

Schärfen

Man sollte Schärfen bei einer Ansicht von 50% anwenden, da man bei dieser Zoomstufe am genauesten sehen kann wie die geschärften Ränder aussehen. So kann man Halo-Effekte besser vermeiden.

High Pass Filter

1. (Komposit) Ebene duplizieren
2. Filter - Other - High Pass (1px - 6px)
3. Blendenmodus der Ebene auf Overlay setzen
4. Maske hinzufügen und die Bereiche herauspinseln die man nicht geschärft braucht.

Unsharp Mask, Smartsharpen

Generell lässt sich sagen, dass die anderen Schärfen Filtern nicht gut funktionieren, oder keine Einstellungsmöglichkeiten haben.

Unsharp Mask: Mit Unsharp Mask kann man die besten Ergebnisse erzielen. die Threshold funktion ist vollkommen nutzlos. Man sollte es nicht übertreiben mit der Prozentfunktion. Außer wenn man einen sehr speziellen Effect benötigt.

Smartsharpen: Manche sagen, dass man nur noch Smartsharpen benutzen sollte, da es „Unsharp Mask“ erweitert. Und man viel mehr Möglichkeiten hat das Schärfen filligraner einzustellen. In den meisten Fällen reicht das Smartsharpen aus.

Lab-Correction

Da Schärfe definiert ist durch einen starken Kontrast bei Kanten im Bild. Es kommt vor dass eine Farbverschiebung entsteht wenn man direkt im RGB-Modus von Bildern mit den Unsharpen oder Smartsharpen arbeitet. Eine vollkommen andere Variante zu Schärfen ist die Umwandlung des Bildes in den Lab-Modus.

1. Zunächst muss man das Bild in Lab Umwandeln über Image - Mode - Convert Color to Lab mode
2. In dem ChannelsMenü wählt man den Lightness Channel
3. Unsharp Mask wird ganz normal angewandt wie in einem RGB Bild.
4. Um wieder normal weiterzuarbeiten wandelt man das Bild wieder zurück in RGB Farben.

Blurring

Soft Blur

1. (Komposit) Ebene duplizieren.
2. Den Highpass Filter anwenden
3. Invertieren von dem Highpass
4. Blendoptionen auf Overlay oder SoftLight verändern. Hinzu kann man in den Blendoptionen den GrayBlackSlider anpassen sodass mehr Details erkennbar sind.

Monty Zucker Soft Focus Filter

1. Optional: In Image-Image Size, kann man die Dateigröße nachschauen.
2. Als erstes das Original Bild Duplizieren.
3. Filter-Blur-Gaussian Blur mit einer hohen Zahl anwenden (die Dateigröße ist ein guter Wert zb. 22MB entspricht einem gaussian blur von 22px)
4. Die Blending Options auf Darken und 30% setzen.
5. Die Ebene Duplizieren Blending Options auf 60% setzen.
6. Die Beiden Ebenen sollte man nun in eine Gruppe zusammenfassen. Dann kann man eine Maske der Gruppe hinzufügen, und den Effect dort verschwinden lassen wo er unerwünscht ist.
7. Optional: man kann nach fertiger Bearbeitung die gruppe duplizieren um den Effect noch zu verstärken.

Retouching

Augen

Herausstechende Augen

Um die Augen etwas Herausstechender zu machen setzt man mit einem sehr kleinen Pinselgröße am rand der Regenbogenhaut an und färbt diese via dem Burn-Tool(Midtones, 50\%) ein.

Danach dupliziert man die Ebene und Setzt einen Filter- Schärfen- Unschärfen Maske (100\%, 1px, 0level) und Maskiert die Ebene sodass, nur die Regenbogenhaut und Pupille hervortreten.

Augen Farbe

1. Nun wählt man die Augenfarbe aus mit dem Sample Tool.
2. Eine neue Solid Color Ebene hinzufügen, die Farbe mit etwas mehr Sättigung versehen.
3. Die EbenenBlendmodus auf Color setzen, sowie die Ebene umwandeln zu einer ClippingMask, sodass nur das Auge korrigiert wird.
4. Weitere Korrektur kann man mit einer Hue/Saturation Layer- z.b. Sättigung hinzufügen. Die Ebene muss auch wieder zu einer Clipping Mask umgewandelt werden.

