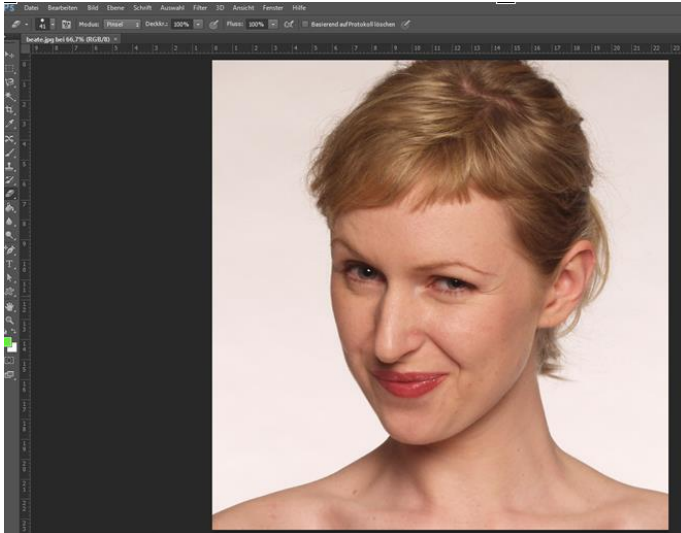


Photoshop – Basis-Retusche

Öffne „beate.jpg“.

Dupliziere die Hintergrundebene.

Verwende den „Bereichsreparaturpinsel“ für die ersten Verbesserungen von Unreinheiten.



Glatte Haut per Weichzeichner:

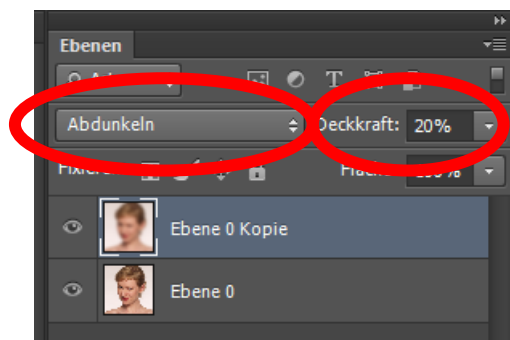
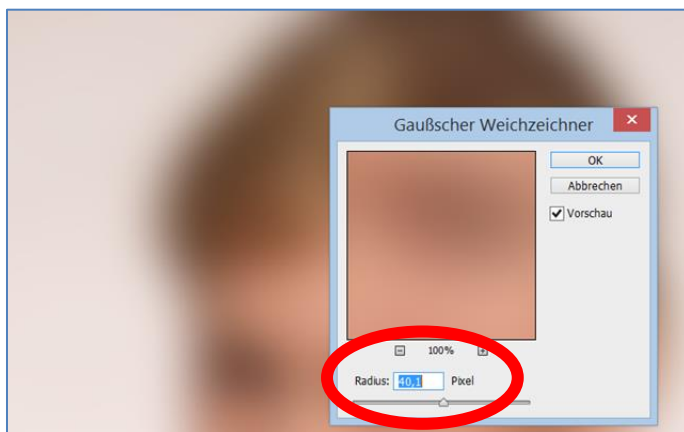
Ziel: glatte und gleichmäßige Hautstruktur

Das Weichzeichnen ist eine grundsätzliche Technik in der Portrait-Retusche.

Wähle aus dem Menü Filter / Weichzeichnungsfiler den **Gaußschen Weichzeichner**

Gaußscher Weichzeichner

- Arbeit mit einem starken Radius von ca. 40 Pixel.
- Um von dieser Weichzeichnung nur die dunklen Werte abzusoftnen, wähle für die Ebene die Füllmethode „Abdunkeln“ mit einer Deckkraft von 20%.



