

PORTRAITRETUSCHE

Aus der Reihe „digitale Grundlagen“

Abgefüllt und verkorkt von

Hans-Christian Mack

1.) WARUM?

Portraits, und hier besonders Closeups, erfordern häufig ein nachträgliches Retuschieren um "Schönheitsfehler" zu beseitigen.

Natürlich ist die Definition, was wegretuschiert werden sollte, von Fall zu Fall zu bedenken. Manches Gesicht lebt erst durch seine kleinen "Schönheitsfehler".

Auf der anderen Seite sollte man auch bedenken, daß die Kamera gnadenlos sein kann und viele "Schönheitsfehler" erst auf einem Foto richtig sichtbar werden. In solchen Fällen ist eine Retusche angebracht. Das Ziel jeder guten Retusche ist es, nur so wenig wie möglich und so viel wie eben nötig in das Originalbild einzugreifen. Eine gute Retusche zeichnet sich vor allem dadurch aus, daß man sie gar nicht erkennt.

Neben den richtigen Techniken und dem Gefühl für das richtige Maß gehören vor allem sehr viel Geduld und Erfahrung zu den wichtigsten Voraussetzungen für eine gute Retusche.

2.) NUJA – UND, WIE GEHT'S NU?

Ich habe mal den gesamten Workflow aufgeschrieben – aber man muss keinesfalls alles durchführen!

2a) BESEITIGEN VON „SCHÖNHEITSFEHLERN“

Wie oben beschrieben passiert es häufig, dass die Kamera allzu brutal sind und die eine oder andere Stelle aufzeigen, die vom eigentlichen Motiv negativ ablenken...

In diesem Fall gibt es drei Hauptwerkzeuge:

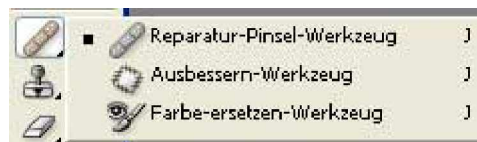
Mit Hilfe des

"Reparatur-Pinsel-Werkzeug (J)"

bzw.

"Ausbessern-Werkzeug (J)"

und nur, wenn die zuvor genannten Werkzeuge nicht zum Erfolg führen, auch durch das "Kopierstempel-Werkzeug (S)"



Werkzeugleiste mit Reparatur-Pinsel-Werkzeugen

- Am einfachsten arbeitet man mit dem "Reparatur-Pinsel-Werkzeug (J)":
 - Pinselgröße wählen mit „Ö“ und „#“
 - Auf den Bereich klicken
 - fertig

- Am besten verfährt man mit dem "Ausbessern-Werkzeug (J)" an:
 - Wie mit dem Lasso umfährt man damit den zu verbessernden Bereich
 - Geht nun mit der Maus in das Zentrum der Auswahl
 - Und schiebt die Auswahl mit Mausclick weg in einen besseren Bereich
 - Es kommt hierbei vor allem auf die Struktur an – nicht auf die Helligkeit!

- Und wenn obiges nicht ging: "Kopierstempel-Werkzeug (S)"
 - Pinselgröße wählen mit „Ö“ und „#“
 - Auf einen guten Bereich klicken (also eine Stelle ohne Pickel z.B.)
 - „Alt“-Taste gedrückt halten während man mit der linken Maustaste einmal auf die Stelle klickt und damit diese Stelle aufnimmt
 - „Alt“-Taste loslassen und mit der Maus auf die zu verbessernde Stelle und dort normal ‚malen‘
 - Die Stelle, von der Aufgenommen wird bewegt sich mit! Dadurch muss man immer wieder beim dritten Punkt ansetzen und neu Aufnehmen!

ACHTUNG:

Beim Einsatz der oben genannten Werkzeuge gibt es zudem die Möglichkeit, über die Veränderung des Modus, hier besonders "Multiplizieren", "Aufhellen" oder "Abdunkeln", die Reparaturwerkzeuge noch gezielter und selektiver einzusetzen:

Bei der Anwendung aller drei Werkzeuge sollte die Quelle (der Bereich, der woanders hinkopiert wird) in der Nähe des Ziels (der Bereich, der durch die Quelle ersetzt wird) liegen, da nur so ähnliche Helligkeits-, Farb- und vor allem Schärfewerte übertragen werden!

