



Vlekjes wegwerken: retoucheren

Soms wil je een paar vlekjes, bijvoorbeeld in een portret wegwerken. Dat kan natuurlijk via klonen, maar een wat professionelere manier is in mijn opvatting mooier, maar helaas ook wat complexer. Die methode maakt gebruik van een trucje om de kleur en de structuur van een foto uit elkaar te trekken in twee aparte lagen. Vervolgens haal je de ongewenste structuren weg en voegt die weer samen met de kleur om de geretoucheerde foto te krijgen.

Ik zal dat laten zien aan de hand van een zelfportret. Niet omdat ik die vlekjes zelf weg wil hebben, maar om te laten zien hoe je dat doet. Rechts zie je een detail van het zelfportret, waarin met rode cirkeltjes is aangegeven welke onregelmatigheden ik zal wegwerken. Die rode cirkeltjes staan in een aparte, transparante laag, waardoor ik die locaties steeds weer eenvoudig kan laten zien door die laag zichtbaar te maken.

De eerste stap is, nadat je uiteraard het te bewerken portret hebt geladen en **Origineel** hebt genoemd, twee kopieën van deze originele laag te maken. De eerste van deze twee wordt de laag waarin we de kleur opnemen. Verander de naam van deze laag daarom in **Kleur**. De tweede kopie gebruiken we om de laag met de structuur te maken. Daarna kan die worden verwijderd, dus een andere naam geven is niet zo zinvol.

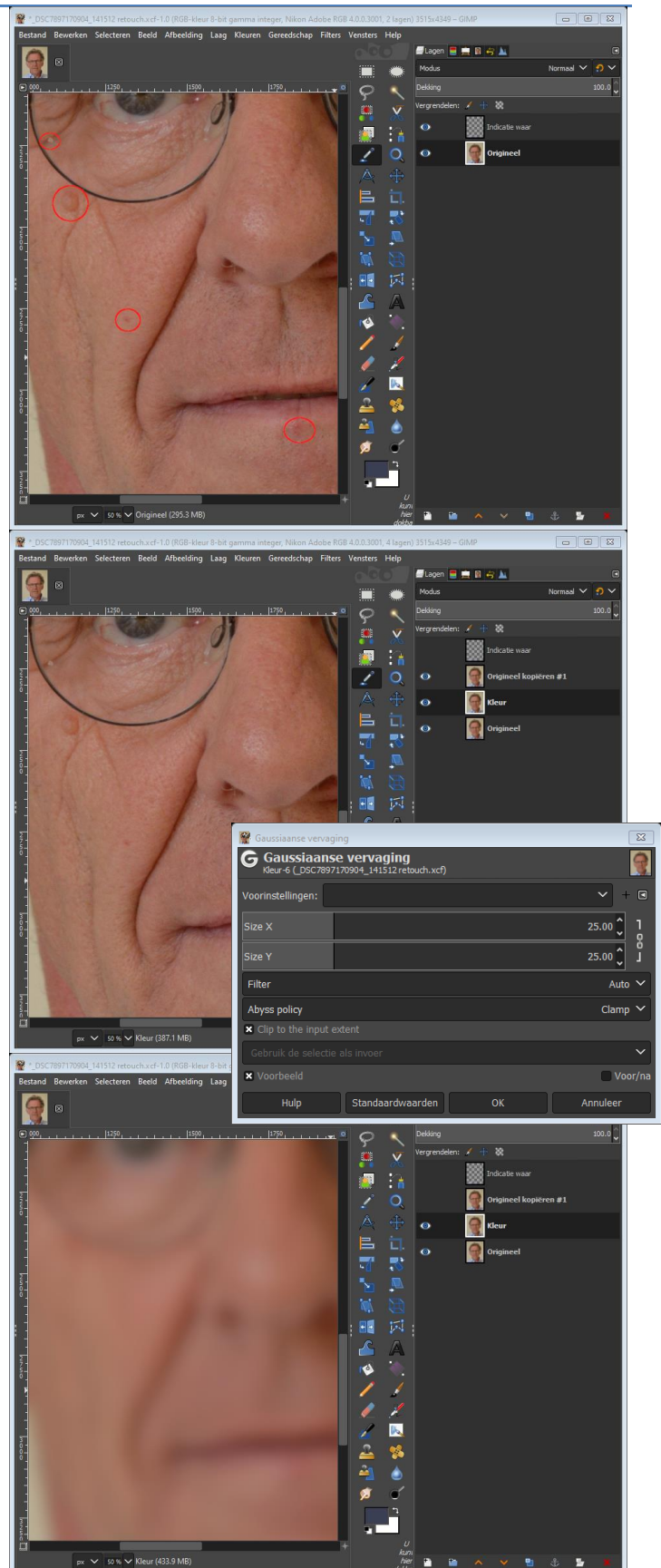
Selecteer nu de laag **Kleur**. Zorg dat de lagen daarboven niet zichtbaar zijn. Om de kleur in deze laag vast te leggen, gaan we de laag vervagen. Klik op **Filters | Vervagen | Gaussiaanse vervaging** om

Je ziet nu het venster waarin je details van de vervaging kunt instellen.

