



32 Workshops +
Video zum Download

Guido Sonnenberg / Christian Haasz / Stefan Weis

Beautyretusche mit Photoshop

Für das perfekte Gesicht:

- Die besten Retusche-Techniken mit Photoshop
- Haare freistellen, Gesichtsproportionen verändern
- Covergirl: Problemzonen erkennen und gezielt retuschieren

FRANZIS

Guido Sonnenberg / Christian Haasz / Stefan Weis

**Beautyretusche mit
Photoshop**

Guido Sonnenberg / Christian Haasz / Stefan Weis

Beautyretusche mit Photoshop

Für das perfekte Gesicht:

- Die besten Retusche-Techniken mit Photoshop
- Haare freistellen, Gesichtsproportionen verändern
- Covergirl: Problemzonen erkennen und gezielt retuschieren

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Hinweis: Alle Angaben in diesem Buch wurden vom Autor mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Der Verlag und der Autor sehen sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, dass sie weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen können. Für die Mitteilung etwaiger Fehler sind Verlag und Autor jederzeit dankbar. Internetadressen oder Versionsnummern stellen den bei Redaktionsschluss verfügbaren Informationsstand dar. Verlag und Autor übernehmen keinerlei Verantwortung oder Haftung für Veränderungen, die sich aus nicht von ihnen zu vertretenden Umständen ergeben. Evtl. beigegebene oder zum Download angebotene Dateien und Informationen dienen ausschließlich der nicht gewerblichen Nutzung. Eine gewerbliche Nutzung ist nur mit Zustimmung des Lizenzinhabers möglich.

© 2010 Franzis Verlag GmbH, 85586 Poing

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Das Erstellen und Verbreiten von Kopien auf Papier, auf Datenträgern oder im Internet, insbesondere als PDF, ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlags gestattet und wird widrigenfalls strafrechtlich verfolgt.

Die meisten Produktbezeichnungen von Hard- und Software sowie Firmennamen und Firmenlogos, die in diesem Werk genannt werden, sind in der Regel gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im Wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Herausgeber: Ulrich Dorn

Satz & Layout: G&U Language & Publishing Services GmbH, Flensburg

art & design: www.ideehoch2.de

Druck: Himmer AG, Augsburg

Printed in Germany

ISBN 978-3-645-60038-5

Schönheit kommt von außen

Kein zur Veröffentlichung vorgesehenes Foto einer Hollywood-Schönheit oder eines Popsternchens geht heute noch ohne Bildbearbeitung in den Druck. Sicher, Make-up-Profis, Visagisten, Stylisten sorgen vor und während eines Fotoshootings dafür, dass Mann/Frau möglichst perfekt wirkt. Aber gegen ein Speckröllchen hier und ein paar Falten da ist eben auf die Schnelle doch kein Kraut gewachsen. Spätestens bei diesen Details kommt dann der Bildbearbeiter zum Einsatz. Was machbar ist, scheint letztlich nur von den Fähigkeiten des Retuscheprofis und seiner Software abzuhängen. Die Frage ist aber, was denn tatsächlich an einem Bild verändert und korrigiert werden darf, um aus dem Menschen kein Monster zu machen.

Wie weit Sie persönlich bei der Retusche gehen, entscheiden Sie ganz allein. Aber um die Möglichkeiten der digitalen Fotoretusche kennenzulernen, sollten Sie zuerst einmal jede Grenze ignorieren. Lernen Sie so viele Tricks und Kniffe wie möglich, wenden Sie das Gelernte auf Ihre Porträts an und übertreiben Sie es ruhig. Nur so werden Sie Erfahrungen sammeln und erkennen, wo Ihre persönlichen Grenzen liegen. Zweierlei werden Sie nach einer Weile feststellen: Erstens werden Sie sehen, was man selbst aus mittelmäßigen Porträts mit feiner Beautyretusche noch alles herausholen kann. Zweitens werden Sie erkennen, dass wahre Schönheit meist eben doch von innen kommt – wenngleich ein bisschen Beautyretusche nie schaden kann.

Viel Spaß beim Entdecken echter Schönheit,

die Autoren
München, Januar 2010



1	Porträtfotografie	8
	Menschen vor der Kamera	12
	Porträtretusche en bloc	26



2	Beauty-Lounge	32
	Klassischer Formenkanon	36
	Beauty-Workflow: Basics	42
	Beauty-Workflow: im Detail	48
	Bilder farbneutral einreichen	62



3	Schöne Haut	70
	Muttermale sanft beseitigen	74
	Hautreinigung mit Filtern	78
	Gleichmäßig glatte Haut	84
	Übertrieben glatte Haut	90
	Tattoos spurlos entfernen	94
	Gesunde Haut verpflanzen	102



4	Lebendige Augen	108
	Strahlend blaue Augen	112
	Rote Augen korrigieren	122
	Blitz- und Farbfehler beheben	126



5	Make-up	130
	Abgestimmte Grundierung	134
	Make-up im Gothic-Look	140
	Coverfoto für ein Magazin	150
	Ein prächtiges Mannsbild	156



6

Lichtstimmungen

- | | |
|-----------------------------|-----|
| Weich und sanft überstrahlt | 168 |
| Wohlig warmer Lichtmantel | 176 |
| Licht und Schatten betonen | 182 |



7

Schärfen

- | | |
|-------------------------------|-----|
| Porträts richtig schärfen | 190 |
| Scharf mit Unscharfmaskierung | 198 |
| Knackig scharfe Augen | 202 |



8

Freistellen

- | | |
|-------------------------------|-----|
| Wirkungsvolle Bildausschnitte | 212 |
| Blütenweiße Zähne | 216 |
| Haare gekonnt freistellen | 220 |
| Wehendes Haar freistellen | 226 |
| Freistellen via extrahieren | 240 |



9

Photoshop-Basics

- | | |
|----------------------|-----|
| Photoshop einrichten | 250 |
| Die Werkzeugkiste | 268 |

Index

274

Bildnachweis

279

「 1 」

PORTRÄT- FOTOGRAFIE







Porträtfotografie

- 12 **Menschen vor der Kamera**
- 13 Motiv im Bild positionieren
- 15 Schärfe gekonnt einsetzen
- 19 Wirkungsvolle Details finden
- 19 Hintergrund und Umgebung
- 20 Mit Lichtquellen gestalten
- 20 Mit Perspektiven arbeiten
- 24 Mehr Leben mit Blitzlicht
- 25 Höhere ISO-Werte probieren
- 25 Der optimale Bildausschnitt
- 25 Objektive für Porträtfotografie
- 26 **Porträtreteusche en bloc**



Körpersprache, Blick und Licht sind wichtige Gestaltungselemente, wenn man Menschen fotografiert. Die Ausdrucksmöglichkeiten sind dadurch fast grenzenlos.

Menschen vor der Kamera

Manchmal braucht man gar keine ellenlange Abhandlung über ein bestimmtes Fotothema – man möchte nur schnell irgendwo nachlesen, wie man eine Situation am besten mit der Kamera meistert. Denn oft sind es lediglich kleine Tricks und Kniffe, die den Unterschied zwischen einem Nullachtfünfzehn-Bild und einer gelungenen Aufnahme ausmachen. Und eben solche Tipps und Tricks finden Sie in diesem Kapitel.

Porträts sind fast immer eine anspruchsvolle Aufgabe. Denn einen Menschen nur anvisieren und drauflosknipsen bringt in den meisten Fällen nichts. Schnappschüsse sind nur selten gute Porträts. Möchten Sie also einen Menschen porträtieren, sollten Sie sich zusammen mit dem oder der

Porträtierten vorher ein paar Gedanken machen und die nachfolgenden Tipps beherzigen.

Die auf den folgenden Seiten vermittelten Informationen über Bildgestaltung und Bildkomposition dienen dazu, Ihnen den Unterschied zwischen einem Schnappschuss

und einem arrangierten, durchdachten Foto nahezubringen. Sie werden sich mithilfe der hier vorgestellten Gestaltungsregeln fotografisch weiterentwickeln und im Laufe der Zeit feststellen, dass Ihre Fotografie sehr viel ansprechender wird. Wenn dann daraus so viel Kreativität erwächst, dass Sie mit Motiven und Ausschnitten spielen können, werden Sie früher oder später auch ganz gezielt Konventionen brechen und so Ihren eigenen Weg finden, interessante Fotos zu gestalten.

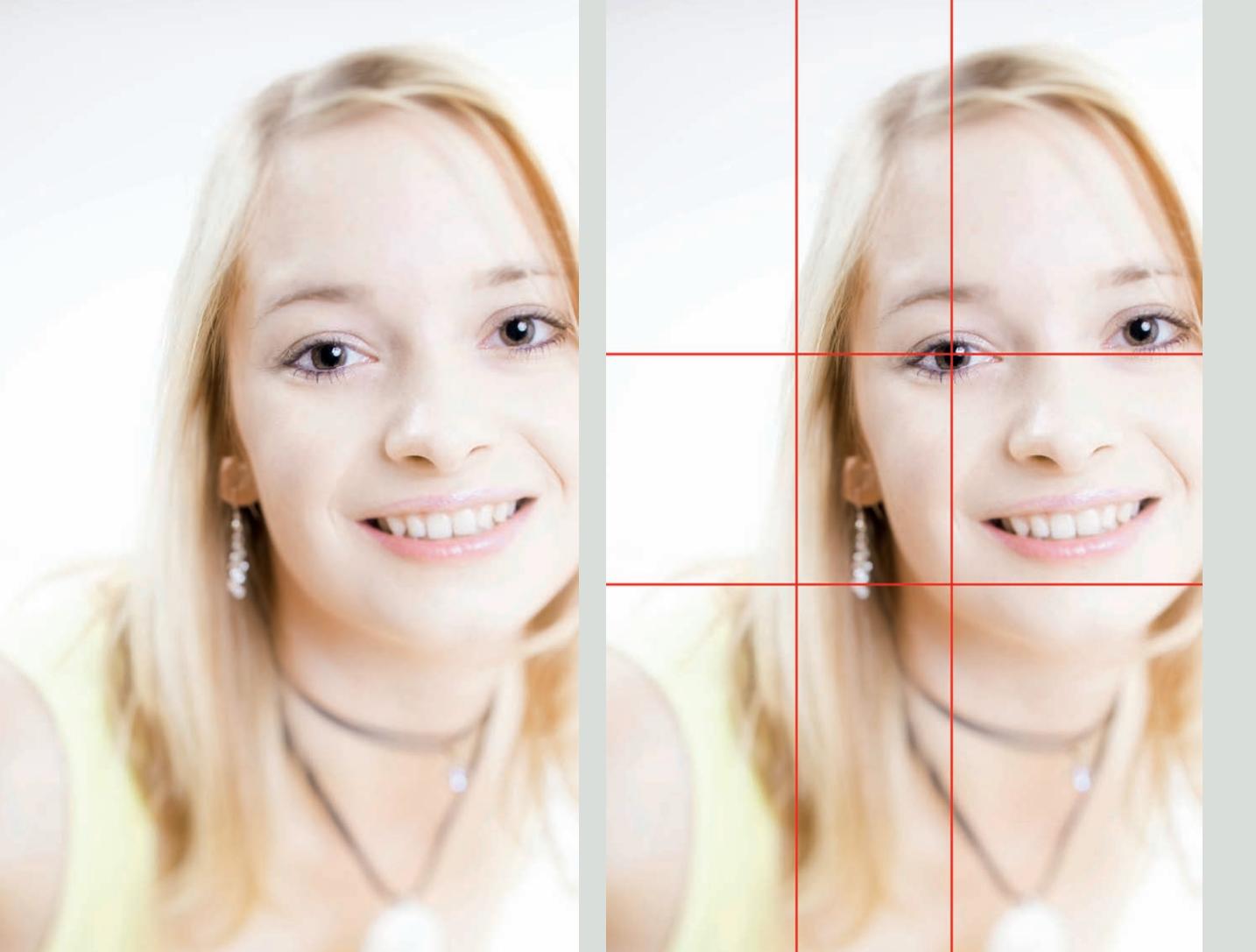
Motiv im Bild positionieren

Die grundlegendste Frage beim Fotografieren ist, an welcher Stelle das Hauptmotiv im Bild positioniert werden soll. Meistens nimmt man sein Hauptmotiv einfach in der Mitte des Suchers bzw. Monitors ins Visier. Zwar gibt es durchaus Motive, bei denen Symmetrie angebracht ist, beispielsweise bei einer Spiegelung im Wasser, bei der man die Schnittkante zwischen Motiv und Spiegelung in der Mitte des Bildes anordnen könnte. Abgesehen von diesen Ausnahmen ist es aber meistens sinnvoll, zuerst einmal eine außermittige Platzierung zu wählen, um mehr Spannung ins Bild zu bringen.

Um das auszuprobieren, reichen normale Haushaltsgegenstände völlig aus. Arrangieren Sie einfach ein kleines Stillleben aus einem Tisch, einer Wand und einem Glas oder einer Vase. Fotografieren Sie das Motiv bei gleichem Kameraabstand zunächst mittig, dann links, rechts, etwas weiter oben und weiter unten. Hier erkennen Sie sehr schnell, welche Auswirkungen die unterschiedlichen Platzierungen des Hauptmotivs haben. Verändern Sie nun noch die Entfernung bzw. die Brennweite, ergeben sich durch die Neugewichtung von Motiv, Tisch und Hintergrund ebenfalls neue Sichtweisen.



Wer ein wenig fit in der Bildbearbeitung ist, kann solche Effekte wie hier (Bewegungsunschärfe, Weichzeichner) relativ schnell und einfach selbst herstellen. Die Kunst besteht darin, es nicht zu übertreiben.



Bei diesem Porträt waren die Augen besonders wichtig. Um mehr Spannung ins Bild zu bringen, wurde es ziemlich knapp beschnitten. Hierbei wurde darauf geachtet, das rechte Auge in den Schnittpunkt zweier Linien zu legen, die das Bild im Goldenen Schnitt teilen.

Ist der Abstand groß, wirkt das Motiv klein, verloren, zerbrechlich. Geht man nah heran, kommt das Motiv groß heraus und erzeugt je nach Brennweite – geradezu skurrile Perspektiven. Nimmt man dann noch ein zweites Motiv, ein Nebenmotiv, mit ins Bild, steigert sich die Zahl der Möglichkeiten erneut um ein Vielfaches.

Grundregel: Goldener Schnitt

Eine wichtige Grundregel zur Positionierung von Haupt- und Nebenmotiven in einem Bild ist der Goldene Schnitt. Gebäude, Gemälde, Skulpturen und Fotografien wirken immer

dann besonders harmonisch, wenn sie nach dem Goldenen Schnitt aufgebaut sind. Das war übrigens schon in der Antike bekannt, wie man an den Bauwerken und Skulpturen aus dieser Zeit gut erkennen kann.

Für die fotografische Praxis bedeutet der Goldene Schnitt, dass man Strecken (Höhe, Breite) im Verhältnis von 60:40 teilt und an den Schnittpunkten Haupt- und Nebenmotive platziert. Das Gleiche gilt für Linien, die durch das Bild führen. Wenn Sie ein Foto nach den Regeln des Goldenen Schnitts aufteilen, trägt auch das zur Spannungssteigerung bei.

Grundregel: Bilddrittelung

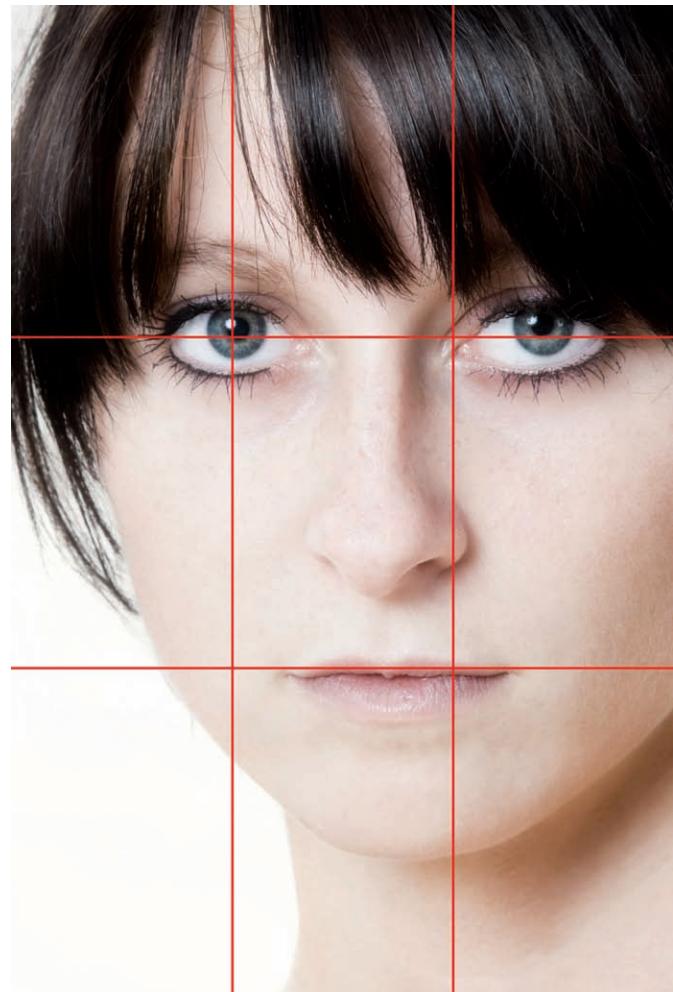
Viele Digitalkameras blenden auf Wunsch ein Gitternetz auf dem Display ein, das das Sucherbild horizontal und vertikal drittelt. Diese Funktion ist sehr hilfreich, weil man sie zur Bildgestaltung nutzen kann, um Motive nach der Drittel-Regel zu positionieren. Die Drittel-Regel ist eine Vereinfachung des Goldenen Schnitts, die ebenfalls zu einer harmonischen Bildgestaltung beiträgt. Haupt- und Nebenmotive sowie bildwichtige Linien werden entweder an den Schnittpunkten oder entlang der zwei horizontalen und zwei vertikalen Linien platziert.



Schärfe gekonnt einsetzen

Wenn das Hauptmotiv arrangiert ist, wird es kameratechnisch knifflig. Denn nun muss man entscheiden, was scharf und was unscharf werden soll. Üblicherweise ist das Hauptmotiv scharf, der Hintergrund bleibt unscharf, um nicht abzulenken. Natürlich ist das keine Regel, die immer Gültigkeit hat. Trotzdem sollte man wissen, dass Schärfe im Bild (oder eben Unschärfe) den Blick des Betrachters führt und – wenn die Schärfe perfekt eingesetzt ist – auch fesselt.

Ein Porträtfoto kann man auch nach dem Shooting noch am Computer nach der Drittel-Regel ausrichten und beschneiden. Hier wurden Augen und Lippen auf den beiden Horizontalen angeordnet, zusätzlich wurde das linke Auge in den Schnittpunkt zweier Linien gelegt.





oben: Das Wissen um die Steuerung der Schärfentiefe ist bei Porträts enorm wichtig. Sie sollten immer genau wissen, wie groß der scharf abgebildete Bereich ist. Hier wurde für extrem geringe Schärfentiefe ein Objektiv mit weit geöffneter Blende (f/2.8) eingesetzt.

rechts: Bei diesem Porträt sind vor allem zwei Dinge beachtenswert: der hohe Kamerastandpunkt und der eigentlich falsche Weißabgleich, der zu einem kräftigen Blaustich geführt hat.

Schärfe zieht das Auge an

Die Schärfe gestaltet man üblicherweise mit der Blende. Die einfache Grundregel: Große Blendenöffnung bedeutet geringe Schärfentiefe, kleine Blendenöffnung große Schärfentiefe. Ein eindringliches Gesichtsporträt fotografiert man also eher mit offener Blende, um den Hintergrund in Unschärfe verschwimmen zu lassen. Jeder Fotograf ist übrigens gut beraten, die Wirkung von verschiedenen Blenden auf die Schärfentiefe einschätzen zu lernen. Ein Tipp: Machen Sie dazu Testaufnahmen eines in zwei Metern Entfernung stehenden

Motivs und fotografieren Sie es mit unterschiedlichen Blenden. Sie werden sehen, wie deutlich sich die Ergebnisse unterscheiden.

Hintergrund in Unschärfe

Um nicht vom Gesicht des Porträtierten abzulenken, ist es üblicherweise angebracht, den Hintergrund aus der Wahrnehmung des Betrachters so weit wie möglich auszuschließen. Das klappt auf verschiedene Weisen. Man kann den Porträtierten vor einen einfarbigen Hintergrund, beispielsweise in einem Studio, stellen oder – für Porträts mitten im Leben – die Blende an der Kamera so groß wählen (z.B. f/2.8 oder f/4), dass der Hintergrund in Unschärfe verschwimmt. Denn wie immer gilt: je größer die Blendenöffnung, desto kleiner die Schärfentiefe. Es wird also nur das Gesicht scharf abgebildet, und der Hintergrund bleibt unscharf.

Noch ein Tipp für einen unaufdringlichen Hintergrund: Platzieren Sie das Fotomodell so weit wie möglich vom Hintergrund entfernt. Das hilft dabei, den Hintergrund in Unschärfe verschwimmen zu lassen.

Porträt mit Telebrennweite

Und ein weiterer Tipp für eine kurze Schärfentiefe: Setzen Sie mittlere bis lange Brennweiten zwischen ca. 85 und 135 mm ein. Erstens wird dadurch die Schärfentiefe begrenzt (siehe oben), und zweitens sorgt die leichte Telebrennweite für eine geringe Verdichtung der Perspektive. Das bedeutet, dass die Gesichtsproportionen viel vorteilhafter wiedergegeben werden als bei zu kurzen Brennweiten. Probieren Sie es aus und fotografieren Sie sich selbst mit Weitwinkel. Solche Bilder wirken immer ziemlich lächerlich.





Wirkungsvolle Details finden

Porträts können sehr verschieden sein und sehr unterschiedliche Aussagen über die abgebildete Person vermitteln. Der Blick in die Kamera scheint logisch, aber auch der verträumte Blick aus dem Fenster kann Bände sprechen. Und je näher Sie Ihrem Modell mit der Kamera kommen, desto eindringlicher wirken Details, die aus der Entfernung nicht wahrnehmbar sind. Erste Fältchen, lebendige Spitzlichter in den Pupillen, die Zahnlücke des Kleinkinds – versuchen Sie immer, Details zu finden, die etwas aussagen.

Hintergrund und Umgebung

Machen Sie sich zunächst Gedanken zu Hintergrund, Umgebung, Lichteinbau und Pose. Fotografieren Sie im (Heim-)Studio, haben Sie vermutlich bereits einen oder

mehrere Hintergründe, die infrage kommen können. Strukturierte Wände, Stoff- oder Papierhintergründe, die es im Fachhandel in allen möglichen Ausführungen gibt, einfache Laken – suchen Sie einen Hintergrund, der zum Charakter des Modells (und seiner Kleidung) passt. Oder richten Sie, wenn Ihr Modell eine bestimmte Bekleidung bevorzugt, den Hintergrund danach aus. Arbeiten Sie im Freien oder an einem Ort, an dem Sie keine Studiohintergründe verwenden können, müssen Sie ein wenig kreativ werden und sich bei der Suche nach einem passenden Hintergrund schon vor dem Fotografieren vorstellen, wie die Umgebung im Bild wirken wird.

Umgebung mit einbeziehen

Je mehr Umgebung einbezogen wird, um z. B. einen Handwerker bei der Arbeit zu porträtieren, desto weniger Platz bleibt für den Menschen selbst. Das kann dazu

links: Um die Bodenbretter als interessanten Hintergrund einzubeziehen, musste eine erhöhte Perspektive eingenommen werden. Die Linienführung der Bretter schließt die Bildgestaltung gut ab, weil die Linien hinter der Frau als optische Sperre dienen.

unten: Auch wenn der Protagonist durch die Kamera blickt – der Betrachter hat das Gefühl, mit dem Porträtierten in Blickkontakt zu stehen, und gewinnt dadurch einen direkteren Bezug zum Bild.



führen, dass nur noch ein Teil des Gesichts und vielleicht noch die Hände zu sehen sind, es ist aber auch denkbar, dass die ganze Person inmitten ihres Betätigungsfelds gezeigt wird.

Mit Lichtquellen gestalten

Abgesehen von Pose und Blick des Modells, steht und fällt die Wirkung eines Porträts mit dem Licht. Das klassische Setup im Porträtstudio besteht aus drei bzw. vier Lichtquellen. Dazu gehören Strahler, Blitzgeräte oder das durch ein Fenster fallende Sonnenlicht. Aber auch Reflektoren, die das Licht von Strahler oder Blitz zurückwerfen, sind Lichtquellen im weiteren Sinne.

Hauptlicht und Effektlicht

Das wichtigste Licht ist immer das Hauptlicht. Alle weiteren Lichter bzw. Reflektoren sind für Details und den Hintergrund zuständig. Neben dem Hauptlicht kommt meist eine weitere Lichtquelle ins Spiel, die als Aufheller für die Schatten dient. Das kann ein weiteres Blitzgerät oder auch ein Reflektor sein. Die dritte Lichtquelle, die auch aus mehreren einzelnen Beleuchtungsgeräten bestehen kann, sorgt für die Beleuchtung des Hintergrunds. Häufig werden einzelne Strahler oder Studioblitze so aufgestellt, dass Helligkeitsverläufe im Hintergrund erzeugt werden. Aber auch punktförmige oder durch Gobos (z. B. Jalousien- oder Wolkeneffekte) modifizierte Lichteffekte sind möglich.

Wenn ein Porträt besonders plastisch werden soll, kann man noch eine vierte Lichtquelle einsetzen - das Effektlicht. In den Porträtstudios um die Ecke ist diese Art der Lichttechnik noch sehr weit verbreitet. Klassisches Beispiel für ein Effektlicht: Ein Spot wird von hinten auf die Haare des Modells

gerichtet, um einen verträumten, hellen Lichtsaum um den Kopf zu erzeugen und die Haare erstrahlen zu lassen. Da dieser Lichtstil schon sehr lange verwendet wird, wirken Porträts mit Effektlicht ein wenig altmodisch, wenn das Effektlicht zu dominant ist. Dennoch, einen Versuch ist es auf jeden Fall wert, wenn Sie eine Lichtquelle übrig haben. Und schließlich muss man ja nicht unbedingt die Haare betonen, sondern kann auch anderen Bildbereichen mit ein wenig Zusatzlicht zu mehr Aufmerksamkeit verhelfen.

Mit Perspektiven arbeiten

Ob Sie jemanden von oben, von vorn oder von unten fotografieren - die Wirkung kann dramatisch anders sein. Im Bereich der Porträtfotografie geht man allerdings selten in extreme Frosch- oder Vogelperspektiven. Hier geht es vielmehr darum, die Perspektive ganz subtil zu nutzen. Ein leicht erhöhter Kamerastandpunkt zeigt einen Menschen eher schwach und zerbrechlich, steht die Kamera dagegen etwas unterhalb der Augenhöhe des Porträtierten, kann der Eindruck von Stärke, Überlegenheit und sogar Überheblichkeit entstehen.

Bauchnabelperspektive

Von der Bauchnabelperspektive sprechen Modefotografen, wenn die Kamera ungefähr auf Bauchhöhe steht und ein in einiger Entfernung stehendes Modell mit mittlerer Brennweite mit relativ natürlichen Proportionen gezeigt wird. Es entsteht weder der für Kameraperspektiven von oben typische Eindruck, das Modell würde zum Betrachter aufblicken (im Extremfall vermittelt das Unterwürfigkeit), noch der für niedrige Kamerapositionen typische, mehr oder weniger herablassende Blick. Natürlich müssen

Sie die Kamera nicht bei jedem Porträt auf Bauchnabelhöhe stellen, als grober Anhaltspunkt für die Kamerahöhe sollte jedoch in den meisten Fällen der Oberkörper gelten. Steht die Kamera irgendwo zwischen Augenhöhe und Bauchnabel, kann, was die Perspektive angeht, fast nichts schiefgehen.

Niedrige Perspektive

Obwohl im letzten Absatz davor gewarnt wurde, kann sowohl die erhöhte als auch die niedrige Perspektive in bestimmten Situationen bzw. mit bestimmten Fotomodellen durchaus ihren Reiz haben. Gerade bei Kinderporträts wirkt der Wechsel in eine extreme Perspektive manchmal wahre Wunder. Je kleiner das Modell, desto wirkungsvoller ist eine sehr hohe bzw. sehr niedrige Perspektive. Ein hoher Kamerastandpunkt macht kleine Modelle noch kleiner und erzeugt im Zusammenspiel mit der richtigen Pose bzw. dem passenden Gesichtsausdruck einen Eindruck von Verwundbarkeit oder Zerbrechlichkeit.

Andererseits kann ein Kind, das von oben fotografiert wird, mit einer herausfordernden Geste dem Betrachter auch eine Botschaft wie „Warte, bis ich groß bin!“ vermitteln. Fotografieren Sie von unten nach oben, am besten noch mit Weitwinkelbrennweiten (das gilt übrigens für beide Perspektiven), machen Sie Ihre Modelle zu Riesen. Die Proportionen werden gestreckt, lange Beine wirken noch länger und je nach Brennweite unnatürlich in die Länge gezogen.

Extreme Perspektive

Je extremer die Perspektive, desto schwieriger wird es, das ganze Modell von oben bis unten in der Schärfe zu halten. Hier helfen Weitwinkel und kleine Blenden (große Blendenwerte), um die Schärfentiefe zu maximieren. Allerdings laden außergewöhnliche Blickwinkel auch dazu ein, mit der Schärfe zu spielen und sie nur auf einen eng gefassten Bereich zu setzen. Der Kamerablick von oben auf ein Gesicht, in dem lediglich die Ebene der Augen scharf gezeigt wird, akzentuiert den Blick des Modells und macht ihn



Der Blick in die Kamera stellt einen intensiven Kontakt zum Betrachter her. Weil der Hintergrund in Unschärfe verschwimmt und der Ausschnitt sehr knapp gewählt wurde, entsteht ein eindringliches Porträt.





besonders eindringlich. Eine weit geöffnete Blende (f/2.8 und weniger) hilft, die Schärfentiefe zu minimieren. Gehen Sie außerdem so nah wie möglich an Ihr Modell heran und verwenden Sie die größtmögliche Brennweite, bei der Ihr Motiv noch komplett im Bild ist.

Perspektive bei Gruppenfotos

Je kleiner die Gruppe ist, die Sie fotografieren, desto eher können Sie auf Perspektive und Bildgestaltung achten. Stehen beispielsweise fünf Menschen in einer Reihe vor einer Wand direkt vor Ihnen, dürften die Fotos ziemlich langweilig werden. Um Tiefe ins Bild zu bekommen, gibt es zwei Möglichkeiten: Sie können Ihren Standort wechseln und schräg von der Seite (auch von oben oder unten!) fotografieren, oder Sie können die Leute in der Tiefe gestaffelt aufstellen, damit nicht alle auf einer Linie stehen. Fotografieren Sie z. B. eine Rockband, müssen Sie sich schon etwas einfallen lassen, um die Fotos interessant zu gestalten.

Standortwechsel sind die beste Lösung, um gewohnte Blickwinkel zu vermeiden, das gilt übrigens für fast jedes Fotomotiv. Schräge Blickwinkel haben allerdings einen gravierenden Nachteil: Da die abgebildeten Personen nicht mehr auf einer Ebene stehen, die parallel zur Sensorebene verläuft, werden die Personen, die vor und hinter der fokussierten Ebene stehen, eventuell nicht scharf abgebildet. Für maximale Schärfentiefe sorgen moderate Brennweiten zwischen Weitwinkel- und Normalbrennweite sowie kleine Blendenöffnungen ab f/8. Ganz nebenbei sorgt das Abblenden um ein oder zwei Werte auf z. B. f/8 dafür, dass die Bildqualität verbessert wird, denn die allermeisten Objektive erreichen die besten Werte für Schärfe und Kontrast erst mit dieser Einstellung.

Gruppenporträt im Herbstwald: mit klassischer Porträtbrennweite und offener Blende in ungewöhnlicher Umgebung geschossen.



Intensiver geht es kaum noch. Der Mann wurde relativ hart ausgeleuchtet, und die Kontraste des Bildes wurden am Computer noch extrem intensiviert.

Mehr Leben mit Blitzlicht

Licht bedeutet Leben. Banal, nicht wahr? Aber leider wird diese banale Weisheit in der Porträtfotografie immer wieder ignoriert. Sobald in den Augen einer porträtierten Person ein kleiner Lichtfleck zu sehen ist, wirken die Augen und damit das gesamte Gesicht viel lebendiger und aufgeschlossener. So ein Lichtfleck kann durch die Sonne oder den hellen Himmel erzeugt werden, wenn Sie jedoch im Trüben bzw. in dunkler Umgebung fotografieren, sollten Sie den Kamerablitz einsetzen.

Aber Achtung! Reduzieren Sie mithilfe der Blitzbelichtungskorrektur die Lichtleistung um bis zu zwei Stufen, damit das Blitzlicht nicht die natürliche Lichtstimmung überstrahlt.

Und noch einen Vorteil kann das Blitzlicht haben: Farben werden satter, je mehr Licht sie abbekommen. Vor allem an grauen Tagen mit bewölktem Himmel bringt ein wenig Blitzlicht die Farben zum Leuchten. Man nennt diese Technik des dezenten Blitzeinsatzes übrigens Aufhellblitzen.

Blitzen mit Zusatzblitz

Sie haben sicher schon viele Aufnahmen gesehen, denen das harte, frontale Licht des integrierten Blitzen die Stimmung geraubt hat. Überstrahlte Gesichter, extreme Schatten – so hat man eine interessante Situation bestimmt nicht in Erinnerung. Ein Zusatzblitzgerät mit schwenkbarem Blitzkopf erhöht die Chancen, hässliche Blitzschatten zu vermeiden – vorausgesetzt, der Zusatzblitz unterstützt die wichtigsten Blitzfunktionen Ihrer Kamera wie Rote-Augen-Reduktion, Slow-Sync und Blitzen auf den zweiten Verschlussvorhang.

Ist der Blitzkopf geschwenkt und gegen die Decke oder eine Wand gerichtet, wird das Blitzlicht gestreut und dadurch viel weicher. Reportageprofis, die sich in Innenräumen bewegen und die Chance auf gestreutes Licht haben, richten ihre Blitzgeräte immer gegen Decken und Wände.

Ein weiterer Vorteil des Zusatzblitzgeräts: Aufsteckblitze haben viel mehr Leistung als die kleinen in die Kamera integrierten Blitzgeräte. Bei vielen integrierten Blitzen ist ab ca. drei Metern Kameraabstand Schluss (bei ISO 100), leistungsfähige Aufsteckblitze leuchten bis zu zehn Meter Abstand noch ordentlich aus. Außerdem sind sie meist mit Weitwinkelstreuscheiben ausgerüstet, wodurch auch extrem breite Ausleuchtungen bei Brennweiten unter 28 mm noch klappen.

Höhere ISO-Werte probieren

Haben Sie sich schon mal gute Schwarz-Weiß-Porträts angesehen, und ist Ihnen dabei die teilweise grobe Körnung der Abzüge aufgefallen? Früher wurden stimmungsvolle Schwarz-Weiß-Aufnahmen häufig mit grobkörnigem, hochempfindlichem Schwarz-Weiß-Film gemacht. Diese besondere Stimmung lässt sich auch in der Digitalfotografie in gewissem Rahmen erzeugen, indem Sie die Empfindlichkeit (ISO) etwas heraufsetzen und z. B. mit ISO 400 oder 800 arbeiten. Ein zusätzlicher Vorteil: Durch die hohe Empfindlichkeit werden die Verschlusszeiten kürzer, und Sie können auch ohne Stativ aus der Hand fotografieren, ohne zu verwackeln.

Der optimale Bildausschnitt

Sie müssen sich beim Porträtieren entscheiden, welcher Bildausschnitt den Menschen am besten zeigt. Gerade beim Porträt ist es wichtig, den Bildausschnitt ganz bewusst auszuwählen. Soll es nur der Kopf sein oder Kopf und Schultern? Wird vielleicht besser der ganze Oberkörper mit einbezogen, wodurch dann auch mehr Möglichkeiten gegeben sind, die Umgebung zu zeigen? Welchen Bildausschnitt Sie wählen, hängt zum Großteil davon ab, was Sie mit dem Porträt aussagen möchten.

Objektive für Porträtfotografie

Wer häufiger gestellte Porträts von Einzelpersonen oder Gruppen macht, sollte sich ernsthaft überlegen, hierfür spezielle Objektive zu kaufen. Gerade bei Einzel- oder Doppelporträts sieht der Betrachter besonders kritisch auf die Aufnahmen und ist in der Lage, auch kleinste Bildfehler wie zum Beispiel Verzerrungen zu entdecken.

- **Einzelporträts**

Festbrennweite (85 mm)
kleines bis mittleres Zoom
(35 bis 100 mm)

- **Reportageporträts**

Lichtstarke Festbrennweite
(28 bis 50 mm)
Weitwinkelzoom (28 bis 50 mm)
Standardzoom (35 bis 135 mm)

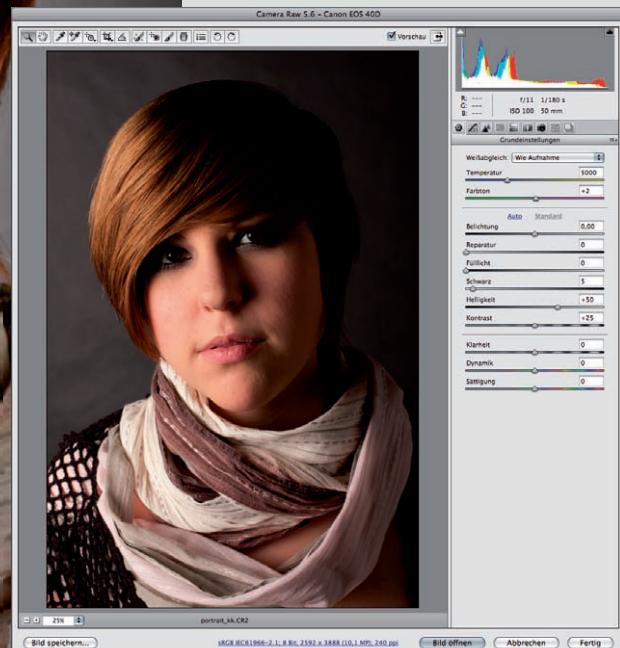
- **Gruppenporträts**

Festbrennweite Weitwinkel
(28 bis 50 mm)
Weitwinkelzoom (28 bis 80 mm)



Porträtretdusche en bloc

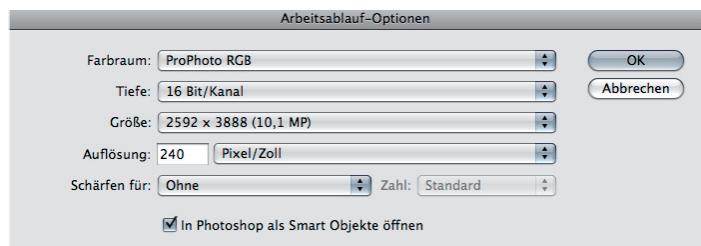
Die Optimierung einer Porträtaufnahme kann auch im Adobe Camera Raw-Konverter durchgeführt werden. Mit dem Zugriff auf den vollen Informationsumfang der RAW-Daten können die wichtigsten Retuschearbeiten, beispielsweise das Beseitigen von Hautunreinheiten und das Absoften der Hautstruktur, die Nachschärfung sowie Belichtungs- und Farbkorrekturen zerstörungsfrei durchgeführt werden.



Die meisten Photoshopper haben im Laufe der Zeit ihren ganz eigenen Workflow bei der Beautyretusche entwickelt. Diese Gewohnheiten sollen nicht umgeworfen werden, aber mit Etablierung der RAW-Fotografie können Sie vielleicht die eine oder andere Anregung in Ihren Workflow für die RAW-Konvertierung übernehmen. Die Bearbeitungsmöglichkeiten zur globalen wie auch zur selektiven Optimierung von Licht und Schatten, aber auch die der Farben stehen Ihnen bereits im RAW-Konverter zur Verfügung. Auch für die heutige Auffassung von schöner Haut gibt es im RAW-Konverter Lösungsansätze.

[1] Arbeitsablauf-Optionen

Nutzen Sie für Ihre RAW-Daten unbedingt den größten Farbraum, den Adobe Camera Raw anbietet: *ProPhoto RGB*. Speziell für digitale Rohdaten konzipiert, in Kombination mit 16-Bit-Kanaltiefe, holt dieses Format das Maximum aus Ihren RAW-Daten heraus.



[2] Kameraaufnahmeprofile

Adobe arbeitet eng mit den Kameraherstellern zusammen und hat derzeit für Nikon und Canon Aufnahmeprofile unter den Kameraeinstellungen hinterlegt. Diese Voreinstellungen interpretieren Ihre Bilddaten wesentlich besser als die Adobe-Standardvoreinstellung. Einen Versuch ist es allemal wert: Probieren Sie es aus.



[3] Weißabgleich und Belichtung

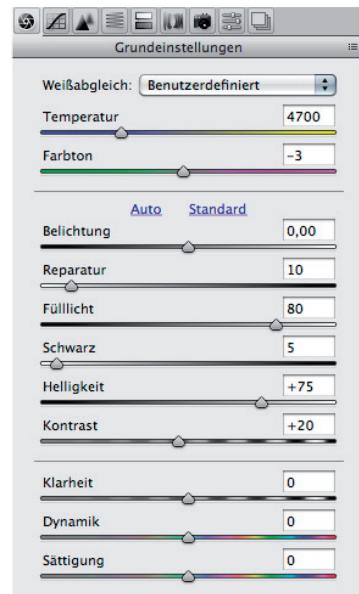
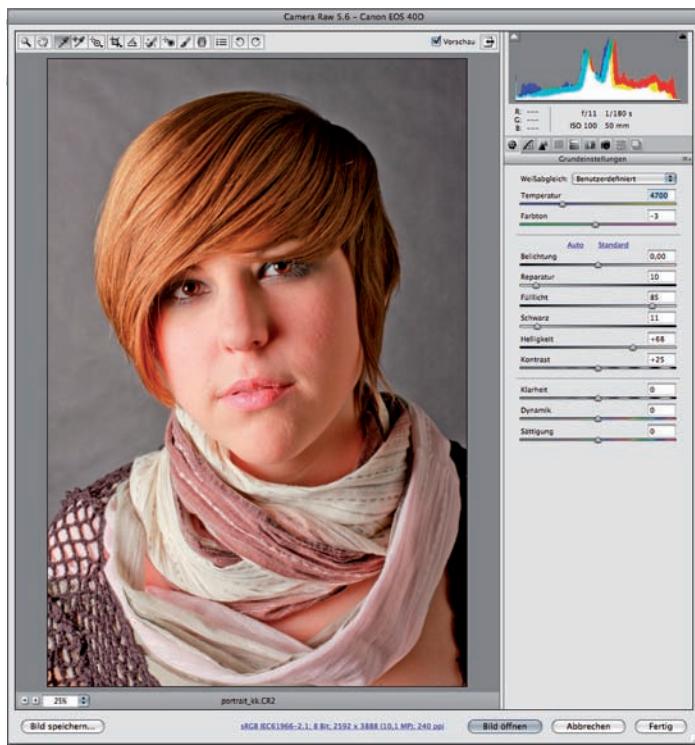
Beginnen Sie damit, den Weißpunkt mit dem *Weißabgleich*-Werkzeug im Bild zu definieren, indem Sie in den Bereich des Vorschaubildes klicken, der neutral grau oder weiß sein soll.

Tipp: Ein Doppelklick auf die Schaltfläche *Weißabgleich* setzt die Werte auf *Wie Aufnahme* zurück.

Wenn Sie auf der Registerkarte im Bereich der Belichtungsanpassungen auf den Link *Auto* klicken, analysiert Camera Raw das Bild und führt eine automatische Grundanpassung der Belichtungssteuerung (*Belichtung*, *Reparatur*, *Fülllicht*, *Schwarz*, *Helligkeit* und *Kontrast*) durch – durchaus eine Basis, auf der Sie manuelle Optimierung aufbauen können.

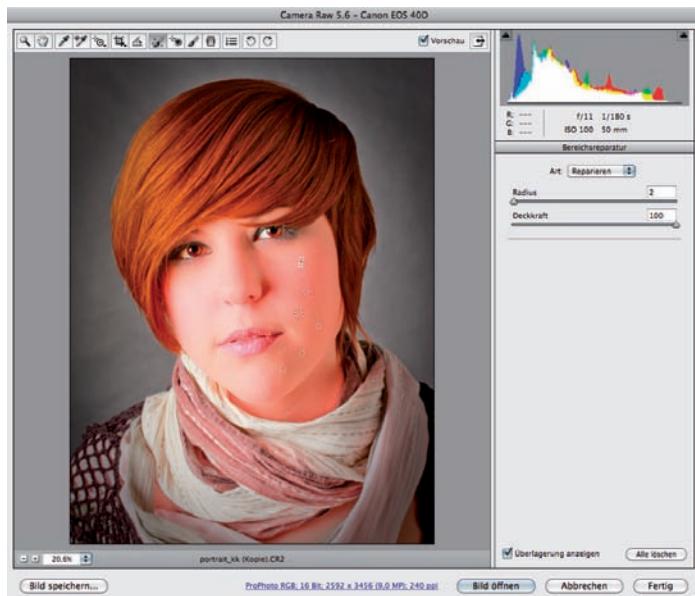
Ergänzend wurden in diesem Beispiel die Tiefen mit dem Regler *Fülllicht* manuell noch deutlich aufgehellt.





[4] Grobretusche

Wechseln Sie zum Bedienfeld *Bereichsreparatur*. Die sichtbaren Hautunreinheiten werden mit Reparatur-Patches überdeckt. Stellen Sie zuerst den *Radius* ein. Er sollte etwas größer als die zu überdeckende Stelle aus-



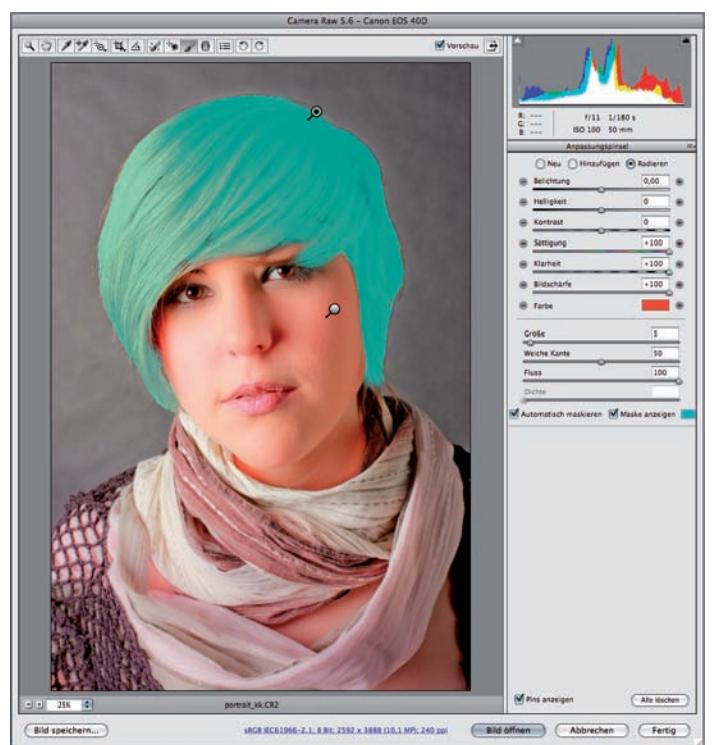
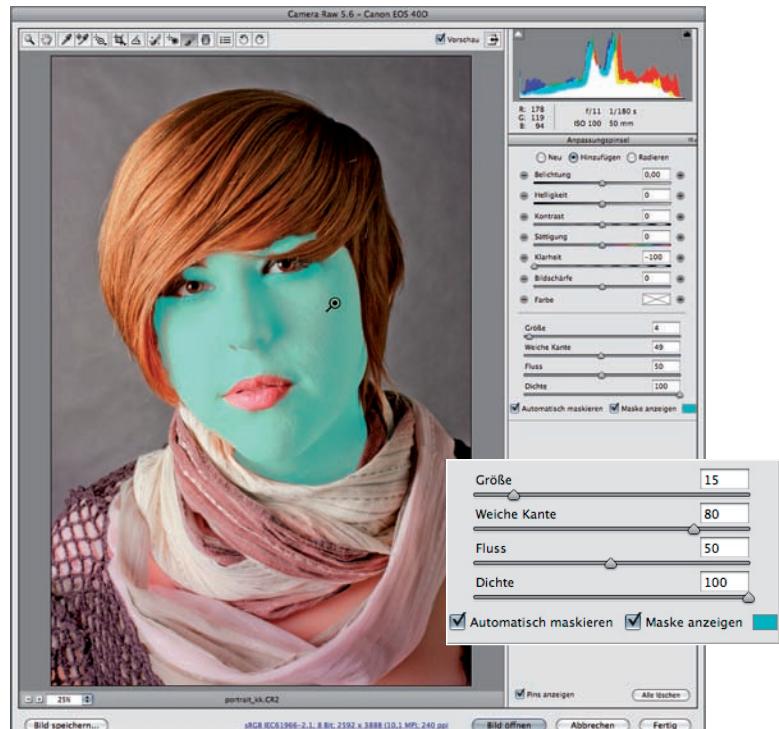
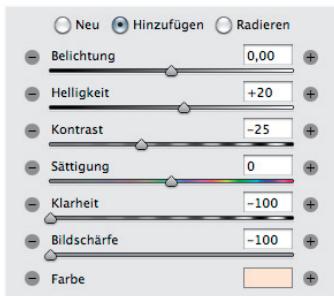
fallen. Klicken Sie dann auf die betroffene Hautstelle. Camera Raw sucht sich automatisch eine passende Korrekturfläche. Möchten Sie den Vorlagenbereich verändern, versetzen Sie den grünen Kreis mit der Maus. Den *Radius* können Sie auch nachträglich im Durchmesser verändern: den Mauszeiger über dem Rand positionieren, klicken und Größe durch Ziehen anpassen.

[5] Weiche Haut

Für die Hautpartien legen Sie zuerst eine Maske an, mit der Sie den Änderungsbe- reich bestimmen. Im unteren Einstellungs- block aktivieren Sie die Kontrollfelder *Automatisch maskieren* und *Maske anzeigen*. Damit Sie Ihren Maskenbereich gut erken- nen, gibt es ein kleines Farbwahlkästchen ganz unten rechts. Danach setzen Sie die *Dichte* der Maske auf 100. Dann passen Sie die Pinselgröße entsprechend an und über- malen die betroffenen Bereiche mit einer weichen Kanteneinstellung.

Die Einstellung *Automatisch maskieren* erkennt Kanten und Farbbereiche und begrenzt die Maskierung automatisch. In einigen Bereichen ist eine Nachbearbeitung der Maske sicherlich notwendig: Durch Umschalten auf *Radieren* können Maskenbereiche entfernt werden; durch Deaktivieren von *Automatisch maskieren* können nicht ausgewählte Bereiche in den Flächen besser übermalt werden.

Schalten Sie dann die Maskenvorschau aus und definieren Sie im oberen Reglerbereich die Korrekturwerte für den Maskenbereich: Für einen weichen Hautton wurden *Klarheit* und *Bildschärfe* ganz auf 0 zurückgesetzt. Gegebenenfalls können Sie die Kontraste weiter reduzieren und über die Option *Farbe* den Hautton leicht kolorieren



[6] Haartönung

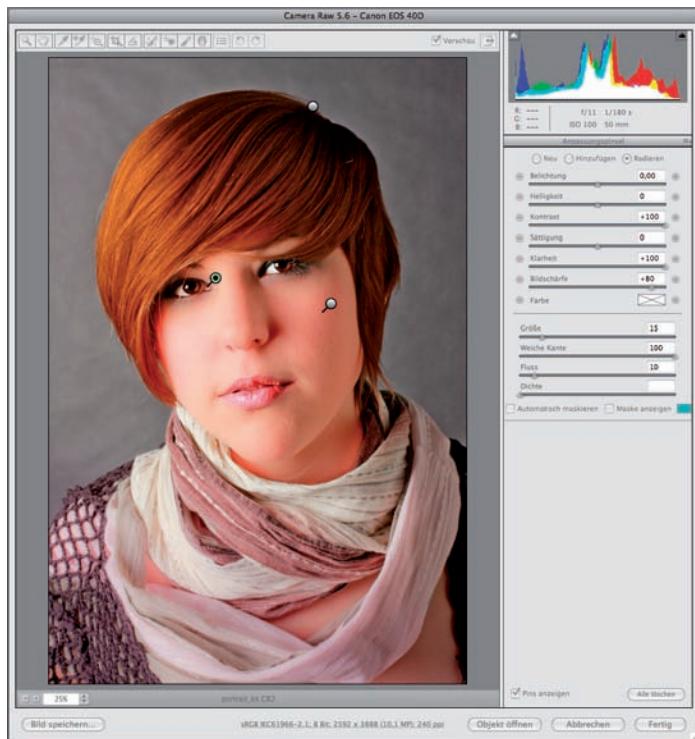
Für die Haare erstellen Sie einen weiteren neuen Maskenbereich.

Tipp: Sie können den Pinsel auch mit folgenden Tastenkürzeln einstellen:

- Pinselgröße = [Strg]-Taste gedrückt halten
- Weiche Kante = [Strg]-+[Umschalt]-Taste
- Automatisch maskieren = [M]-Taste

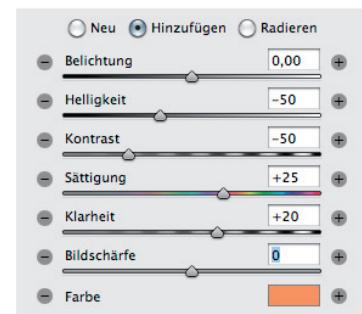


WORKSHOP



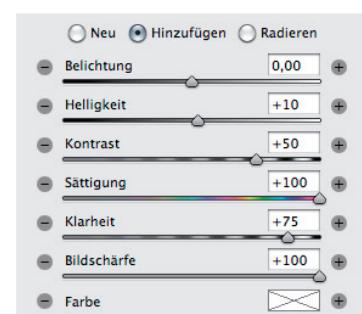
- Maske einblenden = [Y]-Taste
- Radieren = [Alt]-Taste gedrückt halten

Den Maskenbereich optimieren Sie mit dem oberen Reglerbereich. Wir haben die Haarfarbe mit einem Orangeton unterstützt. Über die *Helligkeit* regeln Sie die Intensität der Haartönung.



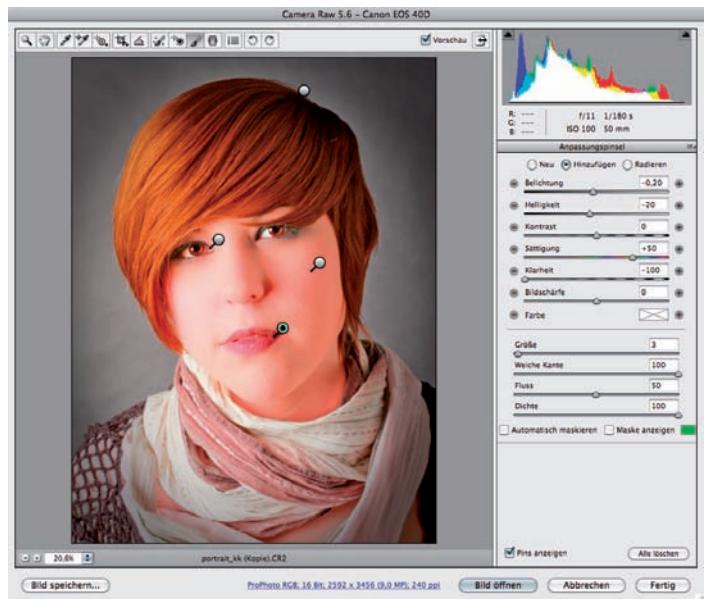
[7] Selektiver Blickfang

Auch für den Augenbereich wird ein selektiver Korrekturbereich angegeben. Damit die Augen intensiver wirken, werden die Werte der Regler *Helligkeit*, *Kontrast*, *Sättigung* und *Klarheit* erhöht.



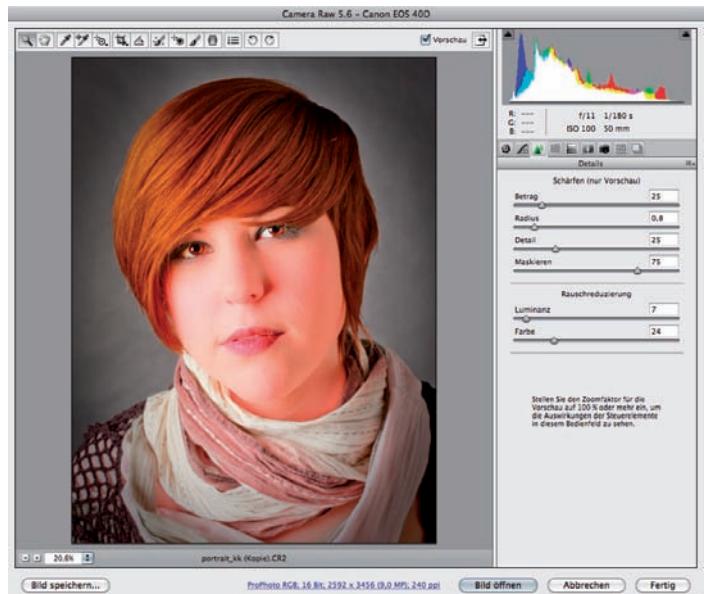
[8] Lippen anpassen

Für die Lippen wird ebenfalls ein eigener Korrekturbereich angelegt.



[9] Nachschärfen

Den Abschluss bilden die Schärfeeinstellungen im Bedienfeld *Details*. Für eine Porträtaufnahme bietet sich eine geringe Schärfung mit hohem *Radius* und einem sehr hohen *Maskieren*-Wert an. In der Rauschreduzierung bringt der Regler *Luminanz* auch immer eine Weichzeichnung mit sich, was bei einer Beautyaufnahme durchaus erwünscht ist. Zusätzlich kann eine künstliche Vignettierung als visueller Rahmen über das Bedienfeld der Objektivkorrekturen hinzugefügt werden.

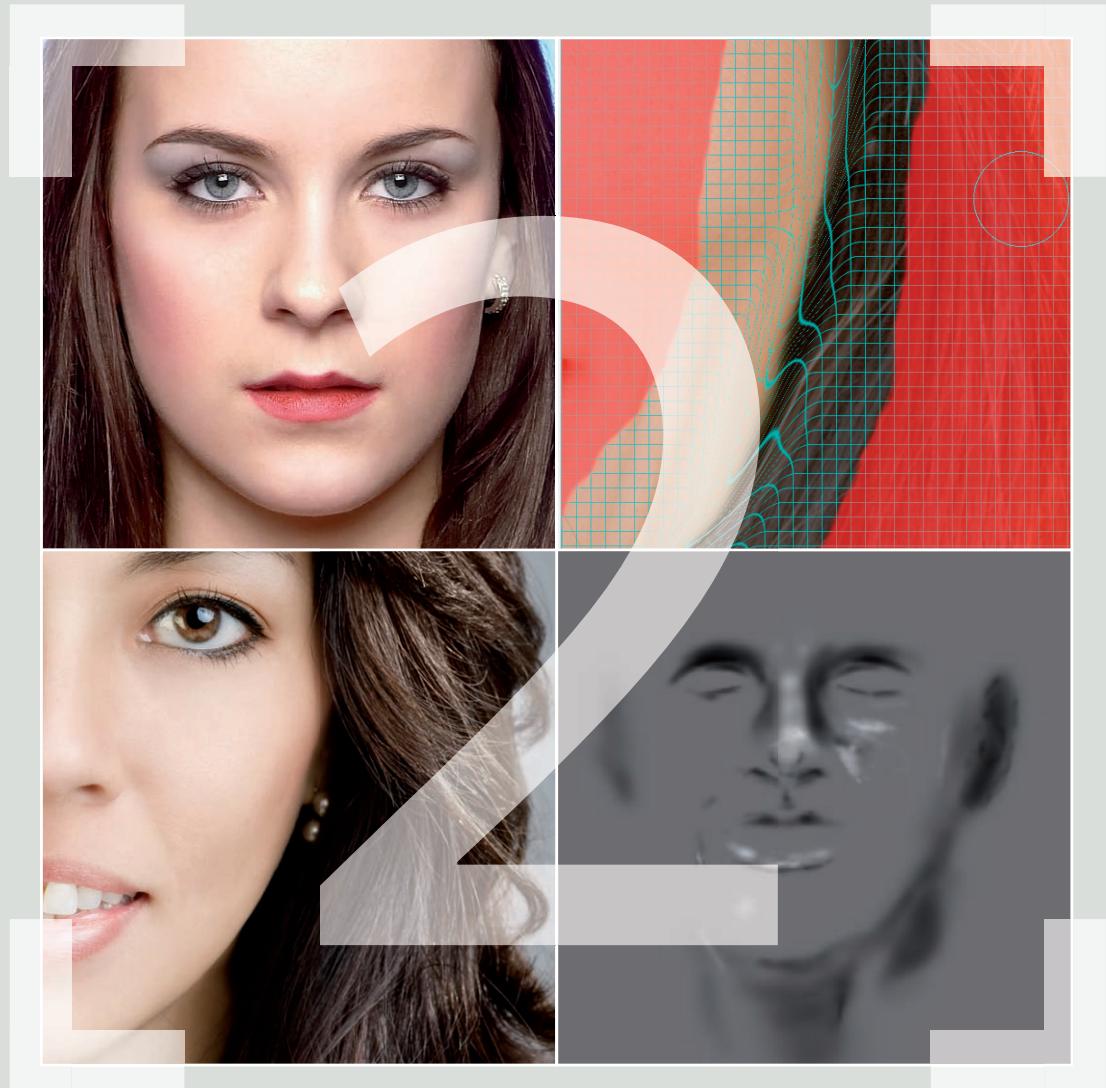


「2」

BEAUTY- LOUNGE

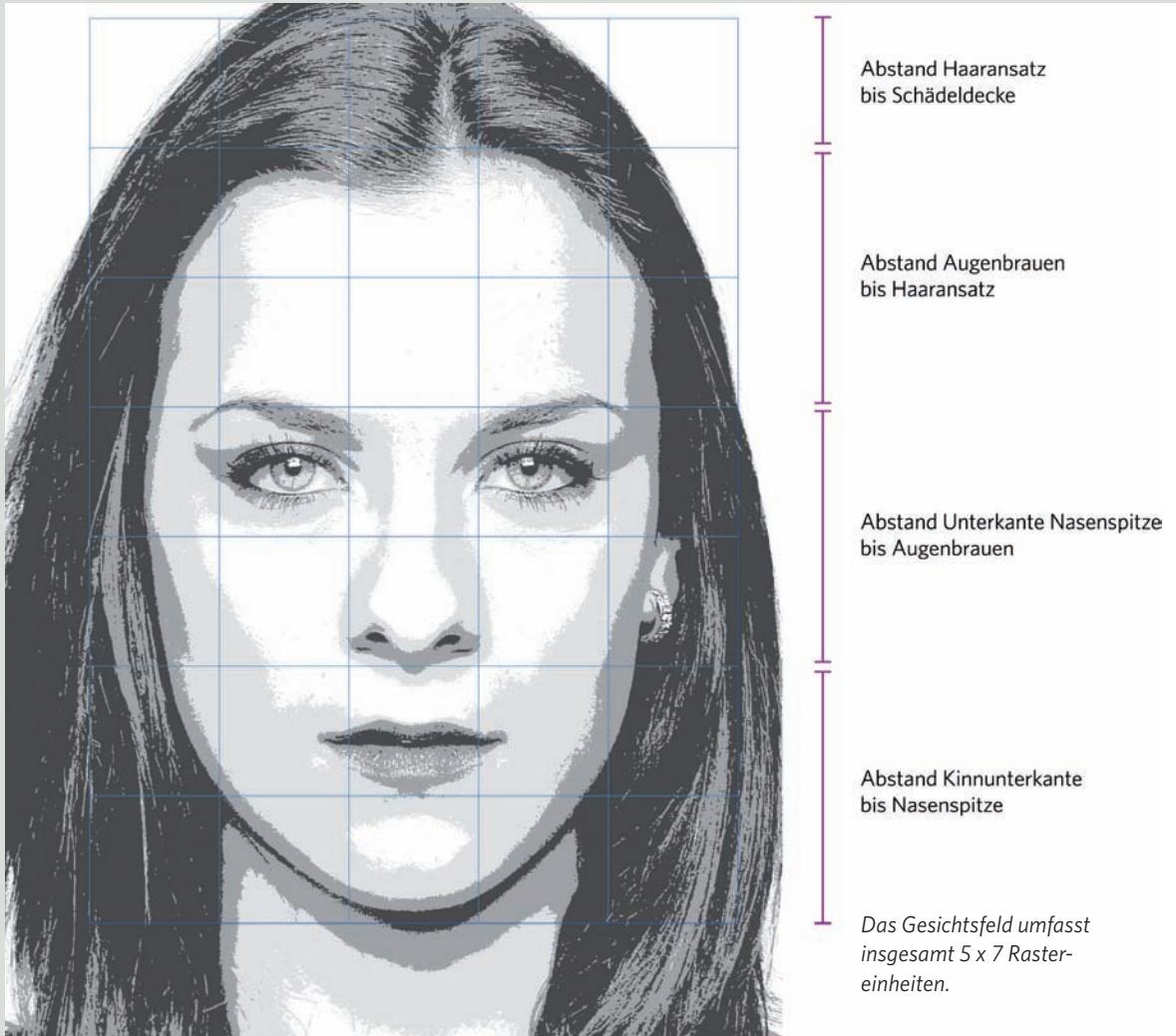






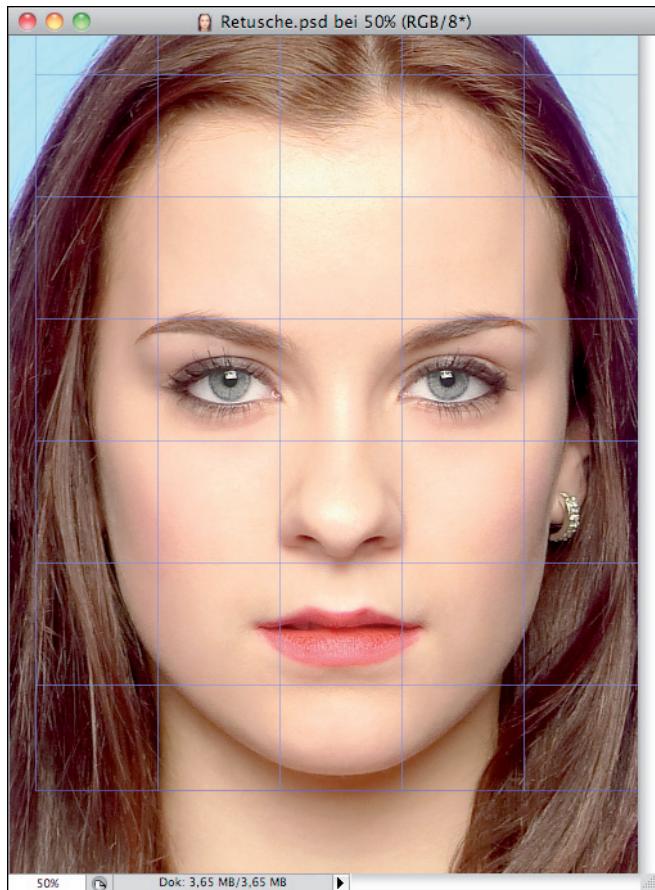
Beauty-Lounge

- 36 **Klassischer Formenkanon**
- 37 Gesichtsfeldproportionen beurteilen
- 37 Universelle Schönheitskriterien
- 42 **Beauty-Workflow: Basics**
- 43 Ablauf der Retusche planen
- 43 Rauschen und Artefakte entfernen
- 43 Analyse der RGB-Kanäle
- 44 Tonwertkorrekturen durchführen
- 45 Allgemeine Richtlinien
- 46 Ebenmäßige Hautoberfläche
- 46 Abschließendes Feintuning
- 47 Finale Porträtschärfung
- 48 **Beauty-Workflow: im Detail**
- 49 Gesichtspartien anpassen
- 51 Gesichtsteile verformen
- 53 Hautpartien glätten
- 56 Augen- und Lippenfarbe ändern
- 57 Partielle Bereiche schärfen
- 60 Farbstimmung anpassen
- 62 **Bilder farbneutral einreichen**



Klassischer Formenkanon

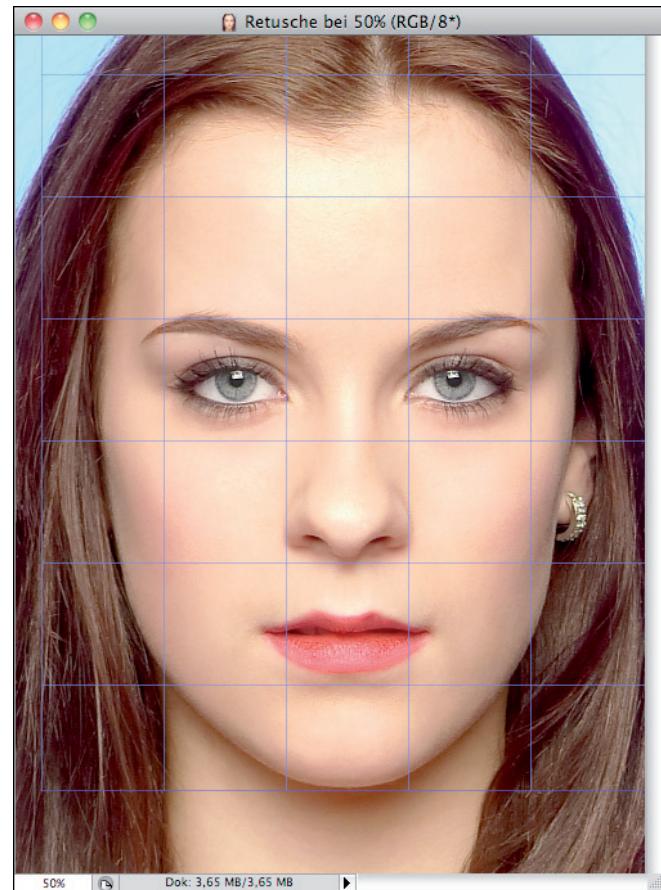
Wie definiert man Schönheit? Die Antwort hängt von diversen Faktoren ab. Es gibt viele subjektive Ansätze – jeder Mensch empfindet Schönheit ein wenig anders. Allerdings beschäftigen sich ganze Industriezweige mit der Frage nach objektiven Schönheitskriterien, um ihre Produkte besser an den Mann und die Frau bringen zu können. Erschafft ein Fotograf ein Bild für das Cover einer Frauenzeitschrift, muss er sehr genau wissen, wie sein Auftraggeber bzw. die Leser des Magazins Schönheit definieren. Je nach Trend, Leserschaft und Kulturschicht sind Lippen mal voller, mal weniger voll, ist die Nase kleiner oder größer, die Haut eher rosig oder doch gebräunt.



Gesichtsfeldproportionen beurteilen

Hier sehen Sie einen klassischen Formenkanon zum Zeichnen einer harmonischen Frontalansicht des Kopfs: Das Raster besteht aus 5 x 7 Rastereinheiten und definiert genau die jeweiligen Abstände und Positionen aller Gesichtsmerkmale.

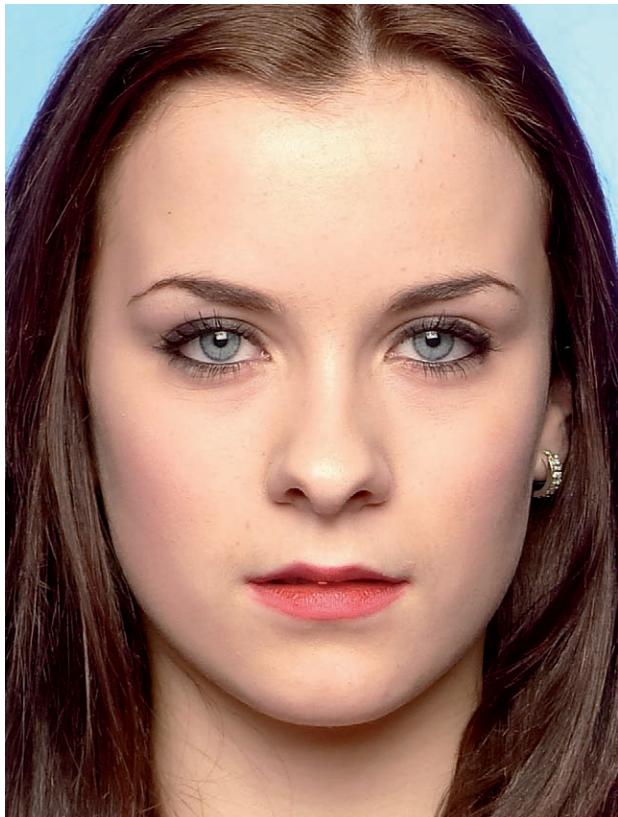
Zur Beurteilung der Gesichtsfeldproportionen nehmen Sie das 5-x-7-Raster zu Hilfe. Augen sollten sich z.B. in der Mitte der Kopfhöhe befinden und genau eine Rastereinheit Abstand zueinander haben. Der Abstand vom Haaransatz bis zur Kinnunterkante sollte vollen sechs Einheiten entsprechen.



Universelle Schönheitskriterien

Gibt es aber auch universelle Kriterien für Schönheit? Tatsächlich wird das Kindchenschema bei der Frau in allen Kulturkreisen als schön gewertet. Auch die Merkmale, die ein Männergesicht männlich machen, gelten in allen Kulturen als attraktiv. Die Durchschnittshypothese besagt, dass ein durchschnittliches Gesicht zumindest nicht hässlich wirkt – eine gute Basis für Schönheit.

Um dem idealen Gesichtsfeld zu entsprechen, wurde im rechten Bild das untere Porträtvierthalb ausgewählt und um 5% nach unten skaliert.

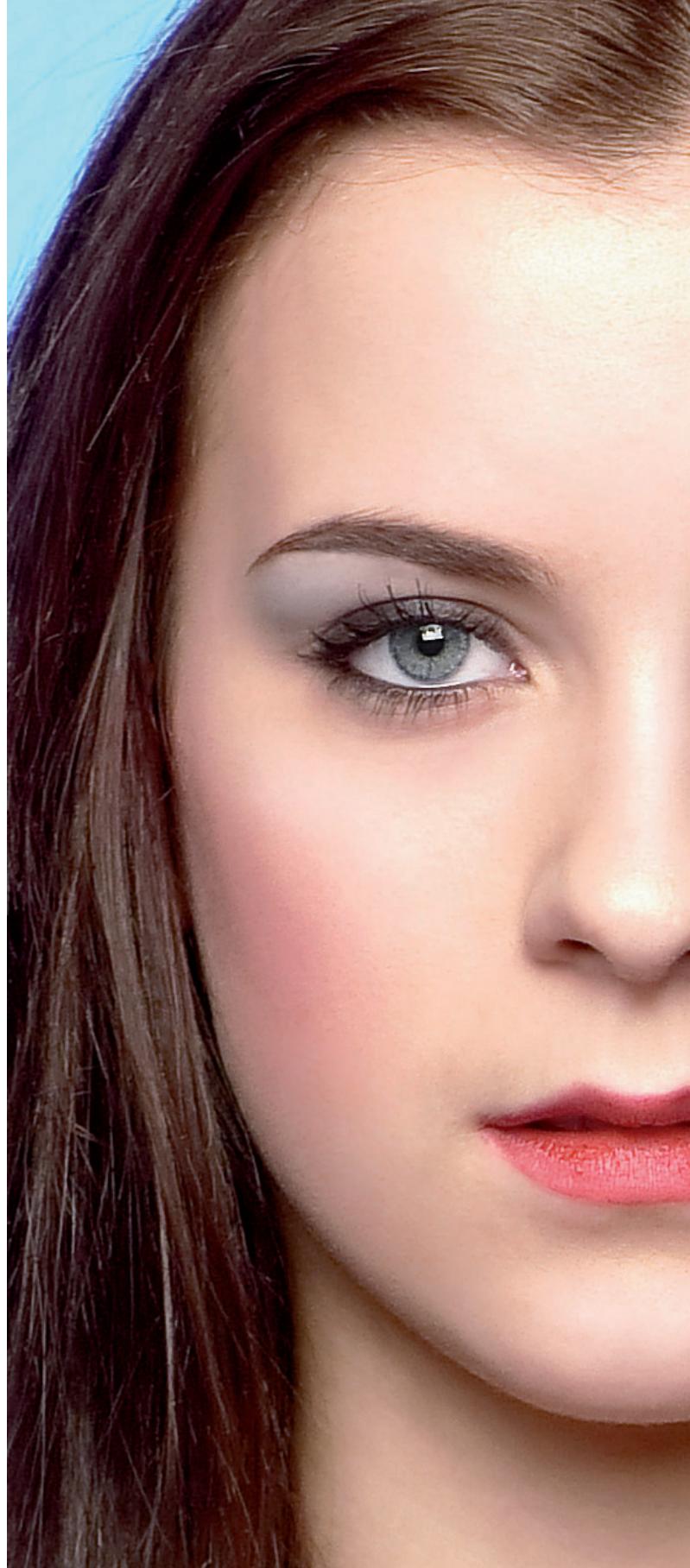


▲ VORHER

Ein wunderschönes Frauenporträt. Warum also etwas verbessern? Nun, es ist nicht verboten, schöne Frauen noch schöner zu machen. Und daher wird hier Ihr Auge für die kleinen Detailretuschen geschärft, die erst auf den zweiten Blick auffallen, aber den Unterschied zwischen wunderschön und „Germany's next Topmodel“ ausmachen können.

NACHHER ►

Nase und Gesichtsform wurden der Idealform angepasst. Flächen wurden geglättet und Linien perfektioniert. Aber der Zeitpunkt, an dem eine Porträtreteusche für Sie als perfekt und beendet gilt, wird allein von Ihrem persönlichen Schönheitsanspruch bestimmt.



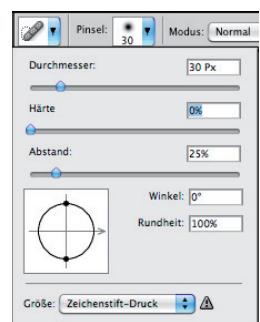


Haut

Generell werden Gesichter als schön empfunden, die jünger und eher schlanker sind und eine makellose Haut haben. Damit Gesichter als perfekt schön gelten, müssen weitere Merkmale hinzukommen: bei einem Frauengesicht markante Gesichtszüge und volle Lippen, die Wangen konkav, die Wangenknochen hoch und markant. Eine kleine Nase mit einem zierlichen Nasenrücken gilt als attraktiv. Analysieren Sie das zu retuschierende Gesicht auf diese Eigenschaften. Der Umfang Ihrer Retusche richtet sich danach, wie viel Zeit Sie investieren wollen.



Entfernen Sie als Erstes die groben, offensichtlichen Unreinheiten im Gesicht. Benutzen Sie Retuschewerkzeuge, die die feinen Luminanznuancen der Haut automatisch berücksichtigen. Für kleinere Unreinheiten nehmen Sie das *Bereichsreparatur-Pinsel*-Werkzeug, für die größeren das *Ausbessern*-Werkzeug. Arbeiten Sie immer mit einem weichen Retuschewerkzeug (Härte: 0) und einem angepassten Durchmesser.





AUSLEUCHTUNG UND MAKE-UP

Ungleichmäßige Ausleuchtung muss angepasst werden. Fotografieren Sie deshalb schon mit einer schattenfreien, weichen Ausleuchtung. Ein gutes Make-up erspart Ihnen viel Zeit bei der Nachbearbeitung. Möchten Sie Ihr Modell nachschminken, gelten die gleichen Regeln wie beim Visagisten. Arbeiten Sie mit einem großen, weichen Pinsel und geringer Deckkraft. Ausgefressene Glanzstellen können im Lab-Modus wieder Farbe bekommen.

Immer mehr Digitalkameras besitzen eine intelligente Szenenerkennung. Während der Aufnahme wird das Motiv automatisch mit Voreinstellungen verglichen, und wenn die Kamera z. B. eine typische Porträtszene erkennt, kann der Kameramodus gegebenenfalls auf weiche Haut wechseln.



Falten

Die Schönheit der Haut und nicht die Durchschnittlichkeit der Gesichtsproportionen ist der entscheidende Grund für die Attraktivität von Gesichtern. Falten können den Charakter einer Person unterstreichen. Versuchen Sie daher nicht, alle Falten zu eliminieren, oft reicht ein Abmildern aus.

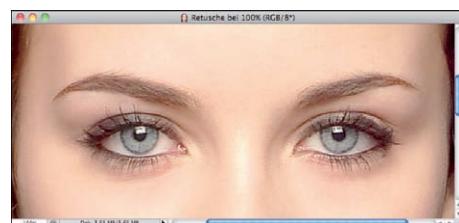


Nicht immer gelingt die optimale Retusche auf Anhieb. Kopieren Sie nach jedem Schritt die Ebene oder legen Sie einen Schnappschuss im Bedienfeld Protokoll an.



Augenbrauen

Dunkle, schmale Augenbrauen wirken anziehend. Ebenso wichtig ist die gleichmäßige Form. Achten Sie bei der Retusche auf die Struktur der Härchen. Kopieren und drehen Sie ganze Bereiche oder malen Sie einzelne Härchen nach.



Augen

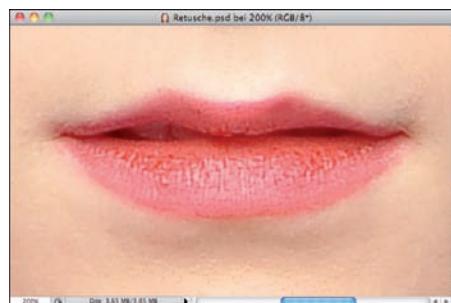
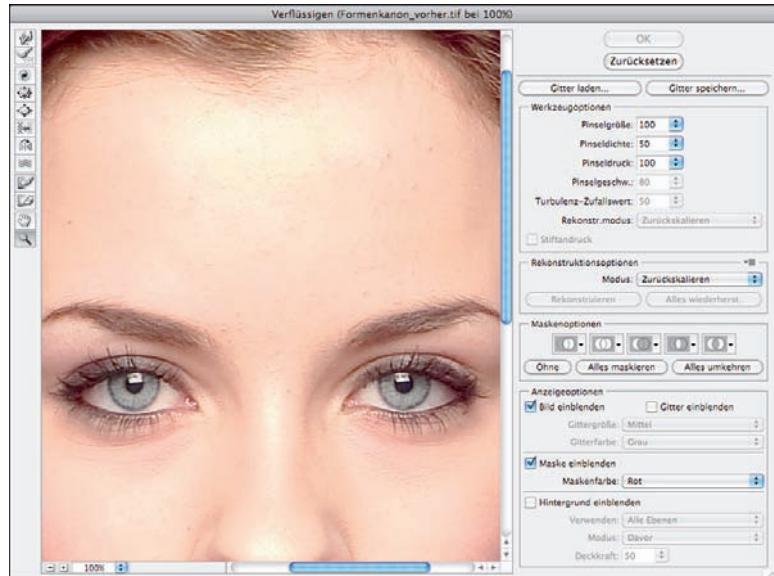
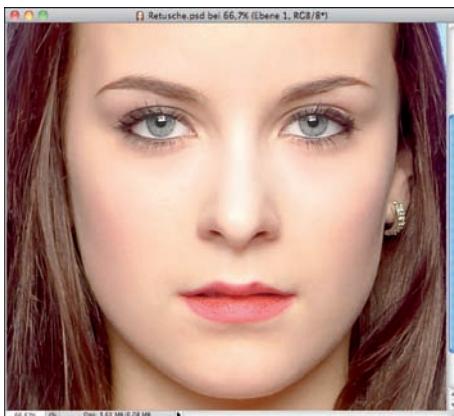
Das Allerwichtigste bei einem Porträt sind die Augen. Schon beim Fotografieren sollten Sie darauf achten, dass Sie den Schärfebereich auf die Augen legen. Bevorzugt wird ein weiter Augenabstand mit großen, runden Augen (Kindchenschema).

Hellen Sie die Augen auf und betonen Sie die Augenfarbe. Achten Sie darauf, dass das Weiße in den Augen auch wirklich weiß ist. Das bringt Jugendlichkeit und Frische. Justieren Sie die Augenform gegebenen-

falls mit dem *Verflüssigen*-Filter – das kaukasische Auge gilt als ideal. Bei zu kleinen Augen oder ungleichen Größen hilft nur weiches Ausschneiden und Skalieren.

