1 Realistisch und präzise: Die Farbe von Augen, Haaren und anderen Bildobjekten verändern

Adobe stellt ein eigenes Werkzeug bereit, um die Farbe von Bildobjekten zu ändern: das Farbe-ersetzen-Werkzeug , Kürzel (B). Auf den ersten Blick ist die Funktionsweise dieses Tools unkompliziert: Werkzeug aktivieren, Farbe und Optionen einstellen, losmalen – und fertig (im Buch können Sie in Abschnitt 22.7, „Rote-Augen-Retusche“, nachlesen, wie das Tool genau funktioniert). Für kleine Eingriffe, die schnell gehen sollen, ist das Werkzeug durchaus geeignet. Anspruchsvollere Retuschejobs lassen sich damit allerdings nicht erledigen. Denn Sie arbeiten damit direkt auf der Originalebene und haben keine Möglichkeit, spätere Änderungen oder Korrekturen durchzuführen.

Für anspruchsvolle Retuschen müssen Sie eine andere Arbeitstechnik anwenden, die ich Ihnen hier Step by Step zeige. Sie können sie verwenden, um Bildobjekte einfach umzufärben – etwa, um aus blauen Augen grüne Augen zu machen, um die Haarfarbe eines Modells zu ändern oder um Kleidungsstücke, Möbel oder Autos umzufärben … eigentlich immer, wenn Sie die Farben von Bildobjekten verändern möchten und dabei realistische Ergebnisse brauchen.

Für solche Anforderungen gibt es verschiedene Lösungsansätze und Retuschetechniken. Ich zeige Ihnen hier eine Arbeitsweise, die sehr schnell geht, leicht zu merken ist und zudem die originalen Bildpixel nicht antastet. Sie arbeiten mit einer gesonderten Bildebene und gegebenenfalls einer zusätzlichen Einstellungsebene. Das bedeutet, dass Sie sehr flexibel sind und nachträgliche Änderungen und Anpassungen einfach durchführen können.

Schritt für Schritt: Maßarbeit beim Umfärben

Porträt einer jungen Frau mit grauen Augen. Die Augenfarbe soll ein wenig in Richtung Blau verändert werden. Sie können die im Folgenden beschriebene Technik auch anwenden, um rote Blitzlicht-Augen zu reparieren – in Fällen, wo das Rote-Augen-Werkzeug (J) versagt.

