



AcceleratedVision

Selektive Bearbeitung

SHARPEN
HDR
DENOISE
NEAT
FOCUS
COLOR
LUT
ZOOM
BLACK & WHITE
EMOTION
ANALOG
DIVE

Leitfaden zu den Grundfunktionen aller Programme

Selektive Bearbeitung

In diesem ungewöhnlichen Modul, das Sie in allen Bildbearbeitungs-Programmen von Accelerated Vision mit Ausnahme der Zoom-Software finden, sind der Umsetzung Ihrer kreativen Bildideen und Bildfantasien keine Grenzen gesetzt. Ausprobieren, was mit Hilfe der interaktiven Schaltflächen leicht fällt, lohnt sich und führt zu ungewöhnlichen Ergebnisbildern.

Wollen Sie in einem Bild gezielt lokale, selektive Anpassungen vornehmen, um Bildmotive zu optimieren, sie mit einem speziellen Bildlook zu versehen, sie zu verändern oder kreativ zu verfremden, öffnen Sie das Modul **Lokale Anpassungen/Selektiv Zeichnen** und sehen verschiedene Maskenbereiche mit unterschiedlichen Angeboten für individuelle Gestaltungsideen.

Sie verstärken, reduzieren Farben oder bestimmte Details in ausgewählten Bildteilen, verändern den Bildcharakter mit Hilfe von Farbfiltern oder färben Farben wunschgemäß um. Oder Sie kreieren außergewöhnliche Composings, nutzen die KI-unterstützte Maskenbildung, um blitzschnell einen Himmel mit einem eigenen fotografierten oder einem aus der mitgelieferten Kollektion auszutauschen. Die Tiefenkarte lässt schnell und wirkungsvoll differenzierte Beleuchtung mit mehreren Lichtquellen zu oder unterschiedliche Schärfung des Vorder-, Mittel- oder Hintergrunds und sorgt damit für mehr räumliche Tiefe. Die Kollektionsbereiche liefern mit ihren Textur-Angeboten Vorlagen für aufregende und außergewöhnliche Ergebnisbilder und demonstrieren in vielen Fällen die Macht der Verrechnungsmodi mit automatisch erstellten Masken.

Das Besondere ist, dass Sie die meisten Umsetzungsideen schnell und leicht mit einem speziellen Pinselwerkzeug verwirklichen können.

Sie können nach jedem Bearbeitungsschritt und Wahl eines Presets zum Selektiv Zeichnen wechseln oder mit dem unbearbeiteten **Originalbild** und nach den selektiven Änderungen andere Presets ausprobieren, was besonders bei Composings sinnvoll ist, einen einheitlichen Bildlook garantiert und uneingeschränkten Gestaltungsspielraum ermöglicht.

Eine Besonderheit bietet das Black & White-Programm, in dem Sie entscheiden, ob Sie mit in ein Graustufenbild konvertierten Bild zum Selektiv Zeichnen wechseln oder mit ganz oder teilweiser eingerechneter Farbe, was die Optionen noch einmal erweitert.

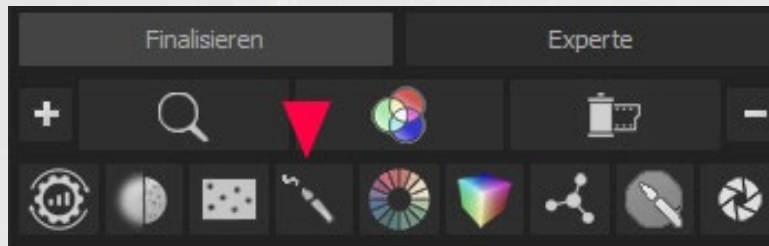
Dieser Leitfaden macht Sie mit den wichtigsten Werkzeugen und Maskenoptionen vertraut und bietet mit den Bildbeispielen Anregungen für Ihre eigenen Umsetzungsideen.

Beispielhaft ist für diesen Leitfaden das Programm **COLOR** genutzt worden.

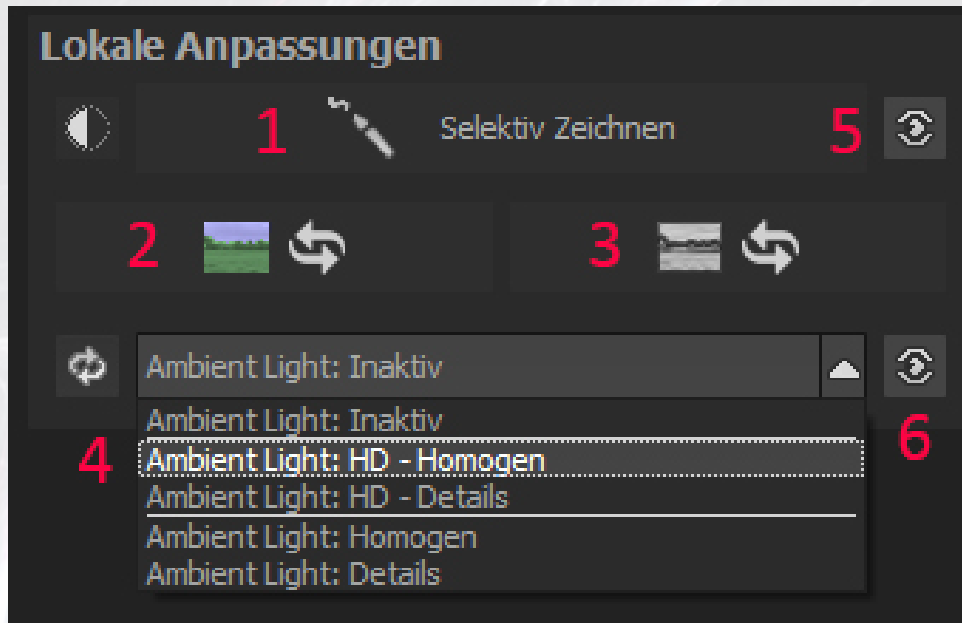
Inhaltsverzeichnis

1. Wechsel zum Selektiv Zeichnen
2. Übersicht Fenster „Selektiv Bearbeiten“
3. Workflow im Selektiv Zeichnen
4. Die Maskenwerkzeuge
5. Die Parameter zu den Werkzeugen
6. Ausgewählte Parameter zum Bearbeiten der Maske
7. Ausgewählte Parameter zum Composing-Bild
8. Bild-Kollektionsbereiche mit Himmelsaustausch
9. Ambient Light
10. Wahl anderer Presets – Ergebnisbild zu Originalbild
11. Bildkollektion „Wände und Strukturen“
12. Bildkollektion „Farbspritzer und Pinsel“
13. Bildkollektion „Licht und Laser“
14. Maskenbereich FX-Effektmasken
15. Maskenbereich Farbfilter
16. Maskenbereich Kolorierung
17. Maskenbereich Texturen
18. Maskenbereich 3D mit Tiefenkarte
19. Transfer-Fenster

1. Wechsel zum Selektiv Zeichnen

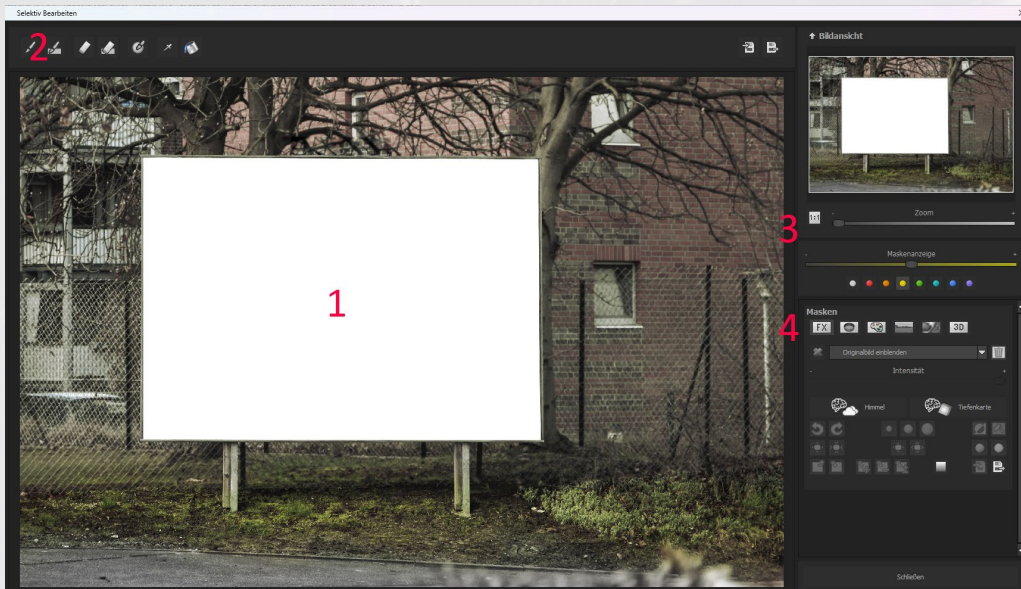


Mit Klick auf die Schaltfläche mit dem **Pinselsymbol** öffnet sich das Fenster mit verschiedenen Optionen.



1. Klick in diese Schaltfläche wechselt zum Fenster **Selektiv Bearbeiten**.
2. Klick in diese Schaltfläche transferiert über ein **Transferfenster** das **aktuelle Ergebnisbild** direkt in eine der Composingmasken.
3. Klick in diese Schaltfläche transferiert über ein **Transferfenster** das **aktuelle Ergebnisbild als Maske** (Graustufenbild) in eine der Maskenbereiche, um diese Maske z. B. zu schärfen oder detailreicher herauszuarbeiten.
4. Mit den vier angebotenen Modi bei **Ambient Light** aktivieren Sie **großräumiges (HD)** oder **detailbetontes Umgebungslicht (Details)**, mit dem z. B. ein ausgetauschter Himmel in einer Composingmaske automatisch oder wunschgemäß an die Umgebung angepasst wird.
5. Klick in diese Schaltfläche blendet alle Berechnungen der **Lokalen Anpassungen**, die in den Masken gemacht wurden, aus oder wieder ein.
6. Klick in diese Schaltfläche blendet alle Einstellungen des **Ambient Light** aus oder wieder ein.

