

Robert Klaßen

Photoshop Elements 5

für digitale Fotos

Zusatzkapitel Füllmethoden

Füllmethoden

Um die verschiedenen Füllmethoden besser nachvollziehen zu können, soll ihre Funktionsweise hier anhand zweier übereinander angeordneter Ebenen erläutert werden. Die Landschaft befindet sich auf der unteren Ebene. Darüber liegt die Ebene, die den Adler zeigt. Auf diese Ebene ist die jeweilige Füllmethode angewendet worden.

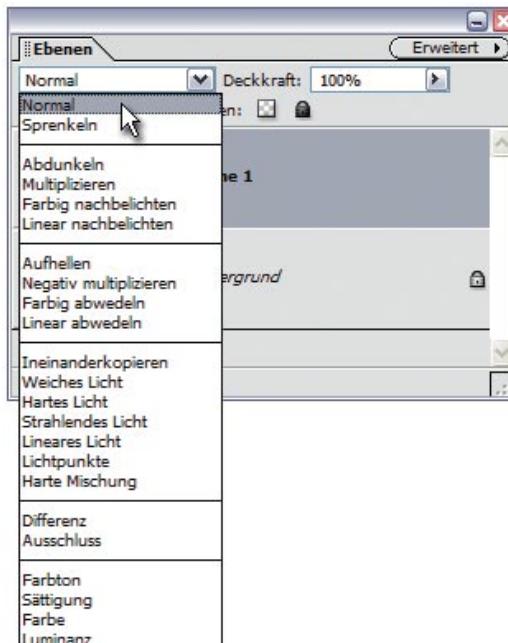
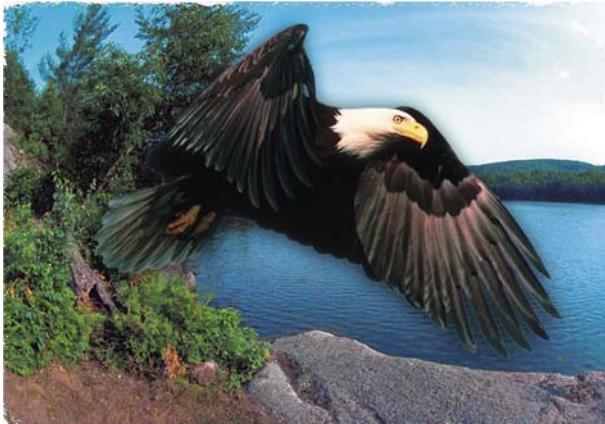


Abbildung 1 ►

Diese Füllmethoden können Sie mit Photoshop bearbeiten.

Normal

Dies ist die Standardeinstellung. Alle Inhalte der Ebene werden normal dargestellt.



◀ Abbildung 2

Bild mit zwei übereinander angeordneten Ebenen im Modus NORMAL.

Sprenkeln

Die Pixel, welche erhalten bleiben, bzw. gelöscht werden, sind per Zufall generiert. Achten Sie auf den Rand der Ebene, die bereits gesprenkelt dargestellt wird. Um die Funktionsweise anschaulicher zu machen, sollte die DECKKRAFT der Ebene etwas reduziert werden.



◀ Abbildung 3

Die obere Ebene ist gesprenkelt und auf 80% DRECKKRAFT reduziert worden.

Abdunkeln

Abdunkeln ersetzt Pixel, die heller sind als die der darunter liegenden Ebene. Dunklere Pixel bleiben in unveränderter Form erhalten.



Abbildung 4 ▶

Hellere Pixel der oberen Ebene sind ersetzt worden.

Multiplizieren

Beide Ebenen werden farblich miteinander multipliziert. Das Resultat wird dadurch stets dunkler.



Abbildung 5 ▶

Alle Farbwerte der unteren Ebene werden zur oberen hinzugerechnet.

Farbig nachbelichten

Die untere Ebene wird abgedunkelt und die obere reflektiert. Dies geschieht in den einzelnen Farbkanälen. Weiß bleibt dabei ohne Veränderungen.



◀ Abbildung 6
Die obere Ebene wird
reflektiert.

Linear nachbelichten

Im Unterschied zu FARBIG NACHBELICHTEN wird hier die Helligkeit herabgesetzt.



