

Pixelmator Tutorial 1 - Schlagschatten



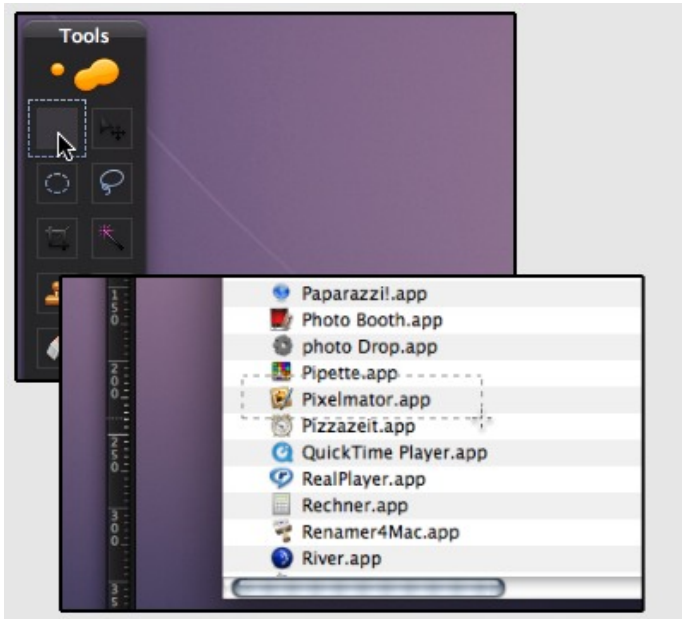
Wie man auch ohne die noch fehlenden Ebenenoptionen einen Schlagschatten mit [Pixelmator](#) (oder ähnlichen Programmen) hinbekommt kann man in den [Tutorials von Pixelchen](#) nachlesen.

Die Kurzform für Pixelmator: Ebene die Schlagschatten bekommen soll mit ctrl-Klick duplizieren, Menü "Bild" - Helligkeit & Kontrast (Helligkeit auf 0) - Menü "Filter" - Weichzeichnen - Gaußsches Weichzeichnen (auf z.B. 7), Deckkraft der Ebene auf 75%, Ebene hinter die eigentliche Ebene per drag'n'drop und nun z.B. 4 Schritte nach unten und 4 nach rechts verschieben. Fertig!

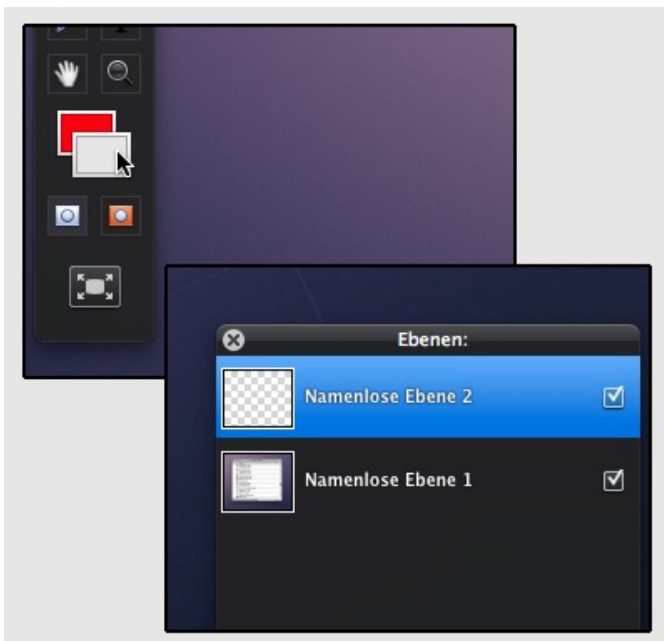
Neben dem [Tutorial zum Schlagschatten](#) gibt es noch welche zu [bleach-bypass \(Sepia ähnlicher Effekt\)](#) sowie [Bildoptimierung](#).

Pixelmator Tutorial 2 - Bereich markieren

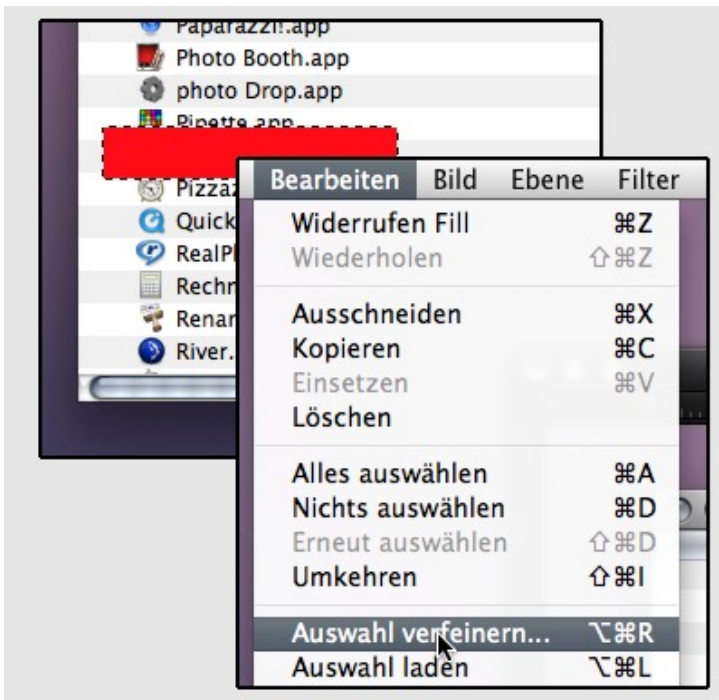
Kleines Tutorial wie man einen bestimmten Bereich eines Bildes mit einer Rahmenmarkierung versieht.



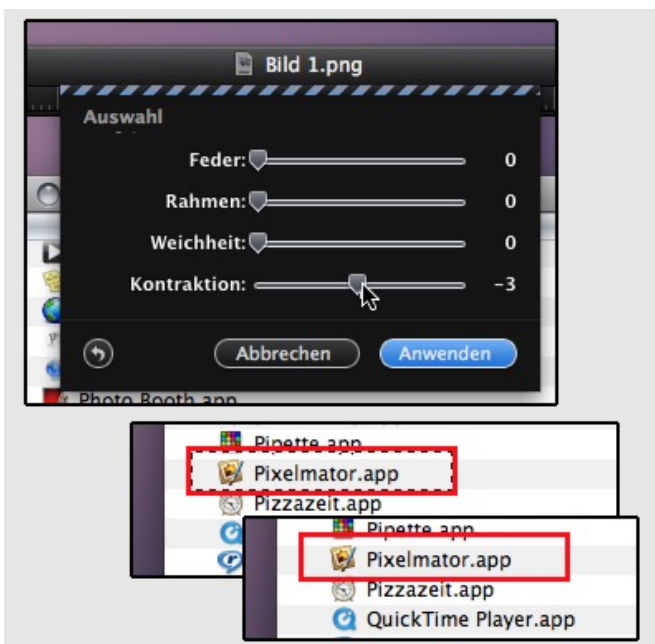
Zunächst wählt man den Bereich der markiert werden soll mit dem Auswahlwerkzeug aus. Dies kann auch das Elliptische Auswahlwerkzeug sein. Die Auswahl sollte den äußeren Bereich der Markierung anzeigen.



