

Photography by Peter Rokita

Beautyretusche

Bildbearbeitung mit Photoshop CS 5.1

Peter Rokita
01.03.2012

Inhalt

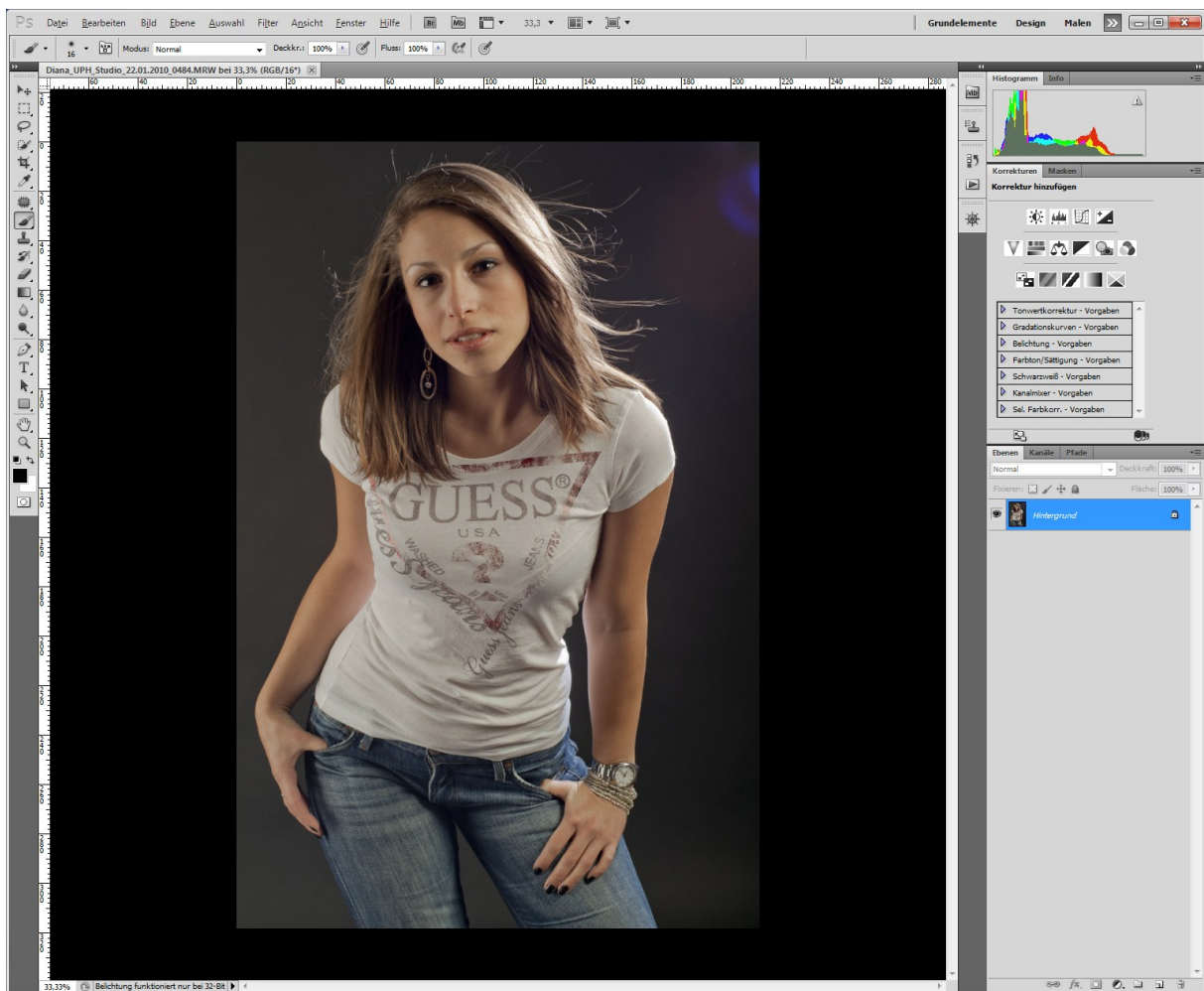
Beautyretusche	2
Teil 1: Haut reinigen, Unreinheiten entfernen.....	2
Teil 2: Haut glätten	6
Teil 3: Figur modellieren.....	12
Teil 4: Makeup auftragen	15
Teil 5: Bild schärfen, Kontrast erhöhen, Farben anpassen.....	18

Beautyretusche

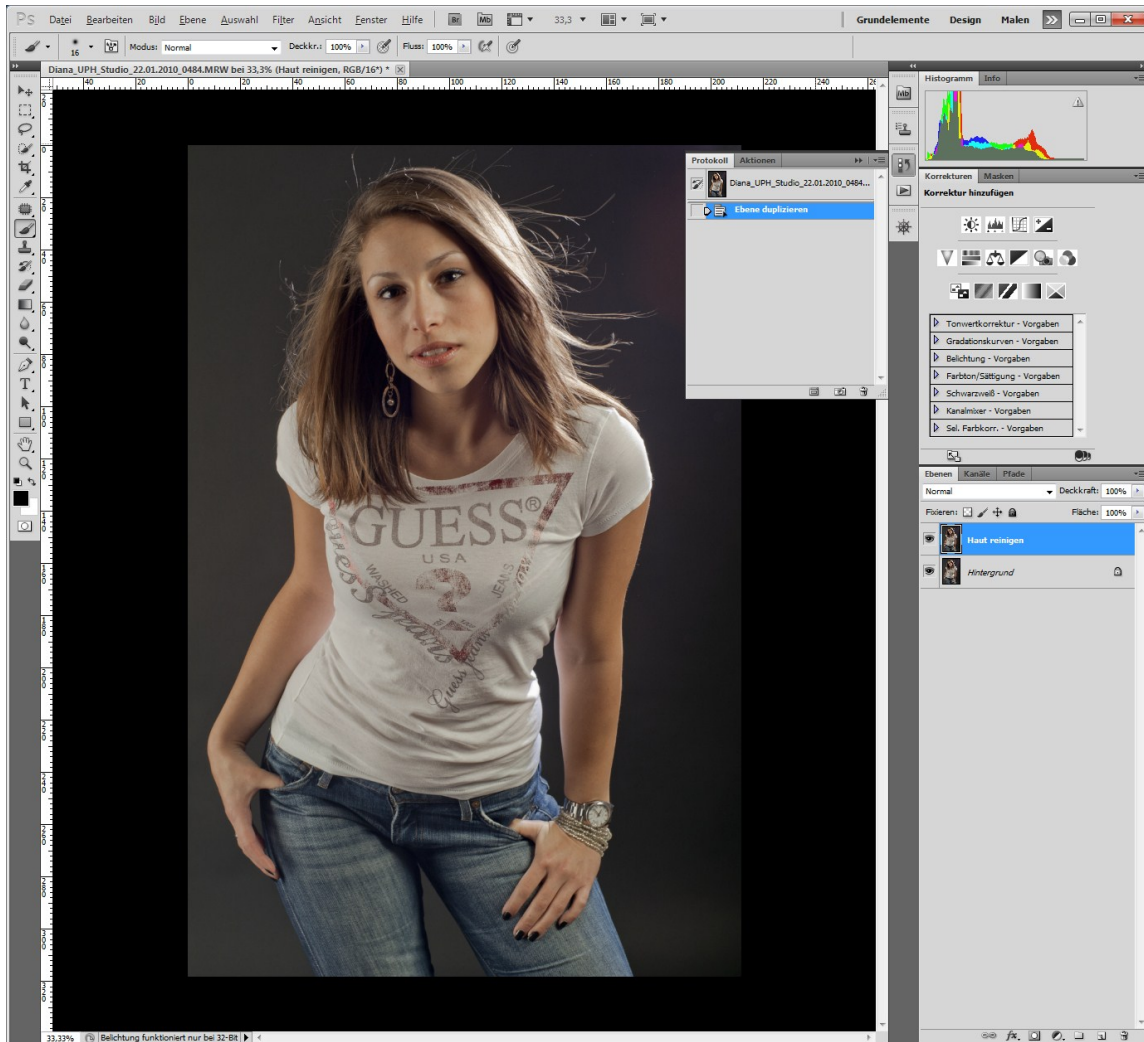
Teil 1: Haut reinigen, Unreinheiten entfernen.

