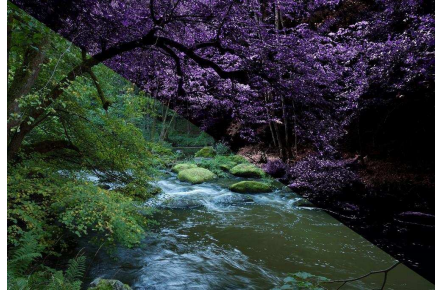


Traumlandschaft



Hier das Ausgangsbild, so wie es aus dem RAW-Konverter kommt. Ich habe die Helligkeit korrigiert, da es leider etwas zu knapp belichtet war.

Bei dieser Anleitung werde ich nicht mehr ganz so ins Detail gehen. Hoffentlich ist das ok.

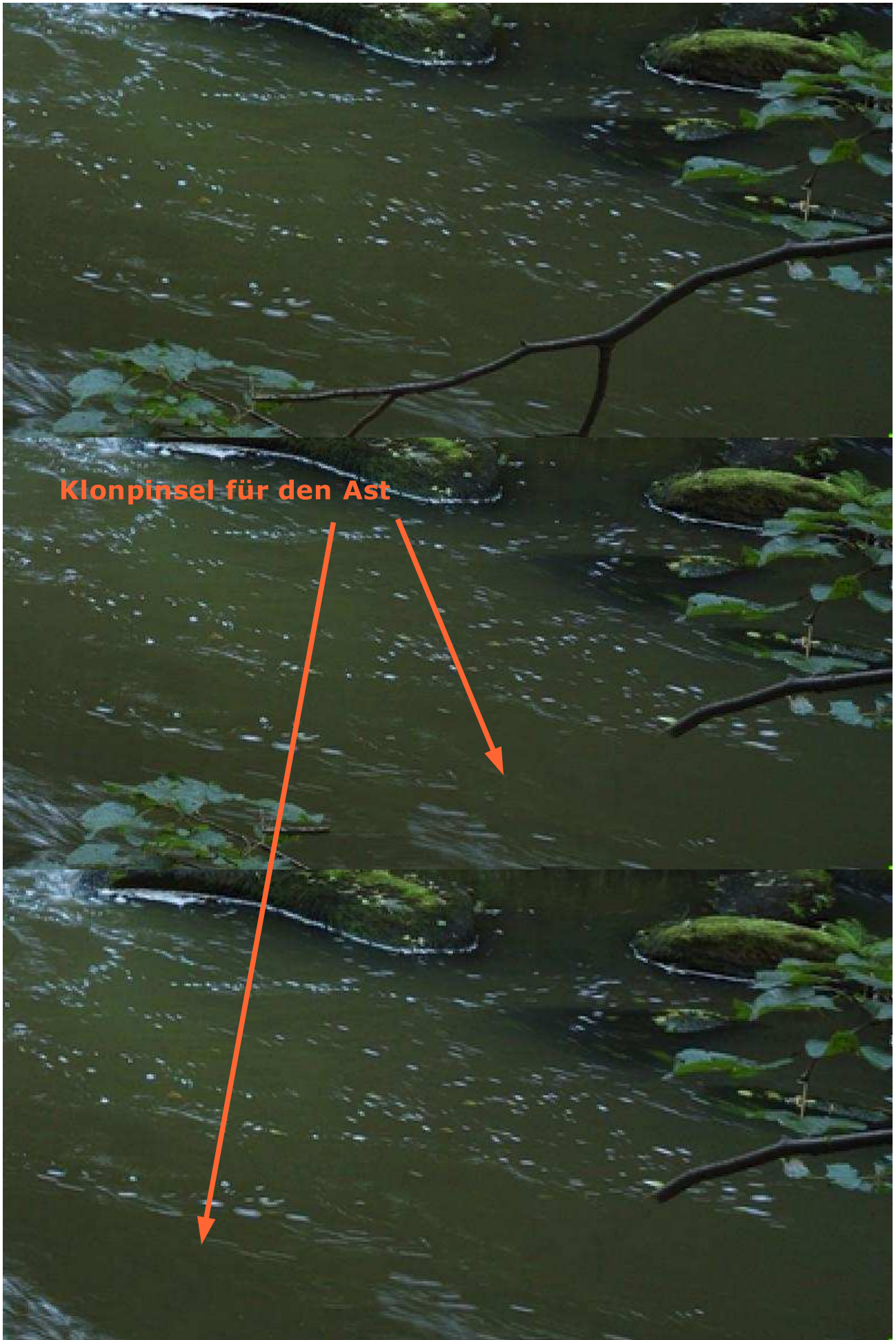
Die einzelnen Dialoge erreicht man über das Menü, falls diese nicht ohnehin angezeigt werden. [Ansicht > Dialoge > ...](#)

Als erstes dupliziere ich wie üblich die Hintergrundebe-
ne. Diesmal über eine ande-
re Methode, nämlich über
einen Rechtsklick rechts ne-
ben das Ebenenthumbnail
im Ebenendialog. Im darauf
erscheinenden Menü klicke
ich mit der linken Maustaste
auf "Ebene duplizieren".

