

Adobe Photoshop für Fotograf*innen

Der perfekte Einstieg für Lightroom-Anwender

» Hier geht's
direkt
zum Buch

DIE LESEPROBE

Kapitel 4

Selektive Anpassung

Bei vielen Bildern reicht eine globale Bearbeitung nicht aus, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. In der Porträt-, Fashion- und Produktfotografie beispielsweise entscheidet die gezielte Anpassung einzelner Bildbereiche darüber, wie harmonisch, ausdrucksstark oder professionell ein Foto wirkt. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie mit Photoshop einzelne Elemente selektiv bearbeiten können, um Glanzstellen zu reduzieren, die Haut zu optimieren, Formen zu betonen oder Farben präzise zu steuern. Dazu gehören klassische Techniken wie Frequenztrennung und Dodge & Burn. Sie lernen unter anderem, wie Sie einzelne Objekte farblich verändern, Haare tönen oder Kleidung realistisch umfärben. Die hier vorgestellten Methoden geben Ihnen die nötige Kontrolle, um Ihre Bilder gezielt zu verfeinern und ihnen den letzten professionellen Schliff zu verleihen.

Auch für dieses Kapitel gilt: Wenn Sie einmal die Möglichkeiten und Vorgehensweisen verinnerlicht haben, können Sie sie auch für andere Genres und Anwendungsfälle einsetzen.

4.1 Glanzstellen im Bild entfernen

Bei fettiger oder feuchter Haut können bei Blitz- oder Studiolicht mit direktem oder hartem Licht glänzende Bereiche auf der Stirn, der Nase, den Wangen oder dem Kinn entstehen. Sind diese zu stark, wirken sie störend. Zwar gibt es in Lightroom Möglichkeiten, diese Reflexionen zu beheben, für präzisere Ergebnisse sollten Sie jedoch lieber zu Photoshop greifen.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Glänzende Haut reduzieren

Um glänzende Stellen auf der Haut zu entfernen, gibt es in Photoshop wie immer verschiedene Lösungsansätze. Folgender ist nur einer davon.

Abbildung 4.1 *Vor allem auf der Stirn sind bei dieser Aufnahme durch das Sonnenlicht unschöne Reflexionen entstanden.*



1 Hintergrundebene duplizieren

Zunächst duplizieren Sie die Ebene mit $\text{[Strg]}/\text{[cmd]} + \text{[J]}$. Benennen Sie die Ebene passend um (im Beispiel: »Hautstruktur«). Wählen Sie die Ebene im **Ebenen**-Bedienfeld aus und drücken Sie die Tastenkombination $\text{[U]} + \text{[Strg]}/\text{[cmd]} + \text{[U]}$, um diese in Schwarzweiß umzuwandeln, also komplett zu entsättigen. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf die schwarzweiße Bildebene und wählen Sie **In Smartobjekt konvertieren**. Wählen Sie nun über das Menü **Filter > Sonstige Filter > Hochpass** aus und stellen Sie den Filter so ein, dass die Hautstrukturen gut erkennbar sind. Im Beispiel habe ich den Wert auf 4,5 gestellt. Klicken Sie auf **OK**. Stellen jetzt noch den Mischmodus der Ebene auf **Ineinanderkopieren**. Im Augenblick wirkt sich die Ebene wie eine Nachschärfung für das Bild aus. Und in der Tat kann man mit dem Hochpassfilter auch schärfen. Darauf gehe ich noch gesondert in Abschnitt 8.1.2, »Hochpass-Schärfung«, ein.

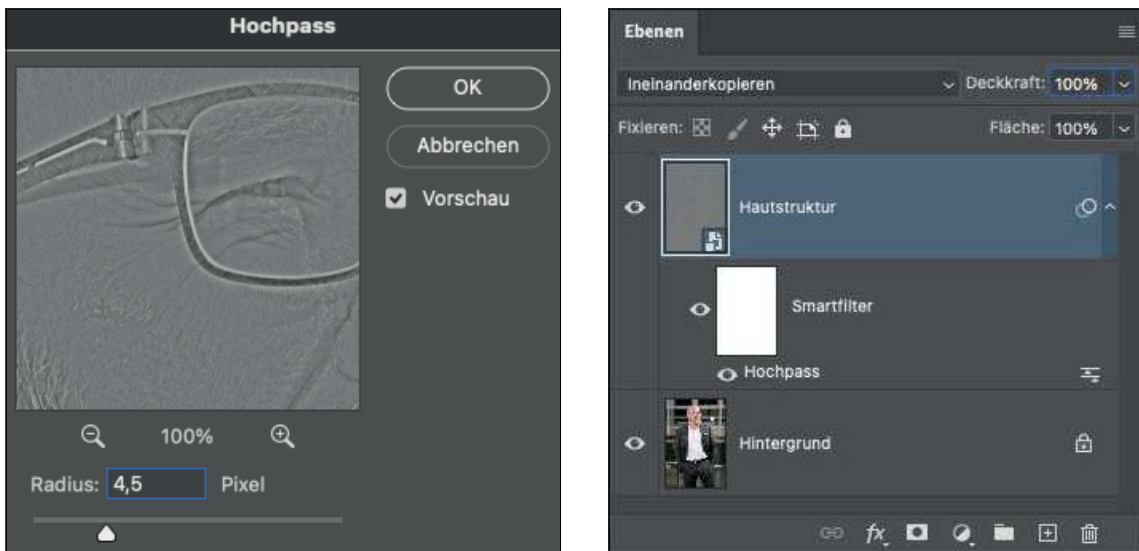


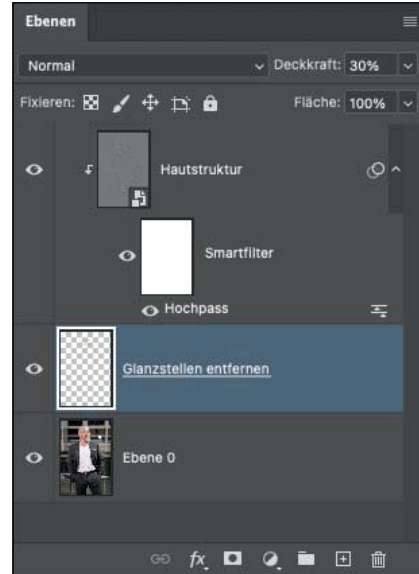
Abbildung 4.2 Genau genommen haben Sie jetzt erst einmal eine Hochpass-Schärfung durchgeführt.

2 Neue leere Ebene und Schnittmaske erstellen

Wählen Sie nun die Hintergrundebene aus und klicken Sie im **Ebenen**-Bedienfeld auf das Plus-symbol, um eine neue, leere Ebene zwischen der Ebene »Hautstruktur« und der Hintergrundebene zu erstellen. Damit sich die Schärfung und die folgende Bearbeitung der Hautstruktur nur in den Bereichen auswirken, in denen wir gleich mit dem **Pinsel**-Werkzeug malen werden, erstellen Sie eine Schnittmaske. Das können Sie übers Menü oder mit einem Rechtsklick auf die Ebene »Hautstruktur« im Kontextmenü erledigen. Noch einfacher geht es, indem Sie im **Ebenen**-Bedienfeld mit gedrückter [Alt] -Taste mit dem Mauszeiger zwischen der neuen leeren



Abbildung 4.4 Die Glanzstellen werden in der leeren Ebene nun einfach übermalt.



4 Glanzstellen verfeinern

Da beim Übermalen sicherlich auch Bereiche betroffen sind, die gar keine Korrektur nötig haben, soll dies noch verfeinert werden. Doppelklicken Sie auf die Ebene mit dem übermalten Bereich, um die **Ebenenstile** zu öffnen. Bei den **Mischoptionen** finden Sie ganz unten bei **Mischen, wenn** den Bereich **Darunter liegende Ebene**. Wenn Sie den dunklen Regler **1** nach rechts ziehen, können Sie die dunkleren Bereiche der Ebene praktisch ausschließen. Wenn Sie möchten, können Sie den Regler auch mit gedrückter **[Alt]**-Taste auseinanderziehen, um einen weicheren Verlauf einzustellen.

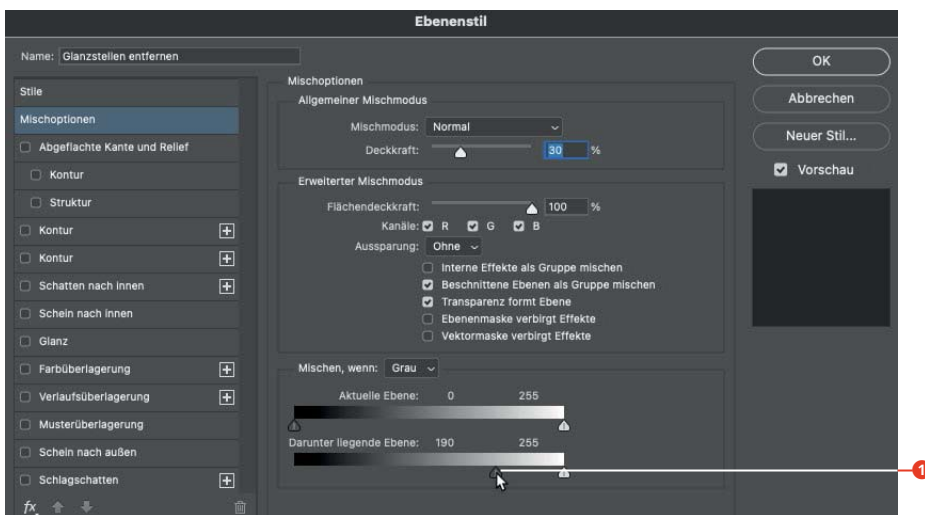


Abbildung 4.5 Im Dialog **Ebenenstil** können Sie die Glanzstellen bei Bedarf etwas verfeinern.

5 Letztes Feintuning

Duplizieren Sie nun die Ebene mit den übermalten Glanzstellen und stellen Sie die Deckkraft der darunterliegenden Ebene auf 50%. Jetzt setzen Sie den Mischmodus der darüberliegenden, duplizierten Ebene auf **Farbe**. Dadurch werden die weißen Bereiche der Glanzstellen mit der Hautfarbe umgefärbt. Generell können Sie hier noch nachträglich mit der Deckkraft der einzelnen Ebenen experimentieren.

