Retusche - Quelle klonen

Stand: März 2016

Diese Anleitung bezieht sich auf FixFoto, V 3.60.
In älteren oder neueren Versionen könnte die Arbeitsweise anders sein.

Inhalt

1. Vorbemerkungen 2

2. Retusche aufrufen 2

3. Das Retuschefenster 3

4. Quelle klonen 4

4.1. Eigenen Pinsel definieren 5

4.2. Bild als Klonquelle laden 6

4.3. Bild als Objekt einfügen 6

4.4. Bild bearbeiten 6

4.5. Zwischenablage als Klonquelle laden 7

4.6. Zwischenablage als Objekt einfügen 7

4.7. Liste der zuletzt geladenen Bilder 7

5. Arbeitsweise beim Retuschieren 7

5.1. Grundlage: Retuschieren und wieder wegradieren 7

5.2. Zielbild und Klonquelle sind identisch 8

5.2.1. Bildteile an andere Stelle klonen 8

5.2.2. Quellbild verändern, erst dann klonen 9

5.3. Zielbild und Klonquelle sind verschieden 9

6. Anwendungsvorschläge für Quelle klonen 10

6.1. Bildelemente ragen über einen Bildrahmen 10

6.2. Bild mit dem Colorkey-Verfahren bearbeiten 11

6.3. Wolkenhimmel einbauen 12

6.4. Motiv (gedreht) einbinden und Übergänge anpassen 13

6.5. Köpfe oder geschlossene Augen austauschen 14

6.6. Das Skript W-Pinsel 15

6.7. Beispielbild für die Anwendungen mehrere Optionen 16

© Alfred Saß

1. Vorbemerkungen

FixFoto bietet mit der Funktion der **Retusche** vielfältige Möglichkeiten:

- Fehlstellen in Bildern ausbessern
- Bildteile verschwinden lassen
- Bildteile hervorheben
- Bildteile umfärben
- Bildteile schärfen, weichzeichnen oder anderweitig bearbeiten
- Bildteile durch Teile aus demselben oder einem anderen Bild austauschen.

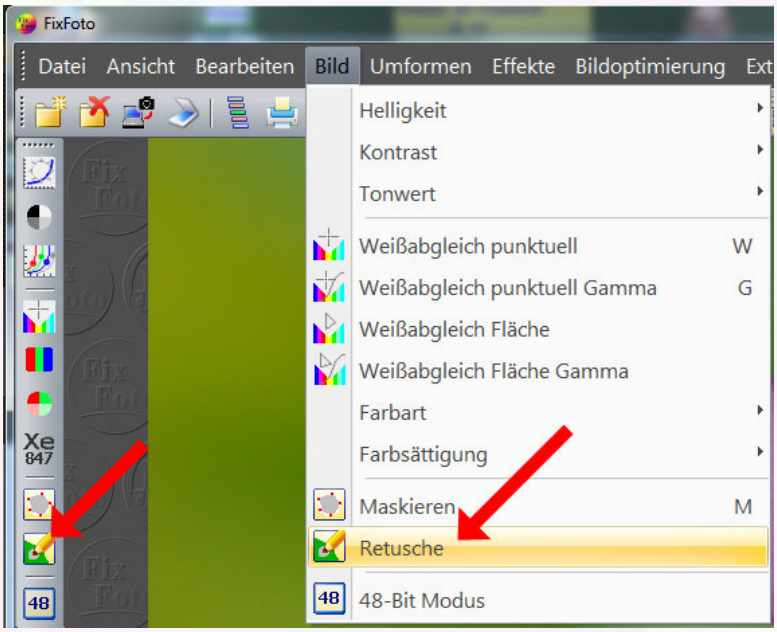
Diese Anleitung beschränkt sich auf die letztgenannte Möglichkeit, die bei entsprechender Anwendung auch einige der übrigen Funktionen enthält. Die Option ***Quelle klonen*** bietet vielseitige Möglichkeiten, die einem bei ersten Versuchen gar nicht in den Sinn kommen!

Es ist viel mehr möglich, als lediglich Bildteile von hier nach da zu stempeln! Im letzten Kapitel 6. mit den Beispielanwendungen schlage ich einige Möglichkeiten mit ganz ausführlichen Beschreibungen vor.

2. Retusche aufrufen

Die Retusche kann auf mehrere Weisen aufgerufen werden, wie es so oft in FixFoto ist:

- Menü ***Bild*** → ***Retusche***
- Anklicken des Symbols in der Symbolleiste
- Über eine Taste, wenn die von Ihnen vorher zugewiesen wurde (Menü ***Ansicht*** → ***Symbolleisten*** → ***Einstellungen*** → Registerkarte ***Tastatur***, Kategorie: ***Bild*** → ***Retusche*** suchen, anklicken → in Box ***Neue Tastenkombination*** klicken → gewünschte Taste betätigen → ***Zuweisen***)



Danach wird jeweils das ganze Bild in das Retuschefenster geholt.

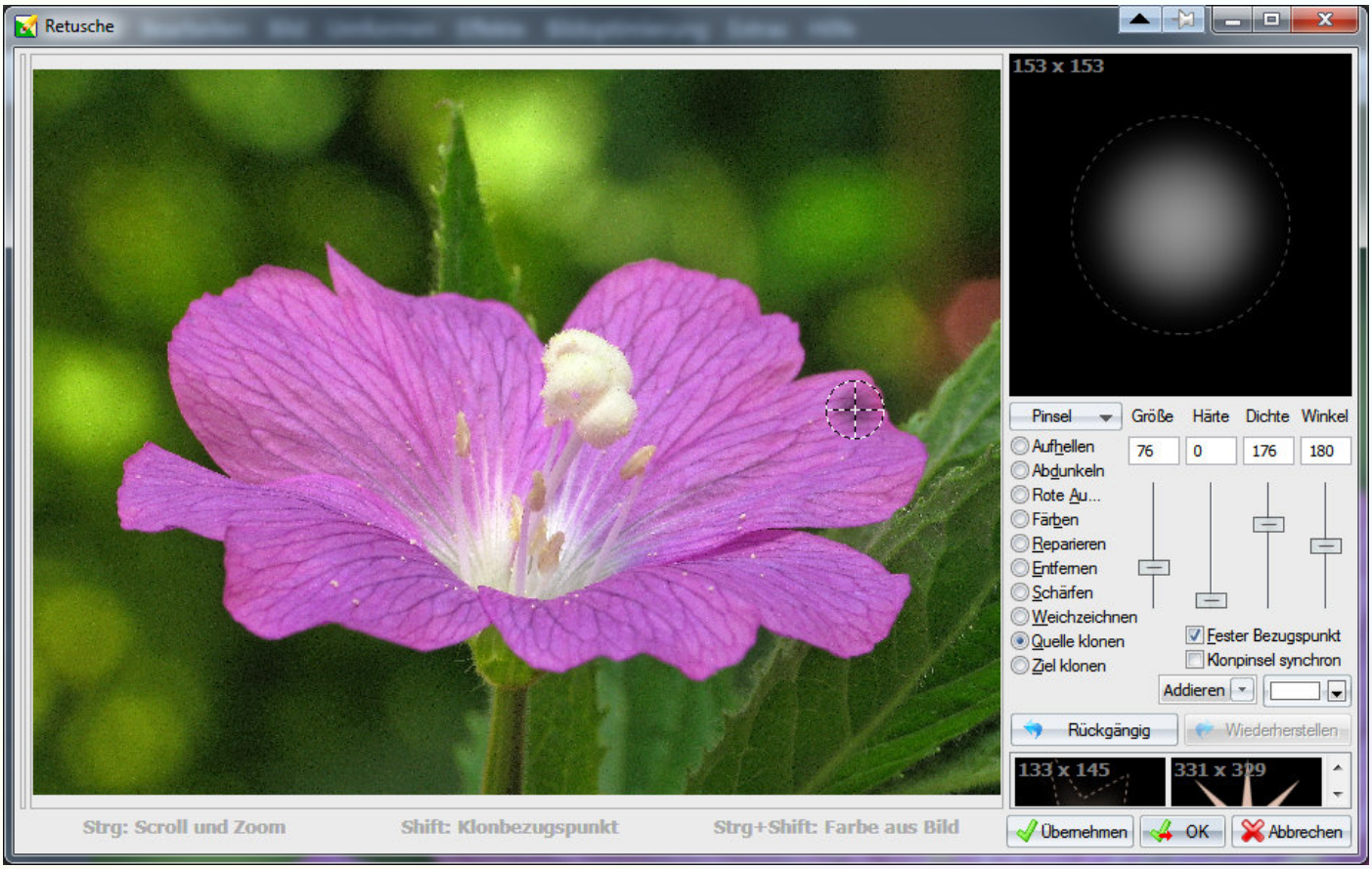
Sie können jedoch auch nur einen Bildausschnitt bearbeiten. Das hat Vorteile, wenn Sie mit sehr großen Bildern arbeiten (z.B. Panoramen), bei denen die Retusche sehr viel Arbeitsspeicher benötigt und Ihr Rechner evtl. an seine Grenzen gerät (Meldung 'Speichermangel').

