

# Gewitter

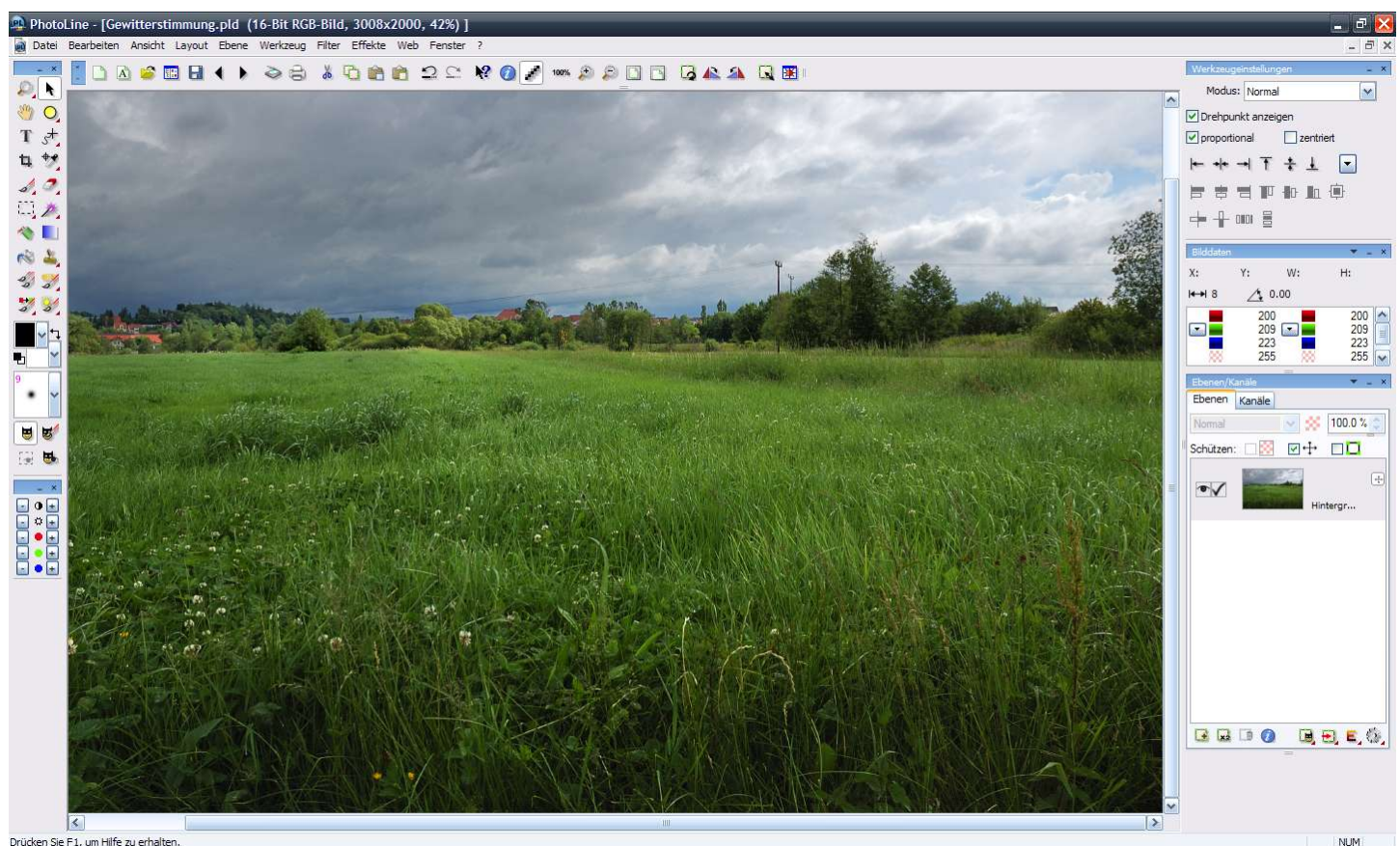
Erstellt mit Version 16.52

Gewitter sind zwar sehr schön, aber schlecht für die Ausrüstung. Und bis man dann vor Ort ein schönes Motiv gefunden hat, sind sie in der Regel vorbei.

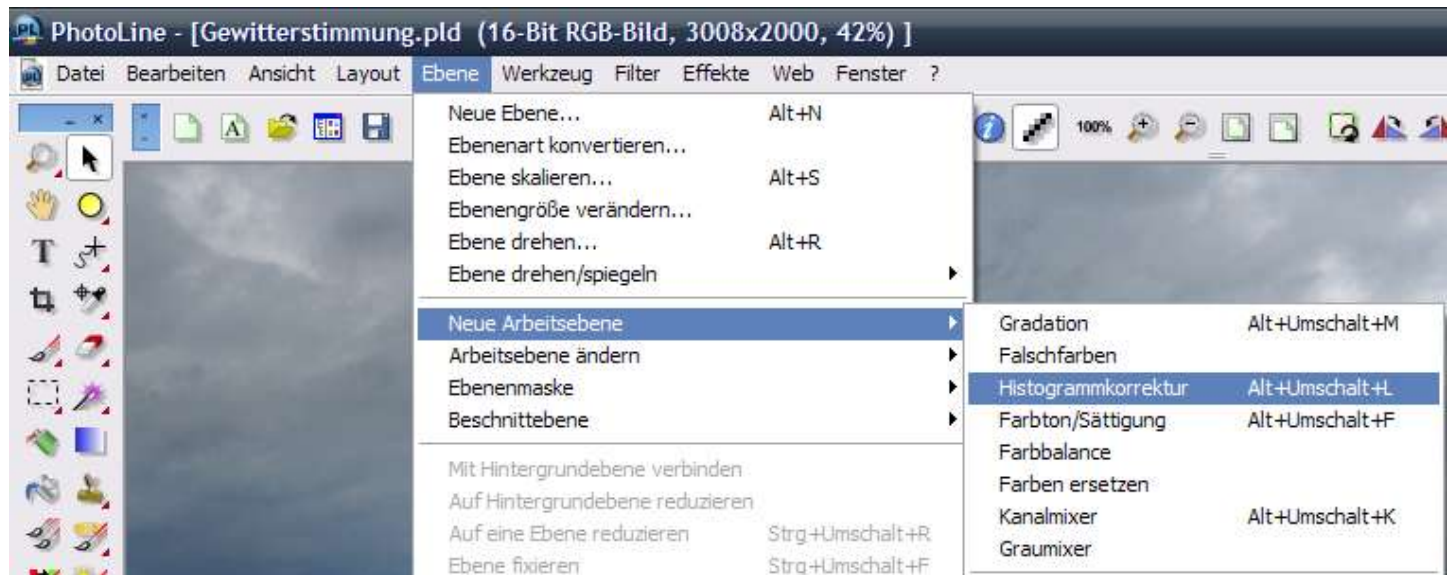
Darum versuche ich hier, ein Gewitter künstlich zu erzeugen.

Das Ausgangsbild sollte natürlich schon eine passende Grundstimmung haben.

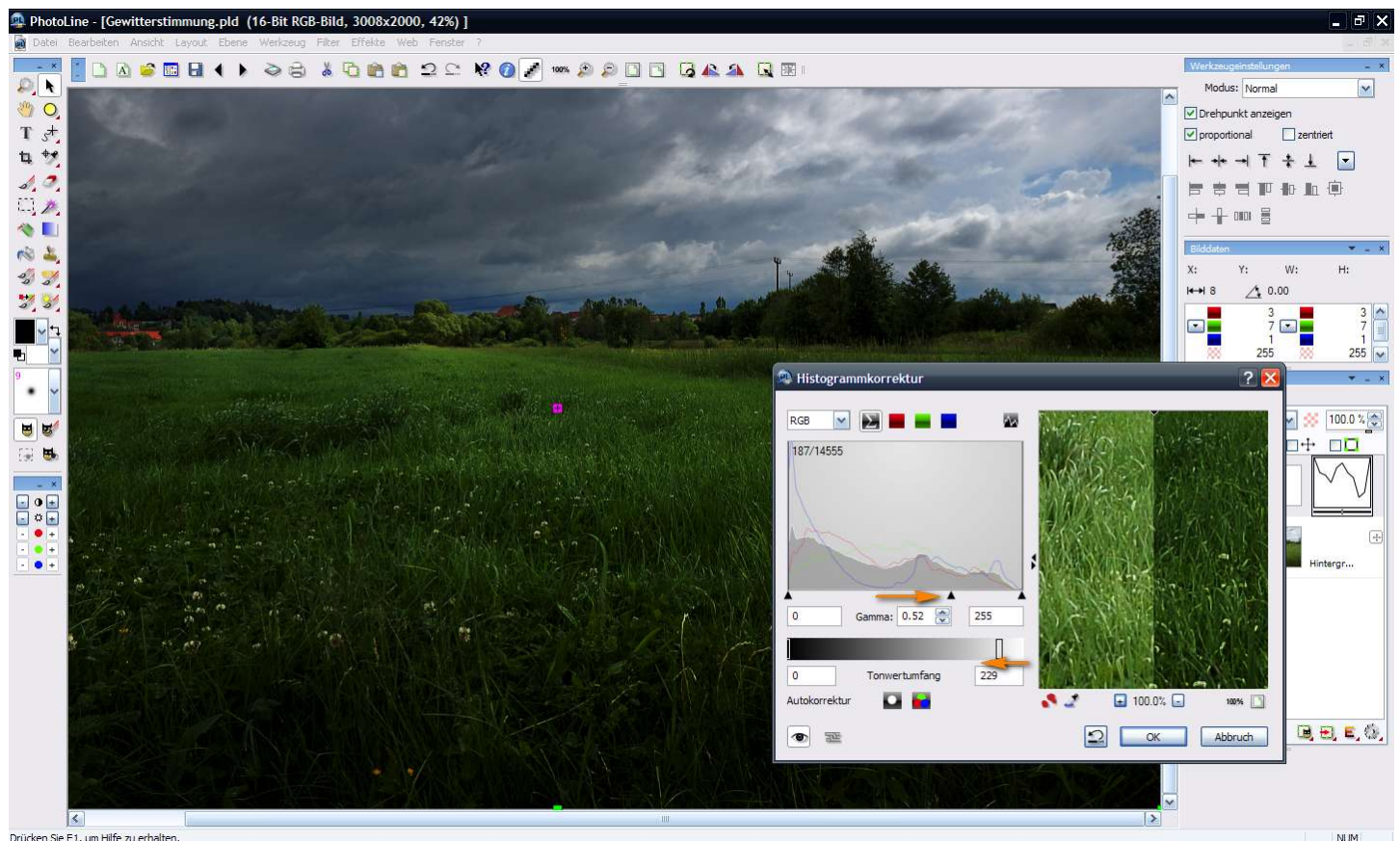
Hier ist das Bild nach der Grundbearbeitung im RAW-Konverter:



Als erstes möchte ich das Bild dunkler machen. Dazu erstelle ich eine Arbeitsebene Histogrammkorrektur. Ebene > Neue Arbeitsebene > Histogrammkorrektur.



Hier schiebe ich den mittleren Gamma-Regler nach rechts und mache so das Bild dunkler. Gleichzeitig schiebe ich den rechten Regler beim Tonwertumfang etwas nach links. Diese Einstellungen hängen natürlich vom Bild ab und sind nicht 1:1 übertragbar.

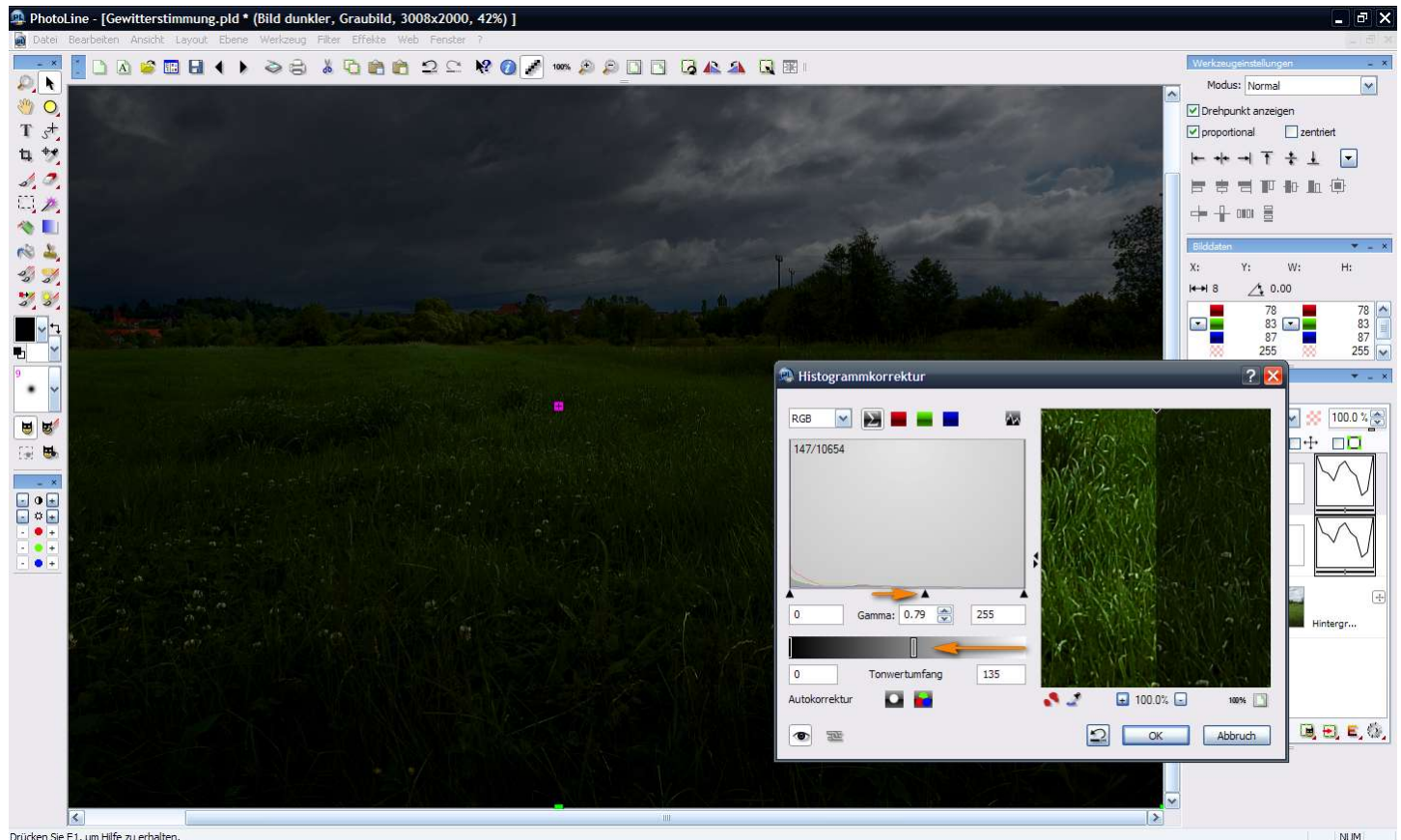


Ich bestätige mit OK.

Wenn man will, kann man die einzelnen Ebenen beschriften. Dazu wählt man die Ebene im Ebenendialog aus und wählt im Menü Ebene > Ebeneneigenschaften. Dort kann man dann einen Namen vergeben. Das dient nur der Übersicht und hat weiter keine Auswirkung.

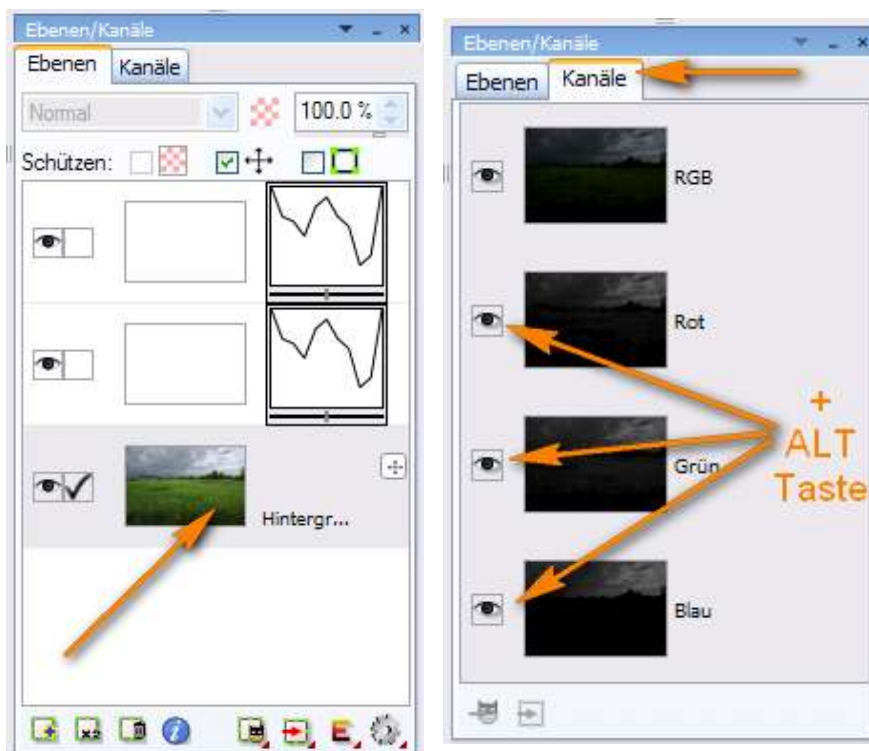


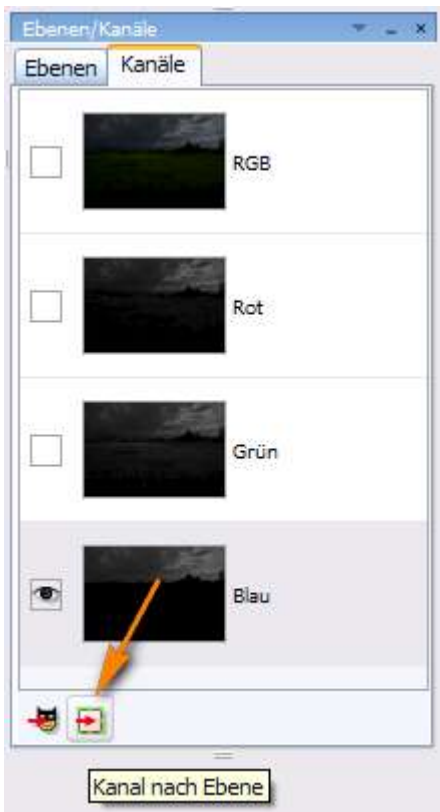
Das Bild ist jetzt insgesamt dunkler. Beim Himmel genügt mir der Effekt aber noch nicht. Darum erstelle ich eine weitere Arbeitsebene Histogrammkorrektur und dunkle das Bild noch einmal ab. Dabei achte ich nicht auf die Landschaft, sondern nur auf den Himmel.



Beim Himmel ergibt sich ein weiteres Problem. Dieser muß rechts wesentlich stärker abgedunkelt werden, als links. Ich stelle die Histogrammkorrektur so ein, daß die rechte Seite paßt.

Um den Effekt der Arbeitsebene auf den Himmel zu beschränken, benutze ich jetzt die Ebenenmaske. Statt mit dem Pinsel zu malen, möchte ich jetzt aber aus dem Bild selber eine Maske erstellen. Dazu wähle ich im Ebenendialog die Hintergrundebene aus und wechsle zu den Kanälen.

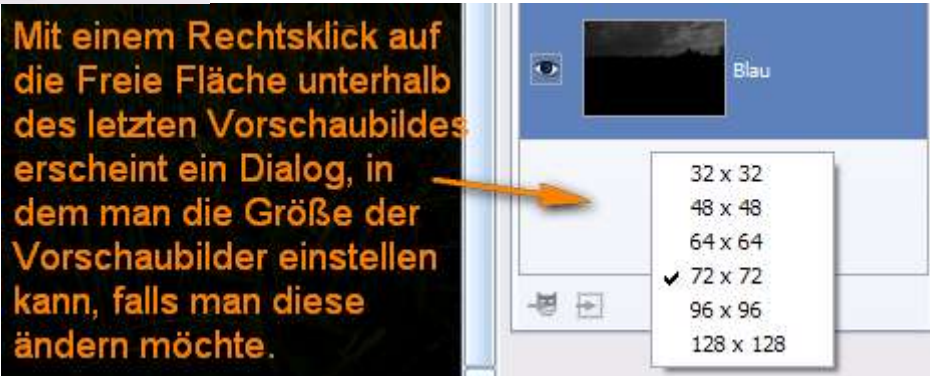
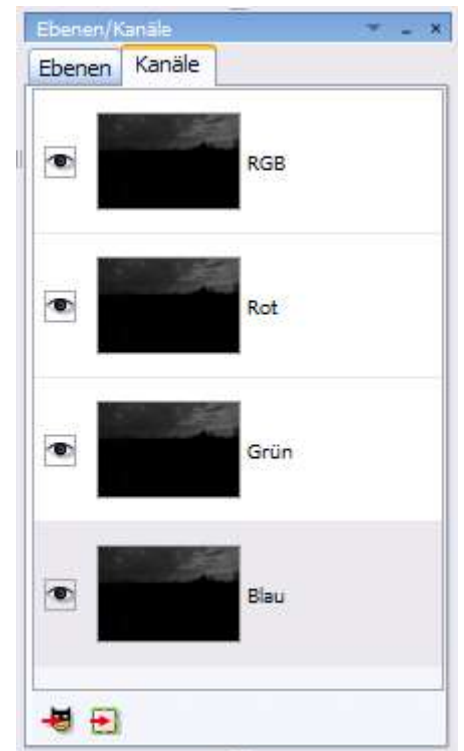




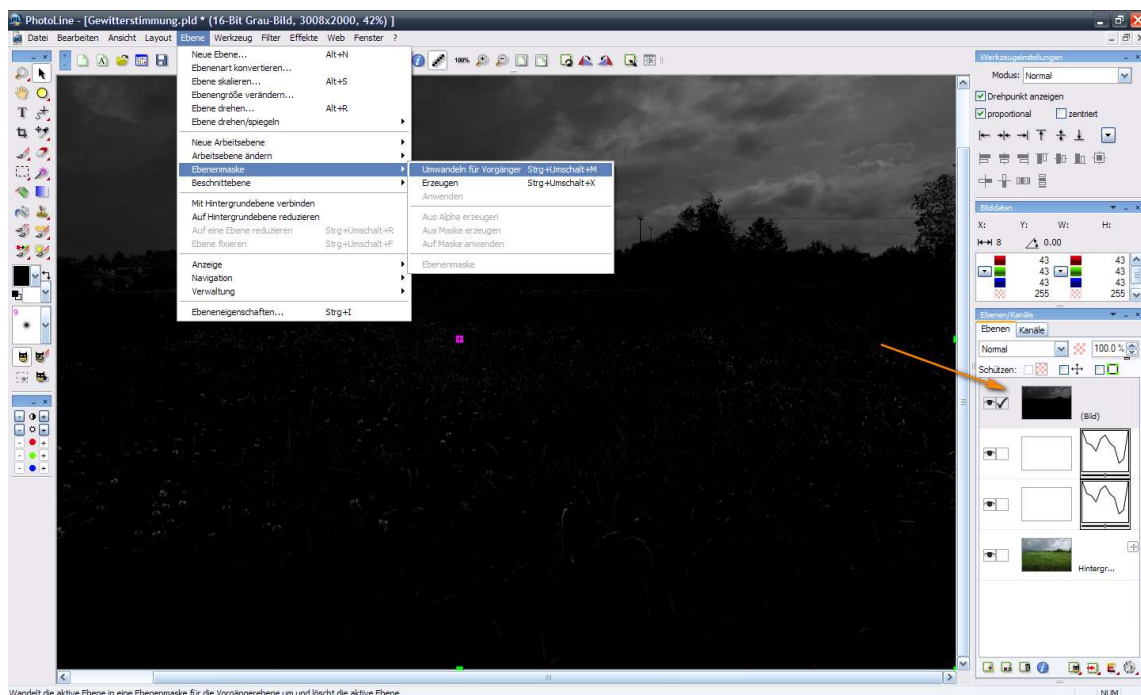
Dort klicke ich mit gedrückter ALT-Taste auf das Augensymbol neben den Farbkanälen und schalte so die anderen unsichtbar. Auf diese Weise suche ich den Kanal, wo der Himmel am stärksten vom Rest des Bildes getrennt ist. In diesem Beispiel ist es der Blaukanal.

