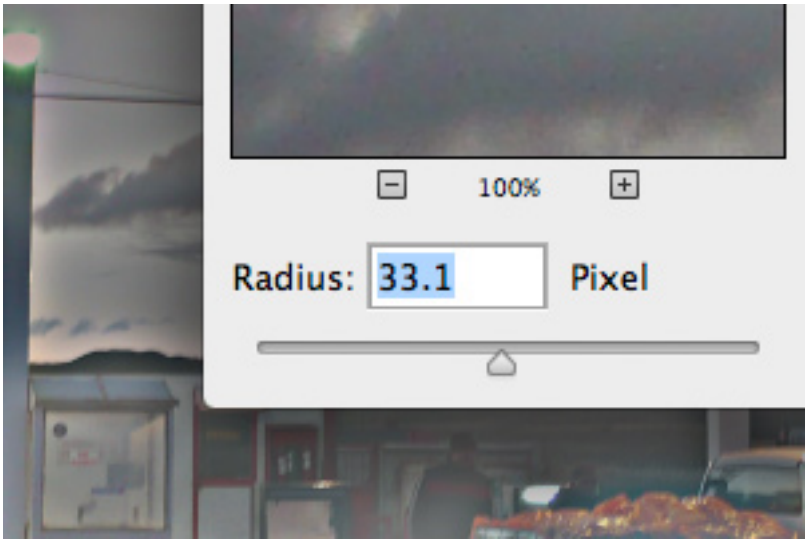
Lokalkontrast erhöhen in Photoshop

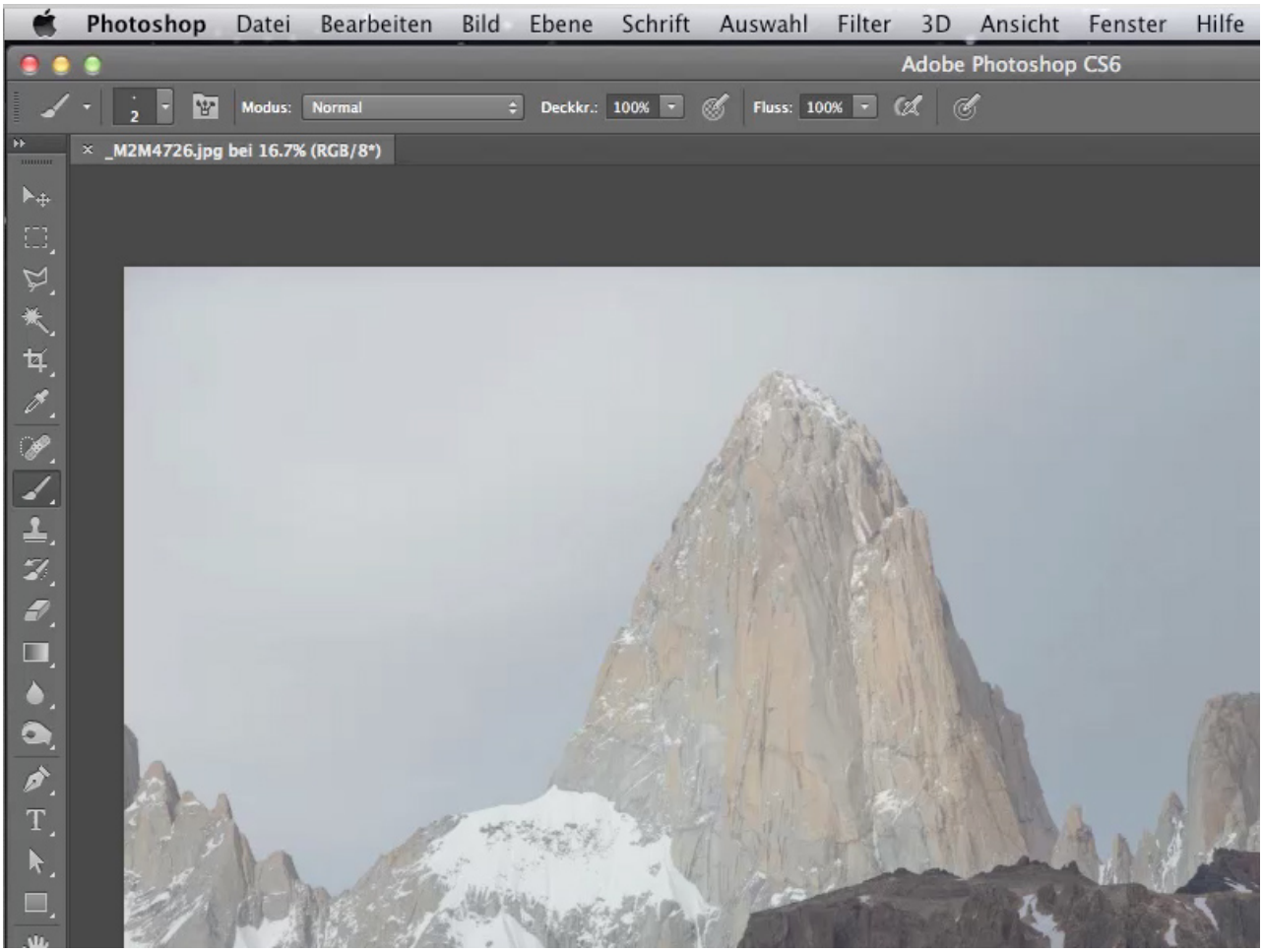
Autor:
Uli_Staiger

Inhalt:
Der Lokalkontrast erhöht im Vergleich zum Gesamtkontrast nicht die Gradation des ganzen Bildes, sondern nur die der Kanten. So entsteht ein kontrastreicher, grafisch wirkender Look. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Tutorial findet ihr beim 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.

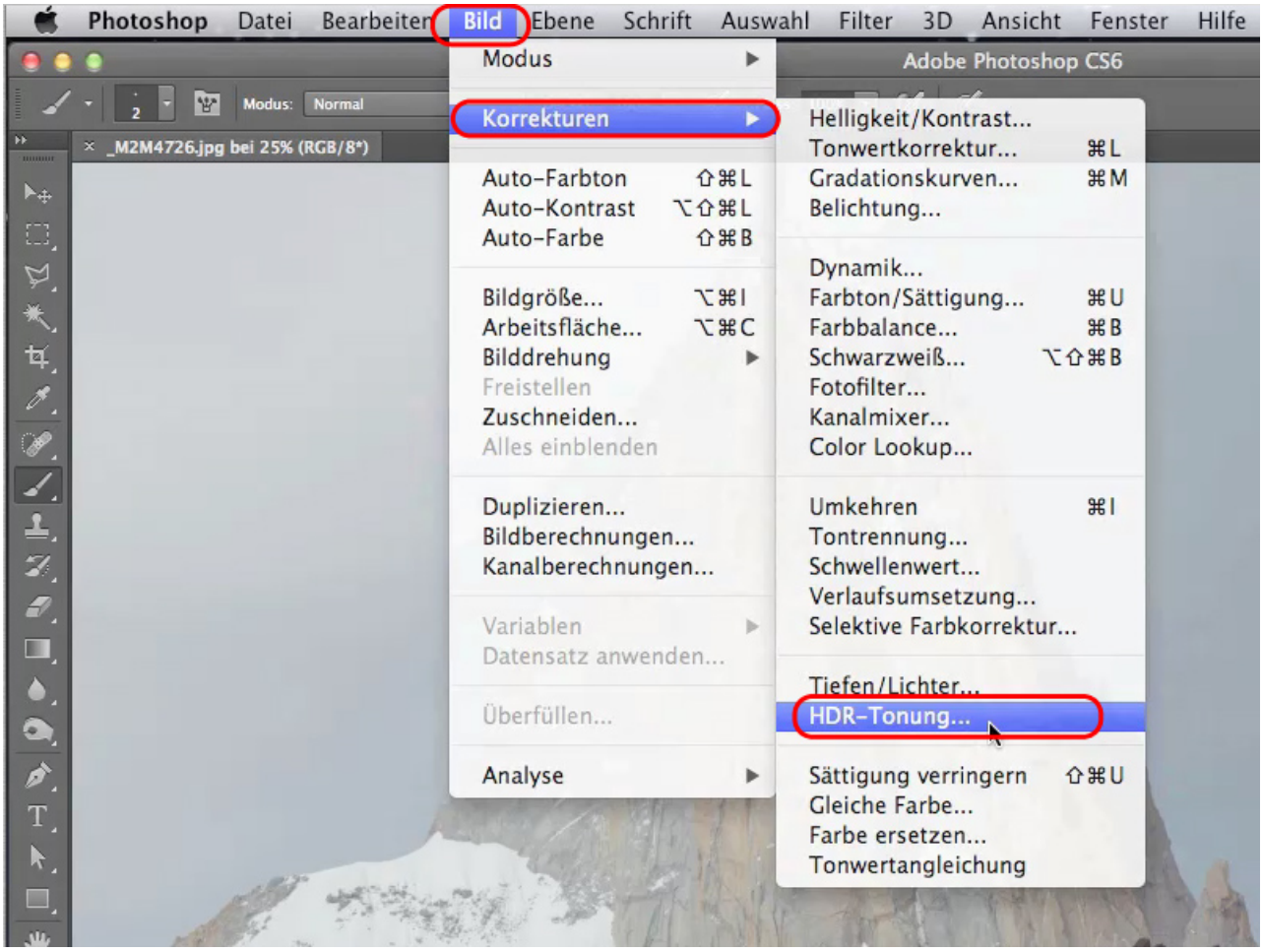


Bereits seit CS5 besitzt Photoshop ein super Werkzeug zum Optimieren der Kontraste. Dieses funktioniert über die lokale Kontrasterhöhung.



Schritt 1

Das Werkzeug hierzu heißt *HDR-Tonung* und kann wie folgt aufgerufen werden:

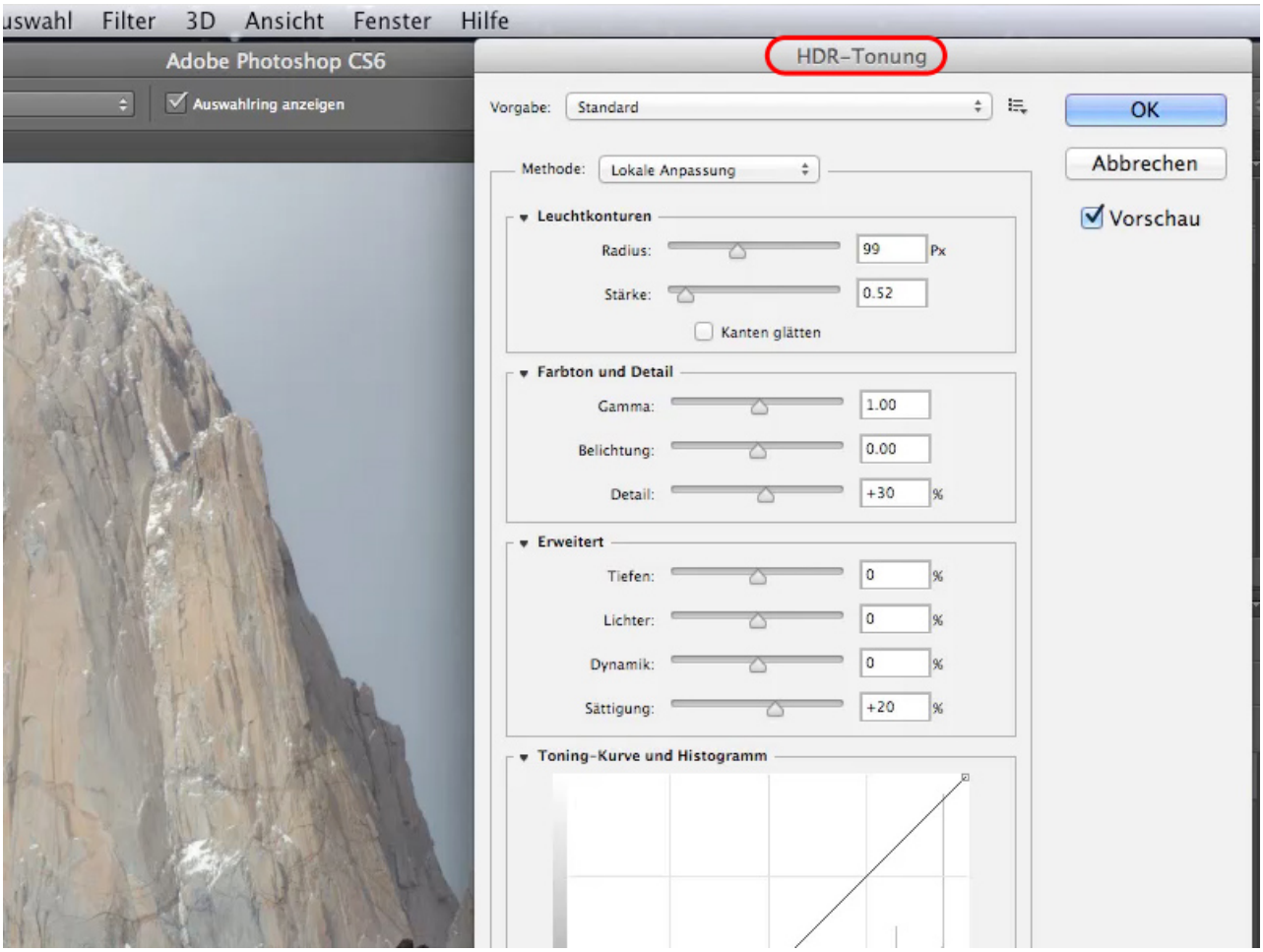


Schritt 2

Was macht nun die HDR-Tonung? Sie versucht, aus dem vorhandenen Bildmaterial ohne weitere Bilder einen HDR-Look zu erzeugen. Man benötigt keine Belichtungsreihe, sondern das Werkzeug erstellt den HDR-Look aus einem einzigen Bild.

Dieses Werkzeug kann auch auf das gesamte Archiv angewendet werden.

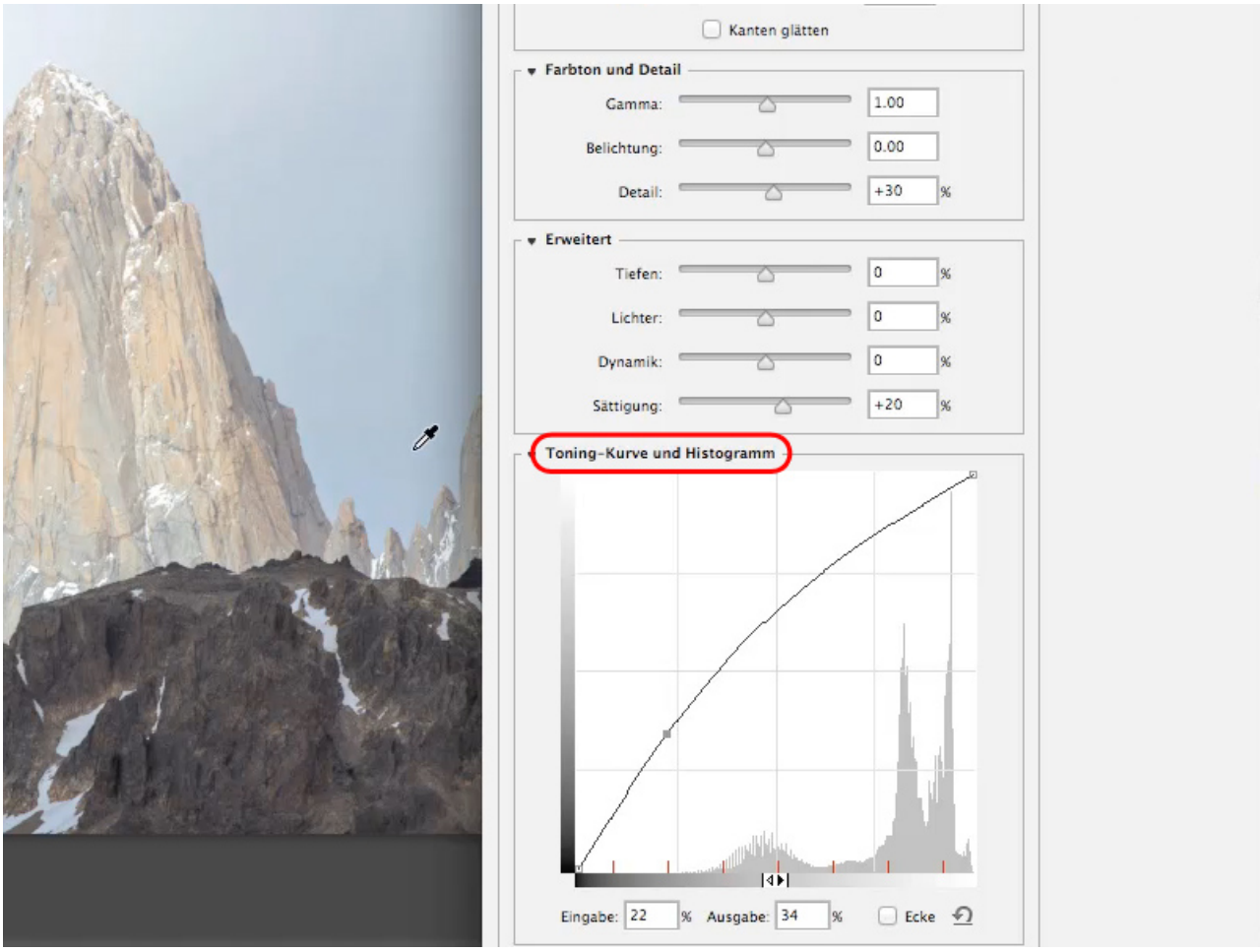
Die HDR-Tonung erhöht sowohl den Lokalkontrast als auch den Gesamtkontrast. Dieses Werkzeug stellt eine sehr gelungene Mischung aus beidem dar. Den Gesamtkontrast wollen wir hier in unserem Fall aber nicht verändern.



Ein erstes Ergebnis ist bereits nach dem Öffnen dieses Korrektur Bereiches zusehen. Diese erste Veränderung nehmen wir zunächst zurück, indem wir die Schatten wieder ein wenig aufhellen:

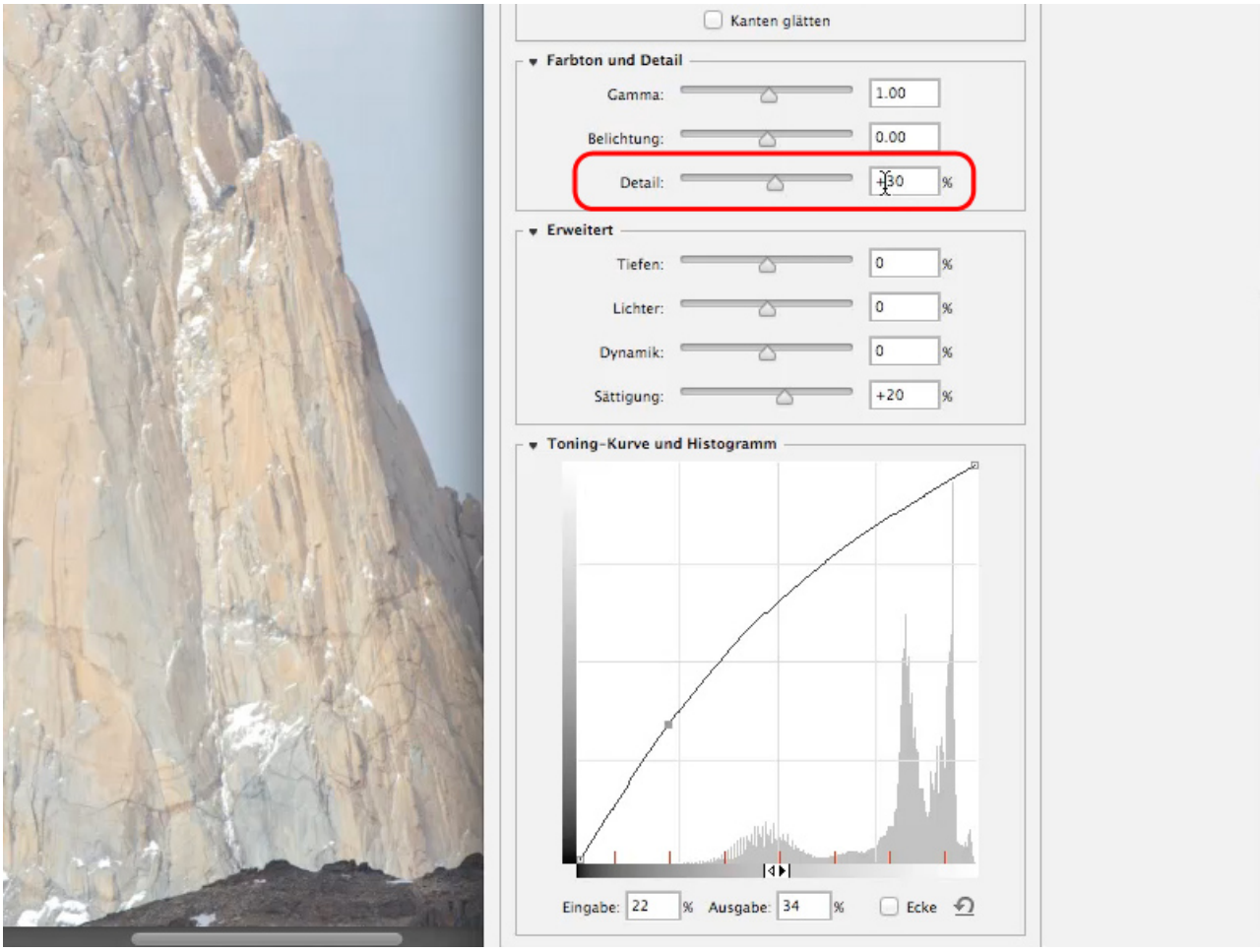
Schritt 3

Damit wir in etwa wieder das Ursprungsbild bekommen, ziehen wir die *Toning-Kurve* im *Histogramm* etwas hoch.



Schritt 4

Wir werden nun hauptsächlich einen Regler bedienen; dieser wird uns die gesamten Feinheiten und Strukturen aus dem Bild herausarbeiten. Es ist der Regler *Detail,* die Grundeinstellung ist +30 %.



