

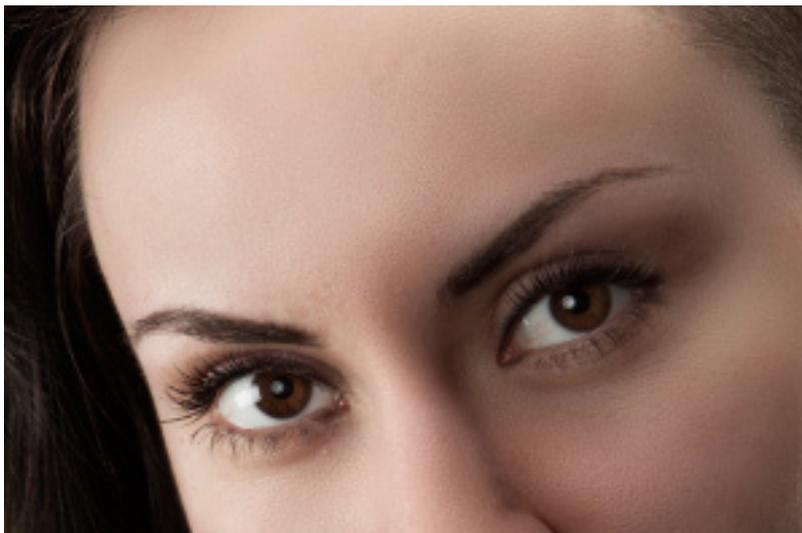
Hautretusche in Photoshop

Autor:

Uli_Staiger

Inhalt:

Hautretusche gehört in der Porträtfotografie inzwischen zu den Basics. Hier erfahrt ihr, wie man das Hautbild entscheidend verbessert, ohne dabei die Poren der Haut zuzukleistern. Die Arbeitsmaterialien zu diesem Video-Training findet ihr im [ersten Film](#) dieses Grundlagentrainings.



Speziell für die Porträtfotografen ist die Hautretusche eines der wichtigsten Dinge überhaupt. Auf den ersten Blick betrachtet scheint es manchmal nicht notwendig zu sein, die Haut zu retuschieren. Betrachten wir das Foto, dann würde man ohne genaueres Hinsehen vermuten, dass die Haut der jungen Frau normal aussieht und es keiner weiteren Bearbeitung bedarf. Aber eben nur auf den ersten Blick.

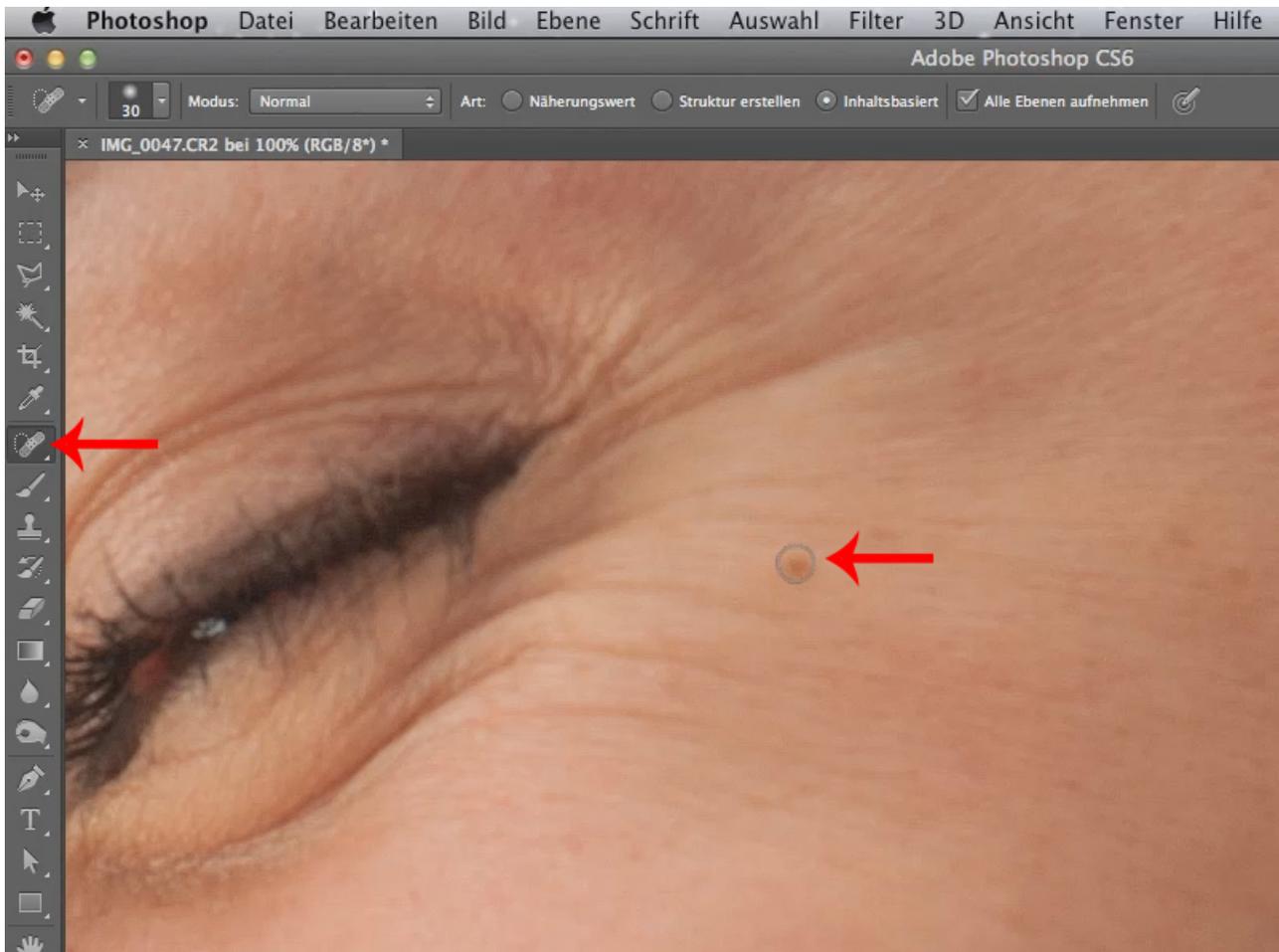
Das Model wurde nicht von einer Visagistin geschminkt. Das war Absicht, denn dadurch lässt sich leichter zeigen, was digitale Hautretusche vermag. Hinter einer guten Retusche steckt mehr als nur der Einsatz der Filter *Gaußscher Weichzeichner* oder *Mattermachen*, wie sie des Öfteren in der Retusche eingesetzt werden. Haut zu retuschieren bzw. das Hautbild zu verbessern, dahinter steckt eine bestimmte Strategie.

Dies möchte ich euch in diesem Tutorial zeigen. Es untergliedert sich in zwei Arbeits- oder Prozessschritte. Zuerst führen wir eine Grobretusche durch, danach kümmern wir uns um die eigentliche Retusche des Hautbilds.



Schritt 1

Fangen wir mit der "Grobretusche" an. Das Werkzeug, das hierfür verwendet wird, kennt ihr wahrscheinlich schon. Es ist der *Bereichsreparaturpinsel*. Man könnte ihn jetzt direkt im Bild anwenden und zum Beispiel einfach dieses Leberfleckchen überstempeln - und weg ist es. Das funktioniert prinzipiell sehr gut.

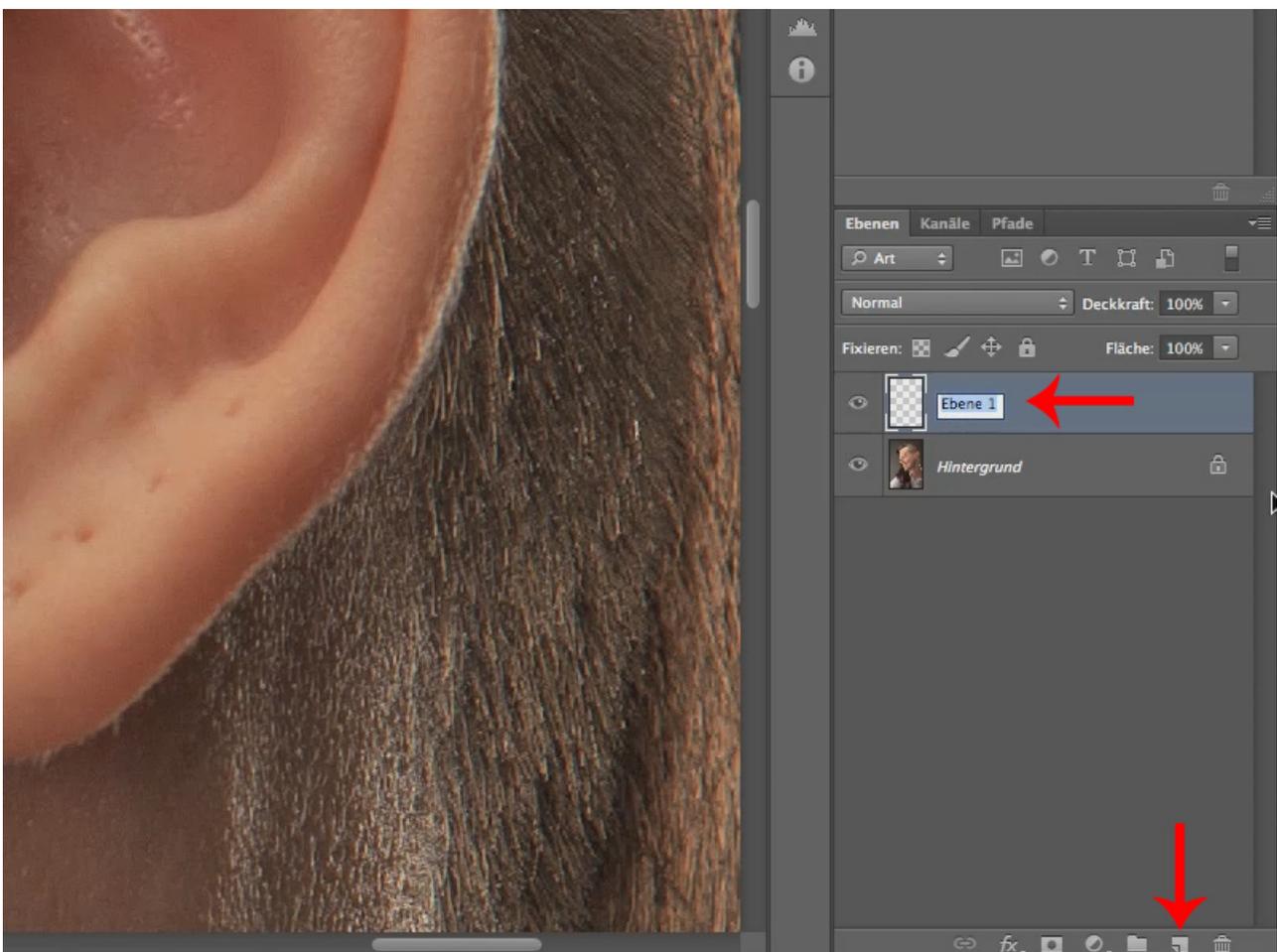


Schritt 2

Nachteil dieses Vorgehens ist, dass ihr direkt mit dem Originalbild arbeitet. Die schlaunere Methode ist jedoch, die Änderungen in einer getrennten Ebene durchzuführen, da man Bearbeitungen leicht wieder rückgängig machen kann.

Stellt euch vor, eure Kundin schaut sich das Ergebnis an und sagt: "Wie kommen Sie dazu, diese Löcher wegzumachen, die gehören zu mir." In diesem Fall könnt ihr antworten: "Ey, kein Problem, ich mache das gleich wieder rückgängig."

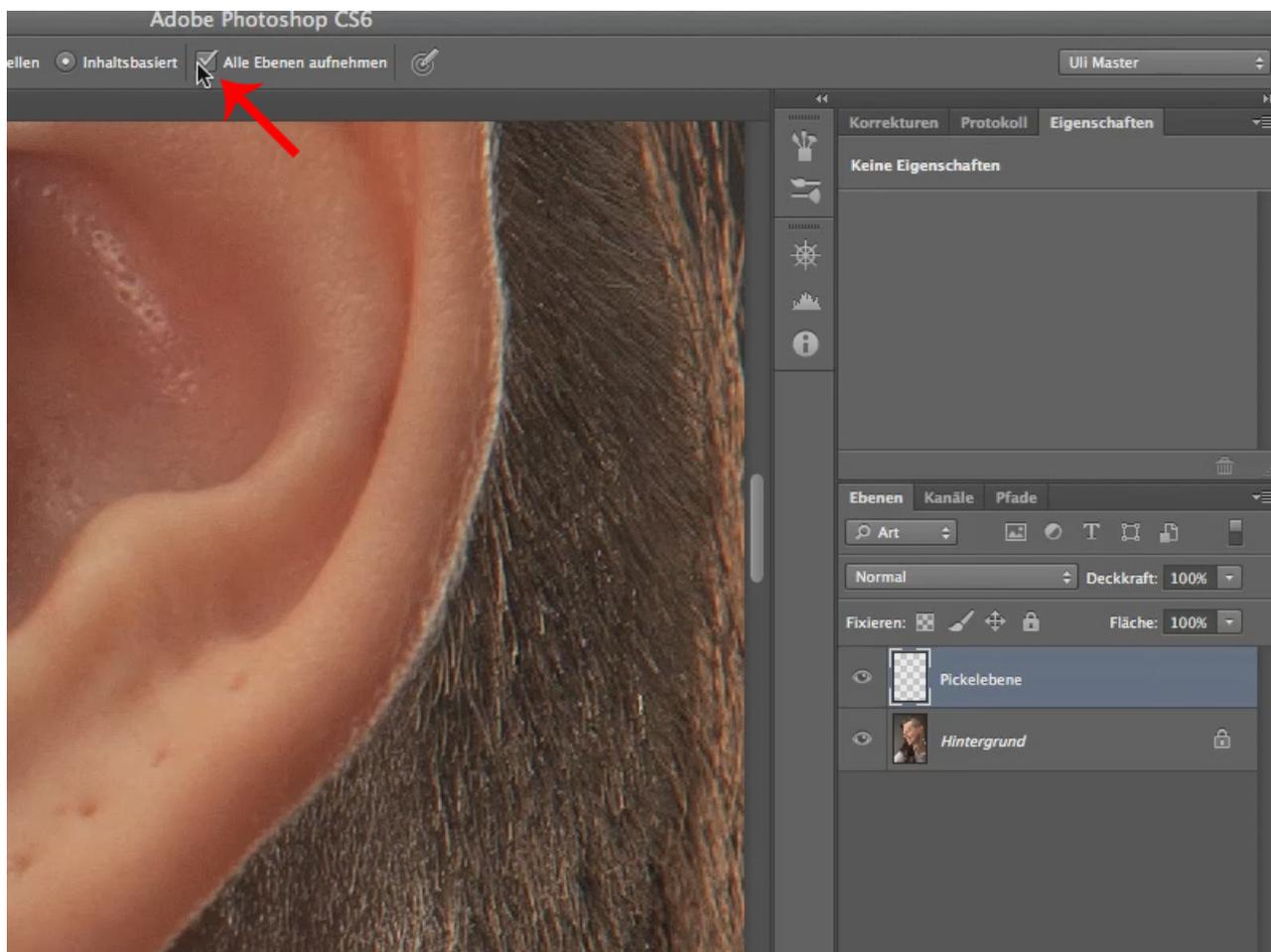
Legt euch daher, bevor ihr mit dem Retuschieren beginnt, eine neue Ebene an und benennt sie am besten auch gleich um. Ich habe sie "Pickelebene" genannt, es bleibt aber euch überlassen, wie ihr die neue Ebene benennt.



