

Karsten Rose, Birgit Nitzsche



DIGITALES FACE & BODYSTYLING

Porträtretusche mit Photoshop

 ADDISON-WESLEY



glänzend ausdrucksvoll funkelnd attraktiv schön braun leuchtend geschminkt ungeschminkt dunkel lebendig
geheimnisvoll groß klein müde glanzlos **strahlend** gerötet matt überanstrengt blau strahlend wach wirkungsvoll dick
mystisch feucht klar offen geschlossen mandelförmig blinzelnd natürlich munter **mysteriös** grün betont geschwollen
glänzend ausdrucksvoll funkelnd attraktiv schön braun leuchtend geschminkt ungeschminkt dunkel lebendig
geheimnisvoll groß klein müde glanzlos strahlend gerötet matt überanstrengt blau strahlend **wach** wirkungsvoll
dick mystisch feucht klar offen geschlossen mandelförmig blinzelnd natürlich munter mysteriös grün betont
geschwollen glänzend **ausdrucksvoll** funkelnd attraktiv schön braun leuchtend geschminkt ungeschminkt



Kapitel 3

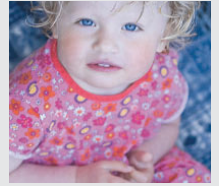
Augen

Sie lesen in diesem Kapitel ...



wie Sie mit Schminkeffekten die Augen betonen

wie Sie bei Verwackelungsunschärfe die Augen schärfen



wie Sie blinzeln-
de Augen öffnen und
aufhellen

wie Sie Brillenreflexe
entfernen



wie Sie ein Schlupflid
entfernen

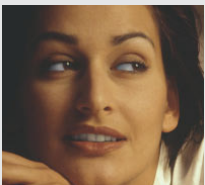
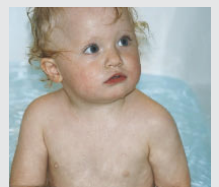
Theorie-Exkurs Kanäle

wie Sie einen klaren
Blick erzeugen und die
Augenfarbe intensivieren
oder ändern



wie Sie bei geringer
Tiefenschärfe wichtige
Details nachschärfen

wie Sie rote Augen
entfernen



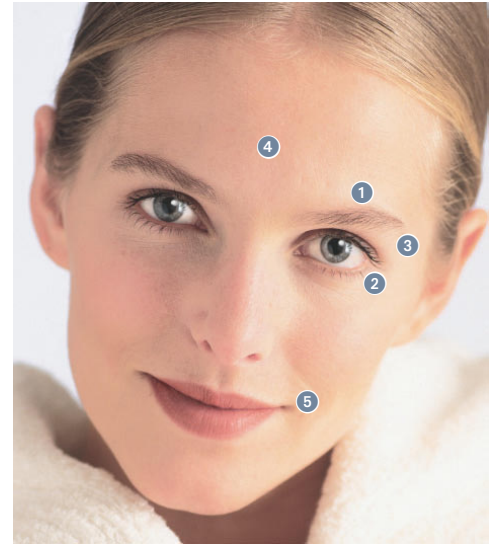
wie Sie übermüdet
wirkenden Augen mehr
Frische verleihen

Augen betonen mit Schminkeffekten

Bildanalyse

- 1 Augenbrauen verdichten und neu formen
- 2 Wimpern verdichten
- 3 Lidschatten auftragen
- 4 Hautfarbe verbessern
- 5 Rouge und Lippenstift auftragen

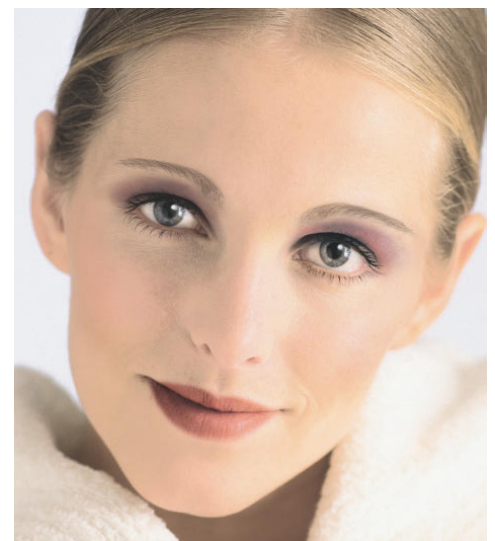
Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie mit Farben, Stiften und Pinsel umgehen, um den Augen noch mehr Ausdruck zu verleihen. Ob dezentes Tages-Make-up oder der große Gala-Auftritt, der Computer bietet Ihnen alle Möglichkeiten.



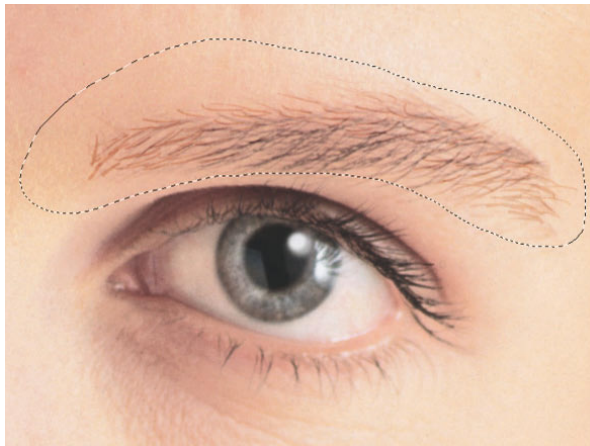
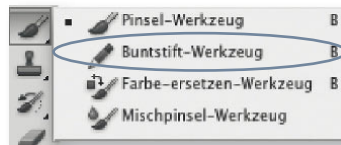
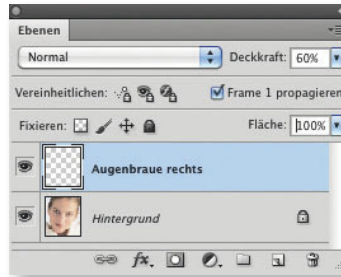
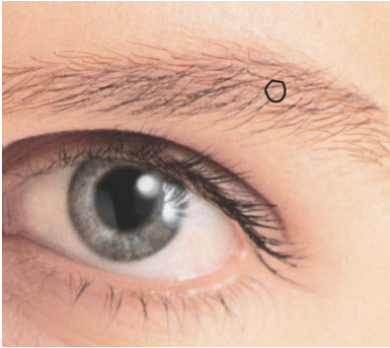
vorher



nachher



Kap3/Schminkeffekte.jpeg



Augenbrauen verdichten

In der rechten Gesichtshälfte, der Lichtseite, wirken sowohl die Augenbrauen als auch der untere Wimpernkranz im Gegensatz zur linken Hälfte, der Schattenseite, stark ausgedünnt und unregelmäßig. Um die Brauen etwas aufzufüllen, müssen wir mit einem feinen Werkzeug Farbe in die Wuchsrichtung der Härchen malen. Das Buntstift-Werkzeug (\uparrow + B) leistet hier gute Dienste. Legen Sie eine neue leere Ebene in der Ebenen-Palette an. Nennen Sie diese „Augenbraue rechts“. Malen Sie nun kleine schwarze Haare mit dem Buntstift-Werkzeug (B , Hauptdurchmesser 3 Pixel, Härte 0%, Deckkraft 100%) hinein. Die Brauen wirken etwas zu kräftig, reduzieren Sie die Ebenendeckkraft auf ca. 60%.

Augenbrauen formen

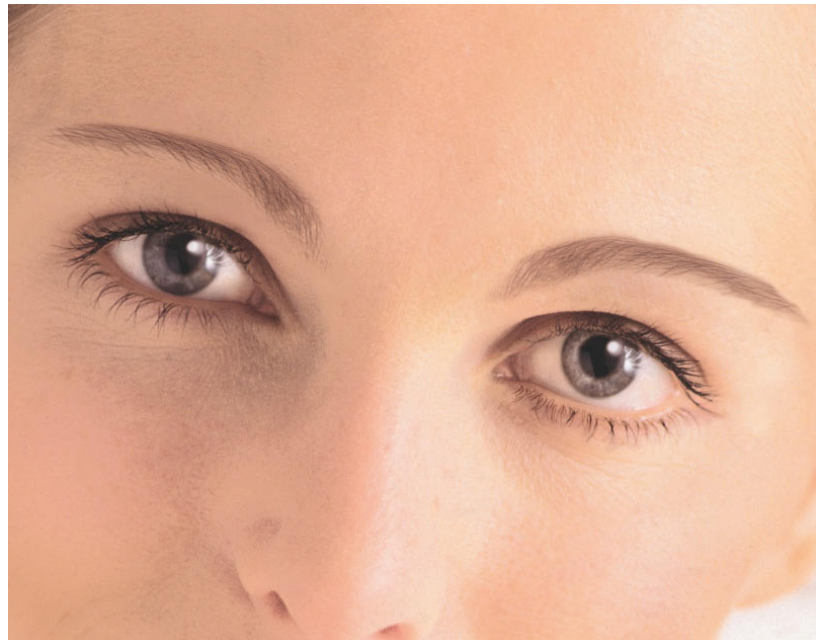
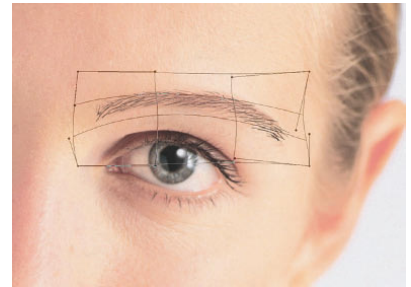
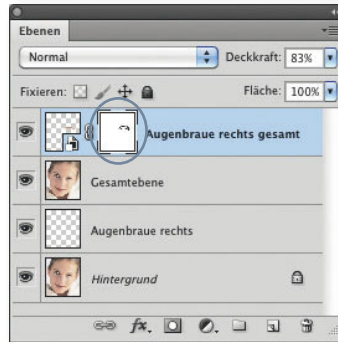
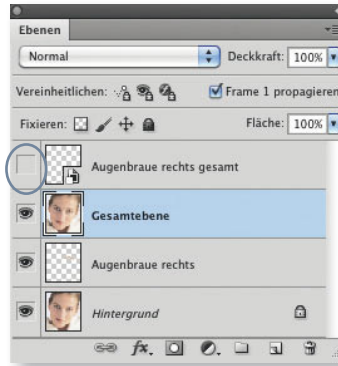
Nun möchten wir den Brauen eine schöne Form geben und sie gleichzeitig etwas mehr nach oben versetzen. Damit wirkt der Blick offener und der vergrößerte Rahmen für die Augen bietet mehr Möglichkeiten, um Farbakzente zu setzen. Dazu benötigen wir die Brauen auf einer eigenen Ebene. Aktivieren Sie die oberste Ebene und drücken Sie dann $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{E}$. Augenbraue- und Hintergrundebene werden zu einer zusammengefasst. Benennen Sie die Ebene mit „Gesamtebene“. Wählen Sie mit dem Lasso-Werkzeug (L , Weiche Kante 3 Pixel) die Augenbraue aus und kopieren Sie diese mit $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{J}$ auf eine eigene Ebene.

