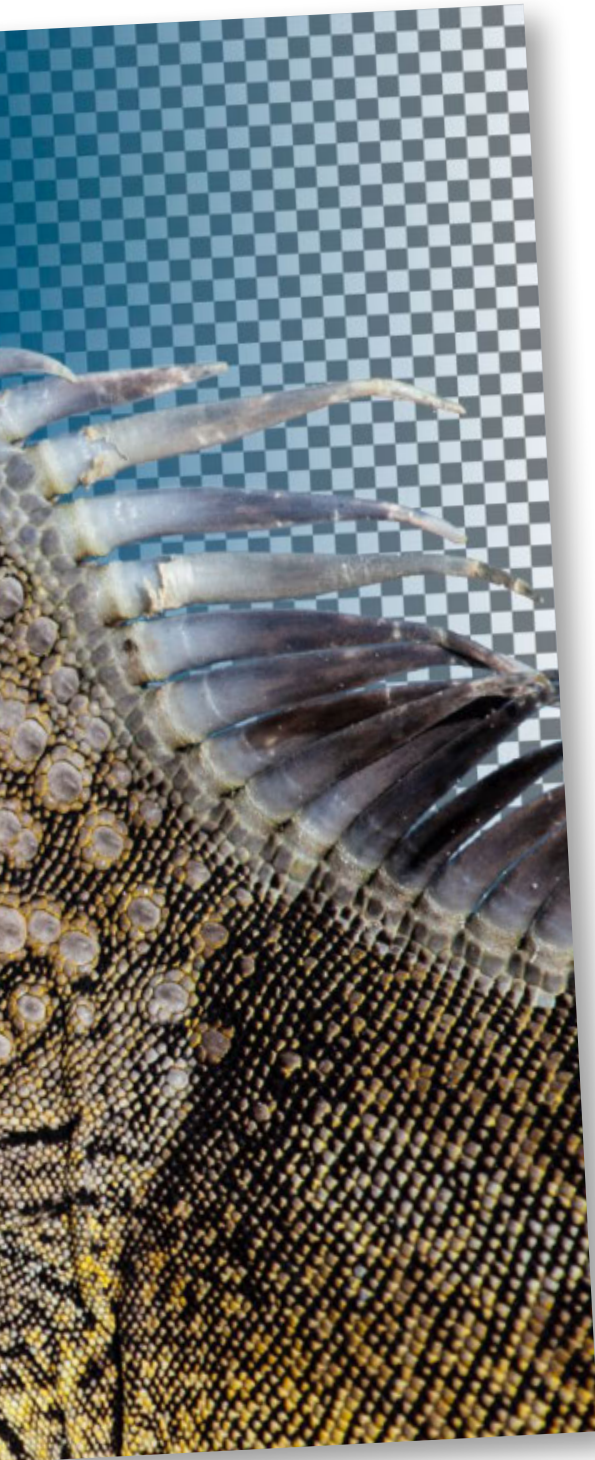




4

Photoshop- Grundlagentechniken

Die Möglichkeiten der Bildentwicklung haben Sie jetzt ausgiebig kennengelernt. Irgendwann ist aber auch mit diesem umfangreichen Repertoire die Grenze der Bildentwicklung erreicht. Ob Sie dann vor aufwendigen Retuscheaufgaben stehen, die Perspektive stärker beeinflussen möchten oder einfach nur Lust haben, ein Bild über seinen natürlichen Farb- und Kontrastumfang hinaus zu verändern – nun ist Photoshop für die Einzelbildbearbeitung gefragt. Bevor Sie diese Aufgaben angehen, sollten Sie sich mit den Schlüsseltechniken vertraut machen: Ebenen, Auswahlen und Masken sind die Kernfunktionen, die Sie in Photoshop für Detailarbeiten nutzen. Außerdem sollten Sie sich auch ein wenig mit Themen wie Farbmanagement auskennen.



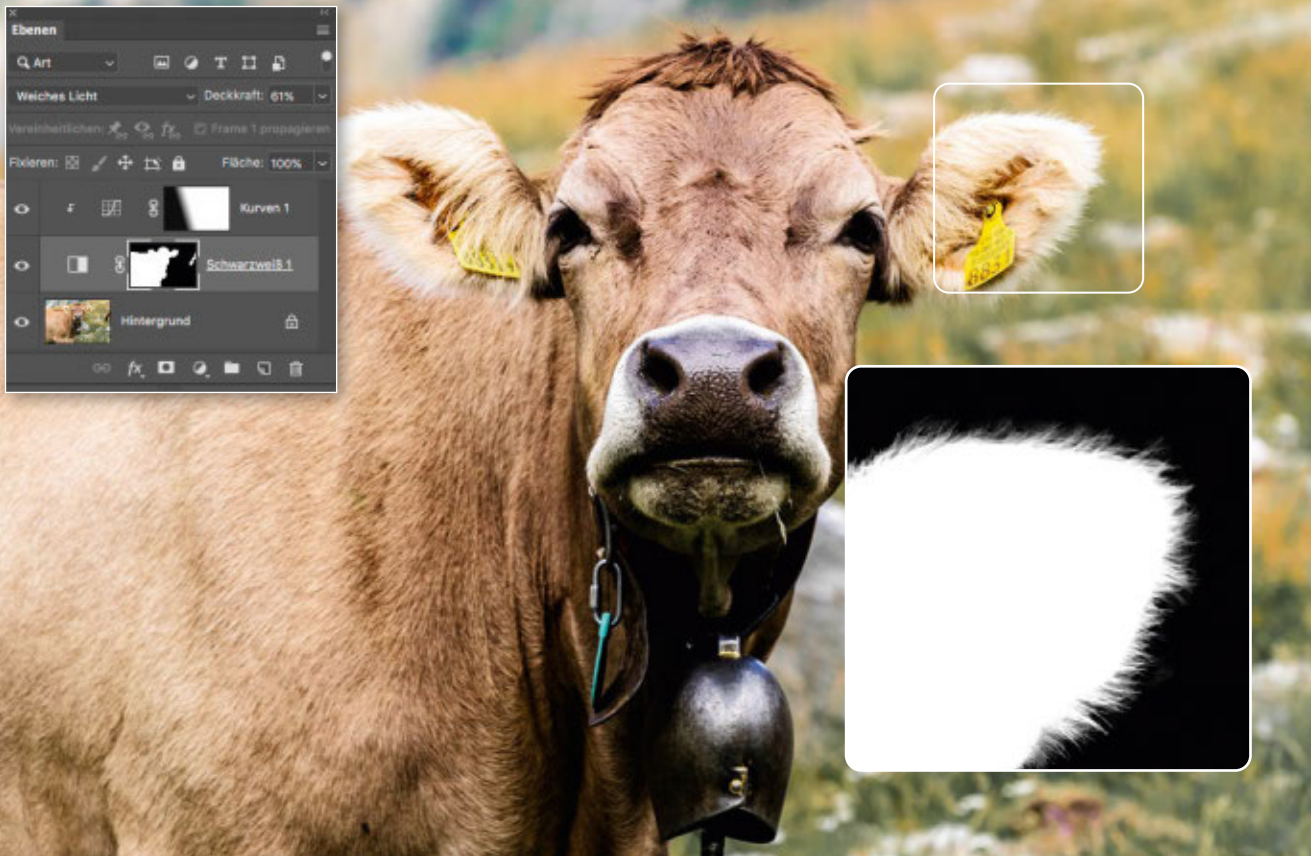
4.1 Die Grenzen der Bildentwicklung

Die Entwicklungssteuerungen in Camera Raw und Lightroom beherrschen Sie nun, und Sie haben sicher schon umfangreiche Aufnahmeserien optimiert und zahlreiche Bilder zur Perfektion entwickelt. Für den größten Anteil der fotografierten Motive ist das auch mehr als ausreichend. Aber trotzdem kommt man während des fotografischen Workflows einmal an den Punkt, an dem z. B.:

- die lokalen Korrekturmöglichkeiten zu ungenau oder mühselig sind, um Bilddetails zu optimieren
- die Retuschemöglichkeiten mit ihrer Automatik nicht zu den gewünschten Ergebnissen führen oder sehr mühselig wären
- ganze Bildteile ausgetauscht werden sollen
- dem Bild noch ein gewisses Etwas fehlt

Abb. 4.1: Nach der Ausentwicklung der Bilder in Camera Raw oder Lightroom folgt gegebenenfalls noch die Einzelbildbearbeitung in Photoshop. Konzepte wie Ebenen, Auswahlen und Masken ermöglichen dort eine fein abgestufte Detailarbeit.

