



# Fotografieren im Studio mit Scott Kelby

Beleuchten, Belichten, Bearbeiten



ADDISON-WESLEY

# Fotografieren im Studio mit Scott Kelby

Beleuchten, Belichten, Bearbeiten





Scott Kelby

Scott Kelby ist Herausgeber, Verleger und Mitbegründer des *Photoshop User* Magazins, Gastgeber des wöchentlichen Videocasts *Photoshop User TV* und Co-Moderator von *The Grid* (dem wöchentlichen Videocast für Fotografen und Photoshop-Anwender).

Er ist Präsident der National Association of Photoshop Professionals (NAPP) und Präsident der Kelby Media Group, Inc., einem Unternehmen, das Seminare, Kurse und Veröffentlichungen zum Thema Photoshop anbietet.

Scott Kelby arbeitet als Fotograf und Designer und ist preisgekrönter Autor von mehr als 50 Büchern, darunter *Photoshop für digitale Fotografie*, *Photoshop Down & Dirty Tricks*, *Scott Kelbys Glorreiche 7 für Photoshop*, *Photoshop-Kanäle*, *Photoshop Classic Effects*, das *iPhone-Buch*, das *iPod-Buch* und *Das Digitale-Fotografie-Buch Band 1, 2 & 3*.

Seit nunmehr sechs Jahren gilt Scott Kelby als führender Bestseller-Autor für technische Sachbücher. Sein Buch *Das Digitale-Fotografie-Buch Band 1* ist das meist verkaufte Buch zum Thema Digitalfotografie überhaupt.

Seine englischsprachigen Bücher wurden in zahlreiche Sprachen übersetzt, u.a. Chinesisch, Russisch, Spanisch, Koreanisch, Polnisch, Taiwanesisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Japanisch, Holländisch, Schwedisch, Türkisch und Portugiesisch. Außerdem erhielt er den Benjamin Franklin Award.

Scott Kelby ist Training Director für die Adobe Photoshop Seminar Tour und Technischer Leiter der Photoshop World Conference & Expo. Er arbeitet an einer Serie von Adobe-Photoshop-Trainings-DVDs und Online-Kursen auf [KelbyTraining.com](http://KelbyTraining.com) und schult seit 1993 Photoshop-Anwender.

Mehr über Scott Kelby erfahren Sie in seinem täglichen Blog unter [www.scottkelby.com](http://www.scottkelby.com).

Für meinen lieben Freund Terry White:  
Deine Weisheit, Dein Humor,  
Deine Erkenntnisse und Hinweise haben  
mir mehr geholfen, als ich sagen  
oder jemals zurückgeben kann. Danke T.



<b>Kapitel 1</b>	<b>1</b>
<b>Klassisches 3-Blitz-Beauty-Foto</b>	
Lichtmuschel	
Der Aufbau .....	2
Technikliste .....	3
Kameraeinstellungen.....	3
Die Nachbearbeitung .....	6

<b>Kapitel 2</b>	<b>23</b>
<b>Ecken und Kanten mit 2 x Licht</b>	
<b>Beleuchtung für hohen Kontrast</b>	
Der Aufbau .....	24
Technikliste .....	25
Kameraeinstellungen.....	25
Die Nachbearbeitung .....	28



<b>Kapitel 3</b>	<b>35</b>
<b>Spannung mit zwei Blitzern</b>	
<b>Beleuchtung für Glamour und mehr Drama</b>	
Der Aufbau .....	36
Technikliste .....	37
Kameraeinstellungen.....	37
Die Nachbearbeitung .....	40

<b>Kapitel 4</b>	<b>49</b>
<b>Lichtreflexe mit drei Blitzern</b>	
<b>Blendenfleck-Beleuchtung</b>	
Der Aufbau .....	50
Technikliste .....	51
Kameraeinstellungen.....	51
Die Nachbearbeitung .....	54

<b>Kapitel 5</b>	<b>67</b>
<b>Ringblitz: nur der eine</b>	
<b>Mode mit Ringblitz ausleuchten</b>	
Der Aufbau .....	68
Technikliste .....	69
Kameraeinstellungen.....	69
Die Nachbearbeitung .....	72

<b>Kapitel 6</b>	<b>83</b>
<b>Drei Blitze für den Sport</b>	
<b>Licht mit Charakter</b>	
Der Aufbau .....	84
Technikliste .....	85
Kameraeinstellungen.....	85
Die Nachbearbeitung .....	88



<b>Kapitel 7</b>	97
<b>Ein Blitz über die volle Länge</b>	
<b>Ganzkörper-Mode beleuchten</b>	
Der Aufbau .....	98
Technikliste .....	99
Kameraeinstellungen .....	99
Die Nachbearbeitung .....	102
<b>Kapitel 8</b>	117
<b>Innenaufnahme mit einem Blitz</b>	
<b>Soft-Glamour-Beleuchtung</b>	
Der Aufbau .....	118
Technikliste .....	119
Kameraeinstellungen .....	119
Die Nachbearbeitung .....	122
<b>Kapitel 9</b>	139
<b>Vor Ort mit zwei Blitz</b>	
<b>Modelfoto mit Seitenlicht</b>	
Der Aufbau .....	140
Technikliste .....	141
Kameraeinstellungen .....	141
Die Nachbearbeitung .....	144
<b>Kapitel 10</b>	153
<b>Vier Blitze für die Sportmontage</b>	
<b>Composings beleuchten</b>	
Der Aufbau .....	154
Technikliste .....	155
Kameraeinstellungen .....	155
Die Nachbearbeitung .....	158
<b>Kapitel 11</b>	175
<b>Kunstvoll mit einem Blitz</b>	
<b>Dramatisches Licht von der Seite</b>	
Der Aufbau .....	176
Technikliste .....	177
Kameraeinstellungen .....	177
Die Nachbearbeitung .....	182
<b>Kapitel 12</b>	191
<b>Beauty-Licht mit zwei Blitz</b>	
<b>Im Hollywood-Stil der 1940er</b>	
Der Aufbau .....	192
Technikliste .....	193
Kameraeinstellungen .....	193
Die Nachbearbeitung .....	196
<b>Kapitel 13</b>	209
<b>Systemblitz statt Studioblitz</b>	
<b>Technikliste</b>	227
<b>Index</b>	237



Für mich ist es entscheidend, dass Sie möglichst viel aus dem Buch mitnehmen, dazu möchte ich Ihnen vorher elf Dinge erzählen, die Sie sonst später vermissen würden. Hier erfahren Sie zum Beispiel, wo Sie etwas Wichtiges herunterladen können, und wenn Sie das nicht lesen, werden Sie mich später anmailen und mit Fragen löchern, Sie sind dann bestimmt schon ziemlich angefressen und dann ... na ja, keine schöne Vorstellung. Sie können das aber vermeiden (und mehr), indem Sie sich jetzt zwei Minuten Zeit nehmen und diese elf Dinge lesen. Es lohnt sich.



### 1 Sie müssen kein Millionär sein, um so zu fotografieren.

Ich wollte kein Buch schreiben, für das Sie erst einmal für 15.000 Euro Ausrüstung kaufen müssen, um so zu fotografieren. Zum Glück, denn so viel teure Technik habe ich auch nicht im Haus. Ich verwende meist preisgünstige Blitzgeräte, die ich für ein gutes Angebot halte. Sie kennen doch zum Beispiel diese Systemblitze zum Aufstecken auf die Kamera (wie Nikon SB-900 oder Canon 580EX II)? Die kosten im Laden so um die 500 Euro. Die Geräte hier im Buch (und in meinem Studio) kosten nur etwa 100 Euro mehr (also ca. 600 Euro). Außerdem sind Drahtlos-Transceiver eingebaut, die müssen Sie also nicht extra kaufen. Ich sage Ihnen das, weil Sie wissen sollen, dass ich im Verlauf des Buchs die Kosten nie aus den Augen verliere. Wobei, manchmal brauchen Sie bestimmte Lichtformer, um den einen oder anderen Look zu erzielen. Die meisten der hier verwendeten kosten so um die 100 Euro, der teuerste im ganzen Buch ist derzeit für 315 Euro zu haben (hey, hat jemand behauptet, Fotografie wäre ein billiges Hobby?). Außerdem habe ich versucht, mit so wenigen Lichtquellen wie möglich zu arbeiten – meist mit einer oder zwei. Egal, jedenfalls wollte ich bemerken, dass ich nicht sinnlos mit Geld um mich werfe und die Ausrüstung sinnvoll einsetze, damit Sie auch etwas bekommen für Ihr Geld und dabei nicht auf Qualität verzichten müssen.

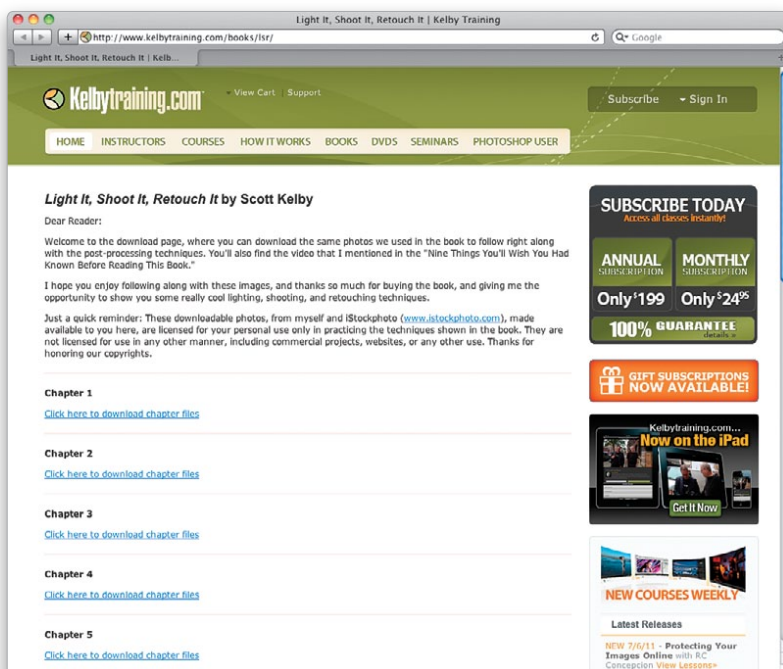


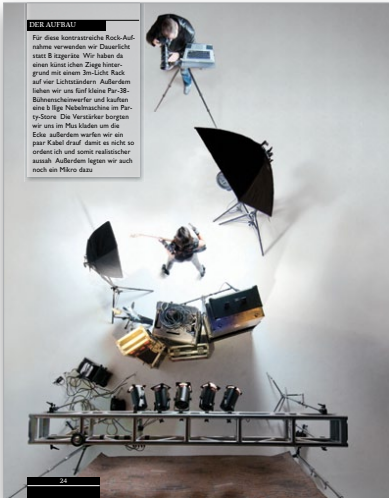
## 2 Laden Sie die Übungsbilder herunter und tun Sie es mir nach.

Ich habe Ihnen all die hochauflösenden Fotos aus dem Buch zum Herunterladen bereitgestellt, so können Sie alles nachvollziehen, was ich im Bereich Retusche zeige. Sie finden die Bilder unter **<http://kelbytraining.com/books/lsr>** (sehen Sie, das ist eines der Dinge, die Sie später vermissen würden, würden Sie dieses Vorwort auslassen und direkt mit Kapitel 1 beginnen). Mit »Retusche« meine ich jedoch nicht nur, Flecken zu entfernen, Augen aufzuhellen und dergleichen (die »Porträtretusche« also). Für mich gehört zur Retusche alles, was ich nach der Aufnahme in der Bildbearbeitung erledige, um das Bild abzuschließen. Zwar werden wir an jedem Bild etwas Porträtretusche vornehmen, dennoch gehören da auch andere Dinge dazu (Farbeffekte, Scharfzeichnen, Sättigung verringern etc.), die zum fertigen Bild beitragen.

## 3 Sie brauchen das Buch nicht der Reihe nach zu lesen.

Ich habe das Buch so angelegt, dass Sie direkt dort einsteigen können, wo Sie etwas interessiert, und von dort aus arbeiten. Alles wird an Ort und Stelle erklärt, Schritt für Schritt, darum kann es sein, dass Sie recht oft lesen, wie man eine zusammengefasste Ebene erstellt. Aber wenn Sie zum Beispiel in Kapitel 9 anfangen, dann möchte ich nicht, dass Sie lesen »Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene« und dann sagen: »Häh? Was?«. Darum schreibe ich alles aus, Sie brauchen also nicht wegen Tastenkürzeln im Buch herumzublättern oder nachzuschlagen, warum etwas wie zu geschehen hat.





#### DEB AUFBAU

Für diese kontrastreiche Rück-Aufnahme verwenden wir Dauerlicht statt Blitze. Wir haben da einen kleinen Zugscheinwerfer mit einem 3m-Licht-Balk auf vier Lichtständer. Außerdem haben wir eine fünf Meter Parabol-Scheinwerfer und laufen eine 18m Nadelmaschine im Party-Straße. Die Vorrichtung bringen wir uns im Plus kochen um die Ecke außerhalb werden wir ein paar Kabel drauf damit es nicht so ordentlich ist und zum realistischen aussah. Außerdem lagern wir auch noch ein Mikro dazu.

#### TECHNOLISTE



#### KAMERA-EINSTELLUNGEN



Belichtung für hinten Kamera

#### TECHNOLISTE

##### SOFTBOXEN



Westcott 140x180 cm Shallow Softbox

##### SOFTBOX-ZUBEHÖR



Westcott 40° Texturbox (um L-chassis einzuengen und besser auszurichten)



Westcott's Elinchrom Adapterring zum Westcott Softboxen an Elinchrom Blitzköpfe zu montieren

##### REFLEKTOR



Elinchrom 17 cm Reflektor

##### REFLEKTOR-ZUBEHÖR



Elinchrom 17 cm 20° Wabengitter (zum Einengen des Lichtstrahls je geringer die Gradzahl desto enger der Strahl)

##### BEAUTY-DISH



Elinchrom 43 cm Soft te 80° wabiger Reflektor

#### TECHNOLISTE

##### BEAUTY-DISH-ZUBEHÖR



Elinchrom 43 cm Diffusor (für weiches Licht mit 8 us)



Elinchrom 14 cm 5-liniger Deflektor (zum scharfen Kanten bei Schatten zu entfernen, zu entschärfen und Farbfehler zu vermeiden)



HoneyGrids Elinchrom 44 cm Soft te 20° Gitter (zum Einengen und Ausrichten)

##### LINGBLITZ



Elinchrom Ranger Quadra Ringblitz ECO mit Elinchrom Ranger Quadra RX Batteriepack

##### TRANSMITTER



Elinchrom EL Skyport Transmitter SPEED

4 Ich zeige bei jeder Aufnahme die Ausrüstung, mit der ich gearbeitet habe, halte das jedoch recht allgemein.

In diesem Buch benutze ich meine eigene Studioausrüstung, also meine Geräte von Elinchrom (Blitzgeräte und Softboxen) oder von Westcott (Dauerlicht und Softboxen). Ich sage Ihnen das gleich vorab, damit ich die Markennamen und Modelle nicht in der Ausrüstung für jedes Foto wieder erwähnen muss. Dort steht dann vielleicht: »Blitzgerät, 500 Watt«, damit meine ich im konkreten Fall Elinchrom BXRi 500 mit eingebautem EL Skyport Drahtlos-Transmitter (den bereits erwähnten, der nur 100 Euro teurer ist als der Systemblitz). Ganz hinten im Buch finden Sie eine extra Ausrüstungsliste mit Marke und Modell von jedem Ausrüstungsteil, das in den Lichtaufbauten verwendet wurde. Abgesehen davon ist alles andere allgemein. Sie brauchen auch überhaupt nicht dieselben Blitzgeräte zu verwenden wie ich, Sie brauchen nur etwas, was einen hellen Lichtblitz erzeugt, also vermutlich irgendein Fotoblitzgerät. Die Art oder Marke des Geräts spielt keine große Rolle, der Unterschied entsteht durch den Lichtformer (Softbox, Beauty-Dish, Strip-Bank etc.), den Sie vor dem Blitz montieren sowie durch dessen Ausrichtung und Position.

## 5 Wo sind die ganzen Netzkabel?

Kennen Sie schon die schönen Aufnahmen aus der Vogelperspektive am Beginn jedes Kapitels, die Ihnen einen Überblick über die Lichtanordnung geben? Als wir die erste aufnahmen, stellten wir fest, wie sehr die vielen Kabel, Verlängerungsschnüre und Steckdosen ablenkten, die sich wie Spaghetti durchs Bild schlängelten. Also entfernten wir sie mit dem Bereichsreparatur-Pinsel in Photoshop. So können Sie sich darauf konzentrieren, wohin welcher Blitz gerichtet ist, und werden nicht durch die nervigen Kabel abgelenkt, die ohnehin keine Rolle spielen (na ja, wichtig sind sie schon, denn ohne sie würden die Lichter nicht angehen, aber um den Buchinhalt zu verstehen, brauchen Sie sie nicht). In manchen Produktionsaufnahmen (zu Beginn jedes Kapitels) sehen Sie den Hartholzfußboden. In manchen Fotos sehen Sie mich darauf stehen, aus den Aufnahmen von oben haben wir ihn jedoch entfernt. Warum? Weil ich ihn als störend empfand, darum haben wir auch ihn entfernt. Ich wollte das nur gesagt haben.







## 6 Sie sehen sowohl Kameras von Nikon als auch von Canon im Buch.

Zu Beginn eines jeden Kapitels zeige ich Ihnen die Kameraeinstellungen für jedes Projekt und erkläre Ihnen das an der Kamerarückseite. Die Bilder in diesem Buch wurden mit meiner Nikon D3s aufgenommen. Ich habe jedoch sowohl Kameras von Nikon als auch von Canon und wollte darum auch die Einstellungen bei beiden Marken zeigen (es soll ja nicht so aussehen, als wäre das Buch nur für Nikon-Fotografen gedacht, ist es nämlich nicht). Ich habe hier nicht auf die besonderen Funktionen der D3s (z.B. die Hochgeschwindigkeits-Serienaufnahmen oder das geringe Rauschen bei hohen ISOs) zurückgegriffen, dieselben Fotos wären also mit einer 600-Euro-Nikon- oder Canon-Kamera möglich gewesen (die hätte ich aber meinem Sohn ausspannen müssen, darum nehme ich lieber meine eigene). Kurz gesagt, Sie brauchen für diese Aufnahmen keine teure Kamera, eine preiswerte tut es auch.

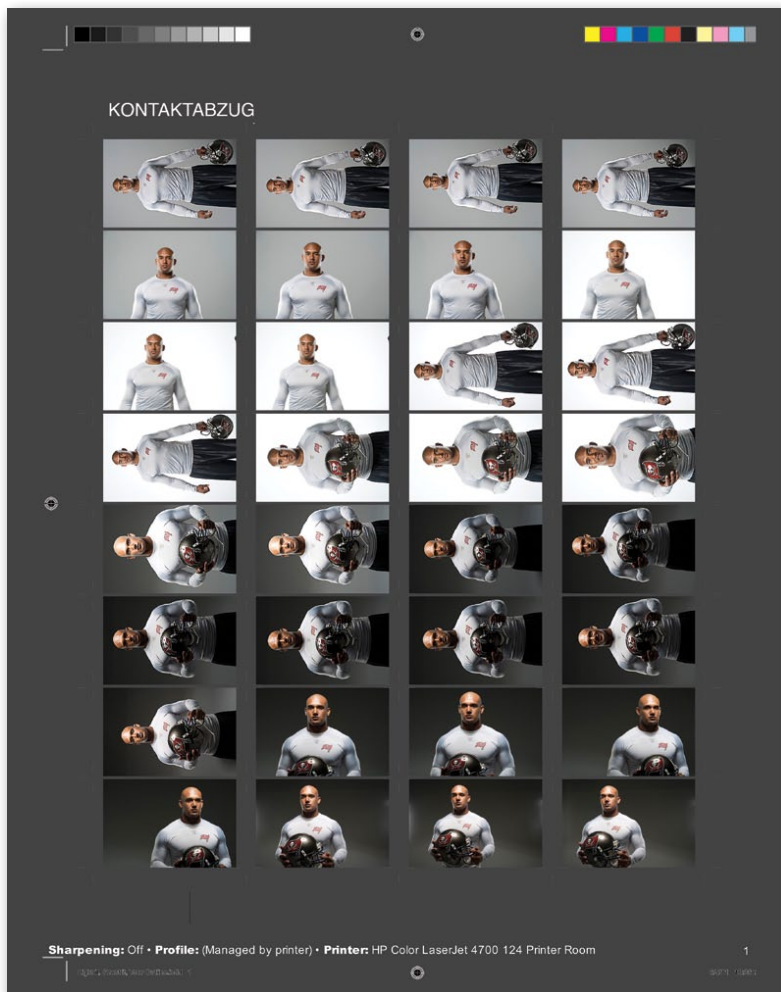




## 7 Ich löse meine Geräte alle mit einem Skyport Transmitter aus.

Ich erwähne diesen Transmitter nicht in jeder Technikliste, denn ich verwende diesen kabellosen Sender bei jedem Shooting. Irgendwann würde es also nerven, immer wieder darauf hinzuweisen. Darum also nur hier: Ich verwende Elinchrom EL Skyport SPEED-Transmitter, weil ich damit bei meinen Elinchrom BXRi-Blitzgeräten die Leistung von meiner Kamera aus steuern kann (der Skyport wird wie die meisten Drahtlos-Transmitter auf den Blitzschuh gesteckt). Er ist ungefähr so groß wie eine Streichholzschachtel und Sie können damit Blitzgeräte verschiedenen Gruppen zuordnen und die Leistung eines jeden Blitzes direkt von der Kamera aus steuern. (Zum Beispiel weisen Sie dem Hintergrundlicht eine Gruppe zu, dem Hauptblitz eine andere, dann legen Sie nur einen Schalter um, um die Leistung der einen Gruppe in Schritten von 1/10-Stufe einzustellen.) Gerade, wenn Sie ohne Assistent unterwegs sind, sparen Sie so viel Zeit. Eins noch: Zwar verwende ich Elinchrom-Blitzgeräte (auf Empfehlung eines Freundes), ich werde dafür aber nicht bezahlt oder anderweitig von Elinchrom belohnt (von keiner Firma). Bevor ich mir den ersten BXRi kaufte, hatte ich in meinem Zoo vorher alles – von White Lightning über Photogenics bis hin zu ProFoto mit Chimera-Softboxen, aber ich habe alles bei eBay versteigert und arbeite nun nur noch mit den Elinchroms mit Skyport. Ich kann Ihnen Produkte empfehlen und finde sie gut, aber ich zeige Ihnen hier das, womit ich arbeite. Und noch eins: Ich habe ein kleines Video für Sie produziert, um Ihnen zu zeigen, wie das Skyport-Auslösen funktioniert, denn sehen und beschrieben bekommen sind zwei verschiedene Schuhe. Sie finden das Video auf der Download-Seite (siehe Nr. 2).



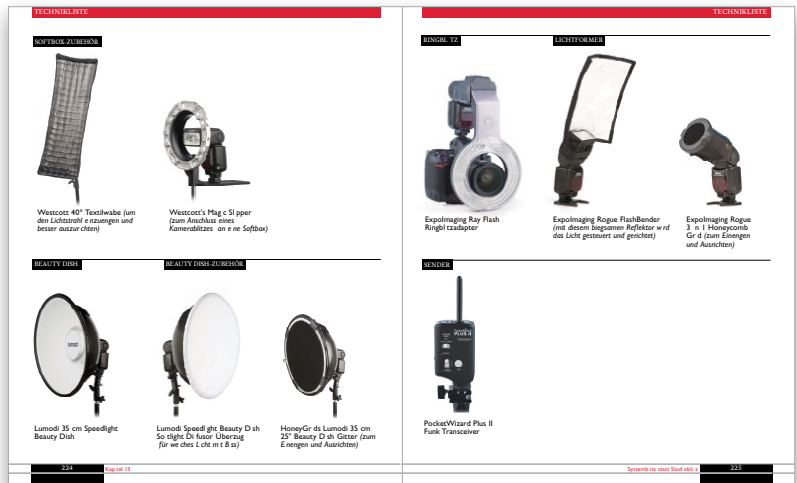


## 8 Wozu die Kontaktabzüge?

Ich dachte, es wäre eine gute Idee, einen Kontaktabzug von jedem Shooting abzdrukken. So sehen Sie, welche Fortschritte das Shooting gemacht hat, außerdem habe ich die Aufnahme markiert, die ich im Projekt bearbeite. Wenn natürlich der Blitz nicht ausgelöst oder das Bild unscharf ist (das soll vorkommen), dann habe ich diese »Leichen« entfernt, damit ich hier nicht vollkommen blöd dastehe. (Vielleicht hätte ich das hier besser nicht ausplaudern sollen – ich habe eben zugegeben, dass mein Blitz manchmal nicht feuert und ich zuweilen sogar unscharfe Fotos mache. Vergessen Sie's am besten.) Und da ich sowohl im Hoch- als auch im Querformat fotografiere, sehen Sie beide Varianten im Kontaktabzug. Wenn das passiert und Sie die Bilder richtig herum sehen wollen, können Sie a) das Buch oder b) den Kopf drehen.

## 9 Es gibt ein spezielles Bonuskapitel für Leute, die mit Systemblitz arbeiten.

Können Sie all die Sachen, die ich Ihnen hier mit Studioblitzgeräten zeige, auch mit einem Systemblitz machen (z.B. mit dem Canon 580EX II oder dem Nikon SB-900)? Na klar! Darum finden Sie gegen Ende des Buchs ein Zusatzkapitel, in dem die Aufnahme aus jedem Kapitel mit externem Kamerablitz gemacht wurde. Der Unterschied sind im Grunde nur die Lichtformer (Softboxen, Beauty-Dish etc.), die Sie mit dem Systemblitz verwenden. Aber keine Sorge, auch für den Aufsteckblitz gibt es Lichtformer, die sind noch nicht mal so teuer. Manche verwende ich von Westcott, manche von Expolmaging und dann noch ein paar andere, aber die vollständige Liste finden Sie in Kapitel 13.





## 10 Warum ich Leistungseinstellungen beschreibe

In den Technikteilen der Kapitel finden Sie auch die Leistungseinstellungen meiner Blitzgeräte für jede Aufnahme. Nun halten Sie diese Info vielleicht für sinnlos, wenn Sie nicht exakt denselben Blitz besitzen wie ich, aber es lohnt sich dennoch. Und zwar deshalb: Die Blitzgeräte, die ich verwende, reichen von einer Leistung von 2,3 (geringste Einstellung mit ca. 30 Watt) bis 6,3 (höchste Einstellung, volle Leistung von 500 Watt). Sie wissen also, wenn ich 2,3 eingestellt habe, liegen Sie mit der niedrigsten Einstellung an Ihrem Blitzgerät schon mal gar nicht so falsch (egal, mit welcher Marke Sie unterwegs sind). Das ist natürlich nur ein Anfangspunkt, aber zumindest haben Sie einen. Wenn Sie meine Einstellung bei 4,0 sehen, wissen Sie, ich arbeite ungefähr mit halber Leistung, etc. Wenn auch Ihr Blitz 500 Watt Maximalleistung hat, sind Sie bereits im Spiel, ansonsten müssen Sie rechnen. Bei 1.200 Watt ist die halbe Leistung natürlich nur 600 Watt und wenn ich mit 250 Watt arbeite, müssen Sie eben mit einem Viertel Ihrer Leistung arbeiten. Gar nicht so schwer, oder?



## 11 Blitzgeräte vs. Scheinwerfer

In meinem Studio verwende ich zwei Arten von Lichtquellen: (1) Studioblitzgeräte mit Einstelllicht von geringer Leistung, die Ihnen einen Eindruck vermitteln, wohin der Studioblitz gerichtet ist. Dieses Einstelllicht hilft auch in einem dunklen Studio, damit der Autofokus etwas Licht zum Arbeiten hat. (2) Dauerlicht, das immer eingeschaltet bleibt. Ich weiß, heutzutage arbeiten viele mit Dauerlicht, darum habe auch ich es bei einigen Aufnahmen eingesetzt. Wenn Sie keine haben – keine Panik –, Sie können an derselben Position auch Blitzgeräte aufstellen, dann sieht die Aufnahme genauso aus (wählen Sie einfach die geringste Leistung, die reicht noch völlig aus). Die Vorteile von Dauerlicht sind: (1) Sie sehen, was am Ende herauskommt. Da sie fast immer an sind (und nicht wirklich heiß werden), können Sie sie beliebig anordnen und sehen, wie sich die Bewegung auf Ihr Motiv auswirkt. (2) Sie erzeugen ein wunderschön umfließendes Licht. (3) Sie sind besonders bei Leuten gut, die bei Blitzen zusammenzucken und nicht gern mit Watt pro Sekunde, Blitzleistung etc. herumoperieren. (4) Sie sind nicht so hell wie Blitze, Sie können also mit größeren Blenden arbeiten, zum Beispiel  $f/4$  und  $f/2,8$ . So erzeugen Sie eine geringe Tiefenschärfe und der Hintergrund wird unscharf. Der Nachteil von Dauerlicht ist ebenso, dass es nicht so hell ist wie Blitze, am besten also bei Motiven einzusetzen, die still stehen – mit Erwachsenen oder bei Produktaufnahmen. Für Kinder würde ich es nicht empfehlen, wenn Sie sich nicht zu einem hohen ISO-Wert (z.B. 800) durchringen können, um bei kurzer Belichtungszeit jede Bewegung einzufrieren (bei Blitzen passiert das automatisch).



Wenn Sie bereits seit einiger Zeit mit Studioblitzgeräten arbeiten, wird Ihnen das hier bekannt vorkommen, aber ich wünschte, mir hätte das jemand erzählt, als ich anfing – so hätte ich mir viel Zeit und Ärger erspart und meine Aufnahmen wären gleich besser gelungen. Wie gesagt, wenn Sie schon ein alter Hase sind, lassen Sie diese 10 Dinge einfach weg und suchen Sie sich ein Kapitel, das Sie interessiert. Ich weiß schon, wenn ich sage, »Sie brauchen das nicht«, lesen es zehnmal mehr Leute, als wenn ich sagen würde: »Lesen Sie das unbedingt!« Ich sag jetzt nichts mehr.



### 1 Beginnen Sie mit einer Lichtquelle.

Viele Fotografen sind versucht, viele Blitzgeräte aufzustellen. Aber ehrlich – weniger ist meist mehr. Beginnen Sie mit nur einem Hauptblitz. Wenn Ihnen Qualität und Position gefallen und Sie der Meinung sind, dass ein zweiter gut wäre (ein Hair-Light vielleicht oder ein Blitz für den Hintergrund), schalten Sie den ersten aus und stellen Sie den zweiten nach Wunsch ein. Schalten Sie erst dann den Hauptblitz wieder ein. Verlieren Sie aber nie den Effekt aus den Augen, den bereits ein einzelner Blitz erzielt (Sie erinnern sich – das schönste Tageslicht kommt meist durch ein einziges Fenster). Bauen Sie Ihr Licht also schön schrittweise auf.



### 2 Wenn etwas nicht wirkt, dann ist das meist nur eine Frage von ein paar Zentimetern.

Wenn Sie den Blitz aufgestellt haben und das Licht solala oder richtig mies aussieht, brauchen Sie nicht frustriert aufzugeben. Sie liegen vermutlich nur knapp daneben. Es geht um Zentimeter. Bewegen Sie das Licht in einem Bogen um das Model, immer im gleichen Abstand. Bewegen Sie das Licht in diesem Halbkreis immer nur wenige Zentimeter in eine Richtung und schauen Sie sich den Unterschied an. Es kann sein, dass Sie nur wenige Zentimeter vom Ideallicht entfernt sind.

### 3 Geben Sie mehr für Lichtformer als für Licht aus.

Sie kennen den alten Spruch: »Investiere mehr ins Objektiv als in die Kamera.« Ähnlich ist das mit dem Blitz. Ich finde, alle Blitze geben mehr oder weniger helles Licht ab, wenn Sie sie abfeuern. Die ganz teuren, die billigen, Studio-Blitzgeräte, Aufsteckblitze – alle machen im Grunde dasselbe: Sie blitzen. Für die Lichtformer können Sie ruhig mehr ausgeben – die Softboxen und das Zubehör, das Ihrem Licht die Form gibt – die Sie auf die »Helles-licht-Macher« aufbauen.



### 4 Kaufen Sie Lichtstative mit Rollen.

Sie werden mir eines Tages dankbar sein. Und vermutlich experimentieren Sie so auch mehr, als wenn Sie jedes Mal die Stative durch die Gegend tragen müssen. Und umkippen werden Sie sie auch seltener, wenn Sie sie bewegen (sie sind so kopflastig, da kommt das schon mal vor).





## 5 Fotografieren Sie mit Tethering.

Es ist echt nicht einfach, die Lichtqualität auf einem Mini-Kamera-Display zu bewerten. Verbinden Sie darum im Studio Ihre DSLR mit Ihrem Computer (oder Laptop) und schauen Sie sich die Bilder auf dem großen Bildschirm an. Ich garantiere Ihnen, die Bilder profitieren davon und das Licht auch. Sie können direkt mit z.B. Lightroom 3 fotografieren (wie hier zu sehen) oder eine der vielen kostenlosen Anwendungen oder Tethering benutzen und sich dann Ihren Zielordner in Adobe Bridge anschauen. Probieren Sie es einmal aus, dann werden Sie es im Studio immer tun. Der Unterschied ist riesig.



## 6 Softboxen: je größer, desto besser

Je größer die Softbox ist, desto schöner und fließender wird das Licht. 120 cm oder größer grenzt beinahe an Schummelei – mit einer so großen Softbox ist es fast unmöglich, dass jemand merkwürdig aussieht – und die gesamte Beleuchtung gestaltet sich viel einfacher.



## 7 Je näher, desto besser

Wenn Sie auf wirklich weiches, richtig schönes Licht aus sind, dann gehen Sie richtig nah ans Motiv heran. Platzieren Sie das Licht knapp außerhalb des Bildausschnitts, so dass es gerade so nicht mehr im Sucher auftaucht. Der Effekt lohnt sich.



## 8 Hohe Blitzleistung muss nicht sein.

In 90% der Fälle betreibe ich meine Studioblitzgeräte bei 1/4 Leistung oder sogar weniger. Wir positionieren die Blitze nah am Motiv (siehe oben) und wenn wir die Leistung hochdrehen würden, wären sie einfach zu hell. Oft wählen wir die kleinste Leistung, die Chance, einen Blitz bei seiner Höchstleistung von 500 W zu betreiben, bietet sich nur sehr selten. Draußen brauchen Sie um 3 Uhr nachmittags in der Sonne vielleicht mal einen 1.200-Watt-Blitz. Aber wenn Sie nie Außenaufnahmen vorhaben, sollten Sie Ihr Geld nicht in Hochleistungsblitze investieren, die Sie nie ausreizen.





**9 Den ISO Wert oder die Verschlusszeit ändern Sie nur selten, wenn überhaupt.**

Im Verlauf dieses Buchs werden Sie feststellen, dass mein ISO-Wert normalerweise bei 200 bleibt. (Das ist der niedrigste Standard-ISO der meisten Nikon-DSLRs. Bei Canon-DSLRs ist es meist 100.) Dieser ISO-Wert erzeugt das wenigste Bildrauschen. Im Studio können Sie den ISO-Wert einmal einstellen und fertig, nicht weiter drüber nachdenken. Zur Verschlusszeit: Bei Studio-Blitzgeräten ist 1/200 s das schnellste, was Sie kriegen (mit Kamera-Sync; bei Kamerablitzen ist es 1/250 s, es sei denn, Sie arbeiten mit Kurzzeit-Sync, aber das ist ein anderes Thema). Wenn Sie zu einer schnelleren Verschlusszeit wechseln, erscheint ein dunkler Verlauf unten im Foto (ein Warnsignal, dass Ihre Verschlusszeit 1/200 unterschreitet). Viele Profis arbeiten mit 1/125 s (der Blitz friert die Bewegung ein). Ich fange immer mit 1/125 an, hier im Buch bleibe ich meist bei 1/160 s. Ich hatte nämlich aus Versehen irgendwann das Rädchen für die Verschlusszeit verdreht, jetzt ist 1/160 völlig okay, aber 1/200 s auch. Falls Sie also Unterschiede feststellen, machen Sie sich keine Gedanken – das Aussehen meiner Fotos ändert das nicht. (Bei Aufnahmen vor Ort mit Kamerablitz gilt das nicht, denn da gleichen Sie das Umgebungslicht mit der Verschlusszeit an das Blitzlicht an. Im Studio gibt es jedoch kein Umgebungslicht – ansonsten ist es hier nämlich ziemlich dunkel.)

## 10 Eine Blende für Porträts

Es gibt eigentlich keine »richtige« Blende für Porträts, sehr populär bei Studioporträts ist jedoch  $f/11$ , denn so bleibt das gesamte Motiv scharf. Außerdem: Wenn Sie wissen, dass Ihre Verschlusszeit auf  $1/125s$  eingestellt ist und die ideale Blende bei  $f/11$  liegt, müssen Sie nur noch das Licht so nach oben oder unten regulieren, dass es bei diesen Einstellungen gut aussieht. Sie müssen sich auch nicht unbedingt auf  $f/11$  einschließen –  $f/8$  ist prima und  $f/9$  funktioniert super, bei  $f/4$  kann es allerdings vorkommen, dass die Augen Ihres Models scharf sind, das Haar aber bereits unscharf ist. Für Glamour-Fotografie ist das okay, in diesem Buch werden Sie jedoch sehen, dass meine Blenden im Bereich zwischen  $f/8$  und  $f/11$  liegen. Deshalb ist es im Studio auch sinnvoll, die Kamera in den manuellen Modus zu versetzen, die Verschlusszeit, ISO und gewünschte Blende einzustellen, dann brauchen Sie sich die ganze Zeit nicht mit Kameraeinstellungen abzugeben. Stattdessen arbeiten Sie mit anderen Dingen, die ein großartiges Foto ausmachen (abgesehen vom Licht), Sie bauen nämlich eine Beziehung zum Model auf.

Okay, so weit zu den Hinweisen vorab – nun wird es Zeit, sich an die Arbeit zu machen. Blättern Sie um und beginnen Sie mit der Studiofotografie.

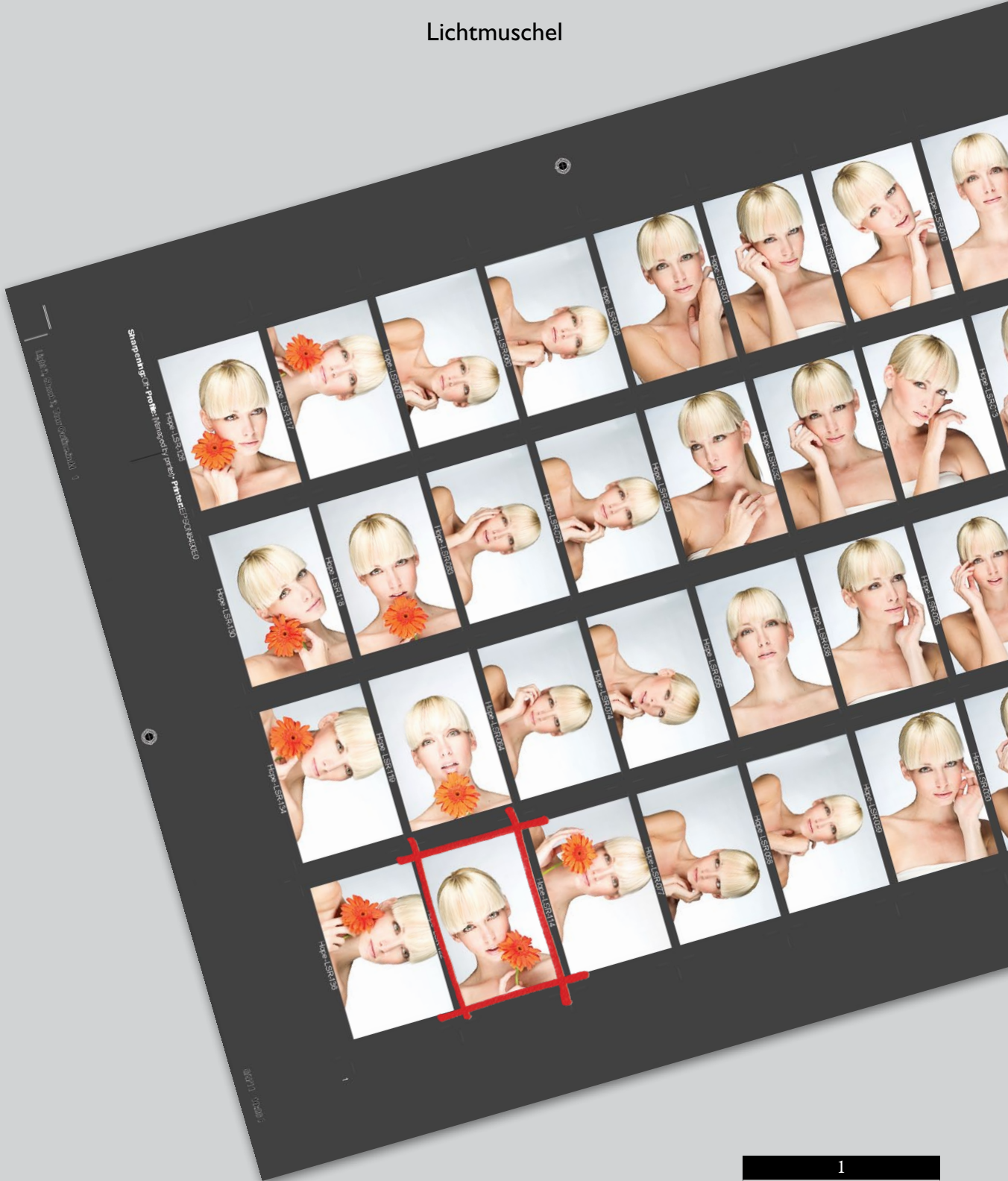






# KLASSISCHES 3-BLITZ-BEAUTY-FOTO

Lichtmuschel





## DER AUFBAU

Für dieses High-Key-Porträt stellten wir eine 1,5-m-Rolle weißen Papiers im Hintergrund auf, gehalten von zwei Lichtstativen mit Teleskopstange dazwischen (und zwei Sandsäcken zum Stabilisieren). Von unten strahlten wir sie mit einem Blitz an. Einen weiteren Blitz mit Beauty-Dish und Diffusor platzierten wir als Hauptblitz direkt vor unserem Model, einen weiteren mit 70-cm-Softbox richteten wir von unten auf sie und hellten damit die Schatten auf.



## TECHNIKLISTE



**Blitz oben:** 500-Watt-Einheit mit 40-cm-Beauty-Dish mit Diffusor



**Blitz unten:** 500-Watt-Blitz mit 70x70-cm-Softbox



**Hintergrundblitz:** 500-Watt-Einheit mit 20-cm-Reflektor



**Leistung für oberen Blitz:** 2,6



**Leistung für unteren Blitz:** 2,3  
(niedrigste Stufe)



**Leistung Hintergrundblitz:** 4,5

## KAMERA-EINSTELLUNGEN



**Modus:** manuell

**Verschlusszeit:** 1/160 s

**Blende:** f/14

**Objektiv:** 70–200 mm  
f/2,8 Objektiv @ 200 mm

**ISO:** 200



**VON VORN:** Ich stehe direkt frontal vor dem Model. Vor dem oberen Blitz haben wir ein Beauty-Dish mit Diffusor-Überzug montiert (Montage wie bei Softbox), um das Licht etwas weicher zu gestalten. Er steht etwas oberhalb sehr nah am Model und strahlt im 45-Winkel herab (besser zu sehen in den anderen Aufnahmen).



**LINKE SEITE:** Sie sehen deutlich den Blitz unterhalb mit einer 70x70-cm-Softbox, um die Schatten am Hals sowie unter Augen und Nase aufzuhellen. Der Hintergrundblitz ist nach oben auf den weißen nahtlosen Hintergrund gerichtet – eine Papierrolle auf ein paar Lichtstativen.





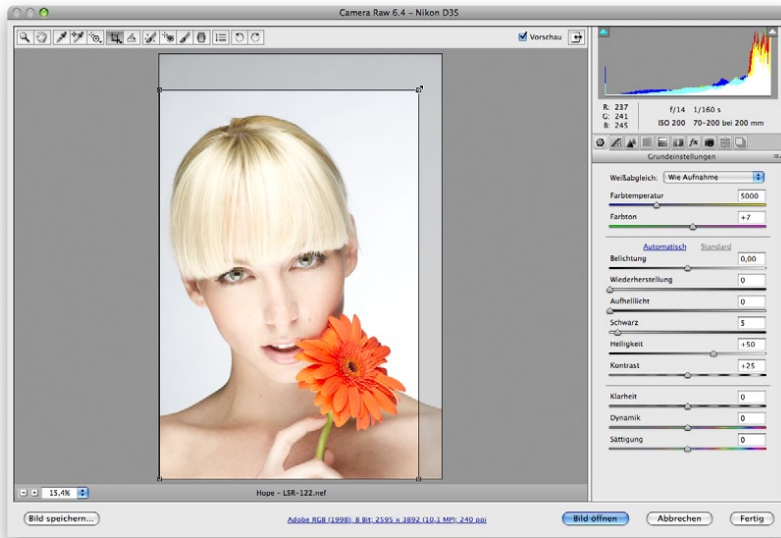
**RECHTE SEITE:** Dieser Lichtaufbau wird zuweilen auch als Lichtmuschel oder Clamshell-Lighting bezeichnet, weil er von der Seite aussieht wie eine geöffnete Muschel. Wenn Sie keinen zweiten Blitz haben, kann Ihr Model auch einen Silberreflektor in Brusthöhe halten, um den oberen Blitz ins Gesicht zu reflektieren.



**VON HINTEN:** Ich bat das Model, so nah an die untere Softbox heranzutreten, dass diese seine Hüfte berührt. Durch diese Nähe müssen Sie jedoch den unteren Blitz so weit wie möglich reduzieren, denn der obere Blitz muss heller sein als der untere (meiner ist 0,3 Blendenstufen heller). Wenn der untere Blitz heller ist, entsteht ein leicht gruseliger Frankenstein-Look.

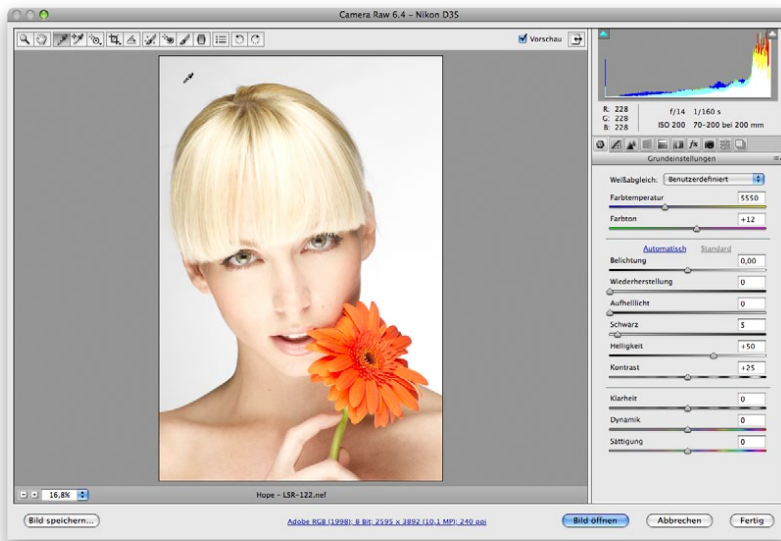


Bei diesem Beauty-Porträt liegt der Fokus ganz klar auf dem Gesicht, wir müssen es also etwas mehr als gewöhnlich retuschieren. Und da sie eine Blume ans Gesicht hält, die ebenso prominent im Bild ist, müssen wir dafür sorgen, dass auch diese tadellos aussieht. Dieses Foto braucht also ein paar mehr Schritte, damit wir es dort haben, wo es sein soll. Ich fotografierte in Raw, darum beginnen wir die Bearbeitung in Camera Raw (oder Sie verwenden das Entwickeln-Modul von Lightroom, aber das ist im Wesentlichen Camera Raw).



### Schritt 1:

Ich habe die Komposition dieses Bilds etwas vermässelt, über dem Kopf ist viel zu viel Raum. Zuerst heißt es also Freistellen in Camera Raw. Aktivieren Sie das Freistellungswerkzeug ( $\square$ ), in der Werkzengleiste ziehen Sie einen Freistellungsrahmen auf, der das gesamte Bild umgibt. Halten Sie die  $\uparrow$ -Taste gedrückt (damit die Proportionen gleich bleiben) und ziehen Sie dann den rechten oberen Eckpunkt nach innen (wie hier zu sehen), bis der Bildausschnitt stimmt. Drücken Sie dann  $\leftarrow$ , um die Freistellung umzusetzen, dann ist sie sofort in der Vorschau zu sehen (wie im nächsten Schritt).

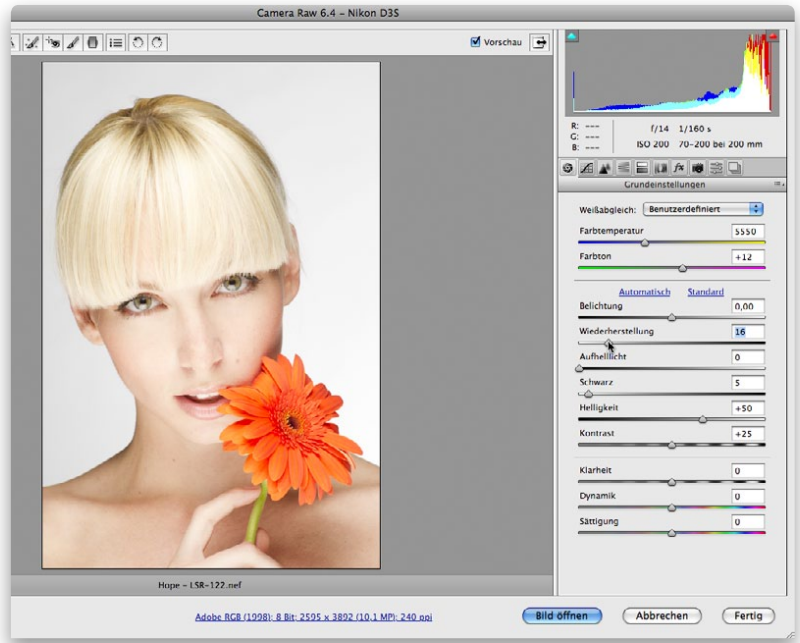


### Schritt 2:

Der helle Hintergrund wirkt etwas bläulich, aktivieren Sie darum das Weißabgleich-Werkzeug ( $\text{I}$ ) und klicken Sie einmal in einen hellgrauen Bereich (wie hier zu sehen, ich klicke auf das Grau links oberhalb des Kopfs), um diese Stelle für den Weißabgleich auszuwählen. Nun ist der Hintergrund grau und ihre Haut wirkt etwas wärmer.

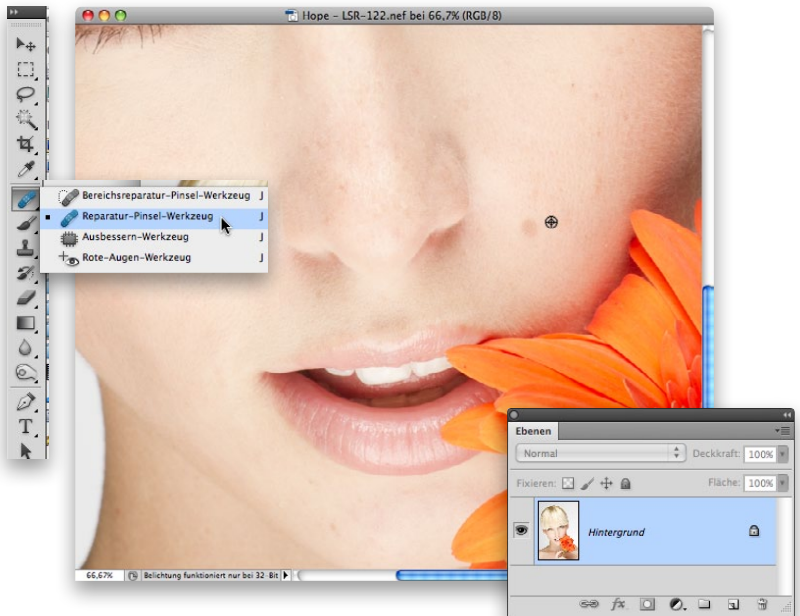
### Schritt 3:

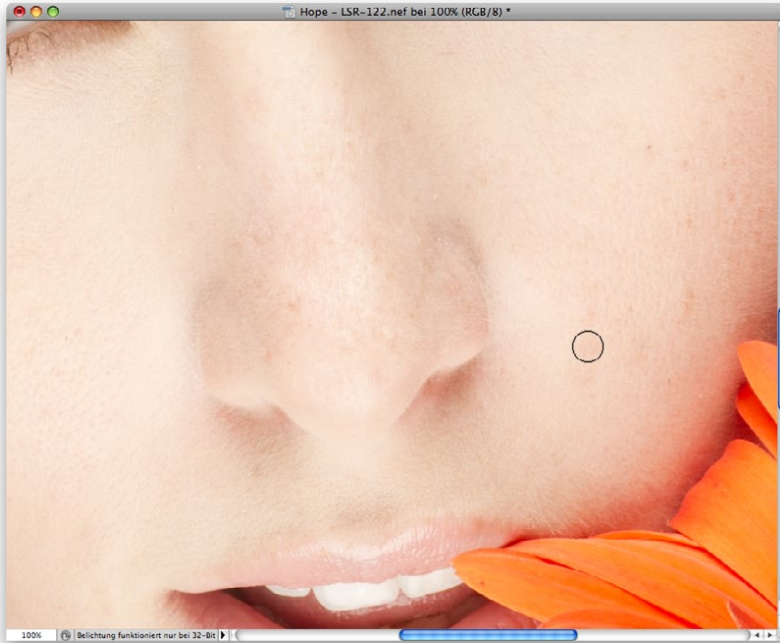
Eine letzte Sache noch in Camera Raw: Rechts oben in der Ecke des vorherigen Bilds sehen Sie das Histogramm, es enthält ein weißes Dreieck. Das ist eine Beschneidungswarnung, so erfahren Sie, dass die hellen Bereiche im Bild so hell sind, dass dort keine Pixel mehr vorhanden sind. Mit einem Klick auf dieses weiße Dreieck würden die betroffenen Bereiche im Bild rot, einige davon befinden sich im Gesicht. Um das zu korrigieren (ohne die gesamte Belichtung zu verändern), ziehen Sie den Wiederherstellen-Regler etwas nach rechts, bis das Dreieck nicht mehr weiß ist (wie hier zu sehen, ich zog auf 16). Das Dreieck ist jetzt rot, das heißt, dass nur noch im roten Kanal Beschneidungen vorkommen. Ein paar Pixel gibt es dort also noch. Ich denke, das reicht hier vorerst – klicken Sie also auf **BILD ÖFFNEN**, um das Bild in Photoshop zu öffnen.



### Schritt 4:

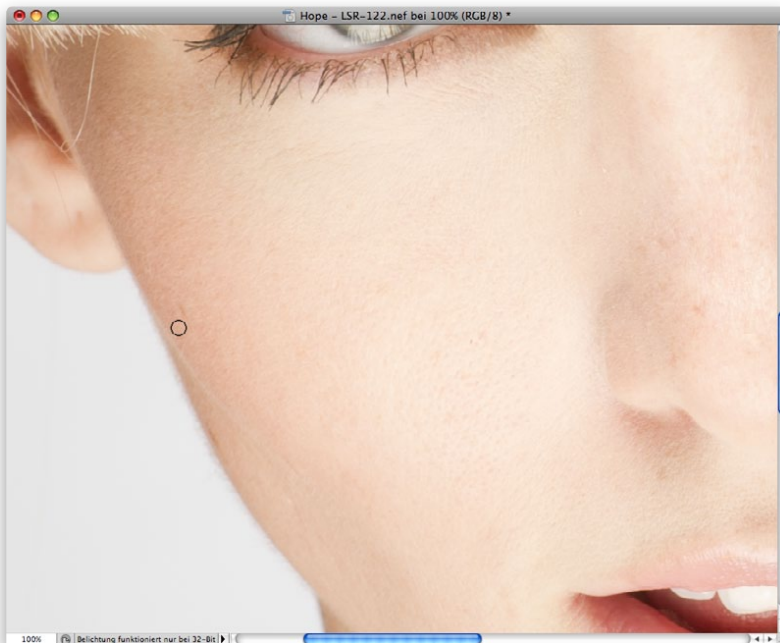
Zuerst entfernen wir die Unreinheiten im Gesicht mit dem Reparaturpinsel. Aktivieren Sie ihn in der Toolbox (drücken Sie **⇧-J**, bis Sie ihn haben), zoomen Sie ein und passen Sie dann die Pinselgröße so an, dass der Pinsel etwas größer ist als der Fleck, den Sie entfernen wollen. Halten Sie dann die **⌘**-Taste gedrückt (PC: **Alt**) und klicken Sie einmal in einen Bereich nahe des Flecks (wie hier zu sehen). Achten Sie darauf, dass sich an dieser Stelle kein Fleck befindet, wählen Sie besser eine saubere Stelle als Aufnahmebereich.





### Schritt 5:

Stellen Sie den Cursor jetzt direkt auf den Fleck, klicken Sie einmal, dann ist er weg. Nicht malen, nur klicken! Suchen Sie das Gesicht und die Schultern ab (alle Hautbereiche). Wenn Sie eine Unreinheit sehen 1) nehmen Sie einen Bereich in der Nähe auf, 2) wählen Sie die Pinselgröße etwas größer als der Fleck ist, und 3) klicken Sie den Fleck weg.



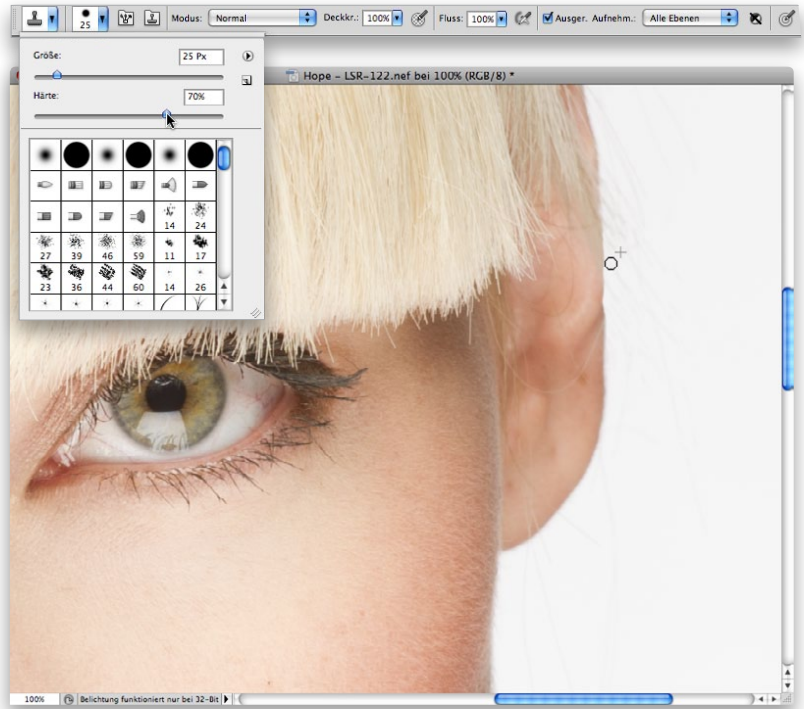
### Schritt 6:

Wenn alle offensichtlichen Unreinheiten beseitigt sind, arbeiten wir an den fliegenden Haaren. Hier entfernen wir eines, das sich links ins Gesicht eingeschlichen hat. Wenn wir nicht nur einen einzelnen Fleck entfernen müssen, bietet sich ein Strich mit dem Reparatur-Pinsel an. Nehmen Sie also einen Bereich in der Nähe auf und malen Sie dann über die Haarsträhne. Malen Sie nicht bis an den Rand des Gesichts, denn wenn der Reparatur-Pinsel etwas nicht leiden kann, sind es Ränder und Kanten – dann schmiert er. Halten Sie also vor dem Rand an (wenn Sie von rechts nach links malen). Direkt am Rand können Sie mit dem Kopierstempel arbeiten, aber verwenden Sie eine kleine Pinselgröße. (Der Kopierstempel schmiert nicht, warum nehmen wir ihn dann nicht immer? Weil er für Hautbereiche nicht so gut ist, nur an den Kanten.)



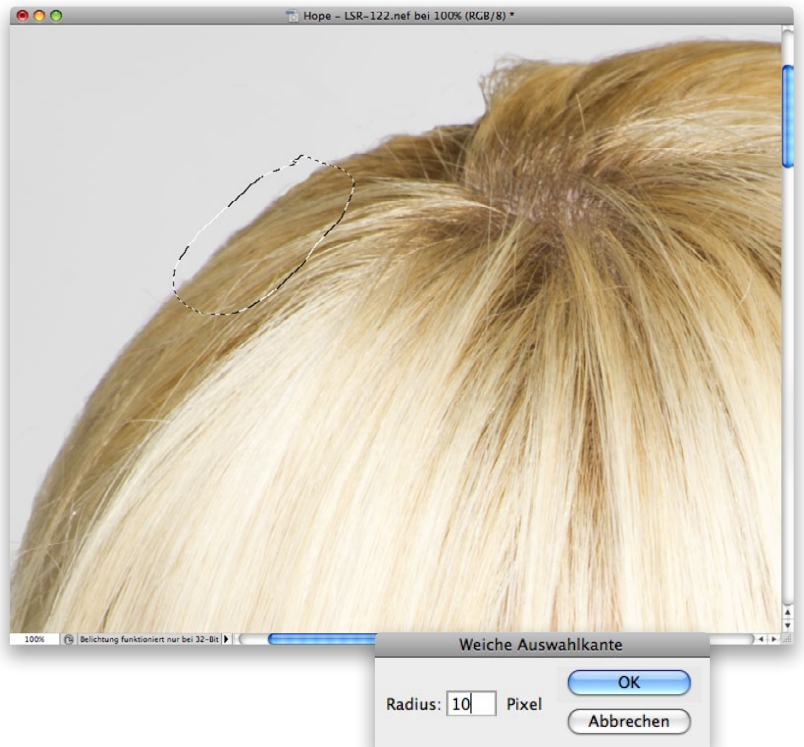
### Schritt 7:

Mein Lieblingswerkzeug für Haarsträhnen außerhalb des Gesichts ist der Kopierstempel (**S**), aktivieren Sie ihn also. Klicken Sie dann in der Optionsleiste auf die Miniatur, um den Pinselwähler zu öffnen, und ziehen Sie den Härte-Regler nach rechts auf 70%. Der Stempel ist jetzt etwas härter, jedoch nicht messerscharf. Verringern Sie die Pinselgröße, so dass der Pinsel nur etwas größer als die Strähne ist, die Sie entfernen wollen. Klicken Sie mit gedrückter **⌘**-Taste (PC: **Alt**-klicken) in einen Bereich in der Nähe und kopieren Sie dann die fliegenden Haare um den Kopf herum weg (wie hier zu sehen).

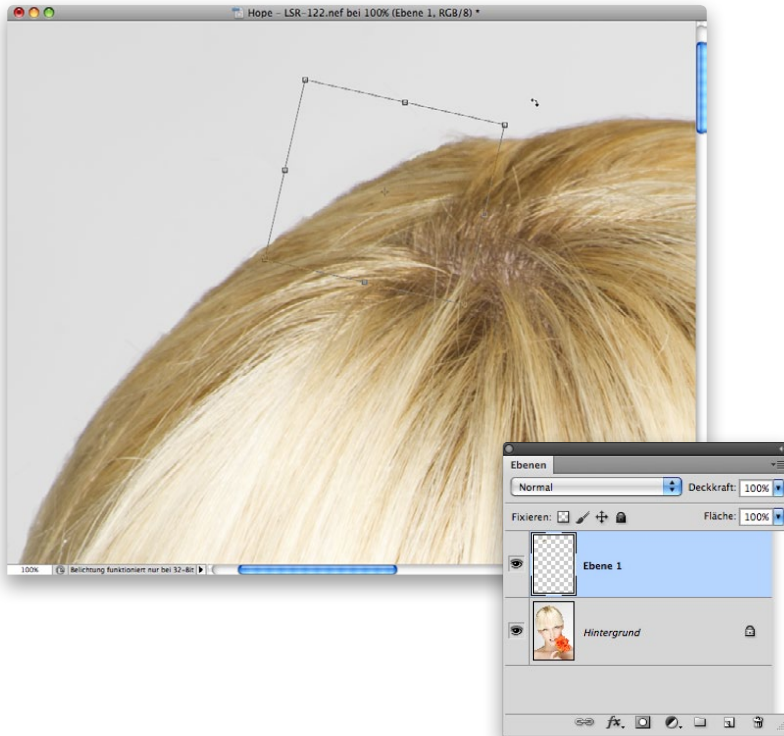


### Schritt 8:

Oben am Kopf sieht es aus wie eine Delle, wo sich das Haar nach hinten etwas teilt, dies reparieren wir als Nächstes. Der Kopierstempel erweist sich hier als kompliziert, mit einer anderen Technik geht es schneller und besser. Wir werden etwas Haar aus einem Bereich in der Nähe auswählen, es kopieren und dann über der Delle einfügen und so drehen, dass es passt. Wirkt fast wie Zauberei! Aktivieren Sie das Lasso (**L**) und wählen Sie einen Bereich in der Nähe aus, wo das Haar glatt liegt (wie hier zu sehen). Wählen Sie jetzt **AUSWAHL/AUSWAHL VERÄNDERN/WEICHE KANTE**. Geben Sie in der Dialogbox 10 Pixel ein und klicken Sie auf OK.

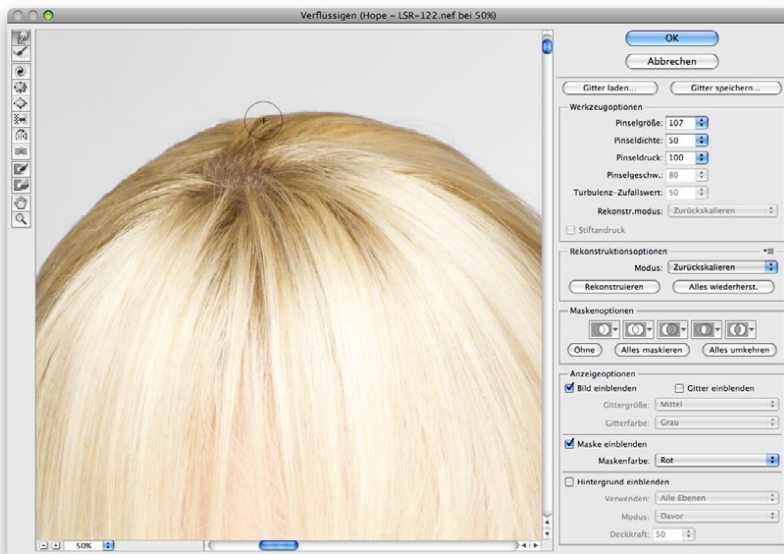






### Schritt 9:

Drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um den ausgewählten Bereich auf eine eigene Ebene zu legen. Ziehen Sie diesen Haarbereich mit dem Verschieben-Werkzeug (**V**) an die gewünschte Stelle, so dass diese abgedeckt ist (eingermaßen). Dazu müssen Sie den Bereich etwas drehen, damit er zur Form des Kopfs passt. Drücken Sie also **⌘ - T** (PC: **Strg - T**), um FREI TRANSFORMIEREN aufzurufen. Stellen Sie den Cursor außerhalb des Transformationsrahmens, dann verwandelt er sich in einen Doppelpfeil. Klicken und ziehen Sie im Kreis, um das Haar wie gewünscht zu drehen (wie hier zu sehen). Rechts ist ein kleiner Hügel entstanden, aber den beheben wir gleich. Drücken Sie jetzt erst einmal **↵**, um die Transformation zu bestätigen.

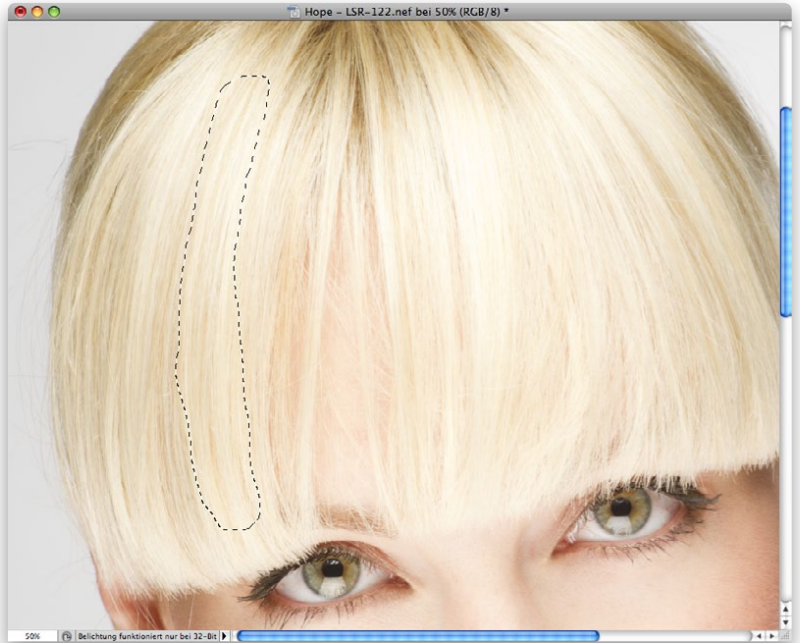


### Schritt 10:

Den kleinen Hügel korrigieren Sie am besten mit VERFLÜSSIGEN, dazu müssen Sie die Ebenen jedoch zuerst reduzieren. Wählen Sie also AUF HINTERGRUNDEBENE REDUZIEREN aus dem Ausklappmenü des Ebenen-Bedienfelds, wählen Sie dann FILTER/VERFLÜSSIGEN. Aktivieren Sie in der Dialogbox (hier zu sehen) das Vorwärts-krümmen-Werkzeug (**W**); es ist das erste von links in der Toolbox, damit können Sie Dinge in Ihrem Bild verschieben, als wären sie aus Gelee). Passen Sie die Pinselgröße so an, dass der Pinsel etwas größer ist als die Delle neben der Beule, die Sie korrigieren wollen. Klicken Sie dann knapp darunter und schieben Sie ein paar Haare nach oben (wie hier zu sehen). Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf OK.

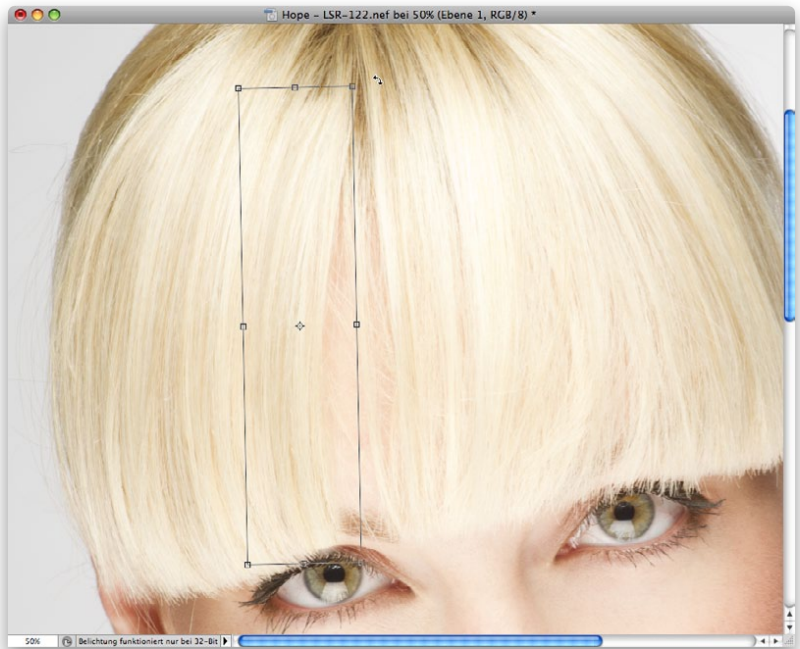
## Schritt 11:

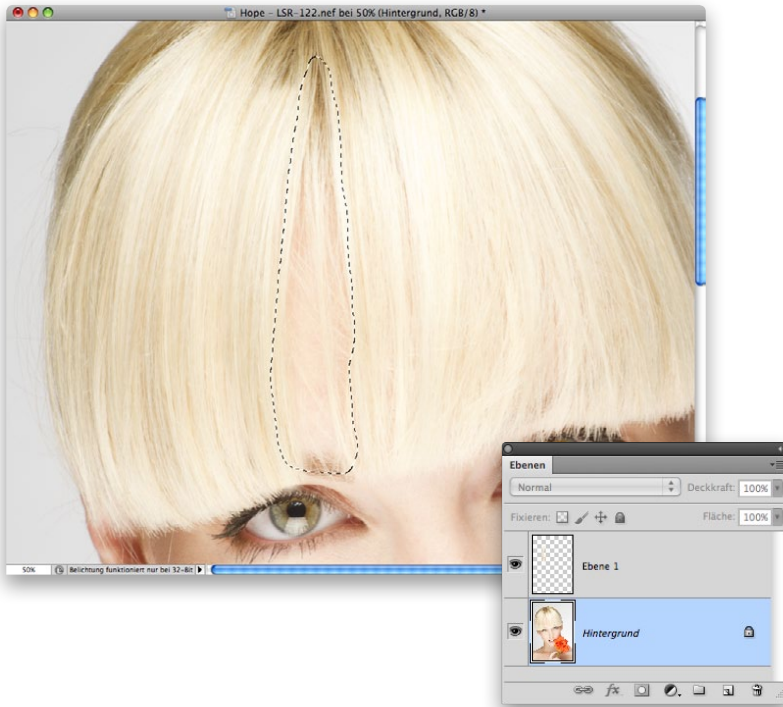
Im Pony sind auch ein paar Lücken zu sehen, die wir korrigieren sollten. Auch hier bietet es sich an, etwas Haar von anderswo in die Lücken zu kopieren. Packen Sie also wieder das Lasso aus und wählen Sie einen Bereich in der Nähe aus. Fügen Sie eine weiche Kante von 10 Pixel zur Auswahl hinzu, damit die Kanten nicht zu hart erscheinen, und drücken Sie **⌘-J** (PC: **Strg-J**), um die Auswahl auf eine eigene Ebene zu legen.



## Schritt 12:

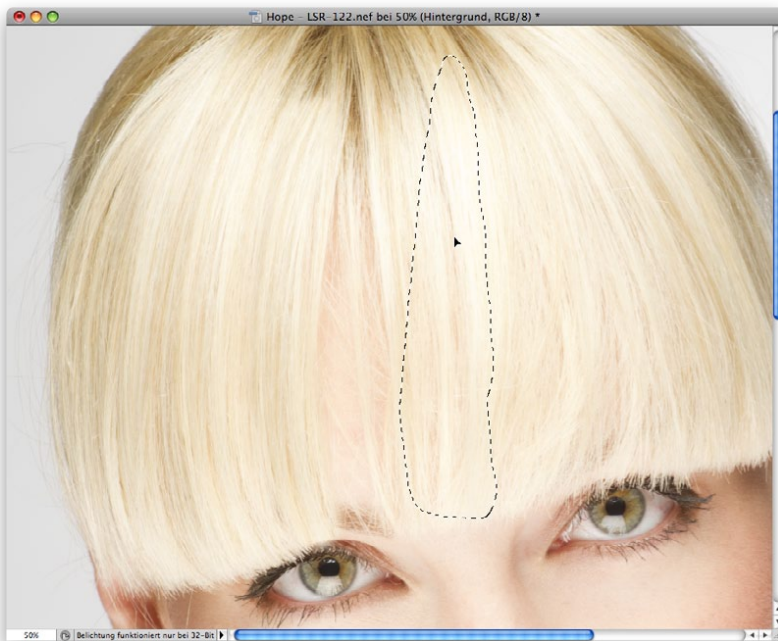
Wechseln Sie zum Verschieben-Werkzeug und ziehen Sie den kopierten Bereich über die Lücke, damit so viel wie möglich davon abgedeckt wird. Natürlich passt das nicht perfekt, etwas drehen müssen wir es schon noch (genau wie bei dem kopierten Bereich oben am Kopf). Wählen Sie erneut **FREI TRANSFORMIEREN**, stellen Sie den Cursor außerhalb des Rahmens und ziehen Sie, um die Auswahl zu drehen und mit dem vorhandenen Haar auszurichten (wie hier zu sehen). Wenn es passt, drücken Sie **↵**, um die Änderungen zu bestätigen. Wir sind mit den Haaren jedoch noch nicht fertig. Eine große Lücke gibt es noch.





### Schritt 13:

Wenn Sie sichergehen wollen, auch die nächste Lücke im Haar abzudecken, klicken Sie zuerst auf die Hintergrundebene im Ebenen-Bedienfeld, um sie zu aktivieren. Wählen Sie dann die gesamte Lücke mit dem Lasso aus (wie hier). Fügen Sie der Auswahl eine weiche Kante von 10 Pixel hinzu.



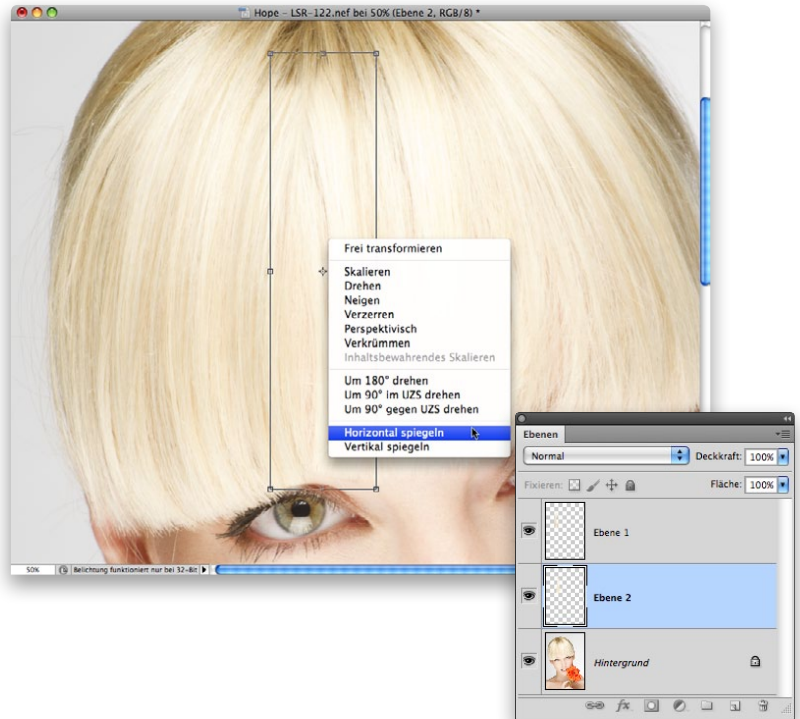
### Schritt 14:

Während das Lasso noch immer aktiv ist, klicken Sie in den ausgewählten Bereich und ziehen Sie über einen Haarbereich ohne Lücke (wie hier zu sehen). Drücken Sie dann **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um diesen Haarbereich auf eine eigene Ebene zu kopieren.



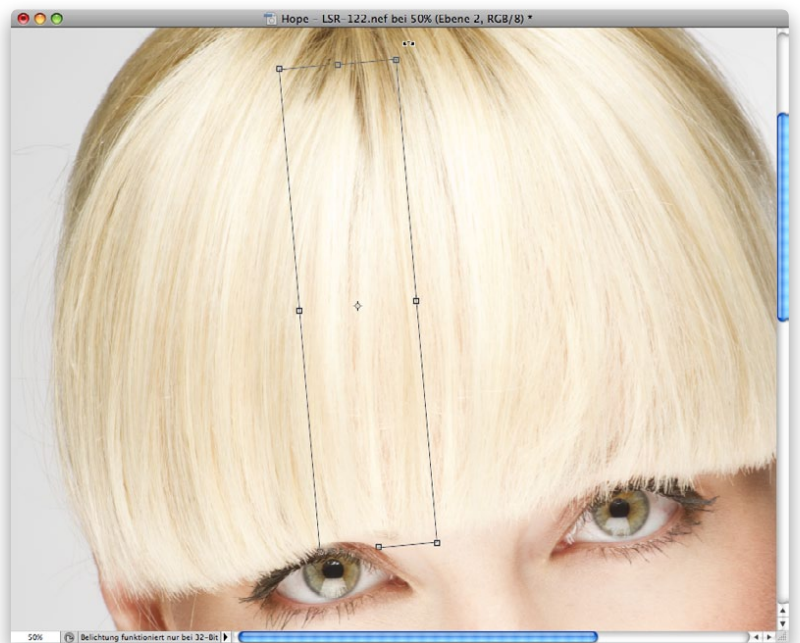
### Schritt 15:

Wechseln Sie wieder zum Verschieben-Werkzeug, ziehen Sie den Bereich über die Lücke, so dass er sie abdeckt (das sollte eigentlich perfekt passen). Das einzige Problem ist, dass die Haare nicht der Rundung des Kopfs bzw. der Haarstruktur folgen. Sie müssen den Bereich also horizontal spiegeln, wählen Sie dazu erneut FREI TRANSFORMIEREN. Dieses Mal rechtsklicken Sie jedoch in den Transformationsrahmen und wählen HORIZONTAL SPIEGELN aus dem Kontextmenü (wie hier zu sehen). Nun sollte die Richtung stimmen. Aber schließen Sie die Transformation noch nicht ab.

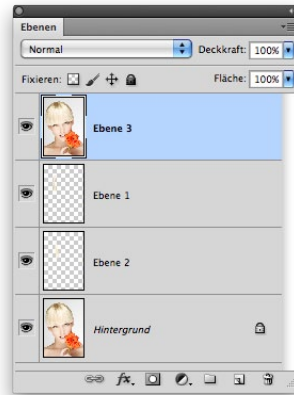


### Schritt 16:

Aus Perfektionsgründen müssen wir den Transformationsrahmen noch ein wenig drehen. Stellen Sie also den Cursor wieder außerhalb und ziehen Sie, um den Rahmen leicht zu drehen und in Position zu bringen (wie hier zu sehen). Jetzt können Sie Return drücken, um die Transformation abzuschließen. Wenn Ihnen weitere Lücken im Pony auffallen, die Sie reparieren wollen, setzen Sie dieselbe Technik ein: Haar in der Nähe kopieren, Lücke damit abdecken, drehen, spiegeln, was auch immer – fertig.





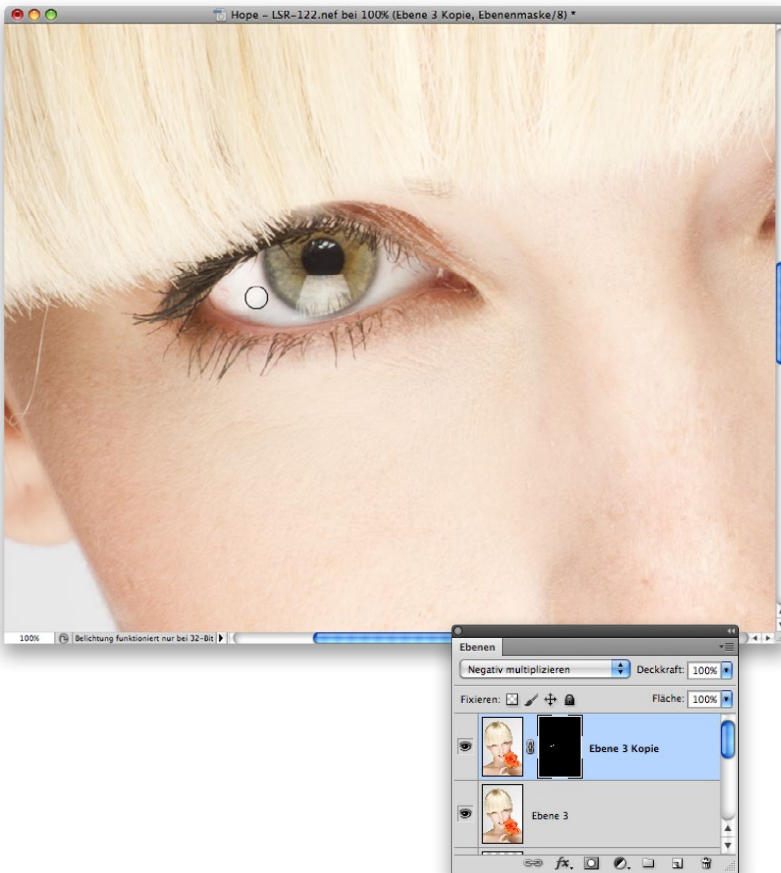


### Schritt 17:

Klicken Sie nun in die oberste Ebene im Ebenen-Bedienfeld und drücken Sie dann **⌘ - ⌥ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**), um oben im Ebenenstapel eine zusammengefasste Ebene zu erzeugen, die wie die reduzierte Version Ihres Bilds aussieht (darunter bleibt alles intakt, falls Sie später Korrekturen vornehmen wollen).

### Schritt 18:

Zoomen Sie dann ein und nehmen Sie ein paar schnelle Retuschen an den Augen vor. Das mache ich mit fast jedem Porträt, denn auch wenn viel Licht auf die Augen gerichtet ist, sieht das Weiß meist eher grau aus. Aber das lässt sich leicht beheben. Drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die neue, zusammengefasste Ebene zu duplizieren, und ändern Sie die Füllmethode oben im Ebenen-Bedienfeld in **NEGATIV MULTIPLIZIEREN**. Das Bild wird dann sehr hell. Wir wollen den Effekt aber nur für die Augen, halten Sie darum die **⌥**-Taste (PC: **Alt**) gedrückt und klicken Sie auf das Icon **EBENENMASKE HINZUFÜGEN** unten im Ebenen-Bedienfeld. Eine schwarze Ebenenmaske wird über der hellen **Negativ-multiplizieren**-Ebene eingefügt, das Bild sieht also wieder normal aus. Malen Sie mit dem Pinsel (**B**) mit einer kleinen, weichen Pinselspitze und Weiß als Vordergrundfarbe (**X**) über das Weiß der Augen, dann erscheint deren hellere Version an diesen Stellen. Falls Sie einen Fehler machen, drücken Sie erneut **X** und malen Sie den Fehler mit dem schwarzen Pinsel weg. Drücken Sie erneut **X** und fahren Sie fort.




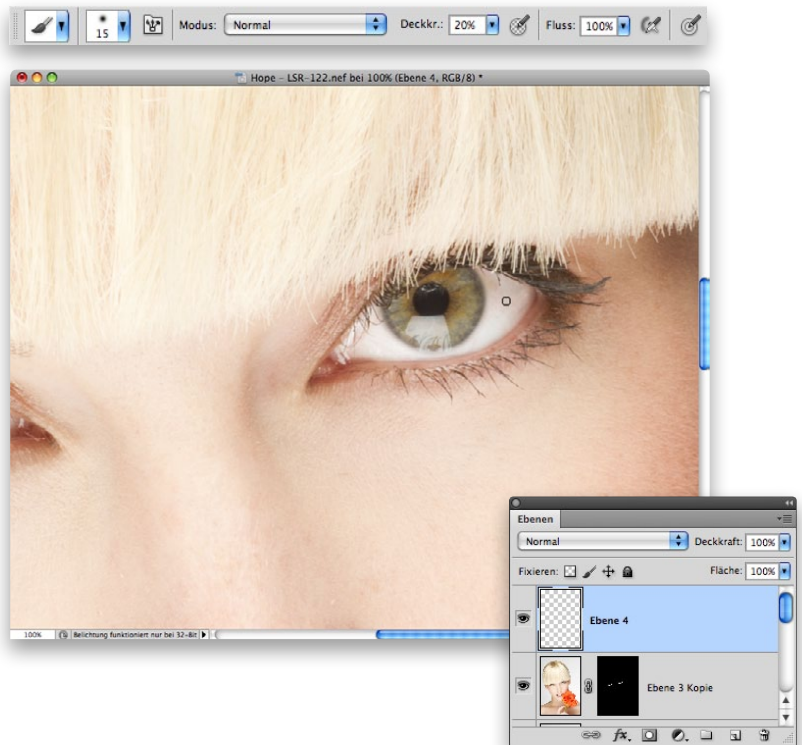
### Schritt 19:

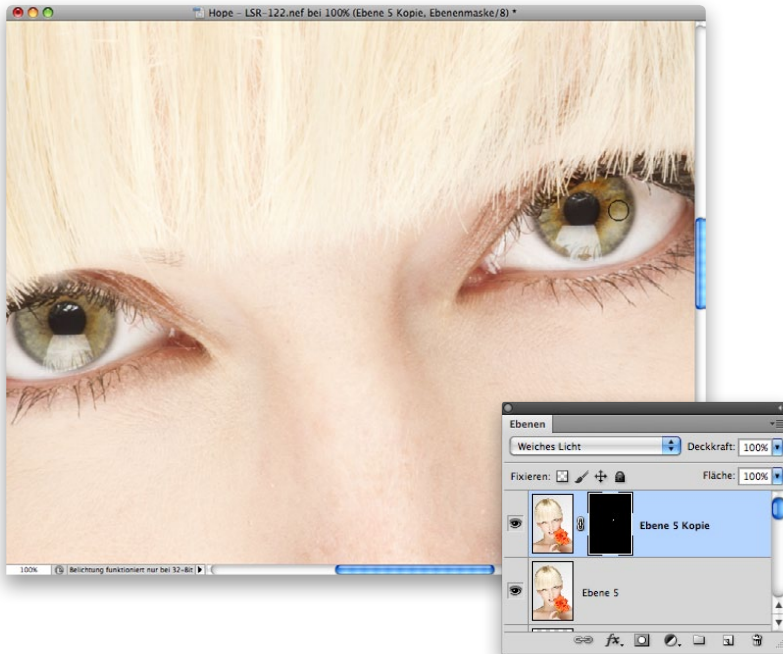
Wahrscheinlich sind die Augen jetzt zu weiß, reduzieren Sie darum die Deckkraft der Negativ-multiplizieren-Ebene auf 50% (wie hier zu sehen). Wenn sie noch immer zu hell sind, reduzieren Sie auf 40% oder 30%, wenn nötig. Meistens tun es aber 50% bereits. Versuchen Sie auch bitte nicht, die Deckkraft zu reduzieren, während Sie noch ins Bild eingezoomt haben, zoomen Sie vorher erst wieder aus, dann können Sie das besser einschätzen.