Schritt 3

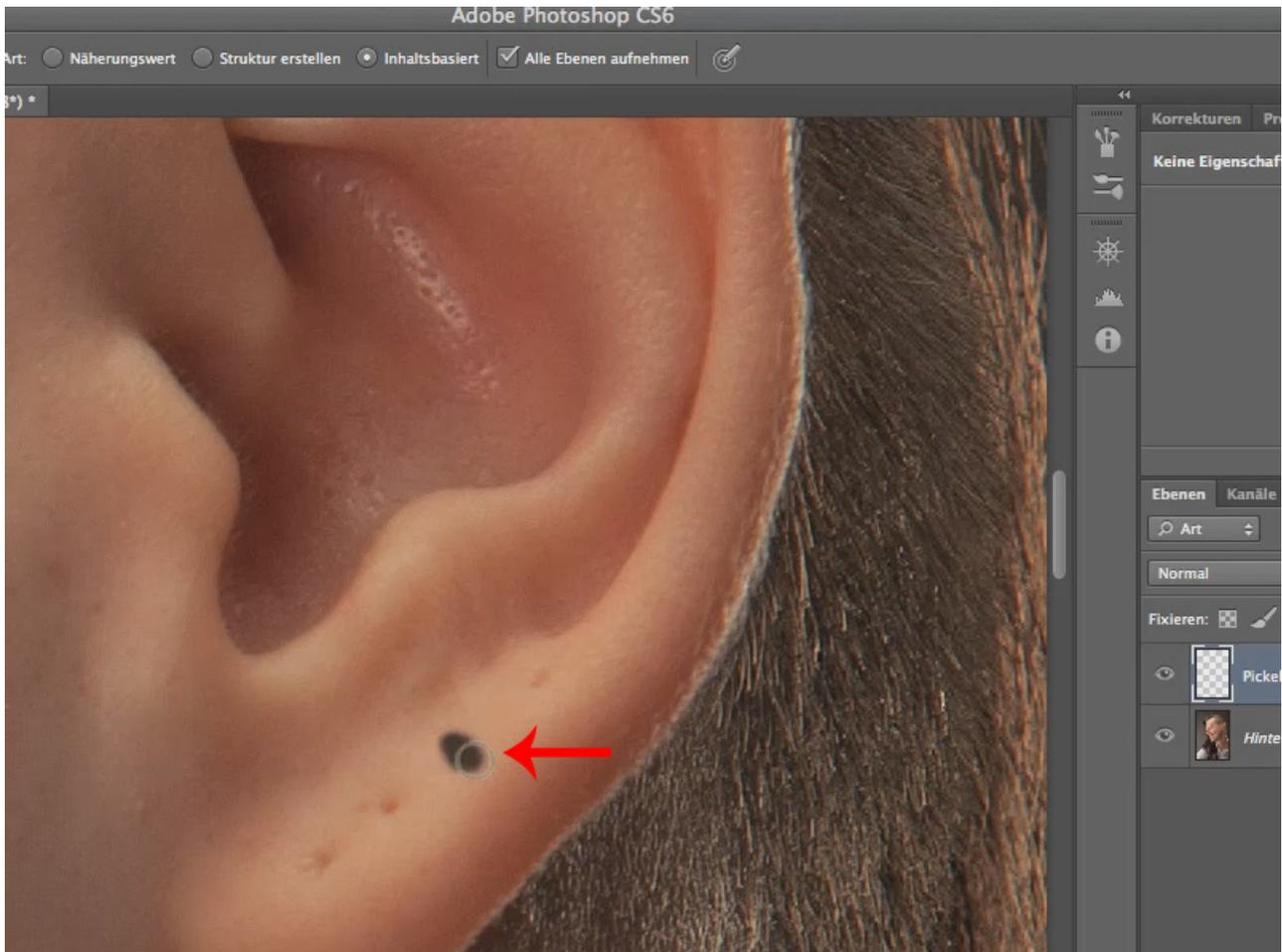
Nun setze ich das Häkchen hier oben in der Checkbox für *Alle Ebenen aufnehmen* (siehe roter Pfeil), falls es nicht bereits aktiviert ist.

Dadurch stellt ihr sicher, dass Aktionen auf der neuen Ebene sich auch auf die Inhalte der darunterliegenden Ebene auswirken.



Schritt 4

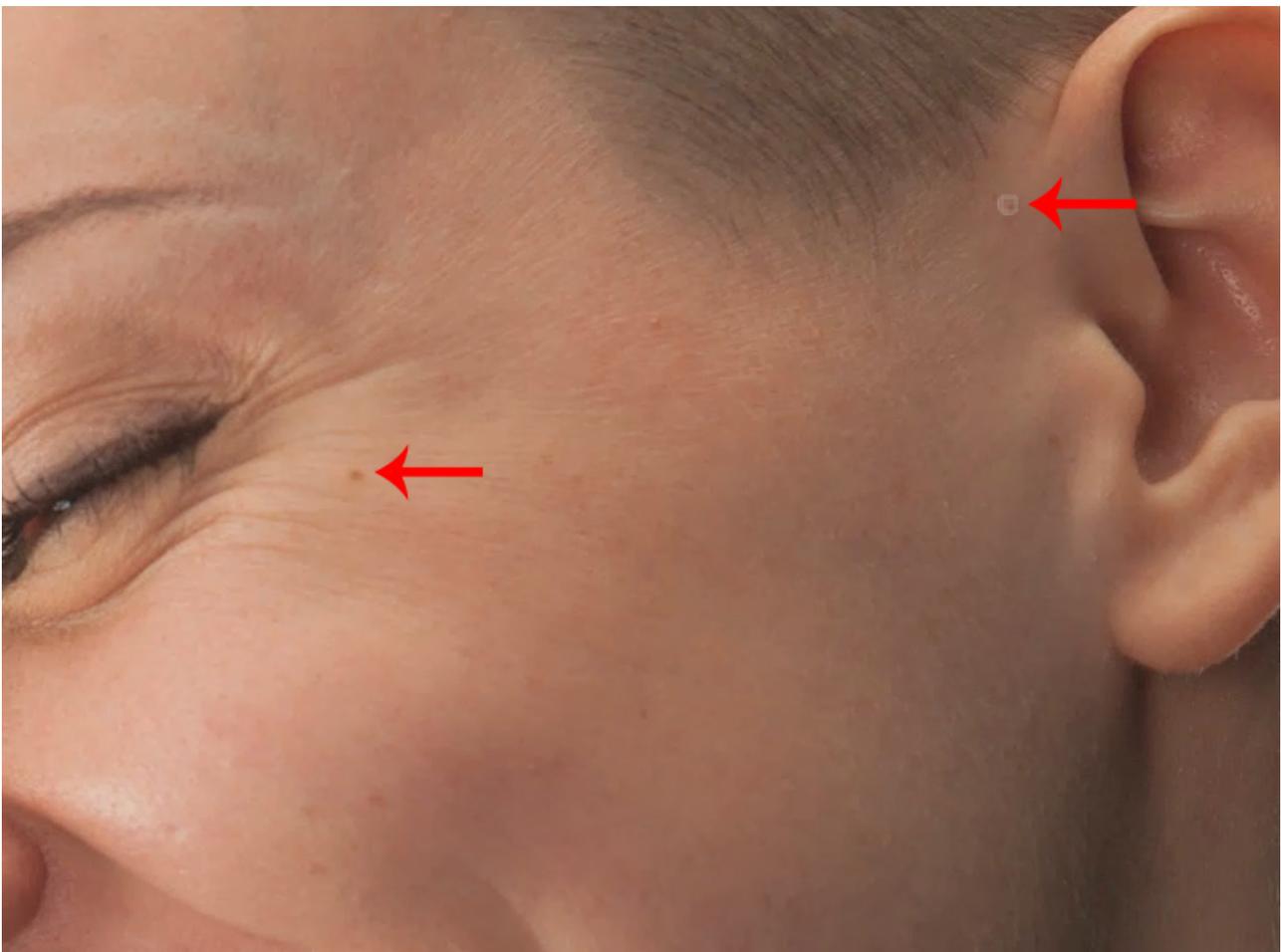
Jetzt führt ihr alle weitere Aktionen auf der Ebene "Pickelebene" durch. Das bedeutet, alle Aktionen, die ihr auf dieser Ebene durchführt, könnt ihr rückgängig machen, indem ihr die Ebene ausblendet, und wieder anzeigt, wenn ihr sie einblendet. Das Originalbild wird nicht verändert. Und so können alle Änderungen, die ihr während der "Grobretusche" durchführt, wieder ganz leicht rückgängig gemacht werden.



Schritt 5

Bei einigen retuschierten Hautfehlern, wie beispielsweise diesen Pickeln hier (siehe roter Pfeil), ist es relativ klar, dass diese auch später nicht sichtbar sein sollen. Sie über die separate Ebene zu entfernen, ist mehr eine Vorsichtsmaßnahme und hilft, späteren Ärger zu vermeiden. Das betrifft generell mehr solche Veränderungen, bei denen man sich nicht sicher sein kann, ob ein Kunde oder die Agentur oder das Model dies so wollen. Durch die separate Ebene könnt ihr jedoch erst erst einmal alles retuschieren, was aus eurer Sicht eher stört.

Tipp: Setzt euch ein Limit für das Entfernen von Hautfehlern und Unreinheiten. Insbesondere für die kleinen und weniger auffälligen. Sonst verbringt ihr Tage mit der Retusche.



Schritt 6

Wenn man die groben Fehler, also in diesem Fall die großen Pickel, bearbeitet hat, dann zoomt man normalerweise mehr in das Bild hinein. Und wenn man dicht genug dran ist, dann werden kleinste Pickel sichtbar und plötzlich auch riesig groß ...



Schritt 7

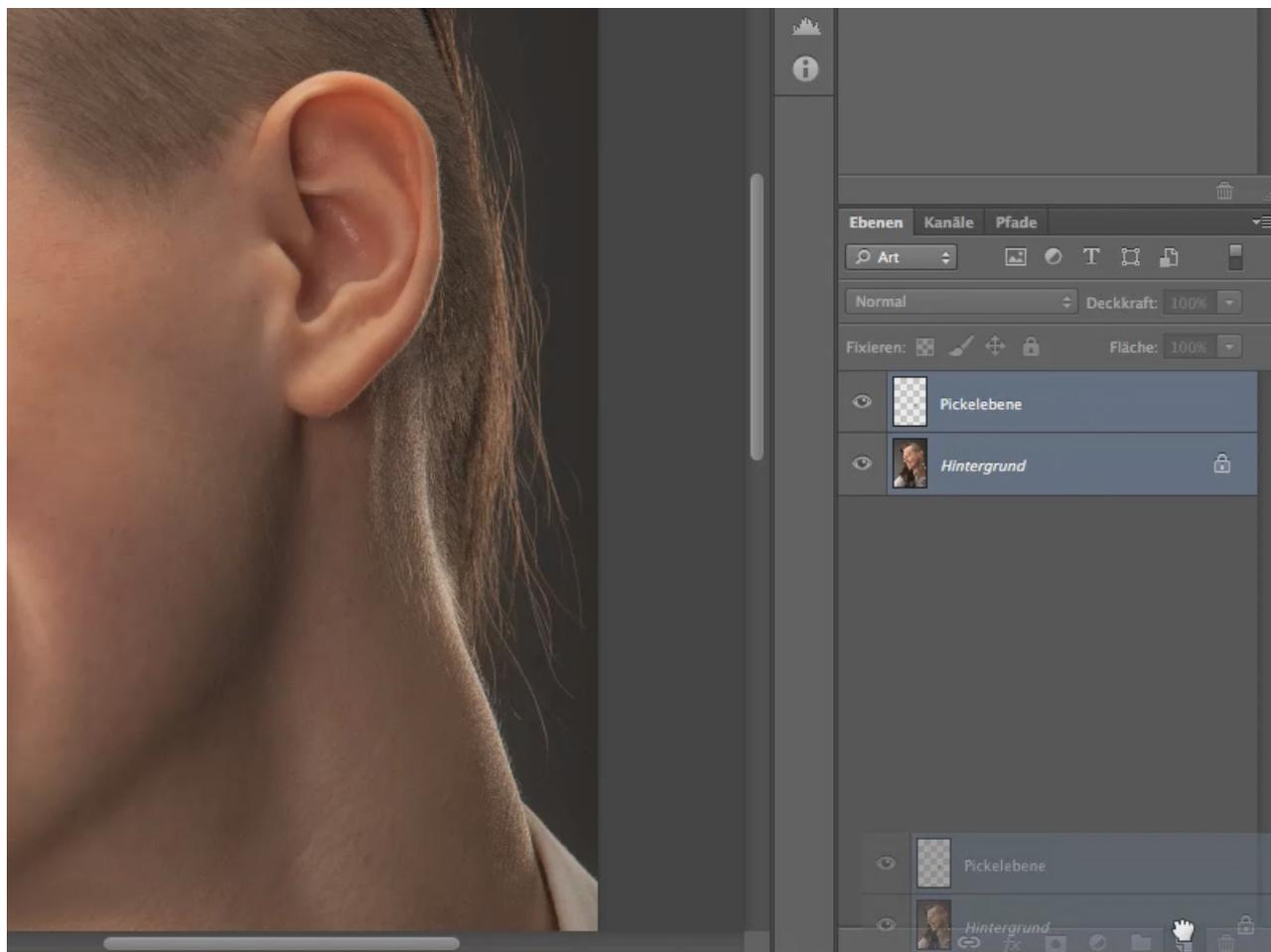
... und irgendwann sieht man im ganzen Bild lauter kleine Pickel. Dann ist man schnell motiviert, diesen und diesen und den auch noch zu bearbeiten, und den und den auch noch. So habt ihr bestimmt die nächsten Jahre gut damit zu tun.