Was auch immer Sie bewegt, zu Photoshop zu wechseln, es ist immer das Gefühl – und irgendwann auch die Gewissheit –, dass dieses Bildbearbeitungsfüllhorn schier keine Grenzen kennt und sicher eine Lösung für Ihr Bildbearbeitungsziel bereithält.



Von der Raw-Entwicklung zur Einzelbildbearbeitung

Beim Übergang von der Raw-Entwicklung zu Photoshop wechseln Sie einerseits das Dateiformat, vor allem aber auch die Arbeitsweise. Bisher haben Sie das Bild fast intuitiv über Schieberegler verändert – die Bearbeitung ganzer Aufnahmeserien erfordert dabei nur ein paar Klicks. In Photoshop öffnen und bearbeiten Sie die Bilder einzeln über verschiedenste Techniken – die Übertragung von Korrekturen von einem Bild auf andere ist zwar möglich, aber vergleichsweise umständlich. Nicht nur deswegen sollten Sie sich gut überlegen, welche Aufgaben Sie Photoshop übertragen wollen. Es dient nicht als Alternative für alle Bearbeitungen. Grundlegende Tonwert-, Kontrast- und Farbkorrekturen sollten in der Raw-Entwicklung verbleiben, denn dort steht Ihnen, wie Sie wissen, mit den Raw-Daten ein weitaus größerer Dynamik- und Farbumfang zur Verfügung.

Wenn Sie die Bilder an Photoshop übergeben, konvertieren Sie Ihre kameraspezifische Raw-Datei in ein Standarddateiformat mit fertigen RGB-Kanälen. Bestimmen Sie bei der Übergabe an Photoshop schon das Dateiformat und die Farbtiefe. Diese Grundlagen habe ich im ersten Kapitel bereits erklärt. In Camera Raw haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder öffnen Sie das Bild bzw. die Bilder direkt nach der Entwicklung über die entsprechende Schaltfläche.



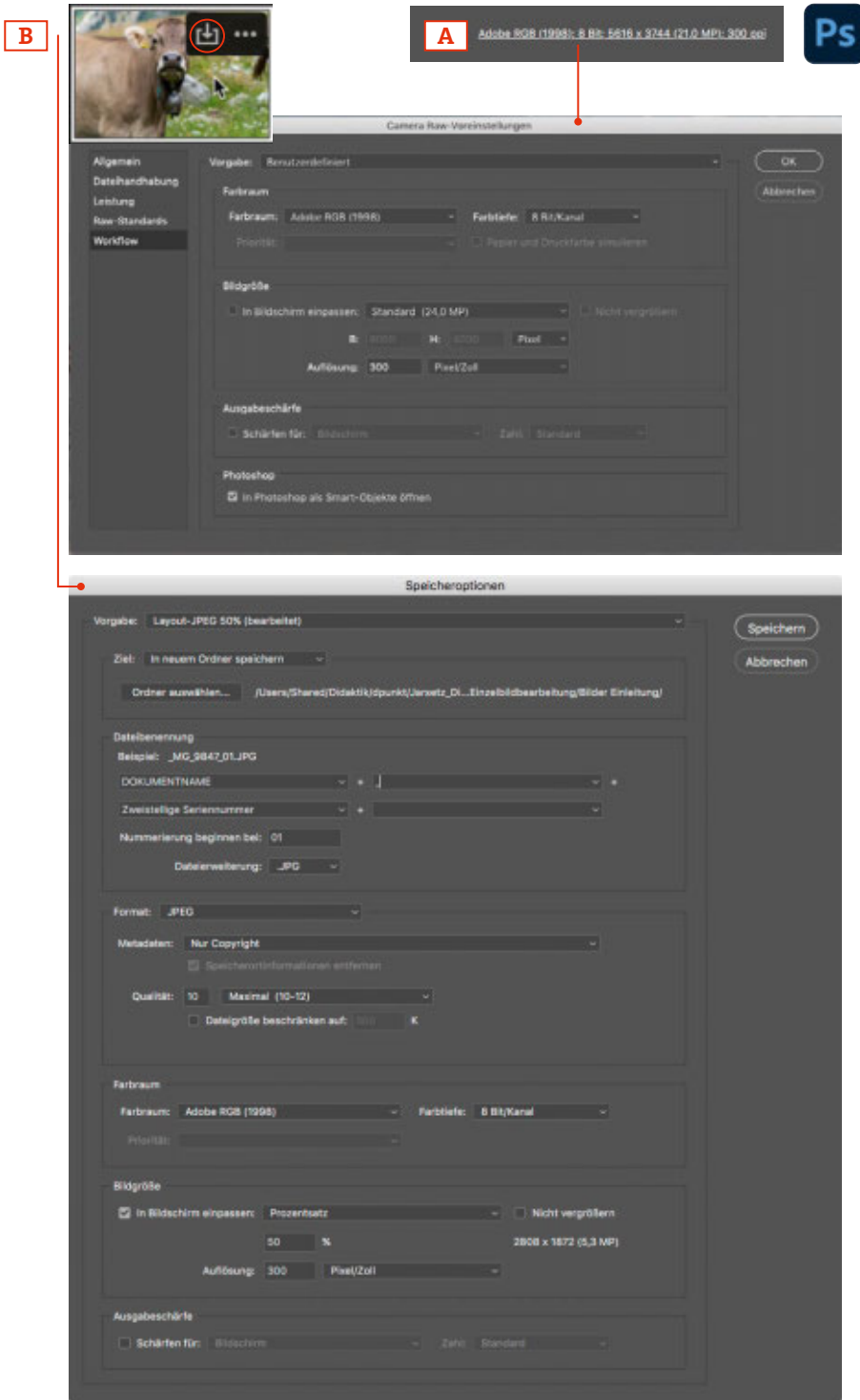


Abb. 4.2: Nach der Entwicklung in Camera Raw können Sie das Bild direkt in Photoshop für die Weiterbearbeitung öffnen. Über den kleinen Link [A] öffnen Sie die *Workflow-Vorgaben*, in denen Sie in erster Linie den Farbraum und die Bildgröße festlegen. Die letztendliche Speicherung dieser Datei kopie erfolgt dann später aus Photoshop.

Wenn das Bild nach der Entwicklung schon fertig ist oder für eine spätere Bearbeitung zwischengespeichert werden soll, öffnen Sie die Speicheroptionen über das Icon zum *Konvertieren und Speichern* [B]. Die Optionen sind hier die gleichen wie bei der direkten Übergabe an Photoshop. Zusätzlich müssen Sie noch einen Speicherort und einen Dateinamen definieren.

Vergessen Sie hierbei nicht, die *Workflow-Vorgaben* über den unten stehenden Link **[A]** zu öffnen. Mit ihnen bestimmen Sie die Eckdaten der RGB-Datei, die in Photoshop geöffnet wird. Hier wählen Sie in erster Linie den *Farbraum*, in dem Sie das Bild übergeben wollen. Wählen Sie den etwas kleineren, aber allgemein verwendeten *sRGB*-Farbraum für eine Datei, deren weitere Verwendung online, für den Bildschirm oder noch nicht festgelegt ist. *Adobe RGB* ist der Farbraum für den professionellen Workflow und die Weitergabe an hochwertige Fotodrucker oder an einen Layoutworkflow. Natürlich können Sie als fortgeschrittener Anwender andere und individuelle Farbprofile wählen. Die Datei, die Sie dann in Photoshop öffnen, heißt zwar noch genauso wie die ursprüngliche Raw-Datei – inklusive der Dateiendung – ist aber eine Kopie als RGB-Datei, für die Sie erst bei der Speicherung in Photoshop das endgültige Dateiformat festlegen.

