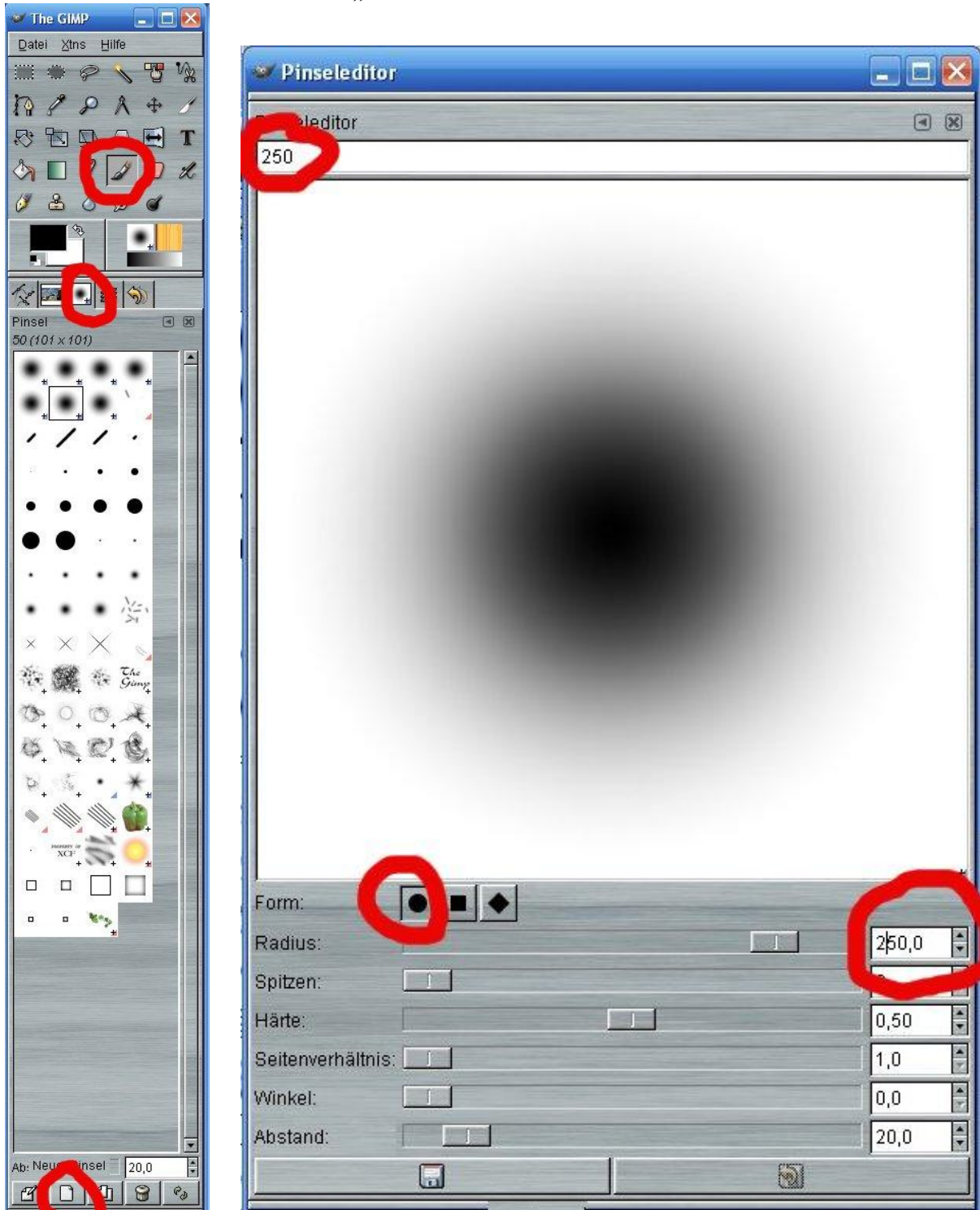


Pinseleinstellungen bearbeiten und unerwünschte Bildteile „wegstempeln“

Bei der Installation von GIMP werden bereits einige „Brushes“ (also Pinsel) mitgeliefert. Leider sind diese Pinsel deutlich zu klein wenn man größere Fotos (alles über 2MP) bearbeiten will. Hier muss man sich momentan (GIMP 2.2.X) noch selber behelfen, ab GIMP 2.4.X soll sich das aber ändern. Wann dies erscheint steht aber noch in den Sternen.