Hinterher aber sieht man kaum einen Unterschied. Es geht bei dieser Aktion nur darum, die "grogen" Hautfehler und Unreinheiten zu entfernen.



Schritt 8

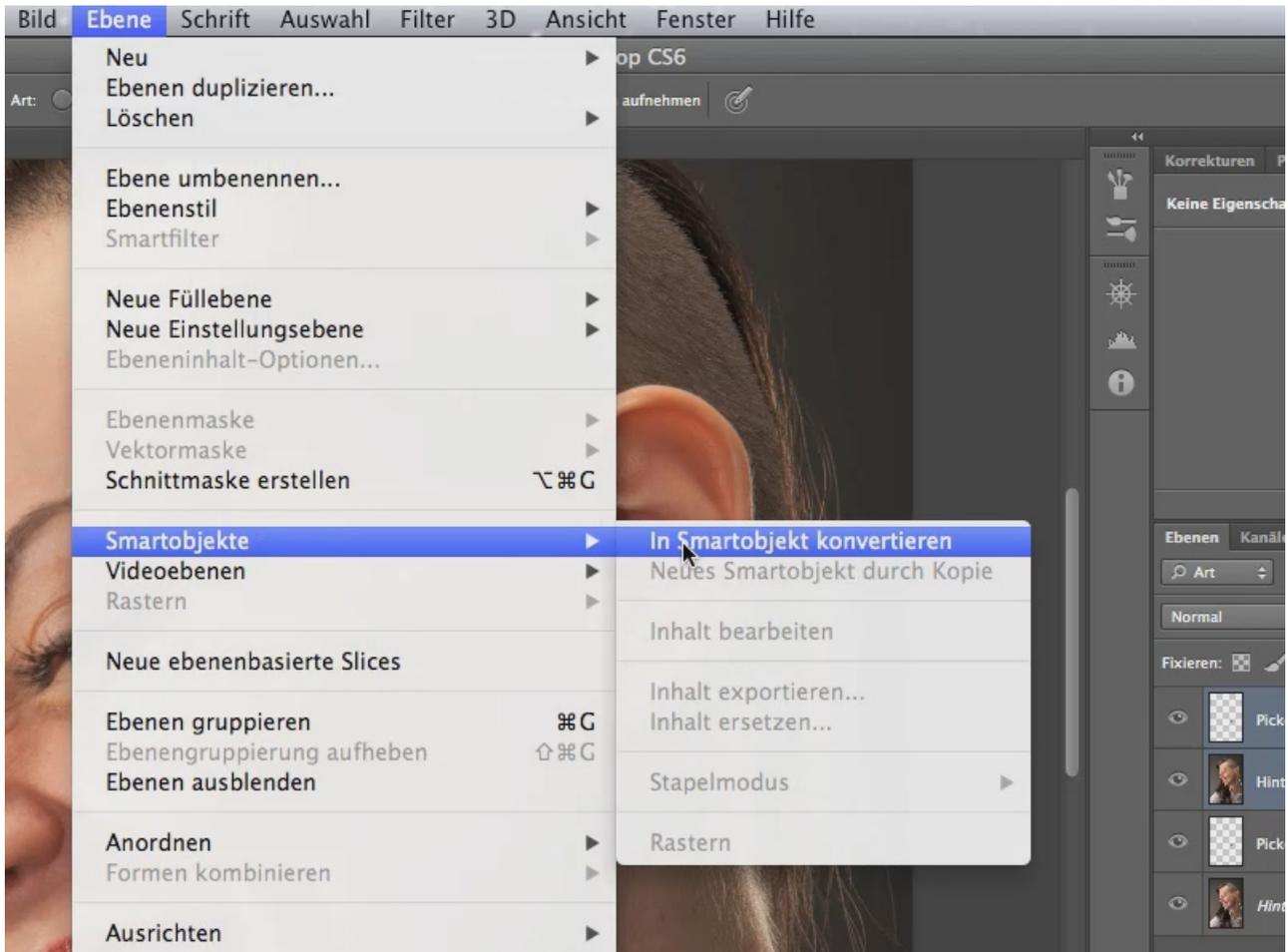
Wenn wir mit der "Grobretusche" fertig sind, kommen wir zur "Retusche des eigentlichen Hautbilds". Dazu markieren wir die beiden Ebenen bei gedrückter *Shift*-Taste und duplizieren diese.



Schritt 9

Nun markieren wir die beiden duplizierten Ebenen und machen daraus ein *Smartobjekt*. Dies erreichen wir, indem wir in der *Menüleiste* auf *Ebene* klicken, dann auf *Smartobjekte* und anschließend den Menüpunkt *In Smartobjekt konvertieren* auswählen.

Somit können auch später noch Änderungen an der "Grobretusche" vorgenommen werden, wenn wir z. B. an den Pickeln noch etwas ändern müssten. Muss aber wahrscheinlich gar nicht sein.

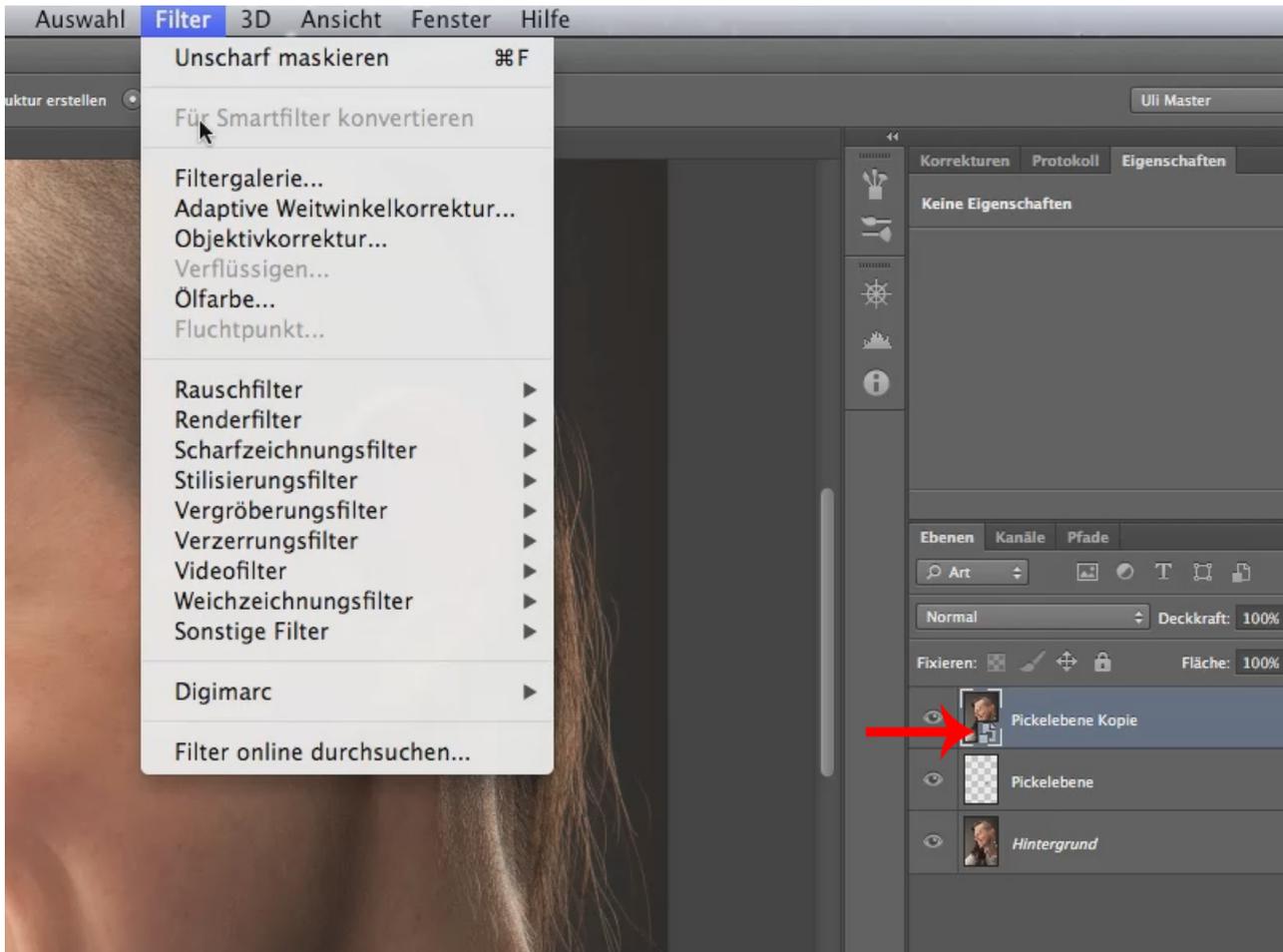


Schritt 10

Als Nächstes wollen wir diverse Filter anwenden. Allerdings ist es nicht mehr nötig, hierzu erneut die Konvertierung in *Smartfilter* vorzunehmen.

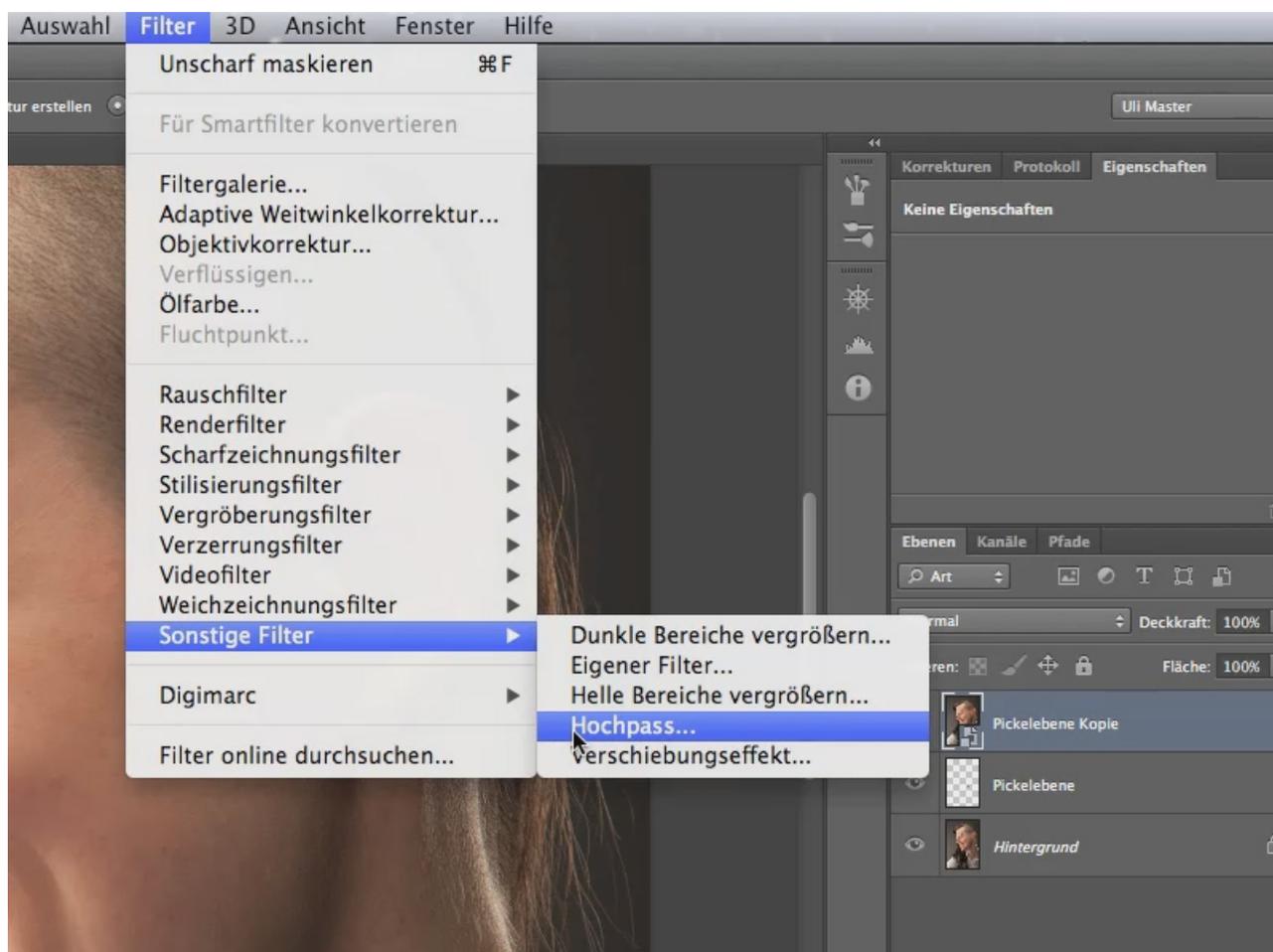
Denn die Funktion *In Smartfilter konvertieren* im Menü *Ebene* und die Funktion *Für Smartfilter konvertieren* im Menü *Filter* sind identisch.