### Schritt 20:

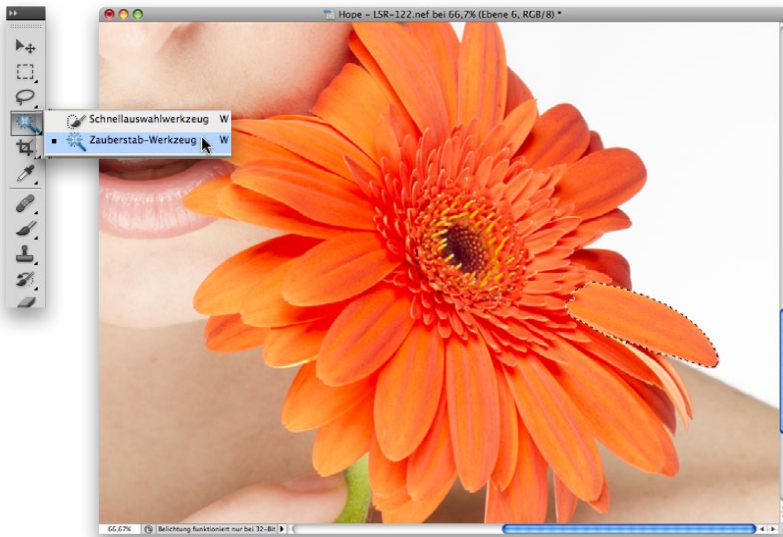
Wo wir gerade beim Weiß der Augen sind, können wir auch gleich noch ein paar Äderchen entfernen. Klicken Sie dazu auf das Icon **NEUE EBENE ERSTELLEN** unten im Ebenen-Bedienfeld, um eine neue, leere Ebene anzulegen. Wählen Sie dann den Pinsel mit nur 20% Deckkraft und einer sehr kleinen Spitze – nur ein bisschen größer als die Adern, die Sie entfernen wollen – und -klicken (PC: **Alt**)-klicken) Sie direkt neben eine Ader in einen sauberen Bereich, um diesen als Vordergrundfarbe aufzunehmen. Malen Sie dann ein paar Striche über die Ader, bis sie verschwunden ist. Wie von Zauberhand – ich weiß. Wenn Sie mehrere Äderchen entfernen wollen, nehmen Sie immer wieder neue Quellen auf und malen Sie erst dann weiter.





### Schritt 21:

Drücken Sie erneut  $\text{Cmd} + \text{Ctrl} + \text{Alt} + \text{E}$  (PC:  $\text{Strg} + \text{Alt} + \text{Cmd} + \text{E}$ ) (um eine weitere zusammengefasste Ebene oben auf dem Stapel zu erzeugen) und duplizieren Sie diese dann, denn damit werden wir mehr Kontrast in der Iris erzeugen. Ändern Sie die Füllmethode des Duplikats in **WEICHES LICHT**, so wird der Kontrast im gesamten Bild erhöht. Natürlich brauchen wir den Effekt nur in der Iris,  $\text{Cmd} + \text{Click}$  (PC:  $\text{Alt} + \text{Click}$ ) Sie dann auf das Icon **EBENENMASKE HINZUFÜGEN**, um die Weiches-Licht-Ebene hinter einer schwarzen Maske zu verbergen. Aktivieren Sie den Pinsel mit einer kleinen, weichen Spitze, 100% Deckkraft und Weiß als Vordergrundfarbe. Malen Sie über die Iris eines jeden Auges, dann wird die Version mit dem höheren Kontrast freigelegt.



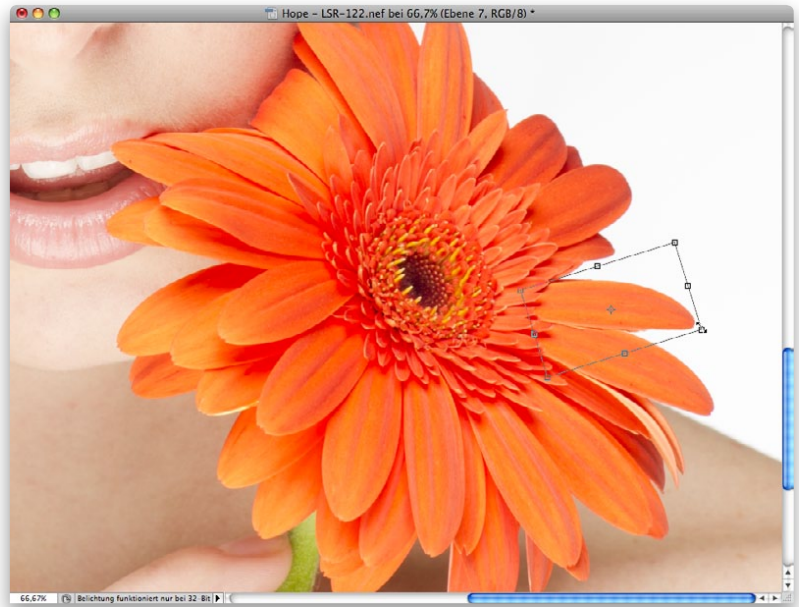
### Schritt 22:

Nun wenden wir uns der Blume zu, denn ihr fehlen einige Blütenblätter, was etwas vom Model ablenkt, wie ich finde. Erzeugen Sie also eine weitere zusammengefasste Ebene oben im Stapel, aktivieren Sie dann den Zauberstab ( $\text{Cmd} + \text{W}$ ), bis Sie ihn haben, oder wählen Sie ein anderes Auswahlwerkzeug) und wählen Sie ein Blütenblatt aus. Hier der Plan: Wir werden das ausgewählte Blütenblatt auf eine eigene Ebene kopieren, über die Lücken ziehen, die Größe anpassen und es etwas abdunkeln, damit es realistischer aussieht. Vielleicht müssen wir auch noch ein bisschen maskieren, aber das wird nicht kompliziert.



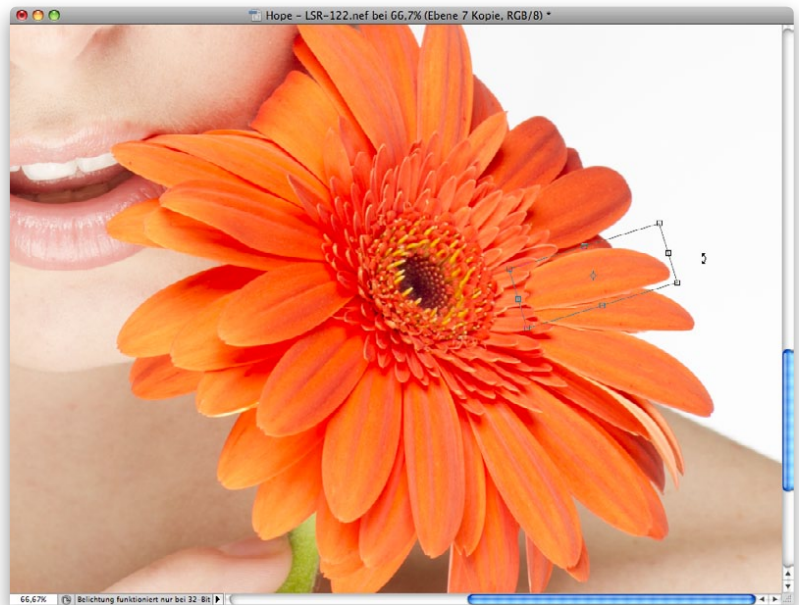
### Schritt 23:

Wenn das Blütenblatt ausgewählt ist, drücken Sie **⌘-J** (PC: **Strg-J**), um es auf eine eigene Ebene zu kopieren. Wechseln Sie jetzt zum Verschieben-Werkzeug und ziehen Sie das Blütenblatt nach oben, um einen Teil der Lücke zu füllen. (Ein Blütenblatt wird für die Lücke nicht ausreichen, von der Größe würde ich tippen, dass es eher eine »Zwei-Blatt-Lücke« ist.) Wählen Sie **FREI TRANSFORMIEREN**, halten Sie die **⌘**-Taste gedrückt und ziehen Sie einen Eckgriff nach innen, um das Blütenblatt etwas zu verkleinern (wie hier zu sehen). Drehen Sie es dann so, dass es zu den anderen Blütenblättern an dieser Stelle passt, und drücken Sie **↵**, um die Transformation abzuschließen.

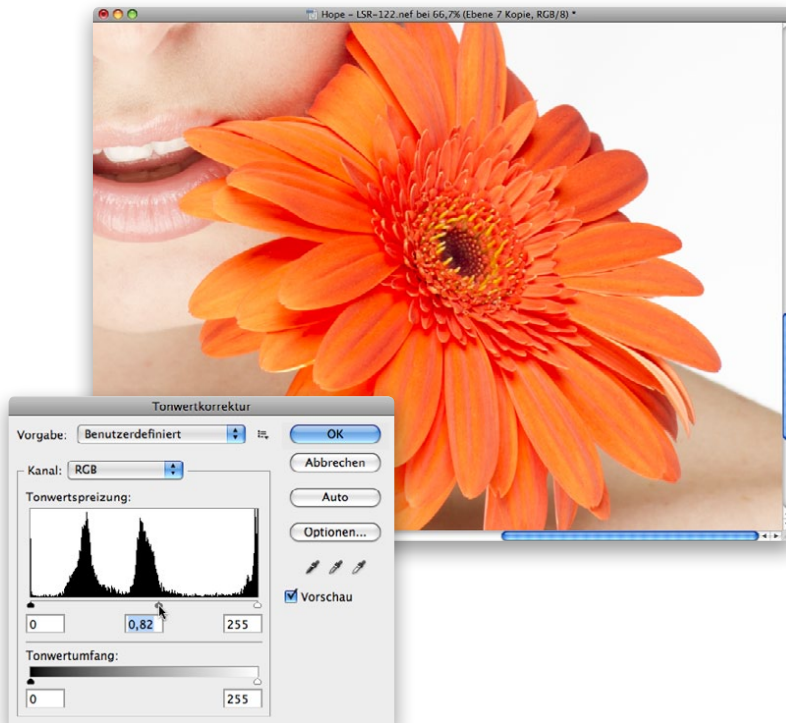


### Schritt 24:

Duplizieren Sie die Ebene mit dem einzelnen Blütenblatt und verschieben Sie sie dann nach oben, um den Rest der Lücke zu schließen. Skalieren Sie dessen Größe wieder mit **FREI TRANSFORMIEREN**, drehen Sie es etwas (wie hier zu sehen) und schließen Sie dann die Transformation ab.

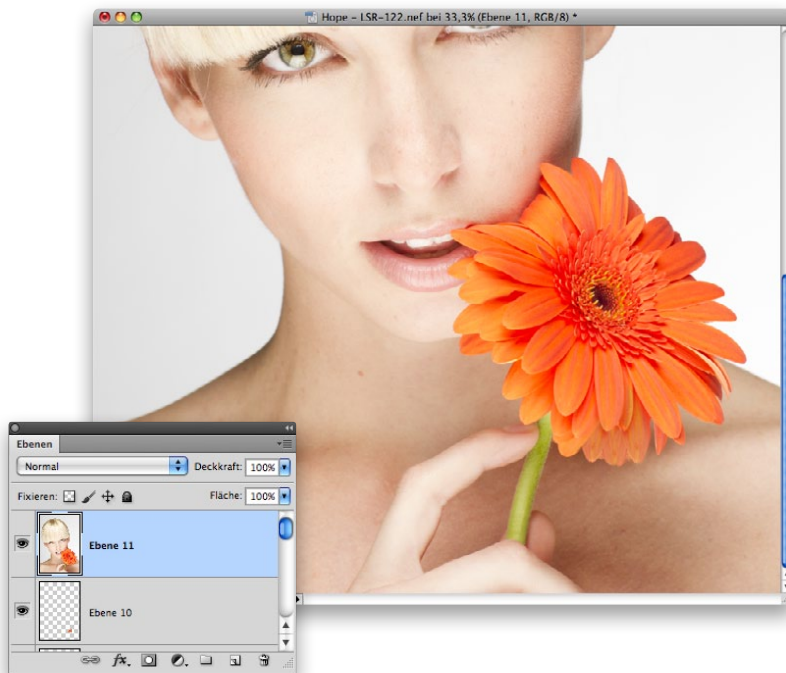






### Schritt 25:

Damit das alles etwas echter aussieht (und nicht auffällt, dass Sie das selbe Blütenblatt zweimal kopiert haben), werden wir das zweite etwas abdunkeln. Drücken Sie darum **⌘ - L** (PC: **Strg - L**), um **TONWERTKORREKTUR** aufzurufen, und ziehen Sie den Gamma-Regler in der Mitte etwas nach rechts, um das Blütenblatt etwas abzudunkeln (wie hier zu sehen). Weit brauchen Sie nicht zu schieben, es muss nur eine Nuance dunkler sein. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf OK.

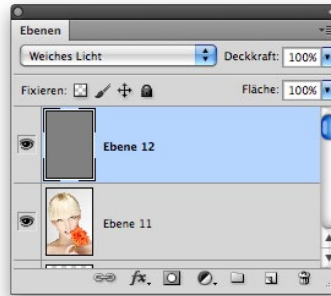
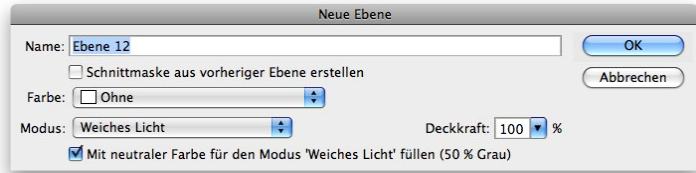


### Schritt 26:

Legen Sie eine weitere zusammengefasste Ebene oben auf dem Ebenenstapel an, füllen Sie dann die Lücke unten in der Blüte genauso. Wählen Sie ein unteres Blütenblatt aus, kopieren Sie es auf eine eigene Ebene, bringen Sie es in Stellung, passen Sie es mit **Frei TRANSFORMIEREN** an die Ausrichtung und Größe der umgebenden Blütenblätter an. Wenn Sie die Lücke unten gefüllt haben, füllen Sie auch noch die auf der linken Seite. (Ungefähr bei 10 Uhr; hier sehen Sie die fertige Blüte, ein paar Schritte vorher sind die Lücken jedoch gut zu erkennen.) Ich habe über die unteren Blütenblätter eine weiße Ebenenmaske gelegt und dann mit Schwarz bemalt, damit sie unter den anderen realistischer wirken. Wenn Sie fertig sind, erzeugen Sie wieder eine zusammengefasste Ebene. Nun noch etwas abwedeln und nachbelichten, um das Gesicht zu modellieren.

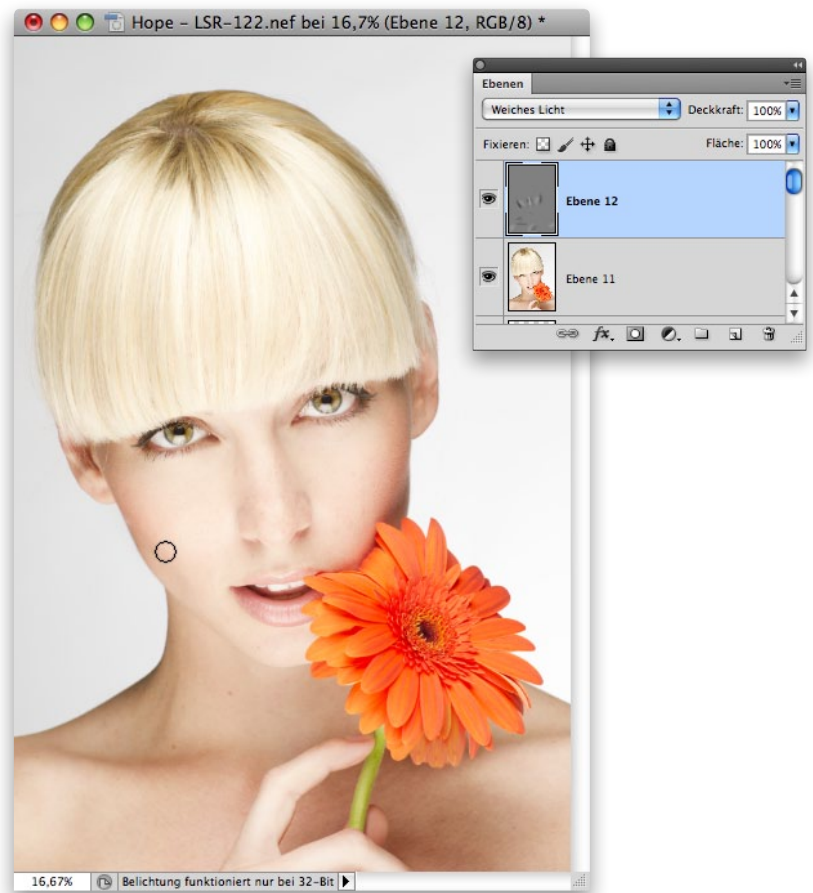
### Schritt 27:

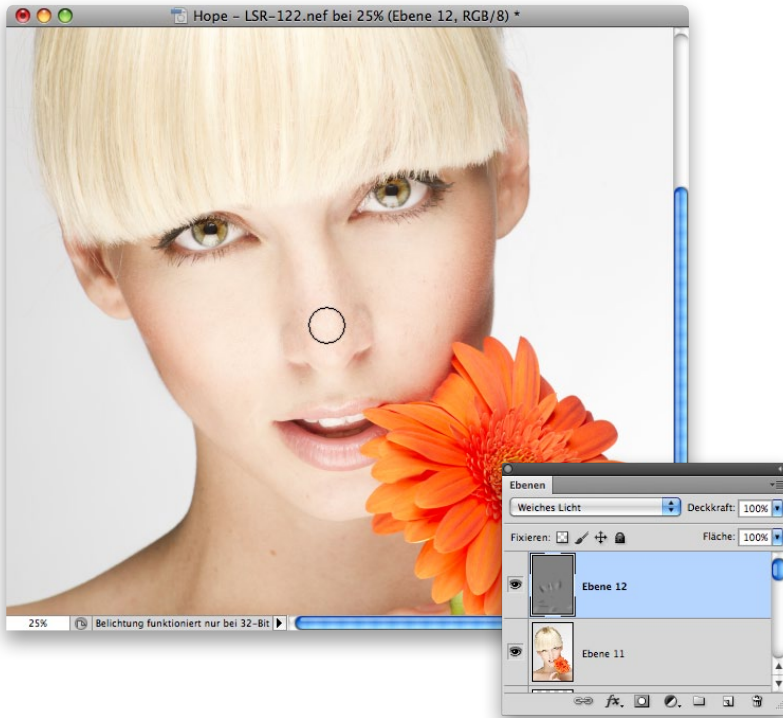
Klicken Sie auf den Pfeil nach unten oben rechts im Ebenen-Bedienfeld und wählen Sie aus dem Ausklappmenü NEUE EBENE. So öffnen Sie beim Anlegen der neuen Ebene die gleichnamige Dialogbox (wie hier zu sehen). Ändern Sie den MODUS der neuen Ebene in WEICHES LICHT. Die Check-box MIT NEUTRALER FARBE FÜR DEN MODUS 'WEICHES LICHT' FÜLLEN (50% GRAU) wird eingeblendet, aktivieren Sie sie und klicken Sie auf OK, um eine neue, mit Grau gefüllte Ebene zu erzeugen, die jedoch im Bild transparent wirkt. Auf dieser Ebene werden wir abwedeln und nachbelichten.



### Schritt 28:

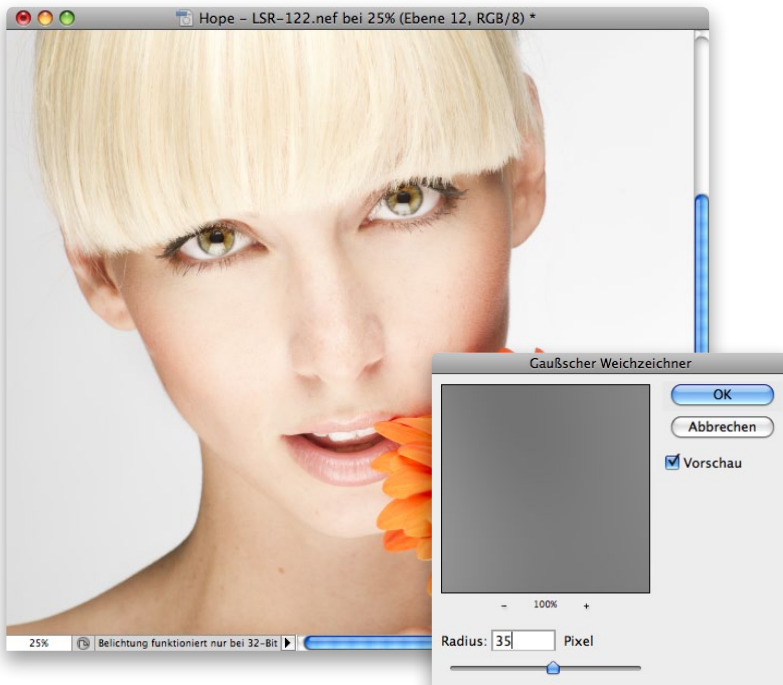
Wählen Sie den Pinsel mit einer mittelgroßen, weichen Spitze. Verringern Sie dessen Deckkraft auf ca. 15% und stellen Sie Schwarz als Vordergrundfarbe ein. Malen Sie jetzt vorsichtig einen oder zwei Striche über alle Schattenbereiche im Bild. Dunkeln Sie alles nach, was bereits dunkel ist. Malen Sie über die Wangen, die Seiten der Nase, den Bereich direkt unter den Lippen, den Hals und die Schultern.





### Schritt 29:

Drücken Sie jetzt die Taste **[X]**, um Weiß als Vordergrundfarbe einzustellen, und malen Sie über die Lichterbereiche im Bild, also den Nasenrücken, die oberen Bereiche der Wangen, direkt unter der Nase, das Kinn und die hellen Bereiche auf Schultern und Hals. Machen Sie einfach die hellen Stellen im Bild noch heller (wie hier zu sehen).

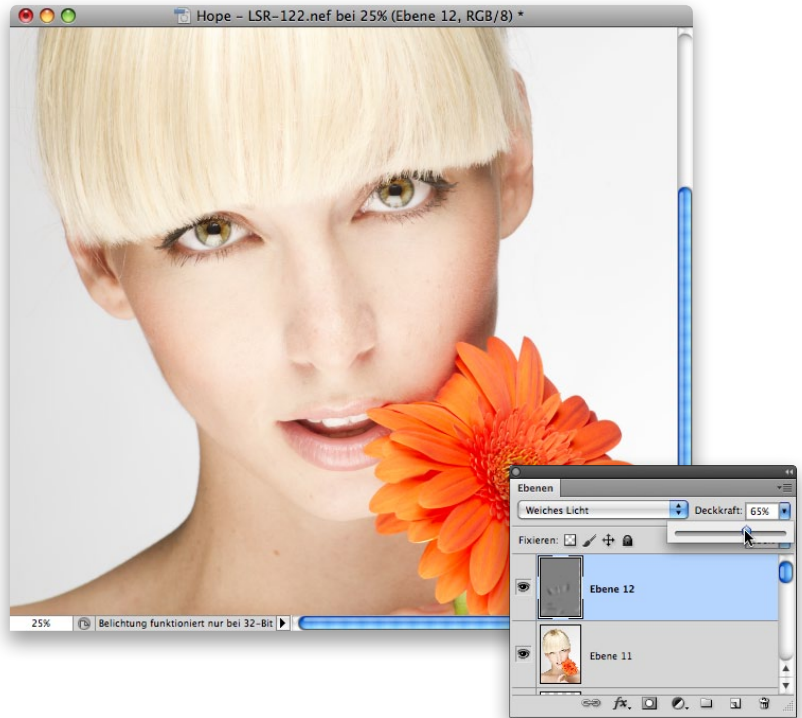


### Schritt 30:

Damit sich die abgewedelten und nachbelichteten Bereiche gut ins Bild einfügen, werden wir sie jetzt wie verrückt weichzeichnen. Wählen Sie **FILTER/WEICHZEICHNUNGSFILTER/GAUSSSCHER WEICHZEICHNER** und tragen Sie in der Dialogbox ca. 35 Pixel ein (wie hier zu sehen). Klicken Sie auf OK. Damit werden diese Bereiche richtig unscharf.

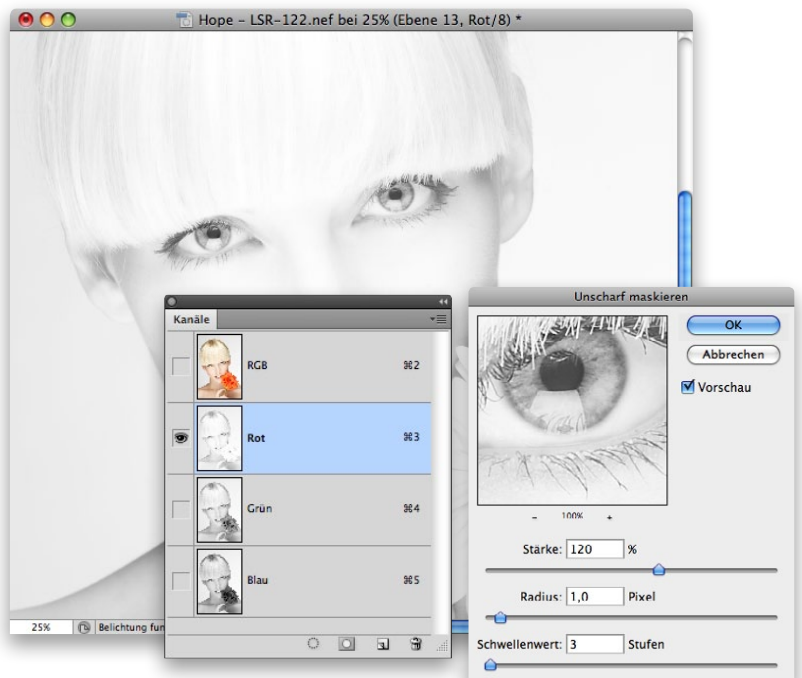
### Schritt 31:

Jetzt reduzieren wir die Deckkraft der Abwedeln- und Nachbelichten-Ebene, bis sie natürlich aussieht. Dabei hilft es, die Ebene ein- und auszublenden (Klick auf das Augen-Icon), damit der Effekt besser zu erkennen ist. Hier habe ich die Deckkraft auf ca. 65% reduziert, für mich wirkt das okay.



### Schritt 32:

Zum Schluss zeichnen wir das Bild so scharf, dass die Hautstruktur nicht überbetont wird (die soll schließlich schön glatt und weich bleiben). Erzeugen Sie also eine letzte zusammengefasste Ebene oben im Stapel, öffnen Sie das Kanäle-Bedienfeld (wählen Sie FENSTER/KANÄLE) und klicken Sie in den roten Kanal. Der rote Kanal enthält viele wichtige Details wie Haar, Augen, Lippen etc., allerdings wenig Hautstruktur – ein idealer Ort also, um das Bild scharfzuzeichnen. Wählen Sie jetzt FILTER/SCHARFZEICHNUNGSFILTER/UNTSCHARF MASKIEREN. Geben Sie als Stärke 120%, 1 als Radius und 3 als Schwellenwert ein (wie hier zu sehen) und klicken Sie auf OK, um die Scharfzeichnung auf das Bild anzuwenden. Klicken Sie schließlich in den RGB-Kanal im Kanäle-Bedienfeld, um zum Vollfarbbild zurückzukehren.



Das fertige Bild sehen Sie in ganzer Schönheit zu Beginn dieses Kapitels.

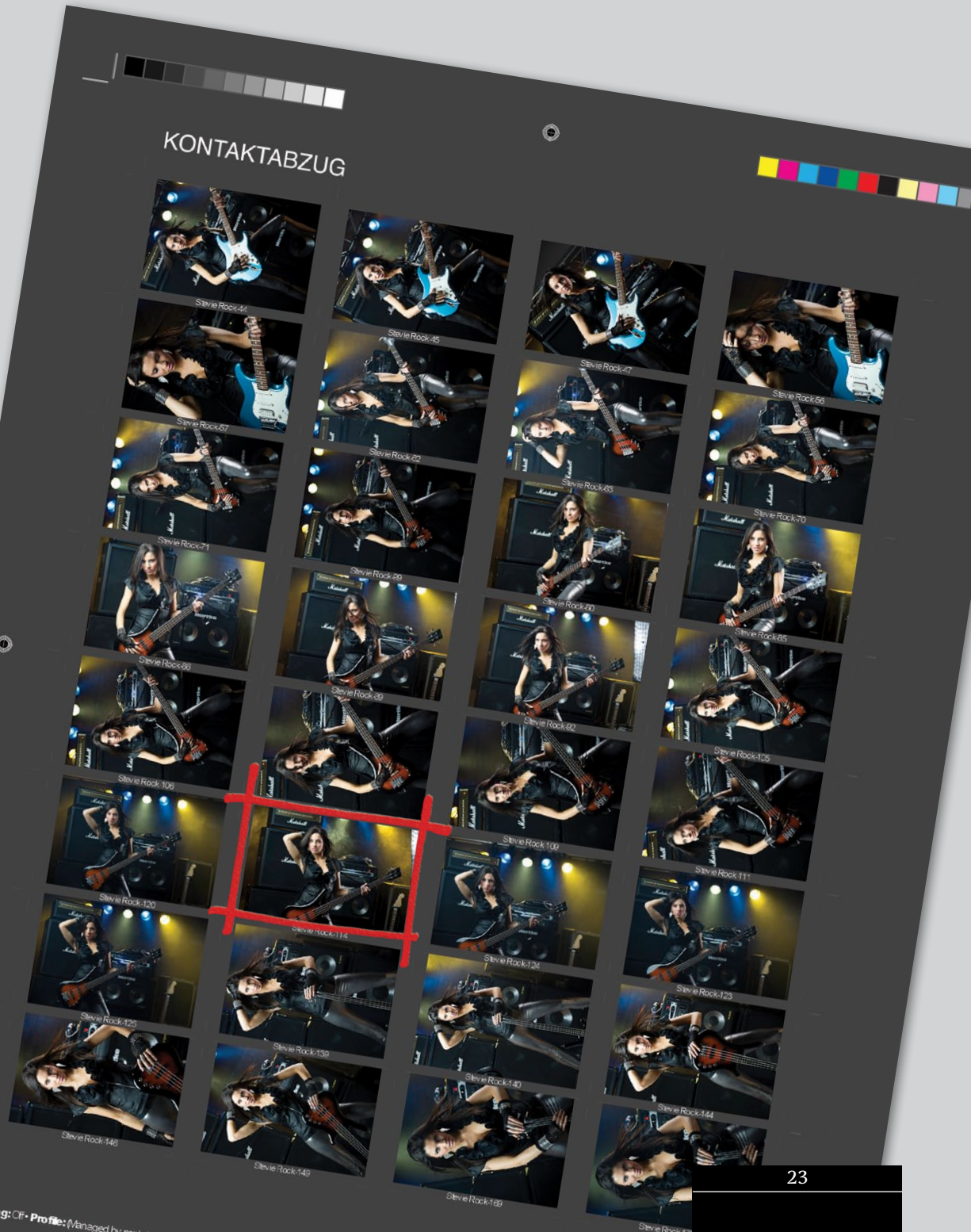






## ECKEN UND KANTEN MIT 2 x LICHT

## Beleuchtung für hohen Kontrast



## DER AUFBAU

Für diese kontrastreiche Rock-Aufnahme verwenden wir Dauerlicht statt Blitzgeräte. Wir haben da einen künstlichen Ziegelhintergrund mit einem 3m-Licht-Rack auf vier Lichtständern. Außerdem liehen wir uns fünf kleine Par-38-Bühnenscheinwerfer und kauften eine billige Nebelmaschine im Party-Store. Die Verstärker borgten wir uns im Musikladen um die Ecke, außerdem warfen wir ein paar Kabel drauf, damit es nicht so ordentlich und somit realistischer aussah. Außerdem legten wir auch noch ein Mikro dazu.







**SOFTBOX VORN:**  
90 x 120 cm flache  
Softbox



**LAMPEN:** zwei  
6-Lampen-Scheinwerfer  
mit Klappklammern



**LEISTUNG VORN &  
HINTEN:**  
voll



**SOFTBOX HINTEN:**  
30 x 90 cm Strip  
Softbox mit 40°  
Wabengitter



**HAAR-GEBLÄSE:**  
omnidirektionales  
Gebläse mit universeller  
Montageklammer

## KAMERA-EINSTELLUNGEN

**Modus:** Zeitautomatik



**ISO:** 1250

**Blende:** f/4

**Verschlusszeit:**  
1/160 s

**Objektiv:** 70–200 mm  
f/2,8 Objektiv @  
90 mm





**VON VORN:** Hier verwenden wir Dauerlicht statt Blitze (wobei der Aufbau auch bei Blitzgeräten nicht anders gewesen wäre). Die Kamera steht auf einem Stativ, die Verschlusszeit beträgt kurze  $1/160$  s und wir verwenden keinen Blitz, um die Bewegung einzufrieren.



**LINKE SEITE:** Um das Licht auf unser Model zu konzentrieren, montierten wir ein Textilgitter auf die Softbox hinter dem Model (hier im Foto zu sehen). Beginnen Sie nur mit dem Licht von hinten (schalten Sie den vorderen Scheinwerfer aus) und achten Sie darauf, dass es das Haar des Models beleuchtet und gutes Kantenlicht an der Seite liefert.



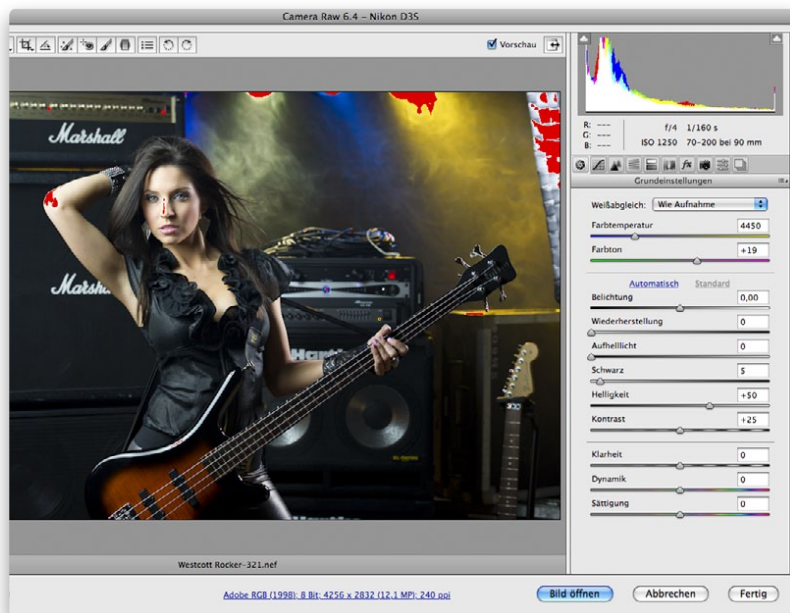
**RECHTE SEITE:** Das Hauptlicht (hier zu sehen) ist hoch montiert und scheint von dort auf das Model herab (45°-Winkel). Wir verschoben es etwas mehr seitlich, so liegt die gegenüberliegende Seite des Gesichts im Schatten – der Schatten liegt zwischen Kantenlicht von hinten und Hauptlicht von der Seite. Hier sehen Sie auch den Lüfter fürs Haar.



**VON HINTEN:** Hier erkennen Sie ziemlich gut, wie die Scheinwerfer positioniert sind. Sie stehen sich fast direkt gegenüber. Sie sind sozusagen fast direkt aufeinander gerichtet.



Wir beginnen die Bearbeitung in Camera Raw, bevor wir in Photoshop einige kleinere Retuschen vornehmen. Die größte Veränderung wird die Kontrasterhöhung in Photoshop sein, die wir in bestimmten Bildbereichen durchführen.



## Schritt 1:

Als Erstes müssen wir prüfen, ob die Lichter beschnitten werden. Öffnen Sie dazu das Bild in Camera Raw (falls Sie ein JPEG oder TIFF aufgenommen haben, klicken Sie in Adobe Bridge darauf und drücken **⌘ - R** (PC: **Strg - R**), um es in Camera Raw zu öffnen). Drücken Sie jetzt die Taste **0** auf Ihrer Tastatur, dann werden die Bereiche des Bilds, die so hell sind, dass sie beschnitten werden, rot angezeigt (wie hier zu sehen). Das Rot warnt Sie, dass in diesen Bereichen absolut keine Details zu erkennen sind. Die Beschneidung in den Bühnenscheinwerfern stört uns überhaupt nicht, denn Details gibt es in diesen Bereichen ohnehin keine, schlimmer sind die Beschneidungen auf Ellenbogen, Nase und Stirn – das müssen wir korrigieren.

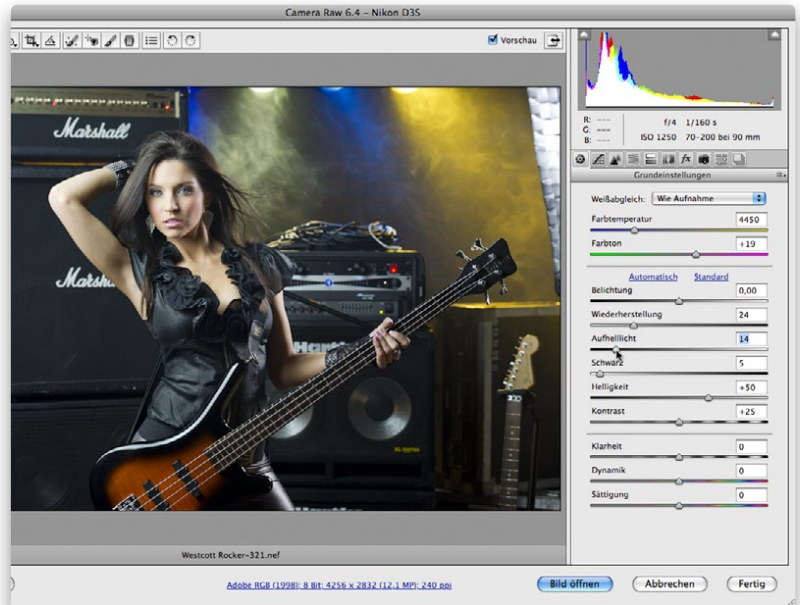


## Schritt 2:

Um die beschnittenen Lichterbereiche wiederzuholen, ziehen Sie den Wiederherstellen-Regler nach rechts (wie hier zu sehen), bis die Beschneidungen verschwunden sind. Ziehen Sie nur, bis Gesicht und Ellenbogen wieder sauber sind (ich zog hier auf 24), denn wenn Sie zu weit ziehen, wirkt der Effekt ziemlich abgefahren. Ich versuche darum immer, nur so weit wie nötig zu ziehen, nicht weiter. In den Lichtern selbst sehen Sie immer noch Beschneidungen, aber wie gesagt, Details können dort keine verloren gehen. Darum brauchen wir uns also nicht zu kümmern.

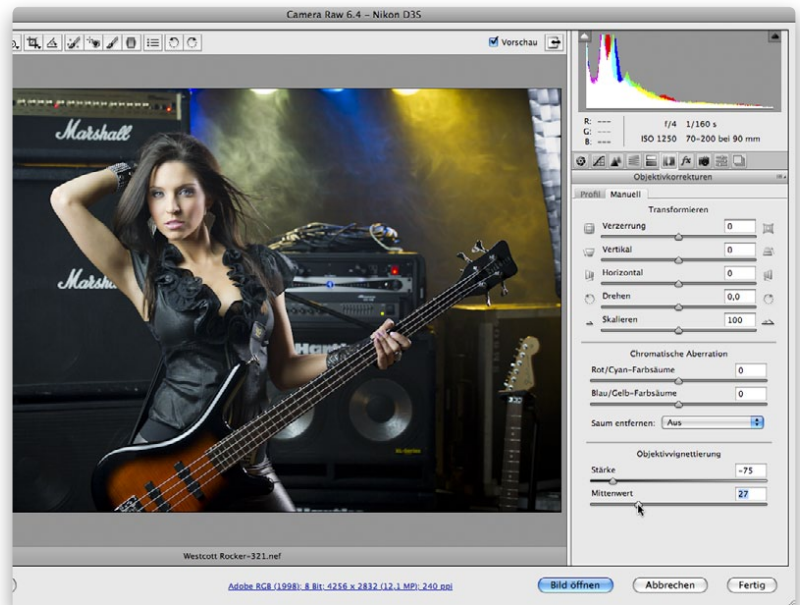
### Schritt 3:

Nun braucht das Foto deutlich mehr Details in der dunklen Kleidung und hier tut der Aufhelllicht-Regler Wunder. Ziehen Sie ihn einfach etwas nach rechts, um Details in der Kleidung sichtbar zu machen. Hier zog ich den Regler bis auf 14, allerdings habe ich die Zahl kaum beachtet. Ich behielt einfach die Kleidung im Auge und hörte mit dem Ziehen auf, als Details zu erkennen waren – und das war zufällig bei 14. Ich möchte nur nicht, dass Sie 14 jetzt für eine Art Zauberformel halten – bei diesem speziellen Foto hat sie aus Versehen funktioniert. Manche Fotos brauchen etwas mehr Aufhelllicht, andere weniger. Sie als Retuscheur müssen entscheiden, wie viel für das jeweilige Bild richtig ist.

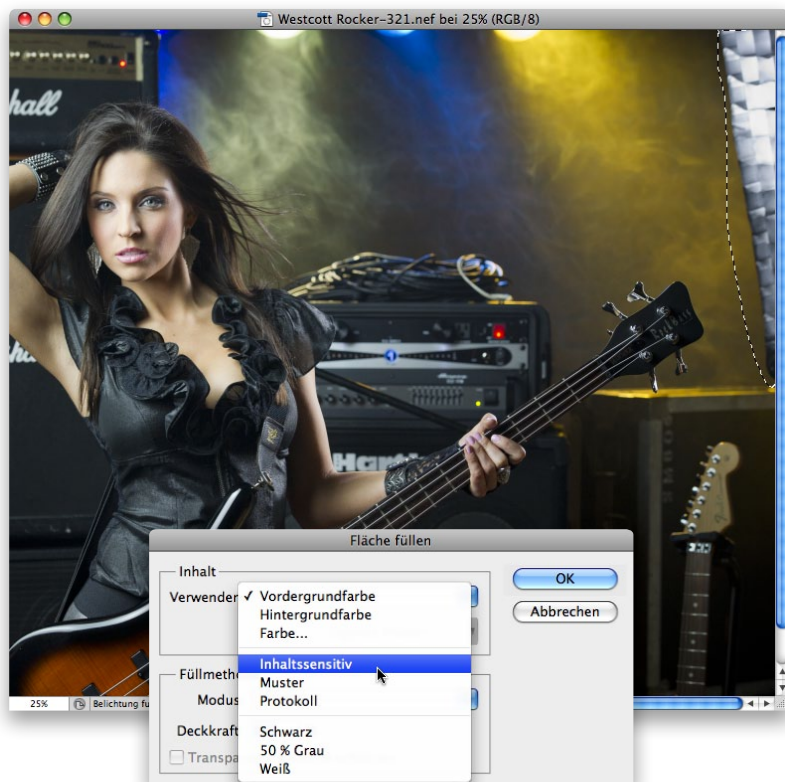


### Schritt 4:

Wir wollen das Licht etwas mehr auf das Model konzentrieren, darum dunkeln wir die Ränder des Fotos mit einem Vignetteneffekt ab. Klicken Sie auf das Icon OBJEKTIVKORREKTUREN oben im Bedienfeldbereich (das fünfte Icon von rechts) und dann auf die Registerkarte MANUELL. Unten im Bedienfeld sehen Sie den Abschnitt OBJEKTIVVIGNETTIERUNG. Ziehen Sie den Stärke-Regler nach links, um die Kanten abzdunkeln (ich zog bis auf -75), ziehen Sie dann den Mittelwert-Regler auf ca. 27 (der legt fest, wie weit sich die Vignette vom Rand aus ins Bild ausdehnt). Dieser recht hohe Wert erzeugt eine ziemlich breite Vignettierung.







### Schritt 5:

Nun müssen wir die Softbox loswerden, die rechts oben ins Bild ragt. Klicken Sie also auf den Button **BILD ÖFFNEN**, um das Foto in Photoshop zu öffnen. Wählen Sie die Softbox lose mit dem Lasso aus (**L**) (wie hier zu sehen). Wählen Sie dann **BEARBEITEN/ FLÄCHE FÜLLEN** und in der Dialogbox **VERWENDEN: INHALTSENSITIV** und klicken Sie auf **OK**.

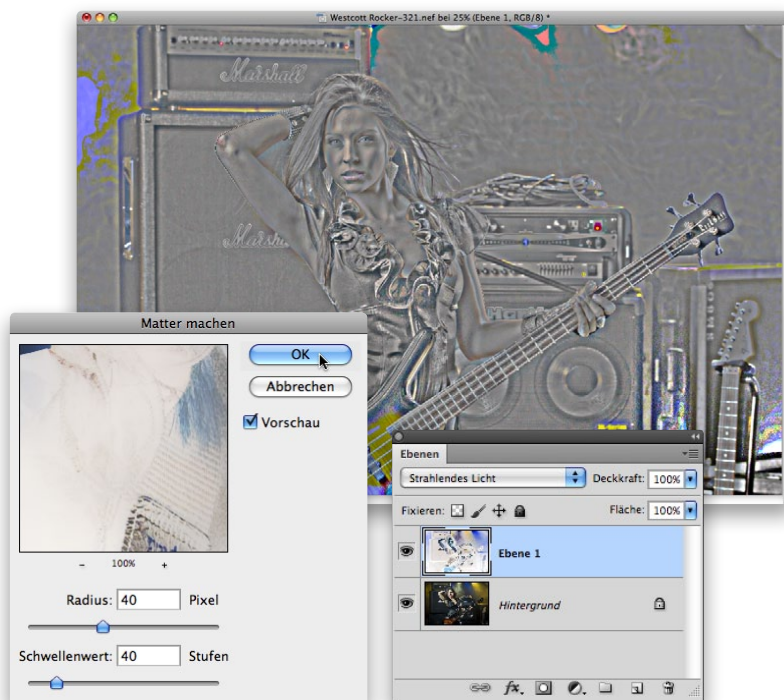


### Schritt 6:

Drücken Sie **⌘ - D** (PC: **Strg - D**), um die Auswahl aufzuheben, dann sehen Sie, was das inhaltssensitive Füllen angestellt hat – die Softbox ist weg! (Ich weiß, ich kann mich darüber noch immer freuen wie ein Kind.) Übrigens habe ich auch eine Lösung, wenn Sie etwas auf diese Weise verschwinden lassen wollen und es nicht funktioniert hat: Drücken Sie **⌘ - Z** (PC: **Strg - Z**) und versuchen Sie es erneut. Manchmal ist der Effekt ein vollkommen anderer. Und noch etwas sollten Sie ausprobieren: Wenn das, was Sie entfernen wollten, nicht vollständig verschwunden ist, heben Sie die Auswahl auf, legen Sie eine Lasso-Auswahl um das Überbleibsel und probieren Sie das inhaltssensitive Füllen erneut aus. Das sollte funktionieren.

### Schritt 7:

Als Nächstes erhöhen wir den Kontrast, und zwar mit einer Technik, die ich von Calvin Hollywood gelernt habe. Drücken Sie zuerst **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die Hintergrundebene zu duplizieren. Ändern Sie die Füllmethode des Duplikats in STRAHLENDES LICHT. Kehren Sie diese Ebene dann um, indem Sie **⌘ - I** (PC: **Strg - I**) drücken. Wählen Sie nun FILTER/WEICHZEICHNUNGSFILTER/MATTER MACHEN. Geben Sie in der Dialogbox für den RADIUS 40 Pixel ein, für den SCHWELLENWERT 40 Stufen. Klicken Sie auf OK. (Hinweis: MATTER MACHEN ist einer der langsamsten Filter, je nachdem, wie schnell Ihr Computer ist, kann dessen Anwendung schon einmal ein oder zwei Minuten dauern.)



### Schritt 8:

Nun legen Sie eine sogenannte zusammengefasste Ebene an, dazu drücken Sie **⌘ - ⌂ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**). Damit entsteht eine neue Ebene oben auf dem Stapel, die aussieht wie das auf eine Ebene reduzierte Bild. Jetzt können Sie Ebene 1 löschen (die Ebene direkt darunter – die mit dem MATTER MACHEN). Nun entfernen wir die Farbe aus der zusammengefassten Ebene, drücken Sie dazu **⌘ - ⌘ - U** (PC: **Strg - ⌘ - U**). Ändern Sie die Füllmethode der oberen Ebene von NORMAL in INEINANDERKOPIEREN, dann wird der hohe Kontrast auf das gesamte Bild angewendet (wie Sie hier sehen). An den meisten Stellen sieht das gut aus, in ein paar Bereichen – nahe der Lichter links von den Marshalls, mitten auf dem Bass und auf der Haut – entstehen jedoch Flecken. Die reparieren wir als Nächstes.







### Schritt 9:

Klicken Sie auf das Icon EBENENMASKE HINZUFÜGEN unten im Ebenen-Bedienfeld (hier eingekreist), um eine Maske zur aktuellen Ebene hinzuzufügen. Aktivieren Sie jetzt den Pinsel (B) mit mittelgroßer, weicher Spitze und Schwarz als Vordergrundfarbe. Malen Sie damit über die fleckigen Bereiche auf den Verstärkern, links am Licht und auf dem Bass. Verringern Sie die Pinselgröße und malen Sie damit über die Haut, hier wirkt der hohe Kontrast nämlich überhaupt nicht. (Bei Männern geht das super, bei Frauen hingegen nicht.) Beim Malen über diese Stellen entfernen Sie den Effekt.



### Schritt 10:

Die Problembereiche sind behandelt, jetzt können wir die Kontrasterhöhung noch etwas weiter treiben. Klicken Sie zuerst im Ebenen-Bedienfeld auf die graue Miniatur der oberen Ebene (Sie haben bisher an der Maske gearbeitet, jetzt geht es ums Bild). Wählen Sie dann BILD/KORREKTUREN/TIEFEN/LICHTER. Stellen Sie die Stärke der Tiefen in der Dialogbox auf 0% (die liegt standardmäßig bei ca. 35%, wir wollen die Tiefen aber aufhellen). Ziehen Sie dann im Einstellungs-Bereich unten in der Dialogbox den Regler Mittelton-Kontrast nach rechts, um den Kontrast der Ebene weiter zu erhöhen (wie hier zu sehen). Falls Sie die Option nicht sehen, schalten Sie die Checkbox WEITERE OPTIONEN EINBLENDEN ein. Klicken Sie jetzt auf OK.



## Schritt 11:

Eine letzte Sache noch für den Kontrast: Wählen Sie **AUF HINTERGRUNDEBENE REDUZIEREN** aus dem Ausklappenmenü des Ebenen-Bedienfelds, klicken Sie dann im Kanäle-Bedienfeld auf den roten Kanal (hier zu sehen). Bei Aufnahmen von Damen versuchen wir zu vermeiden, dass die Hautstruktur scharfgezeichnet wird, denn Haut soll bei Frauen weich und glatt aussehen. Indem Sie vor dem Scharfzeichnen auf den roten Kanal klicken, wird die Hautstruktur von der Scharfzeichnung verschont (die findet sich vor allem in den Grün- und Blau-Kanälen). Nun zeichnen Sie alles außer der Haut scharf (na ja, fast). Wählen Sie **FILTER/ SCHARFZEICHNUNGSFILTER/ UNSCHARF MASKIEREN**. Tragen Sie in der Dialogbox 120% für **STÄRKE**, 1 für den **RADIUS** und 3 für den **SCHWELLENWERT** ein und klicken Sie auf **OK**. Das ist eine meiner Lieblingseinstellungen, um das Bild etwas aufzupeppen.



## Schritt 12:

Klicken Sie nun in den RGB-Kanal, um zum vollfarbigen Bild zurückzukehren. Eine kleine Retusche möchte ich noch vornehmen, und zwar an dem Schatten unter ihrem Arm auf der linken Bildseite, oberhalb der Achselhöhle. Aktivieren Sie den Kopierstempel (**S**), ändern Sie den Modus in der Optionsleiste in **AUFHELLEN** (so werden nur Pixel verändert, die dunkler als der Aufnahmebereich sind). Verringern Sie die Deckkraft des Stempels auf ca. 40%. **⌘**-klicken (PC: **Alt**-klicken) Sie in einen helleren Bereich des Arms und klonen Sie diesen über die dunkle Stelle, bis sie verschwunden ist.

Das fertige Bild sehen Sie in voller Größe am Anfang dieses Kapitels.









# SPANNUNG MIT ZWEI BLITZEN

Beleuchtung für Glamour und mehr Drama



## DER AUFBAU

Hier sollte ein eher düsteres, spannendes Foto entstehen. Sie schaffen das mit entweder einem oder zwei Blitzgeräten und wenn Sie sich die Miniaturen auf der Titelseite zu diesem Kapitel genau anschauen, sehen Sie, dass ich zuerst mit dem Hauptblitz rechts begonnen habe. Ihr schwarzes Haar war jedoch vor dem schwarzen Hintergrund kaum zu erkennen, darum fügte ich hinter ihr eine Strip-Softbox hinzu, um das Haar von hinten zu beleuchten und dennoch ein paar Schatten und etwas Drama auf ihrer linken Gesichtshälfte zu hinterlassen.







**Blitz vorn:**  
500-Watt-Einheit mit  
100-cm-Okta-box



**Blitz hinten:** 500-Watt-Einheit  
mit 30 x 90 cm Strip-Softbox  
und 40° Textilwabe



**Haargebläse:** omnidirektionales  
Gebläse mit Universalklemme



**Leistung vorderer Blitz:** 4,5



**Leistung hinterer Blitz:** 3,1  
(niedrigste Einstellung)

## KAMERA-EINSTELLUNGEN



**Modus:** manuell

**Verschlusszeit:**  
1/160 s

**Blende:** f/10

**Objektiv:** 70–200 mm  
f/2,8 @ 95 mm

**ISO:** 200



**VON VORN:** In dieser Einstellung sehen Sie, dass unser Model fast hinter dem Hauptblitz steht. An den Kanten ist das Licht besonders weich.



**LINKE SEITE:** In dieser Einstellung erkennen Sie den steilen Einfallswinkel des Hauptblitzes, der fast wie ein Duschkopf nach unten auf das Model gerichtet ist. Hier haben wir ihn auf einen Ständerarm montiert, es geht aber auch mit einem normalen Lichtstativ, indem Sie den Blitz ganz nach unten neigen und dann das Stativ weit nach oben ausfahren.





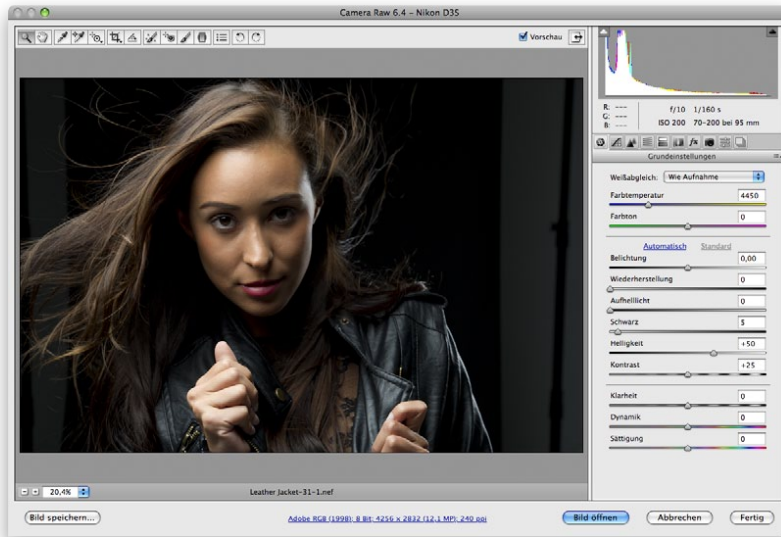
**RECHTE SEITE:** Hier sehen Sie, wie das Model relativ zum Hauptblitz steht. Auch die Strip-Softbox (Kantenlicht) sehen Sie, sie steht dem Hauptblitz fast gegenüber (betrachten Sie die Position der Lichtstative, nicht den Winkel der Deep Octa Softbox davor).



**VON HINTEN:** Aus diesem Blickwinkel (aus Perspektive des Gegenlichtblitzes) sehen Sie das Gebläse auf dem Stativ, um das Haar des Models etwas in Bewegung zu versetzen.

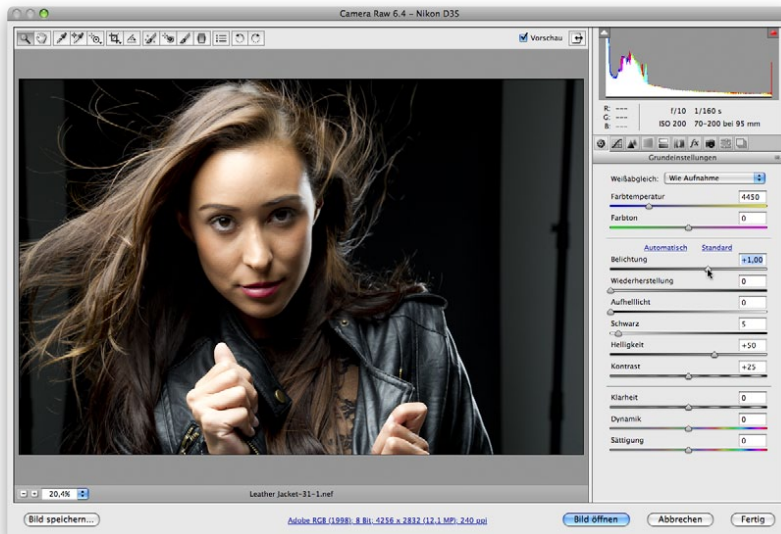


Viele unserer Retuscheure verbessern die Lichtqualität in Photoshop, indem sie Bereiche aufhellen und andere abdunkeln. Wir müssen auch eine Stange für den nahtlosen Hintergrund übermalen (sie ist kaum zu erkennen, aber dennoch rechts im Bild sichtbar, vor allem, wenn wir das Bild aufhellen). Aber das ist nicht schwer.



### Schritt 1:

Hier sehen Sie das Bild in Camera Raw. Wir müssen nur zwei Dinge tun: die allgemeine Belichtung aufhellen (es soll zwar dunkel und dramatisch aussehen, ist aber doch etwas zu dunkel) und die Augenhöhlen des Models etwas mehr beleuchten.

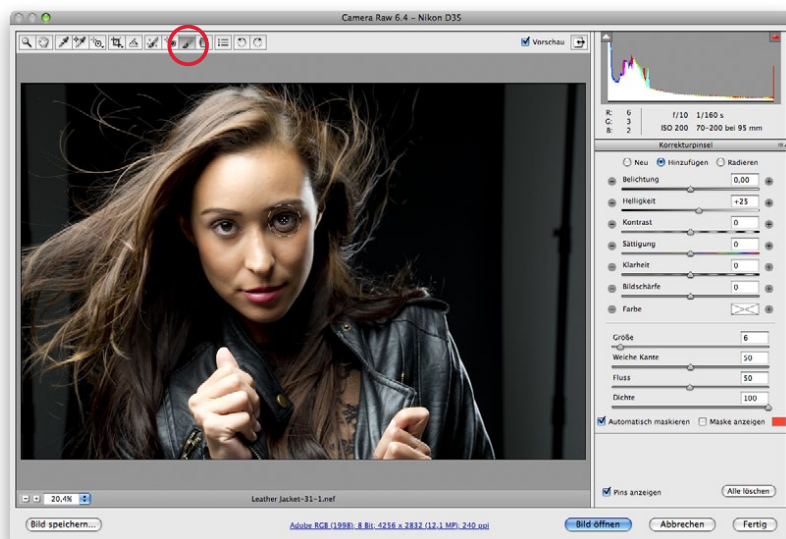


### Schritt 2:

Um die Belichtung aufzuhellen, ziehen Sie den Belichtung-Regler nach rechts auf +1.00 (wie hier zu sehen). Nun erkennen Sie die Stange rechts im Hintergrund – diesen Bereich müssen wir abdunkeln, um sie unsichtbar zu machen, das können wir auch gleich hier in Camera Raw erledigen.

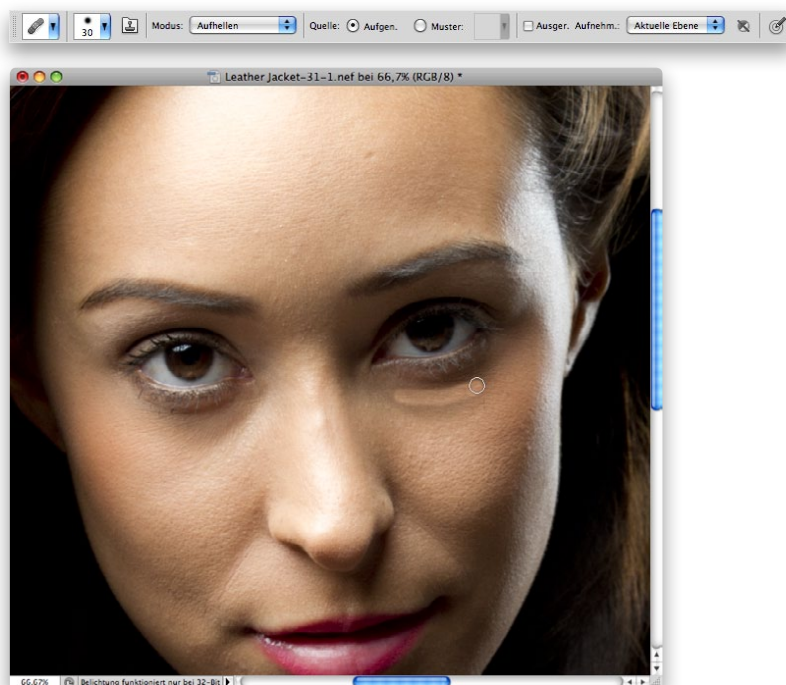
### Schritt 3:

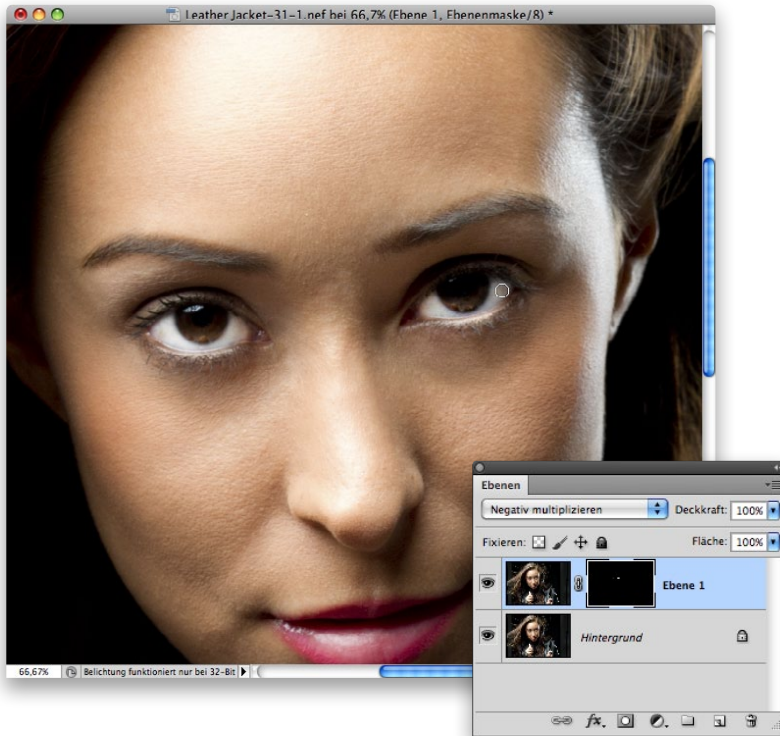
Bevor wir uns jedoch um den Hintergrund kümmern, hellen wir die Augenhöhlen etwas auf. Aktivieren Sie den Korrekturpinsel (**K**; hier rot eingekreist) und klicken Sie im Korrekturren-Bedienfeld auf das Plus rechts vom Helligkeit-Regler, um alle anderen Regler auf null zu setzen und die Helligkeit um 25 zu erhöhen. Malen Sie jetzt mit dem Pinsel über die rechte Augenhöhle. Wenn Sie gemalt haben und der Meinung sind, +25 reicht nicht aus, ziehen Sie den Regler etwas nach rechts, um die Helligkeit weiter zu erhöhen (hier habe ich bis auf +30 gezogen). Klicken Sie auf den Radio-Button NEU und dann zweimal auf das Minus links vom Helligkeit-Regler, um dafür -50 einzugeben. Malen Sie jetzt über den Hintergrund des Bilds, um diesen so weit abzudunkeln, dass der Ständer nicht mehr zu sehen ist. Klicken Sie auf BILD ÖFFNEN, um in Photoshop weiterzuarbeiten.



### Schritt 4:

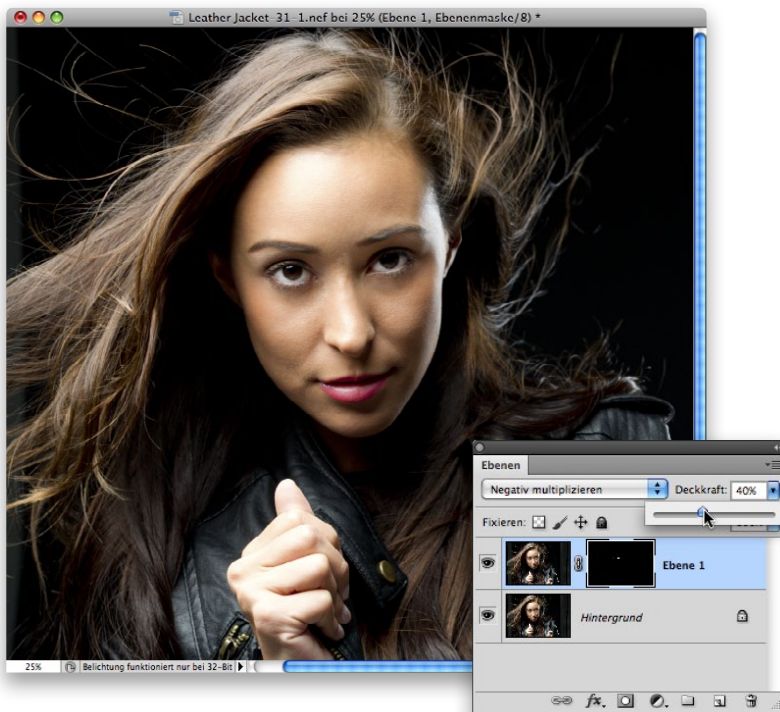
In Photoshop kommen wir jetzt zur Porträtretusche. Natürlich entfernen wir zuerst die offensichtlichen Flecken oder Fältchen mit dem Reparaturpinsel (wie in Kapitel 1). Dann korrigieren wir die dunklen Ringe unter den Augen (die entstehen, weil das Licht so steil von oben kommt). Aktivieren Sie den Reparatur-Pinsel (**J**) und ändern Sie dessen MODUS in der Optionsleiste in AUFHELLEN. So werden nur Pixel verändert, die dunkler als das Aufnahme-pixel sind. Halten Sie die **Alt**-Taste gedrückt (PC: **Alt**) und klicken Sie in einen sauberen Bereich unter den dunklen Ringen, malen Sie diese dann weg (wie hier zu sehen).





### Schritt 5:

Nun hellen wir das Weiß der Augen und die Iris auf. Drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die Hintergrundebene zu duplizieren, ändern Sie die Füllmethode des Duplikats dann in **NEGATIV MULTIPLIZIEREN**. Damit wird das gesamte Bild heller, allerdings wollen wir ja nur Bereiche der Augen korrigieren. **⌘**-klicken (PC: **Alt**-klicken) Sie auf das Icon **EBENENMASKE HINZUFÜGEN** unten im Ebenen-Bedienfeld. Die hellere Negativ-multiplizieren-Ebene wird durch eine schwarze Maske verdeckt. Aktivieren Sie jetzt den Pinsel (**B**) mit Weiß als Vordergrundfarbe und einer kleinen, weichen Pinselspitze und malen Sie über das Weiß in den Augen und den Innenraum der Iris (bitte nicht über deren dunklen Rand). Falls Sie aus Versehen ins Augenlid geraten, ändern Sie die Vordergrundfarbe einfach in Schwarz und korrigieren Sie den Fehler.



### Schritt 6:

Zoomen Sie jetzt wieder aus und reduzieren Sie die Deckkraft der Negativ-multiplizieren-Ebene. Auszoomen sollten Sie deshalb, weil Sie so besser entscheiden können, wie hell das Augenweiß sein soll. Wenn wir es nämlich mit dem Weiß übertreiben, sieht das schrecklich aus, ausgezoomt passieren solche Fehler seltener. Hier sieht es so aus, als könnten wir die Deckkraft der helleren Ebene auf ca. 40% reduzieren (wie hier zu sehen).



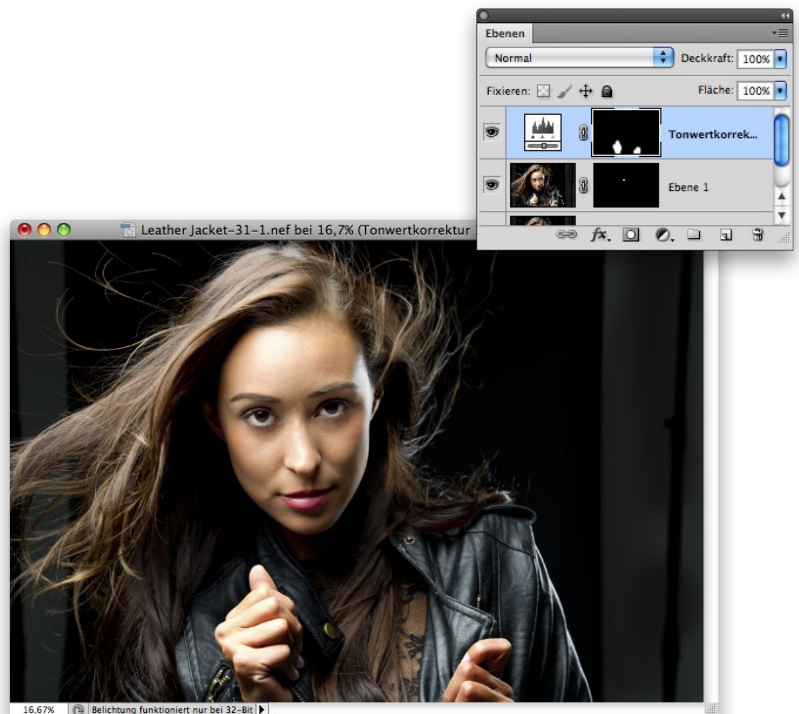
### Schritt 7:

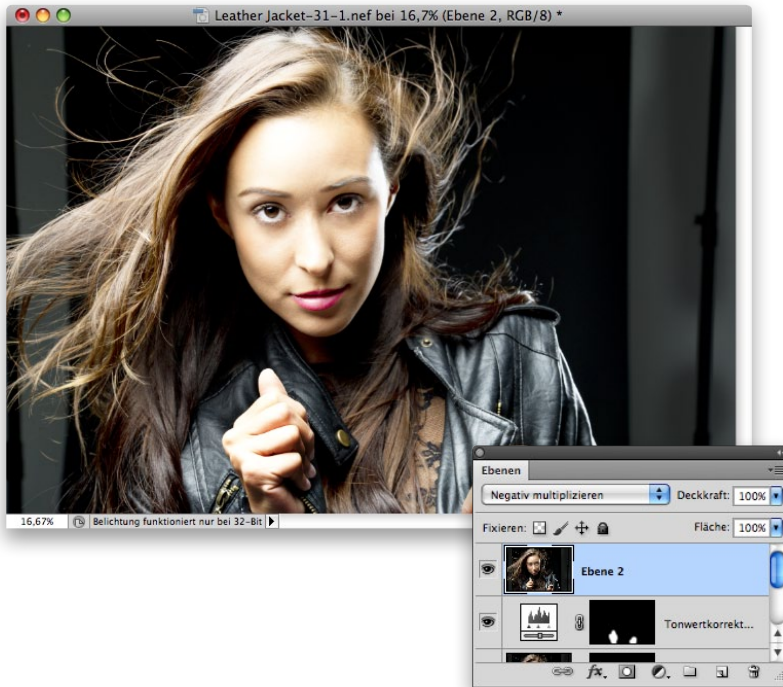
Vielleicht haben Sie es noch gar nicht bemerkt oder es gehört zu den Dingen, die nur mich in den Wahnsinn treiben, aber schauen Sie sich mal ihre Hände im vorigen Schritt an: Sie sind viel heller, als sie sein sollten (das Gesicht sollte im Bild am hellsten sein). Sie leuchten ja fast! Zum Glück lässt sich das leicht beheben. Klicken Sie im Korrekturen-Bedienfeld auf das TONWERTKORREKTUR-Icon (das zweite in der oberen Reihe). Ziehen Sie dann im Tonwertkorrektur-Bedienfeld den Gamma-Regler nach rechts, bis die Hände dunkler und besser aussehen (ich zog hier auf 0,50). Falls Sie das ausprobieren und die Hautfarbe ändert sich (wird also nicht nur dunkler, sondern richtig anders), ändern Sie die Füllmethode für die Einstellungsebene in LUMINANZ.



### Schritt 8:

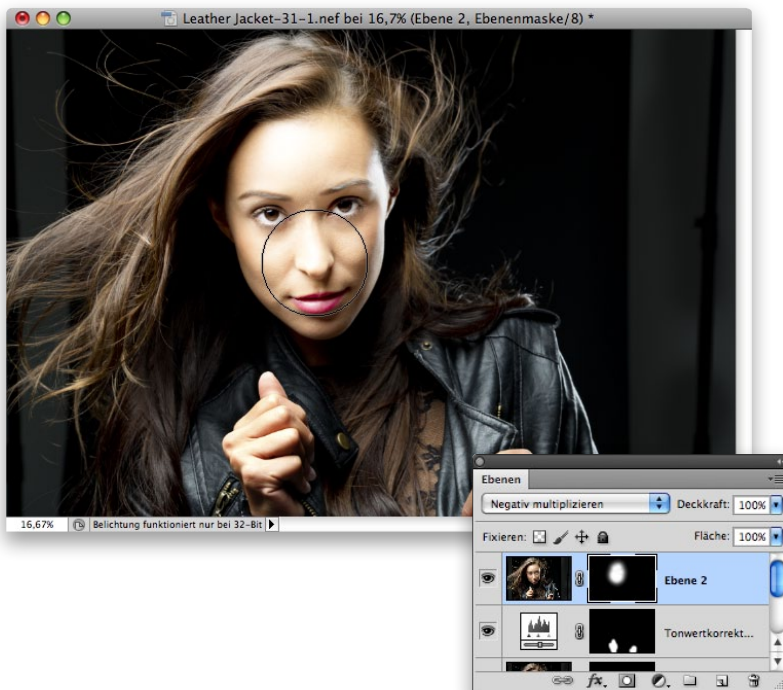
Nun wollten wir ja nur die Hände dunkler haben, drücken Sie darum  $\text{⌘} - \text{I}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{I}$ ), um die Ebenenmaske umzukehren und schwarz zu machen. Damit wird die Tonwertkorrektur ausgeblendet. Wählen Sie Weiß als Vordergrundfarbe und malen Sie mit einem mittelgroßen, weichen Pinsel über die Hände.





### Schritt 9:

Schauen Sie sich das Bild von Schritt 8 an, das Gesicht könnte gut und gerne etwas heller sein. Erstellen Sie daher zuerst eine zusammengefasste Ebene, drücken Sie dazu **⌘ - ⌥ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**). So entsteht eine neue Ebene oben im Stapel, die wie eine reduzierte Version des Bilds aussieht. Ändern Sie die Füllmethode der neuen Ebene in **NEGATIV MULTIPLIZIEREN**. Damit wird das gesamte Bild heller, auch der Ständer im Hintergrund ist wieder zu sehen, aber darum kümmern wir uns gleich.

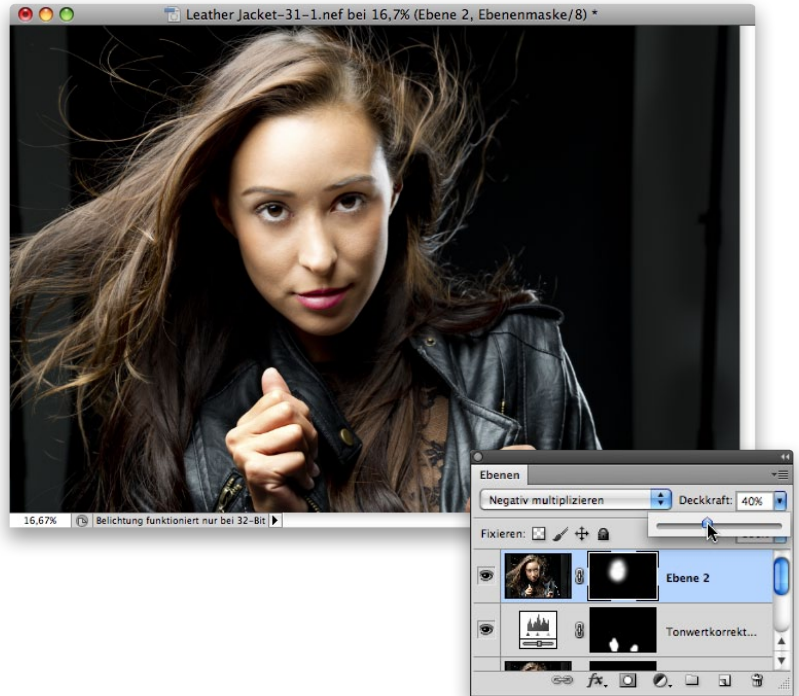


### Schritt 10:

Halten Sie die **⌥**-Taste (PC: **Alt**) gedrückt und klicken Sie auf **EBENEN-MASKE ERSTELLEN** unten im Ebenen-Bedienfeld, um die neue Ebene schwarz zu maskieren. Wählen Sie jetzt einen großen, weichen Pinsel und Weiß als Vordergrundfarbe und klicken Sie ein paarmal genau auf das Gesicht, um diesen Bereich aufzuhellen. (Der Rest der Aufhellung ist durch die schwarze Maske verborgen.) Natürlich ist das zu hell, aber das korrigieren wir im nächsten Schritt.

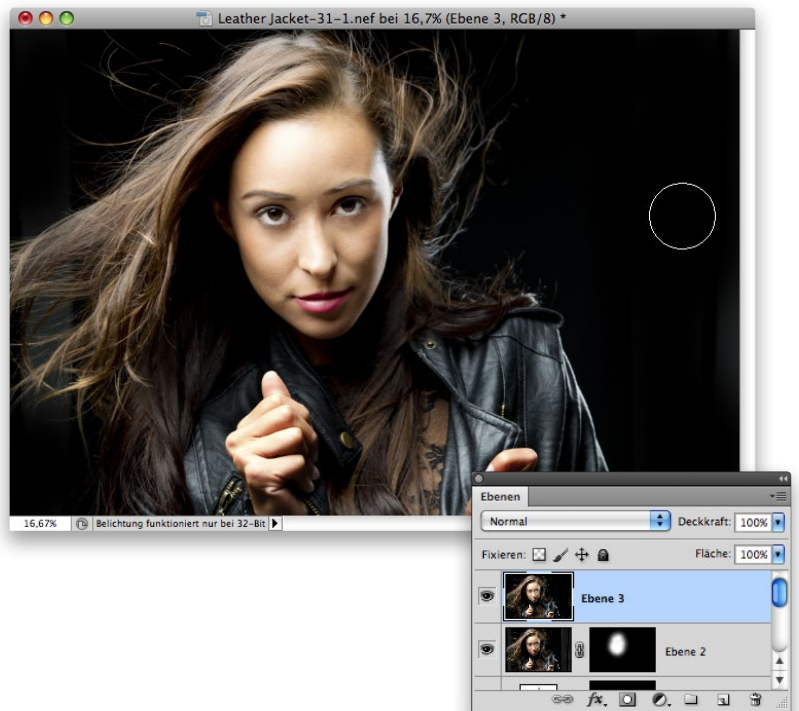
## Schritt 11:

Verringern Sie die Deckkraft der Ebene 2 im Ebenen-Bedienfeld, bis das Bild für Sie okay aussieht (hier ging ich bis auf 40%).



## Schritt 12:

Die Stange im Hintergrund ist noch immer etwas zu prominent, das ändern wir jetzt. Erzeugen Sie eine neue, zusammengefasste Ebene, wählen Sie Schwarz als Vordergrundfarbe und malen Sie mit dem Pinsel direkt in den Hintergrund, sowohl rechts als auch links vom Kopf.








### Schritt 13:

Nun verbessern wir die Beleuchtung der Haare. Legen Sie noch eine zusammengefasste Ebene an und ändern Sie auch deren Füllmethode in NEGATIV MULTIPLIZIEREN. Verbergen Sie diese Ebene hinter einer schwarzen Maske (wie eben), malen Sie dann mit dem Pinsel einige weiße Lichtreflexe in ihr Haar, um es dort aufzuhellen. Reduzieren Sie schließlich die Deckkraft der Ebene auf ca. 50% (wie hier zu sehen).

#### Schritt 14:

In unserem letzten Schritt wollen wir die Lederjacke etwas akzentuieren. Wir wenden einen Hochpass-Filter auf das gesamte Bild an, blenden ihn unter einer Maske aus und malen dann nur über die Jacke. Erzeugen Sie zuerst eine zusammengefasste Ebene. Wählen Sie FILTER/SONSTIGE/HOCHPASS. Erhöhen Sie den Radius in der Dialogbox auf 30 Pixel und klicken Sie auf OK. Ändern Sie nun die Füllmethode der neuen Ebene in HARTES LICHT. Das sieht vermutlich überall richtig furchtbar aus, nur auf der Jacke nicht. -klicken (PC: **Alt**-klicken) Sie darum auf EBENENMASKE ERSTELLEN unten im Ebenen-Bedienfeld, um die superscharfe Ebene hinter einer Maske auszublenden. Aktivieren Sie dann erneut den Pinsel und malen Sie mit Weiß über die Jacke. Reduzieren Sie schließlich die Deckkraft der Scharfzeichnebene auf ca. 50%. Das fertige Bild sehen Sie in voller Größe zu Beginn dieses Kapitels.

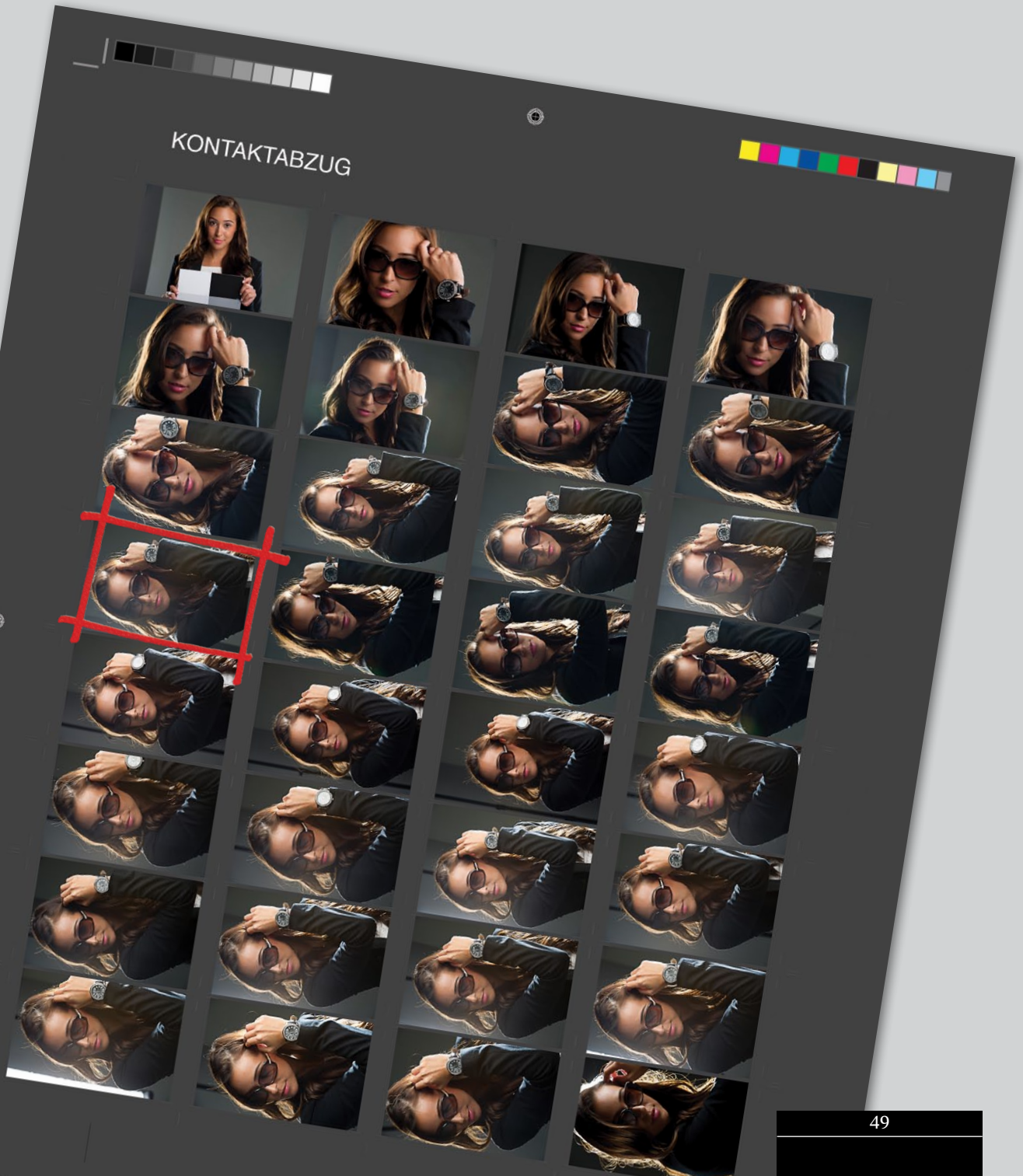






# LICHTREFLEXE MIT DREI BLITZEN

Blendenfleck-Beleuchtung



## DER AUFBAU

Für diese 3-Blitz-Aufnahme werden drei verschiedene Blitzarten verwenden: ein sehr weicher Hauptblitz, ein etwas härterer, gerichteter Blitz (Strip Softbox mit Textilgitter) und ein harter Blitz mit Wabengitter, um einen engen Lichtstrahl zu erzeugen. Wir wollen hier Blendenflecke und Lichtreflexe erzeugen, indem wir die Strip Softbox so ausrichten, dass es etwas ins Objektiv abstrahlt. Blendenflecke sind heutzutage ziemlich angesagt und sie lassen sich auch sehr leicht erzeugen. Schließlich ist uns das schon seit Jahren immer wieder aus Versehen passiert.



## TECHNIKLISTE



**BLITZ VORN:**  
500-Watt-Einheit mit  
130-cm-Oktabox



**BLITZ LINKS HINTEN:**  
500-Watt-Blitz mit 30x90-cm-  
Strip Softbox mit 40°-Wabengitter



**BLITZ RECHTS HINTEN:**  
500-Watt-Einheit mit  
17-cm-Reflektor mit  
20°-Wabengitter



**LEISTUNG BLITZ VORN:**  
3,6



**LEISTUNG BLITZ LINKS  
HINTEN:** 5,0



**LEISTUNG BLITZ RECHTS  
HINTEN:** 6,3

## KAMERA-EINSTELLUNGEN

**Modus:** manuell



**ISO:** 200

**Blende:**  $f/10$

**Verschlusszeit:**  
1/160 s

**Objektiv:** 70–200 mm  
 $f/2,8$  @ 122 mm





**VON VORN:** Hier sehen Sie alle drei Blitzgeräte: vorn den Hauptblitz, den harten Blitz hinten rechts und den weichen, dennoch aber gerichteten Blitz mit der Strip Softbox links. Zwar erzeugt die Strip Softbox eine schmalere Lichtsäule als eine normalgroße Softbox, das Gitter davor engt den Strahl jedoch weiter ein und richtet das Licht aus. Perfekt geeignet als Haar- oder Kantenlicht.



**LINKE SEITE:** Hier ist der rechte hintere Blitz gut zu sehen, das Metallgitter kann man direkt an den Reflektor klemmen (zumindest das, was wir hier verwenden, je nach Reflektor brauchen Sie vielleicht etwas schwarzes Gaffer-Tape oder so).



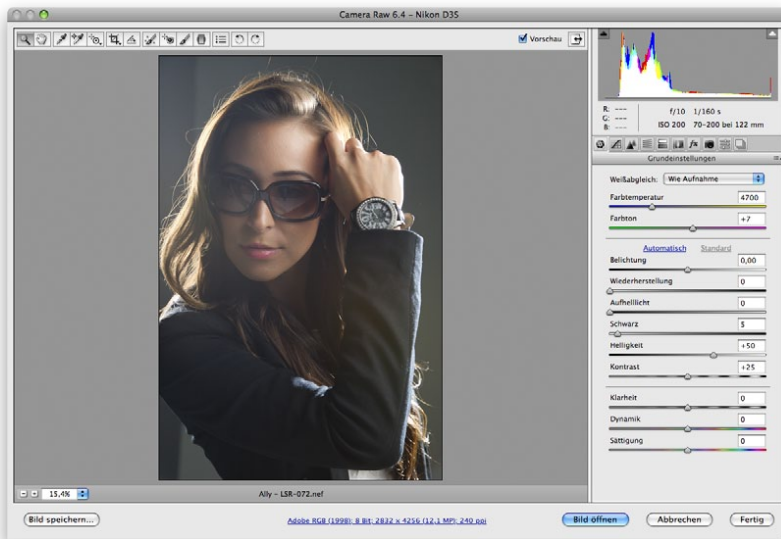
**RECHTE SEITE:** Hier ist gut erkennbar, dass ich nicht genau frontal vor dem Model stehe – ich stehe etwas außerhalb der Mitte, fast direkt gegenüber der Strip Softbox hinten links – daher auch die ausgeprägten Lichtreflexe.



**VON HINTEN:** Wie gesagt, wir verwenden ein 20°-Metallgitter auf dem rechten hinteren Blitzgerät, die Gradzahl bestimmt, wie eng der Strahl ist, der vom Blitz erzeugt wird. Ein 30°-Gitter würde einen breiteren Strahl erzeugen, bei 10° wäre er sehr dünn, wie bei einer sehr starken Taschenlampe.

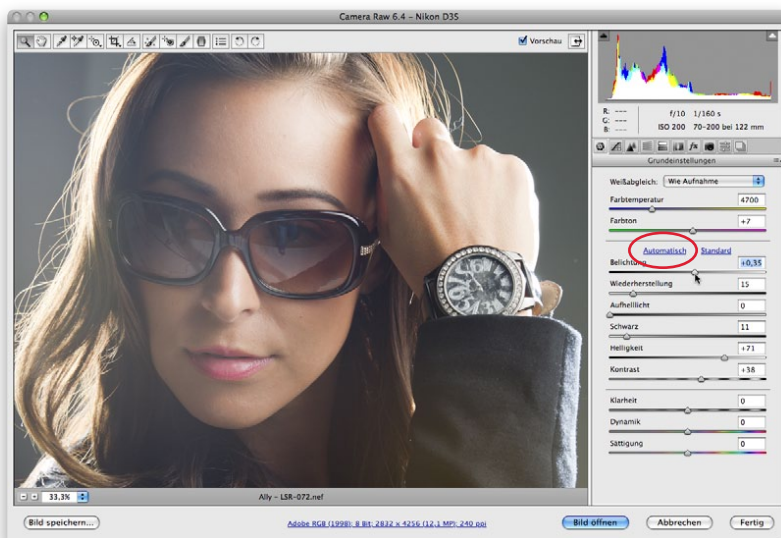


Der überstrahlte Lichtreflexe-Look entsteht hier bereits bei der Aufnahme, wir werden ihn jedoch in Photoshop noch verstärken. Außerdem färben wir das Bild bläulich ein und montieren eine Reflexion der Skyline von New York in die Brillengläser. (Man fügt ja heute gern ein gespiegeltes Bild in Sonnenbrillengläser ein, das dort eigentlich gar nicht hingehört.) Auf den ersten Blick sieht das alles ziemlich cool aus, Sie werden aber staunen, mit wie vielen Kleinigkeiten wir uns unterwegs herumschlagen müssen.