1. Die Ausgangssituation

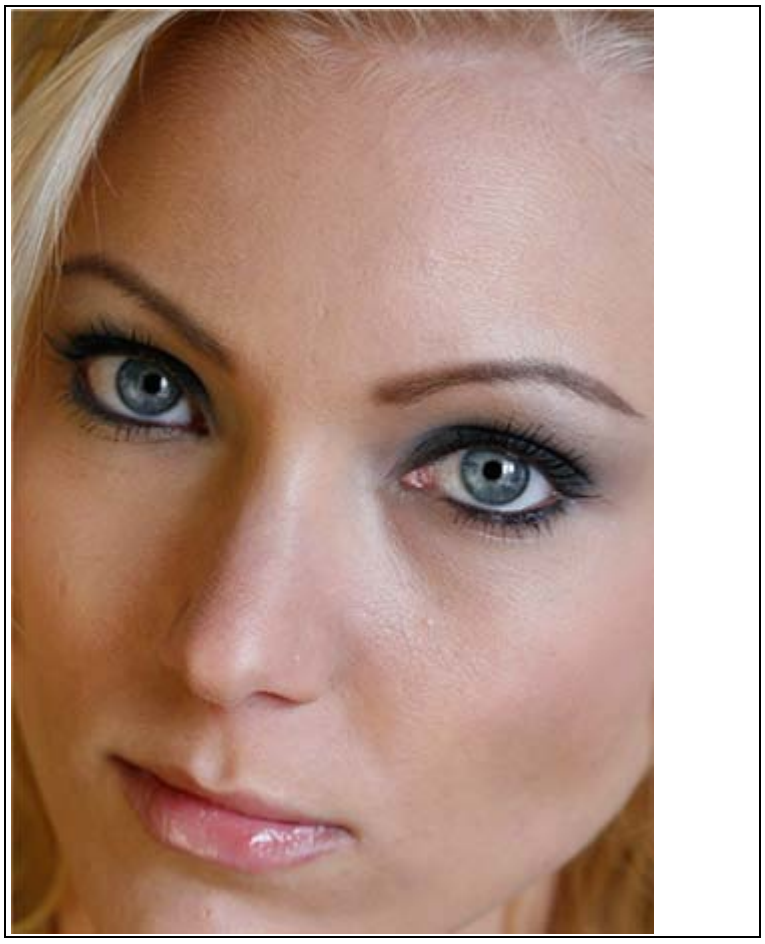


Abbildung 1.1: Das Ausgangsbild – hier noch in der 100%-Ansicht (Foto: Jacqueline Esen, betrachtenswert.com). Sie können die Datei im Bonusbereich herunterladen, sie hat den Namen „AugenretuscheWorkshopdatei.tif“.

2. Zoomen und neue Ebene

Legen Sie oberhalb der zu retuschierenden Ebene eine neue, leere Ebene an. Deren Füllmethode stellen Sie zunächst auf FARBE. Es kann später noch notwendig sein, eine andere Füllmethode zu wählen, um die Retusche endgültig anzupassen. FARBE macht die Wirkung der Retusche jedoch zunächst gut sichtbar. Zoomen Sie sich dann die zu retuschierenden Augen heran, sodass Sie bequem und exakt pinseln können. Ein 100%-Zoom ist dabei nicht zwingend erforderlich. Vergrößern ist erlaubt – und in vielen Fällen sogar notwendig, um akkurat zu arbeiten.

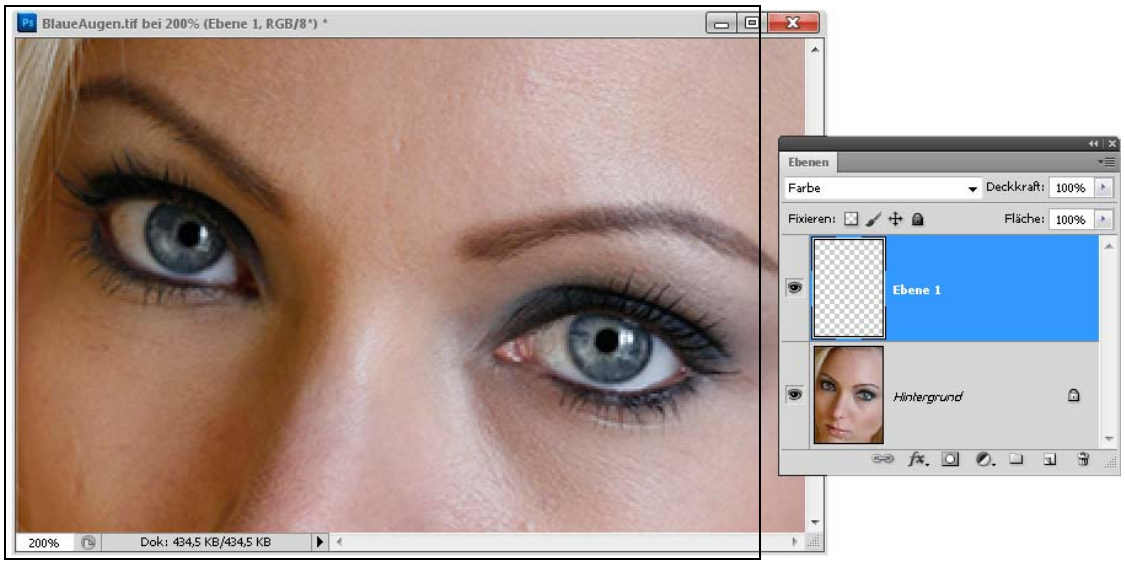


Abbildung 1.2: Die Augen wurden herangezoomt, in der Palette sehen Sie die neue Ebene.

