

Retusche



Es ist wahrscheinlich vor allem die Bildretusche, die der Bildbearbeitung einen etwas zweifelhaften Ruf beschert hat. Mit etwas Erfahrung des Anwenders macht die digitale Bearbeitung von Fotos praktisch alles möglich, sodass man längst nicht mehr alles glauben darf, nur weil es auf einer Aufnahme zu sehen ist. Jeder weiß, dass die Geheimnisse der idealisierten Schönheiten der Beauty-Industrie mehr Photoshop denn körperlichen Anlagen, Training und Cremchen geschuldet sind. Doch nur weil fragwürdige Dinge machbar sind, muss nicht alles, was Retusche kann, verwerflich sein. In diesem Kapitel lernen Sie die wichtigsten Methoden der Bildretusche kennen. In der praktischen Anwendung macht, wie so oft, die Dosis das Gift.

Elemente duplizieren

Wie Sie mit dem Kopierstempel Bildbereiche kopieren 372

Gespiegelt kopieren

Auf separater Ebene mit veränderter Kopie retuschieren 375

Ein altes Bild restaurieren

Mit Bereichsreparatur-Pinsel und Ausbessern-Werkzeug arbeiten 378

Störende Elemente entfernen

Wie Sie den Reparatur-Pinsel zum Retuschieren einsetzen 381

Gezielt ausbessern

Retuschieren mit Schnellauswahl und Ausbessern-Werkzeug 384

Person aus Landschaft entfernen

Wie Sie inhaltsbasiertes Füllen zum Entfernen von Objekten nutzen 386

Inhaltsbasierte Füllung

Wie Sie Kontrolle auf das inhaltsbasierte Füllen ausüben 388

Perspektivisch retuschieren

Mit dem Perspektivenraster von »Fluchtpunkt« Elemente entfernen ... 391

Ein Kabel entfernen

Wie Sie lange Linien wegretuschieren können 394

Hautretusche

Wie Sie Hautunreinheiten beseitigen 396

Haut glätten

Neural Filters – Filter mit maschinellem Lernen 398

Augen retuschieren

Wie Sie Schatten, Ringe oder verlaufenes Make-up entfernen 400

Manuelle Hautglättung

So funktioniert frequenzseparierte Hautretusche 404

Elemente duplizieren

Wie Sie mit dem Kopierstempel Bildbereiche kopieren

Ein Bild, wie das Resultat dieses Workshops, könnte zu einer Werbeanzeige gehören, z. B. unter der Headline »Aller guten Dinge sind drei«. Der Vorteil des Kopierstempels gegenüber den Werkzeugen, die wir später noch behandeln werden, liegt darin, dass der Quellbereich, der damit kopiert wird, nicht an den Zielbereich angeglichen wird.



Ausgangsbild

- Dem einsamen Fensterladenhalter sollen zwei Genossen zur Seite gestellt werden

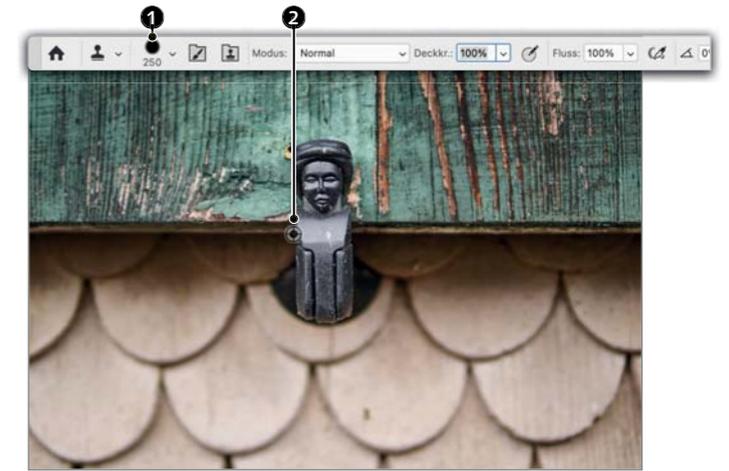
Datei: Beispiel_10-1.jpg

Bearbeitungsschritte

- Quelle für den Kopierstempel definieren und Fensterladenhalter nach rechts übertragen
- Quelle neuerlich definieren und Fensterladenhalter nach links übertragen
- Fensterladenhalter auswählen
- Auswahl umkehren
- Hintergrund mit dem Protokoll-Pinsel wiederherstellen

1 Quelle festlegen

Ich aktiviere den KOPIERSTEMPEL , definiere seine HÄRTE mit 80% und die Grösse mit 250 Px . Das Werkzeug verlangt, dass ich erst per -Klick eine Quelle für das Kopieren definiere. Dazu platziere ich den Mauszeiger exakt an der Stelle, an der der Fensterladen unter der linken Seite des Ladenhalters verschwindet . Linien, Verläufe und Strukturen sind bei der Arbeit mit dem KOPIERSTEMPEL immer zu berücksichtigen, um keinen fehlerhaften Versatz zu erzeugen.



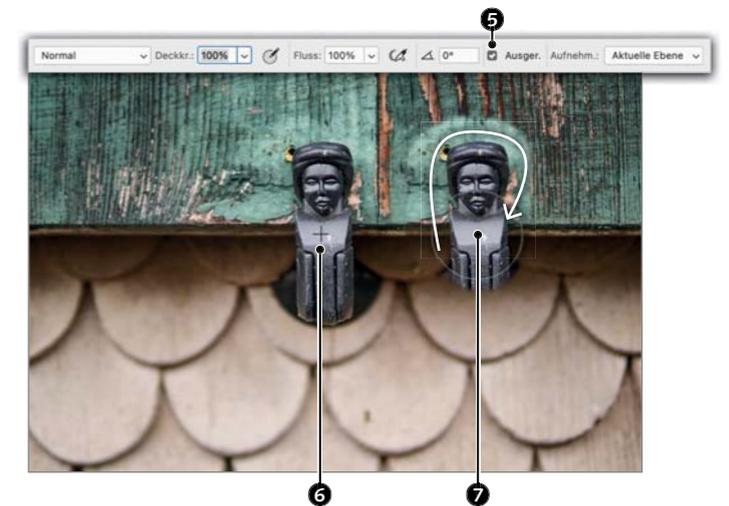
2 Quelle auf Ziel übertragen

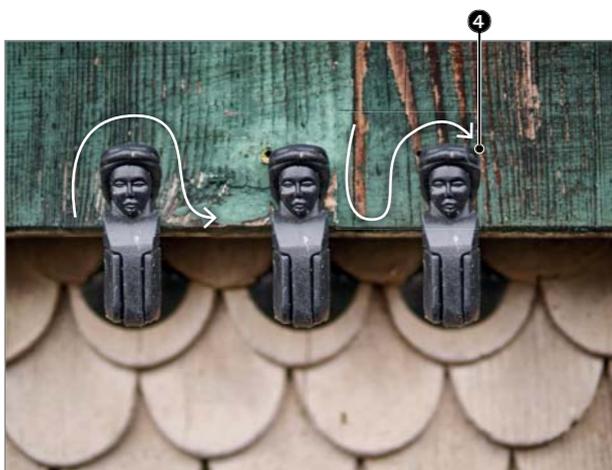
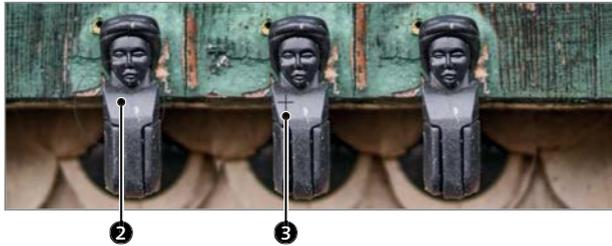
Nach der Definition der Quelle wird die -Taste losgelassen. Ich bewege den Mauszeiger nach rechts und suche einen Platz, an dem sich die Quelle einfügen lässt. Dabei orientiere ich mich an der Kante des Ladens  und an den Schindeln des Hintergrunds . Den Pinseldurchmesser von 250 Px habe ich gewählt, damit die Vorschau ausreichend groß ist, um beides – Ladenkante und Schindel – darin angezeigt zu bekommen.