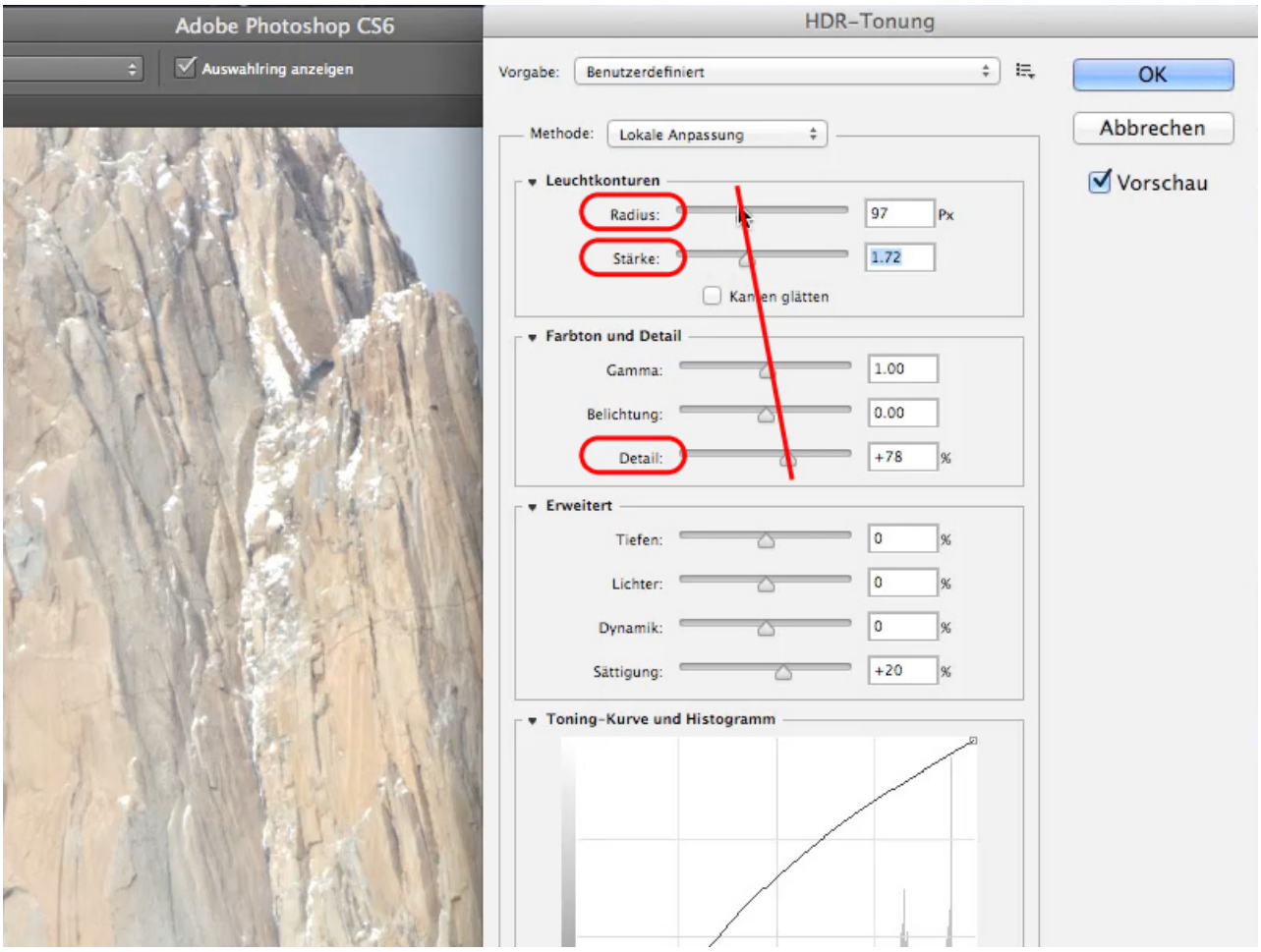
Schritt 5

Nun verschieben wir den *Detail*-Regler auf +78 %. In der Vorher- und Nachher-Ansicht ist ein klarer Unterschied sichtbar.

Schritt 6

Feinere Abstufungen erhaltet ihr über den *Radius;* bei 0 Px verschwindet die vorher erreichte Verbesserung fast vollständig. Die Größe des *Radius* hängt davon ab, wie weit ihr die Furchen vertiefen wollt. Am besten etwas experimentieren. Grundsätzlich gilt: Je filigraner das Bild, desto kleiner der *Radius* und umgekehrt.

Die Stärke beeinflusst in Abhängigkeit mit dem *Radius* und den Details die Ausprägung. Ab einer gewissen Größe der Stärke passiert im Bild nichts mehr. Ganz häufig ist es so, dass eine Linie zwischen *Radius, Stärke* und *Detail* gezogen werden kann.



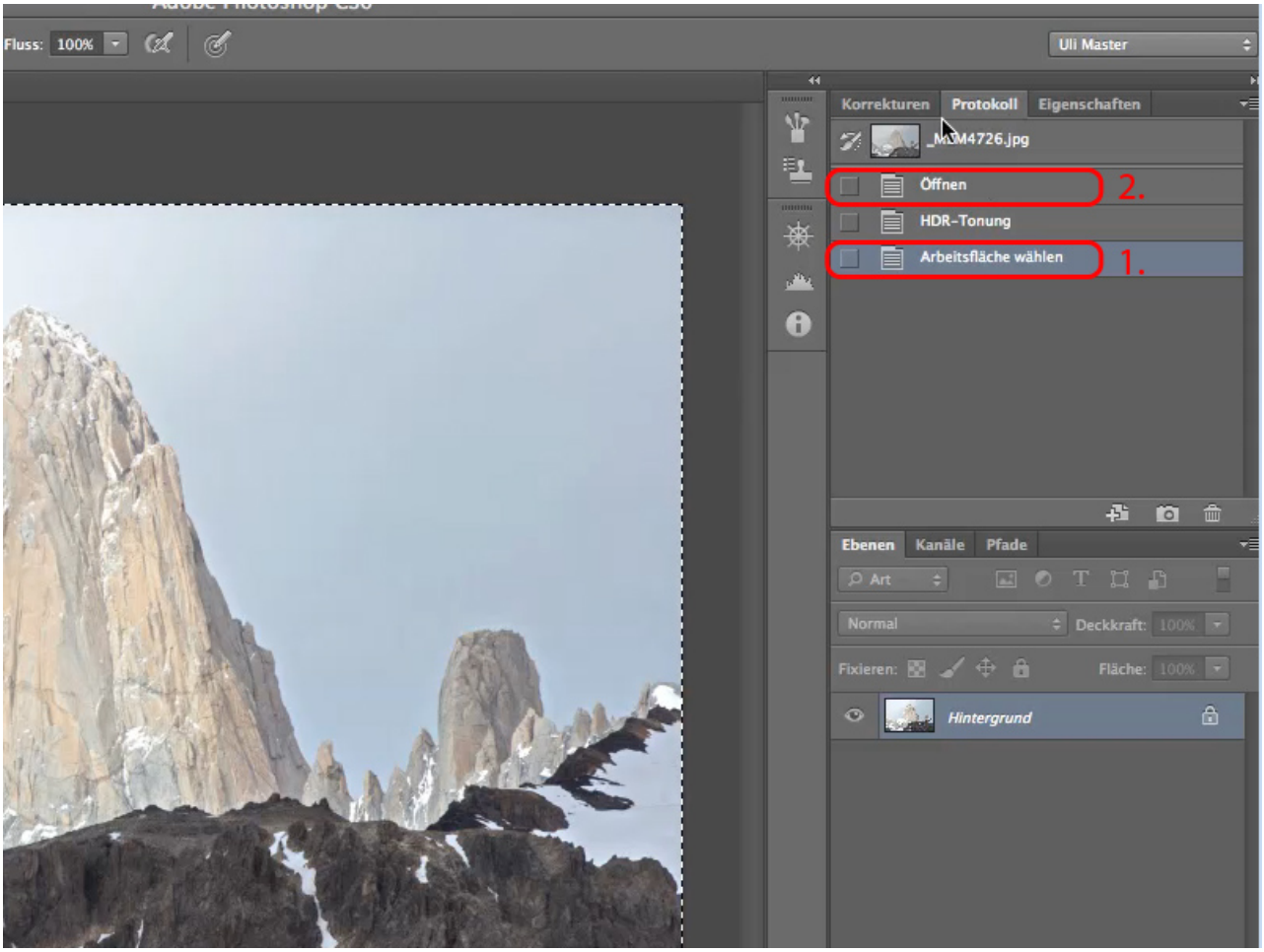
Schritt 7

Schauen wir uns doch mal an, was wir bisher geschafft haben. Der Unterschied ist schon extrem. Leider funktioniert dieser Look nur mit einer Ebene.

Schritt 8

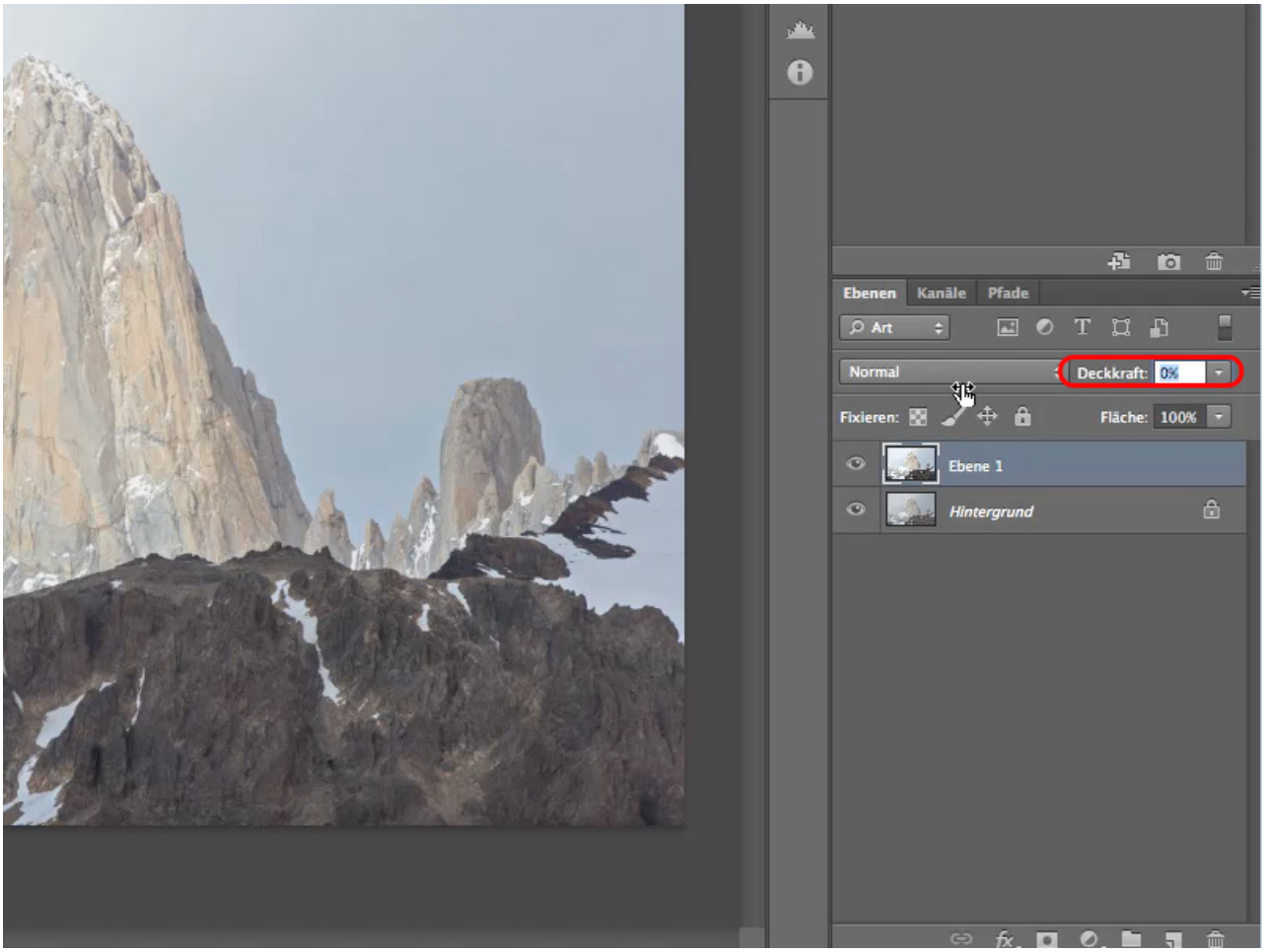
Wenn nun mehrere Ebenen im Composing vorhanden sind, hilft folgender Trick:

- Kopieren: Alles auswählen und in die Zwischenablage kopieren.
- Zurückgehen im Protokoll auf *Öffnen*.
- Und zum Schluss als neue Ebene aus der Zwischenablage einfügen.