3. Neue Augenfarbe einstellen

Nun legen Sie fest, welche die neue Augenfarbe sein soll. Die Farbe muss zum Typus der fotografierten Person und natürlich auch zu der Belichtungssituation passen. Ich habe hier einfach einen Blauton aus einem anderen Porträtfoto per Pipettenwerkzeug (Kürzel (I)) "aufgepickt". Sie können natürlich auch einfach im Farbwähler experimentieren. Die Farbe kann nachträglich noch etwas verändert werden – hundertprozentig passen muss sie also nicht, die Richtung sollte aber stimmen.

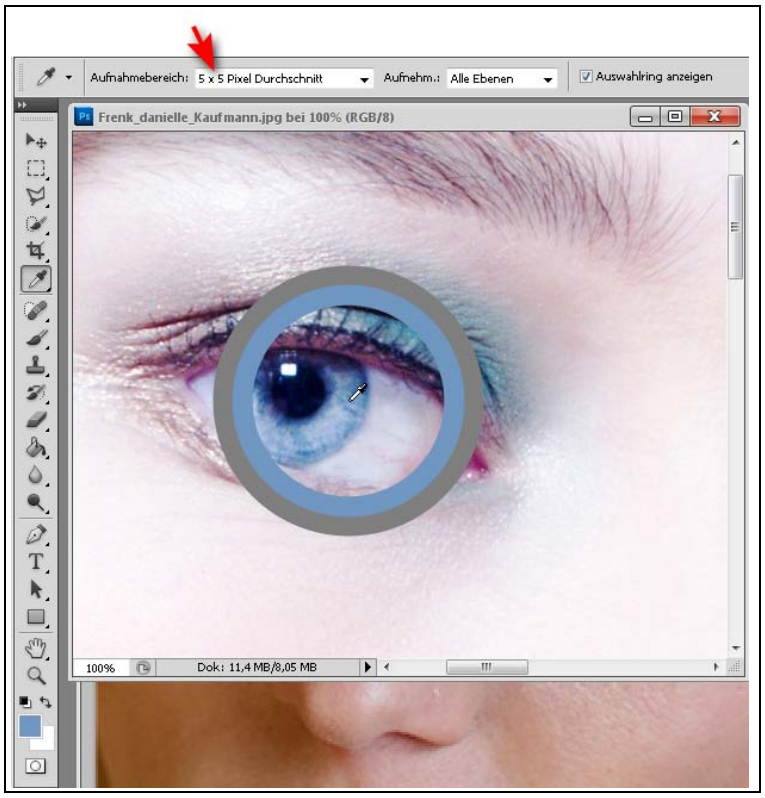


Abbildung 1.3: Aufnehmen der Augenfarbe aus einem anderen Porträtfoto. Beachten Sie, dass der AUFNAHMEBEREICH des Pipette-Werkzeugs nicht auf „1 Pixel“ steht – damit erhalten Sie keinen repräsentativen Farbton, da Augen ja meist aus zahlreichen unterschiedlichen Farben bestehen. Je nach Auflösung und Motiv sind „5 x 5“ oder „11 x 11“ geeignete Werte.

4. Pinsel einstellen ... und los geht´s

Gearbeitet wird nicht mit Retuschetools, sondern mit dem Pinsel-Werkzeug (B).

Dabei muss noch eine richtige Werkzeugspitze eingestellt werden. Dabei richten Sie sich nach Ihrem Gefühl und den Gegebenheiten des Bildes. Ich habe zunächst mit einem recht großen Pinsel mit 50 % Kantenschärfe gearbeitet. Auf der neuen Ebene übermalen Sie also den Bereich der Augen.

