

10 Fortgeschrittene Techniken

Sie haben bisher die grundlegende Anwendung der Module kennengelernt. Es gibt jedoch noch einige Punkte, die nicht besprochen wurden. Diese können bei Ihrer regelmäßigen Arbeit mit Darktable von Bedeutung sein. Nachdem Sie die grundlegende Funktionsweise der Module kennengelernt haben, ist es nun Zeit, sich den fortgeschrittenen Techniken zuzuwenden. Dazu gehören die Verwendung von Masken und mehrere Instanzen der Module. Beides lässt sich bei nahezu jedem Modul in gleicher Weise anwenden. Zusätzlich erfordern einige Module wie die Retusche oder das Entfernen von Flecken das Verwenden von Masken.

10.1 Masken

Bisher haben sich alle Änderungen, die Sie über Module an Ihren Fotos vorgenommen haben, stets global auf das gesamte Bild ausgewirkt. Ein Foto wurde entweder ganz schwarzweiß oder die Helligkeit wurde überall gleichmäßig erhöht oder reduziert. Manchmal wollen Sie aber eine Änderung nur an einer oder wenigen ausgewählten Stellen vornehmen. Es kann zum Beispiel wünschenswert sein, dass Sie nur einen kleinen Teil des Bilds, dort, wo viel Schatten ist, aufhellen, den Rest des Bilds jedoch unberührt lassen.

Masken erlauben genau dies. Sie sind aus modernen Bildbearbeitungsprogrammen eigentlich nicht mehr wegzudenken. Eine Maske legt den Bereich fest, in dem eine Änderung ausgeführt werden soll. Stellen Sie sich etwa vor, ein Blatt weißes Papier läge vor Ihnen auf dem Tisch. Darüber legen Sie eine Schablone, die so groß ist wie dieses Papier. In ihr befindet sich ein ausgeschnittener Kreis. Man spricht von der Schablone als Maske. Die Änderung besteht darin, dass die maskierte Bildpartie blau eingefärbt werden soll.

Mit einem dicken Pinsel streichen Sie nun über die Schablone. Wenn Sie fertig sind, entfernen Sie die Schablone. Wie zu erwarten war, ist alles weiß bis auf den freien Bereich der Schablone.

Auf genau diese Weise funktionieren auch die Masken in Darktable. Sie markieren die Bereiche des Bilds, auf die Änderungen lokal angewendet werden sollen.

Zusätzlich existieren noch *invertierte Masken*. Sie drehen das Verhalten schlichtweg um. Die Änderungen werden auf all die nicht-markierten Bereiche angewendet, die markierten bleiben unberührt.

Neben diesem Unterschied gibt es noch verschiedene Möglichkeiten, wie Sie die Masken in Darktable erstellen können. Es stehen *gezeichnete Masken* und *parametrische Masken* zur Verfügung. Zugriffen werden kann auf beide durch Symbole am unteren Ende jedes Moduls, das unterstützt wird.

Abb. 10.1: Die Masken in Darktable

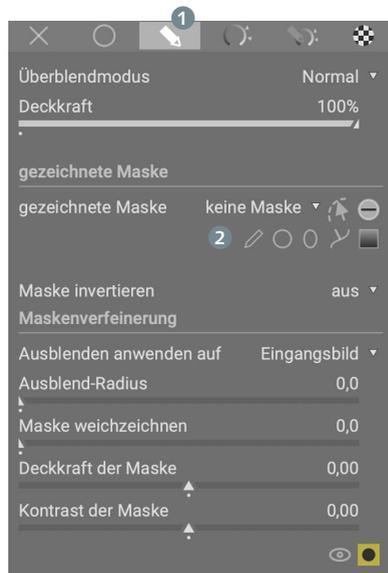


Betrachten wir die Arbeitsweise beider Arten im Folgenden etwas genauer.

Gezeichnete Masken

Zugriff zur Erstellung gezeichneter Masken erhalten Sie über das zugehörige Symbol ①. Dabei öffnet sich direkt unter obiger Symbolleiste ein Menü mit den notwendigen Konfigurationsmöglichkeiten.

Abb. 10.2: Das Menü »Gezeichnete Maske«



Gezeichnete Masken sind intuitiv verständlich. Mit einer Art Pinsel malen Sie die gewünschte Maske direkt auf Ihr Bild. Der »Pinsel« kann dabei verschiedene Formen (engl. shapes) annehmen ②. Sie können die unterschiedlichen Formen dabei auch kombinieren.

Hinweis

Intern werden die mit den Formen gezeichneten Masken als Vektorgrafiken gespeichert, zusammen mit Informationen zum Koordinatensystem des Originalbilds und weiteren Informationen zu Manipulationen des Bilds. Daher wird die Maske mit jeder Änderung angepasst, so dass es keiner manuellen Anpassung bedarf.