## Schritt 1:

Hier sehen Sie das Original-Raw-Foto in Camera Raw. Das Haar ist auf beiden Seiten gut beleuchtet, an Arm und Schulter zeichnet sich ein schönes Kantenlicht ab. Das Gesicht wirkt etwas dunkel, es ist nicht so »überstrahlt«, wie wir es gern gehabt hätten. Daran werden wir im nächsten Schritt arbeiten (ich dachte nur, wir schauen uns das Ausgangsmaterial einmal an).



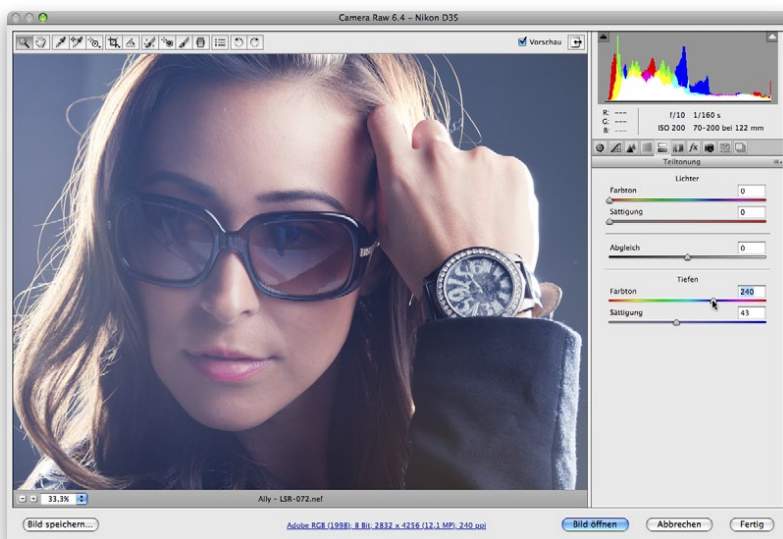
## Schritt 2:

Wenn ein Bild unterbelichtet ist, haben Sie oft einen schönen Ausgangspunkt, indem Sie einfach auf den Automatisch-Link klicken (hier rot eingekreist). Mal sehen, was passiert. Wenn das Ergebnis okay ist (wie hier, das Gesicht, also das gesamte Bild, ist heller und ausgeglichener), können Sie von dort aus weiterarbeiten. Wenn die Auto-Korrektur nichts bringt, ist es nicht schlimm – `[⌘] - [Z]` (PC: `[Strg] - [Z]`) und alles ist wie vorher. Aber auch nach der Auto-Korrektur wollen wir die Lichter etwas verstärken (auch wenn sie etwas beschnitten werden), ziehen Sie darum den Belichtung-Regler nach rechts auf +0,35.



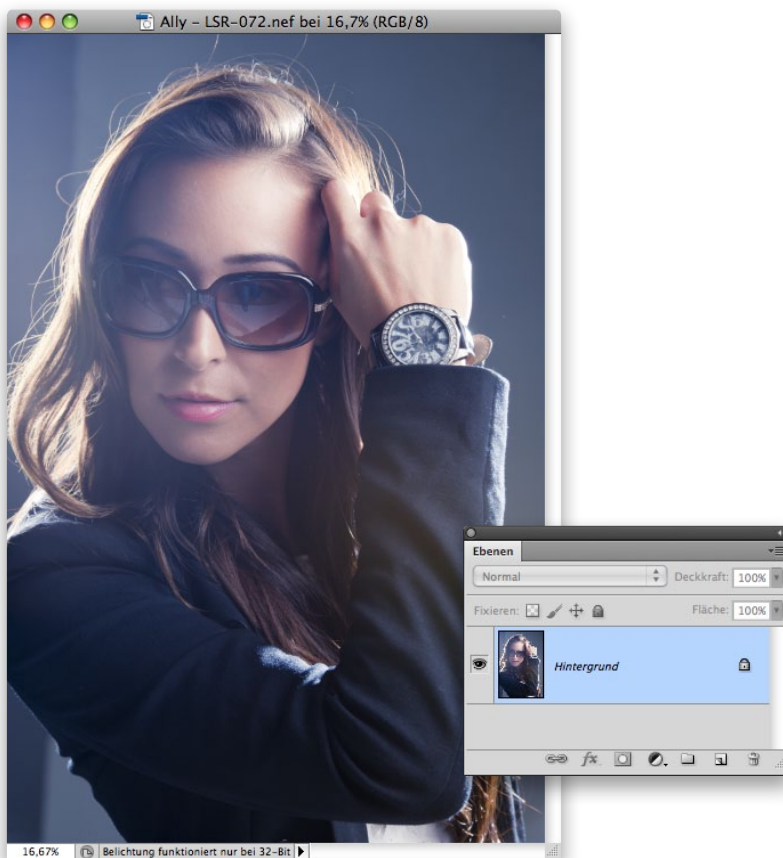
### Schritt 3:

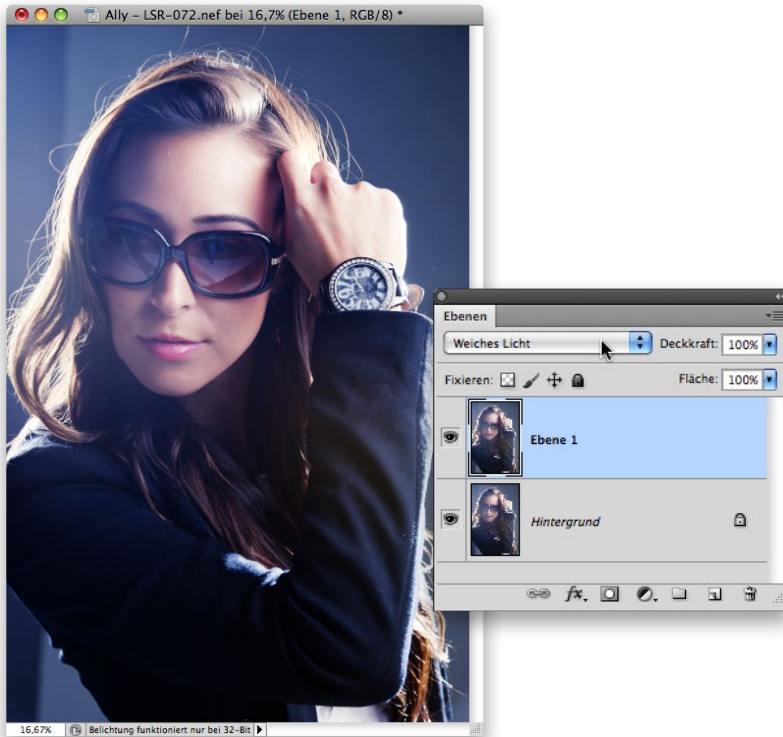
Um dem Bild diesen bläulichen, kühlen Ton zu geben, klicken Sie auf das Icon **TEILTÖNUNG** oberhalb des Bedienfeldbereichs (das fünfte Icon von links). Wir werden hier keinen Teiltönungseffekt hinzufügen (dabei wird eine Farbe den Lichtern und eine andere den Tiefen zugewiesen), wir korrigieren nur die Tiefen, eher also ein Duplexeffekt. Erhöhen Sie zuerst die Sättigung der Tiefen auf ca. 43 (die Farbe erscheint im Bild), ziehen Sie dann den Tiefen-Farbtön-Regler nach rechts auf 240, um den schönen blauen Farbstich wie hier zu erhalten. Er wird nur auf die Tiefenbereiche angewendet, die Originalfarbe und Hauttöne sind also nicht verschwunden.



### Schritt 4:

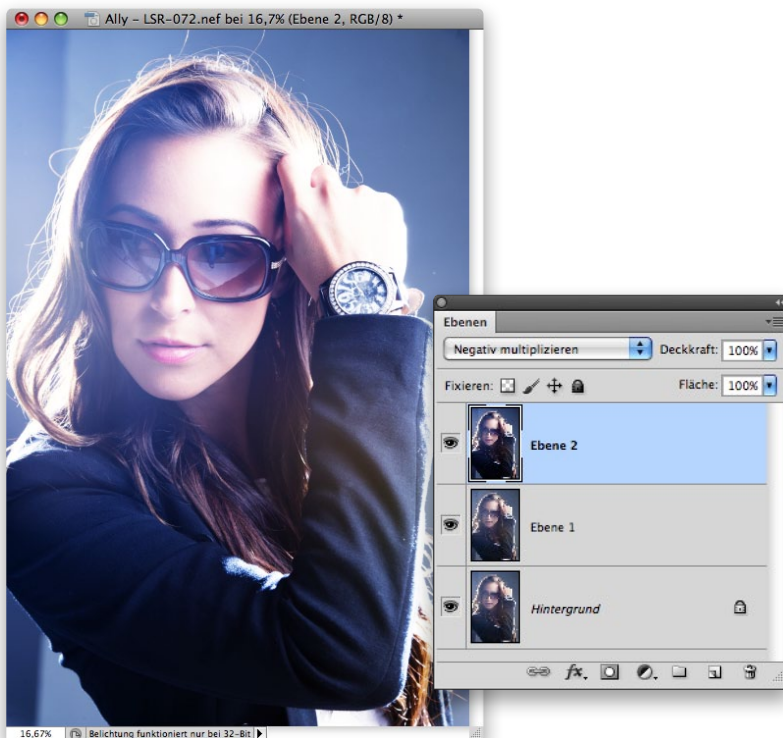
Klicken Sie jetzt auf den Button **BILD ÖFFNEN** unten rechts im Fenster, um das Foto in Photoshop zu öffnen. Hier sehen Sie das gesamte Bild im bläulichen Licht. Nun gibt es zwei Dinge zu tun, um den Kontrast und den Lichtreflex-Effekt zu verstärken (eigentlich widersprechen sie sich, funktionieren aber prima miteinander).





### Schritt 5:

Um den Kontrast wieder ins Bild zurückzuholen, drücken Sie  $\text{⌘} - \text{J}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{J}$ ), um die Hintergrundebene zu duplizieren. Ändern Sie die Füllmethode der Ebene dann von NORMAL in WEICHES LICHT (wie hier zu sehen). Damit wird der Kontrast zwar stärker, an manchen Stellen, zum Beispiel auf dem Mantel, finde ich den Effekt jedoch zu dunkel.

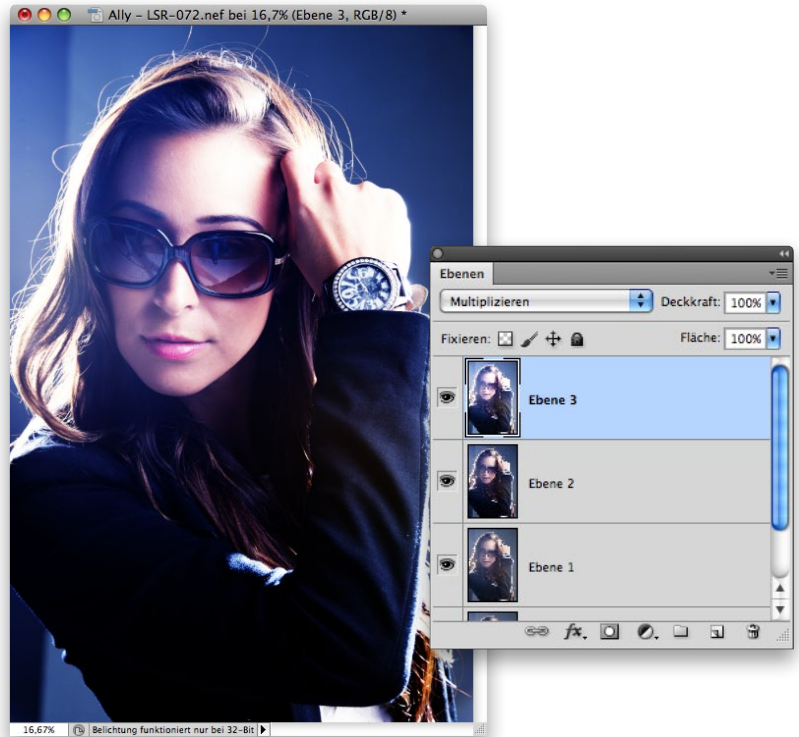


### Schritt 6:

Für den überstrahlten Look erstellen wir zuerst eine zusammengefasste Ebene (eine Ebene oben auf dem Stapel, die wie eine reduzierte Version des Bilds aussieht). Drücken Sie dazu  $\text{⌘} - \text{⌘} - \text{⌘} - \text{E}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{Alt} - \text{⌘} - \text{E}$ ). Ändern Sie die Füllmethode der zusammengefassten Ebene oben im Stapel in NEGATIV MULTIPLIZIEREN. Damit wird das kontrastreiche Bild viel heller und brennt etwas aus. Durch WEICHES LICHT vorher bleibt der Kontrast jedoch erhalten, auch wenn das Bild noch sehr hell ist.

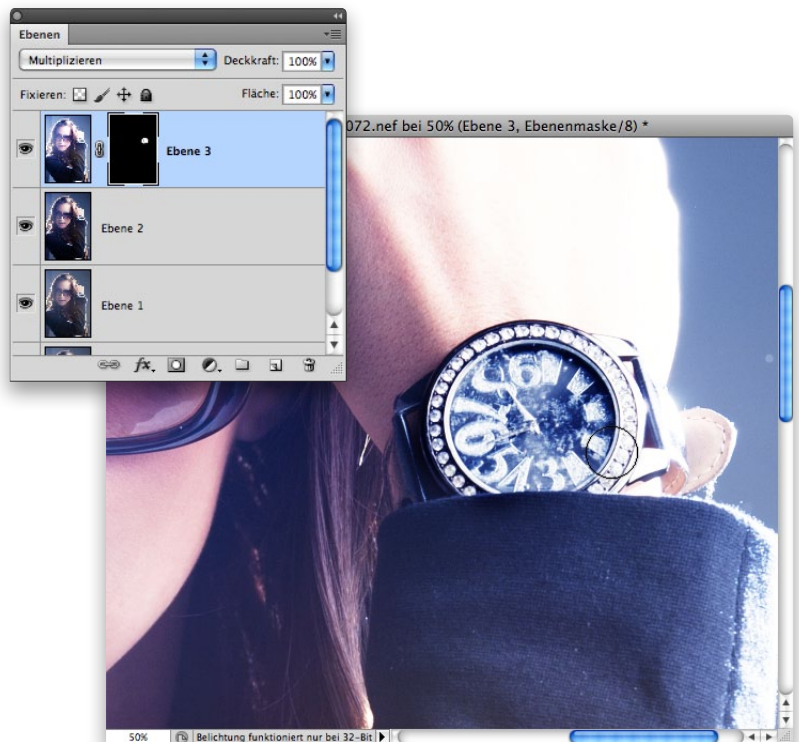
### Schritt 7:

Die große Armbanduhr, die das Model trägt, ist einer der Fokuspunkte im Bild, wir wollen also nicht, dass deren Zifferblatt zu sehr ausbrennt. Das reparieren wir in den nächsten 30 Sekunden. Erstellen Sie eine weitere zusammengefasste Ebene oben im Stapel und ändern Sie deren Füllmethode in MULTIPLIZIEREN, um das gesamte Bild stark abzdunkeln.

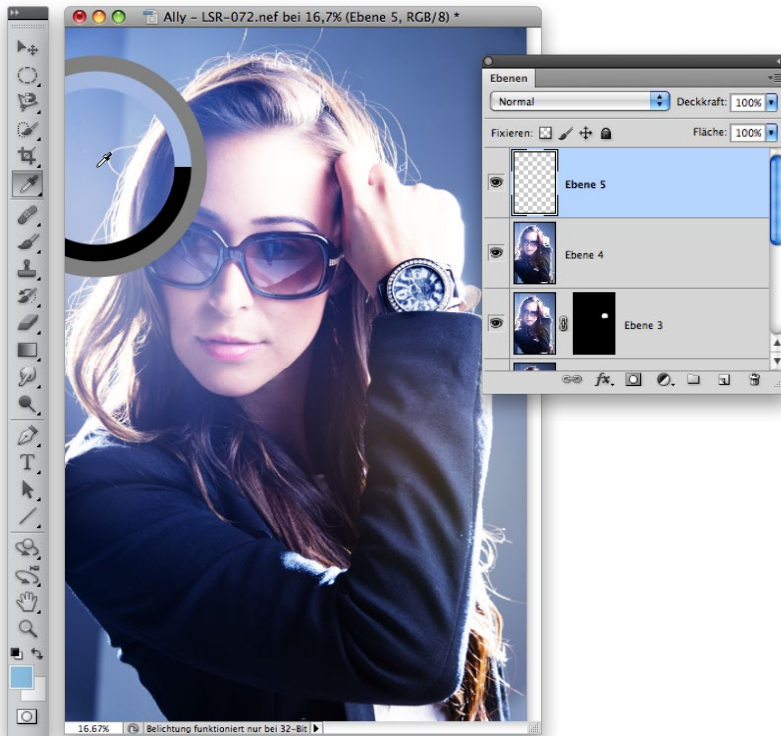


### Schritt 8:


Natürlich soll nicht das gesamte Bild dunkler werden – nur die Uhr. Halten Sie die **[Alt]**-Taste (PC: **[Alt]**) gedrückt und klicken Sie auf EBENENMASKE ERSTELLEN unten im Ebenen-Bedienfeld. Damit wird die Ebene mit einer schwarzen Maske ausgeblendet. Aktivieren Sie den Pinsel (**[B]**) mit einer kleinen, weichen Pinselspitze und Weiß als Vordergrundfarbe und malen Sie über das Zifferblatt und die Diamanten drumherum, um die dunklere Version der Uhr freizulegen (wie hier zu sehen).

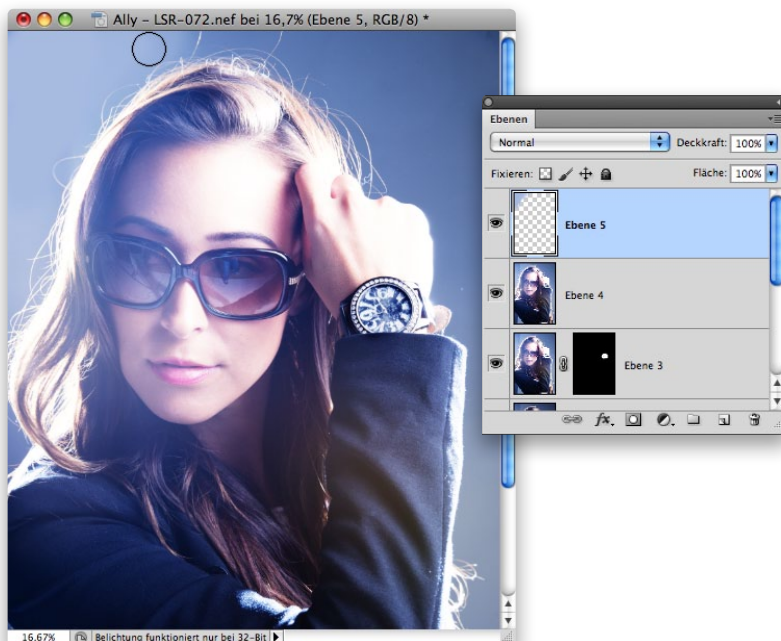






### Schritt 9:

Zu den Problemen, mit denen wir uns als Nächstes beschäftigen müssen, gehört, dass der Rand des Papierhintergrunds hinten links zu sehen ist. Sie könnten versuchen, den Rand wegzukopieren, aber ich habe es ausprobiert und fand es komplizierter, als es zuerst den Anschein hatte (und es dauerte auf jeden Fall länger als die Variante, die ich Ihnen jetzt zeige). Erzeugen Sie eine neue zusammengefasste Ebene oben im Stapel und klicken Sie dann auf das Icon **NEUE EBENE ERSTELLEN** unten im Ebenen-Bedienfeld, um eine neue, leere Ebene darüber zu erzeugen. Auf dieser Ebene werden wir malen. Wir arbeiten zuerst an der Naht oben links, aktivieren Sie die Pipette (  ) und klicken Sie einmal links vom Haar (wie hier zu sehen), um das Hellblau zur Vordergrundfarbe zu machen.

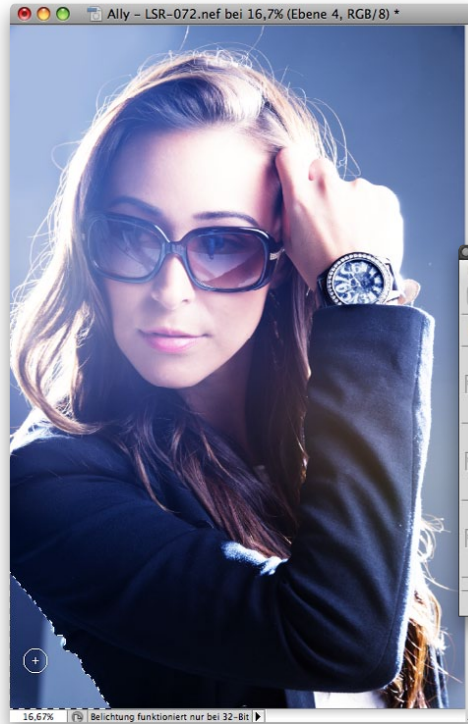


### Schritt 10:

Wechseln Sie jetzt zurück zum Pinsel mit einer kleinen, weichen Spitze und malen Sie über den gesamten Nahtbereich – bis in die linke Ecke. Kurz über dem Haar entsteht jedoch ein Bereich, in dem das hellere Blau, mit dem Sie malen, mit dem dort vorhandenen dunkleren Blau kollidiert. Wenn Sie die beiden nicht absichtlich sanft ineinander überblenden, entsteht dort ein neuer Rand. Der Trick ist, die beiden aneinander anzugleichen – reduzieren Sie die Deckkraft in der Optionsleiste auf 50%. Malen Sie über diesen Bereich, dann geht das hellere Blau nahtlos in das dunklere über, eine Naht ist nicht mehr erkennbar.

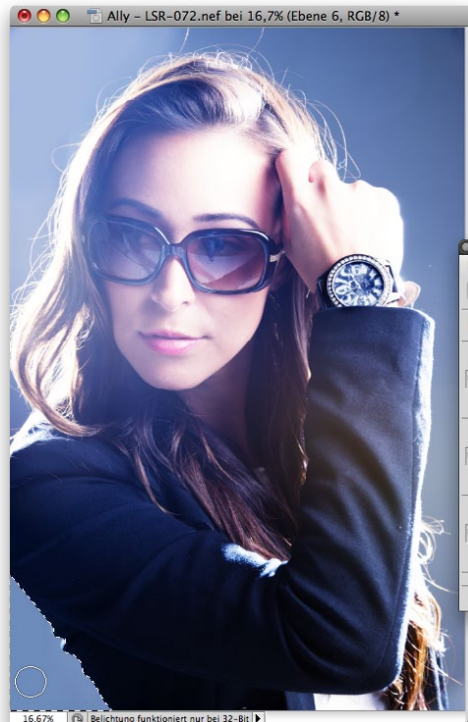
## Schritt 11:

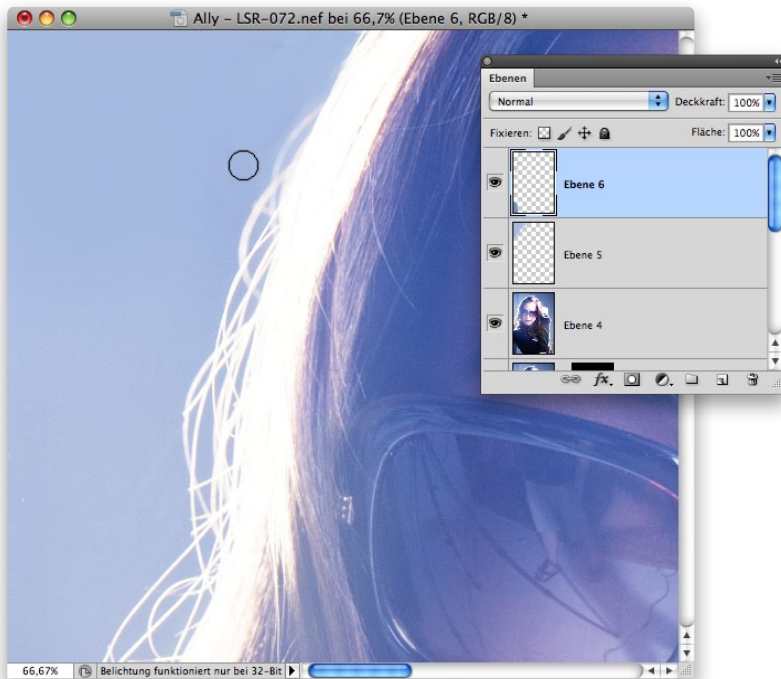
Als Nächstes arbeiten wir an der linken unteren Ecke. Klicken Sie zuerst auf die zusammengefasste Ebene oben auf dem Stapel, aktivieren Sie dann das Schnellauswahlwerkzeug (**W**) und malen Sie über den Bereich unten links, um ihn auszuwählen (wie hier gezeigt). Das dauert nur ein paar Sekunden. Wechseln Sie zum Pinsel zurück. Sie werden jetzt die hellblaue Farbe aus dieser Ecke aufnehmen, aber das geht, ohne die Werkzeuge in der Toolbox wechseln zu müssen. Halten Sie die **⇧**-Taste (PC: **Alt**) gedrückt, dann verwandelt sich der Pinsel kurzzeitig in die Pipette, bis Sie die Taste wieder loslassen. Klicken Sie dann ins Hellblau, lassen Sie die **⇧**-Taste los, dann sind Sie wieder beim Pinsel.



## Schritt 12:

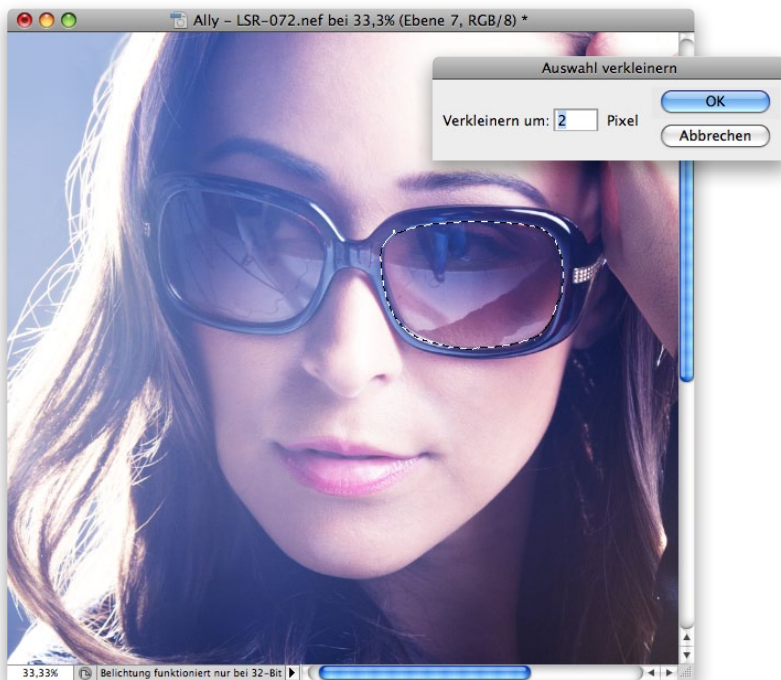
Legen Sie eine weitere neue, leere Ebene an, ziehen Sie sie im Ebenenstapel nach oben und malen Sie mit dem Hellblau über das Dunkelblau, bis die Naht verschwunden ist (wie hier zu sehen). Mit **⌘** - **D** (PC: **Strg** - **D**) heben Sie die Auswahl auf, aber wir sind noch nicht ganz fertig.





### Schritt 13:

Wo wir gerade den Hintergrund reinigen: Aktivieren Sie den Kopierstempel (**S**), erhöhen Sie die Härte im Pinselwähler auf ca. 70% und entfernen Sie alle fliegenden Haare (wie hier zu sehen). **⌘**-klicken (PC: **Alt**-klicken) Sie in einen Bereich in der Nähe, um ihn aufzunehmen, und arbeiten Sie an allem, was vom Kopf absteht. Und weil wir gerade am Gesicht vorbeikommen, aktivieren Sie den Reparaturpinsel (drücken Sie **⌘** - **J**, bis Sie ihn haben) und entfernen Sie alle offensichtlichen Flecken, indem Sie die Pinselgröße etwas größer wählen als den Fleck, den Sie entfernen wollen, und dann in einen sauberen Bereich in der Nähe **⌘**-klicken. Wählen Sie **VERWENDEN: ALLE EBENEN** in der Optionsleiste und klicken Sie dann einmal auf den entsprechenden Fleck, um ihn zu entfernen.



### Schritt 14:

Nun holen wir ein Bild in die Gläser der Sonnenbrille (bisher sind dort meine Beine und der Fußboden im Studio zu sehen ... nicht sehr originell). Erzeugen Sie eine weitere zusammengefasste Ebene oben im Stapel und wählen Sie die Brillengläser aus. Sie wählen das Werkzeug, das Ihnen passt, hier arbeitete ich mit dem Magnetischen Lasso. Klicken Sie damit einmal auf den Rand eines Glases und umranden Sie das Brillenglas, während Sie unterwegs öfter klicken. Das Magnetische Lasso erkennt die Kanten und passt die Auswahl an (es wird immer wieder unterschätzt). Wenn die Auswahl steht, wählen Sie **AUSWAHL/AUSWAHL VERÄNDERN/VERKLEINERN**. Geben Sie 2 Pixel ein und klicken Sie auf **OK**, um die Auswahl etwas zu verkleinern. Wir tun das, damit der kleine schwarze Schatten am Rand bleibt, damit das Eingefügte auch echt aussieht.



### Schritt 15:

Öffnen Sie das Bild, das Sie in die Gläser kopieren wollen. (Hier handelt es sich um die Skyline von Manhattan, mit freundlicher Genehmigung von iStockphoto.com.) Drücken Sie **⌘ - A** (PC: **Strg - A**), um das gesamte Bild auszuwählen, drücken Sie dann **⌘ - C** (PC: **Strg - C**), um es zu kopieren.

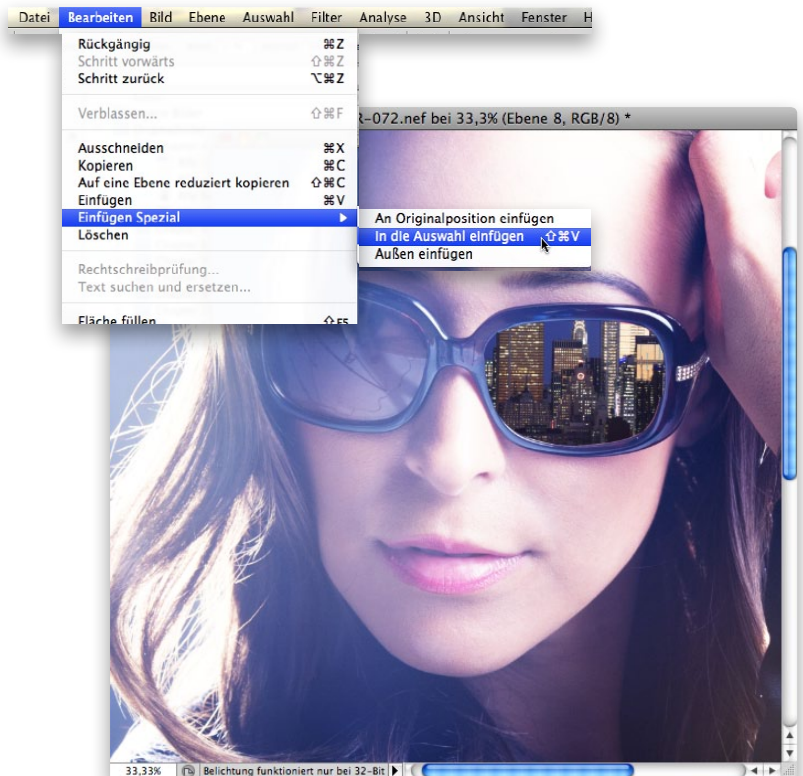


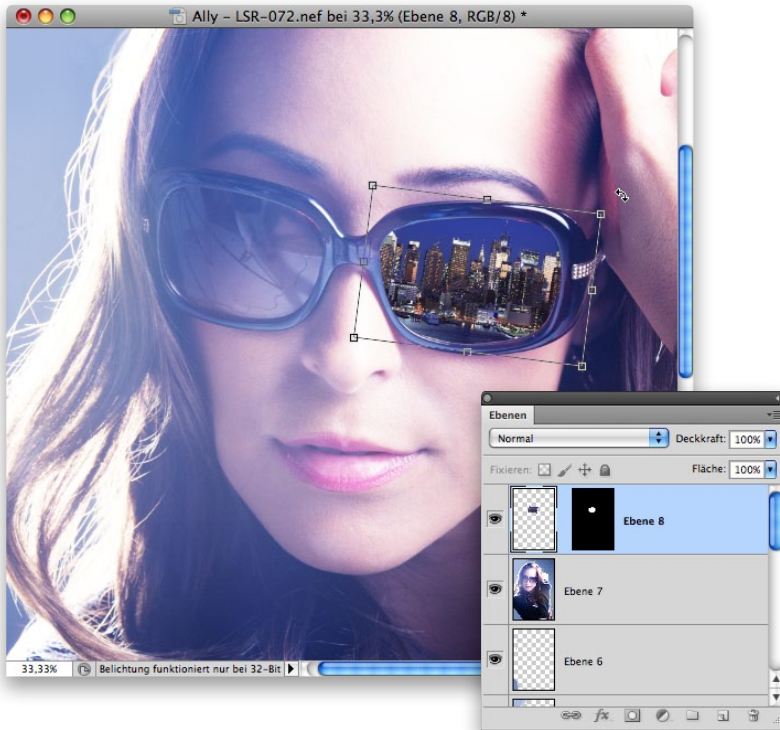
©ISTOCKPHOTO/JEREMY EDWARDS

### Schritt 16:

Kehren Sie jetzt zum Porträt-Bild zurück, die Brillengläser sind noch ausgewählt. Wählen Sie **BEARBEITEN / EINFÜGEN SPEZIAL / IN DIE AUSWAHL EINFÜGEN**, um die kopierte Skyline in die Brillengläser einzusetzen. Sie sehen, dass der Kontrast im eingefügten Bild höher ist und es auch nicht den Blau- stich wie der Rest des Bilds hat, vor allem ist es viel zu groß. Wir sollten es also verkleinern, blau einfärben und den Kontrast ans übrige Bild anpassen, oder?

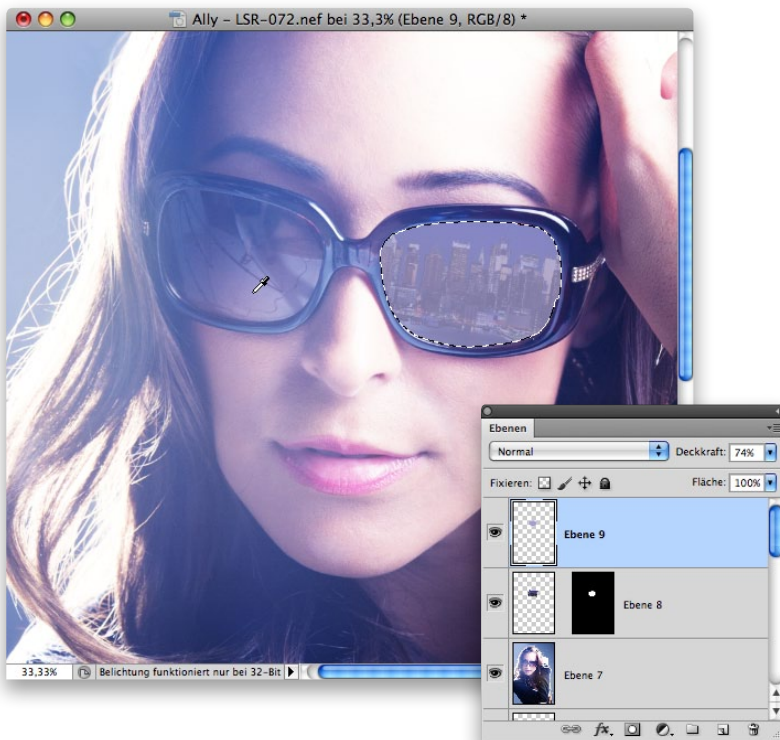
(Hinweis: Wenn Ihre Auswahl nicht völlig perfekt war, können Sie zum Pinsel wechseln und mit Weiß etwas zur Auswahl hinzufügen, mit Schwarz entfernen Sie Bereiche daraus.)





### Schritt 17:

Drücken Sie **⌘ - T** (PC: **Strg - T**) für FREI TRANSFORMIEREN. Halten Sie die **⌥**-Taste gedrückt und klicken Sie auf einen der Eckpunkte. Diese blenden Sie mit **⌘ - 0** (PC: **Strg - 0**) ein. Ziehen Sie nach innen, um das Bild so zu verkleinern, dass es in den Rahmen passt. Stellen Sie den Cursor außerhalb des Transformationsrahmens, er verwandelt sich in einen gebogenen Doppelpfeil. Ziehen Sie leicht nach unten, um die Skyline so zu drehen, dass sie zum Winkel der Sonnenbrille passt (wie hier zu sehen). Drücken Sie jetzt **↵**, um die Transformation umzusetzen. Das Problem mit der Größe hätten wir gelöst.

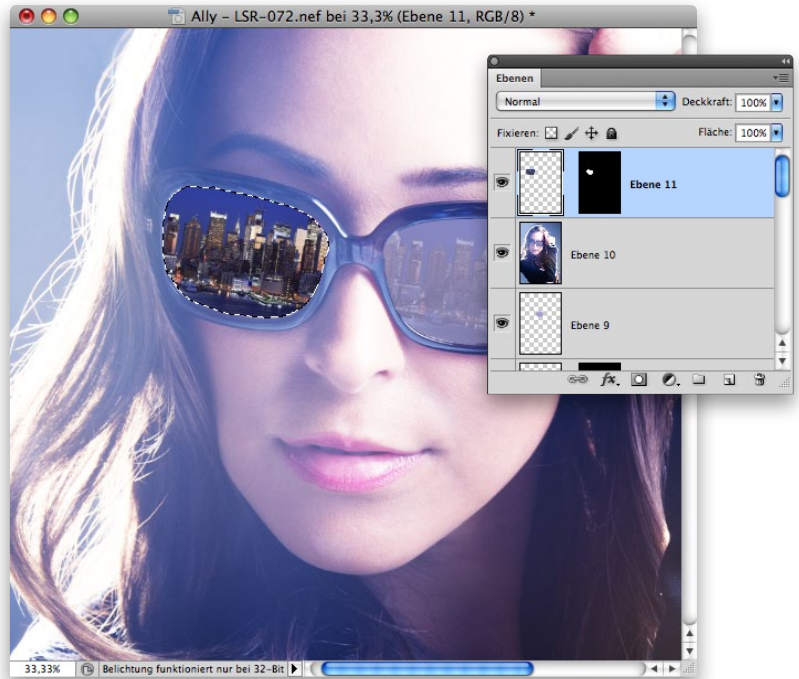


### Schritt 18:





Die anderen beiden Probleme korrigieren wir in einem Arbeitsgang (Kontrast reduzieren und blauen Farbstich hinzufügen), zuerst holen wir die Auswahl um das Brillenglas zurück. Halten Sie die **⌘**-Taste (PC: **Strg**) gedrückt und klicken Sie im Ebenen-Bedienfeld direkt auf die schwarze Ebenenmaske der Skyline-Ebene. Die Auswahl wird geladen. Wechseln Sie zur Pipette und klicken Sie in das andere Brillenglas, wo Sie unten den blauen Farbstich sehen, um diese Farbe zur Vordergrundfarbe zu machen. Drücken Sie **⌘ - ⬅** (PC: **Alt - ⬅**), um die leere Ebene mit dieser blauen Farbe zu füllen, verringern Sie deren Deckkraft dann auf ca. 70%. Damit erhält die Skyline einen blauen Farbüberzug, der Kontrast wird verringert (zwei auf einen Streich!). Heben Sie die Auswahl auf.

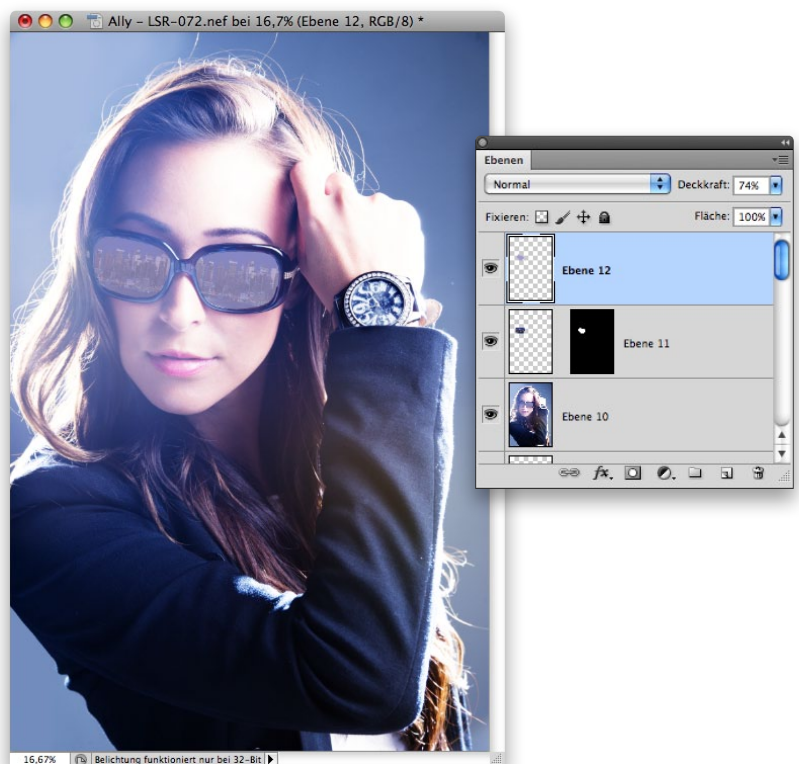
### Schritt 19:

Bevor wir weitermachen, erzeugen Sie eine weitere zusammengefasste Ebene oben im Ebenenstapel. Wir wollen die reduzierte Bildversion auswählen, denn wir werden dasselbe nun mit dem anderen Brillenglas veranstellen. Legen Sie eine Auswahl um das Glas, verkleinern Sie sie um 2 Pixel. Wählen Sie das Skyline-Bild aus und kopieren Sie es, wählen Sie BEARBEITEN/EINFÜGEN SPEZIAL/IN DIE AUSWAHL EINFÜGEN. Skalieren Sie das Bild mit FREI TRANSFORMIEREN und drehen Sie es etwas, um es an die Sonnenbrille anzupassen.

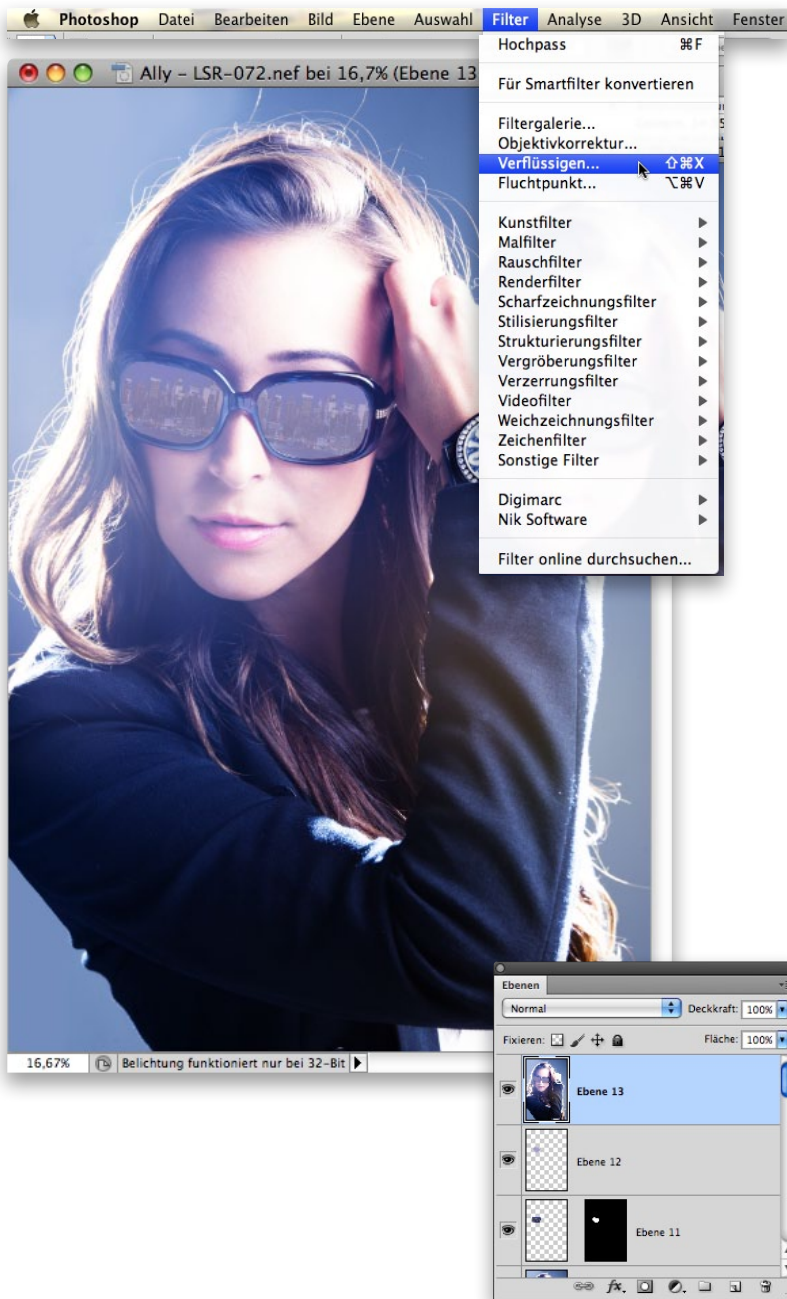


### Schritt 20:

Schließlich verringern wir den Kontrast und fügen den blauen Überzug wie in Schritt 18 hinzu: Laden Sie die Auswahl, fügen Sie eine neue, leere Ebene hinzu. Die Vordergrundfarbe sollte immer noch der Blauton sein, den Sie fürs erste Brillenglas verwendet haben. Drücken Sie  -  (PC:  - ), um die Ebene zu füllen, reduzieren Sie die Deckkraft der Ebene und heben Sie die Auswahl auf.







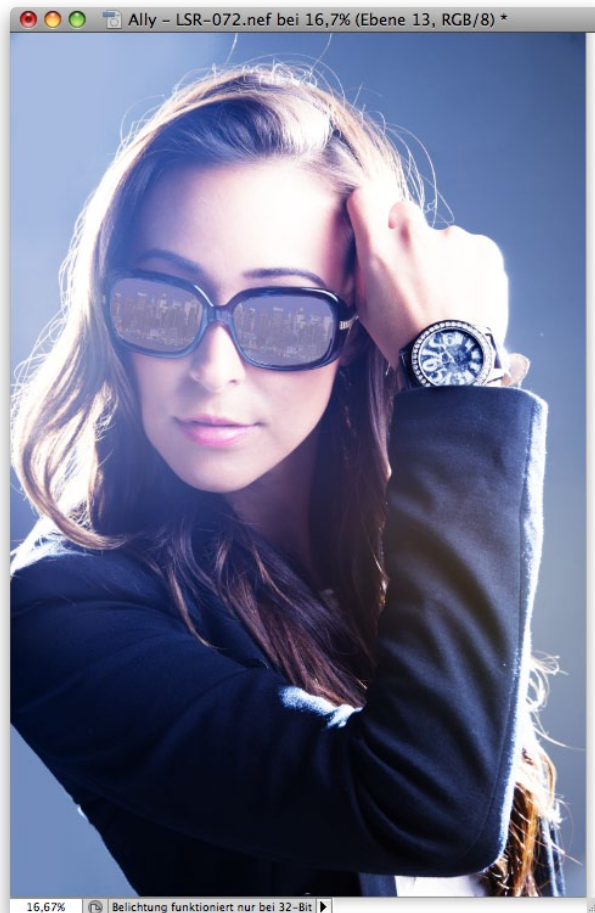
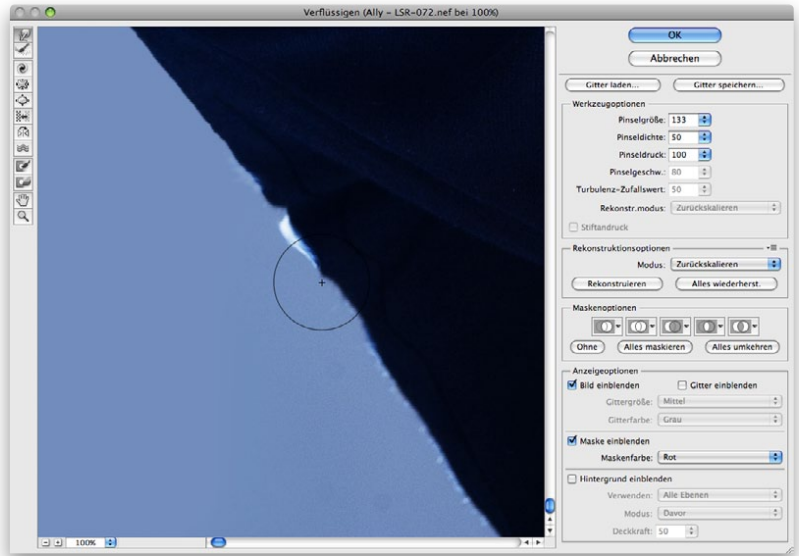
## Schritt 21:

Nun sind wir fast fertig. Als ich jedoch aus dem Bild herauszoomte, fiel mir etwas auf, was ich eigentlich schon vorher hätte korrigieren sollen – in der Jacke unterhalb des Arms sind drei Falten zu sehen. Mit dem Verflüssigen-Filter können wir die aber jetzt auch noch loswerden (dieser Filter verschiebt das Bild wie auf einer Gelloberfläche). Erzeugen Sie jedoch vorher eine zusammengefasste Ebene, wählen Sie dann FILTER/VERFLÜSSIGEN.

## Schritt 22:

Aktivieren Sie das oberste Werkzeug in der Dialogbox (**W**; das Vorwärtskrümmen-Werkzeug) und wählen Sie die Pinselgröße ein klein wenig größer als die Falten, die Sie entfernen wollen. Klicken Sie jetzt und drücken Sie sie ein, so dass sie sich am Rest der Jacke ausrichten. Die Talfalten können Sie herausziehen. Klicken Sie auf OK, wenn Sie fertig sind.

Das fertige Bild sehen Sie groß zu Beginn dieses Kapitels.



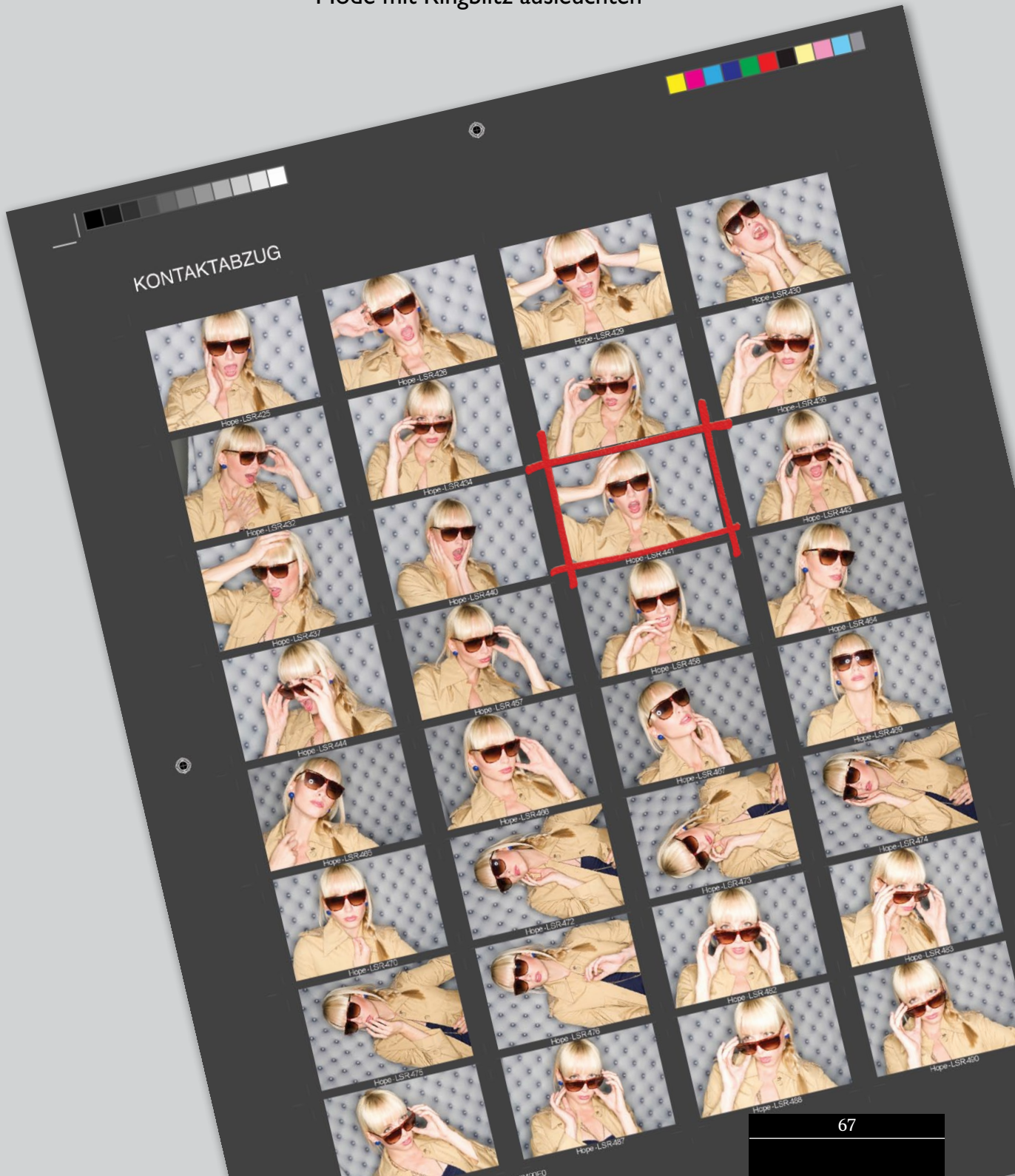






# RINGBLITZ: NUR DER EINE

Mode mit Ringblitz ausleuchten



## DER AUFBAU

Bei diesem Aufbau verwenden wir nur eine Lichtquelle – einen Ringblitz mit Batterie-Pack (perfekt für unterwegs). Ringblitze sind unter Modefotografen sehr beliebt, denn sie erzeugen ein sehr kräftiges, schattenloses Licht auf dem Gesicht des Models (ein Merkmal ist der Schatten hinter dem Model). Der Ringblitz passt genau um das Objektiv der Kamera und streut das Licht im weiten Winkel. Wichtig ist, dass Sie Ihr Motiv nah vor dem Hintergrund platzieren (hier vor einem Stoffhintergrund mit Muster), so dass der Ringblitz einen sehr gut erkennbaren Schatten werfen kann (dieser wirkt wie eine dunkle Aura um das Model).







**BLITZ:** Ringblitz mit Batterie-Pack



**BATTERIELEISTUNG:** 2,3

## KAMERA-EINSTELLUNGEN



**MODUS:** manuell

**VERSCHLUSSZEIT:**  
1/160 s

**BLENDE:** f/10

**OBJEKTIV:** 24–70 mm  
f/2,8 @ 70 mm

**ISO:** 200





**VON VORN:** Ich stehe frontal vor dem Model, der Ringblitz steckt auf meinem Objektiv (in der Mitte hat er ein Loch, durch das das Objektiv verläuft). Ich arbeite mit einem 24–70mm-Objektiv, muss also sehr nah ans Model herantreten (wie hier gut zu erkennen).



**LINKE SEITE:** Aus diesem Winkel sieht man den Ringblitz recht gut. Der Blitz selbst erzeugt ziemlich helles Licht, vor allem, wenn das Model so nah steht, aber Schatten entstehen auf dem Motiv nicht – sie werden erst dahinter sichtbar.



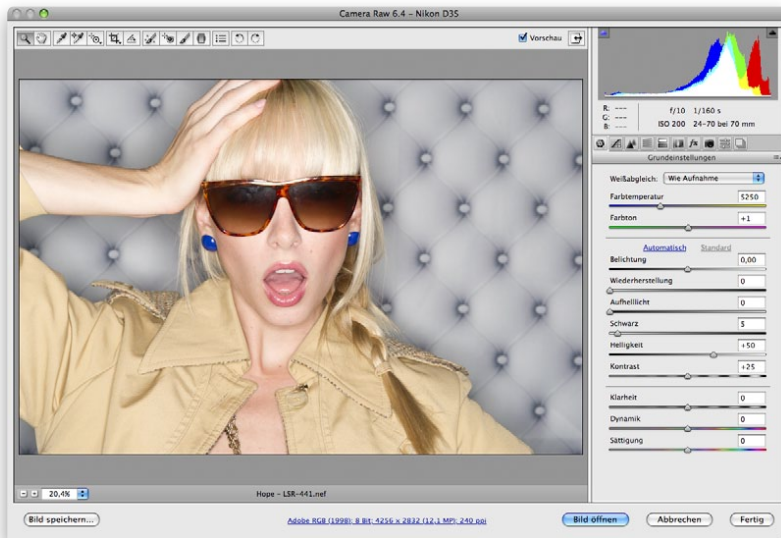
**RECHTE SEITE:** Hier sehen Sie deutlich, dass das Model sehr knapp vor dem Hintergrund steht, ca. 20 bis 30 cm. Wir stellen die Models meist weiter entfernt vom Hintergrund, ca. 3–4 Meter, damit kein Schatten entsteht, aber bei einem Ringblitz will man ja genau das, also muss das Model dicht an den Hintergrund.



**VON HINTEN:** Was Fotografen am Ringblitz ebenfalls mögen, ist die runde Form der Lichtreflexe in den Augen der Models. Hier sehen Sie die Szene von hinten (also von schräg hinten, sonst sähe man nur den Hintergrund).

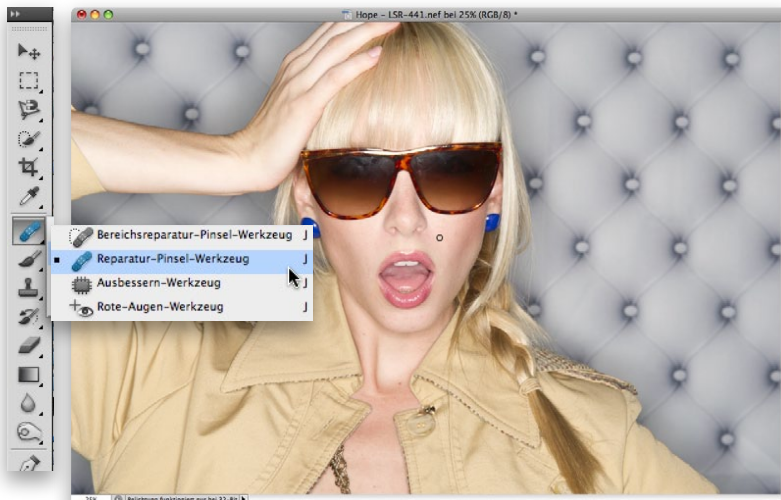


Bei diesem Bild werden wir uns weniger auf die Porträtretusche konzentrieren, denn die wichtigsten Retuscheziele, die Augen, sind von der Sonnenbrille verdeckt. Wie Sie aber gleich sehen werden, sorgt eben diese Sonnenbrille auch für das größte Problem.



## Schritt 1:

In Camera Raw können wir für dieses Bild nicht viel tun, denn Belichtung und Weißabgleich sind bereits in der Kamera recht gut gelungen. Klicken Sie also direkt auf **BILD ÖFFNEN**, um in Photoshop fortzufahren.



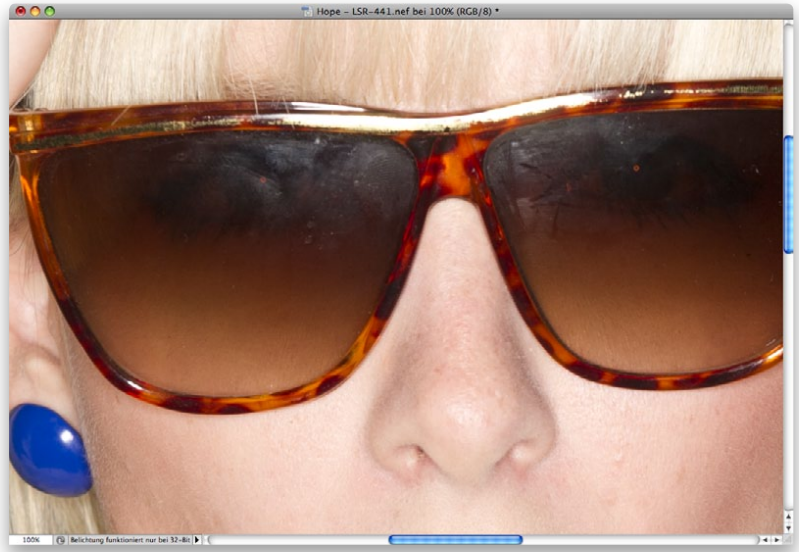
## Schritt 2:

Wir entfernen zuerst alle offensichtlichen Unreinheiten aus dem Gesicht mit dem Reparaturpinsel. Wie das genau geht, habe ich in Kapitel 1 beschrieben, darum hier in aller Kürze: Aktivieren Sie den Reparaturpinsel ( - **J** ), bis Sie ihn haben) mit einer Pinselgröße etwas größer als der Fehler, den Sie entfernen wollen. Klicken Sie mit gedrückter -Taste (PC: **Alt**) in einen sauberen Bereich in der Nähe, stellen Sie den Cursor auf den Fehler und klicken Sie einmal, um ihn zu entfernen. Wiederholen Sie das bei allen Flecken und Unreinheiten im Bild (wie hier zu sehen).



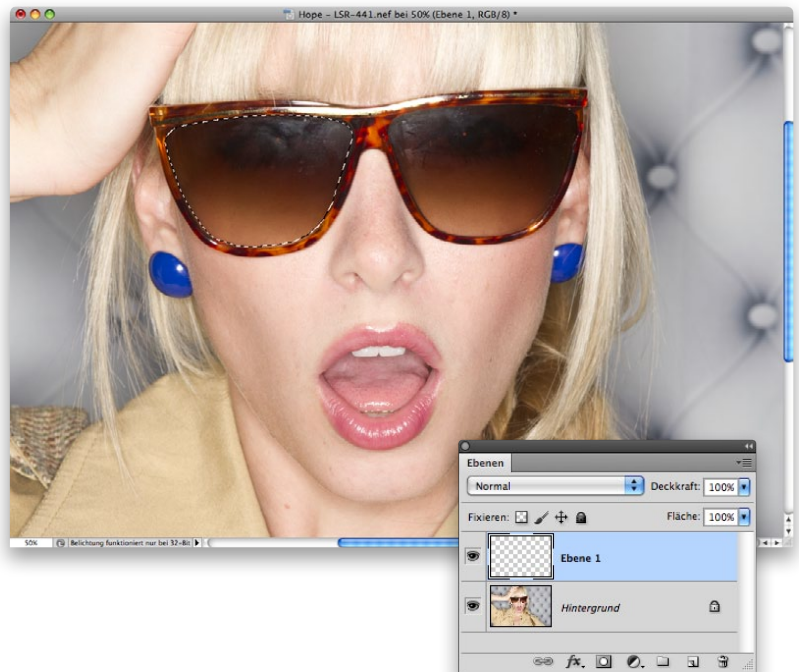
### Schritt 3:

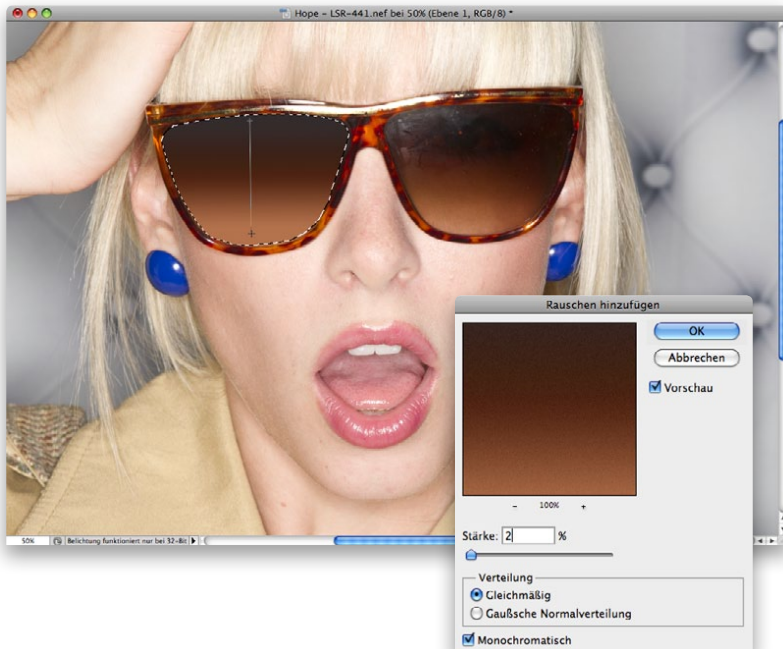
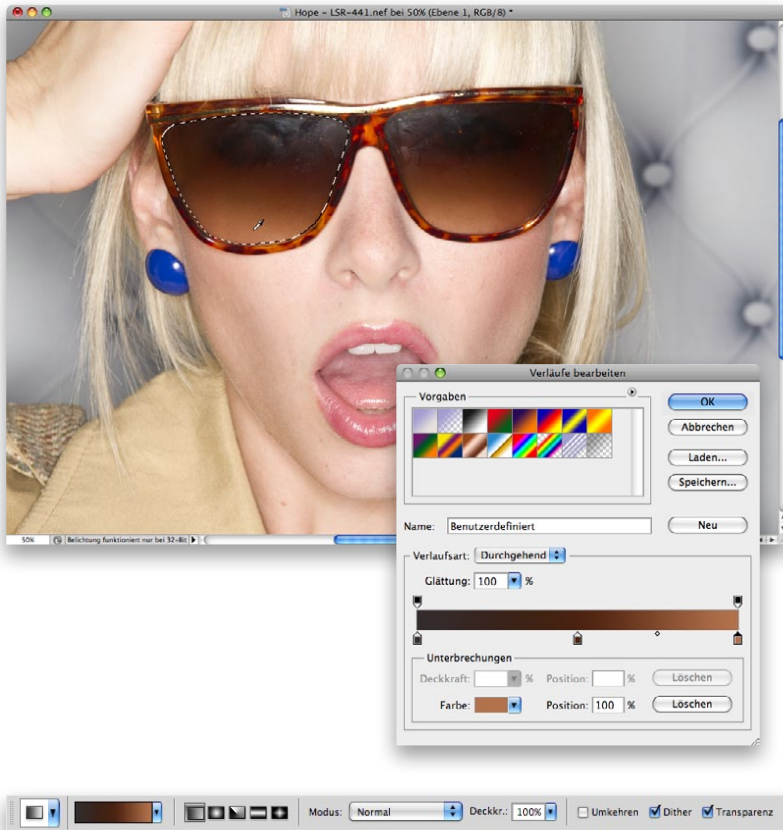
Das eigentliche Problem in diesem Bild hätte ich viel einfacher bereits während der Aufnahme korrigieren können, nur hatte ich es da noch nicht bemerkt. Auf den Gläsern der Sonnenbrille sind jede Menge Fingerabdrücke zu sehen. Sieht nach einer einfachen Korrektur aus – einfach wegekopieren oder wegreparieren. Aber leider wirken sich alle Verschmierungen auch auf die Augen aus, darum ist es auch nicht einfach – sogar eher eine Art Albtraum (was heißt: langwierig und fiddelig). Darum suchen wir nach zwei anderen Lösungen, die Sonnenbrille zu bereinigen, und es soll schnell und einfach gehen.



### Schritt 4:

Die erste Lösung wäre, einen Verlauf in den Farben der Gläser direkt über die Sonnenbrille zu legen. Das funktioniert recht gut. Klicken Sie im Ebenen-Bedienfeld auf NEUE EBENE ERSTELLEN, um eine neue, leere Ebene anzulegen. Wählen Sie dann das Brillenglas mit einem Auswahlwerkzeug Ihrer Wahl aus (Lasso, Zeichenstift etc.), wie hier zu sehen. Lassen Sie an den Kanten etwas Platz zum Rahmen.





### Schritt 5:

Wechseln Sie zum Verlaufswerkzeug (**G**), klicken Sie dann in der Optionsleiste auf die Miniatur, um VERLÄUFE BEARBEITEN zu öffnen (wie hier zu sehen). Wählen Sie eine Vorgabe, die mit drei Farben arbeitet (die 6. von links in der oberen Reihe zum Beispiel verwendet Blau, Rot und Gelb, also nahm ich sie als Ausgangsposition für meinen Verlauf). Unter dem Verlauf in der Mitte der Dialogbox sehen Sie drei Farbstops (sie sehen aus wie kleine Häuser). Klicken Sie auf den ganz links und stellen Sie den Cursor dann ins Bild, er verwandelt sich in eine Pipette. Klicken Sie oben ins Brillenglas, um die Farbe von dort für die linke Seite des Verlaufs aufzunehmen. Klicken Sie dann auf den mittleren Farbstopp und nehmen Sie mit der Pipette die Farbe von der Mitte des Brillenglases auf. Klicken Sie schließlich auf den rechten Farbstopp und dann mit der Pipette unten ins Brillenglas, um die Farbe von dort aufzunehmen. Klicken Sie jetzt auf OK.

### Schritt 6:

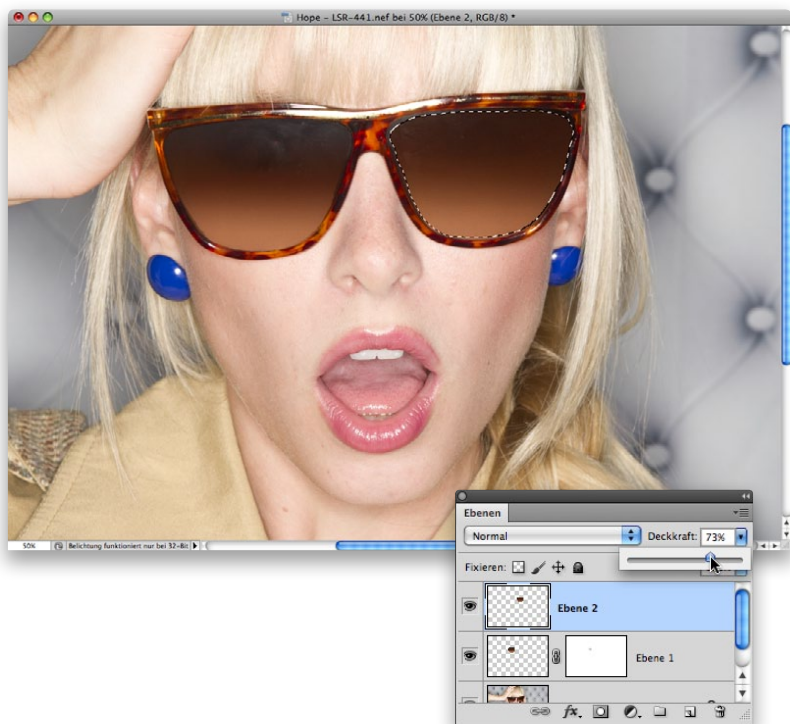
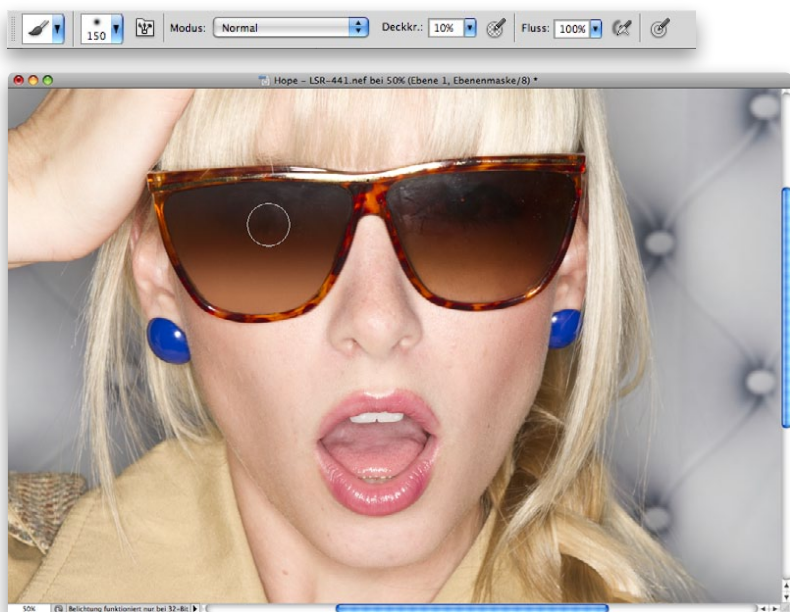
Im Ebenen-Bedienfeld muss die leere Ebene noch aktiv sein, klicken Sie dann mit dem Verlaufswerkzeug oben in das ausgewählte Brillenglas und ziehen Sie nach unten (wie hier zu sehen), um es mit dem eben erstellten Verlauf zu füllen. Das sieht im Moment etwas künstlich aus, weil es keine Struktur hat – es ist zu glatt. Wählen Sie darum FILTER/RAUSCHFILTER/RAUSCHEN HINZUFÜGEN. Geben Sie in der Dialogbox 2% für die STÄRKE ein und wählen Sie VERTEILUNG: GLEICHMÄSSIG, schalten Sie die Checkbox MONOCHROMATISCH ein und klicken Sie auf OK, damit das Rauschen das Brillenglas realistischer aussehen lässt.

### Schritt 7:

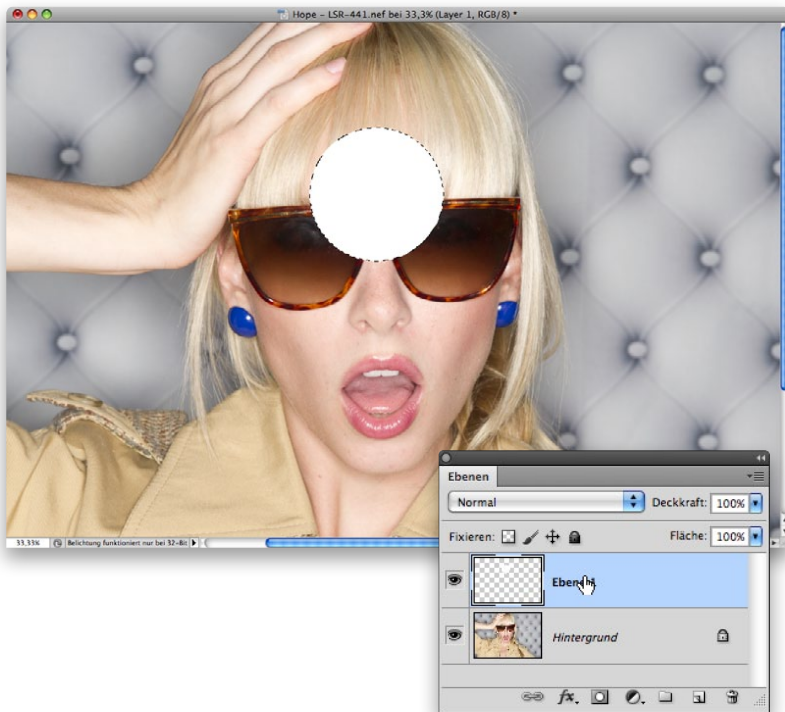
Heben Sie die Auswahl mit  $\text{⌘} - \text{D}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{D}$ ) auf. Sie können jetzt die Deckkraft der Verlaufe Ebene leicht reduzieren, damit das Auge etwas durchscheint. Allerdings kommen die Verschmierungen auch wieder zum Vorschein, verringern Sie die Deckkraft also nicht zu stark. Wenn Sie das Auge sehen wollen, weil das Brillenglas ja lichtdurchlässig ist, klicken Sie unten im Ebenen-Bedienfeld auf EBENENMASKE HINZUFÜGEN und aktivieren Sie den Pinsel ( $\text{B}$ ) mit einer mittelgroßen, weichen Spitze und Schwarz als Vordergrundfarbe. Reduzieren Sie die Deckkraft des Pinsels in der Optionsleiste auf ca. 10%. Malen Sie nun etwas über die Stelle, wo das Auge sein sollte (vielleicht reduzieren Sie die Deckkraft der Verlaufe Ebene noch etwas, um das besser erkennen zu können), dann scheint etwas mehr vom Auge durch (wie hier zu sehen).

### Schritt 8:

Wiederholen Sie das nun für das andere Auge, die Farben für den Verlauf brauchen Sie jedoch nicht erneut aufzunehmen – die sind noch vom letzten Verlauf an Ort und Stelle. So sieht es aus, wenn Sie den Verlauf auch ins andere Brillenglas ziehen (vergessen Sie das Rauschen nicht!). Verringern Sie die Deckkraft der Ebene auf ca. 75% (so dass das Auge gerade so zu erkennen ist) oder lassen Sie die Deckkraft bei 100% und probieren Sie den Trick mit der Maske wie in Schritt 7.

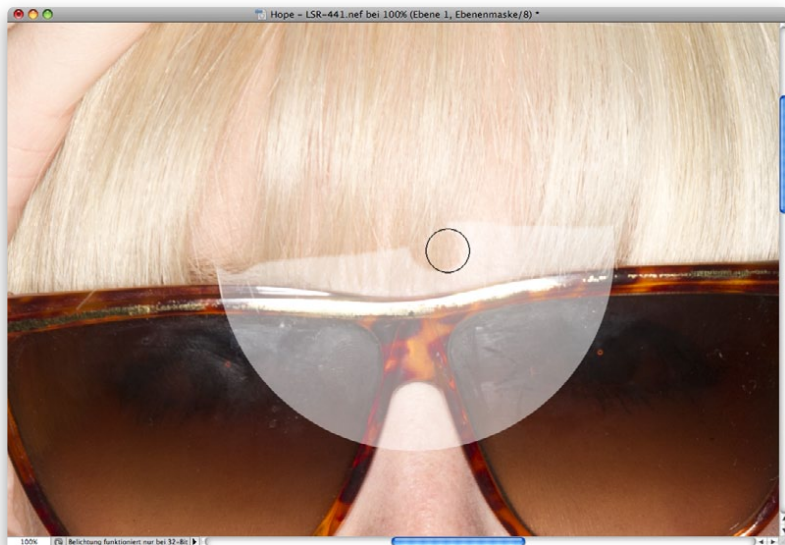






### Schritt 9:

Unsere zweite Lösung (falls Ihnen die mit dem falschen Verlauf nicht gefällt) ist, die verschmierten Bereiche mit sehr starken Reflexionen abzudecken, die von einer nahen Lichtquelle stammen könnten. Löschen Sie dazu zuerst die Verlaufsebenen, die wir eben erstellt haben. Beginnen Sie mit der neuen Technik, indem Sie eine neue, leere Ebene hinzufügen. Aktivieren Sie jetzt die Auswahllellipse ( - ), bis sie aktiv ist), halten Sie die -Taste gedrückt und ziehen Sie einen perfekten Kreis auf. Stellen Sie ihn so über die Sonnenbrille, dass er die verschmierten Bereiche abdeckt (die Schmierstellen sind nur zu erkennen, weil da bereits eine Reflexion war, wir werden diese aber stärker betonen – so stark, dass sie die Schmierstellen verdeckt). Wählen Sie Weiß als Vordergrundfarbe und füllen Sie den Kreis mit Weiß, indem Sie - (PC: - ) drücken.

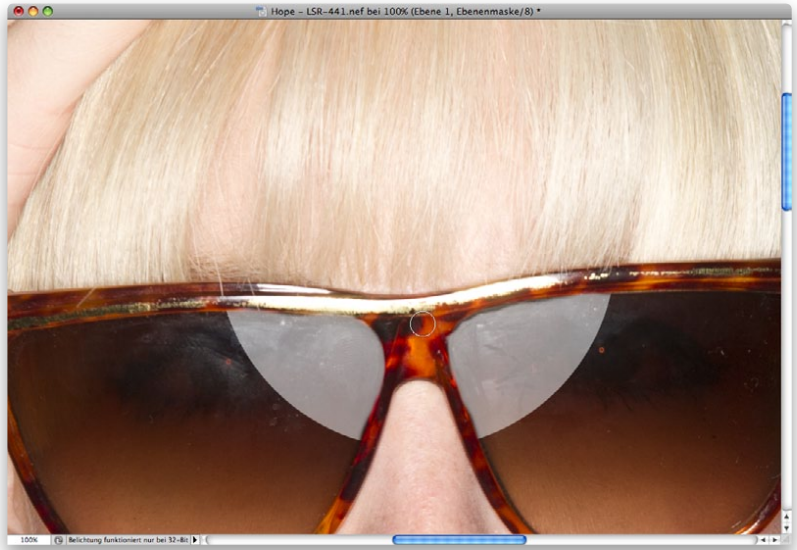


### Schritt 10:

Heben Sie die Auswahl auf. Klicken Sie im Ebenen-Bedienfeld auf EBENENMASKE ERSTELLEN, um die Ebene mit dem weißen Kreis zu maskieren. Verringern Sie die Deckkraft der Ebene, so dass das Brillengestell deutlich zu erkennen ist. Wählen Sie den Pinsel mit einer kleinen, weichen Spitze und Schwarz als Vordergrundfarbe. Erhöhen Sie dessen DECKKRAFT wieder auf 100%, klicken Sie in die Miniatur in der Optionsleiste, um den Pinselwähler zu öffnen. Erhöhen Sie die HÄRTE auf 75%. Malen Sie über die Bereiche außerhalb des Brillenglases (wie hier zu sehen). Hier entferne ich den Teil des Kreises, der über das Brillengestell bis ins Haar reicht.

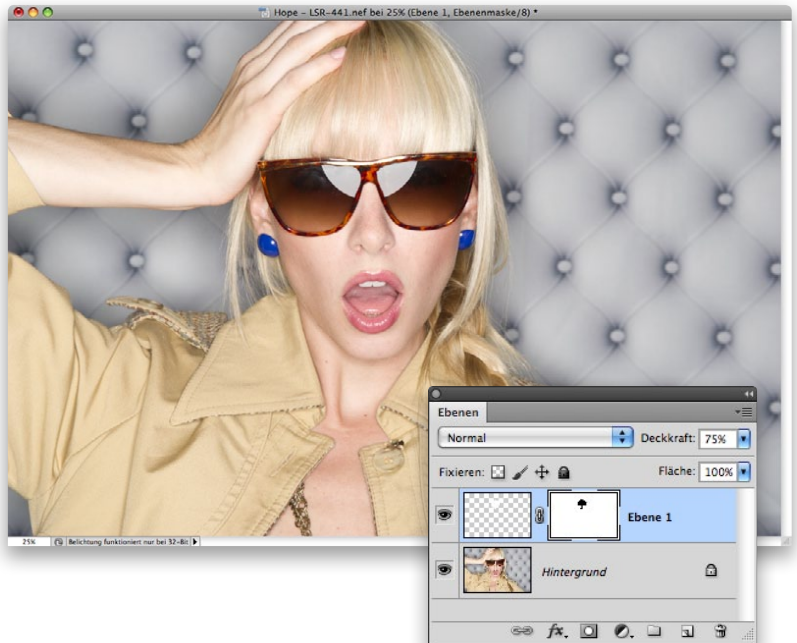
### Schritt 11:

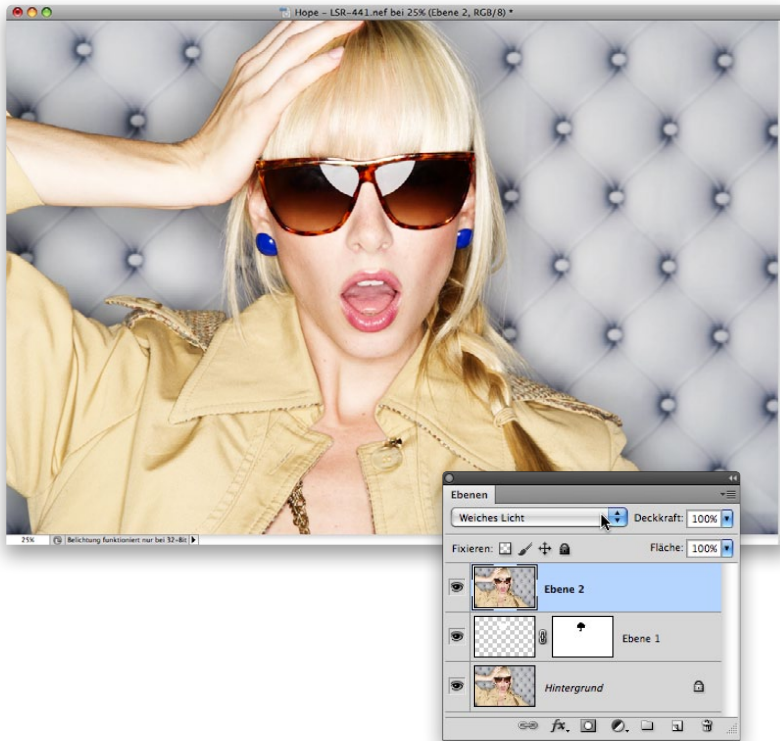
Malen Sie alle Bereiche außerhalb der Brille weg. Lassen Sie auch am Rand der Brillengläser einen kleinen schwarzen Rand stehen, damit es aussieht, als befände sich die Reflexion tatsächlich auf dem Brillenglas (und nicht darüber).



### Schritt 12:

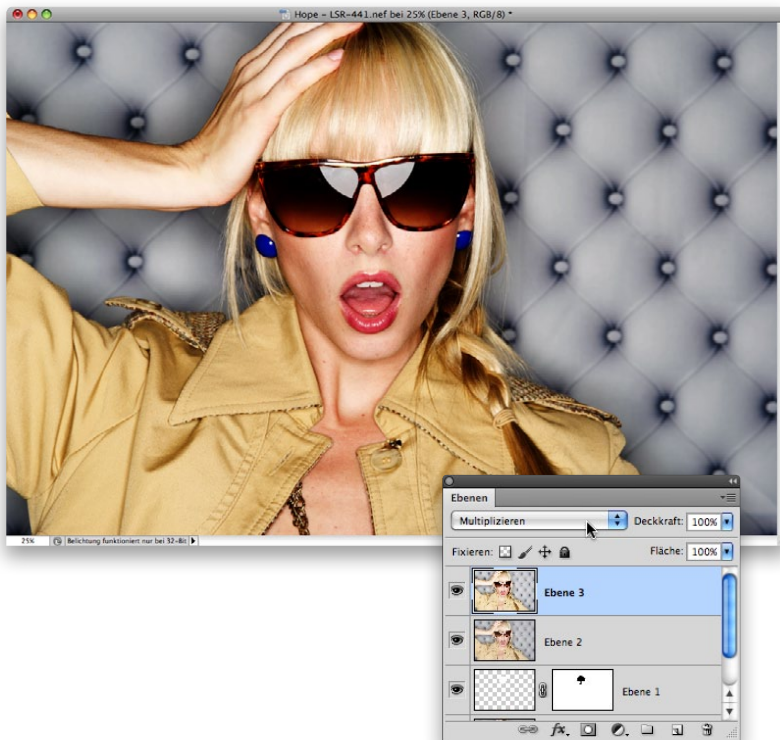
Jetzt können Sie die Deckkraft des weißen Kreises wieder auf ca. 75% erhöhen, dann sieht das schon sehr realistisch aus.





### Schritt 13:

Nun wollen wir den Kontrast im Bild erhöhen. Legen Sie zuerst eine zusammengefasste Ebene an (die erscheint oben auf dem Ebenenstapel und sieht wie eine reduzierte Version des Bilds aus). Drücken Sie dazu **⌘ - ⌥ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**). Ändern Sie die Füllmethode dieser Ebene von **NORMAL** in **WEICHES LICHT** (wie hier zu sehen), dann bekommt das Bild deutlich mehr Kontrast, mehr Biss.



### Schritt 14:

Nun dunkeln wir die Ecken mit einer eigenen Vignette ab. Erzeugen Sie eine weitere zusammengefasste Ebene, ändern Sie deren Füllmethode in **MULTIPLIZIEREN**, dadurch wird alles dunkler (wie hier zu sehen).



