

Leser fragen - Ralf Wilken hilft

Der befreite Kite-Surfer

Sind Sie bei der Bildbearbeitung auf eine Frage gestoßen, deren Beantwortung auch für andere Leser interessant sein könnte? Dann her damit!

Wiebke Falke aus Tornesch fragt: Hallo Ralf, was kann ich tun, damit der Kitesurfer nicht so am Rand klebt?

Hallo Wiebke, hier führen zwei Wege zum Ziel. Wenn das

16:9-Querformat **1** beibehalten werden soll, kann man nach rechts ein Stück Bild ansetzen.

Wie man ein Bild mit einem strukturierten Hintergrund verlängert, steht in d-pixx 1/2010 auf Seite 71. Ich möchte daher etwas anderes vorschlagen: Wir schieben den Kitesurfer nach links (also weiter ins Bild) und bringen das Bild dann auf ein druckpapierfreundliches Seitenverhältnis von rund 3:2.

Zunächst legen wir mit einer Hilfslinie den neuen rechten Bildrand fest, um zu wissen, wie weit wir Drachen und Surfer nach links schieben müssen. Danach wählen wir den Drachen mit dem Lasso ganz grob aus, erzeugen daraus mit [Apfel]+[J] bzw. [Strg]+[J] eine neue Ebene und schieben sie nach links ins neue Bildfeld. Genau so verfahren wir mit dem Surfer und nehmen gleich ein Stück Wasseroberfläche und Gischt mit.

Unsere Ebenen-Palette sieht also jetzt so aus: Ganz unten liegt das eigentliche Bild, darüber der Surfer solo und ganz oben der Schirm solo **2**. (Surfer- und Schirm-Ebene könnten von der Anordnung her auch getauscht werden, sie sind ja voneinander vollkommen unabhängig)

Das momentane Bild sieht auf den ersten Blick nicht so prickelnd aus, weil der Schirm jetzt von einem Stück hellem Himmel umgeben ist **3** und die Wasseroberfläche der Surferebene nicht 100%-ig zur anderen Wasseroberfläche passt.

Um das zu ändern stellen wir den Ebenenmodus der Schirm-Ebene auf „Abdunkeln“ und dieses Problem ist in Sekundenbruchteilen gelöst (▷ d-pixx 1/2009, Seite 70). Mit einem Klick auf die Surfer-Ebene aktivieren wir nun diese und weisen ihr eine leere (weiße) Ebenenmaske zu (Ebene > Ebenenmaske > Alle einblenden). Dasselbe Ergebnis erzielen wir auch mit einem Klick auf das Symbol „Ebenenmaske hinzufügen“ in der Ebenenpalette (roter Pfeil in **2**).

Danach vergrößern wir das Bild auf dem Monitor so, dass der

Surfer groß zu sehen ist und malen mit einem weichen Pinsel vorsichtig mit schwarzer Farbe in der Ebenenmaske um den Surfer und die weiße Gischt herum. Damit löschen wir das überschüssige Wasser aus der Surfer-Ebene und bringen dafür die Wellen aus der Hintergrundebene wieder zum Vorschein.

Um das Bild in der Gesamtwirkung noch etwas zu verbessern, können wir noch einige kleine Korrekturen ausführen.

Zunächst hellen wir die Gischt in der Surfer-Ebene per Tonwertkorrektur auf.

Danach wechseln wir in die Hintergrundebene und maskieren die weißen Teile des Bootes mit einem weichen Lasso (Weiche Kante 1 Px) ab und hellen sie per Gradationskurve so weit auf, dass das Boot merklich weisser, aber nicht unnatürlich hell wird.

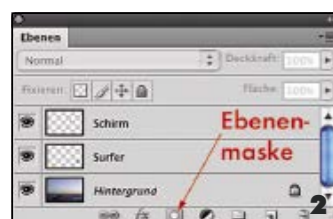
Jetzt wählen wir den Befehl Ebene > Auf Hintergrundebene reduzieren und schneiden mit dem Freistellungswerkzeug das neue Format aus. Dabei geht leider ein Großteil des gelben Schimmers verloren. Um das auszugleichen, korrigieren wir den verbliebenen gelben Schein über Bild > Korrekturen > Selektive Farbkorrektur > Gelbtöne, indem wir die Gelb- und Magentawerte verstärken.

Ralf Wilken

Wenn Sie eine Frage zur Bearbeitung eines Bildes beantwortet haben möchten, senden Sie die Frage und dazu das Bild in hoher Auflösung per E-Mail an

ralf@d-pixx.de

Wir wählen dann eine Frage aus, von der wir denken, dass sie viele Leserinnen und Leser interessiert und veröffentlichen die Antwort in dieser Rubrik.



Fotos: Wiebke Falke, Ralf Wilken