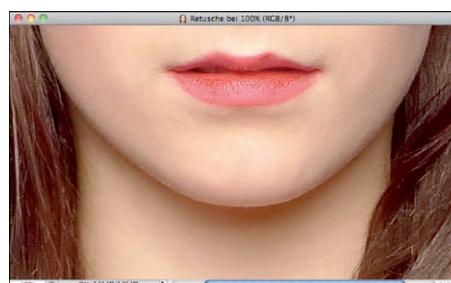
Nase

Die schönste Nase soll ja Kleopatra besessen haben. Ob auch vor 2.000 Jahren bei der Bewertung die gleichen Schönheitskriterien galten? Kleine, schmale Nase, heller Nasenrücken und keine Falten zwischen Nase und Mundwinkel? Mit dem *Verflüssigen*-Filter korrigieren Sie die Nasenform. Hellen Sie den Nasenrücken und den Nasenschatten unterhalb davon auf.



Hals

Retusche hört beim Gesicht nicht auf. Hals, Dekolleté und Hände gehören ebenso dazu. Achten Sie auf gleiche Farbigkeit und Hautstruktur und beseitigen Sie einzelne Haare.



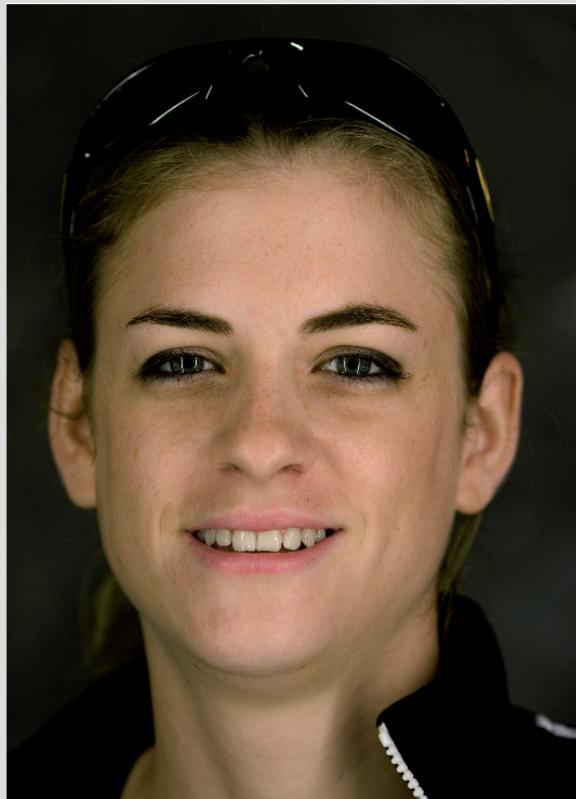
Lippen

Das Ideal eines Frauengesichts hat volle Lippen als der Durchschnitt. Mit dem *Verflüssigen*-Filter können Sie die Lippen anpassen. Eine gepflegte, symmetrische Mundform mit vollen, durchbluteten Lippen ist optimal. Im Gegensatz zum männlichen Modell dürfen sich die Lippen bei der Frau farblich gut abheben.

Wollen Sie Zähne zeigen, achten Sie auf eine schöne Form und ein strahlendes Weiß. Gelb auf den Zähnen empfindet man wie bei den Augen nicht als schön.

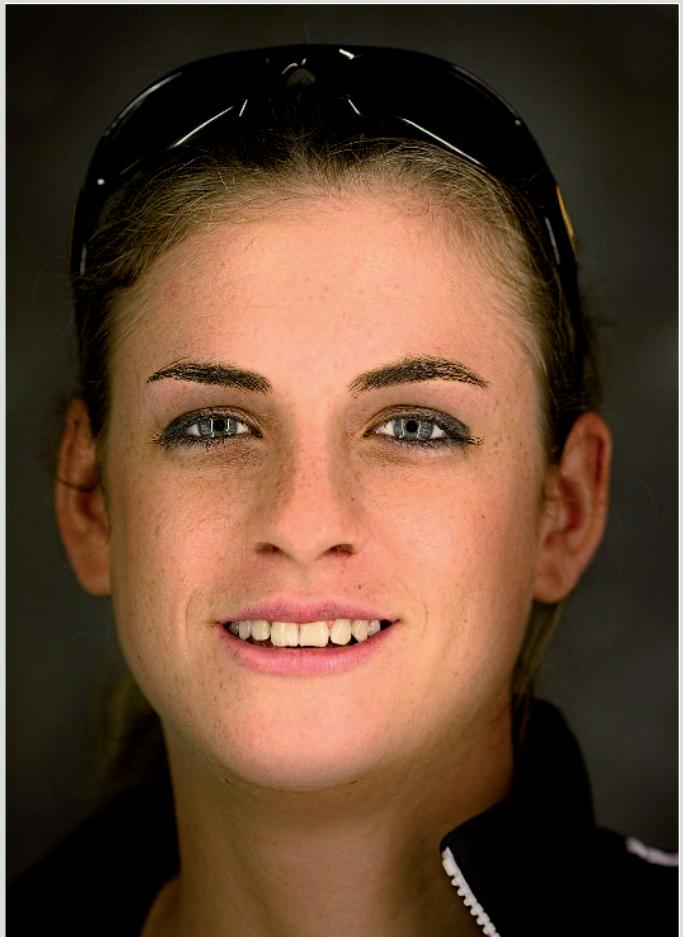
Beauty-Workflow: Basics

Es folgt zunächst ein allgemein gehaltenes Beispiel, das den grundlegenden Workflow einer Beautyretusche skizziert. Als Grundlage dient, exemplarisch für Consumerkameras mit integrierter Blitzfunktion, eine Frontalblitzaufnahme.



VORHER

Ein typischer Schnappschuss mit wohl recht häufig vorkommender Beleuchtungssituation. Die sicherlich schwierigste Herausforderung in der digitalen Bildbearbeitung ist die Retusche von Porträts – für viele Fotografen und Gestalter ihr täglich Brot. In diesem Bereich haben die meisten im Laufe der Zeit einen eigenen Arbeitsstil entwickelt. Und durch die Vielfalt der Photoshop-Funktionen führen auch oft mehrere Wege zum Ziel.



NACHHER

Die Aufnahme ist neutral eingeeicht, und die groben Auffälligkeiten wurden mit den üblichen Retuschewerkzeugen beseitigt. Dieser kleine Workshop ist nur ein Beispiel von wahrscheinlich Dutzenden Möglichkeiten, mit denen man dieses Porträtfoto verbessern kann. Entscheidend sind Ihr Geschmack und/oder der Wunsch des Kunden.

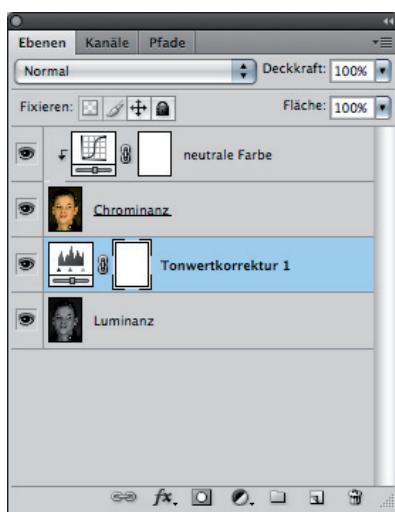
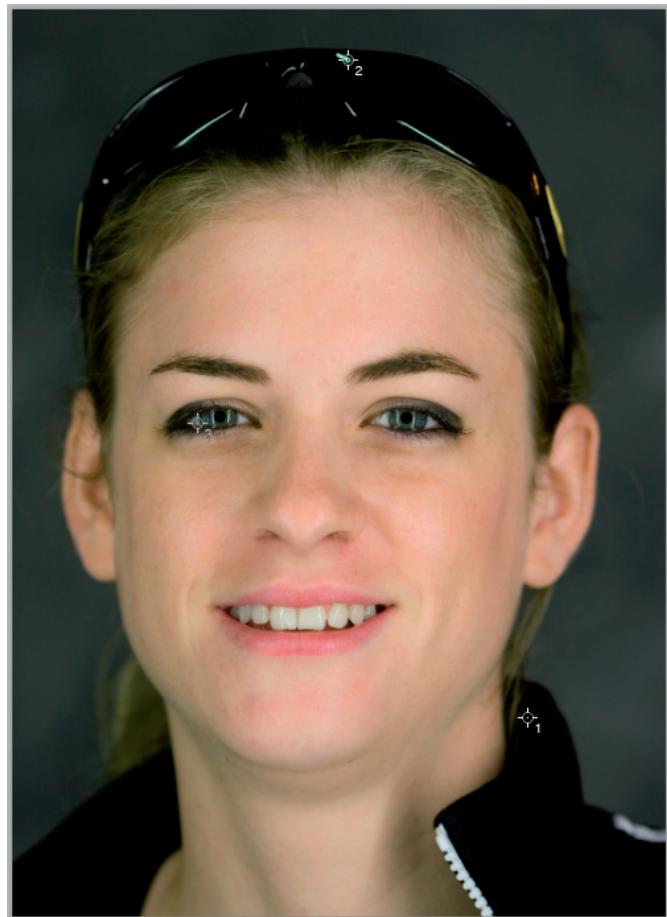
Ablauf der Retusche planen

Es ist immer gut, wenn man einen Retuscheplan hat und analysiert, welche Arbeitsschritte durchgeführt werden sollen. Beim Frontalblitz ist die Modulation im Gesicht, das Spiel von Licht und Schatten, so gut wie nicht vorhanden, einzelne Hautstellen sind vom Blitz ausgefressen. Hals und Ohr sind zu hell und dominant, die Augenpartie sollte stärker gewichtet sein. Hautverfärbungen müssen abgemildert und der Gesichtsteint muss angenehmer eingefärbt werden.

Die hier angegebene Reihenfolge der folgenden Arbeitsschritte ist nicht unbedingt bindend, bis auf das Scharfzeichnen, das den Abschluss der Bildbearbeitung bildet. Legen Sie die Reihenfolge der Retuschearbeiten selbst fest: die großen Änderungen zuerst – von außen nach innen.

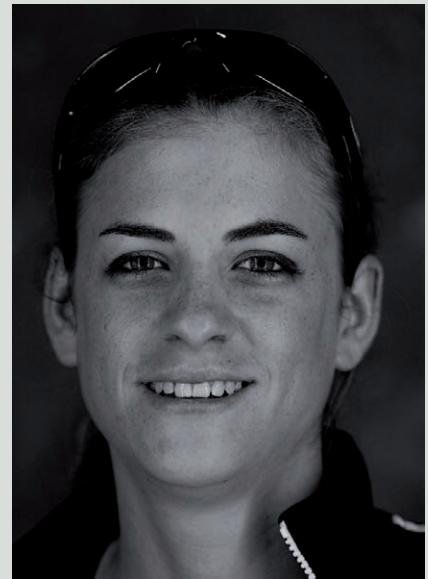
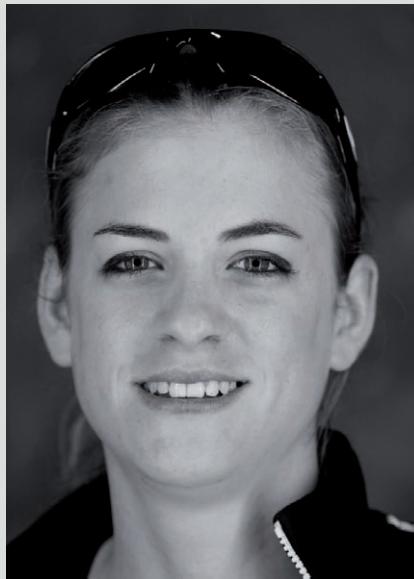
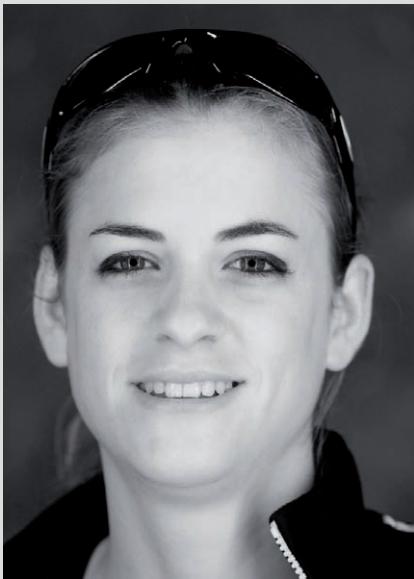
Rauschen und Artefakte entfernen

Zeigt Ihre Aufnahme ein starkes Rauschen oder JPEG-Artefakte, werden diese Fehler im ersten Arbeitsschritt korrigiert.



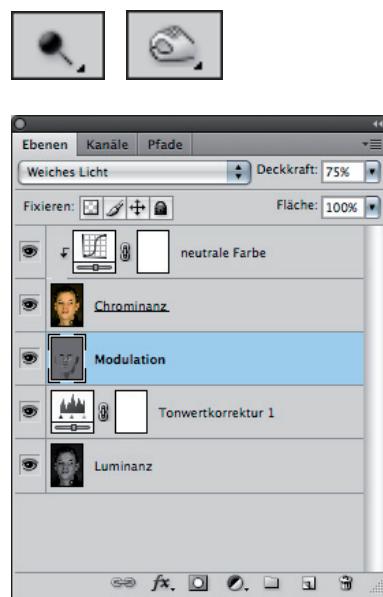
Analyse der RGB-Kanäle

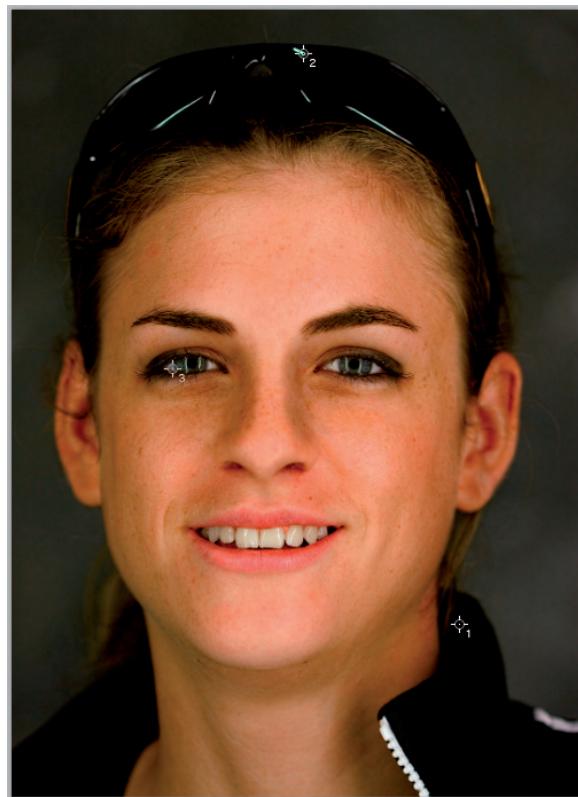
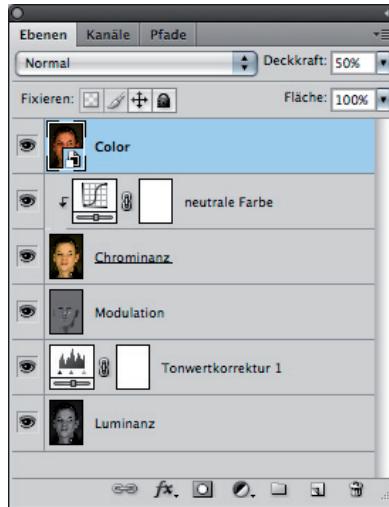
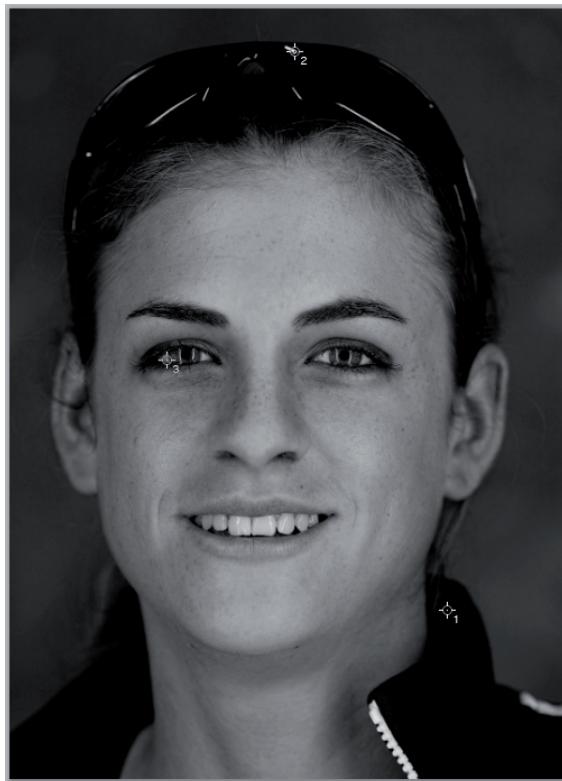
Ein Blick auf die RGB-Kanäle (nächste Seite oben) ist ein Muss in der Beautyretusche. Oftmals findet man im Rot-Kanal eine glatte Hautoberfläche und abgemilderte Glanzlichter, im Blau-Kanal dagegen eine bessere Durchzeichnung und mehr Detailreichtum. Der Grün-Kanal bildet einen guten Kompromiss zwischen den beiden Extremen. In diesem Beispiel wird der Blau-Kanal über die *Bildberechnungen* auf alle drei Kanäle übertragen.



Tonwertkorrekturen durchführen

Tonwertdifferenzen in der Hautoberfläche werden mit dem *Abwedler-Werkzeug* und dem *Nachbelichter-Werkzeug* vorsichtig angeglichen. Danach werden die positiven Gesichtszüge hervorgehoben: Ohr und Hals werden abgedunkelt, die Lippenkontur wird korrigiert sowie das Nasenbein modelliert.



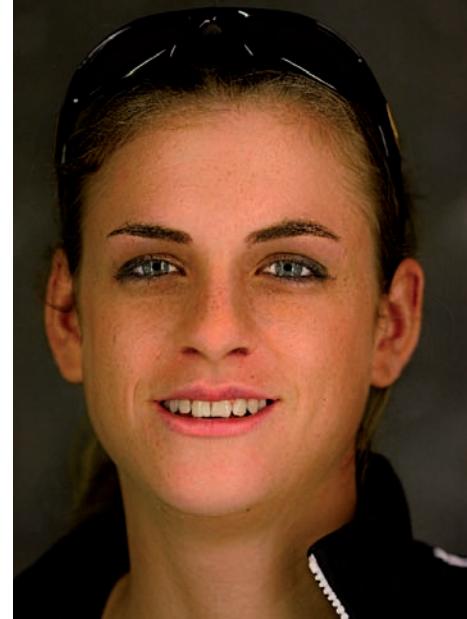
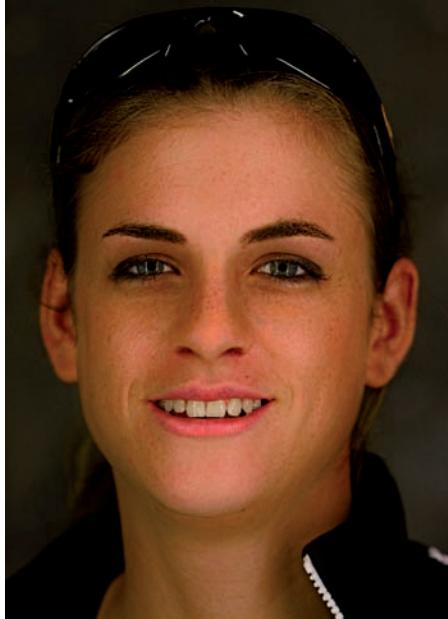


Allgemeine Richtlinien

Es ist nie verkehrt, wenn Sie sich an den allgemeinen Richtlinien der Digitalretusche orientieren:

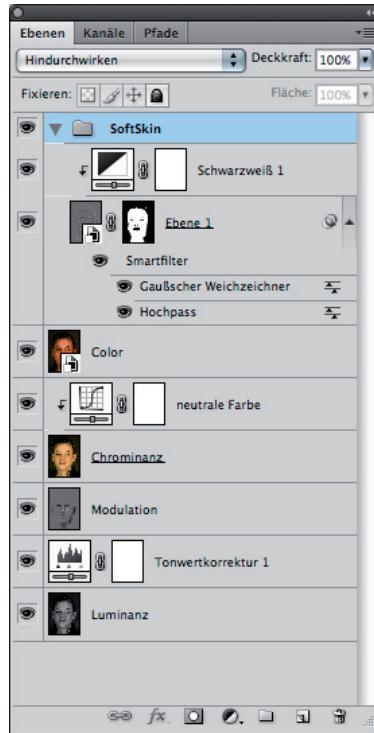
- Belichtungskorrektur
- Farbkorrektur
- Manipulation
- Schärfe

Daher folgt auch hier die Farbkorrektur. Bei dem Schnappschuss sind die Farben hell und blass aufgeblitzt. Im Lab-Modus wurden die Farbwerte des *a*- und *b*-Kanals stark aufgeteilt und rekonstruiert.



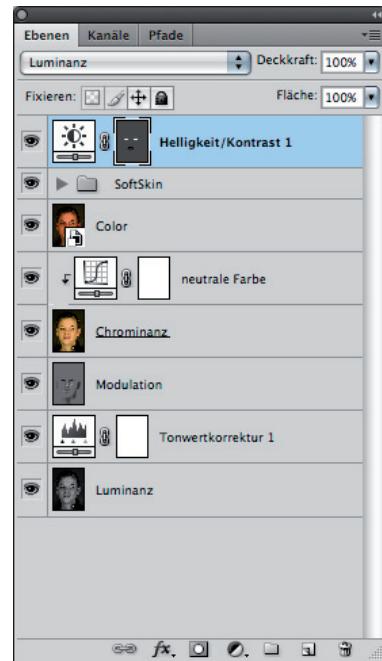
Ebenmäßige Hautoberfläche

Eine ebenmäßige Hautoberfläche ist nicht zu verwechseln mit wattigen Weichzeichnungseffekten. Letzteres ist sicher leichter zu erreichen, aber zerstört die Individualität der Person. Diese zu finden und zu erhalten, ist die wahre Kunst.



Abschließendes Feintuning

Vorsicht, der Übergang von der Retusche zur Verfremdung ist fließend. Standardarbeiten in der Porträtretenusche sind: Augen aufhellen und nachkolorieren sowie Schärfe und Kontrast steigern, Zähne weißen, Lippen in Form bringen und Lippenfarbe optimieren.

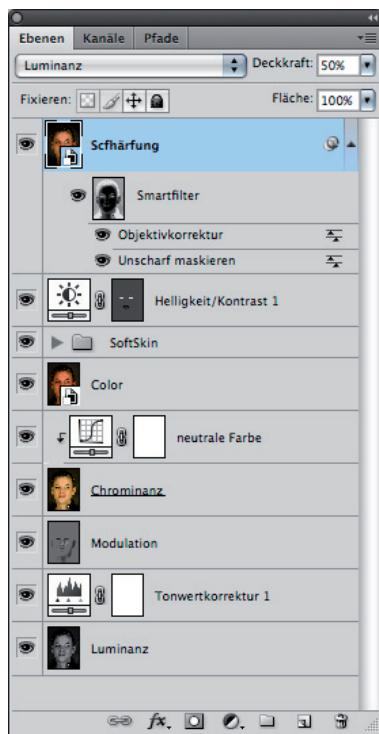
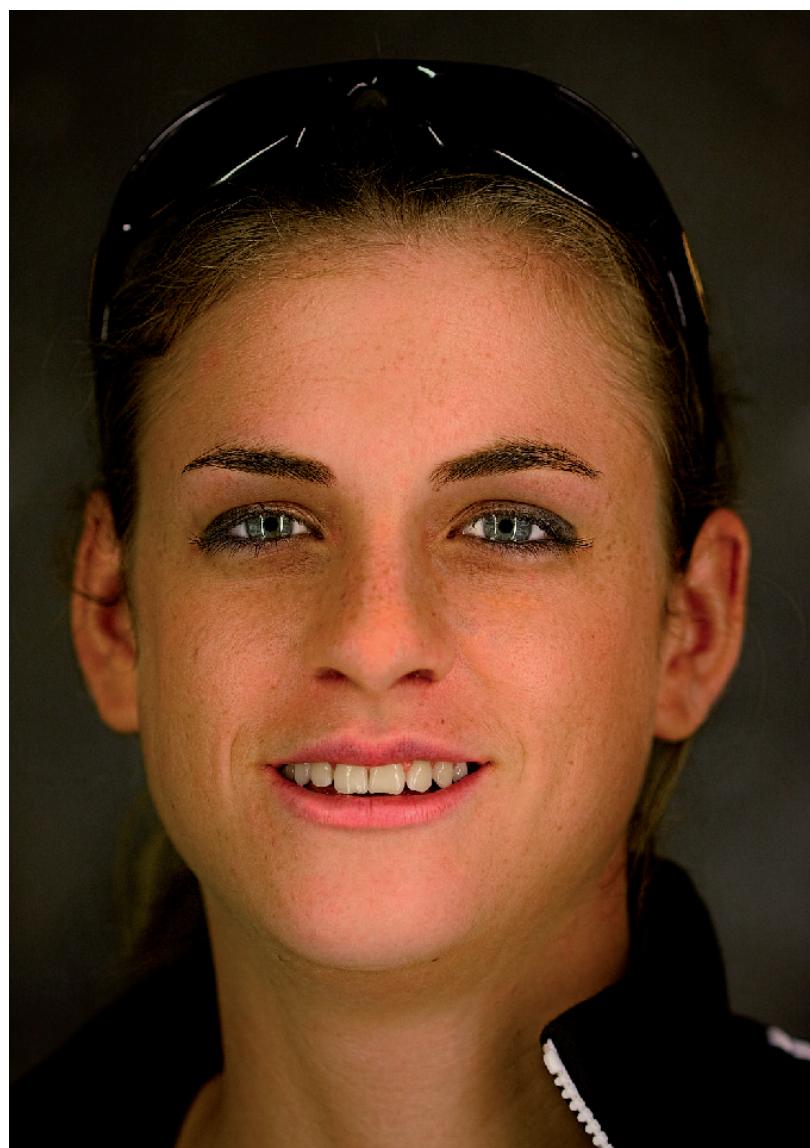


Widmen Sie den Augen als besonderem Bezugspunkt in einer Beautyaufnahme besondere Aufmerksamkeit. Augenpartien dürfen auch individuell geschärft werden.

Für notwendige Verformungen, sprich plastische Chirurgie, können die Körper- oder Gesichtslinien mit dem Filter *Verflüssigen* idealisiert werden.

Finale Porträtschärfung

Die finale Porträtschärfung ist eine Kunst für sich – sollen doch die Details in den Tiefen akzentuiert werden, die helleren Hautflächen aber von der Schärfung ausgeschlossen bleiben. Hier erreichen Sie nur mit einer besonderen Maskentechnik ein zufriedenstellendes Ergebnis.





Beauty-Workflow: im Detail

In den wenigsten Fällen stimmen Aussehen und Wirkung eines Modells auf den Bildern des Fotografen exakt mit dem verlangten Schönheitsideal überein. Deshalb übernehmen nach der Kamera der Computer und das Bildbearbeitungsprogramm die Aufgabe, die Realität an den verlangten Stil anzupassen. Was Grafiker aufgrund jahrelanger täglicher Praxis perfektioniert haben, steht im Prinzip auch Amateuren offen.



▲ VORHER

Dieses Porträt ist zwar in gestalterischer Hinsicht gut gelungen, aber neben Farben und Tonwerten kann man an den Gesichtsformen, den Strukturen der Haut, den Augen, Lippen und Zähnen noch kleinere Optimierungen vornehmen.

NACHHER ▶

Die kleinen Optimierungen haben sich gelohnt. Die Struktur der Haut ist weicher, die Augen sind lebendiger, und die Zähne strahlen. Achten Sie darauf, dass die Ergebnisse der Retusche nicht auf den ersten Blick, sondern nur im direkten Vorher-nachher-Vergleich sichtbar werden.



Jedes noch so verunglückte Porträt kann aufgepeppt werden. Doch idealerweise sollte das Ausgangsmaterial so gut wie möglich, also perfekt belichtet sein. Und selbst wenn Beleuchtung und Make-up mal nicht ganz optimal waren, hilft Photoshop, wichtige Kleinigkeiten zu optimieren.

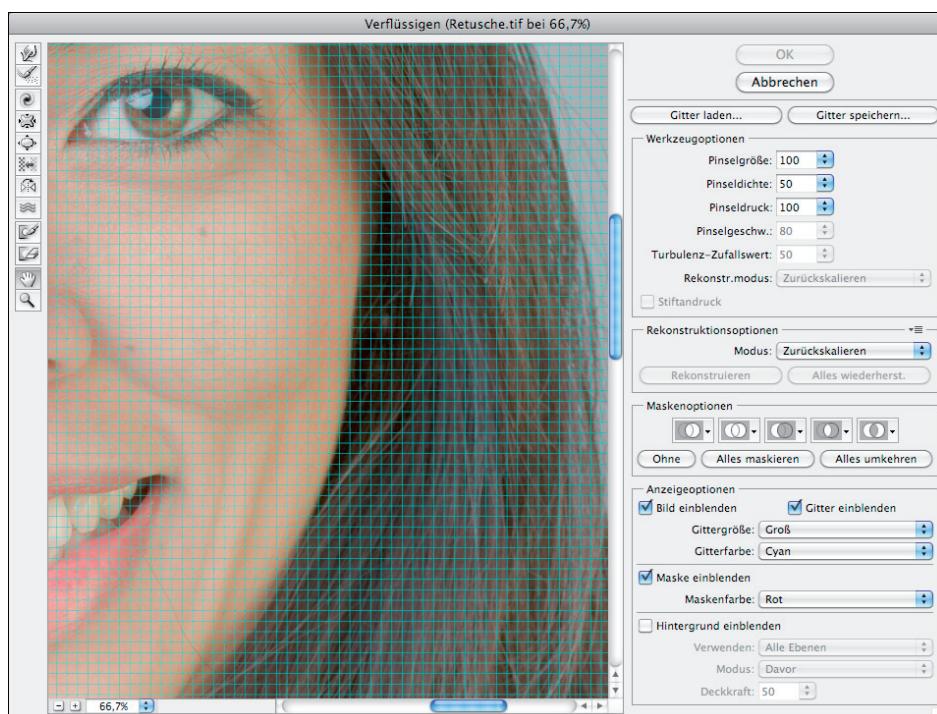
oder zu harte Gesichtskonturen weicher gestalten. Die Möglichkeiten des Photoshop-Filters *Verflüssigen* ähneln denen bekannter Spaßprogramme, mit denen sich Gesichter extrem verzerrten lassen. Zwar ist so etwas auch mit Photoshop möglich, im folgenden Workshop geht es jedoch eher um kleinere Eingriffe.

Gesichtspartien anpassen

Bevor Sie kosmetische Retuschen vornehmen oder Farben und Schärfe eines Porträts verändern, sollten Sie die Form von Gesichtspartien, die Ihnen nicht gefallen, anpassen. Sie können mit der hier vorgestellten Vorgehensweise eine zu große Nase verkleinern, Augen vergrößern, dünne Lippen in einen Schmollmund verwandeln

[!] Filter Verflüssigen

Öffnen Sie im Menü *Filter* den Filter *Verflüssigen*. Aktivieren Sie im Bereich *Anzeigeoptionen* die Option *Gitter einblenden*. Dadurch lassen sich die späteren Manipulationen besser kontrollieren. Stellen Sie *Gittergröße* und *Gitterfarbe* so ein, dass Sie das Gitter vor dem Foto gut sehen können.





[2] Bildbereiche schützen

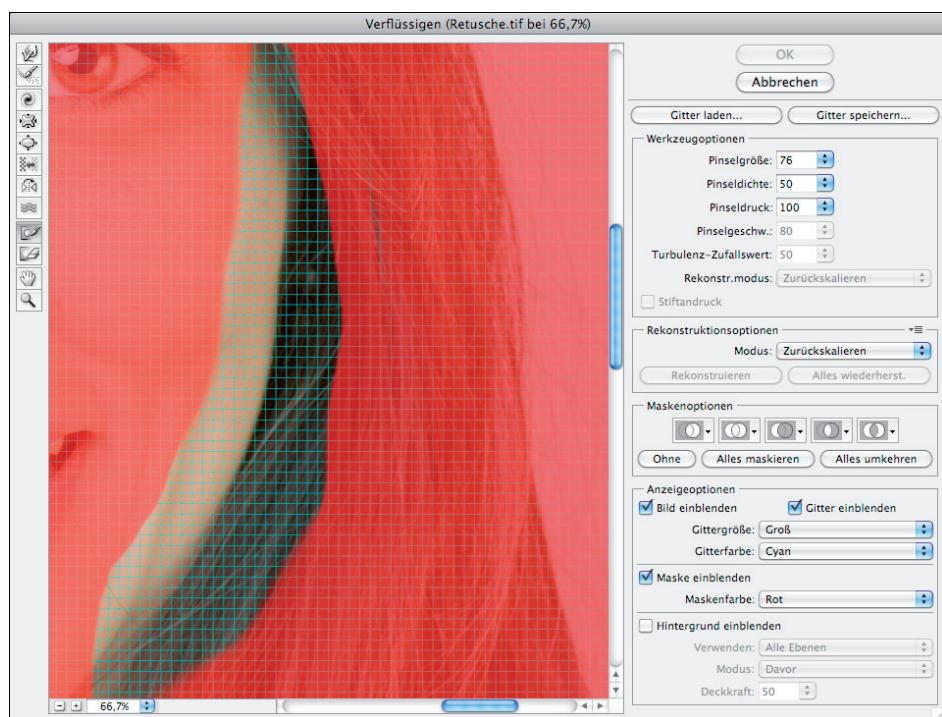
Als Erstes werden nun die Bereiche, die nicht von der späteren Manipulation erfasst werden sollen, fixiert. Verwenden Sie dazu aus der linken Werkzeuleiste die Fixierungswerzeuge und malen Sie die zu schützenden Bildbereiche aus. Sie können die Größe und den Druck der Werkzeugspitzen im Bereich Werkzeugoptionen einstellen. Es ist allerdings nicht nötig, das gesamte Bild zu fixieren. Lediglich die Bereiche, die an zu verschiebende Bildteile angrenzen, sollten vor der Manipulation geschützt werden.

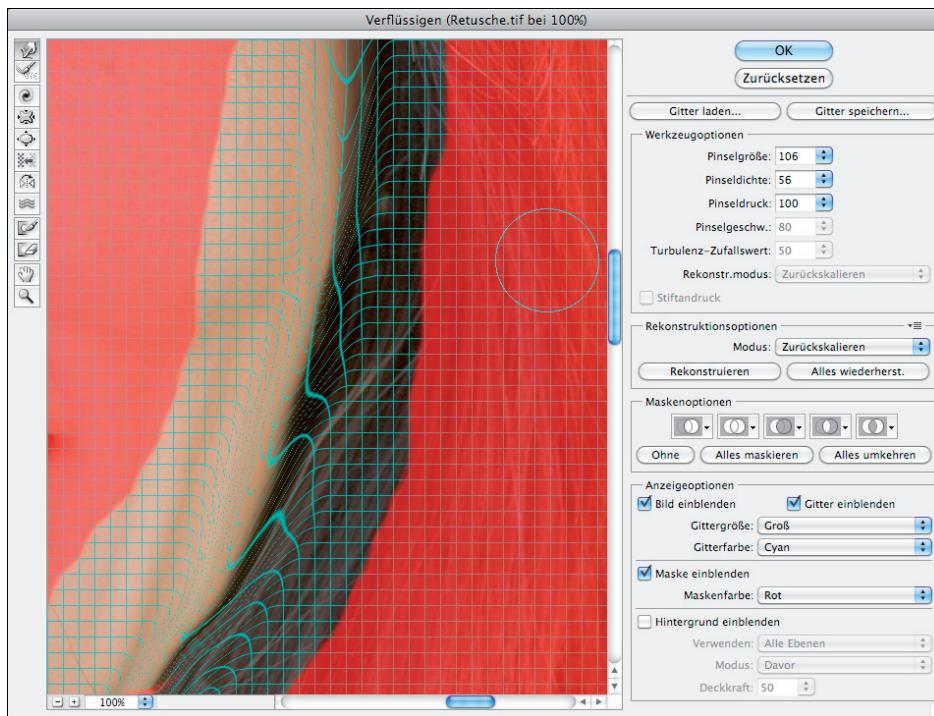
Alternativ zum Fixieren können Sie mit einer vor dem Aufruf des Filters erstellten Auswahl oder mit einem Alphakanal arbeiten, um Bildbereiche zu schützen. Haben Sie z. B. um ein Auge eine Auswahl erstellt, wirkt diese Auswahl nach dem Aufrufen

des Filters *Verflüssigen* als Grenze für den Fixierungsbereich. Aber Vorsicht, die Übergänge zwischen ausgewählten und nicht ausgewählten Bildbereichen sollten fließend sein (weiche Auswahlkante), da die Verzerrungen sonst wegen einer harten Übergangskante sofort deutlich sichtbar würden.

[3] Aufblasen & Co.

Sobald die Bildteile geschützt sind, die nicht verändert werden sollen, können Sie beginnen, mit den Verflüssigen-Werkzeugen zu arbeiten. Für die hier besprochenen Zwecke kommen nur die Werkzeuge *Vorwärtskrümmen*, *Aufblasen* und *Zusammenziehen* in Frage. Alle anderen Werkzeuge würden selbst bei behutsamer Anwendung zu unnatürlichen Verzerrungen führen.





[4] Rückgängig machen

Um Arbeitsschritte rückgängig zu machen, können Sie mit dem Rekonstruktionswerkzeug arbeiten. Beachten Sie jedoch, dass die Schaltfläche *Alles wiederherst.* im Bereich *Rekonstruktionsoptionen* nicht nur sämtliche Verformungen, sondern auch die Fixierung löscht. Sie müssen also die Fixierung erneut vornehmen, um Bildbereiche zu schützen. Sind Sie mit den Verzerrungen zufrieden, rechnet Photoshop die Manipulationen nach einem Klick auf *OK* ins Bild ein.

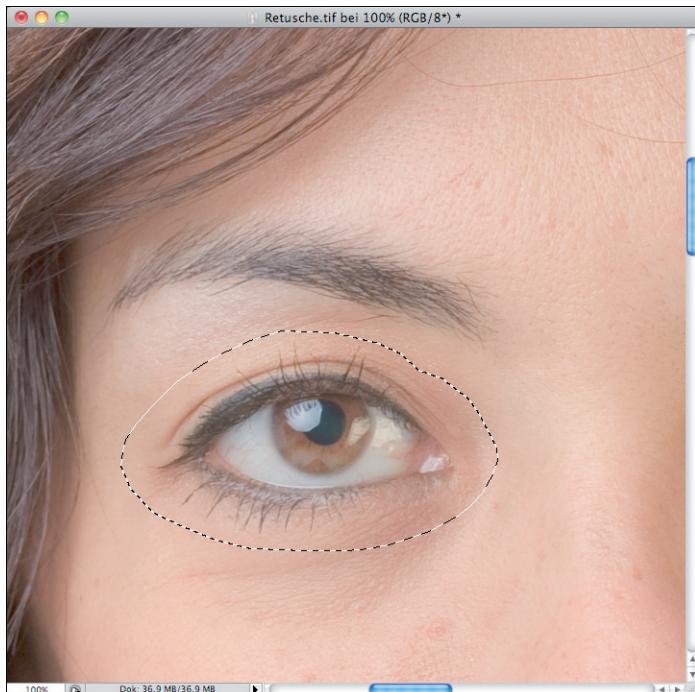
Gesichtsteile verformen

Es gibt noch einen weiteren Weg, wenn Sie Teile eines Porträts verformen möchten. Der Filter *Distorsion* ist zwar nicht ganz so leistungsfähig wie der Filter *Verflüssigen*, die Arbeit mit ihm funktioniert jedoch schneller. Für kleinere Änderungen sollten Sie es zunächst mit *Distorsion* versuchen.

[1] Auswahl erzeugen

Umfahren Sie den Bereich, dessen Form Sie ändern möchten, mit einer Auswahl. Verwenden Sie dazu am besten das *Lasso-Werkzeug*. Konturen sollten sehr exakt erfasst werden. Achten Sie darauf, an welcher Stelle sich die zu verändernde Bildpartie innerhalb der Auswahl befindet. Sollen zum Beispiel die Augen vergrößert werden, sollten sich





FILTER WÖLBEN

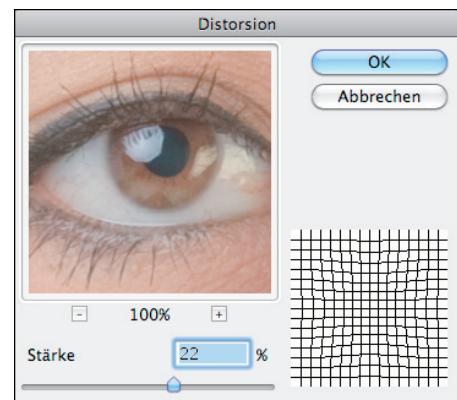
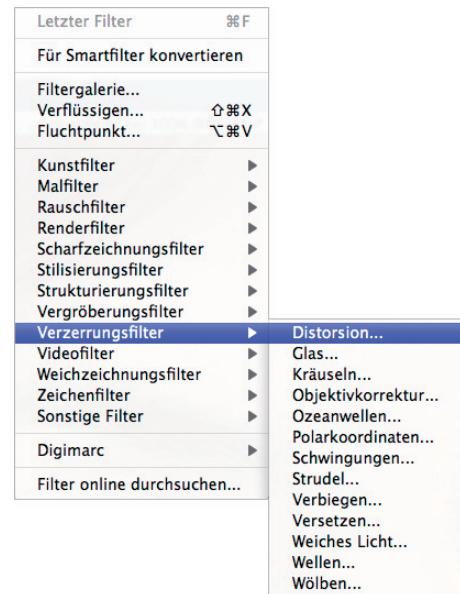
Ähnlich wie der Filter *Distorsion* funktioniert der Filter *Wölben*. Der Unterschied liegt jedoch in der Auswahlkante. Während der Effekt des Filters *Wölben* zu einer absolut scharfen Kante zwischen veränderten und ursprünglichen Bildteilen führt, legt der Filter *Distorsion* einen weichen Verlauf an. *Wölben* eignet sich daher vor allem für scharfkantige Motive.

die Pupillen in der Mitte der Auswahl befinden. Möchten Sie eine Gesichtskontur verändern, muss diese eher am Rand der Auswahl sein. Falls die eingestellte Auswahl später nicht die richtigen Ergebnisse bringt, machen Sie die Arbeitsschritte rückgängig und probieren weitere Auswahlen aus.

[2] Filter *Distorsion*

Öffnen Sie nun den Filter *Distorsion* über das Menü *Filter/Verzerrungsfilter*. Hier ist ein wenig Ausprobieren gefragt. Anhand der Vorschau können Sie sehen, wie sich der Effekt auf Ihr Bild auswirken wird. Für eine „Ausbeulung“, also eine Vergrößerung des Auswahlinhalts, stellen Sie mit dem Schieberegler negative Werte ein, für eine Verkleinerung positive. Wie gesagt, Sie müssen ein wenig durchprobieren, um herauszufinden, mit welcher Auswahl und welchen Distorsionswerten Sie den gewünschten

Effekt erzielen. Der Filter wirkt übrigens immer nur innerhalb der Auswahlkanten, sein Effekt fällt bis zur Auswahlgrenze hin kontinuierlich und weich ab.



Wie Sie sehen, ist die Arbeit mit dem Filter *Distorsion* nicht sonderlich bequem, da man sehr selektiv und immer nur kleine Bereiche manipulieren kann. Wenn Sie häufiger mit Verformungen arbeiten möchten, sollten Sie sich eher mit dem *Verflüssigen*-Filter vertraut machen.

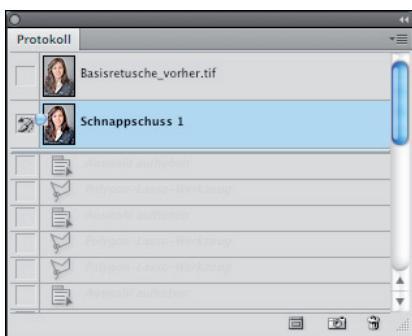
Hautpartien glätten

Das Problem beim Glätten der Haut in einem Porträtfoto besteht darin, dass Retuschen auf den Bereich der Haut beschränkt sein sollen. Würden Sie zum Beispiel den Filter *Störungen entfernen* im Menü *Filter/StörungsfILTER* auf das gesamte Bild anwenden, würden auch Haare, Augen und Lippen beeinflusst, und es würde Schärfe verloren gehen, die in den genannten Bildpartien aber durchaus erwünscht ist.

Es gibt nun mehrere Möglichkeiten, zu bearbeitende Bildbereiche voneinander zu trennen. Sie können mit einer freihändig erstellten Auswahl arbeiten und dabei eines der Lassowerzeuge benutzen, oder Sie erstellen eine Maske, die alle nicht zu verändernden Bereiche schützt. Je nach Motivkontur kommen hier verschiedene Arbeitsweisen in Frage. Für diesen Workshop verwenden wir jedoch einen anderen Trick, mit dem sich sehr einfach nahezu perfekte Ergebnisse erzielen lassen. Der *Protokollpinsel* von Photoshop ist ideal für derartige Teilretuschen.

[1] Protokoll-Schnappschuss

Öffnen Sie die Porträtaufnahme und korrigieren Sie Formen, Farben, Kontraste und Helligkeit. Machen Sie dann im Bedienfeld *Protokoll* einen Schnappschuss.



[2] Gaußscher Weichzeichner

Stellen Sie die Ansicht des Fotos auf 100 % und rufen Sie den *Gaußschen Weichzeichner* auf, der sich im Menü *Filter/Weichzeichnungsfilter* befindet. Schalten Sie die Option *Vorschau* ein und beobachten Sie ausschließlich die Wirkung des Filters im Bereich der Haut. Stellen Sie einen Wert ein, der die Haut so weichzeichnet, wie Sie es sich vorstellen. Klicken Sie dann auf *OK*.



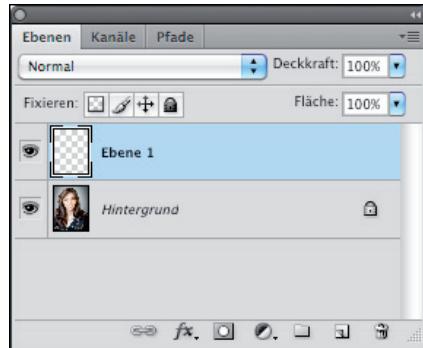
[3] Schnappschuss bearbeiten

Das gesamte Bild ist jetzt weichgezeichnet. Aktivieren Sie nun das *Protokollpinsel*-Werkzeug und wählen Sie als Quelle für den Pinsel im Bedienfeld *Protokoll* den Schnappschuss, den Sie vor dem Einsatz des Weichzeichners erzeugt haben. Wenn Sie jetzt mit dem Pinsel in das Bild „malen“, werden die übermalten Bereiche in den ursprünglichen Zustand vor dem Weichzeichnen zurückversetzt. Wählen Sie dazu den Konturen entsprechende Werkzeugspitzen und bringen Sie Augen, Haare, Lippen und andere Bereiche, die nicht weichgezeichnet werden sollten, wieder in den Urzustand.



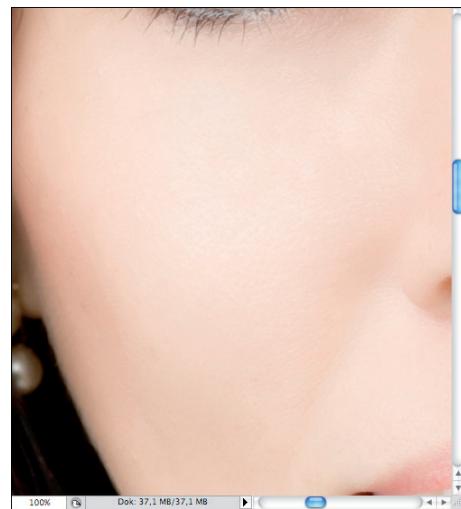
[4] Rouge auftragen

Fehlt dem Gesicht ein wenig Rouge auf den Wangen? Erstellen Sie zunächst eine neue Ebene, die sich über der Hintergrundebene befindet. Das dient einerseits dazu, das Originalbild zu erhalten, andererseits haben Sie mit einer zweiten Ebene mehr Möglichkeiten, das Mischungsverhältnis zwischen Farbauftrag und Original zu beeinflussen.



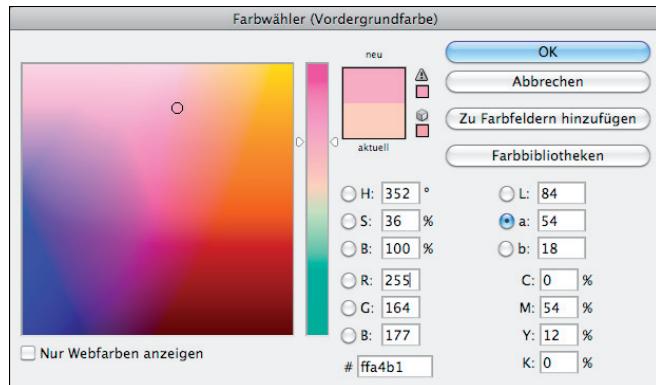
[5] Farbe aufnehmen

Wählen Sie mit dem *Pipette*-Werkzeug eine Farbe, die in der Nähe der Hautstelle liegt, auf die Sie ein wenig Rouge auftragen möchten. Der Aufnahmebereich der *Pipette* sollte auf 5 x 5 Pixel eingestellt sein. Die Farbe wird zur Vordergrundfarbe.



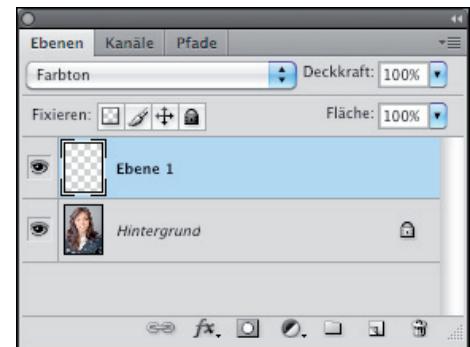
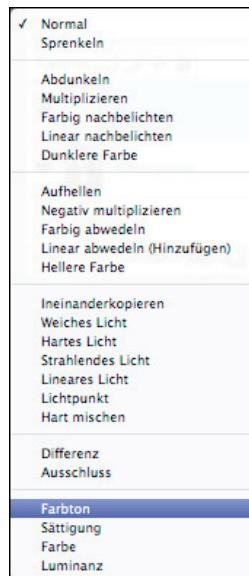
[6] Vordergrundfarbe wählen

Öffnen Sie den Farbwähler mit einem Klick auf das Symbol für die Vordergrundfarbe in der Werkzeugleiste. Stellen Sie nun von der Vordergrundfarbe ausgehend einen rötlicheren Farbton ein. Schließen Sie den Farbwähler mit einem Klick auf OK.



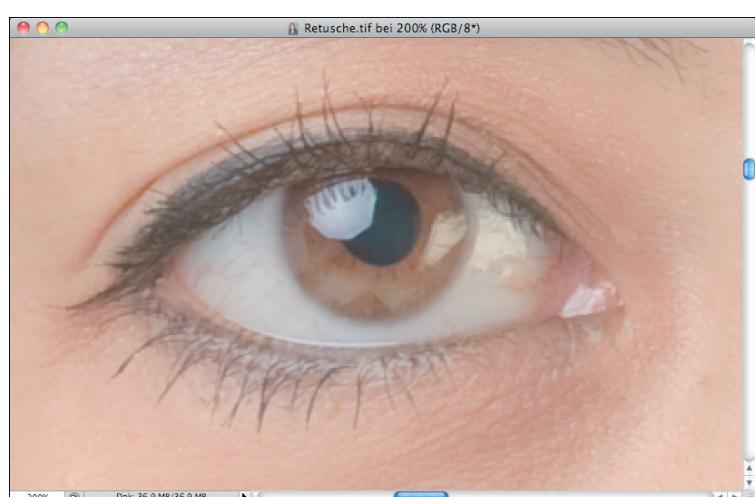
[7] Füllmethode festlegen

Aktivieren Sie im Bedienfeld Ebenen die obere Ebene und stellen Sie die Füllmethode auf Farbton. Wählen Sie das Pinsel-Werkzeug aus und stellen Sie eine große Werkzeugspitze mit einer weichen Kante ein. Aktivieren Sie in den Optionen für den Pinsel die Airbrush-Funktion. Besprühen Sie nun die Flächen auf den Wangen mit der neuen Vordergrundfarbe. Falls der Farbauftrag zu drastisch ausfällt, machen Sie den letzten Arbeitsschritt rückgängig und stellen Deckkraft und Fluss in den Werkzeugoptionen auf niedrigere Werte ein.



[8] Lidschatten auftragen

Um Lidschatten aufzutragen, können Sie im Prinzip genauso vorgehen wie beim Rouge. Verwenden Sie dazu einfach weiterhin die zuvor erstellte neue Ebene. Da die Helligkeitsverteilung um die Augen herum bereits vorgegeben ist, müssen Sie wie beim Rouge-Auftrag auch hier lediglich die Farbe der Lider verändern, was Sie durch die Füllmethode Farbton erreichen.



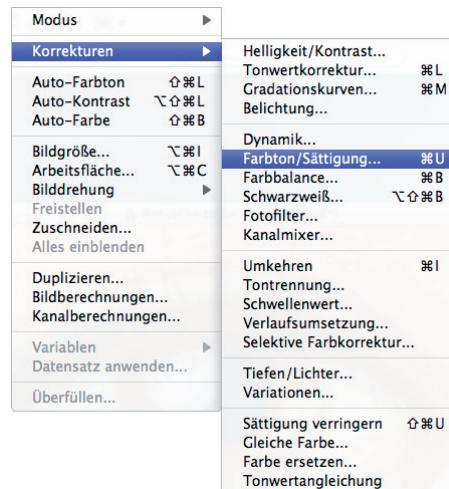


Augen- und Lippenfarbe ändern

Um die Farben von Lippen und Augen völlig zu verändern, bietet sich der Befehl *Farbton/Sättigung* im Menü *Bild/Korrekturen* an. Allerdings müssen Sie Augen und Lippen zuvor exakt auswählen, damit nur die gewünschten Bildteile verändert werden.

[1] Auswahl erstellen

Erstellen Sie zunächst mit dem *Lasso*-Werkzeug um die erste Iris eine Auswahl. Sobald die Auswahl steht, müssen Sie die Pupille aus der Auswahl ausschließen. Umfahren Sie dazu mit dem *Lasso* die Pupille, halten Sie dabei aber die [Alt]-Taste gedrückt. Die Auswahl wird von der ersten abgezogen. Umfahren Sie nun mit dem *Lasso* und gedrückter [Umschalt]-Taste die zweite Iris und danach bei gedrückter [Alt]-Taste die Pupille des zweiten Auges. Nun müssten zwei ringförmige Auswahlbereiche die beiden Augen umschließen. Diese gleichzeitige Auswahl beider Augen ist wichtig, damit die Veränderungen, die im Dialog *Farbton/Sättigung* eingestellt werden, sich exakt gleich auf beide Augen auswirken.



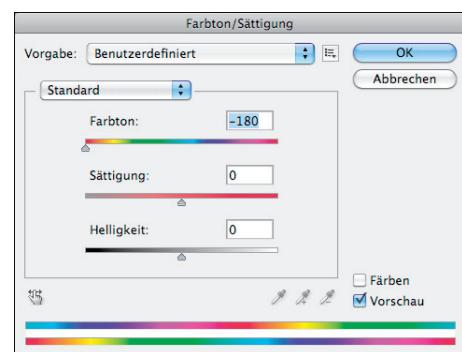
[2] Weiche Auswahlkante

Rufen Sie im Menü *Auswahl* den Dialog *Weiche Auswahlkante* auf und stellen Sie den Wert 3 Pixel ein. Je nach Auflösung des Originals müssen Sie verschiedene Werte testen. Die weiche Auswahlkante dient dazu, den Übergang zwischen ausgewählten und nicht ausgewählten Bereichen fließend und natürlich zu gestalten.



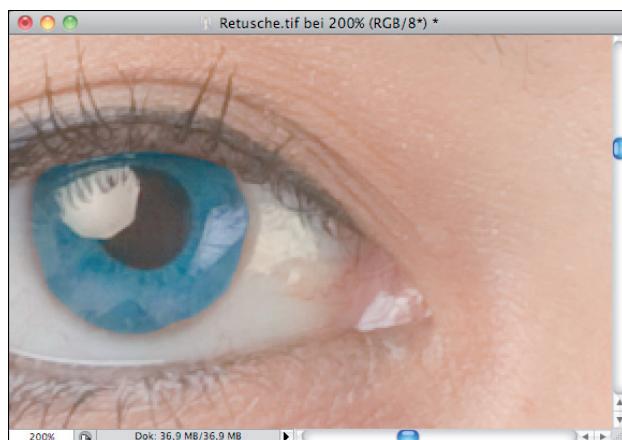
[3] Neue Einstellungsebene

Erzeugen Sie nun eine neue Einstellungsebene für *Farbton/Sättigung*. Die zuvor erstellte Auswahl wird für die neue Einstellungsebene automatisch in einer Maske verwendet, sodass sich die Änderungen von Farbton und Sättigung auf die ausgewählten Bereiche auswirken. Stellen Sie im Dialog *Farbton/Sättigung* eine neue Farbe für die Augen ein. Verschieben Sie dazu einfach den Regler *Farbton* auf eine Position, die die gewünschte Farbe ergibt. Sie sehen das Ergebnis im Bild, wenn die Option *Vorschau* aktiviert ist. Schließen Sie den Dialog mit einem Klick auf *OK*.



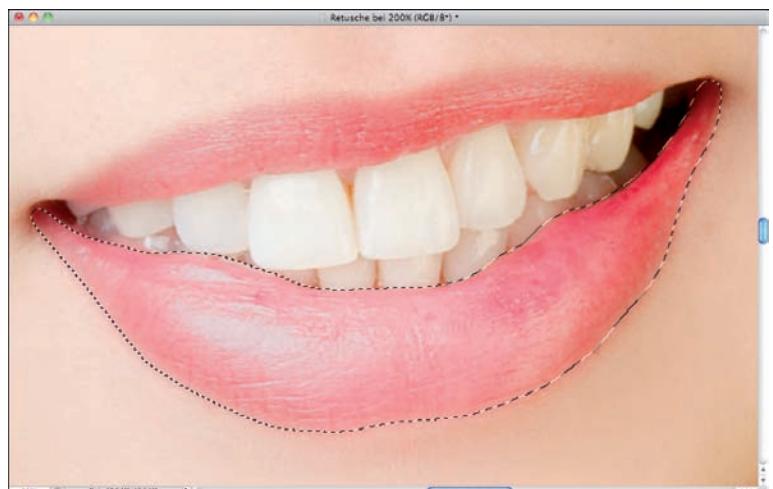
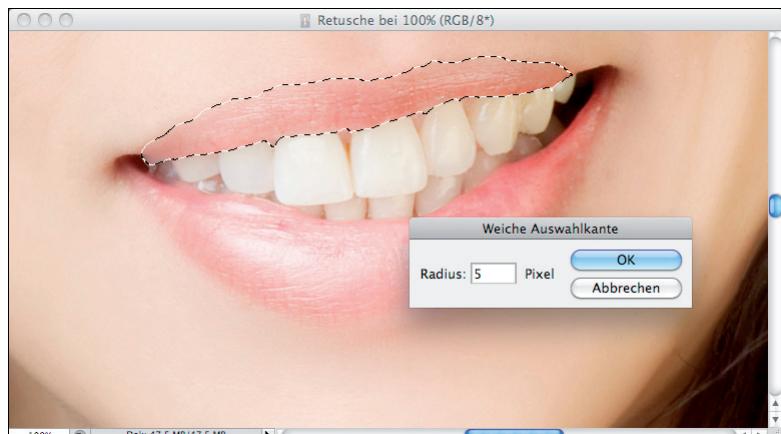
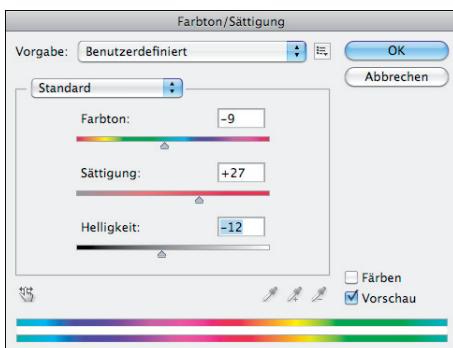
[4] Lippen auswählen

Um die Lippen auszuwählen, können Sie ebenfalls mit dem *Lasso-Werkzeug*, bei ausreichenden Kontrasten aber auch mit dem *Magnetisches-Lasso-Werkzeug* arbeiten. Da die Übergänge zwischen Lippen und Gesichtshaut fast immer fließend sind – es sei denn, es wurde intensiver Lippenstift eingesetzt –, sollten Sie hier eine etwas weichere Auswahlkante einstellen als bei den Augen. Im Beispielbild wurde der Wert auf 5 Pixel gesetzt.



[5] Weitere Einstellungsebene

Erzeugen Sie eine weitere Einstellungsebene *Farbtön/Sättigung* und stellen Sie die gewünschte Lippenfarbe wie oben beschrieben ein.



Partielle Bereiche schärfen

Augen, Haare und Lippen sind Bereiche, auf die der Betrachter eines Porträts besonders aufmerksam reagiert. Bildschärfe ist hier besonders wichtig. Die Anwendung eines Scharfzeichnungsfilters auf das gesamte



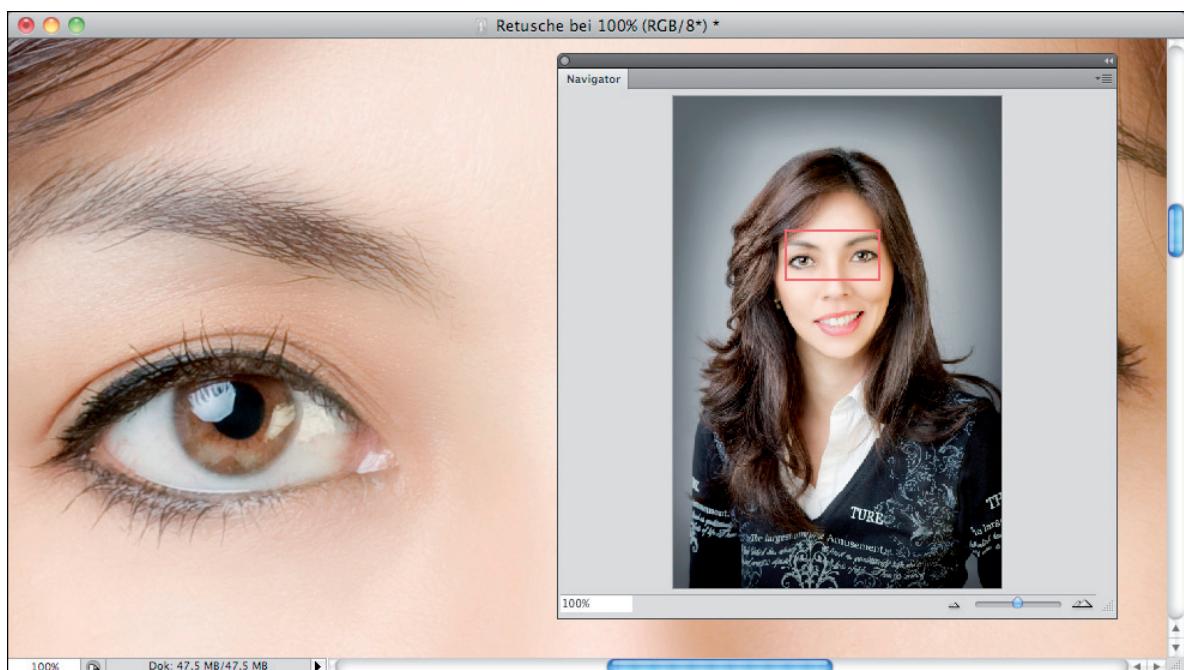
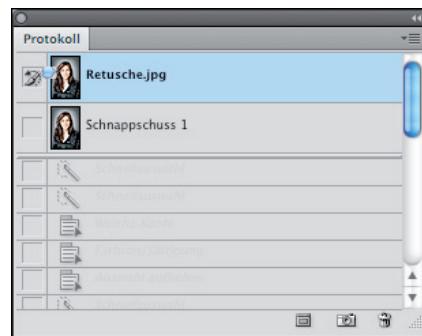
Porträt führt nicht unbedingt zu optimalen Ergebnissen, da dabei die Haut ebenfalls scharfgezeichnet wird, was Hautunreinheiten verstärken bzw. im Fall des Beispelfotos die zuvor eingestellte Weichzeichnung wieder zunichte machen würde. Um ausschließlich wichtige Bildteile scharfzuzeichnen, sollten Sie daher mit dem Protokollpinsel-Trick arbeiten.

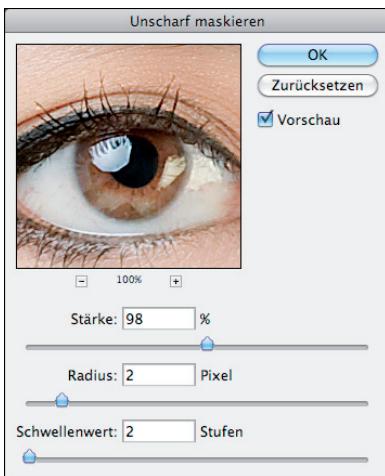
[1] Ansicht auf 100 %

Öffnen Sie das Porträtfoto und stellen Sie die Ansicht auf 100 %. Das Foto sollte zu diesem Zeitpunkt bereits in Bezug auf Helligkeit, Farbe und Kontrast korrigiert sein. Außerdem ist es sinnvoll, das Bild bereits auf die geplante Druckgröße und -auflösung skaliert zu haben. Verschieben Sie das Bild so im Programmfenster, dass Sie ein wichtiges Bildelement wie zum Beispiel die Augen sehen können.

[2] Unscharf maskieren

Rufen Sie im Menü *Filter/Scharfzeichnungsfilter* den Filter *Unscharf maskieren* auf und wählen Sie die Scharfzeichnung so, dass die Augen optimal dargestellt werden. Alternativ zum Filter *Unscharf maskieren* können Sie auch den verbesserten Schärfefilter *Selektiver Scharfzeichner* verwenden. Erstellen Sie, nachdem Sie den Filter angewendet haben, im Bedienfeld *Protokoll* mit dem entsprechenden Button einen Schnappschuss.

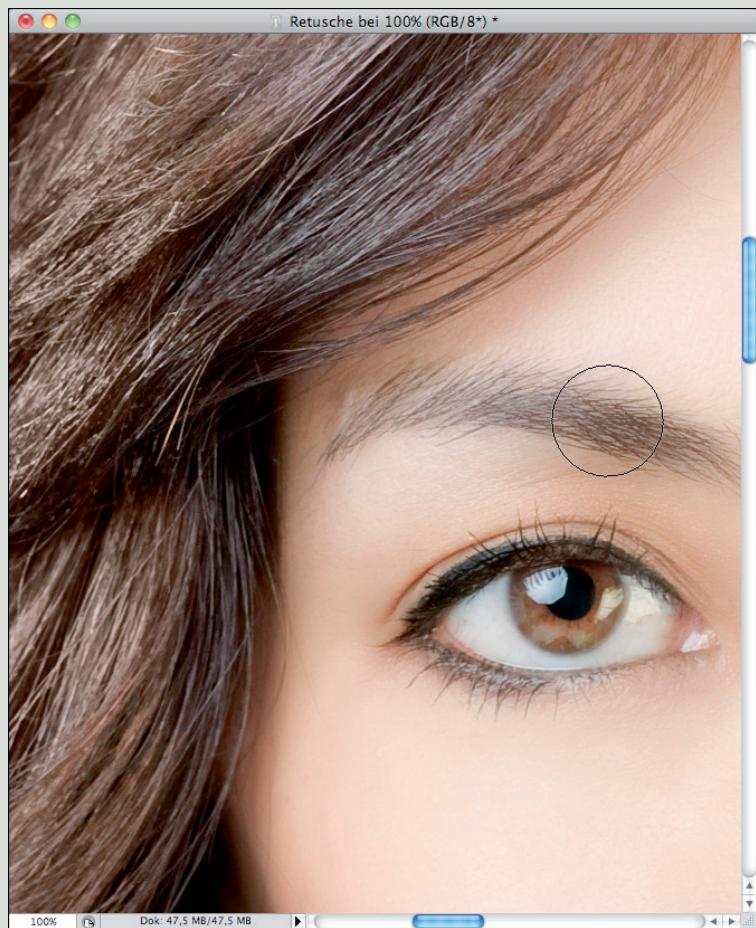
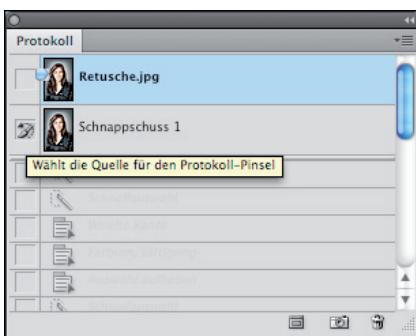




Das gesamte Bild ist nun geschärft. Um die Schärfung auf die wichtigen Bildteile zu beschränken, klicken Sie im Bedienfeld *Protokoll* auf den Eintrag vor der Anwendung des Filters *Unscharf maskieren*. Die Schärfung wird zurückgenommen.

[3] Protokollpinsel aktivieren

Aktivieren Sie in der Werkzeugleiste jetzt das *Protokollpinsel*-Werkzeug und wählen Sie als Quelle den vorhin gemachten Schnappschuss, bei dem das Bild geschärft war. Stellen Sie den Konturen von Augen, Lippen und Haaren entsprechende Werkzeugspitzen ein und „malen“ Sie mit dem *Protokollpinsel*-Werkzeug die Schärfe in die wichtigen Bereiche wieder hinein.



SCHÄRFEN

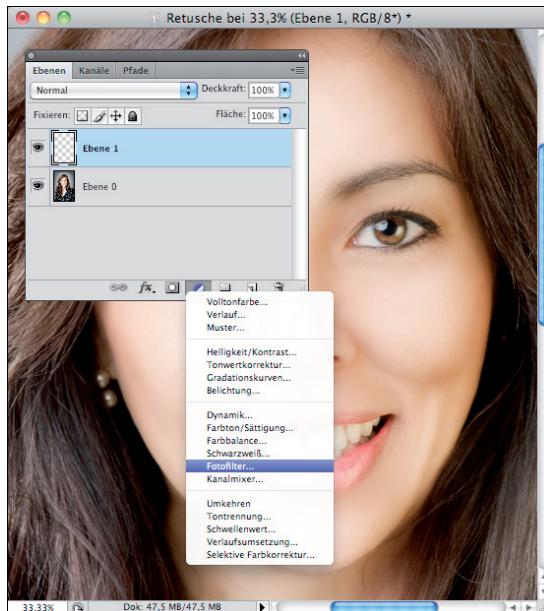
Wenn Sie ein Foto scharfzeichnen, sollte es in der geplanten Ausgabegröße vorliegen. Das heißt, wenn Sie ein Bild als Abzug in der Größe von 20 x 30 cm ausdrucken möchten, sollten Sie das Bild auf exakt diese Größe bei entsprechender Druckauflösung (300 dpi) skalieren. Die Intensität der Scharfzeichnung ist immer abhängig von der Druck- oder Ausgabegröße. Ein kleines Internetbild muss anders geschärft werden als ein Plakatmotiv.



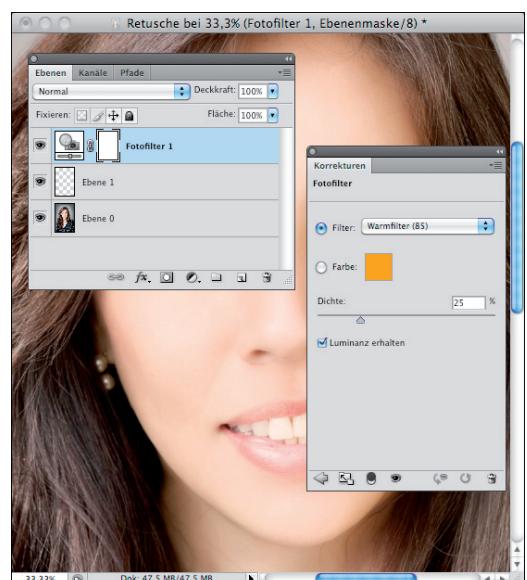
Farbstimmung anpassen

In einem letzten Arbeitsschritt bei der Optimierung von Porträts können Sie noch die allgemeine Farbstimmung des Bildes anpassen. Da dieser Vorgang sehr vom persönlichen Geschmack abhängt, soll hier nur grundsätzlich gezeigt werden, welche Mittel zur Verfügung stehen.

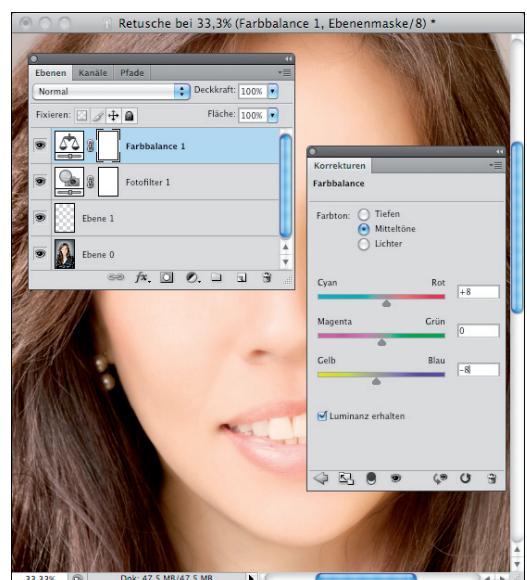
Sie können entweder die Photoshop-Werkzeuge oder spezielle Filter von Drittanbietern nutzen. Am einfachsten ist sicher die Verwendung eines Softwarefilters für bestimmte Lichtstimmungen.



Ein Filter wie z. B. der Skylight-Filter von nik Multimedia oder der Warming-Filter von B+W schafft eine weichere Beleuchtungssituation und lässt die Haut rosiger erstrahlen. Eine ähnliche Wirkung erzielt der Befehl *Farbbalance* im Menü *Bild/Korrekturen*. Verschieben Sie die Regler für die Verhältnisse zwischen *Rot* und *Cyan* bzw. *Gelb* und *Blau* in Richtung *Rot* bzw. *Gelb* und schalten Sie das Kontrollkästchen *Luminanz erhalten* ein.



Eine weitere, für Fotografen sicher realistischere Methode, einem Bild einen farblichen Touch zu verleihen, sind Fotofilter. Erzeugen Sie dazu einfach eine neue Einstellungsebene für Fotofilter über dem Porträt. Wählen Sie im folgenden Dialog den gewünschten Filter bzw. die Filterfarbe und stellen Sie die Intensität des Farbfilters über den Regler *Dichte* ein.

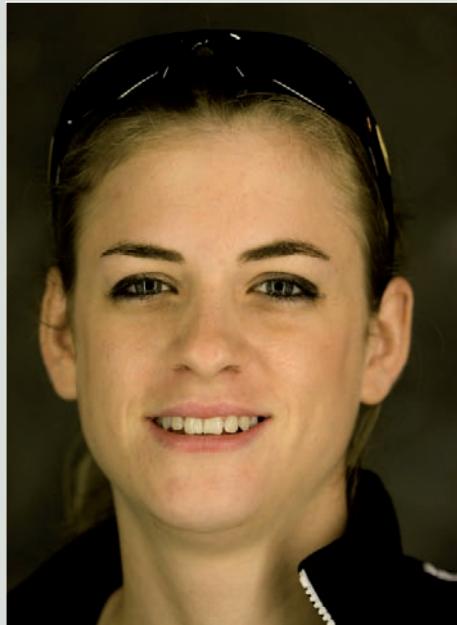






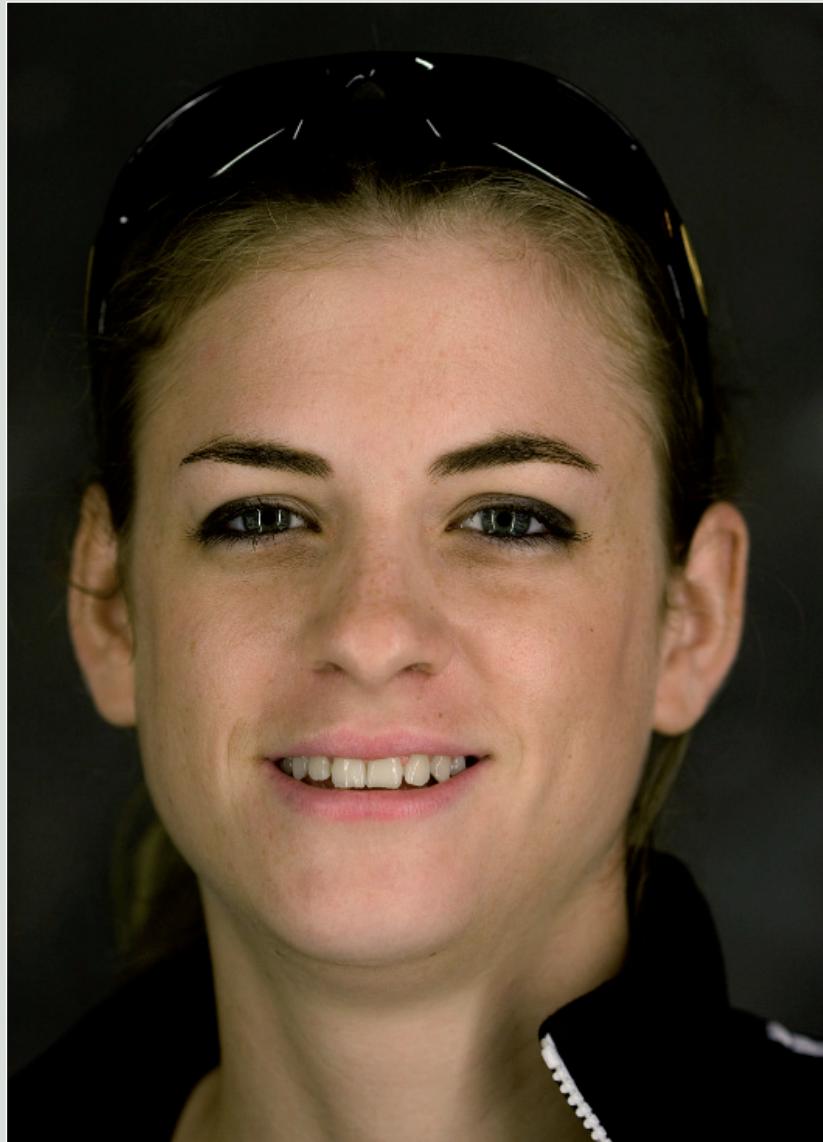
Bilder farbneutral eichen

Nicht immer besteht die Möglichkeit, bei der Aufnahme einen Farbkeil ins Bild zu integrieren. In diesem Workshop wird gezeigt, wie Sie nachträglich dennoch drei Bezugspunkte im Bild festlegen können: den hellsten und dunkelsten Bildpunkt sowie einen neutralen Grauwertpunkt. Darauf aufbauend, folgt dann die eigentliche Bildbearbeitung.



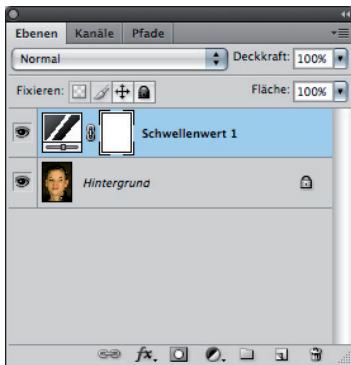
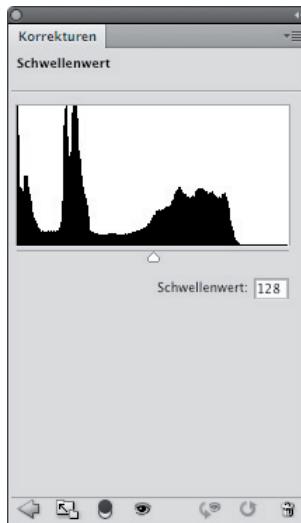
Farbe ist eine Illusion; so nimmt jeder Mensch auf seine eigene Art Farben wahr. Auch jedes Ausgabegerät – ob Drucker oder Monitor – hat seine Eigenarten bei der Wiedergabe von Farben. Und weil Farbe einen entscheidenden Einfluss auf die Bildstimmung hat, kalibrieren Sie Ihren Monitor. Denn nur dann ist eine Farbkorrektur auch sinnvoll.

Die Bestimmung des hellsten und dunkelsten Bildpixels ist eine wichtige Basis zur weiteren Bildbearbeitung. Das Auffinden eines neutralen Graupixels beseitigt den Farbstich und verhilft auch unerfahrenen Photoshop-Anwendern sicher zu einem farbneutralen Bilddokument.



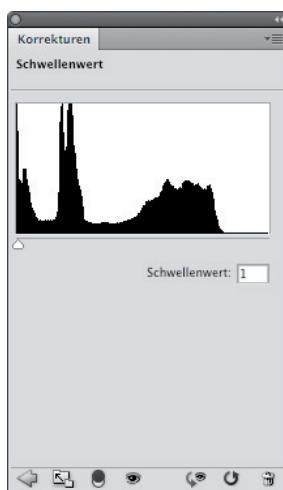
[1] Schwellenwert festlegen

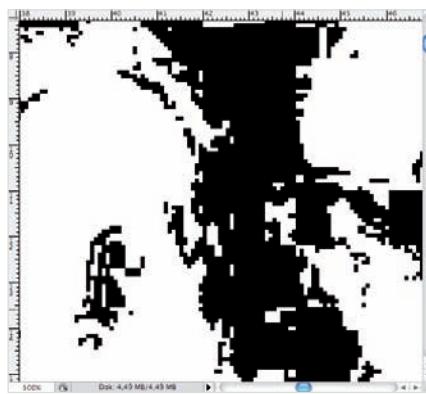
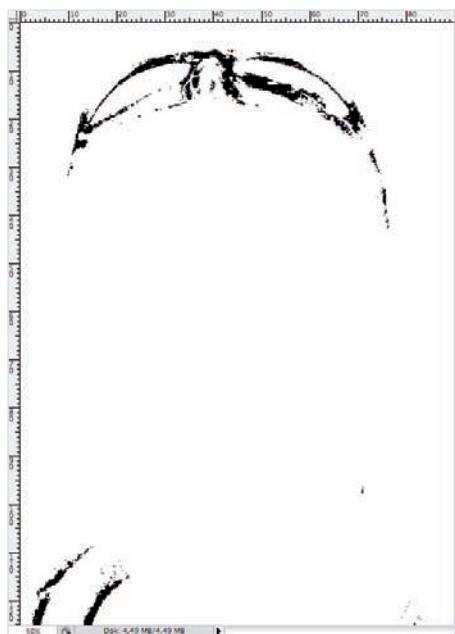
Die Einstellungsebene *Schwellenwert* interpretiert alle Bildinformationen als eine reine 1-Bit-Darstellung. Damit können die Bildpixel entweder in Schwarz oder in Weiß dargestellt werden. Die Trennung nach Schwarz oder Weiß wird mit dem Schieberegler oder durch einen Zahlenwert im Eingabefenster angegeben. Ausgangsinterpretation ist der mittlere Tonwert. Alle Bildpixel mit einem Tonwert unterhalb von 128 werden als Schwarz, die oberhalb liegenden Tonwerte als Weiß dargestellt.



