



Inhaltsverzeichnis

Kürzel	2
Bilder Höhen und Tiefen wirklich verbessern	2
Helligkeit und Kontrast einfach	2
Bilder farblich anpassen	3
Farben austauschen	3
Maske mit Kanälen erstellen	3
Bereiche reparieren	4
Bereiche aufhellen	4
Bereiche abdunkeln	4
Sättigung von Bildbereichen ändern	4
Bereiche weichzeichnen	4
Bereiche Scharfzeichnen	4
Bereiche Verwischen	4
Maskieren mit den Maskierwerkzeugen	4
Pfad erstellen	4
Feuchte Haut / Kleidung	5
Tropfen	5
Tropfen verbiegen	6
Wasserfläche mit Spiegelung	6
Andere Version Spiegelung im Wasser	7
Zufalls-Nässe auf Flächen	7
Schwingungen	8
Expressionist	8
Feuerpinsel bzw. Stempel	8
Lensflare einfügen	9
Filter / Verzerrungsfilter / Renderfilter / Blendenflecke	9
Feuer oder Bäume einfügen	9
Glas-Scheiben Effekt	9



Kürzel

Alt & Rollrad

Strg & Pfeil auf Objekt

Alt & Pfeil auf Objekt

(Pfeil wird zu Doppelpfeil)

Shift & Klicken bei Elipse/Rechteck

Strg & J

Shift & Alt & Strg & T

ö und #

bei Pfad

Punkt hinzufügen

Punkt löschen

Strg & klick

Alt & klick

Bildausschnitt ändern

Bildrahmen und Abstände zu einander anzeigen

klicken und verschieben kopiert das Objekt im selben Layer

Objekt/Auswahl wird zum Kreis oder Quadrat

Objekt auf Ebenen kopieren

kopiert, dreht, skaliert und verschiebt letzte Bearbeitung

verkleinern / vergrößern die Pinsel- bzw. Auswahlspitze

Pfeil langsam an Pfad führen bis „+“ erscheint

Pfeil langsam an Punkt führen bis „-“ erscheint

Direktauswahl

Punkt umwandeln

Bilder Höhen und Tiefen wirklich verbessern

Bild / Korrekturen / Tiefen und Lichter

unten weitere Optionen einblenden

Anmerkung:

Mit den untersten Werten Schwarz und Lichter beschneiden kann man mit Extremwerten

z.B. Schwarz beschneiden 30 / Lichter beschneiden 30

aus einem Normalen Bild ein Sommerbild mit hellen Überstrahlungen und harten Schatten machen.

Helligkeit und Kontrast einfach

mit **Bild / Korrekturen / Gradationskurven** oben Vorgabewerte auswählen oder die Kurve ändern.

