Bedienungsanleitung „W-Pinsel“

Skript und Idee: Walter Wichmann, Anleitung: Alfred Saß

Diese Anleitung bezieht sich auf V 2.4, Oktober 2014.
In älteren oder neueren Versionen könnte die Arbeitsweise anders sein.

Für das korrekte Funktionieren aller Funktionen des Skripts ist eine FixFoto-Version 3.40 ab Beta 49 empfehlenswert!

Inhalt

1. Einleitung *2*

1.1. Voreinstellungen bei der Arbeit mit W-Pinsel **2**

1.2. Quell- und Zielfenster synchronisieren **2**

1.2.1. Mögliche Fehlerquellen 3

1.3. Bild zoomen **3**

1.4. Bildausschnitt verschieben **3**

1.5. Skript starten und praktische Arbeit beim Klonen **3**

1.5.1. Einstellungen des Reglers 3
1.5.2. Hilfe aufrufen 4
1.5.3. Bildteile klonen/pinseln 4
1.5.4. Bildteile wieder wegradieren 4
1.5.5. Genaues Arbeiten an Kanten 4
1.5.6. Vergleich mit dem Original 5
1.5.7. Was man nicht darf 5
1.5.8. Häufige Verwendung von W-Pinsel 5

2. Sonderfunktionen (Box oben links) *5*

2.1. Entrauschen mit Noiseware **5**

2.2. Colorkey **6**

2.2.1. Variante: Bildteile weichzeichnen 6

2.3. Aus dem Rahmen **7**

2.4. Gewählte Farbe entsättigen **7**

3. Bildverbesserung: Belichtung (Box oben rechts) *8*

3.1. Schattenpartien aufhellen **8**

3.2. Lichter reduzieren **8**

4. Bildverbesserungen, Konfiguration über Regler (Box Mitte links) *8*

4.1. Bilddetails hervorheben **8**

4.2. Bilddetails schärfen **9**

4.3. Bildteile maskieren **9**

4.3.1. Maske erstellen 9
4.3.2. Maskenmenü aufrufen 10
4.3.3. Maskierten Bereich weiterverwenden 10

4.4. Bildteile verpixeln **10**

4.5. Plugin einbinden **11**

© Alfred Saß

5. *Bildverbesserung: Farben (Box Mitte rechts)* *11*
5.1. **Farbsättigung erhöhen** **11**
5.2. **Bild entsättigen** **11**
5.3. **Wärmere Bildfarben** **11**
5.4. **Kältere Bildfarben** **11**
6. *Anderes Bild einpinseln (Box unten rechts)* *12*
6.1. **Bei "Optionen" ist bei "sofortmerge ein" kein Haken gesetzt** **12**
6.2. **Bei "Optionen" ist bei "sofortmerge ein" der Haken gesetzt** **13**
7. *Optionen* *15*
8. *Einstellungen über den "Schaltkasten"* *16*

1. Einleitung

Die Aufgabe des Skriptes ist es, den Einsatz der FixFoto-Retusche zu vereinfachen und spezielle Bearbeitungsfunktionen zur Verfügung zu stellen.

Insbesondere die Funktion ***Quelle klonen*** in der Retusche bietet enorme Möglichkeiten, das aktuelle Bild zu verändern.

Für diese Zwecke ist die Bearbeitung der Klonvorlage im linken Retuschefenster (dem Quellfenster) nötig. Hier bereitet man kritische Bildstellen optimal auf, die dann so in das fertige Bild im rechten Retuschefenster (dem Zielfenster) übertragen (geklont, gepinselt) werden. (Wie bei dieser Bearbeitung das übrige Bild aussieht, ist unerheblich, entscheidend sind nur die Partien, die verbessert werden sollen.)

Das Skript setzt an der Aufbereitung des Bildes im Quellfenster an. Es erspart Ihnen die Vorbereitung der Klonvorlage, indem es fertige, eingebaute Filter für verschiedene Zwecke einsetzt.

Das Skript schafft also keine neuen Möglichkeiten, sondern es erleichtert nur den Einsatz der vorhandenen Werkzeuge, wobei (fast) nur die Funktion ***Quelle klonen*** der Retusche zum Einsatz kommt.

1.1. Voreinstellungen bei der Arbeit mit W-Pinsel

Um erfolgreich mit dem Skript arbeiten zu können, müssen in der Retusche einige Einstellungen passend voreingestellt sein. Das kann auch noch nach dem Aufruf der Retusche durch W-Pinsel erfolgen:

- Bei ***Fester Bezugspunkt*** darf kein Haken gesetzt sein.
- Der Mischmodus muss auf ***Addieren*** stehen.
- Die Einstellungen für ***Größe***, ***Härte***, ***Dichte***, ***Winkel*** werden durch W-Pinsel zunächst auf plausible Werte gesetzt, hier können Sie jedoch während der Arbeit mit dem Skript jederzeit selbst andere Einstellungen treffen.

1.2. Quell- und Zielfenster synchronisieren

Für (fast) jegliche Arbeit mit W-Pinsel ist es erforderlich, dass die Informationen, die aus dem Quellfenster in das Zielfenster geholt werden, pixelgenau übertragen werden.

Das Setzen eines Hakens bei ***Klonpinsel synchron*** ist also unbedingt erforderlich und bewirkt, dass sich der Klonpinsel sowohl im Ziel- wie auch im Quellbild ständig an derselben Position befindet, sich also synchron bewegt.

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.

1.2.1. Mögliche Fehlerquellen

Falls Sie beim Klonen feststellen, dass die Synchronisierung verloren gegangen ist und nicht mehr deckungsgleich sondern versetzt oder mit falschen Informationen gepinselt wird, haben Sie vermutlich durch versehentliche Betätigung von Shift + Linksklick den Klonbezugspunkt neu gesetzt. Damit gehen entweder die Synchronisierung oder das Bild im Quellfenster verloren!

Abhilfe: Spielen Sie ein Update für FixFoto ein. Ab V 3.40 B47 ist diese Fehlerquelle programmseitig behoben!

Für ältere FixFoto-Versionen hilft dieses Vorgehen: Versuchen Sie zunächst die Synchronisierung neu zu setzen: den Haken bei ***Klonpinsel synchron*** entfernen und neu setzen. Wenn dann beim Pinseln nichts passiert, müssen Sie zusätzlich im linken Quellfenster rechtsklicken und dann mit ***Zwischenablage als Klonquelle laden*** das Quellbild neu laden.

1.3. Bild zoomen

Die Auswirkungen der Retuschearbeiten sind im Normalfall eher subtil und nicht plakativ. „Aha"-Effekte sollten Sie nur im Detail erwarten. Um die teilweise sehr geringen Veränderungen besser beurteilen zu können, sollte unbedingt in das Bild hinein gezoomt werden:

- Setzen Sie dazu 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 kann auch durch Festhalten von Strg und Drehen am Mausrad erfolgen.
- Das Vergrößern/Verkleinern funktioniert unabhängig voneinander sowohl im Quell- wie im Zielfenster.

