

Effektfilter Beleuchtung

Erstellt mit Version 16.50

Inhaltsverzeichnis

Den Filter-Dialog öffnen.....	1
Bedienelemente.....	2
Anwendungsbeispiel 1.....	4
Anwendungsbeispiel 2.....	7
Anwendungsbeispiel 3.....	8

Den Filter-Dialog öffnen

Der Effektfilter *Beleuchtung* ist im Menü *Effekte > Effektfilter > Beleuchtung* zu finden.

Er ist nicht als Arbeitsebene verfügbar.

Anwenden kann man ihn nur auf Pixelebenen oder Ebenenmasken (die ja im Grunde auch Pixelebenen sind).



Bedienelemente

In den *Voreinstellungen* sind bereits bestehende Spots zu finden. PhotoLine bringt vier gleich mit. Diese dienen als Basis für die eigenen Einstellungen.

Daneben kann man über *Voreinstellungen bearbeiten* Spots erstellen, speichern, löschen usw. Die üblichen PhotoLine-Möglichkeiten in diesem Dialog.

Umgebungslicht steht separat und gilt für alle Spots gleichzeitig, wenn man mehrere erstellt hat. Man legt damit fest, wie stark der Bereich außerhalb der Lichtquelle abgedunkelt werden soll.

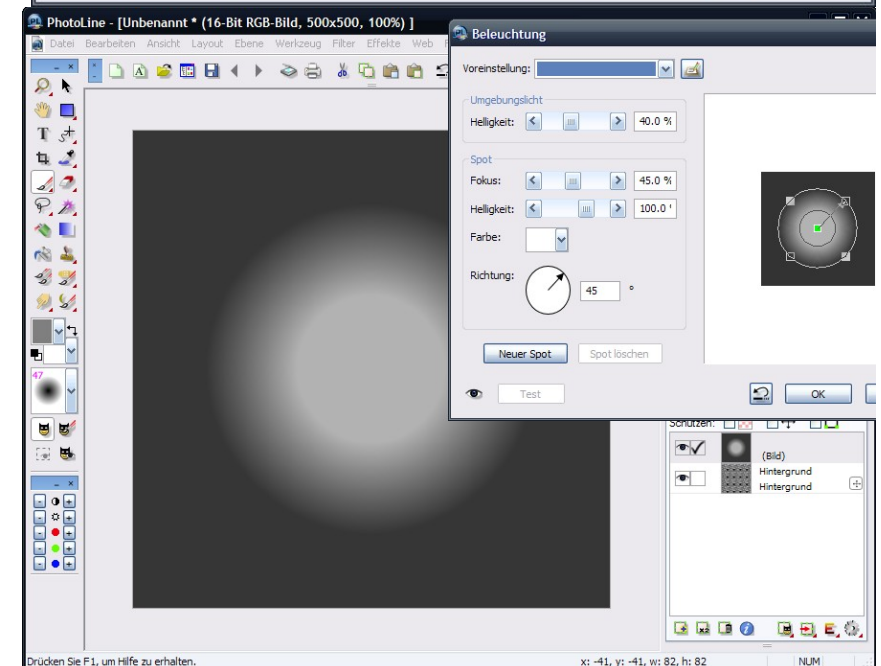
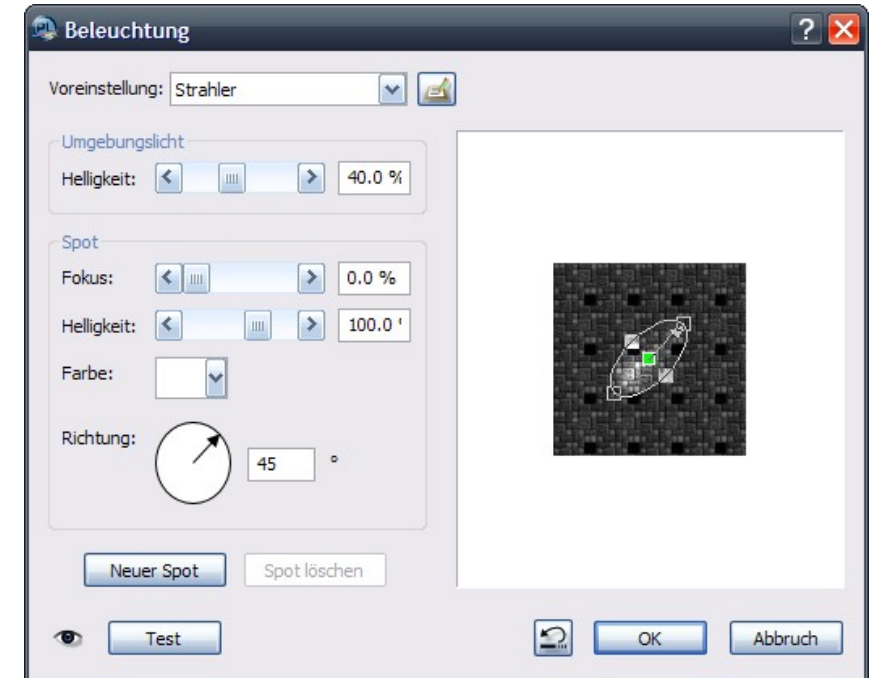
Fokus legt einen Bereich innerhalb des Spots fest, der gleichmäßig beleuchtet werden soll. Der Bereich wird durch den inneren Kreis oder besser gesagt der Ellipse im kleinen Vorschauenfenster angezeigt. Zwischen dem inneren und dem äußeren Kreis/Ellipse wird das Licht stufenlos ausgeblendet.

