EBENEN-MODI (Die obere Ebene liegt im Hintergrund)

Normal

Zu 100% deckender Ebeneninhalt

Sprenkeln

Die untere Ebene wird dem Wert der Deckkraft entsprechend mit zufällig ausgewählten Pixeln der oberen Ebene überdeckt. Die selektierten Pixel der oberen Ebene überdecken jedes zu 100%. Bei einer Deckkraft von 50% wird also die Hälfte der Auswahlfläche mit Pixeln der oberen Ebene überdeckt Grafik mit Deckkraft der oberen Ebene von 50%.

Multiplizieren
(multiply)

Bei jedem Farbkanal werden die Pixel beider Ebenen miteinander multipliziert und mittels Division durch 255 auf den Bereich 0-255 zurückgeführt.

Wert = (Wert oben * Wert unten) / 255.

Ist ein Ebenenwert Schwarz, ist der resutlierende Wert Schwarz, ist ein Ebenenwert Weiß, ist der resultierende Wert der andere Ebenenwert.

Negativ Multiplizieren
(screen)

Umkehrung von Multiplizieren: Schwarze Flächen in einer der Ebenen zeigen das andere Bild, weiße Flächen überdecken die andere Ebene.

Wert=255-((255-Wert ob.)*(255-Wert unt.)/ 255)

Negativ Multiplizieren verstärkt die helleren Flächen, Multiplizieren verstärkt die dunkleren Flächen.

Ineinander Kopieren
(overlay)

Kombination von Multiplizieren und Negativ Multiplizieren. Die schwarzen Bereiche der unteren Ebene werden multipliziert, die hellen Bereiche werden negativ multipliziert. Dabei werden die Farbtöne ungefähr beibehalten. Im Kontrast liegt Ineinander Kopieren zwischem weichem Licht und hartem Licht

Weiches Licht
(soft light)

Weiches Licht dunkelt die untere Ebene ab oder hellt sie auf, abhängig von der Dunkelheit oder Helligkeit des oberen Layers. In Bereichen wo die obere Ebene heller als 50% Grau ist, erfolgt eine leichte Aufhellung der unteren Ebene. Wo sie dunkler als 50% ist, wird der untere Layer leicht abgedunkelt. Auch in Bereichen, wo das obere Bild schwarz ist, wird das untere Bild nur etwas dunkler, aber nicht vollständig schwarz.

Hartes Licht
(hard light)

Analog zu weichem Licht, aber mit härterem Lichteffekt und Kontrast. In Weißbereichen des oberen Layers, wird das Resultat weiß, wo es schwarz ist, das Resultat schwarz.

a) **Farbiges Abwedeln** (color dodge)

b) **Farbiges Nachbelichten** (color burn)

Farbiges Abwedeln hellt auf. Farbiges Abwedeln mit Schwarz verändert nichts. Je heller das obere Bild, desto mehr nimmt das untere Bild den Farbton und die Helligkeit vom oberen Bild an. Farbiges Nachbelichten dunkelt ab. Farbiges Nachbelichten mit Weiß ändert nichts. Je dunkler das obere Bild, desto stärker nimmt das untere Bild den Farbton und die Dunkelheit vom oberen Bild an

a) b)

Abdunkeln (darken)

Von den beiden Layern wird jeweils der dunklere Wert genommen.

Aufhellen (lighten)

Von den beiden Layern wird jeweils der hellere Wert genommen.

Differenz (difference)

Neuer Value = | alter Value 1 - alter Value 2 | (Betrag) Bei Gleichheit der Ebenen, erscheint Schwarz, je verschiedener sie sind, desto heller wird das resultierende Bild.

Ausschluss (exclusion)

Erzeugt einen Effekt, der dem Modus "Differenz" ähnelt, aber kontrastärmer ist. Füllen mit Weiß kehrt die Ausgangsfarbenwerte um. Füllen mit Schwarz ergibt keine Änderung.

Farbton (hue)

Sättigung (saturation)

Farbton/Sättigung (color)

Luminanz (luminosity)

Ersetzen die betreffende Farbkomponente des unteren Bildes durch die des oberen Bildes.

© hefr