+(X) oder (Strg)+(C) + (Entf)

3. Schritt) Maske aus Objekt  vom „Atrium-Tor“ erstellen (aus Objekt2) (Strg)+(M)

Bearbeiten> Einfügen/In Auswahl einfügen (Strg)+(Umschalt)+(V) => Objekt 4

(Wird ein Objekt In Auswahl eingefügt zählt der Objektmanager beide Skizzen und überspringt dabei eine Ordnungszahl, hier Objekt 2 zu Objekt 4)

Das Paar-(Neue Ebene mit angrenzender schwarzer Skizze im Andockfenster) größtmäßig in das Tor einpassen. Personen können auch teilweise durch das Bauwerk verdeckt angeordnet werden.

In Masken-Auswahl – Einfügen III

IN AUSWAHL EINFÜGEN einfügen (2)

Übung: In den Himmel soll hinter dem Gebäude der Kunstflieger eingefügt werden

1. Atrium.cpt

Hilfsmittel Zauberstab


Himmel im Rundbogen auswählen, Additiv-Modus. (rot animiert)

Maskenverlauf 2 Pixel, Außen, (schwacher Randübergang)

! keine weiteren Maßnahmen an der Masken-Auswahl vornehmen!



2. Kunstflieger.cpt



Per Drag&Drop aus dem Skizzenbuch ins Bild ziehen, in die Zwischenablage legen und Kunstflieger-Ebene löschen 



Atrium Himmel –Maskenauswahl ist noch aktiv, (rot animiert)

Zwischenablageninhalt zwei-, dreimal *In Auswahl einfügen* - ++,

Variante Die Flieger zum „Formationsflug“ anordnen und dann aus der ...

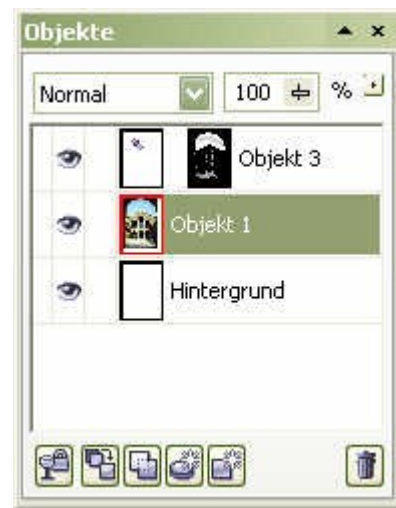
Zwischenablage Als *neues Objekt einfügen* +, im Atrium anordnen

Ergebnis beurteilen!

Speichern: T38 in Auswahl einfügen



Mögliche Anordnung der Kunstflieger, Teilbild



Objekte aus maskierten Bildbereichen

Kaktus.cpt

Hilfsmittel Zauberstab wählt blauen Hintergrund aus. Farbähnlichkeit 20

Maske invertieren, Symbol:  oder (Strg+Umschalt-Taste),

Auswahl umkehren, um eine Kaktus-Maske zu erhalten

Objekt aus Maske  erstellen



Background (Hintergrund) ausblenden, (Auge blind/grau) Schachbrettmuster

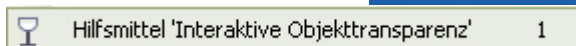
Ziehen Sie den rechten oberen Anfassers nach innen, um den Kaktus proportional zu verkleinern – „Zuweisen“ über das Kontextmenü.

Bildmontage

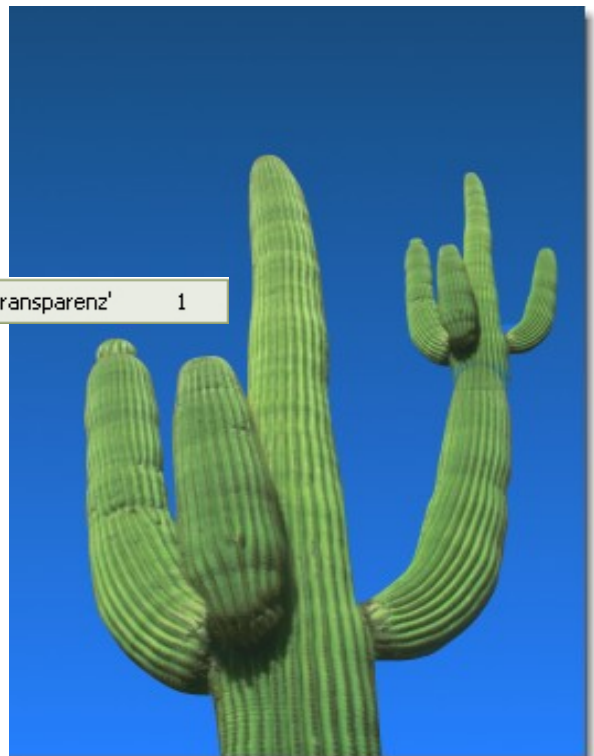
Blenden Sie den Hintergrund wieder ein und setzen den verkleinerten Kaktus auf den rechten Ast. Nochmalige Größenanpassung vornehmen. So ist die erste Fotomontage fertig.

Damit der aufgesetzte Kaktusast sich nicht als „Aufgesetzt“ zeigt, sollte ein weicher Übergang zum Kaktus geschaffen werden.

Eine Objekttransparenz



vom Ast-Aufsatz zum Kaktus, stellt den perfekten Übergang her.



Fotomontage erstellen

Übung: Ein Kakteenwald soll am Felsenbogen entstehen

Öffnen: Kaktus, davon eine Kaktus-Maske und Objekt erstellen, in die Zwischenablage kopieren

- Objekt 1 in die Zwischenablage kopieren. (Strg)+(C)
- Öffnen: Felsbrücke.cpt (Strg+O)
Die Wüstenlandschaft soll nun mit Kakteen besetzt werden.
- Objekt 1 aus der Zwischenablage in das Bild einfügen.
Bearbeiten> Einfügen/Als neues Objekt
= (Strg)+(V)
- Ordne den Kaktus (Objekt 1) im Bild an.
- Füge weitere Kakteen aus der Zwischenablage ein. Skalieren und verändere die Kakteen und stelle eine Fotomontage zusammen.
Duplizieren, Skalieren und Verzerren Sie den Kaktus, dass eine Menge von großen-, kleinen-, schiefen- und verbogenen Kakteen entstehen.
- Jedes eingefügte Objekt stellt eine Ebene im Andockfenster dar.
- Nach Abschluss der Montage wird das Bild kombiniert, das heißt, dass *alle Objekte mit dem Hintergrund* zu einer Ebene vereint werden.



Über das Kontextmenü *Kombinieren* Sie...

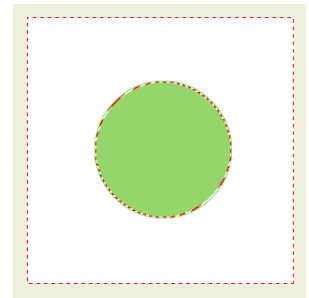
Alle Objekte mit dem Hintergrund.

Maskenverlauf

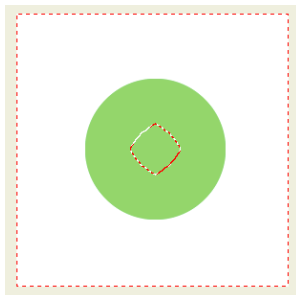
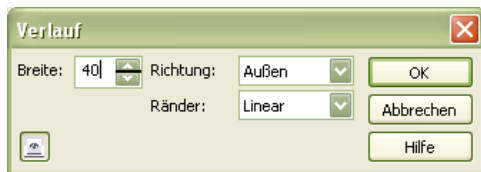
Neue Seite: Weiß, 10x10 cm, 72 dpi. *Hilfsmittel Ellipse* einen Kreis in die Mitte der Fläche auf ziehen und mit **Grün** füllen.

Kombinieren: *Alle Objekte mit dem Hintergrund*.

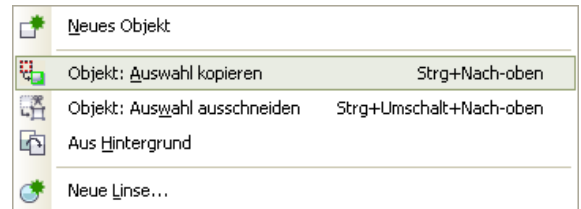
Kontrollpunkt setzen.



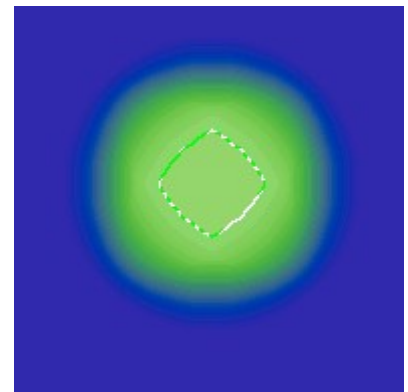
Wähle mit dem Hilfsmittel Zauberstab die umgebende weiße Fläche aus. Ränder werden animiert gekennzeichnet (Ameisenkolonne).



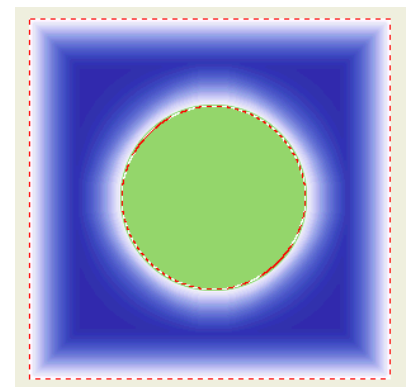
Maskenverlauf: Maske>Maskenumriss>Verlauf
 Stelle den Maskenverlauf auf etwa *40 Pixel*.
 Richtung: *Außen*. Maskenrahmen vergrößert sich in die grüne Fläche.



Fläche blau einfärben. Die Kreisfläche erhält einen weichen Übergang



Steht der Maskenverlauf auf „Innen“, wird die Kreisfläche und der Bildrand mit einbezogen. Die Rundfläche bleibt randscharf. Die Füllfläche erhält hierbei den weichen Verlauf zu allen angrenzenden Flächen.



5. Kapitel Workshops

Bild unterbelichtet

Öffnen: Walzer.cpt

Aufgabe: Bild aufhellen, Kontrast einstellen, Bild zuschneiden.

Bildfilter: Kontrastverbesserung aufrufen

Menü: Bild>Anpassen>Kontrastverbesserung



Walzer.cpt - zu dunkel



Im Histogramm sehen Sie im linken Teil eine große Anzahl dunkler Partien, im mittleren Bereich, nur wenige Mitteltöne und im rechten Teil fehlen weiße Anteile.

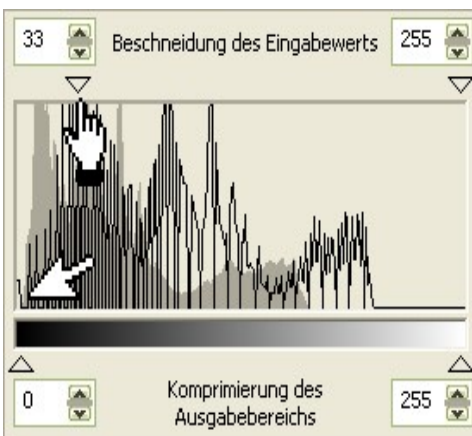
Das Histogramm ist so zu verlagern, dass eine harmonische Helligkeitsverteilung erreicht wird.

Als Erstes wird in der „Gamma-Anpassung“ der Regler nach rechts verschoben, um das

Bild insgesamt auf zu hellen.

Die hellgraue Fläche stellt das ursprüngliche Histogramm dar. Die gezackten Linien das verschobene Histogramm.

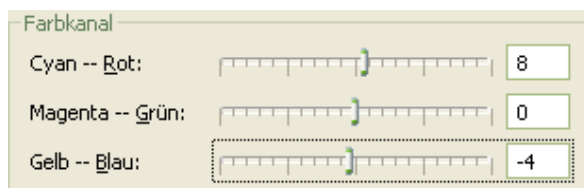
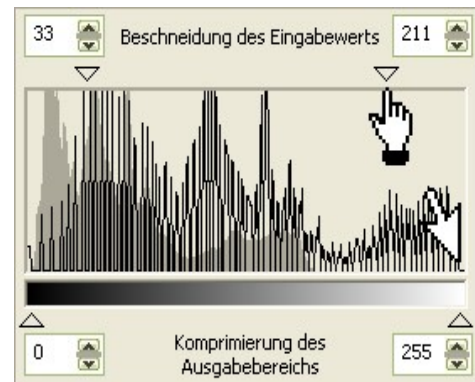
Das Bild wird heller, der Kontrast wurde abgeschwächt. Der



linke, obere „Schwarzregler“ wird nach rechts verschoben, bis die ersten Schwärzen des Histogramms den linken unteren Rand berühren.



Ziehen Sie nun den rechten oberen „Weißregler“ nach links, bis die ersten Spitzen des Histogramms den rechten Rand berühren



Den etwas „kühlen Charakter“ heben Sie mit der Farbbalance an

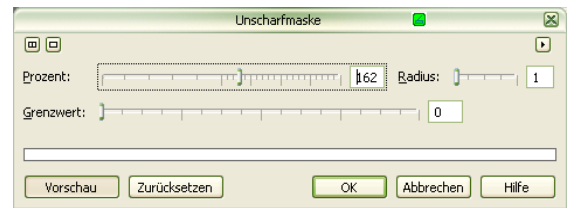
Als letzte Aktion nehmen Sie die Schärfung des Bildes vor.

Menü: Effekte>Schärfe>Unschärfmaske

Radius immer klein halten: 1-2

Grenzwert = 0

Prozent 0-20



Jetzt ist das Bild nur noch auf das richtige Maß zu zuschneiden.

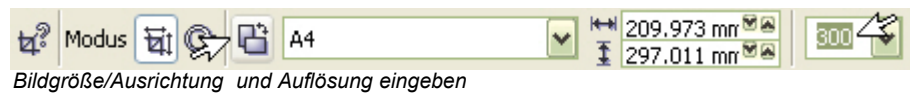
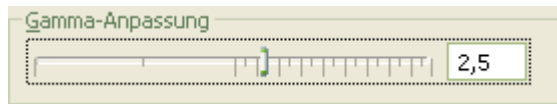


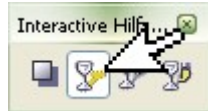
Foto mit starkem Lichtabfall

Der Lichtabfall soll mit einer *interaktiven Objekttransparenz* ausgeglichen werden.

Hintergrund-Ebene duplizieren (Strg+D) = Objekt 1



Ursprungsbild, Lichtabfall nach hinten



Objekt 1 wird mit dem Filter „Kontrastverbesserung“ aus dem Menü

Bild>Anpassen, stark aufgehellt, bis der Hintergrund die gewünschte Helligkeit aufweist. Objekt 1 erhält nun eine Korrektur mit dem Hilfsmittel *Interaktive Objekttransparenz* aus der Werkzeugleiste.

Beide Ebenen *Hintergrund* und *Objekt 1* müssen sichtbar sein. Setzen Sie die Transparenz auf Objekt 1, wie im Bild zu sehen, an und ziehen sie parallel zu den Gästen nach unten links auf. Probieren Sie verschiedene Ansatz- und Endpunkte bis das Bild einen gleichmäßigen Helligkeitsverlauf aufweist.



Harmonisiert, Lichtabfall kompensiert




Um das Bild perfekt zu gestalten, sind die „Stürzenden Linien“ im Bild aufzurichten. Bildebenen vorher Kombinieren,



Hintergrund zum Objekt machen. Bild etwas verkleinern. (Mausrad drehen).



Mit dem *Verzerrmodus* werden die Fluchtlinien senkrecht gestellt. Wenn der Modus abgeschlossen ist, muss das Bild noch in seinen sichtbaren Maßen zu geschnitten werden, da im Hintergrund immer noch der Bildüberstand vorhanden ist.

Jetzt zuschneiden  und Nachschärfen mit der „Unschärfemaske ...“

Lichter und Schatten ausgleichen

Es kommt häufig vor, dass auf Fotos eine unharmonische Lichtverteilung zu beobachten ist. Da kann eine hohe mittägliche Farbtemperatur im Spiel sein oder aber starke Schlag Schatten, verbunden mit hohem Bildkontrast. Bilder die eigentlich eine Blitzaufhellung vertragen hätten, wie Aufnahmen in einem Raum mit dominierendem Licht vom Fenster in die Aufnahmelinse der Kamera. Die Abminderung dieser Erscheinung, wird mit diesem Workshop zum Kinderspiel und führt in kurzer Zeit zu einem guten Ergebnis.

Öffnen Sie ein Bild in dem starke Schattenpartien oder dunkle selbst tönende Brillengläser das Bild unharmonisch erscheinen lassen.

Im Andockfenster legen Sie ein „Neues Objekt“ an (leere Ebene). Dieses Objekt füllen Sie mit der Füllfarbe: 50% Schwarz, aus der Farbpalette. Diese Ebene füllt sich mit einem Mittelgrau und liegt über Ihrem Hauptmotiv.



Damit das Hauptmotiv bearbeitbar wird, verrechnen Sie diese Ebene mit dem Modus „Bild überlagern“ aus dem Listenfeld „Zusammenführen“ im Andockfenster.



Mit dem Hilfsmittel Malfarbe [Pinsel (P)] nehmen Sie ein Schwarz aus der Graustufenpalette auf.

Nicht 50% Schwarz, dieser Farbton bleibt ohne Wirkung!

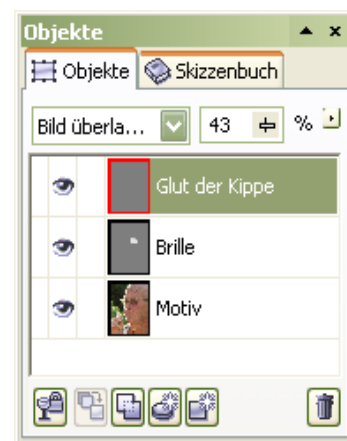
Da die Fläche mit einem 50 prozentigem Schwarz gefüllt ist, bewirken dunkle Töne eine Abdunklung und helle Töne eine Aufhellung der Partien unter dem Pinsel.



In diesem Falle der abgedunkelten Brillengläser empfiehlt sich 30 % Schwarz. Malen Sie mit dem Pinsel in angemessener Größe, Transparenz und Verlauf die Innenfläche des Brillenrahmens aus. Der große Vorteil diese Verrechnungsmethode ist, dass eine zu hohe oder zu niedrige Graustufenwahl noch zu keinem fertigen Produkt führt. Haben Sie den Malfarbenwert zu niedrig (also zu hell) gewählt, so übermalen Sie die Fläche einfach mit einem anderen Graustufenwert. Das funktioniert in beide Richtungen. Zu dunkel geratenen Flächen werden mit einer helleren Tönung neu formiert.



