



Tipp: Retuschieren von Portraits

(c) 2004 Thomas Stölting, Stand: 4.7. 2006

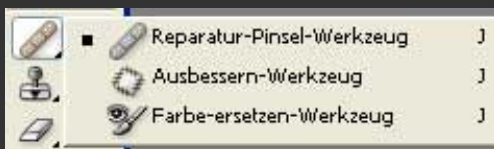
Portraits, und hier besonders Closeups, erfordern häufig ein nachträgliches Retuschieren um "Schönheitsfehler" zu beseitigen. Natürlich ist die Definition, was wegretuschiert werden sollte, von Fall zu Fall zu bedenken. Manches Gesicht lebt erst durch seine kleinen "Schönheitsfehler".

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.

Ähnlich wie beim "**Standard-Workflow für die EBV**" beschrieben, ist auch bei der Portraitretusche eine bestimmte Vorgehensweise empfehlenswert:

1. Anlegen einer Bearbeitungsebene durch Duplizieren der Ebene mit dem Original durch "**Ebene / Ebene duplizieren...**"
2. Anlegen von Einstellungsebenen für Tonwertkorrektur und Gradation durch "**Ebene / Neue Einstellungsebene / Tonwertkorrektur...**" bzw. "**Gradationskurven...**"
3. Einrichten dieser Einstellungsebene als Schnittmasken durch "**Ebene / Schnittmaske erstellen (STRG+G)**"
4. Anpassen von Tonwerten und Gradation durch Doppelklick auf die jeweilige Einstellungsebene
5. Beseitigung von "Schönheitsfehlern" wie Pigmentfehlern, Pickeln, Falten usw. 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

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:

Sowohl 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 **Störungsfilter**).

ACHTUNG: Anstatt mit der Übertragung von Quellbereichen oder mit dem Übermalen auf eine zu retuschierende Hautpartie zu arbeiten, kann man mit dem "**Reparatur-Pinsel -Werkzeug (J)**" auch auf selbsterstellte Muster für die Retusche zurückgreifen. Dazu wird zunächst mit dem

"**Auswahlrechteck-Werkzeug (M)**" eine quadratische, harte Auswahl (Weiche Kante = 0 Px) im Bereich einer regelmäßigen und möglichst homogenen Hautstruktur aufgezogen. Durch "**Filter / Mustergenerator ALT+SHIFT+STRG+X**" wird dann der Mustergenerator aufgerufen. Nach "**Generieren**" erscheint das aus der Auswahl erzeugte Muster. Bei Bedarf kann das Generieren nochmals wiederholt oder auch der Auswahlbereich innerhalb des Mustergenerators nochmals verändert werden, bis ein zufriedenstellendes Muster rechts unten in der Mustervorschau des Musterelementspeichers erscheint. Durch das kleine Disketten-Symbol unterhalb der Mustervorschau wird das erzeugte Muster nach Eingabe eines Musternamens gespeichert. Abschließend wird der Mustergenerator durch "**Abbrechen (!!!)**" beendet. Das erzeugte Muster steht danach z.B. für den Reparatur-Pinsel unter "Muster: *Name*" zur Verfügung.

ACHTUNG: Vor großflächigen Retuschierarbeiten ist es meist sinnvoll, nach der Beseitigung der größten Schönheitsfehler, die auf jeden Fall und komplett beseitigt werden müssen (z.B. Pickel), dieses Zwischenergebnis in einer separaten Ebene ("**Ebene / Ebene duplizieren...**") festzuhalten. Nach der anschließenden Fein-Retusche kann dann über die Ebenendeckkraft nach Augenmaß die fein retuschierte Ebene wieder teilweise in die grob retuschierte Ebene überblendet werden. Dieser Bearbeitungsschritt ist von entscheidender Bedeutung. Erst dadurch erhält man eine gewisse Natürlichkeit. Um diese zu verstärken, empfehlen wir zusätzlich, die grob retuschierte Ebene extrem zu schärfen bzw. gezielt die Lichter durch eine Gradationskurvenanpassung deutlich anzuheben.

ACHTUNG: Für eine großflächige Retusche und auch zur Beseitigung von Falten eignet sich die modifizierte "Ausbesserungstechnik" besonders gut. Bei dieser Technik wird zunächst mit dem "**Ausbessern-Werkzeug (J)**" (Ausbessern: Quelle) die zu retuschierende Stelle ausgebessert. Nach jedem einzelnen Ausbesserungsvorgang wird durch "**Bearbeiten / Verblässen: Auswahl ausbessern...(SHIFT+STRG+F)**" die Originalstruktur um 50% zurückgeholt.

