

Farbkorrekturen in Photoshop CS6

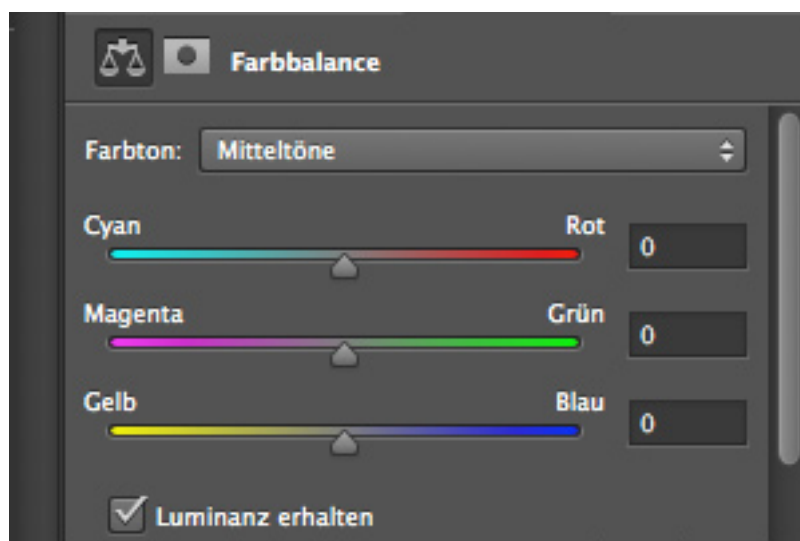
Autor:

Uli_Staiger

Inhalt:

Es gibt eine Reihe unterschiedlicher Werkzeuge, um Farben in Photoshop zu korrigieren. Hier erfahrt ihr, wie Farbbalance, Farbton/Sättigung, selektive Farbkorrektur und Fotofilter funktionieren. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Video-Training findet ihr im [ersten Film](#) dieses Grundlagentrainings.

Hinweis: Dieses Tutorial ist die im Rahmen unseres [Vertextlichungsaufrufs](#) entstandene Textversion des zugehörigen Video-Trainings von Uli Staiger. Die Texte können daher durchaus auch einen umgangssprachlichen Stil aufweisen.



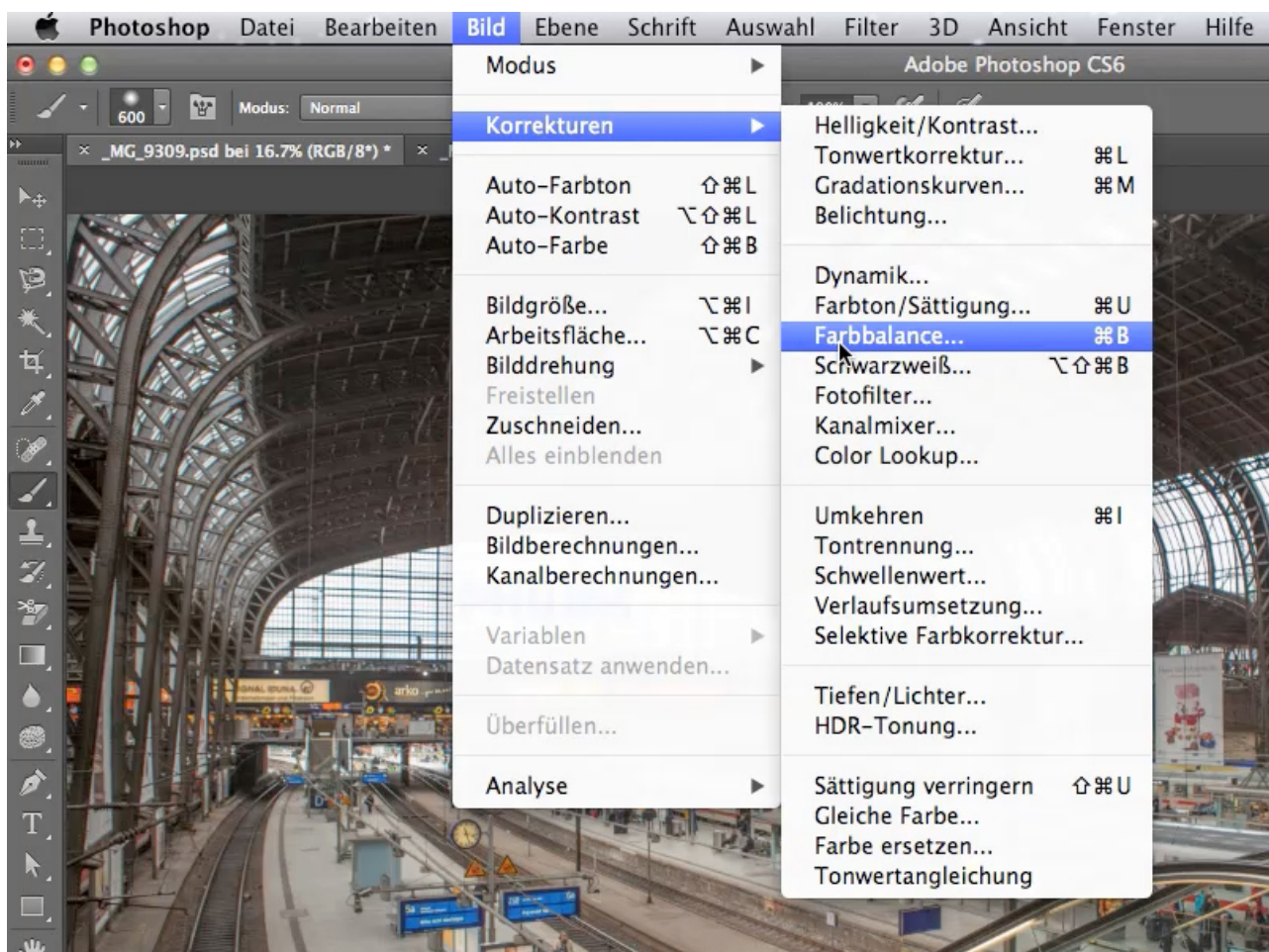
In diesem ersten Kapitel möchte ich euch zeigen, was man alles mit der *Farbbalance* in Photoshop anfangen kann.

1. Farbbalance

1.1 So bitte nicht!

Die *Farbbalance* findet ihr unter *Bild>Korrekturen>Farbbalance*. Wenn ihr sie von dort aus verwendet, dann könnt ihr zwar damit arbeiten, aber das bedeutet, dass die *Farbbalance* direkt auf die Pixel zugreift und nicht besonders schonend mit ihnen umgeht.

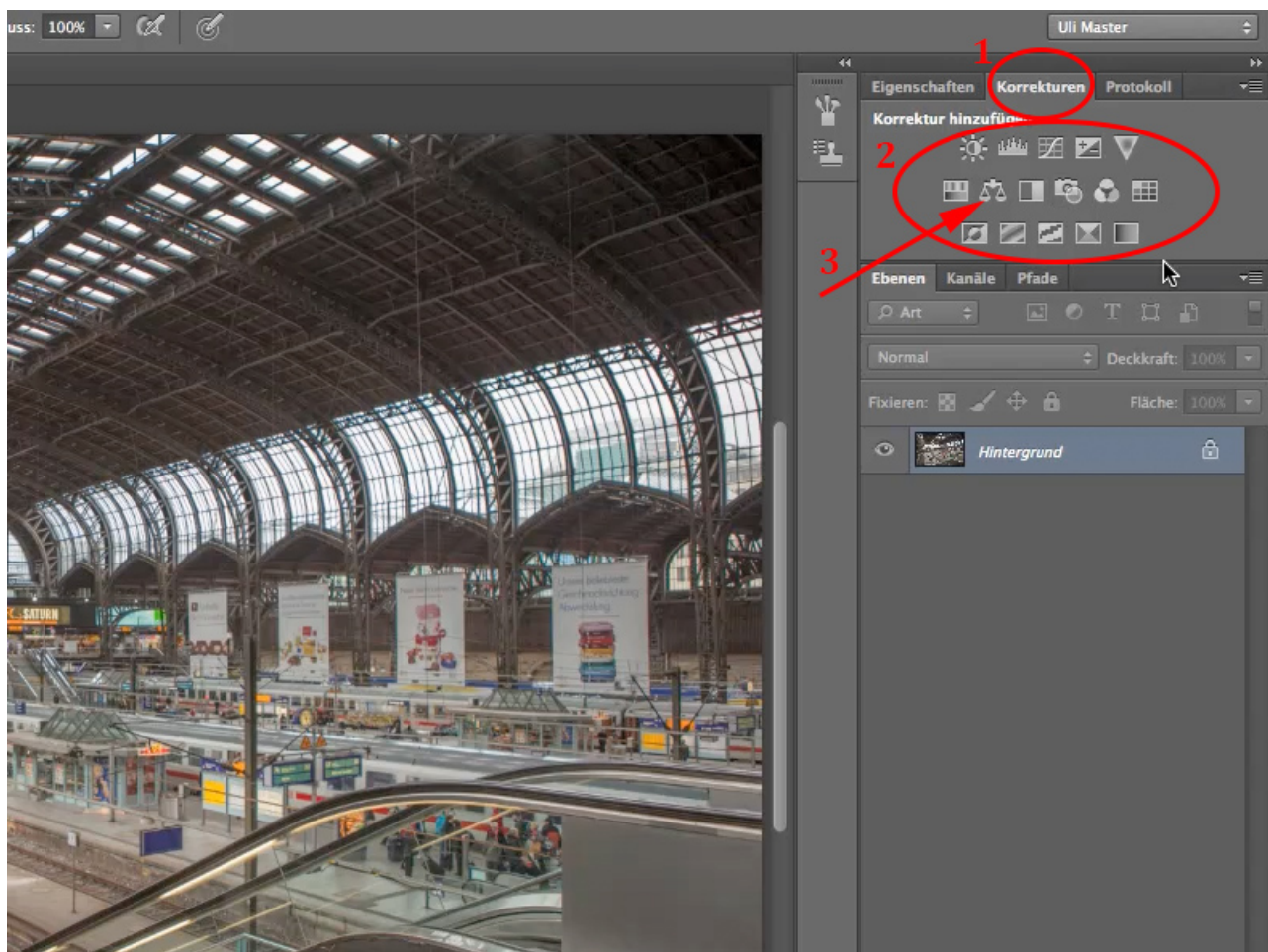
Deshalb: Macht das auf gar keinen Fall! So hat man früher gearbeitet. Man hat diesen Befehl drin gelassen für diejenigen, die das noch von früher gewohnt sind.



1.2 Korrekturenpalette

Wir haben inzwischen bessere Methoden: Wir können das über die sogenannte *Korrektorenpalette* machen. In den *Korrekturen* (1) finden wir die gesamten *Einstellungsebenen* (2) und diese greifen direkt auf die darunter liegende Pixelebene zu.

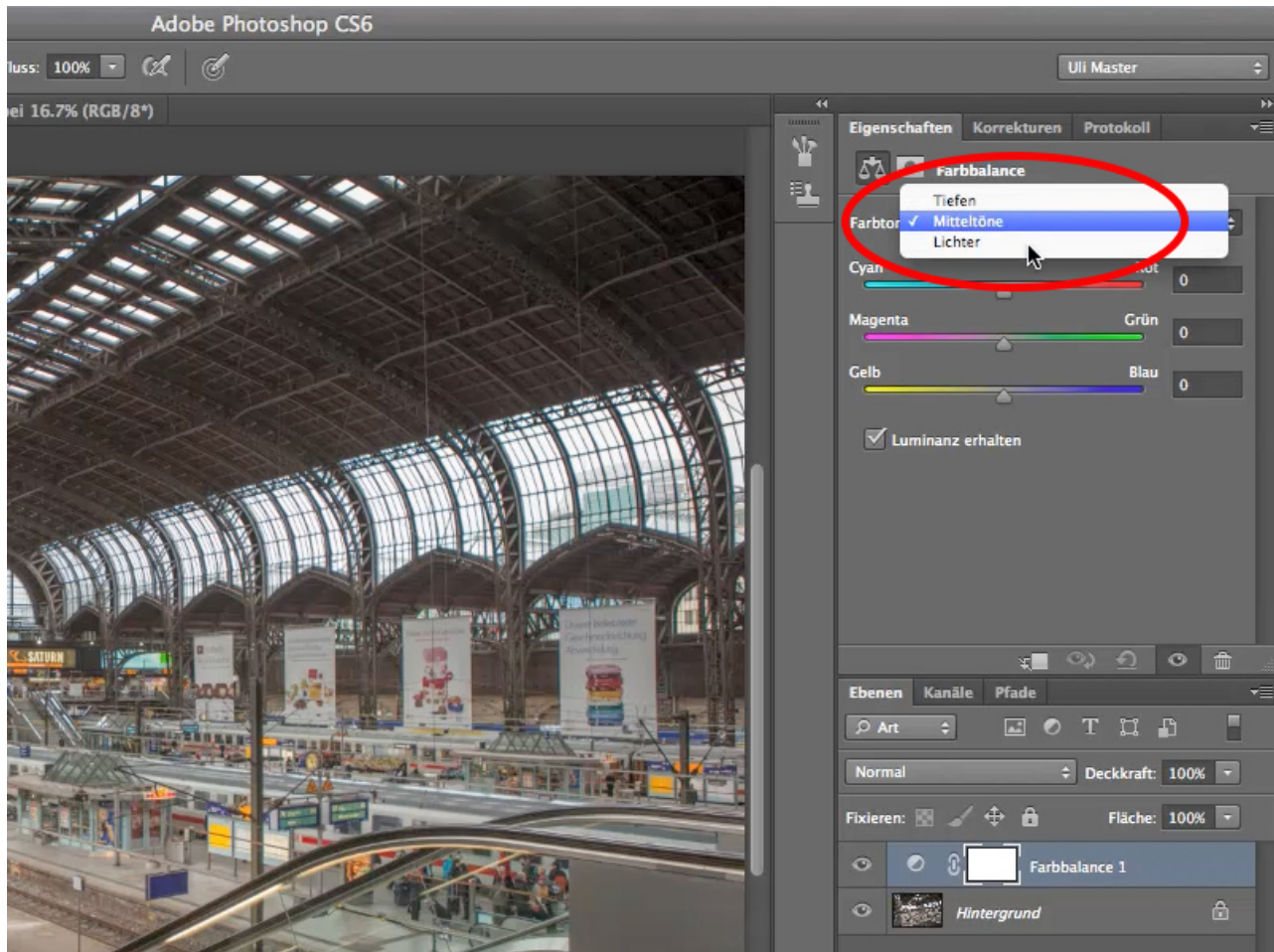
Wir suchen die *Farbbalance* unter den Symbolen und finden sie bei der Waage (3). Sobald wir mit der Maus über ein Symbol fahren, erscheint oben dessen Bezeichnung. Sobald ihr also auf das Symbol *Farbbalance* klickt, bekommt ihr dieselbe Anzeige im *Eigenschaftenbedienfeld* angezeigt, die wir zu Beginn über das Menü geholt haben. Mit dem großen Unterschied, dass ihr hier eine *Einstellungsebene* habt, die nicht direkt auf die Pixel zugreift.



1.3 Voreinstellung

Die *Farbbalance* ist eine der Sachen, die man - ohne es zu merken - oft verkehrt macht, weil Photoshop in der Voreinstellung erst einmal die *Mitteltöne* anbietet. Daneben gibt es aber auch noch die *Tiefen* und die *Lichter*.

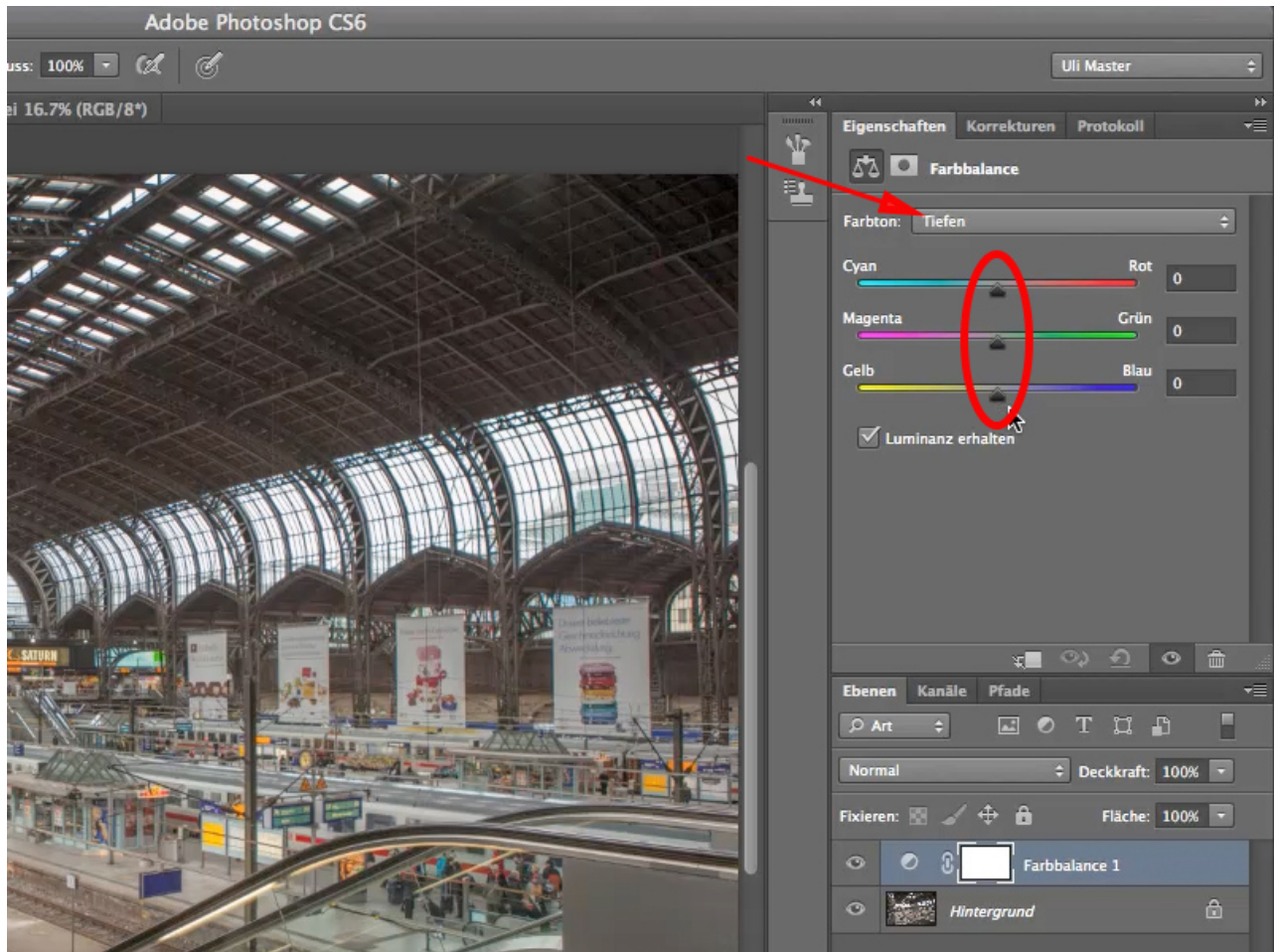
Häufig tut man sich sehr viel leichter, wenn man sich erst einmal überlegt, welche Tonwerte man eigentlich verändern will. Und erst, wenn man sich das überlegt hat, greift man auf die Farbe zu.