Wenn Sie schon nach der Entwicklung gleich eine Reihe von Bildern in einem vorgegebenen Format speichern wollen, nutzen Sie in Camera Raw das Icon zum *Konvertieren und speichern* **[B]**. Dies finden Sie oben rechts im Camera-Raw-Fenster oder wenn Sie die Maus über die Miniatur im Filmstreifen bewegen. Im folgenden Dialogfeld geben Sie neben dem Speicherort auch gleich das Dateiformat an. Hier stehen Ihnen nur Standardbildformate zur Verfügung. Wählen Sie das JPEG-Format nur, wenn die Bildbearbeitung an dieser Stelle abgeschlossen ist oder falls Sie zwingend die Dateigröße komprimieren müssen. Für die Weiterbearbeitung in Photoshop eignen sich besser das Photoshop-Format PSD und das TIFF-Format, denn in beiden können Photoshop-Ebenen gespeichert werden. Und diese sind essenziell für die Bildbearbeitung, wie Sie auf den folgenden Seiten sehen werden.

JPEG

TIFF

PSD

Dies sind die klassischen Bildformate für die Speicherung und Weitergabe nach der Entwicklung.

Von Lightroom zu Photoshop

Wenn Sie in Lightroom das Ende der Bearbeitungsmöglichkeiten erreicht haben, entscheiden Sie, ob Sie den Lightroom-Workflow nutzen und das Ergebnis der Weiterbearbeitung in Photoshop mit den ursprünglichen Aufnahmen zusammen verwalten wollen oder ob Sie separate Kopien Ihrer Entwicklungsarbeit exportieren wollen. Im ersten Fall nutzen Sie die Funktion *Foto > Bearbeiten in Photoshop* – diese steht Ihnen in Lightroom Classic CC genauso wie im mobilen Lightroom CC zur Verfügung. In

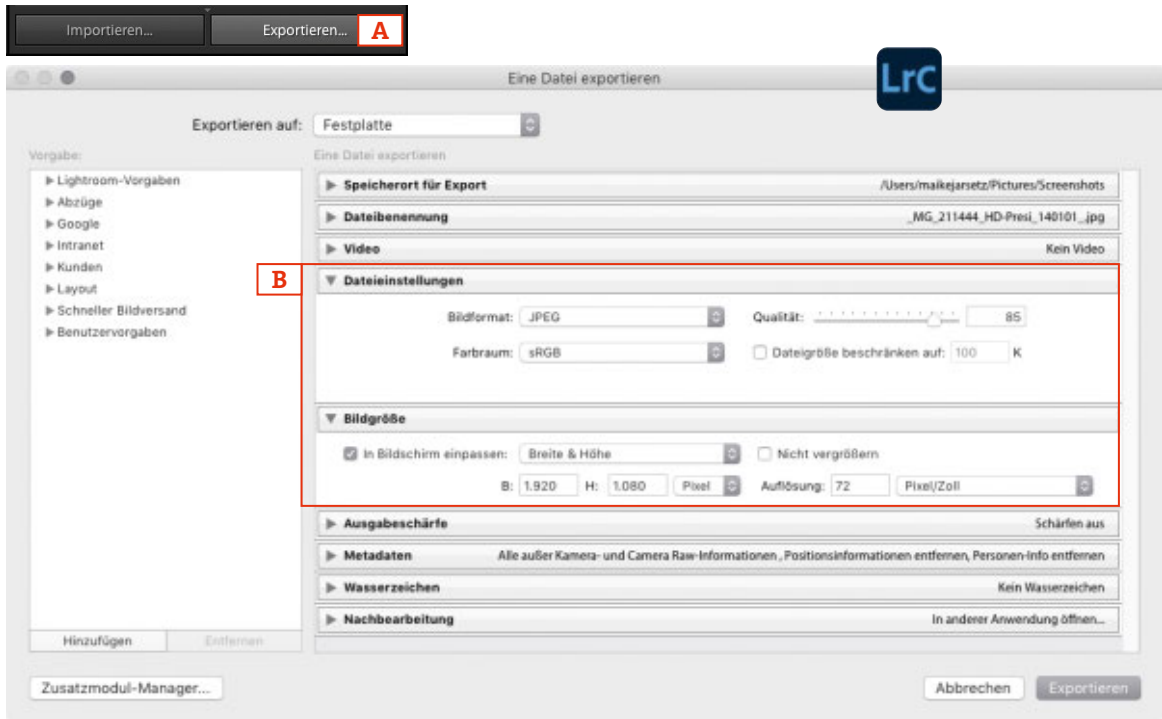
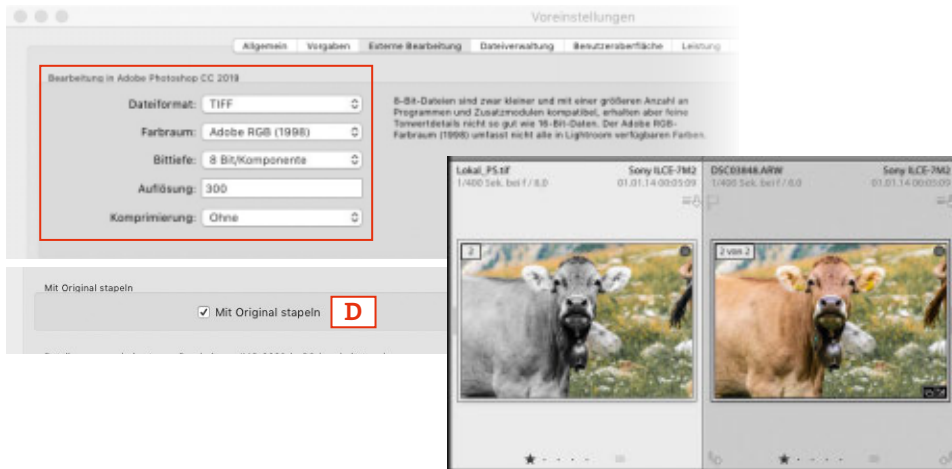
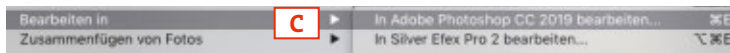


Abb. 4.3: Auch nach der Bildentwicklung in Lightroom haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten, eine Bildbearbeitung in Photoshop fortzusetzen: Entweder exportieren Sie Ihre Bildergebnisse [A] und öffnen diese einzeln in Photoshop – die Speicheroptionen [B] entsprechen da-

bei denen aus Camera Raw – oder Sie starten eine Photoshop-Bearbeitung direkt aus der Lightroom-Bildorganisation heraus [C]. Das Ergebnis wird direkt wieder in die Lightroom-Bildorganisation aufgenommen und optional mit der Raw-Datei gestapelt [D].



Lightroom Classic CC können Sie allerdings über die *Voreinstellungen* für die *Externe Bearbeitung* vordefinieren, in welchem Dateiformat (TIFF oder PSD), in welcher Farbtiefe und mit welchem Farbprofil Sie die Bilder an Photoshop übergeben. Das Ergebnis Ihrer Photoshop-Arbeit wird dann einfach gespeichert – die neue Datei erscheint automatisch in der Lightroom-Bildorganisation.

Wenn Sie stattdessen zunächst entwickelte Kopien speichern, werden diese nach der Photoshop-Bearbeitung unabhängig von der Lightroom-Bildorganisation verwaltet.

Lokale Korrekturen

Schon aus der Raw-Entwicklung kennen Sie lokale Korrekturen. Die Werkzeuge, die Ihnen dort zur Verfügung stehen, sind allerdings überschaubar: Der lineare und der radiale Verlauf sowie Pinsel mit unterschiedlichen Größen- und Härteeinstellungen ermöglichen zwar partielle Belichtungs-, Kontrast- und Farbkorrekturen, aber wenn es um exakte Abgrenzungen und detaillierte Auswahlen geht, fordern diese Werkzeuge dem Benutzer doch einige Geduld ab.

In der Werkzeugleiste von Photoshop finden sich unterschiedlichste Auswahlwerkzeuge, die auch miteinander kombiniert werden können und daher unterschiedlichste Bilddetails auswählen, freistellen oder eben lokal bearbeiten können.