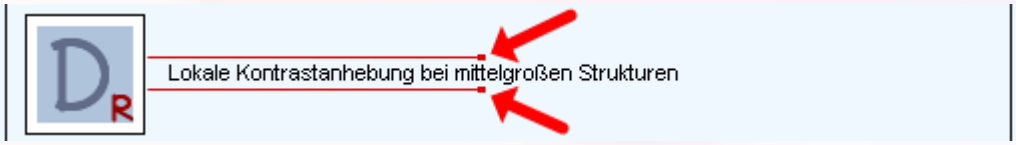
1.4. Bildausschnitt verschieben

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

1.5. Skript starten und praktische Arbeit beim Klonen

1.5.1. Einstellungen des Reglers

Einige Funktionen des Skripts (alle Buttons mit einem kleinen **R** unten rechts und die Malen-Funktion) erlauben die Einstellung von Parametern, um die Wirkung zu beeinflussen. Dazu sind über und unter dem Beschreibungstext gleichlange Striche zu sehen, mit denen die Position des Reglers symbolisiert wird.



Klicken Sie mit der linken Maustaste in der Zeile auf den Wert, der Ihnen geeignet erscheint. Der Beschreibungstext der Funktion ändert sich und erläutert die gerade eingestellte Wirkung. Solange der Text gleich bleibt (auch bei unterschiedlicher Reglerstellung), bleibt die spätere Wirkung der Funktion gleich. Die Reglereinstufung wird gespeichert und steht beim nächsten W-Pinsel-Aufruf wieder auf demselben Wert.

© Alfred Saß

Achtung: Manche Regler haben nur wenige Abstufungen, andere mehrere, teilweise kann der Regler für eine Änderung bis ganz an den linken oder rechten Rand verschoben werden!

Die eigentliche Arbeit des Skripts wird mit einem Linksklick auf das jeweilige Funktionssymbol gestartet.

1.5.2. Hilfe aufrufen

Über das Symbol unten links können verschiedene Hilfen zu den Funktionen des Skripts aufgerufen werden:

Einfaches Anklicken blendet bei allen Funktionen einen ausführlichen Text ein. Ein Klick in das Dialogfenster an beliebiger Stelle blendet die Hilfe wieder aus.

Anklicken bei gleichzeitig gehaltener Strg-Taste: Für einige Funktionen verläuft die Bearbeitung anders, wenn diese Symbole später mit Strg angeklickt werden.

Anklicken mit gleichzeitig gehaltener Alt-Taste: Diese Anleitung, die Sie gerade lesen, wird direkt von der Webseite angezeigt und kann dann heruntergeladen oder gedruckt werden. **Achtung**: Damit der Aufruf funktioniert, muss zuvor der Browser *(InternetExplorer*, *Firefox* usw.) geöffnet worden sein.

Taste A festhalten und dann das Hilfesymbol anklicken: Die *Amazon*-Wunschliste von Walter wird aufgerufen, wenn vorher ein Browser gestartet ist. Wer möchte, kann sich hier einen Artikel aussuchen, bestellen und an Walter schicken, um sich damit bei ihm für sein Skript zu bedanken.

1.5.3. Bildteile klonen/pinseln

Das folgende Retuschieren (Klonen, Pinseln) im Retuschedialog erfolgt im Prinzip immer so, dass Sie den schwarz-weiß gestrichelten Pinsel über die gewünschte Bildposition führen und mit der linken Maustaste die Retuscheaktion durchführen. Sie können nicht nur einzeln klicken sondern die linke Maustaste auch festhalten und dann „pinseln“. Keine Angst, der Effekt wird dadurch nicht stärker und stärker. Es kann nur maximal der Effekt entstehen, den das Skript im linken Quellfenster berechnet hat!

1.5.4. Bildteile wieder wegradieren

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

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

1.5.5. Genaues Arbeiten an Kanten

An Kanten ist es oft erforderlich, sehr genau zu arbeiten: Führen Sie zunächst die Retusche auch über die Kante hinweg durch, dann evtl. die Pinselgröße verkleinern und Härte und Dichte anders einstellen und nun mit der rechten Maustaste zu viel bearbeitete Bereiche wieder in den Originalzustand versetzen.

Durch abwechselndes Links- und Rechtsklicken mit passend eingestellter Pinselgröße, Härte und Dichte können so auch schwierigere Konturen bearbeitet werden.

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

1.5.6. Vergleich mit dem Original

Es ist nützlich, zwischendurch zu sehen, wie eigentlich das Bild vor dem Aufruf von W-Pinsel 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.

1.5.7. Was man nicht darf

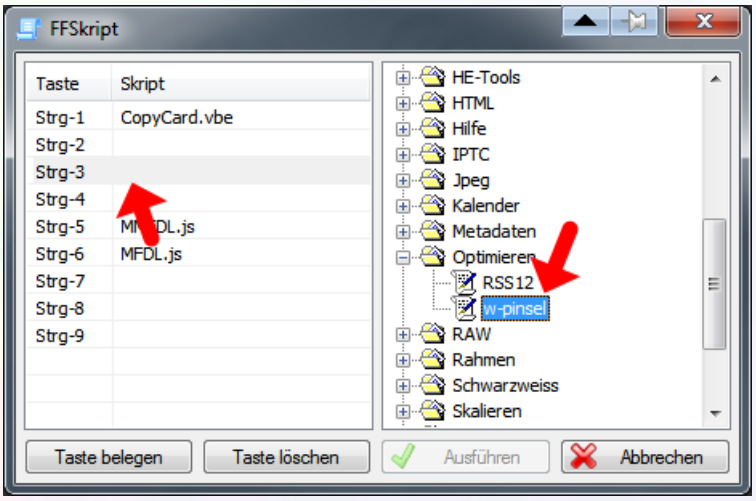
W-Pinsel setzt konsequent auf die Retuschefunktion ***Quelle klonen***. Während der Arbeit mit dem Skript darf also in der Retusche keine andere Retuschefunktion (z.B. ***Aufhellen***, ***Färben***, ***Reparieren*** usw.) gewählt werden!

Wenn Sie mit dem Skript verschiedene Aktionen ausführen wollen (z.B. zunächst Helligkeiten ändern, dann Kontraste verbessern, dann Bilddetails schärfen, muss die Retusche nach jeder Funktion mit **OK** verlassen und W-Pinsel erneut mit Wahl der jeweils nächsten Funktion aufgerufen werden.

1.5.8. Häufige Verwendung von W-Pinsel

Wenn Sie das Skript häufig verwenden möchten, können Sie den Start nicht nur über den ***Aufgabenbereich*** sondern auch über eine Tastenkombination durchführen.