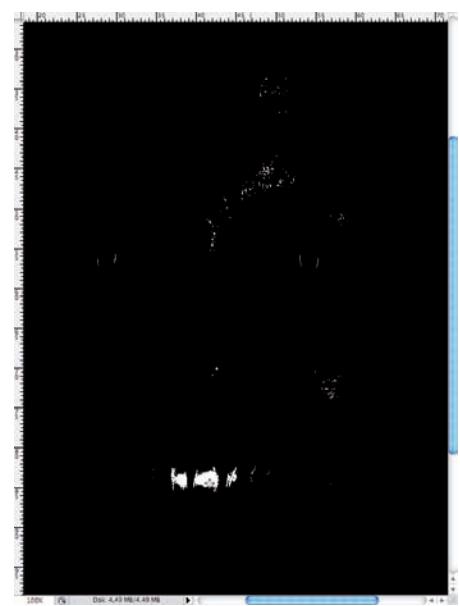
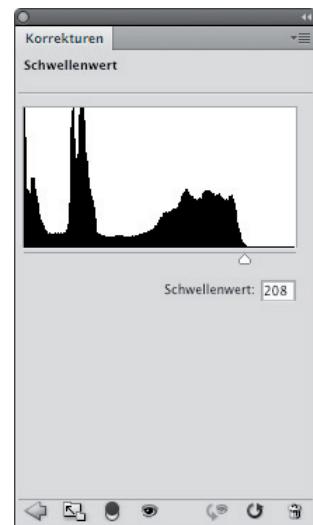
[2] Tiefenmarker setzen

Beginnen Sie mit der Definition des dunkelsten Bildpixels. Reduzieren Sie den *Schwellenwert* auf den kleinsten Wert 1. Im Bildfenster werden jetzt nur noch kleine Pixelinseln angezeigt. Zoomen Sie an eine der kleinen Inseln heran und platzieren Sie mit dem *Farbaufnahme*-Werkzeug aus der Werkzeugleiste den ersten Aufnahmepunkt. Dieser Marker ist Ihr Bezugspunkt für das dunkelste Pixel im Bild.





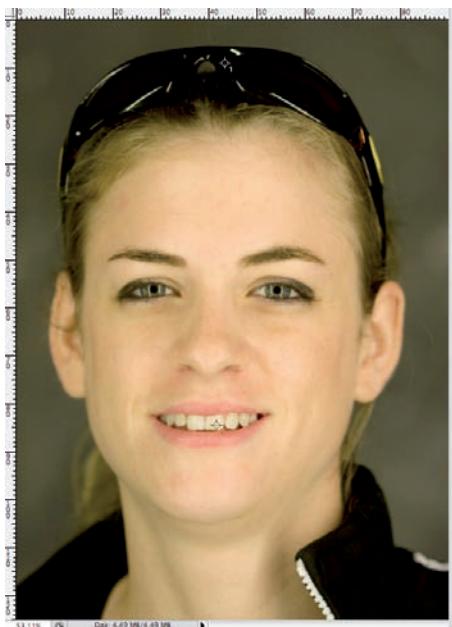
Die Einstellungsebene *Schwellenwert* kann anschließend wieder gelöscht werden. Die beiden platzierten Marker kennzeichnen, optisch leicht erfassbar, den hellsten und dunkelsten Bildpunkt der Aufnahme.



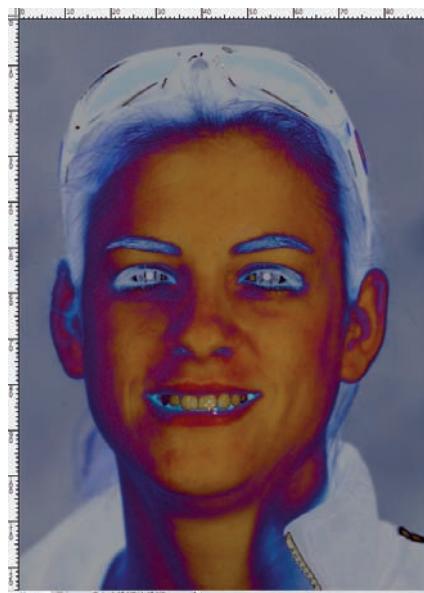
[3] Hellsten Bildpunkt setzen



Bewegen Sie den Regler für den *Schwellenwert* nach rechts, verbleiben Ihnen letztendlich nur die hellsten Bildpunkte, die durch weiße Pixel dargestellt sind. Markieren Sie hier den hellsten Bildpunkt ebenfalls mit dem *Farbaufnahme*-Werkzeug.



traler Farbe gefüllt werden, und das ist bei der Füllmethode *Differenz* die Farbe Schwarz.



[4] Neutrale Differenz

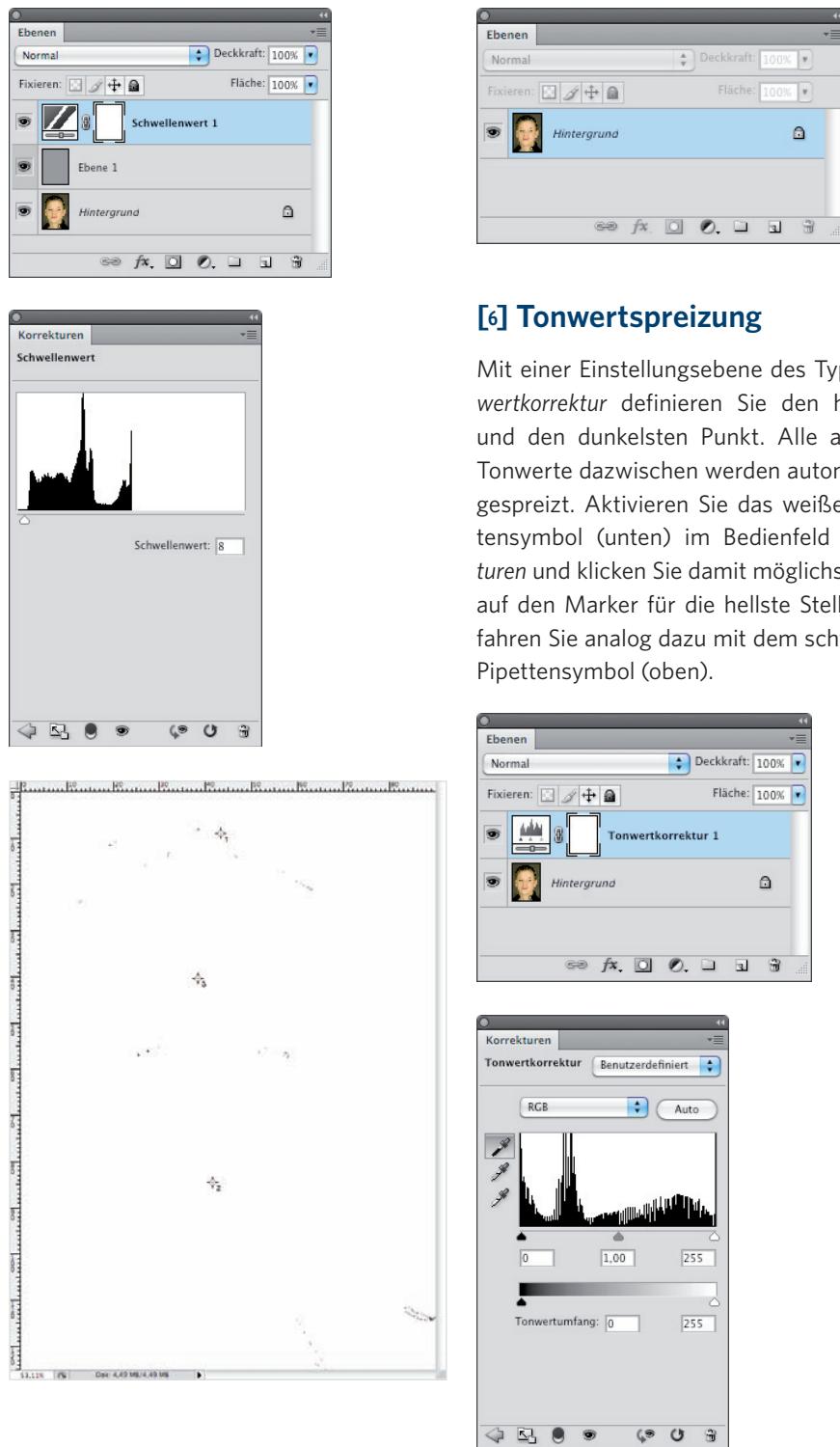
Für die genaue Lokalisierung des neutralen Graupunkts im Bild erstellen Sie zunächst eine neue Ebene. Halten Sie dabei die [Alt]-Taste gedrückt und klicken Sie im Bedienfeld *Ebenen* auf das Symbol *Neue Ebene erstellen*. Im Dialogfeld *Neue Ebene* stellen Sie den Modus auf *Ineinanderkopieren* und aktivieren das Kontrollfeld *Mit neutraler Farbe für den Modus „Ineinanderkopieren“ füllen (50 % Grau)*. Bestätigen Sie mit OK.



Stellen Sie jetzt im Bedienfeld *Ebenen* die Füllmethode nachträglich auf *Differenz* um. Über das Dialogfeld kann leider nur mit neu-

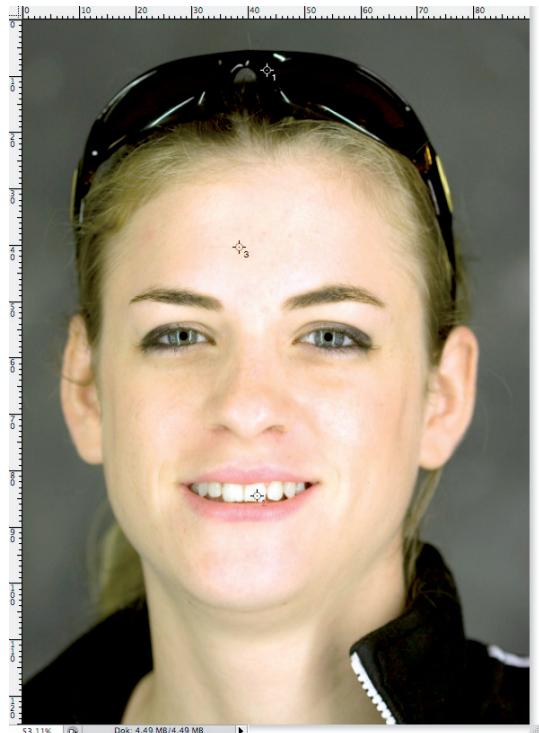
[5] Graumarker platzieren

Erstellen Sie erneut eine Einstellungsebene *Schwellenwert* und ziehen Sie den Regler nach links, bis die verbleibenden Pixel klar definiert werden können. Wählen Sie jetzt mit der *Pipette* exemplarisch den dritten Punkt für einen neutralen Grauwert im Bild. Danach löschen Sie die Ebenen *Schwellenwert 1* und *Ebene 1* (die Grauebene) wieder.



[6] Tonwertspreizung

Mit einer Einstellungsebene des Typs *Tonwertkorrektur* definieren Sie den hellsten und den dunkelsten Punkt. Alle anderen Tonwerte dazwischen werden automatisch gespreizt. Aktivieren Sie das weiße Pipettensymbol (unten) im Bedienfeld *Korrekturen* und klicken Sie damit möglichst exakt auf den Marker für die hellste Stelle. Verfahren Sie analog dazu mit dem schwarzen Pipettensymbol (oben).



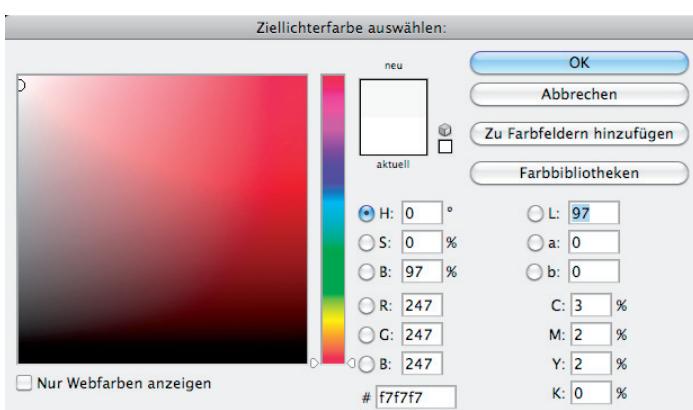
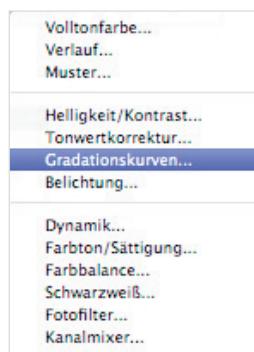
[7] Pipetten einstellen

Die Pipetten sorgen dafür, dass der angeklickte Bildpunkt einen vordefinierten Helligkeitswert annimmt. Diesen Wert legen Sie mit einem Doppelklick auf das untere Pipettensymbol im Dialogfeld *Ziellicherfarbe* auswählen fest.

In der Regel werden Bilder für eine spätere Ausgabe auf einem Druckgerät optimiert. Die Qualität der Druckwiedergabe ist abhängig vom verwendeten Papier, der Farbe, dem Druckgerät und dem Druckverfahren. Um den Schwachstellen der Druckkomponenten entgegenzuwirken, wird die maximale Helligkeit auf ca. 97 % begrenzt. Um ein Zeichnungsverlust in den Tiefen zu vermeiden, werden die RGB-Werte auf ca. 247 voreingestellt.

[8] Farbwerte neutralisieren

Der Grauwert wird auf einer gesonderten Einstellungsebene bestimmt. Dafür bietet sich die Einstellungsebene *Gradationskurven* an, die mit ihrer Darstellung sehr gut die Korrekturen in den Farbkanälen anzeigen.



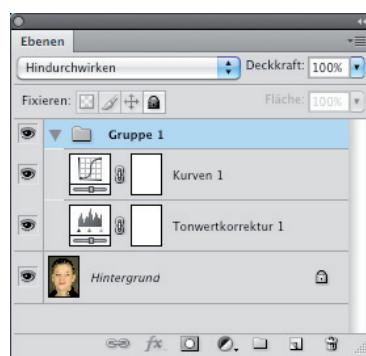
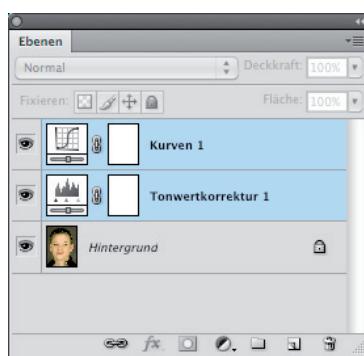
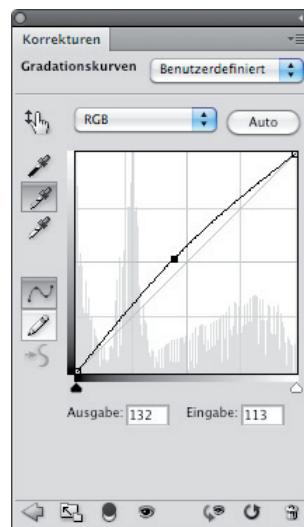
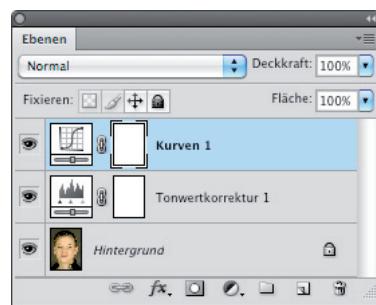


WORKSHOP



FARBEN GETRENNT OPTIMIEREN

In der weiterführenden Bildbearbeitung werden die Farben getrennt von der Belichtung bzw. Bildmodulation optimiert. Daher können auch an dieser Stelle die Ebenen entsprechend vorbereitet werden. Duplizieren Sie die Hintergrundebene und platzieren Sie die Kopie zwischen den Einstellungsebenen. Der Ebenenmodus wird auf **Farbe** umgestellt. Die Hintergrundebene wird mit **Bild/Korrekturen/Sättigung** verringern ihrer Farben beraubt und schwarz-weiß dargestellt. Damit die Einstellungsebene nur auf die unmittelbar darunterliegende Ebene wirkt, wird sie zur Schnittmaske umdefiniert. Dazu klicken Sie mit gedrückter **[Alt]-Taste** auf die Ebenentrennlinie. Schon sind die Farben von den Tonwerten auch im **RGB-Modus** getrennt.



[9] Finale

Zum Finale werden die Einstellungsebenen in einem Ordner zusammengefasst. Dazu markieren Sie beide Ebenen und ziehen sie mit gedrückter Maustaste auf das Ordner-symbol am unteren Rand des Bedienfelds. Dieser Status quo eignet sich dann optimal zum Archivieren oder zur Datenweitergabe. Das Originalbild ist nondestructiv korrigiert und die Datenmenge durch Verwendung von Einstellungsebenen kaum angewachsen.



3

SCHÖNE
HAUT







Schöne Haut

- 74 **Muttermale sanft beseitigen**
- 78 **Hautreinigung mit Filtern**
- 84 **Gleichmäßig glatte Haut**
- 90 **Übertrieben glatte Haut**
- 94 **Tattoos spurlos entfernen**
- 95 Entfernen eines Brust-Tattoos
- 100 Entfernen eines Arm-Tattoos
- 102 **Gesunde Haut verpflanzen**

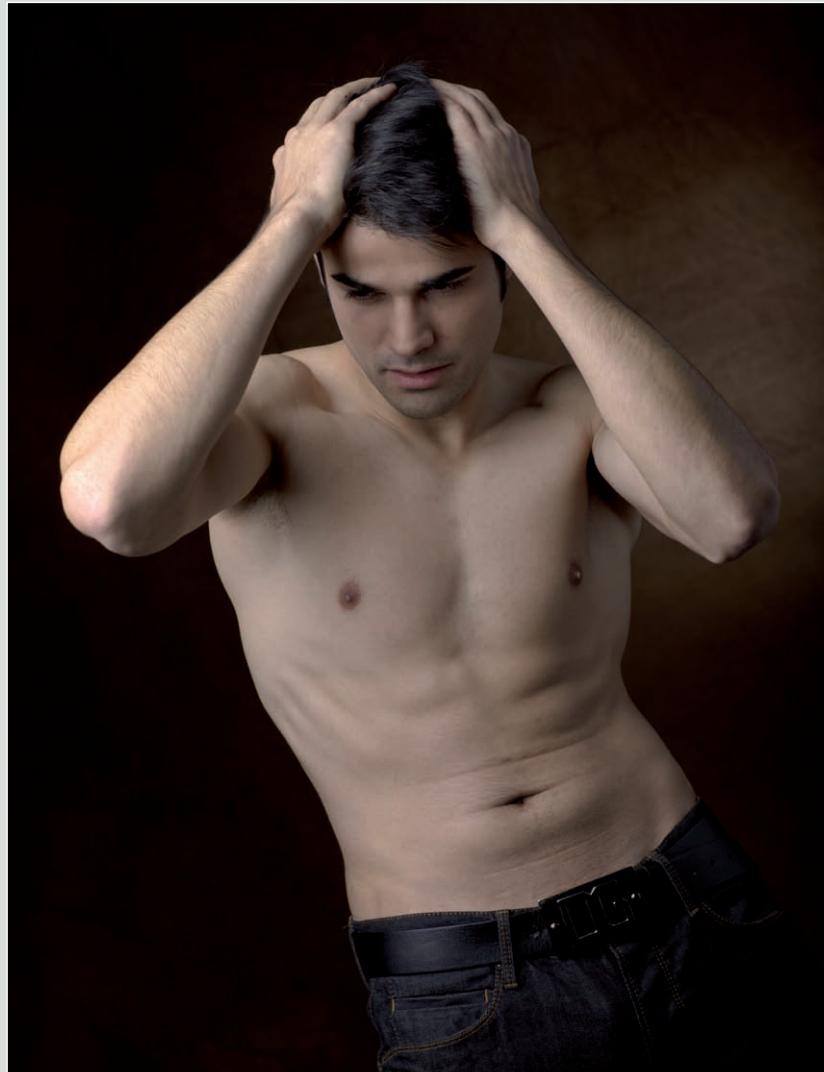


VORHER

Feine Details wie kleine Leberflecke erkennt man oft erst in der Vergrößerung auf dem Bildschirm.

NACHHER

Auch Männer sehen sich auf Fotos gern schön und makellos. Sämtliche Leberflecke und kleinere Hautirritationen wurden nur mit dem Bereichs-reparatur-Pinsel entfernt. ▶



Muttermale sanft beseitigen

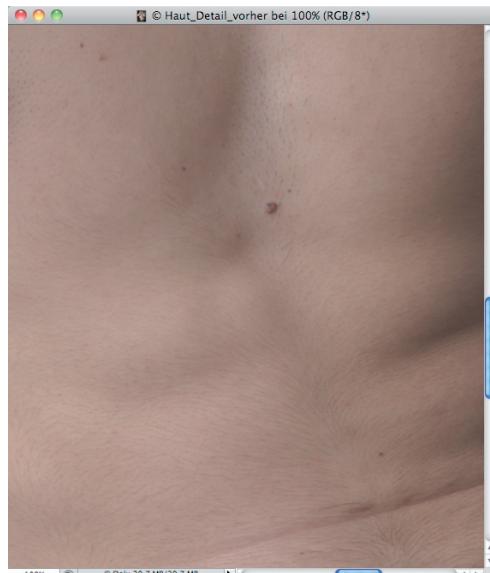
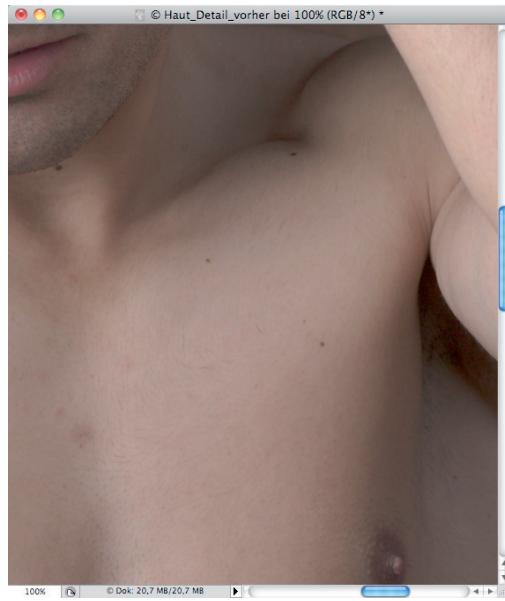
Bei der Detailretusche trennt sich die Spreu der Fotografen vom Weizen. Während ungeduldige Zeitgenossen schnell einen simplen Weichzeichner über die Bilder legen, gehen gewissenhafte Bildbearbeiter mit etwas mehr Bedacht und einem Blick für Details vor. Sie kümmern sich zuerst um vermeintliche Kleinigkeiten.

Und gerade diese Feinheiten sind es, die erstens sehr viel Zeit in Anspruch nehmen und zweitens den entscheidenden Unterschied zwischen guter und schlechter Retusche ausmachen. Sehen Sie sich also Ihre Fotos genau an, entdecken Sie bei vergrößerter Ansicht störende Details und optimieren Sie diese zuerst. Weichgezeichnet wird, wenn überhaupt, erst ganz am Ende.

[1] Ansicht vergrößern



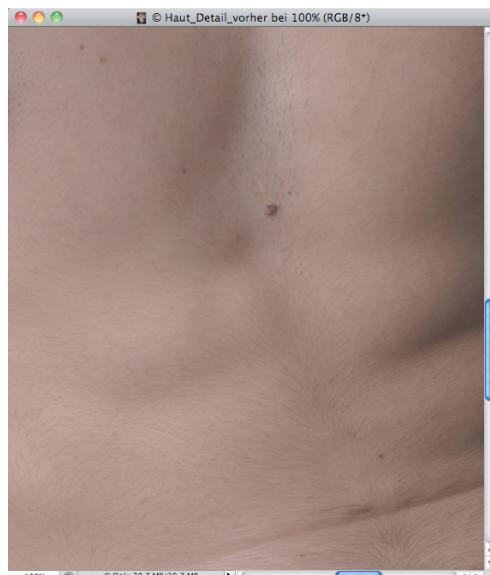
Über *Datei/Öffnen* laden Sie das zu retuschierende Foto in das Dokumentfenster. Mit dem *Zoomwerkzeug* aus der Werkzeugeiste vergrößern oder verkleinern Sie den Ausschnitt des Fotos so, dass Sie die Leberflecke gut sehen können. Drücken Sie bei aktivem *Zoomwerkzeug* die *[Alt]-Taste*, verkleinern Sie den Bildausschnitt. Alternativ klicken Sie zum Verkleinern in der Optionsleiste auf das Lupensymbol mit dem Minuszeichen. Möchten Sie den vergrößerten Bildausschnitt verschieben, greifen Sie zum *Hand-Werkzeug*.



[2] Bereichsreparatur-Pinsel



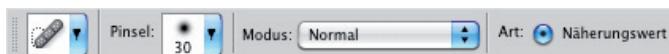
Für punktartige Störungen aktivieren Sie das *Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug*. Der Pinsel arbeitet vollständig automatisch, Sie müssen den Leberfleck nur anklicken bzw. bei größeren Störungen mit einem längeren Pinselstrich übermalen. Das Werkzeug sucht sich automatisch eine fehlerfreie Stelle in der Nähe und verwendet diese als Referenz für die Korrektur.





[3] Pinselgröße anpassen

Um vernünftig mit dem *Bereichsreparatur-Pinsel*-Werkzeug arbeiten zu können, müssen Sie die Pinselgröße an die Größe des Leberflecks anpassen. Ist das Werkzeug aktiviert, erscheint zusätzlich die Optionsleiste zum gewählten Werkzeug. Für dieses Beispiel belassen Sie die Einstellungen wie vorgegeben.



[4] Korrekturen ausführen

Malen Sie nun mit dem *Bereichsreparatur-Pinsel*-Werkzeug möglichst exakt über die störenden Stellen. Bei einem kleinen Leberfleck reicht meist ein Klick aus, um ihn verschwinden zu lassen. Wenn größere Störungen, z.B. ein langes Haar oder eine Narbe, entfernt werden müssen, malen Sie mit längeren Pinselstrichen.

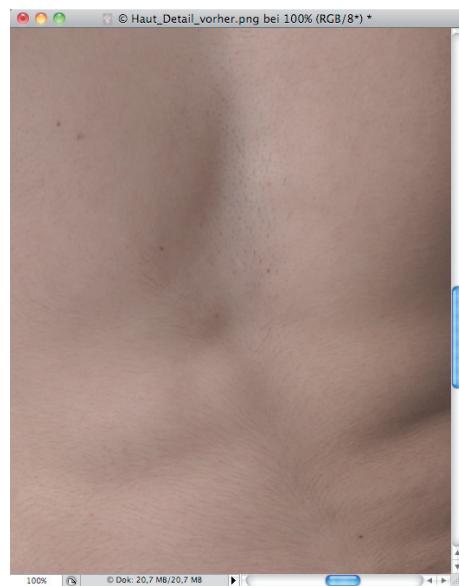


[5] Alternativer Pinsel

Sollte das *Bereichsreparatur-Pinsel*-Werkzeug versagen, verwenden Sie stattdessen einfach das *Reparatur-Pinsel*-Werkzeug, das sich in der Werkzeuleiste hinter dem Symbol für das *Bereichsreparatur-Pinsel*-Werkzeug verbirgt.



Mit dem *Reparatur-Pinsel*-Werkzeug legen Sie vor dem Korrekturvorgang eine Stelle fest, die dann als Referenz für die Reparatur dient. Klicken Sie dazu bei gedrückter [Alt]-Taste mit der linken Maustaste auf eine Bildstelle mit ähnlicher, aber störungsfreier Struktur wie die zu reparierende Stelle. Danach wird die Störung einfach wieder übermalt, wobei Photoshop die Korrektur automatisch anhand der Ursprungsstruktur vornimmt.







Hautreinigung mit Filtern

In diesem Fall soll die Haut mithilfe von Filtern gereinigt werden. Filter führen zu schnellen Ergebnissen, haben aber gegenüber der manuellen Retusche mit Pinsel oder Stempel meist den Nachteil, dass die Haut nicht mehr echt wirkt und selbst der Laie die Manipulation erkennt. Oft wirkt mit Filtern bearbeitete Haut wächsner und unecht oder leblos, weil keine natürlichen Poren und Hautstrukturen zu erkennen sind.



VORHER

Ein schönes Porträt mit einem natürlich wirkenden Modell. Der Blick nach links wirkt gedankenverloren. Allerdings lenken einige Hautunreinheiten den Betrachter von den schönen, braunen Augen ab.

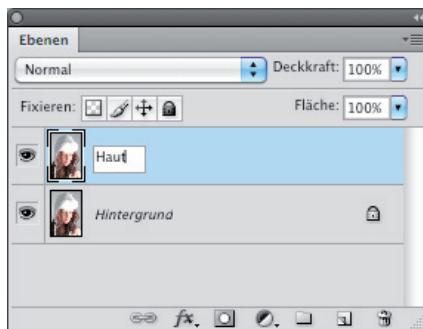
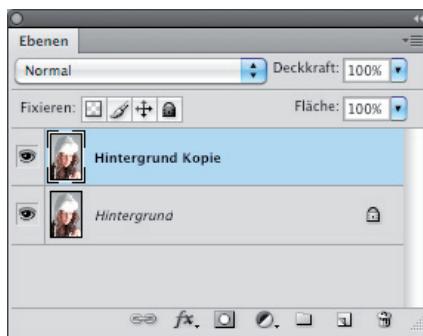


NACHHER

Störende Elemente wurden beseitigt, jetzt fällt der Blick zunächst einmal auf die Haare und die Augen und wird nicht abgelenkt durch Ungleichmäßigkeiten auf der Haut.

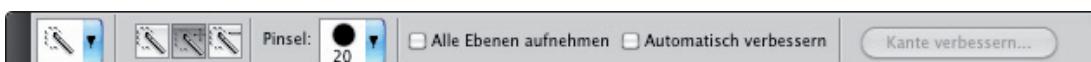
[1] Kopie der Hintergrundebene

Es empfiehlt sich, beim Einsatz von Filtern mit mehreren Ebenen zu arbeiten. Erstellen Sie im ersten Schritt eine Kopie der Hintergrundebene und geben Sie der neuen Ebene einen Namen. Ein anderes Verfahren zur Erstellung einer neuen Ebene ist, die zu bearbeitenden Hautpartien mit einer weichen Auswahl zu kopieren und wieder einzufügen. So legt Photoshop ebenfalls eine neue Ebene im Bedienfeld an.



[2] Gesicht auswählen

Für die Erstellung der Auswahl benutzen Sie hier das *Lasso-Werkzeug*. Nennen Sie die neue Ebene *Haut*. Die Auswahl schließt markante Teile des Gesichts, hier die Augen, die Nase und den Mund, aus. Erstellen Sie zuerst eine Auswahl des gesamten Gesichtsfelds. Das geht am besten mit dem *Schnellauswahlwerkzeug*. Legen Sie für den *Pinsel* eine Größe von 20 fest. Um Bereiche von der Schnellauswahl wieder auszuschließen, legen Sie eine Pinselgröße von 8 fest. Augen, Nase und Mund wählen Sie mit dem *Lasso-Werkzeug* aus. Halten Sie dabei die [Alt]-Taste gedrückt, damit die vorher erzeugten Auswahlbereiche erhalten bleiben.

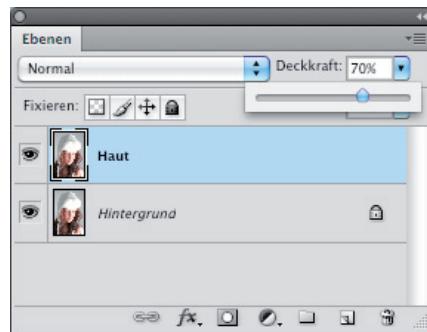




[3] Weichzeichnen der Haut

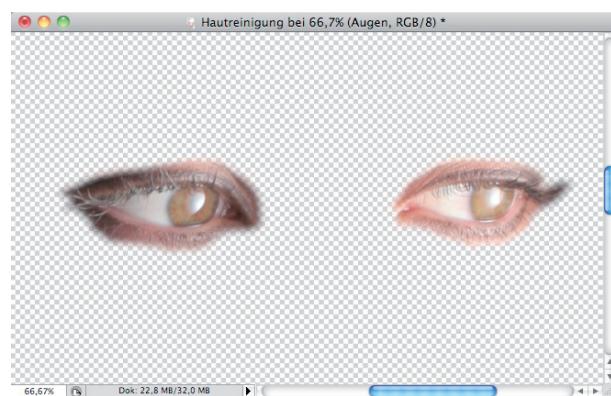
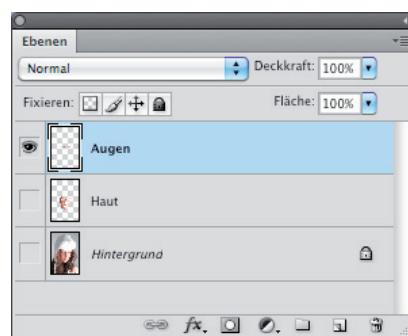
Jetzt setzen Sie einen Weichzeichner ein. Welcher Filter zum Einsatz kommt, ist Geschmackssache und kann jeweils individuell eingestellt werden. Manchmal können auch mehrere Filter nacheinander eingesetzt werden, sie sollten aber nur so stark wie unbedingt nötig verwendet werden.

Die mit dem Filter *Gaußscher Weichzeichner* bearbeitete Ebene kann nun im Bedienfeld *Ebenen* auf eine *Deckkraft* von 60 % bis 80 % verringert werden, damit noch ein bisschen Hautstruktur durchschimmern kann. Einzelne besonders grobe Teile werden mit dem *Reparatur-Pinsel-Werkzeug* oder dem *Kopierstempel-Werkzeug* retuschiert.



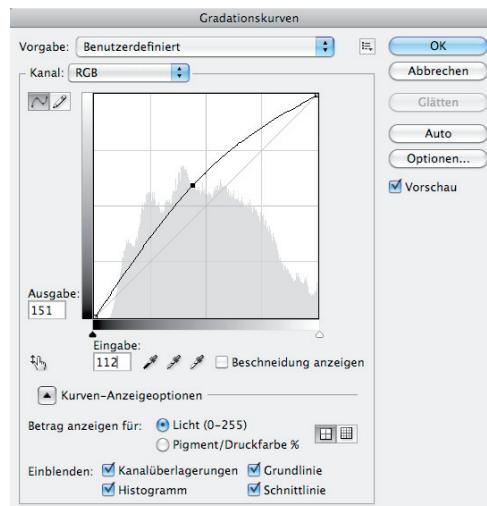
[4] Augen freistellen

Auch für die Augen erzeugen Sie aus der Hintergrundebene eine neue Ebenenkopie. Schieben Sie die Ebene an die oberste Stelle im Ebenenstapel und nennen Sie sie *Augen*. Wählen Sie die Augen mit dem *Lasso-Werkzeug* aus und geben Sie der Auswahl zum Abschluss eine weiche Auswahlkante mit dem *Radius 5 Pixel*.



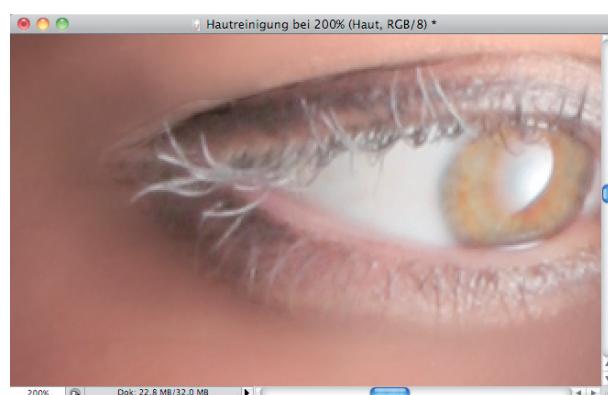
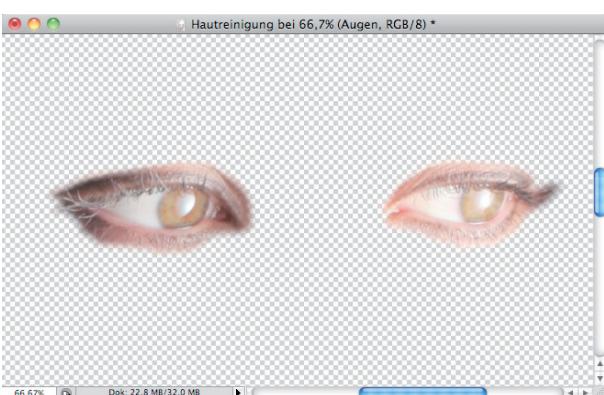
[5] Augen weißer machen

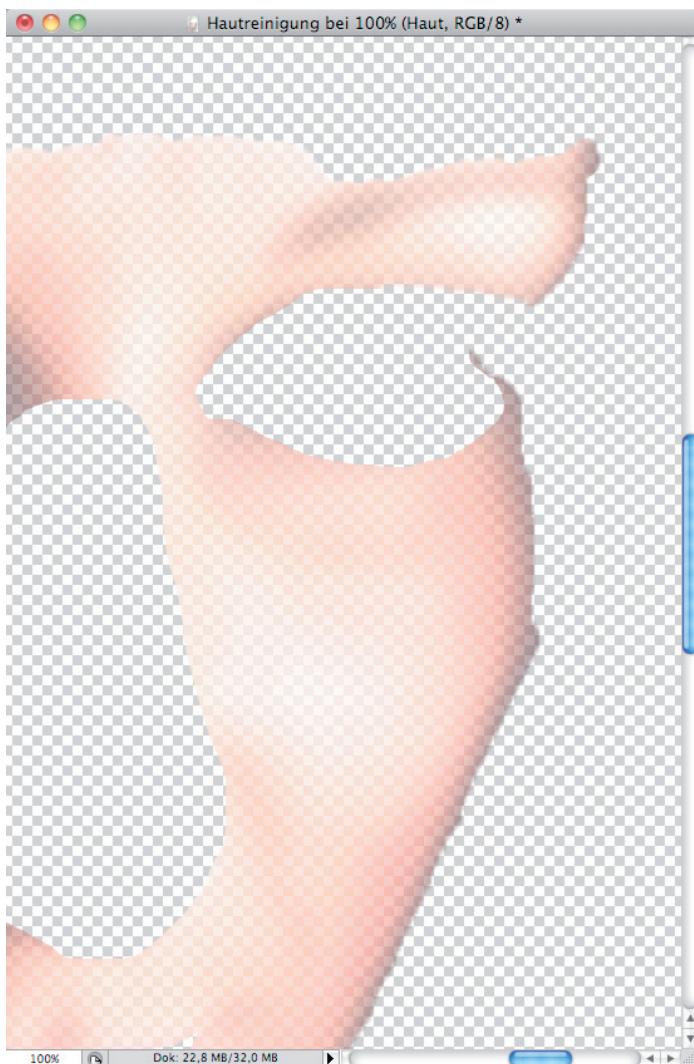
Jetzt können Sie die Augen separat bearbeiten und mit individuellen Einstellungen belegen. Bearbeitungen in Helligkeit und Kontrast, in der Gradationskurve oder Farbbebalance helfen, das Weiße im Auge weißer zu machen und die braunen Augen insgesamt knackerig. Öffnen Sie im Menü *Bild/Korrekturen* die *Gradationskurven*.



[6] Übergänge weich machen

Möglicherweise ergeben sich an den Rändern der einzelnen Ebenen Übergänge, die nicht natürlich wirken. Mit einem weichen *Radiergummi-Werkzeug* machen Sie die harten Übergänge weich.

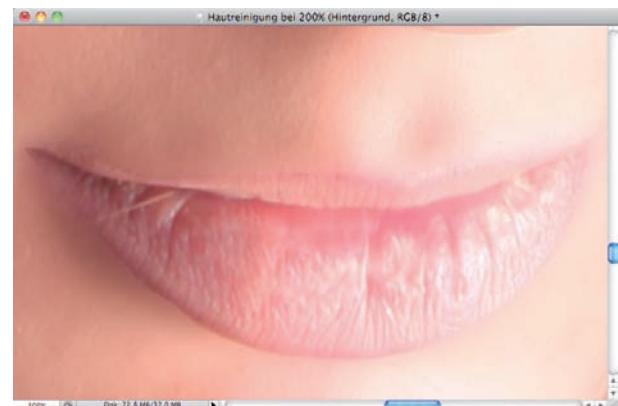




[7] Spröde Lippen glätten

Der Mund auf dem Foto wirkt trocken, die Lippen spröde und rissig. Hier ist Handarbeit gefragt, denn man kann die Lippen kaum mit einem Filter glätten, ohne sie aussehen zu

lassen wie künstliche, Botox-gefüllte Hautpartien. Mit dem *Pinsel-Werkzeug* können Sie Farben aufnehmen, um damit die trockenen Lippenpartien zu überzeichnen. Mehrmaliges Aufnehmen und Überzeichnen ist hier nötig. Gehen Sie dabei vorsichtig vor, damit Sie einzelne Schritte im Bedarfsfall rückgängig machen können.



[8] Feintuning

Abschließend können Sie auf den einzelnen Ebenen noch weitere Einstellungen vornehmen, z. B. auf der Hintergrundebene eine automatische Tonwertkorrektur, um die Haare kräftiger wirken zu lassen. Speichern Sie Ihre Arbeit als Photoshop-Datei im PSD-Format ab. So bleiben die Ebenen erhalten, und Sie können später zusätzliche Korrekturen vornehmen.





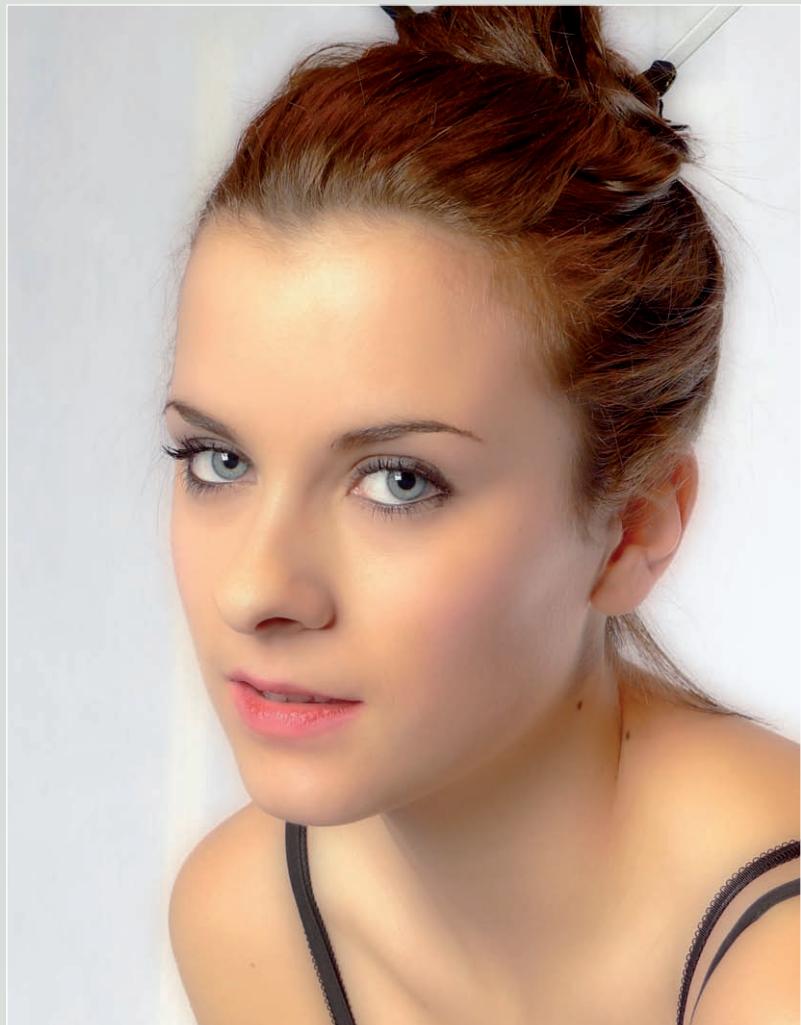
Gleichmäßig glatte Haut

Haben Sie sich auch schon gefragt, wovon sich die Supermodels ernähren, weil man niemals auch nur den Hauch eines Pickels erkennt? Mit der digitalen Bildbearbeitung sind Pickel und Mitesser ein eher kleines Übel. Diese perfekt glatte Haut allerdings ist schon ein besser gehütetes Geheimnis – gewesen.



VORHER

An unserem Ausgangsbild hat kein Make-up-Artist Hand angelegt, und so sind viele Kleinigkeiten in der Nachbearbeitung am Computer zu korrigieren. Die größte Herausforderung aber ist, die Haut glatt und gleichmäßig aussehen zu lassen, ohne die Hautstruktur zu verlieren.

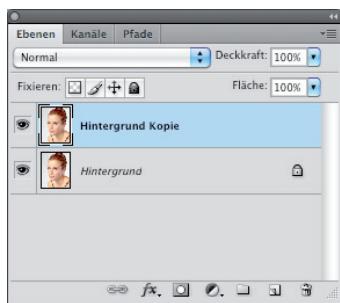
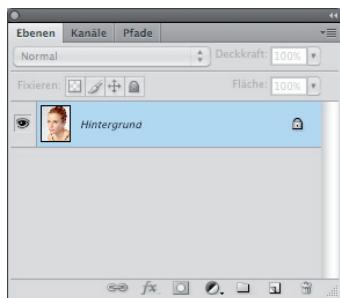


NACHHER

Richtig eingesetzt, sorgen die Weichzeichnungsfunktionen von Photoshop für eine glatte, gleichmäßige Hautstruktur.

[1] Ebene duplizieren

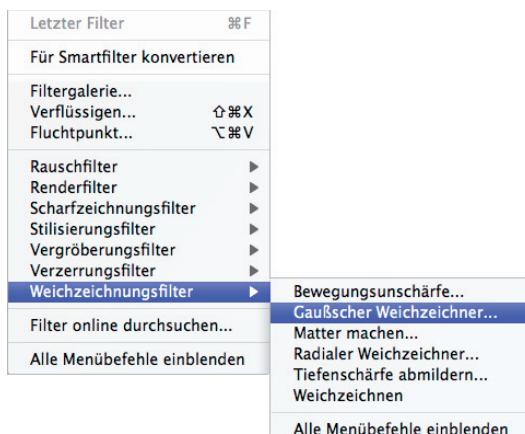
Damit Ihnen alle Einflussmöglichkeiten offenstehen, duplizieren Sie im ersten Arbeitsschritt die Hintergrundebene. Klicken Sie im Bedienfeld *Ebenen* mit der rechten Maustaste auf die markierte Ebene und wählen Sie im Kontextmenü *Ebene duplizieren*.



[2] Gaußscher Weichzeichner

Das Weichzeichnen ist eine der grundlegenden Techniken in der Porträtrebusche. Wählen Sie aus dem Menü *Filter/Weichzeichnungsfilter* den *Gaußschen Weichzeichner*. Aktivieren Sie im Dialogfeld des Filters die Option *Vorschau* und belassen Sie die Ansichtsgröße bei 100%.

Arbeiten Sie mit einem starken *Radius*. Legen Sie als Wert *40 Pixel* fest – ob ein bisschen mehr oder weniger, darauf kommt es bei diesem Wert nicht so genau an.

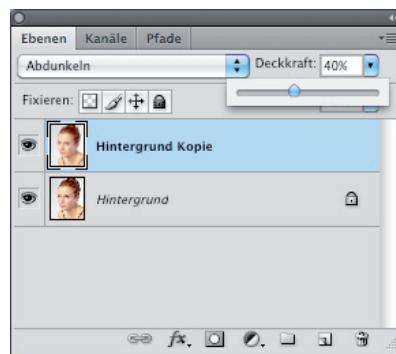




[3] Arbeitsebene abdunkeln

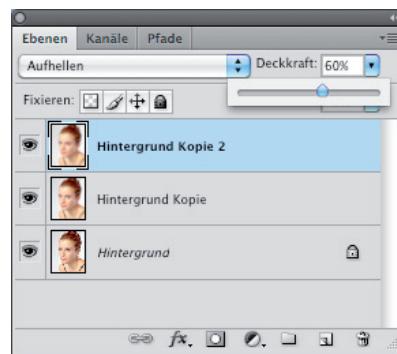
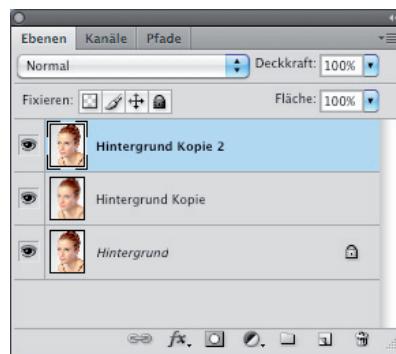


Um von dieser Weichzeichnung nur die dunklen Werte abzusoften, wählen Sie für die Arbeitsebene *Hintergrund Kopie* die Füllmethode *Abdunkeln*. Oben rechts im Bedienfeld *Ebenen* stellen Sie die Deckkraft auf 40%.



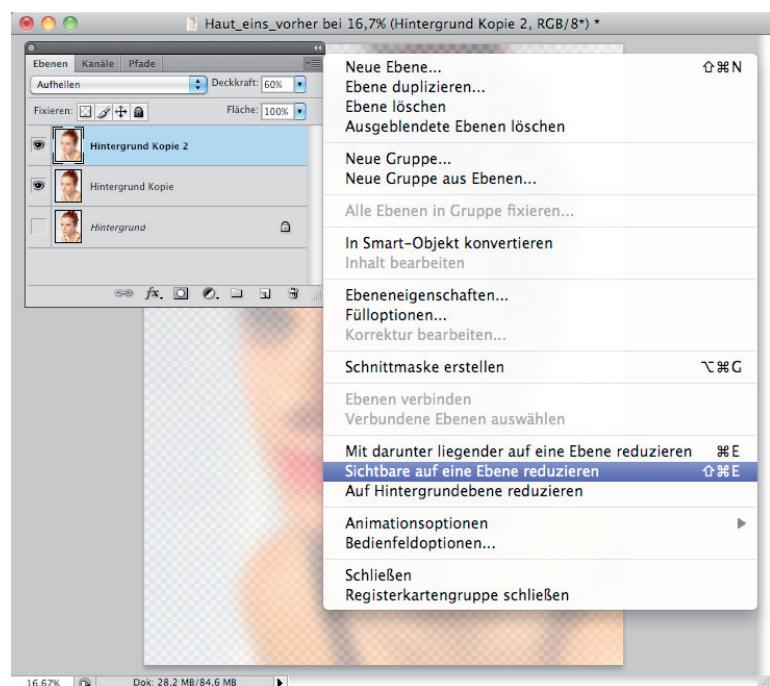
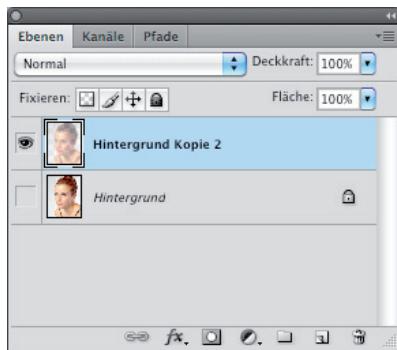
[4] Extreme Weichzeichnung

Duplizieren Sie die Hintergrundebene noch einmal und setzen Sie die Kopie im Ebenenstapel ganz nach oben – hier die Ebene *Hintergrund Kopie 2*. Auch für die zweite Weichzeichnung benutzen Sie den *Gaußschen Weichzeichner* und diesmal den *Radius* 60 Pixel. Legen Sie als Füllmethode jetzt *Aufhellen* bei 60% Deckkraft fest.



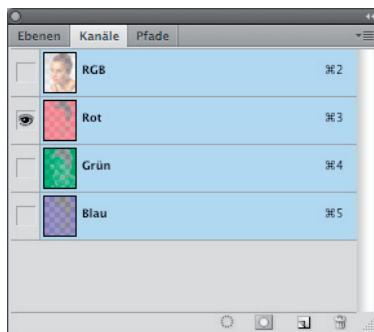
[5] Ebenen reduzieren

Reduzieren Sie nun die zwei weichgezeichneten Ebenen zu einer. Mit einem Klick auf das Augensymbol schalten Sie die Hintergrundebene aus. Im Kontextmenü des *Ebenen*-Bedienfelds wählen Sie die Funktion *Sichtbare auf eine Ebene reduzieren*.



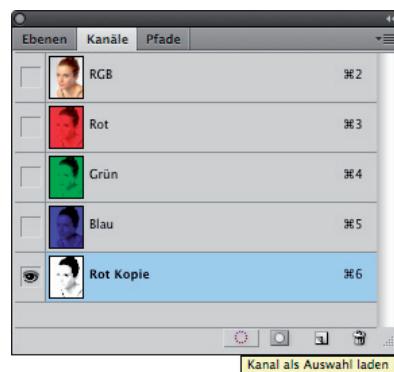
[6] Bildbereiche ausschließen

Zugegeben, das Resultat ist noch nicht ganz überzeugend. Die Weichzeichnung sollte sich nicht auf alle Bildbereiche auswirken. Augen, Mund und Nase sollten eher davon verschont bleiben. Mit Unterstützung einer Maske wird dieses Problem jetzt gelöst. Für die Erzeugung einer Maske wechseln Sie zum Bedienfeld *Kanäle* und wählen einen Kanal mit guten Kontrasten aus.



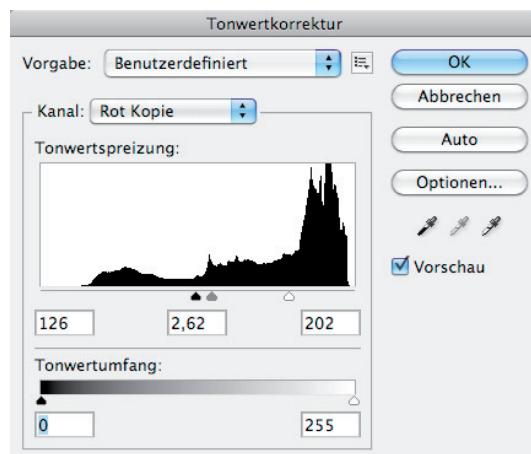


Bei Porträtaufnahmen ist das meistens der Kanal Rot, von dem für die weitere Bearbeitung eine Kopie erstellt wird. Markieren Sie den Rot-Kanal und wählen Sie im Kontextmenü des Kanals die Funktion *Kanal duplizieren*. Der neue Kanal *Rot Kopie* wird an unterster Stelle des Stapels eingefügt.



[7] Tonwerte korrigieren

Die Weichzeichnung der Haut soll vorwiegend in den hellen Bildbereichen wirken. Bei Masken verhält es sich so, dass die schwarzen Bereiche von einer Korrektur ausgenommen sind. Also verstärken Sie den Kontrast im Kanal *Rot Kopie* mit einer einfachen Tonwertkorrektur.



[8] Auswahl aktivieren

Der Schwarz-Weiß-Inhalt des kopierten Kanals wird zu einer Auswahl umgewandelt, indem Sie den gepunkteten Kreis am unteren Rand des Bedienfelds anklicken. Dann wechseln Sie zurück zu den Ebenen. Zuvor muss jedoch noch die RGB-Ebene angeklickt werden, damit alle Kanäle wieder sichtbar sind.

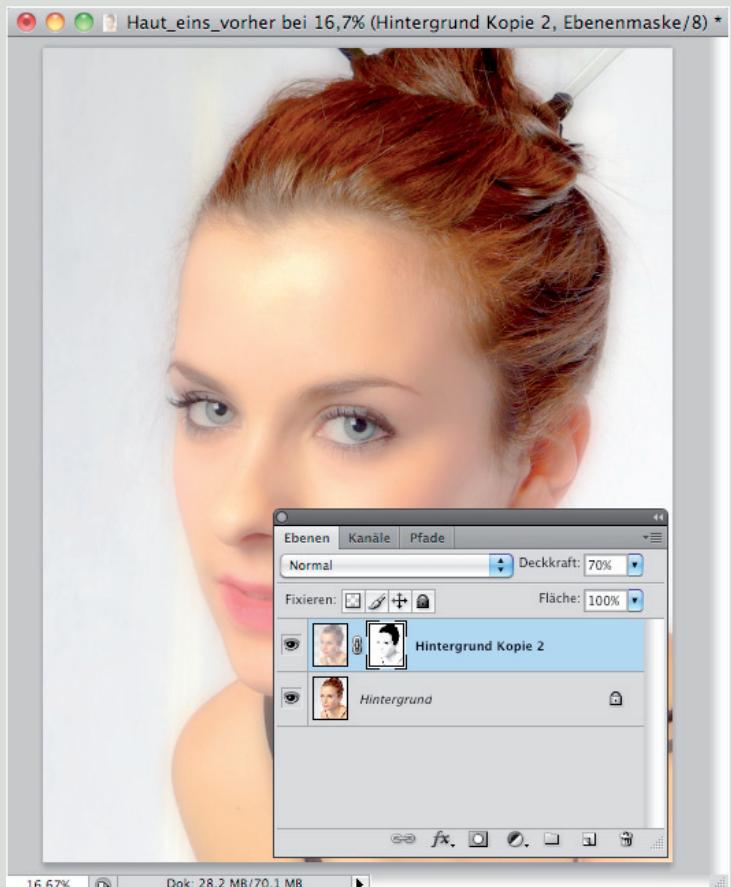
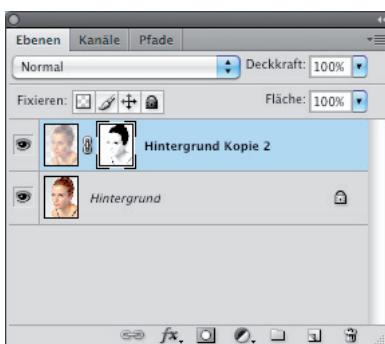
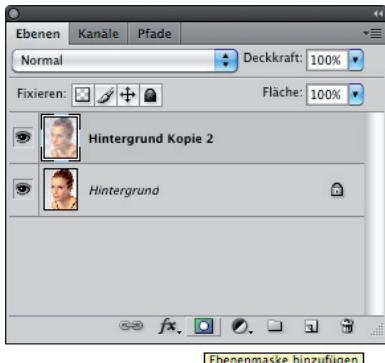
[9] Ebene maskieren

Mit der aktiven Auswahl fügen Sie der Ebene eine Maskierung hinzu. Die Auswahl wird bei der Maskenerstellung erkannt und verrechnet. Dann müssen noch ein paar Feinheiten, wie die Augen zum Beispiel, manuell ausgemalt und gegebenenfalls die Maskenkanten weicher eingestellt werden.



[10] Deckkraft zurücknehmen

Indem Sie die *Deckkraft* zurücknehmen, kann die Originalebene wieder etwas hindurchscheinen, das verleiht dem Porträt mehr Natürlichkeit.





Übertrieben glatte Haut

Eine Untersuchung zu Schönheitsidealen ergab, dass Gesichter mit unrealistisch glatter und sauberer Haut am attraktivsten wirken. Das nutzt die Werbebranche natürlich weidlich aus.



VORHER

Das Modell hatte beim Shooting kein Make-up aufgelegt. Ergo gilt es, per Photoshop für eine perfekte Haut zu sorgen.

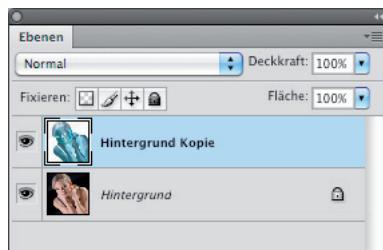


NACHHER

Hier kam der sonst zum Kantenschärfen verwendete Hochpass-Filter als Weichzeichner zum Einsatz. Er sorgt für ein gleichmäßiges Hautbild im ganzen Foto.

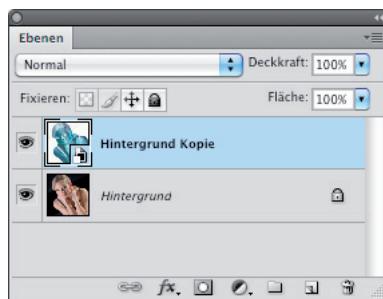
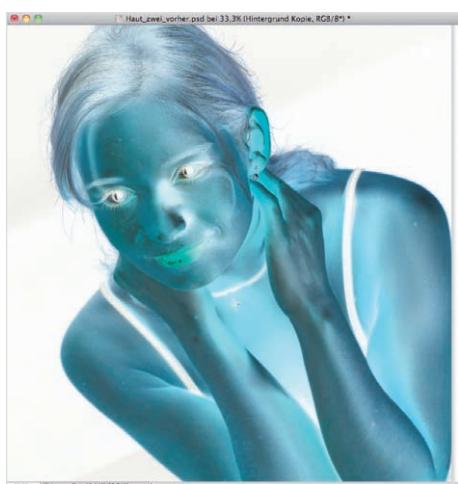
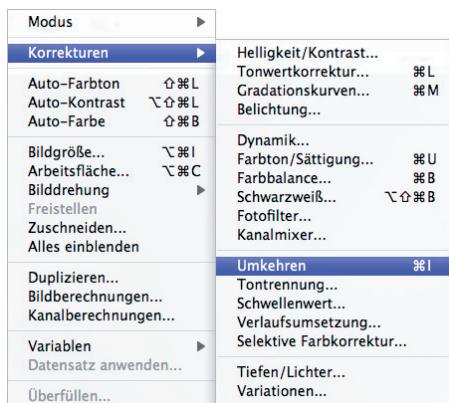
[1] Bildmotiv invertieren

Einen ganz anderen Ansatz zum Erzielen makelloser Haut bietet dieser Workshop zum Thema „glatte Haut“ an. Duplizieren Sie die Hintergrundebene und wandeln Sie die Ebene in ein Negativ um. Hierzu wählen Sie im Menü *Bild/Korrekturen* den Eintrag *Umkehren*.



[2] In Smart-Objekt konvertieren

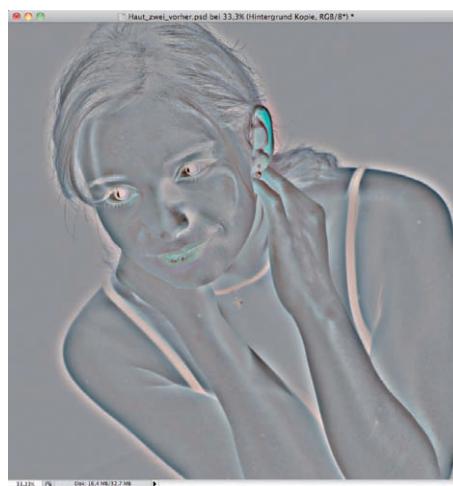
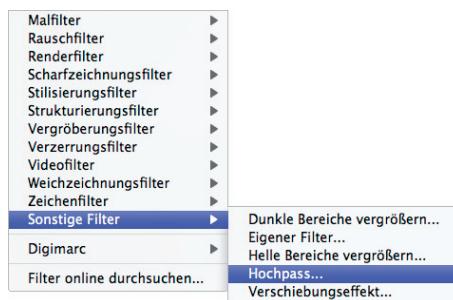
Damit die nachfolgenden Filteranwendungen für spätere Korrekturen weiter anpassbar bleiben, konvertieren Sie die obere Ebene in ein Smart-Objekt. Hierzu klicken Sie im Kontextmenü des Bedienfelds *Ebenen* auf den Eintrag *In Smart-Objekt konvertieren*.





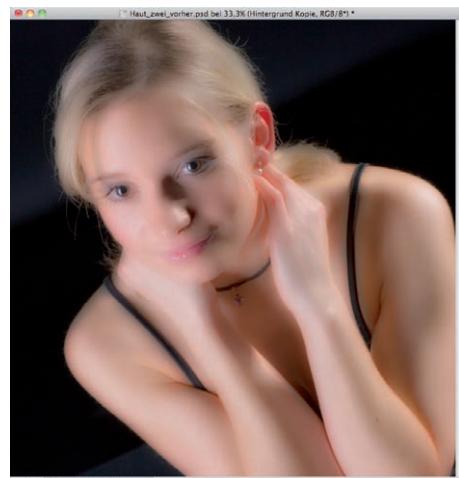
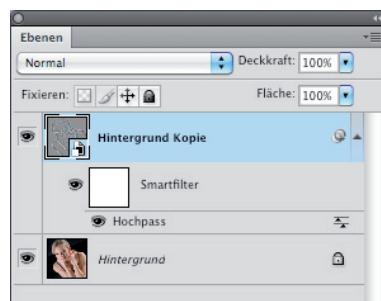
[3] Hochpass-Filter

Glatte Haut kann nicht ohne Weichzeichnung erfolgen. Nur der Weg dorthin ist diesmal etwas ungewöhnlich. Die erste Filteranwendung ist der *Hochpass-Filter*, zu finden unter *Sonstige Filter*. Eher bekannt für seine Kantenschärfung, wird er hier mit einem sehr hohen *Radius* zum Weichzeichnen eingesetzt.



[4] Unsichtbares Grau

Das nicht gerade freundlich ausschauende Grau machen Sie durch Umschalten der Füllmethode *Ineinanderkopieren* unsichtbar. Was bleibt, ist eine editierbare, weichzeichnende Ebene. Ein Scharfzeichner, der weichzeichnet – verkehrte Welt. Da liegt doch auch die Vermutung nahe, dass ein Weichzeichner unter diesen Voraussetzungen eventuell scharfzeichnet?



[5] Schärfe suchen

Versuchen Sie, den *Gaußschen Weichzeichner* einmal als Schärfungstool einzusetzen. Je höher der *Radius*, desto mehr wird die

Weichzeichnung zurückgedrängt, und die Bilddetails werden hervorgehoben. Am Haaransatz ist das sehr gut zu sehen.



BILDSTELLEN VON DER WEICHZEICHNUNG AUSNEHMEN

Eigentlich war's das schon. Wahrscheinlich wollen Sie aber auch ein paar Bildstellen von dieser Weichzeichnung ausnehmen. Die Smart-Objekt-Maske eignet sich hierzu nicht, weil sie nur die Wirkung der angewendeten Filter ausblendet. Weisen Sie deshalb der Smart-Objekt-Ebene eine neue Ebenenmaske zu. Optional bietet es sich an, über die Kanäle die Tiefen auszuwählen und der Maske zuzuweisen. Details, wie die Augenbereiche, können dann schnell manuell deckend ausgemalt werden.



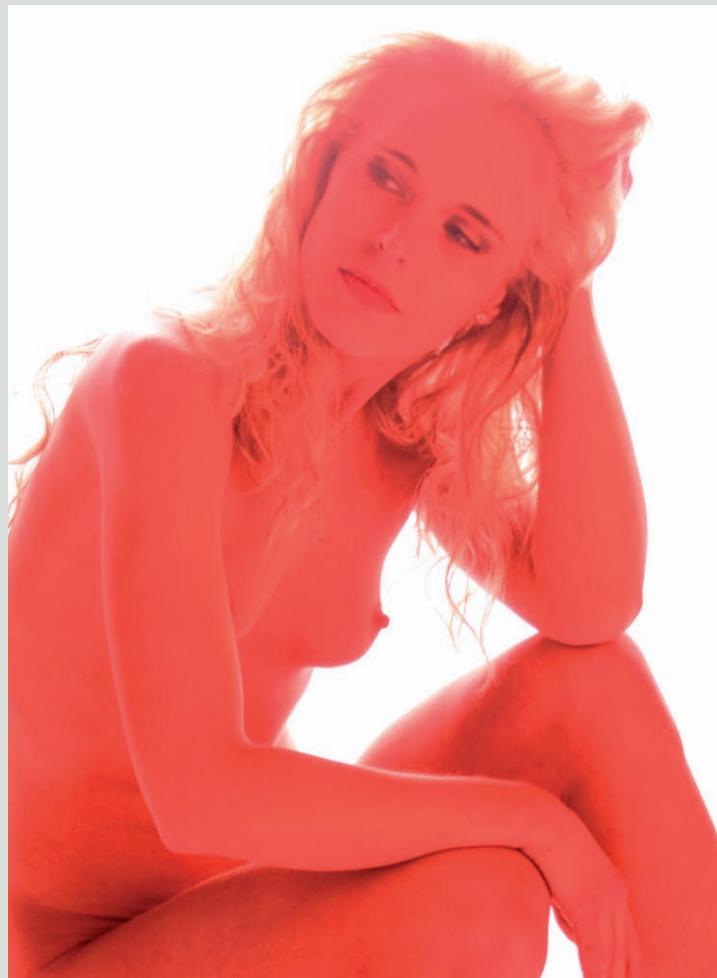
Tattoos spurlos entfernen

Das Gesicht oder der ganze Körper eines Menschen kann heute so weit bearbeitet werden, dass es kein Problem ist, aus einer grauen Maus eine farbenfrohe Diva zu machen. Auf einem digitalen Foto ist möglich, was im realen Leben teure Schönheitsoperationen erfordern würde.



VORHER

Ein sauber fotografiertes Bild, allerdings mit einigen kleinen Fehlern. Die Haut zeigt Pickelchen und kleinere Irritationen am Unterschenkel. Das Brust-Tattoo soll entfernt werden, und die Augen hätten auch besser ausgeleuchtet sein können.



NACHHER

Das Bild wirkt nach der Bearbeitung „sauber“ und trotzdem nicht vollkommen steril, sodass das Mädchen nicht wie aus Wachs gegossen wirkt. Und – vom Tattoo ist rein gar nichts mehr zu sehen.

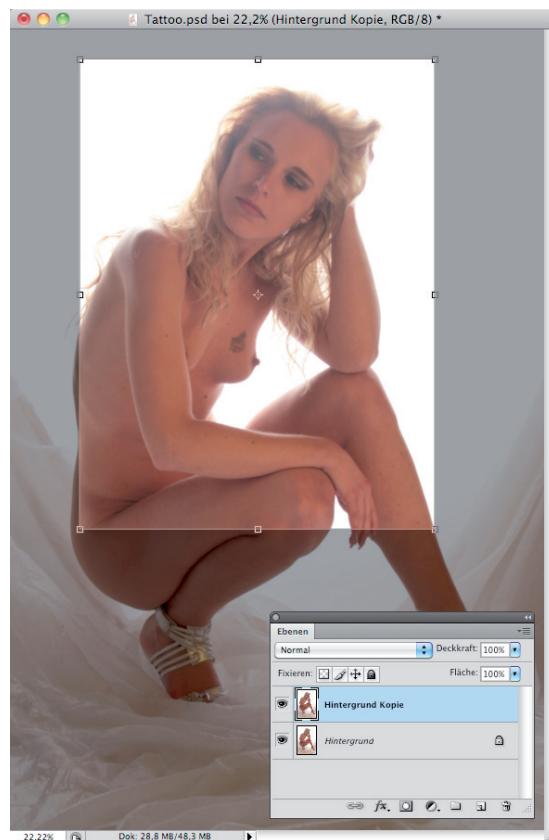
Entfernen eines Brust-Tattoos

In diesem Workshop geht es darum, einem leicht angestaubten Akt wieder etwas mehr Farbe und Frische zu geben. Und ganz nebenbei soll noch ein lästiges Tattoo entfernt werden.

[1] Neuer Bildausschnitt

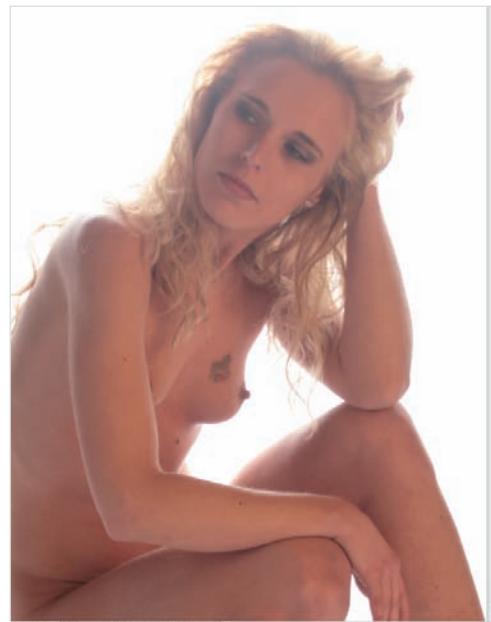


Entsprach die ursprüngliche Aufnahme genau den Vorstellungen der Auftraggeberin, kann das ein Modejahr später wieder ganz anders aussehen. Insbesondere die Schuhe entsprechen nicht mehr den aktuellen Trends. Zudem können auch im Fotostudio im Hintergrund Bildelemente erscheinen, die später nicht mehr erwünscht sind. Was tun? Genau, die Aufnahme wird beschnitten. Erstellen Sie vor dem Beschnitt eine Kopie der Hintergrundebene, indem Sie im Kontextmenü der Ebene *Hintergrund* den Eintrag *Ebene duplizieren* anklicken. Probieren Sie auf der Ebenekopie verschiedene Bildausschnitte aus, bevor Sie sich festlegen.



[2] Ebenen reduzieren

Klicken Sie im Bedienfeld *Ebenen* oben rechts auf das Register und wählen Sie dann im Kontextmenü des *Ebenen*-Bedienfelds den Eintrag *Auf Hintergrundebene reduzieren*. So können Sie wieder auf einer Ebene arbeiten und eventuelle Unregelmäßigkeiten im Hintergrund mit anderen Werkzeugen wie dem *Bereichsreparatur-Pinsel*-Werkzeug oder dem *Kopierstempel*-Werkzeug bearbeiten oder sichtbare Übergänge zwischen dem Hintergrund und kopierten Teilen retuschieren.





[3] Pickel und Flecke entfernen



Das gute alte *Kopierstempel-Werkzeug* ist das dankbarste Werkzeug, um einfache Unregelmäßigkeiten wie Pickel, blaue Flecke oder Kratzer zu entfernen. Unberechtigterweise ist der *Stempel* bei einigen Photoshop-Spezialisten verpönt, weil schnelles und unkonzentriertes Stempeln zu sichtbaren Wiederholungen mit Kacheleffekt führen kann. Nutzt man den *Stempel* aber richtig, kann er Probleme schnell und einfach verdecken.

Den Durchmesser des *Stempels* passen Sie jeweils der Größe des zu verdeckenden Bereichs an, damit dieser mit wenigen Klicks abgedeckt wird. Bei der Arbeit auf Haut stellen Sie den Wert für *Härte* auf 0 %. Die *Deckkraft* sollte einen Wert um 70 % betragen. Dafür stempelt man einfach einmal mehr über die zu verdeckende Stelle.

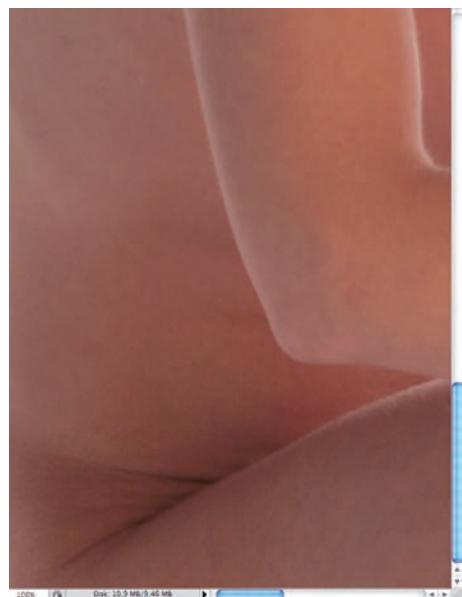
Vergrößern Sie vorher den Bildausschnitt auf 100 %, indem Sie in der Optionsleiste zum Zoomwerkzeug auf die Schaltfläche *Tatsächliche Pixel* klicken.



Nehmen Sie einen zu kopierenden Bereich auf, indem Sie mit dem *Kopierstempel-Werkzeug* darübergehen, dabei die [Alt]-Taste drücken, den Mauszeiger über die zu reparierende Stelle führen und abschließend einmal die linke Maustaste drücken. Ist der Bereich noch nicht ganz verdeckt, klicken Sie leicht versetzt noch einmal.

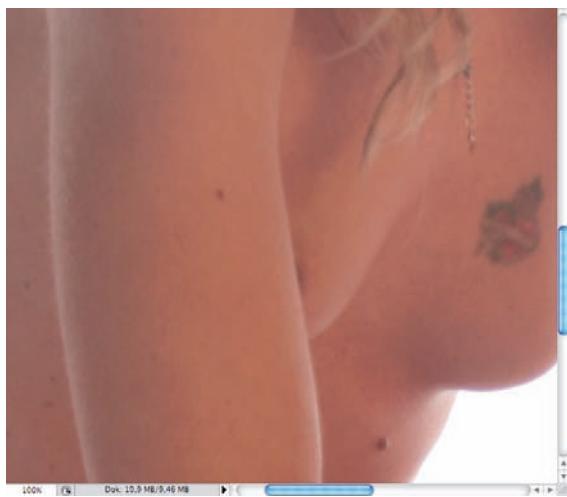
Das *Kopierstempel-Werkzeug* kopiert bei jedem weiteren Klick immer eine Stelle in gleicher Entfernung und im gleichen Winkel zum *Stempel*, wie es beim ersten Aufnehmen festgelegt wurde. Es wird also nicht

immer dasselbe Bildelement kopiert wie beim ersten Mal. Darum müssen Sie öfter mit der [Alt]-Taste die Stelle definieren, die kopiert werden soll. Wählen Sie eine Partie, die sich in Helligkeit und Struktur so wenig wie möglich von der zu verdeckenden Stelle unterscheidet.



Diesen Vorgang können Sie nun mehrfach wiederholen, bis alle Pickel, Male, Falten und blauen Flecke eliminiert sind. Das ist vielleicht ein wenig zeitaufwendig, dafür erhalten Sie aber den Hautcharakter der Person, der durch einfaches Weichzeichnen schnell verloren gehen würde. Durch ein bisschen Übung lässt sich der höhere Zeitaufwand jedoch in Grenzen halten.

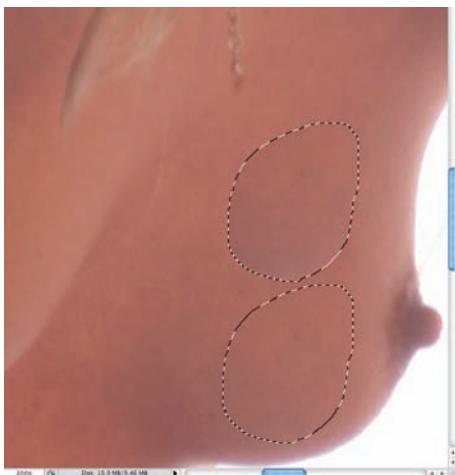
Selbst das Muttermal unterhalb der linken Brust lässt sich hier besser mit dem *Kopierstempel-Werkzeug* entfernen als mit dem *Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug*, das sich wiederum zum Entfernen der kleineren Leberflecke eignet.



[4] Das Tattoo entfernen



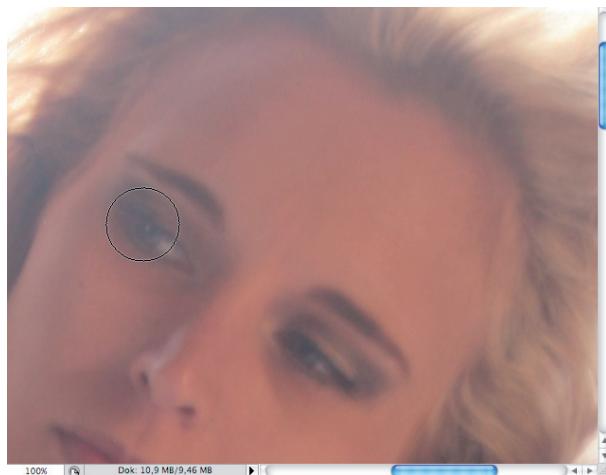
Zum Entfernen des Tattoos setzen Sie das *Ausbessern-Werkzeug* ein. Ziehen Sie mit dem *Ausbessern-Werkzeug* eine Auswahl um das Tattoo. Danach ziehen Sie die Auswahl bei gedrückter linker Maustaste auf einen makellosen Hautbereich nahe des Tattoos, hier direkt unterhalb. Ist die zu ersetzende Hautpartie komplett mit der neuen überdeckt, lassen Sie die Maustaste wieder los und heben die Auswahl mit Klick in einen freien Bildbereich wieder auf.



[5] Augenhöhlen aufhellen

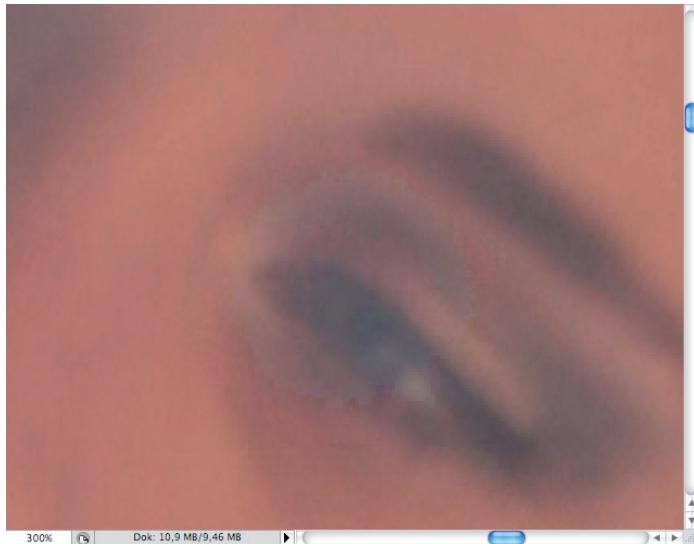


Häufig wirken bei einer Beleuchtung für den ganzen Körper die Augenhöhlen des Modells zu dunkel. Diese können mit dem *Abwedler-Werkzeug* aufgehellt werden. Auch hier muss auf die Einstellung geachtet werden. Stellen Sie in der Optionsleiste die *Beleuchtung* auf 20% und hellen Sie vorsichtig in mehreren Schritten auf. Wählen Sie dabei auch zwischen den Bereichen *Tiefen*, *Mittel*-töne und *Lichter*.





Die Abbildung zeigt, was passiert, wenn Sie das *Abwedler*-Werkzeug zu oft auf den zu bearbeitenden Bildbereich anwenden. Ein bis zwei Klicks reichen schon, um die *Mitteltöne* der Augenhöhlen leicht aufzuhellen.

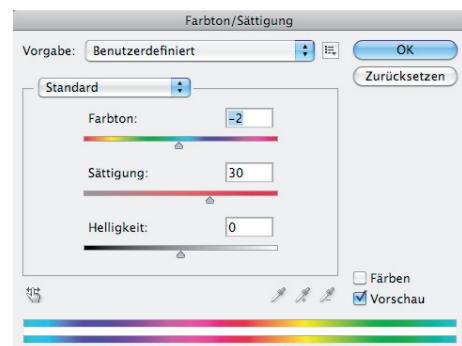


300% Dok: 10,9 MB/9,46 MB

Dort wo die Pupillen durch das Aufhellen zu blass wurden, können sie mit dem *Nachbelichter*-Werkzeug wieder nachgedunkelt werden. Hier gelten die gleichen Optionen wie beim Aufhellen, nur umgekehrt. Unschöne Augenringe können im Stempelverfahren gelöscht werden, indem Sie hellere Bereiche transparent darüberkopieren.



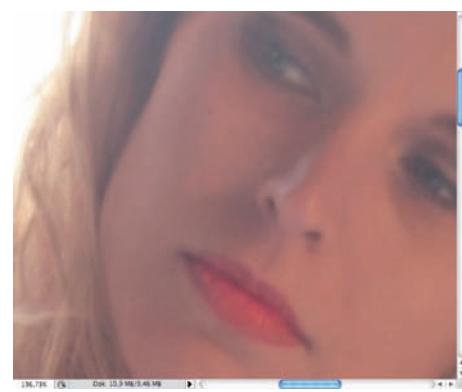
Wählen Sie nun eine gewünschte *Pinsel*-Option, z. B. *Hauptdurchmesser* 9, *Härte* 0 % und *Deckkraft* 20 %. Malen Sie auf den Lippen helle Punkte, die ähnlich platziert werden sollten wie bereits vorhandene Glanzpunkte. Es ist Ihrem gestalterischen und ästhetischen Empfinden überlassen, wann es genug ist und bis zu welchem Punkt es natürlich aussieht. Das muss jeder für sich selbst entscheiden.



[6] Volle Lippen



Verleihen Sie den Lippen mehr Farbe und lebendigeren Glanz. Mit dem *Pinsel*-Werkzeug können Sie zuerst eine Farbe an einer glänzenden Stelle der Lippen aufnehmen. Gehen Sie mit dem Pinsel darüber und drücken Sie die [Alt]-Taste. Der *Pinsel* wird zur *Pipette*, und Sie können mit einem Mausklick die Farbe aufnehmen. Diese sehen Sie am Beispiel als helles Rosa im Vordergrund-Farbfeld.