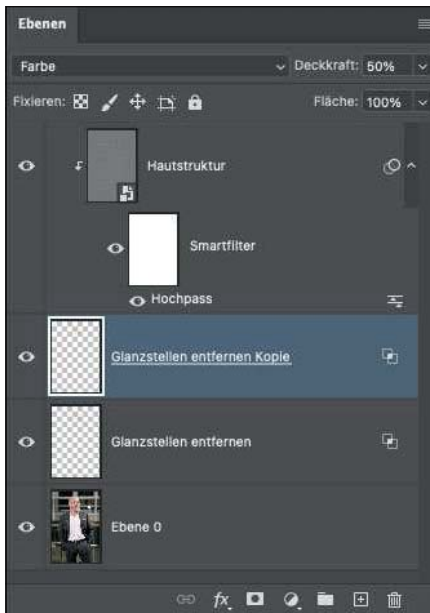


Abbildung 4.6 Ein letztes (optionales) Feintuning



Abbildung 4.7 Links das Bild vor und rechts nach dem Workshop. Die Glanzstellen wurden deutlich abgemildert. (Model: Andreas R. Schwarzenberg)



Das Smarte an Smartfiltern

Der Vorteil der Verwendung des Smartfilters in diesem Beispiel ist, dass Sie den Radius per Doppelklick auf den Text »Hochpass« im **Ebenen**-Bedienfeld nachträglich fein anpassen können. Ich habe den Radius im Beispiel noch etwas reduziert, damit die Korrektur homogener wirkt.

4.2 Die Frequenztrennung für Porträtaufnahmen

Sie haben die Frequenztrennung bereits in diesem Buch verwendet, um Kleidung zu glätten. Da es sich bei der Frequenztrennung um eine sehr vielseitige Retusche-Technik handelt, möchte ich hier noch einmal etwas ausführlicher darauf eingehen. Diese Technik wird sehr gern in der Beauty- und Porträtfotografie eingesetzt, um die Haut zu glätten, ohne dabei wichtige Details wie Poren, Haare oder die Hautstruktur zu zerstören. Sie funktioniert, indem das Bild in zwei Ebenen aufgeteilt wird: eine für die niedrigen Frequenzen (die Farben und Tonwerte) und eine für die hohen Frequenzen (die feinen Details und Texturen).

Es gibt übrigens verschiedene Varianten der Frequenztrennung. In diesem Buch werden zwei Frequenzen verwendet, es gibt aber auch Trennungen von drei oder sogar vier Frequenzen. Meiner Meinung nach ist die Trennung mit zwei Frequenzen aber mehr als ausreichend. Dabei enthält die untere Ebene die weichen Farbverläufe. Sie wird in der Regel mit einem Weichzeichner bearbeitet, um unerwünschte Flecken oder Unebenheiten in der Hautfarbe zu entfernen. Für die Weichzeichnung wird gern der **Gaußsche Weichzeichner** verwendet, da dieser einfach und präzise zu kontrollieren ist. Weitere Optionen für die untere Ebene sind **Helligkeit interpolieren** oder **Matter machen**. Wenn Sie dies in Kombination mit einem Smartobjekt durchführen, können Sie den **Radius** später noch anpassen.

Die obere Ebene speichert dagegen die Details der Hautstruktur und bleibt in ihrer Schärfe unangetastet. Bei Bedarf kann sie auch gezielt korrigiert werden, beispielsweise bei kleinen Unreinheiten. Für die hohe Frequenz wird die Funktion **Bildberechnung** verwendet, die eine Grauebene mit nur den feinen Details im Bild erstellt.

Durch Trennung der Frequenzen können Sie Haut retuschieren, ohne dass das Gesicht »plastikartig« oder überglättet wirkt, wie es bei einfachen Weichzeichnern oft der Fall ist. Bei der Anwendung ist ein feinfühligere Umgang wichtig, denn Frequenztrennung ist sehr mächtig, birgt aber auch die Gefahr, dass Bilder unnatürlich aussehen, wenn man es damit übertreibt. Für professionelle Ergebnisse empfiehlt sich deshalb ein realistischer, zurückhaltender Stil, ganz besonders dann, wenn Porträts ihren natürlichen Ausdruck und Charakter behalten sollen.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Perfekte Haut mit der Frequenztrennung

In dem folgenden Workshop erfahren Sie, wie Sie die Frequenztrennung für eine Beauty-Retusche oder zum Entfernen einzelner Haare aus dem Gesicht verwenden können.

1 Hintergrundebene zweimal duplizieren

Zuerst duplizieren Sie die Hintergrundebene zweimal mit `[Strg]/[cmd] + [J]`. Benennen Sie die untere Kopie »Niedrige Frequenz« und die obere Ebene »Hohe Frequenz«.

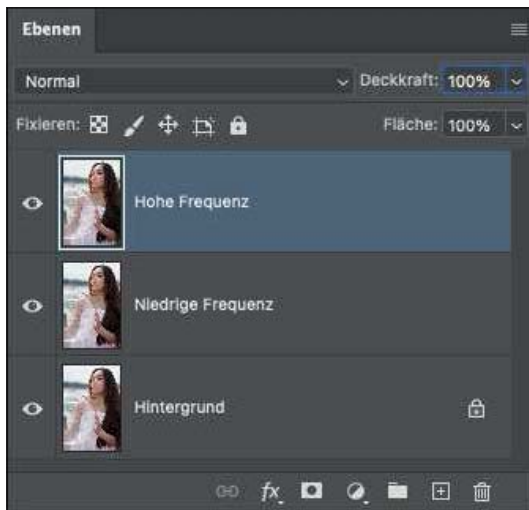


Abbildung 4.8 Erstellen Sie zwei Kopien der Hintergrundebene.

2 Niedrige Frequenz einstellen

Zoomen Sie zu 100 % in das Bild, damit Sie die Hautstrukturen besser erkennen können. Schalten Sie anschließend die Sichtbarkeit der Ebene »Hohe Frequenz« über das Augensymbol im **Ebenen**-Bedienfeld aus. Wählen Sie anschließend die Ebene »Niedrige Frequenz« aus und wählen Sie **Filter > Rauschfilter > Helligkeit interpolieren**. Im Gegensatz zum Gaußschen Weichzeichner liefert diese Funktion häufig ein besseres Ergebnis bei der Beauty-Retusche. Wählen Sie bei **Radius** einen Wert aus, bei dem keine Strukturen der Hautporen mehr zu sehen sind. Der Wert hängt immer auch vom Bild ab. Im Beispiel habe ich den Wert auf 8 gestellt und mit **OK** bestätigt. Alles, was nicht mehr sichtbar ist, wird später auf die Ebene der hohen Frequenz übertragen. Daher ist es wichtig, dass Sie hier einen guten Wert für den **Radius** wählen. Blenden Sie anschließend mit dem Augensymbol die Ebene »Hohe Frequenz« wieder ein.

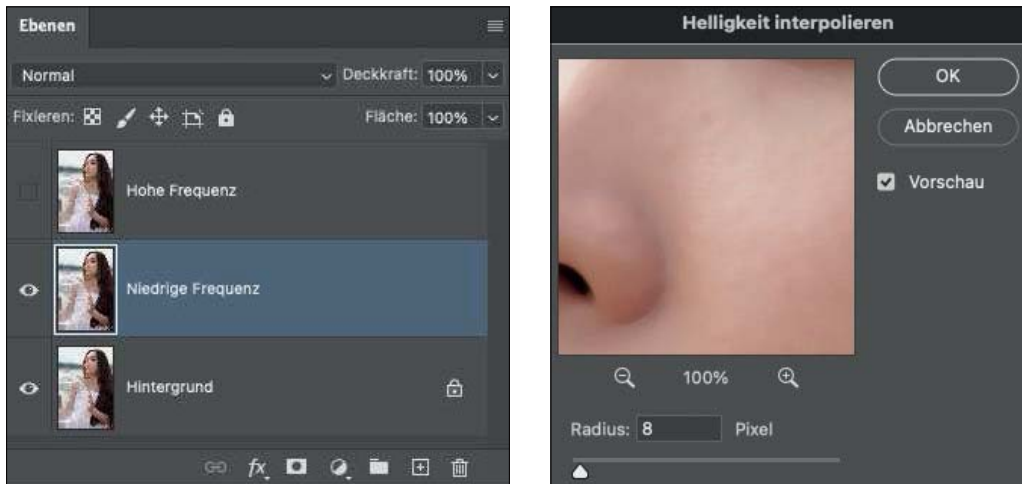


Abbildung 4.9 Die Ebene »Niedrige Frequenz« bearbeite ich mit dem Filter **Helligkeit interpolieren**. Den Radius stelle ich auf einen Wert, bei dem ich keine Strukturen der Hautporen mehr sehen kann.

3 Hohe Frequenz einstellen

Wählen Sie nun die Ebene »Hohe Frequenz« aus. Klicken Sie auf **Bild > Bildberechnung**. Wählen Sie hier bei **Ebene** »Niedrige Frequenz« aus, setzen Sie ein Häkchen bei **Umkehren** und stellen Sie den Mischmodus auf **Addieren**. Stellen Sie den Wert von **Skalieren** auf 2 und den Wert von **Versatz** auf 0. Diese Einstellungen gelten allerdings nur für 8-Bit-Bilder. Für 16-Bit-Bilder müssen Sie hingegen die Option **Umkehren** deaktivieren und als Mischmodus **Subtrahieren** verwenden. **Skalieren** stellen Sie dann auf 2 und **Versatz** auf 128.



8 oder 16 Bit?

In Abschnitt 1.5.1, »Voreinstellungen für die externe Bildbearbeitung«, haben Sie erfahren, mit welcher Bittiefe Sie Bilder von Lightroom an Photoshop übergeben können. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie mit 8 Bit oder 16 Bit arbeiten, reicht ein Blick in die Titelleiste bzw. das Register des entsprechenden Bildfensters. Dort können Sie an letzter Stelle die entsprechende Bittiefe (8 oder 16) ablesen. Das Gleiche können Sie auch im Menü **Bild > Modus** herausfinden.