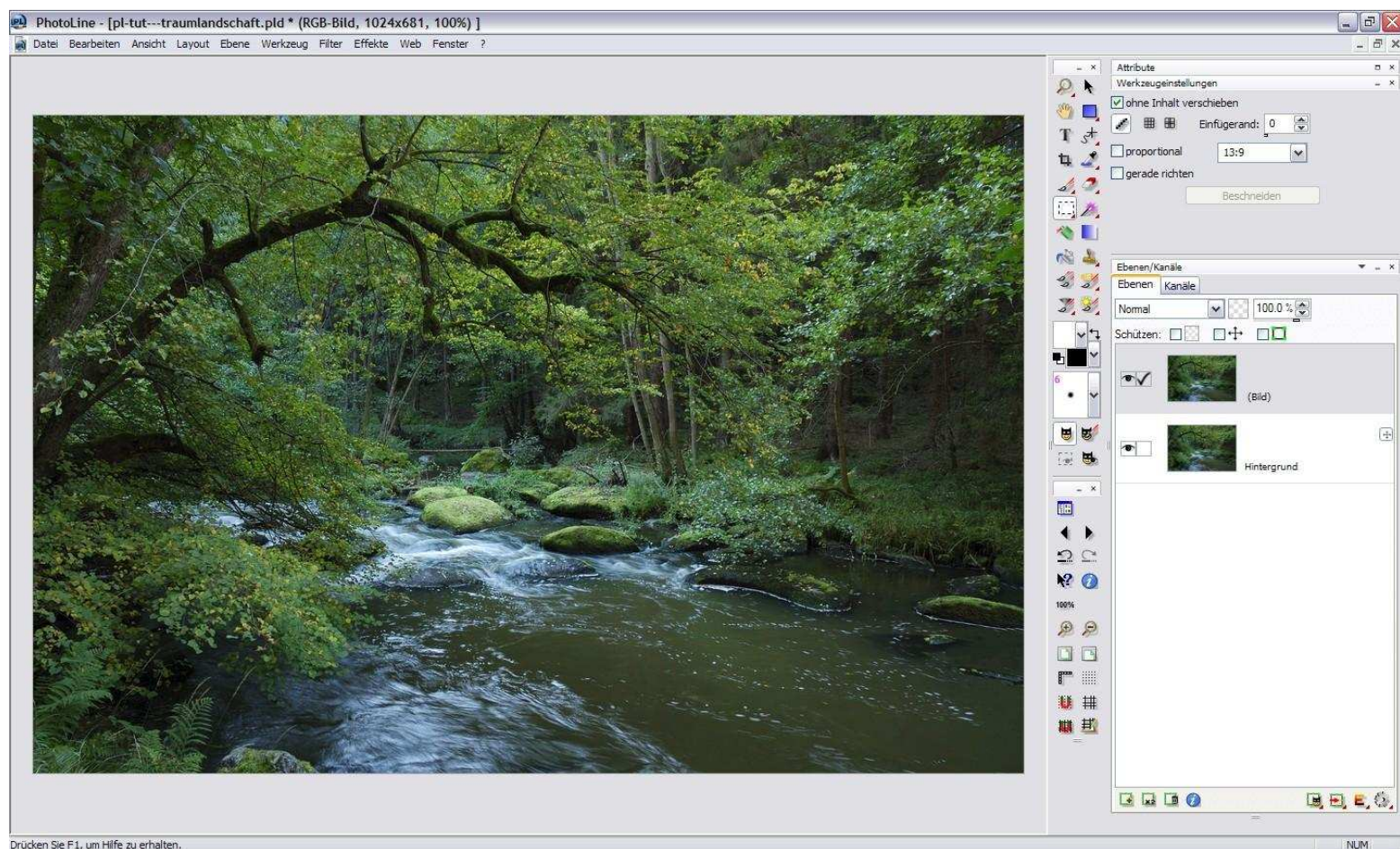


Zu diesem Zweck benutze ich je nach Bild und Bereich den **Reparaturpinsel** und/oder den **Kopierpinsel**. In diesem Beispiel habe ich ausschließlich den Kopierpinsel benutzt.

Ich orientiere mich bei diesem Bild an der Fließrichtung des Wassers und setze bei gedrückter ALT-Taste die Quelle für den Pinsel links oben oder rechts unten, wenn Wellen oder Schaum mit erfaßt werden.



Klonpinzel für den Ast

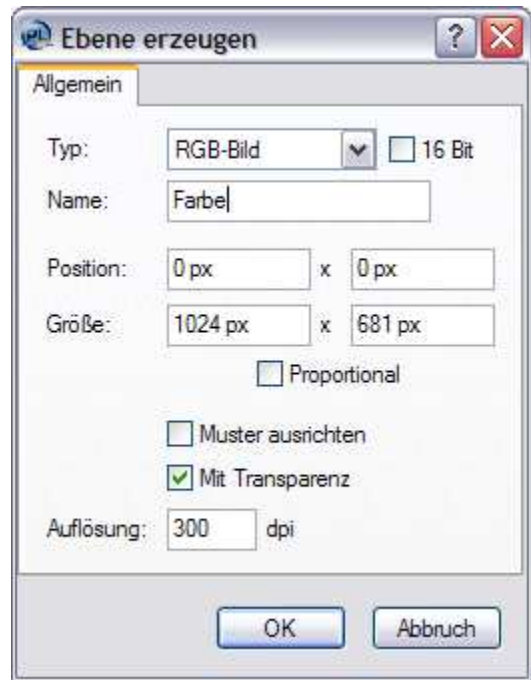


Da der Ast nun weg ist, kann der Spaß beginnen.

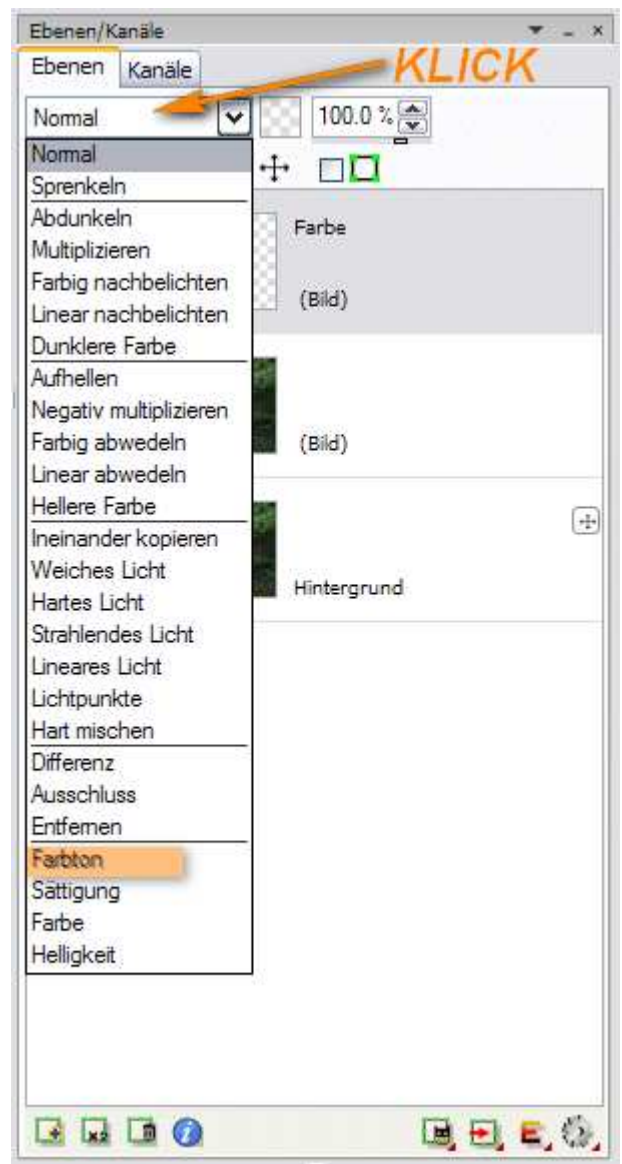
Als erstes erstelle ich eine neue Ebene. Erneut benutze ich einen Rechtsklick neben das Thumbnail im Ebenendialog. Die neue Ebene nenne ich "Farbe". Wenn man einen der anderen Wege, eine neue Ebene zu erzeugen bevorzugt, ist das natürlich auch in Ordnung.

Außerdem achte ich darauf, daß bei Typ "RGB-Bild" ausgewählt ist.

Ich bestätige mit OK.



Bei dieser Ebene ändere ich nun den Darstellungsmodus, indem ich im Ebenendialog auf "Normal" klicke und im aufklappenden Menü "Farbton" auswähle.