Es gibt noch eine arbeitserleichtende Einstellung zur genauen Anpassung des Helligkeitswertes. Stellen Sie zu Anfang des Malvorganges, den Deckkraftregler auf 50% und arbeiten mit einem Grauwert, der nicht unbedingt sofort den Helligkeitswert erreichen muss. Die Malarbeiten können sofort unterbrochen werden, wenn das Anfangsergebnis nicht zusagt. Nehmen Sie eine andere Tönung auf und übermalen die Fläche. Die vorher aufgetragene Tönung wird durch die Neue ersetzt. Die Grautöne sind in 10% Schritten gestaffelt. Wenn Sie nun einen Zwischenton benötigen, können Sie mit dem Deckkraftregler den richtige Helligkeitswert einstellen. Um eine leicht-



Um eine leicht-

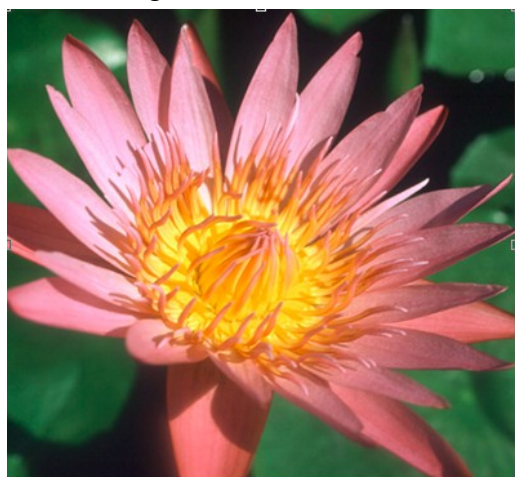
te Tönung der Zigarettenklippe zu erhalten, gehen Sie genauso vor, wie oben geschrieben, nur, dass Sie hier eine Colorfarbe wählen.

Es gibt viele Anwendungsmöglichkeiten für dieses Verfahren, dass Sie sich diese Methode merken sollten und bei jeder Bildkorrektur, diese Möglichkeit der Bildverbesserung in die Überlegungen der Bearbeitungsschritte einbeziehen.



Objekttransparenz-Überblendungen

Ein Foto soll durch mehrere Teil-Überblendungen mit einem anderen Foto eine neue Bildaussage erhalten



Öffnen: blüte.jpg

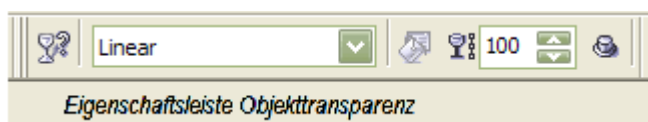
Importieren: thai.jpg

Das „Thai-Bild“ (Ebene: Kopf) wird in der Ebenen-Hierarchie oben angeordnet. Deckkraft auf 50% stellen, Bild in Wunschposition bringen. Deckkraft zum Arbeiten auf 60-75% stellen



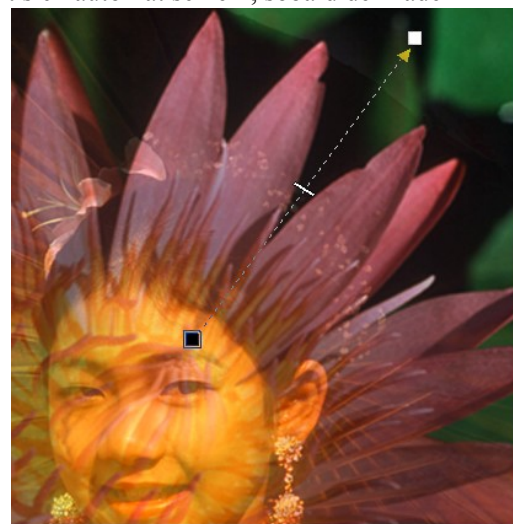
Das Hilfsmittel Ob-

jekttransparenz aus der linken Werkzeugleiste aufgerufen, -linear- stellt sich automatisch ein, sobald der Fadenkreuz-Cursor angesetzt und bewegt wird.



Ebene Kopf: Nach jedem Transparenzzug, ist die Arbeit mit der *Eingabetaste* zu bestätigen. Das Transparenz-Werkzeug *wiederholt* in Sektoren rund um das Gesicht anwenden. Immer vom Gesichtsrand nach außen ansetzen. Transparenz nach Wunsch einstellen.

Nach jedem Transparenz-Vorgang ist die *Eingabetaste* zu betätigen. Das Werkzeug bleibt so lange aktiv, bis die Maßnahme Objekttransparenz durch *klick* auf die Objektauswahl (Cursor) abgeschlossen wird.



Nach Abschluss der Transparenz die Deckkraft auf 100% zurückstellen.

Das Gesicht weist eine starke Farbsättigung mit Neigung zum Gelbstich auf. Passen Sie den Farbton mit *Farbton/Sättigung/Helligkeit* (Einstellung 5/-27/10) an.

Ebene -Blüte- aktivieren: Blüte hat kühle Ausstrahlung, die Blütenblätter sollen dem Farbton des Kleides angepasst werden.

Farbbalance: 10/0/-17



Objekt in ein Bild einfügen

In dieser Objektmontage soll ein Vordergrundobjekt über die Zwischenablage in ein vorbereitetes Bild eingefügt werden

1.) Öffne: *Lars Petersilie*

Das Foto ist als Erstes farblich richtig zu stellen

Farbbalance: Rot +10, Gelb -20, der gesamte Bereich mit Haken versehen.

Das Kind ist aus dem Hintergrund aus zuschneiden. Der Junge wird mit den *Hilfsmitteln Zauberstab- Maskenpinsel- und Freihandmaske* ausgewählt, umfahren und nachgebessert. Wobei die Kontur sehr eng anliegen soll. Die Auswahl findet im Additiv-Modus statt.



Versehen Sie dann die Maskenauswahl mit einem Maskenverlauf in einer Breite von wenigen Pixel, Verlauf nach innen.

Erstellen aus dieser Auswahl ein *Objekt aus Maske*.

* Alternativ kann dazu auch das *Hilfsmittel Ausschnitt* verwendet werden. Hiermit ist am schnellsten und effektivsten ein Objekt frei zu stellen.

* Empfehlung: Sie sollten vor der Ausschnittaktion ein Ebenenkopie erstellen, auf der das *Hilfsmittel Ausschnitt* angewendet wird.

Übernehmen Sie das Objekt in die Zwischenablage. (Strg&C)

Das Bild *Lars Petersilie* kann nun geschlossen werden.

2.) Öffne: Das Bild *Lars Blumentopf* und stelle das Foto farblich richtig. (Farbbalance: +Rot, Gamma: 1,5)

Fügen Sie jetzt den Inhalt der Zwischenablage ein (Strg+V)

Verkleinern Sie das Bild über die Eckanfasser zu einer ansprechenden Größe. Setzen Sie das Bild so an, dass es etwas am Topfrand übersteht und stellen die Deckkraft auf etwa 50%. Durch die Teiltransparenz des Jungen, scheint der Topfrand durch.

Nehmen Sie den Radierer auf, stellen eine hohe Transparenz und einen sehr weichen Rand ein (Z.B.75/100, Ø20). Radieren Sie den Hemd-Überstand weg. Anschließend nehmen Sie die Teiltransparenz zurück.

Das Bild ist nach Abschluss der Arbeiten mit einer leichten Unschärfe zu schärfen.

Der kleine Kobold im Blumentopf ist so harmonisch eingefügt. ☹



Bildmontage

Es soll ein Objekt über einen Rand hinaus schauend montiert werden. In diesem Fall wird das Objekt nicht über die Zwischenablage In Auswahl gestellt, sondern einzeln als Ebenen angeordnet und an den gewünschten Stellen hervorgehoben

A) Öffnen: Mädchengesicht.cpt

B) Importieren: Monitor.cpt



Ebene mit dem Mädchen bleibt zunächst unangetastet.

Die Monitor-Datei wird in voller Größe importiert, Ebenenname = MONITOR

Mit dem Hilfsmittel Zauberstab (Farbhähnlichkeit +25) wird der Bildschirm ausgewählt.

Invertieren Sie die Maskenauswahl und erstellen daraus ein Objekt. Die Ursprungsebene „Monitor“ kann gelöscht werden. Wird nicht mehr benötigt.

Die Monitor-Ebene mit dem Deckkraftregler auf ca. 50% Transparenz stellen.



Die Hintergrundebene kann gelöscht werden, sie wird nicht mehr benötigt.

Richten Sie das Gesicht nach Ihren Wünschen so ein, das Kinn und Haare lassen Sie als Gag über den Bildschirm hinaus ragen.

Vergrößern Sie den Bereich um das Kinn bildschirmfüllend.

Löschen Sie noch bestehende Maskenmarkierungen im Bild!



Auf der Ebene MONITOR bearbeiten Sie das Kinn mit einem weichen Radiergummi (Æ 10, Transparenz 40, weicher Rand 80) frei.

Löschen Sie störende Bildteile außerhalb des Monitors.

Stellen Sie die volle Deckkraft des Monitors wieder her.

Variante, die zum selben Ziel führt.

Erstellen Sie eine leere Datei mit weißem Hintergrund.

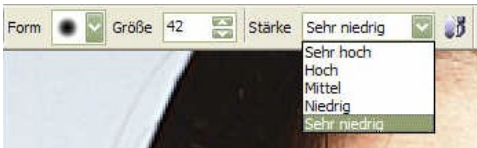
Importieren Sie beide Bilder, markieren und löschen die TV-Bildschirmglasfläche und platzieren das Mädchen hinter das TV-Gerät ...⌘



Porträt Aufarbeiten

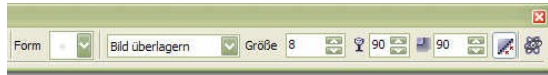
Großer Workshop im Einsatz von verschiedenen Werkzeugen und Filtern. Das Porträt von Vera soll eine Hautreinigung, Faltenglättung, Augen aufhellen, Lippenfarbe und Mascara erhalten.

Als Erstes bessern Sie den Teint mit dem *Hilfsmittel Retuschenpinsel* aus. Wählen Sie in der Eigenschaftsleiste eine entsprechende Stärke ein. Fangen Sie immer mit „sehr niedrig“ an und steigern je nach den Unreinheiten die Stärke bzw. den Werkzeugdurchmesser.



Als zweiten Schritt hellen Sie die Lachfalten etwas auf. In der Eigenschaftsleiste stellen Sie die Werte der Dialogbox ein und tragen mit dem *Hilfsmittel Malfarbe* (Pinsel) mit einem Grauwert 40% Schwarz über die dunklen Partien der Lachfalten bis sie Ihren Vorstellungen entsprechen.

Der Faltenkontrast wird hierdurch etwas abgemildert.



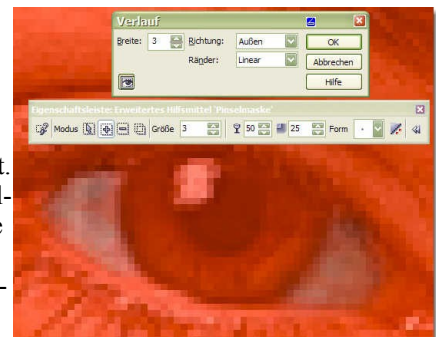
Die Iris in den Augen hellen Sie jetzt auf. Gehen Sie genau so vor, wie beim Aufhellen der Lachfalten. Hier wählen Sie als Malfarbe einen helleren Grauwert: 30% Schwarz und streichen vorsichtig die Iris-Struktur etwas nach, bis die Aufhellung erreicht wird. Es gibt Augen, bei denen der Irisrand etwas abgedunkelt werden muss. Das Werkzeug bleibt das selbe. Der Pinseldurchmesser wird entsprechend klein gewählt, mit erhöhtem Grauwert 60% Schwarz.



vorher nachher

Die beiden Augäpfel werden im Anschluss aufgehellt. Das kann man mit dem *Hilfsmittel Zauberstab* oder -Freihandmaske auswählen, Sie pinseln jedoch mit dem *Hilfsmittel Maskenpinsel* die Flächen im „Additivmodus“ aus. Vergrößern Sie ein Auge formatfüllend und wenden das Maskenwerkzeug an. Nach der Auswahl wenden Sie einen weichen Kantenverlauf an. Parameter: Ø 3 Pixel/50% Transparenz/25 Pixel Verlauf.

Aus dieser Maske erstellen Sie ein Objekt „Augäpfel“. Diese Ebene verrechnen Sie mit „Bildschirm“. Hierdurch wird der Ebeneninhalt aufgehellt. Stellen Sie eine Deckkraft von 40-50% ein. Zu helle Augäpfel wirken unnatürlich.

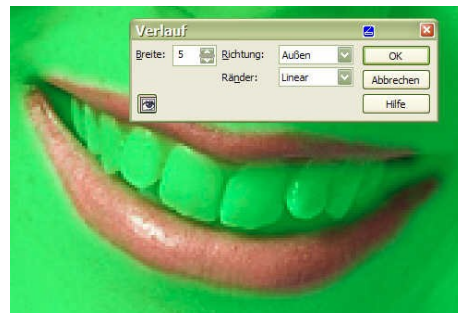


Als Nächstes werden Die Lippen mehr betont. Sie wurden mit dem *Hilfsmittel Maskenpinsel* ausgewählt. Die *Maskenüberlagerung* wurde zur besseren Darstellung grün eingestellt. Die Auswahl erhält eine weiche Auswahlkante, wie im Bild zu sehen ist. Hieraus erstellen Sie eine weiteres Objekt. Die Lippenfarbe verbessern Sie mit dem Filter „Farbbalance“ oder „Kontrastverbesserung“. Die Lippenfarbe soll nicht verändert, sondern nur kräftiger hervorgehoben werden. Probieren Sie einige Einstellungen.

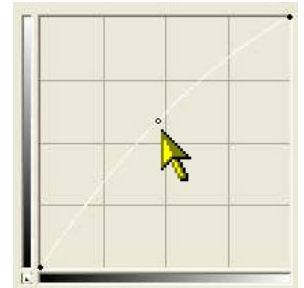
Nun hellen Sie die Zähne noch etwas auf. Wählen Sie dazu mit dem *Hilfsmittel Freihandmaske* die Zähne aus und stellen eine weiche Auswahlkante ein. Erstellen Sie hieraus ein Objekt



Original aufgehellt

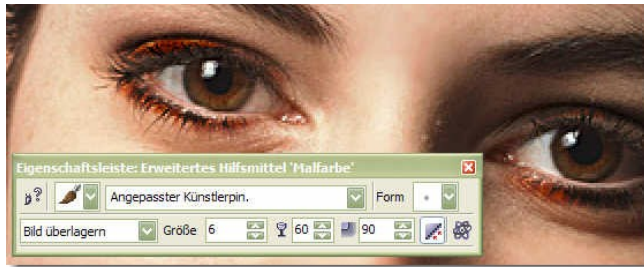


Mit dem Filter „Tonwertkurve“ hellen Sie das Zahnweiß auf, in dem Sie die Kurve leicht nach oben anheben.



Tonwertkurve anheben

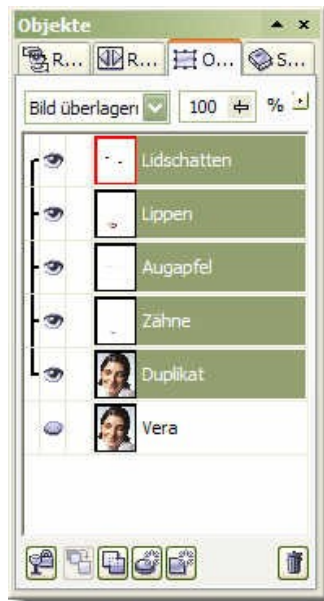
Den Augen geben Sie noch etwas Lidschatten hinzu. Legen Sie eine „Neue Ebene“ an, als Bildverrechnung stellen Sie im Andockfenster „Bild überlagern“ ein und tragen mit dem Hilfsmittel *Malfarbe* in angemessener Spitzengröße eine dunkle Farbe auf: 50-70% Grau.



Nun veredeln Sie das Porträt zu einem Zeitschriften Coverfoto, wie sie auf Hochglanzzeitschriften zu sehen sind. Die Ebene „Vera“ blenden Sie aus. Die restlichen Ebenen

Gruppieren Sie mit (Strg + G).

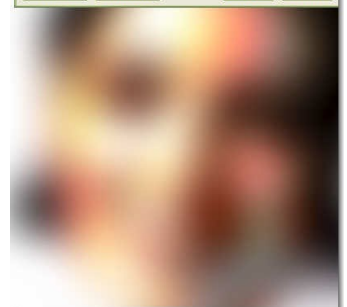
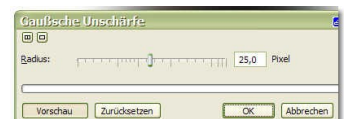
Markieren Sie die Ebenen und Gruppieren Sie sie aus dem Kontextmenü (Rechtsklick). Diese Gruppe Duplizieren Sie (Strg+D) und Kombinieren sie anschließend (Strg+Alt+K), um alle gesammelten Ebenen zu einer zu verschmelzen, nennen Sie diese Ebenen: Kombiniert.



Diese Ebene verrechnen Sie mit: Bild/Ändern/Abstufen. Ein Wert von 3-4 ist angemessen. Das Bild sieht furchterregend aus.

Diese Ebene versehen Sie mit einer starken „Gaußschen Unschärfe“ von 25 Pixel und verrechnen die Eben mit „Hinzufügen“ und reduzieren die Deckkraft auf 40%.

Sie erhalten jetzt ein völlig anderes Ergebnis, mit einer hochfreundlichen Ausstrahlung. Vergleichen Sie beiden Bilder und Urteilen selbst.



Wolken einfügen

Wolken sollen in einer zu erstellenden Auswahl (Maske) eingefügt werden

Öffnen: Wolken 0002 oder nach Ihrer Wahl. Wolkenhimmel in die Zwischenablage (Markieren und STRG+C) überführen, dann lösche die Ebene Wolken.

Öffnen: Atrium Derartige Bilder mit wolkenlosem Himmel sind gut geeignet, Wolkenpartie einzufügen.

Erstellen Sie eine **Maskenauswahl aus den blauen Himmel** für die einzufügenden Wolken. Die Möglichkeit besteht über die *Hilfsmittel Zauberstab, Farbmaske, Maskenpinsel*.

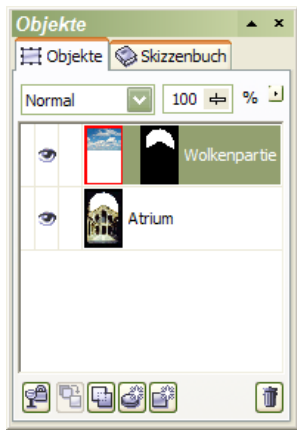
Maskenverlauf: Außen 2-3 Pixel einstellen,

so entstehen keine weißen Randbereiche beim Einfügen. Der einzustellende Pixelradius richtet sich nach der Größe des Ausgangsbildes.