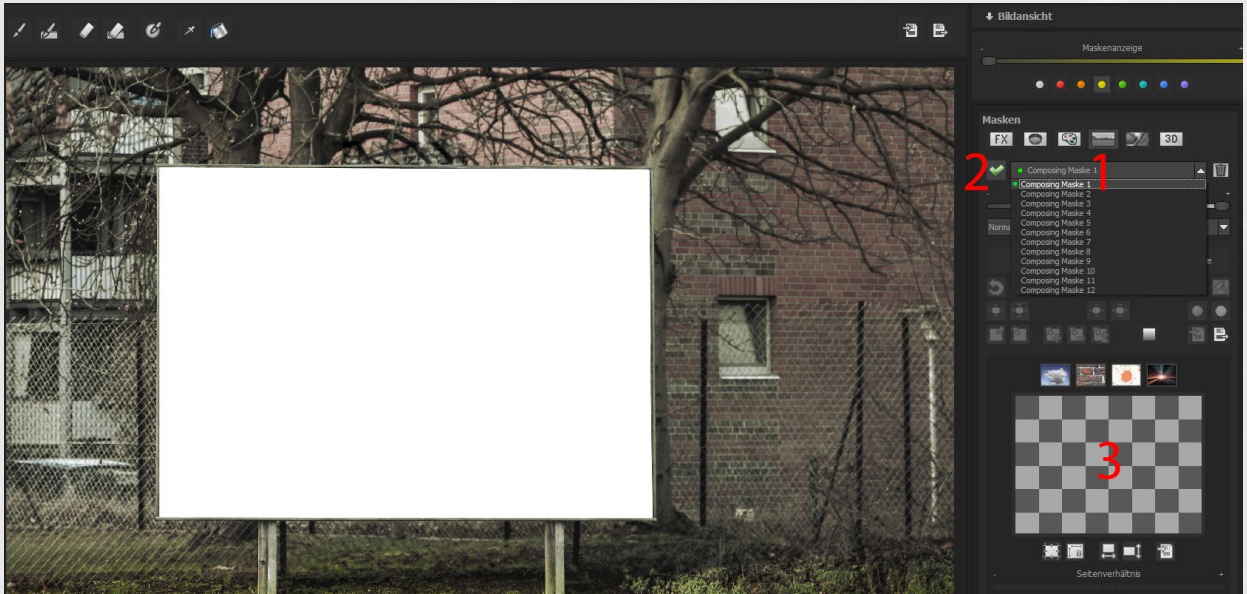
2. Übersicht Fenster „Selektiv Bearbeiten“



Das Fenster **Selektiv bearbeiten** zeigt die vier Hauptbereiche:

1. **Der Bildbereich:** Die 100%-Bildansicht kann beliebig angepasst werden, um eine optimale Bearbeitung sicherzustellen. Scrollen Sie mit dem Mausrad nach oben oder unten, wird der Bildausschnitt vergrößert oder verkleinert. Mit gehaltener Maustaste wird der Ausschnitt nach Wunsch verschoben.
2. **Maskierungswerkzeuge:** In der Symbolleiste oben links befinden sich alle Maskierungswerkzeuge und daneben die dazugehörigen **Parameter**, die erst eingeblendet werden, wenn ein Werkzeug aktiviert wird.
3. Die rechte Seite zeigt im oberen Bereich die **Bildansicht-Miniatur**, den **Zoom-Regler** und die **Maskenanzeige**. Mit Klick in eine beliebige Stelle in der Miniatur wird die Bildansicht auf diese Stelle zentriert, was für die exakte Maskierung mit dem Pinsel sehr hilfreich ist. Mit Klick in den kleinen Pfeil wird die Bildansicht aus- oder wieder eingeblendet.
Mit dem **Zoomregler** machen Sie dasselbe wie mit dem Scrollrad. Das sichtbare weiße Rechteck in der Bildansicht visualisiert den Zoombereich und kann mit gehaltener Maustaste an die gewünschte Position verschoben werden.
Maskenfarbe/Maskenanzeige: Die standardmäßig eingestellte Farbe Gelb kann individuell mit Klick auf eine andere Farbe geändert werden. Ziehen Sie den standardmäßig auf 50% eingestellten Regler (halbtransparent) nach rechts, ist die Maske voll deckend, in der linken Stellung wird das Original mit der aktuellen Bearbeitung gezeigt.
4. **Maskenbereich und Parameter:** Im unteren Bereich sind alle Maskenbereiche aufgeführt und alle Parameter, mit denen Masken beeinflusst werden können. Die Masken und Parameter werden in den entsprechenden Kapiteln vorgestellt.

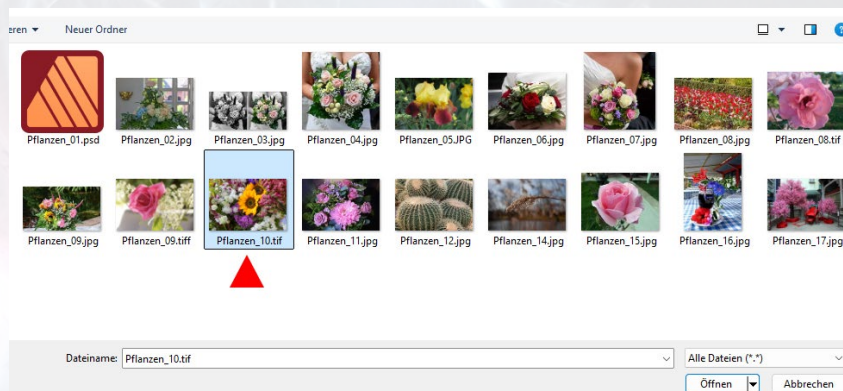
3. Workflow im Selektiv Zeichnen



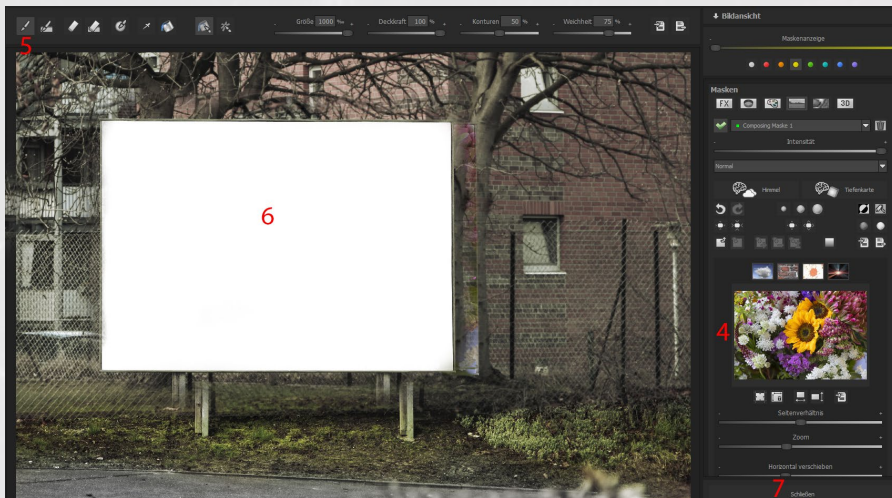
Ein Workflow im Selektiv Zeichnen ist in allen Maskenbereich mit Ausnahme des 3D-Moduls immer gleich oder ähnlich. Dasselbe gilt für das Zeichnen einer Maske mit den dazugehörigen Parametern. Hier zeige ich beispielhaft das Vorgehen in einer Composingmaske, in der Sie auf verschiedenen Ebenen Bilder hineinrechnen können wie den „Einbau“ eines neuen Himmels, der zu den beliebtesten Anwendungen gehört.

Anmerkung: Die Punkte 1 bis 3 entfallen in den anderen Maskenbereichen und werden in den entsprechenden Masken durch Wahl eines der Angebote ersetzt. Dann können Sie sofort mit dem Pinsel die gewünschte Maske zeichnen.

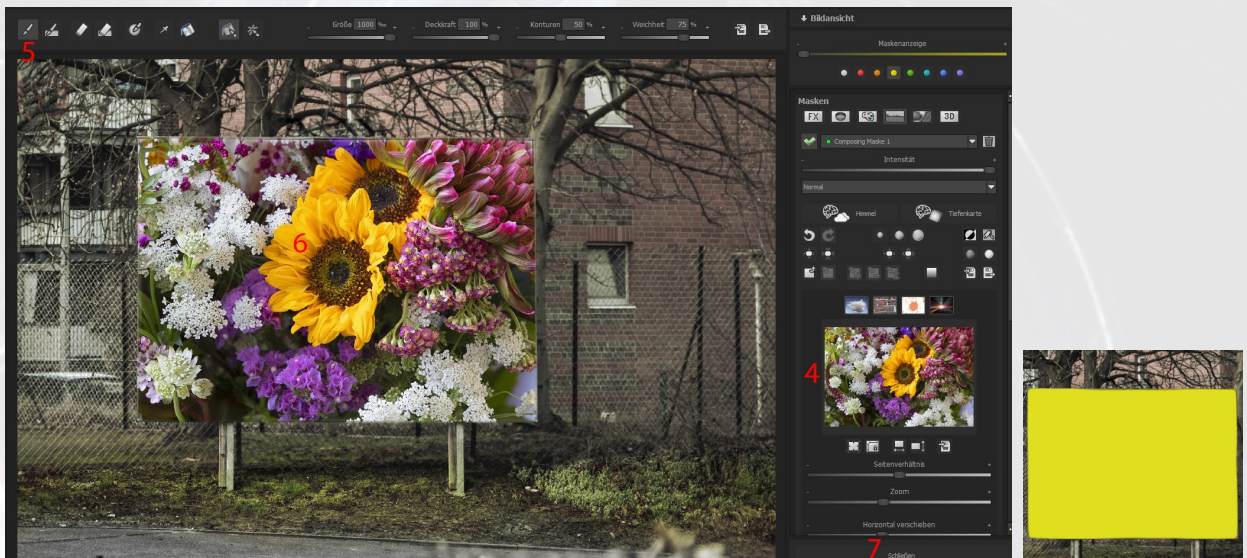
1. **Wahl eines Maskenbereichs**, im Beispiel die **Composingmasken**.
2. **Aktivieren einer Composingmaske:** Mit Klick in das „X“ wird die Composingmaske 1 aktiviert und aus dem grauen „X“ wird ein **grüner Pfeil**.



3. **Neue Bilddatei einladen:** Mit Klick in das Schachbrettmuster wählen Sie einen Ordner und laden das gewünschte Bild per Doppelklick in die Composingmaske 1. In den weiteren Composingmasken gehen Sie genauso vor, wenn Sie weitere Bildmotive importieren wollen.



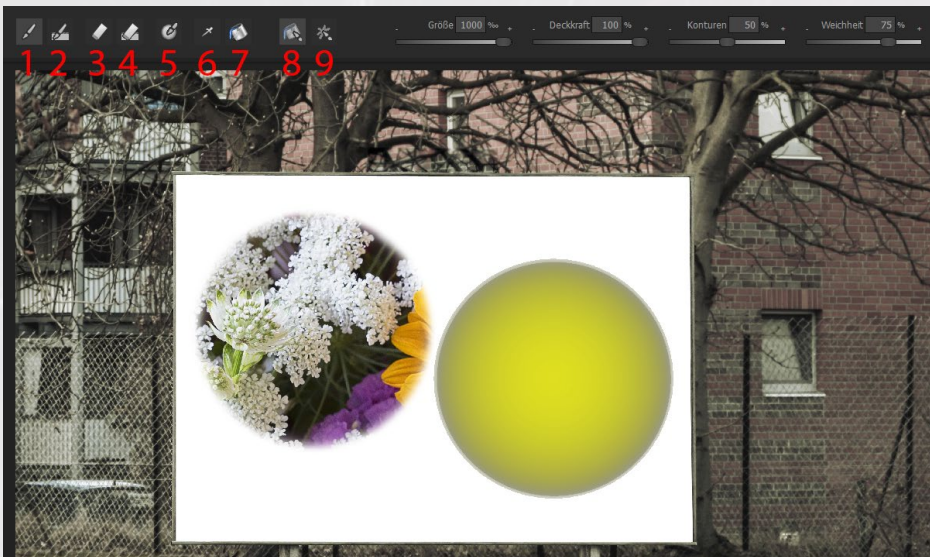
4. **Vorschau des importierten Bildes:** Der Bildbereich sieht aus wie vorher, weil das eingeladene Bild quasi noch im Hintergrund liegt und erst durch ein Maskenwerkzeug an den maskierten Stellen sichtbar wird.
5. **Wahl eines Werkzeugs,** mit dem die Maske gemalt oder gezeichnet werden soll – in den meisten Fällen ist das der Pinsel.