Verwandeln Sie diese über das Menü in der Ebenen-Palette in ein SMART-OBJEKT und benennen Sie sie mit „Augenbraue rechts gesamt“. Blenden Sie die Ebene aus und entfernen Sie auf der darunterliegenden Ebene die ursprüngliche Augenbraue mit den Retusche-Werkzeugen. Wechseln Sie nun wieder auf die Ebene „Augenbraue rechts gesamt“ und wählen Sie BEARBEITEN/TRANSFORMIEREN/VERKRÜMMEN. Geben Sie den Augenbrauen einen schönen Schwung und verschmälern Sie sie ein wenig. Zuletzt positionieren Sie sie neu und kaschieren die Übergänge mit einer Ebenenmaske.

Augenbrauenvariante

Oft ist es hilfreich, die Wirkung verschiedener Augenbrauenformen auszuprobieren. Da die linke Augenbraue wesentlich dichter ist, können wir auch diese auswählen, in eine schöne Form bringen und für beide Seiten verwenden. Dadurch ersparen wir uns das Ersetzen einzelner Härchen und erreichen ein Höchstmaß an Symmetrie.

Entfernen Sie zuerst kleine Härchen, die aus der Reihe tanzen, mit dem Kopierstempel-Werkzeug (S). Wählen Sie die Augenbraue aus, kopieren Sie sie mit (⌘)/(Strg)+J und probieren Sie verschiedene Formen mit dem Verkrümmen-Werkzeug aus. Verdoppeln Sie die Ebene mit (⌘)/(Strg)+J und spiegeln Sie sie horizontal. Positionieren Sie diese Braue auf dem anderen Auge. Entfernen Sie dann die beiden Originalaugenbrauen mit den Retuschewerkzeugen.

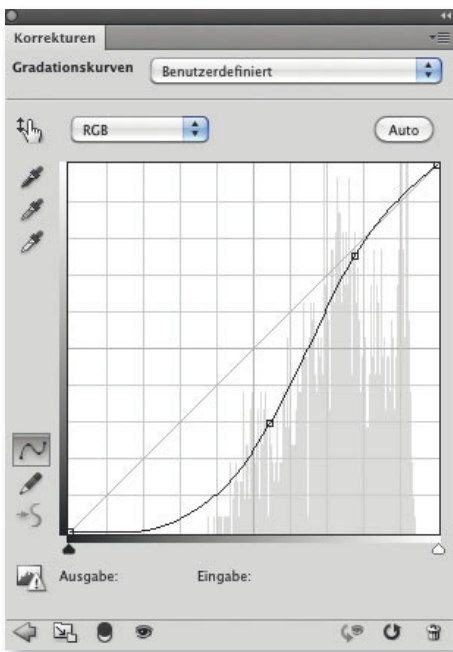


Achten Sie beim Neupositionieren der Brauen auf eine symmetrische Anordnung.



Wimpern malen

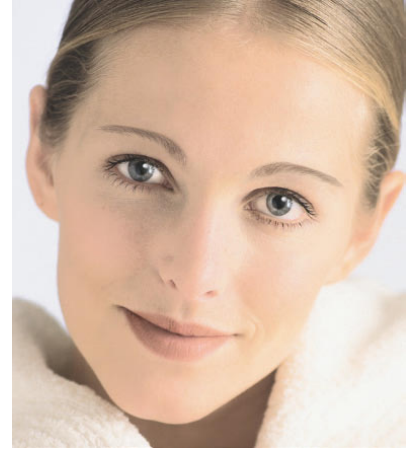
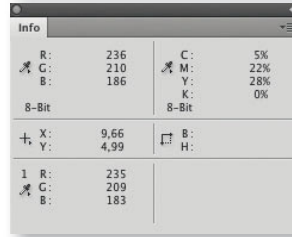
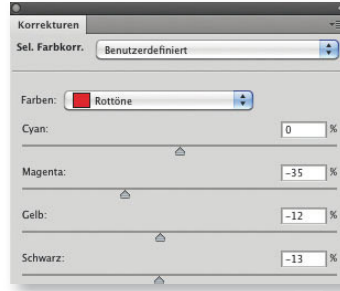
Die Wimpern erstellen wir mit einer etwas anderen Methode. Legen Sie eine Einstellungsebene GRADATIONSKURVEN an. Dunkeln Sie das Bild stark ab und füllen Sie dann die Ebenenmaske mit Schwarz über $\text{[⌘]/[Strg]} + \text{[I]}$. Der Effekt wird aufgehoben. Malen Sie nun mit Weiß und dem Pinsel-Werkzeug ([B] , Hauptdurchmesser 3 Pixel, Härte 0%, Deckkraft 20%) nicht nur über die vorhandenen Wimpern, sondern fügen Sie auch neue Wimpern hinzu. Malen Sie zusätzlich kleine Pünktchen am Wimpernansatz zwischen die Härchen, um sie noch fülliger wirken zu lassen. Im gleichen Schritt können Sie einzelne Wimpern des oberen Wimpernkranzes verlängern.



Links sehen Sie die Maske der Gradationskurve. Ein Vorteil dieser Methode ist, dass Sie die Intensität der Wimpern über die Gradationskurve jederzeit ändern können.

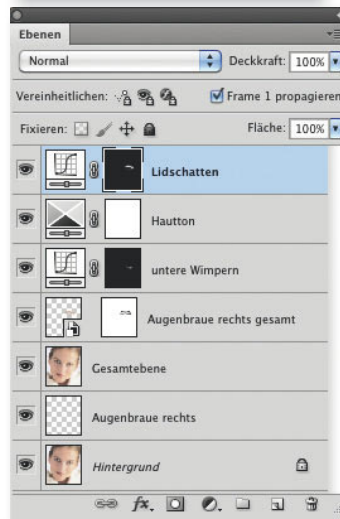
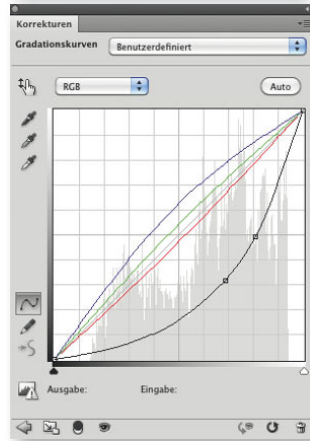
Hautfarbe verbessern

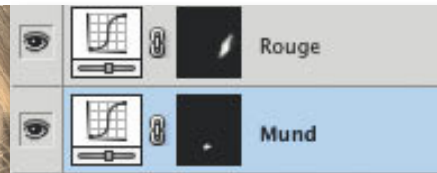
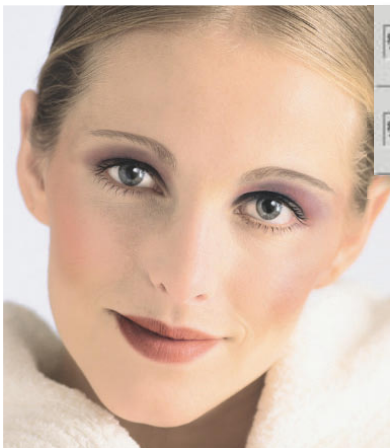
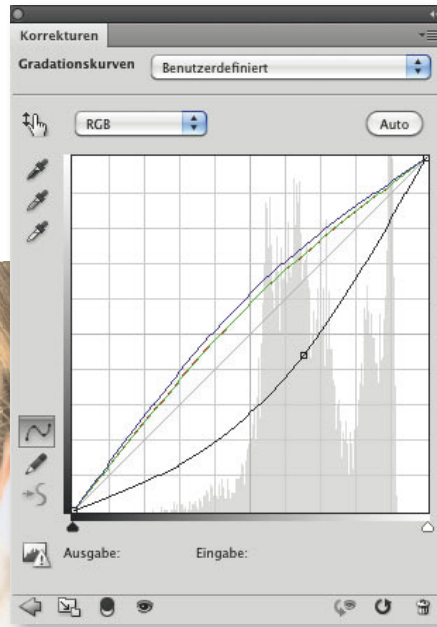
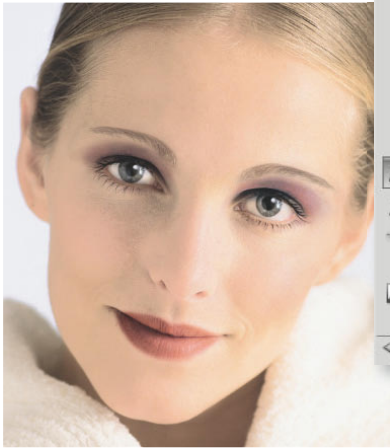
Bevor wir nun Farbakzente setzen, verbessern wir den Hautton über eine neue Einstellungsebene **SELEKTIVE FARBKORREKTUR**. Legen Sie eine solche Einstellungsebene an und vermindern Sie in den Rottönen das Magenta um etwa -35% . Klicken Sie auf OK.



Lidschatten

Auch für das Auftragen von Lidschatten legen Sie eine Einstellungsebene **GRADATIONSKURVEN** an. Dunkeln Sie zuerst im Kanal RGB das Gesamtbild ab, achten Sie dabei aber nur auf die Umgebung der Augen. Wechseln Sie danach in die einzelnen Farbkanäle und verändern Sie diese, bis Sie eine ansprechende Farbe gefunden haben. Für den Terrakottaton in unserem Beispiel haben wir die Kurven im Blau- und Grünkanal nach oben gezogen. Klicken Sie auf Ok und drücken Sie (⌘ / Strg + I). Die Ebenenmaske wird schwarz. Die Schminke holen Sie mit dem Pinsel-Werkzeug (B , Hauptdurchmesser 70 Pixel, Härte 0%, Deckkraft 5%) und Weiß wieder hervor. Oft reicht schon ein Hauch von Farbe für mehr Brillanz in den Augen. Tragen Sie die Farbe vom beweglichen Lid Richtung Brauen auf und achten Sie auf sehr weiche Übergänge.





Spielen Sie mit den Farben und experimentieren Sie mit verschiedenen Effekten. Falls Ihnen die nötigen Ideen fehlen, holen Sie sich Schminktipps aus Magazinen, Büchern oder dem Internet.

Lippen färben

Neben den ausdrucksvoll betonten Augen dürfen die Lippen nicht zu farblos wirken. Über eine weitere Einstellungsebene GRADATIONSKURVEN dunkeln Sie die Lippen im RGB-Gesamtkanal leicht ab. Erhöhen Sie in den einzelnen Farben die Kurven. Wir haben hier ebenfalls die Blau-/Grüntöne intensiviert. Schwärzen Sie die Ebenenmaske mit (**⌘**/**Strg**)+**I**) und holen Sie die Lippen mit weißen Pinselstrichen hervor.

Rouge auftragen

Rouge wirkt wie ein künstlicher Schatten, es modelliert und bringt Frische in ein Gesicht. Für einen natürlichen Look wählen wir die Lippenfarbe. Duplizieren Sie dazu die Gradationskurve MUND (**⌘**/**Strg**)+**J**) und benennen Sie diese mit „Rouge“. Füllen Sie die Ebenenmaske wieder mit Schwarz über **⌘**/**Strg**+**I**). Mit dem Pinsel-Werkzeug (**B**), Hauptdurchmesser 200 Pixel, Härte 0%, Deckkraft 5%) und Weiß holen Sie entlang der Wangenknochen bis zum Haaransatz das Rouge leicht hervor. Bei runden Gesichtern hat Rouge eine schmälende Wirkung, bei eckigen Gesichtern reicht oft ein Hauch Farbe entlang der Kieferknochen.

Mit den beschriebenen Techniken können Sie nun endlos viele Schminkeffekte ausprobieren.

