


## 7.1 Den Himmel austauschen



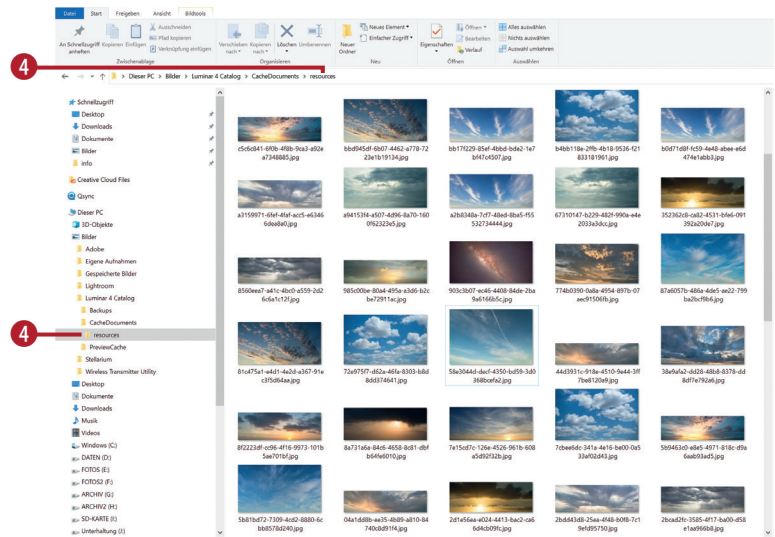
Kap7\_01.jpg

Bei diesem Ausgangsfoto soll der langweilige Himmel ausgetauscht werden.

In der **Kreativ**-Rubrik  **2** finden Sie viele Filter für sehr komplexe Aufgabenstellungen – wie beispielsweise den Filter **AI Sky Replacement** **1**, den Sie nutzen können, um den bestehenden Himmel automatisch auszutauschen. Das soll an diesem Ausgangsbild **3** demonstriert werden.



Hier sehen Sie einige der mitgelieferten Himmelsfotos im Windows-Ordnerfenster, die dort im JPEG-Format abgelegt sind.



### Himmel-Vorlagen

Bei den mitgelieferten Vorlagen für einen Himmel handelt es sich übrigens um »ganz normale« JPEG-Bilder. Sie finden die Fotos im Ordnerfenster **Luminar 4 Catalog\CacheDocuments\resources** **4**. Es reicht aber nicht aus, eigene Himmelsfotos in diesen Ordner zu kopieren. Sie müssen mithilfe der Menüfunktion importiert werden.

Wählen Sie aus dem Listenfeld einen neuen Himmel **7** aus – Luminar liefert viele verschiedene Himmelsfotos mit. Sie können weitere – kostenpflichtige – Vorlagen von der Skylum-Webseite laden **6**. Luminar passt übrigens den Farbcharakter des restlichen Bilds an den des Himmelsfotos an. Das erkennen Sie beim Beispiel am Rapsfeld **8**, das etwas cyanfarbener erscheint.

Eine Vorschau, wenn Sie den Mauszeiger über einen Eintrag halten – so wie Sie es vom Filter **Color Styles (LUT)** kennen –, sehen Sie hier übrigens nicht. Die Wirkung wird erst nach dem Zuweisen sichtbar.



### Nötige Korrektur

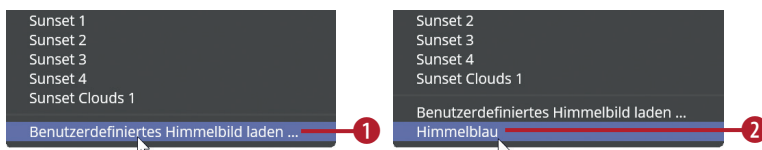
Der Filter **AI Sky Replacement** erkennt automatisch den Himmelsbereich und ändert nur diesen. Im Beispiel ist ein Fehler zu sehen, der im Folgenden korrigiert wird. Das Stromkabel **5** wurde teilweise als Himmel erkannt und teilweise nicht. So erscheint es unterbrochen, was störend wirkt.



Hier wurde der Himmel ausgetauscht.

## Eigene Fotos in die Liste aufnehmen

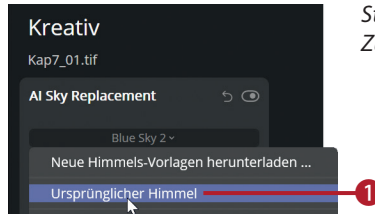
Sie können eigene Fotos mit Himmelsmotiven aufnehmen. Rufen Sie dazu ganz unten in der Liste die Option **Benutzerdefiniertes Himmelbild laden** **1** auf. Das neue Foto wird am Ende der Liste angezeigt **2**. Als Bezeichnung wird der Dateiname genutzt.



Sie können eigene Himmelsfotos in die Liste aufnehmen, die dann am Ende der Liste eingefügt werden.

## 7.2 Das Radieren-Werkzeug einsetzen

Im folgenden Arbeitsschritt sollen die Stromkabel entfernt werden. Da das beim Ausgangsbild besser klappt als beim neu eingesetzten Himmel, rufen Sie aus dem Menü die Option **Ursprünglicher Himmel** ❶ auf.



Stellen Sie den ursprünglichen Zustand wieder her.

Wechseln Sie zum **Arbeitsfläche**-Bereich ❷ und rufen Sie die **Radieren**-Option ❸ auf.



Wechseln Sie zum »Radieren«-Modus in der »Arbeitsfläche«-Rubrik.

Nach dem Aufruf kommen Sie in diesen ❹ Arbeitsbereich.

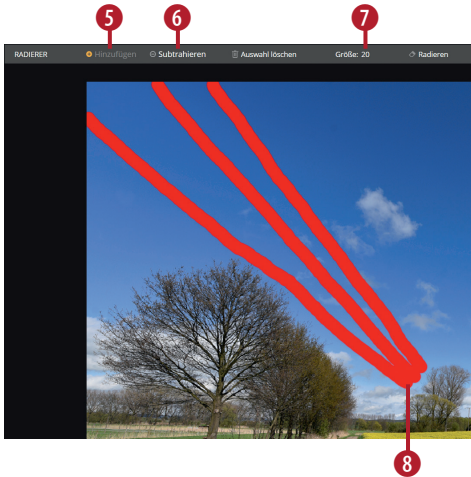
Hier sehen Sie den »Radieren«-Arbeitsbereich.