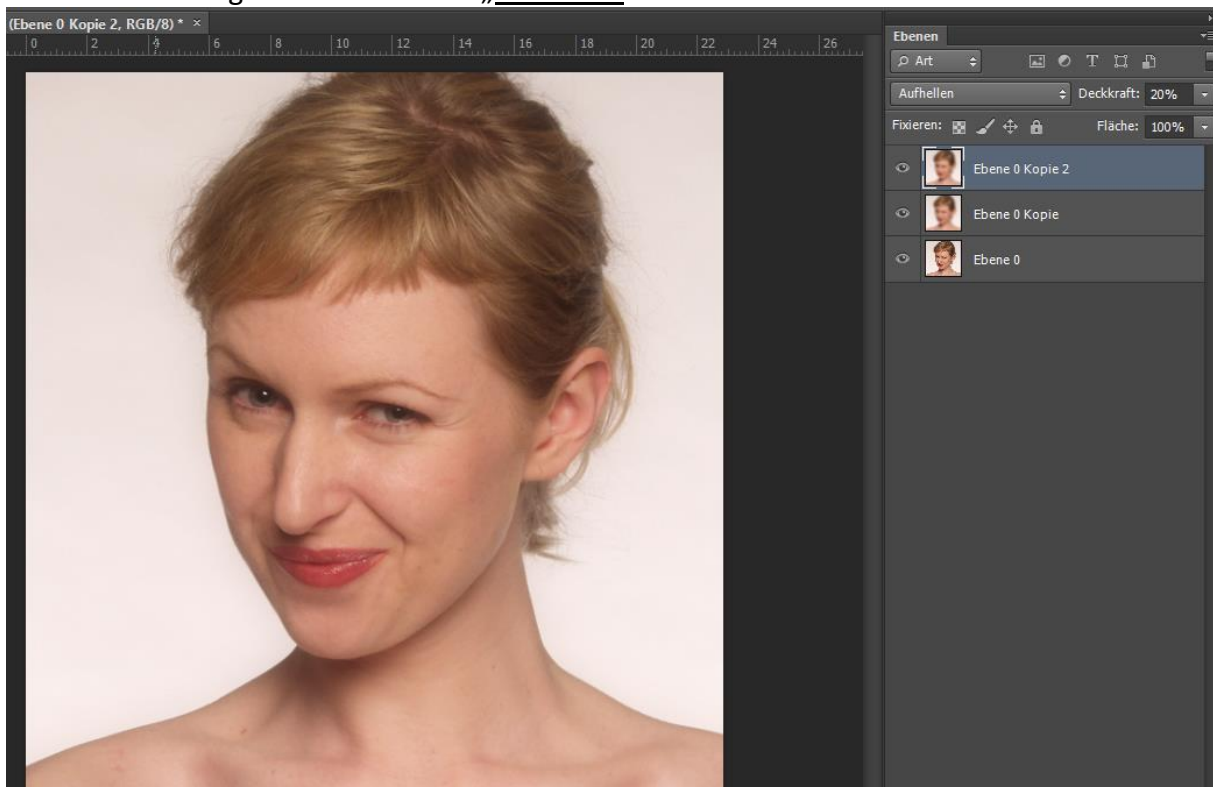
2. Schritt:

Neue Ausgangsebene erstellen:

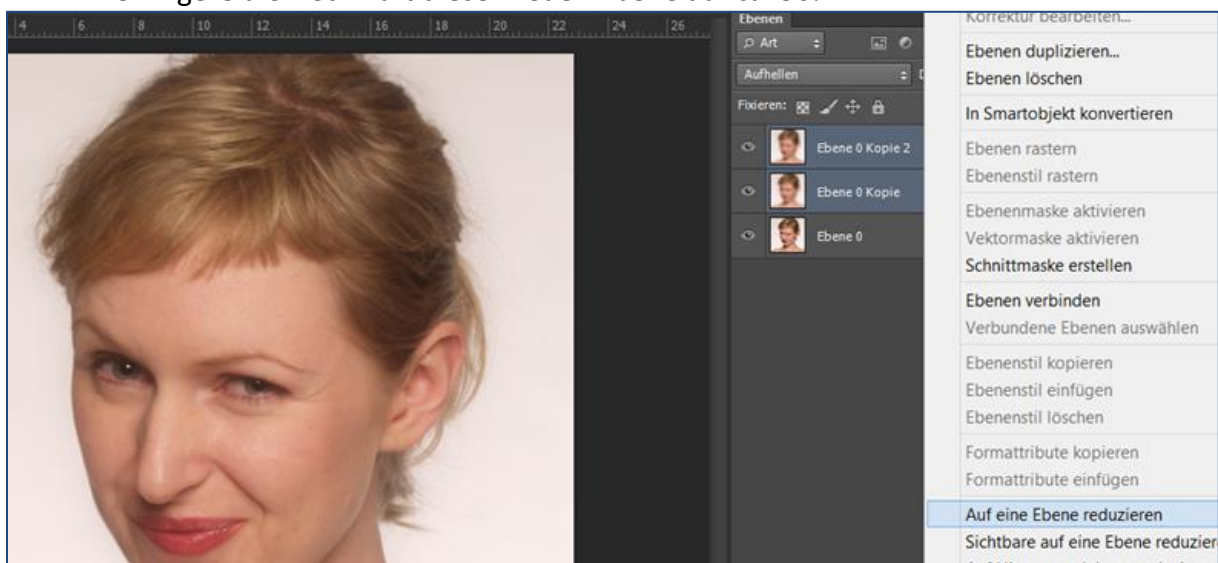
dupliziere die Hintergrundebene noch einmal und setze die Kopie im Ebenen-Stapel ganz nach oben.

- 2. Weichzeichnung:

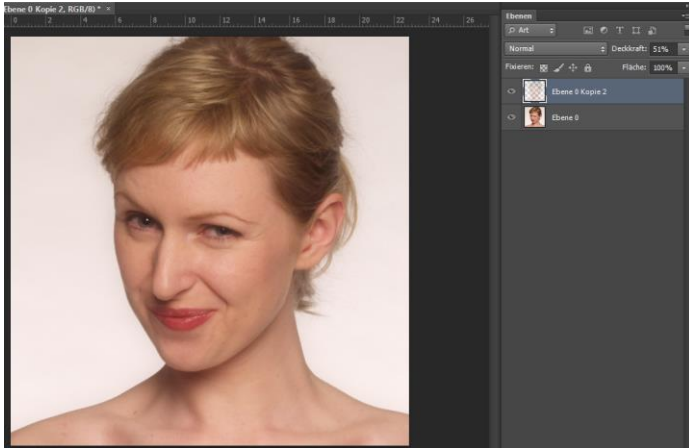
- wähle wieder einen Radius von ca. 40 Pixel
- Lege als Füllmethode „**Aufhellen**“ bei einer Deckkraft von 20% fest.



- Verschmelze die zwei weichgezeichneten Ebenen zu einer – markiere beide und wähle nach einem rechten Mausklick darauf „Auf eine Ebene reduzieren“ und verringere die Deckkraft dieser neuen Ebene auf ca. 50%.