Um eine Maske zu zeichnen, klicken Sie einfach auf die gewünschte Form. Es stehen dabei *Pinsel*, *Kreis*, *Ellipse*, *Pfad* und *Verlauf* zur Verfügung. Sie werden durch entsprechende Symbole dargestellt.

Durch einen Klick auf das Symbol können Sie mit dem Zeichnen der Maske beginnen. Der Pinsel erscheint dabei im Bild als ein flächiger Kreis in der Mitte, umgeben von einem gestrichelten Kreis ③.



Abb. 10.3: Darstellung des Pinsels im Bild

Anschließend zeichnen Sie mit dem Pinsel über die zu maskierende Fläche, indem Sie mit gedrückter linker Maustaste darüberfahren. Mittels `Strg`-Scrollen lässt sich die Deckkraft einstellen und mit `⇧`-Scrollen die Härte des Pinsels. Die Größe des Pinsels selbst können Sie durch einfaches Scrollen ändern. Alternativ stehen Ihnen auch Tastenkürzel zur Verfügung.

Aktion	Maus	Tastenkürzel
Pinsel vergrößern	Scrollen	[] bzw. []
Härte	↕-Scrollen	[] bzw. []
Deckkraft	Strg-Scrollen	< bzw. >

Wählt man den Kreis oder die Ellipse, so wird mit einem Klick mit der linken Maustaste eine kreisförmige oder ellipsenförmige Maske auf dem Foto erstellt. Die Form können Sie dabei ganz wie bei dem Pinsel verändern.

Der Pfad arbeitet ähnlich, nur dass Sie eine Folge von Punkten setzen, um eine eingeschlossene Wegstrecke zu definieren. Sie setzen den ersten Punkt mit einem Klick mit der linken Maustaste. Dann können Sie die Maus weiterbewegen und einen weiteren Punkt mit einem Linksklick erzeugen. Das wiederholen Sie so lange, bis Sie die gewünschte Form erstellt haben. Die Eingabe beenden Sie mit einem Rechtsklick.

Abb. 10.4: Pfadauswahl für eine gezeichnete Maske



Mittels der Editierfunktion können Sie die Masken nachträglich noch ändern und verfeinern, indem Sie Linien verschieben, neue Knoten einfügen oder bestehende entfernen.

Mit *Maske invertieren* können Sie naheliegenderweise Ihre gezeichnete Maske invertieren. Vergessen Sie nicht, dass dann die Änderungen überall auf dem Bild durchgeführt werden, außer auf der durch die Maske markierten Fläche.

Die Anzahl der aktuell verwendeten Formen wird im Feld *gezeichnete Maske* angezeigt. Ein Klick auf dieses Feld öffnet eine Auswahlliste mit allen Formen, die im Zusammenhang mit dem aktuellen Bild definiert wurden. Die Auswahl eines dieser Elemente fügt es zur aktuellen Maske hinzu.

Darunter befinden sich einige weitere Optionen, mit denen Sie das Verhalten der Maske einstellen können.

Eine gezeichnete Maske zur selektiven Farbauswahl

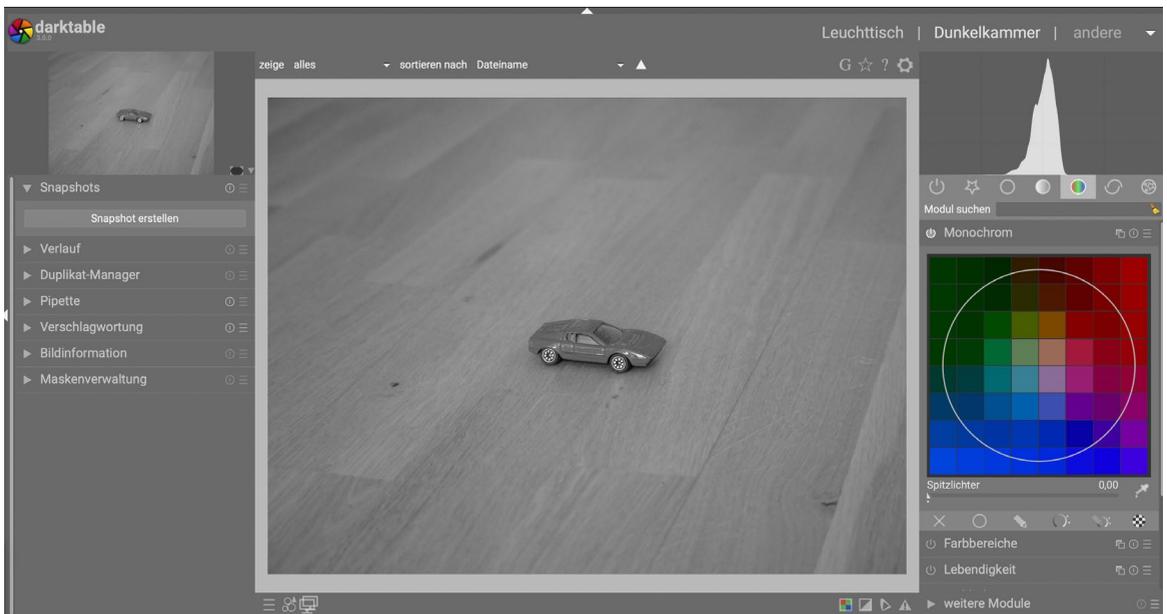
Sie werden nun die Funktionsweise einer gezeichneten Maske an einem kleinen Beispiel kennenlernen. Das Foto eines roten Spielzeugautos soll in Schwarzweiß umgewandelt werden (siehe Abb. 10.5). Die Farbe des Autos soll jedoch erhalten bleiben.