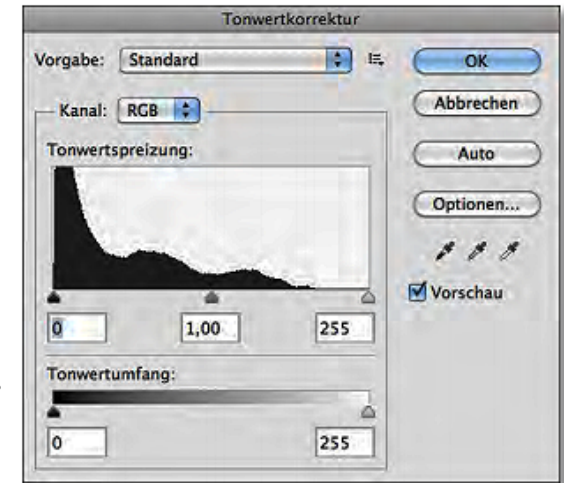
Mitten erhöhen

Bild / Korrekturen / Tonwertkorrektur mittleren Wert verschieben



Hellste und dunkelste Bereiche finden

Unter **Ansicht / Korrekturen** die **Tonwertkorrektur** aufrufen. Unter der Kurve sind 3 kleine verschiebbare Dreiecke. Das mittlere erst nach ganz links verschieben und langsam nach rechts schieben bis erste dunkle Bereiche sichtbar sind. Dort mit dem Pipetten Farbaufnahme Werkzeug hineinklicken. Danach Das mittlere Dreieck nach ganz rechts schieben und langsam nach links schieben bis erste helle Bereiche sichtbar werden. Wieder mit der Farbaufnahme Pipette hineinklicken. Die beiden Pipettenpunkte sind sichtbar und können für die Pipetten innerhalb der einzelnen Werkzeuge selbst
(z.B. direkt hier in der **Ansicht / Korrektur**, oder den **Bild / Korrekturen ...**) verwendet werden.



Farbwerte verbessern / Kräftiger

Bild / Korrekturen / Dynamik dort die Dynamik leicht erhöhen - toll ..

Bilder farblich anpassen

Bilder öffnen, das Zielbild auswählen und bei **Bild / Korrekturen / Gleiche Farben** unter Quelle das Quellbild auswählen, danach nur noch die Bildoptionen anpassen. (funktioniert auch mit Masken)

Farben austauschen

mit **Bild / Korrekturen / Farben ersetzen** Quell und Zielfarbe wählen (am Besten aber die Zielobjekte maskieren)

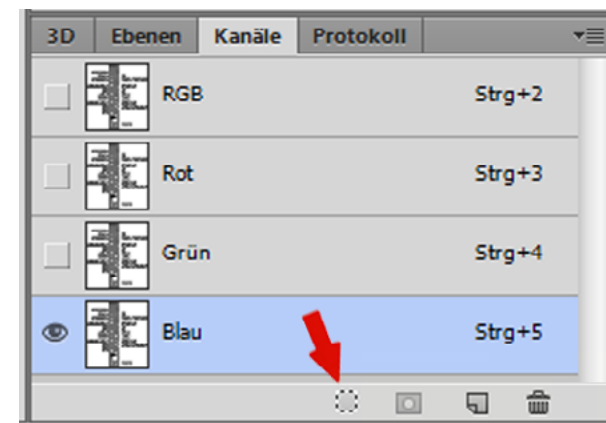
Maske mit Kanälen erstellen

Den Kanal auswählen der den gewünschten Bereich enthält und kopieren.

Mit Schwarz kann man die grauen Bereiche übermalen.

Dann unten den **Kanal als Auswahl laden**. (siehe Bild)


Es kann, nach dem man eine Auswahl aus der Werkzeugleiste anklickt, oben noch die **Kante verbessern**.






Bereiche reparieren

Bildfehler (z.B. Linien) zu entfernen aus der Werkzeugleiste den **Bereichsreperaturpinsel**  auswählen und mit gedrückter Maustaste über den Fehler malen.

Oder mit dem **Bereichspinsel**  mit Alt einen Bereich wählen und einstempeln.

Ganze Bilderbereiche können mit dem **Ausbessern** Werkzeug  maskiert und mit Bereiche gefüllt werden.

Ganze Bilderbereiche können mit dem **Inhalt basierend** Werkzeug  maskiert und verschoben werden.

Bereiche aufhellen

Die Lichter, Mitten und Tiefen können jeweils mit dem **Abwedeln** Werkzeug  aufgehellt werden

Bereiche abdunkeln

Die Lichter, Mitten und Tiefen können jeweils mit dem **Nachbelichten** Werkzeug  verdunkelt werden

Sättigung von Bildbereichen ändern

Die Sättigung kann mit dem **Schwamm** Werkzeug  erhöht oder verringert werden.