Wir starten GIMP und klicken auf den Pinselreiter. Ganz unten sehen wir kleine Pictogramme. Wir wählen das zweite von links „Neuer Pinsel“ und klicken drauf. Ein Fenster öffnet sich.



In diesem Fenster können wir nun einen neuen Pinsel entwerfen. Oben können wir einen Namen eingeben, ich gebe meistens nur die Radius-Pixelgröße des Pinsels ein, in diesem Fall 250. Unten können wir als erstes die Form festlegen, für Fotobearbeitung, insbesondere für die Ebenenmasken eignet sich fast immer eine runde Form.

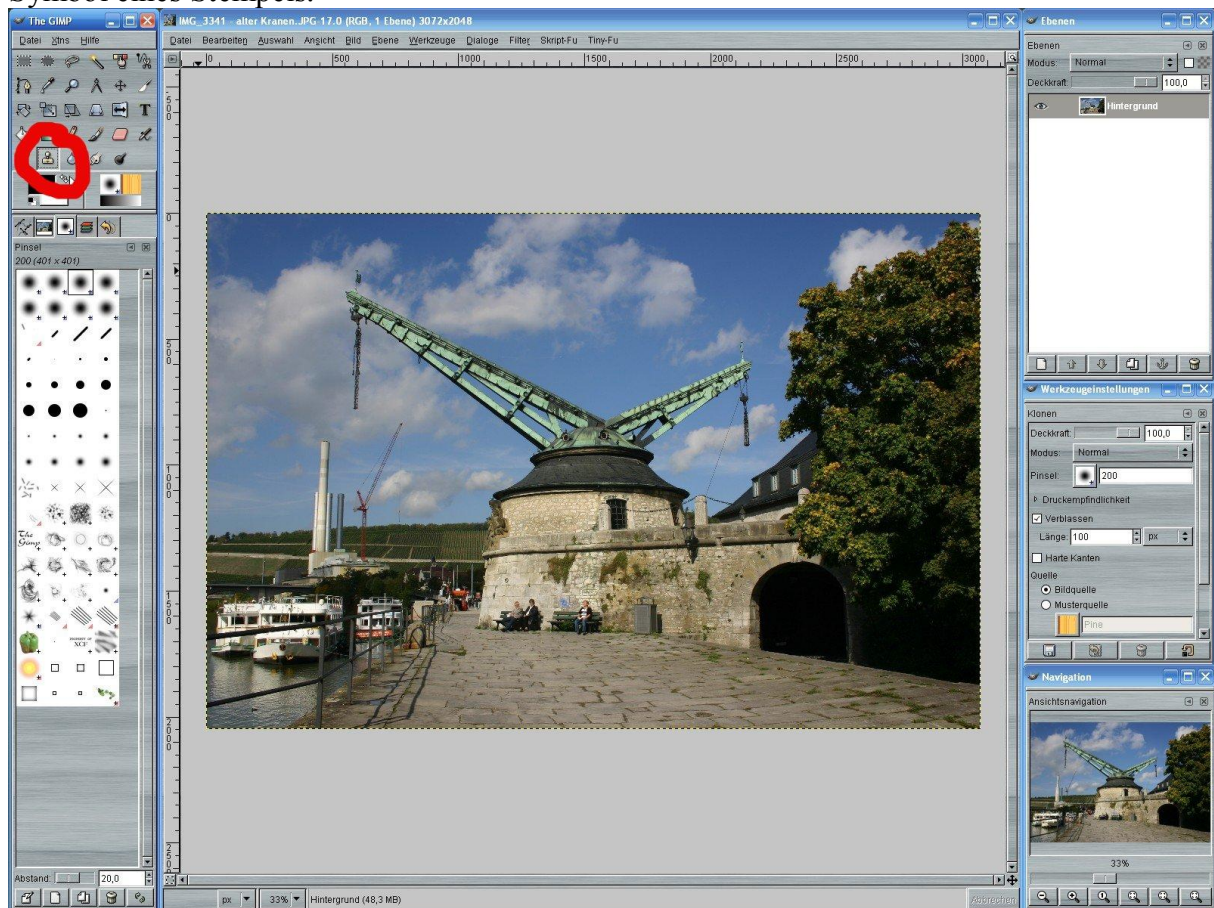
Danach stellen wir den Radius ein. Ich habe mir mehrere Pinsel angelegt die sich alle nur im Radius voneinander unterscheiden. Der größte von GIMP mitgelieferte Pinsel hat einen Radius von 19 Pixel. Ich habe mir zusätzlich folgende Pinselgrößen erstellt: 25, 50, 100, 150, 200, 250. Damit fahre ich eigentlich ganz gut. Die anderen Parameter lasse ich auch immer unangetastet, man sieht aber schön an dem Vorschaubild wie sich der Pinsel verändert wenn man an ihnen rumspielt.

