

## Bilder manipulieren mit Photo Impact

# Perfekte Bildmontage

Am Beispiel von Photo Impact lernen Sie, wie Sie aus einfachen Schnappschüssen kreative Fotomontagen zaubern – mit anderen populären Grafikbearbeitungsprogrammen funktioniert es ähnlich



**Hintergrund retuschieren:** Übernehmen Sie den Fisch aus dem Aquarium in die Arme des Kindes

**G**iraffen am Südpol, Pinguine am Nordpol, Sie selbst in einem Tropenparadies – alles kein Problem. Kombinieren Sie Bildmotive und Ausschnitte von Fotos. Verwenden Sie die Collagen als besonderen Blickfang oder einfach nur zum Spaß auf Ihren Webseiten. Am Beispiel von Photo Impact lernen Sie Werkzeuge und Arbeitsschritte kennen, die Sie für die Bildkompositionen benötigen. Sie finden die Funktionen so oder ähnlich bei fast allen professionellen Grafik-Tools. Die Fotos für diesen Workshop sowie eine Testversion von Photo Impact stehen auf der com!-Heft-CD 1 unter „HomeP@ge“, „Praxis & Tuning“ für Sie bereit.

### Fotos auswählen

Anhand eines praktischen Beispiels erlernen Sie die nötigen Schritte. Wählen Sie die Bilder, die Sie für Ihre Collagen verwenden möchten, sorgfältig aus. Ideal ist

es, wenn Perspektive, Brennweite und Lichtverhältnisse so weit wie möglich übereinstimmen. Ein Motiv, das aus der Froschperspektive aufgenommen ist, passt nicht zu einer Aufnahme aus der Vogelperspektive. Auch lassen sich Nachtaufnahmen nicht mit Bildern kombinieren, die gleißendes Sonnenlicht erhellt.

Weichen Lichtverhältnisse, Größen und Farben jedoch nur wenig voneinander ab, lassen sich diese Unterschiede mit den Funktionen und Filtern von Photo Impact vor der Montage ausgleichen.

Einfacher ist es, wenn Sie Fotos speziell für eine Bildmontage aufnehmen. Wählen Sie dann bei Bildern, aus denen Sie Bereiche entnehmen möchten, einen möglichst einheitlich gefärbten Hintergrund. So lässt sich das Bildmotiv leichter freistellen. Hier hilft dann beispielsweise der Zauberstab, mit dem sich per Mausclick eine zusammenhängende Farbfläche mar-

kieren lässt. Fotografieren Sie die einzelnen Bilder für Ihre Montage aus dem gleichen Blickwinkel. Schießen Sie für jedes Motiv mehrere Fotos und verändern Sie dabei leicht Ihre Aufnahmeposition. So haben Sie später eine größere Auswahl.

### Fisch-Transplantation

In diesem Workshop tauschen Sie das Holzstück, das ein Junge am Strand gefunden hat, gegen einen dicken Fisch aus. Dabei meistern Sie folgende Schwierigkeiten: Zum einen müssen Sie den Fisch optimal in die Arme legen. Der gestreckte Arm sowie die von unten stützende Hand sollen auf dem fertigen Bild um den Fisch herumgreifen. Zudem ragt das Holz am oberen und unteren Ende über den Fisch hinaus. Korrigieren Sie dies, indem Sie die Holzenden wegretuschieren.

Öffnen Sie zunächst das Strandbild sowie die Aufnahme vom Fischbecken. Das



**Fisch-Transplantation:** In wenigen Minuten holen Sie den Fisch aus dem Aquarium und legen ihn in die Arme des Jungen

Aquarium und der Fisch sind etwas grünlich. Wählen Sie den Menübefehl *Format, Farbbalance* und klicken Sie das Miniaturbild in der Mitte der unteren Reihe an. Sie erhöhen damit die Rotanteile im Foto. Das Motiv wirkt etwas wärmer.

Zudem schwimmt der Fisch in die falsche Richtung. Mit *Bearbeiten, Drehen & Spiegeln, Horizontal spiegeln* macht er eine Kehrtwende.

Schneiden Sie den Fisch nun so gut es geht aus dem Bild heraus. Die Schatten und Lichtreflexe, die nicht zum Fischkörper gehören, sollten Sie dabei nicht mit markieren. Holen Sie das Bild mit dem *Zoom*-Werkzeug nahe heran, um präzise markieren zu können.