Als erstes fangen wir mit einem fertig entwickelten Bild an, das ich vorher in einem Raw-Converter (Lightroom, Adobe Camera Raw, Bibble, Aperture, DxO, oder welcher auch immer) entwickelt habe. Dabei habe ich nur die Belichtung und Weißabgleich sowie den Kontrast angepasst. Alles andere werde ich im Photoshop erledigen.

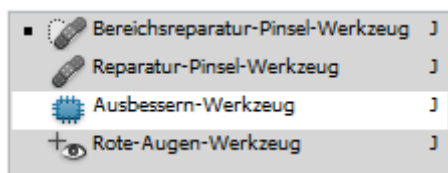
Hier das im Photoshop geöffnete, bereits im Adobe Camera RAW fertig entwickelte Bild.



Bevor ihr anfängt ein Bild zu bearbeiten solltet ihr immer eine Kopie eurer Hintergrundebene (*Ebene>Ebene duplizieren*) erstellen. Ich mache es, damit ich auf der Hintergrundebene nichts bearbeite und ich dadurch schnell wieder zum Ausgangspunkt zurückkehren kann. Diese Ebene benenne ich dann nach dem jeweiligen Bearbeitungsvorgang um, hier „Haut reinigen“.



Als nächstes solltet ihr das Bild auf mindestens 100% (200% ist meistens noch besser) heranzoomen um genauer arbeiten zu können. Für die Beseitigung der Hautunreinheiten wählt das Ausbessern-Werkzeug aus. Man kann es natürlich auch mit dem Reparatur-Pinsel oder Bereichsreparatur-Pinsel machen, ich habe jedoch die beste Erfahrung mit dem Ausbessern-Werkzeug gemacht. Es funktioniert sehr gut und vor allem auch sehr schnell. Zu finden ist es in der Werkzeugleiste. In den Werkzeugoptionen sollte „Neue Auswahl“ und „Quelle“ markiert sein.



Mit dem Ausbessern-Werkzeug umkreist ihr die Stelle im Bild, die ihr ausbessern möchtet und erstellt somit eine Auswahl. Bitte nicht zu großzügig markieren, die Störung (in dem Fall der Pickel) sollte aber vollständig und inklusive der Rötung drum herum markiert sein. Danach klickt mit der linken Maustaste in die Auswahl und verschiebt diese an eine Stelle, die eine ähnliche Struktur aufweist jedoch ohne Störung ist und lasst die Maustaste los. Probiert ruhig mehrere Stellen aus um zu sehen wie sich die Haut an der Stelle verändert. Mit STRG + D lässt sich die Auswahl deaktivieren, dann sieht man noch besser ob man es richtig gemacht hat.



Schaut euch das ganze Bild an und bearbeitet alle Störungen im Bild auf diese Weise. Selbst große Flecken, unerwünschte Haare im Gesicht oder Stirnfalten kann man damit verschwinden lassen. Je genauer ihr arbeitet, desto besser.

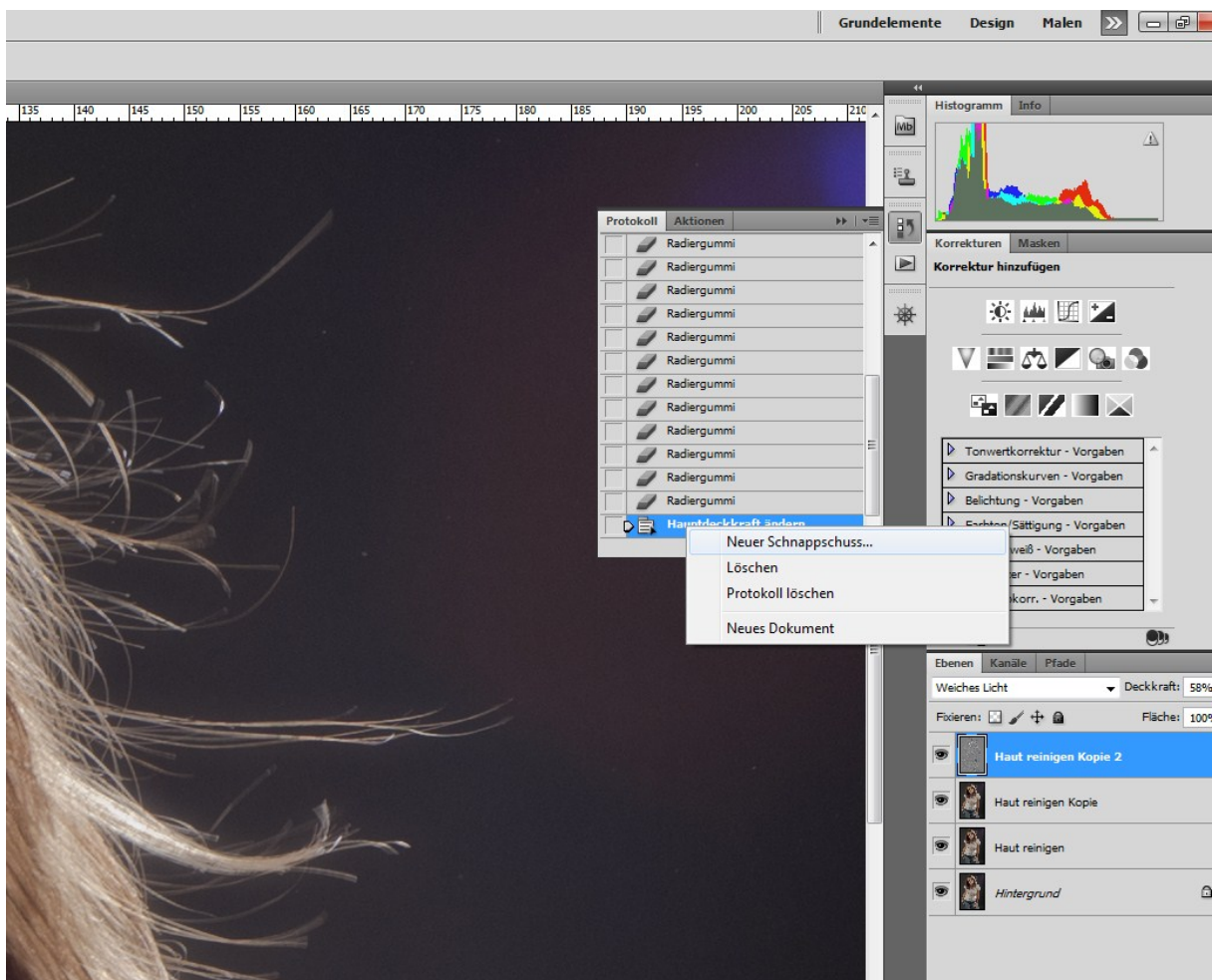


Bevor ihr den nächsten Schritt der Bearbeitung wagen, sollten ihr das bisherige Ergebnis sichern. In erster Linie speichert man die Datei über *Datei -> Speichern unter* usw. was eigentlich jeder kennen sollte. Aber bitte nicht das Original überschreiben. Ich bearbeite nie das Original, sondern immer eine Kopie davon. Wenn man in RAW fotografiert, ist es eh kein Problem, da man die RAW-Dateien nicht bearbeiten kann und somit eine Speicherung in diesem Format unmöglich ist. Bei JPG, TIFF usw. sollte man immer eine Kopie des Originals erstellen und mit dieser arbeiten. Sollte euch am Ende der Bearbeitung das Ergebnis doch nicht gefallen oder ihr möchtet eine andere Bearbeitung des gleichen Bildes ausprobieren, werde ihr froh sein, das unberührte Original zu haben.