3 Ausgerichtet übertragen

Damit Kopie und Original nach Absetzen der Maus wieder passgenau aneinandergesetzt werden, muss AUSGERICHTET  aktiviert sein. Ohne diese Option springt die Quelle nach jedem Loslassen der Maus zu dem Punkt zurück, an dem sie per -Klick festgelegt worden ist. Beim Auftragen folgt dem Mauszeiger  ein Fadenkreuz , das anzeigt, welcher Bereich gerade übertragen wird.





4 Zweite Übertragung
Für den dritten Fensterladenhalter platziere ich den Mauszeiger an der linken Seite des ersten Halters, und zwar auch wieder da, wo der Laden unter ihm hindurchläuft ❶. Per **[Alt]**-Klick definiere ich die neue Quelle, bewege die Maus (ohne **[Alt]**) nach links und füge den dritten Halter ein ❷. Auch hier beachte ich, dass sich die Schindeln der Kopie nahtlos in die Schindeln des Originals einfügen. Im Quellbereich folgt der Mausbewegung wieder das Fadenkreuz ❸.

5 Hintergrund auswählen
Die kopierten Bereiche fügen sich natürlich nicht überall nahtlos in den Hintergrund ein. Zur Korrektur wähle ich deshalb mit dem **SCHNELLAUSWAHLWERKZEUG** (Seite 261) die Halter aus und kehre die Auswahl mit **[Strg] + [I]** um (AUSWAHL • AUSWAHL UMKEHREN), damit das Umfeld ausgewählt ist und die Halter geschützt sind. Anschließend blende ich die Auswahl mit **[Strg] + [H]** aus (ANSICHT • EXTRAS; Seite 123) – die Auswahl ist noch immer aktiv, flimmert aber nicht mehr im Bild herum.

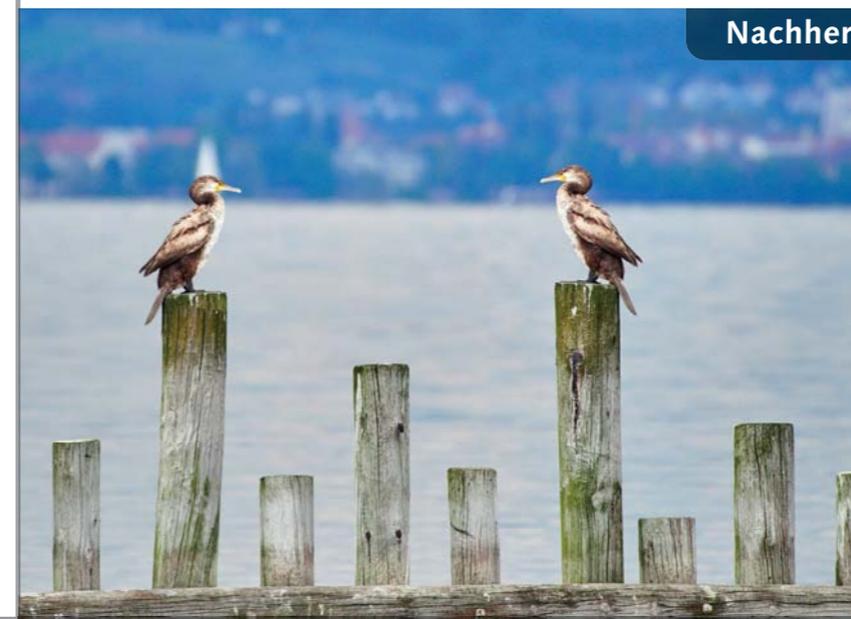
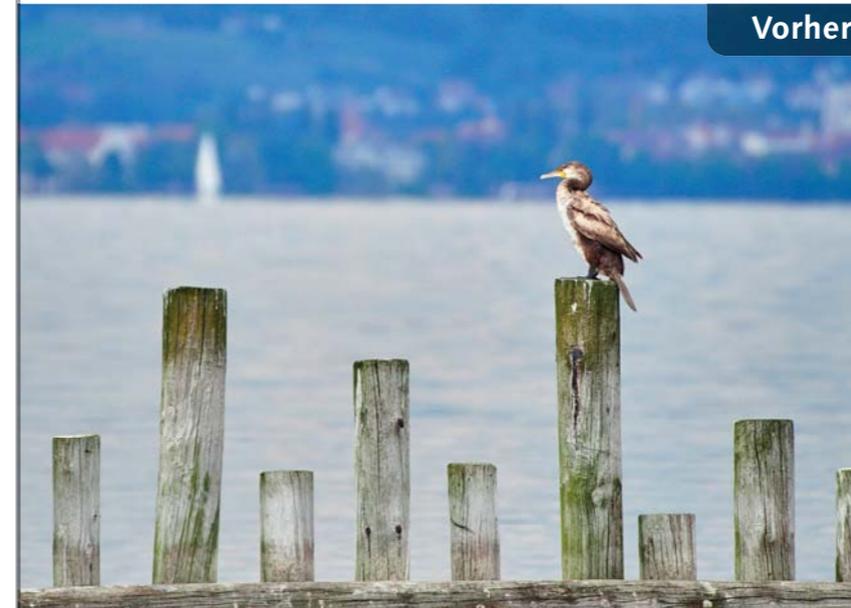
6 Rückgängig malen
Nun stelle ich mit dem **PROTOKOLL-PINSEL** (Seite 104) im oberen Bereich den ursprünglichen Hintergrund wieder her ❹. Unterhalb des Ladens bestehen eher geringe Unstimmigkeiten, die Retusche wäre an den unscharfen Kanten der Sockel der Halter auch schwierig. **DECKKRAFT** und **FLUSS** belasse ich bei 100 %, für die **HÄRTE** wähle ich einen mittleren Wert.



Gespiegelt kopieren

Auf separater Ebene mit veränderter Kopie retuschieren

Bereichsreparatur-Pinsel, Reparatur-Pinsel, Ausbessern-Werkzeug und Inhaltsbasiertes Füllen passen Kopiertes und Retuschiertes automatisch an das Umfeld an. Das ist meist von Vorteil, gelegentlich aber auch schlecht. Wenn eine 1:1-Übertragung gefordert ist, schlägt die Stunde des Kopierstempels. Darüber hinaus erlaubt er auch, die Kopie zu drehen, zu skalieren oder zu spiegeln.



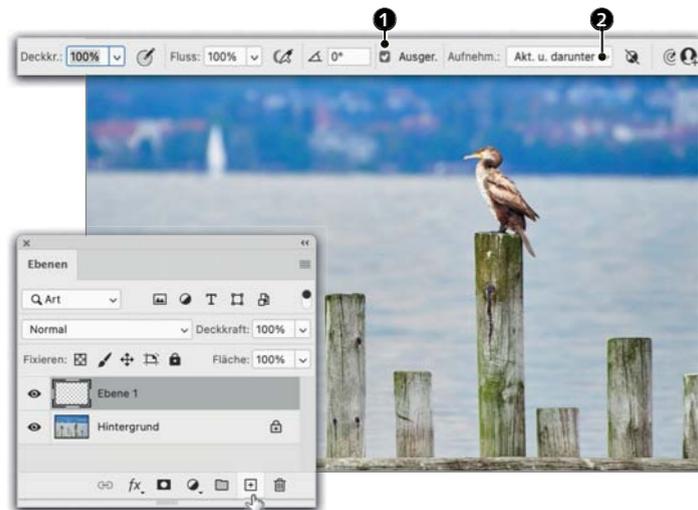
Ausgangsbild

- Dem Kormoran soll ein gespiegelter Zwilling gegenübergestellt werden

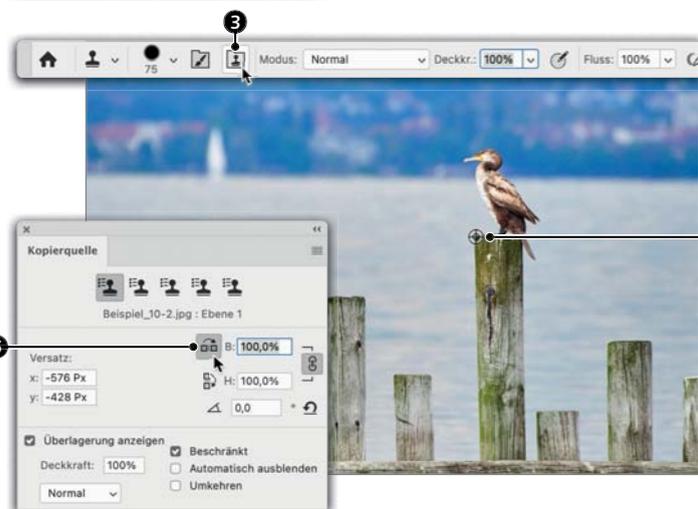
Datei: **Beispiel_10-2.jpg**

Bearbeitungsschritte

- Neue Ebene erstellen
- Für Stempel untere Ebene aufnehmen und spiegeln der Kopierquelle einstellen
- Quellbereich aufnehmen
- Im Zielbereich passgenau ansetzen und gespiegelte Kopie auftragen
- Vogel auswählen
- Umfeld mit Maske ausblenden
- Maske verbessern