In der Vorschau des Bildes sollten Sie jetzt ein graues Bild mit feinen Strukturen und leichten Verläufen sehen. Das ist der Bereich, in dem Sie die Haut bearbeiten können. Bevor Sie den Dialog mit **OK** bestätigen, müssen Sie bei der Ebene »Niedriger Frequenz« noch den Mischmodus auf **Lineares Licht** stellen.

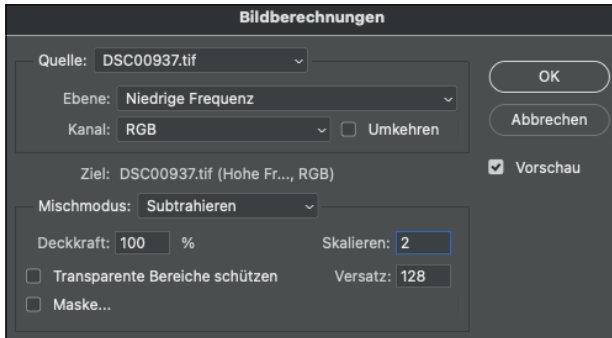
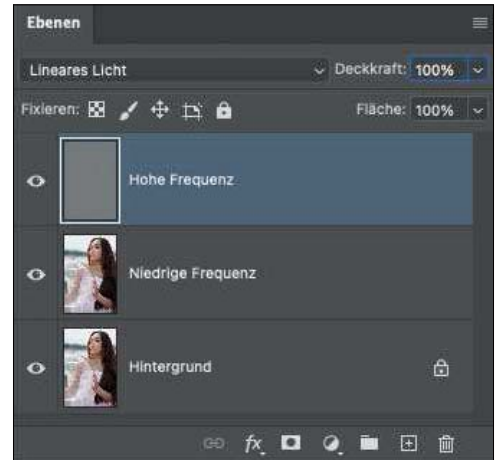


Abbildung 4.10 Die Einstellungen für die Ebene »Hohe Frequenz« (hier für ein 16-Bit-Bild)



4 Ebenen gruppieren

Da die Frequenztrennung häufig der erste von vielen weiteren Arbeitsschritten ist, packe ich sie gern in eine Ebenengruppe, um später den Überblick zu behalten. Wählen Sie dazu im **Ebenen**-Bedienfeld die beiden Ebenen aus, während Sie die **[Strg]/[cmd]**-Taste gedrückt halten, und klicken Sie im **Ebenen**-Bedienfeld auf das Ordnersymbol **1**. Jetzt sind beide Ebenen gruppiert. Benennen Sie den Ordner am besten gleich in »Frequenztrennung« um, indem Sie doppelt auf den Namen klicken.

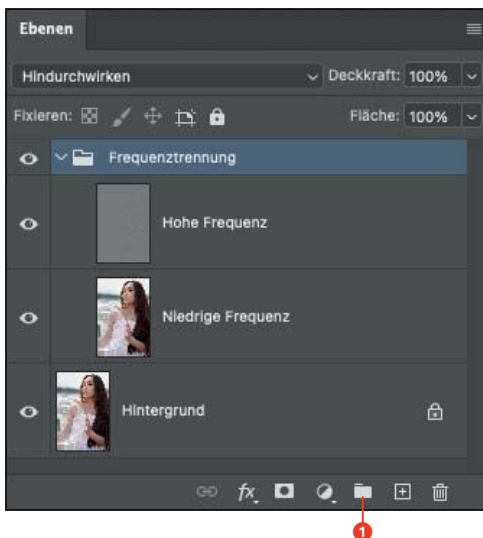


Abbildung 4.11 Die beiden Ebenen zur Frequenztrennung wurden in einem Ordner gruppiert.

5 Hohe Frequenz bearbeiten

Für die Bearbeitung der Strukturen mit der Ebene »Hohe Frequenz« wähle ich den **Kopierstempel** (**[S]**) mit maximaler Härte aus. Bei **Aufnehmen** **2** wählen Sie hier **Aktuelle Ebene** aus. Gehen Sie nun tiefer ins Bild, stellen Sie die passende Pinselgröße ein und entfernen Sie

die Hautunreinheiten. Wählen Sie dabei immer eine saubere Stelle zum Kopieren aus, indem Sie die **[Alt]**-Taste gedrückt halten. Stempeln Sie auf diese Weise einzelne Hautunreinheiten weg. Es lohnt sich, immer wieder einen neuen passenden Bildbereich zum Entfernen aus einem umliegenden Bereich auszuwählen, da die Retusche dadurch homogener und sauberer wird. Das Schöne an dieser Korrektur ist, dass Sie die Struktur sehr gut bearbeiten können, ohne dass die Farbe verändert wird.

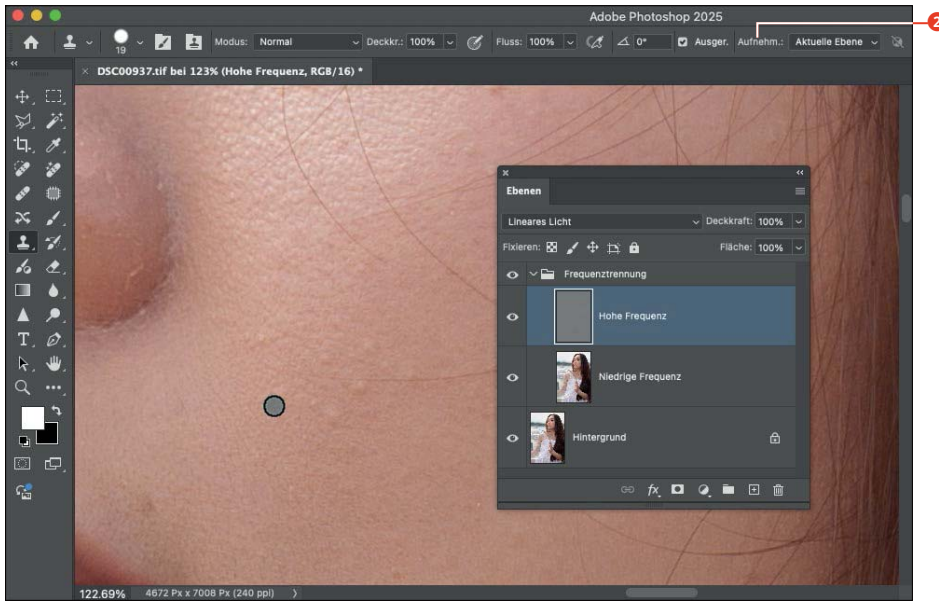


Abbildung 4.12 Auf der Ebene »Hohe Frequenz« können Sie mit dem **Kopierstempel** sehr schön die Hautunreinheiten entfernen.



Haare entfernen

Auf die gleiche Weise, also mit dem **Kopierstempel** auf der Ebene »Hohe Frequenz« können Sie übrigens auch Haare im Gesicht sehr gut wegstempeln.

6 Niedriger Frequenz bearbeiten

In der Ebene »Niedrige Frequenz« möchte ich die harten Helligkeitsverläufe im Bild nun etwas abmildern und weicher gestalten. Hierzu verwende ich den **Mischpinsel** (**[B]**). Wählen Sie dort in den Werkzeugoptionen eine weiche Pinselspitze aus. Bei den Mischpinsel-Kombinationen ist die Option **Feucht/dick auftragen** eine gute Wahl. Malen Sie damit über die hellen, harten Kanten, um diese etwas weicher zu gestalten. Bei den Werten **Nass** und **Auftrag** sollten Sie immer etwas niedrigere Werte verwenden. Wenn Sie hier zu hohe Werte einstellen, entstehen unschöne harte Farbverläufe. Das Ziel dabei ist, die Haut homogener und weicher zu gestalten,

ohne zu harte Lichtkanten auf der Haut zu haben. Um es nochmals klarzustellen: Sie bearbeiten hierbei nur die Farbverläufe. Die Struktur verändern Sie auf dieser Ebene nicht.

Meistens sieht es besser aus, wenn Sie mit dem Mischpinsel der Richtung des Farbverlaufs folgen und nicht quer dazu arbeiten. Achten Sie bei dieser Arbeit auch darauf, dass die gesamte Retusche nicht irgendwann zu flach wird. Das Ziel besteht nicht darin, die Farbverläufe zu entfernen, sondern sie abzuflachen. Es geht nicht darum, Glanzstellen im Bild zu entfernen, wie Sie es im vorherigen Workshop gemacht haben.

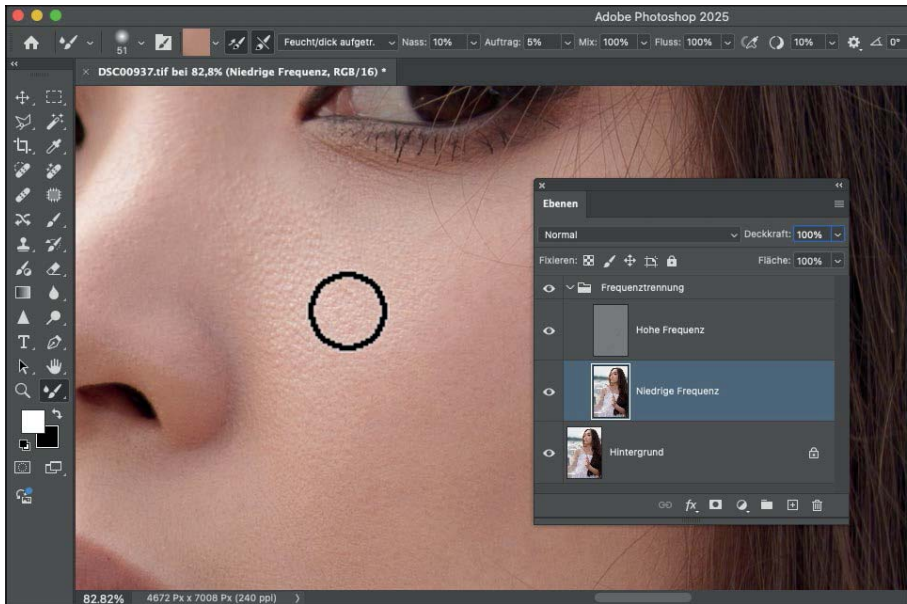


Abbildung 4.13 Mit dem **Mischpinsel** können Sie auf der Ebene »Niedrige Frequenz« un schöne Helligkeitsverläufe wie den Schatten neben der Nase abmildern.