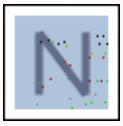
Mit F10 oder über ***Extras*** → ***FFSkript*** erscheint dieses Fenster. Klicken Sie rechts **w-pinsel** an, dann links die gewünschte Tastenkombination, dann unten **Taste belegen**.



2. Sonderfunktionen *(Box oben links)*

In diesem Bereich sind einige Sonderfunktionen vereint, die besondere Bildeffekte für das ganze Bild oder Bildteile ergeben.

2.1. Entrauschen mit Noiseware



Noiseware ist ein Programm der Firma Imagenomic (http://www.imagenomic.com/), mit dem das Rauschen (die Krisseligkeit beim genauen Betrachten von einfarbigen, vor allem dunklen Flächen) in Bildern reduziert werden kann. Es wird eine so genannte **Community Edition** angeboten, die kostenfrei heruntergeladen und eingesetzt werden kann. Über diesen Link http://www.imagenomic.com/setup/20070213W/NoisewareCESetupXP2601.exe kann die Software sofort heruntergeladen werden. (Evtl. müssen Sie sich mit Ihrer E-Mail-Adresse registrieren.) Danach können Sie das Programm mit einem Doppelklick installieren. Lassen Sie alle Einstellungen wie vorgegeben.

© Alfred Saß

Wenn Sie in W-Pinsel den Button für Noiseware zum ersten Mal betätigen, werden Sie aufgefordert, den Ordner anzugeben, an dem sich die **.exe**-Datei von Noiseware befindet. Navigieren Sie in dem angebotenen Fenster zum Ordner "Noiseware Community Edition" und dann unten auf **OK**.

Zum Finden des Ordners klicken Sie notfalls im Fenster oben auf "Desktop" und hangeln sich dann zu diesen Standardpfaden:
Win XP: C:\Programme\Imagenomic/Noiseware Community Edition
Win 7, 8: C:\Programme (x86)\Imagenomic\Noiseware Community Edition

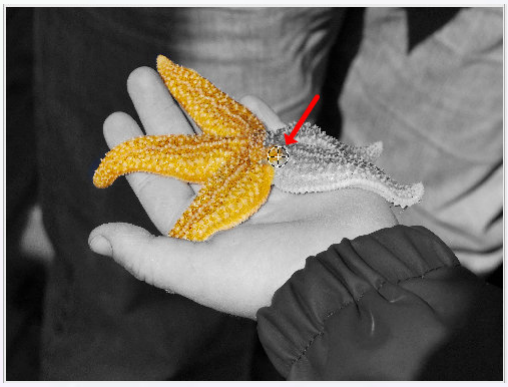
Lassen Sie während der späteren Arbeit mit Noiseware den Speicherpfad unverändert, in dem das Programm die entrauschte Datei speichern möchte. Ändern Sie auch nicht den dabei vorgeschlagenen Dateinamen!

Nur so ist gewährleistet, dass der Datenaustausch zwischen FixFoto bzw. W-Pinsel und Noiseware einwandfrei funktioniert.

Ein Aufruf der Noiseware-Funktion mit gehaltener Strg-Taste kehrt die Wirkung um: Normalerweise pinseln Sie die entrauschten, einfarbigen Stellen in das rechte Zielfenster. Jetzt pinseln Sie die Bildteile, die nicht entrauscht werden sollen, in das insgesamt entrauschte Bild.

2.2. Colorkey

Colorkey nennt man eine Bearbeitungstechnik, bei der das Bild weitgehend in ein Schwarz-Weiß-Bild gewandelt wird, einige bildwichtige Motive bleiben jedoch in Farbe erhalten.



Nach dem Start werden Sie zuerst aufgefordert, aus dem Bild ein Schwarz-Weiß-Bild zu erzeugen. Sie können auch die anderen Funktionen im Multidialog verwenden, um dem Bild ein leichte Farbtonung zu geben oder über **Vignettierung** das Bildzentrum zu betonen.

In der Retusche pinseln Sie nun das gewünschte Bildmotiv wieder farbig.

Beispielbilder, wie das Ergebnis einer Colorkey-Bearbeitung aussehen kann, sehen Sie hier:

http://www.alfreds-fotos.de/Webalben/Colorkey%202012/index.html

Ein Aufruf der Colorkey-Funktion mit gehaltener Strg-Taste kehrt die Wirkung um: Jetzt werden nicht die farbigen Teile zurück in das Schwarz-Weiß-Bild gepinselt sondern in das farbige Bild kann das eingepinselt werden, was Schwarz-Weiß werden soll.

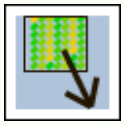
2.2.1. Variante: Bildteile weichzeichnen

Sie können die Colorkey-Funktion auch etwas anders einsetzen: Verwenden Sie im Retuschedialog nicht die zuerst erscheinenden Option **Schwarz-Weiß** sondern die Funktion **Weichzeichner**. Stellen Sie die gewünschte Weichzeichnung für die Bildteile ein, die nicht mehr scharf aussehen sollen. (Dass das Hauptmotiv dabei ebenfalls weichgezeichnet wird, ignorieren Sie!)

Nun können Sie nach dem Schließen des Retuschedialog das Motiv, das weiterhin scharf erscheinen soll, in das Bild zurückpinseln.

Wenn Sie Colorkey mit gehaltener Strg-Taste aufrufen, kehrt sich die Wirkung um: Sie pinseln nicht das scharf bleibende Motiv sondern die weichgezeichneten Teile zurück in das Bild.

2.3. Aus dem Rahmen



Nach dem Start werden Sie zunächst aufgefordert, das Bild zuzuschneiden. Keine Angst, der abgeschnittene Bereich geht nicht verloren!

Der nächste Schritt dient dazu, das so zugeschnittene Bild mit einem beliebigen Rahmen zu versehen.

Danach sind Sie in der Retusche und können nun vorher abgeschnittene Bildteile wieder in das Bild und speziell über den Rahmen zurückpinseln. Mit der linken Maustaste können Sie das Motiv wieder vervollständigen, mit der rechten Maustaste zuviel Geholtes wieder wegradieren. Der ständige Wechsel zwischen linker und rechter Maustaste ist hier besonders wichtig, um zu pinseln oder zu radieren. Sicherlich müssen Sie auch die Kanten mit Zoomen vergrößern und die Pinselgröße verändern.

Tipp: Das fertige Bild hat rund um den Rahmen die Farbe weiß. Wenn Sie nun in das Maskenmenü gehen (Menü ***Bild*** → ***Maskieren***) können Sie diesen weißen Bereich sehr einfach z.B. mit der Füllungsmaske maskieren.

Anschließen nutzen Sie bei weiterhin geöffnetem Maskenmenü eine Bildbearbeitungsfunktion wie ***Histogramm*** oder ***Farbabgleich***, um die Farbe weiß gegen eine andere nach eigener Wahl auszutauschen.