◀ Abbildung 7
Dunkle Bereiche, die durch
die obere Ebene überdeckt
werden, sind in der Helligkeit
stark reduziert.

Aufhellen

Beide Ebenen werden farblich miteinander verglichen. Die jeweils hellere Farbe bleibt erhalten.



Abbildung 8 ►

Dem helleren Ebenenbereich wird der Vorzug vor dem dunkleren gegeben.

Negativ multiplizieren

Beide Ebenen werden anhand ihrer Negativ-Informationen verglichen. Es wird stets ein helleres Ergebnis ausgegeben.

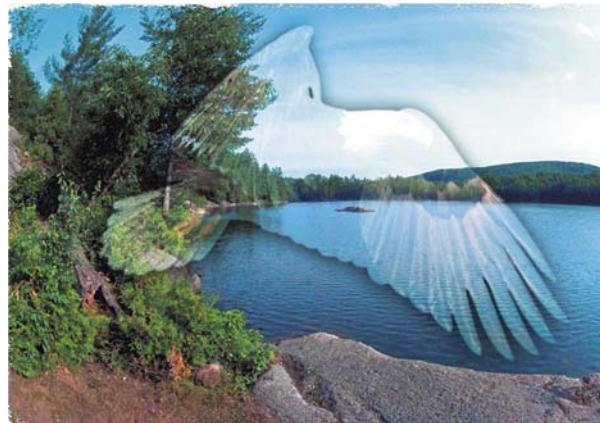


Abbildung 9 ►

Positiv wird in Negativ gewandelt.

Farbig abweden

Die Pixel der unteren Ebene werden aufgehellt, um die der oberen Ebene zu reflektieren.



◀ Abbildung 10

An dem Schwanzfedern ist die Aufhellung der unteren Ebene gut zu erkennen.

Linear abweden

Die untere Ebene wird erhellt, um die Farben der oberen Ebene zu reflektieren.



◀ Abbildung 11

Die Helligkeit der unteren Ebene wird heraufgesetzt.

Ineinanderkopieren

Die Farbwerte beider Ebenen werden gemischt. Die Mitteltöne werden dabei verändert; Lichter und Tiefen bleiben erhalten.

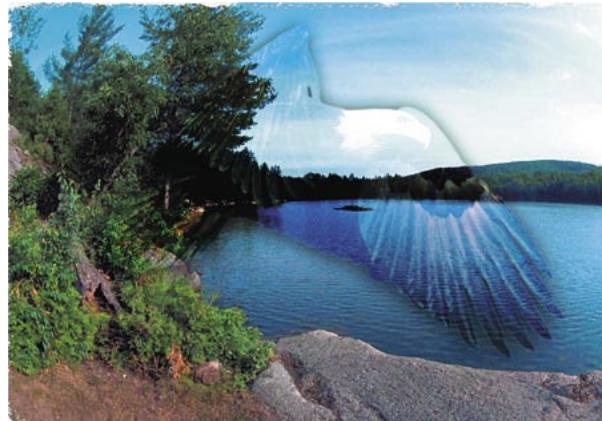


Abbildung 12 ▶

Je nach Farbwert wird eine MULTIPLIKATION oder NEGATIV-MULTIPLIKATION durchgeführt.

Weiches Licht

Das Vordergrundobjekt wird gewissermaßen »überstrahlt«, als würde es von einem hellen Spot angeleuchtet. Prinzipiell werden dabei helle Bereiche heller und dunkle Bereiche dunkler.