Mit *Helligkeit* wird natürlich die Intensität des Lichtes festgelegt. Das Licht kann auch negative Intensität haben, dann dunkelt der Spot ab.

Farbe legt natürlich die Lichtfarbe fest. Wärmer, kälter, oder Effektbeleuchtung ... alles ist möglich.

Die *Richtung* ist in dem nebenstehenden Beispiel eines runden Spots relativ egal, aber wenn man den Spot länglich formt, kann man hier festlegen aus welcher Richtung der Spot strahlen soll.

Die letztgenannten Regler sind in einem Kästchen zusammengefaßt. Sie gelten für den jeweiligen Spot und können für einen zweiten, dritten usw. Spot anders eingestellt werden.



Neuer Spot und *Spot löschen* sollten klar sein. Genügt eine Lichtquelle nicht, kann mit *Neuer Spot* eine weitere Lichtquelle hinzugefügt werden. Dabei wird der aktuell ausgewählte Spot kopiert und leicht verschoben wieder eingefügt.

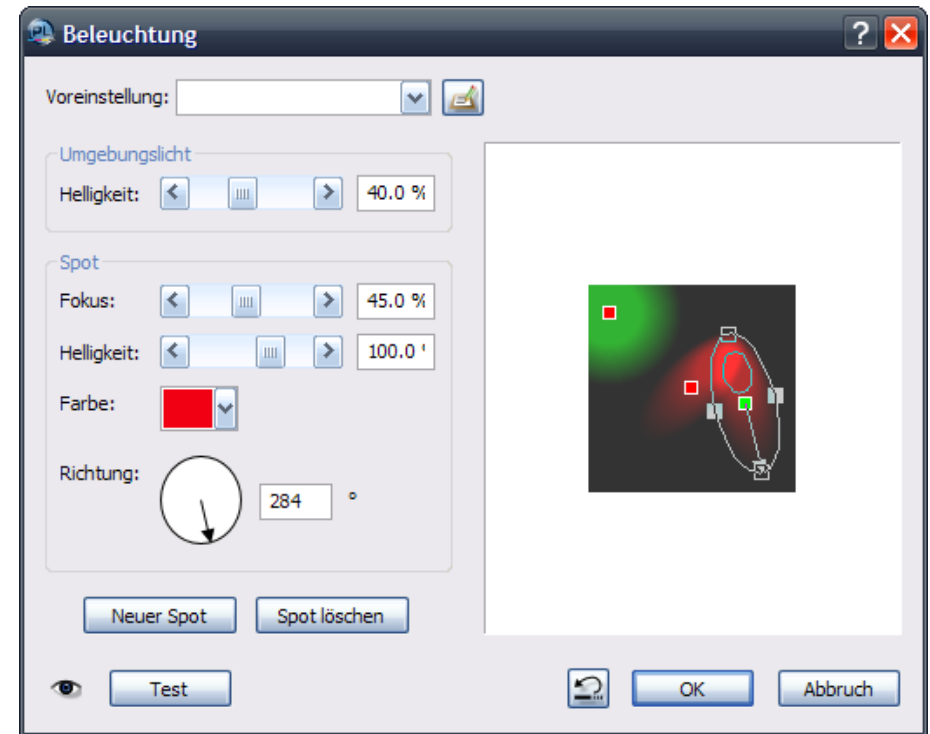
Mit *Spot löschen* wird der aktuell ausgewählte Spot gelöscht. Nur der letzte verbliebene Spot kann nicht gelöscht werden, da der Filter ohne einen einzigen Spot keinen Sinn machen würde.