1.4 Tiefen

In meinem ersten Beispiel möchte ich über das gesamte Bild, sprich: über die gesamten Pixel, eine warme Bildstimmung legen. Das wird recht schwierig, wenn ich dafür nur die *Mitteltöne* allein verwende. Die *Mitteltöne* werden wir zwar sicherlich brauchen, aber für die vielen dunklen Tonwerte ist es sinnvoll, mit den *Tiefen* zu beginnen.

Wenn man die *Tiefen* anklickt, werden die Schieberegler sofort schwarz und wir sehen auf einen Blick: Wir haben schwarze Regler - hier sind wir richtig.

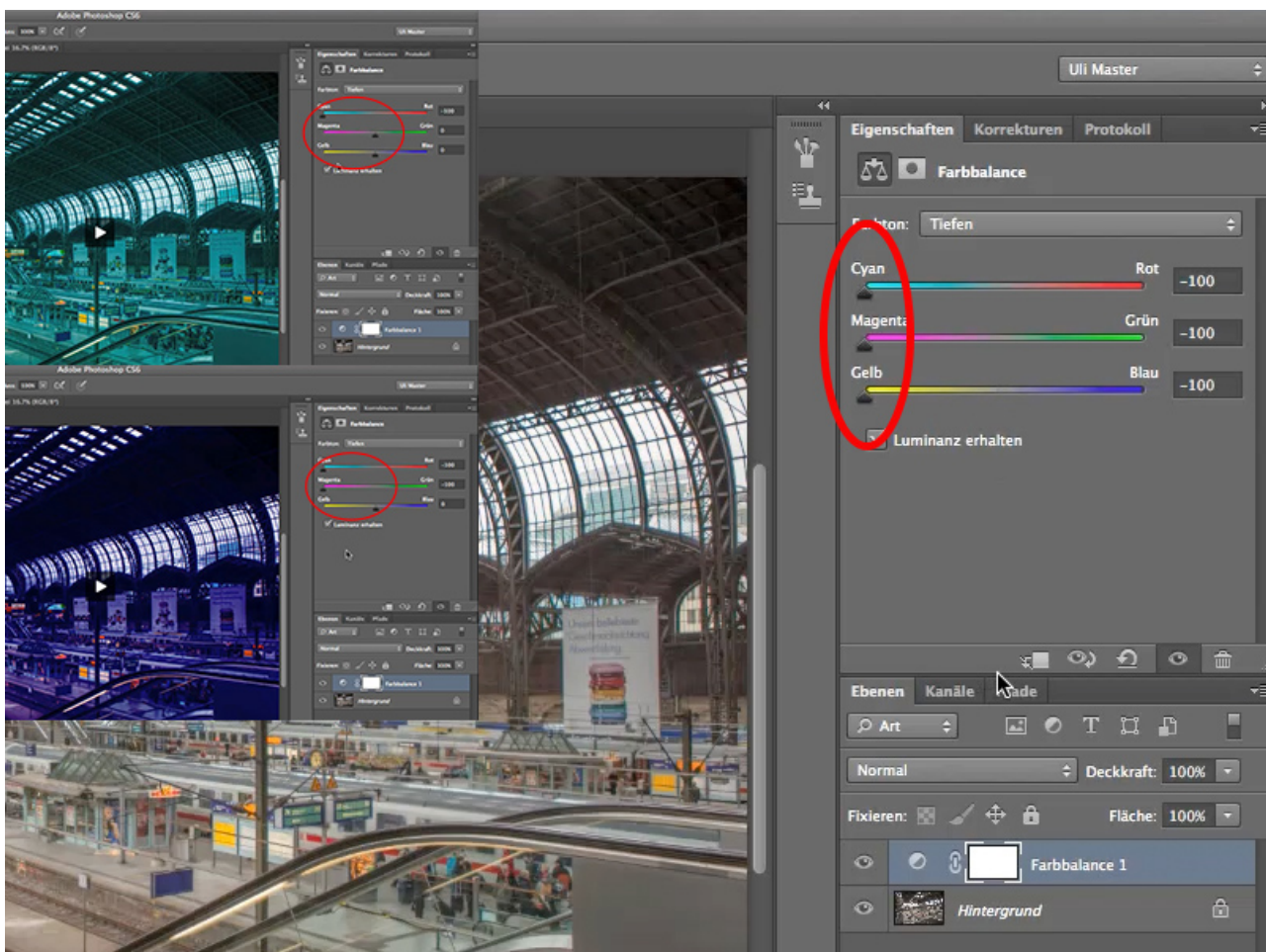


1.5 Tipp

Und wenn das Bild einen warmen Ton bekommen soll, dann mache ich erst einmal Folgendes: Ich schiebe warme Farben ins Bild hinein.

TIPP: Für diese drei Regler könnt ihr euch merken, dass ihr davon immer nur zwei braucht. Ihr werdet nie alle drei brauchen. Natürlich könnt ihr alle drei verschieben, aber seht euch an, was passiert: Wenn ich volles *Cyan* reingebe und volles *Magenta* und volles *Gelb*, dann bin ich wieder da, wo ich vorher war. Das gilt natürlich auch für jeden Zwischenschritt. Immer, wenn ich den dritten Regler benutze, dann schwäche ich die anderen beiden!

Also arbeitet möglichst nur mit einem oder auch mal mit zwei Reglern. Meistens braucht man auch wirklich zwei, aber hütet euch davor, alle drei zu verwenden. Das braucht ihr in den seltensten Fällen.



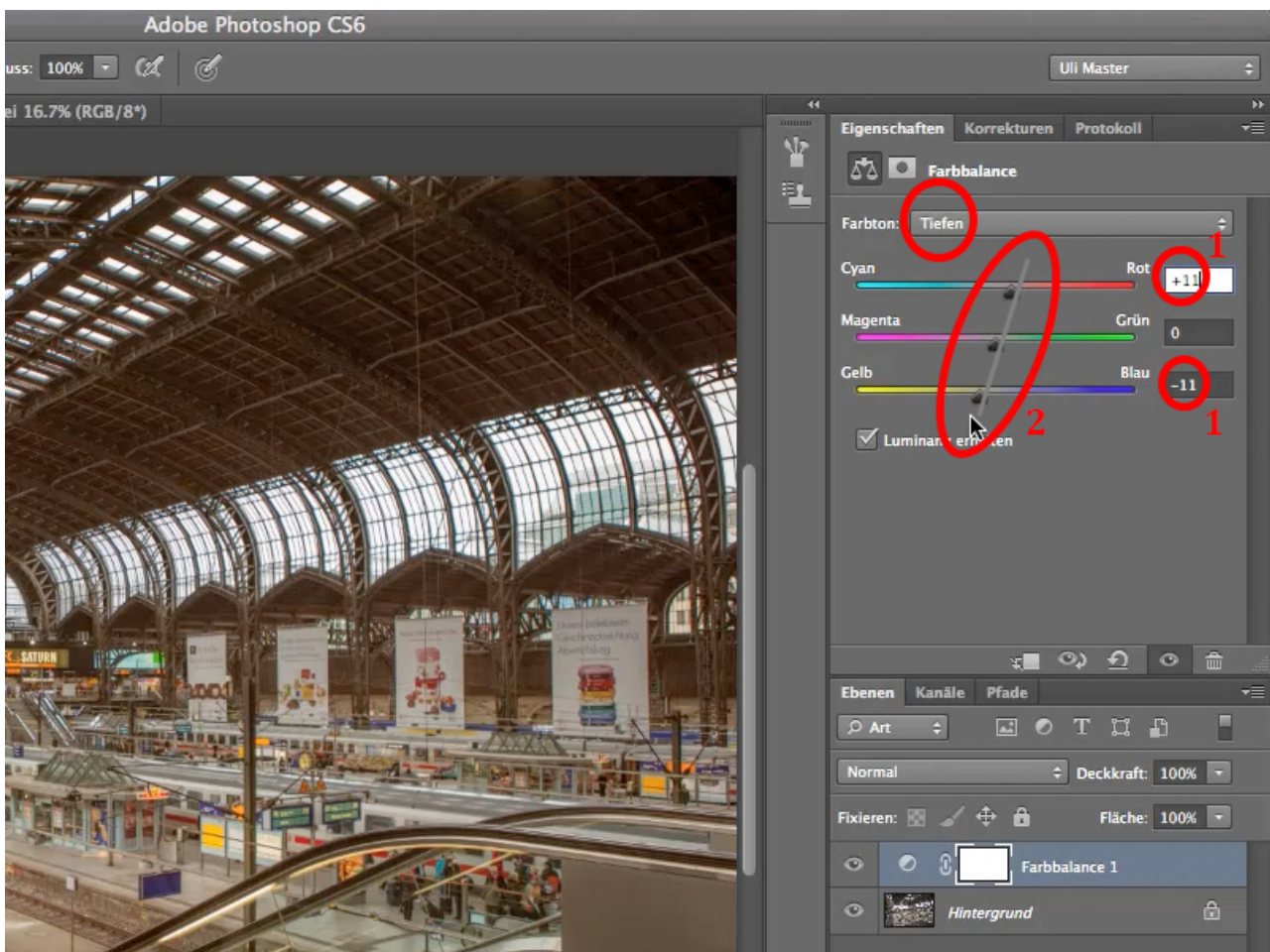
1.6 Beispiel

Zurück zu unserem Beispiel: Erst einmal gebe ich ordentlich *Rot* rein, also ca. +15. Ihr seht, es wird schon schön warm, aber eigentlich auch ganz schön rot. Also regle ich mit *Gelb* dagegen und schiebe den Regler auf ca. -13. Das ergibt für mich vor allem bei dieser dunklen Eisenkonstruktion eine warme Farbstimmung. Damit sie aber nicht zu rostig aussieht, nehme ich wieder etwas Intensität heraus und regle *Rot* auf +11 und *Gelb* auf -11. (1)

Das passiert relativ häufig: Wenn ich einen Regler benutze, sieht es gut aus, nehme ich den zweiten dazu, wird die Farbe schnell zu viel. Deshalb nehme ich die Farben wieder ein wenig zurück.

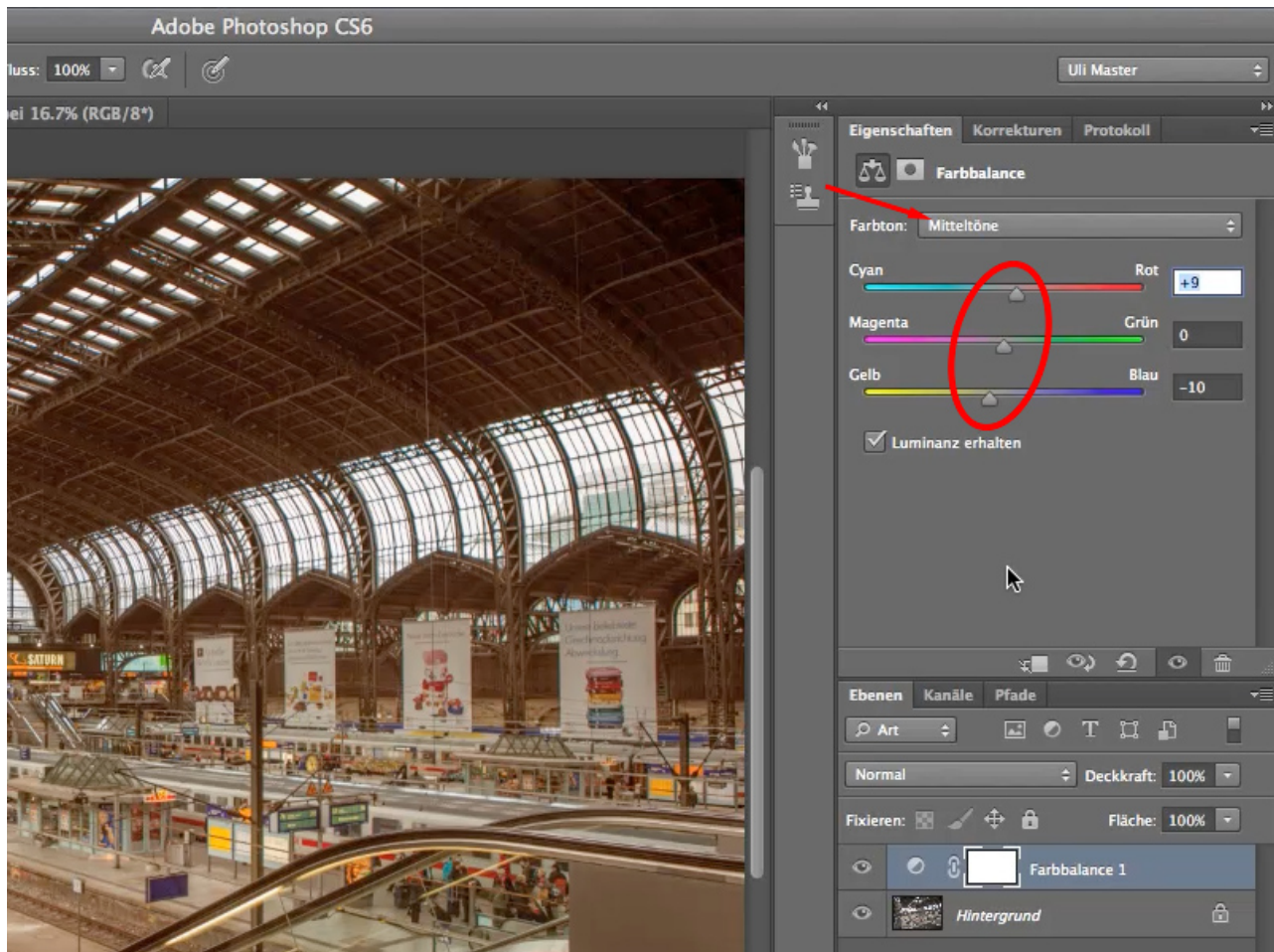
Warum ist das so? Dieses Werkzeug verschiebt die Farbe nicht einfach nur, sondern bringt tatsächlich Farbe in das Bild hinein und hebt auch die Farbsättigung etwas an. Deshalb ist es oft so, dass nach Verwendung des zweiten Reglers der erste wieder etwas zurückgenommen werden sollte.

TIPP: Ganz häufig ist es so, dass ihr bei einer Farbkorrektur durch die drei Regler eine Gerade (2) legen könnt. Es passiert ganz selten, dass es keine Gerade ergibt. Dann hättet ihr ja auch wieder alle drei Regler bedient (siehe oben). Es passiert auch eher selten, dass man eine Farbe sehr stark korrigiert und die andere nur sehr wenig.



1.7 Mitteltöne

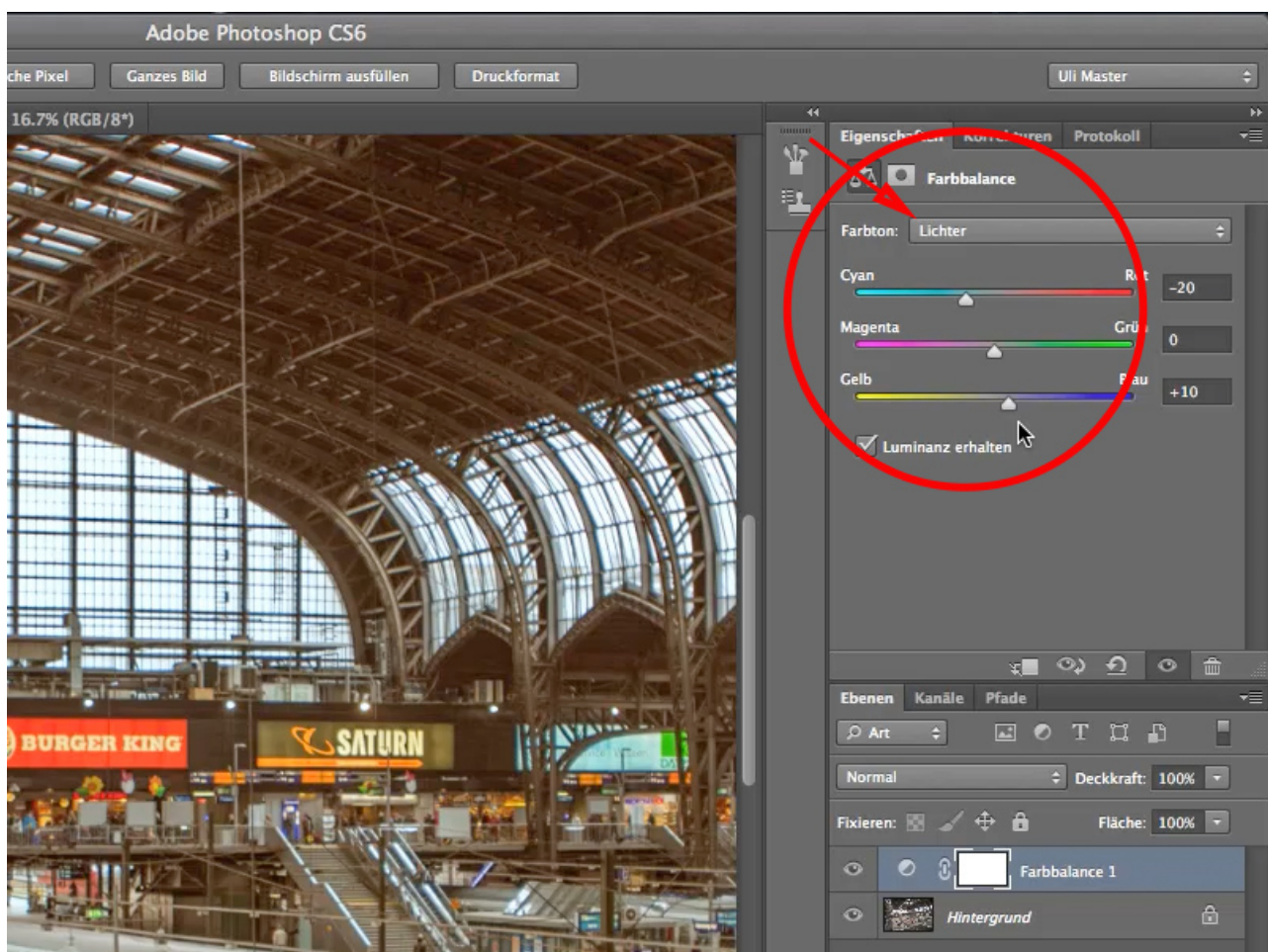
Die *Tiefen* meines Beispielbildes habe ich nun in einen warmen Farbton getaucht. Das Gleiche mache ich nun mit den *Mitteltönen*. Auch die sollen farblich etwas abgesetzt werden, damit auch die Bahnsteige wärmer aussehen. Ansonsten sieht es ja so aus, als hätten wir unten ordentliche und frisch asphaltierte Bahnsteige und oben so eine Rostkonstruktion. Und weil wir das auf gar keinen Fall wollen, verwenden wir die *Mitteltöne*.



