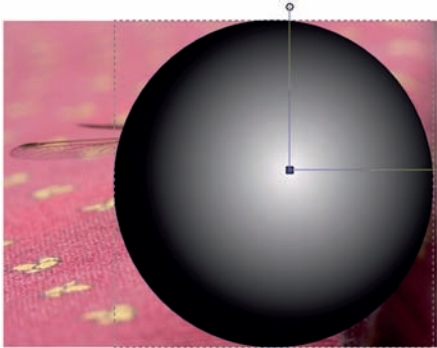
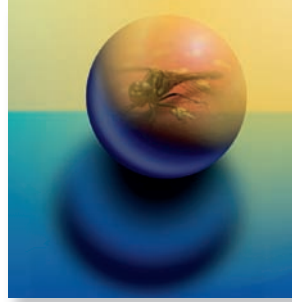


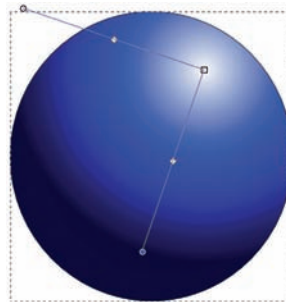
9.3.3 Spiegelungen per Maske

In dieser Übung entsteht über Ausschneidepfade und Masken eine Kugel aus blauem Glas, in der sich ein Pixelbild spiegelt. Sie legen die einzelnen Objekte zum Beschneiden auf Ebenen an und arbeiten mit einem Mischmodus.



Schritt 1: Bild maskieren

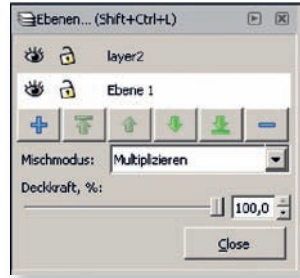
Platzieren Sie über *Datei > Importieren* das Bild *Libelle*. Ziehen Sie einen Kreis über dem Foto auf, der die Libelle bedeckt. Duplizieren Sie den Kreis viermal, und schieben Sie die Duplikate an den Rand. Färben Sie den Kreis auf dem Foto mit einem radialen Verlauf von Weiß nach Schwarz. Verschieben Sie den Mittelpunkt des Verlaufes etwas nach rechts oben. Wählen Sie das Foto und den Verlaufskreis. Maskieren Sie das Bild per *Objekt > Maskierung > Setzen*.



Schritt 2: Kugel mit Spiegelung versehen

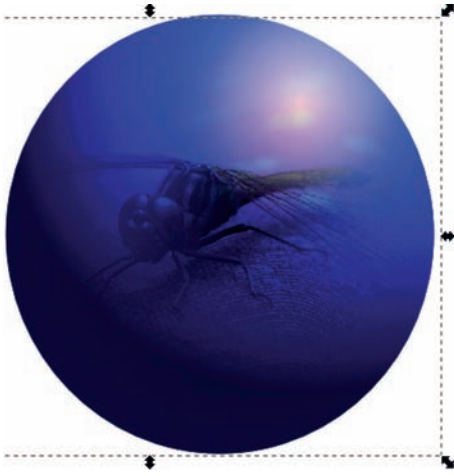
Färben Sie eines der Duplikate mit einem radialen Verlauf von Weiß nach Dunkelblau. Fügen Sie ein kräftiges Blau mit einer hohen *Transparenz* als *Zwischenfarbe* ein, und setzen Sie den Mittelpunkt des Verlaufes ebenfalls etwas nach rechts oben. Legen Sie die blaue Kugel unter das maskierte Foto.