Ich wähle diesen aus und klicke auf den Befehl "Kanal nach Ebene".

Danach klicke ich auf das Kästchen neben dem obersten Vorschaubild (RGB) und aktiviere so wieder alle Kanäle und wechsle wieder auf die Ebenen.



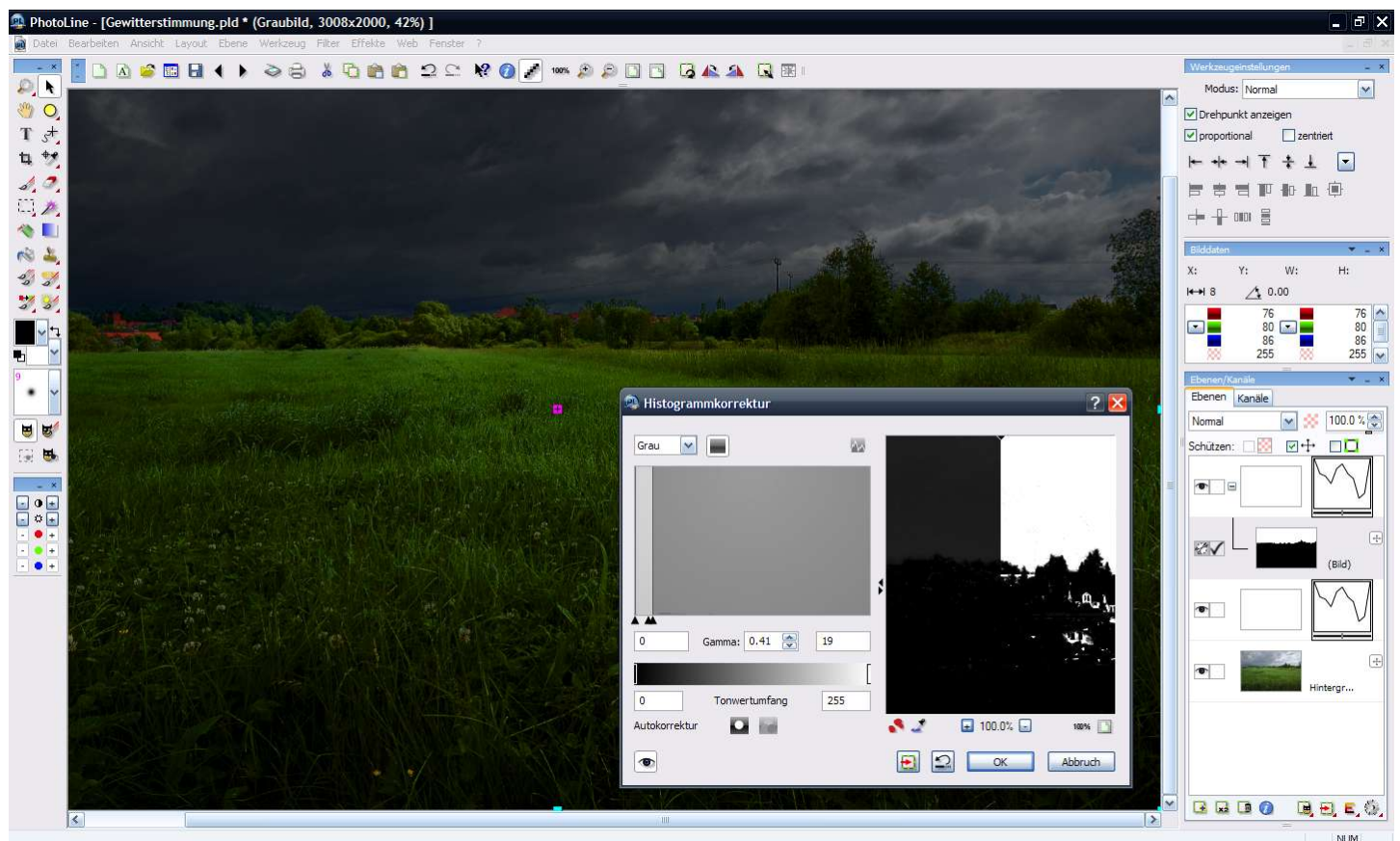
Zurück in der Ebenenansicht ist jetzt eine Kopie des Farbkanals ganz oben zu sehen. Diesen wähle ich aus und benutze dann den Befehl Ebene > Ebenenmaske > Umwandeln für Vorgänger.



Da dieser Kanal aktuell nur dunkelgrau vor schwarz ist, wende ich eine Histogrammkorrektur auf die Ebene an.  
Werkzeug > Histogrammkorrektur.



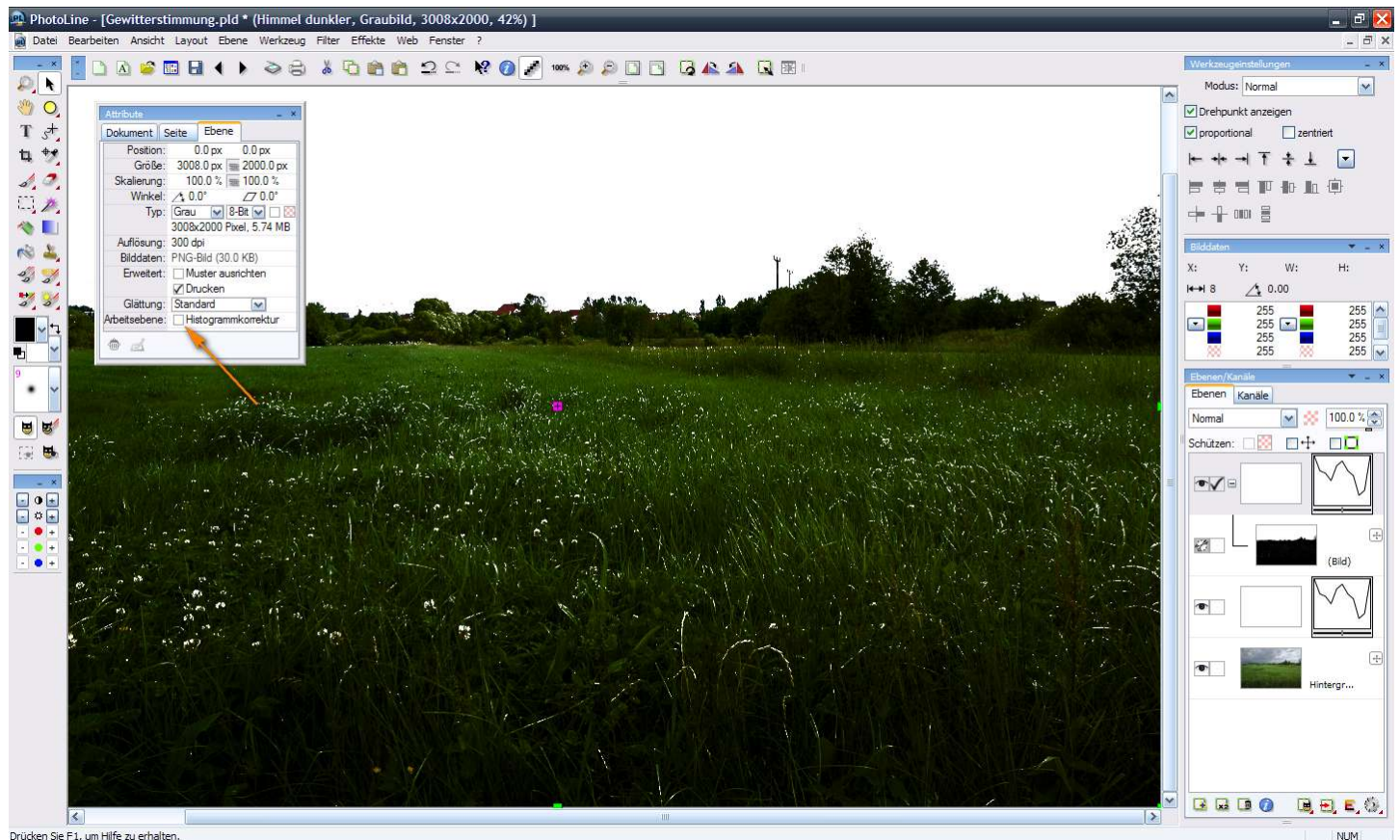
Da der Himmel so wenig vom Rest des Bildes abweicht, sind hier ziemlich extreme Werte nötig.



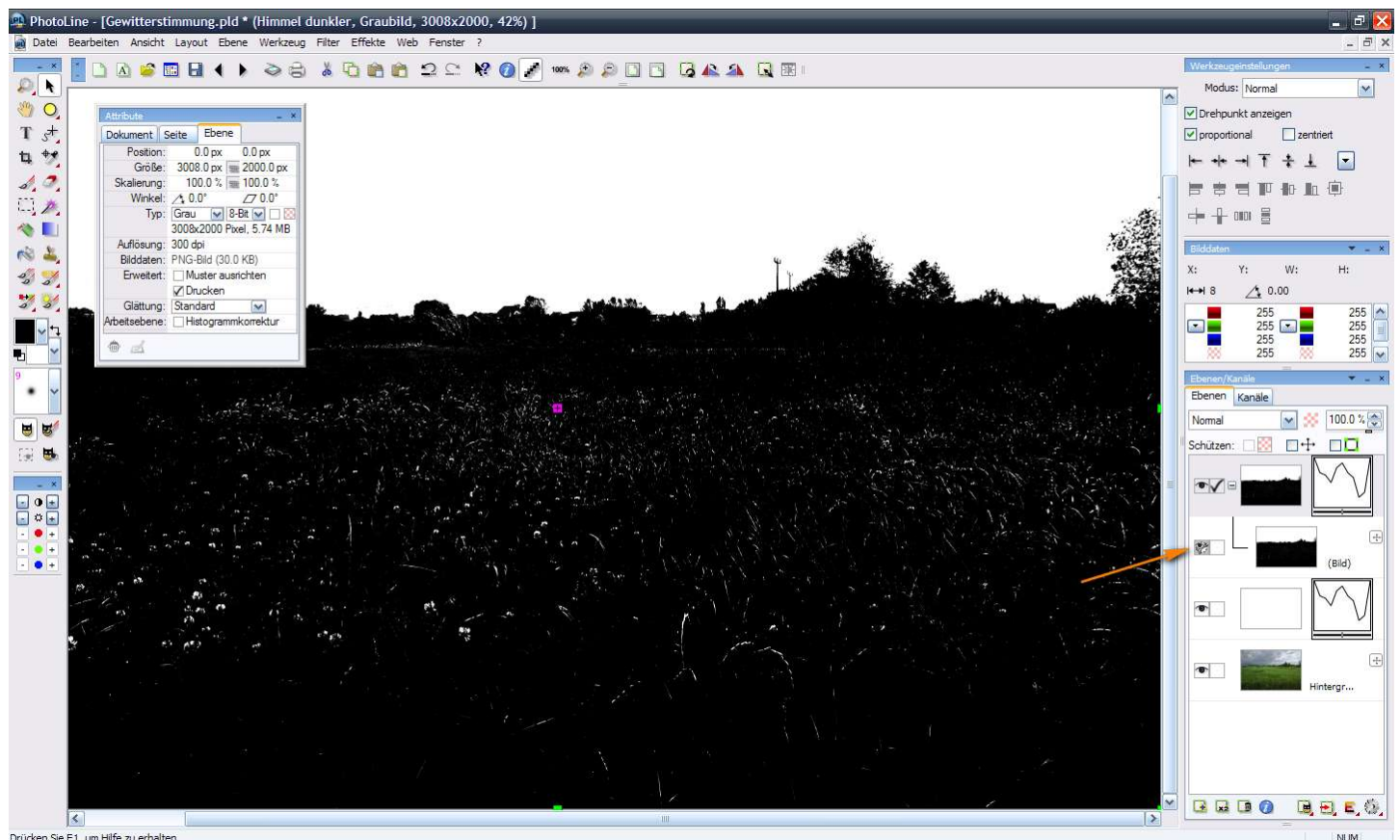
Ich achte hier nur auf die Kante, nicht darauf, daß auch in der Landschaft weiße Stellen entstehen. Die sind leicht übermalt, während die Kante schwierig ist.



Ich möchte mir nun die Ebenenmaske selber ansehen. Dazu öffne ich den Attribute-Dialog (Ansicht > Dialoge > Attribute), wähle die Arbeitsebene aus, zu der die Maske gehört, und entferne im Attribute-Dialog das Häkchen neben dem Eintrag "Arbeitsebene".

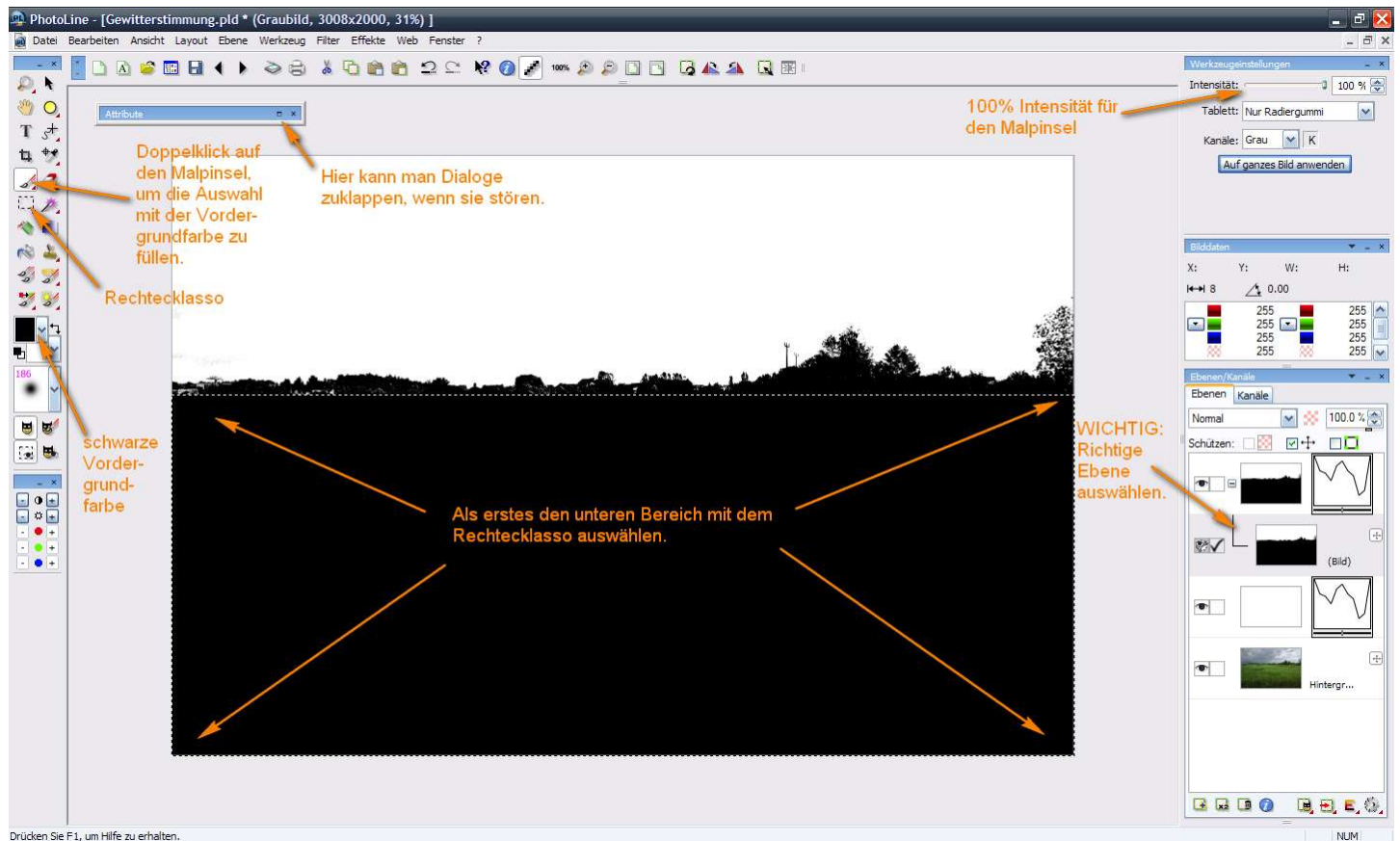


Jetzt sieht man die Wirkung der Maske, ich möchte aber die Maske selber sehen. Dazu schalte ich diese im Ebenendialog nach oben, indem ich auf das Scherensymbol neben der Maske klicke.

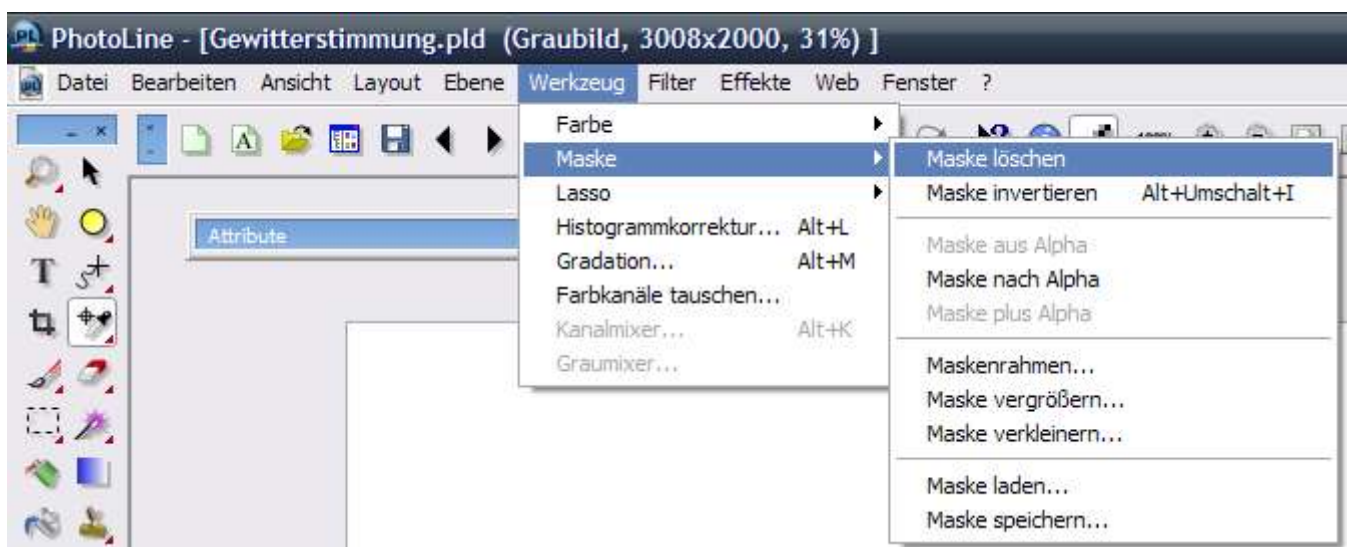


Zunächst entferne ich die ganzen kleinen weißen Stellen im unteren Bereich. Dazu wähle ich die Ebenenmaske aus und erstelle einfach eine rechteckige Auswahl von unten bis nach oben knapp unter den Übergang zum Himmel.

Mit schwarzer Farbe, dem Malpinsel und 100% Intensität fülle ich die Auswahl nun durch Doppelklick auf den Malpinsel (Danke an Hoogo für den Tipp im Forum). Dabei natürlich darauf achten, die richtige Ebene vorher ausgewählt zu haben.

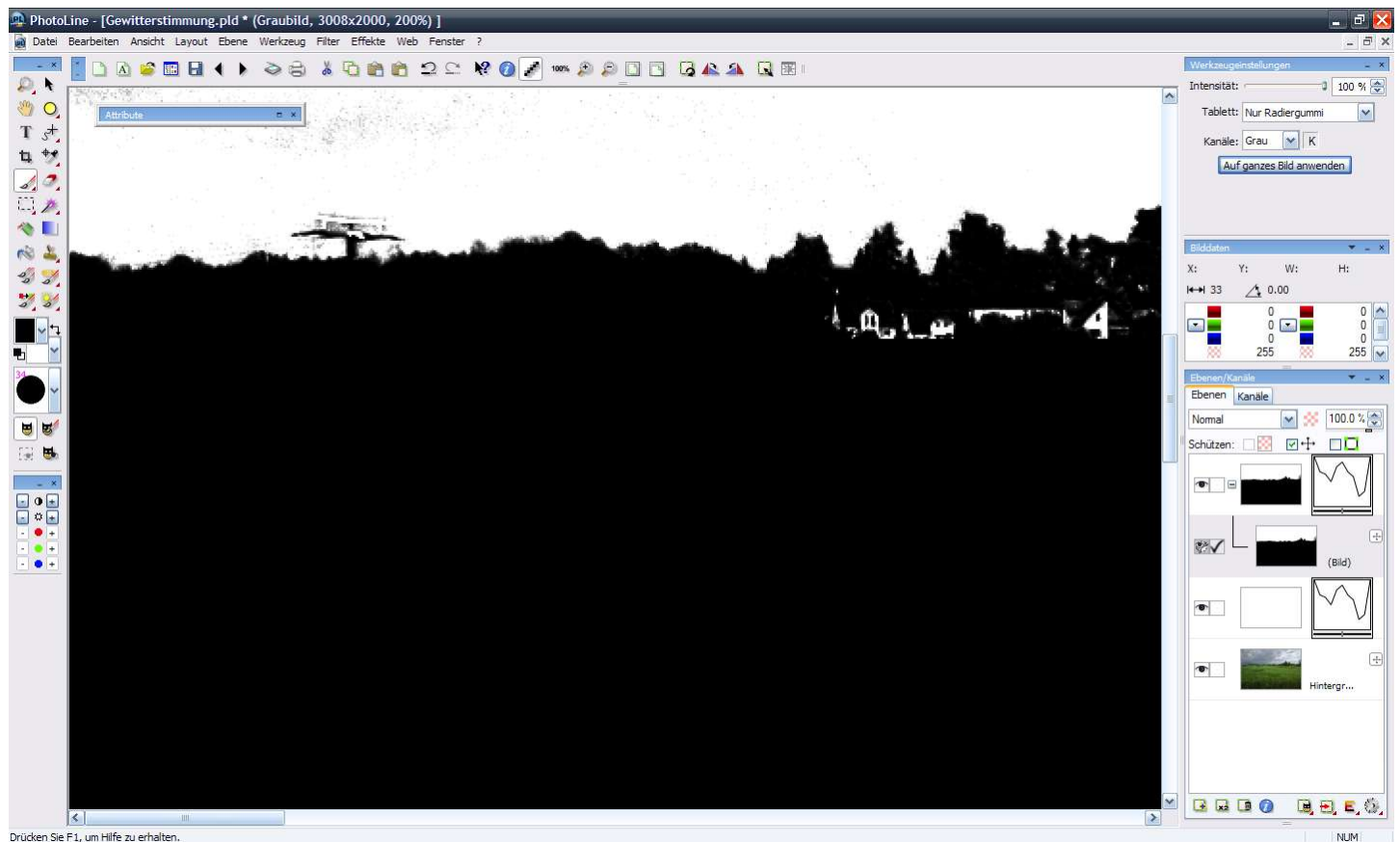


Danach entferne ich die Auswahl wieder (Werkzeug > Maske > Maske löschen).