Ebene „Atrium“: In die Maskenauswahl wird nun über **„In Auswahl einfügen [Strg+Umschalt+V]“** der Inhalt der Zwischenablage (Wolken) eingefügt. Die Wolkenpartie passend skalieren, zurecht schieben und zuweisen. Die Wolken sind im Hintergrund verschiebbar, sodass der beste Wolkenausschnitt gewählt werden kann.

Im Ebenen-Manager entsteht: Objekt 2 =Wolkenpartie).

Die Ebenenzeile: Objekt 2, enthält rechts einen zweiter Eintrag (schwarz-weiße Maske).



Die Pixelauflösung bei den Wolken kann gering sein, da die Wolken ohnehin unscharf dargestellt werden. Eventuell sind die Wolken mit einer leichten Gaußschen Unschärfe (*Effekte>Unschärfe>Gaußsche Unschärfe*) zu belegen.



Effekt-Filter einsetzen

Es sollen hier durch den einfachen Einsatz von Effektfiltern einige besondere Bildaussagen erzeugt werden

Öffnen: Erd-Brombeeren.jpg (Hintergrund)

Bild duplizieren (Strg&D)

Objekt 1: Mit Effekte belegen:

Menü Effekte/Verzerren ...

- Unschärfe/Gaußsche Unschärfe ..
- Whirlpool
- Wirbel
- Kacheln

Hilfsmittel Radierer (X) mit weichem Randverlauf 40/70/90, legt unten liegende Ebene frei.

Deckkraft der oben liegenden Ebene zurücknehmen (ca. 50%), um darunter liegendes Bild zu erkennen.

Radierer nimmt durch überstreichen der Bildteile den aufgelegten Effekt zurück.

Das Originalbild wird freigelegt.

Nach Fertigstellung der Radierarbeiten, Deckkraftregler auf 100% zurückstellen.

Es können, je nach Geschmack andere/weitere Effekte ausgewählt und übereinander gelegt werden.☞



Originalbild



Gaußsche Unschärfe



Wirbel



Kacheln

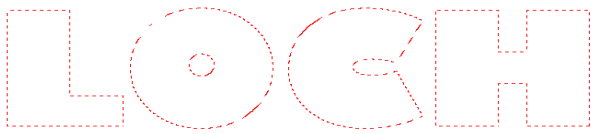
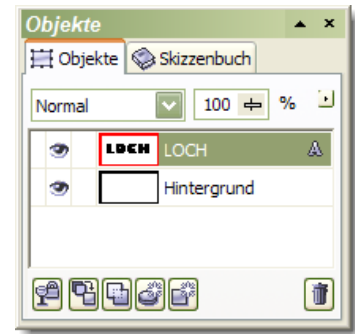
Text / Objekt mit Bild füllen

Textfüllfarbe wird durch eine Textur oder Bild ersetzt. Aktion kann auf beliebiges Objekt angewendet werden.

Datei Neu, Seitenfarbe: Weiß, Größe 20x10 cm
Große, fette Schrifttyp wählen.

Text eingeben (Schriftgröße und Fond vorwählen), Schriftgröße sollte der späteren Verwendung bereits entsprechen, evtl. auf Größe ziehen & (zuweisen)

Mit *Hilfsmittel Zauberstab* im Add-Modus eine Maske über den Text legen. Buchstaben anwählen.



Text löschen, die Maske bleibt erhalten (Entf)
Text wird transparent. Es besteht nur noch der Maskierungsrahmen.



Textfüllung aus einer Bibliothek aussuchen ...

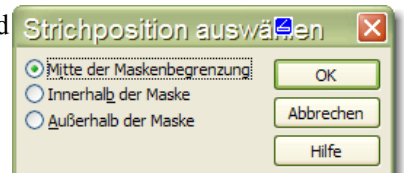
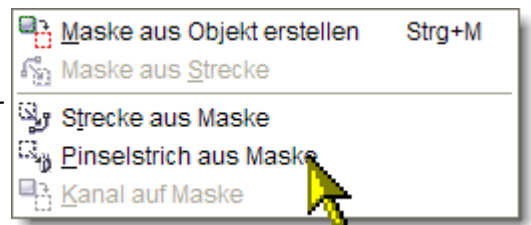


Mit dem *Hilfsmittel Füllfarbe* (Farbeimer) werden die Buchstaben einzeln befüllt.

Oder: Transparenz der Buchstaben sperren und über *Bearbeiten > Füllung* mit dem Füllmuster auffüllen.

Den Schriftzug können Sie jetzt Speichern und für andere Anwendungen einsetzen.

TIPP: Die Textränder werden mit einer Linie umgeben, damit die Steine nicht heraus fallen können.



Dazu benutzen Sie ein wenig bekanntes Maskenwerkzeug: „Pinselestrich aus Maske“ aus dem Menü Maske>Erstellen.

- Stellen Sie eine Malfarbe ein (Schwarz),
- Pinselspitze: 2-5 Pixelradius
- Legen Sie eine Maske über den Text : Maske>Erstellen> *Maske aus Objekt erstellen*
- *Hilfsmittel Malfarbe* aktivieren (Pinsel)
- Maskenwerkzeug anwenden : Pinselestrich aus Maske, bestimmen Sie die Strichposition.

So könnte der fertige Text mit hinterlegtem Schatten aussehen.



Bewegungsunschärfe

Ein altes Auto soll noch einmal schnell fahren. Durch den Effektfiler *Bewegungsunschärfe* entsteht der Eindruck, als ob sich der alte Schlitten noch einmal schnell, wie von Geisterhand bewegt, über den Hof flitzt

Öffnen: Car.cpt

*** Hilfsmittel Farbmaske:**



Mit Pipette die Farbe des Hauptobjekts aufnehmen.

Nehmen Sie weitere Farbfelder auf, bis Motivkontur freigestellt ist.

Mit Maskenpinsel (+) die restlichen Maskenfragmente innerhalb des Objekts entfernen. Es macht etwas Arbeit, aber der Erfolg ist gut.

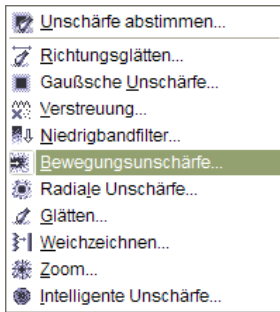


*** Alternativ - Hilfsmittel Ausschnitt:**

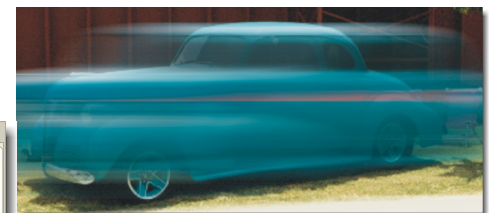
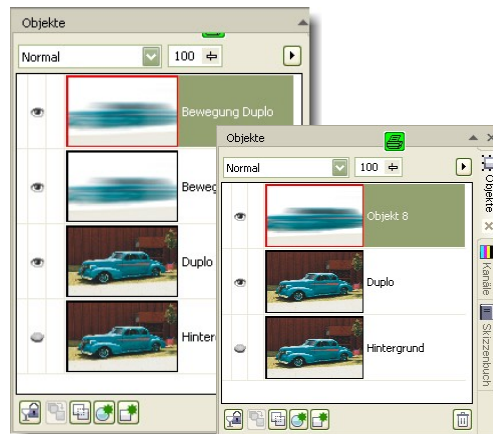
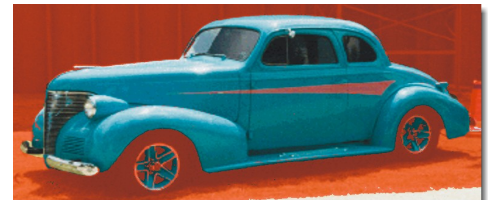


Siehe auch Seite 45

Mit dem Markierungsstift Wagenkontur umfahren und nach bekanntem Muster fertig stellen.



Karosse-Ebene: *Effekte > Unschärfe > Bewegungsunschärfe ...* aufrufen. Richtung wählen: 0 Grad ca. 15 Pixel– OK. Ebene Duplizieren, um Effekt zu verstärken. Beide Ebenen Kombinieren



Werkzeug Hilfsmittel Objekttransparenz-aufnehmen Mitte des Autos in Bereich wird transparent. abgebildet sichtbar. Je nach Transparenz eingestellt werden.. statische Hintergrund natürlich werden. Dazu sind

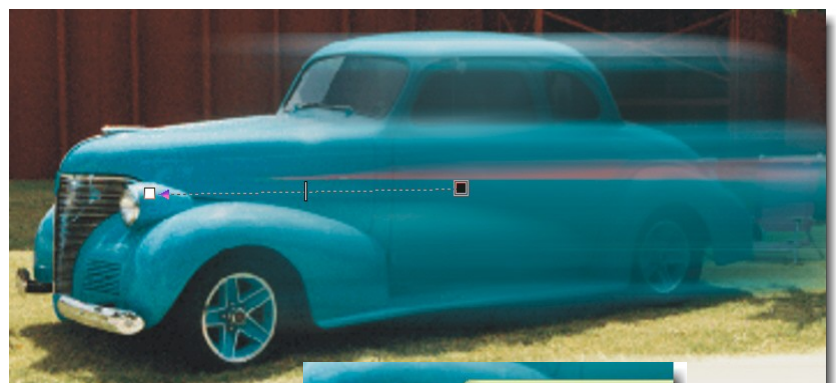
und auf der Bewegungsebene von der Fahrtrichtung bewegen. Der vordere Die darunter liegende Ebene wird scharf Wenn alles real sein soll, dann sollte der lich auch mit einer leichten Unschärfe allerdings weitere Schritte nötig.

Das Transparent-Objekt mittels Pfeiltaste nach rechts verschieben, bis vorn keine Doppelkontur zu sehen ist. Der Effekt ist fertig.

Zu einem fahrenden Auto gehören auch sich drehende Räder

Die Räder mit runder Auswahlmaske hervorheben und nacheinander mit dem Effekte>Unschärfe>Radiale Unschärfe belegen. Es entsteht dabei ein Rotationseffekt.

Zur Bildverbesserung kann hier der Gartenrasen nach unten durch Klonen erweitert werden.



Bewegungsunschärfe II

Vertiefung

...es entsteht der Eindruck als ob sich der Hund schnell bewegt, die Belichtungszeit aber zu lang ist, um ein scharfes Bild zu zeichnen.

Öffnen: Bewegung1.cpt

Duplikat erstellen (Strg)+(D) oder (alles (Strg)+(A) markieren)



1. Der Hund soll eine Maskierung erhalten. Möglich ist ...

A.) Da der **grüne Rasen** sehr farbmarrant ist, wird dieser mit dem **Hilfsmittel Zauberstab** (Toleranz 15) add-Modus, ausgewählt, mit dem **Hilfsmittel Maskenpinsel** werden die hier verbliebenen Reste bearbeiten und dann **invertiert**  oder (Strg)+(I)

B.) **Hilfsmittel Zauberstab** wählt im add-Modus (Toleranz 10) das **weiße Fell** aus. Es sind mehrere Auswahlklicks erforderlich. Eine Nachbearbeitung mit dem **Hilfsmittel Maskenpinsel** ist erforderlich.

C.) Hund mit dem **Filter Farbmaske** isolieren, erzeugt einen ebenfalls nachzubearbeitenden Effekt wie unter B.)

2. *Objekt aus Maske* erstellen 

3. Duplikat anlegen, auf der die Objekttransparenz angewendet wird.

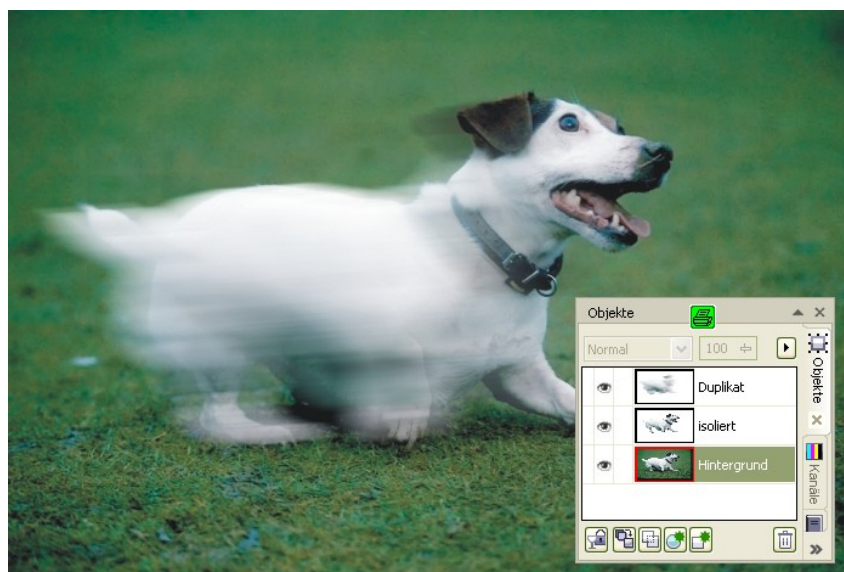
4. Über Effekte: Unschärfe/Bewegungsunschärfe legen Sie eine Bewegung mit einer „Entfernung“ von 13 Pixel, Richtung 0 Grad, auf den isolierten Hund an.

5. Mit dem **Hilfsmittel Objekttransparenz**, linear, ziehen Sie vom Nackenwulst/Halsband bis zum Maul, horizontal eine Transparenz auf, die das scharfe Bild der darunter liegenden Ebene wieder freilegt.

6. Sollte die Wirkung zu schwach sein, so duplizieren Sie die „Verwischtebene“ 3-4 mal und kombinieren sie dann zu einer Ebene.

7. Wenden Sie die Objekttransparenz noch einmal an.

8. Das Bild wird somit ein gelungener Schnappschuss.

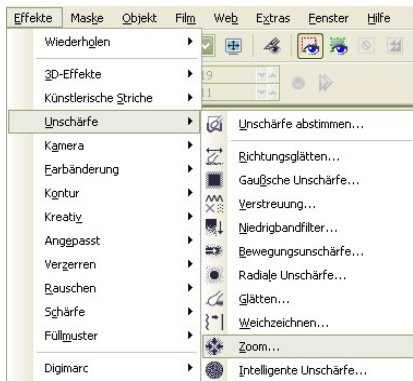


Zoom-Dynamik

Kurze Belichtungszeiten frieren den Aufnahmemoment ein. Normalerweise ist dies ein beabsichtigter Effekt, nur kann es auch vorkommen, dass man einem Bild nachträglich ein wenig mehr Dynamik verleihen möchte. In der analogen Fotografie bedient man sich dazu gerne des Zoom-Objektivs und einer langen Belichtungszeit. Dabei wird während der Belichtung die Brennweite verändert.



Originalbild



Grundeinstellung

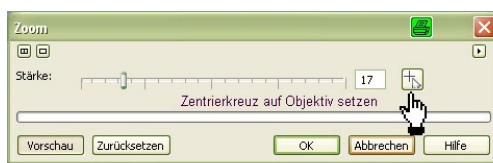
Um diese Technik digital zu simulieren, nutzt man in Corel Photopaint, aus dem Menü **EFFEKTE>UNSCHÄRFE** die Anwendungsmethode **ZOOM**. Stellen Sie einen zum Bild passenden Pixelradius ein. Wichtig ist, den Bildmittelpunkt richtig zu setzen. (Abb. 1) Nehmen Sie das Symbol mit dem Pfeil/kleines Kreuz auf und setzen es an die Wunschstelle im Bild (Objektivmitte), warten Sie das Vorschauergebnis ab, korrigieren Sie evtl. den Pixelradius und weisen den Effekt zu.

Bildoptimierung

Um den Zoomeffekt noch besser in den Griff zu bekommen, erstellen Sie eine Maske über den Bereich, den Sie scharf abbilden möchten. Geben Sie der Maske einen großen Maskenverlauf und erstellen hieraus ein Objekt. Nun können Sie den Zoomeffekt auf die darunter liegenden Ebene anwenden. (Zoom-Effekt 2x angewendet)



Maskenauswahl über Zentralpunkt



Filter zeichnet Zoomeffekt



Zoomeffekt 2x angewendet

Aufmacher erstellen I

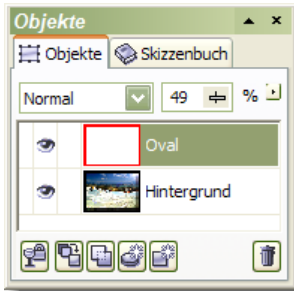
Ein Fotoalbum mit einem ansprechenden Empfangsbild, macht neugierig auf die folgenden Fotos. Mit diesem Workshop soll so ein Hingucker erstellt werden.

Fotoalbum

Öffnen: Fotoalbum.cpt. Bildgröße und Auflösung wählen Sie nach Maßgabe. Bild richtig stellen: Aufhellen, Abdunkeln, Ebenenausgleich, Unschärfmaske usw.

Oval-Maske über etwa 2/3 des Bildinhaltes aufziehen Maskenverlaufbreite 70 Pixel.

Objekt aus Maske erstellen, Ebene mit *Farbe Weiß füllen*. Bildverrechnung: *Hinter*, erzeugt eine weißen Randverlauf.



Wunsch-Text eingeben, jede Zeile für sich, so wird ein Ausrichten leicht ermöglicht.

Text kombinieren

Maske auf Text-Objekt legen



Füllmuster>*Plastik*. Hier können Sie nach eigenen Wünschen Ihren Text hervorheben



Büttenrand für nostalgisches Foto

In diesem Workshop soll ein Büttenrand entstehen, der nach Speicherung jedem beliebigen Bild aufgesetzt werden kann

Öffnen: **Leere Datei DIN A5** oder 10 x15 cm mit einer Auflösung von 300dpi.

Hilfsmittel **Rechteckmaske**:

Rechteck von 9 x 14 cm aufziehen, kann numerisch über „Hilfsmittel Markenänderung“ in der Eigenschaftsleiste korrigiert werden. Auf Bildmitte setzen.

Maske> **Ausrichten – Zentriert & Mitte**. Maske wird gleichmäßig ausgerichtet.

Objekt aus Maske = Objekt 1 Objekt> Objekt aus Maske erstellen (Strg+ Pfeil nach oben).

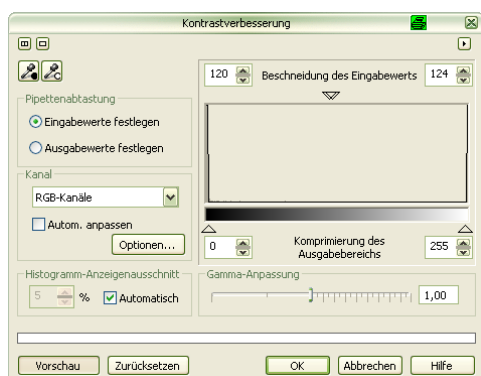
Hieraus eine Maske aus Objekt 1 erstellen.