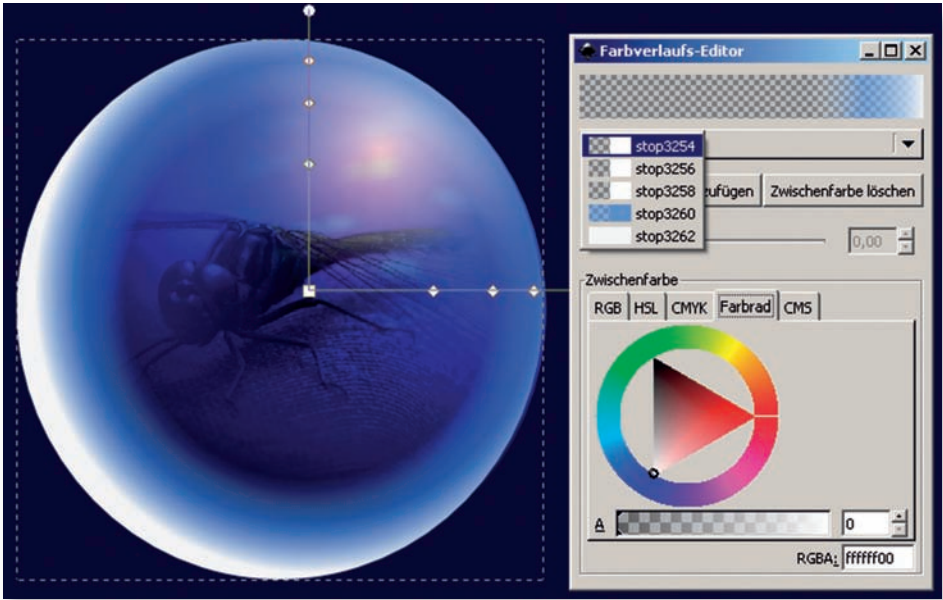
Schritt 3: Mischmodus bestimmen

Die Bildspiegelung soll nun farblich noch etwas an die Kugel angeglichen werden. Öffnen Sie über das Menü *Ebene* die Palette *Ebenen*. Nennen Sie die *Ebene 1 Kugel*, und legen Sie darüber eine weitere Ebene an. Nennen Sie diese Ebene *Libelle*. Wählen Sie in der Ebenenpalette im Klappmenü bei *Mischmodus* den Eintrag *Multiplizieren*. Aktivieren Sie die maskierte Libelle, und wählen Sie dann *Ebene > Auswahl zur darüberliegenden Ebene verschieben* – durch den Mischmodus *Multiplizieren* dieser Ebene zeigt die Libelle besonders in den dunkleren Bereichen eine blaue Färbung.



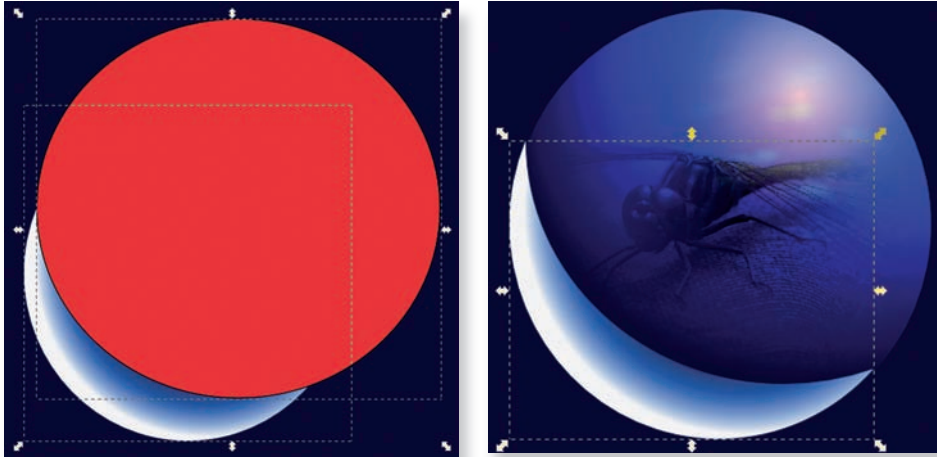
Schritt 4: Untere Lichtkante bilden

Legen Sie eine neue Ebene *Licht und Schatten* über der *Libelle* an. Platzieren Sie auf der Ebene ein weiteres Duplikat der Kugel. Füllen Sie es mit einem radialen Verlauf mit drei Zwischenfarben. Die beiden äußeren Farben sind deckendes Weiß, dann ein helles, halb deckendes Blau. Die beiden inneren Stops sind zu 100 % transparent. Legen Sie zudem auf der untersten Ebene



ein dunkles Rechteck an, um die weißen Kanten des neuen Verlaufsobjektes besser zu erkennen.

Zum Beschneiden der Lichtkante platzieren Sie eine etwas breitere Ellipse über das Lichtkanten-Element. Wählen Sie *Pfad > Differenz*.

