

9.2 Pinsel variieren

Die zahlreichen weiteren Einstellmöglichkeiten sind nur in Ausnahmefällen erforderlich. Darum reicht ein kurzer Überblick.

Pinselleinstellungen

Strichstil: Malfarbe: Normal

Größe: 30

Spitzeneigenschaften

- Transparenz: 0
- Drehen: 45
- Ebnen: 60
- Weicher Rand: 25
- Strichattribute:
- Glättung: 10
- Ausblenden: 0
- Tupferattribute:
- Anzahl der Tupfer: 1
- Abstand: 25
- Oberfüllung: 0
- Farnton: 0
- Sättigungserhaltend: 0
- Helligkeit: 0
- Pinselstruktur
- Pinselstruktur: 0
- Randstruktur: 0
- Randanschnitt: 0
- Farbe erhalten: 0
- Orbits:
- Anzahl der Orbita: 1
- Radius: 25
- Drehungsgeschwindigkeit: 10
- Geschwindigkeitszuwachs: 15
- Zuwachsmenge: 0
- Farbvariation:
- Farbtonbereich: 100
- Farbtongeschwindigkeit: 0
- Sättigungsbereich: 180
- Sättigungsgeschwindigkeit: 0
- Helligkeitsbereich: 180
- Helligkeitsgeschwindigkeit: 0
- Stifteneinstellungen
- Druckbereich: 50
- Deckkraft: 0
- Weicher Rand: 0
- Farnton: 0
- Sättigungserhaltend: 0
- Helligkeit: 0
- Füllmuster: 0
- Randanschnitt: 0
- Farbe erhalten: 0
- Verlängerung: 0

Ein paar Anregungen:

- Änderungen zurücksetzen oder als neuen Pinsel speichern.
- Eine andere Pinsel-form wählen.
- Die Pinselgröße kann mit dem Schieber eingestellt werden
- Wenn Sie auf einen Oberbegriff klicken, klappen die Einstellungen auf. Erneutes Anklicken schließt die Optionen wieder.
- Mehrere Tupfer mit großem Abstand und Farbvariation ergibt:
- Tupfer mit kleinem Abstand und Farbvariation ergibt "Schlange".
- Orbits hiermit einschalten: der Pinsel kreist um den Mittelpunkt, diverse Strukturen entstehen, hier mit Farbvariation.
- Wichtig! Alle Einstellungen gelten solange, bis Sie diese wieder ausschalten oder oben „Pinseltyp zurücksetzen“ wählen!

Nützliche Befehle:

- **Informationen** zu dem Bild erhalten Sie, wenn Sie die rechte Maustaste auf einem Bild drücken und dann „**Dokumenteneigenschaften**“ wählen.
- Mit dem links abg. Symbol können Bilder auch **zugeschnitten** werden. Rahmen ziehen, in der Größe anpassen und mit Doppelklicken abschließen, dann mit „Datei-Speichern unter“ als neues Bild speichern.

14.3 Transparenz

Mit der **Transparenz** können Bilder ineinander übergehen.