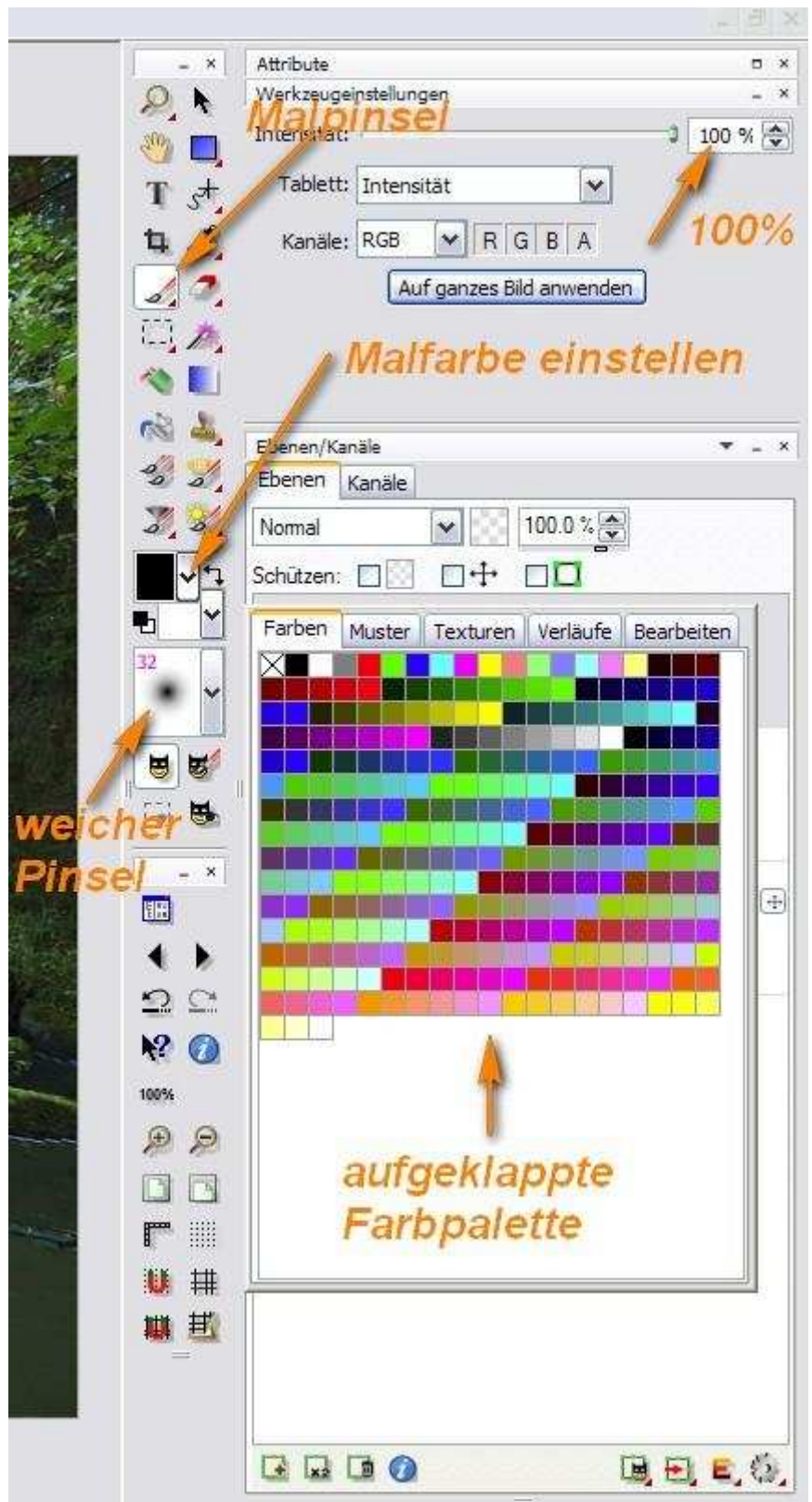
Jetzt wähle ich den **Malpinsel** aus.

Im Dialog **Werkzeugeinstellungen** achte ich darauf, daß die **Intensität 100%** beträgt.

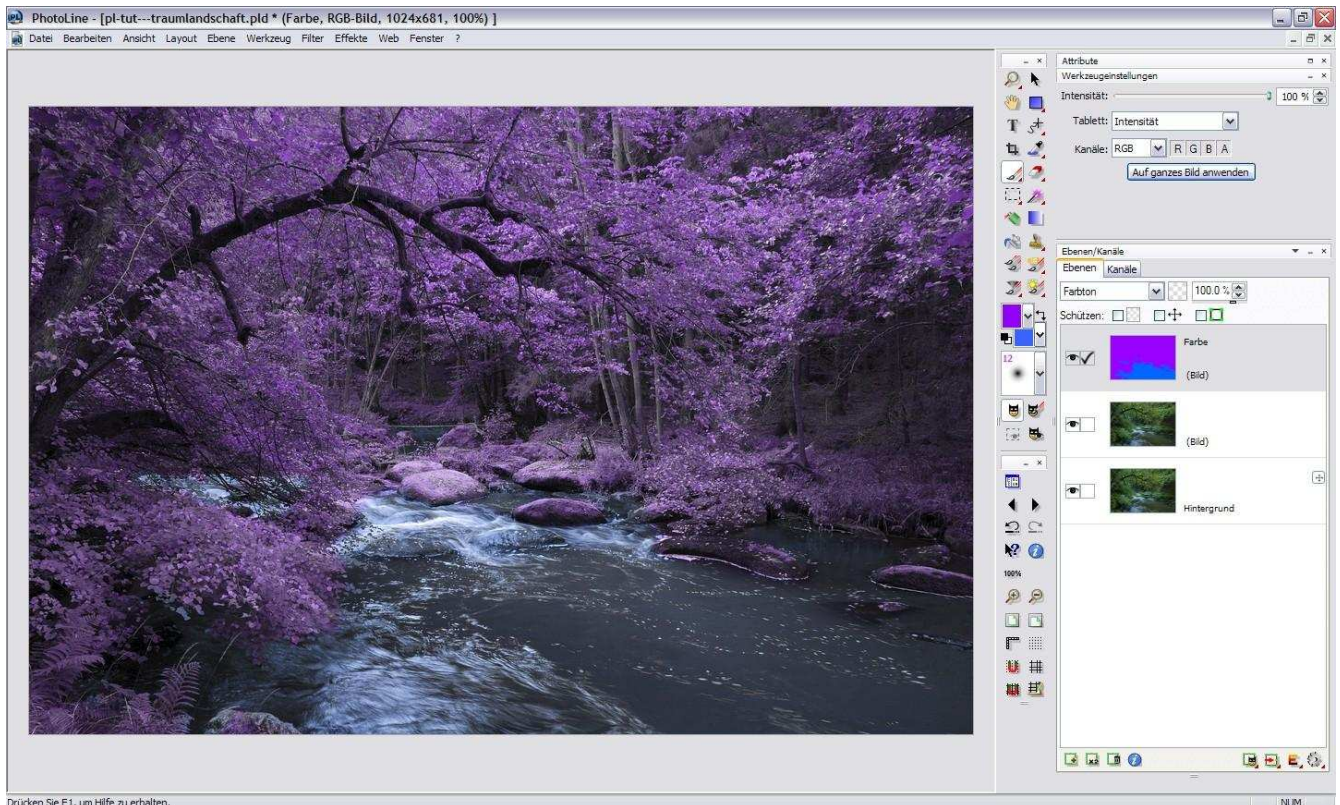
Als **Malfarbe** stelle ich einen lila Farbton ein.

Außerdem benutze ich eine **weiche Pinselspitze**.

Da ich erst einmal das ganze Bild lila einfärben will, fange ich erst gar nicht zu malen an, sondern klicke auf "**Auf ganzes Bild anwenden**" in den Werkzeugeinstellungen des Malpinsels. Man hätte hier natürlich auch das Füllwerkzeug benutzen können.

