

● Nep of echt? ●

Isja Nederbragt

De auteur van dit artikel zag afgelopen weekend een dinosaurus in de uiterwaarden van de Maas lopen. Dat kan ze bewijzen met een foto. Of niet?



Normaal grazen er Galloway-runderen (ook stieren) in de uiterwaarden. Tijdens onze wandeling langs de Maas was het echter rennen voor een dinosaurus.

Er komen steeds meer foto's die niet echt zijn, nepfoto's. Ze worden gemaakt, zomaar voor de lol, voor geldelijk gewin, om de verkiezingen te beïnvloeden of om 'gewoon' een tegenstander zwart te maken. Anderen doen het, dus waarom zou je het zelf ook niet doen? Maar doe het dan vooral omdat het leuk is. In dit artikel leer je hoe je dat doet.

Een foto als 'leugen'

Al zolang de fotografie bestaat worden foto's bewerkt of gemanipuleerd. Analoog was het lastig, met plak- en knipwerk en daarvan dan weer een foto maken. Vaak was het wel aan de foto te zien dat er gemanipuleerd was. De geschiedenis laat daar talloze voorbeelden van zien. Digitaal kan een foto onherkenbaar worden gemanipuleerd en is het veel makkelijker. Althans, dat lijkt zo, want een foto zo manipuleren dat het allemaal echt overkomt, dat is nogal een kunst.



Was hij er nu wel of niet bij?

Composietfoto

Een van de manieren om een foto te manipuleren is het veranderen van de compositie. Dat doe je door delen uit andere foto's in een basisfoto te plaatsen, of door delen weg te werken.

De betekenis van die basisfoto verandert daardoor. Het kan daardoor lijken alsof een persoon bij een bepaalde gebeurtenis was, of juist niet. Of een persoon die lelijk op een foto staat krijgt een veel mooier gezicht uit een andere foto. Of de foto vertelt een verhaal dat anders is dan het oorspronkelijke verhaal.

Dit heb je nodig

Het is handig als je als eerste een plan maakt voor hoe de composietfoto eruit uiteindelijk uit moet zien. Daarna maak je de foto's. Aan deze foto's worden eisen gesteld (zie daarover later in dit artikel). Ze worden bewerkt in een fotobewerkingsprogramma dat in staat is met lagen te werken (lieft ook aanpassingslagen).

De meest voorkomende bewerkingen zijn het maken van selecties en het werken met lagen, en natuurlijk het aanpassen van de sfeer van een foto middels kleur, contrast en dergelijke.

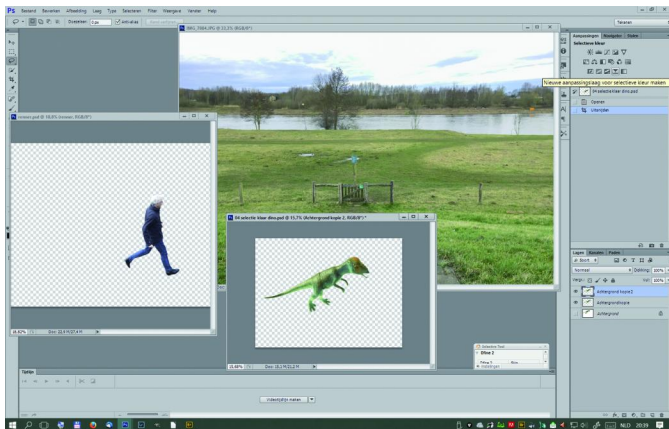
Je hebt geen dure camera of studioflitsers nodig. Je kunt de foto's met bestaand licht maken, gewoon in de huiskamer, of buiten.

Een composietfoto is een foto die is samengesteld uit meerdere foto's of onderdelen daaruit. De uiteindelijke foto vertelt een ander verhaal dan het origineel.

Composietfoto's worden om diverse redenen gemaakt, zoals het vertellen van een verhaal met één foto (zie www.adriansommeling.com), om beelden te creëren met een emotie (zie michaelherbphoto.com onder zelfportretten), maar ook om de boel te vernaggen (zoals onlangs in de politiek). Trefwoorden voor googlen: composite photo, composite photographer.