Objekt 1 Invertieren (Strg+Umschalt+I), Doppelmaskenauswahl entsteht.

Maskierten Rand mit **Füllfarbe** schwarz einfärben.

Effekte> Kreativ/**Kristallisieren...**, Größe 4-5.

Effekte> Unschärfe/**Gaußsche Unschärfe...** Radius: 2-4 Pixel.



Anpassen> **Kontrastverbesserung...** Schwarz- & Weißregler-Dreiecke dicht zusammenschieben, je weiter das Paar nach schwarz verschoben wird, desto größer die Struktur.

Anpassen> **Gamma...** hiermit können Randstrukturverbesserungen erzielt werden, Probieren!

Maske löschen

Hilfsmittel **Zauberstab** wählt Innenbereich aus.

Objekt aus Maske = Objekt 2

Objekt 2 ist die Füllung (Papierträger der später das Foto aufnimmt).



Abb. 1 Kristall. Rand



Abb. 2 Fertige Bütten

Der Hintergrund und Objekt 1 können gelöscht werden.

Die Vorarbeiten sind abgeschlossen. Gegebenfalls Datei Speichern.

Objekt 2 In die Zwischenablage (Strg+C) legen.

Datei> **Neue Datei aus Zwischenablage** (Strg+Umschalt+N).

Stark hervorstehende Spitzen können mit dem **Hilfsmittel Radierer** noch harmonisiert werden.

Objekt 2 = Papier Fläche mit *einer Farbauswahl* zur Füllfarbe „Sand“ einfärben. Farbton entspricht etwa „Charmeuse“, wie die alten Portraitpapiere (Farbkomponenten: R:255, G: 228, B: 205 eingeben).

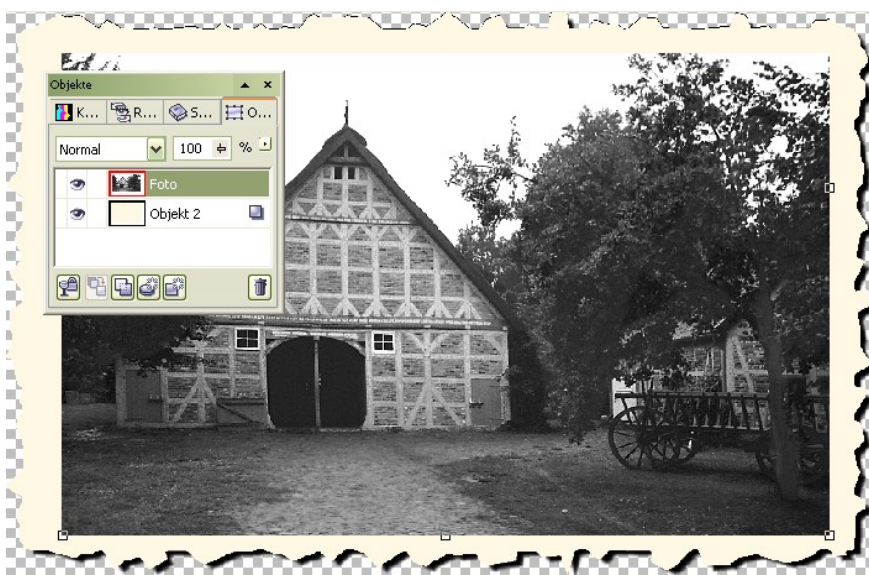
Objekt 2 Hilfsmittel **Interaktiver hinterlegter Schatten** legt schmalen Schlagschatten an. Knoten nur bis zur Papierrecke aufziehen, (Nicht so ungeduldig, es braucht Zeit zum rechnen!)

Objekt 2 Kontext: Hinterlegter Schatten.../Schatten lösen .

Objekt 3=Schatten (Schwarz im Andockfenster), ordnet sich unterhalb an! ... kann frei verschoben werden.

Datei> **Speichern unter...**, als **Büttenrand.CPT**, in Ihrem Vorlagenordner. Diese Datei kann in jede Bilddatei als Rahmen eingefügt werden.

Hinweis: Als Erstes „Büttenrand.cpt“ öffnen, dann Foto-Motiv **Importieren** und anordnen.



Objekt Schatten und Objekt Papier Gruppieren, wenn Rahmen skaliert/verändert werden soll.

Rahmen - plastisch

Ein Bild bekommt mit einem Rahmen eine neue, ansprechende Aussage. In diesem Workshop soll mit wenigen Handgriffen ein Bildrahmen um ein Foto eingefügt werden.

Schneiden Sie Ihr Bild mit dem *Hilfsmittel Beschnitt* auf die gewünschte Größe zu. Um einen Rahmen an zu ordnen, vergrößern Sie die Hintergrundfläche um den Betrag der Rahmenbreite. Sollte Ihr Bild aus einer Bildebene bestehen, so legen Sie eine neue leere Ebene an und füllen diese mit weißer Farbe. Aus dem „Hintergrund“ erstellen Sie ein Objekt (Andockfenster Objekte, unten, 2. Symbol von links anklicken). Dann ziehen Sie die weiße Ebene in der Hierarchie an die unterste Position, so dass sie vom Hauptmotiv überlagert wird.

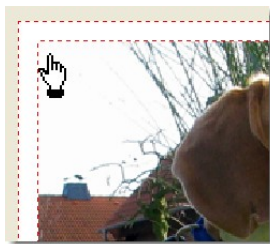


Auswahl zu groß



Im zweiten Schritt, wird nun die weiße Ebene vergrößert. Diese Vergrößerung wird so groß gewählt, wie der neue Rahmen das Bild umschließen soll. Dazu öffnen Sie die Dialogbox „Seitengröße“ aus dem Menü Bild. Hier vergrößern Sie über die Listenfeld-Pfeile die Bildgröße. Die Position lautet in diesem Fall „Zentriert“ damit der Rahmen in gleichmäßigem Abstand zum Bild steht. Wenn Sie das Schloss schließen, wird die Seitenvergrößerung proportional vorgenommen. Das heißt, Sie verändern nur eine Bild-Seite, die andere folgt automatisch. Die weiße Bildebene wurde um einen Zentimeter umlaufend vergrößert. Die Rahmenbreite beträgt somit 5 mm.

Im nächsten Schritt wählen Sie den weißen Rand mit dem *Hilfsmittel Zauberstab* aus. Achten Sie auf eine angemessene Auswahltoleranz, damit nicht fremde Bildteile mit ausgewählt werden.

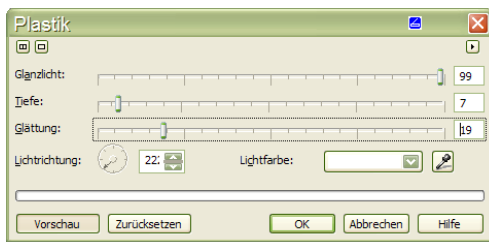


exakte Auswahl

In diesem Bild ist der Himmel im oberen linken Bereich so hell, dass der Zauberstab diese helle Fläche immer mit auswählen würde, welche Toleranz Sie auch wählen. Hier hilft es, die *Ebene Hund* zu aktivieren und mit einer Maske zu versehen (Menü Maske/Erstellen/Maske aus Objekt ...).

Die Auswahl muss jetzt invertiert werden, damit die Rahmenfläche zur Auswahl kommt. Erstellen Sie aus dieser Maske ein Objekt namens: *Rahmen*. Diese Ebene ziehen Sie im Andockfenster unter den Hund. Die weiße Ebene kann gelöscht werden, sie wird nicht mehr benötigt.

Diese flache Fläche können Sie nun zu einem plastischen Rahmen formen. Dazu rufen Sie den *Filter Füllung/Plastik* auf und stellen die Werte ähnlich der Dialogbox ein. Den Lichteinfall wählen Sie so, dass er zur Beleuchtung des Hauptmotivs passt. Hier Licht von rechts oben. In der Uhr „Lichtrichtung“ zeigt der Pfeil in die gewählte Lichtrichtung.



Einen derartigen Rahmen erstellen Sie mit etwas Übung in 3-4 Minuten

Wenn Sie mögen, können Sie den Rahmen eine *Füllung* zuweisen und dann den *Filter Plastik* anwenden. Sie erhalten dann weitere spannende Rahmenoberflächen.



Rahmen aus CorelDepot

In Corel Photopaint sind einige fertige Rahmen zur Bildgestaltung enthalten, die auf einfachem Wege auf ein Bild gelegt werden können.

Öffne: Geschenke auspacken.jpg

Bildoptimierung vornehmen – automatischer Ausgleich

Kontrollpunkt setzen.

Rahmen wird direkt auf das Hintergrundbild gelegt.

Hierauf den Rahmen öffnen *Effekte>Kreativ>Rahmen.*

Über das Öffnen-Symbol suchen Sie sich einen geeigneten Rahmen aus. Es können weitere Rahmen von der Corel Installations CD nachgeladen werden.

Im Register: Ändern, nehmen Sie eine Feineinstellung nach Ihren Wünschen vor.

Mit dem Kreuzpfeil-Cursor setzen Sie den Rahmen zurecht. Schärfeverlauf setzt die Randschärfe/-verlauf fest. Deckkraft regelt die Rahmentransparenz.

Füllen Sie den Rahmen mit einer Wunschfarbe, nachdem alle Einstellarbeiten abgeschlossen sind.



Wird der Rahmen auf ein dupliziertes Bild (Hintergrundverdoppelung) angewendet, bleibt die Farbauswahl im Rahmendialog blind. Um den Rahmen zu sehen, ist der Hintergrund auszuschalten. Es kann Farbe mit dem Farbeimer zugewiesen werden. Jedoch bleibt der Rahmen randscharf, auch wenn ein Randverlauf eingestellt ist.

Hinweis: Corel Photopaint 10 nimmt die individuellen Rahmenveränderungen nicht an – Programmfehler. Service Pack 1 und 2 der Version 10, behebt den Fehler.

In den älteren Programmversionen läuft dieser Filter einwandfrei. ☹



Bildrahmen - Vignette

Wenn Sie keinen harten Bildrand möchten und einen Rahmen mit weichen Übergängen bevorzugen, so finden Sie hier das richtige Werkzeug



Öffnen Sie Ihr Bild, schneiden es den Erfordernissen mit dem *Hilfsmittel Beschneiden* entsprechen zu. Mit dem *Hilfsmittel Ellipsenmaske* ziehen Sie ein Oval über Ihr Motiv auf. Die Maskenauswahl kehren Sie um (Invertieren mit Strg + Umschalt + I). Aus dem Maskenrahmen erstellen Sie nun eine Objekt/Ebene. Diese Ebene verrechnen Sie im Andockfenster mit „Subtrahieren 100%“ die Auswahl wird dunkler und kräftiger dargestellt. Der Rahmen verdunkelt sich. Die Kanten sind randscharf. Um einen weichen Rand zu erhalten wenden Sie den „Gaußschen Weichzeichner“ an. Stellen einen großen Radius (>40) ein.



Diese Ebene verrechnen Sie im Andockfenster mit „Subtrahieren 100%“ die Auswahl wird dunkler und kräftiger dargestellt. Der Rahmen verdunkelt sich. Die Kanten sind randscharf. Um einen weichen Rand zu erhalten wenden Sie den „Gaußschen Weichzeichner“ an. Stellen einen großen Radius (>40) ein.

Sollten Sie vielleicht doch eine andere Bildaussage bevorzugen, so versuchen Sie es doch einmal mit dem Verrechnungsmodus „Bildschirm“, hier wird die Auswahl heller dargestellt. Probieren Sie die Palette von Verrechnungsarten der Reihe nach durch. Vielleicht gefällt Ihnen auch noch eine andere Art der Verrechnung.



In einem anderen Workshop zu Bilderrahmen habe ich Ihnen gezeigt wie man einen schmalen umlaufenden Rahmen hinzu fügt. Das wollen wir hier noch einmal vertiefen.



F h-



ren Sie die drei Schritte zur „Seitengröße“-Veränderung aus und weisen den hierdurch entstehenden Rahmen eine Farbe zu. Mit dieser feinen Einrahmung wird das Bild gehalten und zeigt außerdem eine bessere Wirkung.



Bildrahmen mit Glas

Mit der folgenden Methode lässt sich jedes Porträt hinter Glas rahmen. Um das Bild mit Spannung zu versehen, soll das Deckglas als gewölbte Verglasung mit einer Verspiegelung dargestellt werden.

Hierzu ein Arbeitsabriss, ohne viel Umschreibung.

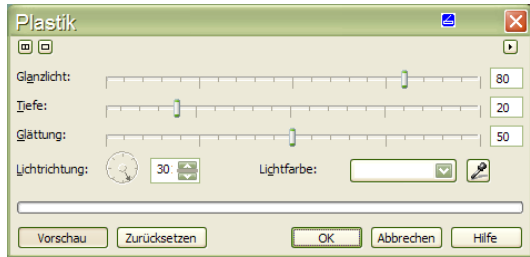
Porträt öffnen.

Leere neue Ebene anlegen (Objekt 2),
Ebene mit Wunschfarbe füllen. (Demo hier 20% Schwarz)

Ebenen-Deckkraft auf ca. 50% zurücknehmen.

Mit dem *Hilfsmittel Radierer* Bildfläche frei radieren.

Deckkraft auf 100% stellen.



Auf Objekt 2 den *Effektfilter Plastik* zwei mal, aber mit entgegen gesetzter Lichtrichtung anwenden. Gute plastische Wirkung wird dabei erzielt.



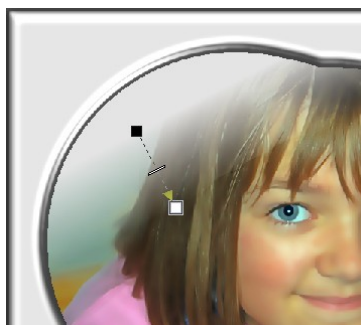
Es fehlt nur noch die Spiegelung auf dem Deckglas.

Maske auf Objekt 2, diese invertieren

Objekt erstellen, der Hintergrund ist dabei ausgewählt

Objekt 3, Fläche mit weißer Farbe füllen.

Radierer nimmt alles, bis auf einen Halbmond artigen Bereich zurück.



Mit dem *Hilfsmittel Interaktive Objekttransparenz* geben Sie der Spiegelung einen Verlauf.

Es gibt noch weitere Spielmöglichkeiten, so z.B. einen ansprechenden Rahmen um das Bild legen. Einen bundfarbigen Farbverlauf auf den Rahmen erzeugen usw.



Wer das PlugIn „Eye Candy“ sein eigen nennen kann, hat hier noch weitere Möglichkeiten der Gestaltung.



Bild aufhellen ganz ohne Regler

Auch wenn bei der folgenden Arbeitsweise eine ganz individuelle Steuerung der hellen und dunklen Bildbereiche nicht möglich ist, wird diese Methode von vielen Photopaint-Bildbearbeitern gerne angewendet. Sie funktioniert immer, völlig problemlos und echt schnell.

Öffnen Sie ein unterbelichtetes Foto. Mit der F4-Taste zentrieren Sie das Bild auf der Arbeitsfläche.



Foto eindeutig unterbelichtet



Bildverrechnung einstellen >Bildschirm<

Für die weitere Bearbeitung brauchen Sie das *Andockfenster-Objekte*, wenn es bei Ihnen nicht bereits angezeigt wird, dann holen Sie es mit Strg+F7 auf die Arbeitsfläche.

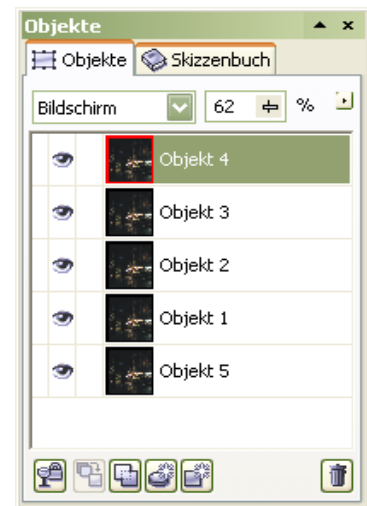
Sie erzeugen mit den Strg+D-Tasten eine Kopie der Hintergrundebene und

setzen den Zusammenführenmodus (Bildverrechnung) auf die Einstellung **Bildschirm**.

Achten Sie darauf, die Objekt-Ebene 1 muss weiterhin markiert sein. Wiederholen Sie den Vorgang und erstellen drei weitere Kopien mit den Strg+D-Tasten.

Beim Kopieren der Objekt-Ebene wird automatisch der Zusammenführungsmodus *Bildschirm* übernommen.

Irgendwann ist bei jedem Foto der Punkt erreicht, wo die Unterbelichtung in eine Überbelichtung um schlägt. In diesem Fall kann es notwendig werden, dass Sie dann die Deckkraft der obersten Objekt-Ebene verringern, bis Sie eine ausgewogene Belichtung erreicht haben.



Was bedeutet der Zusammenführungsmodus **Bildschirm**?

Die invertierten Werte von Ausgangs- und Basisfarbe werden multipliziert; das Ergebnis wird wiederum invertiert. Die resultierende Farbe ist *stets heller* als die Basisfarbe.

Tipp

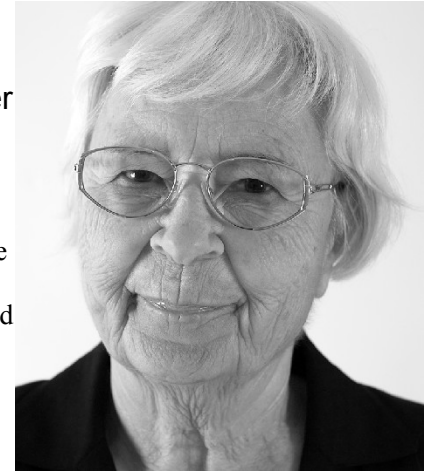
Eine vergleichbare Handhabung der Bildverrechnung funktioniert natürlich auch in anderer Richtung.

Ein hoffnungslos überbelichtetes Foto kann gerettet werden mit dem **Zusammenführungsmodus Multiplizieren**. Probieren Sie es selbst aus.



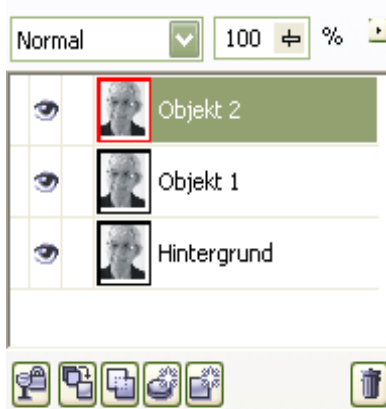
Porträt glätten

Das Foto einer älteren Dame möchte ich hier aus pädagogischen Zwecken zur Demonstration zum Glättung der Haut benutzen. Sie möge es mir verzeihen, wenn ich ihr hier einige der Gesichtsfalten abmindere, ohne das sichtbare Alter der Haut dabei zu zerstören.