Dazu vergrößern Sie auf der Arbeitsfläche den gewünschten, zu retuschierenden Ausschnitt, z.B. mit den Zifferntasten `[1]`...`[9]` und passendes Verschieben mit der Maus. Halten Sie dann Strg fest und rufen jetzt die Retusche auf. Damit wird nur der gerade gezeigte Ausschnitt ins Retuschefenster geholt.

Sie können die Retusche auch aus dem geöffneten Maskierungsdialog heraus aufrufen, wenn Sie dort z.B. bestimmte Bildteile maskiert haben und das Retuschieren soll sich nur auf diese Teile beschränken. Nach dem Aufruf der Retusche sehen Sie dann zwar nicht mehr die Maske, aber die Retuschearbeit wirkt sich nur auf die maskierten Bildteile aus.

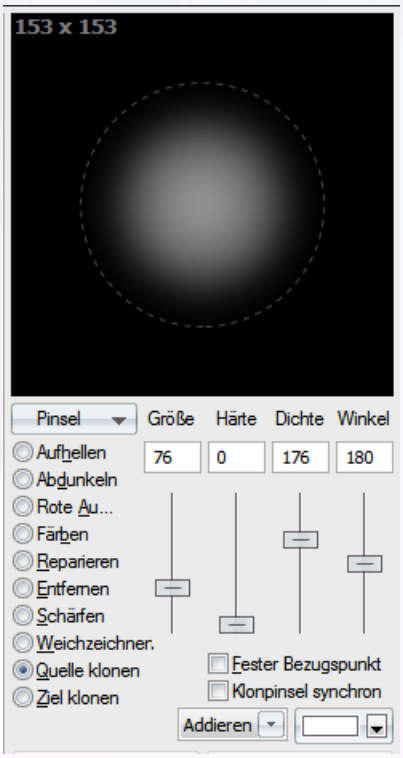
3. Das Retuschefenster

Nach dem Aufruf der Retusche erscheint dieses Fenster:



Ich beschreibe in der Anleitung nicht alle Möglichkeiten der Tastaturbedienung und der Bedienelemente. Wenn Sie weitere Einzelheiten lesen möchten, drücken Sie im Retuschefenster die Taste `[F1]`. Die FixFoto-Hilfe gibt Ihnen umfassende Auskunft.

Im rechten Bereich finden sich die verschiedenen Retuschemöglichkeiten und die Einstellungen für den Retuschepinsel. Weil es für das Verständnis der Anleitung wichtig ist, beschreibe ich die Wirkung der Regler:



- ***Größe***: Stellt die Größe des Retuschepinsels ein. Sie können die Größe sowohl durch Schieben am Regler als auch durch Drehen am Mausrad einstellen. (Zusammen mit ⇧ erfolgt die Veränderung in 10er-Schritten.) Für ganz präzise Fälle vorwiegend bei sehr kleinen Größen tragen Sie den gewünschten Wert direkt über dem Regler als Zahl ein. Die aktuelle Größe wird im Fenster mit dem Musterpinsel oben links in Pixeln angezeigt.
- ***Härte***: Stellt die Randunschärfe des Pinsels ein. Kleine Werte ergeben eine große Randunschärfe, der Pinsel wird also sehr weich an die Umgebung angepasst. Große Werte führen zu harten Kanten, der Pinsel wirkt dann wie mit einem Bürolocher ausgestanzt.
- ***Dichte***: Die Deckungskraft (Transparenz) des Pinsels. Bei kleinen Werten deckt der Pinsel nur schwach, so dass der Untergrund deutlich durchscheint. Bei großen Werten wird der Untergrund stärker überdeckt, bei 256 wirkt nur noch der Pinsel.
- ***Winkel***: Diese Einstellung wirkt nur bei Pinseln, die nicht rund sind. Damit lässt sich die Ausrichtung der Pinselecken anpassen.

© Alfred Saß

Fester Bezugspunkt: Diese Einstellung wirkt bei den Retuschefunktionen, die Informationen von einer Stelle abnehmen und an der Pinselstelle wieder einsetzen (***Reparieren***, ***Quelle klonen***, ***Ziel klonen***). Ausgangspunkt ist immer der Bezugspunkt, der mit ⇧ + [Mausklick links] ins Bild gesetzt oder verschoben wird und dann rot-gelb gestrichelt gekennzeichnet ist.

