

## Inhaltsverzeichnis

MENÜ - ANPASSEN- TIPPS UND TRICKS.....	3
ALTES FARB-FOTO ANPASSEN.....	4
RICHTIG AUSLEUCHTEN MIT TRANSPARENZMASKE.....	5
SCHWACHE BLITZLEISTUNG DURCH FILTEREINSATZ AUSGLEICHEN.....	6
HELLE UND DUNKLE FLÄCHEN ANPASSEN .....	7
RAHMEN UM EIN BILD ERSTELLEN.....	8
VIGNETTE UM EINE BILDAUSWAHL LEGEN.....	9
BÜTTENRAND FÜR EIN NOSTALGISCHES FOTO ERSTELLEN - ARBEITSABRISS.....	10
OBJEKTTRANSPARENZ-ÜBERBLENDUNGEN.....	11
AUSSCHNITT / FREISTELLEN.....	12
OBJEKT MIT VERLAUFMASKE UND FILTERANWENDUNG .....	13
OBJEKT IN EIN BILD EINFÜGEN.....	14
BILDMONTAGE IN EINEN TV-BILDSCHIRM.....	15
WOLKEN IN MASKENAUSWAHL EINFÜGEN I.....	16
WOLKEN IN MASKENAUSWAHL EINFÜGEN II.....	17
FOTOMONTAGE - BÜHNENSHOW.....	18
BILDVERGRÖSSERUNG DURCH KLONEN VORNEHMEN.....	19
EFFEKT-FILTER EINSETZEN.....	20
TEXT / OBJEKT MIT BILD FÜLLEN.....	21
TEXT UND SCHRIFTEN.....	22
SCHRIFTKANTEN, -RÄNDER GRÖSSENMÄSSIG VERÄNDERN.....	23
AUFMACHER ERSTELLEN I.....	24
AUFMACHER ERSTELLEN II.....	25
BEWEGUNGSUNSCHÄRFE .....	26
BEWEGUNGSUNSCHÄRFE II.....	27
HOLZSCHNITT.....	28
HOLZSCHNITT.....	29
EFFEKT FÜR EINEN BLICKPUNKT ERZEUGEN .....	30
ERSTELLEN EINES TRIPTYCHONS .....	31
PANORAMA AUS EINZELBILDERN ERSTELLEN .....	32
FALTENWURF, LICHT UND SCHATTEN.....	34
WIMPEL IM WIND.....	35
WIMPEL-MONTAGE.....	36
SCHLECKERMAUL – SCHOKOLADE ODER RUSSISCH BROT.....	37
FEUER UND FLAMME.....	38
EISKALTER TEXT.....	39
BILD HINTER GLAS.....	40
AUS EINER GESICHTSHÄLFTE MACH ZWEI, BLAUE AUGEN WERDEN GRÜN.....	41
TONTRENNUNG - SCHWARZWEISS ODER COLOR?.....	42
FARBEN ERSETZEN.....	43
SKRIPT ERSTELLEN.....	44
FARBPALETTE ANLEGEN.....	45
KACHELDRUCK MIT DEM DRUCKMANAGER.....	46
DRUCKMANAGER COREL DRAW – DRUCK AUF RESTPAPIER.....	47
MENGENDRUCK.....	48
DRUCKEN, VERSCHIEDENE BILDER AUF EINE SEITE.....	49
BILDER IMPORTIEREN, NEU BERECHNEN UND ZUSCHNEIDEN.....	50
RETUSCHE DEFEKTER UND ALTER BILDVORLAGEN.....	53
INDEX.....	59

## Willkommen ... beim Corel-Workshop

Der Corel-Workshop bietet für jeden Bildbearbeiter und für jeden Wissensstand eine Reihe von Kapiteln.

In diesen Workshops wird im Allgemeinen nicht auf jeden Handgriff zur Erzielung einer Aktion hingewiesen. Die Workshops sind eigentlich nur Arbeitsabrisse, die als Schritt-Protokoll zur Programmführung aneinander gereiht sind.

Ich gehe davon aus, dass Sie bereits Erfahrungen im Umgang mit Photopaint gesammelt haben und wissen, wie ein Objekt erstellt wird oder eine Maske aus Objekt entsteht. Weitere Feinheiten und Möglichkeiten, die das Programm bietet, erfahren Sie jetzt.

Bevor Sie anfangen, die Workshopsammlung durchzuarbeiten, sollten Sie sich etwas Zeit nehmen den Inhalt zu sichten und je nach Neigung nachzuarbeiten. Die Workshops sind nach Gruppen geordnet, es ist jedoch nicht vorgesehen, dass Sie Seite für Seite in Folge nacharbeiten. Jeder Workshop ist eigenständig und abgeschlossen.

Die Workshops sind über einen längeren Zeitraum entstanden. Die Darstellungsformen der Workshops weichen daher untereinander optisch und typografisch voneinander ab.

Damit Sie diese Workshopsammlung nacharbeiten können, liegt diesem Heft eine CD mit Bildern bei.

Ich wünsche Ihnen schon jetzt viel Erfolg bei der Arbeit mit diesen Corel-Workshops!

Schauen Sie mal vorbei unter: <http://www.wilhelm-bs.de>

Kontakt bitte über E-Mail: [hartmut@wilhelm-bs.de](mailto:hartmut@wilhelm-bs.de)

Ihr Hartmut Wilhelm

Frühjahr 2009

Anmerkung: Wünschen Sie die CD mit den Themenbildern, melden Sie sich bitte bei mir per Mail.

Die Kosten: 5€ einschl. Versandanteil, also fast geschenkt

## Menü - Anpassen- Tipps und Tricks

Im Menü *Anordnen* befinden sich die wirkungsvollsten Filteroptionen zur Bearbeitung von Fotos. Dieser Menüpunkt ist in der oberen Menüleiste im Klappmenü *Bild* enthalten. Um Kontraste, Sättigung oder die Farbbalance eines Bildes zu bearbeiten, sind immer mehrere Klicks fällig, um an den benötigten Filter zu kommen.

Legen Sie das Anpassen-Menü direkt in die *Menüleiste*, so entfällt ein Mausklick, die Sucherei hat ein Ende. Die Corel-Suite hält hierfür ein aufwendiges Menü vor.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

Über *Extras>Optionen* erhalten Sie die Möglichkeit des Anpassens der Menüleisten. Nach dem Öffnen zeigt sich ein Menü-Baum wie im Explorer. Öffnen Sie den *Arbeitsbereich* und wählen *Anpassen>Befehle*. Es erscheint rechts das Doppeloptionsfeld *Befehle* für Befehle und *Menüs*. Unter Befehle öffnen Sie das Listenfeld *Bild*. Aus der unteren Auflistung entnehmen Sie mit der Maus das Icon *Anpassen* und ziehen es an die Wunschstelle in der oberen Menüleiste. Beim Überfahren bildet sich ein großer cursorähnlicher Balken, der zur Platzierungshilfe eingeblendet wird.

Weiterhin können Sie im Klappmenü Änderungen vornehmen. Sie können Filter hinzufügen oder entfernen. Hierzu erfassen Sie den Filterbefehl mit der Maus und lassen ihn außerhalb des Rahmens fallen, oder Sie ziehen einen neuen Filter in das Klappmenü hinein. Die Sortierung der Filter erfolgt nach dem gleichen Schema.

Sie können nach Abschluss dieser Maßnahme im *Arbeitsbereich*<sup>1</sup> einen neuen verfügbaren Arbeitsbereich anlegen. Über *Neu* geben Sie im Eingabefeld einen Namen ein. *Basis für den neuen Arbeitsbereich* sollte (Standard) „\_default“ sein. Sie können die Aktion mit Bemerkungen belegen und mit OK bestätigen. Auf diese Art können Menüleisten, Icons und viele Einstellungen individuell für jeden Benutzer eingerichtet werden.

*Arbeitsbereich*<sup>1</sup>): Der Arbeitsbereich ist die Einstellung von Tastenbelegungen und die Zusammenstellung von Symbol- und Menüleisten. Jeder User kann sich an einem Rechner einen eigenen, persönlichen Arbeitsbereich (Shortcuts für Tasten) anlegen, den man nach jedem Programmaufruf individuell aufrufen kann. So können mehrere Personen, mit unterschiedlichen Aufgaben am PC in der Arbeit an Corel Photopaint oder auch für Corel Draw mit ihren Tasteneinstellungen arbeiten.

Ein Arbeitsbereich kann zwischen den Corel Paint –Versionen 10 & 11 importiert und exportiert werden. Version 12 hat ein eigenes Format, das nicht abwärtskompatibel ist. Mausklick rechts in freie Stelle der Menüleiste, dann Anpassen anklicken ... ☞

## Altes Farb-Foto anpassen

Ein Farbfoto ist über die Jahre hinweg farbstichig geworden, da die Farbkuppler im Fotopapier nicht stabil sind. Grün und Blau sind teilweise verblasst.

Die Kamera wurde beim Fotografieren schief gehalten. Stürzende Linien sind ebenfalls enthalten. Diese Mängel sollen weitestgehend beseitigt werden.


Öffnen: Body1.jpg

Als Erstes wird das Foto entzerrt.

Gesamtes Bild markieren (Strg +Shift +A)

Objekt aus Maske bilden.

Original-Ebene –Hintergrund- „Auge ausschalten“

Verzerrmodus aufrufen  (Eckanfasser sind aktiv - zweimal in das Foto klicken.

Obere rechte Ecke nach INNEN und oben schieben. Zuweisen



Foto nun senkrecht stauchen - Oberen mittleren Anfasser nach unten schieben, bis Person anatomisch richtig dargestellt wird.

Mit dem *Hilfsmittel Schnittbereich Geraderichten* das Foto rechtwinklig zuschneiden.

Die Farbwerte zeigen deutlich, dass Magenta (Grün fehlt) und Gelb (Blau fehlt) im Bild dominieren.

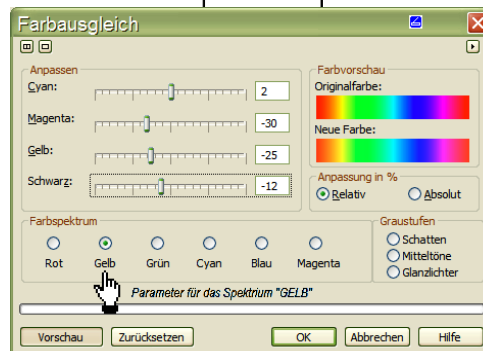
Mit Einstellungen am PC erreicht man zwar nicht die Originalfarben zurück, die auch damals im Bild noch nicht der Natur entsprachen, dennoch wird hier ein Foto der 60er Jahre wieder ansehbar.



Der Farbausgleich ist 3x mit diesen Werten anzuwenden.

### Bildoptimierung

automatischer Ausgleich	Sättigung erhöhen		Kontrast erhöhen		Schärfe	
	Sättigung	Wert	Hell./Kontr./ Intensität.	Wert	Unschärfemaske	Wert
... geht voraus	Farbton	10	Helligkeit	0	Prozent	100
	Sättigung	5	Kontrast	6	Radius	1
	Helligkeit	0	Intensität	0	Grenzwert	0



### Farbausgleich (Einstellung nur für dieses Bild)

Farbspektrum	Cyan	Magenta	Gelb	Schwarz
ROT	0	-5	-5	5
GELB	2	-30	-25	12
MAGENTA	0	-50	-50	0

## Richtig Ausleuchten mit Transparenzmaske

Ein Blitzlicht-Foto ist durch geringe Raumhelligkeit und schwacher Blitzlicht-Leuchtkraft ungleichmäßig ausgeleuchtet. Das Foto soll mit einem Transparenzverlauf zu gleichmäßiger Helligkeit aufgebessert werden.

Gesellschaftsfoto

Öffne: Gesellschaft.jpg

Hintergrund duplizieren = Objekt 1 (Strg +D) oder (Strg + Umsch. +A).

### Objekt 1:

Kontrastverbesserung vornehmen. *Anpassen/Kontrastverbesserung.*

Die Regelung des Ebenenausgleichs im Histogramm ergibt keinen gewünschten Erfolg.

Setzen Sie den Gammawert auf 2,8. Das Bild wird hierdurch im Hintergrund stark aufgehellt, das der Eindruck entsteht, dass er richtig belichtet sei. Der Vordergrund wird wunschgemäß überbelichtet dargestellt.

Hintergrund duplizieren = Objekt 2 (Strg +D) oder (Strg + Umsch. +A)

= Objekt: 2 Als oberste Ebene an-

ordnen!

### Objekt 2:

*Hilfsmittel Objekttransparenz* (1) aufrufen, um einen Ausgleich für den überbelichteten Vordergrund zu schaffen.

Aktion: Werkzeug vom vorderen Kerzenhalter bis zum hinteren Kerzenhalter parallel zur Tischkante aufziehen. (In der Eigenschaftsleiste stellt sich der lineare Transparenzmodus automatisch ein). Einstellung probieren, bis kein Helligkeitsunterschied mehr zu erkennen ist.

Einen ähnlichen Helligkeitseffekt erzielen Sie auch mit dem *Filter Tonkurve*

Sollte das Foto noch weiter nachbesserungswürdig sein, so aktivieren Sie Objekt 1 und verschieben den Gammawert, bis zum gewünschten Ergebnis.

Ebenen Kombinieren und eine Unscharfmaske auflegen.

**TIPP:** Um das erzielte Ergebnis zu begutachten, wird das Objekt 2 markiert und am Objekt 1 das Auge abwechselnd an-/abgeschaltet. Schalten Sie den Hintergrund ab, ist der Transparenzverlauf zu erkennen.

Um den Weitwinkelleffekt (Schiefe Senkrechte) zu beheben, nehmen Sie das Bild in die Zwischenablage und fügen es auf einer größeren Seite wieder ein. Rufen den Verzerrmodus auf (3x ins Bild klicken) und nehmen den linken oberen Doppelpfeil-Anfasser auf und ziehen ihn leicht nach innen und oben rechts, bis die linke Fensterlaibung senkrecht steht. Kombination mit Hintergrund, dann noch etwas Farbbalance. Anschließend beschneiden Sie das nun perfekte Bild. ☞



## Schwache Blitzleistung durch Filtereinsatz ausgleichen

Ein Blitzlicht-Foto ist durch geringe Raumhelligkeit und schwacher Blitzlicht-Leuchtkraft ungleichmäßig ausgeleuchtet. Das Foto soll aufgehellt und der Kontrast verbessert werden

Öffne: Walzer.jpg

Hintergrund duplizieren (Strg +D) oder (Strg + Umsch. +A)

A) Eine Möglichkeit

Kontrastverbesserung vornehmen. *Anpassen > Kontrastverbesserung*

Beschneidungswert: WEISS auf 185 stellen

Gammawert auf 1,5 stellen, mit OK bestätigen.

Das Bild wird heller.

Kontrast auf +10 erhöhen

Intensität um -5 verringern, bei den Einstellungsarbeiten ist darauf zu achten, dass die Zeichnung im Brautkleid nicht verloren geht.



B) Eine andere Einstellmöglichkeit

Tonkurve aufrufen (*Anpassen > Tonkurve*)

Kurvenstil: Lineal

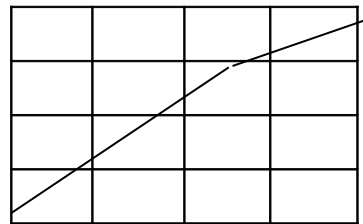
Einstellung: X=180, Y= 140

Kontrast anpassen

Helligkeit: +28

Kontrast: +45

Intensität: -10



Hierbei ist es möglich die Tiefen in dem schwarzen Anzugs kenntlich zu machen. ☹



## Helle und dunkle Flächen anpassen

Bei Bildern mit extremen Helligkeitsunterschieden können leicht einzelne Bildbereiche ausreißen, also zu hell oder zu dunkel wirken. Dies lässt sich mit einer Licht- bzw. Schattenmaske korrigieren.

### Helligkeit abdunkeln

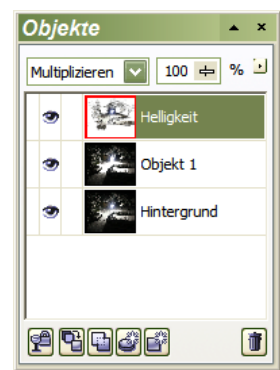
Öffnen: Winterschneegarten.jpg

Um in dieser Aufnahme einer nächtlichen Schneelandschaft mehr Zeichnung zu erhalten, wird eine Selektion mit der *Farbmaste* (Maske>Farbmaste) vorgenommen. Klicken Sie dabei mit der Aufnahme pipette einmal in eine weiße Fläche, die gerade noch Zeichnung aufweist, aktivieren das Vorschauauge und lassen sich das Auswahlresultat anzeigen. Der ausgewählte Bereich bleibt weiß, der Rest ist rot mit der Farbmastierung überdeckt.

Versehen Sie die *Maskenauswahl* mit einem weichen Rand von 10 Pixeln, mit einem Randverlauf in Richtung: Mitte.

Erstellen Sie ein *Objekt aus Maske*. Nennen Sie diese Ebene: Helligkeit

Diese neue Ebene wird auf den *Verrechnungsmodus Multiplizieren* gesetzt. Reduzieren Sie die Deckkraft auf 50-75 %, es dürfen keine Lichthöfe entstehen. Entstehen Lichthöfe und lassen sich nicht beseitigen, löschen Sie die Ebene und wiederholen die Maskenauswahl und erhöhen den Maskenrandverlauf um 5-8 Pixel oder wählen einen anderen Randverlauf.

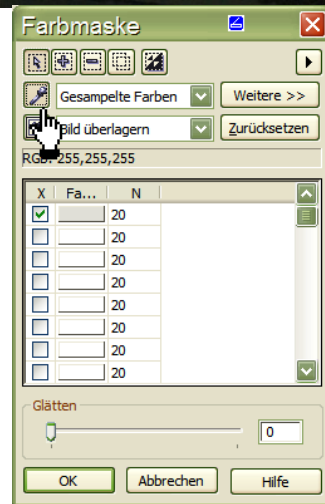


Im zweiten Gang, soll der dunkle Teil des Bildes aufgehellt werden.

Wählen Sie wieder über *Farbmaste* den hellen Bereich aus und invertieren diesen.

Auch hier vergeben Sie einen weichen Rand. Sehr weich! Mindestens 30 Pixel.

Über die Tonkurve heben Sie, im logarithmischen Kurvenstil, die Helligkeit im oberen Quadranten leicht an. ☘



### Tiefe Schatten aufhellen

In diesem Bild sollen nicht nur die Lichter, sondern auch die Schattenbereiche im Garten mehr Zeichnung erhalten. Hier sind über die Farbmaste die dunklen Bildteile zu selektieren.

Selektieren die Schatten mit der Farbmasten-Pipette (*Maste>Farbmaste*). Randverlauf 10 Pixel, Durchschnitt.

Erstellen Sie ein *Objekt aus Maske*.

Den Verrechnungsmodus stellen Sie auf *Bildschirm* (Photoshop: Negativ multiplizieren) oder *Hinzufügen* (Photoshop: Ausschluss).



Sollten Sie keine zufrieden stellenden Ergebnisse erzielen, so stellen Sie den Verrechnungsmodus auf *Normal* zurück und öffnen den Filter ...

*Tonkurve*. Auch hier heben Sie die Kurve im logarithmischen Kurvenstil leicht an und beobachten die Veränderung.

Speichern Sie das Bild im Corel Photopaint-Dateiformat „CPT“, werden alle Ebenen gespeichert und können nach einem erneuten Laden, verändert oder widerrufen werden.

## Rahmen um ein Bild erstellen

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

Öffne: Geschenke auspacken.jpg

Bilddoptimierung vornehmen – automatischer Ausgleich

Kontrollpunkt setzen.

Bild nicht duplizieren! 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 Festplatte 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. In den älteren Programmversionen läuft dieser Filter einwandfrei.

Service Pack 1 und 2 der Version 10, behebt den Fehler. ☹





## Vignette um eine Bildauswahl legen

Vignetten sind um Porträts von Personen beliebte Ränder zur Eingrenzung in Bilderrahmen

Öffne: Mimi mit Hut.cpt (Porträts eignen sich gut)

1) Hintergrund duplizieren (Strg&A und Objekt auf Maske)

2) Maskenverlaufsbreite auf 0 Pixel stellen.

Hilfsmittel *Ellipsen-Maske* (J) aufziehen,

Mit dem Maskenschieber auf Größe und Position schieben und „Zuweisen“.

Maskenverlauf einstellen. *Maske/ Form/Verlauf*,  
Verlaufmaskenbreite: 100, je nach Bildgröße, Anti-Alias

Maskenüberlagerung aktivieren (*Maske>Maskenüberlagerung* - Alt&M)

Kontrollpunkt setzen (Bearbeiten / Kontrollpunkt setzen).

Maske invertieren (Strg&Umschalt&I)

Aktuelle Farbfüllung auf Weiß setzen (Rechtsklick in Farbpalette).

Hintergrund farbig füllen mit: Farbeimer (F) – Weiß

Rand färbt sich weiß, wobei der Innenrand sehr weich bis zur völligen Transparenz ausläuft. Das Motiv ist hiermit dezent freigestellt.

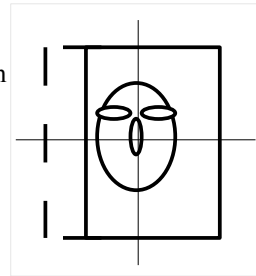
### Tipp

Sollte Ihr Hauptmotiv nicht genau in der Mitte sitzen, passen Sie die Seitengröße so an, dass das Motiv mittig sitzt. (Die Seitengröße kann auch später noch angepasst werden)

Um die Bildmotiv-Mitte zu ermitteln, Blenden Sie die Lineale ein (Strg&R) und ziehen aus den Linealen je eine horizontale und vertikale - Hilfslinie in die Bildmitte. Das Motiv richten Sie am Fadenkreuz aus und vergrößern hiernach entsprechend die Seitengröße.

Nach Fertigstellung beschneiden Sie das Bild, allg. Seitengröße-Regel 2:3 - passt in jeden Bilderrahmen.

Sollten Bildstörungen im Bildrand vorh. sein, so können diese mit dem Pinsel übermalt werden.



### Variante individuell

Umfahren Sie das Motiv mit der Freihandmaske nach eigenen Wünschen, wobei auch wieder eine große Verlaubbreite und Anti-Alias gewählt wird.

Die Vorgehensweise ist wie vor beschrieben.

Das Ergebnis erweist sich hier als ausgesprochen individuell.

### Variante Paint 9/10

Öffnen Sie Ihr Bild

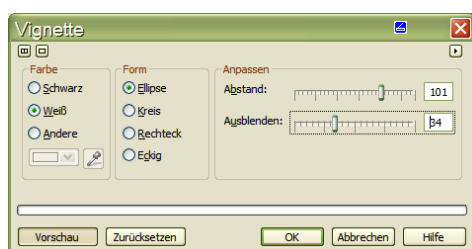
Wählen Sie aus dem Menü: Effekte – Kreativ – Vignette... Einstellung empfohlen: 8/100

Oval-Maske wird automatisch gesetzt.

Weitere Maskenformen sind möglich, genauso wie Füllfarben.

Maskengrößen können nicht beeinflusst werden.

(Dieses Ergebnis ist in vielen Fällen nicht überzeugend).



Auf geht's: Haben Sie alte Bilder, die Sie zu neuem Glanz erwecken wollen? ☘

## Büttenrand für ein nostalgisches Foto erstellen

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).

Der Hintergrund und Objekt 1 können gelöscht werden.

Die Vorarbeiten sind abgeschlossen. Gegebenfalls Datei speichern.

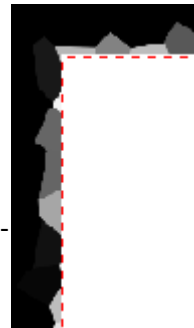


Abb. 1 Kristall. Rand



Abb. 2 Fertige Bütten

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

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

Stark hervorstechende 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 Papierecke aufziehen, (Nicht so ungeduldig, es braucht Zeit zum rechnen!)