Eisen aan de foto's

Om in de composietfoto een zo natuurlijk mogelijk beeld te geven, is het belangrijk dat de in te voegen onderdelen in het beeld passen. Dat stelt eisen aan de manier waarop je de foto's maakt, zodat het perspectief van alle onderdelen bij elkaar past en het licht overal van dezelfde kant komt:



Basisfoto en twee uitsnedes van beelden die verplaatst moeten worden. Alle drie gemaakt met $f=2,4$ (smartphone). De foto's zijn schuin van boven genomen en het licht (geen zon) komt van links.

- De hoek waaronder de foto's worden gemaakt is constant.
- Alle foto's hebben dezelfde brandpuntsafstand.
- De foto is volledig scherp, van voorgrond tot achtergrond. Een (relatieve) groothoek heeft daardoor de voorkeur.
- Voorwerpen die in de basisfoto worden ingebracht hebben in de oorspronkelijke foto al de goede positie, dus iemand die rechts in de composietfoto komt te staan fotografeer je rechts in het beeld (zie de rennende persoon).
- Het licht komt in alle foto's van dezelfde kant.
- Het weertype komt overeen (dus niet één foto in de felle

zon, een andere bij mistig weer). Ten slotte: als je een model gebruikt, dan is het correct om te vertellen dat je de foto voor een composietfoto gebruikt.

Selecteren

Er zijn veel manieren om een selectie te maken. Ik heb het mezelf, jaren geleden, aangeleerd door de foto een transparante achtergrond te

geven (in Photoshop kan dat door de foto te kopiëren, in Gimp door een alfakanaal toe te voegen) en langs de randen van het voorwerp te gommen. Alle overbodige delen haal je zo weg. De grootte van het gom stel je steeds in op geleiden van de rondingen in de afbeelding, de rand (doezelaar) van het gom is bijna helemaal hard. Op deze manier is het maken van een selectie een heel werk, maar het voordeel is dat je de afbeelding kunt opslaan en later weer verder kunt gaan.

Er zijn snellere manieren, die heb ik later leren gebruiken. Zoals de selectiegereedschappen. Die zijn de laatste jaren steeds nauwkeuriger geworden. De snelle selectie werkt, zoals de naam al zegt, snel, maar vraagt wel correctie achteraf. Via de alt, shift en/of controltoets kun je aan de selectie

iets toevoegen of eraf halen. Het is uitproberen welke toets je moet indrukken om het effect te krijgen, dat is per programma anders. De ultieme manier - voor gevorderden - is om selecties te maken via maskers. Dat is een laag waarmee je door zwart of wit te kleuren (met de kwast) delen van de afbeelding 'uitschakelt'. Van

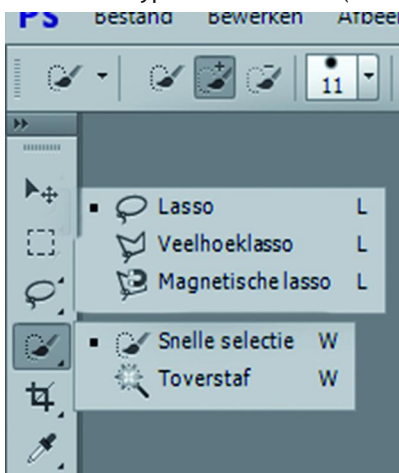
Het grijze vlak is een vierkante selectie geplaatst op een witte achtergrond met een doezelaar van 50 px, het zwarte vierkant van 0. De vage rand van het grijs geeft na verplaatsing een lichte rand.

de niet uitgeschakelde delen maak je een selectie. Het is belangrijk om aandacht te schenken aan de rand van de selectie (feathering of doezelaar). Als je een vage rand voor het gom of selectiegereedschap instelt wordt de rand van de selectie vaag. Dat is zichtbaar na verplaatsen van de selectie. Maak je een heel harde rand aan de selectie, dan wordt die rand na verplaatsen heel scherp en ontstaat er een beeld alsof er een uit karton geknipte figuur in de foto is geplakt. Dat is iets wat later wel aangepast kan worden.