Für die lokalen Korrekturen werden die zwei wichtigsten Photoshop-Techniken miteinander kombiniert: Die Stelle, die korrigiert werden soll,



Abb. 4.4: Die lokalen Korrekturen in der Raw-Entwicklung finden irgendwann ihre Grenzen – sowohl in der Auswahlkomplexität [A] als auch in den Bearbeitungsmöglichkeiten [B].

Photoshop kann verschiedenste Auswahltechniken [C] zu einer komplexen Maske [D] kombinieren und darin beliebige Bildbearbeitungen ausführen [E].



Abb. 4.5: Kleine Ursache, große Wirkung: Die Veränderung von **Deckkraft** [A] und Ebenenmodus [B] erzeugt schon bei einfachsten Korrekturtechniken ganz unterschiedliche Ergebnisse.

wird durch Auswahl auf einer Einstellungsebene automatisch mit einer Maske versehen. Die Korrektur wirkt sich so nur auf die ausgewählten Bildteile aus. Auch die so entstandene Maske kann natürlich noch überarbeitet werden – und zwar mit den umfangreichen *Werkzeugen* von Photoshop. Kleine Details werden so perfekt ausgearbeitet.

Aber die Ebene kann auch noch durch ihre weiteren Eigenschaften die Wirkung der Korrektur beeinflussen. Überlagerungsmodi verändern insbesondere die Wirkung von Farb- und Kontrastkorrekturen und können durch Deckkraftabstufungen noch zusätzlich in ihrer Wirkung beeinflusst werden.

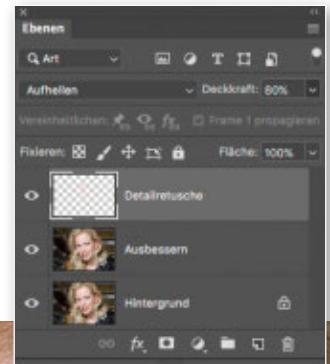
Fortgeschrittene Retuscheaufgaben

Die Retusche beginnt natürlich schon in der Raw-Entwicklung mit dem Entfernen kleiner Makel, aber auch größerer störender Bildstellen. Das automatische Auffüllen mit neuen Bildpixeln funktioniert dabei erstaunlich gut, aber je komplexer die Motivstelle ist, desto weniger zufriedenstellend ist oft das Ergebnis.

Neben der Reparatur von Fehlern gibt es natürlich noch unzählige andere Retuscheaufgaben. Die Retusche in Photoshop ist dabei extrem flexibel, denn sie ist jederzeit in allen Feinheiten editierbar. Der Schlüssel dazu liegt auch wieder in den Ebenen und deren Möglichkeiten.

Beginnen Sie grundsätzlich jede Retusche im Bedienfeld *Ebenen*, und legen Sie sich dort eine neue leere Ebene an, auf der die retuschierten Bildteile gesammelt werden. Sollten Sie eine Funktion nutzen, die keine Arbeit auf einer leeren Ebene zulässt (das sind tatsächlich noch ein paar wenige), dann duplizieren Sie vorher die Ebene. Sehr schnell geht das zum Beispiel über ein kontextsensitives Menü, das Sie mit einem Rechtsklick aufrufen. Das ist nicht nur wichtig, um ein unangetastetes Original zu haben, sondern auch, um von den Optionen der Ebenen profitieren zu können. Zu diesen gehört die *Deckkraft*-Einstellung – durch die Transparenz der Retuscheebene wird deren Wirkung abgeschwächt. Aber auch die Überlagerungsmodi der Ebenen haben ihre Aufgaben: Ob Haut- und Faltenretusche, Schattenretusche oder künstliche Lichtreflexe – alles wirkt deutlich natürlicher, wenn Sie Überlagerungsmodi wie *Aufhellen*, *Multiplizieren* oder *Hartes Licht* nutzen.

Abb. 4.6: Auch die Retusche kommt nicht ohne Ebenen und deren Optionen aus. Idealerweise legen Sie für die Retuscheelemente eine neue leere Ebene an. Falls das Werkzeug dies nicht zulässt, duplizieren Sie vor der Retusche die Originalebene.



Das Bedienfeld »Eigenschaften«

Im Bedienfeld *Eigenschaften* sind die Korrektoreinstellungen und Maskeigenschaften der aktiven Einstellungsebene vereint. Wechseln Sie durch einen Klick auf die Symbole [A] zwischen den Eigenschaften und Masken.

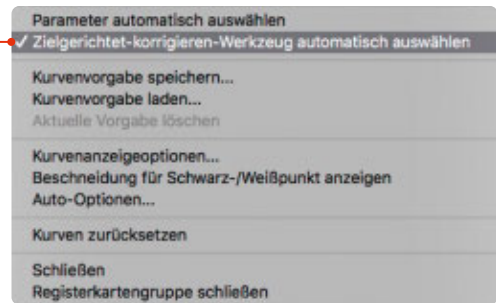
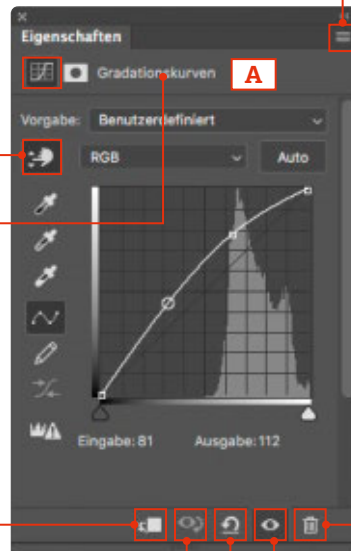
Aktuelle Korrektur

Nach der Wahl der Korrektur aus dem Bedienfeld *Korrekturen* öffnet sich das Bedienfeld *Eigenschaften* mit dem entsprechenden Arbeitsbereich.

Ebenenbeschränkung

Hier schränken Sie die Korrektur über eine sogenannte *Schnittmaske* auf die aktive Ebene ein. Darunterliegende Ebenen werden so nicht beeinflusst.

Hand-Werkzeug Das Hand-Werkzeug dient der direkten Korrektur im Bild und ist standardmäßig aktiv. Falls nicht, aktivieren Sie die Option *Zielgerichtet-korrigieren-Werkzeug automatisch auswählen* in den Optionen des Bedienfelds *Korrekturen*.



Korrektur und Einstellungsebene löschen

Aktuelle Korrektur ausblenden Ein Klick auf dieses Symbol blendet Ihren letzten Arbeitsschritt aus und zeigt die Korrektur im vorigen Status.

Vorschau Blenden Sie über das Auge-Symbol die Korrektur zur Beurteilung ein und aus.

Aktuelle/gesamte Korrektur zurücksetzen Setzen Sie über diesen Button Ihre aktuelle Korrektoreinstellung zurück, oder setzen Sie das Arbeitsfenster ganz auf die Standardwerte zurück.

Die Maskensteuerungen

Die umfangreichsten Möglichkeiten für die Maskenbearbeitung finden Sie im Funktionsfenster *Auswählen und maskieren*, das Sie – genauso wie die Farbbereich-Auswahl – direkt aus dem *Eigenschaften*-Bedienfeld öffnen können. Das Besondere der Maskeneigenschaften *Dichte* und *Weiche Kante* ist deren nichtdestruktive Wirkung, da Sie die Eigenschaften jederzeit überarbeiten können.

Maskenminiatur Diese Miniatur gibt Ihnen eine Vorschau auf die aktuelle Maske.

Filter-, Ebenen- oder Vektormaske Mit diesen Symbolen wechseln Sie zwischen der Smartfiltermaske, der Ebenen- und der Vektormaske der gleichen Ebene.

Dichte Dieser Schieberegler verändert die Maskendichte – die Korrekturen wirken sich so auch mehr auf den vorher maskierten Bereich aus. Der Regler arbeitet nichtdestruktiv.

Weiche Kante Über diesen Schieberegler können Sie nichtdestruktiv die Härte der Maskenkante verändern.

Farbbereich Dieser Button führt Sie zur Funktion *Farbbereich auswählen*.

Auswählen und maskieren Dieser Button öffnet das gleichnamige Funktionsfenster zur Maskenüberarbeitung.