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

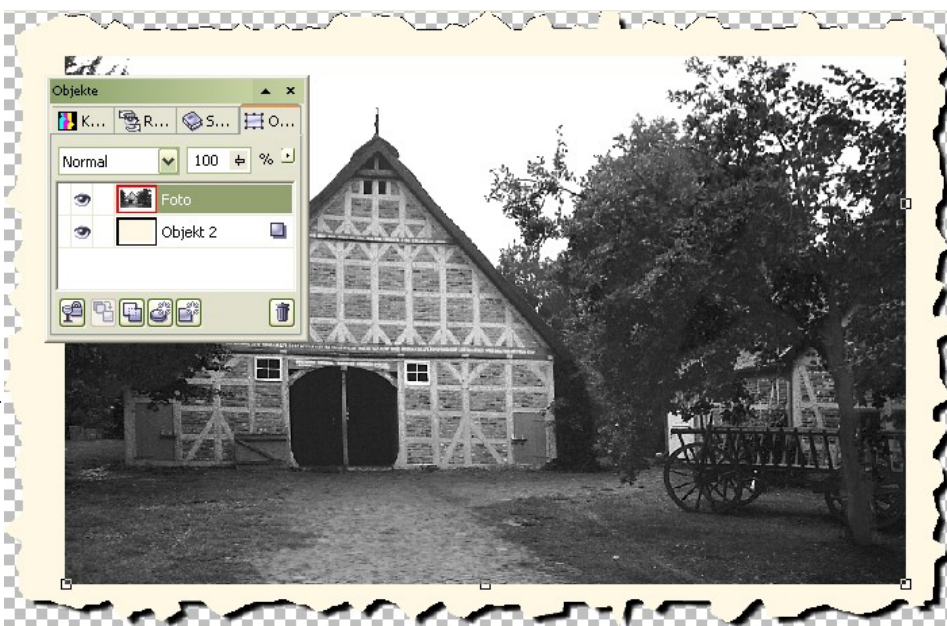
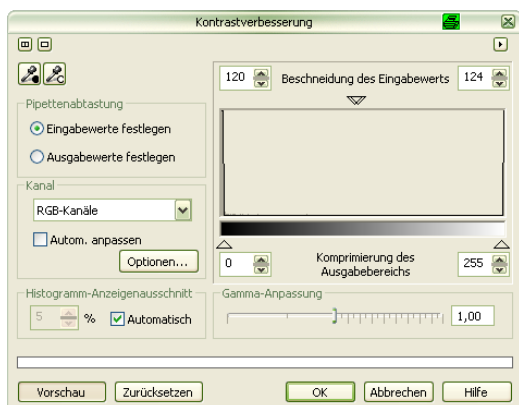
**Objekt 3=Schatten** (Schwarz im Andockfenster), ordnet sich unterhalb an! ... kann frei verschoben werden.

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.



## Objekttransparenz-Überblendungen

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



Öffne: blüte.jpg

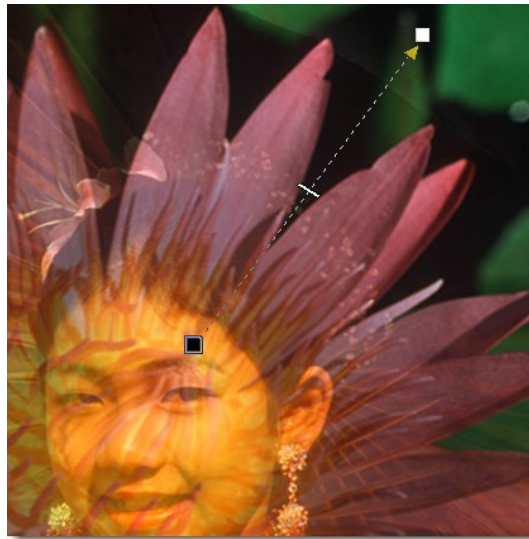
Importiere: thai.jpg

Das „Thai-Bild“ (Ebene: Kopf) wird in der Ebenen-Hierarchie oben angeordnet. Um es richtig zu platzieren - im *Verrechnungsmodus Normal* auf 50% stellen und ausrichten. Verrechnung wieder zurücknehmen.

Nun wird das *Hilfsmittel Objekttransparenzwerkzeug* aus der linken Werkzeugleiste aufgerufen, -li-



near- stellt sich automatisch ein, sobald der Fadenkreuz-Cursor angesetzt und bewegt wird.

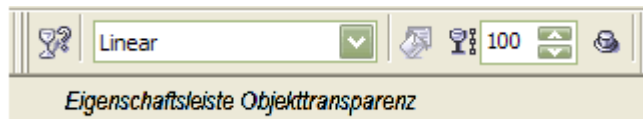


Ebene Kopf: Das Transparenz-Werkzeug *wiederholt* in Sektoren um das Gesicht herum anwenden. Immer vom Gesichtsrand nach außen ansetzen. Transparenz nach Wunsch einstellen. Vorgang um das gesamte Gesicht strahlenförmig fortsetzen, um die gewünschte Transparenz zu erzielen

**Photopaint 10:** Wichtig: Das Symbol „ursprüngliche Transparenz verwenden“ muss in der Eigenschaftsleiste gedrückt sein. Nach jedem Vorgang „Zuweisen“

**Photopaint 11-12:** Hier ist nach jedem Transparenz-Vorgang die Eingabetaste zu betätigen. Das Werkzeug bleibt aktiv bis das *Hilfsmittel Objektauswahl* in der Werkzeugleiste angeklickt wird.

Das Gesicht weist eine starke Farbsättigung auf, 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

⌘



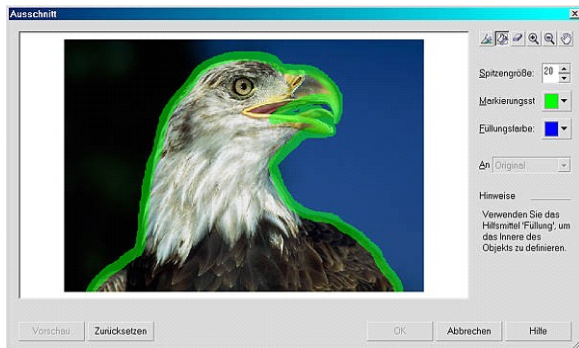
## Ausschnitt / Freistellen

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 freizustellende 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 freizustellende Innenbereich 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 ein entsprechender Spitzendurchmesser zu wählen. Dann dauert die Bearbeitungszeit natürlich auch mal etwas länger!



Vor dem Aufruf der *Ausschnitt-Dialogbox* ist vom Hintergrund ein Duplikat anzulegen, auf dem die Freistellung vollzogen wird. Wenn Sie das nicht machen, geht Ihnen die Originaldatei in dieser Sitzung verloren.

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

Die Farbe des Markierungsstifts wenn Sie z.B. Teile eines grünen Busches isolieren wollen, erkennen Sie den standard- seltens Sie die Markierungsfarbe in



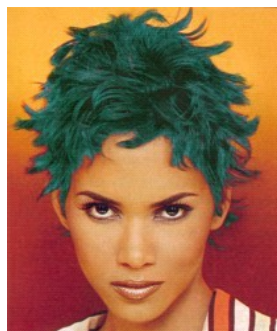
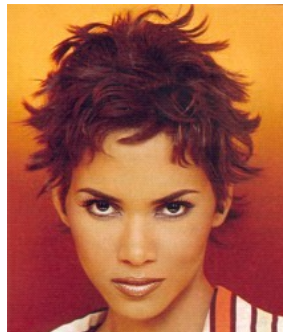
das freigestellte Objekt.

tes lässt sich ändern. Denn nen Busches isolieren wollen, grünen Stift nicht mehr. Wech- die Gegenfarbe (hier ROT). forderlich und signalisiert dem

Die Füllfarbe muss nicht geändert werden, denn die ist nur für die Konturberechnung er- Programm, das Sie die gefärbte Fläche freigestellt haben möchten.

**Aufgabe:** Öffnen Sie das *Bild Haarschnitt* und wenden das *Hilfsmittel Ausschnitt* an, dass der Hintergrund völlig ausgeschlossen wird. Färben Sie die Haare nach eigenen Wünschen ein.

- Verwehte Haare mit *dickem Spitzendurchmesser* markieren.
- Bildteile mit geringem Kanten-Kontrast werden mit *sehr kleinem Spitzendurchmesser* bearbeiten.



## Objekt mit Verlaufmaske und Filteranwendung

Ein Objekt soll eine Verlaufmaske erhalten, die eingefärbt werden soll. Verdeckte Gestaltungselemente sollen wieder sichtbar gemacht werden. In dieser Übung wird einem Gesicht eine so genannte „Räubermaske“ aufgelegt



Öffne: Lars Petersilie

\* Es wird vorausgesetzt, dass Sie immer Ihr Bild vorher farblich richtig stellen und alle erforderlichen Feinkorrekturen vornehmen. Farbbalance: +15 Rot, -15 Grün

Kopf mit dem *Hilfsmittel Beschneiden* (D) aus dem großen Bild auf die neue Größe zuschneiden.

Zuschnittgröße: Kopf mit Schulter.

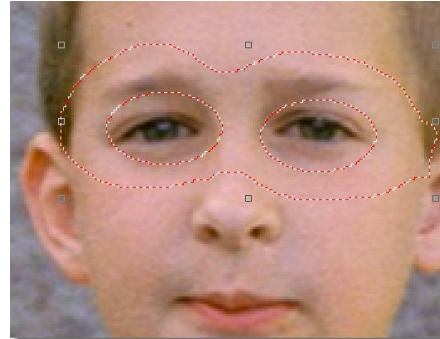
Kopf auf Bildschirmgröße zoomen.

\* Kontrollpunkt setzen.

\* Mit dem *Hilfsmittel Freihandmaske* umfahren Sie die Augenpartie in Form einer so genannten *Zorro- oder Waschbärmaske*. Verlaufmaskenbreite: 0 in der Eigenschaftsleiste.

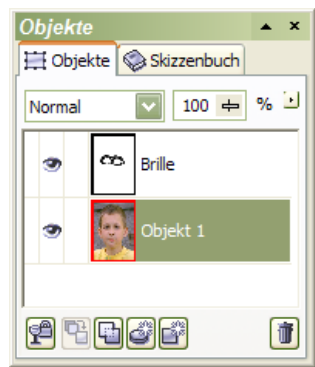
\* Im nächsten Schritt stellen Sie den Maskenmodus aus „Subtraktiv“ und wechseln zum *Hilfsmittel Ellipsenmaske*.

Ziehen Sie für die Augen zwei ovale Löcher in die bestehende Maske.



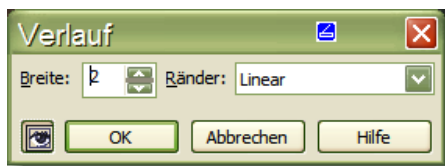
Er-

stellen Sie ein *Objekt aus Maske* Objekt 2 = Brille.



Füllen Sie die Maskenform mit dem Farbeimer der Farbe: Schwarz.

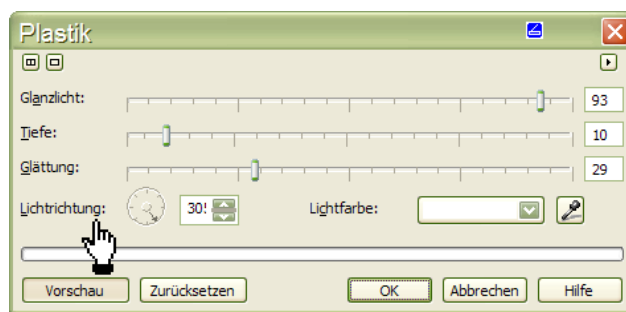
Das Maskenobjekt erhält nun einen Objekt-Randverlauf (*Objekt>Verlauf*) von 2-4, damit die Maske nicht wie ausgeschnitten aussieht.



Wenden Sie einen Effekt *zwei mal* an:

Füllmuster>Plastik: 75-95/10/30, oder nach eigenen Wünsche

Als Erstes: Lichtrichtung von unten 135° und ein zweites mal Licht von oben 315°. Lichtfarbe: Weiß. So erhalten Sie eine sehr plastische Räubermaske



Filter *zwei mal* in gegen gesetzten Lichtrichtungen anwenden

Das ist eine Möglichkeit zur Anwendung einer Objekt-Maskenanwendung. Ihrer Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt. ☘

## 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 Ausschneide* verwendet werden. Hiermit effektivsten ein Objekt frei zu stellen.

\* Empfehlung: Sie sollten vor der Ausschneideaktion ein Ebenenkopie erstellen, auf *schnitt* angewendet wird.

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

Das Bild *Lars Petersilie* kann nun geschlossen werden.

ist am schnellsten und effektivsten ein Objekt frei zu stellen. Hiermit der *Hilfsmittel Ausschneide*

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 Unschärfemaske zu schärfen.

Der kleine Kobold im Blumentopf ist so harmonisch eingefügt.☞



## Bildmontage in einen TV-Bildschirm

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 unangestastet.

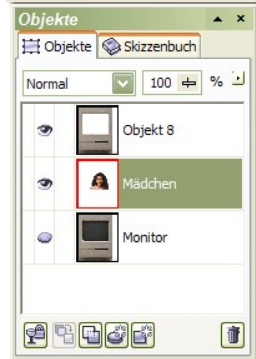
Die Monitor-Datei wird in voller Größe importiert, Ebenenname = MONITOR

Mit dem Hilfsmittel Zauberstab (Farbähnlichkeit +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.

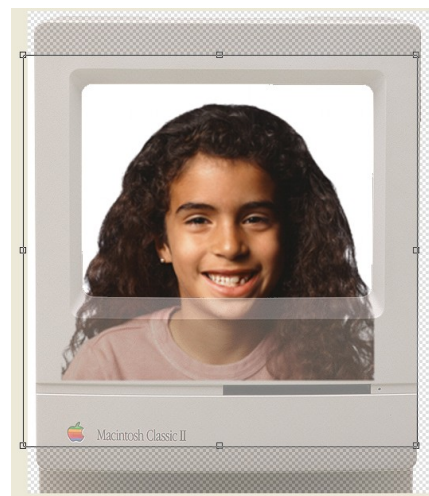
Vergrößern Sie den Bereich um das Kinn bildschirmfüllend.

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 ...☞



## Wolken in Maskenauswahl einfügen I

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

Öffnen: Atrium & Wolken 0002 oder ähnlich

Wolken: Übernehmen Sie den Wolkenhimmel in die Zwischenablage und löschen die Ebene Wolken.

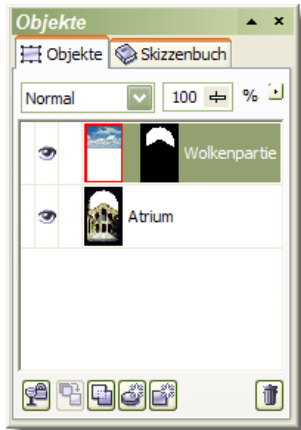
Atrium: Bilder mit wolkenlosem Himmel sind gut geeignet, in dem eine Wolkenpartie eingesetzt werden kann.

Erstellen Sie eine *Maskenauswahl auf den freien 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 zweiten 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.

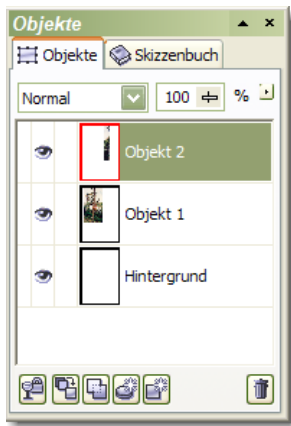




## Wolken in Maskenauswahl einfügen II

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

Außerdem: Das Dia wurde im Entwicklungslabor zerstückelt und soll wieder zusammengefügt werden



- Öffnen: Einen Wolkenhimmel nach Wahl öffnen und in der Zwischenablage ablegen. Ebene Wolkenhimmel, kann nun wieder geschlossen werden.
- Öffnen: Leere Datei A4
- Importiere: Nusspflücker.cpt & Nusspflücker schmal.cpt, in Originalgröße importieren.
- Oder, beide Bildteile aus dem Skizzenbuch auf die leere Seite ziehen.

Das Bild wurde bei der Entwicklung zerschnitten. Fügen Sie die beiden Bildteile übergangslos zusammen.



Bildteile durch Objekttransparenz-Übergang (*Hilfsmittel Objekttransparenz (1)*) zusammenfügen.



Bildteile Kombinieren: Miteinander.

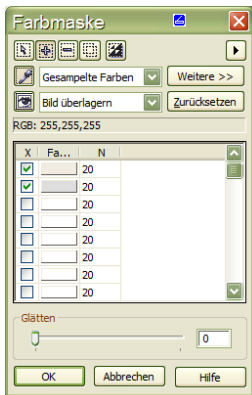
Bild auf Hintergrund senkrecht drehen, (Lineale einblenden, Hilfslinie für Horizont aufziehen), fehlende Bildteile durch Klonen einbessern und auf Größe zuschneiden.

*Bildteile jetzt mit dem Hintergrund Kombinieren.* Das Bild hat nun wieder seine Originalgröße erhalten.

*Hilfsmittel Farbmaske* : Auswahlmaske auf Himmel für die einzufügenden Wolken erstellen.

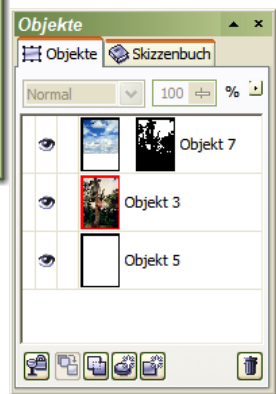
Maskenverlauf: Außen, 2-3 Pixel einstellen, so entstehen keine weißen Randbereiche

nach dem Einfügen der Wolkenpartie. Wie weiße Ränder an Auswahlkanten verbessert werden können, siehe unten.



Wolken aus der Zwischenablage *IN AUSWAHL* (Strg & Umschalt & V) einfügen.

Wolkenpartie passend skalieren, in Position schieben und zuweisen. Im Ebenen-Manager entsteht: die Ebenenzeile: Objekt 4, sie 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) zu belegen, um Artefakte zu kaschieren.

Die Wolken sind im Hintergrund verschiebbar, sodass der beste Wolkenausschnitt gewählt werden kann.



**TIPP:** Filigrane Bildteile, wie Blatt- und Astwerk, sollten mit hellen Wolkenpartien hinterlegt werden. Das vermeidet hässliche weiße Ränder um das Ast- und Blattwerk. Siehe auch: „Ränder an Markenübergängen“ ☞

## Fotomontage - Bühnenshow

Es soll aus zwei bereits freigestellten Motiven eine Einheit montiert werden, das Bild soll einen Hinter- und Vordergrund beinhalten. Die Personen erhalten einen durch Scheinwerfer erzeugten Schatten. Die Vorführung findet auf einer Theaterbühne statt. Bei der Auswahl der Motive ist dabei zu beachten, dass der Aufnahmewinkel und die Beleuchtung zur geplanten Montage passen.

Legen Sie eine leere A4 Seite an.

Importieren Sie zwei Dateien in Originalgröße.

Import: Der Träger.cpt , Import: Das Medium.cpt,

Das Mädchen soll auf die ausgestreckte Hand des Jungen platziert werden. Das Medium auf die Hand setzen, größtmäßig skalieren.

Beide Objekte miteinander *kombinieren*, Ebene = Personen



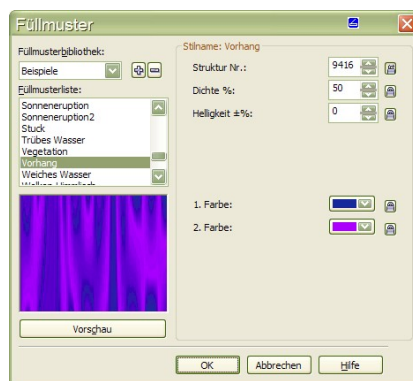
Ändern Sie die Seitengröße in: ~13x18 cm, ordnen Sie die Personen in der Bildmitte an.

Legen Sie ein *Neues Objekt* an (leere Seite, Symbol im Andockfenster) = Vorhang.

Das *Hilfsmittel Farbeimer* füllt die Ebene mit dem Füllmuster: *Vorhang* ...

*Füllmuster*-Beispiele/Vorhang. Helligkeit auf ca. 20 % anheben, Vorhangfarbe auf Dunkelmarineblau setzen.

Die Vorhang-Ebene verdeckt die Personen, daher ist diese Ebene im Ebenenmanager eine Stufe tiefer anzuordnen.



Mittels *Rechteckmaskenwerkzeug*

wird im unteren Drittel der Vorhangebene eine weitere Maske über die gesamte Bildbreite aufgezogen. Ansatz etwas unterhalb des T-Shirts.

Das Hilfsmittel Maskenpinsel Ø~140, aufnehmen, auf Additiv stellen und am oberen Rand der Maske eine Wellenlinie zeichnen, die dem Vorhangfaltenwurf folgt.

Maskenverlauf einstellen: Breite 20-25, Richtung: Außen

*Objekt aus Maske* erstellen.

Dieses Objekt mit einer Bitmap-Füllung versehen. Ein Holzmuster für die Bühnenbretter.

Weisen Sie jetzt der Personengruppe einen *interaktiven Schatten* zuweisen.

Schatten angepasst in Richtung oben links anordnen.

Zuweisen durch Klick auf Objektauswahl

Rechtsklick in die Schattenebene - *Kontext* – *Hinterlegter Schatten*>*Schatten teilen*. Der Schatten wird vom Objekt gelöst und wird eigenständig. Er kann somit weiter bearbeitet werden.

Den Schatten bis zur Kniehöhe entfernen. Auf „Neuer Ebene“ mit Malfarbe Schwarz die Beine auf das Parkett malen und durch Deckungskraft-Reduzierung anpassen. So wird der Schattenwurf optisch richtig dargestellt

Das Bild besteht jetzt aus sechs Ebenen. ☘

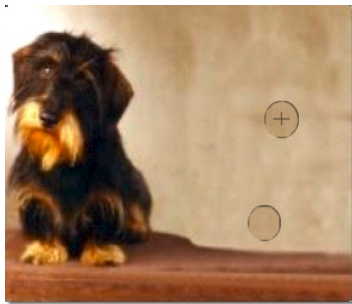


## Bildvergrößerung durch Klonen vornehmen

Wenn Sie ein neues Objekt in einem Bild einfügen möchten, obwohl dafür kein Platz mehr vorhanden ist, dann müssen Sie das Primärbild für die Aufnahme verbreitern.

Sicherlich macht ein Fotograf schönere Bilder. Aber leider ist der alte Dackel schon im Auftraggeber seinen "Neuzugang" gerne mit dem verstorbenen Dackel gemeinsam auf ein Foto diese Idee.

Auf einem vorhandenem Foto soll noch der kleine Dackel-Kollege eingefügt werden, die Frage ist



Durch Klonen Bildfläche vergrößern

Öffnen Sie Ihre Datei (den Dackel) und duplizieren das Objekt verbreitern Sie die Seitenbreite auf die doppelte Breite. Die nebensächlich. Nun ist aber auf dem Hintergrund noch immer der Löschen Sie den Hintergrunddackel, indem Sie den Hintergrund weiß einfärben.

Alternativ: Öffnen Sie eine neue Datei und geben einen doppelte Breite des Bildes hat. Das geht allerdings nur, wenn Sie die Breite des Originalbildes kennen. Dann fügen Sie das Bild als neues Objekt in die Datei ein und richten es am linken Rand aus.

Kombinieren Sie die beiden Ebenen zu Einer und wandeln den um (Andockfenster unten zweites Symbol von links).

Mit dem *Hilfsmittel Klonen* verbreitern Sie den schmalen Hintergrund

Ist der Hintergrund breit genug den kleinen Kerl aufzunehmen, skalieren ihn gegebenenfalls.

Sollte das Importmotiv noch in einem anderen Foto verankert sein, so *Freistellungswerkzeug* (Schere in der Menüleiste, nicht verwechseln freistellen.

Dazu sind jedoch einige weitere Arbeitsschritte erforderlich.

So geht's: Datei öffnen :: Objekt duplizieren :: Freistellungs-Dialogbox aufrufen :: Motiv mit dem Stift markieren :: Mit Füllfarbe einfärben :: Mit OK freistellen lassen :: Freigestelltes Motiv (kleiner Dackel) über die Zwischenablage in die bereits geöffnete Hauptdatei einfügen :: Dackel anordnen :: farblich und technisch abgleichen :: Das Bild mit dem *Hilfsmittel Beschnittwerkzeug* auf gewünscht Größe zurückschneiden :: Speichern und Drucken :: fertig.



Hundehimmel und da mein haben wollte, kam ich auf

nur, wohin?

=> Objekt1. Im Menü Bild exakte Breite ist im Moment Dackel fest verwachsen. mit dem Hilfsmittel Füllfarbe

Seitenbreite ein, die circa die Hintergrund zu einem Objekt



Hintergrund zu einem Objekt

auf den weißen Grund.

*importieren* Sie diesen und

können Sie es mit dem mit der Maskenschere)



## 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  $\varnothing$  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.☹



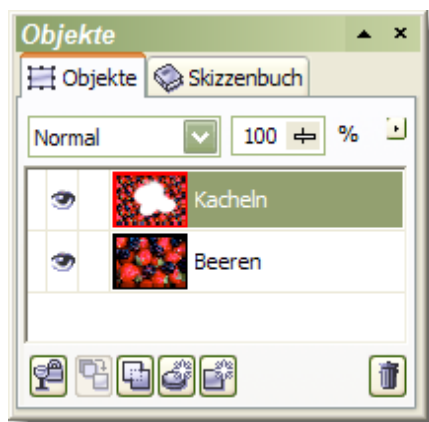
Gaußsche Unschärfe



Wirbel



Kacheln



## Text / Objekt mit Bild füllen

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

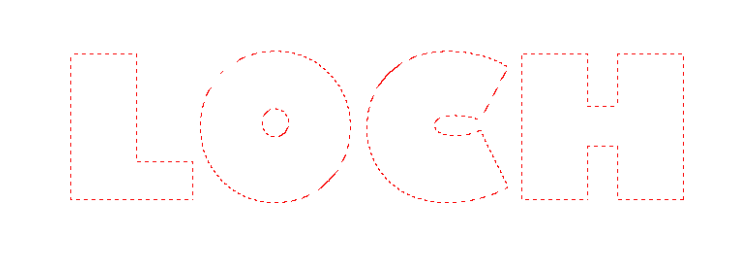
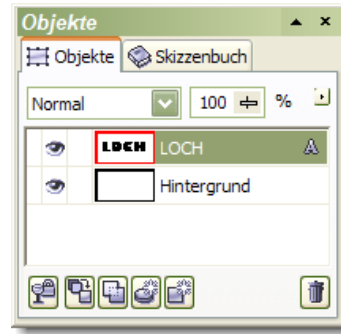
Datei Neu, Seitenfarbe: Weiß, Größe 20x10 cm

Große, fette Schrifttyp wählen.

