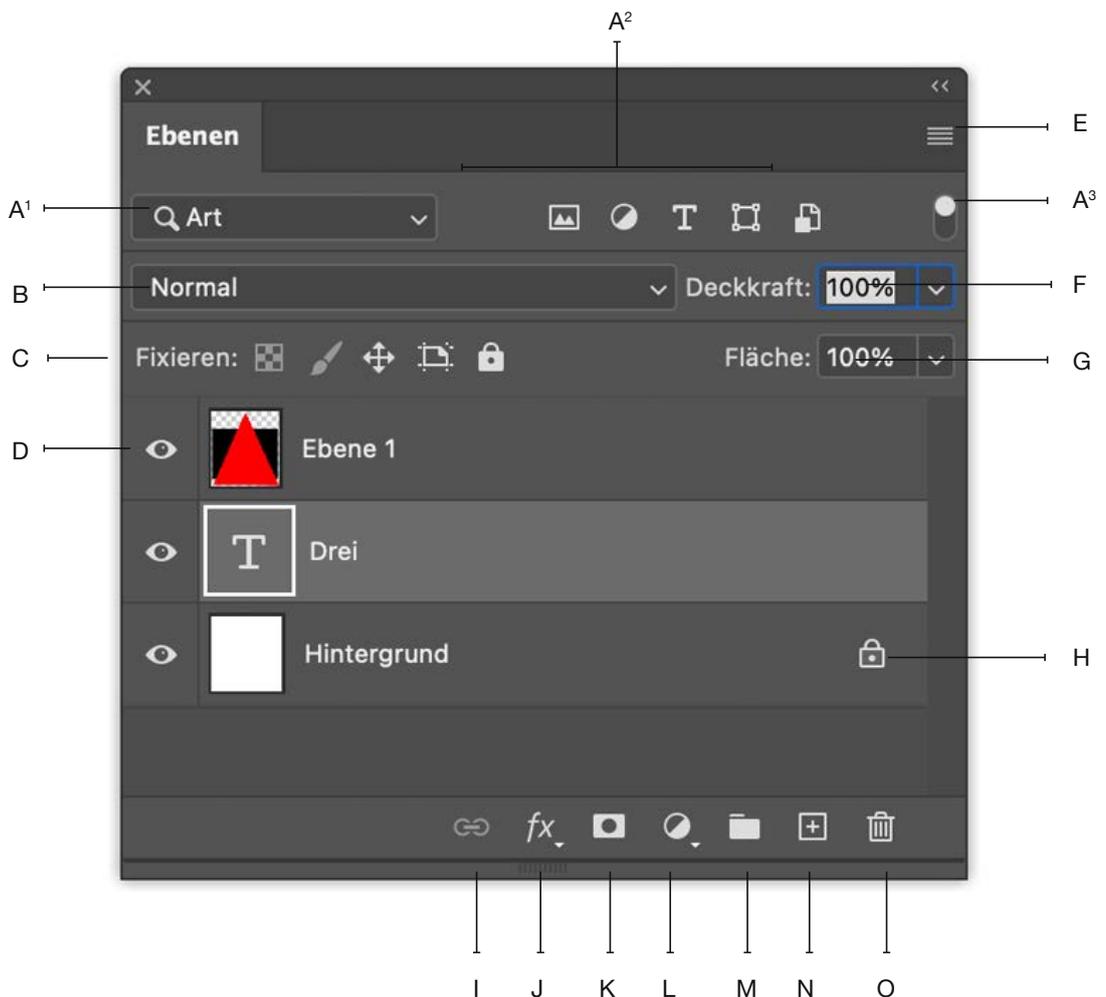


EBENENPALETTE IM DETAIL

Aufrufen der Ebenenpalette unter > „Fenster“ > „Ebenen“



- A** A¹ Alle Ebenen in der Ebenenpalette können hier mit Auswahl von Filtertyp (Art, Name, Effekt, Modus, Attribut, Farbe) gefiltert also hervorgehoben werden.
- A² Je nach Wahl des Filtertyp gibt es hier Möglichkeiten die Auswahl einzuschränken: Für Filtertyp „Art“: *Nach Pixelebenen / Nach Einstellungsebenen / Nach Textebenen filtern / etc.*
- A³ Option *Ebenenfilter* aktivieren/deaktivieren
- B** Mit dem Mischmodus wird bestimmt, wie die Pixel der angewählten Ebene mit darunter liegenden Bildpixeln gemischt werden. Mit Mischmodus können zahlreiche Spezialeffekte kreiert werden. (siehe Anhang)
- C** *Transparente Pixel fixieren*: Schränkt die Bearbeitung auf die deckenden Bereiche der Ebene ein.
Bildpixel fixieren: Verhindert die Bearbeitung der Ebenenpixel durch die Malwerkzeuge.
Position sperren: Verhindert, dass die Ebenenpixel verschoben werden.
Alles sperren: Sperrt die gesamte Ebene.
- D** Ebene ein- bzw. ausblenden

- E** Minimenu: Hier finden sich Befehle für das Erstellen, Löschen, Duplizieren etc. von Ebenen, zu Smart-objekten, Fülloptionen, „*Auf Hintergrundebene reduzieren*“, etc.
- F** Ebenendeckkraft: Hier wird bestimmt, in welchem Maß eine Ebene die darunter liegende Ebene verdeckt bzw. durchscheinen lässt. Eine Ebene mit 1 % Deckkraft ist fast transparent, eine Ebene mit 100 % Deckkraft vollständig deckend.
- G** Diese Deckkraft für die Füllung wirkt sich nur auf den Ebeneninhaltsaus, ohne die Deckkraft von Ebeneneffekten, wie z. B. Schlagschatten, zu beeinflussen.
- H** Wird eine Ebene fixiert, erscheint das Schlosssymbol. Bei der Hintergrundebene ist dies standard mässig immer der Fall. Per Doppelklick kann die Sperrung aufgelöst werden.
- I** Ebenen verbinden ermöglicht es, Inhalte verschiedener Ebenen gleichzeitig zu verschieben