Meestal gaat het goed als de rand van het selectiegereedschap of gom op twee tot vijf pixels is ingesteld. Hoe meer pixels het bestand heeft, hoe breder de rand kan zijn. Uitproberen dus. Let er bij het opslaan van de transparante foto op dat je de foto opslaat met de eigen extensie van het bewerkingprogramma of met tiff, want jpg kent geen transparantie en maakt de achtergrond weer wit.

Werken met lagen

Het hoofd van iemand van de ene foto naar de andere verplaatsen lukt nog wel door het hoofd te selecteren en in de andere foto te plakken. Zolang je die selectie niet samenvoegt met de foto kan je zelfs aanpassingen aanbrengen via draaien, vergroten, verkleinen, kleur en lichtsterkte of randen weggommen. De verplaatsing maak je definitief door de selectie te verankeren of door één laag te maken. Composietfoto's zijn veel ingewikkelder. Het aantal voorwerpen dat je wilt invoegen kan oplopen. Dan is het makkelijker om te werken met lagen en aanpassingslagen en pas aan het eind alles tot één geheel samen te voegen. Voordeel van werken met lagen is dat je altijd veranderingen kunt aanbrengen in de betreffende laag. Als alle lagen zijn samengevoegd volgt de afwerking: het wegwerken van kleine ongerechtigheden, en afstemmen van kleur, contrast en scherpte. Door eerst de afbeelding te vervagen en daarna te verscherpen, worden de geplaatste voorwerpen opgenomen in de achtergrond, de scherpe randen verdwijnen. Het werken met lagen vraagt de nodige oefening. Hoe dat gaat komt verder in dit artikel niet aan de orde.



Enkele selectiegereedschappen.

Schaduwen

Het plaatsen van voorwerpen in de basisfoto geeft vaak nog geen realistisch beeld. Ze lijken te zweven.



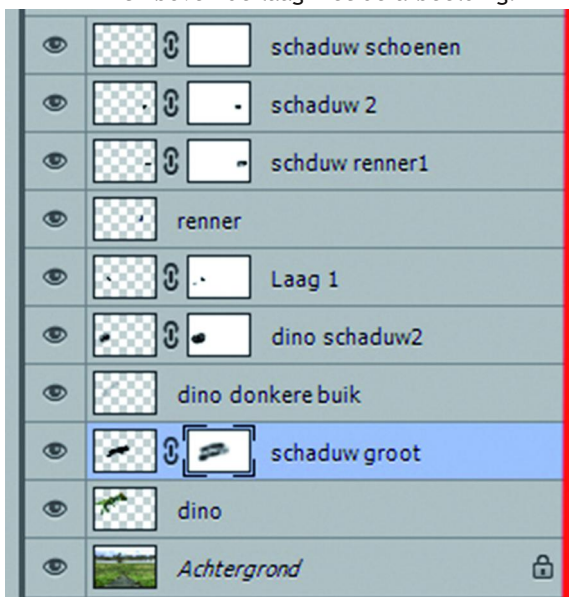
De dinosaurus 'zweeft'. Vergelijk dit met de eerste foto's, daarin zijn schaduwen aangebracht.

Om deze voorwerpen te 'aarden' is nog veel werk nodig, het belangrijkste en ook het moeilijkste onderdeel van de composietfoto. Voorwerpen hebben schaduw nodig. Door schaduw worden ze opgenomen in de basisafbeelding. Ze maken contact met de grond en de omgeving.

Er zijn drie soorten schaduw; alle drie verdienen ze aandacht:

- Schaduw die ontstaat door een lichtbron (lamp, zon). Deze schaduw heeft een richting, van de lichtbron naar het voorwerp. Vlak bij het voorwerp is de schaduw scherp en donker, verder er vandaan worden de randen vager en de kleur lichter. Schaduw heeft een kleur, net zoals het daglicht. Die kleur is na te bootsen door de kleurtoon aan te passen.
- Schaduw die ontstaat door overal aanwezige reflectie van licht. Dit is een vage, lichte schaduw die geen richting heeft maar zich om een voorwerp bevindt. Hij is veel minder uitgesproken en veel lichter dan de schaduw die door een lichtbron ontstaat.
- Schaduw bij contact met een ander voorwerp of de grond. Dit is een subtiele, zwarte en scherpe schaduw op het contactpunt.