1.8 Lichter

Für die *Lichter* habe ich etwas anderes vor: Die *Lichter* sind das, was wir hier im Beispielbild als weißen Himmel erkennen. Das liegt daran, dass der Kontrast zwischen Bahnhof und Himmel sehr hoch war. Verhältnismäßig dunkler Bahnhof und helles Licht draußen - das sorgt für einen hohen Kontrast und lässt es draußen sehr weiß werden. Das möchten wir aber nicht. Wir möchten schon den Anschein erwecken, dass draußen schönes Wetter ist, dass wir draußen Licht haben.

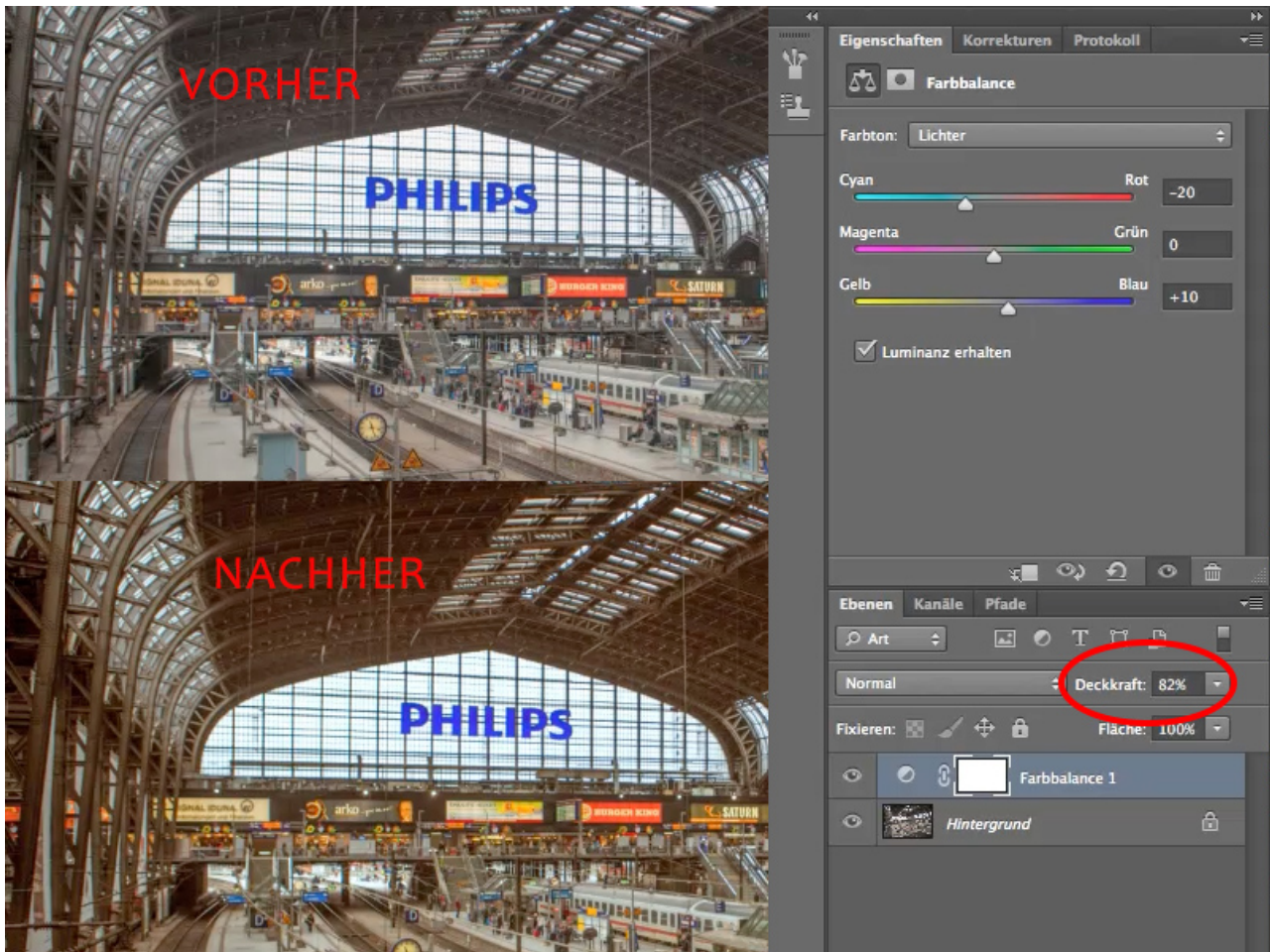
Zoomen wir also den Himmel etwas dichter heran und gehen direkt von den *Mitteltönen* zu den *Lichtern*. In den *Lichtern* gebe ich mit -20 deutlich *Cyan* rein und mit +10 etwas *Blau*. Und wie ihr seht, kann man auch hier beinahe eine Gerade über die drei Regler legen. Damit habe ich das Licht draußen etwas freundlicher gestaltet und etwas blauer gemacht.



1.9 Vorher - Nachher

Schauen wir uns das Bild vor und nach der Korrektur an: Vor der Korrektur war es ein wenig nichtssagend, eher „graumausig“. Nach der Korrektur wirkt es aussagekräftiger. Allerdings finde ich, dass die Farbintensität ein bisschen zu kräftig geworden ist.

Und das ist ein weiterer Vorteil der Einstellungsebene: Ich kann einfach die *Deckkraft* ein wenig nach unten korrigieren - hier etwas über 80% - und jetzt finde ich das Bild relativ gelungen.



2. Farbsättigung verändern

2.1 Pro und Contra

Kommen wir zu einem weiteren Beispiel, bei dem man die *Farbbalance* gut einsetzen kann. Man könnte sagen, das Bild könnte insgesamt etwas farbiger, also farbgesättigter sein. Aber dagegen sprechen zwei Dinge:

- Der Himmel ist meiner Meinung nach farbgesättigt genug. Wenn man hier noch mehr Farbintensität, mehr Farbsättigung reinbringt, dann wirkt es irgendwann kitschig.
- Dieser rote Anorak ist jetzt schon so farbgesättigt, dass ich um die Zeichnung fürchten müsste, würde ich noch mehr Rot reinbringen.



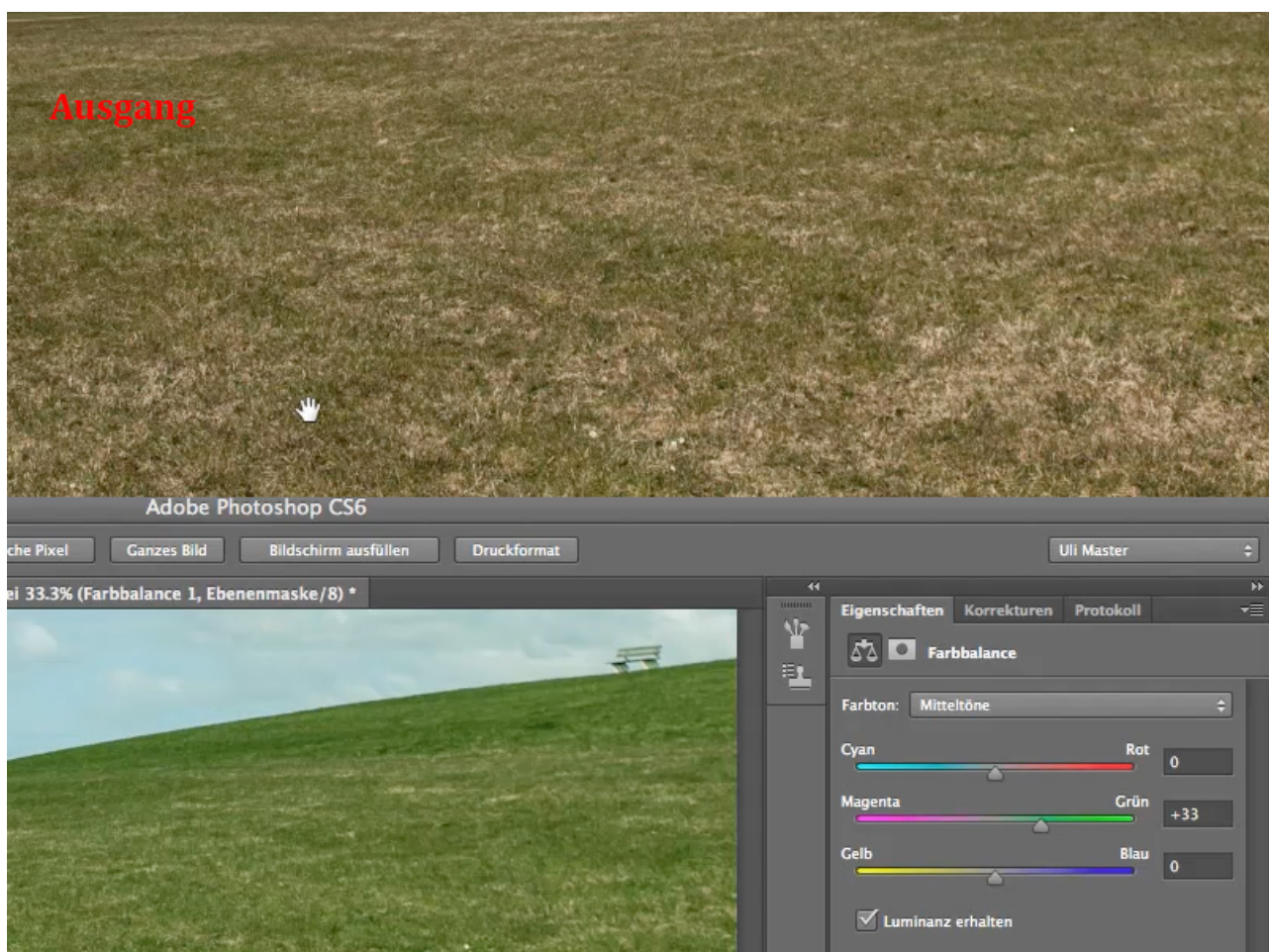
2.2 Farbbalance - Mitteltöne

Was machen wir also? Ich möchte zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen:

Erstens möchte ich verhindern, dass der Himmel zu kitschig und der Anorak zu rot wird und zweitens möchte ich die Wiese, die vom Winter noch ein bisschen ausgebleichen wirkt, insgesamt etwas grüner gestalten. Und dazu brauchen wir wieder eine *Farbbalance*. Ich öffne mein Einstellungsebenen-Bedienfeld über *Korrekturen>Farbbalance*.

Schauen wir uns zunächst die Wiese genauer an: Tatsächlich sind es fast nur Mitteltöne. Es gibt nur wenige dunkle Töne und die sind schon so dunkel, dass wir sie nicht mehr färben müssen. Man würde es kaum sehen. Also geht es hier tatsächlich nur um die *Mitteltöne*. Ich brauche weder *Lichter* noch *Tiefen*.

Ich nehme also die *Mitteltöne* und gebe ordentlich *Grün* dazu. Wir schieben den Regler *Mitteltöne>Grün* etwa auf +30. Damit erscheint mir die Wiese bereits gesättigt genug, jedenfalls auf den ersten Blick.



TIPP: Man braucht relativ selten wirklich hohe Sättigungswerte. Es reicht in den allermeisten Fällen, die Regler wirklich gemäßigt zu verschieben.

2.3 Mitteltöne und Lichter

Um die ausgebleichten Stängel auch noch zu verbessern, nehmen wir nun doch testweise auch die *Lichter* dazu. Ich schiebe den Regler für *Grün* auf +13 und dann hat das Ganze doch schon gewonnen.

Zurück zu unseren *Mitteltönen*. Das *Grün* allein braucht man verhältnismäßig selten, meistens nimmt man noch etwas *Gelb* dazu - in unserem Beispiel stellen wir den Wert auf -17. Jetzt sieht man, wie sofort die Intensität wieder steigt, und zwar so stark, dass ich sofort wieder etwas *Grün* in den *Mitteltönen* herausnehmen kann (+25).

In den *Lichtern* mache ich dasselbe: Etwas *Gelb* dazu auf -8 und etwas *Grün* wieder raus auf +11. Damit wird die Wiese deutlich grüner und sie sieht gesünder aus.



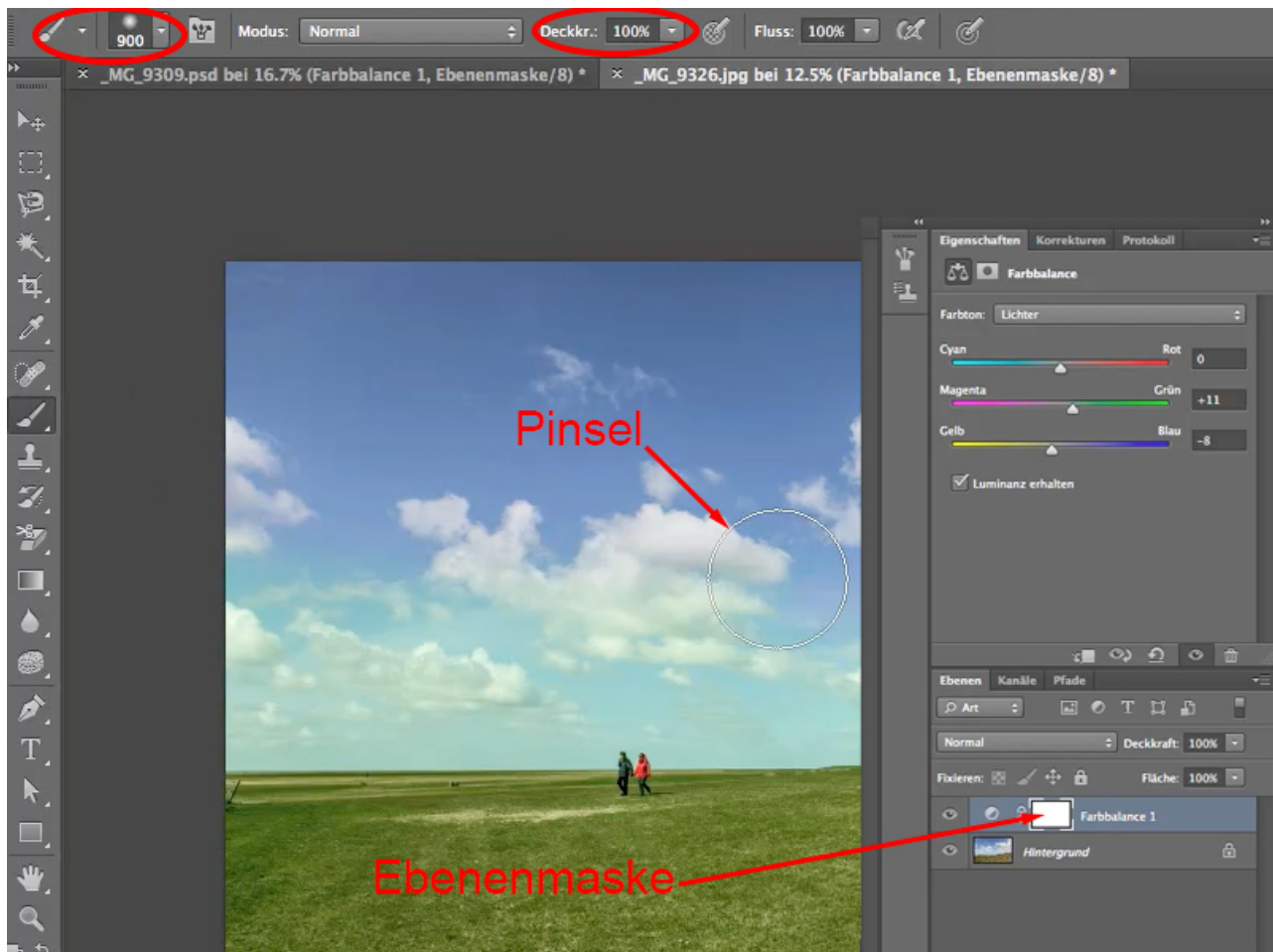
Leider sieht der Himmel aber nun ungesünder aus, denn der hat das Ganze natürlich auch mitbekommen.

2.4 Ebenenmaske und Pinsel

Und deshalb sind bei sämtlichen *Einstellungsebenen* die *Ebenenmasken* gleich mit dabei. Die brauche ich jetzt. Denn ich kann mir einen sehr weichen *Pinsel* mit einer *Kantenschärfe* von 0%, schwarzer *Farbe* und einer *Deckkraft* von 100% nehmen und in der *Maske* die Wirkung der *Einstellungsebene* wieder wegmalen.

Und wenn der *Pinsel* wirklich weich genug ist, dann müssen wir auch keine scharfen Kanten an der Horizontlinie ziehen, sondern gehen nur leicht damit über den Himmel. Dann ist nur noch ein kleiner Rest unserer Farbsättigung im Himmel. Das stört auch nicht weiter, am Horizont wird sie schon wieder ein wenig aufgehoben.