Ist der Pinsel so geworden wie man ihn sich vorgestellt hat, kann man links unten auf das längliche Feld mit der Diskette drücken und der Pinsel ist gespeichert.

Mit der Zeit werdet ihr euch sicher den ein oder anderen Pinsel zurechtlegen!

In dem folgenden Bild sieht man im Hintergrund einen Kran in den Weinbergen von Würzburg stehen. Diesen wollen wir nun entfernen.

Hierzu wählen wir das Werkzeug: „Mit Mustern oder Bildteilen zeichnen“ aus. Dieses hat das Symbol eines Stempels.



Als erstes will ich kurz auf die wichtigsten Einstellungen in dem Werkzeugeinstellungsreiter zu sprechen kommen, da die richtige Einstellung bei diesem Tool besonders wichtig und wertvoll ist.

Bei diesem Tool nehmen wir ein Muster aus dem Bild auf (z.B. Himmel) und übermalen damit eine andere Bildstelle. Wir sind also in der Lage sehr präzise Bildelemente zu entfernen und sie durch andere danebenliegende zu ersetzen, so dass die Retusche nicht auffällt.



1. Deckkraft: Hier wählt man die Deckkraft aus mit der man über die störenden Bildelemente fährt. Meistens ist 100% am besten damit das störende Element auch wirklich ganz abgedeckt ist. Manchmal malt man aber auch besser mehrfach mit schwacher Deckkraft über eine Stelle um bei Strukturen (Wellen) keine Wiederholungen entstehen zu lassen.
2. Quelle: Hier nehmen wir grundsätzlich die Bildquelle, mit Mustern malt man eher in der Grafikbearbeitung
3. Ausrichtung: Hier interessiert uns nur „Nicht ausgerichtet“ und „Ausgerichtet“. Bei „Nicht ausgerichtet“ legen wir einmal eine Stelle aus dem Bild fest mit der wir Malen wollen, genau diese Stelle wird dann bei jeder neuen Aktion benutzt und verändert sich in ihrer Lage nicht. „Ausgerichtet“ bedeutet das die Stelle mitwandert und immer einen festen Abstand zum Cursor hat. Hört sich kompliziert an, ist es aber nicht wie ihr gleich sehen werdet.