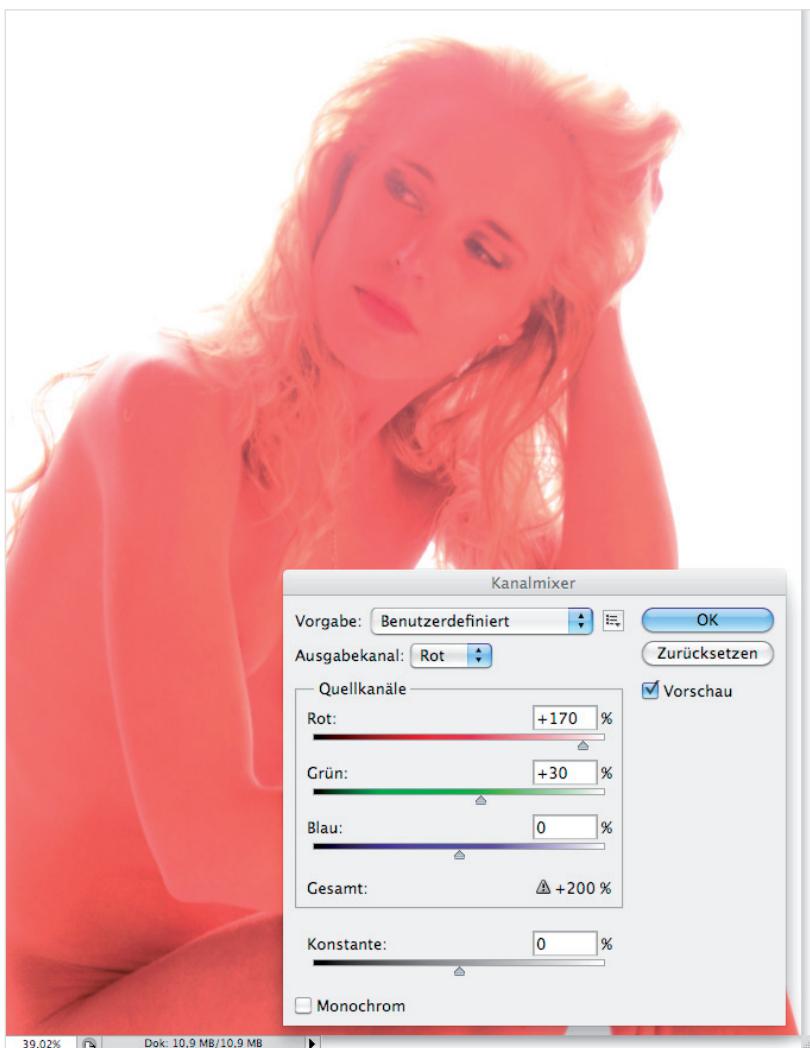


136,79% Dok: 10,3 MB/9,46 MB

[7] Endkontrolle

Jetzt haben Sie schon allerhand geleistet: Pickel, Male, blaue Flecke und ein ganzes Tattoo retuschiert. Machen Sie eine Endkontrolle. Es fallen einem immer wieder Kleinigkeiten auf, wenn man sich kurz eine Pause gönnt. Dann ist hier noch ein Zipfel roter Stoff zu verdecken oder dort ein grünes Bändchen am Hals des Modells besser herauszuarbeiten.

In diesem Beispiel ist die Aufnahme noch insgesamt zu müde. Mit den Funktionen *Bild/Korrekturen/Dynamik*, *Korrekturen/Fotofilter* oder dem *Kanalmixer* bringen Sie wieder neue Frische in das Bild. Wählen Sie den *Kanalmixer* und stellen Sie als *Ausgabekanal* *Rot* ein. Im Bereich *Quellkanäle* stellen Sie den Regler *Rot* auf *+170 %* und den Regler *Grün* auf *+30%*. Bestätigen Sie mit *OK*, und die Bearbeitung ist abgeschlossen.



WEISSE AUGEN

Oft wirken die Augen zu „blutig“ und dadurch nicht weiß genug. Nehmen Sie mit dem *Zauberstab-Werkzeug* bei einer *Toleranz* von 10 eine Auswahl der weißen Bereiche im Auge vor. Zoomen Sie das Bild zu diesem Zweck ruhig auf 200 % heran.

Im Menü *Auswahl/Auswahl* verändern wählen Sie *Weiche Kante*. Stellen Sie eine weiche *Auswahlkante* von *3 Pixeln* ein. Das genügt bei der relativ kleinen Auswahlfläche. Höhere Werte würden nur zu einer Fehlermeldung führen, denn es müssen Pixel zu mehr als 50 % über dem Wert der weichen Kante ausgewählt sein, um sie sichtbar anzuzeigen. Wählen Sie nun *Bild/Korrekturen/Selektive Farbkorrektur* und verringern Sie die Rottöne durch Verringerung von Schwarz. Führen Sie diesen Vorgang für jedes Auge einzeln aus.



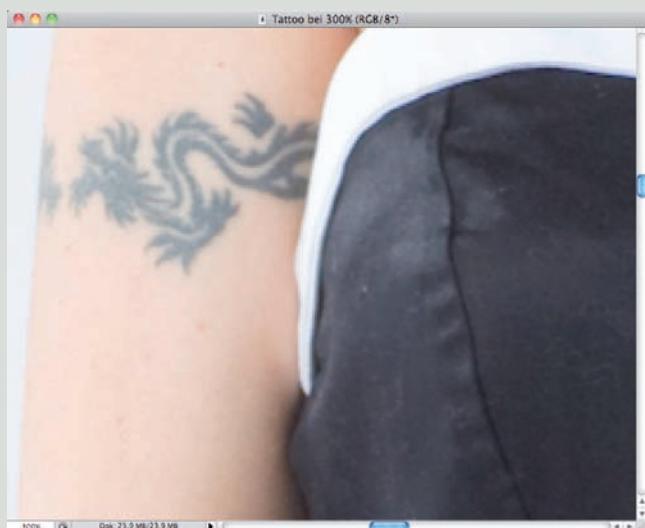
VORHER

Eine freche Ganzkörperaufnahme im kleinen Schwarzen. Störend wirkt nur das Tattoo auf dem rechten Oberarm des Modells.



NACHHER

Was im wahren Leben nur mit teurer Lasertechnologie möglich ist, geschieht in Photoshop mit wenigen Klicks.



Entfernen eines Arm-Tattoos

Die Zahl aller, die sich wünschen, Ihr Tattoo würde wieder verschwinden, wächst stetig. Ein lohnendes Geschäft. Mit moderner Lasertechnologie lassen sich die meisten Modesünden wieder entfernen. Schmerhaft ist das nicht nur für den Patienten, sondern auch für das Portemonnaie.

[1] Bildausschnitt vergrößern

Im ersten Schritt konzentrieren Sie den Bildausschnitt auf das Tattoo. Wählen Sie mit dem Zoomwerkzeug eine Ansichtsgröße von 300 %.

[2] Male entfernen



Die Gelegenheit ist günstig, oberhalb und unterhalb des Tattoos kleinere Male zu entfernen. Wählen Sie hierzu das *Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug* bei einer *Pinselgröße* vom 20.



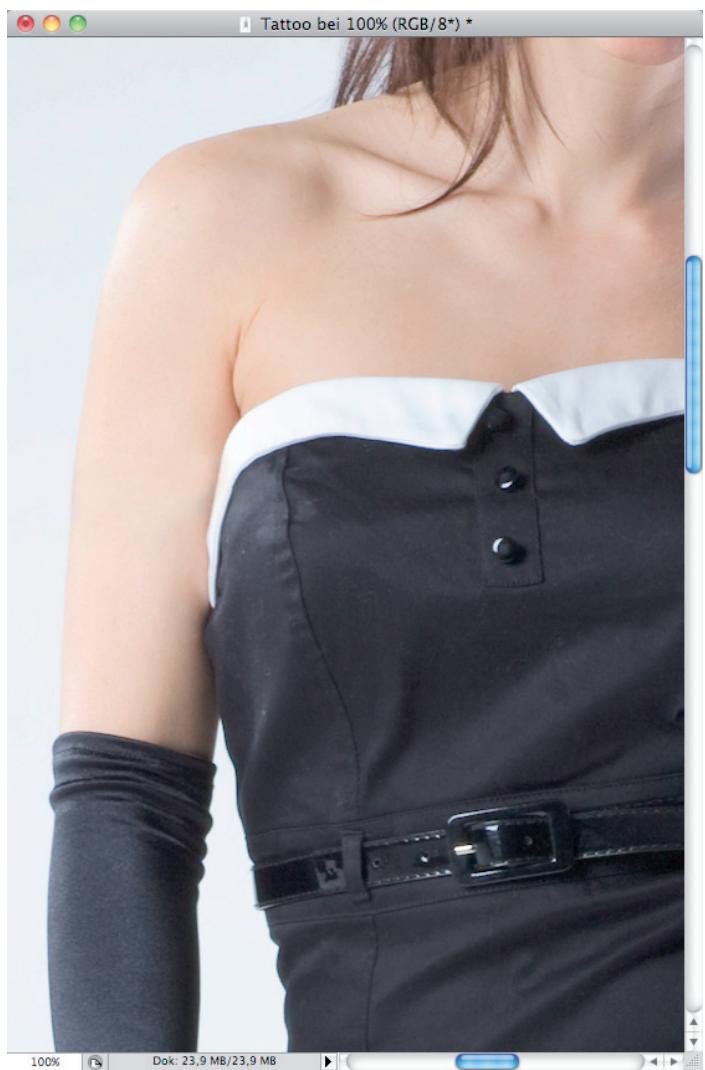
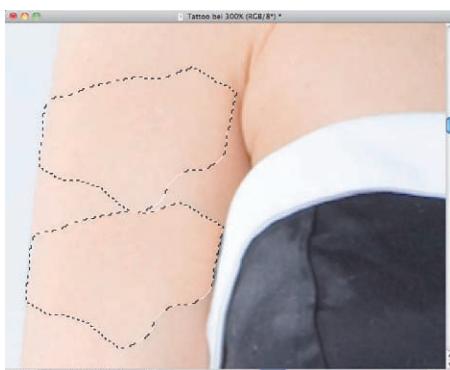
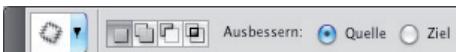
Kopierstempel-Werkzeug. Stellen Sie dazu eine Pinselgröße von ungefähr 79 ein. Arbeiten Sie bei der Aufnahme der Quellbereiche sehr sorgfältig. In der Regel benötigen Sie nicht mehr als drei Klicks, und die Operation kann als gelungen abgeschlossen werden.



[3] Hautbereich transplantieren



Für die jetzt anstehende Hauttransplantation eignet sich am besten die Hautpartie oberhalb des Tattoos. Greifen Sie in der Werkzeugeiste zum *Ausbessern-Werkzeug* und erstellen Sie einen Auswahlbereich, ähnlich dem im Bildbeispiel. Ziehen Sie den Auswahlbereich nach oben, bis das Tattoo nicht mehr zu sehen ist.



[4] Hautstellen bearbeiten



Noch unsaubere Hautstellen am Rand des Dekolletés und am äußereren Rand des Oberarms retuschieren Sie vorzugsweise mit dem



Gesunde Haut verpflanzen

Bekennen Sie sich zu Fotos, auf denen Haut noch wie Haut aussieht - mit echten Poren, Strukturen und Plastizität durch Licht und Schatten. Oft sieht man bearbeitete Fotos, die auf den ersten Blick umwerfend wirken. Dem geübten Betrachter wird allerdings sofort klar, dass ganz viel Bildbearbeitung im Spiel ist. Bei genauem Hinsehen wirkt die Haut wie Wachs, wie eine astreine Fläche ohne Leben und Ausdruck. Operation gelungen, Patient tot.

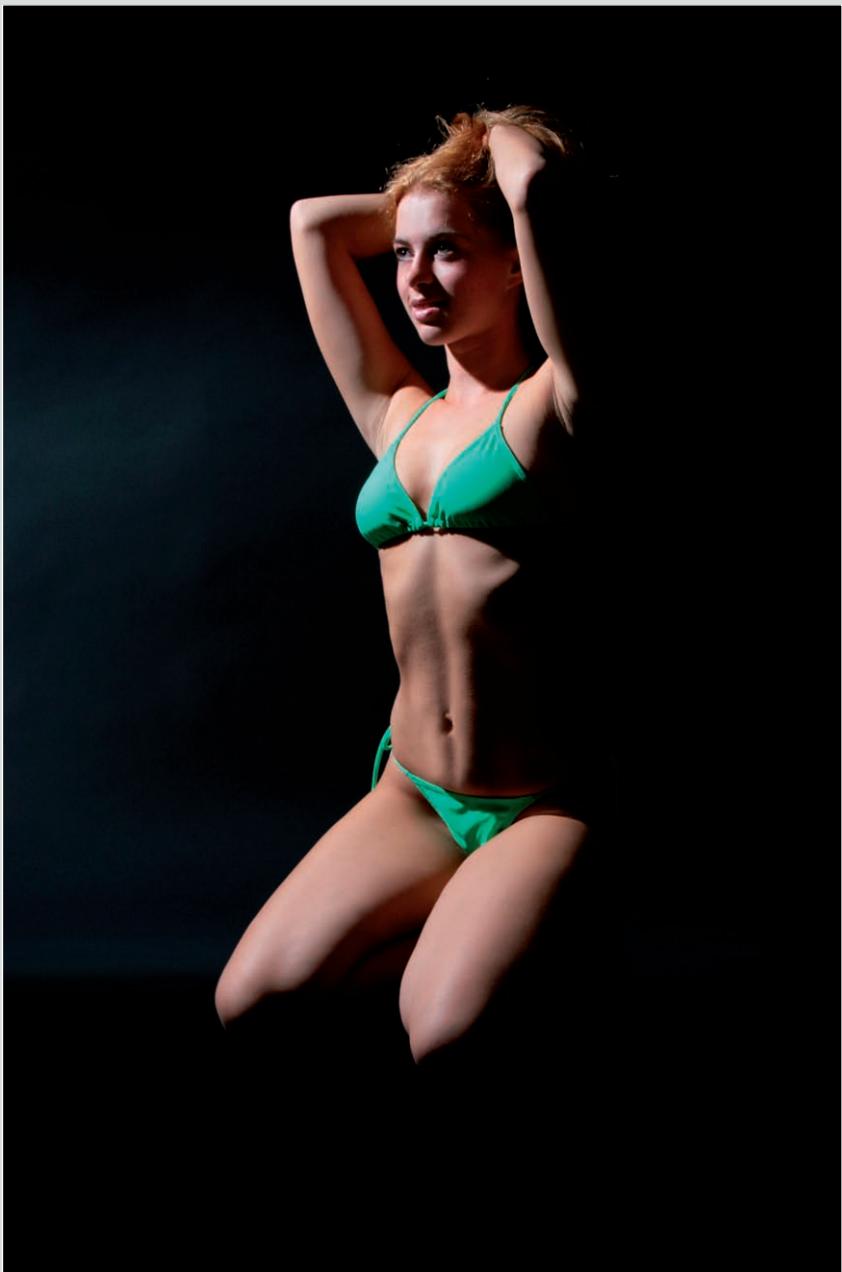


VORHER ▲

Eine hübsche junge Dame, an der die Schwangerschaft allerdings nicht ohne Spuren vorübergegangen ist. Wir wollen das Bild optimieren und die Schwangerschaftsstreifen „operativ“ entfernen. Dazu sind viele kleine Einzelschritte nötig.

NACHHER ▶

Der Bauch wirkt nun glatt und hat trotzdem noch eine natürliche Falte in der Mitte. Kleine Unebenheiten wurden beseitigt, und der Hintergrund wurde optimiert.



Schlussendlich lautet die Devise: Bildbearbeitung ja, aber nur so viel wie nötig und so wenig wie möglich. Bildmanipulationen sind dann gut, wenn man sie nicht sieht. Für den gewerblichen Fotografen gilt: Der Kunde muss sich im Bild wiedererkennen können. Dazu sind in der Bildbearbeitung oft viele kleine Schritte nötig, die man glücklicherweise im Protokoll wieder rückgängig machen kann. Und denken Sie daran, immer nur mit Kopien zu arbeiten und die Originaldateien, für den Fall, dass etwas schiefgeht, aufzuheben. So können Sie in Ruhe experimentieren und Erfahrungen sammeln.

[2] Mehr Homogenität

Zuerst sollten Sie das Modell etwas mehr erden. Es soll auf einem dunkleren Untergrund knien, damit ein homogeneres Bild entsteht und dem Schlagschatten weniger Bedeutung beigemessen wird.

Mit dem *Schnellauswahlwerkzeug* und dem *Zauberstab-Werkzeug* sind die Beine des Mädchens schwer auszuwählen, weil viele Grautöne dem Hintergrund sehr nahe kommen. Darum versuchen Sie es andersherum und wählen einen Bereich des Bodens aus.



[1] Bildanalyse

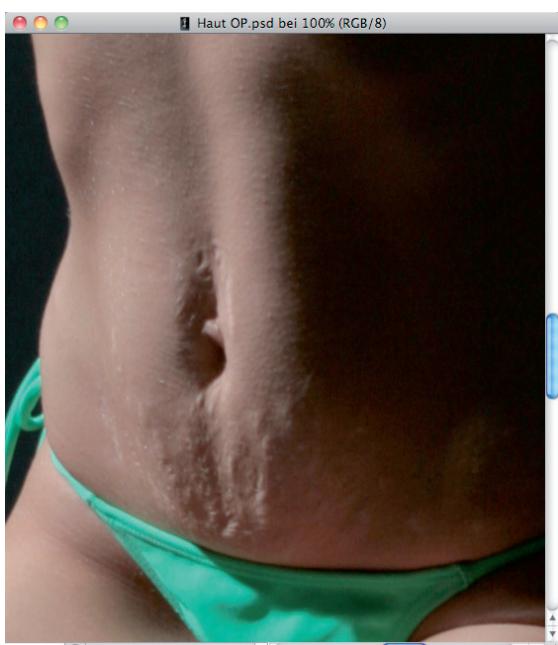


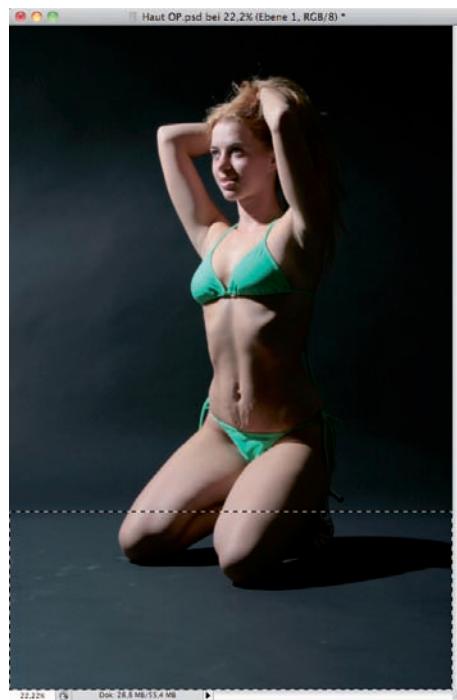
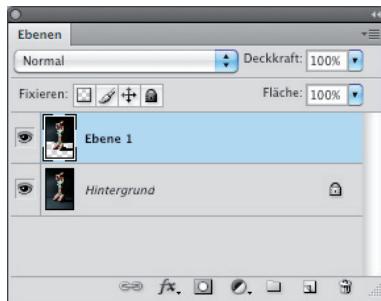
Hier sehen Sie einen schweren Fall von Dehnungsstreifen nach einer Schwangerschaft.



Wir machen es in diesem Workshop wie der plastische Chirurg, doch dazu später mehr.

Danach wird die Auswahl umgekehrt, kopiert und wieder eingefügt. Jetzt haben Sie eine zweite Ebene, die das Modell, dessen Beine und den oberen Teil des Hintergrunds erfasst.





[3] Auswahlkante verbessern

Im nächsten Schritt wählen Sie im Bedienfeld *Ebenen* die Hintergrundebene aus: einfach eine gerade Auswahl mit dem *Auswahl*-werkzeug erzeugen, die ca. ein Viertel des Bildes erfasst. Diese Auswahl verändern Sie über *Auswahl/Kante verbessern* und machen sie weich. In diesem Fall verwenden Sie eine *Weiche Kante* von *88,0 Px*. Jetzt lässt sich der ausgewählte Bereich einfach in der Hintergrundebene löschen. Vorher sollte die Hintergrundfarbe auf Schwarz gestellt werden.





[5] Die Hautverpflanzung

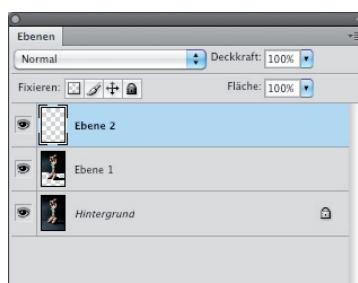
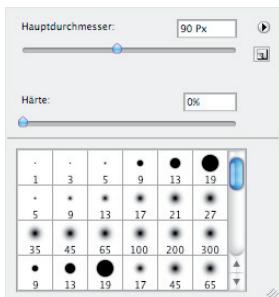
Nun zum Kern des Workshops, der Hautverpflanzung. Nehmen Sie die Haut von einer gesunden Stelle und fügen Sie sie dort ein, wo sie gebraucht wird. Sie können mit dem *Lasso-Werkzeug*, dem *Ausbessern-Werkzeug*, dem *Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug* oder dem *Kopierstempel-Werkzeug* arbeiten.

Für diesen Fall hat sich die konservative Operationsmethode bewährt: Auswahl mit dem *Lasso-Werkzeug*. Mit einer weichen Auswahlkante kopieren Sie gesunde Hautbereiche von oberhalb des Bauchnabels und fügen sie unterhalb wieder ein. Im Einzelfall muss die Helligkeit angepasst oder wieder ein Stück von der Kopie entfernt werden, was auf der jeweiligen Ebene ebenfalls mit einer weichen Auswahl gut möglich ist.

[4] Auswahlkanten nachbearbeiten

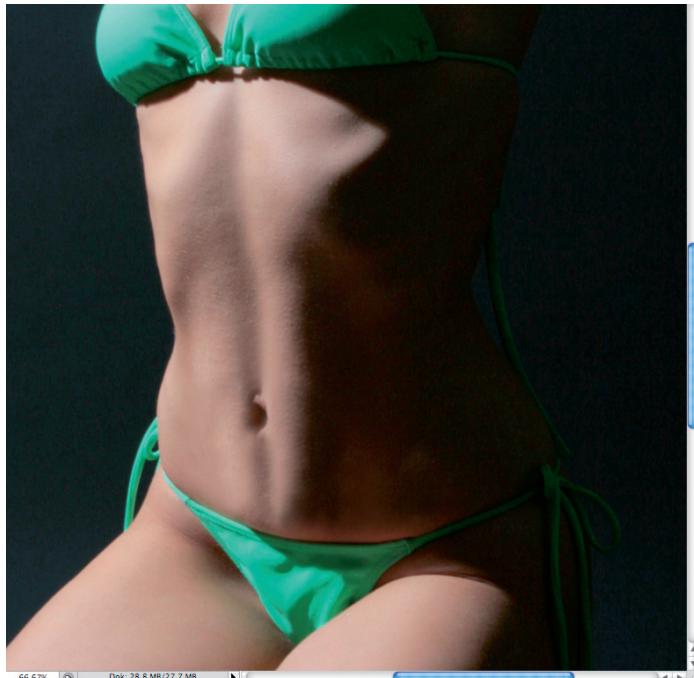


Jetzt werden die Kanten in *Ebene 1* dem Hintergrund angepasst. Das *Kopierstempel-Werkzeug* steht dafür bei *Aufnehmen auf Alle Ebenen*. So können Sie das Schwarz in der Hintergrundebene in den helleren Bereich der Schatten unter dem Modell kopieren, um einen weichen Übergang zu schaffen und Auswahlkanten zu eliminieren.



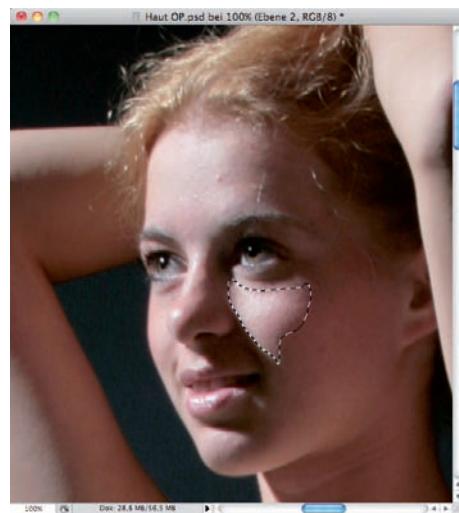


Mit zwei bis drei Kopien ist so der Großteil des unruhigen Gewebes überdeckt. Kleinere Stellen retuschieren Sie mit dem *Kopierstempel-Werkzeug* oder dem *Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug*, nachdem Sie alle Bereiche auf eine Ebene reduziert haben.



[6] Wangen korrigieren

Die teilweise unruhige Haut im Gesicht kann mit Filtern korrigiert werden. Wählen Sie die Bereiche aus, die Sie reinigen wollen. Erstellen Sie eine weiche Auswahl. Gut geeignet für den Effekt weicher Haut ist der Rauschfilter *Staub und Kratzer*, wenn man ihn vorsichtig einsetzt, hier mit dem *Radius 4 Pixel* und einem *Schwellenwert von 6 Stufen*.

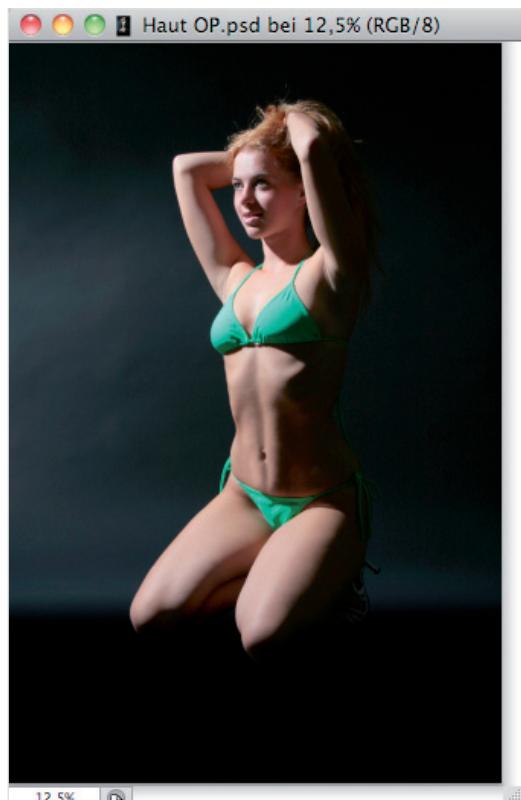


Machen Sie nicht den Fehler, gleich das ganze Gesicht zu glätten. Wählen Sie in mehreren Schritten nur die Bereiche aus, die es wirklich nötig haben, um das Leben im Gesicht zu erhalten. Die unruhigen Schatten auf der Nase lassen sich korrigieren, indem man entweder einen Bereich mit dem *Kopierstempel-Werkzeug* gerade durchzieht oder mit einem Pinsel eine gerade Schattenlinie nachzeichnet.

Sie sehen, Retusche am Menschen besteht aus vielen kleinen individuellen Schritten. Probieren Sie aus, machen Sie lieber viele kleine Schritte und beobachten Sie das Ergebnis genau.

[7] Farbton und Sättigung

Jetzt geht es in den Endspurt. Das Bild sollte bis zum Schluss genau unter die Lupe genommen werden. Zoomen Sie sich Bereiche heran und machen Sie letzte Korrekturen. Danach kann das Bild noch knackiger eingestellt werden. Gehen Sie dabei mit Einstellungsmöglichkeiten wie Farben, Kontrasten und Gradationen behutsam um. Nicht alles, was auf dem Bildschirm toll aussieht, lässt sich auch im Labor eins zu eins auf das Fotopapier belichten.



[8] Helligkeit und Kontrast

Bei der Einstellung von *Helligkeit* und *Kontrast* sollten Sie nur in Ausnahmefällen vom Wert 10 nach oben oder nach unten abweichen. Zu hohe Kontraste können Bildrauschen verursachen, oder weiße Flächen erscheinen auf dem Papier ausgefressen.

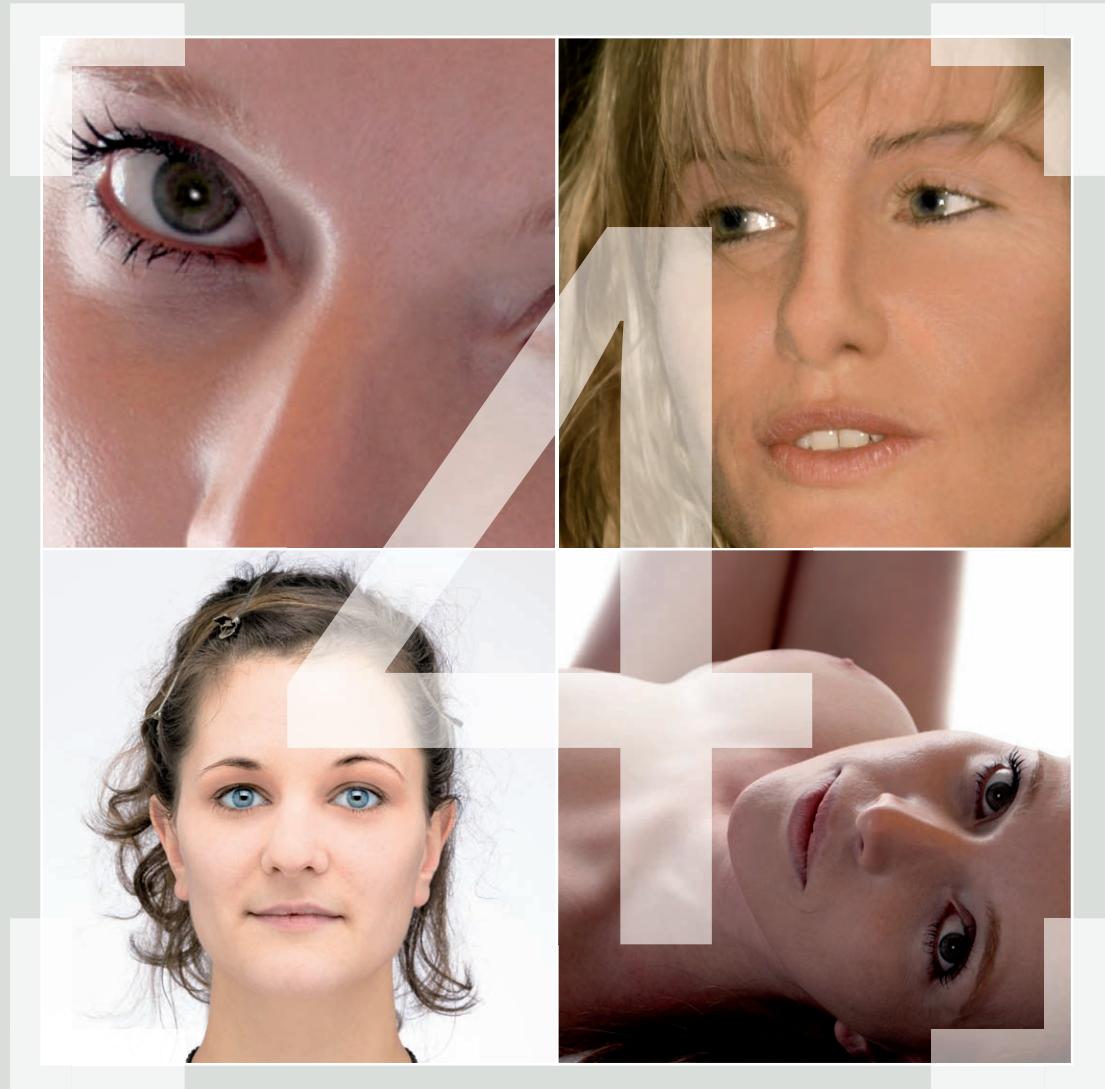


『4』

LEBENDIGE AUGEN







Lebendige Augen

- 112 **Strahlend blaue Augen**
- 122 **Rote Augen korrigieren**
- 126 **Blitz- und Farbfehler beheben**



VORHER

In einem Porträt ziehen die Augen den Blick des Betrachters auf sich. Dementsprechend verändern Retuschearbeiten an Auge und Augenpartie die Strahlkraft eines Gesichts enorm.



NACHHER

Blaue Augen, angepasste Augenform, etwas plastische Chirurgie, keine Fältchen mehr. Aus dem netten Porträt ist ein Coverfoto geworden – abgesehen von der Frisur.

Strahlend blaue Augen

Es gibt viel mehr Korrekturmöglichkeiten als das allseits bekannte Entfernen roter Augen. Planen Sie für die Augenretusche die meiste Zeit ein – das Auge ist das Fenster zur Seele.

[1] Ebene duplizieren

Bilder werden schnell überretuschiert und wirken dann nicht mehr natürlich. Gute Retusche ist die, die man nicht sieht. Machen Sie es sich zur Gewohnheit, auf einer duplizierten Ebene zu arbeiten. Setzen Sie einfach die Deckkraft der retuschierten Ebene etwas herunter, dann scheint die darunterliegende, unretuschierte ein wenig durch, und das Porträt wirkt wieder lebendiger.

[2] Grundlegende Korrekturen

Das Manipulieren von Bildern ist ein Eingriff, der erst nach den grundlegenden Bildkorrekturen wie *Tonwertkorrektur*, *Farbstich* und *Helligkeit/Kontrast* vorgenommen wird. Entfernen Sie zu Beginn der Augenretusche kleinere Flecke und Hautunreinheiten. Das betagte *Kopierstempel-Werkzeug* ist dazu überarbeitet worden, und die Entwickler haben das *Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug* erfunden. Kein Pixelaufnehmen, keine



Sorge bei Helligkeitsunterschieden und kein Anpassen der Farbe ist mehr notwendig. Wählen Sie einfach nur das Werkzeug aus und übermalen Sie Pickel und andere Hautunreinheiten. Zuvor wird natürlich die Pinselgröße eingestellt und, wie immer, bei Retuschearbeiten eine weiche Kante festgelegt.



Klicken Sie in den Auswahlbereich und ziehen Sie den Inhalt auf einen „gesunden Bildbereich“. Farbton, Struktur und Belichtungswerte werden übertragen und automatisch angepasst – ein sehr mächtiges Werkzeug. Augenbrauen oder sogar ganze Augenpartien könnten damit wegretuschiert werden, solange man es nicht am Rand oder an Kanten einsetzt.



[3] Großflächige Korrekturen

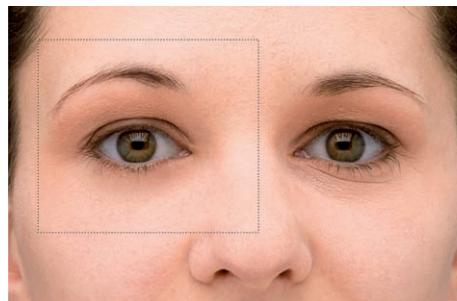


Für die Korrektur größerer Flächen nehmen Sie das *Ausbessern*-Werkzeug. Es sieht aus wie ein Stoffflicken, und ähnlich ist auch die Funktion. Mit dem *Ausbessern*-Werkzeug erstellen Sie eine Auswahl des Quell- oder Zielbereichs, den Sie bearbeiten wollen. Mit aktiviertem Werkzeug und gedrückter Maustaste wird die fehlerhafte Stelle komplett umfahren. Dadurch bekommen Sie einen Auswahlbereich angezeigt. In der Optionsleiste geben Sie als Ausbesserungsart *Quelle* an.



[4] Augenform modellieren

Eigentlich spricht nichts dagegen, das ganze Bild in den *Verflüssigen*-Filter zu importieren, doch bleibt Ihr Rechner etwas flotter, wenn Sie zuerst mit dem *Auswahlrechteck*-Werkzeug eine Auswahl um den zu bearbeitenden Bereich ziehen. Über das Menü *Filter* starten Sie den *Verflüssigen*-Filter.



Auf der rechten Seite des Dialogfelds legen Sie die Werkzeugoptionen fest: Pinselgröße 50, Pinseldichte 50, und den Pinseldruck nehmen Sie zurück auf ca. 20.

Streichen Sie jetzt von links nach rechts mit der Pinselmitte am Augenlid vorbei, werden die Pixel nach oben verschoben. Dabei erkennen Sie, dass leider auch Pixel mit verschoben werden, die nicht versetzt werden sollen.

Zurück auf Los: Ein Klick auf die Schaltfläche *Alles wiederherstellen* rekonstruiert die Pixel wieder.

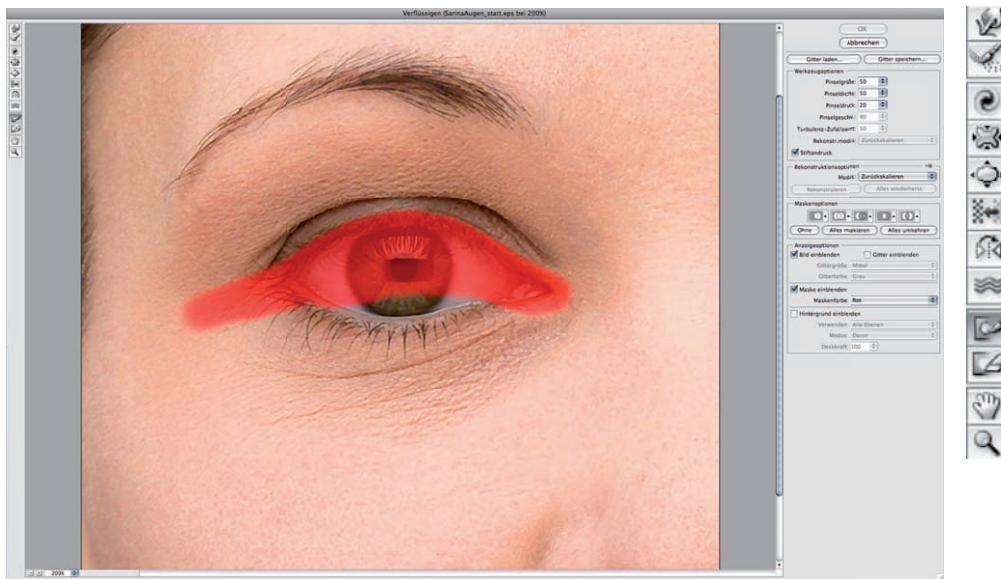


[5] Pixel verschieben

Ein wunderbares Tool für alle Fans wohlgeformter Kurven! Anders als bei den meisten Filtern in Photoshop öffnet sich eine neue Arbeitsfläche, die mehr als ein paar Einstellungen vom Benutzer verlangt. Auf der linken Seite lassen sich die verschiedenen Tools auswählen. Mein Favorit ist das *Nach-links-schieben*-Werkzeug, das Werkzeug, das nur in eine Richtung funktioniert.

[6] Pixel fixieren

Um Pixel vor Verschiebungen zu bewahren, wählen Sie das *Fixierungsmaske*-Werkzeug aus und aktivieren rechts in den Anzeigeoptionen das Optionsfeld *Maske einblenden*. Sie wollen ja sehen, wo Sie malen. Übermalen Sie die Bildbereiche, die von einer Veränderung ausgenommen sein sollen.



[7] Plastische Chirurgie

Längere Bereiche oder Linien können Sie hervorragend mit dem *Nach-links-schieben*-Werkzeug bearbeiten, wenn es auch am Anfang etwas ungewohnt ist, nur in eine Richtung zu arbeiten. Das *Vorwärts-krümmen*-Werkzeug wird für kleinere Punktbereiche eingesetzt.

Möchten Sie die Pupille im Auge vergrößern oder verkleinern, ist das *Zusammenziehen*- oder *Aufblasen*-Werkzeug die richtige Wahl. Passen Sie die Pinselgröße an und bearbeiten Sie das Bild nur mit einzelnen Klicks. Bei gedrückter Maustaste hat man schnell zu viel des Guten. Sollte dennoch mal etwas danebengegangen sein, können Sie es schnell wieder rückgängig machen. Um einen Vergleich zum Original zu bekommen, aktivieren Sie das Kontrollfeld *Hintergrund einblenden* und setzen die *Deckkraft* gegebenenfalls auf 100% hoch.





[8] Auswahl malen

Der nächste Schritt soll das Aufhellen der Augen sein. Legen Sie dafür eine Maske an. So, wie Sie im *Verflüssigen*-Filter eine Fixierungsmaske gemalt haben, können Sie in Photoshop auch eine Auswahl malen. Aktivieren Sie den Maskierungsmodus [Q] - das letzte Werkzeug in der Werkzeugleiste. Als Vordergrundfarbe sollte *Schwarz* bei Ihnen angezeigt werden [D], danach wählen Sie das *Pinsel*-Werkzeug mit einer mittleren Kantenhärte.

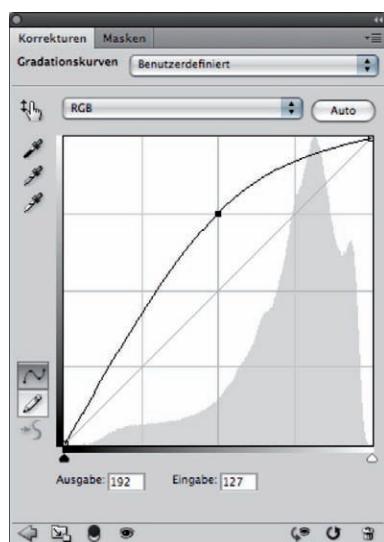


Malen Sie nun die Augen aus. Nicht erschrecken: Auch wenn Sie Schwarz als Farbe eingestellt haben, ist die Maskenfarbe Rot. Schwarz bedeutet hier nur voll deckend. Durch Zurückschalten in den Standardmodus [Q] wird aus der gemalten Fläche der Auswahlbereich.



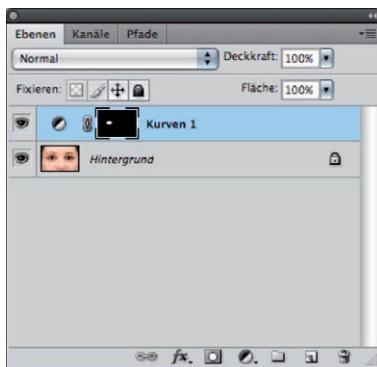
[9] Es werde Licht

Klicken Sie im Bedienfeld Korrekturen die *Gradationskurven* an und heben Sie den mittleren Tonwertbereich an. Die Bildhelligkeit muss nicht genau eingestellt werden, sie sollte eher etwas zu hell ausfallen, dann kann die Feinjustierung mit der Ebenendeckkraft besser reguliert werden. Sicher haben Sie bemerkt, dass die Maske vertauscht ist. Unglücklicherweise bleibt das Auge dunkel, und der Rest ist aufgehellt.



[10] Maskerade 1

Klicken Sie im Bedienfeld Masken auf die Schaltfläche *Umkehren*. Bestimmt ist die Maskenkante auch zu hart geraten – kein Problem. Mit dem Regler *Weiche Kante* beheben Sie das. Danach justieren Sie die Augenhelligkeit mit der Ebenendeckkraft.

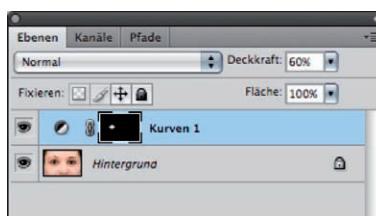
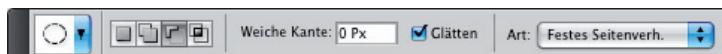


[11] Maskerade 2

Masken müssen nicht immer neu erstellt werden, oft kann eine bereits vorhandene übernommen werden. Klicken Sie mit gedrückter [cmd]- oder [Strg]-Taste auf das Maskensymbol im Bedienfeld *Ebenen*. Sofort sind die fleißigen Ameisen wieder aktiv.

Von dieser Auswahl soll nun ein runder Bereich ausgenommen werden. Runde Auswahlen erzeugen Sie mit dem *Auswahlellipse*-werkzeug. Zum Wegnehmen einer Auswahl schalten Sie in der Optionsleiste des Werkzeugs auf *Subtrahieren* um und ziehen und positionieren einen Kreis um das Auge.

Tipp: Setzen Sie oben links an, ziehen Sie den Kreis nach rechts unten auf, drücken Sie zum Repositionieren die [Leertaste] zusätzlich zur Maus, positionieren Sie den Kreis neu, lösen Sie nun die [Leertaste] und passen Sie die Kreisform mit der Maus weiter an.



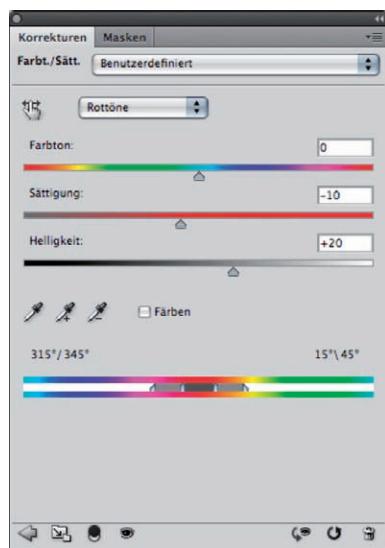


[12] Augen weißen

Mit dieser aktiven Auswahl können Sie jetzt das Weiße in den Augen bearbeiten. Augen können eine gelbliche Färbung haben und in den meisten Fällen in den Augenwinkeln eine rötliche. Versuchen Sie, den Augapfel möglichst in einem reinen Weiß erstrahlen zu lassen.

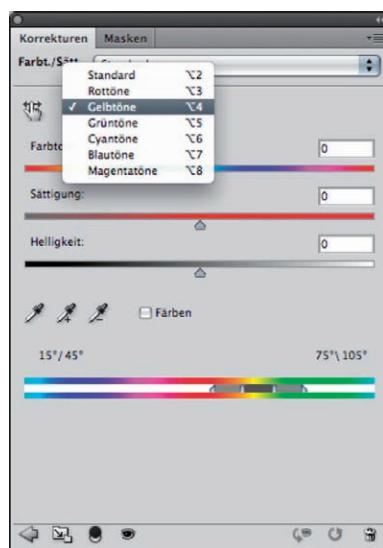
Mit einer Einstellungsebene vom Typ *Farbton/Sättigung* oder *Selektive Farbkorrektur* meistern Sie diese Herausforderung. Der Vorteil der selektiven Farbkorrektur ist, dass Weiß direkt angesteuert werden kann. Arbeiten Sie mit *Farbton/Sättigung*, verringern Sie die Farbsättigung nicht über die Option *Standard* – das würde das Auge nur grau wirken lassen –, sondern wählen die Farbbereiche *Gelb* und/oder *Rot*, nehmen nur hier die *Sättigung* zurück und erhöhen die *Helligkeit* leicht.

Sind danach immer noch kleine Äderchen im Auge zu erkennen, hilft die übliche Retusche von Hand.



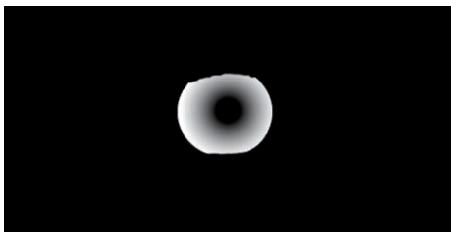
[13] Maskerade 3

Weil Sie das mit dem *Auswahlellipswerkzeug* so gut hinbekommen haben, zur Übung gleich noch eine: Ziehen Sie zuerst eine Kreisauswahl um die Iris herum auf und schalten Sie dann in den Maskierungsmodus um ([Q]). Für die Optimierung der Iris übermalen Sie kleine Überdeckungen der Kreisauswahl.



[14] Augenfarbe intensivieren

Zurück im Normalmodus, haben Sie fast die perfekte Auswahl für die Iris. Für die jetzt stattfindende Kontrastanhebung sparen Sie den Bereich der Pupille weich aus. Wechseln Sie dazu in das Bedienfeld *Kanäle* und erstellen Sie mit der noch aktiven Auswahl einen neuen Alphakanal. Füllen Sie den Auswahlbereich mit einem radialen Verlauf von Weiß nach Schwarz. Mit der *Tonwertkorrektur* steuern Sie den Schwarz-Bereich nach.

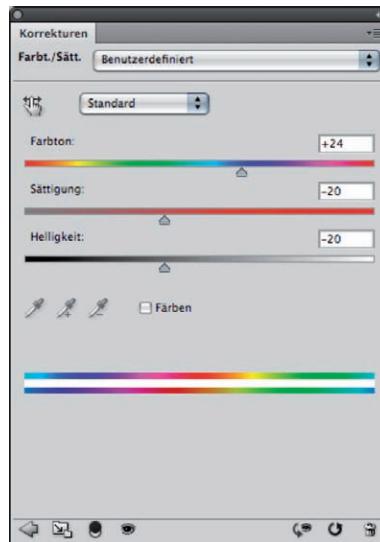


Wandeln Sie den Alphakanal in eine Auswahl um und wechseln Sie zurück in das Bedienfeld *Ebenen*. Durch Anheben der *Gradationskurve* in einer neuen Ebene wird die Iris aufgehellt, und Sie erhalten diese wunderschön leuchtenden Augen.

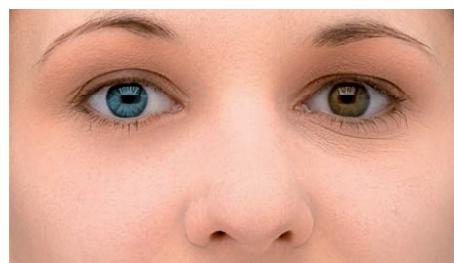


Wenn Sie die Augenfarbe ändern wollen, experimentieren Sie mit dem *Farbton*-Regler und aktivieren dabei das Optionsfeld *Färben*. Auf diese Weise können Sie Augenfarben nach Wunsch neu kreieren.

Durch „Clippen“ mit der unterhalb liegenden Einstellungsebene mit der Irismaske würden sich auch diese Veränderungen nur innerhalb dieser Maske auswirken.



Achten Sie darauf, dass Ihre Masken immer weiche Kanten haben und die Augenfärbung nicht ins Weiß ausläuft.

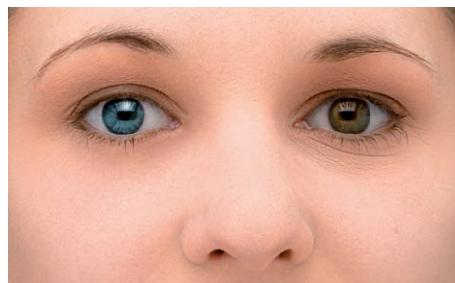
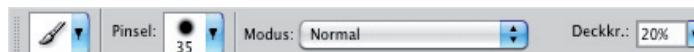




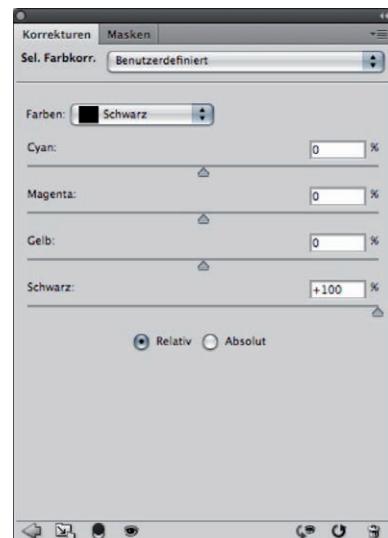
[15] Highlight setzen

Der helle Punkt, der den Augen Leben und Brillanz verleiht, ist zwar bereits da, könnte aber etwas stärker strahlen. Das *Airbrush-Werkzeug* fristet ein etwas verstecktes Da-sein in der Optionsleiste des *Pinsel-Werkzeugs*, ist aber für diesen Arbeitsschritt hervorragend geeignet.

Malen Sie mit einem Klick auf einer neuen Ebene über die bereits vorhandenen Licherter. Wenn der Kreis zu groß wird, löschen Sie die Ebene und starten einen neuen Versuch.



chen Unscharfmaskierung kann hier geringfügig scharfgezeichnet werden, da die Augen auch mit einer leichten Überschärfung am Ende zurechtkommen.



[16] Anschwärzen

Die Wimpern und Augenbrauen nachzudunkeln ist mit dem *Schwarz*-Regler aus der *Selektiven Farbkorrektur* leicht möglich.

Natürlich funktioniert auch das *Nachbelichter*-Werkzeug. Arbeiten Sie hier unbedingt auf einer neuen Ebene, gefüllt mit einem 50%-Grau, und legen Sie den Ebenenmodus auf *Ineinanderkopieren* fest.

[17] Nachschärfen

Das Scharfzeichnen steht eigentlich immer ziemlich am Ende jeder Bildbearbeitung. Die einzige vertretbare Ausnahme besteht im Nachschärfen der Augen. Mit der übli-







Rote Augen korrigieren

Der Effekt der roten Augen entsteht meist bei Schnappschüssen im privaten Bereich mit einer Kamera, bei der das Blitzgerät beinahe achsengleich mit dem Objektiv montiert ist. Der Rote-Augen-Effekt wird durch die Reflexion des Blitzes in der roten Netzhaut des Auges verursacht. Oft blickt die fotografierte Person direkt in das Objektiv und damit auch in den direkt danebenliegenden Blitz einer handelsüblichen Kamera für den Hobbyanwender.

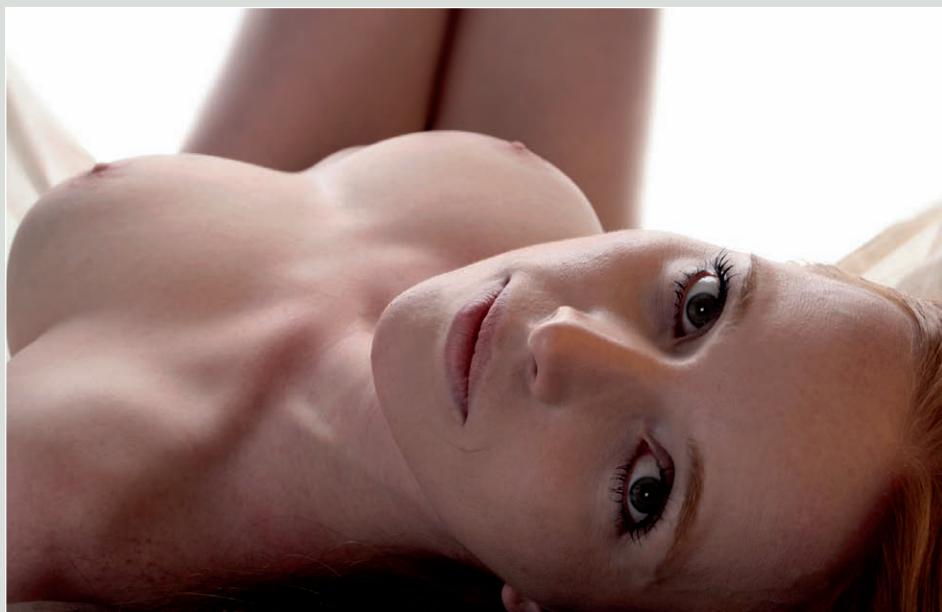
VORHER

Um den unerwünschten Effekt der roten Augen zu entfernen, stehen Ihnen in Photoshop unzählige Möglichkeiten zur Verfügung. Hier sehen Sie nur zwei Arbeitswege, auf denen Sie dieses Problem in den Griff bekommen.



NACHHER

Man sollte bedenken, dass nach der Bearbeitung zwar der Effekt der roten Augen verschwunden ist, die Pupillen der abgelichteten Person aber trotzdem noch unnatürlich groß wirken. Darum wird im zweiten Weg gezeigt, wie man sie anpassen kann.



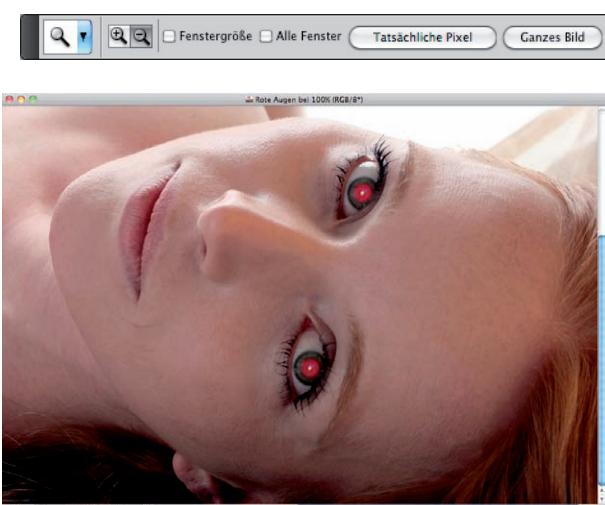
Bei der Studiofotografie tritt dieser Effekt nicht auf, weil die Blitzlampen im Raum verteilt stehen und nicht direkt ins Auge blitzen. Moderne Kameras vermeiden den Rote-Augen-Effekt durch einen Vorblitz. Dieser soll dazu führen, dass sich die Pupillen schließen, bevor das Foto mit dem Hauptblitz belichtet wird. Wahrnehmungspsychologisch kann das aber zum Effekt der Stecknadelpupillen führen, die uns eher an einen Junkie erinnern als an das geliebte Kind, das sonst auf Fotos Omas, Opas und Tanten reihenweise verzaubert.

Augen sind schon seltsame Dinger. Wirken die Pupillen zu klein, wird der Mensch unsympathisch. Sind die Pupillen zu groß, wirken sie wiederum unnatürlich und so, als befände sich der fotografierte Mensch gerade auf einem LSD-Trip – ein befreimlicher Gedanke.

[i] Ansicht auf 100%

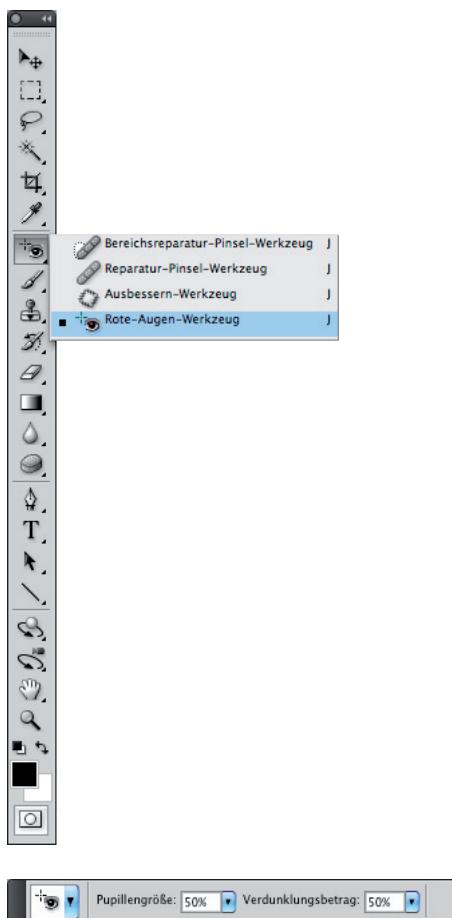


Laden Sie das zu bearbeitende Rote-Augen-Bild und stellen Sie in der Optionsleiste zum Zoomwerkzeug die Ansicht *Tatsächliche Pixel* ein. Mit dem *Hand*-Werkzeug positionieren Sie den Bildausschnitt im Dokumentfenster.



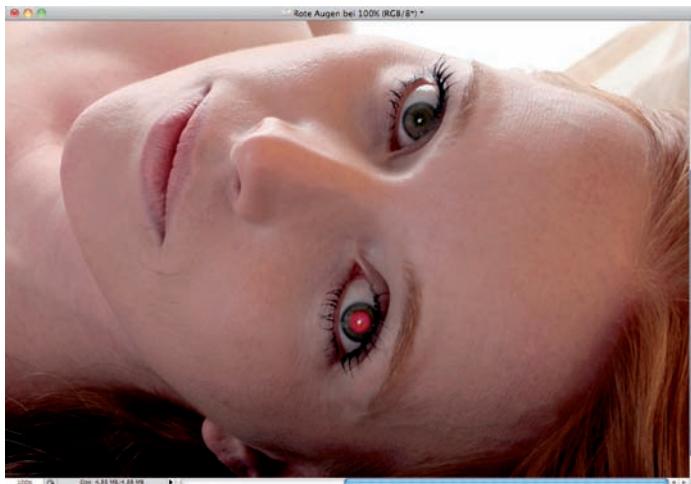
[2] Rote-Augen-Werkzeug

Nachdem Sie den Bildausschnitt für die Bearbeitung der Augen positioniert haben, wählen Sie in der Werkzeugeiste das Rote-Augen-Werkzeug. In der Optionsleiste legen Sie für die *Pupillengröße* und den *Verdunklungsbetrag* jeweils 50% fest.



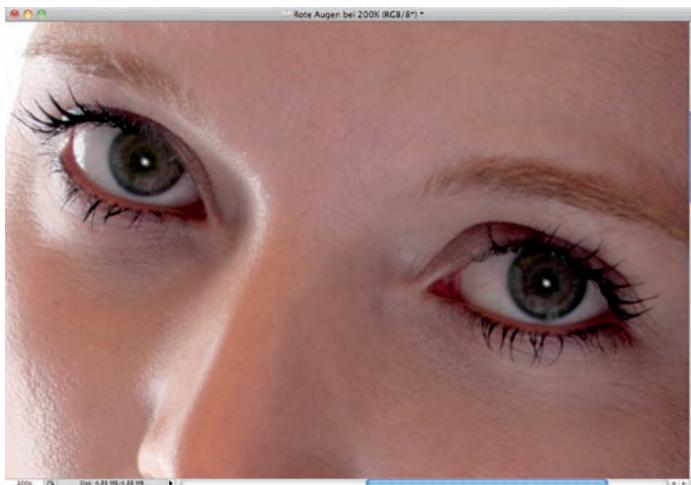
[3] Klick in die Pupille

Mit dem Rote-Augen-Werkzeug klicken Sie nun punktgenau je einmal in die linke und in die rechte rote Pupille – fertig.



[4] Glanzpunkt nachmalen

Unter Umständen kommt es vor, dass bei der Rote-Augen-Bearbeitung mit dem Rot auch leider jedes Leben aus den Augen verschwunden ist. Das holt man am leichtesten zurück, wenn man mit einem der Malwerkzeuge einen natürlichen Glanzpunkt setzt. Hier ist es das *Pinsel*-Werkzeug mit einem *Hauptdurchmesser* von 6 Px und der *Härte* 0%. Gewählt wurde als Farbe ein sehr helles Grau, denn reines Weiß wäre wie das reine Schwarz der Pupillen zu unnatürlich.



MANUELLE NACHBEARBEITUNG

Bei der manuellen Nachbearbeitung roter Augen kommt es in erster Linie auf die richtige Auswahl an. Oft sieht man eilig bearbeitete Rote-Augen-Fotos, bei denen der rote Bereich durch einen ausgefransten schwarzen Bereich ersetzt wurde, der so gar nicht ins Gesamtbild passt – dann kann man es besser rot lassen. Das Geheimnis der behutsamen Bildbearbeitung ist in diesem Fall die weiche Auswahl. Doch bevor sie weich gemacht wird, muss sie erst einmal ordentlich getroffen werden. Im ersten Beispiel geschieht das über *Auswahl/Farbbereich*. Sind nun wirklich nur die roten Pupillen ausgewählt? Wenn ja, kann die Auswahl weich gemacht werden. Ein *Radius* von 2 Pixeln reicht für die weiche Auswahlkante völlig aus, da der Bereich der Pupillen im gesamten Bild sowieso recht klein ausfällt. Dann kann man den ausgewählten Bereich einfach entfernen. **Vorsicht!** Nach dem Entfernen erscheint im ausgewählten Bereich die gewählte Hintergrundfarbe. Das sollte in den seltensten Fällen wirklich ein reines Schwarz sein. Man wählt darum besser einen dunklen Grauton, der zum Gesamtbild passt. Sollten noch rote Ränder stehen bleiben, wiederholen Sie einfach den Löschkvorgang. Bei einer weichen Auswahl dehnt sich der gelöschte Bereich immer weiter aus.





Blitz- und Farbfehler beheben

In einer wilden Partynacht wird die Stimmung gern mit kleinen Kompaktkameras festgehalten. Nicht immer kann man sich in Partylaune auf die Programmautomatik der Kamera verlassen, und so zeigen viele geblitzte Bilder leider nicht nur unangenehm rote Augen, sondern auch die Farbe der Haut erscheint überproportional betont.



VORHER

Schnappschüsse mit Blitzautomatik zeichnen sich oft durch eine Gemeinsamkeit aus: Mit dem Frontalblitz werden die roten Pigmente der Netzhaut überbetont, und das Resultat sind die gefürchteten roten Augen im Bild.



NACHHER

Mit einem genialen Trick gleichen Sie in Photoshop den unschönen Farbstich im Bild aus.

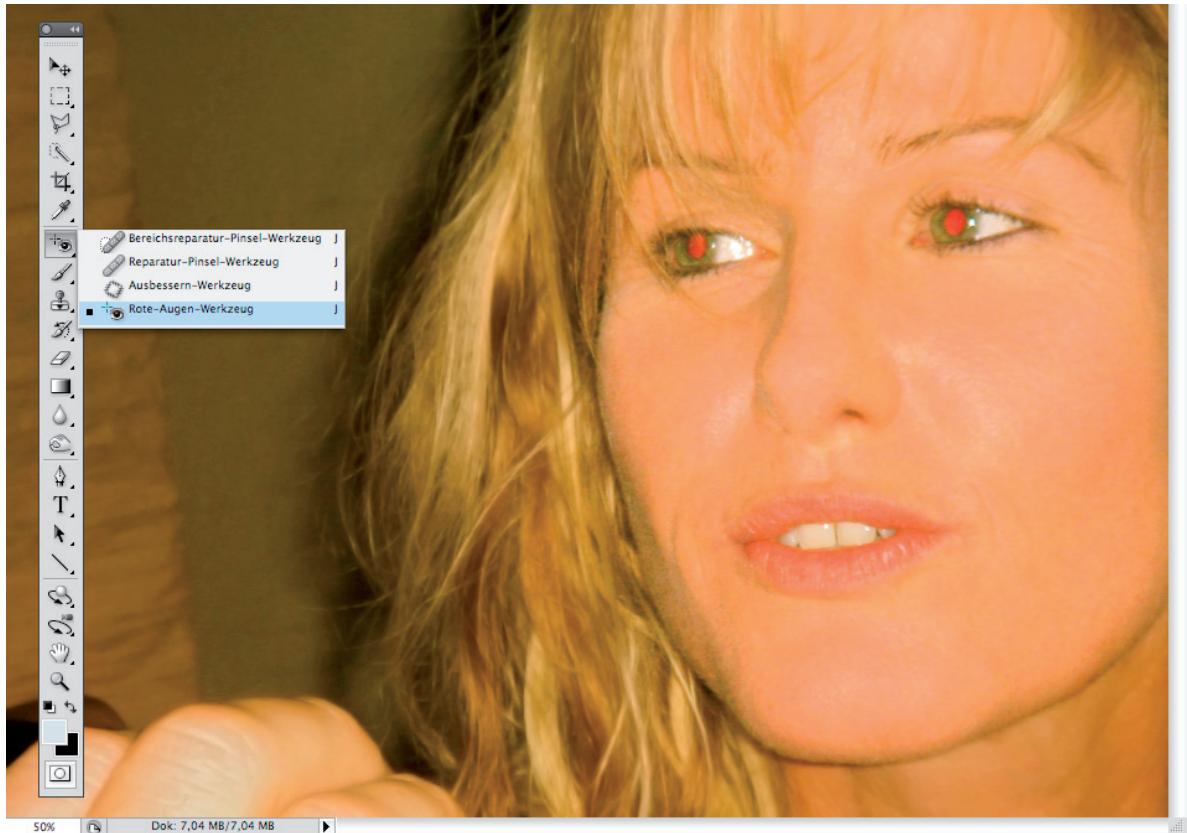
[1] Ansicht vergrößern

Etwas versteckt hinter dem Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug finden Sie in der Werkzeugleiste das Rote-Augen-Werkzeug. Bevor Sie das Werkzeug aktivieren, vergrößern Sie mit dem Zoomwerkzeug den Augenbereich.

[2] Rot entfernen

In Photoshop selbst ist die Bedienung des Rote-Augen-Werkzeugs leider nicht so intuitiv wie beim Gegenstück in Adobe Camera Raw. Ein einfaches Anpassen von Pupillengröße und Verdunklungsbetrag ist nicht möglich. Übernehmen Sie für die Pupillengröße die Voreinstellung von 50 %. Der Verdunklungsbetrag wird in diesem Beispiel auf 75 % erhöht.





Korrekturmethode 1: Ziehen Sie mit dem Werkzeug einen Rahmen um die Iris – die Pupille verliert sofort die rote Färbung und wird abgedunkelt.



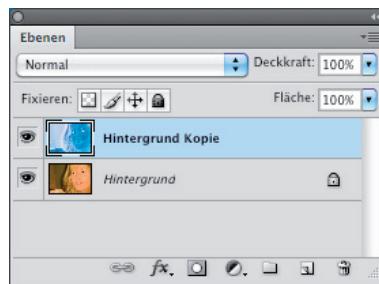
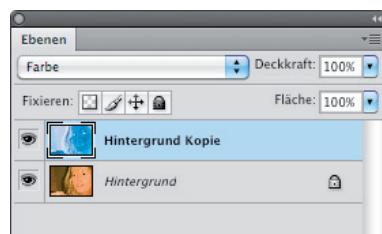
Korrekturmethode 2: Klicken Sie mit dem Werkzeug exakt in das Zentrum der roten Pupille – die Rotfärbung wird bis zum Rand hin abgedunkelt. Im Kern erkennbar ist der verdunkelte Bereich.





[3] Farbstiche ausgleichen

Natürlich gibt es mehrere Möglichkeiten, in Photoshop Farben anzulegen und einen Farbstich zu beseitigen. Doch folgende Variante ist schnell und einfach: Duplizieren Sie im Bedienfeld *Ebene* die *Hintergrund*-Ebene und invertieren Sie die Ebene *Hintergrund Kopie* über *Bild/Korrekturen/Umkkehren* in ein Farbnegativ. So entsteht ein komplementäres Farbbild.



Durch Umstellen der Füllmethode von *Normal* auf *Farbe* werden nun die Farben von der oberen Ebene mit den Farben der unteren Ebene verrechnet.

[4] Deckkraft reduzieren

Durch die Reduktion der Deckkraft der oberen Ebene setzen sich die Komplementärfarben bei 100 % *Deckkraft* in ein gegenseitiges Patt und Sie erhalten ein Schwarz-Weiß-Bild. Reduzieren Sie die Deckkraft nach und nach, erhalten Sie bei ca. 20 % ein relativ farbneutrales Ergebnis.





[5] Nachmodellieren



Durch den Frontalblitz entsteht leider auch immer eine langweilige und schattenlose Gesichtsausleuchtung. In diesen Fällen hilft die nachträgliche Modellierung mit *Abwedler*- und *Nachbelichter*-Werkzeug weiter. Last, but not least schließen Sie die Retusche mit dem Beschnitt der Aufnahme ab.

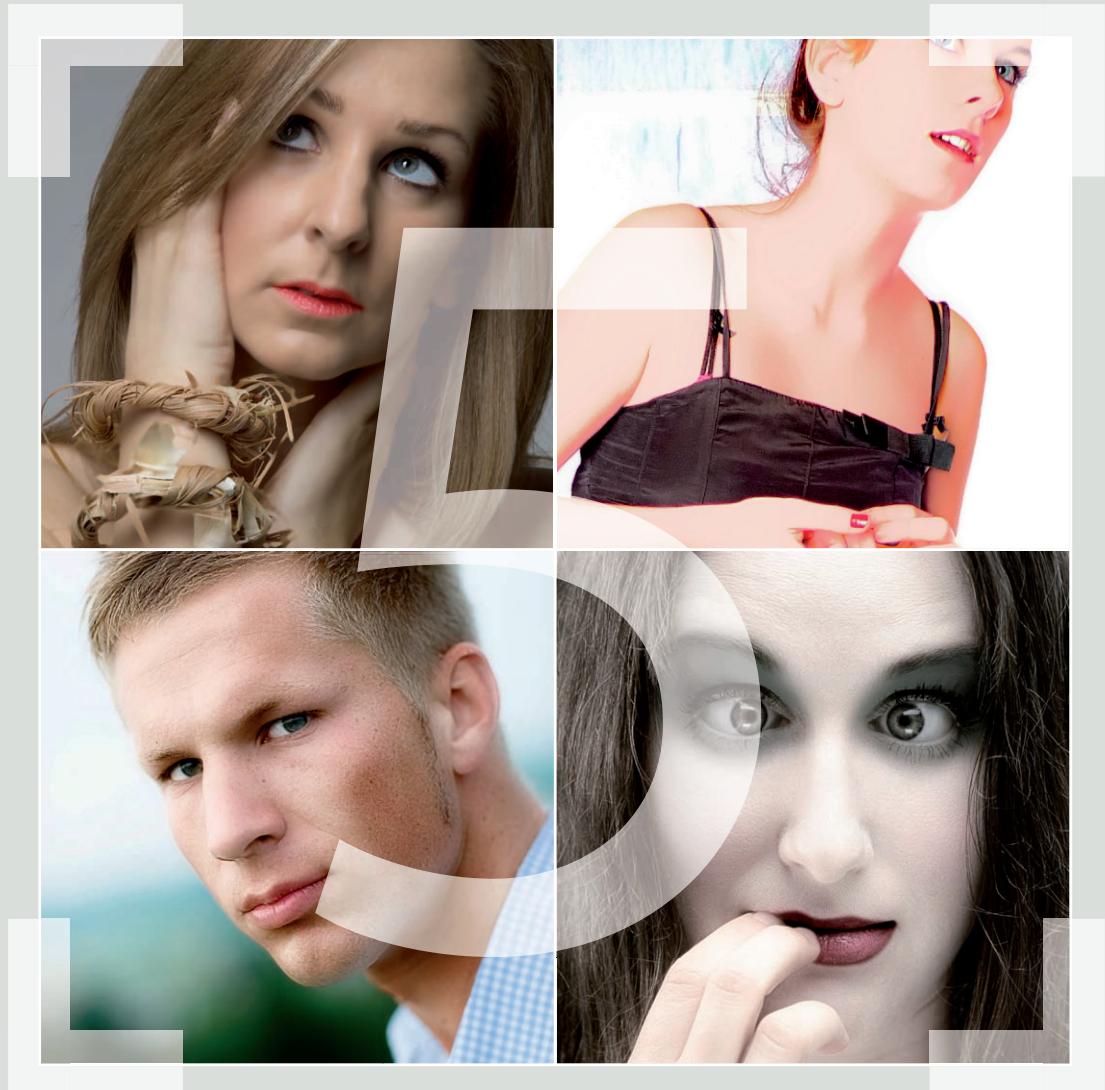


5

MAKE-UP







Make-up

134 **Abgestimmte Grundierung**

140 **Make-up im Gothic-Look**

150 **Coverfoto für ein Magazin**

156 **Ein prächtiges Mannsbild**

Abgestimmte Grundierung

Der Beauty-Klassiker für ein perfektes Make-up ist eine abgestimmte Grundierung. Sie deckt Hautunreinheiten und Rötungen ab und lässt die Haut ebenmäßiger und strahlender erscheinen. Dieser Make-up-Workshop zeigt Ihnen, wie Sie die Haut mit Photoshop nach-kolorieren können.



VORHER

Die Welt ist voller Farbvariationen, auch hinsichtlich der menschlichen Haut. Im Nachhinein wird oft festgestellt, dass die Haut verschiedene Tönungen oder einen Farbstich aufweist. Sehr häufig treten diese Unterschiede im Dekolleté-Bereich oder an den Händen auf. Gründe könnten etwa eine mangelnde Durchblutung oder auch Kälte sowie Aufregung sein, aber auch durch Fotomontagen erhält man ungleiche Hautfärbungen.



NACHHER

Für einen realistischen Hautton werden die Problemflächen in Photoshop übermalt. Dieser Workshop funktioniert auch für das nachträgliche Auftragen von Make-up.

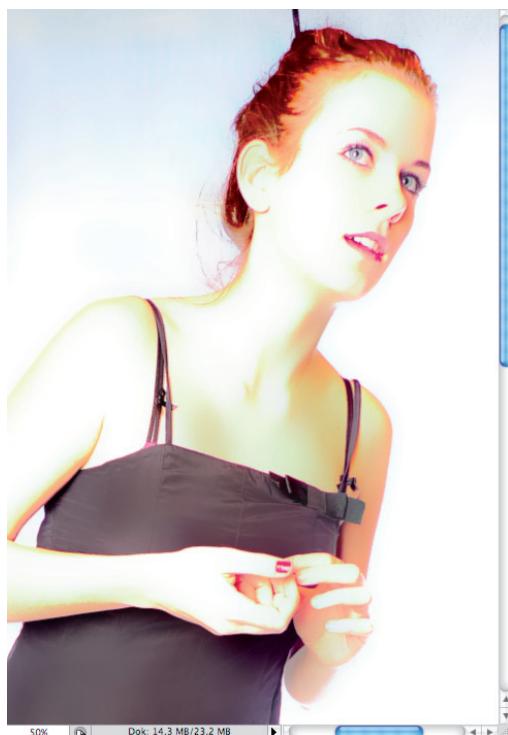
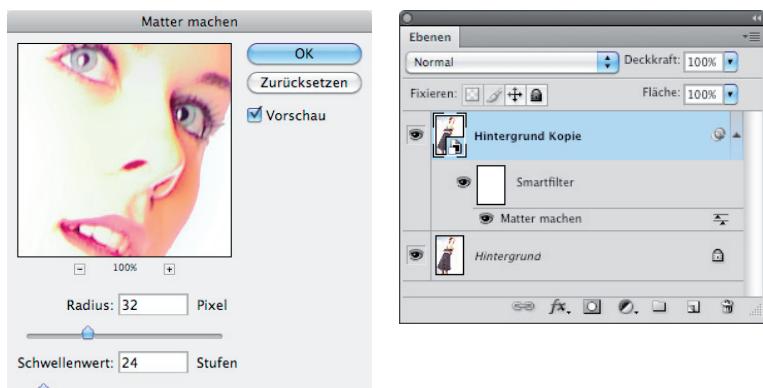
[1] Vorarbeit in Camera Raw

Versuchen Sie, Ihr Foto so weit es geht in Adobe Camera Raw zu bearbeiten. Zur Weiterbearbeitung öffnen Sie dann die Bilddaten in Photoshop als Smart-Objekt. So können Sie mit einem Doppelklick schnell auf die RAW-Einstellungen zurückgreifen und sie gegebenenfalls ändern. Sehr oft wird man in der Beautyretusche gezwungen sein, den Hautton mit Photoshop-Mitteln nachzukolorieren. Dieses eindeutig fehlbelichtete Bild zeigt kaum noch einen natürlichen Hautton.



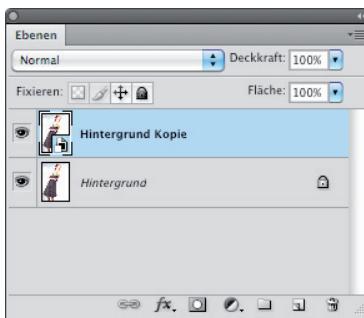
[3] Matter machen

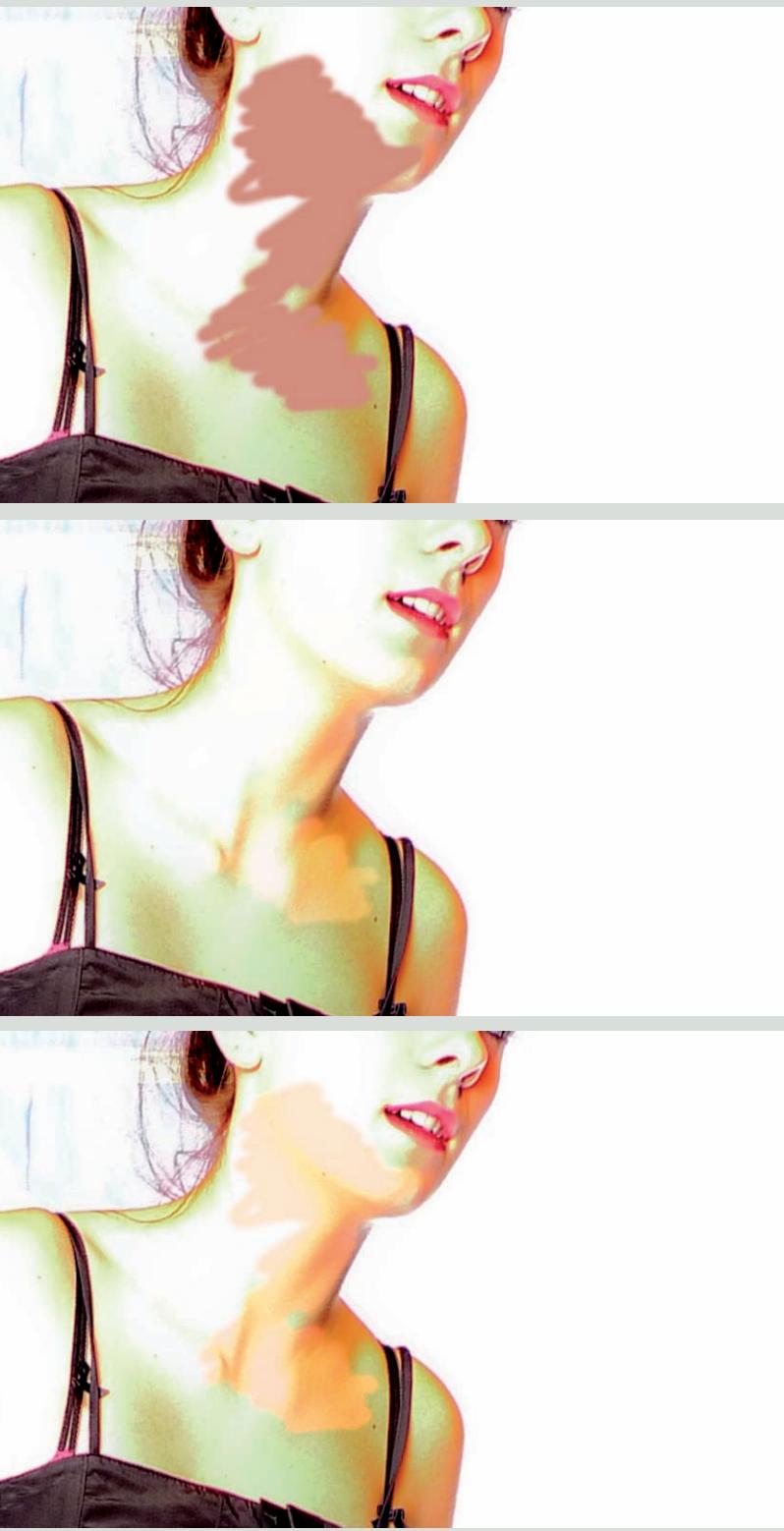
Die zu kolorierende Hautfläche wird als Erstes etwas abgesoftet. Wählen Sie aus der Gruppe der Weichzeichnungsfilter den Filter *Matter machen*. Orientieren Sie sich beim Weichzeichen an den Augen. Wirken die Augen abgesoftet, sind die Einstellwerte zu hoch.



[2] Arbeitsebene erstellen

Erstellen Sie ein Duplikat der Hintergrundebene. Für die spätere Koloration benötigen Sie die Farbeigenschaften des Lab-Modus. Konvertieren Sie deshalb das Ebenenduplikat in ein normales Smart-Objekt.

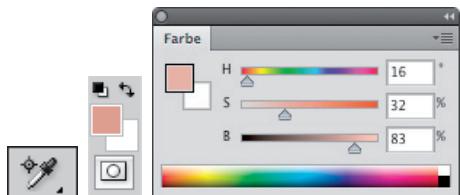




[4] Hautton definieren

Einen realistischen Hautton zu erzeugen kann sich zu einem schwierigen Unternehmen entwickeln. Schnell wirkt die Haut entweder zu gelb oder zu pink.

Picken Sie mit dem *Farbaufnahme*-Werkzeug einen Hautton auf, der einer durchschnittlichen Hautfärbung im Bild entspricht. Sie müssen nicht besonders sorgfältig dabei vorgehen, weil die Feinabstimmung zu einem späteren Zeitpunkt erfolgt. Wenn wie in diesem Beispiel kein realistischer Hautton mehr vorhanden ist, orientieren Sie sich an den abgebildeten HSB-Vorgaben.



[5] RGB versus Lab

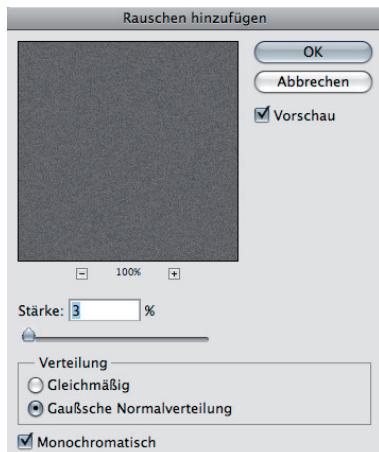
Öffnen Sie das Smart-Objekt der oberen Ebene und fügen Sie der Hintergrundebene eine neue leere Ebene hinzu. Auf dieser tragen Sie die ausgewählte Hautfarbe auf. Das wird, wie im obigen Beispiel zu sehen, nicht sehr überzeugend wirken.