### Sauber markieren

Es ist eine knifflige Arbeit, einzelne Objekte aus Fotos herauszuziehen. Wenden Sie ausreichend Zeit dafür auf, die so genannte Maske für den Bildausschnitt zu erstellen. Die Auswahlwerkzeuge helfen dabei weiter. Greifen Sie bei einfachen Formen auf die Werkzeuge *Rechteck*, *Quadrat* oder *Kreis* zurück. Klicken Sie dazu auf das Symbol *Standardauswahl* in der Symbolleiste *Werkzeuge* am linken Bildschirmrand. In der Attributleiste über dem Bild lassen sich die Formen auswählen.

Beim Fisch ist der Rand jedoch unregelmäßig. Hier hilft das *Lasso-Werkzeug* weiter. Halten Sie die Maustaste beim Klicken auf das Symbol *Standardauswahl* gedrückt. Es öffnet sich ein Pop-up-Menü mit den weiteren Markierungsmethoden.

Wählen Sie den Eintrag *Lasso-Werkzeug*. Nehmen Sie für das Werkzeug einige Einstellungen vor, bevor Sie mit der Auswahl beginnen. Aktivieren Sie in der Attributleiste die Option *Einschnappen*. Mit dieser Einstellung passt Photo Impact die Markierung automatisch an die jeweilige Kontur im Bild an. Wie sensibel das Programm auf Helligkeitsunterschiede reagieren soll, legen Sie bei *Sensibilität*

fest. Verwenden Sie beim Beispiel zunächst den Wert 2. Fällt die Auswahl zu grob aus, können Sie es immer noch mit einer feineren Einstellung versuchen.

Legen Sie los: Klicken Sie von Punkt zu Punkt am Rand des Fisches entlang. Die Markierungslinie springt dabei hin und her, stets auf der Suche nach dem optimalen Kontrastverlauf. Bewe-

gen Sie die Maus auf den Rand des Bearbeitungsfensters zu, so verschiebt das Programm den Ausschnitt. Sind Sie wieder beim Anfang angekommen, so genügt ein Doppelklick, und das Programm verbindet den letzten Punkt mit dem ersten. Je sorgfältiger Sie hier vorgehen, umso besser sieht das Gesamtergebnis aus. Über die Schaltfläche *Beenden* auf der Attributleiste legen Sie die Maske an.

### In Position bringen

Montieren Sie den Fisch nun in das Strandbild. Sie bauen die Bildmontage dabei in Ebenen auf. Kopierte Ausschnitte überlagern einzelne Bereiche des Bildes. So sind nachträgliche Korrekturen problemlos möglich.

Kopieren Sie den markierten Fisch in die Zwischenablage. Wechseln Sie über das Menü *Fenster* zum Strandbild und rufen Sie *Bearbeiten, Einfügen, Als Objekt* auf. Der Fisch erscheint als Objekt in Originalgröße auf einer Ebene über dem Hintergrund. Er ist jedoch noch zu groß und in der falschen Lage. Aktivieren Sie das *Verformwerkzeug* in der Symbolleiste. Wählen Sie auf der Attributleiste unter *Verformmethode* die Option *Größe ändern*. Über die Anfasser an den Ecken lässt sich der Fisch kleiner ziehen, wobei das Verhältnis von Höhe und Breite erhalten bleibt. Aktivieren Sie in der Attributleiste bei *Drehmethode* die Option *Frei drehen*. Drehen Sie den Fisch so, dass er parallel zum Holzstück liegt.

### In Ebenen montieren

Nun verdeckt der Fisch den Arm und die Hand. Ziel soll aber sein, dass der Fisch

zwischen dem Körper und dem Arm des Jungen eingeklemmt ist. Sie benötigen dazu drei Ebenen: Im Hintergrund befindet sich das komplette Bild, darüber der Fisch und in der obersten Ebene der rechte Arm und die Finger der linken Hand.

Wechseln Sie daher zunächst zum *Ebenenmanager*. Klicken Sie dazu auf das oberste Symbol des *Paletten-Managers* am rechten Bildschirmrand. Ist diese Symbolleiste nicht zu sehen, blenden Sie sie über *Ansicht, Werkzeugleiste & Paletten* ein.

Im *Ebenenmanager* ist der Fisch als eigenes Objekt eingetragen. Klicken Sie auf das Augen-Symbol, um ihn vorübergehend auszublenden.