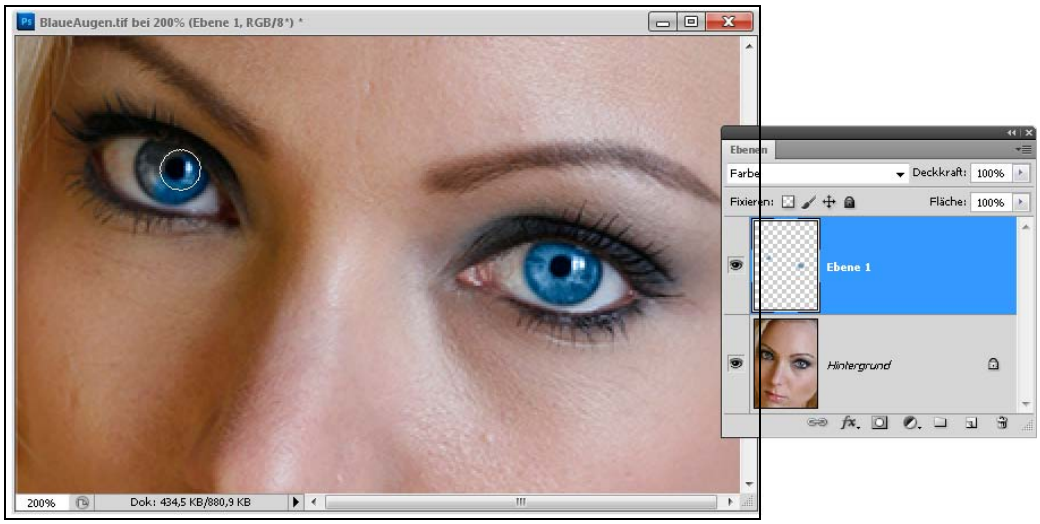


Abbildung 1.4: Mit der Füllmethode FARBE bei 100% DECKKRAFT ist das Retuscheergebnis zunächst zu „knallig“. So erkennen Sie jedoch die Retuschewirkung am besten. Das Feintuning kommt später.

Sie können den Farbauftrag per Radiergummi korrigieren. Einfacher ist es jedoch meist, wenn Sie sich schnell eine Maske anlegen und diese bearbeiten.

5. Wenn nötig: Feinarbeit per Maske

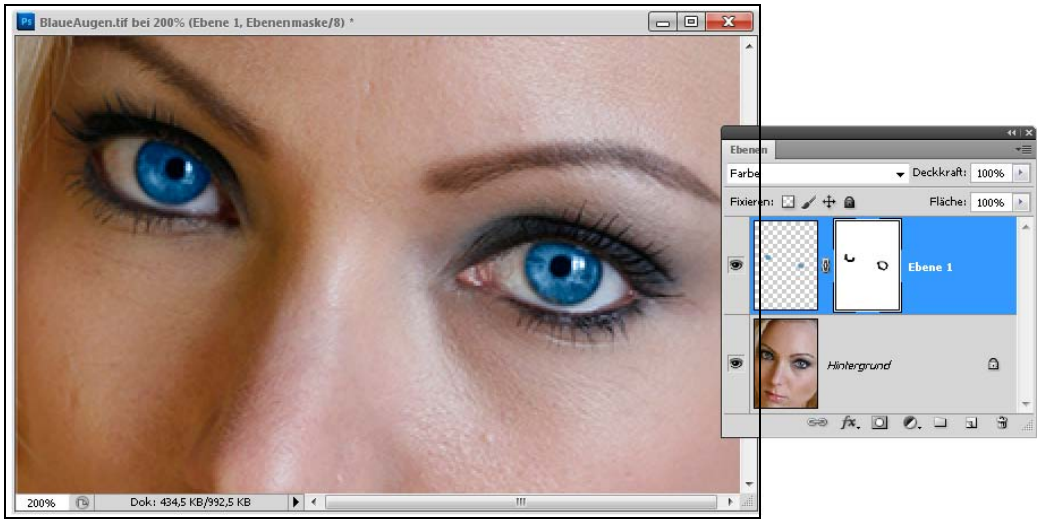


Abbildung 1.5: Zu viel Farbe aufgemalt? Per Maske lässt sich das rasch korrigieren.

Meist muss die Augenfarbe noch weiter angepasst werden. Dabei kann es nicht schaden, das Bild wieder in die 100%-Ansicht zu bringen. Ändern Sie dann die Deckkraft oder/und Füllmethode der Retuscheebene – probieren Sie ein wenig herum, die beste Einstellung ist motivabhängig. Es gibt keine Patentrezepte. Ein weiterer guter Füllmethoden-Kandidat für die Feinabstimmung ist FARBTON. Wie die Füllmethode FARBE

6. Augenfarbe anpassen per Deckkraft und Füllmethode

auch lässt diese Füllmethode die Luminanzwerte der unten liegenden Ebene intakt – die Struktur der Iris bleibt weiterhin sichtbar (sofern sie auf dem Originalbild zu sehen war).