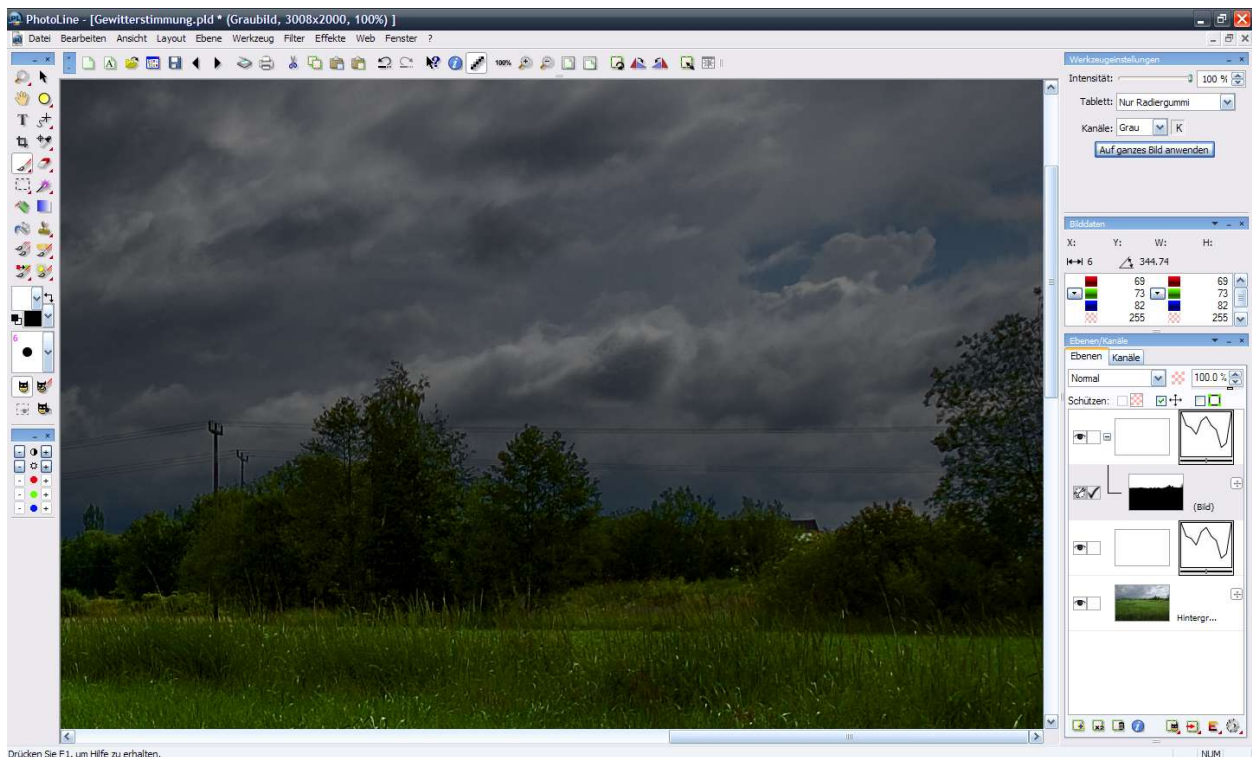


Danach wähle ich einen harten Pinsel aus und male bei starker Vergrößerung die verbliebenen Löcher unten schwarz bzw. - falls oberhalb noch graue Stellen im Himmel sind - diese weiß.



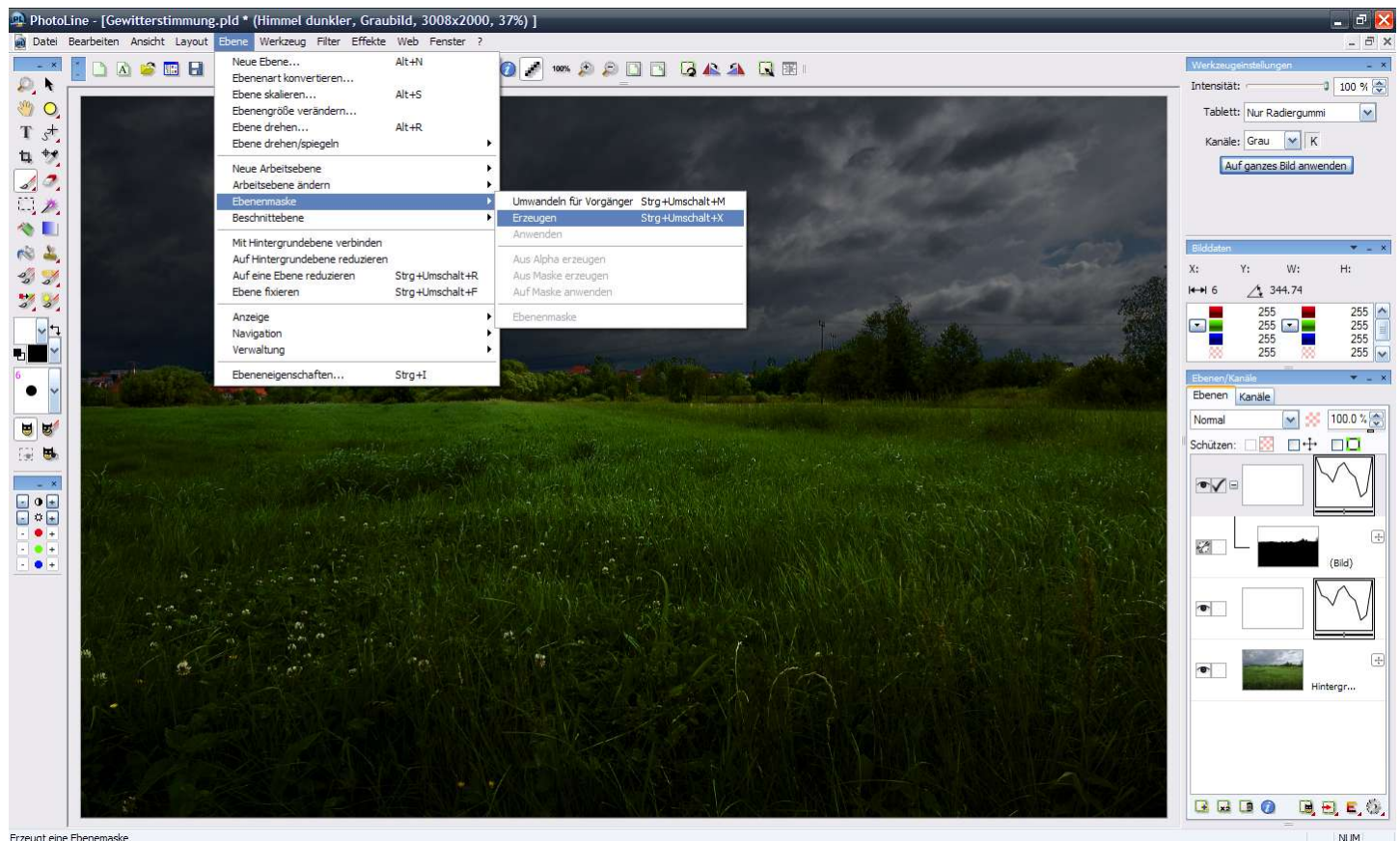
Danach klicke ich wieder auf das Scherensymbol neben der Ebenenmaske und setze im Attribute-Dialog wieder das Häkchen bei Arbeitsebene. Danach kann ich den Attributedialog wieder schließen.

In der 100%-Ansicht sieht man, daß diese Maske recht gut funktioniert.



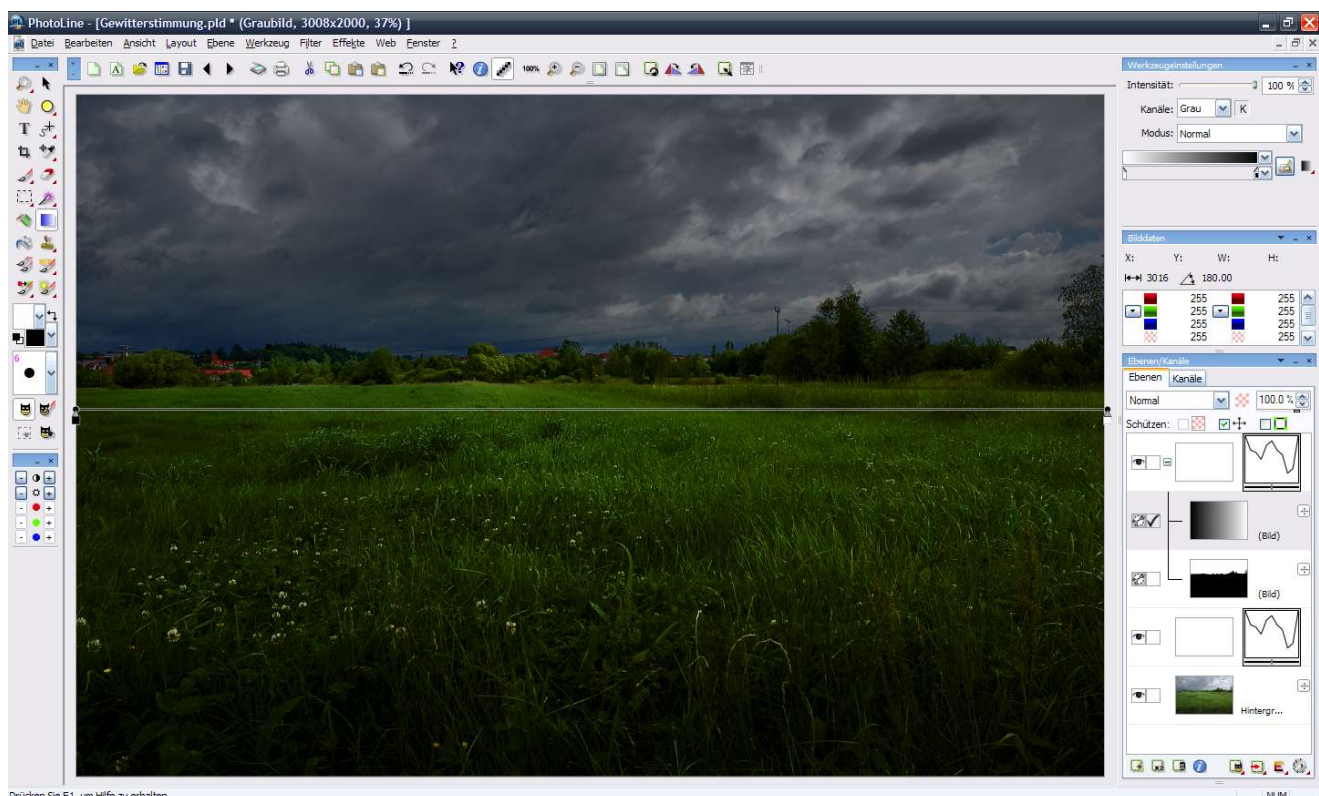


Jetzt geht es an das Problem mit den unterschiedlich hellen Seiten im Himmel. Ich wähle die Arbeitsebene im Ebenendialog aus und füge eine zweite Ebenenmaske hinzu. Ebene > Ebenenmaske > Erzeugen.



Dann wähle ich das Werkzeug Farbverlauf aus und stelle einen Verlauf von weiß nach schwarz ein. Wie man auf der bereits existierenden Ebenenmaske sieht, verbirgt schwarz den Effekt, weiß zeigt ihn. Die Ebenenmaske muß also links schwarz sein, da der Effekt hier nicht zu sehen sein soll.

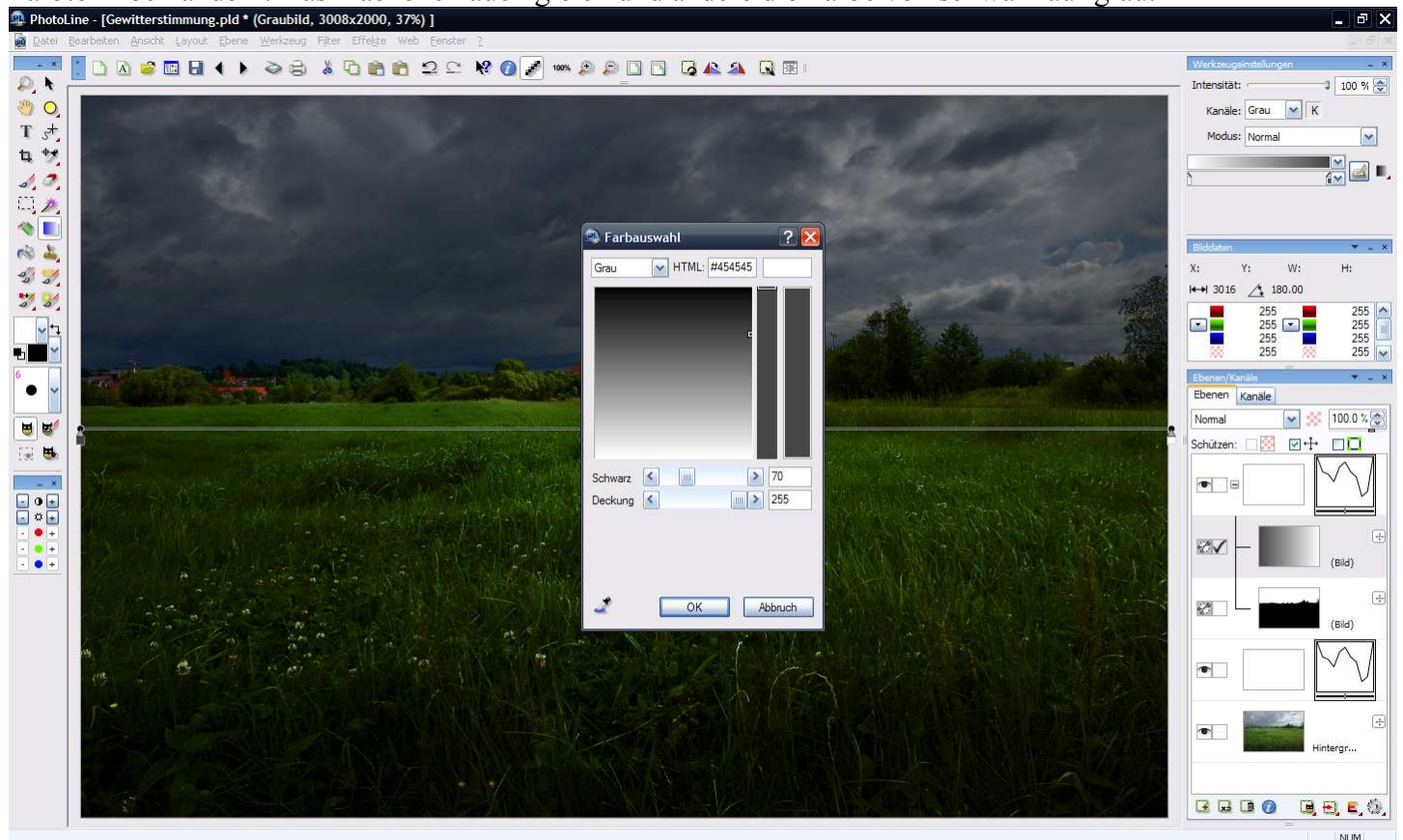
Da der Verlauf von weiß nach schwarz geht, beginne ich rechts und ziehe den Verlauf quer über das Bild nach links.



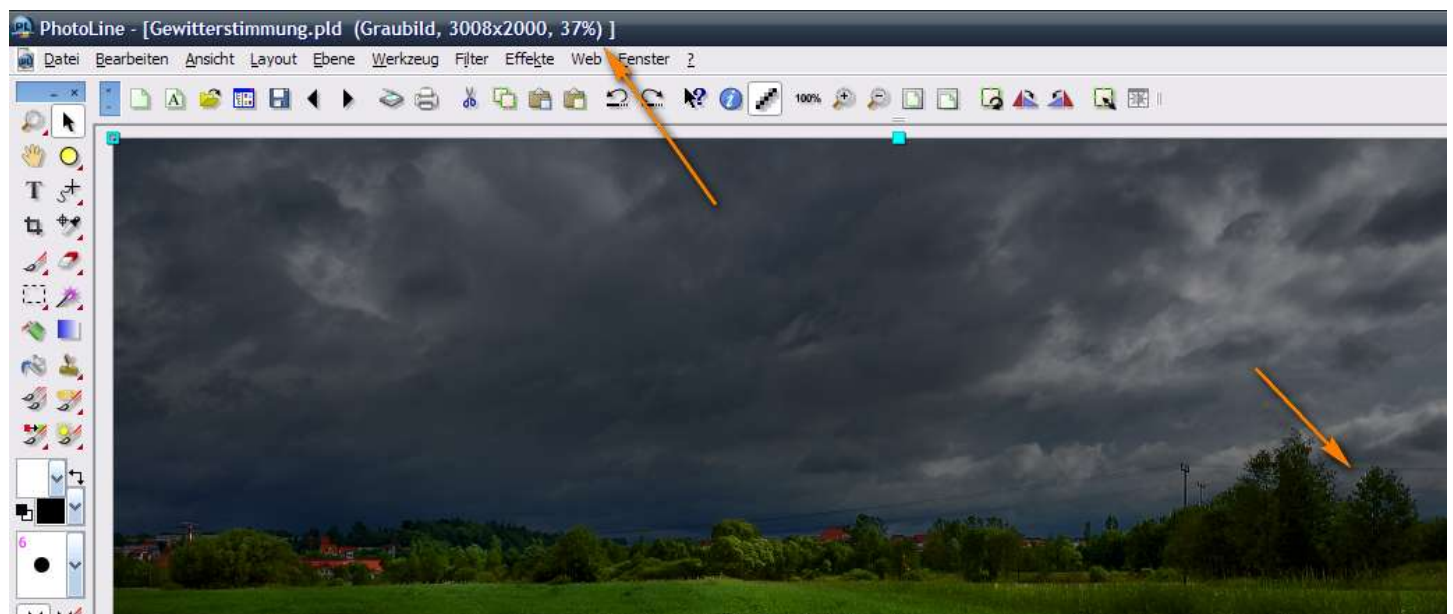


Jetzt wieder aufpassen, solange die Linie angezeigt wird, ist der Verlauf noch veränderbar.

Links ist der Verlauf schwarz, der Himmel würde dort also überhaupt nicht abgedunkelt werden. Möchte man das abschwächen, kann man durch Doppelklick in den Farbeimer beim Verlauf die Farbauswahl öffnen und den Farbton noch ändern. Das mache ich auch gleich und ändere die Farbe von schwarz auf grau.



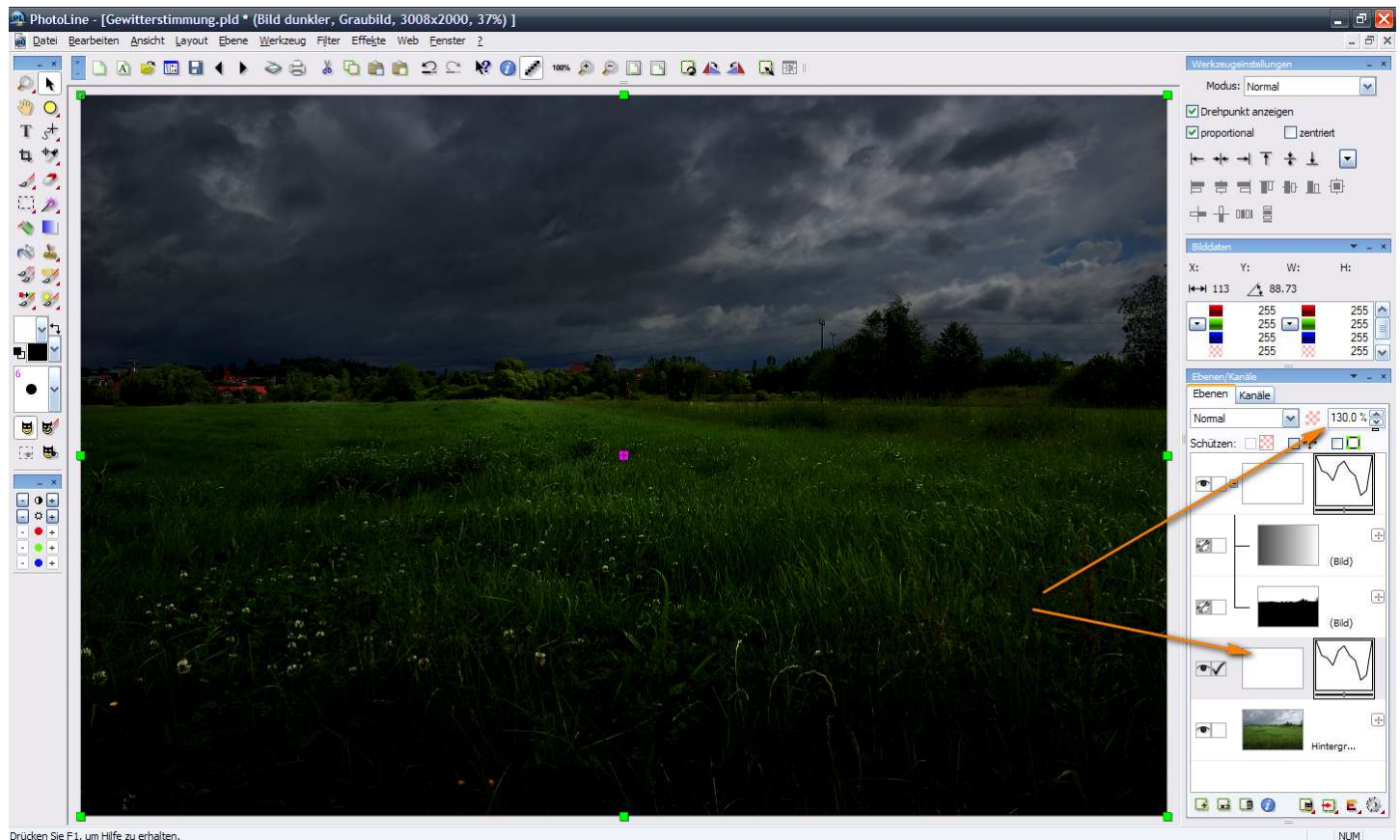
Es kann sein, daß bei der Maske unsaubere Stellen angezeigt werden, die in 100%-Ansicht aber nicht da sind. Das liegt dann an "krummen" Prozentzahlen bei der Ansicht. Das hat keinen Einfluß auf das eigentliche Bild.