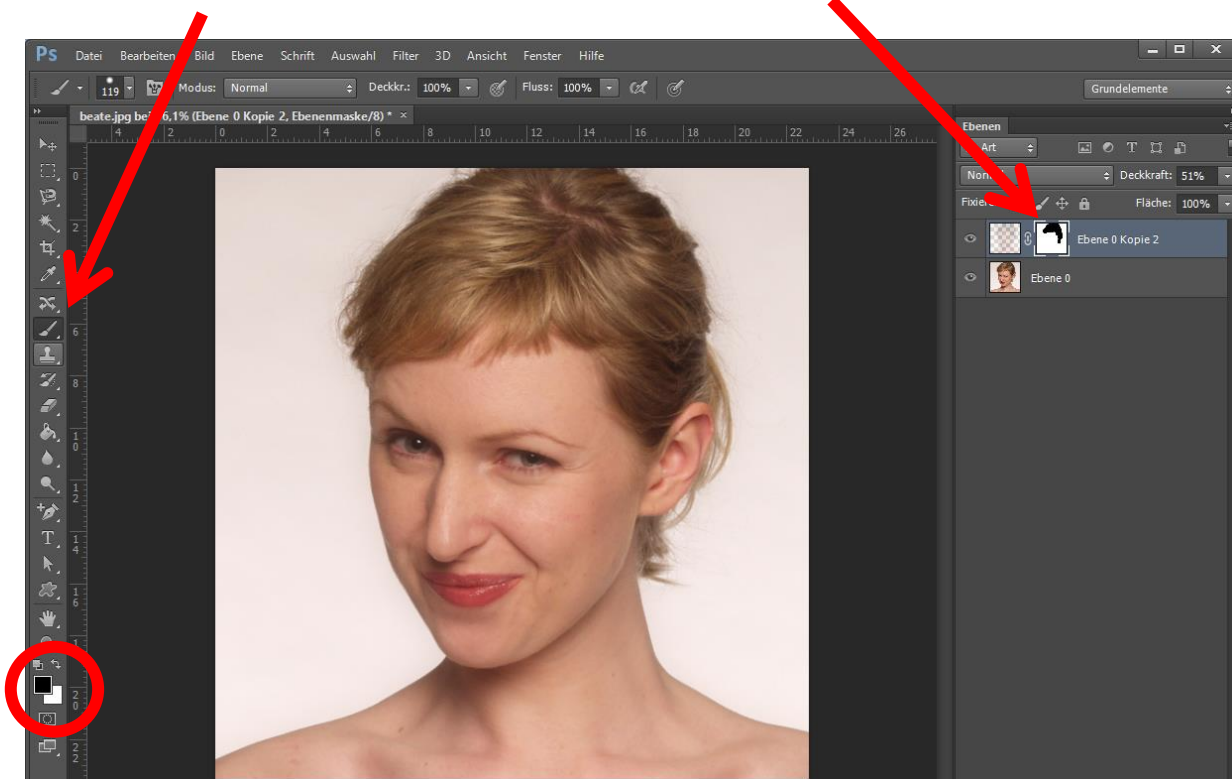
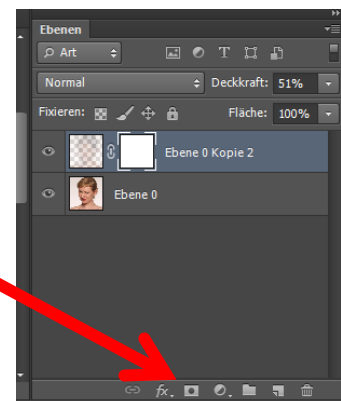


Ergebnis:

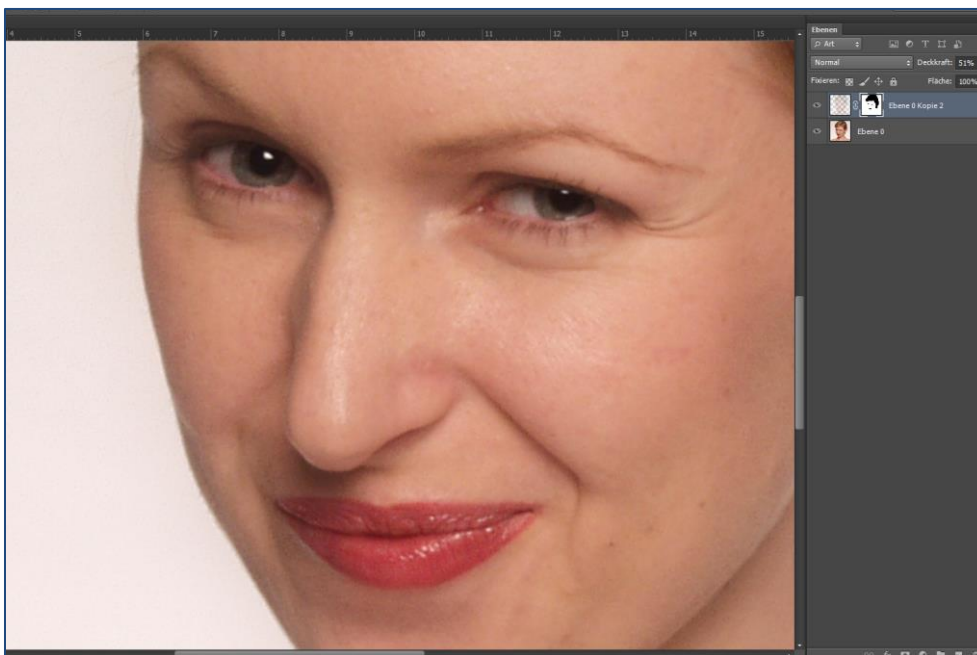
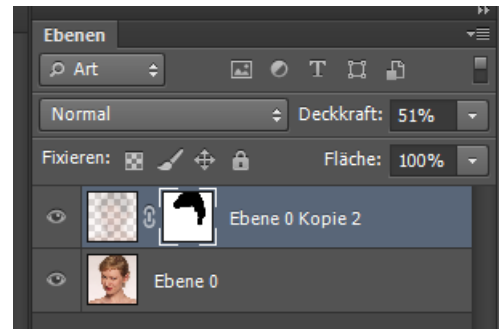


Verbessern durch Maskierung

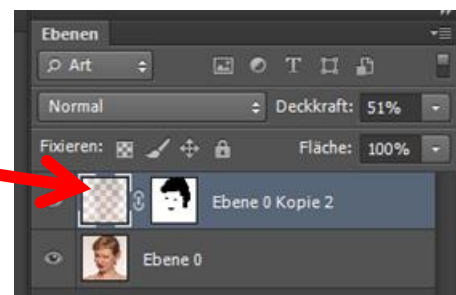
- Das Resultat ist noch nicht ganz überzeugend. Die Weichzeichnung sollte sich nicht auf alle Bildbereiche auswirken – Augen, Mund und Nase sollten eher davon verschont bleiben.
- Klicke auf dieser Ebene auf das Symbol „Ebennenmaske hinzufügen“.
- Mit einer schwarzen Vordergrundfarbe wähle den Pinsel und übermale die Haare, die von der „Weichzeichnung“ ausgenommen sein sollen. Das kleine Bildchen erhält schwarze „Haare“.



- Sind alle Teile maskiert, haben sich im kleinen Maskierungsfenster diese schwarz verfärbt.
- Bei versehentlichen Übermalen der Gesichtspartie kann durch den Wechsel der Vordergrundfarbe auf weiß, dieser Teil mit dem Pinsel wieder zurückgeführt werden.
- Um die Lippen und Augen zu maskieren verwende die Lupe zum zoomen und verwende einen kleineren Pinsel.