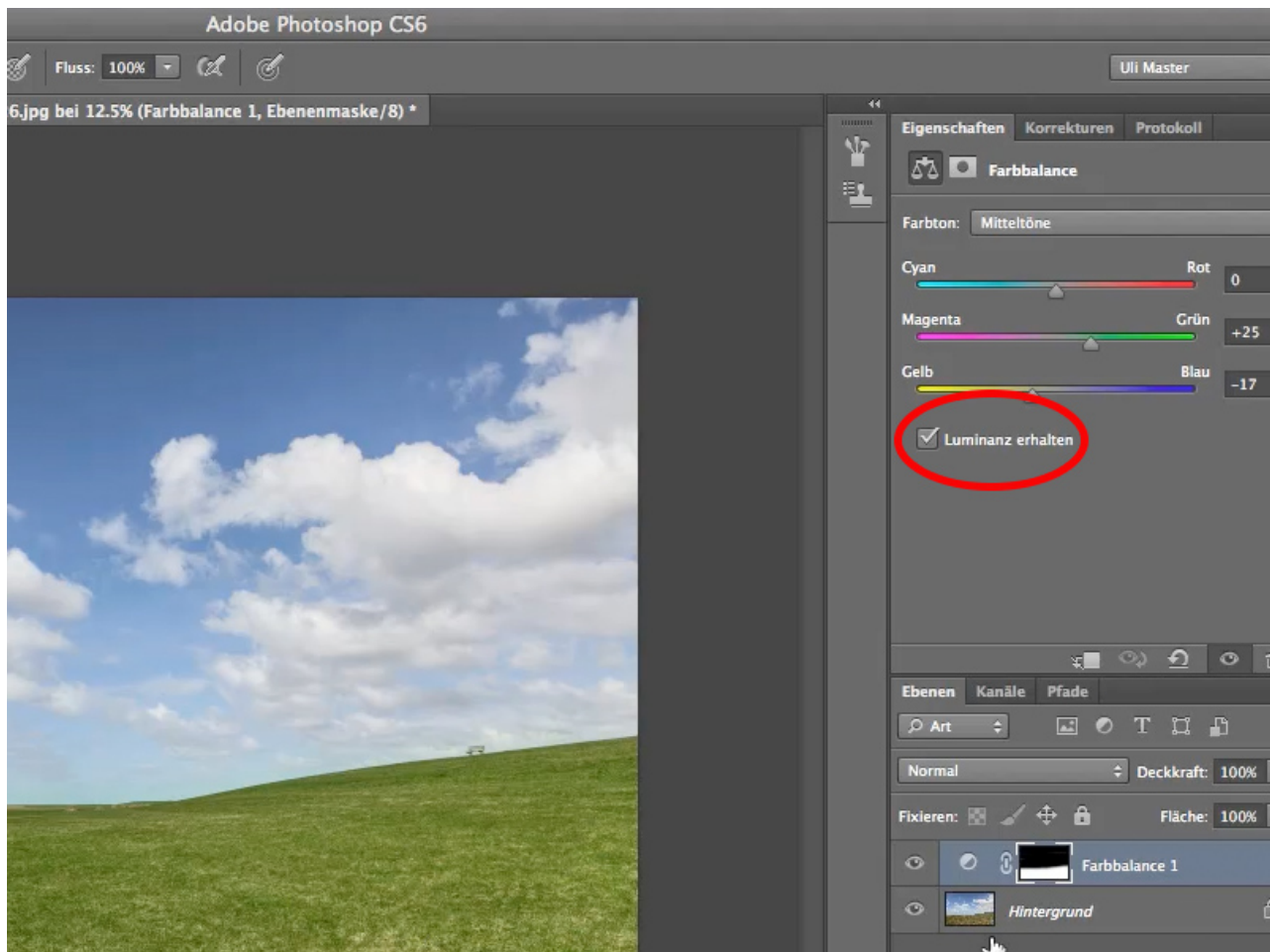
Und wenn ihr euch das Bild nun anschaut, dann sieht die Wiese plötzlich gesund aus gegenüber dem, was wir am Anfang hatten.



2.5 Luminanz erhalten

Egal, ob ich also die gesamte Stimmung eines Bildes verändern will, es wärmer oder eben auch kälter darstellen will oder ob es partielle Dinge sind wie das Nachgrünen einer Wiese - für all diese Aufgaben ist die *Farbbalance* bestens geeignet.

TIPP 1: Setzt einen Haken bei *Luminanz erhalten*. Oft ist es so, dass das Ganze ein bisschen blass wird, wenn man die *Luminanz* nicht erhält, aber die *Luminanz* - also die Helligkeitswerte - sollte trotz veränderter Farbbalance ungefähr gleich bleiben.

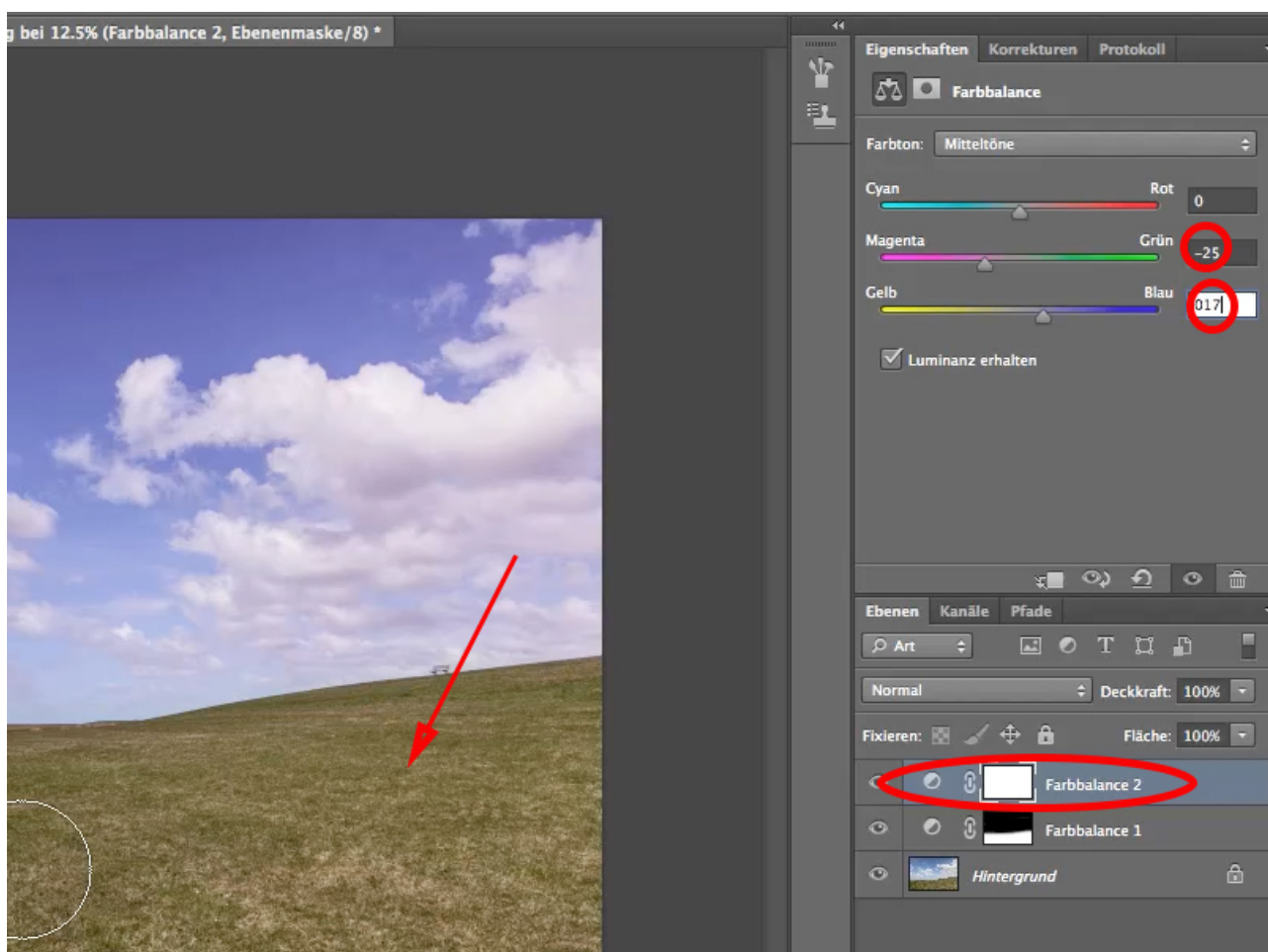


2.6 Ebenen und Pixel

TIPP 2: Gehen wir einmal davon aus, dass dieses Bild aus ganz vielen Ebenen besteht und jede Ebene ihre eigene Farbbalance hat. Wenn ich nun eine neue, für alle Ebenen gültige Farbbalance darüberlege, dann tun sich die Farbbalancen nicht gegenseitig weh, sondern sie ergänzen sich: Würde ich also beispielsweise genau das Gegenteil darüber legen, müsste ich wieder bei neutral landen. Würden sich die Pixel nicht gegenseitig ergänzen, sondern behindern, würden wir hier ausgefressene Stellen und zugelaufene Schatten bekommen. Das ist aber nicht der Fall.

Um das besser beweisen zu können, stelle ich die *Lichter* wieder auf null. Die *Mitteltöne* haben nun jeweils einen Wert von +25 und -17. Wenn ich nun eine *Farbbalance* mit den umgekehrten Werten - also -25 und +17 im Grün- und im Blau-Gelb-Ton - darüberlege, dann sieht unser Bild wieder aus wie am Anfang.

Das zeigt euch, dass sich die Farbbalancen gegenseitig nicht weh tun und sich die Pixel nicht gegenseitig auslöschen, sondern dass man durchaus mehrere Farbbalance-Einstellungen übereinanderstapeln kann.

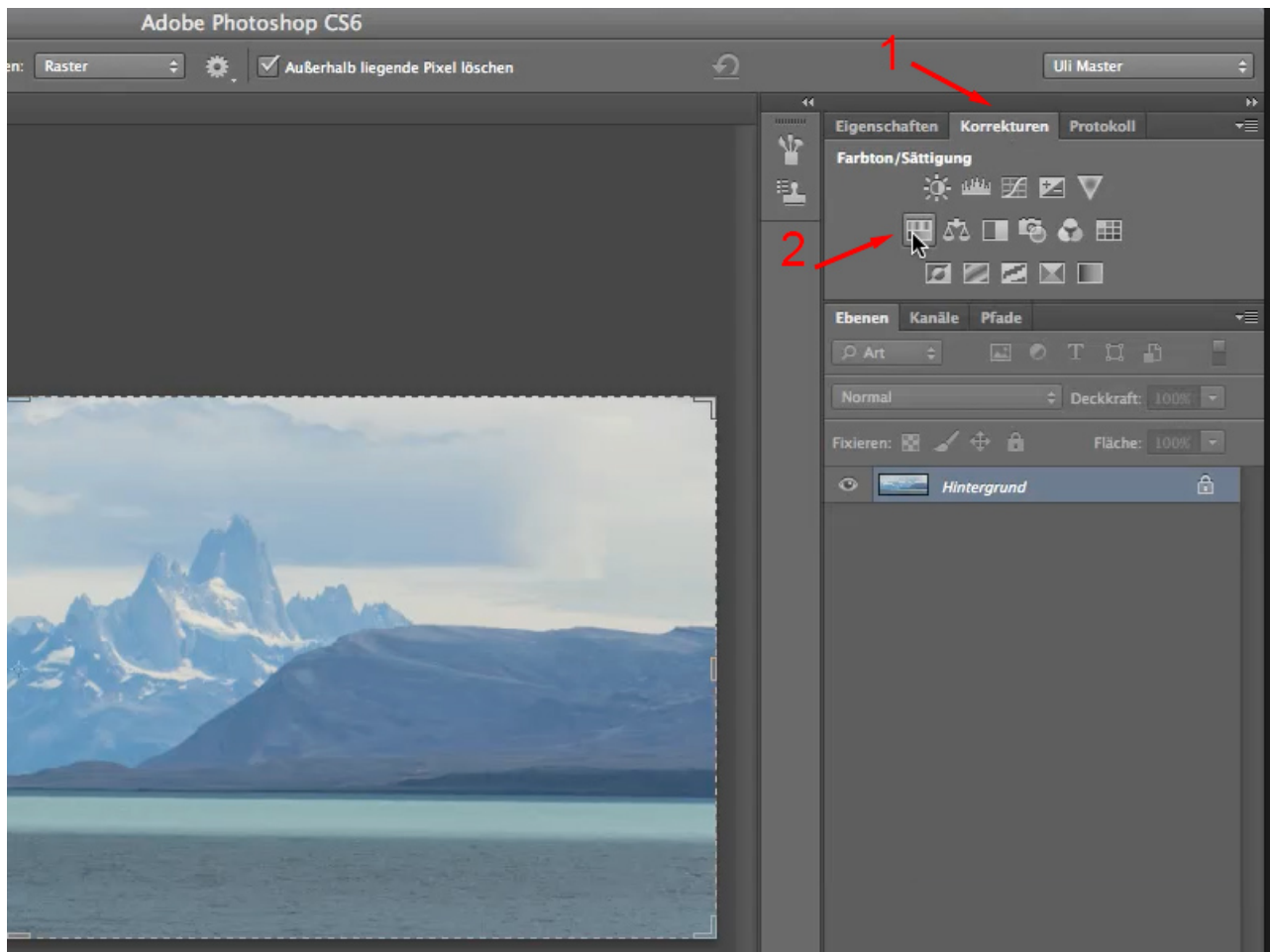


3. Look erstellen über Farbton/Sättigung

3.1 Einstellungsebene wählen

Mit der Einstellungsebene *Farbton/Sättigung* könnt ihr noch wesentlich mehr anfangen als „nur“ Bildteile oder bestimmte Farben umzufärben. Ihr könnt einem Bild einen regelrechten Look dadurch verpassen, indem ihr diese Einstellungsebene verwendet. Dazu gibt es noch einen kleinen Kniff, den ich euch jetzt zeige.

Wir gehen auf den Reiter *Korrekturen* (1) und wählen die Einstellungsebene *Farbton/Sättigung* (2).

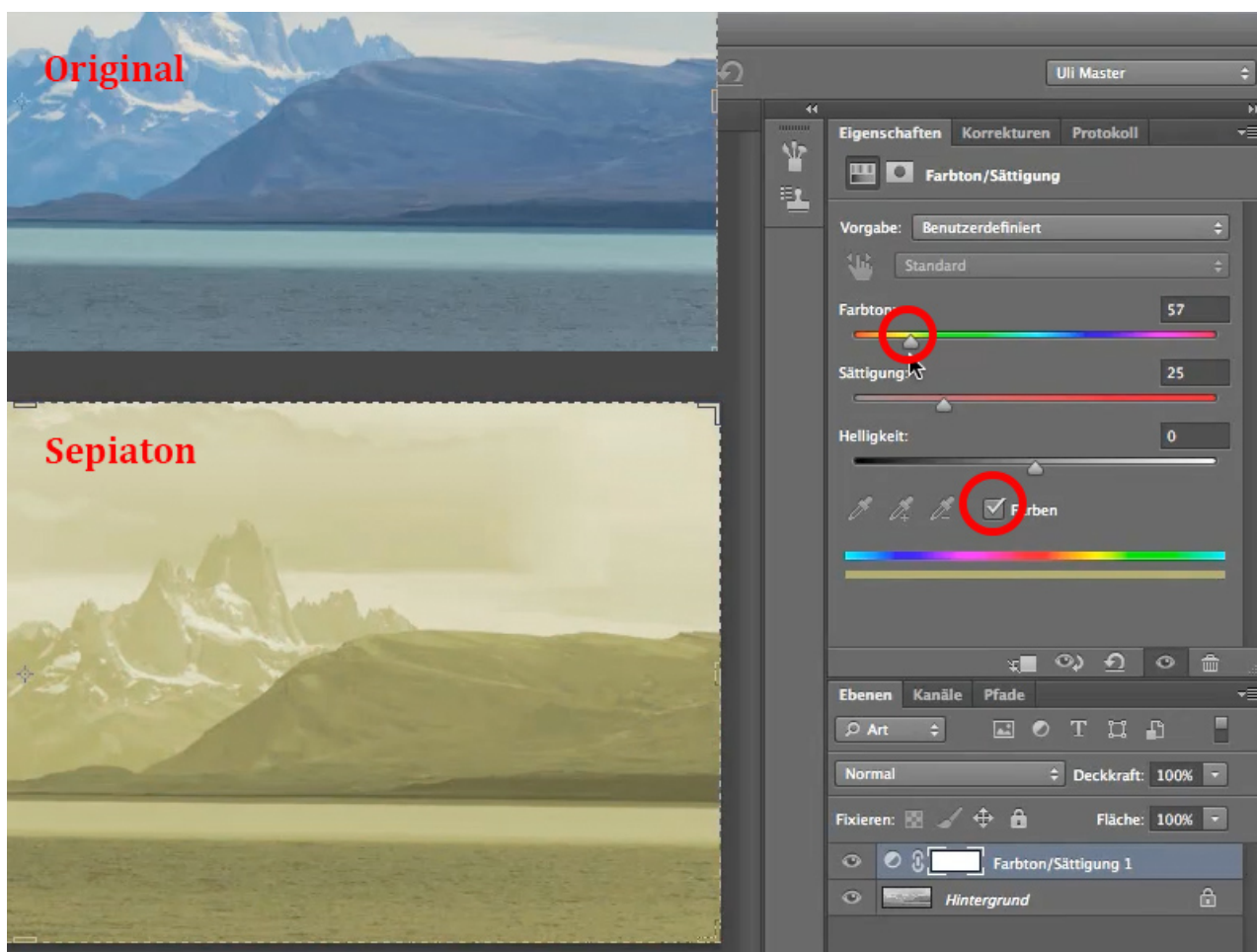


3.2 Färben

Ihr habt sicherlich bemerkt, dass es hier eine Checkbox *Färben* gibt. Ursprünglich war sie dazu gedacht, dass man einem Schwarz-Weiß-Bild, also einem Bild, das nur aus Graustufen besteht, über *Färben* einen leichten Sepiaton geben kann. Das zeige ich euch kurz:

Ich aktiviere die *Hintergrund*-Ebene und gehe dann in der *Menüleiste* oben auf *Bild>Korrekturen>Sättigung verringern*. Wenn ich nun dieses Schwarz-Weiß-Bild nehme, auf *Farbton/Sättigung* klicke und auf *Färben*, dann bekomme ich diesen Sepiaton, wenn ich das *Gelb* auf ungefähr 57 schraube und die *Sättigung* ganz weit nach unten, etwa auf 8. Jetzt ist es nicht mehr nur ein normales Schwarz-Weiß-Bild, sondern ein leicht eingefärbtes Schwarz-Weiß-Bild.