Abbildung 4.14 Links die Aufnahme vor der Frequenztrennung und rechts danach. Auch ein paar störende Haare habe ich hier mitentfernt. (Model: Aliya)



Auch den Hals und andere Hautbereiche bearbeiten

Ich empfehle Ihnen, auch die anderen Hautpartien wie Hals und Schultern zu bearbeiten, damit es insgesamt natürlicher aussieht und nicht nur das Gesicht ausgearbeitet ist.

4.3 Dodge & Burn

Bei der Bildbearbeitungstechnik *Dodge & Burn* werden bestimmte Bereiche gezielt aufgehellt (Dodge) oder abgedunkelt (Burn), um die Lichtführung, Tiefe und Bildwirkung zu optimieren. Ursprünglich stammt diese Methode aus der analogen Dunkelkammer, heute wird sie digital in Programmen wie Photoshop oder Lightroom angewendet. Obwohl Dodge & Burn auch in Lightroom möglich ist, bevorzuge ich dafür Photoshop, weil ich damit genauer und feiner arbeiten kann.

In der Praxis wird diese Technik sehr gern bei Porträts verwendet, um Hautpartien zu modellieren, Gesichter plastischer wirken zu lassen oder Augen und Lippen subtil zu betonen. Aber auch in anderen Genres der Fotografie, wie der Landschafts- und Reportagefotografie, können Sie damit die Bildtiefe steigern, die Lichtstimmung verändern oder die Blickführung verbessern. In der Produkt- und Schwarzweißfotografie hilft Dodge and Burn, Materialien und Kontraste gezielt hervorzuheben. Es gibt verschiedene Dodge- und Burn-Techniken, auf die ich hier nicht alle eingehen werde.

- **Abwedler- und Nachbelichter-Werkzeug:** In Photoshop gibt es mit dem **Abwedler-** und **Nachbelichter-Werkzeug** bereits direkte Dodge-&-Burn-Werkzeuge. Über die Werkzeugoptionen können Sie gezielt einzelne Bildbereiche mit einem Pinsel aufhellen oder abdunkeln. Dabei können Sie die Lichter, Mitteltöne oder Tiefen sowie die Intensität einstellen. Das Werkzeug verändert jedoch die Pixel dauerhaft und destruktiv, weshalb es sich nur für einfache Korrekturen eignet.
- **Graue Ebene:** In der Beauty-Retusche wird oft einfach eine graue Ebene mit 50% Grau verwendet, die mit dem Mischmodus **Weiches Licht** über das Hintergrundbild gelegt wird. Mit einem weißen Pinsel können Sie nun Bereiche aufhellen und mit einem schwarzen Pinsel abdunkeln. Wie stark Sie dabei aufhellen oder abdunkeln, können Sie über die Pinseleinstellungen festlegen. Sie können auch nachträglich die Deckkraft der Ebene reduzieren.

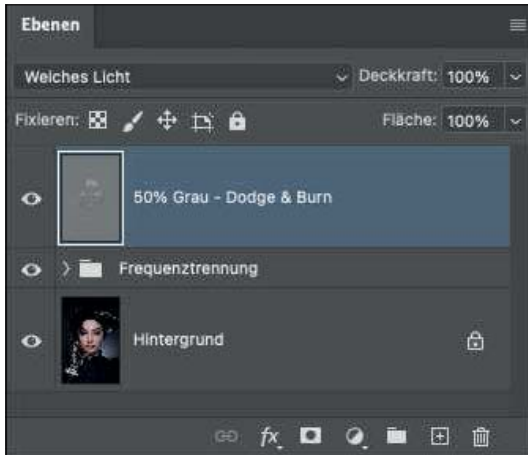


Abbildung 4.15 Mit dem Pinsel-Werkzeug und dem Mischmodus **Weiches Licht** lässt sich das Dodge & Burn über eine graue Ebene realisieren.

- Gradationskurven mit Ebenenmaske:** Das ist die von mir bevorzugte Variante, weil sie sehr genau steuerbar ist und jederzeit angepasst werden kann. Damit werden zwei Einstellungsebenen **Gradationskurve** erstellt, wobei eine aufhellt und die andere abdunkelt. Invertieren Sie die dazugehörigen Ebenenmasken, sodass sie ganz schwarz sind, und zeichnen Sie dann mit einem weißen Pinsel in der jeweiligen Maske den Bildbereich ein, den Sie aufhellen bzw. abdunkeln möchten. Im folgenden Workshop werde ich Ihnen dazu ein Beispiel geben.
- Mit Luminanzmaske:** Es besteht auch die Möglichkeit, zielgerichtetes Dodge & Burn für bestimmte Tonwertbereiche durchzuführen. Das ist häufig wesentlich komplexer, kann dafür aber auch genauer sein. Auf Luminanzmasken gehe ich in Abschnitt 9.2, »Luminanzmasken«, genauer ein.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Dodge & Burn in der Praxis

Wie bereits erwähnt, können Sie die Technik von Dodge & Burn nicht nur bei Porträtaufnahmen, sondern bei allen Arten von Bildern verwenden. Die Technik eignet sich beispielsweise auch sehr gut, wenn Sie eine Aufnahme haben, die recht flach, also ohne viele Lichter und Schatten, ist. Im folgenden Beispiel möchte ich damit eine Architekturaufnahme bearbeiten.

1 Burn-Ebene anlegen

Legen Sie im **Ebenen**-Bedienfeld über die entsprechende Schaltfläche **1** eine Einstellungsebene mit einer **Gradationskurve** an. Setzen Sie den Mauscursor in die Mitte der Linie der Eigenschaften der Einstellungsebene und setzen Sie dort einen Punkt. Ziehen Sie diesen Punkt nun nach unten **2**, um das Gesamtbild abzudunkeln. Wie weit Sie den Punkt nach unten ziehen, können Sie frei entscheiden und auch nachträglich noch verändern. Benennen Sie diese Ebene

am besten gleich in »Burn« um. Klicken Sie jetzt auf die weiße Ebenenmaske der Burn-Ebene und drücken Sie **[Strg]/[cmd] + I**, um sie zu invertieren, sodass nichts von dieser Einstellungs-ebene sichtbar ist. Die Ebenenmaske sollte nun schwarz sein.

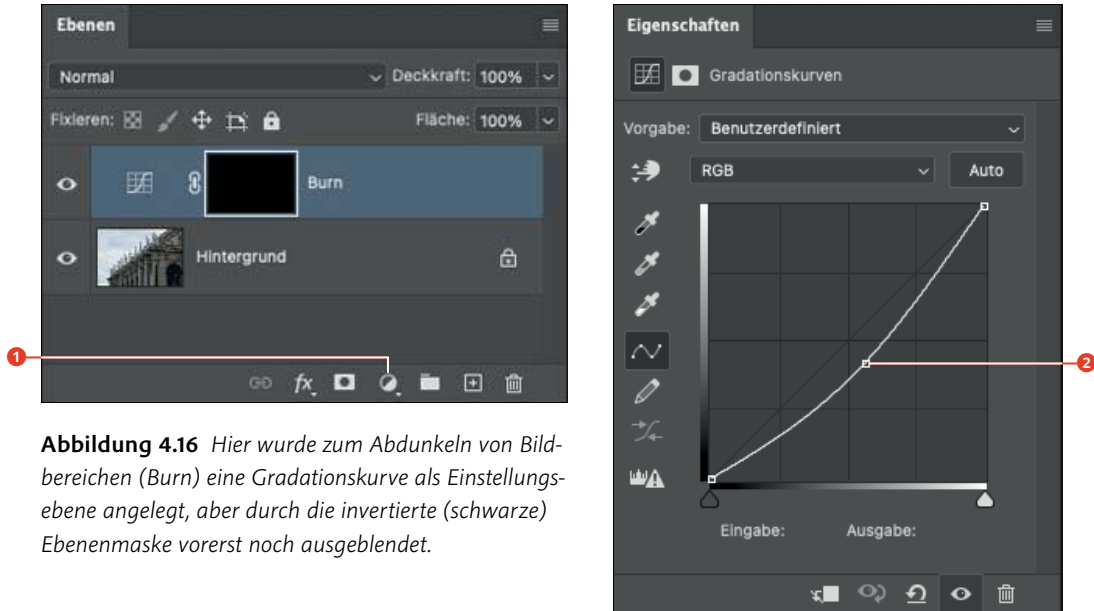


Abbildung 4.16 Hier wurde zum Abdunkeln von Bildbereichen (Burn) eine Gradationskurve als Einstellungs-ebene angelegt, aber durch die invertierte (schwarze) Ebenenmaske vorerst noch ausgeblendet.

2 Dodge-Ebene anlegen

Wiederholen Sie Schritt 1 für die Dodge-Ebene. Allerdings ziehen Sie hier den Punkt in der Mitte der Gradationskurve nach oben, um die Bildbereiche aufzuhellen.

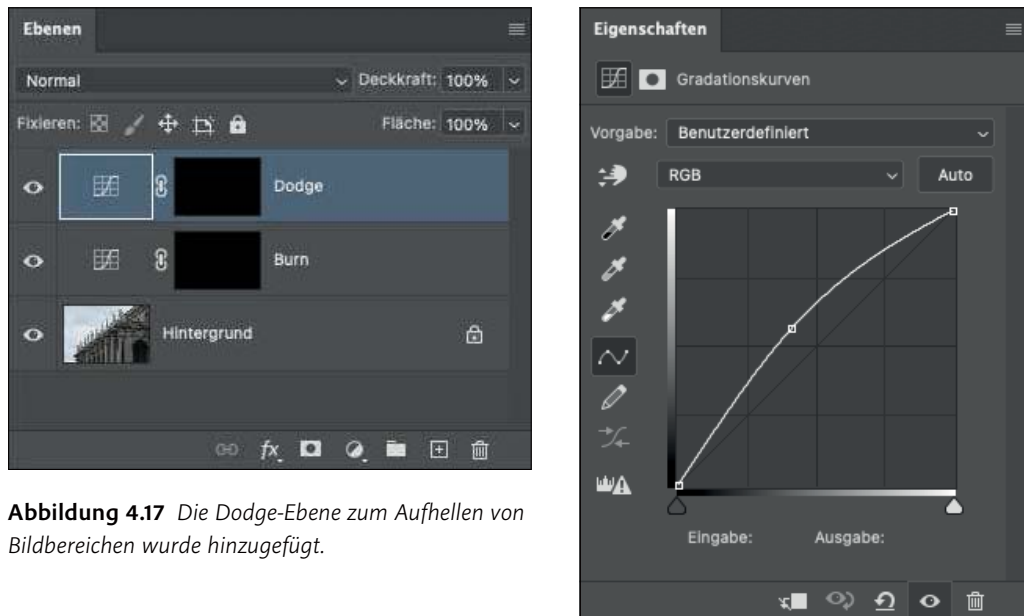


Abbildung 4.17 Die Dodge-Ebene zum Aufhellen von Bildbereichen wurde hinzugefügt.