Wenn ich mir das Bild jetzt so betrachte, könnte es insgesamt noch etwas dunkler sein. Ich erzeuge hier aber keine neue Arbeitsebene, sondern wähle die bereits bestehende erste Histogrammkorrektur im Ebenendialog aus, die für das ganze Bild erstellt wurde und erhöhe einfach die Intensität. Hier auf 130%.

Wenn ein Effekt zu stark ist, kann man die Intensität natürlich auch reduzieren und indem man Minuswerte einstellt sogar umkehren.



Nun wird es Zeit für einen Blitz. PhotoLine hat einen eigenen Effektfiler für Blitze. Mir persönlich gefallen diese Blitze aber nicht wirklich. Darum benutze ich lieber den "harten" Weg, den ich mir in mühsamer Arbeit von Anleitungen zu anderen Programmen abgeschaut habe. Mein Dank an die anderen Tutorial-Ersteller. Die Technik funktioniert eigentlich immer gleich.

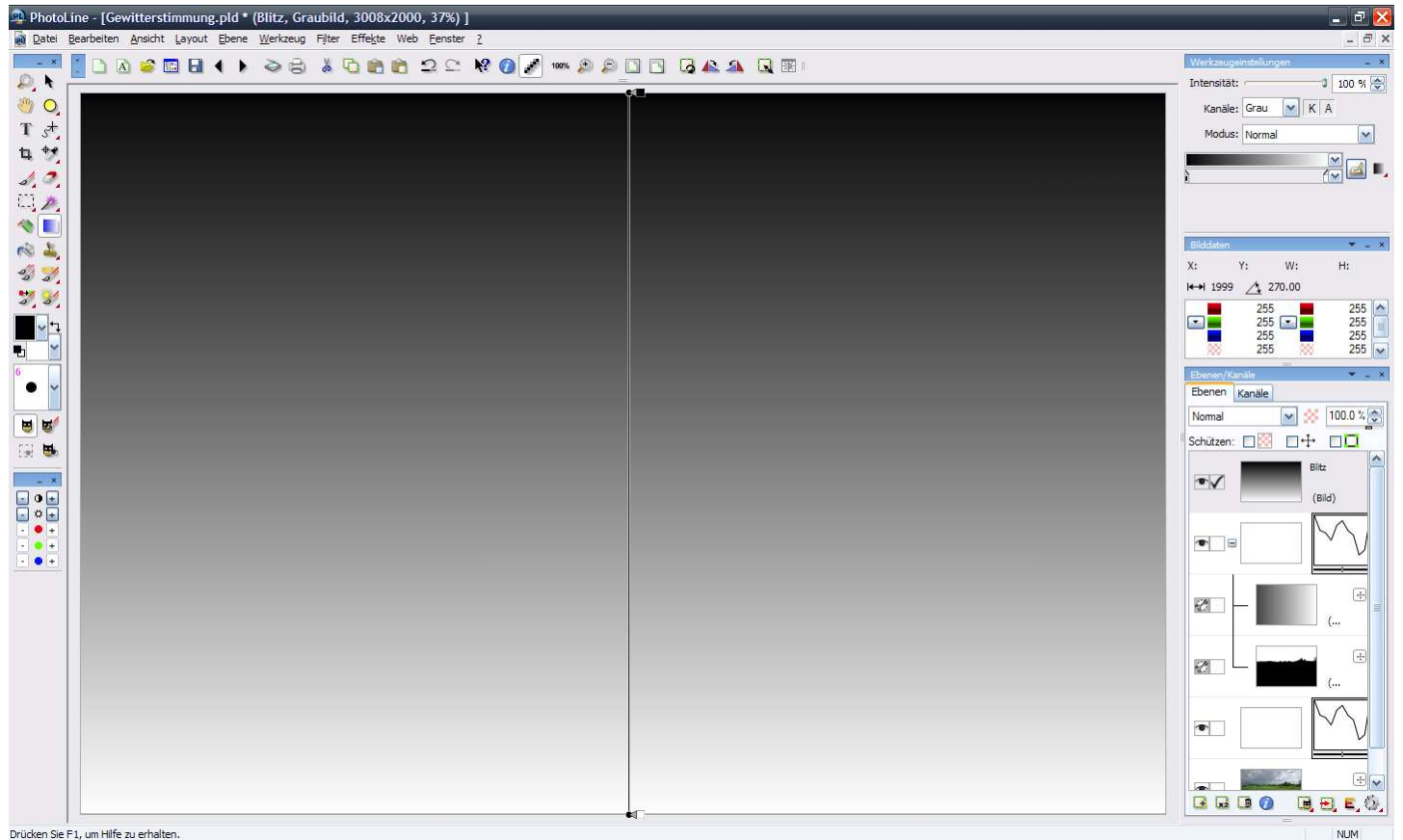
Zuerst erstelle ich eine neue, leere Ebene. Dazu wähle ich erst die oberste Ebene im Ebenendialog aus, da die neue Ebene über dieser, also ganz oben eingefügt werden soll.

Dann wähle ich Ebene > Neue Ebene aus.

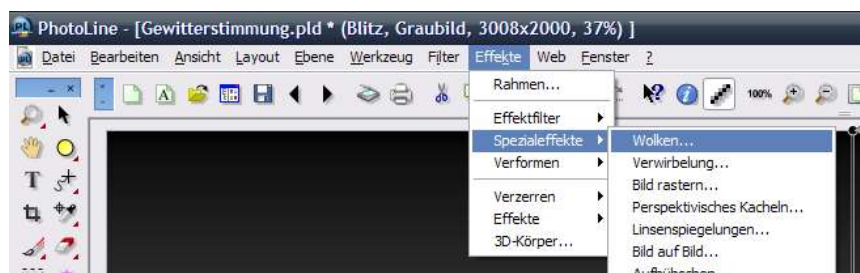


Beim Typ genügt Graubild, 16bit ist hier nicht nötig.

Diese Ebene fülle ich nun von oben nach unten mit einem Verlauf von weiß nach schwarz.

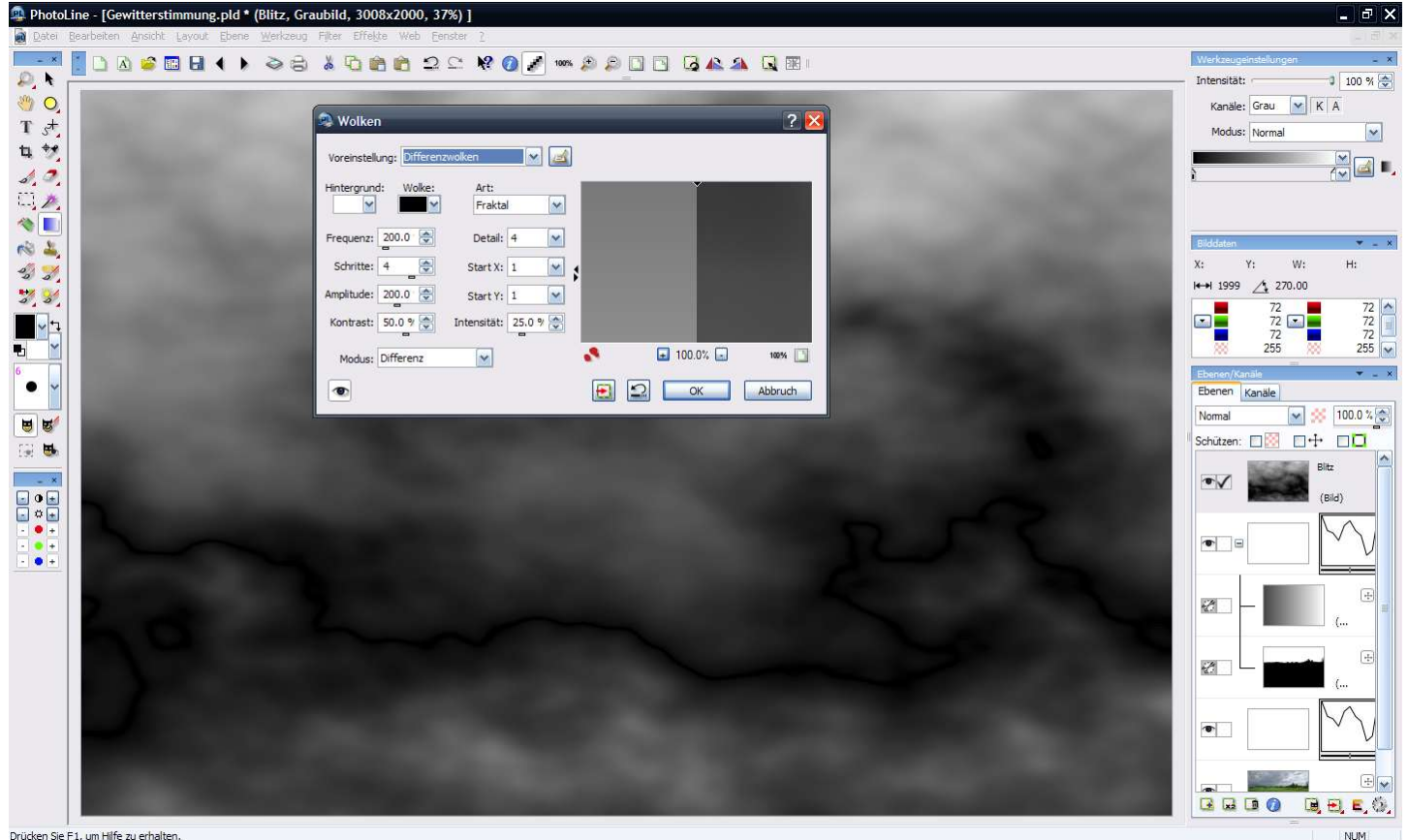


Dann öffne ich den Wolkenfilter (Effekte > Spezialeffekte > Wolken).

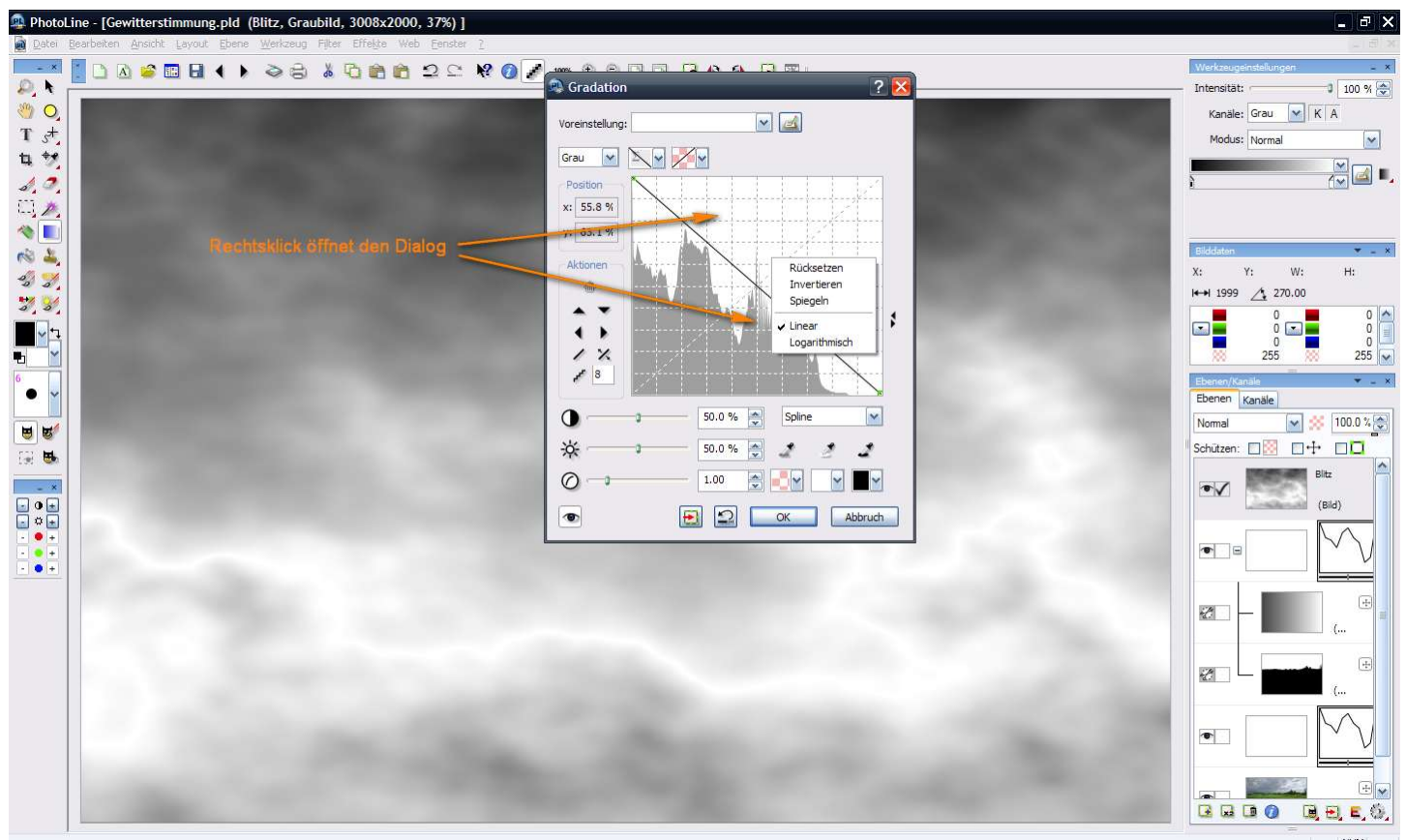




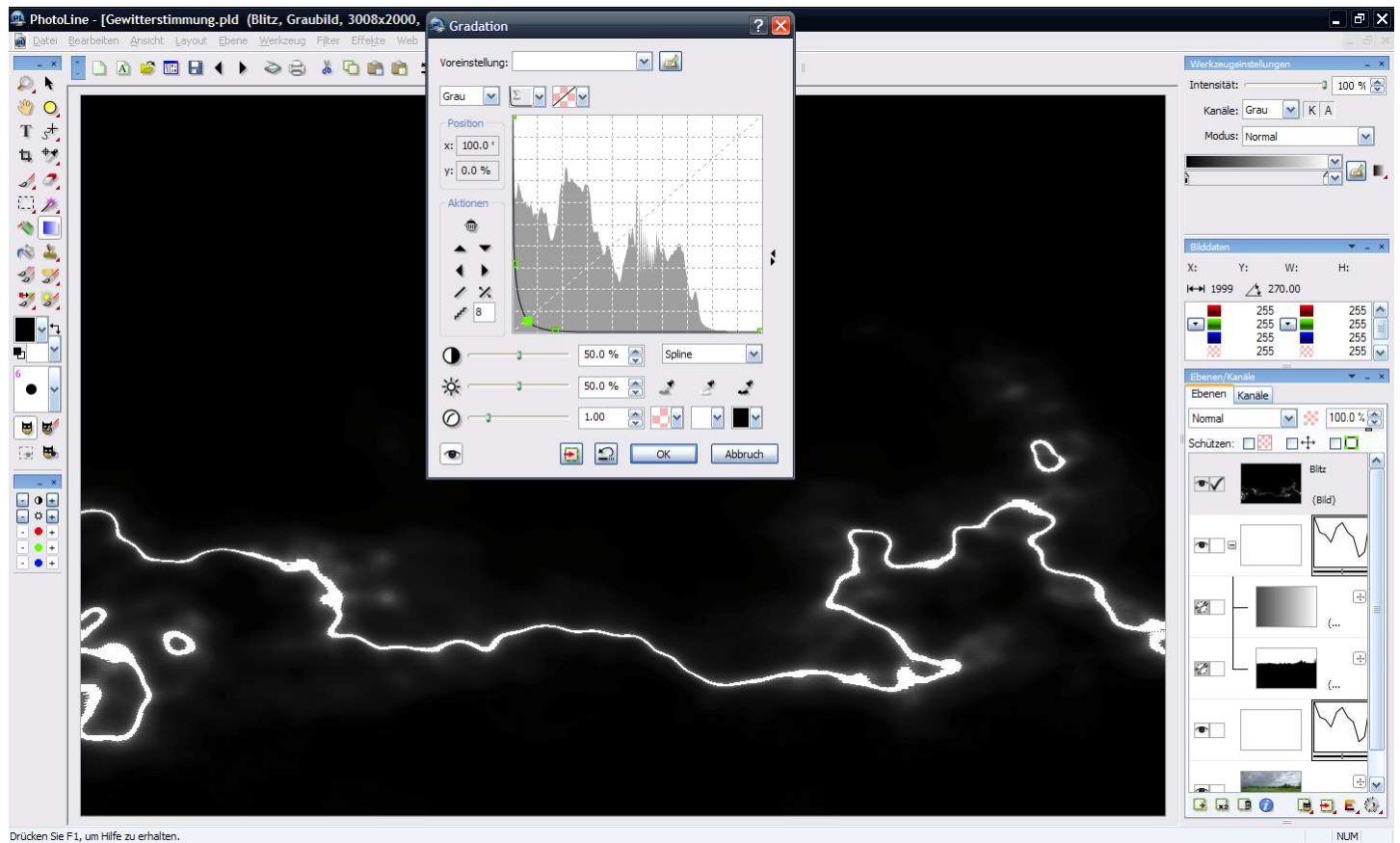
Hier stelle ich bei den Voreinstellungen "Differenzwolken" ein und sehe schon den gewünschten Effekt.



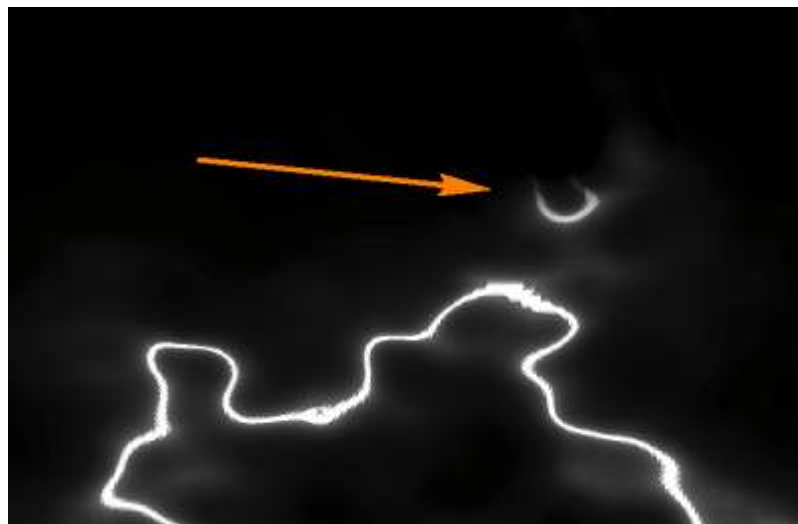
Nachdem ich mit OK bestätigt habe (wenn der Blitz nicht so aussieht wie gewünscht, kann man noch ein wenig an den Reglern spielen), wende ich zunächst eine Gradationskurve an (Werkzeug > Gradation). Ein Rechtsklick in den Bereich mit dem Gitter im Dialog öffnet ein Kontextmenü. Dort wähle ich "Invertieren" aus.



Ich klicke noch nicht auf OK, sondern ändere die Kurve noch, um einen weißen Blitz vor schwarzem Hintergrund zu haben.

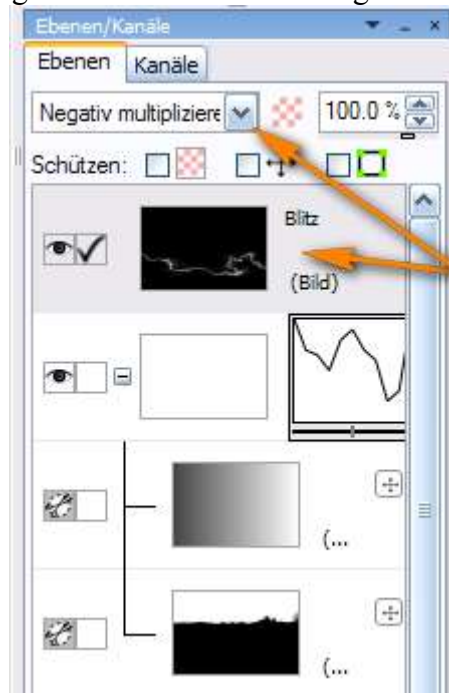


Störende Stellen übermale ich dann noch mit einem weichen Pinsel und schwarzer Farbe.





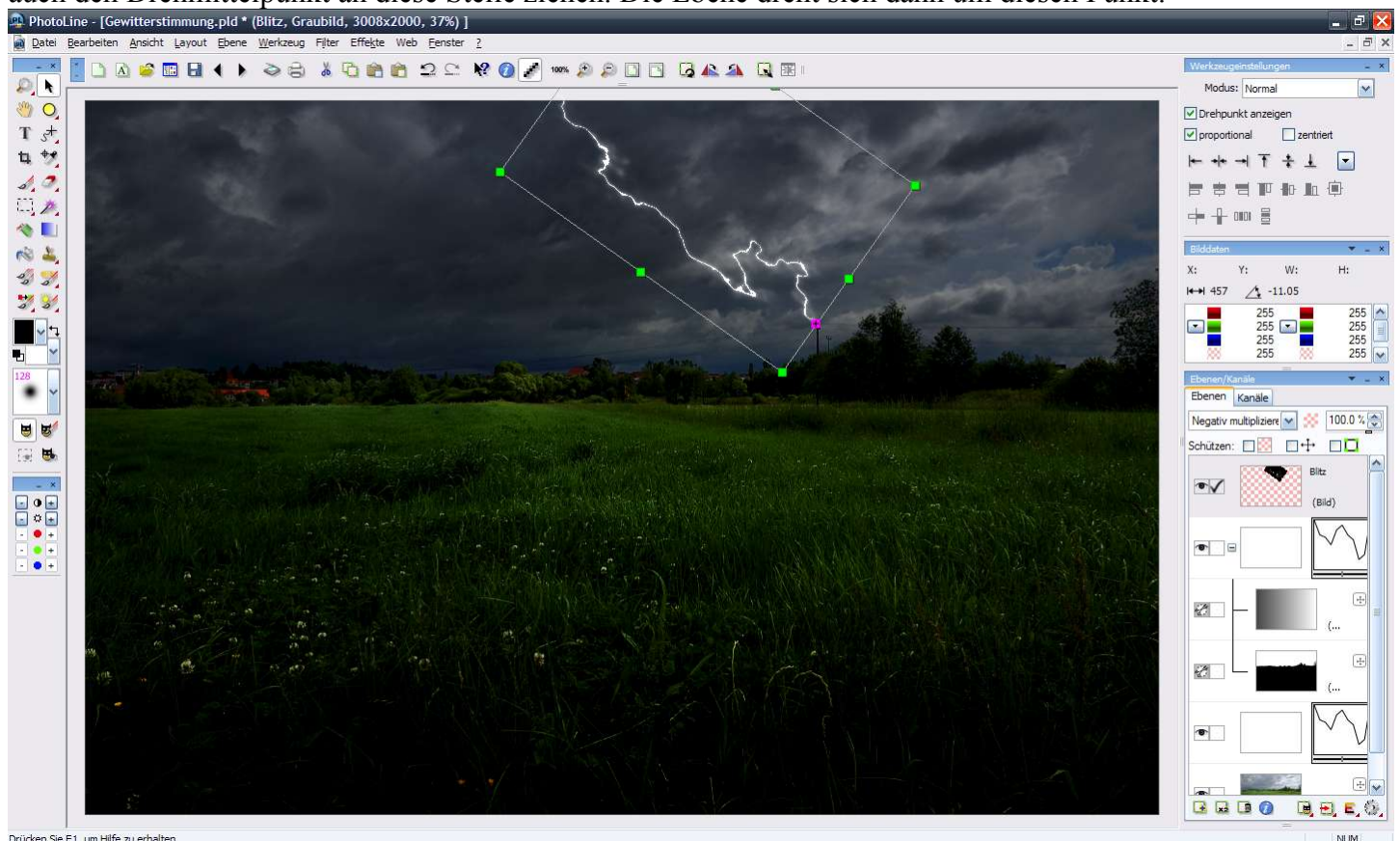
Als nächstes ändere ich den Darstellungsmodus der Ebene in "Negativ multiplizieren".