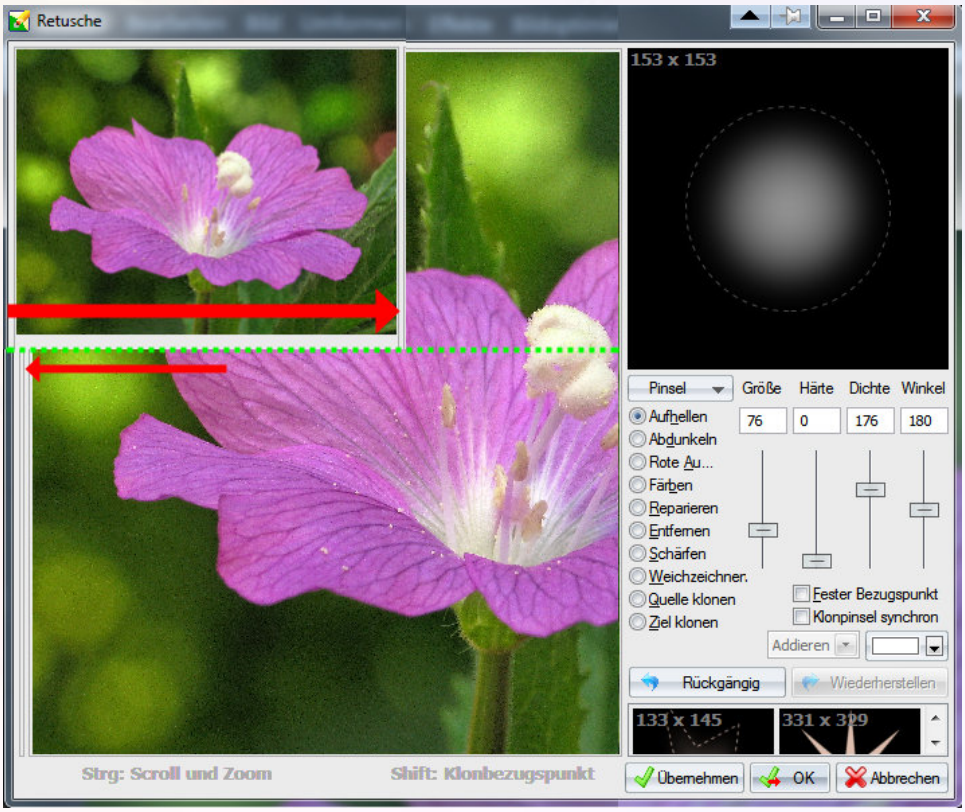
- Wenn ein Haken bei ***Fester Bezugspunkt*** gesetzt ist, holt der Pinsel die Information bei jedem neuen Mausklick immer vom gesetzten Bezugspunkt. Solange die Maustaste nach dem Klick festgehalten und die Maus verschoben wird, verschiebt sich der Ausgangspunkt beim Pinseln synchron mit.
- Wenn kein Haken gesetzt ist, wandert der Bezugspunkt nach dem ersten Mausklick und Festhalten der Maus zum Pinseln synchron mit jeder Mausbewegung mit.

Klonpinsel synchron: Das Setzen eines Hakens bewirkt, dass sich der Klonpinsel sowohl im Ziel- wie auch im Quellbild ständig an derselben Position befindet, sich also synchron bewegen. Diese Einstellung ist immer dann wichtig, wenn sich in beiden Fenster dasselbe Bild befindet, wobei eines der Bilder durch Bearbeitungsfunktionen geändert wurde. Siehe dazu die Abschnitte 5.2.2., 6.1., 6.2., 6.6.

Tipp: Das Synchronisieren kann auch so erfolgen: Mauszeiger über das Zielfenster setzen, Taste [S] drücken, dann einmal mit der [linken Maustaste] klicken, ohne die Maus dabei zu verschieben.

4. Quelle klonen

Alle Retuschefunktionen spielen sich im Retuschefenster ab und die Quellinformationen werden auch von dort geholt. Es gibt jedoch eine Ausnahme: die Funktion ***Quelle klonen*** kann auch Informationen aus einem anderen Bild holen und in das Retuschefenster transportieren. Die Beschreibung dieser Option ist das eigentliche Ziel der Anleitung.



Beim ***Quelle klonen*** kann mit zwei Fenstern gearbeitet werden, wobei das linke das **Quell-**, das rechte das **Zielfenster** ist. Das Quellfenster können Sie in der Größe verändern: 'Ziehen' Sie mit der Maus am Rand (wie im Bild dargestellt).

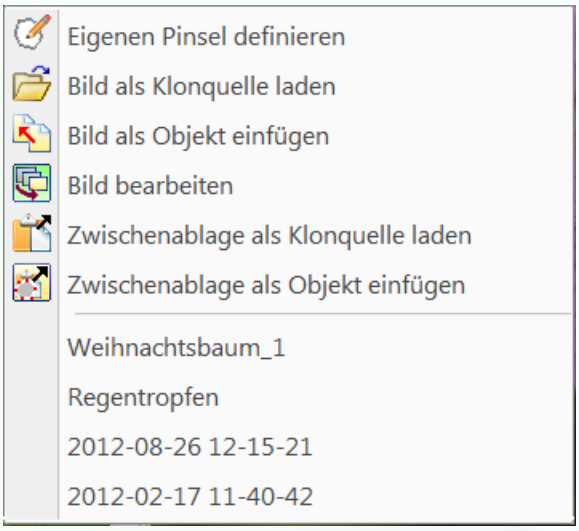
Bei vielen Anwendungen genügt es, das Quellfenster nur ganz schmal hervorzuziehen, so dass nur wenige Pixel des dortigen Bildes zu sehen sind. Dieser schmale Bereich dient dann nur dazu, dort mit der [rechten Maustaste] zu klicken, um an das Kontextmenü zu gelangen.

Wenn jedoch die Pinselposition und -größe im Quellbild festgelegt werden sollen, muss man das Fenster dafür auch schon mal größer aufziehen. Siehe dazu z.B. die Abschnitt 5.2.1. und 5.3. oder die Beispiele in 6.3. und 6.4.

Das Prinzip beim ***Quelle klonen*** ist immer, im Quellfenster ein anderes oder dasselbe Bild, aber in bearbeiteter Form zu haben, das anders aussieht als das Zielbild. Aus diesem Quellbild werden nun Bildteile in das Zielbild übertragen (geklont, gepinselt). So bekommt man ganz gezielte Änderungen im Bild, die mit einer Bearbeitung des ganzen Bildes nicht zu erreichen wären.

Damit nähern wir uns den Möglichkeiten von ***Quelle klonen***.

Das Kontextmenü des Quellfensters (Aufruf mit `[Rechtsklick]` in das Quellfenster) enthält verschiedene Optionen, um das darin stehende Bild zu verändern.



4.1. Eigenen Pinsel definieren

Warum gibt es hier diese Funktion, die doch oben rechts (siehe Bild) auch schon vorhanden ist? Die dortige Variante wirkt aber nur im Zielfenster, nicht jedoch im Quellfenster. Da sich in diesem Quellfenster jedoch ein ganz anderes Bild befinden kann (siehe z.B. Abschnitt 6.4.), muss auch hier die Möglichkeit gegeben sein, einen eigenen Pinsel zu definieren, wenn man mit den Standardformen Kreis, Quadrat oder Dreieck nicht auskommt.

Erzeugen Sie durch `[Mausklicks links]` im Quellfenster eine gewünschte Pinselform (z.B. ein Motiv einrahmen, siehe linkes Bild). Den Pinsel mit `[Rechtsklick]` abschließen. Meistens muss der Pinsel nicht haargenau den Konturen folgen, weil durch die Einstellung der ***Härte*** in der Regel ein unscharfer Übergangsbereich eingestellt wird, der Ungenauigkeiten verschwinden lässt.