Blinzelnde Augen öffnen

Bildanalyse

- 1 Augen vergrößern
- 2 Im Augenweiß Farbstich korrigieren
- 3 Augenweiß aufhellen

Dieses Problem kennt jeder Fotograf: Je intensiver die Beleuchtung, desto mehr Ausschuss kommt durch halb oder ganz geschlossene Augen zustande. So ist es auch bei unserem Beispiel. Das Bild entstand im grellen Tageslicht, die hellen Mauern wirken zusätzlich wie Reflektoren.



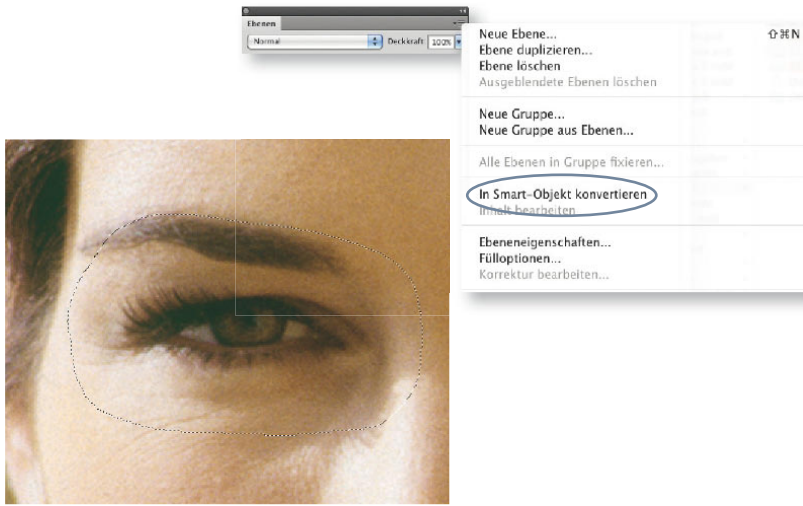
vorher



nachher



Kap3/Blinzelnde_Augen.jpeg



Augen vergrößern

Um das erste Auge zu vergrößern, wählen Sie es mit dem Lasso-Werkzeug (**L**), Weiche Kante 5 Pixel) aus. Kopieren Sie es mit **(⌘)/[Strg]+J** auf eine eigene Ebene und rufen Sie im Popup-Menü der Ebenen-Palette **SMART-OBJEKT KONVERTIEREN** auf. Nun können Sie ohne Qualitätsverlust zu jeder Zeit die Form des Auges noch einmal ändern. Das ist hier besonders wichtig, da wir das zweite Auge ebenfalls vergrößern und anpassen müssen und deshalb bestimmt eine Nachkorrektur anfällt.

Wählen Sie nun über **BEARBEITEN/TRANSFORMIEREN** die Funktion **VERKRÜMMEN**. Ziehen Sie die mittleren Kreuzungspunkte leicht nach außen. Das Auge vergrößert sich. Bestätigen Sie mit der Enter-Taste.

Blenden Sie über **(⌘)/[Strg]+R** die Lineale ein. Ziehen Sie zwei horizontale Hilfslinien heraus, welche Sie an der oberen und unteren Kante des bereits vergrößerten Auges positionieren.

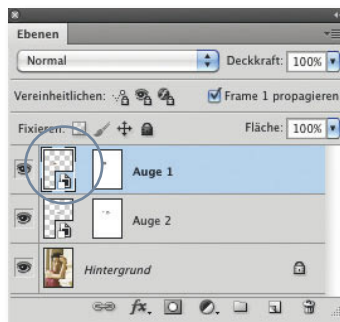
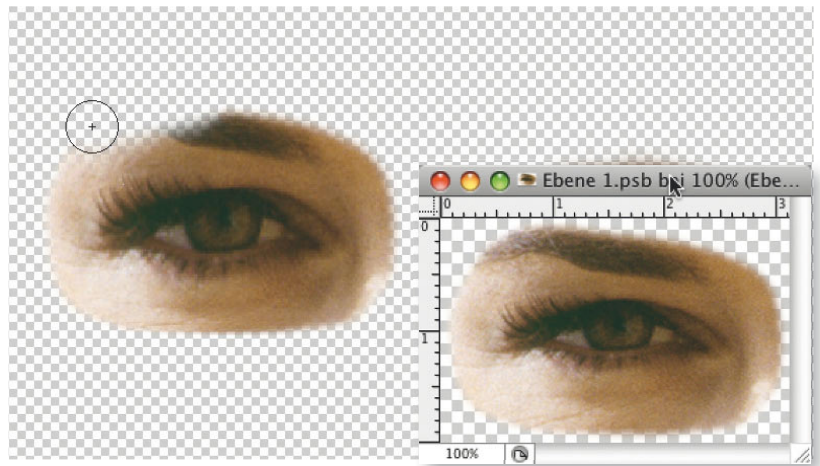
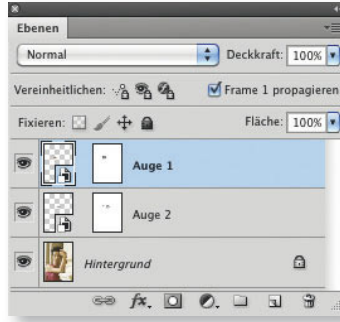
Verfahren Sie mit dem zweiten Auge in der gleichen Weise. Orientieren Sie sich an den Hilfslinien sowie an dem anderen Auge. Legen Sie eine Ebenenmaske für jede Augenebene an, indem Sie auf das Symbol **EBENENMASKEN HINZUFÜGEN** am unteren Ende der Ebenen-Palette klicken. Korrigieren Sie die Übergänge mit Schwarz und dem Pinsel-Werkzeug (**B**).

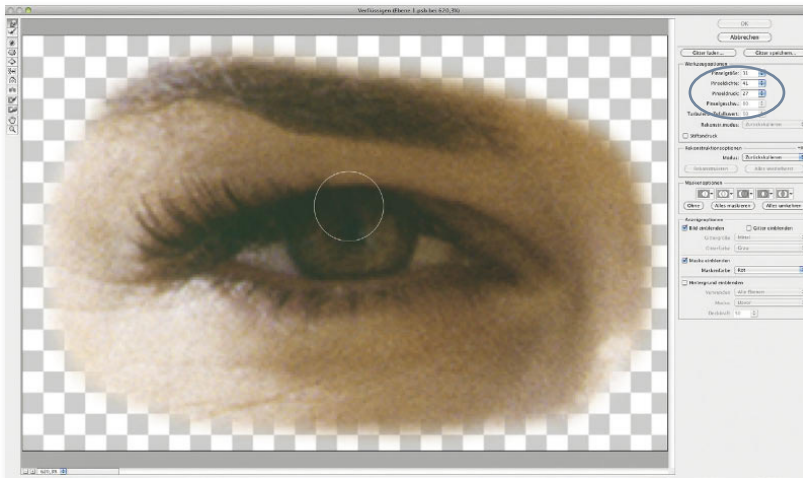
Zur Veranschaulichung haben wir rechts das Hintergrundbild ausgeblendet.

Erst nach dem Anpassen können Sie genau erkennen, ob die Augenform stimmt. Beide Augen sind groß genug, sehen aber immer noch etwas zusammengekniffen aus. Das liegt am kleinen Schlupflid an jedem Auge. Dies werden Sie nun mit dem Verflüssigen-Filter ändern.

Dieser Filter arbeitet jedoch nicht auf einem SMART-OBJEKT. Sie können natürlich das SMART-OBJEKT über das Menü der Ebenen-Palette rastern, verlieren dann aber die Originaleinstellung des Verkrümmen-Dialogs.

Klicken Sie in der Ebenen-Palette doppelt auf die SMART-OBJEKT-MINIATUR und bestätigen Sie die daraufhin folgende Warnung mit OK. Es öffnet sich eine eigenständige Datei mit dem Namen „Ebene 1.psb“ mit dem Inhalt der Ebene „Auge 1“. Dieses Bild können Sie wie jedes andere bearbeiten.





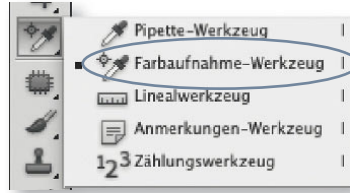
Schlupflid korrigieren

Duplizieren Sie die Ebene „1“ mit **⌘/Strg+J**. Über **FILTER/VERFLÜSSIGEN** bearbeiten Sie das Schlupflid mit dem Vorwärtskrümmen-Werkzeug (**W**). Probieren Sie zuerst unsere Einstellungen aus, die Sie in der Abbildung sehen. Setzen Sie den Mittelpunkt der Werkzeugspitze leicht unterhalb des Schlupflids an und schieben Sie es etwas nach oben. Am besten klicken Sie mit der Maus oder noch besser mit einem Grafiktablett nur nach oben, wie wenn Sie etwas leicht anstoßen möchten. Dadurch werden die Pixel nicht so stark verschmiert.

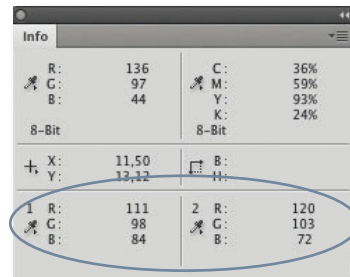
Klicken Sie danach auf **OK**, sichern Sie das Bild mit **⌘/Strg+S** und schließen Sie es. Die Änderungen sehen Sie sofort im Gesamtbild. Verfahren Sie mit dem anderen Auge auf die gleiche Weise.

Farbkorrektur der Augen

Blinzelnde Augen haben immer auch den Nachteil, dass sie schlecht beleuchtet sind und viel zu dunkel wirken. Durch die gelb reflektierenden Mauern haben wir zusätzlich einen Farbstich. Um diesen aus dem Augenweiß zu entfernen, legen Sie zwei Messpunkte mit dem Farbaufnahme-Werkzeug im Augenweiß an.

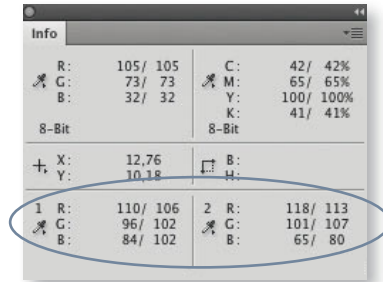
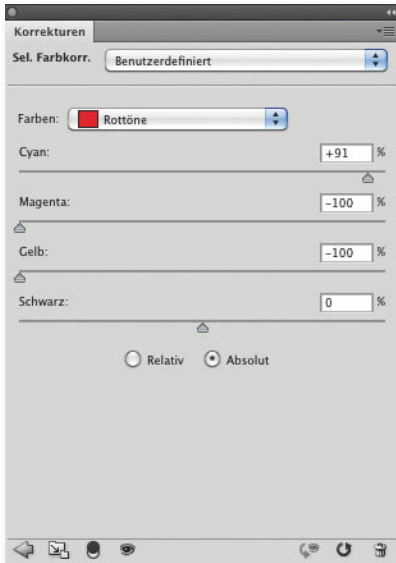


Die Info-Palette zeigt Ihnen nun im unteren Bereich über die Werte der beiden Messpunkte 1 und 2 einen deutlichen Rotstich an: Der Wert für Rot liegt deutlich höher als die Werte für Grün und Blau.



Legen Sie eine Einstellungsebene SELEKTIVE FARBKORREKTUR an, indem Sie auf das Icon NEUE EINSTELLUNGSEBENE ERSTELLEN unten in der Ebenen-Palette klicken.