6. Das fertige Composingbild nach dem Reinmalen der Maske mit dem Pinsel. Der Regler der Maskenanzeige ist nach links gezogen. Ziehen Sie ihn nach rechts, wird nur die Maske in der gewählten Farbe angezeigt. So können Sie bequem eine gemalte Maske überprüfen und bei Bedarf Fehler korrigieren.
7. **Wechsel zum Finalisieren-Modus:** Sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden, wechseln Sie mit Klick auf die Schaltfläche **Schließen** zum Finalisieren-Modus zurück.

Anmerkung: Speichern Sie dieses Ergebnis als **Projekt**, bleiben alle Einstellungen erhalten. So können Sie nach erneutem Aufrufen des Projektes bei Bedarf weiterarbeiten oder Korrekturen vornehmen.

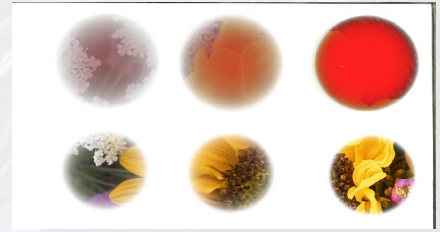
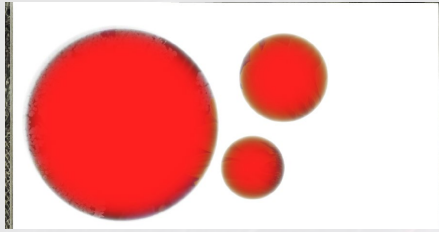
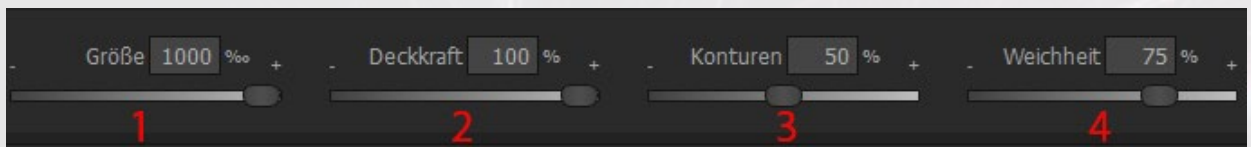
4. Die Maskenwerkzeuge



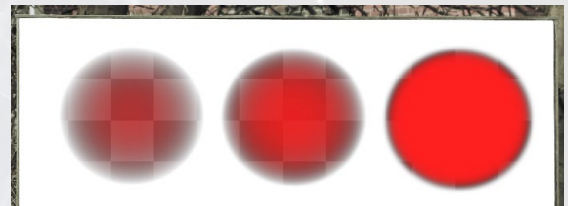
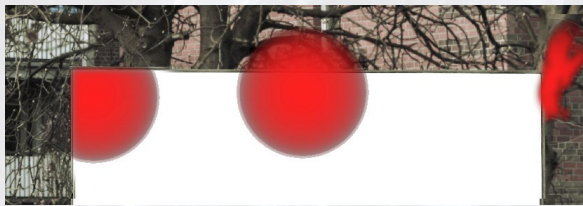
Die Werkzeuge, mit denen Sie die meisten Aufgaben erledigen können, sind der **Pinsel**, um Masken zu malen und der **Radierer**, um Fehler zu korrigieren.

1. **Pinsel** oder Zeichenmodus: Aktivieren Sie das Pinselwerkzeug, sehen Sie beim Drüberfahren über einen Bildbereich den maskierten Bereich in Kreisform und der eingestellten Maskenfarbe. Solange die Maustaste nicht gedrückt ist, sehen Sie nur die „Simulation“ der Maske. Bei gedrückter Maustaste wird das eingeladene Bild an den Stellen, über die Sie mit der Maus fahren, maskiert.
2. **Pinsel mit Begrenzung**: Begrenzt die Maske auf die eingestellte Deckkraft.
3. **Radierer**: Funktioniert wie der Pinsel, nur umgekehrt, um falsch gemalte Stellen mit der eingestellten Deckkraft zu korrigieren.
4. **Radierer mit Begrenzung**: Begrenzt das Zurückmalen einer Maske mit der eingestellten Deckkraft, um z. B. gleichmäßige „Halbtransparenzen“ zu erzielen.
5. **Glätten**: Glättet die gezeichnete Maske und macht sie „weicher“.
6. **Maskenerzeugung aus dem Bild**: Erzeugt Masken über Farbtöne oder Helligkeiten im Bild, wenn z. B. eine grüne Wiese maskiert werden soll.
7. **Füllmodus für die Maske**: Mit Klick auf das **Eimersymbol** wird ein kompletter eingegrenzter Bildbereich mit der eingestellten Deckkraft maskiert. Im Bildbeispiel kann das Plakat so mit einem Klick maskiert werden.
8. Aktiviert den **Füllmodus für alle Pinselfunktionen**.
9. Aktiviert den **Strahlenfüllmodus**: Damit können Sie schwierige Stellen wie Zwischenräume bei Gebäudekanten oder Baumblätter gut maskieren oder quasi „um die Ecke“ malen.

5. Die Parameter zu den Werkzeugen

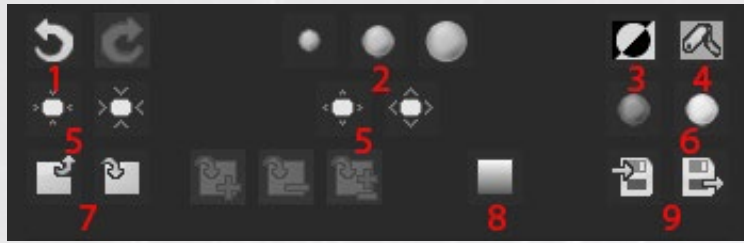


1. **Größe** (Grafik links): Mit diesem Parameter stellen Sie die gewünschte Pinselgröße stufenlos ein. Soll die Pinselgröße bei schwierigeren Passagen angepasst werden, ohne dass Sie aus dem Bild gehen müssen, nutzen Sie die Zahl „1“, um den Radius zu verkleinern und „2“, um ihn zu vergrößern.
2. **Deckkraft** (Grafik rechts): Dieser Parameter bestimmt, ob die Maske und damit der sichtbare neue Bildteil voll deckend oder weniger in das Original eingeblenet werden soll. Nutzen Sie die Zahlen „3“, um die Deckkraft zu verringern und „4“, um sie zu erhöhen.



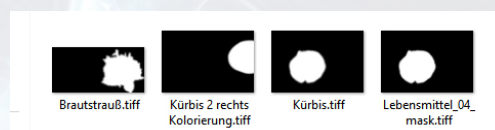
3. **Konturen** (Grafik links): Dieser äußerst effektive Parameter sorgt in fast allen Aufgabenstellungen für eine Maskenbildung in kürzester Zeit, weil er automatisch angrenzende Konturen erkennt und damit verhindert, dass Sie ungewollt Stellen „übermalen“, die mit dem Radierer korrigiert werden müssten.
Bei der standardmäßig eingestellten Konturenstärke von 50% gelingen die meisten Masken wie im Bildbeispiel problemlos und in wenigen Sekunden. Im linken Teil der Grafik ist gut sichtbar, wo der Pinsel an den Plakatrahmen stößt und nur innerhalb des Rahmens wirkt. In der Mitte steht die Konturenstärke auf 0%. Hier „überspringt“ der Pinsel alle Grenzen und übermalt alle Stellen. Rechts steht die Konturenstärke auf 100%, was sich innerhalb des Rahmens nicht bemerkbar macht, weil es hier nur eine glatte, konturlose Fläche gibt. Außerhalb werden nur die etwas glatteren Flächen des Baumes erfasst, alles andere bleibt unberücksichtigt. Mit der Ziffer „5“ wird die Konturenerkennung schwächer, mit der Ziffer „6“ stärker.
4. **Weichheit** (Grafik rechts): Hier bestimmen Sie, wie weich oder hart die Übergänge zu den angrenzenden Kanten oder Konturen sein sollen.

6. Ausgewählte Parameter zum Bearbeiten der Maske



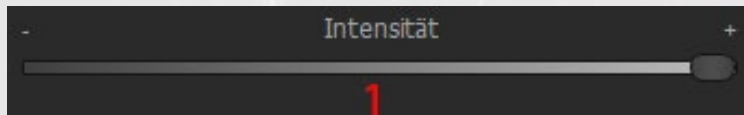
Mit den Parametern auf der rechten Seite können Sie bei Bedarf die gemalte Maske weiter optimieren oder andere Optionen nutzen:

1. **„Rückwärts-/Vorwärts-Pfeil“:** Hier nehmen Sie einen oder mehrere Bearbeitungsschritte zurück.
2. **Glättung der Maske:** Glättet die Maske stärker oder schwächer.
3. **Invertiert die aktuelle Maske:** Diese Option ist interessant bei vielen Compositings, um das importierte Composingbild zu sehen und bei Bedarf zu verschieben, z. B. beim Einbau eines Feuerwerks. Genauso wichtig ist diese Maskenumkehr, um Ebenenverrechnungen zu nutzen und eine automatische Maske zu erstellen. Dazu sehen später noch Beispiele.
4. **Löscht die aktuelle Maske:** Im Gegensatz zum **Papierkorbsymbol**, wo auch das Composingbild gelöscht wird, wird hier nur die Maske gelöscht.
5. **Vergrößert** (rechts) oder **verkleinert** die aktuelle Maske mit jedem Klick um jeweils 1 oder 5 Pixel. Das ist oft sehr hilfreich, um gemalte Masken z. B. beim Himmel optimaler an die angrenzende Umgebung anzupassen.
6. **Verstärkt** die aktuelle Maske (rechts) oder **reduziert** sie (links).
7. Über diese beiden Schaltflächen wird die aktuelle Maske in die **Zwischenablage kopiert** (links) und im selben Bereich bei anderen Optionen **eingefügt** (rechts) oder zu anderen Maskenbereichen „mitgenommen“, was sehr praktisch ist.
8. Öffnet das Fenster mit der **Verlaufsauswahl**.
9. **Speichert die aktuelle Maske** als Bilddatei im tiff-Format ab (links) oder **lädt eine Bilddatei** in die aktuelle Maske ein (rechts).



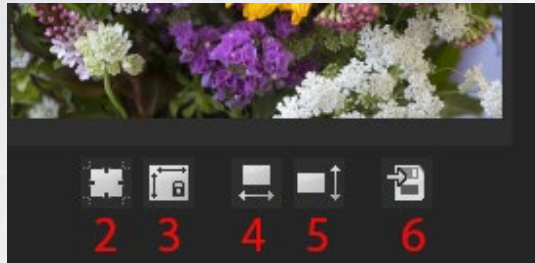
Diese Option ist sehr empfehlenswert bei gezeichneten Masken, die Sie später beim gleichen Bildmotiv wieder einsetzen wollen, um beispielsweise andere Bildteile oder Texturen einzufügen, ohne die Maske noch einmal malen zu müssen. Ein separat angelegter Ordner erleichtert das Auffinden der gewünschten Maske.