Dass wir bereits eine Konvertierung vorgenommen und nun eine *Smartfilter*-Ebene haben, können wir am Symbol in der Ebenenminiatur sehen.



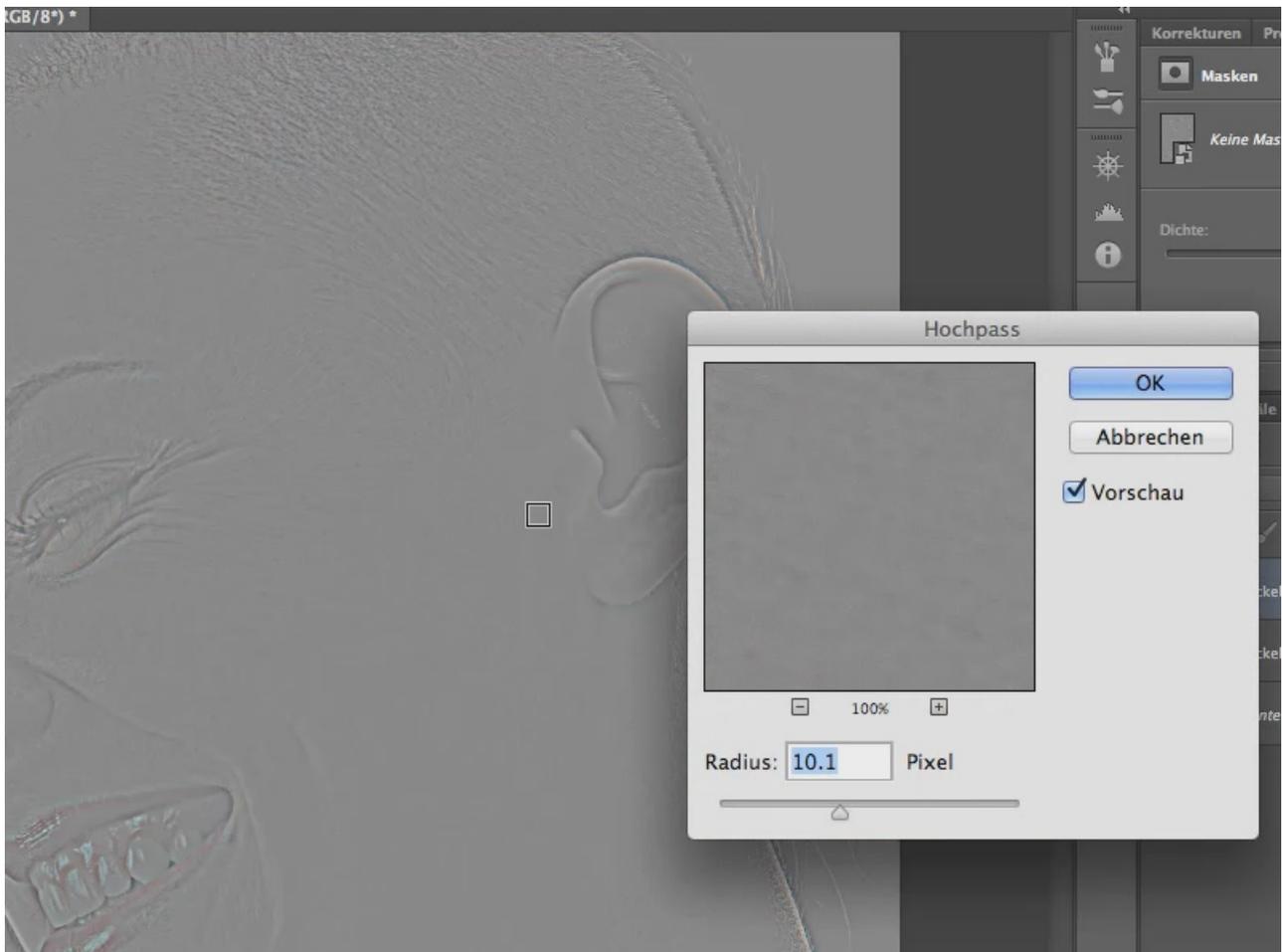
Schritt 11

Als Nächstes werden wir den *Hochpassfilter* anwenden. Diesen rufen wir im Menü unter *Filter* über *Sonstige Filter* auf.



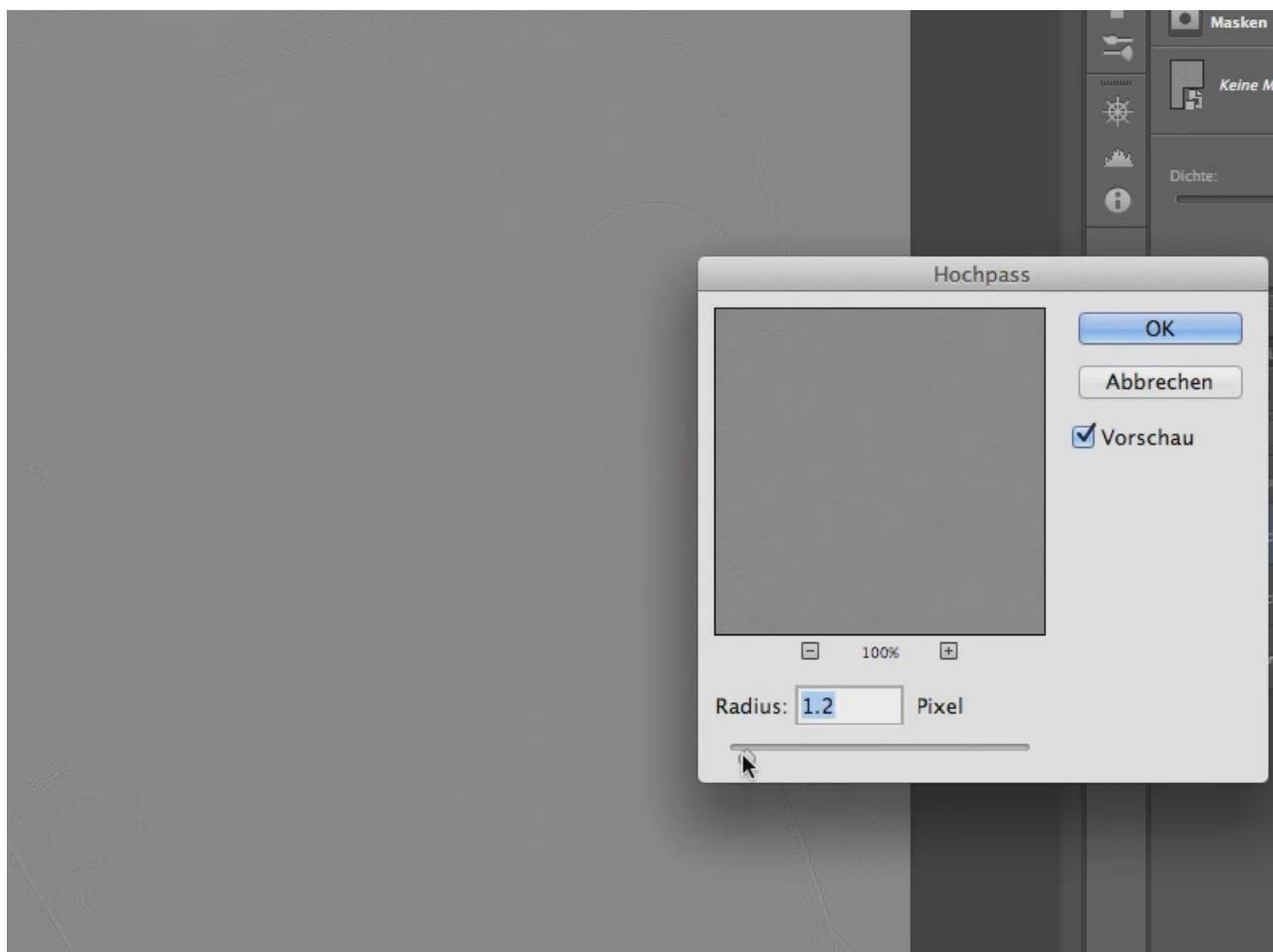
Schritt 12

Für unsere Zwecke benötigen wir das Bild in einer Art Relief. Wählen wir kleine Radiuswerte, werden nur noch Konturen angezeigt, wählen wir große Werte, wird das Bild reliefartig. Eine Einstellung, die die Konturen hervorhebt, kann man gut zum Nachschärfen verwenden. Da wir nicht schärfen wollen, wählen wir einen höheren Wert als die angezeigten 10,1.



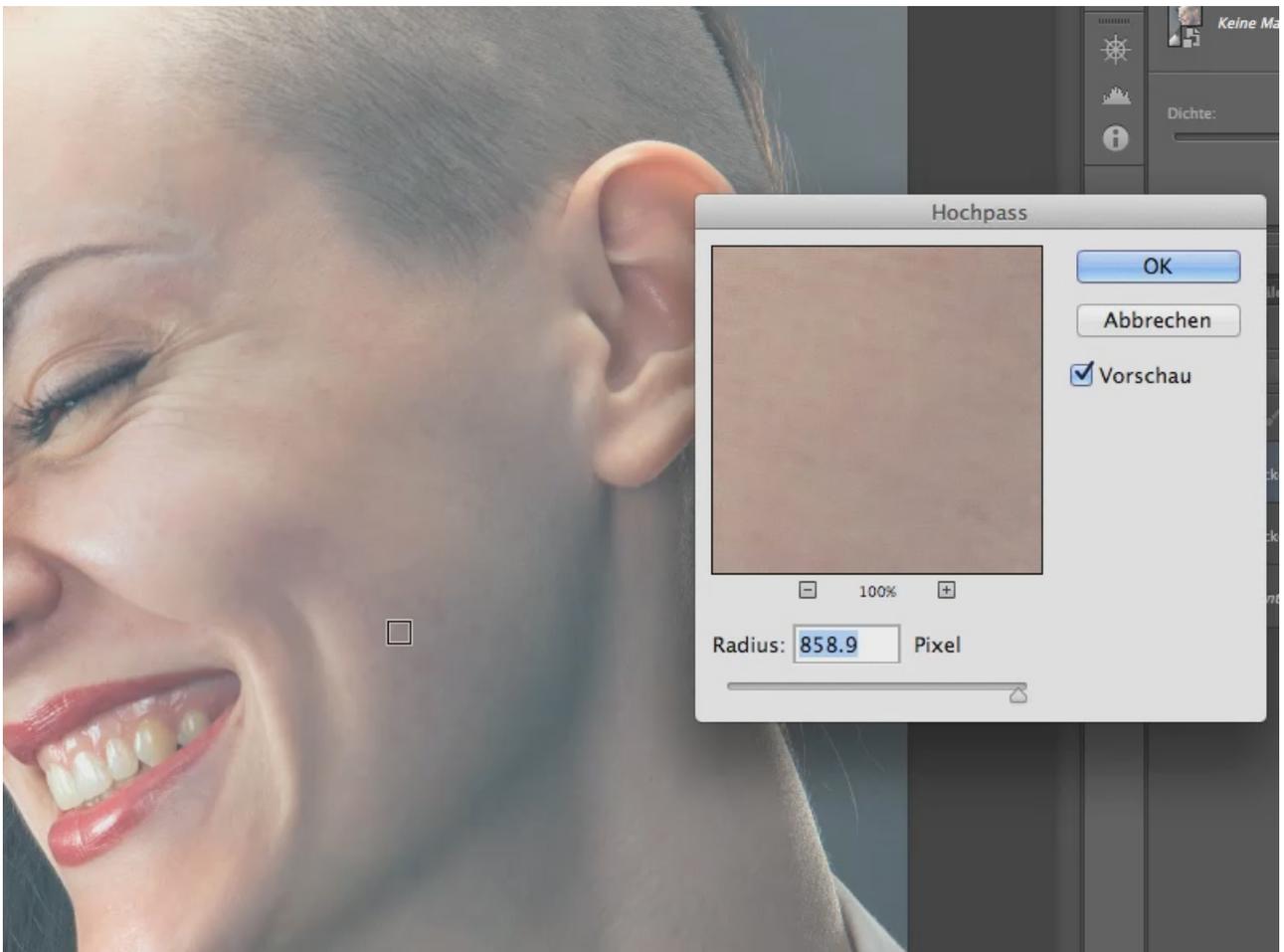
Schritt 13

Reduzieren wir den *Radius* in Richtung null, dann erhalten wir nur noch Linien oder keine Strukturen mehr.



Schritt 14

Erhöhen wir den *Radius* auf einen sehr hohen Wert, werden mehr und mehr Details vom Bild angezeigt, jedoch mit einem grauen Schleier.