Schritt 9

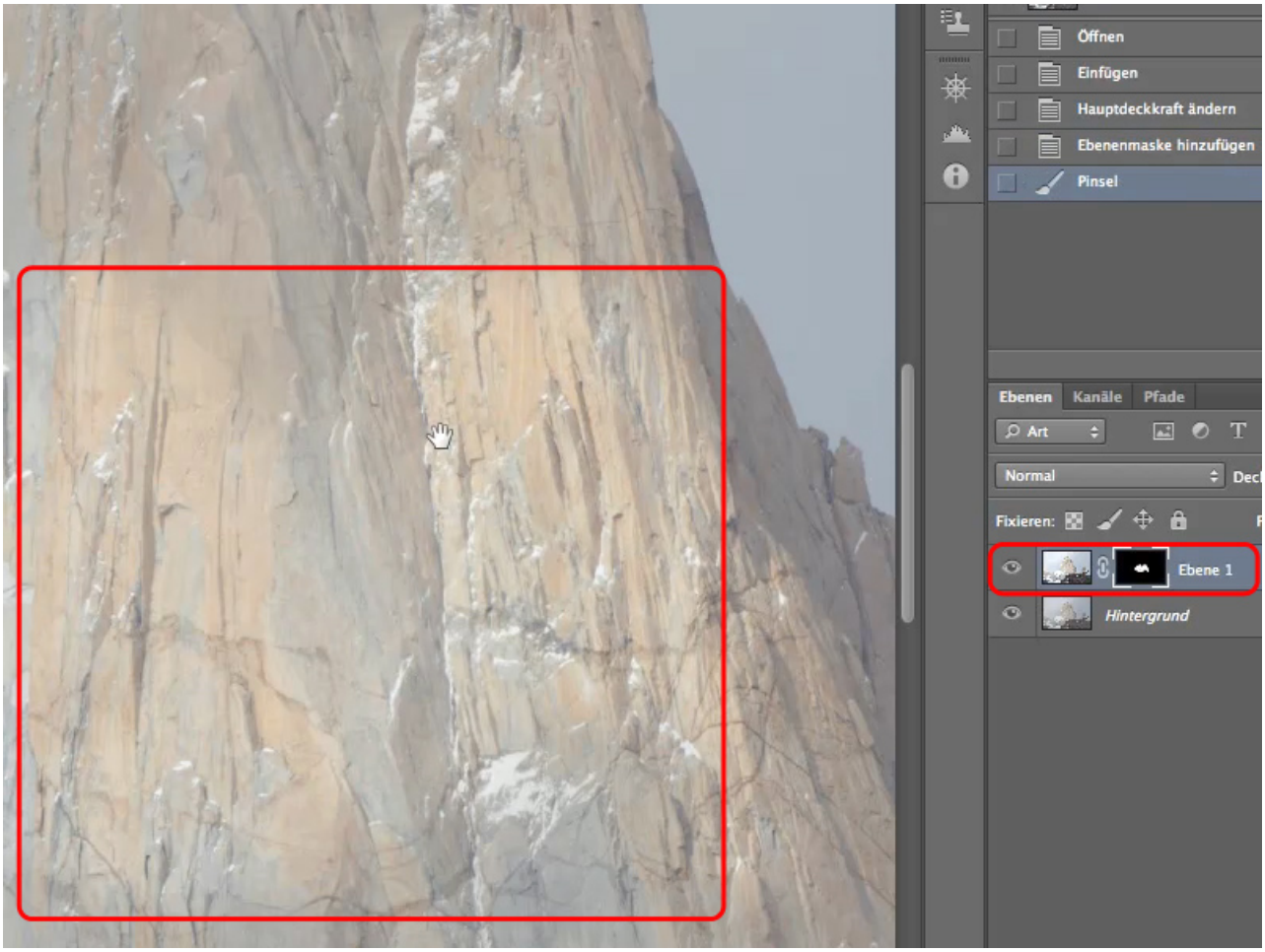
Nun könnt ihr über die *Deckkraft* die Intensität der HDR-Ebene beeinflussen.



Schritt 10

Oder ihr könnt mit gedrückter *Alt-Taste* eine *Ebenenmaske* anlegen. Die Kombination von beiden ist natürlich am effektivsten.

Nun könnt ihr mit einem weichen weißen Pinsel (denn die Maske wurde ja durch die *Alt-Taste* bereits schwarz eingefärbt) die Kontraste dort hervorheben, wo diese erwünscht sind. Zum Beispiel auf dem Fels. Es muss nicht überall sein.

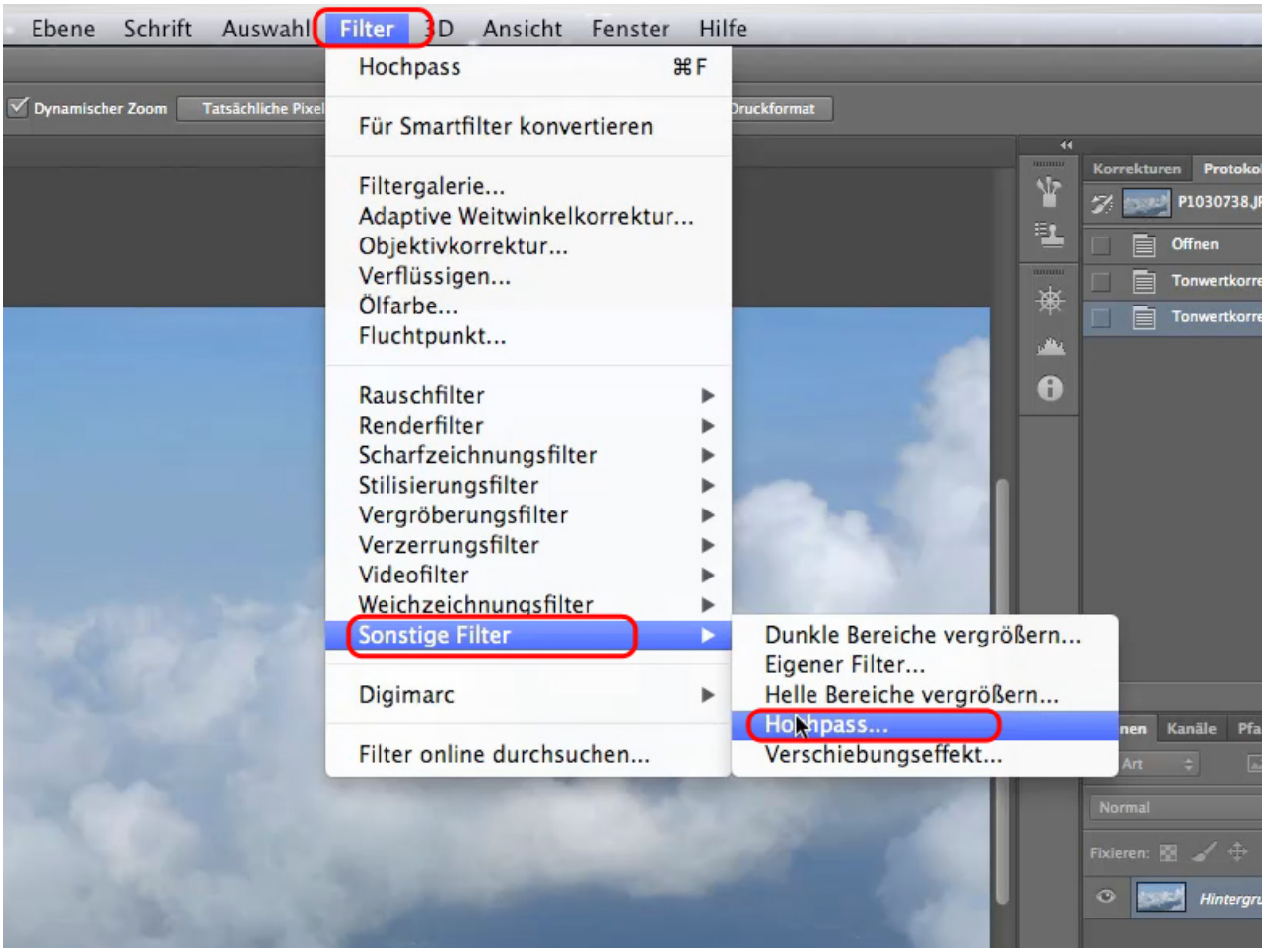


Schritt 11

Bei diesem Bild wurden zuerst ein paar *Tonwertkorrekturen* durchgeführt, nun soll der Kontrast ebenfalls erhöht werden. Denn die Wolken sehen hinterher wesentlich plastischer aus. Dies funktioniert nicht mit dem Gesamtkontrast, da sonst die Gefahr besteht, dass es „ausgefressene" Lichter gibt und die dunkleren Stellen zu dunkel werden. Wir benötigen also einen Filter / ein Werkzeug, der/das nicht mit Helligkeitswerten in Verbindung steht, sondern aufgrund von Pixeln, also von hellen zu dunklen Pixeln, arbeitet. Hier bietet sich der sogenannte *Hochpassfilter* an.

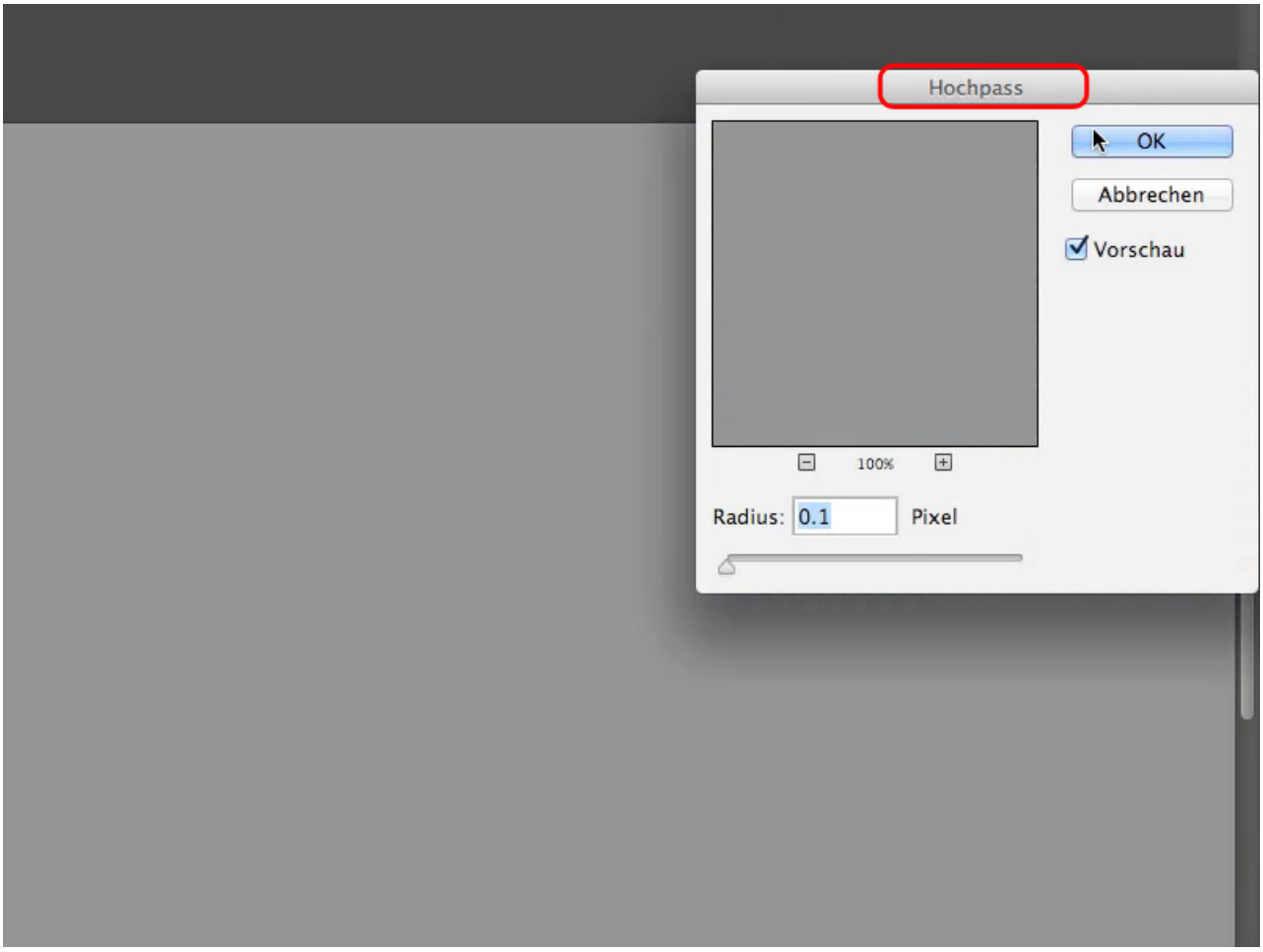
Schritt 12

Wir wollen nun den Kontrast mit dem *Hochpassfilter* erhöhen.