### »Radieren«

Auch wenn die Option **Radieren** heißt, wird nichts »gelöscht«. Stattdessen überdeckt Luminar die markierten Bereiche mit anderen Stellen des Bilds, die das Stromkabel nicht zeigen.

In der Kopfzeile des Arbeitsbereichs legen Sie mit der **Hinzufügen**-Option **5** – die standardmäßig aktiviert ist – fest, dass der übermalte Bereich erweitert werden soll. Wollen Sie ihn reduzieren, aktivieren Sie die **Subtrahieren**-Option **6**. Mit dem **Größe**-Regler **7** wird die Pinselgröße eingestellt. Übermalen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste die drei Stromkabel **8**. Drücken Sie zur Bestätigung die **Fertig**-Schaltfläche.



Rechts wurden die Stromkabel fast vollständig entfernt.

Da die Korrektur nicht auf Anhieb komplett **9** geklappt hat, muss der **Radieren**-Bereich erneut aufgerufen werden. Übermalen Sie dort die fehlerhafte Stelle **10** und schließen Sie die Bearbeitung mit der **Fertig**-Schaltfläche ab. So entsteht das folgende korrigierte Ergebnis **11**.

Es ist eine zweite Korrektur nötig.



Das ist das korrigierte Ergebnis.



## 7.3 Ein eigenes Himmelfoto einsetzen

Neben den vielen Himmel-Vorlagen, die Luminar anbietet, können Sie auch selbst fotografierte Himmel einsetzen. Beim Fotografieren sollten Sie aber einige Dinge beachten:

- Es ist empfehlenswert, bei der Aufnahme ein Weitwinkelobjektiv zu verwenden – Aufnahmen mit Teleobjektiven eignen sich nicht.
- Das Bild sollte nur einen Himmel zeigen. Schneiden Sie gegebenenfalls andere Bildteile vom Foto ab.
- Das Motiv sollte einen Horizont zeigen, der gerade ausgerichtet sein muss. Außerdem sollten nicht zu wenige Wolken vorhanden sein. Gut eignen sich Motive, die eine Perspektive zeigen – dafür müssen Wolken im Vorder- und Hintergrund vorhanden sein.
- Das Bild sollte nicht allzu klein sein. Ein Minimum von 1.200 Pixeln auf der kürzeren Seite ist empfehlenswert. Außerdem muss das Bild im JPEG-Format gespeichert werden und sollte nicht größer als 10 Megapixel sein. Verwenden Sie in solchen Fällen eine stärkere Komprimierung.



Himmel\_  
blau.jpg

Hier kam ein Himmel zum Einsatz, der nicht zum Lieferumfang gehört.

Beim folgenden Bild **2** wurde ein eigener Himmel **1** genutzt.



Zur Anpassung stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:


- Bei der ersten Option gibt es einen Tippfehler. Die Option muss **Himmel Verblenden** heißen. Damit legen Sie fest, ob vom bestehenden Himmel etwas zu sehen soll. Je höher der Wert ist, umso stärker wird der Himmel des Ausgangsbilds berücksichtigt.
- Mit der Option **Position des Horizonts** kann der Himmel nach unten oder oben verschoben werden. Negative Werte versetzen den Himmel nach unten, positive nach oben.
- Je höher Sie den Wert **Relight Scene** einstellen, umso stärker wird der untere Bereich an die Belichtung des Himmels angepasst. Beim Wert 0 bleibt der untere Bereich unverändert.
- Die Option **Sky Global** bestimmt, wie der neue Himmel in das Ausgangsbild überblendet wird. Mit dem Wert 0 findet keine Überblendung statt.

Im Bereich **Erweiterte Einstellungen** gibt es folgende Optionen:

- Die Option **Lücken schließen** benötigen Sie, wenn bei feinen Details die Montage des neuen Himmel zu deutlich zu sehen ist. Im Beispiel wurde der Wert auf 20 **3** erhöht, sodass die Baumreihe harmonischer erscheint.



### Standardwerte


Luminar stellt für die Optionen Standardwerte ein. Wenn Sie die Werte anpassen, können Sie schnell zu den Standardwerten zurückkehren, indem Sie doppelt auf den Regler  klicken.

*Hier wurde der Wert »Lücken schließen« auf 20 erhöht. Um die Auswirkungen gut beurteilen zu können, wurde die Ansichtgröße erhöht.*



- Der Wert **Sky Local** bezieht sich auf den Übergang am Horizont. Je höher der Wert eingestellt wird, umso mehr wird der bestehende Himmel an diesem Übergang berücksichtigt.
- Nutzen Sie den Wert **Sky Defocus**, wenn Sie den eingefügten Himmel weichzeichnen wollen.
- Wenn Sie die Option **Flip Sky** aktivieren, wird der Himmel gespiegelt. Das kann notwendig sein, falls sich die Schattenwürfe der beiden Bildteile unterscheiden.
- Nutzen Sie den Wert **Himmelstemperatur**, wenn Sie den Farbcharakter des Himmels ändern wollen. Das ist beispielsweise nötig, wenn der Himmel zu einer anderen Tages- oder Jahreszeit aufgenommen wurde und daher eine andere Farbtemperatur als im Ursprungsbild vorliegt.
- Mit dem letzten Wert – **Himmelsbelichtung** – lässt sich der Himmel mit negativen Werten abdunkeln oder mit positiven Werten aufhellen.