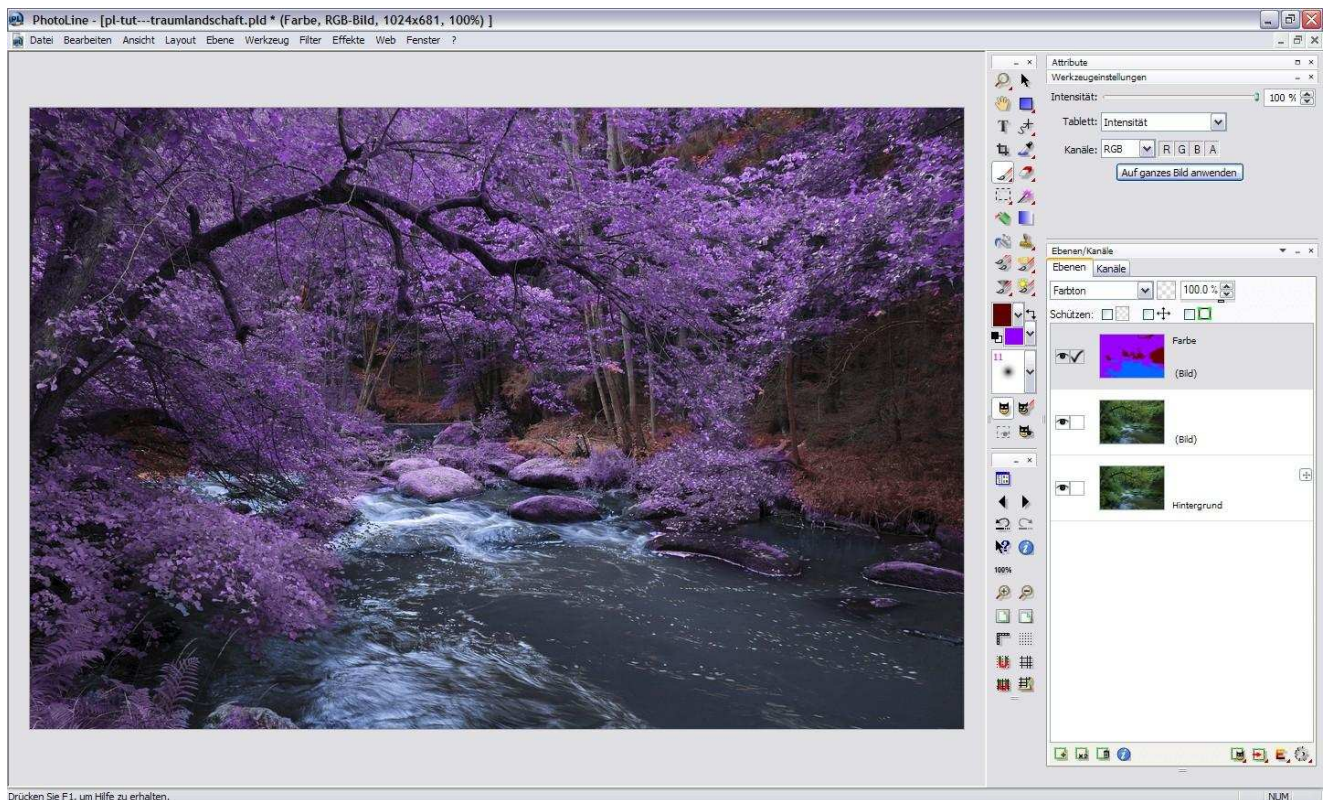


Jetzt male ich mit der blauen Farbe dort im Bild, wo Wasser zu sehen ist.



Hierbei passe ich die Pinselgröße immer wieder an, indem ich die STRG-Taste gedrückt halte und den Pinsel größer bzw. kleiner ziehe.

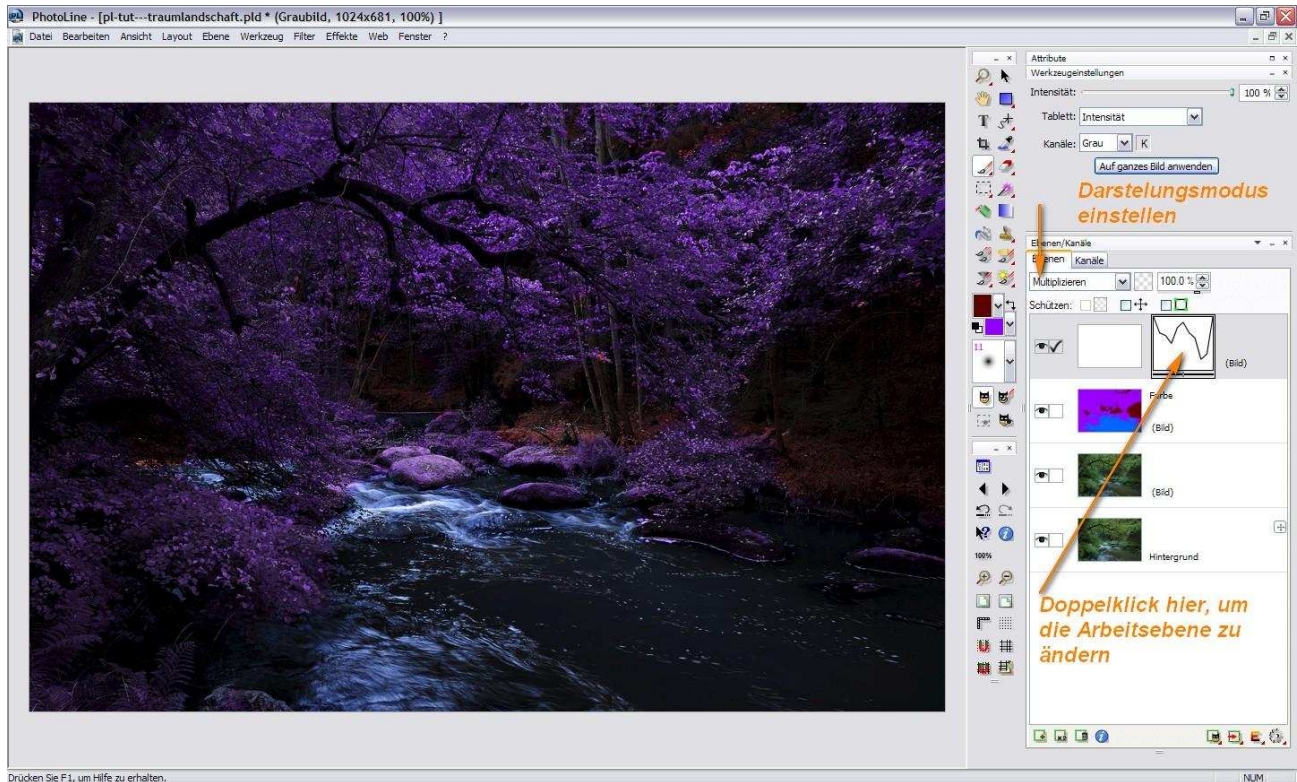
Jetzt wähle ich eine dritte Farbe aus. Da die Wahrscheinlichkeit größer ist, daß ich hier versehentlich einen lila Bereich übermale, tausche ich die Farben zuerst und wähle dann statt dem Blau einen roten Farbton. Damit übermale ich den Hintergrund.



Diese dritte Farbe ist sehr wichtig, da sie dem Bild viel Tiefe gibt.