Dadurch wird schwarz unsichtbar und nur noch der helle Blitz ist zu sehen. Jetzt muß man sich noch entscheiden, wo man den Blitz platzieren will. Bei mir soll er in den Strommast einschlagen. Dazu drehe und schiebe ich die Ebene mittels Ebenenwerkzeug.

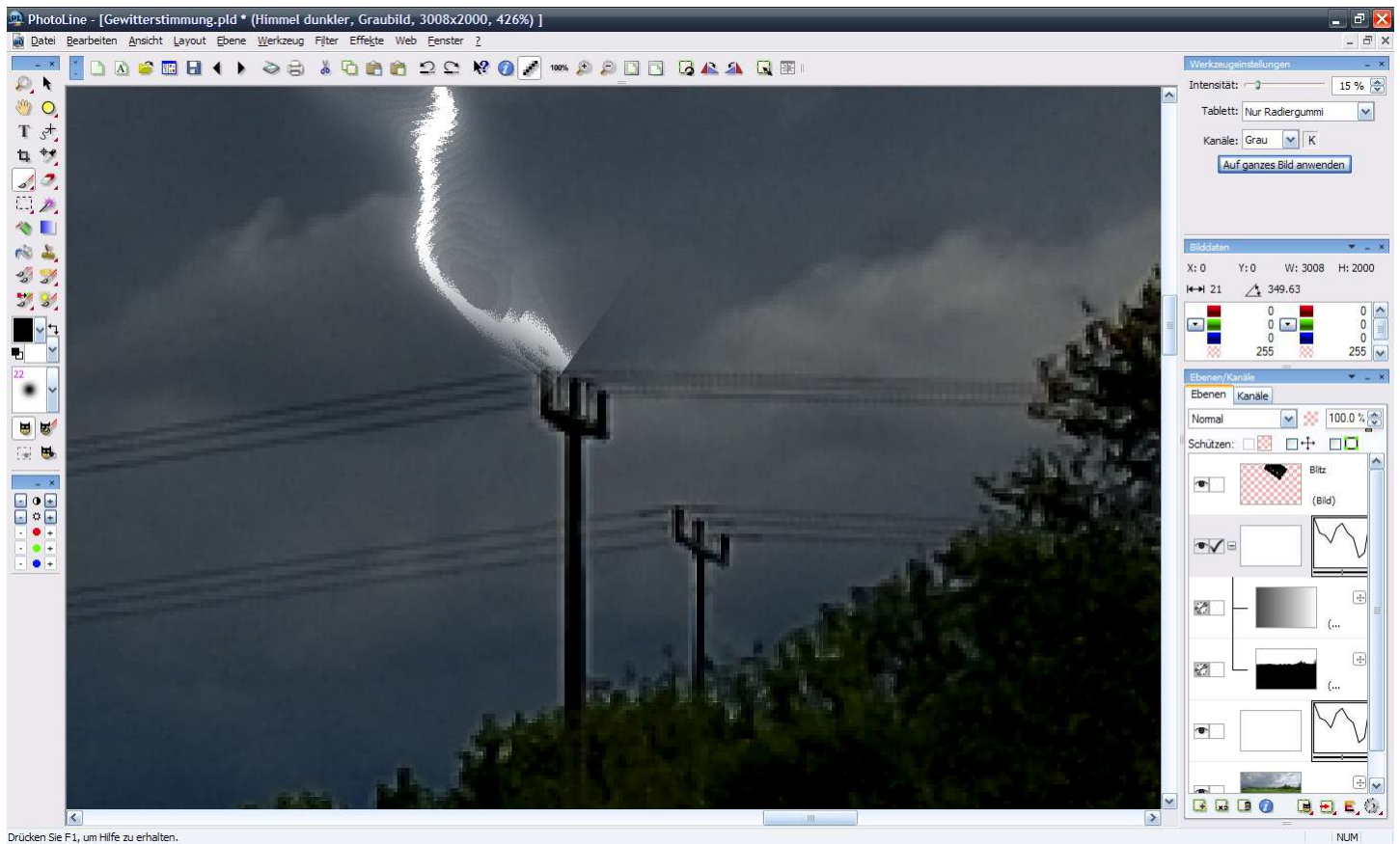
Schieben kann man durch klicken und ziehen. Drehen kann man, wenn man den Mauszeiger an einen der Eckpunkte der Ebene bewegt und noch etwas darüber hinaus. Er verwandelt sich dann von einem Doppelpfeil in einen Halbkreis mit zwei Pfeilen.

Hat man den Blitz an einem Ende an der richtigen Stelle platziert, möchte ihn dann aber noch drehen, kann man auch den Drehmittelpunkt an diese Stelle ziehen. Die Ebene dreht sich dann um diesen Punkt.



Drücken Sie F1, um Hilfe zu erhalten.

Jetzt korrigiere ich noch harten Übergang am Ende, indem ich mit einem weichen, schwarzen Pinsel vorsichtig drüber male.



Wenn die Pinselspitze hier komisch aussieht, bzw. sich komisch verhält, liegt das daran, daß PhotoLine das Drehen und Skalieren einer Ebene nicht zerstörerisch macht. Man kann also verkleinerte Ebenen jederzeit ohne nochmaligen Qualitätsverlust wieder vergrößern.

Die Pinselspitze wird nun an diese Verkleinerung/Vergrößerung angepaßt. So werden scheinbar große Pinselspitzen plötzlich klein, weil sie ebenfalls um den Faktor verkleinert werden, mit dem die Ebene verkleinert wurde.

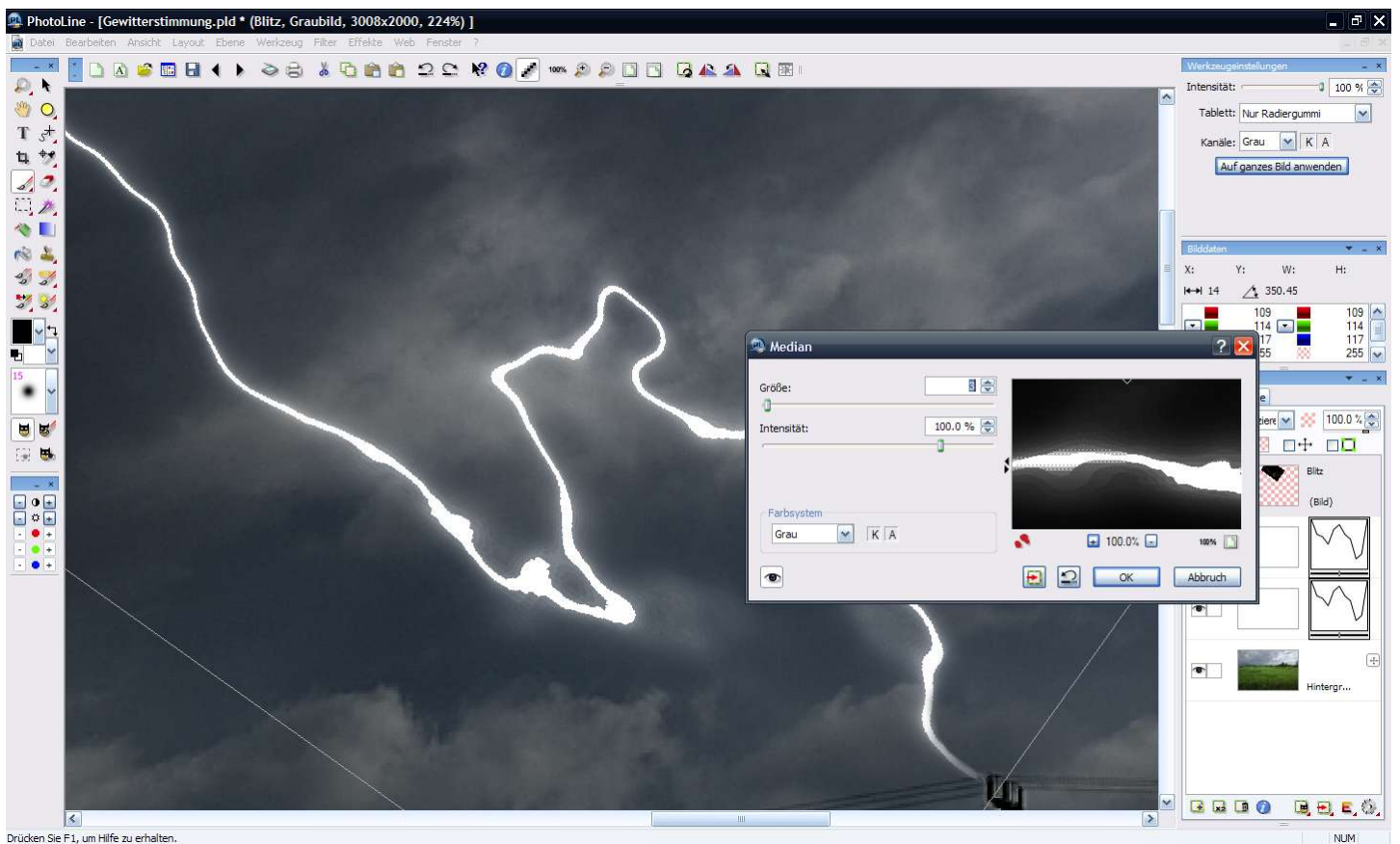
Man kann Ebenen fixieren, dann werden die Änderungen aber fest in die Ebene geschrieben und man kann sie nur noch mit nochmaligem Qualitätsverlust verändern.



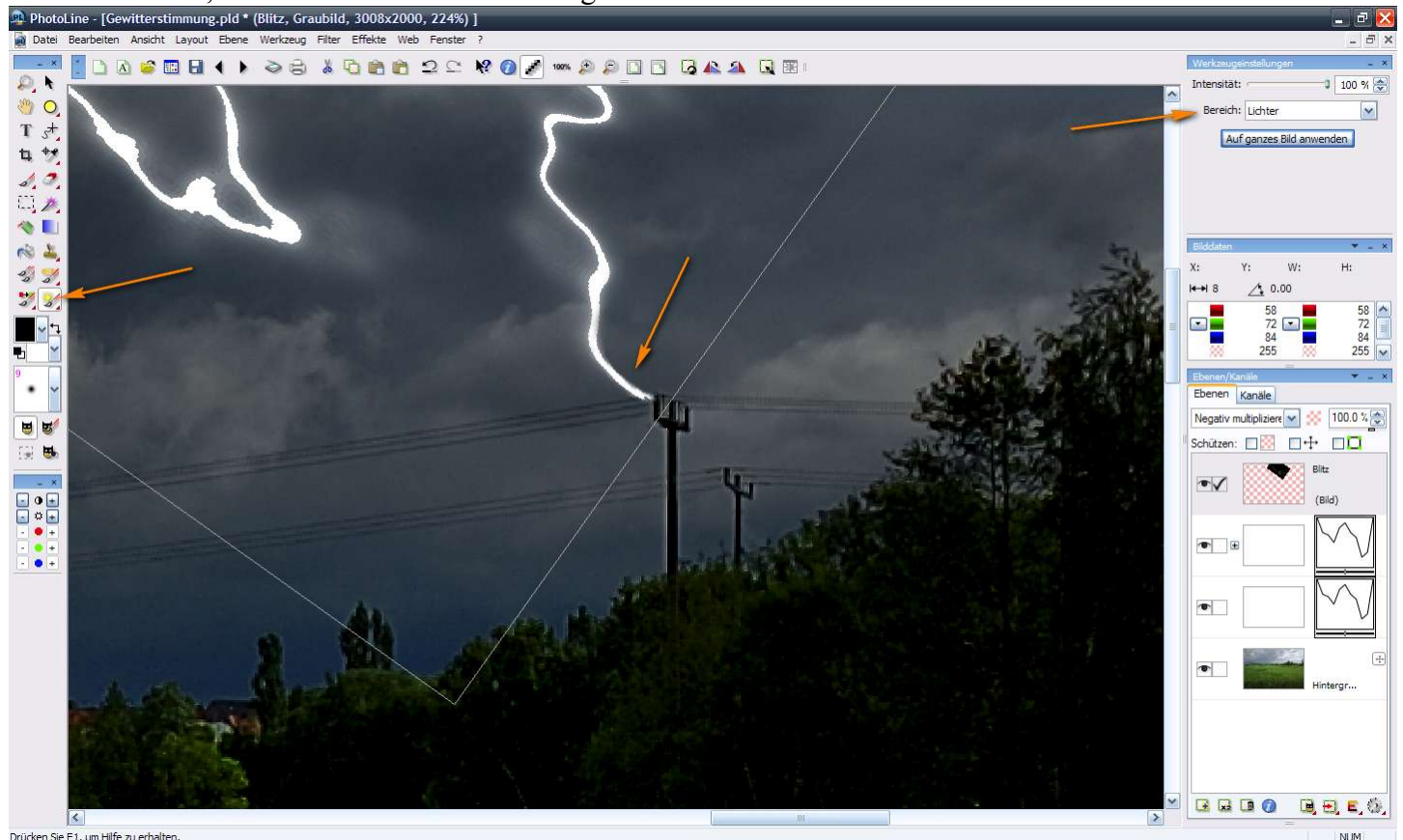
In der Nahansicht stören mich nun doch die Halos und der ausgefranste Rand.



Darum wende ich nun den Filter "Median" an. Filter > Sonstige > Median.



Da der Blitz gerade dort wo er einschlägt eher grau als weiß ist, helle ich ihn dort mit dem Aufheller auf. Dabei achte ich darauf, daß als Bereich "Lichter" ausgewählt ist.

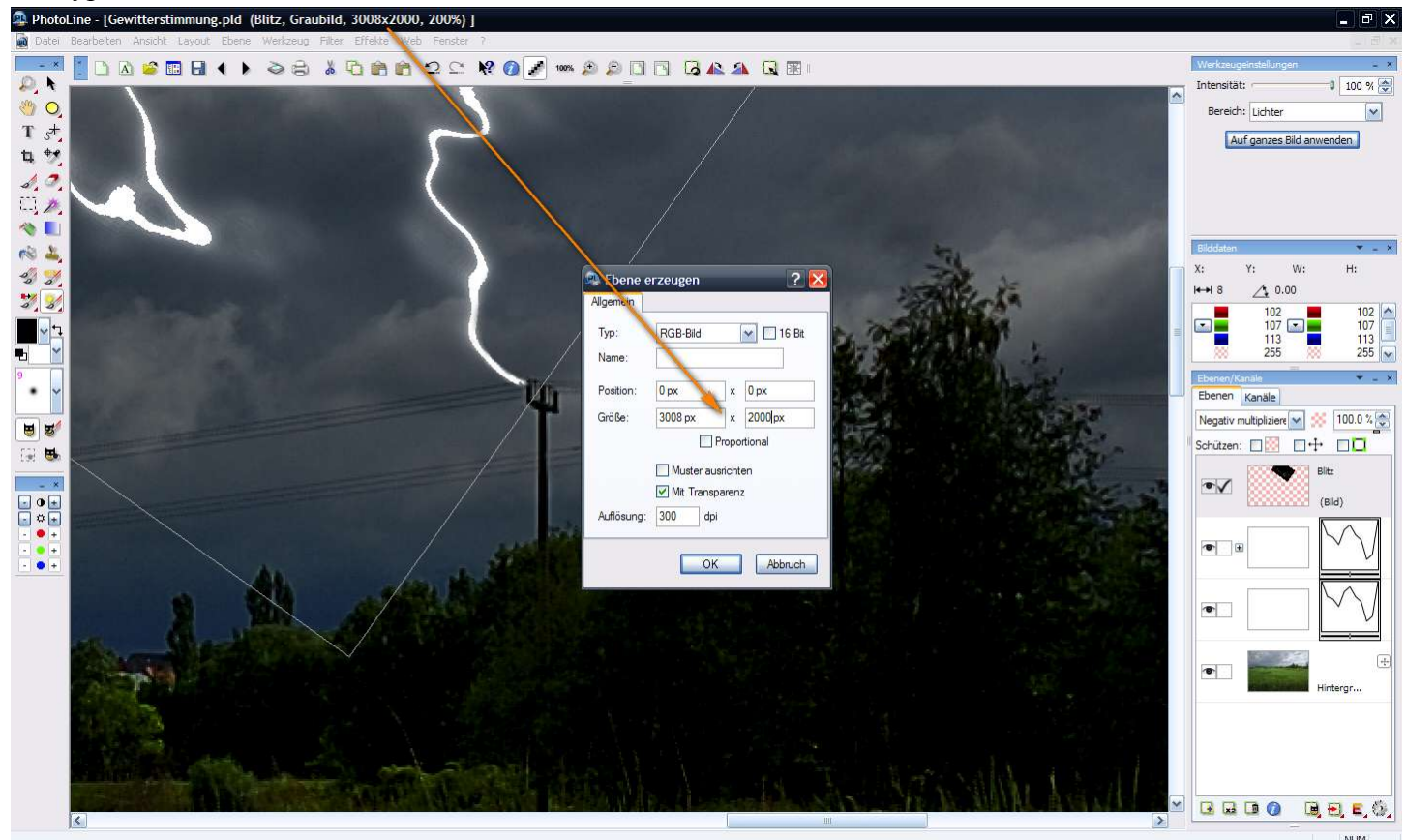


Drücken Sie F1, um Hilfe zu erhalten.

Als nächstes füge ich eine neue, leere Ebene ein. Ebene > Neue Ebene.

Wenn ich diese ganz oben einfüge, schlägt PhotoLine die Größe und Position der darunter liegenden Ebene vor, die kleiner ist, als die Hintergrundebene. Ich möchte aber, daß diese Ebene so groß ist, wie das gesamte Bild.

Darum ergänze ich die Werte manuell. Die Position ist 0, die Größe sehe ich in der Leiste oben. Außerdem soll der Typ "RGB" sein.





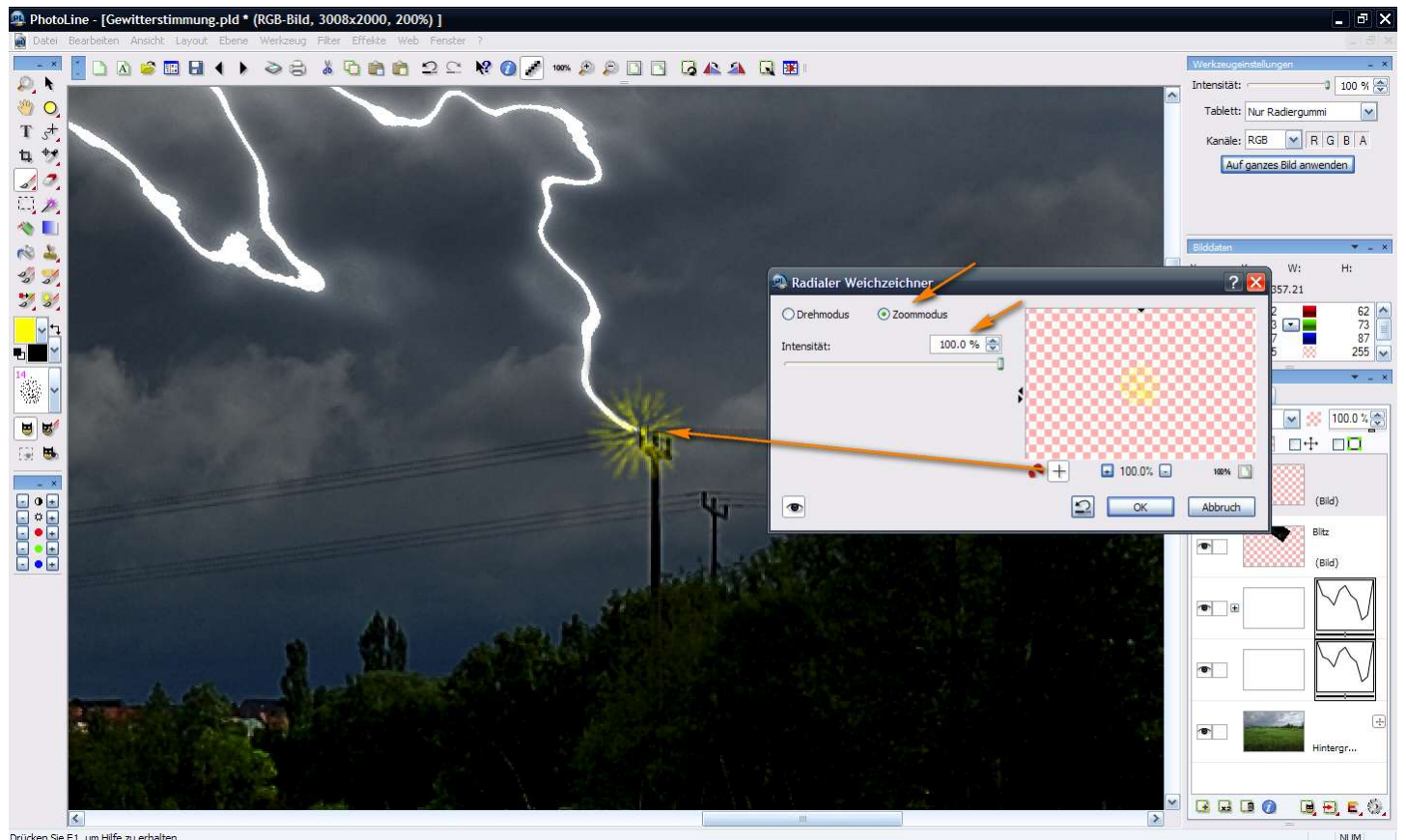
Auf dieser neuen Ebene male ich mit gelber Farbe und einem punktierten Pinsel einmal über die Stelle, wo der Blitz den Strommast trifft.



Danach wende ich auf diese Stelle den Radialen Weichzeichner an. Filter > Weichzeichnen > Radialer Weichzeichner. Dieser Filter ist sehr rechenintensiv. Es ist normal, wenn die Berechnung etwas dauert.



Den Bezugspunkt setze ich an die Stelle, wo der Blitz den Strommast trifft und stelle den Weichzeichner auf Zoommodus und die Intensität auf 100%.



Ist der Effekt zu schwach, wiederholt man einfach den Vorgang. Entweder über das selbe Menü, oder Filter > Radialer Weichzeichner. Hier wird jeweils die zuletzt benutzte Funktion angezeigt.