7. Ausgewählte Parameter zum Composing-Bild



Mit weiteren Parametern auf der rechten Seite können Sie bei Bedarf die gemalte Maske gesamthaft ändern oder das Composingbild individuell beeinflussen.

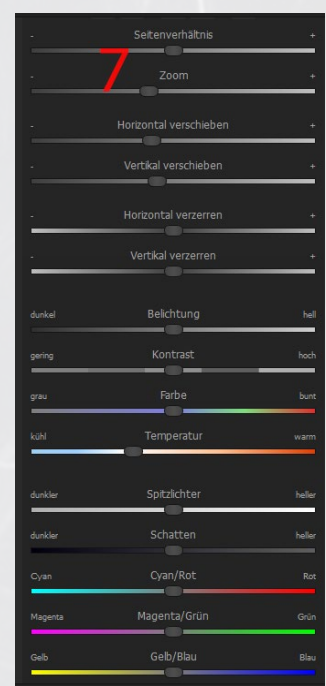
1. **Intensität:** Mit dem Intensitätsregler steuern Sie stufenlos die Maskenstärke von voll deckend (voreingestellt) bis wirkungslos (0%).



2. **Aktiviert die Mehrfachanwendung des Composingbildes** (Spezialeffekt).
3. **Aktiviert das Seitenverhältnis des Composingbildes:** Eine wichtige Schaltfläche, wenn das eingeladene Bild ein anderes Seitenverhältnis als das Original hat, weil das Composingbild immer das Verhältnis des Originals „übernimmt“, z. B. bei einem Original im Hochformat und einem Himmel im Querformat. Mit Klick in die Schaltfläche wird das Verhältnis angepasst.
4. **Spiegelt das Composingbild horizontal** (4) oder **vertikal** (5).
6. **Speichert das Composingbild als Datei ab.**
7. **Optimieren und Bildstimmung beeinflussen:** Mit diesen Parametern, die nur auf das Composingbild wirken und nicht auf das Original, können Sie das Composingbild bei Bedarf formal und stimmungsmäßig so beeinflussen, dass Sie als Ergebnis ein glaubwürdiges „Gesamtkunstwerk“ als Composingbild erhalten. Die interaktiven Schaltflächen ermöglichen schnelle und intuitive Variationen.

Beispiel Zoom/Verschieben: Invertieren Sie das eingeladene Composingbild, können Sie es mit diesen Reglern so verschieben, dass Sie nach erneutem Umkehren die gemalte Maske genau an der gewünschten Position malen können.

Beispiel Horizontal/Vertikal verzerren: Diese Parameter sorgen besonders bei Texturüberlagerungen und einer „passenden“ Ebenenverrechnung für einen sehr realistisch wirkenden Gesamteindruck.

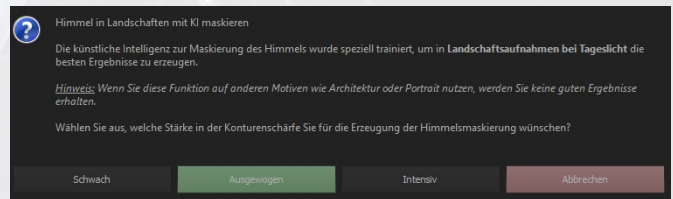
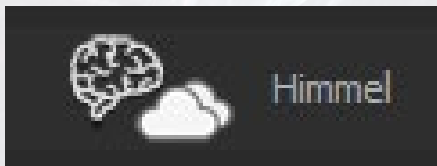


8. Bild-Kollektionsbereiche mit Himmelsaustausch

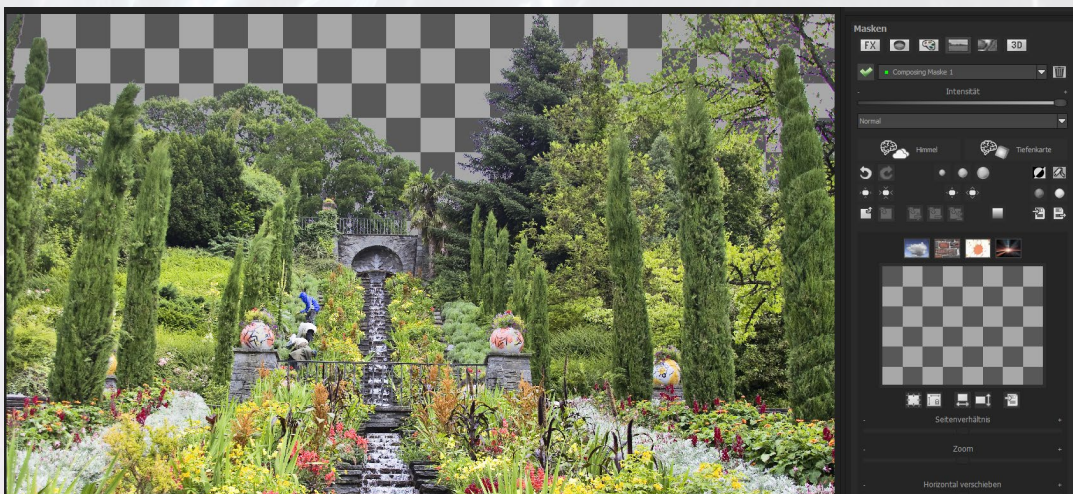


Aktivieren Sie eine Composing-Maske, sehen Sie **4 Bildkollektionsbereiche** mit Hintergrund-Bildern, die mit dem Programm mitgeliefert und frei verwendet werden können. Den beliebten Austausch eines Himmels können Sie sehr schnell und leicht mit einer **automatisch berechneten und KI-unterstützten Maskierung des Himmels** (5) und der ersten Bildkollektion **Himmel- und Sonnenuntergang** lösen.

Die **automatisch errechnete Tiefenkarte** (6) ist Thema eines separaten Kapitels.

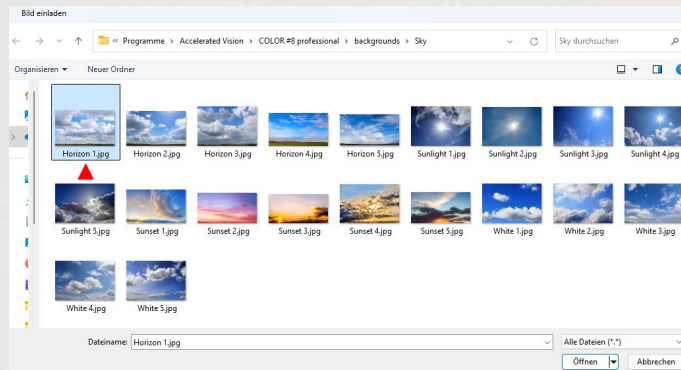


Mit Klick in die Schaltfläche **Himmel** werden 3 Optionen der Konturenschärfung angeboten.



Mit weiterem Klick z. B. in die Voreinstellung **Ausgewogen** wird sofort die halbttransparente Maske erzeugt, die auch kritischer Prüfung bei voll eingblendeter oder ausgeblendeter Maske wie im Bildbeispiel standhält und die Sie in dieser Perfektion nur mit sehr großem Zeitaufwand erstellen könnten. Sollten dennoch Teile zu viel oder zu wenig maskiert worden sein, lässt sich das schnell mit dem Radierer bzw. dem Pinsel korrigieren.

Der „Einbau“ des neuen Himmels geht genauso schnell.



Mit Klick in den Kollektionsbereich wählen Sie aus dem Angebot einen gewünschten Himmel, im Bildbeispiel **Horizon1**.



Sofort sehen Sie das Ergebnisbild und können bei Bedarf über die Regler noch nachträglich die Position anpassen oder die Bildstimmung beeinflussen.

Wollen Sie in derselben oder weiteren Composingmasken verschiedene Himmel mit **derselben Maskierung** ausprobieren, gibt es 3 einfache Möglichkeiten:

1. **Weiteren Himmel aus der Kollektion ausprobieren:** Mit erneutem Klick in die „Himmels-Kollektion“ wählen Sie in derselben Composingmaske eine andere Datei aus, die die vorherige Datei ersetzt.
2. **Einen selbst fotografierten Himmel wählen:** Mit Klick in die Composing-Maske öffnet sich das bekannte Fenster **Bild einladen**. Hier importieren Sie die gewünschte Wolken- oder Himmelsdatei, die die vorherige ersetzt.
3. **Himmel in einer anderen Composingmaske wählen:**
Klick auf die Schaltfläche **Kopiert die aktuelle Maske in die Zwischenablage, Neue Composingmaske aktivieren**,
Klick auf die Schaltfläche **Maske einfügen** und die gewünschte Datei einladen.

Anmerkung: Diese Optionen gelten für **alle Kollektionen und Maskenbereiche**.

9. Ambient Light



Das sehr gute Ergebnisbild mit dem ausgetauschten Himmel kann noch weiter optimiert und realistischer, harmonischer gestaltet werden.

Das schon beim Wechsel zum Selektiv Zeichnen kurz vorgestellte **Smart Ambient Light** projiziert alle Änderungen, die in einer Composingmaske gemacht wurden, in diesem Bildbeispiel also Austausch des Himmels, auf das gesamte Bild und „verschmilzt“ damit die Bildstimmung der Umgebung mit dem oder den neuen Bildelementen.



Aktivieren Sie hier beispielsweise **Ambient Light HD-Homogen**, wird der Unterschied sofort sichtbar.

Je mehr der Regler **Weichheit** nach rechts gezogen wird, umso größer sind die Einflüsse der Projektion und werden weicher überblendet.

Mit den weiteren Reglern steuern Sie bei Bedarf gesamthaft die **Intensität** des Umgebungslichtes oder differenzierter die **Farben**, **dunklen** (Schatten), **mittleren** (Mitteltöne) oder **hellen** (Lichter) Bildbereiche.

Mit Klick auf das „**Augensymbol**“ rechts neben dem kleinen Pfeil wird die Wirkung des Ambient Light aus- und wieder eingeblendet.

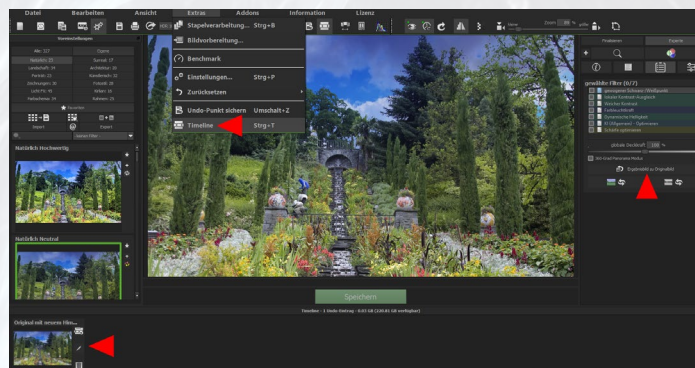
Klick auf die **bunten umlaufenden Pfeile** setzt alle Einstellungen zurück.