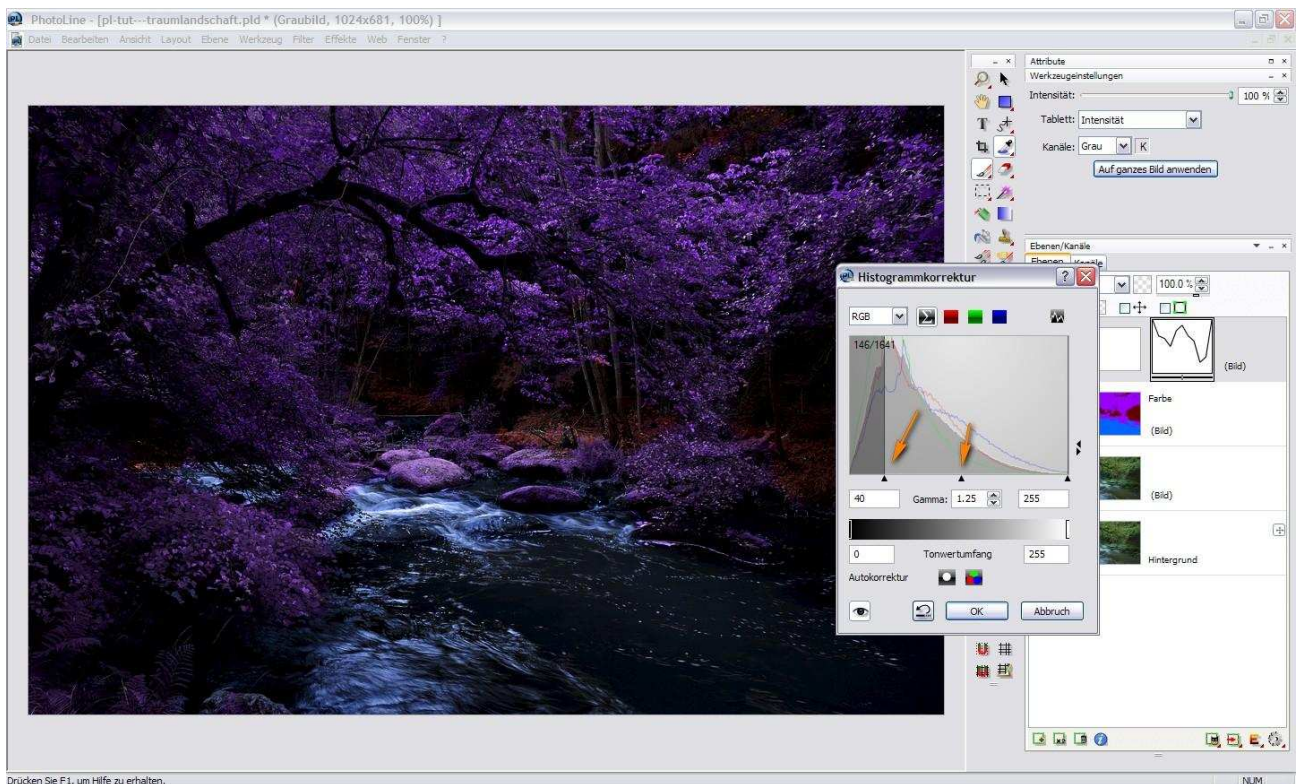
Als nächstes erstelle ich eine Arbeitsebene "Histogrammkorrektur" über das Menü [Ebene > Neue Arbeitsebene > Histogrammkorrektur](#). Auch hier kann man natürlich eine der anderen Methoden verwenden.

Ich bestätige zunächst mit OK, ohne etwas zu ändern. Dann stelle ich den Darstellungsmodus dieser Arbeitsebene auf [Multiplizieren](#). Das Bild wird deutlich dunkler.



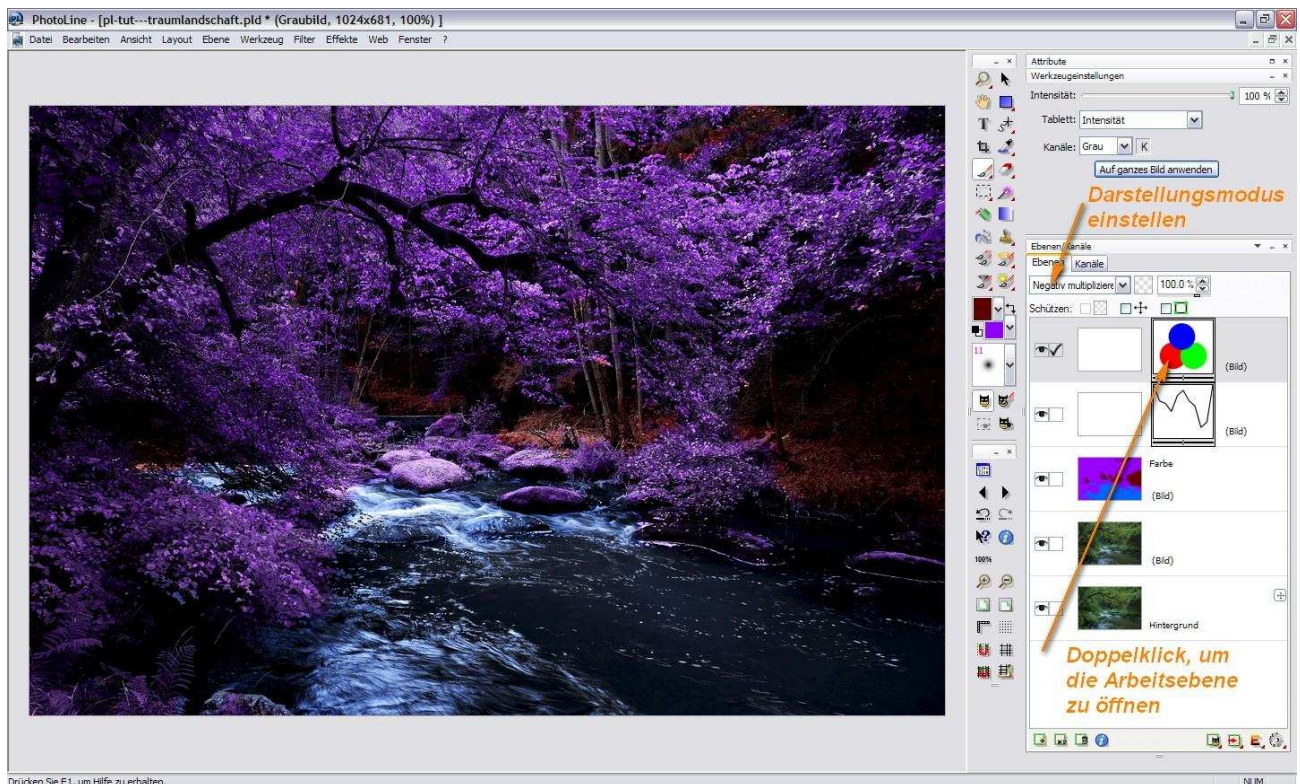
Danach öffne ich durch einen Doppelklick auf das Symbol der Arbeitsebene im Ebenen-dialog die Einstellungen der Histogrammkorrektur und ändere dort die Regler, bis mir das Ergebnis gefällt.