Schritt 13

Wird der *Hochpassfilter* einfach so aktiviert, so wird das Ergebnis nur grau sein, wie in der Vorschau.

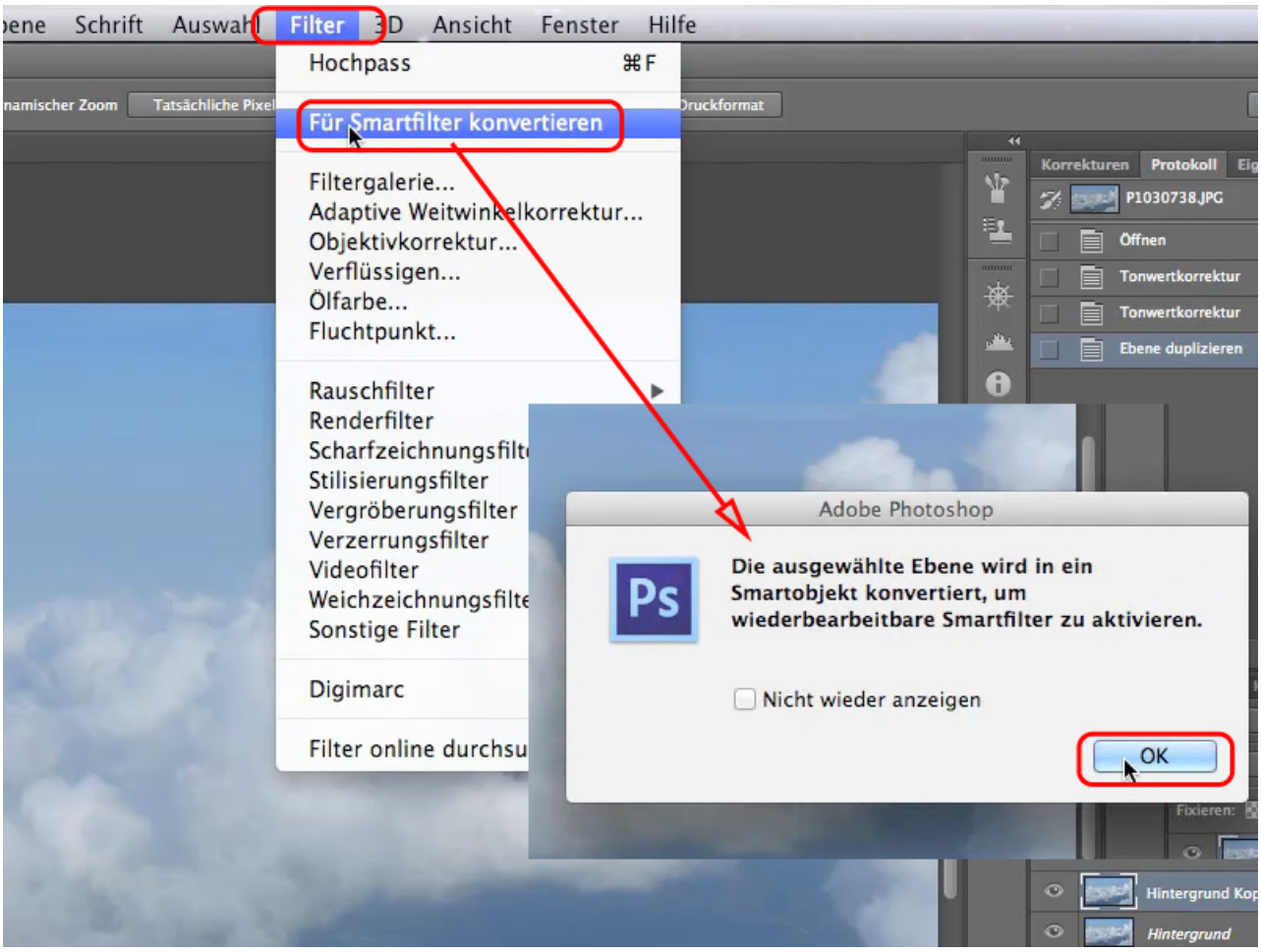


Schritt 14

Denn der *Hochpassfilter* erfordert zwei Dinge:

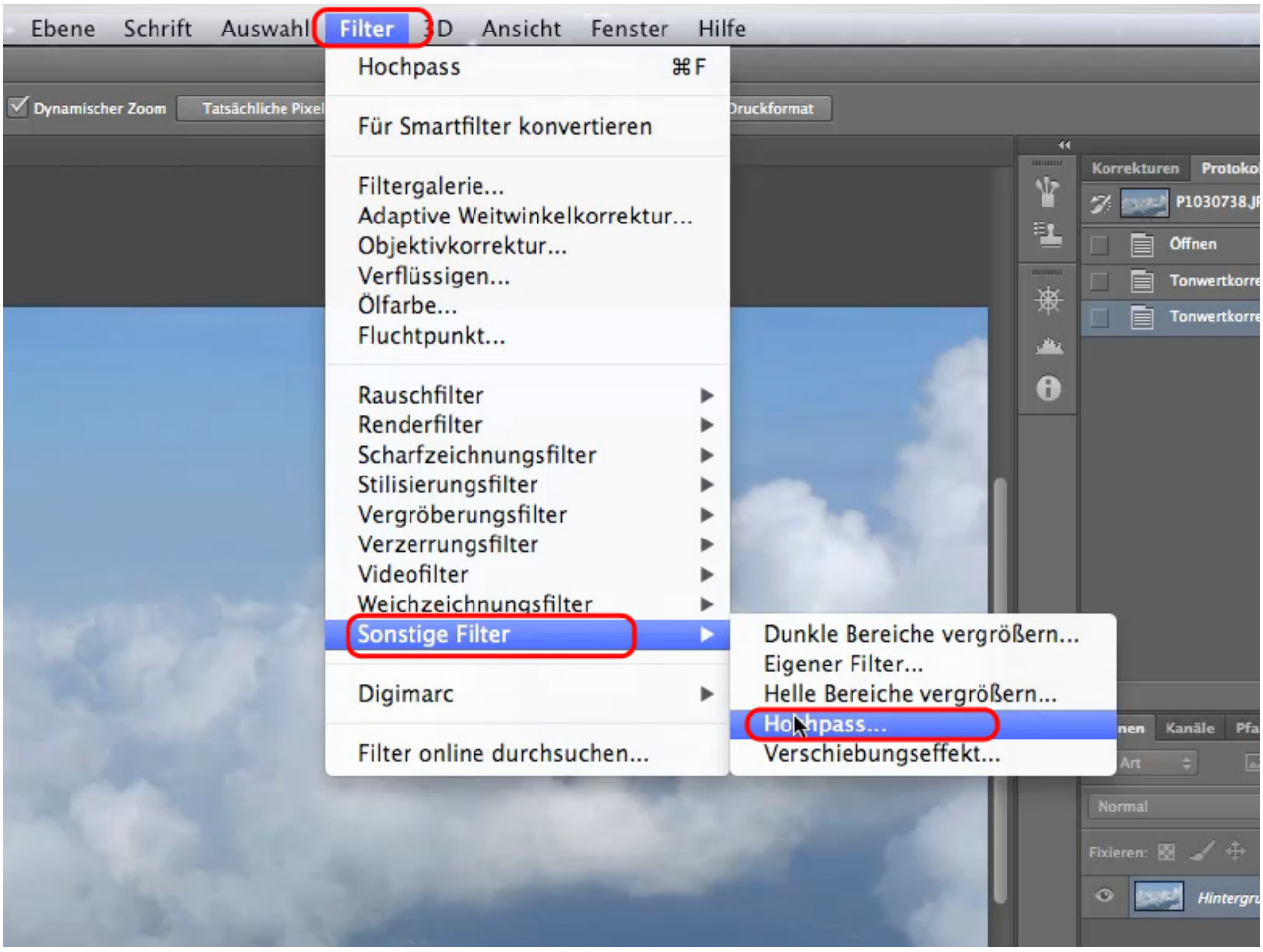
1. Ihr müsst mit dem *Radius* spielen.
2. Und ihr müsst den *Hochpassfilter* auf ein Duplikat der Ebene anwenden, warum, wird gleich ersichtlich.

Nach dem Kopieren mittels *Drag&Drop* auf das *Ebenensymbol* oder *Strg+J* steht die neue Ebene bereit und es kann erneut der Filter bemüht werden. Vorher wird die Ebene in einen *Smartfilter* umgewandelt. Das geschieht wie folgt:



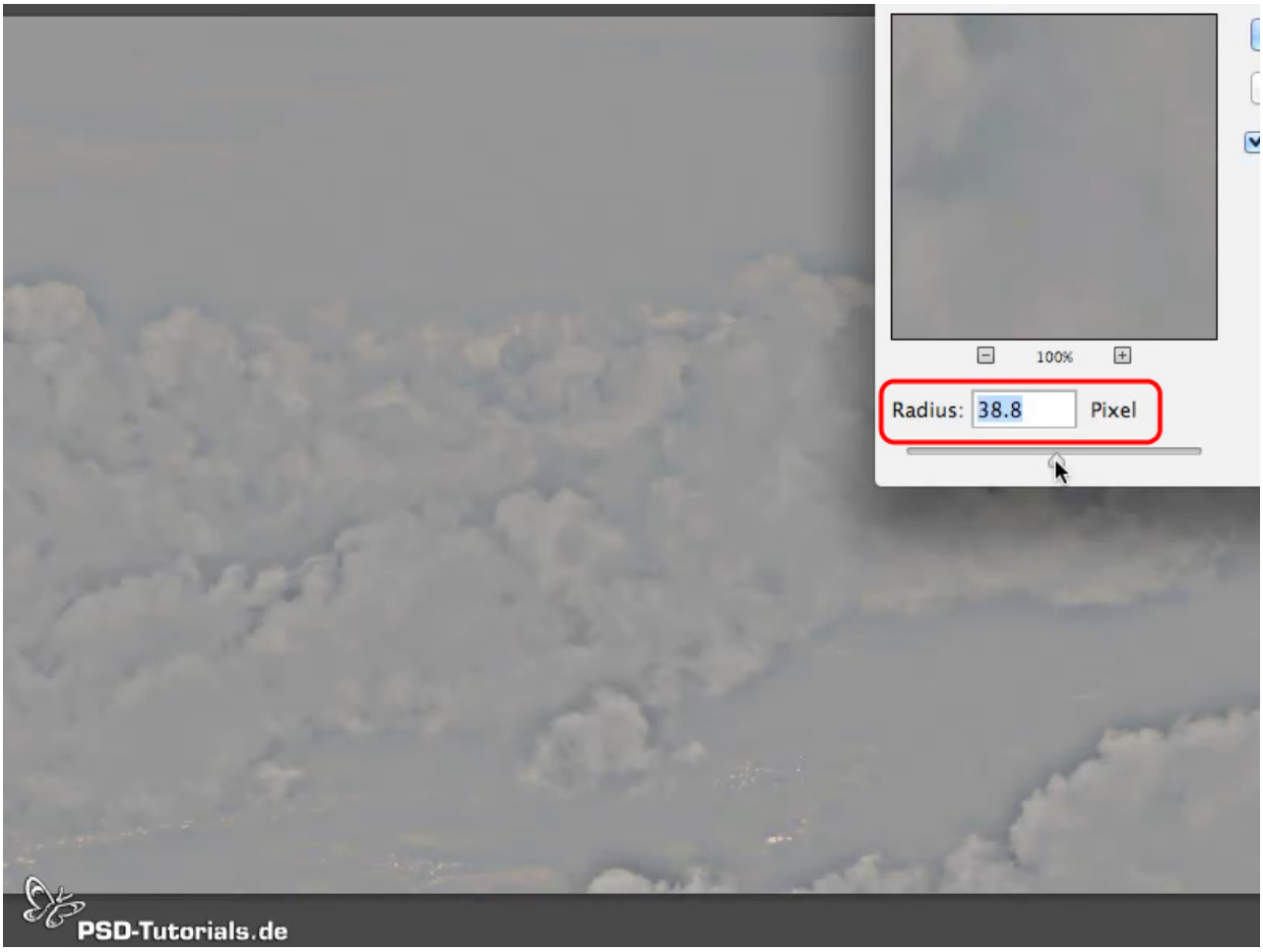
Schritt 15

Nun haben wir die Möglichkeit, den Radius jederzeit abzuändern. Der *Hochpassfilter* wird erneut ausgewählt:



Schritt 16

Erst, wenn wir den *Radius* radikal nach oben ziehen, können wir die ersten Konturen erkennen.