Nase

Manchmal wirkt in einem Portrait die Nase etwas zu groß. Digital lässt sich schnell eine Nasenoperation durchführen.

1. Eine Kreis Auswahl um die Nase ziehen
2. Selection-Modify - Feather Selection ca. 20px (je nach Bedarf mehr oder weniger)
3. Filter - Distort - Pinch Diesen zieht man nun hin und her um zu sehen wie der Effect am besten ist. Somit ist es auch möglich eine Nase größer zu machen.

Alternative: Anstatt so zu arbeiten kann man auch Filter-Liquify anwenden.

Haut

Hautunreinheiten (Simple) (CloneTool + HealingBrush)

Um die meisten Unreinheiten, von der Haut zu entfernen sollte man sie versuchen mit dem Spot Healing Brush / HealingBrush oder mit dem Clone Tool beseitigen. Wichtig bei Gesichtern ist, das man immer wieder neu seine Quelle bestimmt. Da die Hauttöne sich je nach Region im Gesicht unterschiedlich sind. Generell arbeitet man mit sehr kleinen Pinselgrößen. Damit das Bild im nachhinein natürlich erscheint.

Hautunreinheiten entfernen (Erweitert) (Pinsel + Korrekturbene)

Nachdem man mit dem Clone Tool, die meisten schwerwiegenden Unebenheiten entfernt hat. Legt man zunächst eine neue Ebene an. Dann wählt man einen Pinsel aus mit einer Opacity von 5-10%. Mit dem SampleTool wählt man nun einen Farbton der Haut und Pinselt nun auf der neuen Ebene solange bis alle Unebenheiten beseitigt sind. Um die Natürlichkeit des Bildes zu wahren sollte man immer wieder neue Farben aus dem Gesicht wählen. Diesen Effect sollte man nur subtil einsetzen. Man kann auch im Nachhinein die Opacity der Ebene verringern.

Wenn man fertig ist mit dem bereinigen, Merge Layer Down (strg -E). Da es meist auffällt das man geschummelt hat, fügt man noch Filter- Noise - add Noise (0,1-0,5\%, gaussian) hinzu.

Alternative: Korrekturbene + Highpass

1. Das Bild 2x duplizieren
2. Die erste Ebene einen hohen Gaussian Blur (20px) anwenden und die Opacity der Ebene auf 70% setzen
3. Die darüberliegende Ebene einen Highpass Filter von 4-10px anwenden und die Ebene mit einer Clipping Mask versehen. Opacity 40\% und Linear Light Blendenmodus.
4. Die Gaussian Blur Ebene mit einer Schwarzen Maske versehen.

5. Nun pinselt man auf der Maske mit einem weißen Pinsel auf den Teilen der Haut die glatter werden sollen.

Haut Farbton

Eine einfache Art und Weise um schnell einen interessanten Kontrast der Hautfarbe des Bildes zu geben, Dupliziert man das Bild und setzt die Blendoptionen der Ebene auf Overlay. Mit einer Maske kann man nun bestimmen welche Teile diesen Kontrast erhalten sollen.

Farbkorrektur

Penthouse Effect

Der Effekt erzeugt eine subtile extra Bräune.

1. Das Bild auswählen, kopieren, ein neues Bild anlegen, einfügen
2. Das neue Bild nun in Graustufen umwandeln Image - Mode - Grayscale (entweder direkt oder siehe Schwarzweiss Bilder)
3. Nun das Bild in Image- Mode - Duotone man wählt ein helles braun und ein dunkles Braun als Farben

Himmelblau

Eine neue Selective Color Adjustment Layer anlegen im Blue Channel kann man nun das Blau im Himmel verstärken wenn man den Schwarz Regler manipuliert.

Beleuchtungskorrektur

1. Levels Adjustmentlayer die eine Verdunkelung des Bildes erzeugt (grauregler nach rechts ziehen, weiß nach links)
2. Die Maske mit dem Gradienten Werkzeug von dem Beleuchtungspunkt einen Gradienten ziehen.
3. Falls Bereiche zu dunkel geworden sind oder zu hell geworden sind mit einem dem Pinsel in der Maske nachkorrigieren.