1 Neue Pixelebene
Möchten Sie bei einer Retusche das Original nicht unwiderruflich verändern, können Sie die Ebene duplizieren und auf der Kopie arbeiten. Ich erstelle aber stattdessen per Klick auf **+** eine neue leere Pixelebene. Um den Kormoran zu kopieren, setze ich wieder den **KOPIERSTEMPEL** ein. Damit beim Stempeln auf der leeren Ebene die untere Ebene einbezogen wird, wähle ich hier **2 AKTUELLE UND DARUNTER**. Beachten Sie, dass es auch für diese Aufgabe besser ist, mit **AUSGERICHTET 1** zu arbeiten.

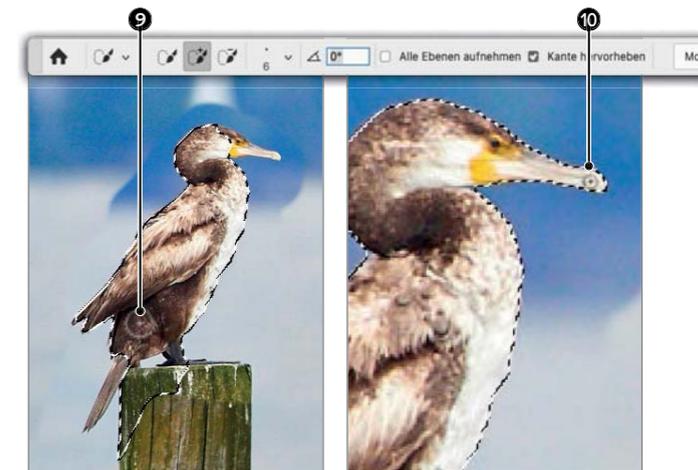


2 Kopierquelle spiegeln
Per Klick hierauf **3** öffne ich das **KOPIERQUELLE**-Bedienfeld. Hierin finden Sie die Möglichkeit, die Kopierquelle zu drehen, zu skalieren oder zu spiegeln. Da ich den Vogel spiegeln möchte, aktiviere ich diese Option **5**. Ich platziere den Mauszeiger an der linken Ecke des Pfahls und definiere diese Stelle **4** per **ALT**-Klick als Ausgangspunkt des Quellbereichs.



3 Quelle übertragen
Am gegenüberliegenden Pfahl setze ich an der rechten Ecke an **6** und male das Duplikat des Tieres ein **7**. Wieder folgt ein Fadenzug **8** der Mausbewegung, um den Aufnahmebereich anzuzeigen. Am Ende scheint es, als würden sich Zwillinge anstarren.

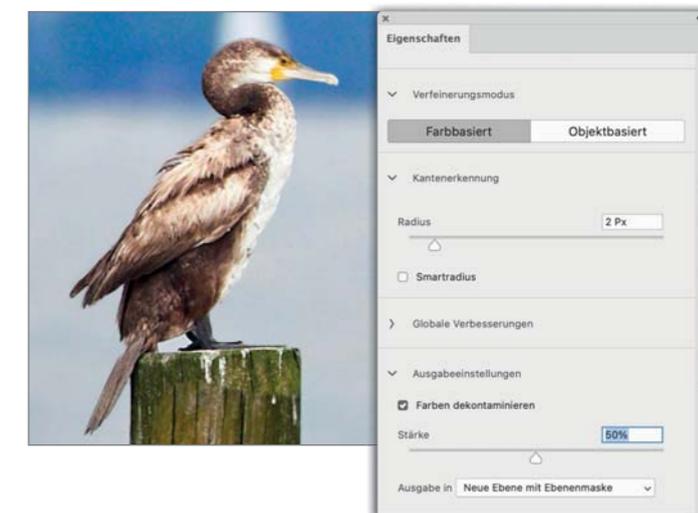
4 Kopie auswählen
Das Umfeld des Zwillings fügt sich alles andere als nahtlos in den Zielbereich ein – vor allem der Übergang von See zu Ufer ist deutlich versetzt. Um das Umfeld auszublenden, markiere ich den Vogel mit dem **SCHNELLAUSWAHLWERKZEUG** (Seite 261). Den Körper kann ich mit der voreingestellten Größe von 30 Px auswählen **9**, für Schnabel **10**, Schwanzfedern und andere Details reduziere ich auf 6 Px. Wo das Werkzeug zu viel auswählt, mache ich das mit **STRG + Z** rückgängig und versuche es erneut, bis die Auswahl passt.



5 Umfeld maskieren
Steht die Auswahl, erfordert es nur noch einen Klick auf **□** am **EBENEN**-Bedienfeld, um den Bereich um den Vogel herum mittels einer Maske auszublenden.



6 Maske verbessern
Im Grunde ist das Resultat nach dem letzten Schritt bereits recht gut, doch ich denke, mit **AUSWÄHLEN UND MASKIEREN** (Seite 179) lässt es sich noch etwas besser hinbekommen. Ich öffne die Umgebung mit **STRG + ALT + R** (**AUSWAHL**-Menü oder Doppelklick auf die Maske, Seite 236), stelle als **ANSICHT • AUF EBENEN** (Seite 185) ein, definiere für **KANTENERKENNUNG** einen **RADIUS** von 2 Px, aktiviere **FARBEN DEKONTAMINIEREN** und wähle dafür eine **STÄRKE** von 50 %.



Ein altes Bild restaurieren

Mit Bereichsreparatur-Pinsel und Ausbessern-Werkzeug arbeiten

Bilder zu retuschieren ist eine aufwendige Arbeit. Glücklicherweise unterstützt Sie Photoshop heute mit cleveren Reparatur-Werkzeugen, die sich *intelligenter* verhalten als der gute alte Kopierstempel aus den Anfangstagen des Programms. Anhand der Restaurierung dieses etwa 100 Jahre alten Fotos werde ich zwei der wichtigsten Retusche-Werkzeuge beschreiben.

