



Christoph
Künne

Porträts retuschieren

Edition **DOCMA**
Band 6

Photoshop-Basiswissen



ADDISON-WESLEY

Christoph Künne

Porträts retuschieren

**Photoshop-Basiswissen
Band 6
Edition DOCMA**



Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

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

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit großer Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Autoren dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen und weitere Stichworte und sonstige Angaben, die in diesem Buch verwendet werden, sind als eingetragene Marken geschützt. Da es nicht möglich ist, in allen Fällen zeitnah zu ermitteln, ob ein Markenschutz besteht, wird das * Symbol in diesem Buch nicht verwendet.

Umwelthinweis: Dieses Produkt wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die wichtigsten Bilder lassen sich unter www.docma.info aus dem Internet herunterladen. Die Dateien befinden sich auf der Webseite unter „Arbeitsmaterialien“.

© 2006 by Addison-Wesley Verlag,
ein Imprint der Pearson Education Deutschland GmbH
Martin-Kollar-Straße 10-12, D-81829 München/Germany

ISBN-13: 978-3-8273-2316-3
ISBN-10: 3-8273-2316-9

10987654321

08 07 06

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Marco Lindenbeck, webwo GmbH, (mlindenbeck@webwo.de)

Lektorat: Cornelia Karl (ckarl@pearson.de)

Herstellung: Philipp Burkart (pburkart@pearson.de)

Satz und Layout: Christoph Künne (kuenne@docbaumann.de)

Titelbild: Oliver Mews (info@mewspix.com)

Druck und Verarbeitung: Media-Print, Paderborn (www.mediaprint-pb.de)

Printed in Germany



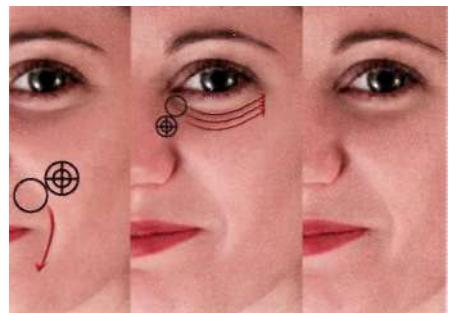
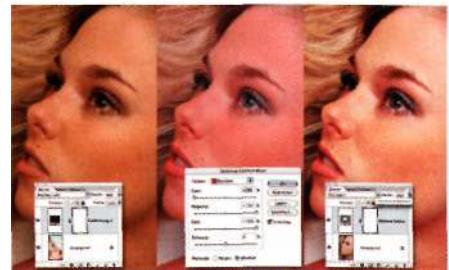
5 Ein Wort vorab

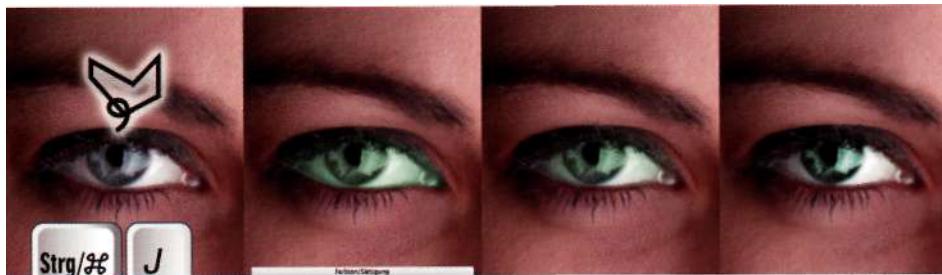
6 Der Werkzeugkasten

- 8 Farbkorrekturen
- 9 Helligkeitskorrekturen
- 10 Das Stempel-Werkzeug
- 11 Werkzeugspitzen-Sammlung
- 12 Reparaturpinsel
- 14 Verformen
- 15 Der Weichzeichner
- 16 Die Ebenenmaske
- 18 Vergrößerung
- 19 Zweitansicht

20 Die Haut

- 22 Hauttöne anpassen
- 24 Neutrale Hautfarben
- 26 Der Teint
- 28 Teint verbessern
- 30 Teint umfärben
- 32 Teint nachbräunen
- 34 Fältchen und Augenringe entfernen
- 36 Falten vermindern
- 38 Pickel und Leberflecke
- 40 Sommersprossen
- 42 Digital abpundern
- 44 Samthaut durch Einweichen
- 46 Samthaut über Luminanz-Maske
- 48 Samthaut durch „Matten machen“
- 50 Hautstruktur simulieren
- 52 Hautstruktur aus Original
- 54 Tattoos und Piercings entfernen





56 Die Zähne

- 58 Aufhellen
- 60 Einweißen
- 62 Geraderichten
- 64 Auffüllen

66 Die Augen

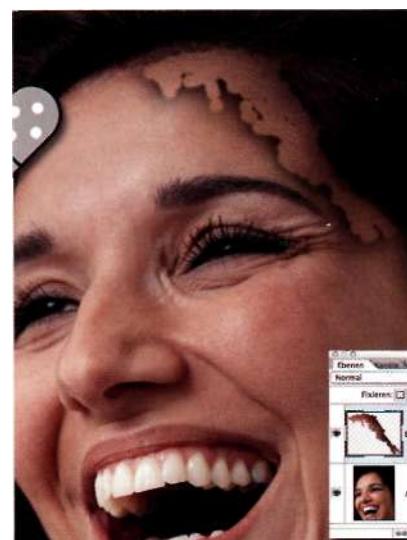
- 68 Leuchtende Augen
- 70 Augen schärfen
- 72 Betonen durch Vergrößern
- 74 Umfärbeln
- 76 Lidschatten auftragen
- 78 Augenbrauen korrigieren
- 80 Wimpern betonen
- 82 Brillenreflexe beseitigen
- 84 Exkurs: Rote Augen

86 Die Haare

- 88 Kürzen und begradigen
- 90 Haaransätze korrigieren
- 92 Färben
- 94 Haarteile anbauen

96 Digitale Chirurgie

- 98 Dicke Lippen
- 100 Kleine Nase
- 102 Gesichtsproportionen verändern
- 104 Hohe Wangenknochen
- 106 Markantes Kinn
- 108 Gesichtsausdruck
- 110 Nasenlöcher aufhellen



Ein Wort vorab

Warum sind die Menschen in den Musik-Videos so schön?"

Diese Frage meiner siebenjährigen Tochter ist wahrscheinlich symptomatisch für uns von Filmen und Zeitschriften geprägte Wirklichkeit. In den Medien, ganz besonders in der Werbung, sehen wir fast nur noch perfekte Menschen. Sie haben gepflegte Haut, tragen keine Narben, ihre Leberflecken sieht man - wenn überhaupt - nur, damit sie authentischer "rüberkommen", und natürlich hat niemand hässliche Warzen. Zähne sind ebenmäßig, Lippen voll, und in den Augen leuchtet verführerisches Feuer. Wer einmal im richtigen Leben mit Fotomodellen zu tun hatte, erkennt deren Abbilder auf solchen Fotos kaum wieder.

Dabei werden viele Werbe- und Porträtfotos nicht unter optimalen Bedingungen aufgenommen. Mal ist das Model schwer zu fotografieren, mal reicht das Licht nicht. Damit ein Bild am Ende gut aussieht, sind unzählige Korrekturen nötig.

Ein Teil der fotogenen Umwandlung des Models ist die Arbeit von Visagisten. Sie werten ein Gesicht mit Pinsel, Farbe und Puder zu seinem Vorteil auf. Ein zweiter Teil obliegt dem Fotografen, der das Gesicht mit gekonnt gesetztem Licht, schmeichelhaft gewählter Perspektive und passendem Objektiv inszeniert. Diese Vorarbeiten zur Anfertigung idealisierter Porträts sind so alt wie die Fotografie selbst. Ebenso die Nachbearbei-

tung der Ergebnisse. Was früher in der Dunkelkammer stattfand, erledigt man heute am Monitor mit Photoshop. Da aufwändige Produktionen jedoch viel Personal erfordern, wird in geizgeilen Zeiten dem letzten Glied der Kette, dem Bildbearbeiter, das Gros der optischen Veredelung aufgedrückt.

Aber wie funktioniert das „Veredeln“? Einfach nur Weichzeichnen wirkt zwar auf den ersten Blick deutlich bildverbessernd, beim zweiten Hinsehen kann das Ergebnis jedoch kaum mehr überzeugen. Zumindest den nicht, der seinen Blick schon etwas trainiert hat. Solch verunglückte Bildretuschen sieht man aller Orten. Fragt sich, ob die Fotografen oder die ihnen nachgelagerten Retuscheure es nicht besser wissen oder ob einfach nur das Zeit-Budget zu knapp ist.

Wir wollen uns hier den Tricks und Kniffen zuwenden, mit denen man die Problemzonen des menschlichen Gesichts ohne großen Aufwand in den digitalen Griff bekommt. Doch was genau macht einen Menschen attraktiv? Die Wissenschaft gibt hier eindeutige Antworten. Für Männlein und Weiblein gilt gleichermaßen: Braune Haut (S. 30 ff.), ein schmales Gesicht (S. 102), volle Lippen (S. 98), dicke Wimpern (S. 80), gepflegte Augenbrauen, (S. 78) hohe Wangenknochen (S. 104) und eine schmale Nase (S. 100). Der Rest dieses Bandes besteht aus Grundlagen und weiterführende Techniken.



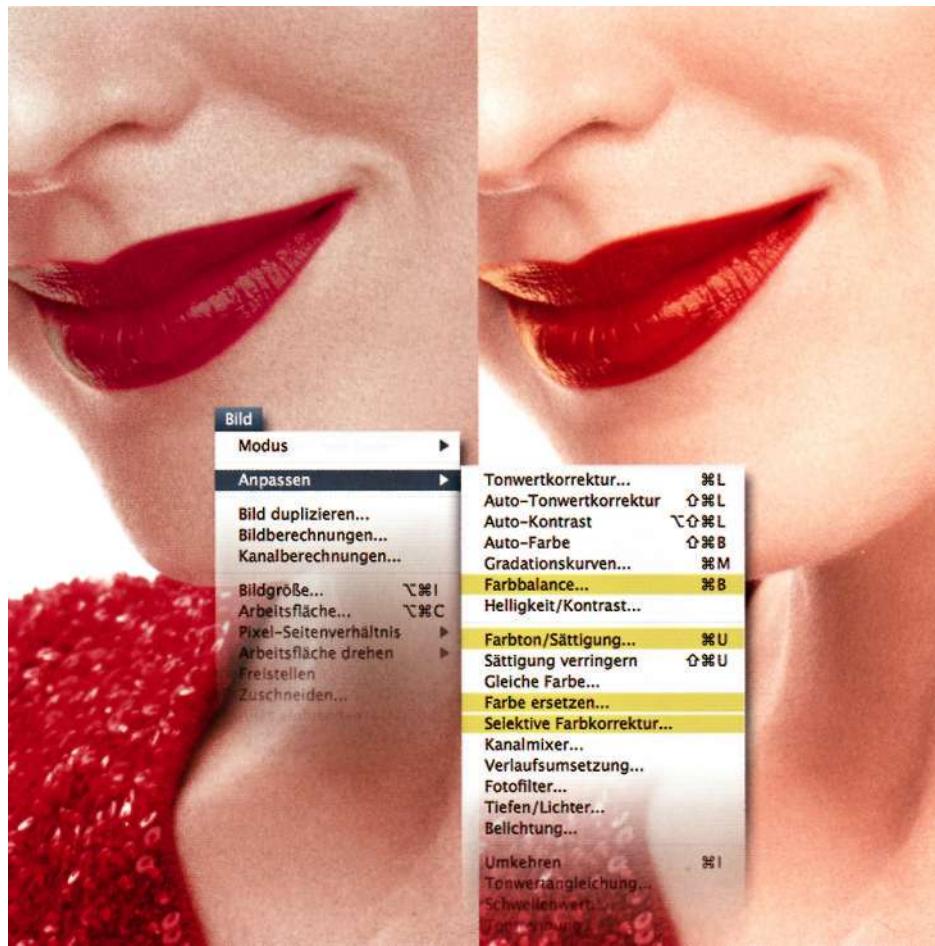
Der Werkzeugkasten

Photoshop bietet selbst für den Profi eine fast unüberschaubare Fülle an Funktionen zur Korrektur von digitalen Bildern. Da mit jedem Update weitere Tools dazukommen, wird es für den Anwender umso wichtiger, genau zu trennen, welche Werkzeuge er für seine Arbeit einsetzen will und welche nicht. Alle Funktionen von Photoshop im Detail zu beherrschen, ist inzwischen nahezu ein eigenes Berufsbild. Wer nicht nur nebenbei produktiv sein will, muss sich auf wenige Werkzeuge konzentrieren und diese dann möglichst perfekt beherrschen lernen. Das gilt nicht nur für Photoshop, sondern für fast alle komplexeren Anwendungen.

Aus diesem Grund befassen wir uns zunächst mit den für Retuscheure wichtigsten Grundfunktionen. Im Laufe des Buches kommt noch das eine oder andere Feature dazu, doch handelt es sich bei den im Folgenden vorgestellten Tools und Techniken um das „Bordwerkzeug“,

mit dem man im Prinzip alle Korrekturen vornehmen kann.

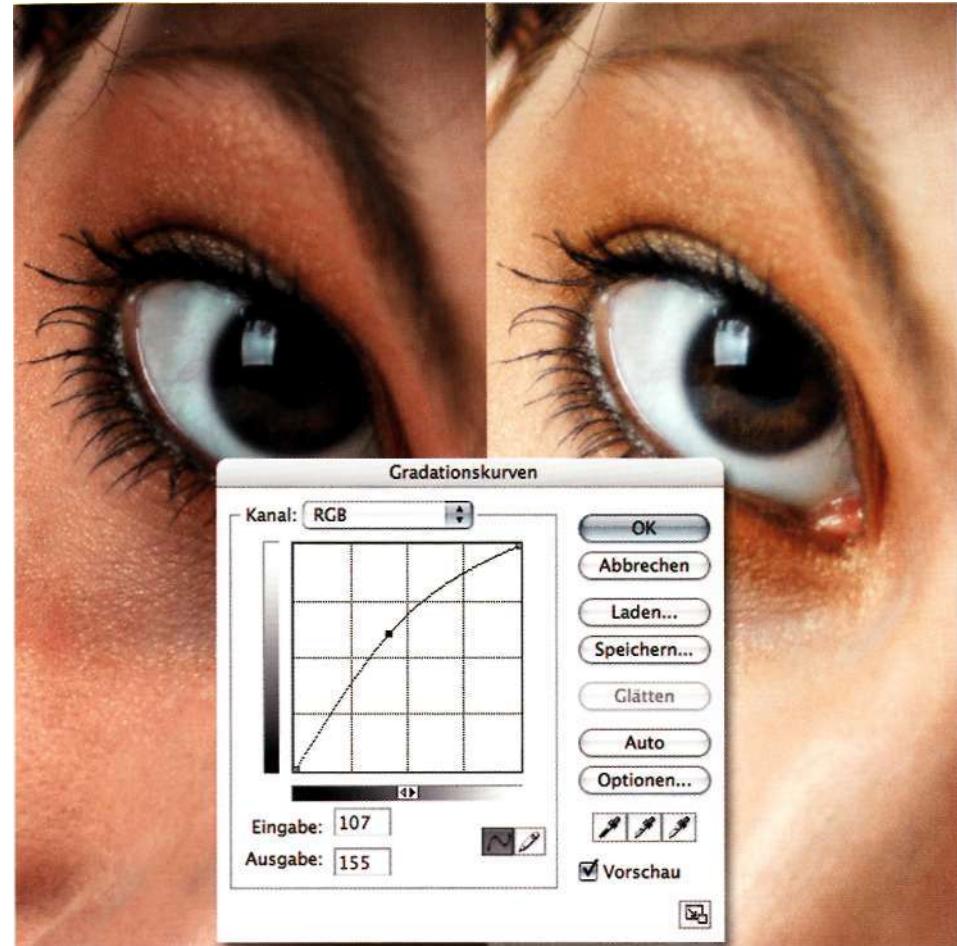
Für die Qualität der Retusche ist es ohnehin von nachgeordneter Bedeutung, wie vielfältig die Werkzeuge sind, im Vordergrund steht das geübte Auge des Anwenders. Von daher konnte man auch schon mit den ersten Bildbearbeitungsprogrammen die komplexesten Retuschen durchführen. Der Unterschied zu heute liegt nur in der Bearbeitungsgeschwindigkeit und im Komfort. So wurde ganz zu Anfang mit einfachen Malwerkzeugen Pixel für Pixel retuschiert. Übergänge, Kanten, Hintergrundstrukturen und Oberflächen setzten darauf spezialisierte Grafiker mit viel Geschick und noch mehr Ausdauer Klick für Klick zusammen. Wer aber einmal so gearbeitet hat, musste einen sehr differenzierten Blick dafür entwickeln, was natürlich wirkt und was nicht. Dieser Blick ist es auch heute noch, der die perfekte Retusche vom schnell zusammengeschusterten Pfusch unterscheidet.



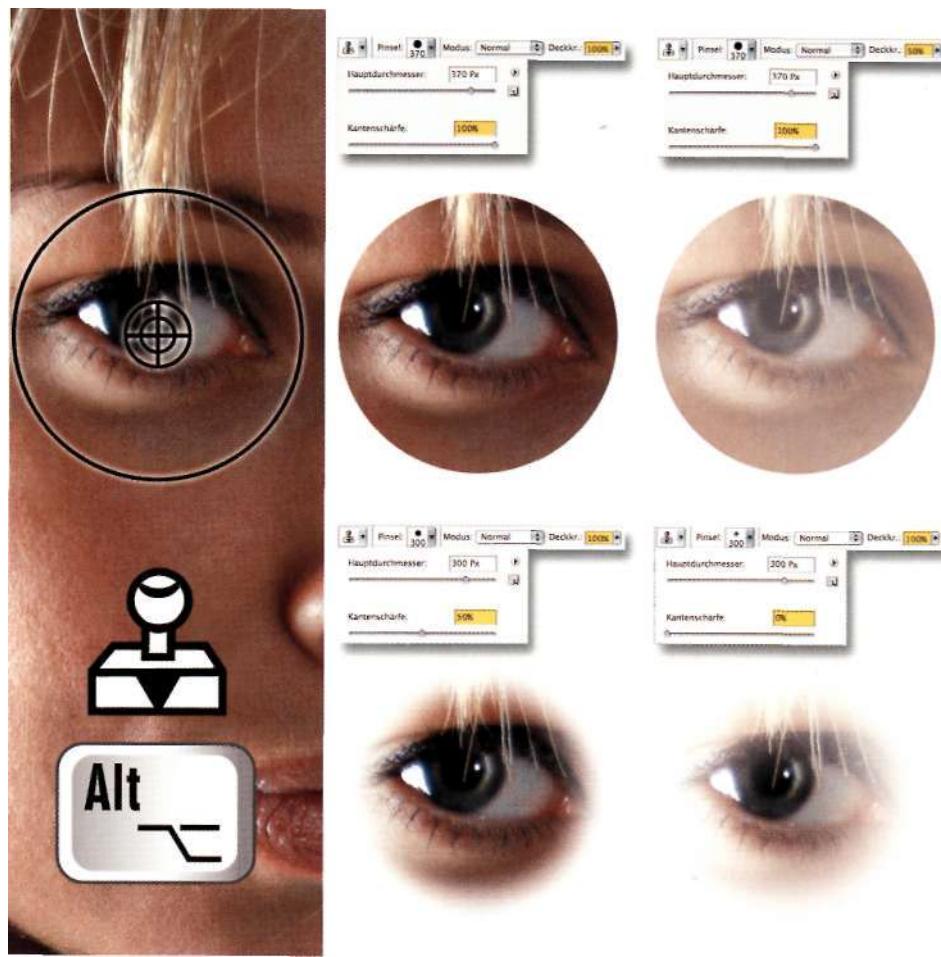
Zur Korrektur der Farben von Haut, Lippen, Haaren und Augen finden Sie eine Vielzahl von Dialogen im Menü „Bild“ unter „Anpassen“ (in älteren Photoshop-Versionen hieß der Untereintrag „Einstellen“). Für welche Werkzeuge man sich entscheidet, ist zum einen eine Frage der persönlichen Vorlieben, zum anderen hängt sie von der jeweiligen Aufgabe ab. Zur Abstimmung von Farben eignet sich nach meiner Meinung die „Selektive Farbkorrektur“ am besten, zum Umfärbeln der Dialog „Farbton/Sättigung“.

Tipp:

Färb- und Helligkeitskorrekturen behandelt Band 2 unserer Edition **DOCMA „Farbkorrektur für Fotografen“** im Detail.



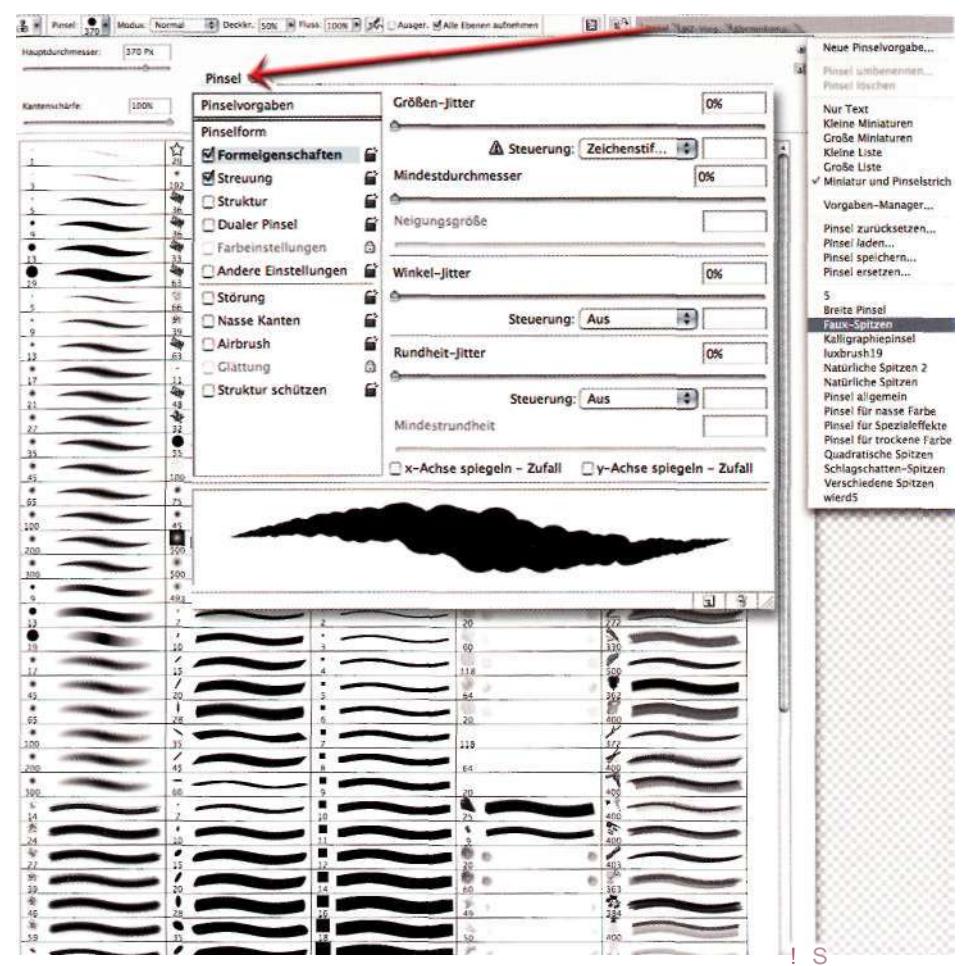
Auch die Bildhelligkeit spielt für die Wahrnehmung eines Porträts eine sehr große Rolle. Zu einem versucht der Fotograf ein Bild in der Regel so abzustimmen, dass möglichst viel Zeichnung erhalten bleibt, zum anderen lässt sich aber durch das Aufhellen der Mitten mancher Makel ohne große Retuschen abmildern. Als Werkzeuge stehen die Gradationskurven und die Tonwertkorrektur zur Wahl. Vom Dialog „Helligkeit/Kontrast“ sollte man als qualitätsbewusster Bildbearbeiter die Finger lassen, da dieses Werkzeug dem Bild mehr Schaden zufügt als technisch nötig ist.



Das Stempel-Werkzeug hat eine ganz einfache Aufgabe: Es kopiert Bildteile von einer Bildstelle zur anderen. Wählen Sie zunächst mit gehaltener Alt-Taste einen Referenzpunkt und tragen diese Pixel dann an einer anderen Stelle auf. Je nachdem, wie weich die Kante Ihrer Werkzeugspitze eingestellt ist und was Sie bei den Deckkraft-Einstellungen gewählt haben, wird der Referenzpunkt ganz oder teilweise aufgetragen.

Profi-Tipp:

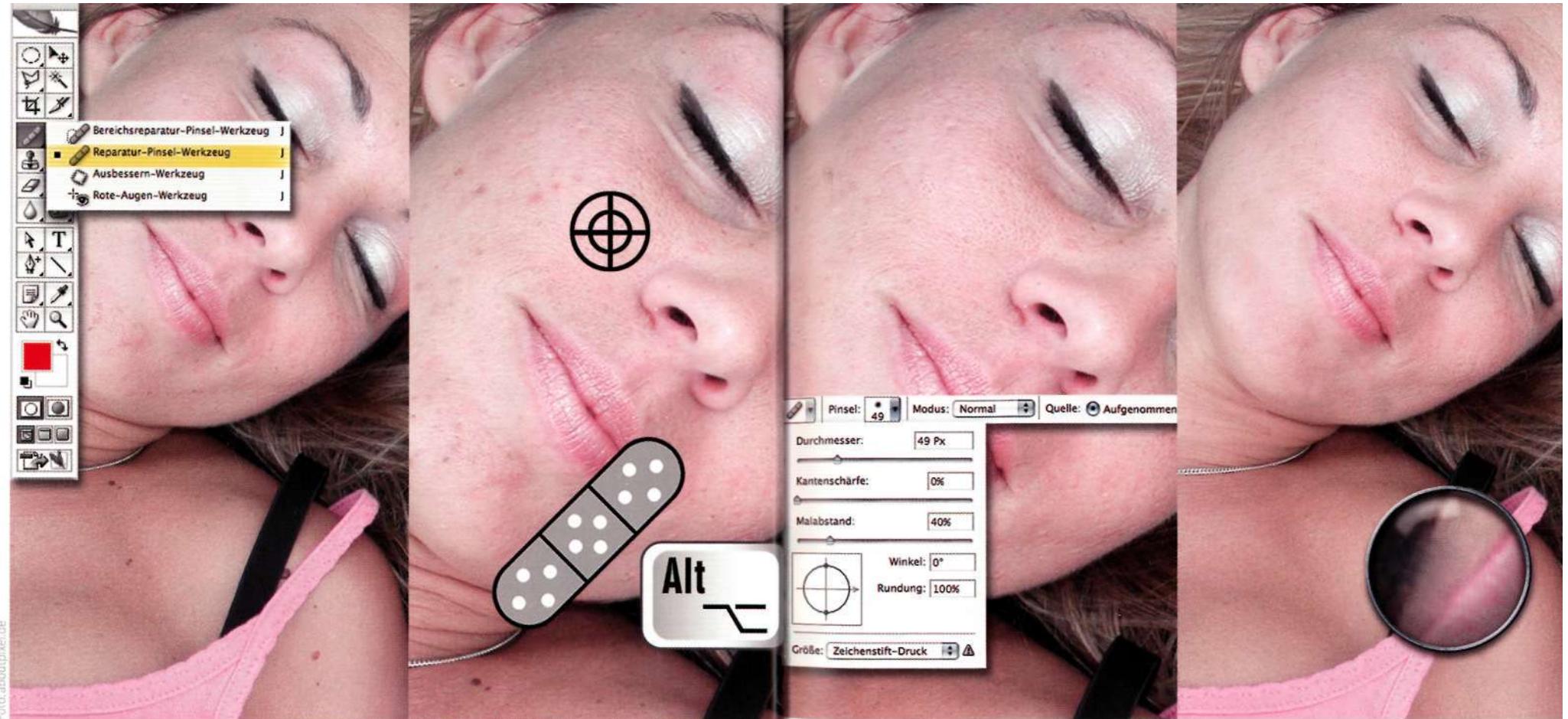
Aktivieren Sie in den Werkzeugoptionen „Alle Ebenen aufnehmen“ und tragen Sie die Retuschen auf einer zweiten, leeren Ebene auf. So erhalten Sie mehr Kontrolle über das Ergebnis.



Die Auswahl der richtigen Werkzeugspitze kann die Arbeit spürbar beschleunigen und das Ergebnis verbessern. In der Options-Palette wählen Sie eine Spitzte aus dem vordefinierten Angebot aus. Hier sehen Sie nicht nur die Spitzte selbst, sondern auch den damit verbundenen Pinselstrich. Wem die Auswahl nicht genügt, der kann in der Palette „Pinsel“ selbst Spitzten definieren und feinabstimmen.

Tipp:

Um zu sehen, wie groß eine Werkzeugspitze im Verhältnis zum Bild ausfällt, aktivieren Sie in den Photoshop-Voreinstellungen unter „Bildschirm und Zeigerdarstellung“ im Bereich „Malwerkzeuge“ die Option „Pinselspitze in voller Größe“.



Tipp:

Die Weiterentwicklung des Reparaturpinsels ist der Bereichsreparaturpinsel. Er kommt ohne Referenzpunkt aus und orientiert sich bei der Rekonstruktion der zu überdeckenden Stelle ausschließlich an der Umgebung. Das ist ideal für Staub, Kratzer und kleine Flecken. Komplexe Retuschen lassen sich jedoch noch schlechter kontrolliert durchführen als mit dem Reparaturpinsel.

Der Reparaturpinsel (ab Photoshop 7) arbeitet im Prinzip wie der Stempel, im Unterschied dazu trägt er aber nicht einfach nur den Bildinhalt des Referenzpunkts auf, sondern berücksichtigt beim Auftrag die Struktur der Umgebung des Zielpunkts. Für „Haut-Transplantationen“ ideal, nur lässt sich das Werkzeug beim Überdecken größerer Stellen oftmals nicht hinreichend steuern. Es stehen zwar Verrechnungsmodi für den Auftrag zu Wahl, die Art der Rekonstruktionsberechnung lässt sich jedoch nicht manipulieren.