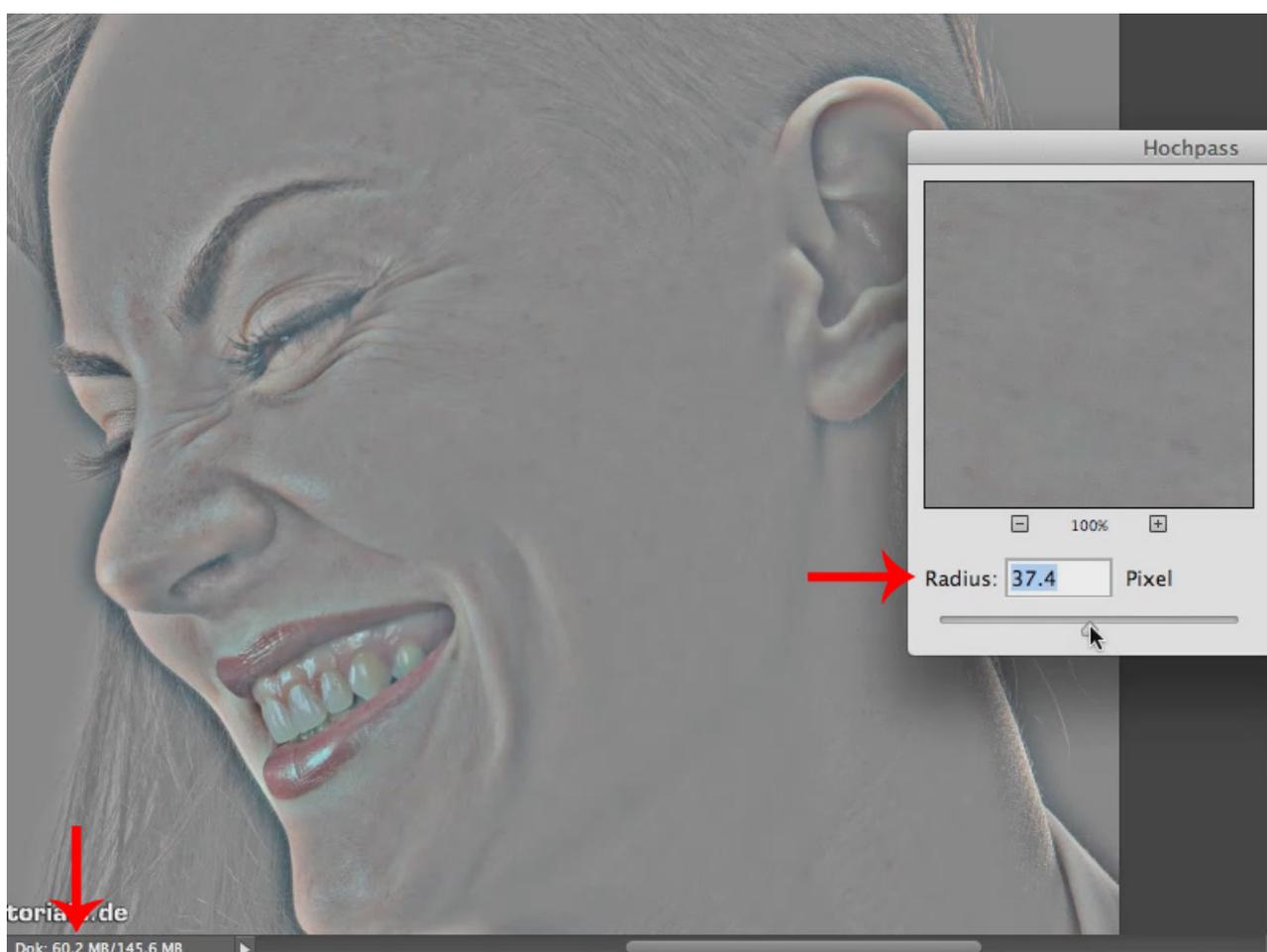
Schritt 15

Um den richtigen Wert zu finden, bietet die *Dateigröße* (siehe Bild, roter Pfeil links unten) einen guten Anhaltspunkt. Die Erfahrung zeigt, dass man als *Radius* mit einem Wert ungefähr halb so groß wie die *Dateigröße* beginnt und diesen dann so lange anpasst, bis einem das Ergebnis gefällt.

In meinem Fall hat die Datei eine Größe von 60 MB (siehe roter Pfeil links unten), sodass wir mit einem Wert von 30 beginnen und solange verändern, bis wir das gewünschte Ergebnis haben. Dabei den Regler nach links verschieben.

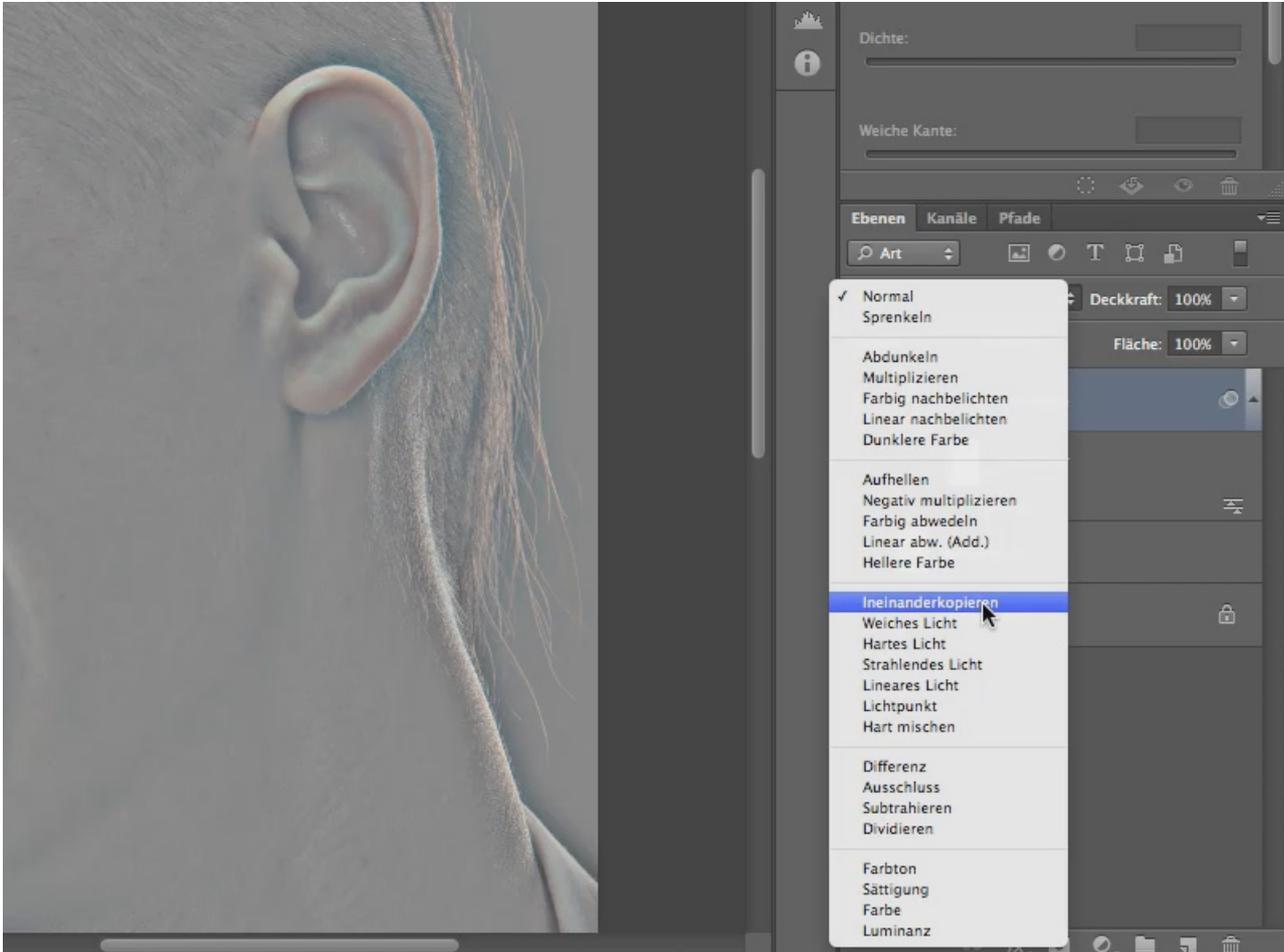
Wir erreichen hier den reliefartigen Look, den wir brauchen, bei einer Einstellung von 37,4.

Hinweis: Die Arbeitsdatei zur Nachbearbeitung des Tutorials hat eine abweichende Dateigröße gegenüber der von mir verwendeten. Sie ist um einiges kleiner als das von mir genutzte Bild. Somit liegt der Wert für den *Radius* auch entsprechend unterhalb der 37,4.



Schritt 16

Damit der Filter die von uns gewünschte Wirkung erzielt, verrechnen wir die *Smartfilter*-Ebene und nutzen anstelle des *Normal*-Modus den Verrechnungsmodus *Ineinanderkopieren*. Dadurch wird das Hauptbild nun richtig verändert.



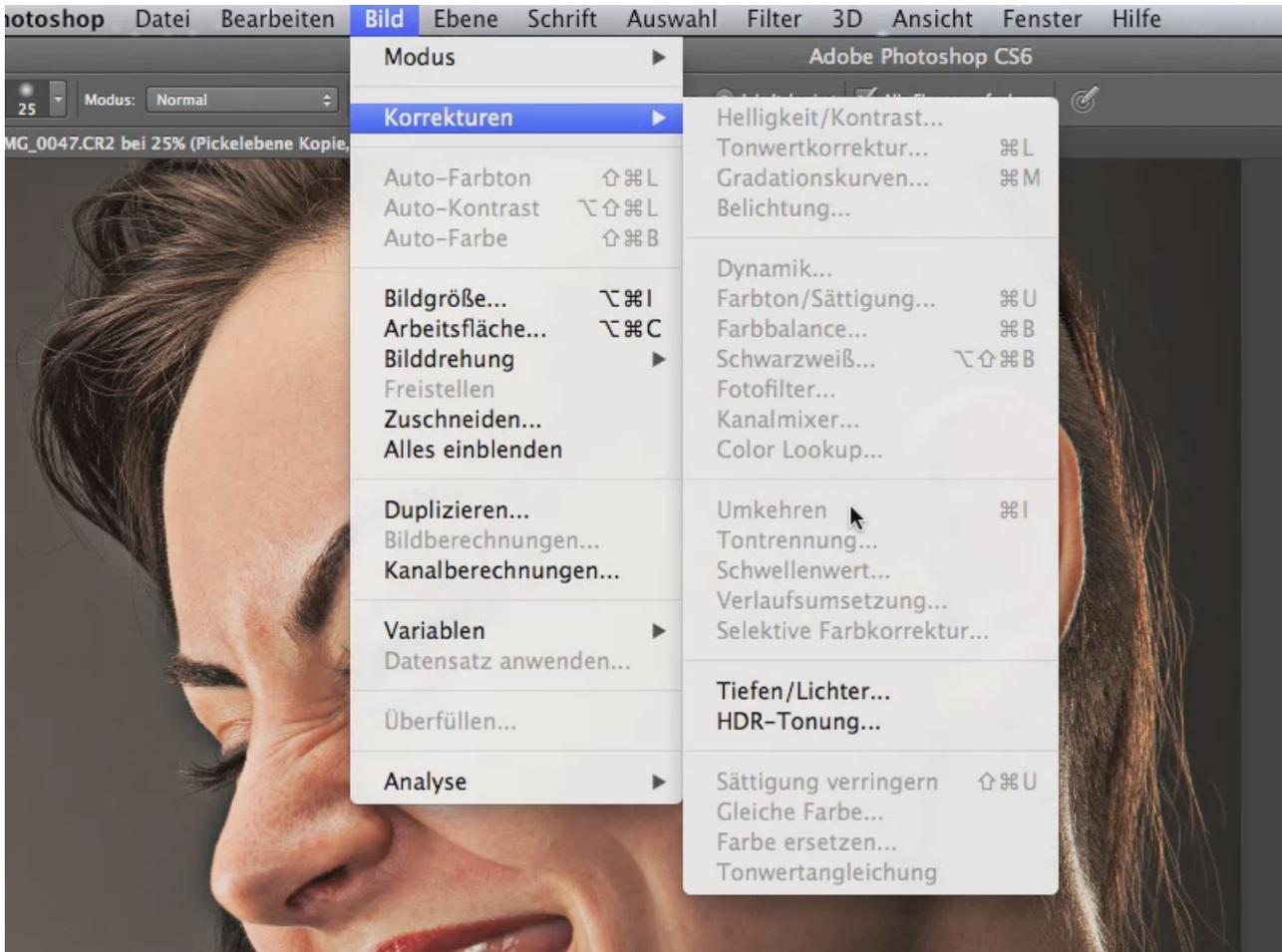
Schritt 17

Nun haben wir das Bild erheblich verändert. Und nicht gerade verbessert. Das sieht zwar „schlimm“ aus, wir benötigen dieses aber, um unser Ziel zu erreichen.