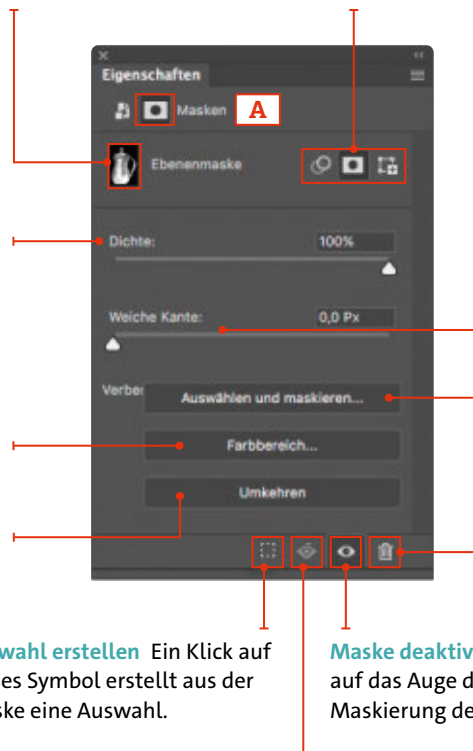
Umkehren Kehren Sie über diesen Button die aktuelle Maskenauswahl um.

Maske löschen

Auswahl erstellen Ein Klick auf dieses Symbol erstellt aus der Maske eine Auswahl.

Maske deaktivieren Ein Klick auf das Auge deaktiviert die Maskierung der Ebene.

Maske anwenden Durch einen Klick auf dieses Symbol werden die maskierten Bereiche ultimativ aus den Bildpixeln gelöscht.



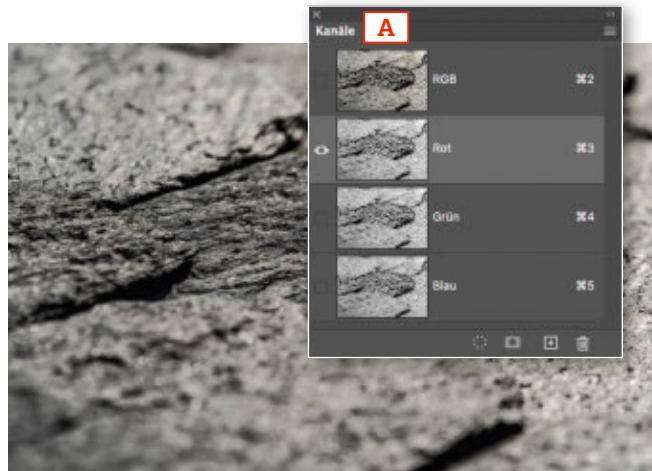
Lichtzeichnung verstärken

Nutzen Sie einfach vorhandene Bildpixel für eine Kontraststeigerung. Mit einer Kanal-Auswahl ist das in wenigen Schritten erledigt. Diese Technik eignet sich besonders, wenn Sie eine vorhandene Lichtstimmung subtil verstärken wollen.



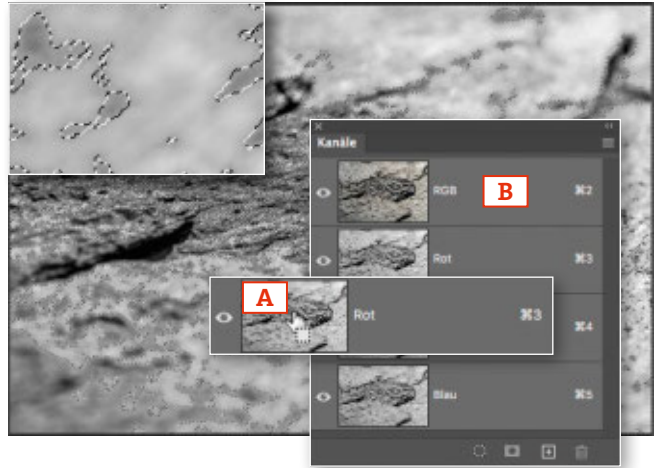
1 Kanäle und Luminanz

Öffnen Sie im ersten Schritt über das Menü *Fenster* die *Kanäle*-Palette. Dort können Sie durch einen Klick auf die Kanal-Miniaturen die einzelnen Kanäle einblenden [A]. Wählen Sie den Kanal mit dem größten Kontrast aus in dem Lichterbereich aus, den Sie im Bild verstärken wollen. In diesem recht monochromen Motiv leistet das der *Rot*-Kanal etwas stärker.



2 Die Kanäle nutzen

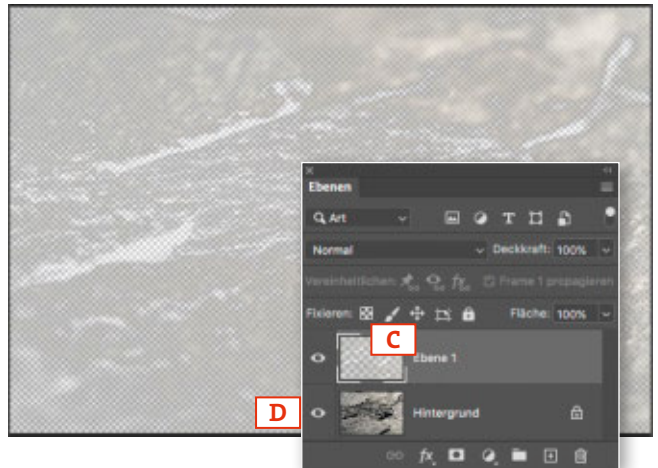
Mit einem einfachen Klick können Sie jetzt die Helligkeitsinformation als Auswahl laden. Klicken Sie mit gedrückter **[Strg/Cmd]**-Taste auf den Rot-Kanal **[A]**. So werden die hellen Bildbereiche entsprechend ihrer Luminanz in diesem Kanal ausgewählt. Schwarze Bereiche sind gar nicht, dunkle nur zu einem geringen Teil ausgewählt. Aktivieren Sie danach wieder den *Composite RGB*-Kanal **[B]**.



3 Luminanzauswahl kopieren

Zurück im Bedienfeld *Ebenen*, erstellen Sie über das Menü *Ebene > Neu > Ebene durch Kopieren* oder mit dem Shortcut **[Strg/Cmd]** **[J]** eine neue Ebene aus der Auswahl **[C]**.

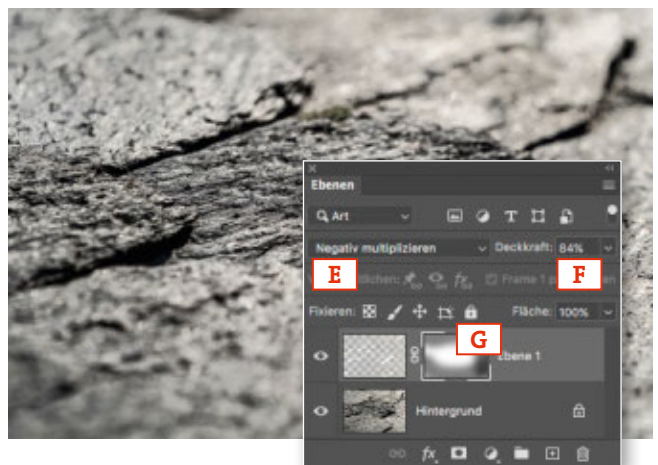
Die neue Ebene enthält nur die Helligkeitsinformationen des Bildes. Sie können sich einen Eindruck davon verschaffen, indem Sie über das Augensymbol **[D]** der Hintergrundebene diese temporär ausblenden.



4 Lichter überlagern

Wählen Sie jetzt aus dem Pop-up-Menü im Bedienfeld *Ebenen* den Ebenenmodus *Negativ multiplizieren* **[E]**. Dieser verstärkt die Lichter. Die Intensität dieser Lichterüberlagerung können Sie natürlich auch noch steuern. Variieren Sie einfach im Bedienfeld *Ebenen* die *Deckkraft* **[F]** für die eben erzeugte Lichterebene, oder nutzen Sie eine Ebenenmaske **[G]** für partielle Korrekturen.

Tipp: Auf diese Art können Sie auch dunkle Bildbereiche verstärken. Kehren Sie dafür vor der Ebenenkopie die Auswahl über **[Strg/Cmd]** **[I]** um, und wählen Sie später als Ebenenmodus *Multiplizieren*.