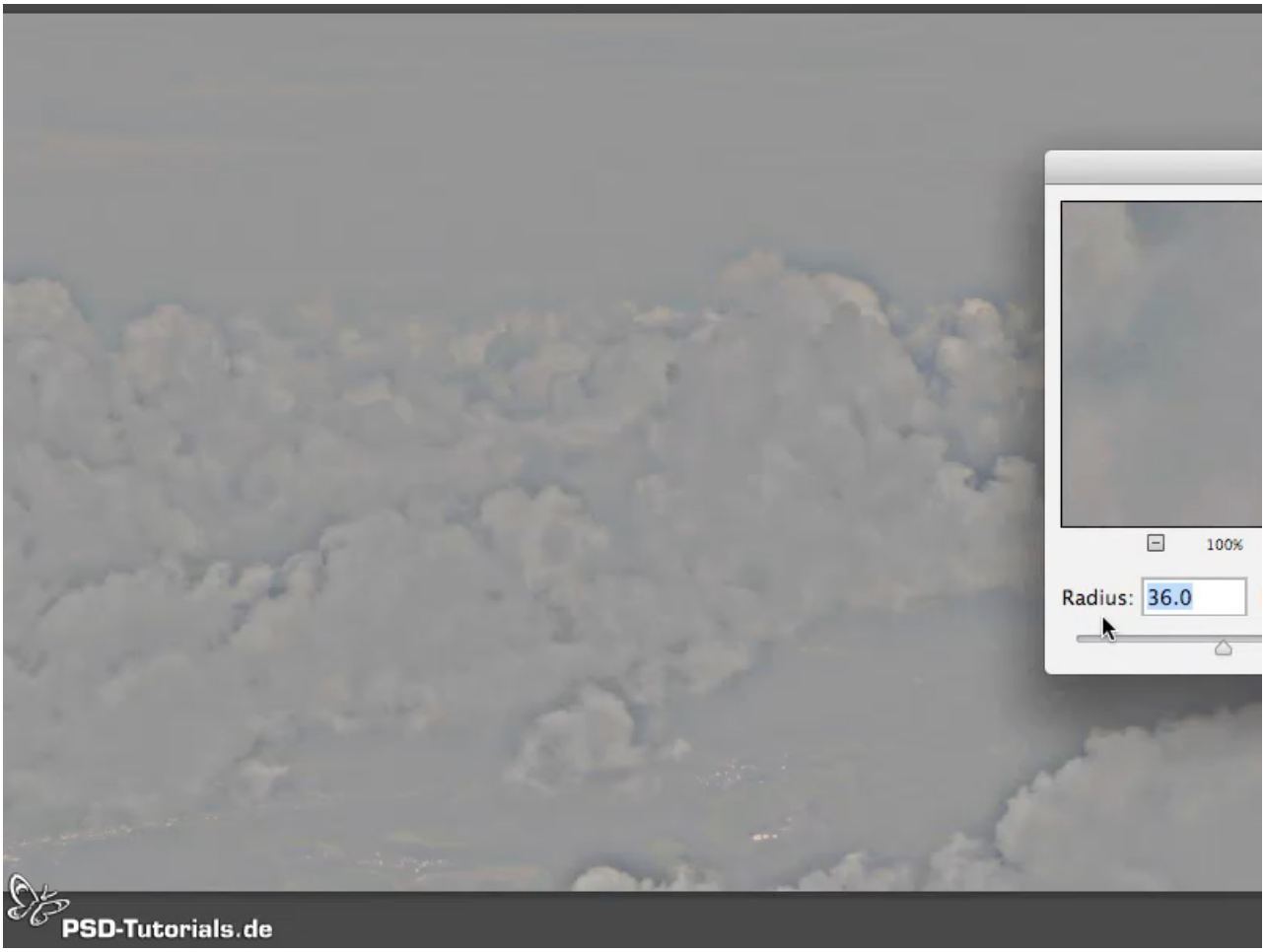
Schritt 17

Wird der *Radius* zu weit nach oben gezogen, verliert der Filter seine Wirkung und es entsteht das gleiche Bild, nur mit einer Art Grauschleier.

Schritt 18

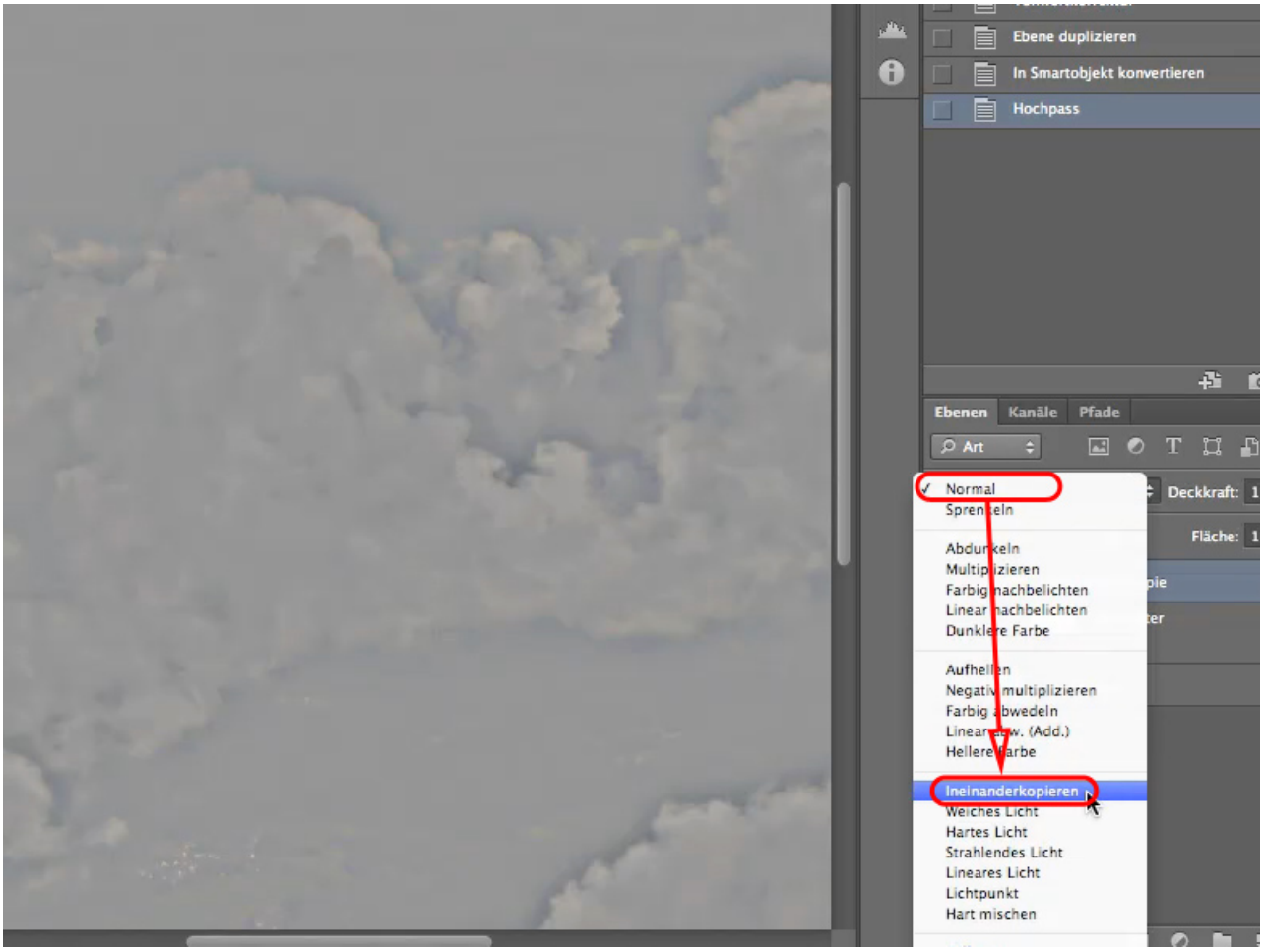
1000 Pixel sind deutlich zu viel, wir benötigen einen *Radius* zwischen 30 und 40 Pixeln. Also runter mit dem Wert.

Nun erscheint das Bild wie eine Art Relief, es sind Erhebungen und Vertiefungen ersichtlich. Als eine grobe Faustregel kann folgende Formel gelten: „Megapixel der Kamera * 2 = Radius“. In diesem Fall ist es eher mal drei, aber es ist ja nur eine grobe Faustregel.



Schritt 19

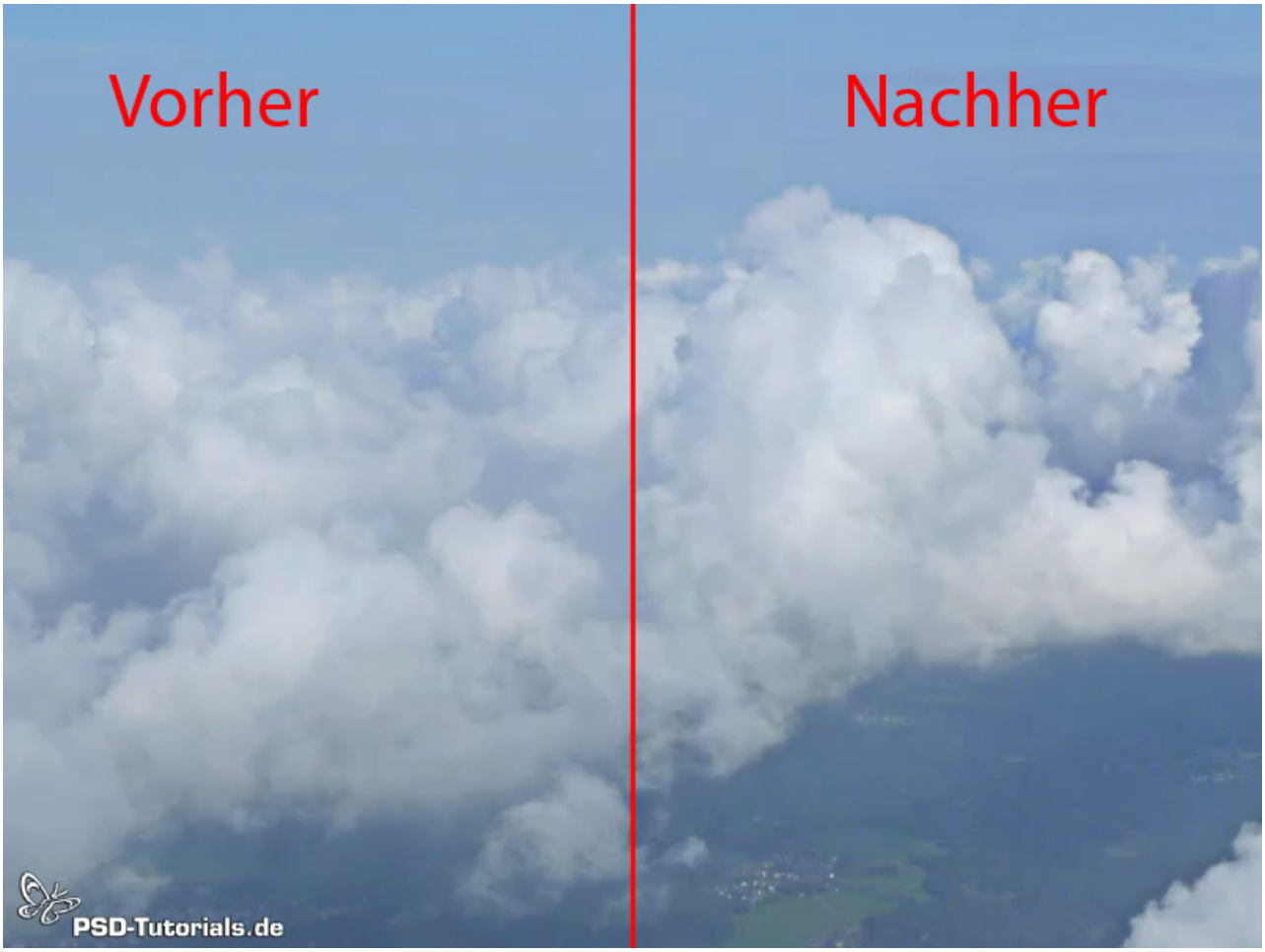
Nach dem Bestätigen des *Hochpassfilters* muss der Ebenenmodus auf *Ineinanderkopieren* gestellt werden.