Damit bei den nächsten Schritten nichts verloren geht, sollten Sie den aktuellen Stand zwischenspeichern. Wählen Sie bei *Datei, Speichern* unter *Dateityp* das Format *UFO* aus. Bei diesem Format bleiben die Objekte und Ebenen im Bild erhalten.

Markieren Sie nun den Arm inklusive Schulter mit dem *Lasso-Werkzeug*. Stellen Sie dabei den Wert bei *Vignette* auf der Attributleiste etwas höher ein. So wird der Arm weicher ausgeschnitten. Wählen Sie alle Bildbereiche aus, die später über dem Fisch liegen sollen. Markieren Sie auch ein wenig vom Schatten des Sweatshirts.

Im Bereich der Hand ist der Übergang nun jedoch zu weich. Es würden auch



**In Position bringen:** Drehen Sie den Fisch mit dem *Verformwerkzeug* und der entsprechenden Drehmethode in die richtige Lage

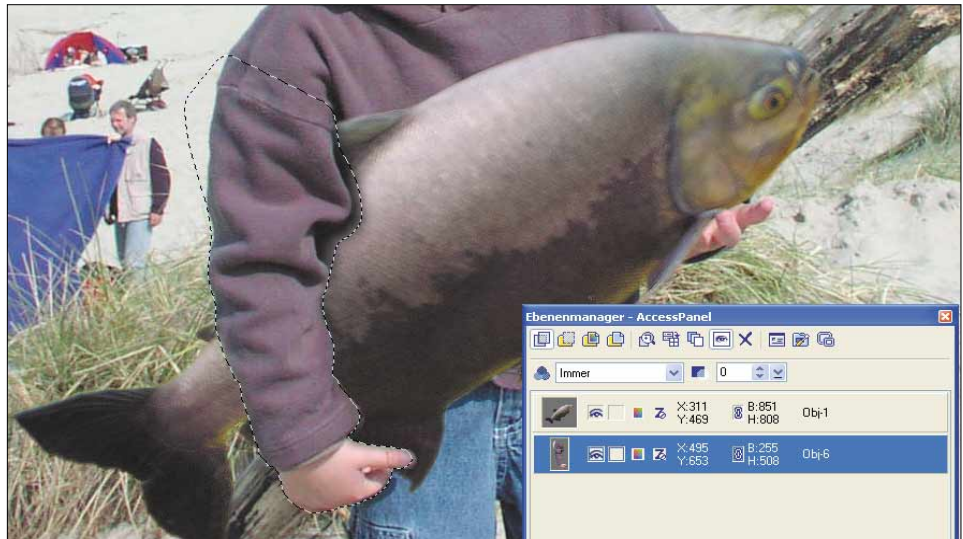
Pixel der Hose über dem Fisch liegen. Bearbeiten Sie die Auswahl aus diesem Grund nach. Wechseln Sie dazu in den so genannten Maskenmodus. Klicken Sie die Schaltfläche *Maskenmodus* auf der Werkzeugleiste an. In dieser Ansicht lässt sich die Auswahl quasi ins Bearbeitungsfenster malen. Dabei gilt: Schwarze Flächen sind vollständig ausgewählt, weiße hingegen gar nicht. Bei grauen Bereichen erscheint die Auswahl mehr oder weniger transparent. ►

Wählen Sie für die Korrektur beispielsweise den *Malen-Pinsel*. Stellen Sie als Vordergrundfarbe Weiß ein. Mit dem Werkzeug blendet Photo Impact die Pinselpalette auf dem Bildschirm ein. Stellen Sie dort Dicke, Form und Härte des Pinsels ein. Wählen Sie einen schmalen und relativ harten Pinsel zum Nachbearbeiten aus. Malen Sie nun um die Hand herum. Mit der weißen Farbe nehmen Sie die leicht transparente Markierung in diesem Bereich wieder zurück. Entfernen Sie zudem den weichen Übergang am Ärmel auf Höhe des Holzstücks. Nach der Feinarbeit schalten Sie den *Maskenmodus* wieder aus. Kopieren Sie den Arm nun als neues Objekt in das Bild. Rufen Sie dazu nacheinander *Bearbeiten*, *Kopieren* und *Bearbeiten*, *Einfügen*, *Als Objekt* auf. Blenden Sie den Fisch über das Augen-Symbol im Ebenenmanager wieder ein. Voilà: Nun greift der Arm um den Fisch herum.