Tipp: Ein Pinsel (nicht nur ein selbst erstellter) kann nicht nur mit ⇧ + `[Mausklick links]` gesetzt sondern auf diese Weise auch verschoben werden. Auch die nachträgliche Größenveränderung über das Mausrad (evtl. mit ⇧) oder den Größenregler ist jederzeit möglich.

© Alfred Saß

4.2. Bild als Klonquelle laden

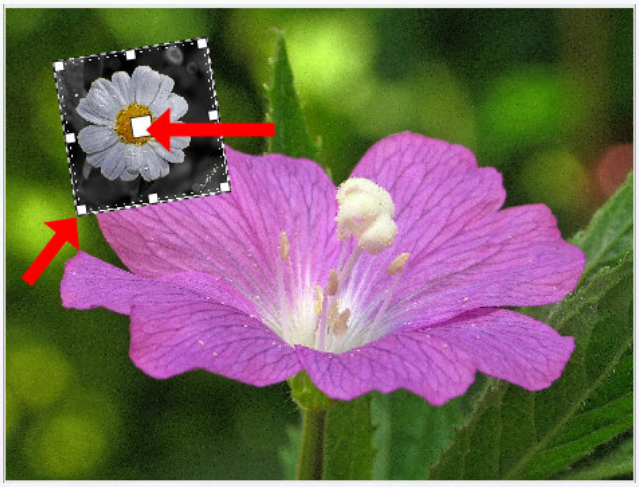
Beim Aufruf der Retusche befindet sich zunächst dasselbe Bild wie im Zielfenster auch im Quellfenster. Wenn Sie jedoch Bildteile aus einem ganz anderen Bild in das Zielbild übertragen möchten, müssen Sie dieses andere Bild auch irgendwie holen können.

Im Kontextmenü des Quellfensters öffnet sich beim Anklicken von ***Bild als Klonquelle laden*** das Dateiauswahlfenster. Sie navigieren zu dem Bild, das Sie verwenden möchten und holen es als Klonquelle in das Quellfenster. Aus diesem Bild können Sie jetzt Motive in das Hauptbild im rechten Zielfenster klonen.

4.3. Bild als Objekt einfügen

Sie können beim Retuschieren in das Zielbild auch ein komplettes, anderes Bild einfügen. Dafür ist diese Funktion vorgesehen.

Achtung: Es wird der eingestellte Wert für die ***Dichte*** (= Transparenz) berücksichtigt. Wenn ein Bild voll deckend eingefügt werden soll, muss der Wert vorher ganz nach oben auf **256** gestellt werden. Der Wert für ***Härte*** (= Randunschärfe) spielt dagegen keine Rolle.



Beim Anklicken öffnet sich das Dateiauswahlfenster. Sie navigieren zu dem Bild, das Sie verwenden möchten. Das Bild erscheint danach im rechten Zielfenster bereit zum Einfügen.

Mit den Eckanfassern (siehe Pfeil links unten) können Sie jetzt noch die Größe verändern. Feinfühlig geht das auch mit den Tasten [Bild ↑] und [Bild ↓], zusammen mit [⇧] in etwas größeren Schritten.

Über das mittlere Quadrat (siehe rechter, oberer Pfeil) kann das Bild gedreht werden: Mauspfeil über das Quadrat bringen, `[linke Maustaste]` festhalten und dabei vorsichtig verschieben. Feinfühlig kann direkt mit den Tasten `[+]` oder `[-]` gedreht werden, zusammen mit [⇧] in größeren Schritten, mit [Strg] in 45°-Winkeln.

Mit [←][→][↑][↓] verschieben Sie das einzufügende Bild, zusammen mit [⇧] in größeren Schritten.

Mit `[O]` (= Original) können Sie zwischendurch immer wieder das Originalbild sehen, um das einzufügende Bild besser ausrichten zu können. Sie können sogar während des Festhaltens von `[O]` das Objekt weiter mit Maus oder Tastatur verändern und verschieben!

Zum Einbinden des Bildes genügt ein `[Rechtsklick]` oder die Betätigung von [↵] (Return, Enter).

Tipp: Beachten Sie auch die Variante in Kapitel 6.4.!

4.4. Bild bearbeiten

Eine der Hauptaufgaben von ***Quelle klonen*** ist es, einzelne Bildteile gegen andere auszutauschen, die vorher in irgendeiner Form bearbeitet wurden. So können z.B. zu kontrastreiche Teile durch eine weniger auffällige Version ersetzt werden oder zu rote Gesichter werden gezielt etwas entfärbt.

Beim Aufruf der Retusche enthalten zunächst sowohl Ziel- als auch Quellfenster dasselbe Bild. Sie können nun das Bild im Quellfenster bearbeiten, so dass z.B. die eben beschriebenen Funktionen durchgeführt werden. Diese Bearbeitung erfolgt immer für das ganze Bild, betrachten Sie aber bei den Bearbeitungen nur

die Motive, die Sie anschließend in das Zielbild klonen möchten! Das Retuschieren (= Übertragung, Klonen) selbst ist im folgenden Kapitel 5. beschrieben.

Mit dem Klick auf ***Bild bearbeiten*** öffnet sich ein Benutzerdialog, der dem eigenen Multidialog zur Bildbearbeitung ähnelt (Menü ***Bearbeiten*** → ***Benutzerdialog*** oder Taste [F7]).

Die Funktionen, die Sie im Retuschedialog verwenden möchten, müssen Sie vorab zusammengestellt haben: Menü ***Bearbeiten*** → ***Dialog zusammenstellen*** → ***Retuschedialog zusammenstellen***.

4.5. Zwischenablage als Klonquelle laden

Diese Funktion ähnelt der im Abschnitt 4.2. (Seite 6) beschriebenen Option ***Bild als Klonquelle laden***. Jetzt wird jedoch kein Bild über die Dateiauswahlbox geladen sondern der Inhalt der Zwischenablage genommen.

Dazu muss die Zwischenablage natürlich vor dem Aufruf der Retusche mit einem entsprechenden Bild oder Bildausschnitt gefüllt worden sein. Wenn sich dort kein Bild befindet, wird die Funktion ***Zwischenablage als Klonquelle laden*** auch gar nicht dargestellt.

4.6. Zwischenablage als Objekt einfügen

Diese Funktion ähnelt der oben beschriebenen Option ***Bild als Objekt einfügen***. Jetzt wird jedoch kein Bild über die Dateiauswahlbox geladen sondern der Inhalt der Zwischenablage genommen.

Dazu muss die Zwischenablage natürlich vor dem Aufruf der Retusche mit einem entsprechenden Bild oder Bildausschnitt gefüllt worden sein. Wenn sich dort kein Bild befindet, wird die Funktion ***Zwischenablage als Objekt einfügen*** auch gar nicht dargestellt.

Das Bild erscheint danach im rechten Zielfenster bereit zum Einfügen und kann wie oben bei ***Bild als Objekt einfügen*** vergrößert/verkleinert/verschoben/gedreht werden.