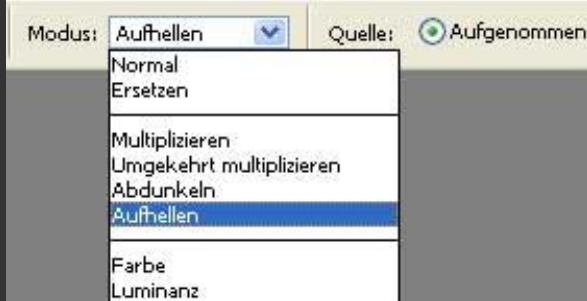
ACHTUNG: Bei großflächigen Reparaturen oder zur Beseitigung von Falten kann es außerdem manchmal besser sein, anstatt einzelne Punkte zu stempeln, mit dem Reparatur-Pinsel-Werkzeug zu malen. Dabei ist es wichtig, möglichst mit sehr kurzen Strichen zu arbeiten. Wenn bei diesem Malen mit dem Reparatur-Pinsel-Werkzeug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

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.
6. Zur Retusche gehört auch das Betonen 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.



Abwedler und Nachbelichter in der Werkzeug-Palette

ACHTUNG: 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.
7. Das Weiß in den Augen kann wie folgt aufgehellt werden:
 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
 8. Auch die Zähne können nach diesem Verfahren weißer gemacht werden:

Das Vorgehen ist analog wie unter 7. beschrieben. Der einzige Unterschied besteht darin, daß nach dem Auswählen der Zähne nicht die Sättigung der Rottöne, sondern die der Gelbtöne verringert wird.

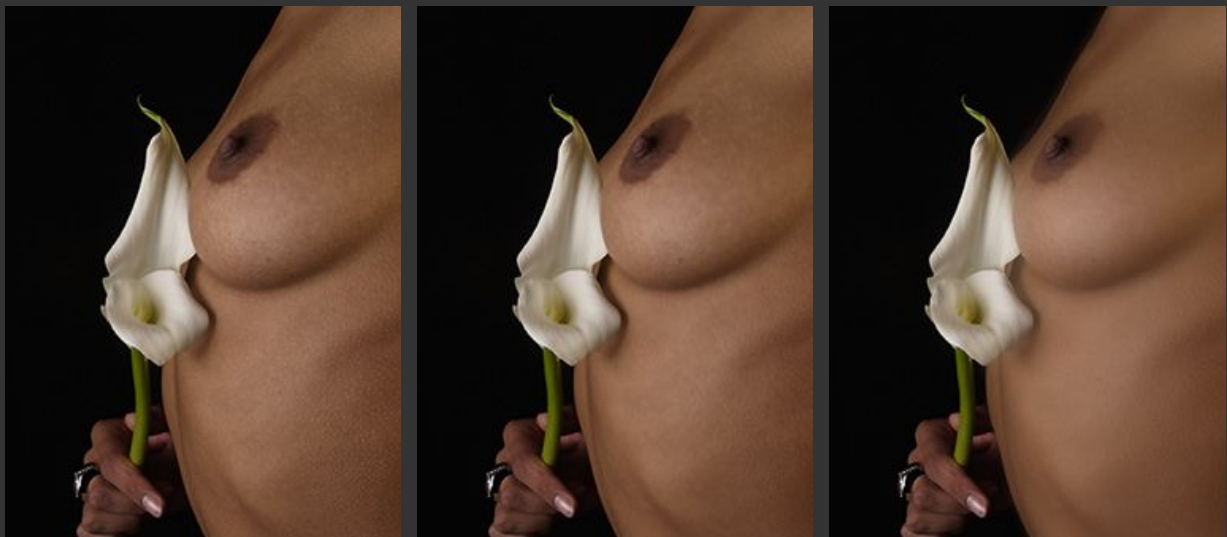
9. Gerade für Mode- oder Hochglanzfotos empfiehlt es sich, die Haut etwas weicher aussehen zu lassen. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Die einfachsten funktionieren wie folgt:

1. Kopie der Original-Ebene durch "**Ebene / Neu / Ebene durch Kopie STRG+J**"
2. Auf diese Ebenen-Kopie den Gaußschen Weichzeichner ("**Filter / Weichzeichner / Gaußscher Weichzeichner...**"; Radius: 3-6 Pixel) oder den Helligkeit-interpolieren-Filter ("**Filter / Störungsfilter / Helligkeit interpolieren...**"; Radius: 5-10 Pixel) anwenden.
3. Durch Anlegen einer Ebenenmaske (siehe 12.) die Anwendung der Filter auf die Hautbereiche beschränken.
4. Durch Reduzierung der Ebenendeckkraft die Wirkung der Filter anpassen.