ACHTUNG:

Wenn sehr stark retuschiert werden muß, weil z.B. Bereiche überstrahlt und keine Bildinformationen mehr vorhanden sind und die anderen, oben genannten Werkzeuge nicht zum Erfolg führen, dann bleibt als letzte Rettung noch das

"Pinsel-Werkzeug (B) mit aktivierter Airbrushfunktionalität" (siehe Optionsleiste).

Mit einer Deckkraft von 20%, einem Fluß von 50% und einer passenden, mit dem "Pipetten-Werkzeug (I)" aufgenommenen Farbe können vorsichtig diese Stellen überdeckt werden. Auf jeden Fall sollte danach über "Filter / Störungsfilter / Störungen hinzufügen" die retuschierte Stelle noch nachgearbeitet werden (siehe auch weiter unten unter „Störungsfilter“).

ACHTUNG:

Vor großflächigen Retuschierarbeiten ist es meist sinnvoll, nach der Beseitigung der größten Schönheitsfehler, die auf jeden Fall komplett beseitigt werden müssen (z.B. Pickel), dieses Zwischenergebnis in einer separaten Ebene ("Ebene / Ebene duplizieren...") festzuhalten.

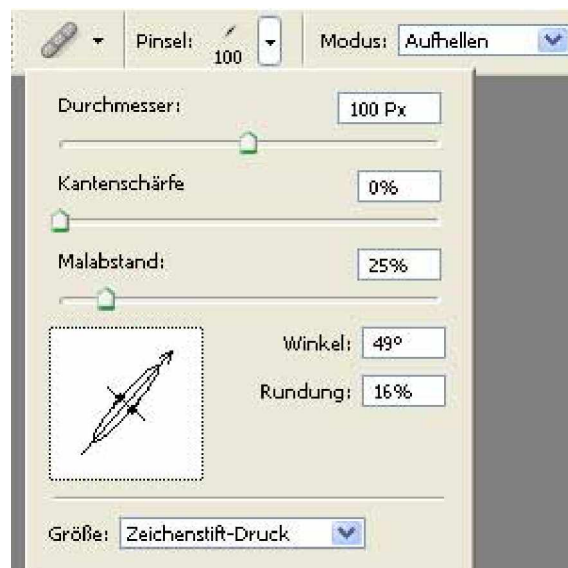
Nach der großflächigen Retusche kann dann über die Ebenendeckkraft nach Augenmaß diese stark retuschierte Ebene wieder teilweise ausgeblendet und durch "Ebene / Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren (STRG+E)" ggf. mit der weniger stark retuschierten Ebene wieder zusammengeführt werden.

Die retuschierte Fläche wirkt dadurch insgesamt deutlich natürlicher. Dieses Vorgehen empfiehlt sich besonders auch vor (Ebene duplizieren) und nach dem Entrauschen (Ebenen wieder zusammenführen).

ACHTUNG:

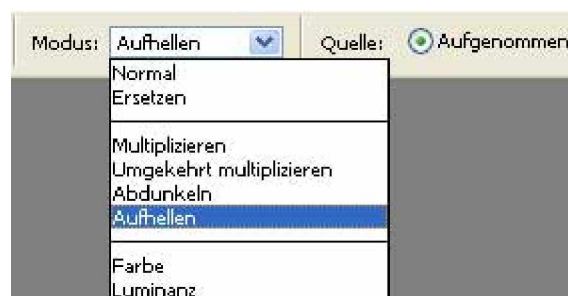
Bei großflächigen Reparaturen oder zur Beseitigung von Falten kann es außerdem manchmal besser sein, anstatt einzelne Punkte zu stempeln, mit dem Reparatur-Pinsel-Werkzeug zu malen. Wenn bei diesem Malen mit dem Reparatur-Pinsel-Werkzeug die Bilder fleckig erscheinen oder wenn man sieht, wie sich die Reparaturstellen wiederholen, dann hilft es, als Pinselspitze eine elliptische Form auszuwählen:

1. Auswahl des Reparatur-Pinsel-Werkzeuges
2. Öffnen des Menüs zur Pinselauswahl (kleines Dreieck in der Optionsleiste rechts neben der Pinselminiatur)
3. Einrichten eines elliptischen Pinsels:



Dialog: Elliptische Pinselspitze

4. Durch den Modus "Aufhellen" können z.B. dunkle Pickel



Dialog: Pinselwerkzeug Modi

und

5. durch den Modus "Abdunkeln" helle Pigmentfehler bzw. Überstrahlungen leicht beseitigt werden, ohne die restlichen Strukturen der Haut an diesen Stellen zu zerstören.

2b) KONTUREN BETONEN

Zur Retusche gehört auch das Betonieren bzw. Abschwächen von Konturen (Augen, Augenbrauen, Kinnpartie, Mund- und Nasenkonturen bzw. Wangenknochen).

Es ist zunächst naheliegend, dies mit dem "Nachbelichter-Werkzeug (O)" bzw. "Abwedler-Werkzeug (O)" zu tun.



Bessere, da feiner dosierbare Ergebnisse, erzielt man allerdings durch folgendes Vorgehen:

1. Anlegen einer neuen Ebene durch "Ebene / Neu / Ebene..." (Name: 'Grau'; Modus: 'Überlagern'; Option: 'Mit der neutralen Farbe für den Modus 'Überlagern' füllen (50% Grau)' aktivieren.
2. "Pinsel-Werkzeug (B)" mit Deckkraft 10%, einer weichen Spitze (Kantenschärfe: 0) und Hauptdurchmesser nach Bedarf auswählen. Mit dieser Einstellung wird nun in der grauen Ebene mit "Weiß" oder "Schwarz" gemalt.
Mit der Vordergrundfarbe "Weiß" können Bildstellen aufgehellt und mit der Vordergrundfarbe "Schwarz" (Wechsel der Vordergrundfarbe durch "X") abgedunkelt werden.
3. Anschließendes Weichzeichnen dieser grauen Ebene durch "Filter / Weichzeichnungsfilter / Gaußscher Weichzeichner..." mit Radius 3 Pixel. Ggf. Wiederholung der Weichzeichnung durch "STRG+F".
4. Abschließendes Feintuning durch Anpassen der Ebenendeckkraft in der Ebenenpalette.

"Reparatur-Pinsel-Werkzeug (J)"

2c) DAS WEIß IN DEN AUGEN KANN WIE FOLGT AUFGEHELLT WERDEN

Wie unter 2b) ist es naheliegend, dies mit dem "Nachbelichter-Werkzeug (O)" bzw. "Abwedler-Werkzeug (O)" zu tun.



Bessere, da feiner dosierbare Ergebnisse, erzielt man allerdings durch folgendes Vorgehen:

1. Auswahl des Weiß in den Augen mit dem [Lasso-Werkzeug](#)
2. "[Auswahl / Weiche Auswahlkante](#)": 2 Pixel
3. "[Bild / Anpassen / Farbton / Sättigung](#)" Bearbeiten: **Rottöne**
Sättigung verringern
4. "[Bild / Anpassen / Farbton / Sättigung](#)" Bearbeiten: Standard
Lab-Helligkeit erhöhen

2d) DAS ZAHNWEIß KANN WIE FOLGT AUFGEHELLT WERDEN

Wie unter 2b) ist es naheliegend, dies mit dem "Nachbelichter-Werkzeug (O)" bzw. "Abwedler-Werkzeug (O)" zu tun.



Bessere, da feiner dosierbare Ergebnisse, erzielt man allerdings durch folgendes Vorgehen:

5. Auswahl des Weiß in den Augen mit dem [Lasso-Werkzeug](#)
6. "[Auswahl / Weiche Auswahlkante](#)": 2 Pixel
7. "[Bild / Anpassen / Farbton / Sättigung](#)" Bearbeiten: **Gelbtöne**
Sättigung verringern
8. "[Bild / Anpassen / Farbton / Sättigung](#)" Bearbeiten: Standard
Lab-Helligkeit erhöhen