Anmerkung: Wechseln Sie mit den vorgenommenen Einstellungen wieder zum **Selektiv Zeichnen** und probieren einen anderen Himmel oder ein anderes Motiv aus, werden diese Einstellungen übernommen.

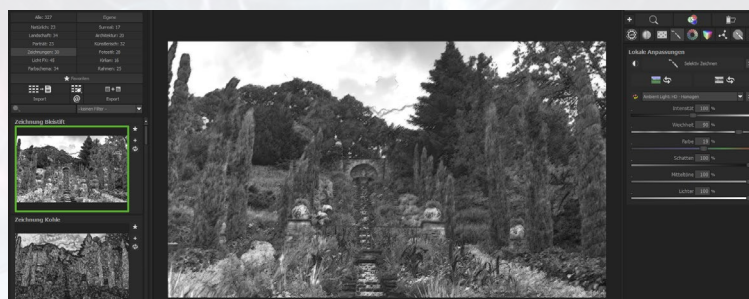
10. Wahl anderer Presets – Ergebnisbild zu Originalbild



Wechseln Sie im Selektiv Zeichnen mit Klick auf **Schließen** zum Finalisieren-Modus zurück und wollen ein anderes Preset ausprobieren, kann das zu Irritationen wie im Bildbeispiel mit dem Preset **Zeichnung Bleistift** führen, weil das Original den geänderten Preset-Bildlook bekommen hat, der Himmel aber nicht. Das liegt daran, dass das Original bei allen gewählten Presets immer Vorrang vor den Bearbeitungen im Selektiv Zeichnen hat. Das kann zu gewollten Eyecatchern führen wie ein eingebautes farbiges Feuerwerk in einem Schwarzweiß-Bild, in der Regel ist das aber nicht erwünscht. Diese Besonderheit lässt sich schnell mit einem kleinen Umweg lösen:



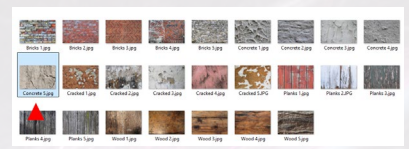
Sie wechseln zum **Experten-Modus**, klicken hier unterhalb der gewählten Effekte und Parameter auf die Schaltfläche **Ergebnisbild zu Originalbild**. Den standardmäßig eingeblendeten **Undo-Punkt** in der Timeline blenden Sie anschließend mit Klick auf **Extras/Timeline** wieder aus.



Das jetzt angezeigte Bild ist quasi das neue Original und die ursprüngliche Bildstimmung kann bei Bedarf mit beliebigen Preset variiert werden.

Anmerkung: Speichern Sie alles als **Projekt**, können Sie über den Undo-Punkt jederzeit zum Selektiv Zeichnen mit allen Einstellungen zurückkehren.

11. Bildkollektion „Wände und Strukturen“



Mit diesem Angebot an verschiedenen Texturen lassen sich leicht ganz unterschiedliche Aufgaben bewältigen: Übermalen von Hauswänden, Gebäuden, Objekten aller Art entweder mit voller oder reduzierter Deckkraft oder aufregende, verfremdende Composings kreieren.

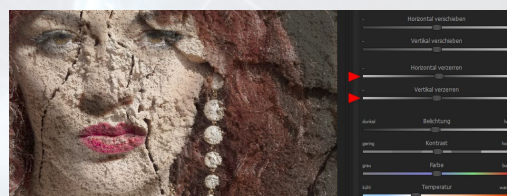
Gerade bei solchen und ähnlichen Aufgabenstellungen spielt die **Macht der Ebenenverrechnungen eine entscheidende Rolle.**

Beispiel Texturüberlagerung: Das Model soll mit der in der Grafik oben rechts markierten Textur **Concrete 5** „verzerrt“ werden.

Laden Sie diese Textur per Doppelklick in die Composingmaske 1 ein, bleibt alles unverändert, weil noch nichts maskiert wurde.

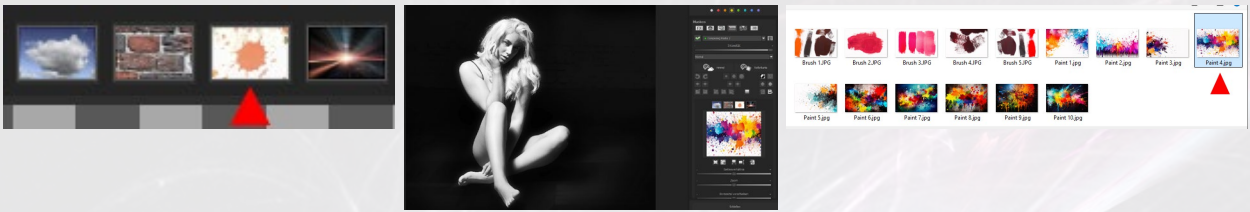


Wird jetzt die Maske invertiert, ist ausschließlich die Textur zu sehen bei halbtransparenter Maske. Stellen Sie jetzt die Maskenintensität auf 0% und wählen bei den Ebenenverrechnungen, die standardmäßig auf **Normal** stehen, z. B. **Hell Multiplizieren**, wird die Textur in das Bild hineingerechnet, und Sie sehen Sie sofort ein spannendes Composing-Bild.



Ist das Ergebnis noch nicht ganz überzeugend, weil die „richtige“ Verzerrung fehlt, lässt sich das bei Bedarf mit den beiden Reglern **Horizontal Verzerren** und **Vertikal Verzerren** wunschgemäß anpassen.

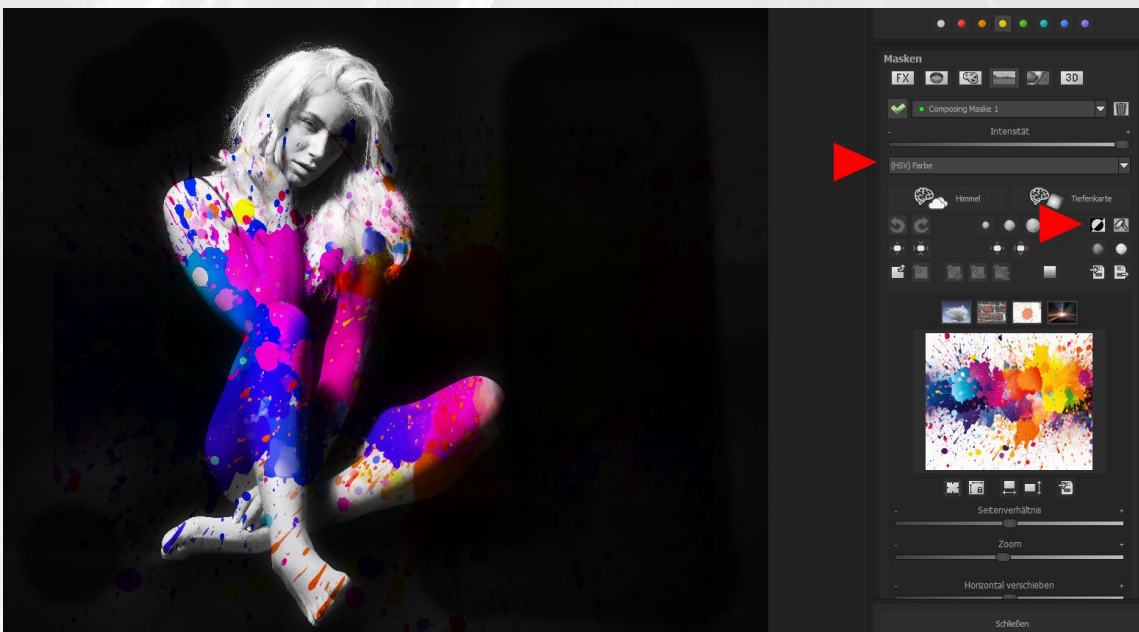
12. Bildkollektion „Farbspritzer und Pinsel“



Diese farbenfrohen Farbspritzer- und Pinsel-Texturen laden zu kreativem Experimentieren und überraschenden Variationen eines eingeladenen Originalbildes ein. Auch hier gilt: Sie malen eine Maske und „besprühen“ damit Hauswände, Gebäude, Objekte oder Subjekte entweder mit voller oder reduzierter Deckkraft, oder Sie kreieren ungewöhnliche Composings wieder mit umgekehrter Maske und verschiedenen Ebenenverrechnungen.

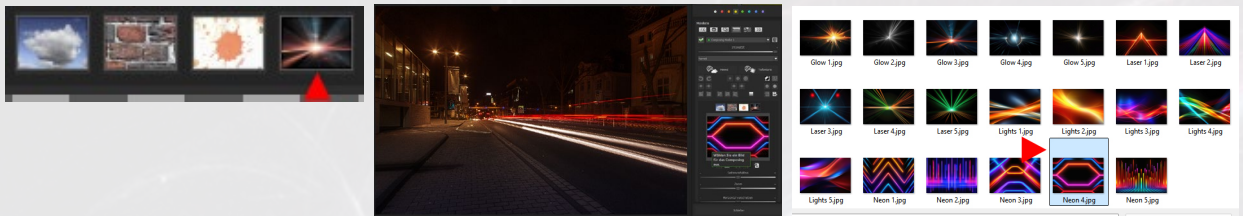
Anmerkung: Wählen Sie Bildmotive, die vor schwarzem oder weißem Hintergrund fotografiert wurden, können Sie Texturen mit schwarzem oder weißem Hintergrund blitzschnell mit ausgewählten Verrechnungsmethoden auftragen, ohne Maskenwerkzeuge zu benutzen. Gewünschte kleine Korrekturen werden schnell mit dem Radierer oder Pinsel erledigt.

Beispiel Bodypainting: Das Model soll mit der in der Grafik oben rechts markierten Textur **Paint 4** mit den gleichen Schritten wie im Beispiel mit der Kollektion „Wände und Texturen“ übermalt werden.



Wird die Maske invertiert und eine Verrechnungsmethode wie **Abdunkeln** oder **(HSV) Farbe** wie im Bildbeispiel gewählt, sehen Sie sofort ein überzeugendes Bodypainting, bei dem sich dank der Ebenenverrechnung die Textur perfekt den Körperformen anpasst, was auch für andere darunter liegenden Strukturen gelten würde. Störende Farbspritzer sind mit dem Radierer schnell eliminiert. Wie immer kann der Bildlook über die Regler noch wunschgemäß in der Position oder in eine andere Bildstimmung verändert werden.