In diesem Workshop soll eine lange bekannte, aber wenig zur Anwendung gebrachte Technik hervor geholt werden. Die Technik ist für Porträts und alternde Haut bestens geeignet, um sie ein wenig jünger aussehen zu lassen. Die Hauttextur bleibt bewahrt, wie Poren, Haare und andere kleine Makel. Die Haut wird weiterhin ihr natürliches Aussehen behalten. Durch die Methode der „Hochpassfilterung“ bleiben kleine Artefakte erhalten, wobei große Makel entfernt werden.

Öffnen Sie das zu bearbeitende Foto



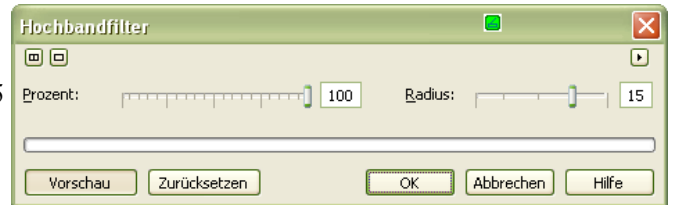
Legen Sie zwei Duplikate vom Hintergrund an (Strg + D)

Die hauptsächliche Arbeit findet auf dem Objekt 2 statt.

Wenden Sie nun auf Objekt 2 den Hochpassfilter an. (Bild/Ändern/Hochpassfilter...)

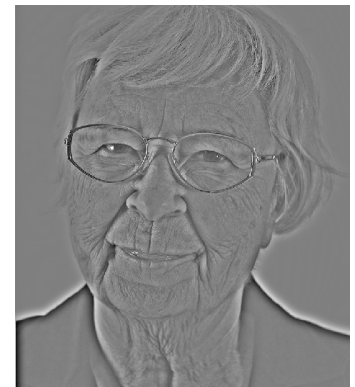
100% bleibt die Regel, Der Radius bei etwa 15 Pixel.

Radius 5 wenig Soft
Radius 20 viel Soft
Das Objekt wird grau

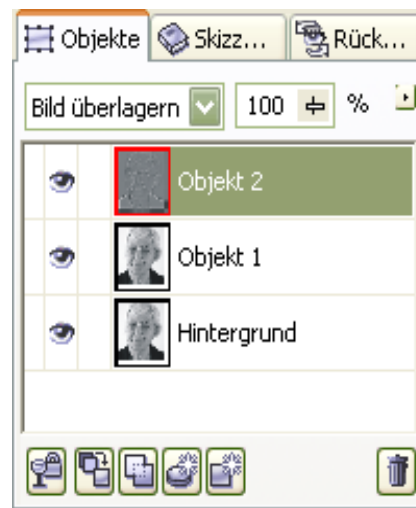


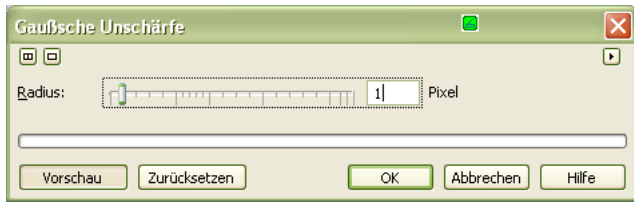
strukturiert dargestellt.

Als Nächstes Invertieren Sie das Objekt 2, über Bild/Ändern/Invertieren.



Im „Andockfenster Objekte“ verrechnen Sie die Ebene durch Klick auf das Listenfeld „Normal“, mit „Bild überlagern“



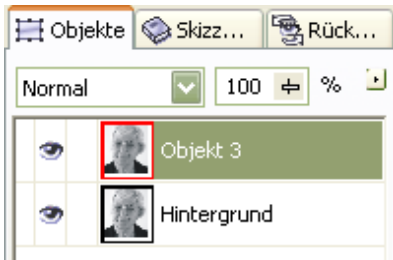


Die Grau-Ebene wandelt sich auf dem Bildschirm in eine sichtbare Softige um. Im Andockfenster bleibt es als Grau-stufe erhalten.

Auf Objekt 2 wenden Sie jetzt den Filter „Gaußsche Unschärfe“ an. Kleine Werte soften, hohe Werte dagegen bilden das Antlitz schärfer ab. Empfehlung: eher 1Pixel, als 3 oder 4 Pixel. Kleine Pixelwerte ermöglichen später eine feinere Einstellung des Gesamteindrucks.

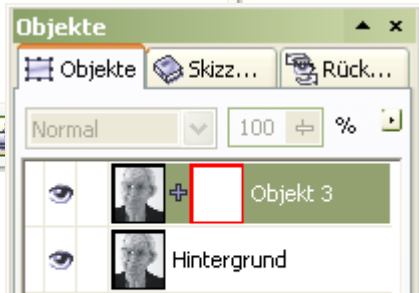
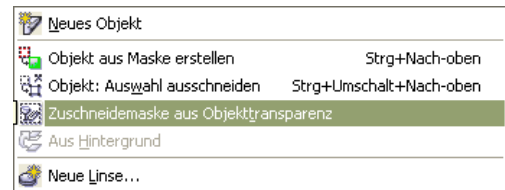
Wählen Sie die Objekte 2 und 1 aus und Kombinieren Sie miteinander. Rufen Sie dazu das Kontextmenü im Andockfenster Objekte auf. Mit dem Symbol (3. von links) in der Statusleiste des Andockfensters, wird das selbe erzielt.

Beide Ebenen vereinigen sich zu Objekt 3

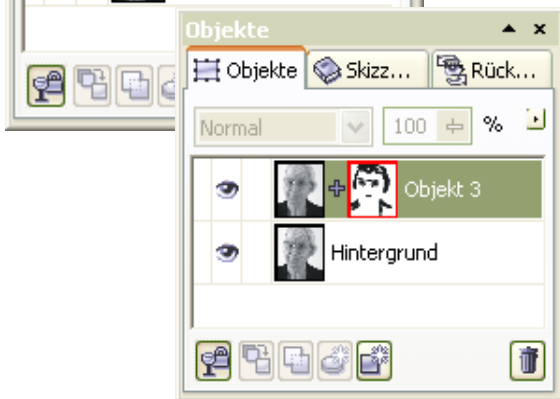


Objekt 3 erhält nun eine Maske (Maske/Erstellen/Maske aus Objekt erstellen).

Im nächsten Schritt ist eine Zuschneidemaske darüber zu legen. (Objekt/Erstellen/Zuschneidemaske aus Objekttransparenz).



Aktivieren Sie die rechte Skizze, rot umrandet, im Objekt 3. Mit dem Hilfsmittel Malfarbe (Pinselwerkzeug) nehmen Sie ein 100%tiges Schwarz aus der Farbpalette auf. Auf dem Bildschirm nehmen Sie damit eine Korrektur der bildwichtigen Teile vor. Nehmen Sie den unscharfen „Belag“ von Augen, Mund und Haar. Die Stärke der „Softung“ kann mit dem Deckkraftregler im Andockfenster ein gestellt werden.



Vergleichen Sie das Ergebnis durch schließen des Auges im Andockfenster des Objekt 3. Das Ergebnis wird Sie positiv überraschen.



Mehr Bilddetails durch Grauebene

Eine wenig bekannte, dennoch gut kontrollierbare Technik zum Abwedeln und Nachbelichten, wie in der Dunkelkammertechnik, dient eine aufgelegte Grauebene

Öffnen Sie zunächst das Bild welches eine hervorhebende Wirkung erhalten soll. Legen Sie dann eine neue, **leere Ebene** an und füllen diese mit einem **50%igen Schwarz** aus der Farbpalette. Diese Graustufen Ebene verrechnen Sie mit dem Zusammenführungsmodus „**Bild überlagern**“.



Aufnahme zu hell

zurückdrängen.

In diesem Beispiel wurde das Umfeld abgedunkelt, da das Bild sehr hell wirkt.

Zum Verständnis:

Deckkraft 50 % Schwarz, lässt das Bild neutral.

Deckkraft über 50% Schwarz, dunkelt ab

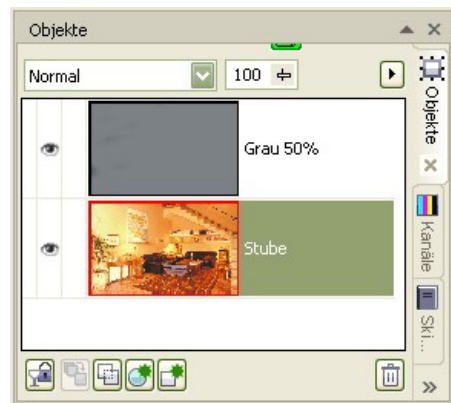
Deckkraft unter 50% Schwarz, hellt auf.

Es wurden an verschiedenen Stellen eine gemischte Bearbeitung vorgenommen. Die Ledersessel wurde mit 30% Schwarz hervorgehoben, die linke Bildhälfte mit 100% Schwarz und der Bereich unter der Treppe mit 70% abgedunkelt.

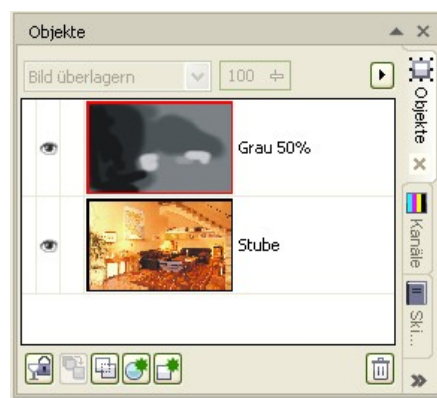
Bildteile, die zu hell oder zu dunkel behandelt wurden, erhalten ihren Originalzustand durch übermalen mit 50% Schwarz zurück. So kann man, so oft man will, Bildteile mit verschiedenen Graustufen übermalen, ohne dem Bild „Schaden“ zu zufügen.

Um einen gezielten Farbauftrag zu steuern, verringern/erhöhen Sie die Farbtransparenz, den Randverlauf oder auch die Deckkraft des Farbauftrags in der Eigenschaftsleiste

Sie können natürlich auch direkt das 50%tige Grau im Verrechnungsmodus „Bild überlagern“ auftragen. Dann malen Sie jedoch direkt auf der Bildebene, was fatale Folgen haben wird!



Wenn Sie nun mit dem Hilfsmittel 'Malfarbe' die Malfarbe weiß auftragen, werden die darunter liegenden Farben aufgehellt. Malen Sie darauf mit schwarzer Farbe, werden sie abgedunkelt. Durch dieses Verfahren, kann man sehr gut besondere Bildteile hervorheben oder auch



Luminanz angepasst

Colorbild in Graustufen umwandeln

ein Highlight farblich erhalten

Aus einem Colorbild soll ein Graustufenbild erzeugt werden. Graustufenbilder sind nicht nur in der Werbung aktuell, auch im Privatbereich kann so ein Bild durchaus reizvoll sein. In diesem Bild soll der Junge seine Farbigkeit behalten, der Rest des Bildes soll in Graustufen umgewandelt werden.



Außerhalb der Körpers gibt es viel ähnliche Farbtöne, die aber nicht vom Filter *Farbmaste* erfasst werden sollen. Mit dem *Hilfsmittel Freihandmaske* umfahren Sie den Jungen in groben Zügen und erstellen hieraus eine neue Ebene. Blenden Sie den Hintergrund aus.



Mit dem *Filter Farbmaste* (Maske>Farbmaste) wählen Sie im Additivmodus die Hautpartien des Jungen aus. Da es ähnliche Farben außerhalb des Körpers gibt, muss etwas nach-

geholfen werden. Mit dem *Hilfsmittel Maskenpinsel* löschen Sie alle unerwünschten zu viel markierter Bildteile. Mit der Alt-Taste und einem Mausschub verändern Sie den Pinseldurchmesser, das spart viel Handgriffe. Mit der Strg-Taste wechseln Sie vom *Add-* in den *Sub-Modus*, wenn ein Bereich übermalt wurde. Erstellen hieraus die Ebene „Freigestellt“



Jetzt können Sie die Ebene „Hintergrund“ entsättigen, in dem Sie die Dialogbox: *Bild>Anpassen>Farbton/Sättigung/Helligkeit* aufrufen und den Regler für Sättigung in die -100 % schieben. Eigentlich ist das Bild schon fertig.



Maskenfarbe auf Grün gesetzt



Farben werden bei einer Entsättigung zu gleichen Anteilen behandelt. Obwohl für das Auge die Farbe Grün heller als Rot, und Blau dunkler als Rot wahrgenommen wird.

Für diesen Fall müssen Sie den Kontrast die Graustufen verstärken.

Aus der Ebene „Hintergrund“ machen Sie ein „Objekt“ (Andockfenster unten 2. Symbol von links anklicken).

Duplizieren Sie diese Ebene und verrechnen sie mit *Multiplizieren*.



Regeln Sie die Deckkraft entsprechend, um die Graustufen weiter zu verbessern, wenden Sie den *Filter Helligkeit/Kontrast* an. Heben Sie den Kontrast je nach Erfordernis bis zu 30 Einheiten an. Hierdurch wird der helle Sand vom dunklen Horizont wirksam abgehoben.

So wird der Junior aussagekräftig in den Mittelpunkt gehoben. Er ist die Hauptperson, alles andere ist Nebensache.



Text mit Chrome-Effekt

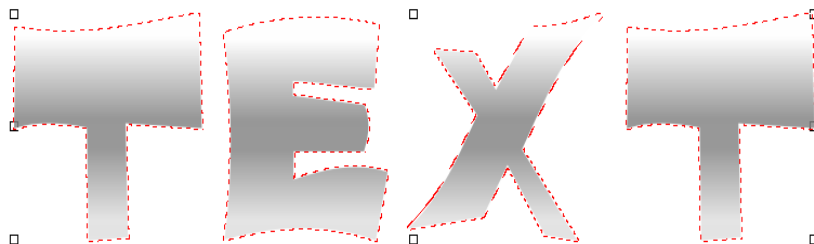
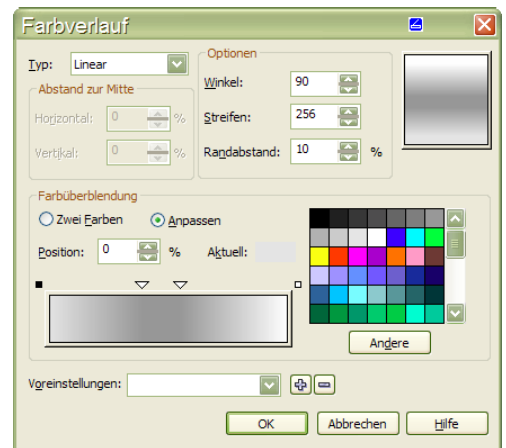
Eine Schrift soll mit wenigen Handgriffen einen chromeähnlichen plastischen Effekt erhalten
 Neue Datei. 800 x 350 Pixel, 72 dpi

Schrift: Großen breiten Typ wählen, Größe 200-300pt

Text schreiben, mittig anordnen

Als Füllfarbe wählen Sie einen **Grauverlauf** (mitte 2x 50% Schwarz), wie in der nebenstehenden Dialogbox. Farbe kommt ganz zum Schluss hinzu.

Mit dem Hilfsmittel Füllfarbe (Farbeimer) befüllen Sie jeden Buchstaben.



Der Text ist hier zur Demo mit einer Maskenauswahl belegt, sie wird aber im Fortgang nicht benötigt.

Dieser Text erhält jetzt einen *Füllmustereffekt*. Zweimal mit jeweils entgegengesetzten Richtungen. Im Ersten Schritt 135°, im Zweiten Schritt 315°, so fällt das Licht einmal von unten und von oben ein. (Effekte>Füllmuster>Plastik)



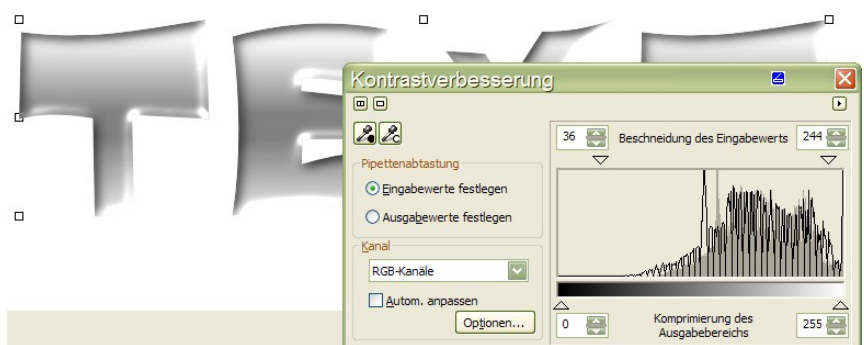
Hierdurch wird ein besonders plastischer Effekt erzeugt.

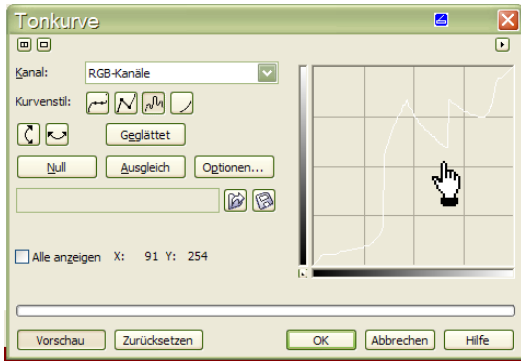
Mit der *Kontrastverbesserung* werten Sie die dunklen und hellen Bereiche etwas auf.

Jetzt kommt der Chrome-Effekt hinzu. Dazu öffnen Sie den Dialog „Tonkurve“

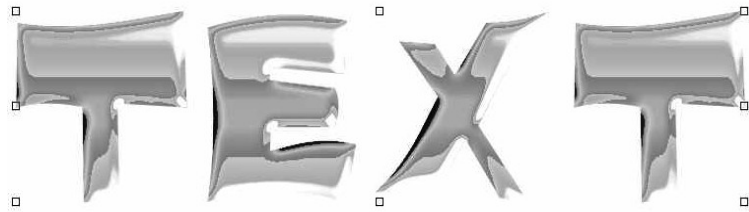
Zeichnen Sie dazu im „Freihand-Stil“ (Kurvenstil: 3. von links) eine Zickzack-Kurve, wiederholen

Sie dieses Spiel, bis Ihnen eine Variante gefällt und weisen diese zu. Um es noch ein wenig zu harmonisieren, können Sie den Knopf „Geglättet“ wählen.





