



Objekt freistellen mit der Schnellmaske

Die Schnellmaske im Gimp kann dazu verwendet werden um z.B. ein Objekt in einem Bild zu maskieren um damit eine Freistellung zu produzieren.

Der Schalter der Schnellmaske befindet sich unten links im Fenster der Arbeitsfläche. Der Schalter ist ein kleines rechteckiges Symbol. Je nach Schaltzustand ändert das Symbol sein Aussehen.

Ist die Maske nicht aktiv, wird ein offenes bzw. im aktiven Zustand ein geschlossenes rotes Rechteck angezeigt. Wird die Schnellmaske eingeschaltet legt sich eine rote transparente Ebene über das Bild.



Abb. 1: flaggel.jpg

Im Folgenden werde ich die Methode der Freistellung mit der Schnellmaske mit einem Bild der marokkanischen Nationalflagge zeigen. Aufgenommen habe ich das Bild im Dezember 2005 auf dem Königspalast in Rabbat.

Das Bild kann zum Nacharbeiten heruntergeladen werden. Viel Spaß beim Nacharbeiten.

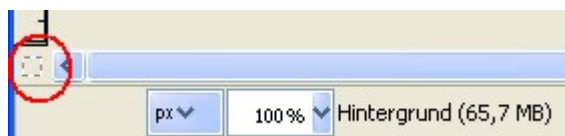


Abb. 2: schnellmsk3.jpg

Einschalten der Schnellmaske erfolgt durch diesen Schalter. In dieser Einstellung ist die Maske aus.

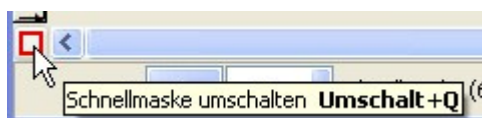


Abb. 3: schnellmsk2.jpg

Einschalten der Maske mit linken Mausklick oder der Tastenkombination **[Umschalt] + [Q]**



Abb. 4: flagge6.jpg

Das Bild wird mit einer roten, transparenten Ebene überlagert.



Abb. 5: schnellmsk4.jpg

Zum Malen auf der Schnellmaske jetzt ein Malwerkzeug auswählen. In diesem Beispiel ist es der Pinsel. Deckkraft und Pinselgröße oder Art hängt dann vom jeweiligen Bild ab. Hier ist etwas experimentieren angesagt.

Mit weißer Vordergrundfarbe werden die Bereiche ausgewählt. Sollte kein Weiß als Vordergrundfarbe eingestellt sein, dann klicke in das obere Feld, in diesem Fall ist es schon das weiße, dann öffnet sich der Farbauswahldialog in dem die Farbe dann eingestellt werden kann.

Durch Klicken auf die kleinen Pfeile kann die Vorder- mit der Hintergrundfarbe gewechselt werden.



Abb. 6: flagge7.jpg

Je nach dem wie ein Bild beschaffen ist, nimmt man die Fläche, die einem am wenigsten Arbeit macht. Für den Fall der Flagge habe ich hier den blauen Himmel gewählt.

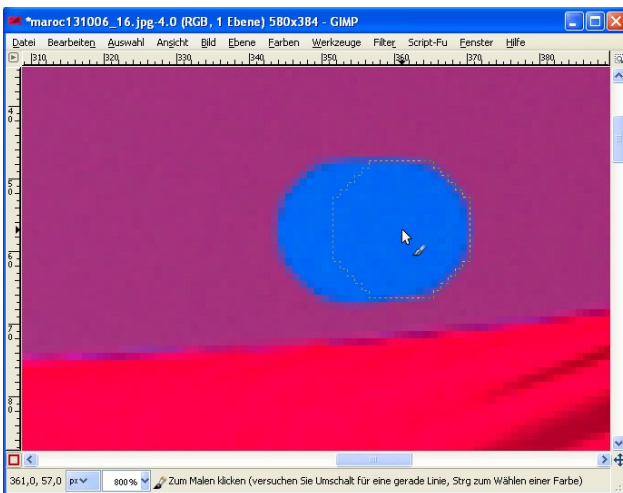


Abb. 7: flagge3.jpg

Um an den Randbereichen genauer zu zeichnen schaltet man das Bild in eine größere Zoom-stufe. Ich habe hier 800% gewählt. Die Zoomstufen können am unteren Rand der Arbeitsfläche gewählt werden. Dazu ein Klick auf den Pfeil und wähle aus dem sich öffnenden Pulldownmenü die gewünschte Vergrößerung.

Es passiert, dass man zu weit in einen Bereich gemalt hat, der aber bestehen bleiben sollte. Das ist kein Problem. Wähle als Vordergrundfarbe schwarz und male damit über die zu korrigierende Stelle. Der Originalzustand wird restauriert. Zum Weitermalen unbedingt wieder auf weiße Vordergrundfarbe schalten!



Abb. 8: flagge5.jpg

Wenn alles ausgemalt ist, kann die Schnellmaske mit dem Schalter ausgeschaltet werden. „Laufende Ameisen“ zeigen jetzt die Selektion an.

Je nach dem wie die Selektion durchgeführt wurde, laufen die „Ameisen“ um das Objekt und den äußeren Rand.

Bei Selektion des Objektes laufen die „Ameisen“ um das eigentliche Objekt. In diesem Fall kann die Auswahl direkt mit der Tastenkombination **[Strg] + [C]** in die Zwischenablage kopiert werden um sie dann z.B. in ein neues Bild einzufügen.



Abb. 9: ausw_inv.jpg

Im Fall, dass der äußere Bereich des Objektes selektiert wurde, muss die Auswahl umgekehrt werden.

Dazu aus der Menüleiste die Auswahl wählen.

Menüleiste:
Auswahl → Invertieren

Oder hintereinander eingeben:

Taste **[A]**

Tastenkombination **[Strg] + [I]**

Die Auswahl mit der Tastenkombination **[Strg] + [C]** in die Zwischenablage kopieren.



Abb. 10: flagge2.jpg

Mit der Tastenkombination

[Strg] + [Umschalt] + [V] wird die Zwischenablage in ein transparentes Bild kopiert.



Abb. 11: flagge8.jpg

Neues Bild mit anderer Hintergrundfarbe erstellen und die Zwischenablage als neue Ebene einfügen.

Menüleiste:
Bearbeiten → Einfügen als → Neue Ebene