Kies een waarde voor **SizeX** en **SizeY** waardoor je nog wel wat van het gezicht ziet, maar niet scherp meer. In dit geval kies ik de waarde 25,00. Merk op dat de twee waarden zijn gekoppeld. zodra je de ene hebt ingesteld en naar het volgende veld gaat verandert ook die tweede waarde.

Klik op **OK** om de vervaging uit te voeren.

Selecteer vervolgens de tweede kopie van het origineel en maak die laag zichtbaar. Je ziet nu uiteraard weer de originele scherpe foto.



We gaan de structuur van de originele foto nu bepalen door naar het verschil tussen de scherpe en de vervaagde foto te kijken. Dat doen we met het kiezen van een andere laag-modus voor de scherpe laag.

Die laag-modus heet in Gimp **Korrel weghalen**. Je vindt die laag-modus in het drop-down menu in de lagen tab.

Omdat het verschil tussen beide foto's vaak zeer klein of zelfs negatief kan zijn, telt Gimp steeds 128 (128 is de helft van de maximale waarde die een pixel aan kan nemen) op bij dat verschil. Resultaat is dat dat verschil een wat grijzige maar ook merkwaardig resultaat oplevert.

Dat resultaat is de laag waarin de structuur van de foto is opgeslagen.

Je ziet het resultaat hiernaast.

Deze structuur is nu nog een combinatie van twee lagen: het verschil tussen de originele en de vervaagde foto. Om er in te kunnen werken moeten we deze twee nog tot een laag combineren.

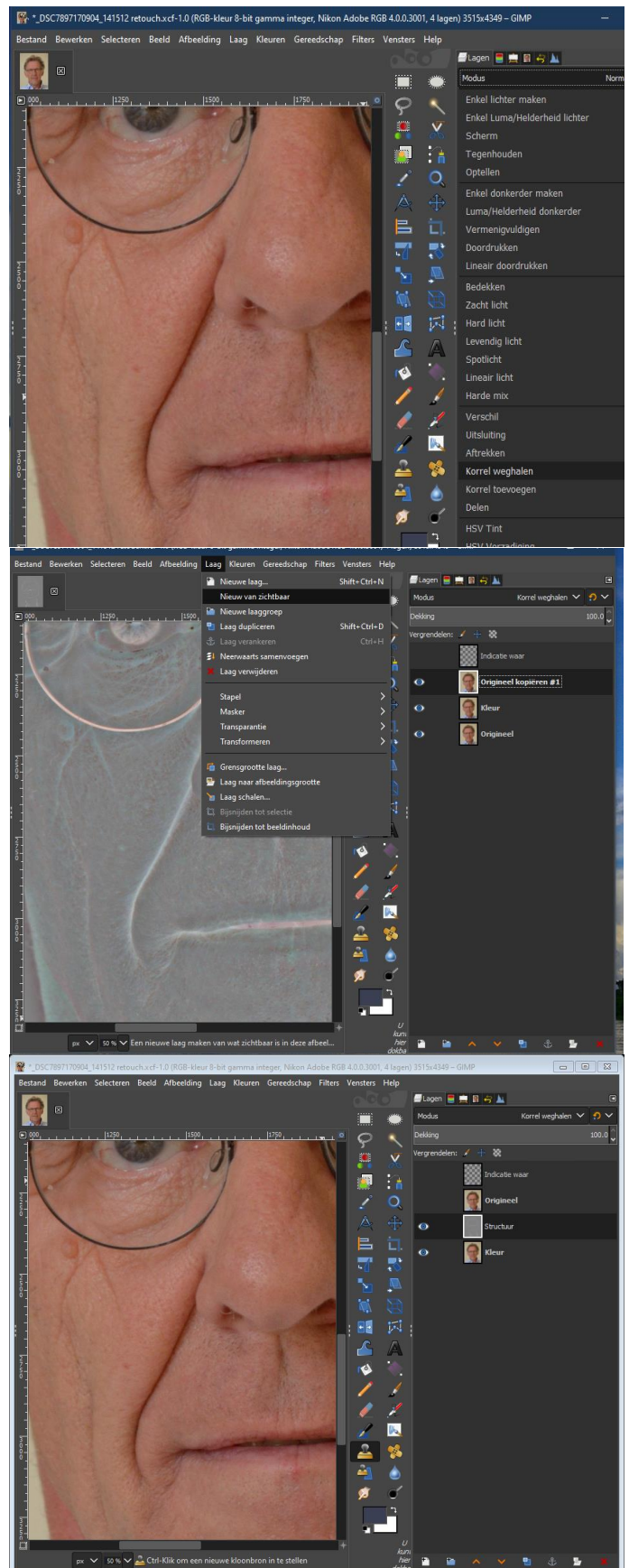
Klik daarom op menu **Laag | Nieuw van zichtbaar** en de gecombineerde laag wordt aangemaakt, met een standaardnaam (die kan anders zijn dan in mijn geval). Verander deze naam in **Structuur** en verwijder de tweede kopie van de originele foto.