Anschließend wählt man eine Farbe. Das schnelle Hin- und Herschalten zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe geht mit gedrückter alt-Taste. Eine Ebene für den Auswahlbereich wird angelegt.



Mit alt-Entfernen (oben rechts auf der Tastatur der Pfeil nach links) füllt man den ausgewählten Bereich. Im Menü unter "Bearbeiten" findet man "Auswahl verfeinern..."



Mit dem Regler "Kontraktion" stellt man einen verkleinerten Auswahlbereich ein. Anschließend löscht man diesen verkleinerten Bereich - zurück bleibt der Rand. Die Auswahlmarkierung hebt man nun noch mit Apfel/D auf. Fertig!

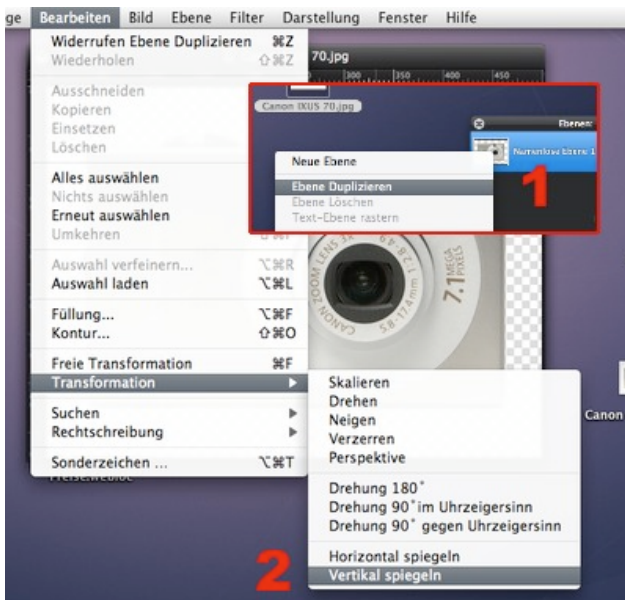
Pixelmator Tutorial 3 - Spiegelung

Teil drei der [Pixelmator Tutorials](#). Diesmal eine Spiegelung wie sie auch gerne auf Apples Seiten bei Produkten eingesetzt wird.

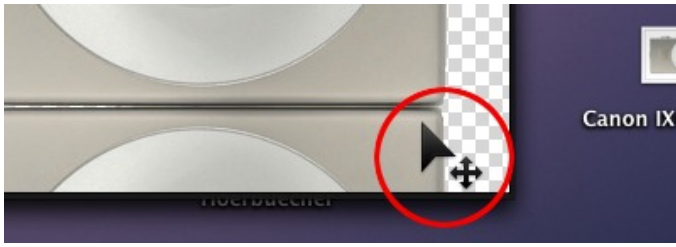


Als erstes wird der Hintergrund mit dem Zauberstäbchen (ja so niedlich ist das bei Pixelmator) ausgewählt. Die Toleranz dafür stellt man in der Palette "Werkzeug-Optionen" (im Menü unter "Darstellung" zu finden) ein.

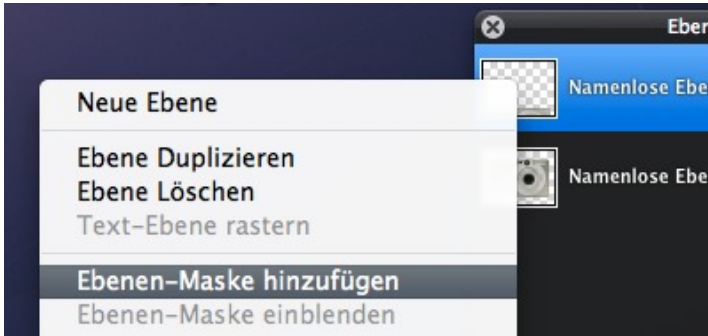
Den Hintergrund nun löschen. Anders als bei Photoshop gibt es hier keine Hintergrundebene die erst umgewandelt werden muss.



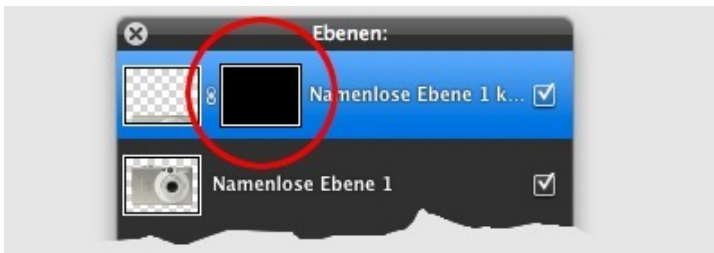
Anschließend wird (1) die Ebene dupliziert - z.B. mit ctrl- bzw. Rechts-Klick darauf und (2) vertikal gespiegelt.



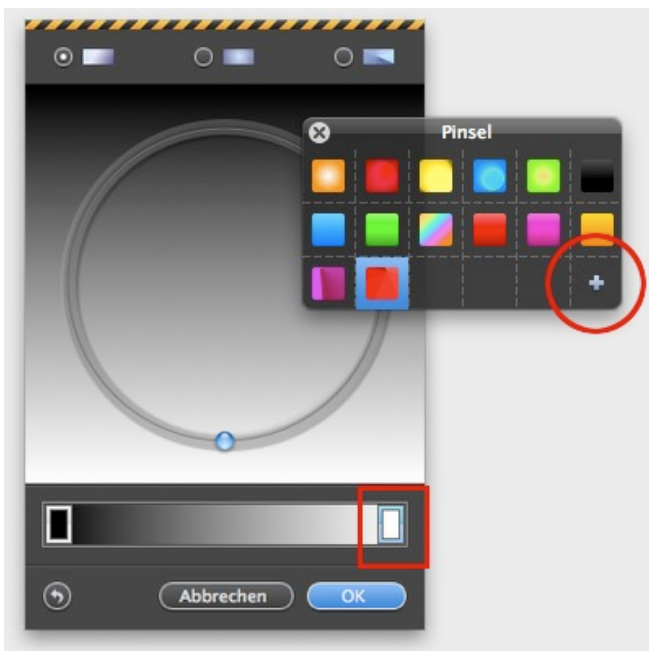
Nun wird zum Verschiebe-Werkzeug gewechselt und die gespiegelte Ebene ans untere Ende geschoben und dort nach der anderen ausgerichtet (leider fehlt Pixelmator hier noch das 45° Raster per Shift-Taste).



Ein ctrl- oder Rechts-Klick auf die gespiegelte Ebene erlaubt das hinzufügen einer Ebenenmaske.



Wichtig hierbei nun die Maske der Ebene anzuwählen (kleiner schwarzer Rahmen).



Nun legen wir über das "+" Zeichen einen schwarz-weißen Verlauf an. Der Titel der Verlaufspalette ist übrigens in der Lokalisierung mit dem der Pinsel verwechselt worden. Im Menü findet man sie jedoch korrekt über "Darstellung - Verlauf einblenden".