Text eingeben (Schrifthöhe 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 auswählen.

Text löschen, die Maske bleibt erhalten (Entf)



Text wird transparent. Es besteht nur noch der Maskierungsrahmen.

Textfüllung aus einer Bibliothek aussuchen ...



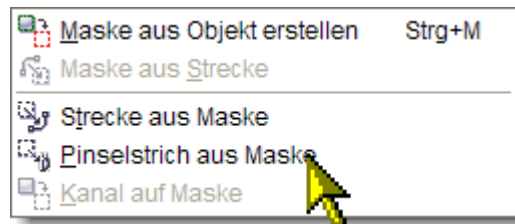
Mit dem *Hilfsmittel Füllfarbe* (Farbeimer) werden die Buchstaben einzeln befüllt.

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

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

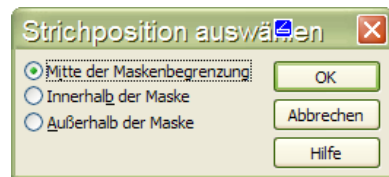
TIPP: Die Textränder werden mit einer Linie umgeben, damit die Steine nicht heraus fallen können.

Dazu benutzen Sie ein wenig bekanntes Maskenwerkzeug: „Pinsel 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 : Pinsel aus Maske, bestimmen Sie die Strichposition.



So könnte der fertige Text mit hinterlegtem Schatten aussehen.

Variante: Siehe Workshop Seite 22 , Schriftzug mit Mustereinblendung“ ☘



## 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 Format zu wählen (300 dpi).

Bild duplizieren, Ebenenname: TOR, Triumphbogen entzerren, oben breiter 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 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 Anfassers 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 Dokuments*).

Erstellen Sie von der Ebene Paris eine *Maske aus Objekt*, durch Klick in die untere Symbolleiste des Andockfensters, bzw. auf das entsprechende



Symbol in Ihrer Symbolleiste

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.

Im Ebenenmanager Objekte, ist in der Statusleiste das Symbol *Objekt aus Maske* aktiv (Version 9-10), klicken Sie es an. Es entsteht ein neues 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 im Ebenenmanager an die oberste Stelle 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* geben Sie dem Text eine weitere Veränderung ein.

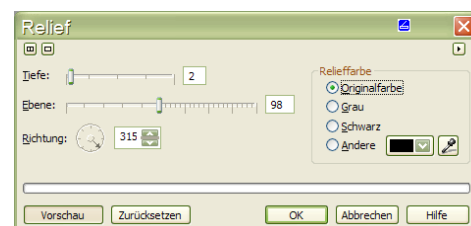
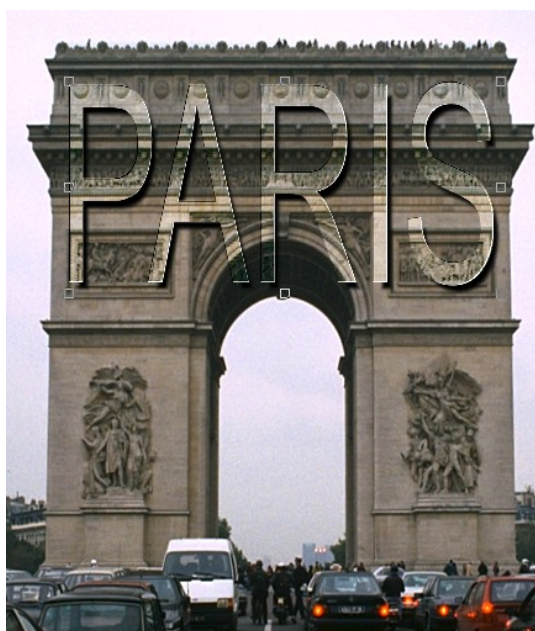
Tiefe:2, Ebene: 100, Richtung: 310°, Originalfarbe

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 Verlauffrichtung: Außen, Verlauf des Schattens: Flach, Schattenfarbe: Schwarz

Speichern, Drucken und ins Album kleben, das war' s. ☘



## Schriftkanten, -Ränder größenmäßig verändern

Gehen wir davon aus, dass Sie einen Schriftzug mit einem farbigen Rand nach außen versehen wollen. Zu Beginn wählen Sie den Fond, die Größe, Farbe oder Füllung und Schriftschnitt für die Schrift aus. Schriften sollten bereits beim Schreiben annähernd die Endgröße haben. Wenn die Schrift später gedruckt werden soll, ist es ratsam eine Auflösung von 200DPI zu wählen. Größer skalierte Schriften neigen zur Unschärfe, was nicht gewünscht ist. Geben Sie Ihren Wunschttext ein ...

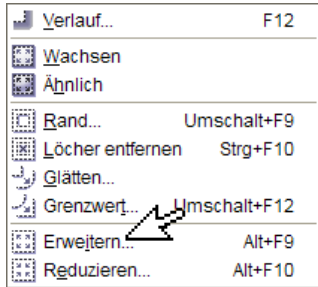
Neue Datei: 20x10 cm, Farbe: Weiß

**Text schreiben** und eine Füllung zuweisen, belegen Sie die Textebene mit einer Maske und öffnen die Füllfarbendialogbox (Doppelklick auf die Füllfarbe in der Hilfsmittelpalette), wählen dort Ihre Füllung.

Über *Bearbeiten* > *Füllung ...*, weisen Sie das Füllmuster zu

**Text-Objekt duplizieren** (Strg&D) => Objekt2

**Objekt 2** mit einer Makenauswahl belegen (Strg&M)

Maskenerweiterung: *Maske* > *Maskenumriss* > *Erweitern...*

*Erweiterungsabstand* im Dialogfeld eingeben, Wirkungskontrolle durch Vorschau, OK

Sperren Sie die *Objekttransparenz* und weisen die Farbe/Füllmuster über *Bearbeiten* > *Füllung* zu.

**Objekt 2** muss jetzt im Andockfenster eine Ebenen-Stufe tiefer angeordnet werden. Es ist ein ähnliches Ergebnis wie in Workshop auf Seite 21



Kombinieren Sie: *alle Objekte miteinander kombinieren*.



Sie können die Schrift mit Schatten belegen oder ausschneiden und in ein anderes Objekt einfügen oder *Speichern unter...* > *Nur markierte Objekte* <, so steht die Schrift jederzeit zur weiteren Verwendung bereit.

Die gleiche Vorgehensweise ist auf geometrische Objekte anzuwenden, Die Maskenerweiterung kann mehrmals wiederholt werden, um einen recht bunten Schriftzug zu erhalten.



## Aufmacher erstellen I

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

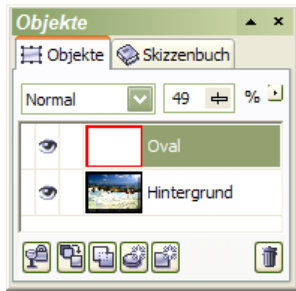
Fotoalbum

Öffnen: Pamukkale.jpg. Bildgröße und Auflösung wählen Sie nach Maßgabe.

Bild richtig stellen: Aufhellen, Abdunkeln, Ebenenausgleich, Unschärfmaske usw.

Oval-Maske über etwa  $\frac{2}{3}$  des Bildinhaltes aufziehen  
Maskenverlaufbreite 70 Pixel

Objekt aus Maske erstellen, Ebene mit *Farbe Weiß* füllen



Text eingeben, jede Zeile für sich, so ist ein Ausrichten leicht möglich

Text kombinieren

Maske auf Objekt legen

*Effekte > 3D > Der Boss*, anschließend *Füllmuster > Plastik*

Wählen Sie die *Schrifteinstellung selbst*  
Oval-Ebene im Andockfenster auswählen,



Probieren Sie auf dieser Ebene die Palette der Verrechnungsarten aus.

Gewählt: Zusammenführen/Verrechnen: *Hinter 100% Deckung*.

Wenn dieses Bild in ein Album geklebt werden soll, schneiden Sie es auf 10x15 cm mit einer Auflösung von 200 DPI zu. Drucken und ins Album kleben. ☞





## Aufmacher erstellen II

Ein Fotoalbum mit einem ansprechenden Empfangsbild, macht neugierig auf die folgenden Fotos. Es soll ein Hingucker erstellt werden.

Öffnen: Venedig

Finden finden: Venedig Text.cpt

Bild anpassen: Kontrastverbesserung – Gamma 1,4

Hilfsmittel > Ellipsenmaske (J) zieht Oval unter Brücke auf. Hilfsmittel Maskenänderung richtet die Maske nach Wunsch aus.

Verlauf: 70 Pixel, außen

Objekt aus Maske

Deckkraftregler 100%, Bildverrechnung: Hinzufügen, (Oval wird heller)

Text eingeben, eine geschmackvolle Schrift wählen,

Textfarbe = Malfarbe: Marineblau

jede Zeile für sich, so ist der Zeilenabstand frei wählbar.

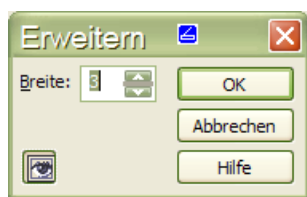
dreizeilig, zentriert untereinander.

Text und Oval, beides markieren.

Anordnen > Ausrichten und Verteilen, Ausrichten: Zentrier

**!Text-Ebene duplizieren**, diese mit Maskenauswahl belegen!

Maske auf Text-Ebene (Strg + M)



Menü/Maske > Maskenumriss > Erweitern Dialog aufrufen

Maskenfilter > „Erweitern“: 3 Pixel, Schrift erhält erweiterte Maske

Objekt aus Maske erstellen. Diese grüne Ebene im Andockfenster eine Zeile tiefer anordnen

Objekttransparenz für diese Ebene sperren, dann Bearbeiten > Füllen aufrufen, Farbe: Frühlingsgrün oder nach Wahl, OK

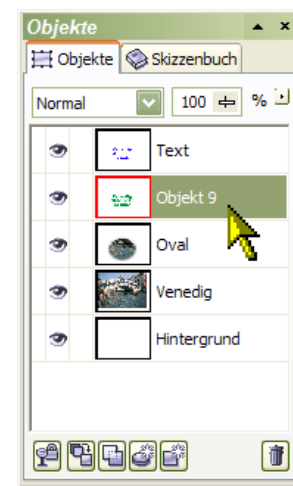
Effekte > Füllmuster auflegen: Plastik, Lichtrichtung: 230°, Lichtfarbe: Weiß

Kontrast und Helligkeit verstärkt den Effekt, (nur bei gefallen)

Mit der Skalierfunktion –Verzerren > Perspektive, Text oben einengen und unter die Brücke schieben. ⌘



Venedig  
Stadt der  
Kanäle



## 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: Auto.tif

Bild befindet sich im **LAB-Modus**, in **RGB-Modus** stellen, sonst sind nicht alle Filter verfügbar.

- *Maske*>*Farbmaste*, Add-Modus,
- *Hilfsmittel Ausschnitt*

Diese zwei Verfahren sind produktiv.

\* Hilfsmittel Farbmaste:

Mit Pipette die Farbe des Hauptobjekts aufnehmen.

Auge setzen, Farbmaste läuft über.

Mit Pipette weitere Farbflächen aufnehmen, bis Motivkontur freigestellt ist.

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

\* Hilfsmittel Ausschnitt:

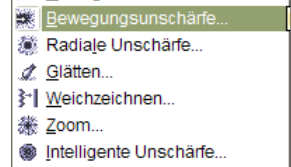
Mit dem Markierungsstift Wagenkontur umfahren und nach bekanntem Muster fertig stellen.

Die Räder werden mit dem *Hilfsmittel Maskenpinsel* vom Hintergrund abgenommen und auf eine eigene Ebene gestellt.

*Hintergrund* ausschalten (Auge geschlossen). Der Wagen ist freigestellt.

Karosse-Ebene: *Effekte* > *Unschärfe* > *Bewegungsunschärfe* ... aufrufen. Richtung wählen: 0 Grad ca. 15 Pixel – OK

Die Räder *nacheinander* mit dem *Effekte*>*Unschärfe*>*Radiale Unschärfe* belegen. Es entsteht dabei ein Rotationseffekt.



Hintergrund wieder sichtbar stellen.

*Hilfsmittel Objekttransparenz-Werkzeug* aufnehmen und von der Mitte des Autos in Fahrtrichtung bewegen.

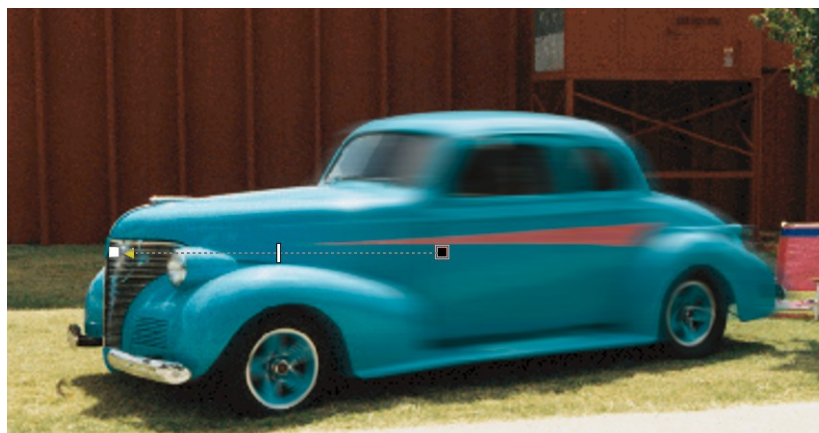
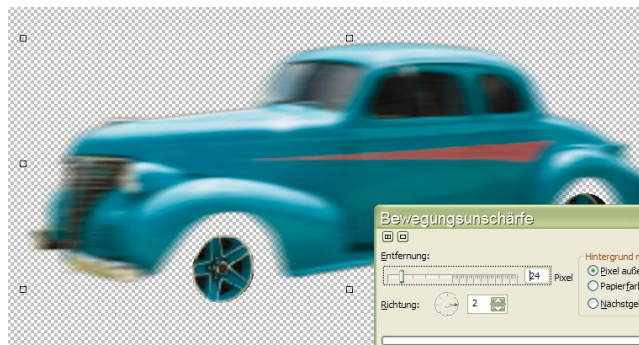
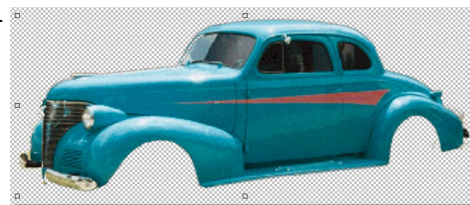
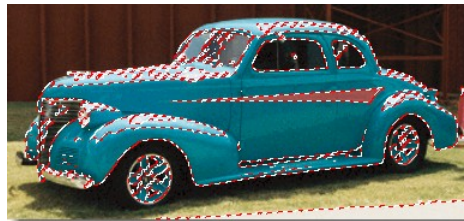
Der vordere Bereich wird transparent. Je nach Wunsch kann mehr oder weniger Transparenz eingestellt werden.

(Diese Schärfe entsteht beim Fotografieren durch mitziehen der Kamera, beim Auslösen. Wenn alles richtig sein soll, dann sollte der statische Hintergrund natürlich auch mit einer Unschärfe versehen werden. Dazu sind allerdings weitere Schritte nötig)

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

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

Zum Schluss ist das Bild noch zu beschneiden, Ebenenausgleich, Farbbalance, Gamma, Unschärfe usw. nicht vergessen. ☘



## Bewegungsunschärfe II

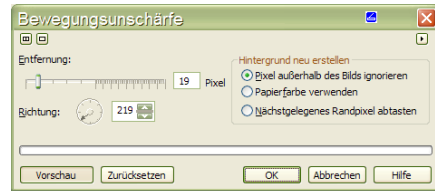
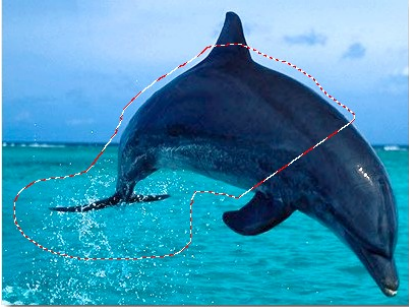
Ein Objekt ist randscharf fotografiert worden und soll nachträglich mit dem Eindruck einer Bewegung erzeugt werden

Öffnen: Delfin springt.cpt

- Bewegungsunschärfe Linear

Als Erstes stellen Sie das Bild farblich ein und korrigieren die Helligkeit usw.

Um die Pseudo-Dynamik zu erzeugen, ist der Schwanz-Rückenbereich des Delphins mit dem Hilfsmittel Freihandmaske oder -Maskenpinsel vom Nacken über den Schwanz, die Schwanzunterseite in nicht zu geringem Abstand zu umfahren. Der Kopf bleibt unberührt.



Bilden Sie ein Objekt aus der Maske (neue Ebene).

Rufen Sie hiernach den Effektfiler: Unschärfe>Bewegungsunschärfe auf. Einstellung: Entfernung 30 Pixel, Richtung 220°, oder eigene Einstellungen. Unerwünschte unscharfe Bereiche werden mit dem Radierer vorsichtig entfernt.

Das Bild kann noch auf das Wesentliche beschnitten werden. „Weniger ist mehr“ □

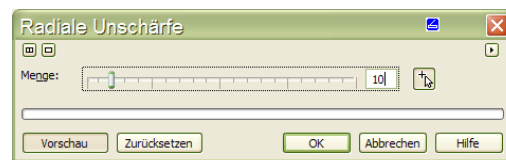
Öffnen: Mühle.cpt

- Radiale Unschärfe

Bei der Mühle sind die Flügel mit der *Freihandmaske* zu umfahren. Die Windrichtungskante der Flügel wird scharfkantig umfahren, vielleicht sogar innerhalb des Flügels. Der rückwärtige Flügelbereich ist mit großzügigen und guten Abstand umfahren. Arbeiten Sie im Additiv-Modus, so können Sie das Maskenwerkzeug zwischendurch absetzen und weiterarbeiten. Ein Doppelklick schließt die Maskierung ab.



Möglich ist auch der Einsatz des Hilfsmittel Ausschnitt, siehe rechtes Bild. Hierbei ist es wichtig, dass Sie *immer* auf einem Bildduplikat arbeiten, da sonst der Rest des Bildes verloren geht.



Einstellung: Masken-Verlaufbreite: 0 Pixel, sonst zeichnet sich der Maskenverlauf ab. Bilden Sie ein Objekt aus der Maske (neue Ebene).

Rufen Sie hiernach den Effektfiler: Unschärfe>Radiale Unschärfe auf. Setzen Sie den Drehpunkt auf die Flügelachse und geben einen Radius von 10-15 ein. Es ist eine ungeheure Rechenleistung erforderlich, das Ergebnis wird erst nach einigen Sekunden dargestellt. Mit OK weisen Sie den Effekt zu.

Flächen, die von der Unschärfe erfasst sind, aber nicht in die Bildlogik gehören, können durch Übermalen mit dem Objekttransparenzpinsel wieder in den scharfen Zustand zurückgesetzt werden.

## Holzschnitt

Künstlerisches Gestalten ist bekanntlich nicht allein auf die Malerei beschränkt. Sie können auch Bilder erstellen, die aussehen, als hätten Sie ein Bild auf Holz gezeichnet und anschließend mit Farbe dick übermalt oder furchig beschnitzt

### Schritt 1

Öffnen Sie ein Porträt aus Ihrem Fundus. Zeigt Ihr Porträt wenig Kontrast zum Hintergrund, so stellen Sie das Porträt mit dem *Hilfsmittel Freihandmaske* oder mit dem *Hilfsmittel Ausschnitt* frei und bilden ein Objekt (Ebene) und löschen das Originalbild. Es ist nur eine annähernd anliegende Maske zu bilden. Nach Schritt 3 können fehlende oder überstehende Bildteile mit weißer Farbe übermalt werden.

### Schritt 2

Wenden Sie den Effektfiler *Hochbandfilter* aus dem Menü *Effekte>Schärfe* an.  
Einstellung 100%, Radius ~12, bestätigen Sie mit OK. Das Bild wird kontrastarm grau dargestellt.

### Schritt 3

Wenden Sie jetzt an: *Effekte>Schärfe>Unschärfemaske*, stellen Sie eine mittlere *Gaußsche Unschärfe* ein. Nach Zuweisen dieses Filters ist noch immer nicht viel zu bemerken. Das Bild bleibt Grau mit zarter Zeichnung.

Lassen Sie sich überraschen! Öffnen Sie die Dialogbox Grenzwert (*Bild>Transform>Grenzwert*) und wählen Sie dort die Option *zu Weiß*, und ändern die Einstellung auf 125 oder ähnlich, je nach Motiv. Das Bild wird jetzt grafisch mit schwarzen Linien dargestellt.

Die Bildfläche ist sehr stark „verrauscht“. Entfernen Sie das Rauschen durch *Effekte>Rauschen –Mittel*: Einstellung ~ 3-5. Weiterhin störende Flecken entfernen Sie mit der Malfarbe Weiß.

Sollten sich die schwarzen Linien nicht als Volltonfarbe Schwarz zeigen, so helfen Sie mit *Helligkeit, Kontrast und Intensität* etwas nach. Damit ist der erste Teil der Bildänderung abgeschlossen.

### Schritt 4

Mit der Farbmaske aus dem Menü *Maske>Farbmaske* wählen Sie im *Additivmodus* mit der Pipette einige schwarze Punkte aus dem Bild aus und weisen das Ergebnis zu.

Diese Ebene besteht nur aus den maskierten schwarzen Linien und ist als oberste Ebene im Andockfenster anzuordnen.

Erzeugen Sie jetzt eine leere Ebene und weisen dieser ein Holzmuster unter *Bearbeiten>Füllung* zu. Kiefernholz eignet sich gut für den Holzschnitt. In der Dialogbox *drehen Sie das Muster um 45°* und weisen die Füllung zu.

Das Holzmuster ist nun mit Kontrast und Helligkeit anzupassen.

Einstellung: *Helligkeit -20, Kontrast 60, Intensität 0* versuchen Sie eigene Einstellungen für Ihr Motiv.

Das Holzmuster kann im Verrechnungsmodus/Zusammenführen *Multiplizieren* oder andere Verrechnungsmodi weiter angepasst werden.

### Schritt 5

Die Ebene, die nur aus den Linien besteht, ist nun mit einer *Maske aus Objekt* zu belegen.

Über *Effekte>3D-Effekte* sind die Linien mit dem Filter *Der Boss* erhaben hervorzuheben

Beleuchtung: Helligkeit 100, Schärfe 5, Richtung 130°, Winkel 65°.

Rand: Breite 40, Höhe 200, Glättung 99, Tafel

Wenn Sie an diesem Beispiel Gefallen gefunden haben, sollten Sie vor allem in Schritt 4 mit verschiedenen Einstellungen experimentieren. Auch mit den Farboptionen zu *Schwarz* und *beidseitig* lassen sich interessante Effekte erzielen. *Füllmuster>Plastik* arbeitet Furchen in die Schnitzerei. ☘

## Holzschnitt

### Schritt 1 Motiv auslösen

Porträt öffnen und freistellen, **grobe Freihandmaskenaus-**  
**lenverlauf**

**Objekt aus Maske** = Objekt 1 erstellen

**Hintergrund löschen** (Abb. 1)

Schritt 2 mit Objekt 1

Effekte> Schärfe> **Hochbandfilter**: 100%, Radius ~12,  
Bild wird kontrastarm, grau dargestellt



wahl erstellen, ohne Mas-

### Schritt 3 Grafik erstellen

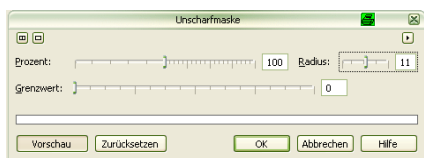


Bild> Ändern> **Grenzwert**: Grenzwert zu WEISS,  
Histogramm-Grenzwert: auf 122-125 zurücknehmen, Hoher Wert bleibt auf 255

Effekte> Schärfe> Unschärfe> **Unscharfmaste**, 100/11/0 Bild bleibt grau mit zarte Zeichnung  
Das Bild wird jetzt grafisch dargestellt

Effekte> Rauschen> **Mittel...** Rauschen: 1  
Störende Flecke werden entfernen

Grafik nachschwärzen ...



1. Möglichkeit: Anpassen> **Helligkeit-**  
**Kontrast-Intensität** : -32/81/0

2. Möglichkeit: Anpassen> **Tonkurve**,  
Kurvenstil: Kurve: Linie durchhängen  
lassen. Alle Graustufen soten jetzt besei-

tigt sein.