4.7. Liste der zuletzt geladenen Bilder

Wenn Sie die Funktion ***Bild als Klonquelle laden*** verwendet haben, werden die zuletzt geladenen Bilder unten im Kontextmenü aufgelistet und können durch Anklicken sofort wieder geladen werden.

5. Arbeitsweise beim Retuschieren

5.1. Grundlage: Retuschieren und wieder wegradieren

Das Retuschieren (Klonen) erfolgt im Prinzip immer so, dass Sie mit der [linken Maustaste] die Retuscheaktion durchführen, d.h. den schwarz-weiß gestrichelten Pinsel setzen, damit die Aktion durchgeführt wird.

Falls Sie dabei versehentlich zu viel retuschiert haben, setzen Sie die [rechte Maustaste] als Radiergummi ein: der ursprüngliche Bildinhalt kommt wieder zum Vorschein.

© Alfred Saß

Wichtig: Für dieses Radieren können Sie auch andere Werte für die ***Pinselgröße***, ***Härte*** und ***Dichte*** einstellen als Sie für die Retusche selbst verwendet haben.

So können Sie an Kanten sehr fein arbeiten: zunächst die Retusche auch über die Kante hinweg durchführen, dann evtl. die Pinselgröße verkleinern und Härte und Dichte anders einstellen und dann mit der [rechten Maustaste] zu viel bearbeitete Bereiche wieder in den Originalzustand versetzen.

Durch abwechselndes Links- und Rechtsklicken können so auch schwierigere Konturen bearbeitet werden.

Mit der Schaltfläche ***Rückgängig*** können die letzten Mausklicks ebenfalls zurückgenommen werden.

Tipp: Für ganz genaues Arbeiten kann das Bild (sowohl beim Retuschieren wie beim Wegradieren) vergrößert werden: Setzen Sie den Mauspfeil auf den zu vergrößernden Bereich und betätigen Sie [1] ... [9] auf der Tastatur, je nach gewünschter Vergrößerung. Mit [0] (Null) wird wieder das ganze Bild gezeigt.

Das Vergrößern/Verkleinern funktioniert unabhängig voneinander sowohl im Quell- wie im Zielfenster.

Zum Verschieben bei einem vergrößerten Bildausschnitt halten Sie Strg fest, drücken und halten die [linke Maustaste] und bewegen das Bild in die gewünschte Richtung.

Hinweis: Bei den Funktionen ***Reparieren***, ***Quelle klonen*** und ***Ziel klonen*** ist die Angabe eines Bezugspunkts erforderlich, von dem die Quellinformation geholt wird: Legen Sie diesen Punkt mit ⇧ + [Mausklick links] fest. Nun ist die Einstellung bei ***Fester Bezugspunkt*** von Bedeutung: Wenn dort kein Haken gesetzt ist, wandert der rotgelb-gestrichelte Bezugspunkt nach dem ersten Mausklick zum Retuschieren bei jeder Mausbewegung mit und wählt bei folgenden Klicks also immer einen anderen Bezugspunkt.

Wenn der Haken gesetzt ist, wandert der Bezugspunkt nur solange mit, wie die Maustaste zum Retuschieren gedrückt gehalten wird. Nach dem Loslassen springt der rotgelb-gestrichelte Pinsel wieder an seine Startposition. Es wird dann also immer vom selben Ausgangspunkt geklont.

Beide Versionen haben ihre Berechtigung und können je nach Situation eingesetzt werden.

Die Größe des Klonpinsels kann auch während der Arbeit noch vergrößert oder verkleinert werden. Der Bezugspunkt bleibt erhalten, die Größe ändert sich synchron mit.

5.2. Zielbild und Klonquelle sind identisch

Dieser Fall ist dann gegeben, wenn Sie die Retusche aufgerufen haben: im Quellfenster befindet sich dasselbe Bild wie im rechten Zielfenster.

5.2.1. Bildteile an andere Stelle klonen

Legen Sie die Pinselform und die Größe fest, in dem Sie mit dem Mauspfeil zunächst über die Stelle im rechten Zielfenster gehen, von der Sie Informationen holen wollen. Fixieren Sie diese Klonquelle mit ⇧ + [Mausklick links]. Der Bereich wird rot-gelb gestrichelt umrahmt.

Wichtig: Der Haken bei der Einstellung ***Klonpinsel synchron*** darf nicht gesetzt sein!

Bewegen Sie den Mauspfeil an die Stelle, an der die Information aus dem rot-gelb gestrichelten Bereich eingesetzt werden soll. Der Pinsel ist jetzt schwarz-weiß gestrichelt. Klicken Sie mit der `[linken Maustaste]`: Der rot-gelb gestrichelt umrahmte Bildbereich wird an die Mausposition gestempelt.

Wichtig: Die Randunschärfe und die Deckungskraft können Sie (vorher) mit den Reglern ***Härte*** und ***Dichte*** beeinflussen (siehe oben im Kapitel 3.).

Mehrfaches Mausklicken oder Verschieben bei gedrückt gehaltener linker Maustaste pinselt den Stempel (= den rot-gelb gestrichelten Teil des Bildes) jeweils an die aktuelle Mausposition.

Beachten Sie den Unterschied beim Klicken und Verschieben der Maus, wenn das Kästchen bei ***Fester Bezugspunkt*** angehakt ist oder nicht (siehe weiter oben, Seite 4).

5.2.2. Quellbild verändern, erst dann klonen

Dieser Fall entspricht der im Abschnitt 4.4. (Seite 6) ausgeführten Aktion.

Führen Sie im linken Quellfenster einen `[Rechtsklick]` in dem Fenster aus und wählen im Kontextmenü ***Bild bearbeiten***.

Bearbeiten Sie nun das Quellbild so, dass die Partien, die zum Klonen benutzt werden sollen, die gewünschten Werte für Farbe/Helligkeit/Kontrast/Schärfe haben. Erst danach starten Sie das eigentliche Klonen.

Wichtig: Damit immer übereinstimmende Bildteile übertragen werden, muss die Einstellung ***Klonpinsel synchron*** mit einem Haken versehen sein.

Für diesen Anwendungsfall, dass auf bestimmte Weise veränderte Bildteile eingesetzt werden sollen, gibt es im Abschnitt 6.6. mit dem Skript **W-Pinsel** einige Vorgaben.

5.3. Zielbild und Klonquelle sind verschieden

Für diese Option müssen Sie über eine der Funktionen ***Bild als Klonquelle laden*** oder ***Zwischenablage als Klonquelle laden*** ein Bild in das Quellfenster geholt haben.

Das Bild im Quellfenster kann jetzt bei Bedarf mit `[Rechtsklick]` darauf und ***Bild bearbeiten*** noch verändert werden (siehe Abschnitt 4.4., Seite 6).

Danach kann geklont werden, wie bereits oben beschrieben.

Wichtig 1: Für das Klonen müssen Sie jetzt die Klonquelle in das linke Quellfenster setzen. (Wie oben beschrieben: Mauspfeil auf gewünschte Position setzen, dann ⇧ + `[Mausklick]` oder über das Kontextmenü einen eigenen Pinsel erzeugen.)