## 7.4 Der Sonnenstrahlen-Filter

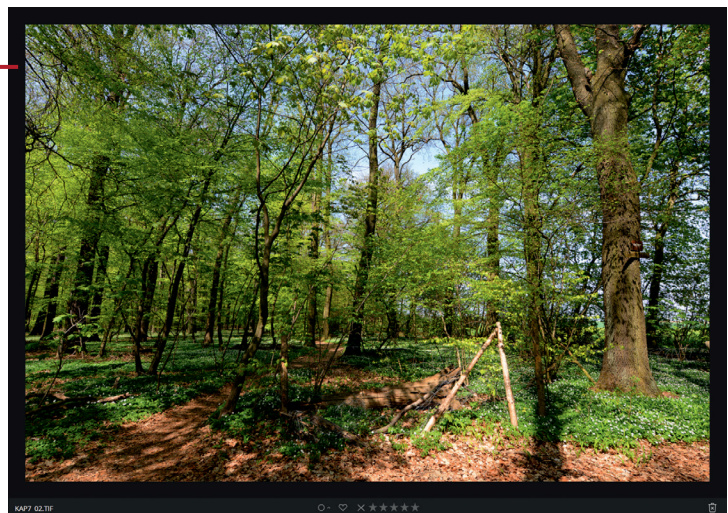
Den nächsten Filter in der **Kreativ**-Rubrik  – mit der Bezeichnung **Sonnenstrahlen** – können Sie einsetzen, um eine Gegenlichtaufnahme zu simulieren. Auch bei diesem Filter haben Sie sehr viele Möglichkeiten, um Einfluss auf das Ergebnis nehmen zu können. Das soll am folgenden Ausgangsbild **1** demonstriert werden.

Dies ist das Ausgangsfoto.



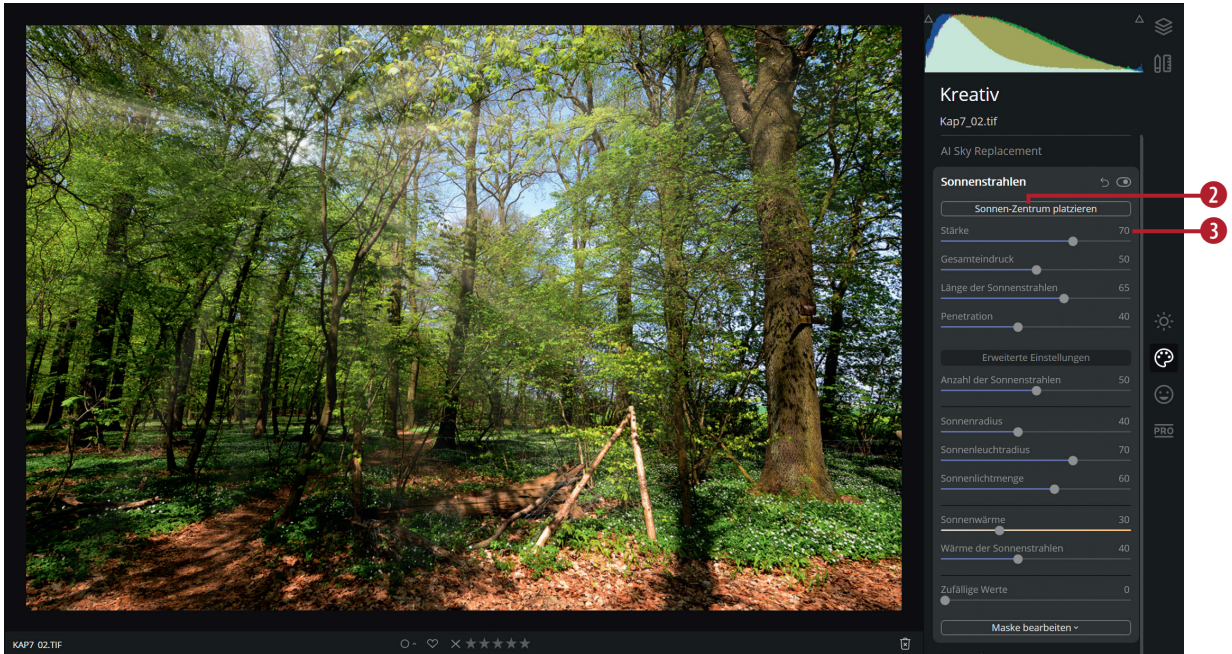
Kap7\_02.jpg

1



Stellen Sie einen **Stärke**-Wert ein. Im Beispielbild wurde der Wert 70 **3** eingesetzt. Rufen Sie dann die Schaltfläche **Sonnen-Zentrum platzieren** **2** auf. Standardmäßig wird die virtuelle Sonne oben links eingesetzt.

Hier wurde die virtuelle Sonne mit dem »Stärke«-Wert 70 verwendet. Die anderen Standardwerte wurden beibehalten.



In einem gesonderten Arbeitsbereich kann dann der Markierungspunkt **4** verschoben werden, um die Position der virtuellen Sonne festzulegen.



Verschieben Sie den Markierungspunkt mit gedrückter linker Maustaste auf eine neue Position.



### Anpassung

Beim Verschieben des Markierungspunkts werden die virtuellen Sonnenstrahlen sofort aktualisiert angezeigt. Das ermöglicht Ihnen, den Markierungspunkt direkt auf eine Position zu schieben, bei der interessante Strahlen entstehen.