Zusätzlich zu der Speicherung der Datei, hat man zumindest bei Photoshop CS5 die Möglichkeit einen Schnappschuss zu Erstellen. Der Schnappschuss ist nichts anderes als eine Momentaufnahme des jeweiligen Bildes. Das bedeutet, dass das aktuelle Bearbeitungsstadium für die Dauer der Sitzung gespeichert und in der Protokollpalette abgelegt wird. Schnappschüsse werden jedoch nicht mitgespeichert und gehen verloren, sobald die Datei geschlossen wird.

Ich nutze Schnappschüsse um z. B. verschiedene Bearbeitungsversionen miteinander vergleichen zu können. Wenn mir eine Version nicht gefällt, verwerfe ich diese und kehre zurück zu der Version, mit der ich weiter arbeiten möchte.

Ein Schnappschuss erzeugt ihr, in dem ihr in der Protokollpalette mit der rechten Maustaste auf den letzten Arbeitsschritt klickt und „Neuer Schnappschuss“ auswählt. Diesen könnt ihr dann nach Belieben benennen. Ich nenne den einfach „Haut gereinigt“.



Teil 2: Haut glätten

Nachdem ihr die jetzige Bearbeitung gesichert habt, könnt ihr euch jetzt dem Glätten der Haut widmen. Ich werde euch jetzt zeigen, wie ich die Haut glätte. Es gibt verschiedene Methoden, wie man eine Porzellanhaut hinbekommt, manche werden sagen, dass meine die falsche Methode oder viel zu aufwendig ist. Ich bin bis jetzt damit ganz gut gefahren.

Ich nutze dazu eine schnelle aber wirkungsvolle Methode, die ich im Internet gefunden habe. Hier die Schnellanleitung für Ungeduldige:

Ebene duplizieren (2x) -> Bild umkehren (STRG + I)-> Füllmodus "weiches Licht" für die oberste Ebene -> Hochpassfilter anwenden (Filter/sonstige Filter/Hochpass) hier den gewünschten Radius wählen -> danach kann über die Deckkraft die Wirkung nochmal angepasst werden.

Diese Anleitung hat einen kleinen Haken. Sie wirkt sich leider auf das ganze Bild aus. Manchen unter uns mag es zu gefallen, bei einigen Bildern würde es auch passen, bei meinem Bild möchte ich aber

die Schärfe an einigen Stellen behalten und nur die Haut glätten. Deswegen habe ich diese Anleitung meinem Bild entsprechend angepasst.

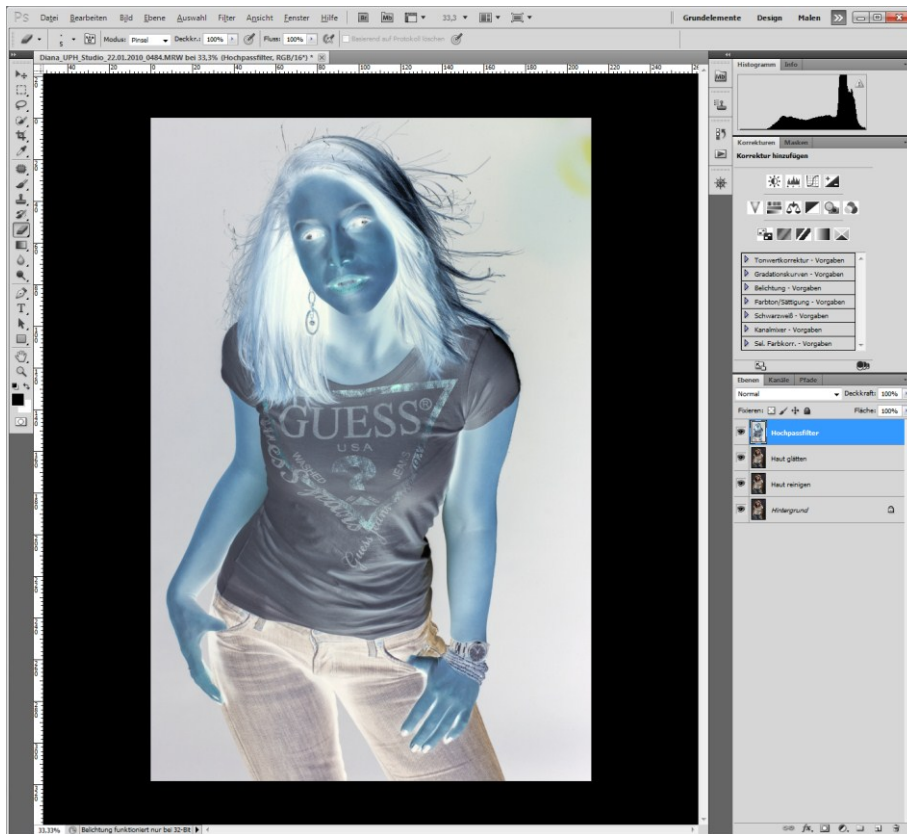
Also nochmal von vorne.

Damit sich die Glättung der Haut wirklich nur auf die Haut auswirkt, muss ich die Hautpartien auswählen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten. Ich könnte erst die Hautpartien auswählen und dann die o. a. Methode nur auf die Auswahl anwenden. Dies kann unter Umständen zu hellen Rändern führen, wenn die Auswahl nicht genau genug ausgeführt wurde. Ich bevorzuge deswegen die Radiergummimethode (habe es selbst entwickelt und mir auch den Namen dazu ausgedacht 😊)

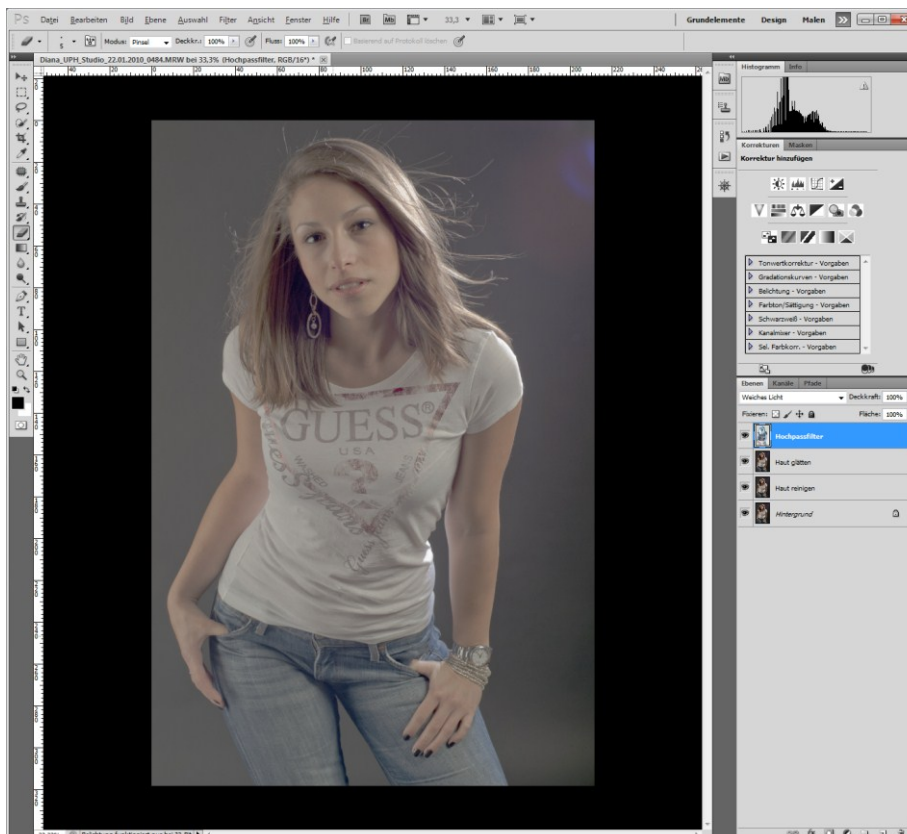
Als erstes erstelle ich wie in der Schnellanleitung zwei Ebenenkopien und nenne sie (von unten gesehen) „Haut glätten“ und „Hochpassfilter“. Somit hätten wir in unserem Bild jetzt 4 Ebenen: *Hochpassfilter, Haut glätten, Haut reinigen* und *Hintergrund*.