Door nu de laag-modus van de nieuwe **Structuur** laag naar **Korrel weghalen** te zetten (selecteer de nieuwe laag en kies deze modus uit het drop down menu zoals boven aangegeven) verschijnt de originele foto weer op je scherm.

Het is handig om de **originele** laag boven deze **structuur**laag te plaatsen, dan kun je met een klik op het oogje de originele en de aangepaste versie met elkaar vergelijken.

Selecteer de **Structuur**-laag.

(Je kunt nu ook al met het hele beeld spelen. Door de **Dekking** van de **structuur**-laag kleiner te maken, krijg je een soort soft-focus effect. Je brengt dan minder structuur aan, terwijl de kleur blijft wat hij was. Zorg wel dat als je verder gaat met retoucheren, de **dekking** weer op 100% staat.)



Je bent nu helemaal klaar om de retouches uit te gaan voeren.

Wat we gaan doen is de op de plaats van een te verwijderen ongerechtigheid vervangen door de structuur daar vlak bij. Op deze manier blijft de huidstructuur bijvoorbeeld gehandhaafd, terwijl de kleur niet wordt aangetast.

Zorg dat de **structuur** laag is geselecteerd. Dat is de laag waarin we met het **Kloon**-tool gaan werken. Als de **kleur** laag zichtbaar is, zie je direct het eindresultaat. Als de **kleur** laag niet zichtbaar is, zie je de grijzige structuur. Voor de bewerking maakt het niet uit. Hiernaast zie je beide keuzen.

Selecteer het **Kloon**-tool

Stel de grootte van de **kloon**-kwast niet te groot en niet te klein in en kies een niet al te zachte kwast. Probeer zo nodig een paar verschillende instellingen. Bij dit zelfportret werken de instellingen als hiernaast aangegeven goed.