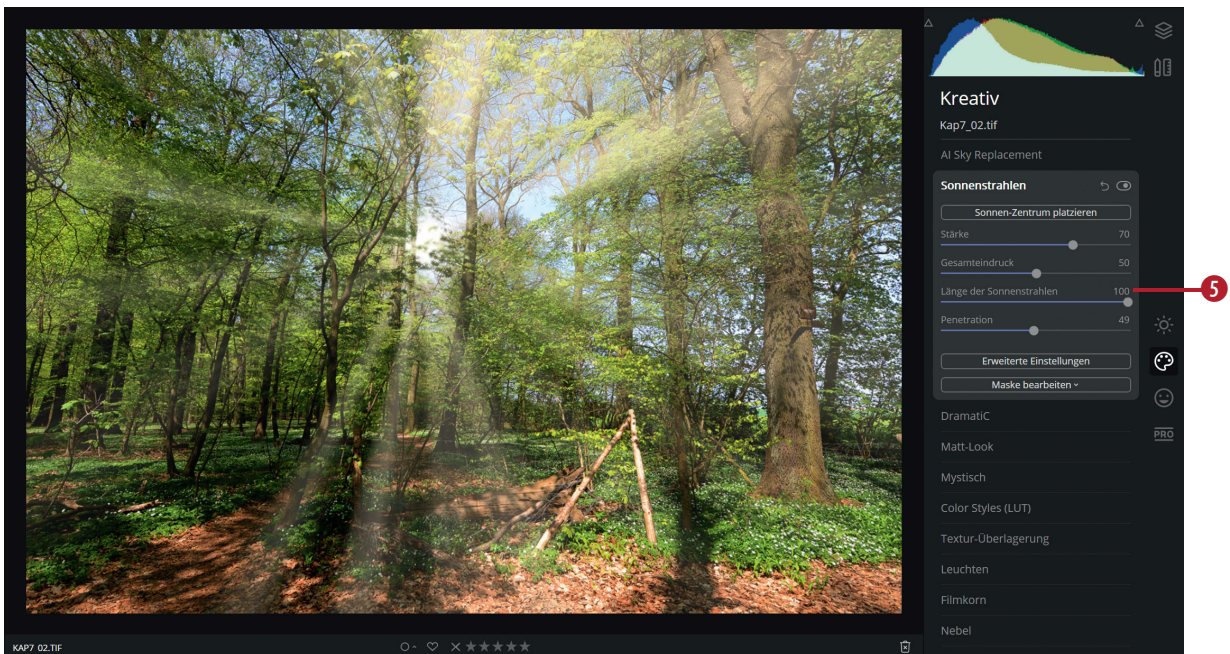
## Werte

Für viele Werte gilt, dass Sie keine allzu hohen Einstellungen verwenden sollten, damit ein möglichst realistisch wirkendes Ergebnis entsteht.

Hier wurde die »Länge der Sonnenstrahlen« auf den Maximalwert 100 erhöht.

Mit den folgenden Optionen können Sie die Wirkung der virtuellen Sonnenstrahlen anpassen:

- Der **Stärke**-Wert reguliert, wie kräftig die Sonnenstrahlen leuchten. Es ist ein Maximalwert von 100 möglich.
- Der **Gesamteindruck**-Wert dunkelt die Gesamtszene ab oder hellt sie auf. Standardmäßig ist der Mittelwert 50 vorgegeben.
- Mit dem nächsten Wert legen Sie die **Länge der Sonnenstrahlen** fest. Im folgenden Beispiel wurde der Maximalwert 100 **5** eingestellt.
- Der **Penetration**-Wert bestimmt die Intensität der Sonnenstrahlen.

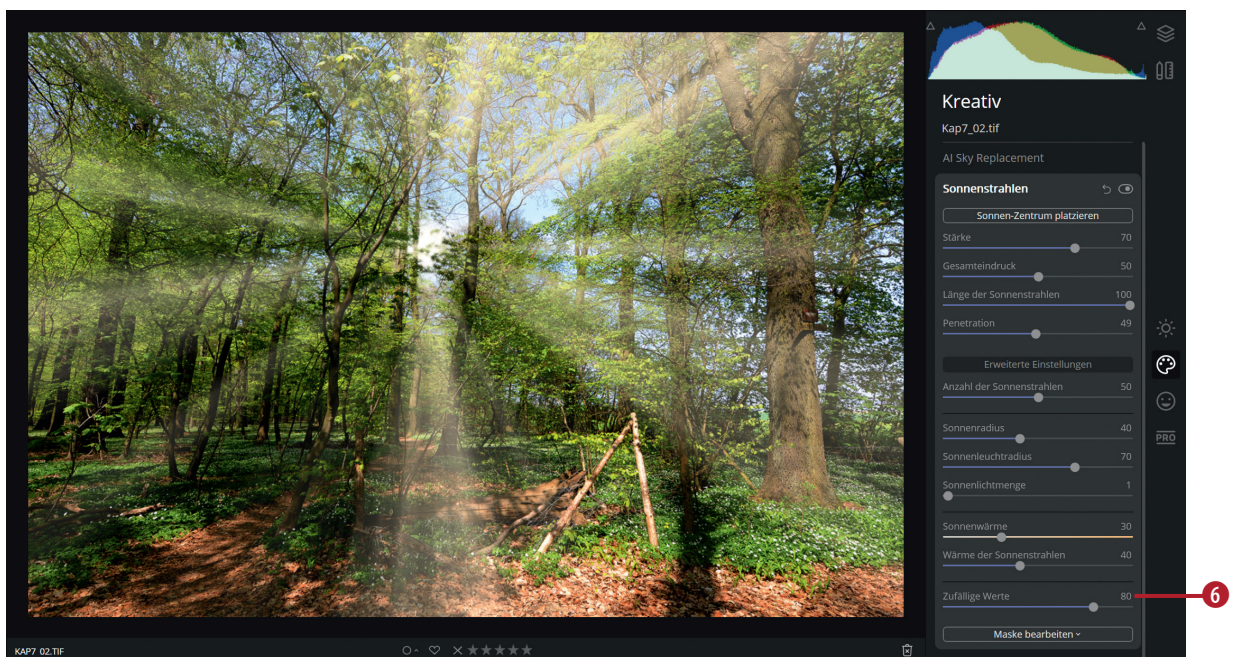


Im Bereich **Erweiterte Einstellungen** finden Sie einige weitere Optionen:


- Mit dem ersten Wert kann die **Anzahl der Sonnenstrahlen** variiert werden. Hier wird der Mittelwert 50 vorgegeben. Der Wert sollte nicht allzu hoch eingestellt werden, damit kein unnatürlich wirkendes Ergebnis entsteht.
- Mit dem folgenden Wert – **Sonnenradius** – wird der Radius der Sonne festgelegt.

