

Alles Lüge oder Foto-Retusche mit Gimp

[Martin Sommer](#)

Sie wundern sich manchmal, warum in Zeitschriften oder im Web viele Menschen so gut aussehen, Landschaften besonders grün sind oder Prominente sich plötzlich nackt zeigen, von denen Sie es nie gedacht hätten? Glauben Sie es nicht! Es ist alles Lüge. Wie es gemacht wird, erfahren Sie in diesem Artikel.

Als Beispielfoto verwenden wir wieder das schöne Bild der Kernelentwickler von dem "[Linux 2.5 Kernel Summit](#)" vom Frühjahr 2001 in San Jose, Kalifornien. Der/die ein(e) oder andere wird entdeckt haben, daß auf der Fotovorlage, die in dem Artikel [&content/desktop/gimp2.html">Aus Alt mach Neu](#) verwendet wurde, ein paar Entwickler fehlen. Wer beim Vergleich des Bildes mit dem Foto auf der Webseite des Treffens genau hinschaut, sieht, daß auf der rechten Seite eine ganze Reihe Entwickler fehlen, die jedoch nicht einfach am rechten Rand abgeschnitten, sondern aus der Mitte entfernt wurden. In Abb. 1 sehen Sie das Original mit allen Entwicklern.



Abb. 1: Das Original

Überlagern

Als erstes duplizieren wir wie immer zur Sicherheit die Hintergrundebene. Dann markieren wir auf der rechten Seite des Fotos ein Rechteck, das oben, unten und rechts bis an den Rand geht. Der linke Rand verläuft exakt links von Andrew (mit dem dunkelroten T-Shirt). Jetzt packen wir den markierten Ausschnitt mit der Maus und ziehen ihn nach links bis exakt rechts von Ted (knieend im weißen Hemd, Abb. 2).



Abb. 2: Ein Teil der Entwickler wird überlagert von der Gruppe ganz rechts

Die Markierung, die nun zu einer schwebenden Ebene geworden ist, legen wir fest, indem wir im Ebenfenster auf die schwebende Ebene doppelklicken und einen Namen vergeben. Rechts im Bild ist jetzt Platz frei geworden, den wir entfernen, indem wir das Bild auf seine endgültige Größe zusammenschneiden. Am einfachsten geht das mit dem Skalpell-Werkzeug (Abb. 3).



Abb. 3: Das Bild nach dem Zusammenschneiden zur Endgröße

Die Ebenenmaske

Ein geniales Profiwerkzeug, das Anfängern kaum bekannt ist, da es sich nicht selbst erschließt, ist die Ebenenmaske. Für die Erstellung von Collagen - nichts anderes machen wir mit den Entwicklern - ist die Maske unerlässlich. Dabei wird, wie der Name sagt, eine sog. Maske auf die Ebene gelegt, auf der man mit Transparenz malen kann und das Ganze (und das ist das entscheidende) durch Umkehr der Transparenz wieder per Stift rückgängig machen kann. Einfacher ausgedrückt: Man kann Teile mit einem Stift ausradieren und sie nach Umkehr der Transparenz wieder mit dem Stift hervorzaubern. In der Ebenenmaske bedeuten also die Vorder- und Hintergrundfarbe, wenn schwarz und weiß eingestellt sind, nicht schwarz und weiß, sondern "voll transparent" (schwarz) und "voll deckend" (weiß).

Um eine solche Maske auf eine Ebene zu legen, klickt man mit der rechten Maustaste auf das Ebenfenster und wählt Ebenenmaske hinzufügen . . . (Abb. 4). Auch hier immer darauf achten, daß die Ebene, auf der man die Maske haben will, auch die aktive ist. Die kleine Auswahl, die jetzt angezeigt wird, ist etwas verwirrend. Für unser Vorhaben wählen wir die obere Option (Weiß (volle Deckkraft)). Um zu sehen, was Masken so bewirken, wählen Sie auch einmal die Option Schwarz (volle Transparenz). In letzterem Fall sehen Sie ein leeres Bild bzw. eine leere Ebene, die auf Ihrem Bild liegt.