Lichter auswählen und korrigieren

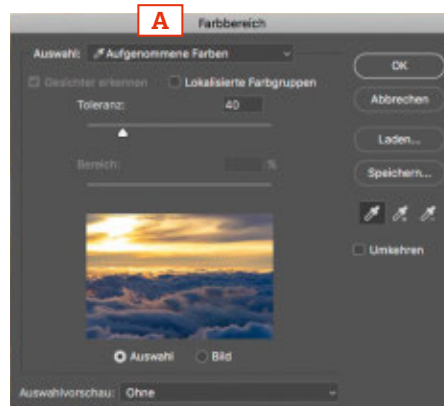
Eine Luminanzauswahl ermöglicht es Ihnen, bevorzugt die Lichter oder die Tiefen für Korrekturen auszuwählen. Inzwischen ist dies auch über die Farbbereich-Auswahl möglich und einfach steuerbar. Das ist eine beispielhafte Auswahltechnik von vielen als Basis für eine lokale Korrektur.



1 Farbbereich-Auswahl

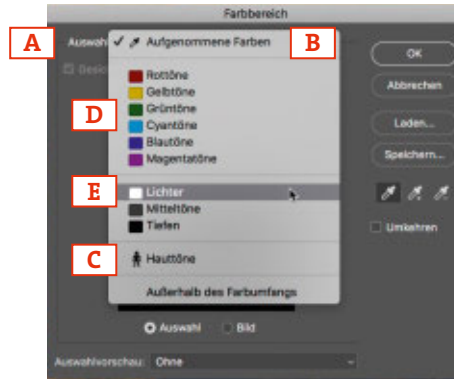
Auch wenn wir in diesem Motiv einen Helligkeitsbereich auswählen wollen, starten wir trotzdem im Menü *Auswahl* mit der Funktion *Farbbereich* [A].

Diese bewährte Auswahlfunktion ist prädestiniert, um individuell aufgenommene Bildfarben in einer steuerbaren Toleranz auszuwählen. Mittlerweile ist auch die Auswahl von Helligkeitsbereichen sehr gut steuerbar.



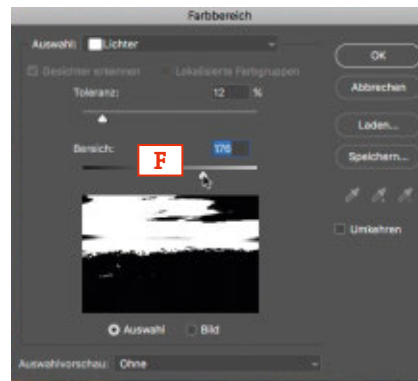
2 Luminanzauswahl

Öffnen Sie im Funktionsfenster Farbbereich das Pop-up-Menü *Auswahl* [A]. Neben individuell wählbaren, im Bild mit der Pipette aufgenommenen Farben [B], vordefinierten *Hauttönen* [C] und festen Farbsegmenten [D] können Sie hier auch die Tonwertbereiche *Lichter*, *Tiefen* oder *Mitteltöne* wählen. In unserem Fall wählen wir die *Lichter* [E] des Bildes aus, um diesen später eine farbliche Stimmung zu verleihen.



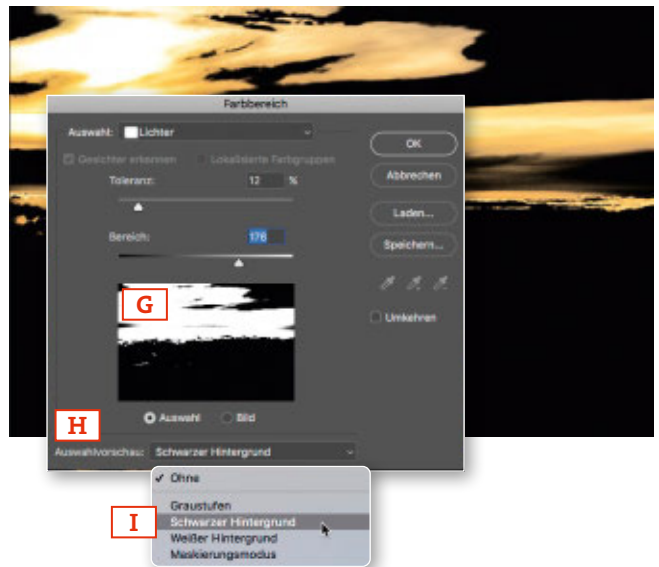
3 Luminanzbereich festlegen

Der untere der beiden jetzt sichtbaren Schieberegler steuert den Tonwert-Bereich [F] für die Auswahl. Schieben Sie ihn weiter nach rechts, um nur helle Lichter auszuwählen. Je weiter der Regler nach links wandert, desto mehr Mitteltöne werden in die Auswahl integriert.



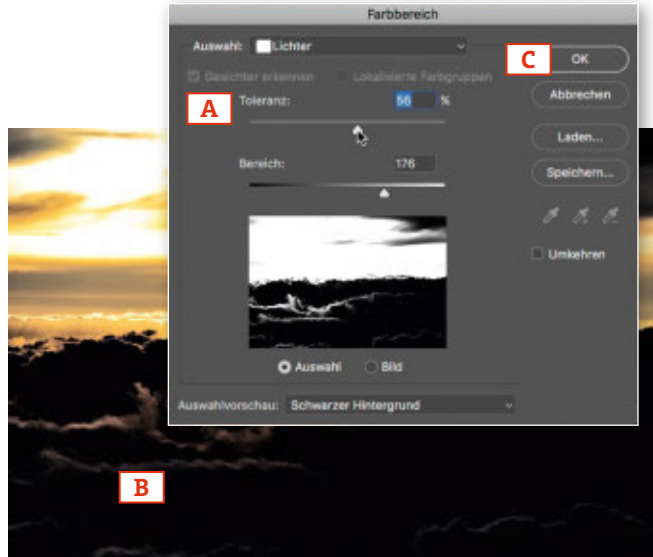
4 Auswahlvorschau nutzen

Die kleine Maskenvorschau [G] im Funktionsfenster liefert Ihnen schon eine grobe Ansicht der aktuellen Auswahl. Um genau zu sehen, welche Bildbereiche durch Ihre Einstellungen ausgewählt sind, können Sie unter verschiedenen Auswahlvorschauen wählen [H]. Neben dem klassischen Maskierungsmodus steht Ihnen hier ein *Weißer* bzw. *Schwarzer Hintergrund* [I] zur Verfügung. Nutzen Sie diese Vorschau, um die Auswahl zu verfeinern.



5 Toleranz steuern

Mit dem Regler *Toleranz* [A] bestimmen Sie nun den Übergang zu den benachbarten Tonwerten und damit auch die Härte der Auswahlkante. Erhöhen Sie die *Toleranz*, bis ein moderater Übergang zwischen ausgewählten und nicht ausgewählten Bereichen entstanden ist und auch feine Lichterdetails – wie hier die Wolkenspitzen [B] – mit ausgewählt sind. Danach können Sie die *Auswahlvorschau* wieder auf *Ohne* stellen und die Auswahl mit *OK* [C] bestätigen.

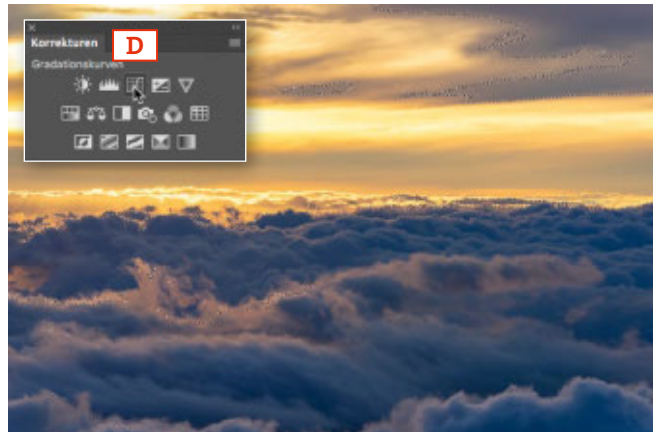


6 Korrektur starten

Auf Basis dieser Auswahl starten Sie jetzt Ihre Korrektur. Öffnen Sie die *Korrekturen*-Palette [D]: Hier stehen Ihnen alle wichtigen Bildanpassungen zur Verfügung.