### Schritt 4 Füllung

**Objekt 1** Bildschwärze auswählen und ein Objekt daraus bilden.

... **Maske/Farbmaste...** **Objekt aus Maske** > **Objekt 2**

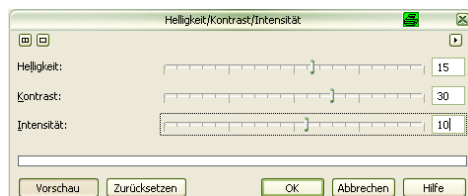
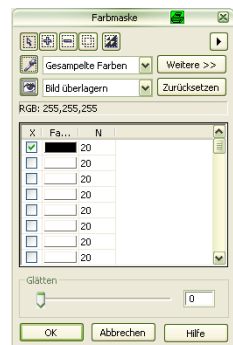
**Objekt 1** mit Holzmuster füllen

Hilfsmittelpalette> **Füllung**, (Doppelklick)

Bitmapmuster Holz auswählen,

Muster auf 45° drehen,

3. Muster in **Helligkeit/Kontrast/Intens.** Anpassen



Beide Ebenen zum Hintergrund Kombinieren



### Schritt 5 Relief auflegen

Effekte> Füllmuster> Plastik,

Glanzlicht: 85  
Tiefe: 5  
Glättung: 10  
Lichtfarbe : Weiß  
Lichttrichtung: 140°

## Effekt für einen Blickpunkt erzeugen

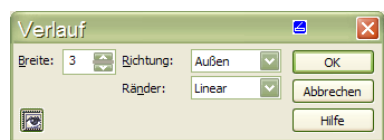
Möchten Sie etwas vergrößert darstellen, benutzen Sie meistens eine Lupe. Nur der Inhalt des Lupenglases soll dabei scharf abgebildet werden. Der Rest verschwindet in Unschärfe, wie im richtigen Leben

Hauptmotiv öffnen: Rote Mühle.cpt und Lupe.cpt

Hintergrund deaktivieren (Auge schließen).

Arbeiten Sie auf der Lupen-Ebene

Weißer Flächen innerhalb und außerhalb der Brille mit dem *Hilfsmittel Maskenpinsel* maskieren.



Ein Maskenverlauf ist nötig, um einen weißen Restrand zu beseitigen. Maskenverlauf 3-5 Pixel, nach AUSSEN. Objekt aus Maske, Lupe wird frei gestellt.



Sollten noch geringe Bildreste am Rand sichtbar sein, einfach weg radieren

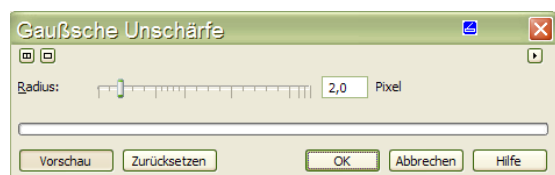
Skalieren Sie die Lupe auf gewünschte Größe. Hierbei bildwichtige, markante Teile in das Glas platzieren. Hintergrund wieder sichtbar schalten und den *Hintergrund aktivieren*

Mit dem *Hilfsmittel Maskenpinsel* malen Sie die Innenfläche der Lupe randfüllend aus. Hieraus erstellen Sie ein Objekt.

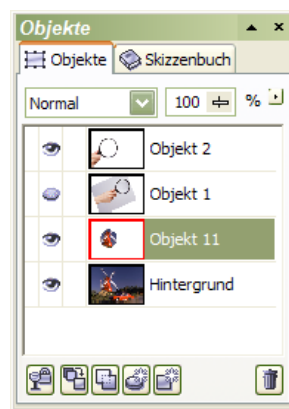
Arbeiten Sie auf den Hintergrund. Wer kein Risiko eingehen will, dupliziert den Hintergrund und bearbeitet diese.

Geben Sie dem Hintergrund eine Unschärfe

*Effekte > Unschärfe > Gaußsche Unschärfe* Wert: 3-4 Pixel



Der Hintergrund stellt sich nach dem Zuweisen mit einer Unschärfe ein, nur das Lupenglas zeigt exzellente Schärfe.



Es können je nach persönlichem Geschmack auch andere Motive (Brillengestell ...) auf das Hauptmotiv gelegt werden. Probieren Sie einige Effekte aus.



☞ Wer noch mehr will ...

Text: Brille mit Durchblick, Größe: optional, Farbe: ROT

Nach hinten perspektivisch verkleinern (Perspektivmodus).

Den Schriftzug zum Satzende mit einer Objekttransparenz auf null auslaufen lassen.

Die Schrift verdeckt im Übergang das Gestell. Mit einer kleinen Pinselspitze übermalen Sie die rote Farbe im Bereich des Gestelldurchgangs. Gestellfarbe mit der Pipette aufnehmen.

Um eine Lupe nach eigenen Wünschen zu erstellen, ist das Programm Corel Draw erforderlich. Speichern Sie dort Ihr Bild im Dateiformat GIF. ☞

## Erstellen eines Triptychons

Es soll ein Bild mit zwei seitlichen Ikonen, ähnlich eines Altares erstellt werden. Es entsteht hierdurch eine Tiefenwirkung. Bei guter Auswahl des Motivs wird eine spannende Wirkung erzielt.

### 1. Eine Neue Datei öffnen (A4, weiß)

Lineal öffnen

Mit dem *Hilfsmittel Rechteckmaske* ziehen Sie ein Hochkant-Rechteck auf und stellen diese Maske mit dem *Hilfsmittel Maskenänderung* auf 15x 8,5 cm ein.

Füllen Sie die Fläche mit 20% Schwarz.

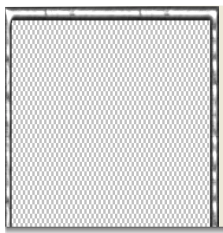
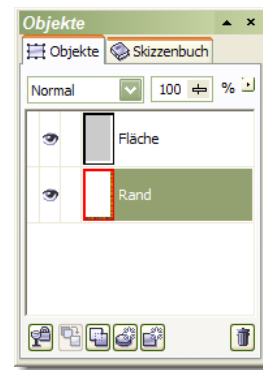
Mit dem *Hilfsmittel Beschneiden* schneiden Sie das Rechteck einschließlich (D) einem 1 cm breitem gleichmäßig umlaufendem Rand aus. Die Randbreite können Sie nach eigenem Empfinden auch breiter oder schmaler wählen.

Mit dem *Hilfsmittel Zauberstab* markiert den weißen überstehenden Rand, dabei ist der Hintergrund ausgewählt. (W)

Ist die Maskenüberlagerung eingeschaltet, wird die Innenfläche rot geschützt.

Erstellen Sie vom Rand ein *Objekt aus Maske*. Der Hintergrund kann entfernt werden, er wird nicht mehr benötigt

Den markierten Rand mit einem *Holzmuster* füllen. Doppelklick auf *Füllen* in der Hilfsmittelpalette Werkzeuge.



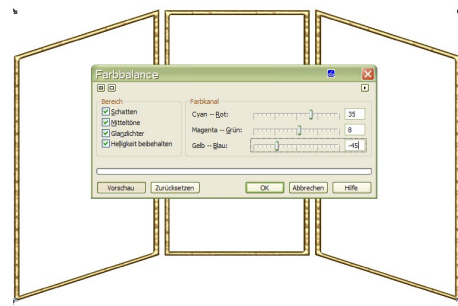
Löschen Sie die *Ebene Fläche* über das Kontextmenü: Auswahl löschen.

Die Farbe des Rahmens entfärben Sie mit *Bild>Anpassen Farbton/Sättigung (-100 Sättigung)*

Es bleibt nur der Rahmen, jetzt soll der Rahmen ein plastisches Aussehen erhalten.

Zu erreichen über: *Effekte>Füllmuster>Plastik*. Wenden Sie den Filter noch ein mal an, jedoch mit einer entgegengesetzten Lichtrichtung (125° / 335 Kopieren Sie nun den

Rahmen in die Zwischenablage (Strg&C)



### 2. Neue Seite öffnen (A4, Querformat)

Rahmen aus Zwischenablage einfügen, Name: Mitte, Ausrichten= *An Mitte des Dokuments*  
Die *Ebene-Mitte* wird 1x Dupliziert, Name: Links

Platzieren Sie den Rahmen links von der Mitte an, lassen Sie einen kleinen Spalt (etwa Rahmenbreite) zwischen den Rahmen

Der linke Rahmen wird nun in einem Skalier-Modus *Drehen/Verzerren*, zu einem *Trapez* oder *verschobenen Rechteck* geändert. Gestalten Sie nach eigenem Geschmack.

Duplizieren Sie diesen Rahmen, Name: Rechts und spiegeln ihn mit dem Menü: *Objekt>Wenden>Horizontal*. Ordnen Sie den Rahmen rechts an. Kombinieren Sie die drei Rahmen miteinander. Neuer Ebenename: Rahmen.

Nun bekommt der Ikonen-Rahmen seine Farbe: Effekt *Farbbalance*, stellen Sie einen Goldton ein. Rahmen mittels Eckanfasser auf volle Seitengröße skalieren. Aktivieren Sie den Hintergrund.

Das *Hilfsmittel Zauberstab* wählt die drei Innenflächen der Rahmen im Plus-Modus mit Stärke 5 aus. Hiervon erstellen Sie ein *Objekt aus Maske* und sogleich *Maske aus Objekt*. Wenn die Maskenüberlagerung zugeschaltet ist, werden nur die Innenflächen weiß dargestellt.

Wenn Sie die Bilder in den seitlichen Ikonen dem Rahmen entsprechend verzerrt anpassen wollen, dann müssen Sie jeden Rahmen einzeln auswählen, das Bild jeweils neu einfügen und entsprechend anpassen



### 3. Bild/Foto öffnen (eigene Wahl)

Öffnen Sie eine neue Datei mit dem Bild, das in die drei Rahmen gefüllt werden soll. Kopieren Sie es in Zwischenablage.

Wechseln Sie wieder zum Rahmenbild über *Menü>Fenster*. Die Auswahl ist im Bild noch von vorhin aktiv

Die Zwischenablage fügen Sie nun in die Rahmen ein. (*Bearbeiten>Einfügen>In Auswahl*) (Strg&Umschalt&V) Das Bild liegt hinter den Rahmen, Sie können das Bild verschieben und gefällig anordnen.. ☞

## Panorama aus Einzelbildern erstellen

Panoramen wirken auf den Betrachter mit besonderem Reiz, nicht zuletzt durch die nicht alltägliche Weite. In diesem Workshop sollen vier Fotos zu einem Panoramabild zusammengeführt werden. Übergänge werden nicht zu erkennen sein.

Eine Andalusische Berglandschaft am Abend

Neue Datei anlegen: 24 Bit, RGB, 205 cm x 35 cm, 150 dpi

Import: Pan links.cpt

Import : Pan linksmitte.cpt

Import: Pan rechtsmitte.cpt

Import: Pan rechts.cpt

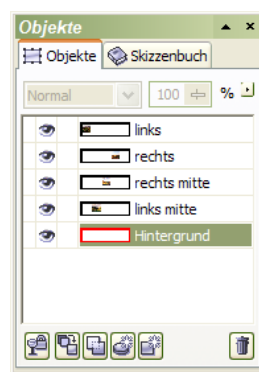


Bilder wurden an den Rändern bereits mit einem Transparenz-Verlauf versehen

Import (STRG&I) der Fotos: Durch Halten der STRG-Taste alle zugehörigen Bilder markieren und OK. Mit der Eingabetaste nacheinander bestätigen. Die Bestätigung mit der Eingabetaste gewährleistet den Import in Originalgröße. Möglich ist es auch über das Skizzenbuch die Dateien ins Bild zu ziehen. Datei auf volle Arbeitsfläche zoomen, (evtl. die Andockfenster minimieren, um mehr Platz zu schaffen).

Die Fotos nun logisch aneinander reihen/verteilen. Fotos in der Anordnungsfolge im Andockfenster mit Namen versehen.

(Doppelklick auf das Objekt und im sich öffnenden Optionsfenster Namen eingeben)



Bildfarbe, Kontrast, Helligkeit einstellen, Bildfehler beseitigen. Kontrollpunkt setzen (*Bearbeiten>Kontrollpunkt setzen*).

Überschneidungsbereich zweier Bilder zur guten Sichtbarkeit heran zoomen (*Zoom-Markierungsrahmen aufziehen*).

Hilfsmittel Interaktive Objekttransparenz - Werkzeug aufrufen (1). Einstellung: Linear/100%, Originaltransparenz.

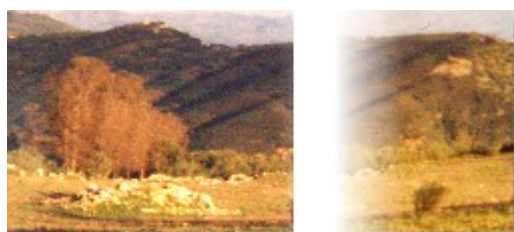
Das in oberster Ebene liegende Foto von innen nach außen mit einem *sehr kurzen Transparenzverlauf* versehen. Je kürzer, desto kürzer zeichnet sich der Unschärfebereich im Übergang ab. Beim Aufziehen der Transparenz ist die STRG-Taste gedrückt zu halten, so wird ein horizontaler Verlauf gewährleistet.

Rücken Sie dann das Bild schrittweise mit der Pfeil-Taste zur Deckung aneinander, bis kein Übergang mehr sichtbar ist. Große Schrittweiten von 10 Pixel erreichen Sie mit => Umschalttaste und Pfeil-Taste. Zusammengeführte Bilder können Gruppirt werden

So verfahren Sie auch mit dem anderen Bild. Wenden Sie diese Arbeitsschritte auch auf den verbleibenden Bildern wie in den Schritten 7-12 beschrieben, fortsetzen.

Nach erfolgter Zusammenfügung müssten alle Bilder gruppiert sein. Zu erkennen an der Klammer vor den Ebenen im Andockfenster.

Wenn die Panorama-Bilder nahtlos aneinander gefügt sind, können sie zu einer Ebene kombiniert werden.



Das rechte, transparente Bild mit dem angrenzende Bild in Deckung bringen



Das Ergebnis beider zusammengeführten Bildteile

(*Strg&Umsch.&Pfeil nach unten*)

Zoom auf Arbeitsfläche

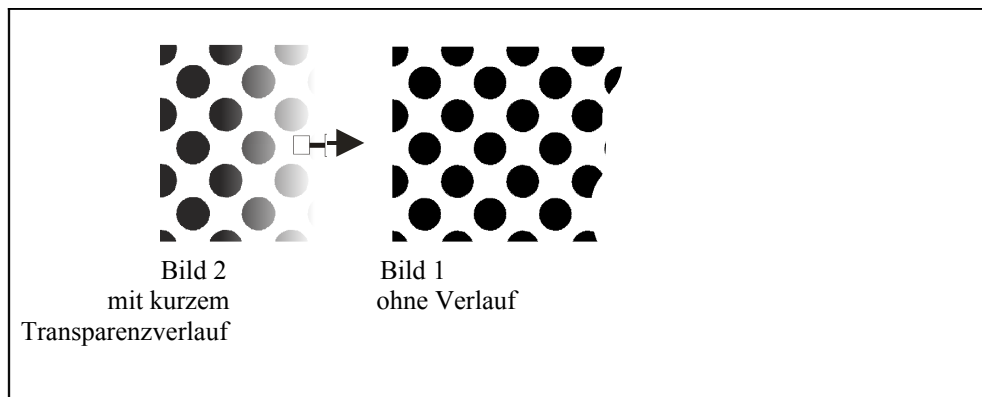
Nicht immer passen die Fotos exakt vertikal (Höhenversatz) aneinander. Rufen Sie das Hilfsmittel Beschneiden (D) auf und beschneiden das Panoramabild passend.

Panoramen ab drei Bildern der Einzelgröße 10x15 cm (~ 45x10cm) benötigen einen A3 Drucker.

Wollen Sie ein Panorama auf Ihrem A4-Drucker ausgeben, so kleben Sie zwei DIN A4 Blätter an den Schmalseiten eng anliegend auf der Rückseite mit einem Klebeband zusammen. Legen Sie das lange Papierformat in den Druckerschacht ein, sodass ein geordneter Einzug möglich ist. In diesem Falle benötigen Sie keine besonderen Einstellungen im Druckmanager, Sie müssen nur die richtige Papierlänge im Menü *Bild>Seitengröße* einstellen.

Vor dem Druck zusammengeklebte Papiere haben den Vorteil, dass die Papierkanten im Bereich des Zusammenschnitt mit bedruckt werden. Es ist aus idealem Betrachtungsabstand (doppelte Diagonale des Bildes) praktisch kein Papierkanten-Übergang zu erkennen.





Hinweis: Epson bietet Fotopapier der Größe 21x 60 cm für Panoramen an, das auf einem A4 Drucker ausgegeben werden kann. Moderne Canon-Drucker können Längen bis 59,4 cm bedrucken. ☹

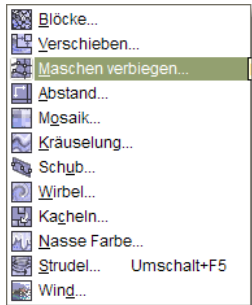


## Faltenwurf, Licht und Schatten

Heute soll ein verloren gegangener Geldschein im Wind flatternd mit Falten, Schatten, Lichtern und Dynamik erstellt werden.

Neue leere Seite A4, quer

Import oder über Skizzenbuch: 20 € Schein, 20er.jpg



Jetzt soll der Geldschein verbogen werden mit *Effekte > Verzerren > Maschen verbiegen*. 5-8 Gitterlinien, nach Wunsch verbiegen.



Legen sie eine leere Seite an, auf der Sie nach Lust und Laune Schattenwürfe auf den Schein malen können. Haben Sie sich vermalt, löschen Sie diese Ebene und legen eine Neue an. Zuvor sperren Sie die Objekttransparenz in der Fußzeile des Andockfensters, damit beim Sprühen der Hintergrund sauber bleibt.

Um *Schatten* aufzutragen, nehmen Sie aus der Werkzeugleiste das Hilfsmittel *Malfarbe > den Sprühhapparat* auf.

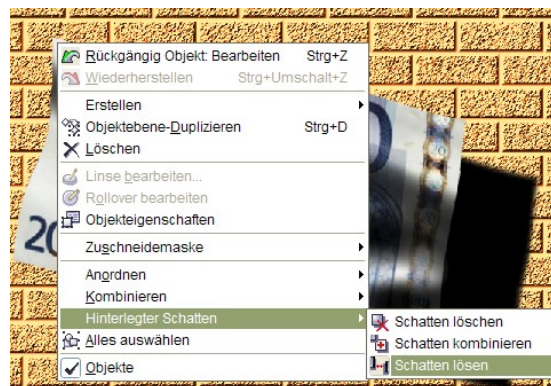
Angepasster Sprühhapparat /  $\varnothing > 200$  / Menge 5 / Transparenz 90  
Verrechnungsart: *Bild überlagern, Malfarbe: Schwarz*

Ziehen des Sprühhapparates vom Rand oder aus der Mitte her, mit leichter Hand einen Faltenwurf auf.

Um *Glanzlichter* über- oder unterhalb des Schattens zu erzeugen, wird vorsichtig nach gearbeitet. Die Einstellungen bleiben unverändert erhalten, wechseln Sie nur die Verrechnungsart: *Dividieren, Malfarbe: Weiß*.

Wenn Sie mit dem Malen fertig sind, können Sie das Aussehen der Schatten und Lichter auf dem Geldschein noch über den Verrechnungsmodus im Andockfenster zart beeinflussen. (Bild überlagern)

Ziehen Sie mit dem *Hilfsmittel Interaktiv hinterlegter Schatten* einen Schatten auf. Lösen Sie ihn und ordnen ihn mit gewissem Abstand an. *Objekt > Verlauf* macht den Abstand noch glaubwürdiger.



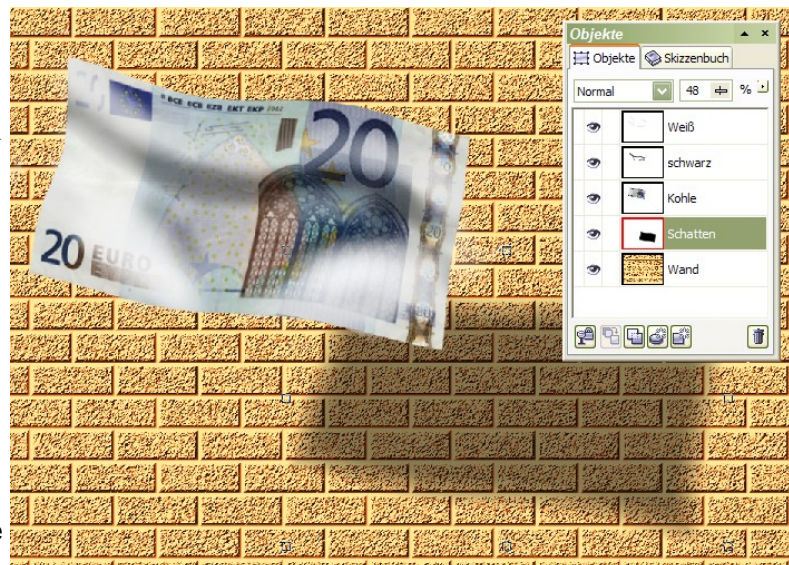
Die Hintergrundebene mit einem Füllmuster belegen. *Ziegelwand*, Rauheit 10, Breite 300, Höhe 100, Fugen 30, Licht 315° oder nach eigenen Wunsch.

Damit der Geldschein tatsächlich durch die Luft zu fliegen scheint, sollte er noch etwas gedreht (~10°-20°) oder verzerrt werden.

Die Mauer ist, wegen des großen Abstandes und der geringen fotografischen Tiefenschärfe, mit einer Unschärfe zu belegen. Gauß: 5 Pixel ☞

Tipp - **Zur Anlage einer Seitengröße**, wenn die Kantenlänge eines zu öffnenden Bildes unbekannt ist.

1. Bild öffnen
2. Bild-Duplikat anlegen
3. Neue Seitengröße aus der Bildvorlage ableiten und erstellen
4. Leere Ebene (Neues Objekt) anlegen
5. Hintergrund entfernen (Markieren, über Kontext *Auswahl löschen*), denn die darauf enthaltenen Bildinformationen belasten die Datei mit nicht unerheblichem Speicher



Wenn der Hintergrund gelöscht ist, schwebt das Bild frei über eine transparente Ebene, die beliebig mit Farbe oder Füllmuster gefüllt werden kann. Ein großer Randüberstand erleichtert das Skalieren oder Entzerren von Fotos mit stürzenden Linien. ☞

## Wimpel im Wind

Wenn Sie den Euroschein vom Wind verwehen ließen, ist es nicht komplizierter einen im Wind wehenden Wimpel zu konstruieren. Die realistische Wirkung erreicht der Wimpel durch die Verwendung von Sprühapparat, Bildsprühdose und Glanzlichter.

Richten Sie über Datei Neu mit 24 Bit RGB-Farbe, ein 16x10cm großes weißes Blatt mit der Auflösung von 300 dpi ein.

Deutschland-Fahnenanteile anlegen. Mit dem *Hilfsmittel Rechteck* richten Sie ein Feld von ca. 14 x 2,5 cm ein und duplizieren es zweimal. Füllen Sie die Felder mit den Farben von Deutschland. Schwarz-Rot-Gold

Ordnen Sie die Felder untereinander punktgenau an und kombinieren diese zu einer Ebene. Rücken Sie die „Fahne“ an den linken Rand des Hintergrundes heran.

Geben Sie den Text: KVHS-Peine ein, als Schrifttyp Arial Black 48 pt, Farbe Schwarz. Schieben Sie den Text an den äußersten linken Rand der Fahne. Stauen Sie außerdem den Text etwas enger zusammen und skalieren ihn etwas in der Höhe.

Belegen Sie den Text mit einem Relief: Tiefe 5/Ebene 200/140°

Setzen Sie einen Kontrollpunkt. Kombinieren Sie Fahne und Schrift

Damit der Wimpel nicht ausfranst, geben Sie ihm eine Kordel umlaufend an den Rand. (Die linke Seite lassen Sie dabei jedoch aus. Sie würde bei der Verzerrung eine unwirkliche Form annehmen. Die linke Seite sprühen Sie nach der Verzerrung auf). Nehmen Sie das *Hilfsmittel Bildsprühdose* mit der *braunen Schnur*. Umfahren Sie die Fahne. Durch Halten der STRG-Taste bleibt der Strich genau horizontal bzw. vertikal ausgerichtet. Die Dicke der Schnur richten Sie selbst ein.

Klicken Sie in den Wimpel, bis sich der Perspektivmodus als Kreise an den Eckpunkten zeigt. Schieben Sie den rechten unteren Anfasserpunkt nach oben, dass fast ein Dreieck entsteht. Der Text soll lesbar bleiben.

1. Gestaltungsversuch: Öffnen Sie den Filter *Effekte>Verzerren<Kräuselung* und stellen ein: 40/3/90°. Der Wimpel wird unrealistisch gleichmäßig gewellt. (Unbrauchbar)
2. Gestaltungsversuch: Öffnen Sie den Filter *Effekte>Verzerren>Maschen verbiegen*, hiermit kann eine realistische Darstellung erzeugt werden. Stellen Sie 5 Gitterlinien ein und verändern über die Knotenpunkte das Aussehen. Jetzt zeigt der Wimpel schon mehr Bewegung.

Jetzt wird die Tiefe der Falten betont. Sperren Sie die Objekttransparenz in der Fußzeile des Ebenmanagers, damit beim Sprühen der Hintergrund sauber bleibt.