- J** Es gibt eine ganze Palette von Ebenenstilen, die auf eine Ebene angewendet werden können. Mit Klick auf eine unter diesem Button aufgelistete Option wird das dazugehörige Dialogfenster geöffnet: *Fülloptionen, Kontur, Schatten nach innen, Glanz, ...*
- K** Mit diesem Button kann der Ebene eine Ebenenmaske hinzugefügt werden.
„command“ + klick auf die Ebenenmaske: Maske wird ausgewählt
„alt“ + klick auf die Ebenenmaske: Wechsel d. Ansicht, Maske wird sichtbar
- L** Hier kann eine Einstellungs- oder Füllebene erstellt werden, die auf die darunterliegende Ebene Einfluss nimmt, ohne das Originalbild zu verändern. Ideal für Nicht-destruktives Arbeiten. Einstellungs- oder Füllebenen: *Farbfläche, Verlauf, Helligkeit/Kontrast, Fotofilter, ...*
- M** Um eine Arbeit mit vielen Ebenen übersichtlich zu gliedern, können Gruppen erstellt werden (Ordner)
- N** Neue Ebene erstellen. Ziehen einer bestehenden Ebene auf dieses Icon dupliziert diese.
- O** Ebenen können zum Löschen auf den Papierkorb gezogen, oder angewählt und mit Klick auf den Papierkorb gelöscht werden.

ANHANG:

Erläuterungen zu den Mischmodi:

Normal Jedes Pixel erhält beim Bearbeiten oder Malen die Ergebnisfarbe. Dies ist der Standardmodus.

Sprenkeln Jedes Pixel erhält bei Bearbeiten oder Malen die Ergebnisfarbe. Die Ergebnisfarbe ergibt sich als zufällige Ersetzung der Pixel durch die Grund- oder Füllfarbe und hängt von der Deckkraft an der Position des einzelnen Pixels ab. Dieser Modus funktioniert am besten mit dem Pinsel und einer großen Werkzeugspitze.

Abdunkeln Wählt anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen die jeweils dunklere Farbe (Grund- oder Füllfarbe) als Ergebnisfarbe aus. Pixel, die heller als die Füllfarbe sind, werden ersetzt; Pixel, die dunkler als die Füllfarbe sind, bleiben unverändert.