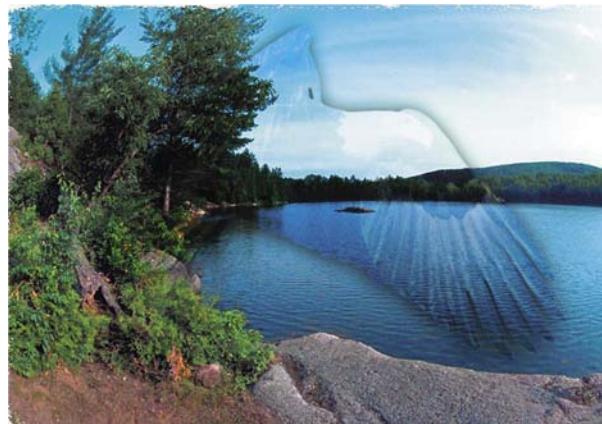
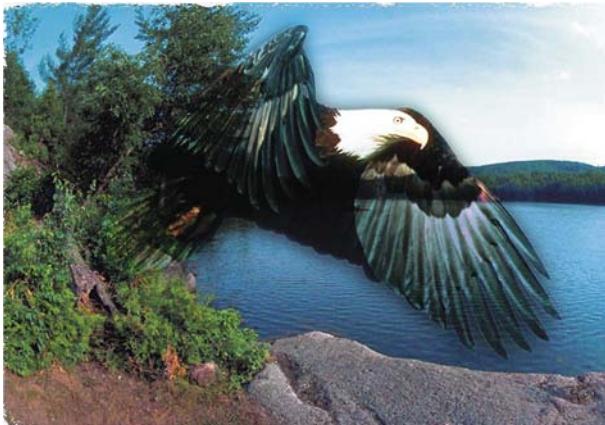


Abbildung 13 ▶

Der Mittelwert, welcher für die Heller-Dunkler-Entscheidung verantwortlich ist, ist Mittelgrau.

Hartes Licht

Je nach Farbwerten der oberen Ebene wird eine Multiplikation oder Negativ-Multiplikation durchgeführt.



◀ Abbildung 14

Hellere Farben werden wesentlich heller und dunklere Farben werden wesentlich dunkler.

Strahlendes Licht

Bei dieser Methode wird der Kontrast der oberen Ebene erhöht oder verringert. Bei Farben, die heller sind als 50% Grau, wird das Bild heller, ansonsten dunkler.



◀ Abbildung 15

Bei dunklen Farben wird der Kontrast verstärkt, bei hellen verringert.

Lineares Licht

Die Füllmethode arbeitet wie Strahlendes Licht, wobei allerdings hier nicht der Kontrast, sondern die Helligkeit erhöht bzw. verringert wird.



Abbildung 16 ▶

Die Füllung erfolgt über Helligkeitsveränderungen.

Lichtpunkte

Die Pixel der unteren Ebene werden dunkler, sofern die Farbwerte der oberen Ebene heller sind als 50% Grau. Pixel der unteren Ebene, die heller sind als die der oberen Ebene, bleiben unverändert.



Abbildung 17 ▶

Helle Pixel der oberen Ebene werden komplett ersetzt.

Harte Mischung

Die Farben der oberen Ebene werden auf die additiven (Rot, Grün, Blau) und subtraktiven (Zyan, Magenta, Gelb) Grundfarben reduziert.

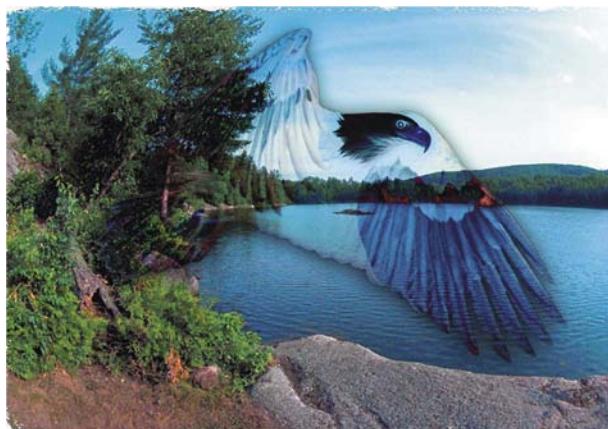


◀ Abbildung 18

Die obere Ebene besteht nur noch aus Additiv- und Subtraktivfarben.

Differenz

Die Farbe, die im Vergleich mit beiden Ebenen dunkler ist, wird von den helleren Farben des Ergebnisses abgezogen.



◀ Abbildung 19

Der dunkle Rumpf ist komplett verschwunden.

Anschluss

Diese Füllmethode ist im Prinzip gleich mit der DIFFERENZ, wobei jedoch der Kontrast merklich verringert ist.



Abbildung 20 ►

An den Flügeln wird die Verringerung des Kontrastes besonders deutlich.

Farbton

Luminanz und Sättigung der unteren Ebene werden mit dem Farbton der oberen Ebene verrechnet.