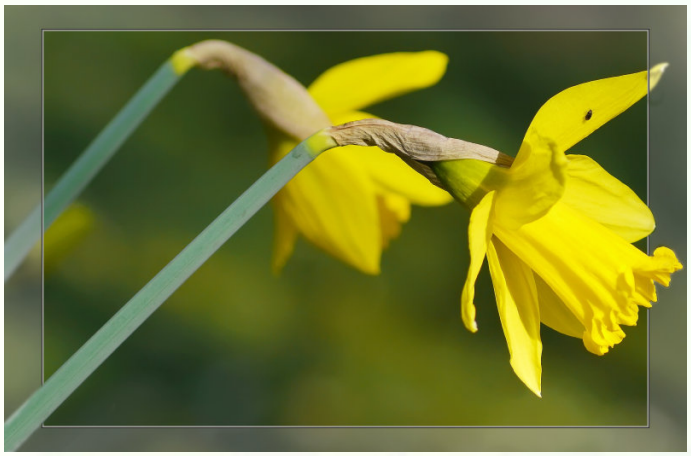
Wichtig 2: Der Haken bei der Einstellung ***Klonpinsel synchron*** darf nicht gesetzt sein!

© Alfred Saß

6. Anwendungsvorschläge für Quelle klonen

6.1. Bildelemente ragen über einen Bildrahmen

Interessante dreidimensionale Effekt gibt es, wenn man Bilder rahmt und einzelne Bildelemente so gestaltet, dass sie scheinbar über dem Rahmen liegen. Diese Bilder sollen einige Beispiele dazu zeigen:



Vorgehensweise: Suchen Sie ein Bild aus, bei dem markante Teile nah am Bildrand liegen oder schneiden Sie ein Bild entsprechend zu. Holen Sie das Bild auf die Arbeitsfläche und nehmen Sie es über das Kontextmenü mit ***Kopieren*** in die Zwischenablage.

Jetzt wird das Bild z.B. mit dem MFDL (***Aufgabenbereich*** → ***Skripte*** → ***MFDL***) gerahmt. Wählen Sie einen sehr breiten Rahmen (oder ändern einen bestehenden passend ab), der das Bild nicht nach außen vergrößert sondern im Bild erzeugt wird.

Rufen Sie jetzt die Retusche auf, Funktion ***Quelle klonen***. Im Kontextmenü des Quellfensters (`[Rechtsklick]`) holen Sie mit ***Zwischenablage als Klonquelle laden*** das ungerahmte Ursprungsbild.

Stellen Sie die ***Härte*** auf **0** und die ***Dichte*** auf ca. **150**.

Wichtig: Damit immer übereinstimmende Bildteile übertragen werden, muss die Einstellung ***Klonpinsel synchron*** mit einem Haken versehen sein.

Jetzt können Sie mit `[Linksklicks]` die vom Rahmen bedeckten Motivteile wieder hervorholen. Wenn zu viel geholt wurde, radieren Sie mit `[Rechtsklicks]` wieder weg.

6.2. Bild mit dem Colorkey-Verfahren bearbeiten

Mit der Bearbeitungstechnik **Colorkey** wird ein farbiges Ausgangsbild in ein Schwarz-Weiß-Bild umgewandelt wobei bei einem oder mehreren Motivdetails die Farbe erhalten bleiben soll.

Vorgehensweise: Suchen Sie ein passendes Bild mit einem hervorgehobenen Motiv.

Holen Sie das Bild auf die Arbeitsfläche und nehmen Sie es über das Kontextmenü mit ***Kopieren*** in die Zwischenablage.

Jetzt wandeln Sie das Bild in ein Schwarz-Weiß-Bild: Menü ***Bild*** → ***Farbsättigung*** → ***Schwarz-Weiß***. Stellen Sie die Regler für die Rot-, Grün- und Blauanteile des Bildes so ein, dass der Hintergrund eine gute Schwarz-Weiß-Wirkung ergibt. Das Motiv, dass farbig bleiben soll, brauchen Sie dabei überhaupt nicht zu beachten!

Rufen Sie jetzt die Retusche auf, Funktion ***Quelle klonen***. Im Kontextmenü des Quellfensters holen Sie mit ***Zwischenablage als Klonquelle laden*** das farbige Ursprungsbild.

Stellen Sie die ***Härte*** auf **0** und die ***Dichte*** auf ca. **150**.

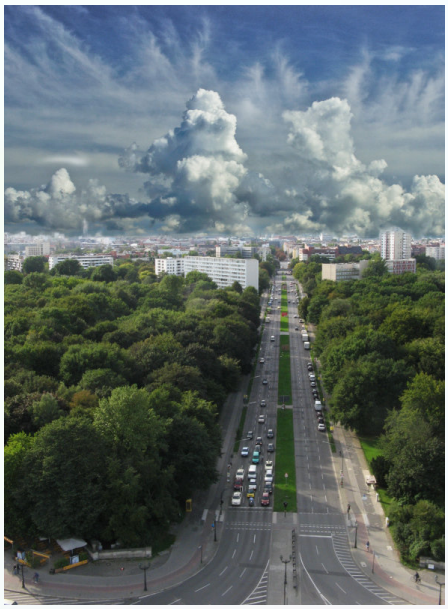
Wichtig: Damit immer übereinstimmende Bildteile übertragen werden, muss die Einstellung ***Klonpinsel synchron*** mit einem Haken versehen sein.

Jetzt können Sie mit `[Linksklicks]` die Motivteile wieder hervorholen, die farbig bleiben sollen. Wenn zu viel geholt wurde, radieren Sie mit `[Rechtsklicks]` wieder weg.

© Alfred Saß

6.3. Wolkenhimmel einbauen

Sie haben ein Bild mit einem langweiligen grauen Himmel, den Sie gegen einen attraktiven Wolkenhimmel austauschen möchten.



Vorgehensweise: Diesmal ist etwas Überlegung angesagt. Suchen Sie sich ein Wolkenbild, das von den Proportionen der Wolken zu dem Bild passt, in das eingefügt werden soll. (Eine Teleaufnahme von Wolken wird in einer Weitwinkelaufnahme nicht plausibel aussehen.) Evtl. müssen Sie auch die Pixelzahlen der Bildbreiten aneinander anpassen, d.h. das Wolkenbild sollte mindestens dieselbe Breite in Pixeln haben wie das eigentliche Bild, besser etwas größer. Die gesamte Wolkenfläche sollte insgesamt mindestens so groß sein wie die Fläche, die im Originalbild damit überdeckt werden soll.

Nehmen Sie dann das Wolkenbild auf der Arbeitsfläche im Kontextmenü mit ***Kopieren*** in die Zwischenablage.

Nun holen Sie das Zielbild und rufen die Retusche auf. Im Kontextmenü des Quellfensters holen Sie mit ***Zwischenablage als Klonquelle laden*** das Wolkenbild.