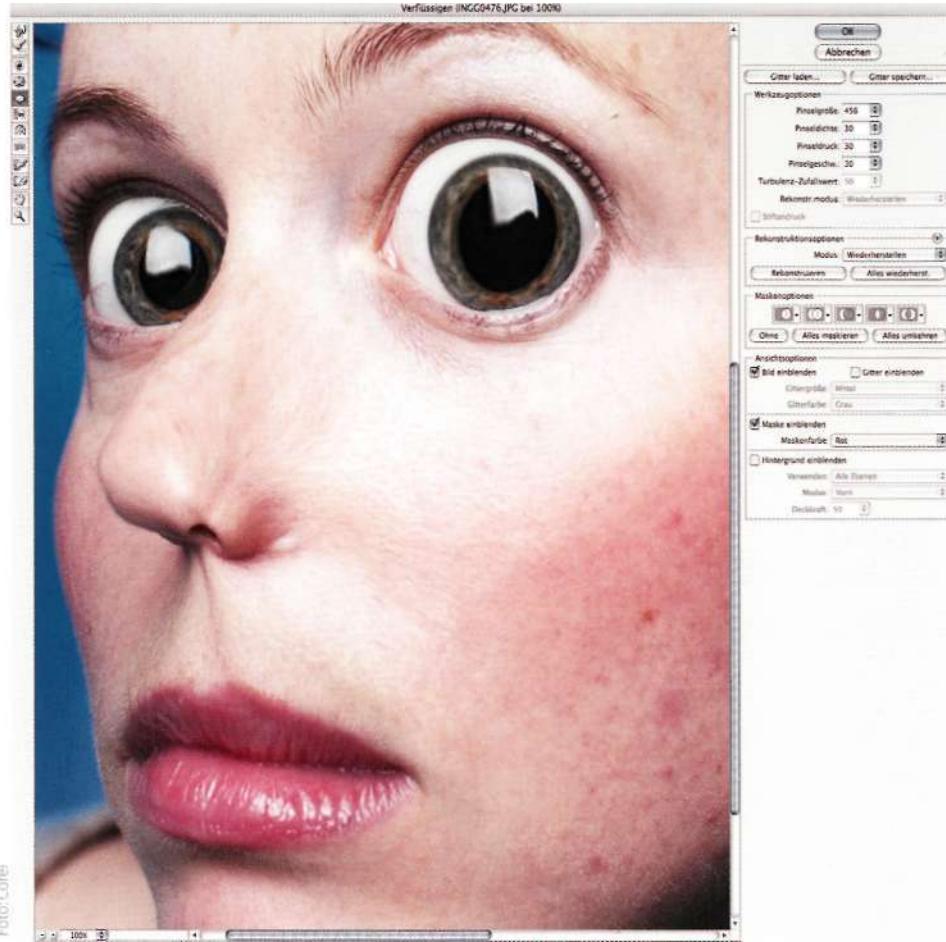
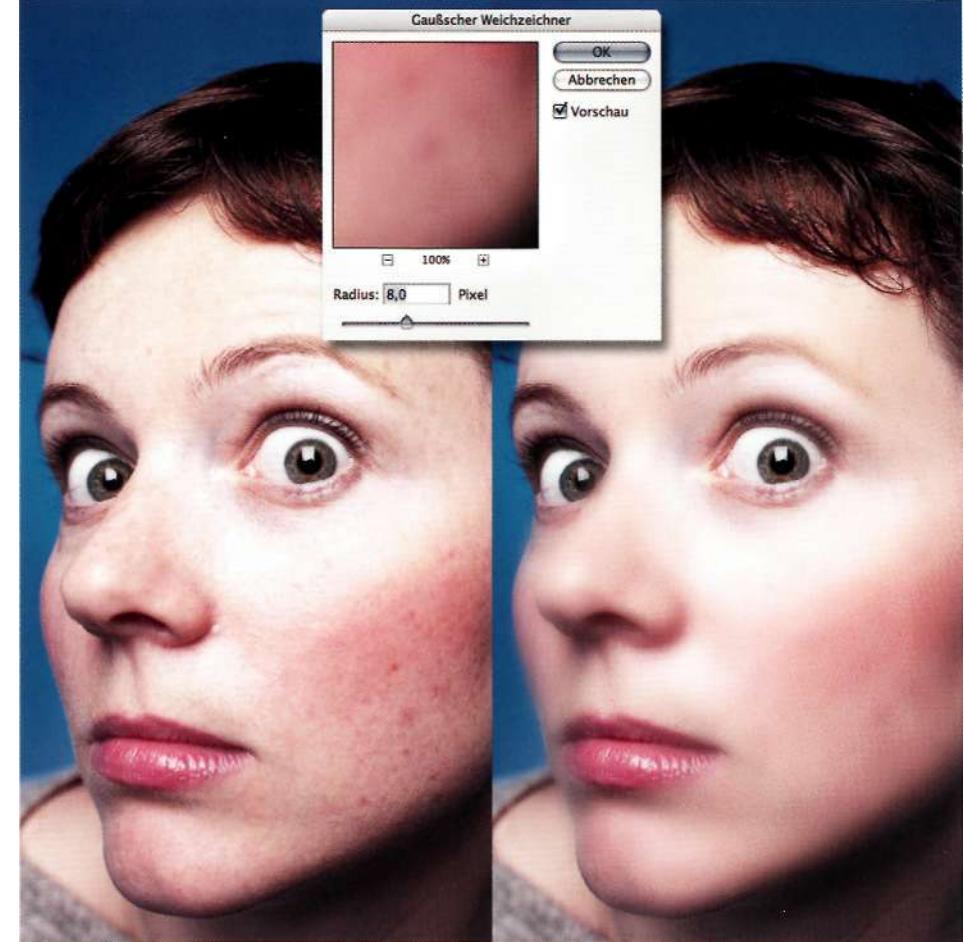
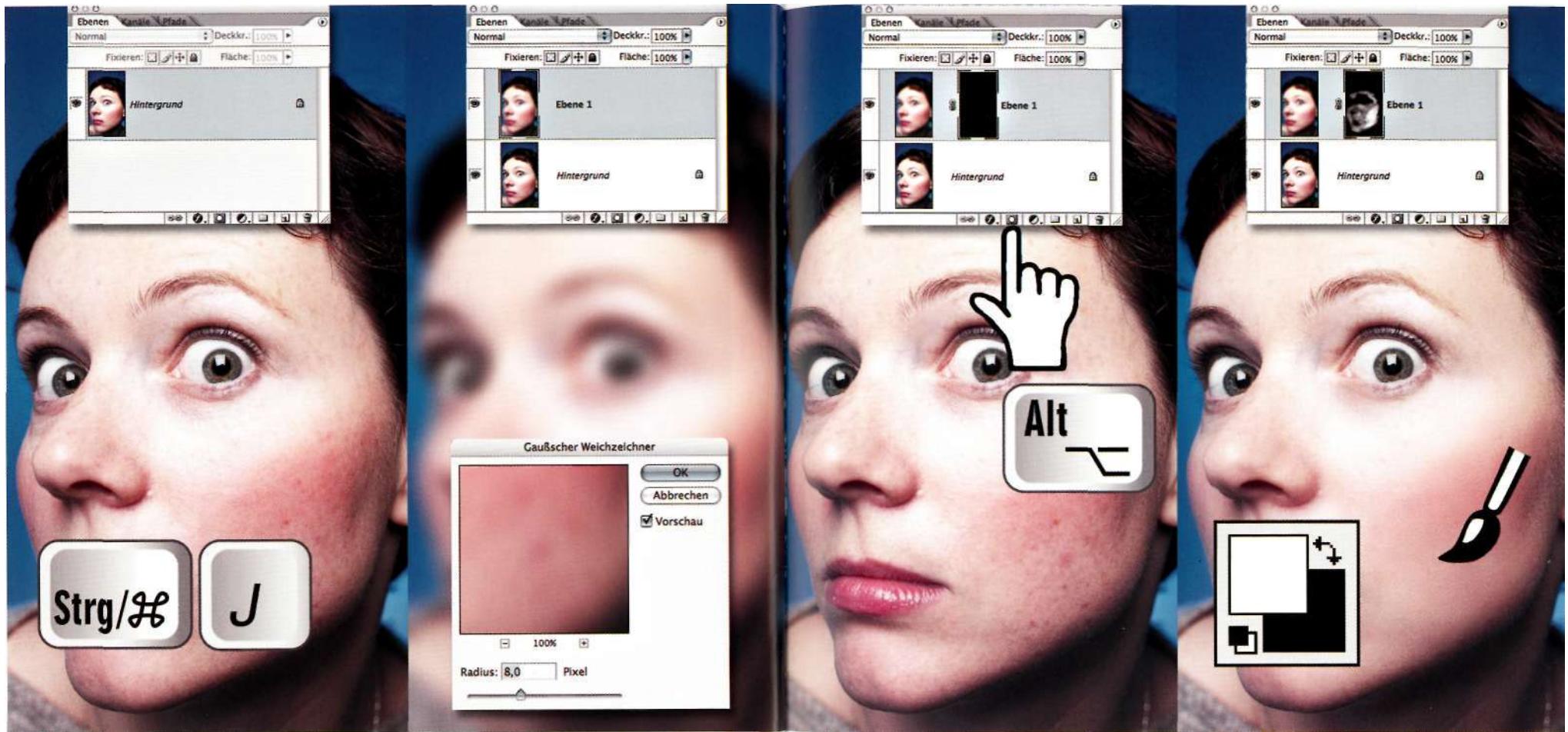


Foto: Cole

Wenn die Gesichtsform geändert, Augen oder Mund vergrößert, beziehungsweise eine kräftige Nase verkleinert werden sollen, kommt der „Verflüssigen“-Filter zum Einsatz. Es gibt ihn seit Photoshop 7, und er umfasst im Wesentlichen vier Werkzeuge, mit denen sich Bildbereiche verschieben, aufblasen, zusammenziehen oder verdrehen lassen. Bei solchen „Operationen“ können Bildteile, die unverändert bleiben sollen, durch Masken geschützt werden. Insgesamt verfügt man hier über ein Werkzeug, mit dem sich alle Ideen für anatomische Veränderungen leicht realisieren lassen - nicht nur Karikaturen.

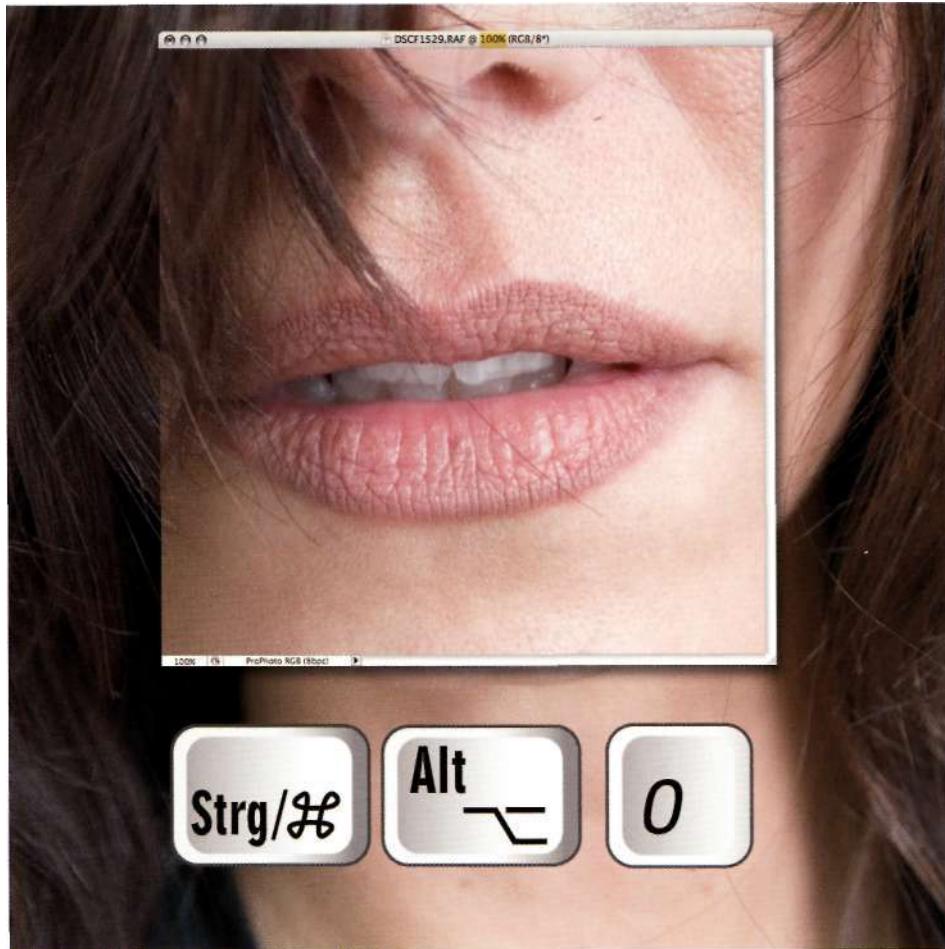


Lieblingswerkzeug der Porträt-Retuscheure ist der „Gaußsche Weichzeichner“ oder der ab CS verfügbare Filter „Verwackeln“ (ab CS2: „Tiefenschärfe abmildern“). Hiermit werden Hautpartien auf duplizierten Ebenen gesoftet und weich mit dem Untergrund verrechnet. Im Ergebnis sieht es so aus, als hätte man das Modell mit einer Weichzeichner-Optik aufgenommen und/oder mit weichem, indirektem Licht ausgeleuchtet. Das geht schnell und wirkt manchmal auf den ersten Blick eindrucksvoll, doch sollte man den Effekt nicht - wie oben im Bild - übertreiben.

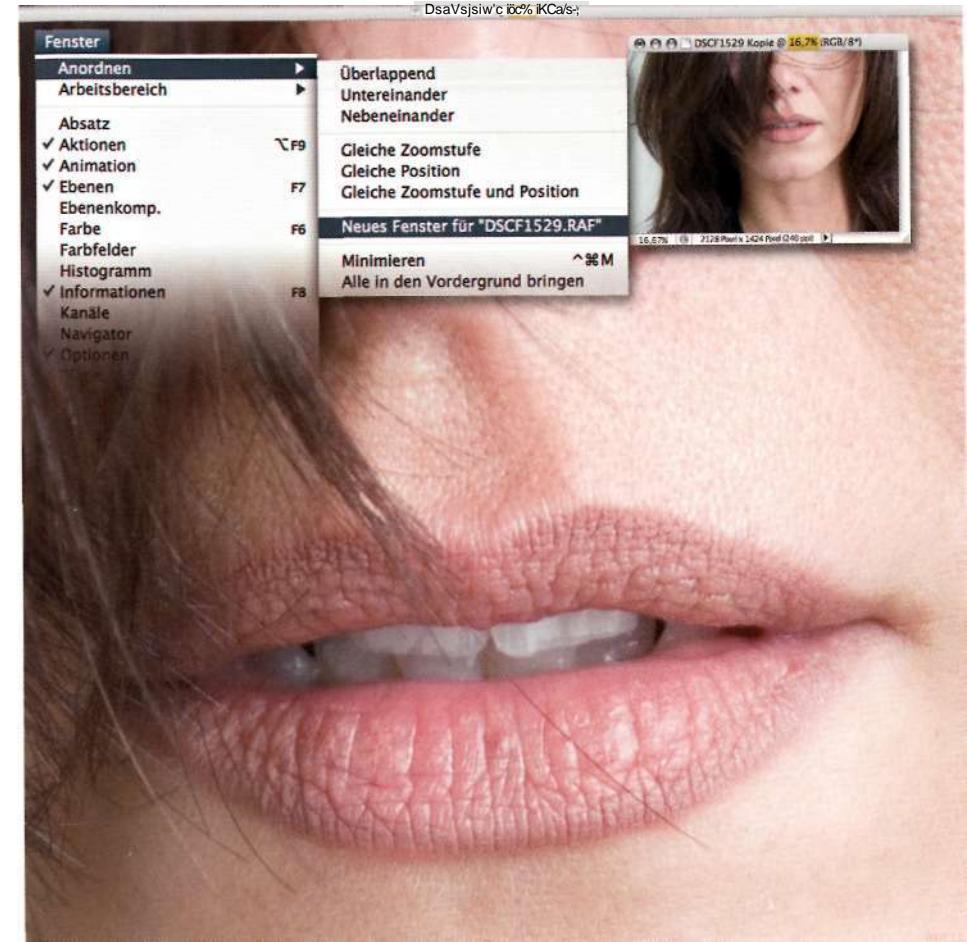


Mit Ebenenmasken muss sich jeder Retuscheur bestens auskennen. Bevor wir später die praktische Anwendung sehen, soll hier nur kurz die prinzipielle Funktionalität erläutert werden: Ebenenmasken blenden den Inhalt einer Ebene ein oder aus. Klicken Sie in der Ebenen-Palette auf das Ebenenmasken-Symbol, so erscheint neben der Ebenen-Miniatur ein weißes Feld. Wenn Sie es anklicken und dort mit schwarzer Farbe malen, werden die geschwärzten Bereiche ausgeblendet.

Als Einblendmechanismus funktioniert die Ebenenmaske, wenn Sie mit gehaltener Alt-Taste auf das Ebenenmasken-Symbol klicken. Dann erscheint ein schwarzes Feld neben der Ebenen-Miniatur und der Ebeneninhalt wird zugleich ausgeblendet. Malen Sie nun mit weißer Farbe auf der Ebenenmaske, so blenden Sie so den Ebeneninhalt wieder ein. Wir haben das am etwas überzogenen Beispiel der vorigen Seite einmal mit höherem Qualitätsanspruch durchexerziert.



Um beim Retuschieren wirklich zu sehen, was Sie tun, müssen Sie in der 100-Prozent-Ansicht arbeiten. Die Tastenkombination zum Aufruf der Darstellungsgröße ist „Alt+Strg/Befehl+0“. Kleinere Darstellungen zeigen Ihnen nur einen Bruchteil der Pixel und sind damit zu ungenau. Größere Darstellungen als 100 Prozent sollten Sie nur in geraden Hunderterstufen wählen, also 200, 400, etc. Hier sehen Sie die Bildausschnitte zwar stark vergröbert, dafür können Sie aber auch deutlich präziser arbeiten, da die einzelnen Pixel besser zu erkennen sind.



Wer in einer starken Vergrößerung arbeitet, sollte unbedingt mit dem Befehl „Neues Fenster für (Dateiname)“, den Sie im Menü „Fenster“ unter „Anordnen“ finden, eine zweite Ansicht aufrufen, um den Bildeindruck, der sich aus den Retuschen ergibt, besser beurteilen zu können. Um für solche Kontrollroutinen genug Platz auf dem Desktop zu haben, arbeiten Sie idealerweise mit zwei 1280 Pixel breit auflösenden Monitoren (SXGA) oder einem sehr großen Monitor mit einer Auflösung von 1920 Pixel Breite (WUXGA) aufwärts.

Tipp:

Die Größe der
Darstellung
lesen Sie in der
Griffleiste am
Kopf des jeweiligen
Bildes ab.



Die Haut

Haut, die einfach gut aussieht, haben die wenigsten von uns, besonders nach Überschreiten des dritten Lebensjahrzehnts. Doch auch die junge Haut sieht nicht immer frisch aus. Besonders dann nicht, wenn sie fotografiert werden soll.

Da kommt zum einen die Aufregung ins Spiel, die im Vorfeld zur Bildung von Mitessern beitragen oder sich während des Shootings in Form von großflächigen Rötungen optisch zur Geltung bringen kann. Zum anderen führt die Menge des Lichts in einem Fotostudio ebenso wie der unbedachte Umgang mit Blitzgeräten zu einer ungewöhnlich klaren Beleuchtung der Hautpartien, wie man sie im Alltag nicht kennt.

Peeling, Solarium, Vitamine, viel Schlaf, Gurkenmasken, Abdeckcreme und in ganz harten Fällen eine „Camouflage“ genannte Paste, die selbst Feuermale übertüncht - das waren die Grundtech-

niken vor und während eines Foto-Shootings in den Zeiten der Analogfotografie. Dank des digitalen Zauberkastens Photoshop, sind sie, wenn auch nicht überflüssig, so doch ein bißchen weniger wichtig geworden. Ob Leberflecke, Muttermale, Warzen oder einfach nur ein dicker Pickel: Irgendeine optische Verunreinigung der Haut stört auf den meisten Bildern. Das effektivste Mittel zur Bekämpfung solcher Hautunreinheiten war lange Photoshop's Stempel-Werkzeug und ist inzwischen der Reparaturpinsel. Damit macht man die Haut so „porentief rein“, wie es ein Anti-Akne-Mittel der pubertierenden Jugend über Jahre versprach.

Doch das reicht meist nicht aus. Zum Eindruck perfekter Haut gehört auch die richtige, im Fachjargon „Teint“ genannte, Kombination aus Farbton und möglichst pfirsichartiger Oberfläche - ohne Falten, Runzeln oder Noppen, wie sie sich bei Gänsehaut bilden.

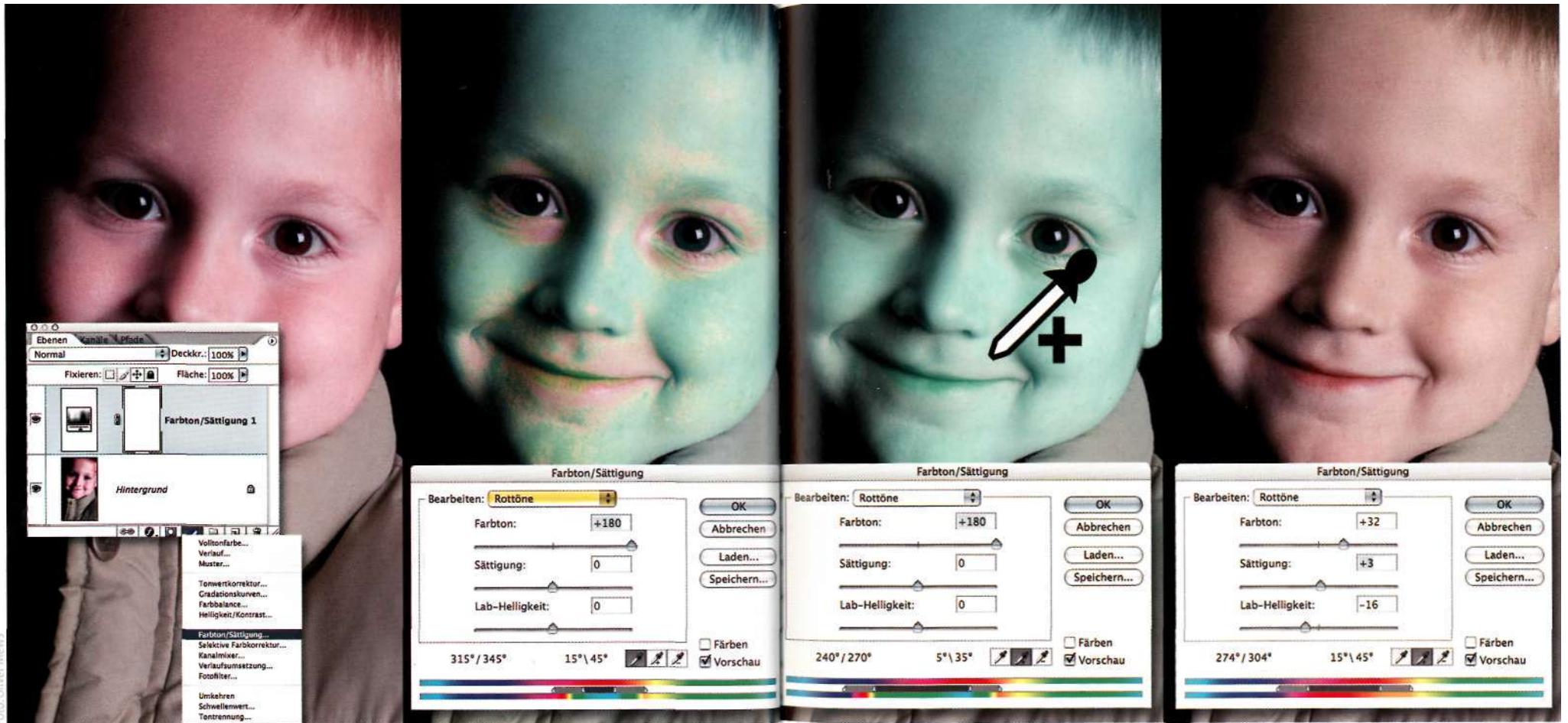


Foto: Oliver Meiss

Vom Hautton hängt die Wirkung eines Porträts in erheblichem Maße ab. Durch den Einsatz von Kunstlicht kann die Haut schnell einen unnatürlichen Gelbton oder schlummer noch eine Rosafärbung erhalten. Manchmal hat die Haut auch im Original diesen Ton und Sie möchten ihn verändern. Zur Korrektur des Hauttons legen Sie zunächst eine „Neue Einstellungsebene“ vom Typ „Farbtone/Sättigung“ über das „Ebene“-Menü an. In dem Dialog aktivieren Sie unter Bearbeiten die „Rottöne“ und verschieben den Farbregler auf den Wert „180“. Nun sehen Sie sehr genau, welche Bildbereiche von

der Korrektur erfasst werden. Um Farben hinzuzufügen, benutzen Sie das Pipetten-Tool mit dem Plus-Symbol, um Farben zu entfernen das mit dem Minus-Symbol. Die eigentliche Farbabstimmung ergibt sich durch die Anpassung des Farbtone, meist im Bereich zwischen -25 und 25, sowie leichte Korrekturen bei Sättigung und Helligkeit.

Tipp:

Wenn Bildbereiche von der Umfärbung betroffen sind, die Sie farblich nicht beeinträchtigen möchten, schließen Sie diese zuvor durch eine Auswahl der umzufärbenden Bildteile aus. Mehr über Auswahlen erfahren Sie im gleichnamigen Band 1 der Edition DOCMA.



Foto: Oliver Mews

Wenn Sie nicht nur der Bildbearbeiter, sondern auch in Personalunion der Fotograf des Porträts sind, können Sie durch umsichtige Vorarbeit sehr einfach zu neutralen, von den Lichtverhältnissen unverfälschten Hauttönen gelangen. Machen Sie, nachdem Sie Ihr Licht eingerichtet haben, ein Foto des Models, in dem Sie eine fotografische Graukarte, ein Farbtarget mit Grautönen oder schlicht ein neutralgraues Element nah am Model platzieren. Danach machen Sie die eigentlichen Aufnahmen, ohne die Lichtsituation zu verändern. Öffnen Sie das Bild anschließend in Photoshop und rufen die „Gradationskurven“ auf, die Sie im Menü „Bild“

unter „Anpassen“ finden. Hier wählen Sie das mittlere Pipettensymbol und klicken auf das neutrale Grau, um neutralisierte Hautfarben zu erhalten. Diese Korrektur speichern Sie über den entsprechenden Schalter ab und laden Sie einfach für alle anderen Bilder dieser Serie als Grundabstimmung.

Profi-Tipp:

Etwas einfacher ist es, diesen Abgleich für alle Bilder im Raw-Modul von Photoshop vorzunehmen. Allerdings setzt das voraus, dass Sie erstens mit Photoshop CS2 arbeiten und zweitens eine Kamera einsetzen, die Raw-Dateien ausgeben kann. Wie das genau geht, erfahren Sie in Band 4 der Edition DOCMA „Digitale Negative: Camera Raw“.