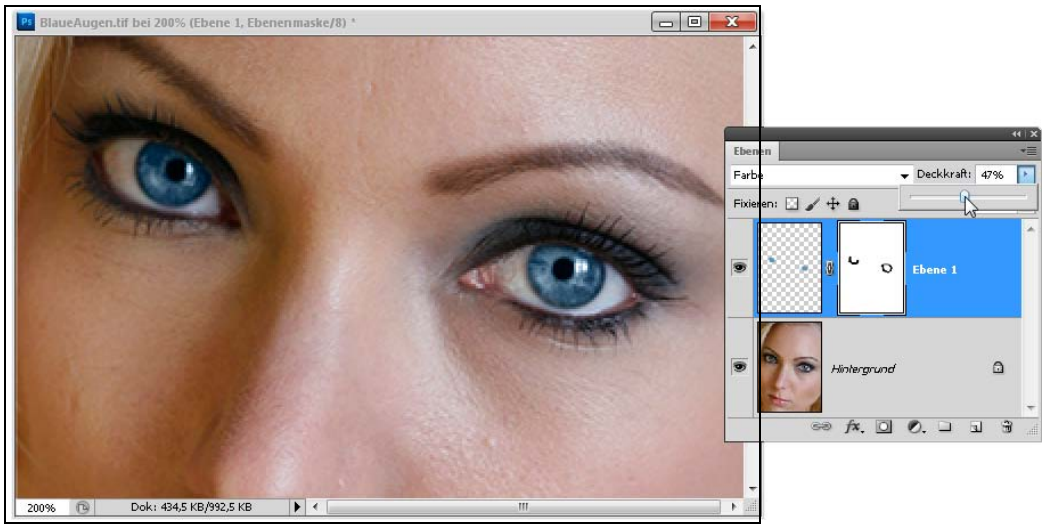


Abbildung 1.6: Die Augenfarbe wird realistischer, wenn die Deckkraft der Retuscheebene gesenkt wird.

7. Weitere Anpassung per Farbton/Sättigung

Wenn Ihnen die Augenfarbe immer noch nicht gefällt, können Sie noch eine Einstellungsebene FARBTON/SÄTTIGUNG anlegen. Diese muss mit der Retuscheebene zu einer Schnittmaske zusammengefasst werden, damit sich nicht auch das Porträt farblich verändert.

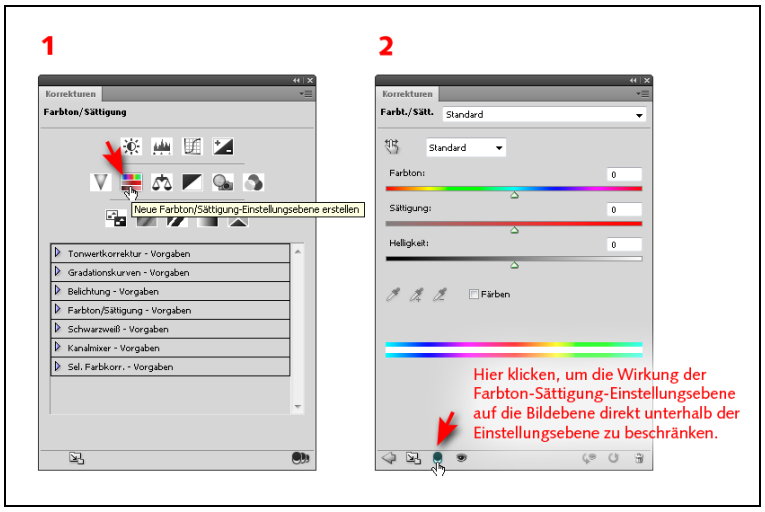


Abbildung 1.7: 1: So erzeugen Sie eine Einstellungsebene FARBTON/SÄTTIGUNG. 2: Einstellungsebene mit der Retuscheebene zu einer Schnittmaske zusammenfassen