Wählen Sie nun Weiß als Vordergrundfarbe und malen Sie mit einem Stift oder Pinsel auf der leeren Ebene. Sie sehen, wie Ihr Bild an den Stellen erscheint, wo Sie malen.

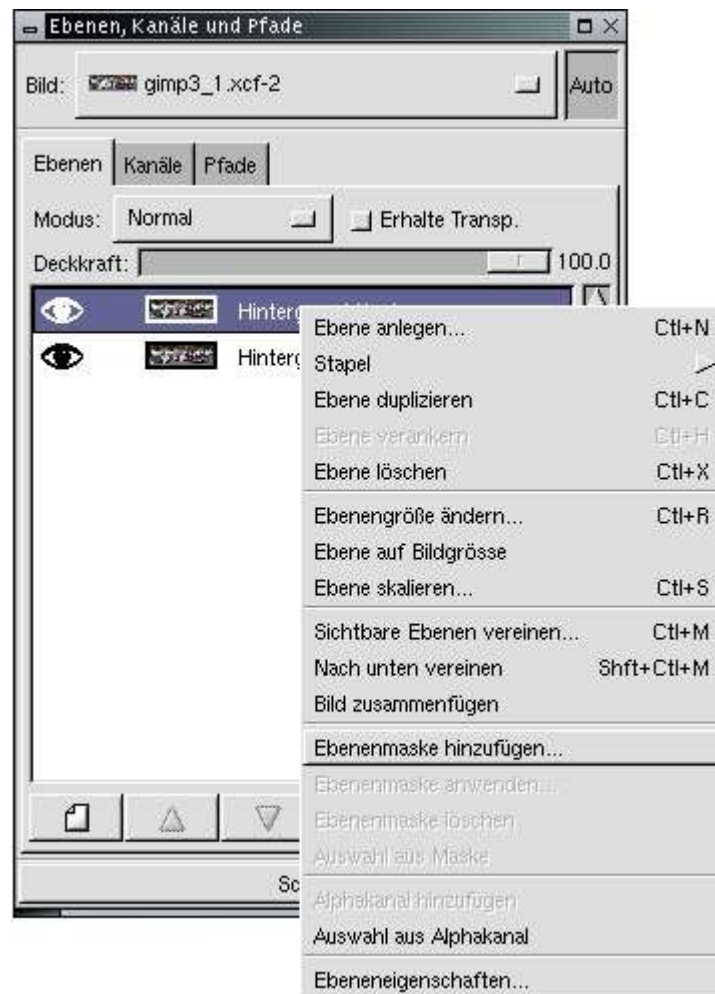


Abb. 4: Aktivieren der Maskenebene

Zurück zu unserem Vorhaben. Sie haben Weiß (volle Deckkraft) gewählt. Am Bild sehen Sie keine Veränderung. Nur im Ebenenfenster sehen Sie, daß neben Ihrer aktiven Ebene eine neue hinzugekommen ist. Auf dieser Ebene malen wir nun transparent (Vordergrundfarbe schwarz muß eingestellt sein). Wir müssen leider Asit (der knieende Inder) vor Andrew wegretouchieren, damit der unter ihm wartende Andre (schwarzes T-Shirt, Mütze, Cowboystiefel) zum Vorschein kommt und der Übergang zum linken Bildteil damit wieder paßt. Beim vorsichtigen Wischen mit einem dünnen Pinsel erscheint langsam Andre aus dem Hintergrund (Abb. 5). Zusätzlich entfernen wir hinter Andrews Schulter (mit dem roten T-Shirt) noch die etwas unsauberen Stellen auf die gleiche Weise. Auch an Andrews Arm, an dem ein Stück Arm seines "Hintermannes" (Leonard) klebt, kann man durch vorsichtiges Retouchieren mit einer sehr dünnen Spitze einen "sauberen" Arm hinkriegen, der dann überwiegend oder sogar komplett von Leonard stammt und nun an Andrew angewachsen ist :-)

Hinweis: Sie sollten für diese Operationen unbedingt den Weichen Pinsel aus der Hauptdialogbox und eine weiche Pinselspitze aus der Pinselspitzenbox wählen. Diese Box erhalten Sie durch einfachen Mausklick auf den schwarzen Kreis (=große, scharfe Pinselspitze) ganz unten in der Hauptdialogbox.