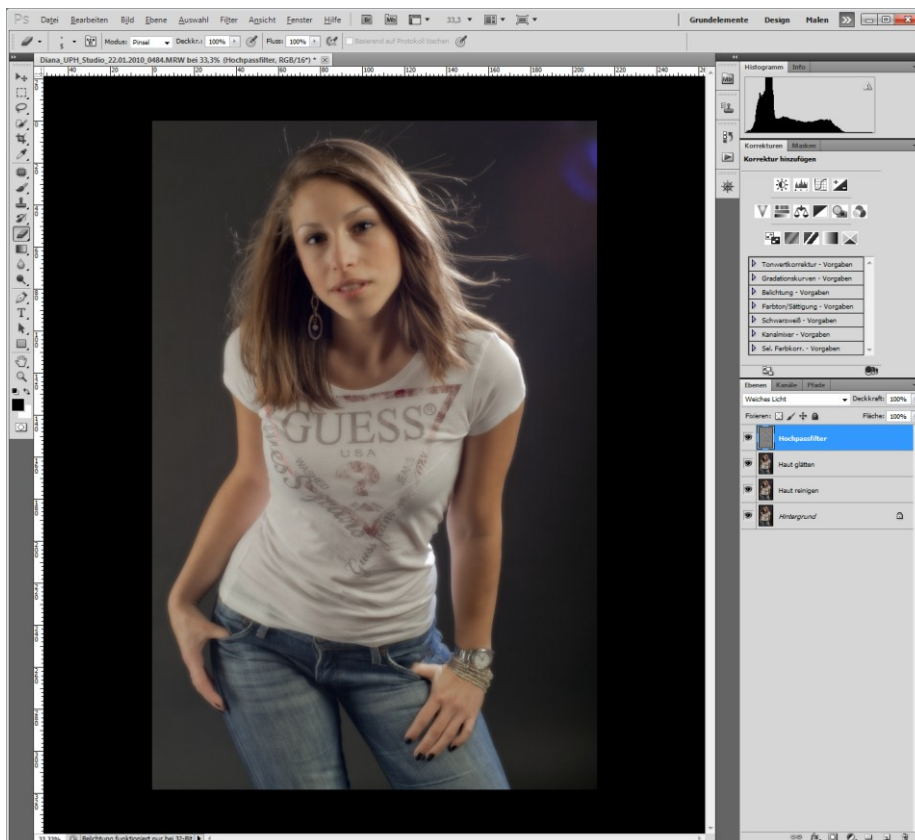
Mit STRG + I kehre ich die Farben der *Hochpassfilter*-Ebene um



Als Füllmodus für diese Ebene wende ich Weiches Licht an:



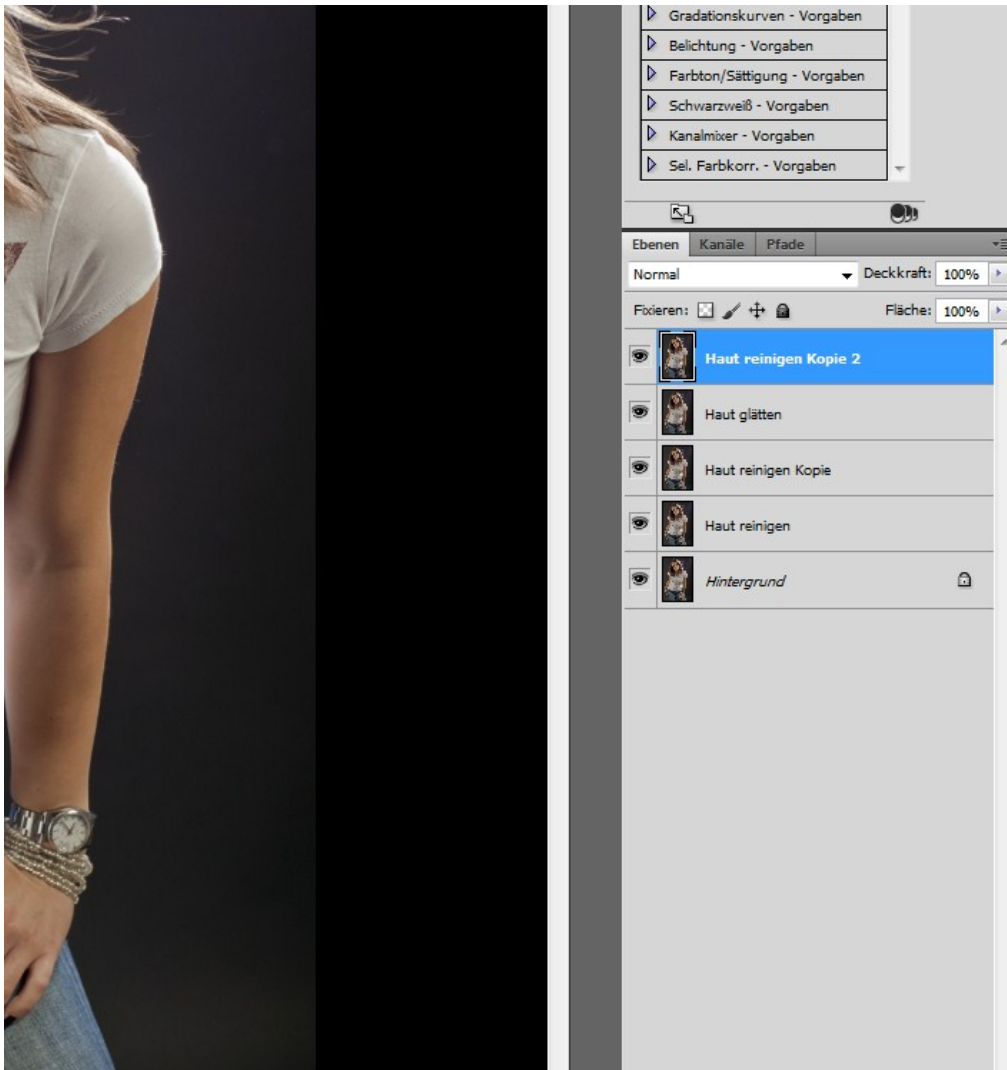
Danach unter *Filter>Sonstige Filter> Hochpass* auswählen, den gewünschten Radius anpassen und mit OK bestätigen. Bei mir passt ein Radius von 10 am besten.



Das Bild sieht jetzt komplett weichgezeichnet aus. Wenn jemandem das so gefällt kann er direkt zu Teil 3 übergehen. Mir gefällt es nicht, da vor allem in den Augen keine Schärfe vorhanden ist. Deswegen werde ich jetzt nach und nach die Partien herausarbeiten, die ich wirklich geglättet haben möchte.

Dazu reduziere ich die Ebenen *Hochpassfilter* und *Hautglätten* auf eine Ebene (rechte Maustaste auf *Hochpassfilter*-Ebene, dann „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“ klicken). Als nächstes lege ich mir zwei Kopien der *Haut Reinigen*-Ebene an (rechte Maustaste auf *Haut Reinigen*-Ebene, dann „Ebene duplizieren“ klicken, das ganze zweimal wiederholen) und ziehe eine davon mit gehaltener linken Maustaste über die *Haut glätten*-Ebene. Über den Sinn der beiden Ebenen solltet ihr jetzt nicht den Kopf zerbrechen.