Ausgangsbild

- Das alte Foto soll von den Spuren der Jahre befreit werden

Datei: Beispiel_10-3.jpg

Bearbeitungsschritte

- Ebene duplizieren
- Bereich von Flecken befreien
- Große Flächen ausbessern
- Restliche kleine Flecken entfernen



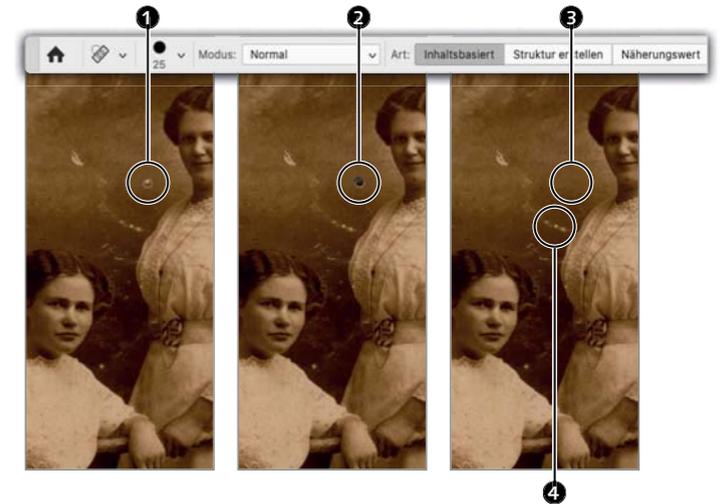
Vorher



Nachher

1 Isolierte Flecken entfernen

Zuerst erstelle ich eine Kopie der Hintergrundebene. Dann nehme ich den **BEREICHSREPARATUR-PINSEL**, um isolierte Flecken zu entfernen – Flecken mit rundum demselben Hintergrund. Die Pinselgröße stelle ich so ein, dass der Durchmesser **1** die kleineren Flecken vollständig erfassen kann. Dann sind nur noch Klicks darauf erforderlich **2**, um sie zu entfernen **3**. Photoshop füllt die Bereiche automatisch mit einer (meist) passenden Struktur aus dem Umfeld und passt die Helligkeit so an, dass sie sich nahtlos einfügt.



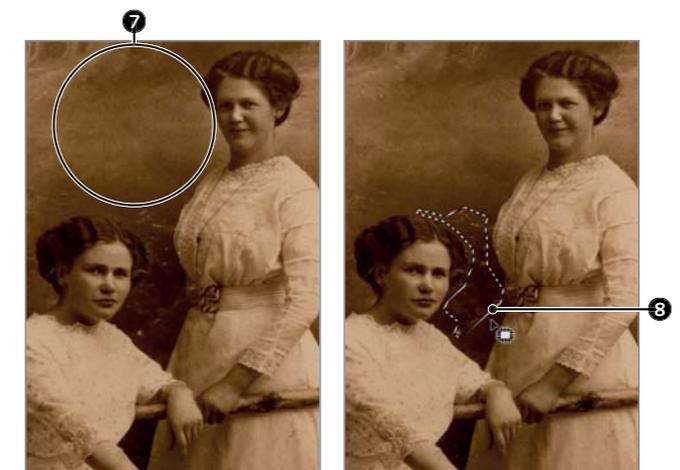
2 Größere Flecken entfernen

Größere Flecken oder solche, die, wie hier **4**, in Serie hintereinanderliegen, lassen sich beseitigen, indem man darüber hinwegmalt **5** – nach Loslassen der Maustaste ist der Fleck Geschichte **6**.



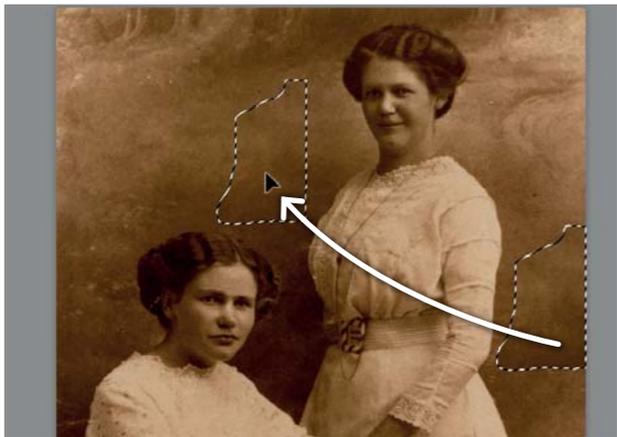
3 Ganze Bereiche ausbessern

So wie in Schritt 1 und 2 beschrieben, entferne ich alle Flecken in diesem Bereich **7**. Auf dieser Basis kann ich nun mit dem **AUSBESSERN-WERKZEUG** andere Bereiche des Hintergrunds effizient von Flecken befreien. Zunächst muss ich eine Auswahl erstellen. Das geht wie mit dem **LASO-WERKZEUG**, indem Sie den Bereich mit gedrückter Maustaste *eingangen* oder bei gedrückter **[ALT]**-Taste wie mit dem **POLYGON-LASSO-WERKZEUG** arbeiten (Seite 172) – ich habe hier **8** die **[ALT]**-Klick-Methode verwendet.

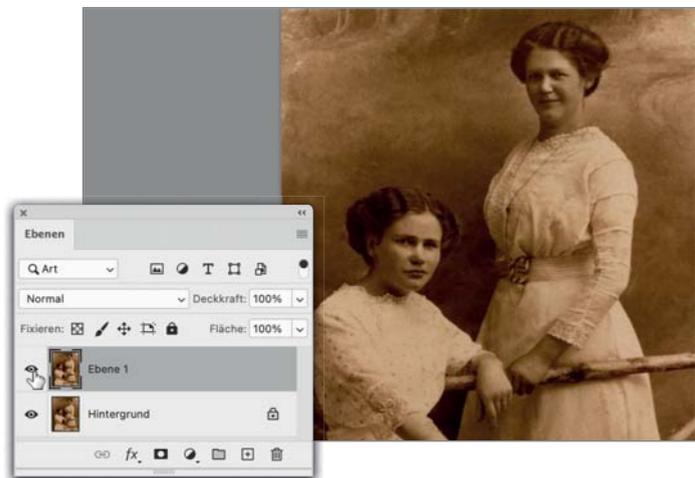




4 Ziel auf Quelle ziehen
 Die Auswahl repräsentiert den Zielbereich ① für die Retusche. Ich platziere den Mauszeiger darin und ziehe die Auswahl bei gedrückter Maustaste auf den zuvor von Flecken befreiten Bereich – das ist der Quellbereich ②. Wenn ich die Maustaste loslasse, enthält auch der Zielbereich keine Flecken mehr. Mit **STRG + D** hebe ich die Auswahl danach wieder auf (AUSWAHL-Menü).



5 Weitere Bereiche ausbessern
 Auf die in Schritt 3 und 4 beschriebene Art retuschiere ich fleckige Bereiche des Hintergrunds, indem ich jeweils Auswahlen erstelle und diese dann, wie in Schritt 4, auf die in Schritt 1 und 2 gesäuberte Fläche ziehe.



6 Restretusche
 Nachdem die großen Flächen von Flecken befreit sind, wende ich mich wieder den über das Bild verteilten kleineren Flecken zu. An den Damen lässt sich das AUSBESSERN-WERKZEUG nicht sinnvoll einsetzen, und auch im Hintergrund bestehen vereinzelte Flecken, für die das Werkzeug *überdimensioniert* ist. Ich wechsle deshalb noch einmal zum BEREICHS-REPARATUR-PINSEL.
 Durch Ein-/Ausblenden der in Schritt 1 erstellten Kopie des Hintergrunds kann ich vorher und nachher vergleichen.



Störende Elemente entfernen

Wie Sie den Reparatur-Pinsel zum Retuschieren einsetzen

Der Bereichsreparatur-Pinsel ist ein praktisches Werkzeug, mit dem man Flecken und störende Elemente rasch entfernen kann. Er sucht sich für die Retusche selbstständig passende Bereiche aus dem Umfeld aus. Doch nicht immer passt seine Wahl nahtlos ins Umfeld. Vor allem wenn das zu entfernende Element von verschiedenartigen Flächen umgeben ist, erzielt man oft keine brauchbaren Resultate. Der Reparatur-Pinsel arbeitet wie der Kopierstempel mit vom Anwender definierter Quelle, passt aber – anders als der Stempel – die Tönung an das Umfeld an.