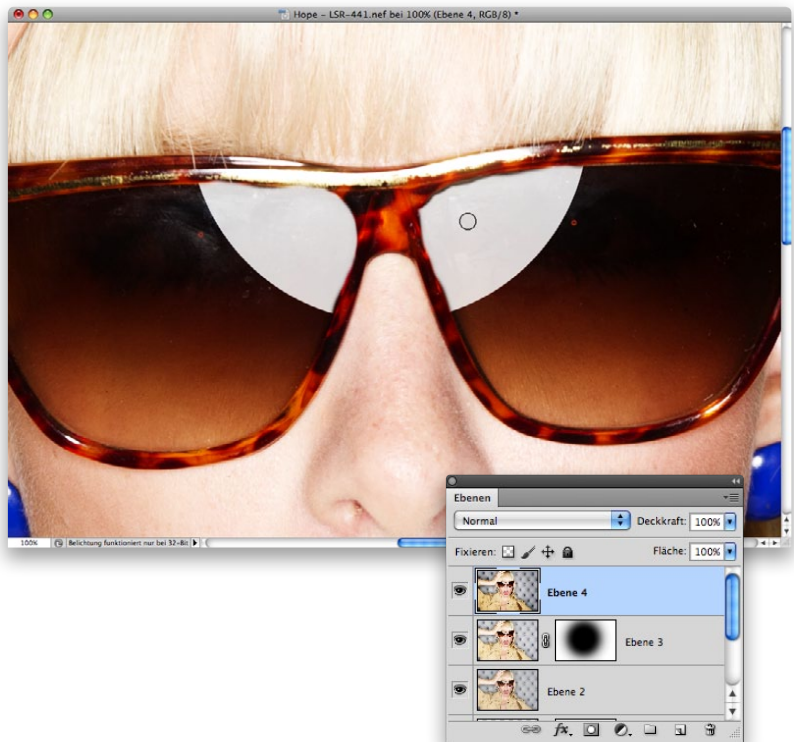
### Schritt 15:

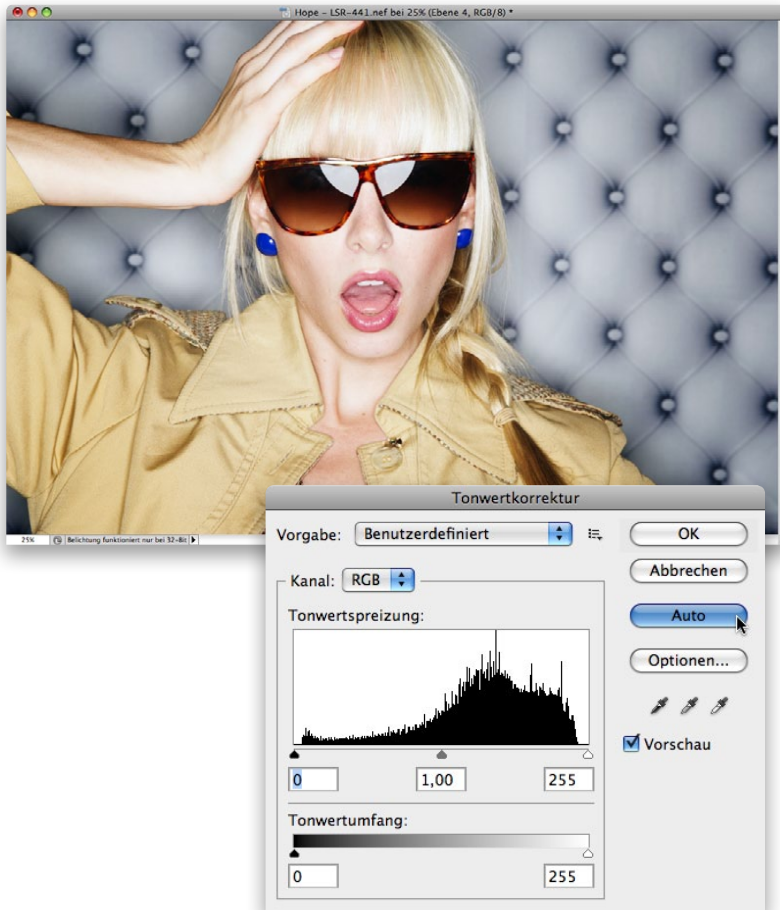
Klicken Sie auf das Icon EBENENMASKE HINZUFÜGEN unten im Ebenen- Bedienfeld, um die dunklere Ebene zu maskieren. Der Pinsel ist noch immer aktiv, wählen Sie eine weiche, riesige Pinselspitze mit 2.500 Pixel Durchmesser und Schwarz als Vordergrundfarbe und klicken Sie direkt in den Bereich, der hell bleiben soll. Klicken Sie hier auf das Gesicht (wie hier zu sehen). Klicken Sie noch ein paarmal ins Gesicht und in dessen Nähe, das sieht dann aus wie ein Spot.



### Schritt 16:

Erzeugen Sie eine weitere zusammengefasste Ebene, wechseln Sie zum Reparatur-Pinsel mit der Option AUFNEHMEN: AKTUELLE EBENE und zoomen Sie nah ein. Suchen Sie nach sichtbaren Schmierspuren in der weißen Reflexion (vermutlich finden Sie welche) und reparieren Sie diese.





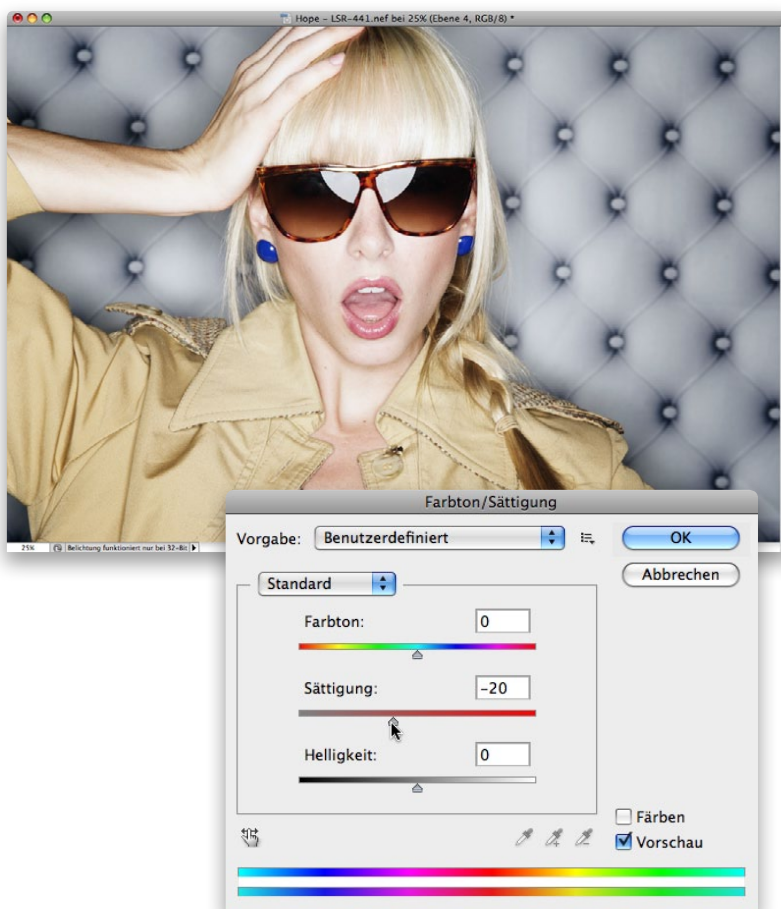
### Schritt 17:

Eine schnelle Tonwertkorrektur hilft, das Bild etwas aufzuhellen und ihm mehr Pepp zu verleihen. Drücken Sie also **⌘ - L** (PC: **Strg - L**), um TONWERTKORREKTUR zu öffnen, klicken Sie in der Dialogbox auf den Auto-Button, um eine AUTO-TONWERTKORREKTUR vorzunehmen. Das sieht meist schon recht gut aus, andererseits gibt es auch Fälle, in denen es überhaupt nicht funktioniert. Klicken Sie dann nicht auf OK, sondern auf ABBRECHEN und machen Sie mit dem nächsten Schritt weiter. Jetzt passt es, ich klicke also auf OK. Unser letzter Schritt ist optional, ich verringere die Farbsättigung im Bild.

### Schritt 18:

Fotos mit verringerter Sättigung sind derzeit ziemlich populär und es gibt zwei Möglichkeiten, dahin zu gelangen: (1) Drücken Sie **⌘** - **U** (PC: **Strg** - **U**), um **FARBTON/SÄTTIGUNG** zu öffnen, verringern Sie dort die Sättigung. Damit wird sie im gesamten Bild niedriger (wie hier zu sehen, ich reduzierte auf -20). Oder Sie fügen (2) eine Farbtön/Sättigung-Einstellungsebene mithilfe des Korrekturen-Bedienfelds hinzu (oder mit dem Pop-up-Menü **NEUE FÜLL- ODER EINSTELLUNGSEBENE ERSTELLEN** unten im Ebenen-Bedienfeld). Reduzieren Sie auch dort die Sättigung auf -20, drücken Sie dann jedoch **⌘** - **I** (PC: **Strg** - **I**), um die Ebenenmaske der Einstellungsebene umzukehren, so dass das entsättigte Bild hinter der Maske verschwindet. Wählen Sie dann einen weichen Pinsel und weiß als Vordergrundfarbe und malen Sie über die Haut des Models, so dass Kleidung und Haar unverändert bleiben und nur die Sättigung der Haut reduziert wird. Welche Version ist besser? Das liegt ganz bei Ihnen.

Das fertige Bild sehen Sie auf der ersten Seite dieses Kapitels (ich habe die Aufnahme auf Seitengröße freigestellt).







# DREI BLITZE FÜR DEN SPORT

Licht mit Charakter

Sharpening: Off • Profile: (Managed by printer) • Printer: HP Color LaserJet 4700 124 Printer Room



SPORTS ILLUSTRATED

1



## DER AUFBAU

Bei diesen Aufnahmen soll das Licht richtig dramatisch wirken – perfekt für Aufnahmen von Sportlern. Die Hauptlichtquellen sind die beiden Strip Softboxen im Hintergrund. Das Beauty-Dish im Vordergrund (ohne Diffusor) wird nur als Aufhelllicht verwendet, deshalb wähle ich für diese Lichtquelle eine geringe Leistung.







**Blitz im Vordergrund:** 500-Watt-Einheit mit 43-cm-Beauty-Dish mit Silber-Deflektor



**Hinterer Blitz:** zwei 500-Watt-Einheiten mit 30x90-cm-Strip Softbox und 40° Wabengitter



**Leistung Blitz vorn:** 3,2



**Leistung Blitz hinten:** 4,5

## KAMERA-EINSTELLUNGEN

**Modus:** manuell



**ISO:** 200

**Blende:**  $f/13$

**Verschlusszeit:**  $1/125$  s

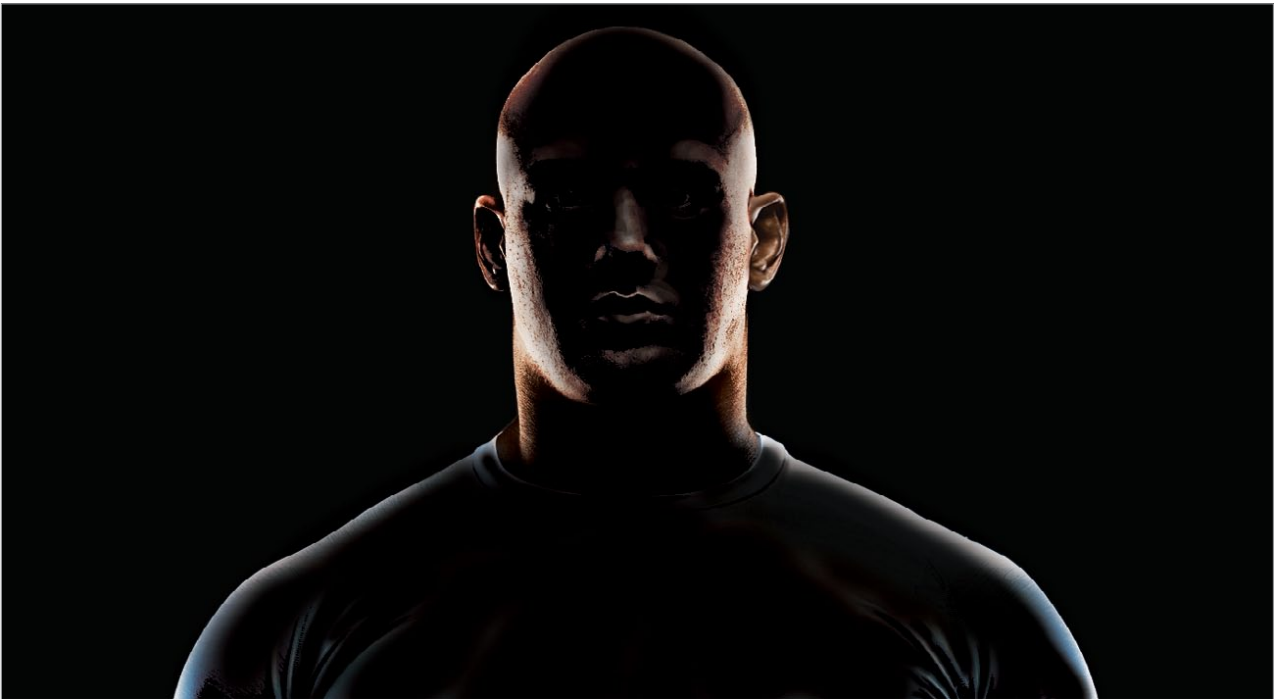
**Objektiv:** 70–200 mm  $f/2,8$  @ 90 mm



**VON VORN:** Der Schlüssel bei diesem Aufbau sind die beiden Strip Softboxen hinter dem Model – die Hauptlichtquellen. Das Beauty-Dish im Vordergrund (ohne Diffusor) soll nur helfen, die Schatten im Vordergrund aufzuhellen. Da es sich also beim Beauty-Dish nur um ein Aufhelllicht handelt, können Sie dafür eine geringere Leistung wählen als für die beiden hinteren Blitze.



**VON VORN:** Wenn Sie wollen, dass die Lichter der beiden Strip Softboxen härter erscheinen, dann vergrößern Sie den Abstand zur Person. Damit unser Sportler – NFL-Linebacker Adam Hayward – größer aussieht, als er eigentlich ist, fotografiere ich aus einem recht flachen Winkel. Falls der Hintergrund weiß sein soll, richten Sie eine Lichtquelle mit großer Leistung darauf.



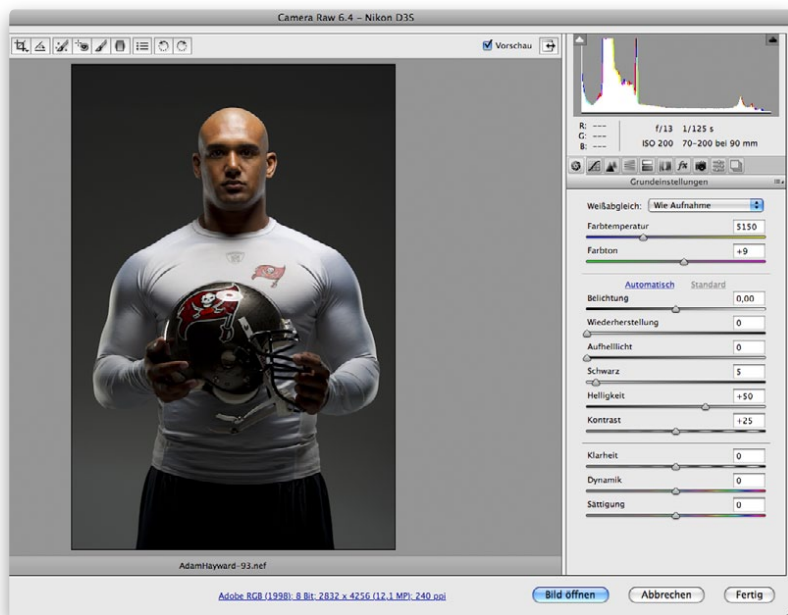
**TESTAUFNAHME :** Es ist eine gute Idee, ein paar Testaufnahmen zu machen. Beginnen Sie bei ausgeschaltetem Vordergrundlicht. Schalten Sie dann nur eine Strip Softbox im Hintergrund ein und richten Sie es auf den Kopf, die Schultern und den Arm aus. Schalten Sie dann auch die andere Stripbank ein und positionieren Sie sie auf die gleiche Weise (nur auf der anderen Seite).



**NAHAUFNAHME :** Hier wechselte ich zu einer kürzeren Brennweite (24–70 mm f/2,8). Um den Look zu verändern – jedoch die Lichtquellen nicht zu bewegen –, fotografiere ich jetzt im 45°-Winkel. Sobald Sie auch nur einen Schritt in eine andere Richtung machen, sieht das Licht ganz anders aus. Das beste Licht gibt es nicht immer, wenn Sie direkt vor dem Model stehen.

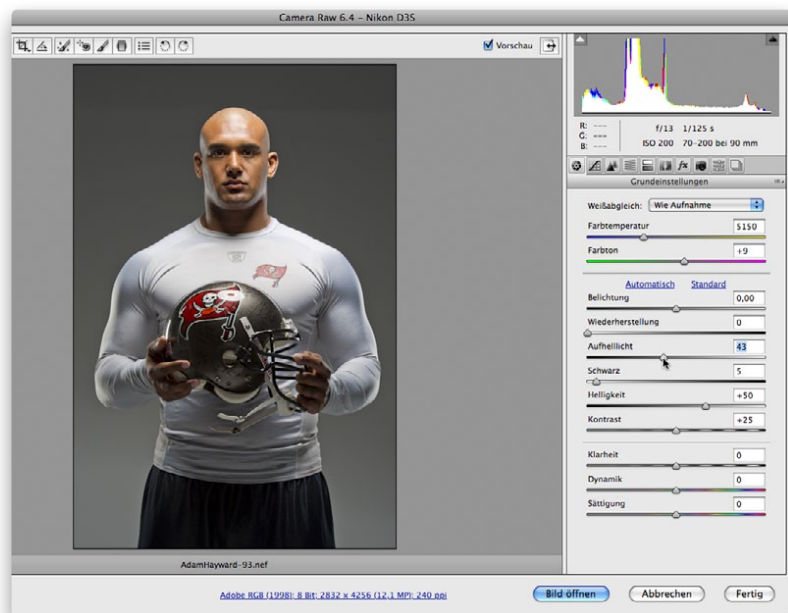


Wir wollen hier in der Nachbearbeitung einen sehr kontrastreichen Effekt anwenden und dem Bild gleichzeitig auch etwas die Sättigung entziehen. Sobald wir Camera Raw verlassen, haben Sie die Wahl: (a) Wenden Sie für den Kontrast die Technik aus Kapitel 2 an. (b) Wenden Sie den Effekt mit nur einem Klick in Color Efex Pro von Nik Software an (Vorgabe: »Tonal Contrast«). Oder (c) probieren Sie es mit der Technik, die ich Ihnen hier zeige, denn die ist wirklich cool. Sie haben also mehrere Optionen.



### Schritt 1:

Hier sehen Sie das ursprüngliche Raw-Bild in Camera Raw. Es sieht schon ganz gut aus, es gibt jedoch ein paar Dinge, die wir tun können, bevor wir den Kontrast-Effekt anwenden. Das Licht auf seinen Wangen ist etwas zu hell (der Betrachter wird immer zuerst auf die hellsten Bereiche im Bild gelenkt). Außerdem ist sein Gesicht insgesamt etwas dunkler, als ich es gern hätte (ich hätte für das Beauty-Dish doch eine höhere Leistung wählen sollen), und seine Augenhöhlen sind auch sehr dunkel. Also los, an die Arbeit.



### Schritt 2:

Lassen Sie uns zunächst die Tiefen aufhellen. Dazu eignet sich in Camera Raw am besten der Regler **AUFHELLUNG**. Wenn Sie ihn so weit verschieben wie hier, erzeugt er seinen eigenen Look. Ziehen Sie den Regler also auf 45 (wie hier zu sehen), um die Schattenbereiche auf dem Model (Adam) und im Hintergrund aufzuhellen.

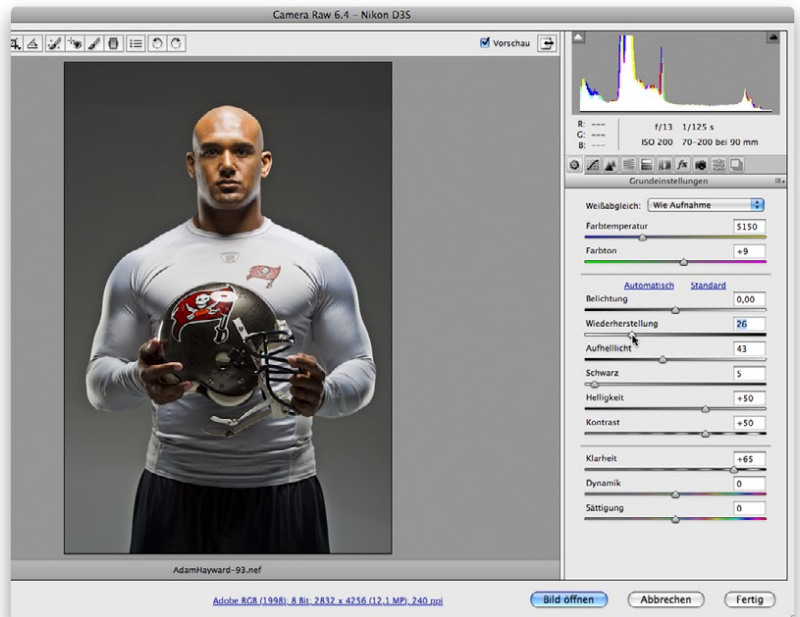
### Schritt 3:

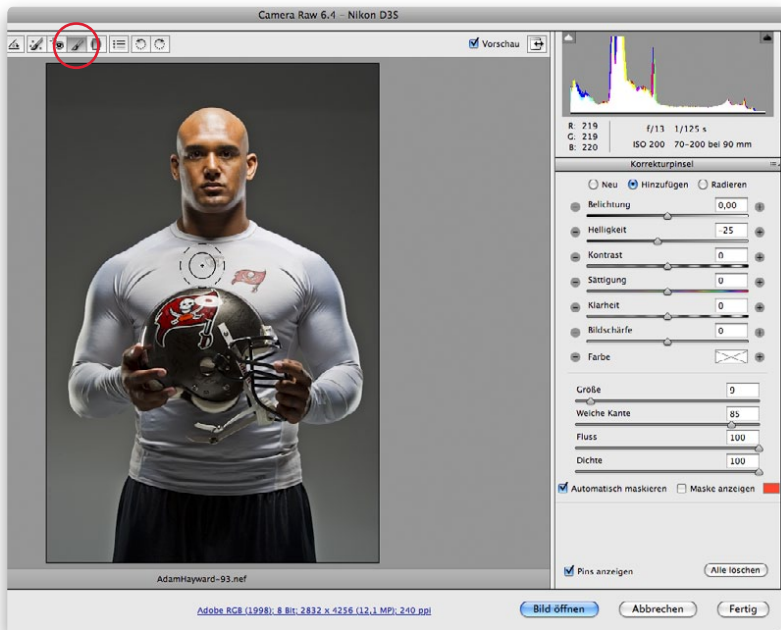
Jetzt werden wir dem Foto etwas Klarheit verpassen (der Mitteltonkontrast wird dabei erhöht). Durch mehr Klarheit entsteht der gewünschte kontrastreiche Look (es sieht ein bisschen so aus, als hätten Sie das Bild scharfgezeichnet) und wir fügen viel hinzu (bei Männern ist das kein Problem, bei Damenfotos sollten Sie das jedoch vermeiden). Ziehen Sie also den Regler für die **KLARHEIT** auf +65 und erhöhen Sie den Kontrast auf +50.



### Schritt 4:

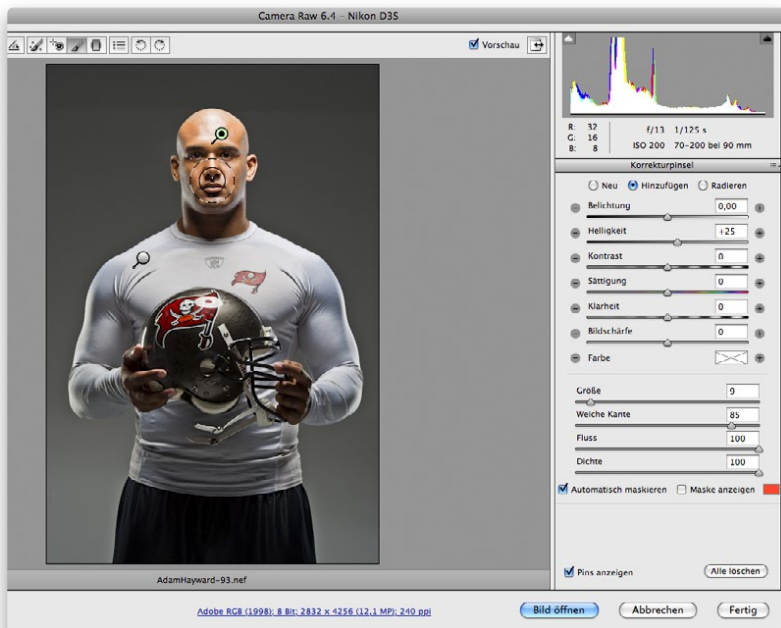
Durch das Erhöhen dieser Werte wird das Bild sehr kontrastreich, allerdings kommt es auch zu Beschneidungen im Gesicht – jedoch nur im roten Kanal. (Das erkennen Sie durch einen Blick auf das Histogramm im vorhergehenden Schritt – das rote Dreieck oben rechts verrät die Beschneidung im roten Kanal. Die beschnittenen Bereiche sind rot markiert: auf der Nase, auf der Stirn und an den Ohren.) Das lässt sich aber zum Glück ganz leicht korrigieren. Ziehen Sie einfach den Regler **WIEDERHERSTELLUNG** nach rechts, bis die Beschneidungswarnungen verschwunden sind (wie hier zu sehen).





### Schritt 5:

Jetzt werden wir das Shirt auf der Vorderseite etwas abdunkeln und das Gesicht aufhellen. Aktivieren Sie den Korrekturpinsel (**K**) (hier rot markiert) und klicken Sie rechts im Bedienfeld auf das Minuszeichen links neben dem Helligkeit-Regler. Alle anderen Regler werden auf null gesetzt, der Pinsel malt jetzt dunkler. Stellen Sie sicher, dass die Checkbox **AUTOMATISCH MASKIEREN** aktiviert ist (um nicht versehentlich außerhalb der Linien zu malen), und malen Sie über die Brust, um diesen Bereich etwas abdunkeln (wie hier zu sehen).




### Schritt 6:


Hellen Sie nun das Gesicht etwas auf (und bringen Sie mehr Licht in die Augen). Klicken Sie im Bedienfeld des Korrekturpinsels auf **NEU** (so weiß der Pinsel, dass Sie einen neuen Bereich bearbeiten wollen) und anschließend auf das Pluszeichen rechts neben dem Helligkeit-Regler. Jetzt malt der Pinsel heller (alle anderen Werte werden auf null gesetzt). Malen Sie über die Vorderseite des Gesichts. Wenn Sie im Anschluss das Gefühl haben, dass das Gesicht heller oder dunkler erscheinen soll, verschieben Sie den Helligkeit-Regler. Nun werden wir etwas schummeln und das Seitenlicht etwas stärker aussehen lassen, als es eigentlich war.

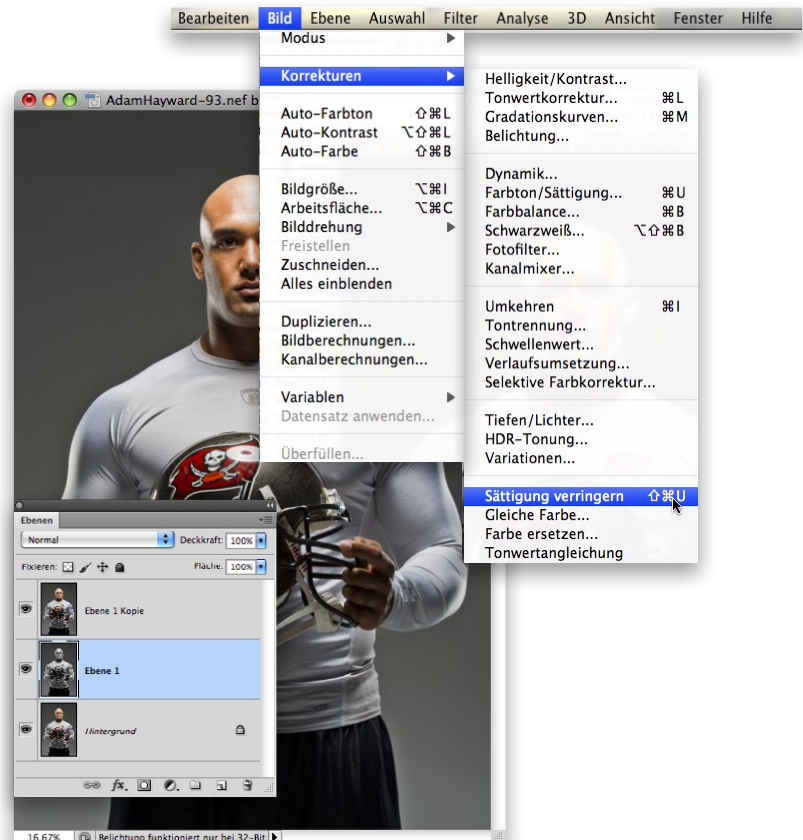
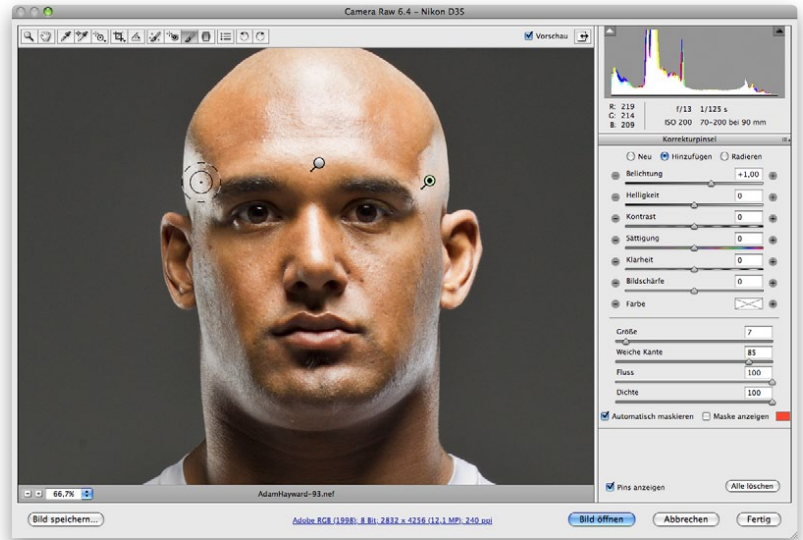


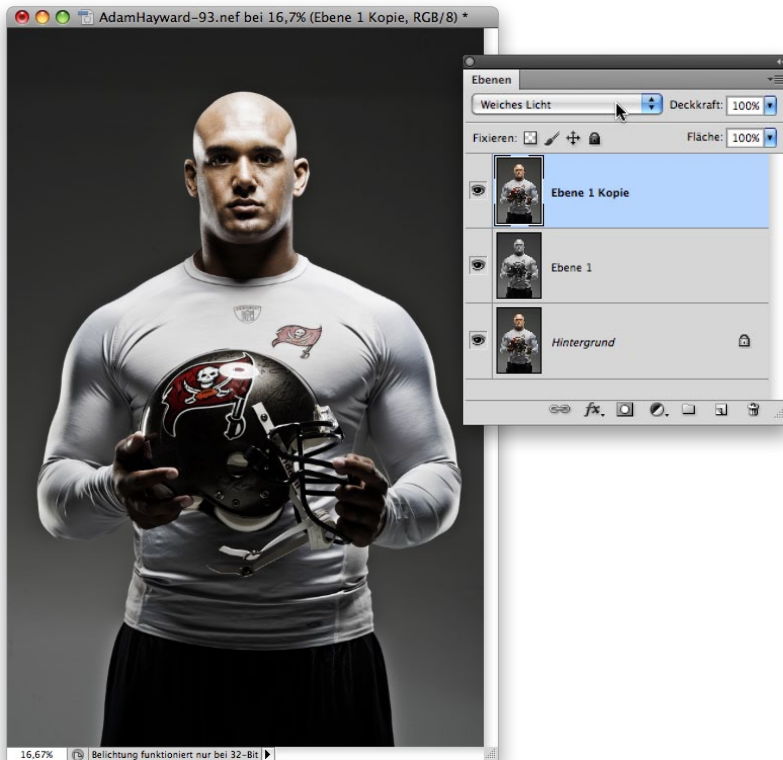
### Schritt 7:

Klicken Sie wieder auf NEU und zweimal auf das Plus neben dem Belichtung-Regler, damit dieser +1,00 anzeigt. Die Option AUTOMATISCH MASKIEREN ist immer noch aktiv. Malen Sie nun über die weißen Lichter an den Seiten, um diese intensiver erscheinen zu lassen (wie hier zu sehen). Durch die Checkbox bleiben Sie in diesem Bereich. Sollte trotzdem ein Fehler unterlaufen, drücken Sie die  -Taste (PC: **Alt**), um vorübergehend in den Radiergummimodus zu wechseln und den Fehler zu entfernen. Lassen Sie die Taste anschließend wieder los und malen Sie die hellere Belichtung ins Bild. Wenn Sie fertig sind, sehen Sie drei verschiedene Pins im Bild – diese repräsentieren die einzelnen Bereiche, die Sie bearbeitet haben. Sie erscheinen dort, wo Sie mit dem Malen begonnen haben. Um einen Bereich zu bearbeiten, klicken Sie auf den dazugehörigen Pin.

### Schritt 8:

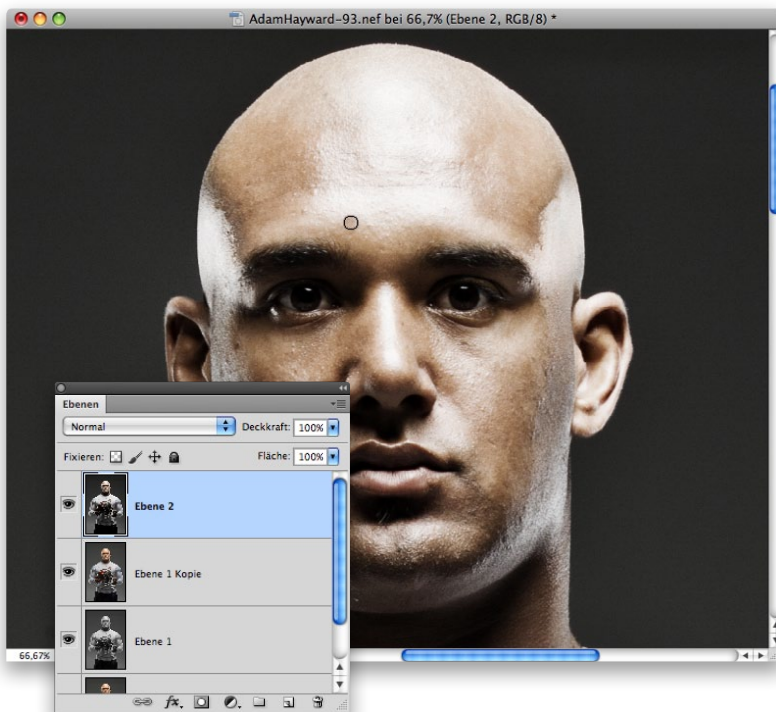
Das war's in Camera Raw. Das Ergebnis ist noch recht bescheiden (wir haben jetzt aber einen besseren Ausgangspunkt). Klicken Sie nun auf BILD ÖFFNEN, um das Bild in Photoshop zu öffnen. Dort duplizieren Sie die Hintergrundebene doppelt, indem Sie zweimal  - **J** (PC: **Strg** - **J**) drücken. Klicken Sie im Anschluss auf die mittlere Ebene, um aus dieser die Farbe zu entfernen. Wählen Sie BILD/KORREKTUREN/SÄTTIGUNG VERRINGERN. Die Farbe aus dieser Ebene wird entfernt, da sich darüber jedoch noch eine farbige Ebene befindet, sehen Sie keine Änderung im Bild – die Ebenen-miniatur im Ebenen-Bedienfeld wird jedoch schwarzweiß (wie hier zu sehen).





### Schritt 9:

Wenn Sie einmal bei dieser Ebene sind, verringern Sie auch gleich deren Deckkraft auf 80%, damit etwas Farbe aus der Hintergrundebene durchscheint. (Auch das können Sie nicht sehen, es sei denn, Sie blenden vorübergehend die obere Ebene aus – klicken Sie dazu auf deren Augen-Icon.) Klicken Sie nun auf die obere Ebene und ändern Sie deren Füllmethode in **WEICHES LICHT**, um einen kontrastreichen Look zu erzeugen (wie hier zu sehen).

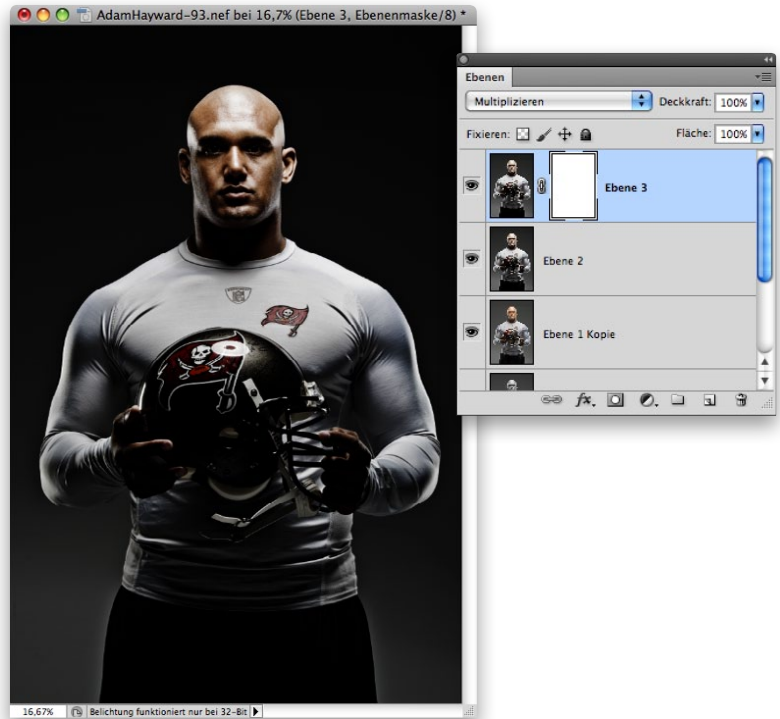


### Schritt 10:

Erstellen Sie nun im Ebenenstapel ganz oben eine zusammengefasste Ebene (eine Ebene, die aussieht wie eine reduzierte Version des Bilds), indem Sie **⌘ - ⌥ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**) drücken. In ein paar Schritten werden wird das Bild deutlich scharfzeichnen – dabei werden Hautprobleme stärker betont. Wechseln Sie deshalb jetzt zum Reparatur-Pinsel (**⌘ - J**) und wählen Sie eine Werkzeugspitze, die etwas größer ist als der Fleck, den Sie entfernen wollen. Klicken Sie mit gedrückter **⌥**-Taste (PC: **Alt**) in einen sauberen Bereich in der Nähe des Flecks und klicken Sie dann auf diesen, um ihn zu entfernen. Entfernen Sie auf diese Weise die offensichtlichsten Flecken, aber nicht alle, schließlich ist Adam kein Model.

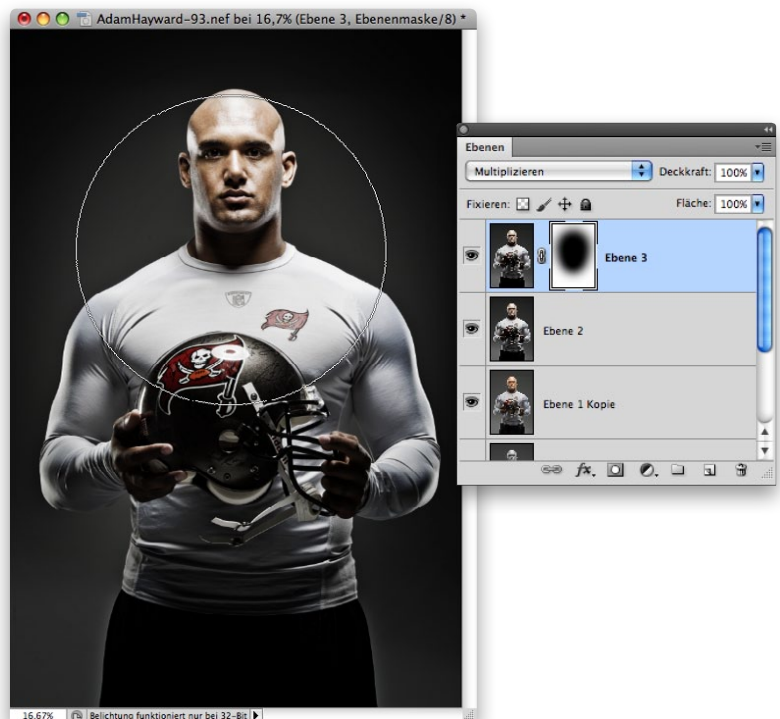
## Schritt 11:

Jetzt schummeln wir etwas und fügen noch ein paar Beleuchtungseffekte hinzu. Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene und ändern Sie deren Füllmethode in **MULTIPLIZIEREN**. Dadurch erscheint das Bild doppelt so dunkel (wie hier zu sehen). Wir wollen damit den Hintergrund abdunkeln und das Licht nur dort einblenden, wo wir es brauchen. Klicken Sie unten im Ebenen-Bedienfeld auf **EBENENMASKE HINZUFÜGEN**, um die Ebene mit einer weißen Maske zu versehen.

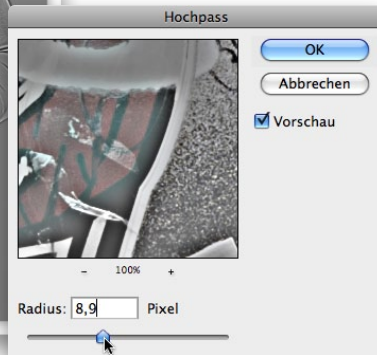
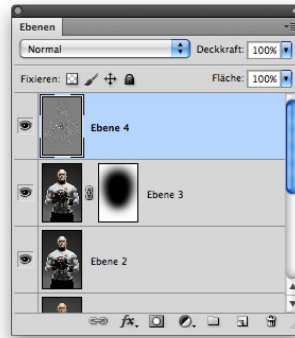
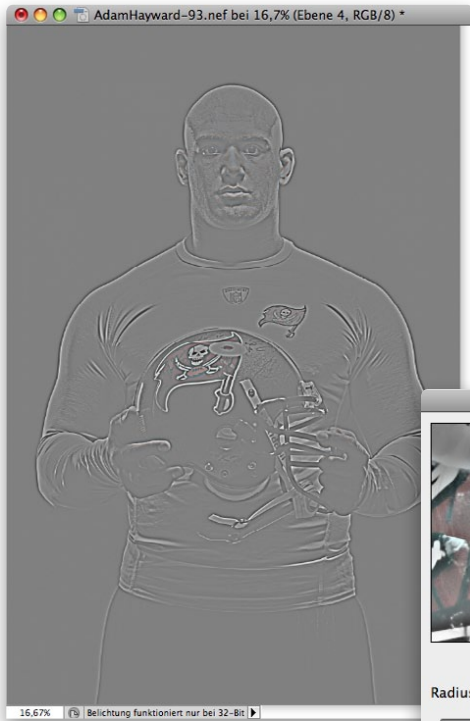


## Schritt 12:

Wechseln Sie zum Pinsel (**B**) und klicken Sie in der Optionsleiste auf die Pinselminiatur, um den Pinselwähler zu öffnen. Wählen Sie eine weiche Pinselspitze mit 2500 px (die größte Größe). Klicken Sie mit dem Pinsel und Schwarz als Vordergrundfarbe auf das Gesicht (wie hier zu sehen). So schneiden Sie ein weiches Loch in die Multiplizieren-Ebene und blenden die hellere Ebene darunter ein. Klicken Sie noch ein paar Mal bis auf die Oberseite des Helms, um auch diesen Bereich aufzuhellen (alles darunter soll dunkler aussehen).

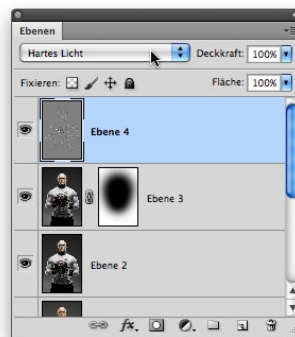
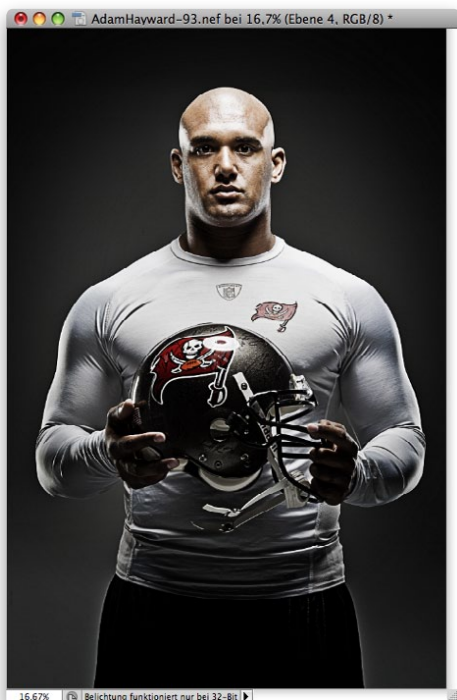






### Schritt 13:


Lassen Sie uns das Bild nun scharfzeichnen. Wir nutzen dazu den Hochpass-Filter. Erstellen Sie zunächst eine weitere zusammengefasste Ebene und wählen Sie FILTER/SONSTIGE FILTER/HOCHPASS. In der Dialogbox ziehen Sie den Regler ganz nach links, so dass das Bild grau wird. Anschließend ziehen Sie ihn langsam wieder nach rechts, bis viele Kantendetails zu erkennen sind (wie hier zu sehen). Je weiter Sie ziehen, desto dramatischer wird die Scharfzeichnung, geben Sie also Obacht. Wenn Ihr Bild so ähnlich aussieht wie das hier, klicken Sie auf OK.

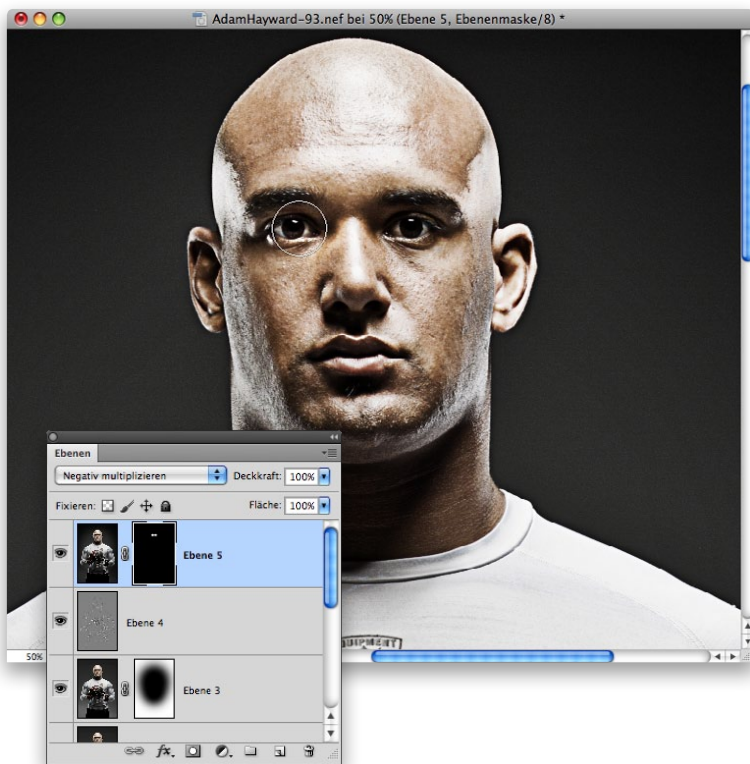


### Schritt 14:

Um die Scharfzeichnung ins Bild zu bringen, ändern Sie im Ebenen-Bedienfeld die Füllmethode der Filterebene in HARTES LICHT (wie hier zu sehen). Falls Ihnen das Ergebnis zu intensiv erscheint, verringern Sie die Ebenendeckkraft oder ändern Sie die Füllmethode in WEICHES LICHT. Hier gefällt mir die Version mit dem harten Licht, aber das liegt ganz bei Ihnen (hier gibt es zum Glück keine Standards oder Regeln, an die Sie sich halten müssen). Wenn ich mich jetzt zurücklehne und das Bild betrachte, finde ich, dass die Augenhöhlen noch etwas zu dunkel sind. Aber das haben wir gleich.

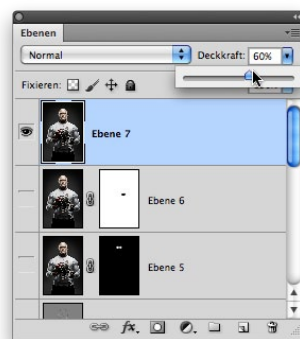
### Schritt 15:

Erstellen Sie noch eine zusammengefasste Ebene im Modus NEGATIV MULTIPLIZIEREN, um das gesamte Bild aufzuhellen. Klicken Sie anschließend mit gedrückter -Taste (PC: **Alt**) auf EBENENMASKE HINZUFÜGEN, um die hellere Bildversion hinter einer schwarzen Maske zu verbergen. Aktivieren Sie den Pinsel mit einer kleinen, weichen Pinselspitze und malen Sie mit Weiß über die Augenhöhlen. Ist das Ergebnis zu hell, verringern Sie die Ebenendeckkraft. Noch etwas: Um die Originalfarbe (Rot) des Logos auf seiner Brust zurückzubringen, erstellen Sie eine weitere zusammengefasste Ebene und blenden Sie im Ebenen-Bedienfeld alle Ebenen außer der Hintergrundebene aus (damit nur zwei Ebenen sichtbar sind – Hintergrund und zusammengefasste Ebene). Fügen Sie zur oberen Ebene eine weiße Maske hinzu und malen Sie über die Flagge.



### Schritt 16:

Der letzte Schritt ist ganz einfach, hat aber eine deutliche Wirkung. Erstellen Sie noch eine zusammengefasste Ebene und blenden Sie die darunterliegende Ebene aus (auf der Sie eben das Logo zurück ins Bild gemalt haben). Wenn Sie die obere Ebene jetzt ein- und ausblenden, erhalten Sie eine Vorher-Nachher-Ansicht. Zudem haben Sie jetzt eine Master-Kontrollebene. Wenn Sie die Deckkraft dieser Ebene verringern, kontrollieren Sie damit auch den Kontrasteffekt des Bilds. Hier reduzierte ich die Deckkraft auf 60%, damit auch ein Teil des Originalhauttöns zu sehen ist und das finale Bild entsteht (wie Sie es hier und auf der ersten Seite des Kapitels sehen).







# EIN BLITZ ÜBER DIE VOLLE LÄNGE

Ganzkörper-Mode beleuchten



## DER AUFBAU

Bei Modeaufnahmen ist die Ausleuchtung der Kleidung ebenso wichtig wie die Ausleuchtung des Models. Deshalb verwende ich für solche Aufnahmen in der Regel eine recht große (140 cm) Octa-Softbox. Aufgrund ihrer Größe hilft sie nicht nur, die Kleidung gut auszuleuchten, sondern erzeugt auch ganz weiches, wunderschönes Licht. Außerdem benötige ich so nur diese eine Lichtquelle (und wenn der Hintergrund ausgeleuchtet werden muss, verschiebe ich Model und Lichtquelle einfach ein Stück nach hinten). Die Softbox hier steht seitlich leicht vor dem Model und ist so eingestellt, dass sie von oben auf das Model herabscheint. Der Trick bei Ganzkörperaufnahmen ist, dass ich dabei in die Hocke gehe bzw. mich hinknie oder sogar hinsetze oder hinlege.





**Blitz:** 500-Watt-Einheit mit 140-cm-Oktabank-Softbox



**Blitzleistung:** 4,1

## KAMERA-EINSTELLUNGEN



**Modus:** manuell

**Verschlusszeit:** 1/160 s

**Blende:** f/11

**Objektiv:** 24–70 mm  
f/2,8 @ 66 mm

**ISO:** 200





**VON LINKS:** Hier sehen Sie mich beim Warmmachen, wo ich einfach ein paar Aufnahmen vom Kopf machte. Beachten Sie, dass das graue Papier im Hintergrund nicht sehr hoch angebracht ist – für diese Art der Aufnahmen ist das so in Ordnung. Als ich später jedoch in die Knie ging, um die Ganzkörperaufnahmen zu machen, stellte ich leider erst nach etwa 20 Aufnahmen fest, dass der Hintergrund nicht über den Kopf des Models hinausragte.



**VON VORN:** Hier habe ich das Papier im Hintergrund erhöht, um Ganzkörperaufnahmen zu machen. Ich knie und habe mich für ein 24–70-mm-Objektiv entschieden. Das Model steht jetzt näher am Hintergrund, damit die Softbox als Lichtquelle auch das graue Papier ausleuchtet.



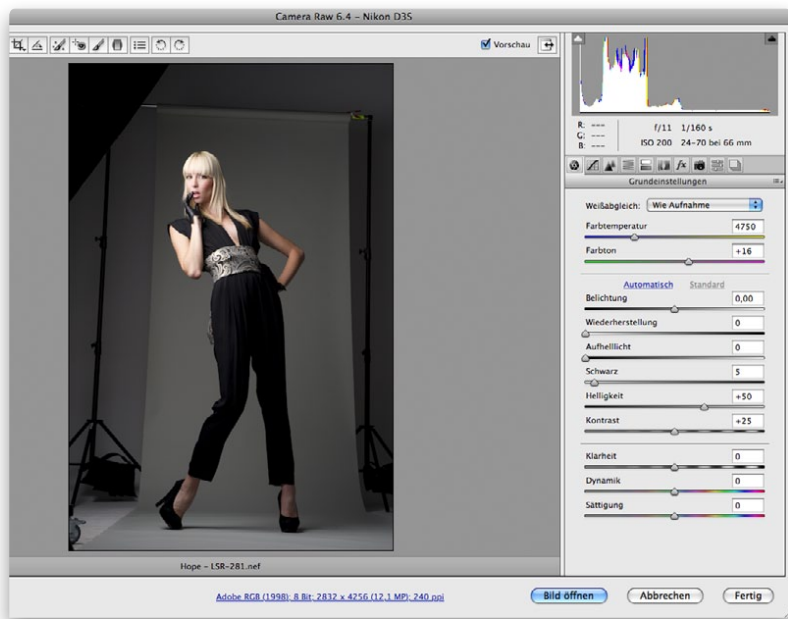
**VON RECHTS:** Hier nehme ich gerade ein paar Porträtaufnahmen mit meinem 70–200-mm-Objektiv auf. Die Position des Lichts ändert sich nicht (in dieser Aufnahme sehen Sie auch, dass ich tethered fotografiere, damit die Bilder im Anschluss direkt in Lightroom erscheinen). Da es sich hier um Porträtaufnahmen handelt, stehe ich.



**VON HINTEN:** Hier sehen Sie, wie dicht das Model vor der Softbox steht und dass ich mich auf einem meiner Knie abstütze. Wenn Sie nicht genug Platz haben, um so weit nach hinten zu gehen wie ich, dann fotografieren Sie mit einem 50-mm-Objektiv (ein 50-mm-Objektiv mit  $f/1,8$  ist gar nicht so teuer, 50 mm mit  $f/1,4$  kosten dagegen schon eine ganze Menge).

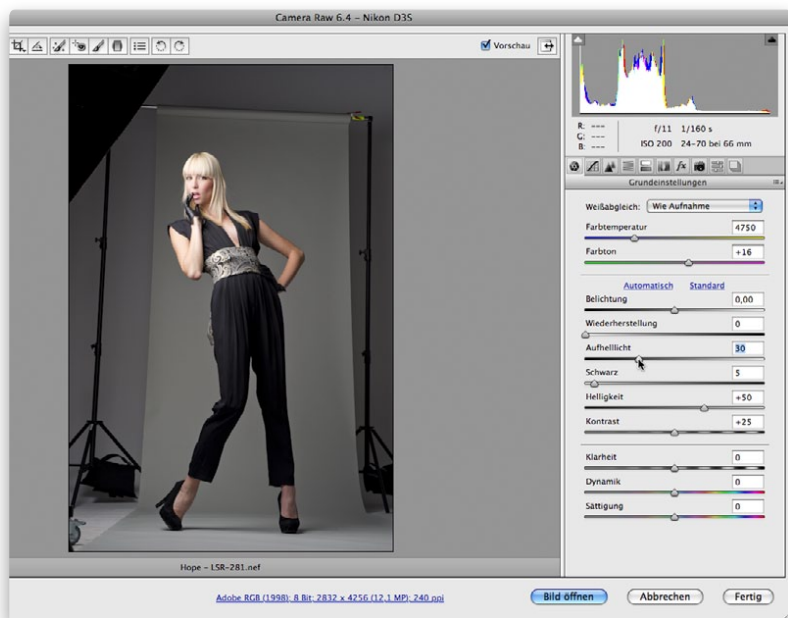


Wie bei der Porträtretusche ist auch hier die Nachbearbeitung ganz einfach. Der Standard: Flecken entfernen und das Weiß in den Augen aufhellen. Und da bei Ganzkörperaufnahmen die Details im Gesicht nicht so deutlich zu sehen sind, ist das mit der Retusche auch nicht so kritisch. Es gibt in dieser Aufnahme aber trotzdem noch genug andere Dinge zu tun. Sie müssen u.a. den Boden retuschieren – teilweise mit Spezialeffekten –, dabei werden Sie eine ganze Menge Tricks lernen.



## Schritt 1:

Hier sehen Sie das Original-Raw-Foto in Camera Raw und wie der flache Winkel zum Fotografieren funktioniert. Mein Plan war es, die Softbox auch für die Ausleuchtung des Hintergrunds zu verwenden – was ganz gut geklappt hat. (Alles Licht, was Sie auf dem grauen Hintergrund sehen, stammt von der Softbox. Ansonsten wäre der Hintergrund nicht grau, sondern schwarz.) Für Modeaufnahmen ist der Hintergrund allerdings trotzdem noch etwas zu dunkel. Wir müssen also nicht nur das korrigieren, sondern auch die Lichtstative und andere störende Dinge im Hintergrund entfernen.



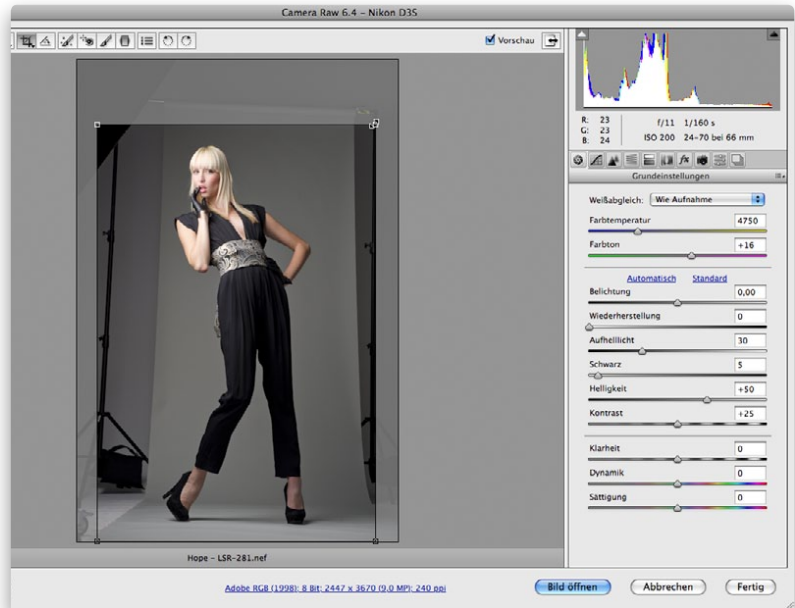
## Schritt 2:

Das Model trägt ein schwarzes Outfit, allerdings müssen bei Modeaufnahmen auch Details in der Kleidung zu erkennen sein. Lassen Sie uns also gleichzeitig die Tiefen in der Kleidung und den Hintergrund aufhellen. Ziehen Sie dazu den Regler für das **AUFHELLLICHT** nach rechts (hier auf 30) und sehen Sie sich Hintergrund und Outfit an (um die Taille sind nun Details zu erkennen). Am Gesicht und den Haaren hat sich nichts geändert – die sehen nach wie vor gut aus (die Lichter in diesen Bereichen würden Sie mit dem Belichtungs- oder dem Helligkeits-Regler verändern).



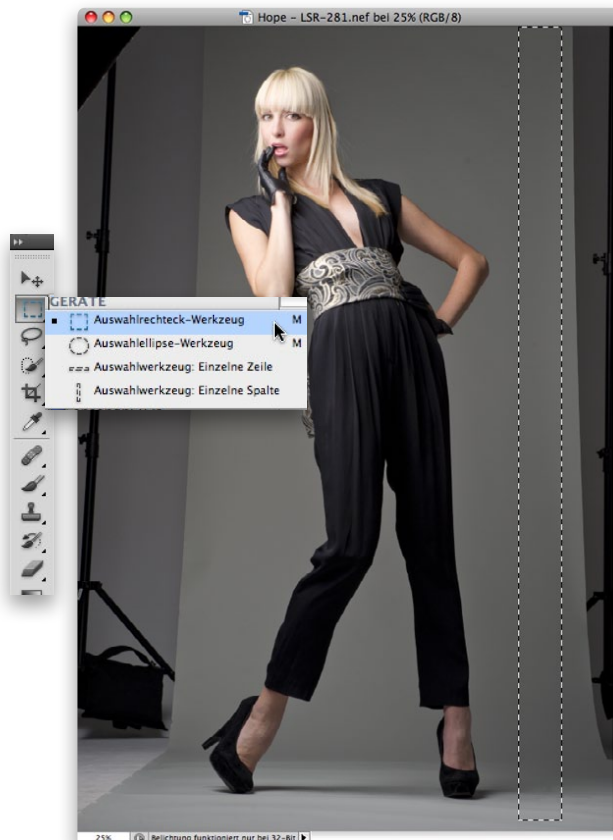
### Schritt 3:

Das Bild muss außerdem etwas freigestellt werden (okay, nicht nur ein bisschen). Über dem Kopf und an den Seiten ist viel zu viel Platz. Aktivieren Sie also das Freistellungswerkzeug (**C**) und ziehen Sie es über das Bild. Beim Freistellen sollten die Originalproportionen erhalten bleiben, halten Sie deshalb die **⇧**-Taste gedrückt und ziehen Sie den Eckpunkt oben rechts nach innen. Wiederholen Sie das Ganze bei der unteren linken Ecke. Wenn Sie zu einem anderen Werkzeug wechseln oder **↵** drücken, sehen Sie die freigestellte Version des Bilds. Hier sieht jetzt alles ganz gut aus, klicken Sie deshalb auf **BILD ÖFFNEN**, um das Bild in Photoshop zu öffnen.



### Schritt 4:

Als Erstes werden wir den grauen Hintergrund ausdehnen, um störenden Kram im Hintergrund auszublenken. Aktivieren Sie das Auswahlrechteck (**M**) und erstellen Sie eine dünne, rechteckige Auswahl auf der rechten Bildseite, wie hier zu sehen. Kommen Sie dabei nur nicht an den Rand des Papiers oder den Ellenbogen des Models.





### Schritt 5:

Drücken Sie **⌘ - T** (PC: **Strg - T**), um den Befehl FREI TRANSFORMIEREN aufzurufen. Ziehen Sie den Griffpunkt rechts in der Mitte nach rechts, um die Lücke dort zu schließen. Drücken Sie im Anschluss **↵**, um die Transformation zu bestätigen, und **⌘ - D** (PC: **Strg - D**), um die Auswahl aufzuheben.

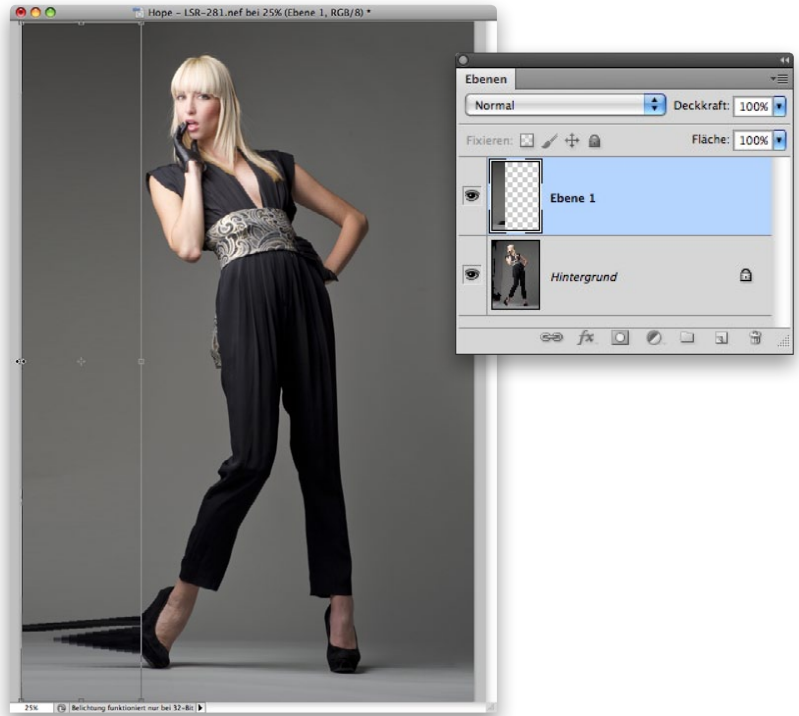


### Schritt 6:

Auf der linken Seite werden wir etwas Ähnliches machen. Da links neben dem Model nicht so viel Grau übrig ist, muss die Auswahl wirklich sehr dünn sein (wie hier zu sehen). Wie Sie sehen, geht die Auswahl über den Absatz des Schuhs. Aber das lässt sich später ganz einfach korrigieren. Um die Korrektur etwas zu vereinfachen, drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die Auswahl in eine eigene Ebene zu kopieren.

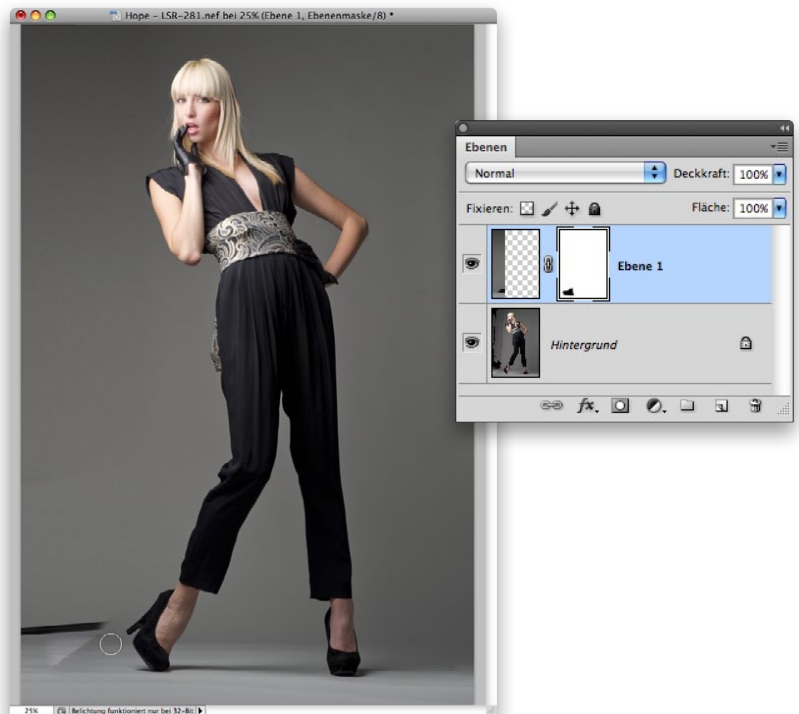
### Schritt 7:

Rufen Sie für die neue Ebene den Befehl FREI TRANSFORMIEREN auf und ziehen Sie den linken Mittelpunkt nach links, um die Lücke zu schließen. Drücken Sie anschließend **↵** und heben Sie die Auswahl auf. Sehen Sie den breit gezogenen Absatz (nicht lachen)? Den korrigieren wir im nächsten Schritt.

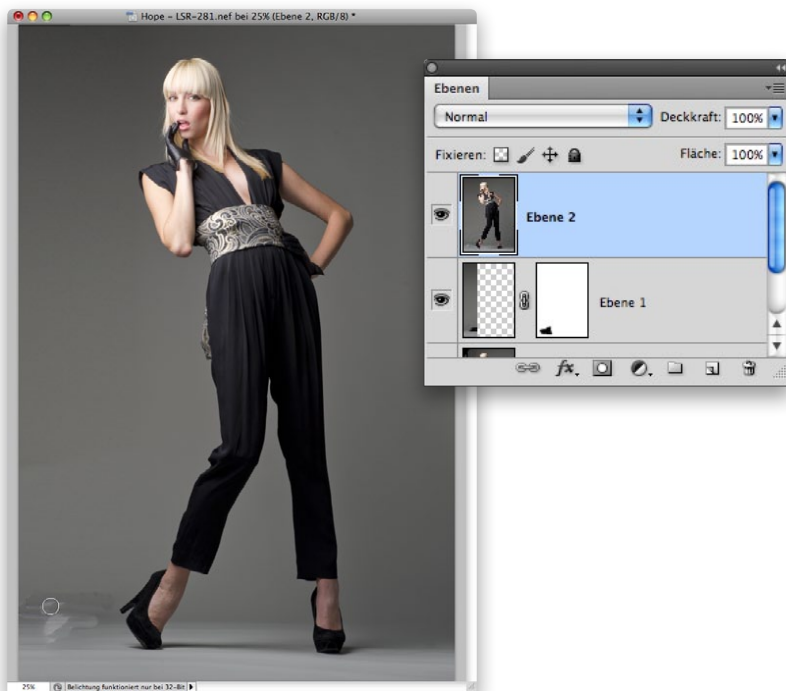


### Schritt 8:

Klicken Sie unten im Ebenen-Bedienfeld auf EBENENMASKE HINZUFÜGEN. Die Maske ist weiß, Sie müssen also mit Schwarz malen. Stellen Sie Schwarz als Vordergrundfarbe ein, aktivieren Sie den Pinsel (**B**) mit einer kleinen, weichen Pinselspitze und malen Sie über den Absatz, um an dieser Stelle den Originalbereich der Hintergrundebene wieder einzublenden. Das reicht allerdings noch nicht aus. Wir müssen nun noch den Kopierstempel oder Reparatur-Pinsel zu Hilfe nehmen – aber das ist okay, denn unsere Ebenenmaske macht es uns ganz leicht. Ganz links im Bild ist nun noch etwas manuelles Klonen gefragt, aber keine Angst, Sie schaffen das.







### Schritt 9:

Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene – eine neue Ebene, die aussieht wie eine reduzierte Version des Bilds –, indem Sie **⌘ - ⌥ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**) drücken. Aktivieren Sie im Anschluss den Kopierstempel (**S**), klicken Sie mit gedrückter **⌥**-Taste (PC: **Alt**) in einen sauberen Bereich rechts daneben und malen Sie über die störende Stelle. Hier ist ein Tipp, wenn Sie über eine sichtbare Kante kopieren (wie hier, wo der helle Boden auf den dunkleren Hintergrund trifft): Klicken Sie mit gedrückter **⌥**-Taste direkt auf die Naht – die waagerechte Linie im Cursor sollte mit der Naht übereinstimmen. Stellen Sie den Mauszeiger dann über den Bereich, den Sie entfernen wollen, Sie erhalten eine Vorschau. Richten Sie den Mauszeiger direkt an der Naht aus und klonen Sie entlang einer horizontalen Linie.

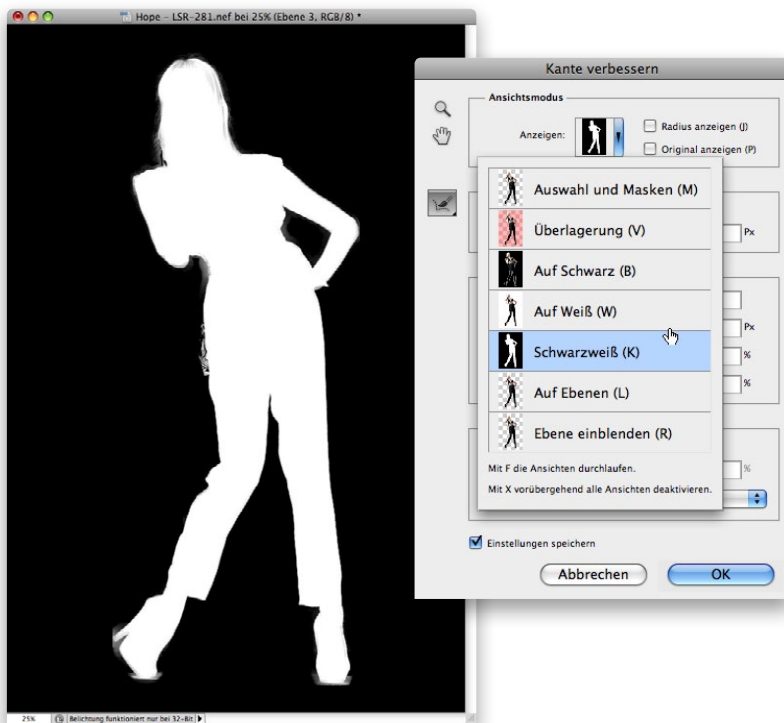


### Schritt 10:

Wenn ich mir das Bild jetzt so ansehe, denke ich, dass der Hintergrund viel, viel heller sein sollte (auch wenn es immer mal wieder Modeaufnahmen vor einem dunkelgrauen Hintergrund gibt, sind hellgraue Hintergründe doch gebräuchlicher). Wir wollen deshalb das Model auswählen, in eine eigene Ebene kopieren und den Hintergrund aufhellen. Da sich das Model dann in einer eigenen Ebene befindet, ist es von der Aufhellung nicht betroffen – trotzdem gibt es noch eine Version von ihr auf der Hintergrundebene. Aktivieren Sie das Schnellauswahlwerkzeug (**W**) und malen Sie über das Model, um es automatisch auszuwählen. Falls ein Bereich versehentlich ausgewählt wurde, drücken Sie die **⌥**-Taste (PC: **Alt**) und malen Sie erneut über diesen Bereich.

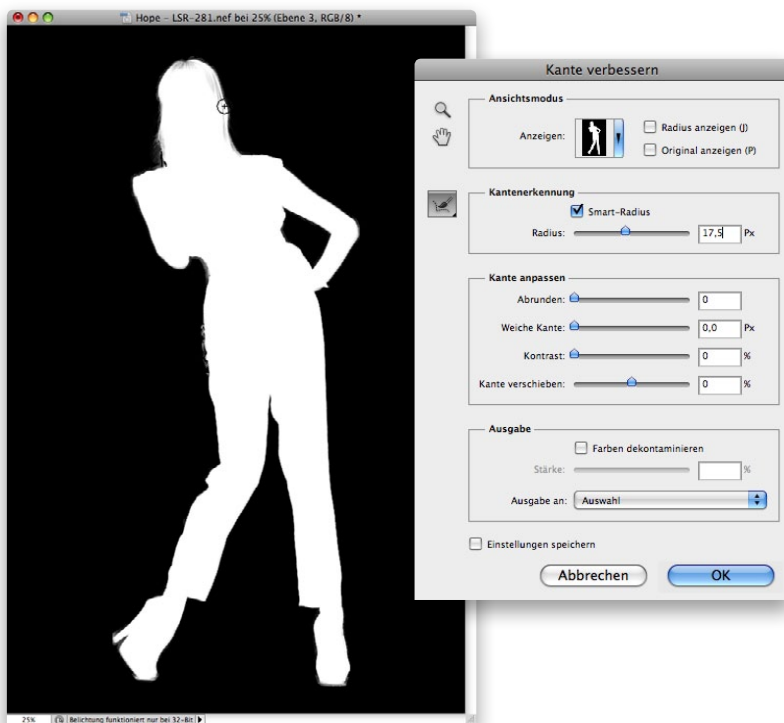
## Schritt 11:

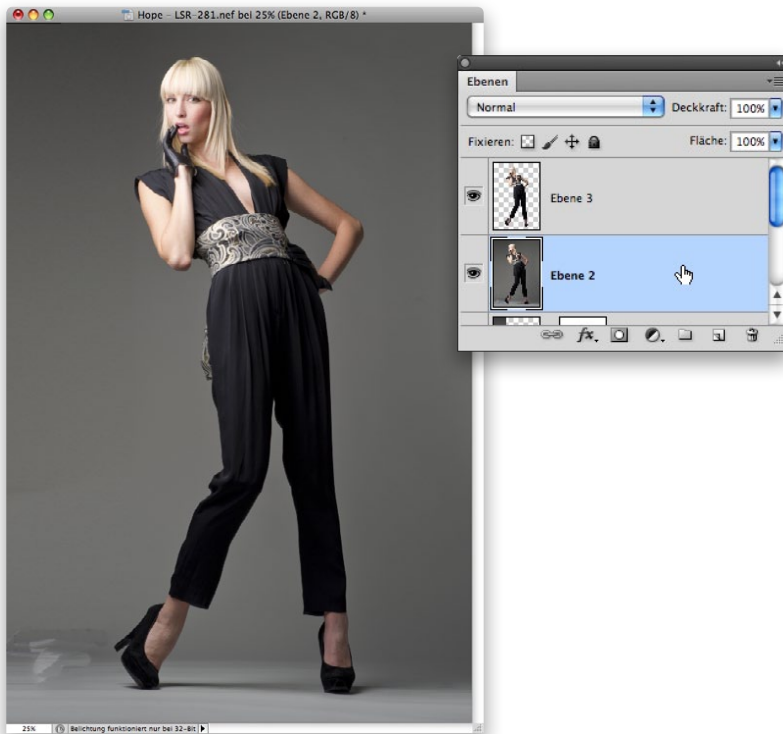
Wenn Sie die grobe Auswahl getroffen haben, wird es Zeit für einen Feinschliff. Klicken Sie dazu in der Optionsleiste auf den Button KANTE VERBESSERN. Es öffnet sich die Dialogbox, die Sie hier sehen. Das Anzeigen-Menü ganz oben bietet verschiedene Ansichtsmodi. Mein Favorit ist SCHWARZWEISS (K) – wie eine Ebenenmaske –, weil man dabei am besten erkennen kann, wie die Auswahlkanten aussehen. Hier sind sie noch ziemlich rau (eher so, als hätte ich den Zauberstab verwendet). Sobald Sie sehen, wie die Auswahl wirklich aussieht, wissen Sie auch, wozu Sie den Befehl KANTE VERBESSERN benötigen.



## Schritt 12:

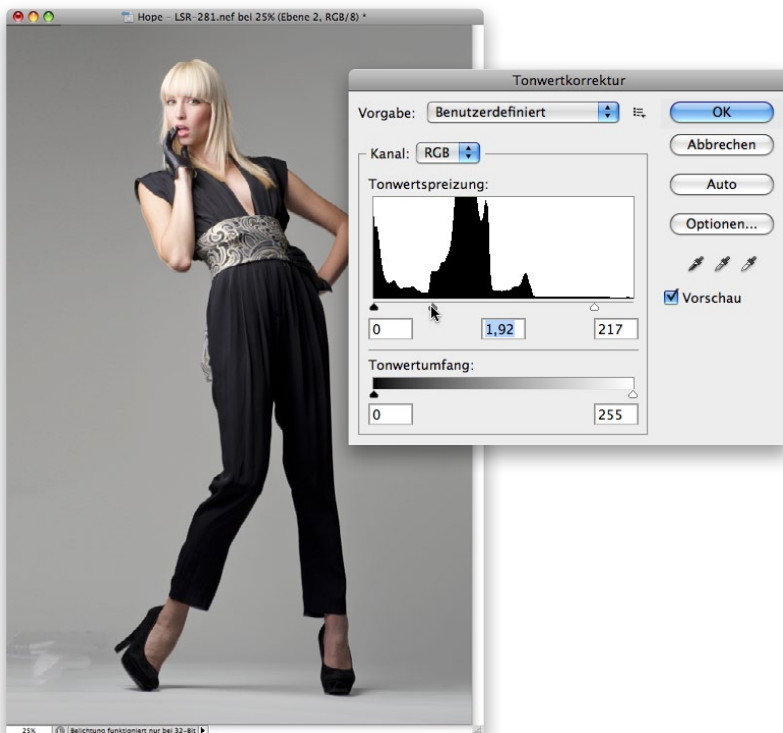
Das Problem bei Auswahlen wie diesen (bei Menschen) ist, dass Teile der Auswahl scharf (um die Arme, die Kleidung, die Schuhe usw.) und andere Teile eher etwas weicher (z.B. die Haare) aussehen müssen. Um das zu verwirklichen, aktivieren Sie im Abschnitt KANTENERKENNUNG die Checkbox SMART-RADIUS. Ziehen Sie anschließend den Radius-Regler nach rechts, bis die Kanten etwas geglättet werden (hier bei 17,5). Bei schwierigen Bereichen wie den Haaren können Sie Photoshop mit dem Kanteverbessern-Werkzeug etwas helfen (links neben der Checkbox), indem Sie damit über die Haare malen (wie hier zu sehen). Dadurch erkennt Photoshop, dass diese Kanten etwas genauer überprüft werden müssen.





### Schritt 13:

Wenn Sie damit fertig sind, vergewissern Sie sich, dass unten im Ausgabe-Popup-Menü die Option AUSWAHL gewählt ist, und klicken Sie auf OK, um die Person auszuwählen (falls es so aussieht, dass nicht alle Haare ausgewählt wurden, keine Sorge). Drücken Sie nun **⌘ - J** (**Strg** - **J**), um das Model in eine eigene Ebene zu kopieren. Das Model befindet sich nun in der obersten Ebene, darunter sehen Sie die reduzierte Version des Bilds mit dem grauen Hintergrund. Klicken Sie auf diese Ebene, um sie auszuwählen (wie hier zu sehen).



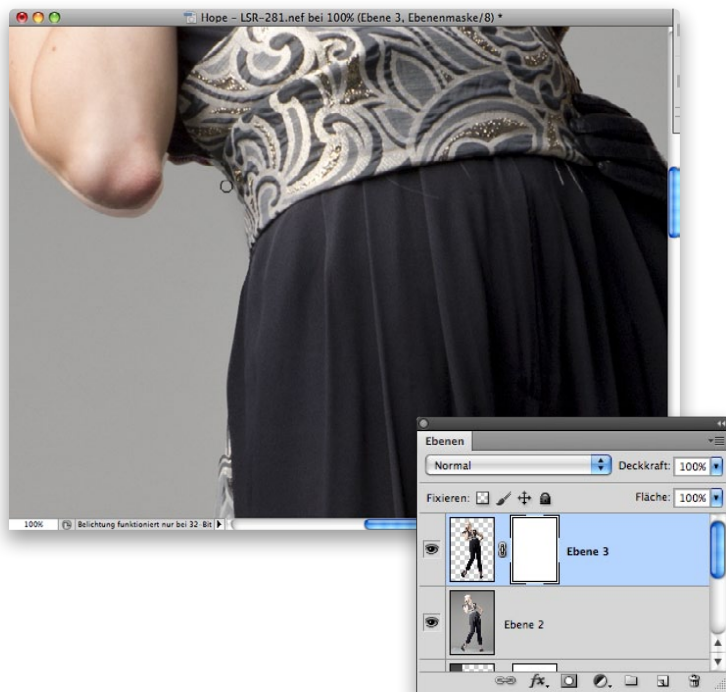
### Schritt 14:

Wählen Sie **BILD/KORREKTUREN/TONWERTKORREKTUR** (oder drücken Sie **⌘ - L** [PC: **Strg** - **L**]). Ziehen Sie in der Dialogbox den **Lichter-Regler** (ganz rechts unter dem Histogramm) nach links, um den Hintergrund etwas aufzuhellen. Den Regler für die **Mitteltöne** ziehen Sie auch etwas nach links, bis der Hintergrund schön hell aussieht. Klicken Sie anschließend auf OK. Haben Sie gemerkt, dass das Model kein bisschen heller geworden ist? Das liegt daran, dass Sie die Kopie von ihr in der obersten Ebene sehen und die Korrektur auf die darunterliegende Ebene angewendet wurde. Ein sehr praktischer Trick, um den Hintergrund im Nachhinein aufzuhellen (wir haben ihn hier aufgehellt, hätten ihn aber auch abdunkeln können, indem wir die Regler nach rechts verschieben). Oh, wenn Sie gerade hier sind, können Sie dann nicht gleich den kleinen schwarzen Bereich oben rechts im Bild entfernen? Danke.



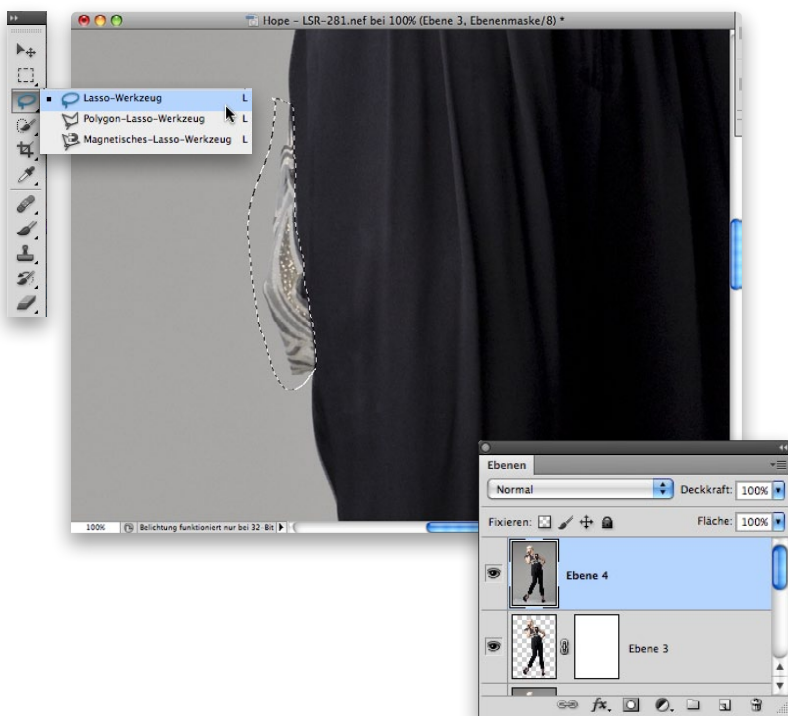
### Schritt 15:

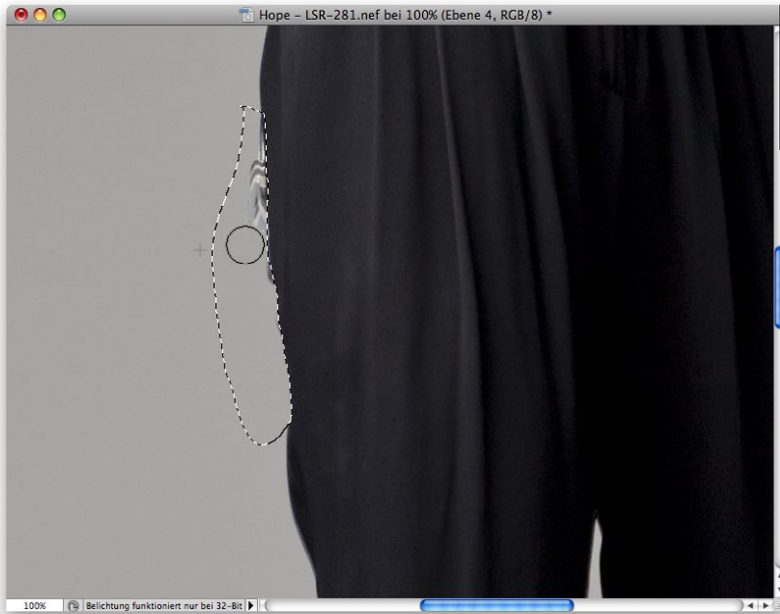
Wenn Sie in das Bild hineinzoomen, um sich die Auswahlkanten nach der Aufhellung des Hintergrunds noch einmal genauer anzusehen, finden Sie hier und dort wahrscheinlich noch ein paar kleine Bereiche, die etwas dunkler sind (wie hier an der Taille). Klicken Sie auf die Ebene mit der Auswahl des Models und fügen Sie eine Ebenenmaske hinzu. Aktivieren Sie anschließend den Pinsel mit einer kleinen, harten Werkzeugspitze und malen Sie mit schwarz über diese Bereiche, um sie zu entfernen (wie hier zu sehen). Das dauert vielleicht 15 Sekunden, aber es lohnt sich.



### Schritt 16:

Wenn beim Shooting ein Art Director anwesend gewesen wäre, ginge die nächste Retusche auf seine Kappe. Und so sehe ich das: Aus der Ferne sieht das kleine Stück Stoff, das an der Seite hervorschaut, aus wie ein Fehler im Bild (wäre mehr davon zu sehen, wäre es wieder okay, aber nur das kleine Stück sieht etwas komisch aus). Ich würde es entfernen, damit es den Betrachter nicht stört. Erstellen Sie dazu eine weitere zusammengefasste Ebene und aktivieren Sie das Lasso (**L**), um eine Auswahl um das Stück Stoff – entlang der Hosenkante – zu erstellen (wie hier zu sehen).





### Schritt 17:

Wechseln Sie zum Kopierstempel, klicken Sie mit gedrückter **⌘** -/**Alt** - Taste in einen sauberen Bereich im Hintergrund direkt links daneben. (Es ist wichtig, dass Sie einen Bereich mit gleicher Farbe und gleichen Tonwerten kopieren, damit die Retusche nicht heller oder dunkler als die Umgebung erscheint. Klicken Sie also nicht ober- oder unterhalb der Auswahl, sondern direkt daneben.) Malen Sie nun über den Stoff, um ihn mit dem grauen Hintergrund abzudecken. Und warum die Auswahl? Um nicht versehentlich einen Teil der Kleidung zu entfernen. Die Auswahl stellt so eine Art Sicherheitszaun um den Bereich dar. (Versuchen Sie, bei aktiver Auswahl über die Hose zu malen – das klappt nicht. Sie können nur innerhalb des Auswahlbereichs malen.) Ist alles verschwunden, können Sie die Auswahl aufheben.

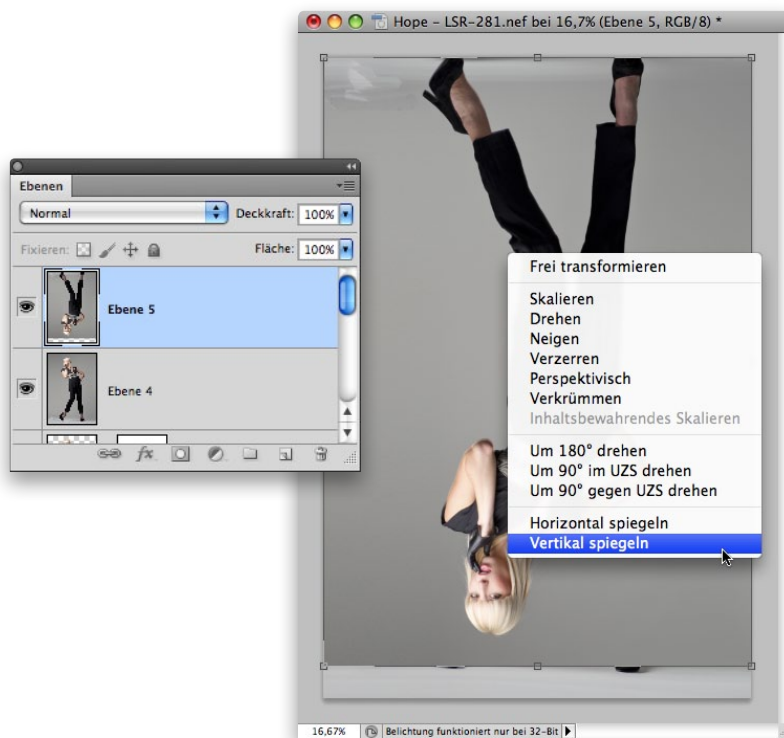


### Schritt 18:

Wir erstellen nun eine Reflexion, so als würde das Model auf einer glänzenden Oberfläche stehen. Aktivieren Sie dazu das Auswahlrechteck und erstellen Sie eine Auswahl von der Unterkante der Schuhe bis ganz nach oben (wie hier zu sehen).