Sie können auch die ***Retusche*** aufrufen, dort die Option ***Färben*** einstellen, über die Farbauswahl eine gewünschte Farbe holen (z.B. aus dem Bild) und dann mit großem Pinsel den Maskenbereich einfärben (***Härte*** und ***Dichte*** auf 256). Sehr praktisch: die Maske schützt den Bereich im Rahmen und den wieder herausgepinselten Teil vor Veränderungen. Evtl. müssen Sie anschließend aber noch ohne Maskenmenü in der Retusche die Übergänge nacharbeiten.

Beispielbilder, wie das Ergebnis einer „Aus dem Rahmen“-Bearbeitung aussehen kann (teils kombiniert mit anderen Effekten), sehen Sie hier:

http://www.alfreds-fotos.de/Webalben/Aus%20dem%20Rahmen/index.html

2.4. Gewählte Farbe entsättigen

Diese Funktion bietet die Möglichkeit, chromatische Aberrationen (CA) in beliebiger Farbe zu kennzeichnen und dann zu entsättigen (siehe auch 3.2.).

Nach dem Aufruf führen Sie einen Doppelklick auf die zu entsättigende Farbe aus, stellen evtl. rechts mit den Regler den Farbbereich noch genauer ein und ziehen den linken, grauen Regler zum Entsättigen nach unten.

© Alfred Saß

3. Bildverbesserung: Belichtung *(Box oben rechts)*

Die Funktionen in diesem Bereich ändern die Belichtung (Helligkeit) des Bildes.

3.1. Schattenpartien aufhellen

Dunkle Bildstellen werden aufgehellt. Bereits helle Partien bleiben unbeeinflusst.

3.2. Lichter reduzieren

Helle Bildstellen werden abgedunkelt und chromatische Aberrationen (CA) werden entsättigt. (Chromatische Aberrationen sind durch Abbildungsfehler optischer Linsen bedingt und ergeben an Hell-Dunkel-Kanten Farbsäume, die dort nicht hingehören.)

4. Bildverbesserungen, Konfiguration über Regler *(Box Mitte links)*

Die Funktionen in diesem Bereich erlauben es, einzelne Bildstellen hervorzuheben, die Schärfe von Bildteilen zu erhöhen oder andere Veränderungen an Bildteilen vorzunehmen.

Der Regler zum Verschieben ist durch Linien über und unter dem Text gekennzeichnet, der die Bearbeitungsfunktion beschreibt.

Die Verschiebung des Reglers (Klick an eine neue Position links oder rechts der bisherigen) ergibt verschiedene und unterschiedlich starke Effekte. Beachten Sie die geänderten Erläuterungen bei den Funktionen nach einer Reglerverschiebung.

Unter `Optionen` können Sie den Regler ausblenden und stattdessen eine Zahl anzeigen lassen. Die Funktionsweise bleibt jedoch ungeändert.

Die Reglereinstufung wird gespeichert und steht beim nächsten W-Pinsel-Aufruf wieder auf demselben Wert.

4.1. Bilddetails hervorheben

Feine, mittlere oder große Strukturen in Bildern werden verstärkt.

Der Regler hat diese Einstellungen beim Verschieben von links nach rechts:

- Lebendigkeit (wenig gesättigte Bereiche im Bild werden weiter gesättigt, hoch gesättigte Bereiche im Bild werden nur sehr wenig gesättigt)
- Kontrastanhebung bei kleinen Strukturen
- Kontrastanhebung bei mittelgroßen Strukturen
- Kontrastanhebung bei großen Strukturen
- HDR - schwach ausgeprägt (Kontrastumfang etwas erhöhen)
- HDR - etwas stärkere Wirkung (Kontrastumfang stärker erhöhen)

- HDR - sehr stark ausgeprägt (Kontrastumfang stark erhöhen)
- Klarheit (nur Mitteltöne mit großem Radius nachschärfen und leicht entsättigen)

Je nach Einstellung laufen intern unterschiedliche Bearbeitungen ab.

4.2. Bilddetails schärfen

Der Regler kann beim Schieben von links nach rechts auf verschiedene Schärfungsmethoden eingestellt werden:

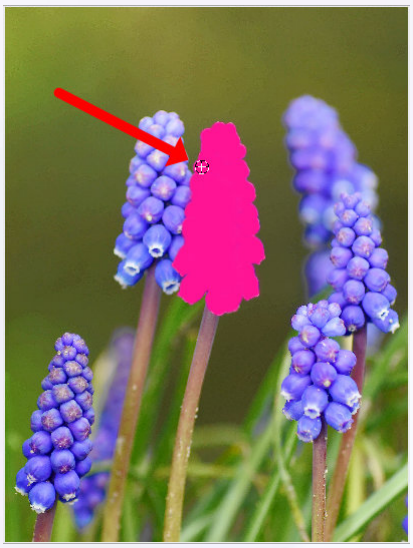
- 3D-Schärfung mit 50% Grauanteil
- USM-Schärfung mit kleinem Radius
- USM-Schärfung mit mittlerem Radius
- USM-Schärfung mit großem Radius (Halos beachten)
- Kantenschärfung

Achtung: Es wird nur geschärft und keine weitere Bearbeitung vorgenommen.

4.3. Bildteile maskieren

Diese Funktion dient als Vorbereitung zu einer anschließenden Maskierung von Bildteilen.

In manchen Fällen reichen die Maskierungsmöglichkeiten von FixFoto nicht aus, um gewünschte Bildteile ausreichend genau zu maskieren. Das Skript bietet nun die Möglichkeit, gewünschte Bilddetails in einer speziell gewählten Farbe zu kennzeichnen, die nicht im eigentlichen Bild vorkommt.



Der Regler erlaubt beim Schieben von links nach rechts verschiedene Einstellungen für die zum Malen (= Maskierung) verwendete Farbe:

- Farbauswahldialog zur Schonung einer Farbe
- Bildvorlage in der Farbe pink
- Bildvorlage ist negativ

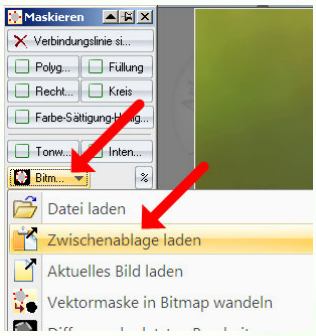
4.3.1. Maske erstellen

In der Retusche färben Sie nun genau die gewünschten Teile im Bild ein. Die ***Härte*** darf dabei in der Retusche variiert werden, dadurch wird später für die Maskierung die Randunschärfe bzw. der Übergangsbereich zwischen maskierten und nicht maskierten Bildteilen festgelegt. Die ***Dichte*** stellt die Intensität bzw. Transparenz der Maske ein.

