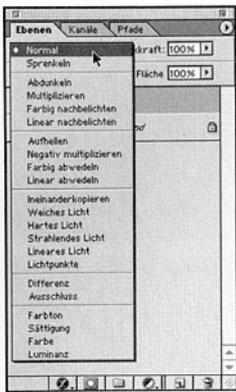


### **Mal- oder Bearbeitungsmodus**

Der Mal- und Bearbeitungsmodus (auch die Füllmethode genannt) ist verfügbar:

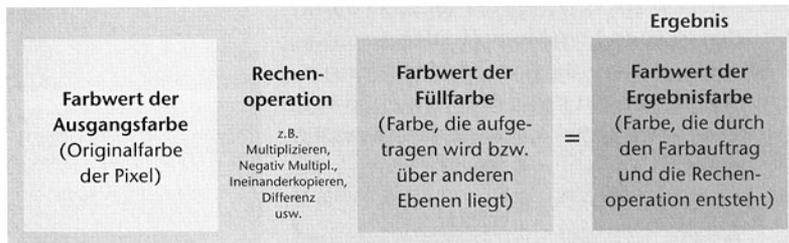
- in der *Werkzeug-Optionen-Leiste* für ein Mal- und Bearbeitungswerkzeug,
- im *Fläche/Kontur-füllen-Dialog*,
- in der *Ebenen-Palette* für Ebenen.



Die Mal- und Bearbeitungsmodi (in der Ebenen-Palette)

Mit dem Mal- oder Bearbeitungsmodus legen Sie fest, wie die Farbwerte der Pixel im Bild (*Ausgangsfarbe*) durch den Farbauftrag eines Werkzeuges oder durch das Füllen einer Fläche / Kontur mit einer Farbe (*Füllfarbe*) verändert werden (*Ergebnisfarbe*). Der Mal- oder Bearbeitungsmodus kann auch für eine Ebene oder einen Ebenensatz insgesamt festgelegt werden und damit die Farben darunter liegender Ebenen (bzw. Ebenensätze) beeinflussen.

Die Mal- und Bearbeitungsmodi sind verschiedene, vordefinierte Rechenoperationen. Die Werte, mit denen gerechnet wird, sind die *Farbwerte* der Pixel. Wie Sie wissen, ist jedem Pixel ein Farbwert und diesem Farbwert wiederum eine bestimmte Zahl im Dezimalcode zugeordnet – s. S.14 ff.). Das Ergebnis ist ein neuer Farbwert, abhängig von den zur Berechnung verwendeten Farbwerten und der gewählten Rechenoperation.



Das Ergebnis kann bei Millionen von möglichen Farbwerten im Bild im Vorhinein nur bedingt abgeschätzt werden. Deshalb sollten Sie in jedem Fall mit den Mal- und Bearbeitungsmodi und unterschiedlichen *Deckkraft*-Einstellungen experimentieren. Es lohnt sich.

### Modus Normal

+ Der Standardmodus ist *Normal*. Jedes Pixel, über das gemalt oder das bearbeitet wird, nimmt die Farbe an, die aufgetragen wird.

+ *Sprenkeln* ist abhängig von der *Deckkraft*-einstellung. *Sprenkeln* eignet sich am besten für die Werkzeuge *Pinsel* und *Airbrush* mit einer großen Werkzeugspitze.

+ *Dahinter auftragen* füllt nur transparente Bildbereiche, ist demzufolge nur auf Ebenen mit transparenten Bereichen verfügbar.

+ *Löschen* kann nur im *Fläche / Kontur-füllen*-Dialog angewählt werden.

### Modi vorwiegend zum farbigen Abdunkeln

+ *Abdunkeln* wählt die jeweils dunklere Farbe aus Ausgangs- oder Füllfarbe als Ergebnisfarbe. Pixel, die heller als die Füllfarbe sind, werden ersetzt, Pixel, die dunkler sind als die Füllfarbe, bleiben unverändert.

+ *Multiplizieren* multipliziert den Farbwert der Ausgangsfarbe mit dem der Füllfarbe. Die Ergebnisfarbe erscheint gleichzeitig koloriert und abgedunkelt. *Multiplizieren* verstärkt die Tiefen, ohne die Farbigekeit der darunter liegenden Ebenen zu verlieren, und ist deshalb gut zum Schattieren geeignet (durch Füllen mit Schwarz entsteht Schwarz; Füllen mit Weiß hat keine Auswirkung).

+ *Farbig nachbelichten* und *Linear nachbelichten* dunkelt die Ausgangsfarbe ab (weißer Farbauftrag hat keine Auswirkung).

### Modi vorwiegend zum farbigen Aufhellen

+ *Aufhellen* wählt die jeweils hellere Farbe aus Ausgangs- oder Füllfarbe als Ergebnisfarbe. Pixel, die dunkler als die Füllfarbe sind, werden ersetzt, Pixel, die heller sind als die Füllfarbe, bleiben unverändert.

+ *Negativ multiplizieren* multipliziert die umgekehrten Farbwerte der Ausgangsfarbe und der Füllfarbe mit dem Ergebnis einer gleichzeitigen Aufhellung und Abschwächung

✓ Beim Modus *Dahinter auftragen* darf in der Ebenen-Palette der Schalter *Fixieren: Transparenz* nicht eingeschaltet sein.

✓ Beachten Sie, dass die Farben Schwarz, Weiß und Grau in verschiedenen Modi nicht die gewünschte oder überhaupt keine Wirkung zeigen.

✓ Beim Bearbeiten von Bildern im *Bitmap*- oder *Indizierte-Farben*-Modus wird der *Normal*-Modus zum *Schwellenwert*.

der Farbigkeit (Füllen mit Schwarz hat keine Auswirkung; durch Füllen mit Weiß entsteht Weiß).

✦ *Farbig abwedeln* und *Linear abwedeln* hellt die Ausgangsfarbe auf (schwarzer Farbauftrag hat keine Auswirkung).

### **Modi vorwiegend zum farbigen Mischen**

✦ *Ineinanderkopieren*, *Weiches Licht* und *Hartes Licht* sind (verschiedene) Kombinationen aus Multiplizieren und Negativ multiplizieren mit jeweils unterschiedlicher Wirkung auf helle und dunkle Farben. Ein 50%iges Grau ist eine neutrale Farbe, die in allen drei Modi keine Veränderung zeigt. Deshalb ist sie für Reliefeffekte besonders geeignet, da die eigentlichen Pixel praktisch ausgeblendet und nur die Reliefkanteneffekte sichtbar werden.

✦ *Strahlendes Licht*, *Lineares Licht* und *Lichtpunkte*: Die Füllfarbe wirkt als eine Art Lichtquelle mit jeweils unterschiedlicher Wirkung auf helle und dunkle Farben (schwarzer und weißer Farbauftrag hat keine Auswirkung).

✦ *Differenz* subtrahiert die Farbe (Ausgangs- oder Füllfarbe) mit dem niedrigeren Helligkeitswert von der mit dem höheren Helligkeitswert. Das Füllen mit Weiß kehrt die Ausgangsfarbenwerte um. Beim Füllen mit Schwarz gibt es keine Änderung.

✦ *Ausschluss* erzeugt einen ähnlichen, jedoch kontrastärmeren Effekt wie *Differenz*.

✦ *Farbton*, *Sättigung*, *Farbe* sowie *Luminanz* arbeiten mit Kombinationen der Komponenten des HSB-Modells (s. S. 309) und können nur auf Farbbilder angewendet werden.

✓  
Im Farbteil dieses Buches finden Sie eine Übersicht über die Wirkung verschiedener Modi.