3 Pinseinstellungen vornehmen

Um anschließend auf den Dodge- und Burn-Ebenen die Lichter und Schatten im Bild zu modellieren, ist es entscheidend, die Einstellungen der Pinselspitze des **Pinzel**-Werkzeugs (B) passend vorzunehmen. Ich stelle die **Härte** der Pinselspitze auf 0% und den **Fluss** auf 5 bis 10%. Mit dem **Fluss** stellen Sie sicher, dass die übermalte Stelle nicht gleich mit voller Kraft aufgehellt oder abgedunkelt wird.

4 Selektive Bildbereiche aufhellen/abdunkeln

Nun können Sie mit dem **Pinzel**-Werkzeug (B) und weißer Farbe ganz gezielt Stellen im Bild anmalen, die Sie stärker betonen möchten. Malen Sie Stellen, die Sie abdunkeln möchten, auf der Burn-Ebene, und nutzen Sie zum Aufhellen die Dodge-Ebene. Mit einem schwarzen Pinsel können Sie bei Bedarf zu stark aufgehellte oder abgedunkelte Bereiche wieder reduzieren. Ich habe bei dieser Architekturaufnahme beispielsweise darauf geachtet, dass nur die Lichter (etwa bei ebenen Flächen) verstärkt und die Schatten (Kanten und schattige Partien) betont werden. Natürlich können Sie damit auch die Lichter abdunkeln oder die Schatten aufhellen. In manchen Fällen kann dies auch sinnvoll sein. Doch grundsätzlich geht es bei Dodge & Burn eher darum, Lichter und Schatten hervorzuheben.

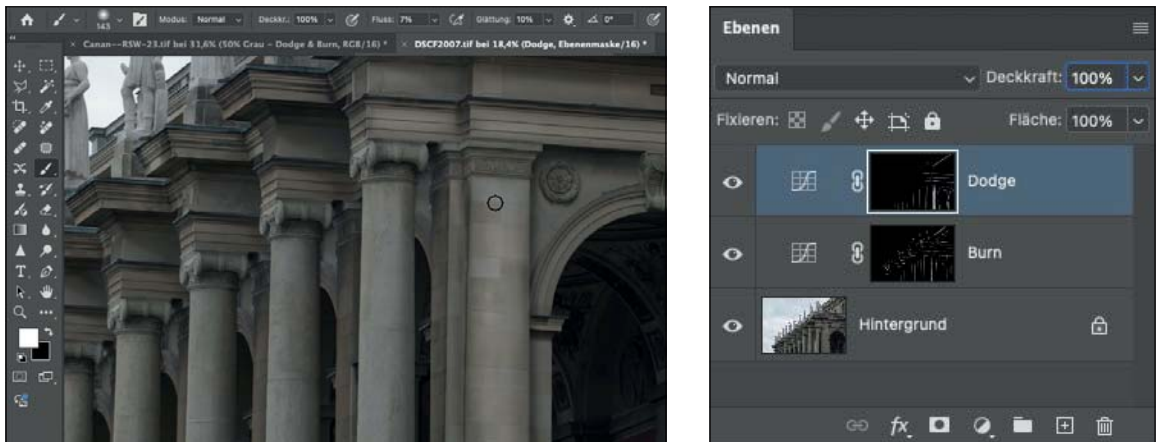


Abbildung 4.18 Durch Bearbeitung der Maske der Dodge- und Burn-Ebene mit weißer Pinselfarbe können Sie einzelne Bildbereiche ganz gezielt aufhellen bzw. abdunkeln.

5 Nacharbeiten

Es ist Geschmackssache, aber man sollte es mit dem Dodge-&-Burn-Verfahren nicht übertreiben. Grundsätzlich ist es nicht schlimm, wenn Sie den Effekt etwas stärker auftragen. Dank der nicht-destruktiven Arbeitsweise können Sie die Gradationskurve nachträglich noch anpassen. Sie können auch die **Deckkraft** der Einstellungsebene reduzieren. Eine weitere Option zum Verfeinern ist das Überblenden. Darauf werde ich im nächsten Workshop kurz eingehen.



Abbildung 4.19 Links ist das Bild mit flachen Lichtern und Schatten zu sehen, rechts nach dem Workshop mit Dodge & Burn, wodurch das Gebäude dreidimensionaler wirkt.



Schwarzweißbild für eine besser Kontrolle

Manchmal sind die hellen und dunklen Bildbereiche in einem Farbbild nur schwer zu erkennen. Für solche Zwecke wähle ich das Hintergrundbild aus und füge eine weitere Einstellungsebene **Schwarzweiß** hinzu. Nun wird unser Bild in Schwarzweiß angezeigt, sodass Sie einen besseren Überblick über die hellen und dunklen Tonbereiche für das Dodge & Burn haben. Um das Bild wieder in Farbe anzuzeigen, deaktivieren Sie einfach die Schwarzweiß-Einstellungsebene über das Augensymbol.

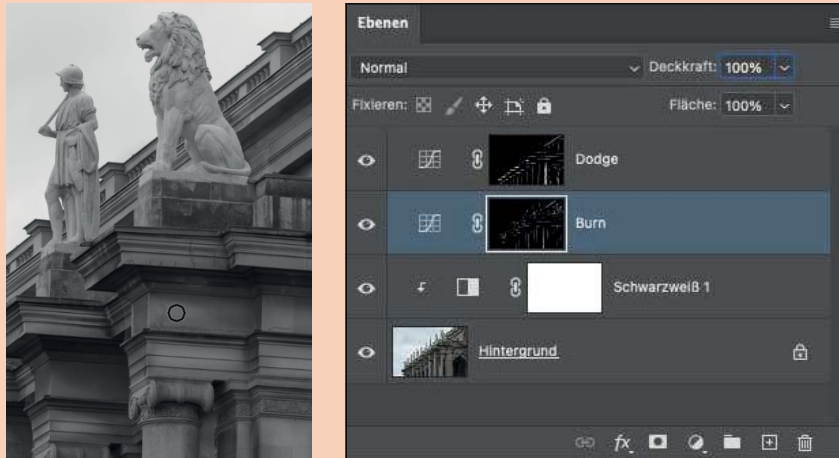


Abbildung 4.20 Mithilfe einer vorübergehend hinzugefügten Schwarzweiß-Einstellungsebene lassen sich die hellen und dunklen Bereiche, die man beim Dodge & Burn verstärken möchte, oft besser beurteilen.

4.3.1 Dodge & Burn für Porträts

Für das Modellieren des Gesichts ist es hilfreich, wenn Sie bereits vorab wissen, welche Bereiche Sie aufhellen und welche Sie abdunkeln wollen. Die Ergebnisse können nämlich sehr unterschiedlich ausfallen. Deshalb ist es von Vorteil, wenn Sie sich ein wenig mit *Contouring* auskennen. Sie müssen dafür kein Make-up-Artist werden. Wenn Sie im Internet nach »Contouring Vorlage« suchen, werden Sie unzählige Vorschläge finden. Dabei werden Sie auch feststellen, dass es verschiedene Möglichkeiten des Contouring gibt, je nachdem, was Sie damit erreichen möchten.

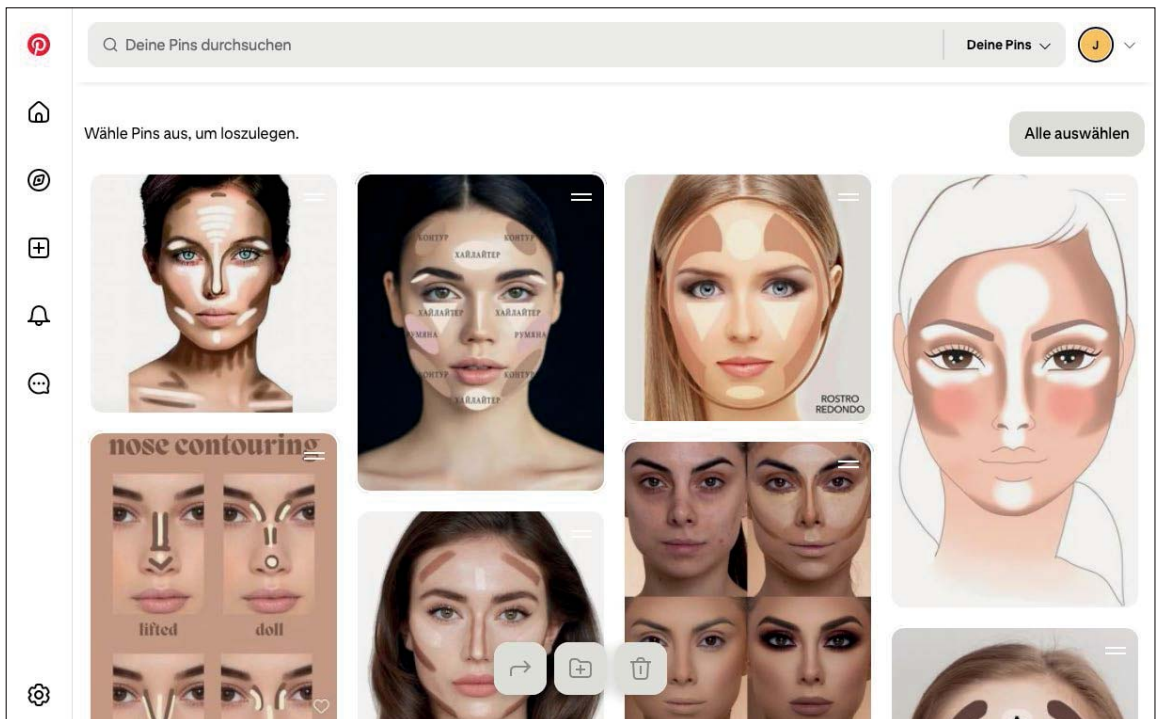


Abbildung 4.21 Auf Pinterest habe ich verschiedene Vorlagen für das Contouring gesammelt.