Schritt 18

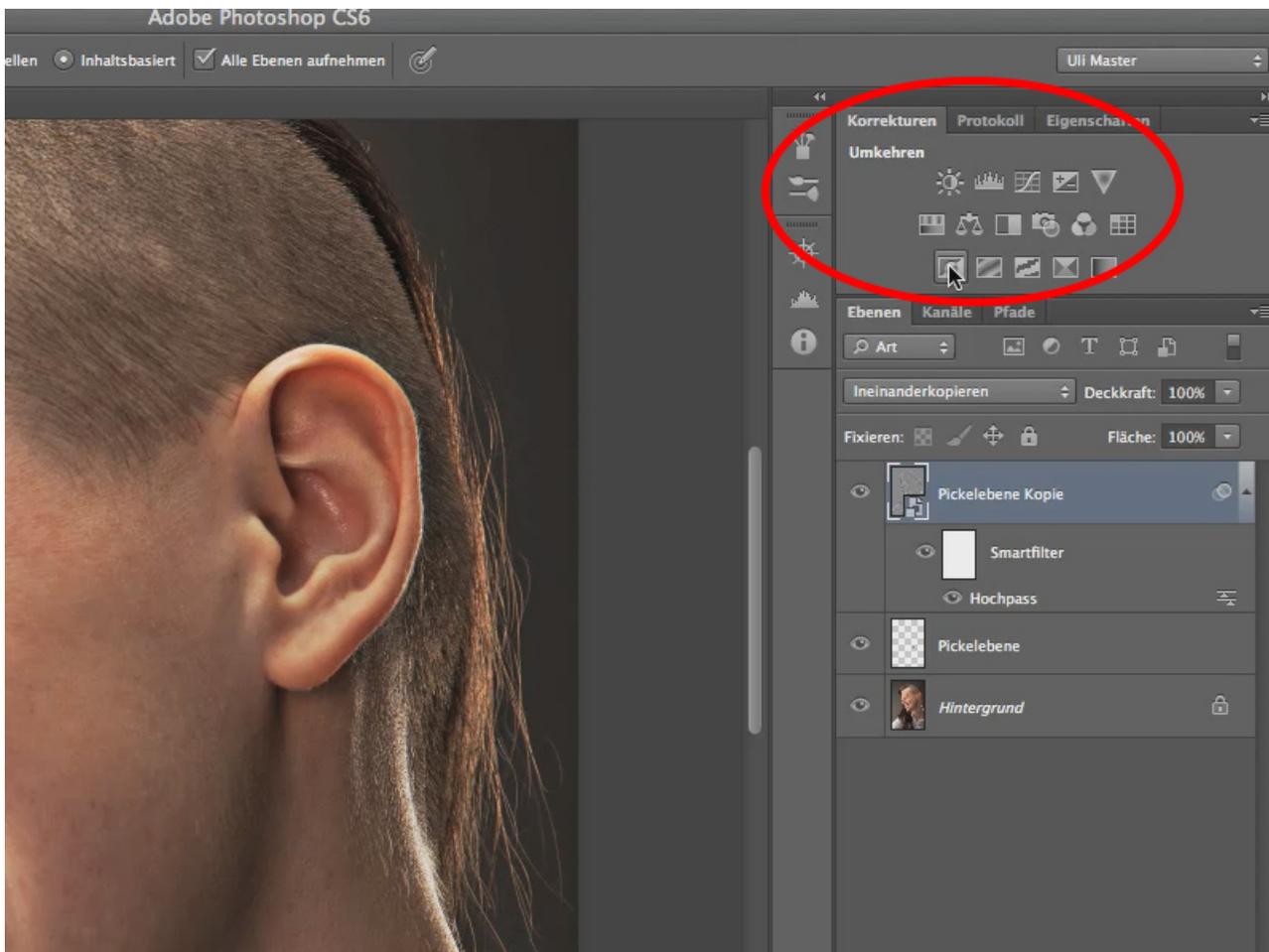
Dass die Haut nicht mehr einem so starken Kontrast unterliegt, erreichen wir dadurch, dass wir die Ebenen umkehren. Dazu würde ich normalerweise den *Umkehren*-Befehl im Menü unter *Bild > Korrekturen* aufrufen. Hier funktioniert es aber leider nicht, da wir mit einem *Smartobjekt* arbeiten.



Schritt 19

Wir finden aber die gleiche Funktion in den Einstellungsebenen (*Korrekturen*), die sich auch auf *Smartobjekte* anwenden lässt (siehe Mausfeil links unten innerhalb der roten Markierung im Bild).

Wir klicken auf das Symbol für *Umkehren* und kehren das gesamte Bild um.



Schritt 20

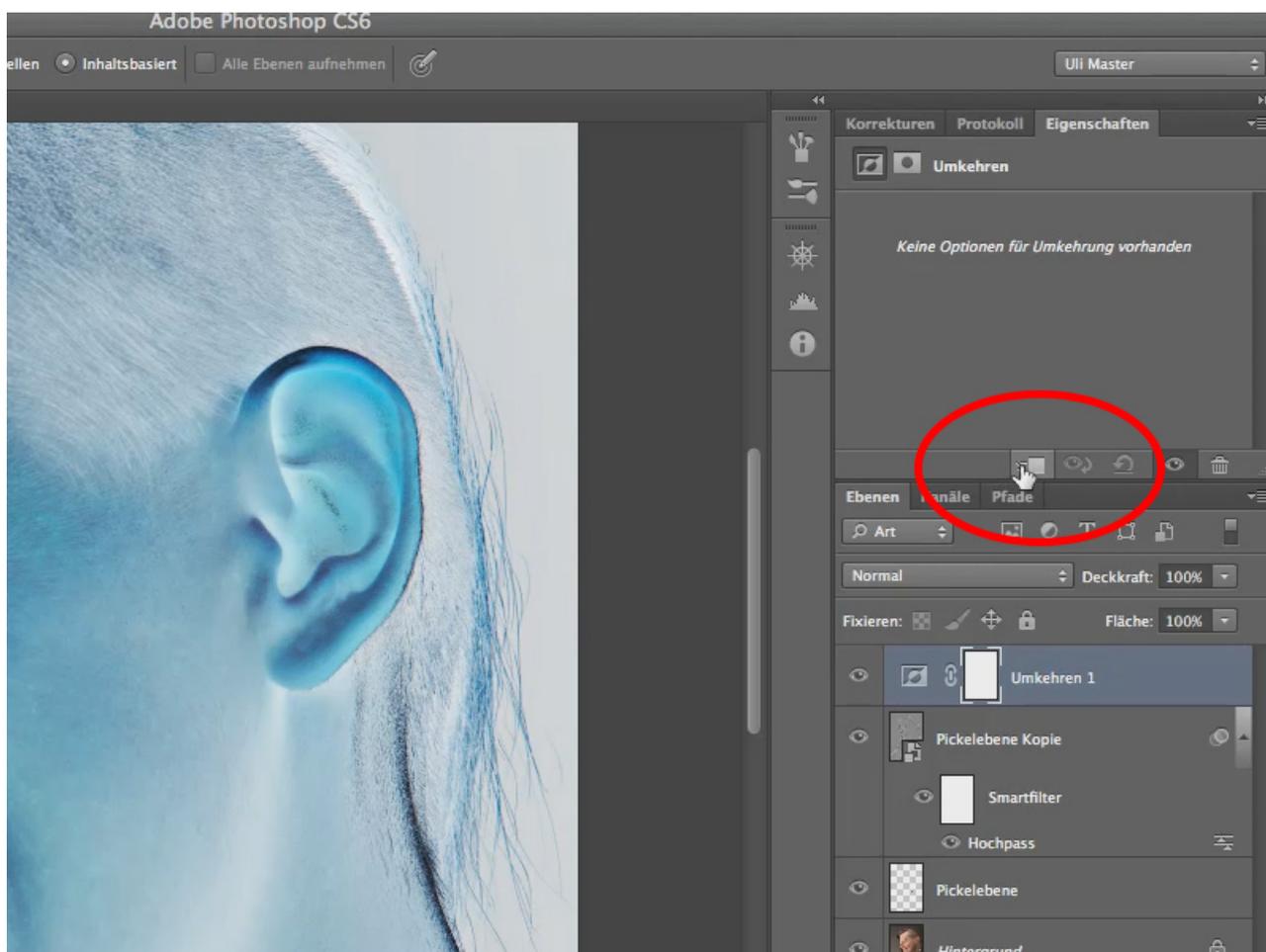
Für die weitere Bearbeitung ist es notwendig, dass nur der Inhalt der Ebene „Pickelebene“ umgekehrt wird. So, wie wir die Einstellungsebene verwenden, führt das dazu, dass wir das gesamte Bild, d.h., den Inhalt aller Ebenen umkehren.



Schritt 21

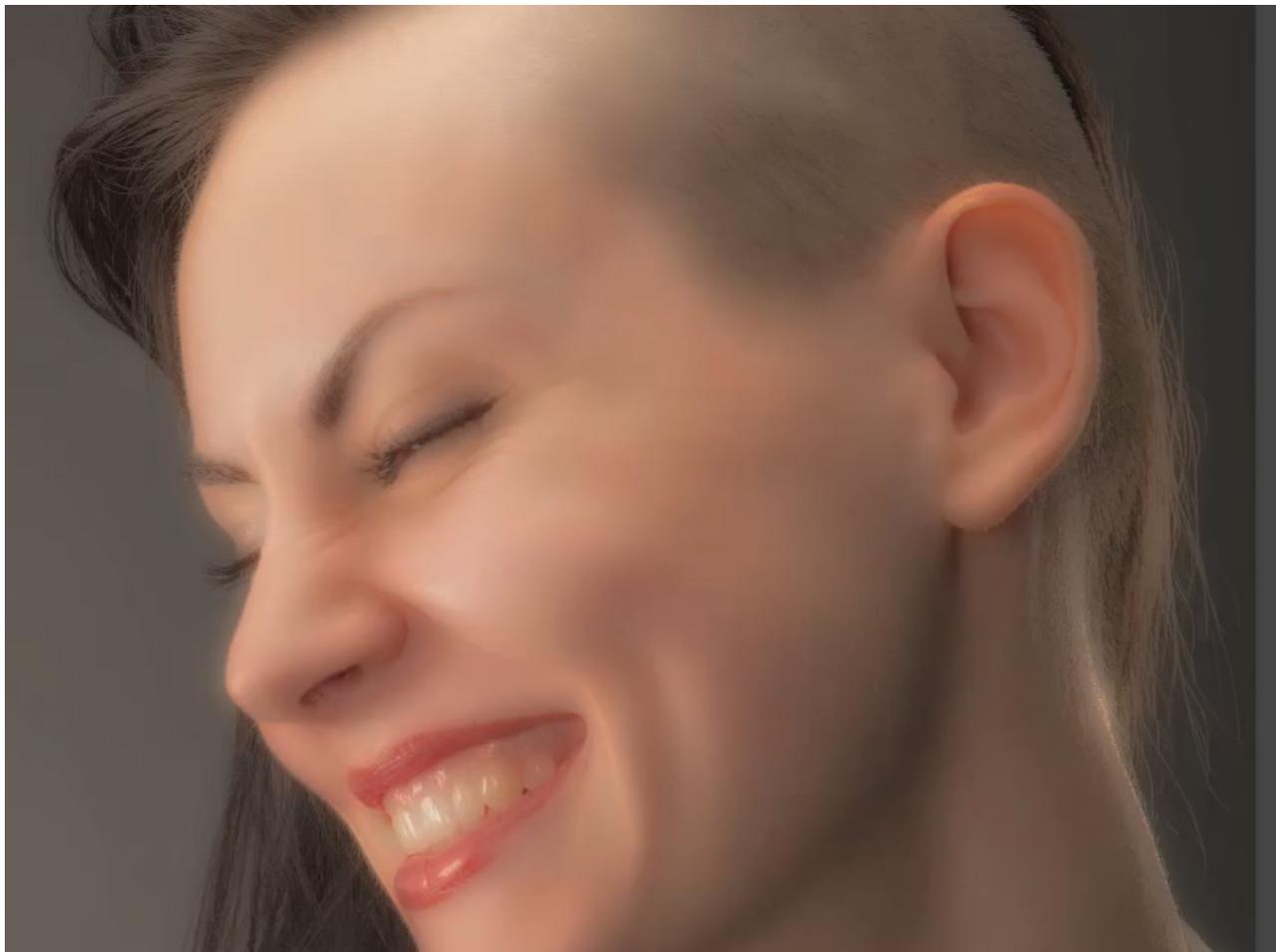
Es gibt aber eine Möglichkeit, mit der der *Umkehren*-Befehl nur auf die Ebene "Pickelebene" angewendet wird. Das erreichen wir, wenn wir eine *Schnittmaske* anwenden. Hierfür klicken wir mit der Maus auf das Symbol unten ganz links im Eigenschaftsfenster zum *Umkehren*-Befehl (siehe roten Kreis).

Hinweis: Je nach Einrichtung eurer Paletten findet ihr die Funktion in dem separaten Eigenschaftsfenster zur Korrekturfunktion.