Stellen Sie die Füllmethode im Bedienfeld *Ebenen* von *Normal* auf *Farbe* oder *Hartes Licht* um, bemerken Sie schnell, dass im RGB-Modus in den Bildlichtern nur eine sehr schwache Koloration oder sogar nichts wahrzunehmen ist. Das Ergebnis sieht völlig anders aus, wenn Sie in den Lab-Modus wechseln. Hier werden auch die Lichter deutlich nachkoloriert.

Mit diesem Wissen bereiten Sie die Kolorationsebene vor. Füllen Sie die Ebene zunächst mit einem 50%igen Grau und ändern Sie die Füllmethode in *Hartes Licht*.

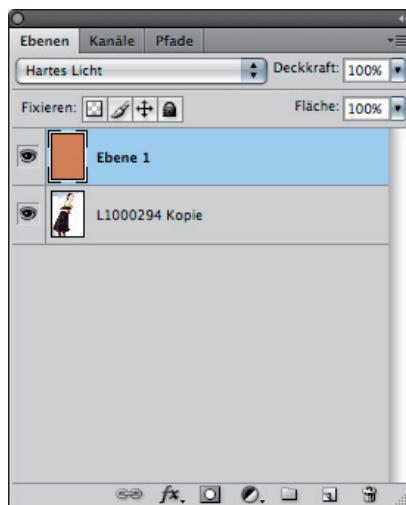
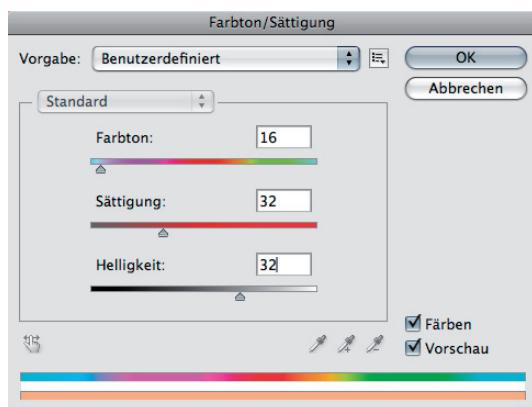
[6] Weiches Rauschen

Damit die Kolorationsebene später nicht zu glatt und nach Plastik aussieht, wird die Ebene mit einem monochromatischen Rauschen versehen. Danach wird das Rauschen mit dem *Gaußschen Weichzeichner* minimal abgesoftet.



[7] Störungsebene einfärben

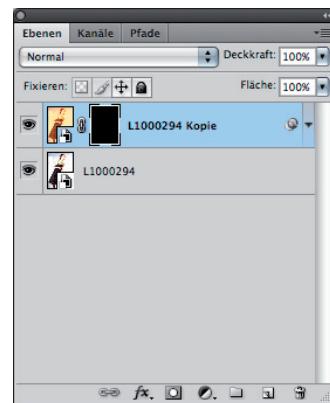
Färben Sie die graue Ebene mit dem zuvor angelegten Hautton ein. Öffnen Sie über *Bild/Korrekturen* das Dialogfeld *Farbton/Sättigung* und aktivieren Sie zuerst das Kontrollfeld *Färben*. Übertragen Sie die Farbton- und Sättigungswerte aus dem Bedienfeld *Farbe*. Reduzieren Sie zusätzlich die *Helligkeit* auf ca. 32.





[8] Smart-Objekt speichern

Speichern Sie das komplett eingefärbte Bilddokument ab und schließen Sie es. Zurück in Ihrem Arbeitsdokument, wird die Smart-Objekt-Ebene aktualisiert, und die Änderungen aus dem Lab-Modus werden angezeigt.



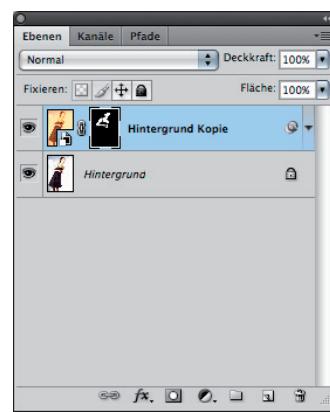
[10] Hautfärbung herausmalen

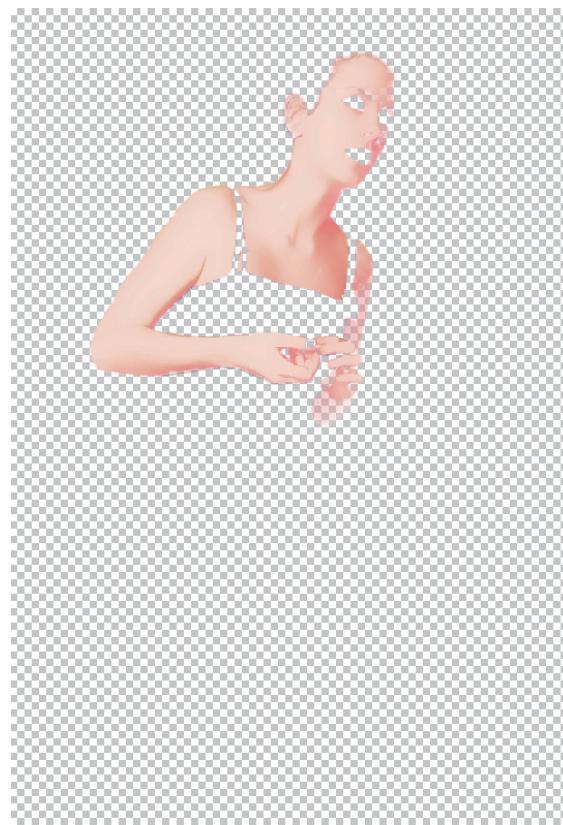
Damit sich die Farben in dem Farbwähler auf die Standardwerte zurückstellen, drücken Sie die [D]-Taste. Mit dem *Pinsel*-Werkzeug legen Sie die Hautflächen frei. Während Sie die Maske mit Weiß übermalen, werden sich Deckkraft und Pinselgröße ständig verändern. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn die Farbe noch nicht korrekt erscheint. Tipp: Alle Malwerkzeuge besitzen eine eigene Deckkraft. Anstatt diese mühsam mit der Maus einzustellen, können Sie einfach die gewünschte Zahl für die Deckkraft eintippen.



[9] Ebene abmaskieren

Das Smart-Objekt wird mit einer Ebenenmaske komplett abgedeckt. Halten Sie die [Alt]-Taste gedrückt, wenn Sie mit der Maus im Bedienfeld *Ebenen* auf das Ebenenmaskensymbol klicken.

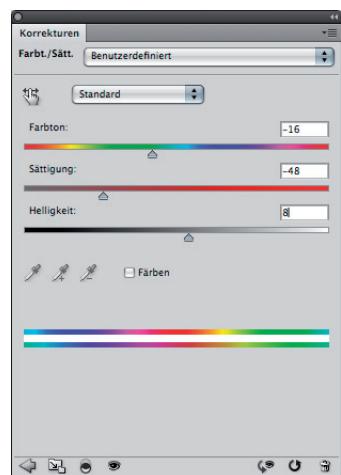
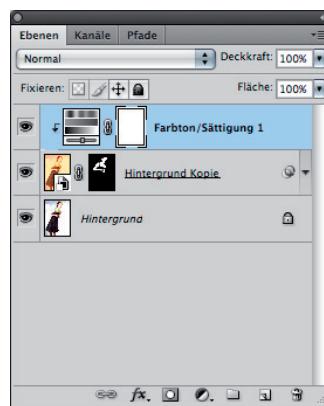




[11] Feinabstimmung

Die Feinabstimmung der Hautfarbe justieren Sie über die Einstellungsebene *Farbton/Sättigung*. Verändern Sie den Farbton nach links, wird der Hautton mehr ins Rötliche gehen. Die Sättigung wird wohl deutlich abgesenkt werden müssen.

Auch kleine Veränderungen in der *Helligkeit* wirken sich auf die Einstellwerte von *Sättigung* und *Farbton* deutlich aus. Die beiden Ebenen können abschließend in einen Ordner gelegt werden. Für den Überblick im Bedienfeld *Ebenen* ist die Vergabe eindeutiger Bezeichnungen von Vorteil.



Make-up im Gothic-Look

Wollten Sie schon immer mal Ihre Nachbarn an Halloween erschrecken oder einfach nur einen neuen Look ausprobieren? Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie das typgerechte Make-up und die Trendfarbe bequem zu Hause finden. Dabei werden Sie gleichzeitig einige Highlights der nondestructiven Hautoptimierung kennenlernen.



VORHER

Blick und Gesichtsausdruck dieses Modells sind wirklich schräg. Deswegen ist gerade dieses Bild eine perfekte Ausgangsbasis, um Photoshop als virtuellen Schminkkoffer für extremes Make-up einzusetzen.

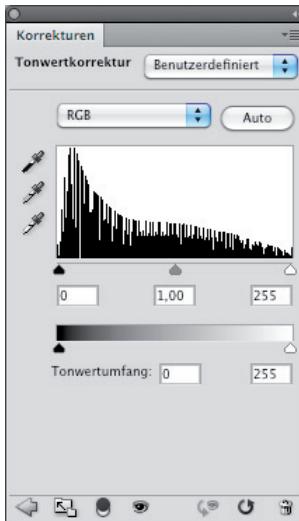


NACHHER

Aus dem Clown ist ein nachdenklicher Goth geworden. Schwarze Haare, weiße Haut, dunkel geschminkte Augen und tiefrote Lippen ändern Image und Ausdruck dieses Porträts komplett.

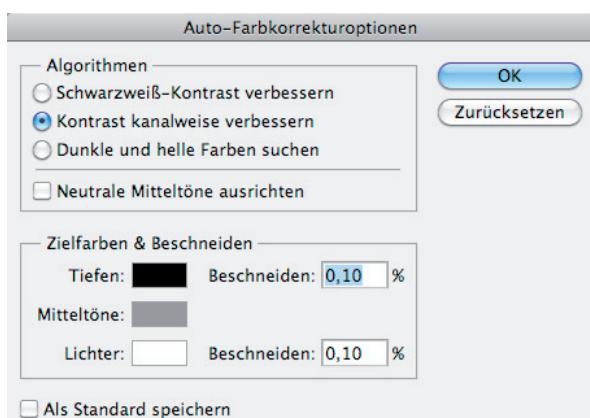
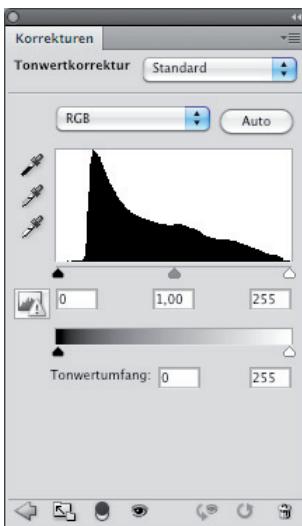
[1] Tonwerte kontrollieren

Wählen Sie ein Porträt und beginnen Sie mit der standardmäßigen Kontrolle der Tonwerte. Der Querschnitt der Tonwertverteilung sollte ganz links bei Schwarz beginnen und am rechten Ende bei Weiß auslaufen. Mit der Schaltfläche *Auto* verteilen Sie die vorhandenen Tonwerte im Bild gleichmäßig über diesen Bereich. Diese Art der automatischen *Tonwertkorrektur* liefert oft ganz gute Ergebnisse.



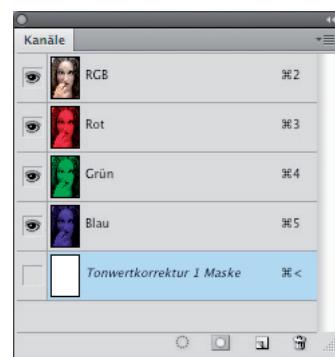
[2] Auto-Farbkorrektur

Ups, diesmal wohl nicht. Woran liegt das, und was können wir ändern? Kontrollieren Sie bei solch offensichtlichen Fehlinterpretationen am besten die automatischen Voreinstellungen. Klicken Sie bei gedrückter [Alt]-Taste einmal auf die Schaltfläche *Auto*. Es erscheint das Dialogfeld zu den Einstellungen der *Auto-Farbkorrekturoptionen*.

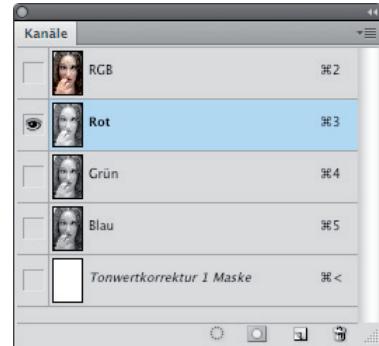




Probieren Sie die verbleibenden Varianten durch: Oft bekommen Sie schon ein besseres Ergebnis, wenn Sie das Kontrollkästchen *Neutrale Mitteltöne ausrichten* deaktivieren. Wenn Sie eine Variante finden konnten und diese als Standard für zukünftige Auto-Optimierungen nutzen wollen, aktivieren Sie ganz unten links das Kontrollkästchen *Als Standard speichern*.



Werden die Kanäle farbig dargestellt, deaktivieren Sie in den Photoshop-Voreinstellungen zur *Benutzeroberfläche* die Option *Farbauszüge in Farbe anzeigen*. Danach aktivieren Sie nur den Kanal *Rot*. Diesen kopieren Sie in die Zwischenablage, indem Sie zunächst die gesamte Arbeitsfläche auswählen und dann den Inhalt der Auswahl in die Zwischenablage kopieren.

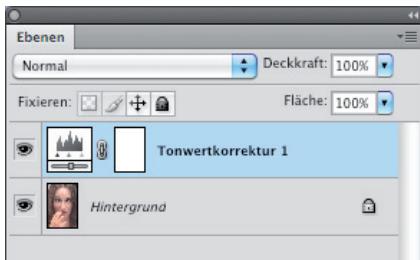


[3] Kanalstudie

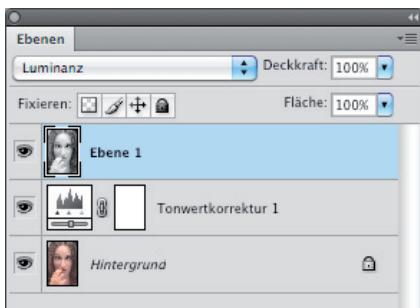
Porträts weisen ganz unterschiedliche Kontraste und Tonwerte auf. Der *Rot*-Kanal zeigt die wenigsten Hautunreinheiten und wirkt besonders weich. Deshalb eignet sich dieser Kanal zur Hautglättung besonders gut. Die anderen Kanäle würden das Gegenteil bewirken.

[4] Graustufenbild einfügen

Aktivieren Sie wieder alle Kanäle mit einem Klick auf die *RGB*-Ebenen und wechseln Sie zurück zum Bedienfeld *Ebenen*. Kopieren Sie den Inhalt aus der Zwischenablage in eine neue Ebene. So wird der *Rot*-Kanal als Graustufenbild eingefügt.



Ändern Sie die Füllmethode der Ebene von *Normal* auf *Luminanz*. Dadurch werden die Farben von dem ursprünglichen Bild verwendet, die Helligkeit stammt jetzt aber vom *Rot*-Kanal. Die Hautbereiche wirken nun viel gleichmäßiger und glatter, aber in der Regel noch zu hell.

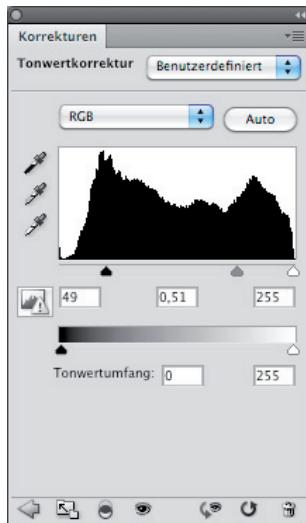




[5] Tonwerte abdunkeln

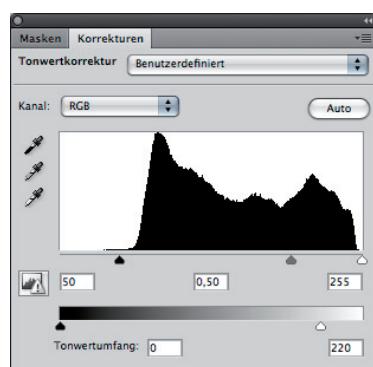
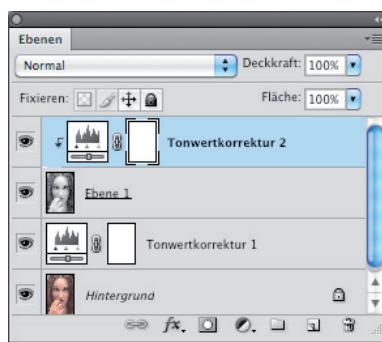
Dunkeln Sie die Ebene mit der *Tonwertkorrektur* ab. Um diese Korrektur aber nur auf die unmittelbar darunterliegende Ebene zu beschränken, klicken Sie auf das Doppelkreissymbol am unteren Rand des Bedienfelds *Korrekturen*.

Stellen Sie die Regler so ein, dass die Hauttöne gut eingestellt sind, meistens muss der graue Regler in der Mitte recht weit nach rechts geschoben werden. Wichtig ist, dass Sie mit dem unteren weißen Regler die hellen Bildbereiche clippen, damit verschwinden auch die Glanzlichter auf der Haut.



[6] Maskierung erstellen

Nur wo Haut zu sehen ist, soll sich der Effekt bemerkbar machen. Weisen Sie der Ebene eine Maske zu und übermalen Sie die Stellen mit Schwarz. Für den Randbereich verwenden Sie eine große, weiche Pinselspitze, damit keine harten Übergänge entstehen. Maskieren Sie auch die Bereiche der Augen, des Mundes und der Augenbrauen.

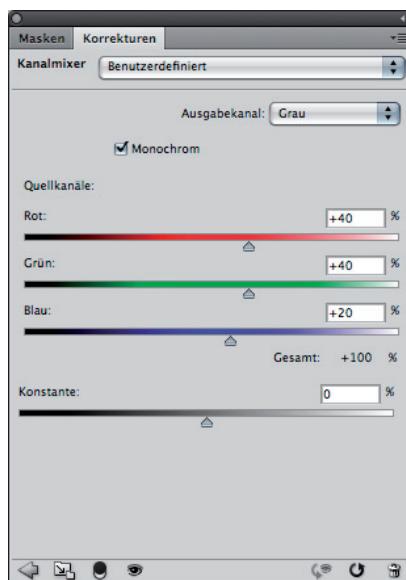


[7] Kanalmixer-Einstellungen

Haut so weiß wie Schnee, Lippen so rot wie Blut und die Haare so schwarz wie Ebenholz – um diesen bleichen Hautlook zu erzeugen, erstellen Sie zuerst eine neue Einstellungsebene vom Typ *Kanalmixer* und aktivieren das Optionsfeld *Monochrom* im Bedienfeld *Korrekturen*. Die Standardeinstellwerte können vorerst beibehalten werden. Nur die *Deckkraft* der Einstellungsebene nehmen Sie so weit zurück, dass gerade noch etwas Farbe im Porträt erkennbar ist.

Duplizieren Sie die Einstellungsebene noch zweimal. Die Füllmethode der mittleren *Kanalmixer*-Ebene stellen Sie auf *Negativ multiplizieren*. Den oberen *Kanalmixer* ändern Sie auf *Hartes Licht* oder *Weiches Licht*. Mit der *Deckkraft* der oberen Einstellungsebene steuern Sie den Kontrast im Bild, das Weiße im Gesicht mit der mittleren *Kanalmixer*-Ebene.

Steuern Sie mit den Farbreglern die Wirkung der Gesamthelligkeit. Die weichste Optik hat der *Rot*-Kanal – erinnern Sie sich? Experimentieren Sie mit den Kanalgewichtungen: Fahren Sie *Rot* einmal auf +200 % hoch, *Blau* dafür auf -200%. Mit *Grün* steuern Sie dann die Blässe.



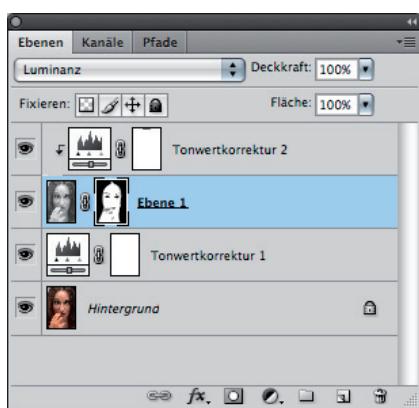
[8] Lippen ausmalen

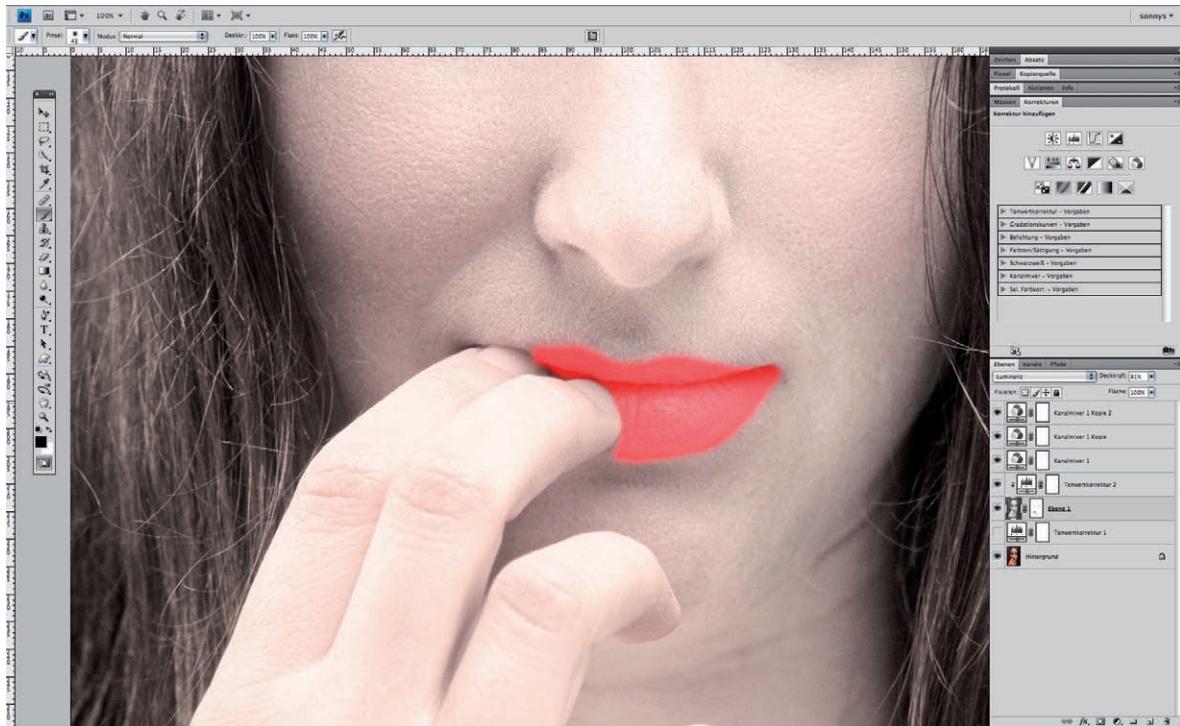
Kümmern Sie sich jetzt um die Lippenfarbe. Gut zum Gothic-Look passen dunkle Töne. Wechseln Sie in den Maskierungsmodus [Q] und malen Sie die Lippen aus.

Um die Auswahl zu erhalten, wechseln Sie zurück in den Normalmodus [Q]. Mit einer erneuten *Tonwertkorrektur* steuern Sie mit dem grauen Regler die Helligkeit.

Den Bereich der Lippen können Sie auch mit einem Pfad umgeben und über das Bedienfeld *Masken* als Auswahlbereich wählen, je nachdem, welche Arbeitsweise Sie bevorzugen.

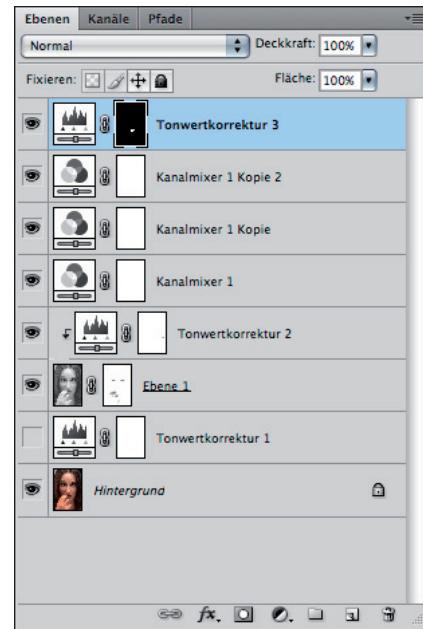
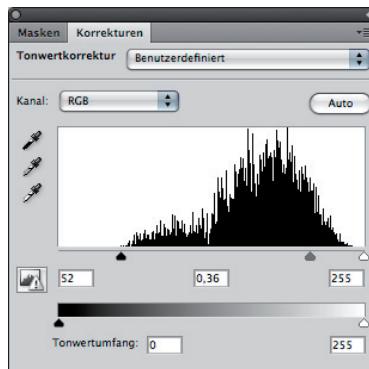
Unsauberkeiten bei der Auswahlerstellung machen sich hier jetzt böse bemerkbar. Arbeiten Sie die Maske gegebenenfalls nach. Vektormasken sind eindeutig im Vorteil. Für einen weicheren Übergang an der Auswahlkante ziehen Sie den Regler *Weiche Kante* im Bedienfeld *Masken* um ein paar Pixelwerte hoch.





[9] Augenbrauen nachdunkeln

Erstellen Sie eine neue Ebene und füllen Sie den Inhalt mit 50%igem Grau auf. Die Füllmethode der Ebene stellen Sie auf *Ineinanderkopieren*. So wird das Grau unsichtbar. Mit dem *Nachbelichter* können Sie jetzt die Augenbrauen nachdunkeln. Die Feinjustierung nehmen Sie mit der Ebenendeckkraft vor.



[10] Auswahl erstellen

Für die Auswahlerstellung nutzen Sie wieder den Maskierungsmodus [Q]. Für das nachträgliche Auftragen eines dunklen Augen-Make-ups können Sie die Einstellungs-ebene *Farbton/Sättigung* nutzen.



ebenfalls weit ins Dunkel. Die Weichheit justieren Sie im Bedienfeld *Masken mit Weiche Kante*.



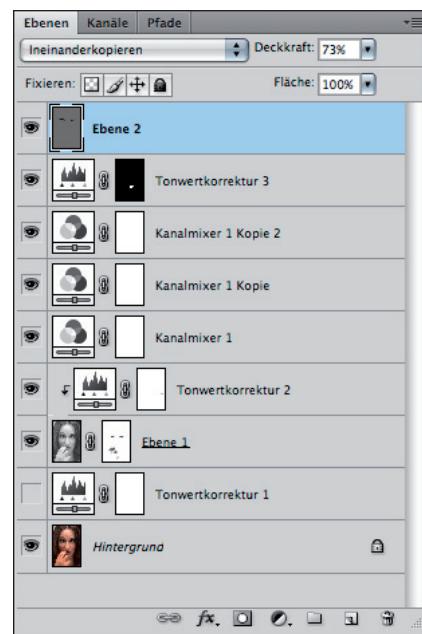
[11] Gothic-Look

Wählen Sie eine dunkle Nachtfarbe aus und nehmen Sie die *Sättigung* so weit heraus, dass nur noch ein Hauch von Farbe zu erkennen ist. Fahren Sie die Helligkeitswerte



16 BIT ODER 8 BIT?

Stellen Sie sich auch die Frage, warum man mit einem Bildmodus von 16 Bit arbeiten soll, wenn der Monitor und die anschließende Druckausgabe doch sowieso nur mit 8 Bit umgehen können? Nun, ein Argument finden Sie hier in der Tonwertverteilung: Während Sie bei 8-Bit-Dateien nach der Tonwertspreizung Gletscherspalten im Histogramm erkennen können, liegen bei einer 16-Bit-Datei ausreichend Informationen vor, um dieses Abreißen von Farbwerten zu vermeiden.



[12] Finishing

Zum Abschluss der Retuschearbeiten färben Sie noch die Haare. Hierzu legen Sie eine neue Ebene an, legen die Füllmethode der Ebene mit *Weiches Licht* fest und tragen mit einem weichen, großen Pinsel Schwarz auf.



Einer der großen Vorteile, wenn alles auf einer eigenen Ebene angelegt wurde, ist, dass die Abstimmung der Effekte leicht mit der Ebenendeckkraft nachgeregelt werden kann. Last, but not least: Ordnung schaffen im Bedienfeld *Ebenen*, damit man auch Wochen später noch weiß, was wo gemacht wurde.



Coverfoto für ein Magazin

Sie kennen alle die perfekten Gesichter, die Sie täglich vom Titelbild Ihrer TV-Zeitschrift oder eines Hochglanzmagazins anlächeln. Mancher mag sich dabei fragen: Ist es ein Trick, oder sieht meine Lieblingsschauspielerin tatsächlich seit 40 Jahren wie 20 aus?



▲ VORHER

Eine schöne Studiofotografie, an der es eigentlich nichts auszusetzen gibt. Trotzdem wollen wir in diesem Workshop versuchen, das Gesicht so rein und glatt zu bekommen, wie wir es aus der Medienwelt kennen – in wenigen Schritten und ohne komplizierte Ebenenmasken und Einstellungsebenen.

NACHHER ▶

Die Haut wirkt insgesamt frischer, ohne dabei an Struktur zu verlieren. Das Mehr an Rot macht die Lippen voller, und die Augen strahlen. Der Artdirector Ihrer Frauenzeitschrift wäre mit Ihnen als Bildbearbeiter zufrieden.



[1] Gesicht auswählen



Erstellen Sie eine Auswahl des Gesichts, die fast alles mit einschließt außer Mund, Augen, Brauen und Haare. Wählen Sie zuerst mit dem *Schnellauswahlwerkzeug* das gesamte Gesichtsfeld aus. Stellen Sie dazu die Pinselgröße auf ca. 20. Möchten Sie Haarsträhnen wieder von der Auswahl abziehen, klicken Sie in der Optionsleiste auf das *Schnellauswahlwerkzeug* mit dem Minuszeichen, stellen eine kleinere Pinselgröße ein und klicken auf die Haarsträhne, die entfernt werden soll. Eventuell sind mehrere Versuche nötig.



Drücken Sie die [Alt]-Taste nicht, geht der zuvor erstellte Auswahlbereich verloren. Halten Sie also auch bei der Auswahl der Augen und Armbänder die [Alt]-Taste gedrückt.

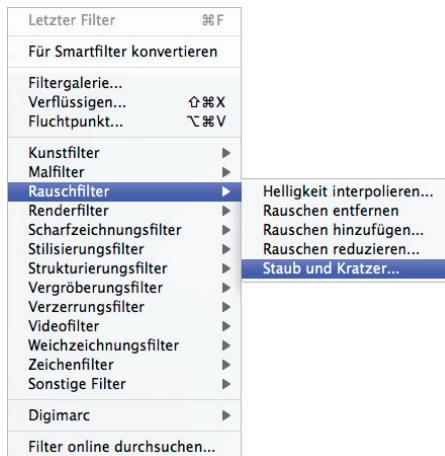
[2] Weiche Auswahlkante

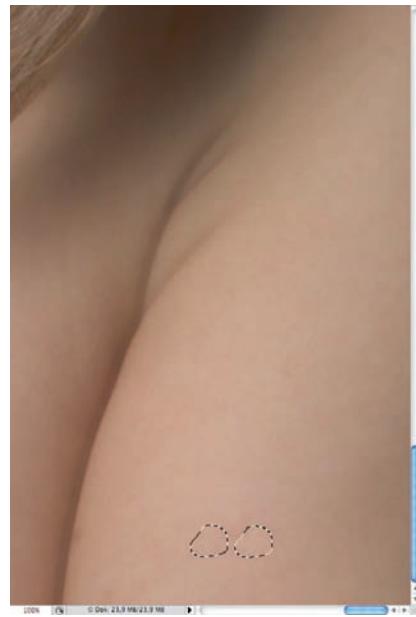
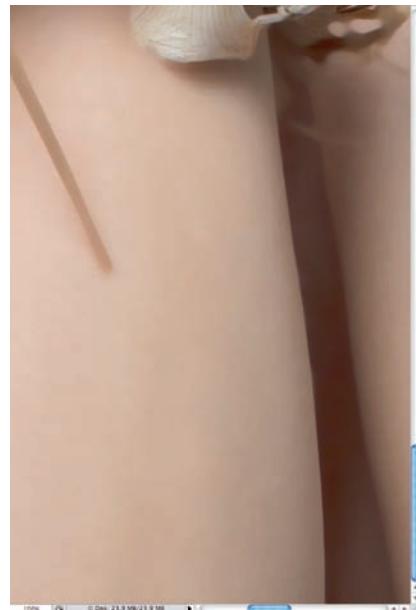
Der spätere Einsatz von Filtern innerhalb der Auswahl wird unauffälliger, wenn Sie der Auswahl eine weiche Auswahlkante von ca. 7 Pixeln zuweisen. Bestätigen Sie die weiche Auswahlkante mit OK.



[3] Unebenheiten ausgleichen

Im Menü *Filter* wählen Sie jetzt *Rauschfilter/ Staub und Kratzer*. Verwenden Sie eine Einstellung, die Unebenheiten verwischt, ohne dem Gesicht die komplette Struktur zu rauen. In diesem Beispiel beträgt der *Radius* 10 Pixel und der *Schwellenwert* 4 Stufen.





[4] Flecke entfernen



Nun sind noch kleine Korrekturen mit dem *Kopierstempel-Werkzeug* oder dem *Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug* fällig. Welches Werkzeug Sie wählen, bleibt Ihren persönlichen Vorlieben überlassen. Es gilt nur zu beachten, nie mit 100 % Deckung zu arbeiten, um keine neuen Flecke ins Gesicht zu malen.



[5] Lippen auswählen

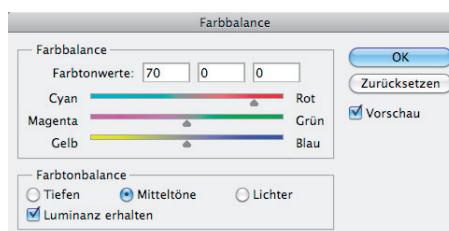
Erzeugen Sie jetzt eine weiche Auswahl der Lippen. Sie lässt sich mit dem *Zauberstab-Werkzeug* gut treffen, kleine Ecken und Kanten können mit dem *Lasso-Werkzeug*





korrigiert werden. Auch jetzt ist es wieder wichtig, eine weiche Auswahl zu erstellen.

Im nächsten Schritt sollen die Lippen gerötet werden, ein weicher Übergang wirkt dabei natürlicher.



[6] Lippenfarbe betonen

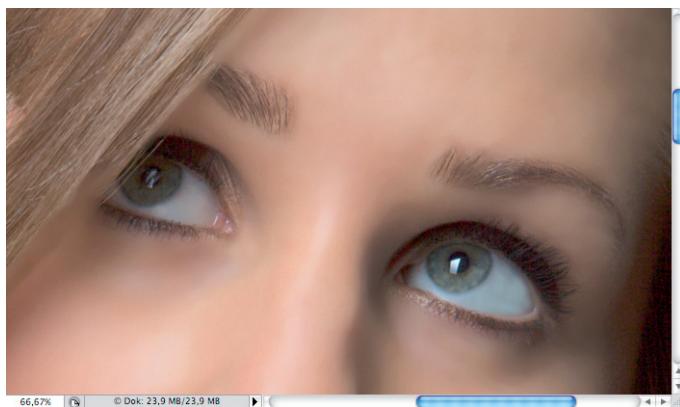
Jetzt können Sie die Farben der Lippen nach Belieben einstellen. Bringen Sie Farbe ins Spiel, aber übertreiben Sie es nicht. Gerade Rot ist eine unberechenbare Farbe, wenn es darum geht, das Bild später aufs Papier zu bringen, egal ob gedruckt oder im digitalen Fotolabor ausbelichtet. Für die Farbkorrektur wählen Sie im Menü *Bild/Korrekturen* die *Farbalance* und/oder die *Selektive Farbkorrektur*. Für dieses Beispiel wählen Sie die *Farbalance*. Schon ein leichtes Ziehen des Cyan-Reglers nach rechts lässt die Lippen röter erscheinen. Im Bereich *Farbtoneinstellung* aktivieren Sie die Option *Mitteltöne* und das Kontrollkästchen *Luminanz erhalten*.



[7] Äderchen entfernen

In den Augen sind deutlich rote Äderchen zu erkennen. Retuschiieren Sie diese in einer starken Vergrößerung mit dem *Reparatur-Pinsel-Werkzeug*.





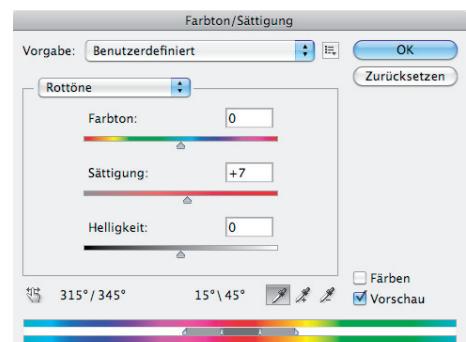
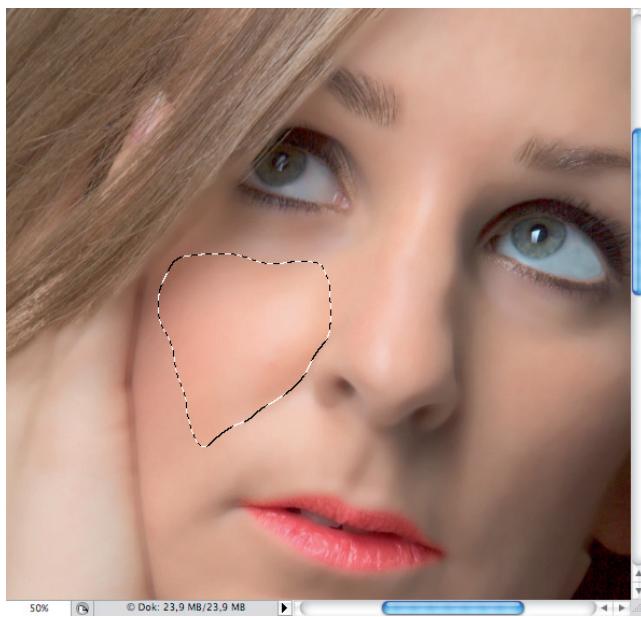
[8] Iris und Pupille aufhellen

Die Augen sind im Bereich der Iris und der Pupillen noch zu dunkel und kontrastarm. Hier lassen sich im Wechsel das *Abwedler*-Werkzeug und das *Nachbelichter*-Werkzeug einsetzen. Zuerst wird an jedem Auge einzeln die Iris aufgehellt. Das geht am besten in mehreren Stufen. Dazu muss der *Abwedler* so eingestellt werden, dass er die Iris ganz erfasst. Dann hellen Sie die *Tiefen*, *Mitteltöne* und *Lichter* mit 10 % *Belichtung* auf. Danach müssen Sie mit dem *Nachbelichter*-Werkzeug nur die Pupillen wieder dunkler machen.



[9] Leichtes Rouge auftragen

Insgesamt wirkt die junge Dame jetzt schon sehr geglättet. Allerdings erscheint das Gesicht noch ein wenig blass. Darum können Sie nun den Job einer Visagistin übernehmen und ein wenig Rouge auftragen. Erstellen Sie eine weiche Auswahl auf den Wangen, spitz zulaufend zu den Wangenknochen hin. Dann stellen Sie für den ausgewählten Bereich *Farbton/Sättigung* so ein, dass ein leichter Rottton entsteht.





Ein prächtiges Mannsbild

Die Porträttretusche macht natürlich auch vor Männern nicht halt. Doch verhält sich die Zielsetzung dabei konträr zur Tierwelt, in der sich die Männchen farbenprächtig in Szene setzen. Im Folgenden werden Sie die maskuline Wirkung verstärken, indem Sie die Farbwirkung reduzieren und die Kontraste des Porträts verstärken.



▲ VORHER

Zur üblichen Vorbereitung gehört das Entfernen kleiner Hautunreinheiten. Falten brauchen bei Männerporträts in der Regel nicht beseitigt zu werden – sie werden allenfalls abgeschwächt. Wünschenswert ist aber ein glatter, ebenmäßiger Teint.

NACHHER ►

Das beste maskuline Make-up ist das, was man nicht sehen kann. Hauttöne und Lichter sind weichgezeichnet und in den Bildlichtern aufgehellt. Die Farbigkeit wurde vermindert. Die Tiefenbereiche verbleiben in der Originalbelichtung, sind aber nachgeschärft.



Entgegen der landläufigen Meinung, Männer trügen kein Make-up, bescheinigt eine Studie, dass ein gepflegtes Äußeres in der heutigen Zeit ein Teil der Karrierestrategie ist: Schöne Menschen verdienen mehr Geld.

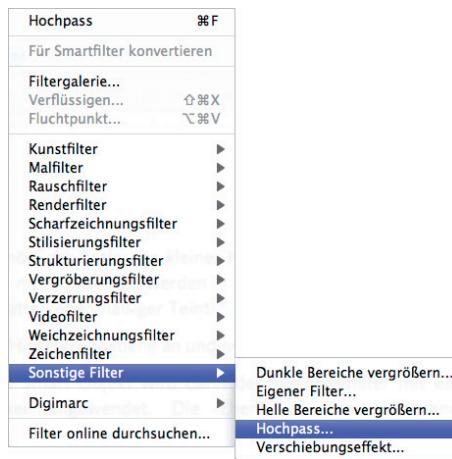
[1] Ebene ändern

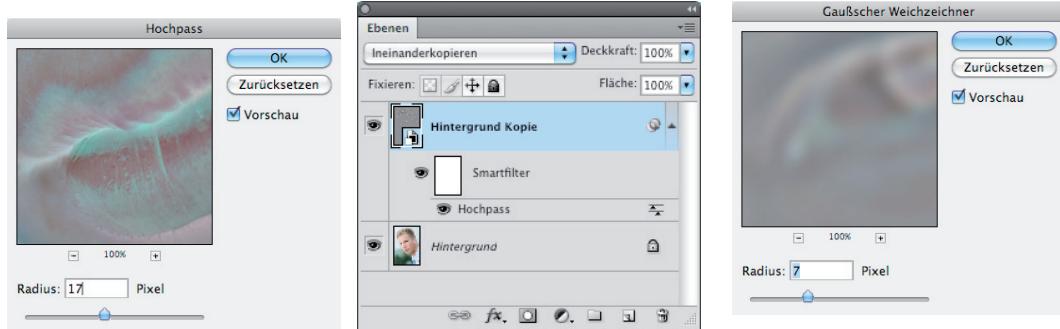
Legen Sie zuerst eine Kopie der Hintergrund-ebene an und invertieren Sie sie.



[2] Smart-Objekt konvertieren

Konvertieren Sie die Ebene jetzt in ein Smart-Objekt und wenden Sie den Filter *Hochpass* mit einem hohen *Radius* von ca. 17 *Pixeln* an. Danach legen Sie für die Ebene die Füllmethode *Ineinanderkopieren* fest.





[3] Hautdetails formen

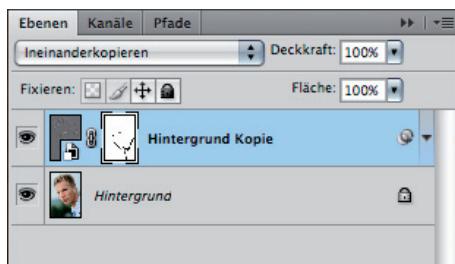
Mit dem Filter *Gaußscher Weichzeichner* machen Sie die Bilddetails jetzt wieder sichtbar. Je höher der Wert, desto mehr Details werden Sie sehen – hier mit dem *Radius* 7 Pixel. Bei einem männlichen Porträt darf sicher etwas mehr Hautstruktur als bei einem Frau enporträt erkennbar sein.

[4] Ränderhalos abmaskieren

Wenn an den Konturen helle Ränder erkennbar werden, können Sie diese mithilfe einer Ebenenmaske leicht abdecken. Auch die Augen und gegebenenfalls der Mundbereich können so wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden.

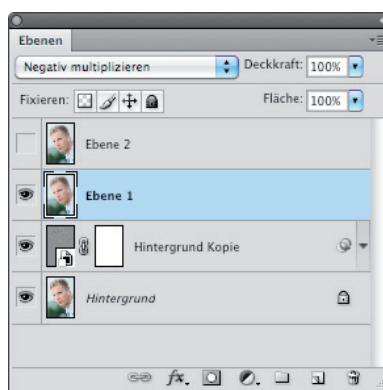
[6] Stark weichzeichnen

Danach blenden Sie die oberste Ebene aus und aktivieren den Filter *Gaußscher Weichzeichner*. Mit einem *Radius* von ca. 12 Pixeln geben Sie der unteren Ebene eine übertriebene Weichzeichnung.



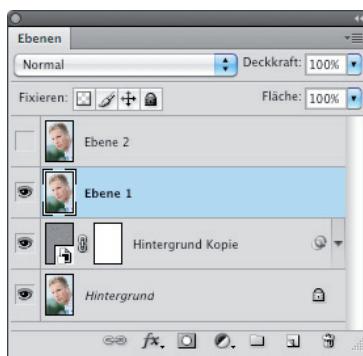
[7] Weiche Überstrahlung

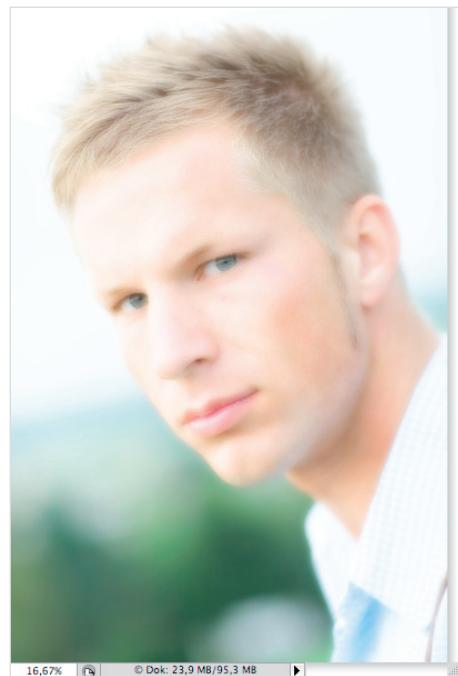
Stellen Sie nun die Füllmethode der Ebene auf *Negativ multiplizieren*, ergibt sich eine lichtbetonte Weichzeichnung. Mit der *Deckkraft* kann die Wirkung individuell eingeregt werden.



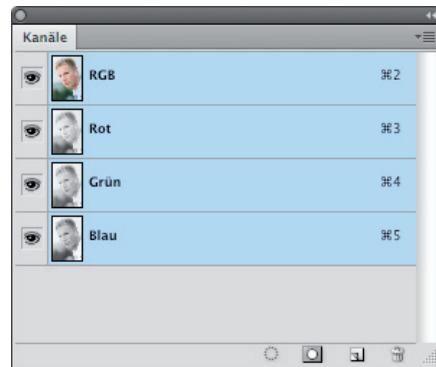
[5] Neue Arbeitsebenen

Für die weiteren Arbeitsschritte werden vom jetzigen Bearbeitungszustand zwei neue Ebenen angelegt – *Ebene 1* und *Ebene 2*.





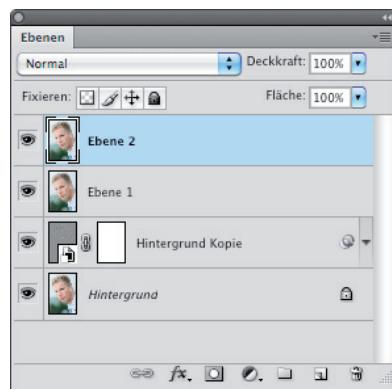
Ebenenmaske auf Basis der Tiefeninformationen angelegt. Wechseln Sie in das Bedienfeld *Kanäle* und klicken Sie mit gedrückter [Befehlstaste] ([Strg]-Taste Windows) auf das Miniatur-Icon der Ebene *RGB*.



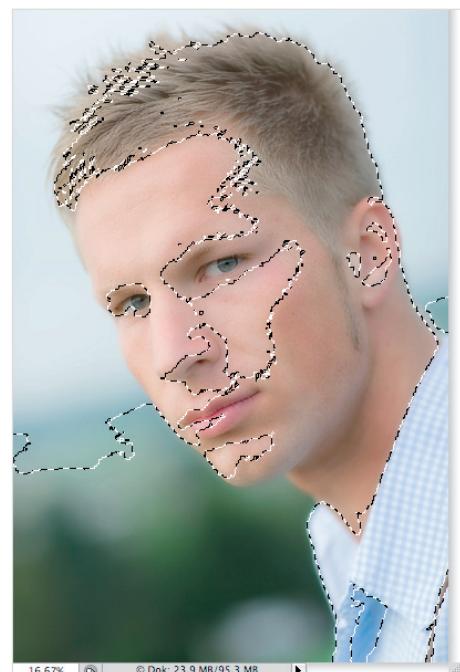
Die Bildpunkte werden entsprechend ihren Helligkeitswerten ausgewählt. Weiße Pixel sind zu 100 %, schwarze Pixel gar nicht ausgewählt und Graustufen ihrem Schwarzanteil entsprechend.

[8] Luminanzauswahl

Um die männliche Härte wieder in das Bild zurückzubringen, wird jetzt die obere Ebene reaktiviert.

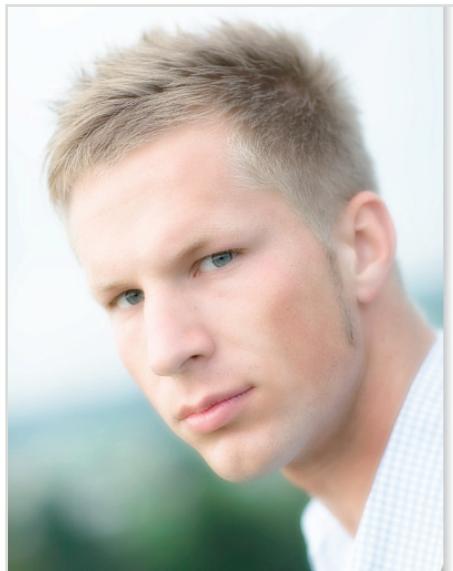
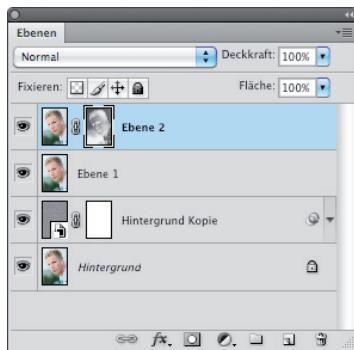


Diese nicht weichgezeichnete Bildebene soll aber nur in den dunklen Tonwerten der Aufnahme erhalten bleiben. Dazu wird eine



[9] Luminanzmaske erstellen

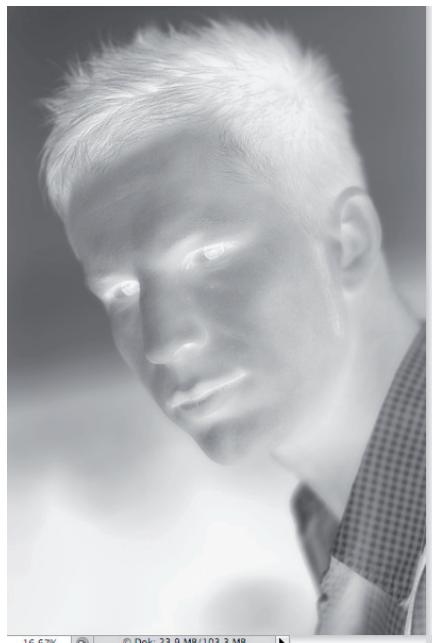
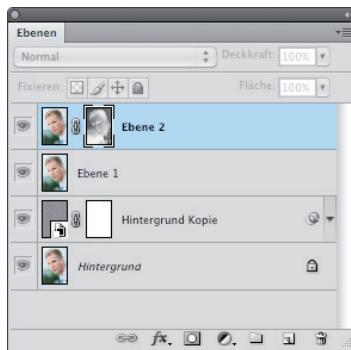
Wechseln Sie zurück zum Bedienfeld *Ebenen* und klicken Sie auf das Symbol der Ebenenmaske. Sie erhalten einen auswahlbasierten Maskeninhalt. Die dunklen Bereiche in der Maskendarstellung werden in der Bildansicht ausgeblendet. Damit die dunklen Tonwerte des Bildes aber erhalten bleiben und nur die hellen Stellen im Bild unsichtbar werden, muss Ihre Maske noch mit *Bild/Korrekturen/Umkehren* invertiert werden. Als Negativabbild wird nun an den ausgeblendeten Stellen die darunterliegende helle, weichgezeichnete Ebene wieder sichtbar.

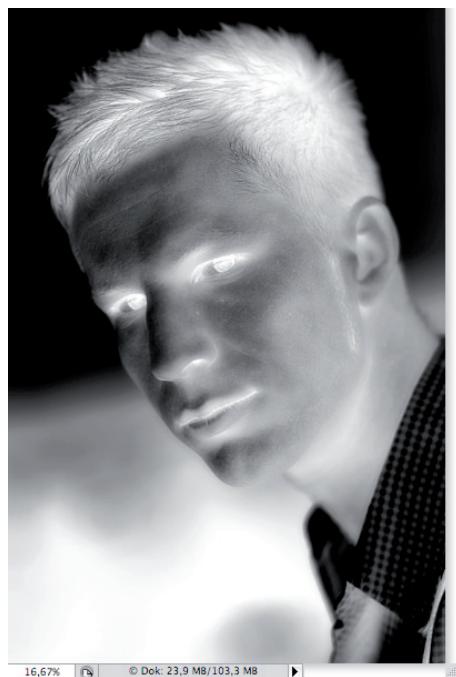
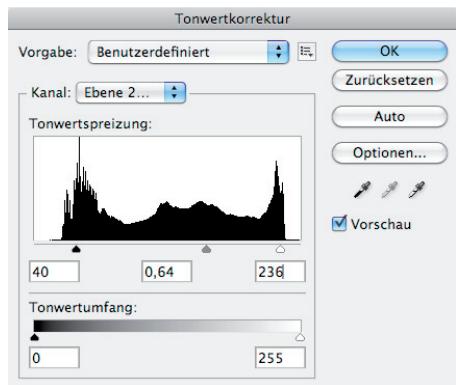


[10] Transparenz beeinflussen

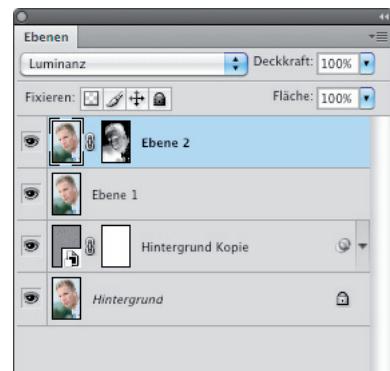
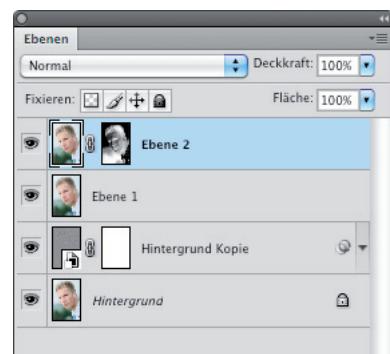
Vielleicht ist Ihre Maske auch zu flau und deckt die hellen Bereich nicht richtig ab? Zur besseren Beurteilung der Maske lassen Sie sich die Luminanzmaske anzeigen. Dazu halten Sie die [Alt]-Taste gedrückt und klicken auf das Maskensymbol in der *Ebenen*-Palette.

Den Kontrast steigern Sie mit der *Tonwertkorrektur*. Anschließend kehren Sie mit einem erneuten Klick auf das Symbol der Ebenenmaske zur Originalansicht zurück.





Wenden Sie nun Ihre bevorzugte Nachschärfung an. In unserem Beispiel wird der Filter *Unscharf maskieren* mit einer Stärke von 150 % und einem *Radius* von 1,5 Pixeln angewendet. Auf den *Schwellenwert* kann verzichtet werden, weil die Maske ja alle hellen Bereiche ausblendet und die Schärfung dort nicht sichtbar ist.



[11] Nachschärfen

Aktivieren Sie für das Nachschärfen zuerst das Bildsymbol im Bedienfeld *Ebenen*. Ob Sie die Maske oder das Bild ausgewählt haben, erkennen Sie an der Rahmeneinfassung des Symbols. Vor der Schärfung wird die Füllmethode der Ebene auf *Luminanz* gestellt, um eine Schärfung der Farben zu vermeiden.

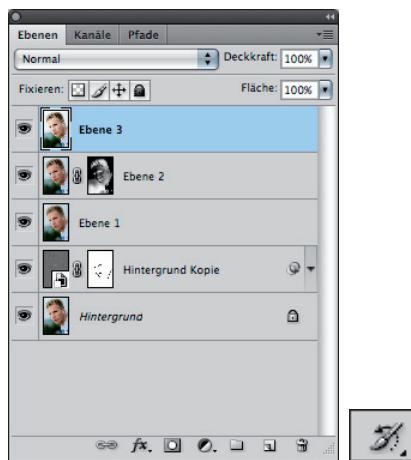
Tipp: Eine recht nette Variante kann an dieser Stelle gern ausprobiert werden: Ersetzen Sie vor dem Nachschärfen durch *Bild/Bildberechnungen* den Ebeneninhalt mit dem meist akzentuierteren *Blau*-Kanal.

[12] Helligkeit nachjustieren

Vielleicht fällt es Ihnen jetzt leichter, die besondere Lichtabstimmung zu beurteilen. Mixen Sie mit der Deckkraft von Scharf- und Weichzeichnungsebene Ihr Endresultat zusammen.



Blick zu sehr vom Porträt ab. Für die nachträgliche Korrektur fassen Sie Ihr Ergebnis in einer neuen Ebene zusammen. Aktivieren Sie das *Protokollpinsel*-Werkzeug und übermalen Sie die Bildbereiche, die Sie wie im Original dargestellt erhalten wollen.



[13] Bildbereiche erhalten

Vielleicht finden Sie in Ihrem Porträt auch Bildelemente, die aufgehellt und zu dominant wirken. In dem Beispielbild ist der Hemdkragen zu hell geraten und lenkt den



[6]

LICHT- STIMMUNGEN





Lichtstimmungen

- 168 **Weich und sanft überstrahlt**
- 176 **Wohlig warmer Lichtmantel**
- 182 **Licht und Schatten betonen**
- 185 Check: Aufhellen und Abdunkeln



Weich und sanft überstrahlt

Als Leitfigur des Weichzeichnens in der Fotografie ist der Fotograf David Hamilton in den 70er-Jahren berühmt geworden. Seine Bilder sind frei von allem Weltschmerz, von Leid und Hässlichkeit. Am bekanntesten wurde Hamilton durch seine Bilder junger, pubertierender Mädchen, oftmals in Form von Akten, aber auch in leichter Bekleidung oder als Porträts. Und nicht immer erntete er Lob dafür.



VORHER

Bodyscape-Aufnahmen leben von den vielen Übergängen von Licht zu Schatten. Daher sollte die Lichtquelle nicht zu hart gewählt sein.



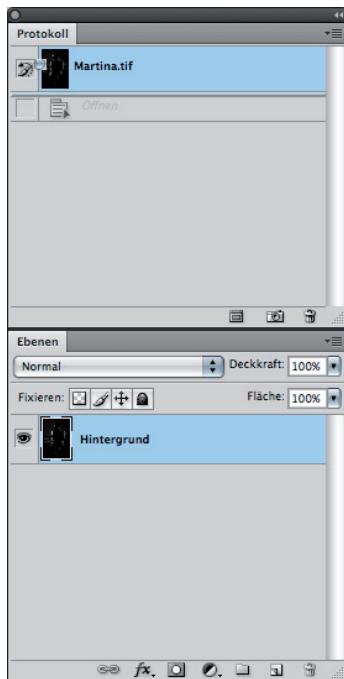
NACHHER

Lichter wirken auf die menschliche Wahrnehmung nicht nur als helle Fläche, sondern wir empfinden damit verbunden auch ein diffuses Strahlen. Ein weichgezeichnetes Ebenenduplikat und der richtige Ebenenmodus verleihen der Haut eine flimmernde Intensität.

[1] Vorbereitung

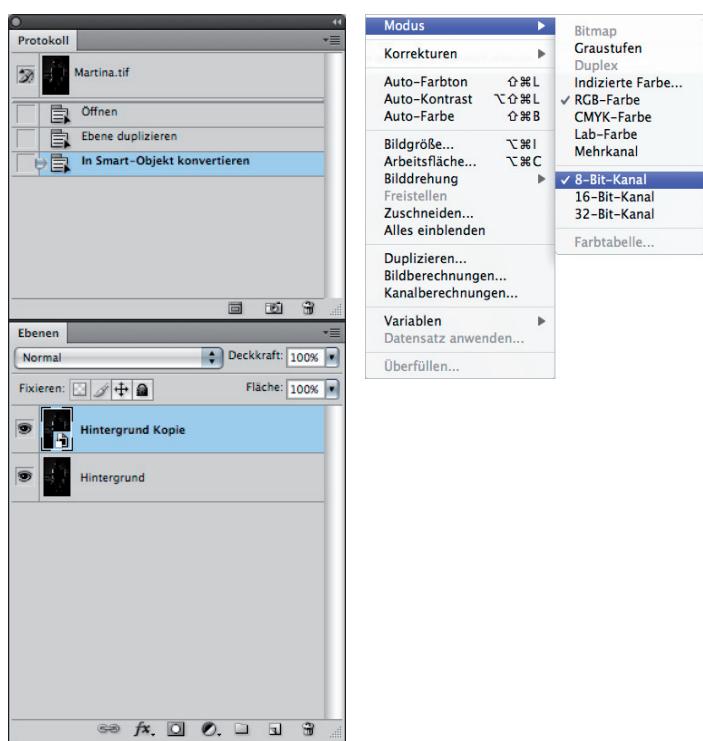
Als Ausgangsmaterial liegt ein Schwarz-Weiß-Bild im 16-Bit-RGB-Modus vor. Nach der üblichen Retusche wurden die harten Kontraste in den hellen Bildpartien bereits mit dem *Nachbelichter-Werkzeug* bearbeitet. Leider stehen im 16-Bit-Modus nicht alle Filter zur Verfügung. Wie für unseren Überstrahlungseffekt dennoch mit 8-Bit-Filtern gearbeitet werden kann, zeige ich Ihnen in diesem Workshop anhand zweier verschiedener Wege auf.

Dazu blenden Sie neben dem obligatorischen *Ebenen*-Bedienfeld auch das Bedienfeld *Protokoll* ein. Sollte es bei Ihnen nicht zu sehen sein, blenden Sie es über das Menü *Fenster* ein.



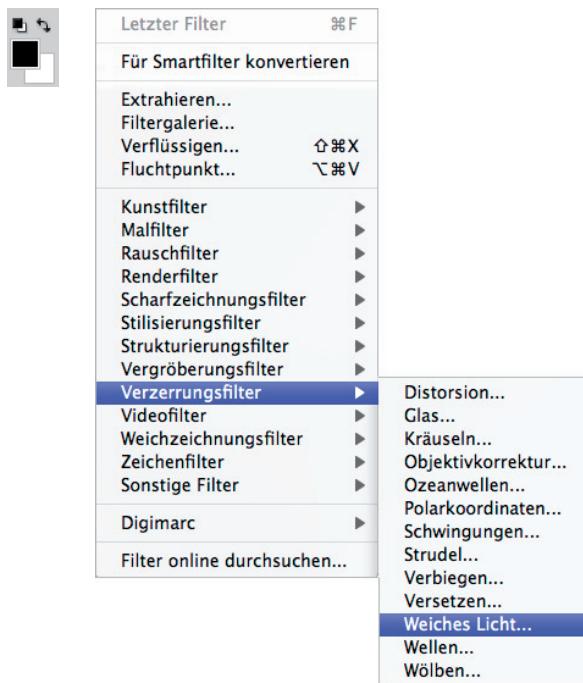
[2] Smart-Objekt Ebene

Damit Ihnen später alle Bearbeitungsmöglichkeiten offenstehen, wird zuerst die Hintergrundebene dupliziert. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste die Hintergrundebene im Bedienfeld nach unten auf das Symbol für *Neue Ebene erstellen*. Danach wandeln Sie die kopierte Ebene in ein Smart-Objekt um.



[3] Smart-Objekt bearbeiten

Die Ebenenminiatur unterscheidet sich jetzt durch ein eingelagertes Symbol von der Hintergrundebene. Es ist gleichzeitig eine Schaltfläche, um das eingebundene

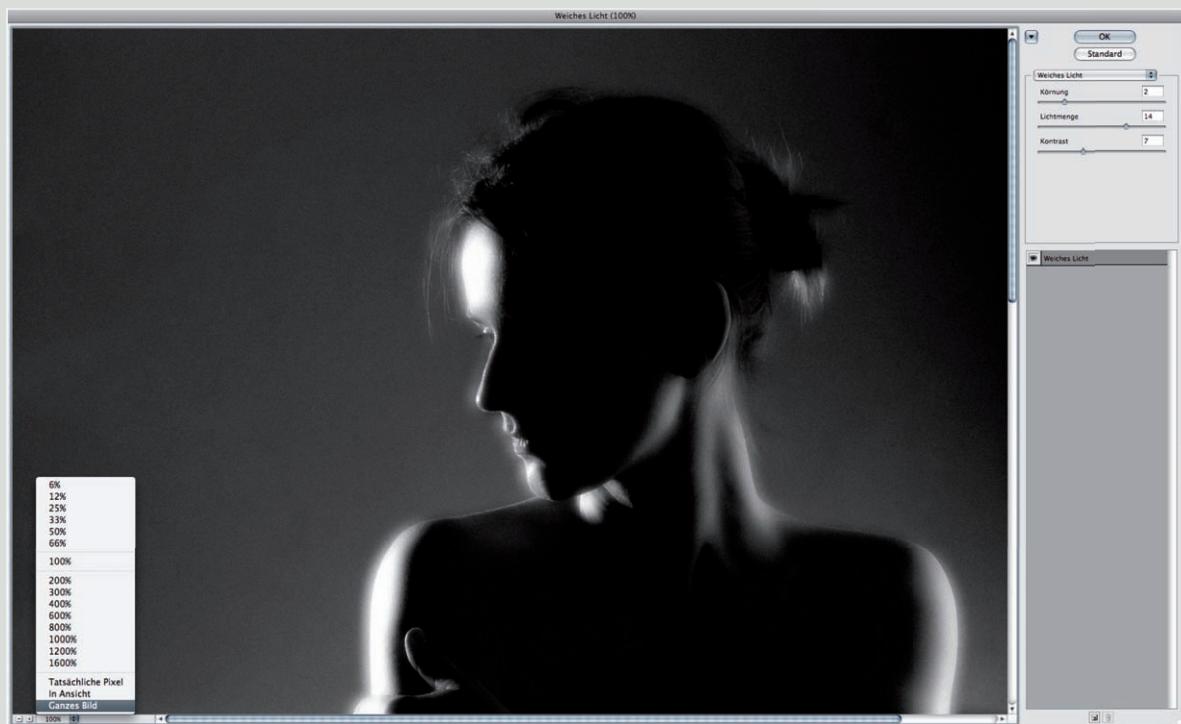


Smart-Objekt als eigenständige Datei öffnen zu können. Wechseln Sie mit einem Doppelklick zu dieser eingebundenen Datei. Photoshop öffnet die Datei in einem neuen Ansichtsfenster und reduziert sie jetzt in den 8-Bit-Modus.

[4] Überstrahlungsverzerrung

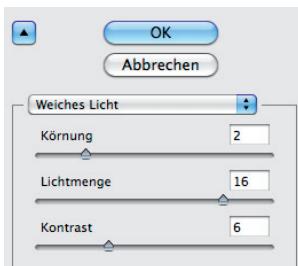
Bevor Sie den Filterdialog öffnen, sollten Sie darauf achten, dass Ihre Farbwerte im Farbwähler auf Standardfarben gesetzt sind. Über *Filter/Verzerrungsfilter* öffnen Sie den Filter *Weiches Licht*.

Die Voransicht wird standardmäßig mit 100% geöffnet. Für eine andere Bilddarstellung greifen Sie auf die üblichen Photoshop-Tastenkürzel zurück, oder Sie wählen unten links im Dialogfenster eine neue Darstellungsgröße aus.



[5] Überstrahlung bearbeiten

Dieser Filter ist schon seit Jahren im Lieferumfang von Photoshop enthalten und sorgt für eine Überstrahlung, basierend auf der Hintergrundfarbe, die im Farbwähler der Werkzeugleiste angewählt ist. Die Körnung stellen Sie niedrig ein oder ganz auf 0. Mit den beiden anderen Reglern müssen Sie etwas experimentieren, doch führt eine hohe Lichtmenge auch zu einer deutlicheren Überstrahlung.



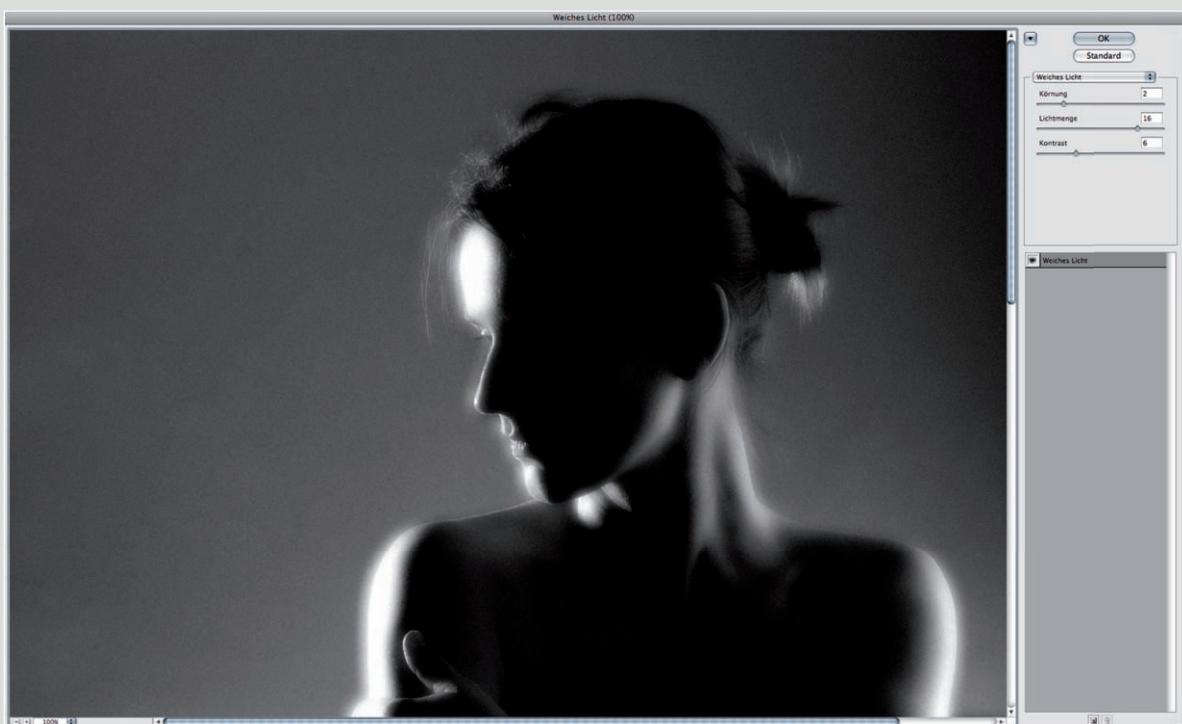
[6] Smart-Objekt schließen

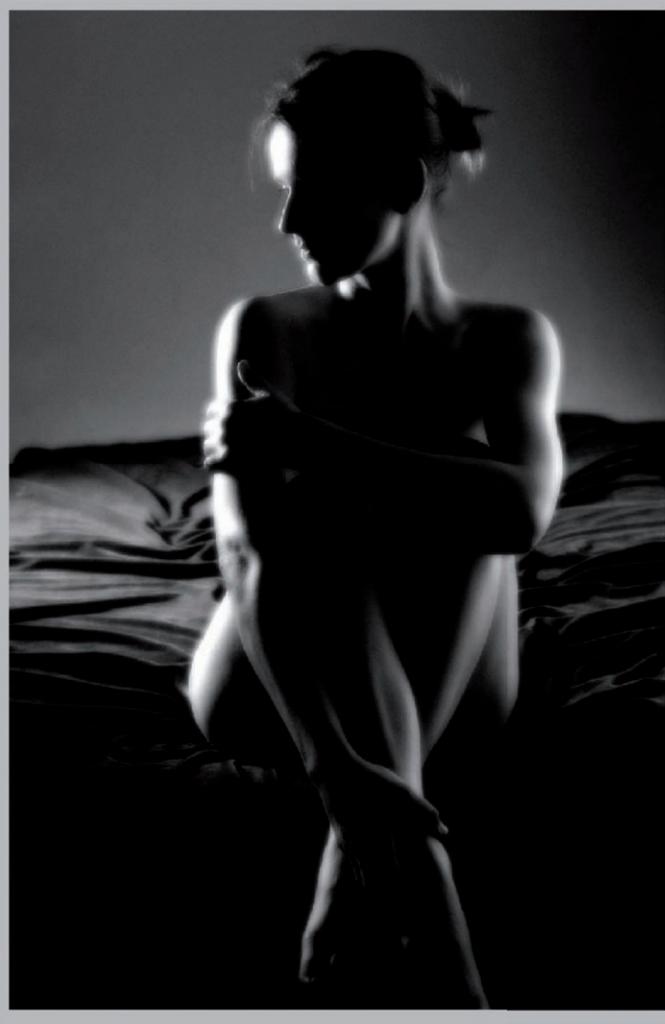
Beenden Sie Ihre Arbeit am Smart-Objekt und speichern Sie die Änderungen ab. Das Dokument wird geschlossen, und Sie befinden sich wieder im eigentlichen Arbeitsdokument.



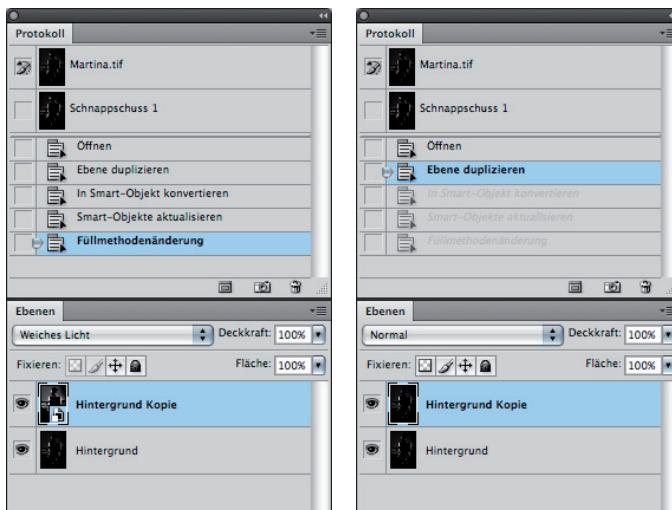
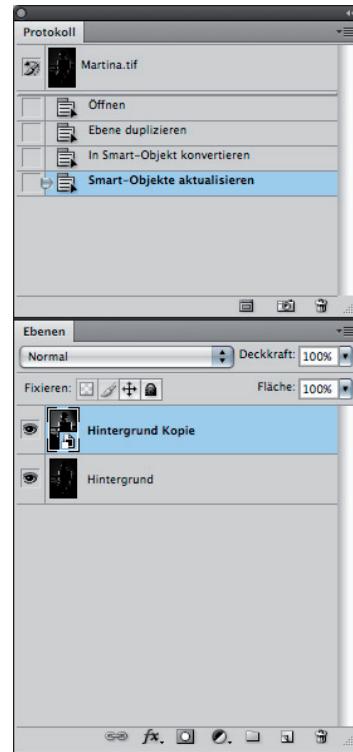
[7] Füllmethode umstellen

Obwohl die Arbeitsdatei im 16-Bit-Modus ist, werden die Änderungen am Smart-Objekt übernommen und Ihnen angezeigt. Einen subtileren Überstrahlungseffekt und





eine bessere Durchzeichnung der Lichter erhalten Sie durch das Umstellen der Füllmethode *Normal* in *Weiches Licht*.



[8] Schnappschuss erzeugen

Für den zweiten Weg, mit 8-Bit-Filtren in einem 16-Bit-Dokument zu arbeiten, erstellen Sie zunächst einen Schnappschuss im Bedienfeld *Protokoll* und reisen mit einem Klick auf *Ebene duplizieren* zurück in die Vergangenheit.

[9] Auf 8-Bit konvertieren

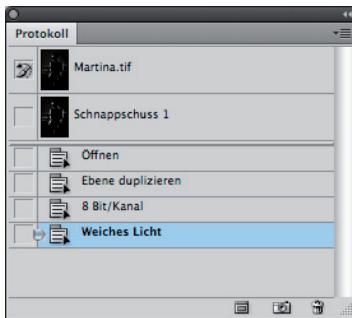
Wenn Sie den Verzerrungsfilter jetzt direkt aufrufen wollen, erkennen Sie, dass er im 16-Bit-Modus grau abgeblendet wurde und

nicht zur Verfügung steht. Erst durch die Konvertierung in 8 Bit sind alle Filter wieder anwählbar.



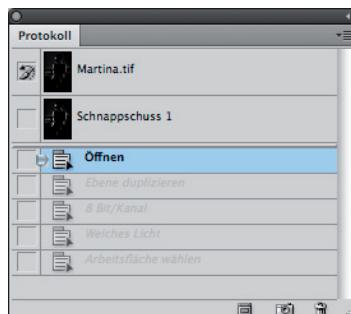
[10] Überstrahlungsverzerrung

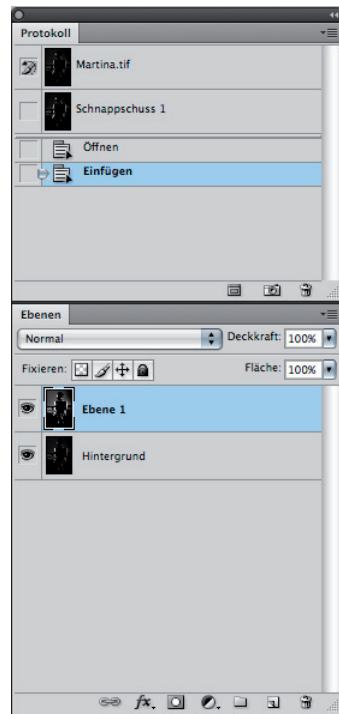
Auf der Hintergrundkopie wenden Sie nun den Verzerrungsfilter *Weiches Licht* an. Wahrscheinlich steht vom zuvor durchgeführten Workshop die Filteranwendung im Menü *Filter* noch an erster Stelle. So reicht ein erneuter Klick darauf aus, um den Filter mit identischen Einstellwerten wieder anzuwenden.



[11] Protokoll aufzeichnen

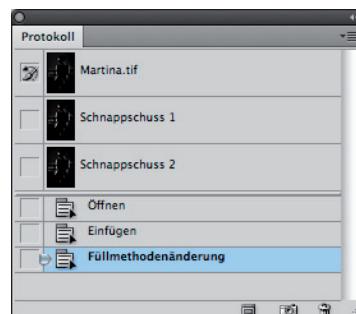
Damit Sie mit Ihren Daten wieder im 16-Bit-Modus arbeiten, nutzen Sie die Aufzeichnungen im Bedienfeld *Protokoll*. Wählen Sie zuvor das gesamte Dokument aus und kopieren Sie es in die Zwischenablage. Klicken Sie in der Aufzählung im *Protokoll*-Bedienfeld auf den Eintrag *Öffnen*. Sie gelangen dann wieder zum Anfang Ihrer Photoshop-Sitzung. Hier fügen Sie jetzt den Inhalt der Zwischenablage ein.





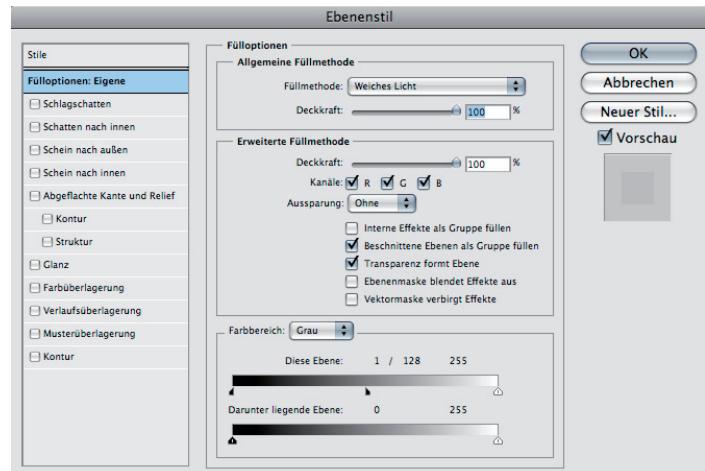
[12] Weiches Licht

Zum Schluss stellen Sie die Füllmethode wieder von *Normal* auf *Weiches Licht* um. Zum Vergleich erstellen Sie im *Protokoll*-Bedienfeld einen weiteren Schnappschuss. Beim Vergleich der Schnappschüsse werden Sie keinen Unterschied erkennen. Welche Arbeitsweise Sie letztendlich bevorzugen, das Ergebnis ist immer gleich.



[13] Tiefenkontrast abmildern

Sagt Ihnen das starke Abdunkeln in den Tiefen durch die Filteranwendung nicht zu, öffnen Sie per Doppelklick auf die Ebene das Dialogfeld *Ebenenstil* und reduzieren die Sichtbarkeit der Bildtiefen durch Versetzen des schwarzen Dreiecks im unteren *Farbbereich*. Für einen weichen Übergang sorgen Sie mit dem Splitten des Reglers. Halten Sie dabei die [Alt]-Taste gedrückt.

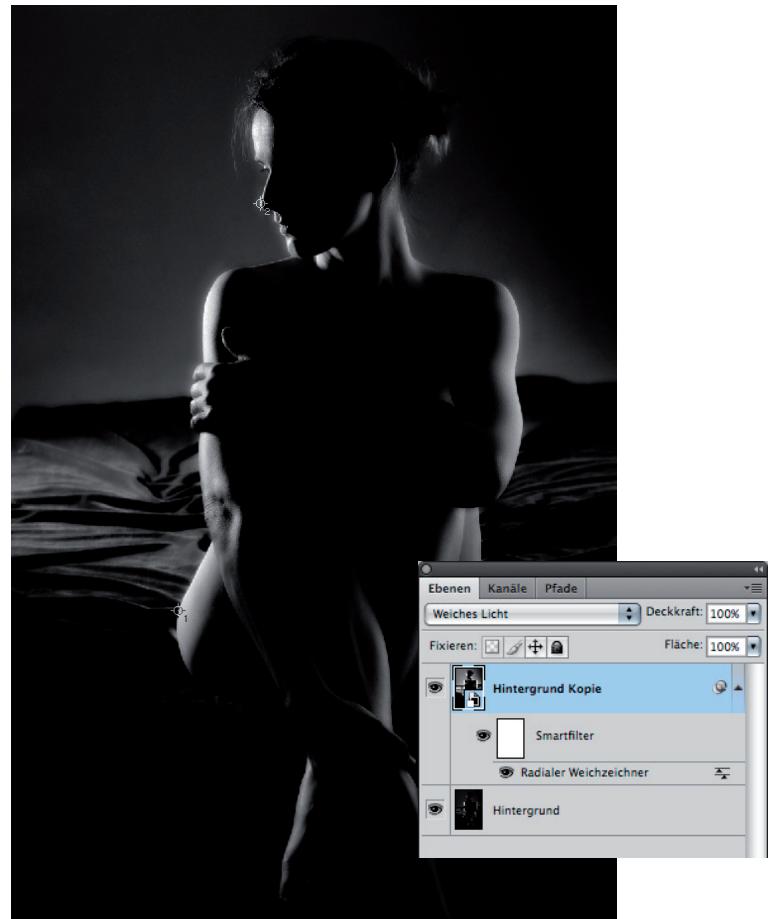


[14] Überstrahlung steigern

Eine recht interessante Variation ist die Steigerung der Überstrahlung mit dem radialen Weichzeichnungsfilter. Zuvor wurde die Überstrahlungsebene im Bedienfeld *Ebenen* in ein Smart-Objekt konvertiert, um die Filteranwendung editierbar zu halten. Ein brauchbares Resultat erhalten Sie schon mit einem Einstellwert von ca. 22 Pixeln.