Nachdem Sie alles wie gewünscht angemalt (= maskiert) haben, verlassen Sie die Retusche mit **OK**.

© Alfred Saß

4.3.2. Maskenmenü aufrufen

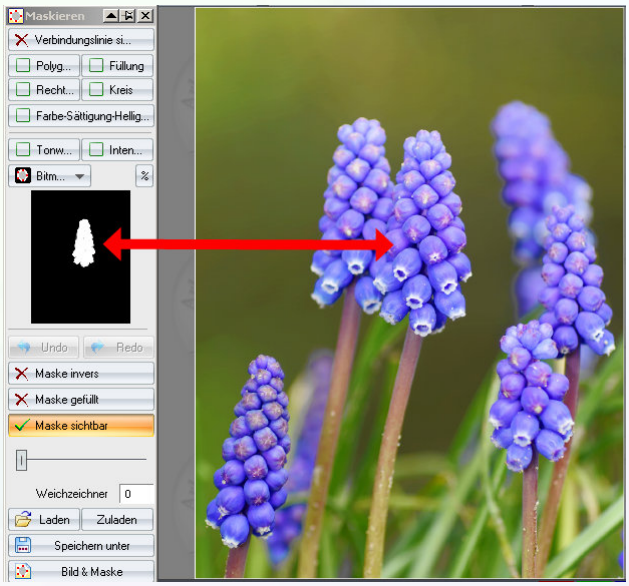


Danach rufen Sie das Maskenmenü auf (Menü **Bild** → **Maskieren**).

Dort wählen Sie über den Button **Bitmap** die Option **Zwischenablage laden**.

4.3.3. Maskierten Bereich weiterverwenden

Damit ist die Maske für das Bild bereits erstellt.

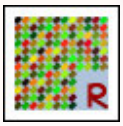


Nun können Sie sofort im Maskenmenü unten auf **Bild & Maske** gehen und das maskierte Motiv z.B. in die Zwischenablage legen oder als eigenständiges Bild speichern.

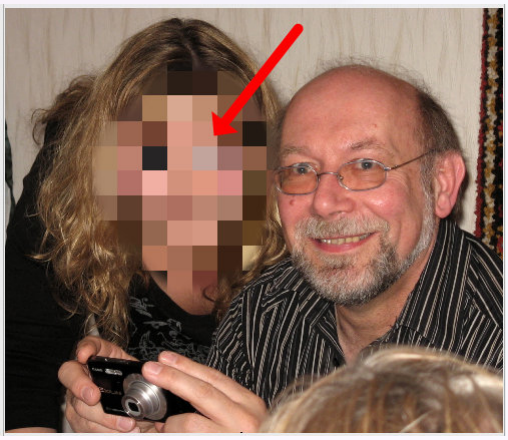
Sie können auch bei weiterhin geöffnetem Maskenmenü beliebige Bildbearbeitungsfunktionen aufrufen, um den Bereich der Maske zu bearbeiten.

Über den Button **Bitmap** und die Option **Bitmap invertieren** kann die Maske auch umgekehrt werden.

4.4. Bildteile verpixeln



Diese Funktion dient dazu, Bildteile unkenntlich zu machen, um z.B. Personen oder Nummernschilder auf veröffentlichten Bildern nicht mehr erkennen zu können.



Das Schieben des Reglers von links nach rechts ergibt diese Einstellungen:

- Vertikale Streifen
- Äußert kleine Pixel für Kleinstbilder
- Kleine Pixel für kleine Bilder

- Mittlere Pixel für etwas größere Bilder
- Größere Pixel für große Bilder
- Sehr große Pixel
- Horizontale Streifen

Probieren Sie die Varianten aus, um für Ihr Bild die optimale Einstellung zu verwenden.

4.5. Plugin einbinden

Hier können im **Schaltkasten** des Skripts (siehe 8.) bis zu drei *Plugins* eingetragen werden, die je nach Reglerstellung aufgerufen werden.

Die Bearbeitung durch das Plugin erscheint dann bei der Retusche im Quellfenster.

Wenn der Regler ganz an den rechten Rand geschoben wird, erscheint die Option "Retusche mit gespiegeltem Rand". Dadurch wird die Wirkung der Retuschefunktionen ***Entfernen*** und ***Reparieren*** an den Bildrändern wesentlich erleichtert und das Einfließen von schwarzen Flecken wird vermieden.

5. *Bildverbesserung: Farben* *(Box Mitte rechts)*

Die Funktionen in diesem Bereich ändern die Bildfarben.

5.1. Farbsättigung erhöhen

Die Intensität von Farben wird erhöht. Dabei werden bevorzugt die Farben verstärkt, die bisher wenig gesättigt waren.

5.2. Bild entsättigen

Die Sättigung wird beim Pinseln um 50% reduziert.

5.3. Wärmere Bildfarben

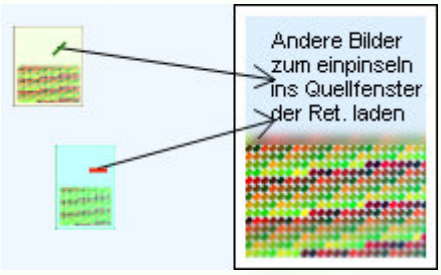
Die Farbtemperatur wird in Richtung „rot“ verschoben.

5.4. Kältere Bildfarben

Die Farbtemperatur wird in Richtung „blau“ verschoben.

© Alfred Saß

6. *Anderes Bild einpinseln* *(Box unten rechts)*



Das Prinzip der Funktion besteht darin, in das Quellfenster der Retusche ein anderes Bild zu laden als sich im Zielfenster befindet.

Aus dem Bild im Quellfenster werden nun Teil in das Zielbild gepinselt, so dass man dort kleine oder auch große Bildteile ersetzen oder auf diese Weise ganze Collagen erstellen kann.

6.1. Bei "Optionen" ist bei "sofortmerge ein" kein Haken gesetzt

Das Bild der Arbeitsfläche wird in das Zielfenster der Retusche genommen. In der Dateiauswahlbox wählen Sie nun ein Bild, aus dem Teile in das Zielbild gepinselt werden sollen.

> **Hinweis**: Wenn Sie das Anklicken mit gedrückter Strg-Taste durchführen, werden in der Dateiauswahl nur RAW-Dateien gezeigt. (Die Endung für RAW-Dateien können Sie im Schaltkasten festlegen, siehe Kapitel 8.)

Nun befindet sich das aus der Dateiauswahl gewählte Bild in einem Multidialog, in dem Sie es mit verschiedenen Funktionen für das Einpinseln vorbereiten können.

> (Bei Auswahl einer RAW-Datei durchlaufen Sie zunächst den RAW-Importdialog bevor der Multidialog zur Bildbearbeitung erscheint.)

Danach gelangen Sie in die Retusche, in der sich das vorbereitete Bild im Quellfenster befindet.