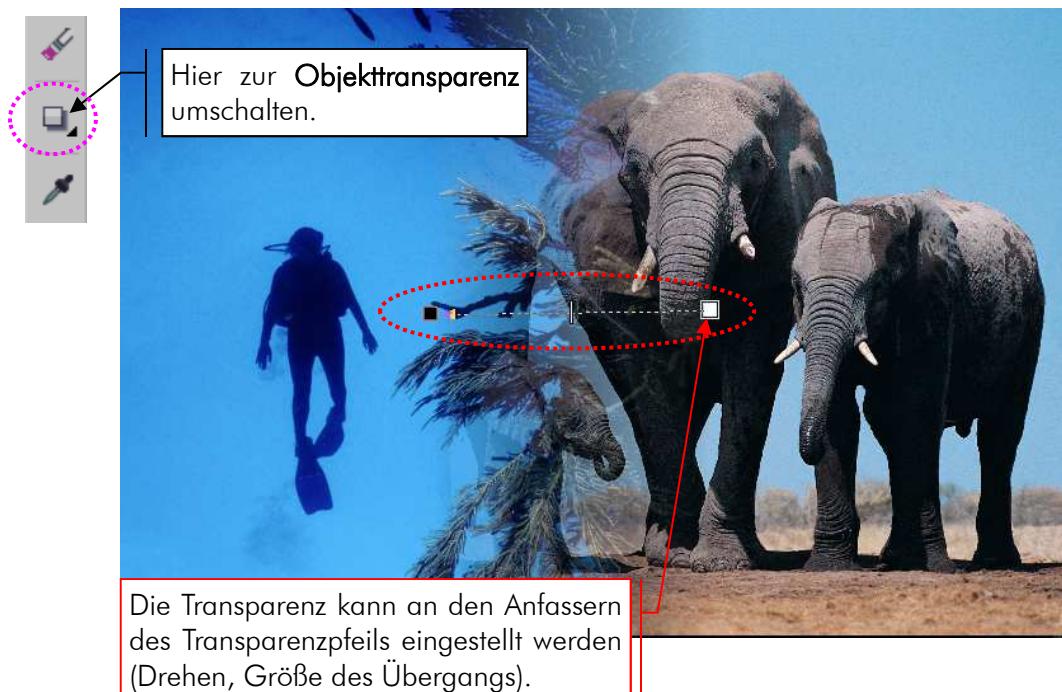
- Öffnen Sie ein neues Foto und ziehen Sie ein weiteres aus dem Skizzenbuch in das gerade geöffnete Bild, so dass dieses als Objekt darüber gelegt wird.
- ↳ Ggf. die **Größe anpassen** und verschieben.

Damit haben wir **zwei Fotos** übereinander, z.B. **Unter Wasser\ph00896**, darauf **Tier\CGS31872**, so dass wir eine Transparenz vorgeben können. Alternativ, falls bei connect nicht mehr verfügbar, wieder bei Flickr usw. nach diver und elefant suchen und ähnliche Bilder wählen.

- Größe des Elefanten-Fotos anpassen, das **Transparenzwerkzeug** an-klicken und beim gewünschten Bildübergang einen Pfeil ziehen.
- Anschließend können Sie diesen **Transparenzpfeil** mit der Maus beliebig verschieben.

Über den Transparenzpfeil:

- ◆ Am **Anfang** beginnt das obere Bild, transparent zu werden,
- ◆ in der **Mitte** (auch das lässt sich mit dem **Schieber** in der Mitte einstellen) ist es halb durchsichtig und
- ◆ am **Ende** des Transparenzpfeils ist nur noch das untere Bild zu sehen.



17. Die Effekte

Diese sehr zahlreichen Effekte werden im Folgenden mit Beispielbildern dargestellt, weil Sie daran sofort die Wirkung erkennen.

17.1 Die 3D-Effekte

Bei den Effekten **Boss**, **Glas** und dem **Abschrägungseffekt** ist vorher eine Maske zu erstellen. Um diese Maske wird bei **Boss** ein Sichtfenster gelegt, bei **Glas** wird eine getönte Scheibe eingefügt.

| <i>3D-Drehung</i> | <i>Abschrägungseffekt</i> | <i>Zylinder</i> |
|----------------------------|---------------------------|----------------------------|
| | | |
| <i>Relief (Farbe grau)</i> | <i>Glas (Maske nötig)</i> | <i>Seite aufrollen</i> |
| | | |
| | = getöntes Glas | |
| <i>Perspektive</i> | <i>Ein-/Ausbuchtung</i> | <i>Sphäre (=Fischauge)</i> |
| | | |
| <i>Der Boss</i> | <i>Zickzack (=Wellen)</i> | |
| | | |