[15] Dunkle Halos aufhellen

Dunkle Halos um die Körperform herum werden in den *Fülloptionen* (*Radialer Weichzeichner*) durch den Modus *Aufhellen* besser verrechnet. Sie öffnen das Dialogfeld mit einem Doppelklick auf das Schieberegler-Symbol des angewendeten Filtereffekts.





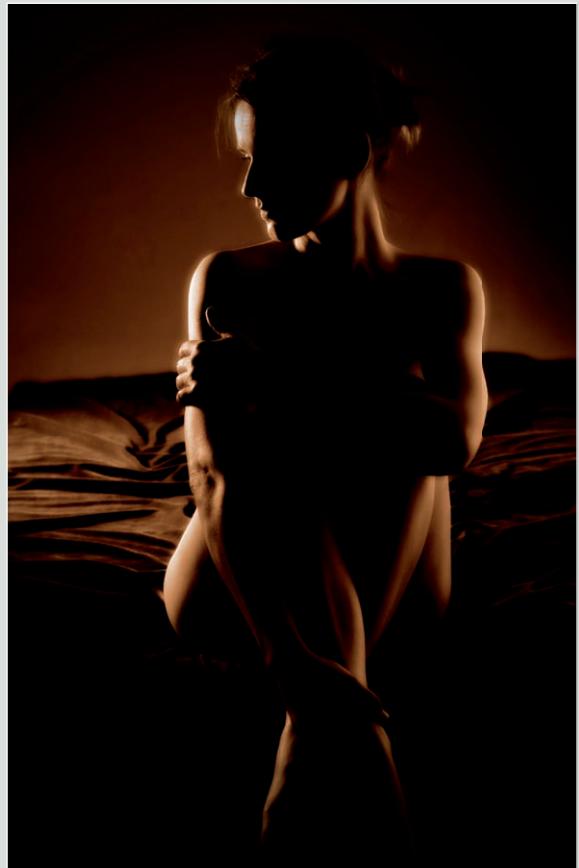
Wohlig warmer Lichtmantel

Eine Alternative zur Sepiatonung von Schwarz-Weiß-Aufnahmen zeigt Ihnen dieser Workshop. Im direkten Vergleich gewinnt die warmrote Bildvariante und zieht die Wahrnehmung eindeutig auf sich. Der Charme liegt sicherlich nicht nur in der Farbintensität, sondern auch im Kontrast, der dadurch entsteht, dass die Lichter weiß leuchten und die Tiefen aus reinem Schwarz bestehen.



VORHER

Wer heute Schwarz-Weiß-Bilder macht, setzt eine lange Tradition fort. Und dennoch hat das Thema nur sehr langsam Einzug in die digitale Bildbearbeitung gehalten. Dabei gibt es viele Gestaltungsmöglichkeiten, mit denen die Wirkung nachträglich gesteigert werden kann.



NACHHER

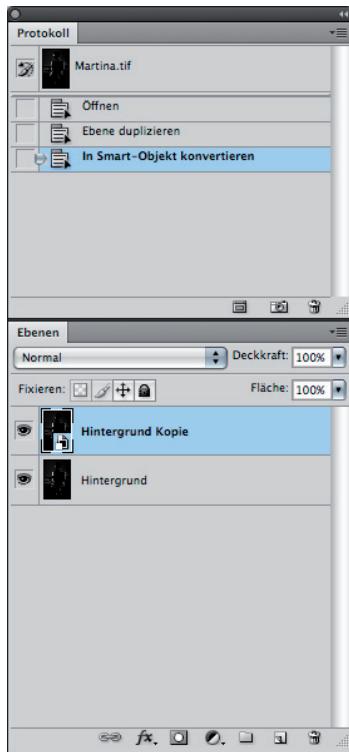
Die Bodyscape-Aufnahme ist ein gutes Beispiel dafür, wie man die Wirkung durch Tonung verstärken kann.

[1] Vorbereitung

Das Schwarz-Weiß-Bild liegt als Ausgangsmaterial im 16-Bit-RGB-Modus vor. Neben der üblichen Bildretusche wurde der erste Workshop dieses Kapitels, „Weich und sanft überstrahlt“, durchgeführt.

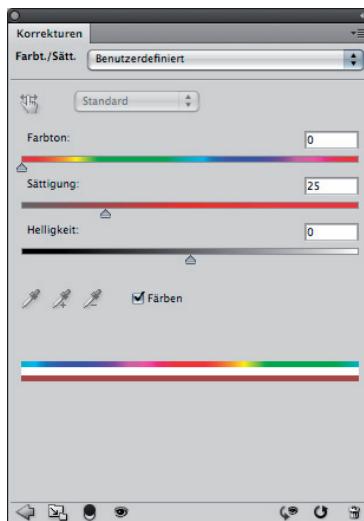
Für die Farbbearbeitung bietet sich der Lab-Modus besonders an. Anders als im RGB-Modus, der Farben nur bis zu einem Wert von 255 zulässt, sind hier Farbwerte möglich, die weit darüber hinaus reichen.

Des Weiteren sind die Farben von der Bildmodulation getrennt und können so verlustfrei bearbeitet werden. Wechseln Sie Ihren Bildmodus daher zuerst in Lab um. Verneinen Sie das Zusammenfügen von Ebenen und das Rastern der Smart-Objekt-Ebene im Photoshop-Dialog.



[2] Einfärben

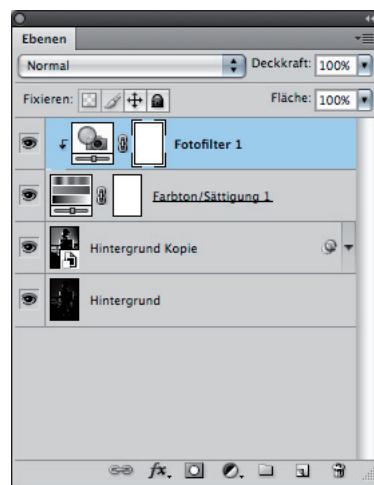
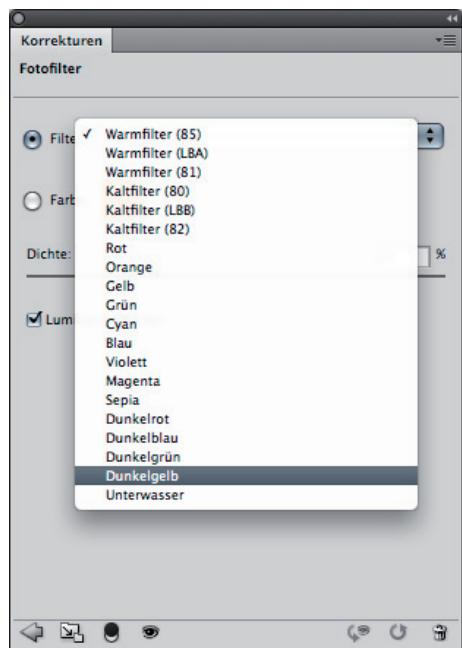
Erstellen Sie eine Einstellungsebene *Farbton/Sättigung* und aktivieren Sie das kleine Kontrollfeld *Färben*. Die Voreinstellungen bescheren Ihnen eine akzeptable Rotfärbung. Natürlich können Sie mit dem Farbregler die Farbvarianten durchspielen und auch in der *Sättigung* die Farbintensität variieren, doch bietet Ihnen diese Einstellung eine gute Grundlage.





[3] Goldglanz erzeugen

Um dem noch relativ kalt wirkenden Rotton den richtigen Goldglanz zu verleihen, erstellen Sie eine weitere Einstellungsebene vom Typ *Fotofilter* mit der Voreinstellung *Dunkelgelb* im Pop-up-Menü. Erhöhen Sie die Intensität auf 50%.



[4] Clipping

Noch wirkt die Farüberlagerung auch in den Tiefen und Lichtern. Um im nächsten Schritt diesen Effekt ganz ohne Maske zu unterbinden, wird mit der oben liegenden Einstellungsebene zuvor eine Schnittmaske erstellt.

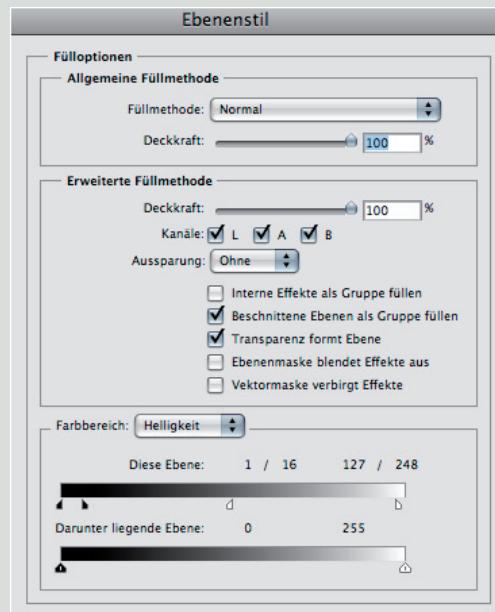
Würde die unterhalb liegende Einstellungsebene jetzt z. B. maskiert werden, würde das automatisch auch für die Schnittmaske, also die eingezogene Einstellungsebene, gelten. Sie ersparen sich so doppelte Arbeit.

[5] Farbtonwerte begrenzen

Öffnen Sie jetzt mit einem Doppelklick auf die Einstellungsebene *Farbton/Sättigung* das Dialogfeld *Ebenenstil*.

Im Block *Farbbereich* wird die Sichtbarkeit der Ebene geclipt. Schieben Sie dazu das weiße und das schwarze Dreieck etwas in die Mitte. Sie erkennen sofort, wie in den Lichtern und Tiefen der Farbstich verschwindet.

Nur die Kanten werden sich mit einem harten Übergang bemerkbar machen. Splitten Sie die Dreiecke durch Halten der [Alt]-Taste und bestimmen Sie den Übergangsbereich. Für die Tiefen wird hier ein kleiner Übergangsbereich von ca. 16 Tonwerten gewählt. Der Übergangsbereich der Lichter wird allerdings bis in den mittleren Grauwert aufgezogen.

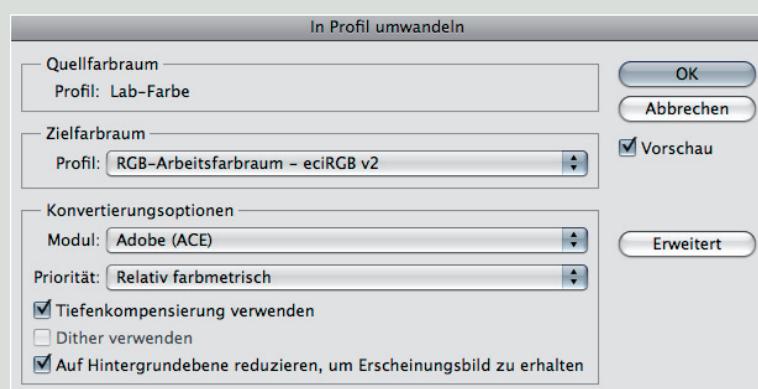


[6] Zurück zum RGB-Modus

Um wieder in den RGB-Modus zu gelangen, wählen Sie *Bearbeiten/In Profil umwandeln*. Leider können bei der Konvertierung die Einstellungsebenen nicht bestehen bleiben, sodass Sie das letzte Kästchen im Dialogfeld aktivieren müssen.

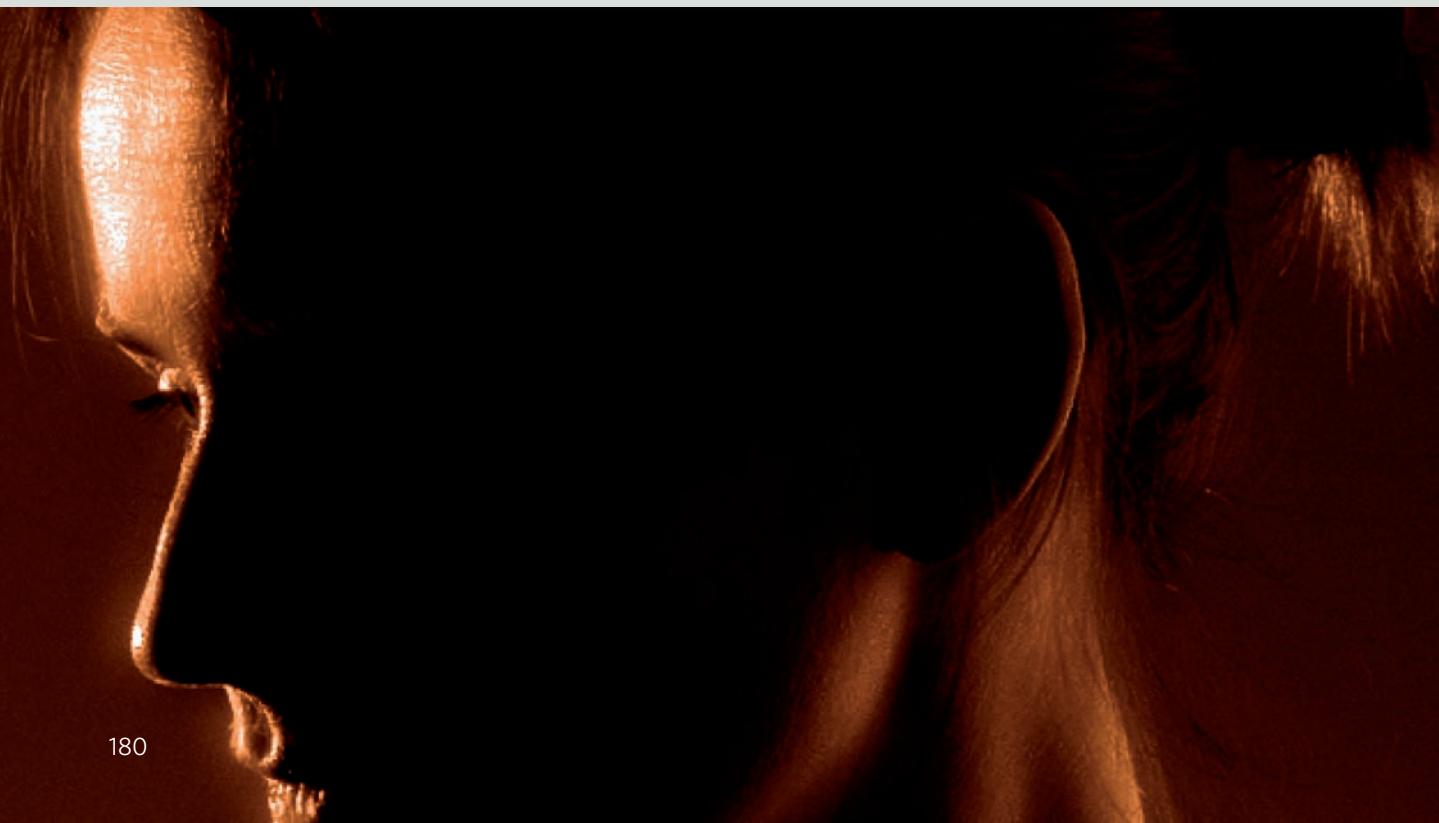
Wenn Sie weitere Bearbeitungsschritte oder die Datei archivieren wollen, geben Sie als Zielfprofil Ihren gewohnten RGB-Arbeitsfarbraum an.

Wie die Farben umgerechnet werden sollen, bestimmen Sie mit *Priorität*. Faustregel hier: Sind die Farbräume annähernd gleich groß, ist *Relativ farbmetrisch* die richtige Wahl. Ist der neue Zielfarbraum aber eindeutig kleiner, wie z. B. sRGB oder CMYK, wählen Sie besser *Perzeptiv* (wahrnehmungsgerecht).





Hier ein Vergleich der zuvor beschriebenen Anwendungen: oben durchgeführt im RGB-Modus und in der unteren Abbildung im Lab-Modus.

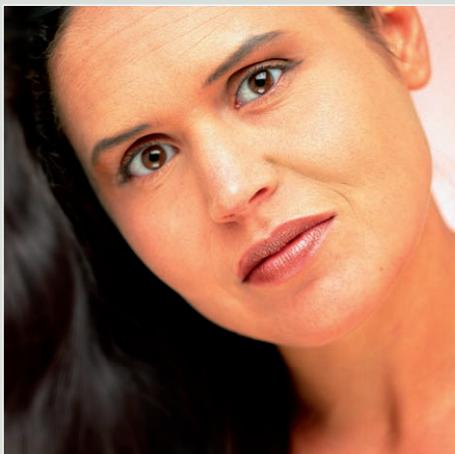






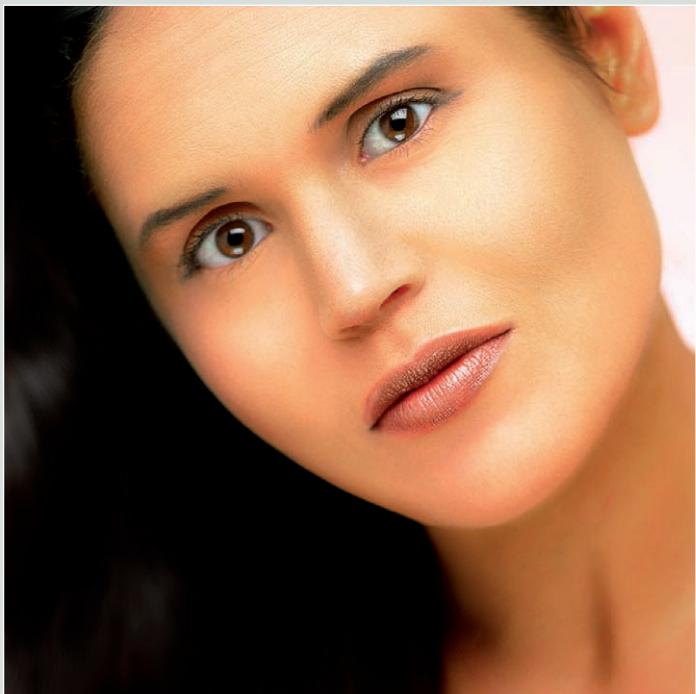
Licht und Schatten betonen

Aufhellen und Nachbelichten – Dodge and Burn – ist eine Technik, die schon lange vor Photoshop in der analogen Dunkelkammer eingesetzt wurde. Sie dient im Prinzip dazu, Lichter und Schatten zu betonen und damit die Kontraste im Bild anzugeleichen oder zu verstärken. Das kann auf die vorhandene Lichtsituation im Bild angewendet werden, aber auch neue Situationen hinzufügen, um so die Lichtstimmung in einem Bild zu verändern.



VORHER

Möglichst makellos muss die Haut erscheinen, keine störenden Falten, Poren oder sonstige „Spuren des Lebens“ sollen den Teint zeichnen. Trotzdem muss die Person auf dem Foto nach der Retusche immer noch wiedererkennbar sein, der „Charakter“ eines Gesichts soll möglichst unverändert bleiben. Die Meisterklasse in der digitalen Bildretusche.



NACHHER

Die Optimierung von Licht und Schatten unterstreicht die wichtigste Bearbeitungsfunktion von Aufheller und Nachbelichter in der Beautyretusche.

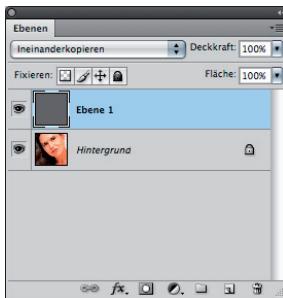
Wer diese Technik noch nie zuvor eingesetzt hat, dem wird es am Anfang ein wenig schwerfallen, zu entscheiden, an welchen Stellen man abdunkeln bzw. aufhellen soll. Am einfachsten schulen Sie Ihren Blick an Schwarz-Weiß-Aufnahmen.

[1] Vorbereitung

Hier wird eine Technik vorgestellt, die auf nondestructiver Basis beruht, also jederzeit rückgängig zu machen und nachbearbeitbar ist. Erstellen Sie eine neue Ebene und



verwenden Sie die Füllmethoden *Ineinanderkopieren* oder *Weiches Licht*. Erst einmal passiert gar nichts, aber malen Sie jetzt mit einem weißen Pinsel zum Beispiel über die Lippen, werden die dunkleren Bildbereiche aufgehellt. Mit einem schwarzen Pinsel dunkeln Sie die Bereiche noch mehr ab.



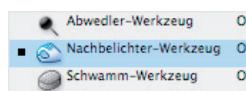
Tipp: Die schnellste Art, eine neutrale Grauebene zu erstellen, ist, mit gedrückter [Alt]-Taste im Bedienfeld *Ebenen* auf das Symbol *Neue Ebenen erstellen* zu klicken. Danach wählen Sie die gewünschte Füllmethode aus und aktivieren die Option *Mit neutraler Farbe für den Modus „Ineinanderkopieren“ füllen (50 % Grau)*.

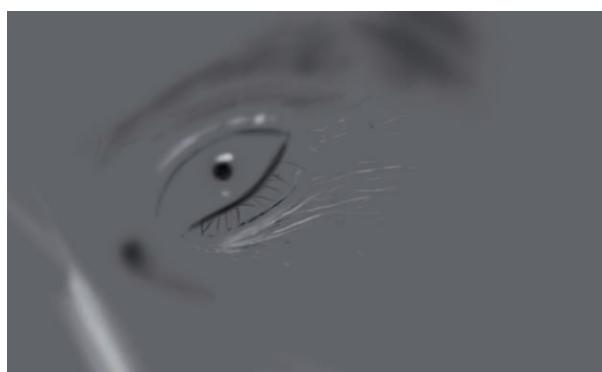
[2] Nachbelichten

Aktivieren Sie die neutrale Grauebene und justieren Sie das *Nachbelichter*- und *Abwedler*-Werkzeug mit den Einstellungsmöglichkeiten der Optionsleiste. Die Option *Bereich* wird auf *Mitteltöne* gesetzt, da die Optionen *Tiefen* und *Lichter* in Verbindung mit einer neutralen Grauebene keine direkten Auswirkungen haben. Die Option *Belichtung* reduzieren Sie auf maximal 5 bis 8 %. Sie glauben, das erzeuge keine sichtbaren Veränderungen? Sie werden erstaunt sein, wenn Sie die Sichtbarkeit der Grauebene ausblenden.



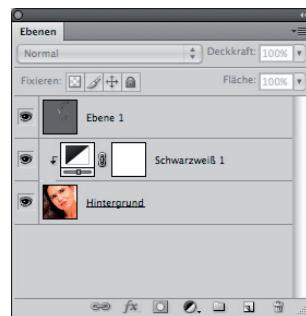
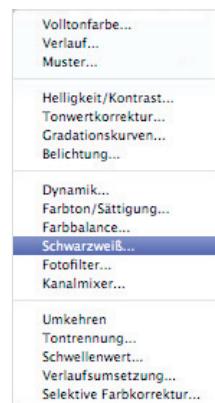
Einige Anwender arbeiten lieber mit dem *Abwedler*-Werkzeug und dem *Nachbelichter*-Werkzeug, da man damit etwas feiner arbeiten kann. Allerdings kann mit ihnen nur direkt auf einer pixelgefüllten Ebene gearbeitet werden. Wird diese mit einem 50 %-Grau gefüllt (Neutralgrau: RGB 128/128/128), besitzt die Ebene nicht sichtbare Pixel, und Sie können nun auch mit diesen Werkzeugen arbeiten.





[3] Schwarz-Weiß-Ebene

Es ist wesentlich einfacher, die unterschiedlichen Tonwerte zu erkennen, wenn Sie sich ein Schwarz-Weiß-Bild anzeigen lassen. Legen Sie sich dafür eine Schwarzweiß-Einstellungsebene an.



[4] Detailkorrekturen

Beginnen Sie zuerst mit den Detailkorrekturen. Zoomen Sie nah an die Haut heran und passen Sie die Tonwertdifferenzen durch mehrmaliges Übermalen vorsichtig an. Auch Falten sind im Bild nur eine Hell-dunkel-Darstellung. Passen Sie den Werkzeugdurchmesser exakt an die zu korrigierende Tonwertbreite an.

Durch Aufhellen der dunklen Faltenseite und Abdunkeln der hellen Faltenseite können diese merkbar reduziert werden. Haben Sie sich einmal vermaut, übermalen Sie mit einem neutralen Grau den betroffenen Bereich und starten einen neuen Versuch.

[5] Modulation

Der Einsatz von Aufheller- und Nachbelichter-Werkzeug ist nicht nur für die Detailretusche gedacht, die Werkzeuge können auch zur globalen Modulation des Gesichts weiterverwendet werden. Durch das Entfernen von unvorteilhaften Schatten, aber auch mangelhaften (Blitz-)Belichtungen, sieht ein Gesicht schnell flach aus.

Check: Aufhellen und Abdunkeln

Hier eine kleine Übersicht, die Ihnen zeigt, wo in einem Porträt grundsätzlich aufgehellt oder abgedunkelt werden sollte. Verwenden Sie für die Korrekturen jeweils eine eigene Graubene. Der Vorteil dabei ist, dass man über die Deckkraft der Ebenen noch genauer abstimmen kann, wie stark der Effekt zu sehen sein soll.



AUFHELLEN

Kinn bis unter die Lippe, rund um die Mundwinkel, Wangenflächen, Partie unter den Augen, Mitte der Stirn, Nasenrücken, Mitte des Augenlids, am Brauenbogen, am Schlüsselbein, an der Rundung der Brust.

ABDUNKELN

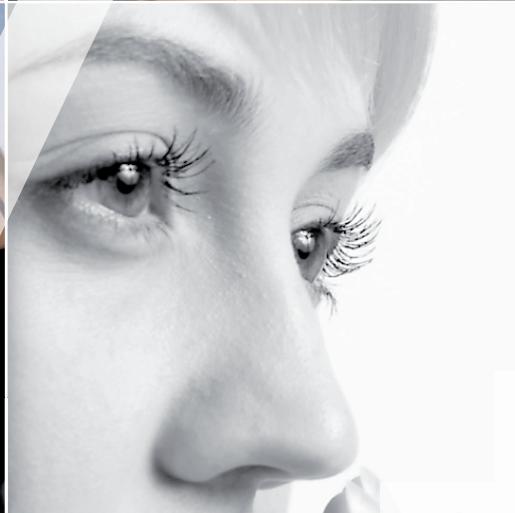
Rund um den Haaransatz, Wangenhöhlen, Nasenseiten, Nasenunterseite/-spitze, in der Lidfalte, Schläfen, Lippenunterseite, unter dem Kinn und den Hals abwärts, Höhlungen oberhalb und unterhalb des Schlüsselbeins.

7

SCHÄRFEN







Schärfen

- 190 **Porträts richtig schärfen**
- 191 Basis zum guten Schärfen
- 191 Schärfen im Lab-Modus
- 192 Unscharf maskieren
- 194 Selektives Scharfzeichnen
- 195 Vergleich einzelner Schärfungs-Methoden
- 198 **Scharf mit Unscharfmaskierung**
- 202 **Knackig scharfe Augen**



VORHER

Gezieltes Scharfzeichnen spielt in der Beautyretusche eine große Rolle. Wie beim Make-up können Sie Stärken betonen und kleine Makel beheben. Bei diesem Bild fehlt es an Detailzeichnung.



NACHHER

Nach dem Schärfen sieht man kleinere Farbveränderungen, die sonst mit einer Kontraststeigerung einhergehen. Zum anderen zeigt sich eine wesentlich bessere Detailzeichnung in den Wimpern, Augen und Augenbrauen sowie auf den Lippen.



Porträts richtig schärfen

Wie kann ich mein Bild schärfen? Kann ich eine Scharfzeichnung vornehmen, ohne die im Bild vorhandenen Flächen anzugreifen? Sie können! In diesem Kapitel werden die Scharfzeichnungswerzeuge und verschiedene Profitricks mit Bildbeispielen zur Anwendung vorgestellt.

Schärfe ist ein relativer Begriff und in erster Linie vom Ausgabemedium und der Bildgröße abhängig. Je stärker Sie ein Bild vergrößern, desto unschärfer werden die Details darin erscheinen. Auf einem glatten, glänzenden Papier erhalten Sie einen anderen Schärfeeindruck als auf einem matten oder strukturierten Medium. Ein Bild gilt in der Regel dann als scharf, wenn die Konturen darin deutlich zu unterscheiden sind. Je stärker dabei der Kontrast ist, desto deutlicher, also schärfer, wirkt die Kontur.

Basis zum guten Schärfen

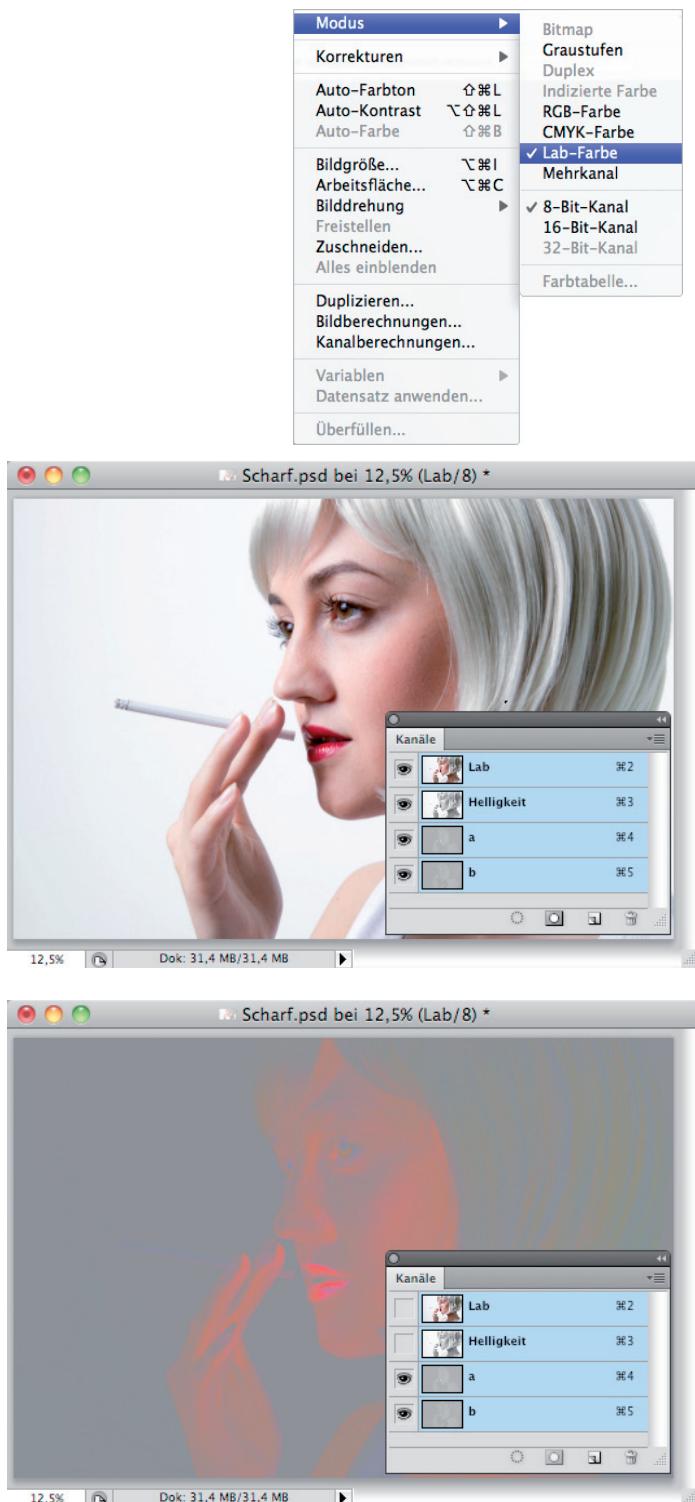
Wenn Sie Größenanpassungen durch digitale Umrechnung an einem Bild vornehmen, es also vergrößern oder verkleinern, ist das immer mit einer ansteigenden Unschärfe verbunden. Eine Scharfzeichnung am PC entsteht prinzipiell durch Kontrasterhöhung. Dadurch wirken die Kanten im Bild schärfer. Da die Scharfzeichnung jedoch auch von Ausgabeart und Größe abhängig ist, kann es erforderlich sein, je nach Verwendungszweck unterschiedliche Schärfungen vorzunehmen.

Die Basis zum guten Schärfen liegt im allgemeinen Verständnis der menschlichen Wahrnehmung. Die Evolution hat uns gelehrt, zuerst den Augenbereich zu scannen, dann Mund und Nase und schließlich die Gesichtsform. Wir Menschen konzentrieren uns bei der Verarbeitung von Sehinformationen auf die Kanten, die das Objekt vom Hintergrund trennen. Deshalb beurteilen wir ein Bild dann als scharf, wenn die Motivkanten gut akzentuiert sind. Die Flächen spielen nur eine untergeordnete Rolle.

1. Flächen sollten nur minimal oder gar nicht scharfgezeichnet werden. Die Ecken und Kanten sind das Maß für unsere Augen, nicht die Farben.
2. Bildschärfe ist eine Frage der Helligkeitsvariationen, nicht der Farbe. Beträgt man sich die RGB-Kanäle eines Bildes, wird man erkennen, dass Farben und Bildmodulation verbunden sind.
3. Die Kunst liegt darin, den richtigen Schärfungsgrad am Monitor zu finden. Ein Bild, das am Monitor überschärft wirkt, kann im Druck genau richtig erscheinen. So darf die Schärfeoptimierung für ein grobes Papier (Zeitung) kontrastreicher ausfallen als für einen Print auf Hochglanzpapier. Grundsätzlich soll das Scharfzeichnen immer der letzte Schritt einer Bildbearbeitung sein, da andere Bearbeitungen die Schärfe beeinflussen.

Schärfen im Lab-Modus

Bei einer normalen Nachschärfung im RGB-Modus werden nicht nur die Motivkontakte geschärft, sondern auch alle Farben, was ab einer bestimmten Stärke nicht mehr tragbar ist. Im Lab-Modus dagegen sind die Farbinformationen in eigenen Kanälen isoliert. Alle Farben von Magenta bis Grün sind im a -Kanal, der Farbbereich Gelb bis Blau im b -Kanal definiert. Auch bei einer CMYK-Datei finden Sie die Helligkeitsmodulation auf alle Kanäle verteilt, lediglich der Key-Kanal weist keine Farbwerte auf und bietet sich somit zur Nachschärfung an.



Hier können Sie im Luminanzkanal schärfen, ohne damit die Farben zu beeinflussen. Markieren Sie die Kanäle *Lab* und *Helligkeit*, um die folgenden Änderungen nur auf die Bildmodulation zu beziehen.

Lab versus RGB

Gut im Bild erkennbar sind die Farbartefakte bei einer Schärfung in RGB (oben) und bei einer mit gleichen Werten durchgeführte Schärfung auf der Helligkeitsebene im Lab-Modus (unten). Um Artefakte in den Lab-Farbkanälen in den Griff zu bekommen, spricht nichts dagegen, diese unterschiedlichen Weichzeichnen-Behandlungen zu unterziehen. Das Bild wird dadurch nicht unscharf, da die Modulation ja ausschließlich im L-Kanal zu finden ist.

Unscharf maskieren

Praktisch alle digitalen Fotos müssen nachgeschärft werden. Die Kunst liegt darin, den richtigen Schärfungsgrad am Monitor zu finden. Ein Bild, das am Monitor über-schärft wirkt, kann im Druck genau richtig erscheinen. So darf die Schärfeoptimierung für ein grobes Papier (Zeitung) kontrastreicher ausfallen als für einen Print auf Hochglanzpapier. Grundsätzlich soll das Scharfzeichnen immer der letzte Schritt einer Bildbearbeitung sein, da andere Bearbeitungen die Schärfe beeinflussen.

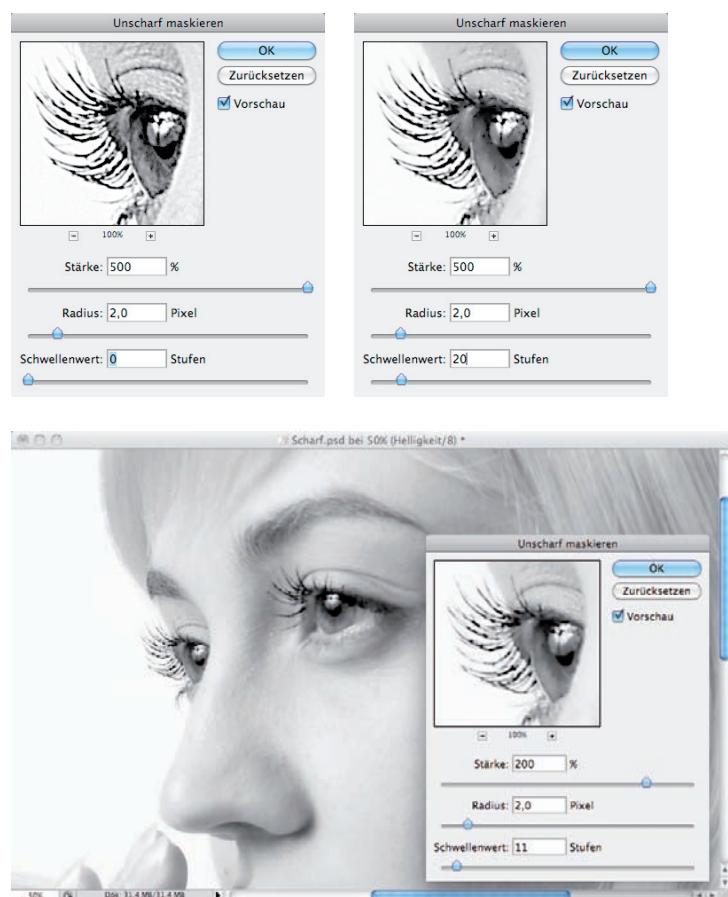
Das klassische Verfahren ist die Un-scharfmaskierung. Dabei wurde im analogen Schwarz-Weiß-Fotolabor von einem Schwarz-Weiß-Negativ ein unscharfes Positiv erzeugt, und dieses wurde im Vergrößerer über das Negativ gelegt. Bei der Belichtung auf kontrastreichem Fotopapier entstand dann ein Abzug, der schärfer war als das Original.

Üblicherweise wird beim Nachschärfen mit Stärke-Werten von 50 bis 150 % gearbeitet. Höhere Werte führen schnell zu Verlusten von Tonwerten. Mit dem Regler *Radius* wird die Breite der Kontur bestimmt – grobe Faustregel: 0,5 bis 0,7 Pixel pro 100 dpi Bildauflösung. Ein höherer Radius radiert Details aus.

Bei einer *Schwellenwert*-Angabe von 0 Stufen werden alle Pixel im Bild scharfgezeichnet. Mit einem erhöhten Wert lässt sich die Differenz zweier benachbarter Tonwerte bestimmen, ab der eine Scharfzeichnung einsetzen soll. Hiermit kontrollieren Sie das Rauschen besonders bei Aufnahmen mit hoher Empfindlichkeit, und auch bei Porträts ist die Erhöhung des *Schwellenwerts* sinnvoll. Dadurch werden die kontrastarmen Bildbereiche (helleren Hautbereiche) geschützt, begleitet von einem etwas höheren Stärke-Wert.

Individuelle Einstellwerte finden

Beginnen Sie mit dem Einstellwert für den *Radius*. Die Kontrastanhebung soll in einem engen Radius erfolgen, zu hohe Werte führen zu Artefakten und zu einem harten Kontrast. Finden Sie danach den passenden *Schwellenwert* bei einer überhöhten *Stärke*, die danach auf einen geeigneten Wert zurückgefahren wird (<150 %).



Eine extreme Schärfung wird man in der Praxis eher nicht anwenden. Jede Kontur würde damit typische Überschärfungslichterhöfe an den Kanten erhalten.



TATSÄCHLICHE PIXEL

Ein häufig vorkommender Fehler ist der Versuch, die Wirkung des Scharfzeichnens bei falscher Zoomstufe auf dem Monitor einzuschätzen. Zur Bewertung setzen Sie Ihr Foto am besten auf die 100 %-Darstellung (1:1). In Photoshop nennt sich diese Auflösung *Tatsächliche Pixel*.



Selektives Scharfzeichnen

Vor allem bei Porträts wirkt eine Schärfung in den hellen Hauttönen destruktiv. Der selektive Scharfzeichnungsfilter erlaubt Ihnen eine gesteuerte Einflussnahme auf die Tiefen und Lichter – ein perfektes Werkzeug, um die Scharfzeichnung für Beautyaufnah-



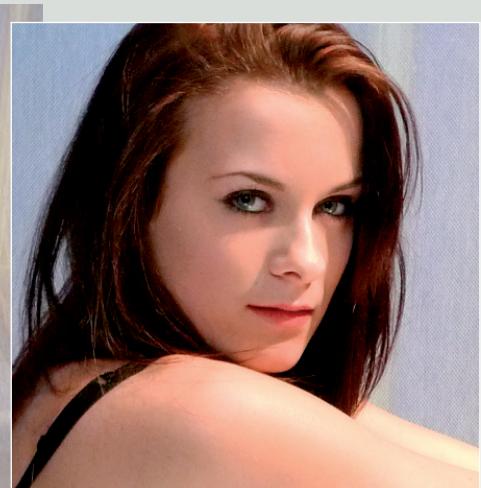
men nur in den Tiefendetails wirken zu lassen. Besser ist es, die Schärfung auf einer eigenen Ebene wirken zu lassen. Wenn Sie sich dabei für eine Smart-Objekt-Ebene entscheiden, haben Sie die Vorteile der späteren Feinoptimierung der Schärfeparameter. Im Menü *Filter/Selektiver Scharfzeichner* erhalten Sie mit den abgebildeten Einstellungen die gleiche Wirkung wie mit dem Filter *Unscharf maskieren*. Unter dem Listenfeld *Entfernen* ist *Gaußscher Weichzeichner* die Standardeinstellung, wie sie auch vom *Unscharfmaskieren*-Filter verwendet wird. Leichte Verwackler bei der Aufnahme können mit *Bewegungsunschärfe* kompensiert werden. *Tiefenschärfe abmildern* ermittelt die Kanten und Details und hebt die Mikrodetailzeichnung an. Die Option *Genauer* hebt die Detailschärfung noch weiter an, was auch vorhandenes Bildrauschen unangenehm mitschärft und sicherlich bei vielen Aufnahmen unerwünscht ist.

Sind die Werte in den Registern *Tiefen* und *Lichter* auf den kleinsten Wert eingestellt, wirkt sich die Scharfzeichnung voll aus. *Verblassen um* definiert also, wie weit sich die Maskierung auswirken soll. Der Wert 100% verhindert eine vollständige Schärfung. Wie groß dieser Bereich sein soll, wird mit der *Tonbreite* festgelegt. Eine Einstellung von 100% bedeutet hier eine Ausdehnung bis in den mittleren Tonwertbereich hinein. Der Vorteil, auf einer eigenen Ebenenkopie zu schärfen, liegt auch in der nachträglichen Reduzierung der Ebenendeckkraft. So kann eine überschärfte Bildwirkung durch Ihre Einstellwerte in den Registerdialogen leicht zurückgenommen und mit dem Original verschmolzen werden.

Vergleich einzelner Schärfungs-Methoden

Die Aufnahme wurde mit einer Leica D-Lux 4 und angeschlossenem Softboxblitz im RAW-Format aufgenommen. Die anschließende Konvertierung in Adobe Camera

Raw erfolgte nur über den Auto-Button. Auf eine Scharfzeichnung im RAW-Konverter wurde verzichtet. Dieses Ergebnis diente als Grundlage für die folgenden Beispiele der verschiedenen Nachschärfungsoptionen in Photoshop.



Ausgangsbasis - das unbearbeitete Original.



UNSCHARF MASKIEREN

Der Filter Unscharf maskieren wurde mit den maximal empfohlenen Einstellwerten angewendet: Stärke: 150 %, Radius: 2,1. Eine Steuerung der Scharfzeichnung über den Schwellenwert fand nicht statt, deshalb ist hier 0 eingestellt – alle Bildpixel sind von der Schärfung betroffen.



SELEKTIV SCHARFZEICHNEN

Die Einstellwerte der vorherigen Unscharfmaskierung wurden übernommen, die Wirkung in den Lichtern ist jedoch um 100 % verblasst.



SCHÄRFEN MIT KANTENMASKE

Bei dieser Nachschärfung wurde die Hintergrundebene dupliziert, und die Unscharfmaskierung aus Punkt 2 wurde angewendet. Eine Kantenmaske, für die Flächen erstellt, bewahrt sie vor der Schärfung. Über dem Gesamtbild wurde noch eine Störungsebene mit 4% monochromatischen Rauschens angelegt und auf 50 % Deckkraft reduziert.



HOCHPASS-FILTER

Zum Schärfen mit dem Filter Hochpass wurde die Hintergrundebene dupliziert und die Füllmethode auf Ineinanderkopieren umgestellt. Danach wurde der Filter Hochpass mit einem vergleichbaren Wert von 2,1% angewendet.



NACHSCHÄRFEN UNMÖGLICH

In der digitalen Fotografie oder bei der Übernahme analoger Bilder mit dem Scanner lösen Sie die Bildvorlage in Pixel auf. Je mehr Pixel auf kleinstem Raum vorhanden sind – je feiner aufgelöst also –, desto schärfer wirkt das Bild. Mit zunehmender Vergrößerung werden diese Pixel wieder größer, und eine ansteigende Unschärfe tritt ein. Dazu kommt noch die bei einer fotografischen Aufnahme vorhandene reale Schärfe durch die Fokussierung des Objektivs. Kurz gesagt, eine Aufnahme, die deutlich unscharf erstellt wurde, ist auch durch Nachschärfen kaum mehr zu verbessern.



LAB-MODUS

Die Scharfzeichnungswerte mit einer Stärke von 150 % und einem Radius von 2,1 Pixeln wurden ausschließlich auf den Luminanzkanal angewendet.



Scharf mit Unscharfmaskierung

Praktisch alle digitalen Fotos müssen nachgeschärft werden. Die Kunst liegt darin, den richtigen Schärfungsgrad am Monitor zu finden. Ein Bild, das am Monitor überschärft wirkt, kann im Druck genau richtig erscheinen. Das klassische Verfahren dabei ist das Schärfen mit der Unscharfmaskierung.



VORHER

Das gesamte Motiv benötigt eine Nachschärfung. Doch damit würden Sie bei Beautyaufnahmen niemanden glücklich machen.

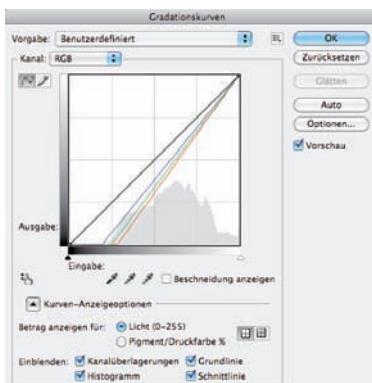


NACHHER

Nur die Motivbereiche mit deutlichen Tonwertunterschieden wurden nachgeschärft. Die Flächen mit eng beieinanderliegenden Tonwerten wurden von der Unscharfmaskierung ausgenommen.

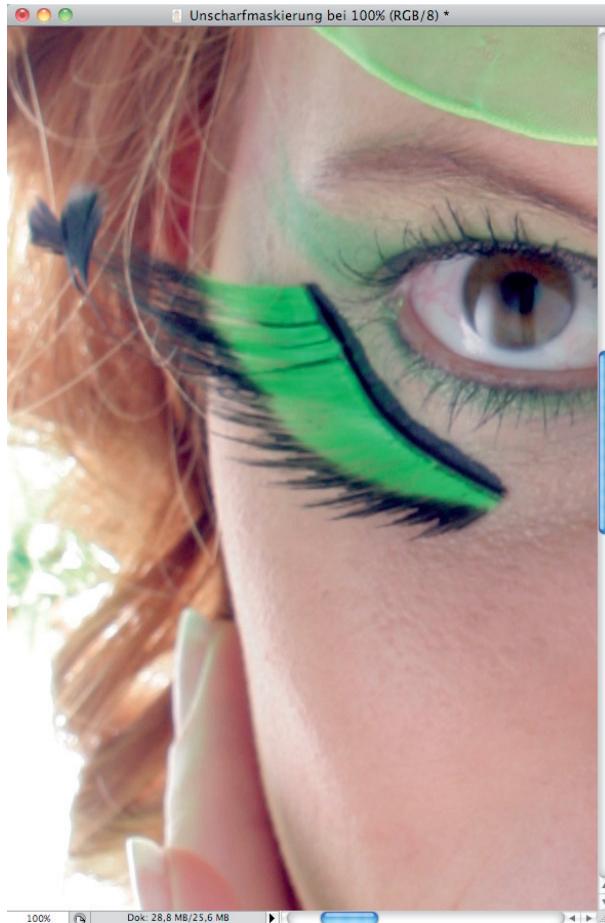
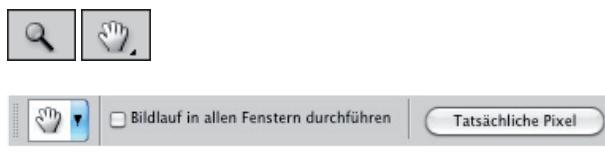
[1] Tonwerte korrigieren

Bevor es zur eigentlichen Scharfzeichnung kommt, werden die Tonwerte der Aufnahme mithilfe der *Gradationskurven* korrigiert. Im Menü *Bild* wählen Sie *Korrekturen/Gradationskurven*. Ziehen Sie die Kurve leicht nach unten links. Aktivieren Sie die *Vorschau*, sodass Sie die Auswirkungen direkt im Dokumentfenster mitverfolgen können.



[2] Ansichtsgröße zoomen

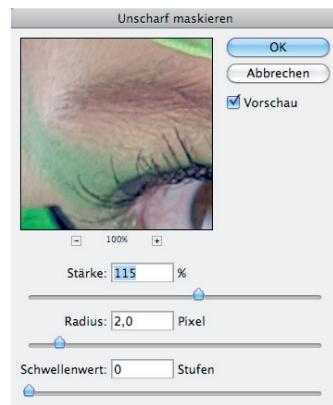
Zur Bewertung der Scharfzeichnung am Monitor zoomen Sie Ihr Foto auf die 100%-Darstellung. In Photoshop nennt sich diese Auflösungsgröße *Tatsächliche Pixel*. Sie finden die Auflösungsgröße im Menü *Ansicht* oder in der Optionsleiste des *Zoomwerkzeugs* sowie der des *Hand-Werkzeugs*. Hierbei entspricht ein Pixel im Bild genau einem Monitortypixel.





[3] Scharfzeichnung durchführen

Photoshop bietet einige Scharfzeichnungsvarianten an, doch nur der Filter *Selektiver Scharfzeichner* und der Klassiker *Unscharf maskieren* bieten genau die Einstellungsmöglichkeiten für eine optimale Scharfzeichnung. Arbeiten Sie vorzugsweise mit dem Filter *Unscharf maskieren*.



[4] Basis und Grenzen

Es gibt für das Schärfen leider keine universelle Lösung. Der Schärfeeffekt ist immer von der Bildauflösung abhängig sowie vom späteren Druckverfahren und dem Papier. Wählen Sie den Filter *Unscharf maskieren*. Ein guter Ausgangswert ist eine leichte Stärke von 50 %, ein Radius von 1,5 Pixeln und ein Schwellenwert von 0 Stufen. Zum Vergleich sehen Sie eine Stärke von 500 % bei einem Radius von 3 Pixeln und einem Schwellenwert von 0 Stufen.

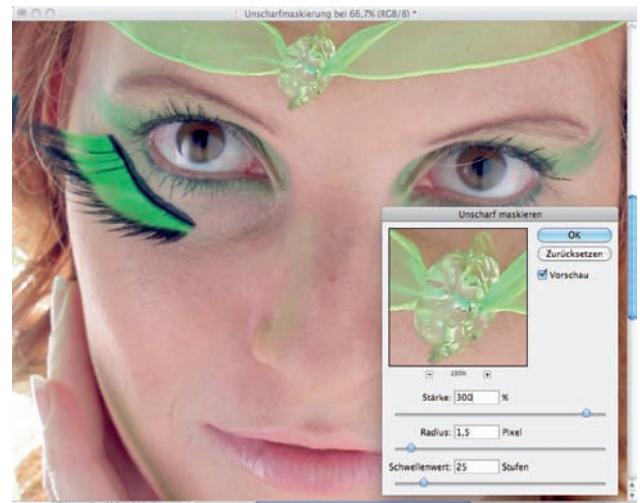
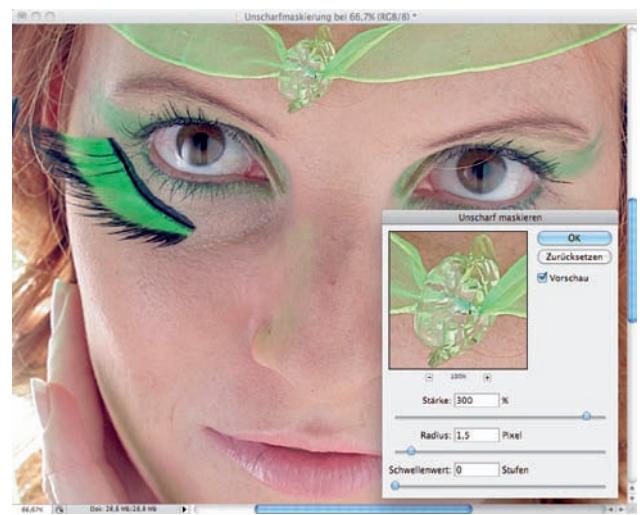
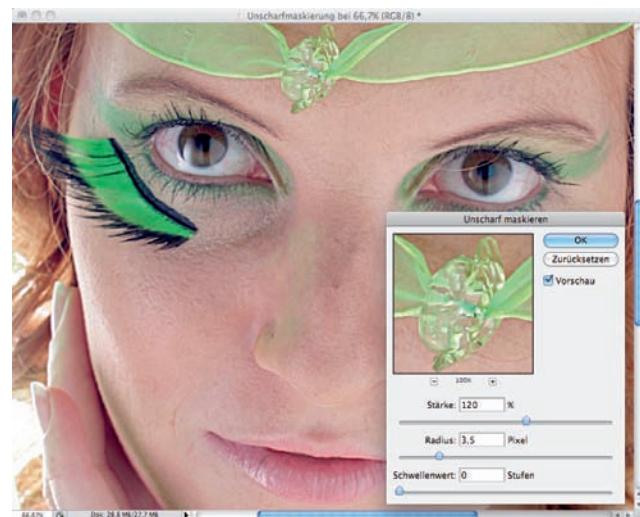
Der Weg zum guten Schärfen liegt im allgemeinen Verständnis der menschlichen Wahrnehmung. Das Wichtigste bei der Verarbeitung der Sehinformationen ist es, die Kanten zu finden, die das Objekt vom Hintergrund trennen. Deshalb beurteilen wir ein Bild dann als scharf, wenn die Motivkanten gut akzentuiert sind. Die Flächen dürfen also weich und unscharf bleiben.

Stärke und Radius formen die Kanten, der Schwellenwert schützt die Flächen. Bei dieser extremen Darstellung sehen Sie, wie die Pixel in den Flächen bei einem hohen Wert

mit geschärft werden. Durch Anheben des Schwellenwerts auf 12 Stufen wird dem entgegengewirkt, ohne dass die Kontrastanhebung an den Kanten abgeschwächt wird.

[5] Radius festlegen

Als Erstes sollten Sie den Einstellwert für den *Radius* finden. Fahren Sie die Stärke vorläufig auf ca. 100 bis 150 % hoch, um die Wirkung beurteilen zu können. Die Kontrastanhebung soll in einem engen Radius erfolgen, zu hohe Werte führen zu Artefakten und zu einem harten Kontrast. Ein guter Anhaltspunkt ist die Faustregel 0,5 bis 0,7 Pixel pro 100 dpi Bildauflösung.



[6] Stärke bestimmen

Als Nächstes passen Sie die Stärke des Filters an. Alles, was über 150 % hinausgeht, führt in der Regel zu Detailverlusten und Lichthöfen an den Kanten.

Die optimalen Parameter zu finden ist stark abhängig von der Auflösung des Bildes. Je höher die Bildauflösung ist, desto größer kann der Einstellwert sein.

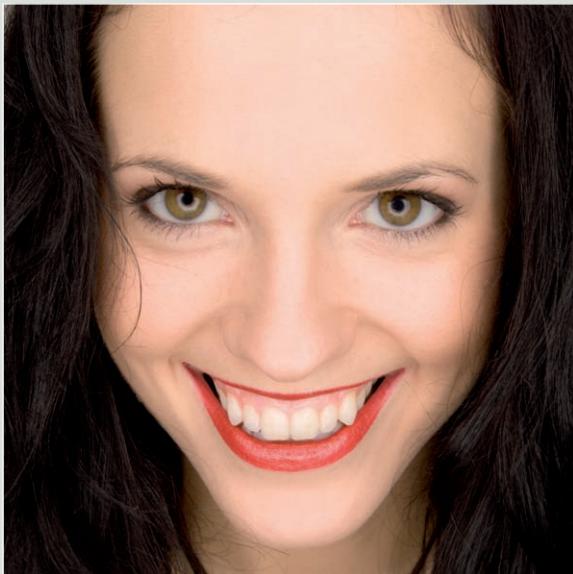
[7] Schwellenwert definieren

Der *Schwellenwert* definiert, wie hoch ein Tonwertunterschied zwischen zwei Pixeln sein muss (0 bis 255), damit dieser als Kante erkannt und scharfgezeichnet wird. Bei 0 Stufen wird alles scharfgezeichnet. Damit Stellen mit kleinen Störungen nicht mitgeschärft werden, z.B. Hautpartien oder glatte Flächen mit Luminanzrauschen, reicht eine Anhebung von 3 bis 15 Stufen völlig aus.



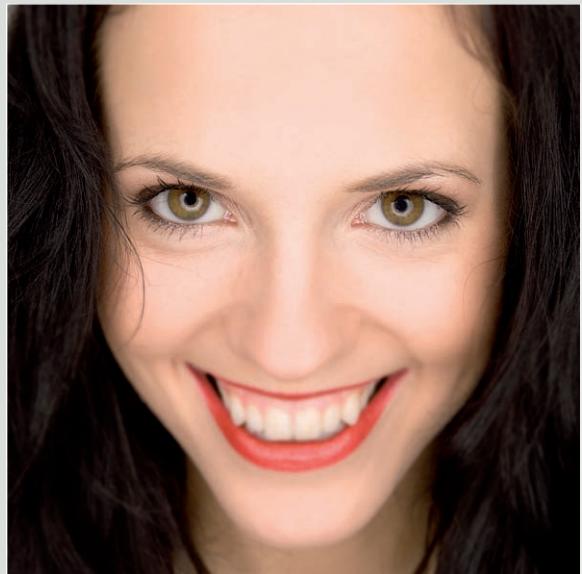
Knackig scharfe Augen

Das Wichtigste an einem Porträt sind die Augen. Schon bei der Aufnahme sollten Sie darauf achten, dass Sie immer auf die Augen scharf stellen. Durch selektive Unschärfe und das Nachbearbeiten der Augenpartien bei der Bearbeitung in Photoshop können Sie den Fokus des Betrachters leicht beeinflussen.



VORHER

Der Fokus des Betrachters schwankt zwischen Augen und leuchtendem Mund. Die Bildgewichtung sollte eindeutiger auf die Augen gelegt werden.



NACHHER

Durch das Absoften der Bereiche oberhalb und unterhalb der Augen konnte der Fokus eindeutig auf die Augen gelenkt werden.

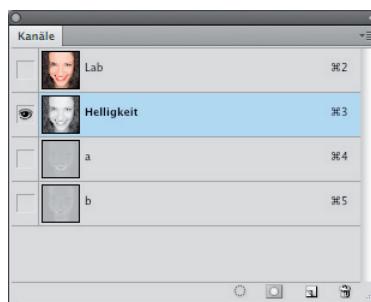
[1] Lab-Modus aktivieren

Beim Nachschärfen von Fotos müssen nicht die Farben im Kontrast gesteigert werden, sondern die Bildmodulation. Im RGB-Modus befinden sich in jedem der drei Kanäle sowohl Farbe als auch Bildmodulation – jedoch nicht im Lab-Modus, hier sind Farben und Bild in getrennten Kanälen angelegt. Wählen Sie im Menü *Bild* die Funktion *Modus/Lab-Farbe*.



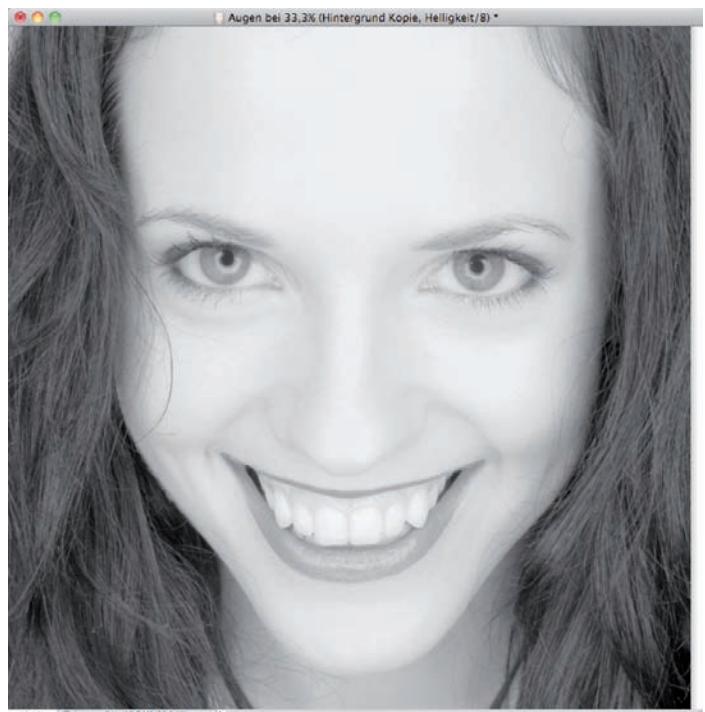
[2] Ebene duplizieren

Um die Schärfung auf einer eigenen Ebene unabhängig vom Originalbild durchzuführen, erzeugen Sie ein Duplikat der Hintergrundebene. Wählen Sie hierzu im Kontextmenü der Ebene *Hintergrund* den Eintrag *Ebene duplizieren*.



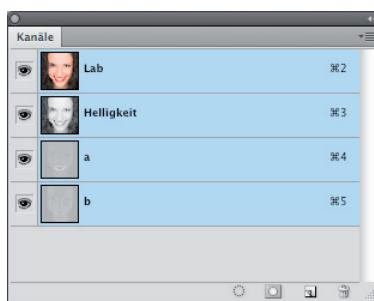
[4] Schärfen im Helligkeitskanal

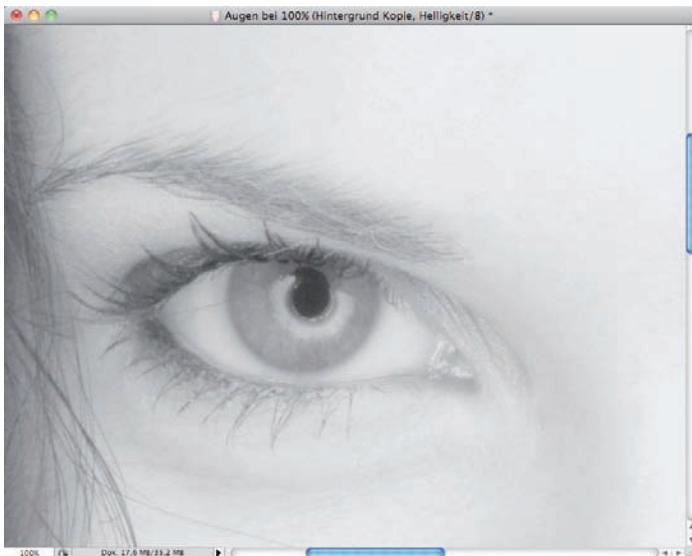
Bevor Sie über das Menü *Filter* die Funktion *Scharfzeichnungsfilter/Unscharf maskieren* starten, vergessen Sie nicht, Ihre Bildansicht auf 100% zu stellen. Klicken Sie hierzu in der Werkzeugeleiste auf das *Zoomwerkzeug* und anschließend in der Optionsleiste auf die Schaltfläche *Tatsächliche Pixel*.



[3] Kanal Helligkeit wählen

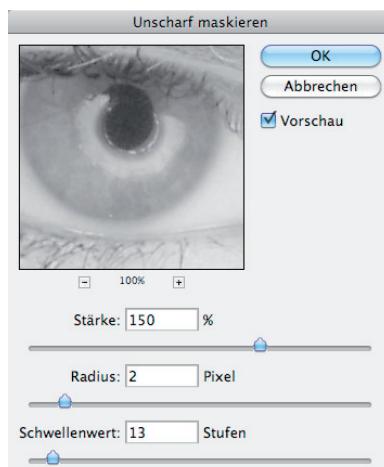
Wechseln Sie nun vom Bedienfeld *Ebenen* zum Bedienfeld *Kanäle*. Im Kanal *Helligkeit* und im Kanal *Lab*, der Bildmodulation, sehen Sie je ein Schwarz-Weiß-Bild, in den Kanälen *a* und *b* nur Farben. Wählen Sie zum Schärfen gezielt den Kanal *Helligkeit* aus.





[5] Unscharf maskieren

In der Voransicht des *Unscharf maskieren*-Filters können Sie im Vorschaufenster den Augenausschnitt mit der Maus verschieben, vorausgesetzt, das Kontrollfeld *Vorschau* ist aktiviert. Da bei dieser Technik kleine Farbartefakte durch zu hohe Parameter entstehen können, wählen Sie die optimierten Maximalwerte, sodass eine leichte Überschärfung zu erkennen ist.



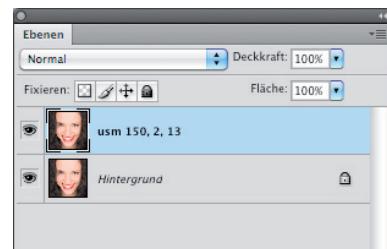
[6] Zurück in den RGB-Modus

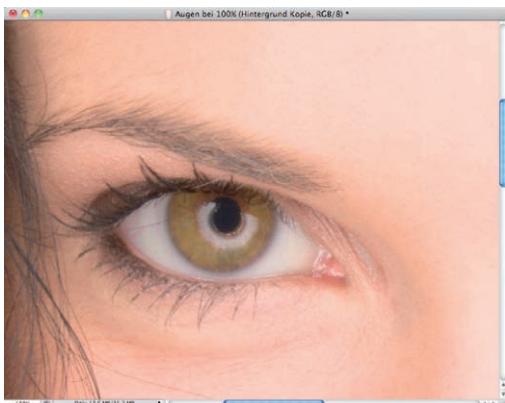
Über das Menü *Bild/Modus* wechseln Sie wieder zurück in den Modus *RGB-Farbe*.



[7] Ebenen erhalten

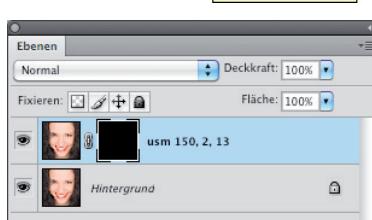
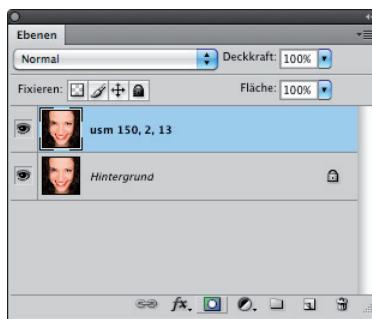
Photoshop wird Sie beim Konvertieren jetzt fragen, ob die zwei Ebenen vor der Modusänderung auf eine Hintergrundebene reduziert werden sollen. Verneinen Sie die Anfrage mit *Nicht reduzieren*. Die Schärfung ist auf der oberen Ebene durchgeführt worden und soll dort auch erhalten bleiben. Benennen Sie die Ebene jetzt um, damit Sie später die Werte nachvollziehen können, hier beispielsweise in den Ebenennamen *usm 150 2,13*.





[8] Ebeneninhalt verbergen

Der oberen Ebene fügen Sie nun eine Ebenenmaske hinzu. Eine weiß gefüllte Maske lässt den Ebeneninhalt sichtbar erscheinen. Halten Sie beim Zuweisen der Maske die [Alt]-Taste gedrückt, erhalten Sie eine schwarz gefüllte Ebenenmaske, und der Inhalt der Ebene wird verdeckt. Sie haben nun zwei Ebenen. Der scharfgezeichnete obere Ebeneninhalt ist jetzt jedoch verdeckt und nicht sichtbar. Im nächsten Schritt soll er teilweise wieder sichtbar gemacht werden.



[9] Verlaufswerkzeug einstellen

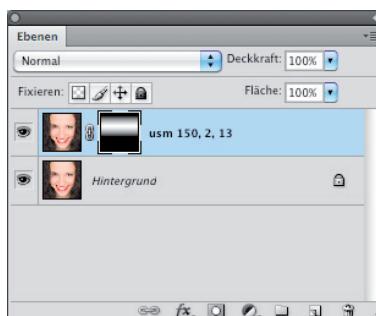
Auf der schwarz gefüllten Ebenenmaske ziehen Sie jetzt einen weißen Farbverlauf auf. Ändern Sie dazu im Farbwähler der Werkzeugleiste die Vordergrundfarbe auf Weiß. Am schnellsten erreichen Sie das durch einen Klick auf das kleine Doppelquadratssymbol oberhalb der Farbfelder.

Wählen Sie nun in der Werkzeugleiste das Verlaufswerkzeug aus und ändern Sie in der Optionsleiste die Parameter wie abgebildet; es entsteht ein Verlauf von der Vordergrundfarbe Weiß in Richtung Transparenz.



[10] Verlaufsreich definiieren

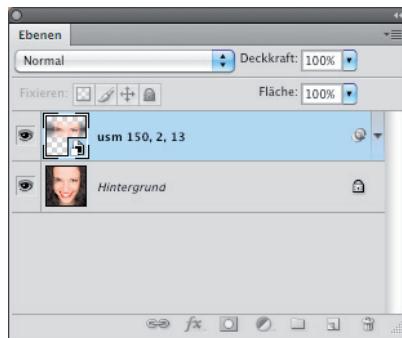
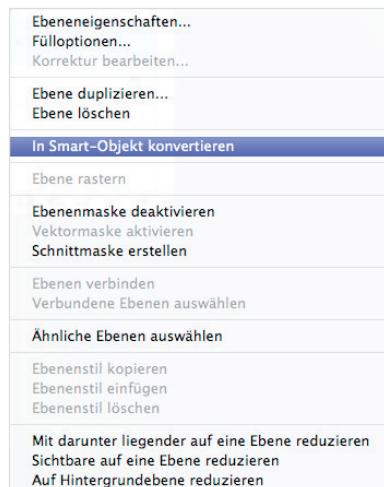
Der Farbverlaufsreich wird durch Aufziehen einer Strecke im Bild definiert. Klicken Sie auf Pupillenhöhe ins Bild und ziehen Sie das Band bis zur Nasenspitze. Durch das Gedrückthalten der [Umschalt]-Taste verlaufen das Band und damit der Verlauf gerade. Durch die weiße Farbe in der Ebenenmaske wird jetzt wieder ein Teil des geschärften Ebeneninhalts sichtbar.





[11] Smart-Objekt erstellen

Es gibt zwei Wege, aus einer normalen Ebene eine Smart-Objekt-Ebene zu erzeugen. Entweder Sie wählen das Menü *Ebene/Für Smartfilter konvertieren*, oder Sie klicken mit der rechten Maustaste auf die Ebene und wählen aus dem Kontextmenü *In Smart-Objekt konvertieren*.



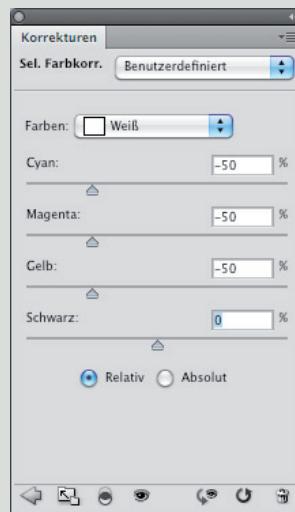
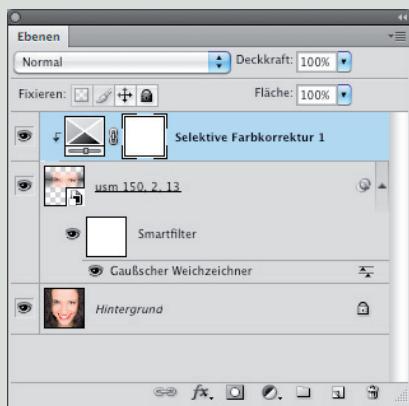
[12] Weichzeichnen

Führen Sie auf dieser Smart-Objekt-Ebene mit dem *Gaußschen Weichzeichner* eine Weichzeichnung durch. Der *Radius* sollte dabei im unteren Bereich bleiben. Er kann aber jederzeit durch die neu eingeführte Smart-Objekt-Methode neu eingestellt oder in der *Deckkraft* reguliert werden.



[13] Glanz für die Augen

Um die Augen noch glänzender wirken zu lassen, hellen Sie doch einfach das Augenweiß auf bzw. entfernen den Farbstich dar aus. Eine einfache Methode ist die *Selektive Farbkorrektur*, weil man damit den Farbbe reich Weiß anwählen kann. Erstellen Sie eine Einstellungsebene. Damit die Einstellungen nur auf die direkt darunterliegen de Ebene wirkt, klicken Sie mit gedrückter [Alt]-Taste auf die Trennlinie im Bedienfeld *Ebenen*.

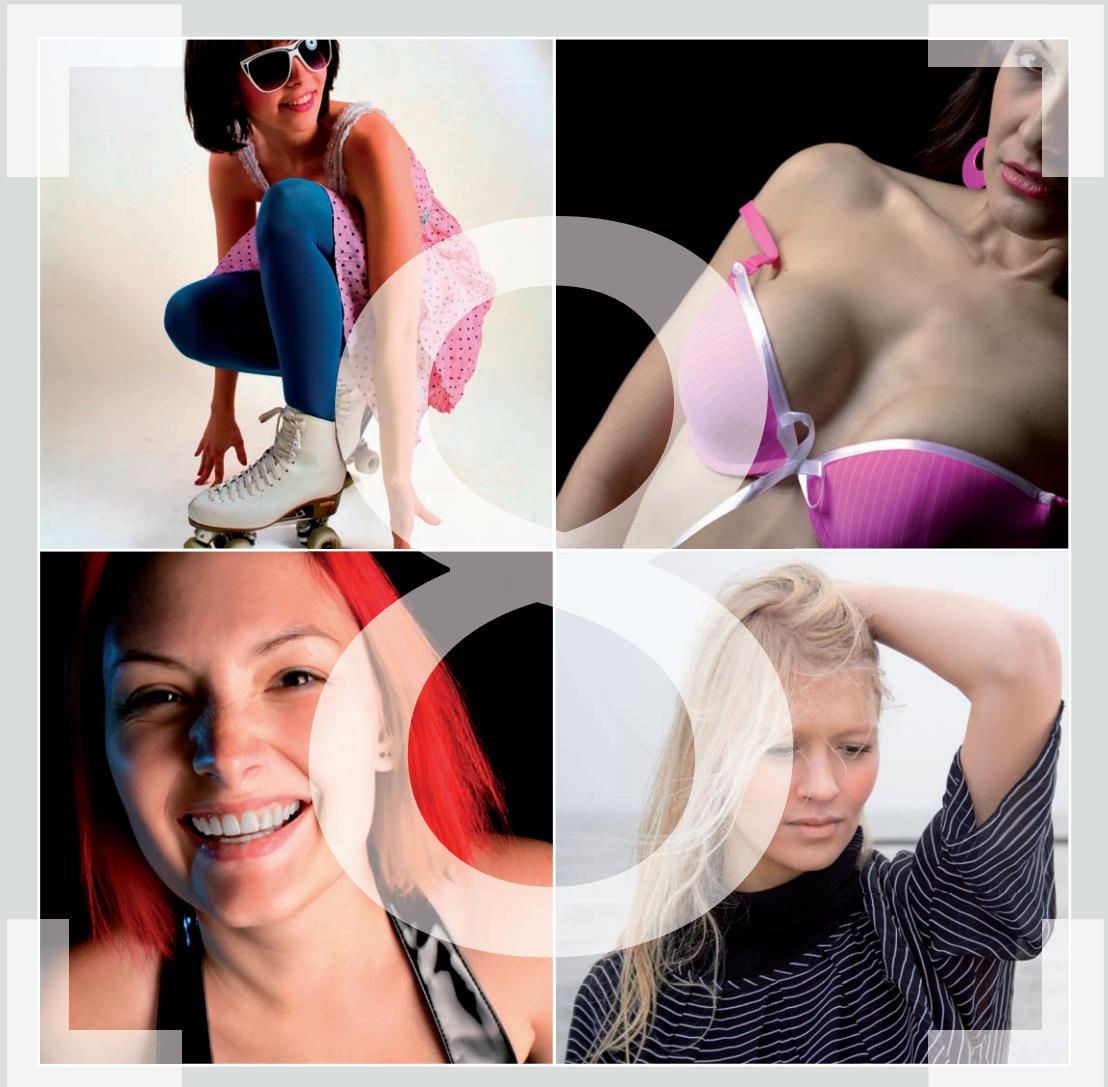




8

FREISTELLEN





Freistellen

- 212 **Wirkungsvolle Bildausschnitte**
- 213 Möglichkeit 1: Arbeitsfläche
- 214 Möglichkeit 2: Redundante Pixel entfernen
- 214 Möglichkeit 3: Freistellen
- 216 **Blütenweiße Zähne**
- 220 **Haare gekonnt freistellen**
- 226 **Wehendes Haar freistellen**
- 227 Im RAW-Konverter
- 227 Maskerade
- 240 **Freistellen via extrahieren**



Wirkungsvolle Bildausschnitte

Wie erstelle ich den optimalen Bildausschnitt? Wie kann ich mein Bildmotiv vom Hintergrund trennen? Mit welcher Methode kann ich einzelne Bereiche in meinem Bild am besten auswählen und bearbeiten?

VORHER

Gespeicherte Daten, die beim Auslösen gescannt wurden, treffen mit ihrem Inhalt nicht immer den Kern der Sache. Die alte Fotografenregel hat auch und besonders im Zeitalter der Digitalfotografie nichts von ihrer Gültigkeit verloren: ran ans Motiv.



NACHHER

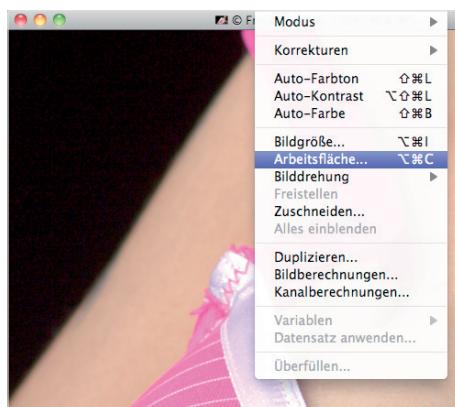
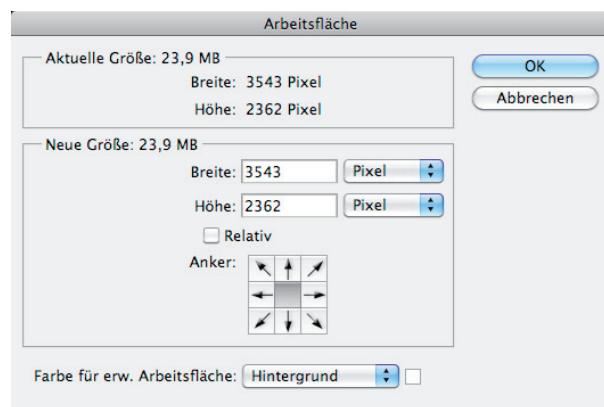
Individuell abgestimmte Bildausschnitte, entweder um Raum für Textinformationen zu schaffen oder um die Bildaussage zu intensivieren.



Photoshop bietet verschiedene Möglichkeiten an, ein Motiv zu beschneiden bzw. freizustellen. Je nach Motiv und der erforderlichen Genauigkeit ist die eine oder andere Vorgehensweise von Vorteil. Drei einfache und schnelle Möglichkeiten werden im Folgenden vorgestellt.

Möglichkeit 1: Arbeitsfläche

Im Gegensatz zur *Bildgröße* verändert der *Arbeitsfläche*-Dialog nicht den Dokumentinhalt, sondern nur die Dokumentgröße.



ARBEITSFLÄCHE BESCHNEIDEN	
Einstellung	Auswirkung
Anker:	Das neue Maß wird von der oberen linken Ecke aus errechnet.
Anker:	Das neue Maß wird von der oberen rechten Ecke aus nach links und abwärts errechnet.
Anker:	Das neue Maß wird gleichmäßig nach rechts, oben und unten von der linken Dokumentkante aus errechnet.
Anker:	Das neue Maß wird mittig vom unteren Bildrand aus errechnet.

Einstellungen festlegen

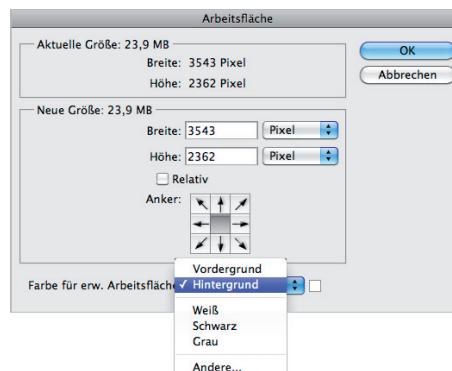
Ganz oben im Dialogfeld *Arbeitsfläche* können Sie die aktuelle Größe ablesen. Ihre gewünschte Dokumentgröße tragen Sie in die Eingabefelder für *Breite* und *Höhe* ein.

Im Feld *Anker* können Sie eines der neun Felder markieren und so den Ausgangspunkt der Berechnung für die neue Dokumentgröße bestimmen. Voreingestellt ist der Mittelpunkt. Das neue Dokumentmaß wird sich nach allen Seiten neu orientieren.



Auffüllfarbe festlegen

Ist Ihre neue Dokumentabmessung größer, können Sie noch bestimmen, mit welcher Farbe die Arbeitsfläche gefüllt werden soll. Wählen Sie aus dem Listenfeld *Farbe für erw. Arbeitsfläche* die Methode *Andere*. Wenn Sie jetzt die Maus im Bildfenster verschieben, ändert sich der Mauszeiger in eine Pipette, und Sie können direkt aus Ihrem Bild eine Farbe aufnehmen und als Füllfarbe bestimmen.



Möglichkeit 2: Redundante Pixel entfernen

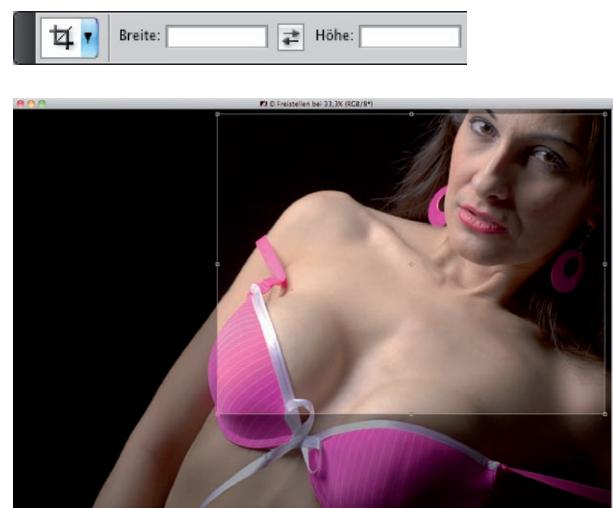
Die Funktion *Zuschneiden* löscht gleichfarbige Pixel um ein Bild herum. Die im Dialogfeld angegebenen Bedingungen löschen die betroffenen waagerechten und senkrechten Bereiche. Im abgebildeten Beispiel würde nur auf der linken Bildseite ein gleichfarbiger Pixelbereich gelöscht und das Dokument bis an das Motiv heran verkürzt werden.



Möglichkeit 3: Freistellen

Dieses Werkzeug ermöglicht rechteckige Bildbeschneidungen. Ein Doppelklick führt den Vorgang aus, die Taste [Esc] bricht ihn ab. Nach Auswahl des Freistellungswerkzeugs aus der Werkzeugeiste müssen Sie darauf achten, dass in der dazugehörigen Optionsleiste keine Einträge vorhanden sind. Wenn doch, entfernen Sie sie mit der [Entf]-Taste.

Ziehen Sie mit dem Freistellungswerkzeug einen Rahmen in Ihrem Bild auf. Dieser Rahmen kann mithilfe der Ankerpunkte angepasst oder auch verschoben werden. Mit der [Esc]-Taste heben Sie den Rahmen wieder auf. Drücken Sie die [Enter]-Taste, wird das Bild dem Rahmen gemäß zugeschnitten.