Stellen Sie die Dichte auf einen hohen Wert, z.B. **240**, die Härte bleibt bei **0**. Gehen Sie jetzt mit dem Mauszeiger in das Quellbild. (Evtl. müssen Sie es größer aufziehen, um die Wolkenstrukturen zu erkennen.) Suchen Sie sich einen Startpunkt für das Klonen etwa in der Mitte der zu übertragenden Wolken. Dort mit ⇧ + `[Mausklick]` die Klonquelle setzen.

Wichtig: Bei der Einstellung ***Klonpinsel synchron*** darf kein Haken gesetzt sein.

Jetzt mit dem Mauszeiger wieder in das Zielbild gehen, auch dort etwa die Bildmitte des Himmels suchen. Dort starten Sie mit dem Pinseln.

Das Wegradieren erfolgt wieder mit `[Rechtsklick]`. Wenn viele feine Strukturen zu beachten sind, müssen Sie u.U. sehr viel zwischen linker und rechter Maustaste wechseln und auch die Pinselgröße und die Dichte variieren, um ein möglichst optimales Ergebnis zu erzielen.

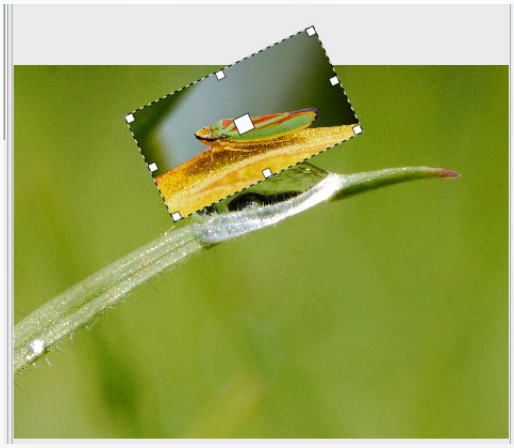
6.4. Motiv (gedreht) einbinden und Übergänge anpassen

Die Funktionen ***Bild als Objekt einfügen*** und ***Zwischenablage als Objekt einfügen*** sind vielseitiger, als es auf den ersten Blick scheint: Auch wenn zunächst nur jeweils das ganze Bild mit harten Rändern eingefügt werden kann, so lassen sich trotzdem die Übergänge weich gestalten.

Sie holen zunächst das Bild auf die Arbeitsfläche, in das eingefügt werden soll und rufen die Retusche und dort die Funktion ***Quelle klonen*** auf.

Wichtig: Bei den Einstellungen ***Fester Bezugspunkt*** und ***Klonpinsel synchron*** darf kein Haken gesetzt sein.

Im Quellfenster holen Sie über das Kontextmenü mit ***Bild als Objekt einfügen*** oder ***Zwischenablage als Objekt einfügen*** (wenn ein einzufügendes Bild vorher in die Zwischenablage kopiert wurde) das einzufügende Bild/Objekt.



Passen Sie es so in das Bild ein, wie Sie es mit Größe und Drehung haben möchten. Benutzen für genaues Arbeiten die Tastaturbedienung, wie in Abschnitt 4.3. (Seite 4) beschrieben. Mit [O] (= Original) können Sie zwischendurch immer wieder das Originalbild sehen, um das einzufügende Bild besser ausrichten zu können. Sie können sogar während des Festhaltens von [O] das Objekt weiter mit Maus oder Tastatur verändern und verschieben! Binden Sie es schließlich mit ↵ oder [Rechtsklick] ein.

Wie üblich kann nun mit abwechselnden [Rechts-] und [Linksklicks] Überflüssiges wegradiert oder zu viel Radiertes wieder hin gepinselt werden, so dass das nebenstehende Ergebnis erzielt wird.

Durch Änderung von ***Dichte*** und ***Härte*** beim Pinseln oder Radieren können Sie die Deckung und die Übergänge fein anpassen.

Tipp: Wenn Sie lediglich ein (kleines) Motiv im Bild einfügen möchten, kann es vorteilhaft sein, zunächst im Maskenmenü (Menü ***Bild*** → ***Maskieren***) das gewünschte Motiv z.B. per Polygonmaske grob zu maskieren und dort bei ***Bild & Maske*** mit ***Maskierten Ausschnitt kopieren*** in die Zwischenablage zu nehmen.

Dann in der Retusche mit ***Zwischenablage als Objekt einfügen*** einbinden. So können Sie genauer positionieren und müssen weniger wegradieren.

© Alfred Saß

6.5. Köpfe oder geschlossene Augen austauschen

Wenn man Gruppenaufnahmen anfertigt, sind meistens ein paar Personen dabei, die die Augen geschlossen haben. Da jedoch in der Regel mehrere Aufnahmen unter denselben Bedingungen aufgenommen werden, ist es kein Problem, diesen Personen die Augen zu öffnen ☺.

Suchen Sie das Bild aus, in dem die meisten Personen gut aussehen. Merken Sie sich den Bildnamen! Nun suchen Sie aus den anderen Bildern diejenigen aus, in denen die Personen, die im ausgewählten Bild die Augen geschlossen haben, gut aussehen. Merken Sie sich auch diese Bildnamen!

Holen Sie wieder das beste Bild, rufen die Retusche auf und wählen ***Quelle klonen***.

Wichtig: Bei der Einstellung ***Klonpinsel synchron*** darf kein Haken gesetzt sein.

Im Kontextmenü des Quellfensters gehen Sie auf ***Bild als Klonquelle laden***. Holen Sie an Hand des gemerkten Namens eines der Bilder, aus denen die Köpfe oder Augen geholt werden sollen. .

Vergrößern Sie das Quellfenster und stellen es so ein, dass der Kopf bzw. die Augen schön groß zu sehen sind. Nun das Kontextmenü aufrufen und ***Eigenen Pinsel definieren***. Führen Sie rund um den Kopf oder auch nur um die Augen Mausklicks aus und schließen den Pinsel mit `[Rechtsklick]` ab. (Wenn die Kopfhaltung gleich ist, genügt es meistens, nur die Augen großzügig in den Pinsel zu nehmen.)

Führen Sie nun im Zielfenster den Mauszeiger über den Kopf, bei dem ausgetauscht werden soll. Vergrößern Sie mit den Zifferntasten so, dass der Kopf möglichst groß und vollständig im Fenster zu sehen ist. Stellen Sie die Dichte auf **240 - 256** ein. Mit der Härte müssen Sie etwas experimentieren: der sonst übliche Wert **0** ist für eigene Pinsel meistens zu klein. Schieben Sie den Regler hoch auf z.B. **150**. Beachten Sie dabei auch oben im Fenster den Musterpinsel!

Wenn Sie nun mit der Maus wieder über den Kopf gehen, müssen Sie den geholten Pinsel schwach durchschimmern sehen. Wenn nicht, muss die Härte weiter erhöht werden.

Positionieren Sie den Kopf bzw. die Augen an Hand des durchschimmernden Pinsels exakt an der richtigen Position, erst dann `[Linksklick]`.

Vielleicht müssen Sie anschließend noch mit anderen Retuschefunktionen etwas nachbessern, um Übergänge anzupassen.