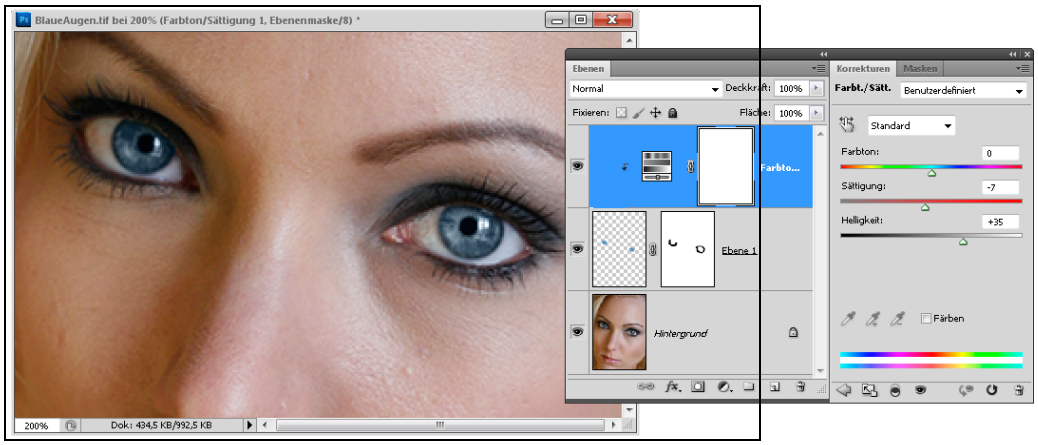


Abbildung 1.8: Bild, Ebenenpalette und die Einstellungen im Tool FARBTON/SÄTTIGUNG

Die Arbeit hat sich gelohnt: Die neue Augenfarbe sieht absolut realistisch aus. Das Ergebnis sehen Sie in der folgenden Abbildung.

8. Fertig! – Das Endergebnis

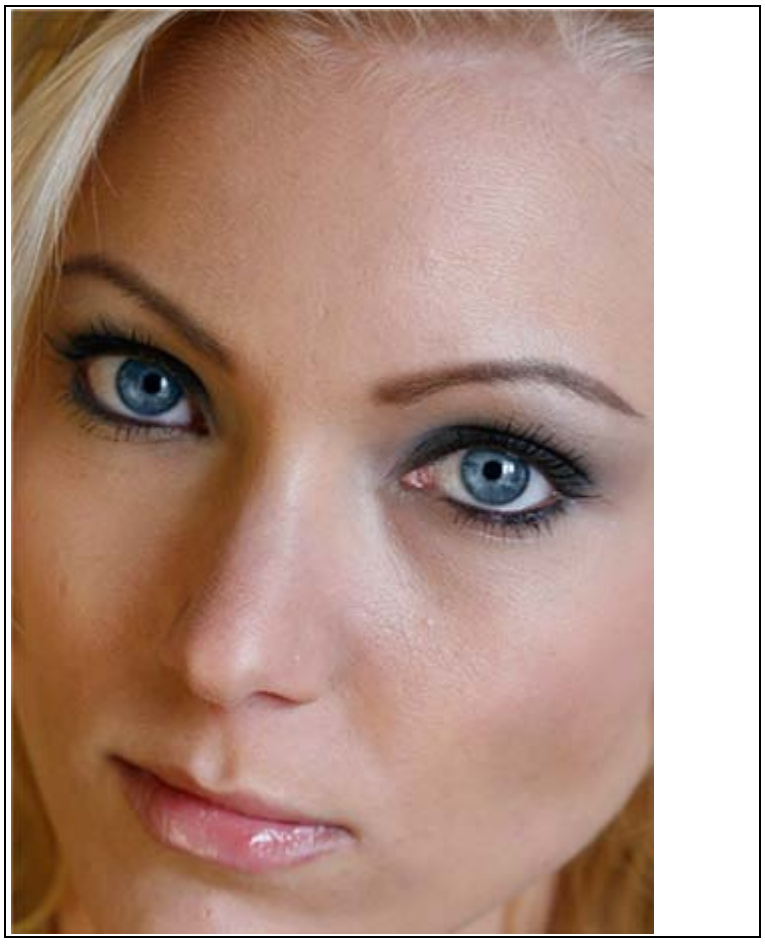


Abbildung 1.9: Das realistisch wirkende Endergebnis