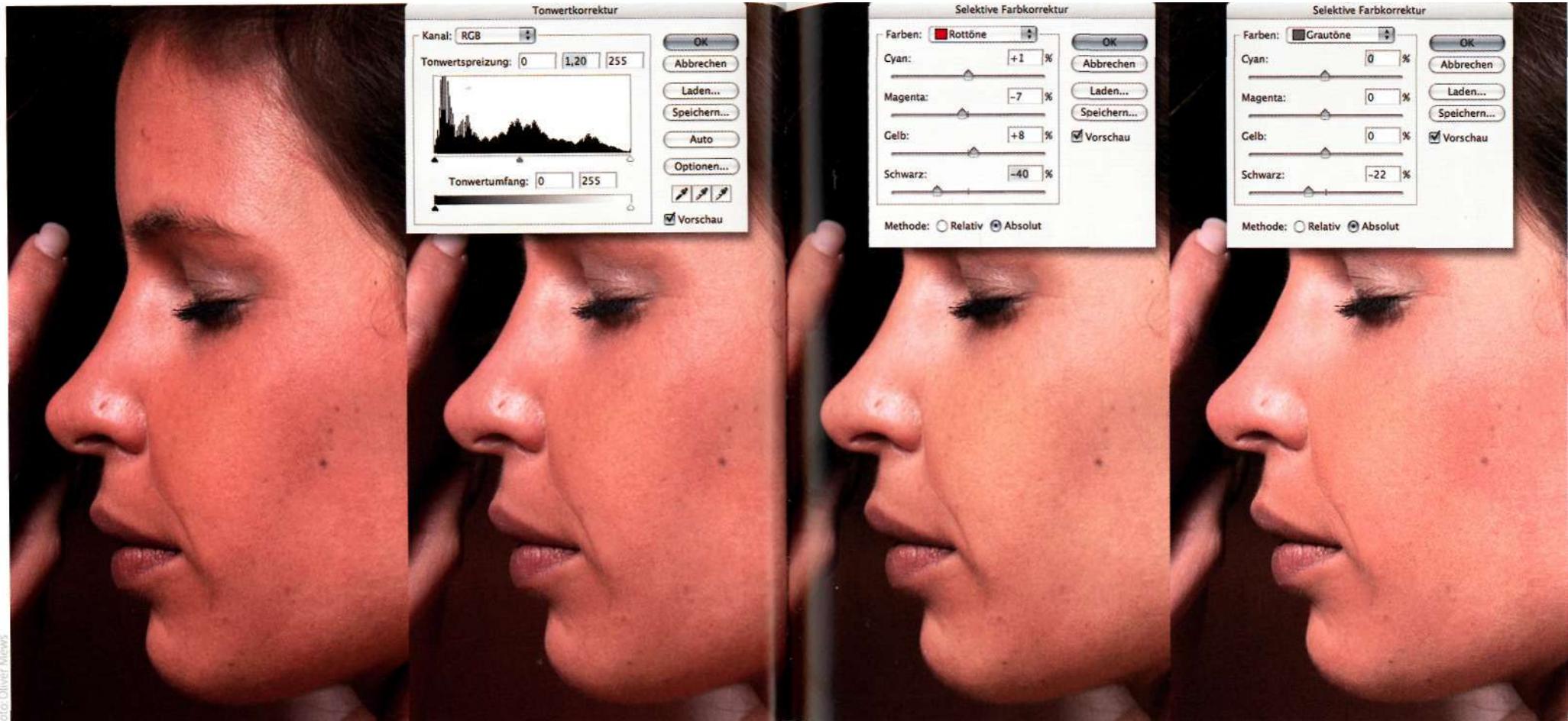


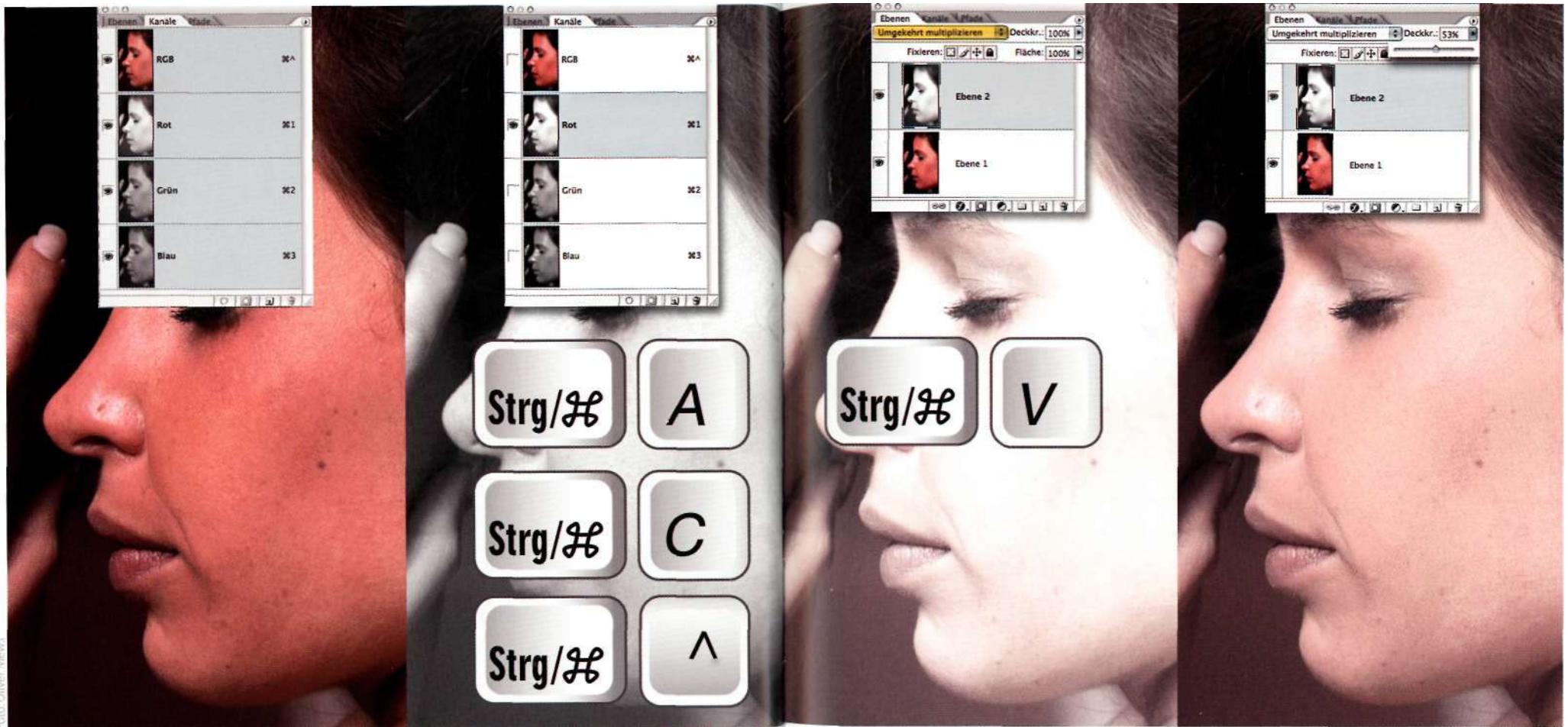
Foto: Oliver Niels

Wenn Ihnen die Hautstrukturen eines Bildes zu dominant erscheinen, können Sie als ersten Schritt eine Aufhellung der Mitteltöne vornehmen. Das funktioniert am besten mit der Tonwertkorrektur durch Verschieben des Gamma-Reglers in der Mitte nach links. Dadurch erledigen sich einige der geringfügigen Hautkorrekturen von selbst. Unter Retuscheuren ist der Einsatz dieser Technik gleich am Anfang allerdings umstritten, da so spätere Abstimmungsfreiraume zugunsten von Arbeitszeitersparnis eingeschränkt werden. Inwieweit die damit

verbundene Beschleunigung diesen Verlust rechtfertigt, hängt in erster Linie an den Qualitätsanforderungen und am Budget der Postproduktion. Eine alternative Abschwächung von Porenstrukturen liegt im Einsatz der „Selektiven Farbkorrektur“. Hier können Sie sowohl in den Rottönen als auch in den Grautönen den Schwarzwert absenken.

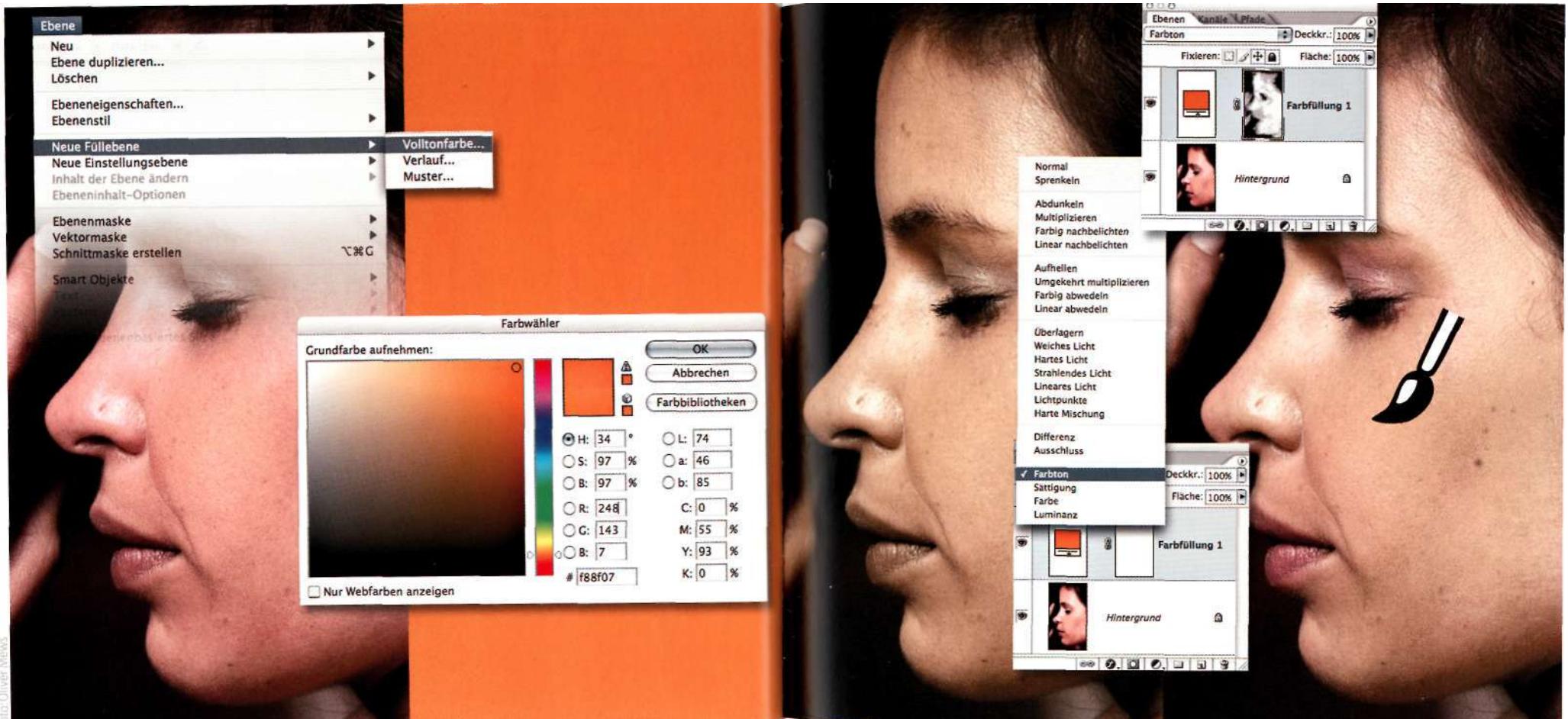
Profi-Tipp:

Achten Sie immer darauf, alle Korrekturen auf Einstellungsebenen und nicht direkt an den Pixeln vorzunehmen. Wenn Sie im weiteren Verlauf der Bearbeitung eine Pixel-Ebene benötigen, erzeugen Sie diese ab Photoshop CS2 mit der Tastenkombination „Shift+Alt+Strg/Befehl+E“.



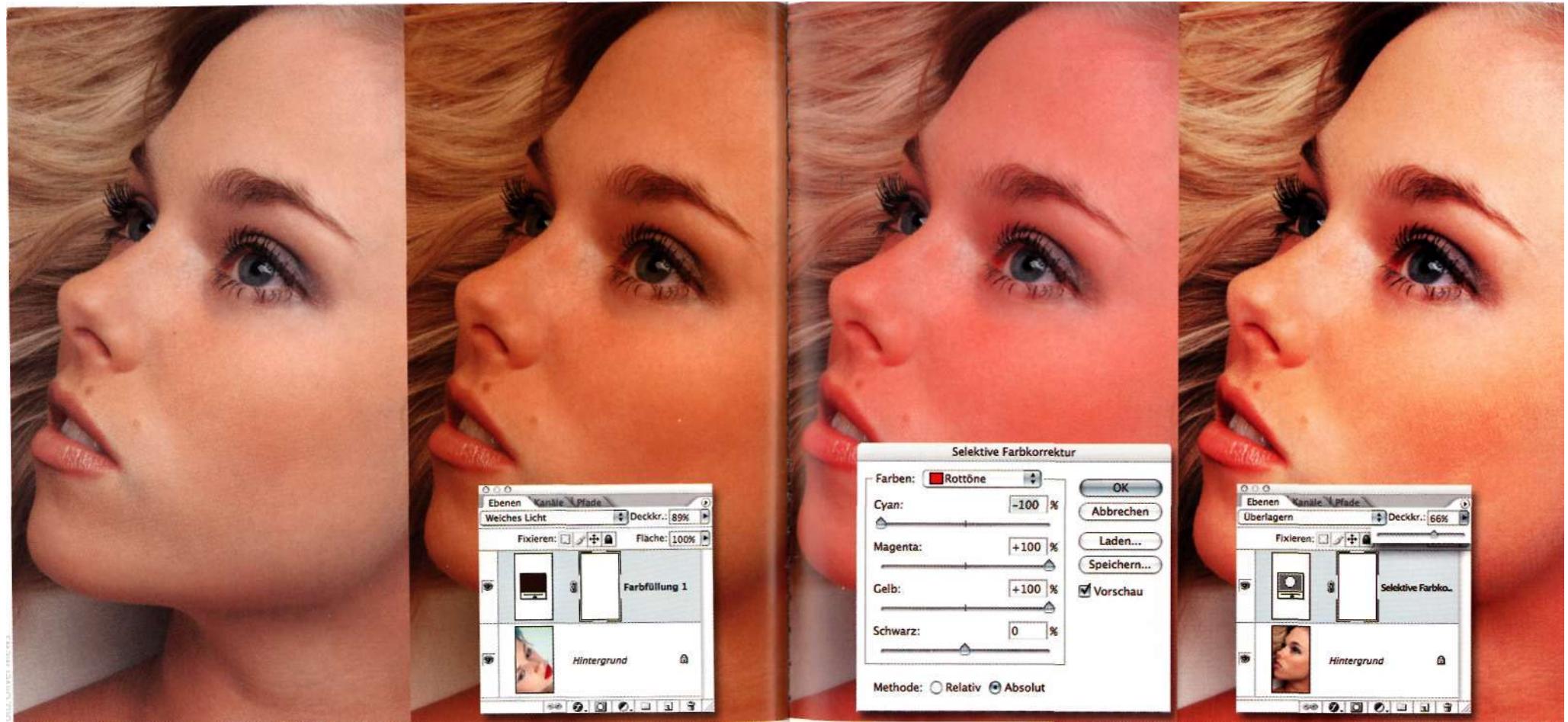
Eine andere Technik zur reinen Helligkeitssteigerung besteht darin, dem Gesicht eine Art Rot-Kanal-Abdeckcreme aufzutragen. Wechseln Sie dazu in die „Kanäle“-Palette und klicken einmal in den Rot-Kanal, um diesen zu aktivieren. Mit der Tastenkombination „Strg/Befehl+A“ wählen Sie seinen Inhalt aus und kopieren den Kanal in die Zwischenablage. Setzen Sie nun die Kanalansicht wieder auf „RGB“. Danach kehren Sie in die Ebenenpalette zur Hintergrundebene zurück und fügen den Kanal dort als neue Ebene aus der Zwi-

schenablage wieder ein. Setzen Sie danach den Verrechnungsmodus der Ebene auf „Umgekehrt multiplizieren“ und verringern die Deckkraft auf rund 50 Prozent. Als i-Tüpfelchen können Sie diese Ebene nun auch noch mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ leicht einweichen, um vom Licht allzu arg betonte Details abzumildern.



Die Grundfarbe der Haut passen Sie nachträglich Ihren Vorstellungen an, indem Sie eine andere Farbe auflegen. Sie gehen dabei aber nicht wie bei einer Kolorierung mit dem Pinselwerkzeug vor, sondern bestimmen zunächst als Vordergrundfarbe einen dunklen, kräftigen Orange-Ton, und erzeugen dann eine Füll Ebene vom Typ „Volltonfarbe“. Diese verrechnen Sie im Ebenenmodus „Farbton“ mit dem Untergrund und passen den Farbton gegebenenfalls weiter an. Um nun nicht das ganze Bild mit der Farbe zu überlagern, klicken Sie in der Ebenenpalette auf das Icon der Ebenenmas-

ke und kehren diese mit dem Befehl „Invertieren“ (Strg/Befehl+I) um. Dann malen Sie den Farbauftrag über die Ebenenmaske mit dem Pinsel und weißer Farbe auf die entsprechenden Stellen auf. Arbeiten Sie mit geringer Werkzeug-Deckkraft und reduzieren Sie auch die „Fluss“-Einstellung. Dadurch entstehen weiche Übergänge zwischen den einzelnen Malspuren.



Auch leicht gebräunte Haut wirkt im harten Studiolicht oft bleich. Prinzipiell könnte man auch in solchen Fällen - wie bei der Umfärbung des Teints - einfach eine farblich passende Füll Ebene auflegen und diese dann im Modus „Weiches Licht“ mit leicht verminderter Deckkraft auftragen. Aber es geht auch noch eleganter: Legen Sie eine Einstellungsebene vom Typ „Selektive Farbkorrektur“ an und setzen Sie dort die „Methode“ auf „Absolut“. Für dieses Korrekturvorhaben eignet sich vor allem die Bearbeitung der „Rottöne“. Verringern Sie hier zunächst den Cyan-Anteil auf „-100“ und setzen Sie Gelb auf „100“. Die Färbung der Bräune

steuert die Magenta-Einstellung. Das Ergebnis wirkt bei den meisten Bildern, die bleiche Haut zeigen, eher gerötet als gebräunt. Auch sollten Sie die extremen Einstellungen nicht immer so heftig umsetzen; wenn Sie mit einer Einstellungsebene arbeiten, lassen sich die Werte auch später noch anpassen. Um die Röte nun in Bräune zu verwandeln, ändern Sie den Verrechnungsmodus der Einstellungsebene in „Überlagern“ (bei älteren Versionen „Ineinanderkopieren“) und verringern die Deckkraft.

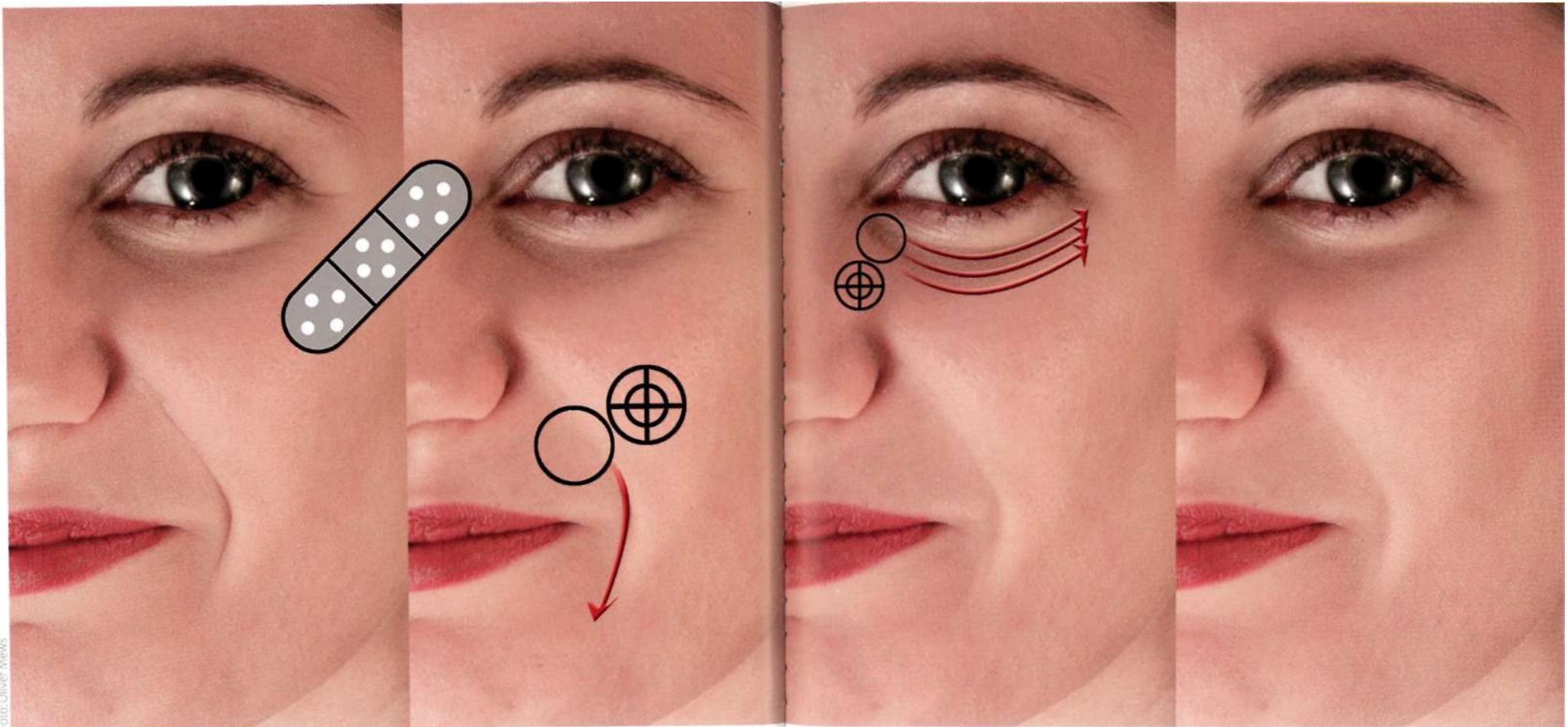


Foto: Oliver Mews

Tipp:

Wenn Sie den Reparaturpinsel sehr nah an einer Kante einsetzen, die erhalten bleiben soll, treffen Sie zuvor eine Auswahl, um den Zugriff auf die Umgebung einzuschränken.

Die ersten kleinen Zeichen des Alters und deutlichere Zeichen mangelnder Erholung zeigen sich oft schon unter dreißig Lenzen um Augen und Mund herum. Kleine Fältchen entfernt mühelos der Reparatur Pinsel. Wählen Sie eine kleine weiche Werkzeugspitze und klicken einen Referenzpunkt in der Nähe der Fältchen an. Streichen Sie über die Fältchen und diese verschwinden von allein. Augenringe können dagegen etwas hartnäckiger sein. Hier muss man oft mit mehreren Auftragsstreifen arbeiten, um nicht durch den Einsatz einer zu großen Werkzeugspitze die Augen selbst zu überstempeln.

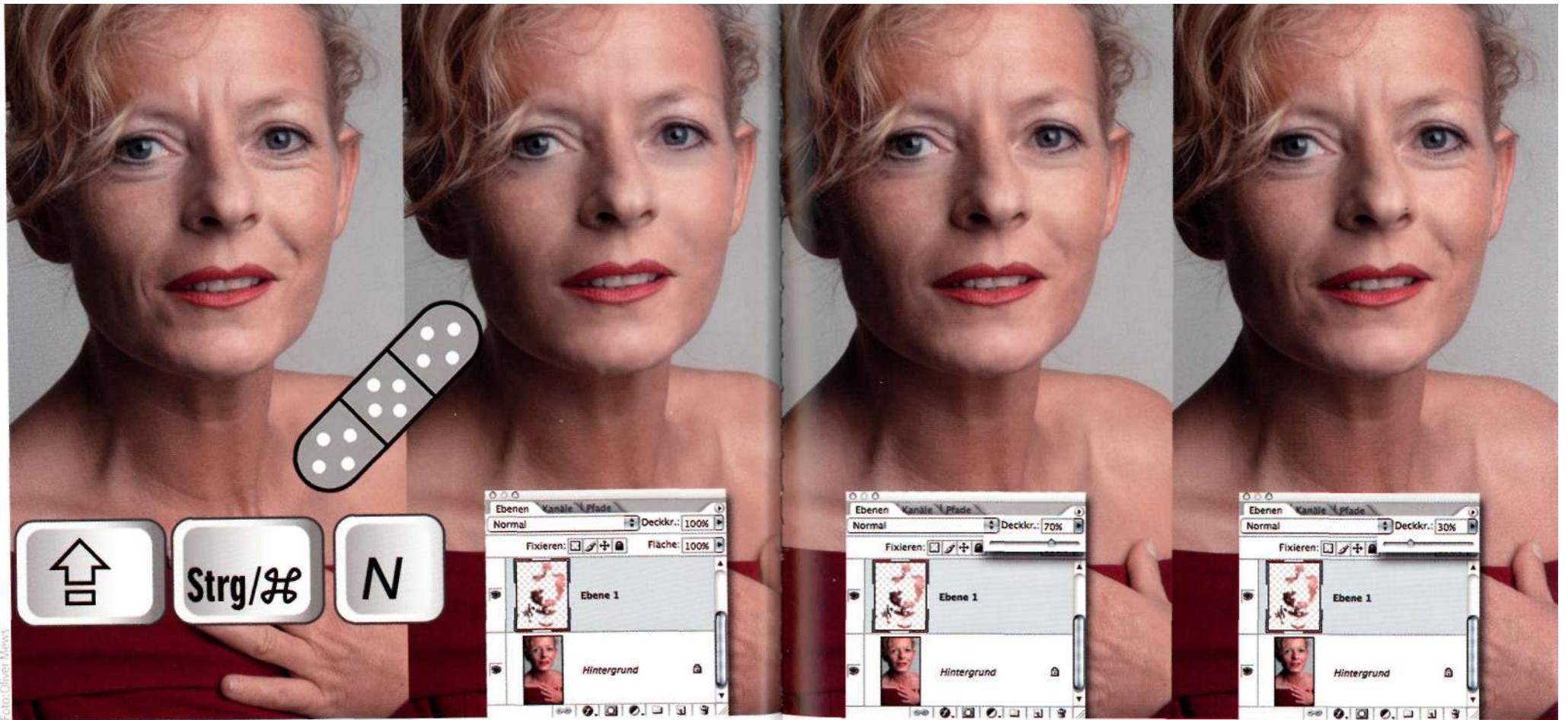


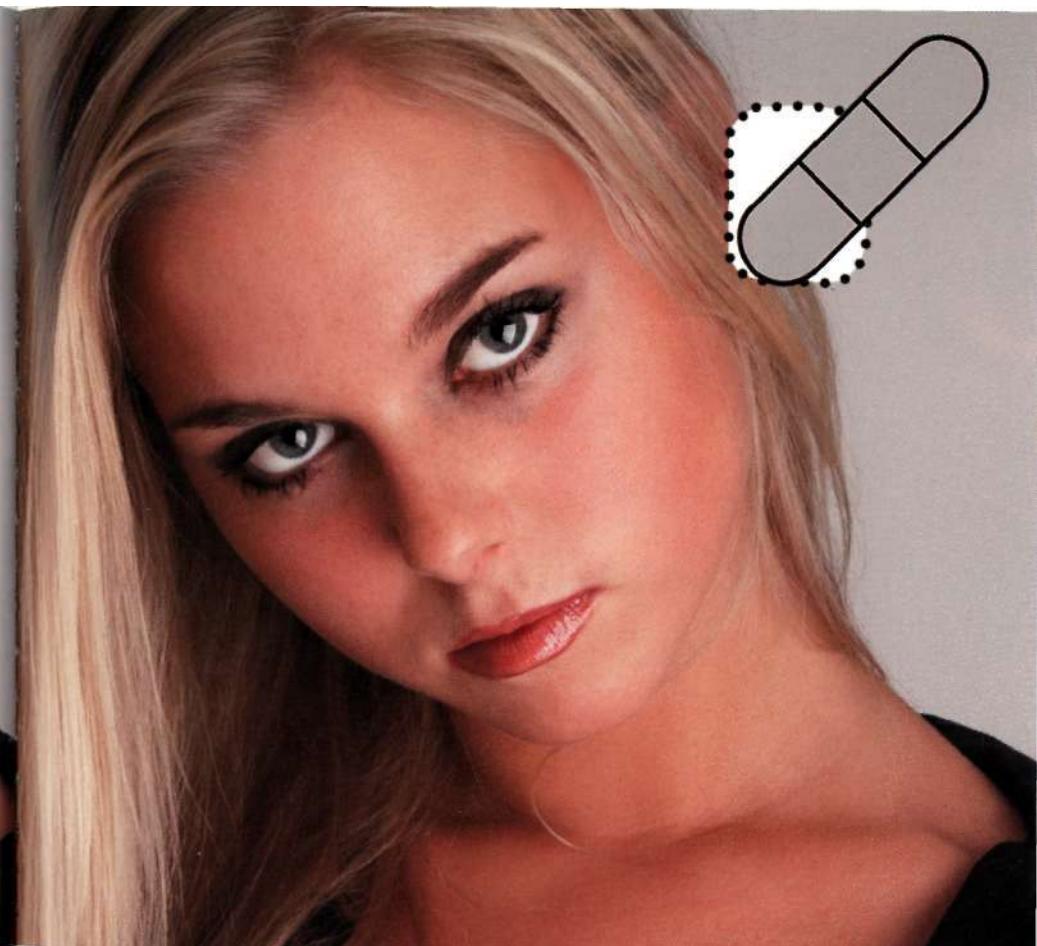
Foto: Oliver Neiss

Echte Falten, also solche, die das Gesicht von Menschen in der zweiten Lebenshälfte zieren, sollte man bei der Retusche nicht gänzlich entfernen. Diese Lebenslinien gehören einfach zum Gesicht. Allerdings muss man sie auch nicht betonen. Eine technische Herangehensweise zur Milderung besteht darin, diese Bereiche einfach aufzuhellen und so die Schatten des Faltenwurfs zu mindern. Die Arbeit mit dem Abwedler-Werkzeug gestaltet sich allerdings relativ schwierig, weil es schwer dosierbar direkt auf die Pixel einwirkt. Eine brauchbare Alternative besteht darin, eine neue leere Ebene anzulegen und die Falten mit dem Reparaturpinsel

(bei angeklicktem „Alle Ebenen aufnehmen“) zunächst komplett zu entfernen. Dabei sieht man auch sehr deutlich, wie sehr die Faltenfreiheit einem Gesicht die Persönlichkeit rauben kann. Im zweiten Schritt wird dann einfach die Deckkraft der so entstandenen Ebene verringert. Mit rund 70 Prozent Überlagerung sieht das Model schon sehr schmeichelhaft verjüngt aus. Bei nur 30 Prozent wirkt es deutlich realistischer, und man erzielt in etwa den Effekt, den professionell gesetztes Licht hat.