Abb. 10.5: Ausgangsbild, in welchem die Farben selektiv geändert werden sollen.

Schritt 1: Öffnen Sie – falls noch nicht geschehen – das Modul *Monochrom* aus der Farbgruppe.

Abb. 10.6: Öffnen des Moduls »Monochrom«



Schritt 2: Das Bild ist nun einheitlich monochrom. Das ist jedoch nicht beabsichtigt. Sie wollen ja alles mit Ausnahme des Autos schwarzweiß haben. Das Auto selbst soll rot bleiben. Sie benötigen also eine Maske, die Darktable sagt: »Lass das Auto rot!« bzw. »Entfärbe alles außer dem Auto«. Wählen Sie das Symbol zum Erstellen einer gezeichneten Maske.

Abb. 10.7: Menü »gezeichnete Maske auswählen« und eine solche erstellen



Schritt 3: Wählen Sie den Pinsel **1** und beginnen Sie damit, eine Maske über dem Auto zu zeichnen.

Abb. 10.8: Auswahl des Pinselwerkzeugs und Zeichnen der Maske damit



Schritt 4: Sind Sie damit fertig, haben Sie eine Maske über das Auto gelegt. Würden Sie jetzt die Umwandlung in Schwarzweiß durchführen, bliebe der Boden farbig und das Auto würde monochrom. Erinnern Sie sich daran, dass Masken dafür da sind, Änderungen lokal genau dort durchzuführen. Im vorliegenden Fall wollen Sie ja genau das Gegenteil. Daher muss die Maske invertiert und die entsprechende Option gewählt werden ②.

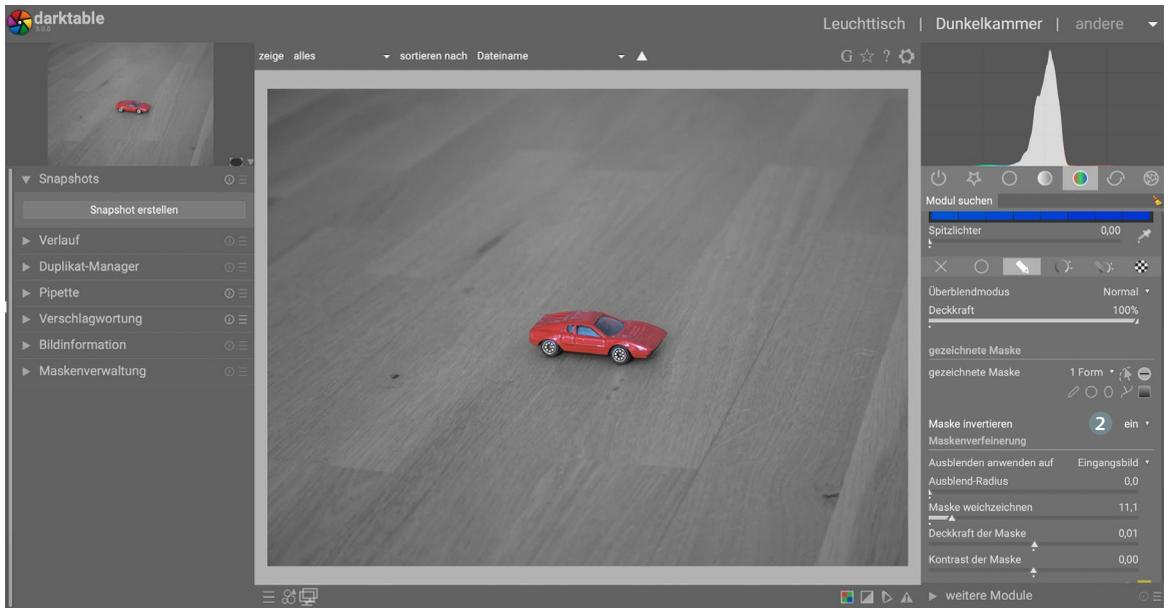


Abb. 10.9: Maske invertieren

Schritt 5: Im Prinzip wären Sie hier jetzt fertig. Doch soll das Rot noch etwas knalliger werden. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Eine davon ist, die Sättigung lokal am Auto zu erhöhen. Wechseln Sie also zum Modul *Kontrast Sättigung Helligkeit der Basisgruppe*.