Schaduw maak je in een transparante laag. Die laag bevindt zich boven de laag met de afbeelding.



Lagenvenster. Links de (transparante) laag, rechts de aanpassingslaag. Omdat er veel lagen zijn, krijgt iedere laag een naam.

Zo zie je in het lagenvenster boven de laag van de dino een aantal lagen met de schaduwen, ieder zijn eigen laag. Links de icoon van de laag, rechts die van het laagmasker. Daarboven bevinden zich de lagen van de renner en diens schaduwen. Lagen blijven na tussentijdse opslag bewaard (tenminste, als je ze niet samenvoegt of niet in jpg opslaat). Zolang ze niet zijn

samengevoegd kun je later altijd veranderingen aanbrengen. En als de schaduw op die ene laag is aangebracht is het ook eenvoudig om de kleur aan te passen, door de transparantie van die laag te verminderen of de kleurtoon te wijzigen.

De werkwijze is als volgt: je opent een transparante laag boven de laag met het voorwerp (dino, renner) en je brengt (met de kwast en zwart kleur) grof schaduw aan. Je voegt een laagmasker toe. In dat laagmasker corrigeer je de schaduw (met zwarte en witte kwast) tot het gewenste effect. Randen maak je onscherp door de doezelaar van de kwast aan te passen. Een laagmasker herken je aan de rechthoekige icoon, rechts in het lagenvenster.

De schaduw op het contactpunt van het voorwerp met de grond is scherp en donker, als een streep. Als je deze schaduwen hebt aangebracht maak het voorwerp contact met de grond. Het voorwerp zweeft niet meer. Dit verschil kun je goed zien in de afbeeldingen bij de dinosaurus.

Afwerking

Met het verplaatsen van voorwerpen en het aanbrengen van schaduwen is de foto nog niet af. De volgende stap is het afspelen van de hele foto op foutjes in het beeld, eerst in de diverse lagen, later in de samengevoegde afbeelding. Hierbij wordt veel gebruik gemaakt van het stempel.

Te scherpe randen (op de overgang van het verplaatste voorwerp) kan je vervagen door de hele foto te vervagen en weer te verscherpen. Wil je delen onscherp maken, dan kan dat middels selectie en vervagen of via een aanpassingslaag. Uiteindelijk maak je, indien nodig, één samenhangend geheel door een kleurzweem over de hele foto aan te brengen.

De foto van de Dinosaurus

Voor de foto waarmee dit artikel begint had ik eerst een idee. Dat heb ik in een schets getekend. Alle drie de foto's zijn met mijn smartphone gemaakt. Langs de Maas stond ik op een dijk, de dinosaurus heb ik binnen gemaakt, van boven af. De renner is weer vanaf een dijk gemaakt, met de renner rechts in beeld.

Bij alle drie de foto's kwam het licht van links. Dinosaurus en renner zijn geselecteerd en in een transparante laag geplaatst. Door ze te schuiven heb ik ze de gewenste positie gegeven. In vele lagen is schaduw getekend. De lagen zijn daarna, toen ik tevreden was, samengevoegd.

De dreigende sfeer ontstond ten slotte door de afbeelding donker te maken, de kop kwam meer naar voren door via lenscorrectie het beeld boller te maken en met 'burning' is de onderrand verder donker gemaakt. In mijn foto's zijn de schaduwen niet uitgesproken omdat er geen zon scheen. De afbeelding zou nog aan kracht toenemen als de lucht vervangen wordt door meer dreigende wolken.

Iets om zelf te doen?

Alle begin is moeilijk, zo ook het maken van een composietfoto. Begin daarom met iets eenvoudigs, zoals het verplaatsen van één voorwerp van de ene naar de andere foto.

Dat kan met heel veel fotobewerkingsprogramma's, zowel op de pc als op de smartphone. Al is het op dat laatste wel gepriegel door het kleine scherm. Er zijn zelfs apps die slechts een paar handelingen vragen en dus het werk voor je doen.

Vind je het moeilijk, lees een handleiding, zoek op internet of vraag om hulp. Dat laatste kan, zoals altijd, bij DigiFoto op de CompUfair.