- Wie stark der Bereich im direkten Umfeld der virtuellen Sonne leuchten soll, legen Sie mit dem Wert **Sonnenleuchtradius** fest.
- Der **Sonnenlichtmenge**-Wert steuert die Leuchtintensität des inneren Bereichs.
- Nutzen Sie den Wert **Sonnenwärme**, um die virtuelle Sonne wärmer erscheinen zu lassen. Je höher Sie den Wert einstellen, umso gelblicher erscheint der innere Bereich.
- Sollen auch die Sonnenstrahlen gelblicher erscheinen, erhöhen Sie den Wert **Wärme der Sonnenstrahlen**. Beim Wert 0 entsteht ein kühlerer (bläulicherer) Eindruck.
- Der letzte Wert – **Zufällige Werte** – verändert den Verlauf der Sonnenstrahlen. Probieren Sie für sehr unterschiedliche Wirkungen einmal verschiedene Werte aus. Beim folgenden Endergebnis wurde der Wert 80 **6** genutzt.

Das ist das Endergebnis des Workshops.



## 7.5 Der Dramatic-Filter

Den nächsten Filter in der **Kreativ**-Rubrik  mit dem Namen **Dramatic** können Sie einsetzen, wenn Sie die Farbsättigung herab- und den Kontrast heraufsetzen wollen.

Zur Demonstration der Wirkungsweise soll das folgende Ausgangsbild **1** genutzt werden:

Dies ist das Ausgangsfoto.



Kap7\_03.jpg

**1**

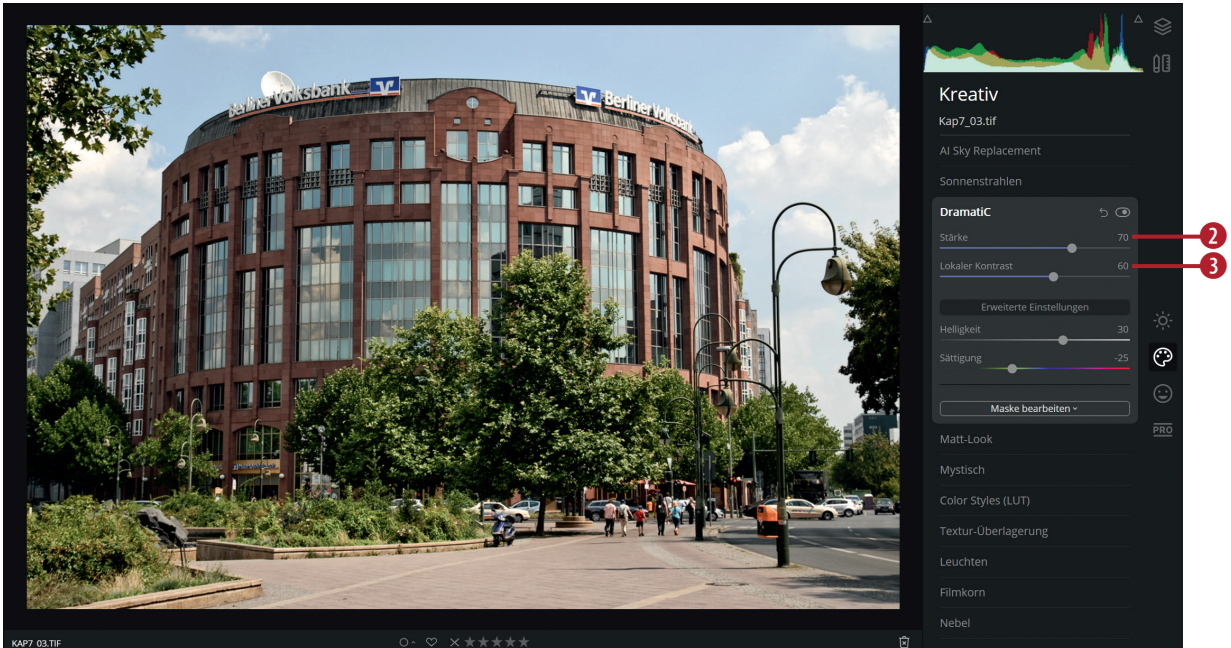


### Motive

Der **Dramatic**-Filter eignet sich vor allem für Motive mit möglichst vielen Details. Bei plakativen Motiven ist die Wirkung kaum zu erkennen.

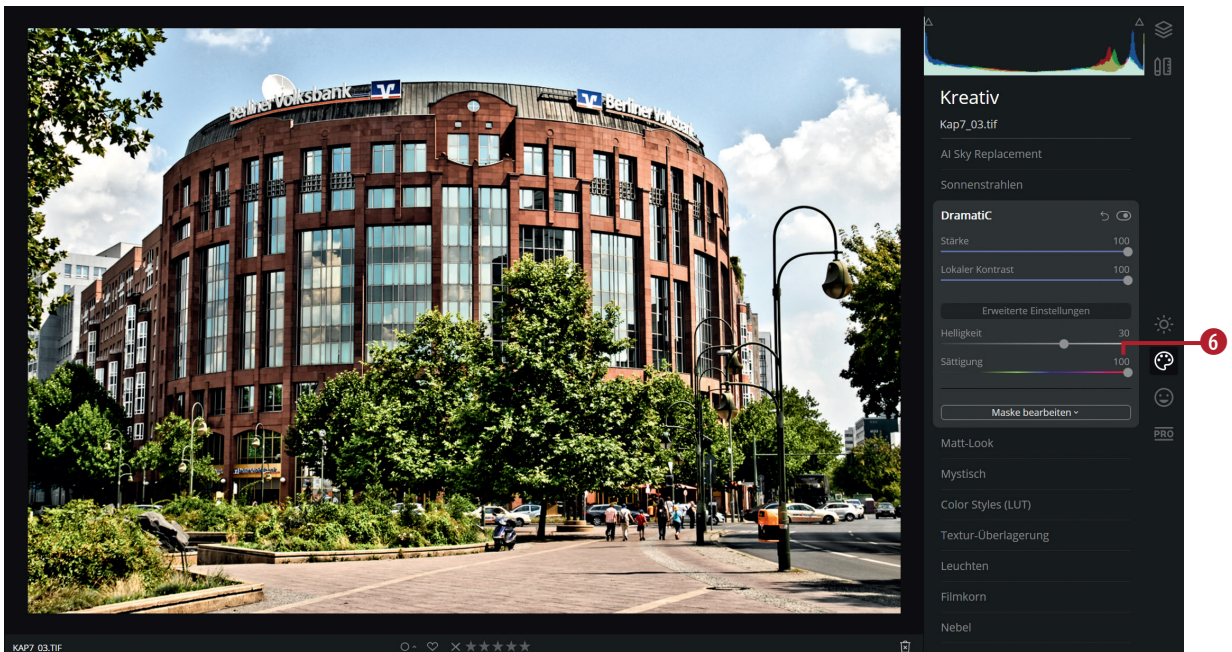
Als erste Variante wird beim **Dramatic**-Filter ein **Stärke**-Wert von 70 **2** eingestellt. Sie sehen beim Zwischenergebnis, dass die Farbsättigung reduziert ist. Außerdem zeigt das Bild einen größeren Kontrast. Den Wert **Lokaler Kontrast** **3** können Sie nutzen, um bei Details einen größeren Kontrast einzustellen.