Schritt 20

Zum Vergleich Vorher und Nachher. Die Wolken haben wesentlich mehr Grip. Der *Hochpassfilter* wirkt schärfend, wenn ein besonders kleiner *Radius* gewählt wird, so zwischen 0,1 und 5. Wird der *Radius* auf um die 30 Pixel hochgezogen, so wird der Kontrast geändert.

Übrigens ist der Hochpassfilter ein naher Verwandter des *Unscharf-maskieren*-Filters.

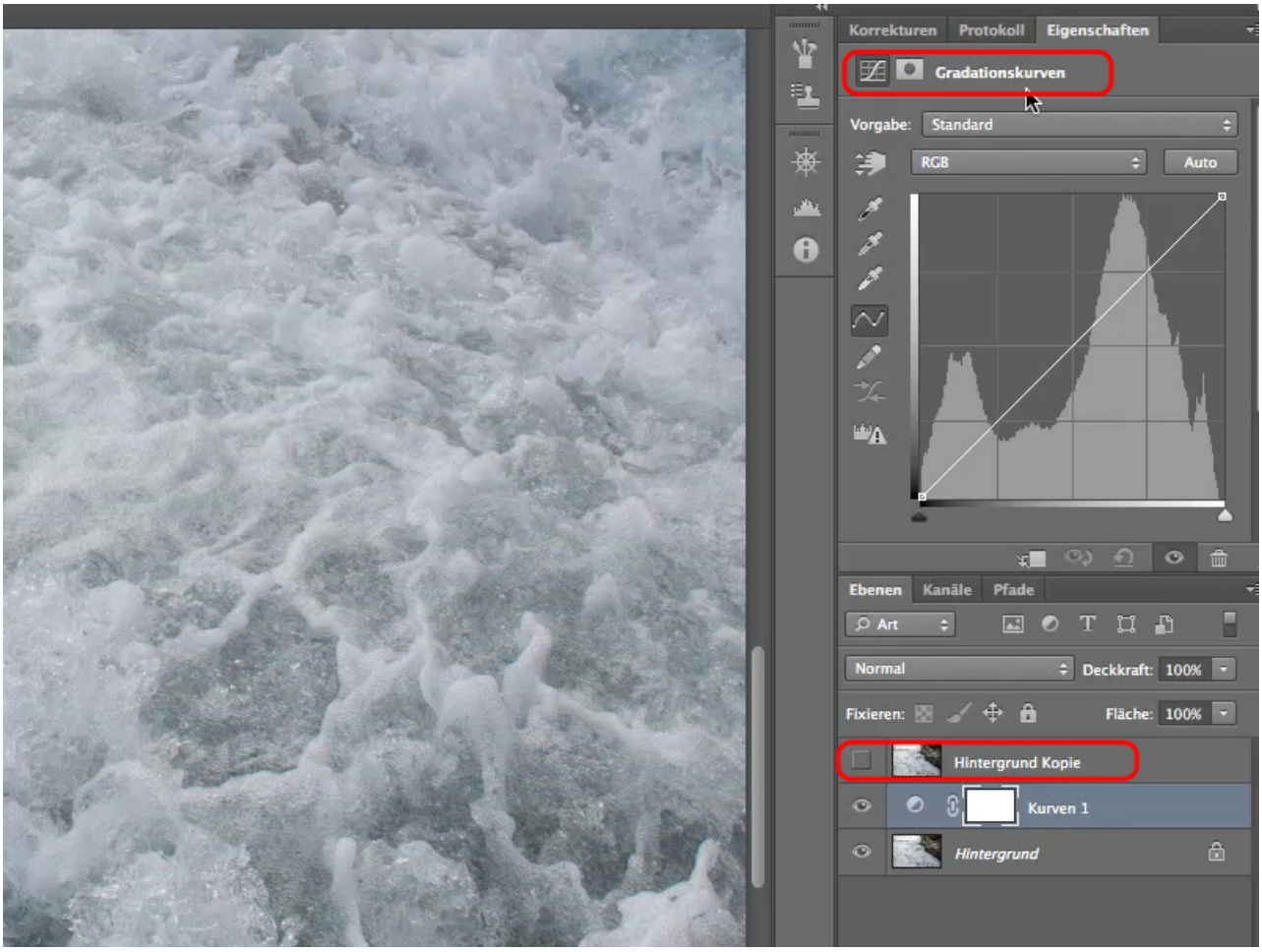


Schritt 21

Wir wollen uns nun den lokalen Kontrasten in einem anderen Beispiel widmen. Ausgangspunkt ist dieses Bild:

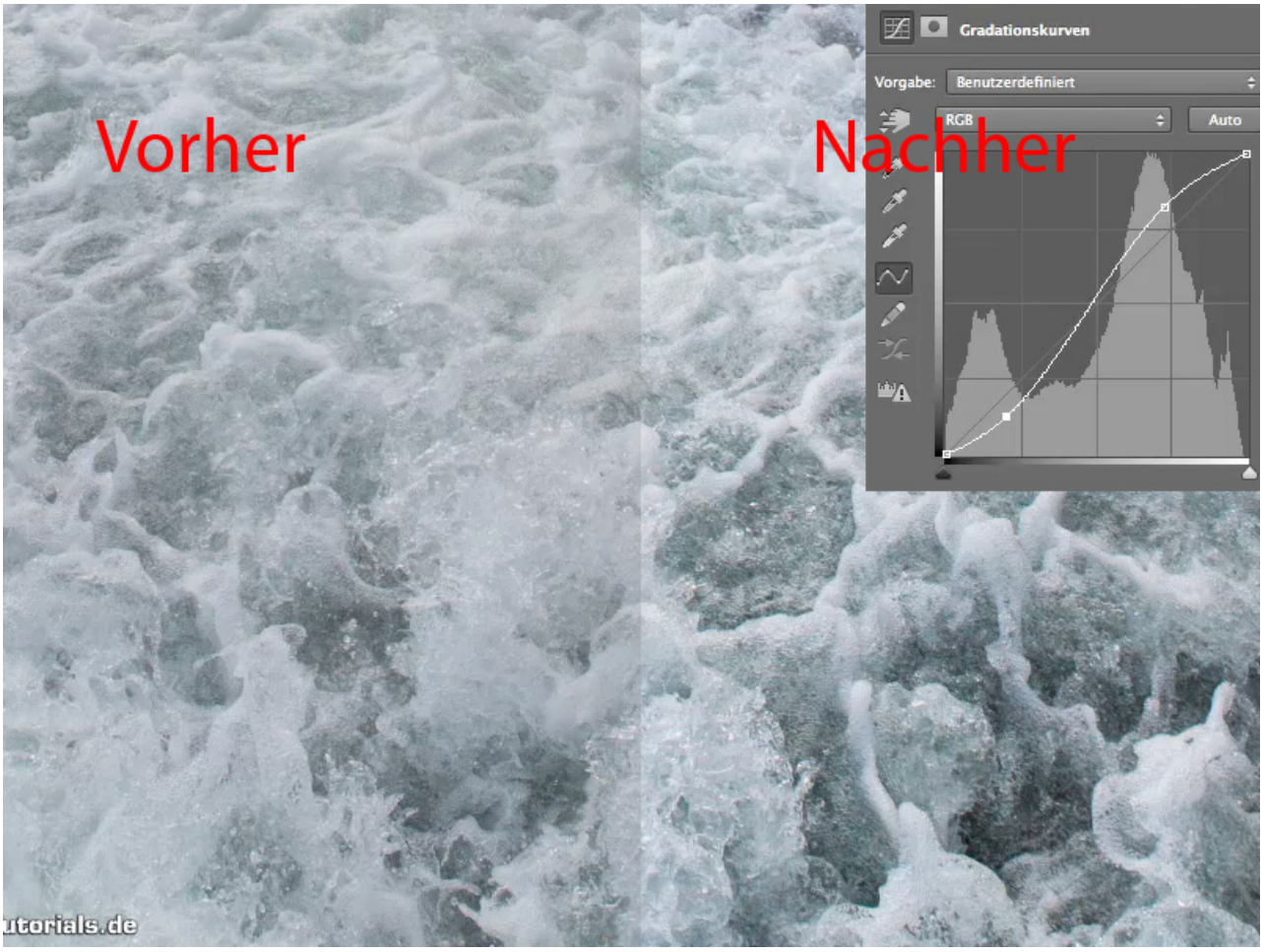
Schritt 22

Damit man den Unterschied zwischen normaler Kontrasterhöhung und lokaler Kontrasterhöhung sehen kann, dupliziere ich im ersten Schritt die Hintergrundebene. Die Kopie blende ich aus und rufe die *Gradationskurven* auf. Ebenfalls suche ich mir einen interessanten Ausschnitt aus.