Links dann die Farbe durch Anklicken schwarz auswählen, rechts auf weiß stellen. Überflüssige Farbgreier (eckige rote Markierung) können einfach aus der Palette gezogen werden.



Fast geschafft. Mit dem Verlaufs-Werkzeug ziehen wir nun auf der Maske der gespiegelten Ebene von oben nach unten. Anders als bei Photoshop sorgt weiß für mehr Transparenz, schwarz für weniger.



Zum Schluss sorgt eine zusätzliche Ebene mit Farbe für den passenden Hintergrund. Fertig!

Pixelmator Tutorial 4 - Leopard Text

Testtext für Pixelmator auf blog.tice.de

Teil vier der [Pixelmator Tutorials](#). Diesmal der Präge-Texteffekt wie er in Leopards Fenstern zu finden ist.



Zunächst zeichnen wir ein Rechteck mit dem Auswahlwerkzeug und füllen es mit grau (#878787). Hierzu wie aus den letzten Tutorials bekannt einfach alt/ Entfernen drücken.

Hexadezimalfarben bekommt man in die allgemeine Farbauswahl mit der kostenlosen Systemerweiterung [HexColorPicker](#).



Nun wird mit der gleichen Auswahl eine neue Ebene erstellt (+) und mit einem helleren grau gefüllt (#bdbdbd).



Nun wird der oberen helleren Ebene eine Ebenenmaske hinzugefügt (ctrl- oder Rechts-Klick auf die Ebene) und diese Maske ausgewählt (einmal draufklicken).

Der schwarz-weiße Verlauf (aus dem [Tutorial 3](#)) wird ausgewählt und damit die Ebene per Maske von oben nach unten halbtransparent gemacht.



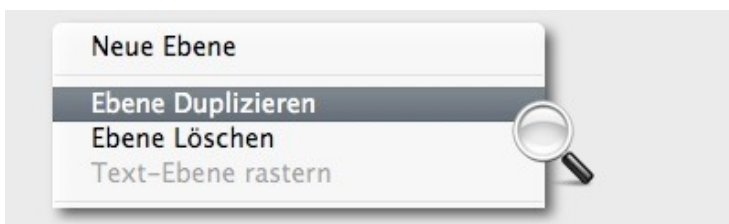
Nun wird der Text geschrieben (Apfel/T ruft das Schriftenfenster auf). Hierzu passt der Font Myriad Pro regular. Dann wird der Text ausgewählt und in #383838 umgefärbt.

Letzter Schritt ist die Textebene zu duplizieren (ctrl- oder Rechts-Klick drauf) und weiß einzufärben. Anschließend einen Pixel nach unten verschieben. Fertig!

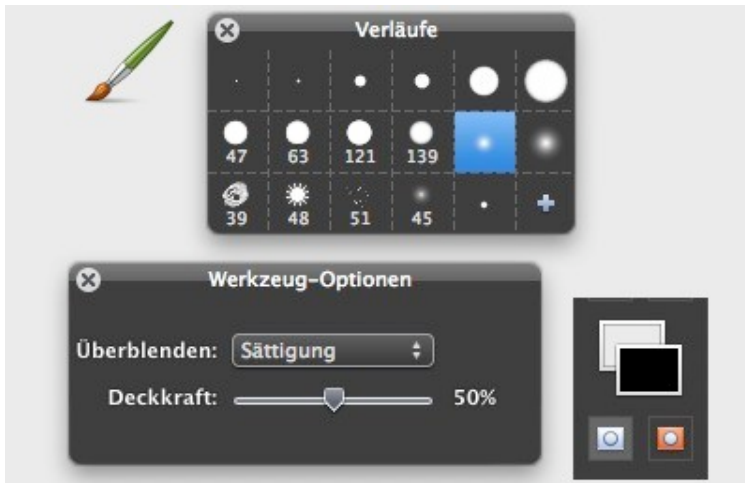
Pixelmator Tutorial 5 - Rote Augen entfernen



Teil fünf der [Pixelmator Tutorials](#). Diesmal der bekannte Roten-Augen-Effekt, der gerne auf Partyfotos und Tiermotiven auftaucht.

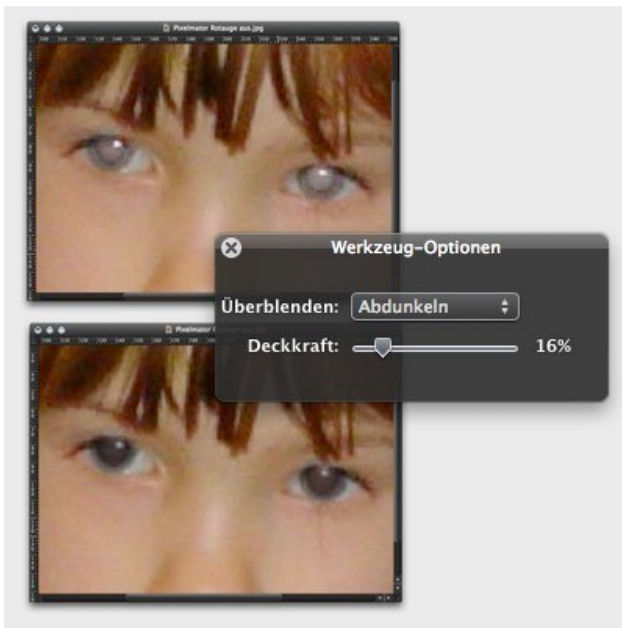


Zunächst dupliziert man die zu bearbeitende Ebene mit den roten Augen um später den Vergleich sehen zu können und evtl. Fehler mit einem Löschen zu beheben. Dazu rechte Maustaste bzw. ctrl-Klick auf die Ebene. Anschließend zoomen wir an die roten Augen heran.



Nun klickt man das Pinselwerkzeug an und wählt einen weichen Pinsel aus (Werkzeugpalette über Darstellung - Pinsel einblenden). In der Werkzeug-Optionen Palette wird nun die Deckkraft auf 50% gestellt und Sättigung ausgewählt. Wichtig hierbei: Vordergrundfarbe auf Schwarz stellen.

Ein Wechsel zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe geht am schnellsten durch einen Klick mit gedrückter alt-Taste.

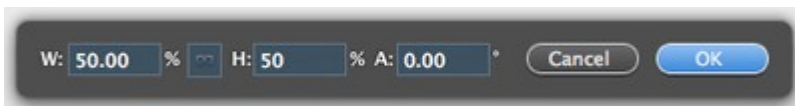


Nun wird die Farbsättigung des rote Bereiches mit dem weichen Pinsel herabgesetzt. Es entsteht ein hellgrauer Bereich.