Mein persönlicher Vorschlag für Bereiche zum Aufhellen (Dodge) sind:

- Stirnmitte → öffnet das Gesicht, wirkt klarer
- Oberseite der Wangenknochen → hebt die Kontur hervor
- Nasenrücken → schlankerer, definierter Eindruck
- Tränenrinne bzw. der Bereich unter den Augen → wacher, frischer Blick
- Kinnmitte → betont die Gesichtsform
- Lippenmitte (leicht) → mehr Volumen, Lichtreflex
- Brauenbogen → hebt die Augenpartie optisch an (»Lifting«)
- Augeninnenwinkel → lässt die Augen größer und lebendiger wirken

Zum Abdunkeln (Burn) bieten sich folgende Bereiche an:

- Unterhalb der Wangenknochen → schafft Kontur und Tiefe
- Schläfen → lässt das Gesicht schmaler wirken
- Nasenseiten → definiert die Nasenform
- Kieferlinie → strukturiert das Gesicht, mehr Definition
- Bereich unterhalb des Kinns → trennt Gesicht optisch vom Hals
- Lidfalte/oberes Augenlid → verstärkt Ausdruck und Tiefe
- Mundwinkel (leicht) → verfeinert die Form, gleicht Unebenheiten aus

SCHRITT FÜR SCHRITT

Dodge & Burn für Porträts mit Contouring

Sie können Dodge & Burn nun genauso wie im Workshop zuvor mit Porträts verwenden. Manchmal fehlen jedoch Zeit und Lust, die einzelnen Partien gezielt auszuarbeiten. Für Porträtaufnahmen gibt es eine beliebte Methode, die sehr schnell geht und die ich Ihnen hier vorstellen will.

1 Dodge- und Burn-Ebene anlegen

Legen Sie zunächst die Dodge- und Burn-Ebene wie im Workshop »Dodge & Burn in der Praxis« zuvor in den Schritten 1 und 2 an.

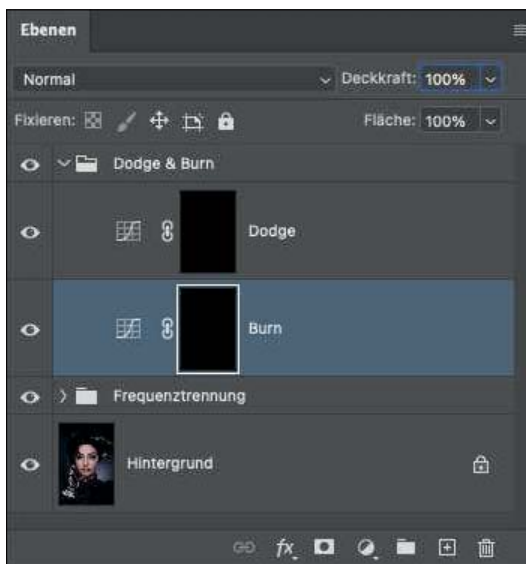


Abbildung 4.22 Für das Dodge & Burn wurden zwei Einstellungsebenen erstellt.


2 Pinseinstellung

Die Pinseinstellungen für das **Pinzel**-Werkzeug (**B**) sind dieses Mal anders als im vorherigen Workshop. Diesmal verwenden wir einen harten Pinsel mit 100-prozentiger **Härte** und stellen auch den **Fluss** auf 100 %.

3 Vorlage verwenden

Sie können für das Einzeichnen der Dodge-&Burn-Bereiche die oben verwendete Beschreibung nutzen. Alternativ können Sie sich im Internet eine Schminkevorlage suchen, die Sie verwenden wollen. Das ist besonders für diejenigen geeignet, die sich mit dem Schminken nicht gut auskennen.

4 Dodge-Striche aufmalen

Ich beginne mit der Dodge-Ebene zum Aufhellen und ziehe nun die Striche nach, die ich in der Vorlage habe bzw. geplant habe. Um eine gerade Linie zu zeichnen, klicken Sie einmal am Anfang der Linie, halten die -Taste gedrückt und ziehen mit dem Mauscursor bis zum Ende der Linie. Jetzt wird eine gerade Linie gezeichnet. Achten Sie darauf, dass Sie mit weißer Pinselfarbe malen. Gegebenenfalls müssen Sie die Größe der Pinselspitze häufiger ändern (zum Beispiel beim Nasenrücken).

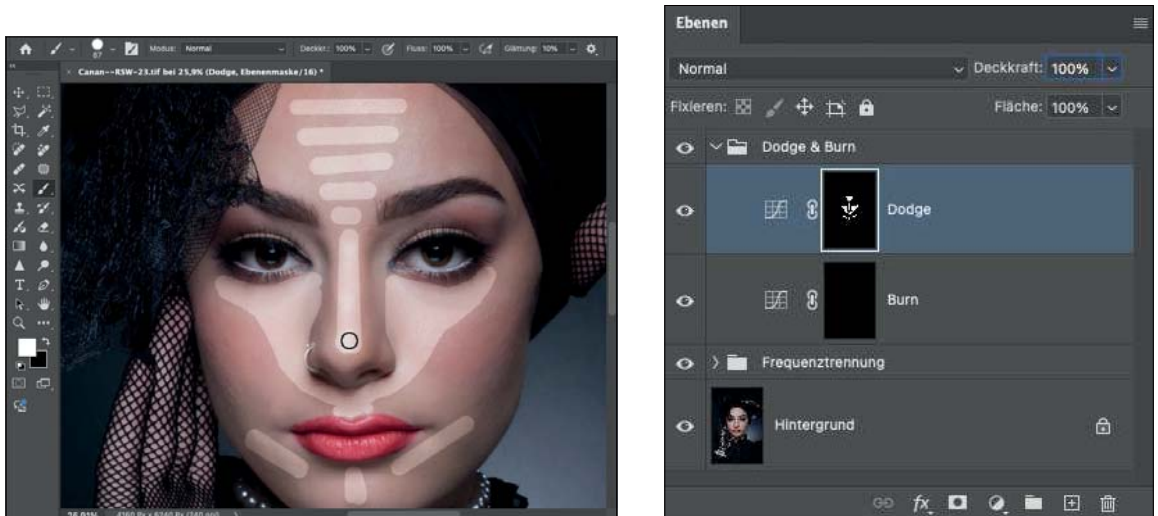


Abbildung 4.23 Hier wurden die Contouring-Striche auf der Dodge-Ebene aufgemalt.

5 Burn-Striche aufmalen

Wenn Sie die Striche auf der Dodge-Ebene aufgezeichnet haben, wählen Sie die Burn-Ebene aus und gehen genauso vor, nur dass Sie jetzt die Striche für die Bereiche zum Abdunkeln aufpinseln. Auch hier verwenden Sie für das Malen in der Maske einen weißen Pinsel.

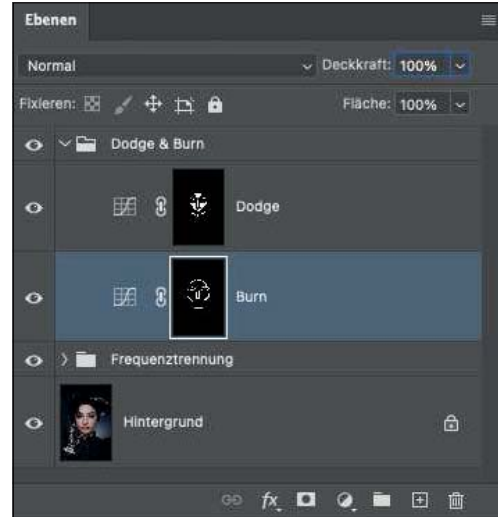


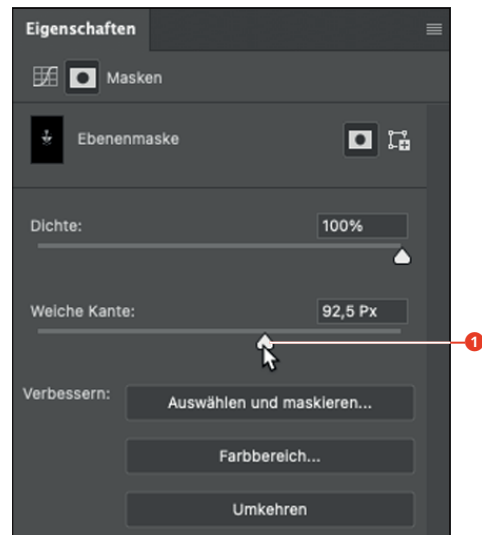
Abbildung 4.24 Jetzt wurde auch das Contouring für die Burn-Ebene durchgeführt.

6 Verblenden

Nachdem Sie die Bereiche, die Sie aufhellen oder abdunkeln möchten, ganz schematisch aufgemalt haben, müssen Sie die Pinselstriche weichzeichnen bzw. verblenden. Wählen Sie hierzu die Ebenenmaske der Dodge-Ebene mit einem Doppelklick aus. Im Bedienfeld **Eigenschaften** finden Sie den Schieberegler **Weiche Kante** ❶. Ziehen Sie diesen nach rechts. Betrachten Sie nun das Bild. Sie werden feststellen, dass die Aufhellung jetzt gleichmäßig flächig aussieht. Wie stark Sie den Regler dabei hochziehen, hängt vom Bild und der Stärke der Pinselstriche ab. Dasselbe machen Sie jetzt auch nochmals mit der Ebenenmaske der Burn-Ebene.



Abbildung 4.25 Die Pinselstriche der Dodge-Ebene wurden weichgezeichnet.