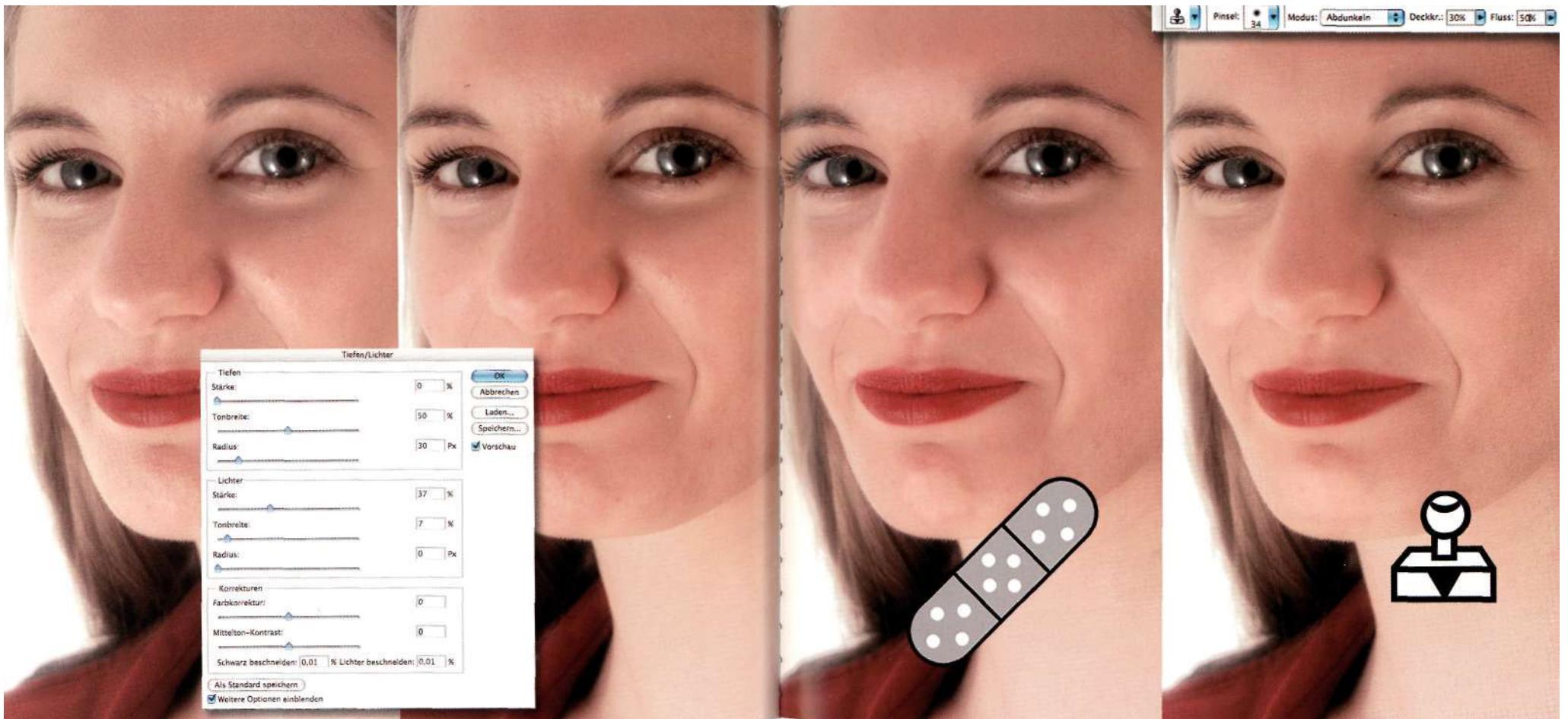


In analoger Vorzeit wurden Pickel und Leberflecke entweder mit einem Skalpell vom Schwarzweißfilm gekratzt oder - etwas eleganter - durch den Einsatz von Rotfiltern bei der Aufnahme umgangen. Für die meisten Eingriffe dieser Art ist das Bereichs-Reparaturpinsel-Werkzeug das schnellste und wirksamste Mittel gegen alle kleinen Unansehnlichkeiten. Einfach das Werkzeug aktivieren, auf den Pickel klicken, und Photoshop rekonstruiert unter der Pinsel spitze aus der Umgebung des Pickels ein neues Stück Haut. Das einzige, was Sie beachten müssen, ist die richtige Werkzeugspitzengröße vorzuwählen, damit möglichst ein einziger Klick ausreicht.



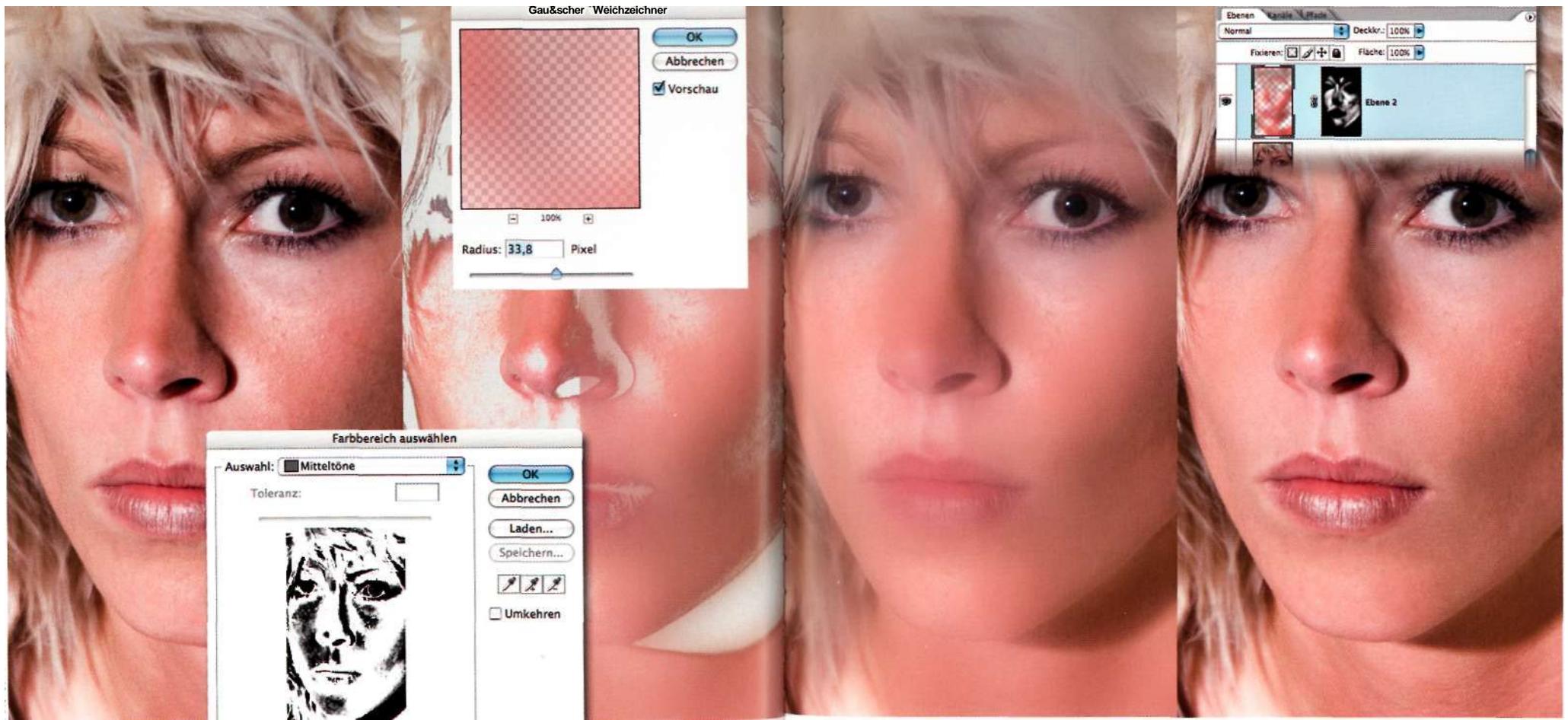
Profi-Tipp:

Sollen Pickel und Leberflecken in ihrer visuellen Wirkung - wie beim Schminken - eingeschränkt werden, kann man ihre Farbsättigung punktuell mit dem Schwamm-Werkzeug abschwächen. Das Werkzeug finden Sie bei Abwedler und Nachbelichter in der Werkzeug-Palette. Wenden Sie es mit möglichst geringem Fluss (15 bis 25 Prozent) im Modus „Sättigung verringern“ an.



Wer mit hellem Standlicht oder Blitzlicht arbeitet, läuft automatisch Gefahr, dass es vom Fettfilm der Haut reflektiert wird. Um diese Reflexe zu vermeiden, werden Fotomodelle vor dem Shooting „abgepudert“. Hat man das vergessen oder hat sich der Puderschutz bei einer längeren Sitzung in Wohlgefallen aufgelöst, können Sie solche Lichtreflexe auch digital entfernen. Sofern in diesen Lichtern noch Zeichnung zu sehen ist, bietet sich der Dialog „Tiefen/Lichter“ (ab Photoshop 7) an. Hier reduzieren Sie die Stärke der Tiefenwirkung auf null, und stellen bei den Lichten eine mittlere Stärke bei geringer Tonbreite und minimalem Radius ein. Alternativ lassen sich

solche Stellen auch punktgenau mit dem Reparaturpinsel ausgleichen. Die Chance auf perfekte Ergebnisse bringt der Einsatz des Kopierstempels. Setzen Sie das Werkzeug dafür zuvor durch das Dropdown-Menü in der Optionspalette in den Modus „Abdunkeln“, wählen einen Referenzpunkt bei den korrekt belichteten Stellen in der Umgebung des Reflexes und übertragen diese auf die „Spitzlichter“ genannten Überstrahlungen mit Einstellungen von 30 Prozent Werkzeug-Deckkraft und 50 Prozent Fluss. Idealerweise arbeiten Sie dabei auf einer eigenen Ebene.

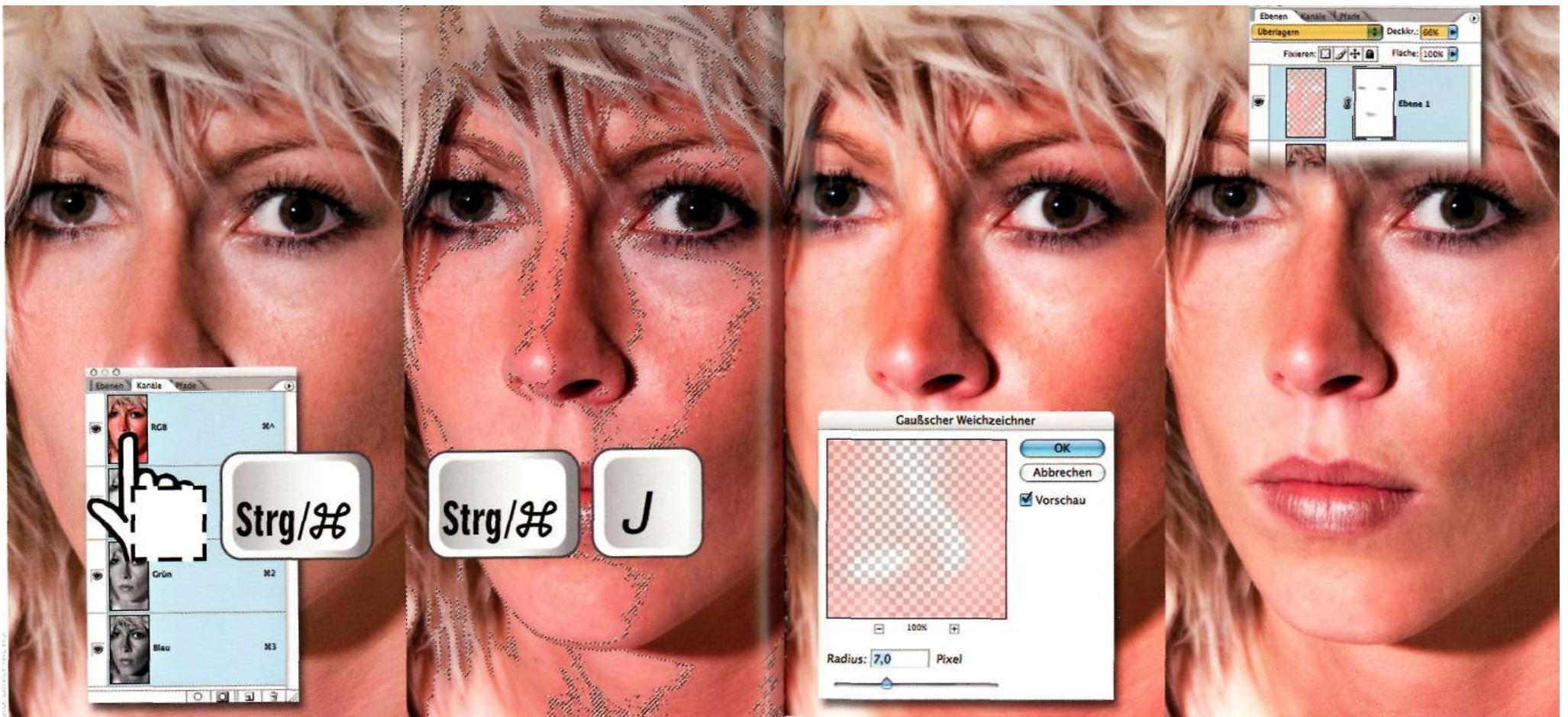


Weiche Haut digital zu erzeugen erfordert viel Feingefühl. Wie man es nicht machen sollte, zeigen unzählige Beispiele in den Medien. Einfach weich reicht halt nicht. Um uns der Perfektion zu nähern, soll im ersten Schritt die Verfeinerung der Basismethode von Seite 16/17 beschrieben werden: Wählen Sie mit dem Dialog „Farbbereich auswählen“ die Mitteltöne aus, duplizieren diese auf eine eigene Ebene und wenden darauf den „Gaußschen Weicheichner“ an. Die Stärke ermitteln Sie, indem Sie den Regler soweit nach rechts schieben, bis keine der nach der Vor-Retusche noch verblie-

benen Hautprobleme mehr erkennbar ist. Diese weichgezeichnete Bildfassung blenden Sie über eine schwarze Ebenenmaske aus. Dann wählen Sie das Pinselwerkzeug, stellen Deckkraft und Fluss auf einen Wert unter 20 Prozent ein und tragen mit weißer Malfarbe die Weichzeichnung Schicht für Schicht auf.

Tipp:

Dasselbe Prozedere können Sie mit den Lichtern wiederholen. Nur brauchen Sie deren weichgezeichnete Fassung nicht unbedingt aufzumalen, sondern verrechnen Sie sie zur Aufhellung einfach mit einem Modus wie „Umgekehrt multiplizieren“.



Wie immer bei der Bearbeitung von Bildern gibt es auch für den Weg zur sauberen Haut keine Patentrezepte, sondern man muss die Wahl der Waffen für jedes Motiv individuell ermitteln. Wenn Sie von einer ohnehin schon guten Ausgangsbasis starten, können Sie mit einer Luminanz-Maske ohne viel Arbeit das Hautbild deutlich verbessern. Gehen Sie zunächst in die Kanäle-Palette und klicken dort mit gehaltener Strg/Befehl-Taste auf den RGB-Komposit-Kanal. So wählen Sie die Helligkeitswerte des Bildes, also im Prinzip seine Graustufenfassung, aus. Diesen Bildbereich kopieren Sie aus der Hin-

tergrundebene mit der Tastenkombination „Strg/Befehl+J“ in eine neue Ebene. Diese neue Ebene verrechnen Sie im Modus „Überlagern“ mit dem Untergrund und setzen nun den „Gaußschen Weichzeichner“ unter Sichtkontrolle ein. Bereiche, die zu stark gesoftet erscheinen, blenden Sie mithilfe einer Ebenenmaske aus. Die Farbigkeit des Effekts reduzieren Sie mit der Deckkraft.

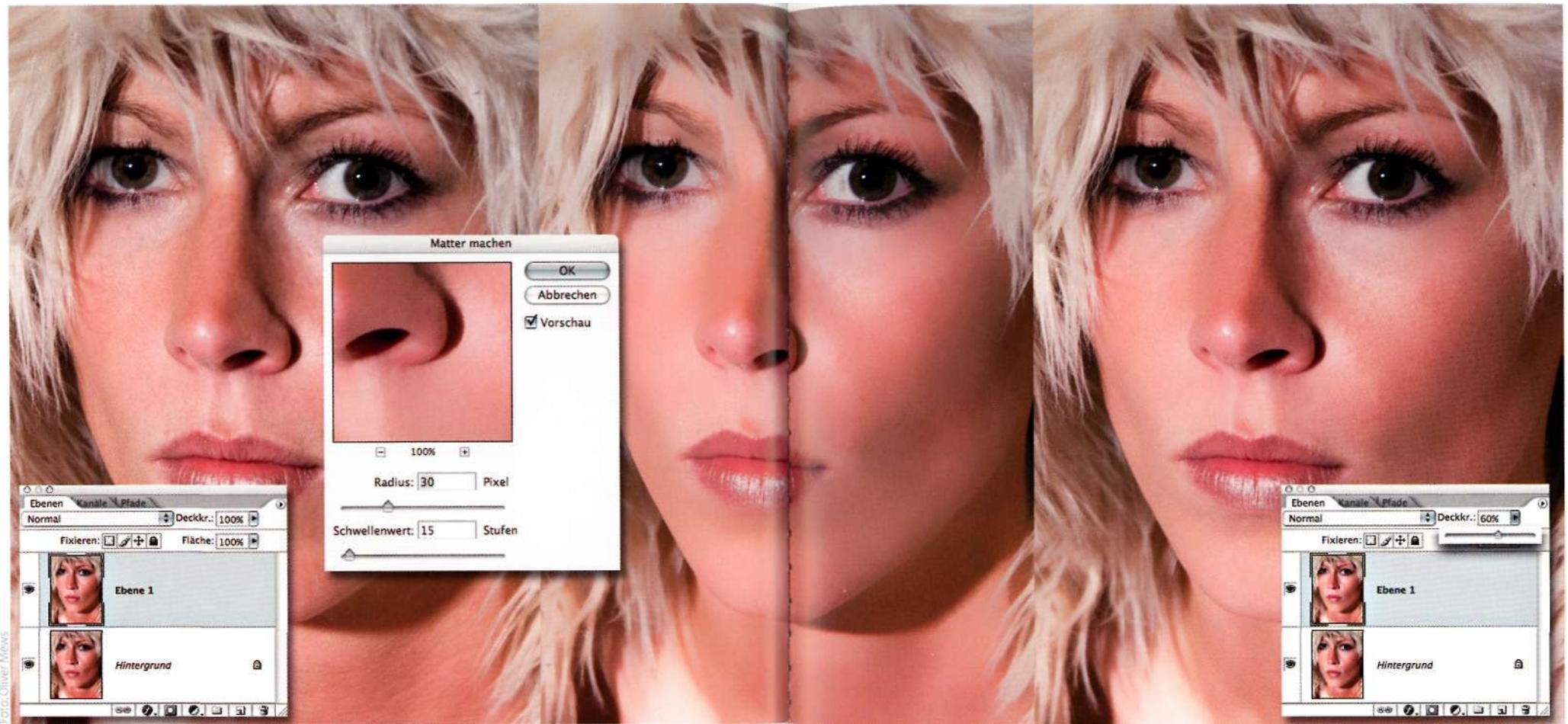


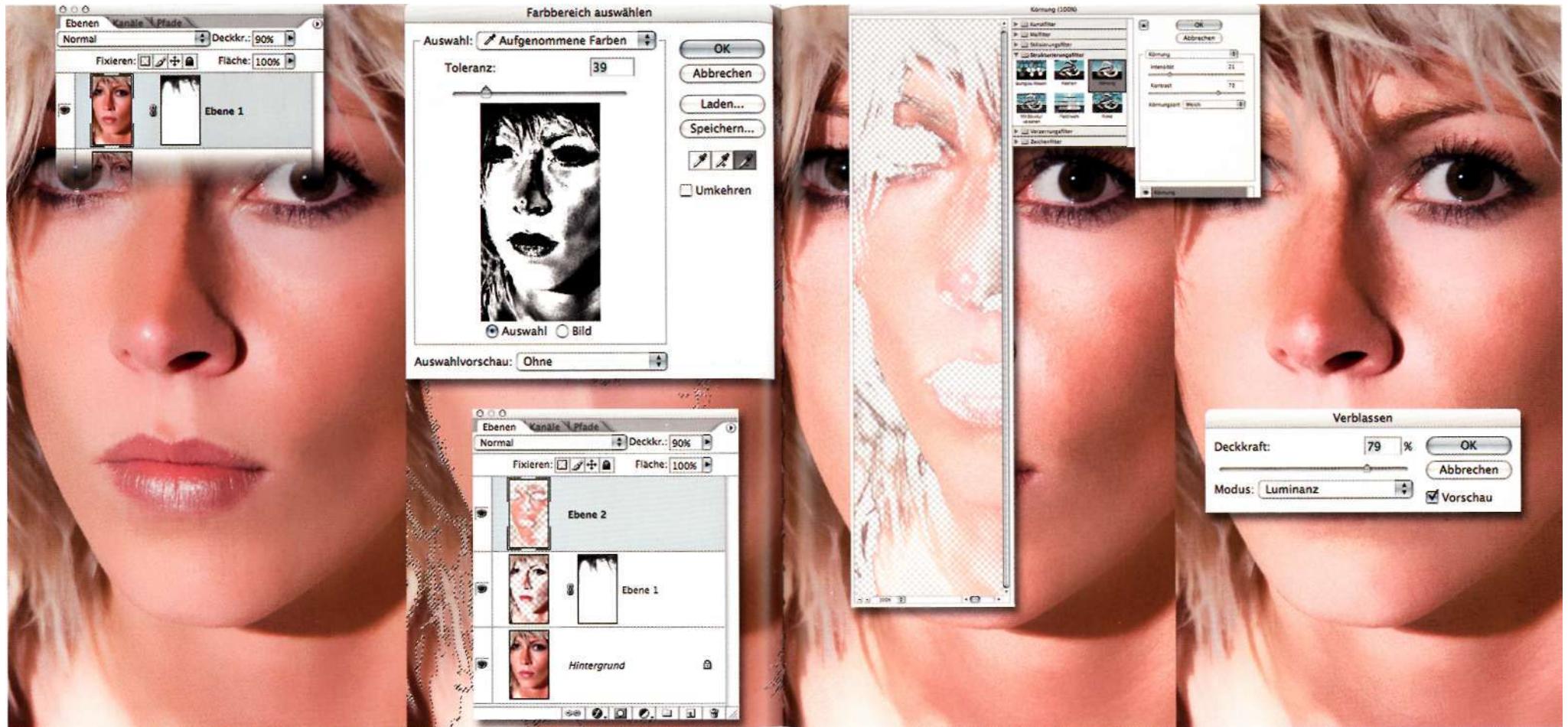
Foto: Oliver Niews

Als auch recht schnell in der Anwendung und im Ergebnis beeindruckend brillant erweist sich die Bearbeitung einer Ebenenkopie mit dem Weichzeichnungsfilter „Matter machen“, den es ab Photoshop CS2 gibt. „Matter machen“ führt zu deutlich glatteren Ergebnissen als der „Gaußsche Weichzeichner“. Die mit diesem neuen Filter erzeugten Ergebnisse wirken fast wie mit einem Airbrush erzeugt. Der „Radius“ bestimmt die Intensität der Glättung, der „Schwellenwert“ legt fest, ab welchem Kontrastunterschied die Glättung erfolgt, bei einem Schwellenwert von null werden also alle Pixel einbezogen. Unser Zwischener-

gebnis besitzt durch den hohen Radius eine nahezu grafische Anmutung. Wenn Sie nach der Bestätigung des Dialogs einfach den Deckkraftregler der Ebene auf rund 60 Prozent reduzieren, erhalten Sie ein relativ ausgewogenes Ergebnis. Natürlich besteht auch hier die Möglichkeit, über eine Ebenenmaske Teile der Weichzeichnung auszublenden.

Tipp:

Eine Technik, mit der auch Besitzer älterer Photoshop-Versionen den „Matter machen“-Effekt simulieren können, zeigt Doc Baumann in Band 3 der Edition DOCMA ab Seite 63.

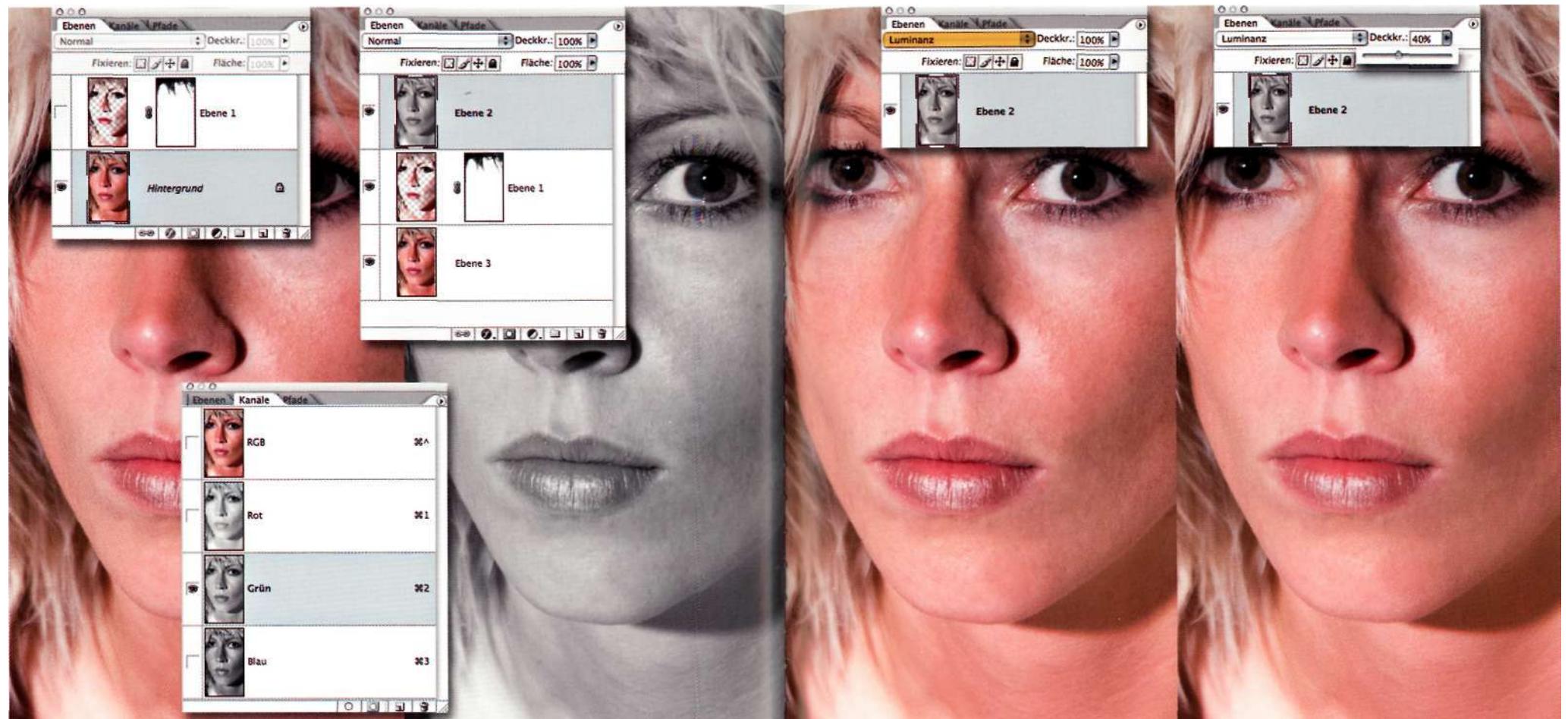


Wenn man die Hautstruktur massiv weichgezeichnet hat, fällt auch dem unsensibelsten Bildbearbeiter irgendwann auf, dass das Ergebnis unnatürlich wirkt. Doch woher nimmt man eine möglichst gleichmäßige Struktur, die an Hautporen erinnert? Ein gerne beschrittener Weg besteht darin, solche Strukturen kurzerhand per Filter einzurechnen. Wir nehmen als Ausgangsbild die „Matter machen“-Variante mit 90 Prozent Ebenendeckkraft und überarbeiteten Haaren. Wählen Sie zunächst die Haut über den Dialog „Farbbereich auswählen“ aus und kopieren Sie sie auf eine extra Ebene. Dann erzeugen Sie eine Kornstruktur entweder mit dem StörungsfILTER „Störungen

hinzufügen“ oder mit dem Strukturierungsfilter „Körnung“, der mehr Einstellungen zulässt. Meist fällt der Effekt zu stark aus, so dass eine Rücknahme mit der Funktion „Verblassen“ aus dem „Bearbeiter-Menü“ unerlässlich wird. Die Verblassung des Effekts muss direkt nach der Anwendung vorgenommen werden. Später lässt sich der Befehl nicht mehr aufrufen.

Tipp:

Wird der Effekt auf eine Auswahlkopie angewandt, die auf einer eigenen Ebene liegt, lässt sich der Auftrag auch nachträglich noch mit einer Ebenenmaske steuern.

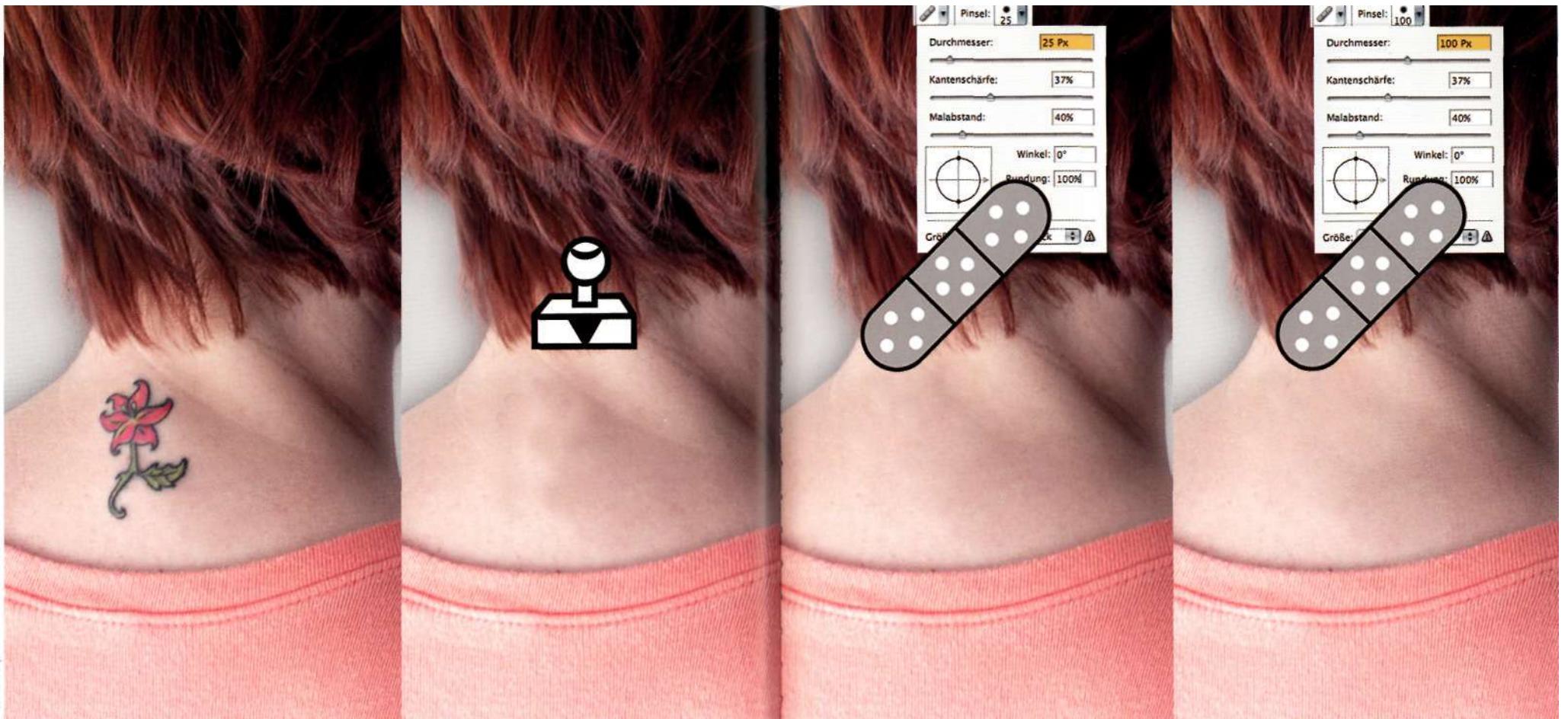


Doch warum digital simulieren, wenn es ja auch noch ein Original gibt? Öffnen Sie zunächst Ihre Ausgangsdatei (oder blenden alle Weichzeichnungsebenen Ihrer Arbeitsdatei aus) und wechseln dann in die Kanäle-Palette. Hier kopieren Sie den Grünkanal, der die meiste Detailzeichnung und die wenigsten Artefakte enthält, in die Zwischenablage und setzen ihn nach dem Aktivieren des RGB-Komposit-Kanals sowie einem Wechsel in die Ebenen-Palette dort als neue Ebene ein (siehe auch Seite 27/28). Hier entfernen Sie gegebenenfalls noch unschöne Elemente mit

dem Reparaturpinsel aus der Hautstruktur, setzen dann den Verrechnungsmodus der Ebenen mit der Grünkanal-Hautstruktur auf „Luminanz“ und reduzieren die Deckkraft auf rund 40 Prozent, bis die so entstehende Vermischung aus Haut und Weichzeichner geschönt, aber dennoch realistisch wirkt.