Nehmen Sie den Sprühapparat auf und stellen ein: Weiß, Ø 40-50/25/95. Fahren Sie mit dem Sprühapparat von außen beginnend in die Wellentäler des Wimpels hinein und legen einen weißen Glanz auf. Mit 50% Schwarz können Sie die Kontur in den hellen Bereichen noch etwas betonen. Ansonsten verhält sich die Sprühtechnik wie im vorigen Workshop

Der Wimpel muss natürlich befestigt werden. Vergrößern Sie bei Bedarf die Seite. Schieben Sie den Wimpel an den rechten Rand und ziehen mit einer dünnen hellen Schnur eine Halteleine hinter dem Wimpel liegend auf. Wenn Sie möchten, ziehen Sie die Leine mit einem kleinen Abstand zum Wimpel auf und verbinden Wimpel und Leine mit Stahlringe, die Sie mit dem Künstlerpinsel auftragen. An der linken Seite der Fahne fehlt noch die braune Kordel, die Sie noch aufgetragen werden.

Der Wimpel ist nun fertig und kann in jede Datei eingefügt werden. ☘

## Wimpel-Montage

Bei dieser Konstruktion können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Die angegebenen Werte sind nur Anhaltspunkte

- Neue Datei: 16 x 10 cm, 300 dpi
- Drei gleiche Rechtecke anlegen: 14 x 2 cm. (Eines aufziehen, zweimal duplizieren)
- Mit Farbe füllen: Schwarz/Rot/ Gold
- Miteinander Kombinieren (Strg+Alt+ Pfeil nach unten)
- Text: KVHS-Peine, Arial Bold, weiß, 48 pt, enger zusammenschieben, Schrifthöhe etwas anheben, Text ganz links am Wimpelrand anordnen
- Text mit Relief: Tiefe 5-7, Ebene: 200/140°
- Kontrollpunkt setzen
- Kombinieren: Schrift mit Fahne
- Hilfsmittel Bildsprühdose: braune Schnur, oben, unten, rechts auftragen,  15, Gerader Strich: Strg-Taste halten, Linken Seitenrand nicht auftragen
- Perspektivmodus: Dreieck bilden, (rechts zusammendrücken, links strecken)
  - Effekte> Verzerren/Kräuselung: Periode 78, Amplitude: 8, Kräuselung verzerren, 90° oder
  - Effekte> Verzerren/ Maschen verbiegen: 6-8 Gitterlinien
- Hintergrund sperren, damit nichts übersprüht wird
- Leere Ebene anlegen,
- Verrechnung: Bild überlagern oder Bildschirm (Negativ Multiplizieren)
- Sprühapparat: weiche breite Abdeckung oder Transparenz ~90, Menge 15, Schwarzen und weißen Faltenwurf auftragen
- Deckkraft einstellen
- Fahnenebenen Kombinieren
- Bildsprühdose: Linken Rand: Braune Schnur Ø 20  
Wenn gewünscht:
- Fahnenmast konstruieren, schlankes Rechteck, silbergrau ...
- Seil: 20
- Befestigungsringe malen
- Speichern, Wimpel kann in jedes Bild eingefügt werden.



## 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 mit 24 Bit RGB-Farbe, ein 20x5cm großes weißes Blatt mit einer Auflösung von 300 dpi ein.

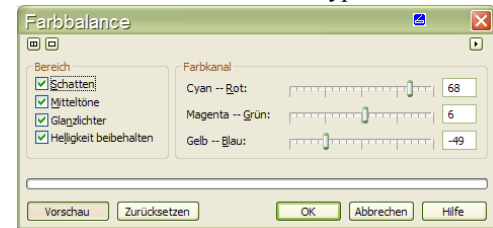
Füllfarbe der Schrift: 50% Schwarz, Schriftgröße: 150pt, Typ: Arial oder Arial Black, hier den Zeichenabstand vergrößern, um die Typen etwas auseinander zu ziehen (*Objekt>Text>formatieren>Bereichsunterschneidung* ca. +15)

Schreiben Sie den Text: **SCHOKO**

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

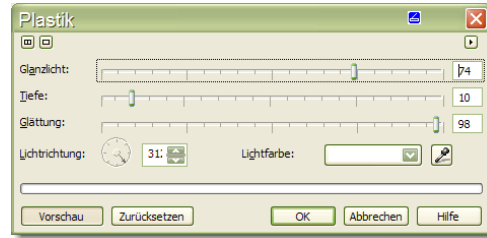
Diesen Effekt-Filter wenden Sie nacheinander zwei mal an. Die Lichtrichtung soll sein 125° und 315°. Die Parameter-Regler stellen Sie, wie in der Dialogbox nebenan ein.

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



Jetzt geben Sie der Schrift noch den nötigen Schokoglanz über

*Anpassen/Helligkeit*. Hier können Sie sich Ihre Lieblings-schokolade 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<sup>©1</sup>.

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.

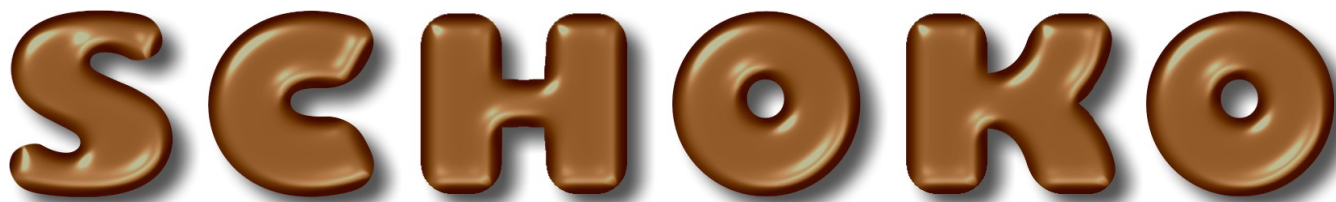
Erstellen Sie ein *Objekt aus Maske*.



<sup>©1</sup>**Tipp** 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. ☞



## Feuer und Flamme

Ein "heißes Eisen" werde ich in diesem Teil des Workshops einmal näher erklären - nämlich die Erzeugung von Feuer. Zwar bietet Corel ja von Haus aus eine Bildsprühdose, mit der man leicht Feuer erstellen kann, doch möchte ich hier meine eigene Vorgehensweise aufzählen.

Neues Bild, 400 x 300 Pixel, 72 DPI, schwarzer Hintergrund. (Beachten Sie bitte, dass bei anderen Bildgrößen auch andere Einstellungen vorgenommen werden müssen)



Erstellen Sie einen Text mit weißer Füllung und teren Hälfte mittig.

Textobjekt in die Zwischenablage kopieren

Den Text mit dem Hintergrund kombinieren

Nun wird der *Effekt > Verzerren > Wind*, mit wendet: Stärke und Deckkraft jeweils auf 100, steht die beste Wir-

Diesen Effekt zwei-

Nun kommt die Far-  
*sen > Farbbalance*



platzieren Sie diesen in der un-

(wird später noch gebraucht)

folgenden Einstellungen ange-  
Winkel auf 90, nur bei 90° ent-  
kung.

mal wiederholen (Strg + F)

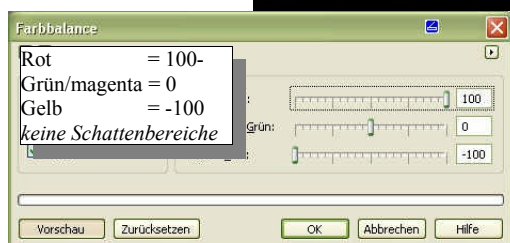
be ins Spiel mit *Bild > Anpas-  
sen > Farbsättigung*:

Nun den Gaußschen Weich-

zeichner mit einer Stärke von 1,5 anwenden

Falls Ihnen die Farbe noch zu blass aussehen sollte, erhöhen Sie einfach den Farbcharakter von Rot und Gelb mit: *Anpas-  
sen > Farbsättigung*.

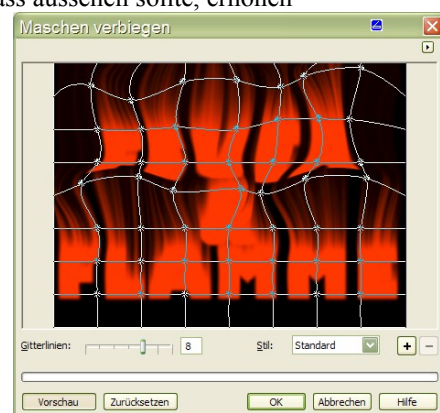
Damit die Flammen nicht alle so gerade nach oben steigen, habe



ich sie mit dem Filter *Effekte > Verzerren > Maschen verbiegen* ein wenig verzerrt.

So, nun wird der Text - den wir anfangs kopiert hatten - wieder in das Bild eingefügt.

Wie Sie diesen Text gestalten, bleibt natürlich Ihnen überlassen, doch sollte er sich farblich den Flammen schon ein wenig anpassen. Vielleicht noch ein wenig plastisch hervorheben, oder wie in diesem Beispiel noch ein Herz dazu eingebaut



**Empfehlung** Den Text färben Sie Gelb ein. Duplizieren diese Ebene und füllen sie mit Rot. Die rote Ebene erhält einen Transparenzverlauf, dass das Gelb im oberen Bereich durchscheint. Kombinieren sie beide Ebenen.

Oder:



Sie geben eine derartige Füllung auf Ihren Text.

Wenden Sie dann aber auf den Text noch einen Schlagschatten an.

*Hilfsmittel Interaktiver hinterlegter Schatten > Kleines Leuchten* der Farbe Orange)

Wenn ihnen nun zu heiß geworden sein sollte, können Sie sich ja noch den nächsten Workshop "EIS" zum Abkühlen anschauen ;o)

## Eiskalter Text

Das Gegenteil von Feuer ist nun mal Eis. Vielleicht haben Sie den vorherigen Workshop "Feuer & Flammen" schon durchgelesen und wollen sich nun ein wenig Abkühlen? Hier die einzelnen Schritte dazu:

- **Hintergrund:** Neues Bild, 400 x 300 Pixel, 72 grund

- Nun den Filter *Effekte>Kamera>Beleuchtungseffekte* an-Lichtstrahler über das gesamte Bild verteilt
- Nun den Filter *Effekte>Kreativ>Kristallisieren*, mit einer
- Dann den Effekt *Effekte>Füllmuster>Plastik* mit folgenden Glanzlicht=0, Tiefe=3, Glättung=10, Licht-

- **Text:** Jetzt können Sie den Text "EIS" schreiben platzieren, eine Maskenauswahl *Maske aus Ob-*schließend *das Textobjekt löschen*. Die Maske

- Wenden Sie auf die Maskenauswahl den Filterhaken Oberflächen an (Einstellungen pro-Maskenauswahl ein *Objekt aus Maske*. Es soll dabei eine Linie um den Text verlaufen.
- Objekt aus Maske erstellen.

- **Hintergrund:** Aktivieren Sie nun wieder den Hintergrund und wenden den *Effekt>Verzerren>Nasse Farbe* mit den Werten Nässe=48, Prozent=100, *zweimal* anwenden.

- Nun kommt erneut der Filter "Plastik" zum Einsatz: Glanzlicht=95, Tiefe=3, Glättung=10, Lichtrichtung=315 (weiß)
- Damit wäre der Hintergrund fertig und wir aktivieren nun im Andockfenster das "EIS-Objekt".

- **Text:** Den Effekt "Nasse Farbe" mit den Werten Nässe=44, Prozent=100 zweimal darauf anwenden.

- Auch hier kommt wieder der "Plastik"-Filter zum Einsatz: Glanzlicht=98, Tiefe=3, Glättung=10, Lichtrichtung=270 (weiß)
- (Beachten Sie bitte, dass bei anderen Bildgrößen auch andere Einstellungen vorgenommen werden müssen). ☞



DPI, leicht hellblauer Hinter-

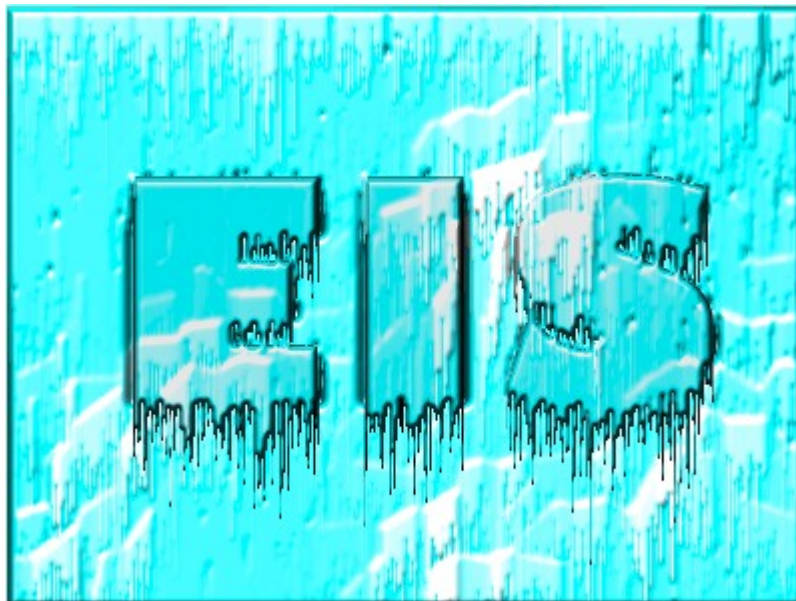
wenden. Setzen Sie dabei ca. 7 ein.

Größe von 15 anwenden

Einstellungen anwenden: richtung=315 (weiß)

und in die Mitte des Bildes *jekt* daraus erstellen und an-bleibt bekanntlich erhalten

ter *Effekte>Der Boss* mit einer bieren) und erstellen aus der



## Bild hinter 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)

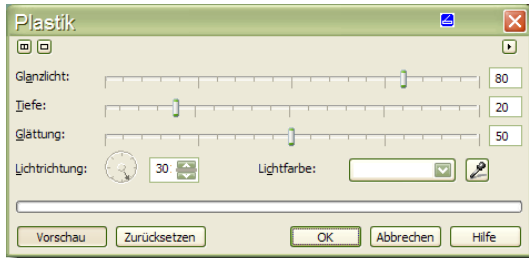
Ebenen-Deckkraft auf ca. 50% zurücknehmen.

Mit dem *Hilfsmittel Radierer* Bildfläche frei radieren.

Deckkraft auf 100% stellen.



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



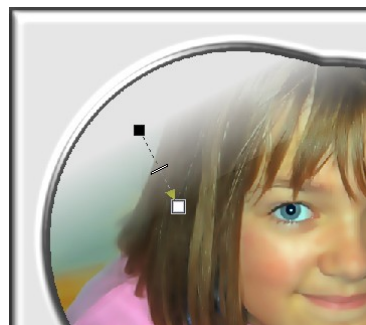
Es fehlt nur noch die Spiegelung auf dem Deckglas.

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 bunten Farbverlauf auf den Rahmen erzeugen usw.



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





## Aus einer Gesichtshälfte mach zwei, blaue Augen werden grün

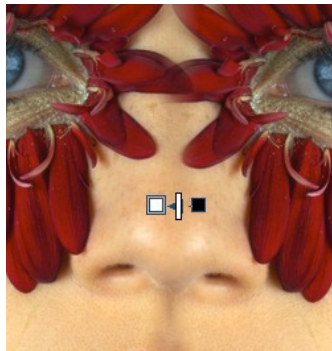
Es steht zur Montage nur eine Gesichtshälfte zu Verfügung. Die Aufgabe lautet, ein vollständiges Gesicht zu montieren und die Iris mit einem leuchtendem Grün darzustellen

Öffne: Blumenauge.jpg

**1. Schritt:** Um das Objekt spiegeln zu können, ist die Seitengröße entsprechend zu verändern. Wandeln Sie den Hintergrund in ein Objekt um, siehe rechts

*Bild>Seitengröße*. Neue Breite: 24cm, Position: Mitte links. (Siehe dazu Seite 9)

Duplizieren Sie die Gesichtshälfte *Objekt>Wenden>Horizontal*.



Schieben Sie das rechte Objekt einigermaßen mit den Pfeiltasten passend zu recht. Es fehlen Bildelemente und der Schattenwurf passt auch nicht.

Setzen Sie das *Hilfsmittel Objekttransparenzwerkzeug* innerhalb der Bildüberlappung des oberen Bildes an, halten die Strg-Taste für den horizontalen Zug fest und setzen die Transparenz von rechts nach links. Je kürzer Sie die Transparenz wählen, desto kürzer ist auch der Unschärfbereich

Jetzt können Sie noch Feineinstellungen in vertikaler Richtung vornehmen. Halb transparente Teile des Hintergrundbildes (Blütenblätter) werden mit dem Radierer wieder sichtbar gemacht.

Kombinieren Sie die beiden Ebenen über das Kontextmenü *Kombinieren/>Alle Objekte mit Hintergrund*, in dem Sie den Objektauswahlpfeil in die Ebene Hintergrund führen.



**2. Schritt:** Ziehen Sie eine Vergrößerung über ein Auge auf 300% auf und ziehen eine runde Ovalmaske über die Iris im Additiv-Modus auf. Setzen Sie den Kreiscursor in die Mitte des Augapfels, halten die Strg- & Umschalt-Taste gedrückt und ziehen einen Kreis bis zum Außenrand der Iris auf. Positionskorrekturen sind mit dem *Hilfsmittel Maskenänderung (M)* möglich.

Mit dem *Maskenpinsel (Sub-Modus)* nehmen Sie die überstehenden, nicht benötigten Maskenteile am oberen Lid zurück. Schalten Sie die *Maske>Maskenüberlagerung* ein, nur die maskierte Iris ist farbig dargestellt.

Nehmen Sie einen *Maske>Maskenumriss>Maskenverlauf* vor. (alt: Maske>Form>Verlauf). Breite: 6, Richtung: innen

Mit *Objekt aus Maske* wird eine neue Ebene erstellt. Name: IRIS

Als Füllfarbe stellen Sie GRÜN ein. (Doppelklick auf den Eimer oder Rechtsklick auf die Farbe).

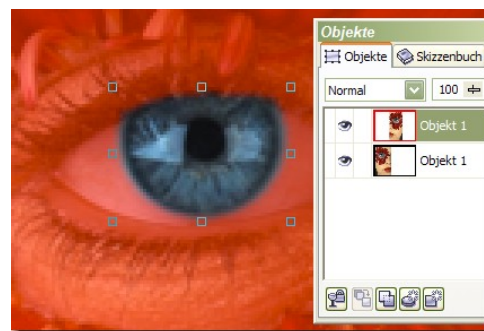
Füllen Sie die Farbe in die Iris-Ebene. a) mit Farbeimer, b) Bearbeiten>Füllen ... hier müssen Sie erst eine Maske auflegen, bzw. die Objekt Transparenz sperren.

Die Farbe hat alles verdeckt. Verrechnen Sie die Farbe durch *Multiplizieren* und nehmen die Deckkraft auf etwa 50%-60% zurück. Leuchtender werden die Augen jedoch durch die Verrechnungsart: *Bild überlagern*

Duplizieren Sie die fertige Ebene und verschieben es auf das andere noch unbehandelte Auge.

Sollte Ihr Bild keine Spitzlichter im Auge aufweisen, legen Sie ein *Neues Objekt* an und setzen durch einen links- oder rechtseitigen Augenglanz, einen Akzent.

Kontrollieren Sie die Wirkung im Vollbildmodus. Das Gesicht können Sie noch mit einer leichten Unschärfmaske nachschärfen. Da es sich um ein sehr kleines Bild handelt, darf der Pixelradius nur klein gewählt werden, eine Feinabstimmung erzielen Sie, wenn der Grenzwert um einige Pixel angehoben wird. ☞



## Tontrennung - Schwarzweiß oder Color?

Ein detailreiches, nicht zu kontrastreiches Bild eignet sich zur Herstellung von Tontrennung bestens. Die einzelnen „Farbabstufungen“ können nach eigenem Wunsch mit Graustufen oder Farben versehen werden. Dieses Verfahren kann somit gleichermaßen für Color-Tontrennungen benutzt werden. Dazu sind lediglich die Graustufen-Ebenen mit kräftigen Farbtönen zu füllen

Bei einer Schwarzweiß-Tontrennung sollten nur drei Graustufen aufgelegt werden. In einer Color-Tontrennung, ist durch die Farbwahl auch eine Ausweitung auf fünf Farben möglich. In diesem Workshop wird die ersten Arbeitsstufe beschrieben. Die folgenden Schritte wiederholen sich, jedoch immer mit *anderen Grenzwert-Einstellungen*. Wenn Sie Ihr Bild später auf Ihrem Drucker ausgeben möchten, so wählen Sie jetzt eine Größe von DIN A4 und einer Auflösung von 200 dpi.

Öffnen Sie ein Bild

Hintergrund

### 1. Schritt

„Hintergrund“ Duplizieren

Objekt 1

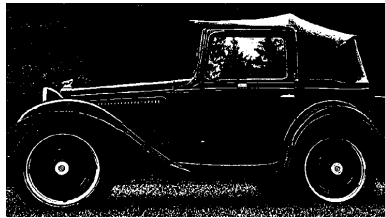
Hintergrund ausblenden,

Auge schließen

Objekt 1, Der Graustufenumfang des Bildes wird jetzt reduziert.

Bild>Ändern>Grenzwert

In der Dialogbox Grenzwert stellen Sie „Beidseitig“ ein.



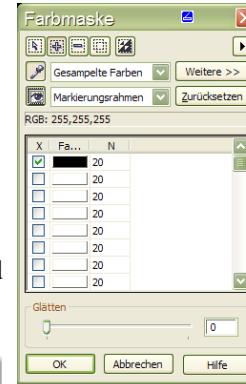
Als Grenzwert Wählen Sie 135, die anderen Werte bleiben unverändert.

So etwa sieht der erste Schritt aus.

Objekt 1, Über Maske>Farbmaske, wählen Sie alle schwarzen Bildteile des Bildes aus.

Aus dieser Auswahl erstellen Sie ein Objekt 2. Blenden Sie Objekt 1 aus. Alle weißen Bildteile werden somit transparent.

Der hohe Grenzwert hat alle hellen Bildteile ausgewählt. Je kleiner die Grenzwerte, desto mehr dunkle Bildteile werden erfasst. Die hohen Grenzwert-Auszüge liegen unten im Andockfenster, die Hellere immer weiter darüber. Die Ebene „\_135“, ist nicht transparent und kann als Hintergrundfarbe verwendet werden. Die Ebene „\_35“ bleibt ausgeblendet, bzw. kann entfernt werden.



### 2. Schritt

Führen Sie alle Einstellungen, wie oben beschrieben noch einmal durch.

Duplikat vom Hintergrund

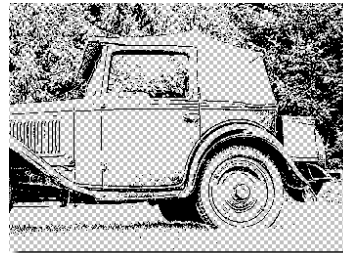
Alle anderen Ebenen werden ausgeblendet

Bild>Ändern>Grenzwert

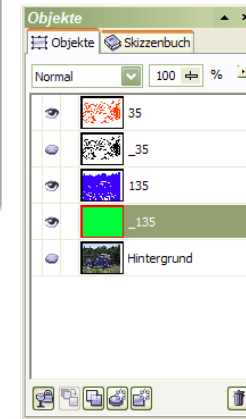
Als Grenzwert Wählen Sie 75

Farbmasken-Auswahl

Objekt aus Maske



Grenzwert 135



### 3. Schritt

Führen Sie alle Einstellungen, wie oben beschrieben noch einmal durch.

Duplikat vom Hintergrund

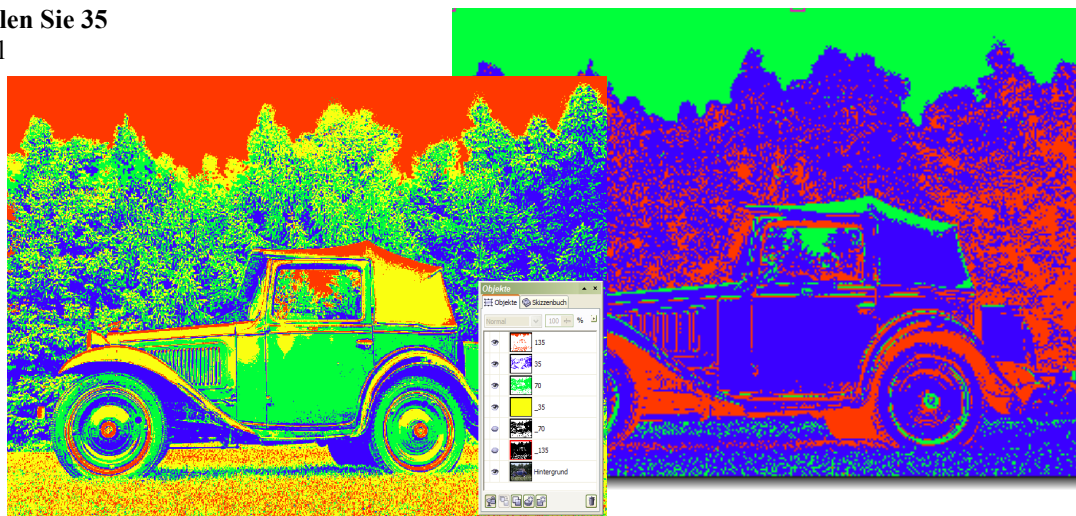
Alle anderen Ebenen werden ausgeblendet

Bild>Ändern>Grenzwert

Als Grenzwert Wählen Sie 35

Farbmasken-Auswahl

Objekt aus Maske

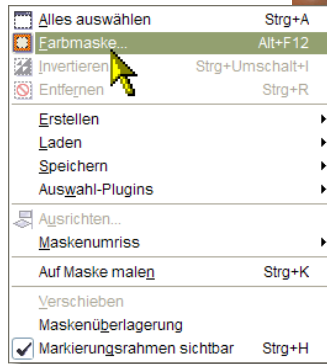


Farben ersetzen

Auf einer kleinen Christusstern-Pflanze sollen die grünen Blätter als Neuzüchtung blau eingefärbt werden. Restlicher Hintergrund bleibt farblich erhalten

Öffne: Christusstern.jpg

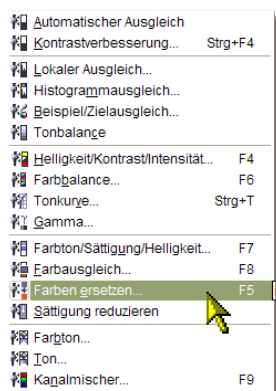
Die grünen Pflanzenteile mit der Farbmaske (Menü-Maske/Farbmaske) auswählen. Zuvor wird der Blumentopf mit der Freihandmaske grob umrissen, um angrenzende fremde Blätter auszugrenzen. Die Maskenüberlagerung wurde für diesen Fall Blau gewählt (Optionen/Anzeige/Maskentönung)



Objekt aus Maske erstellen.  
Auf diese Ebene wird die Maske/Farbmaske angesetzt. Klicken Sie verschiedene Grüns an. Bei aktivierter *Maskenüberlagerung* lässt sich die Auswahl gut beobachten.