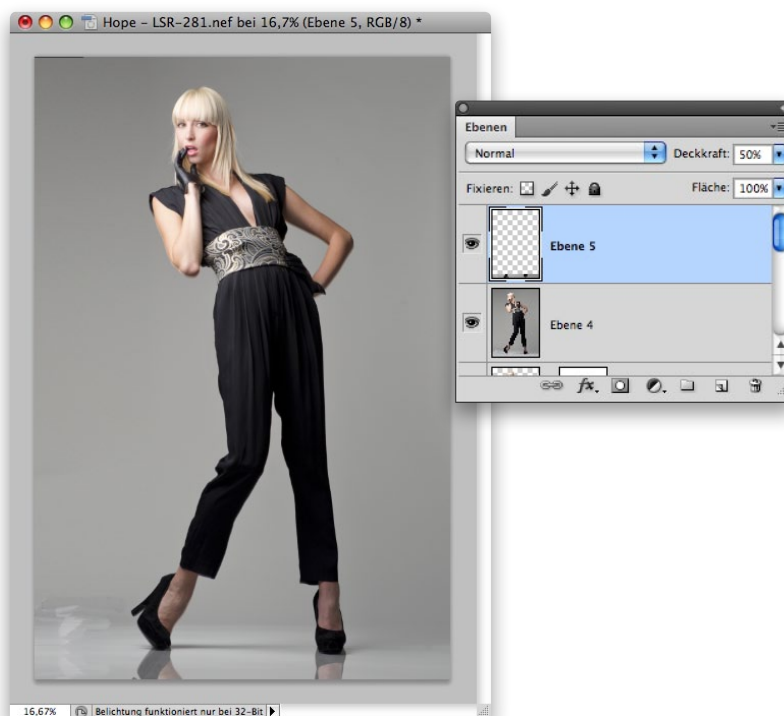
### Schritt 19:

Kopieren Sie die Auswahl in eine eigene Ebene und rufen Sie FREI TRANSFORMIEREN auf. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Frei-transformieren-Rahmen und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option VERTIKAL SPIEGELN (wie hier zu sehen), um die obere Ebene auf den Kopf zu stellen. Drücken Sie  $\leftarrow$ , um die Transformation zu bestätigen.

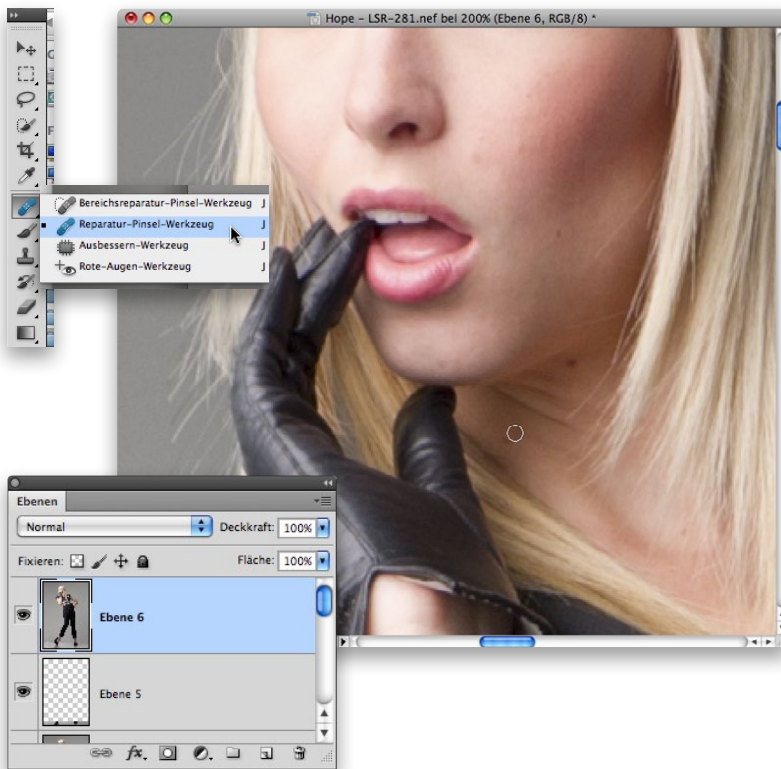


### Schritt 20:

Um die Reflexion zu erstellen, aktivieren Sie das Verschieben-Werkzeug ( $\text{V}$ ), halten die  $\uparrow$ -Taste gedrückt (um gerade nach unten zu ziehen) und ziehen die obere Ebene nach unten, bis die Unterkanten der Schuhe aufeinanderstoßen! Momentan sieht es aus wie eine perfekte Spiegelung. Damit das Ganze eher wie eine Reflexion erscheint, verringern Sie die Deckkraft der gespiegelten Ebene auf 50% (wie hier) oder weniger. Welcher der richtige Wert ist? Das liegt ganz bei Ihnen.

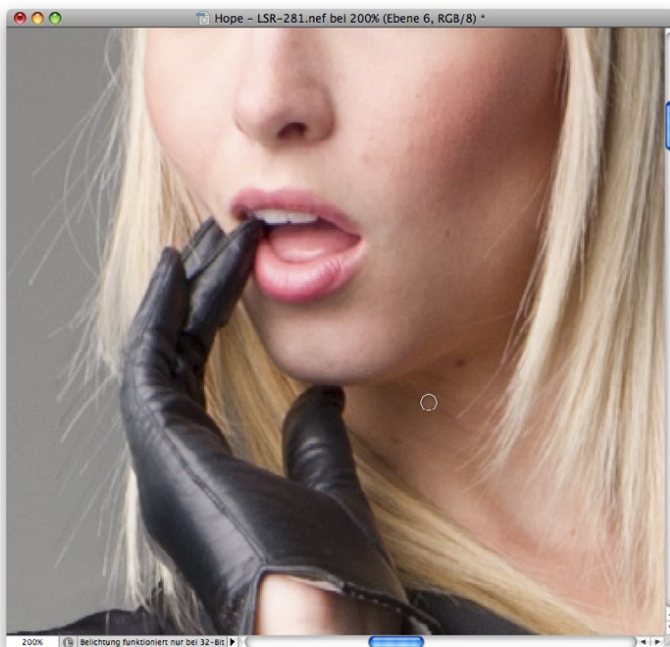






### Schritt 21:

Zoomen Sie für die Retusche nun auf 200% in das Bild hinein (das Bild erscheint jetzt etwas pixelig, weil die Zoomstufe 100% übersteigt, aber wir können trotzdem noch ganz gut erkennen, was getan werden muss). Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene und aktivieren Sie den Reparatur-Pinsel (⌘ - J), um offensichtliche Flecken zu entfernen (hier auf dem Hals). Klicken Sie dazu mit gedrückter ⌘-Taste (PC: Alt) in einen sauberen Bereich in der Nähe und stellen Sie den Mauszeiger dann über den Fleck. Klicken Sie, um diesen zu entfernen (wie hier zu sehen).

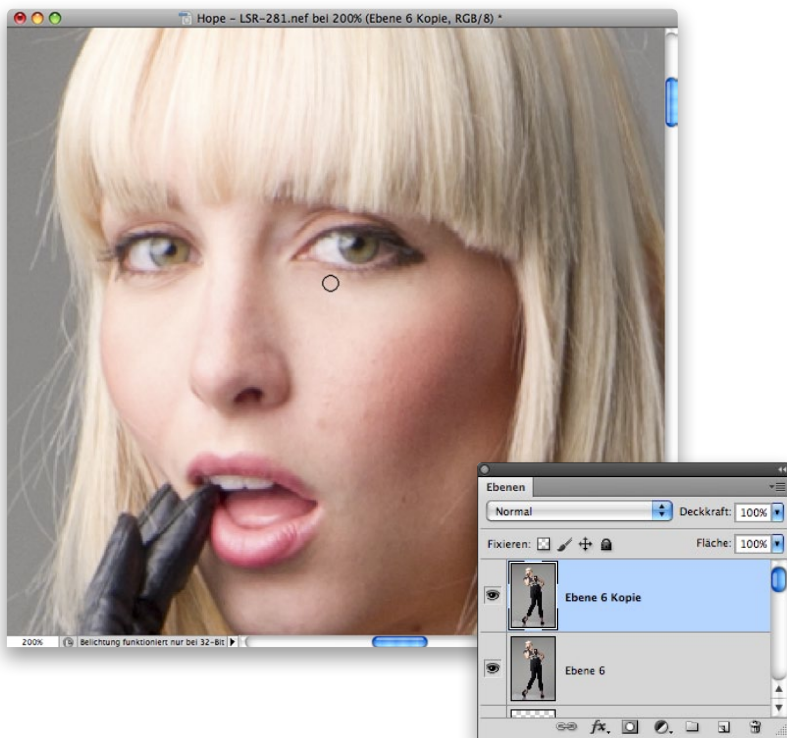


### Schritt 22:

Außerdem entferne ich hier auch noch die unschönen Falten am Hals. Diese sind eigentlich ganz natürlich, auf einem Foto wirken sie jedoch etwas störend, weshalb ich sie meistens vollständig entferne (manchmal lasse ich vielleicht eine übrig, damit es nicht komisch aussieht). Malen Sie mit dem Reparatur-Pinsel und einem sauberen, aufgenommenen Bereich über die Falten, bis sie verschwunden sind (wie hier zu sehen).

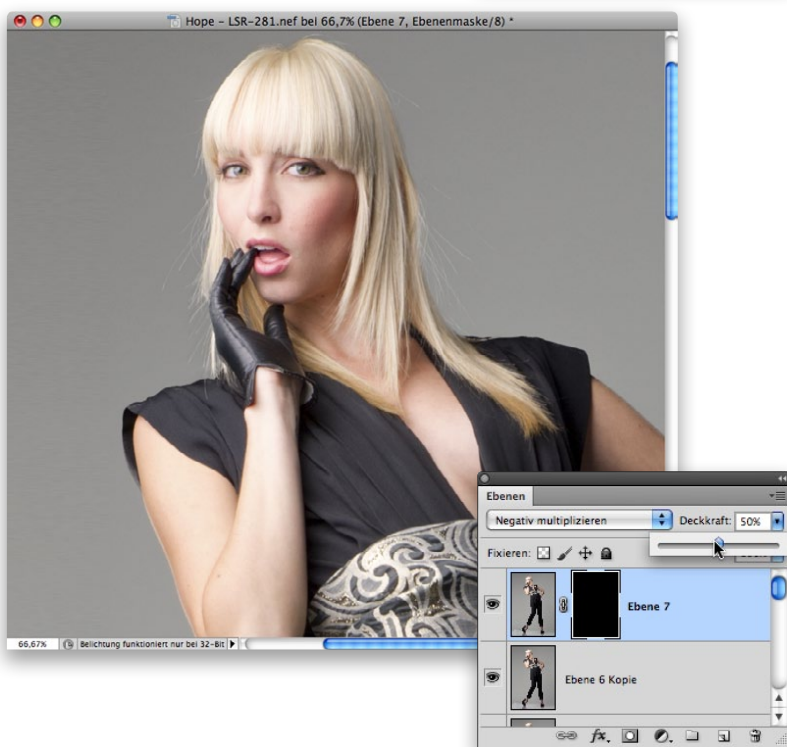
### Schritt 23:

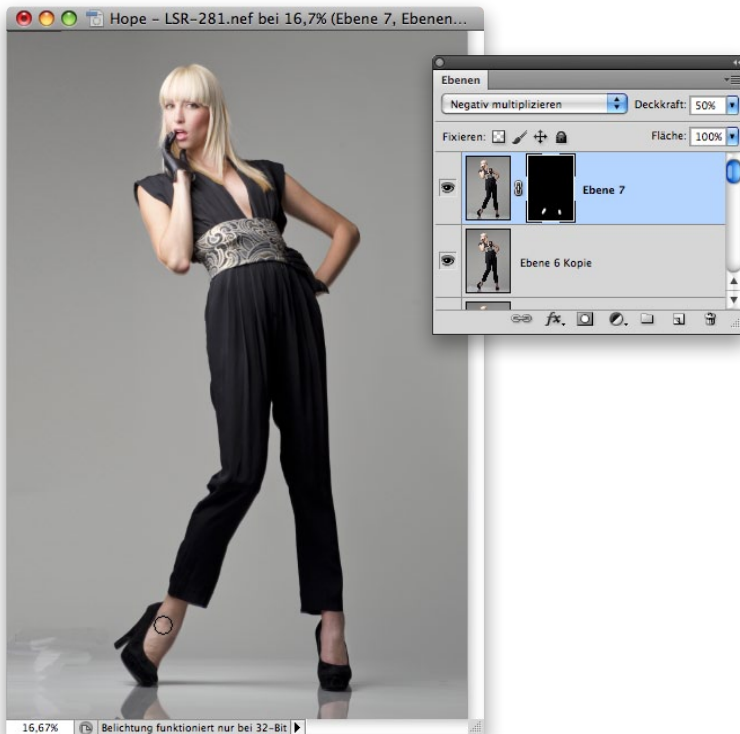
Drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die obere reduzierte Ebene zu duplizieren, um die Stärke unserer nächsten Retusche anpassen zu können. Entfernen Sie nun die kleinen Fältchen unter den Augen. Nutzen Sie auch hierfür den Reparatur-Pinsel. Falls es zu komisch aussieht, wenn gar keine Fältchen mehr da sind (das hängt von der Person ab), verringern Sie die Ebenendeckkraft, bis die Fältchen wieder etwas zu sehen sind.



### Schritt 24:

Nun zu den Augen. Erstellen Sie eine reduzierte Ebene und ändern Sie deren Füllmethode in **NEGATIV MULTIPLIZIEREN**, um das gesamte Bild aufzuhehlen. Blenden Sie diese helle Ebene anschließend hinter einer schwarzen Maske aus, indem Sie sie mit gedrückter **⌘ - T** (PC: **Alt - T**) auf **EBENENMASKE HINZUFÜGEN** klicken. Aktivieren Sie den Pinsel mit einer winzig kleinen, weichen Spitze und malen Sie mit Weiß als Vordergrundfarbe über das Weiß in den Augen und über die Iris (meiden Sie dabei jedoch unbedingt die dunklen Ringe um die Iris – die sollen dunkel bleiben). Zoomen Sie etwas aus dem Bild, um zu entscheiden, wie weit die Deckkraft verringert werden muss, damit die Augen toll aussehen (100% ist eigentlich immer zu hell). Beginnen Sie bei 50% (wie hier zu sehen) und bilden Sie sich ein Urteil (mir gefällt es, Sie können aber auch auf bis zu 30% gehen).

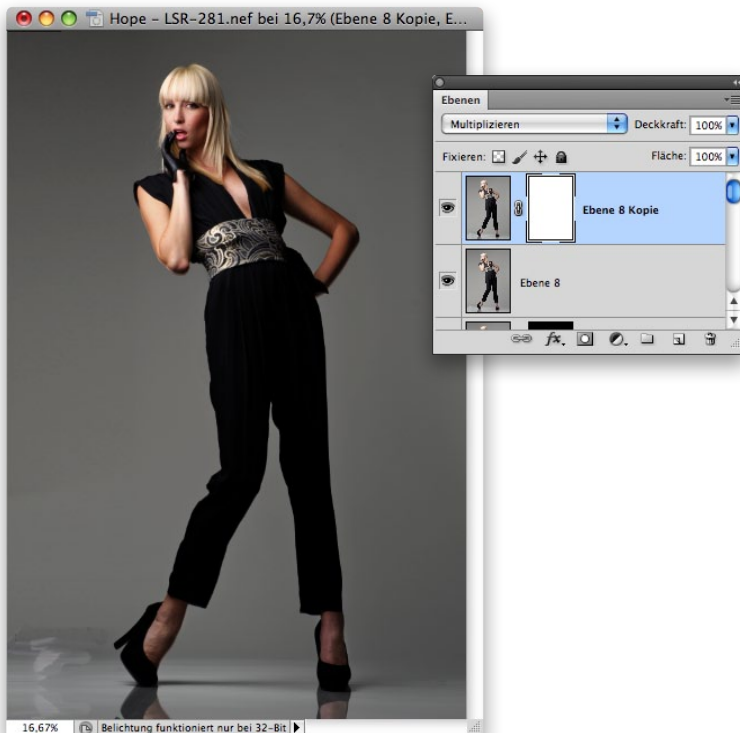




### Schritt 25:

Zoomen Sie nun ganz aus dem Bild heraus. Für meinen Geschmack sind ihre Knöchel und die Oberseiten der Füße etwas zu dunkel. Wir haben ja bereits eine 50%-Ebene im Modus NEGATIV MULTIPLIZIEREN mit einer schwarzen Maske, warum nutzen wir diese nicht, um diese Bereiche etwas aufzuhellen (mit einer etwas größeren Pinselspitze)? Malen Sie über die genannten Stellen – sieht das Ergebnis zu hell aus, widerrufen Sie die Pinselstriche ( $\text{⌘} - \text{Z}$  [PC:  $\text{Strg} - \text{J}$ ]) und verringern Sie in der Optionsleiste die Deckkraft des Pinsels. Hier ist das nicht notwendig, aber Sie wissen jetzt wenigstens, was Sie im Falle eines Falles tun müssen.

Das war's eigentlich schon. Ich habe jedoch noch einen Effekt für den Hintergrund für Sie – völlig optional und freiwillig.



### Schritt 26:

Erstellen Sie eine reduzierte Ebene und drücken Sie  $\text{⌘} - \text{J}$ , um diese zu kopieren. Ändern Sie anschließend die Füllmethode der Ebenenkopie in MULTIPLIZIEREN. Das gesamte Bild wird deutlich dunkler (wie hier zu sehen). Klicken Sie nun auf EBENENMASKE HINZUFÜGEN.



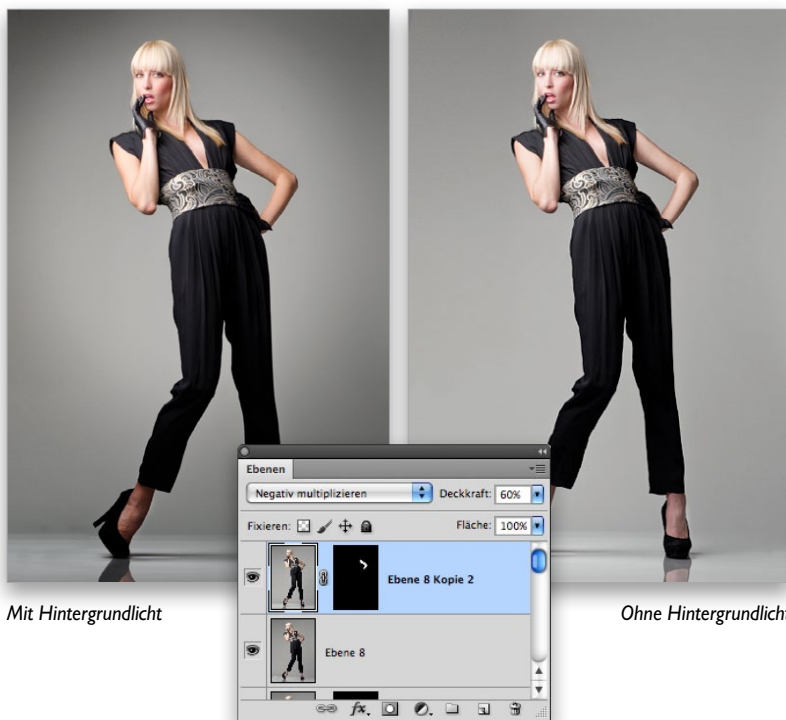
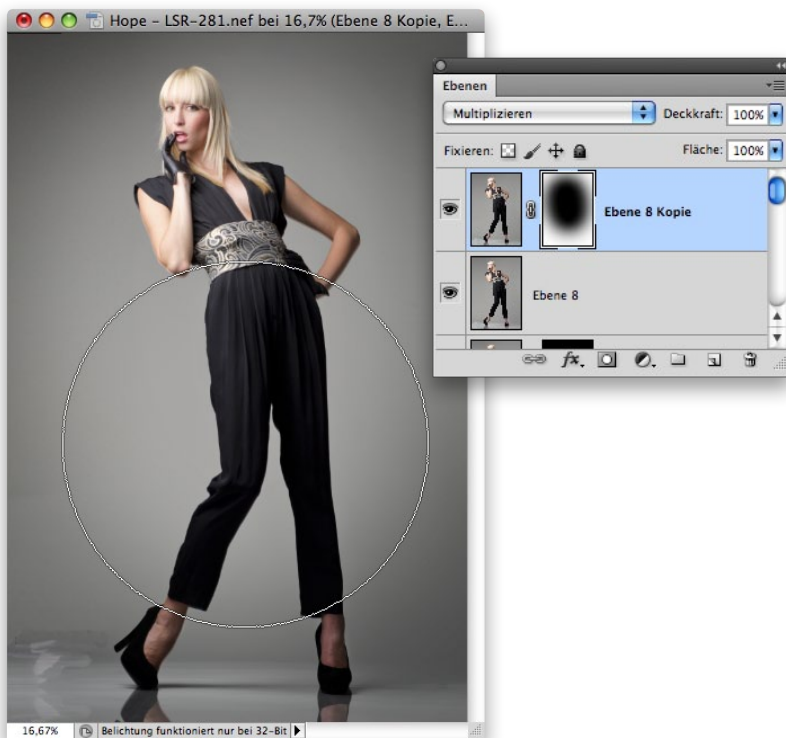
### Schritt 27:

Stellen Sie Schwarz als Vordergrundfarbe ein und aktivieren Sie für den Pinsel eine riesige (2500 Pixel), weiche Spitze. Stellen Sie diese riesige Pinselspitze nun über das Model und klicken Sie ein paar Mal. So stanzen Sie ein großes, weiches Loch aus der Multiplizieren-Ebene und blenden die darunterliegende helle Ebene ein. Jetzt sieht es so aus, als wäre der Hintergrund mit einem extra Blitz ausgeleuchtet worden. Der Effekt ist überzeugend, aber optional. Ich wollte ihn Ihnen lediglich zeigen, damit Sie sich selbst eine Meinung bilden können, was besser aussieht.

### Schritt 28:

Hier sehen Sie einen Vergleich der beiden Bildversionen. So direkt nebeneinander fällt mir auf, dass der Arm auf der rechten Bildseite etwas zu dunkel ist (im Bild in Schritt 25 sehen Sie, was ich meine). Das lässt sich aber zum Glück ganz schnell korrigieren: Erstellen Sie eine reduzierte Ebene, duplizieren Sie sie, ändern Sie die Füllmethode in NEGATIV MULTIPLIZIEREN und duplizieren Sie diese Ebene noch einmal. Drücken Sie anschließend  $\text{⌘} - \text{E}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{E}$ ), um die beiden hellen Ebenen zu einer zusammenzufügen. Fügen Sie zu dieser Ebene dann eine schwarze Ebenenmaske hinzu (klicken Sie mit gedrückter  $\text{⌘} / \text{Alt}$ -Taste auf das Maskensymbol) und malen Sie mit einer kleinen, weichen, weißen Pinselspitze über den Arm rechts. Falls er zu hell wird, verringern Sie einfach die Ebenendeckkraft (hier auf 60%).

Das fertige Bild sehen Sie auf der ersten Seite des Kapitels.







# INNENAUFNAHME MIT EINEM BLITZ

Soft-Glamour-Beleuchtung





## DER AUFBAU

Wenn ich superweiches, glamouröses Licht brauche, verwende ich die größte Softbox, die ich finden kann. Diese hier ist fast zwei Meter hoch und wurde direkt neben dem Model platziert, um wunderschönes Licht mit vielen dramatischen Schatten auf der anderen Seite des Gesichts zu erzeugen. Wenn Sie die Softbox mit dem ebenfalls weichen Licht eines Dauerlichts kombinieren, haben Sie den perfekten Aufbau für Glamour-Porträts. Das Set sollte wie eine Wohnungseinrichtung aussehen. Der Hintergrund stammt von F. J. Westcott und heißt »Pasha Modern Vintage Background«. Außerdem habe ich mir eines meiner gerahmten Bilder von der Wand meines Assistenten geborgt und an ein Lichtstativ gehängt. Dann brauchten wir noch ein paar Regale, Kerzen und die Pflanze aus dem Büro meines Mitarbeiters.





**Softbox:** sehr groß:  
130x180 cm



**Licht:** Dauerlicht  
mit sechs 50-Watt-  
Tageslichtglühlampen



**Lichtleistung:**  
voll (alle drei Schalter sind  
eingeschaltet)

## KAMERA-EINSTELLUNGEN

**Modus:** Zeitautomatik



**ISO:** 400

**Blende:**  $f/5$   
(-2/3 EV)

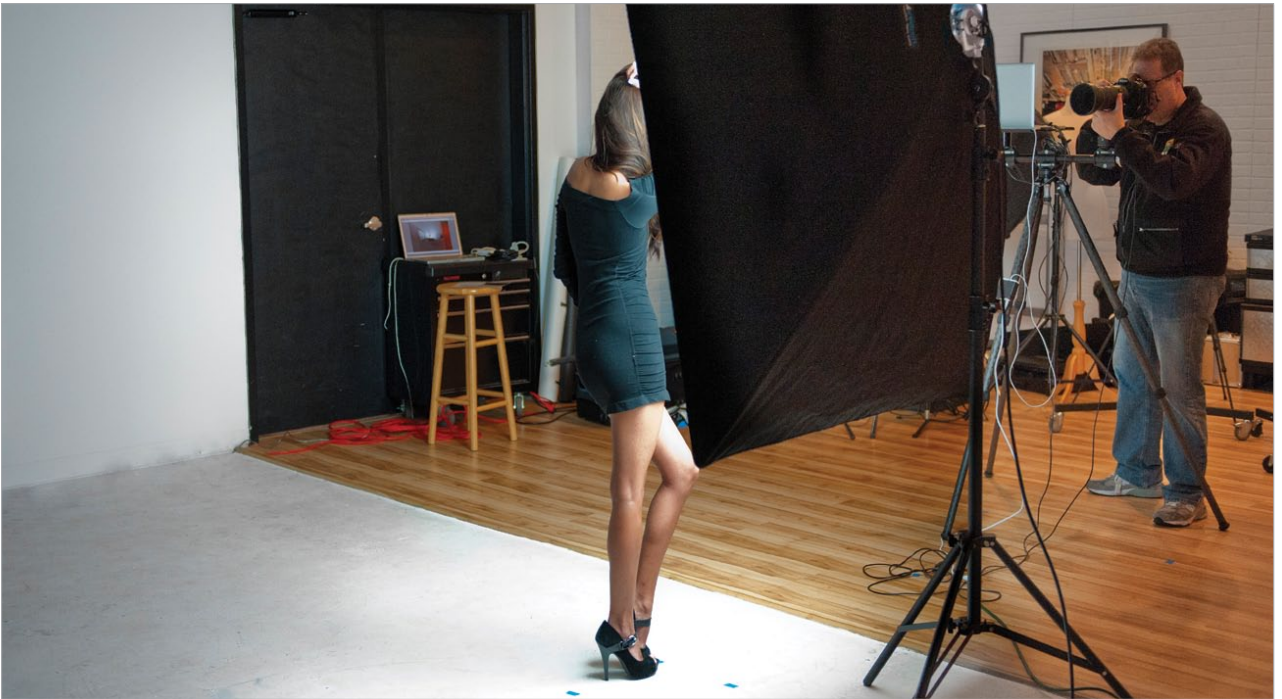
**Verschlusszeit:**  
1/15 s

**Objektiv:** 70–200 mm  
 $f/2,8$  @ 135 mm





**VON VORN:** Hier sehen Sie den Blick über die Schulter. Ich fotografiere tethered in Lightroom 3, um die Bilder direkt nach der Aufnahme in Groß zu sehen. Auf dem Bild an der Wand – hinter dem Model – sehen Sie eine Reflexion. Ich musste den Bildausschnitt deshalb so wählen, dass auf dem Foto nur eine Ecke des Bilds zu sehen ist.



**VON LINKS:** In dieser Ansicht sehen Sie die Größe der Softbox im Vergleich zu der des Models. Wenn eine Lichtquelle seitlich positionieren (so wie hier), ist es hilfreich, wenn das Model den Körper leicht zum Licht dreht. Dreht das Model den Kopf von der Lichtquelle weg, wird das Gesicht ziemlich dunkel.



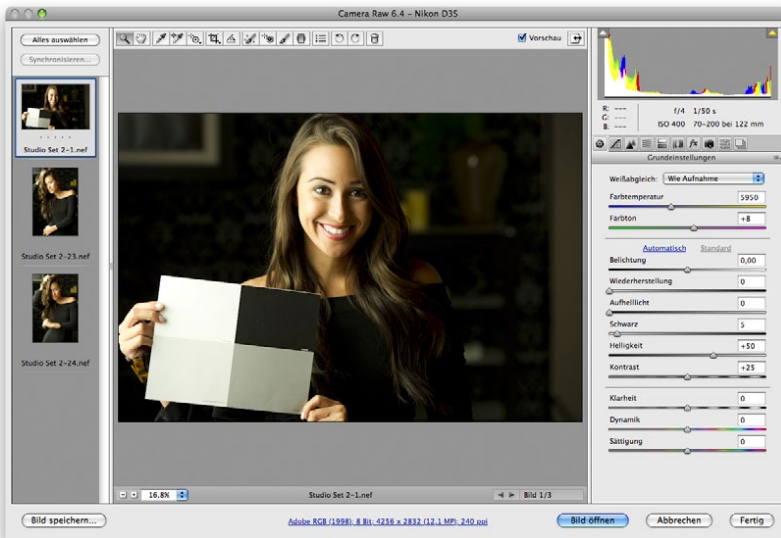


**VON RECHTS:** Von dieser Seite sehen Sie, wie dicht das Model an der Softbox steht (und wie groß diese ist – bei Softboxen gilt: je größer, desto weicher das Licht). Außerdem erkennen Sie, dass der Abstand zum Hintergrund so groß ist, dass das Licht ihn nicht voll trifft; nur ein paar Strahlen gelangen in den Hintergrund.



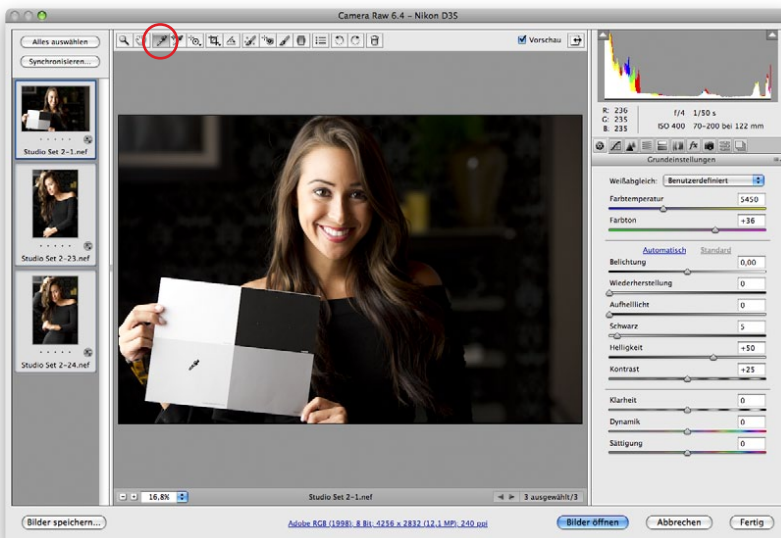
**VON HINTEN:** Ich wähle eine Beleuchtung von der Seite, um das Licht auf der Seite des Gesichts zu konzentrieren, die sich am nächsten an der Lichtquelle befindet. Da diese jedoch so groß ist, hüllt das Licht das Model fast vollständig ein, so dass die Schatten auf der anderen Seite des Gesichts nicht zu dunkel sind.

Okay, hier gibt es viel zu tun. Unter anderem wollen wir das Bild teilweise austauschen, denn in dem Bild, das wir retuschieren wollen, ist ihre Hand verwackelt. Wir ersetzen den Arm einfach durch einen aus einem ähnlichen Foto, das kurz vorher aufgenommen wurde. Wir müssen also den Weißabgleich korrigieren, das Kleid retuschieren, die Haut glätten, die Haare mit Lichtreflexen versehen ... usw. Aber keine Angst, es sind zwar viele Schritte, aber ganz einfache. Und wenn Sie fertig sind, haben Sie viele wichtige Techniken gelernt.



### Schritt 1:

Wenn es ein Problem mit dem Weißabgleich gibt (wie hier in diesen Fotos), dann korrigiere ich diesen immer zuerst, denn meine Regel lautet: »Korrigiere das Störendste immer zuerst.« Anschließend können Sie sich auf alles andere konzentrieren. Hier habe ich zum Glück daran gedacht, dem Model zu Beginn eine Graukarte in die Hand zu geben – die Weißabgleichkorrektur wird dadurch ganz einfach (die Graukarte stammt aus meinem Buch *Adobe Photoshop CS5 für digitale Fotografie*). Die Graukarte muss im Foto deutlich zu sehen sein (siehe Abbildung).



### Schritt 2:

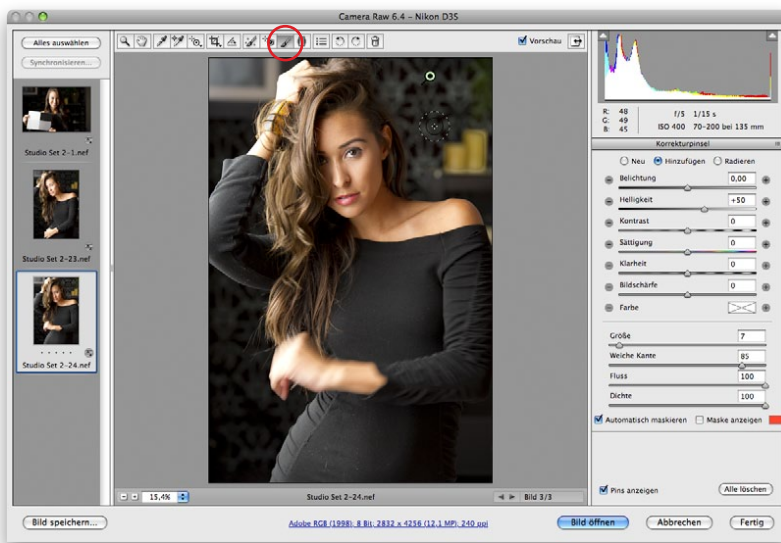
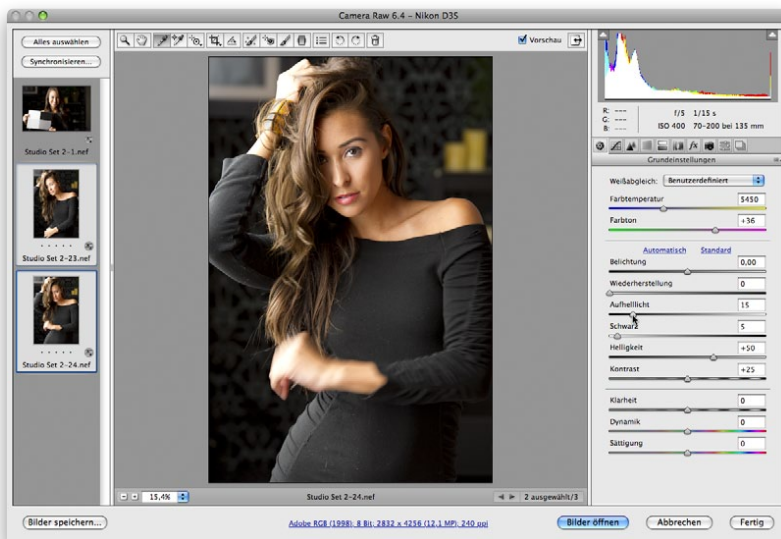
Ich öffnete drei Bilder in Camera Raw (wie hier im Filmstreifen links im Fenster zu sehen): das Foto mit Graukarte, das Foto, in dem der Arm nicht verwackelt ist, und das Bild, das wir retuschieren wollen. Klicken Sie im Filmstreifen zunächst auf ALLES AUSWÄHLEN (um die Änderungen automatisch auch auf die anderen Bilder zu übertragen). Aktivieren Sie dann das Weißabgleich-Werkzeug (I) (hier rot markiert) und klicken Sie in das hellgraue Feld der Graukarte (wie hier zu sehen). Schon ist der Weißabgleich korrigiert. Diese Graukarte macht es einem wirklich ganz leicht.

### Schritt 3:

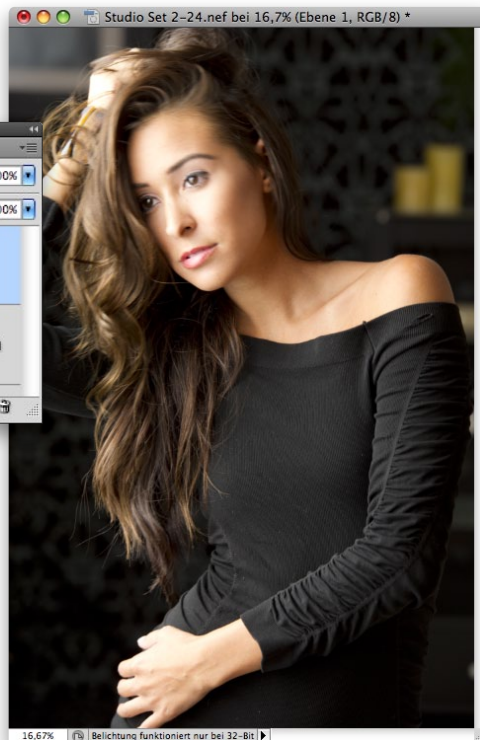
Drücken Sie **⌘ - D** (PC: **Strg - D**), um die Auswahl der drei Bilder aufzuheben. Das Bild mit der Graukarte benötigen wir nicht länger – nur noch die unteren beiden. Klicken Sie also auf das untere Bild und dann mit gedrückter **⌘**-Taste (PC: **Strg**) auf das in der Mitte, um beide auszuwählen. Wir werden die Schattenbereiche auf dem Kleid sowie den Hintergrund aufhellen, indem wir den Wert für das Aufhelllicht erhöhen. Ziehen Sie diesen Regler auf den Wert 15 (wie hier zu sehen), um die Schatten in beiden Bildern aufzuhellen.

### Schritt 4:

Auf dem Kleid funktioniert das ganz gut, im Hintergrund – na ja. Hier müssen wir wohl mit dem Korrekturpinsel noch einmal ran. (Änderungen, die Sie mit diesem Werkzeug vornehmen, werden nicht automatisch auch auf das andere ausgewählte Bild übernommen; heben Sie deshalb die Auswahl der beiden Bilder auf und klicken Sie nur auf das untere Foto.) Aktivieren Sie den Korrekturpinsel (hier rot markiert) und klicken Sie zweimal auf das Pluszeichen rechts neben dem Helligkeitsregler, um alle anderen Regler auf null und diesen auf +50 zu setzen. Malen Sie mit dem Werkzeug nun über den Hintergrund (außer über den Bilderrahmen, der ist hell genug), um diese Bereiche etwas aufzuhellen (wie hier zu sehen). Wenn Sie fertig sind, wählen Sie wieder beide Bilder aus und klicken auf **BILDER ÖFFNEN** unten rechts im Fenster.







### Schritt 5:

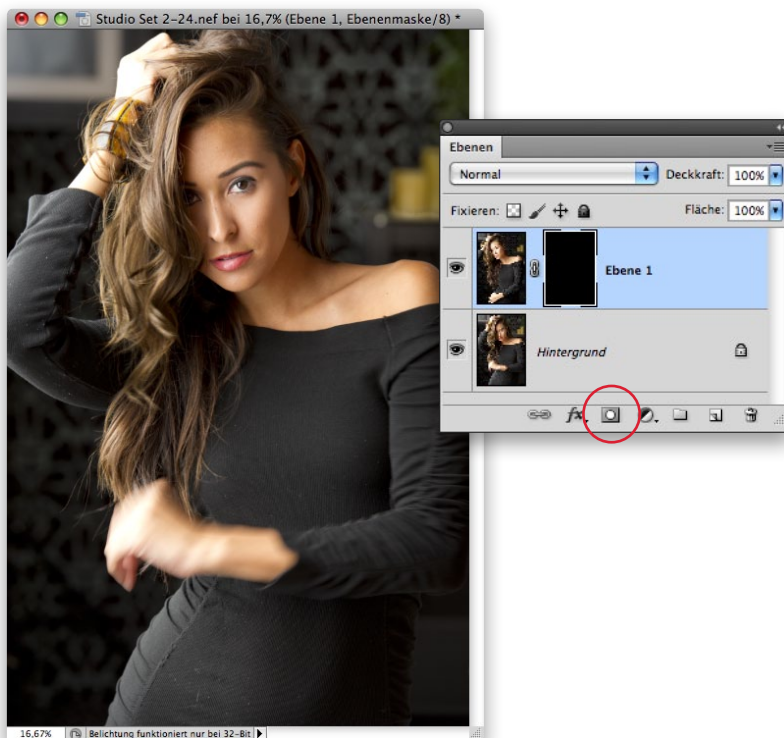
Hier sehen Sie eines der beiden Bilder in Photoshop. Aus diesem Foto werden wir uns den Arm ausleihen, da er sich nicht bewegt. (*Hinweis:* In dem anderen Foto ist der Arm verwackelt, weil die Verschlusszeit zu gering war. Ich hätte entweder die Blende weiter öffnen [ich fotografierte mit f/5, hätte aber lieber f/2,8 nehmen sollen] oder den ISO-Wert von 400 auf 800 oder noch höher erhöhen müssen. Warum ich das nicht getan habe? Ich habe einfach nicht darauf geachtet, das passiert.) Wir müssen beide Bilder als Ebenen übereinanderstapeln. Nutzen Sie deshalb entweder das Verschieben-Werkzeug (**V**), um dieses Bild in das andere zu ziehen (halten Sie dabei die **⇧**-Taste gedrückt, um die Ausrichtung beizubehalten), oder wählen Sie alles aus (**⌘** - **A** [PC: **Strg** - **A**]), wie hier zu sehen, und kopieren Sie es in die Zwischenablage (**⌘** - **C** [PC: **Strg** - **C**]). Sie können dieses Bild jetzt schließen.

### Schritt 6:

Wechseln Sie in das andere Bild und fügen Sie das kopierte Foto ein (**⌘** - **V** [PC: **Strg** - **V**]), es erscheint als eigene Ebene (wie hier zu sehen). Übrigens wurden die beiden Bilder nur Sekunden nacheinander aufgenommen – das Model hat sich kaum bewegt. (Wenn doch, müssten wir zuerst die Photoshop-Funktion **EBENEN AUTOMATISCH AUSRICHTEN** wählen. In diesem Fall würden Sie beide Ebenen im Ebenen-Bedienfeld auswählen und **BEARBEITEN/EBENEN AUTOMATISCH AUSRICHTEN** mit der Option **AUTO** wählen.) Hier können wir diesen Schritt überspringen, aber Sie wissen jetzt wenigstens, wie es geht.

### Schritt 7:

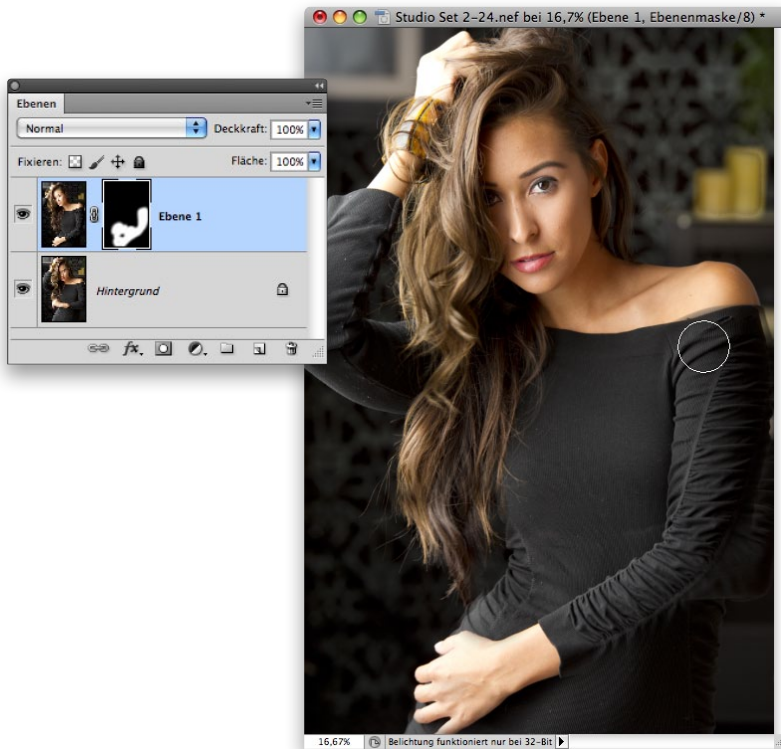
Blenden Sie nun die obere (nicht verwackelte) Ebene hinter einer schwarzen Maske aus. Klicken Sie dazu mit gedrückter **[Alt]**-Taste (PC: **[Alt]**) unten im Ebenen-Bedienfeld auf **EBENENMASKE HINZUFÜGEN** (hier rot markiert). Die Ebene bekommt eine schwarze Ebenenmaske, die das Bild ausblendet.



### Schritt 8:

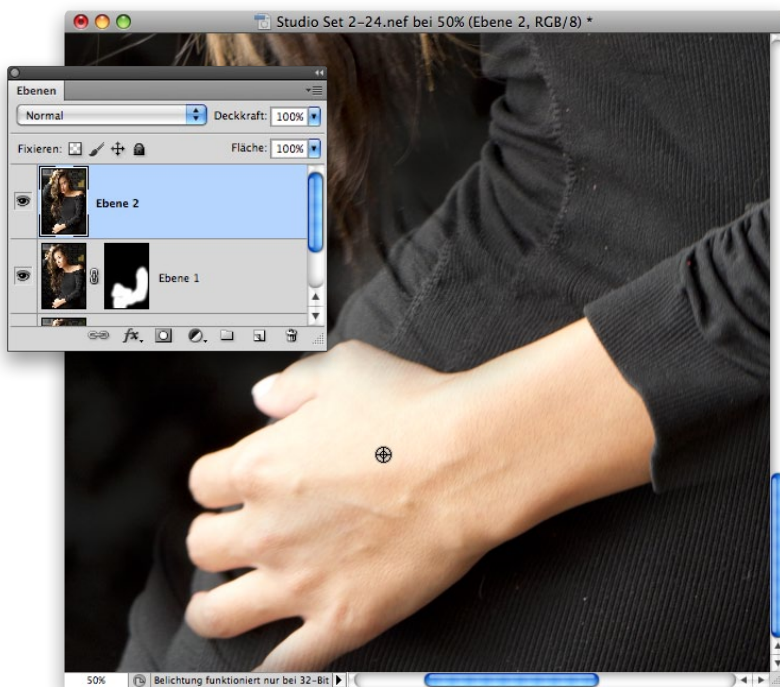
Drücken Sie die Taste **[D]**, um Weiß als Vordergrundfarbe einzustellen (bei einer Ebenenmaske sind die Standardfarben für Vorder- und Hintergrund umgekehrt). Aktivieren Sie den Pinsel (**[B]**) mit einer mittleren, weichen Pinselspitze und malen Sie über die verwackelte Hand, um die nicht verwackelte Version der oberen Ebene einzublenden. Hier sehen Sie, wie ich gerade über den Arm male. Wir sind damit noch nicht fertig, aber der Anfang ist gemacht.





### Schritt 9:

Malen Sie über den ganzen Arm, um diesen zu ersetzen. Wenn Sie über einen Bereich gemalt haben, der nicht so gut dazu passt, drücken Sie einfach die Taste **X**, um Schwarz als Vordergrundfarbe zu aktivieren, und malen Sie erneut über den Bereich, um den Ausgangszustand wiederherzustellen. Hier stoppte ich unterhalb der Schulter – Sie können aber auch die Schulter ersetzen, wenn Sie wollen. Bei einer Reparatur wie dieser kommt in der Regel auch der Kopierstempel zum Einsatz, er sollte aber sehr sparsam eingesetzt werden.



### Schritt 10:

Zeit für die Hautretusche. Dazu benötigen wir eine neue Ebene ohne Maske. Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene (eine neue Ebene, die aussieht wie eine reduzierte Version des Bilds), indem Sie **⌘ - ⌥ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**) drücken. Bearbeiten wir zunächst die untere Hand. Ich entferne in der Regel große Adern oder Flecken auf dem Handrücken. Aktivieren Sie dazu den Reparatur-Pinsel (**⌘ - J**) mit der Option AKTUELLE EBENE (in der Optionsleiste) und klicken Sie mit gedrückter **⌥**-Taste (PC: **Alt**) in einen sauberen Bereich der Hand in der Nähe der Ader, die Sie entfernen wollen (wie hier zu sehen).

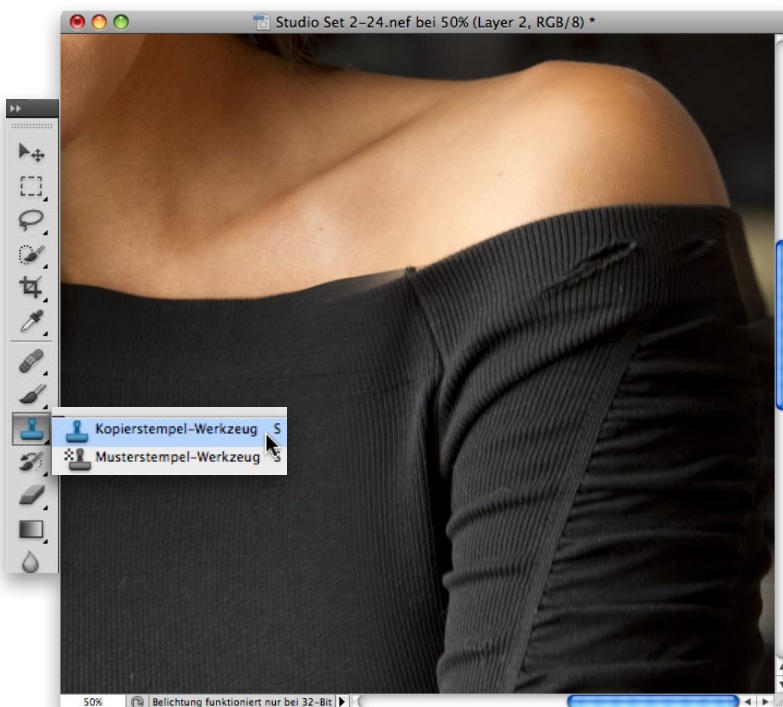
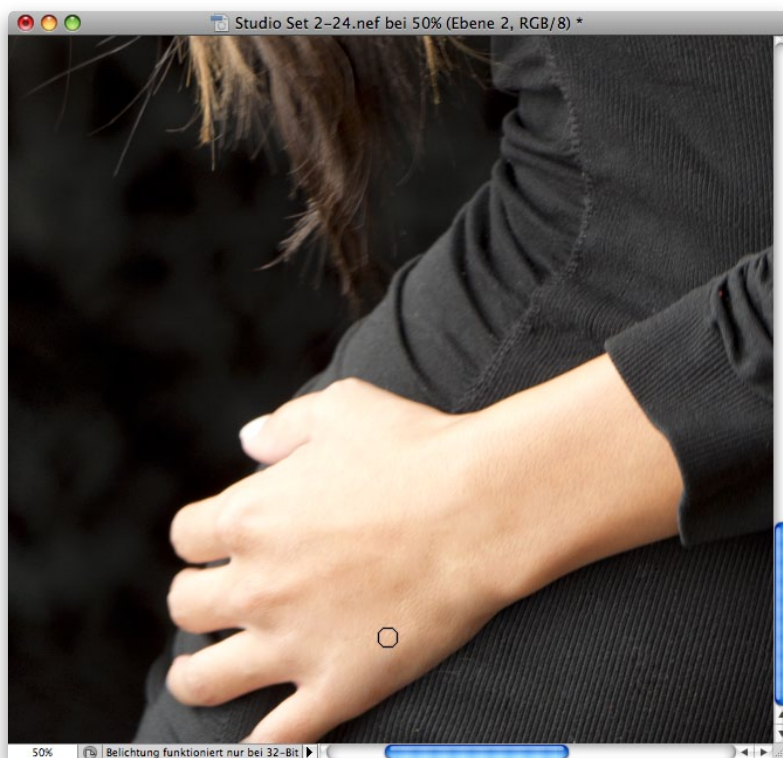


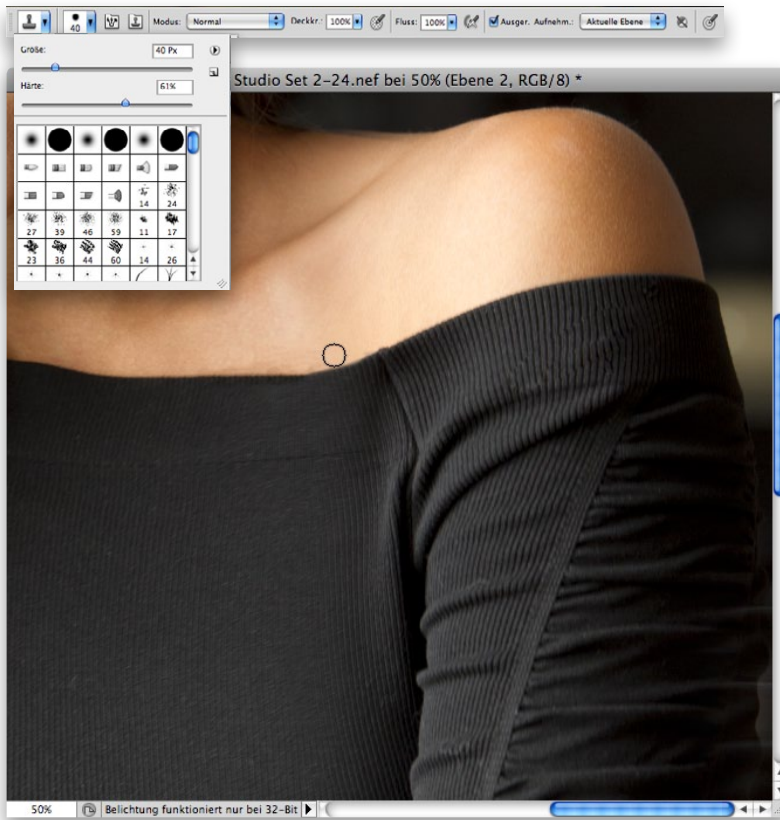
## Schritt 11:

Malen Sie dann über die Ader, bis sie verschwunden ist! Entfernen Sie auf diese Weise nicht nur Flecken und Adern auf der Hand, sondern auch Flecken auf dem Kleid (bei einem schwarzen Kleid ist das nichts Ungewöhnliches). Denken Sie einfach nur an Folgendes: Das Kleid hat ein vertikales Muster, achten Sie beim Quellbereich also darauf, dass dieser sich direkt über oder unter dem Fleck befindet – achten Sie auf den Mauszeiger, er zeigt eine Vorschau. Die geraden Linien des Kleids sollten natürlich gerade bleiben. (Wenn Sie es ausprobieren, werden Sie sehen, was ich meine.)

## Schritt 12:

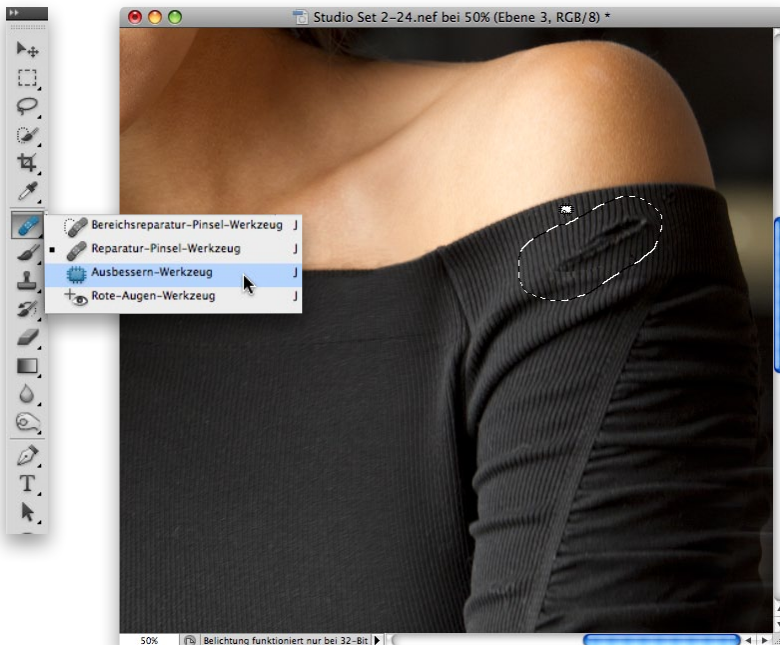
Als ich mich durch das Bild arbeitete, um Flecken zu entfernen, traf ich auf diese Stelle, wo die Maskierung am Anfang nicht so richtig funktioniert hat. Hier müssen wir also noch einmal ran. Es ist ganz leicht, es muss einfach nur gemacht werden. Wechseln Sie zum Kopierstempel (**S**) mit einer kleinen, weichen Werkzeugspitze.





### Schritt 13:

Klicken Sie mit gedrückter **[Alt]**-Taste (PC: **[Alt]**) entlang der Oberkante des Kleids, stellen Sie den Mauszeiger dann über den Problembereich und übermalen Sie diesen. Möglicherweise müssen Sie auch ein Stück Haut kopieren, um den Bereich vollständig zu korrigieren. Klicken Sie auf die Pinselminiatur in der Optionsleiste, um den Pinselwähler zu öffnen. Stellen Sie dort die **HÄRTE** auf 61%, damit die Werkzeugspitze nicht mehr ganz so weich ist. Malen Sie nun auch über die Haut (wie hier zu sehen).

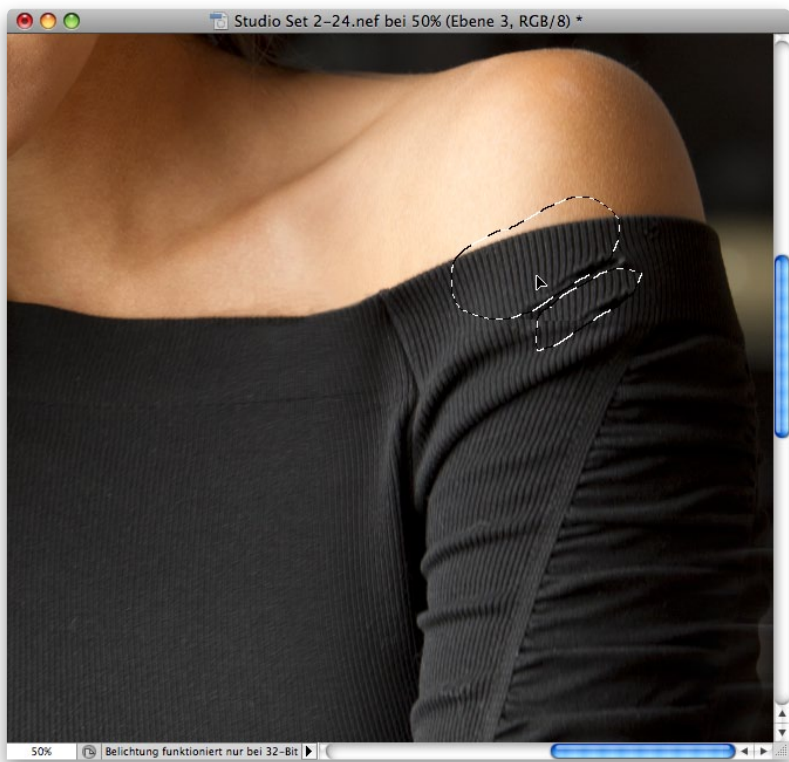


### Schritt 14:


In diesem Bereich fiel mir noch ein kleiner Riss im Kleid auf, der ebenfalls korrigiert werden muss. Er ist recht groß. Ich verwende dafür in der Regel das **Ausbessern-Werkzeug** (es befindet sich im Menü des Reparatur-Pinsels). Aktivieren Sie es und erstellen Sie eine Auswahl um den fehlerhaften Bereich (es funktioniert wie das Lasso).

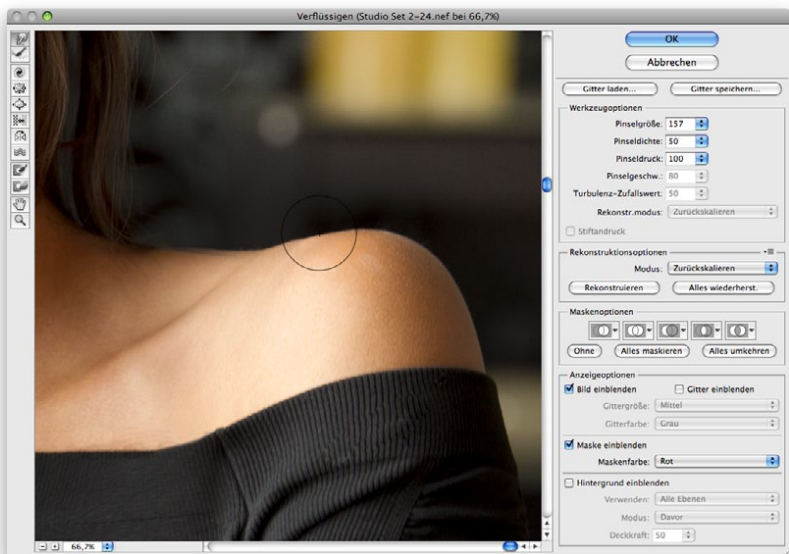
## Schritt 15:

Klicken Sie mit dem Ausbessern-Werkzeug direkt in den Bereich und ziehen Sie ihn gerade nach oben in einen sauberen Bereich (so teilen Sie dem Werkzeug mit, welchen Bereich es zum Ausbessern verwenden soll). Wenn Sie die Maustaste loslassen, springt das Werkzeug wieder an die Originalposition und behebt den Fehler. Falls ein Stückchen Haut auf dem Kleid zu sehen sein sollte, entfernen Sie es mit dem Kopierstempel. Ich glaube, ich muss jetzt mal von der Schulter weg, sonst finde ich immer noch mehr Sachen, die ich korrigieren würde – z.B. der kleine Hügel oben auf der Schulter. Dieser lässt sich aber zum Glück ganz einfach korrigieren.

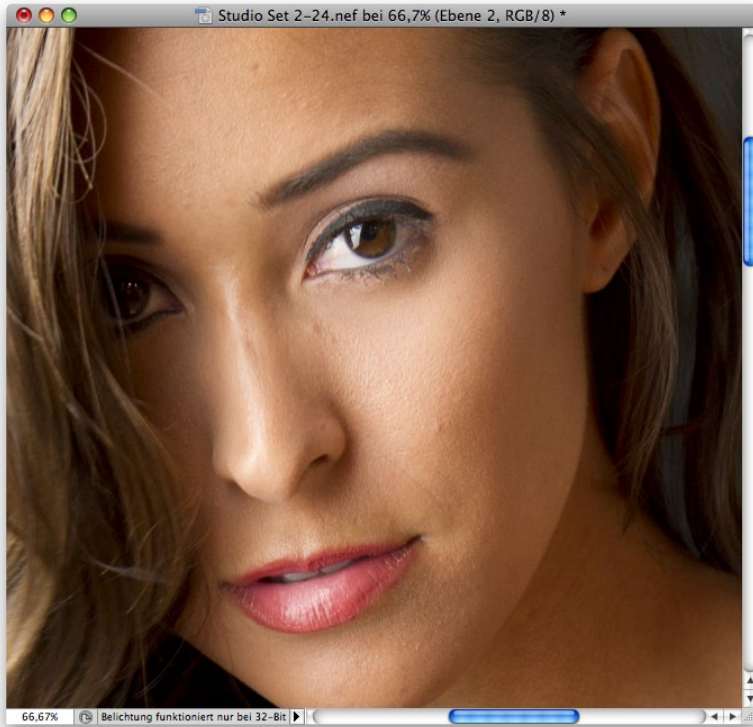


## Schritt 16:

Wählen Sie **FILTER/VERFLÜSSIGEN** (fast ganz oben) und aktivieren Sie in der Dialogbox das erste Werkzeug von oben (Vorwärts-krümmen-Werkzeug []). Wählen Sie eine Werkzeugspitze, die etwas größer ist als der Bereich, den Sie korrigieren wollen, und drücken Sie den Hügel einfach nach innen – er bewegt sich wie eine zähe Flüssigkeit und die Korrektur dauert keine 10 Sekunden. Wenn alles gut aussieht, klicken Sie auf OK. So, jetzt wenden wir uns von der Schulter ab und konzentrieren uns auf andere Bereiche.

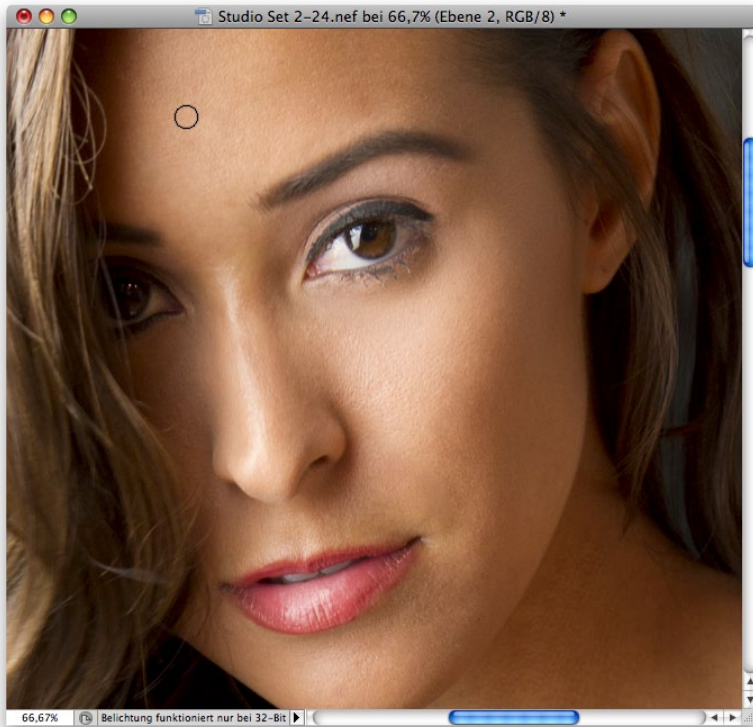






### Schritt 17:

Zoomen Sie in das Gesicht hinein. Mal sehen, was es dort zu tun gibt. Nur ein paar kleine Korrekturen: (1) Entfernen Sie offensichtliche Flecken mit dem Reparatur-Pinsel. (2) Hellen Sie das Weiß der Augen und die Iris auf. (3) Korrigieren Sie die rechte Augenbraue und (4) glätten Sie die Haut etwas. Das sollte reichen. An die Arbeit!



### Schritt 18:

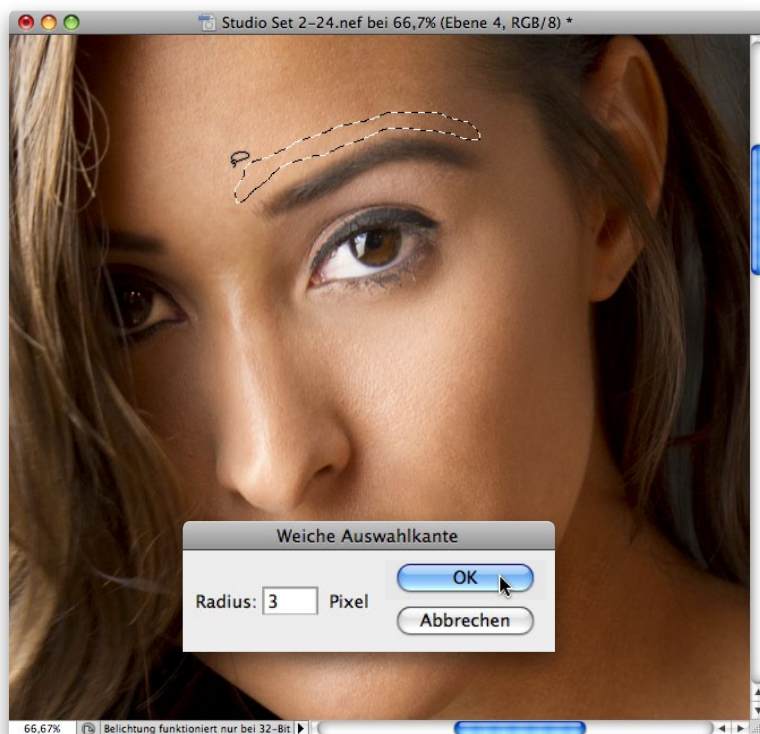
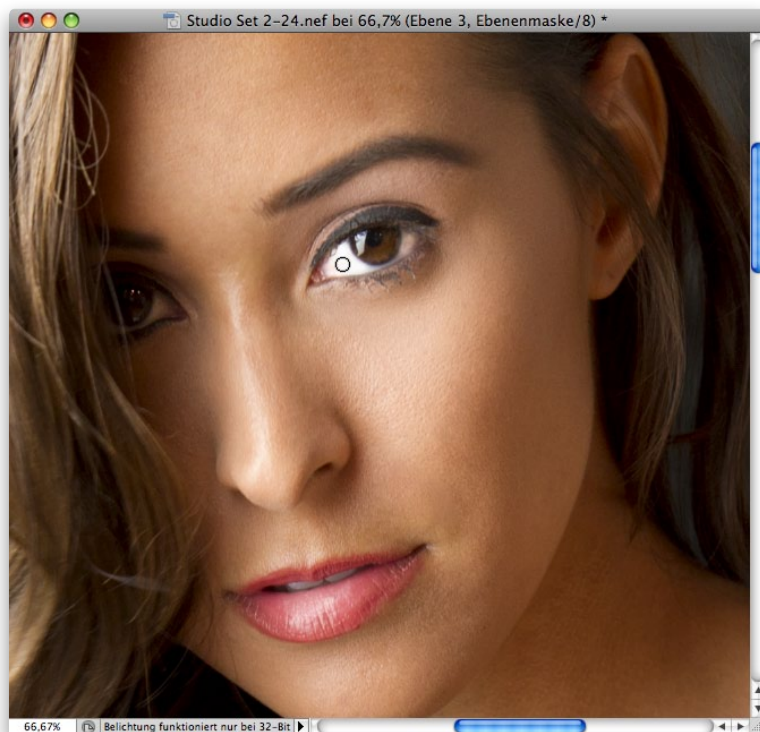
Flecken entfernen wir immer zuerst. Nutzen Sie dazu den Reparatur-Pinsel und entfernen Sie ein paar einzelne Haare auf der Stirn (wie hier zu sehen).

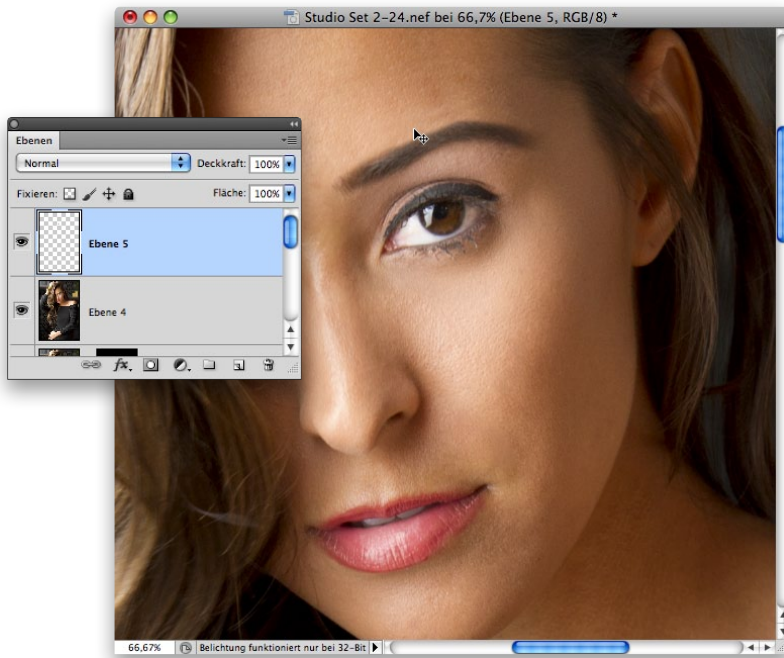
### Schritt 19:

Erstellen Sie nun eine neue reduzierte Ebene und ändern Sie deren Füllmethode in **NEGATIV MULTIPLIZIEREN**, um das gesamte Bild deutlich aufzuhellen. Klicken Sie dann mit gedrückter **[Alt]**-Taste (PC: **[Alt]**) auf **EBENENMASKE ERSTELLEN** unten im Ebenen-Bedienfeld, um die hellere Ebene auszublenden. Aktivieren Sie den Pinsel mit einer kleinen, weichen Pinselspitze (im Pinselwähler sollte die **HÄRTE** wieder bei 0% stehen) und malen Sie mit Weiß als Vordergrundfarbe über das Weiß in den Augen (wie hier zu sehen). Der schmale Bereich unterhalb der Iris ist etwas schwer zu erreichen. Malen Sie einfach darüber, wechseln Sie anschließend zu Schwarz als Vordergrundfarbe und malen Sie über den Bereich, den Sie eben zu viel übermalt haben (mit einer winzigen Pinselspitze). Verringern Sie die Deckkraft der Ebene auf 50%, damit das Weiß nicht zu sehr strahlt.

### Schritt 20:

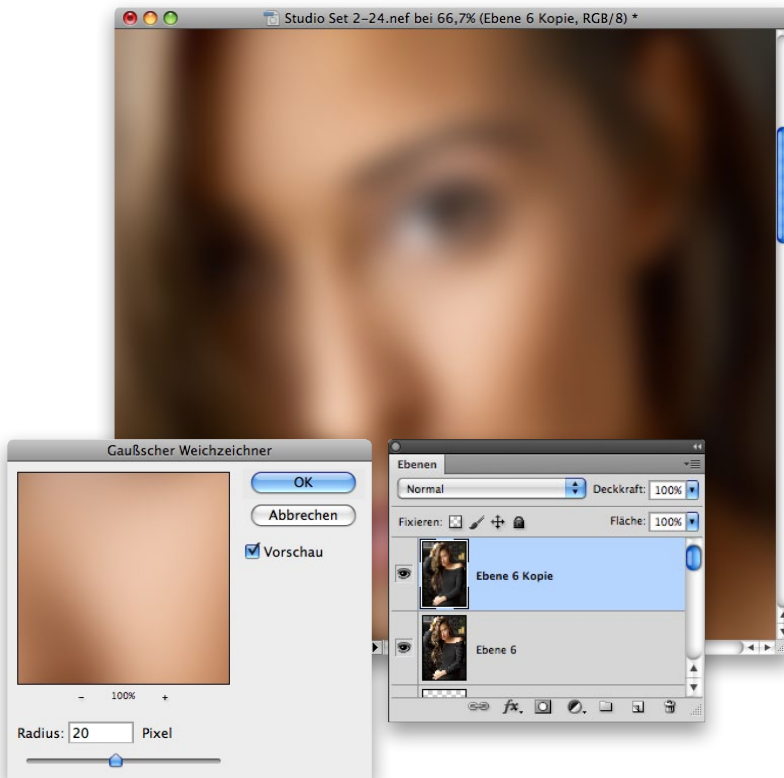
Erstellen Sie eine weitere reduzierte Ebene und korrigieren Sie nun die Augenbraue. Aktivieren Sie dazu das Lasso (**[L]**) und erstellen Sie eine Auswahl von einem sauberen Bereich direkt über der Braue (wie hier zu sehen) – in etwa in der Form der Augenbraue. Glätten Sie die Auswahlkanten, indem Sie **AUSWAHL/AUSWAHL VERÄNDERN/WEICHE KANTE** wählen. Geben Sie in der Dialogbox einen Wert von 3 Pixel ein und klicken Sie auf **OK**.





### Schritt 21:

Drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um den ausgewählten Bereich auf eine eigene Ebene zu kopieren. Wechseln Sie im Anschluss zum Verschieben-Werkzeug (**V**). Ziehen Sie diese neue Ebene nun nach unten über den oberen Bereich der Augenbraue – die Unterkante der Auswahl schneidet den oberen Bereich der Braue perfekt zurecht. (Das funktioniert überraschend gut; ich wende diese Retusche ziemlich häufig an.)




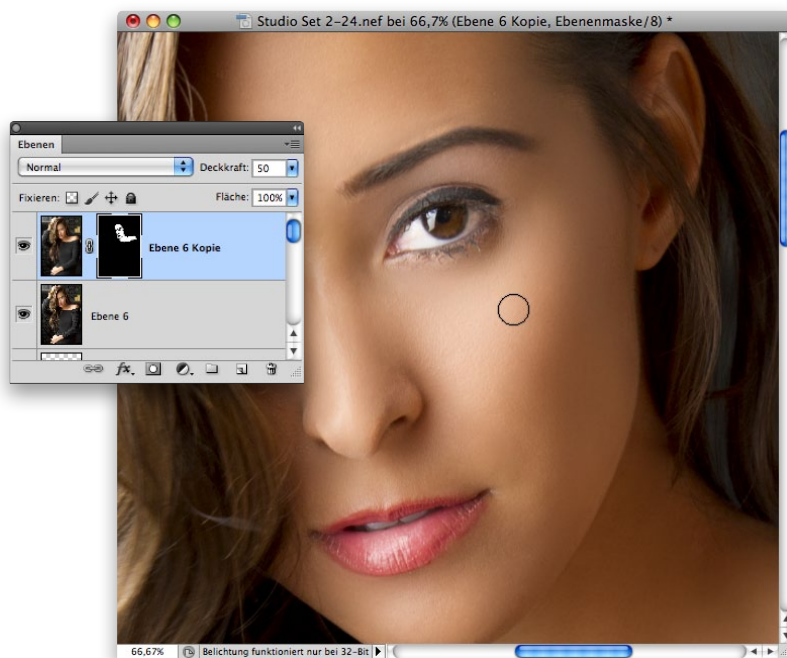
### Schritt 22:

Zeit für eine weitere reduzierte Ebene, damit wir die Haut etwas glätten können. Wir werden die Haut nur ganz leicht weichzeichnen – keine Angst, das Ergebnis sieht nicht künstlich aus, da wir die Hautstruktur weitgehend erhalten. Drücken Sie zunächst **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die reduzierte Ebene zu duplizieren. Wählen Sie anschließend **FILTER/WEICHZEICHNUNGSFILTER/GAUSSSCHER WEICHZEICHNER**. Geben Sie in der Dialogbox 20 Pixel ein und klicken Sie auf OK, um das gesamte Bild weichzuzeichnen (wie hier zu sehen).





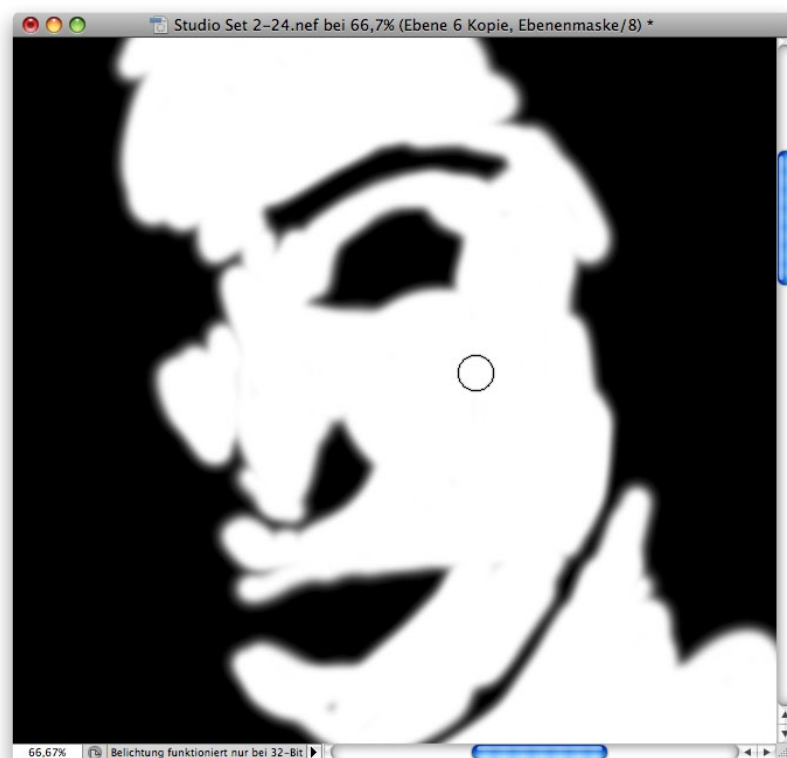
### Schritt 23:

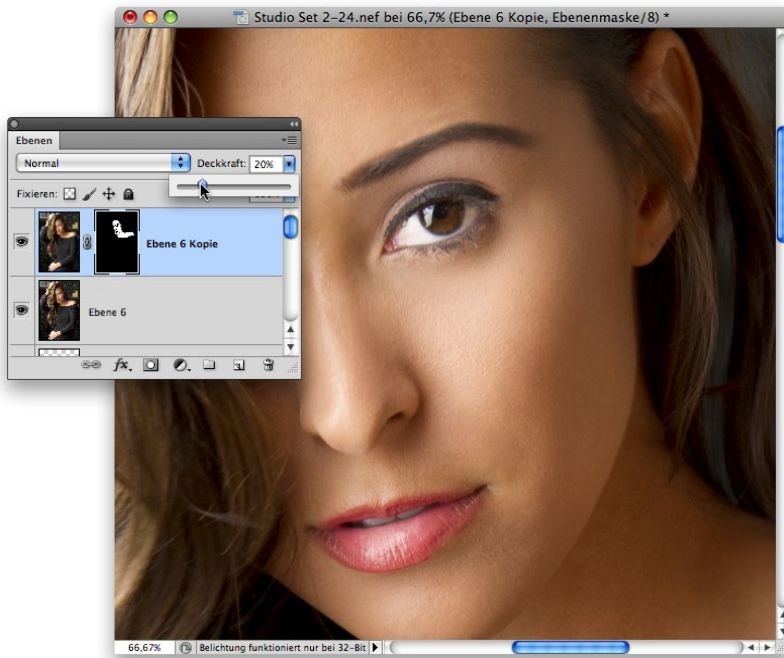
Verringern Sie nun die Deckkraft dieser Ebene auf 50% (für den Beginn brauchen wir diese relativ hohe Deckkraft) und klicken Sie mit gedrückter -Taste (PC: **Alt**) auf EBENENMASKE HINZUFÜGEN, um die weichgezeichnete Ebene mit 50% Deckkraft hinter einer schwarzen Maske zu verbergen. Stellen Sie Weiß als Vordergrundfarbe ein und malen Sie mit einem kleinen, weichen Pinsel über die Hautbereiche – vermeiden Sie dabei Bereiche, die scharf bleiben sollen (Lippen, Augen, Wimpern, Augenbrauen usw.). Malen Sie auch nicht über die Kanten des Gesichts (bis direkt an die Kanten können Sie malen, aber nicht darüber).



### Schritt 24:

Es gibt einen Trick, mit dem Sie besser erkennen, ob Bereiche vergessen wurden: Klicken Sie mit gedrückter -Taste (PC: **Alt**) auf die Miniatur der Ebenenmaske im Ebenen-Bedienfeld (die Miniatur neben der aktuellen Ebene). Jetzt ist im Bildfenster nur die Maske zu sehen und Sie erkennen, welche Bereiche Sie vergessen haben (die schwarzen Bereiche auf der Wange, der Nase etc.). Glücklicherweise können Sie mit Weiß direkt auf dieser Ebene malen, so dass es nur wenige Sekunden dauert, auch die fehlenden Bereiche noch zu übermalen (wie hier zu sehen). Wenn Sie fertig sind, klicken Sie einfach erneut mit gedrückter -Taste (PC: **Alt**) auf die Maskenminiatur, um zur normalen Ansicht zurückzugelangen.





### Schritt 25:

Und jetzt bringen wir die Hautstruktur zurück – verringern Sie die Deckkraft weiter, zunächst auf 35%, aber ruhig auch noch weiter bis auf 20%. Jetzt ist die Hautstruktur wieder gut zu sehen, aber die Haut ist trotzdem geglättet. Auch die Tiefen und Lichter sind etwas geglättet.

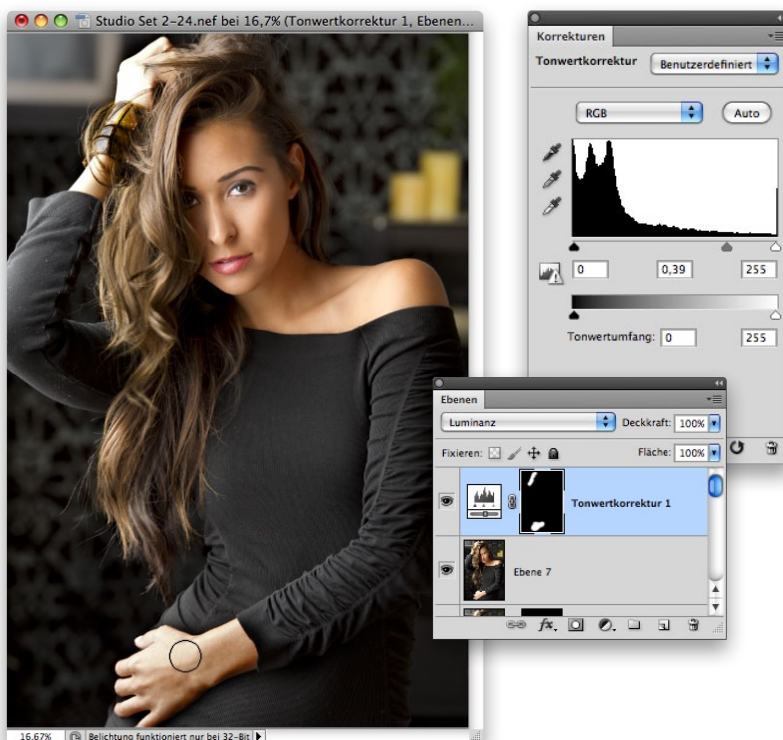


### Schritt 26:

Zoomen Sie aus, um sich das Bild im Ganzen anzusehen (klicken Sie doppelt auf das Zoom-Werkzeug [die Lupe], um das ganze Bild zu sehen). Was mich jetzt noch stört: Ihre Hände erscheinen mir etwas zu hell (im Vergleich zu dem Gesicht und der Schulter). Die obere Hand befindet sich recht nah an der Lichtquelle, weshalb wir dort nicht viel tun können; die andere lässt sich aber sehr wohl bearbeiten. Ich denke, dass die untere Hand auch deutlich wichtiger ist. Beginnen wir also damit. Erstellen Sie dazu eine neue zusammengefasste Ebene.

### Schritt 27:

Klicken Sie im Korrekturen-Bedienfeld auf das Symbol für die TONWERTKORREKTUR (Sie müssen hier mit einer Einstellungsebene arbeiten, weil wir im Anschluss die Füllmethode der Ebene ändern wollen). Ziehen Sie dann im Korrekturen-Bedienfeld den Regler für die Mitteltöne (direkt unter dem Histogramm) etwas nach rechts (hier auf 0,39), um das Bild deutlich abzdunkeln. Drücken Sie dann **⌘ - I** (PC: **Strg - I**), um die Ebenenmaske umzukehren (damit das dunklere Bild hinter einer schwarzen Maske verschwindet). Stellen Sie Weiß als Vordergrundfarbe ein und malen Sie mit einem weichen Pinsel über beide Hände (wie hier zu sehen). Falls Sie versehentlich über das Kleid malen, stellen Sie Schwarz als Vordergrundfarbe ein und malen noch einmal über diese Stelle. Damit die Hände wieder normal aussehen, ändern Sie die Füllmethode der Ebene nun in LUMINANZ.

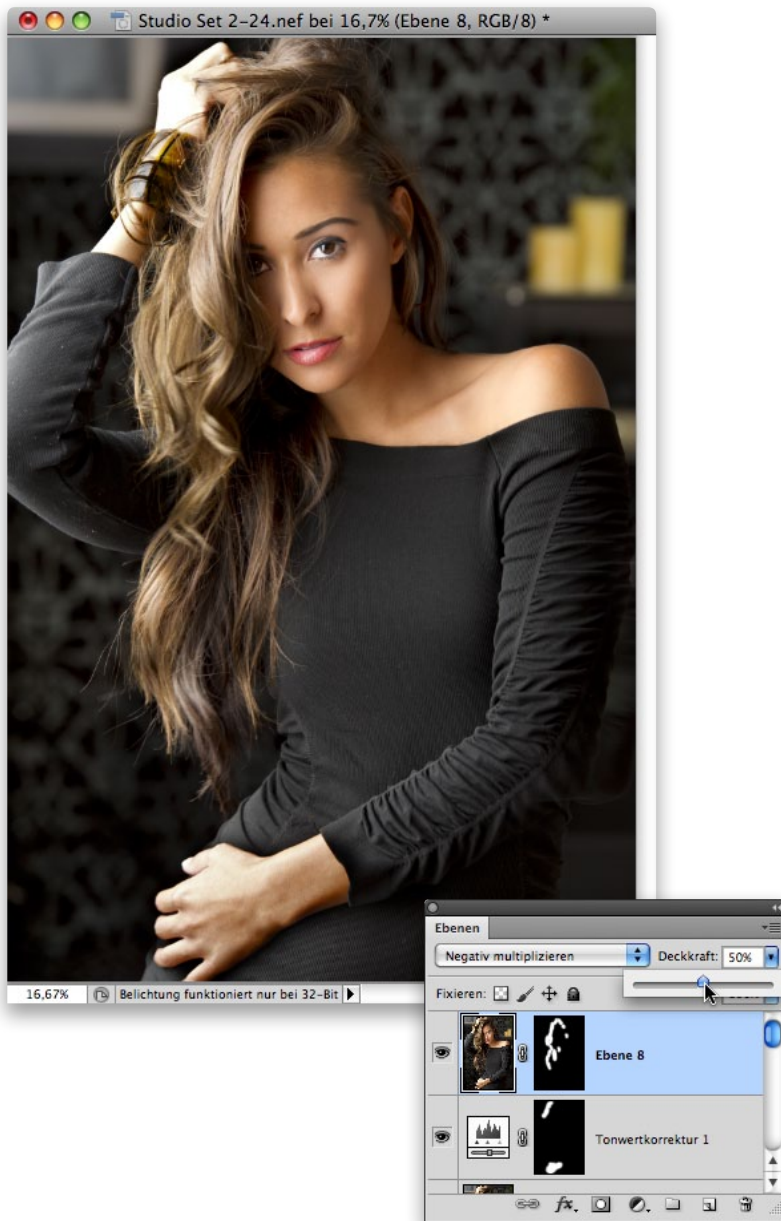


### Schritt 28:

Jetzt zu ein paar Lichtreflexen in den Haaren. Erstellen Sie eine reduzierte Ebene im Modus NEGATIV MULTIPLIZIEREN und klicken Sie mit gedrückter **⌘** - Taste (PC: **Alt**) auf EBENENMASKE HINZUFÜGEN, um die hellere Ebene hinter einer schwarzen Maske zu verbergen. Malen Sie mit einem mittelgroßen, weichen Pinsel und Weiß als Vordergrundfarbe über die Lichterbereiche in den Haaren (wie hier zu sehen). Das sieht jetzt etwas sehr hell aus, aber das korrigieren wir gleich – malen Sie einfach erst einmal über die Bereiche; vergessen Sie nicht die dem Licht zugewandte Seite.