ACHTUNG: zu wesentlich besseren Ergebnissen kommt man durch folgende Prozedur:

5. Anlegen von 2 Kopien der Original-Ebene durch zweimaliges Anwenden von "**Ebene / Neu / Ebene durch Kopie STRG+J**"
 6. Den Modus der 1. Ebenen-Kopie (Ebene 1) in der Ebenen-Palette auf "Abdunkeln" und die Ebenen-Deckkraft auf 40% setzen.
 7. Auf diese Ebene den Gaußschen-Weichzeichner (s.o.) mit Radius 40 Pixel anwenden.
 8. Den Modus der 2. Ebenen-Kopie (Ebene 1 Kopie) auf "Aufhellen" und die Ebenen-Deckkraft auf 60% setzen.
 9. Auf diese 2. Kopie den Gaußschen-Weichzeichner (s.o.) mit Radius 60 Pixel anwenden.
 10. Alle Ebenen bis auf die beiden Ebenen-Kopien ausblenden.
 11. Reduzierung der beiden sichtbaren Ebenen auf eine Ebene durch "**Ebene / Sichtbare auf eine Ebene reduzieren (SHIFT+STRG+E)**".
 12. Reduzierung der Ebenen-Deckkraft auf 40%
 13. Alle Ebenen wieder einblenden
10. Durch Anlegen einer Ebenenmaske (siehe 12.) die Wirkung der weichgezeichneten Ebenen-Kopie auf die Hautbereiche beschränken.

Die folgenden 3 Bilder zeigen von links nach rechts das Original, die Störungsfilter- und die nach dem oben beschriebenen, fortgeschrittenen Verfahren erstellten Varianten:



11. Wirken die restaurierten Hautpartien zu unnatürlich glatt, können diese großflächig mit dem "**Zauberstab-Werkzeug (W)**" oder mit dem "**Lasso-Werkzeug (L)**" ausgewählt werden und durch "**Filter / Störungsfilter / Störungen hinzufügen...**" (z.B. Stärke: 1 %, Gaußsche Normalverteilung, Monochrom) wieder Störungen hinzugefügt werden. Die Haut bekommt so ihren eigentlichen unregelmäßigen Charakter etwas zurück.



Beispiel für die Retusche einer Hautpartie

Durch Überfahren mit der Maus kann der Vorher-/Nachher-Vergleich gemacht werden.

Bei diesem Beispiel wurde nach der Bearbeitung mit einem **elliptischen Pinsel** den retuschierten Hautpartien wieder **Störungen (Korn)** hinzugefügt. Außerdem wurde die Bearbeitung auf einer separaten Ebene durchgeführt und die Deckkraft dieser Ebene auf 75% reduziert. Das Ergebnis besteht demnach zu 25% aus dem Original und zu 75 % aus der Bearbeitung.