Schritt 22

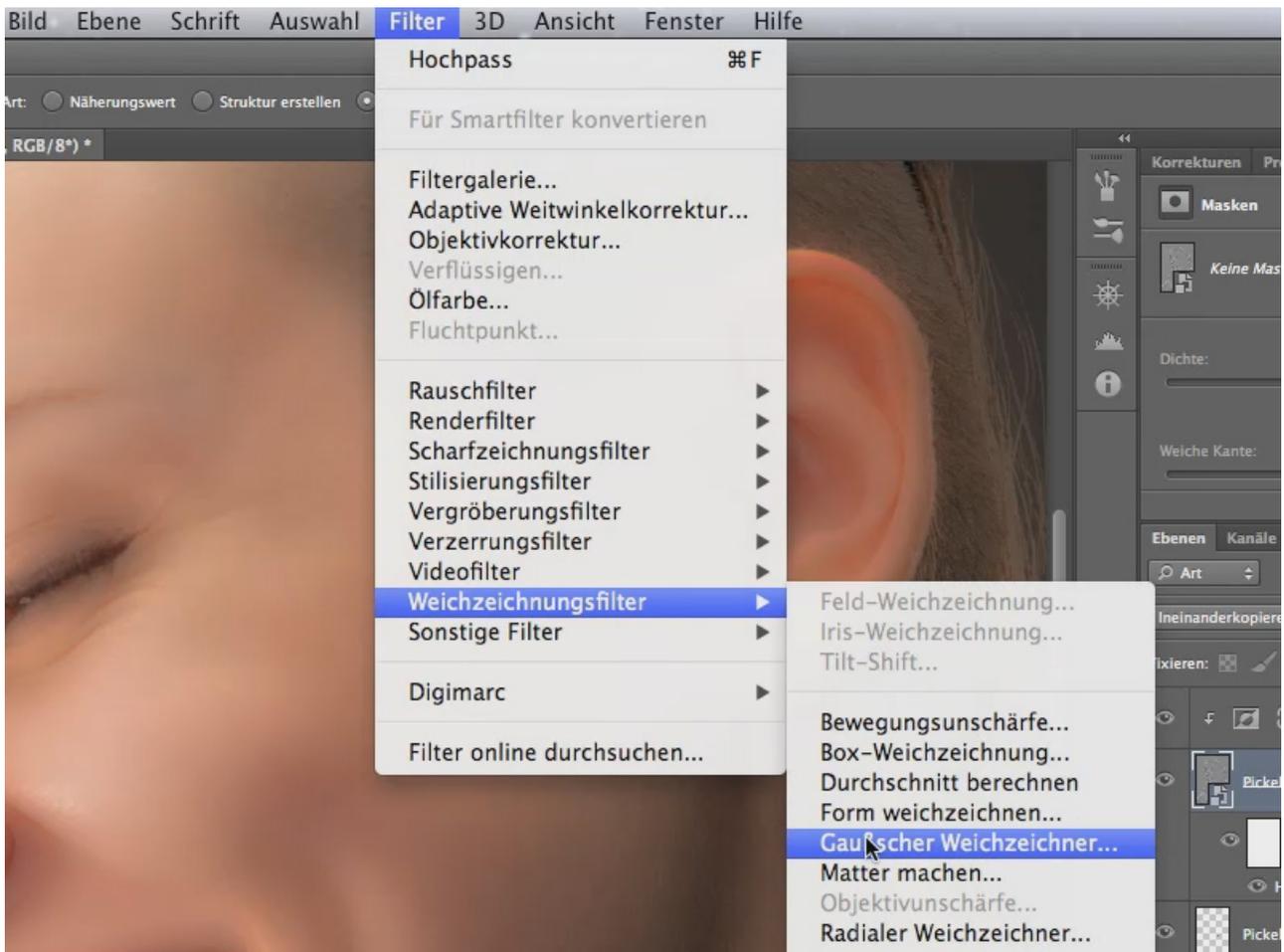
Als Ergebnis können wir jetzt sehen, dass durch Anwenden des *Hochpassfilters* das Gesicht des Modells eine sehr, sehr weiche Haut bekommen hat. Im Moment ist sie einfach sehr übertrieben weichgezeichnet. So wollen wir es nicht als Ergebnis belassen. Aber wir sind ja auch noch nicht am Ende.



Schritt 23

Im nächsten Schritt wollen wir die sehr weiche Haut korrigieren, und dazu müssen wir im Grunde dieses weiche Hautbild wieder „aufbrechen“, also wieder mehr Struktur in die Haut bringen. Dazu verwenden wir einen zweiten Filter, den Weichzeichnungsfilter *Gaußscher Weichzeichner*. Wir markieren nun die Ebene "Pickelebene Kopie" und wählen den Filter über das Menü *Filter>Weichzeichnungsfilter>Gaußscher Weichzeichner* aus.

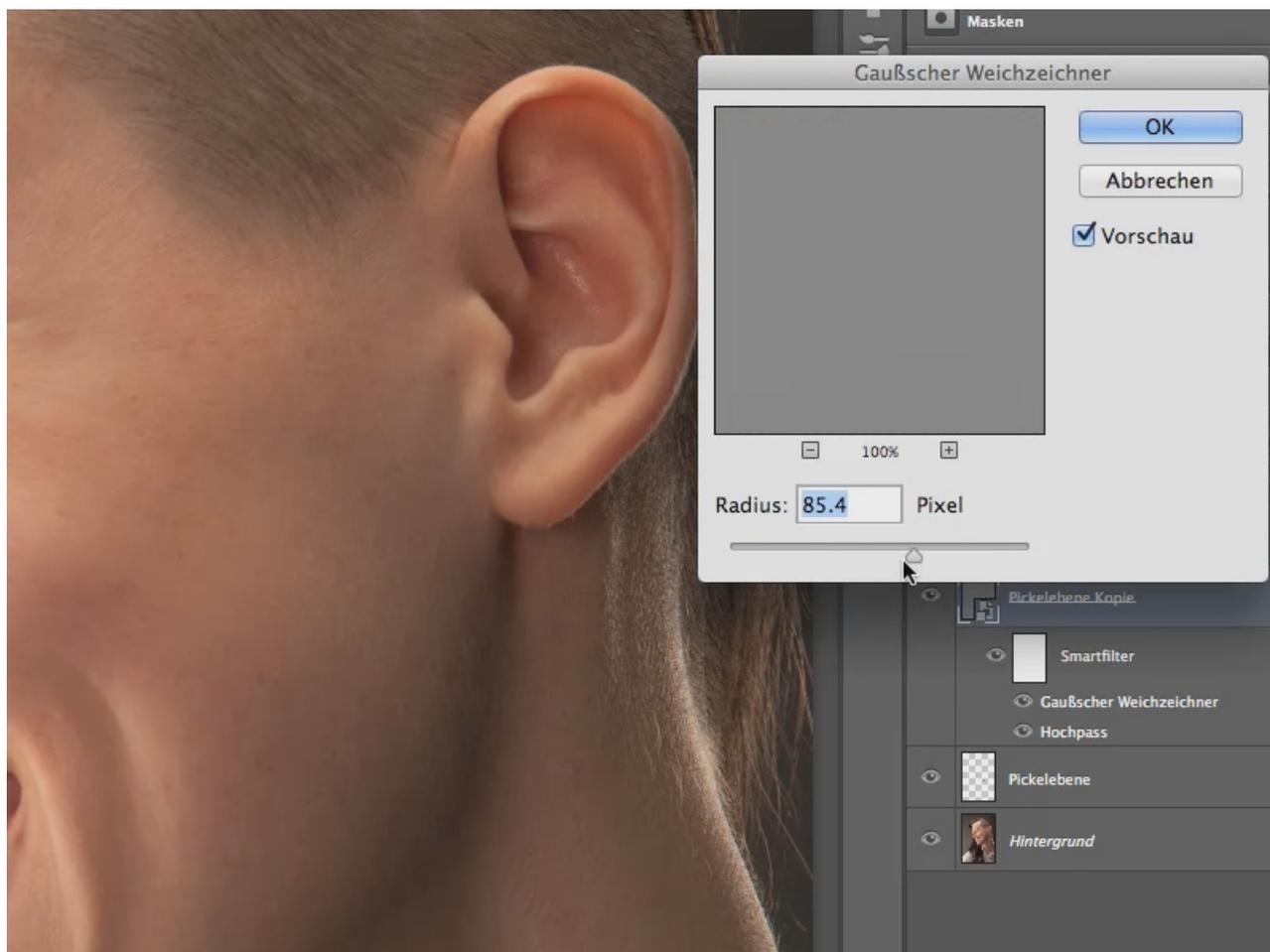
Hinweis: Um die Veränderungen durch den Filter besser kontrollieren zu können, zoomen wir dichter in das Bild.



Schritt 24

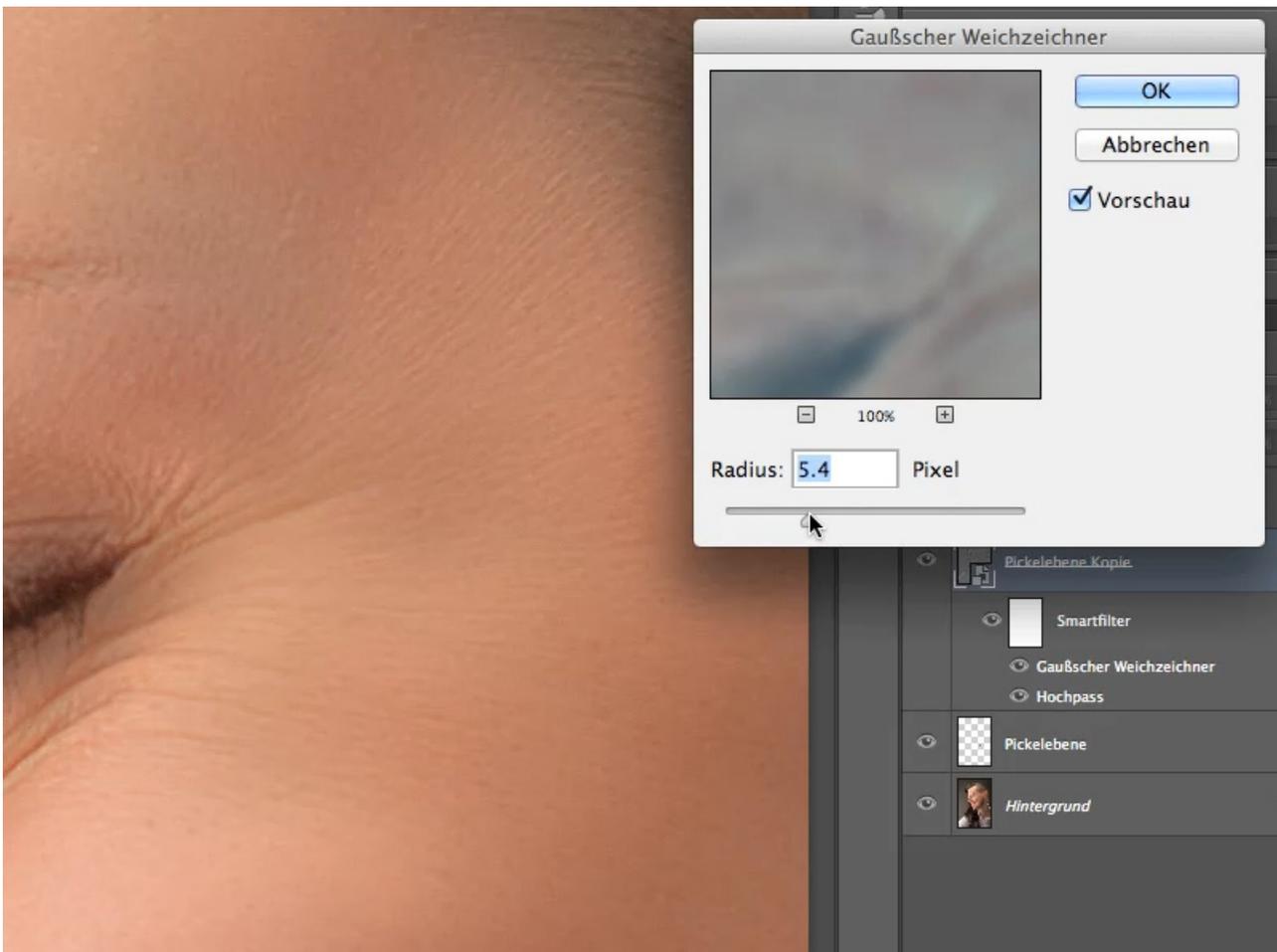
Nachdem wir den Filter aufgerufen haben, wird uns vermutlich ein viel zu hoher Wert angezeigt (hier in meinem Fall 85 Pixel). Verwenden wir einen ganz niedrigen Wert, dann zeigt der Filter keinen Effekt. Genauso erreichen wir keinen Effekt, wenn wir einen ganz hohen Wert anwenden. Daher erzielen wir die beste Wirkung mit einem Wert irgendwo zwischen einem ganz niedrigen und einem sehr hohen Wert.

Grundsätzlich fangen wir am besten mit einem ziemlich niedrigen Wert an. Dazu schieben wir den Regler weit nach links.



Schritt 25

Nun erhöhen wir ganz langsam den Wert des *Radius*, indem wir den Regler nach rechts verschieben. Und ihr könnt schnell erkennen, wie sich die Struktur der Haut ändert und auch die Poren wieder sichtbar werden. Wir wollen die Poren erhalten, damit wir ein natürliches Aussehen bekommen. Auch die kleinen Fältchen sollen zu erkennen sein. Wenn das Bild unseren Vorstellungen entspricht, bestätigen wir unsere Eingabe mit einem Mausklick auf *OK*. Dadurch wird auch das Fenster geschlossen.