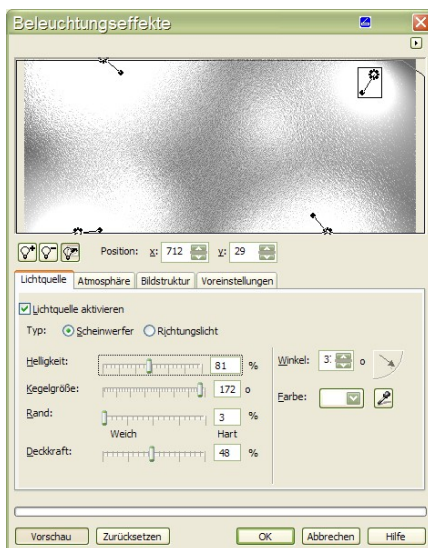
Als Chromtext macht er sich schon recht gut.



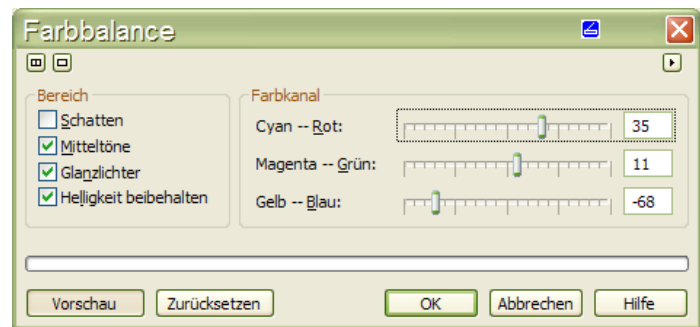
Der Hintergrund

Es fehlt nun noch ein passender Hintergrund. Hierzu wählen Sie etwas passendes aus der Bitmap-Füllung und „Laden“ sich einen feinkörnigen Hintergrund.

Jetzt kommt ein schwieriger Teil: Sie belegen den Hintergrund mit einem „Beleuchtungseffekt“. Zu finden unter Effekte>Kamera>Beleuchtungseffekt. Hier müssen Sie ein wenig experimentieren, bis Sie Ihre Scheinwerfer richtig platziert haben.



Mit diesen Scheinwerfern, können Sie erstaunliche Lichteffekte setzen, die niemand anderes aufweisen kann, weil sie individuell sind und nach Gegebenheit eingesetzt werden können.



Den Chrome-Effekt haben Sie, den Hintergrund auch.

Es fehlt noch etwas Farbe im Spiel. Den Hintergrund färben Sie mit einem Goldton ein. Das erreichen Sie mit dem Dialog „Farbbalance“ Nehmen Sie die Einstellungen, wie im Bild. Bei einem Goldton ist es wichtig, das 5-7 Pixel Grünanteile enthalten sind.

Mit der *Farbbalance* stellen sie auch andere *metallische Farben* ein.

Zum Schluss geben Sie dem Hintergrund den letzten Schliff mit einer *Richtungsschärfe* von 50%, unter *Schärfe* ...



Text und Schriften

Diese Technik wird häufig im Desktop-Publishing verwendet. In dieser Aufgabe soll ein Text vor einem komplexen Hintergrund Aufmerksamkeit erzeugen

Öffnen: Paris.jpg

Feineinstellungen am Bild vornehmen (Tonkurve). Sollten Sie ein eigenes Foto verwenden, welches nicht die gewünschten Proportionen aufweisen, so skalieren und verzerren oder stauchen Sie das Foto, bis es die gewünschten Ausmaße hat.

Das Workshop-Bild hat eine Größe von etwa 15x15cm und weist eine Auflösung von 72 dpi auf. Für einen Aufmacher im Fotoalbum ist ein druckfähiges Auflösung zu wählen (300 dpi).

Bild duplizieren, Ebenenname: TOR, Triumphbogen entzerren, oben zu breit.

Seitenhöhe evtl. vergrößern (16cm).



Geben Sie als Text PARIS ein. Wählen Sie einen großen und fetten Schrifttyp. Z.B. Futura BT aus den von Corel angebotenen Schriften. Arial Narrow tut's auch. Stellen Sie eine Größe von 150pt ein.

Nach OK entsteht eine neue Ebene im Ebenenmanager mit dem Namen „PARIS“.

Richten Sie die Schrift in der Breite so ein, dass sie innerhalb des Gebäudes Platz findet. Ziehen Sie die Schrift mit dem mittleren oberen Anker in die Höhe, sodass der Text gestreckt über 2/3 der Bildfläche steht. Weisen Sie die Skalierung zu.

Ordnen Sie nun den Text in die Mitte des Dokumentes an (Objekt>Anordnen>Ausrichten ... /an Mitte des Dokumentes).

Erstellen Sie von der Ebene Paris eine *Maske aus Objekt*.

Die Textfüllfarbe mit der ENTF -Taste löschen. Die Maskenauswahl bleibt erhalten.

Die Ebene PARIS wird somit aus dem Andockfenster entfernt.

Setzen Sie einen Kontrollpunkt im Bearbeiten Menü.

Erstellen Sie aus der leeren Maske ein Objekt. Als Inhalt ist der Schriftzug Paris zu erkennen, geben Sie dieser Ebene den Namen „Paris“.

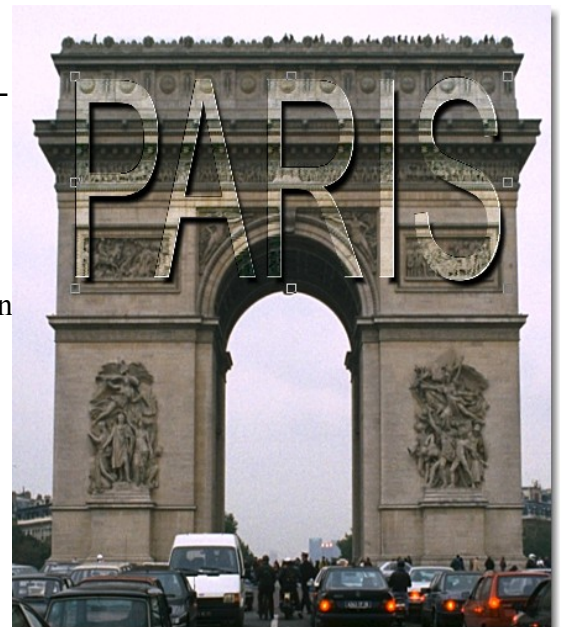
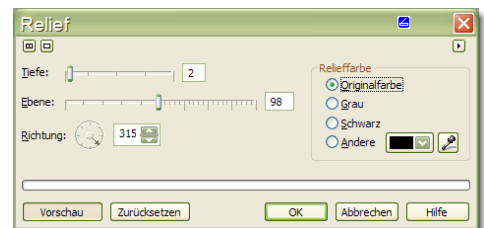
Es ist scheinbar nichts passiert. Bewegen Sie jedoch die Schrift, bemerken Sie, dass sie eigenständig geworden ist.

Die Ebene Paris, an die oberste Stelle im Andockfenster schieben. Jetzt heben Sie die Schrift hervor, indem Sie den Gamma-Wert verändern. **Anpassen/Gamma, Wert: 2.** Die Schrift wird heller dargestellt über **Effekte>3-D>Relief, Tiefe:2, Ebene: 100, Richtung: 310°., Originalfarbe** damit geben Sie dem Text eine weitere Veränderung ein.

Damit der Betrachter den Schriftzug auch wahrnimmt, wird nun noch ein interaktiver Schatten aufgelegt. In der links angeordneten Werkzeugleiste finden Sie das ...

Hilfsmittel Interaktiv hinterlegter Schatten (S).

Geben Sie in der Eigenschaftsleiste von links ein: Wählen Sie Flacher Schatten unten rechts, Richtung des Schattens 310°, Schattenabstand: 10, Deckung: 50, Verlauf des Schattens 3-6, im Symbol Verlaufsrichtung: Außen, Verlaufrand des Schattens: Flach, Schattenfarbe: Schwarz



Schleckermaul

Schokolade oder Russisch Brot

Schokolade mit Corel Photopaint herzustellen, ist viel einfacher als Sie denken. Die Wirkung ist umwerfend. Einzige Schwierigkeit bleibt die Entscheidung, ob Sie helle Milkschokolade oder dunkle bittere Schokolade vorziehen

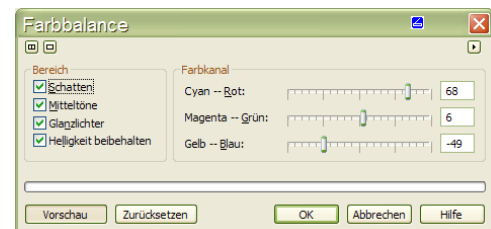
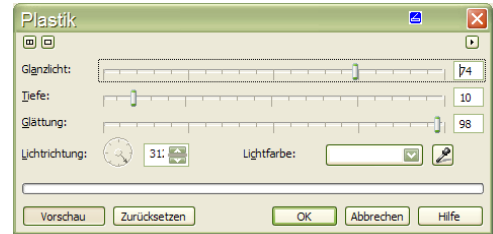
Richten Sie über Datei Neu ein 20x5cm großes weißes Blatt mit einer Auflösung von 300 dpi ein.

Füllfarbe der Schrift: 50% Schwarz, Schriftgröße: 150pt, Typ: Arial oder Arial Black, hier den Zeichenabstand vergrößern, um die Typen etwas auseinander zu ziehen (*Objekt>Text>formatieren>Bereichsunterschneidung* ca. +15)

Schreiben Sie den Text: **SCHOKO**

Als Erstes wenden Sie unter Effekte>Füllungsmuster den Filter Plastik an.

Diesen Effekt-Filter wenden Sie nacheinander zwei mal an. Die Lichtrichtung soll sein 125° und 315°. Die Parameter-Regler stellen Sie, wie in der Dialogbox nebenan ein.



Damit das Gebäck auch eine typische braune Färbung erhält, stellen Sie über *Bild>Anpassen>Farbbalance* eine Brauntönung ein.



Jetzt geben Sie der Schrift noch den nötigen Schokolanz über *Anpassen/Helligkeit*. Hier können Sie sich Ihre Lieblingsschokolade einstellen, von Bitterschokolade bis Milkschokolade.



Bitter und Vollmilch, wie Sie es wollen



Wenn Sie die Schrift stark vergrößern, stellen Sie fest, dass die Ränder der Buchstaben unnatürlich scharfkantig aussehen, für Schokolade zu brillant.

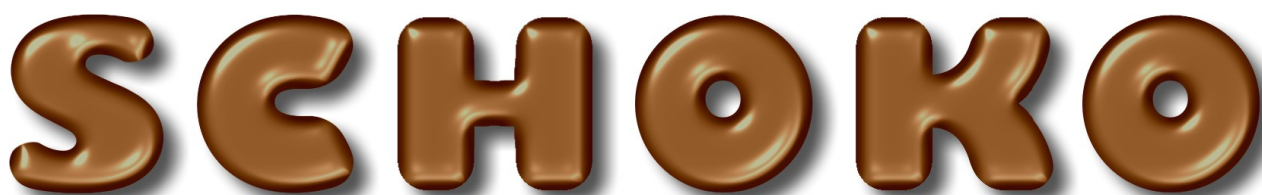
Legen Sie eine Maske auf die Ebene SCHOKO

Die Ecken glätten Sie nun mit dem Filter *Maske/ Maskenumriss/Glätten*. Glätten Sie mit einem 20er Radius die scharfen Kanten der Buchstaben. Wenn Ihnen die Glättung nicht genug erscheint, so wenden Sie den Filter mit etwas höheren Werten ein zweites mal an. Hier wurde „Glätten“ zwei mal ausgeführt. OK. Erstellen Sie ein *Objekt aus Maske*.



Tip Sie kommen schneller zum Ziel, wenn Sie nach dem OK des Glättens, das Menü *Objekt>Auf Maske beschneiden* anwenden. Es wird keine neue Ebene gebildet. Das Ergebnis ist jedoch dasselbe.

Der Schokolade weisen Sie nun noch einen interaktiven Schatten aus der linken Werkzeugpalette zu. *Flachschatten* unten rechts Einstellung von links: 31/3/60/4/ Durchschnitt. Im Andockfenster sehen Sie nach dem Zuweisen des Schattens in der Text-Ebene ein Schattensymbol. Sie können das Ergebnis nun frei weiterverwenden und in jede Datei einfügen. ☞



Eingemeißelt

1. Einen Schriftzug so zu gestalten, dass er aussieht, als wäre er in Stein oder Marmor gemeißelt, ist einfach und sieht außerdem schön aus. Eine realistische Darstellung gelingt ab Corel Photo-Paint 8.



2. Öffnen Sie in Corel PHOTO-PAINT™ über Datei>Neu eine neue Datei und wählen Sie im Dialogfenster 24 Bit RGB-Farbe, eine Breite von 20cm, eine Höhe von 5 cm und eine Auflösung von 300 dpi.

Gehen Sie zu Bearbeiten>Füllung und klicken Sie anschließend im Dialogfenster auf Bitmap-Füllung und Bearbeiten... Dann klicken Sie auf die Schaltfläche Laden, um die Datei Marble07L (Rote Marmorstruktur) zu laden (C:/Programme/Corel/PhotoPaint.../Costum Data/).

3. Mit dem Hilfsmittel Text schreiben Sie in der Schriftart Copperplate Gothic Bold oder eine ähnliche Schrift mit Serifen, Schriftgröße 96 Punkt, das Wort GRAVUR. Mit Strg+Umschalt-Taste+A ordnen Sie den Text in der Mitte des Dokuments an.

4. Mit Strg+M erstellen Sie eine Maske für das Textobjekt, die Sie mit Strg+Umschalt-Taste+I (invertieren). Entfernen Sie den Text, indem Sie im Andockfenster Objekte auf die Schaltfläche Löschen, Entf-Taste oder auf den Mülleimer klicken. Erstellen Sie aus dieser Maskierung ein Objekt (Objekt/Erstellen>Neues Objekt).

Schalten Sie den Objektmarkierungsrahmen hinzu, falls nicht sichtbar (Strg+Umschalt-Taste+H)

Danach weisen Sie dem Objekt einen Schatten mit den Einstellungen:

Angepasst, Richtung: 315°, Schattenabstand: 25, Schattentransparenz: 20, Verlauf: 10, Richtung: innen/linear, mit dem Schattenwerkzeug aus der Hilfsmittelpalette zu.

5. Das Objekt bildet mit dem Schatten eine Gruppe, (Quadrat in der Ebenenskizze). Heben Sie die Bindung auf, über das Kontextmenü durch einen Klick auf die Ebenenskizze: Hinterlegter Schatten/Schatten teilen. Der Schatten stellt jetzt eine eigene Ebene dar.

Im Andockfenster Objekte klicken Sie das oberste Objekt (NameText) an, dadurch wird die Vorschaukizze mit einem roten Rahmen versehen. Duplizieren Sie dieses Objekt mit Strg+D (Name Textduplikat). Nehmen Sie sich nun das untere der beiden gleichen Objekte (Text) vor und wählen Sie Bild>Anpassen> Tonkurve (Strg+T). Laden Sie im Dialogfenster die Kurve brighten.crv und bestätigen Sie alle Einstellungen mit OK.

Optisch ist nichts passiert, da die Aktion vom darüber liegenden Objekt (Textduplikat) verdeckt wird.

Mit den Pfeiltasten verändern Sie nun die Position (Name Text), indem Sie die Pfeiltasten 4-mal nach oben und 4-mal nach links betätigen.

6. Markieren Sie im Andockfenster Objekte den Hintergrund, öffnen Sie mit Strg+T erneut das Dialogfenster Tonkurve und wählen über Öffnen die Tonkurve darken.crv aus. Mit OK weisen Sie diese Einstellung dem Hintergrund zu.

7. Der nächste Schritt soll die realistische Wirkung des Schriftzugs noch verstärken. Ihn durchzuführen, steht Ihnen frei.

Bei ausgewähltem Hintergrund weisen Sie über Effekte>Rauschen>Rauschen hinzufügen einen weiteren Effekt mit Gauß/Intensität, der Ebene: 50 und der Dichte: 75 zu. Probieren Sie in unseren Fall verschieden Warmtöne als Farbmodus. Als nächsten Effekt wählen Sie Effekte>Unschärfe>Bewegungsunschärfe mit der Einstellung Entfernung: 20 Pixel, Richtung: 0°-45°.

Danach Markieren Sie alle Objekte, um sie mit dem Hintergrund zu kombinieren.

Am besten kommt der Gravureffekt auf Marmoroberflächen zur Geltung. Aber es können auch andere Materialien für einen ähnlichen Effekt herangezogen werden. Auf hellen Oberflächen tritt er deutlich hervor, von dunklen hebt er sich kaum ab.

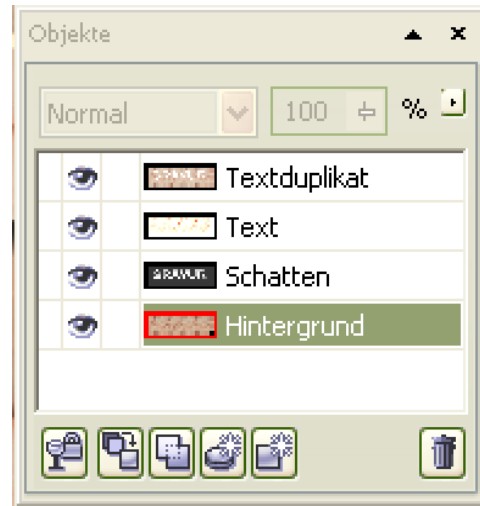


Abb. 3 Andockfenster Objekt

Weißer Ränder an Objekt-Auswahlkanten

Jeder hat es erlebt, dass beim Einfügen von Objekten „In Auswahl einfügen“, sich unangenehme weiße Ränder an den Auswahlkanten zeigten. Sie treten besonders in Erscheinung, wenn ein dunkler Hintergrund eingefügt wird. Betroffen sind dabei feine Strukturen, wie Astwerk und Blätter. In Zukunft wird es diese unschönen hellen Ränder in Ihren Bilddateien nicht mehr geben.

So arbeiten Sie:

1. Öffnen Sie das Bild, welches einen anderen Bildhintergrund (Wolkenhimmel) erhalten soll.
2. Wählen Sie einen einzufügenden Hintergrund aus Ihrem Fundus aus. Öffnen Sie die das Bild aus dem Fundus und legen dieses in die Zwischenablage. Schließen Sie diese Datei.
3. Aktivieren das Symbol im Andockfenster „Ein Objekt aus dem Hintergrund erstellen oder Sie “Duplizieren die Hintergrundebene des Originalbildes (Strg+D) („Objekt 1“)
4. Wählen Sie mit der Pipette aus der Dialogbox Maskenfilter „Maske>Farbmaste“ im Additivmodus, die zu maskierende Fläche mit ein paar Klicks der Pipette ins Bild aus. (Anm.: Der Zauberstab ist ungeeignet, da er keine isolierten, benachbarten ähnliche Helligkeiten erfassen kann).