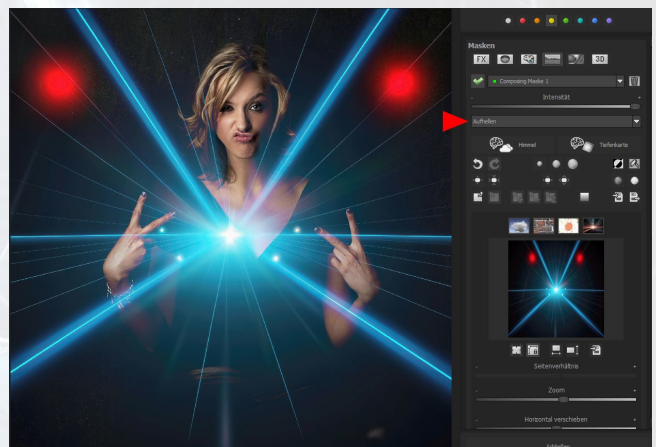
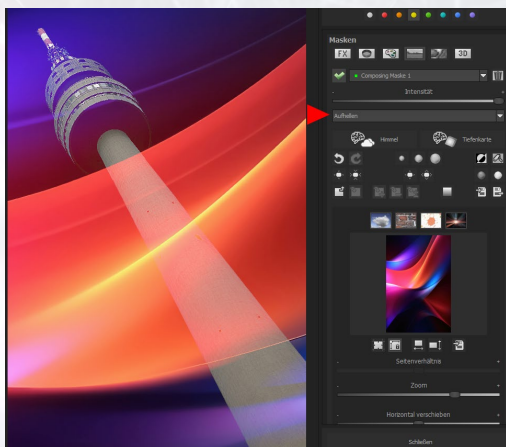
13. Bildkollektion „Licht und Laser“



Mit den **Licht- und Laser-Texturen**, Umkehren der Composing-Maske, einer geeigneten Verrechnungsmethode (in den Bildbeispielen **Aufhellen**), was bei dunklen Motiven oder Nachtaufnahmen oft erste Wahl sein kann, kreieren Sie unvergleichliche Farbsinfonien.



So können Sie bei ganz unterschiedlichen Bildmotiven die Farbenpracht für ungewöhnliche Bildlooks nutzen oder ganz gezielt mit besonderen Lichteffekten oder Laserstrahlen einzigartige Bildstimmungen erzeugen.



Die beiden weiteren Bildbeispiele mit den Texturen **Lights 5** (Grafik links) oder **Laser 3** (Grafik rechts) in Verbindung mit einer gewählten Verrechnungsmethode deuten die vielfältigen Möglichkeiten an. Natürlich können alle Texturen auch mit dem Pinsel selektiv hereingemalt werden.

14. Maskenbereich FX – Effektmasken

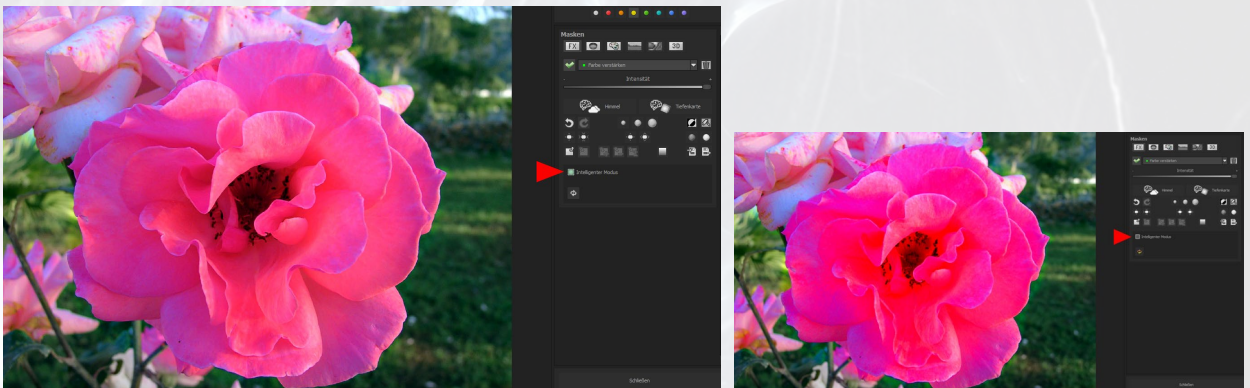


Mit Aktivieren einer Effekt-Ebene in der Auswahlliste dieses Maskenbereichs können Sie selektiv oder bei Bedarf auch gesamthaft schnell und präzise ausgewählte Effekte wie **Weiche Haut**, **Farben verstärken** oder **reduzieren**, **Details verstärken** oder **reduzieren** mit dem Pinsel auftragen.

Beispiel 1: Farbe verstärken:

Schritt 1: Mit Klick auf das graue „X“ vor der Standardeinstellung **Originalbild einblenden** wird die Auswahlliste aufgeklappt.

Schritt 2: Mit einem weiteren Klick wählen Sie den gewünschten Effekt, im Bildbeispiel **Farbe verstärken**, und aus dem grauen „X“ wird ein grüner Pfeil.



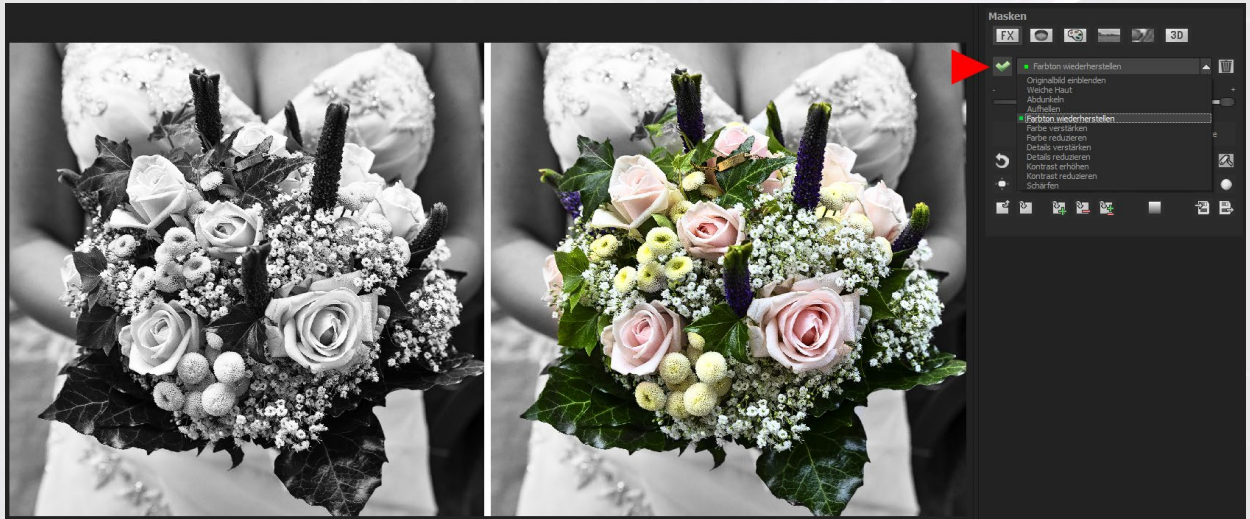
Schritt 3: Mit dem Pinsel malen Sie über die gewünschten Bildteile und können die Wirkung über den Intensitätsregler Ihren Vorstellungen anpassen.

Intelligenter Modus: Dieser zum jeweiligen Effekt gehörige intelligente Modus ist standardmäßig aktiviert, analysiert das eingeladene Bild und „steuert“ danach die Berechnungen, was zu deutlich strukturierteren und natürlich, realistischer wirkenden Ergebnisbildern führt. Der Vergleich zum Ergebnisbild mit **deaktiviertem Modus** (Grafik rechts) ist augenfällig: Die Strukturen der Blätter sind kaum zu erkennen und das Rot zu intensiv und unnatürlich.

Bildbeispiel 2: Farbton wiederherstellen in Black & White

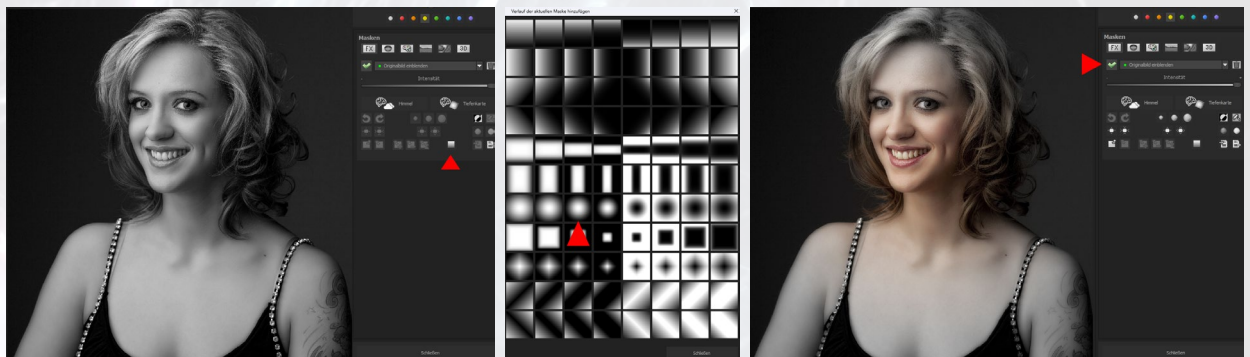
In den meisten Programmen ist die Auswahl der Effekte identisch. Es gibt aber programmspezifische Ausnahmen.

So fehlt z. B. im FOCUS-Programm der Effekt **Rote Augen korrigieren**, **Weiche Haut** oder **Schärfen**, in BLACK & WHITE **Rote Augen korrigieren**. Dafür gibt es den Effekt **Farbton wiederherstellen**, der in den anderen Programmen fehlt.



Beispiel 2: Farbton wiederherstellen:

Die Vorgehensweise ist bei allen Effekten dieselbe. Da das Original in Farbe fotografiert wurde, könnten Sie hier auch den voreingestellten Effekt **Originalbild einblenden** wählen und die Maske wie gewünscht malen.



Verlauf hinzufügen: Mit Verläufen blenden Sie Effekte weich ein oder aus. Im Bildbeispiel ist im Black & White-Programm ein farbiges Original eingeladen und der Effekt **Originalbild einblenden** gewählt worden, um die Wirkung besser zu visualisieren.

Mit Klick auf das Fenster mit dem Verlaufssymbol (Grafik links) öffnet sich das Fenster mit der **Verlaufsauswahl** (Grafik Mitte), in dem Sie den geeigneten Verlauf anklicken, der dann sofort auf das Bild wirkt (Grafik rechts). Im Beispiel wird das farbiges Original weich in der Mitte eingeblendet (alles, was im Verlauf weiß angezeigt wird) und nach außen weich ausgeblendet. So können Sie alle Effekte ganz schnell selektiv steuern und beeinflussen.

15. Maskenbereich Farbfilter



Farbfilter sind „Stimmungsmacher“ und wirken wie vorgeschraubte Farbfilter bei Fotoapparaten. Damit lassen Sie Farben bei Bedarf leuchtender oder dunkler wirken und beeinflussen die Bildaussage in eine gewünschte Richtung. Ein gewählter **Farbfilter Rot** hellt die Farben des Farbfilters auf, in diesem Fall alle Farben mit Rotanteilen im Bild und dunkelt die anderen Farben, insbesondere die Komplementärfarbe (Grün) ab.

Beispiel Rotfilter:

Mit Klick in die Schaltfläche **Farbfilter Rot**, der standardmäßig voreingestellt ist, wird die Auswahlliste aufgeklappt. Mit einem weiteren Klick in den gewünschten Farbfilter wird er aktiviert, im Beispiel der Rotfilter. Aus dem grauen „X“ wird ein grüner Haken.