Wichtig: Jetzt tritt der einzige Fall ein, in dem in der Retusche bei der Arbeit mit W-Pinsel der Haken bei ***Klonpinsel synchron*** nicht gesetzt sein darf! Entfernen Sie ihn also nötigenfalls, ebenso darf bei ***Fester Bezugspunkt*** kein Haken gesetzt sein!

Es empfiehlt sich, das Quellfenster jetzt größer aufzuziehen und zunächst mit der Taste 0 (= Null) das ganze Bild dort anzuzeigen, um einen Überblick zu haben. Nun geht es daran, im Quellfenster den Startpunkt der Retusche festzulegen (wozu Sie auch wieder eine Vergrößerung einstellen können):

Shift ⇑ + Linksklick setzt den Klonbezugspunkt im Quellfenster. Anschließend können Sie das Fenster auch wieder verkleinern. Der erste Linksklick im Zielfenster legt nun den Start der Retusche fest. Von hier ausgehend wird der Bereich ab dem Klonbezugspunkt in das Zielbild gepinselt.

Beispiel 1 für eine Anwendung: Ich möchte auf das Bild einer Wiese mehrere Personen platzieren. Ich hole das Wiesenbild auf die Arbeitfläche und rufe in W-Pinsel die Collagen-Funktion auf. Als Bild wähle ich eines, in dem eine gewünschte Persone in guter Positon und allein stehend zu sehen ist. Diese Person pinsele ich nun an gewünschter Stelle auf die Wiese. Nach dem Verlassen der Retusche und Wiederholung des W-Pinsel-Aufrufs kann ich das Bild einer anderen Personen holen und auch diese auf die Wiese stellen.

Beispiel 2 für eine Anwendung: Mehrere Landschaftsaufnahmen, die über eine Belichtungsreihe in verschiedenen Helligkeiten aufgenommen wurden. Ich hole das mittlere Bild auf die Arbeitsfläche und starte damit in W-Pinsel die Collagen-Funktion. In der Dateiauswahl hole ich ein unterbelichtetes Bild. Aus dem pinsele ich die hellen Stellen, also z.B. den Himmel, der dort wahrscheinlich gut durchgezeichnet aufgenommen ist, in das Zielbild. Ich verlassen die Retusche und rufe W-Pinsel erneut mit der Collagen-Funktion auf. Jetzt hole ich ein überbelichtetes Bild. Aus diesem pinsele ich den Schattenbereich, der dort wahrscheinlich gut durchgezeichnet ist, in das Zielbild.

Tipp: Wenn die Belichtungsreihe vom Stativ aus aufgenommen wurde, sind alle Bilder deckungsgleich. In dem Fall können Sie auch wieder den Haken bei ***Klonpinsel synchron*** setzen und dann wie bei den anderen Funktionen sofort lospinseln.

Tipps für RAW-Bilder:

Wenn in den Lichtern keine Zeichnung mehr vorhanden ist, ist bei vielen Kameras aus dem RAW-Bild noch etwas mehr Zeichnung zu holen.

- Wenn Schatten stark aufgehellt werden müssen, dann verfügt das RAW-Format über bessere Farbreserven und es lassen sich JPG-Artefakte vermeiden.
- Wenn zu viele Details durch die Entrauschung in der Kamera verloren gegangen sind, lassen diese sich aus dem RAW zurückholen.

Auf all diese Dinge können Sie individuell pro Bild eingehen, weil Sie beim Aufruf der Collage-Funktion wissen, ob Sie nun ein unterbelichtetes, ein überbelichtetes Bild oder eine Entwicklung ohne Entrauschung benötigen.

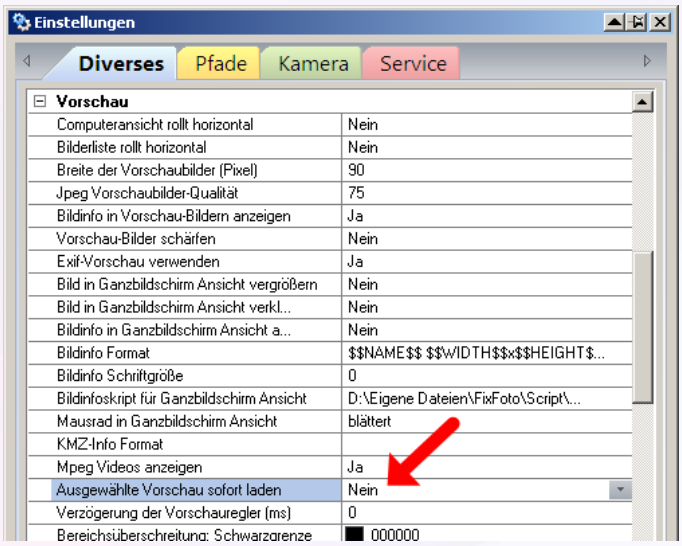
6.2. Bei "Optionen" ist bei "sofortmerge ein" der Haken gesetzt

Jetzt findet sozusagen ein Sofortstart der Retusche statt, wenn man passend vorgeht. Es erfolgt auch keine Anzeige des Multidialogs zur Bearbeitung des Bildes für das Quellfenster.

Sie gehen so vor:

Holen Sie ein Bild aus der Computer-Ansicht auf die Arbeitsfläche, in das mit W-Pinsel Teile eines anderen Bildes eingepinselt werden sollen.

Nun kommt die Strg -Taste ins Spiel, die evtl. bei allen folgenden Auswahlen von Bildern gedrückt sein muss. Es kommt auf die Einstellung im Menü ***Datei*** → ***Einstellungen*** → Registerkarte ***Diverses*** → Abschnitt ***Vorschau*** → ***Ausgewählte Vorschau sofort laden*** an:



- Einstellung **Nein**: Zum Holen eines Bildes auf die Arbeitsfläche führen Sie einen Doppelklick aus. Im Folgenden brauchen Sie die Strg -Taste nicht festzuhalten (es kann aber auch nicht schaden).
- Einstellung **Ja**: Zum Holen eines Bildes auf die Arbeitsfläche genügt ein Einfachklick. Im Folgenden müssen Sie die Strg -Taste festhalten.

Halten Sie Strg fest und klicken das gerade geholte Bild in der Computer-Ansicht erneut an, damit die Markierung aufgehoben wird. Das ist wichtig, der folgende W-Pinsel-Aufruf funktioniert nur dann wie gewünscht, wenn lediglich **ein** Bild in der Computer-Ansicht markiert ist:

Halten Sie weiterhin Strg fest und klicken nun das Bild an, aus dem Teile entnommen werden sollen.