Tipp:

Um die Hautstruktur nachträglich zu verstärken, können Sie die Grünkanal-Ebene auch mit der Gradationskurve oder anderen Tonwertwerkzeugen Ihrer Wahl nachbearbeiten.



Tattoos und Piercings zu entfernen ist in den meisten Fällen recht arbeitsaufwändig. Sie werden zunächst mit dem Stempel-Werkzeug auf einer eigenen Ebene (Werkzeug-Option „Alle Ebenen einbeziehen“ aktivieren!) überdeckt. Das sieht zwar etwas grob aus, vermeidet aber, dass größere farbige Flächen eines Tattoos oder Metallkanten von der Automatik des Reparaturpinsel-Werkzeugs berücksichtigt werden. Der Reparaturpinsel kommt erst im zweiten Schritt zur Anwendung, wenn es darum geht, mit einer kleinen Werkzeugspitze die Kanten anzupassen. Im dritten Schritt, der wieder auf einer eigenen Ebene eingefügt wird, versuchen Sie mit einer

sehr großen, weichen Werkzeugspitze Ihr Frischfleischkonstrukt an die Beleuchtungssituation des Bildes anzulegen, also die Licht- und Schattenverläufe wenn nötig einzustempeln. Diese Arbeit erfordert ebensoviel Zeit wie Feingefühl.

Profi-Tipp

Großflächige Tattoos zu entfernen, braucht fast soviel Kreativität wie sie zu stechen. Wenn Sie einen Kunden mit einem solchen Tattoo haben, fragen Sie ihn, ob es am Ende mit aufs Bild soll. Falls nicht, achten Sie schon beim Fotografieren auf eine gleichmäßige Ausleuchtung dieses Bereichs und nehmen Sie auch gleich noch tattoofreie Hautpartien im selben Licht auf, um später Material für digitale Transplantationen zu haben.

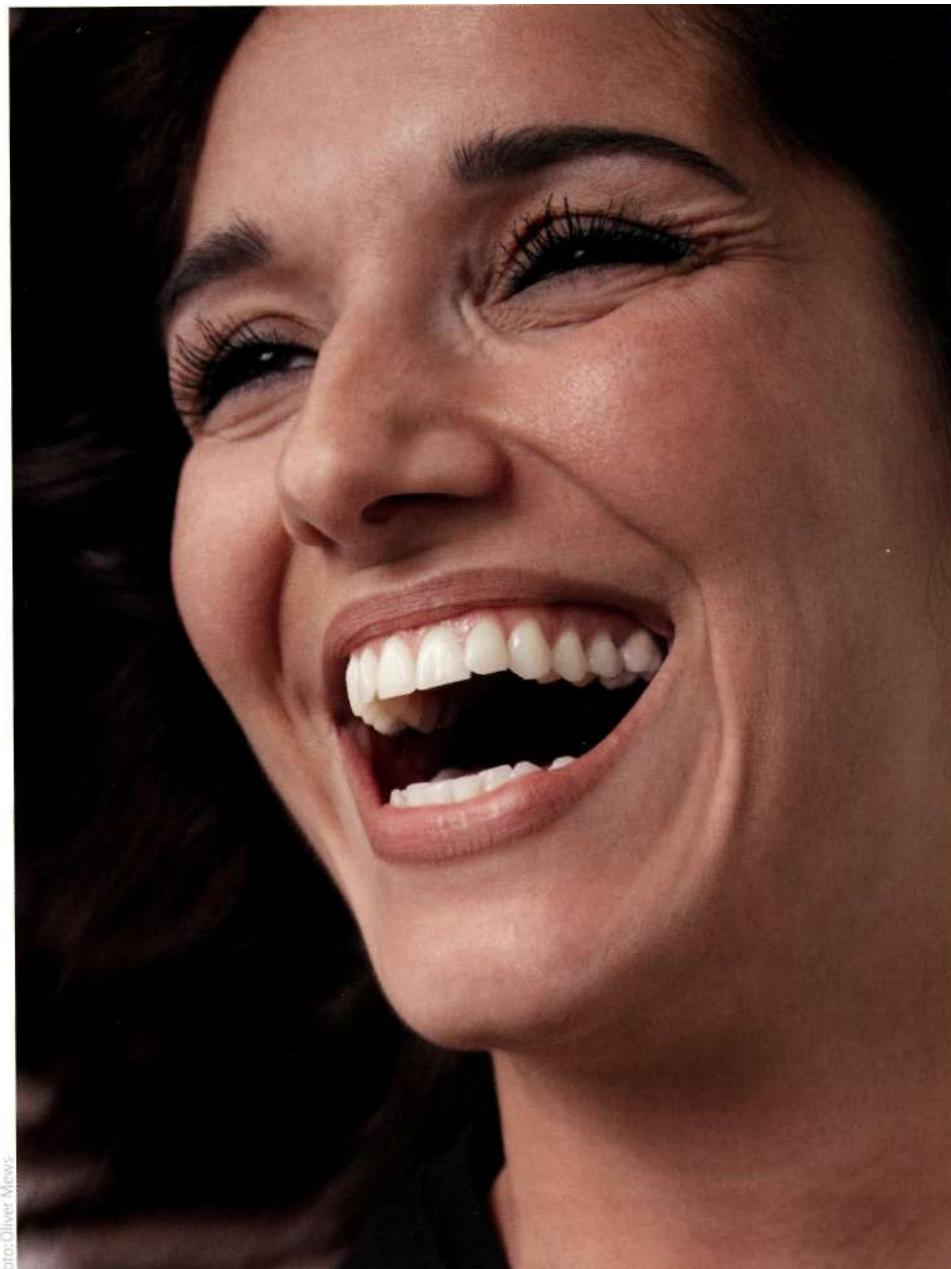


Foto: Oliver Meissner

Die Zähne

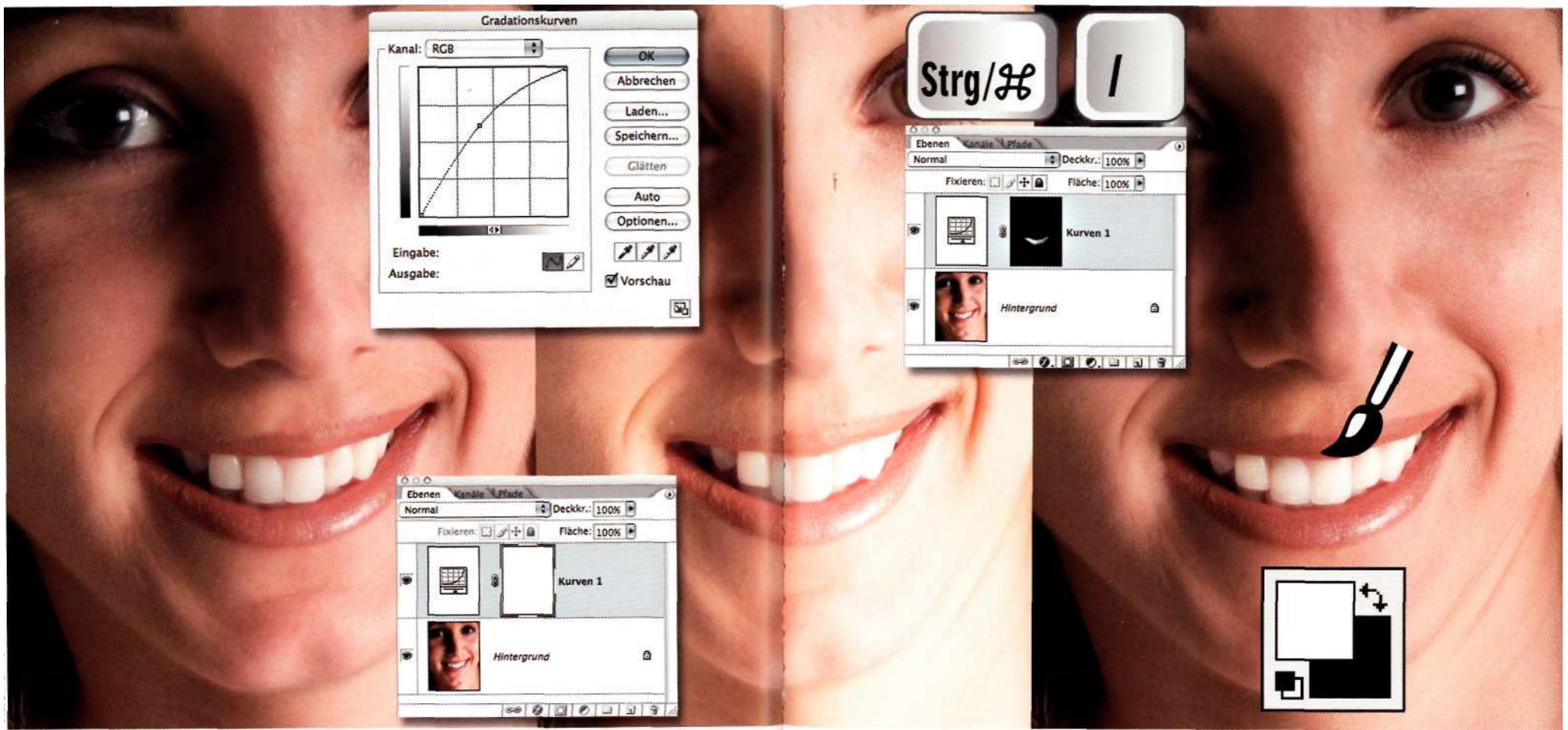
Schöne, leuchtend weiße und gerade gewachsene Zähne sind nicht nur Zeichen einer gepflegten Erscheinung, sondern gelten zudem als sichtbarer Ausweis einer gesundheitsbewussten Lebensweise.

Doch wer viel Kaffee trinkt, raucht, seine Zähne nicht hinreichend pflegt oder einfach schlechte Erbanlagen mitbringt, muss damit rechnen, dass seine Zähne nicht so toll aussehen. In Zeiten zurückhaltender zahlender Krankenkassen wird ein gepflegtes Gebiss mehr und mehr zum Statussymbol. Wer kann sich heute schließlich noch eine dentale Generalüberholung mit Jacketkronen leisten oder jahrelang den Kieferorthopäden für Neuausrichtung schief gewachsener Beißwerkzeuge alimentieren?

Auf Fotos lassen sich Zahnprobleme in kürzester Zeit aus der Welt schaffen. Nicht erst seit Photoshop haben sich Generationen von Fotografen darin geübt, ihren Porträtkunden eine schillernde Kauleiste zu verpassen. Besonders in den dreißiger,

vierziger und fünfziger Jahren des letzten Jahrhunderts hatten Retuschen, bei denen die Zähne mit weißer Farbe nachgemalt wurden, Hochkonjunktur. Zum einen, weil man nur selten Porträtfotos anfertigen ließ und diese dann besonders idealisiert wirken sollten. Zum anderen, weil in jener Zeit gute Zähne mehr die Ausnahme als die Regel waren und man sie, wenn überhaupt, nur bei jungen oder sehr reichen Menschen vorfand. Kronen wurden aus verchromtem oder bestens vergoldetem Metall gefertigt, Füllungen bestanden prinzipiell aus Amalgam, und Lücken konnten nur selten durch ästhetisch überzeugenden Ersatz gefüllt werden.

Von daher haben wir es heute leicht, da die meisten Menschen wenn schon nicht über perfekte Zähne, so doch wenigstens über ein vollständiges Gebiss verfügen. Man muss also nur ein wenig nachhelfen, doch ist bei solchen digitalen Reinigungen viel Augenmaß gefragt, damit die Ergebnisse nicht zu geschönt wirken.



In den meisten Fällen reicht es völlig aus, die Zähne aufzuhellen. Viele Fotografen bedienen sich dazu des „Abwedeln“-Werkzeugs aus der Werkzeug-Palette. Das Tool ist zwar höchst effizient, jedoch schwer zu steuern, so dass man damit zwar leicht hellere Zähne erhält, die dann aber auch etwas scheckig wirken. Besser ist der Weg über eine Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurven“, „Helligkeit/Kontrast“ oder „Tonwertkorrektur“. Für welche Sie sich entscheiden, hängt von Ihren persönlichen Vorlieben ab. Legen Sie die neue Ebene an, und stellen Sie mit dem jeweiligen Werkzeug die Helligkeit der Zähne Ihren Vorstellungen ent-

sprechend ein. Nach der Bestätigung des Dialogs klicken Sie auf die Ebenenmasken-Miniatur und invertieren die Maske mit der Tastenkombination „Strg/Befehl+I“ von weiß auf schwarz. Auf dieser schwarzen Maske tragen Sie nun bei geringer Deckkraft mit weißer Malfarbe und dem Pinselwerkzeug die Aufhellung auf die Zähne auf. Je subtiler Sie vorgehen, desto überzeugender wird das Ergebnis. Weitere Helligkeitsanpasungen nehmen Sie durch spätere Anpassungen der Gradationskurve vor.

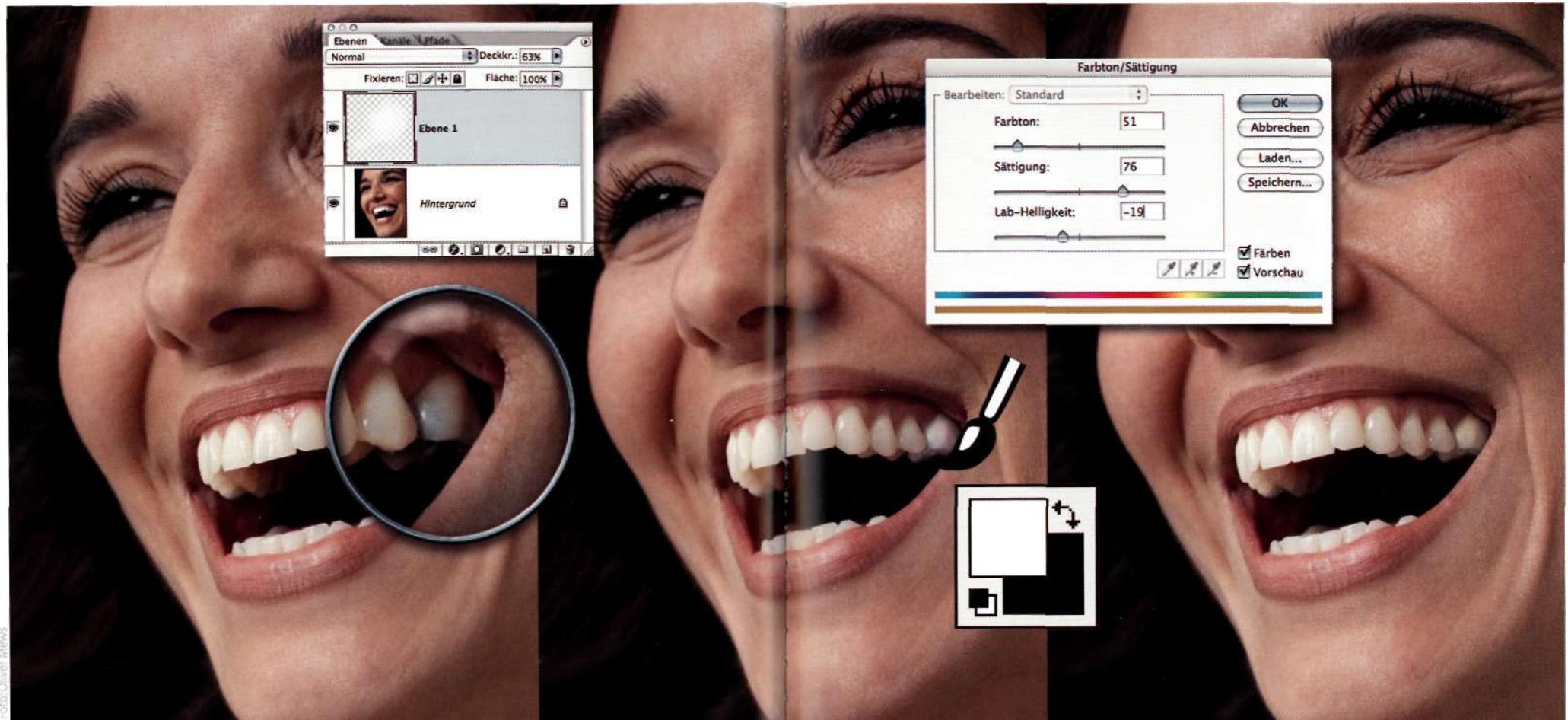
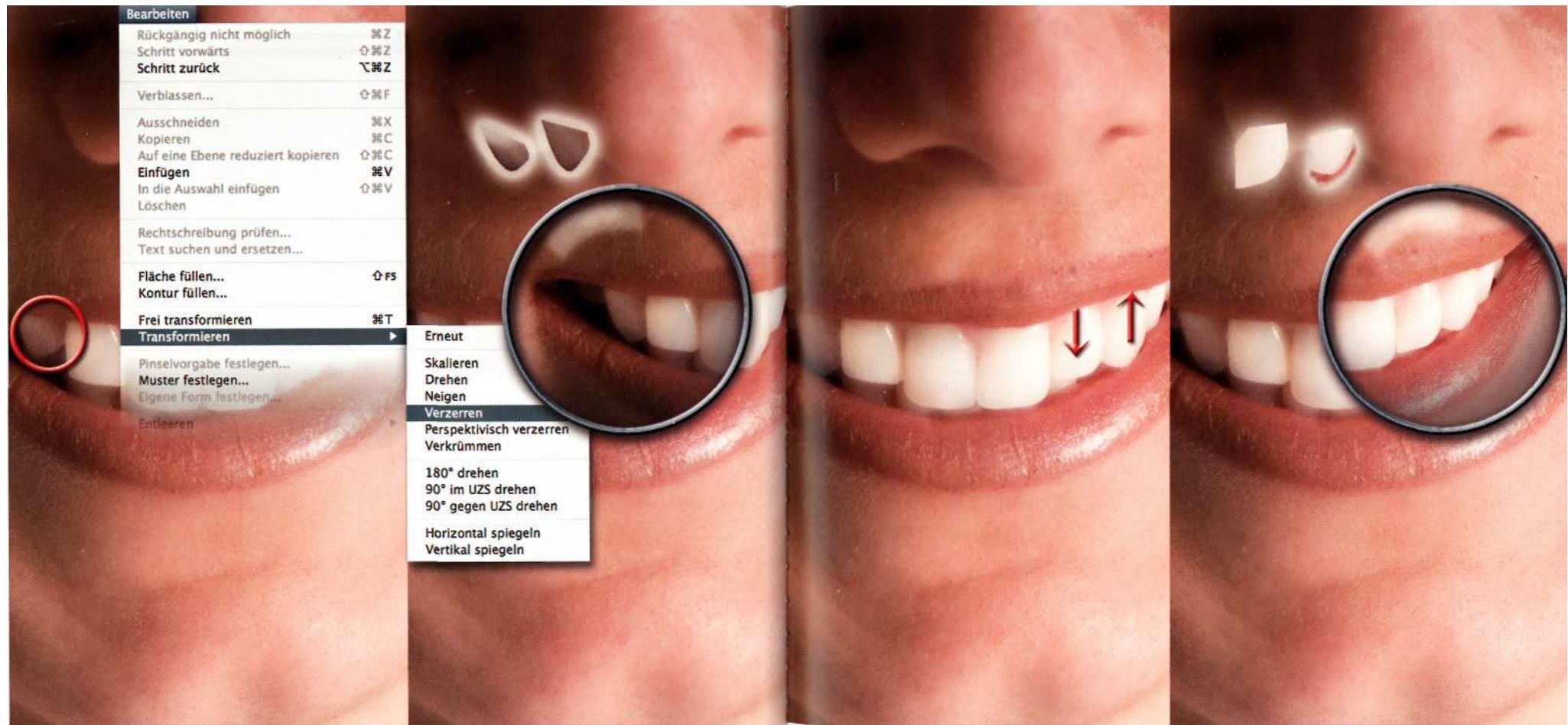


Foto: Oliver Neiss

Zähne mit Füllungen müssen oft nachgeweißt werden. Das gilt zum einen für Amalgamfüllungen der Backenzähne, die durch ihre Größe den Zahn abdunkeln, aber auch für Kunststoff-Füllungen in den Schneidezähnen, wenn diese über die Jahre nachgedunkelt sind. Der Balanceakt besteht darin, den Zahn zu weißen, aber dennoch die Strukturen zu erhalten. Auch ungefüllte Zähne zeigen oft Teiltransparenzen an den Kanten, die sie auf den Foto un gepflegt erscheinen lassen. Der einfachste Ansatz besteht darin, über eine neue Ebene

mit Pinsel und weißer Malfarbe im Malmodus „Aufhellen“ bei geringer Deckkraft die Helligkeit dieser Bereiche zu steigern. Wenn Sie anschließend zur Anpassung die Ebenen-Deckkraft reduzieren, reicht das in vielen Fällen aus. Amalgam-Füllungen wie unser Backenzahn rechts erfordern noch einen weiteren Arbeitsschritt: Der Zahn wirkt nach der „Behandlung“ noch zu weißlich und wird daher mit dem Dialog „Farbton/Sättigung“ im Modus „Färben“ weiter angepasst.



Mit Photoshop können Sie sich auch als Kieferorthopäde betätigen. Um pflegezustandsmäßig perfekte Zähne wie die unseres Models auch hinsichtlich ihrer Größe und ihres Stands zu perfektionieren, ist jedoch ein wenig Fantasie und Arbeitseinsatz gefragt. Wählen Sie zunächst mit dem Lasso-Werkzeug alle Zähne, die verändert werden müssen, aus und kopieren Sie sie auf einzelne Ebenen. Anschließend wählen Sie für jeden Zahn die jeweils passenden Transformationen und stimmen ihn mit Ihrer Vorstellung ab. Bei komplexeren Veränderungen wie dem Eckzahn links muss man oftmals mit mehreren Ebenen arbeiten und zum Abschluss weiche Angleichungen

per Ebenen-Maske vornehmen. Sollen Zähne verkleinert werden, wie hier der Eckzahn rechts, müssen Sie mit dem Stempel-Werkzeug aus der Umgebung einen passenden Untergrund erzeugen. Bis solche Eingriffe auch bei komplexeren Problemstellungen optisch überzeugend glücken, muss man eine längere Zeitspanne fürs Üben einplanen.

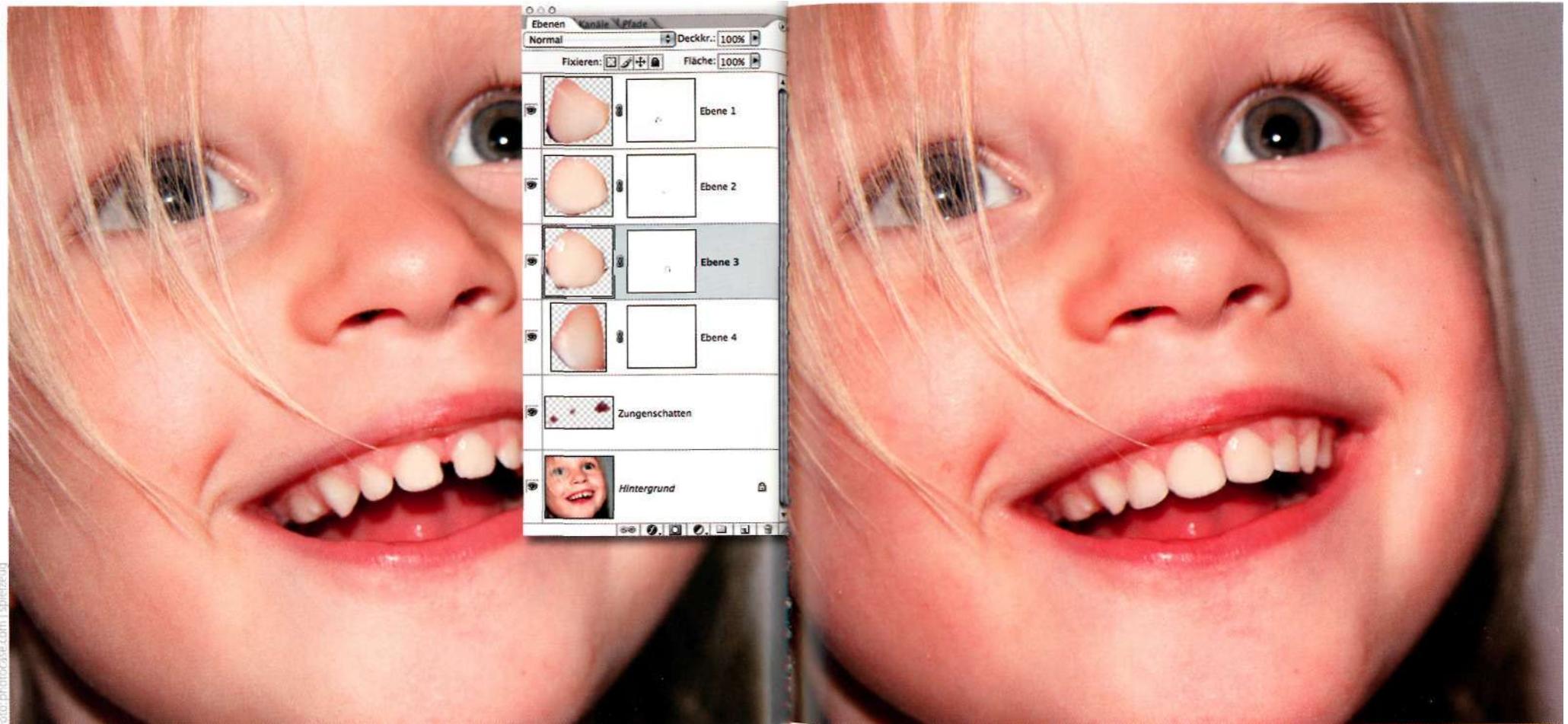


Foto: photodune.com | spieleszeug

Es muss nicht immer eine echte Zahnlücke sein - schon ein ungünstig fallender Schatten, ein großfächig mit Amalgam gefüllter Zahn, die Abdunklung, die durch einen abgetöteten Nerv entsteht, oder eine Kombination davon können den Anschein erwecken, das Gebiss wäre lückenhaft. In solchen Fällen nützt reines Aufhellen meist wenig oder leitet den Blick des Betrachters schlimmstenfalls an genau diese Stelle. Eleganter ist es dann, einen der umgebenden Zähne zu kopieren, und ihn etwas skaliert einzufügen, so dass er den dunklen Zahn überdeckt. Das ist soweit relativ einfach. Richtig schwierig wird die Abstimmung des Zahnduplikats mit seiner

neuen Umgebung. Mit einer Ebenenmaske arbeiten Sie die Übergänge aus. Über die Deckkraftreglung passen Sie die Helligkeit des Zahns an. In komplizierten Fällen erweist es sich als sinnvoll, mit zusätzlichen Einstellungsebenen zu arbeiten. Diese werden mit der Zahnkopie als Schnittmasken verbunden und dunkeln sie entsprechend dem Umgebungslicht nach. Hier im Beispiel haben wir ein typisches „Lückenfüller“-Problem. Um die Zähne dicht an dicht stehen zu lassen, werden Sie alle auf eigene Ebenen kopiert und mit den Transformationswerkzeugen skaliert. Achten Sie auch darauf, falls nötig die Schatten anzupassen.



Die Augen

Die Augen eines Menschen spiegeln seine Seele. So schlicht und einfach lässt sich die Bedeutung unserer Sehwerkzeuge für den Porträtfotografen umreißen. Doch ist der emotionale Ausdruck des Auges nur ein Aspekt seiner fotografischen Wiedergabe.

Grundsätzlich wirken Augen eindrucks voller, wenn sie betont werden. Beim Schminken bedienten sich schon die alten Ägypter dieser Erkenntnis und malten sich -Männlein wie Weiblein - die Augenränder mit Kajalstift an, damit sie größer, heller und somit ausdrucks voller erschienen. Auch vor dem Foto-Shooting wird fast jedes Modell mit Augenkosmetik verschönert. Das hat seinen Grund, denn selbst in Zeiten von Photoshop gilt: Was

schon einmal in der Realität retuschiert wurde, muss man nicht mühsam (und unter Umständen mehrmals) am Rechner korrigieren. Außerdem kann eine gute Visagistin durch geschicktes Schminken das Modell weit attraktiver erscheinen lassen, als dies mit ähnlichem Aufwand in Photoshop möglich wäre. Doch gute Visagisten kosten gutes Geld und kommen somit nicht immer dort zum Einsatz, wo sie nötig wären.

Und selbst wenn - kleine Retuschen oder Korrekturen von Lichteffekten bleiben fast immer am Bildbearbeiter hängen. Von daher verspricht die Auseinandersetzung mit der digitalen Augenretusche erheblich bessere Ergebnisse, als wenn man auf sie verzichtet.