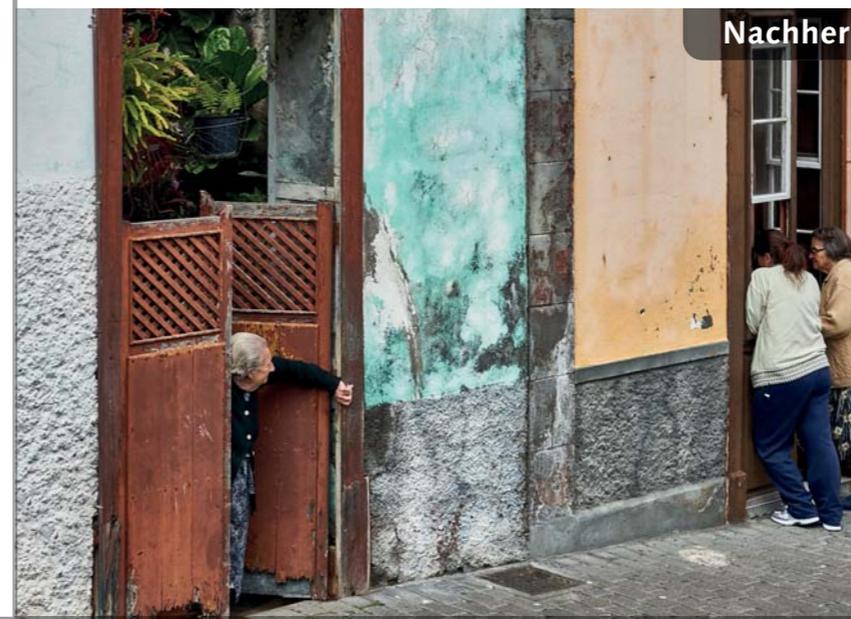
Ausgangsbild

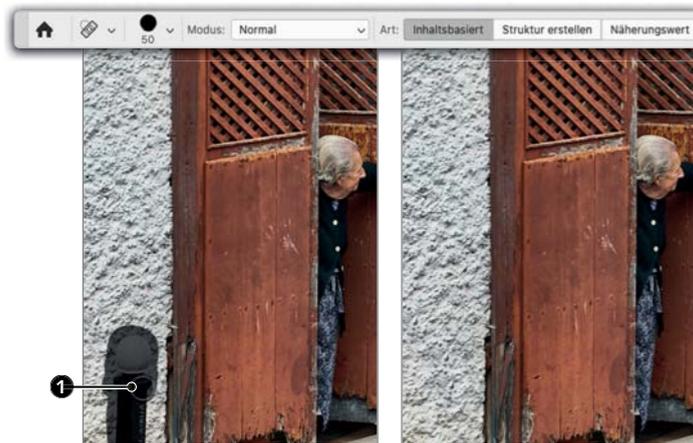
- Ein Pfosten und eine Antenne stören das idyllische Motiv und sollen entfernt werden

Datei: Beispiel_10-4.jpg

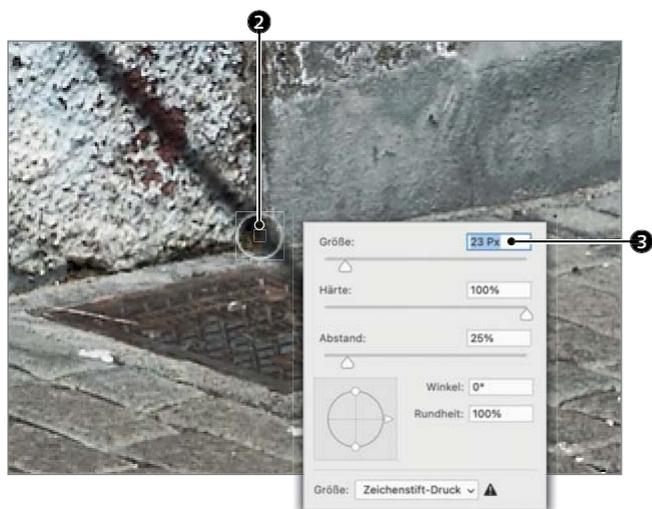
Bearbeitungsschritte

- Ebene duplizieren
- Pfosten mit Bereichsreparatur-Pinsel entfernen
- Antenne mit dem Reparatur-Pinsel entfernen

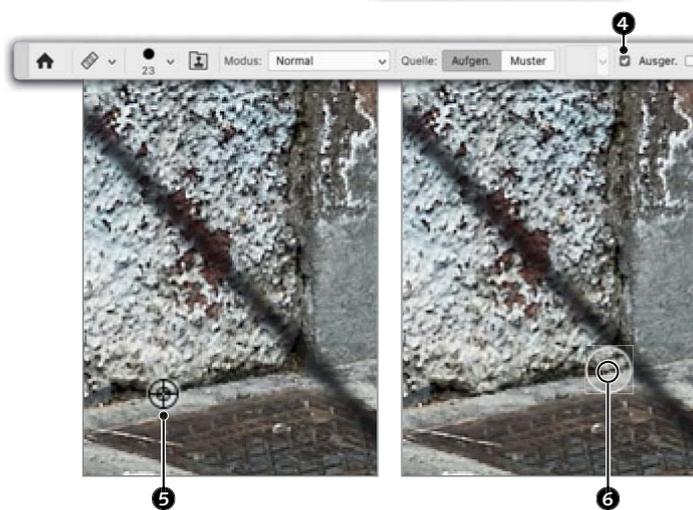




1 Isoliertes Element entfernen
 Ich erstelle eine Kopie des Hintergrunds, um die Retusche darauf auszuführen und das unveränderte Original zu erhalten. Links des Tors, in dem die alte Dame steht, befindet sich ein Pfosten, vollständig umgeben vom Putz der Mauer. Um ihn zu entfernen, nehme ich den BEREICHSREPARATUR-PINSEL , definiere eine passende Größe und markiere ihn **1** in einem Zug von unten nach oben und zurück zum unteren Rand. Einen Moment, nachdem ich die Maustaste losgelassen habe, ist der Pfosten verschwunden.



2 Reparatur-Pinsel einstellen
 Schwieriger wird die Entfernung der Antenne. Bei ihr führt die Automatik des BEREICHSREPARATUR-PINSELS zu keinem brauchbaren Resultat. Ich wähle deshalb stattdessen den REPARATUR-PINSEL . Zur Einstellung der GRÖSSE klicke ich mit rechts ins Bild, um die PINSELOPTIONEN zu öffnen, und drücke die -Taste, wodurch der Inhalt des Eingabefeldes der GRÖSSE **3** markiert wird. Den Mauszeiger platziere ich über der Antenne **2** und drücke , bis der Durchmesser des Pinsels ausreichend über sie hinausragt.

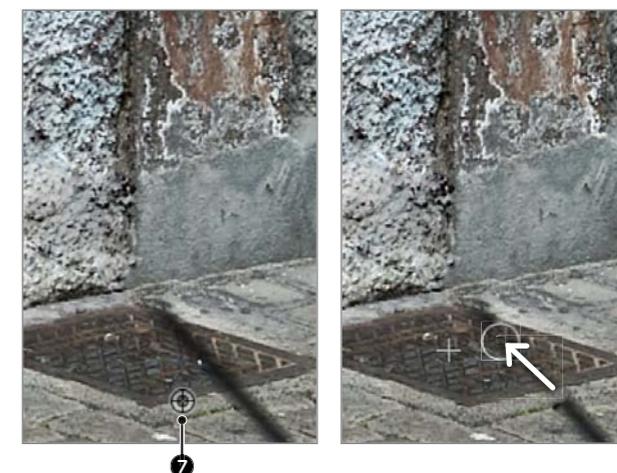


3 Quelle definieren
 Während der BEREICHSREPARATUR-PINSEL die Quelle für die Retusche selbstständig auswählt, ist beim REPARATUR-PINSEL die Quelle so zu definieren wie beim KOPIERSTEMPEL  (Seite 373). Ich Sorge dafür, dass die Quelle zum Ziel AUSGERICHTET **4** aufgetragen wird, platziere den Mauszeiger an einer für die Retusche geeigneten Stelle **5** und lege sie mit einem -Klick als Quelle fest. Dann platziere ich den Pinsel passgenau dort **6**, wo ich die Retusche ansetzen möchte.