Ersetzen Sie nun die Farben.  
Menü/Anpassen/Farben ersetzen.

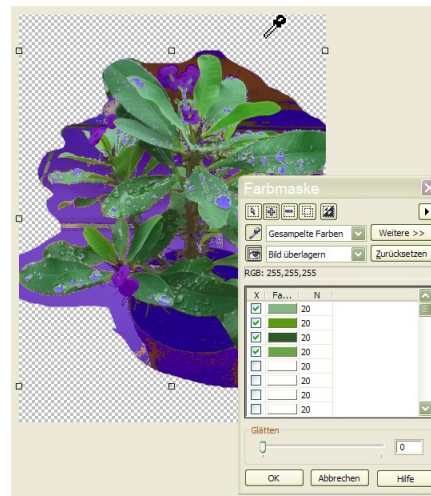
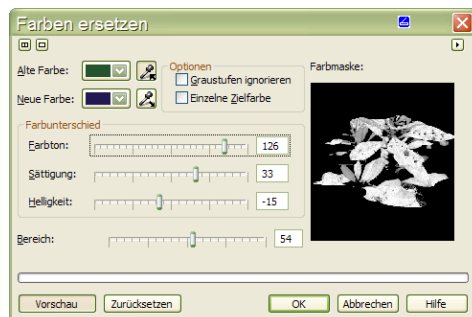
Vergrößern Sie das Bild auf etwa 400% und gehen sektorenweise über das Bild und arbeiten Fehlstel-



len mit Pinsel und Radierer nach.

Die Wassertropfen sollen

leuchtend hervorstechen. Um dieses zu erreichen, öffnen Sie das *Hilfsmittel Effekt in der Werkzeugleiste* und arbeiten mit einem passenden Pinseldurchmesser und einem *mittleren Kontrast* die einzelnen Wassertropfen nach.



Kombinieren Sie die Bilder auf eine Ebene.

Setzen Sie den Kontrast um 40 und die Intensität um 15 Punkte herauf.

Der Blumentopf hat nun eine sagenhafte Brillanz und eine wundersame Ausstrahlung. So etwas hat eben nicht jeder! ☼



## Skript erstellen

Mit Skripten kann man sich einige Fleißarbeit in der Bildbearbeitung ersparen, wenn man vorher über den Corel-eigenen Recorder einige wiederkehrende Handgriffe aufzeichnet. Hier soll ein Skript entstehen, welches ein Digi-Bild im Format 4:3 in das Fotopapier-Format 3:2 umrechnet. Bei einer Anzahl von 20 Bildern lohnt es sich schon hierfür ein Skript anzuwenden. So lassen sich für jeden Zweck Skripte erstellen und speichern, um sie bei Bedarf unmittelbar auf zu rufen.

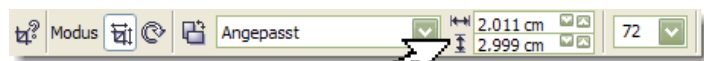
### Ein Skript erstellen

Als Erstes arbeiten Sie ein Bild nach Ihren Vorstellungen aus. Merken sich die Handgriffe bis zur Fertigstellung des neuen Bildes, notieren sich die Einstellwerte. Speichern Sie diese Einstellwerte nicht auf das geöffnete Bild und beginnen jetzt mit der scharfen Verarbeitung.

Öffnen Sie den *Recorder* (Fenster/Andockfenster/Recorder). Die Symbole erklären sich selbst, da sie dem üblichen Standard entsprechen.

Wenn Sie bereit sind, starten Sie die Aufzeichnung durch einen Klick auf den roten Startbutton.

Es geht los: Hilfsmittel Beschneiden aufrufen und ein Rechteck aufziehen. Das Seitenverhältnis von 2:3 in der Eigenschaftsleiste eingeben.



Jetzt kann der Beschnittrahmen proportional über die Eckanker auf die gewünschte Größe aufgezogen werden. Ein Doppelklick weist die Auswahl zu.

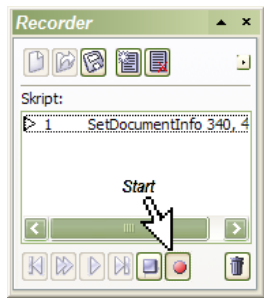


Foto Seitenverhältnis 4:3



Hinzu fügen können Sie noch eine Kontrastverbesserung, eine Farbbalance usw.

Die Aufzeichnung beenden Sie durch einen Klick auf den „Beenden“ Button. Spulen Sie die Aufzeichnung zurück (Linkspfeil mit dem Strich davor.) Der Dreieckspfeil springt an die Startadresse 1. Hier muss er stehen, wenn das Skript später einwandfrei ablaufen soll.

Probe: Öffnen Sie ein beliebiges Bild und wenden dieses Skript an.

Es funktioniert auch ohne Speicherung.

Aufzeichnung speichern, durch Klick auf das Symbol „Disk“. Das Programm bietet Ihnen sofort den passenden Speicherort an. Geben Sie Ihrem Skript einen einprägsamen Namen mit der Formatendung „.csc“. Dieses Skript ist nur für Hochkantbilder geeignet. Erstellen Sie auch eines für quer liegende Fotos. Noch besser ist ein Skript, welches von vornherein erkennt, welche Ausrichtung vorliegt, um es dem entsprechend zu behandeln. Im Internet bei [www.edelgrau.de](http://www.edelgrau.de) finden Sie eine ganze Reihe von vorgefertigten Skripten.

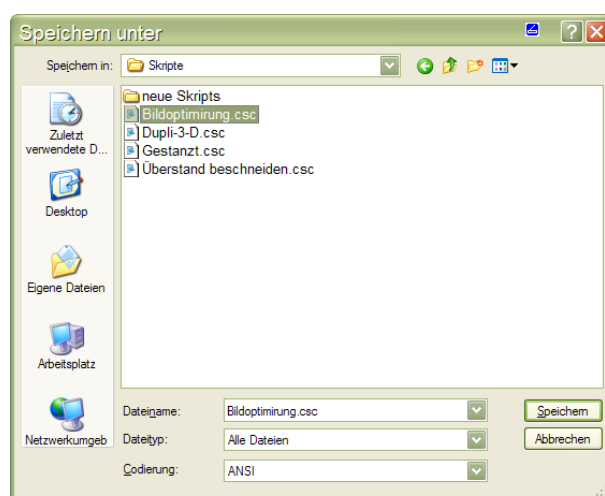
Es können nach der Aufzeichnung später weitere Aktionen hinzugefügt, ebenso aber auch gelöscht oder kurzzeitig ausgeblendet werden. Das Skript kann aus dem Andockfenster direkt eingesetzt werden, durch Klick auf den grünen Pfeil.



Denkbar ist eine Erweiterung zur Anwendung einer Unschärfemaske, die immer an das untere Ende der Aktionen angefügt wird. Sollten Sie sich mal verklicken, so nehmen Sie die Aktion zurück und arbeiten ruhig weiter. Der Falschklick wird allerdings ebenfalls aufgezeichnet, die Abarbeitung dauert aber kaum merklich länger. Trotzdem sollte man immer den kurzen Weg wählen.

Weisen die Bilder Ihrer Kamera einen permanenten Farbstich oder andere mit Corel PhotoPaint bearbeitbare Schwächen auf, so können Sie diese mit einem Skript auf den Pelz rücken und alle Fotos mit einem Klick neutral stellen.

Skripte werden im Internet im Allgemeinen als txt-Datei angeboten. Übernehmen Sie diese Datei in den Windows-„Texteditor“, stellen als Dateityp „Alle Dateien“ ein schreiben die Format-Endung (.csc) zum Speichern mit dem Namen selbst aus (z.B. *Bildoptimierung.csc*)



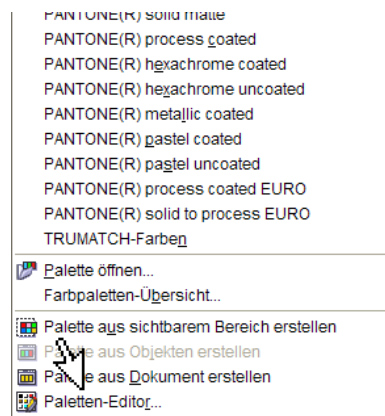
## Farbpalette anlegen

Corel Photopaint bietet die Erstellung individueller Farb-Paletten. Für die Kolorierung von Altfotos sind selbst erstellte Paletten hilfreich und angenehm, den richtigen Hautton in der Palette vorzufinden. Es macht wenig Mühe eine eigene Farb-Palette anzulegen, wenn man weiß, wie es geht. Im Listenfeld der Farbpaletten-Auswahl werden mehrere Moden zur Farbaufnahme angeboten, wobei hier nur auf eine eingegangen werden soll.

Bild öffnen, deren Farben man aufnehmen möchte.

Mit der Farbpipette die gewünschten Farben auswählen.

RGB-Farbwerte auf einem Zettel notieren!



Fenster/Farbpaletten den *Paletten-Editor* öffnen.

Neue Palette erstellen (Blattsymbol anklicken), eindeutigen Namen vergeben.

Palettenname wird im Listenfeld am oberen Rand angezeigt.

*Farbe hinzufügen*. Es öffnet sich das Dialogfenster Farbe auswählen.

Modell auf RGB stellen.

Im Feld Komponenten: Hier die aufgeschriebenen Farbwerte eingeben.

Nicht immer lassen sich eigene Farbnamen

vergeben (Programmeigenwilligkeit)

Klick auf „Der Palette hinzufügen“, die Farbe wird gespeichert. Nach jeder Eingabe Farbeingabe, Dialogbox: *Schließen*.

Den Vorgang fortsetzen, bis alle benötigten Farben gespeichert sind.

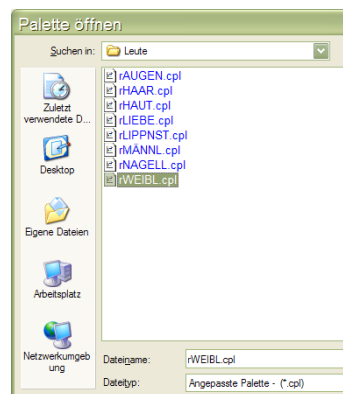
Vorgefertigte Paletten finden Sie unter:

Fenster/Farbpaletten *Palette öffnen*, in der Datei/RGB. Es werden verschiedene Themenpaletten angeboten

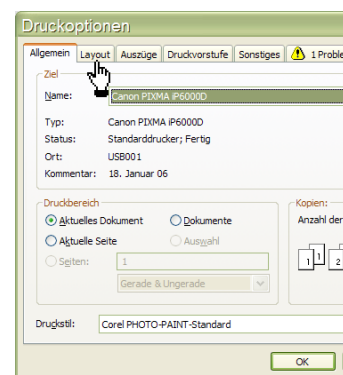
Wollen Sie alle farben eines Bildes aufzeichnen, so ist es nicht nötig, dass Sie alle farbe einzeln aufnehmen. Alle vorhandene Farben eines Bildes erhalten Sie unter :

Fenster/Farbpaletten *Palette aus sichtbarem Bereich erstellen*.

255 Farbabstufungen des obigen Bildes finden Sie in dieser Farbpalette wieder. Das Foto kann wesentlich mehr haben (16,7 Millionen), es werden aber nur diese angezeigt.♣



Themen-Farbpalette: Leute



## Kacheldruck mit dem Druckmanager

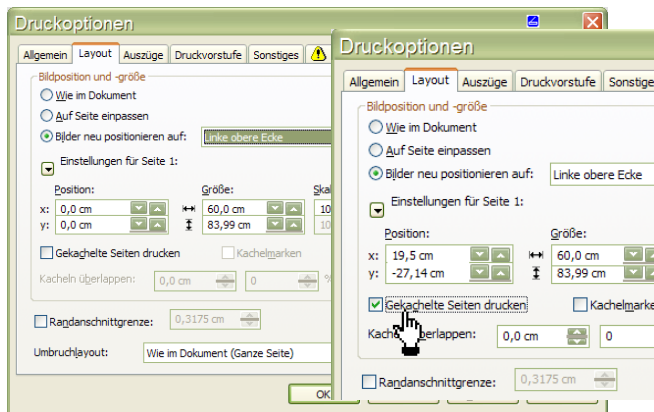
Wollen Sie ein Panorama oder ein Ausstellungsposter drucken? Die Bildgröße übersteigt dabei gehörig das Papiermaß DIN A4-Format. In der Regel ist es ein Foto-Drucker für das Format bis A4. Damit lässt sich aber kein Poster realisieren. In der Corel Draw Suite ist ein Druckmanager von hoher Güte enthalten, der den Poster- und Kacheldruck unterstützt. Der Druckmanager ist für den Imaging-Fachmann konzipiert. Das können Sie für sich zunutze machen. Selbst Photoshop-Profis drucken mit dem Corel Druckmanager

### Erstellen Sie ein Poster

von 60x84 cm, das entspricht einer Größe von acht A4 Bögen.

Färben Sie den *Bildhintergrund* für diesen Test mit 20% Schwarz. Öffnen Sie die Seite und stellen sie auf volle Bildschirmgröße, es scheint nichts anders zu sein, als bei einem A4 Blatt.

Dieses Blatt können Sie nun mit Ihrem Layout füllen. Schriftgrößen von 150-300 pt sind hier eine normale Größe. Haben Sie Schrift und Bild platziert und wollen das Ergebnis zu Papier bringen, starten Sie die Druckvorschau im Menü Datei.



Der Druckmanager zeigt ein A4 Blatt mit Fragmenten des Layouts.

Öffnen Sie Optionen in der Eigenschaftsleiste und rufen den Registerreiter *Layout* auf.

Im Dialogfeld machen Sie aktiv: Bilder neu positionieren auf: linke obere Ecke

Klicken Sie „Gekachelte Seiten drucken“ an, werden die Positions- und Skalierungsfelder aktiv.



Im Feld Kachelanzahl stellt sich automatisch eine Kachelzahl ein, die aber nicht mit Ihrer Erwartung übereinstimmt. Das liegt an der Kachelüberlappung. Der Druckmanager rechnet den Kachelüberstand mit in die vorgegebene Papiergröße (A4) ein. Für die gewählte Postergröße werden neun Blatt benötigt.

Im Feld Kacheln überlappen stellen Sie 0,5cm oder 2% der Seitenbreite ein. Dieser unbedruckbare Streifen ist für Ihren Papierkleber vorgesehen. Das entbindet Sie nicht vom Zuschneiden des Papiers. Der drucktechnische Seitenrand des Druckers muss abgeschnitten, kann aber auch mit in den Klebestreifen einbezogen werden.

Z.B. Druckrand des Druckers: 3 mm, 5mm Kachelüberstand = 8-mm-Klebestreifen. Nach dem Bedrucken, sind von jedem Blatt zwei (unbedruckte) Seitenränder abzuschneiden.

Wie Sie Ihre Papierorientierung auch einstellen, hochkant oder quer, bei DIN-Größen wird es immer zu erhöhtem Papierverbrauch kommen. Stellen Sie Ihre Papiergröße entsprechend kleiner ein, so kann der Druckmanager unter Umständen, mit geringeren Papiermengen auskommen.

Bei festen Größen-Vorgabe ist die Papiermenge ohnehin Nebensache.

### Tipp

Nehmen Sie die Kacheldruck-Einstellung vor den Layoutarbeiten vor und wählen hiernach die Bildgröße.

Probieren Sie die optimale Papierorientierung (Hoch/Quer).

### Panorama-Druck

Wenn Sie ein Panorama drucken wollen, so kleben Sie die A4-Seiten vor dem Druck aneinander und führen das Papier vorsichtig in den Druckerschacht ein. In diesem Falle benötigen Sie keine besonderen Einstellungen im Druckmanager, Sie müssen nur die richtige Papierlänge im Menü Bild/Seitengröße einstellen.

☞

## Druckmanager Corel Draw – Druck auf Restpapier

Minidruck auf Restpapiergrößen im Tintenstrahldrucker. Der Druckmanager von Corel Draw lässt eine individuelle Platzierung von Bildern auf Druckpapier an beliebiger Stelle zu. Das ist nützlich, wenn grundlegende Einstellungen am Drucker zur Druckfarben-Korrektur vorgenommen werden, sollen

Öffnen Sie eine zu druckende Bild-Datei. Die vorh. Bildgröße ist nebensächlich.

Wollen Sie dieses Bild auf Papierreste für Testdrucke oder Minibildern verwenden, so vermessen Sie den Papierrest und übertragen die Größe auf die Bilddatei. Das Bild wird wie ein Großes behandelt und für den Druck (300dpi) fertig gemacht.

Legen Sie den Papierrest an die unveränderbare Seite des Papierschachtrandes. Fixieren Sie das Blatt mit der Papierbreiteneinstellungsleiste. Meistens ist die linke Randseite des Druckers die Fixierkante. Die im Drucker steckende Papier-Bildkante bildet somit den oberen linken Blattrand (Nullzone). Im Druckmanager ist es demzufolge die linke obere Ecke, die Nullzone.

Kontrollieren Sie die Bildmaße noch einmal in *Bitmap neu berechnen* und wechseln in den Druckmanager – *Druckvorschau*. Das Bild wird in der Mitte des Blattes angeordnet.

Wählen Sie Ihren Drucker unter Optionen aus, sofern Sie mehrere betreiben und wechseln in der Menüleiste zu *Eigenschaften* und stellen dort *Papiermedium und Druckmodus* ein.

Übernehmen Sie die Einstellungen im Dialogfeld Druckoptionen mit OK.

Das Bild erhält die typischen acht Anfassers.

Mit der Maus schieben Sie das Bild an die obere linke Ecke (Nullzone), innerhalb der gestrichelten Maskierung. Der Markierungsrahmen stellt den bedruckbaren Bereich dar.

Eine genaue Platzierung wird durch die Lupe ermöglicht.

Wenn Ihr Rest-Papier größer als das Bild ist, dann können Sie nach dem Druck ein weiteres Bild daneben oder darunter angeordnet drucken. Papierrest noch einmal einlegen. Dasselbe Bild mit geänderten Einstellungen den Druckmanager übergeben. (Bei Farbabstimmung/Einstellung der Druckfarben usw.)

Das Bild wird in derselben Position, wie vor dem ersten Druck angeordnet. Wenn Sie das Bild jetzt verschieben, bleibt der Markierungsrahmen solange in der alten Position, bis Sie das Bild „fallen“ lassen. Hierdurch ist eine sichere Neuplatzierung ohne die Gefahr des Überdruckens möglich.

Im Druckmanager sollten keine grundlegenden Bildkantenvergrößerungen über eine Skalierung vorgenommen werden. Es ist jedoch möglich und wirkt sich bei kleinen Bildern nicht aus.

Drucker, die die Papiergröße durch beidseitiges Zusammenschieben des Papierschachtes (zentrieren) bedrucken, sind durch ungenaue Bildplatzierung ausgeschlossen. (z.B. HP Laserdrucker)

### Tipp

Testbilder zur Ermittlung von Farbkorrekturen, sollten immer einen Graustufenkeil oder Farbfelder von Hellgrau bis Schwarz mit einer steigenden Schwärzung von 10% aufweisen.

Derartige Graustufenkeile stellen Sie in Corel DRAW her. ☘



Graustufenkeil mit 10% Steigerung

## 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/m<sup>2</sup> 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.

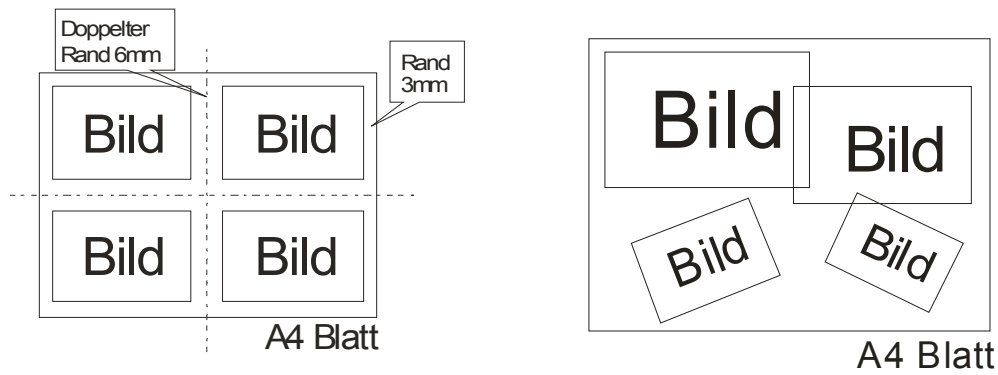
Importieren Sie Ihr Foto. Stellen Sie dieses Foto in die Zwischenablage und fügen es dreimal ein. Noch schneller geht es durch Duplizieren (Strg&D).

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. ☞





Drucken, verschiedene Bilder auf eine Seite

Druck von mehren verschiedenen Bildern auf ein DIN-A4-Blatt

---

Die zu druckenden, fertig bearbeiteten Bilder werden nacheinander importiert (Strg&I oder F2).

Die Bilder werden dabei individuell, im Skaliermodus auf die gewünschte Größe aufgezogen.

Bilder können gedreht, verzerrt und skaliert werden. Die Anordnung erfolgt nach ästhetischen Gesichtspunkten.

Über Datei/Druckvorschau beurteilen Sie die Drucksache. Durch Anklicken des Bildes, ist eine feine Positionierung auf dem zu bedruckenden Blatt möglich. Innerhalb der Druckvorschau, ist eine Größenänderung nur proportional möglich, egal, welchen Haltepunkt Sie dabei zur Größenänderung erfassen.

Im Druckmanager von Corel Draw, sind keine besonderen Einstellungen vorzunehmen.

Druckerwahl, Papiersorte, Druckmodus und Colormodus, sind wie sonst auch, einzustellen.

Wollen Sie verschiedene, gleich große Bilder auf einem Blatt platzieren, importieren Sie die Fotos nacheinander und ordnen diese an.

Bei verschiedenen Bildgrößen, bietet sich eine gestalterische Bildüberlagerung an. Bildwichtige Teile überdecken weniger aussagekräftige Stellen eines andern Bildes.

Bilder können auch winklig gedreht angeordnet werden, Ihrer Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt. ☞

## Workshop mit Corel Photopaint

### Bilder Importieren, Neu berechnen und Zuschneiden

Auf einem A4 Bogen sollen einige Bilder angeordnet werden. Das kann eine Palette verschiedener Bilder, eine Sequenz oder eine Serie sein. Die Bildflächengrößen richten sich nach den Bildinhalten.

Konzept auf einem Bogen Papier skizzieren. Bildgrößen festlegen. Soll das Bild im Internet publiziert werden, ist eine Auflösung von 72 dpi zu wählen.

Zum Drucken wählen Sie eine Auflösung von 300 dpi.

---

Ein Bild öffnen DessertLKW.cpt, Auflösung 96 dpi

Bild/Bild neu aufbauen, da das Bild die gewünschte Breite von 30cm nicht erreicht, ist die Auflösung auf 200 zu erhöhen und die Bildbreite auf 30 cm zu stellen. Zuweisen

Bitmap – Auflösung nun auf 72 dpi zurückrechnen (Ausnahme!, jede Größenveränderung erzeugt eine Unschärfe, besonders bei Hochrechnung).

Bild mit dem Beschneidewerkzeug auf Größe zuschneiden, 30cm x 10cm, quer, in der Eigenschaftsleiste die Größe numerisch eingeben. Mit Doppelklick ins Bild zuweisen.

Kontrolle in Bild/Anpassen/Bild neu aufbauen, ob alles stimmt

Speichern unter: DessertLKW Palette, schließen

Alle weiteren Bilder auf 72 dpi neu berechnen und dabei die gewünschten Bildmaße eingeben

Sind alle Bilder größenmäßig und mit angepasster Auflösung angepasst und zwischengespeichert ...