So kann man diese Schwefeltonung, die man früher auf Schwarz-Weiß-Papier durchgeführt hat - und vielleicht sogar heute noch durchführen kann -, einfach nachahmen.



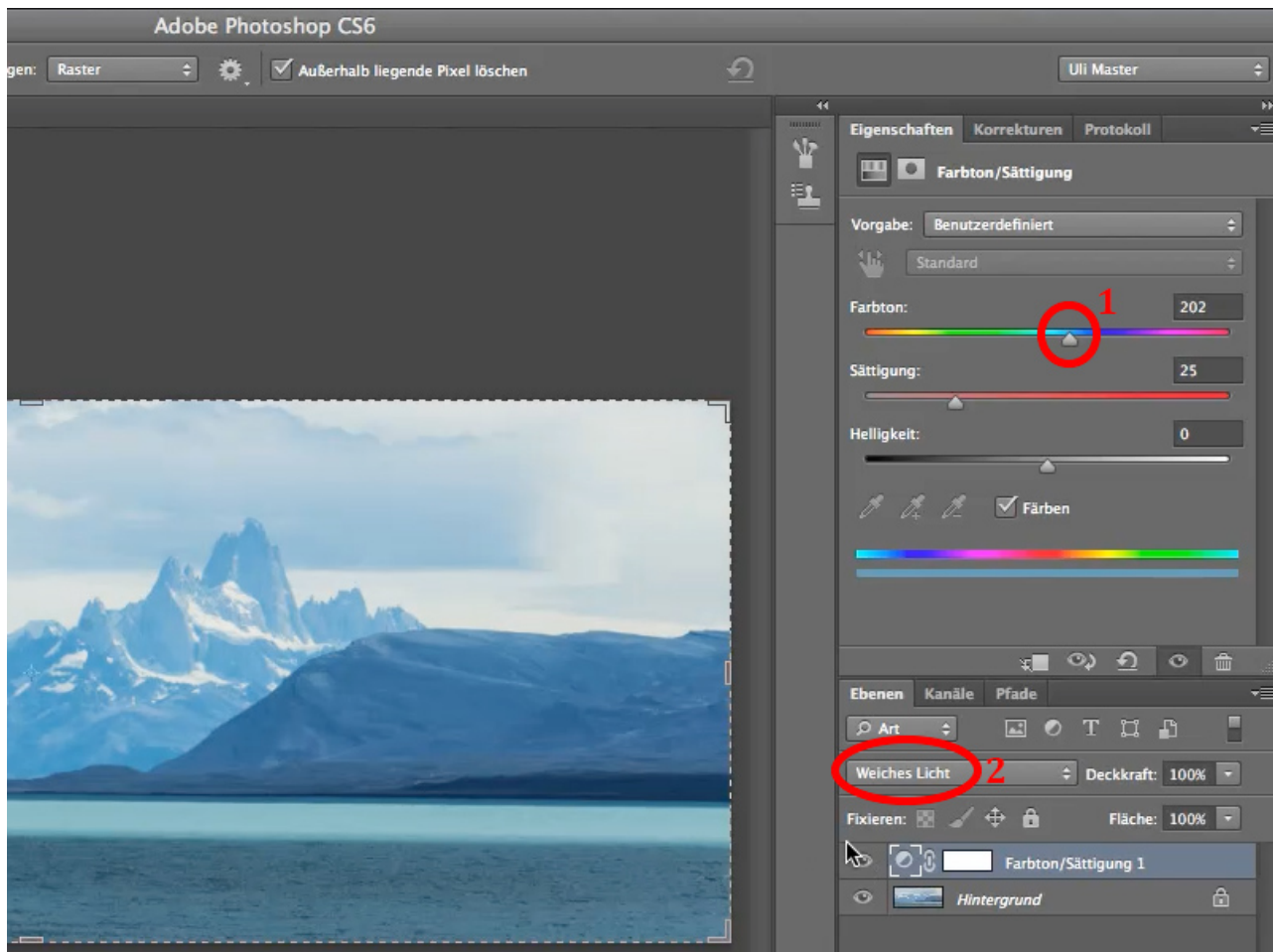
Trotzdem: Was bleibt, ist die Tatsache, dass wir hier ein etwas flaes Bild haben. Also mache ich alles wieder rückgängig, denn ich wollte euch ja nur das Prinzip vorführen.

3.3 Färben - Farbton - Füllmethode

Jetzt zeige ich euch, dass man mit *Färben* noch eine ganze Menge mehr anfangen kann.

Klicken wir also auf *Färben* und jetzt sieht man über den Regler *Farbton* auch gleich die Farbigkeit (1), die unser Bild bekommen hat. Das Bild sieht auch schon wieder ein bisschen nach Schwarz-Weiß aus, nur eben nach blaugefärbtem Schwarz-Weiß.

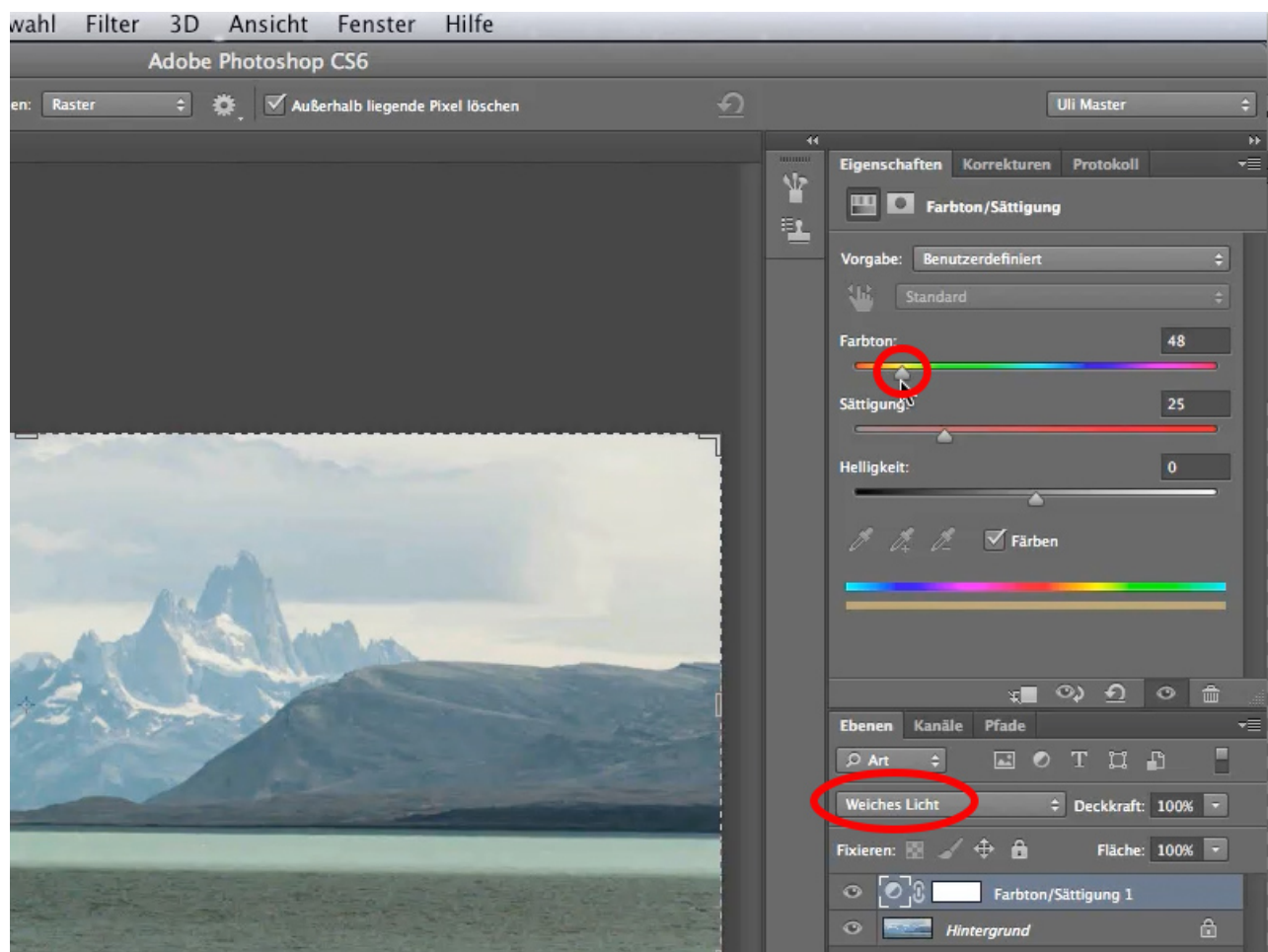
Jetzt kommt das, was den großen Unterschied macht: Wenn ihr *Färben* angeklickt habt, dann müsst ihr die Verrechnungsmethode, also die *Füllmethode* von *Farbton/Sättigung* verändern. Von *Normal* auf eine derjenigen Einstellungen, die kein Grau erkennt, beispielsweise *Ineinanderkopieren* oder *Weiches Licht* (2). Und jetzt ist die Farbe wieder da. Vor allem aber hat dieses Bild mächtig an Kontrast gewonnen.



3.4 Farbton und Kontrast

Daran erkennt ihr, dass das Werkzeug *Farbton/Sättigung* besonders gut ist, wenn ihr sehr kontrastreiche Bilder wollt oder wenn die Bilder vorher einen normalen Kontrast hatten und hinterher besonders kontrastreich aussehen sollen. In unserem Beispiel war das Bild nicht wirklich kontrastreich und mit diesem Werkzeug kann man es ganz einfach retten.

Das Tolle daran ist aber nicht nur, dass ihr damit den Kontrast erhöhen könnt - das könnt ihr auch mit einer anderen Einstellungsebene - sondern, dass ihr dem Bild auch eine andere Farbstimmung verpassen könnt, indem ihr noch am Regler *Farbton* dreht (hier z. B. runter auf 43).

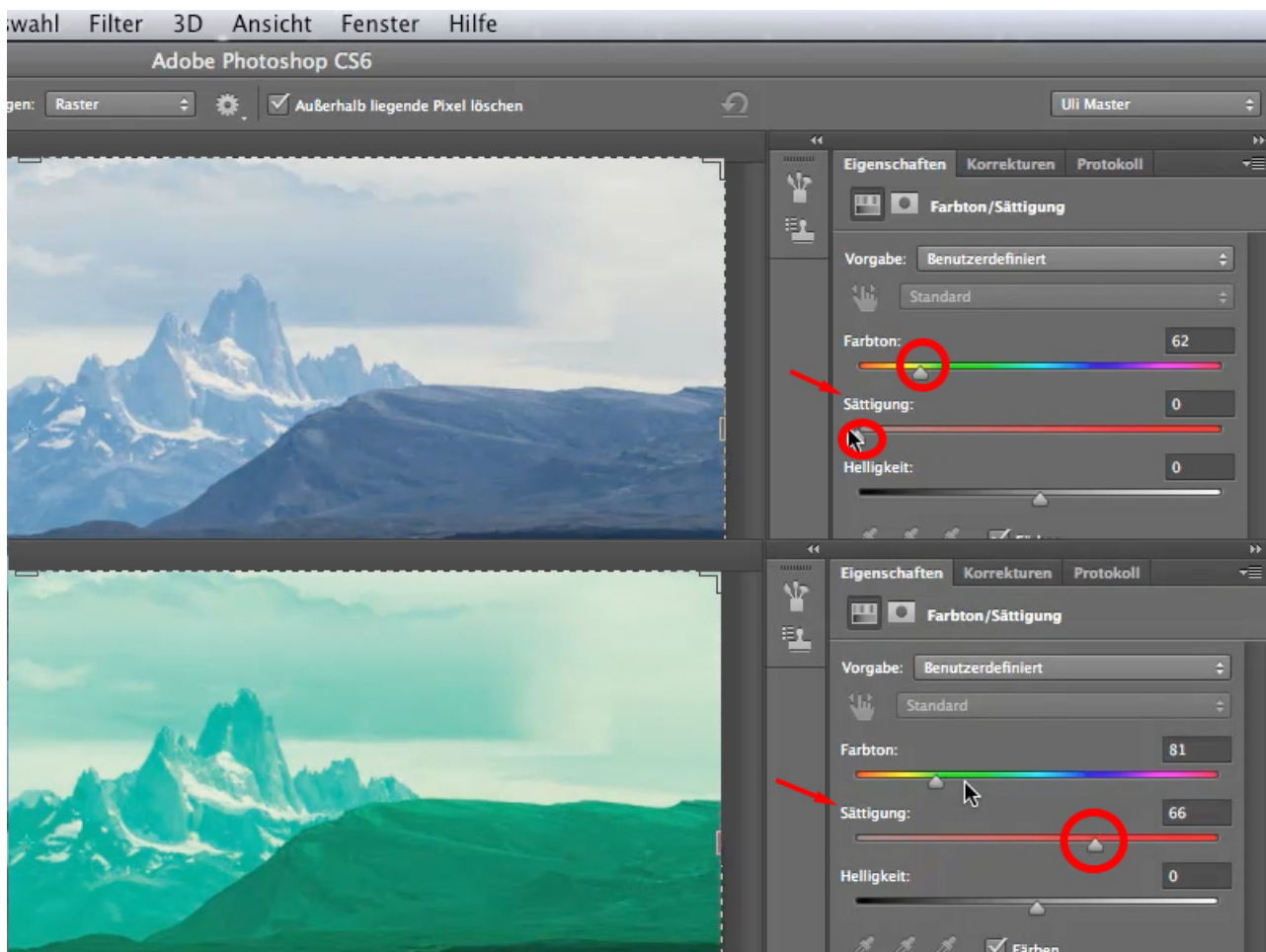


3.5 Sättigung

So viel zum *Farbton*-Regler. Ihr seht, dass sich die Farbe nicht komplett ändert, es bleibt in der oberen Bildhälfte relativ kühl.

Trotzdem ändert sie sich ein bisschen, und wie viel sie sich ändert, das wiederum regelt ihr mit dem Schieberegler *Sättigung*. Wenn ihr den auf null setzt, dann könnt ihr bei den Farben machen, was ihr wollt - es ändert sich gar nichts. Und umgekehrt, wenn ihr den Schieberegler *Sättigung* weit nach oben dreht, dann wirkt sich eine *Farbton*-Änderung oben relativ massiv aus.

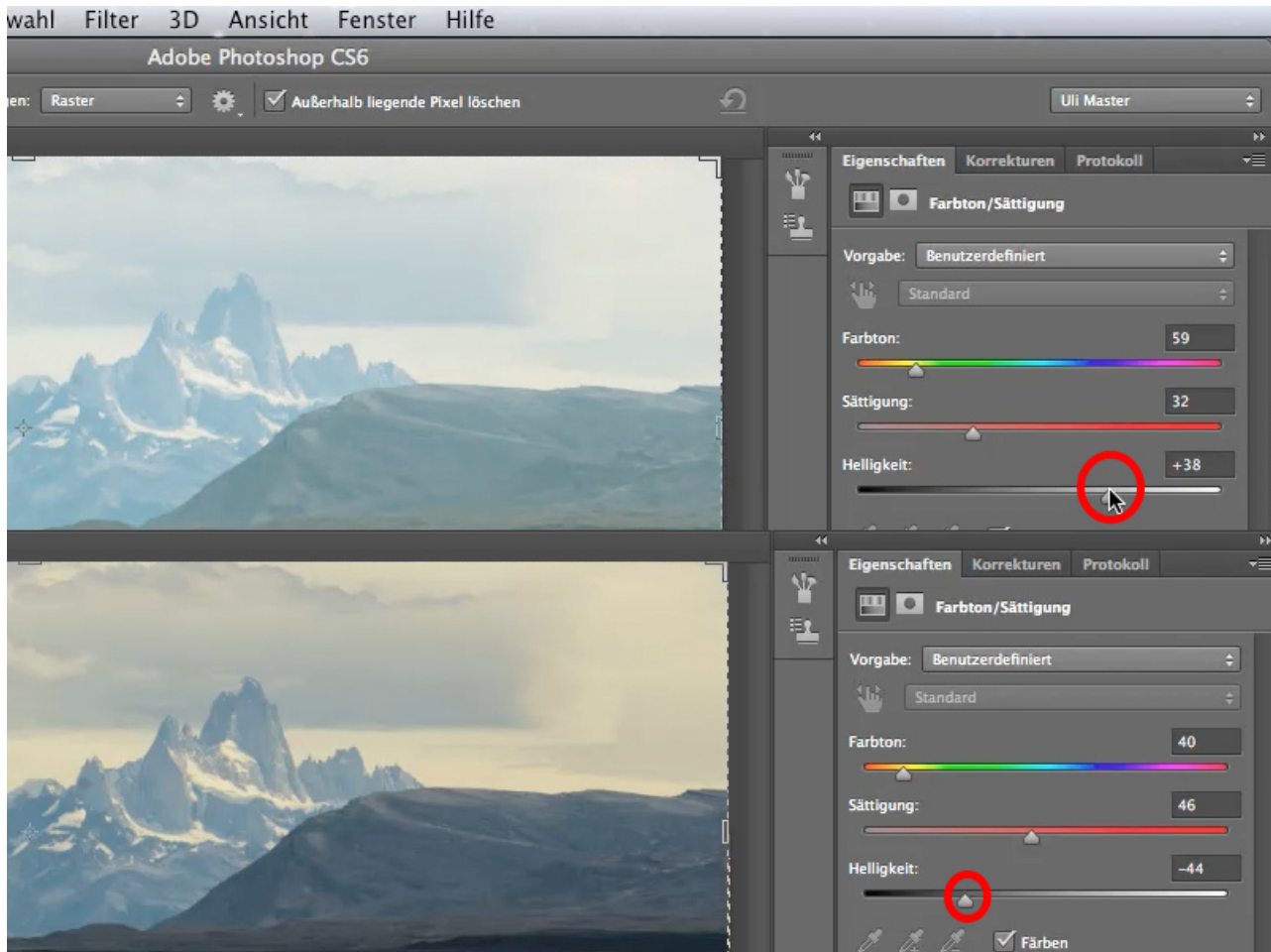
Ihr könnt also mit dem Regler *Sättigung* nicht mehr wie früher bestimmen, ob ein Bild farbig oder schwarz-weiß ist, sondern ihr regelt die Sättigung dieser oben eingestellten *Farbton*-Korrektur. *Sättigung* auf null zeigt den ursprünglichen Farbton und dieser Regler *Sättigung* ist nur noch dafür da, sozusagen prozentual zu regeln, wie viel von der *Farbton*-Änderung im Bild ankommen soll.