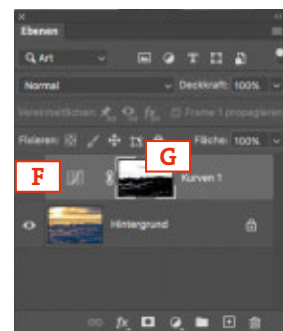
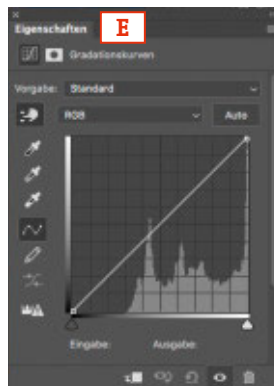
Unser Ziel ist es, die Lichter in der Belichtung abzusenken, um ihren Farbanteil sichtbar zu machen. Die warmen Farben des Abendlichts sind in den fast weißen Lichtern zu wenig erkennbar.

Am feinsten führen Sie eine solche Korrektur in den Gradationskurven durch.



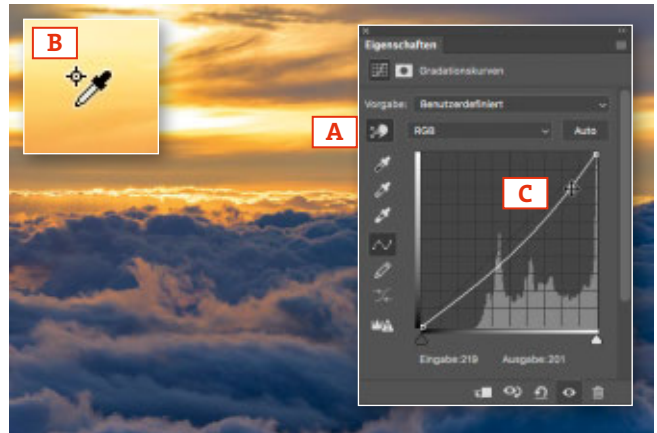
7 Korrektur starten

Klicken Sie auf das Gradationskurven-Symbol in der *Korrekturen*-Palette [D], um das gleichnamige Arbeitsfenster im Bedienfeld *Eigenschaften* [E] zu öffnen. Außerdem ist im Bedienfeld *Ebenen* schon eine Einstellungsebene [F] für die Korrektur entstanden. In dieser ist die vorbereitete Auswahl direkt in eine Ebenenmaske [G] umgewandelt worden. So wirkt sich die kommende Korrektur vordergründig auf die Lichter aus.



8 Lichter absenken

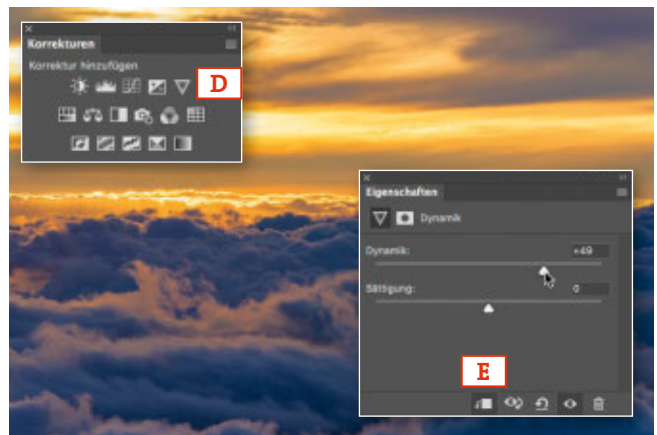
Um direkt im Bild die richtigen Tonwerte zu bearbeiten, nutzen Sie gleich das kleine Hand-Werkzeug **[A]**. Mit ihm können Sie den Mauszeiger im Bild auf die Himmelszonen bewegen **[B]**, die noch einen Hauch von Farbe zeigen. Ziehen Sie dann mit gedrückter Maustaste nach unten **[C]**, um die Tonwerte an dieser Stelle abzdunkeln. So werden auch die Farben intensiver.



9 Farbe intensivieren

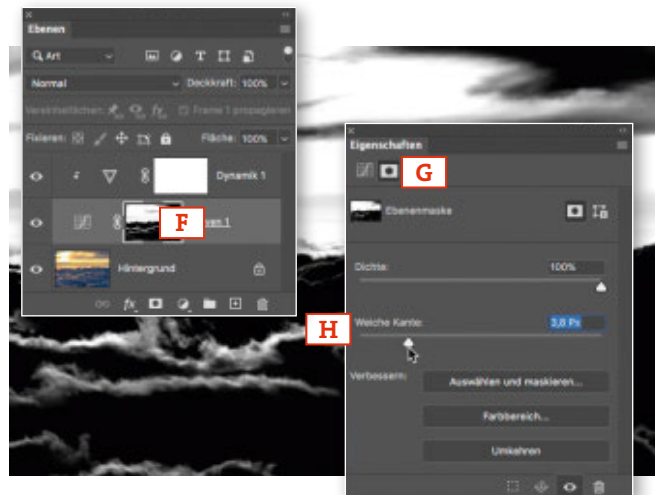
Nutzen Sie zusätzlich eine *Dynamik-Korrektur* **[D]**, um die Farben zu intensivieren. Öffnen Sie diese über die *Korrekturen*-Palette, und erhöhen Sie sie auf eine natürliche Farbsättigung in den Lichtern.

Damit Sie weiter von der eben vorgenommenen Auswahl profitieren können, erstellen Sie über das entsprechende Symbol im Bedienfeld *Eigenschaften* gleich eine *Schnittmaske* **[E]**. So nutzt auch diese Korrektur die gleiche Ebenenmaske wie die zuerst durchgeführte Gradationskorrektur.



10 Die Luminanzmaske

Klicken Sie mit gedrückter **[Alt]**-Taste auf die Maske **[F]** im Bedienfeld *Ebenen*, um diese sichtbar zu machen. Wechseln Sie den Inhalt der *Eigenschaften*-Palette, indem Sie dort auf das Maskensymbol **[G]** klicken. In den Maskensteuerungen können Sie die Maske nachträglich noch verändern, z.B. mit einer *Weichen Kante* **[H]**. Mit gedrückter **[Alt]**-Taste wechseln Sie wieder die Ansicht zwischen korrigiertem Bild und Maske.



Finale Scharfzeichnung

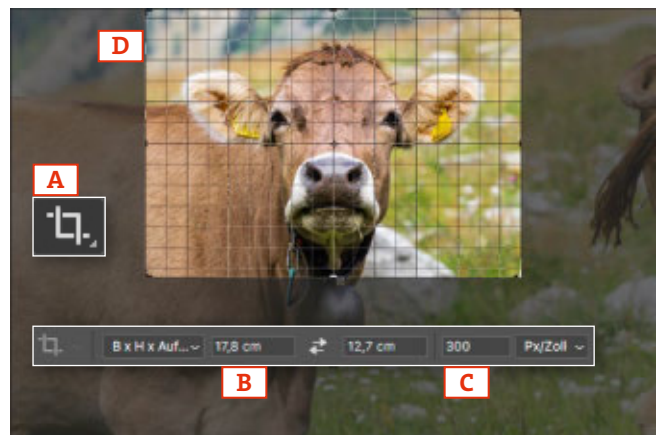
Die Scharfzeichnung ist eine zusätzliche Kontrastkorrektur in den sehr feinen Details. Deshalb gehört sie auch an den Schluss einer Bildkorrektur, insbesondere wenn sich die Ausgabegröße für das Bild ändert.