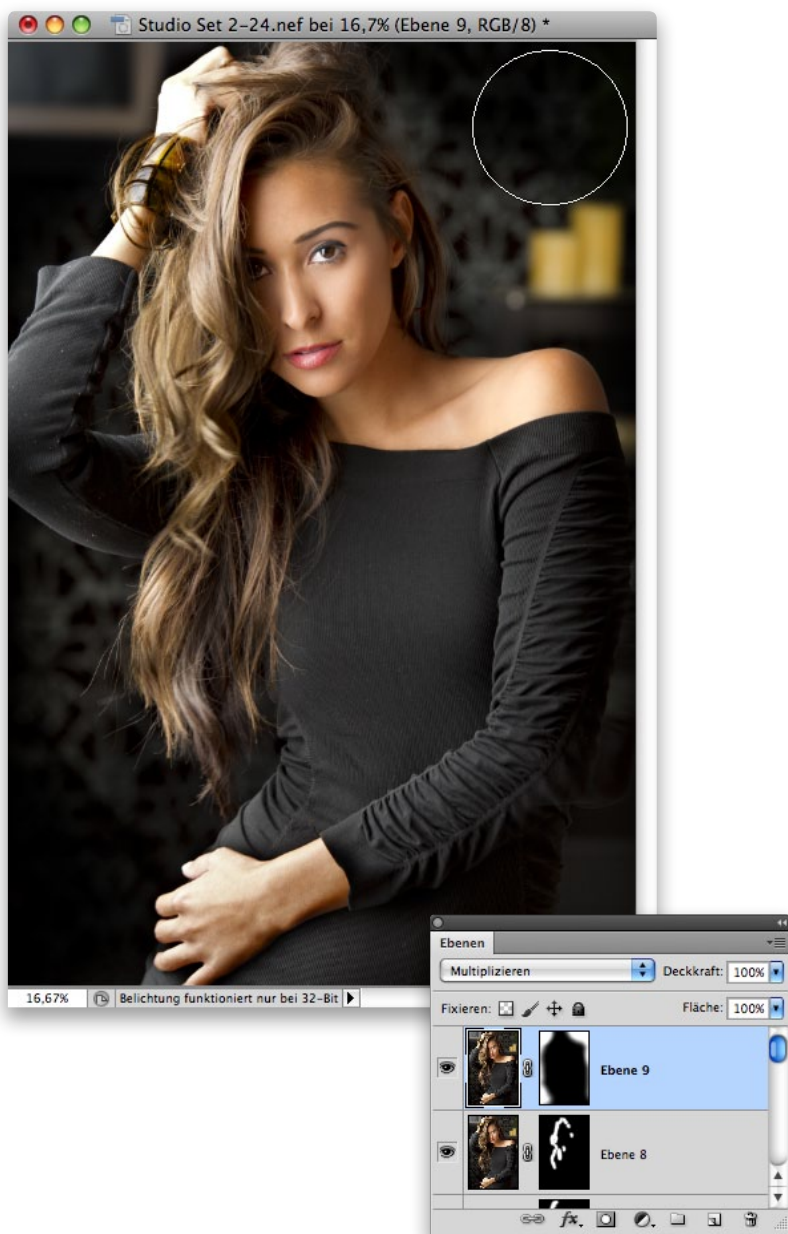


### Schritt 29:

Verringern Sie nun im Ebenen-Bedienfeld die Deckkraft dieser Ebene auf 50% (wie hier zu sehen) und sehen Sie sich das Ergebnis an. Sollte es Ihnen immer noch zu hell sein, verringern Sie die Ebenendeckkraft weiter. Okay, das war's eigentlich schon fast.

### Schritt 30:

Ich weiß, wir haben den Hintergrund zu Beginn des Projekts aufgehellt, aber jetzt finde ich, dass die Ecken ruhig etwas dunkler erscheinen könnten. Erstellen Sie deshalb eine reduzierte Ebene im Modus MULTIPLIZIEREN, um das gesamte Bild abzdunkeln. Fügen Sie eine schwarze Maske hinzu (klicken Sie mit gedrückter  / **Alt** -Taste auf das Maskensymbol im Ebenen-Bedienfeld), um die dunkle Bildversion auszublenden. Malen Sie im Anschluss mit einer großen, weichen, weißen Pinselspitze über die Ecken, um sie abzdunkeln (wie hier zu sehen). Falls Ihnen das Ergebnis zu dunkel ist, verringern Sie die Ebenendeckkraft. Das fertige Bild sehen Sie auf der ersten Seite des Kapitels.









# VOR ORT MIT ZWEI BLITZEN

Modelfoto mit Seitenlicht

KONTAKTABZUG







## Der Aufbau

Hierbei handelt es sich um Modeaufnahmen vor Ort. Die Auswahl der Kleidung und deren korrekte Ausleuchtung ist dabei besonders wichtig. Ich verwende deshalb einen Aufbau mit zwei Lichtquellen: ein Beauty-Dish mit Diffusor-Bezug – hoch angebracht, um das Gesicht auszuleuchten und eine Strip Softbox direkt darunter, leicht seitlich versetzt als Aufhelllicht für die Kleidung.

**Mode-Stylist:** Emily Bess

**Haare:** Chuck Olsen

**Make-up:** Cassandra Renee

**Model:** Katy Beal (Q Management)

**Garderobe:** Hut (à la tête by Jessica Abraham); Kleid (Made in Berlin Vintage); Brosche (Handarbeit); Armreifen und Petticoat (The Perfect Perfect); Strümpfe (HUE); Schuhe (Walter Steiger)





**Oberer Blitz:** 500-Watt-Einheit mit 43-cm-Beauty-Dish mit Diffusor



**Unterer Blitz:** 500-Watt-Einheit mit 30x90 cm-Strip Softbox



**Leistung für den oberen Blitz:** 2,6



**Leistung für den unteren Blitz:** 3,1

## KAMERA-EINSTELLUNGEN



• **Modus:** manuell

• **Verschlusszeit:** 1/100 s

• **Blende:** f/8

• **Objektiv:** 70–200 mm f/2,8 @ 70 mm

• **ISO:** 200





**VON VORN:** Hier sehen Sie die beiden Lichtquellen: Das Beauty Dish ist sehr hoch angebracht. Damit das Licht etwas weicher wird, ist es mit einem Diffusor-Bezug ausgestattet. Es soll hauptsächlich das Gesicht ausleuchten. Die Strip Softbox darunter soll einfach noch etwas mehr Licht auf die Kleidung bringen (ich nutze sie ohne Überzug, damit sich das Licht etwas breiter verteilt).



**VON LINKS:** In diesem Bild sehen Sie den steilen Winkel der oberen Lichtquelle und erkennen ganz gut, wie die einzelnen Lichtquellen nur Teile des Models ausleuchten. Das Licht sollte gerichtet und nur von einer Seite auf das Model fallen (bei einigen traditionellen Aufbauten würde das Aufhelllicht auf der gegenüberliegenden Seite stehen).



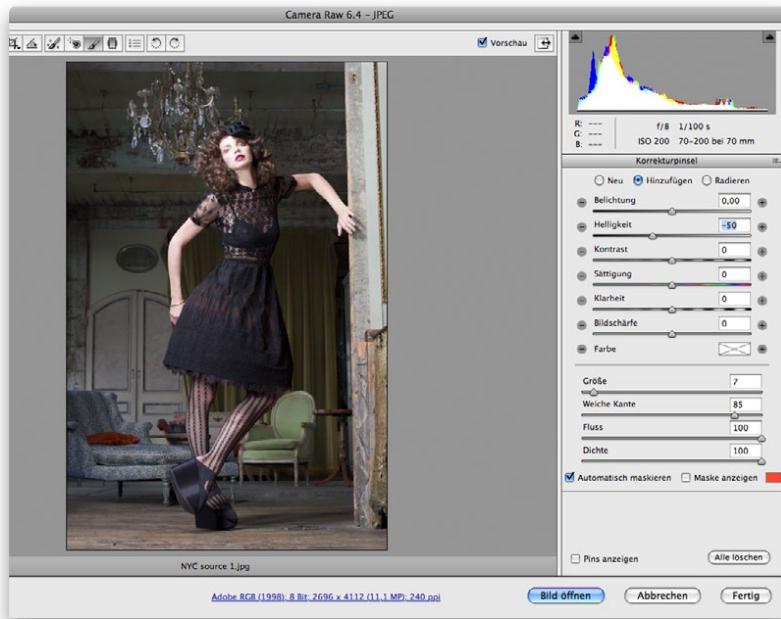


**VON RECHTS:** Das Model war sehr groß (ein Grund, warum sie so ein großartiges Model war) und trug außerdem sehr hohe Schuhe, die es so aussehen lassen, als würde sie wie eine Ballerina auf Zehenspitzen stehen. Das Beauty-Dish muss also sehr hoch aufgebaut werden.



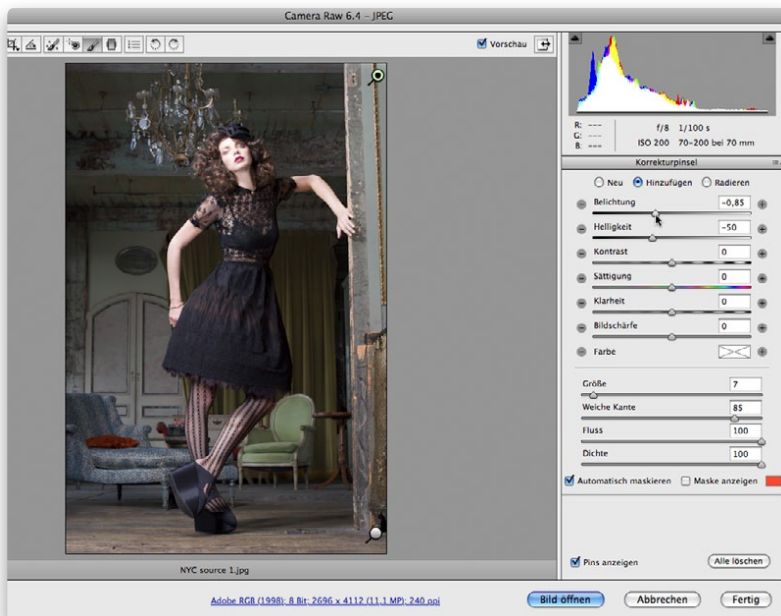
**VON HINTEN:** Für den richtigen Look des Fotos ist es wichtig, dass Sie zum Fotografieren richtig tief runter gehen (wie Sie hier sehen, habe ich mich dafür auf den Boden gelegt). In dieser Position ist es schwieriger, die Kamera still zu halten. Manche Fotografen nutzen in dieser Position trotzdem ein Stativ, das sie auf den Boden legen, aber dann ist die Kamera wenigstens fixiert.

Die Beleuchtung des Models ist sehr gleichmäßig und da es sich um eine Ganzkörperaufnahme handelt, brauchen wir uns auch nicht um die Retusche jeder einzelnen Pore kümmern, richtig? Die Umgebung macht jedoch einige Korrekturen notwendig. Außerdem gibt es ein leichtes Problem mit der Perspektive (z.B. die Wand rechts). Schließlich werden wir noch einen Farbeffekt auf das Bild anwenden (bei Modeaufnahmen derzeit sehr beliebt). Es gibt also ein bisschen was zu tun.



## Schritt 1:

Wir beginnen in Camera Raw, denn wir müssen etwas sehr Störendes korrigieren – die Wand auf der rechten Seite (da sie die Aufmerksamkeit vom Model ablenkt). Wir werden diesen Bereich mit dem Korrekturpinsel (K) abdunkeln. Aktivieren Sie ihn und klicken Sie zweimal auf das Minus links neben dem Helligkeit-Regler im Korrekturen-Bedienfeld (wie hier zu sehen). Alle anderen Regler werden auf null gesetzt und Sie können die dunkleren Mitteltöne ins Bild malen.



## Schritt 2:

Malen Sie nun über die Wand auf der rechten Seite (aber nicht über die Hand). In Fällen wie diesen sollte es eigentlich ausreichen, die Mitteltöne abzdunkeln, allerdings ist der Bereich so hell, dass wir auch die Belichtung etwas reduzieren müssen. Der Korrekturpinsel muss jedoch nicht noch mal zum Einsatz kommen. Ziehen Sie einfach den Belichtung-Regler nach links (wie hier zu sehen auf -0,85). Das Bild sieht jetzt deutlich ausgeglichener aus.

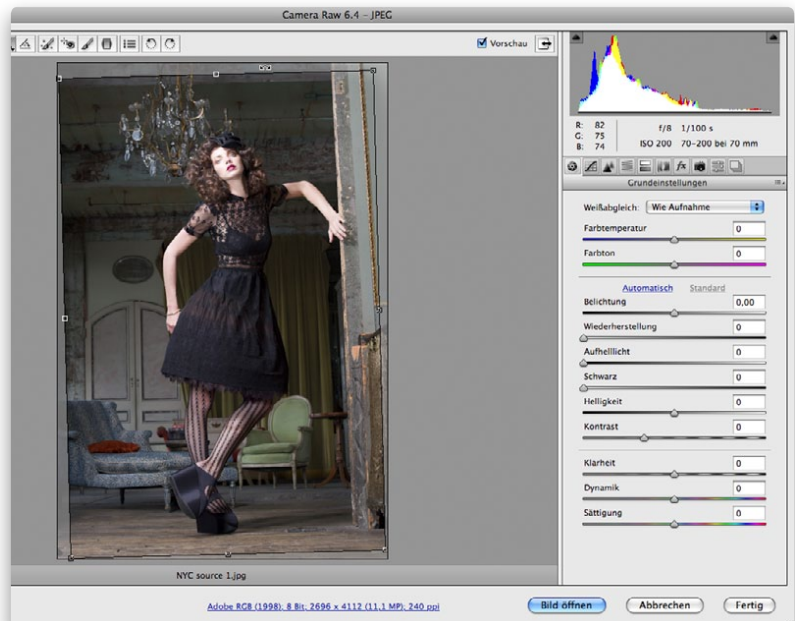
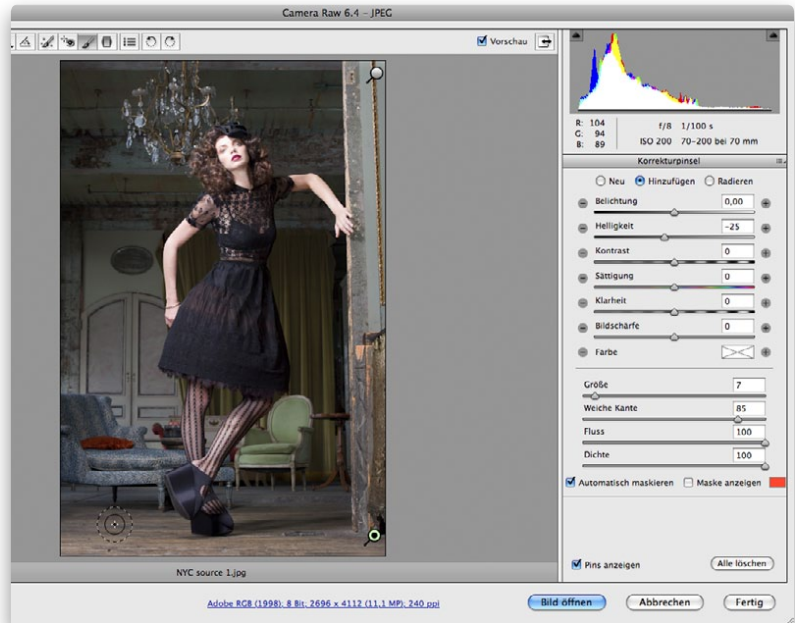


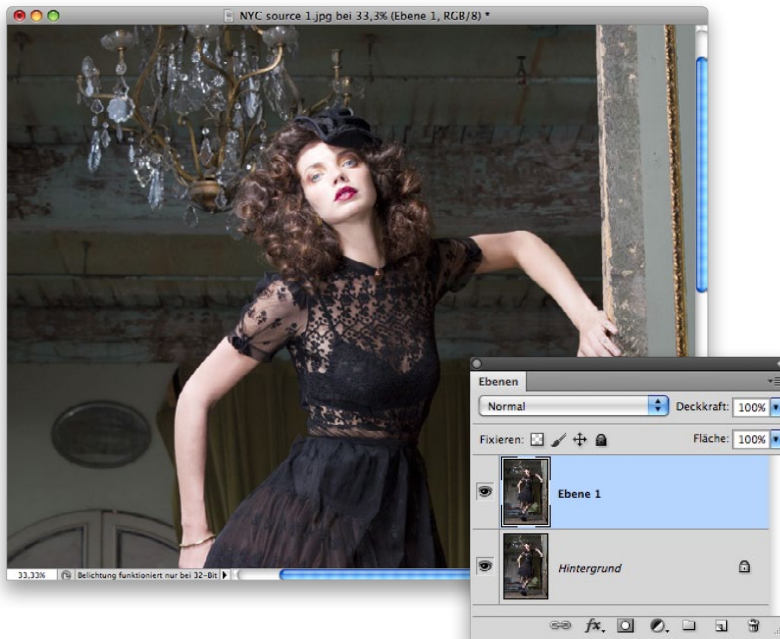
### Schritt 3:

Da wir den Korrekturpinsel aber gerade aktiviert haben, können wir ihn gleich noch in einem anderen Bereich einsetzen – dem Boden. In Schritt 2 sehen Sie, dass er ebenfalls ein wenig zu hell ist, aber nicht ganz so schlimm wie die Wand (trotzdem sollten wir das korrigieren). Klicken Sie oben im Korrekturen-Bedienfeld auf **Neu** (weil wir einen neuen Bereich – den Boden – korrigieren wollen). Klicken Sie anschließend einmal auf das Minus neben dem Helligkeit-Regler, um die anderen Regler auf Null und diesen auf **-25** zu setzen. Malen Sie nun über den Boden, um ihn etwas abzudunkeln (wie hier zu sehen). Beachten Sie die beiden Pins im Foto – der grüne auf dem Boden ist der derzeit aktive Pin. Wenn Sie jetzt Regler verschieben, wirken sich diese auf den Boden aus. Falls Sie noch einmal die Wand bearbeiten wollen, müssen Sie erst auf den Pin oben rechts klicken, bevor Sie die Regler verschieben.

### Schritt 4:

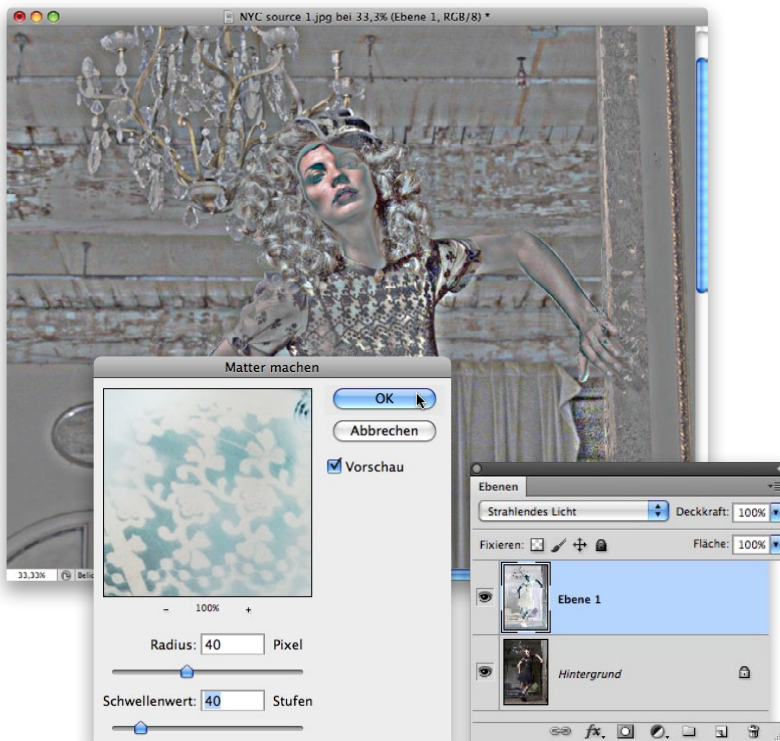
Das Bild sieht noch etwas schief aus, wir müssen es also ein wenig drehen. Nutzen Sie dazu das Gerade-ausrichten-Werkzeug (**A**); neben dem Freistellungswerkzeug) oder das Freistellungswerkzeug (**C**). Ziehen Sie das Werkzeug über das Bild und stellen Sie den Mauszeiger anschließend außerhalb des Begrenzungsrahmens, damit er sich in einen doppelten Pfeil verwandelt und Sie das Bild drehen können (wie hier, wo ich es etwas nach links gedreht habe). Drücken Sie **↵**, um das Bild freizustellen (und gleichzeitig gerade auszurichten!).





### Schritt 5:

Klicken Sie unten rechts auf **BILD ÖFFNEN**, um das Bild in Photoshop zu öffnen. Das Bild weist viele Strukturen und viel Tiefe auf. Mit einem starken Kontrast-Effekt würde es wahrscheinlich richtig gut aussehen (die Hautbereiche lassen wir dabei natürlich außen vor). Zoomen Sie etwas in das Bild hinein und duplizieren Sie die Hintergrundebene mit **⌘ - J** (PC: **Ctrl - J**).

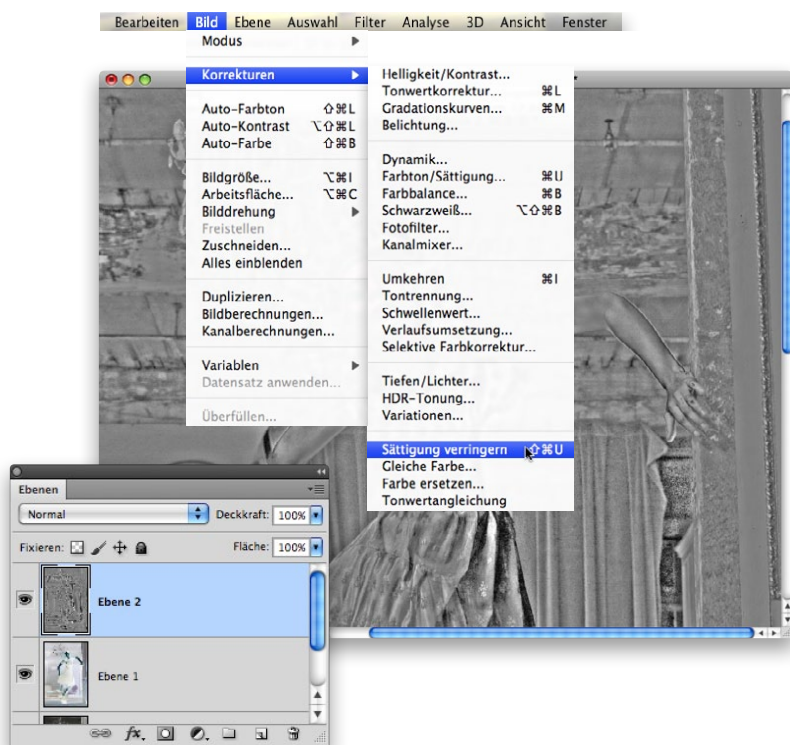


### Schritt 6:

Ändern Sie die Füllmethode dieser duplizierten Ebene in **STRALENDES LICHT** und drücken Sie **⌘ - I** (PC: **Strg - I**), um das Bild umzukehren. Wählen Sie **FILTER/WEICHZEICHNUNGSFILTER/MATTER MACHEN**. Geben Sie in der Dialogbox für beide Werte 40 ein und klicken Sie auf OK. Der Filter führt einige komplizierte Berechnungen durch, so dass es einen Moment dauern kann, bis Sie das Ergebnis sehen (in den meisten Fällen erscheint ein Fortschrittsbalken).

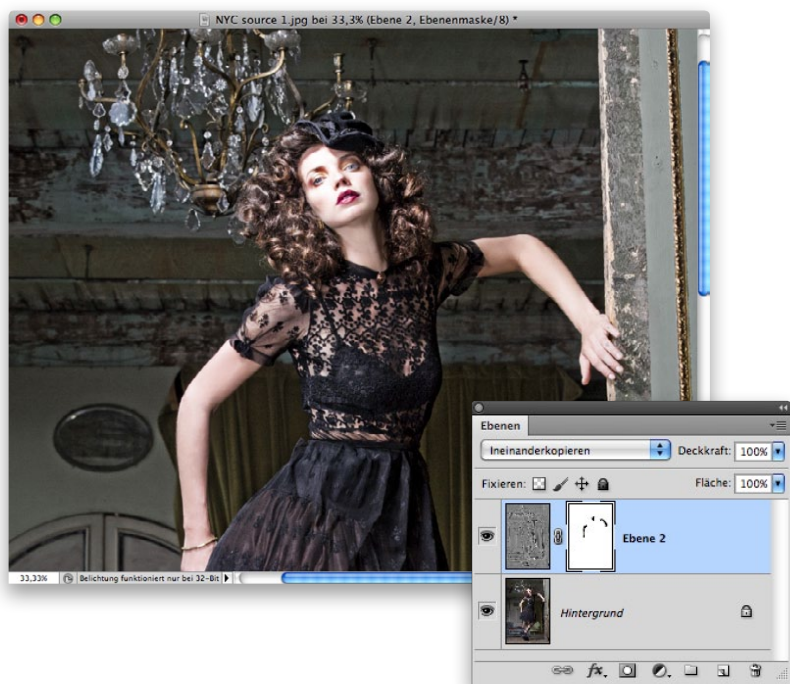
### Schritt 7:

Drücken Sie nun  $\text{⌘} - \text{⌥} - \text{⌘} - \text{E}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{Alt} - \text{⌘} - \text{E}$ ), um eine zusammengefasste Ebene zu erstellen (eine neue Ebene, die aussieht wie eine reduzierte Version des Bilds). Wählen Sie im Anschluss **BILD/KORREKTUREN/SÄTTIGUNG VERRINGERN** (wie hier zu sehen). Dadurch entfernen Sie die Farbe dieser reduzierten Ebene.

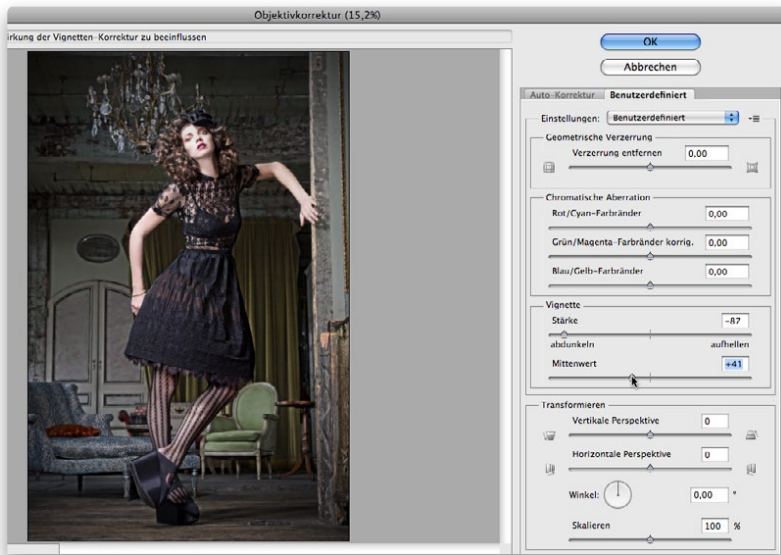


### Schritt 8:

Sie können die mittlere Ebene im Ebenen-Bedienfeld nun löschen (Ebene 1; die unter der zusammengefassten Ebene). Klicken Sie dann auf die obere Ebene und ändern Sie deren Füllmethode in **INEINANDERKOPIEREN**. Der Kontrast-Effekt wird auf das Bild angewendet (wie hier zu sehen; klicken Sie auf das Augen-Icon neben der Ebene, um den Unterschied zu sehen). Der Effekt sieht auf dem Kleid, den Haaren, den Möbeln etc. zwar ganz gut aus, ist jedoch zu stark für so eine zarte Frauenhaut. Aus diesen Bereichen müssen wir den Effekt also entfernen. Klicken Sie unten im Ebenen-Bedienfeld auf **EBENENMASKE HINZUFÜGEN** und aktivieren Sie den Pinsel ( $\text{B}$ ) mit einer mittleren weichen Pinselspitze. Malen Sie mit Schwarz als Vordergrundfarbe über die Arme, die Hände, den Hals und das Gesicht, um den Effekt aus diesen Bereichen zu entfernen.

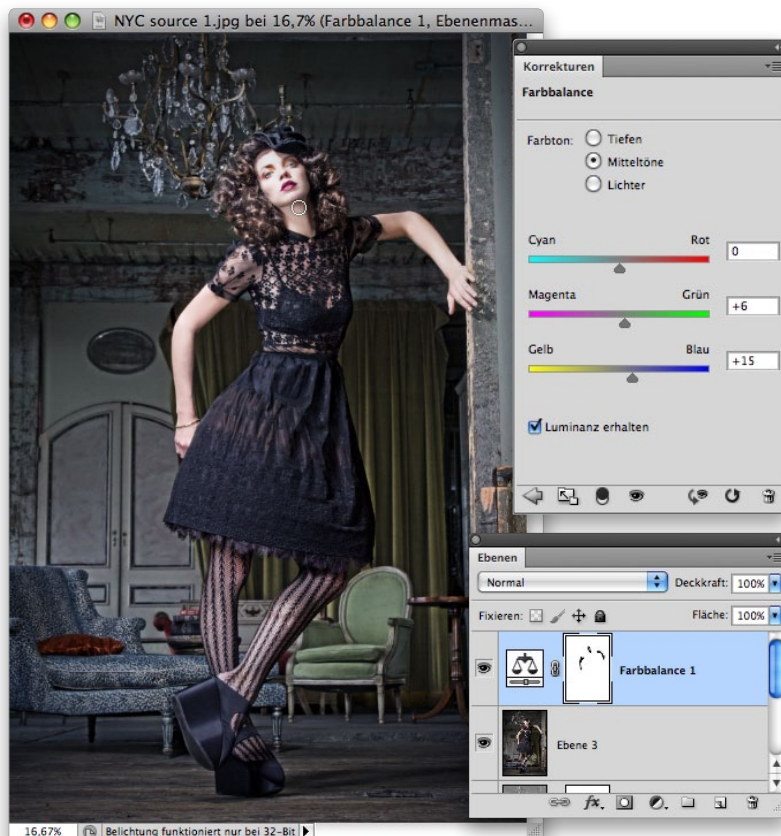






### Schritt 9:

Um das Licht zu verstärken und die Aufmerksamkeit etwas vom Hintergrund zu nehmen, werden wir die Außenkanten des Bilds mit einer Vignette abdunkeln. Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene und wählen Sie **FILTER/OBJEKTIVKORREKTUR**. In der Dialogbox (hier zu sehen) klicken Sie oben rechts auf den Reiter **BENUTZERDEFINIERT** und ziehen dann im Abschnitt **VIGNETTE** den Stärkereglernach links. Mit der Stärke kontrollieren Sie, wie dunkel die Vignette wird – unsere soll wirklich dunkel werden, also zog ich bis **-87**. Anschließend ziehen Sie den Mittenwert-Regler nach links (hier auf **+41**). Damit legen Sie fest, wie weit die dunklen Kanten ins Bild reichen. Wenn Ihnen das Ergebnis gefällt, klicken Sie auf **OK**.



### Schritt 10:

Ein sehr beliebter Effekt in der aktuellen Modefotografie ist das Einfärben des Bilds. Klicken Sie dazu unten im Ebenen-Bedienfeld auf **NEUE FÜLL- ODER EINSTELLUNGSEBENE ERSTELLEN** und wählen Sie **FARBBALANCE** (oder klicken Sie auf das entsprechende Symbol im Korrekturen-Bedienfeld). Aktivieren Sie im Korrekturen-Bedienfeld die **Mitteltöne** und ziehen Sie den mittleren Regler nach rechts in Richtung **Grün** (hier auf **+6**). Den unteren Regler ziehen Sie in Richtung **Blau** (hier auf **+15**). Aktivieren Sie schließlich noch die **CHECKBOX LUMINANZ ERHALTEN**. Malen Sie jetzt mit einer kleinen, weichen Pinselspitze und **Schwarz** über das Gesicht, den Hals, die Arme und die Hände, um deren natürliche Farbe wiederherzustellen.

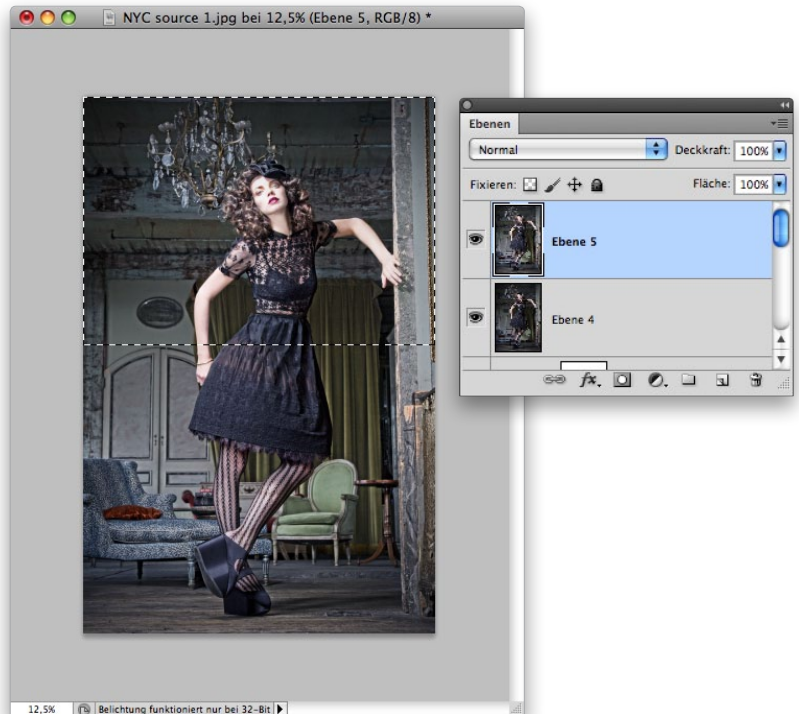
### Schritt 11:

Das Bild ist durch die Bearbeitung etwas dunkel geworden. Erstellen Sie deshalb eine weitere zusammengefasste Ebene und ändern Sie deren Füllmethode in NEGATIV MULTIPLIZIEREN. Verringern Sie anschließend die Deckkraft auf 40% (wie hier zu sehen), damit das Bild nicht zu hell wird.



### Schritt 12:

Kümmern wir uns nun um die Perspektive (das Problem ist hauptsächlich darauf zurückzuführen, dass ich mich nicht so weit nach hinten lehnen konnte, wie nötig gewesen wäre). Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene und aktivieren Sie das Auswahlrechteck (M). Wählen Sie die obere Bildhälfte aus (wie hier zu sehen).





### Schritt 13:

Drücken Sie **⌘** - **T** (PC: **Strg** - **T**), um FREI TRANSFORMIEREN aufzurufen. Halten Sie die Tasten **⌘** - **↶** - **↷** (PC: **Strg** - **Alt** - **↶**) gedrückt und ziehen Sie den oberen rechten Eckpunkt nach rechts, wie in der Abbildung zu sehen (falls Sie die Griffe nicht sehen, drücken Sie **⌘** - **0** [Null; PC: **Strg** - **0**], um die Fenstergröße automatisch anzupassen). Achten Sie beim Ziehen auf die Wand (ich zog hier etwas zu weit), bis sie gerade aussieht. Wir haben hier übrigens keine weiche Auswahlkante angewendet, damit keine Kante zu sehen ist. Bestätigen Sie die Transformation noch nicht.

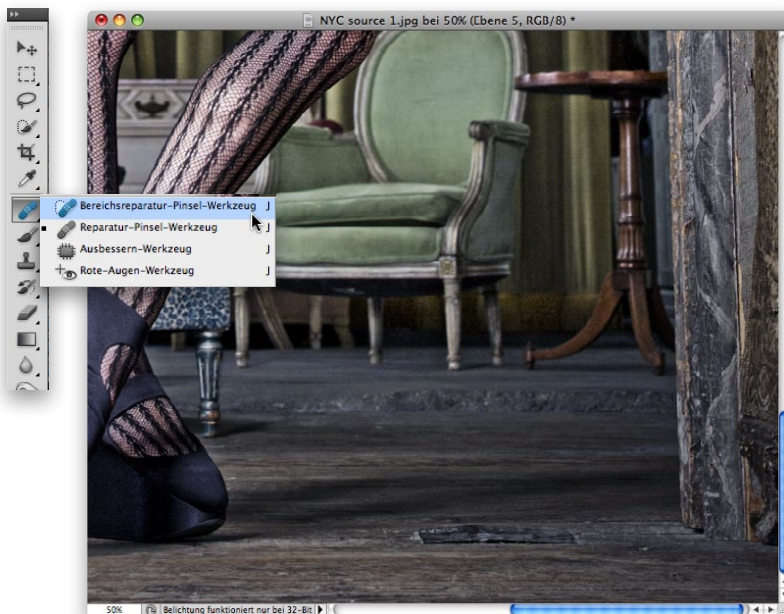
### Schritt 14:

Der ausgewählte Bereich sieht jetzt etwas komisch aus. Um das zu korrigieren, lassen Sie die Tasten los und ziehen Sie den oberen Mittelpunkt nach oben (wie hier zu sehen), um das Bild etwas zu strecken. Jetzt sieht das Foto deutlich ausbalancierter aus. Drücken Sie **↵**, um die Transformationen zu bestätigen, und heben Sie die Auswahl mit **⌘** - **D** (PC: **Strg** - **D**) auf. Noch eine kleine Korrektur: Wenn Sie genau hinschauen, sehen Sie auf dem Boden ein Stück Gaffertape. Das wollen wir noch entfernen.



### Schritt 15:

Ich habe hier in das Bild hineingezoomt, damit Sie den Bereich deutlicher sehen. Ich aktivierte den Bereichsreparatur-Pinsel (**J**), da er eine inhaltsensitive Füllung vornimmt, um das Problem zu korrigieren. Sie müssen keine Tasten drücken – wählen Sie einfach eine Werkzeugspitze, die etwas größer ist als der Bereich mit dem Klebeband, und malen Sie darüber. Weg ist es (wie im nächsten Schritt zu sehen).



### Schritt 16:

Ich habe wieder aus dem Bild ausgezoomt. Das Klebeband ist verschwunden, die Perspektive ist korrigiert, das Foto ist eingefärbt, die Kanten sind abgedunkelt und die Hauttöne sehen auch super aus. Hier ist das finale Bild, das Sie auch am Kapitelanfang sehen.



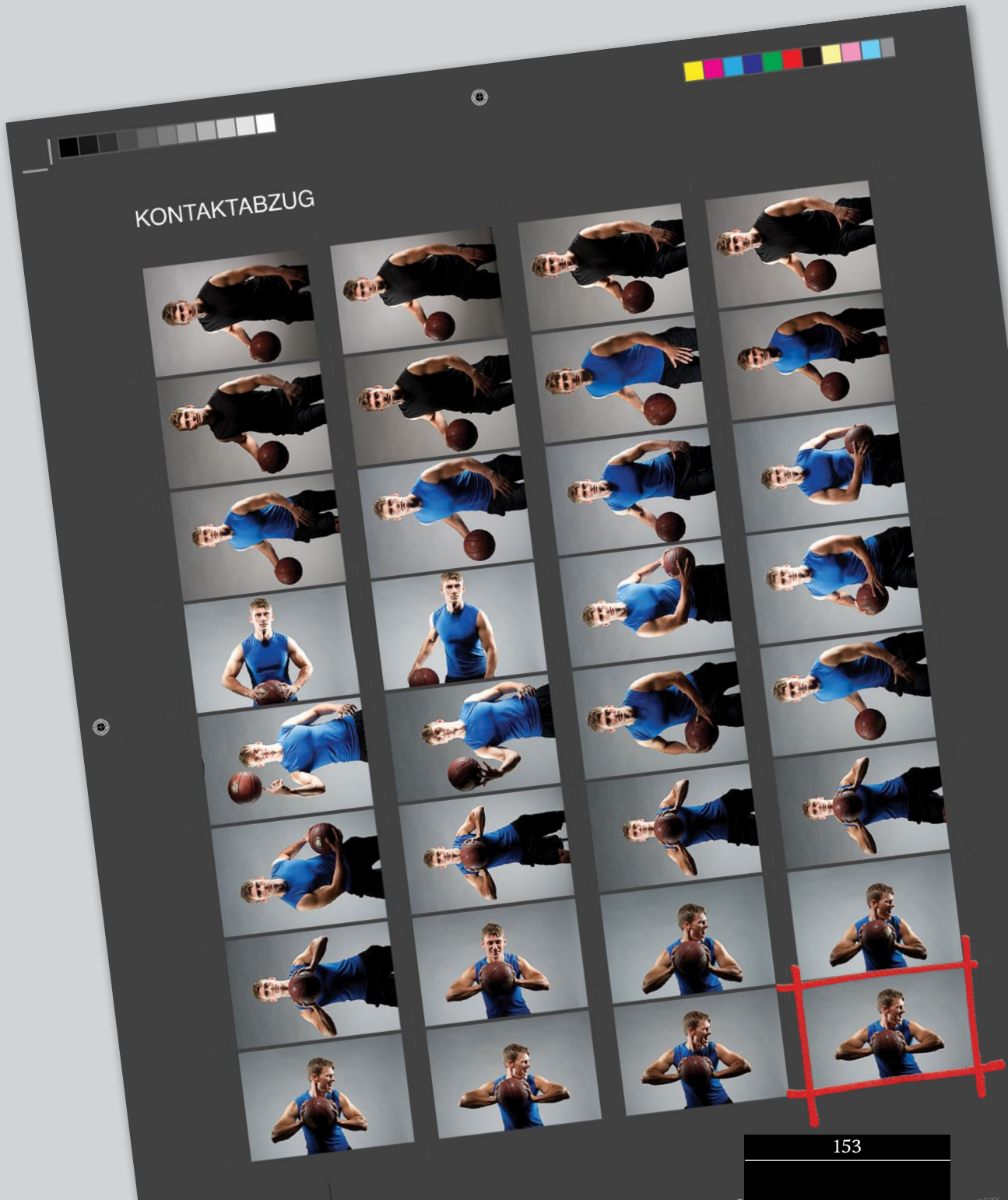






# VIER BLITZE FÜR DIE SPORTMONTAGE

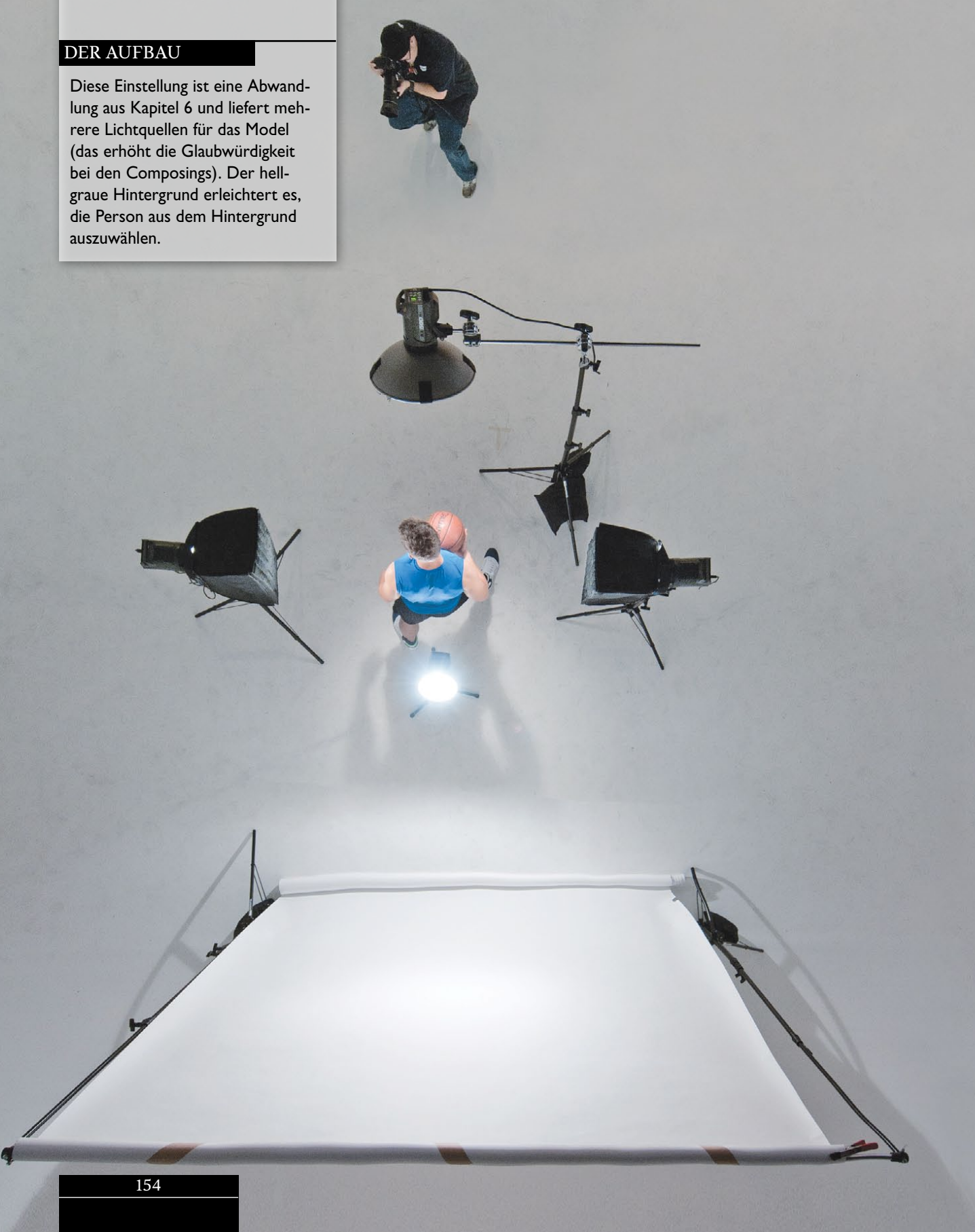
Composings beleuchten





## DER AUFBAU

Diese Einstellung ist eine Abwandlung aus Kapitel 6 und liefert mehrere Lichtquellen für das Model (das erhöht die Glaubwürdigkeit bei den Composings). Der hellgraue Hintergrund erleichtert es, die Person aus dem Hintergrund auszuwählen.





**Blitz vorn:** 500-Watt-Einheit mit 43-cm-Beauty-Dish 25° Wabengitter



**Blitze an den Seiten:** zwei 500-Watt-Einheiten mit 30x90 cm Strip Softbox und 40° Wabengitter



**Blitz im Hintergrund:** 500-Watt-Einheit mit 17-cm-Reflektor



**Blitzleistung vorn:** 2,3



**Blitzleistung an den Seiten:** 5,8



**Blitzleistung im Hintergrund:** 4,3

## KAMERA-EINSTELLUNGEN

**Modus:** manuell



**ISO:** 200

**Blende:**  $f/13$

**Verschlusszeit:** 1/125 s

**Objektiv:** 70–200 mm  $f/2,8$  @ 130 mm



**VON VORN:** Hier sehen Sie den gesamten Aufbau mit einem Blick über meine Schulter. Ich sitze auf einer Apple Box (von B&H, siehe S. 232), damit der Sportler etwas größer wirkt. Außerdem kann ich so das Stativ und die Blitze, die den Hintergrund ausleuchten, hinter ihm verbergen. Der Hintergrund muss hellgrau sein, damit die Montage später einfacher wird.



**LINKE SEITE:** Hier sehen Sie die Seitenansicht und das wichtige Hintergrundlicht. Wenn Sie ein schönes helles Grau für den Hintergrund hinbekommen, wird es später nicht nur einfacher, den Sportler vom Hintergrund freizustellen, es gibt auch keine störenden Farben, wenn Sie ihn vor einem anderen Hintergrund platzieren.



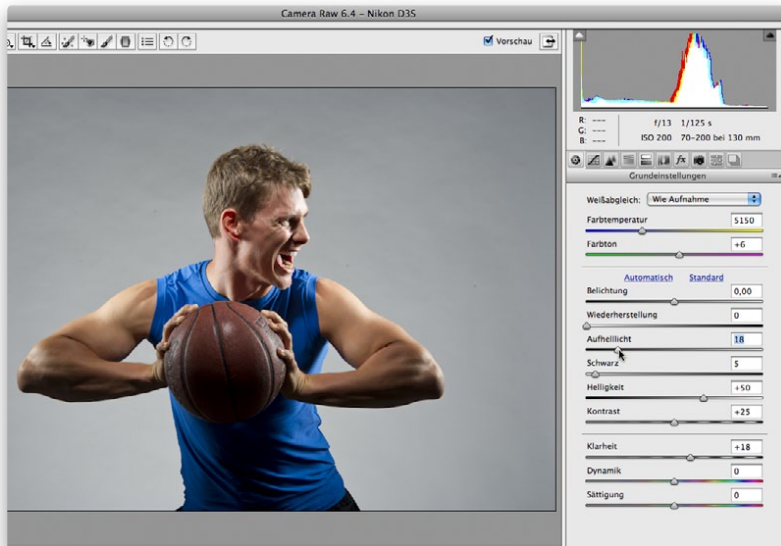


**RECHTE SEITE:** Ich verwende ein Gitter vor dem Beauty-Dish (das ich mit Klettband befestigt habe), um dessen Licht zu bündeln und es direkt auf das Gesicht und die Oberseite des Balls treffen zu lassen. Der Sportler befindet sich sehr dicht zwischen diesen beiden Blitzten – leicht nach vorn versetzt, damit das Gesicht besser ausgeleuchtet wird.



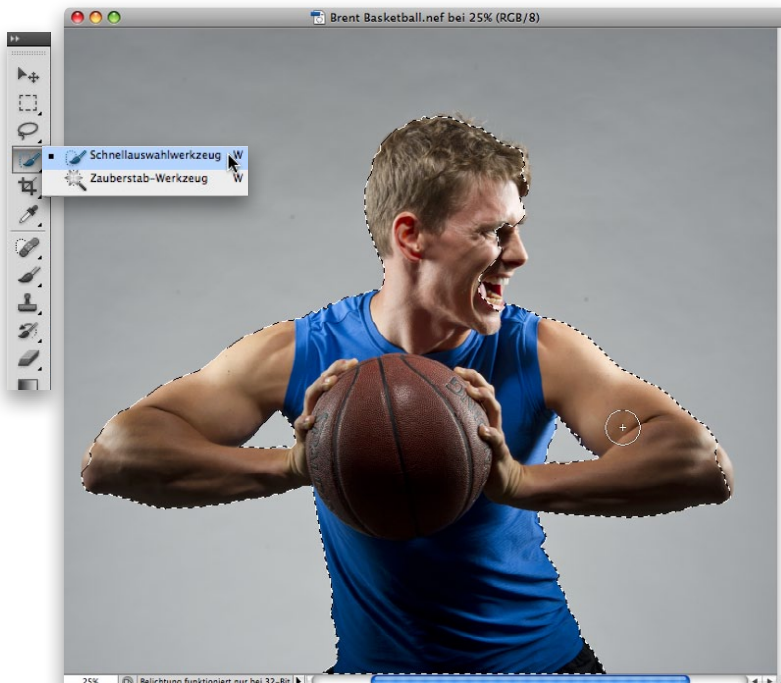
**VON HINTEN:** Auch hier sehen Sie, dass er etwas vor den beiden Blitzten steht. Achten Sie darauf, dass sich die Person nicht nach vorn oder zurück bewegt, damit das Gesicht nicht in den Schatten fällt.

Bereits bei der Aufnahme drehte sich alles um die Nachbearbeitung. Wir werden gleich unseren Spaß haben! Wir werden zunächst den Sportler vom Hintergrund freistellen (dank der Beleuchtung ist das ganz einfach), anschließend passen wir Farbe und Tonwerte des Manns an den neuen Hintergrund an. Dann fügen wir kontrastreiche Effekte und eine Scharfzeichnung hinzu und nebenbei lernen Sie noch eine Menge nützlicher Composing-Tricks.



## Schritt 1:

Hier sehen Sie das Foto in Camera Raw. Zum Glück brauchen wir hier nicht viel zu tun. Ich will lediglich die Tiefen etwas aufhellen, indem ich den Regler für das Aufhelllicht etwas nach rechts ziehe (hier auf 18). So werden die Schatten auf der Person und im Hintergrund etwas aufgehellt. Da wir später einen Kontrasteffekt anwenden werden (den ich von meinem Freund, dem deutschen Retuscheur Calvin Hollywood, gelernt habe), erhöhen Sie am besten auch hier schon die Klarheit auf +18. Klicken Sie anschließend auf **BILD ÖFFNEN**.

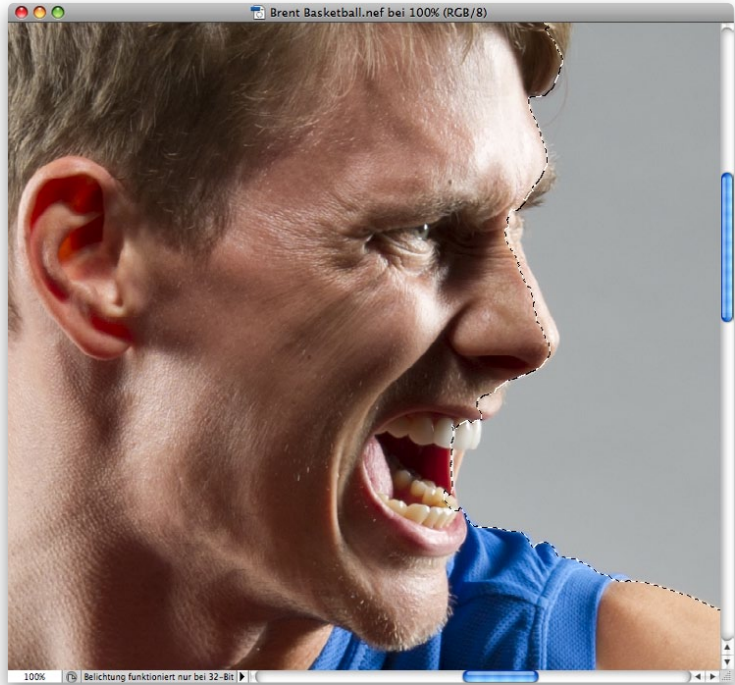


## Schritt 2:

Wir müssen die Person nun perfekt auswählen – inklusive der leicht abstehenden Haare. Malen Sie deshalb mit dem Schnellauswahlwerkzeug (**W**) über den Sportler (wie hier zu sehen). Wahrscheinlich werden die grauen Bereiche unter den Armen ebenfalls ausgewählt. Entfernen Sie sie dann jedoch wieder aus der Auswahl, indem Sie mit gedrückter **[W]-Taste** (PC: **[Alt]**) in diese Bereiche klicken. (Die **[W]-Taste** funktioniert hier wie beim Lasso – es wird etwas aus der Auswahl entfernt. Ist also etwas ausgewählt, was Sie nicht auswählen wollten, dann nutzen Sie diesen Tipp.)

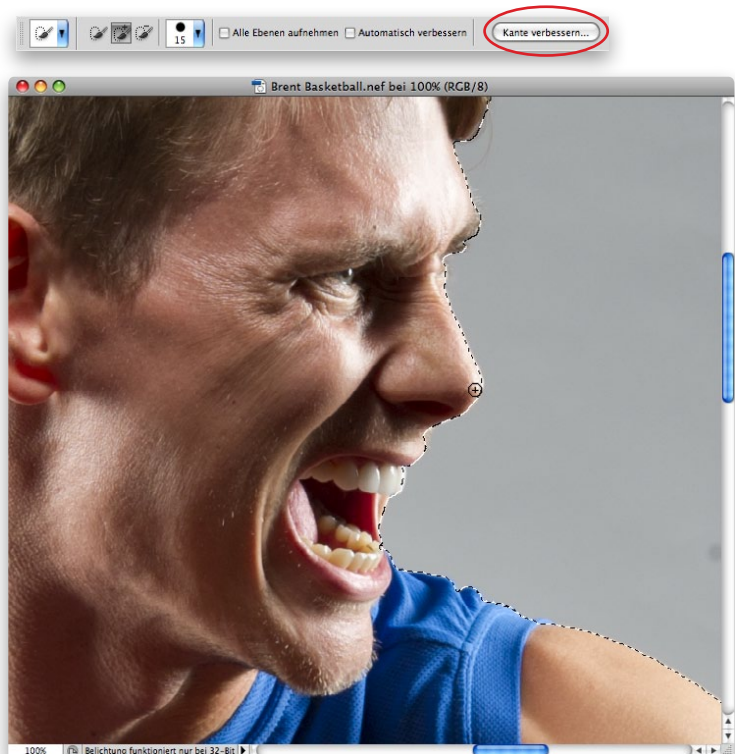
### Schritt 3:

Um sicherzustellen, dass das Schnellauswahlwerkzeug einen guten Job macht, zoomen Sie am besten einmal in das Gesicht hinein (wie hier zu sehen). Wie Sie sehen, wurden ein paar Stellen vergessen – typisch für das Werkzeug, aber kein Problem. Verkleinern Sie die Werkzeugspitze und malen Sie über die noch fehlenden Bereiche. Keine Angst bei den Haaren – um die feinen Details kümmern wir uns gleich. Standardmäßig befindet sich das Werkzeug übrigens im Hinzufügen-Modus. Sie müssen also keine zusätzliche Taste drücken, um eine bereits vorhandene Auswahl zu erweitern. Malen Sie einfach und die Bereiche werden hinzugefügt.

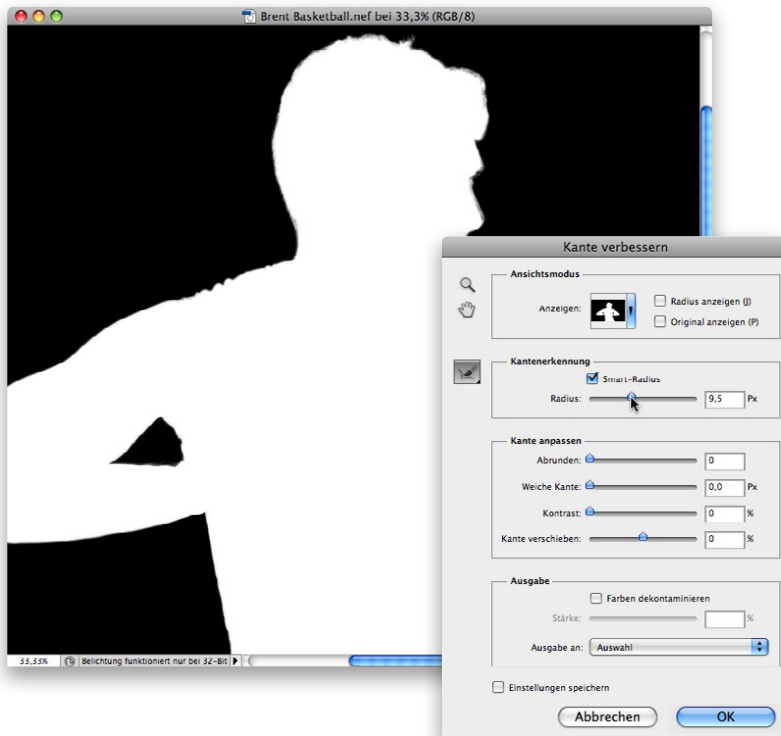


### Schritt 4:

Hier sehen Sie das Ergebnis des Schnellauswahlwerkzeugs. Das ist der Ausgangspunkt für das Composing, es lohnt sich also, hier ein paar zusätzliche Minuten zu investieren. Jetzt zeige ich Ihnen die wahre Stärke von Auswahlen in Photoshop CS5, denn diese verbirgt sich unter dem Button KANTE VERBESSERN (hier rot markiert). Klicken Sie auf diesen Button, um die Auswahlkante (z.B. an den Haaren) zu verfeinern. Diesen Button gab es übrigens auch schon in CS4, aber noch nicht mit allen jetzt verfügbaren Funktionen – SMART RADIUS und KANTE ANPASSEN beispielsweise.

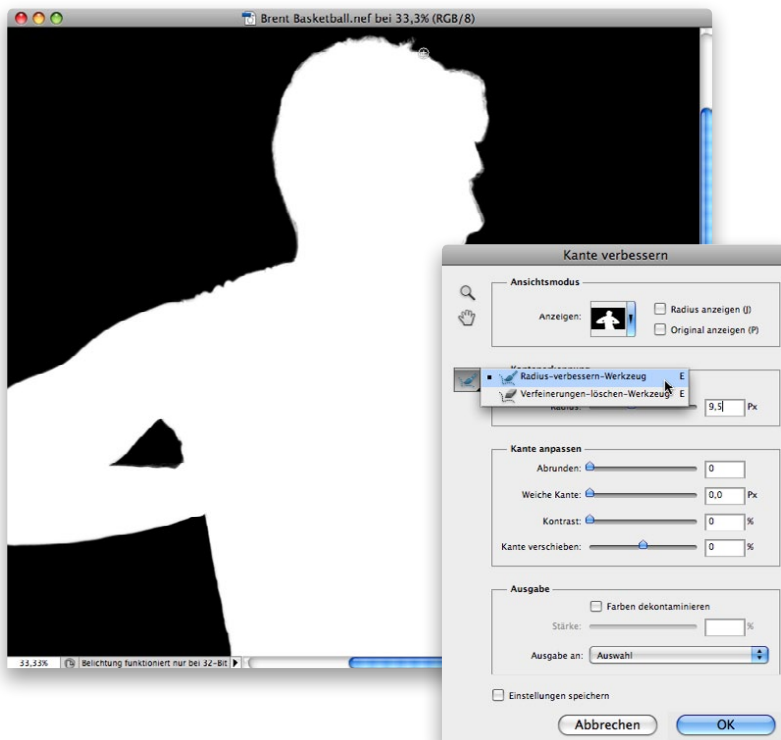






### Schritt 5:

Oben in der Dialogbox können Sie den Ansichtsmodus wählen, wie die Auswahl also dargestellt wird (auf weißem oder schwarzem Hintergrund, als rote Maske etc.). Mein Favorit ist die Option, die Sie hier sehen – SCHWARZ UND WEISS –, bei der Sie die Maske und somit auch die Qualität der Auswahl deutlich sehen. Die Originalauswahl war nicht perfekt, aber wenn Sie die Checkbox SMART-RADIUS aktivieren und den Radius-Regler nach rechts ziehen (hier auf 9,5), werden auch die einzelnen Haare oben auf dem Kopf ausgewählt. Es ist noch nicht perfekt, aber schon deutlich besser. Klicken Sie noch nicht auf OK.

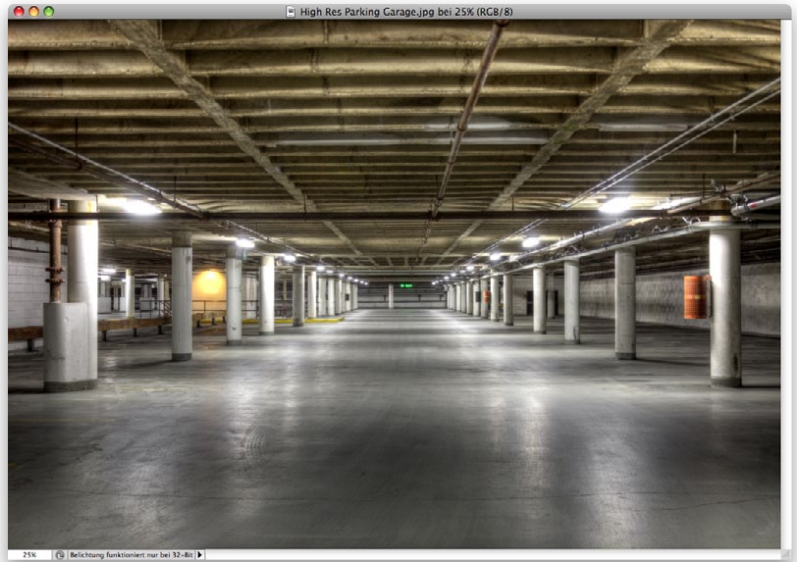


### Schritt 6:

Um wirklich alle Haare zu erwischen, müssen Sie Photoshop mitteilen, auf welche Bereiche es sich konzentrieren soll. Aktivieren Sie deshalb das Radius-verbessern-Werkzeug mit einer kleinen Werkzeugspitze und malen Sie über die Oberkante des Kopfs (wie hier zu sehen). So teilen Sie Photoshop mit, dass sich dort noch vergessene Detailbereiche befinden. Sie haben jetzt eine perfekte Auswahlmaske erstellt. Unten in der Dialogbox finden Sie ein Ausgabe-Popup-Menü, mit dem Sie festlegen, was passiert, wenn Sie auf OK klicken. Wählen Sie hier die Option AUSWAHL und klicken Sie anschließend auf OK. Sie gelangen zurück zur normalen Bildansicht mit aktiver Auswahl. Drücken Sie  $\text{Cmd} - \text{C}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{C}$ ), um die Auswahl in die Zwischenablage zu kopieren.

### Schritt 7:

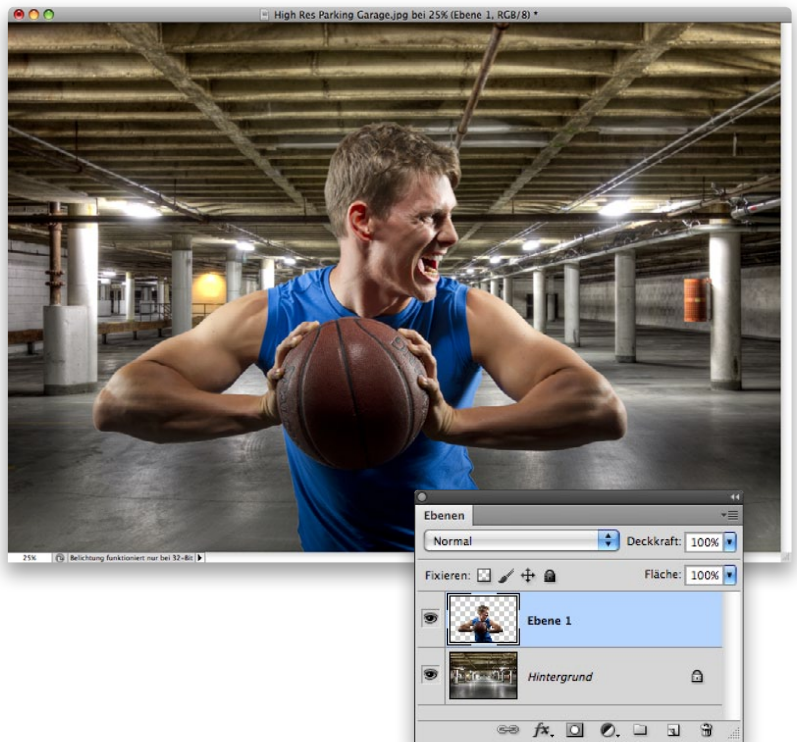
Öffnen Sie nun das Hintergrundbild. Es handelt sich hier um ein Foto vom Inneren eines Parkhauses – gefunden bei iStockPhoto (danke!). Mir gefallen die Strukturen und die Deckenbeleuchtung im Bild. Diese tragen zur Glaubwürdigkeit bei, wenn wir hier eine Person einfügen, die von drei Seiten beleuchtet wurde.

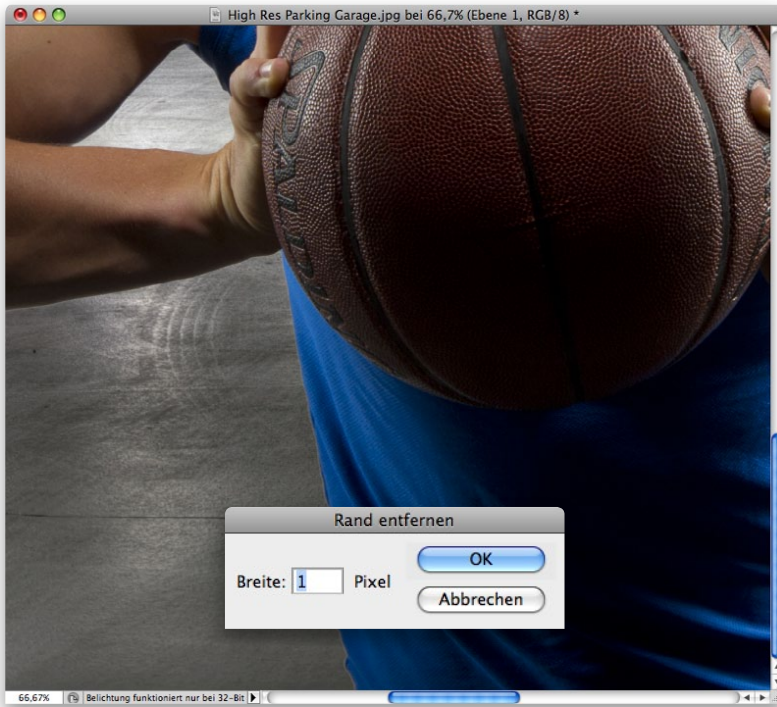


©ISTOCKPHOTO/DENIS TANGNEY, JR.

### Schritt 8:

Um den Basketballer vor den neuen Hintergrund zu bekommen, drücken Sie  $\text{⌘} - \text{V}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{V}$ ), um ihn in einer eigenen Ebene einzufügen (wie hier zu sehen). Dank des Schnellauswahlwerkzeugs und der Option KANTE VERBESSERN sieht das ganz gut aus (zusammen sind diese Werkzeuge ein Spitzenteam). Natürlich gibt es noch ein paar Baustellen: Für den eher kühlen Hintergrund ist seine Hautfarbe etwas zu warm, wir brauchen mehr Kontrast und damit es realistisch wirkt, ist auch ein Schatten notwendig. Zunächst zoomen wir jedoch in das Bild hinein und überprüfen, ob der Sportler keinen Rand hat.



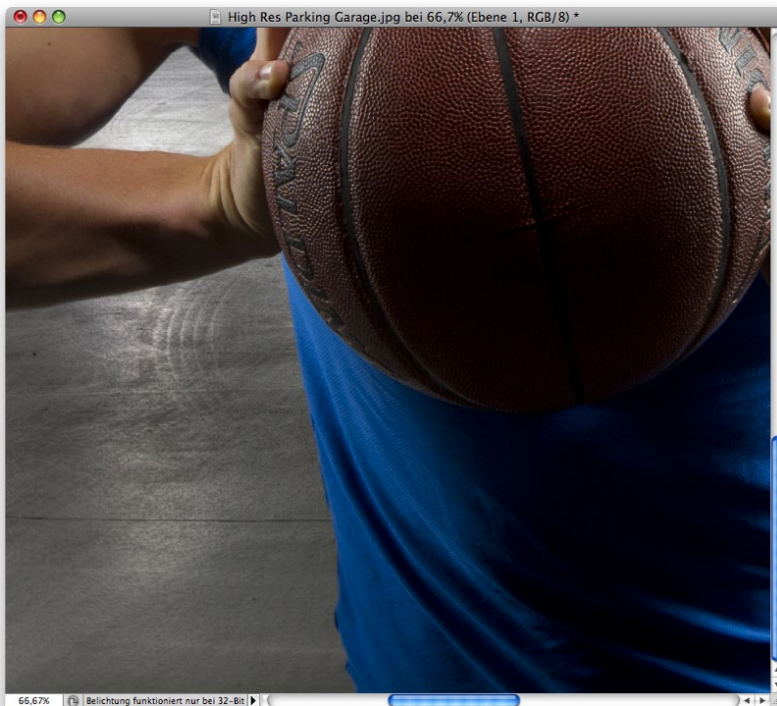


### Schritt 9:

Wenn Sie nah genug hineinzoomen, erkennen Sie einen leichten weißen Rand an seinem blauen Shirt und entlang der Arme. Dieser lässt sich zum Glück leicht entfernen. Wählen Sie dazu zunächst **EBENE/BASIS/RAND ENTFERNEN**. Behalten Sie die Einstellung in der Dialogbox (1 Pixel) bei und klicken Sie auf OK.

### Schritt 10:

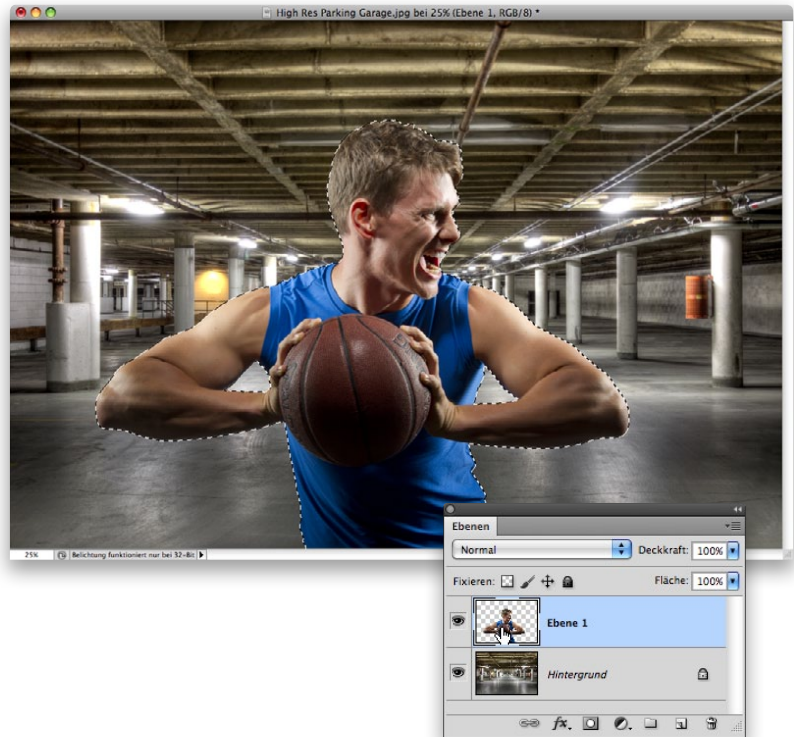
Hier sehen Sie das Ergebnis – der weiße Rand ist weg. Der Befehl **RAND ENTFERNEN** schaut sich den Rand der Bildebene an, dann die Farbe des Hintergrunds und anschließend ersetzt er alle Pixel um das Motiv mit einer Mischung dieser beiden Farben. Falls es nicht funktioniert, versuchen Sie es damit: Drücken Sie zunächst **⌘ - Z** (PC: **Strg - Z**), um den letzten Schritt rückgängig zu machen. Wählen Sie dann **EBENE/BASIS/WEISS ENTFERNEN**. Das funktioniert in der Regel immer. Falls nicht, versuchen Sie es mit **SCHWARZ ENTFERNEN**. Wenn das auch nichts wird, widerrufen Sie den Schritt, halten Sie die **⌘**-Taste (PC: **Strg**) gedrückt und klicken Sie auf die Ebenenminiatur, um die Auswahl zu laden. Wählen Sie anschließend **AUSWAHL/AUSWAHL VERÄNDERN/VERKLEINERN**. Geben Sie 1 Pixel ein und klicken Sie auf OK. Kehren Sie die Auswahl dann mit **⌘ - ⬇ - I** (PC: **Strg - ⬇ - I**) um und drücken Sie **←**. Dadurch wird ein Pixel um das Bild entfernt, der Rand sollte dabei verschwinden.





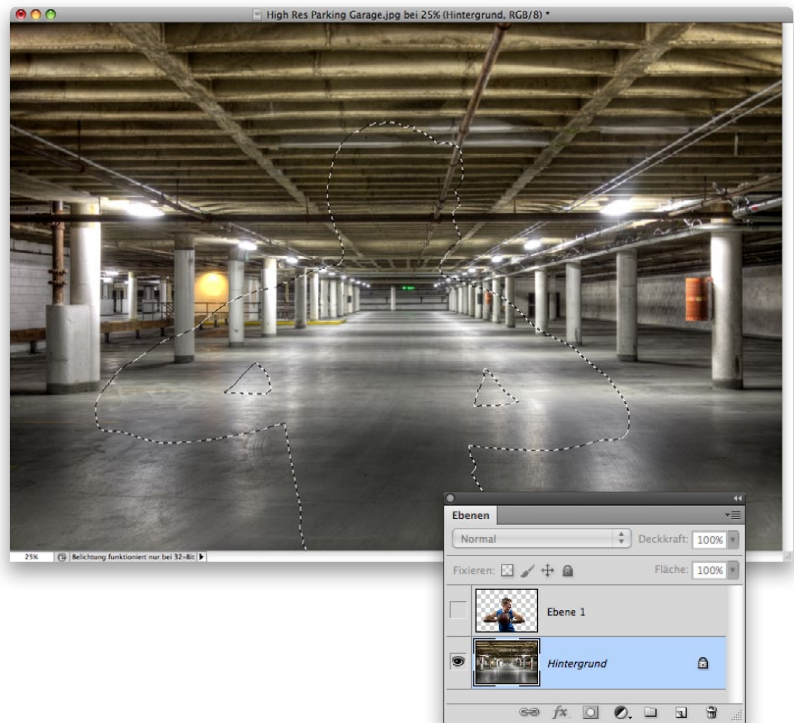
## Schritt 11:

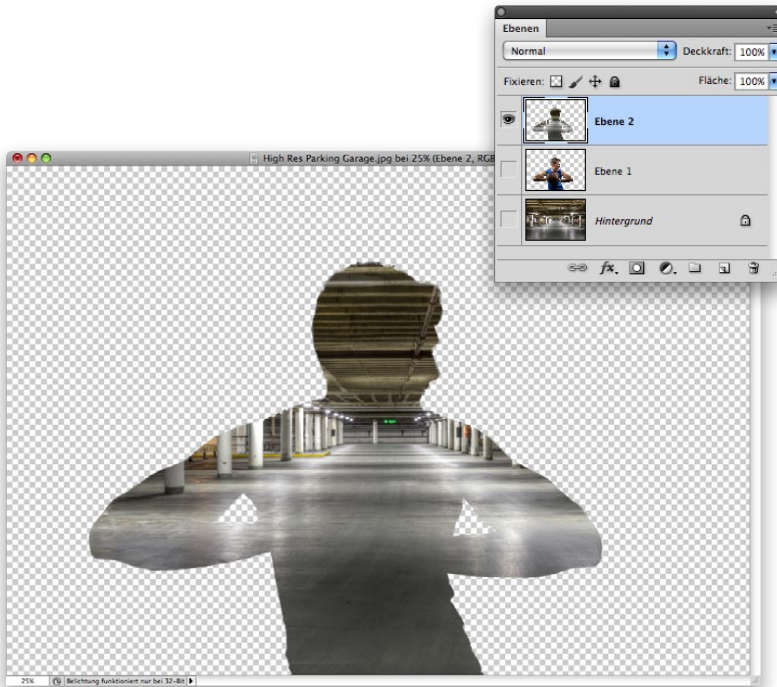
Ich denke ja, dass bereits eine der ersten beiden Optionen funktioniert (RAND ENTFERNEN oder WEISS ENTFERNEN). Aber jetzt kennen Sie wenigstens noch einen Trick mehr. Zurück zum Projekt: Drücken Sie die **⌘**-Taste (PC: **Strg**) und klicken Sie auf die Ebenenminiatur, um die Auswahl zu laden (wie hier zu sehen).



## Schritt 12:

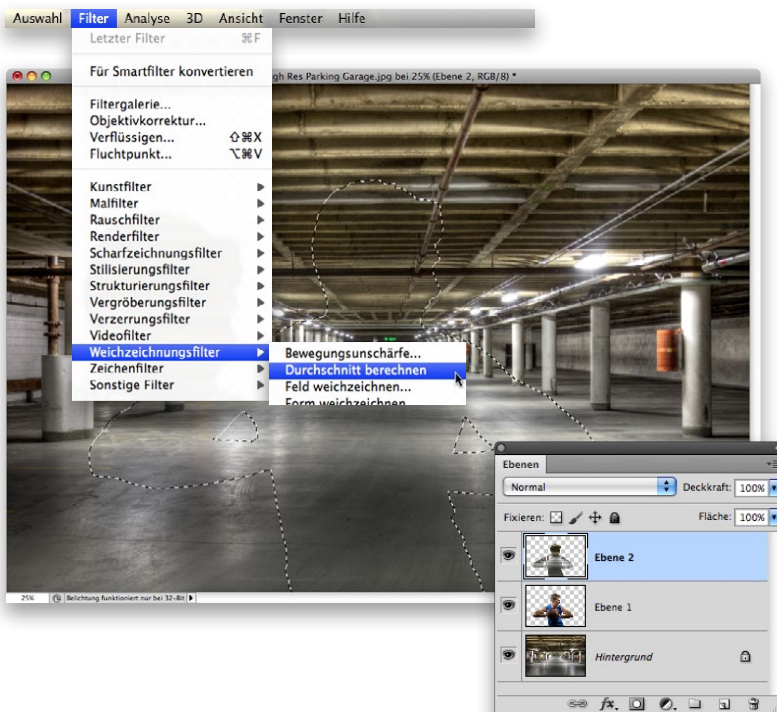
Blenden Sie die obere Ebene aus, indem Sie auf das Augen-Icon links neben der Ebene klicken. Klicken Sie anschließend auf die Hintergrundebene. Auf dieser ist nun eine perfekte Auswahl des Basketballs zu sehen (siehe Abbildung). Wir nutzen diese Auswahl nun, um die Farben des Hintergrunds aufzunehmen und dann auf den Sportler anzuwenden, damit dieser perfekt zum Hintergrund passt.





### Schritt 13:

Drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um eine Kopie des ausgewählten Bereichs in eine eigene Ebene zu kopieren. (Ich habe die anderen beiden Ebenen vorübergehend ausgeblendet, damit Sie das Ergebnis besser sehen. Das dient nur der Veranschaulichung, Sie müssen das nicht machen.) Ziehen Sie nun die Ebene mit der Form des Sportlers im Ebenenstapel nach ganz oben (wie hier zu sehen). Stellen Sie sicher, dass alle Ebenen eingblendet sind.

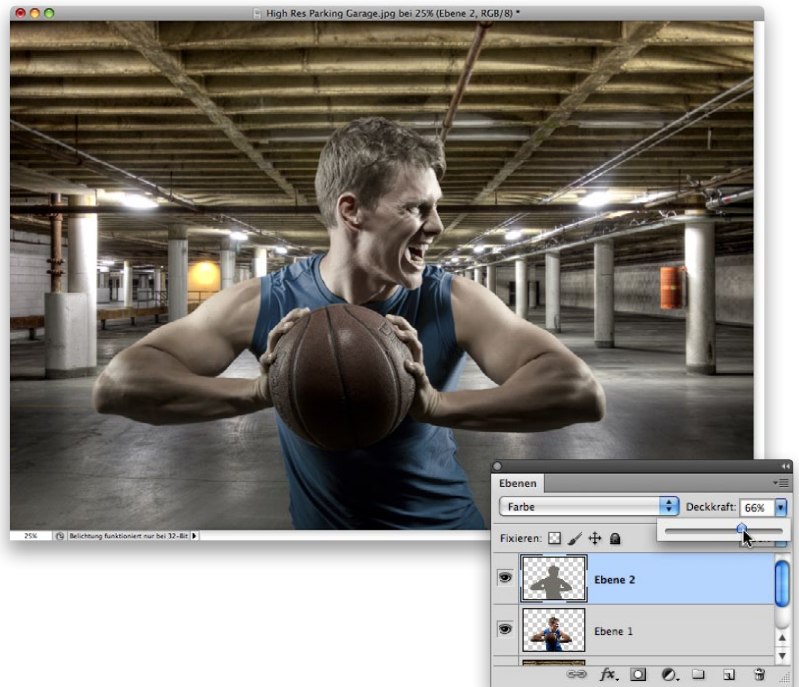


### Schritt 14:

Laden Sie die oberste Ebene nun wieder als Auswahl, indem Sie mit gedrückter **⌘**-Taste (PC: **Strg**) auf die Ebenenminiatur klicken. Wählen Sie anschließend **FILTER/WEICHZEICHNUNGSFILTER/DURCHSCHNITTBERECHNEN** (siehe Abbildung). Der ausgewählte Bereich wird weichgezeichnet, basierend auf den Durchschnittsfarben der Auswahl (die aus der Hintergrundebene stammen). Aus diesen Durchschnittsfarben entsteht eine neue Volltonfarbe. Ist das cool? Die Form des Manns sieht jetzt grüngrau aus, wir werden sie im nächsten Schritt aber noch weiter bearbeiten. Drücken Sie **⌘ - D** (PC: **Strg - D**), um die Auswahl aufzuheben.

### Schritt 15:

Um die Durchschnittsfarben des Hintergrunds auf den Mann anzuwenden, ändern Sie im Ebenen-Bedienfeld die Füllmethode der Ebene von **NORMAL** in **FARBE**. Die Füllung wird so ignoriert und nur die Farbe angewendet. Der Mann sieht jetzt etwas zu grün aus. Verringern Sie deshalb die Ebenendeckkraft, bis die Originalfarben teilweise wieder zu sehen sind (wie hier zu sehen, wo ich die Deckkraft auf 65% reduzierte). Die Tonwerte von Hintergrund und Person sind jetzt nahezu identisch – ein wichtiger Schlüssel bei der Bildmontage; Sie sollten sich diese Technik also merken. Wenn Sie dieses Bild noch einmal mit dem aus Schritt 11 vergleichen, sehen Sie, wie gut dieser Trick ist.



### Schritt 16:

Erstellen wir nun einen Schlagschatten. Reduzieren Sie zunächst die Farbe-Ebene auf die direkt darunterliegende Ebene: Aktivieren Sie die obere Ebene und drücken Sie **⌘ - E** (PC: **Strg - E**), um beide Ebenen auf eine zu reduzieren. Duplizieren Sie diese Ebene anschließend mit **⌘ - J** (PC: **Strg - J**). Drücken Sie die Taste **D**, um Schwarz als Vordergrundfarbe einzustellen, und füllen Sie die Ebenenkopie dann mit Schwarz, indem Sie **⌘ - ⬅** (PC: **Alt - ⬅**) drücken (siehe Abbildung). Aus dieser Form wird nun der Schlagschatten.

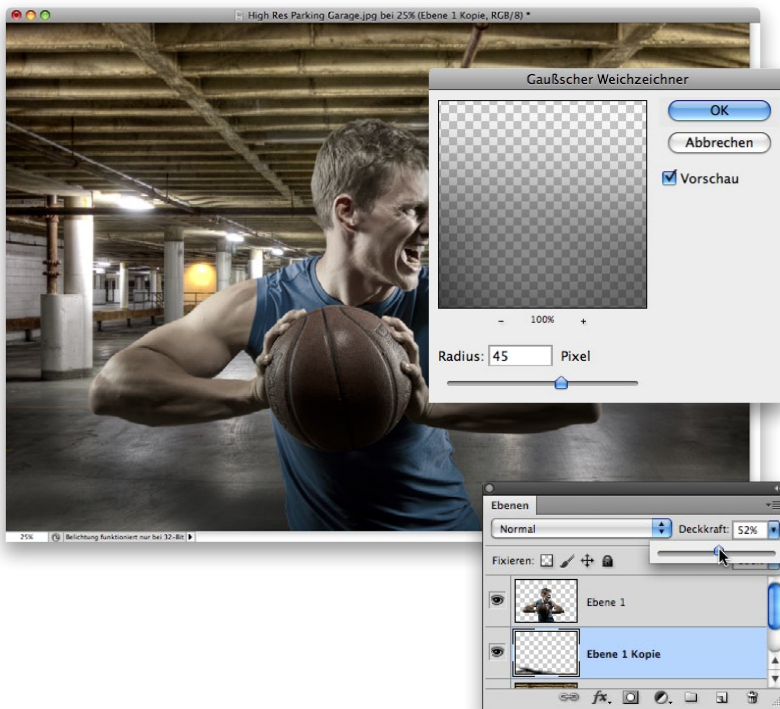






### Schritt 17:

Drücken Sie **⌘** - **T** (PC: **Strg** - **T**), um den Befehl **FREI TRANSFORMIEREN** aufzurufen. Halten Sie anschließend die **⌘** -Taste (PC: **Strg**) gedrückt und ziehen Sie den oberen Mittelpunkt nach links (wie hier zu sehen), um den Schatten so aussehen zu lassen, als würde er auf dem Boden liegen. (Das ist einfacher als es aussieht – ziehen Sie den Griffpunkt einfach in einer leichten Kreisbewegung nach links und halten Sie dabei die Taste gedrückt, um das Objekt zu neigen.) Wenn Sie fertig sind, drücken Sie **↵**.

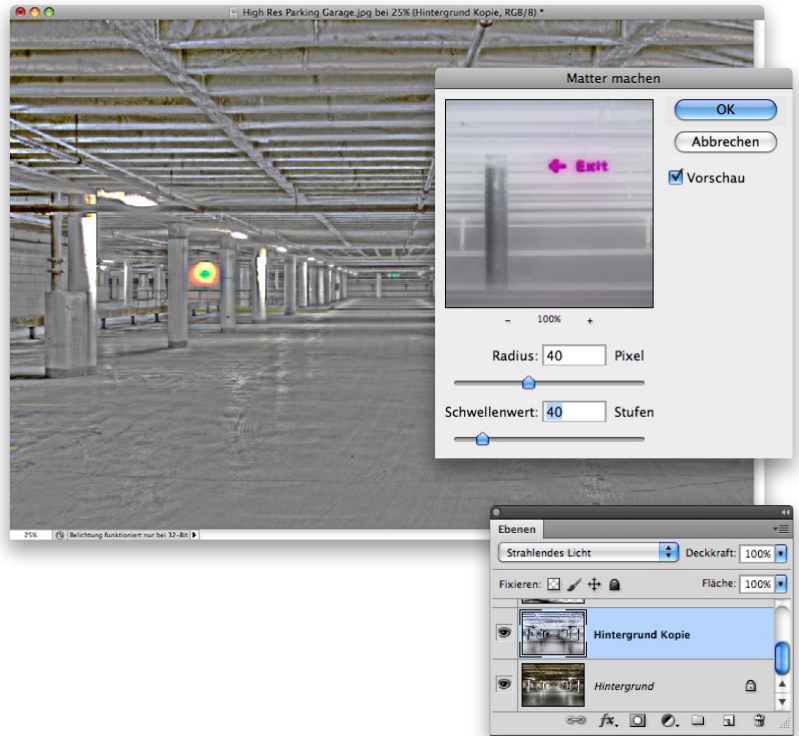


### Schritt 18:

Jetzt werden wir den Schatten vollkommen weichzeichnen. Wählen Sie **FILTER/WEICHZEICHNUNGSFILTER/GAUSSSCHER WEICHZEICHNER**. Und das ist der Grund für die starke Weichzeichnung: In Photoshop erzeugte Schatten sehen schnell künstlich aus, wenn sie nicht wirklich korrekt erstellt wurden. Das größte Problem ist oft, dass der Schatten nicht weich genug ist. Wenn Sie den Schatten richtig schön weichzeichnen, kann man im Anschluss nur noch schwer erkennen, dass er in Photoshop erstellt wurde. Geben Sie in der Dialogbox also einen großen Wert für den Radius ein (hier 45 Pixel) und klicken Sie auf **OK**, um den Schatten weichzuzeichnen. Verringern Sie anschließend die Deckkraft der Ebene auf etwa 50% oder weniger. Da sich der Schatten natürlich hinter der Person befinden soll, ziehen Sie die Schattenebene im Ebenenstapel eine Ebene nach unten – hinter den Sportler.