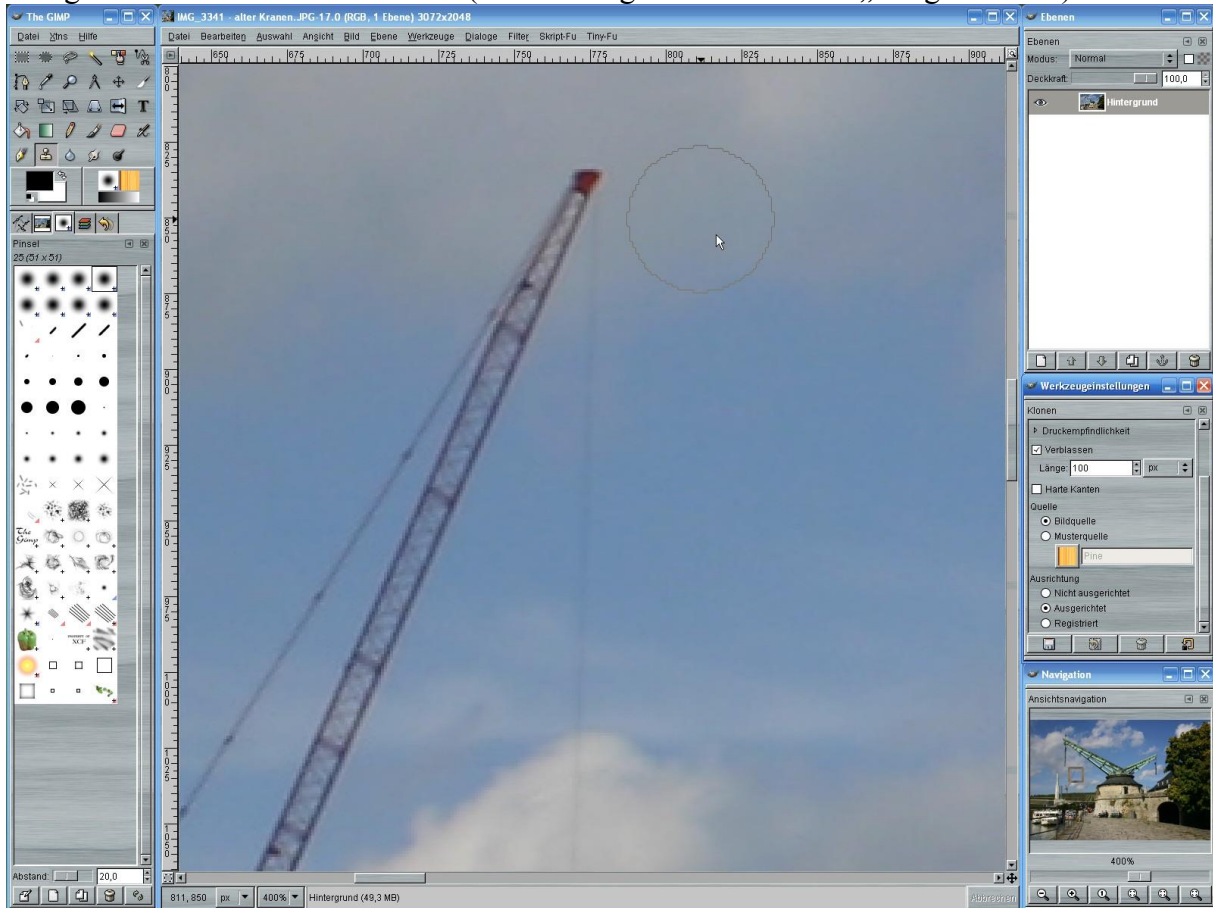
Pinzel: Hier stellen wir eine entsprechende Pinzelgröße ein, je nachdem wie groß das zu entfernende Element ist. In diesem Fall eben ein Pinzel mit dem Radius: 25.

Jetzt zoomen wir erst einmal kräftig in die zu bearbeitende Struktur hinein, je nach Größe ruhig 200 oder 400%.