Bereiche weichzeichnen



Bereiche Scharfzeichnen



Bereiche Verwischen


mit dem Wischfinger



Maskieren mit den Maskierwerkzeugen



Pfad erstellen

Der Zeichenstift  ist ideal für genaue Maskierungen oder um Text- bzw. Objektpfade zu erstellen. (z.B. Flammen oder Bäume)

**Feuchte Haut / Kleidung**

Bild auf Hintergrundebene legen und duplizieren, Das duplizierte Bild Weichzeichnen:

Filter / Weichzeichner / selektiver Weichzeichner

Radius 8 Px, Schwellenwert 5Px

Filter / Kunstfilter / Kunststofffolie !! (ab Cloud Version auch unter der Galerie)

Bereiche die nicht feucht sein sollen weg "radieren"

(Fx) Füllmethode / weiches Licht

Bild / Korrekturen / selektive Farbkorrektur

Rot : +100,0,0,0 Gelb: -100,-100,-100,0 weiss: -100,-100,-100,0 schwarz: 100,100,100,0 und Deckkraft anpassen

Tropfen

Neue Ebene erstellen über dem Bild dem Tropfen hinzugefügt werden sollen.

Aus der vertikalen Werkzeugleiste mit Auswahlellipse-Werkzeug eine Ellipse oder Kreis auf die Position in der Größe des gewünschten Wassertropfen.

Den Kreis mit einem Verlauf füllen. (Verlaufswerkzeug" aus der Werkzeugleiste Füllwerkzeugen).

Aus der horizontalen Farbleiste die Funktion „Linearer Verlauf“ „Schwarz-Weiß“ mit „Schwarz“ als Vordergrundfarbe und „Weiß“ als Hintergrundfarbe wählen. Den Verlauf diagonal über den Kreis ziehen.

Damit die Wirkung des Verlaufes zum Vorschein tritt, muss der FX: Effekt „Ineinanderkopieren“ unter „Normal“ benutzt werden.

Das Objekt mit den Schlagschatten aus Menüleiste

Ebene / Ebenenstil / Bildbearbeitungsfunktion „Schlagschatten“

Füllmethode: Linear nachbelichten

Deckkraft: 25-30, Abstand: 10, Überfüllen: 0, Größe: 12, Auslaufwinkel :125 oder ähnlich

Globales Licht verwenden: kein Haken

..„Schlagschatten innen“

Füllmethode :Linear nachbelichten

Deckkraft: 40-45, Abstand: 2, Überfüllen: 0, Größe: 5 , Auslaufwinkel : -30 oder ähnlich

Globales Licht verwenden: kein Haken

Eine feine Lichtreflexion: mittels durch Pinselwerkzeug kleinen weißen Punkt (Größe 20 Px) auf einer eigenen Ebenen erzeugen.



Tropfen verbiegen

Das ganze Tropfenobjekt wählen und **Filter / verflüssigen**

Mitziehen Werkzeug, Pinselgröße 60

Wasserfläche mit Spiegelung

das zu spiegelnden Objekt unterhalb der gewünschten Zielspiegelkante maskieren und den Inhalt entfernen. Das Objekt kopieren und horizontal spiegeln und an die Position schieben.

Über dem zu spiegelnden Objekt eine neue Ebene erstellen und eine Fläche mit 50 % Grau einfügen. (50% Grau entspricht 0 % Filterwirkung)

Filter / Rauschfilter / Rauschen hinzufügen

Stärke 230, Gaussche Normalverteilung, Monochromatisch

Filter / Weichzeichnungsfilter / Gaußscher Weichzeichner Pixel: 5

Filter / Weichzeichnungsfilter / Bewegungsunschärfe Winkel: 0, Abstand: 107

Die neue Wellenfläche mit den Transformationswerkzeugen in der Höhe in den zukünftigen Wellenbereich zusammendrücken.

Oben entsteht ein transparenter Bereich. Den transparenten Bereich wieder mit 50% grau einfärben.

Den Wellenbereich in der Breite skalieren um die seitlichen Filterfehler aus dem sichtbaren Bereich ziehen.