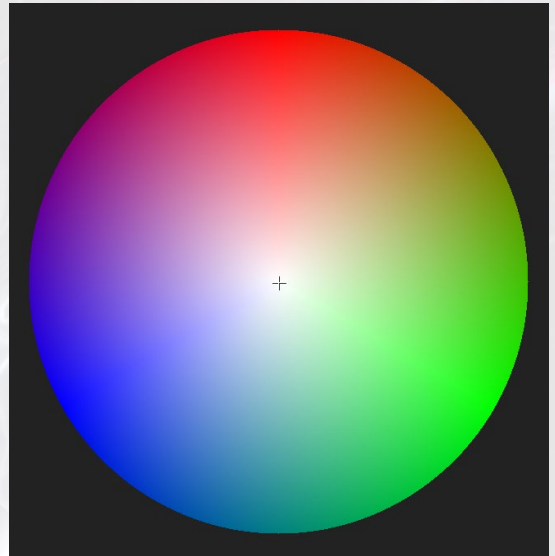
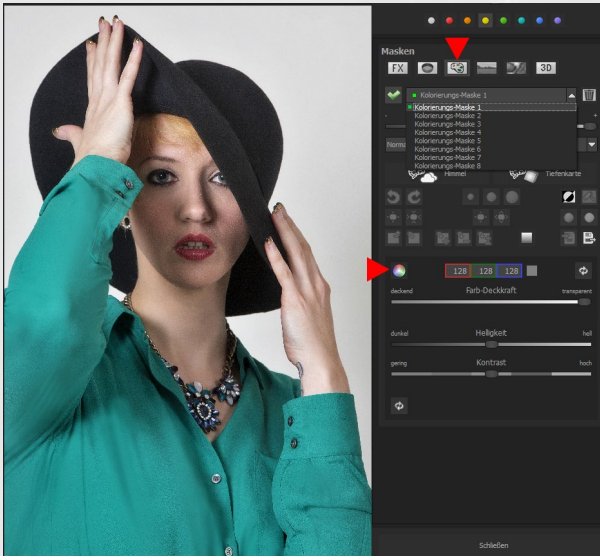
Jetzt können Sie selektiv mit dem Pinsel oder gesamthaft über das „Eimersymbol“ mit der eingestellten Deckkraft die Bildaussage beeinflussen.



Die Bildstimmung hat sich blitzschnell geändert: Der Himmel wirkt dramatischer und bildet zu den anderen aufgehellten Farben wie Orange und Grün einen stärkeren Kontrast.

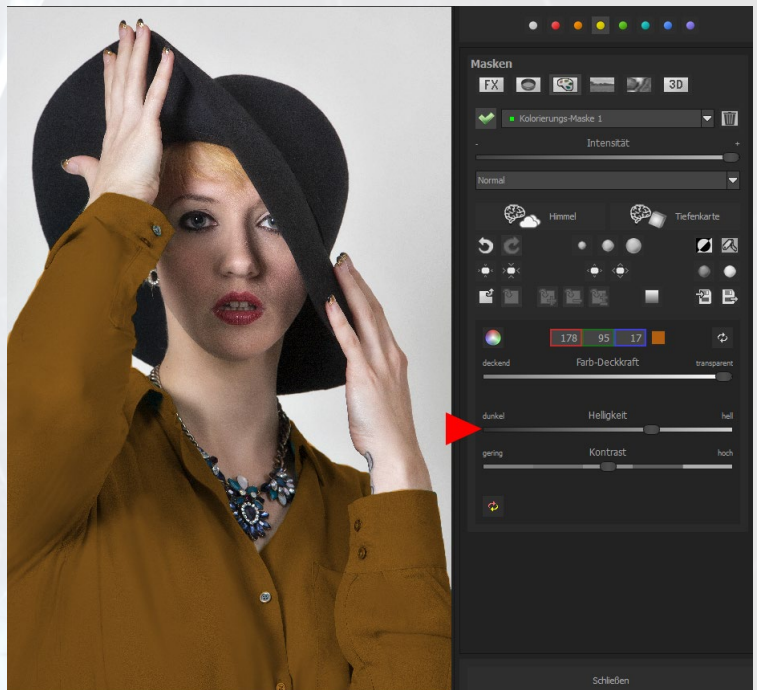
Ein **Blaufilter** würde eine gegenteilige Bildstimmung erzeugen: Der Himmel und alle Farben mit Blauanteilen werden aufgehellte, der Rest abgedunkelt.

16. Maskenbereich Kolorierung



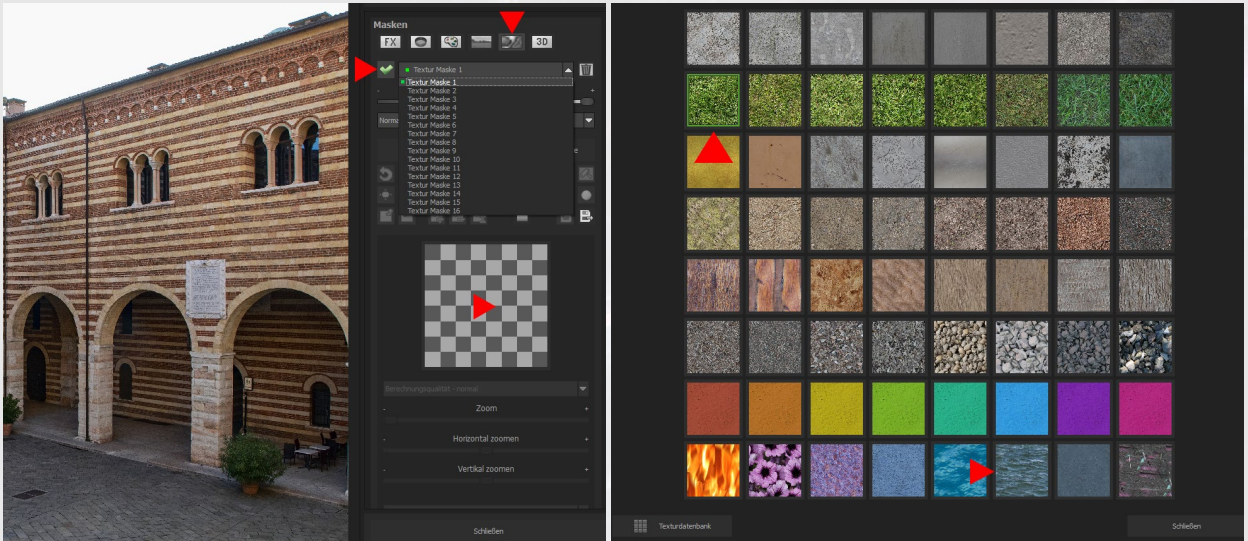
In den Kolorierungsmasken können Sie sehr schnell und effektiv bei farbigen Motiven maskierte Bereiche im **Farbkreis** (Grafik rechts) beliebig umfärben.

Mit Klick in die Schaltfläche **Kolorierungsmaske 1**, die standardmäßig voreingestellt ist, wird die Auswahlliste aufgeklappt. Mit einem weiteren Klick in eine gewünschte Composingmaske wird sie aktiviert, und aus dem grauen „X“ wird ein grüner Haken.



Haben Sie die Maske gezeichnet, klicken Sie in das **Farbkreis-Symbol** und wählen die gewünschte Farbe. Nach Ausblenden der Maskenanzeige sehen Sie eine perfekte Umfärbung, weil **alle darunter liegenden Strukturen übernommen werden**. Mit den Parametern **Farb-Deckkraft**, **Helligkeit** und **Kontrast** kann die Wirkung noch wunschgemäß angepasst werden.

17. Maskenbereich Texturen



Im Bereich der Textur-Masken kreieren Sie Fantasiebilder wie in den Composing-Masken mit dem Unterschied, dass hier mit Klick in das Schachbrettmuster keine Bilddatei eingeladen wird, sondern **das Texturen-Fenster** geöffnet wird.

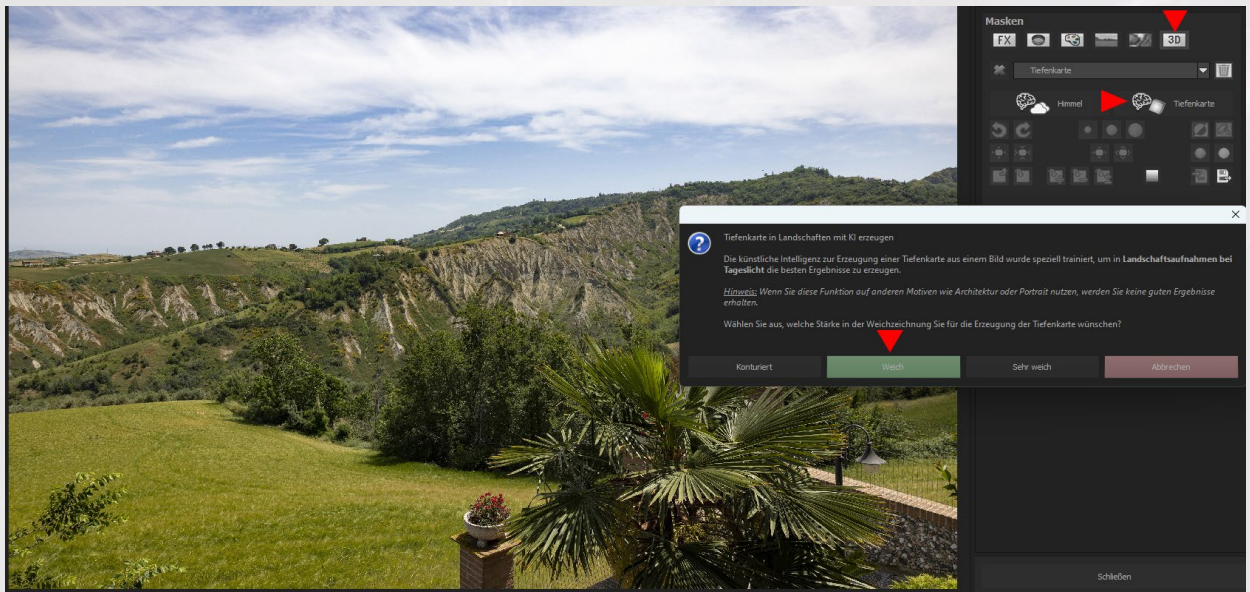
Mit diesen Texturen, die auch die darunter liegenden Strukturen übernehmen, können Sie schnell Straßenbeläge, Wände, Wasserflächen, aber auch Kleidungen oder Hautflächen „umtexturieren“.



Mit einfachem Klick in eine gewünschte Textur wird sie in das Composing-Fenster eingeladen, in die gemalte Maske übernommen und über die Parameter nach individuellen Vorstellungen skaliert (Zoom), perspektivisch gekippt, was zu realistischen Eindrücken führt oder in eine andere Bildstimmung geändert.