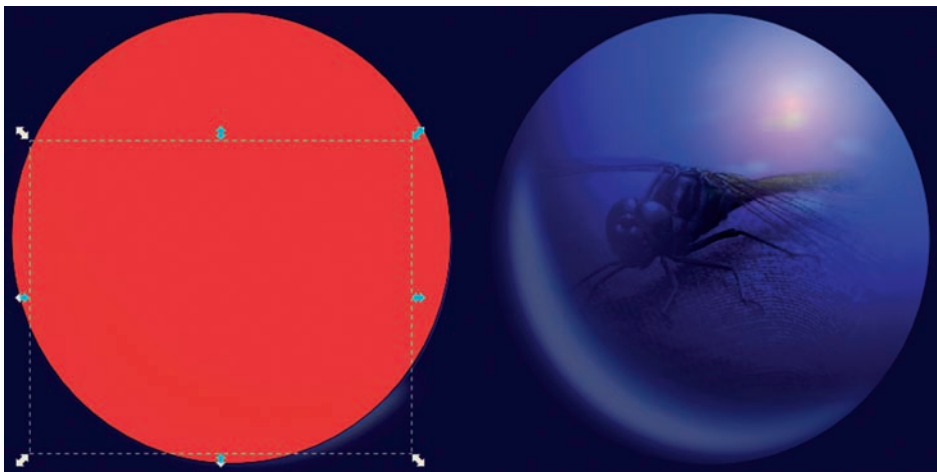


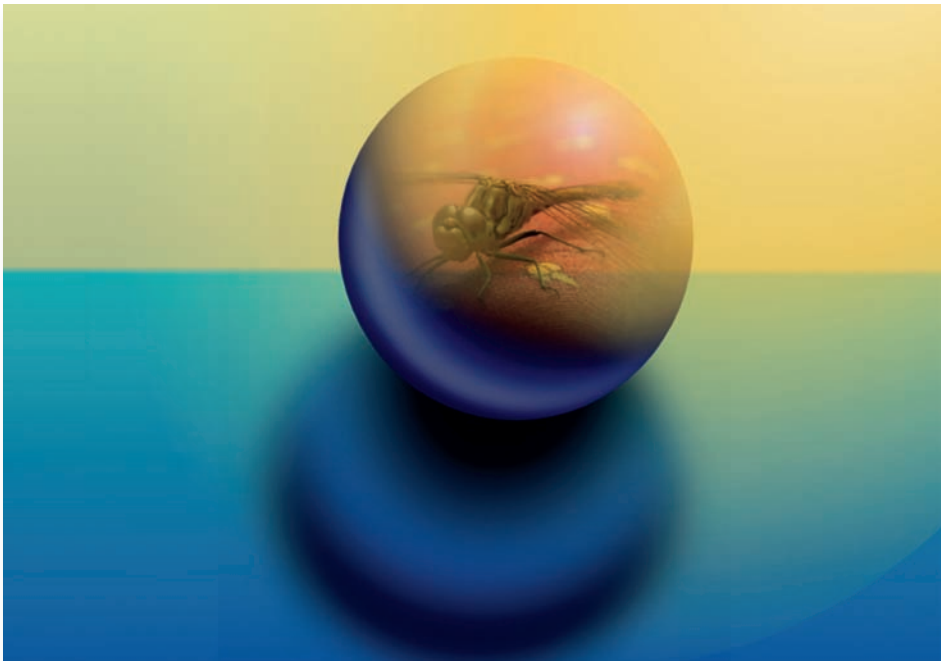
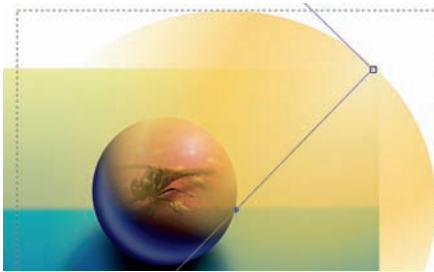
Stellen Sie die *Deckkraft* auf 30% und den *Unschärfe*-Wert auf 6. Schieben Sie zudem die Lichtkante etwas nach oben und nach rechts.

Ziehen Sie nun ein Duplikat des Kreises auf die Lichtkante. Sperren Sie alle Ebenen bis auf die Ebene *Licht und Schatten*. Ziehen Sie eine Auswahl über die gesamte Kugel; da alle anderen Ebenen gesperrt sind, sind nur die Lichtkante und die Ellipse aktiviert. Wählen Sie nun *Objekt > Ausschneidepfad > Setzen*. Die Kante unten rechts zeigt nun keine unscharfen weißen Bereiche mehr auf dem Hintergrund.

TIPP: Bearbeitungshistorie verwenden

Besonders bei umfangreichen Projekten passieren schnell Fehler. Um mehrere Arbeitsschritte zurückzugelangen, verwenden Sie aus dem *Bearbeiten*-Menü die *Bearbeitungshistorie*.





Schritt 5: Kugelschatten

Für den Kugelschatten legen Sie eine letzte Ebene an unterster Stelle an. Platzieren Sie das letzte Duplikat des Kreises etwas schräg unter der eigentlichen Kugel. Soll die Kugel aus Glas bestehen, befinden sich in deren Schatten Lichtreflexe in der Kugelfarbe. Bilden Sie also einen Verlauf mit mehreren Zwischenfarben von Schwarz über Hellblau bis hin zu Schwarz am Rand. Zeichnen Sie den Schatten per Unschärfe weich.

Um die Transparenz der Kugel besser zu erkennen, färben Sie das noch dunkle Rechteck im Hintergrund mit einem linearen Verlauf.

Eine große Ellipse im Hintergrund über der Verlaufsfläche verdeutlicht noch den Lichteinfall. Stellen Sie hier einen radialen Verlauf von Hellgelb über Orange bis zu transparent ein. Per Ausschneidepfad entfernen Sie die störenden Ränder.