Blütenweiße Zähne

Gelbe Zähne sind ein häufig auftretendes Problem, gerade in Zeiten der digitalen Fotografie. Durch den automatischen Weißabgleich bei allerlei Mischlicht entsteht schnell ein Beleuchtungseffekt, der Zähne noch gelber wirken lässt, als sie ohnehin durch Rauchen oder Kaffeegenuss schon sind.



VORHER

Eine Möglichkeit, gelbe Zähne zu vermeiden, wäre, Menschen nur mit geschlossenem Mund zu fotografieren. Leider ist das nicht bei jedem Motiv möglich. Hier ein schönes Lachen, aber die obere Zahnreihe auf dem Foto wirkt durch allerlei Einflüsse nicht ganz frisch.

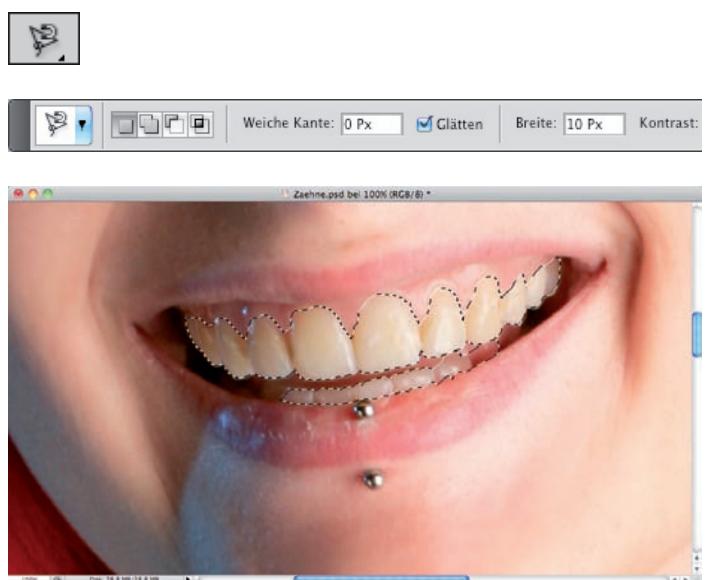


NACHHER

Mit wenigen Schritten lassen sich Zähne auf einem digitalen Foto weiß machen. Schneller, bequemer und günstiger als beim Zahnarzt – und vor allem: absolut schmerzfrei!

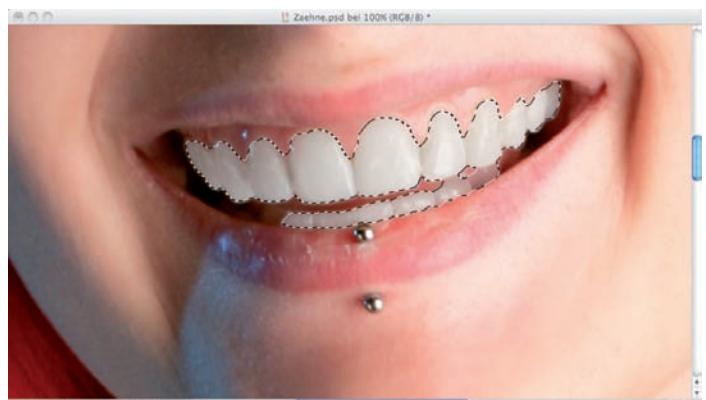
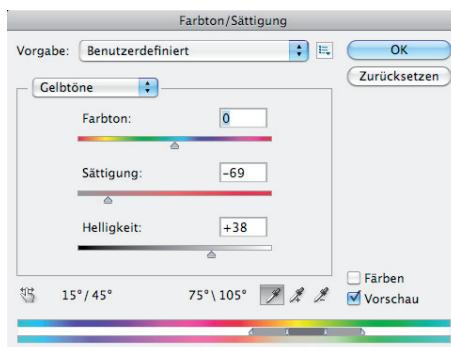
[1] Zähne auswählen

Erzeugen Sie zuerst einen Bildausschnitt in 100%-Ansicht, sodass ausschließlich der Mund zu sehen ist. Es folgt die treffende Auswahl der Zähne. Bei Zähnen ist die Auswahl meist leicht mit dem *Zauberstab*-Werkzeug bei niedriger Toleranz und mehrmaligem Klicken zu bewältigen. Schneller geht es jedoch mit dem *Magnetisches-Lasso*-Werkzeug. Steht die Auswahl, wird sie über *Auswahl/Auswahl verändern/Weiche Kante* mit einem *Radius* von 3 *Pixeln* weich gemacht.



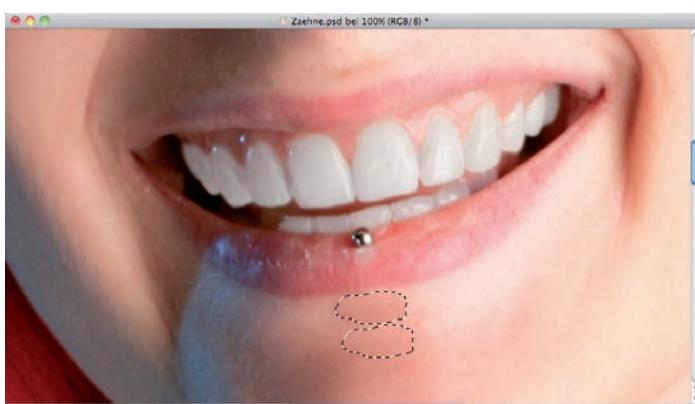
[2] Gelbtöne reduzieren

Rufen Sie jetzt im Menü *Bild/Korrekturen* die Funktion *Farbton/Sättigung* auf. Wählen Sie aus dem Listenfeld unterhalb der *Vorgabe* den Eintrag *Gelbtöne* aus. Mit den Reglern *Sättigung* und *Helligkeit* kann der Gelbstich schon ganz gut ausgeblendet werden. Verringern Sie die *Sättigung* auf den Wert -69 und erhöhen Sie die *Helligkeit* auf ca. +38.





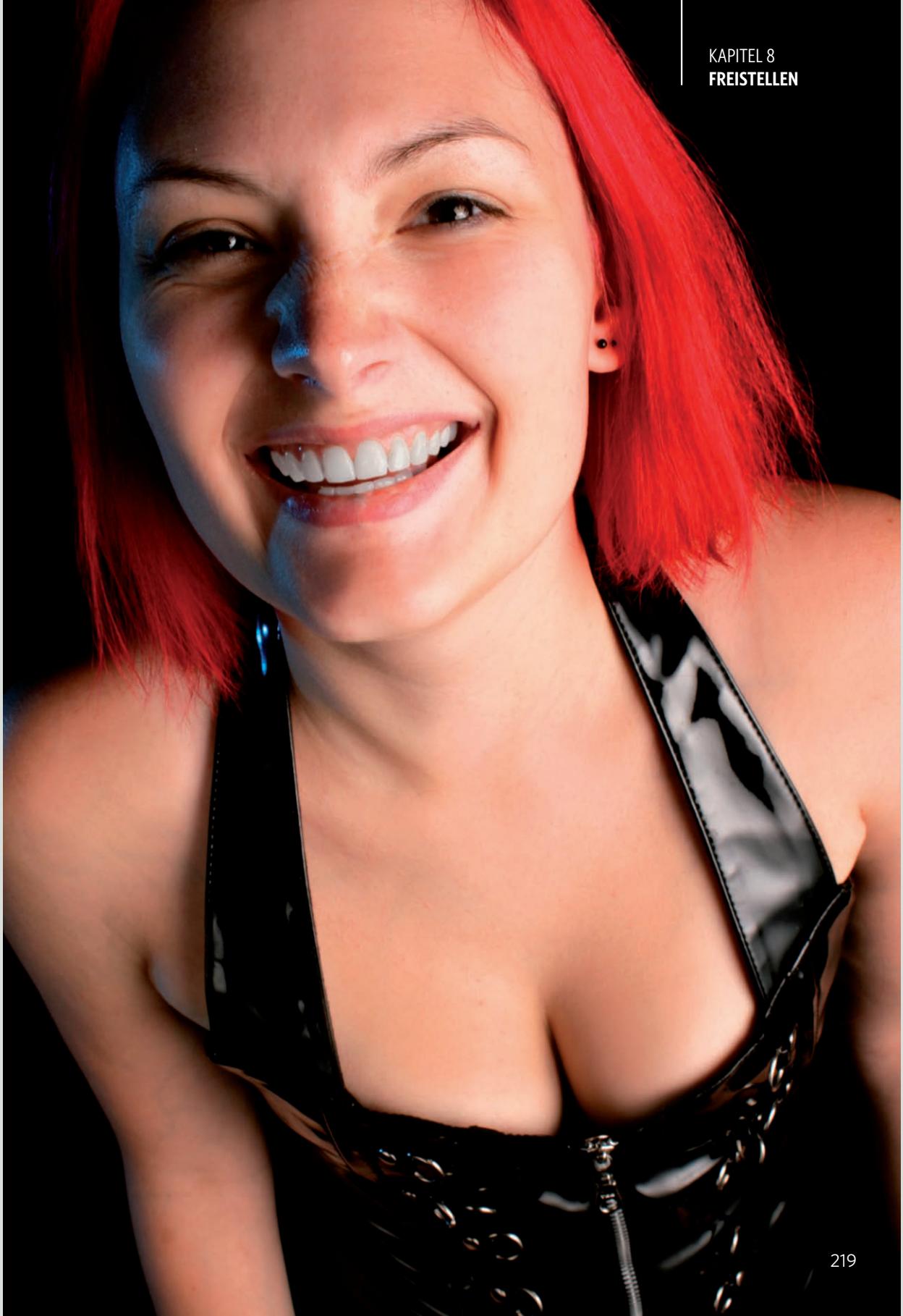
[3] Feintuning der Farbe



[4] Piercing entfernen

Jetzt haben die Zähne wieder ein natürliches, nicht übertrieben strahlendes Weiß. Bevor Sie das Bild speichern, können Sie noch kleine Fehlerchen retuschieren, beispielsweise alte Amalgamfüllungen, Pickel und Unregelmäßigkeiten im Bildhintergrund. Wir konzentrieren uns hier auf die Entfernung des Piercings.

Mit dem *Ausbessern*-Werkzeug entfernen Sie im ersten Schritt die untere Kugel des Piercings. Die obere Kugel wird ebenfalls mit dem *Ausbessern*-Werkzeug entfernt. Der ausgebesserte Lippenbereich muss danach mit dem *Bereichsreparatur-Pinsel*-Werkzeug und dem *Kopierstempel*-Werkzeug nachretuschiert werden.





Haare gekonnt freistellen

Bisher haben wir uns nur auf Freistellarbeiten mit relativ deutlichen Abgrenzungen beschränkt. Bei Maskierungsarbeiten mit feinen Objektbegrenzungen wie etwa bei Haaren, die in ihrer Natürlichkeit erhalten bleiben sollen, kann sich das Ganze etwas aufwendiger gestalten.



VORHER

Befindet sich die freizustellende Person wie in diesem Beispiel vor einem nahezu gleichfarbigen und kontrastarmen Hintergrund, ist die Arbeit noch relativ einfach zu bewerkstelligen, für das Erlernen der grundlegenden Freistelltechnik ist dieses Beispiel also ideal geeignet.

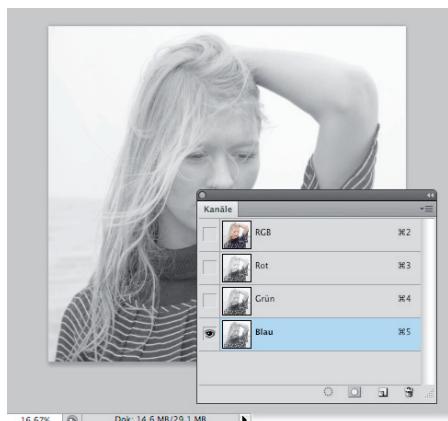
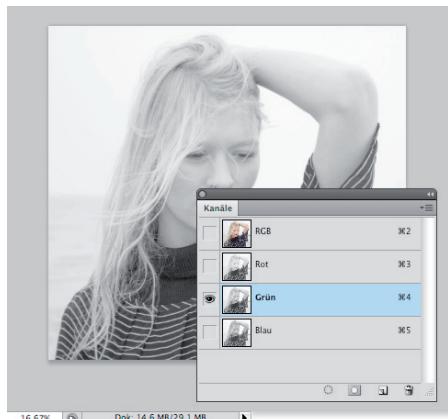
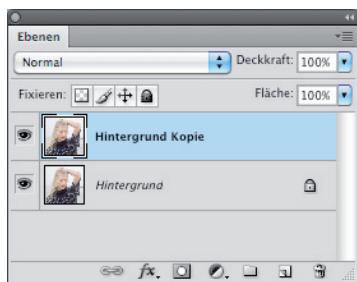


NACHHER

Das Modell steht vor einem sauber freigestellten Hintergrund. Leichte Pixelfragmente lassen sich mit dem Nachbelichter-Werkzeug nachträglich entfernen.

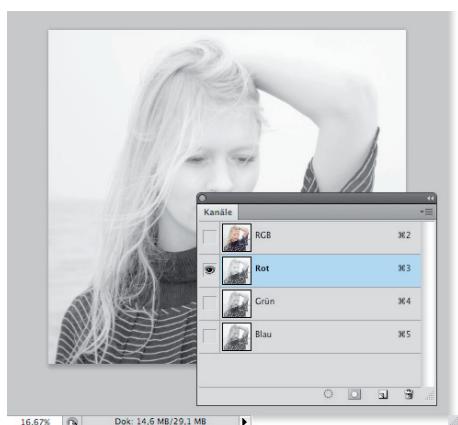
[1] Analyse der Farbkanäle

Nachdem Sie, wie gewohnt, eine Kopie der Hintergrundebene erstellt haben, rufen Sie das Bedienfeld Kanäle auf. Hier suchen Sie den für die weitere Bildbearbeitung kontrastreichsten Farbkanal aus. In der Regel ist das der *Blau*-Kanal. Schauen Sie sich jeden Farbkanal einzeln an und beurteilen Sie selbst. Legen Sie Ihren Fokus auf die Haare.



[2] Blau-Kanal kopieren

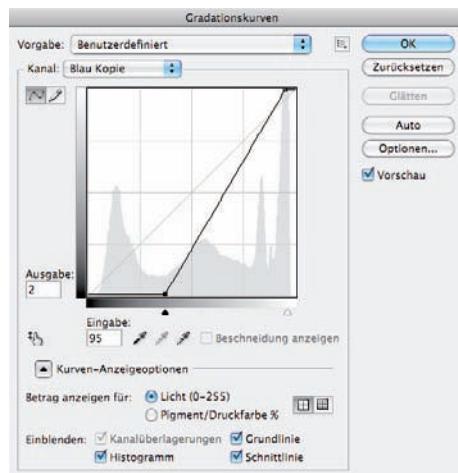
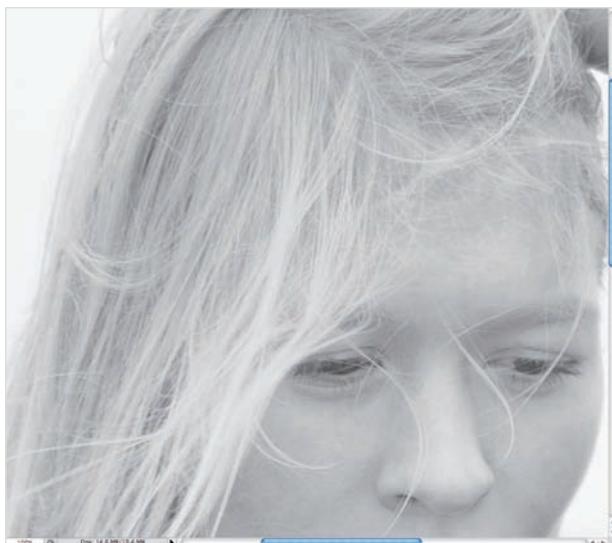
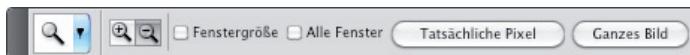
Nun erzeugen Sie eine Kopie des *Blau*-Kanals, indem Sie den Kanal mit der Maus per Drag and Drop auf das Symbol *Neuen Kanal erstellen* ziehen. Der neue Kanal erscheint in Bedienfeld als *Blau Kopie*.





[3] In das Bild zoomen

Wählen Sie in der Werkzeugeiste das *Zoom*-Werkzeug und klicken Sie in der Optionsleiste auf die Schaltfläche *Tatsächliche Pixel*. Mit dem *Hand*-Werkzeug positionieren Sie den Bildausschnitt im Dokumentfenster.



[4] Kontrast erhöhen

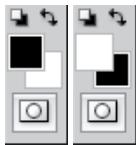
Um den Kontrast noch mehr zu erhöhen, wählen Sie im Menü *Bild/Korrekturen* die *Gradationskurven* aus. Ziehen Sie das kleine Quadrat oben rechts im Fenster der *Gradationskurven* langsam am oberen Rand zur Bildmitte hin. Sie stellen fest, dass der Hintergrund „weißer“ wird. Ziehen Sie das kleine Quadrat unten rechts langsam zur Bildmitte hin, wird die Person insgesamt „schwächer“. Justieren Sie beide Regler so, dass die Haare nicht zu pixelig wirken, oder orientieren Sie sich an der Abbildung.



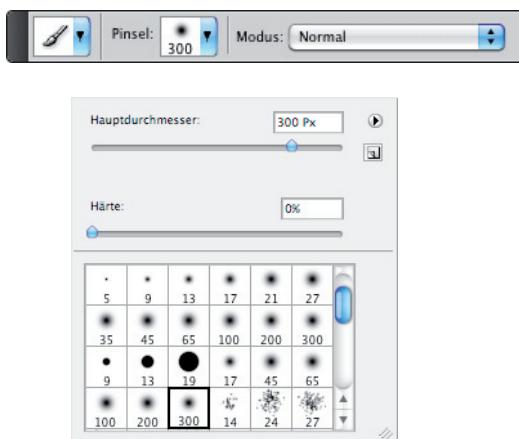
[5] Mit dem Pinsel nachbessern

Das Ergebnis ist schon recht vielversprechend, der Hintergrund aber immer noch kein reines Weiß. Daher werden die restlichen Fehlstellen mit dem *Pinsel-Werkzeug* weiter bearbeitet. Verwenden Sie für den Hintergrund reines Weiß und im Inneren des Objekts ein Tiefschwarz. Die Randbereiche mit den Grautönen dürfen nicht übermalt werden.

Um schnell ein reines Weiß und ein Tiefschwarz zu erhalten, klicken Sie mit der Maus auf das kleine Symbol *Standardfarben für Vorder- und Hintergrund* neben dem Pfeil zum Umschalten zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe.

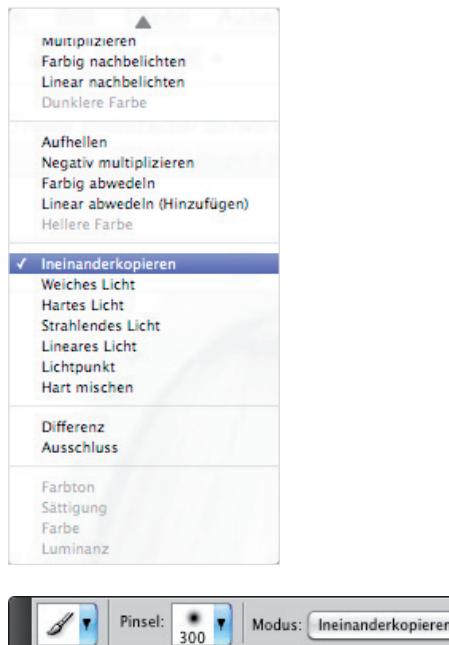


Stellen Sie für die Pinselspitze einen weichen Hauptdurchmesser von ca. 300 Px ein, die *Härte* belassen Sie auf 0%.



Damit Sie den Haaransatz und die Konturen der Person nicht mit Weiß oder Schwarz übermalt, stellen Sie für die feinen Ränder

und Kanten den *Modus* in der Optionsleiste des *Pinsel-Werkzeugs* auf die Füllmethode *Ineinanderkopieren*.



Sollten die Übergänge an einigen Stellen noch zu deutlich ausfallen, überarbeiten Sie sie mit dem *Weichzeichner-Werkzeug*. An einigen Stellen kann auch das *Radiergummi-Werkzeug* mit stark reduzierter *Deckkraft* nützlich sein.



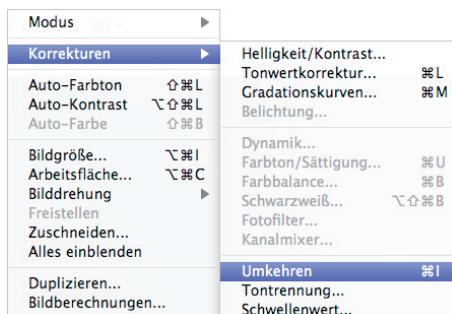


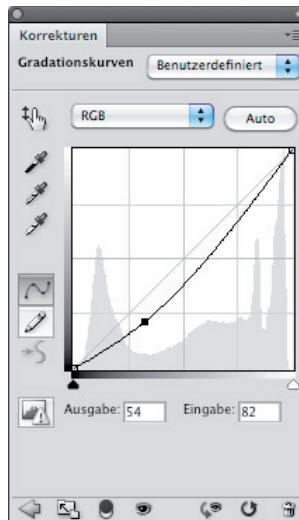
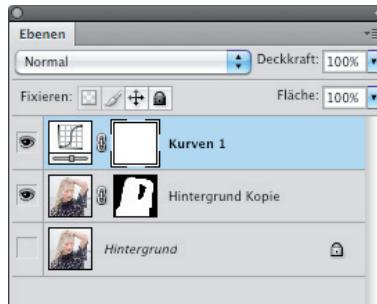
[6] Kanal invertieren

Die Arbeit im Bedienfeld *Kanäle* ist nun abgeschlossen. Wieder zurück im Bedienfeld *Ebenen*, sehen Sie das Modell von einem Auswahlrahmen umgeben, und der Hintergrund ist immer noch sichtbar. Kein Problem, schalten Sie einfach die Ebene *Hintergrund* aus, indem Sie auf das Augensymbol der Ebene klicken. Sie sehen nun die freigestellte Person.

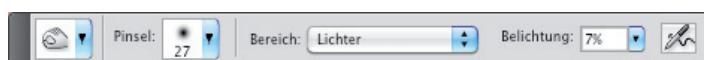
[6] Kanal invertieren

Nachdem Sie den Hintergrund mit Weiß und die Person mit Schwarz ausgemalt haben, wird der Kanal *Blau Kopie* invertiert. Wählen Sie hierzu im Menü *Bild/Korrekturen* die Funktion *Umkehren*.





Sehen Sie danach immer noch unschöne Pixelartefakte, rücken Sie ihnen mit dem *Nachbelichter-Werkzeug* zu Leibe. Mit der Einstellung *Mitteltöne* und einer großen Pinselspitze mit weicher Kante hellen Sie die Randbereiche behutsam auf.



Mit dieser etwas aufwendigen Technik gelingen auch schwierigste Anpassungen. Je nach Motiv kann die Vorgehensweise insbesondere bei den Kanalarbeiten aber variieren.

[8] Finale

Stellen Sie bei der Überprüfung der Freistellung an der Rändern der Haare noch unschöne Kanten fest, korrigieren Sie sie mit einer Einstellungsebene *Gradaktionskurven*. Ziehen Sie die Kurve leicht nach unten, werden die Kantenblitzer reduziert.



Wehendes Haar freistellen

Nun zur Königsdisziplin, dem Freistellen vom Wind zerzauster Haare, eine im wahrsten Sinne des Wortes haarige Angelegenheit. Wenn Sie mit maximalem Zoom von 3.200% in die Haarstruktur hineinzoomen, ist ein Unterschied zwischen Hintergrund und Haaren nur noch schwer wahrnehmbar. Damit wird es auch für Photoshop schwierig, Motivkontraste zu erkennen, die für eine perfekte Freistellung grundlegend sind.



VORHER

Ein Urlaubsfoto an der Küste ist die Ausgangslage für das freizustellende Porträt. Die Schwierigkeiten liegen im unterschiedlichen Hintergrund sowie in der Kombination aus glatten Kanten und wuseligem Haar.



NACHHER

Über eine sauber angelegte Kanalmaske wird die Person freigestellt und in einen anderen Kontext montiert. Die Kanalmaske blendet die Hintergrundpixel nondestructiv aus, kein Pixel geht verloren oder wird gelöscht.

Im RAW-Konverter

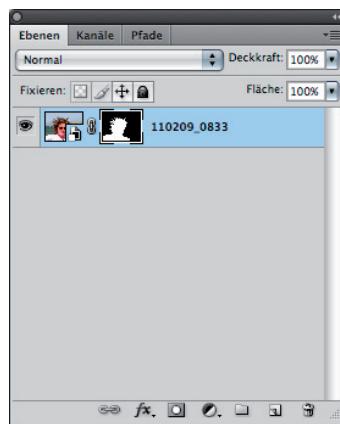
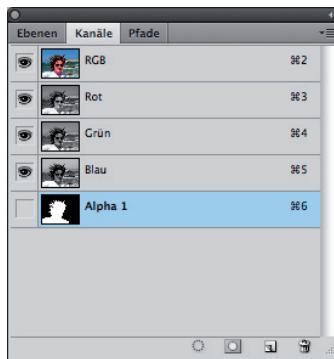
Als Grundlage dient eine JPEG-Aufnahme, die typisch ist für einen stürmischen Tag am Meer. Alle bildoptimierenden Einstellungen werden im RAW-Konverter durchgeführt. Wann immer es geht, wird die RAW-Interpretation in Photoshop als Smart-Objekt geöffnet.



Maskerade

Um den Bildhintergrund in Photoshop non-destructiv auszublenden, kommen Sie um die Erstellung einer Maske nicht herum. Die Maske ist im Grunde nur eine schwarz-weiße Silhouette des Motivs. Weiß bleibt sichtbar, Schwarz ist ausgeblendet. Grauwerte stehen für die entsprechende Transparenz. Im Bedienfeld Kanäle wird der Maskenkanal ausgewählt, anschließend klicken Sie auf das gepunktete Kreissymbol am

unteren Rand des Bedienfelds. Sie erhalten eine Auswahl. Wieder zurück im *Ebenen*-Bedienfeld, klicken Sie auf das Symbol *Ebenenmaske hinzufügen*. Die Hintergrundsbildbereiche werden dann von den schwarzen Flächen der Maske ausgeblendet, ohne jedoch die Pixel zu beschädigen. Eigentlich ganz leicht, das Problem liegt nur in der Erstellung einer solchen Maske.



Wenn es so einfach wäre! Haare freizustellen ist jedoch zeitaufwendig und anspruchsvoll. Je mehr Techniken Sie sich aneignen, desto leichter wird Ihnen auch diese diffizile Aufgabenstellung fallen.

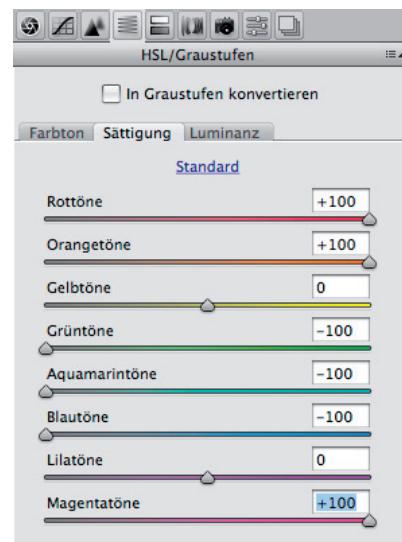
Erlaubt ist, was nicht verboten ist. Wenn Sie also die Einstellungen im RAW-Konverter jederzeit verändern können, warum dann nicht gleich zu Anfang das Bild so optimie-

ren, dass ein maximaler Kontrast zwischen Hintergrund und Freistellobjekt angezeigt wird?

In unserem Beispiel sind die Haare dunkel, also ist es sinnvoll, die Person – übrigens der Autor dieser Workshops – so weit wie möglich abdunkeln und den helleren Himmel noch weiter aufzuhellen. Leider ist nicht der ganze Hintergrund eine homogene Himmelsfläche, doch auch Meer und Felsen können über die Farbe aufgehellt werden.

[i] Spiel mit den Farben

Der Vorteil im RAW-Konverter sind acht Farbbereiche statt wie in Photoshop sechs, mit denen jongliert werden darf. Sie können die Farbgebung des Hintergrunds zurückdrängen und aufhellen, Farben im freizustellenden Objekt verstärken und abdunkeln. Vorher sättigen Sie die betroffenen Farbwerte, um anschließend über die *Luminanz* die Farbflächen heller oder dunkler zu interpretieren.

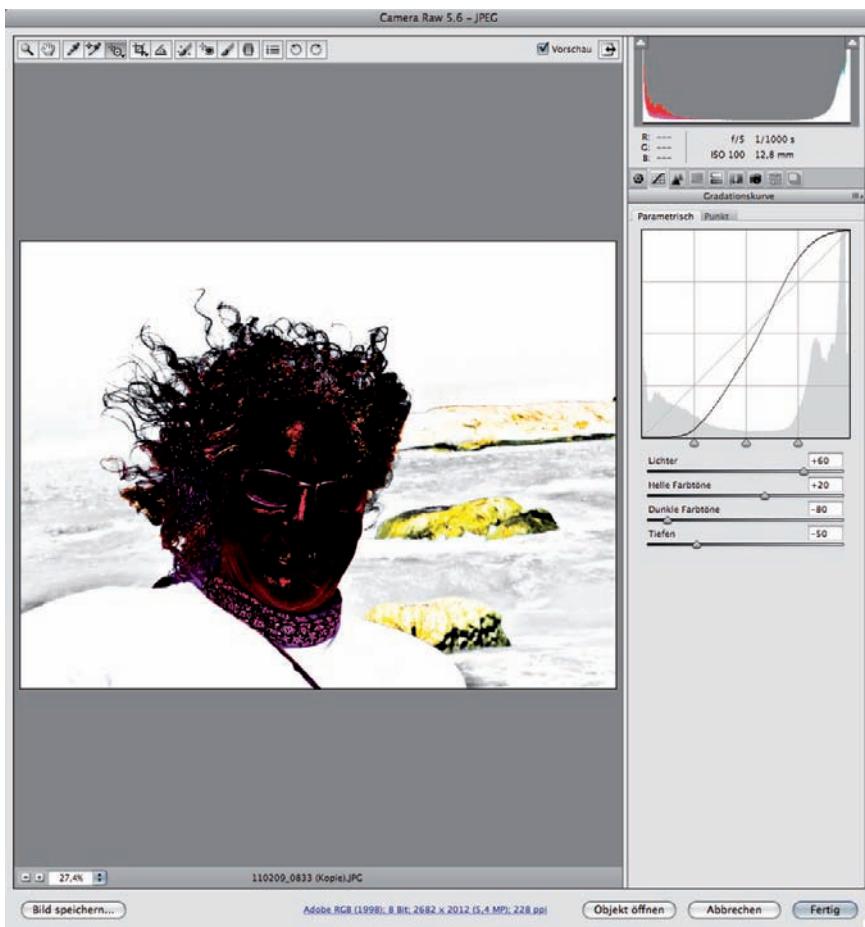


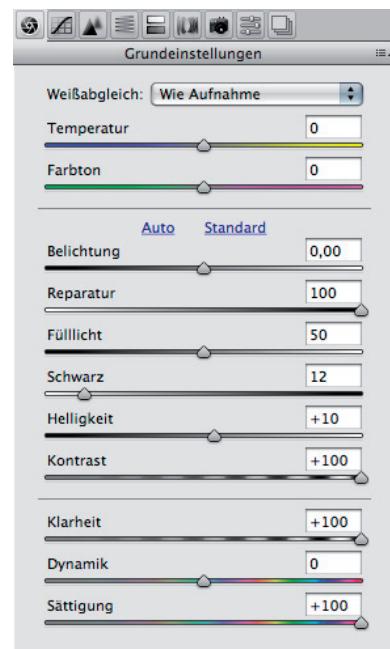


[2] Kontraste steigern

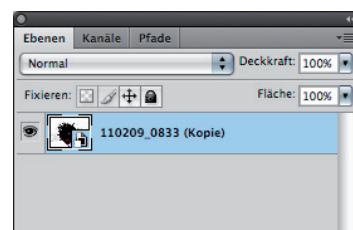
Das Herausarbeiten der Kontraste ist das A und O für die Erstellung perfekter Ebenenmasken. Es ist völlig legal, dass Sie mit allen Tricks im RAW-Konverter die Trennung von Objekt und Hintergrund zu bewerkstelligen versuchen. Die parametrische Gradationskurve ist dabei ein alter Verbündeter.

Der Regler *Klarheit* hilft, insbesondere die feinen Haarspitzen herauszuformen. Auch über den Regler *Reparatur* können Sie die Feinheiten in den Lichtern wiederherstellen.





Bevor Sie die Datei in Photoshop öffnen, hier noch mal der Hinweis: Konvertieren Sie die Bearbeitung unbedingt in ein Smart-Objekt, da diese fantastische Bildinterpretation sonst nicht wieder rückgängig gemacht werden kann.



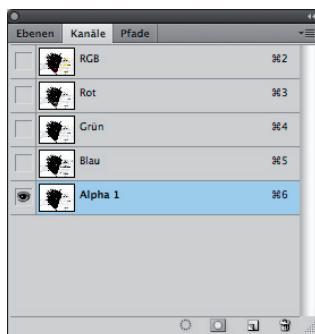
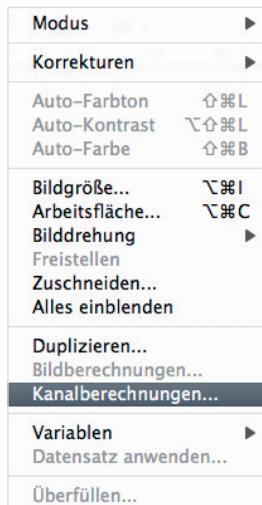
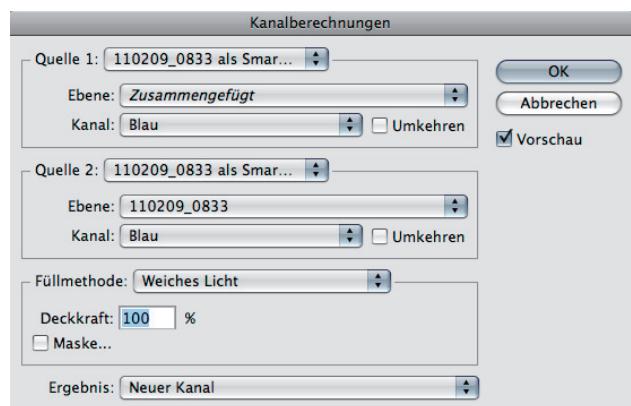
[3] Kanäle-Diagnosen

Beurteilen Sie im Bedienfeld *Kanäle* die unterschiedlichen Farbkanäle. Kriterium: Welcher RGB-Kanal bietet den höchstmöglichen Kontrast zwischen Haar und Hintergrund?

[4] Kanalarbeiten

Mit dem Wissen darüber, welcher Kanal den besten Kontrast beinhaltet, öffnen Sie das Dialogfeld der *Kanalberechnungen*. Ziel ist die Erzeugung eines neuen Alphakanals im *Kanäle*-Bedienfeld, bei dem der Kontrast weiter gesteigert wird.

Wählen Sie für *Quelle 1* und *Quelle 2* Ihren Kanalfavoriten aus und beurteilen Sie in der Vorschau die verschiedenen Füllmethoden. Gute Ergebnisse erhalten Sie mit *Multiplizieren*, *Linear nachbelichten* und *Weiches Licht*.

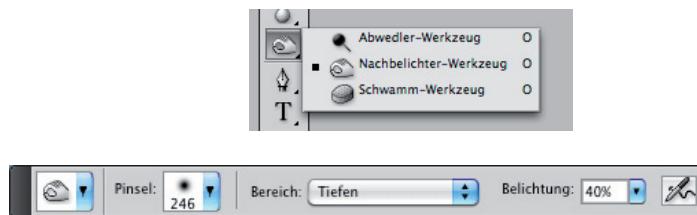


[5] Deckung maximieren

Ihr neuer Alphakanal wird noch einige hellere Lücken im Kopf- und Haarbereich aufweisen. Wichtig für die Auswahl ist, dass am Schluss eine schwarz-weiße Silhouette vorhanden ist. Daher malen Sie die Fläche innerhalb des Kopfbereichs mit einem schwarzen Pinsel aus.

Für den Bereich des Übergangs zwischen Haar und Hintergrund nehmen Sie in diesem Beispiel das *Nachbelichter*-Werkzeug. Beschränken Sie in der Optionsleiste unbedingt den Bereich auf die *Tiefen* und arbeiten Sie mit einem reduzierten Belichtungswert.





[6] Kanal invertieren

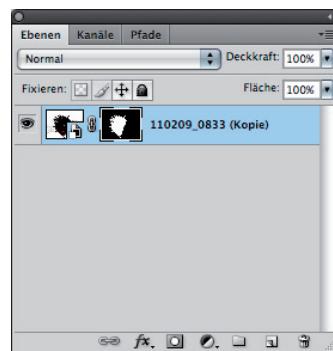
Als Nächstes drehen Sie die Farben über *Bild/Korrekturen/Umkehren* um und maximieren das Schwarz auf die gleiche Art und Weise für den Hintergrund. In unserem Beispiel wird nur der Kopf mit den Haaren sauber herausgearbeitet. Der Motivtorso wird später mit alternativen Auswahlmethoden hinzugefügt.



[7] Smart-Objekt abmaskieren

Wie bereits im einführenden Abschnitt „Maskerade“ beschrieben, weisen Sie Ihrem Motiv jetzt den erstellten Alphakanal

als Maske zu. Danach kann die RAW-Konvertierung wieder zu einer normalen Bildinterpretation zurückgestellt werden



[8] Wieder in Camera Raw

Mit einem Doppelklick auf das Smart-Objekt-Symbol öffnen Sie erneut das Dialogfeld des RAW-Konverters, sodass Sie Ihr Foto jetzt final korrigieren können. Eingebunden als Smart-Objekt, werden die Einstellungen des RAW-Konverters wie eine Einstellungsebene behandelt und können jederzeit verändert werden.

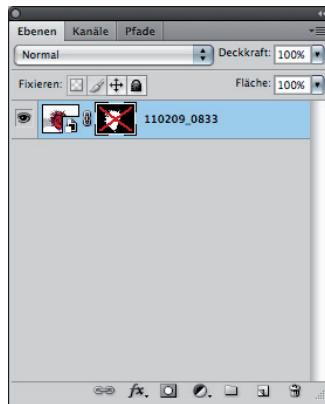




[9] Ergänzende Auswahl



Zurück in Photoshop, werden als Nächstes die fehlenden Freistellbereiche hinzugefügt. Deaktivieren Sie zunächst Ihre Maske, damit der vollständige Bildbereich wieder angezeigt wird. Drücken Sie hierzu die [Umschalt]-Taste und klicken Sie auf das Maskensymbol im Ebenen-Bedienfeld. Mit dem *Schnellauswahlwerkzeug* oder alternativen Freistellmethoden wählen Sie die fehlenden Bereiche aus.



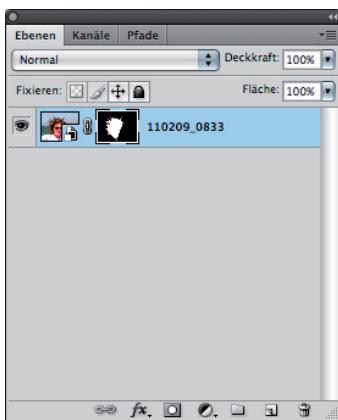
[10] Maskenkanal aktivieren

Ungeachtet der bestehenden Auswahl, können Sie jetzt Ihre Ebenenmaske wieder aktivieren. Achten Sie darauf, dass für den folgenden Schritt das Symbol der Ebenenmaske ausgewählt ist – zu erkennen an einem kleinen Rahmen um das Symbol. Dadurch weiß Photoshop, dass Sie die Maske und nicht das Bild bearbeiten wollen.



[11] Auswahlbereich füllen

Damit die noch abgedeckten Bildbereiche ebenfalls sichtbar werden, muss der Auswahlbereich mit Weiß gefüllt werden. Über *Bearbeiten/Fläche füllen* öffnen Sie das gleichnamige Dialogfeld. Im Listenfeld *Verwenden* stellen Sie *Weiß* ein und bestätigen den Dialog mit *OK*. Auf diese Weise wird die Maske ergänzt, und die Bereiche sind in der Bildgrafik sichtbar.



[13] Haarmaske optimieren

Ist die Maske perfekt, steigen Sie an dieser Stelle aus. Bei manchen Bildern ist aber eine kleine Nachbearbeitung der Maskenbereiche notwendig. Harte Kanten in den Haarspitzen sollen eine softe Überblendung bekommen. Über *Auswahl/Kante verbessern* gelangen Sie zum Dialogfeld für die nondestruktive Maskenanpassung.



[12] Erfolgskontrolle

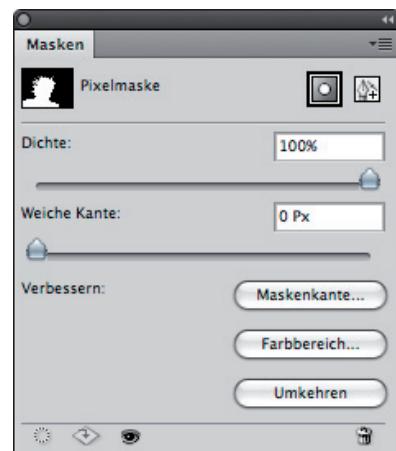
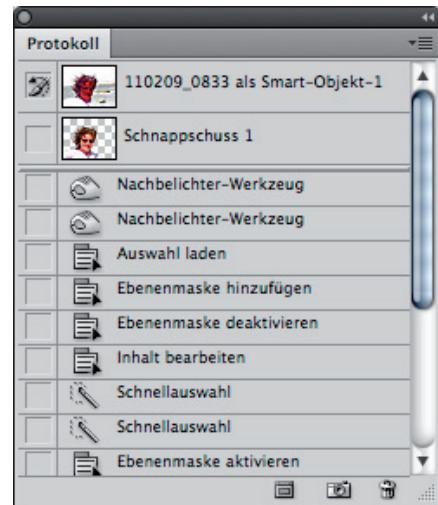
Zoomen Sie in das Bild hinein und kontrollieren Sie den Freistellbereich. Wenn Sie noch kleine Löcher im Kopf- oder Haarbereich entdecken, korrigieren Sie die Ebenenmaske mit dem *Pinself-Werkzeug* und der Farbe *Weiß*. Unsauberkeiten im Hintergrund korrigieren Sie mit *Schwarz*.



Zur Orientierung: Je höher Sie den *Radius* setzen, desto weicher und luftiger wird der Übergangsbereich. Versuchen Sie, für Ihre Bildmaske die optimalen Werte zu finden.



Freistellobjekt unerwünscht verändert worden. Diese können in einer zweiten Korrekturrunde wieder ausgeglichen werden.

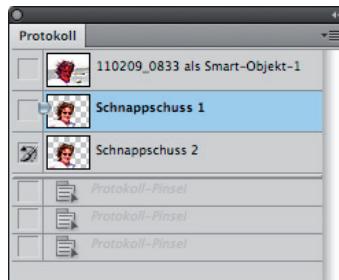


[14] Protokollieren

Speichern Sie das Arbeitsergebnis temporär mit einem Schnappschuss im *Protokoll*-Bedienfeld ab. Durch die Maskenkorrektur sind eventuell auch die glatten Kanten am

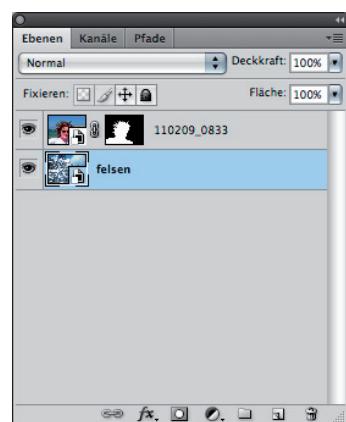
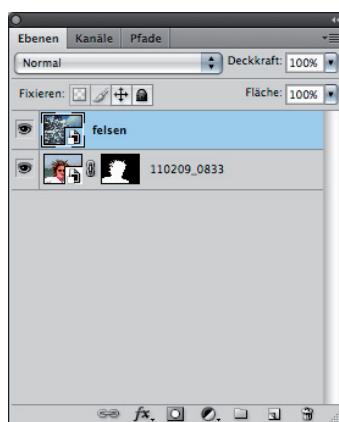
[15] Objektkanten optimieren

Das Dialogfeld für die Maskenkorrektur können Sie auch über die Schaltfläche in der *Masken*-Palette aufrufen. Korrigieren Sie mit den Reglern die glatten Kanten am Freistellobjekt. Erstellen Sie auch von dieser optimierten Maskenversion einen Schnappschuss im *Protokoll*-Bedienfeld.



[17] Hintergrund platzieren

Für Ihren Freisteller benötigen Sie jetzt wahrscheinlich einen neuen Hintergrund. Das gewünschte Motiv, hier ein Bergpanorama, integrieren Sie mit *Datei/Platzieren*. So wird der neue Hintergrund direkt als Smart-Objekt in das geöffnete Dokument eingefügt. Passen Sie den automatisch bereitgestellten Transformationsrahmen Ihren Dokumentmaßen an und bestätigen Sie mit *OK*.



[16] Zeitarbeit



Damit beide optimierten Maskenversionen miteinander kombiniert werden können, nutzen Sie die temporären Schnappschüsse im *Protokoll*-Bedienfeld. Aktivieren Sie den ersten Schnappschuss (die Haarspitzenoptimierung) und setzen Sie das *Protokollpinsel*-Symbol in das Sichtfenster des zweiten Schnappschusses. Übermalen Sie mit dem *Protokollpinsel*-Werkzeug die zu weichen Kanten im Bild.

[18] Bilder anpassen

Dank Smart-Objekt-Technik können Sie beide Dokumente schnell und einfach anpassen – entweder über die Einstellungen im RAW-Konverter oder mit einer Einstellungsebene für den Hintergrund.



Arbeiten Sie immer, wenn es geht, mit Smart-Objekt-Ebenen. In diesem Beispiel ist sowohl der Hintergrund als auch die freigestellte Person ein Smart-Objekt. Sie können jederzeit schnell und einfach Anpassungen am Smart-Objekt vornehmen, ohne dabei andere Bildelemente in Mitleidenschaft zu ziehen.





Freistellen via extrahieren

Eine weitere Möglichkeit zur Freistellung von schwierigen Objekten bietet Photoshop mit dem Plug-in Extrahieren. Das Umfeld Ihres extrahierten Objekts wird dabei gelöscht bzw. transparent gemacht. Die Farbpixel an den Kanten verlieren ihre Farbe, sodass sie leicht an einen neuen Hintergrund angeglichen werden können.



VORHER

Es sind oftmals die kleinen Widrigkeiten im Leben, die einen verärgern, so zum Beispiel ein ungewollter Schatten auf dem Studiohintergrund. Bei einem Freisteller ist das nicht so schlimm, da der Hintergrund gelöscht und durch ein anderes Motiv ersetzt wird – so entstehen Bilder von Objekten ohne Hintergrund. Wie Sie ein Motiv schnell vom weißen Hintergrund trennen können, zeigt Ihnen diese Extrahieren-Technik.



NACHHER

Keine Montage kommt ohne Freisteller aus, und kein Freisteller ist wie der andere. Fast immer ist eine Nachbearbeitung per Hand am Bildschirm nötig. Da verwundert es nicht, dass immer mehr Firmen diese Tätigkeiten auslagern. Eine Chance für engagierte Photoshopper.

Der *Extrahieren*-Filter befindet sich nicht unter den gewohnten Filterauflistungen. Auch in keinem anderen Menü werden Sie ihn finden. Er wird von der Adobe-Website als Plug-in geladen und muss manuell im Programmordner *Adobe Photoshop Version/Plug-ins/Filters* abgelegt werden. Nach dem Neustart von Photoshop steht Ihnen der neue Filter *Extrahieren* dann zur Verfügung.

[1] Plug-in installieren

Legen Sie die *Content-DVD* in das Laufwerk Ihres Rechners ein, ziehen Sie zur Installation des *Extrahieren*-Filters das Zusatzmodul *Deutsch/Zugaben/Optionale Zusatzmodule/Filters/ExtractPlus.plugin* per Drag and Drop in den Programmordner *Adobe Photoshop Version/Plug-ins/Filters* und starten Sie Photoshop neu.

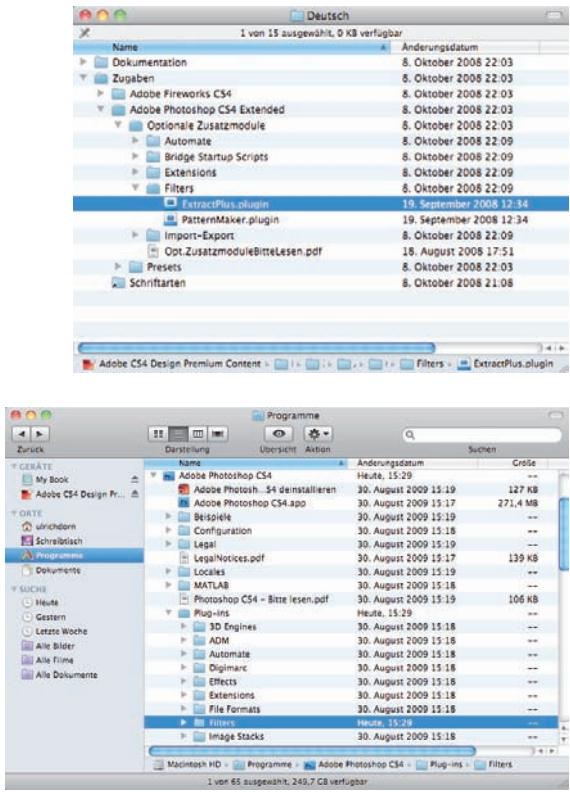
[2] Ebene duplizieren

Der *Extrahieren*-Filter ist ein destruktives Werkzeug und löscht Pixel unwiederbringlich – wenn es das *Protokollpinsel*-Werkzeug nicht geben würde. Dennoch benötigen Sie für das schnelle Freistellen von Motiven ein Duplikat im Bedienfeld *Ebenen*.

[3] Vordergrund erzwingen

Für alle Objekte, die vor Weiß fotografiert worden sind, gibt es eine schnelle Methode zum Freistellen mit dem *Extrahieren*-Filter und der Funktion *Vordergrund erzwingen*. Öffnen Sie im Menü *Filter* den *Extrahieren*-Dialog. Aktivieren Sie rechts im Bereich *Extrahierung* das Kontrollkästchen *Vordergrund erzwingen* und geben Sie eine Farbe vor. Der Farbwähler öffnet sich mit einem Doppelklick auf das Farbfeld.

Geben Sie für das Freistellen ein helles Grau an, hier mit den RGB-Werten 200, 200, 200. Starten Sie mit Ihrem Bild vorzugsweise im unteren Helligkeitsbereich und suchen Sie durch Ausprobieren den optimalen Helligkeitswert für das Freistellen.



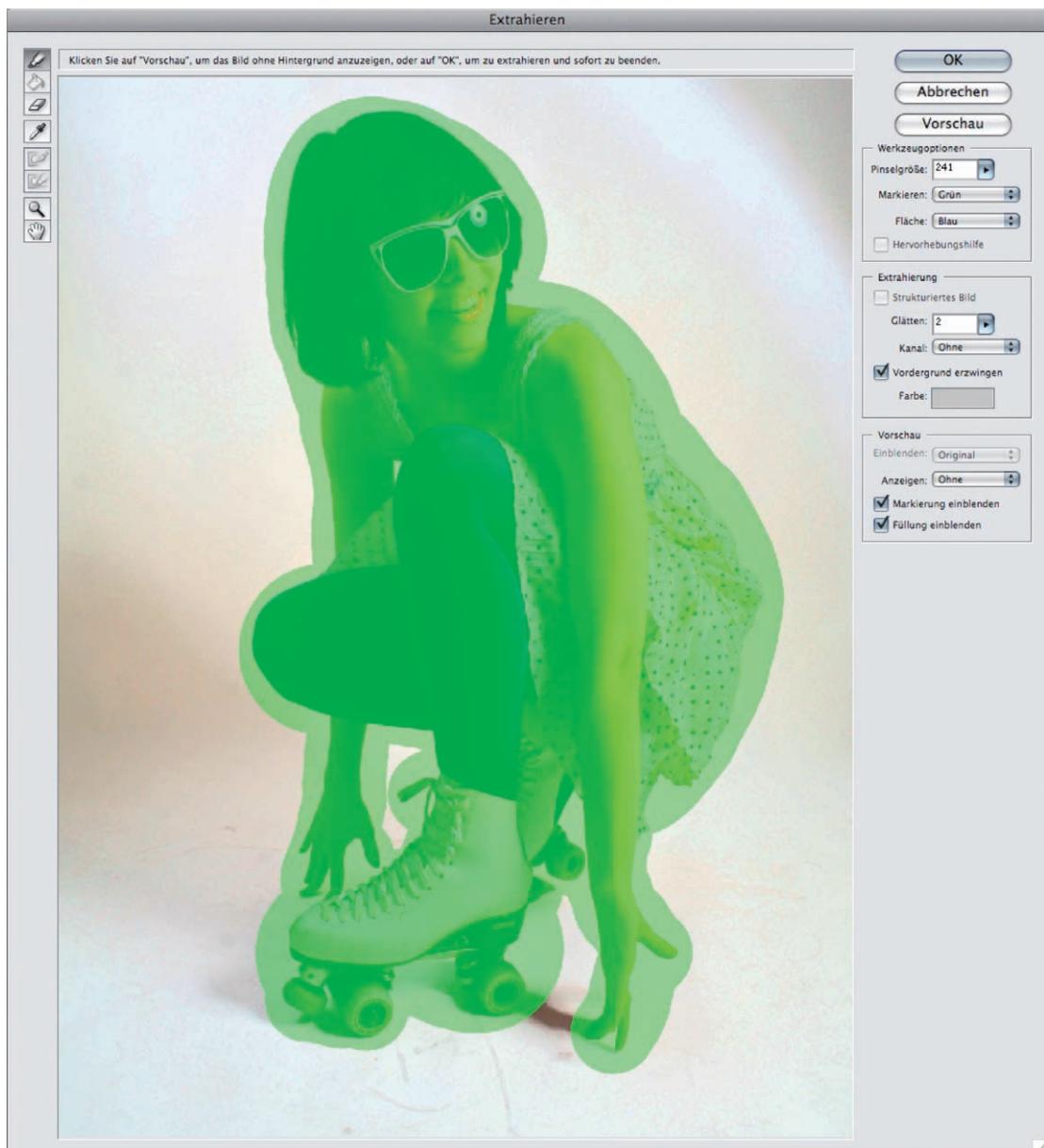


[4] Freistellobjekt markieren

Übermalen Sie mit dem Markierungsstift das gesamte Objekt, das Sie freigestellt haben möchten. Achten Sie darauf, dass alle Bereiche gut übermalt werden und keine kleinen Ecken unter dem Grün hervorschauen.

[5] Extrahieren-Vorschau

Mithilfe der Vorschau erhalten Sie einen ersten Test der Freistellung. Sicherlich werden die hellen Bereiche, die dem Hintergrund entsprechen, auch im Motiv gelöscht werden. Sind es zu viele, geben Sie einen anderen Grauwert mit der Option *Vordergrund*



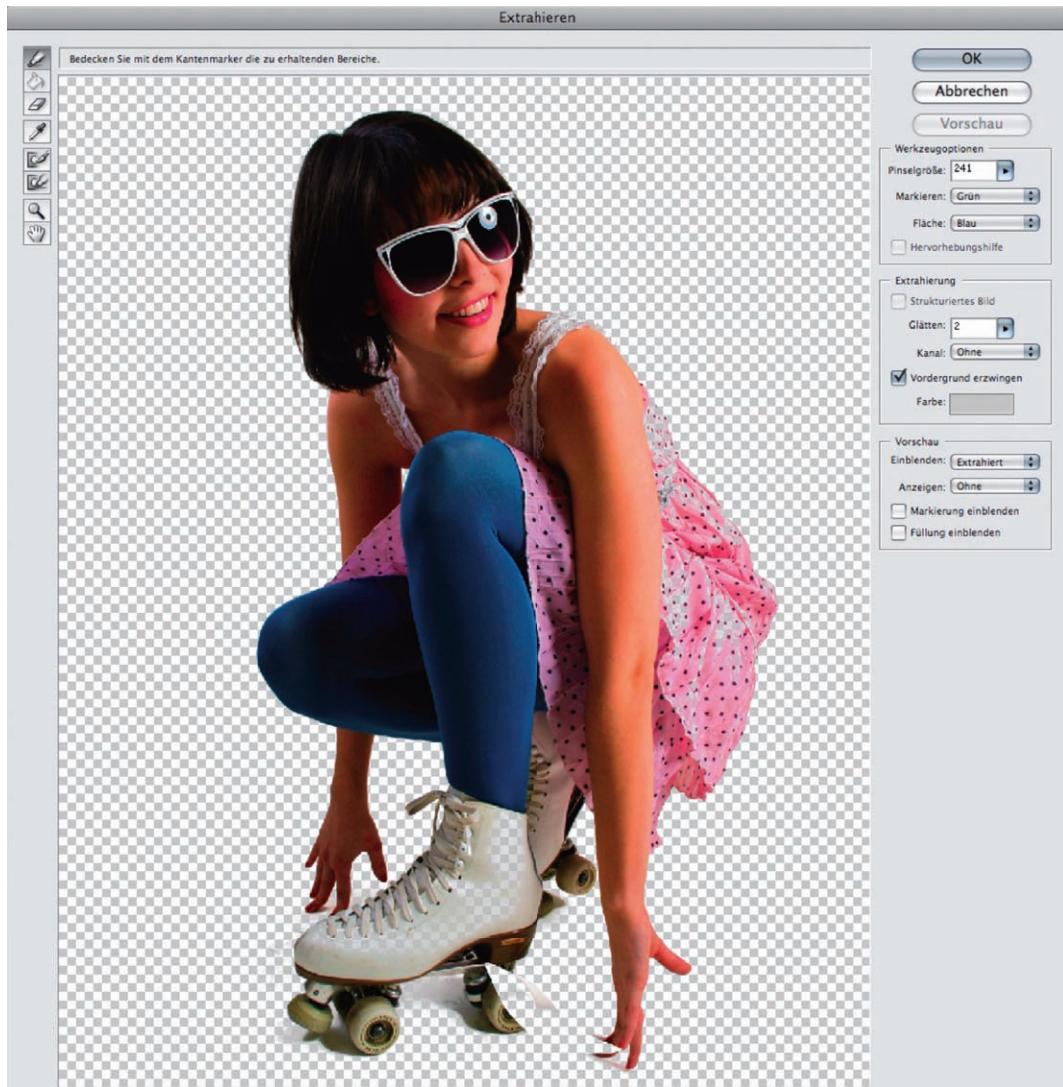


erzwingen an und lassen sich den neuen Freistellbereich durch erneutes Anklicken der **Vorschau**-Schaltfläche anzeigen. So können Sie sich schnell an die ideale Farbvorgabe für eine Freistellung heranarbeiten. Transparente Flächen im Motiv werden im nächsten Schritt wiederhergestellt.



[6] Pixel aus der Zeitmaschine

Dass in Photoshop eine kleine Zeitmaschine eingebaut wurde, ist sicher vielen verborgen geblieben. Dabei können Sie ganz leicht mit Pixeln aus der Vergangenheit malen. Mit diesem Trick werden die mitgelöschten hellen Stellen im Motiv wiederhergestellt. Öffnen Sie das Bedienfeld **Protokoll**. Sollte es nicht auf dem Desktop zu finden sein, rufen Sie es über das Menü **Fenster/Protokoll** auf. Hier werden alle Bearbeitungsschritte – bis zu einer vorgegebenen Menge – chronologisch aufgelistet. Der zuletzt durchgeführte Arbeitsschritt befindet sich am untersten



Listenplatz. Klicken Sie in ein Kästchen, dessen Arbeitsschritt vor dem Extrahieren aufgeführt ist. Damit setzen Sie einen Zeitancker, auf dessen Pixelzustand der *Protokollpinsel* zurückgreift.

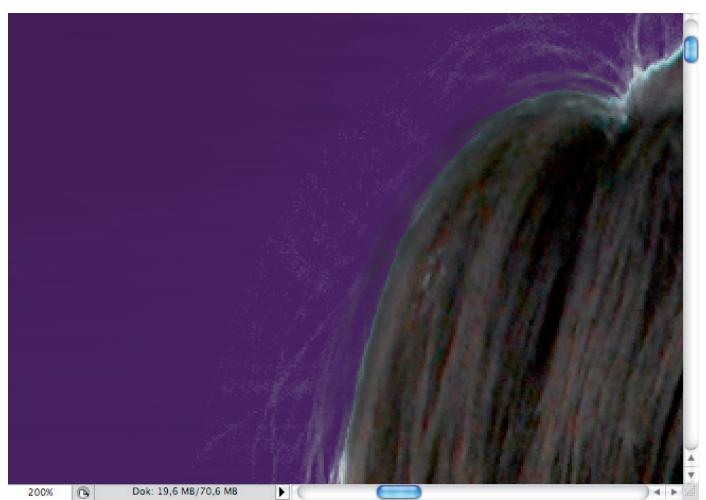
Wählen Sie jetzt das *Protokollpinsel*-Werkzeug aus der Werkzeugleiste und übermalen Sie die transparenten Stellen einfach wieder mit diesen Pixeln aus der Vergangenheit. Bereiche, die nicht korrekt freige stellt wurden, können mit dem *Radiergummi*-Werkzeug nachträglich entfernt werden.



[7] Neuer Hintergrund

Nichts liegt näher, als die freigestellte Person vor einem neuen Hintergrund posieren zu lassen. Wählen Sie aus Ihrem Bildarchiv einen geeigneten Hintergrund aus und kopieren Sie diesen in die Zwischenablage. Aktivieren Sie wieder das Dokumentfenster der Freistellung und fügen Sie den Hintergrund im Bedienfeld *Ebenen* über der Hintergrundebene ein.

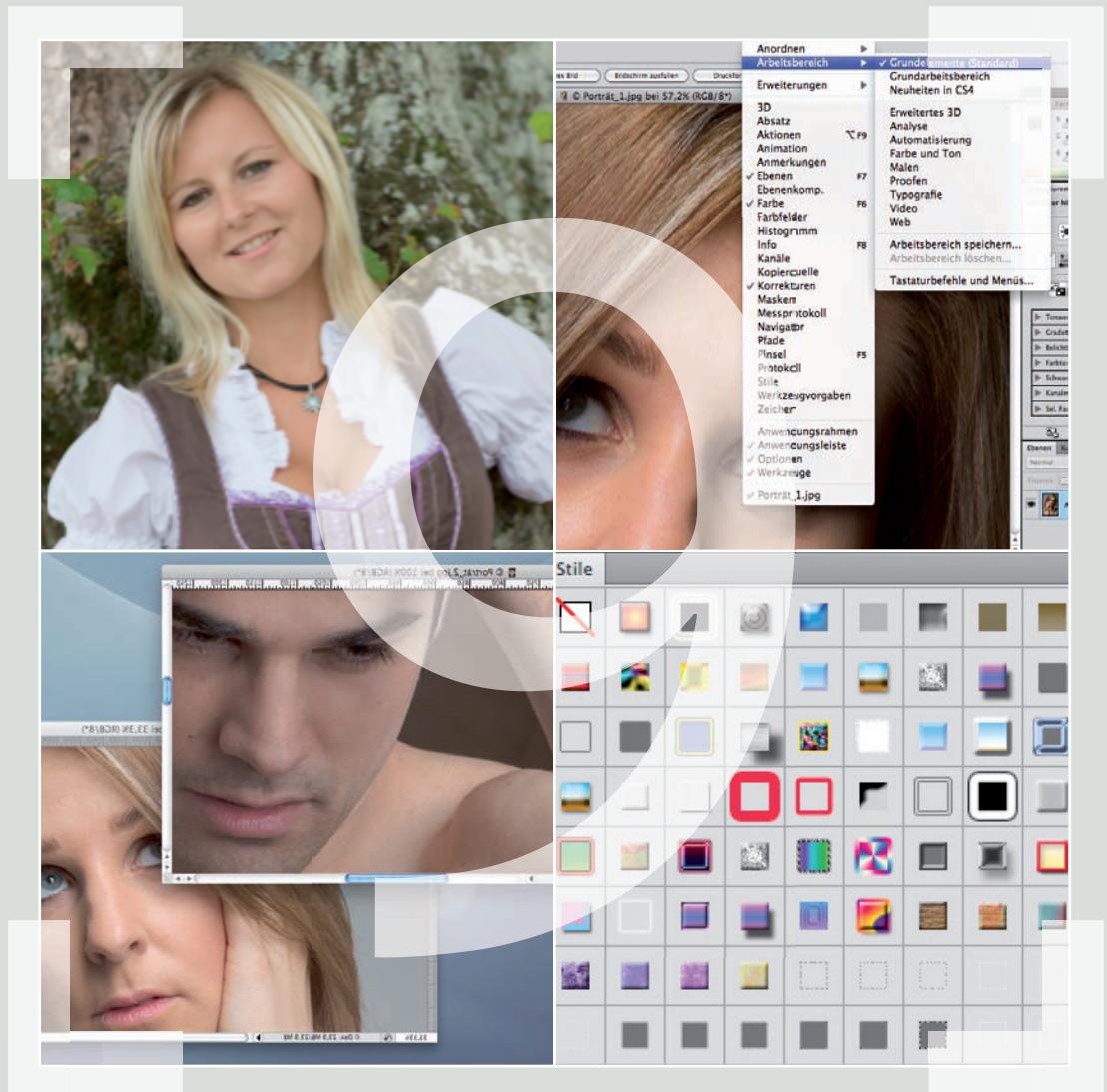
Erscheinen Ihnen die Konturen der Personen zu hell, wirkt auch hier wieder das *Nachbelichter*-Werkzeug Wunder. Stellen Sie in der Optionsleiste eine weiche Pinselspitze ein, und als *Bereich* wählen Sie die *Mitteltöne*. Die Belichtung legen Sie mit ca. 80 % fest. Arbeiten Sie jetzt wohldosiert Klick für Klick die Konturen nach.



「9」

PHOTOSHOP- BASICS





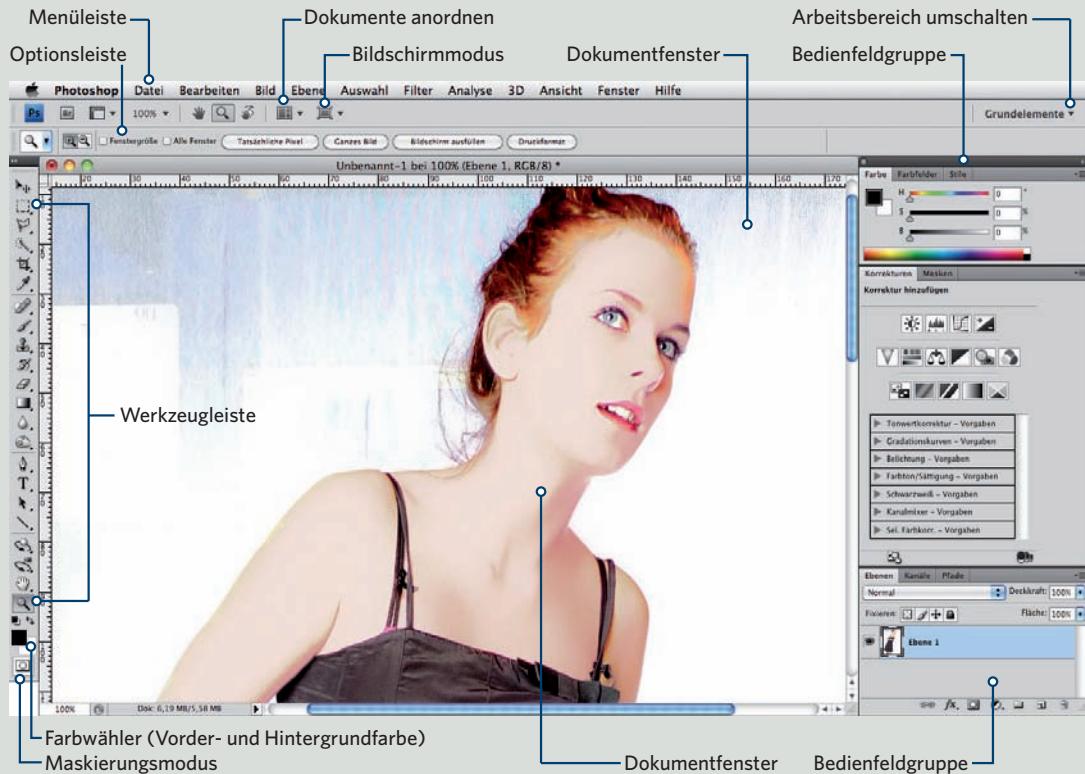
Photoshop-Basics

250 **Photoshop einrichten**

- 251 Voreinstellungen festlegen
- 257 Farbeinstellungen vornehmen
- 258 Arbeitsbereich anpassen

268 **Die Werkzeugkiste**

- 268 Auswahlwerkzeuge
- 269 Retuschewerkzeuge
- 270 Malwerkzeuge
- 271 Freistellungswerkzeuge
- 271 Messwerkzeuge
- 272 Zeichen- und Textwerkzeuge
- 273 Navigationswerkzeuge



Photoshop einrichten

Adobe Photoshop ist die Software für professionelle Bildbearbeitung. Damit Sie professionell und vor allem effektiv mit dem Programm arbeiten können, richten Sie die Photoshop-Arbeitsumgebung zunächst Ihren persönlichen Anforderungen entsprechend ein. Einige Funktionen werden Sie für die Beautyretusche nie benötigen, andere selten, wieder andere fast ununterbrochen. Erfahren Sie hier, wie Sie Photoshop für Ihre Anwendungen effektiv einrichten, welche Möglichkeiten Sie haben und worauf Sie besonders achten sollten.

Mit dem ersten Start von Adobe Photoshop präsentiert sich das Programm mit dem Standardarbeitsbereich. Wenn Sie bereits mit früheren Photoshop-Versionen gearbeitet haben, werden Sie sich auch in der aktuellen Version verhältnismäßig schnell zurechtfinden. Lesen Sie zunächst alles

Wissenswerte über die grundlegenden Einstellungen, Menüs und Werkzeuge. Auch noch unerfahrene Benutzer werden sich mit den folgenden Beschreibungen schnell in den Photoshop-Workaround eindenken können.

Voreinstellungen festlegen

Bevor Sie mit ersten Retuschearbeiten beginnen, passen Sie zunächst die wichtigsten Photoshop-Voreinstellungen an, um Ihre Arbeit effektiv zu gestalten und um vor unliebsamen Überraschungen gefeit zu sein. Welche die von Ihnen bevorzugten Einstellungen sein sollten, wird in erster Linie von der weiteren Verwendung Ihrer Bilder bestimmt. Beachten Sie, dass die geänderten Voreinstellungen erst nach dem Neustart des Programms wirksam werden.

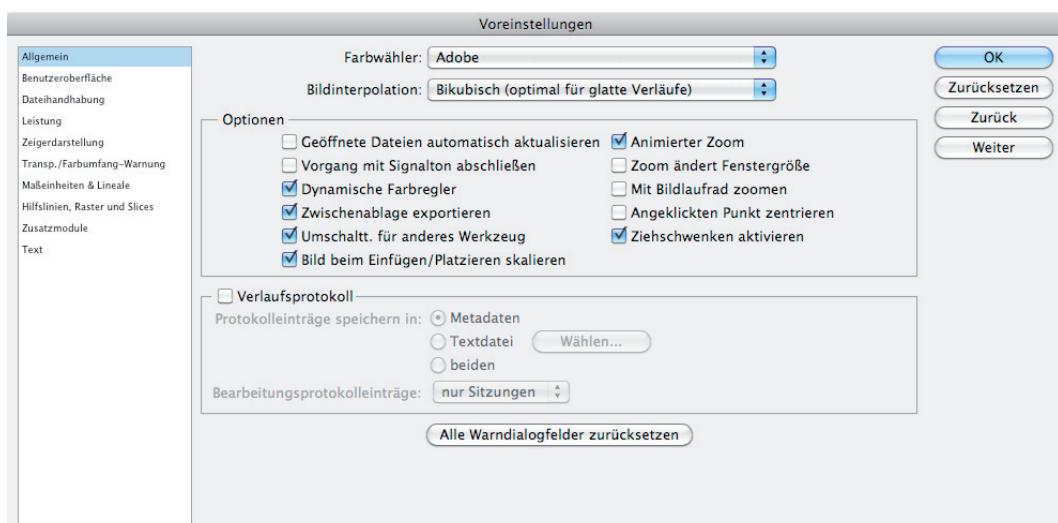
Die Photoshop-Voreinstellungen sind global definierte Einstellungen, die unabhängig von gerade geöffneten Dateien immer Auswirkungen auf das gesamte Programm haben. In der Regel nehmen Sie Änderungen an den Voreinstellungen nur direkt nach der Installation des Programms vor. Je nach Projektanforderung müssen eventuell Voreinstellungen optimiert werden, für gewöhnlich bleiben sie jedoch weitestgehend unverändert. Nachfolgend werden die Photoshop-Voreinstellungen im Kontext anstehender Retuschearbeiten optimal eingestellt.

Grundlegende Photoshop-Einstellungen

Im Abschnitt *Allgemein* definieren Sie Ihre grundlegenden Photoshop-Einstellungen. Im Drop-down-Menü *Farbwähler* wählen Sie hier Ihren bevorzugten Farbwähler für die Werkzeugpalette aus. Der *Adobe-Farbwähler* ist aufgrund seiner komfortablen Funktionen sehr zu empfehlen. Mit *Bildinterpolation* kontrollieren Sie, ob der Wert auf *Bikubisch (optimal für glatte Verläufe)* eingestellt ist; passen Sie diese Einstellung gegebenenfalls an. Dadurch ist sichergestellt, dass bei Skalierung oder einer Umrechnung der Bildabmessungen die Verläufe geglättet werden, was insbesondere im Web zu schöneren Ergebnissen führt.

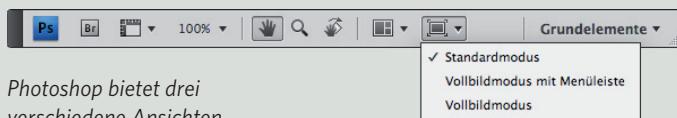
Die im Bereich *Optionen* zu aktivierenden Voreinstellungen sind selbsterklärend und sollten den persönlichen Vorlieben angepasst werden. Aktivieren Sie jedoch das Kontrollkästchen *Geöffnete Dateien automatisch aktualisieren*, um Dateien, die außerhalb von Photoshop geändert wurden, nicht manuell aktualisieren zu müssen. Darüber hinaus empfiehlt es sich, die Zwischenablage zu exportieren, damit zwischengespeicherte Daten auch anderen Anwendungen, wie

Einstellungsmöglichkeiten im Abschnitt Allgemein der Photoshop-Voreinstellungen.





Dialogfeld der Photoshop-Voreinstellungen unter Benutzeroberfläche.



Photoshop bietet drei verschiedene Ansichten für Dateien: Standardmodus, Vollbildmodus mit Menüleiste und Vollbildmodus.



Legen Sie mit Farbauszügen in Farbe anzeigen fest, ob die Farbkanalauszüge farbig oder schwarz-weiß dargestellt werden sollen.

z.B. InDesign oder Dreamweaver, zur Verfügung stehen. Im Abschnitt *Verlaufsprotokoll* legen Sie fest, wo der Verlauf Ihrer Arbeitsschritte gespeichert werden soll. Sie haben die Wahl zwischen *Metadaten*, *Textdatei* und einer Kombination aus beidem. Der Standard ist ein deaktiviertes Kontrollfeld.

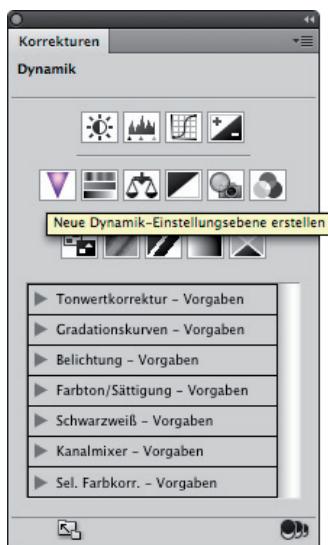
Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche

Der Abschnitt *Benutzeroberfläche* umfasst Einstellungen zum Erscheinungsbild und Verhalten des Photoshop-Interface. Hier können Sie persönliche Einstellungen vornehmen oder diesen Punkt überspringen, da die Grundeinstellungen durchaus empfehlenswert sind.

Die Auswahllisten im Bereich *Allgemein* legen fest, wie die Umgebung der Datei und die Kontur um die Datei gestaltet werden sollen, wenn Sie sich in den verschiedenen Ansichten befinden. Die Ansichten können Sie später über die Taste [F] auf Ihrer Tastatur oder über das Auswahlmenü in der Optionsleiste wechseln.

Der Punkt *Graustufen-Anwendungssymbol verwenden* bestimmt, ob das Photoshop-Symbol in der Optionsleiste blau oder grau dargestellt wird. Wenn Sie den Haken bei *Farbauszüge in Farbe anzeigen* setzen, werden die Kanalminiaturen in der *Kanäle*-Palette farbig angezeigt.

Menüfarben einblenden bestimmt, ob es möglich sein soll, Menüpunkte, etwa häufig benötigte Filter oder Ähnliches, farbig hervorzuheben. QuickInfos werden eingeblendet, wenn Sie den Mauszeiger einige Zeit über ein bestimmtes Bedienfeld, ein Icon oder eine Funktion halten. Sollten Sie diese Hilfestellung benötigen, da Sie z.B. noch nicht lange mit Photoshop arbeiten, aktivieren Sie das entsprechende Kontrollfeld. Allerdings können diese Tooltips auch störend wirken.



Aktivierte QuickInfos, hier Neue Dynamik-Einstellungsebene erstellen, geben hilfreiche Tipps zu Programmfunctionen.

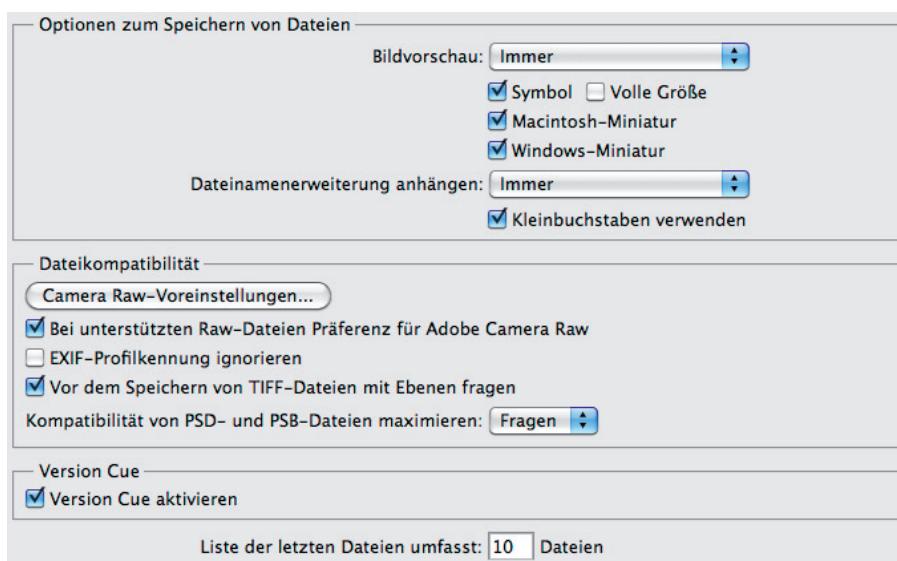
Wenn Sie im Bereich *Bedienfelder und Dokumente* das Kästchen *Bedienfelder automatisch auf Symbole minimieren* markieren, werden ausgeklappte Bedienfelder automatisch einklappt, wenn Sie an eine andere Position klicken. *Ausgeblendete Bedienfelder automatisch anzeigen* legt fest, ob per Mouseover Bedienfelder eingeblendet werden sollen.

Setzen Sie den Haken bei *Bedienfelderpositionen speichern*, um neu angeordnete, verschobene oder geöffnete Bedienfelder auch nach einem Neustart des Programms wie zuvor eingestellt vorzufinden. Aktivieren Sie *Dokumente als Registerkarten öffnen*, um alle neu geöffneten Dateien in Form von Registerkarten (Tabs) anzeigen zu lassen. Wenn Sie Registerkarten per Drag and Drop an andere Fenster andocken möchten, markieren Sie den Punkt *Andocken schwiebender Dokumentfenster aktivieren*.

Stellen Sie im Bereich *Textoptionen für Benutzeroberfläche* ein, welche Sprache Sie innerhalb von Photoshop verwenden möchten und/oder wie groß die Texte innerhalb der Bedienfelder des Programms angezeigt werden sollen.

Reibungsloser Mac- und Windows-Workflow

In diesem Abschnitt überprüfen Sie einige Werte, die den Workflow, vor allem wenn Sie im Team arbeiten, erleichtern. Insbesondere wenn die verschiedenen Stationen Ihres Workflows sowohl auf Macs als auch auf Windows-PCs stattfinden, sollten Sie sich das folgende Dialogfeld zu Herzen nehmen.



Dialogfeld der Photoshop-Voreinstellungen hinsichtlich der Dateihandhabung.

Um beim Öffnen einer Datei in Photoshop eine Miniaturansicht zu erhalten, sollten Sie beim Punkt *Bildvorschau Immer* und direkt darunter *Symbol* auswählen. Damit Sie kompatibel unter Mac OS und Windows arbeiten können, setzen Sie darüber hinaus die Haken bei *Macintosh- und Windows-Miniatur* und wählen *Immer* bei *Dateinamenerweiterung anhängen*. So werden Ihre Daten problemlos auf beiden Systemplattformen erkannt. Kleinbuchstaben sind im Internet Pflicht; aktivieren Sie also den entsprechenden Punkt ebenfalls.

Die unter *Dateikompatibilität* zu vergebenen Einstellungen beziehen sich auf die Arbeit mit dem RAW-Konverter Adobe Camera Raw und können bei Arbeiten für das Internet größtenteils vernachlässigt werden. Belassen Sie diese Punkte daher, wie sie sind. *Version Cue* erleichtert das gemeinsame Arbeiten an Dateien im Netzwerk. Aktivieren Sie diesen Punkt bei Bedarf. Weitere Einstellungen nehmen Sie dann im eigenständigen Programm *Version Cue* vor.

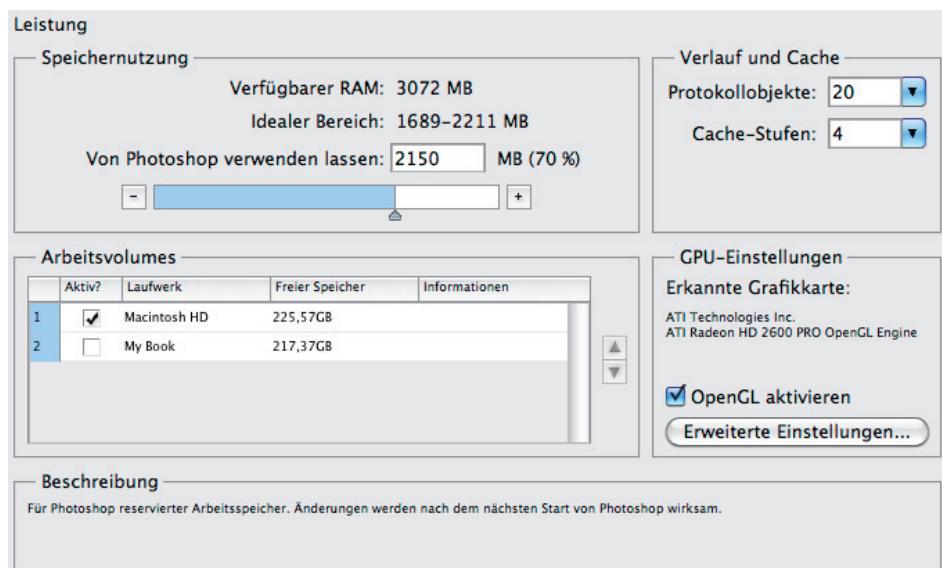
Im Abschnitt *Leistung* der Photoshop-Voreinstellungen legen Sie alle Leistungsmerkmale, wie Speichernutzung, Verlauf und Cache, Arbeitsvolumes und GPU-Einstellungen (*Graphics Processing Unit*) fest.