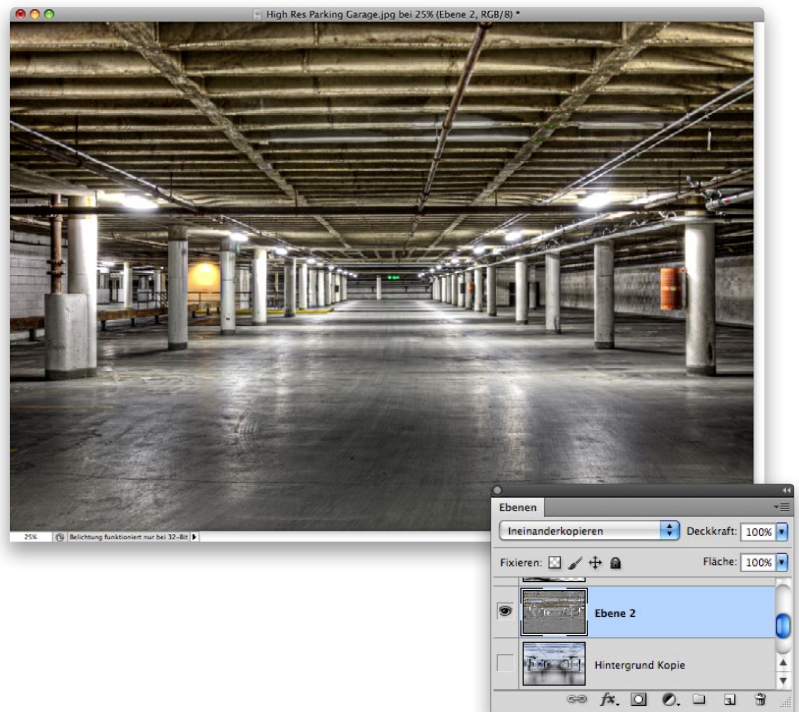
### Schritt 19:

Lassen Sie uns nun den Kontrasteffekt hinzufügen (ähnlich dem, wie wir ihn schon zweimal in diesem Buch angewendet haben, nur mit einer klitzekleinen Änderung). Blenden Sie zunächst die Ebene mit dem Sportler und die mit dem Schlagschatten aus. Klicken Sie dann auf die Hintergrundebene und duplizieren Sie diese mit **⌘ - J** (PC: **Strg - J**). Ändern Sie die Füllmethode dieser neuen Ebene in STRAHLENDES LICHT und drücken Sie **⌘ - I** (PC: **Strg - I**), um das Bild umzukehren. Wählen Sie nun FILTER/WEICHZEICHNUNGSFILTER/MATTER MACHEN. In der Dialogbox geben Sie sowohl für den RADIUS als auch für den SCHWELLENWERT den Wert 40 ein und klicken auf OK. (Es dauert einen Moment, bis der Filter vollständig angewendet ist, trinken Sie in der Zwischenzeit also ruhig einen Schluck Kaffee.)

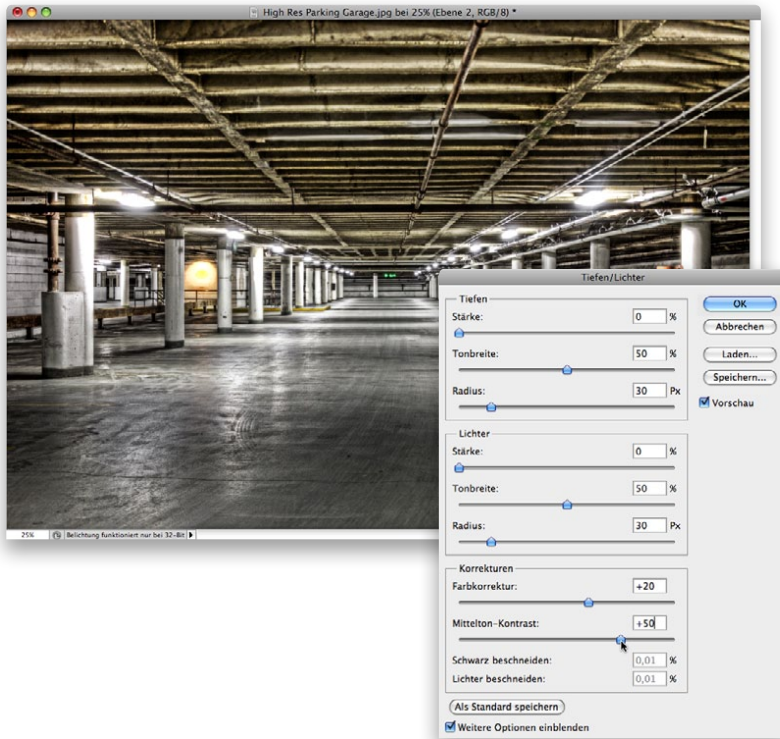


### Schritt 20:

Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene (eine neue Ebene, die eine reduzierte Version der sichtbaren Ebenen darstellt), indem Sie **⌘ - ⌥ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**) drücken. Blenden Sie nun die Ebene direkt darunter aus (die, auf die Sie den Filter angewendet haben). Ändern Sie dann die Füllmethode der reduzierten Ebene in INEINANDERKOPIEREN, um den Effekt zu erhalten, den Sie hier sehen. An dieser Stelle müssen Sie alle Farben aus dieser grauen Ebene entfernen. Drücken Sie also **⌘ - ⌘ - U** (PC: **Strg - ⌘ - U**) – wenn Sie viel Zeit haben, können Sie auch BILD/KORREKTUREN/SÄTTIGUNG VERRINGERN wählen). Wir sind noch nicht fertig, aber auf einem guten Weg.

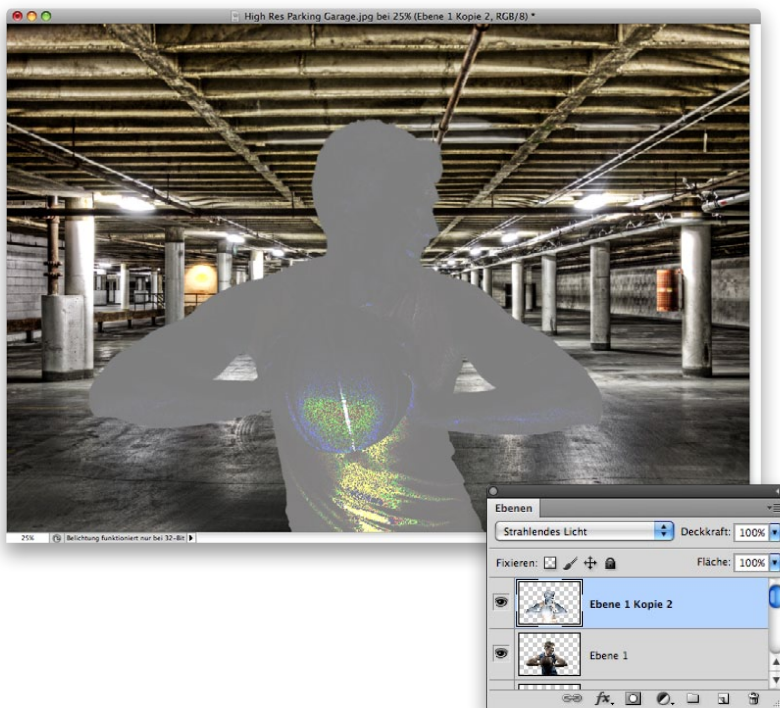






### Schritt 21:

Um die Rauheit des Hintergrund stärker zu betonen und die Details hervorstechen zu lassen, wählen Sie **BILD/KORREKTUREN/TIEFEN/LICHTER**. Verrin-  
gern Sie in der Dialogbox die Stärke für die Tiefen auf 0% (standardmäßig steht dort ein Wert von 35%, aber das ist nicht das, was wir wollen). Wechseln Sie dann in den Abschnitt **KORREKTUREN** (sollten Sie diesen nicht sehen, klicken Sie in die Checkbox **MEHR OPTIONEN EINBLENDEN**) und erhöhen Sie den Mittelton-Kontrast (hier auf +50). Klicken Sie auf OK, um den Kontrasteffekt auf den Hintergrund anzuwenden.



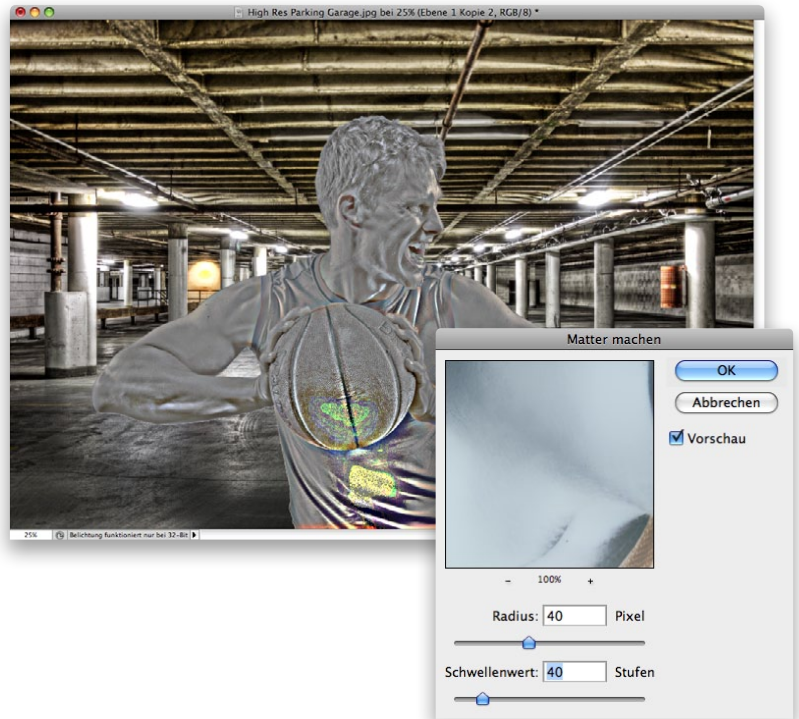
### Schritt 22:

Einer der Tricks beim Composing besteht darin, auf Hintergrund und Objekt denselben Effekt anzuwenden, um beides zusammenzufügen. Wiederholen Sie die letzten Schritte also für den Sportler. (Den Schritt mit **TIEFEN/LICHTER** lassen wir jedoch weg, das wäre zu viel für die Haut.) Also los: Blenden Sie die Ebene mit dem Sportler ein und duplizieren Sie diese. Ändern Sie anschließend die Füllmethode in **STRAHLENDES LICHT** und kehren Sie die Ebene um.



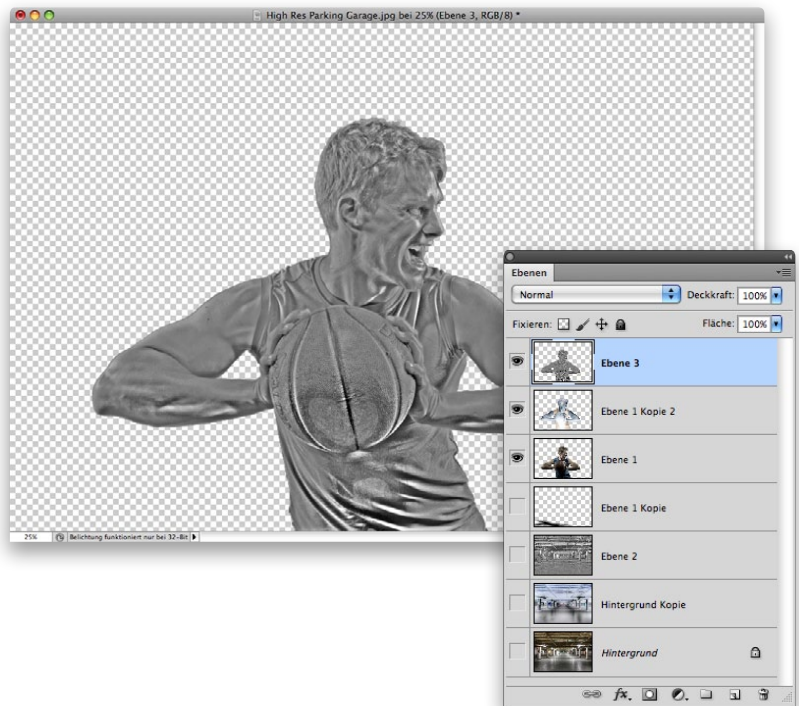
### Schritt 23:

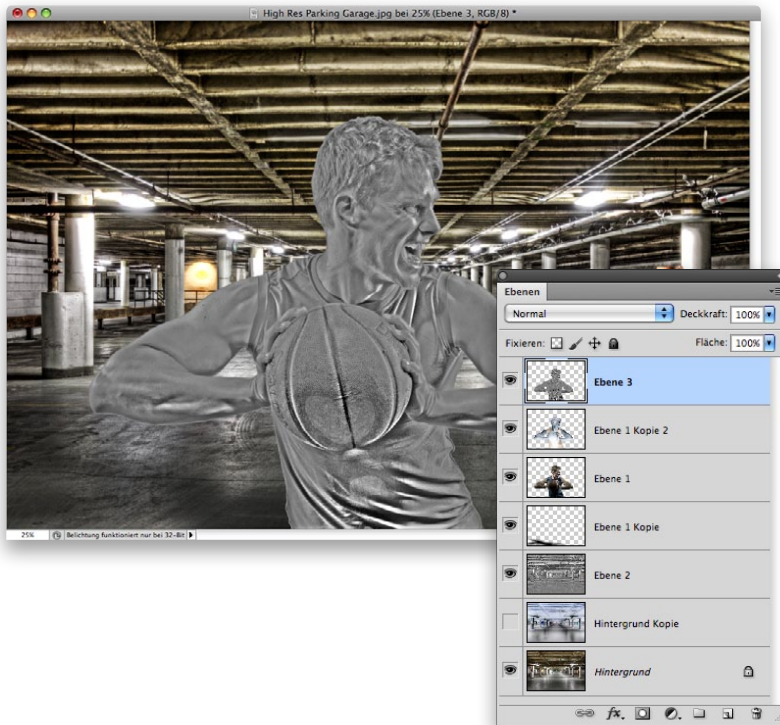
Wenden Sie den Filter **MATTER MACHEN** mit denselben Einstellungen wie eben an (40, 40), wie hier zu sehen.



### Schritt 24:

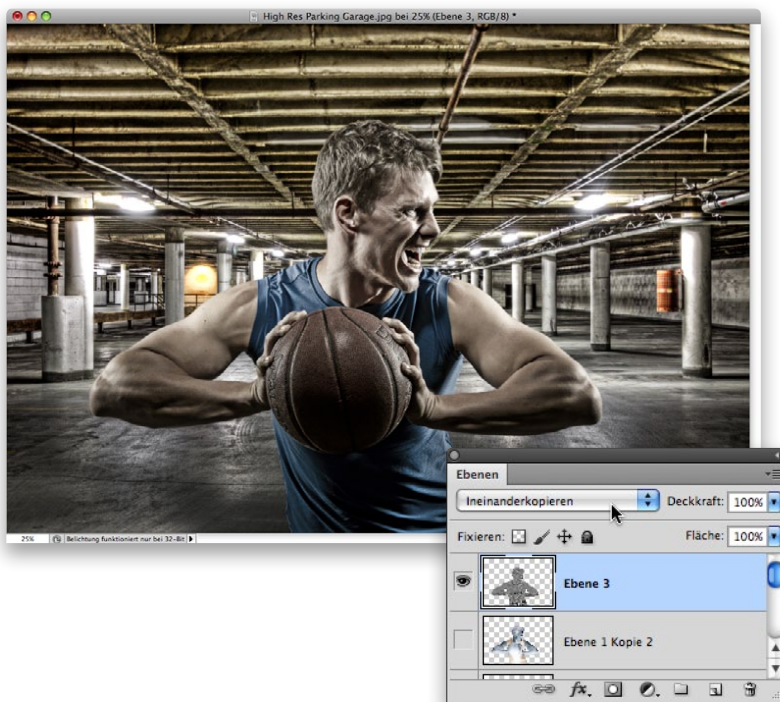
Wir wollen nun eine reduzierte Ebene erstellen – allerdings nur von den Ebenen des Sportlers. Blenden Sie also alle anderen Ebenen unter dem Sportler, inklusive der Schattenebene, aus. Erstellen Sie nun die reduzierte Ebene, indem Sie  $\text{⌘} - \text{⌘} - \text{⌘} - \text{E}$  (PC:  $\text{Strg} - \text{Alt} - \text{⌘} - \text{E}$ ) drücken. Jetzt sehen Sie nur den Sportler vor einem transparenten Hintergrund, genau das, was wir wollten. Verrin- gern Sie die Sättigung dieser Ebene, um alle Farben zu entfernen.





### Schritt 25:

Blenden Sie nun alle Ebenen wieder ein, bis auf die zweite Ebene von unten (wie hier zu sehen). Wenn Sie wollen, können Sie diese Ebene auch löschen, denn die benötigen wir nicht mehr (entscheiden Sie selbst).



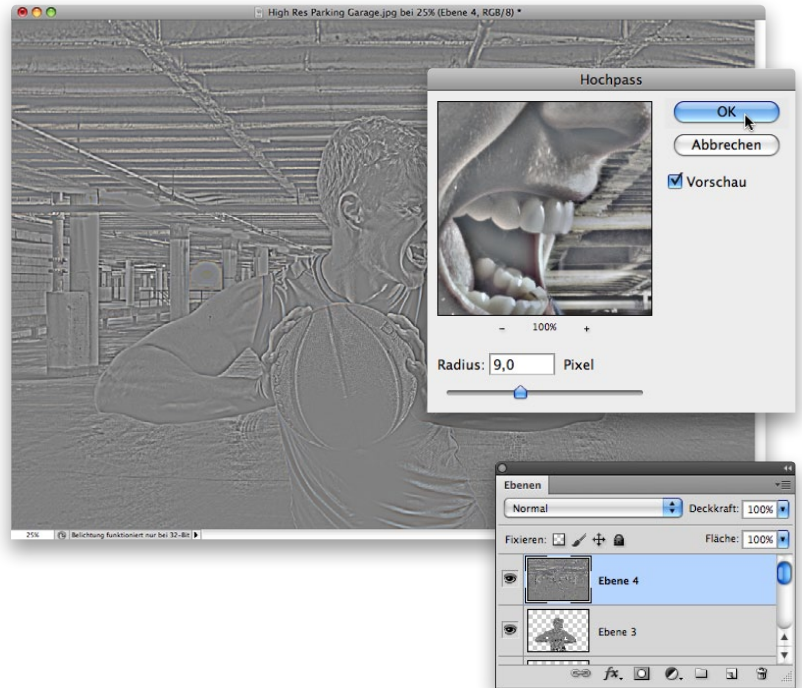
### Schritt 26:

Die zweite Ebene von oben müssen wir auch nicht sehen, blenden Sie diese also aus (Sie können sie auch löschen, wenn Sie wollen; ich habe beide Ebenen nur ausgeblendet). Damit der Kontrasteffekt auch auf dem Sportler erscheint, ändern Sie die Füllmethode der obersten Ebene in INEINANDERKOPIEREN (wie hier zu sehen). Das waren viele Schritte, aber Sie müssen zugeben, es war nicht schwer. Ein einfacher Schritt folgte auf den nächsten. Die gute Nachricht ist, dieser Teil ist geschafft und wir können das Bild so langsam abschließen.



### Schritt 27:

Um das Bild zu einem richtigen Hingucker zu machen, wenden wir nun noch eine Hochpass-Scharfzeichnung an. Erstellen Sie zunächst eine neue zusammengefasste Ebene (wie hier im Ebenen-Bedienfeld zu sehen). Wählen Sie im Anschluss FILTER/SONSTIGE FILTER/HOCHPASS. Ziehen Sie in der Dialogbox den Radiusregler ganz nach links, damit die Ebene grau aussieht. Dann ziehen Sie ihn langsam wieder nach rechts, bis die Kantendetails so richtig schön zu sehen sind (siehe Abbildung). Je weiter Sie ziehen, desto intensiver wird die Scharfzeichnung – seien Sie also vorsichtig (hier zog ich bis auf 9 Pixel). Klicken Sie auf OK, um den Filter auf die Ebene anzuwenden.

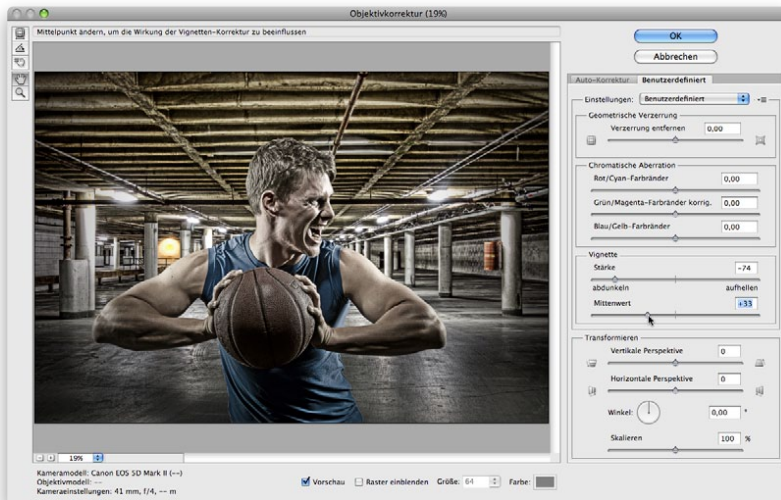


### Schritt 28:

Damit die Ebene das Bild auch wirklich scharfzeichnet, müssen wir die Füllmethode in HARTES LICHT ändern. Und – BAM! – alles ist scharf! Blenden Sie die Ebene ein und aus, um den Unterschied zu sehen. Sollte Ihnen die Scharfzeichnung zu intensiv sein, dann verringern Sie die Ebenendeckkraft, bis Ihnen das Ergebnis gefällt (hier 50%).





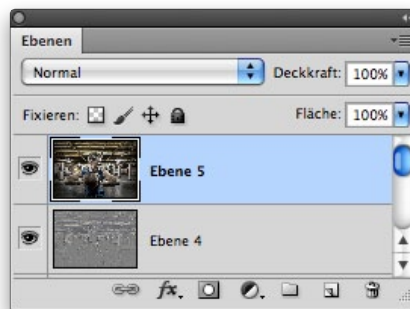


### Schritt 29:

Noch ein letzter Schritt: Bei Bildern wie diesen sieht es ganz gut aus, wenn die Ecken etwas abgedunkelt werden. Erstellen Sie also noch eine reduzierte Ebene und wählen Sie **FILTER/OBJEKTIVKORREKTUR**. Klicken Sie in der Dialogbox oben rechts auf den Reiter **BENUTZERDEFINIERT** und wechseln Sie in den Abschnitt **VIGNETTE**. Ziehen Sie den **Stärke**-Regler etwa dreiviertel nach links (damit kontrollieren Sie, wie dunkel die Ränder werden) und den **Mittenwert**-Regler etwa ein Drittel nach links (damit legen Sie fest, wie weit die dunklen Bereiche in das Bild hineinragen). Klicken Sie auf **OK**, um die Kanten abzudunkeln.

### Schritt 30:

Hier sehen Sie das finale Bild, wie es auch auf der ersten Seite des Kapitels erscheint. Das Bild befindet sich im Querformat, die Buchseiten haben jedoch ein Hochformat, deshalb musste ich das Bild beschneiden, damit es auf die Seite passt. Eine letzte Sache noch: Sehen Sie den orangefarbenen Lichtball links über seiner Schulter? Dieses Licht gab es in der Garage wirklich. Auf der Einstiegsseite des Kapitels fand ich es jedoch etwas störend, weshalb ich denselben Bereich über der anderen Schulter auswählte, in eine eigene Ebene kopierte und mit dem Verschieben-Werkzeug über die helle Lichtquelle zog. Damit das Ergebnis besser passte, rief ich den Befehl FREI TRANSFORMIEREN auf, klickte in den Begrenzungsrahmen und wählte HORIZONTAL SPIEGELN. Das war's.

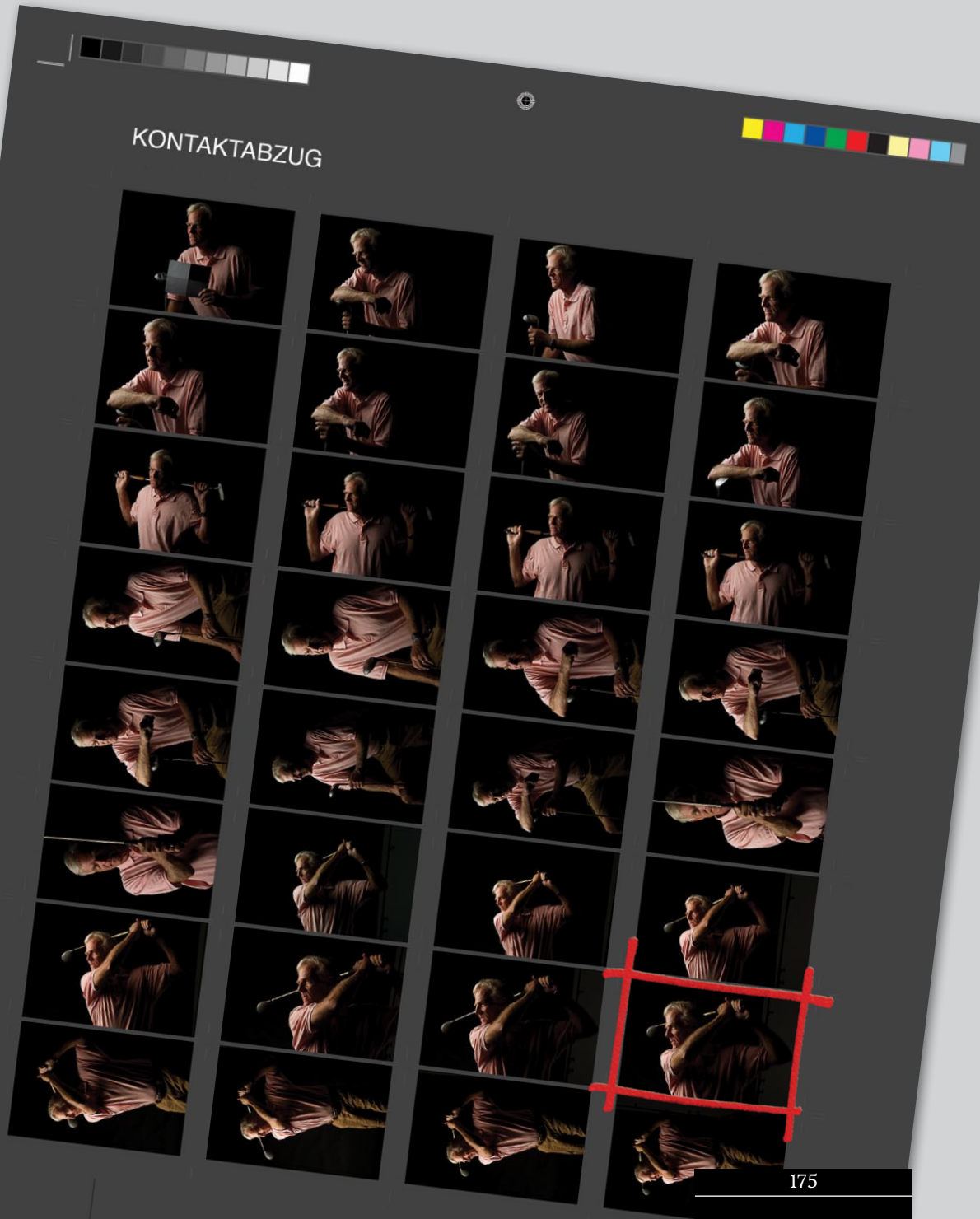






# KUNSTVOLL MIT EINEM BLITZ

Dramatisches Licht von der Seite



## DER AUFBAU

Für diesen dramatischen Look (perfekt für Business-Porträts und dramatische Sportaufnahmen) verwende ich nur eine Lichtquelle – eine 100x100-cm-Softbox. Die Softbox steht direkt neben der Person, allerdings schaut diese im 45°-Winkel zu mir (von der Kameraposition aus gesehen also nach links). So trifft das Licht nur auf eine Seite des Gesichts und lässt die andere im Schatten. Wenn Sie sich den Kontaktabzug auf der vorherigen Seite ansehen, erkennen Sie, dass er in den Aufnahmen ohne Schläger auch den Körper im 45°-Winkel gedreht hat und ich das Licht diagonal hinter ihm positioniert habe, damit es im 45°-Winkel in meine Richtung leuchtet.





**Blitz:** 500-Watt-Einheit mit einer 100x100-cm-Softbox



**Blitzleistung:** 3,7

## KAMERA-EINSTELLUNGEN



**Modus:** manuell

**Verschlusszeit:** 1/160 s

**Blende:** f/10

**Objektiv:** 70–200 mm  
f/2,8 @ 100 mm

**ISO:** 200





**VON VORN:** Das ist eine wirklich einfache Einstellung mit einem Blitz und einer 100x100-cm-Softbox direkt neben der Person. Aufgrund dieser einzigen Lichtquelle erhalten Sie einen dramatischen Look mit vielen Schatten auf dem Körper. Damit die Person nicht vollständig im Schatten verschwindet, muss sie sich etwas in das Licht drehen.



**LINKE SEITE:** Hier sehen Sie, dass sich die Softbox direkt neben ihm befindet. Auf den nächsten Seiten sehen Sie eine leichte Abwandlung, bei der Sie die Softbox minimal bewegen und auch den Winkel leicht abändern. Das Ergebnis sieht dann jedoch ganz anders aus (perfekt für Porträts im CEO-Stil).



**RECHTE SEITE:** Hier verwendete ich eine größere Softbox, da ich wusste, dass ich nicht nur die Person ausleuchten muss, sondern auch den Schläger. Ohne Schläger reicht eine deutlich kleinere Softbox (z.B. 60x60 cm).



**VON HINTEN:** Da ich ihn auf einer Rolle schwarzen Papiers fotografiert habe, musste ich lediglich darauf achten, dass das Licht nicht in den Hintergrund ausläuft und dieser dann dunkelgrau erscheint. Sollte dieses Problem bei Ihnen auftreten, vergrößern Sie den Abstand zwischen Person, Licht und Hintergrund.



**FINALES BILD:** Dieses Bild wollte ich haben – das Licht fällt auf beide Seiten des Gesichts (Sie sollten sicherstellen, dass auch die Seite zur Kamera hin etwas Licht abbekommt). Beachten Sie, dass ich hier direkt vor ihm stehe. Er drehte seinen Körper jedoch etwas nach rechts, um das Licht einzufangen.



**VON OBEN:** Hier sehen Sie die zwei kleinen Änderungen in der Position des Lichts: (1) Es befindet sich jetzt ganz leicht hinter der Person und ist (2) etwas weiter nach vorn ausgerichtet (und nicht direkt auf seine Seite).





**VON VORN:** Die Person kann ruhig in die Kamera blicken, achten Sie jedoch darauf, dass auch etwas Licht auf die rechte Gesichtshälfte fällt. Sollte diese vollkommen im Schatten liegen, müssen Sie entweder den Winkel der Softbox ändern oder die Person mehr in Richtung Licht blicken lassen. Das Einstelllicht ist bei solchen Aufnahmen wirklich praktisch.




**VON HINTEN:** Aus diesem Winkel sehen Sie, dass sich die Softbox leicht hinter der Person befindet. Außerdem erkennen Sie, dass sie ein Bein auf einer Kiste abstellt – aus zwei Gründen: (1) So sieht die Pose lockerer aus und (2) steht dadurch der Schläger höher, der ansonsten zu kurz gewesen wäre, um sich aufzustützen (der Mann ist ziemlich groß). Probieren Sie auch diese alternative Version – sie ist ganz einfach und das Ergebnis wird Ihnen gefallen.

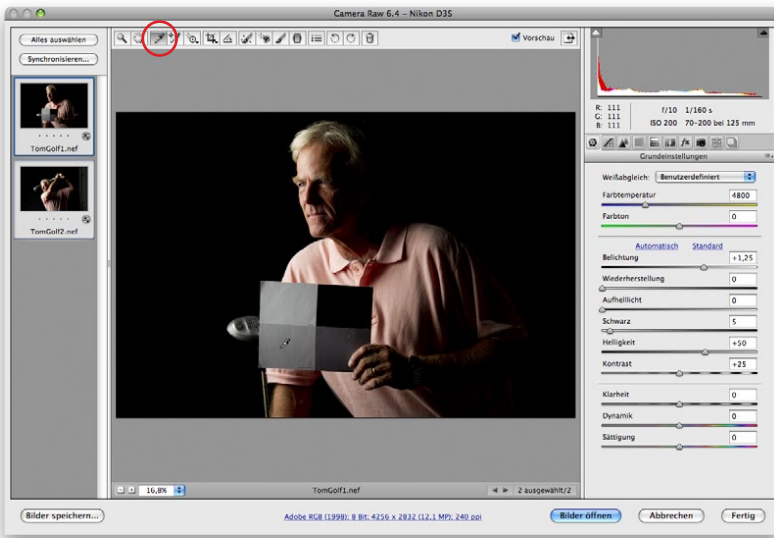
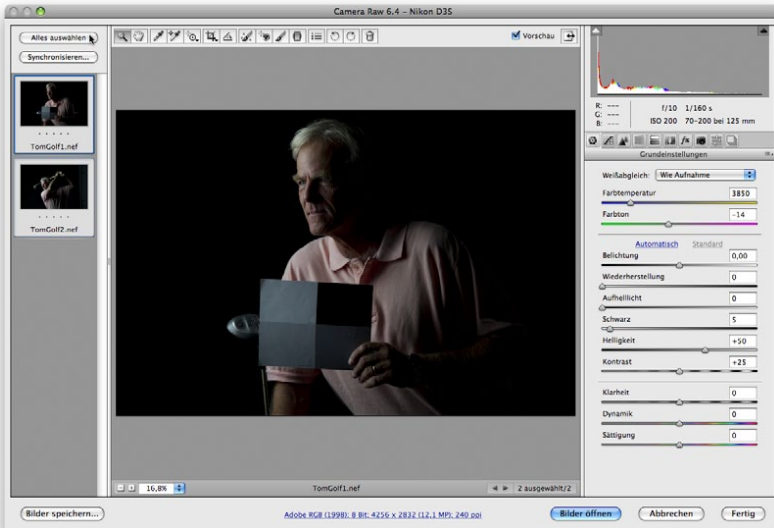
Die Nachbearbeitung bei dieser Aufnahme ist ganz einfach, denn bei der Person handelt es sich (a) um einen Mann und (b) ist er nicht mehr ganz so jung, so dass unsere Retusche und Scharfzeichnung etwas anders abläuft. Wir müssen uns hier um Folgendes kümmern: (1) den Weißabgleich; (2) die Freistellung des Bilds; (3) die Falten; (4) die Belichtung – das Bild muss etwas heller werden, um vor allem die Augen aufzuhellen und (5) die Scharfzeichnung eines Manns.

## Schritt 1:

Nachdem ich mich für ein Bild entschieden hatte, öffnete ich es in Camera Raw (zusammen mit der ersten Aufnahme des Shootings, in dem eine Grautafel integriert ist – diese stammt aus meinem Buch *Adobe Photoshop CS5 für digitale Fotografie*). Wählen Sie beide Bilder aus und öffnen Sie diese in Camera Raw, wie hier zu sehen. Klicken Sie oben links über dem Filmstreifen auf ALLES AUSWÄHLEN. So werden die Änderungen eines Bilds automatisch auch für das andere übernommen.

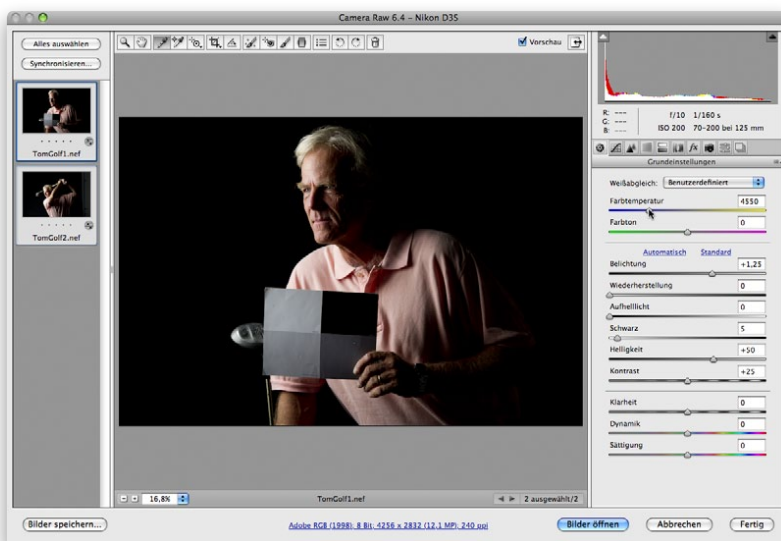
## Schritt 2:

Weil die Aufnahmen so dunkel sind, erhöhen wir zunächst die Belichtung (hier auf +1,25). Jetzt ist die Korrektur des Weißabgleichs auch gleich einfacher. Aktivieren Sie das Weißabgleich-Werkzeug (); die halb gefüllte Pipette, hier rot markiert) und klicken Sie in das untere linke Farbfeld (wie hier zu sehen). Achtung: Sie erstellen so einen exakten Weißabgleich, das heißt aber nicht, dass das auch der »richtige« Weißabgleich für dieses Foto ist. Ich finde, dass der Mann jetzt etwas zu warm aussieht (gelb), weshalb ich gleich noch ein paar manuelle Einstellungen vornehmen werde.



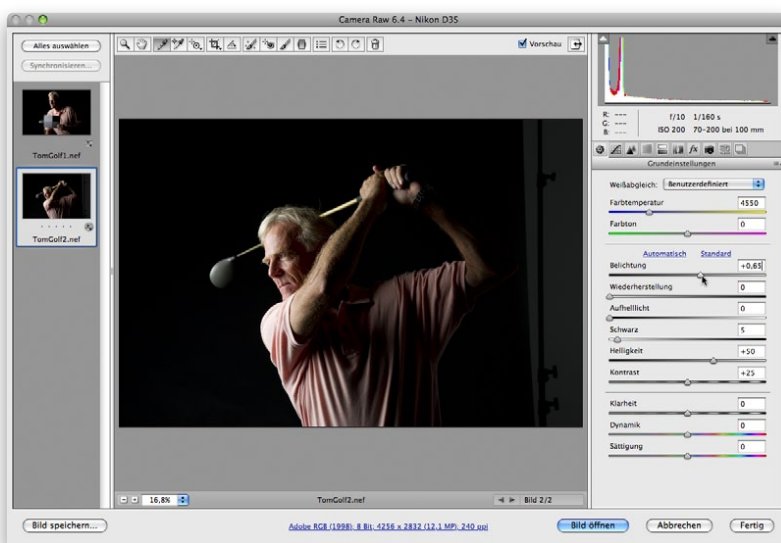
### Schritt 3:

Um den Weißabgleich etwas weniger warm erscheinen zu lassen, ziehen Sie den Regler für die Farbtemperatur etwas nach links (Richtung Blau), bis Ihnen das Ergebnis gefällt. Die originale Farbtemperatur lag bei 4800, bei mir steht sie jetzt bei 4550. Das Foto sieht wesentlich natürlicher aus. Aber auch das ist lediglich meine eigene Meinung für dieses Licht und dieses Motiv – es gibt glücklicherweise keine allgemeingültigen Regeln. Da wir im Filmstreifen beide Bilder ausgewählt haben, werden die Änderungen automatisch auch auf das andere Bild angewendet (siehe nächster Schritt).

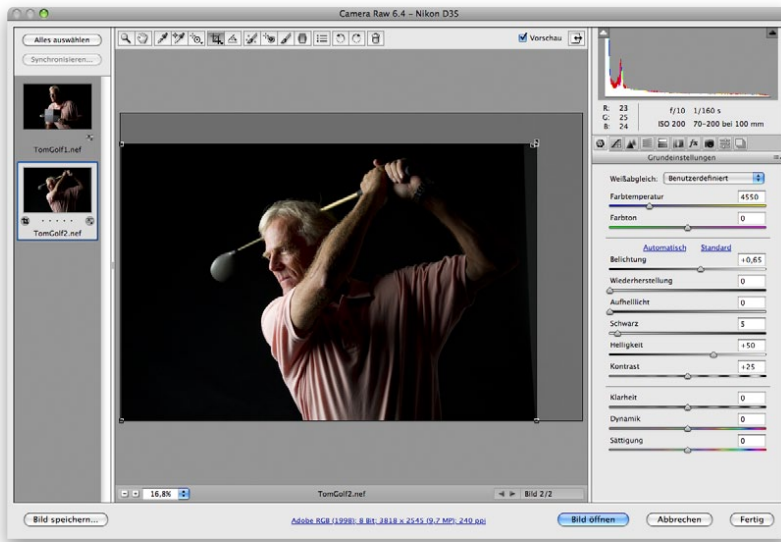


### Schritt 4:




Klicken Sie im Filmstreifen nun auf die Miniatur des unteren Bilds, um es auszuwählen. Wenn Sie einen Blick auf das kleine Dreieck oben rechts im Histogramm werfen, sehen Sie, dass es rot ist. Das bedeutet, dass es Beschneidungen im Bild gibt und somit Details in Lichtern verloren gehen (z.B. in der Schulter). Seine Stirn und der Schläger sind auch etwas zu hell. Ziehen Sie deshalb den Belichtung-Regler wieder etwas nach links, bis das Dreieck schwarz wird (hier bei +0,65).

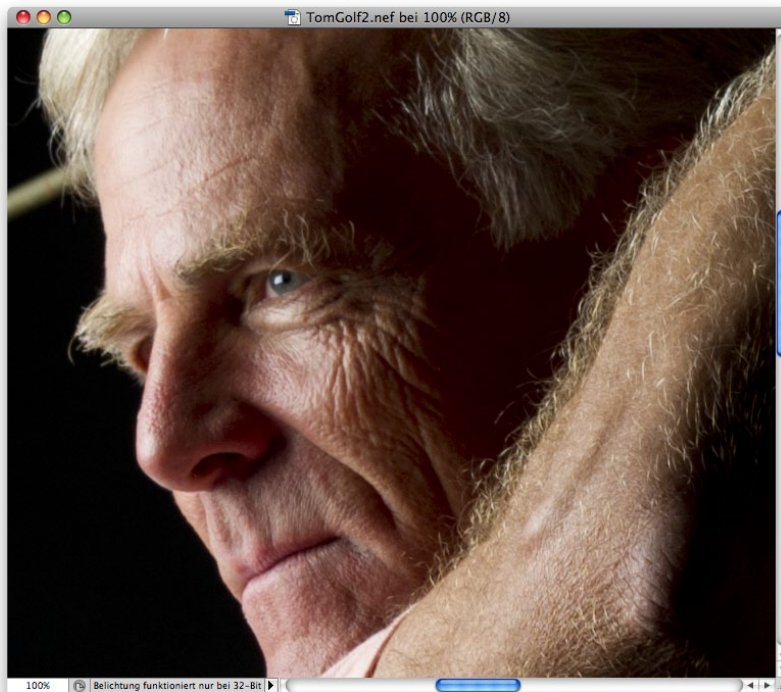






### Schritt 5:

Jetzt müssen wir das Bild nur noch etwas enger freistellen (über dem Kopf und rechts ist zu viel Raum). Aktivieren Sie das Freistellungswerkzeug () und ziehen Sie es über das Bild. Halten Sie die -Taste gedrückt und ziehen Sie den oberen rechten Eckpunkt diagonal nach innen. Um die Freistellung zu bestätigen, drücken Sie . Klicken Sie nun auf BILD ÖFFNEN, um das Bild für die Retusche in Photoshop zu öffnen.

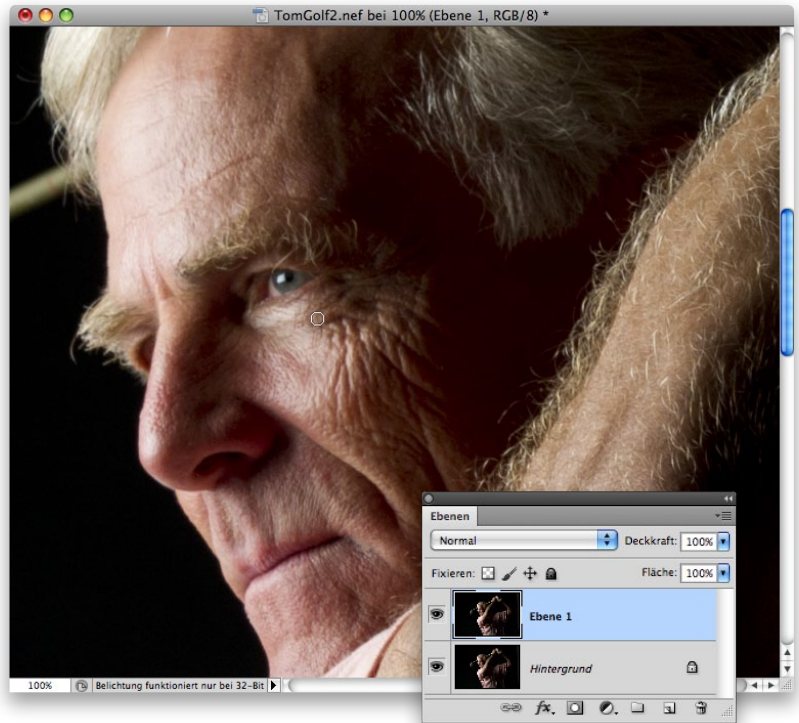


### Schritt 6:

Als Erstes werden wir seine Falten verringern, um ihn etwas jünger aussehen zu lassen. Der Trick dabei ist, ihn etwa zehn Jahre jünger aussehen zu lassen, aber nicht wie einen 10-jährigen. Das Ergebnis soll schon noch natürlich aussehen. Zoomen Sie in das Gesicht hinein, um Ihre Arbeit genau sehen zu können.

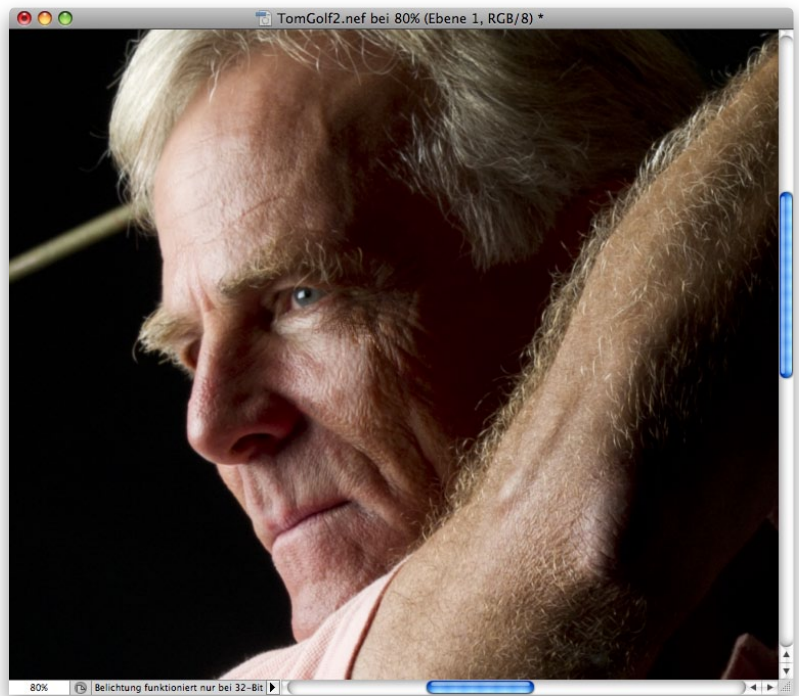
### Schritt 7:

Drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die Hintergrundebene zu duplizieren, denn so können wir die Stärke der Falten besser kontrollieren. Aktivieren Sie anschließend den Reparaturpinsel (**⌘ - J**) und entfernen Sie jede einzelne Falte, indem Sie mit gedrückter **⌘**-Taste (PC: **Alt**) in einen sauberen Bereich in der Nähe klicken und dann über die Falte malen (hier habe ich mit den Falten unter dem Auge begonnen). Die gute Nachricht: Sie müssen nicht ganz exakt sein, denn einen Großteil der Falten bringen wir später wieder zurück.



### Schritt 8:

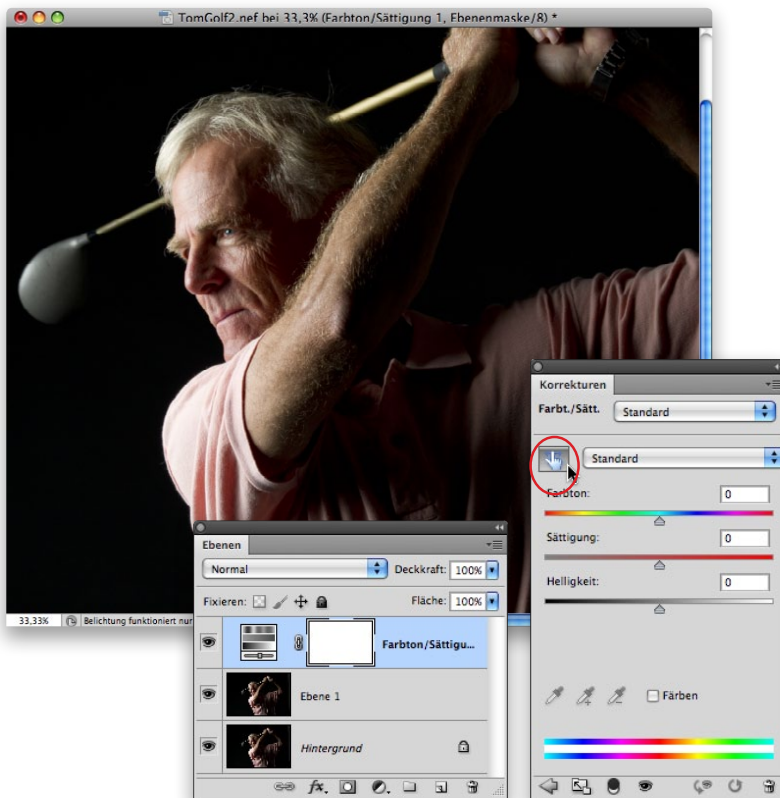
Es dauert zwar einen Moment, aber haben Sie Geduld und entfernen Sie alle Falten (auch auf den Wangen, der Stirn, an seiner Nase und über den Lippen). Es muss nicht perfekt sein, aber entfernen Sie so viel wie möglich. (Im nächsten Schritt sehen Sie, warum das Ergebnis nicht perfekt sein muss.)





### Schritt 9:

Jetzt bringen wir etwa 70% seiner Falten zurück ins Bild (hey, die meisten Leute würden für 30% weniger Falten über Leichen gehen). Verringern Sie dazu im Ebenen-Bedienfeld die Deckkraft der Ebene auf 30%. Die Falten sind wieder zu sehen, sie sind aber nicht mehr so tief oder dunkel, wie zu Beginn – es sieht jetzt deutlich jünger, aber nicht retuschiert aus. Falls Sie etwas zu viel retuschiert haben, wird es Freunden und Bekannten sofort auffallen und auch wenn sie nichts sagen, hinter dem Rücken wird garantiert getuschelt. Lassen Sie den Mann also nur etwas jünger aussehen, aber nicht wie ein Kind.



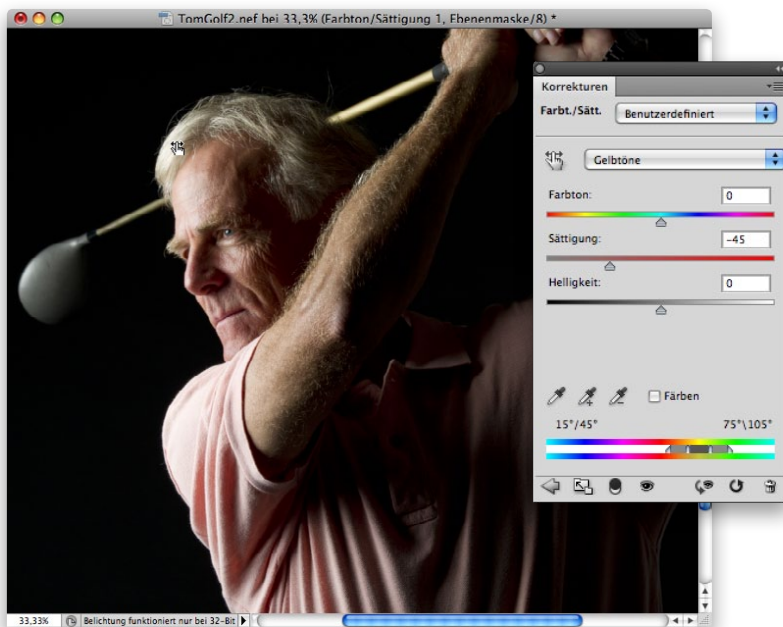
### Schritt 10:

Wenn ich mir das Bild jetzt so anschau, sticht mir noch etwas ins Auge – seine Haare sollten eigentlich grau sein, haben aber einen leichten Gelbstich (da wir den Weißabgleich am Anfang etwas aufgewärmt haben). Das lässt sich jedoch ganz schnell korrigieren. Klicken Sie im Korrekturen-Bedienfeld auf das Symbol für FARBT./SÄTTIGUNG (zweite Reihe, zweites Symbol von links). Dadurch fügen Sie zum Ebenenstapel eine Farbt./Sättigung-Einstellungsebene hinzu (wie hier zu sehen). Oben links im Korrekturen-Bedienfeld gibt es ein Werkzeug – die Zielkorrektur. Klicken Sie damit in einen Bereich des Fotos, den Sie anpassen wollen, und das Werkzeug weiß automatisch, welche Farben in diesem Bereich vorherrschen. Sie können dann deren Stärke erhöhen oder verringern, indem Sie das Werkzeug nach links oder rechts ziehen.



## Schritt 11:

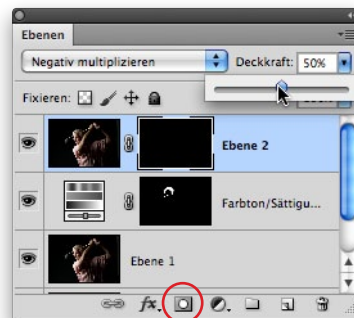
Aktivieren Sie also das Zielkorrektur-Werkzeug und klicken Sie damit in die Haare (wie hier zu sehen). Ziehen Sie den Mauszeiger anschließend nach links. Das Werkzeug erkennt, dass Gelb die vorherrschende Farbe in den Haaren ist. Die Gelbtöne werden also ausgewählt und deren Sättigung wird verringert. Je weiter nach links Sie ziehen, desto stärker wird das Gelb entfernt. Ich behalte immer einen Teil der Farben, damit das Ergebnis nicht wie ein Schwarzweißfoto aussieht. Verringern Sie die Sättigung also nicht ganz bis auf null (hier auf -45). Der Nachteil dieses Werkzeugs ist, dass sämtliche Gelbtöne im Bild reduziert werden, nicht nur die in den Haaren. Doch zum Glück ist die Einstellungsebene mit einer eingebauten Ebenenmaske ausgestattet.



## Schritt 12:

Drücken Sie **⌘ - I** (PC: **Strg - I**), um die Ebenenmaske umzukehren. Die Maske wird schwarz und blendet die Bildversion mit dem entfernten Gelb aus. Aktivieren Sie nun den Pinsel (**B**) mit einer kleinen, weichen Pinselspitze und malen Sie mit Weiß als Vordergrundfarbe über die Haare (hier zu sehen). Seine Augenbrauen sind auch etwas gelb. Verringern Sie die Werkzeugspitze und malen Sie auch über die Augenbrauen, damit diese zur Haarfarbe passen.



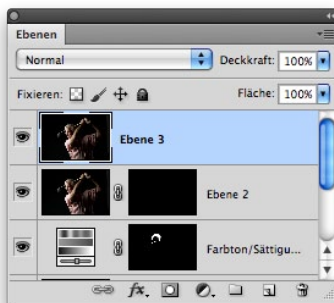


### Schritt 13:

Erstellen Sie nun eine zusammengefasste Ebene (eine neue Ebene, die aussieht wie eine reduzierte Version des Bilds), indem Sie **⌘ - ⌥ - ⌘ - E** (PC: **Strg - Alt - ⌘ - E**) drücken. Ändern Sie dann die Füllmethode der Ebene in **NEGATIV MULTIPLIZIEREN**. Dadurch wird das gesamte Bild deutlich heller. Klicken Sie deshalb mit gedrückter **⌥** - Taste (PC: **Alt**) auf **EBENENMASKE HINZUFÜGEN** unten im Ebenen-Bedienfeld, um die helle Ebene hinter einer schwarzen Maske zu verbergen. Zoomen Sie nun in die Augen hinein, um das Weiß in den Augen und die Iris etwas aufzuhellen. Malen Sie mit dem Pinsel (er sollte noch klein, weich und weiß sein) über das Weiß in den Augen und innerhalb der Iris, jedoch nicht über den dunklen Ring um die Iris (der soll dunkel bleiben). Falls etwas schiefgeht, wechseln Sie zu Schwarz als Vordergrundfarbe und malen Sie den Fehler weg. Wenn Ihnen das Ergebnis gefällt, verringern Sie noch die Deckkraft der Ebene auf 50% (wie hier zu sehen).

#### Schritt 14:

Zum Schluss werden wir das Bild noch etwas scharfzeichnen. Männer können nicht nur etwas stärker scharfgezeichnet werden (denn es sieht meistens ganz gut aus, wenn Sie die Hautstruktur betonen), Sie können die Scharfzeichnung auch direkt auf das Farbbild anwenden (und müssen nicht, wie bei den Frauen, zum roten Kanal wechseln). Erstellen Sie also eine weitere reduzierte Ebene und wählen Sie **FILTER/SCHARFZEICHNUNGSFILTER/UNSCHARF MASKIEREN**. Geben Sie in der Dialogbox folgende Werte ein: **STÄRKE: 90%**, **RADIUS: 1,5** und **SCHWELLENWERT: 3**. Klicken Sie auf **OK**, um das finale Bild zu erhalten, wie Sie es auf der Startseite des Kapitels sehen.



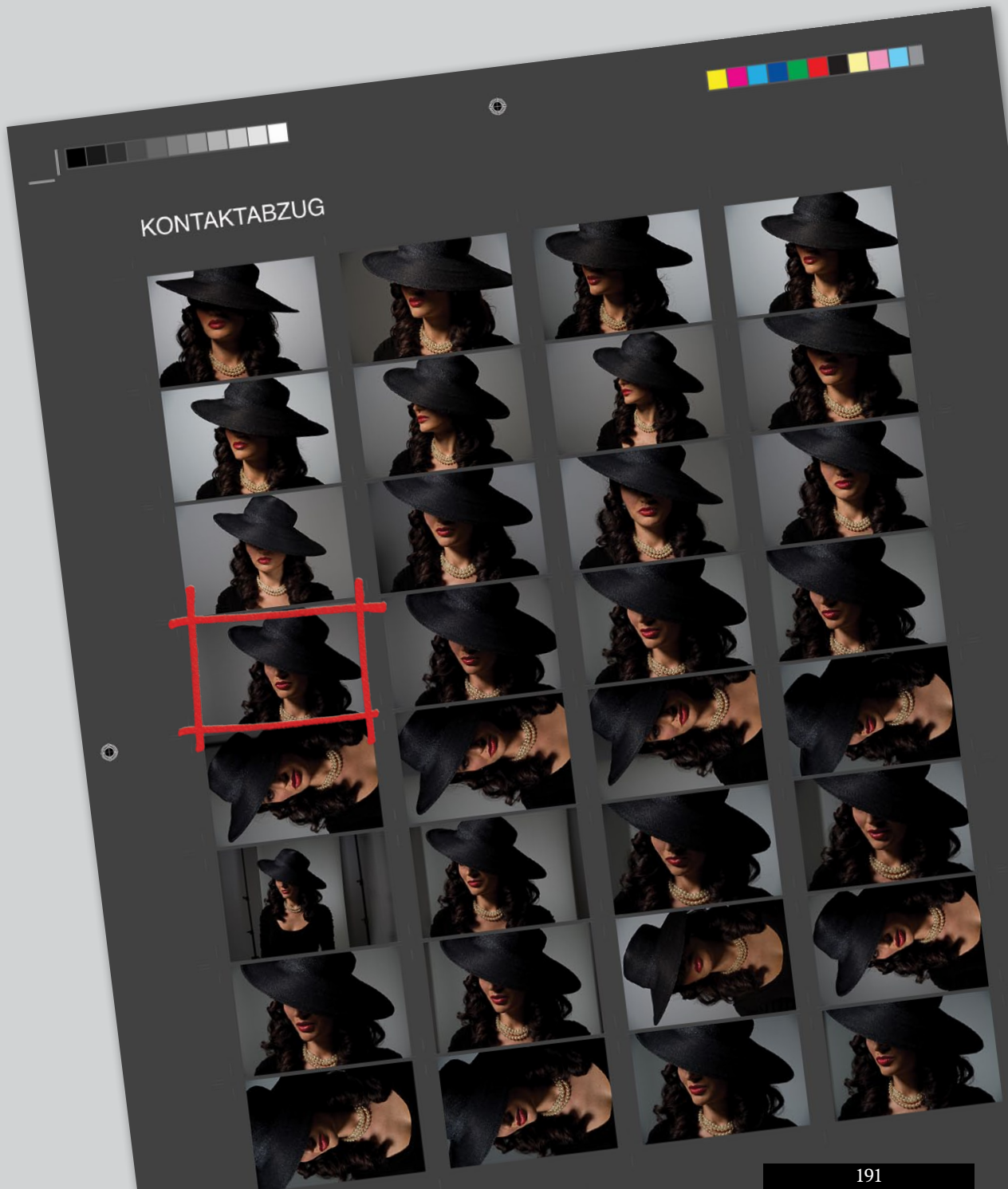






# BEAUTY-LICHT MIT ZWEI BLITZEN

Im Hollywood-Stil der 1940er



## DER AUFBAU

Für diesen Look der 1940er Jahre verwende ich zwei Lichtquellen – ein Beauty-Dish befindet sich dabei sehr nah am Motiv, zeigt jedoch in einem steilen Winkel nach unten. Mit einem Blitz helle ich den Hintergrund auf. Für den richtigen Lichteffekt muss sich die Hauptlichtquelle hoch genug befinden, damit die Hutkrempe einen Schatten auf das Gesicht wirft.





**Hauptblitz:** 500-Watt-Einheit mit einem 43-cm-Beauty-Dish-Reflektor und Diffusor



**Hintergrundblitz:** 500-Watt-Einheit mit einem 17-cm-Reflektor



**Blitzleistung Hauptblitz:** 4,3



**Blitzleistung Hintergrundblitz:** 2,3 (die kleinste)

## KAMERA-EINSTELLUNGEN

**Modus:** manuell



**ISO:** 200

**Blende:**  $f/10$

**Verschlusszeit:**  $1/160$  s

**Objektiv:** 70–200 mm  $f/2,8$  @ 185 mm



**VON VORN:** Hier sehen Sie die Höhe und den steilen Winkel der Hauptlichtquelle. Es handelt sich um einen Blitz mit einem Beauty-Dish inklusive Diffusor-Bezug, damit das Licht nicht so hart erscheint. Sie sehen hier auch, dass ich nicht direkt vor der Dame stehe – sondern etwas rechts von ihr, so dass das Gesicht teilweise von der Hutkrempe verdeckt wird.



**VON LINKS:** Im Hintergrund verwende ich weißes, nahtloses Papier. Da der Abstand zur Hauptlichtquelle jedoch so groß ist (und deren Winkel zudem so steil), trifft das Licht des Beauty-Dish nicht auf den Hintergrund. Wir benötigen deshalb also ein schwaches Hintergrundlicht, damit der Hintergrund nicht zu dunkel oder gar schwarz erscheint.



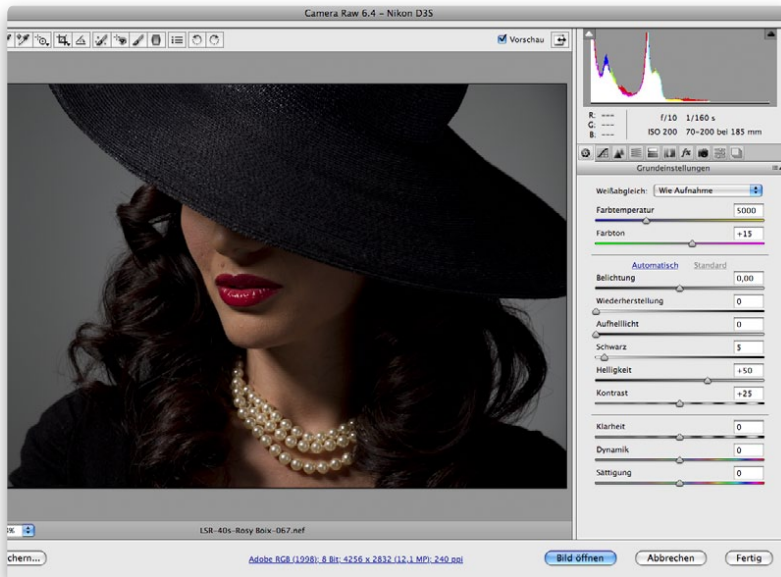
**VON RECHTS:** Hier sehen Sie, wie steil das Frontlicht eingestellt ist. Außerdem erkennen Sie hier gut den Abstand des Hintergrundlichts vom Hintergrund. (Je näher es sich am Hintergrund befindet, desto deutlicher ist der Lichtkreis zu sehen. Indem ich den Abstand vergrößerte, erhielt ich einen mittel- bis hellgrauen Hintergrund.)



**BLICK ÜBER DIE SCHULTER:** Hier sehen Sie, wie weit rechts ich eigentlich stehe. Würde ich direkt vor ihr stehen, könnte ich ihre Augen sehen – um jedoch beide zu verbergen und nur die Nase und die Lippen zu sehen, bin ich ein Stück zur Seite gegangen. Warum ich die Dame nicht einfach gedreht habe? Weil wir dann die Beleuchtung ebenfalls hätten drehen müssen – den Fotografen ein Stück zur Seite treten zu lassen, ist da einfacher.

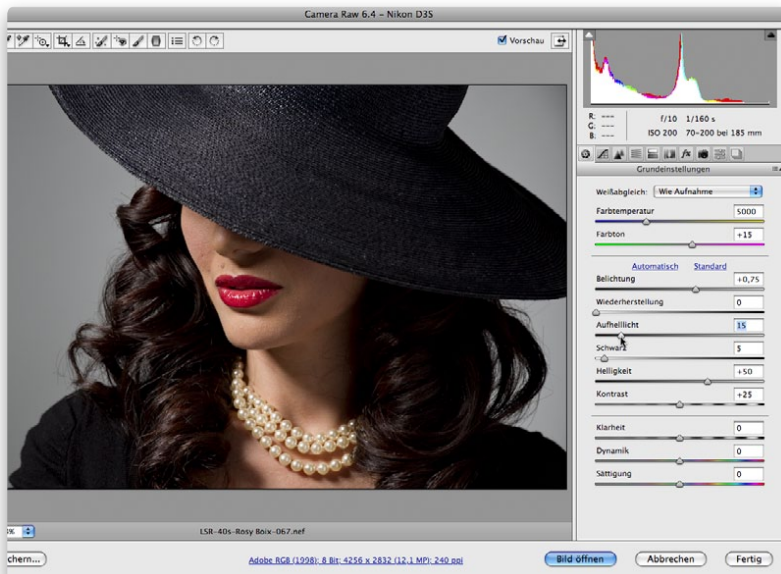


Für dieses Bild ist die Nachbearbeitung recht einfach. Wenn Sie aus dem Hollywood-Stil der 1940er Jahre jedoch eher einen dunklen Film-Noir-Stil machen wollen, fügen Sie im Anschluss an die Basis-Retusche einfach noch einen kleinen Effekt hinzu. Dieser Effekt erinnert mich immer an diese alten Krimis – idealerweise würde mein Model lange, schwarze Handschuhe tragen und eine dieser langen, eleganten Zigaretzenspitzen halten (wie in dem berühmten Porträt von Audrey Hepburn), aber dann bekomme ich Leserbriefe, weil ich das Rauchen unterstütze ...



### Schritt 1:

Hier sehen Sie das Originalbild in Camera Raw. Mir erscheint es etwas dunkel (auch wenn mir der Hintergrund sehr gut gefällt – der schwache Schein des Hintergrundlichts, das einen mittelgrauen Hintergrund erzeugt). Wenn wir das Bild einfach so aufhellen, wird auch der Hintergrund heller. Aber diese Retusche ist notwendig, also kümmern wir uns später noch um den Hintergrund.

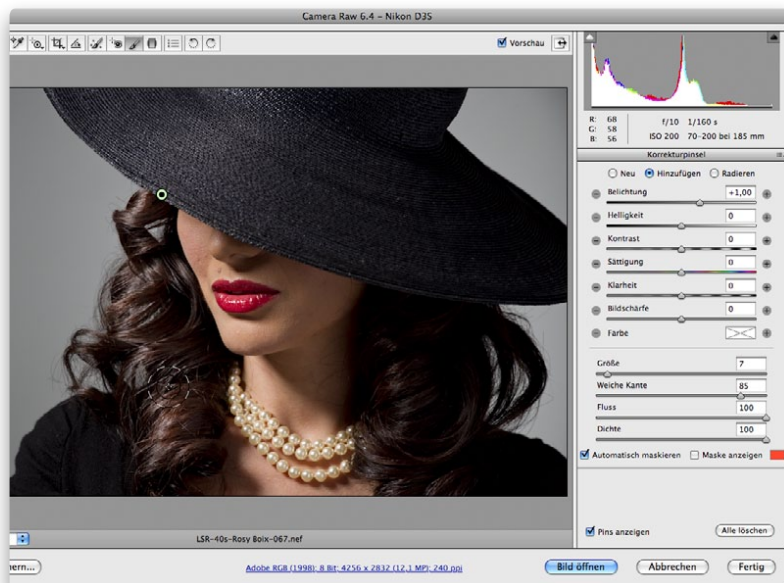


### Schritt 2:

Erhöhen wir erst einmal die Belichtung. Ziehen Sie deshalb den Belichtung-Regler nach rechts (hier auf +0,75), um das Bild aufzuhellen. Um die Details im Hut und in den Haaren stärker zu betonen, erhöhen Sie am besten auch gleich den Wert für das AUFHELLICHT (hier auf 15), wie hier zu sehen.

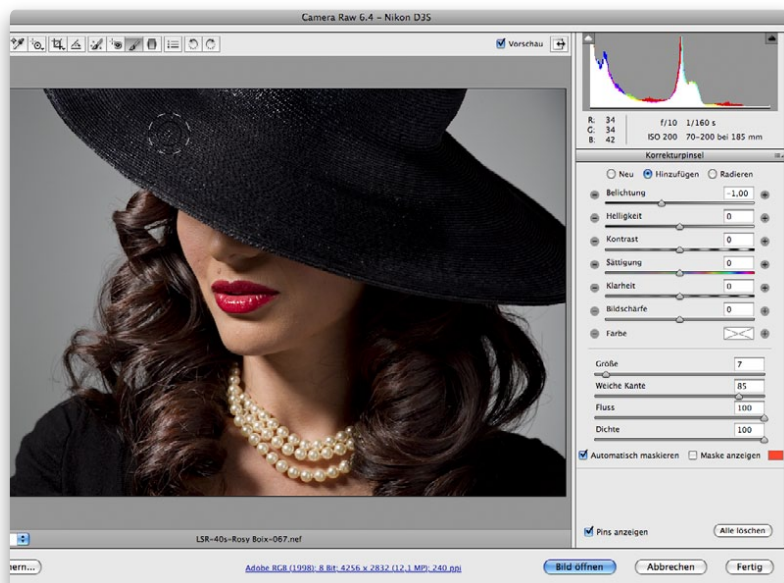
### Schritt 3:

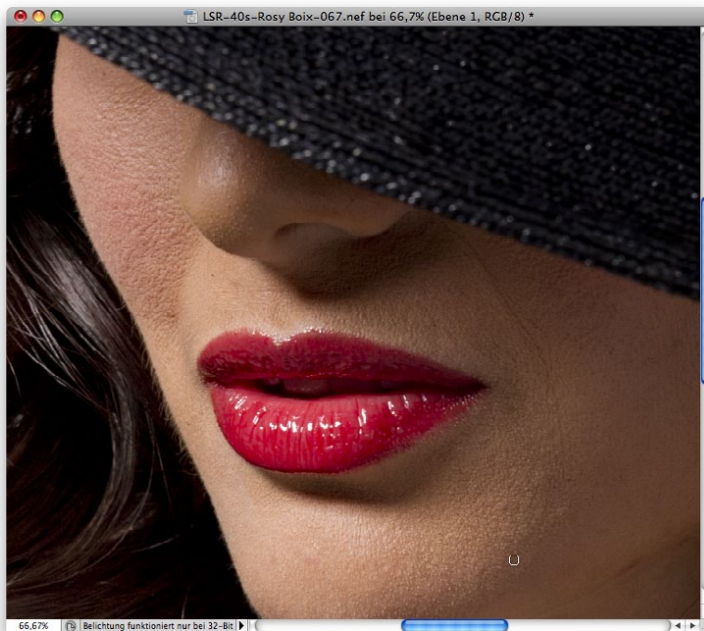
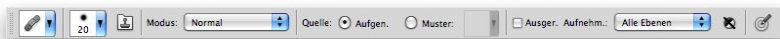
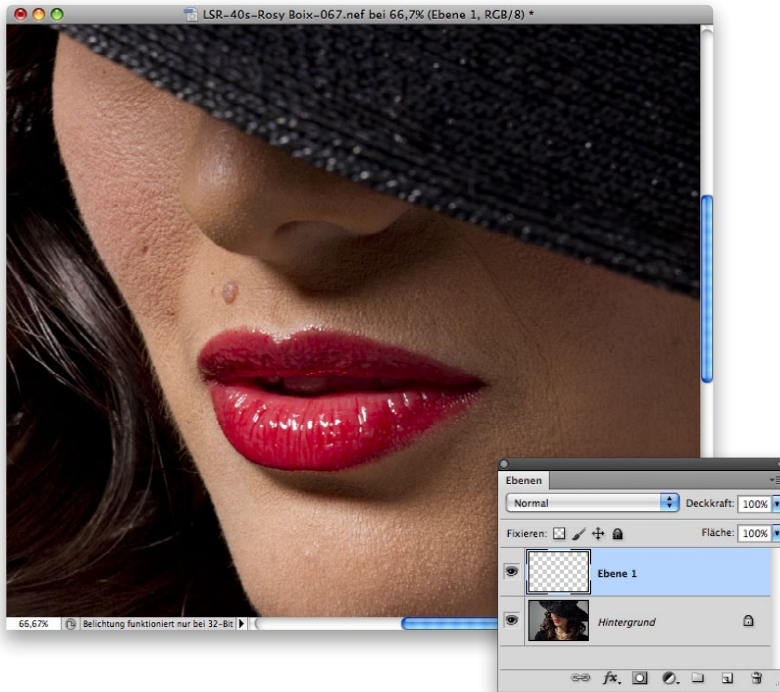
Ich denke, dass wir hier noch zwei andere Korrekturen vornehmen können, bevor wir mit der Arbeit in Photoshop beginnen: (1) Wir müssen die Lichter auf dem Hut etwas abdunkeln (er befand sich am nächsten am Licht; und obwohl er schwarz ist, lenkt er die Aufmerksamkeit vom Gesicht ab) und (2) die Lichtreflexe in den Haaren verstärken. Beginnen wir mit den Haaren: Aktivieren Sie den Korrekturpinsel (**K**) und klicken Sie im Korrekturen-Bedienfeld zweimal auf das Pluszeichen (+) neben dem Belichtung-Regler, um alle anderen Regler auf null zu stellen und für die BELICHTUNG +1,00 zu wählen. Malen Sie mit dem Pinsel nun über die Reflexe in den Haaren (wie hier zu sehen), um sie hervorzuheben.



### Schritt 4:

Nehmen Sie nun eine separate Korrektur auf dem Hut vor. Klicken Sie oben im Bedienfeld auf den Radio-button NEU und anschließend zweimal auf das Minuszeichen (-) links neben dem Belichtung-Regler, um -1,00 einzustellen. Malen Sie mit dem Pinsel nun über die Vorderseite des Huts, um die Lichter dort etwas abzuschwächen (siehe Abbildung). Das reicht an Korrekturen in Camera Raw. Klicken Sie nun auf BILD ÖFFNEN, um zu Photoshop zu wechseln.





### Schritt 5:

Zoomen Sie in das Gesicht hinein, um einige kleine Retuschearbeiten vorzunehmen. Auf der Wange und über der Lippe sehen Sie ein paar Schönheitsfleckchen. Bei dem Schönheitsfleck über der Lippe könnte es sich natürlich auch um ein Markenzeichen des Models handeln (wie bei Cindy Crawford oder Erin Wasson). Wenn es ein sehr prominenter Fleck ist, kann es durchaus auch passieren, dass Familie und Freunde erst recht darauf aufmerksam werden, wenn er nicht mehr da ist. Wir entfernen hier den Fleck, aber denken Sie immer auch an die eben genannten Einwände. Klicken Sie unten im Ebenen-Bedienfeld auf **NEUE EBENE ERSTELLEN**, um eine neue, leere Ebene anzulegen (falls Sie Ihre Meinung später doch noch ändern).

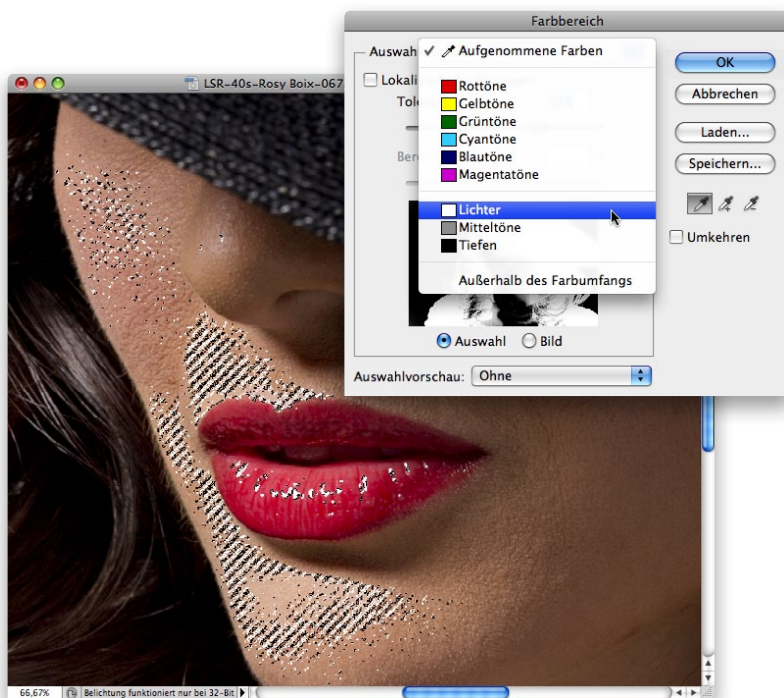
### Schritt 6:

Entfernen Sie nun sämtliche Flecken und/oder Falten. Aktivieren Sie den **Reparatur-Pinsel** ( - **J**) mit der Option **ALLE EBENEN** (in der Optionsleiste). Klicken Sie dann mit gedrückter -Taste (PC: **Alt**) in einen sauberen Bereich in der Nähe des Flecks, den Sie entfernen wollen – die Werkzeugspitze sollte etwas größer sein als der Fleck –, stellen Sie den Mauszeiger über den Fleck und klicken Sie einmal. Entfernen Sie auf diese Weise die Flecken und Falten in ihrem Gesicht (wie hier zu sehen). Denken Sie daran, dass Sie diese Änderungen auf einer separaten Ebene vornehmen. Sollten Sie Ihre Meinung also ändern, können Sie die Reparatur auch wieder entfernen. Erstellen Sie nun eine zusammengefasste Ebene (eine neue Ebene, die aussieht wie eine reduzierte Version des Bilds), indem Sie - - (PC: **Strg** - **Alt** - - **E**) drücken.



### Schritt 7:

Da wir uns gerade mit dem Gesicht beschäftigen, können wir auch die Lippen noch etwas stärker glänzen lassen. Und das ist der Trick: Wählen Sie AUSWAHL/FARBBEREICH AUSWÄHLEN. Im Popup-Menü AUSWAHL wählen Sie die Option LICHTER und klicken auf OK, um die Lichter im Foto als Auswahl zu laden (wie hier zu sehen). Auf dem Kinn und der Wange befinden sich auch noch einige Lichter.



### Schritt 8:

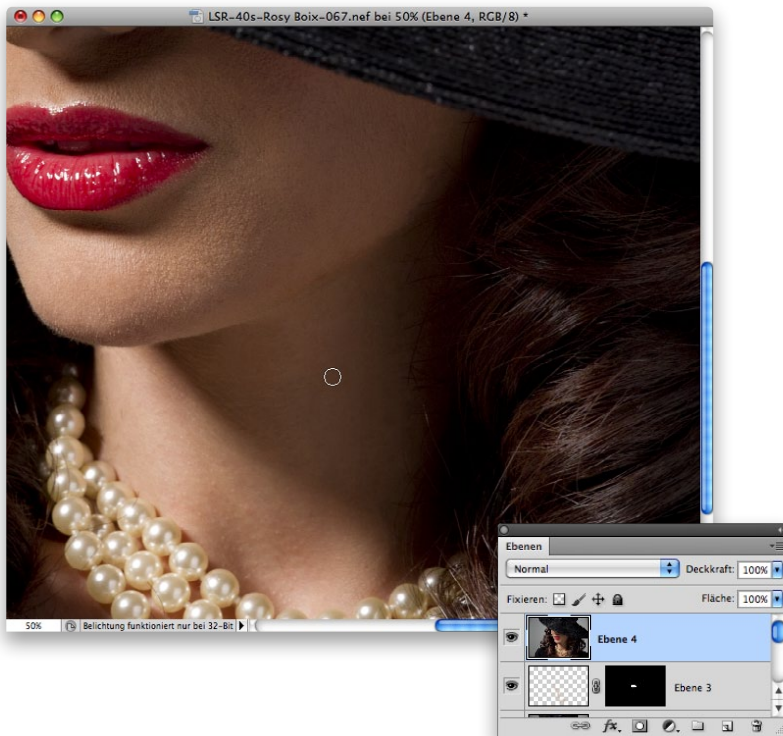
Drücken Sie **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die ausgewählten Lichter in eine eigene Ebene zu kopieren. Ändern Sie dann die Füllmethode dieser Ebene in NEGATIV MULTIPLIZIEREN, damit sie richtig hell werden. Die Lichter sind jetzt deutlich heller. Aber nur die Lichter auf den Lippen sollen heller erscheinen, weshalb wir die helle Ebene hinter einer umgekehrten Ebenenmaske verbergen müssen, um anschließend nur über die Lippen zu malen. Halten Sie die **⌘**-Taste (PC: **Alt**) gedrückt und klicken Sie unten im Ebenen-Bedienfeld auf EBENENMASKE HINZUFÜGEN. Es erscheint eine schwarze Maske. Aktivieren Sie den Pinsel (**B**) mit einer mittleren, weichen Pinselspitze, stellen Sie Weiß als Vordergrundfarbe ein und malen Sie über die Lippen, um die Lichter dort aufzuhellen. Der Unterschied ist nicht so dramatisch, aber da die Retusche nur ein paar Sekunden dauert, lohnt es sich allemal.





### Schritt 9:

Sehen wir uns das Ergebnis an – zoomen Sie etwas aus dem Bild heraus. Ich denke, als Nächstes sollten wir die kleinen einzelnen Haare auf dem Hals und rechts im Gesicht entfernen. Erstellen Sie dazu eine weitere zusammengefasste Ebene (wie hier zu sehen).

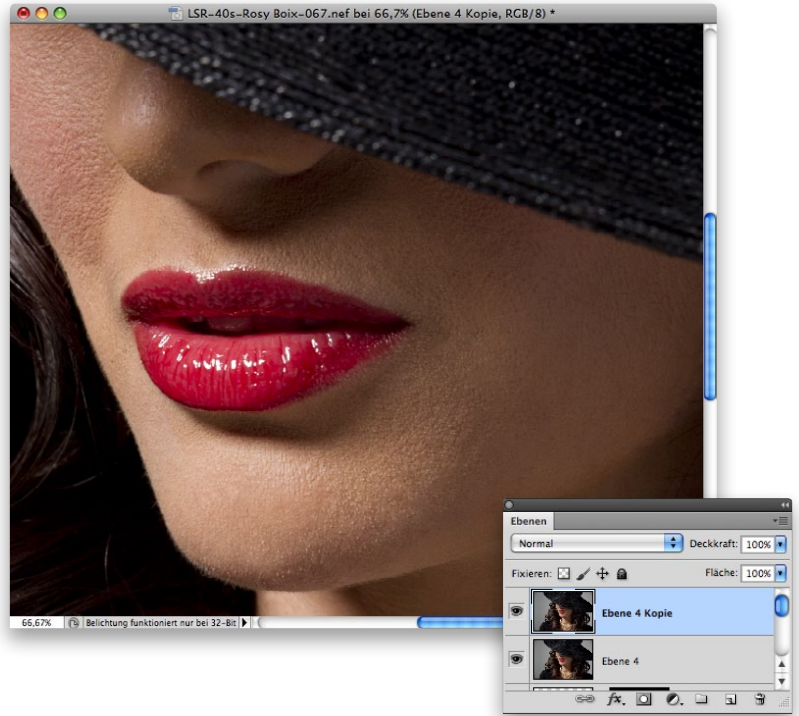


### Schritt 10:

Aktivieren Sie den Bereichsreparatur-Pinsel (**J**) mit einer kleinen Werkzeugspitze und malen Sie über die kleinen Haare. (Bei diesem Werkzeug müssen Sie nicht mit gedrückter **Alt**-Taste klicken, um einen sauberen Bereich aufzunehmen – das Werkzeug macht das automatisch. Bei abstehenden einzelnen Haaren funktioniert das ganz besonders gut, da die inhaltsensitive Füllung verwendet wird. Handelt es sich jedoch um Bereiche mit mehr Details, sollten Sie den Reparaturpinsel nutzen.) Entfernen Sie auch gleich kleine Flecken und Falten am Hals (wie hier zu sehen). Falls Sie etwas am Übergang zum Gesicht entfernen müssen, wechseln Sie lieber zum Kopierstempel (**S**), um die Kanten nicht zu verschmieren.

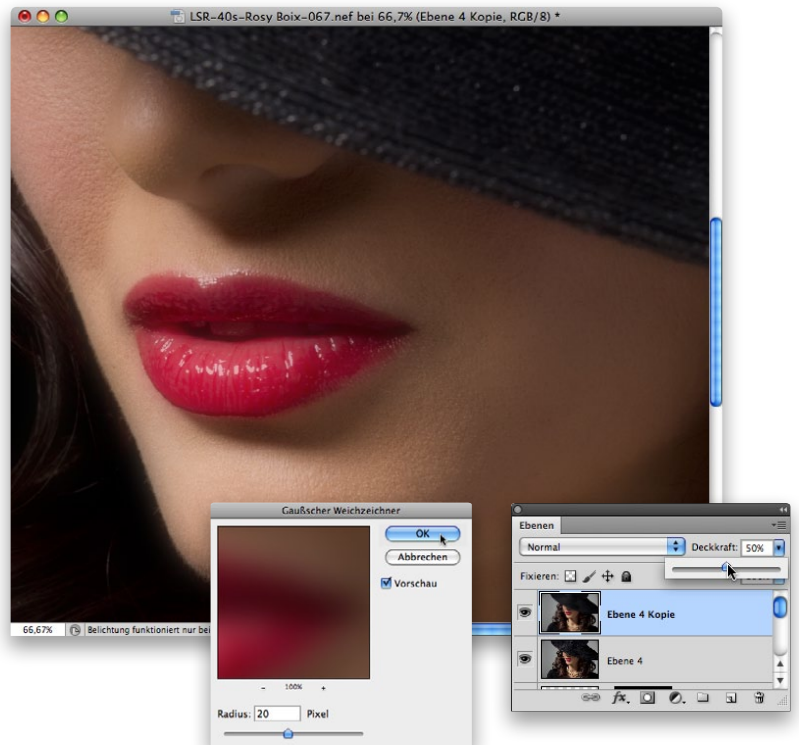
## Schritt 11:

Wenn Sie noch etwas weiter in das Bild hineinzoomen, stellen Sie fest, dass eine leichte Glättung der Haut durchaus sinnvoll wäre. Wir wollen jedoch keinen künstlichen Look erzeugen und die Hautstruktur deshalb nur ganz leicht weichzeichnen. Da wir Fotografen sind (und keine High-End-Retuscheure, die sich stundenlang mit perfekter Haut beschäftigen), verwenden wir eine schnelle Technik aus Kapitel 8. Die Haut wird dabei nur ganz leicht weichgezeichnet, es gehen nicht alle Strukturen verloren und das Ergebnis sieht deshalb sehr natürlich aus. Drücken Sie zunächst **⌘ - J** (PC: **Strg - J**), um die aktuelle Ebene zu duplizieren.

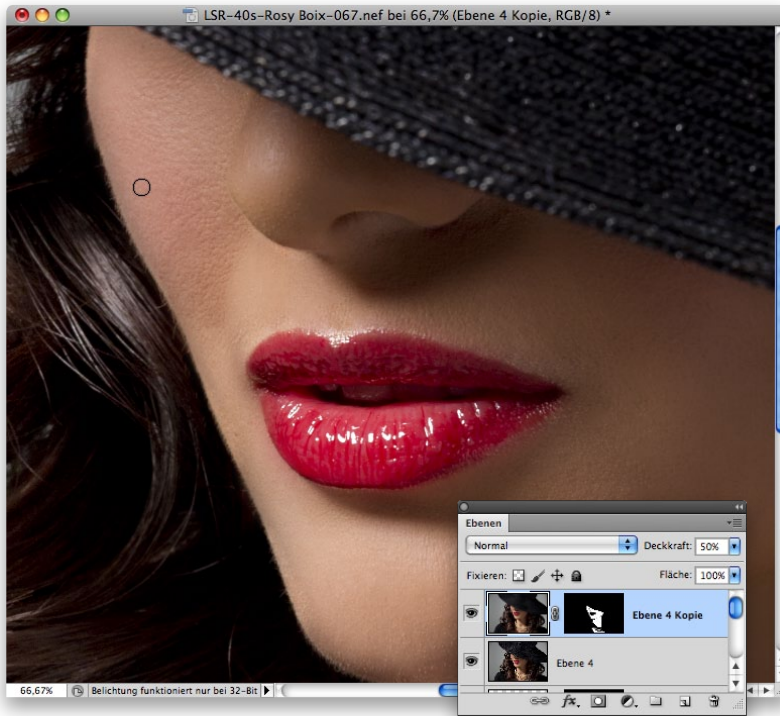


## Schritt 12:

Wählen Sie **FILTER/WEICHZEICHNUNGSGAUSSSCHER WEICHZEICHNER**. In der Dialogbox geben Sie 20 Pixel ein und klicken auf OK. Verringern Sie anschließend im Ebenen-Bedienfeld die Deckkraft der Ebene auf 50% (das soll nur ein Ausgangspunkt sein, damit Sie das Ergebnis beim Malen deutlicher sehen).