Hier wurde der Filter »Dramatic« mit dem »Stärke«-Wert 70 genutzt.



Im folgenden Beispiel wurde bei den Werten **Stärke** 4 und **Lokaler Kontrast** 5 jeweils der Maximalwert 100 verwendet, was zu einem »dramatischen« Ergebnis führt. Beim Bild unten wurde die **Sättigung** auf den Höchstwert 100 6 eingestellt.

Hier sehen Sie zwei Varianten.



## 7.6 Der Filter Matt-Look

Der nächste Filter mit der Bezeichnung **Matt-Look** simuliert den schon zu analogen Zeiten sehr beliebten Bleach-Bypass-Effekt. Dabei wird der Vorgang des Bleichens bei der Farbfilmentwicklung teilweise oder ganz ausgelassen. So wird das schwarze Silber nicht in Silberbromid umgewandelt. Es bleibt zusammen mit den Farbstoffen auf dem Film erhalten.

Das führt zu einem Ergebnis, bei dem das Farbbild von einem kontrastreichen Schwarz-Weiß-Bild überlagert zu sein scheint. Es zeigt einen höheren Kontrast, und die Farbsättigung wird reduziert. Die Auswirkungen sollen anhand des folgenden Ausgangsbilds ① illustriert werden.

Hier sehen Sie das Ausgangsfoto.



Kap7\_04.jpg

①



### Anpassungen

Sie können nachträglich die bereits bekannten Optionen des **Helligkeit**-Filters in der **Wesentliches**-Rubrik nutzen, um beispielsweise die **Belichtung** anzupassen.



### Analoge Pendants

Viele Filter und Optionen von Luminar wurden an die Pendants aus analogen Zeiten angeglichen. In der analogen Dunkelkamera entstanden durch spezielle Entwicklungsverfahren effektvolle Ergebnisse. Das bekannteste dieser Verfahren ist vermutlich die Sepia-Tonung, die praktisch von allen Bildbearbeitungsprogrammen angeboten wird.

Für das folgende Zwischenergebnis wurde für die **Stärke** der maximal mögliche Wert 100 ② genutzt. Beim **Verblässen**-Wert wurde 50 ③ eingestellt – ebenso wie beim **Kontrast** ④. Es entsteht der Eindruck eines »alten« Fotos ⑤.

Beim unten gezeigten Ergebnis wurden die Werte im Bereich **Erweiterte Einstellungen** angepasst. Mit dem **Range**-Wert **6** können Sie das Bild einfärben und den **Farbton** **7** einstellen. Der **Verblässen**-Wert wurde auf **-40** **8** reduziert.

Das Bild wurde so bearbeitet, dass es wie ein sehr altes Foto erscheint.



## 7.7 Der Filmkorn-Filter



### Geeignete Werte

Die geeigneten Werte des **Filmkorn**-Filters hängen ganz wesentlich von der Bildgröße ab. Je größer das Bild ist, umso höhere Werte sind nötig.

Da im vorherigen Workshop ein Ergebnis entstanden ist, das aus analogen Zeiten zu stammen scheint, lässt sich der **Filmkorn**-Filter gut daran anwenden. Da bei analogen Filmen das Filmkorn zu sehen war, kann dies simuliert werden. Heutige digitale Bilder zeigen natürlich keine Körnung mehr.

Im folgenden Beispiel wurde eine **Stärke** von 70 **1** eingestellt. Im Bereich **Erweiterte Einstellungen** können Sie zusätzlich die **Größe** **2** und **Rauheit** **3** des Filmkorns variieren.



Durch den »Filmkorn«-Wert von 70 wirkt das Ergebnis wie aus analogen Zeiten.



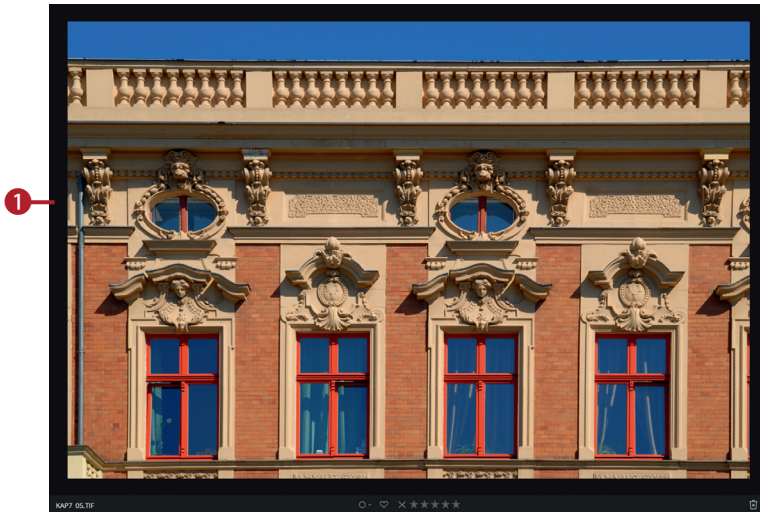
### Varianten

Wenn Sie das Ergebnis noch älter erscheinen lassen wollen, können Sie es beispielsweise in eine schwarz-weiße oder eine teilgetonte Variante umwandeln. Sie haben beide Möglichkeiten bereits in Kapitel 5 kennengelernt.