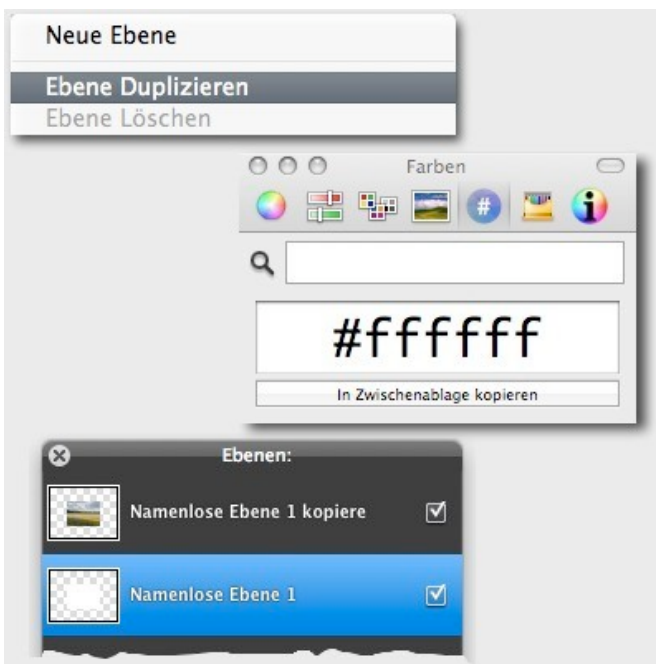
Anschließend die Werkzeug-Optionen auf Abdunkeln mit etwa 16% setzen und den entsättigten Bereich wieder anpassen. Fertig!

Pixelmator Tutorial 6 - Glanzfoto

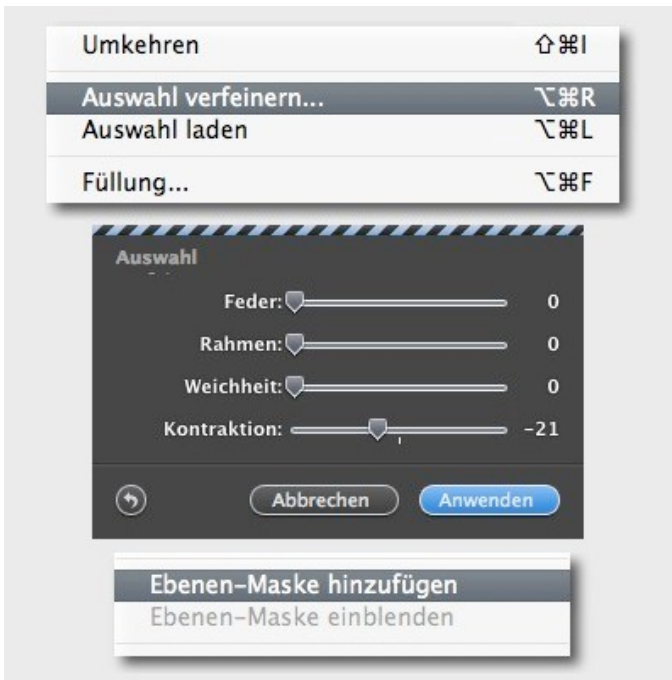
Teil sechs der [Pixelmator Tutorials](#). Diesesmal ein Glanzfoto wie ich es auch schon als [Photoshop Aktion](#) gemacht hatte.



Zunächst öffnen wir ein Bild das wir mit dem Glossy-Effekt ausstatten wollen und verkleinern es auf das gewünschte Maß mit Apfel/F.

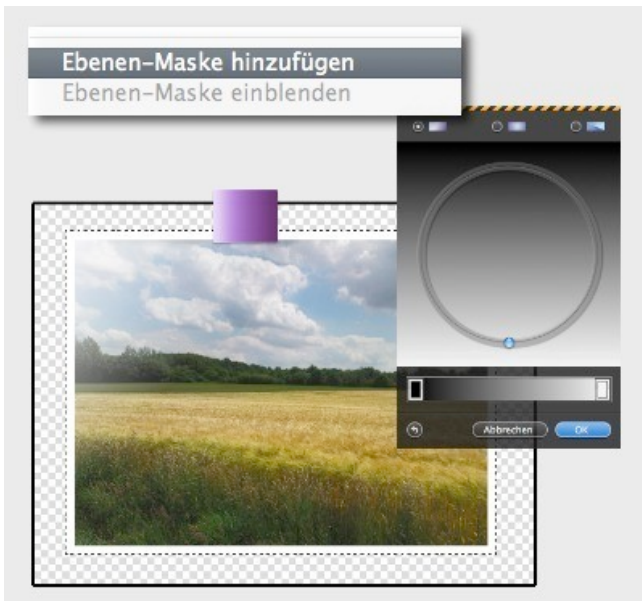


Wir duplizieren die Ebene (rechts-Klick darauf) und wählen den Bereich aus (mit gedrückter Apfel-Taste auf die Ebene klicken). Nun mit alt-Entfernen die Fläche mit weiß füllen.



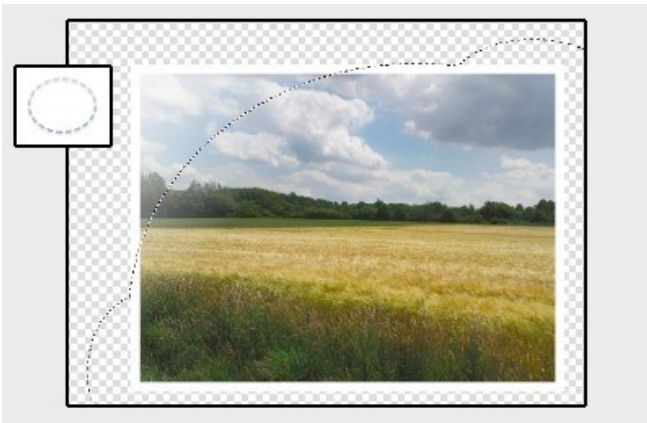
Nun stellen wir Vorder und Hintergrundfarbe auf Weiß und Schwarz und verkleinern die Auswahl auf die Größe des späteren weißen Randes. Dazu im Menü Bearbeiten - Auswahl verfeinern - Kontraktion auf Minuswert.

Nun fügen wir der oberen Ebene eine Ebenenmaske hinzu welche den Bereich um die Auswahl nun weiß erscheinen lässt.



Als nächstes duplizieren wir die untere weiße Ebene und schieben die Kopie über das eigentliche Bild. Dann fügen wir der oberen weißen Ebene auch eine Ebenenmaske hinzu, wählen die Ebenenmaske im Ebenenfenster an und setzen einen schwarz-weißen Verlauf von links oben bis etwa zur Mitte.

Um die Ebenenmaske festzusetzen legen wir mit Apfel/Shift/N eine neue Ebene an und verbinden diese mit der Verlaufsebene (anklicken und mit Shift dann die neue leere Ebene anklicken und per rechts-Klick Ebenen zusammenführen).



Nun kommt der Glanzschnitt. Hierzu das ovale Auswahlwerkzeug anwählen und ein großes Oval ziehen welches die matte Ecke anschneiden soll. Um die Auswahl zu verschieben die Maustaste nicht loslassen, sondern die Leertaste zusätzlich drücken.