Darunter sind bereits von anderen Dialogen bekannte Funktionen. Mit dem *Augensymbol* kann man auswählen, ob der Effekt neben dem kleinen Vorschaufenster auch in Echtzeit im richtigen Bild gezeigt werden soll. Das ist sehr nützlich, setzt aber je nach Bildgröße einen entsprechend schnellen PC voraus.

Für weniger schnelle PCs gibt es daneben die Funktion *Test*. Durch einen Klick auf diesen Button werden die aktuellen Einstellungen als Vorschau auf das Bild übertragen und bleiben gleich, bis man wieder auf *Test* klickt.

Rücksetzen macht nicht die letzte Aktion in diesem Filter rückgängig, sondern setzt den Filter komplett wieder in die Grundeinstellung zurück. Das darf man nicht verwechseln.

OK wendet den Filter auf das Bild an, *Abbruch* bricht den Dialog ab, ohne das Bild zu verändern.

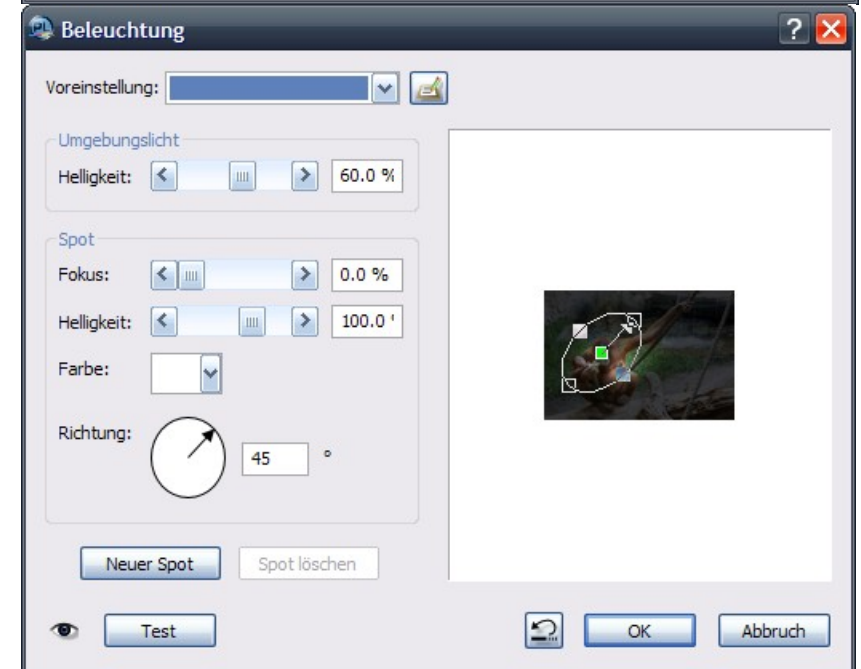
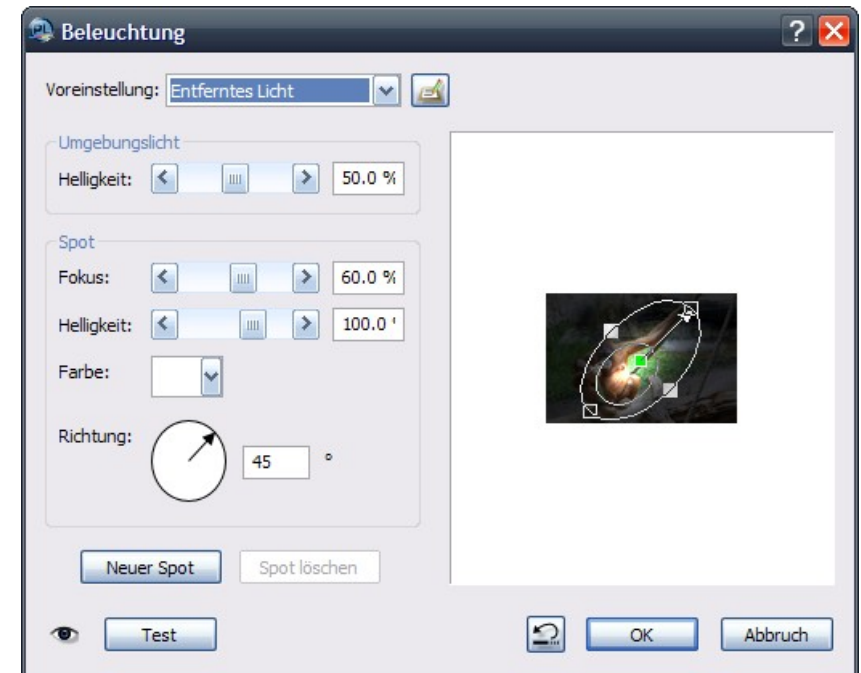


Anwendungsbeispiel 1

Als erstes stelle ich in den Voreinstellungen den Spot ein, der dem gewünschten Effekt am nächsten kommt. Im nebenstehenden Beispiel ist das *Entferntes Licht*.