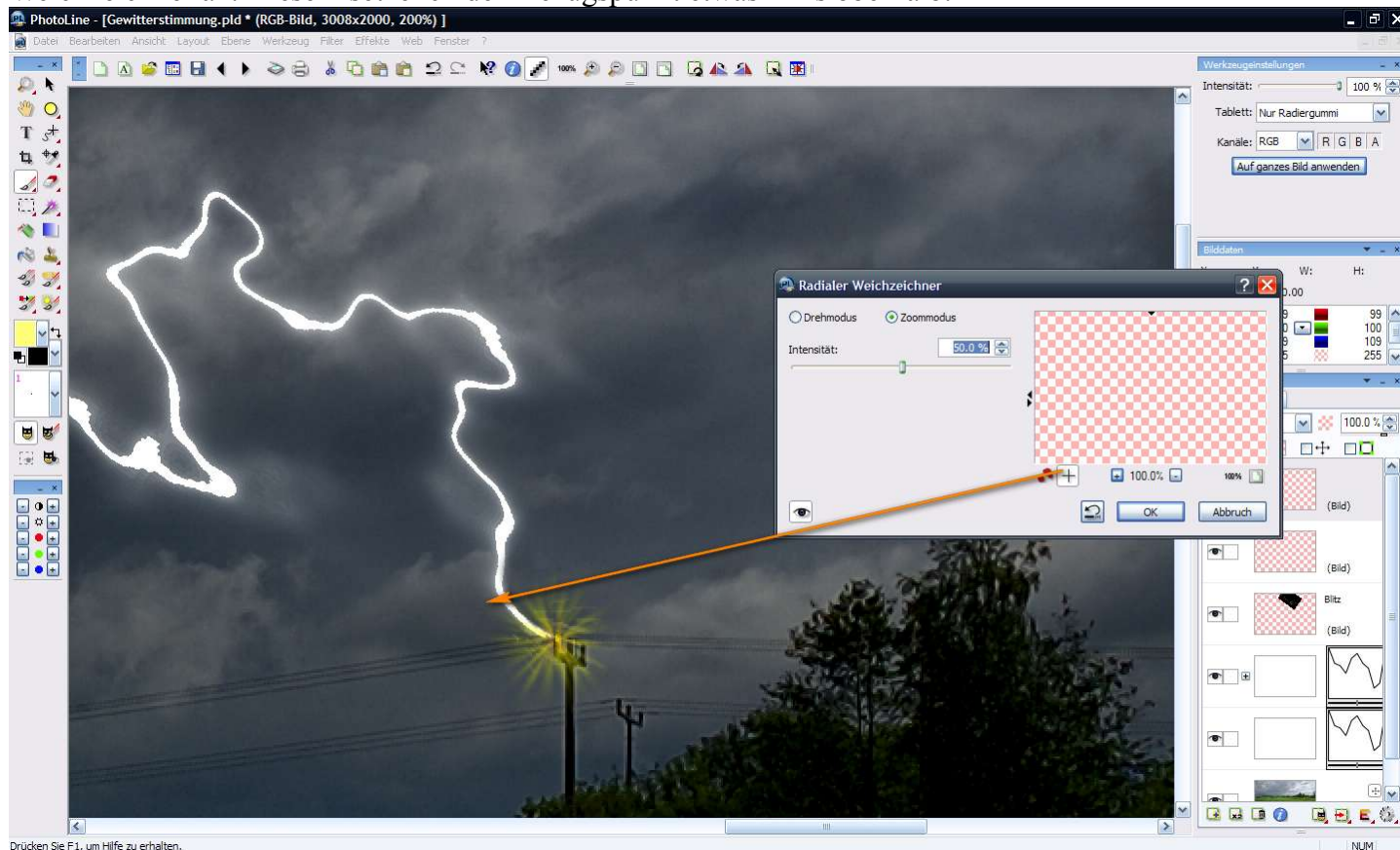


Danach erzeuge ich wieder eine neue, leere Ebene und male mit einem hellen orange und geringerem Pinseldurchmesser erneut Punkte an diese Stelle und wende erneut den Radialen Weichzeichner darauf an.

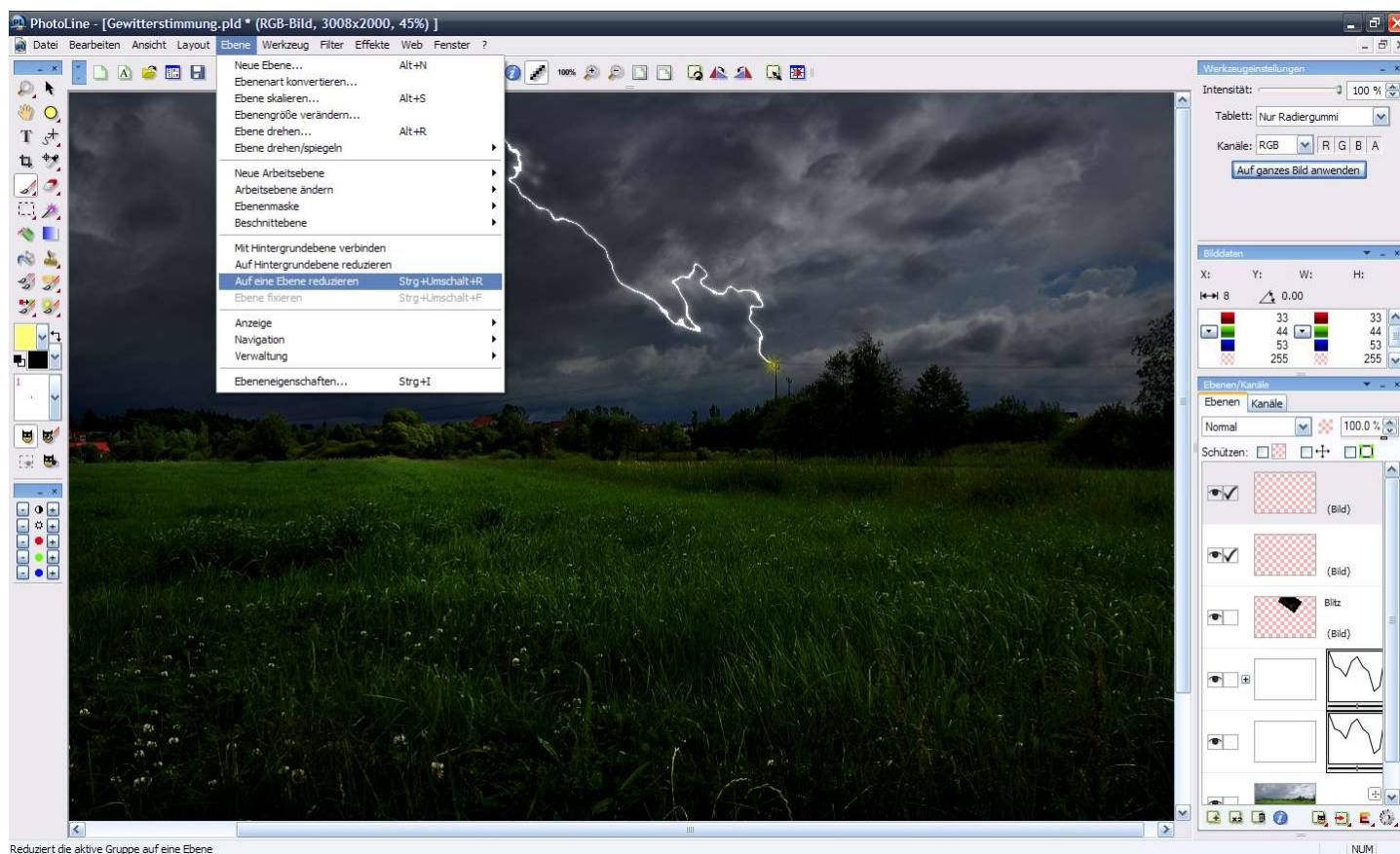




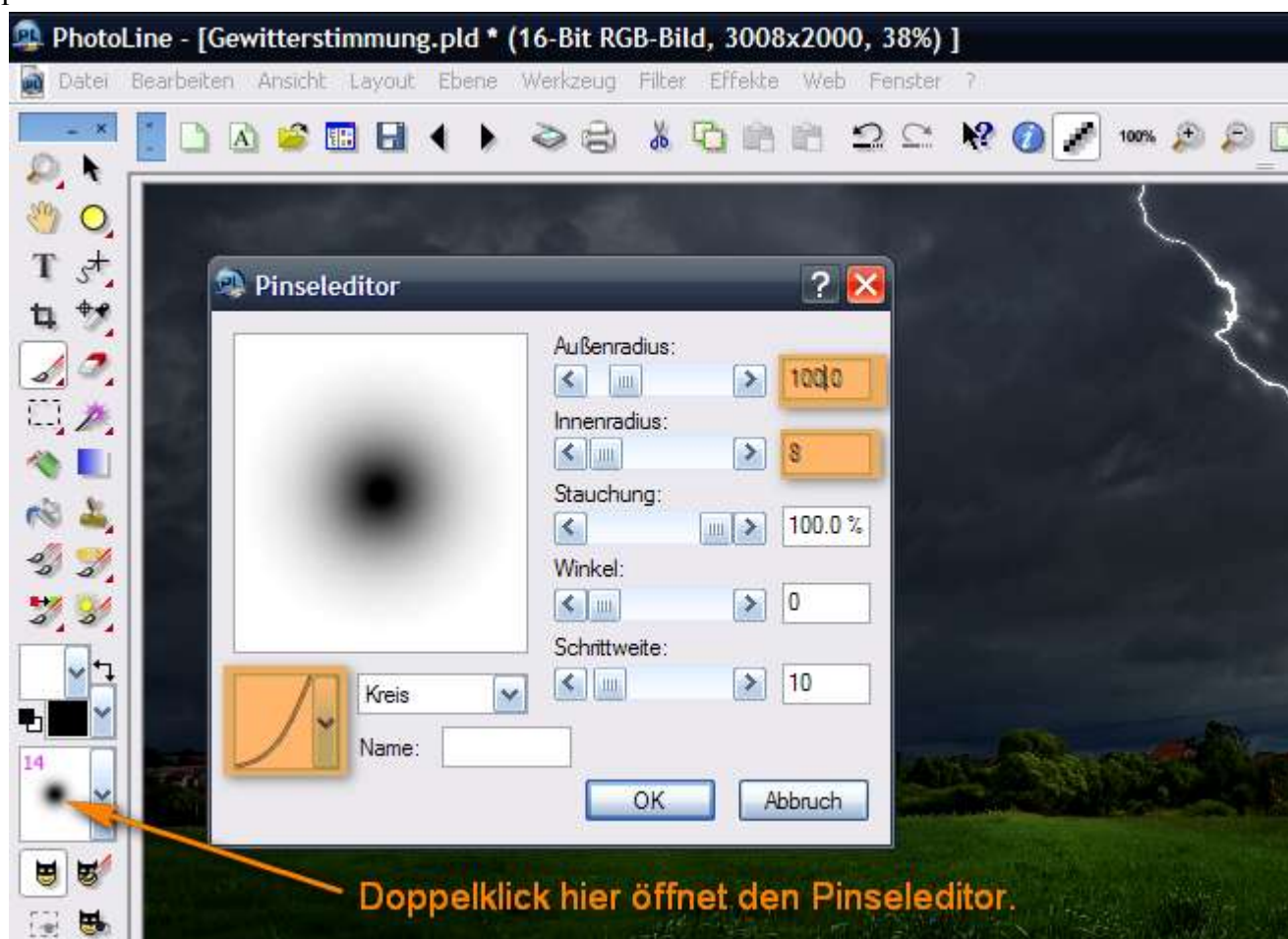
Danach male ich mit einem hellen gelb einige kleine Punkte über diese Stelle und wende wieder den Radialen Weichzeichner an. Diesem setze ich den Bezugspunkt etwas links oberhalb.



Danach markiere ich beide Ebenen im Ebenendialog, indem ich jeweils einen Haken in das Kästchen neben dem Augensymbol setze und wähle den Befehl Ebene > Auf eine Ebene reduzieren.



Dann wähle ich den Malpinsel, stelle weiß als Vordergrundfarbe ein und öffne den Pinseleditor durch einen Doppelklick auf den aktuellen Pinsel.



Im Pinseleditor erstelle ich mir einen sehr weichen Pinsel. Falls man sich einen Pinsel für später speichern möchte, muß man die Pinselliste öffnen (Ansicht > Listen > Pinselliste) und den Pinsel dort hineinziehen.

Nun stelle ich eine sehr geringe Intensität in den Werkzeugeinstellungen des Malpinsels ein (< 10%) und male mit einem kleinen Durchmesser einen hellen Bereich über die Stelle, wo der Blitz einschlägt.





Dazu klicke ich mehrmals auf die Stelle, Wenn die Stelle so hell ist wie hier, vergrößere ich den Pinselradius (STRG-Taste + ziehen im Bild, oder über die Pfeiltasten, oder über den Pinseleeditor) und mache den hellen Bereich langsam größer. Das wiederhole ich, bis ein grell heller Bereich mit weichem Übergang entsteht.

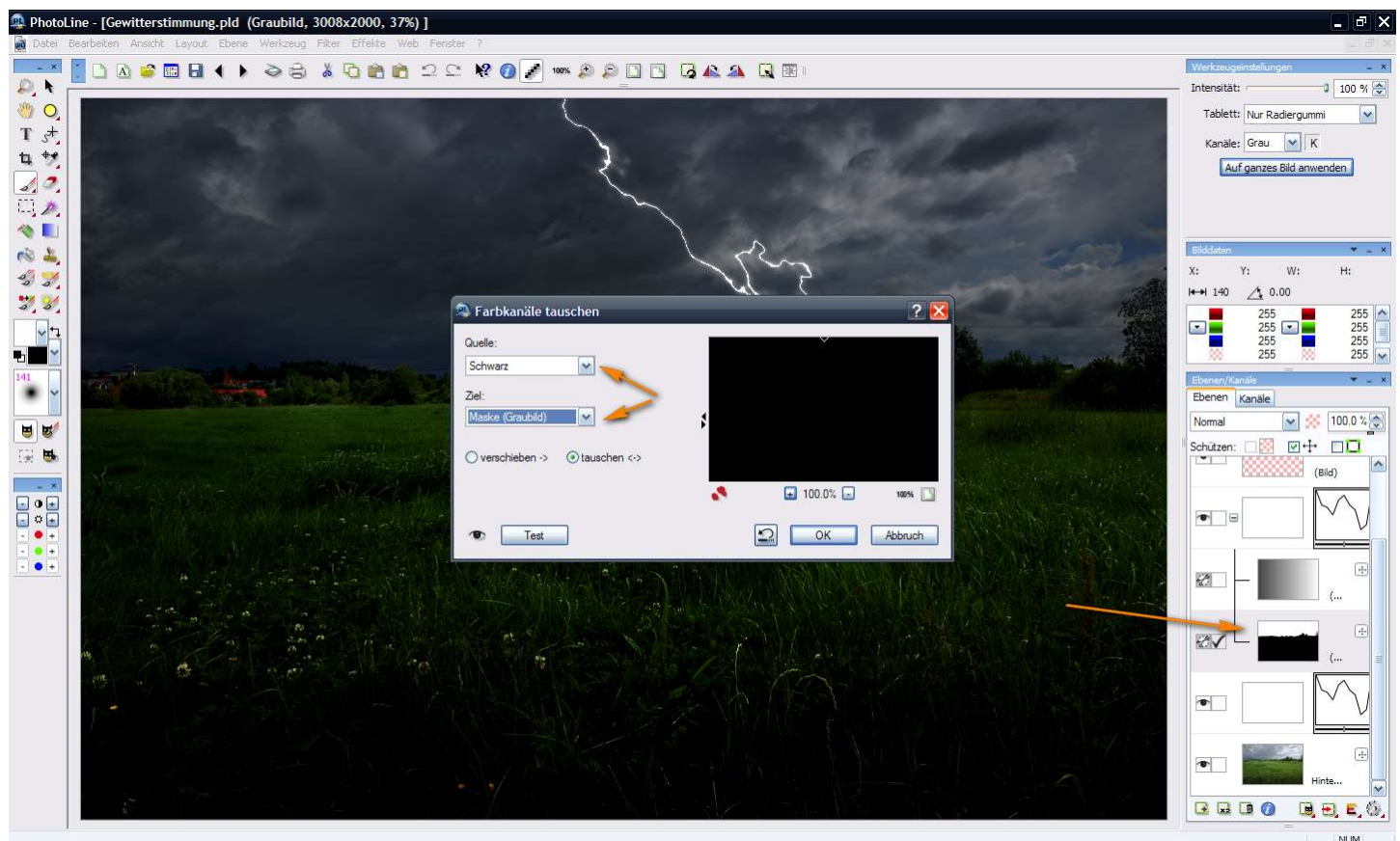


Wenn der Blitz an dieser Stelle eingeschlagen hätte, wären die Bäume dort aber sicher davon erleuchtet worden. Darum möchte ich die Bäume wieder heller machen. Man könnte hier eine Histogrammkorrektur benutzen, aber die stark abgedunkelten Bäume wieder aufzuhellen würde nicht gut aussehen.

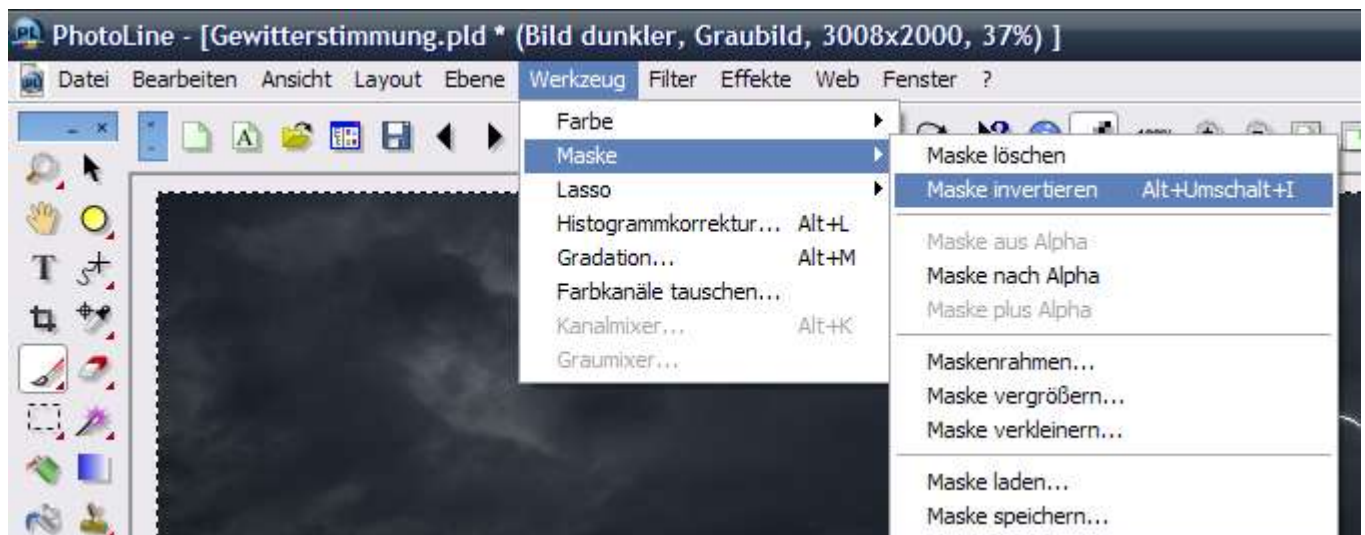
Stattdessen benutze ich die Ebenenmaske der bereits zum Abdunkeln erstellten Histogrammkorrektur-Arbeitsebene und male dort mit schwarz den Abdunklungseffekt wieder zurück. Gleichzeitig sollte aber der Himmel nicht heller werden. Darum wähle ich zunächst die zweite Arbeitsebene Histogrammkorrektur im Ebenendialog aus, klappe die Ebenenmaske durch Klick auf das Pluszeichen daneben aus, wähle die Ebenenmaske für den Himmel und benutze den Befehl Farbkanäle tauschen (Werkzeug > Farbkanäle tauschen).



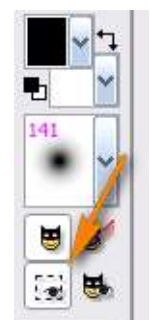
Dort stelle ich als Quelle Schwarz ein und als Ziel Maske (Graubild).



Dann muß ich die dadurch erzeugte Auswahl noch invertieren (Werkzeug > Maske > Maske invertieren).

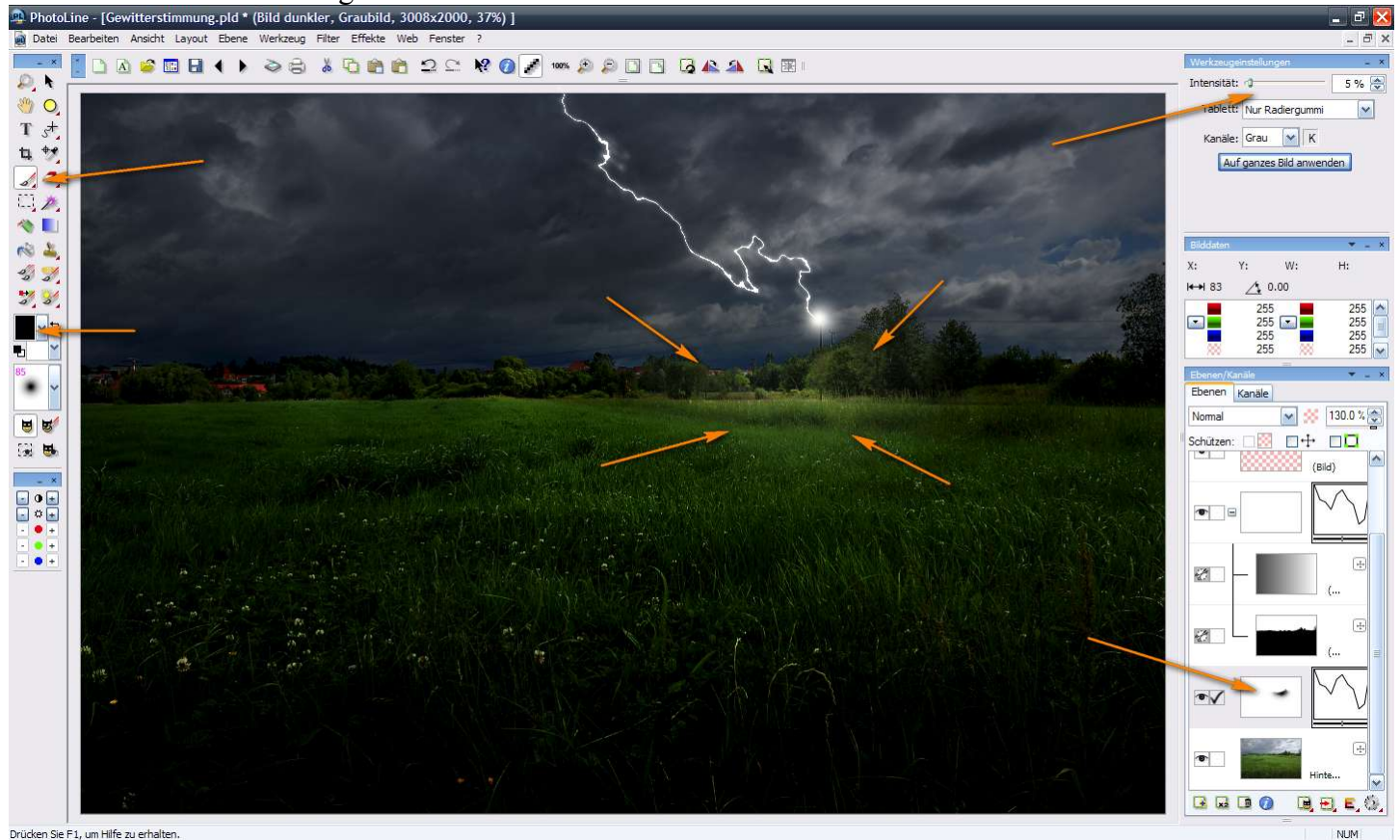


Wenn die gestrichelte Linie, welche die Grenze der Maske anzeigt, stört, kann man diese über das entsprechende Symbol abschalten. Die Auswahl bleibt dadurch aktiv, man sieht nur die Grenze nicht mehr.