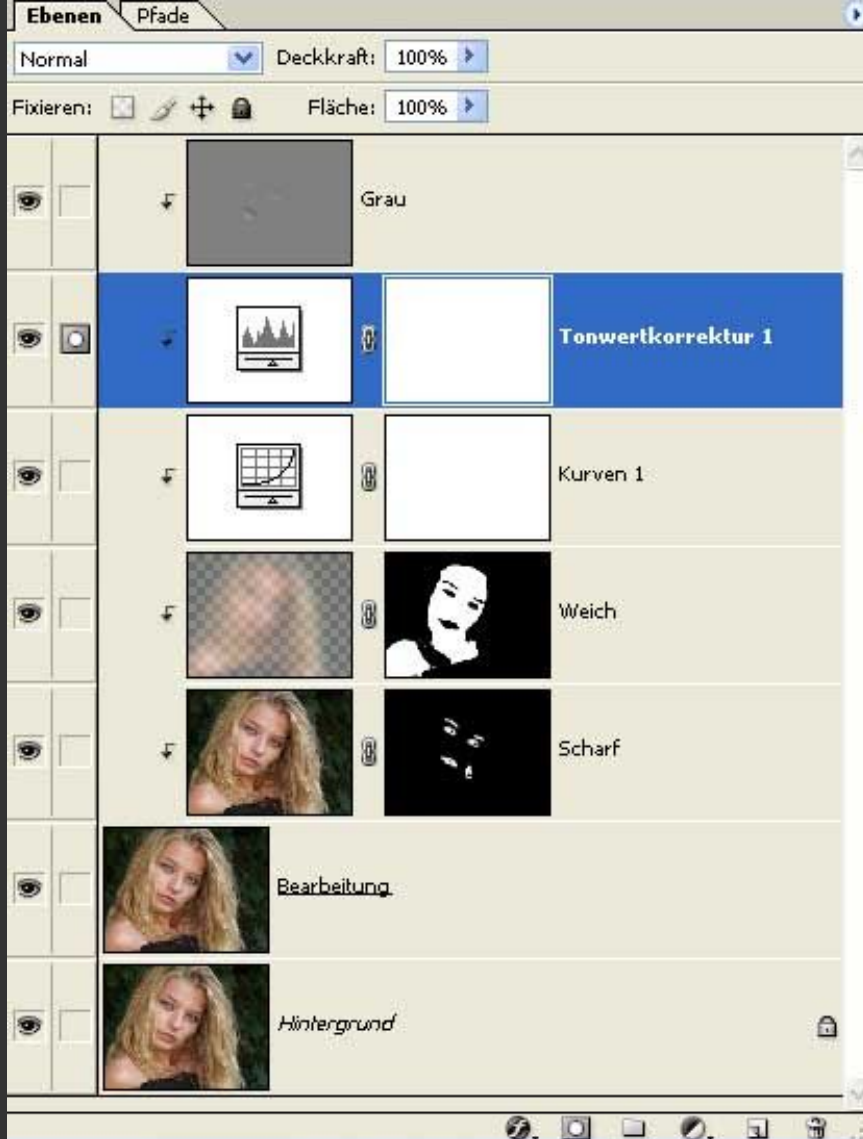
12. Für das Nachschärfen hat sich die Technik "**Getrenntes Schärfen**" bestens bewährt, aber auch einfaches "**Unschärf maskieren**" ist in Verbindung mit Ebenenmasken zur selektiven Schärfung gut geeignet.

ACHTUNG: Oftmals ist es sinnvoll, feinstrukturierte und grobstrukturierte Bildbereiche separat zu bearbeiten. Die unterschiedlichen Bereiche werden dazu in separaten Schritten und auf separaten Ebenen geschärft und die Bearbeitung durch Ebenenmasken ("**Ebene / Ebenenmaske hinzufügen / Alles ausblenden**") und anschließendes Ausmalen der gewünschten Bereiche in der Maske mit dem "**Pinselwerkzeug (B)**" und der Farbe "Weiß") auf die jeweiligen Bereiche beschränkt.

So kann es bei einem Portrait sinnvoll sein, die Augen, die Augenbrauen, die Nasen- bzw. Gesichtskonturen und den Mund etwas stärker, die feiner strukturierten Haare hingegen nur leicht nachzuschärfen, während die restlichen Hautpartien gar nicht geschärft werden.

13. Bildausschnitt mit "**Freistellungswerkzeug (C)**" festlegen.

Die Ebenen einer kompletten Portrait-Retusche könnten nach der Bearbeitung z.B. so aussehen:



Ebenen nach der Portraitretusche

Abschließend wird das retuschierte Bild nur noch gerahmt, gespeichert und ggf. für unterschiedliche Ausgabebziele auf unterschiedliche Ausgabegrößen gebracht:

Bei dem folgenden Beispiel kann durch Überfahren mit der Maus das Original-Bild eingeblendet werden. Die Retusche ist aus Gründen der Anschaulichkeit sehr extrem. In der Praxis sind weniger intensive Bearbeitungen angebracht.



Ergebnis einer Portrait-Retusche

Natürlich handelt es sich bei den oben genannten Schritten nur um eine grobe Richtschnur und Empfehlung. Ergänzungen oder Auslassung von Schritten sind jederzeit möglich. Gerade beim Retuschieren gilt:

"Probieren geht über Studieren" und oftmals auch: "weniger ist mehr".