## 7.8 Der Mystisch-Filter

Mit dem **Mystisch**-Filter können Sie Ergebnisse erzielen, die »verträumt« wirken. Das wird erreicht, indem die Leuchtkraft des Bilds verändert wird und Kontrast sowie Sättigung erhöht

werden. Die Auswirkungen sollen an diesem Ausgangsbild **1** gezeigt werden.



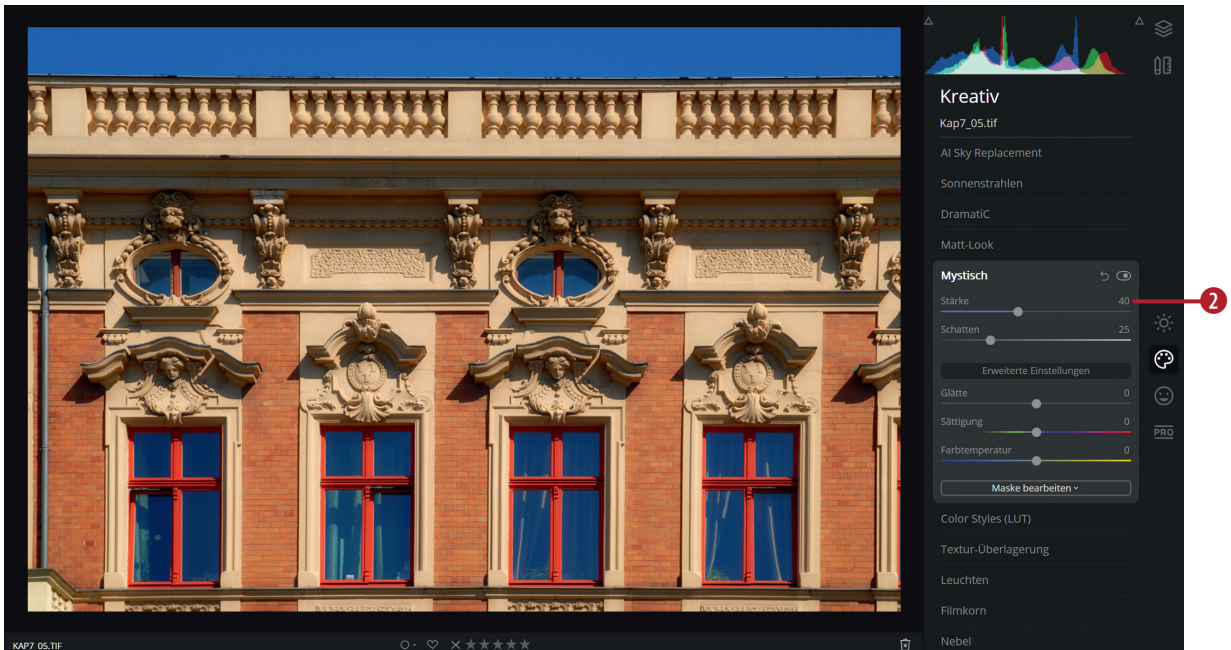
Dieses Ausgangsbild soll mit dem »Mystisch«-Filter bearbeitet werden.



Kap7\_05.jpg

Wenn Sie ein realistisch wirkendes Ergebnis erhalten wollen, sollte der **Stärke**-Wert maximal auf 40 **2** eingestellt werden. Sie sehen im Ergebnis, dass damit leuchtendere Farben entstehen und das Bild kontrastreicher ist. Zudem wurden die Details ein wenig zurückgedrängt – das Ergebnis ist etwas plakativer.