Arbeitsspeicher und Cache-Einstellungen

Im Abschnitt *Leistung* legen Sie die Photoshop-Systemleistungen fest. Sofern Sie über ausreichend Arbeitsspeicher verfügen, sollten Sie Photoshop um die 70 % davon verwenden lassen. Achten Sie aber immer darauf, wie viel Arbeitsspeicher anderen Programmen noch bleibt. Da Photoshop nach wie vor maximal 3 GByte Arbeitsspeicher verwalten kann, können Sie dem Programm bedenkenlos 100 % Arbeitsspeicher zuweisen.

Vergeben Sie im Bereich *Arbeitsvolumes* ein oder mehrere Arbeitsvolumina. Die Volumina werden von oben nach unten beschrieben und dienen Photoshop als Auslagungsspeicher. Wählen Sie hier möglichst schnelle Laufwerke mit mindestens 2 GByte freiem Speicher.

Im Bereich *Verlauf und Cache* bestimmen Sie die Anzahl der *Protokollobjekte*. Sie legen fest, wie viele Arbeitsschritte gespeichert und rückgängig gemacht werden können – 20 ist ein guter Wert. Um den Arbeitsspei-



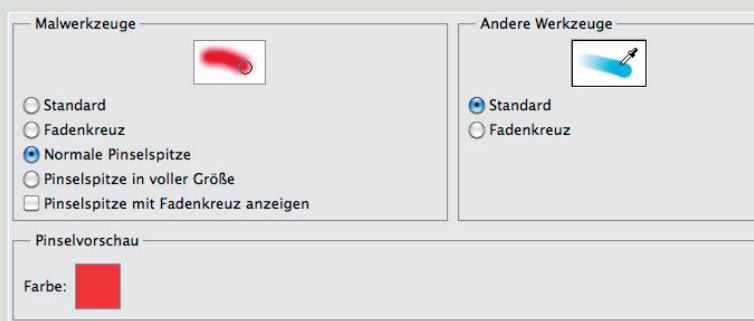
cher zu schonen, können Sie diesen Wert reduzieren oder bei Bedarf auf maximal 1.000 Schritte erhöhen. Der Cache bestimmt die Aktualität Ihrer Bilddateien. Sie können den Wert 4 beibehalten, es sei denn, Sie arbeiten mit kleinen Dateien, die über sehr viele Ebenen verfügen. Dann verringern Sie die Cache-Stufen.

Darstellung der Malwerkzeuge festlegen

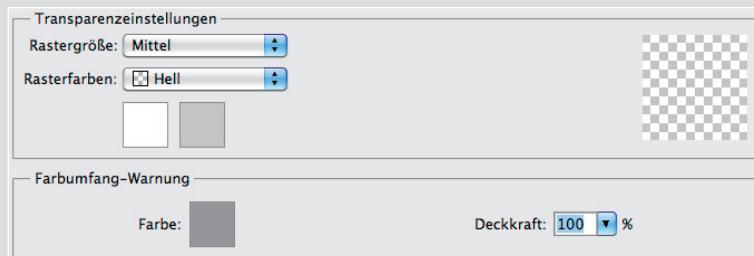
Hier definieren Sie die Darstellung der Pinselspitzen für Mal- und andere Werkzeuge. Sie können die verschiedenen Optionen jedoch auch während der Arbeit über die [Umschalt]-Taste verändern.

Darstellungen transparenter Bereiche festlegen

Unter *Transparenzeinstellungen* teilen Sie Photoshop mit, wie transparente Bereiche dargestellt werden sollen. Sie können sowohl die Farbe als auch die Größe des Transparenzmusters einstellen. Weiterhin definieren Sie im Bereich *Farbumfang-Warnung*, wie Farben, die sich außerhalb des am Bildschirm darstellbaren Bereichs befinden, dargestellt werden sollen. Das trifft auch auf Farben zu, deren Farbton außerhalb des Druckfarbumfangs liegt.



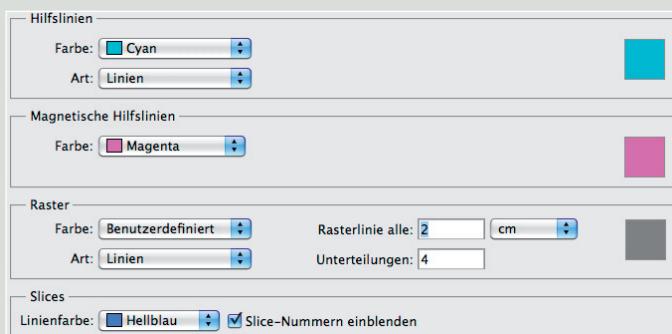
Im Abschnitt Malwerkzeuge der Photoshop-Voreinstellungen legen Sie alle Einstellungen für Mal- und andere Werkzeuge fest.



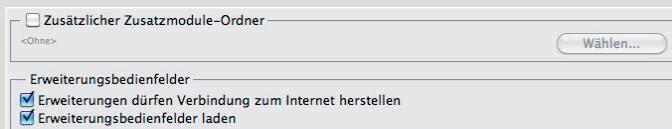
Im Abschnitt Transparenzeinstellungen legen Sie Rastergröße, Rasterfarben und die Farbumfang-Warnung fest.



Im Abschnitt **Maßeinheiten** legen Sie die Spaltenmaße und die Auflösung für neue Dokumentvoreinstellungen fest.



Einstellungen zu Hilfslinien, Raster und Slices.



Legen Sie in den Voreinstellungen fest, wie Photoshop Zusatzmodule wie Extensions oder Plug-ins behandeln soll.



Im Bereich **Textoptionen** legen Sie grundlegende typografische Einstellungen fest.

Maßeinheiten für Lineale und Text

Stellen Sie die **Maßeinheiten** für die **Lineale** auf **Pixel**. Damit erleichtern Sie sich das Arbeiten bei der späteren Beautyretusche. Unter **Spaltenmaße** legen Sie fest, wie groß die Tabulatorabstände bei einer Texteingabe unter Photoshop sein sollen. Im Bereich **Auflösung für neue Dokumentvoreinstellungen** kontrollieren Sie, ob die **Bildschirmauflösung** 72 Pixel/Zoll (ppi) beträgt, und passen diesen Wert gegebenenfalls an. Da Monitore eine Auflösung von 72 bzw. 96dpi (dots per inch) verwenden, entspricht ihre Darstellung eins zu eins der späteren Ausgabe im Internet.

Farben für Hilfslinien, Raster und Slices

Vergeben Sie hier bei Bedarf individuelle Farben für Hilfslinien, Dokumentraster oder Slices. Wenn Sie **Magnetische Hilfslinien** aktivieren, docken Elemente automatisch an zuvor aufgezogenen Hilfslinien an. Im Bereich **Raster** können Sie festlegen, wie das Raster aufgeteilt sein soll. Hier empfiehlt sich für Websites in jedem Fall die Maßeinheit **Pixel**. Setzen Sie den Haken bei **Slice-Nummern einblenden**, um in der oberen linken Ecke von Slices eine Indexzahl der entsprechenden Slices zu sehen.

Handhabung von Extensions und Plug-ins

Hier legen Sie fest, wie in Photoshop integrierte Zusatzmodule gehandhabt werden sollen. Die Voreinstellungen sind durchaus zu empfehlen und können beibehalten werden. Sie bestimmen, ob durch Erweiterungen wie Plug-ins und Extensions hinzugefügte Bedienfelder automatisch beim Programmstart aktiviert werden sollen und ob die Erweiterungen eine Verbindung zum Internet herstellen dürfen, um beispielsweise nach Updates zu suchen.

Typografische Einstellungen vornehmen

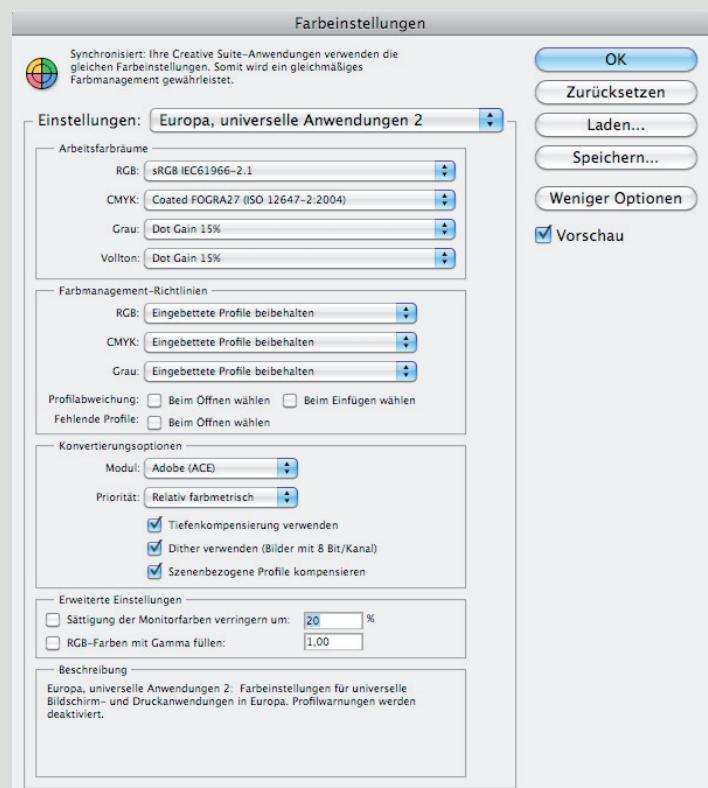
Überprüfen Sie hier die Einstellung *Typografische Anführungszeichen verwenden*. Diese Funktion ist standardmäßig aktiviert. Wenn Sie die Funktion ausschalten, werden keine typografischen, sondern gerade Anführungszeichen in den Text eingesetzt.

Farbeinstellungen vornehmen

Die Farbmanagementzentrale für Ihre Bildbearbeitung finden Sie im Menü *Bearbeiten/Farbeinstellungen*. Die hier festgelegten Einstellungen sind enorm wichtig für die Farbwiedergabe Ihrer Fotos. Durch die Verwendung unterschiedlicher Farbsysteme oder Farbräume muss bei systemübergreifenden Arbeiten ebenfalls eine Verrechnung der unterschiedlichen Farbinformationen stattfinden. Da diese Systeme jedoch nicht identisch sind, müssen hier viele Kompromisse geschlossen werden, um eine Annäherung zu erreichen. Computerbildschirme arbeiten im RGB-Farbraum. Bei einer Einstellung auf 32 Millionen Farben werden die einzelnen Farbnuancen aus diesen drei Grundfarben erzeugt. Die Größe des Farbraums bzw. dessen Umfang ist von Gerät zu Gerät verschieden und wird deshalb auf bestimmte Farbumfänge begrenzt.

Arbeitsfarbräume festlegen

Je nach Verwendungszweck können Sie aus der Drop-down-Liste *Einstellungen* die für Sie beste Einstellung auswählen oder selbst definierte Einstellungen laden. Nehmen Sie Veränderungen an den Einstellungen vor, ändert sich die Einstellung automatisch zu *Benutzerdefiniert*. Um wiederkehrende Einstellungen zu verwenden, sollten Sie einmal vorgenommene Anpassungen speichern.



FARBMANAGEMENT AUF JEDEN FALL NUTZEN

Verwenden Sie auf jeden Fall das Farbmanagement und fügen Sie der Herstellung und dem Verwendungszweck entsprechend fehlende Profile in Ihre Bilddaten ein. Dadurch ist bei einer Weiterverarbeitung Ihrer Bilder durch Dritte eine bessere Darstellung möglich. Für eine optimale Kommunikation mit anderen Rechnern oder Ausgabegeräten ist eine Kalibrierung Ihres Monitors erforderlich. Dazu gibt es im Fachhandel entsprechende Messgeräte und Hilfsmittel.



MEHR OPTIONEN

Aktivieren Sie alle darunterliegenden Kontrollkästchen, können Sie auch noch später beim Öffnen einer Datei entscheiden, ob Sie diese Anpassungen vornehmen wollen oder nicht. Hinter der Schaltfläche *Mehr Optionen* verbergen sich weitere Anpassungsmöglichkeiten für Ihre Farbeinstellungen.

Farbräume unterscheiden sich durch ihren jeweiligen Umfang und die Sättigung der Farben. Diese Farbräume werden in den jeweiligen Darstellungsmedien (Monitor, Druck, Foto) unterschiedlich dargestellt.

RGB legt den verwendeten Farbraum in diesem Modus fest. *Adobe RGB (1998)* ist ein umfangreicher Farbraum, der bestens für die spätere Wiedergabe im Druck geeignet ist. *sRGB* ist der Standard für die Wiedergabe auf einem Bildschirm (Web) oder auch als Foto.

CMYK ist die Farbraumeinstellung für den professionellen Druckprozess und nur wichtig, wenn Sie Ihre Bilder im CMYK-Modus anlegen, um sie auf einer Druckmaschine ausgeben zu lassen – nicht jedoch auf einem Tintenstrahl- oder Laserdrucker, die den RGB-Farbraum verwenden! Dieser Farbraum ist ausgabespezifisch, und seine Verwendung sollte bereits im Vorfeld mit dem Drucker abgestimmt werden. Empfohlene Einstellung ist *Coated FOGRA27* für hochwertige, glatte Papiere.

Grau legt den Tonwertzuwachs im Druck fest. Falls Sie nicht für die Druckvorstufe arbeiten, sollten Sie *Gray Gamma 2,2* wählen. Dadurch erzeugen Sie die feinsten Abstufungen in den Verläufen.

Vollton ist nur wichtig für spezielle Farben zusätzlich zum CMYK-Druckprozess. Standardeinstellung ist hier *Dot Gain 15%*.

Farbmanagement-Richtlinien

Für den jeweiligen Farbraum gibt es drei Einstellungsmöglichkeiten: *Aus*, *Eingebettete Profile beibehalten* sowie *In RGB-Arbeitsfarbraum konvertieren*. Es sind die gleichen Optionen, die auch für *Profilabweichung* und *Fehlende Profile* verwendet werden.

RGB: In der Regel wählen Sie hier die Option *In RGB-Farbraum konvertieren*. Dadurch

werden fremde RGB-Farbräume an den von Ihnen verwendeten Farbraum angepasst. *Eingebettete Profile verwenden* verhindert diese Anpassung. *Aus* schaltet Ihr Farbmanagement ab.

CMYK: Hier lautet die Empfehlung *Eingebettete Profile beibehalten*. CMYK-Daten stammen zumeist aus dem professionellen Druckvorstufenbereich und sollten keinesfalls umgewandelt werden.

Grau: Hier wird wieder die Konvertierung empfohlen – außer bei Arbeiten mit professionellen Scans aus der Druckvorstufe.

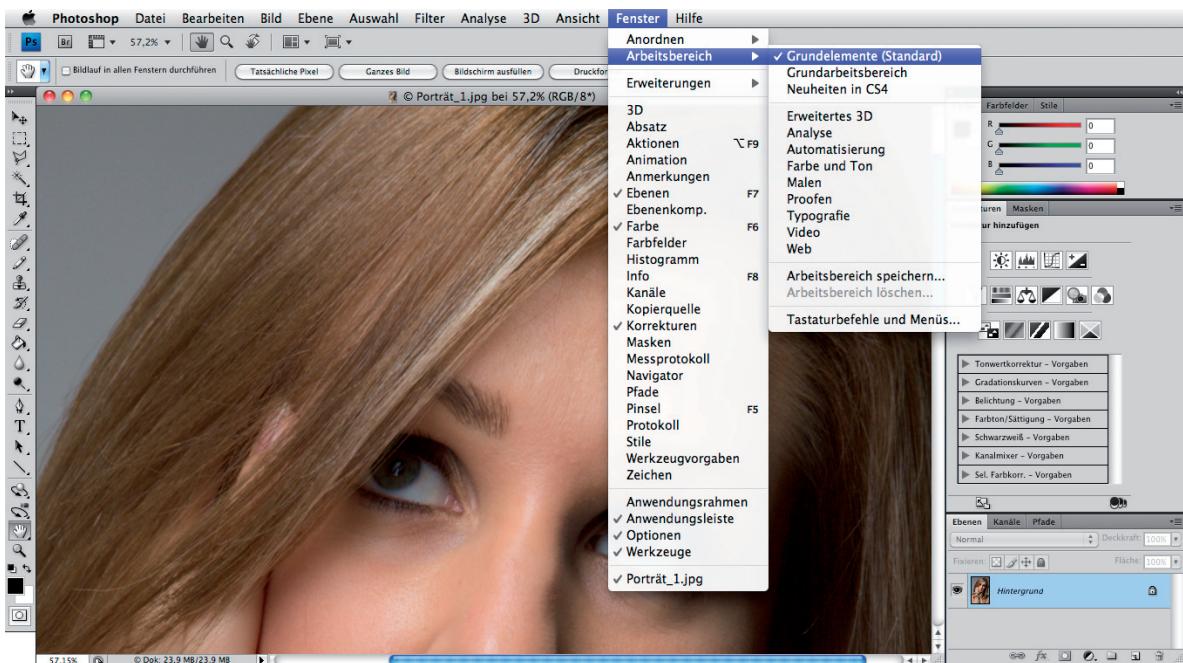
Arbeitsbereich anpassen

Sie haben in Photoshop die Möglichkeit, Ihren Arbeitsbereich individuell anzupassen. Ein Arbeitsbereich besteht immer aus verschiedenen Fenstern mit Einstellungsparametern, Bedienfeldern, Arbeitspaletten und Symbolleisten. Je nach Projektanspruch benötigen Sie nur bestimmte Funktionen regelmäßig, andere weniger häufig und einige gar nicht. Ein optimierter Arbeitsbereich erleichtert Ihnen die Arbeit ungemein, ist übersichtlich und führt folglich automatisch zu einem effektiveren Workflow. Sie sollten sich also etwas Zeit nehmen, um einen oder mehrere Arbeitsbereiche anzulegen.

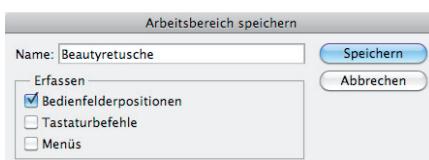
Aufgabenoptimierte Arbeitsbereiche

Photoshop verfügt von Haus aus bereits über sechs Arbeitsbereiche für verschiedene Anwendungsgebiete. Sie erreichen sie über *Fenster/Arbeitsbereich*. Ein für die Beautyretusche empfehlenswerter Arbeitsbereich ist der Bereich *Farbe und Ton* oder auch der Arbeitsbereich *Grundelemente (Standard)*.

Wenn Sie mit der Einrichtung Ihres persönlichen Arbeitsbereichs zufrieden sind, speichern Sie ihn über *Fenster/Arbeitsbereich/*



Arbeitsbereich speichern ab. Im nun erscheinenden Dialogfeld geben Sie einen Namen ein und wählen, welche Informationen gespeichert werden sollen. Nach erfolgreichem Speichernvorgang ist der Arbeitsbereich oberhalb der Standardarbeitsbereiche verfügbar.



Alle Bedienfelder im Überblick

Bedienfelder, auch Paletten oder Fenster genannt, bezeichnen in Photoshop einzelne oder kombinierte sowie angedockte oder schwebende Bedienelemente zum Bearbeiten Ihrer Dateien bzw. zur Anzeige dateispezifischer Informationen. Standardmäßig sind die Bedienfelder rechts ausgerichtet und bereits in themenverwandten Gruppen zusammengefasst.

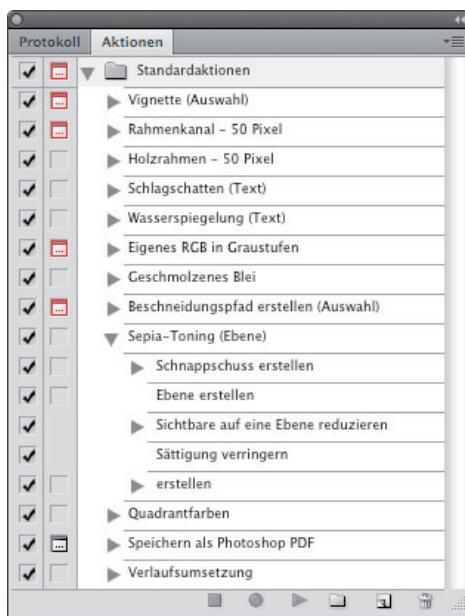
Über den Punkt Fenster in der Menüleiste können Sie kontrollieren, welche Bedienfelder Sie aktiviert haben, nicht gewünschte deaktivieren oder ausgeblendete Paletten anzeigen lassen.

Absatz

Das Absatz-Bedienfeld erlaubt Einstellungen zur Textausrichtung. Hier können Sie bestimmen, ob Text links, zentriert oder rechts ausgerichtet werden und ob es sich um Flattersatz oder Bocksatz handeln soll. Darüber hinaus können Sie Texteinzüge definieren und die Silbentrennung aktivieren. Dieses Tool werden Sie spätestens dann benötigen, wenn Sie ein fertig gestaltetes Layout mit Inhalten füllen wollen, um einem Kunden einen optimalen Eindruck vom Endprodukt zu vermitteln. Achten Sie in jedem Fall darauf, dass die Silbentrennung deaktiviert ist. Eine Silbentrennung ist im Internet nicht möglich!

Für die Beautyretusche bestens geeignet – der Arbeitsbereich Grundelemente (Standard).





Aktionen

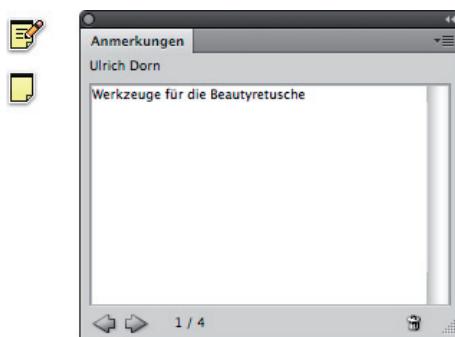
Über Aktionen können Sie Workflow-Abläufe aufnehmen und später auf andere Objekte oder Dateien anwenden. Nachdem Sie eine neue Aktion über das Symbol *Neue Aktion* unten rechts hinzugefügt und benannt haben, werden alle weiteren Einstellungen aufgezeichnet. Ein Klick auf die Stopptaste beendet die Aufnahme. Nun können Sie die Aktion auf eine andere Datei anwenden, indem Sie dort die Playtaste wählen.

Aktionen sind im Webdesign äußerst praktisch, wenn es um das identische Bearbeiten verschiedener Objekte oder größerer Datenmengen geht. Ein praktisches Anwendungsbeispiel wäre das Erstellen von Groß- und Kleinansichten (Thumbnails) von Bildern für eine Galerieseite.



Animation

Das *Animation*-Bedienfeld ermöglicht das Erstellen von simplen, auf Ebenen- oder Zeitleisten basierenden Animationen wie beispielsweise einer GIF-Animation.



Anmerkungen

Das *Anmerkungen*-Bedienfeld zeigt Ihnen im Dokument vermerkte Notizen. An der entsprechenden Stelle in der Datei erscheint ein kleiner gelber Notizzettel als Kennzeichnung. Sie haben ebenfalls die Möglichkeit, über die Pfeile unten alle Anmerkungen, die der Datei hinzugefügt wurden, der Reihe nach zu lesen.

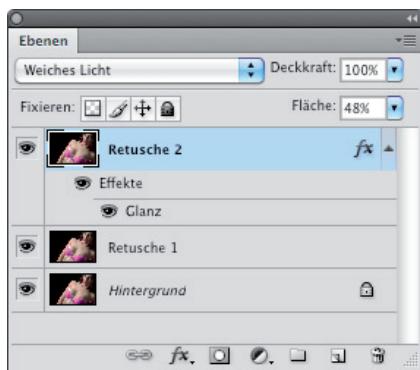
Insbesondere bei der Arbeit in räumlich getrennt voneinander arbeitenden Teams sind Anmerkungen unverzichtbar. In der Praxis wird dieses Tool häufig vom Designer verwendet, um dem Operator/Programmierer Informationen zur geplanten Funktionsweise zu geben.

Ebenen [F7]

Das *Ebenen*-Bedienfeld ist das wichtigste Bedienfeld überhaupt. Hier erstellen, verschieben, gruppieren und bearbeiten Sie die einzelnen Ebenen Ihres Projekts.

Anders als bei den meisten freien Illustrationen oder in Photoshop erstellten Printprodukten werden Sie beim Layouten eines Screendesigns sehr schnell eine große Anzahl von Ebenen verwalten müssen. Die maximale Verschachtelungstiefe von Gruppen liegt übrigens bei fünf, die maximale Anzahl von Ebenen bei 1.000.

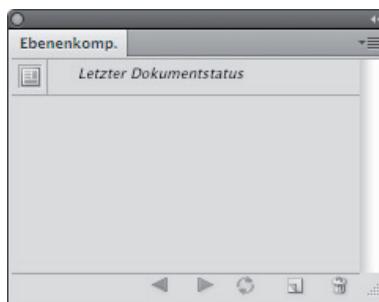
Wenn Sie im Team arbeiten, sollten Sie sich angewöhnen, Ihren Ebenen verständliche Bezeichnungen zu geben. Nichts ist schlimmer, als das Layout eines Kollegen umsetzen zu müssen, in dem keine Ebene benannt ist. Ebenengruppierungen helfen Ihnen, Ihre Ebenen zusätzlich zu strukturieren.



Ebenenkompositionen

Das Bedienfeld *Ebenenkomp.* ermöglicht es Ihnen, Ebenen in verschiedenen Stadien, Ausrichtungen oder Gestaltungszuständen als Komposition in nur einer Photoshop-Datei abzuspeichern und bei Bedarf zwischen diesen Kompositionen zu wechseln. Sie haben somit beispielsweise die Möglichkeit, verschiedene Unterseiten einer Website in nur einer Datei zu speichern. Die

Rahmengestaltung der Website bleibt dabei gleich, für die geänderten Inhalte oder Ausrichtungen einzelner Elemente legen Sie jeweils eine neue Ebenenkomposition an.



Farbe [F6]

Das Bedienfeld *Farbe* dient als Farbwähler. Über den Pfeil oben rechts können Sie das zugrunde gelegte Farbmodell wechseln. Im Hauptfenster haben Sie die Möglichkeit, Farbwerte über Schiebereglern, numerisch per Eingabe oder über den Farbauswahlbalken anzugeben.

Für den Webbereich empfiehlt sich das RGB-Farbmodell, da Bildschirme ebenfalls Farben über die Grundfarben Rot, Grün und Blau erzeugen.



Farbfelder

Die *Farbfelder* umfassen eine Liste von Farben, die Sie individuell für Ihr Projekt oder Ihren täglichen Bedarf zusammenstellen und sortieren können. Über den Pfeil oben rechts können Sie die Ansicht ändern oder vordefinierte Paletten wie *HKS*, *Pantone* oder die websicheren Farben laden.

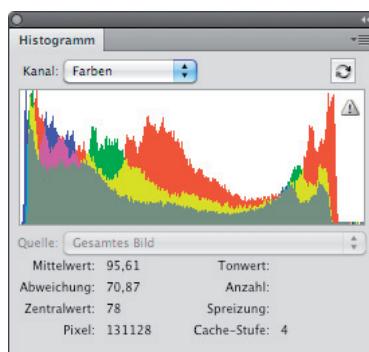


Besonders praktisch ist das Zusammenstellen von eigenen Farbfeldern für ein Projekt mit klar definiertem Farbschema. Wenn Sie eine Farbe über den Farbwähler in der Werkzeugpalette ausgewählt haben, können Sie sie ganz einfach über einen Klick auf *Zu Farbfeldern hinzufügen* in die Palette übernehmen. So haben Sie jederzeit schnellen Zugriff auf die wichtigsten Farben Ihres Layouts.

Histogramm

Das *Histogramm* gibt Ihnen einen schnellen Überblick über die Verteilung der unterschiedlich hellen Pixel Ihres Bildes oder Ihrer aktuellen Auswahl.

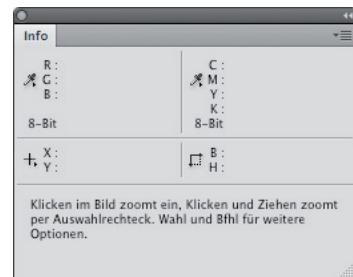
Im linken Abschnitt sehen Sie die Verteilung der Tiefen, im mittleren Abschnitt die Mitteltöne und im rechten Bereich die Lichter.



Info [F8]

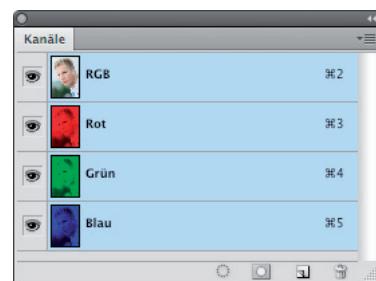
Das *Info*-Bedienfeld beinhaltet diverse Informationen über Ihr Dokument. Neben Farbangaben und der Dokumentgröße sind vor allem die X-/Y-Koordinaten sowie die Breite und Höhe einer Auswahl wichtige Informationen beim Erstellen von Screenlayouts. Pixelgenaue Abmessungen sind beim Webdesign ein wichtiges Qualitätsmerkmal! Hier finden Sie das perfekte Tool, um Ihre Layouts abzumessen.

Über den Pfeil oben rechts können Sie individuelle Einstellungen vornehmen. Zur Darstellung von Farben empfiehlt es sich, die Webfarben einzublenden. So erfahren Sie die Hexadezimalwerte Ihrer Farben und können diese Werte später direkt in den Quellcode übertragen.



Kanäle

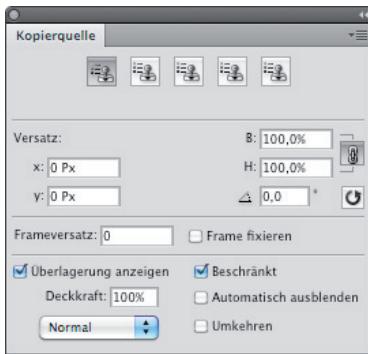
Dieses Fenster gibt Ihnen Informationen zu den Farbkanälen Ihrer Datei. Je nach Farbmodus werden hier andere Kanäle angezeigt. Ein Klick auf den jeweiligen Kanal zeigt die Farbanteile der ausgewählten Farbe in Helligkeitsabstufungen. In den Voreinstellungen können Sie festlegen, ob die Farbauszüge alternativ farbig dargestellt werden sollen.



Kopierquelle

Die *Kopierquelle* ist ein unterstützendes Bedienelement des *Kopierstempel*-Werkzeugs [S]. Hier können Sie die Quelle des zu kopierenden Bildbereichs transparent einblenden,

transformieren oder drehen, um optimale Ergebnisse beim Retuschieren zu erhalten.



Korrekturen

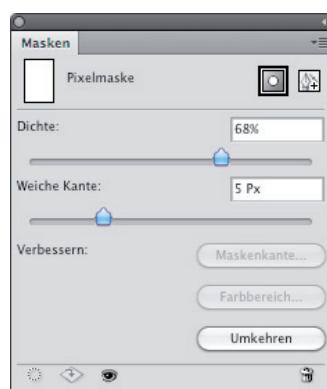
Das Korrekturen-Bedienfeld vereint alle wichtigen und häufig verwendeten Funktionen zur Bildretusche. Ohne, wie in allen bisherigen Programmversionen, den Eintrag über das Menü aufrufen zu müssen, haben Sie nun jederzeit schnellen Zugriff auf die Funktionen *Helligkeit/Kontrast*, *Tonwertkorrektur*, *Gradationskurven*, *Belichtung*, *Dynamik*, *Farbtön/Sättigung*, *Farbbebalance*, *Schwarzweiß*, *Fotofilter*, *Kanalmixer*, *Umkehren*, *Tontrennung*, *Schwellenwert*, *Verlaufumsetzung* und *Selektive Farbkorrektur*.

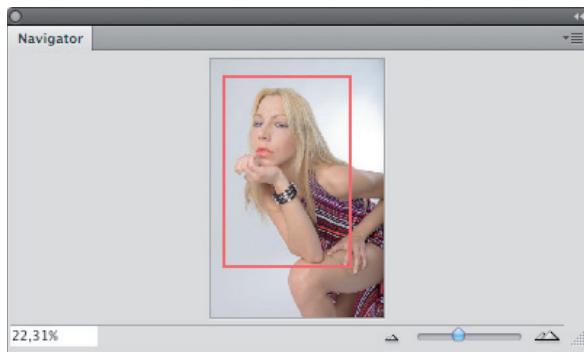
Ein Klick auf das entsprechende Icon führt Sie zu den funktionsabhängigen Einstellungen. Dort können Sie nun die gewünschten Änderungen vornehmen.

In den erweiterten Optionen haben Sie die Möglichkeit, festzulegen, ob die Korrekturen als Ebenenmaske hinzugefügt werden sollen oder direkt auf die Ebene angewendet werden. Als Standard ist die Ebenenmaske ausgewählt, was durchaus empfehlenswert ist, da so keine Pixel verändert oder zerstört werden und alle Korrekturen später deaktiviert oder verändert werden können.

Masken

Verfügt die ausgewählte Ebene über eine Pixel- oder Vektormaske, können Sie an dieser Stelle die Dichte und den Grad der Weichzeichnung bestimmen. Ebenso können Sie hier detaillierte Werte der Maskenkante und des Farbbereichs vergeben sowie die Maske invertieren. Alle Werte lassen sich später korrigieren oder entfernen.





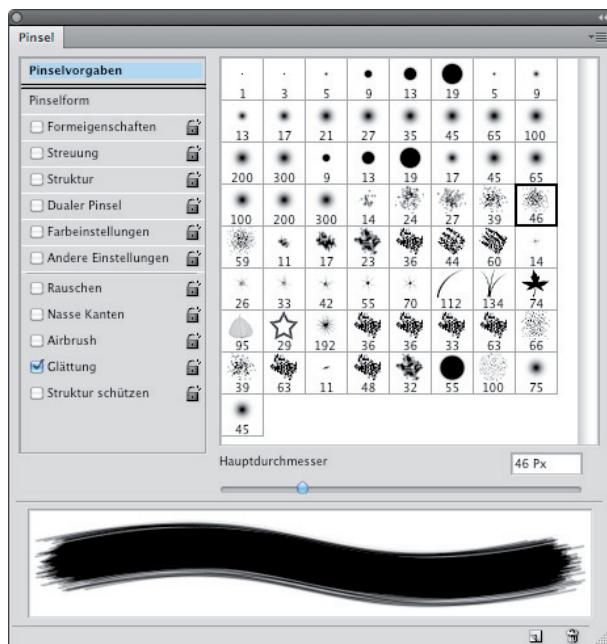
Navigator

Der *Navigator* zeigt Ihnen eine Miniaturansicht Ihres Dokuments und markiert in einem roten Rahmen den aktuell sichtbaren Bereich. Da im Webdesign oft im Detail gearbeitet wird, erleichtert dieses Tool die Navigation im Layout immens.



Pfade

Das *Pfade*-Bedienfeld ist vergleichbar mit der *Ebenen*-Palette, nur zeigt es eine Übersicht der verwendeten Pfade samt ihrer eventuell angelegten Vektormasken. Bei illustrativen Layouts oder importierten Vektordateien ist diese Palette besonders hilfreich.



Pinsel [F5]

Das *Pinsel*-Bedienfeld bietet Ihnen eine ideale Übersicht über alle geladenen sowie die aktuell verwendete Pinselspitze. Die erweiterte Ansicht erreichen Sie über den Pfeil in der oberen rechten Ecke. Hier können Sie nun *Formeigenschaften* sowie *Streuung*, *Struktur* und viele weitere Eigenschaften an Ihren Pinselspitzen verändern. Wenn Sie ein Grafiktablett verwenden, finden Sie ebenfalls die Möglichkeit, *Drucksimulation* und *Neigungswinkel* von digitalen Stiften zu simulieren.



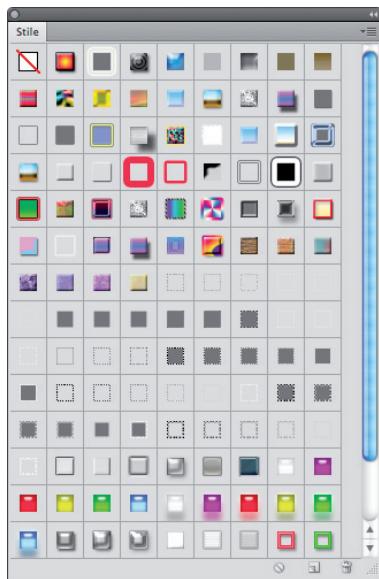
Protokoll

Das *Protokoll* gibt Ihnen Aufschluss über Ihre letzten Arbeitsschritte. Sie können hier verschiedene Bearbeitungsschritte rückgängig machen oder nur temporär ausblenden. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, einen Schnappschuss Ihrer aktuellen Ansicht zu erstellen. Damit sichern Sie sich das aktuelle Bearbeitungsstadium.

Stile

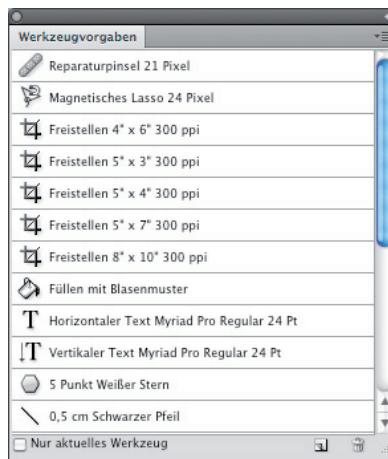
Das *Stile*-Bedienfeld zeigt Ihnen eine Übersicht über Ihre verfügbaren Ebenenstile. Per Klick können Sie diese auf die aktuell ausgewählte Ebene übertragen. Ebenso besteht die Möglichkeit, der ausgewählten Ebene Ebeneneffekte als neuen Stil hinzuzufügen. Über die erweiterten Optionen können Sie Stile nach Kategorien laden oder ein Stile-Set abspeichern.

Insbesondere für plastische Buttons und Bilderrahmen ist die *Stile*-Palette eine ideale Lösung, um sich eine individuelle Bibliothek mit Grafikstilen zusammenzustellen. Denken Sie auch daran, die in diesem Buch erlernten Methoden bei Bedarf als Stil zu speichern, um sich in Zukunft die Arbeit zu ersparen.



Werkzeugvorgaben

Die Werkzeugvorgaben geben Ihnen Aufschluss über die Einstellungen des aktuell ausgewählten Werkzeugs. Alternativ erhalten Sie eine Liste aller Werkzeuge, dafür mit weniger detaillierten Informationen.



Zeichen

Das Zeichen-Bedienfeld ist wie das Absatz-Bedienfeld ein Hilfsmittel zum Bearbeiten von Texten. Hier haben Sie nun die Möglichkeit, Schriftgröße, -art und -farbe sowie Schriftschnitte und diverse weitere Einstellungen festzulegen – ein sehr wichtiges und häufig verwendetes Fenster.



Anwendungsrahmen

Der Anwendungsrahmen fasst insbesondere auf dem Mac alle Bedienfelder, Paletten und Arbeitsflächen in einem Programmfenster zusammen. Sollten Sie auf dem Mac die bekannten schwebenden Fenster bevorzugen, können Sie den Anwendungsrahmen selbstverständlich deaktivieren.

Anwendungsleiste

Die Anwendungsleiste befindet sich am oberen Bildschirmrand oberhalb der Optionsleiste und beinhaltet Funktionen zur Steuerung des Programms wie Hilfsmittel oder verschiedene Bildschirmmodi.

Optionsleiste

Hierüber können Sie die horizontale Optionsleiste am oberen Bildschirmrand ein- oder ausblenden. Je nachdem, welches Werkzeug Sie aktiviert haben, lässt die Werkzeugpalette unterschiedliche Einstellungen zu.

Werkzeuge

Diese Option blendet die für gewöhnlich links ausgerichtete Werkzeugpalette ein oder aus.

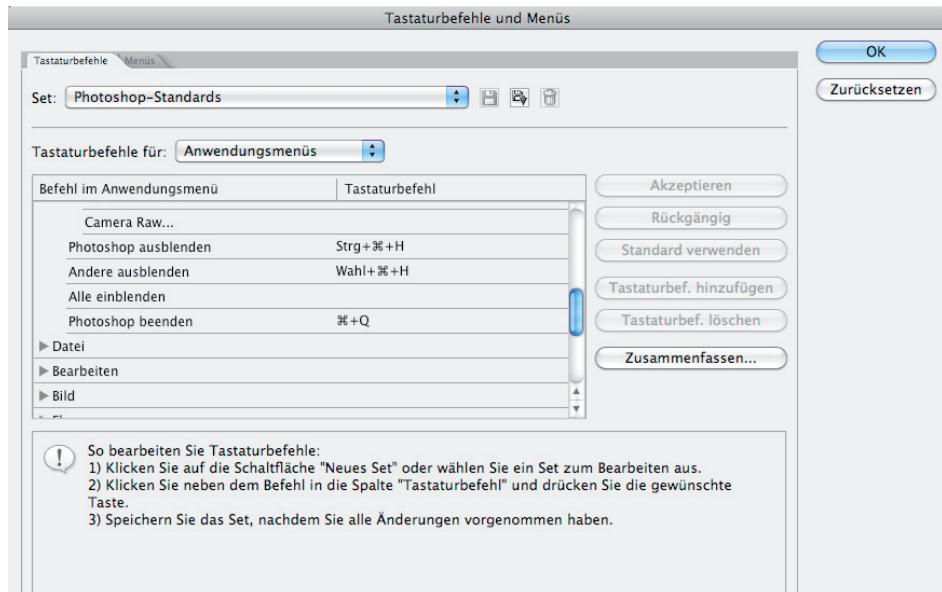
Tastaturbefehle und Menüs

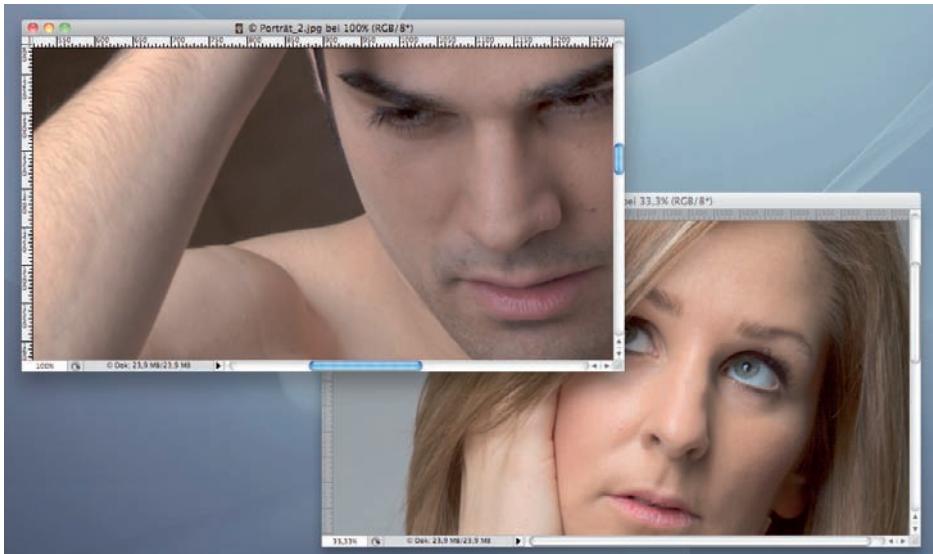
Wenn Sie bestimmte Funktionen häufig verwenden, haben Sie im Dialogfeld *Tastaturbefehle und Menüs* unter *Fenster/Arbeitsbereich/Tastaturbefehle und Menüs* die Mög-

lichkeit, individuelle Tastenkombinationen (auch Shortcuts genannt) zu vergeben. Wählen Sie zunächst das Register *Tastaturbefehle* aus der oberen Tab-Navigation aus. Anschließend suchen Sie die gewünschte Funktion aus der Liste aus und vergeben einen neuen Tasturbefehl. Hier können Sie übrigens auch vordefinierte Tasturbefehle nachschlagen. Ich empfehle Ihnen jedoch nur eingeschränkt die Vergabe von individuellen Shortcuts. Vor allem wenn Sie auch an fremden Computern arbeiten müssen, bremsen selbst vergebene Tastaturkürzel mitunter den Workflow deutlich.

Wie auch aus anderen Programmen oder Betriebssystemen bekannt, können Sie fast alle Menüpunkte farblich etikettieren; in diesem Fall wählen Sie den Punkt *Menüs*. Anschließend wählen Sie den zu etikettierenden Menüpunkt aus und markieren rechts über ein Drop-down-Menü die gewünschte Farbe. Über das Augensymbol können Sie nicht benötigte Programmfunctionen vollständig ausblenden.

Auf der Registerkarte Tastaturbefehle können Sie Shortcuts nachlesen oder selbst individuelle Tastenkombinationen festlegen. Über die zweite Registerkarte Menüs können Sie einzelne Menüpunkte ausblenden oder farblich etikettieren.



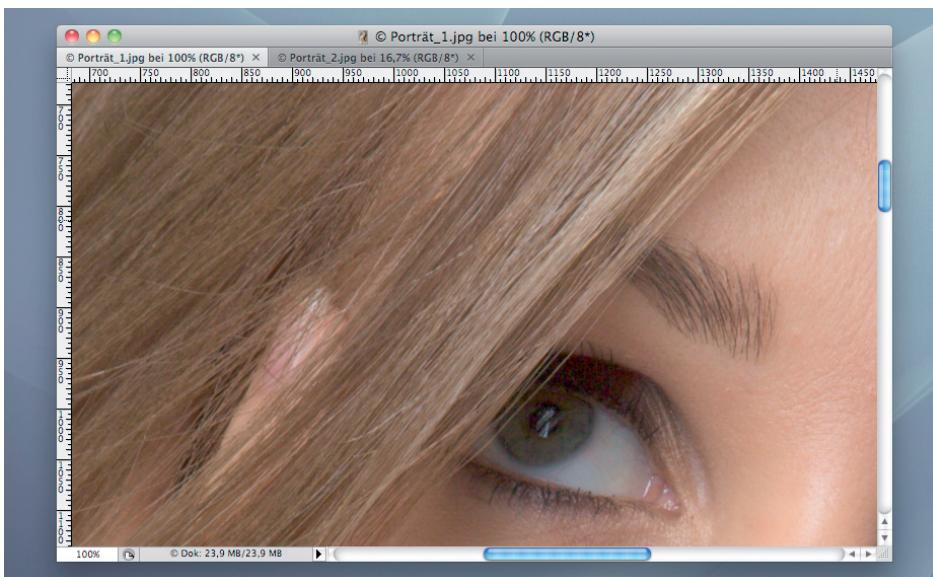


Oben: Zwei überlappende, schwebende Fenster.

Unten: Zwei per Registerkarte (Tab) in einem schwebenden Fenster zusammengefasste Dateien.



FENSTER UND PALETTEN GRUPPIEREN



Ein wichtiger Aspekt effektiven Arbeitens ist ein in sich schlüssiger Arbeitsbereich. Sie haben ja bereits alle zur Verfügung stehenden Bedienfelder und Werkzeuge kennengelernt. Öffnen Sie zunächst alle für Sie relevanten Fenster. Per Drag and Drop können Sie nun Bedienfelder miteinander gruppieren, aneinander ausrichten und die Dimensionen der Palette ändern. Gruppieren Sie ähnliche Fensterinhalte wie beispielsweise **Ebenen** und **Pfade**, **Farbe** und **Farbfelder** oder **Zeichen** und **Absatz**. So sparen Sie letztendlich wertvolle Zeit bei der Produktion Ihres Layouts.

Dokumentfenster optimal anordnen

Unter **Fenster/Anordnen** haben Sie die Möglichkeit, Ihren Arbeitsbereich zu gestalten. Sie können wählen, ob alle geöffneten Dateien überlappend angeordnet werden sollen oder ob Sie alle Ansichten vollständig nebeneinander ausrichten möchten. Darüber hinaus können Sie entscheiden, ob Sie

Ihre Dateien in schwebenden Fenstern oder lieber in Registerkarten (Tabs) organisieren wollen. Unterhalb der Funktionen zur Organisation Ihrer geöffneten Dokumente finden Sie einige Optionen zur synchronen Darstellung geöffneter Dateien.

Die Werkzeugkiste

Welches Werkzeug für welche Anwendung? Wie gehe ich damit um? Was für Möglichkeiten bieten die Bedienfelder? Klicken Sie sich parallel zu diesen Informationen durch die Werkzeuge und Bedienfelder des Programms. Sie werden die Funktionen und Möglichkeiten schnell verstehen, und einer optimalen Anwendung steht nichts mehr im Wege. Das Photoshop-Werkzeug-Bedienfeld enthält neben den direkt sichtbaren noch einige weitere Werkzeuge, die erst durch Anklicken des kleinen schwarzen Dreiecks aufgerufen werden können.



Sobald Sie in der Werkzeugleiste ein Werkzeug aufrufen, startet ebenfalls die mit dem Werkzeug verknüpfte Optionsleiste, über die Sie auf entsprechende Werkzeugvorgaben und Attribute zugreifen können. Wählen Sie z. B. eines der Retuschenwerkzeuge, meldet sich eine entsprechende Optionsleiste zum aktiviertem Werkzeug mit weiteren Einstellungsmöglichkeiten.

Möchten Sie in einem Bild bestimmte Bildbereiche klonen, wählen Sie das Kopierstempel-Werkzeug. Gleichzeitig erscheint parallel zum Werkzeug die passende Optionsleiste, in der Sie weitere werkzeugspezifische Einstellungen vornehmen können.



Auswahlwerkzeuge

Verschieben-Werkzeug [V]

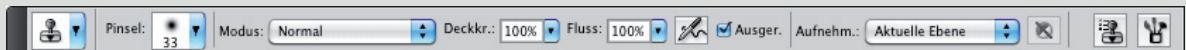


Das ist eines der am meisten beanspruchten Werkzeuge. Sie verschieben damit aktivierte Ebenen oder Inhalte einer Auswahl im Dokumentfenster.

Auswahlrechteckwerkzeug,
Auswahlellipsewerkzeug,
Auswahlwerkzeug: Einzelne Zeile,
Auswahlwerkzeug: Einzelne Spalte [M]



Mit diesen Werkzeugen erstellen Sie Auswahlbereiche in unterschiedlichen Formen und Größen. Wenn Sie beim Auswahlrechteckwerkzeug die [Umschalt]-Taste gedrückt halten, erzeugen Sie anstelle einer rechteckigen eine quadratische Auswahl und beim Auswahlellipsewerkzeug mittels [Umschalt]-Taste einen Kreis anstelle einer Ellipse. Ebenso können Sie bei beiden Werkzeugen in der Optionsleiste ein fes-



tes Seitenverhältnis oder eine feste Größe angeben sowie Kanten weichzeichnen. Die Auswahlwerkzeuge *Einzelne Zeile* und *Einzelne Spalte* erzeugen lediglich eine ein Pixel hohe bzw. breite Auswahllinie.

**Lasso-Werkzeug, Polygon-Lasso-Werkzeug,
Magnetisches-Lasso-Werkzeug [L]**



Mit dem *Lasso-Werkzeug* „zeichnen“ Sie frei-händig bei gedrückter Maustaste eine Auswahl. Lassen Sie die Taste los, bevor Sie den Anfangspunkt erreicht haben, wird die Auswahl geradlinig geschlossen.

Das *Polygon-Lasso* erzeugt vieleckige Auswahlen, indem Sie per Klick Eckpunkte definieren. Die Auswahl schließt sich automatisch, wenn Sie erneut den Ausgangspunkt erreicht haben, ansonsten schließt ein Doppelklick mit der Maustaste die Auswahl auf dem kürzesten Weg.

Das Werkzeug *Magnetisches Lasso* wird wie das *Lasso* freihändig geführt, orientiert sich beim Erstellen der Auswahl jedoch an kontrastreichen Bildstellen und wirkt in diesen Bereichen leicht magnetisch. Das kann Ihnen das Erstellen von Auswahlen erleichtern.

**Schnellauswahlwerkzeug,
Zauberstab-Werkzeug [W]**



Das *Schnellauswahlwerkzeug* selektiert beim Bewegen der Maus Bildstellen und orientiert sich an Kanten im Bild. Die Werkzeugspitze kann in der Optionsleiste konfiguriert werden.

Der *Zauberstab* erstellt per Klick eine Auswahl von farblich ähnlichen Bildbereichen.

Über den *Toleranz*-Regler (Werte von 0 bis 255 sind möglich) in der Optionsleiste kann definiert werden, wie stark die farbliche Abweichung des Pixels sein darf, um dennoch bei der Erstellung der Auswahl mit berücksichtigt zu werden.

Retuschewerkzeuge

**Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug,
Reparatur-Pinsel-Werkzeug,
Ausbessern-Werkzeug,
Rote-Augen-Werkzeug [J]**



Mit den hier gruppierten Werkzeugen nehmen Sie unterschiedlichste Bildretuschen vor. Das *Bereichsreparatur-Werkzeug* eignet sich für kleine Ausbesserungen im Bild wie beispielsweise Staubkörner. Das Werkzeug bessert den gewählten Bereich automatisch aus, indem Farbwerte der umliegenden Pixel verwendet werden.

Der *Bereichsreparatur-Pinsel* malt mit Farbwerten, die Sie zuvor per gedrückter [Alt]-Taste an einer anderen Bildstelle aufgenommen haben. Beim Auftragen werden Strukturen und Beleuchtungen der zu korrigierenden Bildstelle automatisch vom Programm berücksichtigt.

Mit dem *Ausbessern-Werkzeug* erstellen Sie eine Auswahl um den zu korrigierenden Bildbereich. Klicken Sie anschließend in den selektierten Bereich und ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste die Auswahl auf einen Referenzbereich. Beim Loslassen der Maustaste wird nun der gewählte Bereich eingefügt und von Photoshop automatisch angepasst.

Das *Rote-Augen-Werkzeug* unterstützt Sie beim Entfernen unschöner roter Augen in Fotos.

Kopierstempel-Werkzeug,

Musterstempel-Werkzeug [S]



Die Stempelwerkzeuge klonen einen Bildbereich inklusive aller vorhandenen Strukturen und Tonwerte. Wählen Sie beim Kopierstempel-Werkzeug mittels [Alt]-Taste eine Kopierquelle aus. Anschließend malen Sie ähnlich wie beim Pinsel-Werkzeug über den zu korrigierenden Bereich.

Das Musterstempel-Werkzeug funktioniert ähnlich, jedoch mit dem Unterschied, dass Sie zuvor in der Optionsleiste ein Muster als Kopierquelle auswählen müssen.

Radiergummi-Werkzeug,

Hintergrund-Radiergummi-Werkzeug,

Magischer-Radiergummi-Werkzeug [E]



Das Radiergummi-Werkzeug arbeitet mit den gleichen Pinselspitzen wie das Pinsel-Werkzeug. Hierbei wird jedoch die Vordergrundfarbe entfernt.



Mit dem Hintergrund-Radiergummi-Werkzeug kann die Vordergrundfarbe geschützt werden, und es wird nur die Hintergrundfarbe entfernt. Dabei kommt ein transparenter Bereich zum Vorschein.

Nutzen Sie das Magischer-Radiergummi-Werkzeug, um sich von Photoshop bei der Orientierung an kontrastreichen Bildkanten helfen zu lassen.

Weichzeichner-Werkzeug,

Scharfzeichner-Werkzeug,

Wischfinger-Werkzeug



Mit dem Weichzeichner-Werkzeug malen Sie über Bildbereiche, um sie unscharf erscheinen zu lassen. Genau so funktioniert das Scharfzeichner-Werkzeug, nur dass hier die Bildbereiche schärfer dargestellt werden. Bei beiden Werkzeugen können Sie Einstellungen wie Werkzeugspitze, Modus und Stärke in der Optionsleiste anpassen.



Das Wischfinger-Werkzeug verwischt Übergänge zwischen Bildbereichen ähnlich dem analogen Vorgang mit nasser Farbe.

Abwedler-Werkzeug,

Nachbelichter-Werkzeug,

Schwamm-Werkzeug [O]



Mit dem Nachbelichter- und dem Abwedler-Werkzeug hellen bzw. dunkeln Sie Bildbereiche nach. Hierbei werden Farbinformationen nicht zerstört. In der Optionsleiste stellen Sie die Stärke des Werkzeugs, den Bereich sowie die Größe der Werkzeugspitze ein.

Mit dem Schwamm-Werkzeug erhöhen oder verringern Sie die Sättigung der zu korrigierenden Bildbereiche. Auch hier definieren Sie den Modus der Werkzeugspitze über die Optionsleiste.

Malwerkzeuge

Pinsel-Werkzeug, Buntstift-Werkzeug,

Farbe-ersetzen-Werkzeug [B]



Mit dem Pinsel- und dem Buntstift-Werkzeug malen Sie freihändig auf der ausgewählten Ebene. Über die Optionsleiste sind Einstellungen wie Durchmesser, Art und Härte der Pinselspitze vorzunehmen. Ebenso kann die Deckkraft eingestellt werden.

Das Farbe-ersetzen-Werkzeug übermalt Bildbereiche mit einer zuvor ausgewählten Vordergrundfarbe. Hierbei werden die Tonwerte der zu korrigierenden Bildstelle automatisch berücksichtigt.

**Protokollpinsel-Werkzeug,
Kunstprotokoll-Pinsel [Y]**



Die *Protokollpinsel-Werkzeuge* arbeiten mit dem aktuellen Protokoll des *Protokoll-Bedienfelds* und machen Pinselaktionen rückgängig. Das *Kunstprotokoll-Pinsel-Werkzeug* erlaubt Ihnen zusätzlich die Auswahl einer Pinselstruktur in der Optionsleiste.

Verlaufswerkzeug, Füllwerkzeug [G]



Mit dem *Verlaufswerkzeug* erstellen Sie einen Farbverlauf unter Berücksichtigung der in der Optionsleiste vorgenommenen Einstellungen. Hierbei können Sie wählen, zwischen welchen Farben und in welcher Form der Verlauf generiert werden soll.

Das *Füllwerkzeug* füllt einen ausgewählten Bildbereich mit der Vordergrundfarbe oder einem in der Optionsleiste ausgewählten Muster.

Messwerkzeuge

**Freistellungswerkzeug, Slice-Werkzeug,
Slice-Auswahlwerkzeug [C]**



Mit dem *Freistellungswerkzeug* können Sie die Arbeitsfläche beschneiden. Ziehen Sie einen Rahmen in der gewünschten Größe auf und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit [Enter] oder einem Doppelklick. Mit der [Esc]-Taste brechen Sie den Vorgang ab. Wenn Sie den Rahmen über die Arbeitsfläche hinaus aufziehen und die Eingabe bestätigen, wird der Bereich

Ihrer Arbeitsfläche hinzugefügt. In der Optionsleiste haben Sie die Möglichkeit, feste Pixelwerte für das Werkzeug anzugeben.

Das *Slice-Werkzeug* ist insbesondere für Webdesigner ein sehr wichtiges Instrument. Hierüber können Sie die Gesamtfläche in einzelne Bereiche, „Slices“, aufteilen. Die Slices können dann separat oder geschlossen für die weitere Verwendung im Internet abgespeichert werden.

Mit dem *Slice-Auswahlwerkzeug* können Sie einzelne Slices markieren und ändern. Ein Doppelklick öffnet ein Fenster mit individuellen Optionen.

Messwerkzeuge

**Pipette-Werkzeug,
Farbaufnahme-Werkzeug, Linealwerkzeug,
Anmerkungen-Werkzeug,
Zählungswerkzeug [I]**



Mit der *Pipette* übernehmen Sie den Farbwert eines beliebigen Bildbereichs als Vordergrundfarbe. Wenn Sie beim Aufnehmen zusätzlich die [Alt]-Taste drücken, wird der Farbwert als Hintergrundfarbe übernommen. In der Optionsleiste haben Sie die Möglichkeit, die Größe des Aufnahmebereichs zu definieren. Hier stehen Ihnen quadratische Pixelwerte zwischen 1 Pixel und 101 x 101 Pixel zur Verfügung. Bei größeren Aufnahmebereichen wird ein entsprechender Mittelwert berechnet, daher empfiehlt sich für exakte, pixelgenaue Farbwertbestimmungen eigentlich nur die ein Pixel große Werkzeugspitze. Das *Farbaufnahme-Werkzeug* speichert bis zu vier Farbinformationen im *Info*-Bedienfeld. Dort können Sie anschließend einstellen, welcher Farbmodus zugrunde gelegt werden

soll. Um den Farbmodus zu ändern, klicken Sie einfach auf das Farbaufnahmesymbol mit dem kleinen schwarzen Pfeil links der neu hinzugefügten Farbwerte. Im sich öffnenden Kontextmenü wählen Sie anschließend den gewünschten Farbmodus aus.

Mit dem *Linealwerkzeug* messen Sie beliebige Strecken in Ihrem Dokument aus. Die Messinformationen wie Winkel, Breite und Höhe werden Ihnen sowohl im *Info*-Bedienfeld als auch in der Optionsleiste angezeigt.

Das *Anmerkungen*-Werkzeug ermöglicht Ihnen, Notizen in Ihrem Dokument zu verfassen. Klicken Sie bei ausgewähltem Werkzeug auf einen entsprechenden Bildbereich, öffnet sich das *Anmerkungen*-Bedienfeld und erlaubt Ihnen eine Texteingabe. Mit Anmerkungen versehene Bildbereiche werden durch ein kleines Notizzettelsymbol optisch gekennzeichnet.

Mit dem neuen *Zählungswerkzeug* zählen Sie die Objekte in einer Bilddatei. Das *Zählungswerkzeug* steht nur in der Photoshop Extended-Version zur Verfügung.

Zeichen- und Textwerkzeuge

Zeichenstift-Werkzeug,
Freiform-Zeichenstift-Werkzeug,
Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug,
Ankerpunkt-löschen-Werkzeug,
Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug [P]



Mit dem *Zeichenstift*-Werkzeug erstellen Sie einen Pfad. Jedes Mal, wenn Sie klicken, erzeugen Sie einen neuen „Ankerpunkt“; ziehen Sie jedoch nach dem Klick mit gedrückter Maustaste in eine Richtung weiter, wird dieser Punkt ein „Kurvenpunkt“. Bei einem Klick mit anschließendem Loslassen der Maustaste erzeugen Sie einen „Eckpunkt“.

Mit dem *Freiform-Zeichenstift* malen Sie frei-händig eine Form, die anschließend in einen Pfad umgewandelt wird.

Die Werkzeuge *Ankerpunkt hinzufügen* und *löschen* erlauben es Ihnen, Punkte zu einem bestehenden Pfad hinzuzufügen oder zu löschen. Klicken Sie dazu im Pfad einfach auf die gewünschte Stelle.

Das *Ankerpunkt-umwandeln*-Werkzeug wandelt per Klick Eckpunkte in Kurvenpunkte um oder umgekehrt.

Eine Auflistung Ihrer erstellten Pfade finden Sie anschließend im *Pfade*-Bedienfeld.

Horizontales Text-Werkzeug,
Vertikales Text-Werkzeug,
Horizontales Textmaskierungswerkzeug,
Vertikales Textmaskierungswerkzeug [T]



Mit den *Text*-Werkzeugen erhalten Sie die Möglichkeit, horizontal oder vertikal ausgerichteten Text zu schreiben. Klicken Sie einfach mit dem gewünschten Werkzeug auf die Arbeitsfläche und beginnen Sie zu schreiben. Außerdem können Sie einen Textrahmen aufzuziehen, in dem sich anschließend der verfasste Text befindet.

Die *Textmaskierungswerkzeuge* erstellen nach einer Bestätigung über den Haken in der Optionsleiste oder der [Enter]-Taste eine Auswahl des geschriebenen Textes.

Pfadauswahl-Werkzeug,
Direktauswahl-Werkzeug [A]



Mit dem *Pfadauswahl*-Werkzeug wählen Sie per Klick einen gesamten Pfad aus, um ihn anschließend zu verschieben oder zu transformieren.

Das *Direktauswahl*-Werkzeug nutzen Sie, um einen einzelnen Ankerpunkt eines Pfads zu selektieren. Diesen können Sie dann einzeln über die Tangenten bearbeiten, um somit die Form den Pfads detailliert zu steuern.

Rechteck-Werkzeug,
Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug,
Ellipse-Werkzeug, Polygon-Werkzeug,
Linienzeichner-Werkzeug,
Eigene-Form-Werkzeug [U]



Mit diesen Werkzeugen erstellen Sie Pfade oder Formebenen (Ebenen mit Vektormaske) entsprechend ihren Bezeichnungen.

Bei Auswahl des *Rechteck*- und des *Ellipse*-Werkzeugs erzeugen Sie durch Drücken der [Umschalt]-Taste ein Quadrat bzw. einen Kreis. In der Optionsleiste stellen Sie ein, ob das Objekt mit der Vordergrundfarbe gefüllt und als Formebene erstellt oder ob nur der Pfad erstellt werden soll.

Das *Abgerundetes-Rechteck*-Werkzeug erlaubt zudem die Einstellung, um wie viele Pixel die Ecken abgerundet werden sollen.

Das *Polygon*-Werkzeug erstellt ein Vieleck. In der Optionsleiste kann die Anzahl der Ecken angegeben werden. Über den Pfeil neben den Werkzeugsymbolen können Sie darüber hinaus angeben, ob es sich bei dem Polygon um einen Stern handeln soll.

Mit dem *Linienzeichner*-Werkzeug erstellen Sie eine Linie. Linienstärke und optionale Pfeilspitzen legen Sie in der Optionsleiste fest.

Das *Eigene-Form*-Werkzeug erstellt eine individuelle Form. Hierbei steht Ihnen eine umfangreiche Anzahl von Formen von Haus aus zur Verfügung.

Navigationswerkzeuge

Hand-Werkzeug [H]/[Space],
Ansichtdrehung-Werkzeug [R]



Mit dem *Hand*-Werkzeug verschieben Sie die Ansicht, wenn Sie sich in einer Zoomstufe befinden oder aus Platzgründen nicht das gesamte Bild dargestellt wird. Mit der Funktion *Ziehschwenken* wird die Ansicht nach Benutzung des Hand-Werkzeugs ein Stück weitergeleitet. Diese Funktion lässt sich über die Voreinstellungen deaktivieren. Benutzen Sie dieses Werkzeug, um Ihre Arbeitsfläche zu drehen. Sollten Sie bei gedrehter Arbeitsfläche speichern, bleibt die Originaldatei unverändert. Lediglich Ihre Ansicht wird gedreht. Sie können zur Ursprungsrichtung zurückkehren, indem Sie den entsprechenden Button in der Optionsleiste anklicken.

Zoomwerkzeug [Z]



Mit dem *Zoom*-Werkzeug vergrößern Sie die Ansicht Ihres Dokuments. Drücken Sie zusätzlich die [Alt]-Taste, verkleinern Sie die Ansicht, zu erkennen an den in der Lupe dargestellten Plus- und Minuszeichen. Doppelklicken Sie auf das Werkzeug in der Werkzeugpalette, erhalten Sie immer eine 100%-Ansicht Ihres Dokuments.

Das animierte Zoomen bewirkt, dass der ausgewählte Ausschnitt nicht einfach erscheint, sondern animiert heran- bzw. weggezoomt wird.

A

Abdunkeln 86, 185
Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug 273
Absatz 259
Abwedler-Werkzeug 44, 97, 129, 154, 183, 270
Adobe Camera Raw 26, 135
Adobe Photoshop 250
 Bedienfelder 259
 Optionsleiste 268
 Voreinstellungen 251
 Werkzeuge 268
Adobe RGB (1998) 258
Aktionen 260
Animation 260
Ankerpunkt-hinzufügen-Werkzeug 272
Ankerpunkt-löschen-Werkzeug 272
Ankerpunkt-umwandeln-Werkzeug 272
Anmerkungen 260
Anmerkungen-Werkzeug 271
Ansicht
 vergrößern 75
 verkleinern 75
Ansichtdrehung-Werkzeug 273
Anwendungsleiste 266
Anwendungsrahmen 265
Arbeitsbereiche 258
Arbeitsfarbräume 257
Arbeitsfläche 213
 Ausfüllfarbe 214
Artefakte entfernen 43
Aufhellen 182, 185

Augen 30, 40, 56, 57, 99, 122, 126, 153
 freistellen 80
Augenbrauen 40, 146
Augenhöhlen 97
Augenringe 98
Ausbessern-Werkzeug 39, 97, 218, 269
Ausleuchtung 40
Auswahl 51, 56
 erstellen 151
Auswahlellipsewerkzeug 268
Auswahlkanten 105
Auswahlrechteckwerkzeug 268
Auswahlwerkzeug
 Einzelne Spalte 268
 Einzelne Zeile 268

B

Bauchnabelperspektive 20
Beauty-Workflow 42, 48
Bedienfelder 259, 268
 Absatz 259
 Aktionen 260
 Animation 260
 Anmerkungen 260
 Ebenen 87, 91, 261
 Ebenenkomposition 261
 Farbfelder 261
 Histogramm 262
 Info 262
 Kanäle 87, 262
 Kopierquelle 262
 Korrekturen 263
 Masken 263
 Navigator 264

Pfade 264
Pinsel 264
Protokoll 40, 264
Stile 265
Werkzeugvorgaben 265
Zeichen 265
Belichtung 27
Belichtungskorrektur 45
Benutzeroberfläche 252
Bereichsreparatur-Pinsel-Werkzeug 39, 75, 152, 269
Bezugspunkte festlegen 62
Bildanalyse 36
 Frauenporträt 38
 Idealform 38
 Kindchenschema 37
 Schönheit 37
Bildausschnitt 25, 95
Bildgestaltung 12
Blau-Kanal 221
Blitz 126
Blitzlicht 24
Bodyscape 168
Buntstift-Werkzeug 270

C

Camera Raw 26, 135
Aufnahmeprofile 27
Augen 30
Belichtung 27
Bereichsreparatur 28
Haartönung 29
Lippen 31
nachschärfen 31
ProPhoto RGB 27

weiche Haut 28
Weißabgleich 27
Weißabgleich-Werkzeug 27
Weißpunkt 27
Charakter 40
Clipping 178
CMYK 258
Coverfoto 150

D

Dateihandhabung 253
Deckkraft 89, 128
Dehnungsstreifen 103
Dekolleté 41
Detailretusche 74
Details 19
Direktauswahl-Werkzeug 273
Distorsion 52
Dodge and Burn 182
Dokumentfenster 267
Dynamik 99

E

Ebenen 261
Deckkraft 80
duplicieren 85
Einstellungsebene 56
Füllmethode 55
Hintergrundebene 79
maskieren 88
neue Ebene 54, 65
reduzieren 87, 95
Ebenenkompositionen 261
Effektlicht 20
Eigene-Form-Werkzeug 273

Einstellungsebene 56
Einzelporträt 25
Ellipse-Werkzeug 273
Extrahieren 240
Extreme Perspektive 21

F

Falten 40, 96
Farbaufnahme-Werkzeug 63, 136, 271
Farbbebalance 60, 153
Farbe 62, 261
aufnehmen 54
Farbe-ersetzen-Werkzeug 270
Farbeinstellungen 257
Farbfelder 261
Farbkorrektur 45
Farbmanagement 257
Farbmanagement-Richtlinien 258
Farbnegativ 128
Farbstiche 128
Farbstimmung 60
Farbton 107, 217
Farbton/Sättigung 56, 137, 154, 179
Farbumfang-Warnung 255
Farbwähler 55
Fenster 259
Filter

Distorsion 52
Extrahieren 241
Gaußscher Weichzeichner 85, 93
Hochpass 92
Scharfzeichnungsfilter 58
Selektiver Scharfzeichner 194
Staub und Kratzer 106, 151
Unscharf maskieren 58
Verflüssigen 41, 49

Weichzeichnungsfilter 53
Wölben 52
Flecke 96
Formenkanon 37
Fotofilter 99, 178
Freiform-Zeichenstift-Werkzeug 272
Freistellen 212, 220, 240
Arbeitsfläche 213
Freistellungswerkzeug 214, 271
Füllmethode 55
Abdunkeln 86
Aufhellen 86
Differenz 65
Farbe 128, 136
Farbton 55
Hartes Licht 137
Ineinanderkopieren 92, 146, 157, 183, 223
Luminanz 143, 162
Negativ multiplizieren 145, 159
Normal 136
Weiches Licht 148, 172, 183
Füllwerkzeug 271

G

Gaußscher Weichzeichner 53, 80, 85, 93, 158
Gesichtsfeldproportionen 37
Gesichtshaut 39
Gesichtspartien 49
Glanzpunkt 124
Glatte Haut 84
Goldener Schnitt 14
Gradationskurven 199, 222
Grau 258
Grauwert 65

Grauwertpunkt lokalisieren 62
Gruppenporträt 25

H

Haaransatz 223
Haare 29, 57
 freistellen 220, 240
Haartönung 29
Hals 41
Hände 41
Hand-Werkzeug 123, 222, 273
Hauptlicht 20
Haut 39, 40, 84, 90, 101, 103
 glatte 91
 Leberflecke 74
 Narbe 76
Hautoberfläche 46
Hautreinigung 78
Hauttransplantation 101
Hautverpflanzung 105
Helligkeit 107
Hilfslinien 256
Hintergrund 19
Hintergrund-Radiergummi-Werkzeug 270
Histogramm 262
Hochpass 92
Horizontales Textmaskierungswerkzeug 272
Horizontales Text-Werkzeug 272

|

Ineinanderkopieren 92
Info 262
Iris 127, 154

K

Kanäle 87, 221, 262
Kanalmixer 99, 145
Kanalstudie 142
Kantenschärfe 92
Kante verbessern 104
Klassischer Formenkanon 37
Kontrast 107
 erhöhen 222
Kontrasterhöhung 191
Kopierquelle 262
Kopierstempel-Werkzeug 80, 96, 105,
 152, 270
Korrekturen 263
 umkehren 91
Kunstprotokoll-Pinsel 271

L

Lab-Modus 177, 191
Lasertechnologie 100
Lasso-Werkzeug 51, 79, 151, 269
Leberflecke 74
Leistung 254
Licht 20, 168, 176
Lichter 182
Lidschatten 55
Lineale 256
Linealwerkzeug 271
Linienzeichner-Werkzeug 273
Lippen 31, 39, 41, 56, 57, 82, 98, 145,
 152, 153
Luminanzmaske 161

M

Magischer-Radiergummi-Werkzeug 270
Magnethisches-Lasso-Werkzeug 217,
 269
Make-up 40, 134, 140
Male 96
Manipulation 45
Männer 156
Masken 87, 144, 263
Maßeinheiten 256
Matter machen 135
Menüs 266
Monochromatisches Rauschen 137
Mund 41, 82
Musterstempel-Werkzeug 270
Muttermal 96

N

Nachbelichten 182, 183
Nachbelichter-Werkzeug 44, 129, 154,
 183, 270
Nachschärfen 31, 162, 193
Narbe 76
Nase 39, 41
Nasenbein 44
Nasenrücken 39
Navigator 264
Niedrige Perspektive 21

O

Objektive 25
Optionsleiste 266, 268

P

Paletten 259
Partielle Schärfe 57
Perspektive 20
Pfadauswahl-Werkzeug 272
Pfade 264
Pickel 96
Piercing 218
Pinsel 264
Pinselgröße 76
Pinsel-Werkzeug 82, 138, 223, 270
Pipetten 67
Pipette-Werkzeug 54, 271
Plug-in installieren 241
Polygon-Lasso-Werkzeug 269
Polygon-Werkzeug 273
Porträtschärfung 47
Protokoll 264
Protokollpinsel-Werkzeug 53, 271
Pupillen 56, 123, 127, 154

R

Radiergummi-Werkzeug 81, 223, 270
Ränder 158
Raster 256
Rauschen entfernen 43
Rauschfilter 151
RAW-Daten 27
RAW-Konvertierung 26
Rechteck-Werkzeug 273
Reparatur-Pinsel-Werkzeug 76, 80, 153, 269
Reportageporträt 25
Retusche planen 43

RGB-Ebene 88
RGB-Farbraum 257
RGB-Kanäle analysieren 43
RGB-Modus 179
Rote Augen 122
Rote-Augen-Werkzeug 123, 126, 269
Rouge 54
auftragen 154

S

Sättigung 107, 217
Schärfe 15, 45
Schärfen 190, 191, 195
Basis 200
Grenzen 200
Kanäle 192
Lab-Modus 191
Radius 201
RGB 192
Schwellenwert 201
selektiv 194
Stärke 201
Tiefe 16
Unscharf maskieren 198
Unscharfmaskierung 192
Scharfzeichnen 190
Scharfzeichner-Werkzeug 270
Scharfzeichnungsfilter 58
Schatten 168, 182
Schmollmund 49
Schnappschuss 40, 53
Schnellauswahlwerkzeug 79, 103, 151, 269
Schönheit 36
Schwamm-Werkzeug 270

Schwangerschaftsstreifen 102
Schwellenwert 63
Selektive Farbkorrektur 153, 218
Selektiver Scharfzeichner 194
Slice-Auswahlwerkzeug 271
Slices 256
Slice-Werkzeug 271
Smart-Objekt 91, 135, 157
sRGB 258
Standardarbeitsbereich 250
Staub und Kratzer 106
Stile 265

T

Tastaturlbefehle 266
Tatsächliche Pixel 193, 199
Tattoo 95, 100
entfernen 97
Telebrennweite 16
Text 256
Tiefenmarker 63
Tipps 12
Bildausschnitt 25
Bilddrittelung 15
Blitzlicht 24
Details 19
Goldener Schnitt 14
Hauptmotiv 13
Hintergrund 16, 19
höhere ISO-Werte 25
Licht 20, 24
Nebenmotiv 14
Objektive 25
Perspektive 20
positionieren 13

Schärfe 15

Schärfentiefe 16

Telebrennweite 16

Umgebung 19

Unschärfe 15

Zusatzblitz 24

Tonwerte kontrollieren 141

Tonwertkorrektur 44, 66, 88, 144, 161

Tonwertspreizung 66

Tonwertverteilung 141

Transparenzeinstellungen 255

Farbumfang-Warnung 255

Hilfslinien 256

Leistung 254

Lineale 256

Maßeinheiten 256

Raster 256

Slices 256

Text 257

Transparenzeinstellungen 255

Zeigerdarstellung 255

Zusatzmodule 256

Z

Zählungswerkzeug 271

Zähne 41, 216

Zauberstab-Werkzeug 103, 152, 269

Zeichen 265

Zeichenstift-Werkzeug 272

Zeigerdarstellung 255

Zoomwerkzeug 75, 96, 273

Zusatzblitz 24

Zusatzmodule 256

U

Übergänge 81

Umgebung 19

Umkehren 91, 128, 161, 224

Unschärfe 15, 191

Unscharf maskieren 58, 198

Unscharfmaskierung 192

V

Verflüssigen 41, 49

Verlaufswerkzeug 271

Verschieben-Werkzeug 268

Vertikales Textmaskierungs-
werkzeug 272

Vertikales Text-Werkzeug 272

Vollton 258

Vordergrundfarbe 55

Voreinstellungen 251

Allgemein 251

Benutzeroberfläche 252

Dateihandhabung 253

W

Wangen 39, 106

Wangenknochen 39

Warmes Licht 176

Weiche Auswahlkante 56, 151

Weichzeichner 80

Weichzeichner-Werkzeug 223, 270

Weichzeichnungsfilter 135

Weißabgleich 27

Werkzeuge 268

Auswahlwerkzeuge 268

Freistellungswerkzeuge 271

Malwerkzeuge 270

Messwerkzeuge 271

Navigationswerkzeuge 273

Retuschewerkzeuge 269

Textwerkzeuge 272

Zeichenwerkzeuge 272

Werkzeugvorgaben 265

Wischfinger-Werkzeug 270

Wölben 52

Workflow 42, 48

Bildnachweis

Inhaltsverzeichnis

Christian Haasz
Guido Sonnenberg
MEV Verlag

Kapitel 1

Christian Haasz
Kai Knörzer

Kapitel 2

Christian Haasz
Guido Sonnenberg
Kristina Gerasimova
Ulrich Dorn

Kapitel 3

Guido Sonnenberg
Christian Haasz
Stefan Weis
Ulrich Dorn

Kapitel 4

Christian Haasz
Guido Sonnenberg
Ulrich Dorn

Kapitel 5

Guido Sonnenberg
Christian Haasz
Ulrich Dorn

Kapitel 6

Christian Haasz
Guido Sonnenberg
Ulrich Dorn

Kapitel 7

Julia Schill
Christine Anders
Guido Sonnenberg
Stefan Weis
Ulrich Dorn

Kapitel 8

Guido Sonnenberg
Christian Haasz
Stella Frerichs
Stefan Weis
Ulrich Dorn

Kapitel 9

MEV Verlag
Guido Sonnenberg
Christian Haasz
Photoindustrie-Verband e.V.
Ulrich Dorn



Guido Sonnenberg / Christian Haasz / Stefan Weis

Beautyretusche mit Photoshop

Schönheit kommt von außen und in jeder Frau schlummert eine Beauty-Queen. In diesem Buch plaudern Top-Fotografen aus dem Nähkästchen, sie verzichten auf jegliche Theorie und kommen gleich auf den Punkt: Mehr als 32 ausgesuchte Vorher-Nachher-Workshops aus der täglichen Fotopraxis zeigen Ihnen, wie Sie Photoshop für die Retusche anspruchsvoller Beauty- und Porträtaufnahmen effektiv einsetzen.

Wangen zu dick, Augen zu klein? Verändern Sie die Proportionen Ihres Models so gekonnt, dass die Schwachstellen verschwinden – mit einfachen Photoshop-Tools!

Mehr als Pickel entfernen: In nachvollziehbaren Schritten lernen Sie zum Beispiel mehrere Möglichkeiten kennen, Haare freizustellen. Bei der Augen-Retusche geht es nicht nur um den roten Punkt, sondern um strahlende Augen, knackscharfe lange Wimpern und dichte Augenbrauen.

Natürlich kommen auch die Photoshop-Basics nicht zu kurz: Das Autorenteam zeigt Ihnen die besten Photoshop-Voreinstellungen für die Beautyretusche und wie Sie die Retusche-Werkzeuge effektiv einsetzen. Dazu gehört der Einsatz von Smart-Objects, Masken und besonderen Filtern für Schönheitskorrekturen.

Zum Download unter www.pixxsel.de:

- Video „Behind-the-Scenes“: Schauen Sie Christian Haasz beim Fotoshooting und der Beautyretusche über die Schulter!
- Alle Beispielbilder aus dem Buch

Aus dem Inhalt

- Beauty-Lounge: Gesichtsfeldproportionen beurteilen, Ablauf der Retuschen planen, Analyse der RGB-Kanäle, Gesichtsfeldpartien anpassen, Bilder farbneutral eineichen
- Beauty-Workflow im Detail: Lidschatten auftragen, Hautpartien glätten, Farbe der Lippen ändern, Rouge auftragen
- Universelle Schönheitskriterien: Haut, Falten, Augen, Augenbrauen, Nase, Lippen und Hals
- Schöne Haut: Muttermale und Pickel sanft beseitigen, Hautreinigung mit Filtern, gleichmäßig glatte Haut, übertrieben glatte Haut, Tattoos und Piercings spurlos entfernen, spröde Lippen glätten, volle Lippen, Hautbereiche transplantieren
- Lebendige Augen: Blitz- und Farbfehler beheben, Form der Augen modellieren, Augen weißen und Highlights setzen, Augenbrauen nachdunkeln, strahlend blaue Augen
- Make-up: abgestimmte Grundierung, Make-up im Gothic-Look, Coverfoto für ein Magazin, Lippenfarbe betonen, Iris und Pupille aufhellen, Rouge auftragen, Hautfärbung herausmalen, maskulines Make-up
- Lichtstimmungen: weich und sanft überstrahlte Haut, Bodyscape-Aufnahme im wohligen warmen Lichtmantel, Licht und Schatten betonen, Goldglanz erzeugen, Clipping, Aufhellen und Abdunkeln, Farbtonwerte begrenzen
- Schärfen: Schärfen im Lab-Modus, Schärfen mit der Unschärffmaskierung, selektive Scharfzeichnen, knackig scharfe Augen
- Freistellen: wirkungsvolle Bildausschnitte, blütenweiße Zähne, Haare gekonnt freistellen, wehendes Haar freistellen, Einstellungen in Camera Raw, Freistellen via Extrahieren



Die Autoren

Die Erfolgsautoren Guido Sonnenberg, Christian Haasz und Stefan Weis sind zusammen verantwortlich für über ein Dutzend Fotobuch-Bestseller. Hier verraten sie ihre Betriebsgeheimnisse!



39,95 EUR [D]

ISBN 978-3-645-60038-5

Besuchen Sie unsere Website · www.pixxsel.de