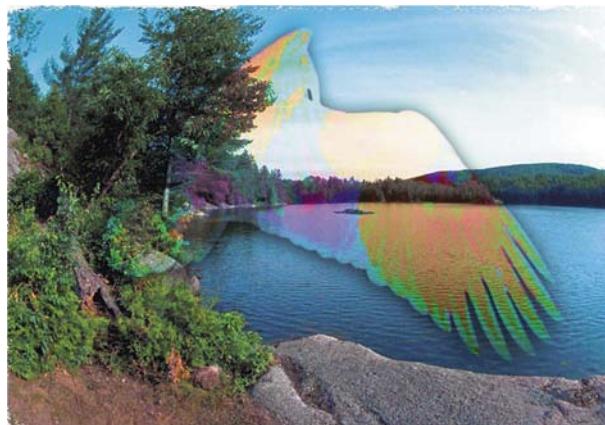
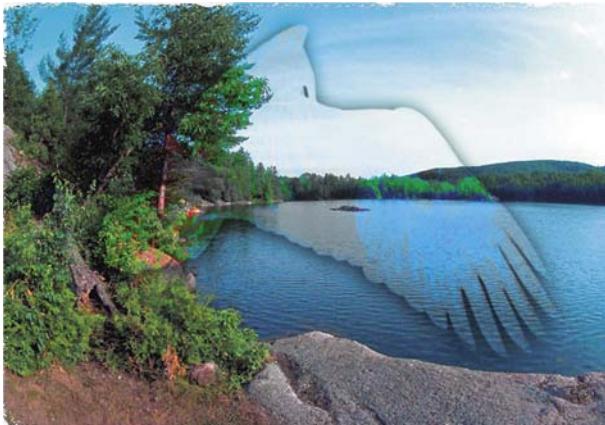


Abbildung 21 ►

Zurück bleiben Regenbogenfarben.

Sättigung

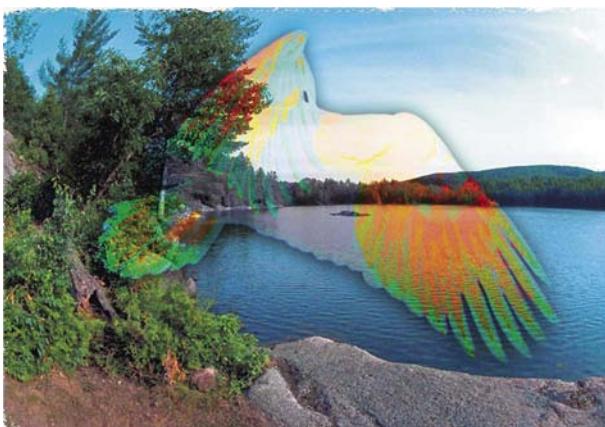
Wie FARBTON, jedoch wird hier nicht der Farbton, sondern die Sättigung der oberen Ebene verwendet.



◀ Abbildung 22
Die Sättigungsveränderungen an der unteren Ebene sind deutlich zu erkennen.

Farbe

Die Füllmethode bildet eine Kombination aus den Methoden FARBTON und SÄTTIGUNG, da beide Werte mit einbezogen werden.



◀ Abbildung 23
Um ein entsprechendes Ergebnis zu erhalten, setzen Sie bitte vor Anwendung der Füllmethode die Sättigung der oberen Ebene entsprechend herauf.

Luminanz

Der Modus funktioniert genau entgegengesetzt zum Modus FARBE.

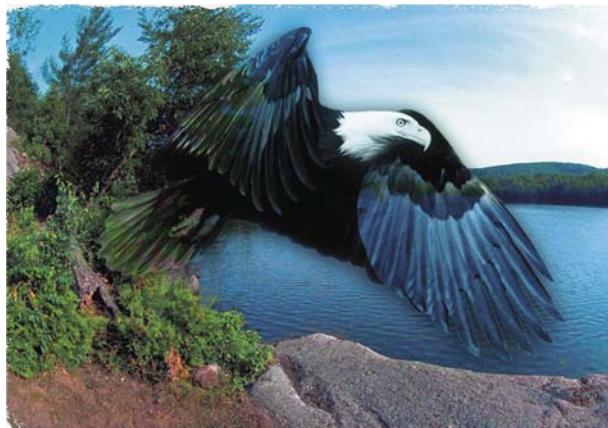


Abbildung 24 ▶

Mit dieser Methode werden interessante Farbveränderungen erreicht.