Probiert es aus: Sucht euch einen *Farbton*, den ihr haben wollt, und regelt dann mit dem Regler *Sättigung*, wie intensiv der Farbton werden soll.

3.6 Farbton/Sättigung - Modus Normal

Zurück zu unserem Bild: Wir bekommen nun also die Farbe so hin, wie wir sie haben wollen, und das Bild ist auch deutlich kontrastreicher geworden, aber insgesamt ist es noch zu hell. Wenn ihr *Farbton/Sättigung* im Modus *Normal* verwendet, könnt ihr mit dem Schieberegler für *Helligkeit* nicht wirklich viel anfangen. Wenn man ihn zu weit nach dunkel dreht, dann wird das Bild dunkelgrau und wenn man ihn zu weit nach hell dreht, dann wird es milchig-weiß. Man verändert dabei auch den Kontrast und dieser verändert sich sehr schnell, was nicht wirklich toll ist.



3.7 Farbton/Sättigung - Modus Weiches Licht

Ich will das Bild tatsächlich dunkler machen und im Modus *Weiches Licht* geht das auch. Jetzt bekommt das Bild auch diese düstere Schwere, die ich ihm geben will. Oder ich will es heller haben, dann bekommt es Leichtigkeit. Ich kann den Regler nach oben drehen und dann wird es nicht mehr so milchig, sondern tatsächlich heller bzw. in diesem Fall wie gewünscht dunkler.

Wenn ich jetzt den *Farbton* auf 40 in die warmen Töne stelle und die *Sättigung* auf 46 nach oben schraube, bekommt das Bild so einen surrealen Touch, wie ich ihn haben will.

Nun vergleichen wir vorher und nachher und stellen fest, dass das Bild jetzt griffig ist, das Gebirge auf einmal haptisch aussieht, sodass man es fast anfassen und fühlen kann. Es ist nicht mehr nur blau, blass und weit weg.

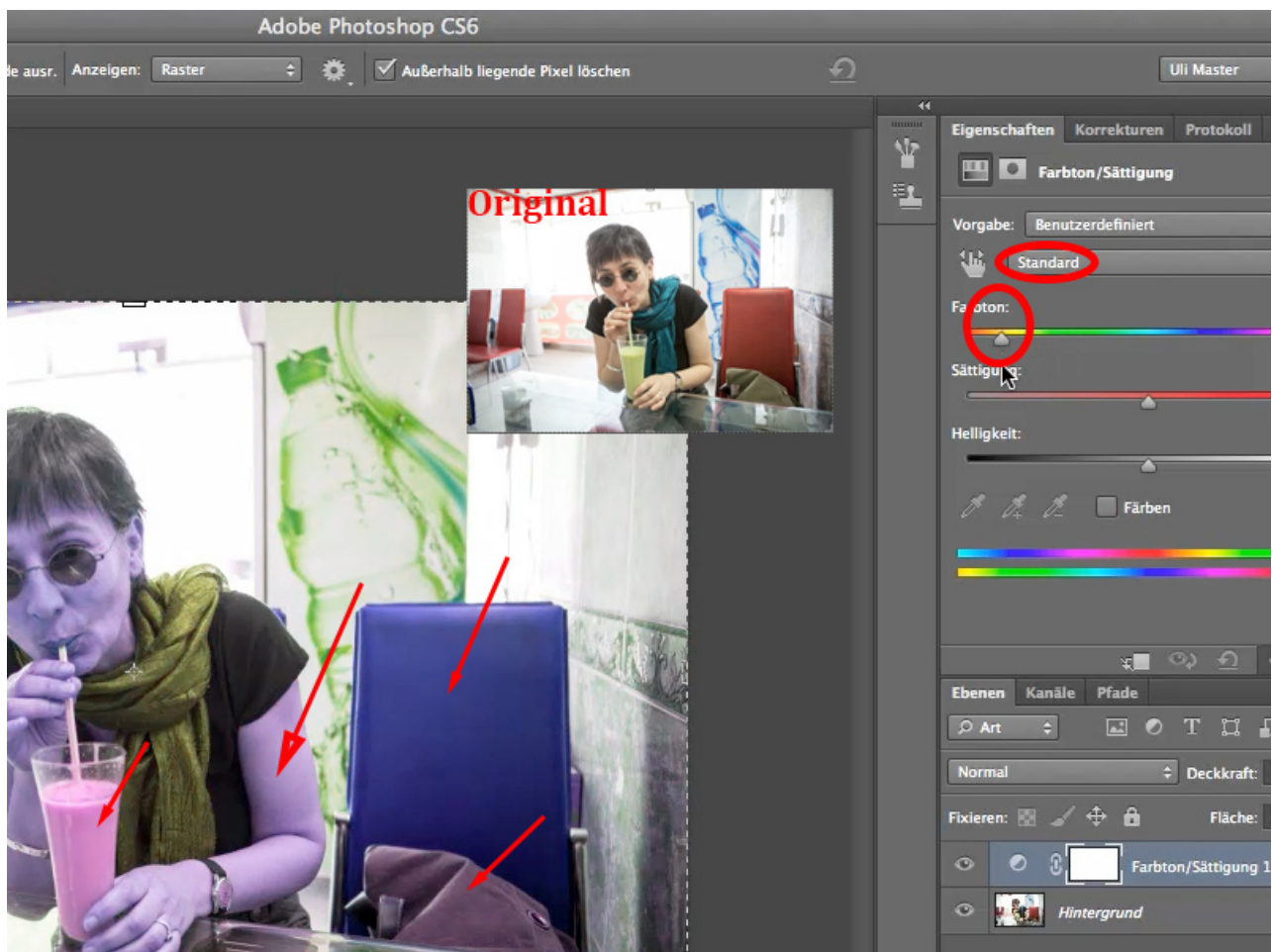


4. Farbton/Sättigung - weitere Einstellungen

4.1 Farbton

In diesem Kapitel geht es um das Thema *Farbton/Sättigung*. Also um *Farbton* und *Sättigung*. Warum beides? Weil sich beides auf derselben Korrektorebene befindet. Wenn ich auf das Symbol *Farbton/Sättigung* klicke, bekomme ich sofort eine neue Ebene *Farbton/Sättigung1* und Photoshop switcht direkt in das *Eigenschaften*-Bedienfeld. Und dort kann ich die Korrektur, die ich gerade angewählt habe, ausführen.

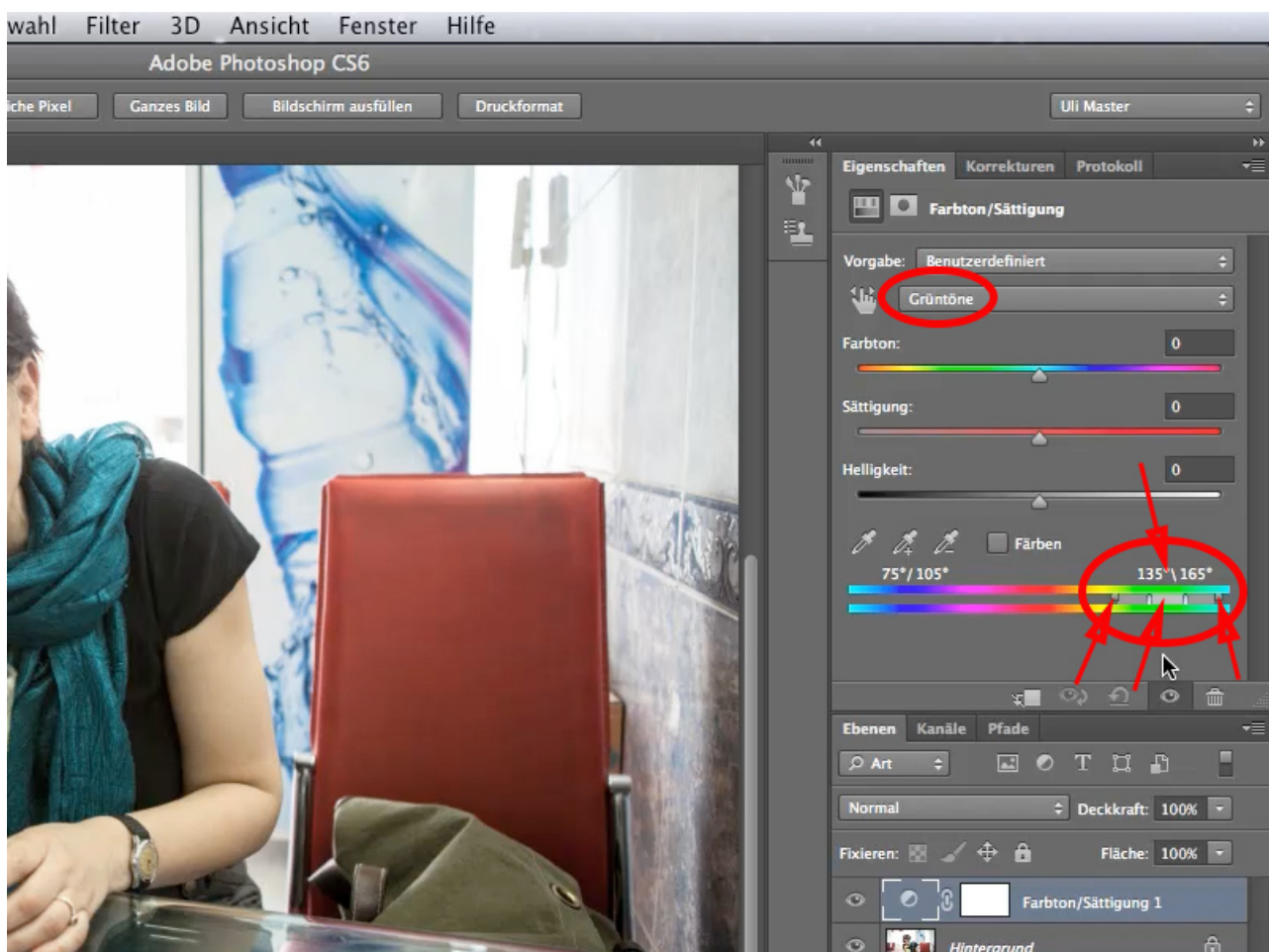
Was macht man? Das ist ganz einfach: Ich fange mit dem *Farbton* an. Den kann ich ganz einfach verschieben und wir sehen, dass sich das Ganze wie erwartet verändert: Alle Farbtöne ändern sich entsprechend der Bewegung, die ich am Regler ausführe. Das ist zwar ganz schön, aber meistens nicht das, was man möchte. Normalerweise geht es darum, sehr gezielt Farbtöne auszuwählen.



4.2 Änderung eines bestimmten Farbtons

Es gibt zwei Möglichkeiten, dieses gezielte Auswählen tatsächlich zu bewerkstelligen. Die erste - und wahrscheinlich die, die am meisten zum Einsatz kommen wird - ist die, eine ganz bestimmte Farbe zu verändern. In unserem Beispielbild möchte ich mir diesen seltsamen Drink genauer ansehen, der nicht so ganz lecker aussieht. Ich möchte ihn so umfärben, dass er ein bisschen wie Aprikose aussieht. Dabei möchte ich nicht alle Töne umfärben, sondern nur bestimmte Grüntöne, denn es ist vollkommen klar, dass hier Grün drin ist. Wahrscheinlich ist auch noch ein bisschen Gelb drin, das werden wir gleich feststellen:

Wir ändern also die Einstellung von *Standard* auf *Grüntöne*. Nun seht ihr, dass sich in dieser unteren, doppelten Farbleiste, insgesamt vier Regler gebildet haben: Der kleine links, die beiden hellen Dreiecke in der Mitte und ein kleiner, mittelgrauer mit zwei Gradangaben. Diese Gradangaben sind für uns jetzt nicht so wichtig, aber wenn man die Farbleiste als Farbkreis betrachtet, dann sieht man in diesem Fall den Winkelausschnitt zwischen 135 und 165 Grad.

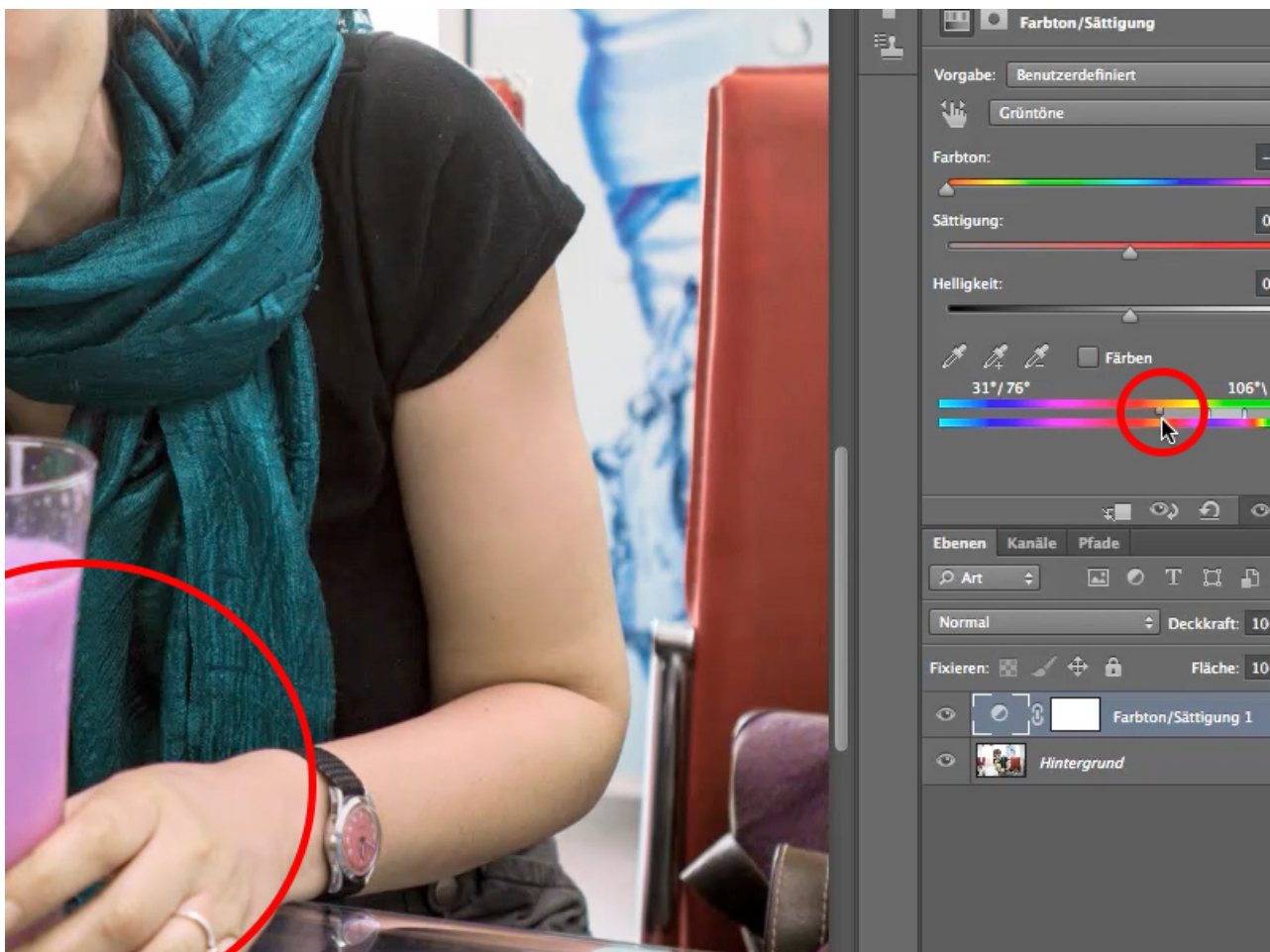


4.3 Änderung des Farbbereichs

Wenn ich nun anfangen zu färben, also den *Farbton*-Regler von *Grün* wegbewege, dann sieht man, dass leider herzlich wenig passiert. Das ist jedoch relativ normal. Schieben wir also den *Farbton*-Regler bis zum Anschlag nach links und ändern damit die Farbe um 180 Grad, machen also eine Komplementärfarbe daraus. Das wirkt nur noch nicht so richtig. Und wenn das nicht funktioniert, muss ich etwas anderes machen:

Ich muss meinen Farbbereich etwas verändern. Dazu fasse ich die hellgraue Mitte zwischen den beiden dreieckigen Reglern in der unteren Farbleiste an und schiebe sie hin und her. Und wie wir sehen, können wir das Bild jetzt ganz schön einfärben. Bewegen wir den Bereich jedoch zu weit, dann färben wir auch Töne, die wir gar nicht färben wollen, die Hauttöne zum Beispiel.

Damit das nicht passiert, schieben wir den Regler nur so weit, bis gerade eben der Drink verändert wurde. Die genaue Farbgebung des Drinks werden wir später über den *Farbton* regeln. Im Moment geht es tatsächlich nur darum, den Bereich genau einzugrenzen.



