

Photoshop: Mischmodi

Bei diesem «Tutorial» will euch die verschiedene Mischmodi in Photoshop näher bringen. Bei diversen Arbeiten kann sich dies als sehr nützlich erweisen. Wie ihr vielleicht schon bei meinem Letzten Tutorial gesehen habt, habe ich auch Mischmodi verwendet. Auch das erstellen von Skins kann sich dies als sehr nützlich erweisen. Also so unnützlich sind die eigentlich gar nicht.

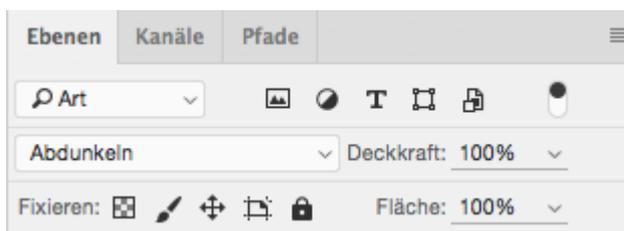
Natürlich könnt ihr im Photoshop nun alle Mischmodi ausprobieren und auf glück ein Ergebnis bekommen. Aber damit man jetzt auch gezielt die Mischmodi anwenden kann und das Ergebnis nicht aus Zufall entsteht, habe ich euch eine Auflistung gemacht mit allen Mischmodi die Photoshop anbietet.

Ich werde euch die Auflistung auch als PDF zu Verfügung stellen. Somit könnt ihr schnell und einfach nachschauen.

Wichtig dabei, ist zu achten das die Ergebnisse einer Mischmodus je nach Farbton, Sättigung und Helligkeit variieren kann. Aus diesem Grund habe ich in meinen Beispiele 2 Farben genommen die im Farbton, Sättigung und Helligkeit nicht gleich sind.

Mischmodus Anwenden

Auch wichtig ist zu wissen ist wie man auf eine Ebene ein Mischmodus anwendet. Die Auswahl findet ihr im Fenster Ebene



Als Beispiel habe ich den Kopf eines Flughundes genommen und wie schon erwähnt 2 verschiedene Farben. Da es sich um ein Beispiel handelt habe ich mir bei der Auswahl der Fläche keine grosse Anstrengungen gemacht. Es reicht aber vollkommen für das Beispiel.

Original



Beispiel 1



Beispiel 2



**Normal:**

Hierbei werden die verschiedene Farben der Ebenen nicht gemischt

**Sprenkeln:**

Die Ergebnisfarbe ergibt sich durch zufällige Ersetzung der Pixel durch die Ausgangs-/Mischfarbe und Deckkraft

**Abdunkeln:**

Wählt anhand der Farbinformationen jeweils die dunklere Farben als Ergebnis Farbe. Hellere Pixel werden dunkler, dunklere bleiben.

**Multiplizieren:**

Multipliziert die Ausgangsfarbe mit der Mischfarbe. Beim Multiplizieren einer Farbe mit Schwarz entsteht Schwarz, Weiß bleibt unverändert.

**Farbig nachbelichten:**

Hellt die Farbe durch Erhöhen des Kontrast die Ausgangsfarben auf.

**Linear nachbelichten:**

Verdunkelt die Farben durch verringern der Helligkeit die Ausgangsfarbe ab.

**Dunklere Farbe:**

Vergleicht die Summe aller Kanalwerte der Misch- und Ausgangsfarbe und zeigt die Farbe mit dem niedrigeren Wert an.

**Aufhellen:**

Wählt anhand der Farbinformationen jeweils die hellere Farbe als Ergebnisfarbe. Dunklere Farben werden heller, hellere bleiben gleich

**Negativ Multiplizieren:**

Multipliziert die Ausgangsfarbe mit der Mischfarbe. Beim Multiplizieren einer Farbe mit Weiss entsteht Weiss, Schwarz bleibt unverändert.

**Farbig abwedeln:**

Helte die Farbe durch Erhöhen des Kontrast die Ausgangsfarben auf.

**Linear abwedeln:**

Hellt die Farbe durch Erhöhen der Helligkeit die Ausgangsfarbe auf.

**Hellere Farbe:**

Vergleicht die Summe aller Kanalwerte der Misch- und Ausgangsfarbe und zeigt die Farbe mit dem höheren Wert an.

**Ineinanderkoieren:**

Die Ausgangsfarben werden mit der Mischfarben gemischt. Die Lichten und Tiefen der Ausgangsfarbe bleiben erhalten

**Weiches Licht:**

Je nach Grauwert, wird das Bild aufgehellt oder verdunkelt. Weniger als 50% wird das Bild Heller, mehr als 50% dunkler.

**Hartes Licht:**

Führt eine Multiplikation bzw. eine Negativ Multiplikation der Farben durch .weniger 50% Grau wird das Bild heller, mehr als 50% dunkler.

**Strahlendes Licht:**

Die Farben werden je nach der Mischfarbe durch Erhöhen oder Verringern des Kontrast abgewedelt oder nachbelichtet

**Lineares Licht:**

Die Farben werden je nach der Mischfarbe durch Erhöhen oder Verringern der Helligkeit abgewedelt oder nachbelichtet.

**Lichtpunkt:**

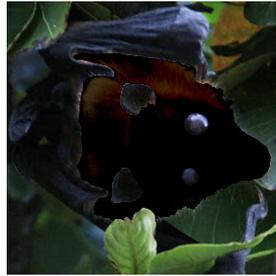
Ist die Mischfarbe heller als 50% Grau, werden die dunklere Farben ersetzt. Ist die Mischfarbe dunkler als 50% Grau werden die helleren Farben ersetzt.

**Diferenz:**

Subtrahiert anhand der Farbinformationen in den einzelnen Kanälen die Farbe mit dem niedrigeren Helligkeitswert von der mit dem höheren Helligkeitswert.

**Ausschluss:**

Erzeugt einen Effekt, der dem Modus «Differenz» ähnelt, aber kontrastärmer ist.



Subtrahieren:

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



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.



Luminanz:

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