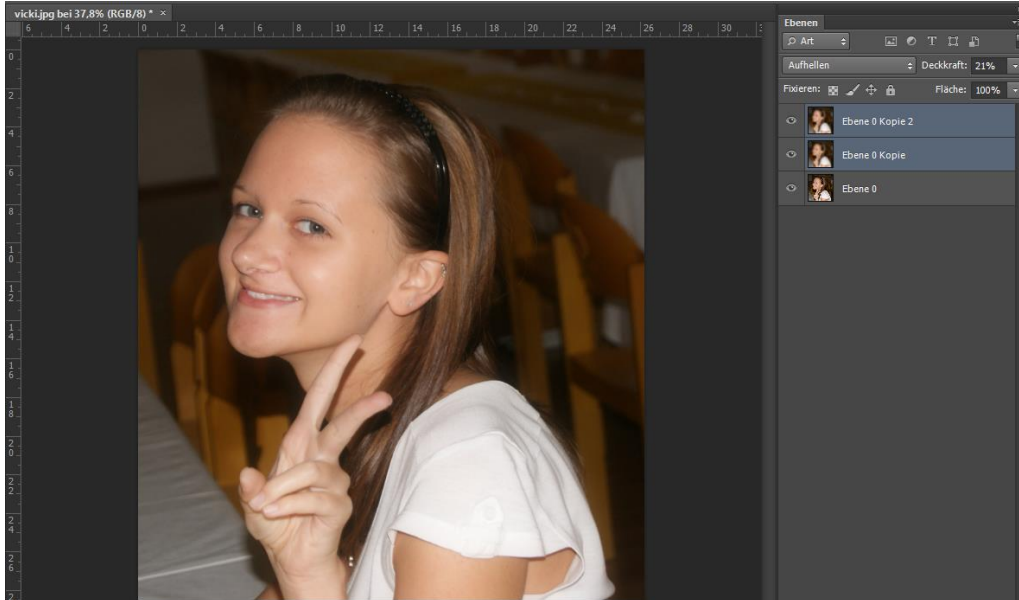
- Durch Zurücknahme der Deckkraft kann die Originalebene wieder etwas hindurch scheinen, das verleiht dem Portrait mehr Natürlichkeit. (Dafür muss man wieder auf das erste Miniaturbild der Ebene klicken.)
- Speichern: „beate_lösung.psd“ und als „.jpg“.
- Vergleiche beide Bilder im „.jpg“-Format:



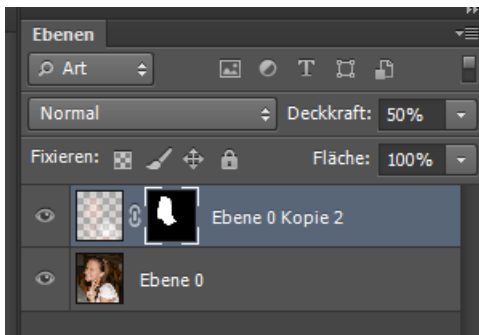
Übung:

Öffne „vicki.jpg“ und wende den Gaußschen Weichzeichner zweimal an.

- Die Ebene einmal „abdunkeln“ und das andere mal „aufhellen“. Verschmelze dann diese beiden „neuen“ Ebenen. Diese Ebene stelle auf eine Deckkraft von „ca. 50%“.



- Erstelle auf dieser „neuen“ Ebene eine Maskierung und male mit dem schwarzen Pinsel alle Elemente außer dem Gesicht an, sodass nur dieses überbleibt.



Ergebnis:

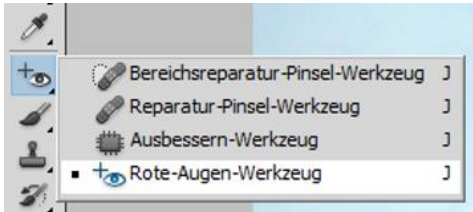


Rote Augen korrigieren

Die roten Augen entstehen, weil die Netzhaut der Augen das Blitzlicht reflektiert.

Öffne das Bild „augen.tif“.

Das passende Werkzeug kann mit einem Tastatur-Klick auf den Buchstaben „j“ geöffnet werden:



Es gibt zwei Steuerungselemente:

- Pupillengröße:
Hier ist ein Schätzwert gefragt. Der eingestellte Wert funktioniert fast immer.
- Verdunkelungsbetrag einstellen:
Anstelle des Rotbereichs wird nach Anwendung des Tools ein neutrales Grau verwendet. Wie Dunkel dieses Grau wird, liegt an diesem Element. Ein Wert von 1% liefert ein sehr helles Grau, während 100% für ein Dunkelgrau sorgt.