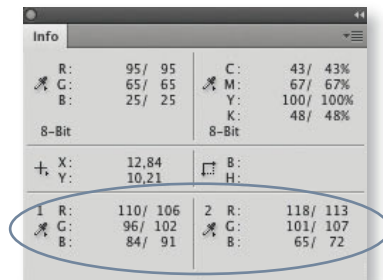


Es öffnet sich die SELEKTIVE FARBKORREKTUR und die Messwerte in der Info-Palette bekommen eine zweite Anzeige: links der bisherige, rechts der neu eingestellte Wert.

Korrigieren Sie als Erstes die ROTTÖNE. Stellen Sie folgende Werte ein.

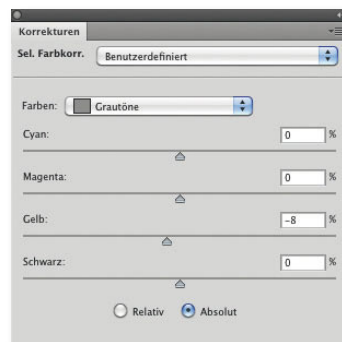
CYAN: +91
 MAGENTA: -100
 GELB: -100
 SCHWARZ: 0
 METHODE: ABSOLUT

Die Farben Rot und Grün haben sich schon angenähert, es fehlt noch das Blau. Denken Sie daran, Grau besteht aus gleichen Anteilen aller drei Farben.



Wählen Sie nun im Fenster der SELEKTIVEN FARBKORREKTUR bei FARBEN GRAUTÖNE. Stellen Sie folgende Werte ein.

CYAN: 0
 MAGENTA: 0
 GELB: -8
 SCHWARZ: 0
 METHODE: ABSOLUT



Das Augenweiß von Messpunkt 1 ist nun ein fast neutrales Grau und Messpunkt 2 hat noch einen leichten Gelbstich. Dieser kann durch die Reflektion der Haut entstehen und ist damit tolerierbar.

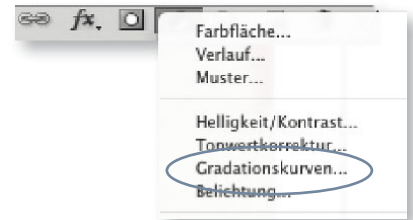
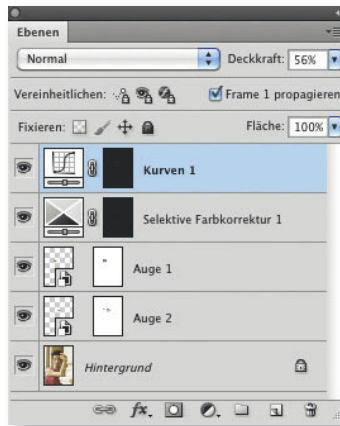
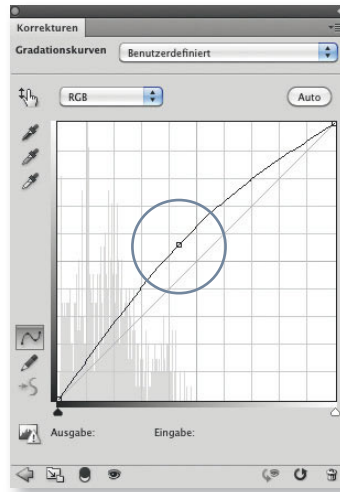
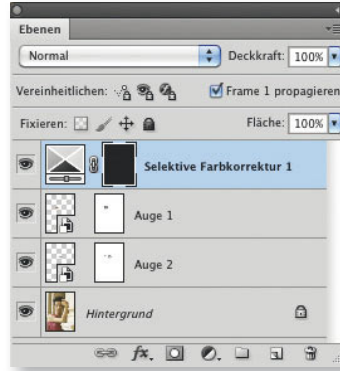
Die Farbkorrektur wirkt derzeit auf das ganze Bild.

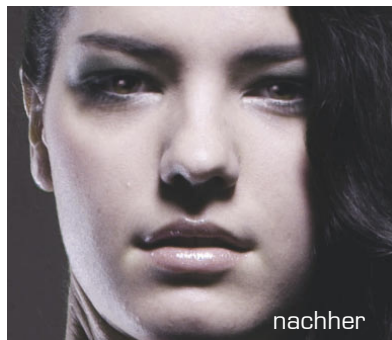
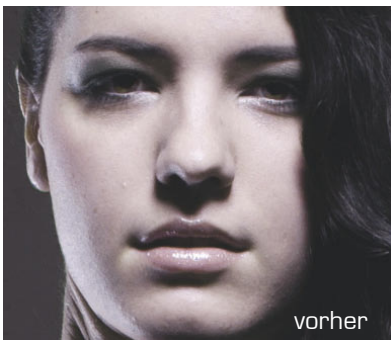
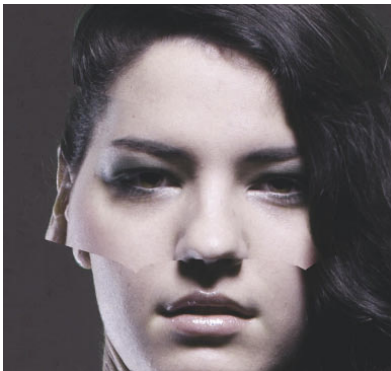
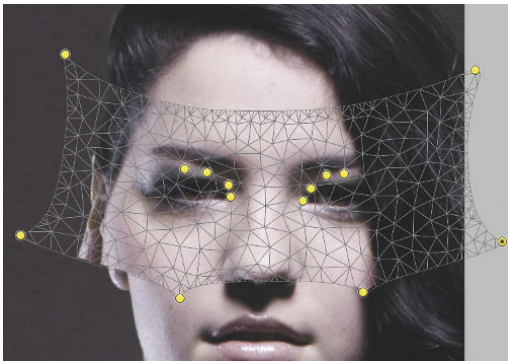
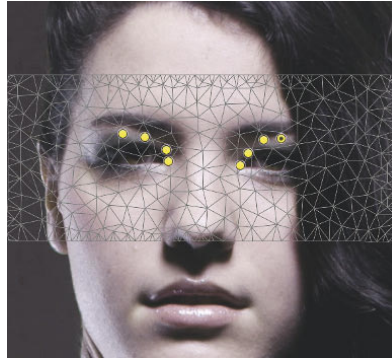
Damit sie nur auf die Augen wirkt, klicken Sie in der Palette auf die Ebenenmaske und drücken Sie **[Strg]+[I]**, die Ebenenmaske wird schwarz. Die Korrektur wird nicht mehr angezeigt. Mit dem Pinsel-Werkzeug (**[B]**, Hauptdurchmesser 8 Pixel, Härte 0%, Deckkraft 100%) und Weiß malen Sie über die Augen.

Augen aufhellen

Die Augen hellen wir mit einer Einstellungs Ebene **GRADATIONS-KURVEN** auf.

Klicken Sie in die Mitte der Kurve und ziehen Sie diese leicht nach oben. Wiederum ist das ganze Bild betroffen. Verfahren Sie hier mit der Ebenenmaske genauso wie bei der **SELEKTIVEN FARBKORREKTUR**, um nur die Augen zu beeinflussen.





2. Beispiel

Um die Augen hier etwas zu öffnen und die geschwungene Form zu unterstreichen, wählen Sie mit dem Rechteck-Werkzeug (**M**) großzügig die Augenpartie aus und legen es mit **⌘/Strg+J** auf eine eigene Ebene. Rufen Sie über BEARBEITEN/FORMGITTER das Formgitter auf. Setzen Sie in alle Bereiche der Augen an denen Sie nichts ändern möchten einen PIN, indem Sie einfach in das Gitter klicken, wie hier an der Oberseite der Augen. Setzen Sie nun weitere PINS und verziehen diese wie in unserem Beispiel. Die unteren Pins öffnen und vergrößern die Augen, die Pins an der Seite geben den Augen die neue geschwungene Form. Der Blick wird auch durch die nach oben gezogenen Augenwinkel optisch geöffnet, bestätigen Sie mit der **↵**-Taste. Über eine Ebenenmaske begrenzen Sie die Verzerrung nur auf die Augen. Um den Effekt weiter zu verstärken und die Augen richtig leuchten zu lassen, legen Sie an oberster Stelle der Ebenenpalette eine leere Ebene an und malen mit dem Pinsel-Werkzeug (**B**) und Weiß zwei kleine Lichtpunkte in die Pupillen. Wenn diese zu stark ausfallen, so reduzieren Sie die Deckkraft der Ebene.

Augengröße und Schlupflid anpassen

Bildanalyse

- 1 Linkes Auge vergrößern
- 2 Schlupflider anheben

Von einem Schlupflid spricht man, wenn das bewegliche Lid wenig zu sehen ist. Der häufigste Tipp von Visagisten: dunklen Lidschatten in der Lidfalte auftragen, einen hellen Ton auf das Lid und unter die Augenbrauen. Am Computer haben wir aber noch mehr Möglichkeiten. Allein durch das Anheben der Lider wirken die Augen größer, ausdrucksvoller und wacher.



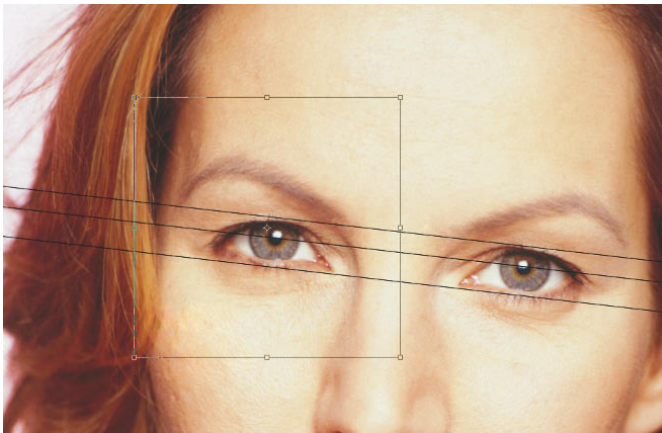
vorher



nachher



Kap3/Schlupflid.jpeg



Auge vergrößern

Um das linke Auge in der Größe dem rechten Auge anzupassen, benötigen Sie drei Hilfslinien. Da Photoshop nur horizontale und vertikale Linien zur Verfügung stellen kann, müssen wir uns anders behelfen. Klicken Sie in der Ebenen-Palette auf das Symbol **NEUE EBENE ERSTELLEN**.

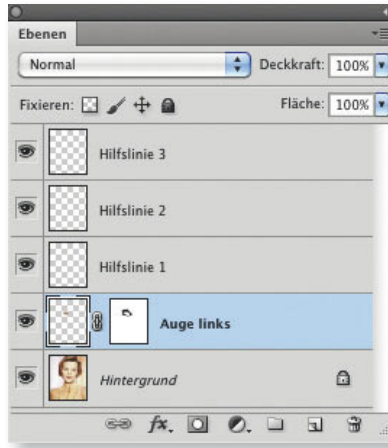
Legen Sie eine Auswahl mit dem Auswahlwerkzeug und **EINZELNE ZEILE** an und füllen Sie diese über **BEARBEITEN/FLÄCHE FÜLLEN** mit Schwarz oder einer anderen beliebigen Farbe.

Drehen Sie über $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{T}$ die Hilfslinie so, dass sie durch beide Pupillen verläuft.