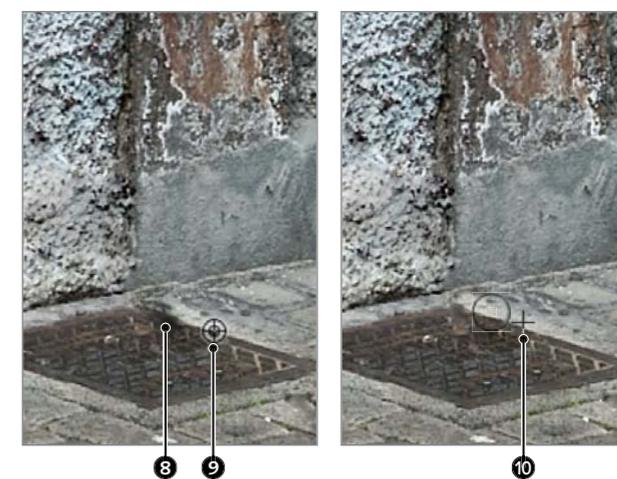
4 Retusche auftragen
 Ich ziehe, ausgehend von der gewählten Stelle **6**, bei gedrückter Maustaste nach oben. Der ersetzte Bereich wirkt zwar zunächst etwas schmutzig-grau, doch nach Loslassen der Maustaste ist die Retusche recht unauffällig. Der KOPIERSTEMPEL würde die Quelle 1:1 übertragen, wodurch der Ton des eingefügten Bereichs und des Umfelds darum herum oft nicht zusammenpassen. Der REPARATUR-PINSEL hingegen gleicht die Helligkeit der Kopie an das Umfeld an und fügt sie eher nahtlos ein.



5 Quelle neu definieren
 Sollte der REPARATUR-PINSEL Schleier hinterlassen, können Sie das Element stattdessen auch zuerst mit dem KOPIERSTEMPEL entfernen und danach noch einmal mit dem REPARATUR-PINSEL darüber retuschieren, um sichtbare Unterschiede zwischen eingefügter Retusche und dem Umfeld zu eliminieren.
 Um die Antenne über dem Schachtdeckel zu entfernen, definiere ich hier **7** an der Kante die Quelle per -Klick und ziehe dann an der Kante ansetzend zuerst nach oben und danach nach unten über sie hinweg.



6 Noch eine neue Quelle
 Hier **8** ist noch ein schwarzer Fleck übrig. Eigentlich unauffällig – es könnte auch ein Rußfleck sein. Um ihn dennoch zu entfernen, definiere ich die Quelle an dieser Stelle **9** noch einmal neu und übertrage den Bereich dann, um den Fleck zu beseitigen. Ebenso, wie beim KOPIERSTEMPEL folgt auch dem REPARATUR-PINSEL stets ein Fadenzug **10**, um den Quellbereich anzuzeigen.





Gezielt ausbessern

Retuschieren mit Schnellauswahl und Ausbessern-Werkzeug

Bereichs- und Reparatur-Pinsel eignen sich zum Entfernen kleinerer, isolierter Störelemente. Bei größeren Elementen ist das Ausbessern-Werkzeug häufig die bessere Alternative. Hier zeige ich, wie man mit dem Schnellauswahlwerkzeug eine Auswahl erstellen und diese dann durch Ziehen mit dem Ausbessern-Werkzeug auf einen passenden Quellbereich retuschieren kann.



Vorher

Ausgangsbild

- Preisaufkleber und Messerspitze am rechten Rand sollen entfernt werden

Datei: Beispiel_10-5.jpg

Bearbeitungsschritte

- Aufkleber auf Schädel und Rabe entfernen
- Spitze mit Schnellauswahlwerkzeug markieren
- Auswahl erweitern
- Auswahl mit Ausbessern-Werkzeug auf zur Retusche geeigneten Bereich ziehen



Nachher

1 Schnellauswahl

Den Preisaufkleber auf dem Totenkopf entferne ich mit dem BEREICHSREPARATUR-PINSEL, jenen auf dem Raben mit dem AUSBESSERN-WERKZEUG. Dann wähle ich die Spitze links mit dem SCHNELLAUSWAHL-WERKZEUG (Seite 261). Beachten Sie, dass der dunkle Rand nicht gleich mit aufgenommen wird und durch vorsichtiges Entlangstreichen am Rand hinzuzufügen ist.



2 Auswahl erweitern

Die Auswahl liegt noch zu eng an der markierten Spitze an. Um etwas Abstand zwischen die Kanten des Objekts und die Begrenzung der Auswahl zu bekommen, wähle ich im AUSWAHL-Menü AUSWAHL VERÄNDERN • AUSWAHL ERWEITERN und gebe einen Wert von 5 PIXELN ein.



3 Auf Quellbereich ziehen

Danach wechsele ich zum AUSBESSERN-WERKZEUG und ziehe die Auswahl auf einen Bereich, der sich zur Retusche eignet. Ich achte dabei darauf, dass der Quellbereich, auf den ich ziehe, die Linien, die den Hintergrund durchziehen, so gut wie möglich fortsetzt.





Person aus Landschaft entfernen

Wie Sie inhaltsbasiertes Füllen zum Entfernen von Objekten nutzen

Im Beispielbild zu diesem Workshop sehen Sie mich in einer Kulisse auf den Kanaren. Um die Szene für sich wirken zu lassen, werde ich mich entfernen. Dazu werde ich hier inhaltsbasiertes Füllen einsetzen. Diese Methode funktioniert gut bei einem Hintergrund mit chaotischer oder ohne Struktur, nicht jedoch mit geometrischen Mustern und konkreten Formen. Befänden sich Menschen hinter mir, Autos oder architektonische Elemente, wären keine brauchbaren Resultate zu erwarten.



Vorher

Ausgangsbild

- Der Tourist soll aus der Landschaft verschwinden

Datei: Beispiel_10-6.jpg

Bearbeitungsschritte

- Zu entfernendes Objekt auswählen
- Auswahl erweitern
- Fläche inhaltsbasiert füllen

© Andrea Wäger



Nachher

1 Objekt auswählen

Um mein jüngeres Ich aus diesem Bild zu entfernen, fange ich mich mit dem OBJEKTAUSWAHLWERKZEUG (Seite 175) ein.



2 Auswahl erweitern

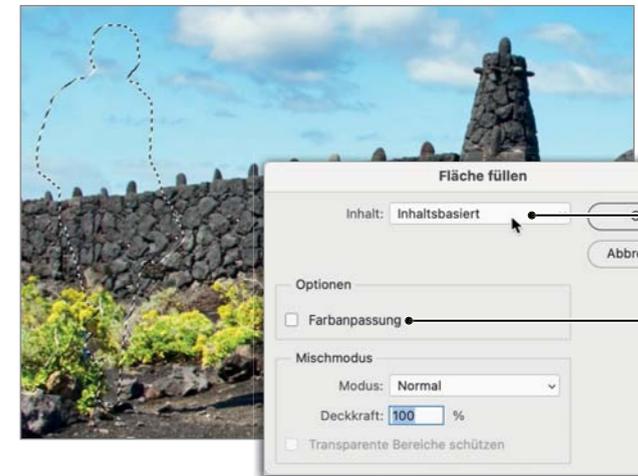
Die Auswahl darf auch bei diesem Beispiel nicht zu eng anliegen. Deshalb wähle ich im Menü AUSWAHL • AUSWAHL VERÄNDERN wieder AUSWAHL ERWEITERN und gebe auch hier 5 PIXEL ein. Danach rufe ich im BEARBEITEN-Menü FLÄCHE FÜLLEN auf (⇧ + ← oder ⇧ + F5).



3 Inhaltsbasiert füllen

Hier 1 wähle ich für INHALT • INHALTSBASIERT und deaktiviere FARBANPASSUNG 2. Noch ein Klick auf OK, und schon bin ich verschwunden. Mit ⌘ + STRG + D hebe ich die Auswahl auf. Wo sich einst meine Beine befanden, sind verwaschene Schleier und ein Hauch von Blau geblieben. Diese entferne ich, ebenso wie meinen Schatten, mit dem BEREICHSREPARATUR-PINSEL.

Hinweis: Hier erhalte ich ohne FARBANPASSUNG das bessere Ergebnis. Bei anderen Motiven kann das umgekehrt sein. Wie immer lautet die Devise: ausprobieren!