Tipp: Sie können bei der Wahl des Bildes, aus dem Teile geholt werden sollen, auch das Computer-Verzeichnis wechseln. Wichtig ist nur, dass beim Anklicken eines Bildes dieses nicht auf die Arbeitsfläche kommt! Daher Strg festhalten, falls nötig (siehe oben). Falls doch mehrere Bilder in der Computer-Ansicht markiert sind, wird immer das erste markierte genommen.

© Alfred Saß

Nun starten Sie W-Pinsel.

> **Tipp**: Wenn Sie dem Skript vorher eine Tastenkombination zugeordnet haben (siehe 1.5.8.), geht es besonders einfach: Sie bleiben weiter auf der Strg -Taste und drücken lediglich zusätzlich die gewählte Zifferntaste für den Skriptstart.

Das Dialogfenster von W-Pinsel wird jetzt übersprungen und es öffnet sich direkt die Retusche. Im Quellfenster befindet sich das als letztes angeklickte Bild und Sie können sofort mit dem Einpinseln von Teilen dieses Bildes beginnen.

Wichtig: Der Haken bei ***Klonpinsel synchron*** darf nicht gesetzt sein darf! Entfernen Sie ihn also nötigenfalls, ebenso darf bei ***Fester Bezugspunkt*** kein Haken gesetzt sein!

> **Vorschlag**: Sie können für die Aktionen auch Bilder aus einer Bilderliste verwenden. Wichtig ist dann, dass in der Computer-Ansicht keine Bilder markiert sind. (Das Skript sucht beim Holen des Bildes zunächst in der Computer-Ansicht. Erst wenn dort kein Bild markiert ist, wird die aktuelle, geöffnete Bilderliste herangezogen.)
>
> Es kann auch nützlich sein, zuerst eine Bilderliste anzulegen und alle Bilder hineinzuschieben, mit denen gearbeitet werden soll. Dann spart man sich das evtl. mühsame Hin- und Herspringen in der Computer-Ansicht oder in verschiedenen Verzeichnissen.

Wenn aus verschiedenen Bildern eingepinselt werden soll, verlassen Sie nach dem Einpinseln aus dem ersten Bild die Retusche mit **OK**. Halten Sie wieder Strg fest (falls nötig, siehe oben), heben die Markierung des letzten Bildes auf und markieren ein anderes Bild. Dann wieder W-Pinsel aufrufen.

So kann man auf rationelle Weise mit Elementen aus vielen Bildern eine Collage erzeugen.

7. Optionen

Mit Klick auf **Optionen** lassen sich verschiedene Programmvoreinstellungen ändern.

Sofortmerge ein: Diese Funktion wird im Abschnitt 6. beschrieben.

Reglerwert als Ziffer: Der im Abschnitt 4. beschriebene Regel kann ausgeblendet und stattdessen eine Ziffer für den gewählten Wert angezeigt werden.

Noiseware-Pfad erneut abfragen: Siehe Abschnitt 2.1. Falls der Pfad zum Entrauschungsprogramm falsch eingegeben wurde oder sich geändert hat, können Sie durch diese Einstellung den Pfad erneut abfragen lassen.

Mit Polygon genauer eingrenzen: Manchmal kann es nützlich sein, die W-Pinsel-Funktionen von vornherein nur auf einen bestimmten Bildbereich zu beschränken. Insbesondere wenn an geraden Kanten gepinselt werden soll, kann dort eine Begrenzung sinnvoll sein.

Sie können diesen Bereich mit einzelnen Mausklicks links eingrenzen. **Achtung**: Die Verbindungslinien von Punkt (= Klick) zu Punkt sind jetzt nicht zu sehen, im Hintergrund wird daraus jedoch ein Maskenbereich gebildet.

Schließen Sie die Maske mit Rechtsklick ab. Bei der nächsten W-Pinsel-Funktion wird die Wirkung auf den aufgespannten Bereich begrenzt.

Akt. Anleitung aus dem Web holen u. lokal speichern: Die aktuelle Anleitung (dieser Text) wird direkt aus dem Internet geholt und lokal gespeichert. Anschließend können Sie die Anleitung mit **Anleitung offline lesen** beliebig oft ohne Zugriff auf das Internet lesen.

Anleitung offline lesen: Die mit der vorigen Option geholte Anleitung wird angezeigt.

Falls die Anleitung nicht gefunden wird, gibt es eine Meldung und Sie müssen die Anleitung über **Akt. Anleitung aus dem Web holen u. lokal speichern** erneut holen.

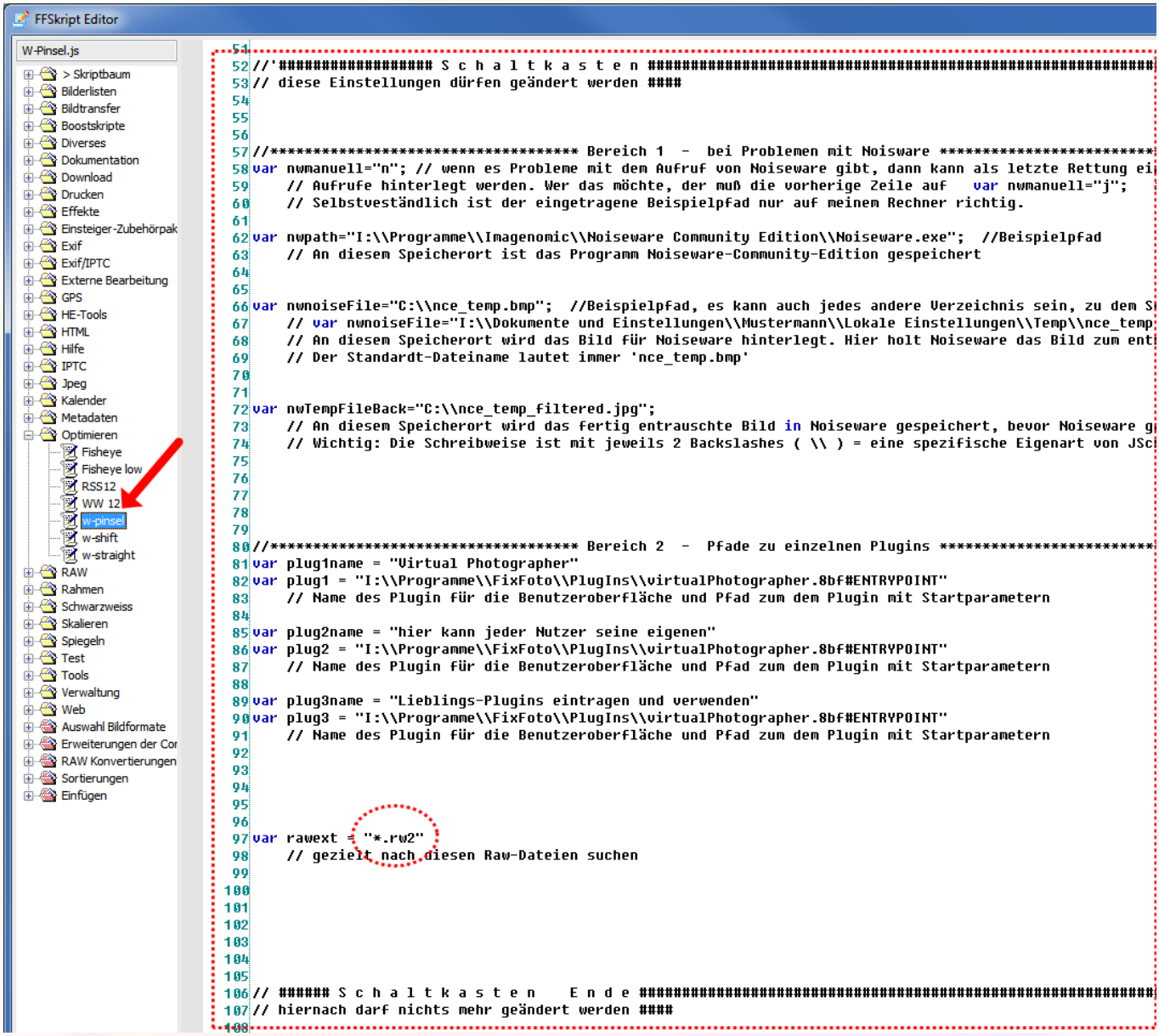
Ein Klick auf dieses Symbol bricht das Skript ohne weitere Arbeit ab:

© Alfred Saß

8. Einstellungen über den "Schaltkasten"

Der Schaltkasten ist ein Bereich im Quellcode des Skriptes, in dem Sie als Anwender einige Einstellungen vornehmen können. Sie erreichen den Schaltkasten über Menü ***Extras*** → ***FFSkript Editor*** oder die Taste F11.

Öffnen Sie in der linken Spalte ***w-pinsel*** mit einem Doppelklick. Nun sehen Sie im rechten Fenster den Quellcode. Scrollen Sie nun so weit nach unten, bis der Bereich **Schaltkasten** auftaucht.



Hier finden Sie einige Variablen, die Sie selbst ändern können.

Folgende Regeln sind zu beachten:

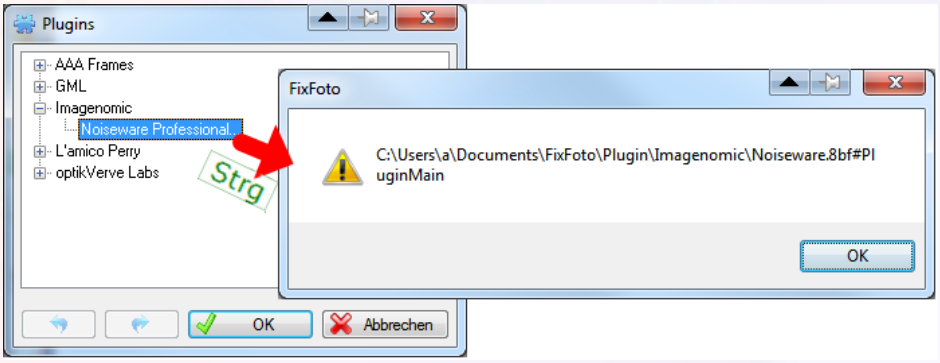
- Der Anfang jeder Zeile beginnend mit **var** bis zum = darf nicht geändert werden.
- Ersetzen Sie lediglich die darauf folgenden Zahlen oder Zeichen.
- Alles, was in einer Zeile nach einem // steht, wird als Kommentar aufgefasst und vom Skript bei der Abarbeitung ignoriert.
- Löschen Sie keine ganzen Zeilen.

- Fügen Sie keine Zeilen durch ↵ hinzu.
- Führen Sie nur Änderungen im Schaltkasten durch und nicht in ober- oder unterhalb stehenden Zeilen.

In diesen Zeilen können Sie Anpassungen vornehmen:

Variable	**Mögliche Einstellungen**
var nwmanuell	"n" oder "j", Erläuterung steht im Schaltkasten
var nwpath	Pfad zu Noiseware, weitere Erläuterung im Schaltkasten
var nwnoiseFile	Pfad zum Bild, das Noiseware bearbeiten soll, weitere Erläuterung im Schaltkasten
var nwTempFileBack	Pfad zum Bild, das von Noiseware nach der Entrauschung gespeichert wird, weitere Erläuterung im Schaltkasten
var plug1name	Name des Plugins. Dieser Text erscheint in der Dialogbox bei entsprechender Reglerstellung.
var plug1	Pfad zu dem Plugin mit Parameterübergabe. Das \ muss stets doppelt stehen! Siehe **Tipp** unter dieser Tabelle!
var plug2name	Name eines 2. Plugins
var plug2	s.o.
var plug3name	Name eines 3. Plugins
var plug3	s.o.
var rawext	Endung für RAW-Dateien

Tipp, wenn Sie Plugins einbinden möchten: Holen Sie ein beliebiges Bild auf die Arbeitsfläche und rufen dann die Funktion ***Plugins*** auf diesem Wege auf: Menü ***Extras*** → ***Plugins***. In einem Fenster werden alle Plugins aufgelistet. Klicken Sie das gewünschte an und drücken anschließend die Strg -Taste.



Sofort wird in einem Fenster der Zugriffspfad mit Startparametern gezeigt. Dieser Pfad ist damit auch automatisch in der Windows-Zwischenablage gelandet.

So können Sie ihn an der gewünschten Stelle im Schaltkasten von W-Pinsel sofort mit Rechtsklick und ***Einfügen*** oder mit Strg + V einfügen. Sie müssen jetzt aber noch die einfachen \ durch doppelte \\ ersetzen.

Nach den durchgeführten Änderungen sichern Sie das Skript mit Klick auf ***Speichern*** unten rechts.

© Alfred Saß

Achtung: Sie arbeiten bei Änderungen sozusagen am Gehirn des Skriptes! Wenn Sie sich jedoch an die Regeln halten, kann nichts passieren. Schlimmstenfalls installieren Sie das Skript neu.

Wichtiger Tipp: Nach einem Update des Skripts durch eine neue Version sind Ihre Änderungen im Schaltkasten wieder verloren und müssen neu durchgeführt werden. Wenn also alles zu Ihrer Zufriedenheit eingestellt und ausprobiert ist, markieren Sie den ganzen Schaltkasten mit der Maus, dann Rechtsklick und ***Kopieren***, damit ist der Text in die Zwischenablage kopiert.

Dann öffnen Sie den einfachen Windows-Editor und fügen den Text dort ein. Jetzt speichern Sie die Datei z.B. als ***Eigene W-Pinsel-Einstellungen.txt***. Dann können Sie nach Updates diesen Text über den Editor holen und entsprechende Einstellungen wieder in W-Pinsel einfügen.