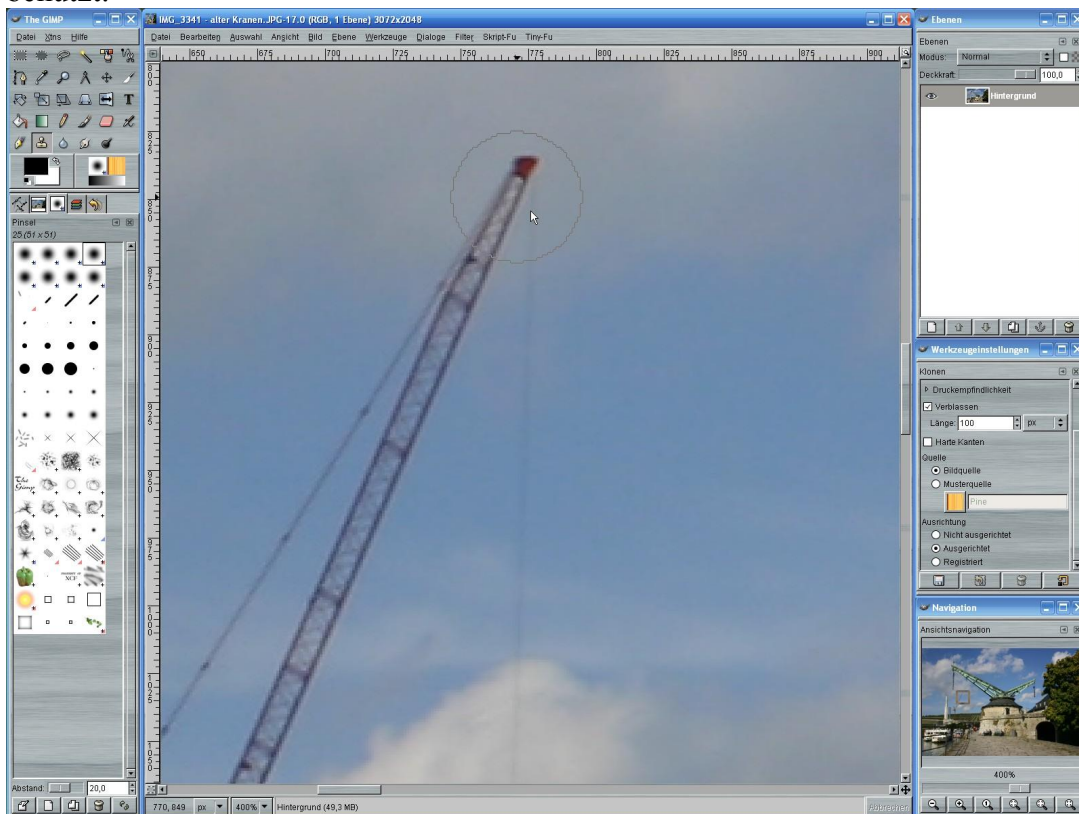
Als erstes müssen wir die Struktur auswählen mit der wir malen wollen. Hierfür drücken wir die Strg-Taste und halten sie gedrückt. Dann führen wir den Kreis per Maus auf eine Struktur nahe neben der zu entfernenden Struktur, in diesem Falle dem Himmel. Jetzt drücken wir einmal bei gedrückter Strg-Taste die linke Maustaste und haben damit diesen runden Ausschnitt-Himmel festgelegt. Wenn wir jetzt mit der Maustaste irgendwo anders hinklicken wird die gerade aufgenommene Stelle dorthin kopiert und das störende Bildelement übermalt. Wählen wir den Ausrichtungsmodus „Nicht ausgerichtet“ würde jetzt bei jedem weiteren Mausklick genau dieser zuvor aufgenommene Bildteil kopiert. D.h. würden wir in den Weinberg klicken hätten wir ein Stück Himmel im Weinberg. Wenn wir eine andere Stelle verwenden möchten müssen wir erst wieder erneut mit der Strg-Taste und einem Linksklick eine neue Stelle auswählen.

Bei dem Modus „Ausgerichtet“ klicken wir einmal mit der linken Maustaste auf den Kran direkt neben der festgelegten Stelle und die Stelle wird kopiert. Bei jedem weiteren Mausklick wandert die „Entnahmestelle“ zum übermalen mit. D.h. wenn wir in den Weinberg auf den Kran klicken wird auch der Weinberg direkt neben dem Kran kopiert. Sehr praktisch! Einfach ausprobieren. Dieses Tool braucht viel Erfahrung, ist aber nicht schwer zu verstehen!