Habt ihr alles wie ich gemacht, sollte so eure Ebenenpalette aussehen:



Jetzt wähle ich das Radiergummi-Werkzeug aus und radiere vorsichtig über die Haut. Man sieht wie die Haut glatter wird. Beim Radiergummi-Werkzeug sollte man vorsichtig sein, da man den Schritt nur sehr schwer rückgängig machen und was man zu viel radiert hat nicht wieder dazu malen kann.

Nachdem ich jetzt die Haut des Models geglättet ist reduziere ich jetzt die beiden oberen Ebenen auf eine Ebene (rechte Maustaste auf *Haut reinigen Kopie 2*-Ebene, dann „Mit darunter liegender auf eine Ebene reduzieren“ klicken).

Wenn ihr jetzt feststellt, dass ihr zu viel radiert habt und euch Stellen im Bild auffallen, die Scharf sein sollten, aber immer noch weichgezeichnet sind, dann könnt ihr jetzt diese Stellen wieder mit dem Radiergummi bearbeiten. Dies solltet ihr jetzt auf der Ebene *Haut glätten* tun.

Seid ihr hingegen mit eurer Arbeit zufrieden, könnt ihr jetzt die Ebene *Haut Reinigen Kopie* löschen (rechte Maustaste -> Ebene löschen).

Hier mal ein kleiner Zwischenstand:

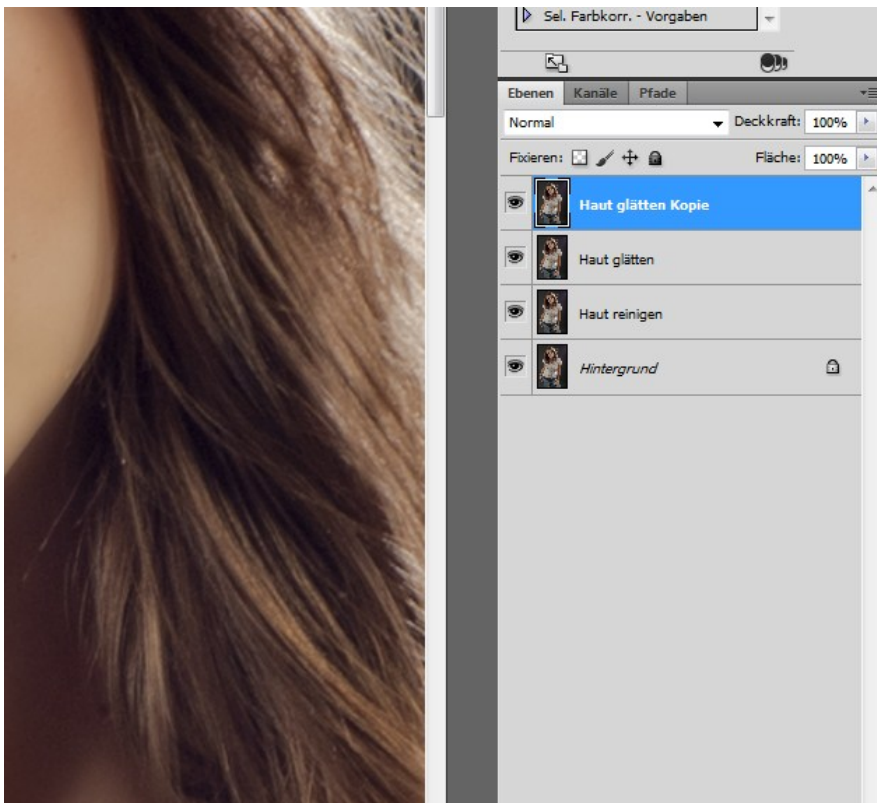


So, die Haut ist jetzt geglättet, spätestens jetzt ist die Zeit gekommen unsere Arbeit zu sichern. Auch ein Schnapschuss wäre nicht schlecht, falls ihr jetzt weiter machen wollt.

Teil 3: Figur modellieren

Ich wusste grad nicht, wie ich den dritten Teil meiner Bearbeitung betiteln sollte, Fakt ist jedoch, dass ich euch in diesem Teil zeigen möchte, wie man mit dem Verflüssigen-Filter arbeitet. Bei meinem Model und dieser Pose war es nicht unbedingt notwendig etwas an Ihrer Figur zu verändern, solltet ihr aber ein Foto bearbeiten, auf dem eurer Model einen etwas zu dicken Arm hat oder kleine Speckröllchen zu sehen sind, könnt ihr es mit diesem Filter korrigieren.

Ich fange wie immer an mit einer neuen Kopie der letzten Ebene (rechte Maustaste -> Ebene duplizieren). Habt ihr meine Anleitung genau befolgt, sollte eure Ebenenpalette jetzt wie folgt aussehen:

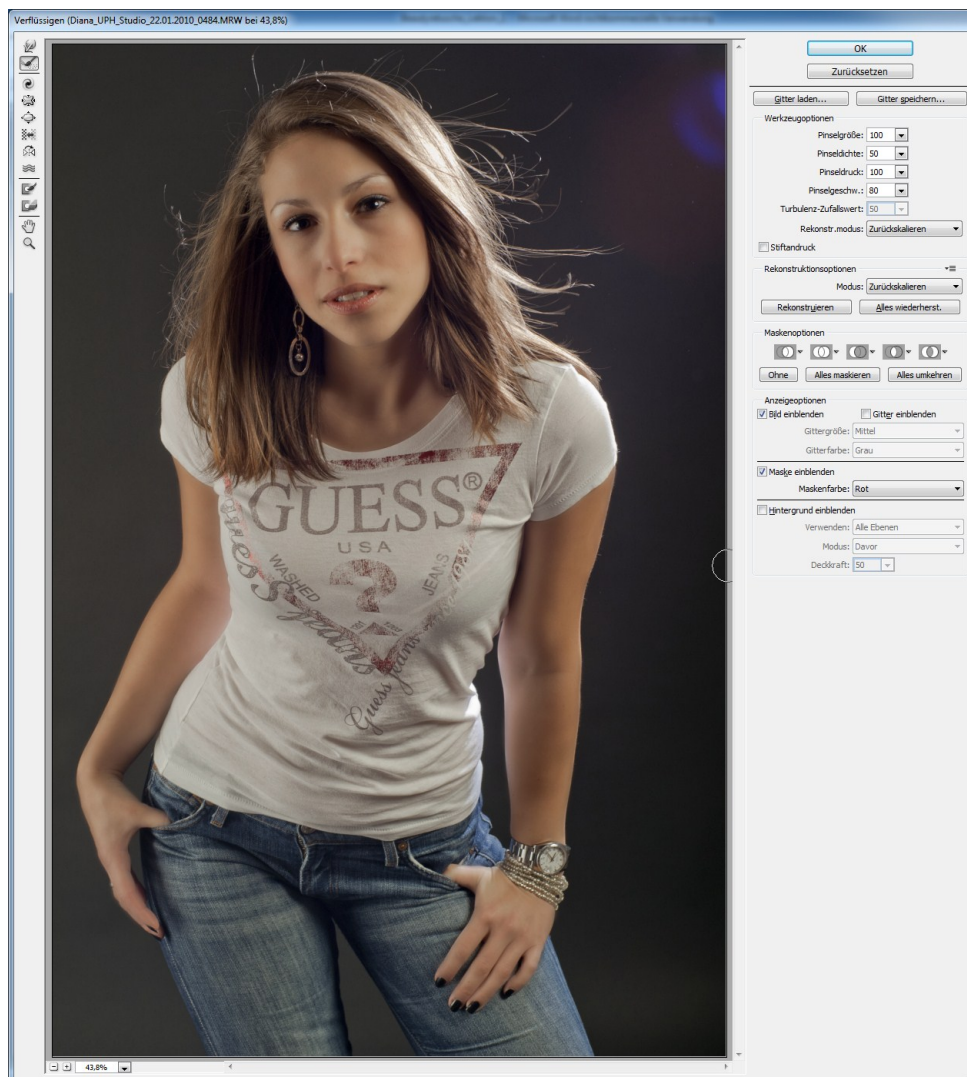


Ich benenne sie in „Figur modellieren“ um.