Duplizieren Sie diese Hilfslinie zweimal per $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{J}$ und positionieren Sie diese am oberen und unteren Wimpernkranz des rechten Auges.

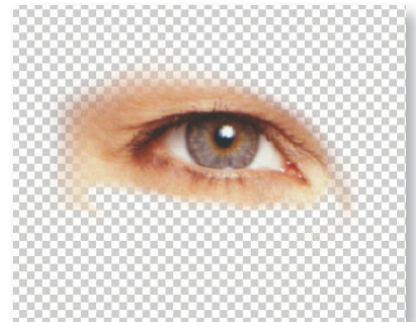
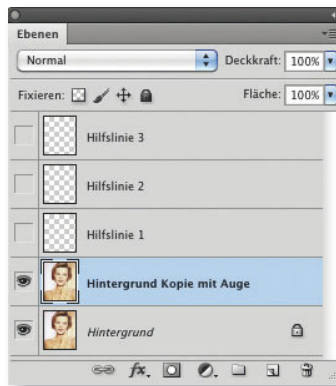
Wählen Sie mit dem Auswahlrechteck großzügig das linke Auge aus und heben Sie es mit $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{J}$ auf eine neue Ebene. Skalieren Sie nun das Auge mit $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{T}$. Orientieren Sie sich dabei an den Hilfslinien, achten Sie aber auch auf Ihr eigenes ästhetisches Empfinden bezüglich der Harmonie der Proportionen.

Um die Augenränder anzupassen, legen Sie eine Ebenenmaske über das Symbol am unteren Ende der Ebenen-Palette an und entfernen Sie mit Schwarz und dem Pinsel-Werkzeug (B) die überflüssigen Stellen.



Blenden Sie alle anderen Ebenen aus, um Ihr Auge zu kontrollieren.

Klicken Sie nun in der Ebenen-Palette auf die Hintergrundebene und duplizieren Sie diese mit $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{J}$. Aktivieren Sie danach die Ebene „Auge links“ und verschmelzen Sie diese mit dem Hintergrund über $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{E}$. Speichern Sie das Bild.





Schlupflid anheben

Nun möchten wir die oberen Lider etwas anheben, um damit einen offeneren Blick zu erzeugen. Duplizieren Sie die Hintergrundebene mit **⌘/Strg+J**. Wählen Sie das linke Auge mit dem Auswahlrechteck (**M**) aus. Über **FILTER/VERFLÜSSIGEN** ziehen Sie mit dem Vorwärts-krümmen-Werkzeug (**W**) das Lid leicht nach oben, wie in der Abbildung zu sehen ist. Geben Sie dem Lid eine schön geschwungene Form. Das Lid des rechten Auges bearbeiten Sie auf die gleiche Weise.

Durch die nur sehr geringe Korrektur haben sich die Pupillen in ihrer Form nicht geändert, so dass keine weitere Korrektur erforderlich ist.

Als zweiten Schritt können Sie die Wirkung verstärken. Sie lassen den Bereich unterhalb der Brauen optisch hervortreten, indem Sie die Hautpartie hell schminken (siehe auch Workshop „Augen betonen mit Schminkeffekten“, Kapitel 3).

Nachscharfen bei geringer Tiefenschärfe

Bildanalyse

- 1 Augen schärfen

Oft reicht die Tiefenschärfe bei langen Brennweiten und kleiner Blende nicht aus. Gerade bei wenig statischen Close-ups von zwei Personen liegt die Schärfenebene nicht unbedingt auf allen Augenpaaren. Mit partiellem Schärfen kann man hier nachhelfen.



vorher



nachher

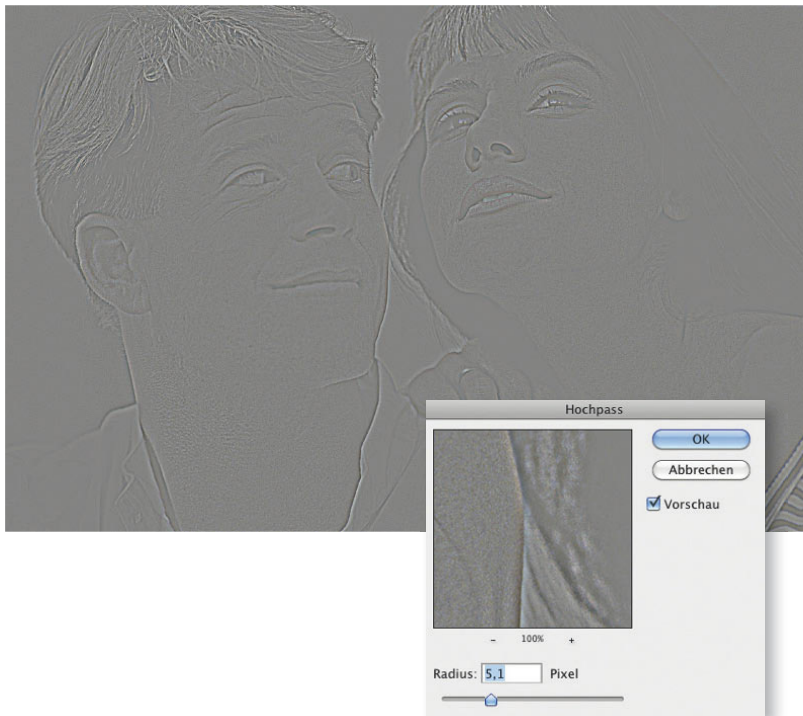


Kap3/Augen_nachschaerfen.jpeg



Wichtige Bereiche schärfen

Bei diesem Beispiel liegt die Schärfenebene auf den Lippen der Frau und auf dem rechten Auge des Mannes. Diese Bereiche werden wir zusätzlich schärfen, um den Schärfeeindruck zu erhöhen. Hauptsächlich möchten wir jedoch dem linken Auge des Mannes und den Augen der Frau noch etwas mehr Schärfe geben. Die Lippen des Mannes brauchen und dürfen wir nicht schärfen. Sie enthalten keinerlei Details und wir würden nur das Bildrauschen schärfen und dadurch eine unschöne Struktur erzeugen.



Duplizieren Sie mit **⌘/⌘+J** die Hintergrundebene und konvertieren Sie diese in ein SMART-OBJEKT im Menü der Ebenen-Palette. Nennen Sie die Ebene „Schärfung“. Rufen Sie den Hochpassfilter über **FILTER/SONSTIGE FILTER/HOCHPASS** auf. Wir haben den Hochpassfilter gewählt, weil er im Gegensatz zum Filter **UNSCHARF MASKIEREN** die Kanten schöner betont. Bei Ihren eigenen Bildern können Sie auch andere Schärfungsfilter ausprobieren. Um die richtige Einstellung zu finden, stellen Sie den Radius auf 0,1 Pixel, das Bild wird grau. Ziehen Sie nun den Regler langsam nach rechts, die Konturen kommen allmählich hervor, bei einem Radius von 5,1 Pixel werden die Augendetails optimal hervorgehoben. Klicken Sie auf **Ok**.

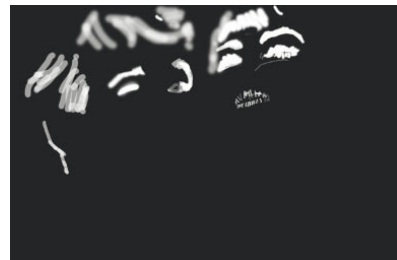
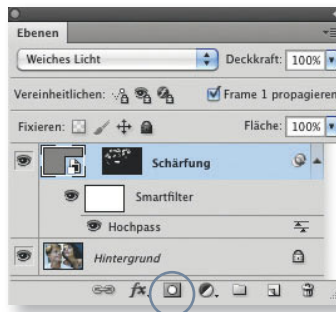
Die gesamte Ebene ist noch immer grau mit durchscheinenden Konturen. Stellen Sie die Füllmethode der Ebene auf WEICHES LICHT. Das Grau verschwindet und ein geschärftes Bild bleibt zurück.

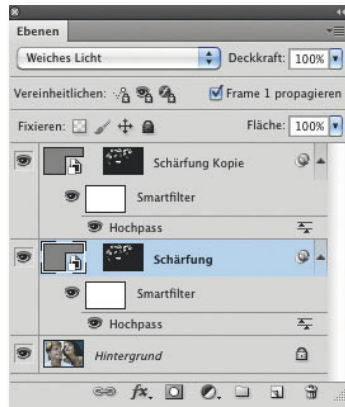
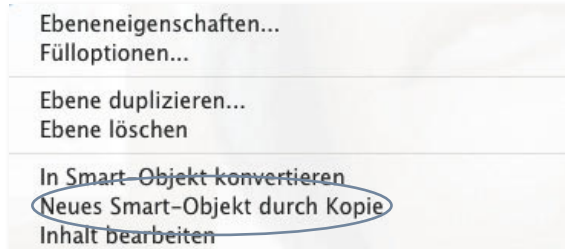


Schärfung reduzieren

Um nur einzelne Bereiche zu schärfen, legen Sie mit gedrückter **[Alt]**-Taste eine Ebenenmaske an, indem Sie auf das Symbol EBENENMASKE ERSTELLEN klicken. Die schwarze Maske deckt die Schärfung ab. Holen Sie nun mit dem Pinsel-Werkzeug (**[B]**), Hauptdurchmesser 9 Pixel, Härte 60%, Deckkraft 40%, Fluss 100% und Weiß partiell Schärfekonturen wieder hervor. Malen Sie nicht zu großflächig, fahren Sie einzelne Details mit kleinen Pinselspitzen nach.

Klicken Sie mit gedrückter **[Alt]**-Taste auf die Ebenenmaske, wird diese sichtbar. Hier sehen Sie, wie unsere Maske aussieht. Klicken Sie wieder mit gedrückter **[Alt]**-Taste auf die Ebenenmaske, um in die Bildansicht zurückzukehren.





Schärfung verstärken

Um die Schärfung zu verstärken, klicken Sie mit **ctrl**/**Strg** auf die Ebene „Schärfung“ und wählen Sie **NEUES SMART-OBJEKT DURCH KOPIE**. Nur so erhalten Sie zwei voneinander unabhängige Ebenen.

Diese Kopie können Sie natürlich in der Maske weiterbearbeiten, wenn Ihnen an einzelnen Stellen die Schärfung nun zu hoch ist. Ist Ihnen die gesamte Schärfung zu stark, so stellen Sie die Deckkraft der Ebene zurück.

Begutachten Sie eine Schärfung immer in einer 100%-Ansichtsgröße nach einem Doppelklick auf die Lupe. Nur so können Sie das Bild richtig beurteilen. Eine Überschärfung ist deutlich an den Farbverschiebungen und der bunten Pixeligkeit der Bildbereiche zu erkennen, wie in der Abbildung links. Für Demonstrationszwecke haben wir hier die Schärfung etwas übertrieben (siehe auch Theorie-Exkurs „Schärfen“, Kapitel 6).

Augenweiß neutralisieren und aufhellen

Bildanalyse

- 1 Gelbstich aus dem Augenweiß entfernen
- 2 Augen strahlender

Augen wirken erst richtig ausdrucks-
voll und schön, wenn das Weiß im
Auge keine Verfärbung aufweist. Bei
diesem Bild kann man zum einen
feine rote Äderchen erkennen und
zum anderen durch das schummerige
Kunstlicht auch einen extremen
Gelbstich. Wir zeigen Ihnen hier
zwei Methoden, wie man müde
wirkende und gerötete Augen in
ausdrucksvolle und strahlende Augen
verwandelt.