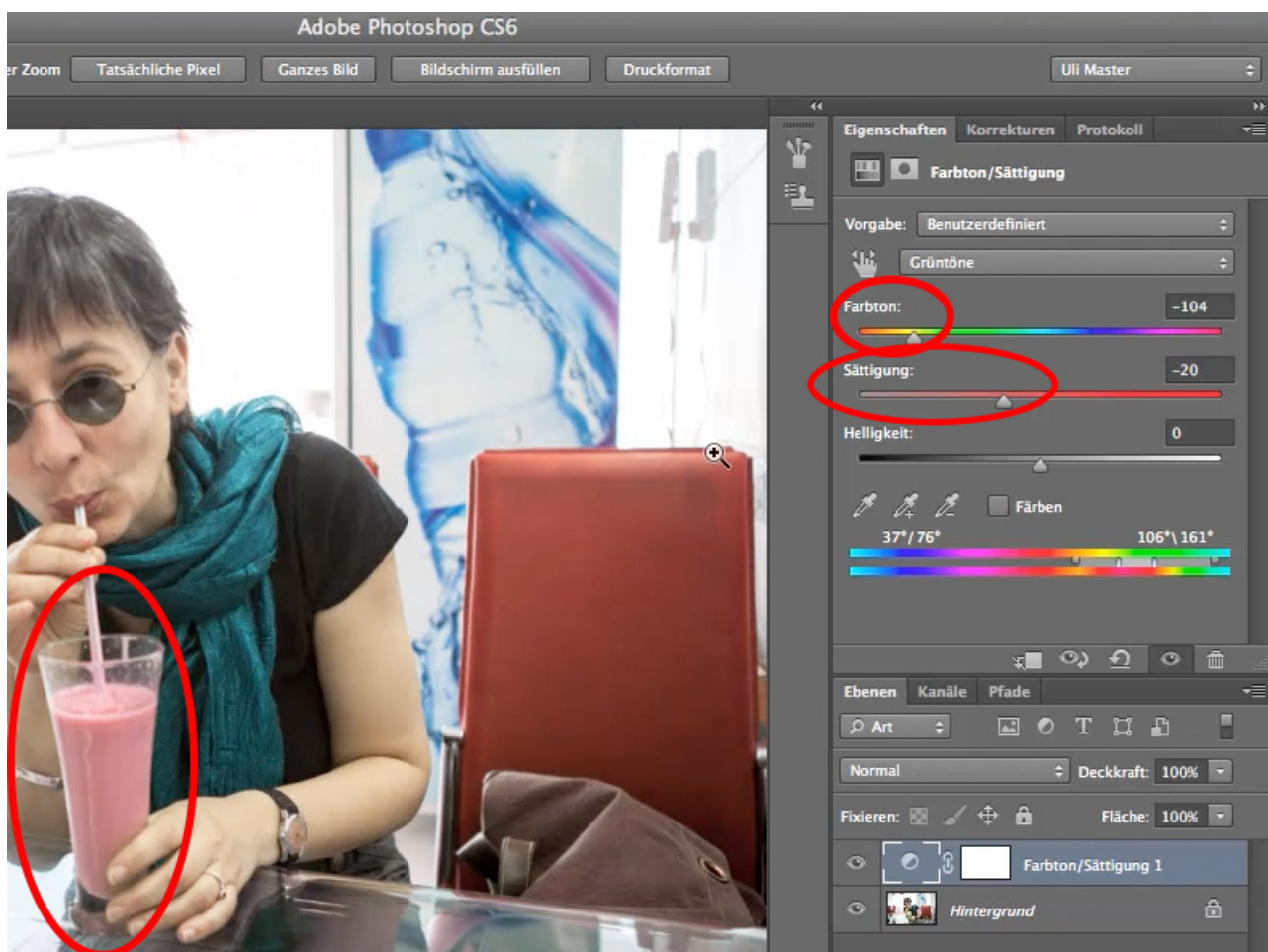
Um möglichst sanfte Übergänge zu schaffen zwischen den Farben, die geändert werden, und denen, die nicht geändert werden - also der Farbe des Getränks und beispielsweise der Hand -, können wir die beiden äußeren

Regler verschieben. Wenn ich dichter an den veränderten Bereich herantreffe, bekomme ich härtere Übergänge, die ich aber nicht möchte. Es soll ein sanfter Übergang werden. Ein Stück weit muss ich den Regler schon ziehen, aber nicht zu weit, sonst sind die Hauttöne wieder betroffen.

4.4 Farbtonregler und Sättigung

Auf der rechten Seite passiert natürlich das Gleiche. Wenn ich hier zu weit ziehe, passiert nicht viel, weil es dort gerade keine Töne gibt, die ich verändern kann. Deshalb kann ich hier durchaus ein Stück weiter nach außen fahren. Damit habe ich meine Einstellungen schon so gut wie beendet.

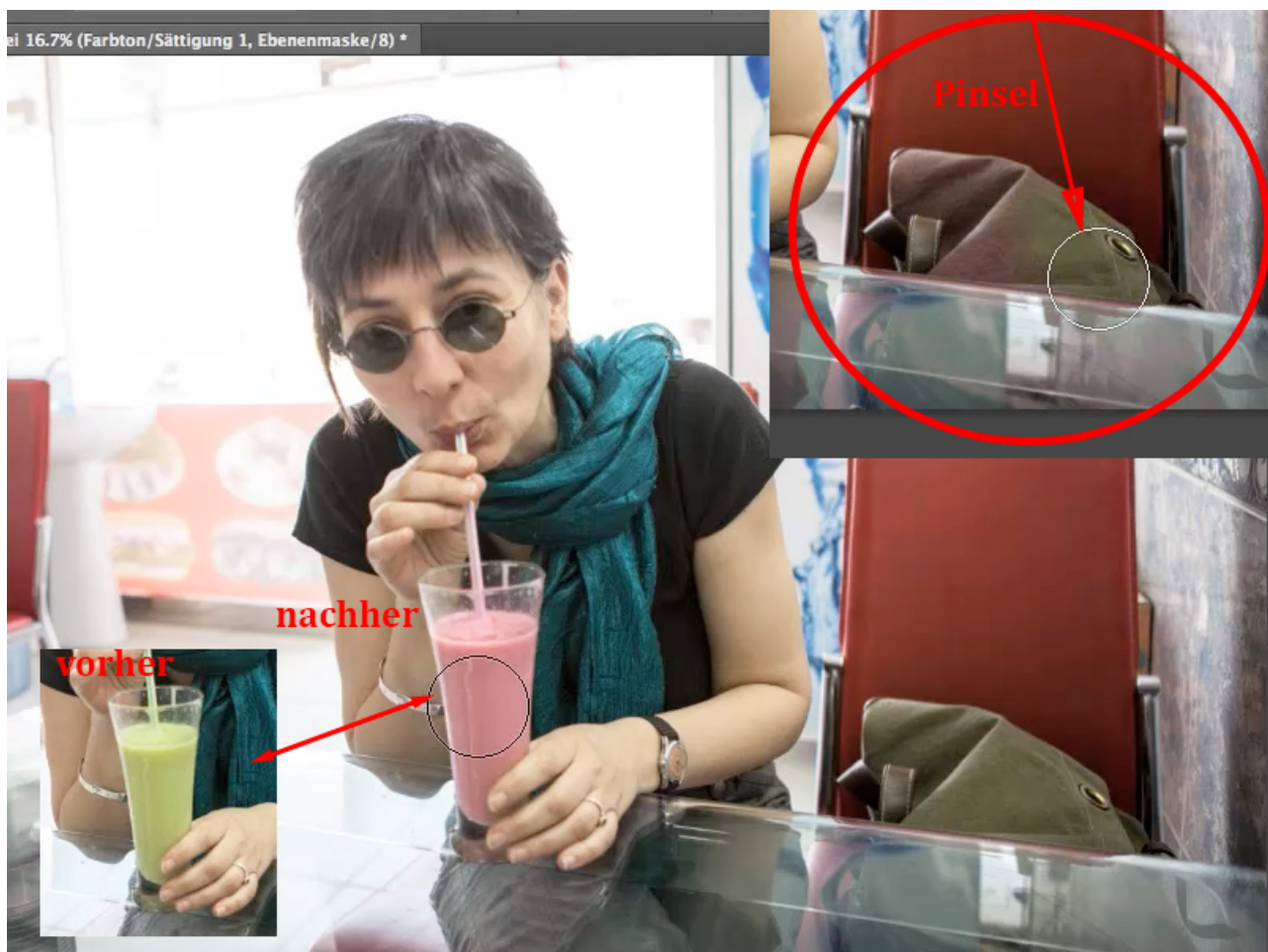
Allerdings sieht der Drink immer noch nicht richtig lecker aus, er hat noch nicht die Farbe, die ich mir wünsche. Ich stelle den *Farbton*-Regler ungefähr auf -104 und reduziere die *Sättigung* ein wenig (auf 20), dann sieht der Drink gut aus.



4.5 Vorher - Nachher und Pinselkorrekturen

Schauen wir uns das Vorher-Nachher an: Der Drink sieht jetzt wunderbar aus und Hauttöne haben sich nicht mitverändert. Was sich aber ungewollt mitverändert hat, ist die Tasche auf dem Stuhl. Aber die können wir auf eine ganz einfache Art und Weise wieder zur Originalfarbe bringen, indem wir in die *Ebenenmaske* klicken. Nun nehmen wir einen *Pinsel*, schwarze *Farbe*, stellen die *Deckkraft* auf 100% und malen in der *Ebenenmaske* über die Tasche und über alles, was Reflex ist und diese Farbe haben könnte, zum Beispiel die Hose, die auch etwas abbekommen hat.

Schauen wir noch einmal auf das Vorher-Nachher, dann passt die Farbe 100%, wir haben nur den Drink umgefärbt und alles andere ist so geblieben, wie es war. Alles mit dieser einen Einstellungsebene *Farbton/Sättigung*.



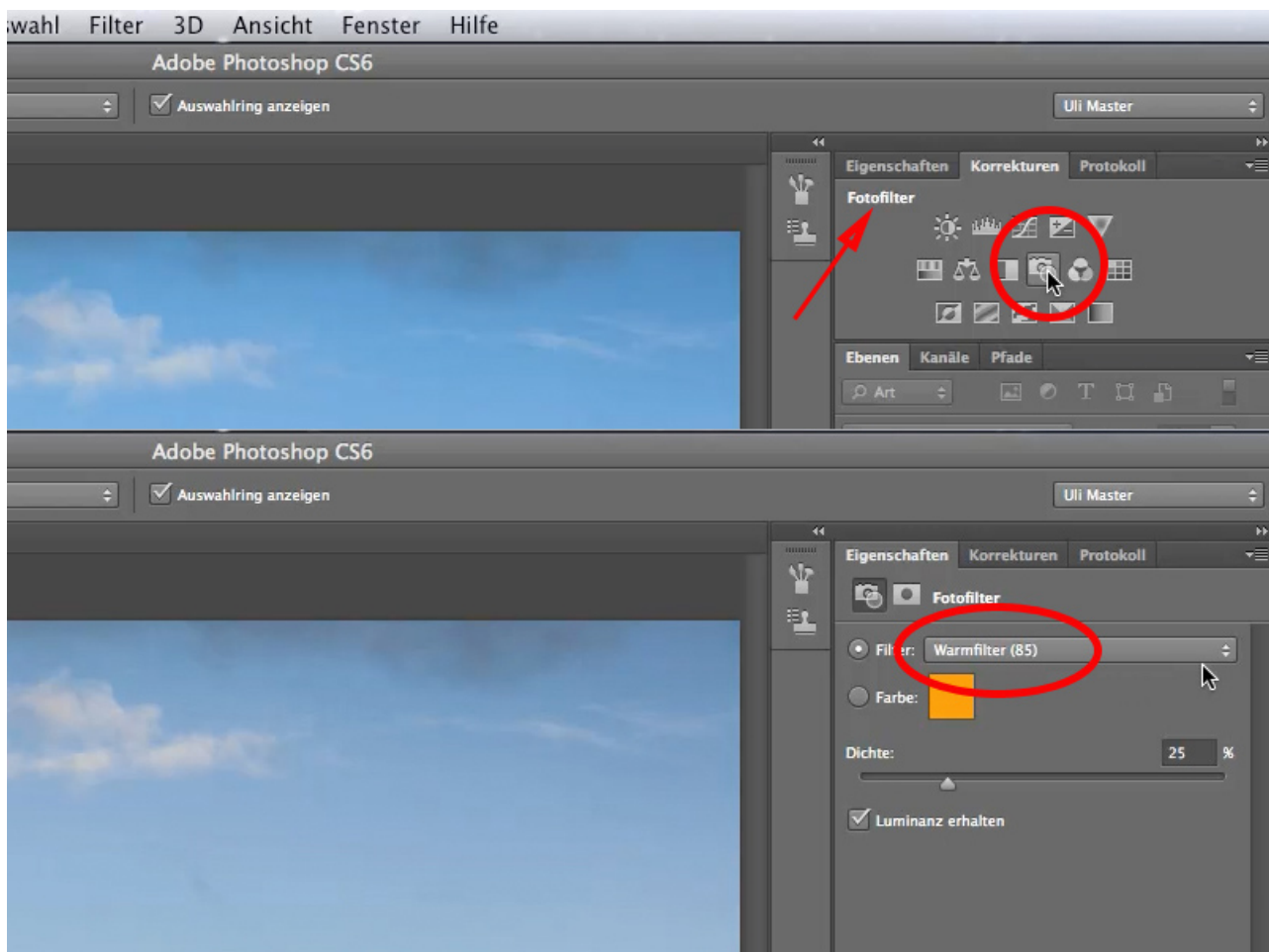
5. Fotofilter

5.1 Fotofilter allgemein

Eine Art der Farbkorrektur, die ihren Ursprung noch in der analogen Fotografie hat, sind die so genannten *Fotofilter*. Früher waren diese Filter aus Glas oder aus Gelatine. Glas war beliebter, aber Gelatine war billiger. Und solche Filter gab es auch aus dickem Kunststoff. Heute findet ihr solche Filter natürlich in den *Korrekturen* als Einstellungsebene und die heißt *Fotofilter*.

Wenn wir die Einstellungsebene *Fotofilter* anklicken, bekommen wir den Standardfilter *Warmfilter85*, und wenn man dann in das Menü geht, sehen wir, dass es noch andere *Warmfilter*, aber auch *Kaltfilter* und andere gibt.

Woher kommen diese seltsamen Bezeichnungen? Soweit ich mich erinnere, waren das alles Kodakfilter und die Fa. Kodak hat die Bezeichnungen festgelegt. Es waren Filter, die man gebraucht hat, um beispielsweise einen Tageslichtfilm an Kunstlicht anzupassen oder umgekehrt. Es gab Filme, die waren kühl abgestimmt und man brauchte einen Warmfilter, wenn man draußen fotografiert hat. Umgekehrt gab es Kaltfilter, wenn man einen Tageslichtfilm hatte und drinnen bei warmem Kunstlicht fotografieren wollte. Das kurz zum Verständnis, warum diese Ebene "Fotofilter" heißt.



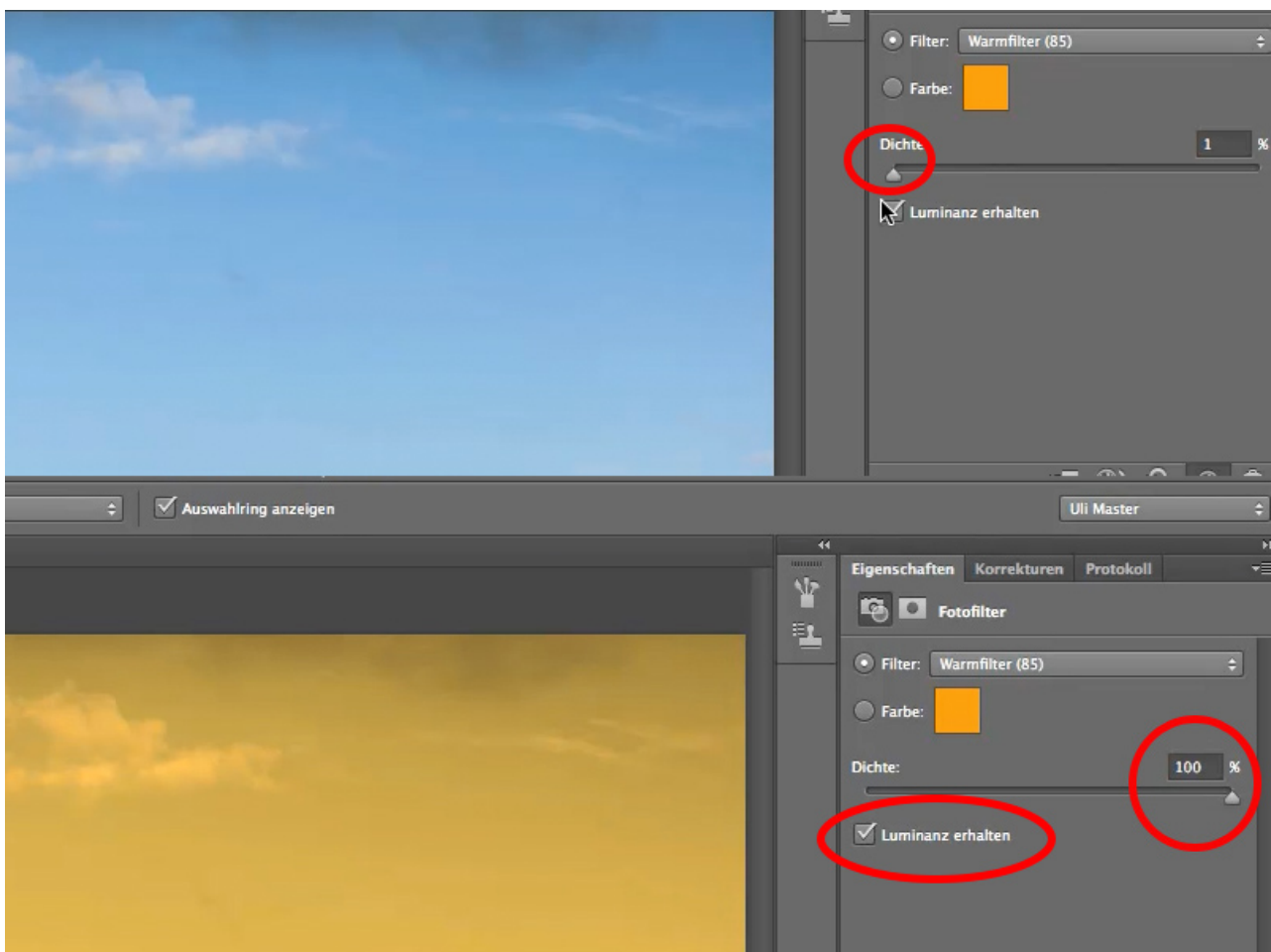
5.2 Warmfilter

Heute kann man diese Filter wählen, wie man lustig ist. Also probieren wir verschiedene *Warmfilter* aus und sehen uns die Wirkung an. Letztlich passiert nichts anderes, als dass eine Füllenebene über das Bild gelegt wird. Intern wird sie verwaltet wie eine Ebene in einem Modus, der Graustufen nicht sieht bzw. Farbe bevorzugt.

Wenn ihr einen solchen Filter verwendet wie z. B. den *Warmfilter 85*, wird das ganz normal verrechnet und ihr bekommt diese Filterwirkung auf das Bild zugeteilt.