7 Nacharbeiten durchführen

Es kann sein, dass die Intensität des Dodge & Burn zu stark oder zu schwach ist. In diesem Fall können Sie jederzeit nacharbeiten, indem Sie beispielsweise die entsprechende Gradationskurve anpassen. Eine andere Möglichkeit ist, die **Deckkraft** der jeweiligen Einstellungsebene etwas anzupassen.

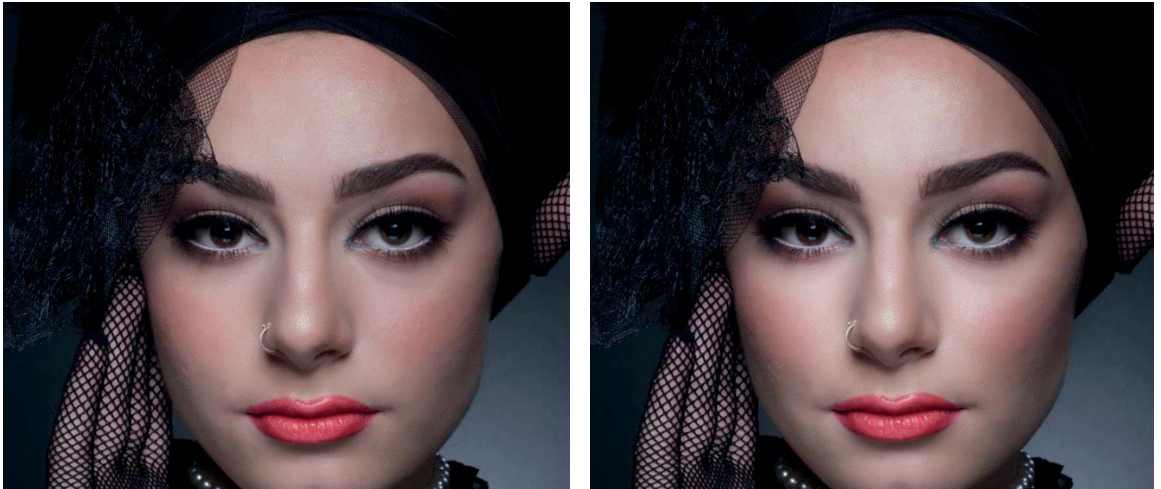


Abbildung 4.26 Links das Beispiel vor und rechts nach dem vereinfachten Dodge & Burn

4.4 Haut mit Neural Filters verbessern

Mit Dodge & Burn und der Frequenztrennung kennen Sie bereits zwei gängige Techniken, um die Haut zu bearbeiten. Wenn es jedoch schnell gehen soll, bieten die *Neural Filters* in Photoshop eine entsprechende Option. Sie finden diese Funktion über das Menü **Filter > Neural Filters**. In der Liste **Alle Filter** aktivieren Sie **Hautglättung**. Jetzt wird der Filter automatisch auf das Bild angewendet, sobald ein Gesicht erkannt wurde. Das bedeutet leider auch, dass der Filter nur das Gesicht behandelt und nicht etwa auch andere Bereiche wie das Dekolleté. Bei der ersten Anwendung muss der Filter einmal heruntergeladen werden. Für die Einstellungen stehen Ihnen die Regler **Weichzeichnungsfilter** und **Glättung** zur Verfügung, die Sie je nach Geschmack anpassen können. Weniger ist hierbei wie immer mehr.

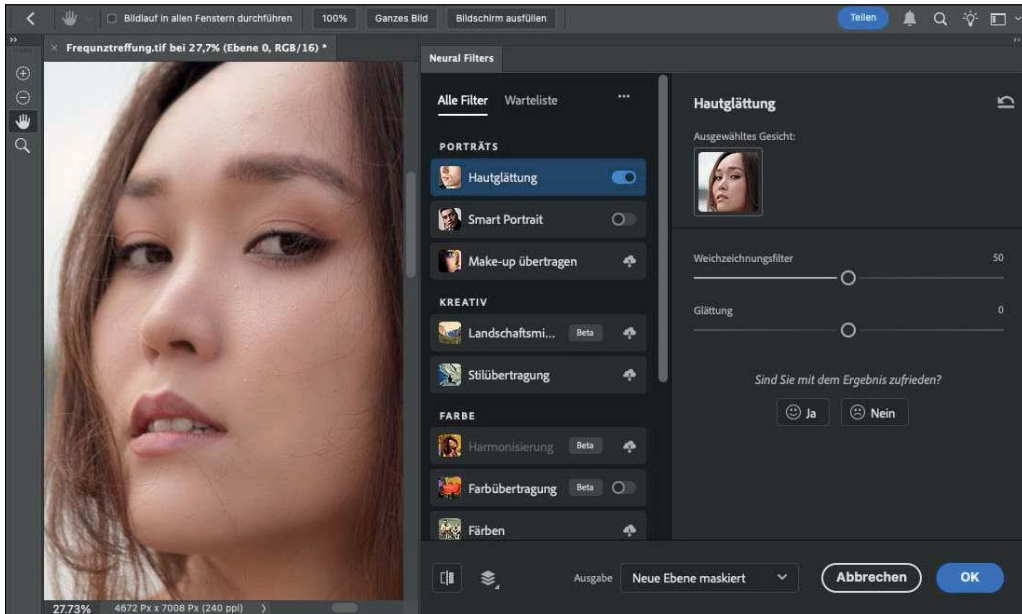


Abbildung 4.27 Bei den **Neural Filters** finden Sie einen Filter zur **Hautglättung**.

Um die Hautglättung nicht-destruktiv durchzuführen, wähle ich unten im Fenster der **Neural Filter** in der Dropdown-Liste **Ausgabe** den Wert **Neue Ebene maskiert**. Damit wird mir eine neue Ebene mit einer Ebenenmaske der Hautglättung hinzugefügt. Die Ebenenmaske können Sie dann bei Bedarf nacharbeiten und beispielsweise fälschlich maskierte Bereiche wie Augen, Lippen oder Haare entfernen. Sie können die neue Ebene mit der Hautglättung über die **Deckkraft** auch etwas abmildern, wenn Ihnen der Effekt zu stark ist.

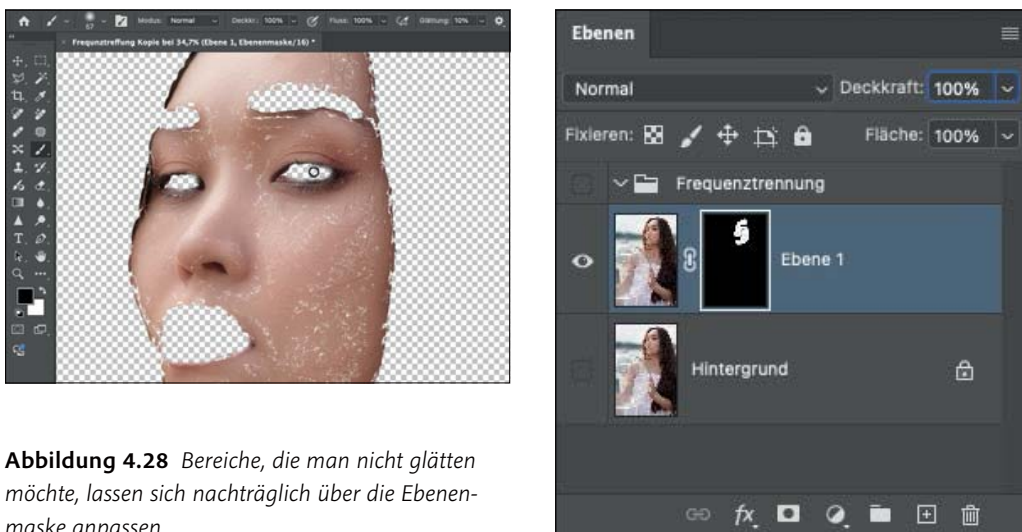


Abbildung 4.28 Bereiche, die man nicht glätten möchte, lassen sich nachträglich über die Ebenenmaske anpassen.

4.5 Einzelne Objekte farblich anpassen

Um die Farben in einem Bild gezielt anzupassen, werden Sie mit der Funktion **Punktfarbe** in Lightroom höchstwahrscheinlich mehr als zufriedenstellende Ergebnisse erzielen. Dafür extra zu Photoshop zu wechseln, wird daher immer seltener nötig. Trotzdem gibt es immer wieder einzelne Fälle, in denen Sie beispielsweise ein bestimmtes Objekt im Bild farblich anpassen wollen, ohne die Umgebung, in der es ähnliche Farben gibt, ebenfalls zu ändern. Zwar können Sie in Lightroom auch selektive Farbanpassungen mit Masken kombinieren, aber wenn es genauer sein muss, dann ist Photoshop immer noch die erste Wahl.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Einzelne Objekte in Photoshop umfärben

Die Möglichkeiten, ein einzelnes Objekt in Photoshop umzufärben, sind enorm, und es ist abzu-sehen, dass es hierfür künftig viele weitere KI-gestützte Funktionen geben wird. Falls diese jedoch nicht zum gewünschten Ergebnis führen, zeige ich Ihnen hier die Bearbeitung im klas-sischen Stil. Im folgenden Beispiel möchte ich die Pflanze etwas grüner machen, damit sie sich stärker vom blauen Hintergrund abhebt.

1 Farben anpassen

Grundsätzlich macht es Photoshop sehr einfach, Farben im Bild anzupassen. Wenn Sie die kon-textbezogene Taskleiste eingeblendet haben, finden Sie dort die Schaltfläche **Farben anpassen**. Dabei legt Photoshop eine Einstellungsebene für **Farbton/Sättigung** mit den markantesten Farben im Bild an. Sie müssen dann praktisch nur noch auf das Farbplättchen klicken und die entsprechende Farbe über die Regler **Farbton**, **Sättigung** und **Helligkeit** anpassen. Dies gilt allerdings auch für andere Bereiche im Bild, die eine ähnliche Farbe aufweisen. In diesem Fall kommen Sie um das Anlegen einer Ebenenmaske nicht herum.