Den Verflüssigen-Filter ruft ihr über *Filter->Verflüssigen* auf. Daraufhin öffnet sich ein neues Fenster in dem euer Bild angezeigt wird. Auf der linken Seite befinden sich einige Werkzeuge, die rechte Seite zeigt die zu dem jeweiligen Werkzeug passenden Optionen an. Ich arbeite am liebsten mit dem „nach-links-schieben“ und „vorwärts-krümmen“ Werkzeug. Mit dem „Rekonstruktionswerkzeug“ könnt ihr eure Änderungen wieder rückgängig machen. Alle Änderungen könnt ihr auch mit einem Klick auf den Button „Alles wiederherstellen“ zurücknehmen.

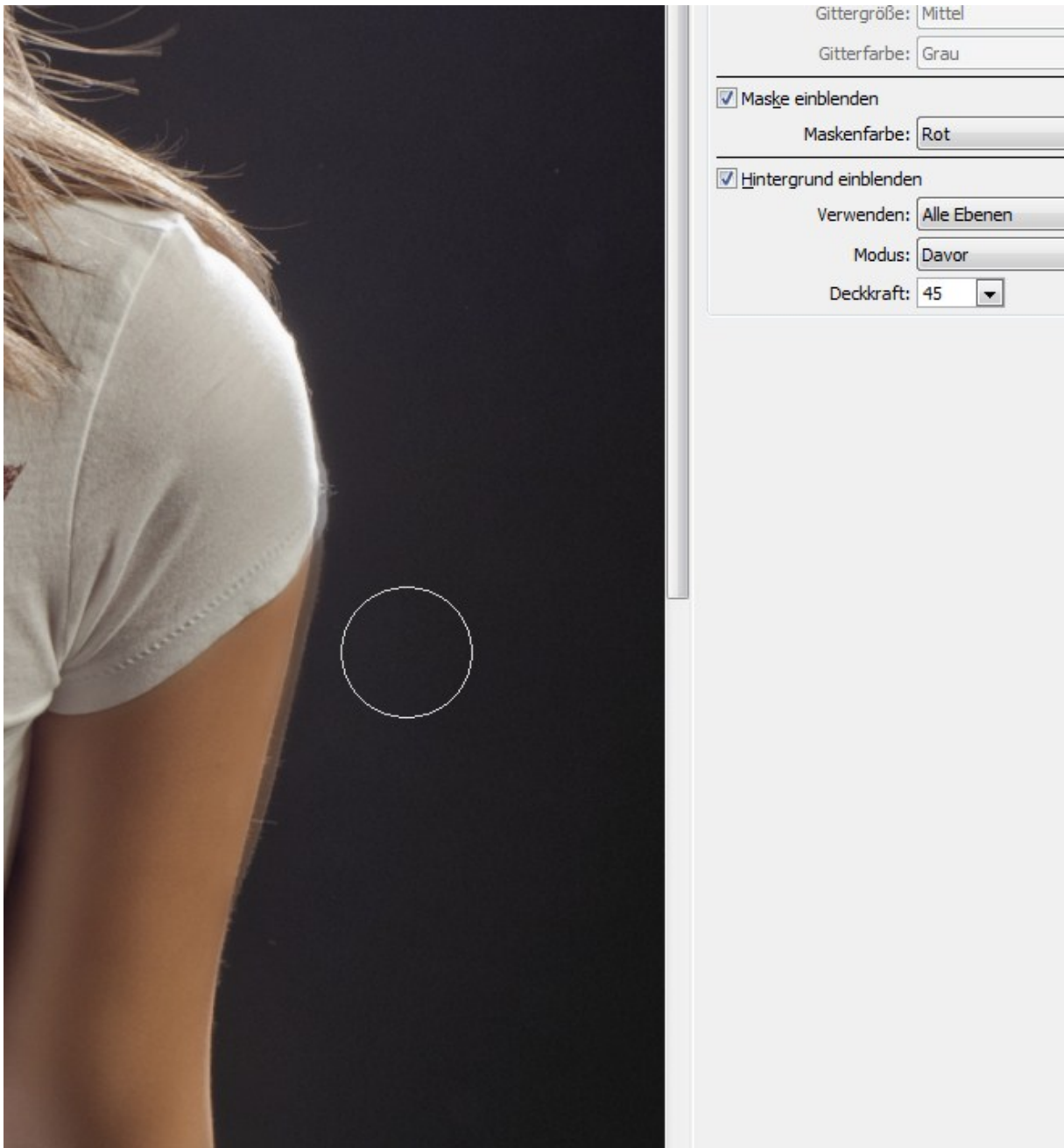
Die Werte „Pinselgröße“, „Pinseldichte“, „Pinseldruck“ beeinflussen die Wirkung des jeweiligen Werkzeugs. Probiert ruhig verschiedene Werte aus. Solange ihr nicht auf „OK“ drückt, hat es keine Auswirkung auf das eigentliche Bild.

Um den Vorher- Nachher Effekt zu sehen, könnt ihr den Haken bei „Hintergrund einblenden „ setzen und den Deckkraftregler hin und her verschieben.



Vorsicht beim „nach-links-schieben“ Werkzeug. Dieses ist etwas eigensinnig in der Handhabung. Wenn man den Pinsel nach unten bewegt, wird alles was sich im Pinselradius befindet nach rechts verschoben, bewegt man den Pinsel nach oben, wird alles hingegen nach links verschoben (daher wohl auch der Name). Bewegt man den Pinsel nach links, verschiebt sich alles nach unten und anders herum.

Möchtet ihr z. B. den linken Arm des Models etwas schlanker gestalten, müsst ihr den Pinsel entlang der Kante nach oben ziehen. Wenn ihr das gleiche mit dem anderen Arm machen wollt, ist es genau anders herum, dann bewegt ihr den Pinsel nach unten.



Wenn ihr mit dem Ergebnis zufrieden seid, könnt ihr es jetzt auf das Bild anwenden, indem ihr es mit „OK“ bestätigt.

Jetzt solltet ihr wieder eure Arbeit sichern. Wenn möglich auch ein Schnappschuss erstellen.

Teil 4: Makeup auftragen

Nicht jeder Hobbyfotograf hat das Glück auf ein Model zu treffen, das sich selbst Beautytauglich schminken kann. Auch ein Visagist steht nicht immer zu Hand. Aber wozu gibt es Photoshop. Mit Photoshop lassen sich schon so einige Schminkfehler Nachträglich beheben. Ich nutze dazu meist den einfachen weichen Pinsel.