Multiplizieren Multipliziert die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen mit der Füllfarbe. Die Ergebnisfarbe ist immer eine dunklere Farbe. Beim Multiplizieren einer Farbe mit Schwarz entsteht Schwarz. Beim Multiplizieren mit Weiß bleibt die Farbe unverändert. Wenn Sie mit einer anderen Farbe als Weiß oder Schwarz malen, werden aufeinander folgende Striche mit einem Malwerkzeug immer dunkler. Der Effekt ist so, als ob mit mehreren Filzstiften auf einem Bild gezeichnet wird.

Farbig nachbelichten Dunkelt die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen ab, um die Füllfarbe zu reflektieren. Ein Füllen mit Weiß bewirkt keine Änderung.

Linear nachbelichten Dunkelt die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen durch Verringern der Helligkeit ab, um die Füllfarbe zu reflektieren. Ein Füllen mit Weiß bewirkt keine Änderung.

Dunklere Farbe Vergleicht die Summe aller Kanalwerte der Misch- und Ausgangsfarbe und zeigt die Farbe mit dem niedrigeren Wert an. Mit „Dunklere Farbe“ werden die beiden dunkleren Farben nicht zu einer dritten Farbe gemischt, da für die Ergebnisfarbe jeweils die Misch- oder Ausgangsfarbe mit dem niedrigsten Kanalwert verwendet wird.

Aufhellen Wählt die jeweils hellere Farbe (Grund- oder Füllfarbe) anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen als Ergebnisfarbe aus. Pixel, die dunkler als die Füllfarbe sind, werden ersetzt und Pixel, die heller als die Füllfarbe sind, bleiben unverändert.

Negativ multiplizieren Multipliziert die „Negative“ der Füll- und Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen. Die Ergebnisfarbe ist immer eine hellere Farbe. Beim negativen Multiplizieren mit Schwarz bleibt die Farbe unverändert. Beim negativen Multiplizieren mit Weiß entsteht Weiß. Die Wirkung gleicht dem Übereinanderprojizieren mehrerer Dias.

Farbig abwedeln Hellt die Grundfarbe anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen auf, um die Füllfarbe zu reflektieren. Ein Füllen mit Schwarz bewirkt keine Änderung.

Linear abwedeln (Addieren) Hellt anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen und durch Erhöhen der Helligkeit die Ausgangsfarbe auf, um die Mischfarbe widerzuspiegeln. Ein Mischen mit Schwarz ergibt keine Änderung.

Hellere Farbe Vergleicht die Summe aller Kanalwerte der Misch- und Ausgangsfarbe und zeigt die Farbe mit dem höheren Wert an. Mit „Hellere Farbe“ werden die beiden helleren Farben nicht zu einer dritten Farbe gemischt, da für die Ergebnisfarbe jeweils die Misch- oder Ausgangsfarbe mit dem höchsten Kanalwert verwendet wird.

Ineinanderkopieren Führt eine Multiplikation bzw. Negativmultiplikation der Farben durch (abhängig von der Grundfarbe). Muster oder Farben überlagern die vorhandenen Pixel, wobei die Lichter und Tiefen der Grundfarbe erhalten bleiben. Die Grundfarbe wird mit der Füllfarbe gemischt, um die Lichter und Tiefen der Originalfarbe widerzuspiegeln.

Weiches Licht Dunkelt die Farben je nach der Füllfarbe ab oder hellt sie auf. Die Wirkung gleicht dem Beleuchten des Bildes mit einem Spot-Strahler mit diffusem Licht. Wenn die Füllfarbe heller als 50%iges Grau ist, wird das Bild heller. Wenn die Füllfarbe dunkler als 50%iges Grau ist, wird das Bild dunkler. Das Auftragen von reinem Schwarz oder Weiß erzeugt deutlich dunklere bzw. hellere Bereiche, aber kein reines Schwarz bzw. Weiß.

Hartes Licht Führt eine Multiplikation bzw. eine Negativmultiplikation der Farben durch (abhängig von der Füllfarbe). Die Wirkung gleicht dem Beleuchten des Bildes mit einem Spot-Strahler mit direktem Licht. Wenn die Füllfarbe heller als 50%iges Grau ist, wird das Bild heller. Diese Option eignet sich, um Bildern Lichter hinzuzufügen. Wenn die Füllfarbe dunkler als 50%iges Grau ist, wird das Bild dunkler. Diese Option eignet sich, um Bildern Tiefen hinzuzufügen. Das Malen mit reinem Schwarz bzw. Weiß erzeugt reines Schwarz bzw. Weiß.

