Abwedeln, nachbelichten und einzelne Bildbereiche korrigieren

Eine meiner Lieblingsfunktionen in Camera Raw ist die Möglichkeit, zerstörungsfreie Korrekturen an einzelnen Bildbereichen durchzuführen (Adobe bezeichnet dies als »lokale Korrekturen«). Die Funktion ist ziemlich clever implementiert – es arbeitet sich damit zwar anders als mit einem Photoshop-Pinsel, aber ich bin mir sicher, dass sie Ihnen in mancherlei Hinsicht sogar besser gefällt. Zunächst wollen wir abwedeln und nachbelichten und nehmen nach und nach noch weitere Optionen dazu.

Schritt eins:

In diesem Foto gibt es zwei Bildbereiche, die völlig unterschiedlich bearbeitet werden müssen: (1) Der Himmel muss dunkler werden und lebhaftere Farben bekommen und (2) der Felsen muss heller und ausdrucksstärker werden. Wählen Sie also den Korrekturpinsel oben in der Werkzeugleiste (hier rot eingekreist) oder drücken Sie einfach die Taste K auf Ihrer Tastatur. Ich empfehle aber, zunächst ganz normal alle standardmäßigen Bildkorrekturen im Grundeinstellungen-Register durchzuführen (Belichtung, Kontrast usw.).

Schritt zwei:

Sobald Sie auf den Pinsel klicken, erscheint rechts im Fenster ein Korrekturpinsel-Bedienfeld, das außer dem Dynamik-Regler auch alle Regler des Grundeinstellungen-Registers enthält, und dazu noch einige mehr (wie etwa Bildschärfe, Rauschreduzierung, Moiré-Reduzierung und Rand entfernen). Zuerst wollen wir den Himmel abdunkeln. Mit dem Korrekturpinsel wählen Sie, (1) welche Art Korrektur Sie verwenden wollen, beginnen dann (2) zu malen und verändern (3) bei Bedarf noch die Stärke Ihrer Korrektur, Klicken Sie also zuerst auf die Schaltfläche - (Minuszeichen) rechts vom Belichtung-Regler, um alle Regler auf 0 und den Belichtung-Regler (der die Mitteltöne steuert) auf -0,50 zu setzen. Das ist ein guter Ausgangswert.









Schritt drei:

Unten im Bedienfeld Korrekturpinsel finden Sie eine wirklich beeindruckende Funktion des Korrekturpinsels mit der Bezeichnung Automatisch maskieren. Mit dieser vermeiden Sie es, Bildbereiche ungewollt zu übermalen. Das ist besonders in Kantenbereichen nützlich. Wenn Sie so etwas Weitläufiges wie diesen Himmel hier übermalen, bremst Sie die Funktion allerdings aus, weil sie ständig nach einer Kante sucht. Für solche Korrekturen lasse ich das Kontrollfeld Automatisch maskieren also ausgeschaltet. Hier vermeide ich es einfach, in die Nähe der Felskanten zu kommen (jedenfalls vorerst). Also malen Sie ietzt ohne die Funktion Automatisch maskieren über den Himmel, aber kommen Sie dem Felsen dabei nicht zu nahe – beschränken Sie sich einfach auf offene Bereiche des Himmels (so wie hier gezeigt). Sehen Sie, wie er beim Malen immer dunkler wird?

Schritt vier:

Wenn Sie den Himmel größtenteils übermalt haben (bis auf die Bereiche nahe der Felskanten), dann können Sie nun bestimmen, wie dunkel er sein soll. Probieren Sie, die Belichtung auf -1,00 zu senken (so wie hier gezeigt), und der übermalte Bereich wird um einiges dunkler. Das meinte ich mit »verändern Sie anschließend die Stärke der Korrektur«. Sehen Sie außerdem den roten Markierungspin oben rechts im Bild? Er repräsentiert diese eine Korrektur. (Es kann mehrere Korrekturen geben, daher brauchen wir eine Möglichkeit, sie nachzuverfolgen. Es geht gleich noch weiter.)

TIPP: Korrekturen löschen

Wenn Sie eine Korrektur löschen möchten. klicken Sie einfach auf die Korrekturmarkierung (die Mitte des Pins wird schwarz) und drücken Sie dann die Entf -Taste.

Schritt fünf:

Okay, so langsam nervt mich der »Schein« rund um die Felskanten, wo wir den Himmel nicht übermalt haben. Also kümmern wir uns darum, ehe wir die Einstellungen weiter verfeinern. Wenn wir in die Nähe der Kanten kommen, empfiehlt es sich, die Funktion Automatisch wieder einzuschalten (so wie hier gezeigt). So können Sie direkt bis an die Kanten heranmalen und alle Bereiche ausfüllen, ohne versehentlich über den Felsen zu malen. Der Schlüssel zum automatischen Maskieren ist einfach - lassen Sie das kleine + (Pluszeichen) im inneren Kreis Ihres Pinsels nicht über den Felsen geraten, denn dieses bestimmt, welche Bildbereiche berücksichtigt werden (sobald das + auf den Felsen gerät, wird auch dieser mit übermalt). Mit dem äußeren Kreis dürfen Sie direkt über den Felsen fahren – nur nicht mit dem Fadenkreuz (sehen Sie, wie der Pinsel hier über die obere Felskante fährt, ohne dass dieser abgedunkelt wird? Das verdanken wir der Funktion Automatisch maskieren).