Wenn ein weiterer Kopf oder weitere Augen ausgetauscht werden sollen, holen Sie im Quellfenster wieder das passende Bild und verfahren dann genauso.

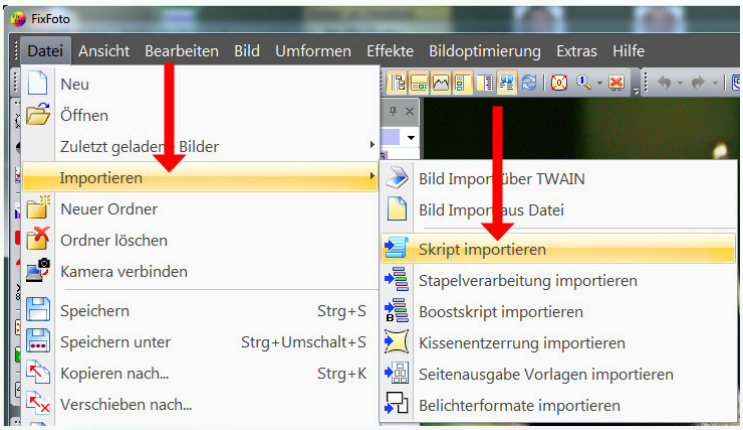
6.6. Das Skript W-Pinsel

Für einige Standardaktionen des Retuschierens gibt es ein Skript, mit dem das Bild im Quellfenster automatisch in der gewünschten Weise bearbeitet wird, so dass Sie sofort mit dem Retuschieren beginnen können. Die meisten Veränderungen, die durch das Skript ermöglicht werden, sind eher von der subtilen als von der plakativen Art: es sollen gezielt einzelne Motive dezent verbessert werden.

Walter Wichmann (Benutzername im Forum Walter-46) hat dafür das Skript **W-Pinsel** entwickelt, über das Sie in diesem langen Thread Näheres erfahren können: http://www.ffsf.de/threads/w-pinsel.15882/
Beim Heruntergeladen des Skripts merken Sie sich, wo Sie es speichern!

Jetzt muss einmalig das Skript installiert werden. Wenn dieser Schritt einmal durchgeführt ist, brauchen Sie ihn später nicht wieder auszuführen:

Gehen Sie diesen Weg: Menü ***Datei*** → ***Importieren*** → ***Skript importieren***. In der Dateiauswahlbox dorthin navigieren, wo Sie das Skript nach dem Herunterladen gespeichert haben. Wählen Sie das Skript aus und doppelklicken es oder klicken auf Öffnen. Das war schon alles.



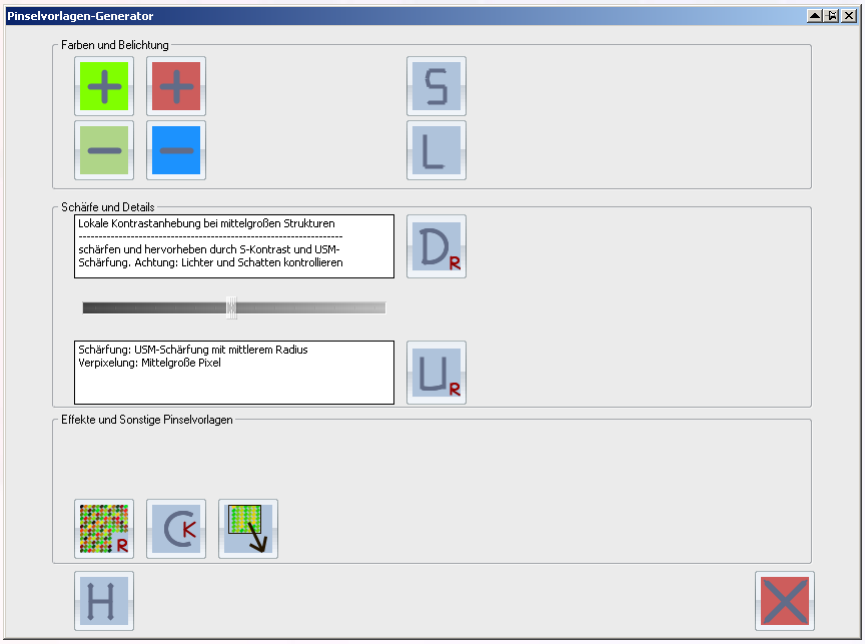
Jetzt können Sie das Skript verwenden.

Für den Aufruf gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Gehen Sie in den ***Aufgabenbereich*** (wenn gerade nicht sichtbar: Menü ***Ansicht*** → ***Aufgabenbereich*** oder lediglich [F9] drücken). Öffnen Sie den Bereich ***Skripte*** und ***Optimieren***.
- Menü ***Extras*** → ***FFSkript*** → ***Optimieren***.
- Betätigen Sie einfach [F10] → ***Optimieren***.

Nun können Sie das Skript **w-pinsel** durch [Doppelklick] starten.

Tipp: Wenn Sie das Skript oft benutzen wollen, können Sie es auch per Tastaturbedienung aufrufen. Dazu über ***Extra*** → ***FFSkript*** oben links eine Taste anklicken, z.B. Strg + [2], dann rechts das gewünschte Skript und schließlich unten links Taste belegen.



Nach dem Start des Skripts erhalten Sie eine große Dialogbox, in der verschiedene Voreinstellungen für Bildbearbeitungen angeboten werden:

Lassen Sie die Maus einen Augenblick über den Schaltflächen verharren, dann erscheint ein Tooltipp mit etwas ausführlicheren Informationen zur Funktion.

© Alfred Saß

Nachdem Sie die gewünschte Aktion durch Anklicken der Schaltfläche gestartet haben, öffnet sich das Retuschefenster, die Funktion ***Quelle klonen*** ist gewählt und für die ***Pinselgröße***, ***Härte*** und ***Dichte*** sind plausible Vorgaben eingestellt, die sie aber natürlich auch ändern können.

Wichtig: Bei der Funktion ***Fester Bezugspunkt*** darf kein Haken gesetzt sein und der Mischmodus muss auf ***Addieren*** stehen. Damit immer übereinstimmende Bildteile übertragen werden, muss die Einstellung ***Klonpinsel synchron*** mit einem Haken versehen sein.

Nun können Sie im Zielfenster die gewünschten Details im Bild durch (mehrfaches) [Linksklicken] oder durch Überstreichen der Bildbereiche bei festgehaltener linker Maustaste bearbeiten.

Tipp: Es ist nützlich, zwischendurch zu sehen, wie eigentlich das Original ausgesehen hat, um den Unterschied festzustellen. Drücken und halten Sie dazu die Taste [O] (= Original) fest. Nach dem Loslassen sehen Sie wieder den gegenwärtigen Bearbeitungszustand.

Denken Sie auch an die Möglichkeit, ein Zuviel an Bearbeitung durch Radieren mit der [rechten Maustaste] wieder auf den Originalzustand zu setzen.

6.7. Beispielbild für die Anwendungen mehrerer Optionen

Dieses Bild zeigt die Entwicklung einer Montage, bei der mehrere der Optionen von ***Quelle klonen*** nacheinander angewendet wurden: