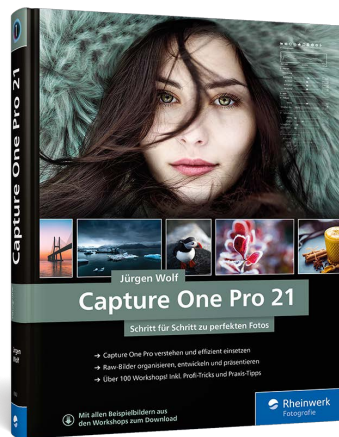


Jürgen Wolf

Capture One Pro 21

Schritt für Schritt zu perfekten Fotos



Jürgen Wolf

Capture One Pro 21 **Schritt für Schritt zu** **perfekten Fotos**

399 Seiten, gebunden, 49,90 Euro

ISBN 9978-3-8362-8362-5

www.rheinwerk-verlag.de/5311

Kapitel 9

Lokale Anpassungen vornehmen



Capture One ist ein Raw-Verarbeitungsprogramm und will auch gar kein Bildbearbeitungsprogramm sein. Trotzdem bietet die Software interessante Möglichkeiten an, einzelne Bildteile mithilfe von Anpassungsebenen, Masken und unterschiedlichen Werkzeugen zu bearbeiten. Das Reparatur- und Klonwerkzeug leistet z. B. gute Dienste bei einfacheren Retuscharbeiten. Für komplexere Retuscharbeiten mit mehreren Ebenen oder Text usw. benötigen Sie allerdings nach wie vor Bildbearbeitungsprogramme wie Photoshop, Photoshop Elements oder Affinity Photo.

GRUNDLAGENEXKURS: Ebenen, Masken und Pinsel

Grundlagen zu Ebenen, Masken und Pinseln in Capture One 234

Linearen Verlaufsfiler verwenden

Mit dem Verlaufsfiler Landschaftsfotos verbessern 244

Radiale Verlaufsmaske verwenden

So bearbeiten Sie runde Bildbereiche mit einer radialen Verlaufsmaske 250

Einzelne Bereiche nachbearbeiten

Anpassungen an unterschiedlichen Bildbereichen 254

Störende Elemente entfernen

Bildbereiche mit dem Reparatur-Werkzeug retuschieren 258

Bildbereiche klonen

Bildbereiche mit dem »Klonmaske zeichnen«-Werkzeug kopieren 261

Gezielt einzelne Farben anpassen

So verändern oder verbessern Sie Farben einzelner Bildbereiche 264

GRUNDLAGENEXKURS: Luminanzbereich verwenden

Grundlagen zum Luminanzbereich in Capture One 266

Helle und dunkle Bereiche anpassen

So bearbeiten Sie Bilder gezielt nach Helligkeitsinformationen 270

Dunkle Bildbereiche anpassen

So fügen Sie gezielt Schattenbereiche zu einem Bild hinzu 274

Luminanzbereich und Masken

So kombinieren Sie Masken mit dem Luminanzbereich 276

Eine einfache Porträtretusche

So holen Sie noch mehr aus einer Porträtaufnahme heraus 278

Bilder normalisieren

So verleihen Sie einem Bild immer denselben Look 282

Hautton verbessern

So erstellen Sie einen gleichmäßigeren Hautton 284

Ebenen, Masken und Pinsel

Grundlagen zu Ebenen, Masken und Pinseln in Capture One

Mit Capture One können Sie bestimmte Bereiche eines Bildes mit den vorhandenen Werkzeugen korrigieren oder kreativ anpassen. Für solche lokalen Anpassungen stehen Ihnen Ebenen, Masken und verschiedene Pinsel zur Verfügung.

Ebenen

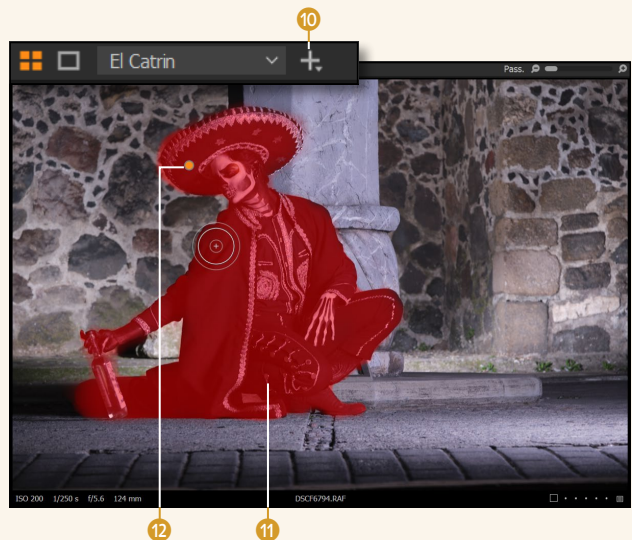
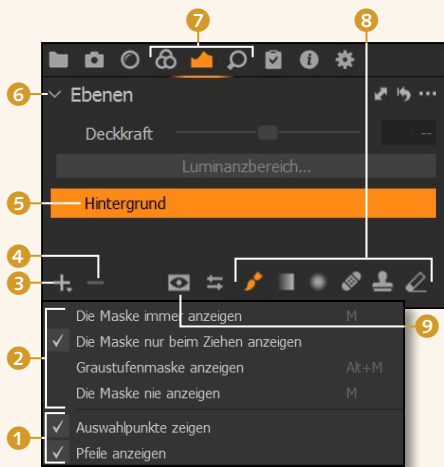
Lokale Anpassungen werden in Capture One über Masken realisiert, die in Ebenen im EBENEN-Werkzeug **6** jeweils in den Registern FARBE, BELICHTUNG und DETAILS **7** organisiert werden. Bei allen drei Registern handelt es sich um dasselbe EBENEN-Werkzeug. Immer aufgeführt wird die Ebene HINTERGRUND **5**, die das im Viewer angezeigte Bild repräsentiert, an dem Sie bisher die allgemeinen Anpassungen durchgeführt haben.

Eine neue Ebene wird angelegt, wenn außer dem Hintergrund noch keine Ebene existiert und Sie eines der Werkzeuge unter **8** verwenden. Wenn Sie das Werkzeug nicht

wechseln, wird jede weitere Aktion immer auf derselben Ebene ausgeführt. Weitere Arbeitsschritte mit demselben Werkzeug erfolgen also auf derselben Ebene. Möchten Sie für eine neue Aktion eine weitere neue Ebene anlegen, erfolgt das über das Plusssymbol im EBENEN-Werkzeug **3** oder oberhalb des Viewers **10**. Es ist durchaus möglich und auch empfehlenswert, mehrere Ebenen mit Masken miteinander zu kombinieren bzw. mehrere lokale Anpassungen auf mehreren Ebenen durchzuführen. Eine Ebene löschen können Sie jederzeit mit dem Minussymbol **4**, wenn Sie eine Ebene im EBENEN-Werkzeug ausgewählt haben.

Masken

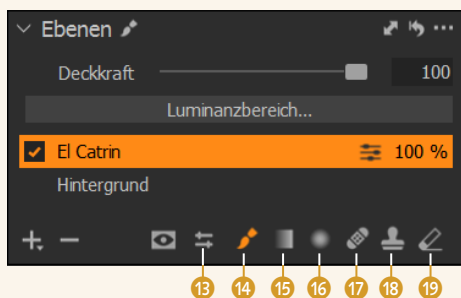
Eine leere Ebene ist zunächst nichts anderes als ein leerer transparenter Bereich, der anfangs noch gar nichts bewirkt. Eine Maske ist ein selektiv ausgewählter Bereich auf einer Ebene, auf den sich die Anpassungen mit den



Werkzeugen von Capture One auswirken. Ebenen sind somit dazu da, diese Masken zu verwalten. Um lokale Bereiche einer Ebene anzupassen, zu reparieren oder zu klonen, zeichnen Sie eine Maske mit einem entsprechenden Pinsel oder Werkzeug von 8 darauf. Die Pinsel oder Werkzeuge sind an einen bestimmten Ebenentyp gebunden.

Das passende Werkzeug für den Ebenentyp

Entsprechend der Funktion kann das Werkzeug REPARATURMASKE ZEICHNEN 17 (Tastenkürzel: **Q**) nur auf Reparaturebenen und KLONMASKE ZEICHNEN 18 (Tastenkürzel: **S**) nur auf Klonebenen angewendet werden. Für die Anpassungsebenen können Sie das MASKE ZEICHNEN-Werkzeug 14 (Tastenkürzel: **B**), das LINEARE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN-Werkzeug 15 (Tastenkürzel: **L**) und das RADIALE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN-Werkzeug 16 (Tastenkürzel: **T**) verwenden. Sobald Sie ein entsprechendes Werkzeug wie REPARATURMASKE ZEICHNEN, KLONMASKE ZEICHNEN, MASKE ZEICHNEN, LINEARE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN oder RADIALE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN verwenden, wird, wenn vorhanden, automatisch der passende Ebenentyp ausgewählt. Existiert noch keine passende Ebene dazu, wird eine angelegt. Sie können trotzdem jederzeit explizit über das Plusymbol 3 des EBENEN-Werkzeuges neue Anpassungs-, Reparatur- oder Klonebenen anlegen und verwenden, bis (mit 16) das Limit von Ebenen erreicht wurde. Das MASKE LÖSCHEN-Werkzeug 19 hingegen ist universell und kann auf Anpassungs-, Reparatur- und Klonebenen verwendet werden.



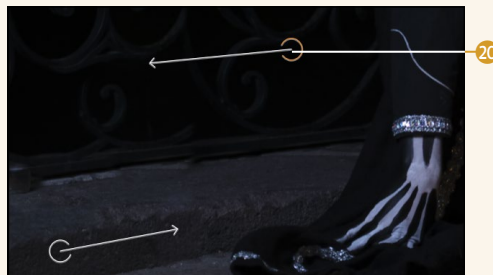
Das nachträgliche Ändern des Ebenentyps ist seit Version 20.1 nicht mehr möglich.

Maskeneinstellungen

Um das Menü mit den Maskeneinstellungen anzuzeigen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf 9. Standardmäßig wird die Maske beim Zeichnen in einer durchsichtigen roten Farbe 11 angezeigt. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird bei aktiviertem MASKEN-Werkzeug gewöhnlich ein Auswahlpunkt 12 (bei Anpassungsebene) oder ein Pfeil zum Bereich für die Reparatur bzw. das Klonen (Reparaturebene, Klonebene) 20 über dem Bild angezeigt. Wird der Auswahlpunkt bzw. der Pfeil zum Bereich nicht angezeigt, können Sie diese Option über AUSWAHLPUNKTE ZEIGEN bzw. AUSWAHLPUNKTE ANZEIGEN (Mac) oder PFEILE ANZEIGEN 1 bzw. PFEILE ANZEIGEN FÜR REPARIEREN UND KLONEN (de-)aktivieren. Wann (und wie) die Maske angezeigt wird, stellen Sie über die Optionen 2 ein. Schneller ein-/ausblenden können Sie die Maske mit **M**.

Pinseleinstellungen

Zum Zeichnen oder Entfernen einer Maske wird ein Pinselwerkzeug verwendet, das Sie über 13 oder einen rechten Mausklick mit aktivem Pinselwerkzeug über dem Bild einstellen können. Sie können die GRÖSSE, HÄRTE, DECKKRAFT und den FLUSS des Pinselwerkzeugs zum Aufmalen der Maske festlegen. Via Schnellzugriff können Sie die vier Werte GRÖSSE, HÄRTE, DECKKRAFT und FLUSS auch mit einer Kombination aus Tastenkürzel und Maus anpassen. In dem Fall werden die Werte alternativ mit



einem kleinen Dialog **3** angezeigt. Folgende Einstellmöglichkeiten **1** stehen Ihnen für eine Pinselspitze zur Verfügung:

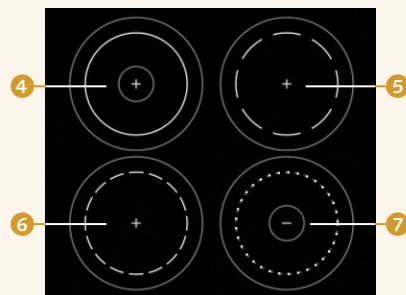
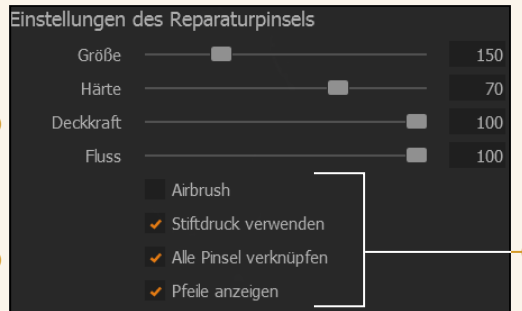
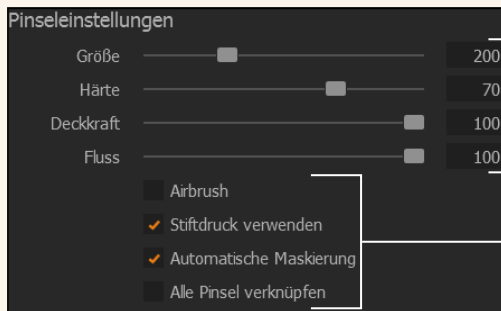
- **Größe:** Damit stellen Sie die Größe der Pinselspitze ein. **Schnellzugriff:** **[Alt]** + rechte Maustaste + Maus nach links oder rechts bewegen (Windows) bzw. **[ctrl]** + **[alt]** + linke Maustaste + Maus nach links oder rechts bewegen (Mac).
- **HÄRTE:** Hiermit steuern Sie den weichen Rand der Pinselspitze, der mit dem äußeren Ring angezeigt wird. Stellen Sie den Wert auf 100, verschwindet der äußere Ring um den Pinsel, und Sie verwenden eine harte Kante. **Schnellzugriff:** **[Alt]** + rechte Maustaste + Maus nach oben oder unten bewegen bzw. **[ctrl]** + **[alt]** + linke Maustaste + Maus nach oben bzw. unten bewegen.
- **DECKKRAFT:** Damit legen Sie die Deckkraft fest. **Schnellzugriff:** **[⇧]** + rechte Maustaste + Maus nach links oder rechts bewegen bzw. **[⇧]** + **[ctrl]** + **[alt]** + linke Maustaste + Maus nach links oder rechts bewegen.

- **FLUSS:** Diese Option bestimmt, wie viel Farbe die Pinselspitze bei einem Pinselstrich verwendet. Standardmäßig wird mit 100 die volle Deckkraft verwendet. Reduzieren Sie den Wert auf 10, wird eine Farbstärke von 10% verwendet. Malen Sie erneut einen Pinselstrich an der gleichen Stelle, steigt die Farbstärke auf 20%. **Schnellzugriff:** **[⇧]** + rechte Maustaste + Maus nach oben oder unten bewegen bzw. **[⇧]** + **[ctrl]** + **[alt]** + linke Maustaste + Maus nach oben oder unten bewegen.

Weitere Pinsoptionen

Neben den Einstellungen der Pinselspitze über den Schieberegler finden Sie je nach verwendetem Werkzeug MASKE ZEICHNEN, REPARATURMASKE ZEICHNEN, KLONMASKE ZEICHNEN und MASKE LÖSCHEN vier weitere Checkboxes **2** als Pinsoptionen vor. Folgende drei Optionen sind bei allen Pinselwerkzeugen vorhanden:

- **AIRBRUSH:** Damit zeichnen Sie eine Maske mit sanften Übergängen auf, weil die Pinsel-



deckkraft kontinuierlich erhöht wird, wenn Sie die Maustaste gedrückt halten.

- **STIFTDRUCK VERWENDEN:** Die Einstellung können Sie aktivieren, wenn Sie mit einem Tablet arbeiten und den Druck mit dem Stift auf das Tablet berücksichtigen wollen. Je stärker der Druck, umso mehr Deckkraft bzw. Härte wird verwendet.
- **ALLE PINSEL VERKNÜPFEN:** Wenn Sie bei der Arbeit häufiger zwischen den Pinseln wechseln, kann es nervig sein, wenn die Pinsel unterschiedlich groß sind und Sie jedes Mal via rechten Mausklick die Einstellungen anpassen müssen. Verwenden Sie z. B. das **REPARATURMASKE ZEICHNEN**-Werkzeug und will mit dem **MASKE LÖSCHEN**-Werkzeug einen Bereich davon wieder löschen, dann hängt es davon ab, wie groß das **MASKE LÖSCHEN**-Werkzeug beim letzten Einsatz eingestellt war. Mit dem Aktivieren der Option **ALLE PINSEL VERKNÜPFEN** gelten dann die Einstellungen des gerade aktiven Pinsels für alle Pinselwerkzeuge. Beachten Sie allerdings, dass dies neben der Pinselgröße auch für die anderen Parameter wie **HÄRTE**, **DECKKRAFT** und **FLUSS** gilt.

Die Option **AUTOMATISCHE MASKIERUNG** steht nur für das **MASKE ZEICHNEN**- und **MASKE LÖSCHEN**-Werkzeug zur Verfügung. Damit wählt Capture One anhand der Helligkeit, Farben und Kontraste automatisch die Kante zwischen dem maskierten und dem nicht maskierten Bereich aus.

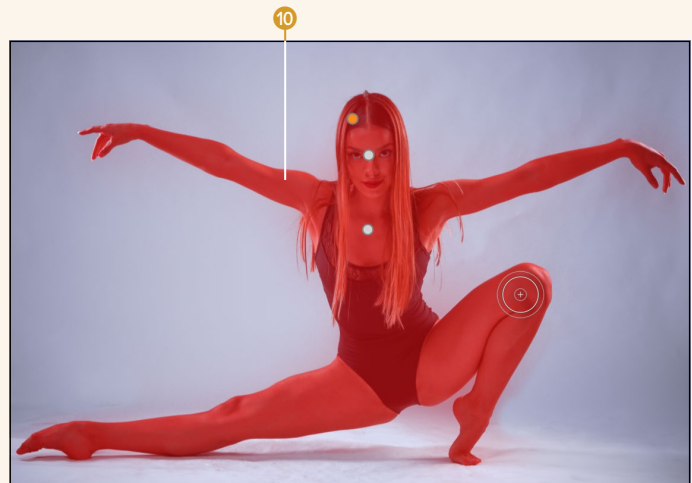
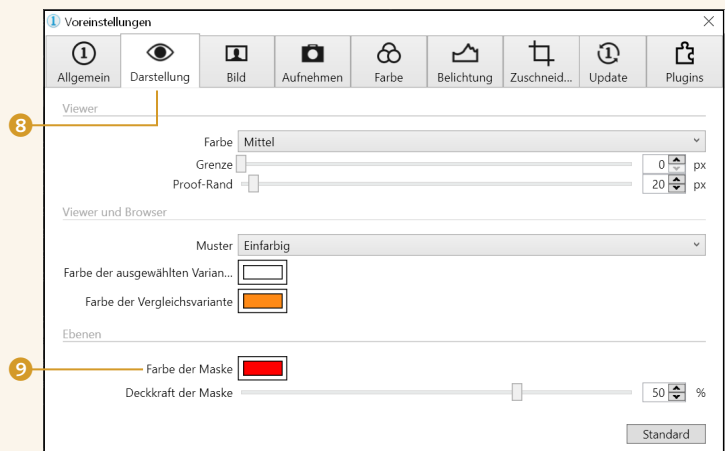
Für die Werkzeuge **REPARATURMASKE ZEICHNEN** und **KLONMASKE ZEICHNEN** hingegen steht stattdessen die Option **PFEILE ANZEIGEN** zur Verfügung, womit die Pfeile zum ausgewählten Reparatur- bzw. Klonbereich angezeigt werden.

Die einzelnen Pinselspitzen bei der Verwendung unterscheiden sich auch visuell. Die Pinselspitze **4** zeigt das **MASKE ZEICHNEN**-Werkzeug. Rechts daneben **5** sehen Sie das **REPARATURMASKE ZEICHNEN**-Werkzeug, gefolgt

links unten **6** vom **KLONMASKE ZEICHNEN**-Werkzeug. Bei der vierten Pinselspitze rechts unten **7** wird das **MASKE LÖSCHEN**-Werkzeug verwendet.

Maskenfarbe

Standardmäßig wird die Maske in einer roten Farbe **10** angezeigt. Abhängig vom Bildmaterial ist diese Farbe allerdings nicht immer optimal sichtbar. Sie können die Farbe über **BEARBEITEN/CAPTURE ONE 21 • VOREINSTELLUNGEN** im Register **DARSTELLUNG** **8** im Bereich **EBENEN** **9** ändern.



Lineare Verlaufsmaske zeichnen

Mit dem LINEARE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN-Werkzeug **1** können Sie eine bestimmte Bildfläche über eine gesamte Breite oder Höhe anpassen. In der Praxis ist das hilfreich, um z. B. bei Landschaftsaufnahmen den Himmel oder den Vordergrund selektiv anzupassen. Professionelle Landschaftsfotografen verwenden hierfür beispielsweise gerne einen Grauverlaufsfiter (auch GND-Filter genannt), der vor das Objektiv geklemmt wird. Mithilfe eines solchen GND-Filters wird die Überbelichtung des Himmels vermieden. Mit der Verlaufsmaske können Sie diesen Filter nachträglich mit Capture One simulieren. Das Werkzeug für eine lineare Verlaufsmaske **1** finden Sie unten im EBENEN-Werkzeug oder bei den Icon-Werkzeugen **5** wieder. Alternativ können Sie das Werkzeug für die lineare Verlaufsmaske auch mit **[L]** aufrufen.

Lineare Verlaufsmaske anpassen

Die lineare Verlaufsmaske können Sie jederzeit nachträglich verschieben, drehen oder in der Höhe bzw. Breite anpassen. Die Höhe der linearen Verlaufsmaske passen Sie mit

gedrückt gehaltener Maustaste an einer der äußeren beiden Begrenzungslinien **2** an. Halten Sie hierbei die **[⇧]**-Taste gedrückt, dann wird die Höhe symmetrisch zur Mittellinie geändert. Wollen Sie hingegen eine der äußeren beiden Begrenzungslinien unabhängig voneinander asymmetrisch anpassen, dann tun Sie dies mit gehaltener **[Alt]**-Taste. Mit gedrückt gehaltener Maustaste auf der Mittellinie **3** hingegen drehen Sie den linearen Verlauf. Mit gehaltener **[⇧]**-Taste führen Sie diese Drehung in 45°-Schritten durch. Verschieben können Sie die lineare Verlaufsmaske mit gedrückt gehaltener Maustaste auf dem Ebenen-Ankerpunkt **4** der Mittellinie oder innerhalb der Linien. Ziehen Sie eine der äußeren Begrenzungslinien zur Mittellinie und dann darüber hinaus, wird die lineare Verlaufsmaske invertiert.

Radiale Verlaufsmaske zeichnen

Mit einer radialen Verlaufsmaske können Sie eine ovale Form auf einer bestimmten Fläche anpassen. Die Anwendungsmöglichkeiten dafür sind recht vielfältig. Dank der Möglichkeit, eine weiche Kante zwischen dem zu bear-



beitenden und dem nicht zu bearbeitenden Bereich zu verwenden, lässt sich ein unauffälliger runder Übergang zwischen diesen Bereichen erstellen. Sie können dabei neue Beleuchtungseffekte, eine Vignettierung, einen Übergang zwischen Schärfe und Unschärfe und vieles mehr auf den ovalen Bereich anwenden. Das Werkzeug für eine radiale Verlaufsmaske **6** finden Sie im EBENEN-Werkzeug oder bei den Icon-Werkzeugen **10** wieder. Schneller können Sie das Werkzeug für eine radiale Verlaufsmaske mit **T** aufrufen.

Radiale Verlaufsmaske anpassen

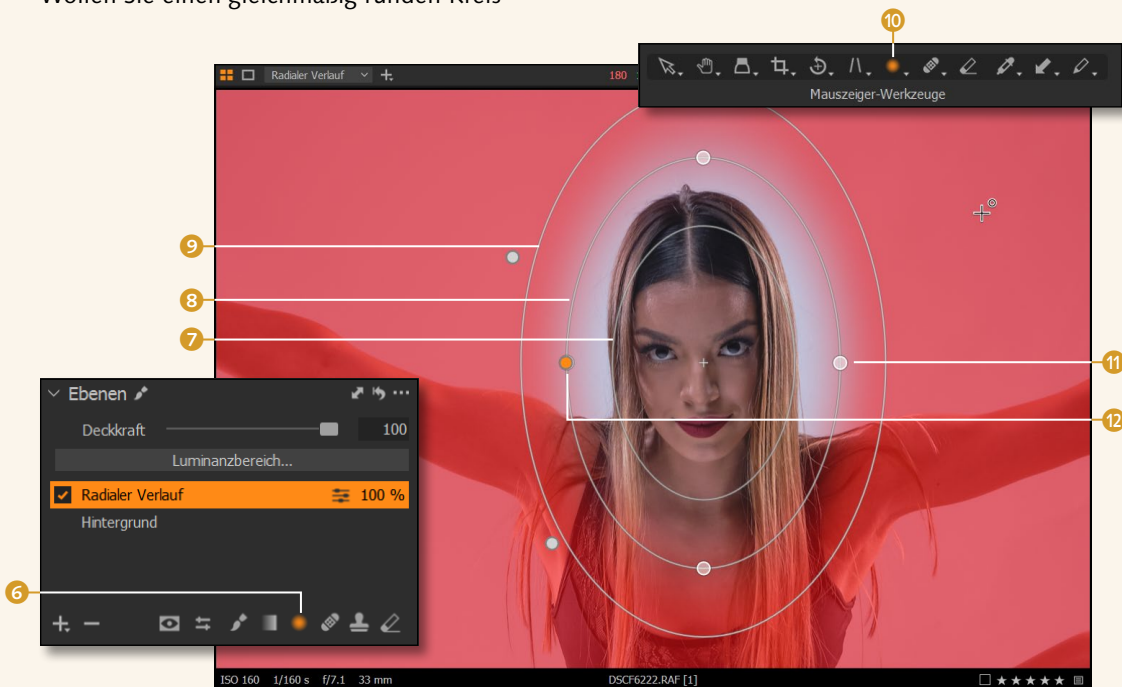
Alles innerhalb des inneren Kreises **7** der radialen Verlaufsmaske ist der nicht maskierte Bereich. Der mittlere Kreis **8** regelt den weichen Übergang vom inneren **7** zum äußeren Kreis **9**. Alles außerhalb des äußeren Kreises **9** ist dann maskiert. Mit den vier Punkten **11** im mittleren Kreis können Sie diesen unproportional in der Höhe und Breite verändern. Halten Sie hierbei die **⇧**-Taste gedrückt, dann erfolgt die Anpassung proportional. Wollen Sie einen gleichmäßig runden Kreis

aufziehen, halten Sie beim Erstellen einer neuen radialen Verlaufsmaske die **⇧**-Taste gedrückt. Halten Sie bei der Anpassung des mittleren Kreises über einen der vier Punkte hingegen die Tasten **⇧** + **Alt** gedrückt, wird der Kreis ebenfalls proportional geändert, aber als Ausgang der Änderung wird der gegenüberliegende Punkt verwendet.

Auch den inneren und äußeren Kreis können Sie mit gedrückter Maustaste verändern. Der mittlere Kreis wird dabei mittig zwischen den beiden anderen Kreisen gehalten. Halten Sie dabei hingegen die **⇧**-Taste gedrückt, werden der innere und äußere Kreis symmetrisch angepasst.

Drehen können Sie eine radiale Verlaufsmaske mit gedrückter Maustaste auf der Linie des mittleren Kreises **8** und verschieben über den orangefarbenen Ebenen-Ankerpunkt **12**.

Ziehen Sie außerdem mit gedrückter Maustaste den äußeren Kreis zum mittleren und weiter in das Innere der Maske, wird die Verlaufsmaske invertiert.



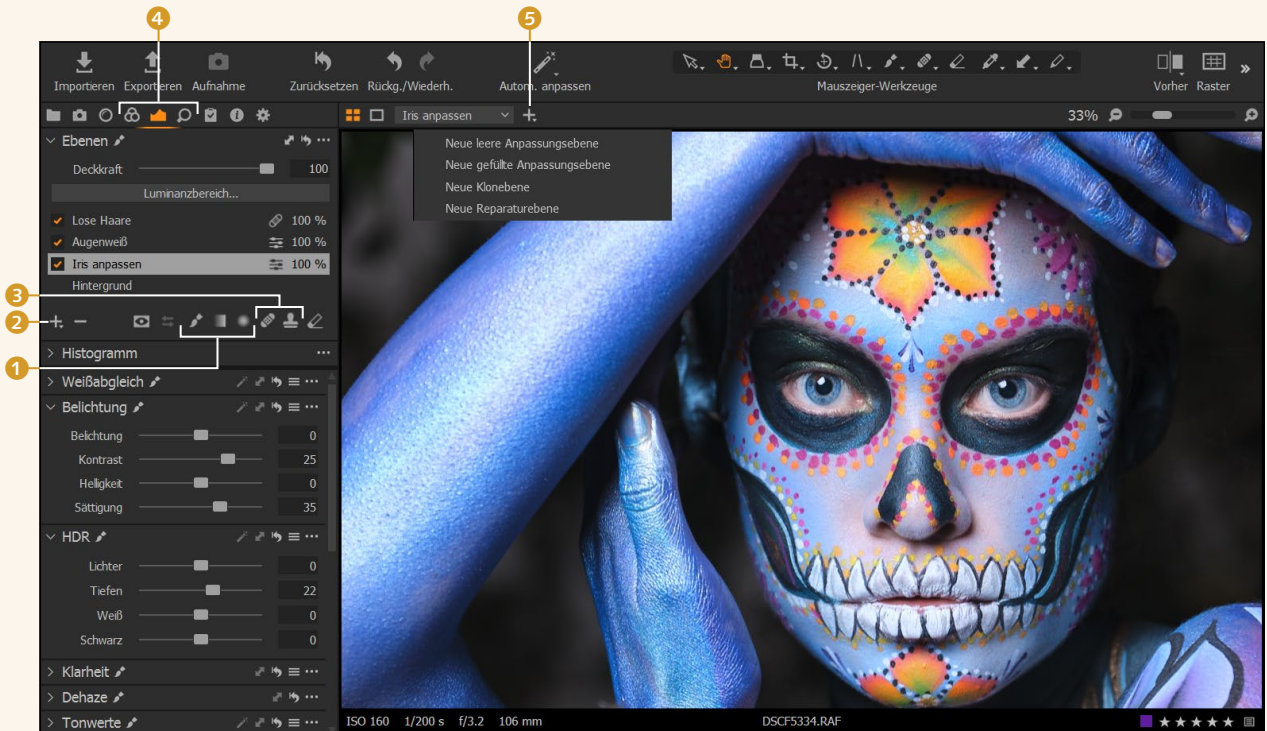
Lineare bzw. radiale Verlaufsmaske rastern

Wenn Sie eine lineare oder radiale Verlaufsmaske mit MASKE ZEICHNEN, MASKE LÖSCHEN, MASKE VERFEINERN USW. nachträglich anpassen wollen, erscheint ein Dialog, der darauf hinweist, dass diese Maske vorher gerastert werden muss. Das bedeutet, dass die nötigen Informationen einer linearen und radialen Verlaufsmaske verworfen werden und somit keine nachträglichen Anpassungen mit den Werkzeugen LINEARE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN oder RADIALE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN mehr gemacht werden können. Aus der linearen und radialen Verlaufsmaske wird nach dem Rastern eine gewöhnliche Maske erstellt.

Typen von Ebenen

Was beim Zeichnen einer Maske passiert und was Sie mit einer Ebene machen können, hängt davon ab, was für eine Ebene Sie angelegt haben. Über das Plusymbol von 2 oder 5 wird standardmäßig eine leere Anpassungsebene angelegt. Wenn Sie länger mit

der Maustaste auf das Plusymbol drücken, können Sie auch andere Typen von Ebenen anlegen. In Capture One gibt es mit einer leeren oder gefüllten Anpassungsebene (ANPASSUNG), Klonebene (KLONEN) und Reparaturebene (REPARIEREN) drei verschiedene Typen von Ebenen. Maximal können Sie derzeit 16 Ebenen anlegen. Eine neue Anpassungsebene wird automatisch angelegt, wenn noch keine Ebene außer dem Hintergrund existiert und Sie die Werkzeuge MASKE ZEICHNEN [B], LINEARE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN [L] oder RADIALE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN [T] 1 auf die Hintergrundebene anwenden. Das Gleiche gilt für REPARATURMASKE ZEICHNEN [Q] und KLONMASKE ZEICHNEN [S] 3, wo beim Zeichnen mit diesen Werkzeugen ebenfalls automatisch eine neue Reparaturebene bzw. Klonebene erzeugt wird, wenn noch keine entsprechende Ebene existiert.



Anpassungsebene

Mit einer *Anpassungsebene* können Sie alle grundlegenden Korrekturen durchführen, die Sie bisher bei den Workshops im Buch mit den Werkzeugen kennengelernt haben. Allerdings erfolgen diese Korrekturen bzw. Anpassungen eben jetzt lokal auf der gezeichneten Maske der Ebene. Verwenden können Sie fast alle Werkzeuge in den Registern FARBE, BELICHTUNG und DETAILS ④. Lediglich die Werkzeuge BASISMERKMALE, SCHWARZ & WEISS, VIGNETTIERUNG, FILMKORN und FLECK-ENTFERNUNG bleiben (sinnvollerweise) dem Hintergrund(-Bild) vorbehalten. Die Anpassungsebenen können Sie komplett leer oder komplett gefüllt erstellen. Eine leere Ebene enthält zunächst noch keine Maske; bei einer gefüllten Ebene ist bereits alles vollständig maskiert, und Anpassungen mit einem Werkzeug wirken sich dann auf das komplette Bild aus.

Klonebene

Auf einer Klonebene wird der maskierte Bereich von einem Bild in einen anderen Bereich dupliziert. Dies kann nützlich für das Duplizieren von Objekten im Bild sein oder auch für das Entfernen von störenden Objekten durch Verdecken mit anderen geklonten Bereichen aus dem Bild. Hierbei können Sie beliebig viele Klonbereiche auf einer Klonebene verwenden.

Reparaturebene

Die Reparaturebene können Sie für viele kleinere Arbeiten wie das Entfernen von Flecken, Staub oder störenden Elementen, für die Porträtretusche zur Beseitigung von Hautunreinheiten oder zum Verschönern der Haut verwenden. Zwar funktionieren Klon- und Reparaturebenen recht ähnlich, der Unterschied liegt aber darin, dass bei einer Klonebene die Bildinhalte kopiert werden und bei der Reparaturebene der maskierte Bereich mit der Quelle verrechnet wird. Auf einer Reparatur-

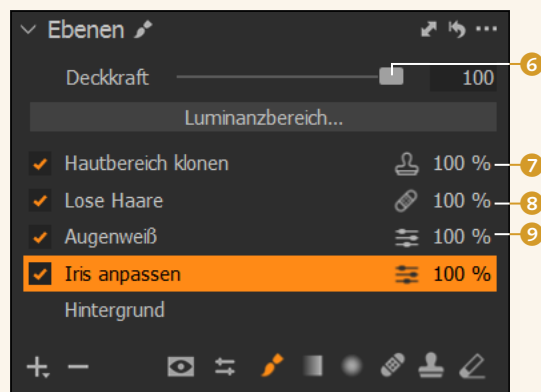
ebene können Sie beliebig viele Reparaturbereiche verwenden.

Ebenentyp erkennen

Der Typ der Ebene wird auf der rechten Seite mit einem entsprechenden Symbol angezeigt. Eine Anpassungsebene erkennen Sie am Symbol mit den Reglern ⑨, eine Klonebene am Stempelsymbol ⑦ und eine Reparaturebene am entsprechenden Reparatursymbol ⑧.

Deckkraft und Benennung von Ebenen

Für jede einzelne Ebene können Sie die DECKKRAFT über den entsprechenden Regler ⑥ ändern, um die Intensität und Wirkung der vorgenommenen Anpassungen zu steuern. Auch umbenennen können Sie eine Ebene. Klicken Sie dafür ihren Namen an, wodurch dieser editierbar wird. Das Gleiche funktioniert über einen rechten Mausklick mit dem entsprechenden Befehl im Kontextmenü. Es ist immer ratsam, bei mehreren Ebenen einen aussagekräftigen Namen zu verwenden. Auf der Hintergrundebene ist das Anpassen der Deckkraft und das Umbenennen der Ebene nicht möglich.



Luminanzbereich

Mit der Schaltfläche LUMINANZBEREICH **3** erstellen Sie eine Maske abhängig von der Helligkeit der Pixel im Bild. Um diese Funktion nutzen zu können, muss eine Anpassungsebene mit einer Maske vorhanden sein. Mit dem sich öffnenden Dialog können Sie den gewünschten Helligkeitsbereich einstellen, der maskiert werden soll. Auf diese Funktion werde ich in einem gesonderten Exkurs (Seite 276) eingehen.

Anordnung und Übersicht

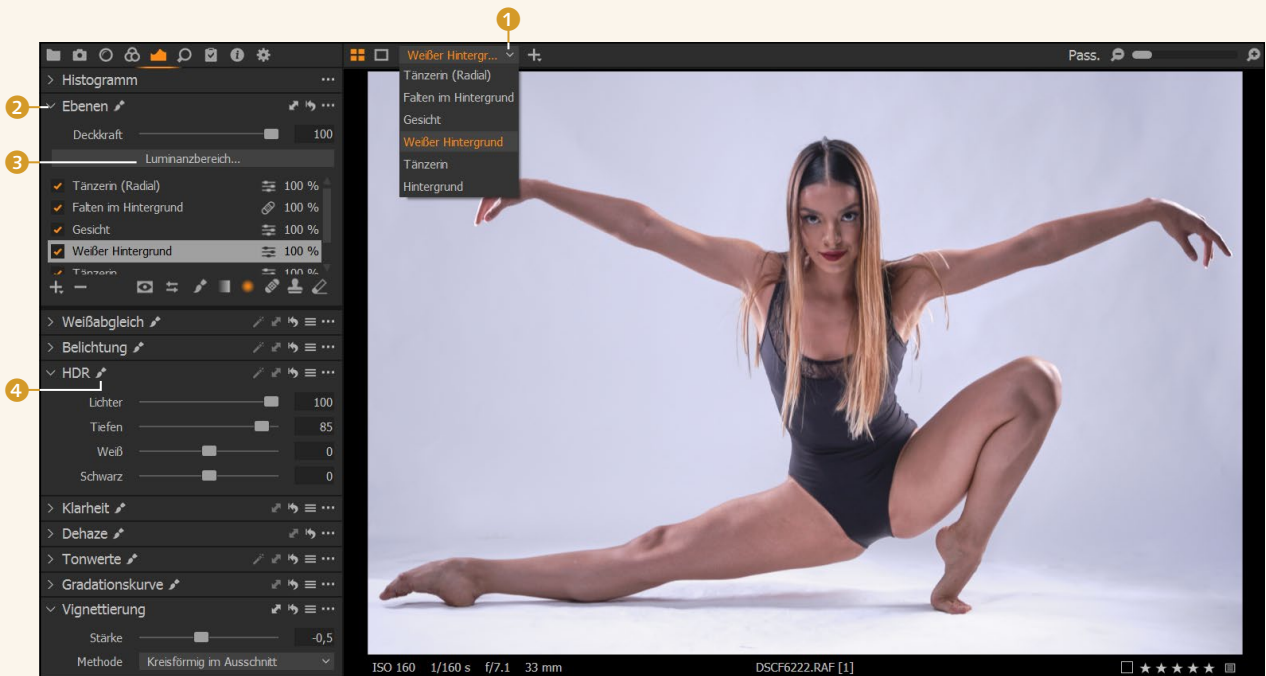
Die Reihenfolge der einzelnen Ebenen können Sie ebenfalls bequem per Drag&Drop umsortieren. Ob Sie mit einer Ebene arbeiten oder dem Hintergrund, erkennen Sie anhand eines Pinselsymbols **4** bei den Werkzeugen. Dieses Symbol wird dort nur dann angezeigt, wenn Sie mit einer Ebene arbeiten. Beim Hintergrund ist das Symbol nicht zu sehen. Eine Übersicht, welche Ebene Sie gerade bearbeiten, finden Sie über dem Viewer in der entsprechenden Dropdownliste **1**. Eine Ebene

wählen Sie zum Bearbeiten über Anklicken des EBENEN-Werkzeugs **2** oder eben über die Dropdownliste **1** oberhalb des Viewers.

Maskenfunktionen

Für erstellte Masken einer Ebene finden Sie über die drei Punkte **7** beim EBENEN-Werkzeug oder einen rechten Mausklick auf der Ebene weitere Funktionen **6** zum Bearbeiten der Maske. Die einzelnen Funktionen sind:

- **MASKE LÖSCHEN:** Damit wird eine vorhandene Maske auf der aktiven Ebene gelöscht, sodass eine leere Ebene vorliegt.
- **MASKE UMKEHREN:** Kehrt die mit der Maske erstellte Auswahl um, sodass die nicht maskierten Bereiche maskiert und die maskierten Bereiche nicht maskiert sind.
- **MASKE FÜLLEN:** Wenn Sie mit dem Pinselwerkzeug einen geschlossenen Bereich maskiert haben, wird der innere Teil der Auswahl gefüllt. Rufen Sie diesen Befehl hingegen auf einer leeren Ebene auf, wird die komplette Ebene maskiert.



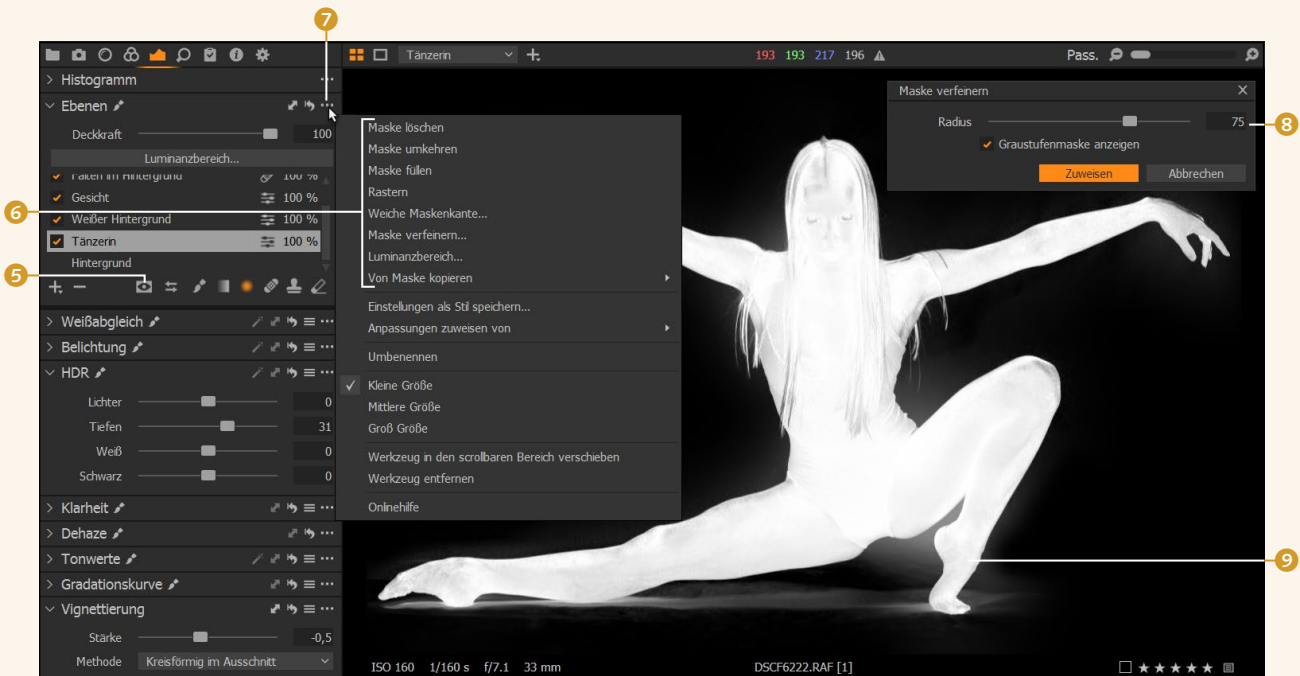
- **RASTERN:** Rastert die Informationen einer linearen bzw. radialen Verlaufsmaske und erstellt eine gewöhnliche Maske daraus.
- **WEICHE MASKENKANTE:** Zeigt einen Dialog an, mit dem Sie die Kanten der Maske glatter machen können. Je höher Sie dabei den Wert von **RADIUS** ziehen, umso weicher wird die Kante der Maske.
- **MASKE VERFEINERN:** Gerade in Verbindung mit der Option **AUTOMATISCH MASKIEREN** können Sie mit dieser Funktion noch präzisere Ergebnisse erzielen, um feinste Details wie Haare vom Hintergrund zu trennen. Auch hier wird ein Dialog mit einem Schieberegler **RADIUS** **8** eingeblendet, wo Sie die Verfeinerung steuern können.
- **VON MASKE KOPIEREN:** Wenn Sie eine neue leere Ebene erstellt haben, können Sie hiermit die Maske einer vorhandenen Ebene kopieren und damit weiterarbeiten.

Diese Maskenfunktionen gelten allerdings nur für Anpassungsebenen. Für Reparatur- und Klonebenen stehen nur die Maskenfunktio-

nen **MASKE LÖSCHEN** und **MASKE KOPIEREN** zur Verfügung.

Graustufenmaske

Bei Masken mit feineren Details, wo Sie beispielsweise mit der Option **AUTOMATISCH MASKIEREN** gearbeitet haben und die Details jetzt mit **MASKE VERFEINERN** verbessern wollen und den Luminanzbereich verwenden, ist die transparente farbige Maske (standardmäßig in Rot) nicht mehr optimal. Für eine visuell deutlichere Darstellung bietet sich die Graustufenmaske an **9**, die Sie bei den Werkzeugen **5** über den entsprechenden Befehl vorfinden. Schneller können Sie die Graustufenmaske mit **[Alt] + [M]** ein-/ausschalten. Bei der Graustufenmaske werden die ausgewählten Bereiche in Weiß und die nicht ausgewählten Bereiche in Schwarz angezeigt. Für die Erstellung einer Maske auf einer Anpassungsebene verwenden Sie idealerweise zunächst die transparente farbige Maske, und für die Verfeinerung der Maske empfiehlt es sich dann, die Graustufenmaske zu verwenden.





Linearen Verlaufsfiler verwenden

Mit dem Verlaufsfiler Landschaftsfotos verbessern

In diesem Workshop sollen sowohl der Vordergrund als auch der Hintergrund des Fotos mit der Verlaufsmaske verbessert werden. In der Praxis werden Sie häufig entweder nur den Vordergrund oder den Hintergrund wie z. B. einen Himmel auf diese Weise korrigieren müssen. Zu Demonstrationszwecken werden wir hier jedoch beides verbessern und mehrere Masken einsetzen.



Ausgangsbild

- Bild flau und kontrastarm
- Hinterer Bereich noch flauer

[Datei: South-Moravia.CR2]

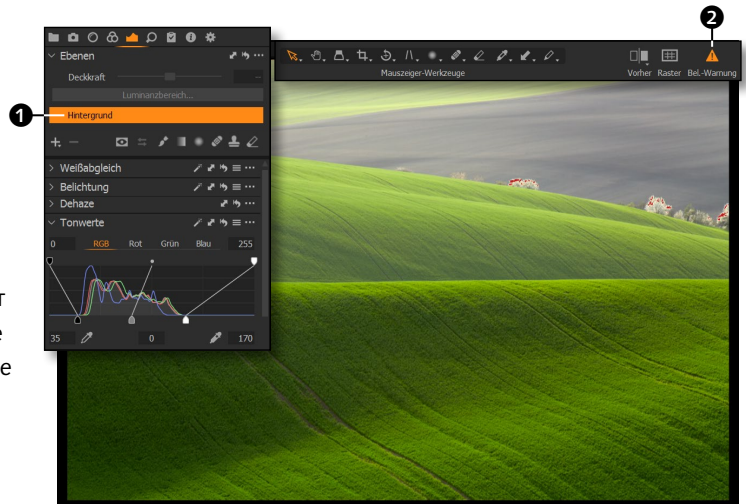
Bearbeitungsschritte

- Gesamtkontrast verbessern
- Einzelne Bereiche gezielt verbessern



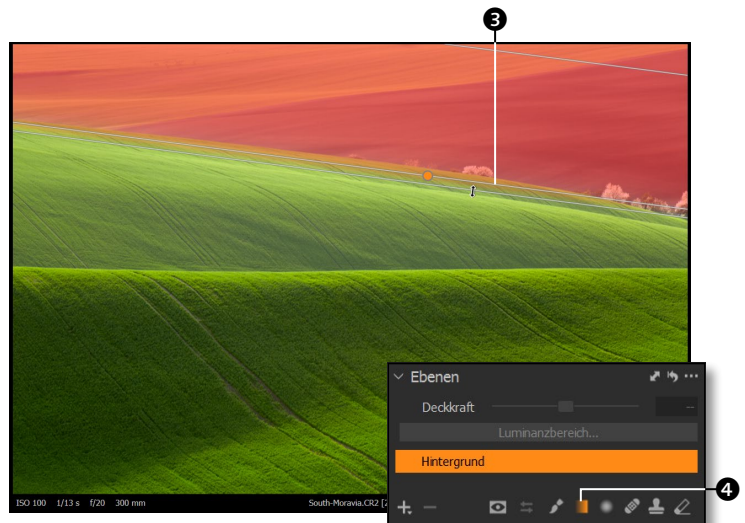
1 Grundlegende Anpassungen

Bevor Sie sich den lokalen Anpassungen widmen, sollten Sie die grundlegenden Einstellungen am Bild auf der Hintergrundebene **1** vornehmen. Neben dem WEISSABGLEICH habe ich im vorliegenden Beispiel den Kontrast mit dem TONWERTE-Werkzeug angepasst. Auch die LICHTER und die KLARHEIT habe ich erhöht. Zur Sicherheit, damit ich die Werte nicht zu extrem hochreibe, habe ich die Belichtungswarnung **2** eingeschaltet. Primär ging es mir zunächst darum, die zu hellen Bildpartien im Auge zu behalten.



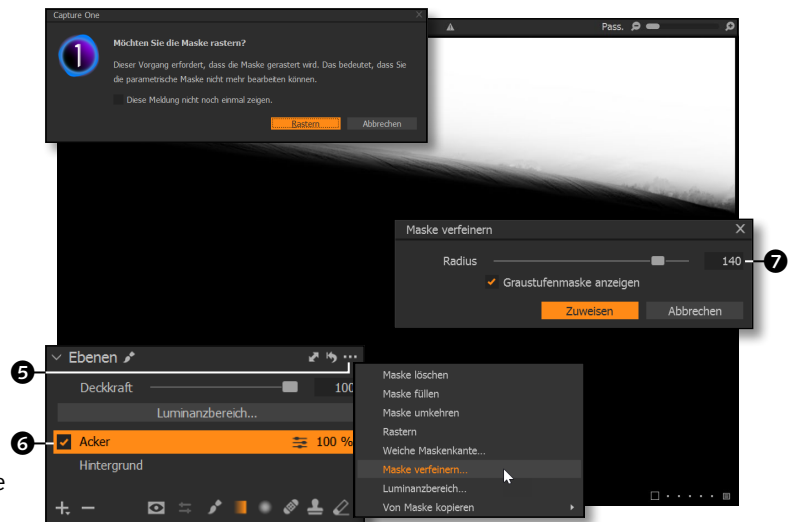
2 Verlaufsmaske hinzufügen

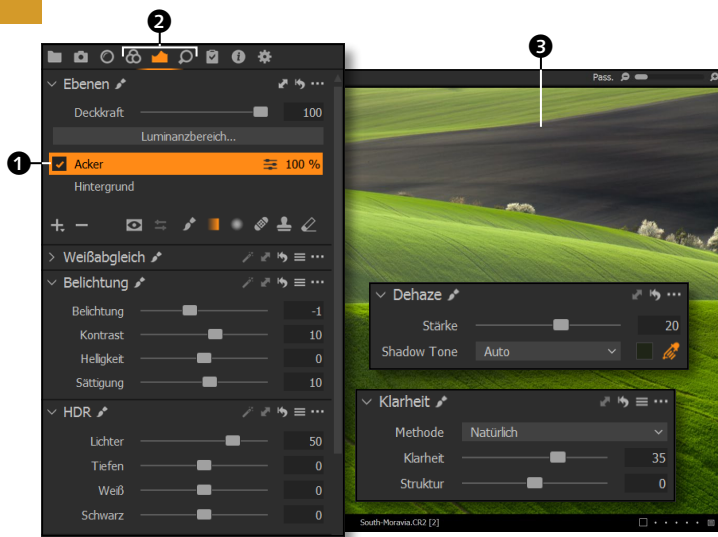
Aktivieren Sie im EBENEN-Werkzeug die Verlaufsmaske **4** mit einem Mausklick oder mit **L**. Klicken Sie damit an die obere Bildkante, und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste einen Verlauf auf. Achten Sie darauf, dass die mittlere Linie am Ende des Hügels **3** aufliegt. Ziehen Sie unter der Begrenzungslinie mit gedrückter **Alt**-Taste in die Nähe der Mittellinie. Jetzt sollte der hintere Bereich der drei Hügelebenen ausgewählt sein. Blenden Sie die Maske mit **M** zur Kontrolle ein und aus.



3 Verlaufsmaske verfeinern

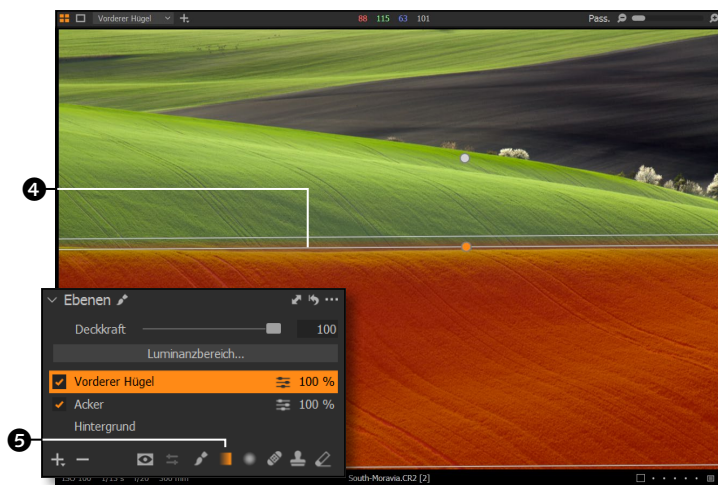
Für die Verlaufsmaske habe ich eine neue Ebene **6** über der Hintergrundebene angelegt. Klicken Sie auf den Text, um sie zu benennen. Bevor Anpassungen gemacht werden, soll die Maske verfeinert werden. Schalten Sie die Graustufenmaske mit **Alt**+**M** ein, und wählen Sie über die drei Punkte **5** den Befehl MASKE VERFEINERN. Dadurch wird alles, was weiß ist, maskiert. Ich ziehe den Regler von RADIUS **7** auf 140 und bestätige die Maske mit ZUWEISEN bzw. ANWENDEN. Ein Hinweis zeigt an, dass die Verlaufsmaske gerastert wird. Drücken Sie **Alt**+**M**, um die Graustufenmaske wieder zu deaktivieren.





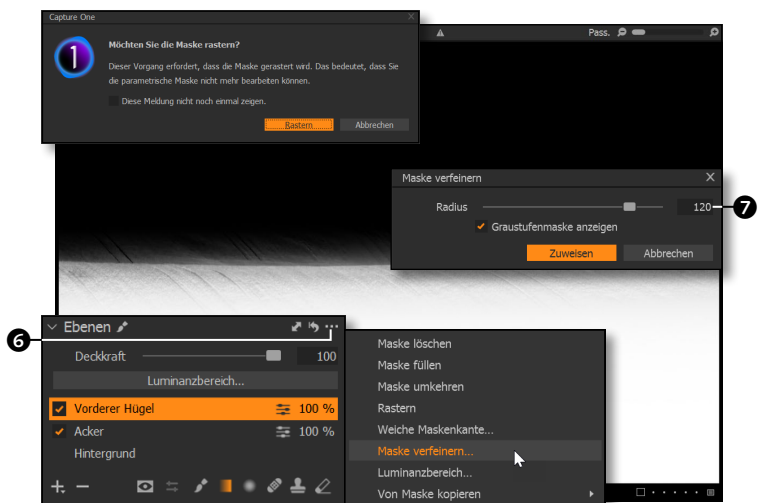
4 Anpassungen vornehmen

Um Anpassungen am Ackerbereich durchzuführen, müssen Sie diese Ebene **1** auswählen, und das Häkchen muss aktiviert sein. Jetzt können Sie beliebig Anpassungen mit den Werkzeugen der Register FARBE, BELICHTUNG und DETAILS **2** vornehmen. Im Beispiel habe ich den LICHTER-Regler des HDR-Werkzeugs auf 50 und den Regler KLARHEIT des KLARHEIT-Werkzeugs auf 35 erhöht. Die BELICHTUNG habe ich auf -1 reduziert. Dadurch wurde der flauere Bereich **3** deutlich kontrastreicher. Auch das DEHAZE-Werkzeug ist hier sehr gut geeignet.



5 Neue Ebene für den Vordergrund

Für den Vordergrund legen Sie eine weitere Ebene über das Plus-Symbol an und benennen Sie sie. Aktivieren Sie im EBENEN-Werkzeug die lineare Verlaufsmaske **5** via Mausclick oder mit [L]. Klicken Sie auf die untere Bildkante, und ziehen Sie mit gedrückt gehaltener Maustaste einen waagerechten Verlauf auf, etwa bis dort, wo der vordere Hügel endet **4**, indem Sie die [⇧]-Taste gedrückt halten. Blenden Sie auch hier zur Kontrolle mit [M] die Maske ein und aus. Mit gehaltener [Alt]-Taste ziehen Sie die obere Begrenzungslinie etwas näher zur Mittellinie.

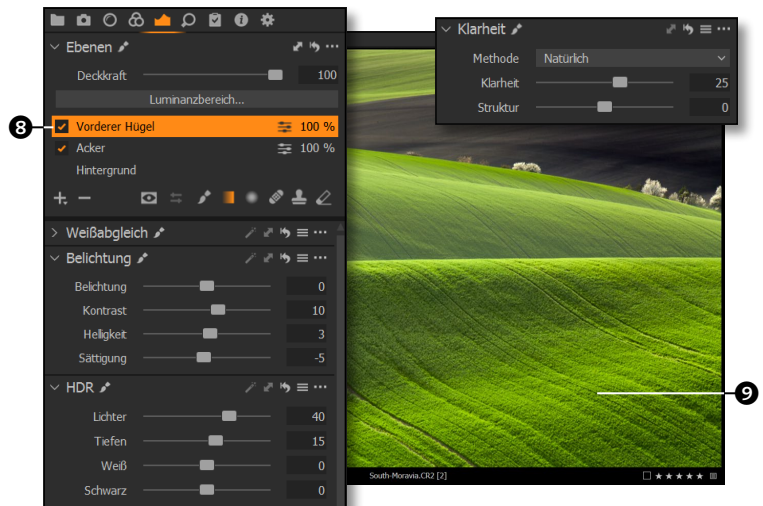


6 Vordergrundmaske verfeinern

Schalten Sie die Graustufenmaske mit [Alt]+[M] ein, und wählen Sie über die drei Punkte **6** den Befehl MASKE VERFEINERN. Alles in weißer Farbe wird maskiert. Ich ziehe den Regler von RADIUS **7** auf 120 und bestätige die Maske mit ZUWEISEN bzw. ANWENDEN. Drücken Sie erneut [Alt]+[M], um die Graustufenmaske wieder zu deaktivieren. Das Verfeinern der Maske ist immer optional, aber ich finde, dass Sie so eine noch passgenauere Maske erstellen können. Beachten Sie aber, dass hierdurch die Verlaufsmaske gerastert wird.

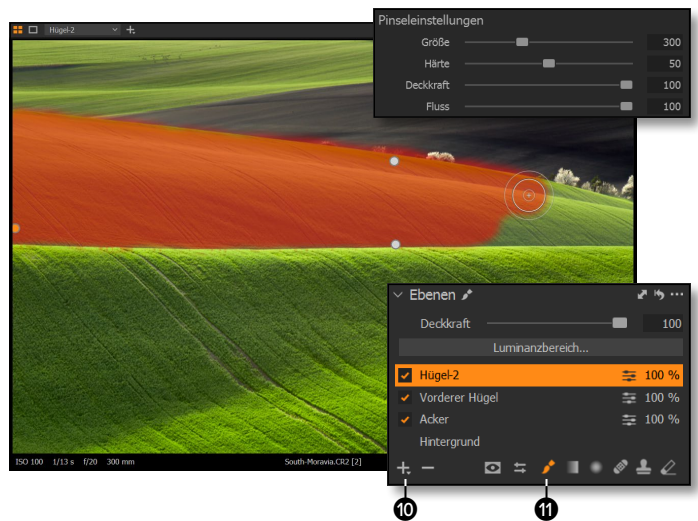
7 Vordergrund anpassen

Um Anpassungen am Vordergrund durchzuführen, müssen Sie die entsprechende Ebene **8** auswählen, und das Häkchen muss aktiviert sein. Im Beispiel habe ich beim BELICHTUNG-Werkzeug kleinere Anpassungen gemacht und den Regler LICHTER im HDR-Werkzeug auf 40 und die TIEFEN auf 15 erhöht. Außerdem habe ich die KLARHEIT im KLARHEIT-Werkzeug leicht erhöht. Auch den WEISSABGLEICH im FARBE-Register habe ich etwas angepasst und damit dem Vordergrund **9** mehr Wärme verliehen.



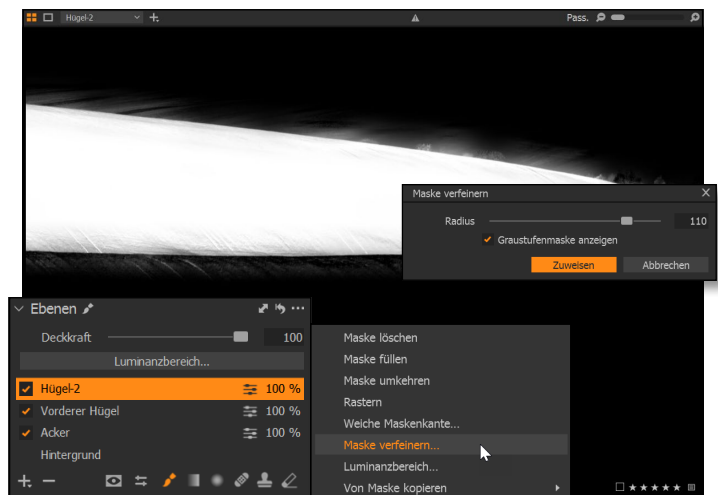
8 Mittleren Hügel auswählen

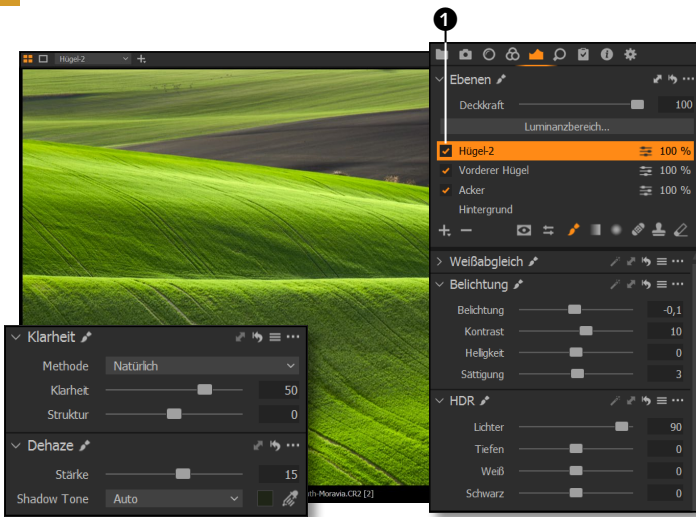
Im Beispiel sind die Bereiche beim mittleren Hügel noch etwas flau. Klicken Sie auf das Plussymbol **10**, und legen Sie eine neue Ebene an. Benennen Sie sie entsprechend (hier HÜGEL-2). Wählen Sie den Pinsel MASKE ZEICHNEN **11**, oder drücken Sie **B**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Bild, und stellen Sie den Pinsel ein. Im Beispiel habe ich die GRÖSSE auf 300 und die HÄRTE auf 50 gestellt. Blenden Sie die Maske beim Aufmalen mit **M** ein (bzw. wieder aus).



9 Mittleren Hügel verfeinern

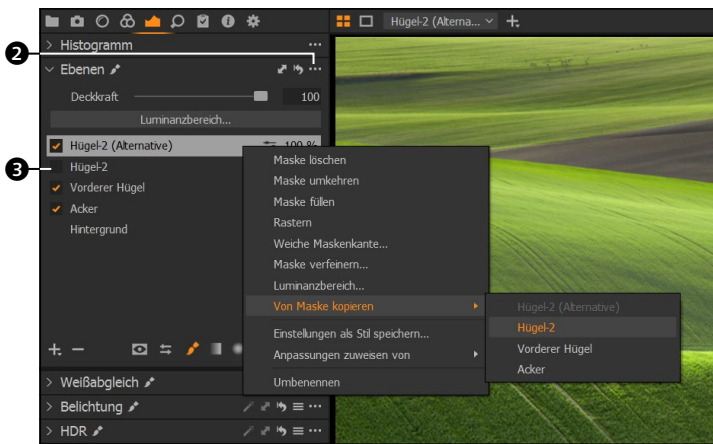
Um die grobe Auswahl zu verfeinern, empfehle ich Ihnen wieder, die Graustufenmaske mit **Alt+M** zu verwenden und über die drei Punkte im EBENEN-Werkzeug den Befehl MASKE VERFEINERN aufzurufen. Hier stelle ich den Wert des Reglers RADIUS auf 110, und die Maske kann sich sehen lassen. Haben Sie den Dialog mit ANWENDEN bestätigt, können Sie die Graustufenmaske mit **Alt+M** wieder deaktivieren.





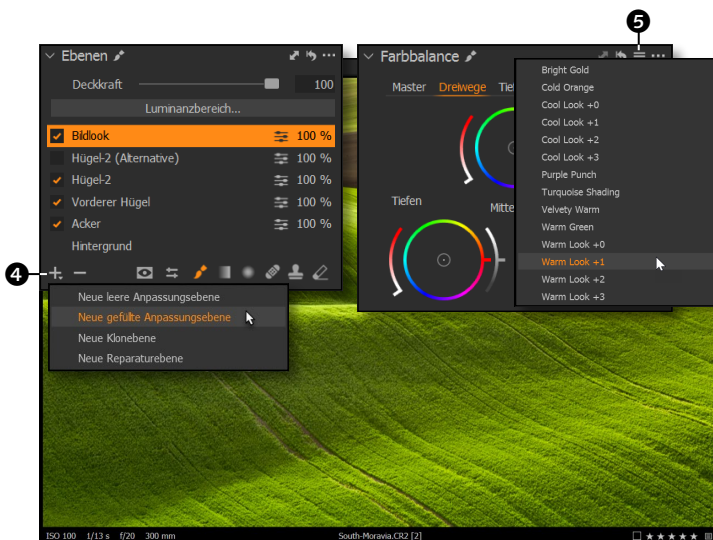
10 Mittleren Hügel aufhellen

Um dem mittleren Hügel mehr Dynamik zu geben, achten Sie darauf, dass Sie diese Ebene ausgewählt haben und das Häkchen davor aktiviert ist ❶. Im Beispiel habe ich u. a. die BELICHTUNG leicht reduziert, den KONTRAST verstärkt und den Regler LICHTER im HDR-Werkzeug auf 90 erhöht. Auch die KLARHEIT habe ich stark angehoben. Zusätzlich kam hier das DEHAZE-Werkzeug zum Einsatz. Dann habe ich auch hier dem Hügel über das WEISSABGLEICH-Werkzeug eine wärmere Farbe verliehen.



11 Details bearbeiten

Sie können natürlich noch weitere – maximal 16 – Ebenen mit Masken anlegen und aufmalen sowie kleinere lokale Anpassungen vornehmen. Einzelne Masken können Sie über die Häkchen (de-)aktivieren ❸ und so eine Vorher-Nachher-Ansicht der einzelnen Masken verwenden. Oder Sie kopieren eine Maske über die drei Punkte ❷ mit MASKE KOPIEREN VON auf eine andere Ebene, um dort andere Anpassungen mit derselben Maske auszuprobieren. Über die Häkchen können Sie dann entscheiden, was Ihnen besser gefällt.

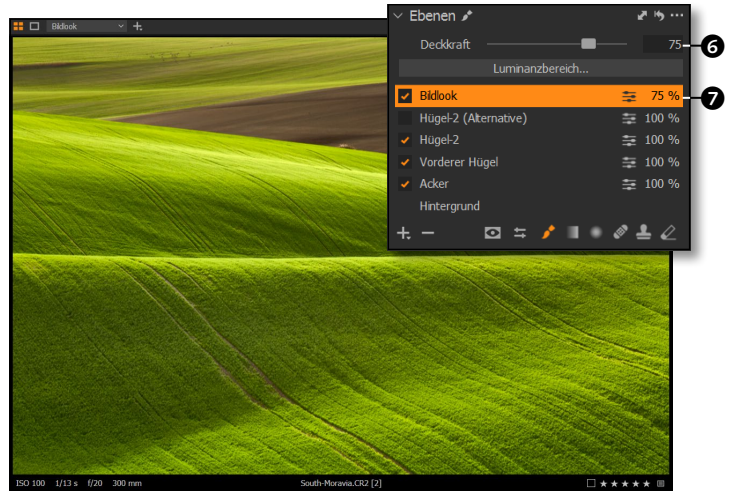


12 Einheitlichen Bildlook verwenden

Als Feinschliff soll das Bild einen einheitlichen Bildlook erhalten. Halten Sie hierzu die Maustaste auf dem Plusymbol ❹ im EBENEN-Werkzeug gedrückt, und wählen Sie NEUE GEFÜLLTE ANPASSUNGSEBENE aus. Bei dieser neuen Ebene wurde somit auch gleich der komplette Bildbereich maskiert, wovon Sie sich durch Drücken von [M] selbst überzeugen können. Hier weise ich beispielsweise dem Bild über das FARBBALANCE-Werkzeug im Register FARBE einen vorgefertigten Farblock über die drei Balken ❺ zu und passe diesen Look über das FARBBALANCE-Werkzeug nachträglich an.

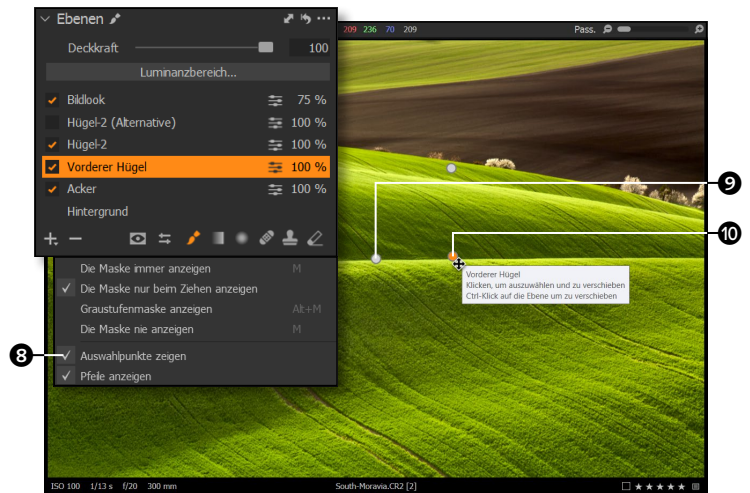
13 Deckkraft reduzieren

Mit dem Hinzufügen eines einheitlichen Looks wie im Arbeitsschritt zuvor wird in der Praxis häufig eine partielle Anpassung bzw. Manipulation vertuscht. Häufig will man aber einen solchen Bildlook nicht so stark auftragen. Für diesen Zweck müssen Sie nur die entsprechende Ebene **7** auswählen und die DECKKRAFT über den Regler **6** reduzieren. Das Reduzieren der Deckkraft können Sie natürlich auch auf jeder anderen Ebene anwenden. Ist Ihnen beispielsweise die Aufhellung der Berge zu stark, können Sie dies mit dem Regler DECKKRAFT etwas zurücknehmen.



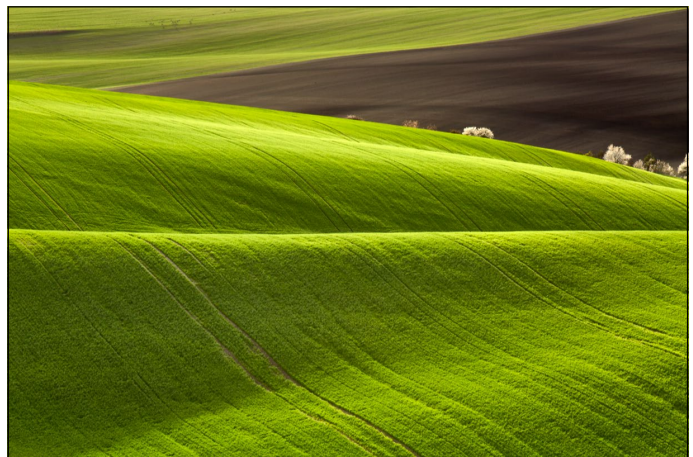
14 Auswahlpunkte verwenden

Haben Sie eine Maske erstellt, finden Sie, wenn Sie die Option AUSWAHPUNKTE ZEIGEN **8** aktiviert haben, einen Auswahlpunkt bei Ebenen mit einer Maske vor. Haben Sie ein Werkzeug zur Überarbeitung der Maske aktiviert, wird bei mehreren Ebenen der Punkt der aktiven Ebene orangefarben angezeigt **10** und der der nicht aktiven Ebene in Grau **9**. Durch Anklicken eines Auswahlpunkts wechseln Sie zur entsprechenden Ebene. Mit gedrückt gehaltener Maustaste können Sie diese Maske verschieben.



15 Analyse

In diesem einfachen Beispiel haben Sie schon sehr schön gesehen, wie Sie mit lokalen Anpassungen einzelne Bereiche eines Bildes anpassen können. Sie sollten noch wissen, dass Sie die aufgezeichneten Verlaufsmasken auch jederzeit mit den Werkzeugen MASKE ZEICHNEN mit **[B]** oder MASKE LÖSCHEN mit **[E]** nachbearbeiten können. Wie Sie diese Werkzeuge verwenden, erfahren Sie etwas detaillierter im übernächsten Workshop. Allerdings wird auch hierbei die lineare Verlaufsmaske gerastert.



Radiale Verlaufsmaske verwenden

So bearbeiten Sie runde Bildbereiche mit einer radialen Verlaufsmaske

Alles, was Sie eben mit der linearen Verlaufsmaske gesehen haben, können Sie recht ähnlich auch mit der radialen Verlaufsmaske machen, nur, dass Sie mit dieser Maske eben eine ovale Form auf das Bild aufziehen und bearbeiten. Damit lassen sich z. B. Beleuchtungseffekte, Vignettierungen, ein Übergang zwischen Schärfe und Unschärfe und noch einiges mehr auf ovale Bereiche anwenden.



Ausgangsbild

- Hintergrund ist dunkel und trüb.
- Person geht unter.

[Datei: La-Catrina.RAF]

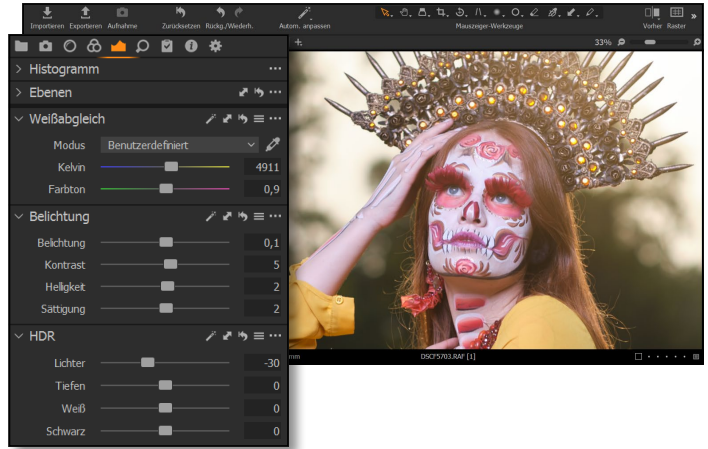


Bearbeitungsschritte

- Radiale Maske aufziehen
- Dem Gesicht der Person mehr Glanz verleihen

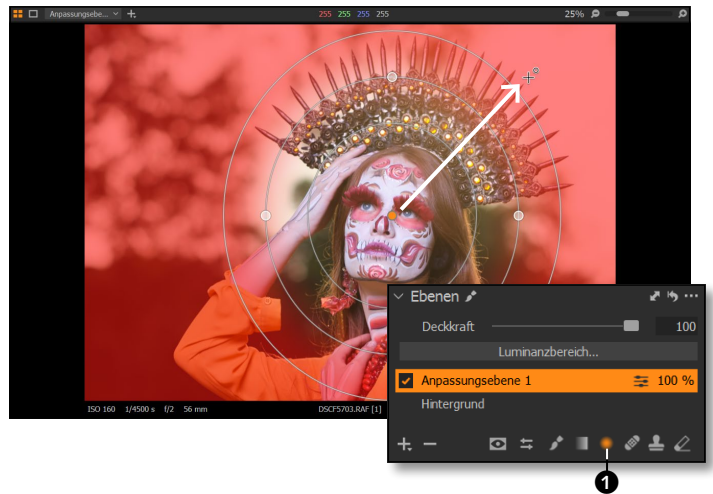
1 Grundlegende Anpassungen

Bevor Sie die lokalen Anpassungen machen, sollten Sie noch die grundlegenden Anpassungen an der Hintergrundebene vornehmen. Im Beispiel habe ich neben dem WEISSABGLEICH die BELICHTUNG im BELICHTUNG-Werkzeug sowie die LICHTER und TIEFEN im HDR-Werkzeug angepasst. Auch die Schärfe habe ich mit dem SCHÄRFUNG-Werkzeug im DETAILS-Register angepasst. Viele dieser grundlegenden Anpassungen sind natürlich eine Geschmacksfrage.



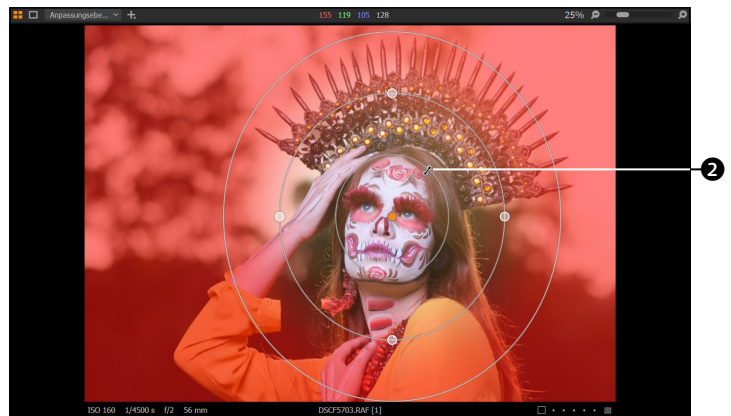
2 Radiale Verlaufsmaske erstellen

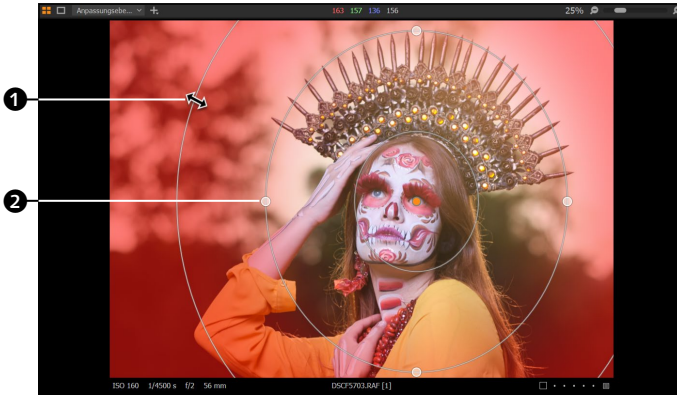
Aktivieren Sie im EBENEN-Werkzeug die radiale Verlaufsmaske **1** per Mausklick oder mit **T**. Klicken Sie damit in der Mitte des Gesichtes auf das Bild, und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste einen runden Verlauf nach außen auf. Im Beispiel achte ich darauf, dass der Kopf ungefähr mit dem inneren Kreis erfasst wird. Blenden Sie die Maske mit **M** zur Kontrolle ein und aus. Tipp: Mit gehaltener **⇧**-Taste können Sie bei Bedarf einen gleichmäßigen runden Kreis aufziehen.



3 Radialen Bereich anpassen

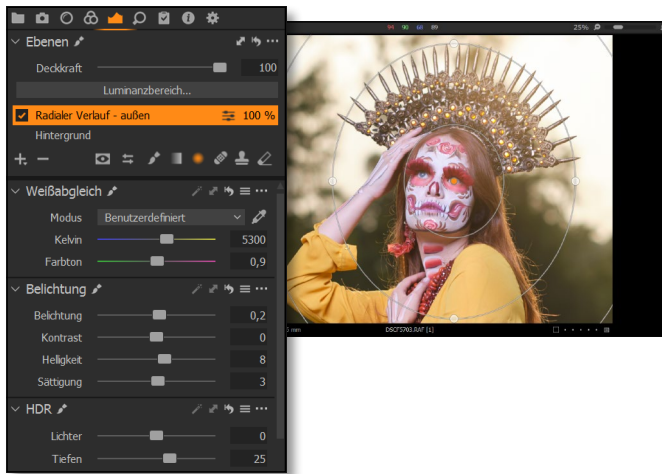
Passen Sie als Nächstes den inneren, nicht maskierten Bereich der radialen Verlaufsmaske an, indem Sie die Begrenzungslinie **2** mit gedrückt gehaltener Maustaste verschieben. Im Beispiel habe ich diesen Bereich etwas vergrößert, wodurch die weiße mittlere Verlaufsmaske etwas verkleinert wurde. Wollen Sie die Maske verschieben, dann können Sie das mit gedrückter Maustaste innerhalb der Begrenzungslinien tun. Auch hier empfiehlt es sich, zur Kontrolle die Maske mit **M** ein- und auszublenden.





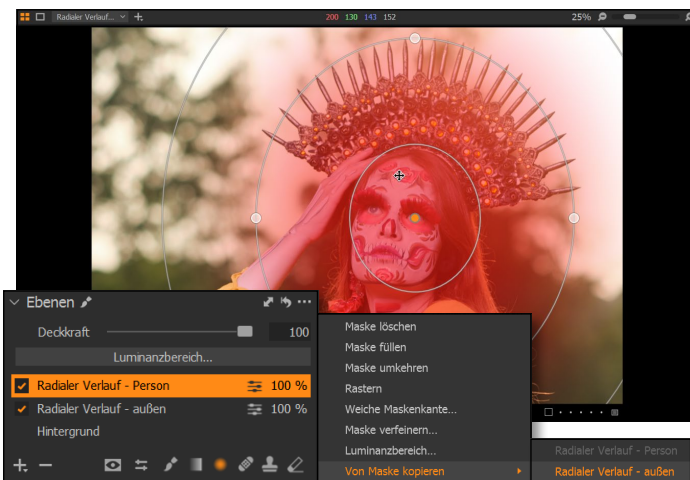
4 Übergang anpassen

Wie weich der Übergang der radialen Verlaufsmaske sein soll, können Sie nun mit der äußeren radialen Begrenzungslinie ❶ anpassen. Je weiter Sie diesen Kreis mit gedrückter Maustaste nach außen ziehen, umso weicher wird der Verlauf ausgehend vom inneren Kreis. Zusätzlich habe ich an den Griffpunkten der mittleren Linie ❷ den Kreis etwas ovaler gemacht und an den Kopf angepasst. Ebenso können Sie die radiale Verlaufsmaske bei Bedarf über die mittlere Linie mit gedrückter Maustaste drehen.



5 Anpassungen vornehmen

Jetzt können Sie die Anpassungen am äußeren maskierten radialen Bereich vornehmen. Im Beispiel habe ich die BELICHTUNG im BELICHTUNG-Werkzeug erhöht, den Weißabgleich wärmer gemacht und im HDR-Werkzeug die TIEFEN aufgehellt, wodurch das Hauptobjekt, die Person, deutlich mehr in den Vordergrund rückt, weil der Hintergrund abgesotet und leicht aufgehellt wird. Die radiale Verlaufsmaske können Sie jederzeit mit RADIALE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN anpassen.

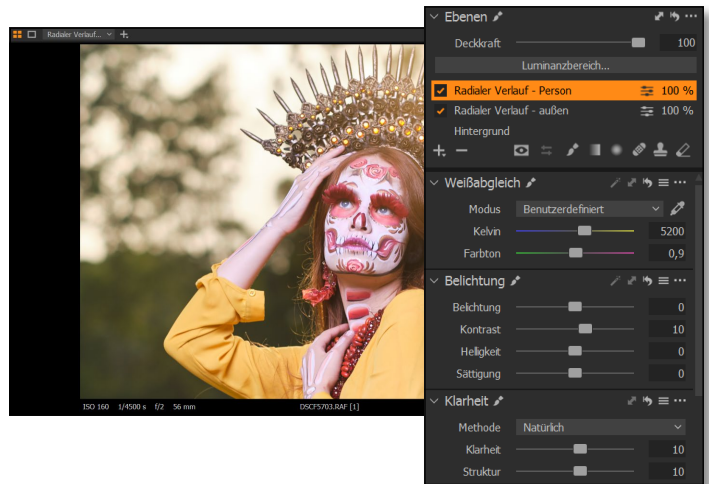


6 Verlaufsmaske invertieren

Im Beispiel soll auch das Hauptmotiv mit einer radialen Maske bearbeitet werden. Legen Sie hierzu eine neue Ebene über das Plusymbol an, und benennen Sie sie gleich entsprechend. Anstatt erneut eine radiale Maske aufzuziehen, kopieren Sie die vorhandene radiale Verlaufsmaske über die drei Punkte mit VON MASKE KOPIEREN auf die neue Ebene und wählen dann, ebenfalls über die drei Punkte im EBENEN-Werkzeug, den Befehl MASKE UMKEHREN. Die so kopierte radiale Maske können Sie jetzt mit RADIALE MASKE ZEICHNEN bei Bedarf anpassen.

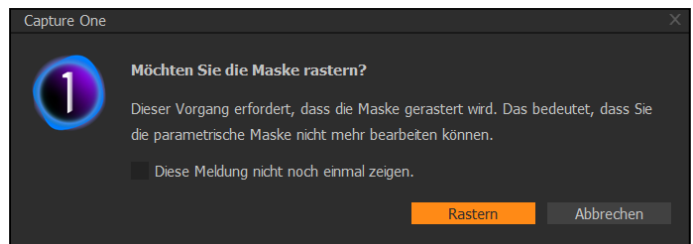
7 Anpassungen vornehmen

Jetzt können Sie die Anpassungen am Hauptmotiv vornehmen. Im Beispiel erhöhe ich den Kontrast im BELICHTUNG-Werkzeug. Auch den Weißabgleich mache ich etwas wärmer. Über das KLARHEIT-Werkzeug mache ich das Gesicht und die Krone knackiger und schärfe das Hauptmotiv mit dem SCHÄRFUNG-Werkzeug im Register DETAILS etwas nach. Da Ihnen hier immer noch eine radiale Verlaufsmaske zur Verfügung steht, können Sie sie jederzeit nachträglich ändern. Jetzt wird das Gesicht der Person im Bild deutlicher hervorgehoben.



8 Maske rastern

Wenn Sie eine radiale Maske mit MASKE ZEICHNEN bzw. MASKE LÖSCHEN oder Funktionen wie WEICHE MASKENKANTE oder MASKE VERFEINERN nacharbeiten wollen, dann müssen Sie diese Ebene vorher rastern. Sofern Sie eines der eben erwähnten Werkzeuge oder Funktionen auf eine Ebene mit einer radialen Maske anwenden, erscheint ein Dialog, der Sie darüber informiert. Alternativ können Sie diese Rasterung auch über die drei Punkte des EBENEN-Werkzeugs mit dem Befehl RASTERN durchführen.



9 Analyse

Mit der radialen Verlaufsmaske haben Sie ein weiteres sehr hilfreiches Werkzeug, wenn Sie lokale runde Bildbereiche anpassen wollen. Zwar habe ich in diesem Beispiel ausschließlich das Werkzeug für radiale Masken gezeigt, aber Sie können es natürlich auch zum Beispiel mit linearen Verlaufsmasken (auf einer weiteren Ebene) kombinieren. Hier empfehle ich Ihnen, die verschiedenen Möglichkeiten mit verschiedenen Kombinationen zu testen.





Einzelne Bereiche nachbearbeiten

Anpassungen an unterschiedlichen Bildbereichen

Masken auf Ebenen können Sie mithilfe des Pinselwerkzeugs ganz gezielt auf einzelne Bereiche im Bild aufmalen. So können Sie beispielsweise an einzelnen Stellen den Weißabgleich anpassen, bestimmte Bereiche schärfen oder das Bildrauschen entfernen.



Ausgangsbild

- Tänzerin geht etwas unter.
- Dem Bild fehlt das Drama.

[Datei: Azul.RAF]

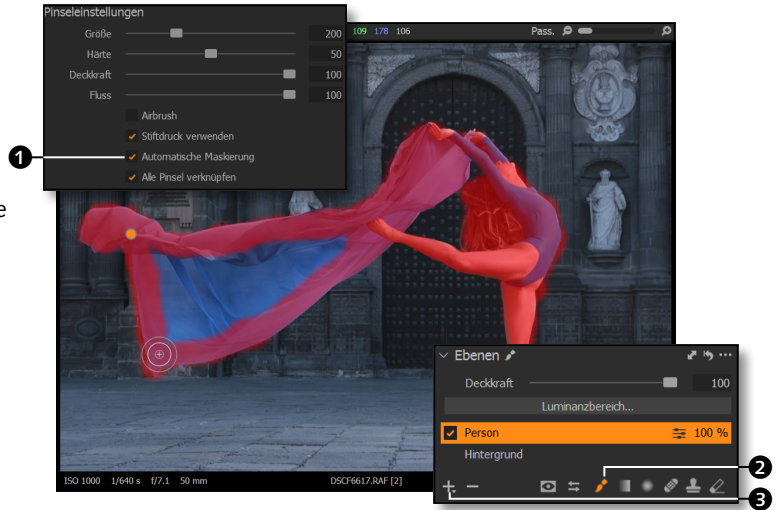
Bearbeitungsschritte

- Person stärker hervorheben
- Hintergrund etwas abdunkeln



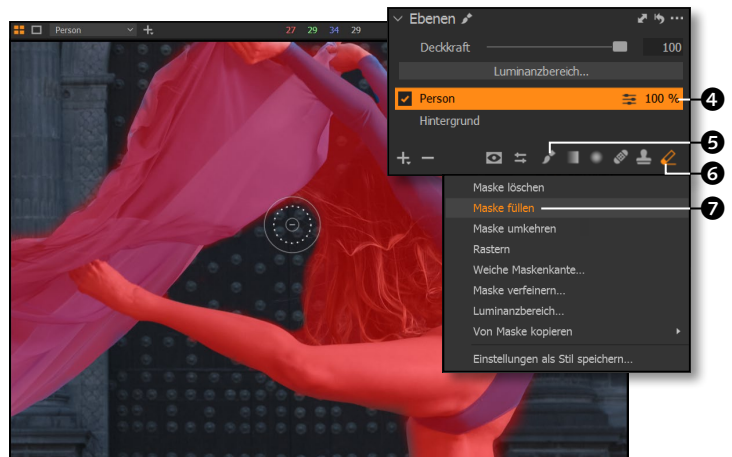
1 Neue Ebene für die Person

Klicken Sie auf das Plus-Symbol **3**, und legen Sie eine neue Ebene an. Benennen Sie sie entsprechend (hier: PERSON). Wählen Sie den Pinsel MASKE ZEICHNEN **2**, oder drücken Sie **[B]**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste ins Bild, und stellen Sie den Pinsel ein. Im Beispiel habe ich die GRÖSSE auf 200 und die HÄRTE auf 50 gestellt. Aktivieren Sie die AUTOMATISCHE MASKIERUNG **1**. Blenden Sie die Maske beim Aufmalen mit **[M]** ein (bzw. wieder aus). Im Beispiel wähle ich zunächst nur die Ränder der Person aus.



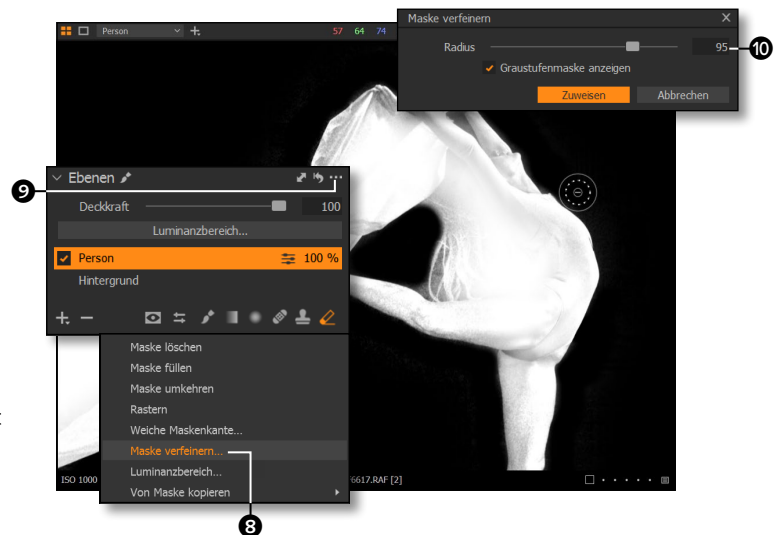
2 Details bearbeiten

Um den Rest der Maske auszufüllen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ebene **4** und wählen MASKE FÜLLEN **7**. Zoomen Sie tiefer ins Bild, und fahren Sie die Kanten mit dem Werkzeug MASKE ZEICHNEN **5** durch Drücken von **[B]** nach bzw. entfernen zu viel Gemaltes mit MASKE LÖSCHEN **6** (per Drücken von **[E]**). Hilfreich ist es, die PINSELEINSTELLUNGEN wie GRÖSSE, HÄRTE und DECKKRAFT entsprechend anzupassen. Beachten Sie, dass Sie die Maske mit dem Pinselwerkzeug jederzeit nachbearbeiten können.



3 Details verfeinern

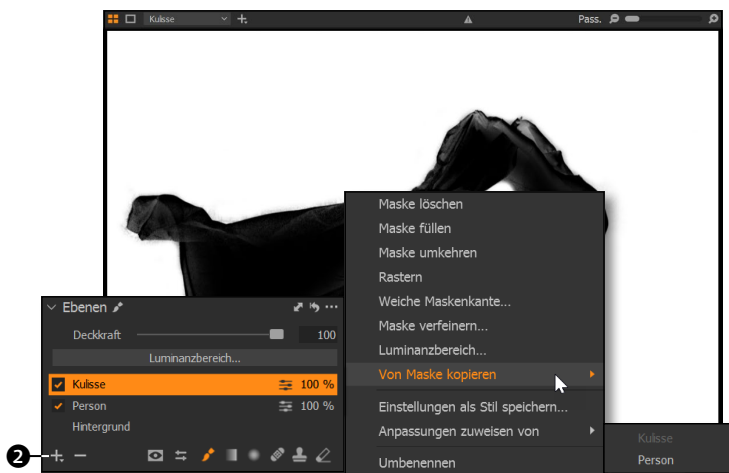
Neben der Möglichkeit, die Maske mit dem Pinselwerkzeug mithilfe von MASKE LÖSCHEN und MASKE ZEICHNEN zu erstellen, bietet sich zusätzlich MASKE VERFEINERN an, weil diese Funktion gerade bei Haaren und feinen Details sehr gut arbeitet. Schalten Sie hierfür die Graustufenmaske mit **[Alt]+[M]** ein, und wählen Sie über die drei Punkte **9** den Befehl MASKE VERFEINERN **8**. Im Beispiel habe ich den Regler von RADIUS **10** auf 95 gestellt. Bestätigen Sie die Maske mit ANWENDEN. Mit der Graustufenmaske können Sie auch hier mit MASKE LÖSCHEN und MASKE ZEICHNEN erneut die Details verfeinern.





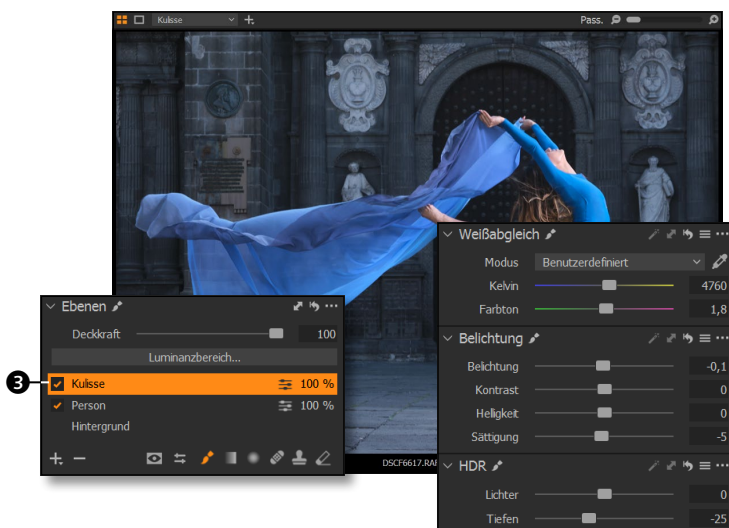
4 Person bearbeiten

Um Anpassungen an der maskierten Person durchzuführen, wählen Sie diese Ebene aus **1**. Das Häkchen muss aktiviert sein. Deaktivieren Sie gegebenenfalls die Graustufenmaske mit **[Alt]+[M]**. Jetzt können Sie Anpassungen vornehmen. Im Beispiel habe ich im Register HDR die TIEFEN hochgezogen sowie die SÄTTIGUNG und den KONTRAST bei BELICHTUNG etwas erhöht. Auch habe ich über das WEISSABGLEICH-Werkzeug einen wärmeren Farbton hinzugefügt. Ein Anheben der KLARHEIT gibt der Person den letzten Schliff.



5 Ebene für den Hintergrund

Um eine Maske vom Hintergrund der Person zu erstellen, klicken Sie auf das Plus-Symbol **2** und benennen diese neue Ebene gleich passend (hier: KULISSE). Klicken Sie dann die Ebene mit der rechten Maustaste an, und wählen Sie mit VON MASKE KOPIEREN die Ebene PERSON aus. Klicken Sie die Ebene erneut mit rechts an, und wählen Sie MASKE UMKEHREN, womit Sie eine exakte Gegenmaske zur Personenmaske haben. Überzeugen Sie sich selbst davon, indem Sie die Maske als Graustufenmaske mit **[Alt]+[M]** einblenden.

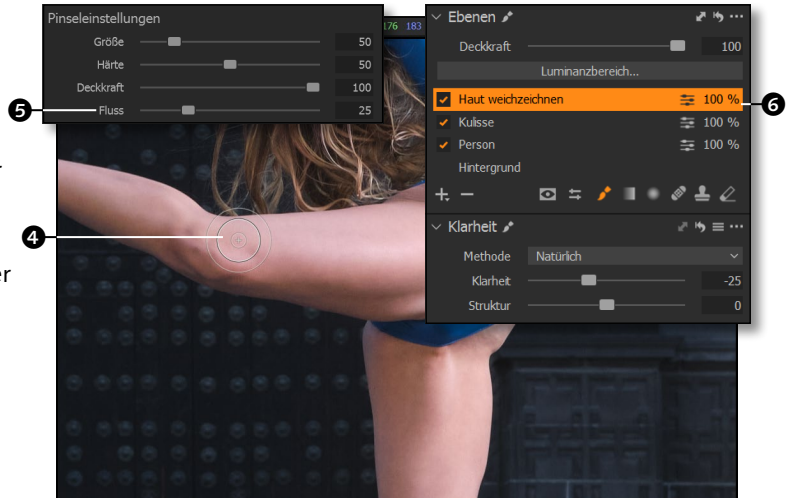


6 Hintergrund anpassen

Der Hintergrund ist mir zu hell. Deaktivieren Sie gegebenenfalls wieder die Graustufenmaske mit **[Alt]+[M]**. Ich wähle daher die Ebene **3** aus und mache meine Anpassungen im Register BELICHTUNG. Ich reduziere die BELICHTUNG und SÄTTIGUNG leicht. Darüber hinaus reduziere ich die TIEFEN im HDR-Werkzeug, damit der Hintergrund etwas dunkler wirkt. Auch beim WEISSABGLEICH-Werkzeug habe ich etwas nachjustiert, bis mir die Farbstimmung des Hintergrundes gefallen hat. Im Beispiel habe ich ihn kühler gemacht.

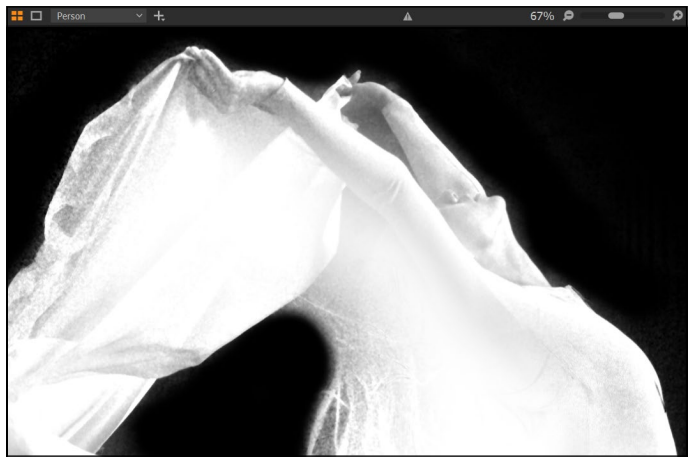
7 Anpassungen direkt aufmalen

Sie können Anpassungen mit MASKE ZEICHNEN **[B]** auch direkt auf das Bild malen. Im Beispiel habe ich hierzu eine neue Ebene über das Plussymbol angelegt und den Regler KLARHEIT vom KLARHEIT-Werkzeug reduziert. Anschließend male ich mit dem Pinselwerkzeug **4** auf diese Ebene **6** auf den Beinen der Person, um die Haut weichzuzeichnen. Um den Effekt nicht gleich zu stark aufzumalen, können Sie den Regler FLUSS **5** in den PINSELEINSTELLUNGEN reduzieren und mit jedem erneuten Übermalen verstärken. Das Gleiche können Sie mit MASKE LÖSCHEN **[E]** machen.



8 Arbeiten mit Graustufenmaske

Beim Nacharbeiten mit den Pinselwerkzeugen MASKE ZEICHNEN und MASKE LÖSCHEN oder der Funktion MASKE VERFEINERN ist neben der gewöhnlichen Maske **[M]** die Graustufenmaske mit **[Alt]+[M]** extrem hilfreich, um detailliert zu arbeiten. Gerade bei feinsten Bildbereichen wie Haaren oder Tierfell lässt sich dank MASKE VERFEINERN deutlich sichtbar machen, wo die Maske genau ist. Auch ist es mit aktiver Graustufenmaske allein möglich, mit MASKE ZEICHNEN **[B]** und MASKE LÖSCHEN **[E]** nachträglich an der Maske zu arbeiten.



9 Zusammenfassung

Sie werden bereits festgestellt haben, dass es mithilfe der Pinselwerkzeuge und der Option AUTOMATISCH MASKIEREN, der Funktion MASKE VERFEINERN und der Graustufenmaske recht einfach ist, eine sehr genaue Maske zu erstellen. Soll der Effekt einer Maske nicht stark aufgetragen werden, dann können Sie entweder gleich von vorneherein mit der Pinsoption FLUSS dafür sorgen, oder Sie schwächen die Ebene nachträglich über eine Maske mit dem Regler DECKKRAFT ab.

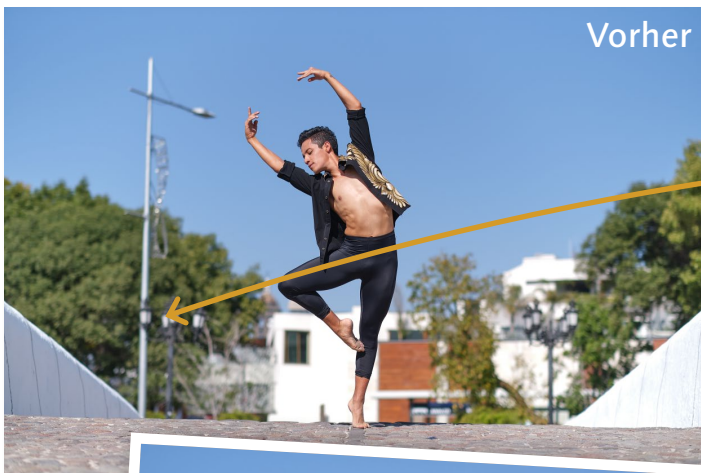




Störende Elemente entfernen

Bildbereiche mit dem Reparatur-Werkzeug retuschieren

Capture One ist nicht nur auf kreisrunde Bereiche zum Wegtupfen mit dem »Fleckentfernung«-Werkzeug beschränkt. Mit dem »Reparaturmaske zeichnen«-Werkzeug lassen sich auch störende Elemente aus dem Bild entfernen. So können Sie beispielsweise störende Stromkabel in einer Landschaftsaufnahme oder Falten bei einem Porträt ganz einfach wegmalen.



Ausgangsbild

Die Laterne auf der linken Seite stört.

[Datei: Ivan.RAF]

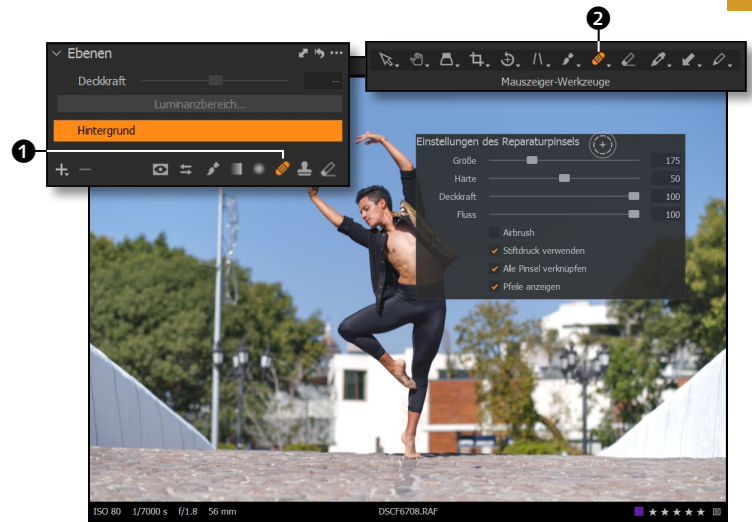
Bearbeitungsschritte

- Störenden Bereich auswählen
- Bildbereich reparieren
- Weitere Reparaturbereiche hinzufügen



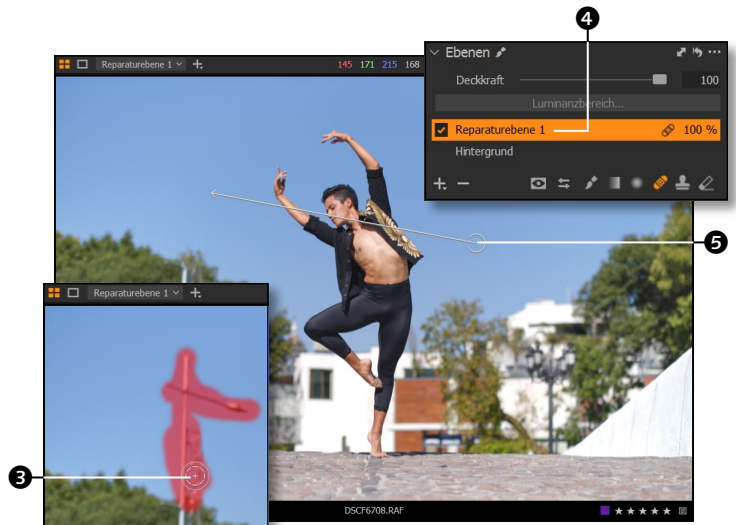
1 »Reparaturmaske zeichnen«-Werkzeug einstellen

Aktivieren Sie das REPARATURMASKE ZEICHNEN-Werkzeug im EBENEN-Werkzeug ①, in der Werkzeugleiste ② oder mit der Taste [Q]. Im Bild befindet sich eine störende Laterne auf der linken Seite. Mit der rechten Maustaste klicke ich zunächst ins Bild, um die Parameter GRÖSSE, HÄRTE, DECKKRAFT und den FLUSS für die Pinselspitze einzustellen.



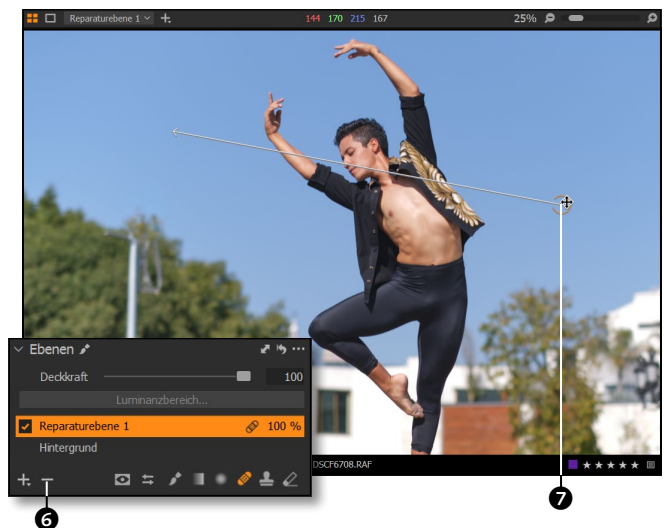
2 Reparaturmaske zeichnen

Nun male ich mit dem Pinsel einen Bereich um die Laterne im Himmel ③, wo sie stört. Wenn Sie die Maustaste loslassen, versucht Capture One, einen passenden Bereich für die Reparatur für eine saubere Überblendung zu finden. Außerdem wird dabei automatisch eine Reparaturobene ④ im EBENEN-Werkzeug angelegt. Ein Kreis ⑤ mit einem Pfeil zeigt Ihnen im Bild, welcher Bereich für die Reparatur verwendet wurde.



3 Reparaturbereich verschieben

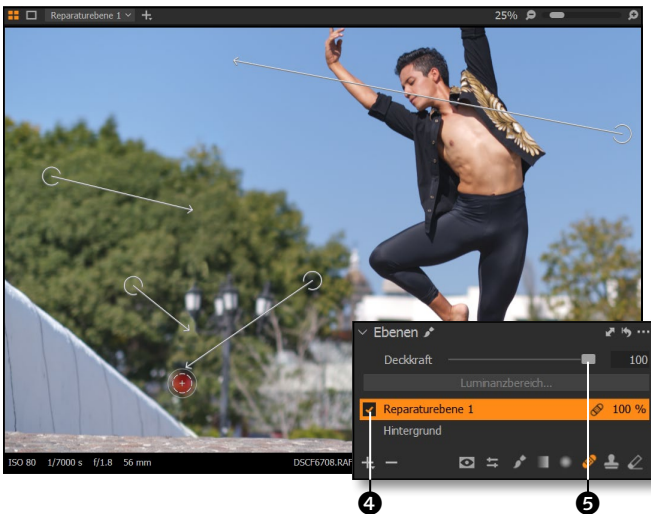
Sind Sie nicht mit dem Bereich zufrieden, den Capture One für Sie zur Reparatur ausgewählt hat, können Sie den weißen Kreis mit gedrückter Maustaste jederzeit verschieben ⑦. Alternativ können Sie auch die Pfeiltasten der Tastatur verwenden, um den in oranger Farbe markierten Quellbereich noch etwas feiner zu verschieben. Wollen Sie einen Quellpunkt löschen, klicken Sie ihn an und drücken die [Entf]- bzw. [←]-Taste. Die komplette Reparaturobene können Sie wie gewohnt mit dem Minussymbol ⑥ des EBENEN-Werkzeuges löschen.





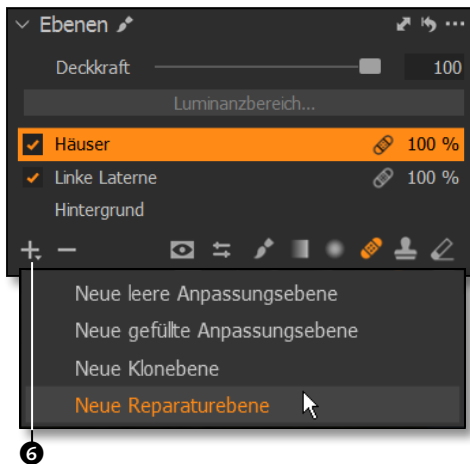
4 Reparaturmaske nacharbeiten

Neben der Möglichkeit, die Reparaturmaske zu verschieben, können Sie diesen Bereich jederzeit auch nacharbeiten. Auch hierzu aktivieren Sie den entsprechenden Kreis mit dem Reparaturbereich, womit der Kreis orangefarben **3** wird. Mit dem REPARATURMASKE ZEICHNEN-Werkzeug **1** fügen Sie nun Bereiche hinzu, und mit dem MASKE LÖSCHEN-Werkzeug **2** können Sie Reparaturbereiche löschen. Es ist häufig hilfreich, die Maske mit **[M]** einzublenden.



5 Schritt 2 wiederholen

Wiederholen Sie Schritt 2 an verschiedenen Stellen, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Für jeden Bereich, den Sie bearbeiten wollen, passen Sie mit einem rechten Mausklick bei Bedarf den Pinsel an. Großartig ist, dass Sie auf einer Reparaturebene beliebig viele Reparaturen vornehmen können. Über das EBENEN-Werkzeug haben Sie nach wie vor die Kontrolle über die reparierten Bereiche und können über das Häkchen **4** jederzeit alle Bereiche ein- und ausblenden. Auch die DECKKRAFT **5** können Sie jederzeit reduzieren.



6 Weitere Reparaturebenen

Sie sind nicht gezwungen alle Reparaturen auf einer Reparaturebene zu machen. Wollen Sie gezielt bestimmte Bildbereiche reparieren, können Sie jederzeit eine weitere über das Plusymbol **6** anlegen und verwenden. In dem Fall wird immer die zuletzt angelegte Reparaturebene verwendet, wenn Sie das REPARATURMASKE ZEICHNEN-Werkzeug benutzen und keine Reparaturebene im EBENEN-Werkzeug explizit ausgewählt haben.



Bildbereiche klonen

Bildbereiche mit dem »Klonmaske zeichnen«-Werkzeug kopieren

Das »Klonmaske zeichnen«-Werkzeug funktioniert von der Anwendung her recht ähnlich wie das gerade beschriebene »Reparaturmaske zeichnen«-Werkzeug. Im Gegensatz zu diesem arbeitet das »Klonmaske zeichnen«-Werkzeug aber nicht automatisch, und die umgebenden Pixel werden nicht mehr berücksichtigt bzw. schön überblendet. Beim Klonen wird der ausgewählte Quellpunkt kopiert.



Ausgangsbild

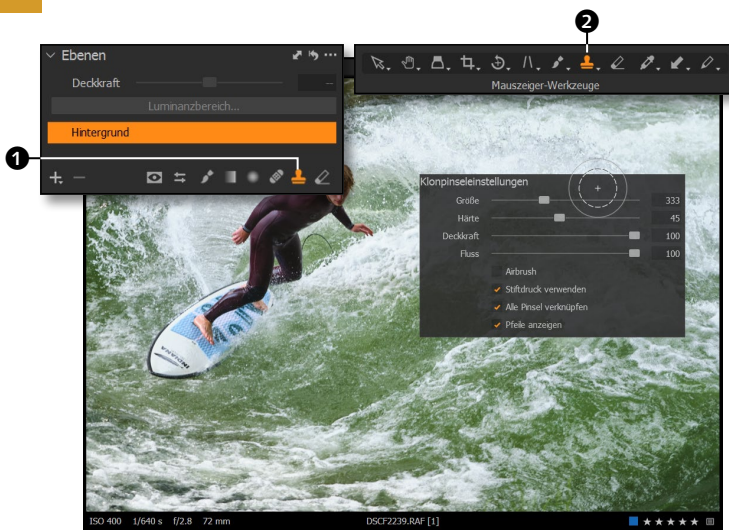
Störendes Element im Hintergrund.

[Datei: Matthias.RAF]

Bearbeitungsschritte

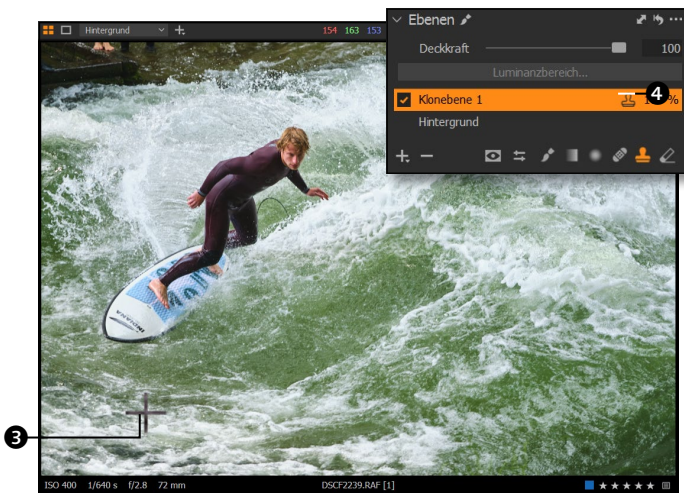
- Bereich zum Klonen auswählen
- Bildbereich klonen
- Weitere Klonbereiche hinzufügen





1 »Klonmaske zeichnen«-Werkzeug einstellen

Aktivieren Sie das KLONMASKE ZEICHNEN-Werkzeug im EBENEN-Werkzeug ①, in der Werkzeugleiste ② oder mit der Taste [S]. Im Bild befindet sich ein störender Rand auf der oberen Seite. Anstatt das Bild zu beschneiden, soll dieser Bereich mit dem KLONMASKE ZEICHNEN-Werkzeug verbessert werden. Mit der rechten Maustaste klicke ich zunächst ins Bild, um die Parameter GRÖSSE, HÄRTE, DECKKRAFT und den FLUSS für die Pinselspitze einzustellen.



2 Bereich zum Klonen auswählen

Um mit dem Werkzeug klonen zu können, müssen Sie zuvor einen Bereich mit gehaltener [Alt]-Taste auswählen. Dabei wird die Pinselspitze zu einem kleinen Kreuz ③. Sobald Sie mit gehaltener [Alt]-Taste einen Quellpunkt zum Klonen ausgewählt haben, erstellt Capture One eine neue Klonebene ④ im EBENEN-Werkzeug, wenn eine solche noch nicht existiert. Tipp: Eine weichere Pinselspitze (HÄRTE) lässt den geklonten Bereich nicht wie eingeklebt wirken.

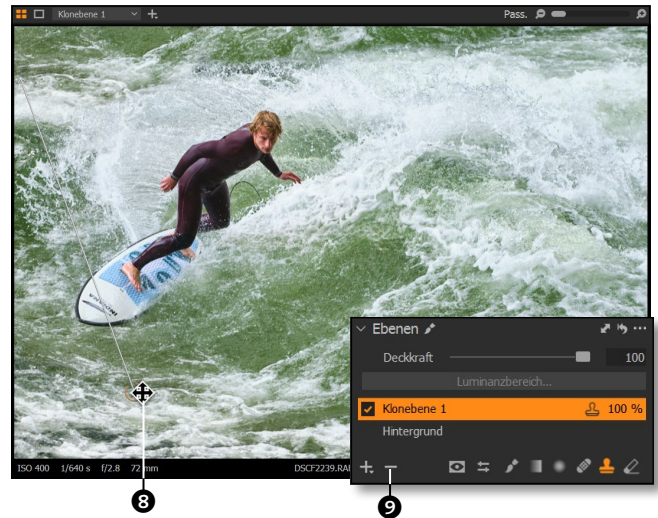


3 Bildbereich klonen

Wenn Sie anfangen zu zeichnen, werden die Pixel des ausgewählten Quellbereichs kopiert. Ein Kreis ⑤ mit einem Pfeil zeigt Ihnen im Bild, welcher Bereich für das Klonen verwendet wird. Sollte der Klonbereich jetzt noch nicht optimal sein, so macht dies nichts, weil Sie auch hier nachträglich an der Klonmaske arbeiten können. Zur Anpassung können Sie wie gehabt die DECKKRAFT ⑦ der Klonebene reduzieren oder die geklonten Bereiche über das Häkchen ⑥ im EBENEN-Werkzeug ein- und ausblenden.

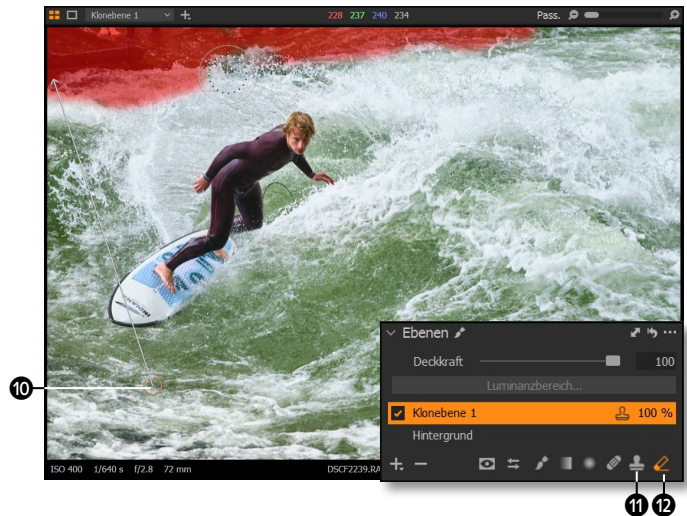
4 Klonbereich verschieben

Sind Sie mit dem Ergebnis des geklonten Bereichs nicht zufrieden, können Sie den weißen Kreis mit gedrückter Maustaste jederzeit verschieben **8**. Alternativ können Sie auch die Pfeiltasten der Tastatur verwenden, um den orange markierten Quellbereich noch etwas feiner zu verschieben. Wollen Sie einen Quellpunkt löschen, klicken Sie ihn an und drücken die **[Entf]**- bzw. **[←]**-Taste. Die komplette Klonenebene können Sie wie gewohnt mit dem Minussymbol **9** des EBENEN-Werkzeuges löschen.



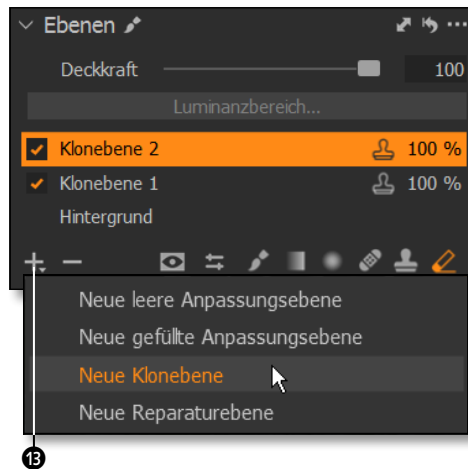
5 Klonmaske nacharbeiten

Neben der Möglichkeit, die Klonmaske zu verschieben, können Sie diesen Bereich auch nacharbeiten. Auch hierzu aktivieren Sie den entsprechenden Kreis mit dem Reparaturbereich, womit der Kreis orangefarben **10** wird. Mit dem KLONMASKE ZEICHNEN-Werkzeug **11** fügen Sie nun Bereiche hinzu, und mit dem MASKE LÖSCHEN-Werkzeug **12** können Sie einen Bereich löschen. Hierbei ist es häufig hilfreich, die Maske mit **[M]** einzublenden.



6 Klonbereiche hinzufügen

Wiederholen Sie bei Bedarf Schritt 2 an verschiedenen Stellen, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind. Sie können auf einer Klonenebene beliebig viele Kopien erstellen. Sie sind auch nicht gezwungen, alle Klonarbeiten auf einer Ebene zu machen. Sie können jederzeit eine weitere Klonenebene über das Plus-Symbol **13** anlegen und verwenden. Dann wird immer die zuletzt angelegte Klonenebene verwendet, wenn Sie das KLONMASKE ZEICHNEN-Werkzeug benutzen und keine Klonenebene im EBENEN-Werkzeug explizit ausgewählt haben.





Gezielt einzelne Farben anpassen

So verändern oder verbessern Sie Farben einzelner Bildbereiche

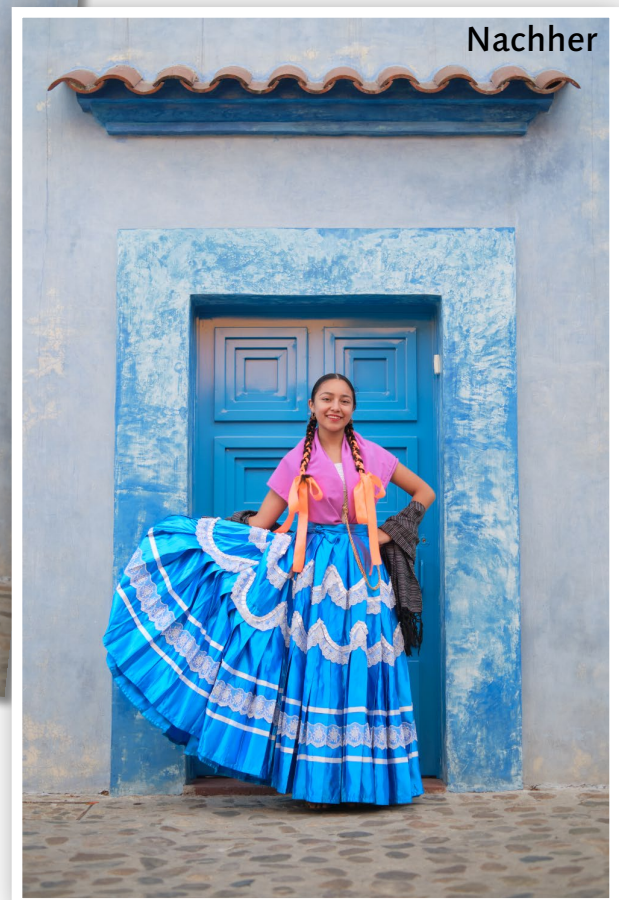
Sie haben den »Farbeditor« bereits kennengelernt und ihn auf das gesamte Bild angewendet. Das »Farbeditor«-Werkzeug können Sie aber auch für lokale Anpassungen nutzen. In diesem Workshop gehe ich davon aus, dass Sie den Workshop mit dem »Farbeditor« (Seite 180) bereits durchgearbeitet haben und mit dem Werkzeug vertraut sind.



Ausgangsbild

Das blaue Kleid wirkt etwas blass.

[Datei: Azul-2.RAF]

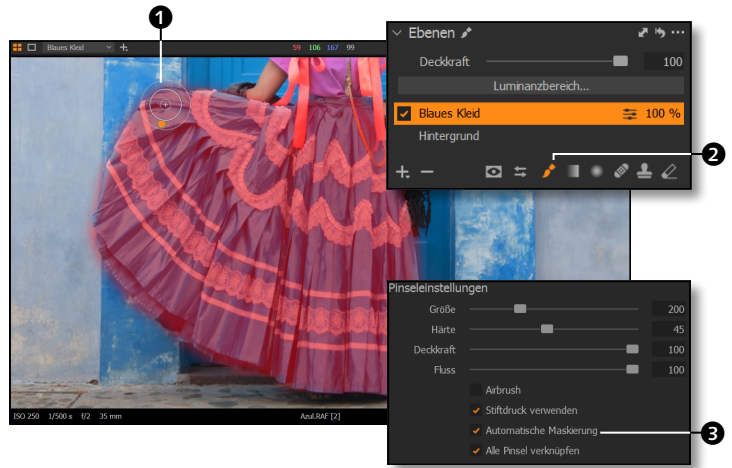


Bearbeitungsschritte

- Kleid maskieren
- Farbe auswählen
- Farbe verbessern

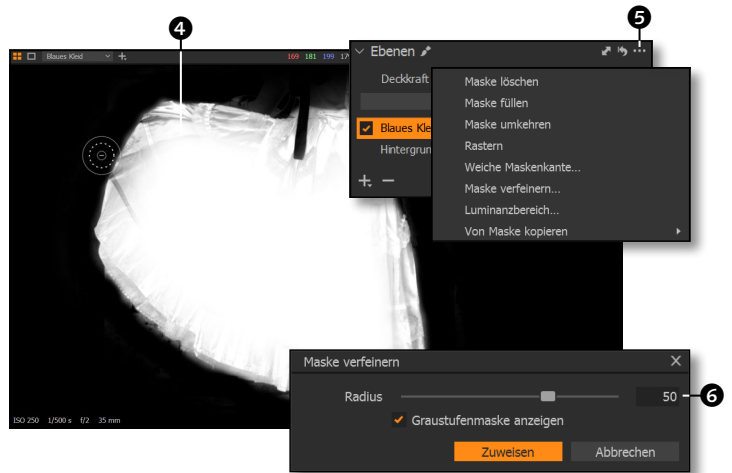
1 Bildanalyse

Um das blaue Kleid herauszuarbeiten, ohne die gleichfarbigen Bereiche im Bild mit zu bearbeiten, kommen Sie nicht um eine lokale Anpassung herum. Wählen Sie **MASKE ZEICHNEN** **2** **[B]** im **EBENEN-Werkzeug**, und passen Sie die Pinseleinstellungen mit einem rechten Mausklick auf dem Bild an. Aktivieren Sie **AUTOMATISCHE MASKIERUNG** **3**, und zoomen Sie tiefer in das Bild, um das Kleid **1** möglichst genau zu maskieren. Die Maske können Sie mit **[M]** ein- und ausblenden.



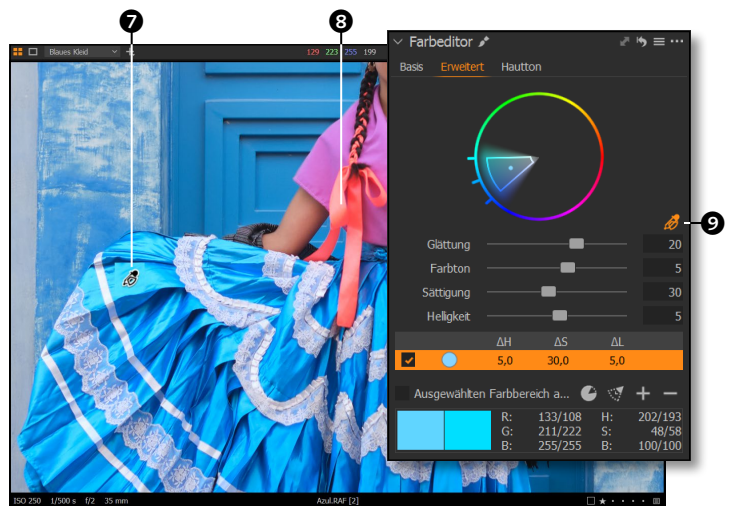
2 Maske verfeinern

Zu viel Maskiertes können Sie mit **MASKE LÖSCHEN** **[E]** wieder entfernen. Eine große Hilfe ist hierbei wieder die Graustufenmaske **4** mit **[Alt] + [M]**. Wenn die Kanten des blauen Kleides etwas zu hart sind, können Sie sie mit der Funktion **WEICHE MASKENKANTE** oder **MASKE VERFEINERN** über die drei Punkte **5** im **EBENEN-Werkzeug** verbessern. Ich habe mich wieder für die Funktion **MASKE VERFEINERN** entschieden und den **RADIUS** **6** auf 50 gesetzt.



3 Farbe über Ebene ändern

Blenden Sie die Maskierung aus, wählen Sie im Register **FARBE** im **FARBEDITOR** unter **ERWEITERT** das **FARBKORREKTUR-Werkzeug** **9**, und klicken Sie damit auf das Blau des Kleides **7**. Über die Schieberegler **FARBTON**, **SÄTTIGUNG** und **HELLIGKEIT** können Sie die ausgewählte Farbe ändern. Hier habe ich den **FARBTON** verändert und die **SÄTTIGUNG** erhöht. Dasselbe habe ich mit dem rosa Haarband **8** der Dame gemacht. Auf diese Weise können Sie weitere Farben im Bild maskieren und über neue Ebenen anpassen, ohne andere Bildbereiche mit gleicher Farbe zu ändern.



Luminanzbereich verwenden

Grundlagen zum Luminanzbereich in Capture One

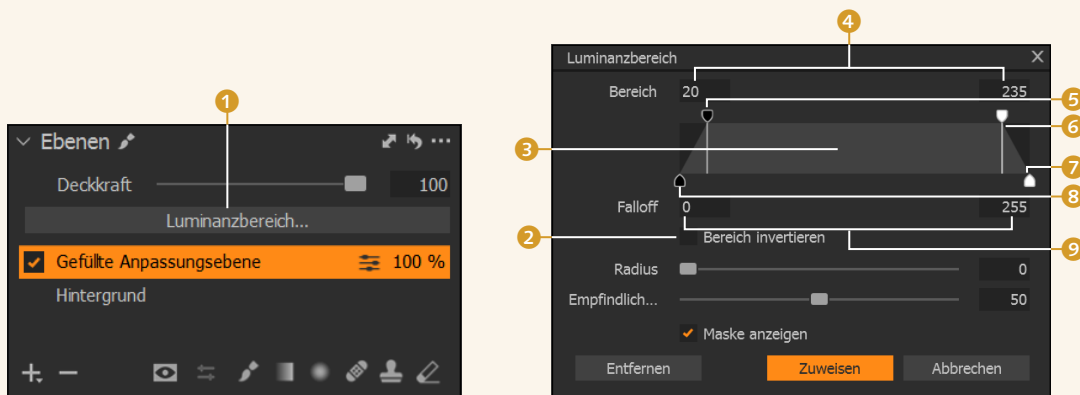
In Capture One gibt es die Möglichkeit, eine Maske anhand der Helligkeitswerte eines Bildes zu erstellen und eben genau nur diesen Bereich anzupassen. Diese Maske anhand der Helligkeitsinformationen kann abhängig vom verwendeten Bild das langwierige Zeichnen einer Maske überflüssig machen.

Voraussetzung

Um überhaupt eine Maske anhand der Helligkeit erstellen zu können, benötigen Sie eine Ebene mit einem bereits maskierten Bereich. Dies kann eine beliebig erstellte Maske sein, die Sie vorher selektiv mit MASKE ZEICHNEN, mit LINEARE VERLAUFMASKE ZEICHNEN oder RADIALE VERLAUFMASKE ZEICHNEN erstellt haben. Ebenso können Sie aber auch eine neue gefüllte Ebene anlegen und somit eine Maske anhand der Helligkeitsinformationen des gesamten Bildes erstellen. Das LUMINANZBEREICH-Werkzeug selbst hingegen erzeugt keine Maske, weshalb diese Funktion auf einer leeren Ebene ohne Maske keinen Effekt hat.

Luminanzbereich einstellen

Haben Sie eine Ebene mit einer Maske erstellt und im EBENEN-Werkzeug ausgewählt, können Sie diese Funktion mit der Schaltfläche LUMINANZBEREICH **1** aufrufen, womit der gleichnamige Dialog geöffnet wird. Den einzustellenden Luminanzbereich finden Sie oberhalb des Dialoges wieder. Den zu maskierenden Helligkeitsbereich können Sie über den schwarzen **5** und weißen **6** Regler oberhalb des Luminanzbereiches einstellen. Ziehen Sie zum Beispiel den schwarzen Regler nach rechts **11** zum weißen Regler, werden vorwiegend hellere Bildbereiche **10** bzw. die Lichter entsprechend dem eingestellten Bereich maskiert. Umgekehrt können Sie auch den weißen Regler **13** nach links zum schwarzen Regler ziehen, um vorwiegend dunklere Bildbereiche **12**, also die Tiefen, zu maskieren. Es spricht allerdings auch nichts dagegen, beide Regler in die Mitte **15** zu ziehen, um nur die Mitteltöne **14** eines Bildes zu maskieren.



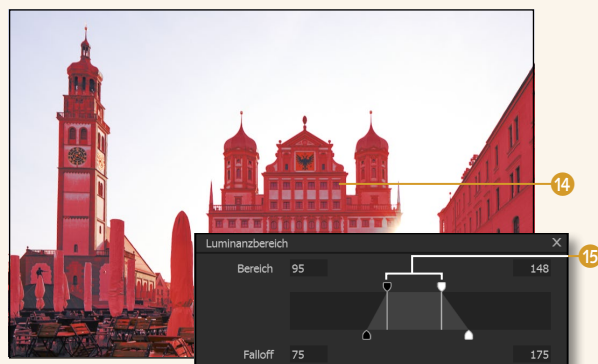
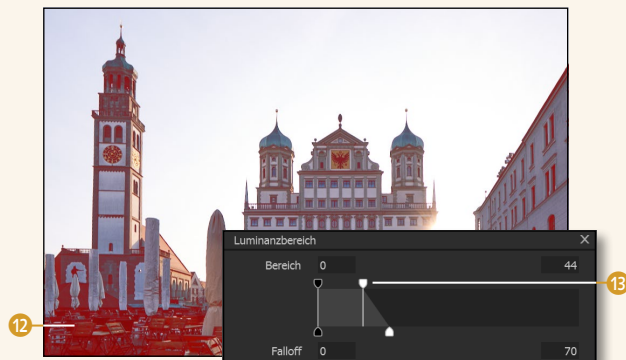
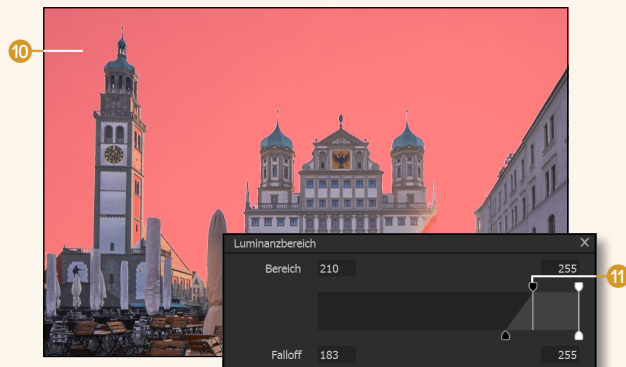
Oberhalb finden Sie den eingestellten Luminanzbereich als Zahlenwert **4** vor. Der Wertebereich reicht von 0 (komplett schwarz) bis 255 (komplett weiß). Sie können natürlich auch manuell einen Wert eingeben.

Mit dem schwarzen **8** und weißen **7** FALLOFF-Regler unterhalb des Luminanzbereiches können Sie den Übergang der Helligkeitsbereiche einstellen. Je weiter Sie diesen Regler nach außen ziehen, umso mehr breitet sich dieser Helligkeitsbereich in die Nachbarpixel aus. Damit sorgen Sie für einen sanfteren Übergang des ausgewählten Helligkeitsbereiches. Den zum eingestellten Bereich zugehörigen Wert finden Sie bei FALLOFF **9** als Zahlenwert vor. Hier können Sie ebenfalls manuell einen Wert eingeben. Halten Sie die \square -Taste gedrückt, während Sie einen der beiden unteren Regler verschieben, wird der andere Regler gleichmäßig mit verschoben. Diese sanften Übergänge bleiben erhalten, wenn Sie den jeweils oberen Regler für den Luminanzbereich verschieben. Wollen Sie diesen FALLOFF-Bereich hingegen fixieren, wenn Sie einen der oberen Regler verschieben, müssen Sie ebenfalls die \square -Taste gedrückt halten.

Wollen Sie den gesamten Luminanzbereich verschieben, können Sie dies mit gedrückt gehaltener Maustaste innerhalb des Luminanzbereiches **3** tun.

Alle vier Regler können Sie durch einen Doppelklick darauf wieder auf den Standardwert zurücksetzen.

Mit der Option **BEREICH INVERTIEREN** **2** kehren Sie den erstellten Luminanzbereich um. Diese Funktion bezieht sich rein auf die Umkehrung des Helligkeitsbereiches und sollte nicht mit der Funktion **MASKE UMKEHREN** verwechselt werden. Das sind zweierlei Funktionen.



Qualität des Luminanzbereiches verbessern

Um die Helligkeitsmaske des LUMINANZBEREICH-Werkzeuges zu verbessern, finden Sie im Dialog mit RADIUS ① und EMPFINDLICHKEIT ② zwei Regler vor. Solange der Regler von RADIUS auf dem Standardwert 0 ist, hat auch der Regler EMPFINDLICHKEIT keine Auswirkungen auf die Maske. Wenn Sie den Regler RADIUS erhöhen, erhalten Sie eine etwas weichere Maske von Helligkeitsbereichen, und mit EMPFINDLICHKEIT justieren Sie diesen weichgezeichneten Bereich nach. Mit einem Wert von 0 für die EMPFINDLICHKEIT erzeugen Sie eine weiche Maske an den Kanten. Je höher Sie den Wert ziehen, umso genauer und härter wird die Maske an den Kanten erstellt.

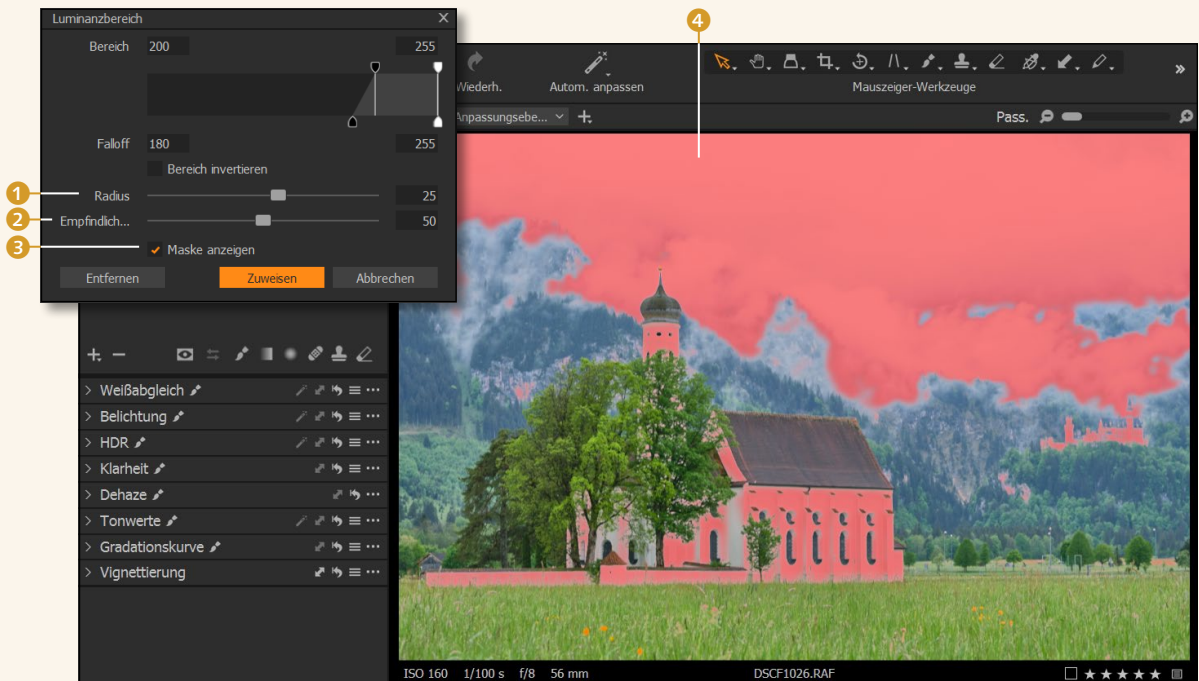
Luminanzbereich anzeigen

Um die Maske ④ des Luminanzbereiches auch im Bild während der Bearbeitung mit dem LUMINANZBEREICH-Dialog anzuzeigen, aktivieren Sie die Option MASKE ANZEIGEN ③. Umgekehrt können Sie die Maske so auch wieder ausblenden. Einen noch etwas genaueren Eindruck

der Maske, die Sie mit dem LUMINANZBEREICH-Werkzeug erstellen, erhalten Sie mit der Graustufenmaske. Um die Graustufenmaske ebenfalls mit dem LUMINANZBEREICH-Werkzeug verwenden zu können, müssen Sie das Werkzeug schließen und die Graustufenmaske über die Werkzeuge im EBENEN-Werkzeug aktivieren ⑨. Schneller geht es mit **[Alt]+[M]**. Rufen Sie jetzt erneut die Funktion LUMINANZBEREICH auf, finden Sie im Dialog anstelle der Option MASKE ANZEIGEN die Option GRAUSTUFENMASKE ANZEIGEN ⑦ vor. Gerade wenn Sie die Qualität der Maske mit den Reglern RADIUS und EMPFINDLICHKEIT anpassen, zeigt die Graustufenmaske ⑥ die Maskierung wesentlich deutlicher, und Sie haben auch eine viel bessere Kontrolle bei den Einstellungen mit dem LUMINANZBEREICH-Werkzeug.

Luminanzbereich bleibt immer erhalten

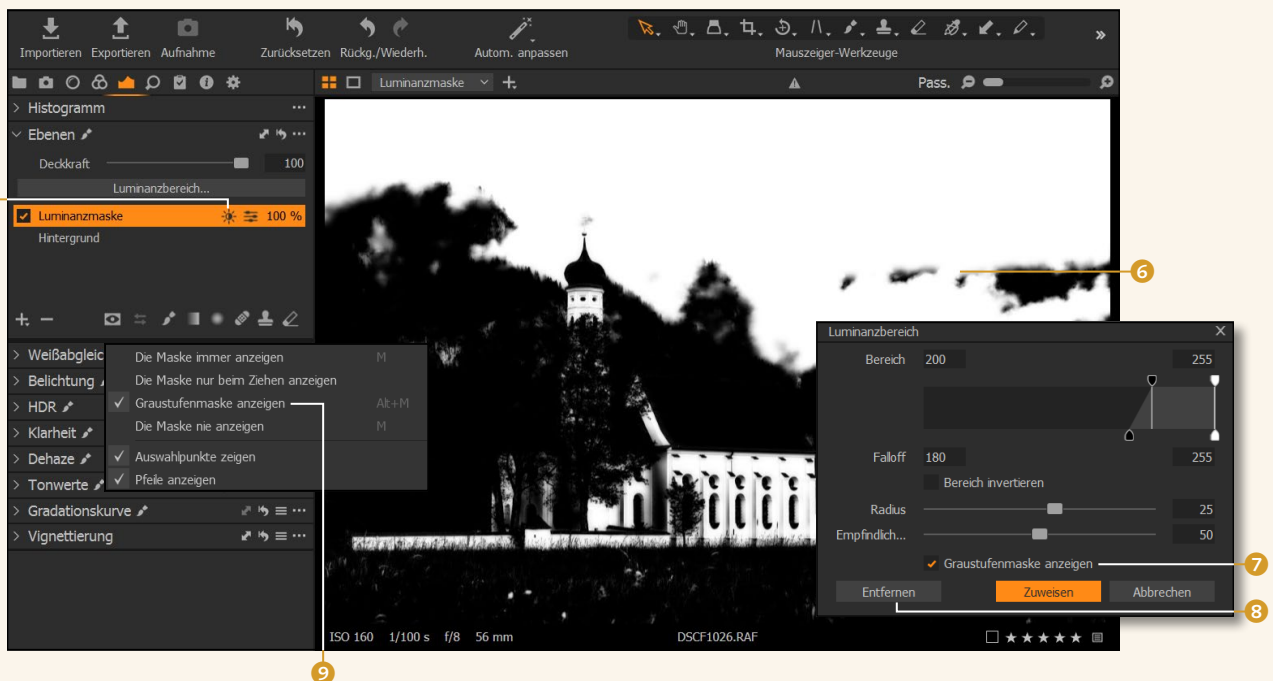
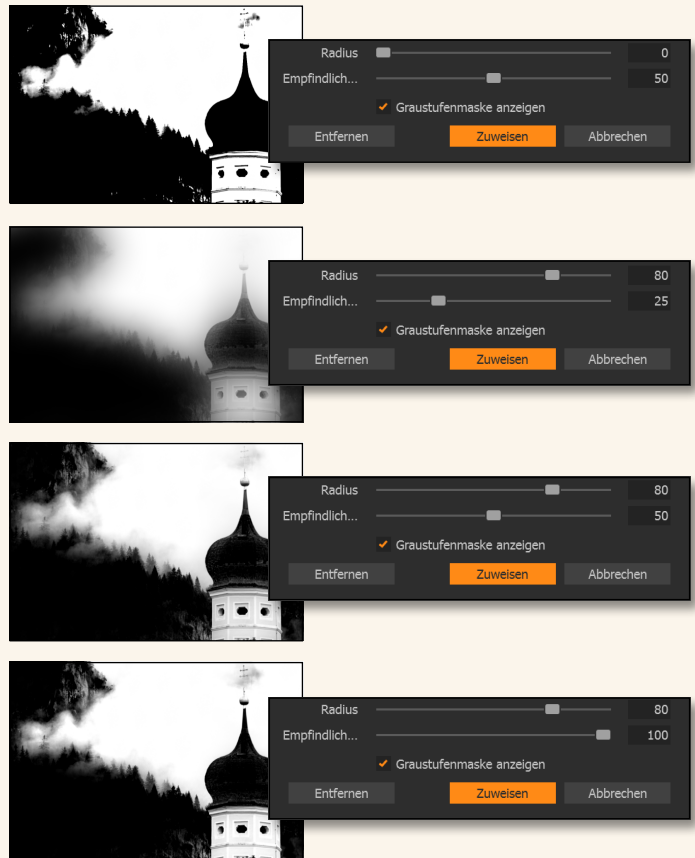
Eine weitere Besonderheit, die Sie mit einer Ebene mit maskiertem Luminanzbereich haben, ist, dass dieser Bereich immer für diese Ebene gilt. Das bedeutet, wenn Sie zum Bei-



spiel einzelne Luminanzbereiche mit MASKE LÖSCHEN entfernen, können Sie eben nur diese Luminanzbereiche jederzeit wieder mit MASKE ZEICHNEN aufmalen. Umgekehrt bedeutet das allerdings auch, dass Sie mit MASKE ZEICHNEN dann keine neuen Bereiche jenseits des eingestellten Luminanzbereichs hinzufügen können. Wollen Sie eine Maske mit Luminanzbereich mit MASKE ZEICHNEN erweitern, müssen Sie die Maske vorher mit RASTERN zu einer gewöhnlichen Maske machen. Ansonsten können Sie auf einer Maske mit Luminanzbereich alle Werkzeuge und Funktionen ausführen, ohne diese Ebene vorher rastern zu müssen.

Ob eine Ebene einen Luminanzbereich enthält oder nicht, sehen Sie im EBENEN-Werkzeug an einem kleinen Sonnensymbol **5**.

Um einen Luminanzbereich von einer Ebene zu entfernen, rufen Sie den Dialog dazu auf und klicken die Schaltfläche ENTFERNEN **8** an. Dadurch wird der Dialog gleichzeitig beendet. Am fehlenden kleinen Sonnensymbol erkennen Sie, dass die Ebene keinen Luminanzbereich mehr hat.





Helle und dunkle Bereiche anpassen

So bearbeiten Sie Bilder gezielt nach Helligkeitsinformationen

Mit dem Werkzeug »Luminanzbereich« können Sie Bildbereiche nach den Helligkeitsinformationen maskieren. Diese Funktion hat ein enormes Potenzial und kann Ihnen das Maskieren mit Capture One enorm erleichtern. In diesem Workshop demonstriere ich, wie Sie einen hellen und einen dunklen Bildbereich separat maskieren und anpassen können.



Ausgangsbild

- Hintergrund zu hell
- Vordergrund zu dunkel
- Farben flau

[Datei: Dancing.RAF]

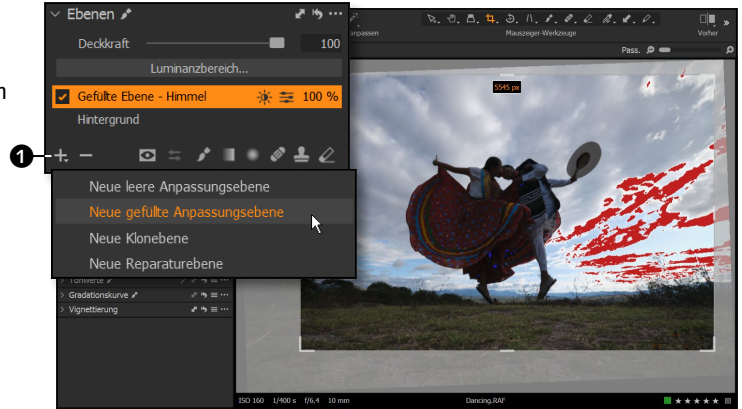


Bearbeitungsschritte

- Hintergrund auswählen
- Hintergrund abdunkeln
- Vordergrund auswählen
- Vordergrund aufhellen

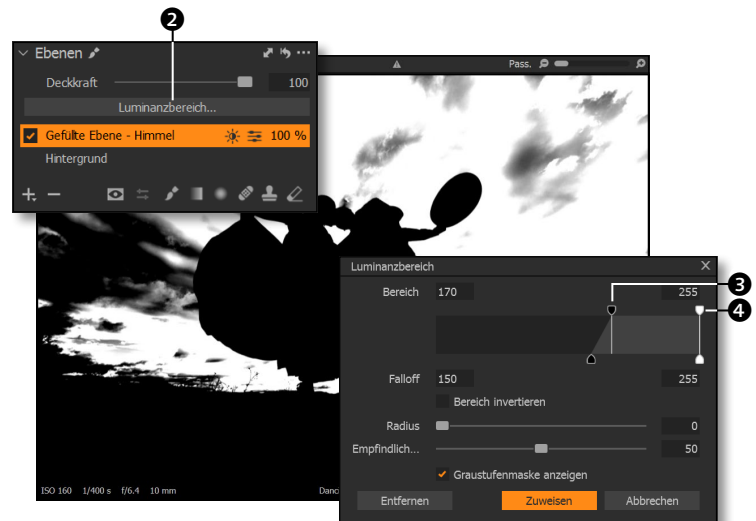
1 Grundlegende Anpassungen

Im ersten Schritt mache ich wenn nötig zunächst die grundlegenden Anpassungen. Im Beispiel passe ich zuerst den WEISSABGLEICH im Register FARBE an. Ebenso erstelle ich jetzt bereits meinen Bildausschnitt mit dem ZUSCHNEIDEN-Werkzeug im Register OBJEKTIV. Fügen Sie jetzt eine neue gefüllte Ebene über das Plusymbol ❶ im EBENE-Werkzeug hinzu, und benennen Sie sie gleich entsprechend.



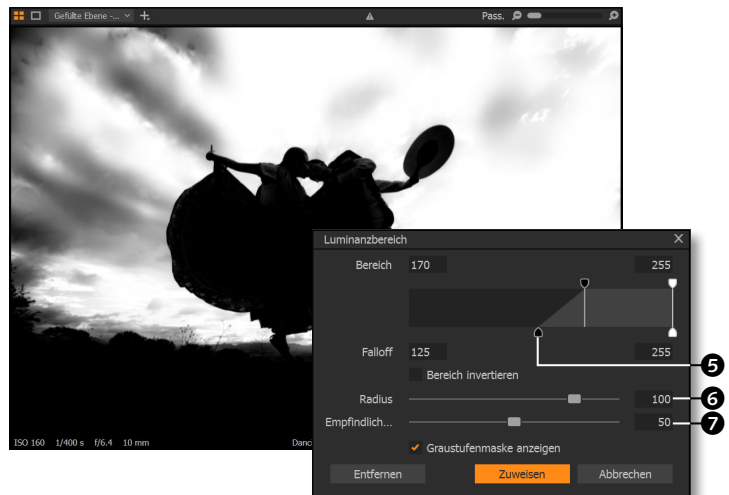
2 Luminanzbereich auswählen

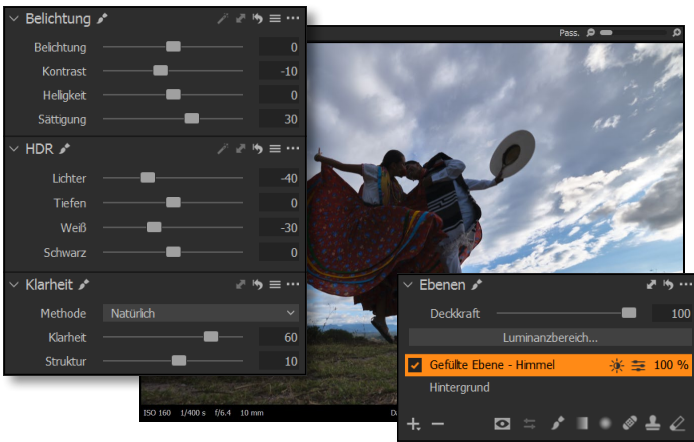
Ich bevorzuge hierfür die Graustufenmaske, weshalb ich sie mit **[Alt]+[M]** aktiviere. Wählen Sie dann die gefüllte Ebene aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche LUMINANZBEREICH ❷ im EBENEN-Werkzeug. Um den hellen Bereich im Bild zu maskieren, ziehen Sie im Dialog den oberen schwarzen Regler ❸ nach rechts (hier bis zum Wert 170). Da ich hier auch komplettes Weiß erfassen will, ziehe ich den weißen Regler ❹ ganz nach rechts auf 255.



3 Luminanzbereich verfeinern

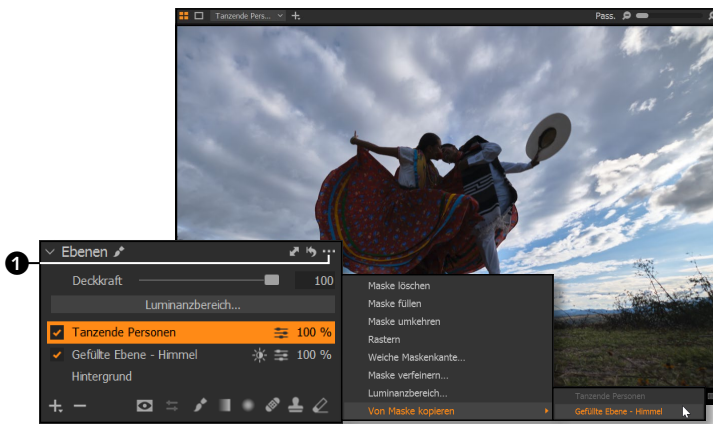
Um die Maske mit dem Luminanzbereich zu verfeinern, können Sie beispielsweise den schwarzen Regler ❺ von FALLOFF etwas verlängern. Zudem verwende ich den Regler RADIUS ❻ und ziehe ihn auf den Wert 100. Mit dem Wert EMPFINDLICHKEIT ❼ stelle ich dann ein, wie hart die Kanten meiner Maske sein sollen. Ein niedriger Wert macht die Kanten weich und ein hoher Wert härter. Ich verwende hier leicht härtere Kanten mit dem Wert 50. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche ZUWEISEN bzw. ANWENDEN.





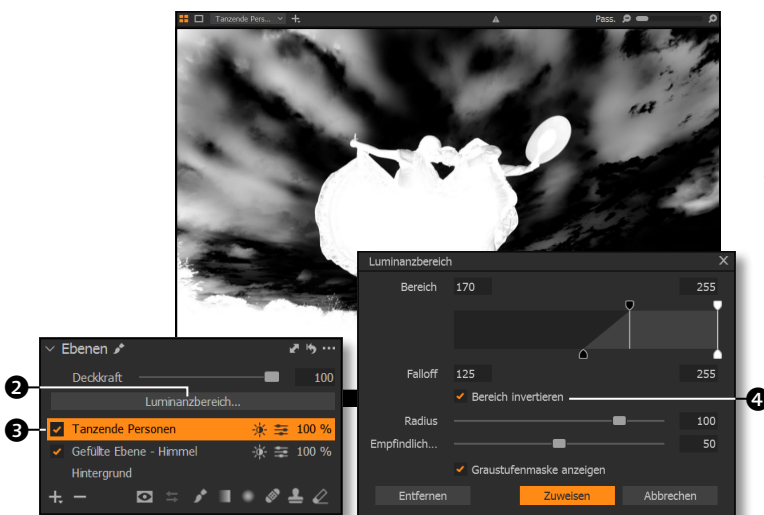
4 Luminanzbereich anpassen

Zunächst deaktiviere ich die Graustufenmaske wieder mit **[Alt] + [M]**. Jetzt können Sie den eingestellten Luminanzbereich bearbeiten. Im Beispiel reduziere ich die LICHTER und WEISS im HDR-Werkzeug. Und im BELICHTUNG-Werkzeug reduziere ich den KONTRAST und erhöhe die SÄTTIGUNG. Damit der Himmel etwas dramatischer wird, habe ich beim KLARHEIT-Werkzeug die KLARHEIT stark und die STRUKTUR leicht erhöht. Mit diesen Einstellungen sollte der Himmel bereits deutlich verbessert sein.



5 Luminanzmaske kopieren

Im nächsten Schritt will ich die tanzenden Personen im Vordergrund aufhellen. Hierzu erstelle ich über das Plusymbol im EBENEN-Werkzeug eine neue leere Ebene und kopiere dann über die drei Punkte **1**, oder mit einem rechten Mausklick, die Ebene mit dem Luminanzbereich mit **VON MASKE KOPIEREN** (hier: **GEFÜLLTE EBENE – HIMMEL**). Jetzt ist auf der neuen Ebene (hier: **TANZENDE PERSONEN**) dieselbe Luminanzmaske enthalten.

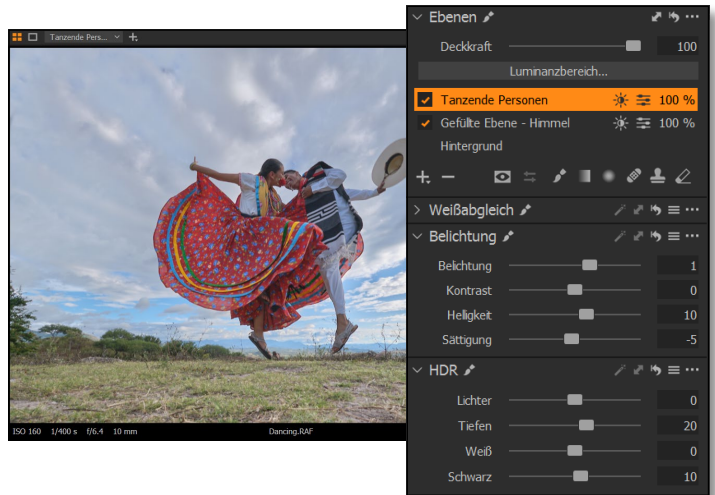


6 Luminanzmaske umkehren

Zum Invertieren der Luminanzmaske wählen Sie die Ebene aus **3** und klicken auf **LUMINANZBEREICH 2**. Im Dialog aktivieren Sie jetzt **BEREICH INVERTIEREN 4** und klicken auf **ZUWEISEN** bzw. **ANWENDEN**. Aktivieren Sie bei Bedarf zur Kontrolle die Graustufenmaske mit **[Alt] + [M]**. Beachten Sie bitte, dass **BEREICH INVERTIEREN** vom **LUMINANZBEREICH**-Dialog nicht dasselbe ist wie die Funktion **MASKE UMKEHREN** bzw. **MASKE INVERTIEREN**.

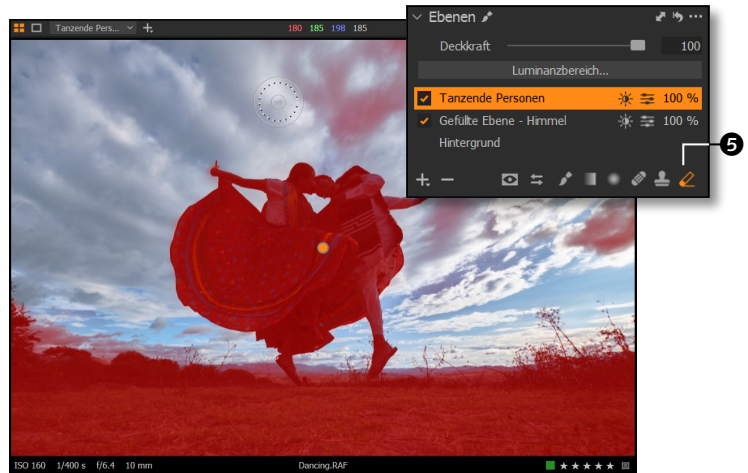
7 Anpassungen machen

Jetzt deaktiviere ich die Graustufenmaske wieder mit **[Alt]+[M]**, um den eingestellten Luminanzbereich mit den tanzenden Personen anzupassen. Im Beispiel ziehe ich die **BELICHTUNG** im **BELICHTUNG**-Werkzeug auf +1, die **HELLIGKEIT** auf +10 und die **SÄTTIGUNG** auf -5. Im **HDR**-Werkzeug hingegen erhöhe ich die **TIEFEN** um +20 und **SCHWARZ** um +10. Wie immer sind diese Werte auch eine Frage des persönlichen Geschmackses.



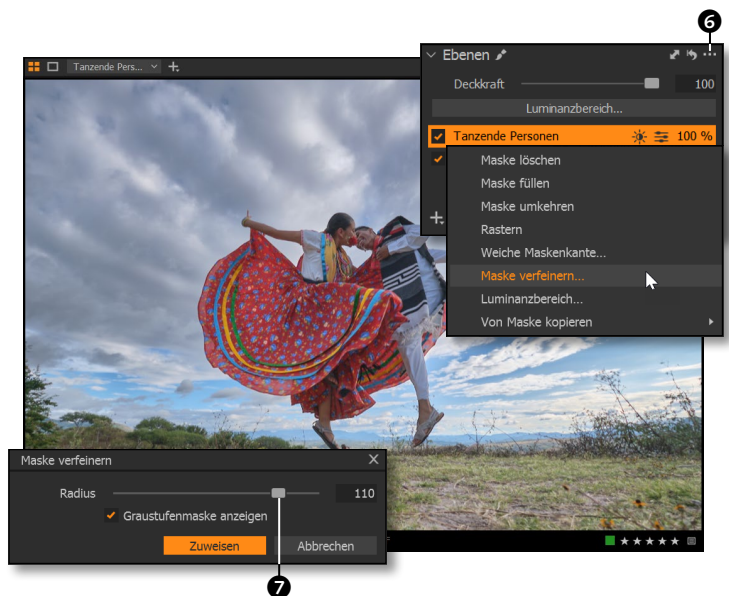
8 Luminanzbereich nacharbeiten

Bei der Luminanzmaske mit den tanzenden Personen wurde auch der Himmel erfasst und mit aufgehellt. Diesen Bereich können Sie mit dem Werkzeug **MASKE LÖSCHEN** **5** im **EBENEN**-Werkzeug oder **[E]** entfernen. Es ist nicht schlimm, wenn Sie zu viel von der Maske gelöscht haben, weil Sie diese Bereiche dank des Luminanzbereichs mit dem Werkzeug **MASKE ZEICHNEN** oder mit **[B]** jederzeit wiederherstellen können. Eine aktive Maske hilft Ihnen zur Kontrolle bei der Nachbearbeitung der Luminanzmaske.



9 Luminanzmaske verfeinern

Die Ebenen mit dem Luminanzbereich können Sie bei Bedarf weiter verfeinern. Wählen Sie hierzu die Ebene mit dem Luminanzbereich, und wählen Sie über die drei Punkte **6** oder einen rechten Mausklick auf der Ebene die Funktion **MASKE VERFEINERN** aus. Ich habe den Wert von 110 für **RADIUS** **7** verwendet. Auch hier kann es hilfreich sein, sich die Graustufenmaske zur Kontrolle mit **[Alt]+[M]** ein- und auszublenden.





Dunkle Bildbereiche anpassen

So fügen Sie gezielt Schattenbereiche zu einem Bild hinzu

Im Grunde handelt es sich beim Hinzufügen von Schattenbereichen um dasselbe Prinzip wie im Workshop zuvor, in dem Sie die Helligkeit von Bildbereichen gezielt angepasst haben. Allerdings ist die Vorgehensweise leicht anders. Im Beispielbild habe ich bereits alle Basisbearbeitungen vorgenommen. Zwar werden in diesem Workshop die dunklen Bildbereiche behandelt, Sie können dieselben Schritte aber natürlich auch mit allen anderen Luminanzbereichen durchführen.

Ausgangsbild

Dem Motiv würden im Hintergrund mehr Schatten gut stehen.

[Datei: Schatten.RAF]

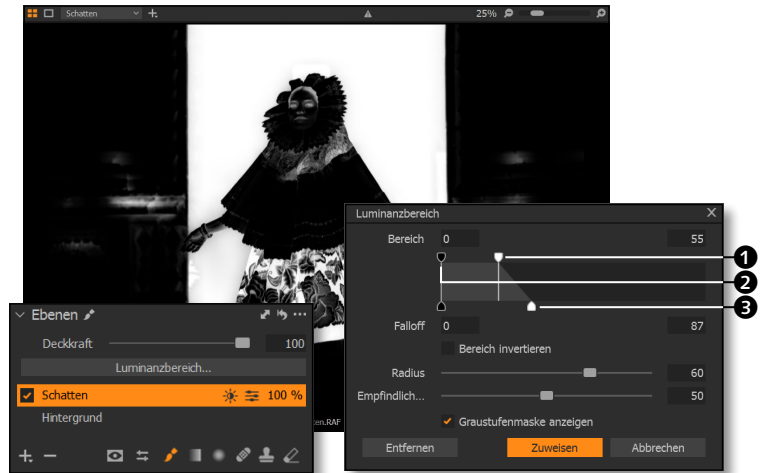


Bearbeitungsschritte

- Dunkle Bereiche maskieren
- Mehr Schatten hinzufügen

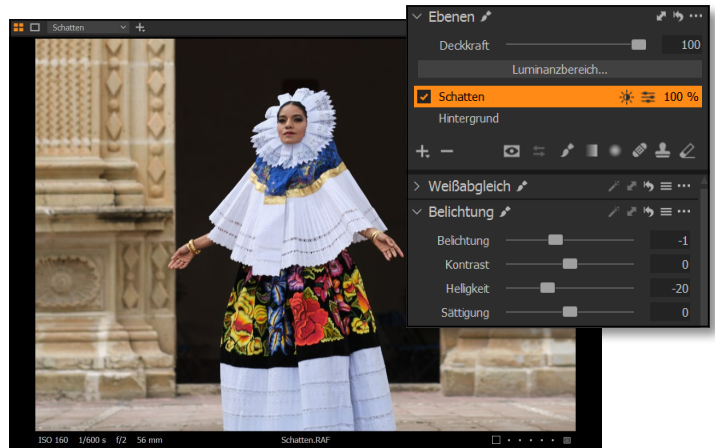
1 Dunklen Bereich maskieren

Aktivieren Sie die Graustufenmaske mit **[Alt]+[M]**. Erstellen Sie eine neue gefüllte Ebene, und rufen Sie die Funktion LUMINANZBEREICH über das EBENEN-Werkzeug auf. Um im Bild gezielt Schatten hinzuzufügen, ziehe ich den weißen Regler **1** nach links auf den Wert 55 und den schwarzen Regler **2** ganz nach links. Den weißen FALLOFF-Regler **3** erweitere ich leicht. Den Bereich verfeinere ich noch ein wenig mit RADIUS und EMPFINDLICHKEIT. Dann schließe ich diese Anpassungen mit ANWENDEN ab.



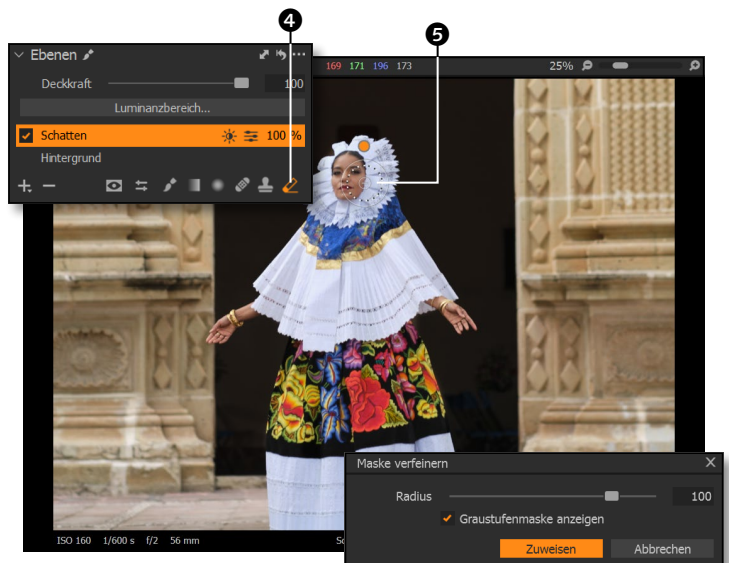
2 Maskierte Bereiche abdunkeln

Deaktivieren Sie die Graustufenmaske mit **[Alt]+[M]**. Achten Sie darauf, dass die Ebene mit dem Luminanzbereich ausgewählt ist, und ziehen Sie jetzt beim BELICHTUNG-Werkzeug den BELICHTUNG-Regler auf -1 und die HELLGKEIT auf -20. Alle dunklen maskierten Luminanzbereiche werden jetzt noch mehr abgedunkelt. Leider betrifft dies auch die dunklen Bereiche des Motivs. Darum kümmern wir uns im nächsten Schritt.



3 Luminanzbereich bearbeiten

Die Luminanzbereiche, die Ihnen jetzt zu dunkel geworden sind, können Sie mit MASKE LÖSCHEN **4** wieder entfernen. Reduzieren Sie gegebenenfalls die DECKKRAFT des Pinsels, dann wirkt der Effekt nicht so hart. Im Beispiel habe ich die Schatten im Gesicht der Dame **5** und in ihrem Kleid wieder etwas reduziert, weil ich dort keine Details verlieren will. Am Ende habe ich nachträglich die Ebene der Luminanzmaske mit MASKE VERFEINERN verfeinert. Natürlich können Sie auch hier jederzeit den Luminanzbereich nachträglich anpassen.





Luminanzbereich und Masken

So kombinieren Sie Masken mit dem Luminanzbereich

Das Tolle am »Luminanzbereich«-Werkzeug ist auch, dass es sich beliebig mit den anderen Werkzeugen und Funktionen kombinieren lässt. Damit stehen Ihnen enorm viele Möglichkeiten zur Verfügung, eine Maske zu erstellen. Eine Möglichkeit mit einer linearen Verlaufsmaske will ich Ihnen in diesem Workshop demonstrieren.

Ausgangsbild

Die Wolken sind eine Spur zu hell geraten.

[Datei: St-Coleman.RAF]

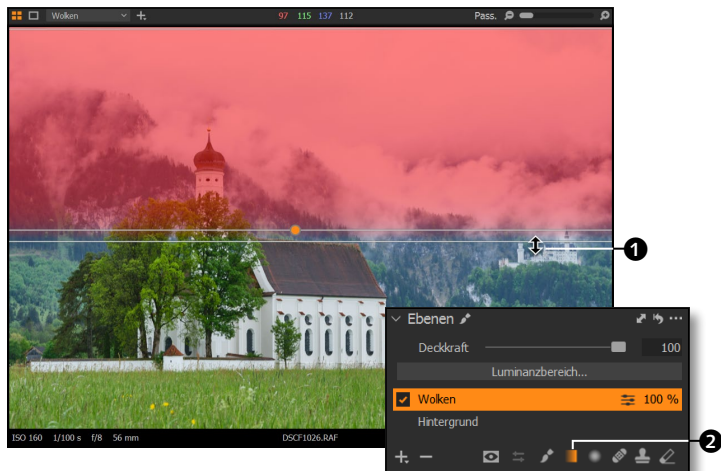


Bearbeitungsschritte

- Lineare Verlaufsmaske für die Wolken erstellen
- Lineare Verlaufsmaske mit einem Luminanzbereich verfeinern
- Mehr Details aus den Wolken zurückholen

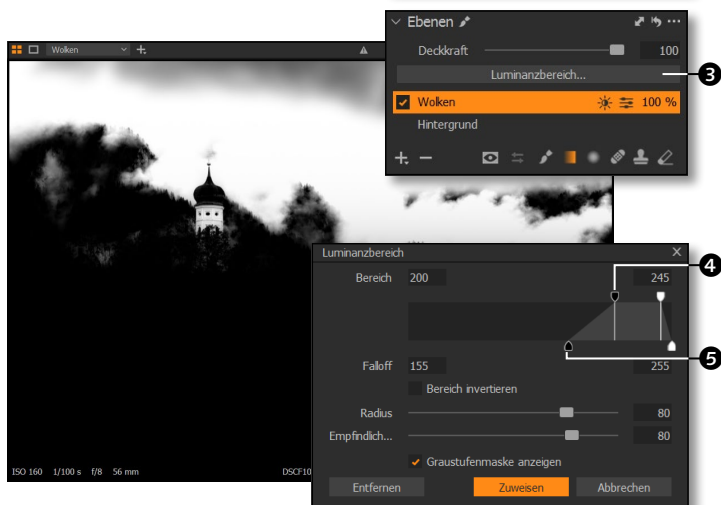
1 Lineare Maske erstellen

Wählen Sie im EBENEN-Werkzeug bei den Werkzeugen LINEARE VERLAUFSMASKE ZEICHNEN aus ②, oder drücken Sie [L]. Ziehen Sie den gewünschten Verlauf im Bild auf. Mit gehaltener [⇧]-Taste ziehen Sie einen horizontalen Verlauf auf; im Beispiel wähle ich die Wolken aus. Schalten Sie mit [M] die Maske zur Kontrolle ein. Die untere Begrenzungslinie ① ziehe ich mit gehaltener [Alt]-Taste etwas mehr zur Mittellinie hoch.



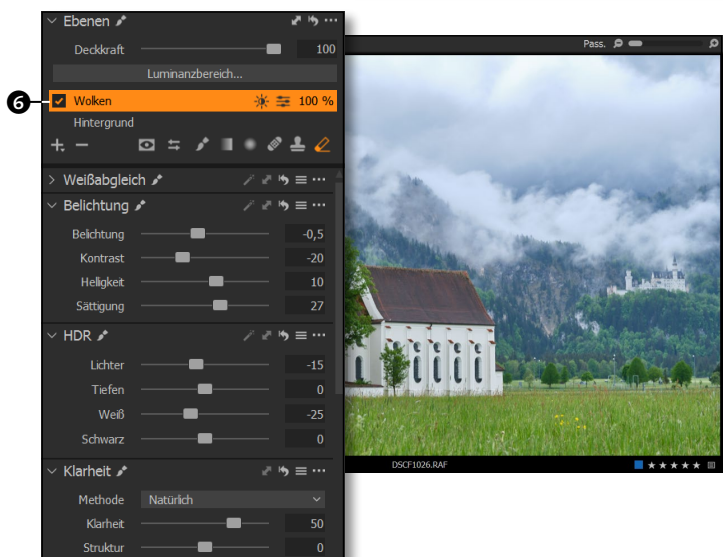
2 Verlauf mit Luminanzbereich

Ich schalte jetzt die Graustufenmaske mit [Alt]+[M] ein und klicke dann auf LUMINANZBEREICH ③. Da ich die Wolken und nicht die Bäume und das Gebirge maskieren will, ziehe ich den schwarzen Regler ④ nach rechts bis auf den Wert 200. Den schwarzen FALL-OFF-Regler ⑤ ziehe ich großzügig nach links auf 155. Nach einem Feintuning mit RADIUS und EMPFINDLICHKEIT auf 80 wende ich die Einstellungen über ZUWEISEN auf die lineare Maske an. Jetzt sind fast nur noch die Wolken maskiert.



3 Anpassungen vornehmen

Achten Sie darauf, dass die Ebene mit der linearen Maske und dem Luminanzbereich ausgewählt ist ⑥, und nehmen Sie die Anpassungen am Himmel vor. Ich reduziere hier die BELICHTUNG auf -0,5, erhöhe die SÄTTIGUNG und reduziere die LICHTER und das WEISS im HDR-Werkzeug. Das Tolle daran ist, dass Sie nach wie vor die lineare Verlaufsmaske oder den Luminanzbereich ändern können. Auch mit MASKE ZEICHNEN, MASKE LÖSCHEN oder MASKE VERFEINERN können Sie hier nacharbeiten.





Eine einfache Porträtretusche

So holen Sie noch mehr aus einer Porträtaufnahme heraus

Capture One ist mittlerweile bestens dafür ausgestattet, eine komplette Porträt- oder Beauty-Retusche durchzuführen, sodass Sie seltener zu Photoshop und Co. wechseln müssen. Dieser Workshop demonstriert Ihnen einige bildbearbeiterische Alltagssituationen, in denen Sie Personenaufnahmen mit geringem Aufwand verbessern können. Ich gehe davon aus, dass Sie bereits die üblichen Anpassungen wie Weißabgleich und Belichtung vorgenommen haben.



[Model: Süheyla; Makeup: Canan Yildiz, Haare: Burcu]

Ausgangsbild

Model mit Make-up und toller Frisur

[Datei: Süheyla.RAF]

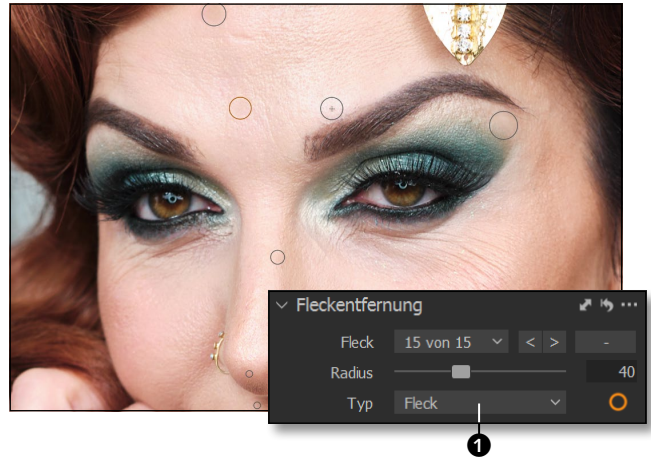


Bearbeitungsschritte

- Hautunreinheiten entfernen
- Augenränder entfernen
- Haut weichzeichnen
- Augen betonen
- Lippen bearbeiten
- Hautton anpassen

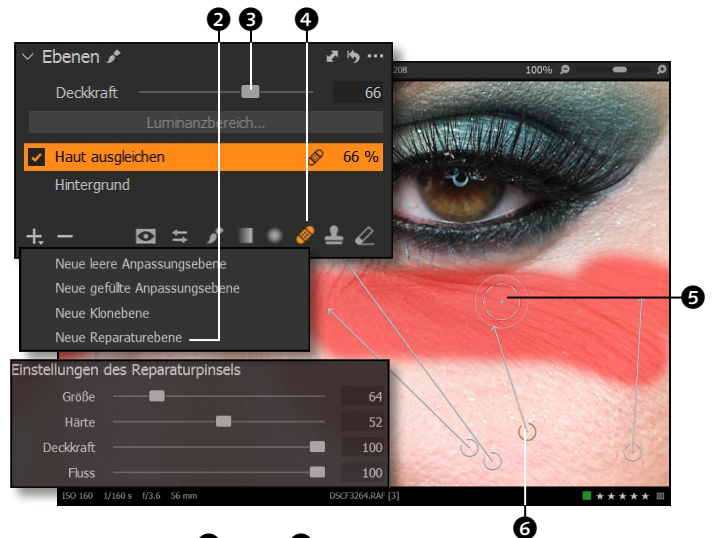
1 Hautunreinheiten entfernen

Zum Entfernen von kleinen Hautunebenheiten, Hautpartikeln, Schminkresten usw. können Sie zwar auch eine Reparaturebene mit dem REPARATURMASKE ZEICHNEN-Werkzeug verwenden, aber ich benutze gerne das FLECKENTFERNUNG-Werkzeug aus dem DETAILS-Register, weil es hiermit etwas komfortabler ist. Zoomen Sie hierzu ins Bild hinein, und wählen Sie FLECK als TYP 1 aus. Klicken Sie rechts im Bild, um die Pinselgröße einzustellen, und tupfen Sie kleinere Hautunreinheiten einfach mit einem Mausklick weg.



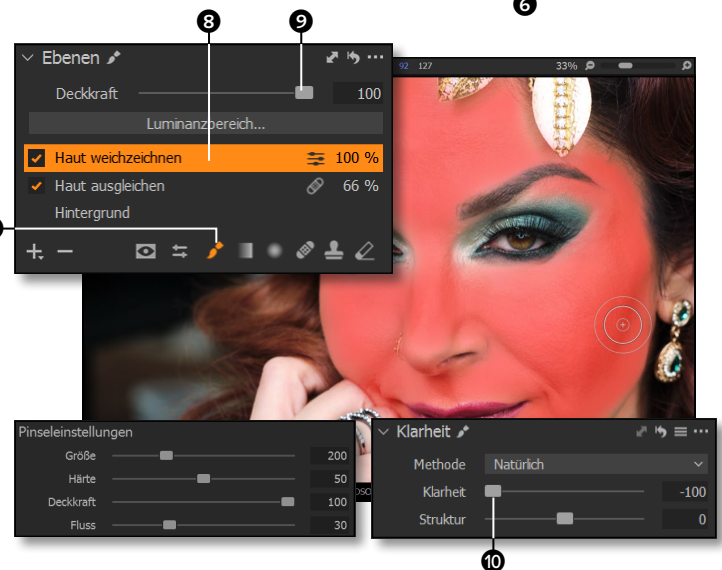
2 Haut ausgleichen

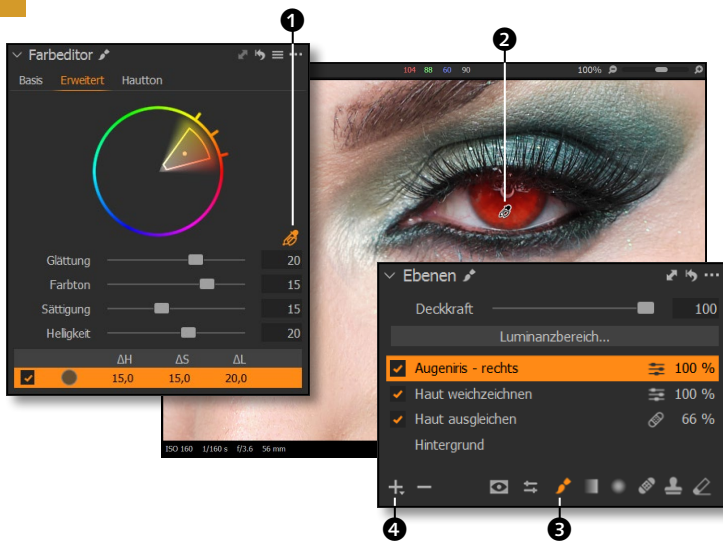
Legen Sie beim EBENEN-Werkzeug eine NEUE REPARATUREBENE 2 über das Plusssymbol an. Wählen Sie REPARATURMASKE ZEICHNEN 4, und zoomen Sie unterhalb der Augen tiefer in das Bild hinein. Passen Sie die Pinselspitze an. Malen Sie unterhalb des rechten Auges eine Maske 5, und passen Sie anschließend den Quellbereich 6 an. Nacharbeiten können Sie jederzeit mit MASKE LÖSCHEN oder indem Sie den Pfeil des Quellbereiches verschieben. Bearbeiten Sie so auch die andere Gesichtshälfte. Reduzieren Sie die DECKKRAFT 3 der Ebene.



3 Die Haut weichzeichnen

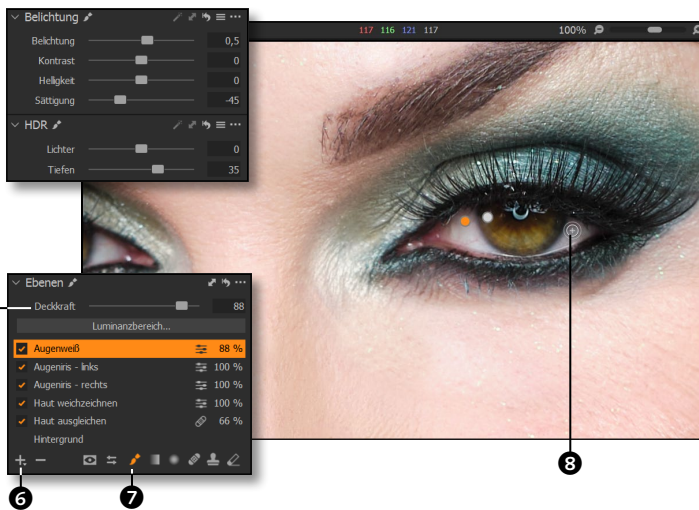
Legen Sie eine Anpassungsebene über das Plusssymbol an, und benennen Sie sie entsprechend 8. Ziehen Sie im BELICHTUNG-Register im KLARHEIT-Werkzeug den Regler KLARHEIT 7 auf -100. Wählen Sie einen weichen Pinsel mit halber DECKKRAFT, reduziertem FLUSS, und übermalen Sie mit MASKE ZEICHNEN 7 das Gesicht. Bereiche wie Augen, Lippen, Nasenlöcher und Haare sollten Sie nicht übermalen. Zu viel Aufgemaltes entfernen Sie mit MASKE LÖSCHEN (mit Klick auf [E]). Wie weich die Haut werden soll, können Sie am Ende mit dem Regler KLARHEIT oder der DECKKRAFT 9 der Ebene anpassen.





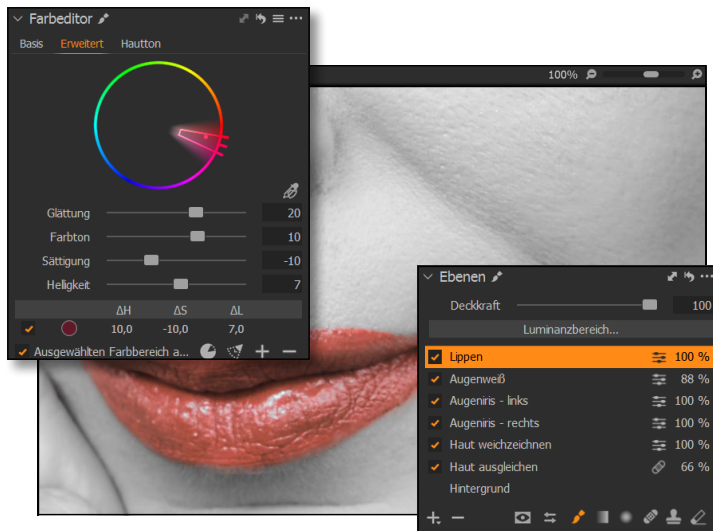
4 Iris verbessern

Zoomen Sie tiefer in das Bild hinein, und erstellen Sie eine neue Anpassungsebene über das Plus-Symbol **4**. Malen Sie mit MASKE ZEICHNEN **3** oder **[B]** eine Maske über die Iris des Auges. Blenden Sie die Maske mit **[M]** ein und aus. Wählen Sie im FARBEDITOR im FARBE-Register mit dem FARBKORREKTUR-Werkzeug **1** die Iris **2** aus, und passen Sie die Farbe an. Ich habe die SÄTTIGUNG und die HELLGKEIT erhöht und den FARBTON verschoben, womit das Auge jetzt wesentlich strahlender wirkt. Wiederholen Sie den Vorgang mit dem anderen Auge.



5 Augenweiß verbessern

Erstellen Sie eine neue Anpassungsebene über das Plus-Symbol **6**, erhöhen Sie im BELICHTUNG-Register die BELICHTUNG auf +0,5, reduzieren Sie die SÄTTIGUNG auf -45, und ziehen Sie den Regler TIEFEN im HDR-Werkzeug auf 35 hoch. Wählen Sie mit MASKE ZEICHNEN **7** eine weiche kleine Pinselspitze mit geringer DECKKRAFT und reduziertem FLUSS, malen Sie damit ins Weiß der Augen **8**, sodass diese heller werden. Ähnlich können Sie bei Bedarf auch beim Aufhellen von Zähnen vorgehen. Über die DECKKRAFT **5** der Ebene können Sie den Effekt abmildern.

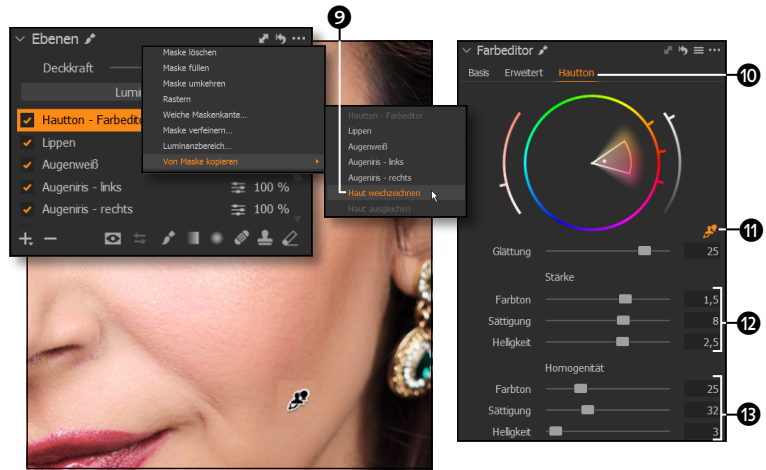


6 Lippen bearbeiten

Im Beispiel habe ich auch die Lippen auf einer neuen Anpassungsebene angepasst, indem ich eine Maske darauf gezeichnet und im KLARHEIT-Werkzeug die Regler KLARHEIT und STRUKTUR reduziert habe. Die Farbe habe ich hierbei noch über den FARBEDITOR etwas geändert, indem ich den Farbtton etwas verschoben und insgesamt die Lippenfarbe etwas abgeschwächt und blasser gemacht habe. Diese Anpassung ist eine reine Geschmacksfrage.

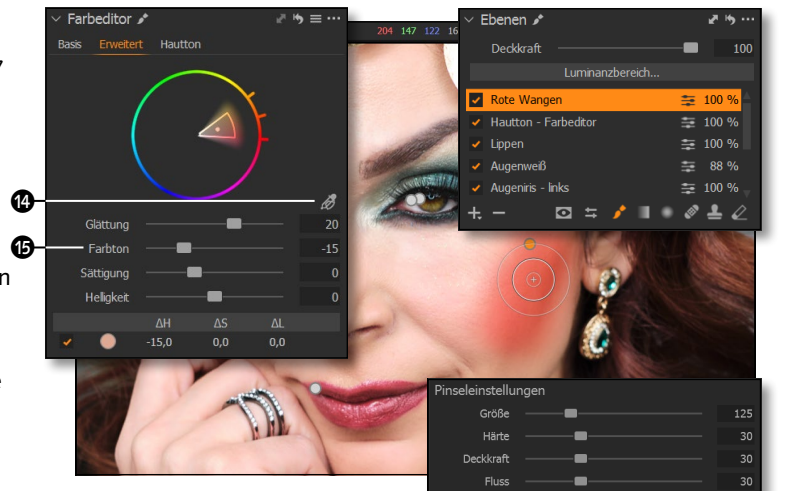
7 Hautton verbessern

Erstellen Sie eine neue Anpassungsebene, um den Hautton anzupassen. Kopieren Sie hierbei über ANPASSUNG • VON MASKE KOPIEREN die Maske, mit der Sie die Haut weichgezeichnet **9** haben. Wechseln Sie im FARBEDITOR in das Register HAUTTON **10**, und wählen Sie mit HAUTTONKORREKTUR WÄHLEN **11** die Gesichtshaut aus. Neben dem Farbtonbereich **12** für die Haut können Sie hier auch die HOMOGENITÄT **13** der Haut anpassen, wodurch das Gesicht perfekt ausgeglichen, aber dennoch natürlich wirken soll.



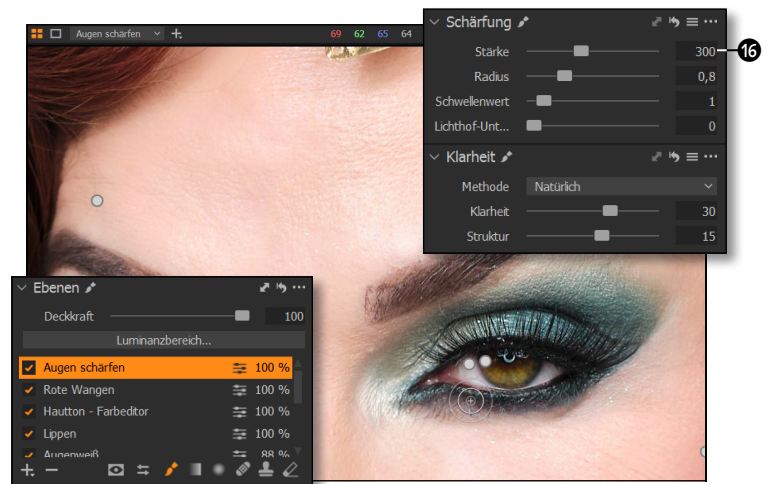
8 Rote Wangen hinzufügen

Durch die Hauttonkorrektur in Schritt 7 ist das Gesicht zu einheitlich geworden. Die roten Wangen sollen etwas zurückgeholt werden. Erstellen Sie eine neue Anpassungsebene, und maskieren Sie die Wangen mit einem weichen Pinsel mit geringer DECKKRAFT. Wählen Sie im FARBEDITOR die Wangen mit **14** aus, und verschieben Sie den FARBTON mit **15** nach links, damit die Farbe auf den Wangen zurückkommt. Passen Sie die Maske mit MASKE LÖSCHEN [E] und MASKE ZEICHNEN [B] bei Bedarf nachträglich an, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.



9 Selektive Schärfung

Zum Schluss können Sie noch eine selektive Schärfung der Augen vornehmen. Legen Sie eine neue Anpassungsebene an, und ziehen Sie den Regler STÄRKE **16** im SCHÄRFUNG-Werkzeug nach rechts. Wählen Sie jetzt einen weichen Pinsel mit passender Größe und geringerer Deckkraft, und malen Sie damit die Schärfe auf die Augen und die Augenbrauen. Blenden Sie bei Bedarf die Maske mit [M] ein und aus. Sie können die Schärfe nachträglich anpassen. Auch mit den beiden Reglern im KLARHEIT-Werkzeug können Sie den Augen noch mehr Kraft verleihen.





Bilder normalisieren

So verleihen Sie einem Bild immer denselben Look

Das »Normalisierung«-Werkzeug eignet sich ganz gut, um für mehrere Bilder einen bestimmten Farbton festzulegen. Das Werkzeug funktioniert ähnlich wie bei einem Weißabgleich, nur eben ohne einen Abgleich auf Grau durchzuführen, sondern auf eine beliebige Farbe. Das kann nützlich sein, wenn Sie einer Bildserie denselben Look verpassen wollen und der Weißabgleich nicht zum Ziel führt. Am besten funktioniert das Werkzeug, wenn Sie dasselbe Objekt oder dieselbe Person in einer ähnlichen Umgebung fotografiert haben.

Ausgangsbilder

- Unterschiedlicher Hautton
- Uneinheitlicher Look

[Dateien: **Normalisieren-1.RAF**,
Normalisieren-2.RAF,
Normalisieren-3.RAF]



Bearbeitungsschritte

- Weißabgleich und Belichtung anpassen
- Farbe für die Normalisierung auswählen
- Farbe einheitlich auf andere Bilder anwenden

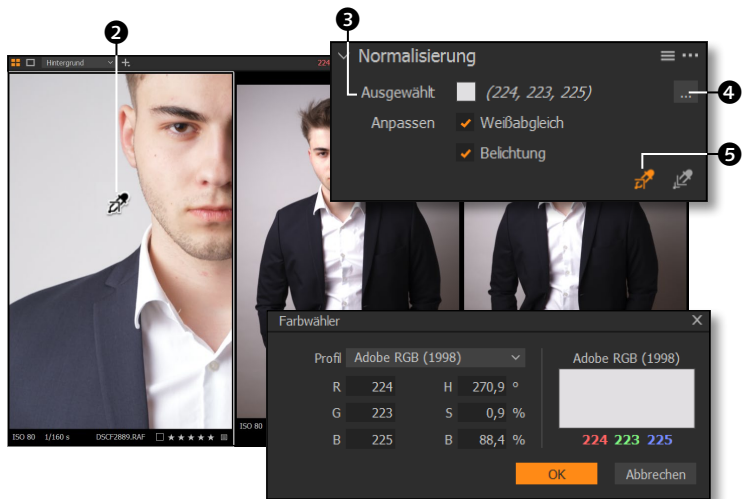
1 Quellbild anpassen

Zunächst müssen Sie sich ein Quellbild aussuchen, anhand dessen Sie die anderen Bilder mit dem NORMALISIERUNG-Werkzeug anpassen wollen. Ich habe im Beispiel drei Bilder ausgewählt und verwende das linke Bild 1 als Quellbild. Bei diesem Bild habe ich gleich Anpassungen mit dem WEISSABGLEICH- und BELICHTUNG-Werkzeug durchgeführt. Beide Werte werden vom NORMALISIERUNG-Werkzeug berücksichtigt. Für die Normalisierung werden also der Farbton und die Belichtung des Quellbildes verwendet.



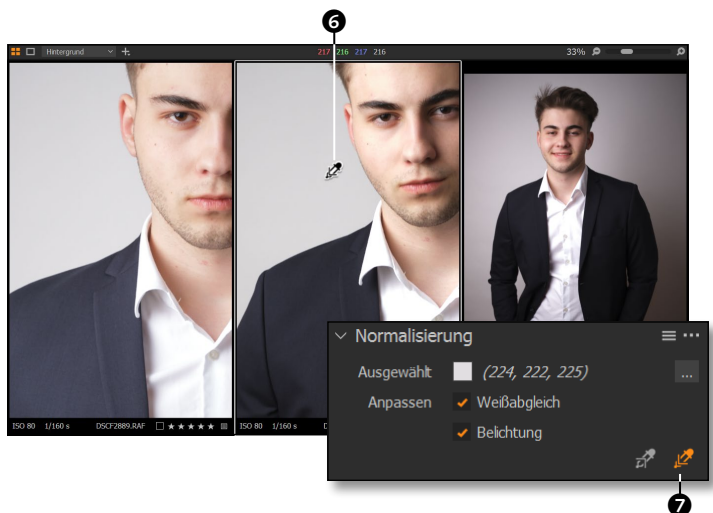
2 Farbton auswählen

Wechseln Sie in das Register FARBE zum NORMALISIERUNG-Werkzeug. Aktivieren Sie das Werkzeug FARBE FÜR NORMALISIERUNG AUSWÄHLEN 5 (auch mit [N]), und wählen Sie jetzt im Quellbereich den Farbton bzw. den Bereich aus, den Sie anschließend auf das oder die Zielbilder übertragen wollen. Im Beispiel habe ich den Bereich 2 ausgewählt. Der entsprechende Farbwert wird bei AUSGEWÄHLT 3 angezeigt. Dort können Sie über 4 einen FARBWÄHLER-Dialog aufrufen, wo Sie diese Farbe noch gezielter über RGB- oder HSB-Werte anpassen können.



3 Farbe zuweisen

Wählen Sie die Bilder aus, denen Sie den eben ausgewählten Farbton zuweisen wollen. Aktivieren Sie NORMALISIERUNG ZUWEISEN 7, oder halten Sie die [Alt]-Taste gedrückt. Klicken Sie auf einen geeigneten Bereich im Zielbild. Hier habe ich denselben Bereich neben der Person 6 ausgewählt, wodurch Capture One den Weißabgleich und die Belichtung auf das Bild umrechnet und angleicht. Das NORMALISIERUNG-Werkzeug funktioniert natürlich auch bei anderen Arten von Bildern. Es kann den Workflow beschleunigen und einfacher machen.





Hautton verbessern

So erstellen Sie einen gleichmäßigeren Hautton

Das »Luminanzbereich«-Werkzeug ist auch extrem hilfreich, wenn Sie den Hautton einer Person verbessern wollen. Zwar funktioniert das auch ohne einen Luminanzbereich, aber wie bei vielen anderen Dingen macht das »Luminanzbereich«-Werkzeug den Vorgang wesentlich einfacher und genauer. Ganz besonders hilfreich wird der Luminanzbereich dann, wenn Sie denselben Hautton in mehreren Bildern verbessern wollen.



Ausgangsbild

Die Haut ist ziemlich blass.

[Dateien: **Hautton-1 bis Hautton-4.CR2**]

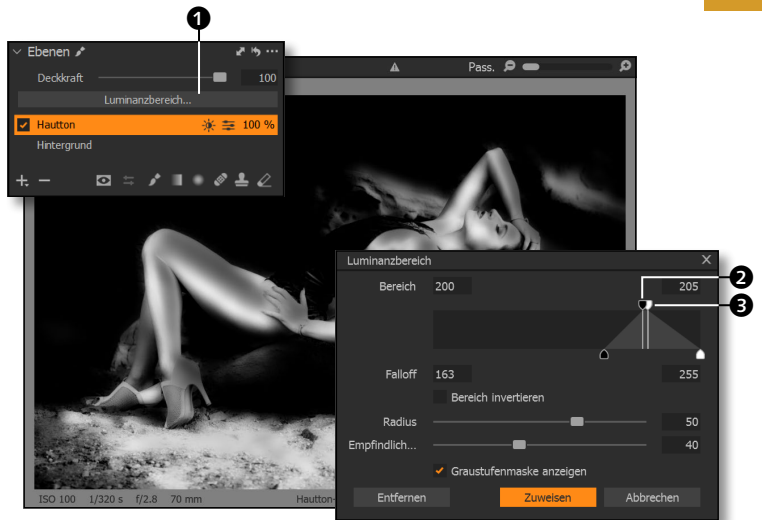


Bearbeitungsschritte

- Luminanzbereich wählen
- Farbe für Hautton auswählen
- Hautton verbessern
- Gleichmäßigere Hautfarbe einstellen

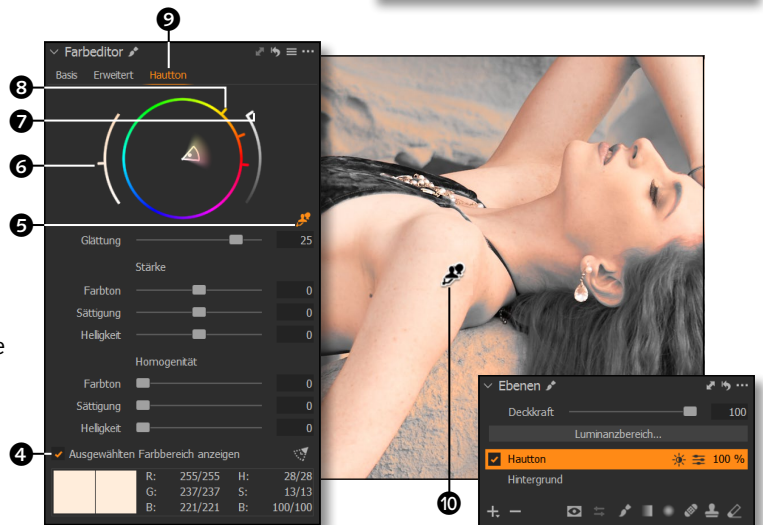
1 Luminanzbereich einstellen

Erstellen Sie eine gefüllte Ebene über das Plussympol, und benennen Sie sie gleich passend. Aktivieren Sie die Graustufenmaske mit **[Alt]+[M]**, und klicken Sie auf **LUMINANZBEREICH** ①. Im **LUMINANZBEREICH**-Dialog stellen Sie den Bereich für den Hautton des Modells ein. Hierzu ziehen Sie den schwarzen ② und weißen ③ Regler zusammen, bis vorwiegend nur noch die Haut des Modells in weißer Farbe maskiert ist. Mit den **FALLOFF**-Reglern, **RADIUS** und **EMPFINDLICHKEIT** können Sie diesen Bereich noch feintunen.



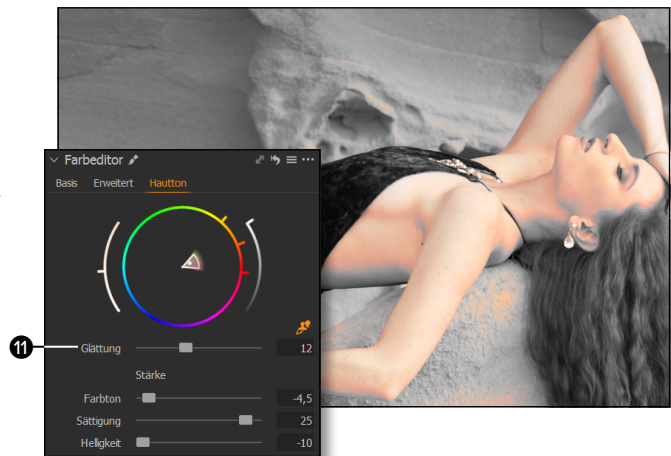
2 Hautpartie auswählen

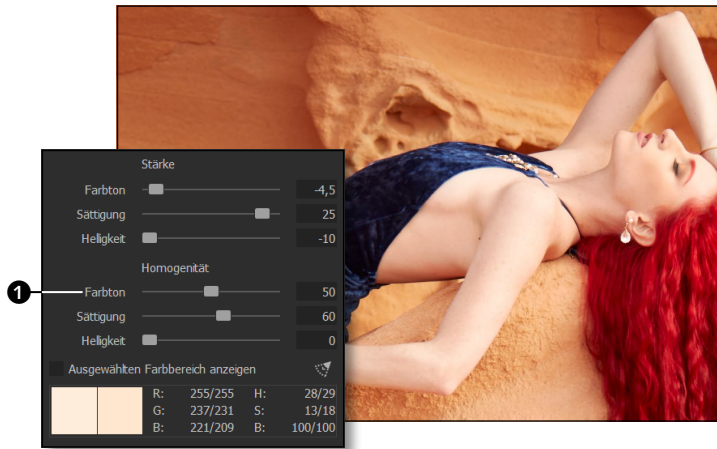
Wechseln Sie in das **HAUTTON**-Register ⑨ im **FARBEDITOR**-Werkzeug, und klicken Sie mit der Pipette ⑤ auf eine gleichmäßige Hautfläche ⑩. Wie Sie es vom **ERWEITERT**-Modus des **FARBEDITOR**-Werkzeugs auf Seite 183 bereits kennen, können Sie auch hier den ausgewählten Hauttonbereich über die **BREITE** ⑧ des Farbkreis-Tortenstücks sowie über den **SÄTTIGUNGS**- und **HELLIGKEITS**regler links ⑥ und rechts ⑦ anpassen. Für eine bessere Kontrolle können Sie **AUSGEWÄHLTEN FARBBEREICH ANZEIGEN** ④ aktivieren.



3 Hautton verbessern

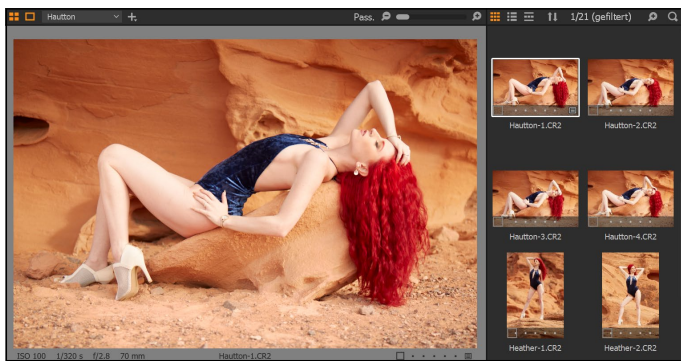
Mit der **GLÄTTUNG** ⑪ können Sie noch nachregeln, wie genau der ausgewählte Farbbereich des Farbkreis-Tortenstücks aus Schritt 1 sein soll. Im Bereich **STÄRKE** können Sie dann über die drei Regler den ausgewählten Hautton verbessern. Ich habe hier den **FARBTON** etwas geändert und die **SÄTTIGUNG** erhöht, sodass der Hautton für meinen Geschmack schon wesentlich gesünder wirkt. Die **HELLIGKEIT** habe ich stark reduziert. Das Schöne an der **HAUTTON**-Funktion im Werkzeug **FARBEDITOR** ist, dass die Anpassungen damit sehr moderat sind und nicht künstlich wirken.





4 Homogenität der Haut anpassen

Um den Hautton gleichmäßiger zu gestalten, nutzen Sie die Regler im Bereich HOMOGENITÄT. Ziel ist es, damit möglichst nah zusammenliegende Haut-Farbtöne noch näher zusammenzubringen. Hierzu steht Ihnen der Regler **FARBTON 1** zur Verfügung, mit dem Sie sich dem in Schritt 1 ausgewählten Hautton exakter nähern können. Auch hier können Sie die Regler **SÄTTIGUNG** und **HELLIGKEIT** nutzen. Diese Anpassungen benötigen ein wenig Übung, um ein möglichst gleichmäßiges Hautbild zu schaffen.



5 Luminanzbereich weitergeben

Ein weiteres Plus des Luminanzbereiches ist es, dass Sie ihn kopieren und anderen Bildern zuweisen können. Gerade im eben gezeigten Beispiel mit dem Model spart das enorm Zeit, weil Sie mit ein paar Handgriffen den Hautton von vielen Bildern auf einmal verbessern können. Idealerweise haben Sie eine Serie mit Bildern vor sich, die in derselben Umgebung mit demselben Licht aufgenommen wurden wie das in Schritt 2 bis 4 angepasste Bild.

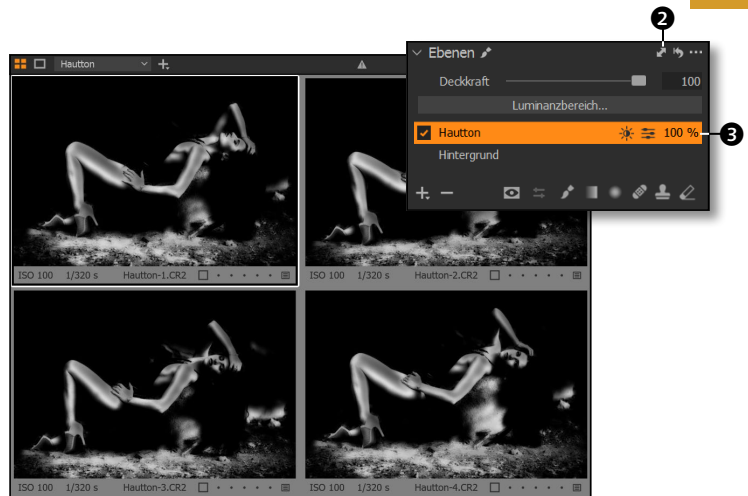


6 Bilder auswählen

Markieren Sie zunächst das Bild, in dem Sie den Hautton mithilfe des Luminanzbereichs angepasst haben. Wählen Sie dann mit gehaltener **Strg**/**cmd**-Taste im Browser die Bilder aus, denen Sie den angepassten Hautton ebenfalls zuweisen wollen. Für eine bessere Kontrolle und Übersicht empfehle ich Ihnen, hierfür gleich die Graustufenmaske mit **Alt**+**M** zu aktivieren.

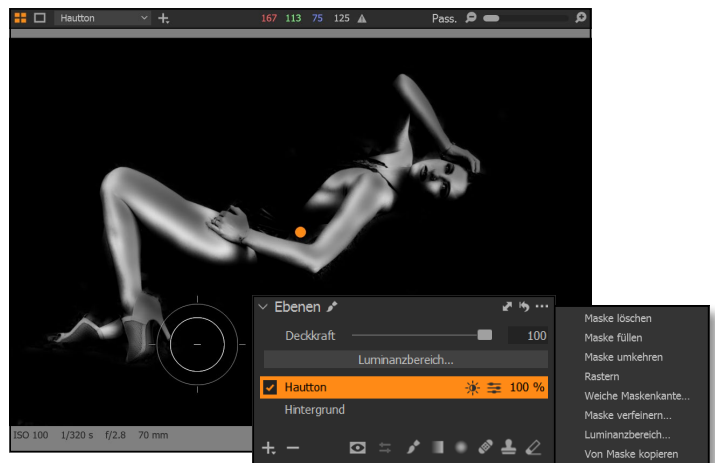
7 Luminanzbereich kopieren und zuweisen

Wählen Sie die Ebene mit dem Luminanzbereich **3** im EBENEN-Werkzeug aus, und klicken Sie dann mit gehaltener **⇧**-Taste den Doppelpfeil **2** im EBENEN-Werkzeug an. Jetzt haben Sie in einem Rutsch, dank des Luminanzbereichs der Ebene, bei allen anderen markierten Bildern ebenfalls den Hautton verbessert. Jedem in Schritt 6 markierten Bild wurde jetzt die Ebene mit dem Luminanzbereich zugewiesen.



8 Luminanzbereich anpassen

Wenn bei einer Anpassung des Hauttons andere Bildbereiche erfasst wurden, dann ist es jetzt dank des Luminanzbereichs kein großes Problem, einzelne Bereiche mit dem Werkzeug MASKE LÖSCHEN zu entfernen und zu viel Entferntes mit MASKE ZEICHNEN wieder hinzuzufügen. Auch den Luminanzbereich können Sie mit dem gleichnamigen Dialog jederzeit nachträglich anpassen. Bei Bedarf steht natürlich auch die Funktion MASKE VERFEINERN zu Verfügung.

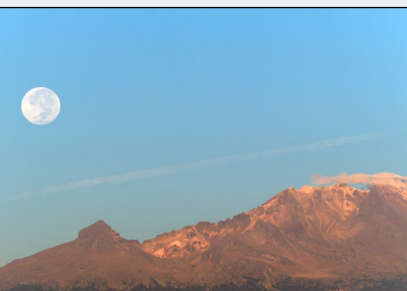


9 Analyse

Da eine Ebene mit einem maskierten Luminanzbereich keine fixe Maske ist, können Sie so schnell mehrere Bilder durch Kopieren und Zuweisen des Luminanzbereichs anpassen. Das ist natürlich vorwiegend bei einer Serie mit ähnlichen Bildern sinnvoll. Außerdem ist diese Möglichkeit nicht nur, wie hier beschrieben, auf den Hautton beschränkt. Wie Sie bemerkt haben, bietet die Verwendung von Ebenen mit Masken und dem Luminanzbereich viele Möglichkeiten für das Erstellen einer Maske und das Anpassen selektiver Bereiche. Im Buch finden Sie daher nur einige von vielen Möglichkeiten.



Inhalt



| | |
|--|----|
| Vorwort | 13 |
| Das Beispielmaterial zum Buch | 17 |

Kapitel 1: Einführung – Grundlagen und Bedienoberfläche

| | |
|--|----|
| Was ist Capture One | 20 |
| ... und was ist das Raw-Format? | |
| Lizenzen und Versionen | 22 |
| Übersicht über die Lizenzen und Versionen von Capture One Pro 21 | |
| System und Hardware | 23 |
| Die richtige Computerausrüstung | |
| Die Farbverwaltung | 24 |
| Kalibrieren Sie Ihren Bildschirm | |
| Zerstörungsfreie Bildbearbeitung | 25 |
| Destruktive und nichtdestruktive Bildbearbeitung | |
| AUF EINEN BLICK: Die Bedienoberfläche | 26 |
| Die Arbeitsoberfläche von Capture One Pro 21 | |
| Ein Workflow mit Capture One | 28 |
| Immer auf der Suche nach dem idealen Workflow | |
| Softwareupdate durchführen | 31 |
| Halten Sie Capture One auf dem neuesten Stand | |

Kapitel 2: Kataloge und der Bildimport

| | |
|--|----|
| GRUNDLAGENEXKURS: Kataloge | 34 |
| Die Terminologie von Katalogen verstehen | |
| AUF EINEN BLICK: Der Importdialog | 38 |
| Ein Überblick über den Importdialog und seine Funktionen | |
| Import von Bildern ohne Kopieren | 40 |
| Bilder auf den Computer oder eine externe Festplatte importieren | |
| Import von Bildern mit Kopieren | 44 |
| Import von Bildern von einer Speicherkarte | |

| | |
|--|----|
| Lightroom-Katalog importieren | 46 |
| Bilder aus einem vorhandenen Lightroom-Katalog importieren | |
| Fehler im Katalog beheben | 48 |
| Hinzufügen von fehlenden Ordnern und Dateien | |
| Katalog sichern | 50 |
| So erstellen Sie ein Backup von der Katalogdatei | |
| Mit dem Katalog umziehen | 52 |
| Wie Sie auf einen anderen Rechner umziehen | |
| Katalog im Netzwerk sperren | 54 |
| Katalog im Netzwerkbetrieb vor Änderungen schützen | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Katalogordner | 56 |
| Der Katalog von Capture One im Detail | |
| | |
| Kapitel 3: Sitzungen verwenden | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Sitzungen | 60 |
| Die Terminologie von Sitzungen verstehen | |
| Bilder schnell entwickeln | 62 |
| Schnell einzelne Bilder in einer Sitzung entwickeln | |
| Bilder in eine Sitzung importieren | 64 |
| Eine Sitzung statt eines Katalogs verwenden | |
| Tethered Shooting | 66 |
| Bilder direkt bei der Aufnahme von der Kamera importieren | |
| Katalog oder Sitzung wechseln | 70 |
| Wechseln zwischen den Katalogen und Sitzungen | |
| Sitzung zum Katalog hinzufügen | 72 |
| Bilder von einer Sitzung in den Katalog importieren | |
| Kataloge und Sitzungen zusammenführen | 74 |
| Mehrere Kataloge (und Sitzungen) zusammenführen | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Sitzungsordner | 76 |
| Sitzungsordner von Capture One im Detail | |
| | |
| Kapitel 4: Bilder sichten und aussortieren | |
| Bilder betrachten | 80 |
| Die Betrachtung von Bildern in Capture One | |
| Bilder bewerten | 84 |
| Die Sternebewertung sinnvoll einsetzen | |





| | |
|---|------------|
| Aussortieren und löschen (Katalog) | 86 |
| Schlechte Bilder aus dem Katalog entfernen | |
| Aussortieren und löschen (Sitzung) | 88 |
| Schlechte Bilder aus einer Sitzung entfernen | |
| Bilder in Sitzung sortieren | 90 |
| Sitzungsordner für das Aussortieren verwenden | |
| Bilder mit Farbe markieren | 92 |
| Farbmarkierung zur Kennzeichnung verwenden | |
| Alben erstellen | 94 |
| Einfache Alben zur Benutzersammlung hinzufügen | |
| Intelligente Alben erstellen | 96 |
| Alben, die sich selbst auf dem neuesten Stand halten | |
| Intelligente Alben für Sichtung | 98 |
| Bilder ohne Bewertung oder Verschlagwortung aussortieren | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Eine schnelle Übersicht | 100 |
| Von Sammlungen, Alben, Projekten, Gruppen und Ordern | |
| Kapitel 5: Verschlagwortung, Metadaten und Suche | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Verschlagwortung | 104 |
| Die Philosophie der Verschlagwortung | |
| Bilder verschlagworten | 106 |
| Bilder mit Schlüsselwörtern versehen | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Metadaten | 110 |
| Von Exif, IPTC, Schlüsselwörtern und XMP-Dateien | |
| Metadaten verwenden | 112 |
| Informationen zu Bildern ermitteln und hinzufügen | |
| Vorlage für Metadaten erstellen | 114 |
| Benutzervoreinstellungen für Metadaten | |
| XMP-Datei für Drittanwendungen | 116 |
| Metadaten synchronisieren | |
| Bilder umbenennen | 118 |
| Bilder mit einem neuen Namen versehen | |
| Nach Bildern suchen | 120 |
| Die mächtige Bildersuche mit dem »Filter«-Werkzeug | |
| Globale Filter verwenden | 122 |
| So können Sie bestimmte Bildformate verbergen oder anzeigen | |
| Anmerkungen hinzufügen | 124 |
| Versehen Sie Bilder mit Anmerkungen | |

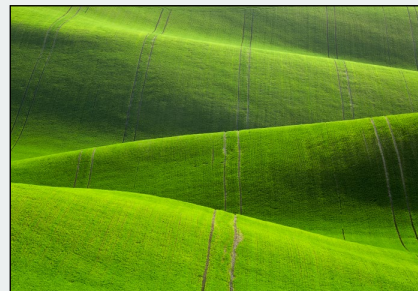
Kapitel 6: Objektivkorrekturen und Bildaufbau

| | |
|--|-----|
| Allgemeine Objektivkorrekturen | 128 |
| So bekommen Sie Verzeichnungen in den Griff | |
| Chromatische Aberrationen | 130 |
| Unschöne Farbsäume beheben | |
| Raster und Hilfslinien verwenden | 133 |
| Hilfsmittel für den Bildaufbau | |
| Schiefen Horizont ausrichten | 136 |
| So rücken Sie Ihre Bilder gerade | |
| Bilder spiegeln und drehen | 138 |
| Einfache Funktionen schnell ausgeführt | |
| Bilder zuschneiden | 140 |
| So legen Sie den optimalen Bildausschnitt fest | |
| Stürzende Linien beheben | 144 |
| Ändern der Perspektive des Bildes | |
| Überlagerungen | 148 |
| Hilfsmittel zur Bildkomposition | |
| Basismerkmale anpassen | 150 |
| Die Grundlage für die Entwicklung schaffen | |



Kapitel 7: Grundlagen zur Entwicklung von Bildern

| | |
|---|-----|
| GRUNDLAGENEXKURS: Wie Sie das Histogramm lesen | 154 |
| Das Histogramm deuten und verstehen | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Der Weißabgleich | 156 |
| Warum Sie als ersten Schritt den Weißabgleich vornehmen sollten | |
| Den Weißabgleich durchführen | 158 |
| Neutralisieren Sie die Farben in Ihrem Bild | |
| Die Vorher-Nachher-Funktion | 160 |
| Die Anpassungen eines Bildes vergleichen | |
| Mit Varianten arbeiten | 162 |
| So verwenden Sie mehrere Fassungen eines Bildes | |
| Belichtung und Kontraste anpassen | 164 |
| Wie Sie Ihr Bild ins richtige Licht rücken | |
| Tonwertumfang anpassen | 166 |
| Die hellsten und dunkelsten Bereiche im Bild festlegen | |
| Dunst entfernen | 170 |
| Bilder mit flachem Kontrast verbessern | |





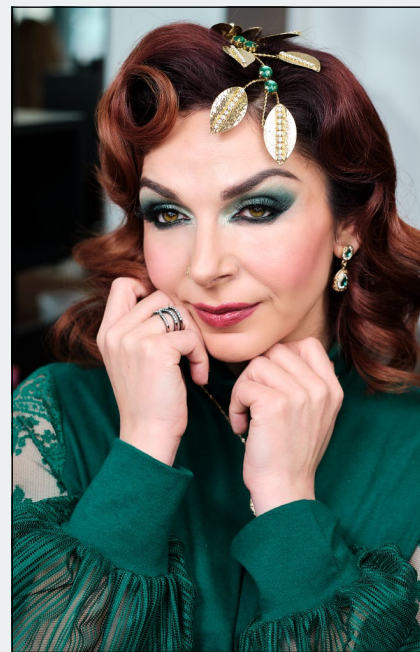
| | |
|---|-----|
| Einen Farbstich beheben | 172 |
| Farbstich erkennen und Möglichkeiten der Korrektur | |
| Details aus den Schatten retten | 174 |
| So korrigieren Sie dunkle Stellen im Bild | |
| Überbelichtung ausgleichen | 176 |
| So holen Sie Details aus den hellsten Stellen zurück | |
| Automatische Korrekturen | 178 |
| So verwenden Sie die automatischen Anpassungen | |
| Global einzelne Farben anpassen | 180 |
| Einführung in den »Farbeditor« von Capture One | |
| Die Gradationskurve | 184 |
| Feintuning und Tausendsassa | |
| Das »HDR«-Werkzeug verwenden | 188 |
| So verwenden Sie das »HDR«-Werkzeug optimal | |
| Schnellbearbeitung durchführen | 190 |
| Einzelne Anpassungen ohne die Werkzeugeiste machen | |
| Anpassungen wiederverwenden | 192 |
| So weisen Sie Anpassungen mehreren Bildern zu | |
| Benutzervoreinstellungen speichern | 194 |
| Immer wiederkehrende Aufgaben einzelner Werkzeuge sichern | |

Kapitel 8: Details verbessern

| | |
|--|-----|
| GRUNDLAGENEXKURS: Bildschärfe | 198 |
| Was macht den Schärfeeindruck aus? | |
| Bild (vor-)schärfen | 204 |
| So verbessern Sie die Bildschärfe | |
| Mehr Pep für die Mitteltöne | 208 |
| So werden Ihre Bilder knackiger (oder softer) | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Woher kommt das Bildrauschen? | 210 |
| Die technische Seite des Bildrauschens verstehen | |
| Bildrauschen reduzieren | 212 |
| Wie Sie das Bildrauschen reduzieren | |
| Flecken und Staub entfernen | 216 |
| Hilfe bei Sensorflecken und Staub im Foto | |
| Filmkorn hinzufügen | 220 |
| Ein klassisches Filmkorn für digitale Bilder hinzufügen | |



| | |
|---|-----|
| Moiré entfernen | 222 |
| So entfernen Sie den Moiré-Effekt aus Fotos | |
| Vignettierung hinzufügen | 224 |
| Eine Vignettierung als Stilmittel verwenden | |
| Pixelfehler beheben | 226 |
| So werden Sie störende Bildpixel los | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Offline- und Vorschaudateien | 228 |
| Anpassungen ohne Originaldateien vornehmen | |
| Bearbeitung von Offlinebildern | 230 |
| Wenn die Originaldateien einmal nicht vorhanden sind | |
| | |
| Kapitel 9: Lokale Anpassungen vornehmen | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Ebenen, Masken und Pinsel | 234 |
| Grundlagen zu Ebenen, Masken und Pinseln in Capture One | |
| Linearen Verlaufsfiler verwenden | 244 |
| Mit dem Verlaufsfiler Landschaftsfotos verbessern | |
| Radiale Verlaufsmaske verwenden | 250 |
| So bearbeiten Sie runde Bildbereiche mit einer radialen Verlaufsmaske | |
| Einzelne Bereiche nachbearbeiten | 254 |
| Anpassungen an unterschiedlichen Bildbereichen | |
| Störende Elemente entfernen | 258 |
| Bildbereiche mit dem »Reparatur«-Werkzeug retuschieren | |
| Bildbereiche klonen | 261 |
| Bildbereiche mit dem »Klonmaske zeichnen«-Werkzeug kopieren | |
| Gezielt einzelne Farben anpassen | 264 |
| So verändern oder verbessern Sie Farben einzelner Bildbereiche | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Luminanzbereich verwenden | 266 |
| Grundlagen zum Luminanzbereich in Capture One | |
| Helle und dunkle Bereiche anpassen | 270 |
| So bearbeiten Sie Bilder gezielt nach Helligkeitsinformationen | |
| Dunkle Bildbereiche anpassen | 274 |
| So fügen Sie gezielt Schattenbereiche zu einem Bild hinzu | |
| Luminanzbereich und Masken | 276 |
| So kombinieren Sie Masken mit dem Luminanzbereich | |
| Eine einfache Porträtretusche | 278 |
| So holen Sie noch mehr aus einer Porträtaufnahme heraus | |



| | |
|--|-----|
| Bilder normalisieren | 282 |
| So verleihen Sie einem Bild immer denselben Look | |
| Hautton verbessern | 284 |
| So erstellen Sie einen gleichmäßigeren Hautton | |

Kapitel 10: Farbanpassungen, Schwarzweißbilder und Looks kreieren

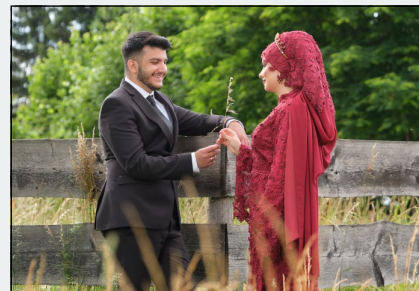
| | |
|--|-----|
| Eigene Farblooks erstellen | 290 |
| So erstellen Sie einen eigenen Look für Ihre Bilder | |
| Farblooks mit Ebenen erstellen | 292 |
| So erstellen Sie mit Ebenen einen eigenen Look für Ihre Bilder | |
| Crossentwicklung simulieren | 294 |
| Ein Stilmittel aus analogen Zeiten wiederbeleben | |
| Colorkey erstellen | 296 |
| Heben Sie einzelne Farben oder Motive hervor | |
| HDR-Look simulieren | 298 |
| So erstellen Sie einen HDR-Look mit nur einem einzigen Bild | |
| Schwarzweißbilder erstellen | 300 |
| So erstellen Sie beeindruckende Schwarzweißbilder | |
| Schwarzweißbild im Vintage-Look | 304 |
| Lassen Sie Schwarzweißbilder künstlich altern | |
| Kreativ mit der Verlaufsmaske | 306 |
| So erstellen Sie interessante Effekte mit der Verlaufsmaske | |
| Freestyle mit der Gradationskurve | 308 |
| Der Spezialist für eigene Bildlooks | |



Kapitel 11: Stile und Voreinstellungen

| | |
|--|-----|
| Stile verwenden und entfernen | 312 |
| So können Sie Stile anwenden und entfernen | |
| Benutzerstile erstellen und speichern | 314 |
| So können Sie einen Bildlook speichern und wiederverwenden | |
| Stile und Ebenen | 316 |
| Stile und Voreinstellungen mit Ebenen verwenden | |
| Benutzerstile aus Zwischenablage | 318 |
| So erstellen Sie Benutzerstile aus kopierten Anpassungen | |
| Stile und Voreinstellungen stapeln | 320 |
| Mehrere Stile und Voreinstellungen gleichzeitig verwenden | |

| | |
|--|-----|
| Stile und Voreinstellungen verwalten | 322 |
| So behalten Sie die Übersicht | |
| Kapitel 12: Bilder weitergeben und exportieren | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Dateiformate | 326 |
| Dateiformate, die von Capture One unterstützt werden | |
| Bilder exportieren | 328 |
| So exportieren Sie Bilder für die Weitergabe | |
| Rezepte für das Exportieren | 330 |
| Eigene Rezepte für das Exportieren von Bildern erstellen | |
| Proof-Ansicht und Ausgabeschärfe | 334 |
| So überprüfen Sie Ihre Bilder noch vor dem Export | |
| Mehrere Rezepte verwenden | 336 |
| So verwenden Sie mehrere Rezepte gleichzeitig für den Export | |
| Maßgenaues Exportieren | 338 |
| Bilder mit bestimmten Abmessungen exportieren | |
| Wasserzeichen verwenden | 340 |
| Schützen oder signieren Sie Ihre Fotos | |
| Bilder im EIP-Format | 342 |
| Das hauseigene EIP-Format sinnvoll verwenden | |
| Webgalerie erstellen | 344 |
| Präsentieren Sie Ihre Fotos im Internet | |
| Kontaktabzugsbogen erstellen | 346 |
| So erstellen Sie einen klassischen gedruckten Kontaktabzug | |
| Bilder drucken | 348 |
| So bringen Sie einzelne Fotos aufs Papier | |
| Kapitel 13: Benutzerdefinierte Arbeitsoberfläche | |
| Fertige Arbeitsfläche verwenden | 352 |
| Die mitgelieferten Arbeitsflächen von Capture One | |
| Werkzeuge festheften | 354 |
| Häufig verwendete Werkzeuge schneller griffbereit | |
| Arbeitsfläche anpassen | 356 |
| Passen Sie die Arbeitsfläche an Ihre Bedürfnisse an | |
| Eigene Arbeitsfläche erstellen | 358 |
| So erstellen Sie eine eigene Arbeitsfläche | |





| | |
|--|-----|
| Tastenkombinationen bearbeiten | 360 |
| Fügen Sie eigene Tastenkombinationen hinzu | |
| Capture One erweitern | 362 |
| So nutzen Sie das Plugin-System von Capture One | |
| Kapitel 14: Capture Pilot und externe Software | |
| Capture Pilot verwenden | 366 |
| So richten Sie einen lokalen Bildserver ein | |
| Tethered Shooting mit Livebild | 370 |
| So steuern Sie den Kamerafokus im Livebild mit Capture One | |
| Bilder mit Drittprogrammen bearbeiten | 372 |
| So übergeben Sie Bilder aus Capture One an Drittprogramme | |
| HDR mit Affinity Photo | 374 |
| Wie Sie echte HDR-Bilder erstellen | |
| Panorama erstellen | 376 |
| So erstellen Sie ein Panorama mit Photoshop (Elements) | |
| Spezielle Exporte für PSD-Dateien | 378 |
| Export von Überlagerung, Pfaden, Anmerkungen und Wasserzeichen | |
| Anhang: Tastenkürzel und letzte Tipps | |
| Tastenkürzel | 382 |
| Übersicht über die Tastenkürzel von Capture One | |
| GRUNDLAGENEXKURS: Letzte Tipps | 390 |
| Dinge, die noch wissenswert sind | |
| Index | 394 |