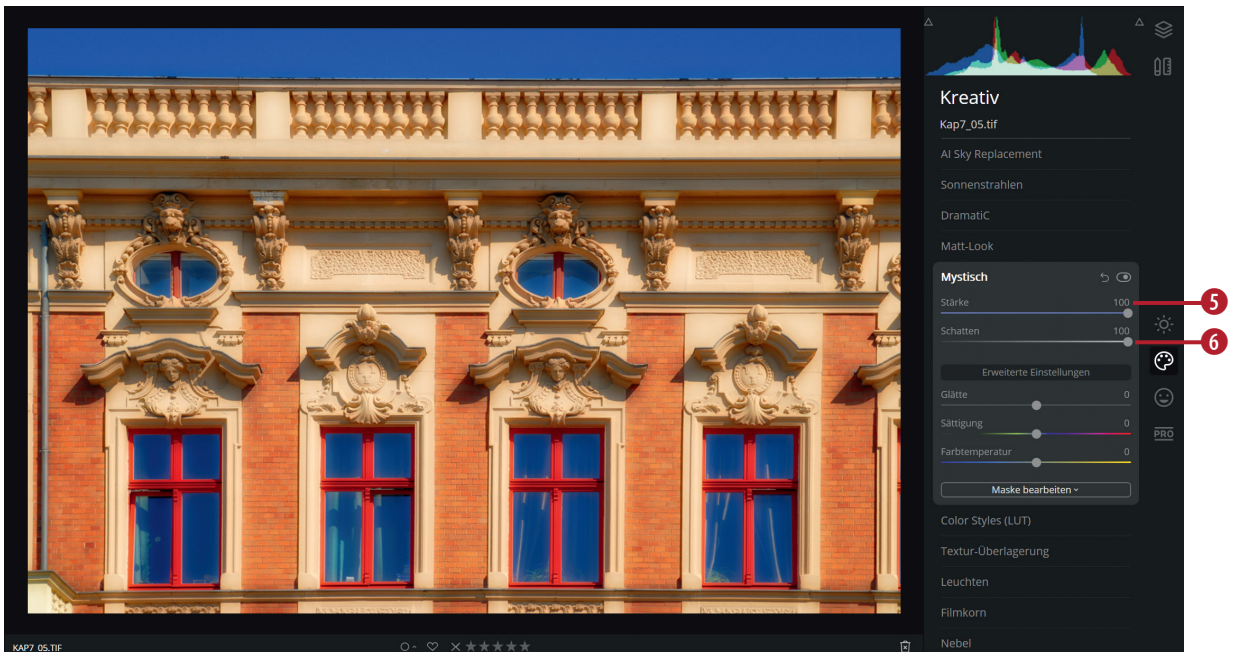
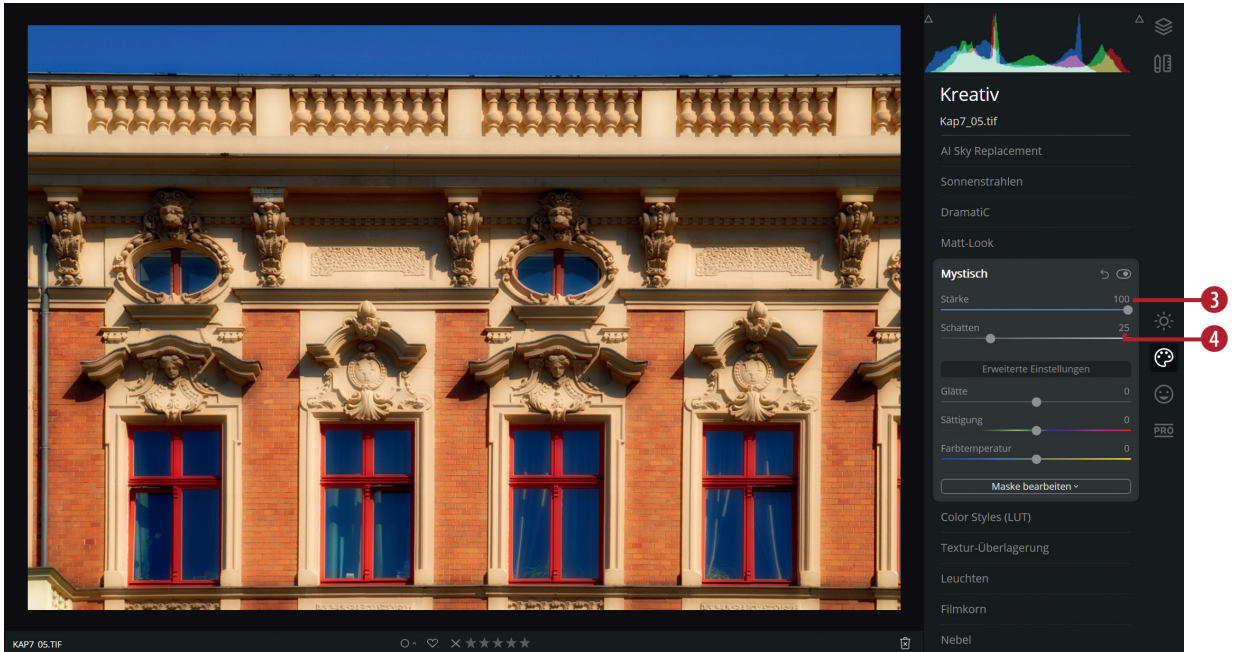
Beim »Stärke«-Wert 40 bleibt das Ergebnis natürlich.





Wollen Sie ein effektvolles Ergebnis erhalten, können Sie den Maximalwert 100 für die **Stärke** 3, 5 eingeben. Nachfolgend sehen Sie zwei Varianten des **Schatten**-Werts 4, 6. Je höher der Wert ist, umso mehr werden die Schatten aufgehellt.

Dies sind zwei Varianten mit unterschiedlichen Werten.



## 7.9 Der Filter Textur-Überlagerung

Den Filter **Textur-Überlagerung** können Sie einsetzen, um zwei Bilder miteinander zu »mischen«. Das soll an den beiden folgenden Ausgangsbildern gezeigt werden **1**, **2**.

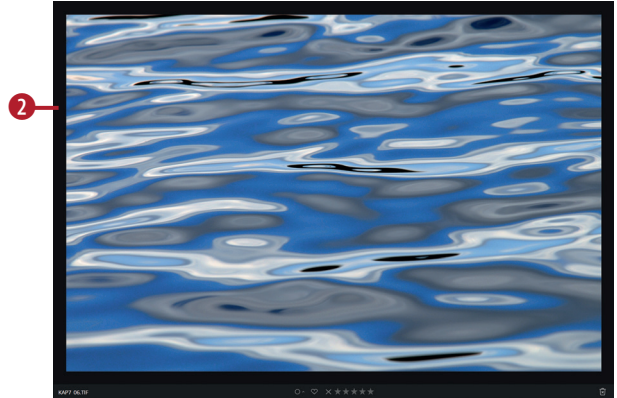


Kap7\_06.jpg



Kap7\_07.jpg

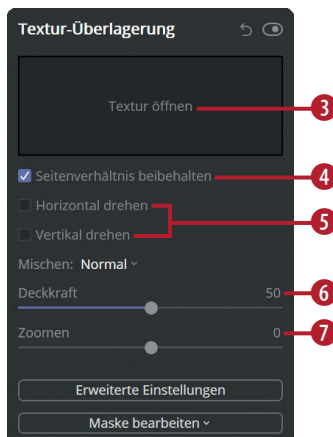
Diese beiden Bilder sollen gemischt werden.



Um ein Bild zu laden, mit dem das aktuelle Bild überlagert werden soll, klicken Sie auf das Feld **Textur öffnen** **3**.

Deaktivieren Sie die Option **Seitenverhältnis beibehalten** **4**, wenn das Seitenverhältnis des überlagernden Bilds an das Ausgangsbild angepasst werden soll. Die beiden folgenden Optionen **5** benötigen Sie, um das Bild horizontal oder vertikal zu drehen.

Mit dem **Deckkraft**-Regler **6** legen Sie fest, wie transparent das überlagernde Bild sein soll. Wollen Sie das überlagernde Bild vergrößern, erhöhen Sie den **Zoomen**-Wert **7**.



Beim Filter »Textur-Überlagerung« haben Sie diverse Optionen.



### Kein Austauschen

Haben Sie einmal eine Textur geladen, kann diese nicht gegen eine andere ausgetauscht werden. Sie müssen dann den Filter zurücksetzen, um ein neues Bild laden zu können.