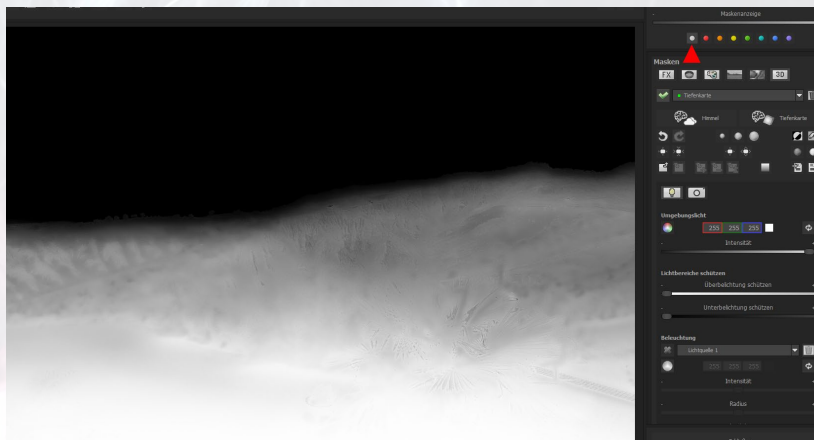
So können Sie schnell viele Texturen in derselben Maske ausprobieren wie hier eine Wassertextur anstelle des Rasens oder in weiteren Composingmasken beliebig viele andere Bildteile wie die Mauern „restaurieren“.

18. Maskenbereich 3D mit Tiefenkarte



Dieser Bereich berechnet, bevorzugt in Landschaftsaufnahmen, mit Hilfe künstlicher Intelligenz die **Tiefeninformationen** eines „normalen“ Bildes, indem der Vordergrund, die Bildmitte und Hintergrund ermittelt und definiert werden. Damit nimmt Ihnen diese automatisch erzeugte Tiefenkarte eine manuelle Maskierung, die natürlich auch möglich wäre, ab. Jetzt kann das Bild mit dem 3D-Modul und einer oder mehrerer Lichtquellen neu belichtet werden.

Schritt 1: Mit Klick auf die Schaltfläche mit dem **Tiefenkarten-Symbol** öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die Stärke der Weichzeichnung für die Erzeugung der Tiefenkarte bestimmen können. Standardmäßig ist **Weich** eingestellt.



Bestätigen Sie diese Voreinstellung mit Klick darein, wird die Maske berechnet und bei eingblendeter Maskenanzeige in der gewählten Maskenfarbe angezeigt, im Beispiel **Weiß**.

Der weiße Bereich visualisiert den Vordergrund, die Grautöne (Weiß mit geringerer Deckkraft) die Bildmitte und Schwarz (keine Maske) den Hintergrund. Die Übergänge sind fließend und weich, wie voreingestellt.



Schritt 2: Blenden Sie die Maskenanzeige wieder aus und **reduzieren die Intensität des Umgebungslichtes**, das in dem Farbwähler bei Bedarf eingefärbt werden kann, wird das Bild gesamthaft dunkler.



Schritt 3: Aktivieren einer Lichtquelle: Mit Klick in **Lichtquelle 1** oder einer anderen Lichtquelle in der ausgeklappten Auswahlliste und anschließendem Klick in das graue „X“ wird diese Lichtquelle aktiviert, und Sie sehen sofort ein Ergebnis mit einer ganz anderen Tiefenwirkung als das Original. Ziehen Sie an dem äußeren Rand des „Lichtkreises“, wird er gelb und kann vergrößert oder verkleinert werden. Mit Klick in den mittleren kleinen weißen Kreis lässt sich die Lichtquelle beliebig wie ein mobiler Scheinwerfer durch das Bild bewegen und wie gewünscht positionieren. Alle Lichtquellen können mit dem dazugehörigen Farbwähler eingefärbt werden. Mit Klick außerhalb des Fensters wird der Rahmen ausgeblendet.



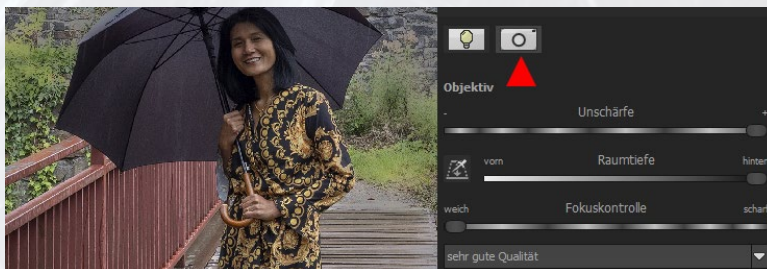
Mit den Parametern lässt sich die Bildstimmung schnell den individuellen Vorstellungen anpassen. Besonders der **Tiefenregler**, der die räumliche Tiefe der Lichtquelle festlegt, verändert die Wirkung der gewählten Lichtquellen auf das Bild stark: Am linken Anschlag wird das Bild von vorne belichtet, am rechten von hinten, häufig eine beliebte Einstellung. So können Sie das Bild mit einer oder mehreren Lichtquellen in spannende, räumlich wirkende Bildstimmungen versetzen. Die beiden Parameter bei **Lichtbereiche schützen** korrigieren wirkungsvoll **Über-** oder **Unterbelichtungen**.

3D-Modul für weitere Bildmotive nutzen

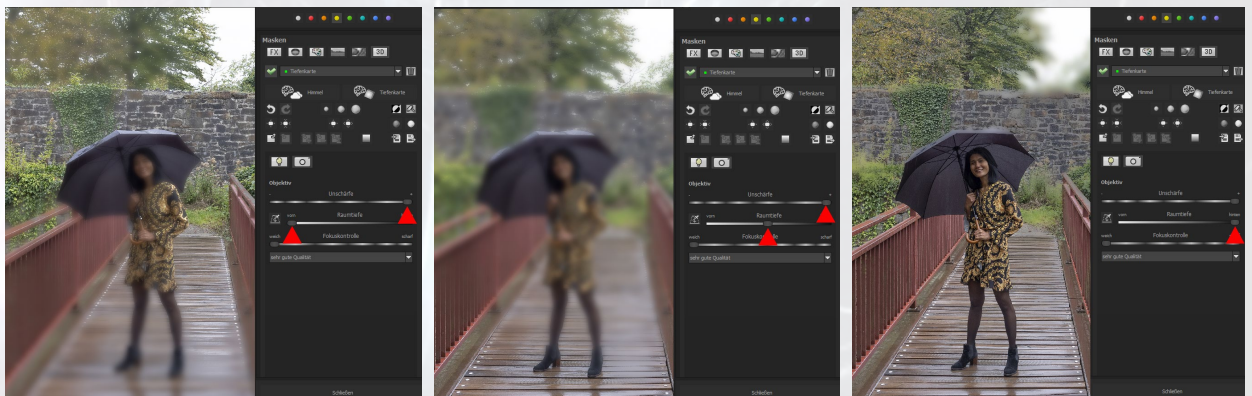


Die automatisch berechnete Tiefenkarte wirkt naturgemäß am besten bei Landschaftsaufnahmen. Das sollte Sie aber nicht hindern, sie auch bei anderen Bildmotiven auszuprobieren oder bei **Composings** in Verbindung mit den Lichtquellen (im Beispiel 10) eine außergewöhnliche räumliche Tiefenwirkung zu erzielen.

3D-Objektivfunktionen

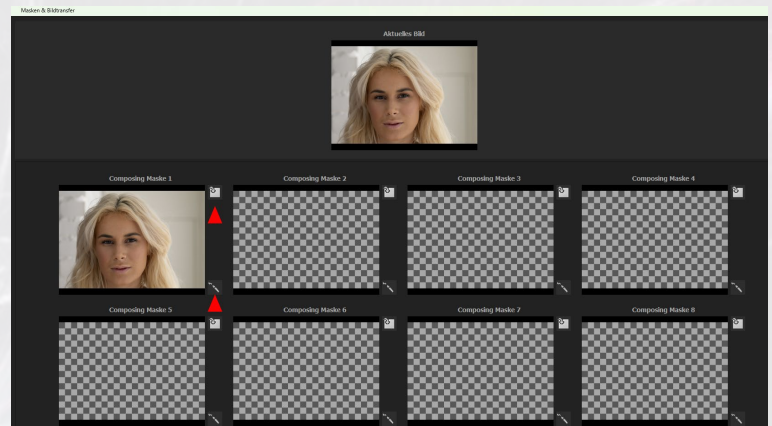
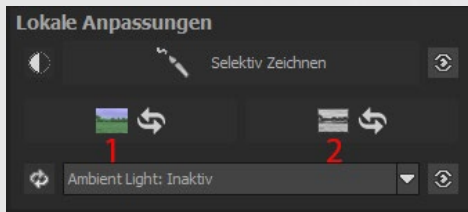


Mit Klick auf die Schaltfläche mit dem **Objektivsymbol** wird von **3D-Beleuchtung** auf **3D-Objektivfunktionen** umgeschaltet. Hier können Sie die Schärfen und Unschärfen im Bild verschieben und den Focus wunschgemäß auf die bildwichtigen Bereiche lenken.



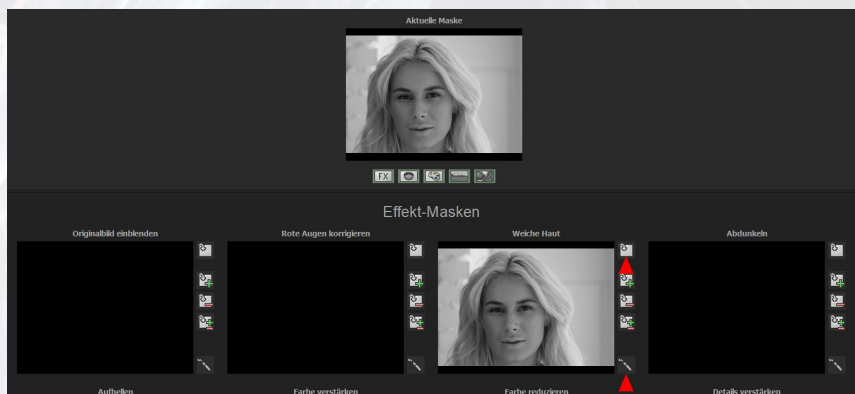
Beispiel: In den Grafiken von links nach rechts steht der **Unschärfe-Regler** rechts auf Maximum, der Regler für den **Unschärfepunkt** (Raumtiefe) wandert von vorne (Grafik links) über Mitte (Grafik Mitte) nach hinten (Grafik rechts).

19. Transfer-Fenster



Die Transferfenster sparen Zeit, weil sie die aktuellen **Ergebnisbilder** oder **Masken** direkt an das **Selektiv Zeichnen** übertragen.

Mit Klick auf die linke Schaltfläche wechseln Sie mit einem Bild zum Transferfenster **Masken & Bildtransfer**, wählen mit Klick auf den Pfeil die gewünschte **Composingmaske** aus und wechseln mit Klick auf das Pinselsymbol sofort zur hier gewählten Composingmaske 1.



Mit Klick in die rechte Schaltfläche wechseln Sie mit einem **Graustufenbild als Maske** zum gleichen Fenster, wählen mit Klick in den Pfeil einen Maskenbereich aus, im Beispiel **Effektmasken** und entscheiden sich für eine selektive Bearbeitung Ihrer Wahl, hier **Weiche Haut**.



Mit einem weiteren Klick in das Pinselsymbol wird automatisch die Maske mit dem Effekt belegt und kann bei Bedarf über den Intensitätsregler oder den Radierer korrigiert werden.