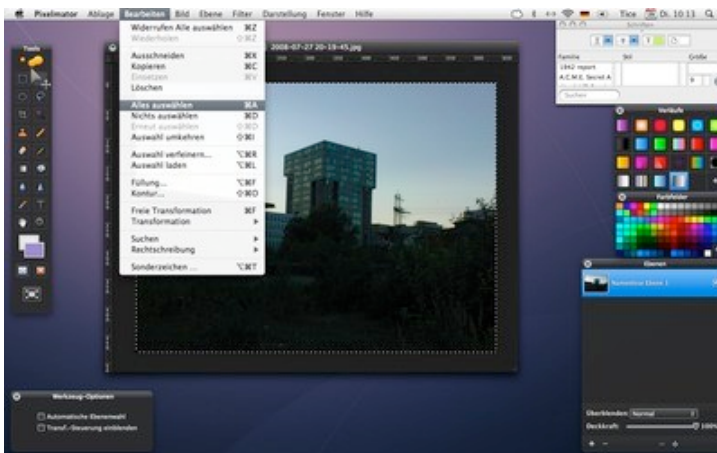
Wichtig ist die Anschnittecke. Nicht ausgewählte Bereiche kann man anschließend hinzuwählen. Die Auswahl lässt sich mit Apfel/D ganz aufheben.

Zuletzt noch den nicht gewünschten Bereich des Verlaufs entfernen - fertig! Wer mag kann das Foto natürlich noch drehen oder mit einem [Schlagschatten](#) versehen.

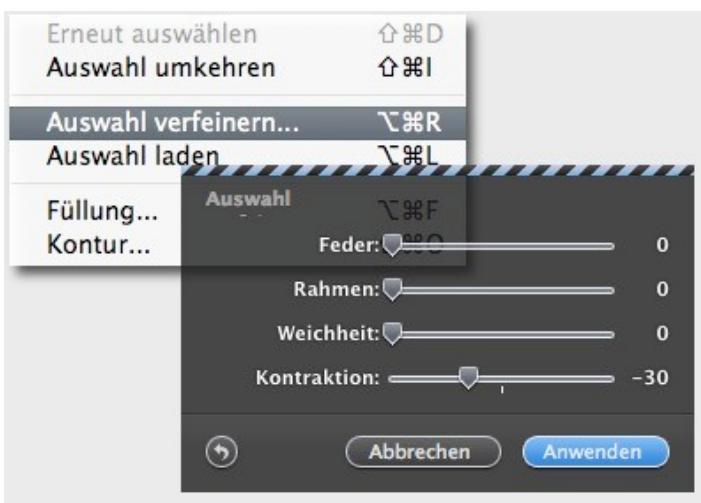
Pixelmator Tutorial 7 - Gerundete Ecken



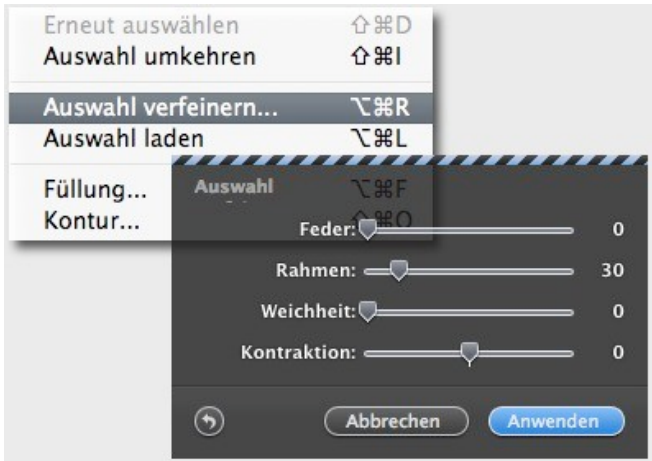
Teil 7 der [Pixelmator Tutorials](#) zeigt wie man ein Bild mit abgerundeten Ecken und einem ebensolchen Rahmen versieht.



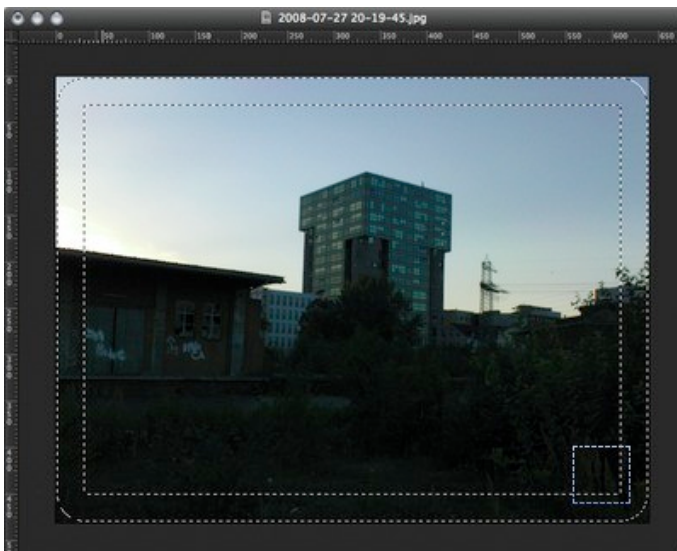
Zunächst wählen wir alles mit Apfel/A aus.



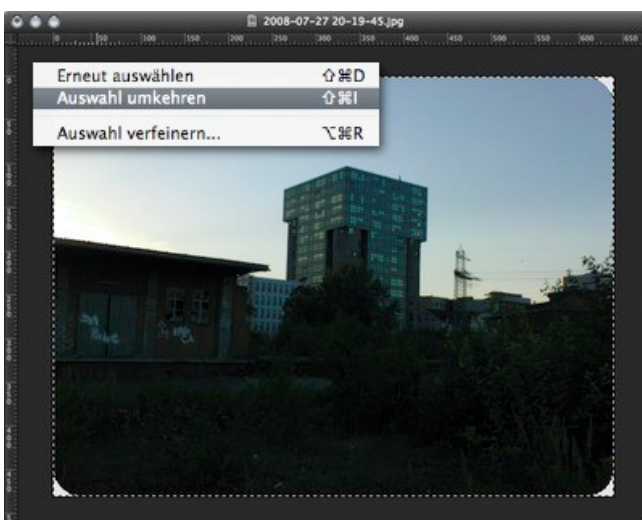
Dann wird diese Auswahl über das Menü *Bearbeiten - Auswahl verfeinern - Kontraktion* verkleinert. Die Pixelzahl ist abhängig von der Größe des Bildes.



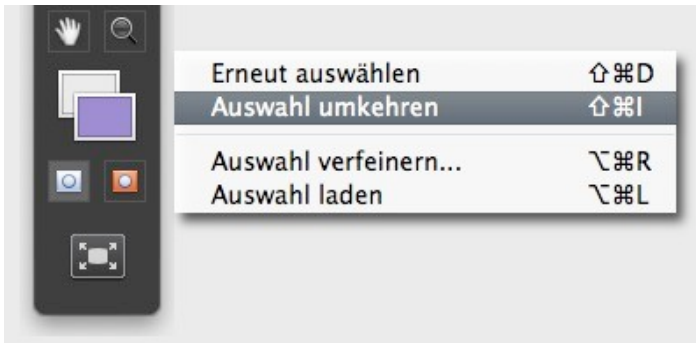
Nach dem Anwenden den gleichen Menüpunkt nochmals aufrufen und nun den Rahmen auf den vorher beim Verkleinern gewählten Wert setzen.