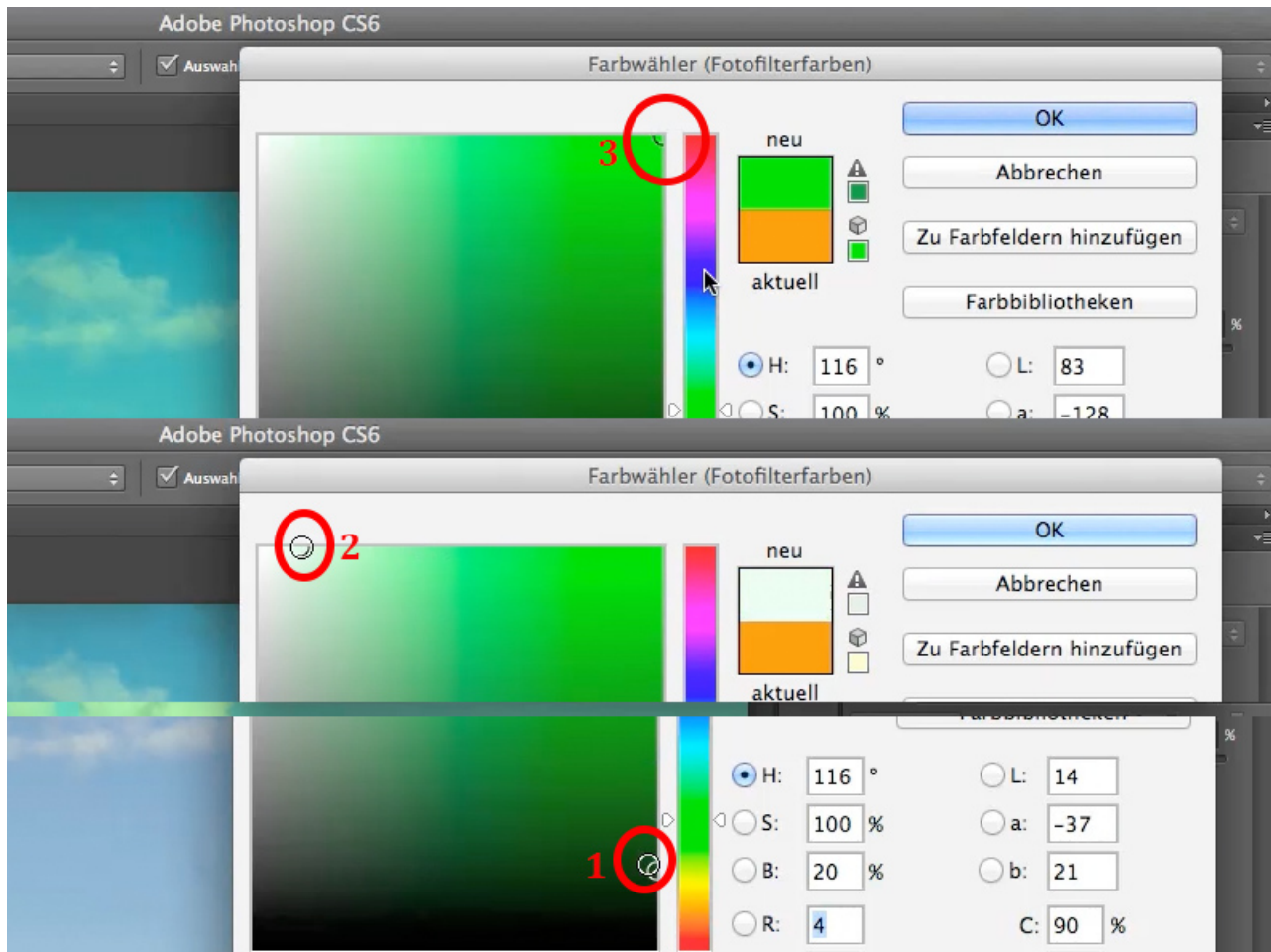
Was könnt ihr daran ändern? Alles! Erstens könnt ihr die *Dichte* dieses Filters verändern von 0% - da hat er keine Wirkung - auf 100% - da hat er eine Wirkung wie hier auf dem unteren Bild. Das sieht manchmal schon toll aus, wenn man die *Dichte* ordentlich nach oben schraubt.

Ihr solltet euch überlegen, ob ihr die *Luminanz erhalten* wollt oder nicht. Wenn Photoshop euch die Möglichkeit bietet, das Häkchen zu setzen, dann solltet ihr es in 99% aller Fälle auch tun. Was passiert, wenn ihr es nicht tut? Dann wird die Farbe zwar dazu addiert, aber das geht zu Lasten der Lichter, da ist dann nicht mehr viel drin. Deshalb ist es eine gute Option, die *Luminanz* zu erhalten.



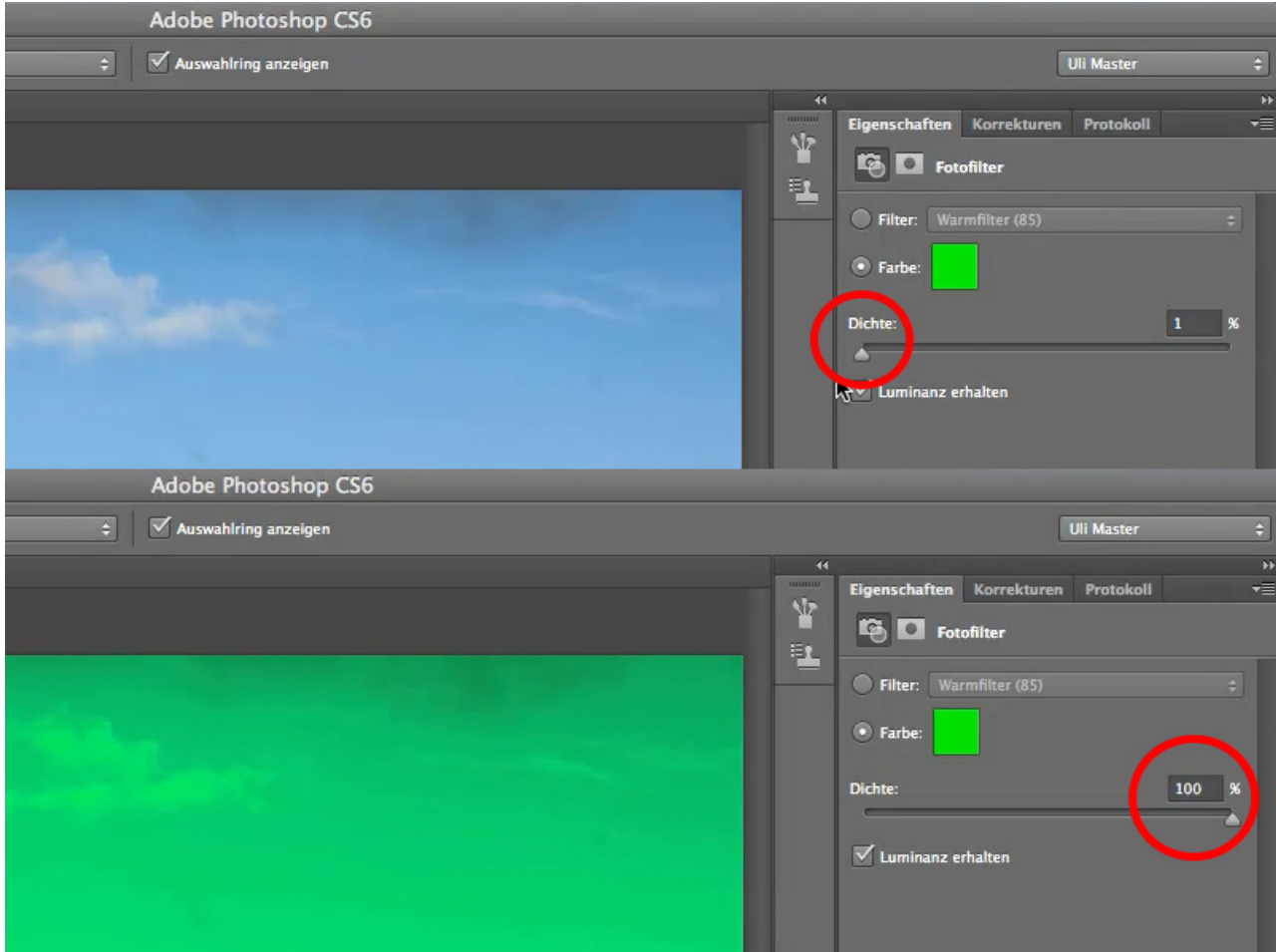
5.3 Farbfiler

Eine andere Möglichkeit ist die, dass ihr von den voreingestellten Filtern weggeht und eure eigene *Farbe* wählt. Ihr klickt *Farbe* an und wählt euch eine aus. Wichtig ist dabei nur die Farbsättigung, die natürlich nachlässt, wenn ihr weiter unten in Richtung Schwarz (1) auswählt, aber natürlich auch in Richtung Weiß (2). Wenn ihr diesen Filter wählt, dann wählt am besten eine Farbe aus der oberen rechten Ecke (3).



5.4 Dichte

Dann ist es auch genau die Farbe, und die Intensität regelt ihr nicht darüber, wo im Farbfeld ihr den Kreis setzt, sondern über die *Dichte*. Da könnt ihr von 0% auf 100% gehen. Doch Vorsicht mit 100%! Das geht ganz schnell zulasten der Lichter oder bei anderen Farben laufen die Schatten zu.

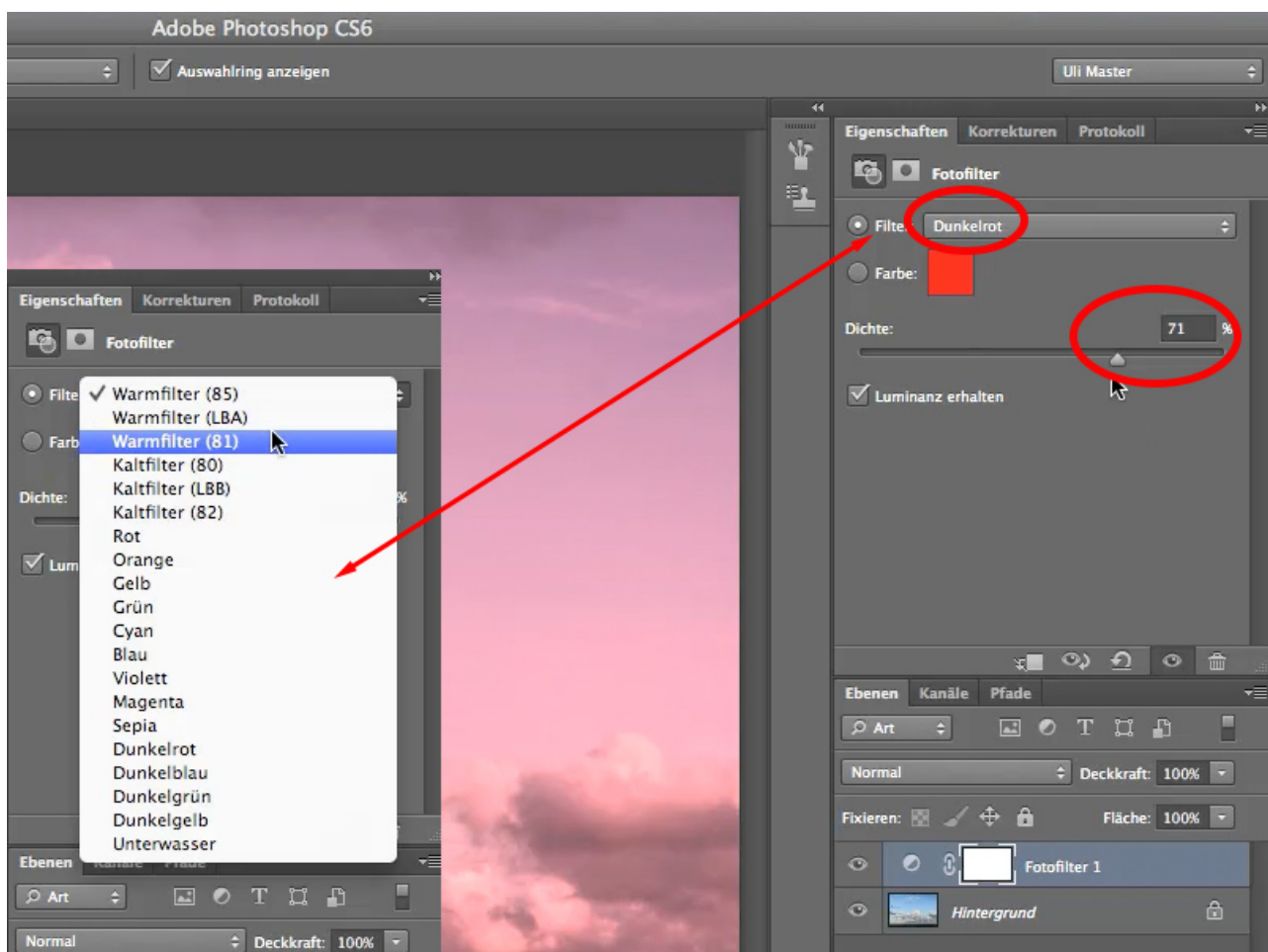


5.5 Farbfilterpalette

Jetzt möchte ich noch einmal auf die Filter zurückkommen, denn es gibt ein paar vorgefertigte Filter, die man sich durchaus antun kann, z. B. den *Orange*-Filter oder den *Dunkelrot*-Filter.

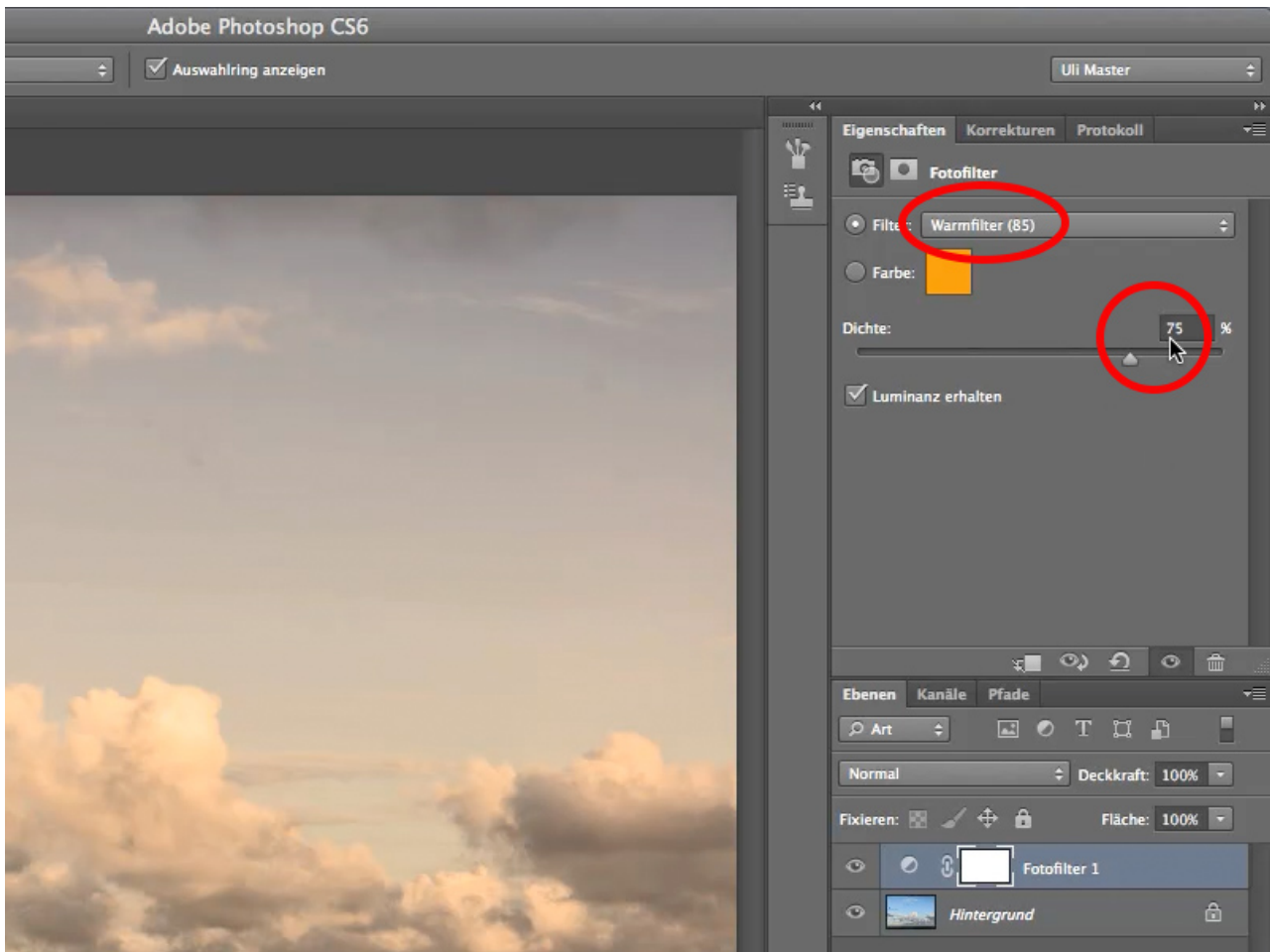
All diese Filter haben nichts mehr damit zu tun, dass man früher in der Fotografie Farben korrigieren wollte, von *Gelb* bis *Dunkelgelb* oder der *Unterwasserfilter*, mit dem man einen Blaustich herausfischt. Diese Filter waren dazu da, die Kontrastverhältnisse bei Schwarz-Weiß-Filmen so zu bestimmen, wie man sie später haben wollte.

Für uns ist das nicht mehr so wichtig, weil wir diese Filter auf Farbbilder anwenden. Wir könnten sie auch auf Schwarz-Weiß-Bilder anwenden, aber sie haben nicht mehr den Effekt wie früher bei der analogen Fotografie.



5.6 Fazit

Ihr verwendet diese Filter am besten kreativ, indem ihr euch z. B. einen *Warmfilter* auswählt, der eine bestimmte *Dichte* haben soll, hier jetzt 75%, und wenn der euch nicht gefällt, wählt ihr eine *Farbe*, ändert die Einstellungen vielleicht noch ein wenig im Sinne von etwas wärmer, und so könnt ihr absolut kreativ mit diesen Filtern, deren Farbe und Dichte umgehen.



Viel Spaß beim Ausprobieren.

Besuche jetzt unseren **Shop**



Nachschub für **kreative Köpfe**



Foto-Design



Grafik-Design



Web-Design



3D-/Motion-Design



Finde dein **passendes Training**
auf **www.shop.psd-tutorials.de**