Zur guten Sichtbarkeit, aktivieren Sie die rote „Maskenüberlagerung“ im Menü Maske. So können Sie unerwünschte zu viel erfasste Maskierungen gut erkennen. Mit dem „Hilfsmittel Maskenpinsel“ im Subtraktivmodus, entfernen Sie unerwünschte Maskierungsbereiche.

5. Diese Auswahlmaske vergrößern Sie um 1 Pixel
6. Dann weisen Sie der Auswahlmaske einen Maskenverlauf von 1 Pixel, nach Mitte zu.
7. Nun fügen Sie über „In Auswahl einfügen“ (Strg+Umschalt+V) den Hintergrund aus der Zwischenablage ein und skalieren es passig, jetzt werden die hellen Objektkanten des darunter liegenden Motivs sichtbar, besonders in den dunklen Bildbereichen.



8. Diese hellen Objektkanten mildern Sie jetzt ab.

- Stellen Sie den MalPinsel auf 50% Schwarz, bei ~80% Transparenz und 50 Pix. Verlauf ein.

In der Eigenschaftsleiste des Pinsels, wählen Sie die Verrechnung: Helligkeit

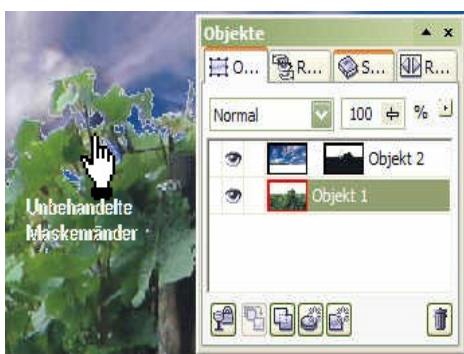
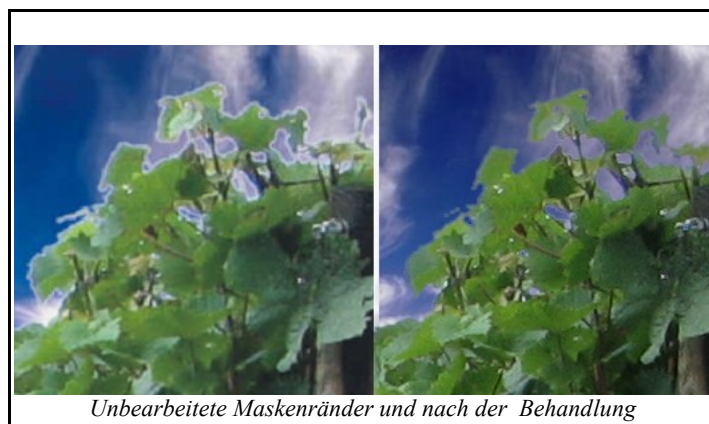
Markieren Sie die Ebene „Objekt 1“ und fahren mit dem Pinsel mehrmals über die hellen Ränder.

Der Übergang zwischen Objekten wird so natürlich dargestellt, die hellen Objektränder verschwinden.



Ein Finnischtipp

Möchten Sie vielleicht noch einige Bildteile besonders akzentuieren, so machen Sie das auf der Hintergrundebene „Objekt1“ mit dem Pinsel Malfarbe. In der Eigenschaftsleiste, wählen Sie den Verrechnungsmodus Füllfarbe hinzufügen. Als Malfarbe stellen Sie ein 10-20%iges Schwarz ein. Gehen Sie ganz vorsichtig mit hohen Einstellwerten und kleinem Pinseldurch-



messer ans Werk.

Photographie Kolorieren

Bis zum Ende des zweiten Weltkrieges, wurden viele Photographien von fleißigen Händen junger Frauen koloriert. Sie legten den Fotos ein Rouge auf. Um eine Objekt-Transparenz zu bewahren gab es nur Pastelltöne. Die Kolorierarbeiten erfolgten noch mit Pinsel und Eiweißlasurfarben. Heute ist das Kolorieren etwas einfacher geworden, da ist zwar noch immer der Malpinsel in Aktion, die Farbe erzeugt sauber der PC.

Öffnen: Einschulung 1935.cpt

Zum Kolorieren eines Schwarzweißbildes ist ein Verrechnungsmodus anzuwenden, der in der Lage ist, die Farben durchscheinend und mit veränderlicher Deckkraft zu verarbeiten. Es bietet sich der Verrechnungsmodus *Multiplizieren* und *Bild überlagern* an. Der letztere Verrechnungsmodus ist der Bessere für das Auftragen von Farben.

Wählen Sie eine Malfarbe aus und tragen diese auf das auf Bildschirmgröße eingestellte Objekt auf. Der *Malpinsel (P)* sollte einen angemessenen Durchmesser aufweisen. Ein Pinseldurchmesser wird durch halten der Umschalt-Taste und schieben der Maus bei gehaltener Maustaste verändert. Eine Größenänderung des Pinseldurchmessers kann auch in der Eigenschaftsleiste vorgenommen werden.



Für jede aufzutragende Farbe legen Sie eine leere Seite an (Andockfenster, Fußzeile, 2. Symbol von rechts).

Bevor Sie die Farbe auftragen stellen Sie den Verrechnungsmodus auf *Bild überlagern*

Den Deckkraftregler schieben Sie auf 50%, so kann der Farbauftrag gut beobachtet werden. Die endgültige Farbdeckung stellen Sie nach Abschluss des Auftrages nach persönlichem Geschmack ein.

Bemalen Sie mehrere Objekte mit verschiedenen Farben auf eine Ebene, so kann es passieren, dass bei einer Farbrücknahme wertvolle Malarbeit verloren geht.

Wichtig beim Kolorieren ist die eindeutige Namensgebung der Ebenen. Es kann bei „farbigen“ Bildern schnell zur Ansammlung von zehn oder mehr Ebenen kommen.

Zum Kolorieren sind Pinsel mit weichen Rändern angebracht. Stellen Sie deshalb Pinsel mit einer *Transparenz* von 40 und einen *weichen Rand* von 70-90 ein.

Sind im Bild kontrastreiche Objekte vorhanden, können diese mit einem Maskenwerkzeug ausgewählt und dann bemalt werden. Bevor ein Objekt aus Maske entsteht, ist ein weicher Rand zu wählen.

Haben Sie über gemalt, so kann das mit dem Radiergummi (X) zurückgenommen werden. Die Radiereigenschaften stellen Sie ebenso ein wie den Malpinsel. Die Größenänderung erfolgt genauso, wie die beim Malpinsel.

Möchten Sie z.B. die Haarfarbe durch eine andere ersetzen, benutzen Sie den Radiergummi. Wechseln Sie zur Ebene Haare. Die Haare weisen eine Maskenauswahl auf. Sperren Sie die Transparenz im Andockfenster und radieren einfach drauflos. Es wird nur der Farbauftrag innerhalb der Maske gelöscht.

Wenn Sie weitere Ebenen bearbeiten, so ist Transparenz-Sperrung wieder aufzuheben!

Im Vollbildmodus kontrollieren Sie das Ergebnis und bessern die Deckkraft der einzelnen Ebenen gegebenenfalls nach.

Sollten Sie vor der Kolorierung keine Bildkorrekturen vorgenommen haben, so können Sie das noch immer nachholen. Selbst einzelne Ebenen können mit Effekten weiter verändert werden.



Bewegungsunschärfe und Zuschneidemaske

Zuschneidemaske ganz einfach!

Zuschneidemasken geben Ihnen die größtmögliche Flexibilität. Für das Arbeiten mit Zuschneidemasken benötigen Sie die Standardfarben Schwarz und Weiß, diese stellen Sie ganz unten in der Hilfsmittelpalette-Werkzeuge ein. Wichtig dabei ist: Die Zuschneidemaske muss im Andockfenster Objekte ausgewählt/markiert sein, zu erkennen am roten Rahmen. Schwarze Flächen in der Zuschneidemaske blenden diese Bereiche aus. Weiße Flächen zeigen den Inhalt der Objektebene. Standardmäßig wird eine neue Zuschneidemaske mit weißer Farbe erstellt.



Es bieten sich zwei unterschiedliche Vorgehensweisen an:

1. Sie füllen die Zuschneidemaske mit schwarzer Farbe, damit wird der komplette Inhalt der Objektebene ausgeblendet. Mit weißer Farbe malen Sie über die Bildflächen, die wieder sichtbar werden sollen.

2. Sie belassen die Zuschneidemaske mit weißer Farbe und malen mit schwarzer Farbe. Die übermalten Flächen werden somit ausgeblendet.

Nehmen wir an, dass Sie die Lok der Harzer Schmalspurbahn in voller Fahrt abbilden wollen und der Rest des Bildes in Bewegungsunschärfe fallen soll. Es soll ein sogenannter 'Mitzeffekt' sein, wie er beim fotografieren mit langer Verschlusszeit und bewegter Kamera entsteht.

Mit Hilfe einer Zuschneidemaske lässt sich das problemlos realisieren.

Öffnen Sie ihr Foto

Zur guten Abstimmung des Bildes verwenden Sie den *Bildanpassungseditor*, er wird Ihnen ein überzeugendes Resultat liefern. Hier stellen Sie die Helligkeit, den Kontrast, evtl. auch die Farbsättigung ein.

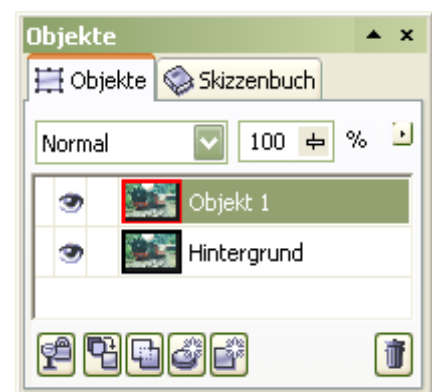
Die Zuschneidemaske zeigt Ihre Wirkung in Verbindung mit einem Objekt. Deshalb erzeugen Sie aus dem geöffneten Hintergrundbild ein zusätzliches Objekt. Das *Andockfenster Objekte* muss auf Ihrer Arbeitsfläche angezeigt werden, andernfalls öffnen Sie es mit den Strg+F7 Tasten. Aus dem Hintergrund wird mit Strg+D eine Kopie, die Photo Paint X3 automatisch als Objekt mit einer fortlaufenden Nummer bezeichnet (hier Objekt1).

Hinweis: Arbeiten mit der Zuschneidemaske

Im folgenden Abschnitt erfahren Sie grundlegende Hinweise über den Umgang und der Arbeitsweise mit der Zuschneidemaske. Bei Bedarf können Sie hier eventuell noch einmal nachlesen: Die neue Ausgangsbasis für Ihre weitere Arbeit erkennen Sie sehr gut im Andockfenster Objekte. Sie haben unten in der Stapelfolge das unveränderte Originalbild und darüber liegt das Objekt mit Bezeichnung Objekt1. Zusätzlich sehen Sie in der Objektebene rechts daneben, mit einem + gekennzeichnetes, ein kleines weißes Vorschaufenster, welches die Zuschneidemaske anzeigt. Sie ist standardmäßig mit weiß gefüllt.

Wenn Sie nun die Zuschneidemaske bearbeiten wollen, muss diese per Mausklick markiert sein. Dabei wird das kleine Vorschaufenster mit einem roten Rahmen gekennzeichnet. Der gesamte Inhalt der jeweiligen Objektebene wird angezeigt.

Würden Sie nun mit einem Pinsel schwarze Farbe auf die Zuschneidemaske auftragen, würden diese Bereiche transparent und die darunter liegenden Teile des Originalbildes kämen sichtbar hervor. (Selbstverständlich malen Sie auf der geöffneten Datei und nicht in dem kleinen Vorschaufenster. Dieses dient nur zur groben Orientierung. Auch wenn Sie immer die Anweisung lesen: malen Sie auf der Zuschneidemaske.)



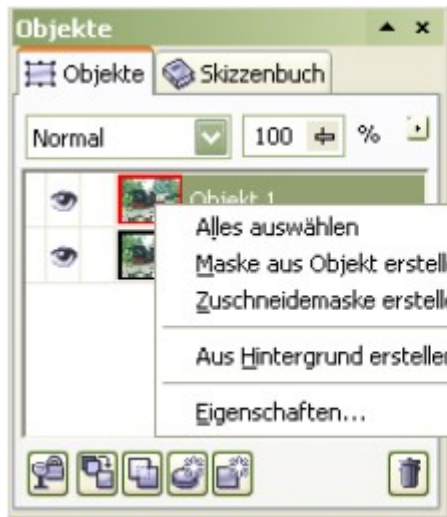
Duplikat des Hintergrundbildes als Objekt

Vom **Hintergrund** legen Sie ein Duplikat an, auf der Sie den *Effektfilter Bewegungsunschärfe* anwenden. Im Menü *Extras/Unschärfe*, nehmen Sie den Filter *Bewegungsunschärfe* auf.

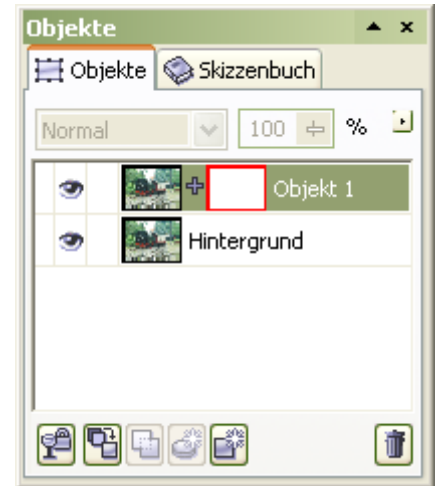
>>> **Bewegungsunschärfe:** In der Dialogbox stellen Sie den Grad der Bewegung ein und drehen den Bewegungspfeil in die Fahrtrichtung des Zuges. Kontrollieren Sie die Einstellung über die Vorschautaste.

Jetzt können Sie das mit Bewegungsunschärfe belegte Objekt mit einer *Zuschneidemaske* belegen

Gehen Sie folgendermaßen vor...



Kontext auf die rot umrandete Skizze zeigt diese Anordnung => Aus Objekttransparenz<=<



So verändert sich die Anzeige im Andockfenster

Ganz kurz zusammengefasst:

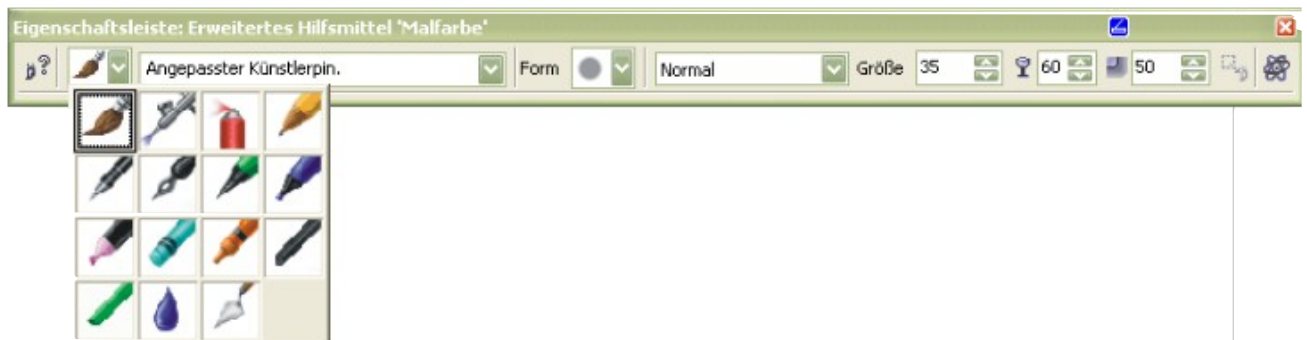
Wo Sie mit weißer Farbe malen, bleiben die Bereiche der Objektebene sichtbar, mit schwarzer Farbe werden sie transparent dargestellt. Das Besondere dabei ist, durch einen Wechsel der Farbe beim Auftragen, können Sie beliebig oft Bereiche entfernen und wieder hinzufügen. Speichern Sie diese Arbeit im Photo Paint eigenen Dateiformat *.cpt bleibt die Zuschneidemaske erhalten, somit sind weitere Änderungen am Bild auch zu einem späteren Zeitpunkt ganz einfach zu realisieren.

Mit der Zuschneidemaske lässt sich jeder denkbare Effekt auf ganz bestimmte Bereiche eines Bildes anwenden. Mit einigen Praxisübungen lernen Sie den Umgang mit dieser Technik besser kennen und möchten sie dann nicht mehr missen.

Zur weiteren Bearbeitung aktivieren Sie das *Hilfsmittel Malfarbe* per Mausklick in der Hilfsmittelpalette oder mit der P-Taste.

Malwerkzeug auswählen

In der Eigenschaftsleiste treffen Sie zuerst die Entscheidung für ein geeignetes *Malwerkzeug*.



Ich empfehle Ihnen für das Beispielbild das Malwerkzeug *Künstlerpinsel* zu wählen. Daneben wählen Sie aus dem Listenfeld den Eintrag *Angepasster Künstlerpinsel*, bei Form ist eine *runde Spitze* geeignet. Wählen Sie dann eine weiche, Spitzenform. Den *Malmodus* setzen Sie auf *Normal* die Transparenz auf 60 mit einem weichen Verlauf von etwa 50. Möglich ist natürlich auch der Einsatz anderer Malwerkzeuge mit ähnlichen Einstellungen und Merkmalen. Es gibt keine festen Vorgaben.

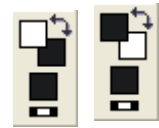
Füllen Sie die rot umrandete Skizze mit schwarzer Farbe.

Auf dieser schwarzen Skizze malen Sie mit *weißer Farbe* und dem *Hilfsmittel Künstlerpinsel*, in förderlicher Spitzengröße,

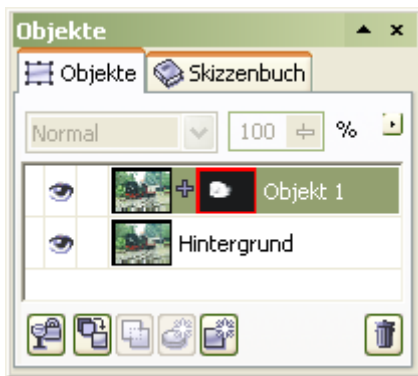
die gewünschten Flächen der Lokomotive frei. In der Eigenschaftsleiste sollte ein mittlerer Verlauf und mittlere Transparenz gewählt werden (siehe Bild oben). Jedes Motiv erfordert eigene Transparenz- und Verlaufseinstellung



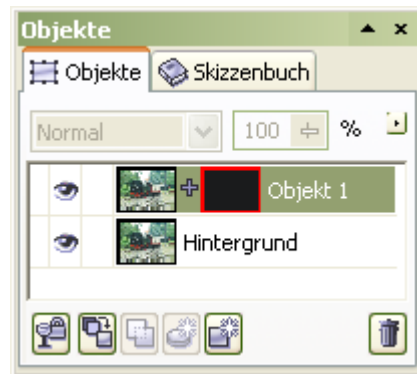
Zu viel hervorgeholte Flächen werden mit der **Farbe Schwarz** als *Vordergrundfarbe* wieder abgedeckt. Einen schnellen Wechsel der Vorder-/Hintergrundfarbe bietet ein Klick auf den gebogenen Doppelpfeil im Farbanzeige-fenster.