Die Einstellungen hängen natürlich vom Bild und vom persönlichen Geschmack ab.

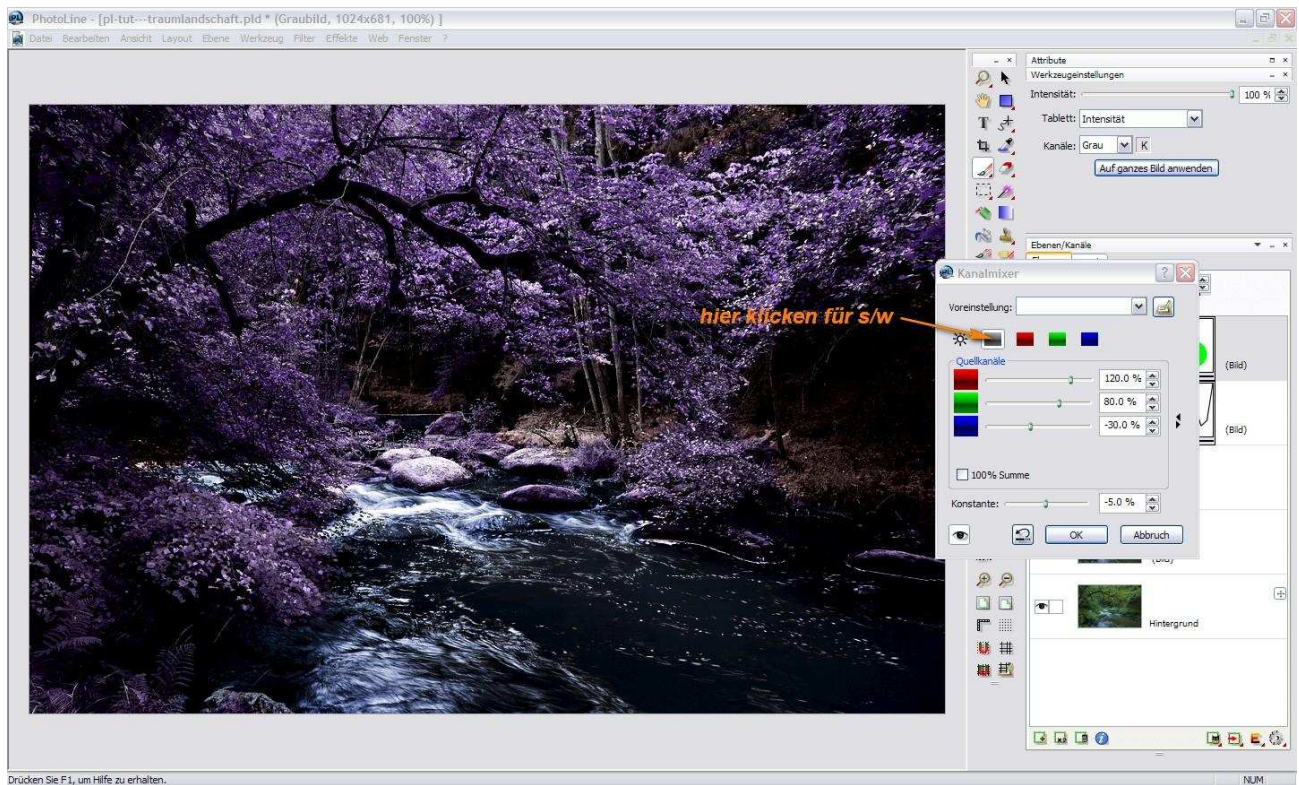


Jetzt erstelle ich eine neue Arbeitsebene. Über den Menübefehl **Ebene > Neue Arbeitsebene > Kanalmixer** öffne ich denselben. Auch hier klicke ich zunächst auf OK ohne etwas einzustellen.

Bei der Arbeitsebene Kanalmixer stelle ich jetzt den **Darstellungsmodus "Negativ Multiplizieren"** ein.

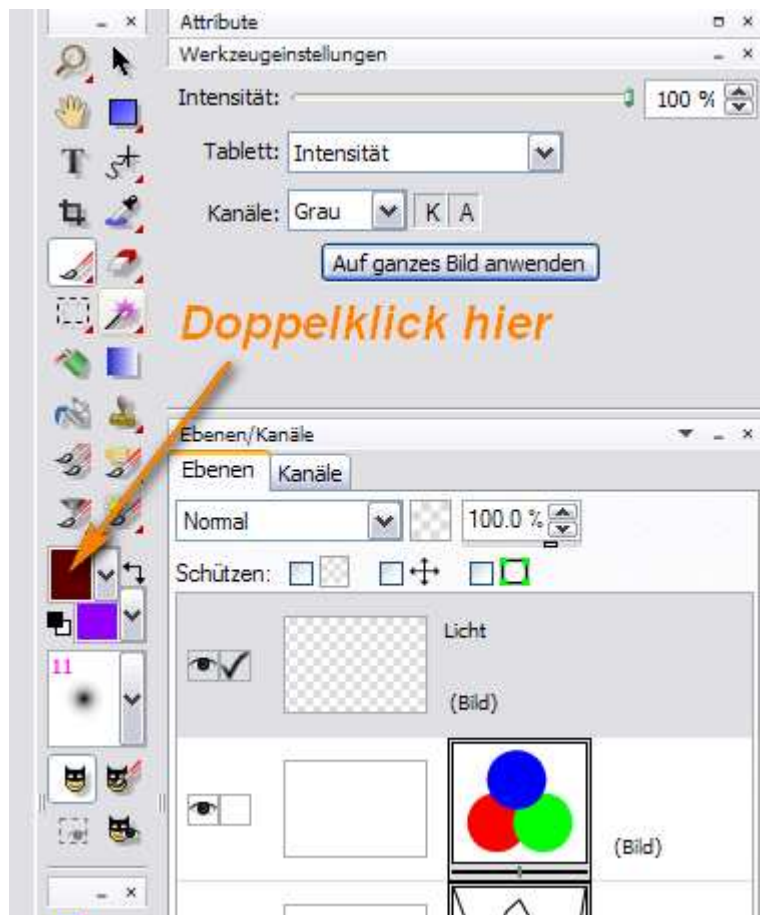


Wenn der Dialog der Arbeitsebene "Kanalmixer" wieder geöffnet ist, klicke ich hier zunächst auf das Symbol für s/w. Danach stelle ich die Regler ein, bis mir das Ergebnis zu-
sagt.

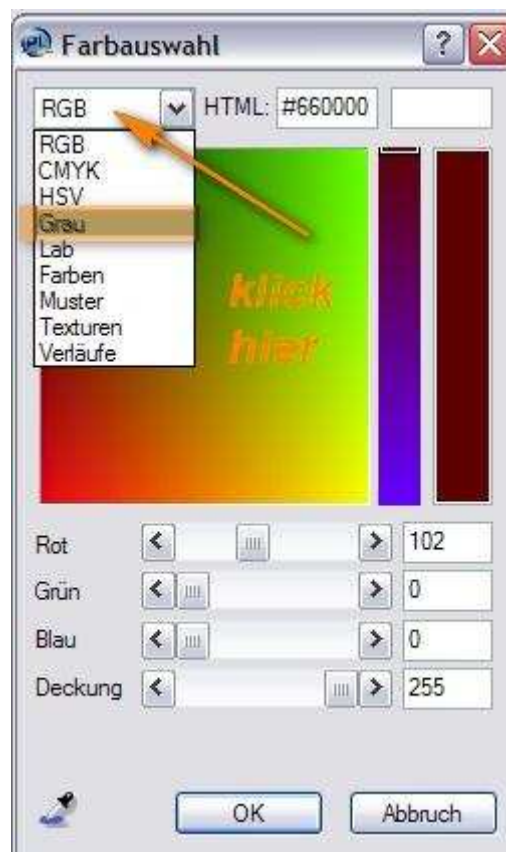


Jetzt erstelle ich erneut eine leere Ebene. Rechtsklick neben das Thumbnail der obersten Ebene und "Neue Ebene" auswählen. Die neue Ebene nenne ich "Licht".