Strahlendes Licht Belichtet die Farben nach bzw. wedelt sie ab, indem je nach Füllfarbe der Kontrast erhöht oder verringert wird. Wenn die Füllfarbe (Lichtquelle) heller als 50%iges Grau ist, wird das Bild durch Verringern des Kontrasts heller. Wenn die Füllfarbe dunkler als 50%iges Grau ist, wird das Bild durch Erhöhen des Kontrasts dunkler.

Lineares Licht Belichtet die Farben nach bzw. wedelt sie ab, indem je nach Füllfarbe die Helligkeit erhöht

oder verringert wird. Wenn die Füllfarbe (Lichtquelle) heller als 50%iges Grau ist, wird das Bild durch Erhöhen der Helligkeit heller. Wenn die Füllfarbe dunkler als 50%iges Grau ist, wird das Bild durch Verringern der Helligkeit dunkler.

Lichtpunkt Ersetzt die Farben je nach Füllfarbe. Wenn die Füllfarbe (Lichtquelle) heller als 50%iges Grau ist, werden Pixel ersetzt, die dunkler als die Füllfarbe sind. Pixel, die heller als die Füllfarbe sind, bleiben unverändert. Wenn die Füllfarbe (Lichtquelle) dunkler als 50%iges Grau ist, werden Pixel ersetzt, die heller als die Füllfarbe sind. Pixel, die dunkler als die Füllfarbe sind, bleiben unverändert. Dieser Modus eignet sich, um Bildern Spezialeffekte hinzuzufügen.

Hart mischen Fügt den Wert des Rot-, Grün- und Blaukanals der Mischfarbe zu den RGB-Werten der Ausgangsfarbe hinzu. Wenn die Summe eines Kanals 255 oder höher ist, wird der Wert 255 zugewiesen, ist die Summe kleiner als 255, wird der Wert 0 verwendet. Aus diesem Grund haben alle angeglichenen Pixel als Werte für den Rot-, Grün- und Blaukanal 0 oder 255. Dadurch werden alle Pixel in die additiven Primärfarben (Rot, Grün oder Blau), in Weiß oder in Schwarz geändert.

Differenz Subtrahiert die Farbe (Grund- oder Füllfarbe) mit dem niedrigeren Helligkeitswert anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen von der Farbe mit dem höheren Helligkeitswert. Das Füllen mit Weiß kehrt die Ausgangsfarbenwerte um. Beim Füllen mit Schwarz gibt es keine Änderung.

Ausschluss Erzeugt einen Effekt, der dem Modus „Differenz“ ähnelt, aber kontrastärmer ist. Ein Füllen mit Weiß kehrt die Ausgangsfarbwerte um. Ein Füllen mit Schwarz bewirkt keine Änderung.

Subtrahieren Subtrahiert anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen die Mischfarbe von der Ausgangsfarbe. Bei 8- und 16-Bit-Bildern werden dabei sämtliche sich ergebende Negativwerte auf Null gesetzt.

Dividieren Dividiert anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen die Mischfarbe durch die Ausgangsfarbe.

Farbton Erzeugt eine Ergebnisfarbe mit der Luminanz und der Sättigung der Ausgangsfarbe und dem Farbton der Mischfarbe.

Sättigung Erzeugt eine Ergebnisfarbe mit der Luminanz und dem Farbton der Ausgangsfarbe und der Sättigung der Mischfarbe. Das Malen in diesem Modus in Bereichen mit einer Sättigung von 0 (Grau) bewirkt keine Änderung.

Farbe Erzeugt eine Ergebnisfarbe mit der Luminanz der Ausgangsfarbe und dem Farbton und der Sättigung der Mischfarbe. Die Graustufen bleiben erhalten, sodass Sie Monochrom-Bilder kolorieren und Farbbildern einen Farbstich zuweisen können.

Luminanz Erzeugt eine Ergebnisfarbe mit dem Farbton und der Sättigung der Ausgangsfarbe und der Luminanz der Mischfarbe. Dieser Modus erreicht das Gegenteil des Modus „Farbe“.