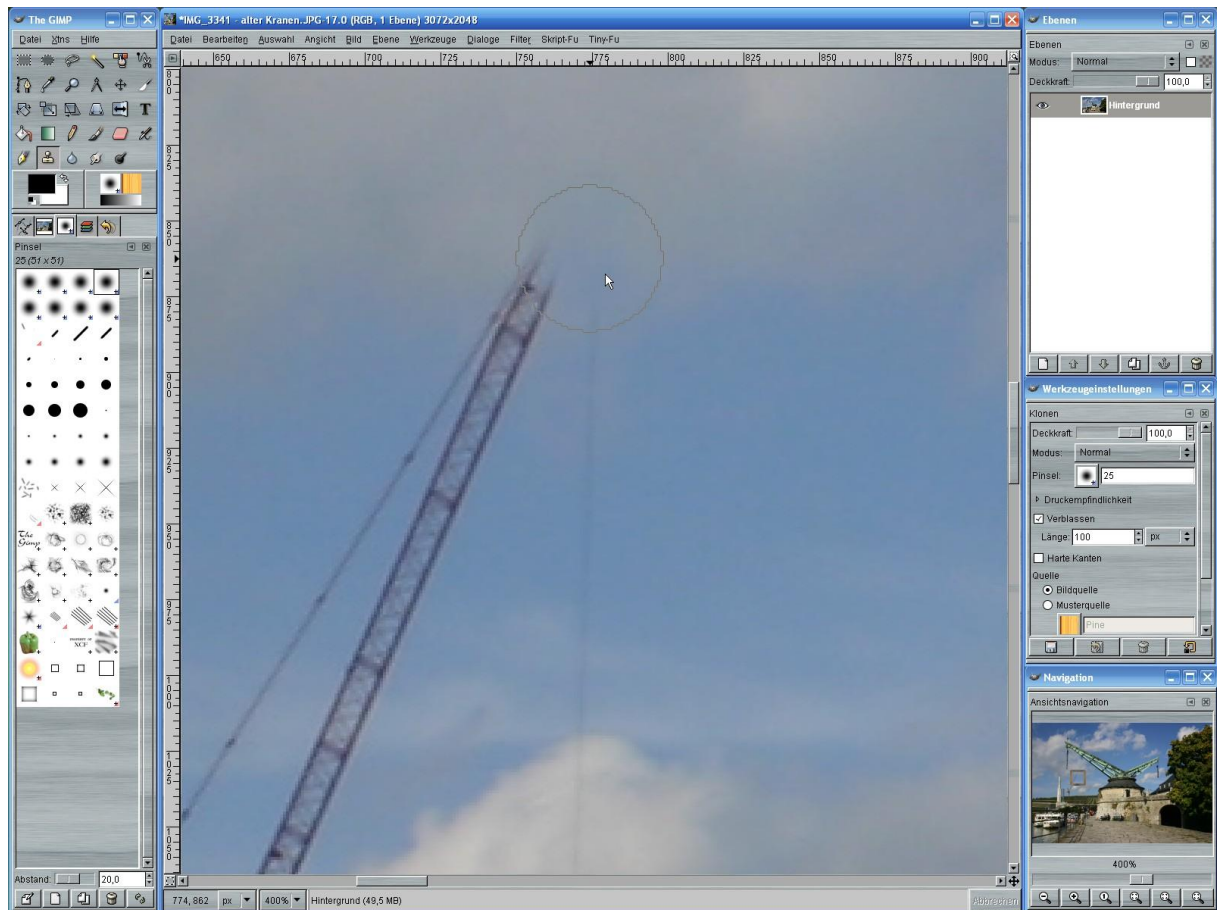
Das ganze noch einmal mit Bildern (Ausrichtungsmodus steht auf „Ausgerichtet“!):



Strg-Taste drücken und rechts neben den Kran klicken, diese Stelle wird nun zum übermalen benutzt.



Jetzt den runden Mauszeiger auf die Kranspize manövrieren und die linke Maustaste drücken.
Das Ergebnis:



Da wir den Modus „Ausgerichtet“ gewählt haben können wir jetzt einfach mit der Maus weiter nach unten gehen und mit der linken Maustaste den Kran abtippen. Die Entnahmestelle wandert mit, sodass wir den Kran also durch Wolken aus der Nachbarschaft ersetzen.