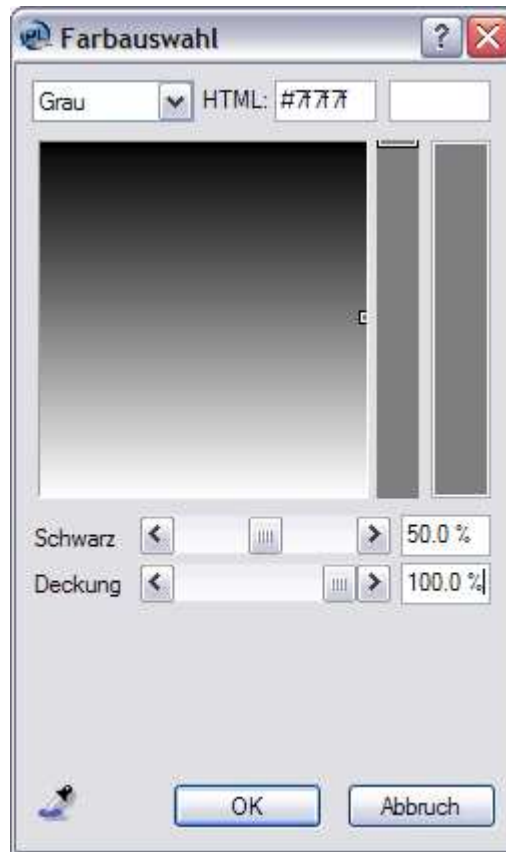
Der nächste Effekt wirkt nicht auf Transparenz. Darum stelle ich ein mittleres Grau ein, indem ich auf das Feld für die Vordergrundfarbe doppelklicke.



Daraufhin erscheint die Farbauswahl. Hier wechsele ich von RGB zu [Grau](#)



Hier stelle ich bei Schwarz 50% ein und bei Deckung 100%.



Ich bestätige mit OK.

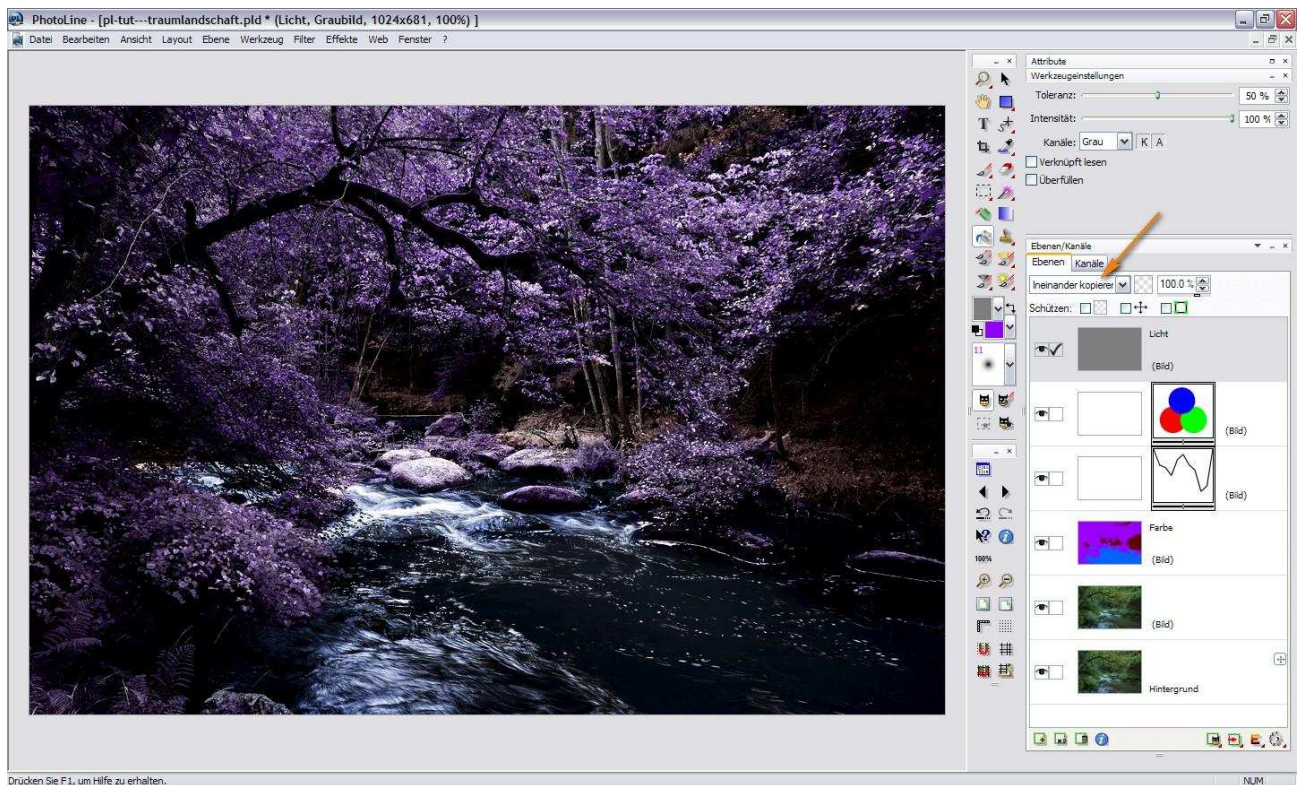
Jetzt wähle ich das Werkzeug "Füllfunktion" aus und klicke irgendwo im Bild.

Die gesamte Ebene ist nun grau.

Danach wechsele ich den Darstellungsmodus von "Normal" zu "Ineinanderkopieren".

Die Ebene ist wieder unsichtbar, da grau in diesem Darstellungsmodus keinen Effekt hat.