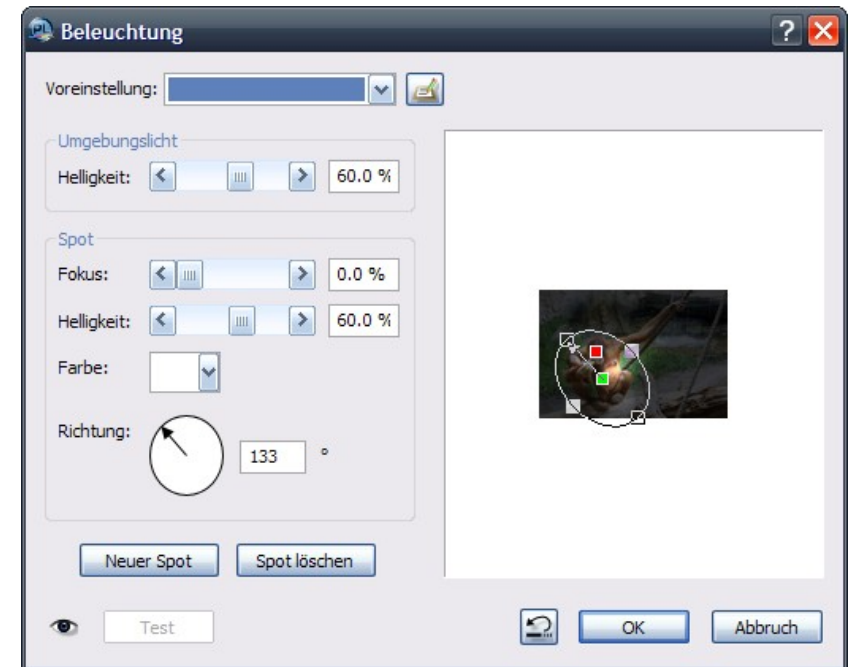
Diesen Spot ändere ich dann nach meinen Vorstellungen. Durch Klick auf den grünen Anfasser in der Mitte und ziehen, bewege ich ihn an den gewünschten Ort und durch Klick auf die äußeren Anfasser und ziehen, bestimme ich Größe und Form.

Ich passe Fokus, Helligkeit, Farbe und Richtung an und achte auch auf das Umgebungslicht.



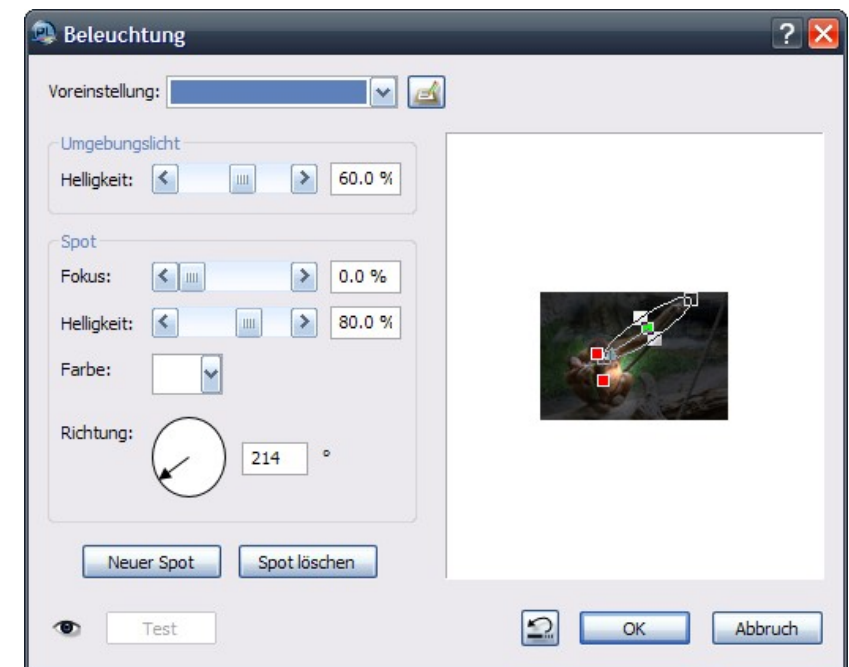
Wenn dieser Spot nicht genügt, füge ich mit *Neuer Spot* einen weiteren hinzu und verfähre mit diesem genauso.