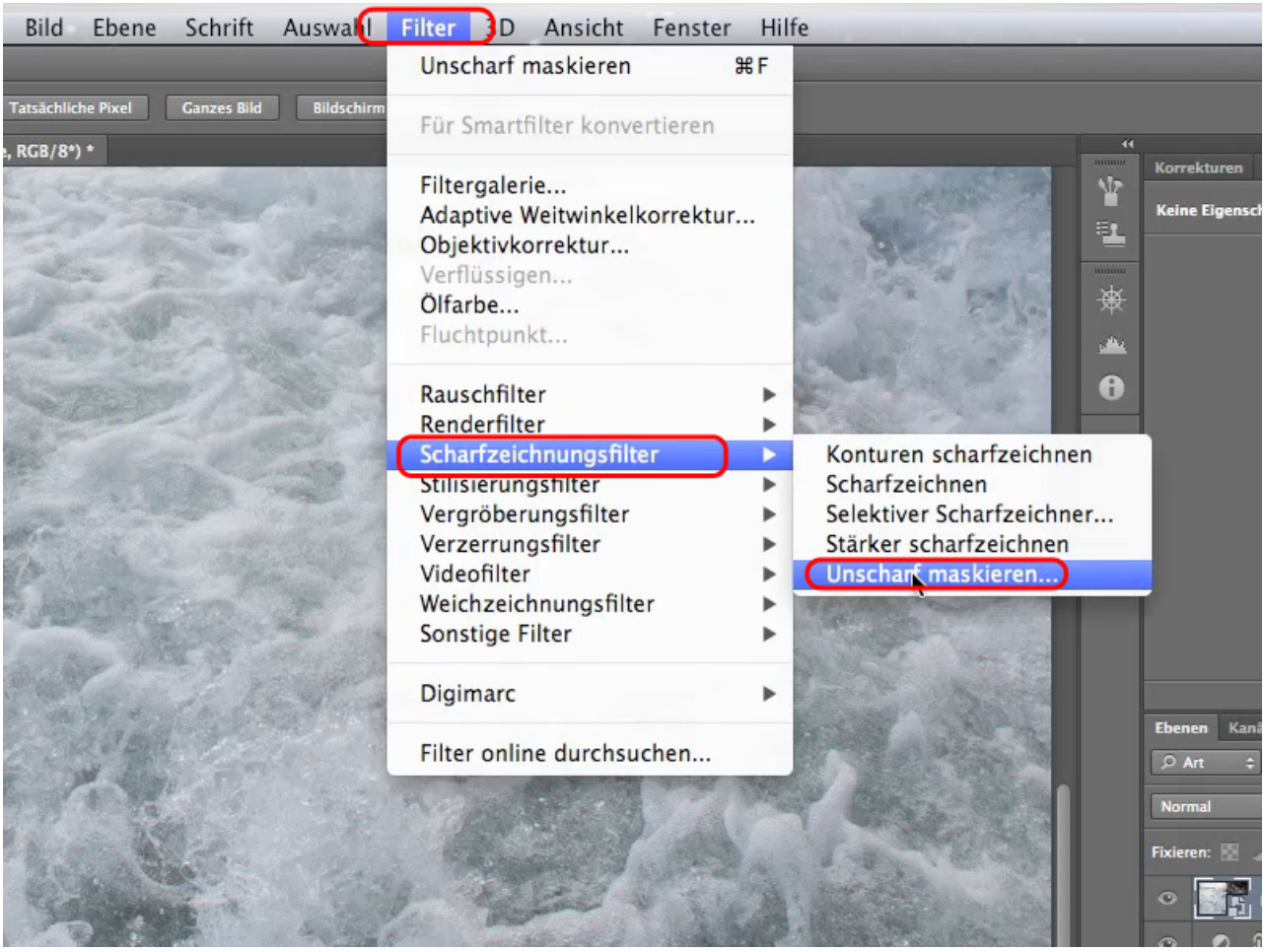
Schritt 23

Nachdem wir die Lichter angehoben und die Tiefen/Schatten abgesenkt haben, können wir sehen, dass die *Gradationskurve* hier ein tolles Ergebnis geliefert hat.



Schritt 24

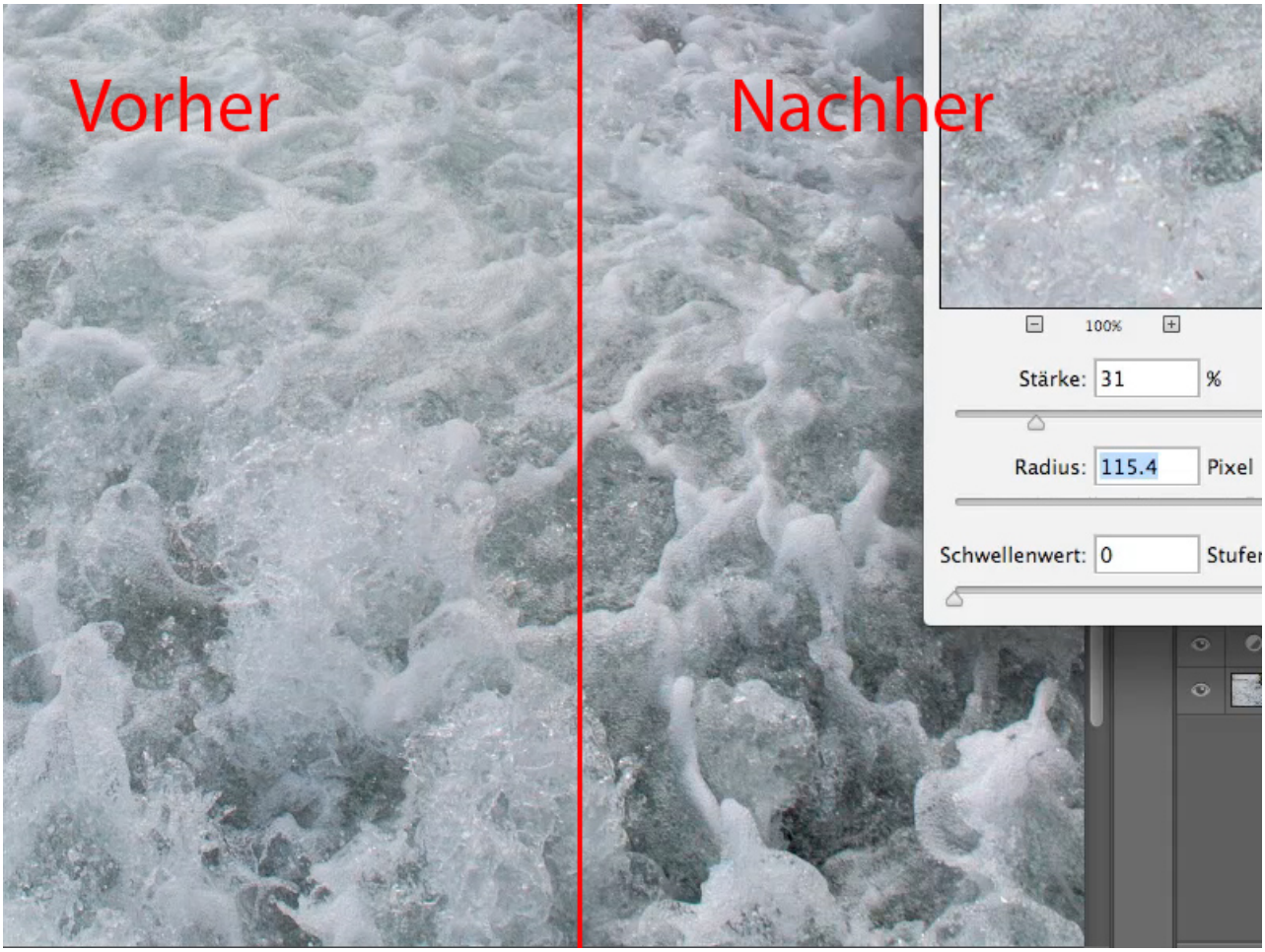
Jetzt aktiviere ich die kopierte Ebene und konvertiere diese Ebene mit der Funktion *Für Smartfilter konvertieren,* siehe Menüpunkt *Filter.* Anschließend wird der Filter *Unscharf maskieren* aufgerufen.



Schritt 25

Bilder können über diesen Filter geschärft werden, wenn der *Radius* unter 1 Pixel bleibt. Die Stärke der Schärfung kann durch die Stärke in % reguliert werden.

Wir wollen nun jedoch den lokalen Kontrast erhöhen. Hierzu stelle ich die *Stärke* auf ca. 30-38 % und gehe mit dem *Radius* auf ca. 115 Pixel.

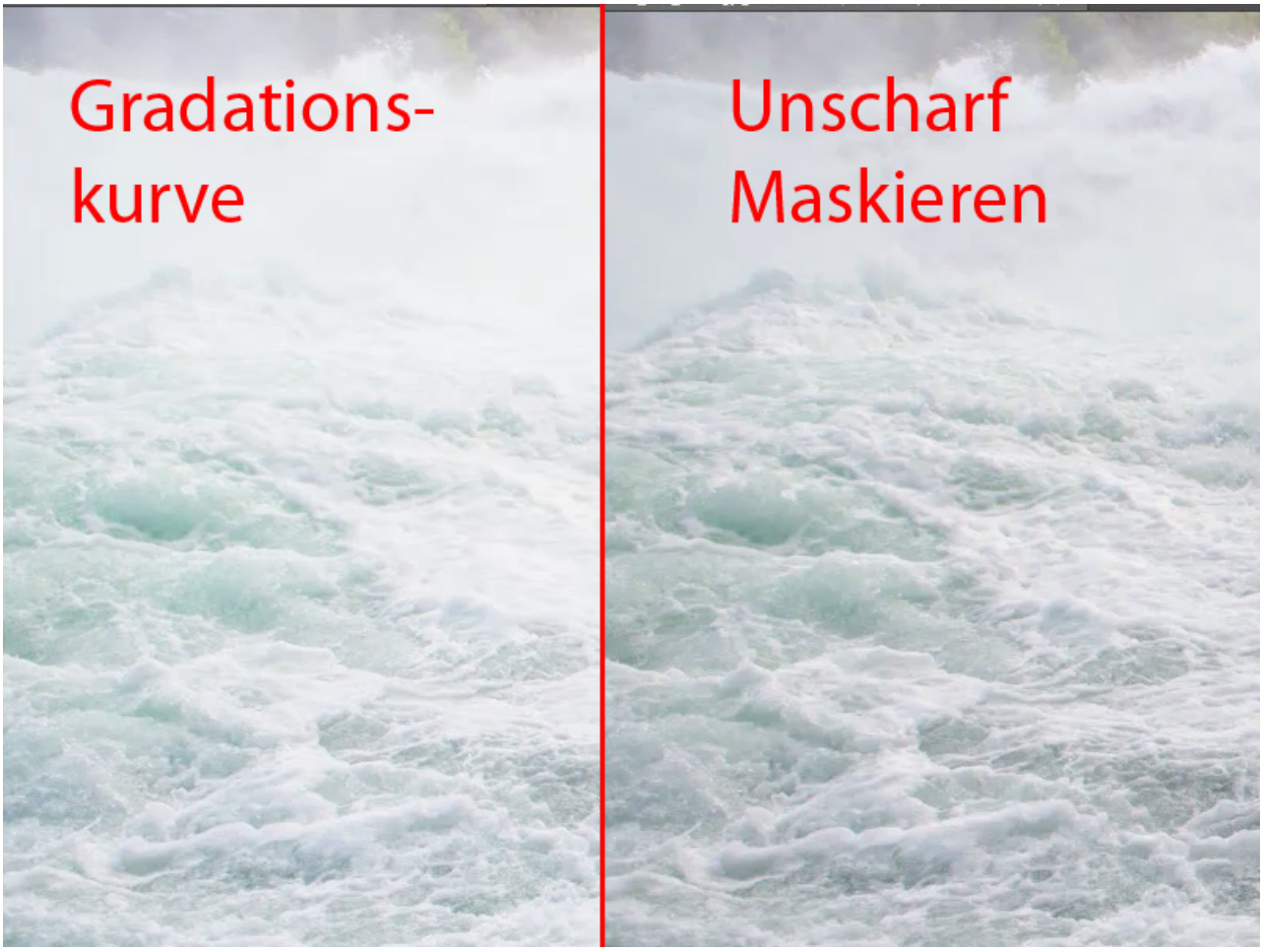


Von den 115 Pixeln gehen wir dann wieder deutlich runter auf 77, mehr würde ich hier nicht machen.

Schritt 26

Die Frage ist: Wo ist denn da der Unterschied? Beides sind ja nun Kontrasterhöhungen.

Nach dem Ausblenden der Ebenenkopie wird der Unterschied deutlich. Bei der *Gradationskurve* ist an dieser Stelle kaum noch Zeichnung vorhanden. Besser ist da der Filter *Unscharf maskieren*. Der Filter *Unscharf maskieren* ist also die erste Wahl, um Dynamik auch an den schwierigen Stellen, wie hier im hellen Bereich, zu behalten und den Gesamtlook stark zu verbessern.



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**