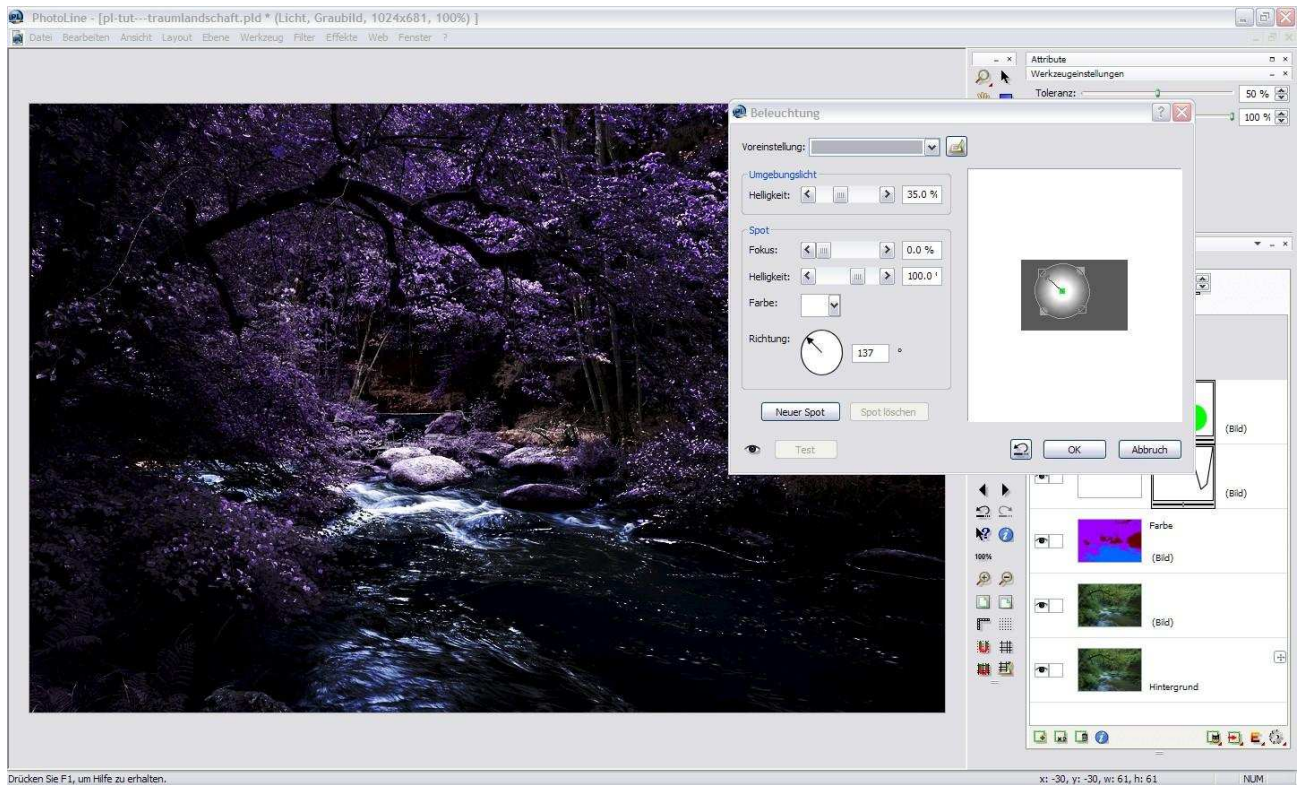
Über das Menü rufe ich den nächsten Effekt auf. **Effekte > Effektfiler > Beleuchtung.**



In diesem Dialog spiele ich solange mit den Reglern, bis mir der Effekt gefällt. Ich möchte den zentralen Bereich hervorheben, indem ich diesen heller und die Umgebung dunkler mache. Auf der rechten Seite des Dialogs kann man auch die Lichtquelle verschieben und dehnen bzw. stauchen.

Über "Test" kann man sich die Auswirkungen immer wieder ansehen. Oder man aktiviert die ständige Vorschau über das Augensymbol. Hier sollte man natürlich dann einen Rechner der schnelleren Sorte besitzen.

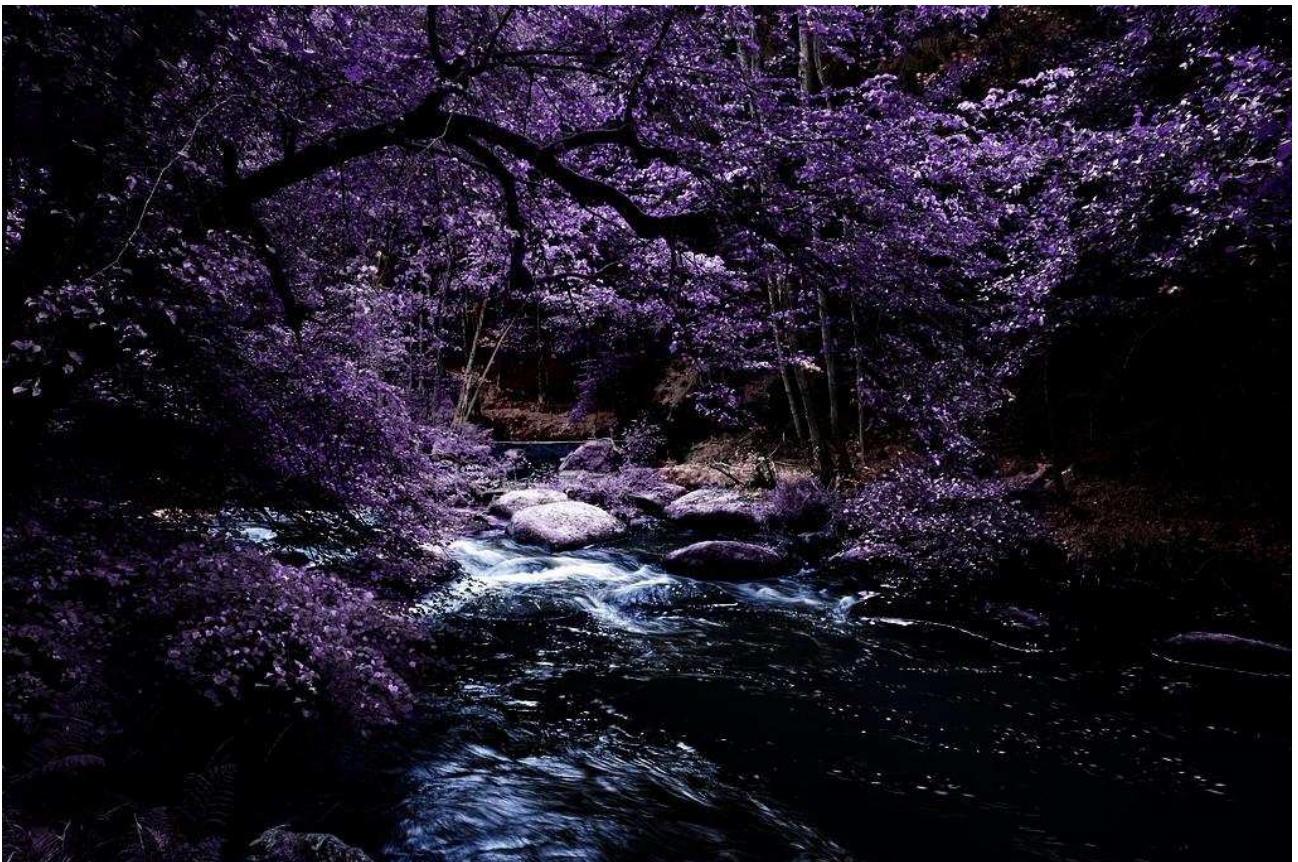
Man kann den Effekt auch mehrmals hintereinander anwenden.



Der Effekt ist hier doch etwas stark. Darum ändere ich den Darstellungsmodus erneut von "Ineinanderkopieren" in "Weiches Licht", was im Grunde genommen eine abgeschwächte Version von "Ineinanderkopieren" ist.

Zudem kann man die Deckkraft reduzieren, oder natürlich auch erhöhen.

Hier wieder vorher/nachher:



Viel Spaß.