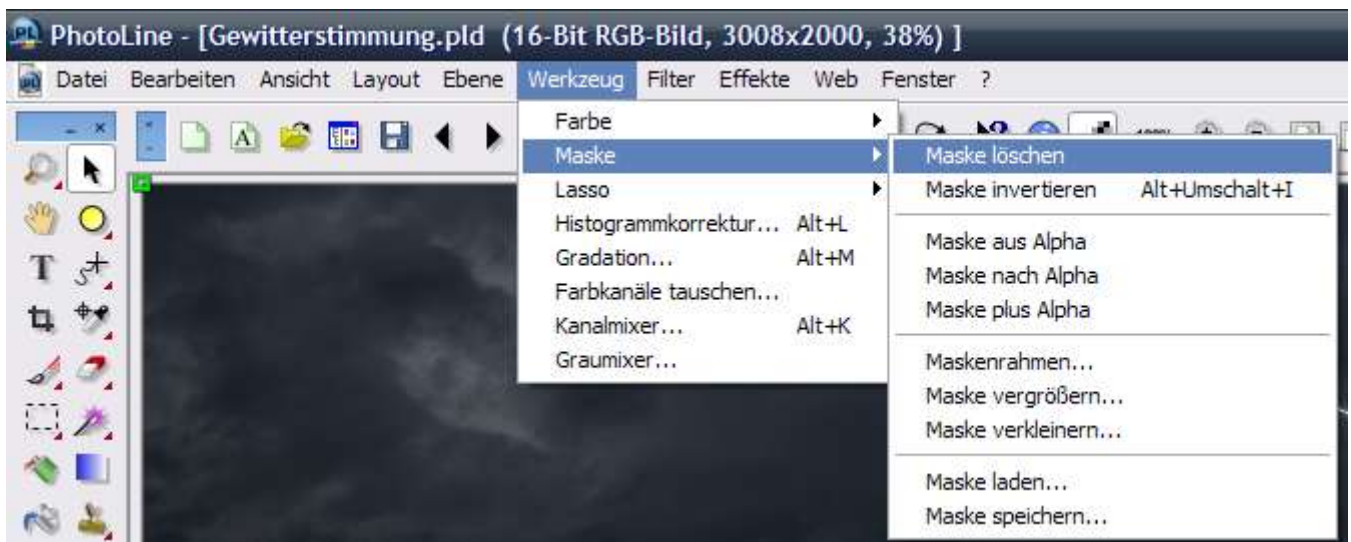




Nun kann ich mit dem Malpinsel, schwarzer Farbe, einer weichen Pinselspitze und geringer Intensität den Bereich um den Blitzeinschlag etwas aufhellen.

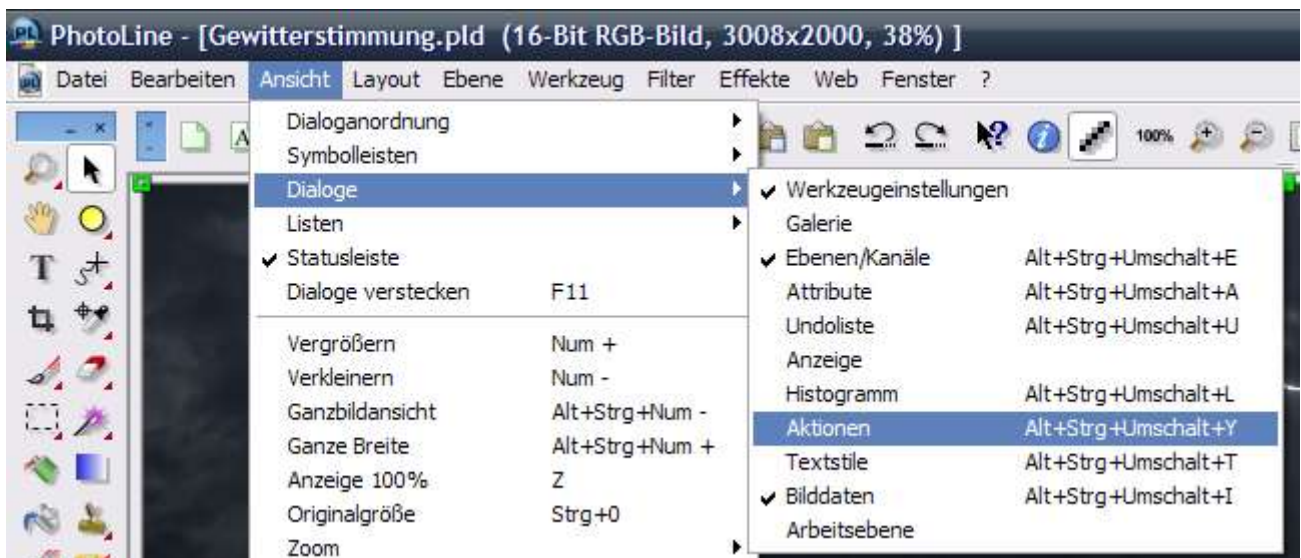


Danach lösche ich die Auswahl wieder. Werkzeug > Maske > Maske löschen.

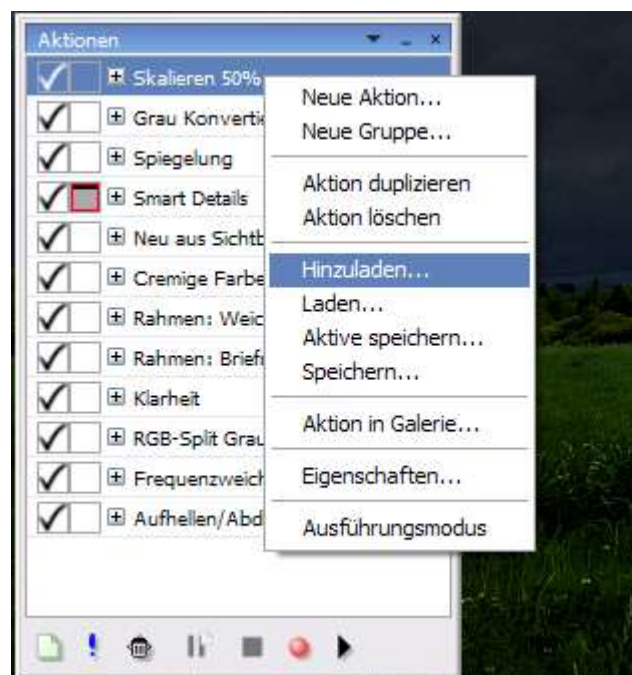


Nun möchte ich noch Regen einfügen. Dazu benutze ich meine Aktion "Let it rain". Wenn diese nicht vorhanden ist, kann man sie einfach den bestehenden Aktionen hinzufügen.

Dazu öffne ich den Aktionen-Dialog (Ansicht > Dialoge > Aktionen).



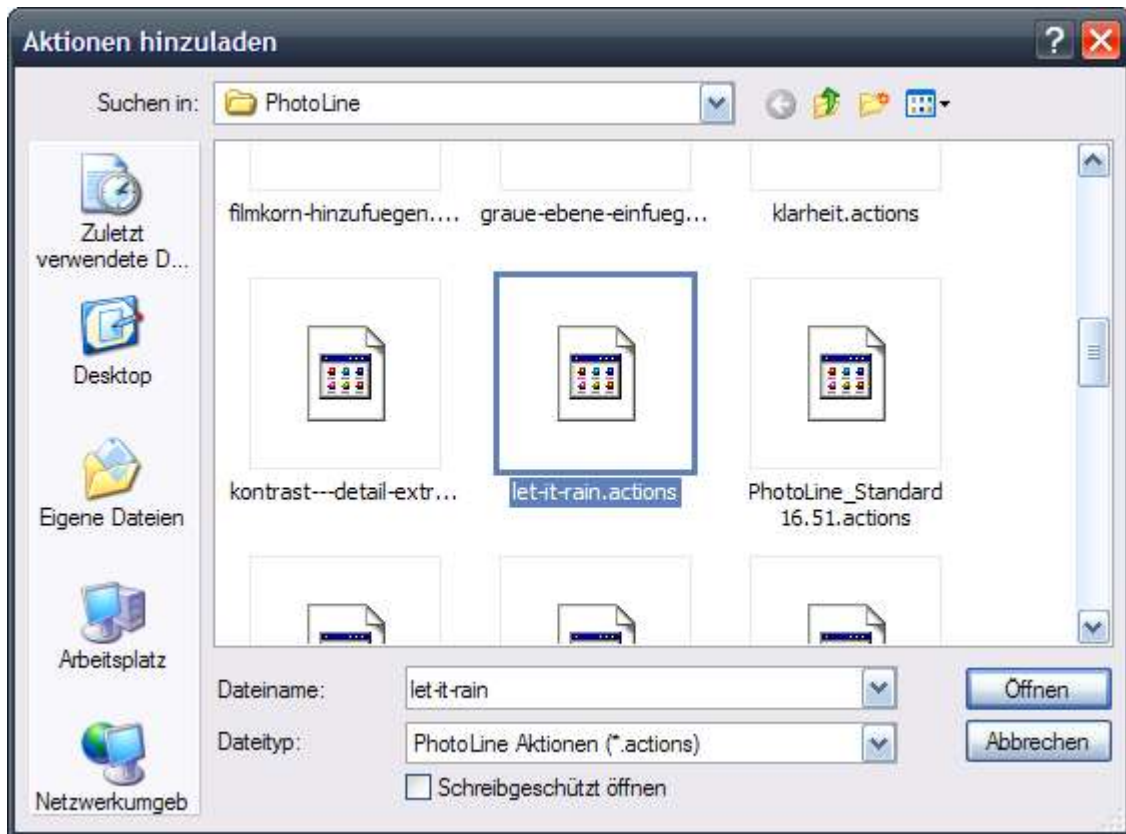
Durch einen Rechtsklick in den Dialog öffne ich ein Kontextmenü.



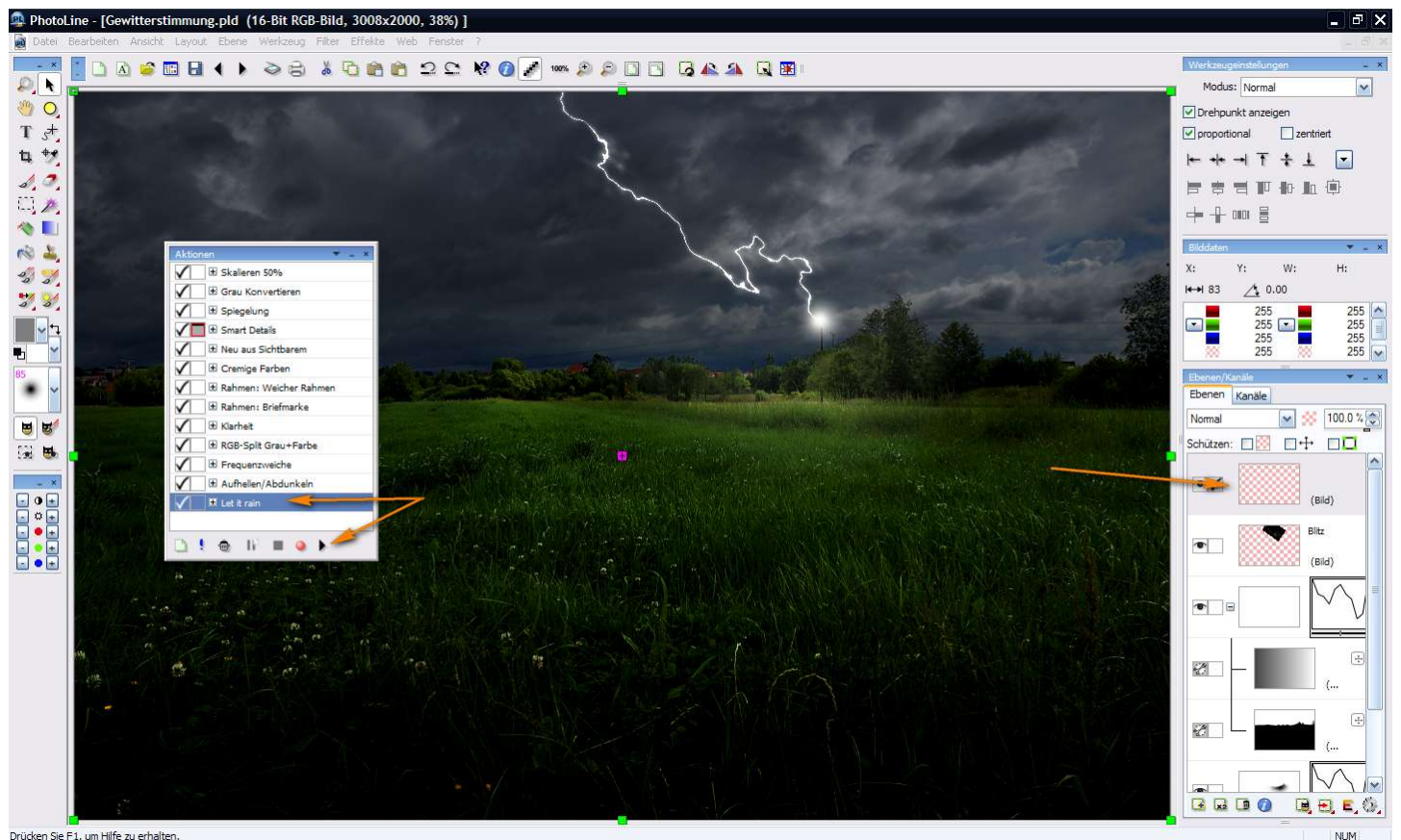
Wichtig ist hier, daß man nicht "Laden" benutzt, sondern "Hinzuladen".



Dann sucht man sich die Aktion auf der Festplatte und öffnet sie.

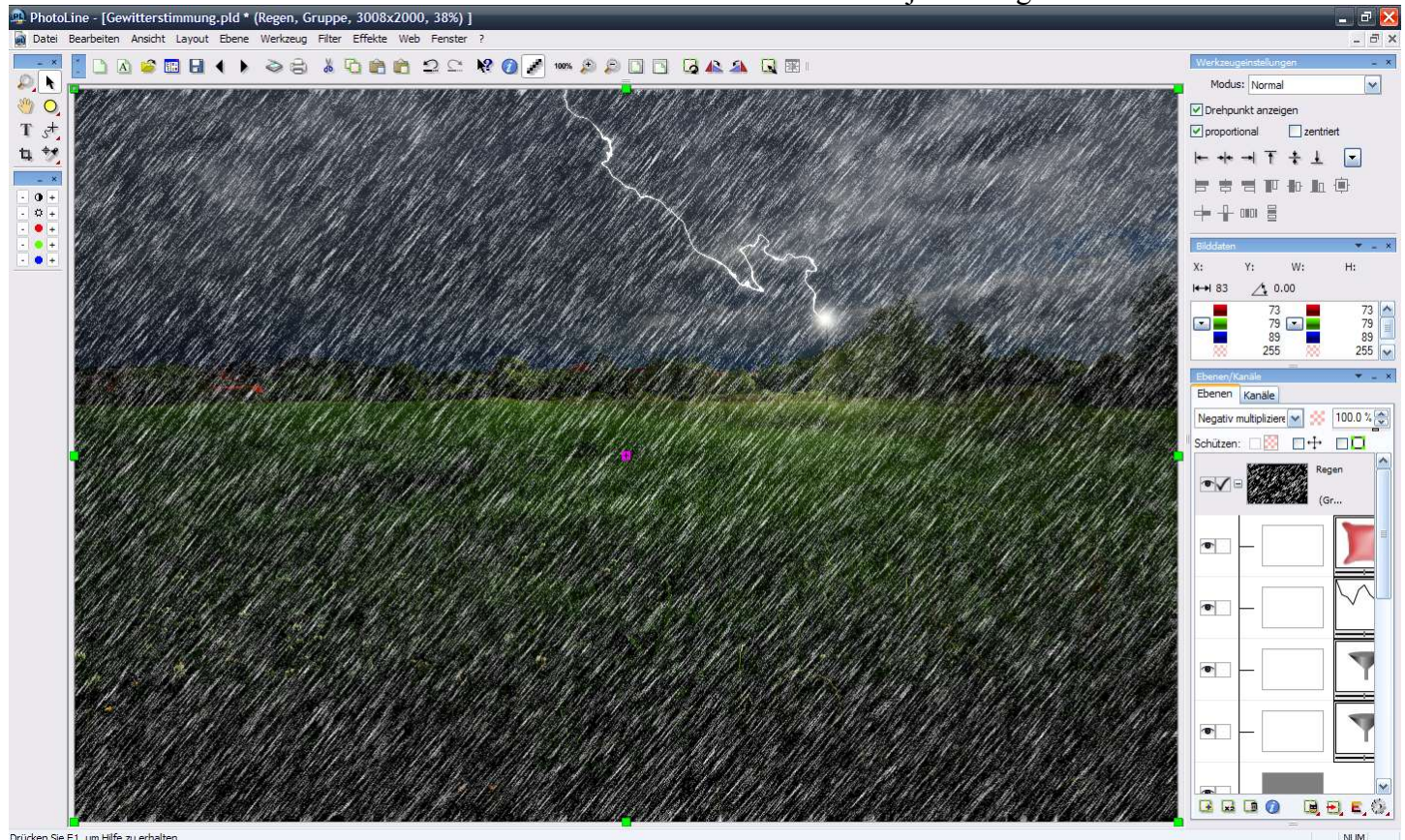


Ich wähle die oberste Ebene im Ebenendialog aus und starte die Aktion





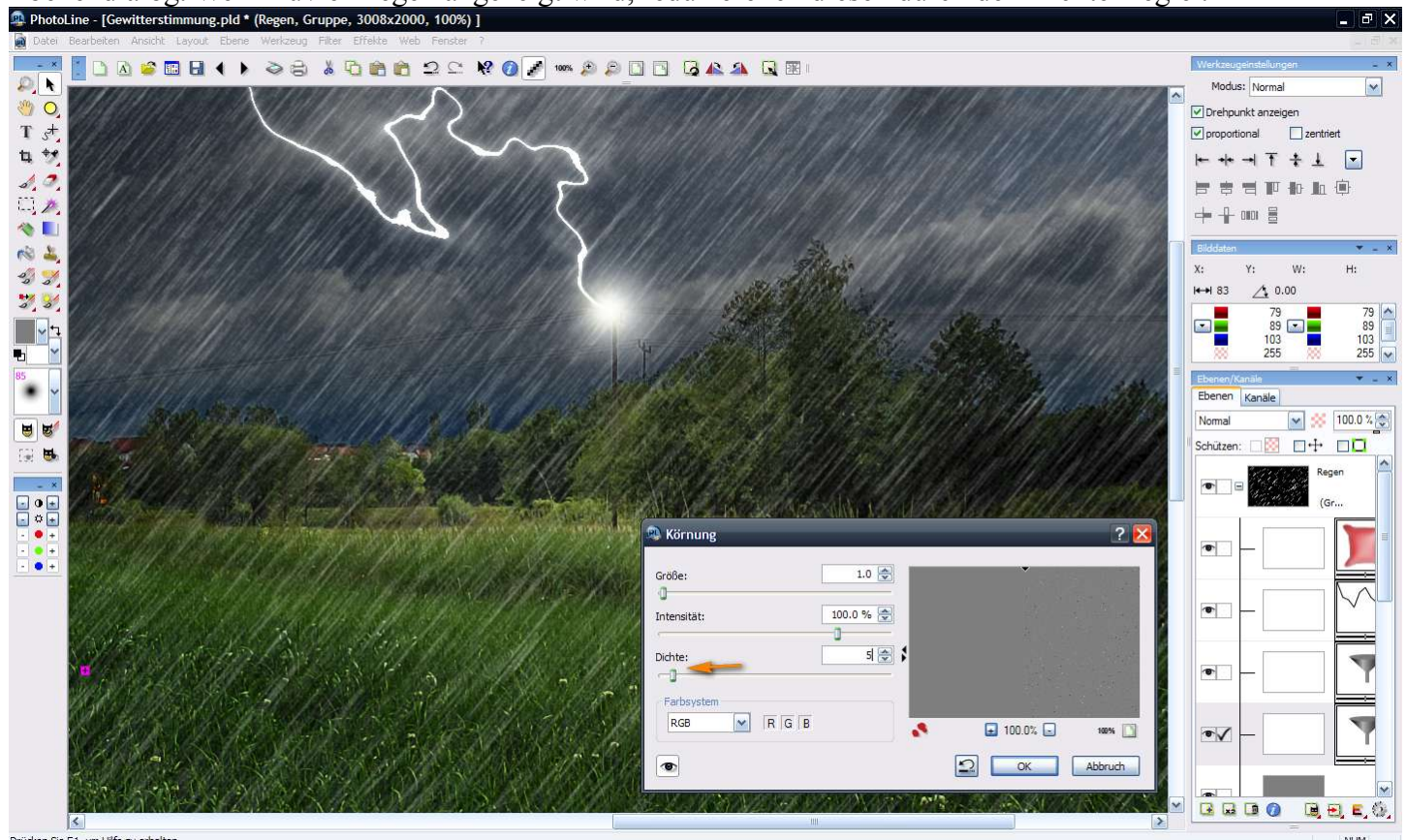
Ich gebe zu, das Ergebnis sieht nicht besonders gut aus. Das liegt aber vor allem an der Ganzbildansicht. In 100%-Ansicht sieht es schon besser aus. Darum wechsele ich für die Feinjustierung in die 100% Ansicht.



Drücken Sie F1, um Hilfe zu erhalten.

Was macht also diese Aktion? Sie hat zunächst eine graue Ebene eingefügt. Die ist nötig, weil die Gruppe im Modus "Gekapselt zeichnen" ist und ansonsten nur aus Arbeitsebenen besteht. Diese müssen auf irgendetwas projiziert werden. Die graue Ebene ist sozusagen nur die Leinwand.

Darauf folgt eine Arbeitsebene Körnung. Diese öffne ich durch Doppelklick auf das Symbol dieser Ebene im Ebenendialog. Wenn zuviel Regen angezeigt wird, reduziere ich diesen durch den Dichte-Regler.