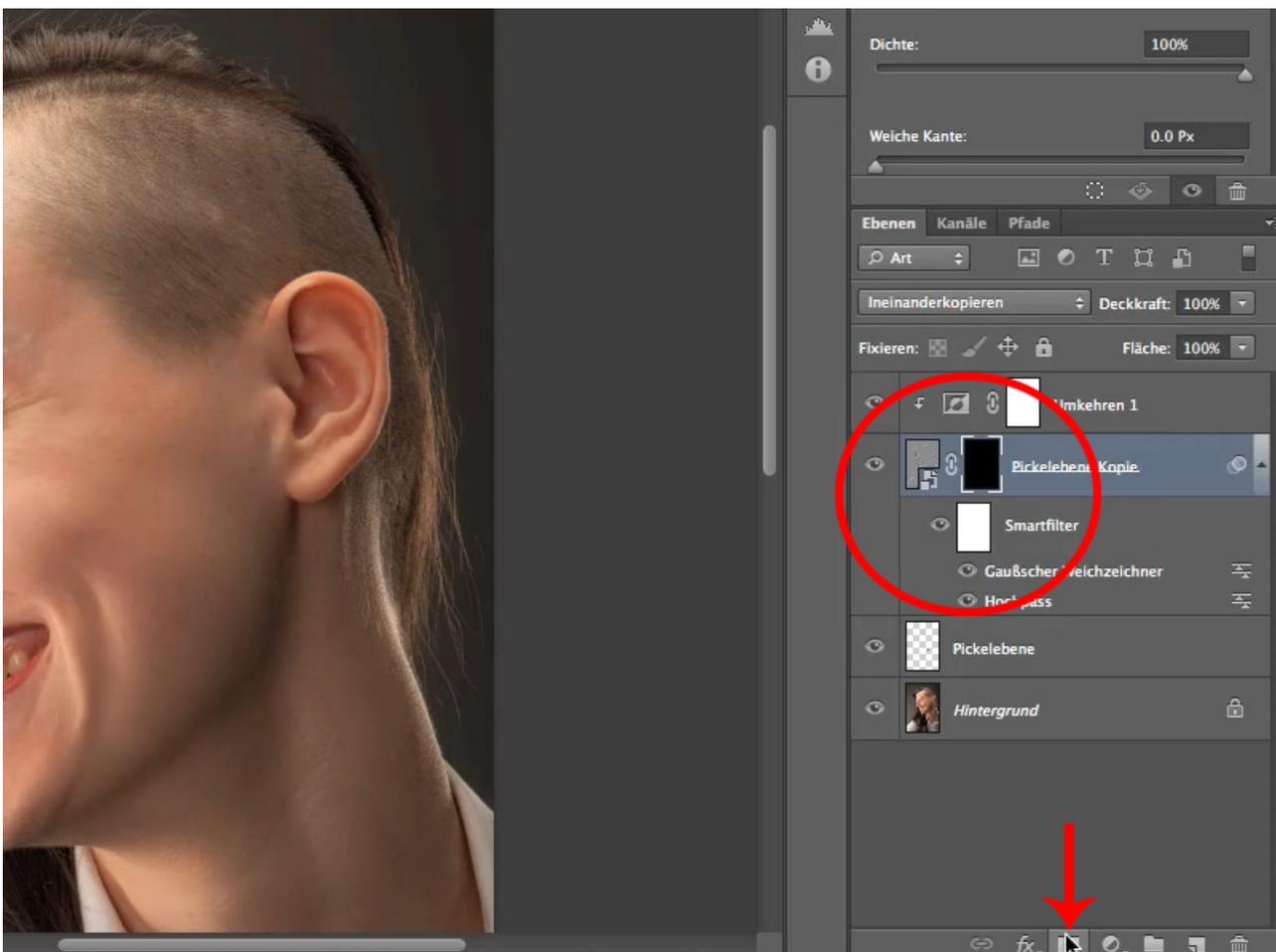
Schritt 26

Überprüfen wir nun das Ergebnis für das gesamte Bild. Dazu blendet man die *Smartobjekt*-Ebene ein und aus (*Shift*-Taste und Mausklick auf die *Smartobjekt*-Ebene) und es werden die Unterschiede zwischen vorher und nachher sichtbar. Die Haut ist nun deutlich feiner als im Originalbild zu Beginn unserer Arbeit.

Allerdings sind nun auch Bereiche der Haut feiner gezeichnet, wo wir das eigentlich nicht wollen, z. B. im Haaransatz.

Um das zu verbessern, erzeugen wir auf der Ebene "Pickelebene Kopie" eine neue *Ebenenmaske*, indem wir die *Alt*-Taste gedrückt halten und dann mit einem Mausklick auf das Ebenensymbol am unteren Rand der Ebenen klicken (siehe roten Pfeil unten). Dadurch erhalten wir eine umgekehrte *Ebenenmaske*, die Änderungen in der Ebene "Pickelebene Kopie" sind wieder vollkommen ausgeblendet.

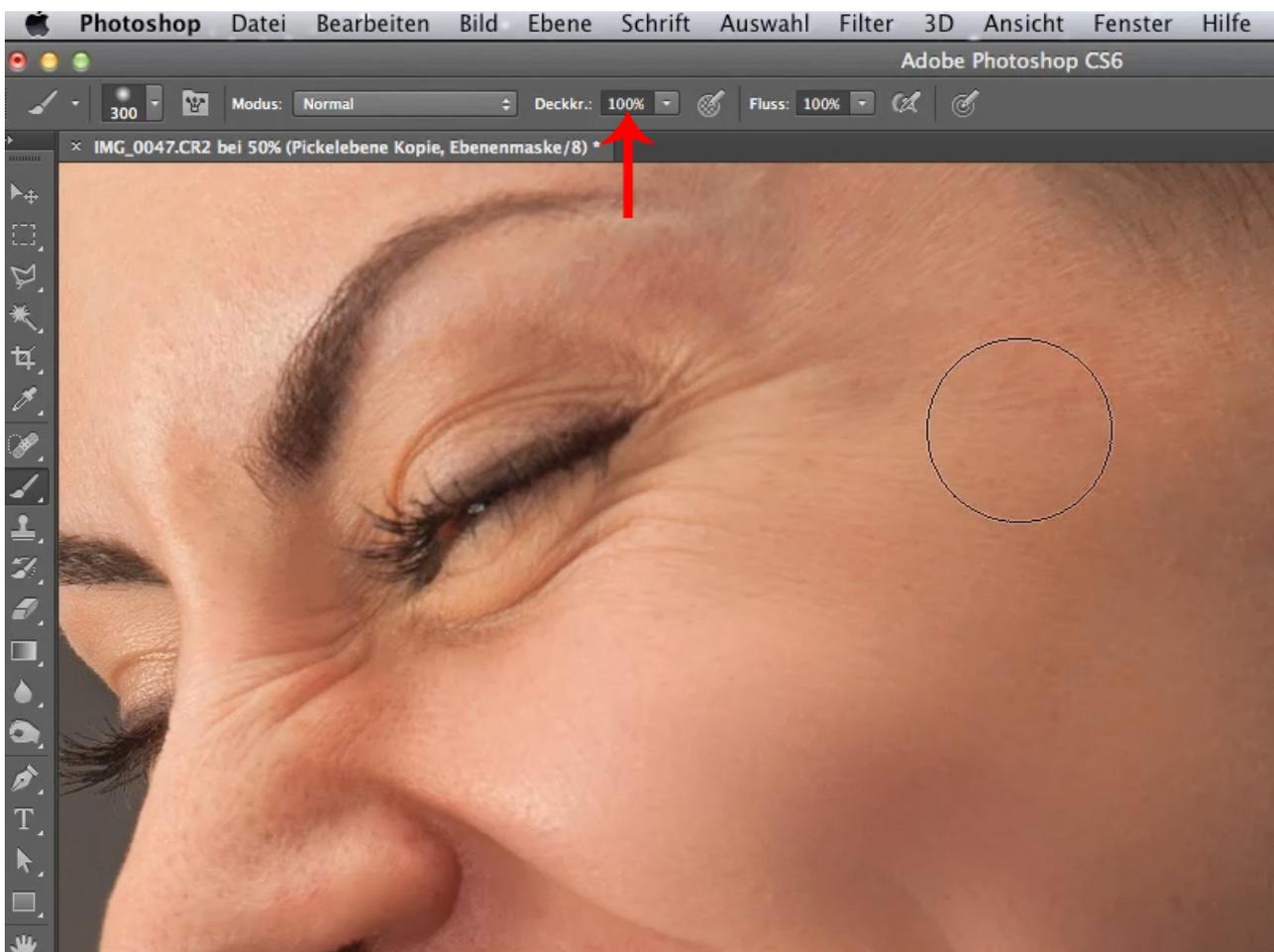
Mithilfe des *Pinselfs* und weißer Farbe können wir die sanften Hautpartien wieder dort hineinmalen, wo wir sie haben wollen.



Schritt 27

Ich empfehle euch, die *Deckkraft* des *Pinsels* auf 100 Prozent einzustellen. Damit erreicht ihr den besten Effekt. Die Größe der Pinselspitze könnt ihr zu Beginn erst einmal auf einen größeren Wert stellen und dann später gegebenenfalls anpassen.

Nun einfach mit dem *Pinsel* über alle Hautstellen gehen, deren Hautbild ihr glätten wollt, auch am Kinn, wo wir viele Unebenheiten erkennen können. Die großen Falten, die wir zur Darstellung der Physiognomie erhalten wollen, werden nur gering verändert, die kleinen Falten jedoch werden entweder vollkommen ausgeglichen oder verschwinden einfach.



Schritt 28

Prüfen wir jetzt einmal die Augenpartie. Wenn wir hier mit dem *Pinsel* drübergehen, werden die unreinen Stellen alle egalisiert, obwohl die Falten der Augenlider erhalten bleiben. Sie sind jetzt jedoch flacher, auch an der Nasenwurzel.



Schritt 29

Seid vorsichtig bei den Nasenlöchern. Wenn ihr hier mit einem zu großen *Pinsel* darübert, werden sie farbig. Wir wollen aber die dunklen Stellen in den Nasenlöchern erhalten. Somit bearbeitet ihr die Ränder der Nasenlöcher nur mit einer kleinen Pinselspitze.

Und wir haben noch die Glanzflecken auf der Stirn und die Hautpartien am Kinn zu bearbeiten.



Schritt 30

Wir können sogar die Ader oberhalb des Auges so bearbeiten, dass sie fast nicht mehr zu sehen ist. Und auch bis zum Haaransatz lässt sich die Stirnpartie gut retuschieren.

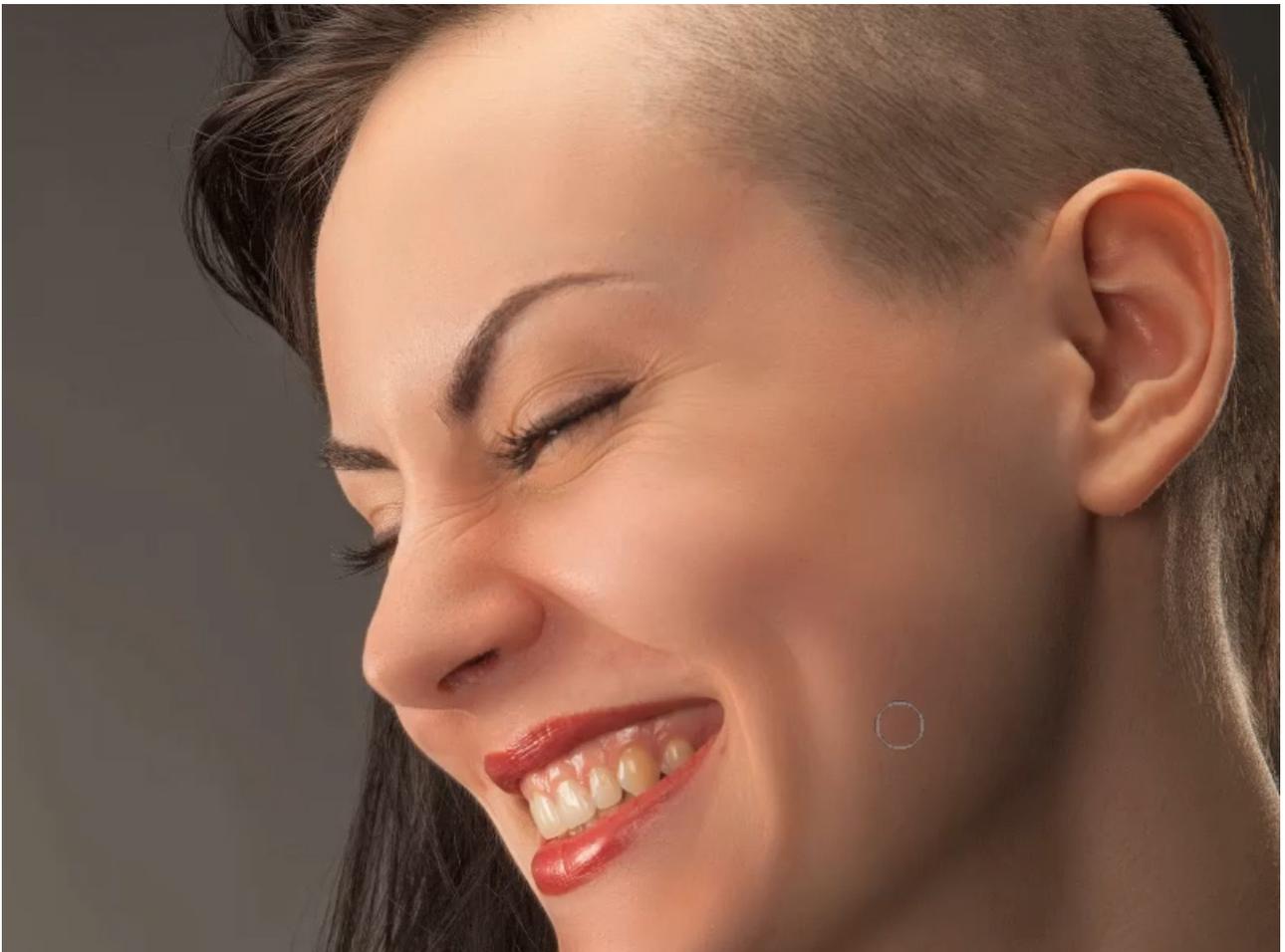


Schritt 31

Wenn wir fertig sind, können wir einmal vergleichen, wie das Model vorher und nachher aussieht (einfach die Ebenen aus- und einschalten mit einem Mausklick auf die Hintergrundebene bei gedrückter *Alt*-Taste). Das ist schon ein großer Unterschied!

Einfach nur durch eine mit dem *Hochpassfilter* bearbeitete Filterebene, auf die auch noch der *Gaußsche Weichzeichner* angewendet und die zusätzlich mit einer *Schnittmaske* umgekehrt wird.

Das ist im Prinzip das ganze Geheimnis. Mit etwas Übung, und wenn ihr das ein paar Mal gemacht habt, dann habt ihr eine solche Hautretusche in drei Minuten fertig.



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**