... eine neue Seite A4, quer, 72 dpi, öffnen.

Import der bearbeiteten Bilder. Alle Bilder markieren, durch halten der STRG-Taste und Auswahl der Bilder.

Miniaturbild durch Klick auf die Eingabetaste einfügen. Eine kleine Bewegung der Maus bringt das nächste Mini-Bild zur Ansicht. OK weist zu. So alle Bilder importieren.

Mit kleinen Korrekturen an den Bildmaßen kann die Palette fertig gestellt werden.

Speichern und ...

Bewegung 1.cpt

DessertLKW.cpt

Kaktus.cpt

Muscheltopf.cpt

DessertLKW, 72 dpi 30x10 cm		
Muscheltopf 72 dpi 11x6,5 cm	Kaktus 72 dpi 11x8 cm	Bewegung 1 72 dpi 10x~18 cm

(Eine A4-Datei mit 72 dpi Auflösung hat zum Beispiel eine Dateigröße von etwa 1,5 MB, egal wie viele Bilder importiert werden und welcher Auflösung sie angehören. ☹)

## Bildwechsel Farbstufen- in Graustufen Fotos verwandeln

Wer digital zu Schwarz-Weiß-Bildern kommen will, kann den Schwarz-Weiß-Modus in der Kamera aktivieren oder das Bild am Rechner umwandeln. Welcher Weg ist der bessere, und welche Softwaretricks führen zu einem optimalen Ergebnis?

---

### Schwarz-Weiß-Bilder am Rechner erzeugen

Übliche Schwarz-Weiß-Fotos heißen in der Fachsprache „Graustufenbilder“. Solche Vorlagen wirken im Druck oft besonders blass und kontrastarm. Der Grund: Viele Anwender wandeln Farbdateien allzu in Graustufen um. Sie sollten nicht einfach das Farbbild zum Schwarz-Weiß-Drucker schicken oder nur den Graustufenmodus verwenden. Ich zeige Ihnen die verschiedenen Möglichkeiten von Bildprogrammen, mit denen Sie die Graustufen nach Maß verfeinern.

### Wege zu Graustufen

Die Programme bieten unterschiedlichste Funktionen, um Farbbilder in Graustufen zu verwandeln. Am einfachsten: Sie laden ein Farbbild, wählen den Befehl „Farbton/Sättigung“ und stellen den Sättigungsregler auf 0%. Allerdings erzeugt diese Methode ein besonders kontrastarmes Bild, und das Ergebnis befindet sich technisch immer noch in einem Farbmodus wie RGB; es beansprucht also so viel Speicherplatz wie eine Farbdatei, obwohl es nur Grautöne zeigt. Mehr Brillanz erhalten Sie mit dem Menübefehl „Graustufenmodus“. Bei dieser Umwandlung gewichten die Bildprogramme die Farben wie die Kamera beim SW-Modus nach ihrer subjektiven Helligkeit:

- Blau fällt je nach Programm nur mit 11% ins Gewicht,
- Grün bekommt 59% und
- Rot 30%. Deshalb wirken.
- Grün und Gelb im Ergebnis heller, ursprünglich blaue Bildteile, fallen dunkel aus.

Zudem braucht das Graustufenbild nun zwei Drittel weniger Arbeitsspeicher als eine RGB-Farbdatei.

### Informationen aus Einzel-Kanälen

Der Sättigungsregler und der „Graustufenmodus“ sind zwar die bekanntesten Methoden, um Graustufenbilder zu erstellen - doch es gibt wesentlich attraktivere Verfahren. Verwenden Sie zum Beispiel eine einzelne Grundfarbe wie Rot, Grün oder Blau, um ein Graustufenbild aufzubauen. Diese Farbkanäle liefern sehr unterschiedliche Ergebnisse:

- Der Rotkanal zeigt Rötliches besonders hell; Gesichter stechen deutlich heraus, blauer Himmel wirkt sehr dunkel.
- Im Blaukanal wirkt Blaues fast weiß - zum Beispiel blauer Himmel. Haut erscheint sehr dunkel.
- Der Grünkanal hebt Blattpflanzen auffällig hell heraus.

Um die Einzelkanäle in Graustufen zu sehen, klicken Sie bei Photopaint (Menü-Bild/Berechnungen, es öffnet sich das Dialogfenster „Kanalberechnungen“) einfach die gewünschte Grundfarbe in der Kanälepalette an. Photo Paint bietet in der Dialogbox einen Befehl, der Ihr Bild in drei einzelne Graustufendateien zerlegt - je eine für Rot, Grün und Blau. Die Kanalberechnungen können hier über zwei Quellen erfolgen.

### Zwei Grundfarben verwenden

Graustufenbilder, die Sie nur aus einer einzigen Grundfarbe ableiten, wirken eventuell unausgewogen. Ein Gesicht, das nur auf dem Rot-Kanal basiert, kann zu hell wirken. Das Bild sieht besser aus, wenn Sie zwei Farbkanäle überblenden. Photo Paint bieten dafür die erwähnten Kanalberechnungen an. Dort geben Sie zwei einzelne Grundfarben an, die mit einer von Ihnen festgelegten Mischung in einem neuen Bild (Ziel) erscheinen. Jede Einstellung kann durch eine Vorschau begutachtet werden. Experimentieren Sie hier auch mit Überblendverfahren: Legen Sie zum Beispiel Rot und Blau aufeinander, und klicken Sie die Verrechnungsmethode *Multiplizieren* an. Dabei setzen sich jeweils die dunklen Bildpunkte durch. Im Graustufenergebnis entstehen dunkle Hauttöne, aber auch ein fast schwarzer Himmel. Wirkt das Ergebnis zu kontrastreich, nehmen Sie die Deckkraft zurück oder kombinieren Rot und Grün. Versuchen Sie weitere Bildverrechnungsmethoden.

### Mischpult für Grundfarben

Besonders flexibel sind Sie mit dem *Kanalmischer* (Menü-Anpassen/Kanalmischer) Mischen Sie alle drei Grundfarben zu einem Graustufenergebnis nach Maß. So regeln Sie präzise, wie viel Zeichnung zum Beispiel Hauttöne oder Himmelspartien erhalten. Das Dialogfeld schlägt zunächst 100% für die Grundfarbe Rot vor, während Grün und Blau bei 0% stehen - das Bild wirkt also genau so, als ob Sie von vornherein nur die Grundfarbe Rot verwenden. Sie können nun die anderen Grundfarben anheben und rot schwächen oder noch weiter verstärken. Das Ergebnis sieht nach OK stark farbstichig aus. Um Speicherplatz zu sparen, wandeln Sie das „entstellte Bild“ in den Graustufenmodus um.

### Die richtige Nachbearbeitung

Noch mehr als Farbbilder brauchen Graustufenmotive die richtige Nachbearbeitung – schließlich können Sie hier nur mit Kontrasten und nicht mit Farben auf sich aufmerksam machen. Auch technisch perfekte Farbfotos sollten Sie nach dem Wechsel in die Graustufendarstellung noch einmal korrigieren. Prüfen Sie eine Tonwertspreizung, damit das Werk die verfügbaren 256 Helligkeitswerte auch vollständig ausnutzt. Am übersichtlichsten geht das mit der Tonwerterweiterung per Histogramm der Kontrastverbesserung: Ziehen Sie das weiße und das schwarze Dreieck über dem Histogramm nach innen, bis Ihr Bild mehr Brillanz zeigt. Diese Tonwertspreizung erledigen die Programme meist sogar automatisch (automatischer Ausgleich). Prüfen Sie auch eine Scharfzeichnung, falls das nicht schon Ihre Digitalkamera übernommen hat. Machen Sie einen Probedruck auf dem gewählten Papier. Wollen Sie ein Graustufenbild nach dem Druck wieder mit Farben bearbeiten, wechseln Sie zurück zum Modus „RGB-Farbe“ und speichern es. Ein Farbbild lässt sich zu jeder Zeit in ein Schwarz-Weiß-Bild verwandeln, jedoch nicht umgekehrt! An der Bildwirkung ändert sich nichts, der Arbeitsspeicherbedarf verdreifacht sich allerdings. ☹

# Workshop mit Corel Photopaint

## Retusche defekter und alter Bildvorlagen

Dann sind Sie in diesem Workshop genau richtig. Wir wollen nämlich ein altes Foto, das vor beinahe 60 Jahren aufgenommen wurde, auffrischen. Fehler sollen retuschiert werden. Und natürlich soll das Gesamterscheinungsbild verbessert werden. Schließlich ist das Ausgangsbild schon recht vergilbt, wie Sie nach dem Öffnen des Bildes sehen. Wir haben uns ein Beispielbild ausgesucht, wie es Ihnen vermutlich in der täglichen Praxis häufiger begegnen wird, wenn Sie mit alten Fotos zu tun haben. Viele Probleme sind offensichtlich: Das Bild ist schief und der obere Bildteil besteht aus einem viel zu großen hellen Himmel. Dieser Bereich bildet momentan den Bildmittelpunkt. Außerdem sind die Tonwerte nicht optimal - ebenso wenig wie die Brillanz und Bildschärfe. Das Eselsohr oben rechts gehört dabei zu den kleineren Mankos, die es zu beheben gilt.

---

Öffne: Altfoto.tif

### Der falsche Bildausschnitt ist erklärbar

Die Fehler des falschen Bildausschnitts sind aus folgenden Gründen relativ normal: Es ist nicht so, dass hier ein schlampig arbeitender Fotograf am Werke war. Gut, etwas gerader hätte er die Kamera schon halten können. Dass aber unten etwas fehlt, ist verzeihlich: Schließlich gab es seinerzeit nur Sucherkameras, die den wirklich aufgenommenen Bildausschnitt nur grob wiedergaben. Deshalb gingen auch viele Fotografen vorsichtshalber „ein paar Schritte“ zurück, um sicherzugehen, dass alles Wichtige im Bild zu sehen ist. Das hatte dann aber oft zur Folge, dass große Bildteile leer waren und die aufgenommenen Objekte dagegen sehr klein. Nur Fotografen mit viel Erfahrung wussten, wie sie die Kamera halten mussten, damit alles auf das Foto gebannt wurde. So fehlten im Sucher vielleicht die Köpfe - auf dem Foto waren sie aber vorhanden.

### Die zu lösenden Aufgaben

Bevor Sie mit der Arbeit beginnen, sollten Sie einige grundsätzliche Überlegungen anstellen. Erst nach dem Festlegen der Aufgaben kann eine sinnvolle Arbeitsreihenfolge ermittelt werden. Was sind nun die Aufgaben, die nach dem Einscannen des Beispielfotos gelöst werden sollen? Betrachten wir das Foto einmal aus der Nähe:

Klar, die freundlichen Herren sollen zum bestimmenden Element des Bildes werden und in die Bildmitte rücken. Sie sehen das in der Abbildung.

Das Eselsohr oben rechts in der Ecke soll entfernt werden - es macht sich nicht besonders gut im Bild.

Die Bildfehler wie Staub und Kratzer sollen retuschiert werden. Sie werden in der vergrößerten Ansicht gut sichtbar.

Die Tonwerte des Bildes sollen korrigiert werden, damit das Bild anschließend brillanter erscheint.

Außerdem soll die Bildschärfe korrigiert werden, sodass die Personen im Bild gut zu erkennen sind.

Was nicht verändert werden soll: Die Charakteristik des alten Bildes soll erhalten bleiben. Dazu gehören vor allem die abgerissenen Kanten (Büttenrand) des Fotos, die für die alten Bilder damals typisch sind.

Das schwarze Umfeld soll dagegen entfernt werden. Es stört und lenkt zu sehr vom Foto ab. Warum die Vorlage mit einem schwarzen Hintergrund gescannt wurde, erfahren Sie noch im Laufe des Workshops.

### Benötigte Werkzeuge und Funktionen

Welche Werkzeuge und Funktionen werden für diese Aufgabenstellung benötigt? Folgende Corel-Photopaint-Funktionen werden Sie in diesem Workshop kennen lernen:

Zunächst wird die Funktion Datei/Importieren benötigt, um das Bild über das TWAIN-Modul des Scanners zu scannen.

Zum Freistellen des Bildes wird das Freistellungswerkzeug benötigt. Beim Freistellen des Fotos kommt auch der Zauberstab zum Einsatz.

Der Bildausschnitt wird mit dem Hilfsmittel Schnittbereich gerade richten neu festgelegt.

Für die Änderung der Tonwerte wird die Funktion Bild/Anpassen/Kontrastverbesserung (Tonwertkorrektur) verwendet.

Der Klonpinsel/Kopierpinsel ist nötig, um beispielsweise die Bildfehler und das Eselsohr zu bearbeiten.

Außerdem lernen Sie "nebenbei" die Optionen zum Speichern des Bildes in einem geeigneten Dateiformat kennen. Klar, dass dies nur ein grober Abriss der benötigten Funktionen und Werkzeuge ist. Es gehört natürlich etwas mehr dazu, dieses Foto zu optimieren.

### Bilder optimal einscannen

Die wichtigste Voraussetzung für eine optimale Bearbeitung des Bildes ist ein guter Scan. Je besser das Ausgangsmaterial ist, umso besser kann das Ergebnis werden. Außerdem muss bei alten Fotos berücksichtigt werden, dass diese oft sehr klein sind. So kommt der richtigen Auflösung eine wichtige Bedeutung zu.

#### Leistungsstarke TWAIN-Module verwenden

Um perfekte Scans zu erzielen, ist es wichtig, dass Ihr Scanmodul Optionen anbietet, um die Einstellungen zu verändern. TWAIN-Module, die alles automatisch erledigen, sind in diesem Fall untauglich - Möglichkeiten, um Helligkeit, Kontrast, Bildschärfe und Ähnliches anzupassen.

Achten Sie darauf, die Vorlage gerade in den Scanner zu legen. Der Hintergrund sollte, je nach Vorlage stark kontrastierend sein. Weiß für dunkle Vorlagen und schwarz für helle Vorlagen, sofern der Bildrand von Wichtigkeit ist, verwenden Sie ein dunkles Papier zum Abdecken. Das Abdunkeln ist für den späteren Rand des Fotos wichtig.

Stellen Sie den passenden Bildausschnitt ein. Um „Reserven“ beim Ändern des Bildausschnitts zu erhalten, können Sie das Bild größer als das Original einscannen, entweder durch Erhöhen der dpi-Zahl oder durch Ändern des Skalierungsfaktors. So könnte das Foto beispielsweise mit 600 dpi eingescannt werden, um es in doppelter Größe ausdrucken zu können. Jede weite Verdoppelung der dpi-Zahl bedeutet wiederum eine Verdoppelung der Ausgabegröße.

Damit können Sie das Bild später ohne qualitativen Verlust vergrößern oder

um später den alten Charakter des Fotos beizubehalten, sollten Sie es im sich die Option, das „Vergilbte“ zu übernehmen. Alternativ dazu können Sie „künstlichen Farbstich“ verpassen, aber dazu an anderer Stelle mehr.

300 dpi = Originalgröße
600 dpi = doppelte Größe
1200dpi= vierfache Größe

Bildausschnitte verwenden.

Farbmodus einscannen. So erhalten Sie dem Foto später natürlich auch einen

Stellen Sie außerdem Helligkeit und Kontrast ein. Beurteilen Sie am VorschauBild die Wirkung. Wenn möglich, sollten Sie die Vorschaugröße dabei anpassen. Dazu muss Ihr TWAIN-Modul natürlich eine entsprechende Funktion anbieten.

### Neuer VorschauScan

Je nach verwendetem TWAIN-Modul müssen Sie nach dem Anpassen der Ansichtgröße einen neuen VorschauScan anfertigen. Dabei wird nämlich ein temporäres Pixelbild abgelegt, das auf die zuvor eingestellte Ansichtgröße angepasst ist. Beim Vergrößern der Ansicht entsteht ansonsten ein „gepixeltes“ Bild.

Falls das TWAIN-Modul diese Option unterstützt, sollten Sie sich abschließend das Histogramm ansehen und prüfen, ob eine gleichmäßige Tonwertverteilung gegeben ist. Dies ist ein Anzeichen für einen guten Scan. Große Lücken an den Rändern des Histogramms weisen auf eine falsche Einstellung der Helligkeit hin.

Sind alle Einstellungen korrekt vorgenommen, starten Sie den Scanvorgang und schließen nach der Übergabe des Bildes an Corel-Photopaint das TWAIN-Modul, wenn Sie es nicht in Ihrem persönlichen Paint-Profil eingestellt haben.

Nach dem Scannen sollten Sie die abgebildete Ausgangssituation erhalten. Falls das Bild noch gedreht werden muss, verwenden Sie eine der Funktionen im Untermenü Bild/Drehen.

#### Der Rand muss sein

Da TWAIN-Module meist nicht ganz exakt arbeiten, sollten Sie den Bildausschnitt stets großzügig bemessen - überflüssige Bildteile können Sie in Corel-Photopaint immer noch abschneiden. Andersherum wird es aber schwierig.

#### Dateien im TIFF-Format ablegen

Nun sollte das gescannte Bild zunächst gesichert werden. Sie können über Datei-Export das universelle TIFF-Format als Dateiformat oder andere Formate auswählen und sich zunutze machen: Sie müssen nämlich nicht unbedingt das „hauseigene“ Corel-Photopaint-Dateiformat \*.CPT verwenden, um Ebenen, Kanäle und Ähnliches mitzuspeichern.

Wenn Sie nun die Funktion Datei/Export aufrufen und als Dateityp TIFF einstellen, sehen Sie im unteren Bereich die verfügbaren Optionen. Da in dem Dokument momentan weder Ebenen noch Kanäle vorhanden sind, sind diese Möglichkeiten deaktiviert.

Nach dem Bestätigen können Sie im angezeigten Dialogfeld die Art der Komprimierung innerhalb des TIFF-Dokuments einstellen. Das aktuelle TIFF-Dateiformat unterstützt nämlich verschiedene Komprimierungsarten. (Keine Komprimierung wählen)

#### Freistellen einer Fotografie

Im ersten Schritt der Bearbeitung soll nun das Foto freigestellt werden. Um es möglichst spannend zu gestalten, soll das Foto dabei aber nicht einfach rechteckig ausgeschnitten werden, der unregelmäßige Rand soll erhalten bleiben. Gehen Sie daher, wie folgt vor:

Rufen Sie aus der Hilfsmittelpalette den Zauberstab auf - das erledigen Sie am schnellsten mit der W-Taste. Anschließend werden in der Eigenschaftsleiste am oberen Rand des Arbeitsbereichs die für das ausgewählte Werkzeug verfügbaren Optionen angezeigt.

Stellen Sie einen Toleranzwert ein, mit dem Sie auf einen Schlag einen größeren Masken-Auswahlbereich aufnehmen können. Es sind meist einige Versuche notwendig, um den richtigen Wert zu ermitteln. In unserem Beispiel eignete sich ein Toleranzwert von 30, um den schwarzen Randbereich des Fotos weitestgehend zu erfassen. Beachten Sie, dass die Optionen Anti-Alias und der Maskenrahmen sichtbar (Strg+H) aktiviert sind. Damit stellen Sie sicher, dass der Rand des Masken-Auswahlbereichs nicht stufig wird.

Vergrößern Sie nun die Ansicht auf 100%. In dieser Darstellungsgröße können Sie etwaige Löcher im Masken-Auswahlbereich gut erkennen.

Um die fehlenden Bereiche der bestehenden Auswahl hinzuzufügen, aktivieren Sie in der Optionenleiste den Additionsmodus. In der größeren Ansicht ist gut zu erkennen, dass einige Bereiche mit in die Auswahl aufgenommen werden müssen. Scrollen Sie einmal am Rand entlang durch das Bild und nehmen Sie alle fehlenden Bereiche in die Auswahl auf. Beachten Sie dabei auch, dass an der Kante des Fotos keine größeren „Streifen“ übrig bleiben, sondern dass der Masken-Auswahlbereich nah an die Kante des Fotos heranreicht.

#### Versiehtlich aufgenommene Bereiche entfernen

Haben Sie versehentlich einen zu großen Bereich aufgenommen, können Sie entweder die Tastenkombination (Strg&Z) zur Rücknahme verwenden, oder Sie wechseln in den Subtraktionsmodus und entfernen den falschen Bereich wieder aus der Auswahl.

Sind alle Bereiche aufgenommen, sollten Sie das Bild wieder als Ganzes betrachten. Nehmen Sie die Lupe auf und stellen das Foto auf die Arbeitsfläche ein.

#### Den Bildhintergrund löschen

Nach erfolgter Auswahl kann nun der Hintergrund gelöscht werden. Damit ein harmonischer Übergang zur Kante des Fotos entsteht, sollten Sie die Funktion Maske/Form/Verlauf aufrufen und hier einen Wert von einem Pixel verwenden.

Um den Hintergrund zu löschen, drücken Sie die Entf-Taste. Achten Sie dabei aber darauf, dass in der Statusleiste als Hintergrundfarbe Weiß eingestellt ist, die gelöschte Fläche wird nämlich automatisch mit der eingestellten Hintergrundfarbe gefüllt.

In der Nahansicht kann man nun auch gut erkennen, warum das Bild auf einem dunklen Hintergrund gescannt wurde: So ergibt sich nämlich ein „Farbsaum“, der den Büttensrand des Fotos gut zur Geltung kommen lässt. Deaktivieren Sie bei der Betrachtung vorübergehend die Anzeige des Markierungsrahmens (Strg+H). Verwenden Sie dazu die Funktion Maske/Maskenrahmen sichtbar. Drehen Sie nun zum Abschluss den Masken-Masken-Auswahlbereich mit der Funktion Maske/Invertieren um. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination Strg&I verwenden, das geht schneller. Der umgekehrte Masken-Auswahlbereich kann nun gleich zur Kontrastverbesserung des Fotos eingesetzt werden.

#### Maske als Ebene speichern

Den Masken-Auswahlbereich speichern Sie in der Ebenenpalette durch Klick auf das Symbol Objekt aus Maske in der Fußzeile der Ebenenpalette. Sie können zu jeder Zeit hierauf zurückgreifen.

Alternativ: Masken-Auswahlbereiche als Alpha-Kanal speichern

Damit Sie zu einem späteren Zeitpunkt der Bearbeitung noch auf die erstellte Maskierung zurückgreifen können, sollten Sie den Masken-Auswahlbereich jetzt Speichern. Dies erledigen Sie am schnellsten, wenn Sie die Schaltfläche (Maske auf neuen Kanal speichern) am Fuß der Kanäle-Palette anklicken. Damit wird der Masken-Auswahlbereich in einem Kanal abgelegt.

#### Korrigieren von Tonwerten

Den neuen Masken-Auswahlbereich können Sie jetzt dazu verwenden, um mit der Funktion Bild/Anpassen/Kontrastverbesserung, die Helligkeit und den Kontrast des Fotos anzupassen.

#### Wichtiger Masken-Auswahlbereich

Nach dem Löschen des Hintergrunds ist dieser Bereich ja weiß geworden. Daher ist es wichtig, dass bei der Tonwertkorrektur der weiße Bereich nicht mit ausgewählt wird, da ansonsten das Histogramm der Tonwertkorrektur verfälscht wird. Weiß ist ja im eigentlichen Foto nicht vorhanden - daher auch der Gelbstich.

Nach dem Aufruf der Tonwertkorrektur-Funktion können Sie in dem Dialogfeld die im Bild vorhandenen Farbtöne grafisch aufbereitet im Histogramm sehen. So fällt gleich auf, dass es auf der einen Seite, wo die dunklen Farben dargestellt werden gar keine Vorkommnisse gibt. Deshalb wirkt das Foto auch etwas „flau“.

In vielen Fällen lohnt ein Versuch der automatischen Tonwertkorrektur. Verwenden Sie dazu die Auto-Schaltfläche. Stellen Sie zusätzlich zum Anheben der Mitteltöne einen erhöhten Gammawert von 1,4 ein.

Mit den vorgenommenen Einstellungen erreichen Sie bereits ein akzeptables Ergebnis, bei dem wir es zunächst belassen wollen. Heben Sie die Maskenauswahl in der Kanälepalette auf.

Bildinhalte geschickt vergrößern

## Workshop mit Corel Photopaint

Jetzt sollen die Personen in die Bildmitte gerückt werden.

Kein Problem! Man vergrößert einfach den Bereich, in dem sich die Personen befinden.

Dies ist aber nicht die beste und geschickteste Lösung. Durch das Vergrößern entsteht beim Neuberechnen des Bildes nämlich ein Qualitätsverlust. Deshalb ist ein anderer Weg eleganter. Am besten bleiben die Daten des Fotos nämlich unangetastet - so ist die beste Qualität gewährleistet. Erinnern Sie sich daran, dass wir das Bild mit 600 dpi eingescannt hatten? Den Grund erfahren Sie jetzt. Die höhere Auflösung soll nämlich verwendet werden, um den Bildausschnitt anzupassen.

Die Idee ist einfach: Es wird nicht das Foto, sondern der Rahmen des Fotos skaliert, dort fällt die Veränderung nicht negativ auf.

Rufen Sie dazu das Freihandmasken-Werkzeug aus der Hilfsmittelpalette auf, zum Beispiel mit dem Tastenkürzel (K).

Umfahren Sie mit vier Mausklicks an den Fotoinnenecken das Foto.

Kehren Sie den Masken-Auswahlbereich mit der Tastenkombination (Strg&I, wie Invertieren) um. Damit ist alles, außer dem Foto ausgewählt.