Die linke Hand des Jungen ist jedoch immer noch verdeckt. Führen Sie bei der Hand die gleichen Schritte aus wie beim Arm. Blenden Sie den Fisch aus und markieren Sie die Hand mit einem harten Pinsel entlang der Kontur. Kopieren Sie die Auswahl in die Zwischenablage und fügen Sie sie als neues Objekt in das Bild ein. Die Hand liegt im Ebenen-Stapel ebenfalls über dem Fisch. Es sieht nun so aus, als hielte der Junge das Tier fest.

### Hintergrund retuschieren

Selten gelingt es schon beim ersten Schritt, den zu ersetzenden Gegenstand oder das jeweilige Motiv komplett zu überdecken.



**In Ebenen montieren:** Legen Sie den Arm in eine Ebene über dem Fisch

So auch in diesem Beispiel. Das Holzstück ragt sowohl unten wie auch oben über den Fisch hinaus. Bearbeiten Sie den Hintergrund daher nach.

Verwenden Sie dazu das *Klonen-Werkzeug*. Wie es der Name andeutet, übernehmen Sie Pixel von anderen Stellen des Bildes in den Reparaturbereich. Sie finden den *Klonen-Pinsel* auf der Werkzeugleiste. Damit übermalen Sie das Holzstück mit Pixel aus seiner Umgebung. Stellen Sie die Form des Pinsels über die Pinsel-Palette ein. Geben Sie bei *Pinselbreite* und *Pinselhöhe* jeweils einen Wert von 130 an. Damit die Übergänge zwischen den kopierten Bereichen nicht zu hart ausfallen, stellen Sie die Option *Vignette* auf 50.

Das Klonen ist kinderleicht: Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie an die Stelle, von der Sie die Pixel übernehmen möchten. Lassen Sie dann die Taste los und übermalen Sie mit der Maus den zu korrigierenden Bildbereich. Bei dem eher ungeordneten Mix aus Gräsern und Sand dürfte es nicht schwer fallen, ein brauchbares Ergebnis zu erzielen.

Ein weiteres Detail lässt sich mit dem *Klonen-Pinsel* nachbessern: Der Fisch wirft nach unten nicht über seine ganze Länge einen Schatten. Klonen Sie daher den Schatten vom Stoff des linken Hosenbeins auf das rechte. Auch beim Sweatshirt lässt sich die dunklere Färbung von rechts nach links übernehmen. Mit diesem Schatten wirkt das Motiv noch etwas realistischer.

Sichern Sie das Ergebnis der Arbeit im UFO-Format. Da die Objekte dabei erhalten bleiben, lassen sich spätere Änderungen problemlos durchführen.

### Filter und Effekte

Der Fisch passt sich schon recht gut in das neue Bild ein. Die Montage lässt sich jedoch noch weiter optimieren. Wenden Sie Farbfilter oder Lichteffekte auf das fertige Bild an. Damit erscheint die neue Komposition noch homogener.

Führen Sie dazu die Objekte des Bildes zu einer Ebene zusammen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Einträge im *Ebenenmanager* und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion *Alles einbinden*. Speichern Sie das Ergebnis unter einem neuen Namen.

Probieren Sie einige Filter und Effekte aus. Ändern Sie etwa die Intensität der verschiedenen Helligkeitsstufen. Rufen Sie den Menübefehl *Format*, *Gradationskurven* auf und verstärken Sie die hellen und die dunklen Bildpassagen, indem Sie per Mausklick Punkte auf die Kurve setzen und daran ziehen. Oder ändern Sie den Grundfarbton des Bildes über *Format*, *Farbbalance*. Noch lebhafter gestalten Sie das Foto über die verschiedenen Licht- und Kuneffekte. Manchmal hilft es auch, das Bild weich zu zeichnen oder über die Störfilter im Menü *Effekte* ein einheitliches Pixelmuster einzufügen.

Bleibt noch, das Bild für den Einsatz auf Ihrer Homepage zu optimieren. Die Bildmontage ist zu groß, um sie direkt auf Ihrer Webseite einzubinden. Verkleinern Sie das Foto über *Format*, *Bildgröße* auf ein passendes Maß. Der Vorteil: Da zahlreiche Pixelreihen aus dem Bild gelöscht werden, fallen kleinere Unregelmäßigkeiten wie Treppenstufen oder hellere Einzelpixel unter den Tisch.



**Filter und Effekte:** Mit dem Effekt *Licht* leuchten Sie die fertige Montage neu aus

Volker Hinzen/Andreas Dumont  
homepage@com-magazin.de