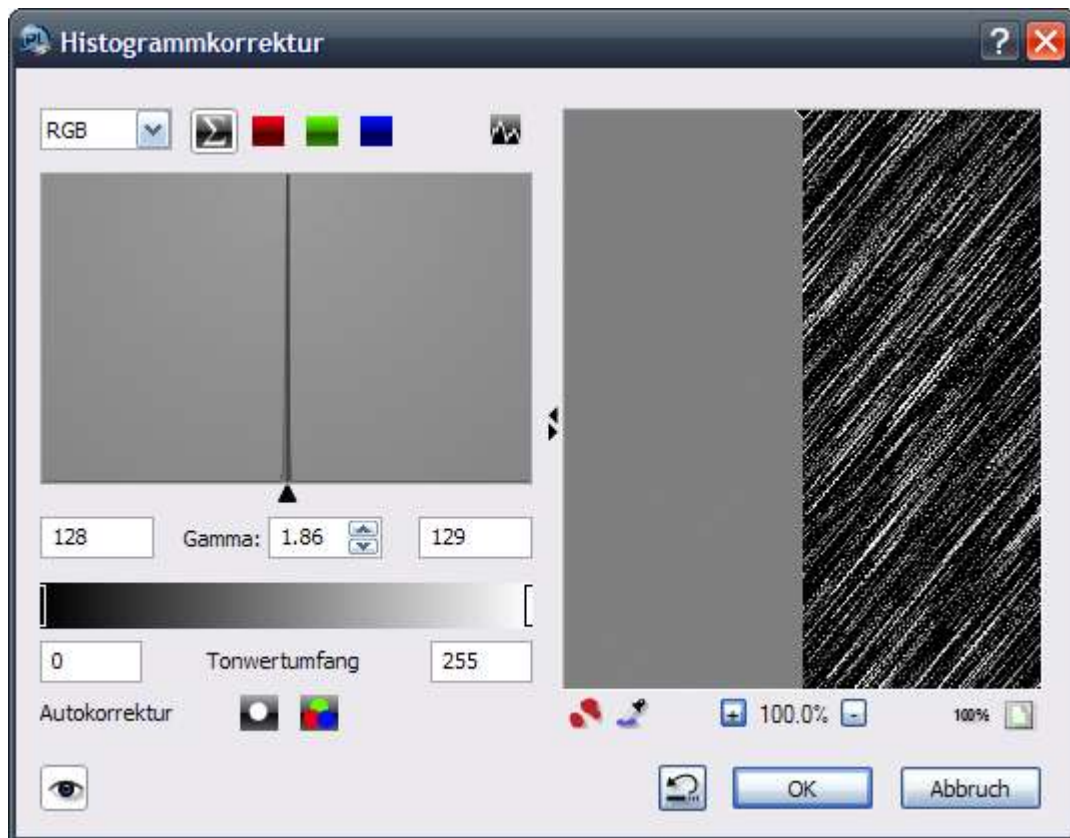
Drücken Sie F1, um Hilfe zu erhalten.



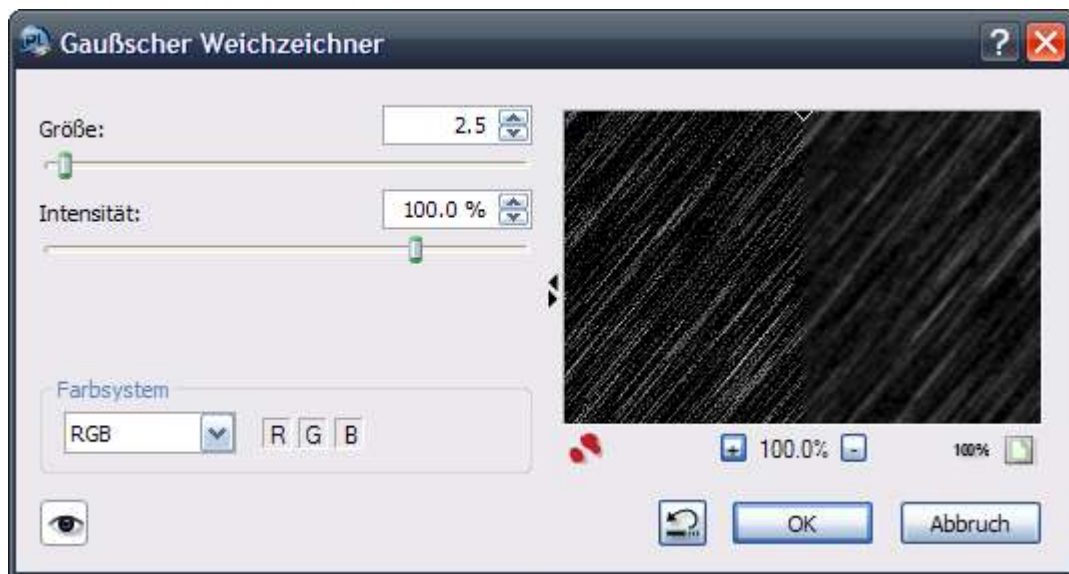
Daraufhin folgt eine Arbeitsebene Bewegungsunschärfe. Über die Größe kann ich die Länge des Regens einstellen, über den Winkel die Windrichtung. Diese Werte lasse ich hier wie sie sind.



Darauf folgt eine Histogrammkorrektur. Diese sorgt dafür, daß man den Regen auch sieht. Die Werte hier lasse ich auch.

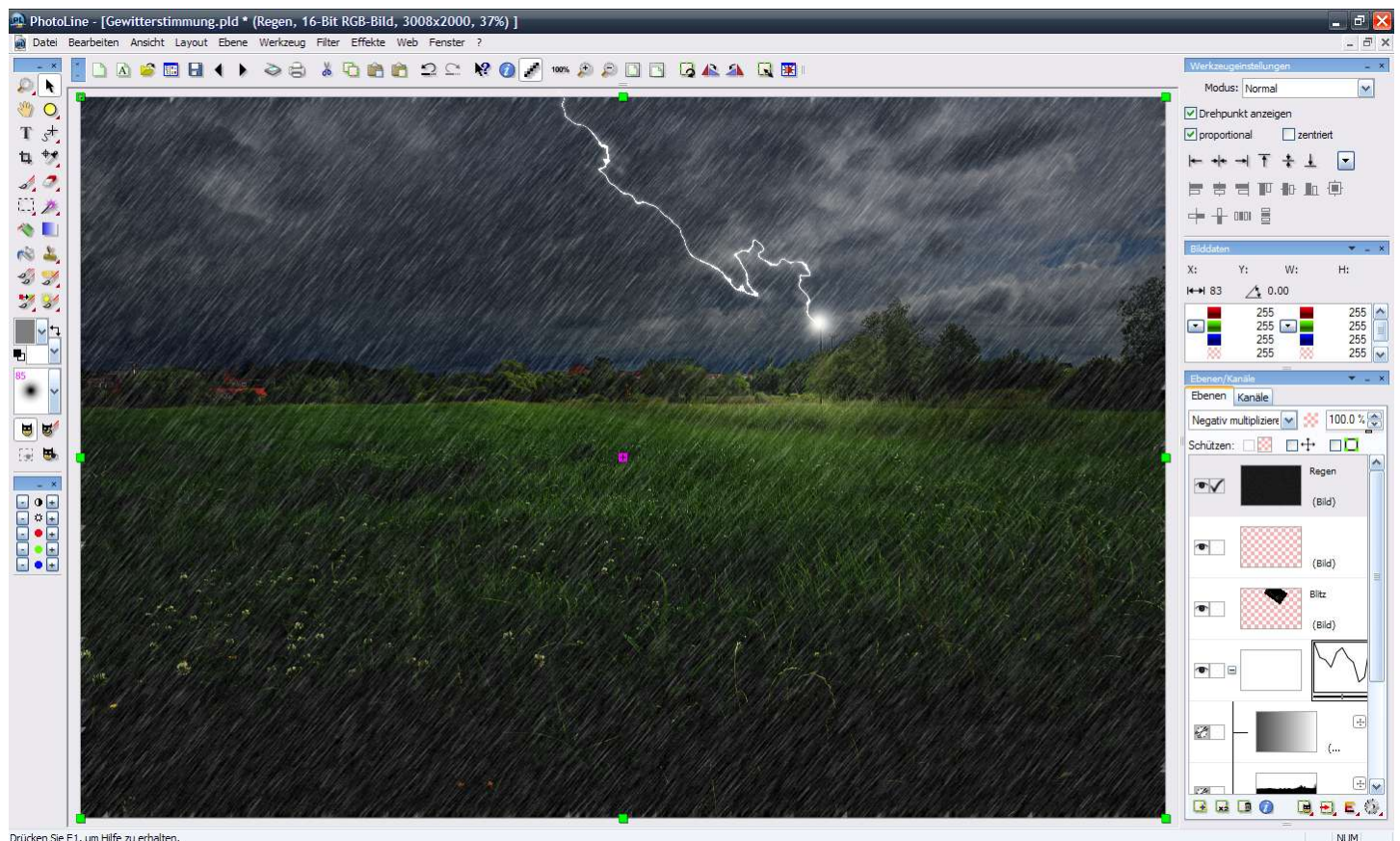


Darauf folgt eine Arbeitsebene Gaußscher Weichzeichner. Diese läßt den Regen weicher aussehen. Auch diese Werte verändere ich nicht.



Das ganze ist in einer Gruppe zusammengefaßt, welche in den Modus "Gekapselt zeichnen" gesetzt ist und in den Darstellungsmodus "Negativ multiplizieren" gestellt wurde, damit nur der helle Regen zu sehen ist, nicht der schwarze Hintergrund.

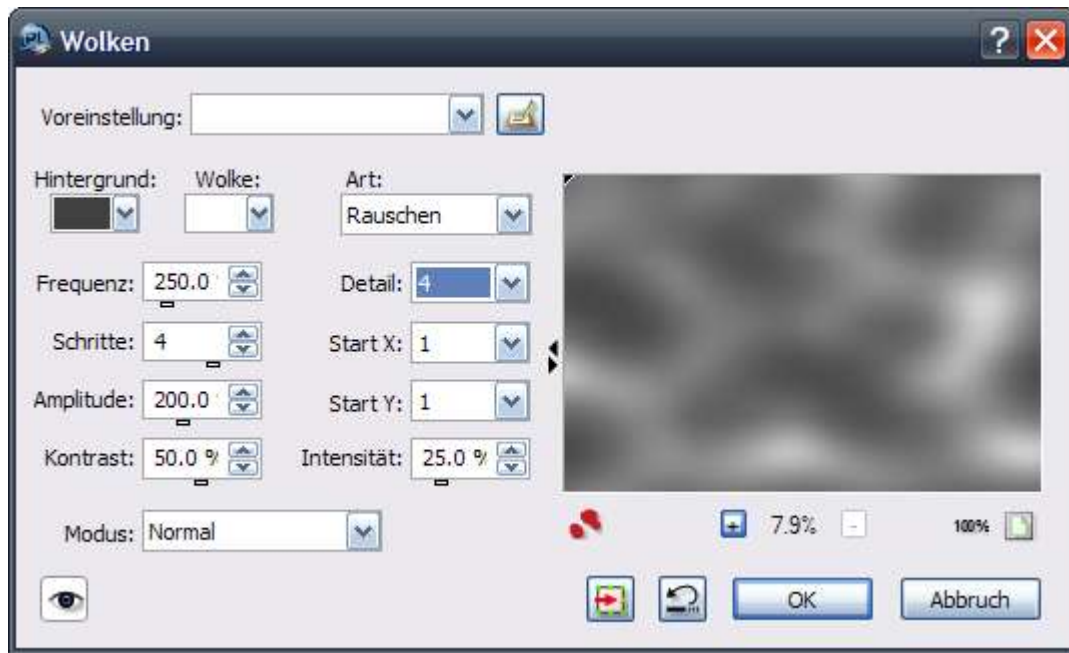
Wenn die Werte passen, wähle ich diese Gruppe aus und benutze den Befehl Ebene > Auf eine Ebene reduzieren. Das entlastet den Computer und der Regen sieht in der Ganzbildansicht schon besser aus.



Er ist nur etwas zu gleichmäßig.

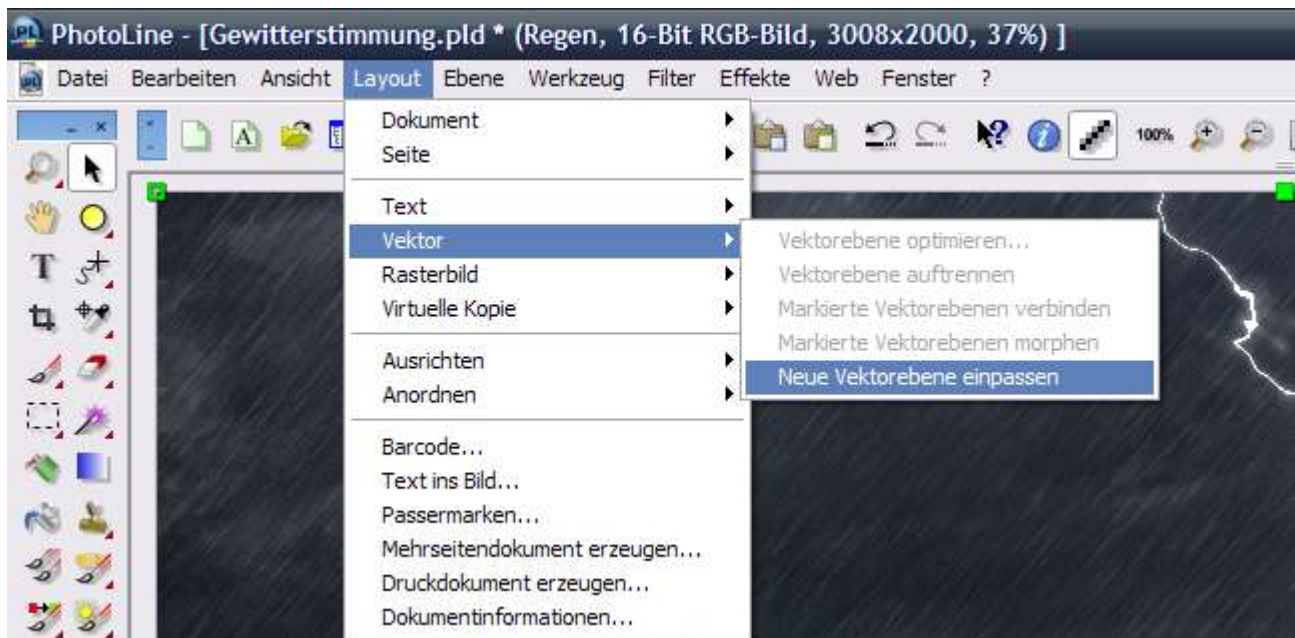


Darum erstelle ich nun eine Ebenenmaske für die Ebene "Regen" (Ebene > Ebenenmaske > Erzeugen). Dann wähle ich Effekte > Spezialeffekte > Wolken aus und erzeuge ein Muster auf der Ebenenmaske.

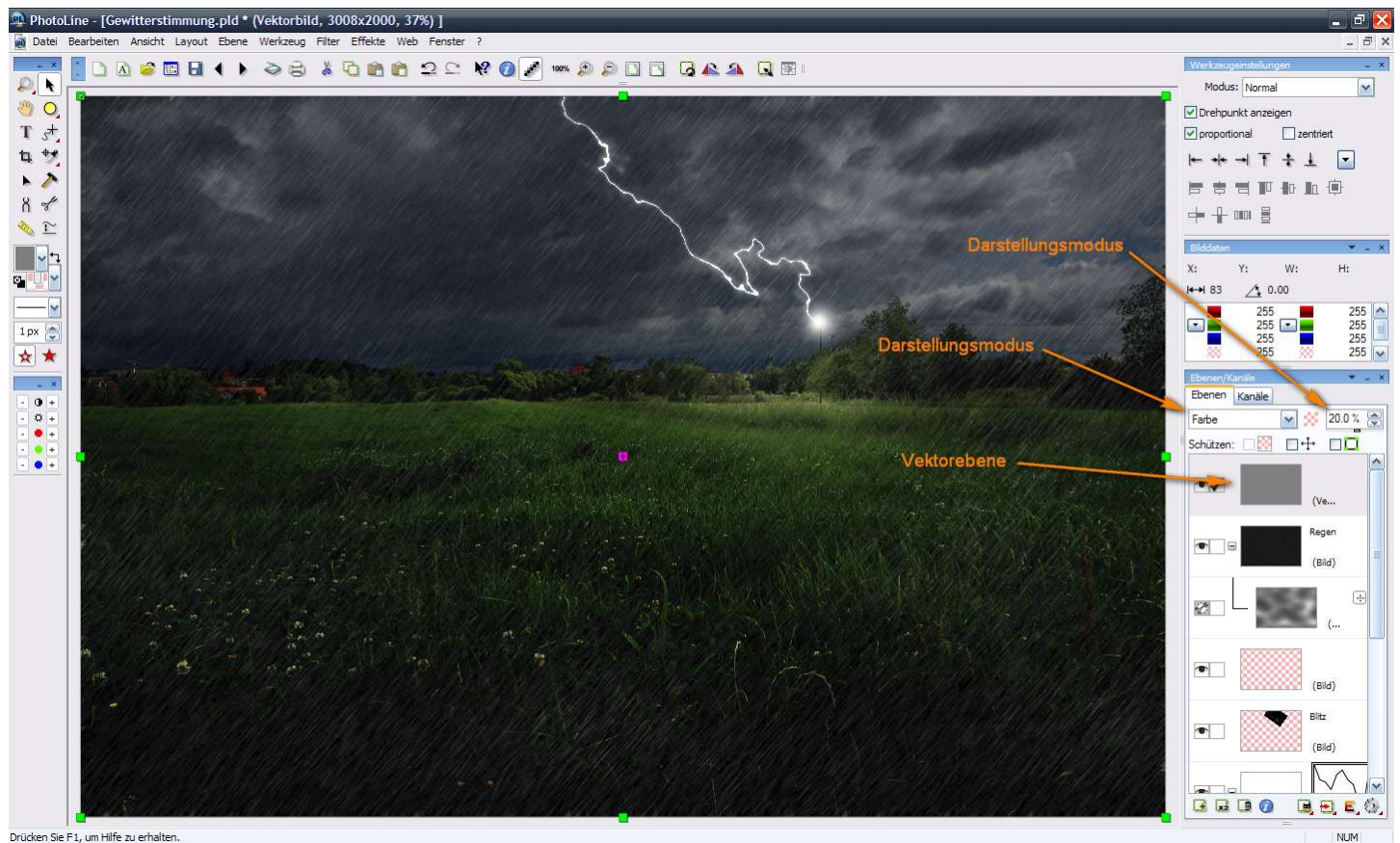


Dadurch bekommt die Regen-Ebene eine Unregelmäßigkeit und sieht besser aus. Man kann natürlich auch statt dem Wolkenfilter mit einem weichen Pinsel arbeiten und hier sogar den Regen vor dunklen Hintergrund etwas stärker abschwächen als vor hellem.

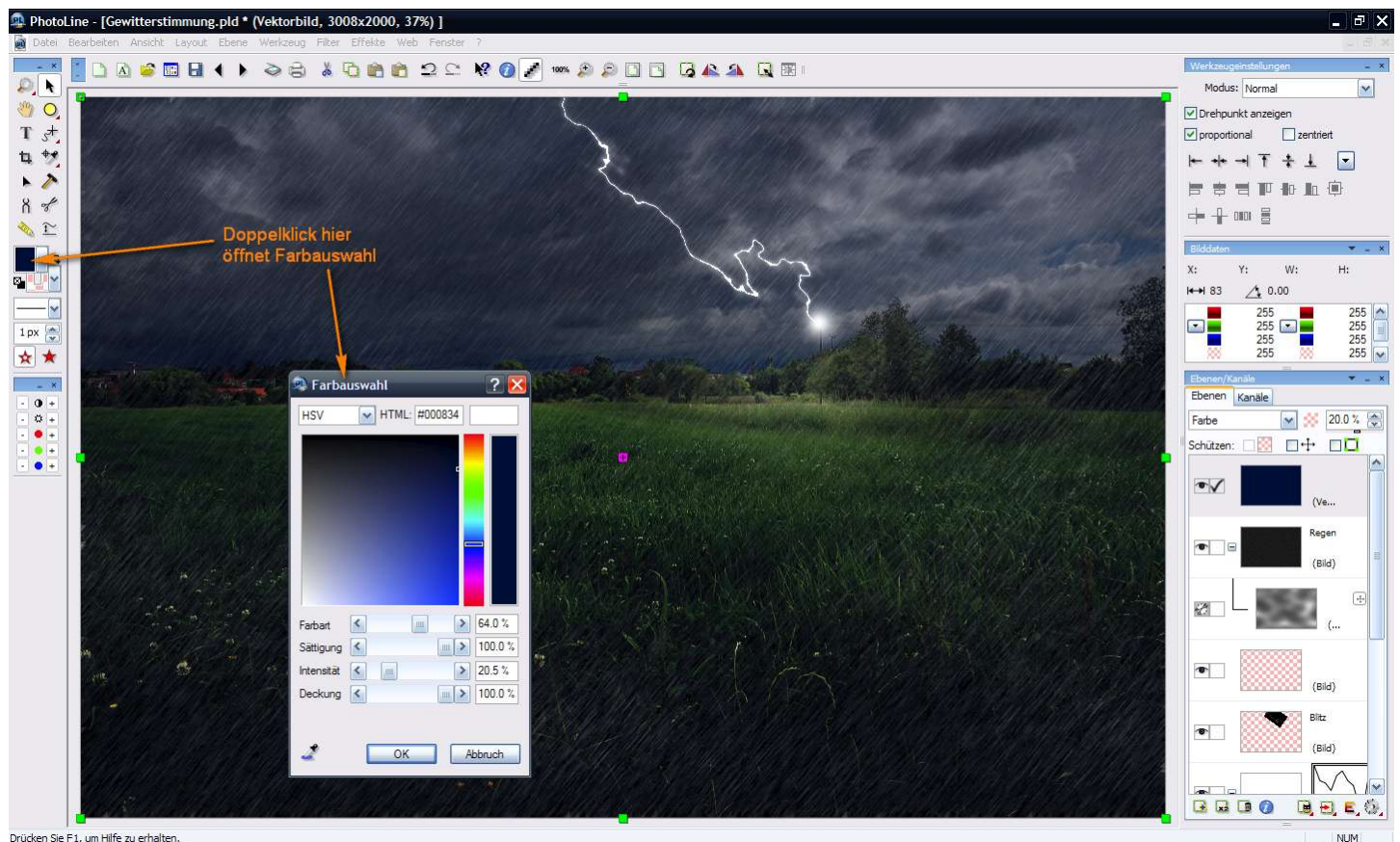
Zum Schluß wähle ich die oberste Ebene aus und füge eine Vektorebene hinzu. Layout > Vektor > Neue Vektorebene einpassen.



Diese setze ich in den Modus "Farbe" und die Intensität auf 20%.



Dann öffne ich die Farbauswahl durch einen Doppelklick auf die Vordergrundfarbe und stelle ein dunkles blau ein.





Das Bild ist damit fertig.