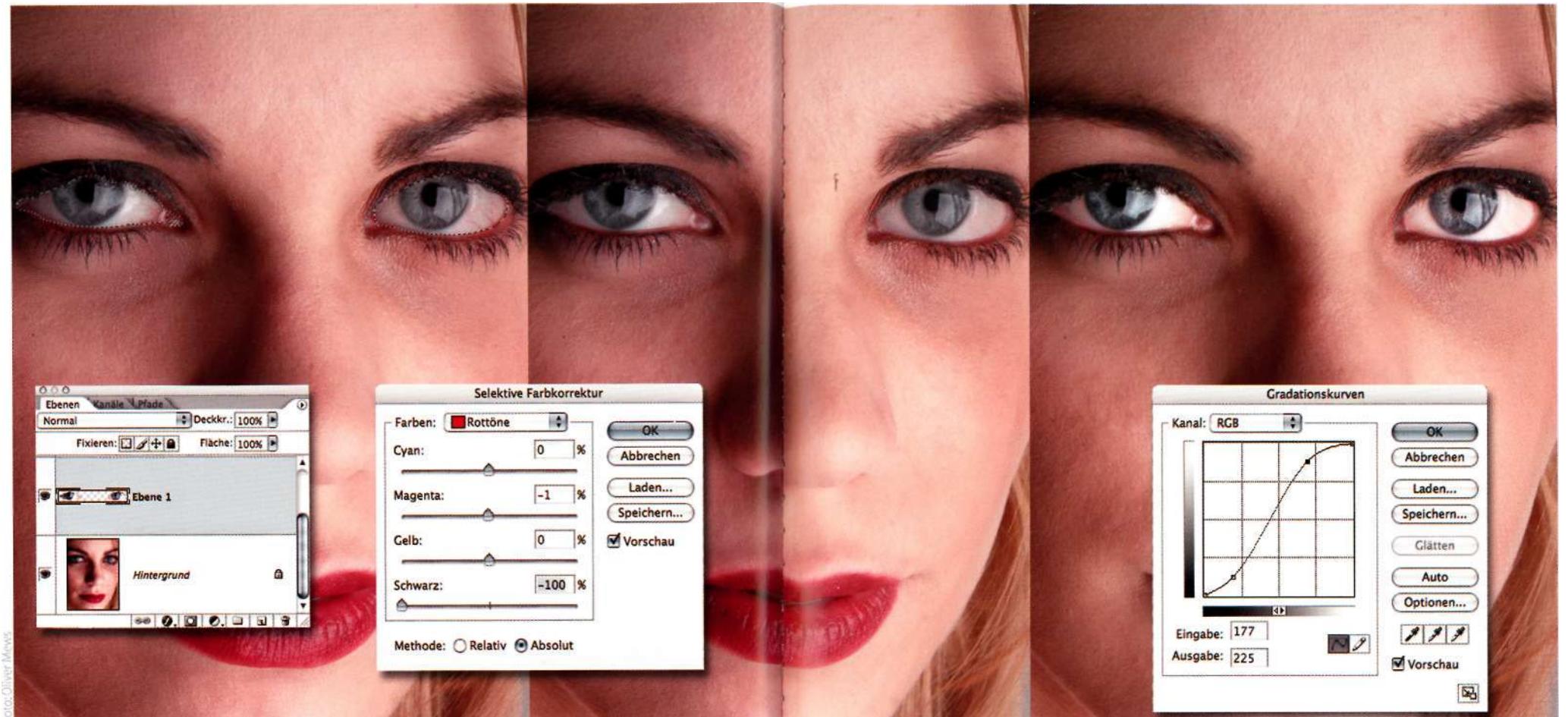


Foto: Oliver Minas

Nur in der Theorie ist das Weiße in den Augen wirklich reinweiß. Meist handelt es sich hier um ein leichtes Grau, das von mehr oder minder deutlich sichtbaren roten Äderchen durchsetzt ist. Bei müden oder kranken Menschen kommen Verfärbungen und kontrastmindernde Abdunklungen hinzu. Wählen Sie die Augen zunächst mit dem Lasso-Werkzeug oder im Maskierungsmodus aus und kopieren Sie sie auf eine neue Ebene. Die roten Verfärbungen korrigieren Sie mit dem Dialog „Farbtön/Sättigung“, indem Sie dort die „Rottöne“ in der Sättigung

stark reduzieren. Danach verstärken Sie den Augenkontrast mit einer S-förmigen Gradationskurve. Sollten Sie bei der Auswahl Bereiche des Lids mit erfasst haben, können Sie diese mit dem Radiergummi wieder löschen.

Tipp:

Damit sich die überarbeiteten Augen harmonischer einfügen, reduzieren Sie die Deckkraft der Augen-Ebene leicht auf 80 bis 90 Prozent.

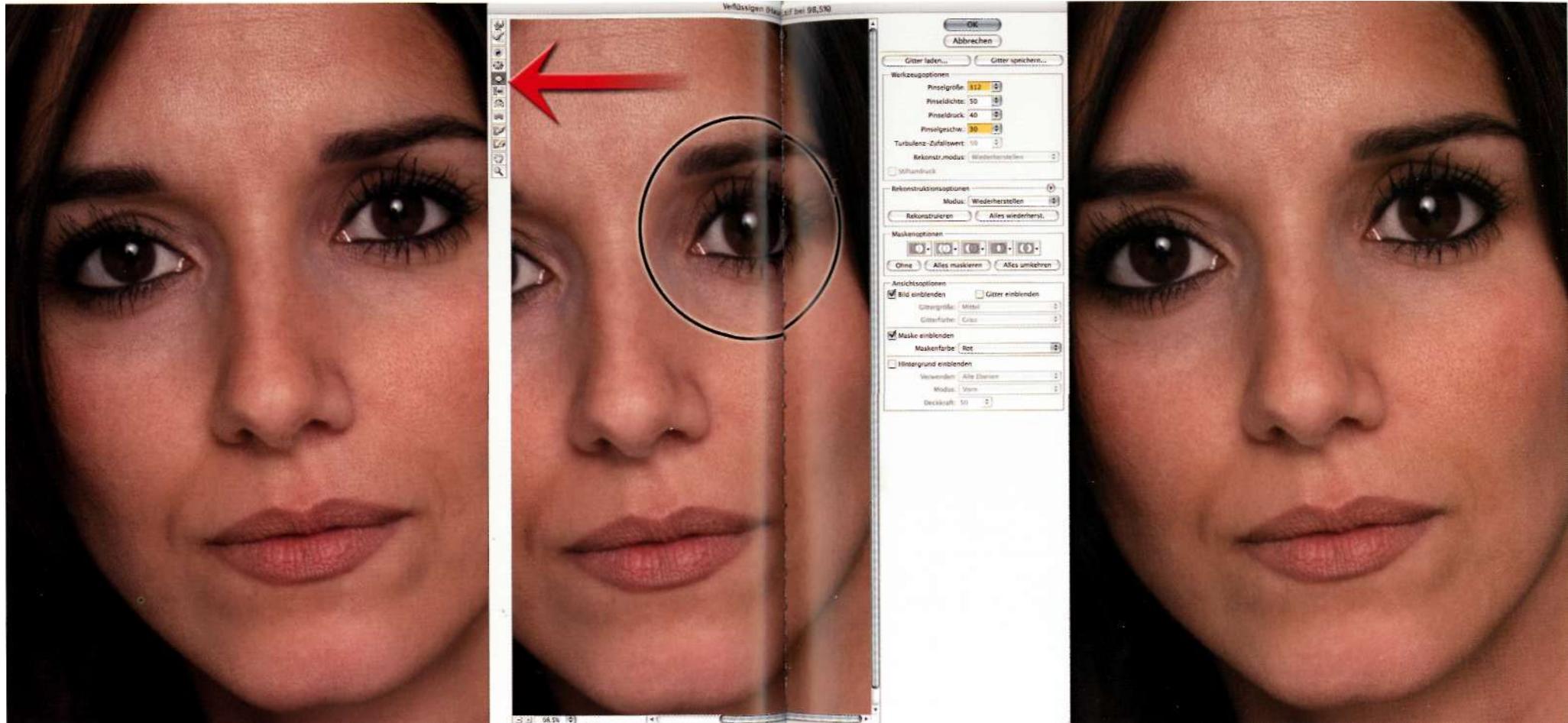


Bei nicht geröteten Augen kann man sich auch an einer schnelleren Augenretusche versuchen. Rufen Sie dazu zunächst den Scharfzeichnungsfilter „Unscharf maskieren“ auf und setzen dort die Stärke auf 30 Prozent, den Radius auf 45 Pixel und den Schwellenwert auf 0 Stufen. Wenden Sie die Einstellung auf das ganze Bild an. In der Protokollpalette, die Sie im Menü „Fenster“ aufrufen, gehen Sie nun einen Schritt zurück und aktivieren gleichzeitig das Protokollpinsel-Symbol vordem Eintrag „Unscharf maskieren“.

Nun können Sie den Filter-Effekt manuell mit dem Protokollpinsel-Werkzeug aus der Werkzeug-Palette auftragen. Wählen Sie dazu eine sehr große, weiche Werkzeugspitze und eine Deckkraft von etwa 30 Prozent.

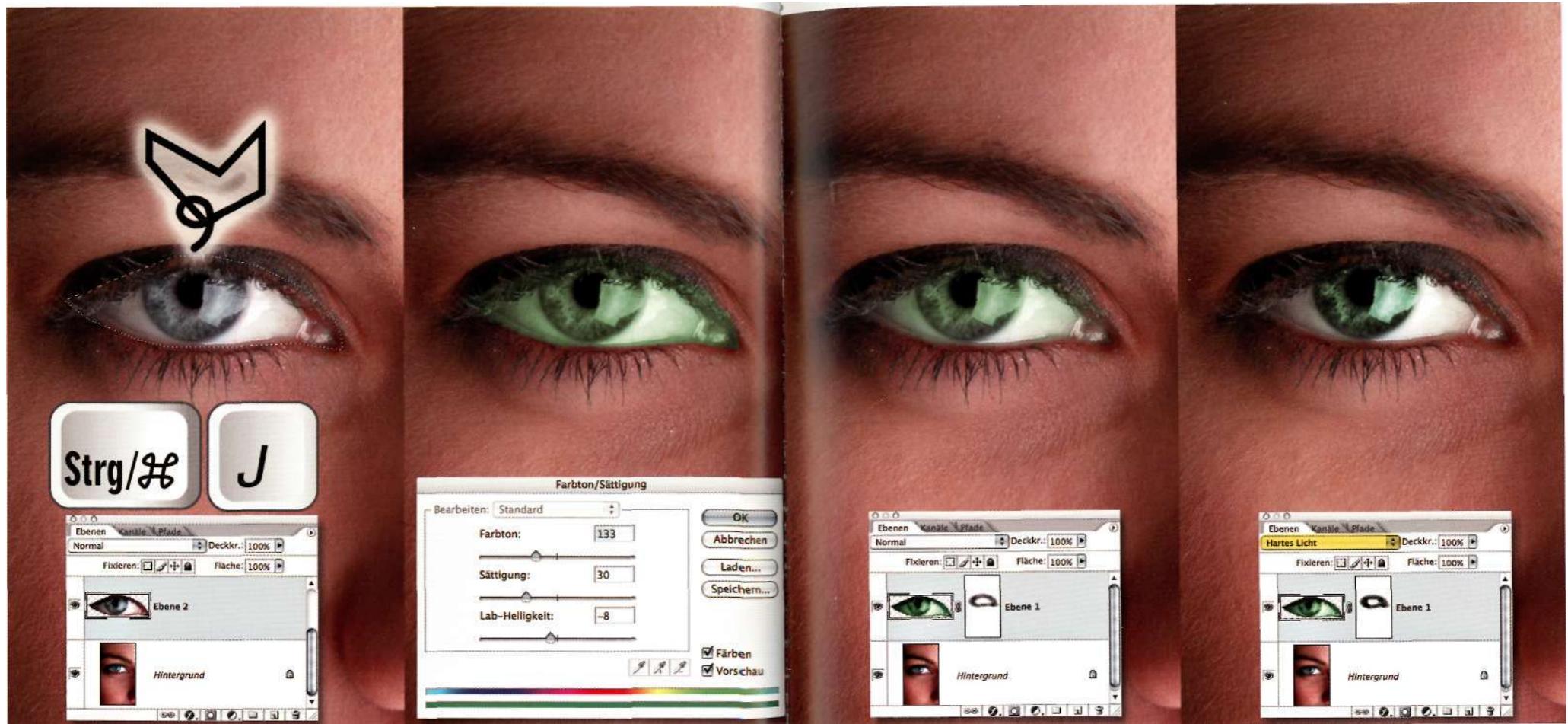
Profi-Tipp:

Achten Sie darauf, dass Augenweiß und Zahngelb in der Helligkeit in etwa übereinstimmt. Dabei hilft es, den Helligkeitswert mit dem „Pipette-Werkzeug“ zu ermitteln.



Große Augen wirken eindringlicher als kleine. Die wissenschaftliche Erklärung dieses Phänomens liefert der so genannte „Kindlein“-Effekt, der beschreibt, warum überproportional große Augen in Kombination mit einer hohen Stim von den meisten Menschen als niedlich wahrgenommen werden. Auch in der Porträtfotografie kann man sich diese Gesetzmäßigkeit zunutze machen. Rufen Sie einfach im Menü „Filter“ den Eintrag „Verflüssigen“ auf. In Photoshop 7 befindet sich der Befehl übrigens unter „Bearbeiten“. Dort wählen Sie eine große Werkzeugspitze, die möglichst

auch noch die Augenbrauen mit abdeckt, aktivieren das „Aufblasen-Werkzeug“ mit der Taste „B“ und klicken einmal oder mehrfach ganz kurz auf das zu vergrößernde Auge. Auch wenn man hier bald den Eindruck gewinnt, die Funktion würde sich eher an Leute richten, die damit die Ästhetik von Manga-Comics simulieren möchten, kann man damit bei vorsichtiger Anwendung das eine oder andere Porträt subtil aufwerten.



Profi-Tipp:

Um unnatürlich mehrfarbige Augen zu erzeugen, aktivieren Sie im Ebenenstil der Augen-Ebene die „Verlaufsüberlagerung“ und experimentieren mit den Einstelloptionen.

Die Augenfarbe zu wechseln erlaubt Photoshop, ohne dass man sich dabei Kontaktlinsen unter die Lider klemmen muss. Wählen Sie die Augäpfel zunächst grob aus, kopieren sie in die Zwischenablage und setzen sie als eigene Ebene wieder ein. Dann rufen Sie den Dialog „Farbtön/Sättigung“ auf, aktivieren den Modus „Färben“ und bestimmen die neue Augenfarbe. Um die zu viel ausgewählten Bereiche, die anschließend auch eingefärbt erscheinen, zu entfernen, arbeiten Sie mit einer Ebenenmaske oder mit dem Radiergummi. Die Feinabstimmung des Farbauftrags nehmen Sie über die Verrechnungsmodi der Ebene und die Deckkraftsteuerung vor.

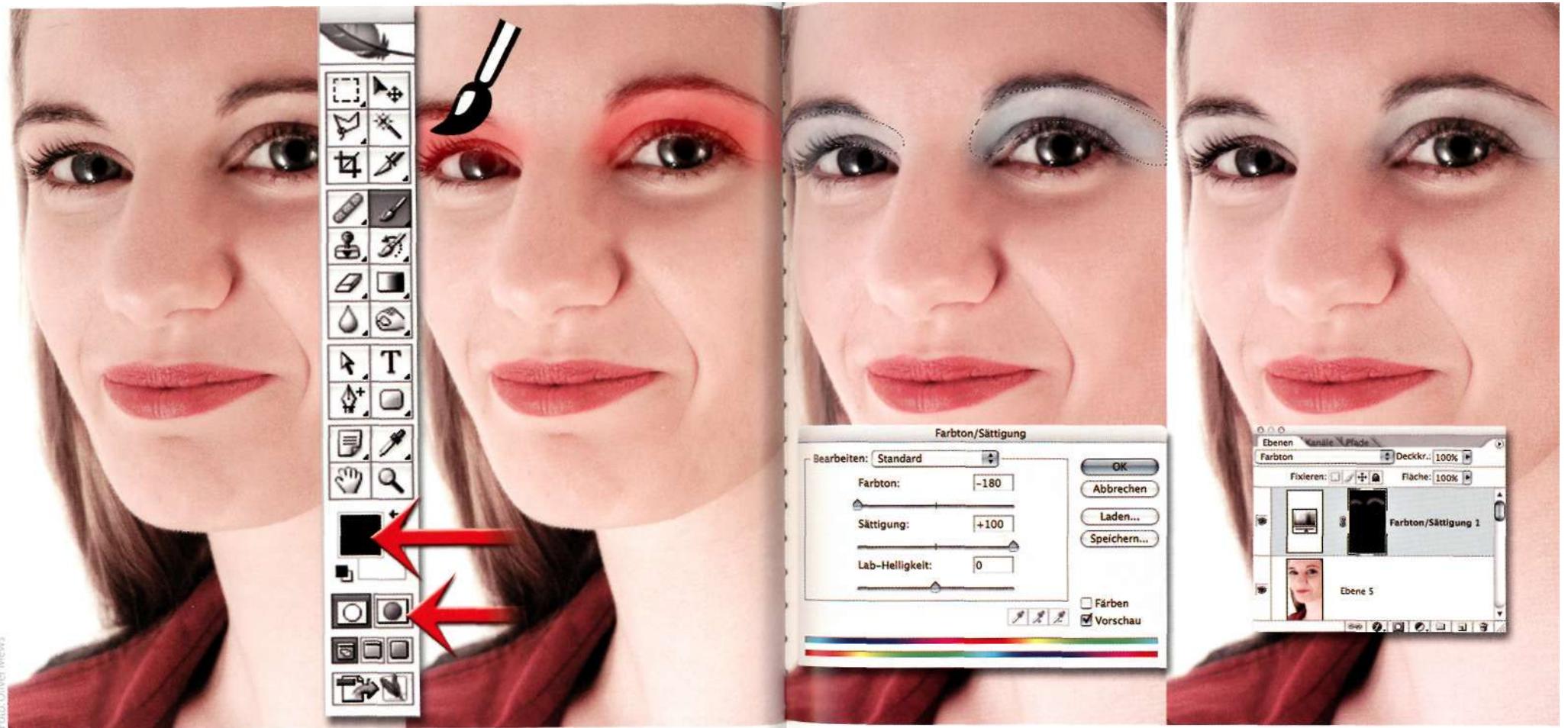


Foto: Oliver Meiss

Um einen digitalen Lidschatten aufzutragen, verfahren Sie im Grunde wie in der Real-Weit: Sie nehmen einen großen, weichen Pinsel und malen eine nicht deckende Farbe auf. Freunde der schnellen Retusche setzen das eins zu eins in Photoshop um, indem sie Deckkraft und Fluss des Pinsel-Werkzeugs reduzieren, seinen Modus auf „Überlagern“ oder „Weiches Licht setzen“ und beherzt auf der Hintergrundebene herum malen. Das geht natürlich auch eleganter: Tagen Sie zunächst im Maskierungsmodus mit dem Pinsel den Bereich auf, der umgefärbt werden soll. Nach dem Wechsel zurück in den Standard-Modus erzeugen Sie eine Einstellungsebene vom Typ

„Farbton/Sättigung“. Über Änderungen an Farbton und Sättigung legen Sie den Farbton des Lidschattens fest, mithilfe der Verrechnungsmodi variieren Sie den Auftrag. Da man beim Malen mit dem Pinsel nicht immer schöne, weiche Übergänge an den Rändern erreicht, können Sie die Ebenenmaske mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ nachbearbeiten, damit der Auftrag realistischer wirkt.

Profi-Tipp

Solch einfache Schminkversuche zaubern jeder schminkerfahrenen Frau nur ein mildes Lächeln aufs Gesicht. Profis arbeiten einen Lidschatten natürlich kunstvoll mit vielen Schattierungen aus und setzen oft auch mehrere Farben ein.

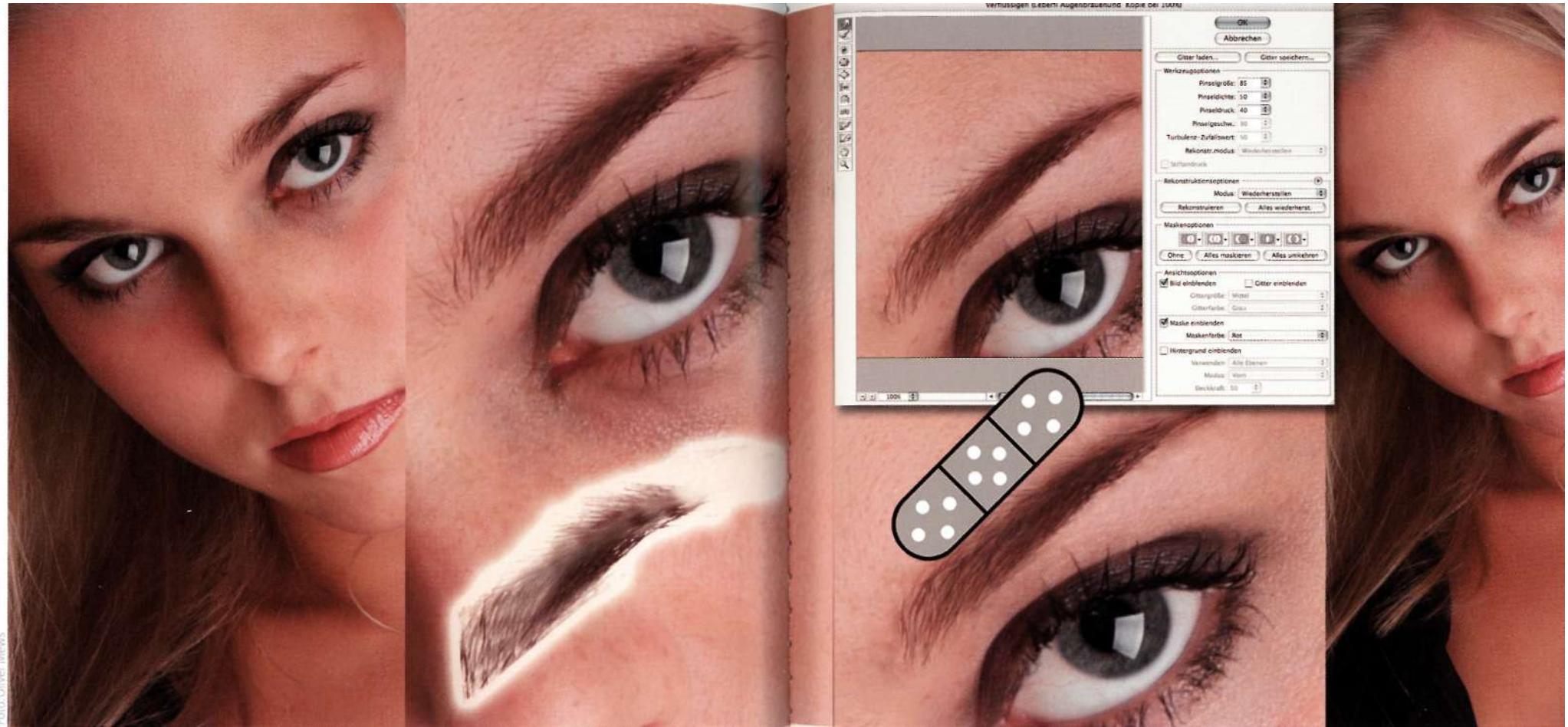
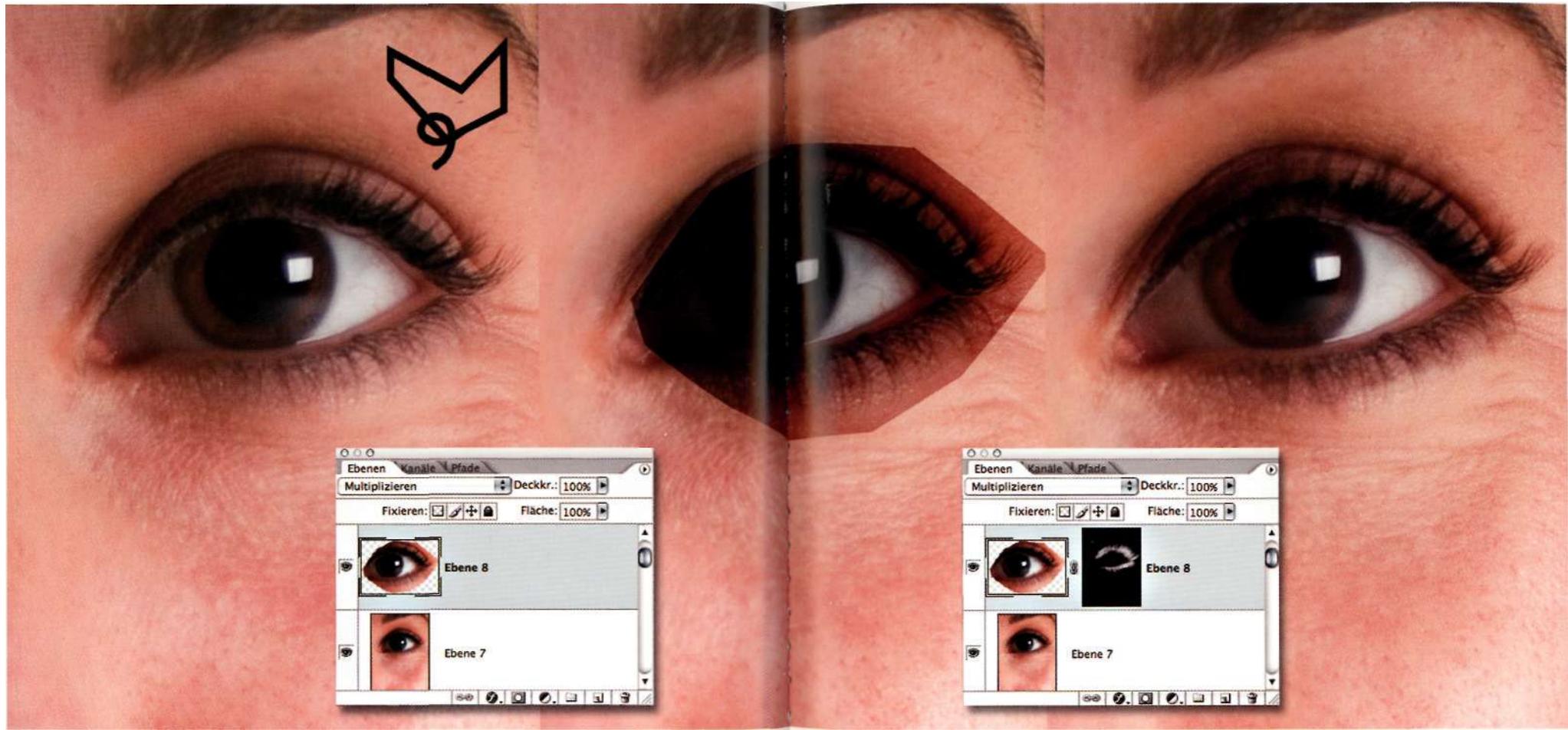


Foto: Oliver Meiss

Ein ganz wichtiges Merkmal der gepflegten äußereren Erscheinung sind gezupfte Augenbrauen, die dem Auge nach oben hin einen klar konturierten Anschluss verleihen. Auch bei dieser Form digitaler Schönheitspflege gibt es leider kein Patentrezept, sondern man muss je nach Motiv und gewünschtem Korrekturgrad die Werkzeuge wählen. In unserem Beispiel verstärken wir die rechte Braue zunächst, damit sie mit der in einem günstigeren Winkel aufgenommenen linken Braue besser harmoniert. Das geht mit dem

Stempel oder mit einer leicht abgedunkelten Kopie der Braue, die leicht versetzt aufgebracht wird. Wirkt die Braue dichter, entfernen Sie mit dem Reparaturpinsel und einer dünnen Spitze alle überstehenden Häärchen. Auf die Form der Brauenkontur nehmen Sie bei Bedarf mit dem „Verflüssigen“-Filter Einfluss.



Um die Wimpern ein wenig zu verstärken, hilft ein relativ einfacher Trick: Wählen Sie die Augen inklusive der Wimpern mit dem Lasso- oder dem Polygon-Werkzeug ganz grob aus. Anschließend kopieren Sie sie auf eine neue Ebene. Entweder über die Zwischenablage oder mit der Tastenkombination „Strg/Befehl+J“ die bei einer aktiven Auswahl statt der ganzen Ebene nur den Auswahlinhalt dupliziert. Die Ebenenkopie setzen Sie in den Modus „Multiplizieren“ und klicken dar-

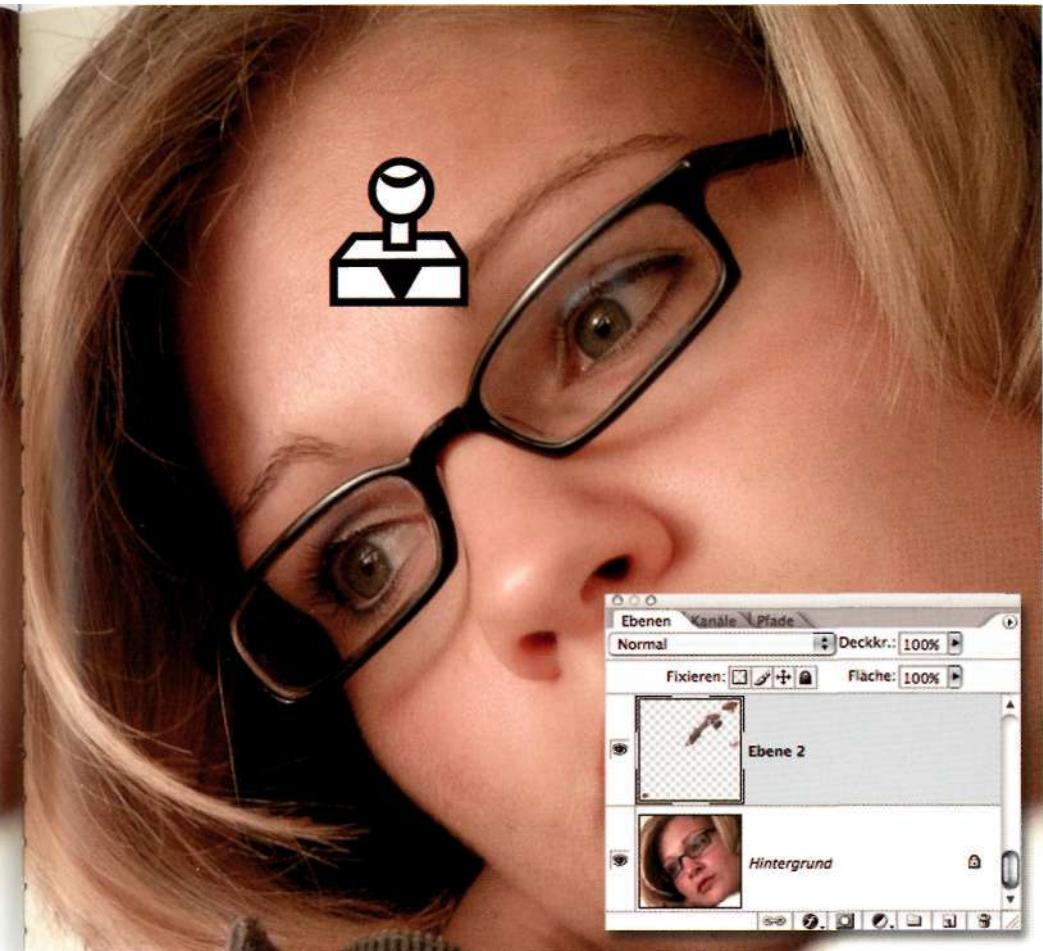
aufhin mit gehaltener Alt-Taste auf das Ebenenmasken-Symbol am unteren Rand der Ebenen-Palette. Dadurch erzeugen Sie eine schwarze Ebenenmaske, die den Ebeneninhalt ausblendet. Mit dem Pinsel, weißer Vordergrundfarbe und einer kleinen weichen Werkzeugspitze malen Sie nun auf der Ebenenmaske die Wimpern aus.