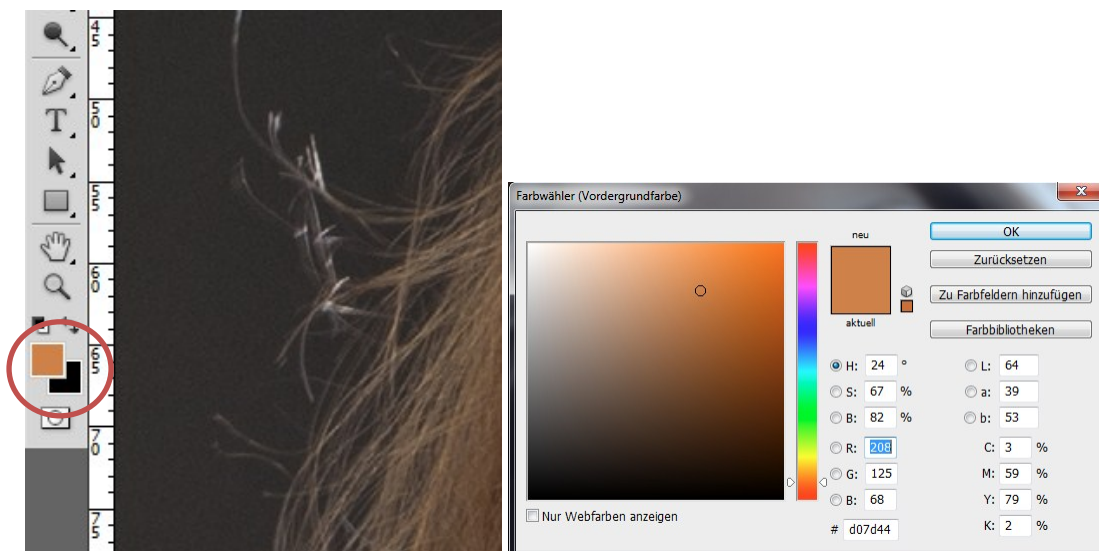
In diesem Schritt werde ich meinem Model etwas Rouge auf die Wangen zaubern und das Augenmakeup stärker betonen.

Ich fange wie immer mit einer neuen Ebenenkopie an, benenne sie in Makeup um und wähle in der Werkzeugleiste den Pinsel aus.

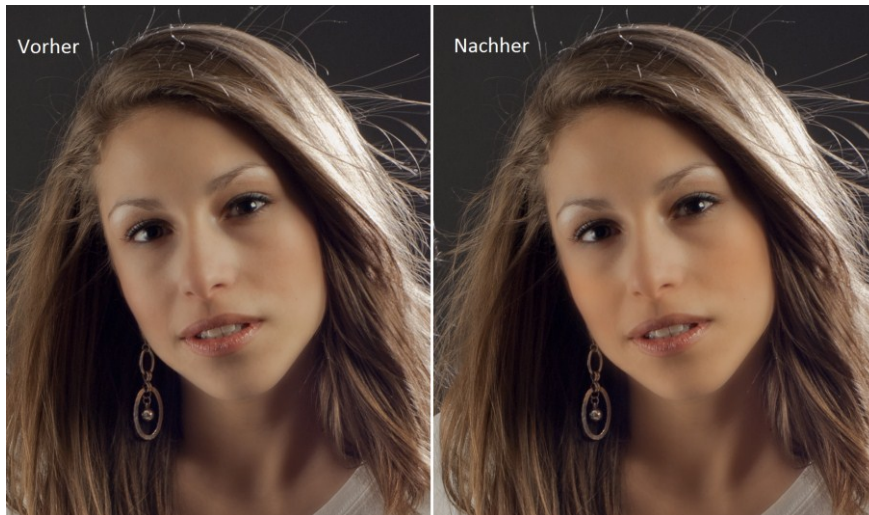
Kleiner Tipp von mir, mit STRG- ALT- Umschalt- und der E-Taste lässt sich eine Ebenenkopie ebenfalls erstellen. Diese beinhaltet jedoch alle Ebenen und somit auch den letzten Bearbeitungsstand. Bei meinem Bild spielt es keine Rolle, möchte man aber eine Kopie einer bestimmten Ebene erstellen, funktioniert die Tastenkombination nicht mehr.

Habe ich den Pinsel gefunden, so muss ich jetzt die Pinselgröße, Pinselhärte und die Deckkraft anpassen. Bei meinem Bild nehme ich eine Größe von 90 bis 100 Pixel bei Härte 0% und eine Deckkraft von 10%. Die Größe des Pinsels müsst ihr an euer Bild anpassen, damit ihr nur die Stellen bearbeitet, die auch bearbeitet werden sollen. Bei der Deckkraft gilt: weniger ist mehr. Lieber einmal mehr über die Stelle pinseln als nachher alles rückgängig machen. Der Modus sollte immer auf „Normal“ stehen.

Um mir die weitere Arbeit zu vereinfachen, zoomte ich mir das Bild auf 100% herein (STRG und +). Als nächstes wähle ich eine passende Farbe. Bei dem Rouge nehme ich meist eine etwas dunklere Hautfarbe. Dazu klicke ich in die Vordergrundfarbe in der Werkzeugleiste hinein, worauf sich ein Farbwählerfenster öffnet. Wenn ich jetzt das Fenster ein Stück zu Seite schiebe und mit der Maus in mein Bild auf die Haut des Models klicke, wähle ich ein Farbton, dass der Haut meines Models entspricht. Jetzt muss ich nur noch die Farbe etwas abdunkeln, indem ich den kleinen Kreis in dem Farbwählerfenster in den dunkleren Farbbereich verschiebe.



Nachdem ich die richtige Farbe ausgewählt habe, trage ich das Puder auf die Haut des Models auf. Mit dem Pinsel malen über die Hautstellen. Zuerst lege ich eine dünne Schicht auf die komplette Haut auf und anschließend betone ich die Wangenknochen mit einer weiteren Farbschicht. Beim Pudern sollte man besonders behutsam vorgehen, da man schnell Flecken in das Bild malt, die man vielleicht zuerst nicht sieht, die aber später beim Erhöhen der Kontraste erscheinen können. Das Entfernen dieser Flecken im Nachhinein ist zum Teil keine einfache Aufgabe.



Als letzte Station nehme ich mir die Augen vor. Zur Sicherheit erstelle ich eine weitere Kopie meiner *Makeup Ebene* und nenne sie *Makeup Augen*. Da das Augen Makeup eigentlich eine Arbeit für eine(n) Visagisten(in) sind, sollte man an diesen nicht zu viel herumexperimentieren. Ich werde nur die Augenlider etwas betonen und einen Eyeliner nachziehen. Dazu wähle ich wieder einen weichen Pinsel mit einer kleinen Spitze, etwa 10 Pixel, belasse die Härte bei 0% und erhöhe die Deckkraft auf ca. 40%. Als Farbe nehme ich Schwarz. Mit diesem Pinsel male ich wie mit einem Eyeliner entlang des Augenlides. Für mehr Komfort und höhere Genauigkeit hole ich mir die Augen bis auf 300 % heran. Nach dem Eyeliner kommt der Lidschatten. Hierzu wähle ich eine etwas dickere Pinselspitze von 25 Pixel bei einer niedrigeren Deckkraft von 10%. Die Pinselspitze sollte maximal so groß gewählt werden, dass sie locker zwischen der Augenbraue und der Wimper passt. Dann suche ich mir wieder eine passende Vordergrundfarbe aus (in meinem Fall ein dunklerer Brauntönen) und male wieder sehr vorsichtig über das Augenlid. Nicht zu viel, da es sonst sehr unnatürlich aussieht. Für das untere Augenlid verkleinere ich den Radius auf 15 Pixel und ziehe 2 bis max. 3 Striche. Fertig sind die Augen.



Übrigens, die Lippen habe ich auch etwas korrigiert, aber das Schritt für Schritt zu beschreiben würde hier den Rahmen sprengen, außerdem kann ich mich kaum noch an die Einzelschritte erinnern. Ein passender Lippenstift und etwas Lipgloss drüber und schon hat das Model schöne Lippen, die man kaum bearbeiten muss. Es ist auf jeden Fall die bessere Methode und es sieht natürlicher aus.

Wenn es euch doch interessiert, hier mal die Kurzbeschreibung.