Rechtsklick und perspektivisch verzerren (oben schmaler, unten sehr breit)

Tonwertkorrektur (Strg + L) 109 - 1,00 - 164

Diese Ebene als Matrix Datei abspeichern. Die Ebene kann jetzt erstmal ausgeblendet werden

Jetzt alles markieren und mit dem „Zuschneiden“ Werkzeug auf den sichtbaren Bereich zuschneiden.

(der Überstand des horizontal gespiegelten Bild unten wird entfernt)

Die Spiegelung nach ganz unten verschieben und umwandeln mit Filter / für Smartfilter konvertieren

Filter / Verzerrungsfilter / Versetzten

Horizontal: 40, Vertikal: 40, Verschiebungsmatrix: wiederholen

undefinierte Bereiche: Kantenpixel wiederholen

und die eben abgespeicherte Matrix als Quellmatrix wählen

Jetzt die noch vorhandene Matrix wieder einblenden und mit dem Hintergrundbild verrechnen.

Dies mit dem Blendenmodus : weiches Licht verwenden



Andere Version Spiegelung im Wasser

wieder das Bild kopieren und an der Spiegellinie horizontal spiegeln, die kopierte Spiegelung anwählen:

Filter / Weichzeichnungsfilter / Bewegungsunschärfe Winkel: 90, Abstand: 35 Pixel

Aus der Weichzeichnerpalette links den Wischfinger auswählen, oben einstellen:

Größe: 108, Härte: 0, Modus: normal, Stärke: 10%

Jetzt kleinere Bildverschiebungen in die Bild-Wasser-Reflektion "einwischen".

In einer neuen Ebene aus Weisem Hintergrund mit

Filter / Rauschfilter / Rauschen hinzufügen Grösse: 400, Gaussche normal Verteilung, monochromatisch

Filter / Weichzeichnungsfilter / Bewegungsunschärfe Winkel: 0, Abstand: 50 Pixel

Kontrast erhöhen mit Tonwertkorrektur (Strg L), 147 - 1,53 - 219

Bearbeiten /transformieren / perspektivisch (Strg T)

und das Wellen Bild unten verbreitern, oben schmaler. Die Musterebene kopieren.

Mit einer Ebene: **Filter / Weichzeichnungsfilter / Gausscher Weichzeichner** Radius: 2 Pixel

In der Ebene FX wählen: "weiches Licht" , Deckkraft: 35 %

Die andere Ebene invertieren (Strg i) und wählen: "in einander kopieren" (eigentlich Overlay), Deckkraft: 30 %

Zufalls-Nässe auf Flächen

Erstellen Sie eine neue Ebene. Drücken Sie „D“, um Vorder- und Hintergrundfarben einzustellen.

Filter / Render / Wolken

Filter / Stilisierungsfilter / Ränder suchen

Pegel für mehr Definition im Bild einstellen:

Bild / Anpassen / Levels oder Strg + L (> Bild / anpassen / Tonwert Korrektur)

Um die Tropfen zu erstellen: **Filter / Skizze / Stuck**. (Filter / Galerie /) Balance 40, Glätte 14, Light - Top Left.

Das Zauberstab-Werkzeug wählen

Toleranzeinstellung z.B. 10. und den Hintergrund um den Tropfen wählen. mit der Entf-Taste den markierten unerwünschten Hintergrund löschen. Jetzt wirken die Tropfen wie Quecksilber.

Für Wasser die Füllmethode auf weiches Licht ändern. Evtl. kann man noch eine Linsen-Verzerrung hinzufügen:

Filter / Verzerren / Spherize. 35%



Schwingungen

um die Schwingungen innerhalb von Wasser oder Scheiben darzustellen, den inneren Bereich mit

Filter / Verzerrungsfilter / Schwingungen bearbeiten.

Die Kanten definieren **Filter / Schärfe / Unschärfe** maskieren:

Höhe : 500 (Stärke) Radius :1,0 Threshold : 0 (Schwellenwert).