Erstellen Sie aus der Maske ein Objekt (Objekt 1) durch Klick auf das entsprechende Symbol in der Fußleiste der Ebenenpalette.

Aktivieren Sie Objekt 1 und klicken es zweimal an, bis die Drehpfeile angezeigt werden.

Die Rotationspfeile können Sie nun mit dem Mauszeiger erfassen und einige Grad nach rechts drehen.

Drehen Sie dann den Rahmen so, dass er parallel zum Horizont verläuft.

Schieben Sie nach dem Einstellen des passenden Drehwinkels die Auswahl an die richtige Stelle.

Skalieren Sie die Größe des Fotorahmens etwas kleiner.

Ein Manko müssen Sie dabei in Kauf nehmen: Im unteren rechten Bereich ist etwas von der Umrandung zu sehen. Da diese Stelle später leicht retuschiert werden kann, haben wir dies in Kauf genommen, damit von den beiden Personen links daneben im unteren Bereich nicht allzu viel abgeschnitten wird. Weisen Sie die Drehung über das Kontextmenü zu. Sie sehen, dass die Fotodaten nun noch immer „unberührt“ sind. Das Vorhaben ist gelungen.

Genaueres Positionieren des Masken-Auswahlbereichs

Zum präzisen Positionieren des Masken-Auswahlbereichs können Sie übrigens auch die Eingabefelder in der Eigenschaftsleiste verwenden. Alle Angaben lassen sich dort einstellen.

### Bild gerade richten

Kombinieren Sie den neuen Rahmen mit dem Hintergrund zu einer neuen Ebene. Duplizieren Sie die Hintergrundebene. Rufen Sie über Bild/Drehen das Dialogfeld Drehung anpassen auf. Drehen Sie das Bild um 2,5° nach links, besetzen Sie alle Optionsfelder mit Haken. Zur Kontrolle, ob die Drehung richtig war, rufen Sie die Linealleiste (Strg+R) auf und ziehen mit der Maus eine Hilfslinie aus dem oberen Lineal auf die Fotokante. Es macht wenig Sinn das Bild im Rotationsmodus mit der Maus zu drehen, derartige Feinheiten lassen sich nicht gut realisieren.

Qualitätsverlust beim Neuberechnen der Daten

Dieses Neuberechnen der Pixel ist nötig. Sie könnten es nur dann vermeiden, wenn Sie das Bild so schief einscannen, dass der Horizont gerade verläuft. Dies dürfte aber ein schwieriges Unterfangen sein. Deshalb war es auch wichtig, zuvor den Rahmen zu ändern. Beide Aufgaben auf einmal zu bewältigen wäre schwierig - und so wurde das Foto mehrfach neu berechnet, was die Qualität jedes Mal etwas vermindert.

Die präzise Freistellung können Sie mit dem Werkzeug Schnittbereich gerade richten (D) vornehmen. Ziehen Sie einen Beschnittrahmen auf, um den Rand rundherum abzuschneiden. Doppelklick ins Innere des Bildes, weist die Auswahl zu. Das war es schon. Nun sind die Vorbereitungen so weit gediehen, dass die Bildoptimierung vorgenommen werden kann.

Zur Alternative oben: Eine Kleinigkeit sollten Sie aber noch erledigen: Durch das Zuschneiden des Bildes ist der Inhalt des zuerst gespeicherten Kanals verloren gegangen. Der ausgewählte Bereich lag nämlich außerhalb des jetzigen Bildes. Um die Dateigröße nicht unnötig zu vergrößern, sollten Sie diesen Kanal löschen.

### Arbeiten mit dem Klonwerkzeug

Der überwiegende Teil der Retuschearbeiten wird mit einem einzigen Werkzeug ausgeführt: Dem Klonen- oder Kopierpinsel, den Sie auch über das (C-Tastenkürzel) erreichen können.

### Flexibel bleiben

In diesem ersten Beispiel ist es noch nicht so wichtig, aber: Wenn Sie sich spätere Veränderungen vorbehalten wollen, können Sie die Korrekturen auf einer eigenen Ebene durchführen.

Duplizieren Sie hierzu die Hintergrundebene und arbeiten auf dem Duplikat. Setzen Sie einen Kontrollpunkt im Bearbeiten Menü, um bei Arbeitsfehlern einen schnellen Rückgang zu haben. Speichern Sie zwischendurch Ihr Bildergebnis, ein Rechnerabsturz macht Ihre Fleißarbeit zu Nichte.

Nach dem Aufruf müssen erst einmal die passenden Einstellungen für dieses Werkzeug vorgenommen werden.

Sie finden die Einstelloptionen natürlich wieder in der sich beim Aktivieren des Klonpinsels öffnenden Eigenschaftsleiste. Sollten Sie diese Leiste nicht sehen, können Sie diese übrigens mit der Funktion Fenster/Symbolleisten/Hilfsmittel Klonen einblenden aktivieren.

Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Werkzeugspitzen-Vorschaubild. Damit öffnen Sie ein Fenster, in dem die verfügbaren Standard-Werkzeugspitzen aufgelistet sind. Wir benötigen für das Beispiel die Werkzeugspitze angepasstes Klonen, Normal, Größe 30 Pixel, Transparenz=40, weicher Rand=80.

Weiche Werkzeugspitzen für Retuschearbeiten verwenden

Wenn Sie Bildfehler korrigieren wollen, sollten Sie grundsätzlich Werkzeugspitzen mit einem weich auslaufenden Rand verwenden. Nur so stellen Sie sicher, dass der Übergang der korrigierten Stelle zum unkorrigierten Originalbild nicht zu erkennen ist.

Um die Details gut zu erkennen, sollten Sie mindestens mit einer 100%-Darstellung arbeiten, gelegentlich ist eine größere Darstellungsgröße empfehlenswert. Nun ist es wichtig, den Ausgangspunkt genau zu platzieren. Klicken Sie einen Punkt an der Beinkante mit der rechten Maustaste an, um den Anfangspunkt zu setzen. Diese Auswahl können Sie nun auf das schlanke Dreieck darunter kopieren. Am besten arbeiten Sie mit einzelnen Mausklicks, das ist präziser, als wenn Sie versuchen, lange Striche in einem Stück zu platzieren. Streng horizontale/vertikale Striche erhalten Sie durch drücken der Strg-Taste. Füllen Sie anschließend den Bereich rechts neben dem Bein aus. Achten Sie dabei darauf, dass kein regelmäßiges Muster entsteht. Gegebenenfalls müssen Sie dabei einen neuen Anfangspunkt setzen, indem Sie einfach abermals die rechte Maustaste drücken.

### Öfter absetzen

Das „Zutupfen“ fehlerhafter Stellen hat einen weiteren Vorteil: Falls etwas schief geht, können Sie kleinere Schritte zurücknehmen - entweder mit der Tastenkombination (Strg&Z) oder über die Rückgängig-Palette (Fenster/Andockfenster/Rückgängig). In der Rückgängig-Palette wird nach jedem Absetzen ein eigener Eintrag erzeugt. Wenn es ganz schlimm kommt, gehen Sie zum Kontrollpunkt zurück

Suchen Sie nun die nächste Kante - in diesem Fall die Jacke. Hier muss der duplizierte Bereich anschließend etwas schräg angesetzt werden. Tupfen Sie dann den Bereich links daneben zu. Auch hier ist es sinnvoll, den Ausgangspunkt mehrfach zu versetzen, um ein regelmäßiges Muster zu vermeiden. An solchen ungeschönen Mustern können Retuscharbeiten schnell erkannt werden. Das Eselsohr sollte ebenfalls retuschiert werden.

Abschließend sollten Sie die Korrektur kontrollieren. Falls am Rand nicht sauber gearbeitet wurde, können Sie jetzt noch Korrekturen anbringen.

### Lästige Fleißarbeit, aber mehr Brillanz

Nun folgt eine sehr aufwendige Arbeit, die sich bei alten Bildern nicht vermeiden lässt: Das Korrigieren der Bildfehler, wie das Entfernen von Staubkörnern und Fusseln aus dem Bild oder auch das Retuschieren größerer Kratzer oder Beschädigungen des Bildes. Alle diese Korrekturen werden ebenfalls mit dem Klonpinsel/Kopierpinsel erledigt.

Wenn es auch überwiegend eine Fleißarbeit ist, gibt es doch einige Tipps für die Vorgehensweise, die Ihnen die Retuscharbeit etwas erleichtern können. Einfach hier und dort etwas wegretuschieren, kann nämlich oft mehr Arbeit verursachen als notwendig. Eine systematische Vorgehensweise erleichtert die Arbeit sehr:

Vergrößern Sie zunächst die Darstellungsgröße, - beispielsweise auf 200 % - und Scrollen Sie zur oberen linken Bildecke.

Stellen Sie die passende Werkzeugspitze ein. Sie sollte nicht so groß sein, um ein versehentliches Übermalen zu vermeiden. Hier müssen Sie den passenden Kompromiss finden. Je kleiner die Werkzeugspitze eingestellt ist, desto länger dauert natürlich die Bearbeitung - desto sauberer wird aber auch das Ergebnis. Verwenden Sie beispielsweise eine Größe von 20 Pixel.

Korrigieren Sie nun die Bildfehler in dem sichtbaren Bildausschnitt. Beziehen Sie dabei auch die fehlerhaften Stellen der Fotoumrandung mit ein.

### Akzentuieren des Hintergrunds

Das Bild könnte schon so übernommen werden, wie es ist - wir wollen aber noch eine weitere Optimierung einbringen. Momentan ist der Himmel nur eine helle Fläche. Dadurch trennen sich stellenweise die Personen schlecht vom Hintergrund, beispielsweise die Personen mit hellen Hemden. Deshalb soll der Himmel so weit abgedunkelt werden, dass eine leichte Trennung sichtbar wird. Die Veränderungen sollen auf einer eigenen Ebene erstellt werden, um flexibel zu bleiben. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

Ziehen Sie mit der Freihandmaske einen großzügigen Rahmen um den Himmel und die Personen, wobei die Fotoecken natürlich gleich präzise angesetzt werden. Die Verlaufsmaskenbreite steht auf 0. Nehmen Sie jetzt den Maskenpinsel im additiven Modus auf. Durchmesser 10 Pixel, Transparenz =5, weicher Rand =3 und erweitern die Maske, bis alle gewünschten Bildteile maskiert sind.

An den nicht sichtbaren Konturen der hellen Hemden zum Hintergrund müssen Sie den Verlauf „hinzudichten“. Dieselbe Aufgabenstellung stellt sich bei der Person rechts, hier sind beide Schulterpartien nicht sichtbar.

Bevor Sie aus der Maskenauswahl ein Objekt bilden, stellen Sie den Maskenverlauf auf 3 Pixel nach außen ein. So schwebt der Himmel nicht wie ausgeschnitten über die Personen.

### Himmel abdunkeln

Rufen Sie Bild/Anpassen/Helligkeit und Kontrast auf. Setzen Sie die Helligkeit auf -10, damit heben sich die hellen Hemden der Personen bereits gut vom Hintergrund ab. Wenn Sie möchten, können Sie auch Wolken einfügen. Dazu erstellen Sie eine Maske aus Objekt (Himmel) und fügen eine Wolkenpartie aus der Zwischenablage in diese Maskenauswahl ein (Strg&Umschalt&V), die Sie vorher über Anpassen/Farbton/ Sättigung/Helligkeit durch Reduzierung der Sättigung annähernd entfärbt haben. Die Wolken sind im Farbbalance-Modus dem Original durch Probieren anzupassen.

Da das Bild nun fertig gestellt ist, können Sie die Funktion auf Hintergrundebene reduzieren (Kombinieren) verwenden. Die einzelnen Trennungen sind nach Abschluss der Arbeiten nicht mehr erforderlich.

Kombinieren Sie die Ebenen auf den Hintergrund.

### Schwarzweiße Bilder einfärben

Die Korrekturen sind damit erledigt. Was nun noch folgt, ist das Einfärben des Bildes, um den „alten Touch“ zu verstärken. Auch diese Aufgabenstellung soll wieder mit einer Einstellungsebene erledigt werden.

Duplizieren Sie den Hintergrund. Markieren Sie die oberste Ebene und rufen Sie die Option Farbton/Sättigung auf. Einstellung: Erhöhen der Sättigung um 15 ...20 Punkte, es stellt sich eine Braunfärbung ein.

Alternativ: Effekte/Kreativ/Rauchglas. Farbe Braun

Bild schärfen kommt immer zum Schluss aller Bildverbesserungsmaßnahmen

Rufen Sie Effekte/Schärfe/Unschärfemaske auf und stellen ein:

Prozent=100, Grenzwert=0, Radius=2

### Feinschliff mit weichen Schatten

Ein Arbeitsschritt fehlt nun noch zum Endergebnis: Um das Foto etwas vom Untergrund abzuheben, soll ein weich auslaufender Schatten angebracht werden. Dazu sind folgende Arbeitsschritte nötig:

Rufen Sie die Funktion aus der Hilfsmittelpalette Interaktiver hinterlegter Schatten (S) auf und vergrößern Sie die Arbeitsfläche auf 110 % in der Höhe und Breite.

Löschen Sie das weiße Umfeld des Fotos mit den gezeigten Einstellungen in der Eigenschaftsleiste des Zauberstabs. Deaktivieren Sie den Hintergrund durch Ausschalten des Auges oder Kombinieren alle Ebenen mit dem Hintergrund.

Löschen Sie den markierten Hintergrund mit der Entf-Taste. Übrig bleibt das freigestellte Foto.

Diese Ebene kann nun mit einem Schatteneffekt versehen werden. Wählen Sie aus der Hilfsmittelpalette links den Schlagschatten aus, mit der die umfangreichen Einstellmöglichkeiten der großen Schatten-Eigenschaftsleiste geöffnet wird.

Stellen Sie im Listenfeld den Schatten unten rechts ein und Experimentieren mit den Einstellungen).

### Ein natürlicher Lichteinfall

Für den Winkel des Lichteinfalls sollten Sie 135° verwenden - das entspricht einem natürlichen Lichteinfall. Das Licht kommt damit von links oben.

### Ebeneneffekte abtrennen und frei transformieren

Der Schatten wirkt momentan noch etwas statisch, deshalb soll er nun noch verändert werden. Um den Ebeneneffekt frei transformieren zu können, müssen Sie vom aktiven Bild das Kontextmenü aufrufen und hinterlegter Schatten anwählen, im öffnenden Dialogfeld klicken Sie Schatten trennen an. Damit wird der Schatten vom Bild abgetrennt und als eigenständige Ebene verfügbar. Sie sehen dies anschließend auch im Ebenen-Palettenfenster. Markieren Sie die neu entstandene Ebene.

Rufen Sie nun durch Anklicken des Bildes den Verzermodus auf. An den schrägen Markierungspfeilen können Sie dann die Schattenebene verzerren.

Ziehen Sie den Pfeil oben rechts ein wenig nach unten rechts, den Pfeil links unten leicht nach oben, sodass der Schatten keilförmig aus dem Bild läuft.

Der Schatten wirkt nun durch das ungleichmäßige Verlaufen etwas natürlicher. Das Foto „schwebt“ nicht mehr so gleichmäßig über dem Untergrund.

## Workshop mit Corel Photopaint

Rufen Sie zum Abschluss dieses Workshops das Hilfsmittel Beschneiden (Schnittbereich gerade richten (D)) auf, um die überflüssigen weißen Bereiche des Bildes abzuschneiden.

Als Endprodukt können Sie alle Ebenen durch Kombination zu einer verschmelzen. Das wars. Das Ergebnis kann sich gegenüber dem Ausgangsbild sehen lassen.

Jetzt können Sie das Bild noch mal neu berechnen lassen und damit auf die gewünschte Größe bringen. Bild/Anpassen/Bild neu aufbauen Stellen Sie das Bild auf 300 dpi ein und lassen es auf eine neue Größe zwischen 7x10cm bis 10x15 berechnen, so sind keine Qualitätsverluste zu erwarten. Speichern Sie und Drucken das „alte“ Foto auf Hochglanzpapier mit einem Papierflächengewicht von min. 260g/m<sup>2</sup> ☞



**Stichwortverzeichnis**

abwärtskompatibel.....	3	Freihandmasken.....	56
Additivmodus.....	28	Freihandmaskenwerkzeug.....	13
Aktionen hinzugefügt.....	44	Freistellen.....	53
Akzentuieren des Hintergrunds.....	57	Freistellen einer Fotografie.....	54
Alpha-Kanal.....	55	Füllmuster.....	13, 18
Altes Farb-Foto anpassen.....	4	Fusseln.....	57
Andockfenster.....	44	Gamma-Wert.....	22
Anti-Alias.....	54	Gammawert.....	6, 55
Arbeiten mit dem Klonwerkzeug.....	56	Gaußsche Unschärfe.....	30
Arbeitsbereich.....	3	Glanzlicht.....	39
Auf Maske beschneiden.....	37	gleichgroße Bilder.....	49
Auflösung von 72 dpi.....	50	Graustufenkeil.....	47
Aufzeichnung.....	44	Graustufenmodus.....	51
Ausschnitt / Freistellen.....	12	Grenzwert.....	28, 42
automatischen Tonwertkorrektur.....	55	Grundfarben.....	51
Beleuchtung.....	28	Grünkanal.....	51
Beleuchtungseffekte.....	39	hartmut@wilhelm-bs.de.....	2
Beschädigungen.....	57	Helle und dunkle Flächen anpassen.....	7
Beschneiden.....	13, 58	Helligkeit, Kontrast und Intensität.....	28
Beschneidungswert.....	6	Hilfsmittel Ausschnitt.....	12
Bewegungsunschärfe.....	27	Hilfsmittel Malfarbe.....	34
Bild gerade richten.....	56	Hilfsmittel Maskenpinsel.....	18
Bild hinter Glas.....	40	Hilfsmittel Objekttransparenz.....	5
Bild überlagern.....		Hilfsmittel Zauberstab.....	15
Negativ Multiplizieren.....	36	Hilfsmittelpalette.....	56
Bild/Berechnungen.....	51	Himmel abdunkeln.....	57
Bild/Drehen.....	54	Hintergrund.....	55
Bild/Seitengröße.....	33	Hintergrundebene.....	34
Bildanordnung.....	48	Hochbandfilter.....	28
Bildausschnitts.....	53	http\.....	
Bilder Importieren, Neu berechnen und Zuschneiden.....	50	//www.wilhelm-bs.de.....	2
Bilder optimal einscannen.....	53	Import.....	50
Bildfarbe.....	32	importiert.....	3
Bildfehler korrigieren.....	57	IN AUSWAHL.....	17
Bildhintergrund löschen.....	55	Informationen aus Einzel-Kanälen.....	51
Bildinformationen.....	34	Interaktiv hinterlegter Schatten.....	34
Bildmontage.....	15	Interaktiven Schatten.....	18
Bildoptimierung.....	4, 56	Interaktiver hinterlegter Schatten.....	58
Bildplatzierung.....	47	Kachelanzahl.....	46
Bildschärfe korrigiert.....	53	Kacheldruck.....	46
Bildsprühdose.....	36	Kanäle.....	54
Bildwechsel Farbstufen- in Graustufen Fotos verwandeln.....	51	Kanälepalette.....	51
Bildwichtige Teile.....	49	Klebesteifen.....	46
Blattrand.....	47	Klonen.....	19, 26, 56
blaue Augen werden grün.....	41	Klonpinsel.....	53, 57
Blaukanal.....	51	Kombinieren mit Hintergrund.....	17
Brillanz.....	57	Kontrastverbesserung.....	5, 25, 55
Color-Tontrennung.....	42	Kontrollpunkt.....	32
Deckkraft.....	7	Kontrollpunkt setzen.....	8
Deckkraftregler.....	20	Kordel.....	35
Der Boss.....	28	Korrigieren von Tonwerten.....	55
Der Rand muss sein.....	54	Kratzer.....	57
Die richtige Nachbearbeitung.....	52	Kräuselung.....	36
Drehpfeile.....	56	Kristallisieren.....	39
Drehwinkels.....	56	künstlichen Farbstich.....	54
Druck auf Restpapier.....	47	Layout.....	46
Druckauflösung.....	48	Lichteinfall.....	58
Drucken, verschiedene Bilder auf eine Seite.....	49	Markierungsrahmen.....	47
Druckerwahl.....	49	Maschen verbiegen.....	34, 36
Druckfarben.....	47	Maske invertieren.....	9
Druckfarben-Korrektur.....	47	Maske/Farbmaske.....	43
Druckmanager.....	48	Maske/Form/Verlauf.....	55
Druckoptionen.....	47	Maske/Invertieren.....	55
Druckvorschau.....	47, 49	Maskenänderung.....	41
Duplizieren.....	56	Maskenauswahl.....	55
Ebenenpalette.....	55	Maskenpinsel.....	16
Effekte - 3D.....	24	Maskenrahmen sichtbar.....	54
Effekte aus Paint einsetzen.....	20	Maskenüberlagerung.....	41, 43
Effektfilter.....	27	Maskenumriss/Glätten.....	37
Einscannen.....	53	Mengendruck.....	48
Ellipsen-Maske.....	9	Menü - Anpassen.....	3
Entzerren.....	34	Menüleiste.....	3
Erhöhen der dpi-Zahl.....	54	Miniaturbild.....	50
Eselsohr.....	53	Minidruck.....	47
exportiert.....	3	Mischpult für Grundfarben.....	51
Farbähnlichkeit.....	15	Montage.....	36
Farbbalance.....	3	Multiplizieren.....	28
Farbe hinzufügen.....	45	nahtlos aneinander gefügt.....	33
Farben ersetzen.....	43	Nasse Farbe.....	39
Farbmaske.....	7, 16, 43	natürlicher Lichteinfall.....	58
Farbmodus.....	51	Negativ Multiplizieren.....	36
Farbpalette anlegen.....	45	Neues Objekt.....	41
Farbstich.....	44	nteraktive Objekttransparenz.....	32
Feinschliff mit weichen Schatten.....	58	Objekt aus Maske.....	18, 22
Feuer und Flamme.....	38	Objekt in ein Bild einfügen.....	14
Flachschatten.....	37	Objekt-Verlaufmaske.....	13
Fotomontage.....	18	Objekttransparenz.....	32
Fotomontage - Bühnenshow.....	18	Objekttransparenz-Überblendungen.....	11

Objekttransparenzwerkzeug.....	11	Staub und Kratzer.....	53
Palette.....	50	Staubkörnern.....	57
Palette aus sichtbarem Bereich erstellen.....	45	stauchen.....	22
Paletten-Editor.....	45	Subtraktionsmodus.....	55
Panorama-Druck.....	<b>46</b>	Tastenbelegungen.....	3
Papierbreiteneinstellungsleiste.....	47	temporäres Pixelbild.....	54
Papierflächengewicht.....	58	Testbilder.....	47
Papiergewicht.....	48	Text / Objekt mit Bild füllen.....	21
Papiermedium.....	47	Text-Schriften.....	22
Papierrest.....	47	TIFF-Format.....	54
Papierverbrauch.....	46	Toleranzwert.....	54
Pfeiltasten.....	41	Tonkurve.....	6
Pipette.....	26	Tontrennung.....	<b>42</b>
Pixelradius.....	41	Tonwertkorrektur.....	55
Rahmen um ein Bild erstellen.....	8	Transparenz nach Wunsch.....	11
Rand.....	28	TWAIN-Modul.....	53
Rauchglas.....	58	Überblendverfahren.....	51
Rauschen.....	28	Unscharmaske.....	24
Rechteckmaskenwerkzeug.....	18	Verlauf „hinzudichten“.....	57
Recorder.....	<b>44</b>	Verrechnungsart.....	34
Reduzierung der Sättigung.....	57	Verrechnungsart/ Bildschirm.....	34
Relief.....	35	Verrechnungsmodus.....	7
Restpapiergrößen.....	47	verschiedenen Bildgrößen.....	49
Retusche defekter und alter Bildvorlagen.....	53	Verschmelzen.....	58
Retuscharbeiten.....	56	vertikale Striche.....	57
Retuschieren.....	57	verzerrern.....	22
Richtig Ausleuchten mit Transparenzmaske.....	5	Verzerrmodus.....	58
Rotationsmodus.....	56	Vignette um eine Bildauswahl legen.....	9
Rotationspfeile.....	56	Vollbildmodus.....	41
Rotkanal.....	51	Vorschaubild.....	54
Rückgängig-Palette.....	57	Vorschauscan.....	54
Sättigungsregler.....	51	Wege zu Graustufen.....	51
Scanvorgang.....	54	weich auslaufender Schatten.....	58
Schatten aufzutragen.....	34	Wenden/Horizontal.....	41
Schatteneffekt.....	58	Werkzeuge und Funktionen.....	53
Schnittbereich gerade richten.....	53	Werkzeugspitzen.....	56
Schriftkanten.....	23	Wimpel im Wind.....	35
Schwarzweißbilder am Rechner erzeugen.....	51	Wolken in Maskenauswahl einfügen.....	16
Schwarzweiße Bilder einfärben.....	58	Zusammenführen.....	
Scrollen.....	55	Verrechnungsart.....	<b>34</b>
skalieren.....	22	Zuschneidewerkzeug.....	31
Skaliermodus.....	49	Zwei Grundfarben verwenden.....	51
Skript erstellen.....	<b>44</b>	Zwischenablage.....	17
Sprühapparat.....	34f.		