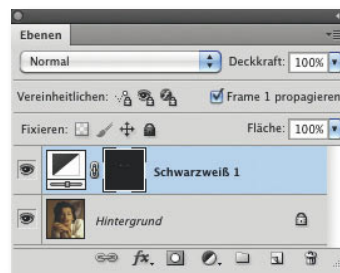
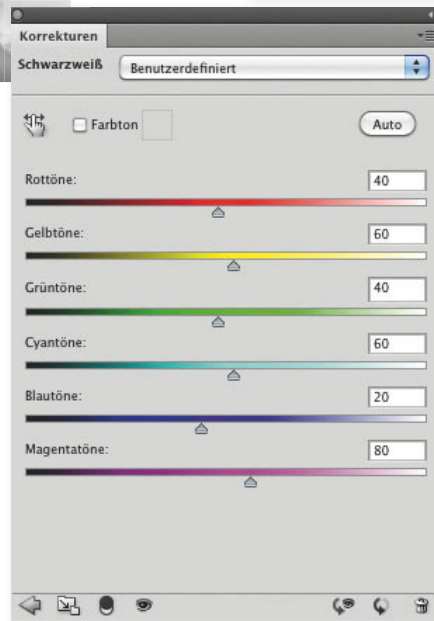
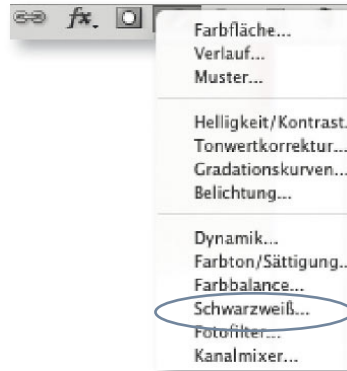
Kap3/Augenweiss.jpeg

vorher



nachher





Augenweiß korrigieren

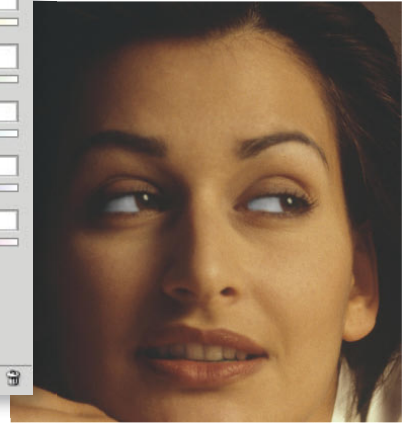
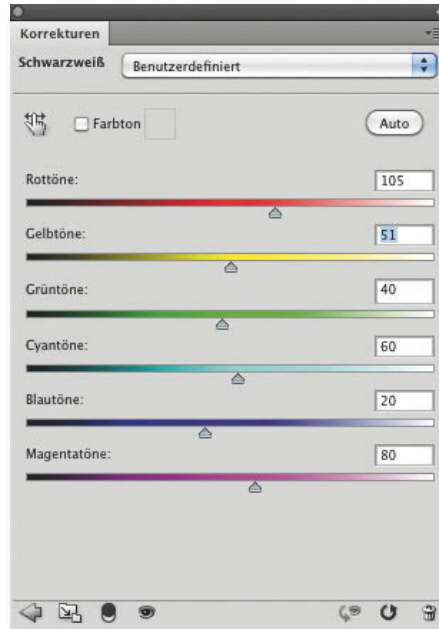
Um die Farbstiche zu eliminieren, legen Sie eine neue Einstellungsebene SCHWARZWEISS über das Icon in der Ebenen-Palette an. Das ganze Bild wird schwarzweiß. Klicken Sie ohne eine Veränderung bei den Einstellungen auf Ok.

Da wir nur die Augen entfärben möchten und nicht das ganze Bild, drücken Sie **⌘/⌘ + I**.

Die Ebenenmaske wird schwarz und die Veränderung durch die Schwarzweiß-Ebene ist nicht mehr sichtbar. Holen Sie nun mit dem Pinsel-Werkzeug (**B**), Hauptdurchmesser 15 Pixel, Härte 0%, Deckkraft 100% und Weiß die Korrektur wieder im Augenweiß hervor.

Feintuning

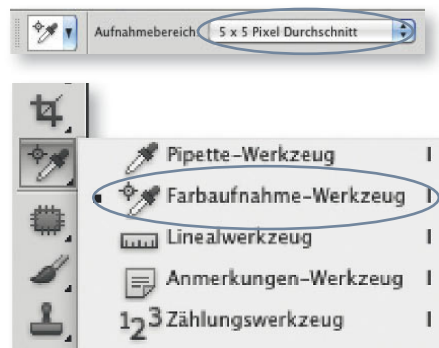
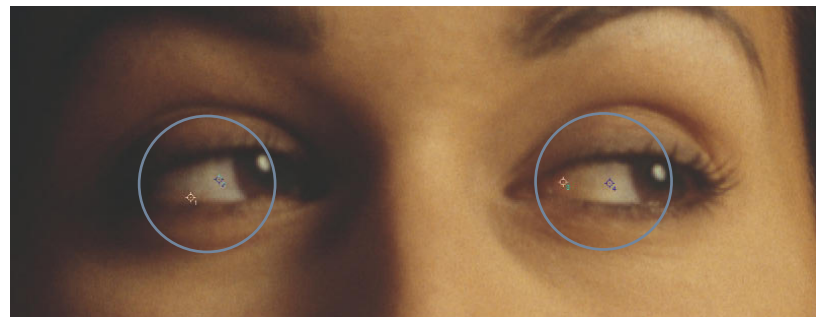
Für die Feineinstellung klicken Sie doppelt auf die Ebenenminiatur der „Schwarzweiß 1“-Ebene in der Ebenen-Palette. Der Schwarzweißdialog öffnet sich. Der Farbstich des Augenweiß setzte sich aus Rot und Gelb zusammen. Experimentieren Sie deshalb mit den Rot- und Gelbtonreglern. Ziehen Sie diese nach links, so werden die Bereiche, die diese Farben beinhalten, dunkler, nach rechts werden sie heller. Wir haben die Rottöne auf 105% und die Gelbtöne auf 51% gestellt.

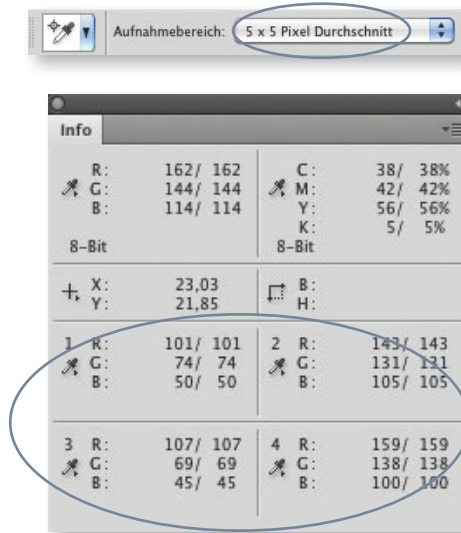


Zweiter Weg

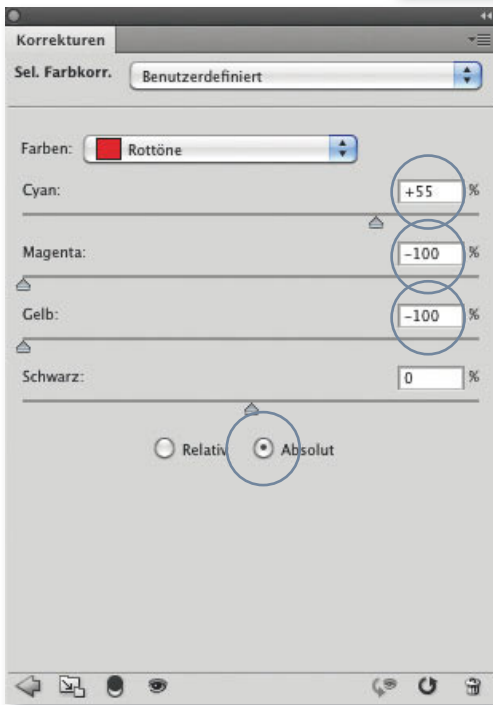
Nur weil eine Korrekturmethode bei dem einen Bild funktioniert, muss sie nicht zwingend bei einer anderen Aufnahme auch funktionieren. Die folgende Methode ist aufwändiger, aber auch zuverlässiger und wir werden versuchen, das gleiche Ergebnis zu erzielen.

Legen Sie mit dem Farbaufnahme-Werkzeug (I) vier Messpunkte an, wie in der Abbildung zu sehen ist. Damit wir nur die Farbe in den Augen messen, stellen Sie das Werkzeug in der Optionsleiste auf AUFNAHMEBEREICH 5X5 PIXEL DURCHSCHNITT. Die Info-Palette (F8) wird nach unten erweitert. Dort werden die Werte der vier Messpunkte angezeigt.





Hier können Sie sehen, dass der Rotwert bei allen vier Messpunkten besonders hoch ist. Wir müssen alle drei Farben in etwa auf denselben Wert bringen, um ein neutrales Grau zu erhalten.



Legen Sie eine Einstellungsebene **SELEKTIVE FARBKORREKTUR** an und aktivieren Sie die Methode **ABSOLUT**. In der Info-Palette erscheinen nun zwei Werte, **VORHER** und **NACHHER**. Wir müssen die Sollwerte so einstellen, dass Rot, Grün und Blau ungefähr den gleichen Wert haben. Dabei ist es egal, wie hoch oder niedrig dieser ist.

Um Rot zu reduzieren, erhöhen Sie in den **ROTTÖNEN** die Komplementärfarbe **CYAN** und verringern **MAGENTA** und **GELB**. Rot besteht aus Magenta und Gelb.

Vorher Nachher

1 R:	101/ 91	2 R:	143/ 136
G:	74/ 92	G:	131/ 137
B:	50/ 70	B:	105/ 112
3 R:	107/ 91	4 R:	159/ 148
G:	69/ 97	G:	138/ 148
B:	45/ 76	B:	100/ 112

Der Blauanteil ist noch zu niedrig, wechseln Sie nun in die GELBTÖNE und reduzieren Sie hier das GELB. Gelb ist komplementär zu Blau, somit wird Blau verstärkt.