Sie können die Malarbeiten immer wieder Widerrufen. Es geht nichts verloren. In der Skizze wird das Freilegen sichtbar.



Merkmale in der Zuschneideskizze, freigestellt mit weiß



So etwa könnte das Ergebnis aussehen.
Die Bildausage und die Spannung hat sich hierdurch stark erhöht.



Füllmuster und Bitmap-Füllung einsetzen


In den blauen wolkenlosen Himmel sollen Wolken eingefügt werden

Öffnen: Felsbrücke.cpt

Zauberstab wählt die blauen Flächen des Himmels aus, (roter Maskenrahmen)



Kontrollpunkt setzen

Objekt aus Maske  - Name: Himmel

Doppelklick in das Feld der Füllfarbe in der Werkzeugleiste

Wählen Sie: *Fraktal Füllmuster*

anklicken und das Befehlsfeld

Bearbeiten... öffnen.

Dialogbox – **Füllmusterbibliothek = Beispiele = Wolkenhimmel**



Stilname: **Wolkenhimmel**- Weichheit auf 60% erhöhen, um einen homogenen Wolkenhimmel zu erhalten.

Oder...

Stilname: **Wolken.Mittag** – Kann ohne Veränderung übernommen werden.

Klick auf Vorschau zeigt immer neue Varianten.

Füllmusterbibliothek kann individuell angepasst werden.

Flächen mit Farbeimer füllen



Interaktive Farbfüllung


Das Bild soll in einem vordefinierten Bereich einen interaktiven Farbverlauf erhalten

Öffnen: Felsbrücke.cpt



Vorarbeiten


Hierzu wird der Filter „Farbmaske“ (*Menü-Maske > Farbmaske*) aufgerufen.

Im Dialogfeld wird als Erstes „Zurücksetzen“ angeklickt, der *Additiv-Modus*  aktiviert und...

Mit der Pipette werden eine oder mehrere ähnliche Farben in die Palette aufgenommen und zugewiesen. (hier: Blau aus dem Himmel)

Das Ergebnis wird als Maske dargestellt, die mit dem *Hilfsmittel Maskenänderung (M)* individuell verändert werden kann.

Weisen Sie die Aktion zu und erstellen ...

Objekt aus Maske,  sofort hiernach eine ...

Maske aus Objekt  . Jetzt einen *Kontrollpunkt* setzen (wichtig)



Interaktive Füllung

Aus der Werkzeugleiste wählen Sie

Hilfsmittel: Interaktive Füllung (G) Es können nur zwei Farben gleichzeitig angewendet werden.

Eigenschaftsleiste: Typ: Linear

Füllungsstil: von Malfarbe zu Papier, $\text{transparenz}=0$ kein Verlauf, weicher Verlauf: 100

bei kleiner Transparenz, ist die Wirkung des Mittelpunktes stark.

Verlauf von oben nach unten oder umgekehrt aufziehen.

Farbwechsel in den Knoten kann in den Anfangs- und/oder Endknoten vorgenommen werden, durch aufnehmen der Farbe aus der Farbpalette und ziehen mit der Maus, (In Bitmap- und Füllmuster geht das nicht!)

Verschiedene Einstellungen probieren.

Im Typ / Im Malmodus / Im Füllungsstil,

Transparenz variieren.



Simulierter Sonnenuntergang mit Blau und Orange

Mengendruck

Ein und dasselbe Bild soll mehrfach auf ein Blatt gedruckt werden. Das zu druckende Bild wurde bereits aufgearbeitet und liegt in gewünschter Größe in einem Ordner

Leere Seite öffnen, üblich A4. Liegen Ihre Bilder im Format 9x13 cm vor, passen vier Stück auf ein Blatt. Drucken Sie Ereignisfotos auf Glanzpapier mit einem Papiergewicht von min. 160g/m² und stellen im Druckmanager die feinste Druckstufe ein, Glossyfilm o. Ä. Die Druckauflösung muss mindestens 300 dpi betragen, mehr als 1440 dpi ist Zeitverschwendung und bringt bei kleinen Bildern keine Qualitätssteigerung.

Importieren Sie Ihr Foto. Stellen Sie dieses Foto in die Zwischenablage und fügen es dreimal ein. Noch schneller geht es durch Duplizieren (Strg&D).

Setzen Sie Lineale (Strg+R), ziehen Sie Hilfslinien aus dem Lineal und lassen die Bilder an den Hilfslinien ausrichten.

Einstellung/Positionierung: Doppelklick auf Hilfslinie, wenn Hand sichtbar.

Die Abstände innerhalb der Bildanordnung sollten doppelt so groß sein, wie der Außenrand, so können die Bilder mit gleichmäßig breitem weißem Rand beschnitten werden.

Sind die Fotos angeordnet, können sie dem Druckmanager übergeben werden. ☞



ROT = Schnittmarken



Beliebige Anordnung kleiner Fotos auf DIN A4

Bild vom Scanner holen

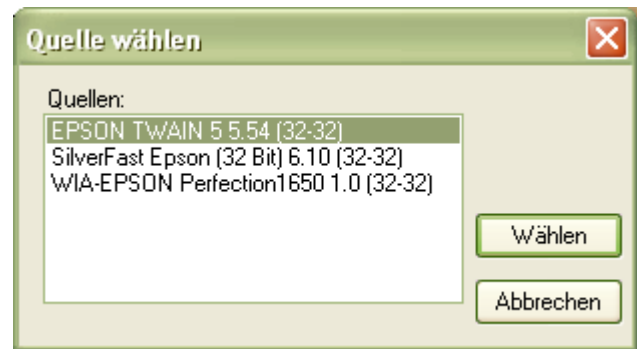
Wenn ein Scanner am PC angeschlossen ist, so meldet sich die dazugehörige TWAIN-Software zum Scannen unmittelbar nach der Aktivierung

Datei>Bild holen> Quelle wählen oder Holen...

Haben Sie nur ein Standard-Scanprogramm, so können Sie dieses direkt anwählen => *Holen...* oder die Tastenkombination (Strg&Q)



Haben Sie mehrere Scanprogramme zur Auswahl, wählen Sie Ihr Scanprogramm aus der Dialogbox **Bild holen** > *Quelle auswählen* aus oder die Tastenkombination Strg&Umschalt-Taste&Q)



Je nach Typ kann die endgültige Bildgröße vorgegeben werden, wobei die Auflösung für Fotos auf Glanzpapier, dann üblicherweise 300 DPI beträgt.

In Automatikmodus stellt das Programm, je nach Vorlage die ideale Auflösung selbständig ein.

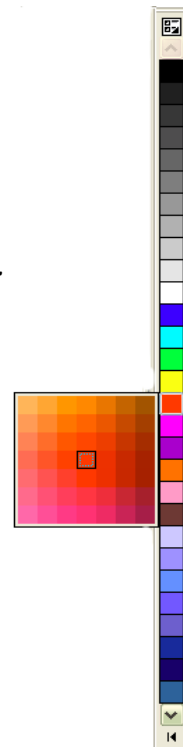
Kann der Scanner nur nach Vorwahl der DPI-Zahl scannen, so wird das Ergebnis 1:1 ausgegeben. Hier muss die DPI-Zahl der späteren Größe angepasst werden.

Soll das Bild in doppelter Größe gescannt und nachbearbeitet werden, so ist die DPI-Zahl auf 600 zu erhöhen, um Pixelbildung und Artefakte zu vermeiden. In der Bildbearbeitung sollte das Bild wieder auf 300 DPI zurückgerechnet werden. Die Datei wäre nur groß und speicherhungrig

Eine Farbabstufungs-Palette

Haben Sie eine oder mehrere Farbleisten der Farbpaletten geöffnet, so stehen nicht nur die angezeigten Farben zur Verfügung.

Eine seitlich ausfahrende Farbabstufungs-Palette der gewählten Mal-Farbe, erhalten Sie durch kurzes Verweilen mit dem Objektauswahlfeil und *gedrückter linker Maustaste* auf dem Farbfeld. Gilt nur für die Malfarbe.



Arbeitsspeicher für Photo-Paint reservieren

Arbeiten Sie nur mit Photo-Paint und haben Sie kein anderes Programm zur selben Zeit geöffnet, dann können Sie einen relativ hohen Wert einstellen. Der Wert sollte aber 85% nicht überschreiten. Lassen Sie diese Einstellung Automatisch konfigurieren, werden geringere Werte eingestellt.

Arbeiten Sie parallel und gleichzeitig wechselnd mit weiteren Programmen, so sollten Sie den Arbeitsspeicher für Photo-Paint geringer einstellen (65%).

Extras/Optionen/Arbeitsbereich/Arbeitsspeicher.

Skizzenbuch Skizzengröße wählen

Rufen Sie im Andockfensters Skizzenbuch mit der rechten Maustaste das Kontextmenü auf und wählen *Ansicht>Skizzengröße=> Größe: Groß 64 x 64 Pixel* (4 Bilder bei 19“ Monitor)

Größere Darstellungen neigen zur Unübersichtlichkeit, es werden maximal 3 Bilder angezeigt.



Größere Bilder können aber bei Verwendung von zwei Monitoren durchaus sinnvoll sein. Das Skizzenbuch kann im Monitor-Doppelmodus auf die volle Bildschirmfläche aufgezogen werden (20 Bilder bei 19“ Monitor).

Cachestufe in den Optionen einstellen

Damit Photopaint schnell und mit hoher Performance arbeiten kann,

Stellen Sie den Cache-Wert durch überschreiben des Standardwertes auf **4** (höchste Wahlmöglichkeit)

Schreibschutzstatus abschalten

In der Option Arbeitsbereich>*Warnungen* entfernen Sie den Haken in der Schaltfläche: *Schreibschutzstatus*

Die Abschaltung bewirkt, dass Sie nicht jedesmal, wenn ein Bild von einer CD-Rom geöffnet wird, mit der Meldung genervt werden : Speichern nicht möglich... Alle anderen Warnungen können angehakt bleiben.

Extras/Optionen/Arbeitsbereich/Warnungen /Schreibschutzstatus

Einstellungen in einer Dialogbox

Vorherige Reglereinstellungen in Dialogboxen, werden beim nächsten Öffnen wieder mit den letzten Einstellungen angezeigt. *In der Standardeinstellung bleiben die alten Werte erhalten.*

Sollen die Filterregler in den Dialogfeldern bei jedem Öffnen auf *neutral und 0* stehen, im Menü ist der Haken im Schaltfeld zu entfernen. Extras/Optionen/Global/Bitmap-Effekte



Bei einer Stapelverarbeitung und Bearbeitung von gleichartigen Bildern ist die Anzeige der zuletzt eingebenden Werte jedoch sehr hilfreich.

Ein Dialogfeld vorübergehend ausblenden

Wollen Sie ein geöffnetes Optionsfeld vorübergehen ausblenden, um das verarbeitete Ergebnis besser beurteilen zu können, drücken Sie die Taste-F2.

Bild für den Internet-Versand aufbereiten

Corel Photo-Paint starten

1. Bilddatei öffnen
2. Menü: Bild/Bitmap neu aufbauen aufrufen
3. Bild-Höhe: 18 cm bzw. 500 -600 Pixel, Breite ergibt sich von selbst.
Zoomstufe 100% = Browserdarstellung.
Diese Höhe füllt einen 15 Zoll Monitor aus, kein scrollen erforderlich.
4. Bildauflösung von 72 dpi zuweisen
5. Bild schärfen, Effekte/Schärfe/Unschärfemaske, Radius: 1- 3Pixel, Grenzwert.: 0
6. Bildebenen zu einer Ebene kombinieren ,  Objekte mit Hintergrund
7. Bilddatei Exportieren +E
8. Dialogbox: „Bild auf Diskette exportieren“
9. Dateiname: ...
10. Dateityp (*.jpg bei Fotos, *.gif bei Grafiken mit wenigen (256) Farben)
11. web_sichere_dateinamen – Haken setzen
12. Sortierkriterium: Standard
13. Speichern, das folgende Optionsfeld mit OK bestätigen.
14. Dialogfeld JPEG-Export einstellen
15. Progressiv: Haken setzen, Dateivolumen wird noch etwas kleiner
16. Die Vorschaugröße steuern Sie über die linke- und rechte Maustaste
17. Komprimierung so einstellen, dass die Dateigröße zwischen 50-100 KB (Modem) und 300-500 KB (T-DSL) liegt.

Derart kleine Dateigrößen sind zu wählen, wenn beim Empfänger ein langsames Standard-Modem mit 56 Kbit/sec. vorliegt.

Arbeiten Sender und Empfänger mit T-DSL, so kann die Bilddatei unkomprimiert und mit hoher Auflösung verschickt werden. Man sollte aber immer erst nachfragen, ob der Empfänger derartig große Dateien empfangen will.

Ein 56 KB Modem erreicht eine Sendegeschwindigkeit von 2-5 Kilobit/sec.

T-DSL dagegen ab 1000 Kbit/sec. = 1000 – 16000 mal schneller

Das sollten Sie wissen:

Bild duplizieren	Es wird eine neue Datei (Kopie) von der geöffneten Datei angelegt.
Objekt duplizieren	Es wird eine neue Auswahl-Ebene angelegt. Strg+D. Objekt/Duplizieren
Objekt kopieren	Aktuell markiertes wird in die Zwischenablage gelegt. Strg+C
Objekt einfügen	Zwischenablagen-Inhalt wird ins Bild eingefügt. Strg+V
In Auswahl einfügen	Zwischenablagen-Inhalt wird in eine Maskenauswahl eingefügt. Strg+Umschalt+V
Objekt aus Maske	Neue Ebene wird aus markiertem Maskeninhalte angelegt
Maske aus Objekt	Über eine aktive Objekt-Ebene wird eine Maske gelegt
Maskenauswahl	Animierter farbiger Verlauf um eine bestimmte isolierte Auswahl aus einer Bitmap,
Objekt	Ein aus einer Maskenauswahl erzeugtes eigenständiges Objekt = Ebene
	Additiv-Modus In diesem Modus werden Masken verschmolzen, wenn sie sich überlappen, bzw. werden bei Berührung automatisch vereint
	Subtraktiv-Modus In diesem Modus werden Maskenteile entfernt
Maske invertieren	Die Maskenauswahl wird umgekehrt
Bild neu aufbauen	Das Bild erhält eine neue Bildauflösung und/oder eine neue Bildberechnung
Bitmap neu berechnen	Wie „Bild neu berechnen“ – Name aus einer älteren Corel-Version
Andockfenster	In Corel Draw: seitliches Fenster zur Organisation der Bildinhalte und Mittelinhalt: Objekte, Kanäle, Skizzenbuch, Künstlerische Medien usw.
Skizzenbuch	Andockfenster, zur schnellen Auffindung und Öffnung von Bitmaps
	Drag & Drop Schnelles verschieben von Bitmaps und programmspezifischen Optionen mit der Maus
Ebenen-Manager	Andockfenster, zur Organisation von Objekten und Ebenen
Deckkraftregler	Transparenzregelung einer Ebene/Auswahl. Ebenenverrechnung Im Deckkraftregler enthalten, im Andockfenster-Kopf. Listenfeld öffnet viele Verrechnungsmodi. In älteren Versionen auch Zusammenführen genannt
Neu aus Zwischenablage	Der Zwischenablageninhalt wird als neue eigenständige Datei angelegt
Kontrollpunkt setzen	Der momentane Zustand des Bildes wird aufrufbar zwischengespeichert
Zum Kontrollpunkt zurück...	Stellt den Bild-Zustand bis zum Setzen des Kontrollpunktes wieder her
Import	Wenn in einer geöffneten Datei eine oder mehrere Dateien geöffnet werden sollen
Export	Wenn eine Datei in ein fremdes Dateiformat gespeichert werden soll
Bild-Modus	Einstellen eines Farbmodus/Farbraum (RGB, Palette, LAB; CMYK usw.).
Histogramm	Unveränderliche Darstellung der Farbwerte und –Menge in einem Diagramm
Dialogbox	Hier werden Einstellungen vorgenommen, die sich auf das Bild auswirken

Bildverrechnung / Deckkraftregler / Zusammenführen

Für diejenigen, die mit Corel PHOTO-PAINT arbeiten und abweichende Bezeichnungen zu Adobe Photoshop wissen möchten, hier eine Vergleichstabelle. Die hier aufgezählten Vergleiche, sind die am häufigsten verwendeten Filter. So können Workshops, die mit Photoshop erstellt wurden, arbeitsgenau in Corel PHOTO-PAINT nachgestellt werden.

Filter können nach eigenen Erfahrungen vervollständigt werden. Die Vergleiche sind

Photoshop original	Photo-Paint
Normal	Normal
Sprenkeln	(~Schnee/Rauschen)
Abdunkeln	
Multiplizieren	Multiplizieren
Farbig Nachbelichten	Farbe abbrennen
Linear Nachbelichten	
Aufhellen	
Negativ Multiplizieren	Bildschirm
Linear abwedeln	
Ineinanderkopieren	Bild überlagern
Weiches Licht	Weiches licht
Hartes Licht	Hartes licht
Strahlendes Licht	
Lineares Licht	
Lichtpunkte	
Differenz	Differenz
Ausschluss	Ausschluss
Farbton	Farbton
Sättigung	Sättigung
Farbe	Farbton
Luminanz	Helligkeit

Photo-Paint original	Photoshop
Normal	Normal
Hinzufügen	
Subtrahieren	
Differenz	Differenz
Multiplizieren	Multiplizieren
Dividieren	
Wenn Heller	
Wenn Dunkler	
Füllmuster hinzufügen	
Farbe	Farbe
Farbton	Farbton
Sättigung	Sättigung
Helligkeit	Luminanz
Invertieren	
Log. AND	
Log. OR	
Log. XOR	
Hinter	
Bildschirm	Negativ Multiplizieren
Bild überlagern	Ineinander kopieren
Weiches Licht	Weiches licht
Hartes Licht	Hartes Licht
Farbe Ausweichen	Farbig abwedeln
Farbe Abbrennen	Farbe abbrennen
Ausschluss	Ausschluss
Rot	
Grün	
Blau	