Expressionist

Filter / Galerie / Kunstfilter / Farbpapier-Collage

Stufen: 8, Abstraktion: 5, Umsetzgenauigkeit: 1

Ebene kopieren und folgender Filter:

Filter / Stilisierungsfilter / Relief

Winkel : 138 (oder weniger, anpassen) Höhe 11 (je nach Auflösung) Stärke 160%

Die Relief Ebene liegt über der Farbpapier-Collage Ebene. FX:

Fabig nachbelichten, Deckkraft 65%, Flächendeckkraft 80%, Mischen wenn grau.

mit dem linken Regler der oberen Ebene kann die Strichmenge verändert werden.

Feuerpinsel bzw. Stempel

Das gewünschte Objekt als Bild laden und mit **Bearbeiten / Pinselvorgabe festlegen** als Pinsel ablegen.

Schwarzer Hintergrund, weißer Pinselstrich, dann fx:

Schein nach außen:

hartes Licht, Deckkraft 100%, rauschen: 0%

Rot (verlauf links nach rechts), weicher Verlauf, Überfüllen: 0, Größe 10

Schein nach innen:

hartes Licht, Deckkraft 100%, rauschen: 0%

orange (verlauf links nach rechts), weicher Verlauf, Überfüllen: 0, Größe 5 -10

Das funktioniert auch als Eispinsel/Stempel mit Blau und hellblau..



Lensflare einfügen

Filter / Verzerrungsfilter / Renderfilter / Blendenfleck

Feuer oder Bäume einfügen

mit dem Zeichenstift einen Pfad erstellen und Effekt einfügen mit

Filter / Verzerrungsfilter / Renderfilter / Flamme bzw. Baum

Glas-Scheiben Effekt

Nach der Texteingabe die Text-Ebene die Fülloptionen öffnen

FX: „Schein nach außen“

Deckkraft ca. „10“, Größe ca. „32“

„Schein nach innen“

Deckkraft ca. „20“, Farbe „Weiß“, Technik „Präzise“, Unterfüllen „0%, Größe „100%.

In diesem Bearbeitungsfenster noch bei der Qualität die Kontur

Als nächstes unter dem Bildbearbeitungspunkt „Abgeflachte Kante und Relief“ bei „Struktur“

Tiefe auf 1000 %, Größe ca.16 Pixel, leichten Grad bei „Weichzeichnen“ einstellen

„Schattierung“ eine eigene Kontur erstellen: dazu die Linie verändern, speichern und neu laden

In diesem Fenster die Deckkräfte jeweils auf 100% drehen. Danach das Ebenenstil-Fenster schließen.

Innenbereich Ihres Textes bei „Normal“ abdunkeln

Unter „**Filter / Verzerrungsfilter / Schwingungen**“ kann der Glas-Effekt noch mit natürlich wirkenden Verzerrungen versehen werden.



Inhalt alphabetisch

Andere Version Spiegelung im Wasser	7
Bereiche abdunkeln	4
Bereiche aufhellen	4
Bereiche reparieren	4
Bereiche Scharfzeichnen	4
Bereiche Verwischen	4
Bereiche weichzeichnen	4
Bilder farblich anpassen	3
Bilder Höhen und Tiefen wirklich verbessern	2
Expressionist	8
Farben austauschen	3
Feuchte Haut / Kleidung	5
Feuer oder Bäume einfügen	9
Feuerpinsel bzw. Stempel	8
Filter / Verzerrungsfilter / Renderfilter / Blendenflecke	9
Glas-Scheiben Effekt	9
Helligkeit und Kontrast einfach	2
Kürzel	2
Lensflare einfügen	9
Maske mit Kanälen erstellen	3
Maskieren mit den Maskierwerkzeugen	4
Pfad erstellen	4
Sättigung von Bildbereichen ändern	4
Schwingungen	8
Tropfen	5
Tropfen verbiegen	6
Wasserfläche mit Spiegelung	6
Zufalls-Nässe auf Flächen	7