Profi-Tipp

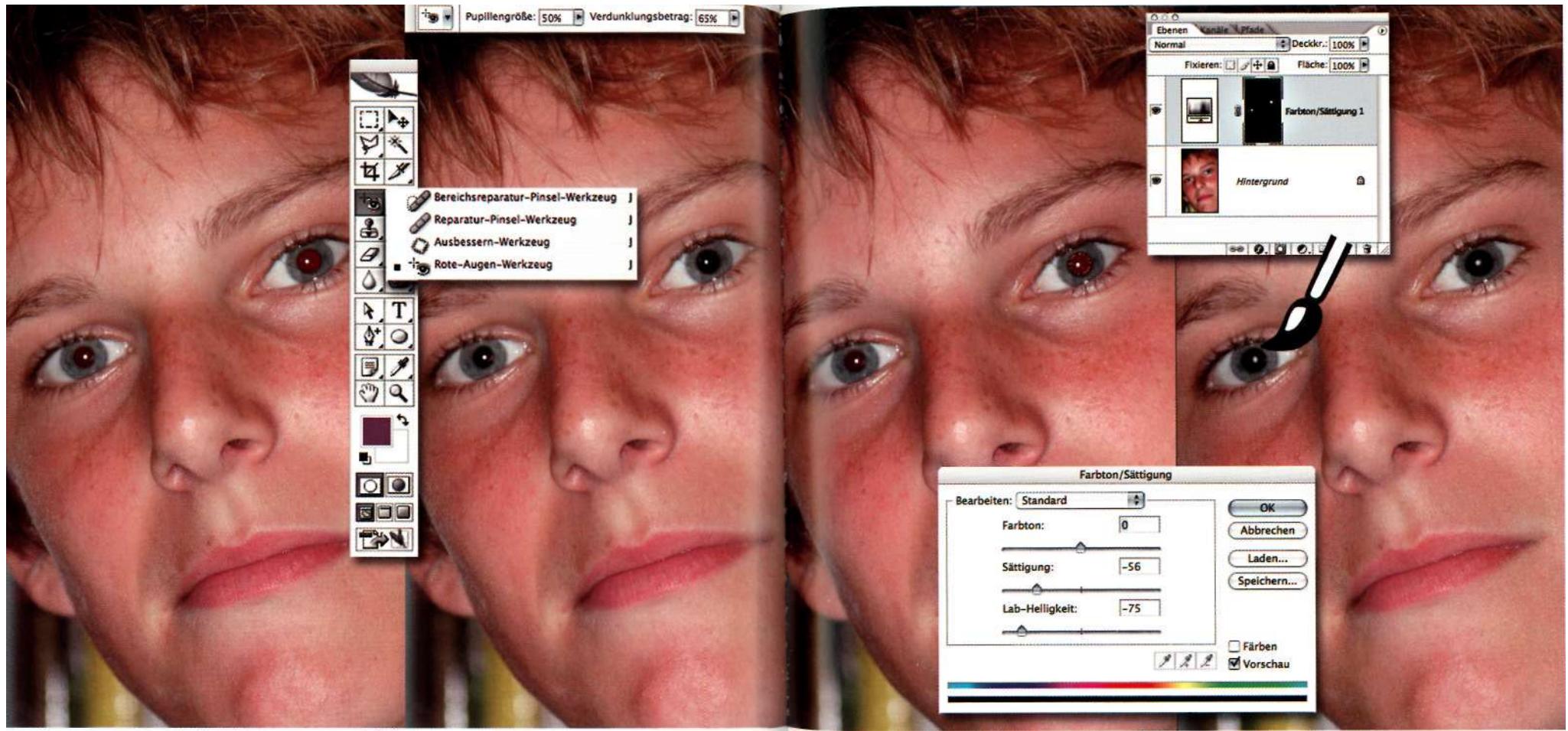
Statt auf der Ebenenmaske zu malen, können Sie die hellen Bereiche der Ebene auch über die Abstimmung der „Fülloptionen“ im „Farbbereich“ mit gehaltener Alt-Taste ausblenden. Um diesen Dialog zu offen, klicken Sie doppelt auf die Ebenenminiatur.



Aufhellblitzreflexe auf Brillengläsern können so manches Porträt zerstören. Wenn gar keine Zeichnung an den Stellen vorhanden ist, hilft nur die Rekonstruktion des Bereichs. Entweder mit malerischen Techniken in Kombination mit dem Stempel-Werkzeug oder durch Kopieren und Spiegeln eines intakten Bildbereichs, der dann per Ebenenmaske oder durch weiches Ausradieren der Kanten eingepasst wird. Je nach Bild muss man hier situativ die Entscheidung treffen. Oft lassen sich die Reflexe nur abmildern, wenn



man nicht in der Lage ist, den dahinterliegenden Bereich mit malerischen Techniken zu rekonstruieren. Von daher empfiehlt es sich, schon bei den Aufnahmen auf solche Reflexe zu achten und bereits ihre Entstehung zu vermeiden. Verzichten Sie dafür möglichst auf den Einsatz des eingebauten Blitzlichts. Wenn Sie im Studio arbeiten, verwenden Sie indirekt abstrahlende Lampen. Ideal ist der Einsatz von Reflektoren.



Rote Augen sind das größte Problem aller Schnappschuss-Fotografen. Liegen bei der Kamera Blitz und Linse zu nah aneinander, reflektiert die Retina des Auges den sie ungeschützt treffenden Lichtstrahl rötlich. Zum Ausgleich am Computer gibt es zwei Techniken: Entweder Sie arbeiten ab Photoshop CS2 mit dem „Rote-Augen-Werkzeug“ mit dem Sie im Prinzip nur die betroffenen Augen auswählen müssen. Alternativ wählen Sie eine Pupille mit einer weichen, runden Auswahl aus - zum Beispiel durch einen Klick mit einer großen, weichen Werkzeugspitze im Maskierungsmodus. Nach der Rückkehr in den Standardmodus erzeugen Sie eine Einstellungsebene vom

Typ „Farbton/Sättigung“. Damit reduzieren Sie die Sättigung, passen bei Bedarf den Farbton an und verringern die Helligkeit. Auf der Ebenenmaske dieser Einstellungsebene übertragen Sie nun - wieder mit dem Pinsel und Ihrer weichen Werkzeugspitze - die Farbkorrektur auf die andere Pupille.

Tipp

Rote Augen lassen sich leicht vermeiden, indem Sie entweder vorblitzen, und so der Pupille Gelegenheit geben sich zu schließen, oder indem Sie mit einem Aufsteck- oder Stab-Blitzgerät arbeiten, das weiter von der Kameralinse entfernt ist als der integrierte Aufhellblitz.

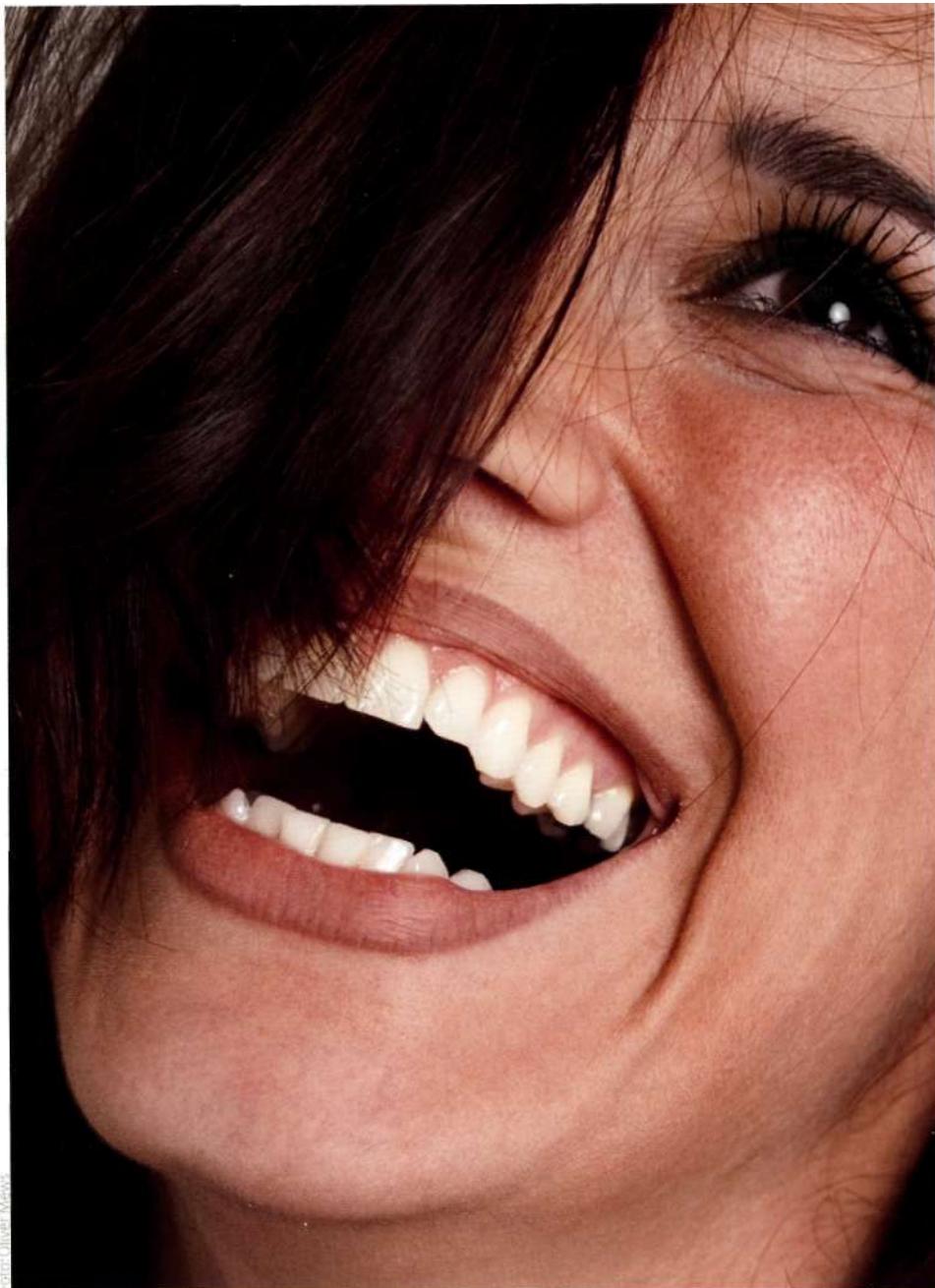


Foto: Oliver Meiss

Die Haare

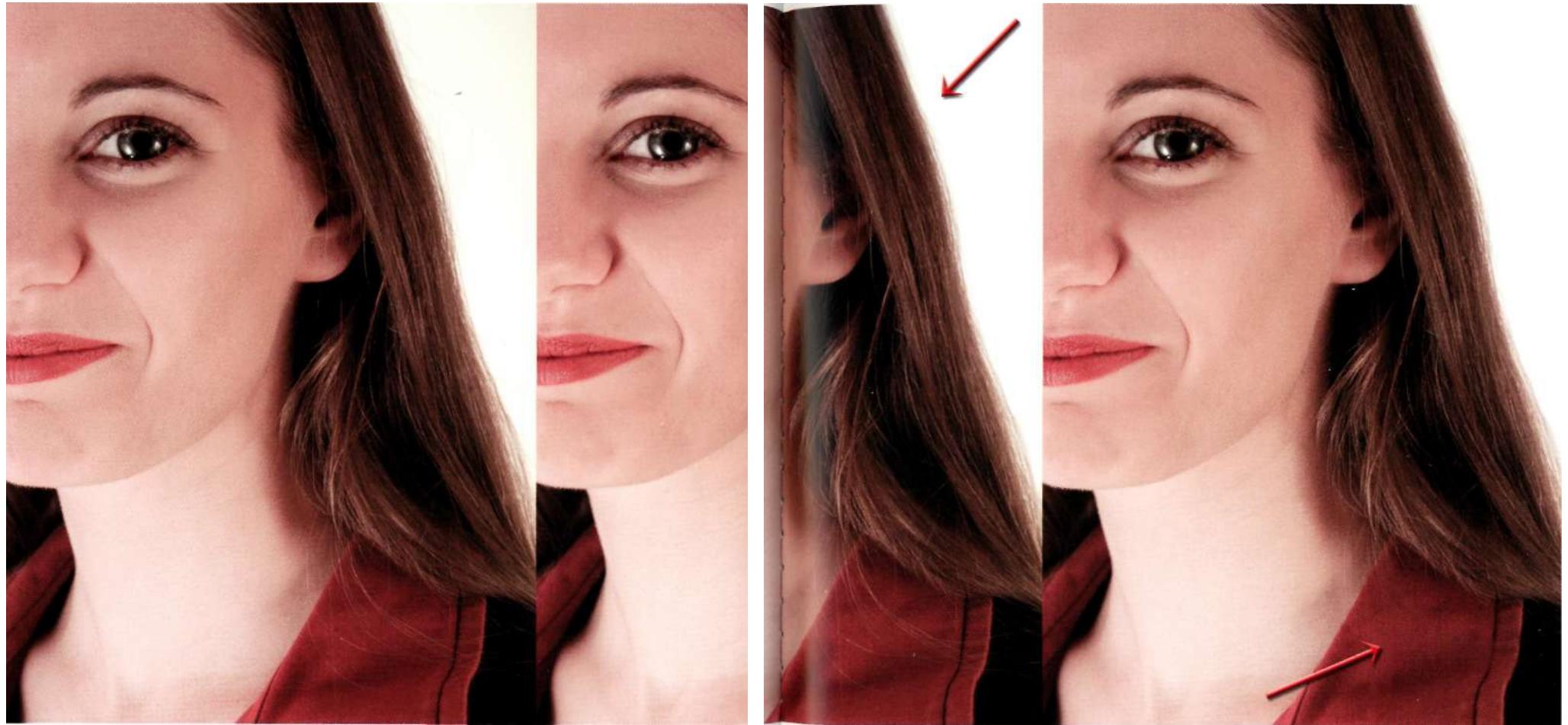
Jeder, der einmal versucht hat, Menschenhaar mit einem 3D-Programm wie zum Beispiel „Poser“ glaubhaft zu simulieren, weiß, dass Rechner wohl so schnell keinen Friseur um sein Brot bringen werden. Auch in Photoshop ist digitales Frisieren eher ein Job für Spezialisten, die mit malerischer Technik und ihren eigens dafür entwickelten Pinselspitzen mühevoll Strähne für Strähne übereinander legen, um sie im Anschluss mit subtil eingesetzten Ebeneneffekten plastisch wirken zu lassen. Wir wollen uns im Rahmen dieses Buches aber auf - im Vergleich dazu - eher grobe Techniken konzentrieren.

Wer sich jedoch zu diesem Thema etwas tiefer in die digitale Haarerzeugung einarbeiten möchte, wird im Internet fündig. Auf der Webseite Adobe Studio Exchange

(<http://share.adobe.com>) findet man neben englischsprachigen Tutorials eine Vielzahl von Spalten, die in Photoshop direkt geladen werden können. Dazu zählen „Blond Hair Brushes“ ebenso wie „Mandy's Für Brushes“, die sich an Felldesigner richten.

Zudem gibt es einige Plug-ins wie „Swirl“ oder „Animal Fur“ aus der Sammlung „Textures“ von Alienskin (www.alienskin.com), die Photoshop's Frisierstube ordentlich aufrüsten. Doch ist es selbst nach langen Experimenten mit diesen Tools immer noch einfacher, günstiger und zeitsparender, ein Model vor dem Shooting zum Friseur zu schicken.

Denn auch wenn die Basis stimmt, sind immer noch genug Details zum Retuschieren zu erwarten. Mit denen befassen wir uns im folgenden Kapitel.

**Profi-Tipp:**

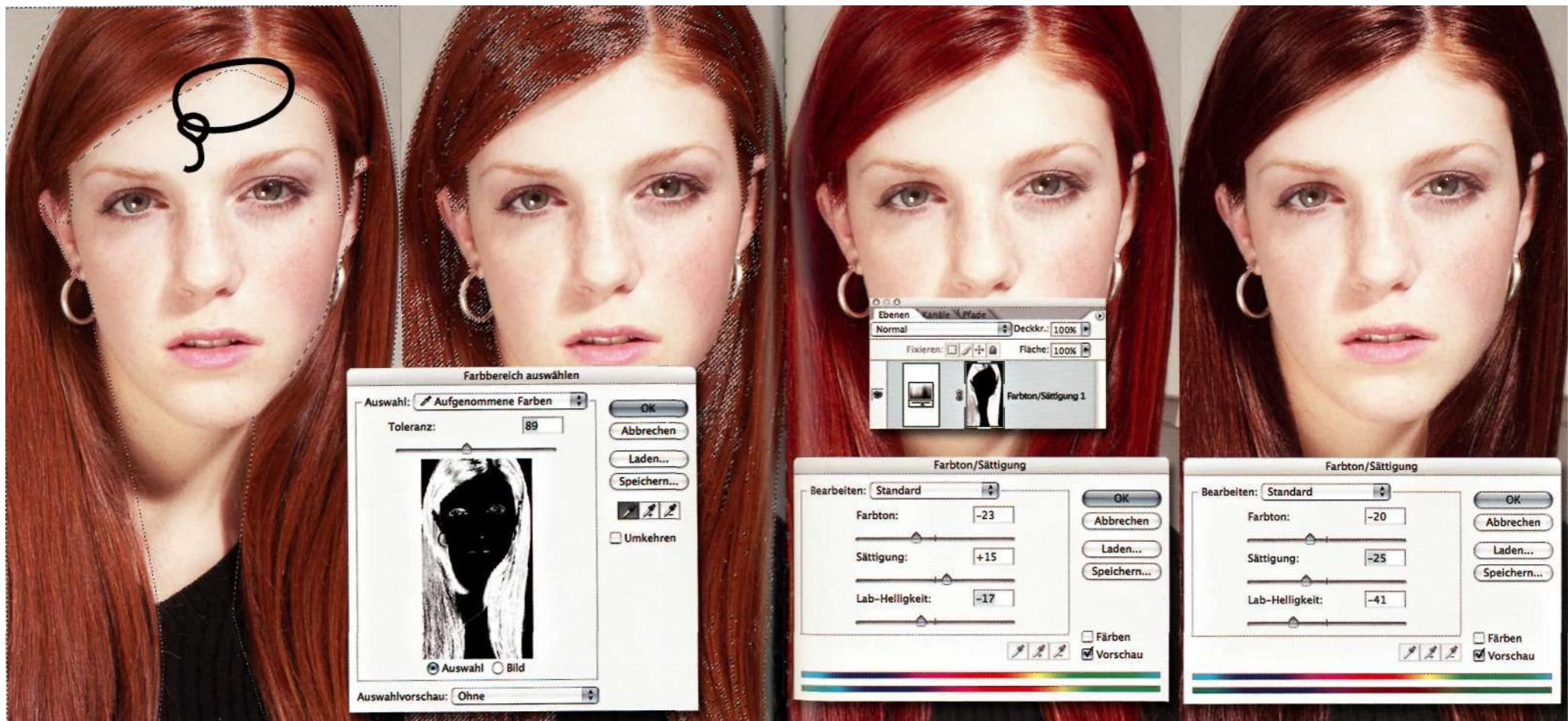
Schlimmstenfalls muss man zunächst die Haare freistellen und dann den Hintergrund weichzeichnen. Die Retusche vieler Detailprobleme erübrigt sich dann von allein, doch ist der Freistellungsvorgang zeitintensiv.

Bei fast jedem Bild, auf dem ein Mensch mit längeren Haaren abgebildet ist, schleichen sich an der Kontur der Frisur kleine Verwirbelungen ein, einzelne Haare stehen über oder eine Strähne fällt an der falschen Stelle ins Gesicht. Abhilfe schafft bei Überhängen der Einsatz eines Kopierstempels, mit dem man bei rund 30 Prozent Deckkraft überflüssig abstehende Haare subtil ausblendet, indem man sie einfach mit dem Hintergrund überdeckt. Etwas schwieriger wird die Arbeit bei strukturreichen Hintergründen, die anstelle der Haare aufgetragen werden. Hier sollte man auf jeden Fall mit einer extra Ebene arbeiten.



Foto: Oliver Mews

Oft beginnt das Wachstum der Haare nicht erst unterhalb der eigentlichen Frisur, sondern bereits vorne auf der Stirn. Während dieser Umstand bei hellblonden Haaren nicht sonderlich auffällt, können in der Stirn liegende Haaransätze bei dunklen Haarfärbungen mitunter störend wirken. Die Retusche erfolgt mit dem Reparaturpinsel auf einer eigenen Ebene. Um die Haare zu entfernen, müssen Sie die Struktur der Stirngliaubhaft an den zuvor behaarten Stellen fortführen. Arbeiten Sie mit einfacherem Anklicken von Korrekturpunkten und verzichten Sie auf die zeitsparende Herangehensweise, gleich größere Bereiche mit einem einzigen Pinselstrich zu retuschieren.



Ob von Blond nach Braun oder von Brünett nach Hennarot - digitale Haarfärbungen sind solange unproblematisch, wie die Helligkeit der Zielfarbe mit der Ausgangsfarbe übereinstimmt oder etwas dunkler angesetzt ist. Schwarze Haare zu blondieren ist dagegen ebenso schwer wie blondes Haar in eine glänzende schwarze Mähne zu verwandeln. Am einfachsten ist die Umfärbung, wenn Sie zunächst eine Vorauswahl der Haare treffen. Je nach Motiv, entweder mit dem Lasso oder mit der Funktion „Farbbereich auswählen“.

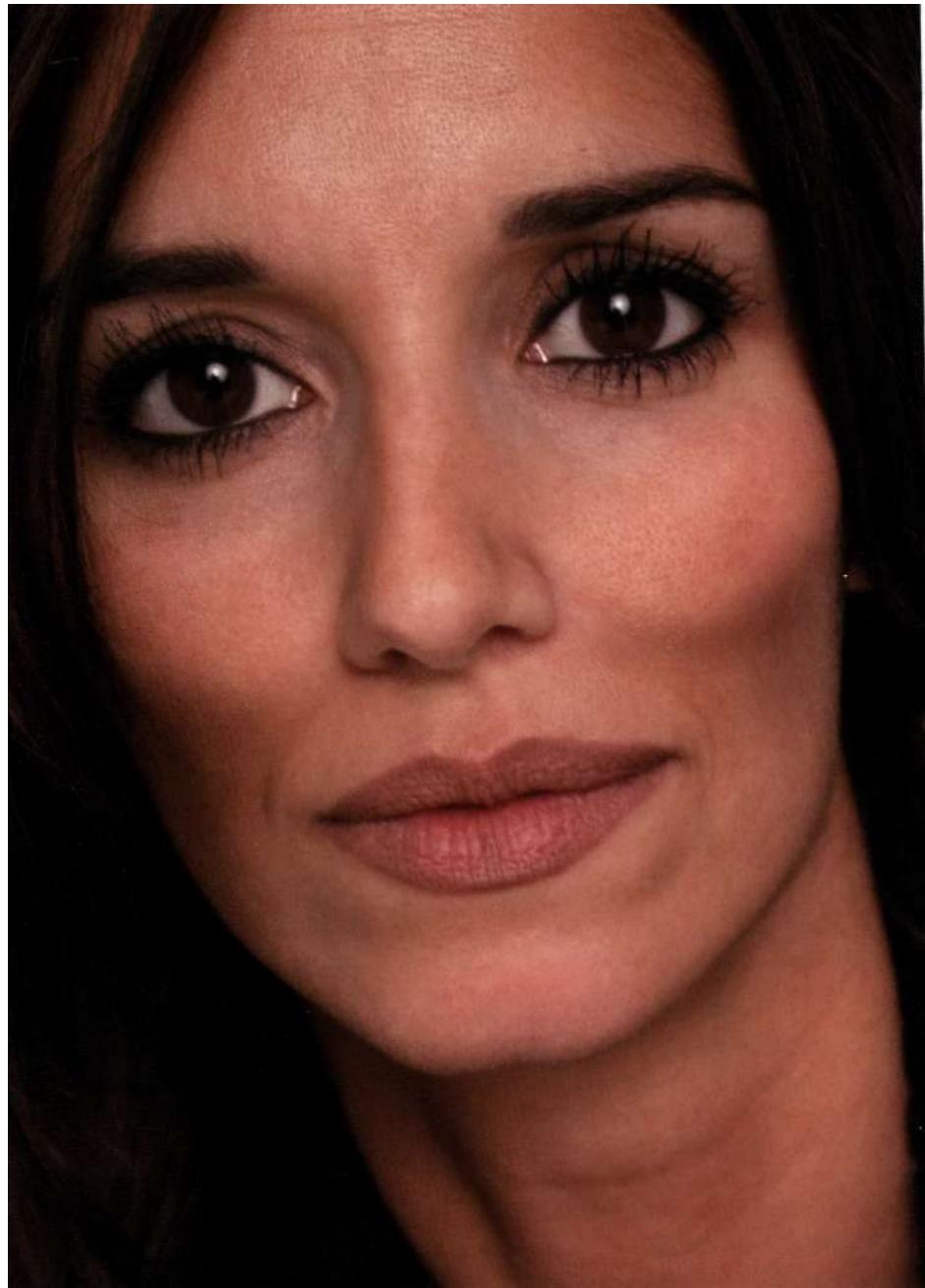
Durch die Erzeugung einer Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ wird die Vorauswahl berücksichtigt und Sie nehmen Ihre Farbkorrekturen schon grob auf die Haare begrenzt vor. Die Feinarbeit leisten Sie zum Abschluss, indem Sie die Ebenenmaske mit schwarzer und weißer Malfarbe abstimmen.

Tipp:

Intensive Farbtöne erhalten Sie oftmals erst, wenn Sie mehrere Einstellungsebenen kombinieren. Um Ihre Ebenenmaske zu übernehmen, wandeln Sie diese vor der Erzeugung einer weiteren Einstellungsebene per Klick auf die Ebenenmasken-Miniatur bei gehaltener Strg/Befehl-Taste in eine Auswahl um.

Wenn das Haar des Models zu dünn, zu kurz oder nicht voluminos genug erscheint, können Sie als Bildbearbeiter mit Eigen- oder Fremdhaar nachhelfen. Grundsätzlich braucht man dazu ein Bild desselben oder eines anderen Models in einer ähnlichen Pose, bei dem man sich Haare entleiht, oder man verstärkt wie in unserem Beispiel die Haarpracht durch Anfügen von durch Kopieren erzeugten Frisurteilen. Hier haben wir die rechte und die linke Seite des Scheitels jeweils freigestellt und zunächst mit den Transformationswerkzeugen etwas modifiziert. Danach wurden

die beiden Teile leicht versetzt angefügt und mit der Ebenenmaske an den Untergrund angeglichen. Vorausgesetzt, die Lichtsituation, die Haarstrukturen und die Haarfärbungen sind identisch, lassen sich auch Fremdhaare vergleichsweise einfach montieren, weil weiche Übergänge auch ohne viel Feinarbeit sehr realistisch anmuten.