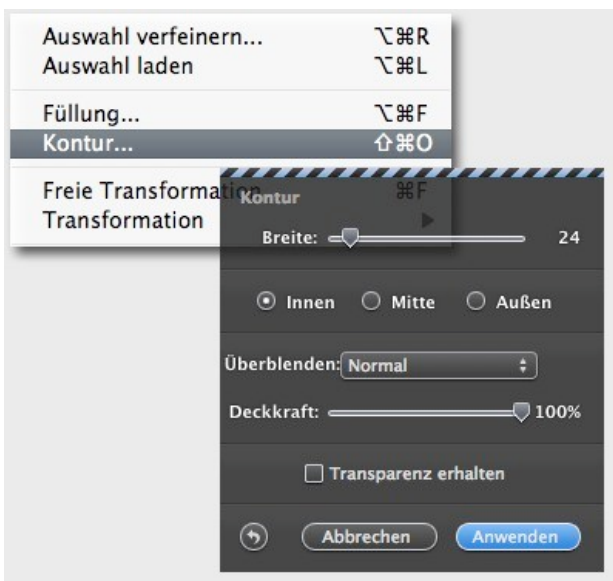
Nun muss der innen liegende Bereich noch zusätzlich ausgewählt werden (Auswahlwerkzeug).



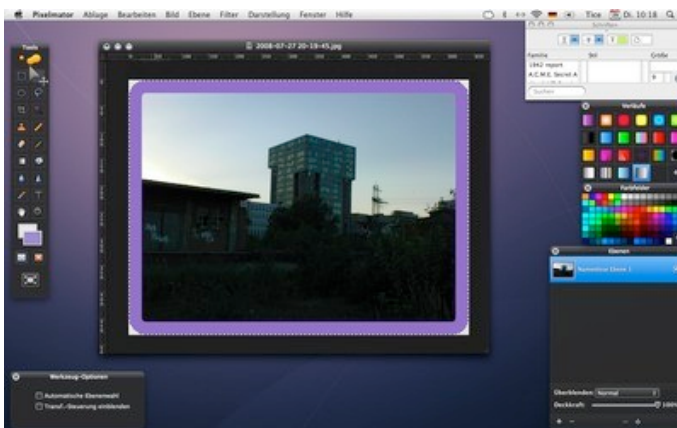
Nun die Auswahl umkehren und die Ecken mit der gewünschten Farbe füllen (alt/Entfernen "<-"). Soll das Bild z.B. auf eine Webseite, dann die Farbe des Hintergrundes der Seite wählen.



Wer mag kann nun noch einen Rand um das Bild setzen. Hierzu die Farbe für den Rand einstellen und die Auswahl wieder umkehren.



Nun über das Menü *Bearbeiten - Kontur...* den Rand auf die gewünschte Breite setzen. Wichtig: Die Laufrichtung muss nach innen gestellt sein.



Fertig! Die Auswahl hebt man mit Apfel/D auf.

Pixelmator Tutorial 8 - Chromschrift

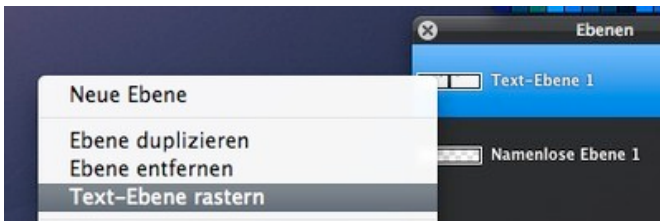
Im achten Teil der [Pixelmator Tutorials](#) geht es um Chromschrift.



Früher gerne auf Plattencovern, T-Shirts und Heavy-Metal Postern gesehen ist diese Variante spätestens seit den ersten 3D-Bildschirmschonern ausgestorben. Was sollst, hier gehts ja auch um Verläufe.



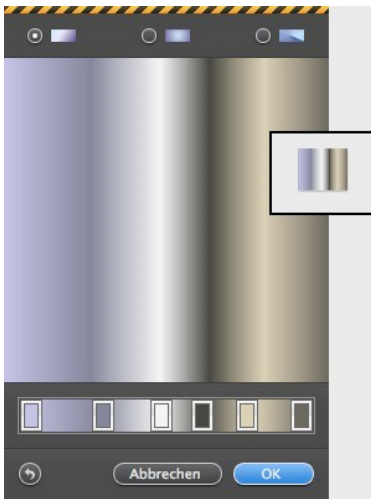
Zunächst brauchen wir einen Schriftzug. Wichtig ist hierbei eine Schrift zu wählen die großflächige Bereiche hat auf denen der Effekt wirken kann. Ich habe hier [Bauhaus 93](#) genommen.



Anschließend wird die Textebene gerastert (rechts- oder ctrl-Klick darauf).



Mit einem Befehl-Klick (Klick mit gedrückter Apfeltaste) auf die Ebene wählt man den gefüllten Bereich der Ebene aus.



Nun kommt der interessante Teil. Wir legen einen Verlauf für den Chrom-Effekt an. Hierzu das Verlaufswerkzeug in der Werkzeugpalette anklicken und in der entsprechenden Verlaufspalette nun über das + Symbol einen neuen Verlauf aufrufen.

Nun werden von links nach rechts folgende Farben angelegt: #b7b7de, #717489, #f2f2f2, #373632, #d1c7a9 und #59554d* (hierzu kann man die beiden vorhandenen Farbanschlüsse rechts und links nutzen). Neue Farbanschlüsse erhält man mit rechts- bzw. ctrl-Klick auf den Verlaufsstreifen.

**Alternativ kann man auch mit der Lupe aus der Farbpalette über dieses Bild fahren und so die Farben auswählen.*

Dann mit OK bestätigen. Das Verlaufswerkzeug zeigt nun (wie oben rechts zu sehen) den aktiven Verlauf an.



Nun ziehen wir den Verlauf von oben nach unten und füllen damit den ausgewählten Bereich.

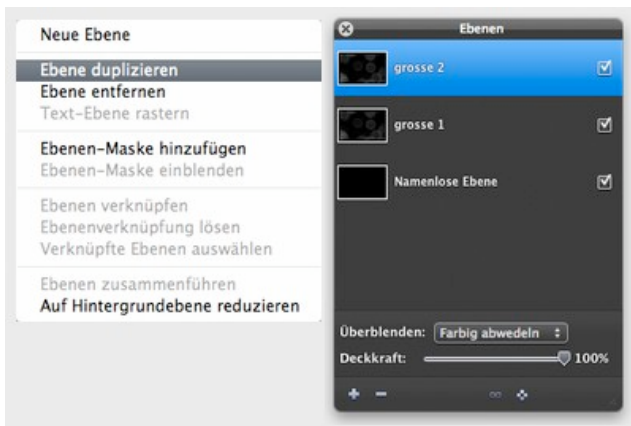


Nun noch den Hintergrund füllen (Hintergrundebene anwählen, Apfel/A und alt-Entfernen). Den Schlagschatten (siehe [Tutorial 1](#)) erzeugt man durch Duplizieren der Ebene, dann Menü Bild - Helligkeit auf Null setzen, dann Filter - Weichzeichnen - Gauß... auf 1-3 und Transparenz der Schattenebene auf 75%.