Abb. 5: Andre erscheint langsam hinter Asit

Nachdem nun Asit völlig verschwunden ist, steht zwischen dem nun vollständigen Andre und Jens (stehend im weißen T-Shirt) ein in Jeans gehülltes Bein. Dieses Bein muß weg! Das läßt sich nun nicht mit der Maskenfunktion bewerkstelligen, sondern muß "von Hand" entfernt werden, indem es übermalt wird. Dazu muß zuerst die Maskenfunktion auf die Ebene angewandt werden. Wir klicken dazu wieder mit der rechten Maustaste in das Ebenenfenster und wählen Ebenenmaske anwenden . . . Darauf verschwindet im Ebenfenster die Maskenebene und das Resultat ist in der echten Ebene fixiert.

Lücken füllen und Übergänge säubern

Wir nehmen mit der Pipette ein dunkles Grau (am besten aus der Hose von Jens), einen weichen Pinsel mit kleiner Spitze und tupfen den Bereich langsam mit Grau zu. Falls Ihr Tupfen nun an einigen Stellen keine Auswirkung zeigt, liegt das daran, daß an diesen Stellen ein Loch in der Ebene ist, das durch das Retouchieren mit der Maske entstanden ist. Hier ist also der Hintergrund sichtbar. Um hier zu übertupfen, müssen wir die dahinter liegende Ebene, also den Hintergrund, aktivieren und dort tupfen, bis der ganze Bereich grau ist.



Abb. 6: Asit ist weg, Andre voll da und die Jeans zwischen Andre und Jens wird mit Grau übertupft.

Nun stört uns eigentlich nur noch der unsaubere Übergang im Asphalt. Dies ließe sich im Normalfall mit dem

Stempel durchführen, indem man einen Teil des Asphalts mit dem Stempel (Klonierwerkzeug) aufnimmt und dann die unsauberen Übergänge überstempelt. In unerem Fall läßt es sich jedoch noch viel eleganter lösen, da die Originalstraße im Übergangsbereich ja noch unter der überlagernden Ebene liegt. Wir brauchen also nur erneut die Maskenfunktion anzuwenden und können den Übergang perfekt gestalten. Die weißen Linien, die am Ende noch übrigbleiben, können wir stehenlassen oder, falls sie doch störend wirken, mit dem Stempel oder mit grauer Asphaltfarbe und einem breiten weichen Pinsel vorsichtig übertupfen. Der Stempel hat hier den Vorteil, daß die Straßengranulierung mitgezeichnet wird, was beim Tupfen mit einer aufgenommenen Farbe nicht funktioniert. Dies ist jedoch bei geschicktem Tupfen kaum zu erkennen.

Als letztes (falls Sie das stört), kann man als I-tüpfelchen noch den Schuh von Jens an der Spitze etwas nachmodellieren, da diese im Original etwas verdeckt war und jetzt, da der "Verdecker" nicht mehr da ist, etwas abgeschnitten aussieht. Fertig! Das Endergebnis zeigt Abb. 7: Ein perfektes, scharfes Foto von Kernelentwicklern, bei dem keiner ahnt, daß durch Retouche 14 Programmierer dran glauben mußten ;-)

Viel Spaß beim Nachmachen und Ausprobieren!



Abb. 7: Das Endergebnis: Der Asphaltübergang ist sauber, Jens' Schuh wieder vollständig und 14 Kernelentwickler auf der Strecke geblieben