Digitale Chirurgie

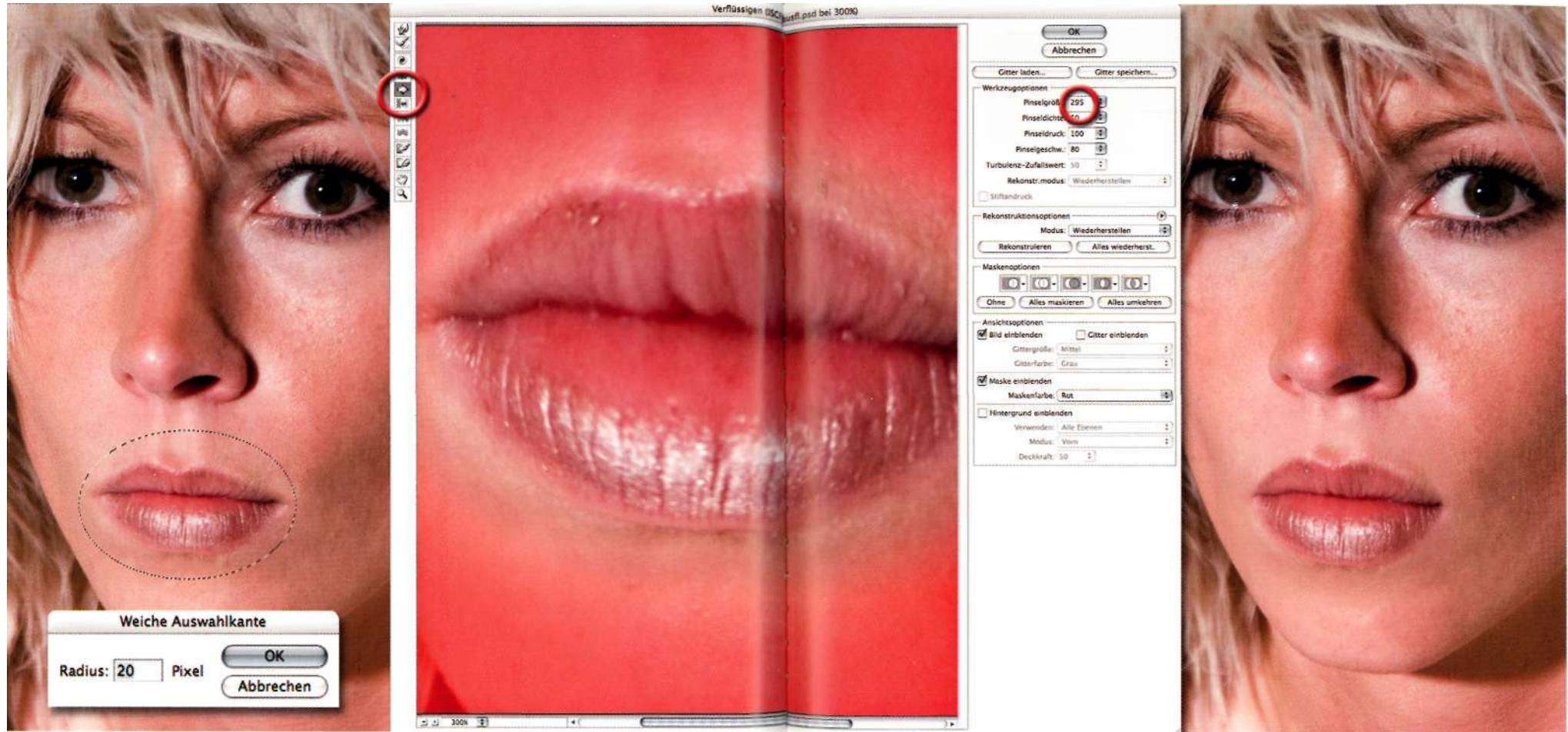
Kaum ein Mensch empfindet sich in allen körperlichen Details als gelungen. Interessanterweise werden solche Problemzonen aber stark subjektiv wahrgenommen. Während man zum Beispiel seine Nase zu klobig findet, stören sich andere eher am zu klein geratenen Mund oder an der vermeintlich zu niedrigen Stirn. Beide Makel hätte man selbst jedoch nie bemerkt.

Nachhaltige kosmetische Korrekturen solcher Defizite mit dem Skalpell waren lange Zeit nur eine Option für die Reichen dieser Welt. Hinzu kamen jene, die reich oder wenigstens berühmt werden wollten und bereits finanzielle Gönner hatten. So wird zum Beispiel über Hildegard Knef berichtet, dass Goebels sich an ihrer Nase störte und nach der Betrachtung von Probeaufnahmen dringend eine operative Korrektur derselben empfahl. Heute dagegen lassen sich auch Kreti und Ple-

ti von Schönheitschirurgen „pimpen“. Eine neue Nase, gespritzte Lippen oder etwas mehr Busen gibt's schon für manchen Teenager kurz nach der Konfirmation zum Geburtstag.

Die bei solchem Operationsaufkommen fast unvermeidbaren Medizinunfälle werden anschließend in darauf spezialisierten Nachmittagsprogrammen des privaten Fernsehens zur Schau gestellt.

Für Fotografen eröffnet sich ein dritter Weg: Sie brauchen weder die Launen der Natur als gottgegeben hinnehmen noch müssen ihre Modelle Leib und Leben auf dem OP-Tisch riskieren, nur um Körperdetails aufzuhübschen zu lassen. Photoshops Transformations- und Verflüssigungs-Werkzeuge bieten ein breites Spektrum an Funktionen zur Korrektur der menschlichen Physiognomie. Und was für die Modelle ganz wichtig ist: Sie arbeiten schmerzfrei.

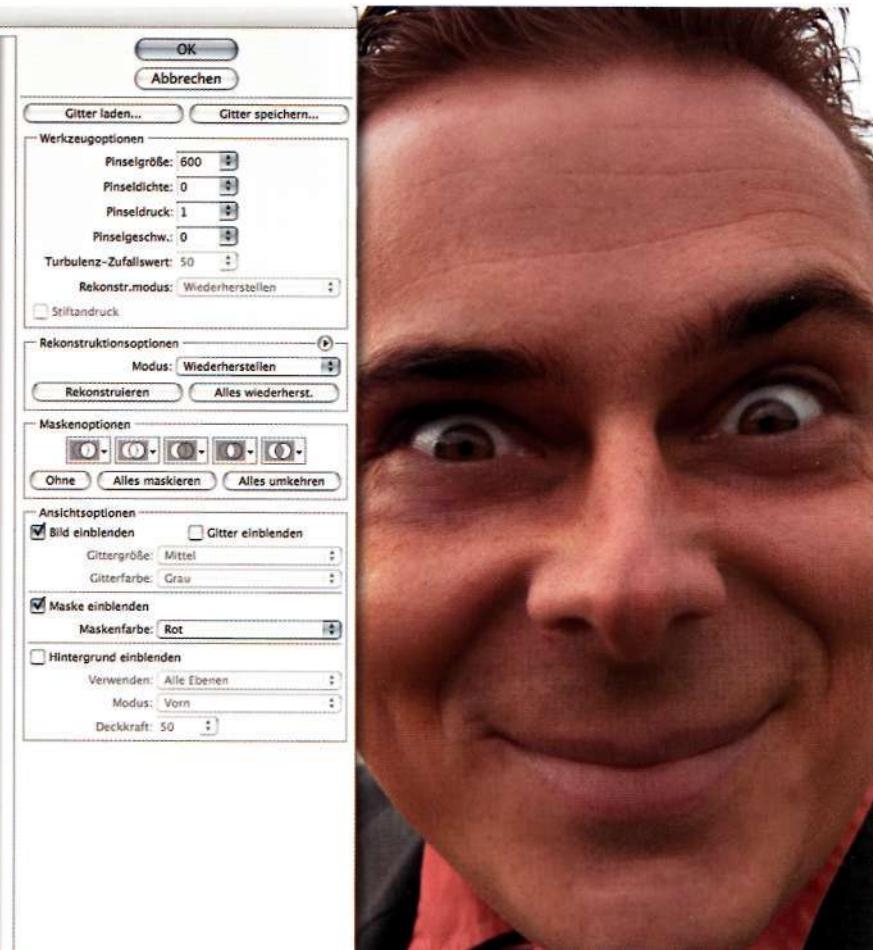
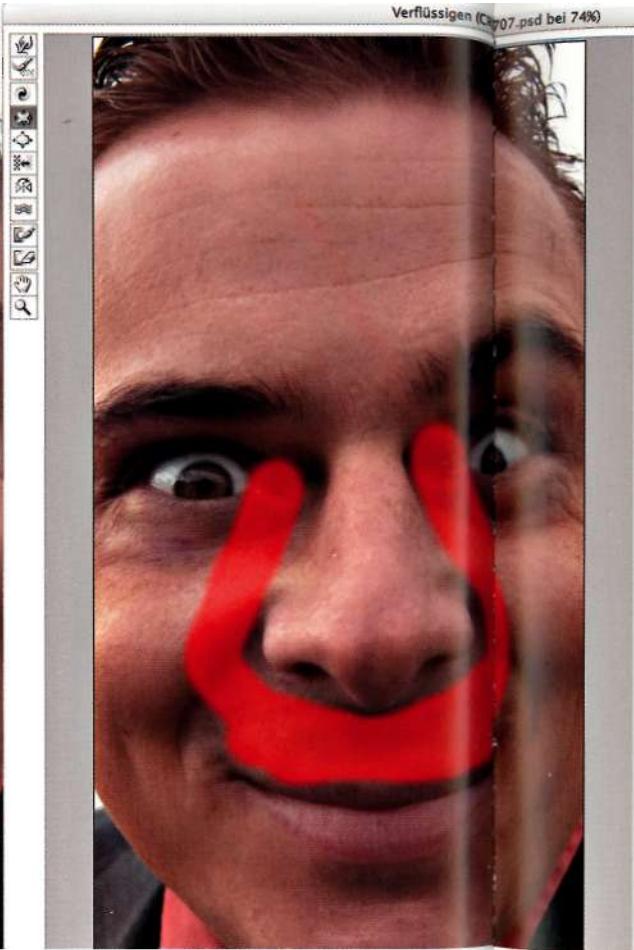
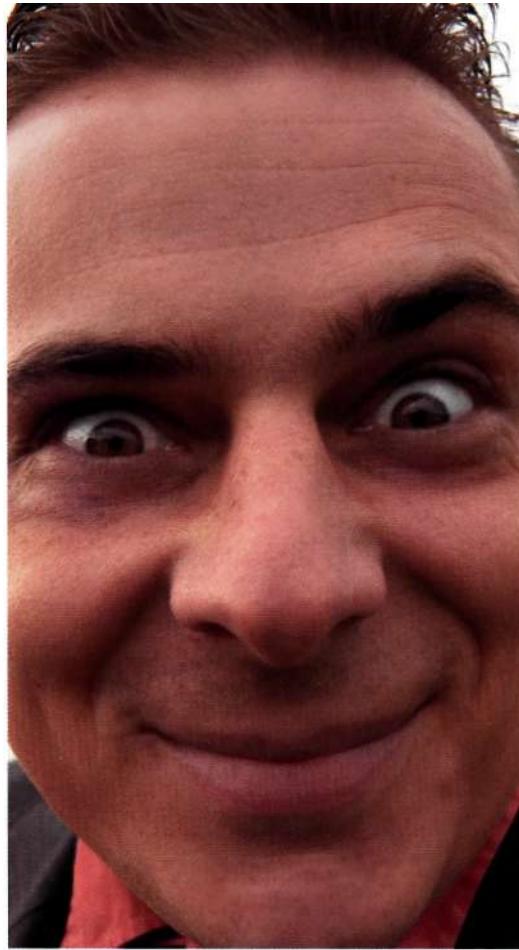


Ein großer Mund mit üppigen Lippen gilt vielen Menschen als Schönheitsmerkmal. Oder andersherum: Zu schmale Lippen lassen ein Gesicht manchmal langweilig und verschlossen aussehen. Tun wir also etwas dagegen: Wählen Sie in Photoshop zunächst den Mund des Kandidaten aus und weichen die Kante mit einem Umfang von 10 bis 20 Pixeln ein. Dann öffnen Sie den Filter-Dialog „Verflüssigen“ und aktivieren dort das „Aufblasen“-Werkzeug. Das weitere Vorgehen hängt vom Einzelfall ab. Entweder wählen

Sie eine große Werkzeugspitze und vergrößern den Mund insgesamt. Oder Sie setzen eine kleine Werkzeugspitze ein, mit der Sie nur einzelne Bereiche bearbeiten, wie zum Beispiel die Oberlippe. Dieser Weg erfordert jedoch weit mehr Erfahrung, um zu überzeugenden Ergebnissen zu gelangen.

Profi-Tipp:

Die weiche Vorauswahl ersetzt die Arbeit mit den Maskierungswerkzeugen des „Verflüssigen“-Dialogs. Sie ist daher für die Rot-Färbung der geschützten Stellen verantwortlich.



Schwieriger ist es, eine Nase zum Gesicht passend zu verkleinern - das wissen wir spätestens, seit Michael Jackson sein Riechorgan dem Bedürfnis nach einer Mannequin-Nase geopfert hat. In Photoshop rufen Sie diesmal ohne Vorauswahl den „Verflüssigen“-Dialog auf und umfahren die Nase zunächst mit dem „Fixierungsmaske“-Werkzeug bei kleiner Pinselgröße. Danach wechseln Sie zum „Zusammenziehen“-Werkzeug, verringern alle Werkzeug-Parameter auf ein Minimum und stellen einzige die Pinselgröße auf den maximalen Wert von 600 Pixeln ein. Dann setzen

Sie ganz vorsichtig gezielte Klicks auf die zentralen Punkte der Nase, also die Nasenwurzel, die Nasenspitze und den Nasenrücken. Das klappt nur in den wenigsten Fällen beim ersten Mal, mit etwas Übung jedoch kann man bald Nasen glaubhaft ausgleichen.

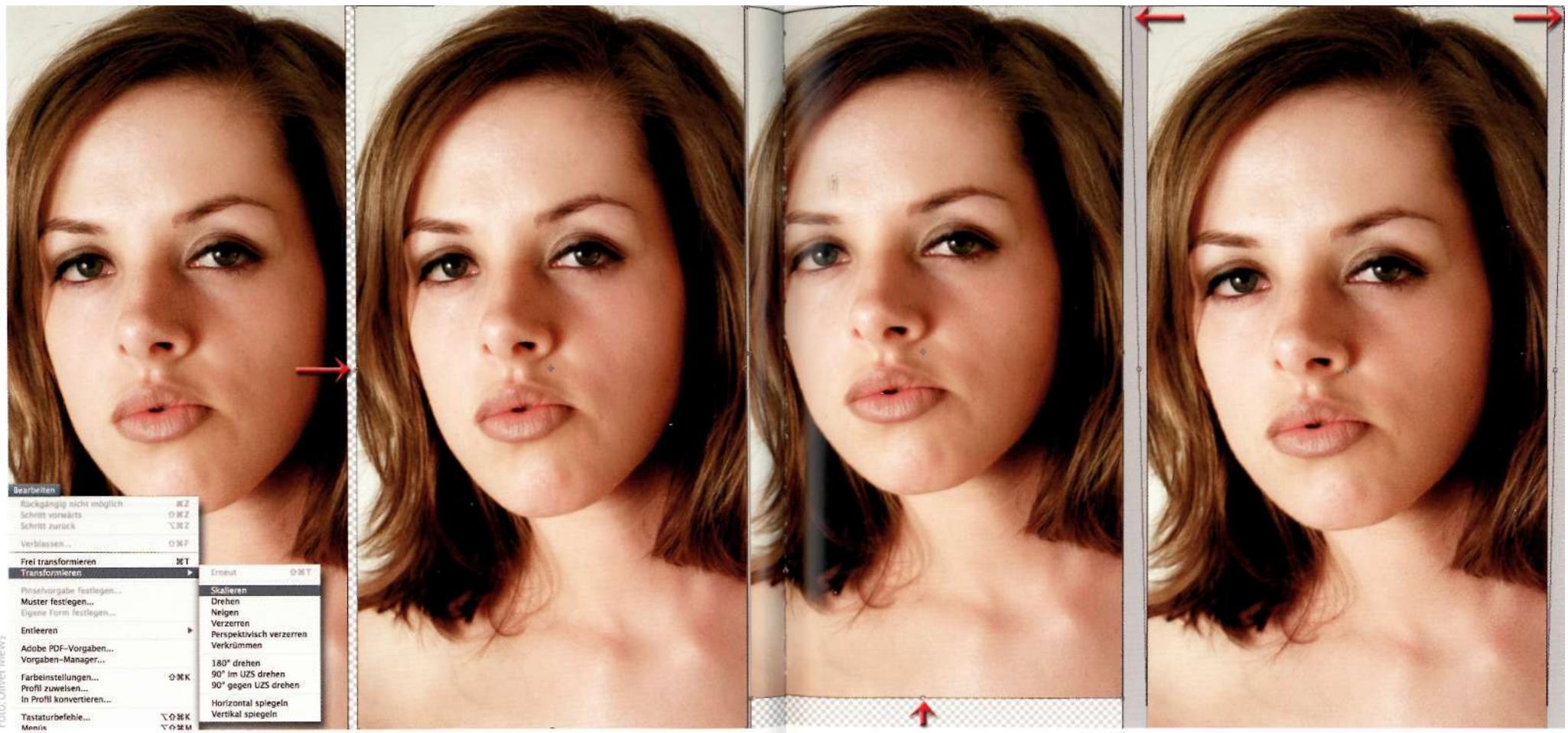
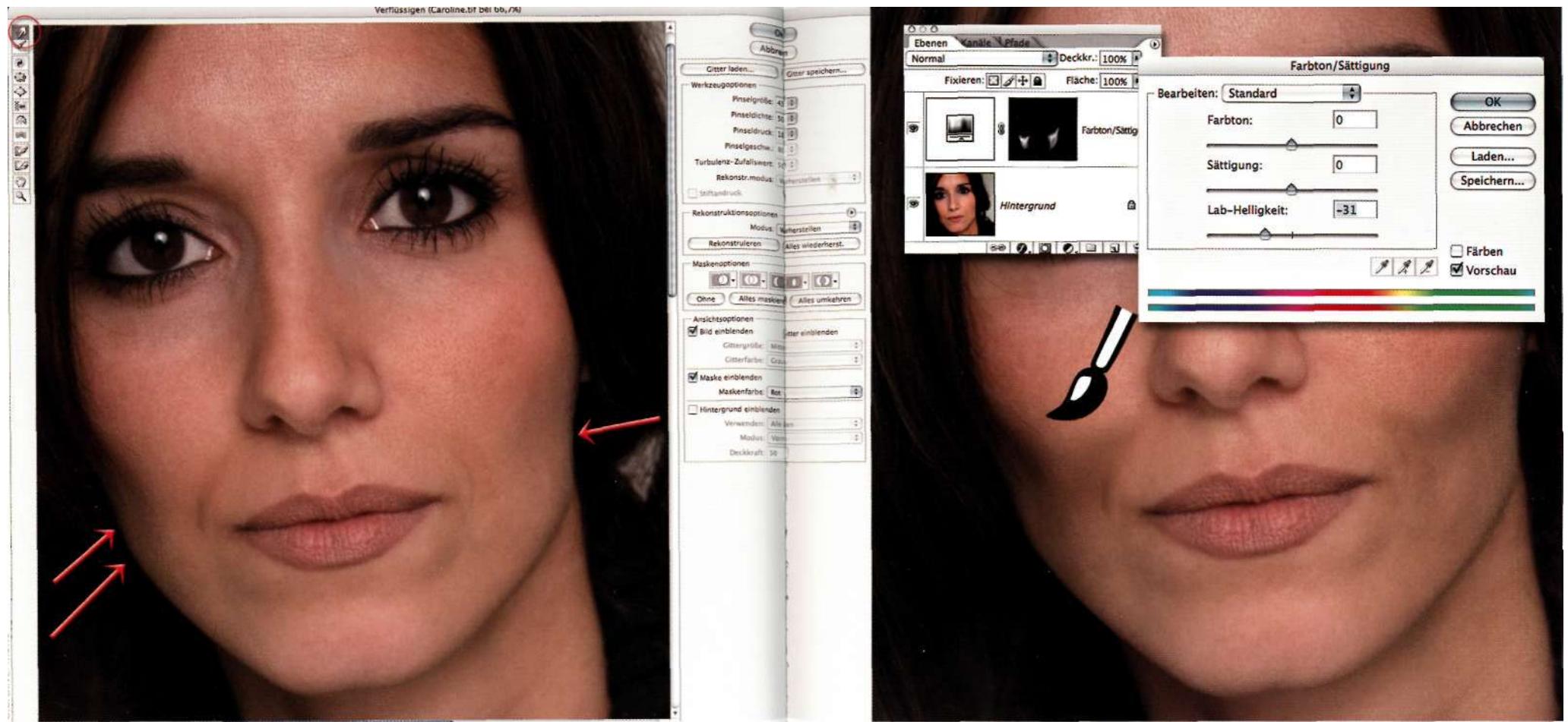


Foto: Oliver Mewes

Tipp

Wenn Sie diese Effekte auf Bilder anwenden, die nicht vor neutralem Hintergrund aufgenommen worden sind, kommt die Manipulation schnell ans Licht. Grundsätzlich sollten Sie solche Eingriffe nur sehr subtil vornehmen, etwa von der Stärke wie die Verschiebungen beim normalen Fotografieren durch einen Perspektiwechsel auftreten.

Ein Gesicht schlanker oder kräftiger erscheinen zu lassen, ist keine große Kunst. Wandeln Sie zunächst die Hintergrundebene in eine „normale“ Ebene um. Der einfachste Weg, dies zu tun, ist ein Doppelklick auf den Eintrag in der Ebenenpalette bei gehaltener „Alt“-Taste. Nun stehen Ihnen alle Transformationswerkzeuge aus den „Bearbeiten“-Menü zur Verfügung. Mit der Funktion „Skalieren“ machen Sie ein Gesicht schlanker oder breiter, indem Sie nur die mittleren Anfasser benutzen. Über „Perspektivisch verzerrten“ verändern Sie die Gesichtsproportionen noch weitergehender, etwa um den Eindruck einer hohen Stirn zu erzeugen.



Hohe Wangenknochen und damit verbunden konkav, also nach innen gewölbte Wangen signalisieren die Geschlechtsreife und wirken daher im Allgemeinen attraktiv. Das gilt übrigens für Männer ebenso wie für Frauen. Um demjenigen, der von Natur aus damit nicht gesegnet wurde, optisch auf die Sprünge zu helfen, empfiehlt sich das „Verflüssigen“-Werkzeug zur Korrektur der Konturen sowie eine der Schminktechnik von Seite 76/77 nachempfundene Abdunklung der darunter liegenden Wangen. Beim „Verflüssigen“

nutzen Sie das „Vorwärts krümmen“-Werkzeug, um unterhalb des Jochbeins die Wangen etwas einzudellen. Die Wangenausprägung modellieren Sie mit dem Pinselwerkzeug auf der invertierten Ebenenmaske einer Einstellungsebene vom Typ „Farbtone/Sättigung“ mit minimaler Deckkraft und geringem Fluss. Die Werte sollten beide möglichst um zehn Prozent liegen. Für solche Arbeiten ist ein Grafiktablett übrigens fast unumgänglich.

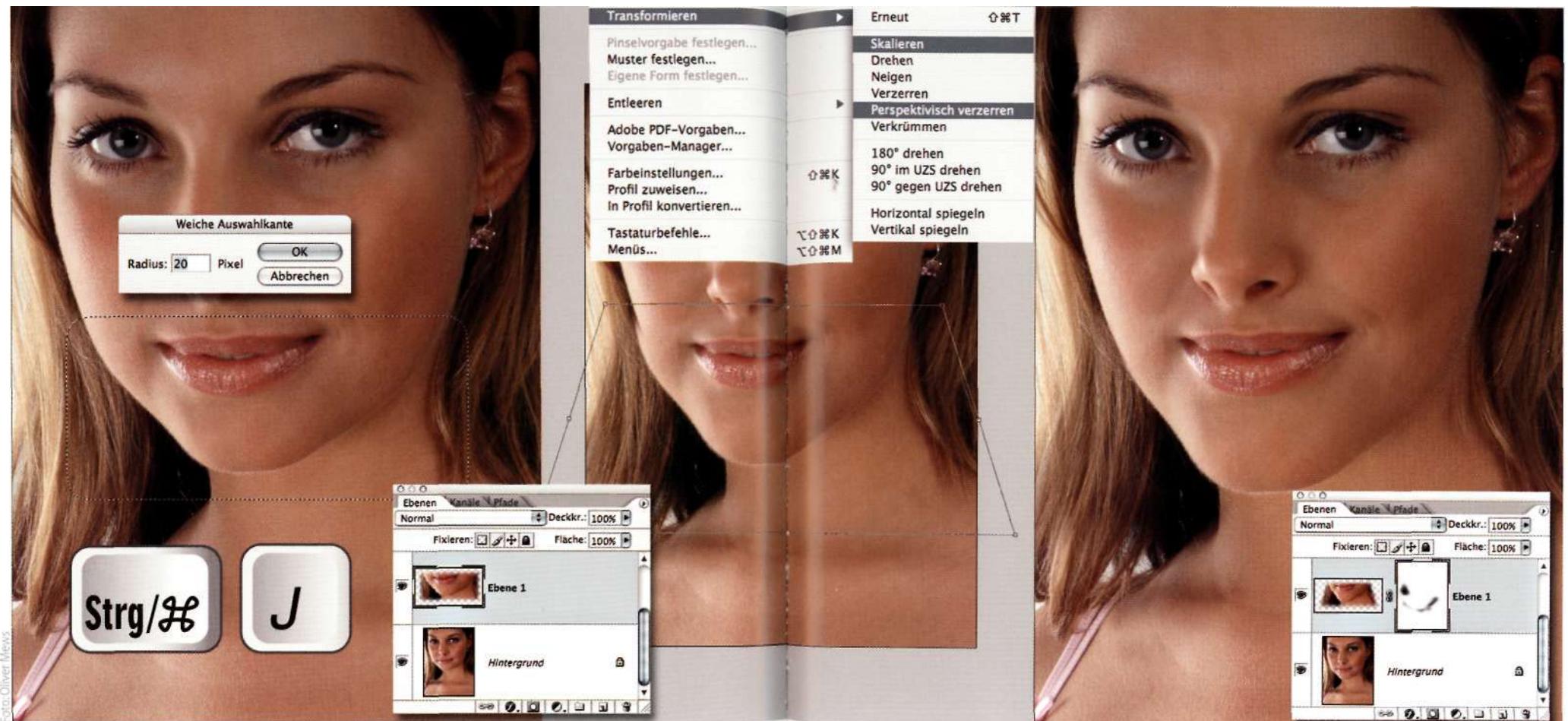


Foto: Oliver Meiss

Um ein Kinn markanter (oder auch weniger markant) erscheinen zu lassen, arbeitet man mit einer skalierten Kopie. Wählen Sie zunächst den Gesichtsbereich aus, der verändert werden soll, und erzeugen Sie anschließend eine weiche Auswahlkante. Duplizieren Sie den Auswahlinhalt auf eine neue Ebene, wo Sie ihn mit einer Kombination aus Skalierung und perspektivischer Verzerrung neu formen. Nach Anwendung der Transformation müssen Sie nur noch mithilfe einer Ebenenmaske (oder auch des Radiergummis) die Bereiche retuschieren, die sich durch die Änderung der Bildlogik dieser widersprechend verschoben haben.



Nur selten gelingt es, den perfekten Gesichtsausdruck eines Models einzufangen. Meist hat man nach einer Porträtsitzung viele Bilder, auf denen jeweils ein Aspekt gelungen ist - auf einem Bild stimmt das Lächeln, auf dem anderen der Augenausdruck - aber keins, auf dem alles harmoniert. Abhilfe verspricht hier der „Verflüssigen“-Dialog. Mit ihm lassen sich nicht nur die Augen vergrößern (vergl. Seite 72/73), sondern zum Beispiel auch die Mundwinkel anheben. Die richtigen Funktio-

nen für solche Vorhaben sind zum einen das „Strudel“-Werkzeug, mit dem Sie den Bereich unter der Werkzeugspitze im Uhrzeigersinn (bei gehaltener Alt-Taste gegen den Uhrzeigersinn) verdrehen, und das „Vorwärts krümmen“-Werkzeug, das Ihnen dabei zur Hand geht, Bildbereiche zu verschieben.



Zum Abschluss noch ein recht banaler Trick, der jedoch die Wirkung mancher Porträts erheblich verbessern kann. Um zu dunkel geratene Nasenlöcher subtil aufzuhellen, stempeln Sie zunächst intakte Haut mit dem Stempel-Werkzeug (oder dem Reparaturpinsel) grob die Nasenlöcher füllend auf eine neue Ebene. Diese bearbeiten Sie anschließend mit dem „Gaußschen Weichzeichner“. Nun müssen Sie die Deckkraft der Ebene nur noch soweit verringern, bis die Helligkeit der Nasenlöcher Ihren Vorstellungen entspricht.

Nicht verzweifeln,
wenn es in Photoshop
mal nicht klappt.

**DOCMA-Leser
blicken durch**

48 Seiten Photoshop Workshops für kreative Fotografen

DOCMA
Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung

Okt. - Dez. | Heft 11 | 4. Jahrgang | www.docma.info | Deutschland 9,99 € | Luxemburg 11,99 € | Österreich 12,99 € | Spanien 14,99 €

Infrarot digital
Perspektive-Workshop
Kamera profilieren
Unterwasser-Fotos optimieren
Fine-Art-Printing

**Die Preisträger
des Awards**



dpi



Für Windows
und Mac OS

Porträts retuschieren

Photoshop-Basiswissen

Plastische Chirurgie mit Photoshop – lernen Sie alle Elemente eines fotografierten Gesichts zu perfektionieren

In Zeitschriften, Spielfilmen, Musikvideos, speziell in der Werbung, sehen wir fast nur noch perfekte Gesichter. Sie haben samtene Haut, zeigen keine Narben, ihre Leberflecke sieht man – wenn überhaupt – nur, damit sie authentischer "überkommen". Zähne sind ebenmäßig, Lippen voll, Wangenknochen hoch und in den Augen leuchtet verführerisches Feuer. Doch nur die wenigsten Fotomodelle sind wirklich so ausgesucht schön. In diesem Buch verrät Christoph Künne eindrucksvolle Techniken, mit denen man Gesichter mit Retusche und Verformungstechniken professionell "veredelt" – von den Haarspitzen bis zum Kinn.

Die Reihe „Photoshop-Basiswissen“ vermittelt Grundlagenwissen und widmet sich gezielt immer einem Thema oder einer Technik. Konzentriert, ausführlich, praxisnah. Dabei gehen die Autoren immer von der aktuellen Photoshop-Version aus. Die Bücher sind aber so aufgebaut, dass selbst Anwender(innen) von Photoshop 5 die Workshops mit Gewinn einsetzen können. Hilfreiche Tipps gehen weit über eine bloße Beschreibung der Programmfunctionen hinaus und spiegeln die lange Erfahrung der Autoren wider.



Verfasst und gestaltet von den DOCMA-Herausgebern – Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung:



Doc Baumann, Journalist, Autor, Foto-Grafiker und Kunsthistoriker, beschäftigt sich seit 20 Jahren mit digitaler Bildbearbeitung und gehört in Deutschland zu den Pionieren dieser Technik; er schreibt für Computer- und Fotozeitschriften und hat zahlreiche Bücher verfasst.



Christoph Künne, studierter Kulturwissenschaftler, setzte sich schon in den frühen neunziger Jahren mit dem Thema DTP auseinander. Tätigkeiten als Gestalter, Fotograf und Schulungsleiter brachten ihn zum Fachjournalismus im Bereich digitale Bildbearbeitung. Seither publiziert er regelmäßig in Fachmagazinen wie c't.

www.docma.info

Das verwendete Bildmaterial können Sie kostenlos von der DOCMA-Webseite herunterladen.

ISBN-13: 978-3-8273-2316-3
ISBN-10: 3-8273-2316-9



9 783827 323163

€ 14,95 [D] € 15,40 [A]



ADDISON-WESLEY

www.addison-wesley.de