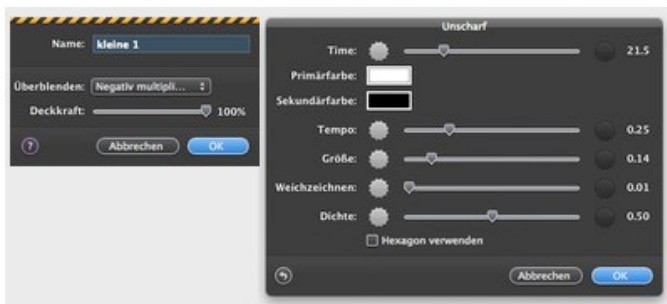


Danach muss die Schattenebene natürlich unter die eigentliche gezogen und z.B. mit den Pfeiltasten etwas nach rechts und unten verschoben werden.

Das erreichen wir, indem wir wie oben zu sehen (click the pic) den Filter "Quartz Composer - Generator - Unscharf..." öffnen und auf 25/ 50/ 30/ 50 stellen (Tempo kann nach belieben variiert werden).



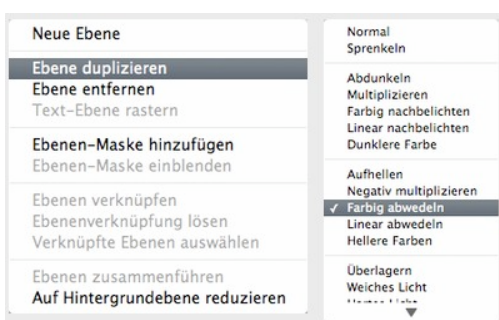
Anschließend duplizieren wir die Ebene zu "grosse 2" und stellen Überblenden auf "Farbig abwedeln".



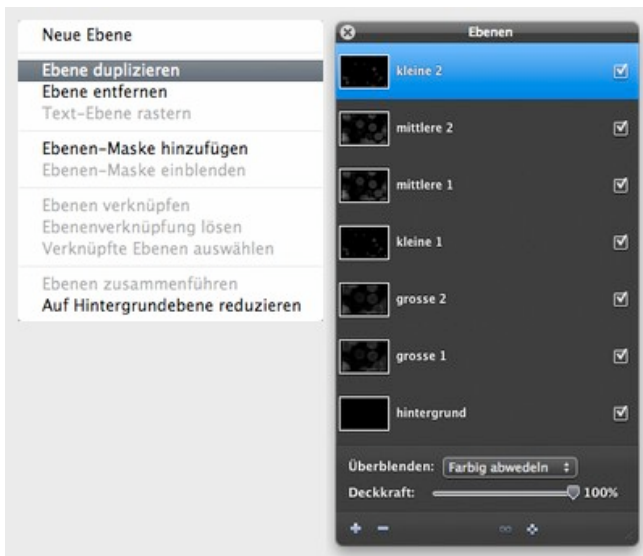
Jetzt kommen die kleinen Flecken "kleine 1" dran. Einstellungen siehe oben. Nicht zu vergessen die Primärfarbe auf weiß zu setzen!



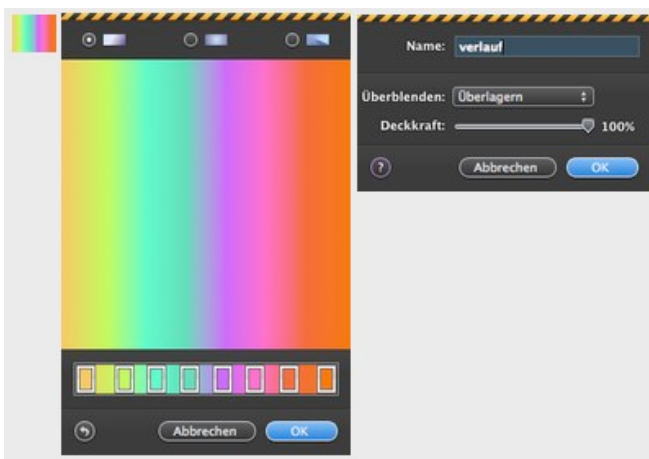
Eine Ebene für die mittleren Flecken "mittlere 1" wird mit Überblenden "Negativ multiplizieren" erstellt und ebenfalls mit weiß als Primärfarbe auf die Größe 0.36 und Weichzeichnen 0.04 gesetzt.



Die Ebene mit den mittleren Flecken wird zu "mittlere 2" dupliziert und auf Überblenden "Farbig abwedeln" gestellt.

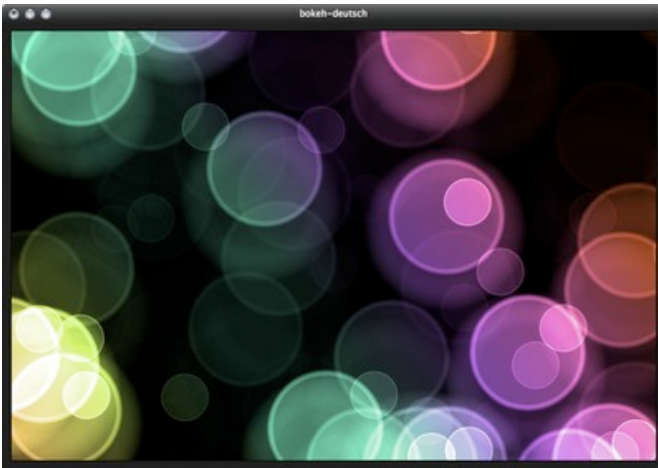


Die Ebene mit den kleinen Flecken wird zu "kleine 2" dupliziert, ganz nach oben geschoben und auf Überblenden "Farbig abwedeln" gestellt.



Nun wird ein Verlauf angelegt. Hierzu das Verlaufswerkzeug auswählen, in der Verlauspalette das "+" anklicken und mit rechts-Klick einen neuen Farb-Anschlag erzeugen. Die Farben (Doppelklick auf den Farbanschlag) kann man mit der Lupe aus der Farbpalette direkt von dieser Seite abnehmen.

Den Verlauf nun noch von unten links nach oben rechts auf einer neuen Ebene mit Überblenden "Überlagern" ziehen.