Inhaltsbasierte Füllung

Wie Sie Kontrolle auf das inhaltsbasierte Füllen ausüben

Auch in dieser Aufnahme ist der Tourist mit der Kamera meine Wenigkeit. Noch einmal möchte ich inhaltsbasiertes Füllen verwenden, um die Landschaft von mir zu befreien. Man staunt oft, bei welchen Aufgaben die Funktion im Handumdrehen brauchbare Resultate liefert, auch wenn man bei genauer Betrachtung in den Details oft schwammige Strukturen findet und dann mit anderen Werkzeugen nachbessern muss. Abhilfe kann die Umgebung »Inhaltsbasierte Füllung« schaffen, da bei ihr Sie bestimmen, welche Bereiche zur Retusche herangezogen werden.



Vorher

Ausgangsbild

- Noch ein Tourist, ohne den der Strand idyllischer aussieht

Datei: Beispiel_10-7.jpg

Bearbeitungsschritte

- Objekt mit Polygon-Lasso auswählen
- INHALTSBASIERTE FÜLLUNG aufrufen
- Quellbereich reduzieren
- Retusche anwenden

© Andrea Wäger



Nachher

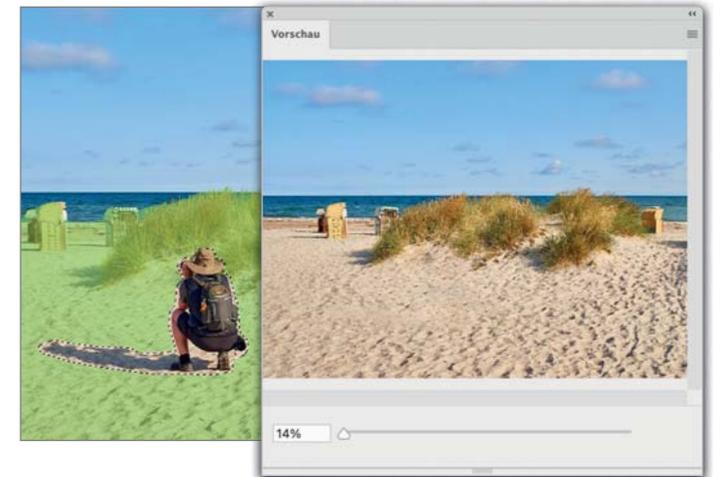
1 Objekt auswählen

Ich habe kurz versucht, mich mit dem OBJEKTAUSWAHLWERKZEUG einzufangen, doch dabei wäre so viel nachzubessern gewesen, dass ich doch lieber gleich die ganze Auswahl mit dem POLYGON-LASSO-WERKZEUG (Seite 172) erstellt habe.



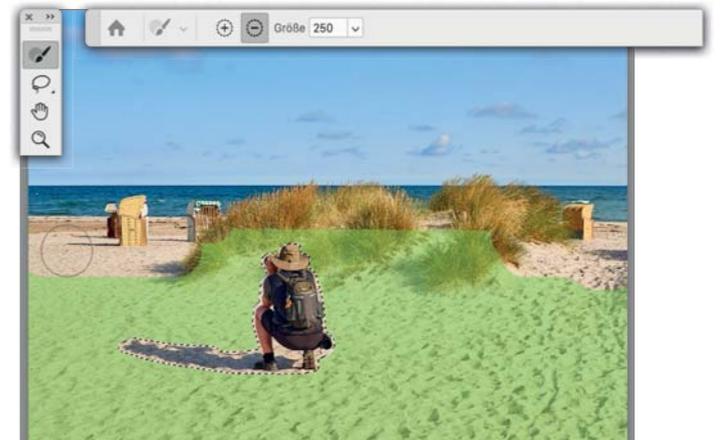
2 Inhaltsbasierte Füllung

Anstatt nun wie im vorangegangenen Workshop FLÄCHE FÜLLEN aufzurufen und für INHALT • INHALTSBASIIERT zu wählen, rufe ich über das BEARBEITEN-Menü INHALTSBASIERTE FÜLLUNG auf. Die Bearbeitungsumgebung ändert sich, links sehe ich das markierte Bild inmitten von Grün, in der Mitte befindet sich ein VORSCHAU-Bedienfeld, und ganz rechts öffnet sich ein Bedienfeld mit ein paar Einstelloptionen.



3 Quellenbereich verkleinern

Der grün markierte Bereich definiert den Quellbereich für die Retusche. Photoshop hat Himmel und Meer ausgespart, doch die Strandkörbe und die Oberkante des Dünen-grases vor Meer und Himmel sind als Quelle markiert. Zwar bin ich nicht durch einen Strandkorb ersetzt worden, aber ich ziehe es vor, alles, was zur Retusche ohnehin ungeeignet ist, aus dem Quellbereich zu entfernen. Ich nehme den Pinsel und lösche zunächst einige Bereiche über meinem Kopf.

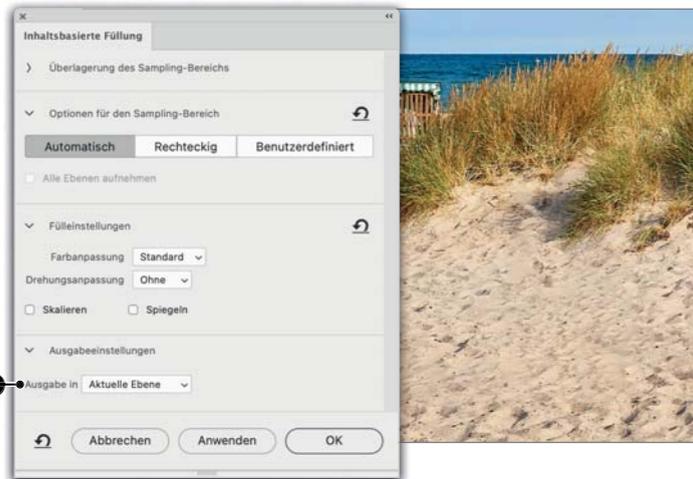




4 Shift-Klick-Trick
 Auch in dieser Umgebung funktioniert der auf Seite 94 beschriebene Shift-Klick-Trick, bei dem am Ausgangspunkt einer gewünschten Linie ein Klick gesetzt wird und bei gedrückter -Taste an der Stelle, wo sie enden soll, ein zweiter, wodurch Klick eins und Klick zwei durch eine Gerade verbunden werden. Mit dieser Methode habe ich hier den größten Teil des Grüns entfernt.

5 Optionen
 Über das bereits erwähnte Bedienfeld lassen sich ein paar Optionen für die Füllung einstellen, die allerdings überwiegend zu etwas eigentümlichen Ergebnissen führen. Adobe scheint den Funktionen selbst nicht zu trauen und warnt den Anwender vorsorglich vor unerwarteten Ergebnissen. Ich wähle hier lediglich **AUSGABE IN • AKTUELLE EBENE**  und schließe den Dialog mit OK.

6 Vergleich mit automatischer inhaltsbasierter Füllung
 Links sehen Sie, wie das Resultat der INHALTSBASIERTEN FÜLLUNG über den Dialog FLÄCHE FÜLLEN auf das Bild angewendet aussieht. Die Unterschiede im Sand sind überschaubar, in den Gräsern hingegen ist das Ergebnis der in diesem Workshop beschriebenen Methode deutlich besser.



Perspektivisch retuschieren

Mit dem Perspektivenraster von »Fluchtpunkt« Elemente entfernen

Photoshops Retusche-Werkzeuge wie Stempel, Reparatur-Pinsel oder Ausbessern-Werkzeug sind für die Anwendung auf in rechtem Blickwinkel betrachteten Flächen ausgelegt. Das macht die Anwendung auf perspektivischen Strukturen und Mustern schwierig bis unmöglich. Abhilfe schafft der Fluchtpunkt-Filter, auch wenn sich seine Anwendung etwas umständlich gestaltet.