*Ebene duplizieren -> Lippen mit einem Auswahlwerkzeug (Lasso o. Ä.) auswählen -> mit Auswahl/Kanten verbessern lässt sich die Auswahl optimieren und auf jeden Fall unter Ausgabe/Ausgabe an: „ Neue Ebene“ auswählen -> Auswahl anhand der Regler anpassen und mit OK bestätigen -> die dabei entstandene Ebene nochmals kopieren und mit der auf Seite 6 beschriebene Schnellmethode die Lippen Glätten -> die Lippenebenen auf eine Ebene reduzieren und mit Farbreglern die Farbe anpassen
Möglicherweise entsteht nach dem Reduzieren der Lippenebenen ein grauer Rand, dieser lässt sich ganz einfach mit dem Radiergummi-Werkzeug weg radieren.*

Hier das Ergebnis:



Achtung: nicht vergessen zu speichern😊

Teil 5: Bild schärfen, Kontrast erhöhen, Farben anpassen.

Ja ich gebe zu, das Bild sieht etwas flau aus. Zumindest mir gefällt es nicht. Deswegen habe ich etwas an den Reglern gespielt.

Hierzu war es nicht mal erforderlich eine neue Ebenenkopie zu erzeugen. Ich habe es aber trotzdem gemacht.

Also nacheinander:

- Ebenenkopie erzeugt
- eine Einstellungsebene *Dynamik* erstellen über *Ebenen/Neue Einstellungsebene/Dynamik* bzw. in der *Korrekturen Palette* die *Dynamik-Einstellungsebene* auswählen. Dabei wird die *Dynamik* leicht erhöht und die *Sättigung* verringert
- Einstellungsebene *Gradationskurven* erstellen und mit der *Gradationskurve* etwas herumspielen bis das Ergebnis gefällt. Hier lässt sich durch eine leichte S-Kurve der Kontrast erhöhen, dabei nimmt aber in einigen Bereichen die *Sättigung* zu, was uns dann zum nächsten Schritt führt.
- Mit der Einstellungsebene *Farbton/Sättigung* den *Farbton* anpassen und die *Sättigung* verringern
- Als letzten Schritt habe ich noch über die Einstellungsebene *Fotofilter* einen *Blaufilter* über das ganze Bild gelegt, damit ich einen kühleren Farbton bekomme.

Die Auswirkung der einzelnen Ebenen lässt sich nachträglich über die *Deckkraft* reduzieren. Man muss es auch nicht genau so machen wie ich, man kann verschiedene Ebenen variieren. Wichtig ist nur, dass die Wirkung zum Bild passt und nicht zu stark ausgeprägt ist.

Hier nochmal das Ergebnis:

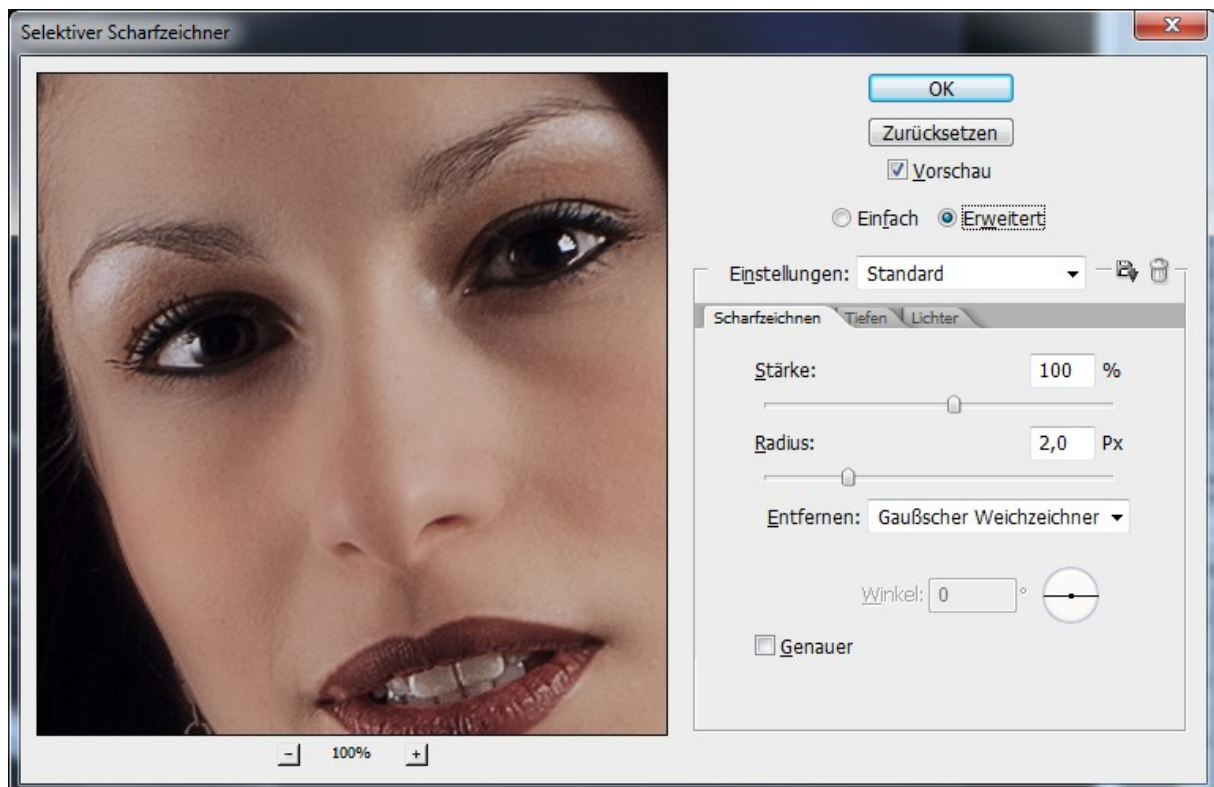


Als letzten Schritt der Bearbeitung (und diesen sollte man immer erst zum Schluss durchführen) ist das Schärfen des Bildes.

Hier sollte man äußerst vorsichtig vorgehen. Überschärfte Bilder sehen nicht besonders gut aus und man baut sich durch zu starkes Nachschärfen wieder Fehler ins Bild ein.

Ich nutze dazu entweder den Unschärf maskieren oder den Selektiven Scharfzeichner Filter. Bei dem Unschärf maskieren Filter gibt es nicht so viele Möglichkeiten etwas zu verstellen. Probiert es einfach auch und klickt den Vorschau-Haken rein, damit ihr sieht, wie sich der Filter auf das ganze Bild auswirkt.

Bei Selektiven Scharfzeichner gibt es da schon mehr zu beachten. Im Ersten Moment sieht es nicht viel anders aus als bei Unschärf maskieren. Erst wenn man den erweiterten Modus aktiviert, erscheinen weitere Menüs.



Als erstes nimmt man sich die Grundeinstellungen für das Scharfzeichnen vor. Unter Entfernen benutze ich immer die Option „Gausscher Weichzeichner“, damit sich die Scharfzeichnung im gleichmäßigen Radius auswirkt. Danach schaue ich mir an, in welchen Bereichen ich eine Scharfzeichnung vornehmen möchte. Eher in den dunklen Bereichen, dann wähle ich unter „Tiefen“ meine Einstellungen vor.

- Der Regler „Verblässen um“ regelt die Stärke der weißen Farbsäume, die beim Schärfen entstehen. Je höher der Wert, desto mehr Farbsäume werden unterdrückt.
- Der Wert „Tonbreite“ legt fest auf welche Tonwertbereiche der Filter angewendet wird. Je höher der Wert, desto breiter der Tonwertbereich, auf dem die Schärfung angewendet wird.

- Der Regler „Radius“ legt fest, wie stark der Filter angewendet wird.

Die Lichter-Einstellungen funktionieren auf die gleiche Weise.

Zum Vergleich, hier nochmal das Ausgangsbild und die fertig retuschierte Version:



Vielen Dank für das Interesse an meiner Anleitung.

Für Anregungen, Verbesserungsvorschläge oder sonstige Fragen, stehe ich euch gerne per Mail zur Verfügung unter info@peter-rokita.de