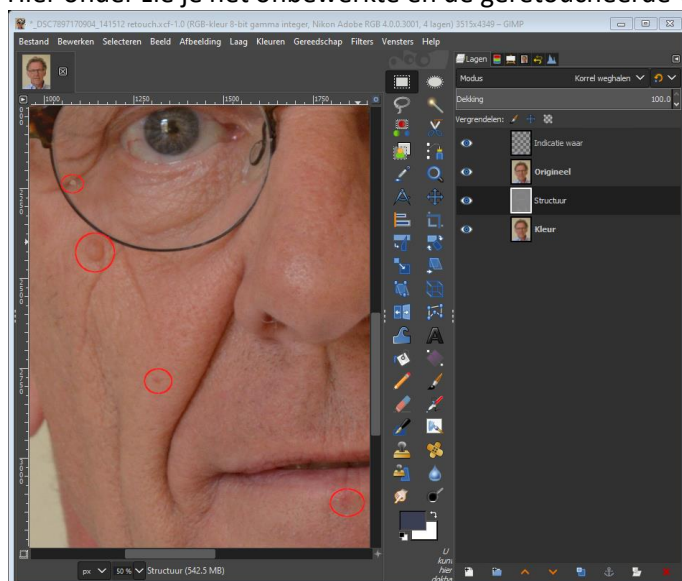
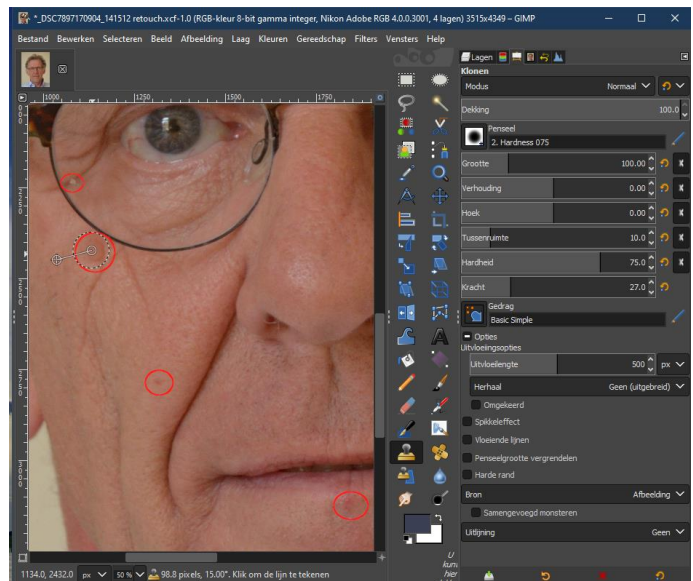
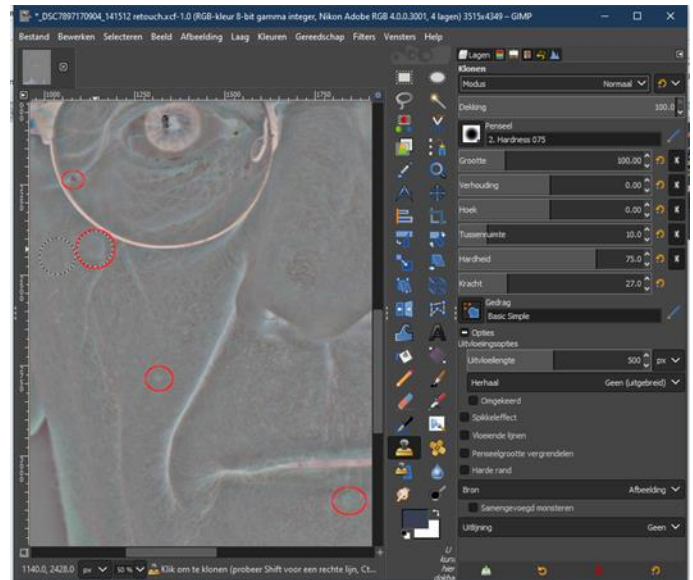
Control-klik nu op een gebied, dicht bij de te retoucheren ongerechtigheid om de structuur te kiezen die je daarover heen gaat leggen.

Vervolgens klik je op de ongerechtigheid en zie: verdwenen.

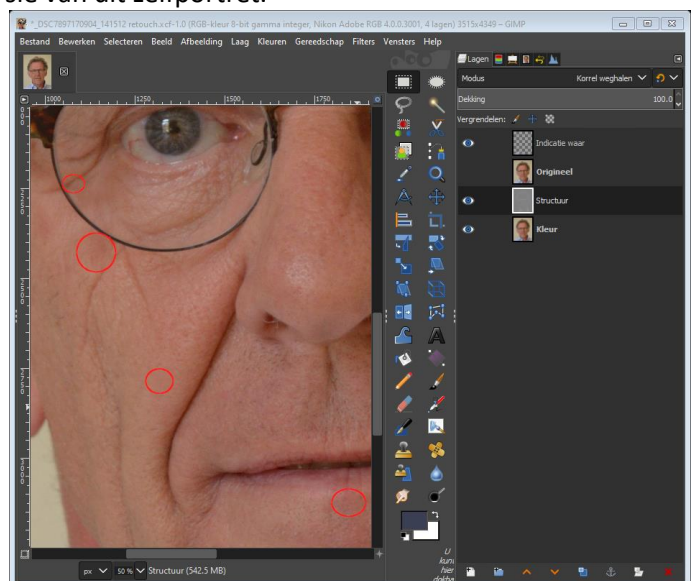
Als de ongerechtigheid wat groter is, moet je misschien een beetje kwasten door de cursor, met de linker knop ingedrukt wat heen en weer te halen.

Pas, zo nodig, de eigenschappen van het kloon-tool aan bij het retoucheren van andere ongerechtigheden.

Bedenk dat je eventueel mislukte retouches via het menu **Bewerk | ... ongedaan** maken kunt verwijderen. Hier onder zie je het onbewerkte en de getoucheerde versie van dit zelfportret.



Origineel



Geretoucheerd