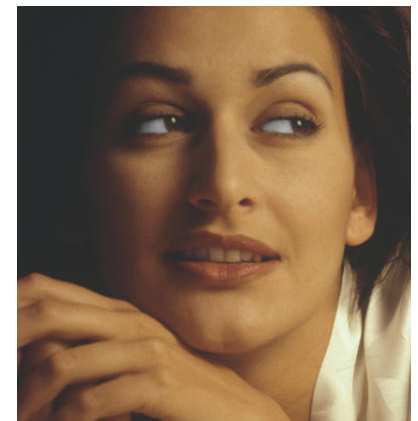
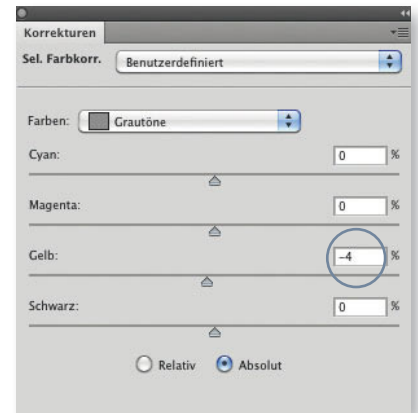
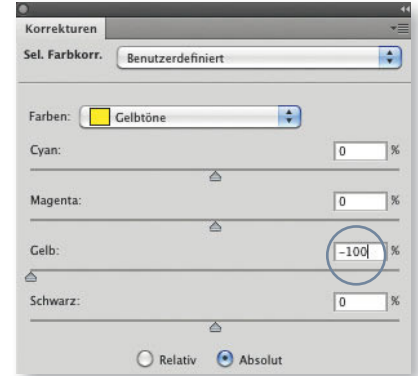
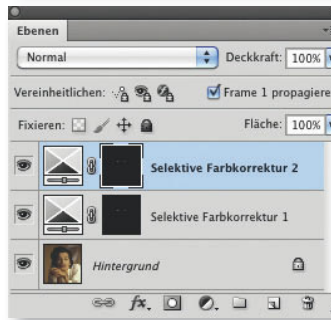
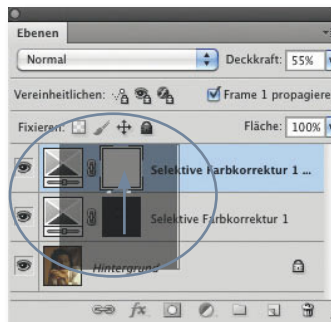
Ein leichter Farbstich ist noch vorhanden, den Sie mit dieser Selektiven Farbkorrektur nicht herausbekommen. Legen Sie eine zweite Selektive Farbkorrektur an und vermindern Sie in den GRAUTÖNEN das GELB ein klein wenig. Nun weisen alle Farben sehr ähnliche Farbwerte auf. Die erlaubte Toleranz liegt bei ca. 5%. Somit kann man auf Ok klicken.

Diese Korrekturen wirken nun wieder auf dem ganzen Bild. Wir haben in der vorherigen Einstellungsebene schon eine Maske für die Augen angelegt. Diese können wir auch für diese Einstellungsebene benutzen. Klicken Sie mit gehaltener **[Alt]**-Taste auf die Maske der Ebene „Selektive Farbkorrektur 1“. Ziehen Sie die Maske auf die darüberliegende Ebene. Bestätigen Sie den Dialog EBENENMASKE ERSETZEN mit JA. Die Korrektur wirkt nur auf den Augen.

Zwei verschiedene Methoden und das gleiche Ergebnis. Bei anderen Bildern oder Aufgabenstellungen ist es gut möglich, dass nur ein Weg funktioniert. Benutzen Sie aber möglichst immer den einfachsten.

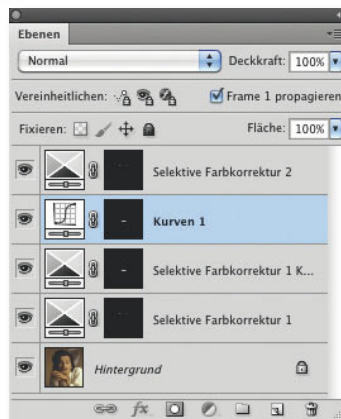
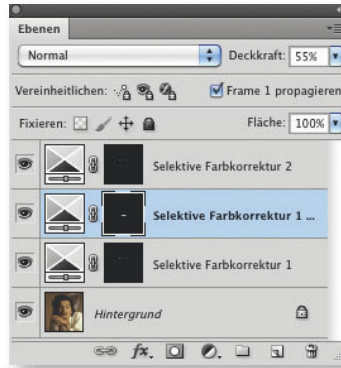
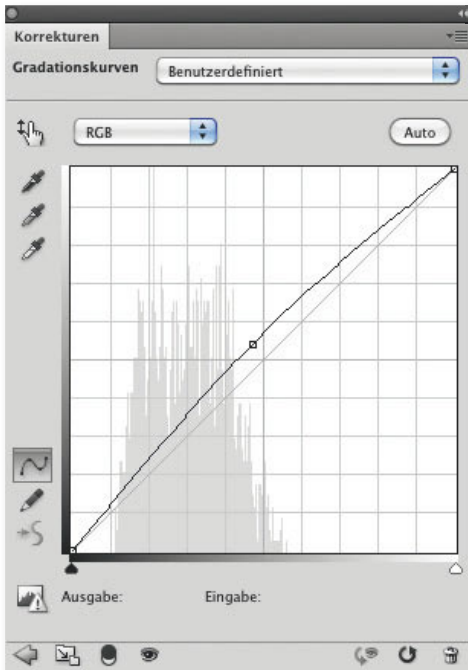
1 R: 101/ 91	2 R: 143/ 136
G: 74/ 92	G: 131/ 137
B: 50/ 89	B: 105/ 127
3 R: 107/ 91	4 R: 159/ 148
G: 69/ 97	G: 138/ 148
B: 45/ 96	B: 100/ 136

1 R: 101/ 91	2 R: 143/ 136
G: 74/ 92	G: 131/ 137
B: 50/ 94	B: 105/ 136
3 R: 107/ 91	4 R: 159/ 148
G: 69/ 97	G: 138/ 148
B: 45/ 102	B: 100/ 144



Zähne weißen und aufhellen

Oft können Sie über genau die gleichen Einstellungsebenen gleichzeitig auch die Zähne aufhellen. Bei diesem Beispiel haben wir es zur besseren Übersicht extra gemacht: Kopieren Sie einfach über **(⌘)/(Strg)+J** die „Selektive Farbkorrektur 1“ und füllen Sie die Ebenenmaske mit Schwarz. Holen Sie mit Weiß die Zähne wieder hervor. Die Farbkorrektur ist hier für die Zähne zu stark. Reduzieren Sie die Ebenendeckkraft auf ca. 55%. Für die Aufhellung legen Sie eine Einstellungsebene GRADATIONSKURVE an und ziehen Sie den Mittelpunkt der Kurve leicht nach oben. Das ganze Bild ist nun heller. Um es nur auf die Zähne anzuwenden, ziehen Sie mit gedrückter **(Alt)**-Taste die Ebenenmaske der Ebene „Selektive Farbkorrektur 1 Kopie“ auf die Ebene „Kurven 1“. Bestätigen Sie, dass Sie die Maske ersetzen wollen. Nun wirkt die Kurve auch nur auf den Zähnen.



Nachschärfen bei Verwacklungsunschärfe

Bildanalyse

- 1 Bewegungsunschärfe mildern
- 2 Bild schärfer

Eine der größten Herausforderungen bei Kinderaufnahmen ist die Schärfe. Zumindest sollte eine gewisse Grundscharfe in aussagekräftigen Bildteilen wie z.B. den Augen vorhanden sein. Bei Kindern, die wild gestikulieren und ständig hin- und herhüpfen ist das oft nicht einfach. Bevor Sie jedoch ein scheinbar unscharfes Bild in den Papierkorb werfen, lohnt sich ein Doppelklick auf die Lupe, damit Sie das Bild in der verlässlichen 100-Prozent-Ansicht beurteilen können.

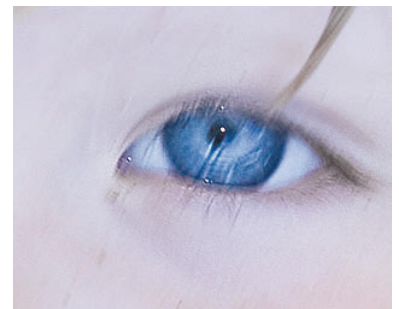
Ab Photoshop CS4 mit OpenGL-Grafikkarte ist die 100-Prozent-Ansicht nicht mehr so relevant.



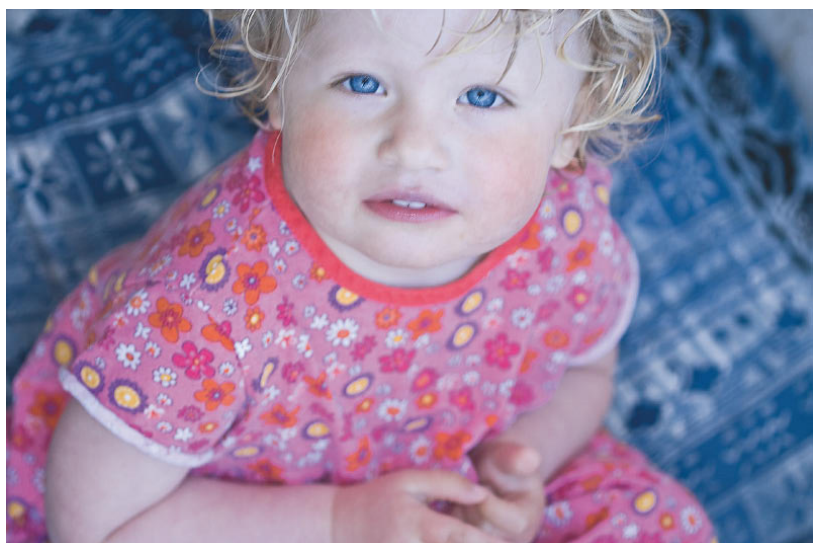
Kap3/Verwackelte_Augen.jpeg

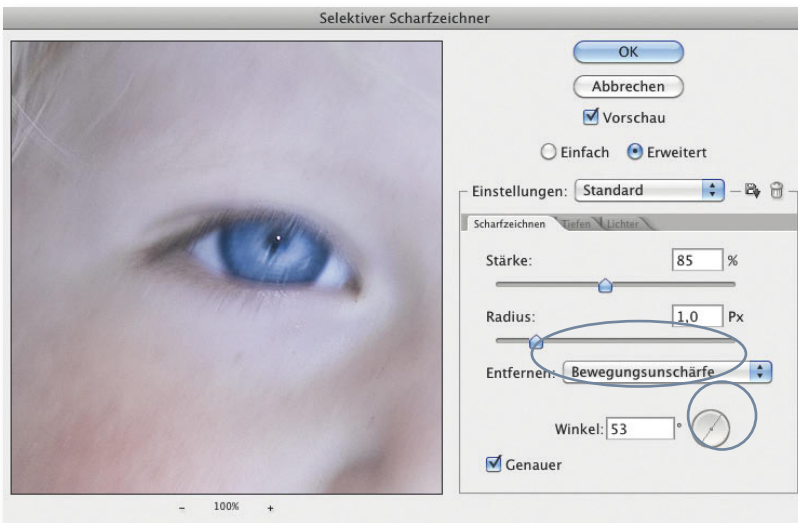


vorher



nachher





Bewegungsunschärfe ermitteln

Seit Photoshop CS2 gibt es den Befehl **SELEKTIVER SCHARFZEICHNER**. Mit dieser Funktion kann man Bewegungsunschärfe entfernen. Dafür ist es zuerst notwendig, die Bewegungsrichtung einzustellen. Um diese genau zu ermitteln, ist es am besten, sie zu messen. Haben Sie den Filter bereits aufgerufen, klicken Sie auf **ABBRECHEN**.

Zoomen Sie stark in das Bild hinein. Klicken Sie dafür im Navigator in die linke untere Ecke. Geben Sie dort einen Vergrößerungsmaßstab von 600% ein. Bestätigen Sie mit der **↵**-Taste.