Im nebenstehenden Bild sieht man den neuen Spot. Der rote Anfasser markiert den bereits bestehenden Spot.



Falls zwei Spots ebenfalls zu wenig sind, füge ich einen dritten hinzu usw.

Zwischen den einzelnen Einstellungen aktualisiere ich immer wieder die Vorschau auf dem Bild, indem ich auf *Test* klicke, falls nicht so wieso die ständige Ansicht über das Augensymbol aktiv ist.



Nachdem ich noch ein wenig herumgespielt und die Beleuchtungsunterschiede zwischen Spots und Umgebungslicht reduziert habe, sieht dieses Beispiel so aus:



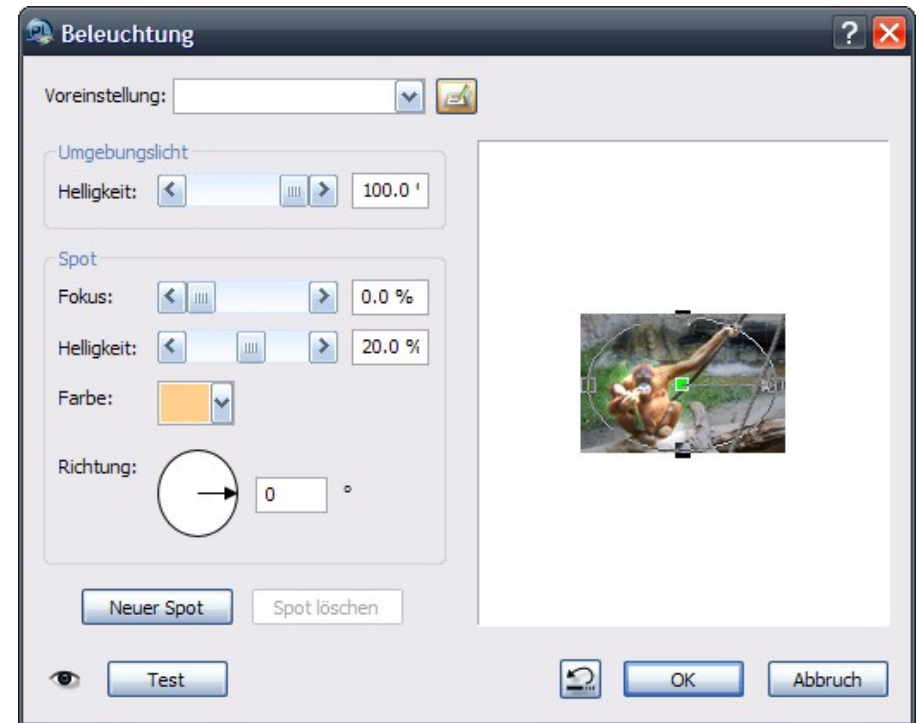
Wie man sieht, hat der Filter auch den Kontrast etwas reduziert, aber das kann leicht mit einer Arbeitsebene Gradation behoben werden.

Was ebenfalls auffällt, Beleuchtung ist natürlich kein 3D-Effekt. Der Filter kann nicht auf magische Weise die Tiefe im Bild erahnen und realistische Schatten hinter dem Motiv erzeugen. Er funktioniert wie eine Taschenlampe, die auf ein Foto gerichtet wird.

Anwendungsbeispiel 2

Ausgehend vom letzten Bild, wende ich den Filter Beleuchtung erneut an. Diesmal mit Helligkeit 100% bei Umgebungslicht, da ich nicht will, daß dieser Bereich abgedunkelt wird und einem orangen Farbton mit geringer Helligkeit und einem großen Strahler in die Mitte des Bildes.

Das Bild hat dadurch eine wärmere Farbabstimmung in der Mitte erhalten.



Anwendungsbeispiel 3

Wiederum ausgehend vom letzten Stand wende ich den Filter Beleuchtung noch einmal an.

Diesmal wieder mit weißem Licht, geringer Helligkeit des Spots und deutlicher Abdunklung des Umgebungslichts.

So erzeuge ich eine Vignette um das Motiv.

Das war's wieder mal.