Ausgangsbild

- Der Mülleimer am linken Rand soll aus dem Bild verschwinden

Datei: [Beispiel_10-8.jpg](#)

Bearbeitungsschritte

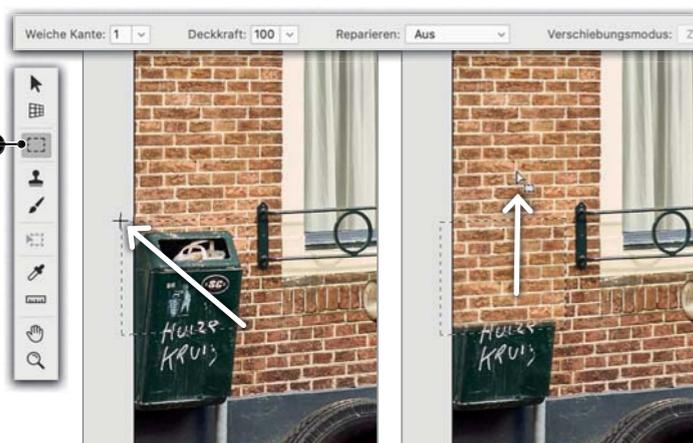
- FLUCHTPUNKT aufrufen
- Perspektivenraster anlegen und erweitern
- Große Bereiche auswählen und ausbessern
- Fuß und Boden des Mülleimers mit dem Stempel entfernen
- Wiederholungen entfernen



1 Fluchtpunkt-Filter
Über FILTER öffne ich FLUCHTPUNKT und markiere darin die Perspektive (Seite 269) der Hauswand hinter dem Traktor. Ziegelsteine und Fenster bieten gute Ansatzpunkte, um das Perspektivenraster korrekt anzulegen.



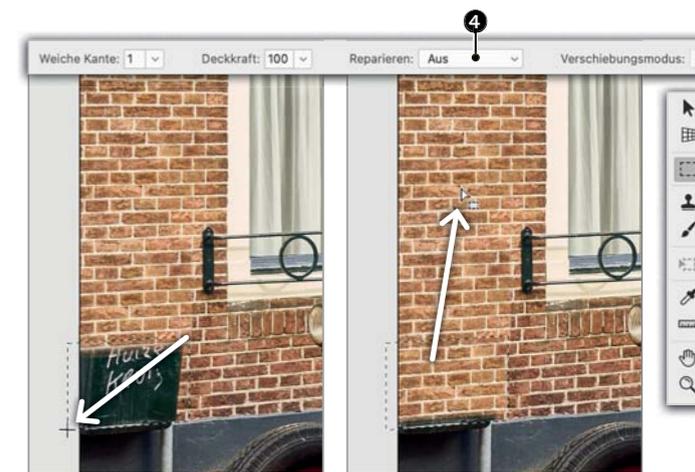
2 Perspektivenraster erweitern
Im zweiten Schritt erweitere ich das Perspektivenraster, indem ich den linken Anfassers 1 weiter nach links über das Bild hinaus- und den unteren 2 weiter nach unten ziehe.



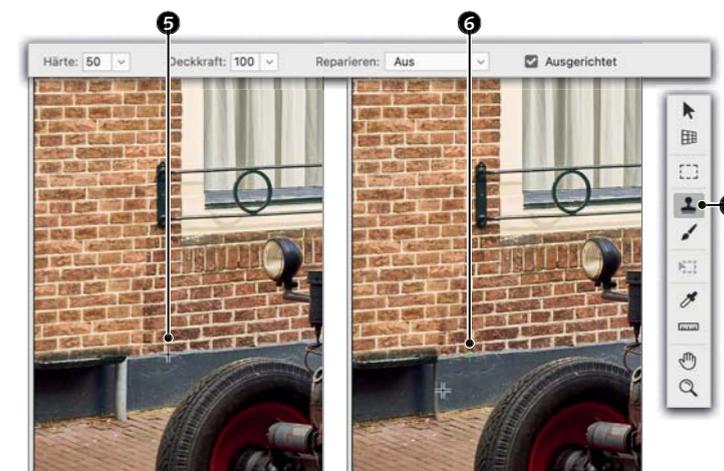
3 Bereich ausbessern
Nachdem ich Photoshop die Perspektive beigebracht habe, aktiviere ich das AUSWAHLRECHTECK-WERKZEUG 3, markiere die obere Hälfte des Mülleimers und ziehe den markierten Bereich bei gedrückter **[STRG]**-Taste nach oben, wobei darauf zu achten ist, dass sich Ziegelsteine im Zielbereich korrekt in das Umfeld einfügen.
Hinweis: Ich hatte in einem ersten Versuch den ganzen Mülleimer markiert, doch dafür fand ich keine Quelle, die sich von oben bis unten passend in die Struktur unten einfügte.

4 Zweite Hälfte ausbessern
Wie Sie sehen, funktioniert die Retusche hier ebenso wie mit dem AUSBESSERN-WERKZEUG (Seite 379 und Seite 385). Ich markiere die untere Hälfte des Mülleimers und ziehe sie wiederum bei gedrückter **[STRG]**-Taste auf einen geeigneten Quellbereich.

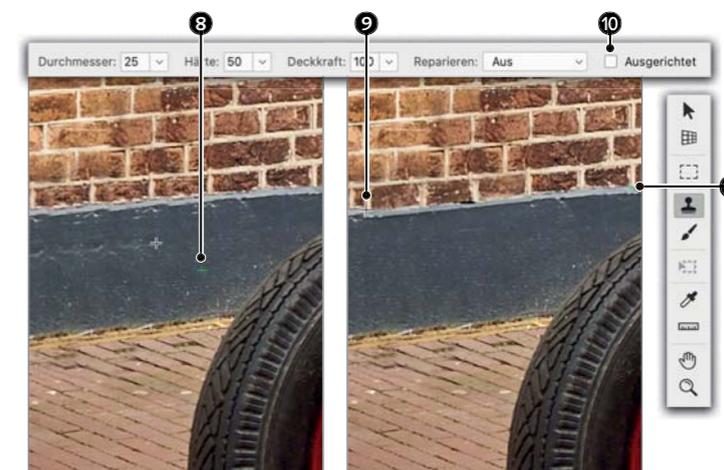
Hinweis: Sowohl für den STEMPEL als auch für das AUSWAHLRECHTECK stehen zum REPARIEREN 4 drei Optionen zur Auswahl. Ich habe mit Aus die besten Erfahrungen gemacht, aber wenn man damit kein brauchbares Resultat erzielt, lohnt es sich, die anderen zu testen.



5 Stempel
Für die Reparatur am Sockel der Mauer wechsele ich zum STEMPEL 7. Dieser funktioniert wie der KOPIERSTEMPEL (Seite 372). Per **[ALT]**-Klick definiere ich die Quelle hier 5 und retuschiere dann in kleinen Schritten und unter mehrmaligem Absetzen den Boden des Mülleimers und die Stange, auf der er montiert ist, aus dem Bild. Auch hier folgt der Mausbewegung beim Auftragen ein Fadenkreuz 6, um den aktuellen Quellbereich anzuzeigen.



6 Wiederholungen eliminieren
Die mehrfache Übertragung des recht schmalen Quellbereichs zwischen Mülleimer und Reifen hat zu auffälligen Wiederholungen geführt. Diese entferne ich mit kleinerem DURCHMESSER und ohne AUSGERICHTET 10, damit die Quelle nach jedem Absetzen wieder an derselben Stelle beginnt. Ich definiere die Quelle hier 8 und danach für das Reparieren der Kante hier 11. Der großzügigere Abstand zwischen Quelle 11 und Ziel 9 erlaubt hier auch eine Retusche, ohne nach kurzen Schritten immer wieder neu ansetzen zu müssen.





Ein Kabel entfernen

Wie Sie lange Linien wegretuschieren können

Kabel sind offensichtlich ein nahezu unvermeidlicher Begleiter menschlicher Zivilisation. In Fotografien sind sie nur selten schön, vielmehr können sie sogar außerordentlich stören. Hier zeige ich eine Methode, wie man sie mithilfe eines Pfades eliminieren kann.

Ausgangsbild

- Die Kabel über dem Bach stören und sollen entfernt werden

Datei: [Beispiel_10-9.jpg](#)

Bearbeitungsschritte

- Pfad zeichnen
- Pinsel einstellen
- Pfadkontur mit Pinsel füllen

Vorher



Nachher