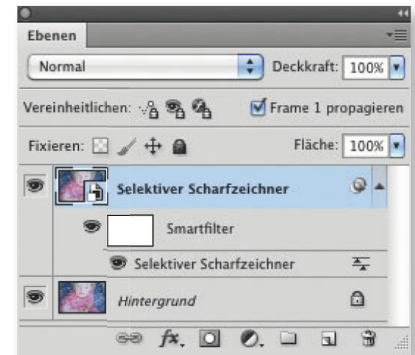
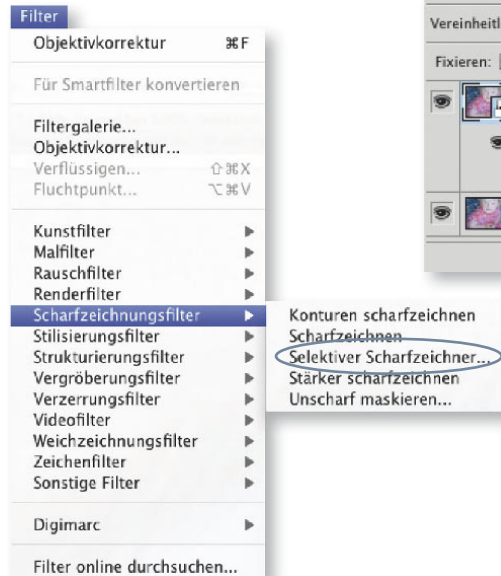
Winkelmessung

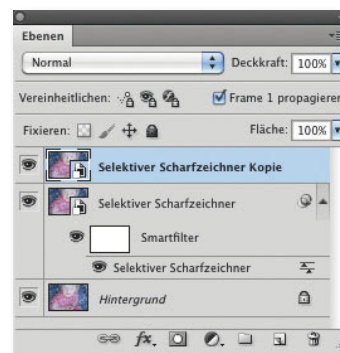
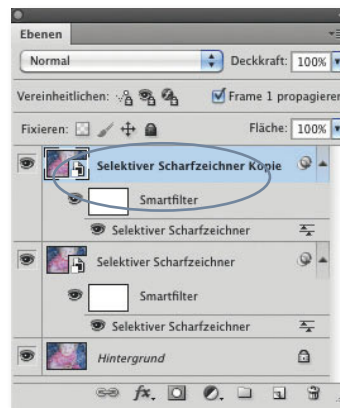
Suchen Sie im Bild eine Stelle, an der Sie die Bewegungsrichtung gut sehen können. Hier haben wir das linke Auge ausgesucht. Wählen Sie in der Werkzeug-Palette das Linealwerkzeug. Klicken Sie in das Bild und ziehen Sie eine Gerade von links unten nach rechts oben durch die Bewegungsunschärfe. In der Optionsleiste wird nun der Winkel W: 56,9 Grad angezeigt. Ziehen Sie nicht von oben rechts nach unten links, die Winkelangabe ist dann für unseren Zweck falsch.

Verdoppeln Sie die Hintergrundebene mit $\text{⌘}/\text{Strg} + \text{J}$. Konvertieren Sie diese Ebene in ein SMART-OBJEKT über FILTER/FÜR SMARTFILTER KONVERTIEREN. Wir haben die Ebene „Selektiver Scharfzeichner“ genannt.

Es besteht im Übrigen kein Unterschied, ob Sie eine Ebene über den Befehl FÜR SMARTFILTER KONVERTIEREN oder über das Pop-up-Menü in der Ebenen-Palette in ein SMART-OBJEKT umwandeln.

Wählen Sie FILTER/SCHARFZEICHNUNG/FILTER/SELEKTIVER SCHARFZEICHNER.





Bewegungsunschärfe mildern

Für eine richtige Beurteilung stellen Sie im Vorschauenfenster des Filters eine 200%-Ansicht ein. Wählen Sie bei ENTFERNEN die Bewegungsunschärfe. Geben Sie in das Dialogfeld bei WINKEL die gemessenen 56,9 Grad ein. Photoshop rundet dies auf 57 Grad auf, wenn Sie andere Regler anklicken. Die Differenz von 0,1% erkennen Sie im Bild nicht. Stellen Sie den Radius auf 1 Pixel und experimentieren Sie mit der Stärke. Wir sind auf einen optimalen Wert von 200% gekommen. Aktivieren Sie den Button GENAUER, der Kontrast wird leicht erhöht. Wenn Sie die richtige Einstellung gefunden haben, klicken Sie auf OK. Ein großer Teil der Bewegungsunschärfe ist behoben. Richtig scharf ist es aber immer noch nicht. Wir müssen eine Scharfzeichnung über das ganze Bild anwenden. Dafür eignet sich sehr gut der Hochpassfilter, da dieser sehr intensiv wirkt.

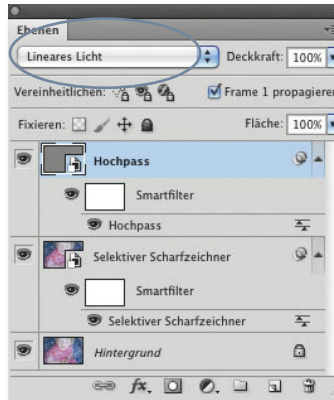
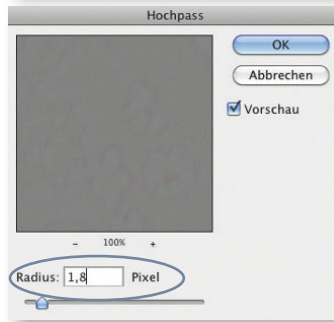
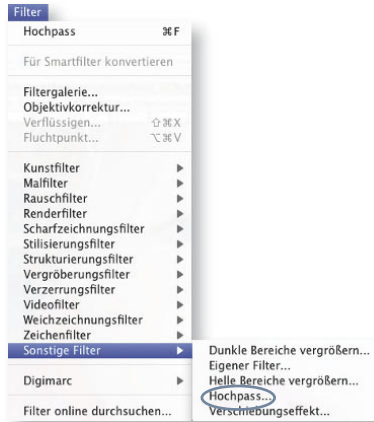
Einfache Scharfzeichnung

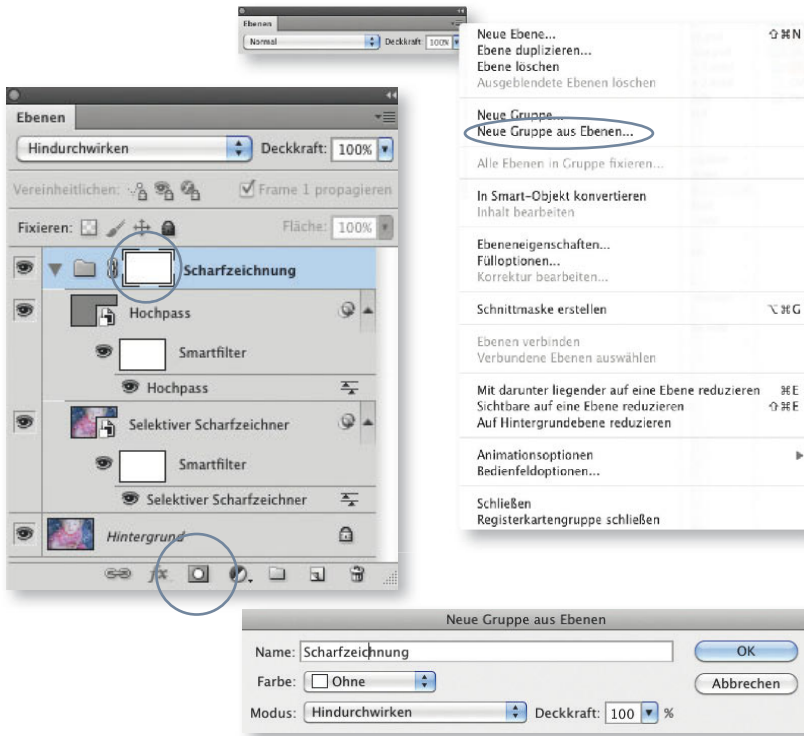
Verdoppeln Sie erst die Ebene „Selektiver Scharfzeichner“, indem Sie **[Strg] [J]** drücken oder mit der rechten Maustaste auf die Ebene klicken und im Menü NEUES SMART-OBJEKT DURCH KOPIE wählen. Dadurch haben wir auch den Filter verdoppelt. Die doppelte Wirkung benötigen wir aber nicht. Klicken Sie in der Kopie auf den Smartfilter und ziehen Sie diesen in den Abfalleimer. Der Filter wird gelöscht. Nennen Sie die Ebene „Hochpass“.

Wählen Sie FILTER/SONSTIGE FILTER/
HOCHPASS.

Sobald Sie den Filter aufgerufen haben, wird das Bild ganz grau. Stellen Sie das Vorschaufenster auf 100%. Sie müssen nun einen Radius finden, der die kleinen, feinen Linien heller darstellt. Flächen sollten so weit es geht ein einheitliches Grau haben. Bei einem Radius von 1,8 Pixel sehen wir Auge, Wimpern und Haare leicht aufgehellt. Diese geringe Einstellung reicht schon. Klicken Sie auf OK.

Damit wir nun wieder unser Bild ohne grauen Schleier sehen, stellen Sie die Füllmethode der Ebene auf LINEARES LICHT. Wir haben nun ein wesentlich schärferes Bild. Aber leider hat die Haut darunter gelitten. Kleine Hautirritationen und rote Äderchen werden sichtbar. Deshalb werden wir die Schärfe partiell entfernen. Aktivieren Sie mit gedrückter Shift-Taste die Ebenen „Hochpass“ und „Selektiver Scharfzeichner“.

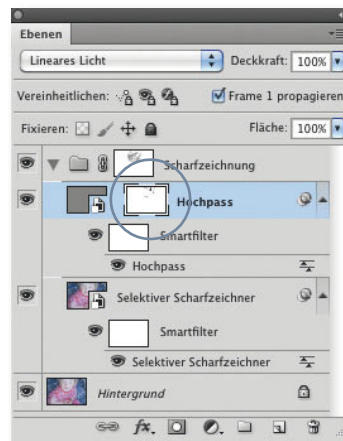




Partielles Scharfzeichnen

Klicken Sie im Popup-Menü der Ebenen-Palette auf **NEUE GRUPPE AUS EBENEN**. Geben Sie der Gruppe den Namen „Scharfzeichnung“ und klicken Sie auf OK. Sie können auf dieser Gruppe, genau wie auf einer normalen Ebene, eine Ebenenmaske anlegen, indem Sie auf das Symbol **EBENENMASKEN HINZUFÜGEN** unten in der Ebenen-Palette klicken. Malen Sie mit Schwarz (D) über alle Bereiche, die nicht scharfgezeichnet werden dürfen, also vor allem über Wangen und Stirn. Über diese Maske entfernen Sie beide Scharfzeichnungen.

Verwenden Sie das Pinsel-Werkzeug (B), Hauptdurchmesser 80 Pixel, Härte 0%, Deckkraft 20%.



Wenn Sie sich das Bild genau ansehen, stellen Sie fest, dass es um einige Haare Lichtkanten gibt. Diese sind durch den Hochpassfilter entstanden. Wenn Sie auf die Maske des Filters klicken, werden Sie sehen, dass Sie nichts bewirken können. Dies liegt an der Füllmethode „Lineares Licht“. Legen Sie stattdessen eine normale Ebenenmaske auf der Hochpass-Ebene an und entfernen Sie dort die zu starke Schärfe durch Übermalen der Strähnen mit Schwarz. Die Scharfzeichnung des Selektiven Scharfzeichners bleibt erhalten.