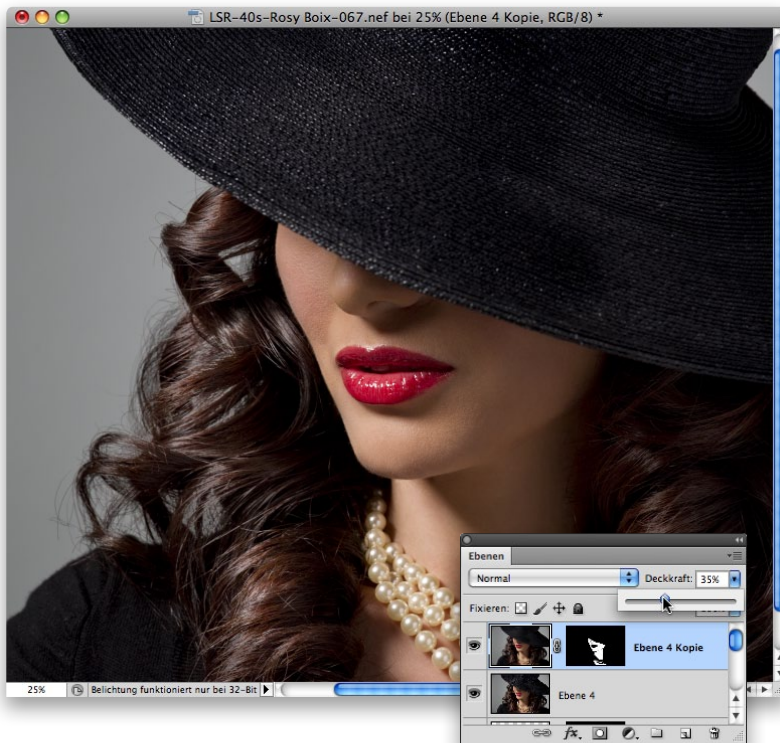






### Schritt 13:

Klicken Sie mit gedrückter **[V]**-Taste (PC: **[Alt]**) unten im Ebenen-Bedienfeld auf **EBENENMASKE HINZUFÜGEN**. Über die 50% weichgezeichnete Ebene wird eine schwarze Maske gelegt und die Weichzeichnung somit ausgeblendet. Stellen Sie Weiß als Vordergrundfarbe ein, aktivieren Sie einen kleinen, weichen Pinsel und malen Sie über die Hautbereiche. Vermeiden Sie Bereiche, die scharf bleiben sollen – Lippen, Nasenlöcher, Haare, Augen, Augenbrauen, Augenlider, die Kanten des Gesichts, die Kette. Auf die Bereiche, die Sie übermalen, wird die Weichzeichnung angewendet.

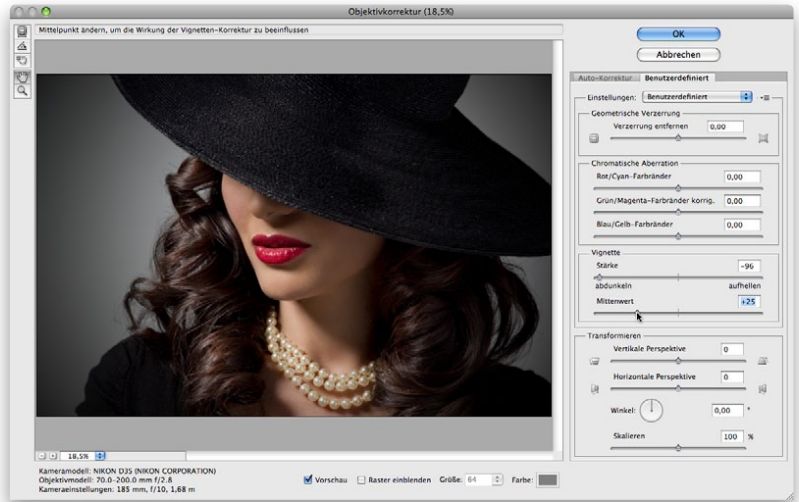


### Schritt 14:

Verringern Sie anschließend die Deckkraft dieser weichgezeichneten Ebene weiter, bis Sie einen Punkt gefunden haben, an dem die Haut weicher aussieht, die Hautstruktur aber noch deutlich zu erkennen ist. Ich stellte zunächst 35% ein (wie hier zu sehen). Sie können aber auch einen Wert um die 20% oder um die 40% wählen – das hängt immer vom Motiv ab. Erstellen Sie eine weitere zusammengefasste Ebene.

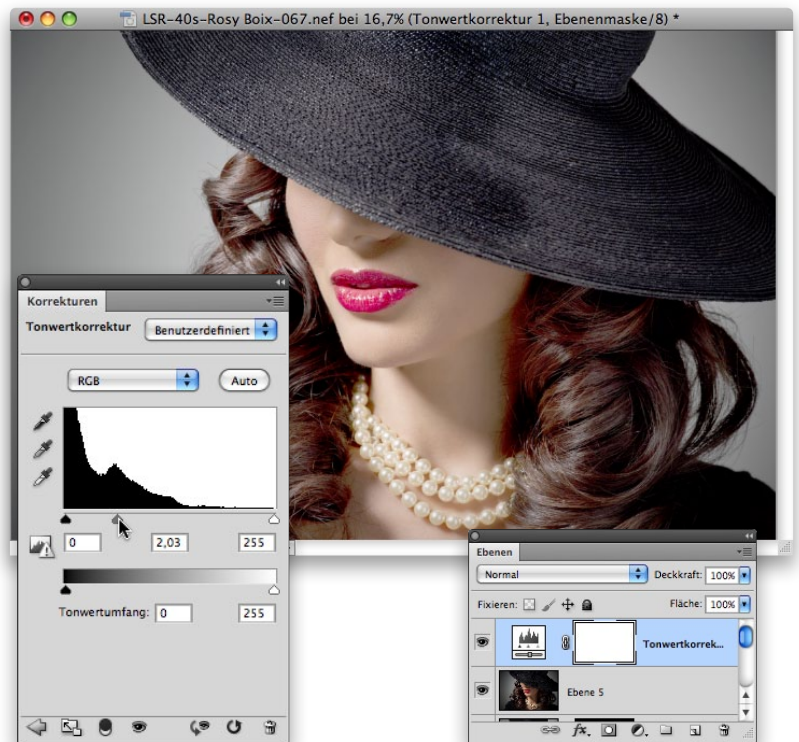
### Schritt 15:

Beim Aufhellen des Bilds in Schritt 2 ist ein Teil der netten Hintergrundbeleuchtung verloren gegangen. Wir wollen diese jetzt nicht nur zurückholen, sondern auch noch eine starke Kantenvignette hinzufügen. Wählen Sie **FILTER/OBJEKTIVKORREKTUR**. Klicken Sie in der Dialogbox (hier zu sehen) oben rechts auf den Reiter **BENUTZERDEFINIERT** und ziehen Sie den **Stärke-Regler** (der bestimmt, wie dunkel die Kanten werden) ganz nach links (hier auf **-96**) und anschließend den Regler für den **Mittenwert** (der die Ausdehnung der Abdunklung bestimmt) nach links, bis alles außer dem Gesicht abdunkelt ist (hier auf **+25**). Klicken Sie auf **OK**, um den Effekt auf das Bild anzuwenden.

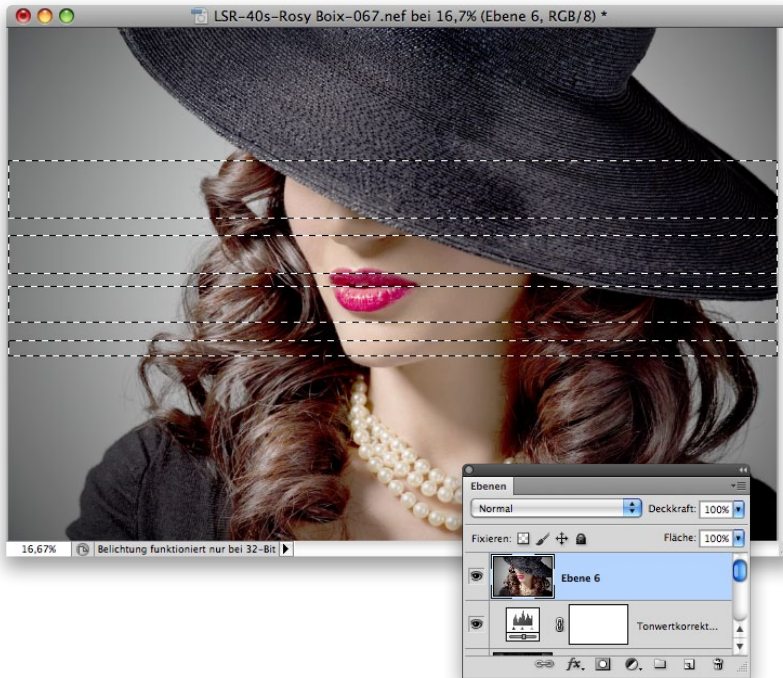


### Schritt 16:

Bei einer solch starken Abdunklung der Kanten wie hier kann es passieren, dass das gesamte Bild etwas zu dunkel wird. Sollte das passieren (wie hier der Fall), fügen Sie einfach eine **Tonwertkorrektur-Einstellungsebene** hinzu (klicken Sie im **Korrekturen**-Bedienfeld auf das Symbol für die **Tonwertkorrektur** – das zweite in der oberen Reihe) und ziehen Sie den **Lichterregler** nach links (wie hier zu sehen), um die Gesamtbelichtung aufzuhellen. Wenn Sie einen Blick auf das **Histogramm** werfen, sehen Sie, dass die rechte Seite (die der **Lichter**) sehr flach ist. Wir können die **Lichter** also verstärken, ohne uns über eine **Beschneidung** dieser Sorgen machen zu müssen. Jetzt sieht das Bild aus wie das auf der ersten Seite des Kapitels. Jetzt zeige ich Ihnen noch ein paar zusätzliche Schritte, damit das Bild aussieht wie aus einem dunklen, alten Kriminalfilm.







### Schritt 17:

Erstellen Sie eine neue, reduzierte Ebene und aktivieren Sie anschließend das Auswahlrechteck (M). Erstellen Sie eine Reihe horizontaler Rechtecke quer über das Gesicht der Dame von links nach rechts (wie hier zu sehen). Nachdem Sie ein Rechteck erstellt haben, halten Sie die ⌘-Taste gedrückt und fügen weitere dazu. Im Anschluss drehen wir die Auswahl.



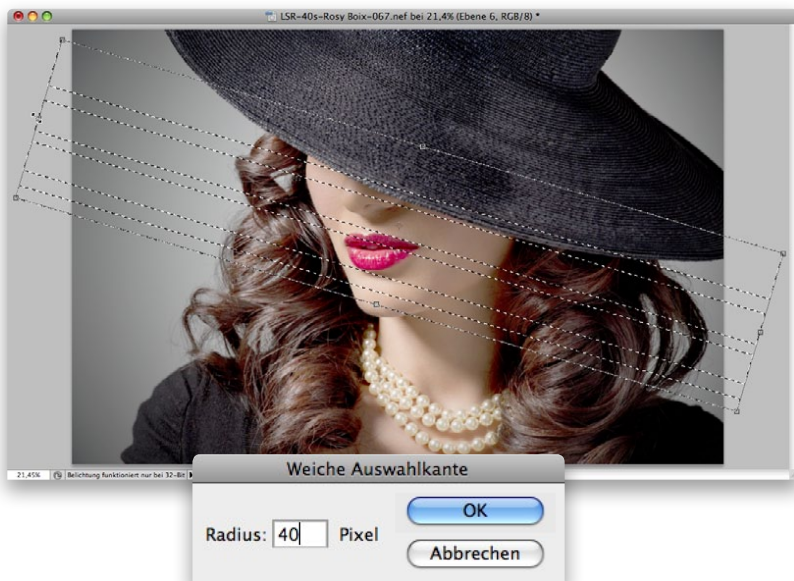
### Schritt 18:

Dafür können wir jedoch nicht einfach FREI TRANSFORMIEREN wählen – denn dann würden wir die rechteckigen Bildausschnitte drehen. Stattdessen verwenden wir eine ähnliche Funktion, mit der es möglich ist, Auswahlen zu drehen. Wählen Sie AUSWAHL/AUSWAHL TRANSFORMIEREN. Um die Auswahl erscheint ein Begrenzungsrahmen (wie der des Befehls FREI TRANSFORMIEREN). Stellen Sie den Mauszeiger außerhalb des Rahmens, bis er sich in einen doppelten Pfeil verwandelt, und klicken und ziehen Sie, um die Auswahl zu drehen (siehe Abbildung). Um alle Griffe korrekt zu sehen, müssen Sie möglicherweise die Arbeitsfläche vergrößern. Ziehen Sie dazu an der Ecke des Bildfensters oder drücken Sie  $\text{⌘} - \text{0}$  (Null; PC:  $\text{Strg} - \text{0}$ ). Wenn Sie die Rechtecke gedreht haben, sehen Sie, dass diese nicht über die Bildkanten hinausreichen. Das ist jedoch für uns sehr wichtig.



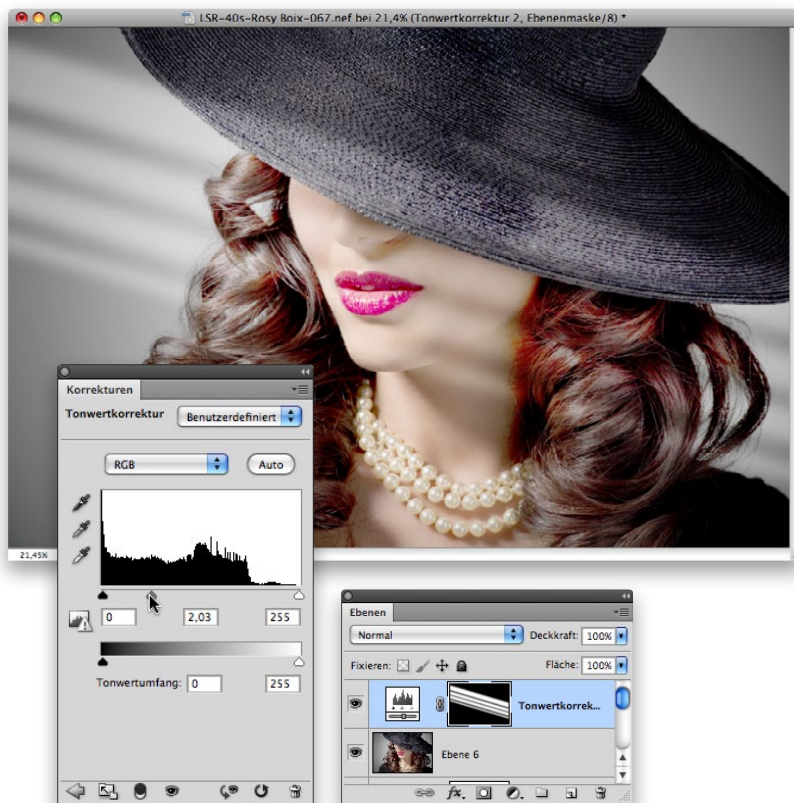
### Schritt 19:

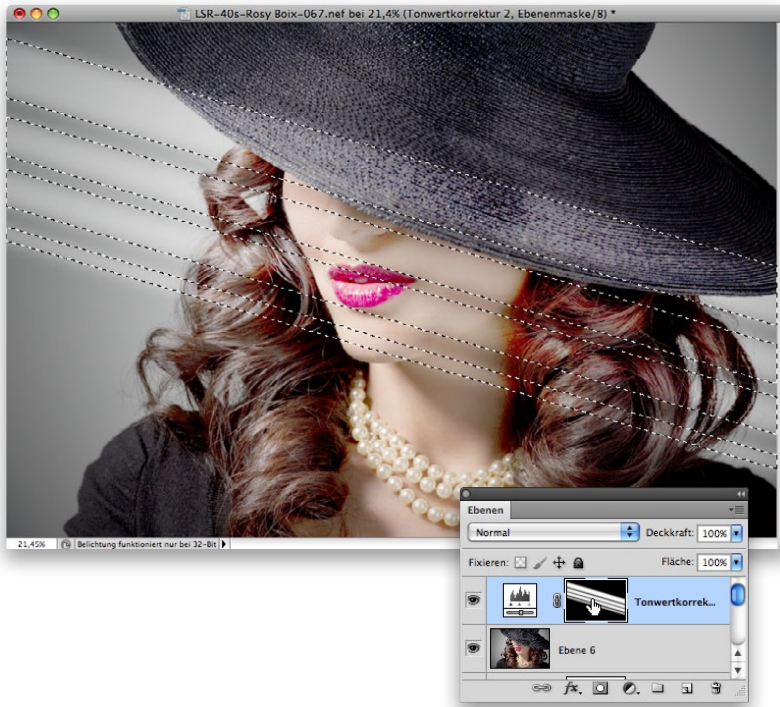
Ziehen Sie deshalb am rechten mittleren Griff, um die Rechtecke über den rechten Bildrand hinaus zu vergrößern (in den grauen Bereich der Arbeitsfläche hinein). Ziehen Sie im Anschluss den linken mittleren Griffpunkt ebenfalls über die Bildkanten hinaus (wie hier zu sehen). Drücken Sie anschließend  $\leftarrow$ , um die Transformation zu bestätigen. Glätten Sie nun die Auswahlkanten, damit es später so aussieht, als würden Lichtstrahlen durch ein Fenster fallen. Wählen Sie AUSWAHL/AUSWAHL VERÄNDERN/WEICHE KANTE. In der Dialogbox geben Sie 40 Pixel ein und klicken auf OK.



### Schritt 20:

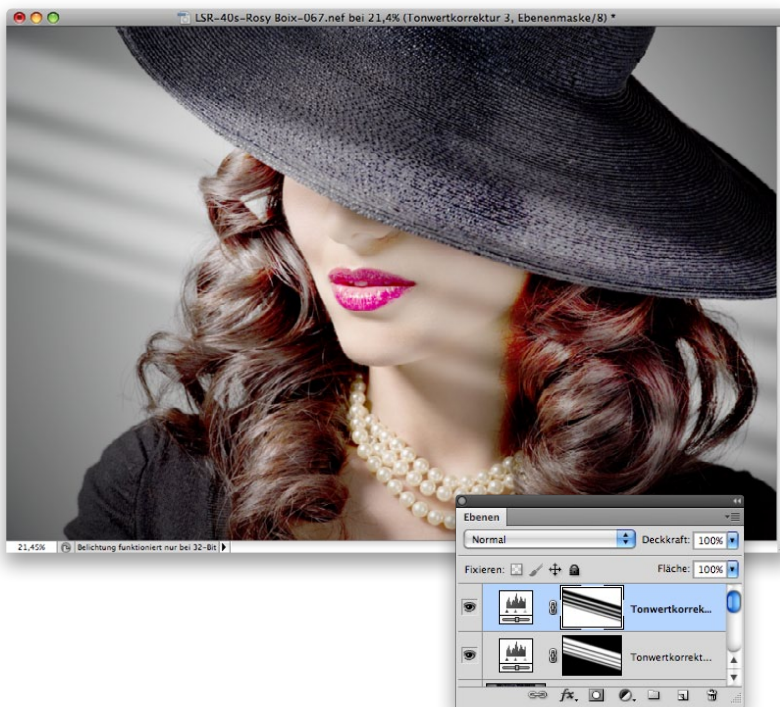
Klicken Sie im Korrekturen-Bedienfeld auf das Symbol für die Tonwertkorrektur (oder wählen Sie unten im Ebenen-Bedienfeld eine Tonwertkorrektur-Einstellungsebene). Da die Auswahl noch aktiv war, wird automatisch eine Ebenenmaske dieser Auswahl erstellt. Um die ausgewählten Bereiche nun aufzuhellen, ziehen Sie den Mittelton-Regler nach links (hier auf 2,03). Wir sind aber noch nicht fertig.





### Schritt 21:

Wir müssen die Auswahl noch einmal aufrufen. Klicken Sie dazu mit gedrückter **⌘**-Taste (PC: **Strg**) auf die Ebenenmaske der Einstellungsebene (wie hier zu sehen).



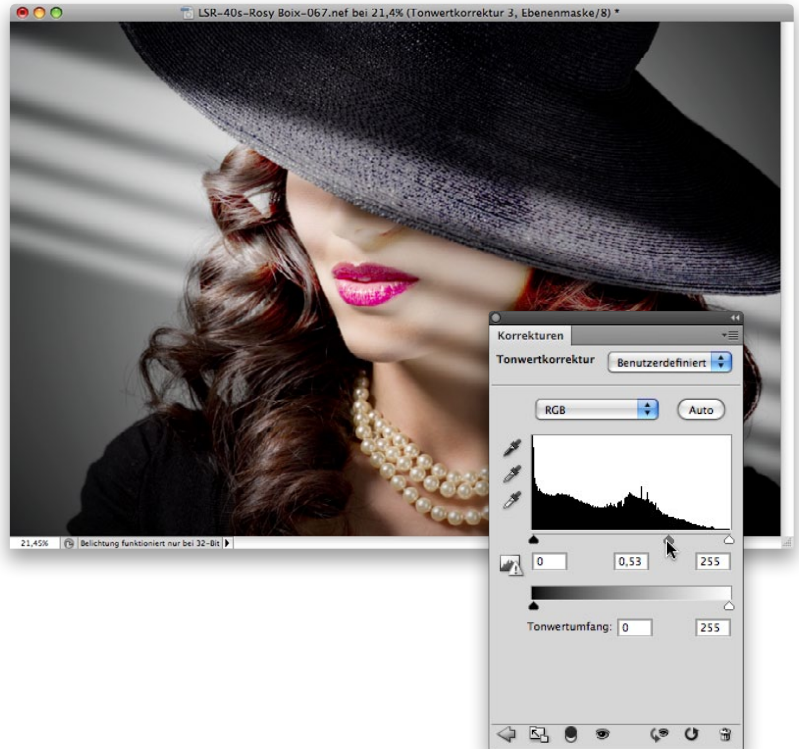
### Schritt 22:

Fügen Sie nun eine weitere Tonwertkorrektur-Einstellungsebene hinzu. Die Auswahl erscheint automatisch als Maske. Diese Maske wollen wir jedoch nicht nutzen, um die Lichtstrahlen aufzuhellen, sondern um den Rest des Bilds abzu-dunkeln. Drücken Sie deshalb **⌘** - **I** (PC: **Strg** - **I**), um die Ebenenmaske umzukehren. Änderungen im Korrektur-Bedienfeld wirken sich nun auf alles andere außer den hellen Lichtstrahlen aus.



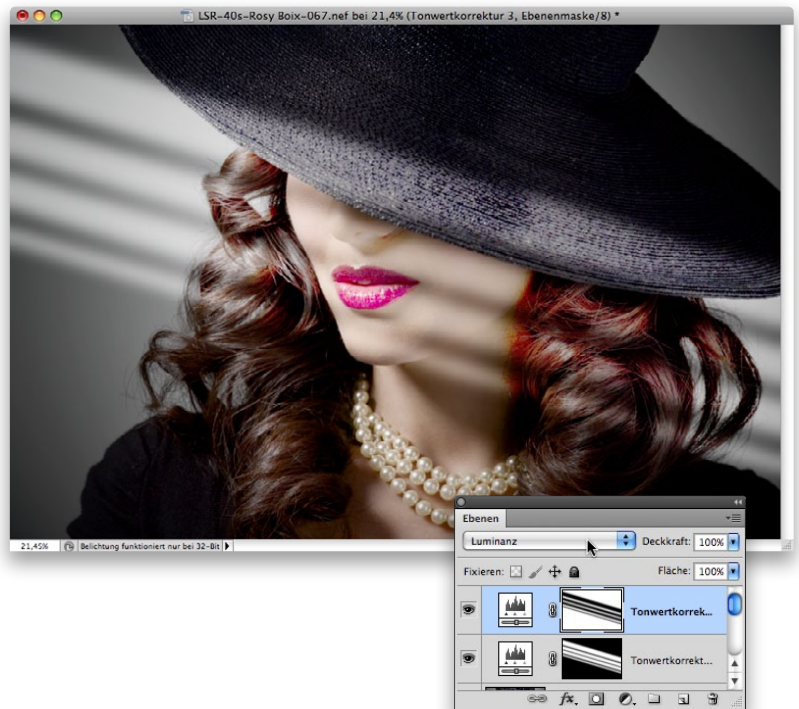
### Schritt 23:

Ziehen Sie im Korrekturen-Bedienfeld den Mittelton-Regler jetzt nach rechts (wie hier zu sehen), um die Bereiche um die hellen Lichtstrahlen abzudunkeln (hier auf 0,53). Eine Sache noch: Wenn Sie eine Tonwertkorrektur wie diese vornehmen, wird das Bild nicht einfach nur dunkler oder heller, es ändern sich auch die Tonwerte etwas (achten Sie auf die Hauttöne in den Schattenbereichen unter der Nase und über den Lippen).



### Schritt 24:

Diesen orangefarbenen Look können wir entfernen, indem wir die Füllmethode der Ebene in LUMINANZ ändern (wie hier zu sehen). Das war's. Noch einmal: Das ist nicht das finale Bild, das Sie auf der ersten Seite dieses Kapitels sehen (das ist das Bild aus Schritt 16). Aber ich hoffe, Ihnen hat dieser zusätzliche Effekt gefallen.





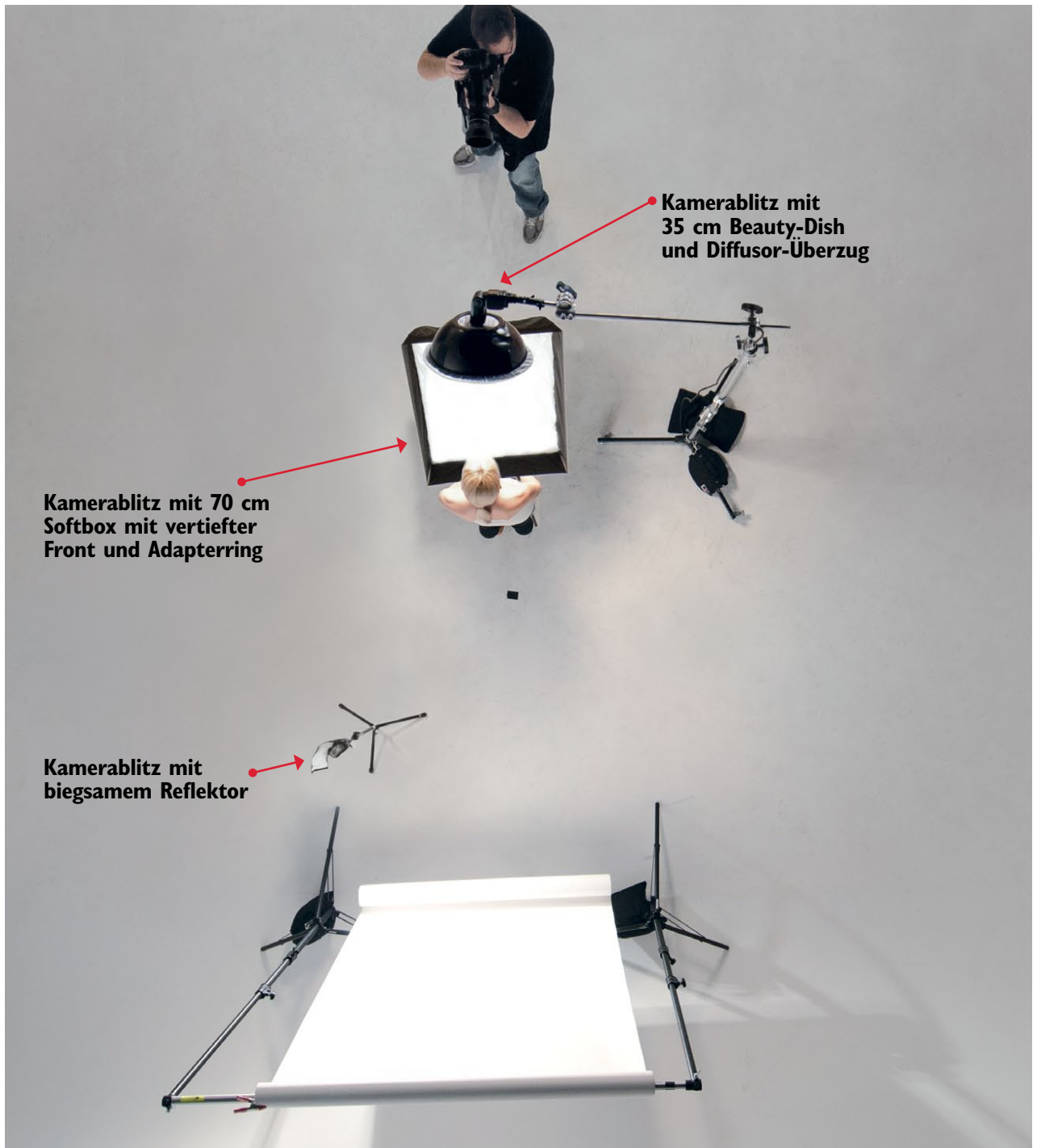


# SYSTEMBLITZ STATT STUDIOBLITZ

... Sie haben Glück, denn fast alle Softboxen und Zusatzgeräte, die ich hier im Buch beschrieben habe, sind auch für Systemblitze erhältlich. (Wenn ich hier von Systemblitz = Kamerablitz spreche, meine ich externe Blitzgeräte, die auf die Kamera gesteckt, aber auch extern verwendet werden können, wie Nikon SB-900 oder Canon 580EX II etc.) Für dieses Kapitel habe ich also alle Aufbauaufnahmen von oben noch einmal fotografiert, damit Sie sehen, wie es mit Kamerablitz und den entsprechenden Softboxen und Zusatzgeräten aussieht. Die Elinchrom-Softboxen, mit denen ich arbeite, funktionieren nur mit Studioblitzgeräten, aber Unternehmen wie F. J. Westcott stellen alles mögliche Zubehör für Kamerablitz her. Am Ende dieses Kapitels finden Sie eine Technikliste mit allem Zubehör für Kamerablitz, die ich einsetze, sozusagen als Referenz mit Namen und Hausnummer. Eine Sache noch: Viele verwenden die Drahtlos-Transmitter und -Receiver PocketWizard Plus II mit ihren Kamerablitzgeräten. Die kommen auch hier bei den Aufnahmen von oben zum Einsatz.

# Klassisches 3-Blitz-Beauty-Foto

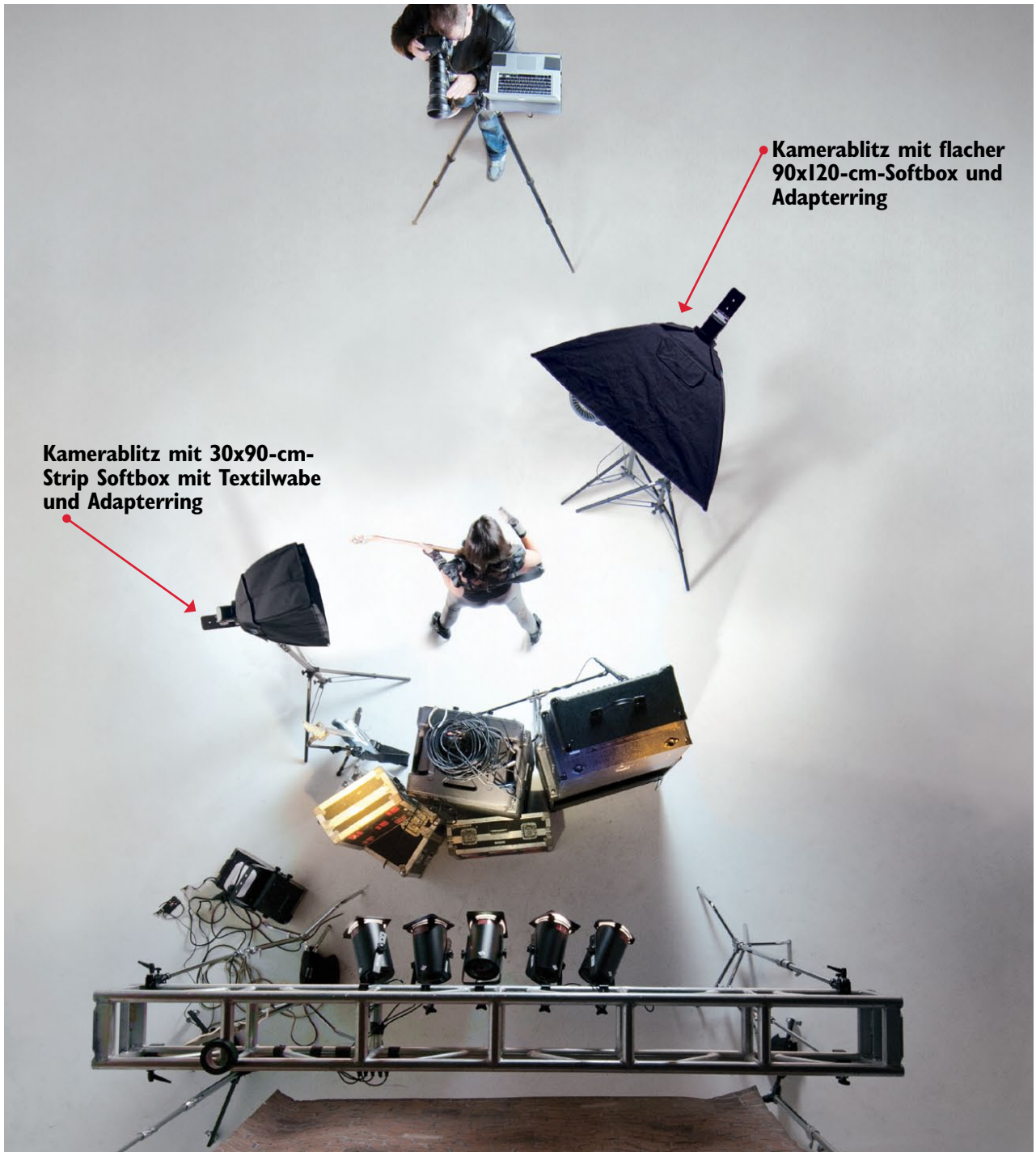
Lichtmuschel





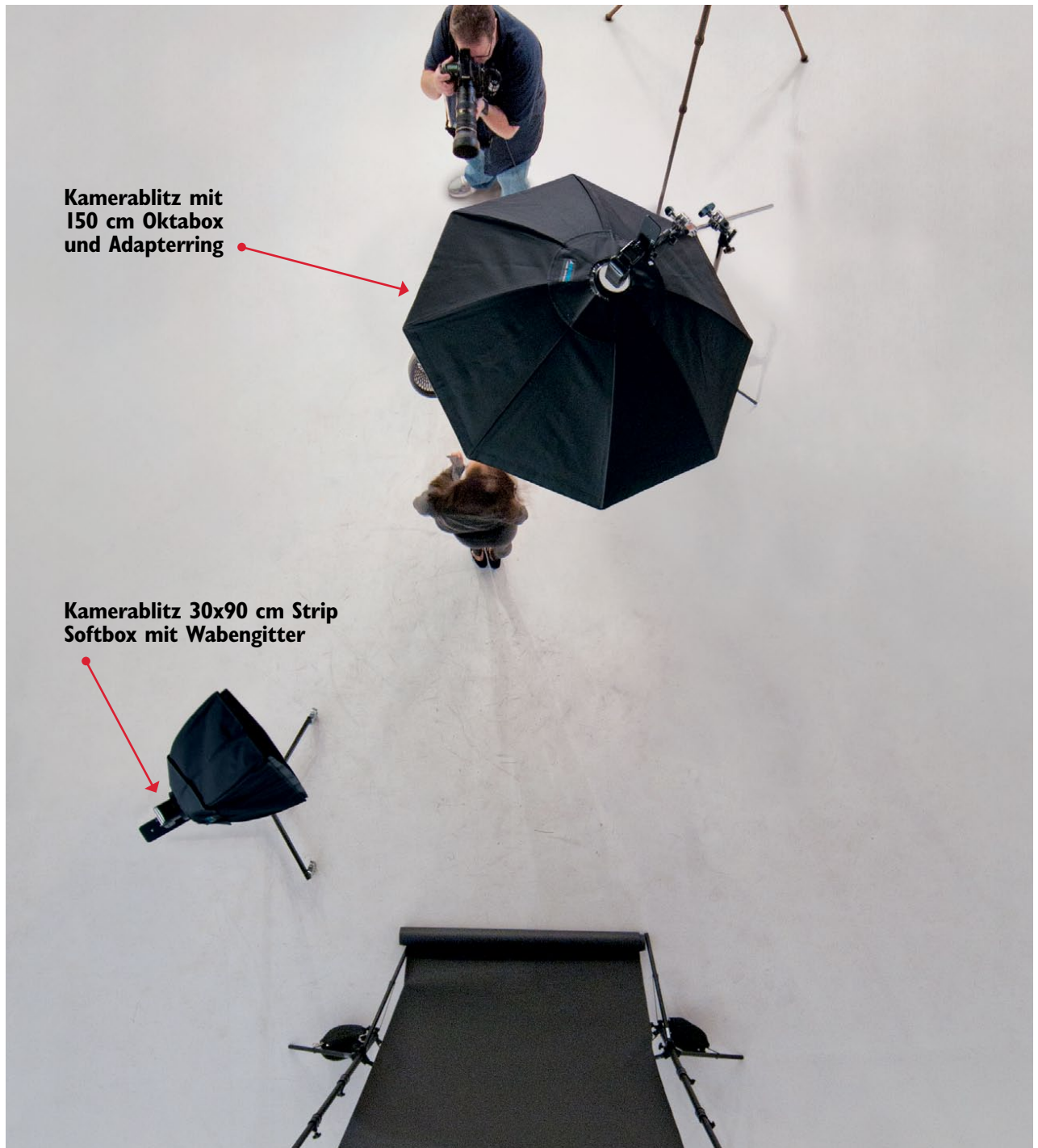
# Ecken und Kanten mit 2 x Licht

Beleuchtung für hohen Kontrast



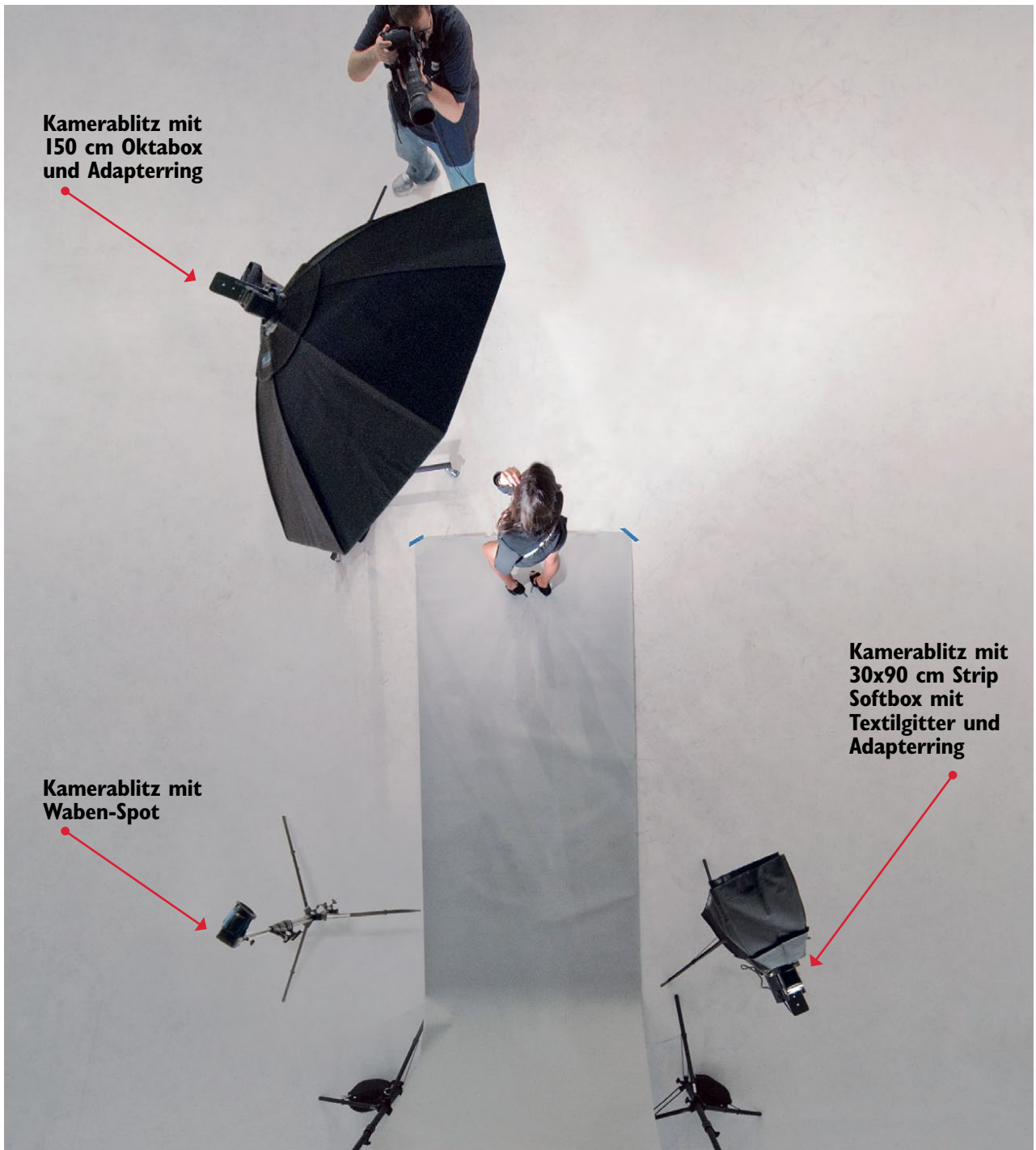
# Spannung mit zwei Blitzen

Beleuchtung für Glamour und mehr Drama



# Lichtreflexe mit drei Blitzen

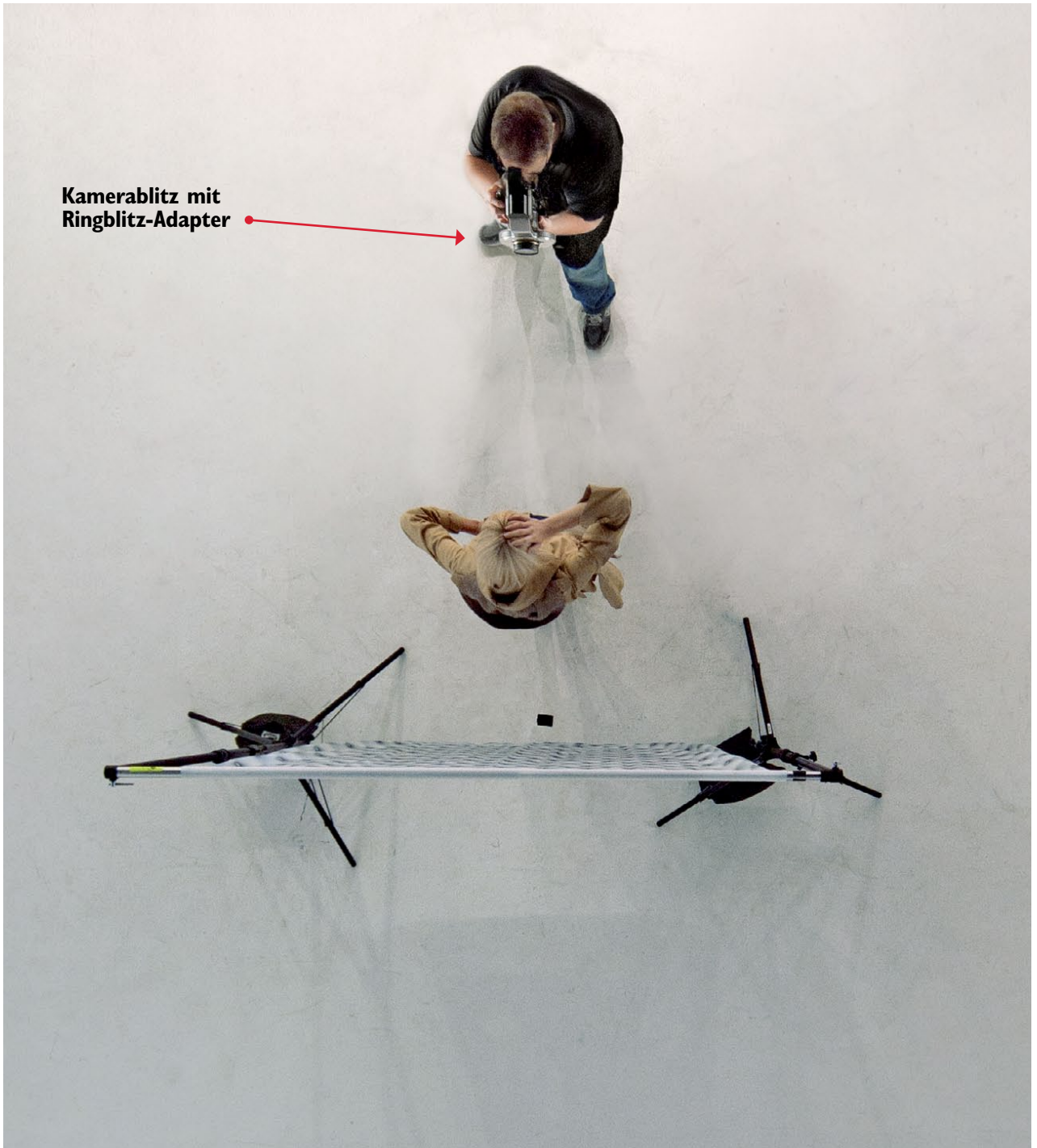
Blendenfleck-Beleuchtung





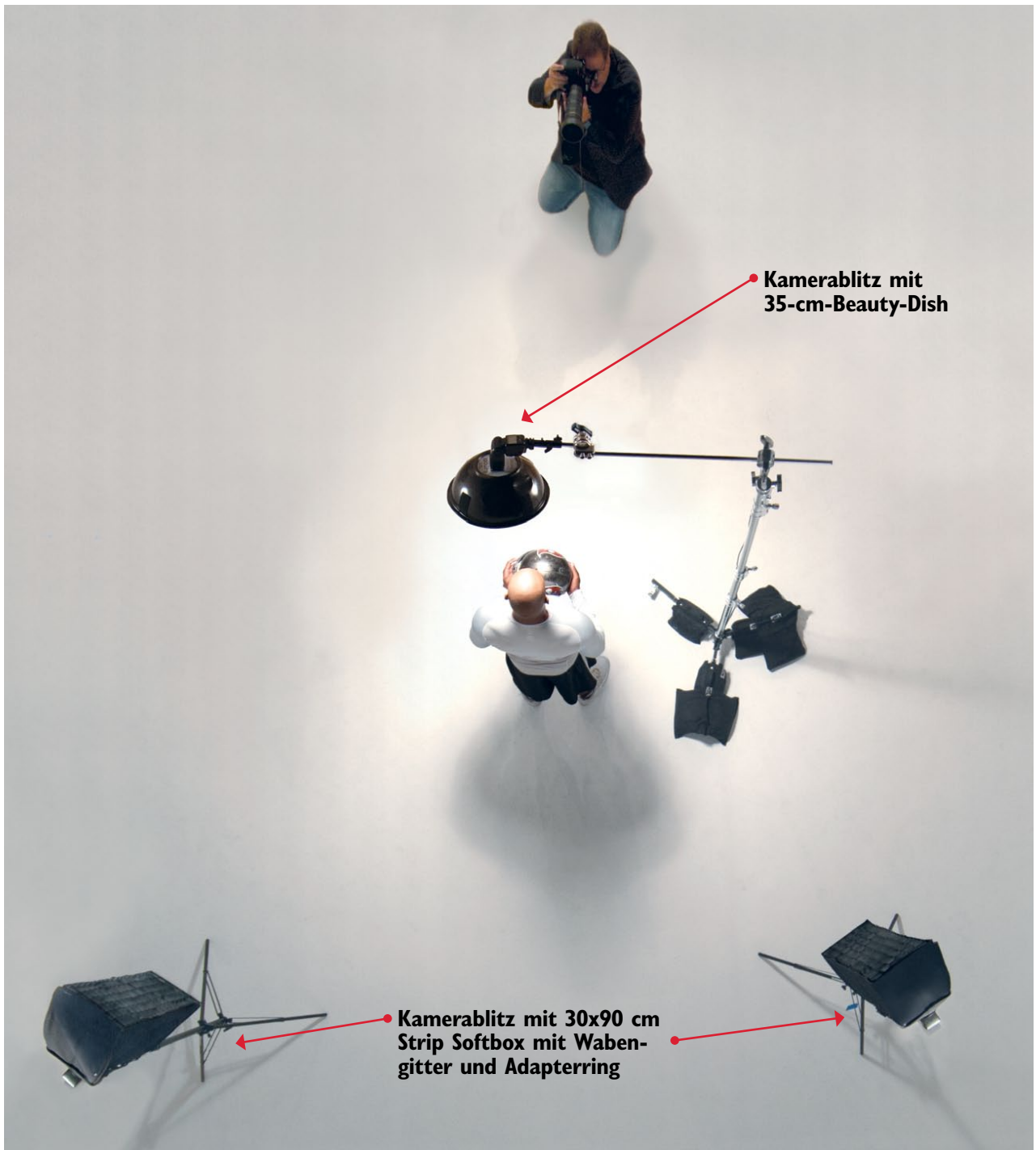
# Ringblitz: nur der eine

Mode mit Ringblitz ausleuchten



# Drei Blitze für den Sport

Licht mit Charakter



# Ein Blitz über die volle Länge

Ganzkörper-Mode beleuchten





# Innenaufnahme mit einem Blitz

Soft-Glamour-Beleuchtung



# Vor Ort mit zwei Blitz

Modelfoto mit Seitenlicht



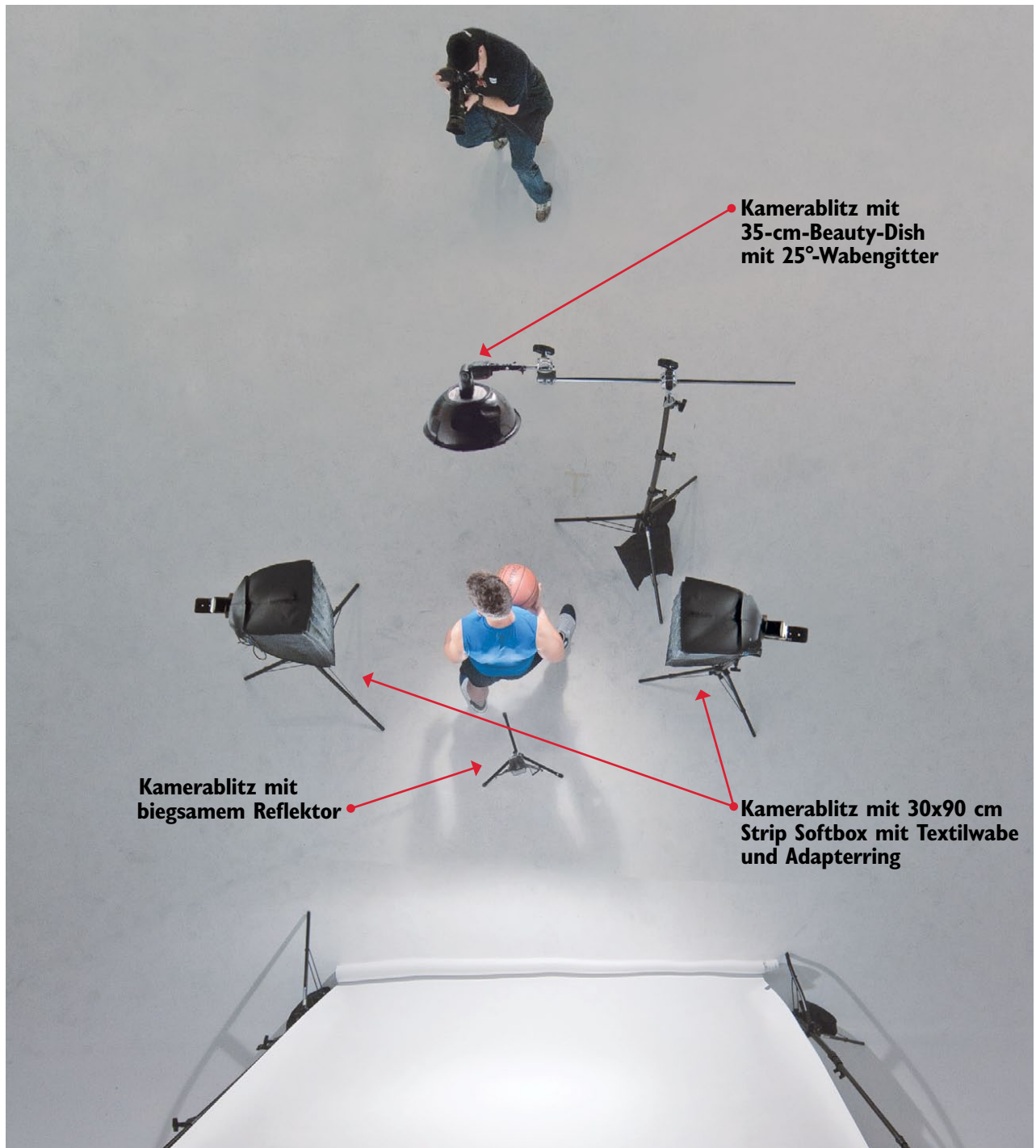
Kamerablitz mit  
35-cm-Beauty-Dish  
mit Diffusor-Überzug

Kamerablitz mit  
30x90 cm Strip  
Softbox und  
Adaperring



# Vier Blitze für die Sportmontage

Composings beleuchten





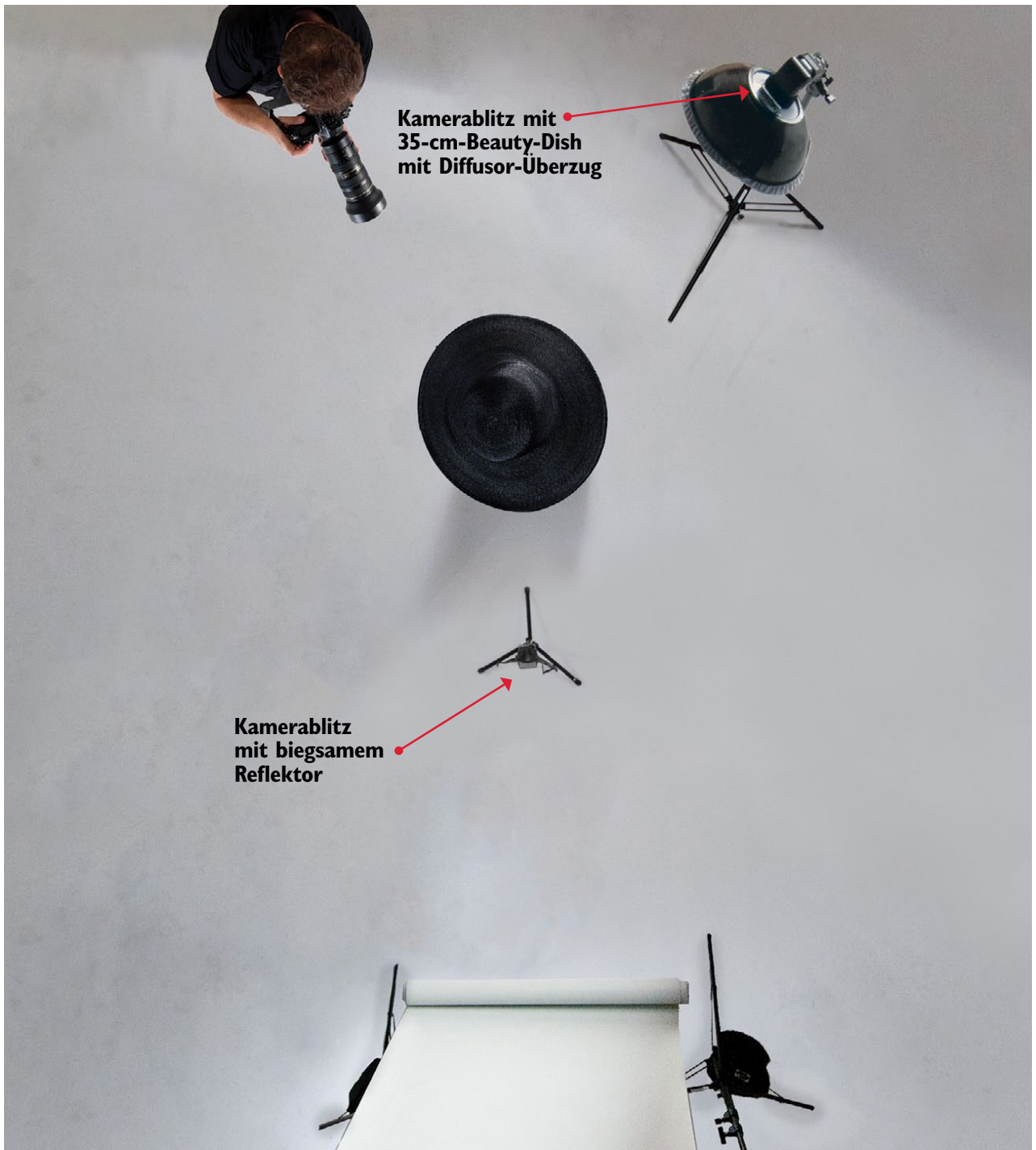
# Kunstvoll mit einem Blitz

Dramatisches Licht von der Seite



# Beauty-Licht mit zwei Blitzes

Im Hollywood-Stil der 1940er







KAMERABLITZ



Nikon SB-900 AF Speedlight

SOFTBOXEN



Westcott 30x90 cm Strip Softbox



Westcott 90x120 cm Softbox (flach)

SOFTBOXEN



Westcott 140x180 cm Softbox (flach)



Westcott 70 cm Softbox mit vertiefter Front



Westcott 150 cm Oktabox

SOFTBOX ZUBEHÖR



Westcott 40° Textilwabe (um den Lichtstrahl einzuengen und besser auszurichten)



Westcott's Magic Slipper (zum Anschluss eines Kamerablitzes an eine Softbox)

BEAUTY DISH

BEAUTY DISH ZUBEHÖR



Lumodi 35 cm Speedlight Beauty Dish



Lumodi Speedlight Beauty Dish Softlight Diffusor-Überzug (für weiches Licht mit Biss)



HoneyGrids Lumodi 35 cm 25° Beauty Dish-Gitter (zum Einengen und Ausrichten)

RINGBLITZ



Expolmaging Ray Flash-Ringblitzadapter

LICHTFORMER



Expolmaging Rogue FlashBender  
(mit diesem biegsamen Reflektor wird  
das Licht gesteuert und gerichtet)



Expolmaging Rogue  
3-in-1 Honeycomb  
Grid (zum Einengen  
und Ausrichten)

SENDER



PocketWizard Plus II  
Funk-Transceiver





# TECHNIKLISTE

Wie ich bereits in der Einführung sagte, habe ich die Technikliste recht einfach gehalten, denn Sie müssen nicht mit derselben Ausrüstung arbeiten, wie ich sie für dieses Buch eingesetzt habe. Ich verwende in diesem Buch aber sehr vielfältiges Zubehör, darum dachte ich, es ist vielleicht hilfreich, in der Liste die Marke und das Modell jedes Blitzgeräts, jeder Softbox und jedes Zubehörteils aufzuzählen, die bei den Shootings zum Einsatz kamen. Das ist eine einfache Referenz, falls es Sie interessiert und Sie mehr zu den Geräten herausfinden wollen.

Hier finden Sie nur die Ausrüstung, die ich in den Aufnahmen zu den einzelnen Kapiteln verwendet habe. Wenn Sie an meiner gesamten Fotoausrüstung interessiert sind (Kamera-Bodys, Objektive, Stative, Filter etc.), empfehle ich meinen Blog unter [www.scottkelby.com](http://www.scottkelby.com). Klicken Sie dort auf den Link My Gear links auf der Webseite. Dort halte ich Sie über meine Ausrüstung auf dem Laufenden. Oder folgen Sie mir auf Twitter unter [www.twitter.com/scottkelby](http://www.twitter.com/scottkelby) oder bei Facebook unter [www.facebook.com/skelby](http://www.facebook.com/skelby).

KAMERA UND OBJEKTIVE



Kamera: Nikon D3s DSLR mit Nikon AF-S Nikkor 70–200mm f/2,8G ED VR II-Objektiv



Nikon AF-S Nikkor 24–70mm f/2.8G ED-Objektiv

STUDIOBLITZGERÄTE

DAUERLICHT



Elinchrom BXRi 500-Kompaktblitz



Westcott Spiderlite TD6 Light Head mit Tilter Bracket und 6 Westcott 50-Watt-Tageslichtlampen



SOFTBOXEN



Elinchrom Rotalux  
70x70 cm-Softbox



Elinchrom Rotalux  
100x100 cm-Softbox



Elinchrom Rotalux  
100x100 cm Deep Octa



Elinchrom Rotalux 135 cm  
Midi Octa



Westcott 30x90 cm Strip  
Bank



Westcott 90x120 cm  
Shallow Softbox

SOFTBOXEN



Westcott 140x180 cm  
Shallow Softbox

SOFTBOX ZUBEHÖR



Westcott 40°-Textilwaben (um  
Lichtstrahl einzuengen und besser  
auszurichten)



Westcott's Elinchrom  
Adapterring (um Westcott-  
Softboxen an Elinchrom-Blitzköpfe  
zu montieren)

REFLEKTOR



Elinchrom 17 cm-Reflektor

REFLEKTOR ZUBEHÖR



Elinchrom 17 cm 20°-Wabengitter  
(zum Einengen des Lichtstrahls; je  
geringer die Gradzahl, desto enger  
der Strahl)

BEAUTY DISH



Elinchrom 43 cm Softlite  
80° weißer Reflektor

BEAUTY DISH ZUBEHÖR



Elinchrom 43 cm Diffusor  
(für weiches Licht mit Biss)



Elinchrom 14 cm Silver  
Deflektor (um scharfe Kanten  
bei Schatten zu entfernen, zu  
entschärfen und Farbfehler zu  
vermeiden)



HoneyGrids Elinchrom  
44 cm Softlite 25° Gitter  
(zum Einengen und Ausrichten)

RINGBLITZ

TRANSMITTER



Elinchrom Ranger Quadra Ringblitz ECO mit  
Elinchrom Ranger Quadra RX-Batteriepack



Elinchrom EL-Skyport  
Transmitter SPEED



HAARLÜFTER



BLOWiT Personal Cooling System  
(<http://blowitfans.com>)

APPLE BOX

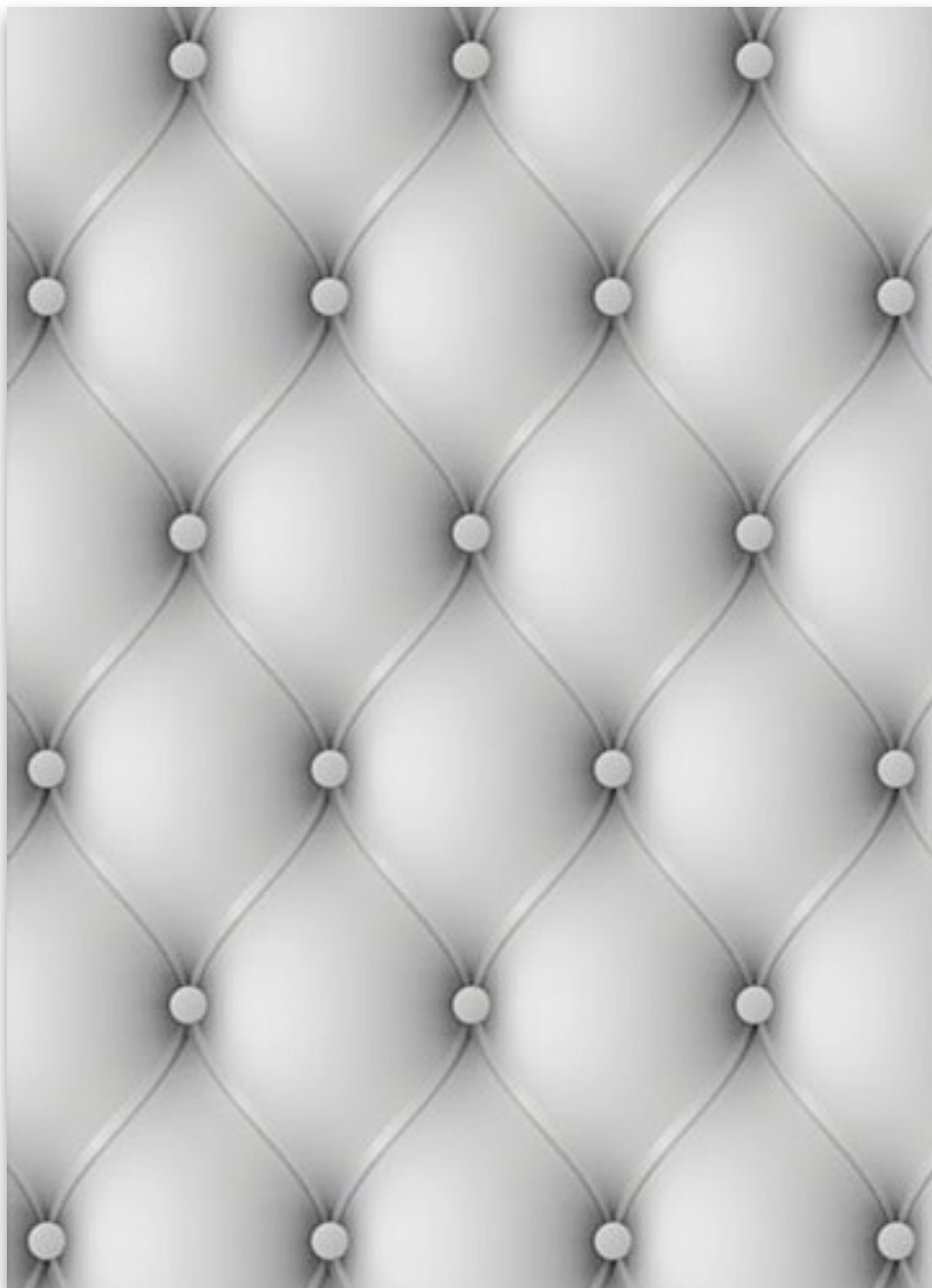


Matthews Apple Box –  
Full – 20 cm

## HINTERGRÜNDE



Pasha Modern Vintage Hintergrund von F.J. Westcott



Modern Platinum Cloth PC5I3 Hintergrund von Background Outlet





FlexTex® Brick Background von Denny Manufacturing



## Index

### A

**Abwedeln und nachbelichten**, 19–21

**Adern retuschieren**

auf der Haut, 126–127

in Augen, 15

**Alles auswählen**, 122, 124, 182

**Apple box**, 232

**Arme**, ausleuchten, 115

**Auf Hintergrundebene reduzieren, Befehl**, 10, 33

**Aufhellen, Füllmethode**, 33, 41

**Aufhelllicht-Regler**, 29, 88, 102, 123, 158, 196

**Augen**

Äderchen entfernen, 15

Augenbrauen-Retusche, 131

Augenhöhlen aufhellen, 41, 95

dunkle Ringe entfernen, 41

Iris-Kontrast erhöhen, 16, 42

Weiß aufhellen, 14–15, 42

**Augen-Icon**, 21, 92, 163

**Ausgabe an, Popup-Menü**, 108

**Ausrüstung. Siehe Technik**

**Auswahl aufheben, Befehl**, 59, 75, 123

**Auswahllellipse**, 76

**Auswählen**

drehen, 10, 11, 13, 18, 62

erweitern, 104, 105, 205

Größe anpassen, 17, 62

Kante verbessern, 107, 159–160

schnell auswählen, 59, 106

spiegeln, 13, 111

transformieren, 204

verkleinern, 60

weiche Kanten, 9, 131, 205

**Auswahlrechteck**, 103, 110, 149, 204

**Auto-Belichtung**, 54

**Auto-Tonwertkorrektur**, 80

**Autom. maskieren**, 90, 91

### B

**Beauty Dish**, 230

Kamerablitz, 223

Zubehör, 231

**Beauty-Porträts**

Hollywood 1940er Stil, 191–207, 221

klassische, 1–21, 210

*Siehe auch* **Modeporträts; Glamour-Porträts**

**Beleuchten**

Blitz vs. Scheinwerfer, xv

zehn Tipps im Studio, xvi–xxi

**Belichtung-Regler**, 40, 54, 91, 144,

183, 196

**Bereichsreparatur-Pinsel**, 151, 200

**Beschneidungswarnung**, 7, 28, 89, 183

**Bild**

ausrichten, 124

einfärben, 55, 148

öffnen, Button, 7

retuschieren, xi

**Blendenfleck-Effekt**, 49–65

Hintergrund bereinigen, 58–59

Kamerablitz-Aufbau, 213

Kameraeinstellungen, 51

Lichtaufbau, 50

Nachbearbeitung, 54–65

Sonnenbrillen-Reflexion, 60–63

Studioansichten, 52–53

Technikliste, 51

**Blendenstufen**, xxi

**Blitz**

Ringblitz, 68, 69, 224

Studioblitz, xv

Systemblitz, xiii, 209–224

**Blumen retuschieren**, 16–18

### C

**Camera Raw**

Beschneidungswarnung, 7, 28, 89

Nachbearbeitung in, 6–7, 28

**Canon-Kameras**, x

**Color Efex Pro 3**, 88

### D

**Dauerlicht**, xix, 228

**Deckkraft-Einstellung**

Abwedeln und nachbelichten, 21

Haut glätten, 133, 134, 202

hoher Kontrast, 95

Kopierstempel-Werkzeug, 33

Negativ multiplizieren, 15, 42, 45

Pinsel-Werkzeug, 15, 16, 19

Reflexion, 111

Scharfzeichnen, 46, 171

**Drahtlos-Transmitter**, xi, 224, 231

**Dramatische Porträts mit Seitenlicht**, 175–189

Falten reduzieren, 184–186



Haar-Farbkorrektur, 186–187  
Kamerablitz-Aufbau, 220  
Kameraeinstellungen, 177  
Lichtaufbau, 176  
Nachbearbeitung, 182–189  
Scharfzeichnen, 189  
Studioansichten, 178–181  
Technikliste, 177  
Weißabgleich-Korrektur, 182–183

**Durchschnitt berechnen**, 164

## E

### Ebenen

auf Hintergrund reduzieren, 10  
automatisch ausrichten, 124  
duplizieren, 14  
neue erstellen, 19  
umkehren, 31, 168  
zusammenfassen, 14, 31

### Ebenenmasken

im Bildfenster anzeigen, 133  
umkehren, 43, 80, 135, 187, 206  
Vorder-/Hintergrundfarben auf, 125  
zur Ebene hinzufügen, 32, 42

**Einfügen, Befehl**, 124, 161

**Einfügen Spezial, Befehl**, 61, 63

**Eingaberegler**, 18, 108

**Einstelllicht**, xv

### Einstellungsebenen

Farbbalance, 148  
Farbton/Sättigung, 80, 186  
Tiefen/Lichter, 32, 168  
Tonwertkorrektur, 43, 80, 108, 135, 203, 205–207

## F

### Falten reduzieren

dramatisches Porträt mit Seitenlicht, 184–186  
Ganzkörper-Modeporträt, 112

**Farbbalance-Einstellungsebene**, 148

**Farbbereich, Dialogbox**, 199

### Farbe

Bilder einfärben, 55, 148  
Füllmethode, 165  
mit Pipette aufnehmen, 58, 74  
Sättigung verringern, 80, 91  
von Ebenen entfernen, 31

### Farbton/Sättigung

Dialog, 80  
Einstellungsebene, 80, 186

## Filter

Durchschnitt berechnen, 164  
Gaußscher Weichzeichner, 20, 132, 166, 201  
Hochpass, 46, 94, 171  
Matten machen, 31, 146, 167  
Objektivkorrektur, 148, 172, 203  
Rauschen hinzufügen, 74  
Unschärf maskieren, 21, 33, 189  
Verflüssigen, 10, 64, 129

**Fläche füllen, Dialogbox**, 30

### Flecken entfernen

Beauty-Porträt, 7–8, 198  
Blendenflecke-Porträt, 60  
Ganzkörper-Modeporträt, 112  
Ringblitz-Porträt, 72  
Soft-Glamour-Porträt, 130  
Sportporträt, 92

**Fliegende Haare entfernen**, 8–9, 60, 200

### Frei transformieren

Auswahl dehnen, 104, 105  
Auswahl drehen, 10, 11, 13, 18, 62  
Auswahl spiegeln, 13, 111, 173  
Auswahlgröße anpassen, 17, 62  
Perspektive korrigieren, 150  
Schatten korrigieren, 166

**Freistellungswerkzeug**, 6, 103, 145, 184

### Füllmethoden/Modi

Aufhellen, 33, 41  
Farbe, 165  
hartes Licht, 46, 94, 171  
Ineinanderkopieren, 31, 147, 167, 170  
Luminanz, 43, 135, 207  
Multiplizieren, 57, 78, 93, 114, 137  
Negativ multiplizieren, 14, 42, 44, 56, 95  
strahlendes Licht, 31, 146, 167  
weiches Licht, 16, 19, 56, 78, 92

### Fußboden

Klebeband entfernen, 151  
Reflexionen auf, 110–111

## G

**Ganzkörper-Modeporträts**, 97–115

Gesichtsretusche, 112–113  
Hintergrund-Retusche, 105–106, 109–110  
Kameraeinstellungen, 99  
Kamerablitz-Aufbau, 216  
Lichtaufbau, 98  
Nachbearbeitung, 102–115  
Reflexion, 110–111  
Studioansichten, 100–101

Technikliste, 99  
*Siehe auch* **Modeporträts mit Seitenlicht**  
**Gaußscher Weichzeichner, Filter**, 20, 132, 166, 201  
**Gerade-ausrichten-Werkzeug**, 145  
**Gesichtsretusche**  
 Falten reduzieren, 112, 184–186  
 Flecken entfernen, 7–8, 60, 72, 92, 112, 130, 198  
 Haut glätten, 132–134, 201  
 Lippen akzentuieren, 199  
*Siehe auch* **Augen, Haare, Hautretusche**  
**Glamour-Porträt mit Drama**, 35–46  
 Augenretusche, 41–42  
 Belichtung-Einstellung, 40  
 Kamerablitz-Aufbau, 212  
 Kameraeinstellungen, 37  
 Lichtaufbau, 36  
 Nachbearbeitung, 40–46  
 Studioansichten, 38–39  
 Technikliste, 37  
*Siehe auch* **dramatische Porträts mit Seitenlicht**  
**Glamour-Porträts**  
 dramatisches Licht für, 35–46, 212  
 weiches Licht für, 117–137, 217  
*Siehe auch* **Beauty-Porträts; Modeporträts**  
**Graukarte**, 122, 182  
**Größe anpassen**  
 Auswählen, 17, 62  
 Pinsel, 7, 79

## H

### Haare

Dellen reparieren, 9–10  
 Farbkorrektur, 186–187  
 fliegende Haare entfernen, 8–9, 60, 200  
 Kanten auswählen, 160  
 Lücken füllen, 11–13  
 Reflexe verstärken, 46, 135–136, 197

### Haar-Lüfter

### Hände

abdunkeln, 134–135  
 Haut retuschieren, 126–127

### Hartes Licht, Füllmethode

### Haut glätten

### Hautretusche

Äderchen entfernen, 126–127  
 Falten reduzieren, 112, 184–186  
 Hautfalten entfernen, 112  
 Unreinheiten entfernen, 7–8, 60, 72, 92, 112, 130, 198

weiche Haut, 132–134, 201

*Siehe auch* **Körperretusche; Gesichtsretusche**  
**Helligkeit-Regler**, 41, 90, 123, 145

### Hintergründe

abdunkeln, 137, 144, 148  
 aufhellen, 108  
 beleuchten, 123  
 Blitzeffekt, 115  
 erweitern, 103–104  
 retuschieren, 58–60, 105–106, 109–110  
 Technikliste, 232

### Hochpass-Filter

### Hoher Kontrast, Effekt

Deckkraft-Einstellung, 95  
 Modeporträt mit Seitenlicht, 146–147  
 Sportporträt mit Charakter, 88–95  
 Sportporträt-Montage, 167–170  
 Technik anwenden, 31–33

### Hoher Kontrast, Porträt

Kamerablitz-Aufbau, 211  
 Kameraeinstellungen, 25  
 Kontrastkorrektur, 31–33  
 Lichtaufbau, 24  
 Nachbearbeitung, 28–33  
 Scharfzeichnen, 33  
 Schatten korrigieren, 33  
 Studioansichten, 26–27  
 Technikliste, 25

*Siehe auch* **Sportporträts mit Charakter**

### Hollywood-Stil der 1940er, Porträt

191–207  
 Gesichtsretusche, 198–202  
 Kamerablitz-Aufbau, 221  
 Kameraeinstellungen, 193  
 Lichtaufbau, 192  
 Lichtstrahlen, 204–207  
 Nachbearbeitung, 196–207  
 Studioansichten, 194–195  
 Technikliste, 193  
 Vignetteneffekt, 203

### Hollywood, Calvin

### Horizontal spiegeln, Befehl

13, 173

## I

### Ineinanderkopieren, Füllmethode

167, 170

### Inhaltssensitives Füllen

151, 200

### Inneneinrichtung, Aufbau

### ISO-Einstellung

## K

**Kamerablitz**, xiii, 209–225

Lichtaufbau, 210–221

Technikliste, 222–224

**Kamera-Bodys**, x, 228

**Kameraeinstellungen**

Blendenflecke-Porträteffekt, 51

Drama mit Seitenlicht, 177

Ganzkörper-Modeporträt 99

Glamour-Porträt, 37

Hochkontrast-Porträt, 25

Hollywood-Porträt im 1940er Jahre Stil, 193

klassisches Beauty-Porträt, 3

Ringblitz-Modeporträt, 69

Seitenlicht-Modeporträt, 141

Soft-Glamour-Porträt, 119

Sportporträt mit Charakter, 85

Sportporträt, Montage, 155

**Kanäle-Bedienfeld**, 21, 33

**Kante verbessern**, **Dialogbox**, 107, 160

**kelbytraining.com Website**, vii

**Klarheit-Regler**, 89, 158

**Klassisches Beauty-Porträt**, 1–21

Fleck entfernen, 7–8

Kameraeinstellungen, 3

Abwedeln und nachbelichten, 19–21

Augen retuschieren, 14–16

Blitzaufbau, 2

Haare retuschieren, 8–13

Kamerablitz-Aufbau, 210

Nachbearbeitung, 6–21

Scharfzeichnen, 21

Studioansichten, 4–5

Technikliste, 3

**Kleidung**

Kanten auswählen, 107

retuschieren, 127–129

**Körperretusche**

Adern entfernen, 126–127

Arme aufhellen, 115

Hände abdunkeln, 134–135

Schulter reparieren, 129

*Siehe auch* **Gesichtsretusche**

**Kontaktabzüge**, xii

**Kontrast**

erhöhen, 56, 78

Hochkontrast-Effekt, 31–33, 88–95

Klarheit erhöhen, 89

**Kontrast-Regler**, 89

**Kopieren**, **Befehl**, 61, 124, 160

**Kopierstempel-Werkzeug**

fliegende Haare entfernen mit, 8–9, 60, 200

Hintergrundretusche, 60, 106, 110

Kleidung retuschieren mit, 127–128

Tiefen retuschieren mit, 33

**Korrekturpinsel**, 41, 90–91, 123, 144–145

## L

**Lasso-Werkzeug**, 9, 11, 12, 109, 131

**Leistungseinstellung**, xiv, xix

**Lichtaufbau**

Blendenflecke-Effekt, 50

Ganzkörper-Modeporträt, 98

Glamour-Porträt, 36

Hochkontrast-Porträt, 24

Hollywood-Porträt im Stil der 1940er, 192

klassisches Beauty-Porträt, 2

Ringblitz-Modeporträt, 68

Seitenlicht für dramatisches Porträt, 176

Seitenlicht für Modeporträt, 140

Soft-Glamour-Porträt, 118

Sportporträt mit Charakter, 84

Sportporträt-Montage, 154

*Siehe auch* **Kamerablitz**

**Lichterbeschneidung**, 7, 28, 89, 183

**Lichtformer**, xvii, 224

**Lichtmuschel**, 1–21, 210

**Lichtstative**, xvii

**Luminanz**, **Füllmethode**, 43,

135, 207

## M

**Magnetisches-Lasso-Werkzeug**, 60

**Matter machen**, **Filter**, 31, 146, 167, 169

**Mitteltonkontrast-Regler**, 32

**Mode vor Ort**, 139–151, 218

**Modeporträts**

Ganzkörper, 97–115, 216

Ringblitz für, 67–80, 214

Seitenlicht für, 139–151, 218

*Siehe auch* **Beauty-Porträts**, **Glamour-Porträts**

**Modeporträts mit Seitenlicht**, 139–151

Farbstich-Effekt, 148

Hintergrund-Korrektur, 144–145, 148

hoher Kontrast, 146–147

Kamerablitz-Aufbau, 218

Kameraeinstellungen, 141

Lichtaufbau, 140

Perspektive korrigieren, 149–150



Nachbearbeitung, 144–151  
 Studioansichten, 142–143  
 Technikliste, 141  
*Siehe auch* **Ganzkörper-Modeporträts**  
**Multiplizieren, Füllmethode**, 57, 78, 93, 114, 137

**N**

**Nachbearbeitung**  
 Blendenflecke-Porträteffekt, 51  
 Drama mit Seitenlicht, 177  
 Ganzkörper-Modeporträt 99  
 Glamour-Porträt, 37  
 Hochkontrast-Porträt, 25  
 Hollywood-Porträt im Stil der 1940er Jahre  
 klassisches Beauty-Porträt, 3  
 Ringblitz-Modeporträt, 69  
 Seitenlicht-Modeporträt, 141  
 Soft-Glamour-Porträt, 119  
 Sportporträt mit Charakter, 85  
 Sportporträt, Montage, 155  
 Stil, 193

**Nähte retuschieren**, 106

**Negativ multiplizieren, Füllmethode**, 14, 42, 44, 56, 95

**Neue Ebene erstellen, Dialogbox**, 19

**Nikon-Kameras**, x

**O**

**Objektive für Aufnahmen**, 228

**Objektivkorrektur, Filter**, 148, 172, 203

**Objektivvignettierung, Einstellungen**, 29

**P**

**Perspektive korrigieren**, 149–150

**Pinsel-Werkzeug**  
 Abwedeln und nachbelichten mit, 19–20  
 Augenretusche mit, 14–16, 131, 188  
 Ebenenmaske anpassen mit, 32, 42, 75  
 Haarfarbe korrigieren mit, 187  
 Hintergrundretusche mit, 58, 59, 105, 109  
 Haut weichzeichnen mit, 133, 202  
 Spotlight-Effekt mit, 79

**Pinselspitzen**  
 Größe anpassen, 7, 79  
 Härte, 9

**Pinselwähler**, 9, 14

**R**

**Radieren-Modus**, Korrekturpinsel, 91

**Radius-Regler**  
 Hochpass-Filter 46, 171  
 Kanten verbessern, Dialogbox, 107, 160  
 Matter machen, Filter, 31, 146, 167  
 Unschärf maskieren, Filter, 21, 33

**Ränder abdunkeln. Siehe Vignetteneffekt**

**Rand entfernen, Dialogbox**, 162

**Rauschen hinzufügen, Filter**, 74

**Reparaturpinsel-Werkzeug**  
 Aderchen entfernen, 126–127  
 dunkle Ringe entfernen, 41  
 Falten reduzieren, 113, 185  
 Flecke entfernen, 7–8, 60, 72, 92, 112, 130, 198  
 fliegende Haare entfernen, 8  
 Hautfalten retuschieren, 112  
 Reflexionen in der Brille entfernen, 127  
 Sonnenbrille retuschieren, 79

**Rot-Kanal**, 21, 33, 89

**Radius-verbessern-Werkzeug**, 107

**Reflektoren**, 230

**Reflexionen**  
 auf dem Fußboden, 110–111  
 für Sonnenbrille, 61–63, 76–77

**Ringblitz**, 68, 69, 224, 231

**Ringblitz-Modeporträt**, 67–80  
 Kamerablitz-Aufbau, 214  
 Kameraeinstellungen, 69  
 Lichtaufbau, 68  
 Nachbearbeitung, 72–80  
 Sonnenbrille-Retusche, 73–77, 79  
 Studioansichten, 70–71  
 Technikliste, 69  
 Vignetten-Effekt, 78–79

**Rückgängig, Befehl**, 30, 54, 114

**S**

**Sättigung verringern, Korrektur**, 91, 147, 167

**Schlagschatten**, 165–166

**Schnellauswahlwerkzeug**, 59, 106, 158–159

**Schwarzweiß-Ansicht**, 107, 160

**Scott Kelbys Adobe Photoshop CS5 für digitale Fotografie**, 122, 182

**Schatten**  
 aufhellen, 88, 123, 158  
 erstellen, 165–166  
 färben, 55  
 retuschieren, 33  
 weichzeichnen, 166

## **Scharfzeichnen**

- klassisches Beauty-Porträt, 21
- Drama-Porträt mit Seitenlicht, 189
- Porträt mit hohem Kontrast, 33
- Sportporträt mit Charakter, 94
- Sportporträt-Montage, 171

## **Skyport-Transmitter**, xi, 231

## **Smart-Radius-Checkbox**, 107, 160

## **Softboxen**

- Größe, xviii
- Kamerablitz, 222
- Technikliste, 229–230
- Zubehör für, 223, 230

## **Soft-Glamour-Porträt**, 117–137

- Gesichtsretusche, 130–134
- Haare retuschieren, 135–136
- Hintergrund-Korrektur, 123, 137
- Kamerablitz-Aufbau, 217
- Kameraeinstellungen, 119
- Körper/Kleidung retuschieren, 126–129, 134–135
- Lichtaufbau, 118
- Nachbearbeitung, 122–137
- Studioansichten, 120–121
- Technikliste, 119
- Teile austauschen, 124–126
- Weißabgleich-Korrektur, 122

## **Sonnenbrille**

- Gläser auswählen, 60
- Reflexionen hinzufügen, 61–63, 76–77
- Verwischungen korrigieren, 73–77, 79

## **Sportporträts mit Charakter**, 83–95

- Deckkraft-Einstellung, 95
- Kamerablitz-Aufbau, 215
- Kameraeinstellungen, 85
- Lichtaufbau, 84
- Nachbearbeitung, 88–95
- Scharfzeichnen, 94
- Studioansichten, 86–87
- Technikliste, 85
- Vignetteneffekt, 93

*Siehe auch* **Hoher Kontrast-Porträt**

## **Sportporträt**

- dramatisches Seitenlicht für, 175–189, 220
- Charakter für, 83–95, 215
- Montage, 153–173, 219

## **Sportporträt-Montage**, 153–173

- Farbkorrekturen, 164–165
- hoher Kontrast, 167–170
- Kamerablitz-Aufbau, 219
- Kameraeinstellungen, 155
- Lichtaufbau, 154

Motiv auswählen für, 158–160

Nachbearbeitung, 158–173

Rand entfernen, 162–163

Scharfzeichnen, 171

Studio-Ansichten, 156–157

Technikliste, 155

Tiefen-Effekt, 165–166

Vignetteneffekt, 172

## **Strahlendes Licht, Füllmethode**, 31, 146, 167

## **Studioblitzgeräte**, 228

Dauerlicht vs., xvi

Leistung einstellen, xiv, xix

## **Studiobleuchtung**

- Blendenflecke-Effekt, 52–53
- dramatisches Glamour-Porträt, 38–39
- dramatisches Porträt mit Seitenlicht, 178–181
- Ganzkörper-Modeporträt, 100–101
- Hochkontrast-Porträt, 26–27
- Hollywood-Porträt im Stil der 1940er, 194–195
- klassisches Beauty-Porträt, 4–5
- Modeporträt mit Seitenlicht, 142–143
- Ringblitz-Modeporträt, 70–71
- Soft-Glamour-Porträt, 120–121
- Sportporträt mit Charakter, 86–87
- Sportporträt-Montage, 156–157
- zehn Tipps, xvi–xxi
- Siehe auch* **Lichtaufbau**

## **T**

## **Technik**

- allgemeine Hinweise, ix
- Anschaffungskosten, vi
- Blitz vs. Lichtformer, xvii

## **Technikliste**, 227–232

- Blendenflecke-Porträt, 51
- Ganzkörper-Modeporträt, 99
- Glamour-Porträt, 37
- Hollywood-Stil der 1940er Jahre, 193
- Kamerablitz-Aufbau, 222–224
- klassisches Beauty-Porträt, 3
- Modeporträt mit Seitenlicht, 141
- Porträt mit dramatischem Seitenlicht, 177
- Porträt mit hohem Kontrast, 25
- Ringblitz-Modeporträt, 69
- Soft-Glamour-Porträt, 119
- Sportporträt-Montage, 155
- Sportporträt mit Charakter, 85

## **Teile austauschen**, 124–126

## **Teiltonung-Icon**, 55

## **Temperatur-Regler**, 183

**Tether-Fotografie**, xviii  
**Tiefen/Lichter, Einstellungsebene**, 32, 168  
**Tonwertkorrektur-Dialogbox**, 18, 80, 108  
**Tonwertkorrektur-Einstellungsebene**, 43, 80,  
108, 135, 203, 205–207  
**Transmitter**, xi, 224, 231

## U

**Übungsbilder**, vii  
**Umkehren, Befehl**, 31, 43, 80  
**Unschärf maskieren, Filter**, 21, 33, 189  
**Unterbelichtete Fotos**, 54

## V

**Verflüssigen-Filter**, 10, 64, 129  
**Vergrößerungsglas**, 134  
**Verläufe**, 74–75  
**Verringerte Sättigung**, 80  
**Verschieben-Werkzeug**  
  Augenbrauen retuschieren, 132  
  Blumen retuschieren, 17  
  Haar retuschieren, 10, 11, 13  
  Teile austauschen, 124  
**Verschlusszeit**, xx  
**Vertikal spiegeln, Befehl**, 111

## Vignetteneffekt

Hollywood-Porträt im Stil der 1940er, 203  
Modeporträt mit Seitenlicht, 148  
Porträt mit hohem Kontrast, 29  
Ringblitz-Modeporträt, 78–79  
Sportporträt mit Charakter, 93  
Sportporträt-Montage, 172  
**Vorwärts-krümmen-Werkzeug**, 10, 65, 129

## W

**Weiche Auswahlkante, Dialogbox**, 9, 131, 205  
**Weiches Licht, Füllmethode**, 16, 19, 56, 78, 92  
**Weichzeichnungsfilter**  
  Durchschnitt berechnen, 164  
  Gaußscher Weichzeichner 20, 132, 166, 201  
  Matter machen, 31, 146, 167  
**Weißabgleich-Korrektur**  
  dramatisches Porträt mit Seitenlicht, 182–183  
  klassisches Beauty-Porträt, 6  
  Soft-Glamour-Porträt, 122  
**Weißabgleich-Werkzeug**, 6, 122, 182  
**Wiederherstellen, Regler**, 7, 28, 89

## Z

**Zauberstab-Werkzeug**, 16  
**Zielkorrektur-Werkzeug**, 186–187  
**Zoom-Werkzeug**, 134