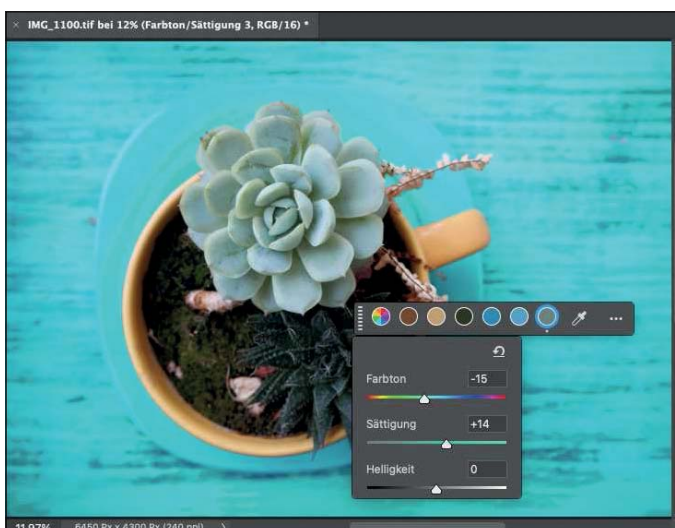


Abbildung 4.29 Der Ver-such, hier nur die Farbe der Pflanze zu ändern, funktioniert nicht, da auch die farbige Oberfläche des Tisches erfasst wird.

2 Motiv auswählen

Um ein Motiv auszuwählen, bietet Photoshop verschiedene KI-Funktionen wie **Motiv**, **Himmel** oder **Hintergrund** an. Sehr praktisch und hilfreich ist auch das **Objektauswahl-Werkzeug** (**W**). Ziehen Sie damit ein Rechteck über das Objekt, das Sie auswählen möchten. Bei komplexeren Objekten können Sie im Auswahlmodus **1** auch das **Lasso** verwenden. Um zu viel Ausgewähltes zu entfernen, wählen Sie **Von Auswahl subtrahieren** **2** und ziehen Sie einen rechteckigen Bereich über den Teil im Bild, den Sie von der zu viel gemachten Auswahl entfernen wollen. Auch hier können Sie über den Auswahlmodus zwischen **Lasso** und **Rechteck** wechseln.

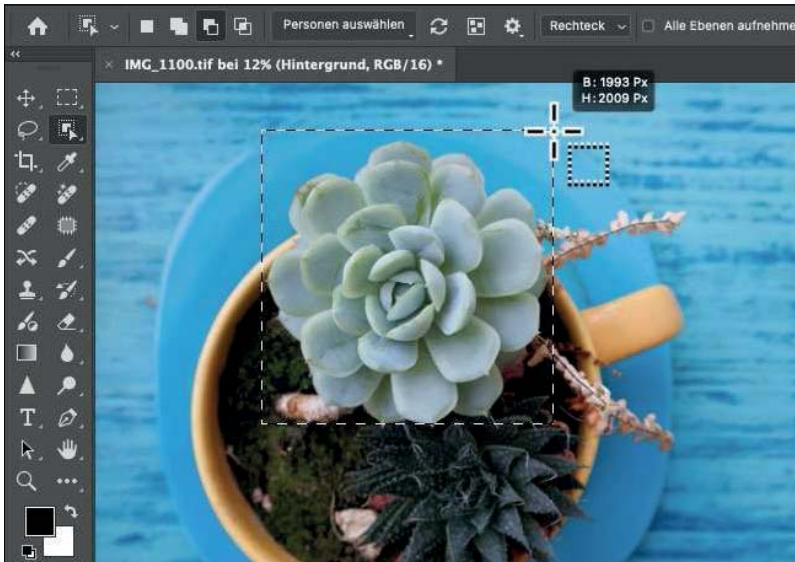


Abbildung 4.30
Mit dem **Objektauswahl-Werkzeug** ziehen Sie einen Rahmen um das Objekt. Photoshop erkennt das Objekt automatisch und wählt es für Sie aus.

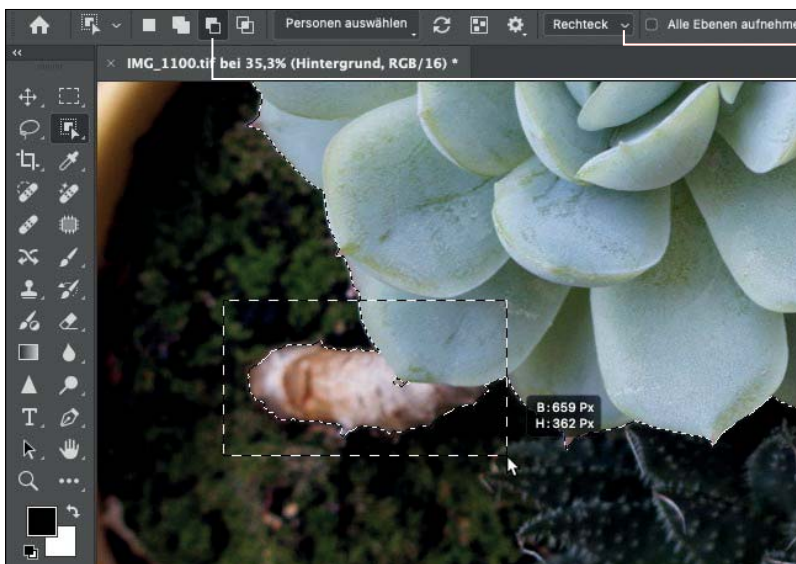


Abbildung 4.31
Was zu viel ausgewählt wurde, können Sie mit dem **Objektauswahl-Werkzeug** wieder entfernen, wenn Sie die Option **Von Auswahl subtrahieren** aktiviert haben.

3 Ebenenmaske erstellen und Farbe bearbeiten

Klicken Sie nun im **Ebenen**-Bedienfeld auf die Dropdown-Liste **Einstellungsebenen** **4** und wählen Sie dort **Farbton/Sättigung** aus. Dank der Auswahl, die Sie in Schritt 2 vorgenommen haben, wird auch gleich der Bereich um das Objekt maskiert und die Einstellungsebene wirkt sich nur noch auf das Objekt aus. Klicken Sie im **Ebenen**-Bedienfeld auf die **Einstellungsebene** **3**. Es wird entweder die kontextbezogene Taskleiste (sofern aktiv) oder das **Eigenschaften**-Bedienfeld angezeigt. Dort können Sie nun den **Farbton**, die **Sättigung** und die **Helligkeit** des Objekts ändern. Wählen Sie hier die Farbpalette für alle Farben aus, und verschieben Sie die Regler nach Ihren Vorstellungen. Ich habe hier den **Farbton** in Richtung Grün gezogen. Sollten Sie bei der Farbanpassung feststellen, dass die Maske doch nicht ganz genau sitzt, können Sie sie immer noch mit dem **Pinsel**-Werkzeug nacharbeiten.

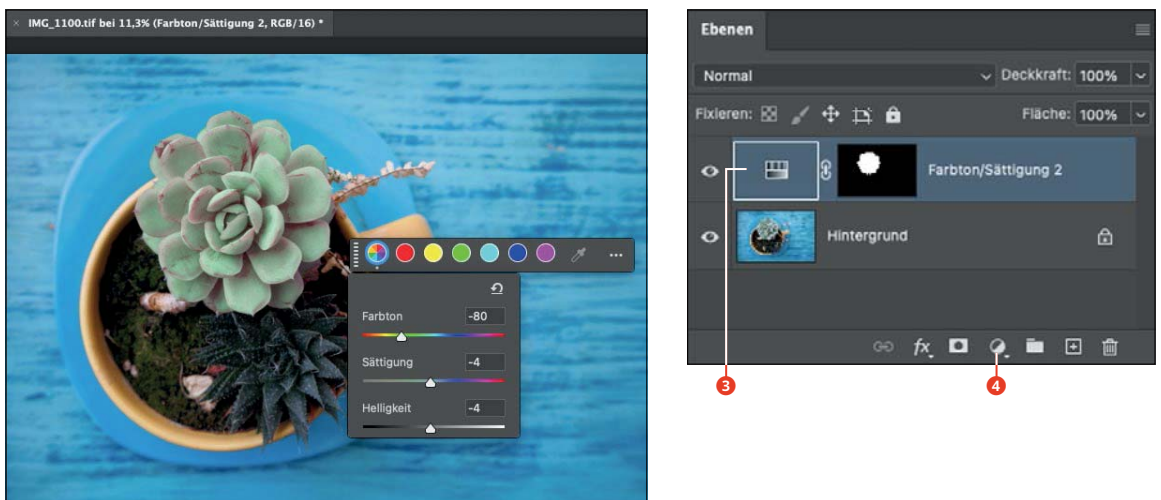


Abbildung 4.32 Mithilfe einer Einstellungsebene und der Ebenenmaske können Sie ganz gezielt die Farbe des Objektes ändern.

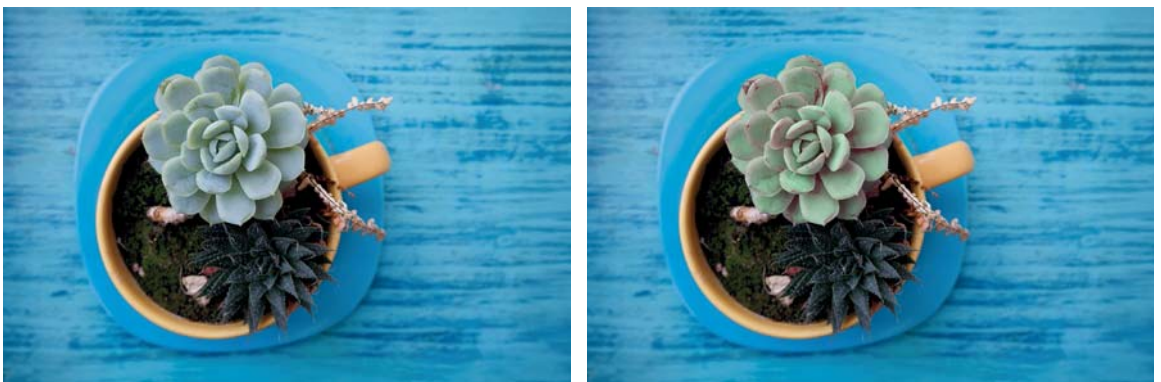


Abbildung 4.33 Links das Bild vorher und rechts, nachdem das Objekt ausgewählt und die Farbe angepasst wurde.