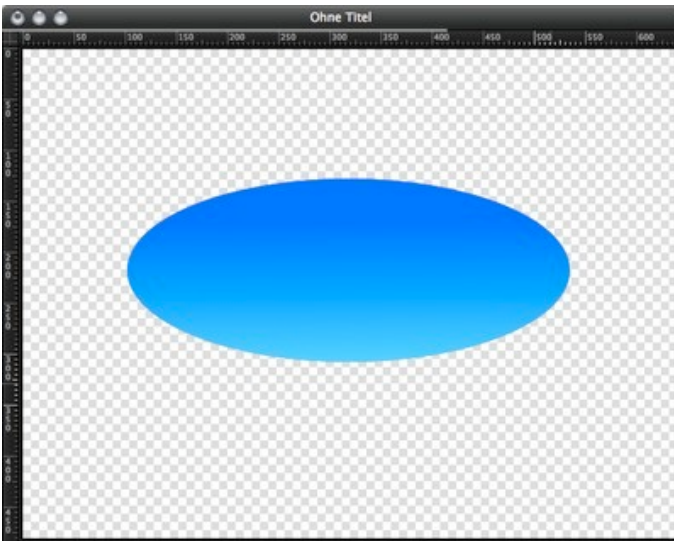


Voilà! Fertig ist der Bokeh Effekt. Dieses Tutorial ist eine deutschsprachige Umsetzung des Tutorials [Colorful Bokeh Effect](#) von Abduzeedo.

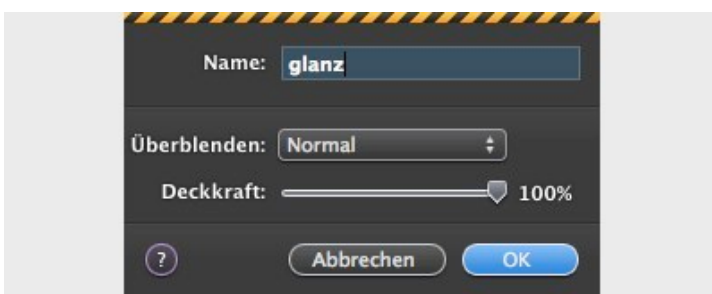
Pixelmator Tutorial 10 - Transparenter Verlauf



In Teil 10 der [Pixelmator Tutorials](#) zeige ich anhand eines Bonbons wie man einen Verlauf von Farbe zu Transparenz anlegt.



Zunächst erzeugen wir eine ovale Auswahl und füllen diese mit einem Verlauf (Farbe zu Farbe). Hierzu kann man z.B. den Standardverlauf blau-blau benutzen.

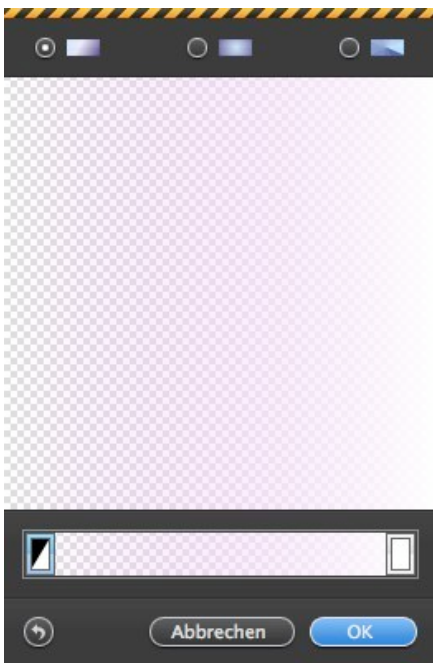


Dann legen wir eine neue Ebene mit dem "+"-Symbol oder Apfel/Shift/N an. Sollte die Auswahl mal verloren gehen klickt man mit gedrückter Apfeltaste auf die erste Ebene. Dadurch wird die Form der Ebene ausgewählt.

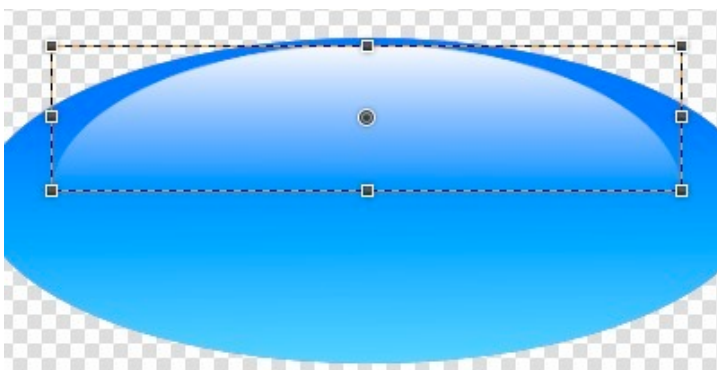


Nun legen wir einen transparenten Verlauf an. Hierzu erzeugen wir einen neuen Verlauf mit zwei Farben. Überflüssige Farbanschlüge zieht man einfach aus dem Anzeige-Feld.

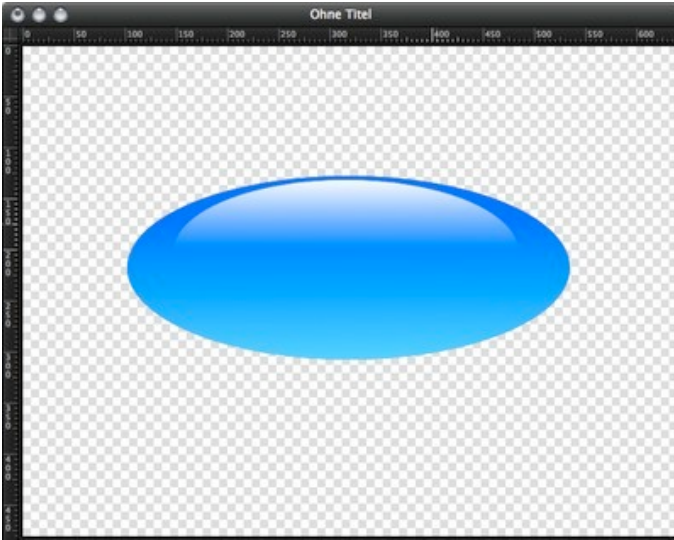
Ein Doppelklick auf einen Farbanschlag öffnet die Farbeinstellungen. Hier legen wir einen weißen und einen transparenten an (Deckkraft dafür einfach auf 0% stellen!).



Anschließend haben wir einen Farbe-zu-Transparenz-Verlauf.



Für den Glanz des Bonbons füllen wir die Auswahl auf der neuen Ebene mit diesen Farb-Transparenz-Verlauf und verkleinern die Ebene mit Apfel/F.



Voilà! Der Bonbon mit transparentem Verlauf ist fertig! Die Schrift kann wie im Tutorial [Schlagschatten](#) nach belieben hinzugefügt werden.

Lichteffekte mit Pixelmator



Bei Abduzeedo findet man nun ein [Tutorial zur "Lichtmalerei"](#). In 10 Schritten wird gezeigt wie man mit [Pixelmator](#) ein Bild wie oben zu sehen hinbekommt.

Nach dem Zusammenführen der Umrahmungen mit der schwarzen Ebene heißt es "*change the blend mode to Color Dodge*". Hier muss man in der Ebenenpalette das Überblenden auf "Farbig abwedeln" stellen.

Und noch ein weiteres Tutorial findet man bei Abduzeedo: [RETRO LIGHT EFFECTS](#), 80's Disco Neonlichter.

Pixelmator Spielerei von vorgestern



Nach dem [Retro-Lights-Tutorial](#) von Abduzeedo.