1 Die Bildgröße ändert sich

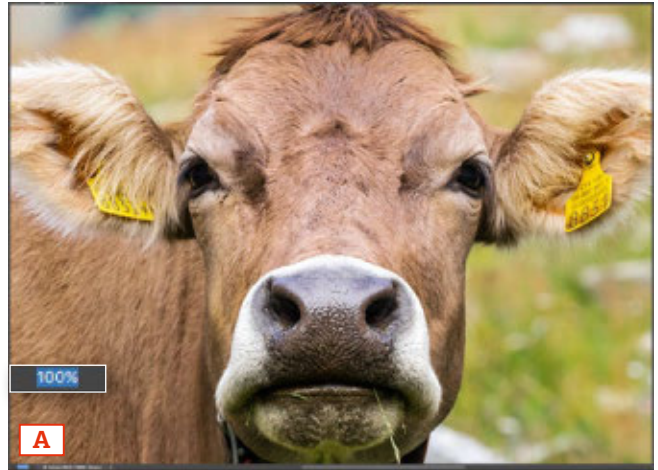
Auf die genauen Einstellungen des Bildgrößendialogs werfen wir auf Seite 735 noch einen Blick. Hier ändert sich die Bildgröße über das *Freistellen-Werkzeug*. [A]

Stellen Sie in den Werkzeugoptionen die gewünschte Ausgabegröße [B] und -auflösung [C] ein, und ziehen Sie dann einen Rahmen über den gewünschten Bildausschnitt [D]. Mit der \leftarrow -Taste bestätigen Sie die Freistellung und die gleichzeitige Umrechnung auf die gewünschte Bildgröße.



2 Scharfzeichnung beurteilen können

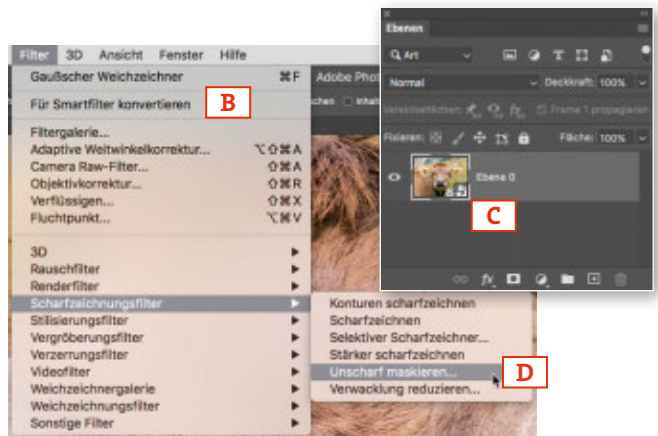
Wählen Sie eine Ansichtsgröße von 100 % (entweder über den Shortcut `[Strg/Cmd]` `1` oder über das Pop-up-Menü unten links im Vorschauenfenster **[A]**, denn den genauen Effekt der Scharfzeichnung sehen Sie besser mit einem Blick auf die Details. Auf diese Weise wird nämlich exakt ein Bildpixel des Motivs durch einen Pixel Ihres Bildschirms dargestellt.



3 Smart filtern

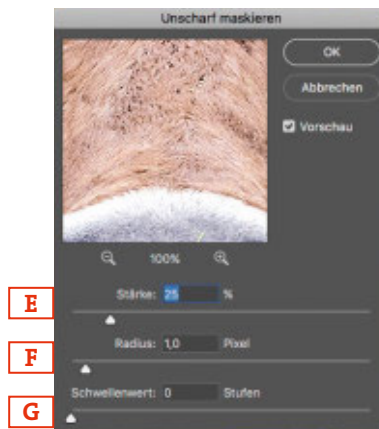
Der erste Schritt vor einer Filterung ist die Umwandlung in ein Smartobjekt. Nur so können Sie zu einem späteren Zeitpunkt die Filtereinstellungen noch überarbeiten. Wählen Sie aus dem *Filter*-Menü den Befehl *Für Smartfilter konvertieren* **[B]**. Der Smartfilter ist an dem kleinen Icon **[C]** in der Ebenenminatur zu erkennen.

Wählen Sie danach aus dem *Filter*-Menü *Scharfzeichnungsfilter* > *Unscharf maskieren* **[D]** – den Klassiker unter den Scharfzeichnungsfiltern. Warum das so ist, werden Sie gleich merken.



4 Unscharf maskieren

Der *Unscharf maskieren*-Filter vereint die drei wichtigsten Steuerungsmöglichkeiten bei der Scharfzeichnung: Hier kommt es auf den Abgleich zwischen der *Stärke*- **[E]** und der *Radius*-Einstellung **[F]** an sowie auf die sinnvolle Beschränkung auf Bilddetails und auf den Schutz von homogenen Flächen. Letzteres erledigt der *Schwellenwert*-Regler **[G]**.



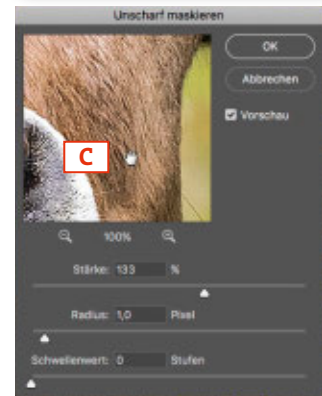
5 Die Scharfzeichnungsstärke ausloten

Jetzt beginnen Sie mit der Scharfzeichnung. Bewegen Sie erst den Regler für die Scharfzeichnungs-Stärke [A], bis Sie eine deutliche Schärfung im Bild erkennen können. Schießen Sie hier nicht über das Ziel hinaus: Ein Wert von 150 ist meist mehr als genug. Und auch dieser Wert wird gleich noch relativiert. Denn zunächst dient er nur dazu, den richtigen Radius-Wert [B] zu finden.



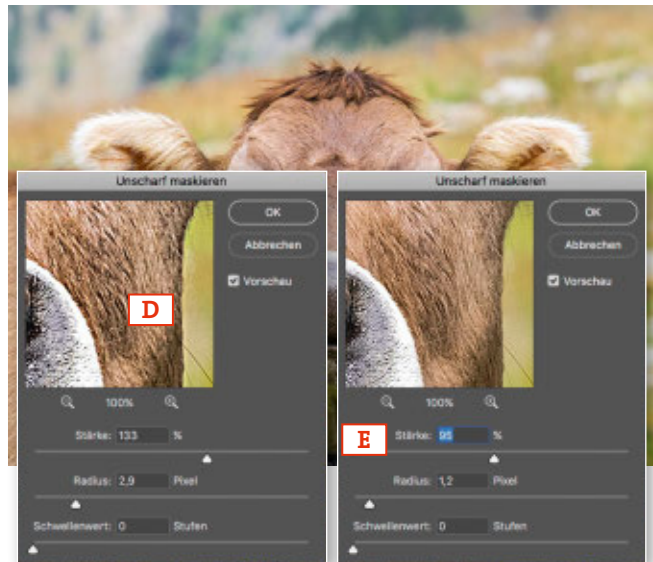
6 Details überprüfen

Das Vorschauquadrat im Filterfenster können Sie für eine zusätzliche Überprüfung von Bilddetails während der Schärfung nutzen. Verschieben Sie den Ausschnitt mit gedrückter Maustaste so [C], dass Sie damit eine möglichst kontrastreiche Kante beurteilen können.



7 Radius steuern

Mit dem Radius geben Sie den Bereich an, innerhalb dessen der Bildkontrast durch den angegebenen Betrag gesteigert werden soll. Zusammen mit der Stärke ergibt es den schärferen Gesamteindruck. Achten Sie jetzt – mit dem noch überdeutlichen Stärke-Wert – darauf, dass der Radius-Wert so klein bleibt, dass sich keine Artefakte in Form vom künstlichen, überschärften Konturen [D] einstellen. Nach Erhöhung des Radius-Wertes justieren Sie den Stärke-Betrag zurück auf einen Wert, der ein angenehmes Schärfungsergebnis [E] liefert.



8 Flächen beruhigen

Schnell ist ersichtlich, dass die Scharfzeichnung auch die Details in eigentlich homogenen Flächen im Kontrast steigert [A]. Dieses zu relativieren, ist die Aufgabe des *Schwellenwert*-Reglers [B]. Der Schwellenwert gibt den Tonwertabstand an, innerhalb dessen die Scharfzeichnung nicht wirken kann. Schon bei geringen Werten werden Sie sehen, dass sich die Flächen beruhigen [C].

9 Stärke nachbessern

Die Schwellenwert-Korrektur hat auch Einfluss auf andere scharfgezeichnete Bereiche. Mit einer leichten Nachkorrektur der *Stärke* [D] erreichen Sie wieder die gewollte Detailschärfe.