Schritt sechs:

Wie können Sie nun sicher sein, ob Sie wirklich die gesamte zu korrigierende Bildregion übermalt haben? Ob Sie nicht vielleicht ein kleines Fleckchen vergessen haben? Wenn Sie unten im Bedienfeld das Kontrollfeld Maske aktivieren, wird der übermalte Bereich eingefärbt (ich habe hier die Maskenfarbe mit einem Klick auf das Farbfeld neben dem Kontrollfeld in Rot geändert), sodass Sie fehlende Bereiche sofort erkennen. Wenn Sie das nicht permanent eingeschaltet lassen möchten, drücken Sie einfach die Taste 🔞, um die Maske einund auszuschalten. Sie können auch mit Ihrem Mauszeiger über einen inaktiven Pin fahren und Camera Raw zeigt Ihnen vorübergehend die Maske für diese Korrekturmarkierung an. Jetzt wissen Sie, wo überall Sie gemalt haben, und können eventuell fehlende Bereiche ergänzen.









Schritt sieben:

Nun wollen wir sehen, was noch im Korrekturpinsel steckt, indem wir einige weitere Regler anpassen. Richtig, wenn Sie einmal einen Bereich übermalt und somit maskiert haben, können Sie beliebige Regler anpassen und beeinflussen damit nur genau diesen soeben übermalten Bereich (hier ist das der Himmel). Fangen wir oben an und dunkeln ihn zunächst etwas ab, indem wir die Belichtung auf -1,05 absenken. Dann ziehen wir die Lichter hoch auf etwa +48, um mehr Details in den Wolken herauszuarbeiten. Gehen Sie jetzt runter zur Sättigung und stellen diese etwas höher ein (ich bin auf +64 gegangen). Schon wird der Wolkenhimmel viel lebhafter, so wie Sie es hier sehen - genauso habe ich ihn in Erinnerung (zwinker). Dieses Werkzeug ist so leistungsfähig, weil wir damit einen Bereich übermalen und dann mehrere Korrekturen auf genau diesen Bereich anwenden können.

Schritt acht:

Arbeiten wir als Nächstes an der Felsformation. Klicken Sie zunächst auf das Optionsfeld Neu am oberen Bedienfeldrand, sodass wir einen neuen Bereich übermalen können (sonst würde der Felsen dieselben Einstellungen wie der Himmel bekommen). Klicken Sie dann rechts neben Belichtung zweimal auf die Schaltfläche +, um alle Regler auf 0 zurückzusetzen und den Belichtungswert auf +1,00 zu erhöhen. Lassen Sie die Funktion Automatisch maskieren eingeschaltet und malen Sie jetzt über den Felsen, so wie hier gezeigt. Sie hellen diese Bereiche damit auf, weil Sie den Belichtungswert recht deutlich erhöht haben. Beachten Sie auch, dass es jetzt zwei Pins gibt, und dass die Markierung des Himmels jetzt weiß ist, da sie nicht mehr aktiv ist. Um den Himmel weiter anzupassen, müssten Sie auf diese Markierung klicken, und schon hätten Sie wieder die entsprechenden Einstellungen vor sich.

Schritt neun:

Übermalen Sie auch den Rest des Felsens mitsamt seiner Reflexion und den kleinen Felsen rechts davon. Dann wollen wir beide etwas »aufpeppen«. Nehmen Sie zuerst die Belichtung etwas zurück. Ich habe sie hier auf +0,85 heruntergezogen. Dann erhöhen Sie den Kontrast auf +53. Öffnen Sie die Tiefen, indem Sie den Tiefen-Regler etwas nach rechts ziehen. Ich bin hier bis auf +8 gegangen. Anschließend ziehen Sie den Lichter-Regler nach oben (auf +39). Fügen wir noch etwas Ausdruck hinzu, indem wir die Klarheit erhöhen – ziehen Sie sie bis auf etwa +61. Bringen Sie dann das Grün des Felsens heraus, indem Sie die Sättigung auf +64 anheben und den Farbton auf -35 absenken. Jetzt sticht der Felsen schon richtig heraus, aber Sie können sehen, dass ich das kleine + in der Mitte des Pinsels oben links etwas aus dem Felsen herausbewegt habe. Dadurch ist auch der Himmel betroffen, und das sieht nicht gut aus. Hierum müssen wir uns also als Nächstes kümmern.

TIPP: Was möchten Sie bearbeiten?

Wenn Sie einen Regler bei mehreren vorhandenen Markierungen verschieben, dann passt Camera Raw immer den gerade aktiven Pin an (der in Rot-Schwarz angezeigt wird). Um zu wählen, welche Anpassung Sie bearbeiten möchten, klicken Sie zuerst auf den entsprechenden Pin und treffen Sie dann Ihre Veränderungen.

Schritt zehn:

Wenn Sie einen Fehler machen oder einen zu weit übermalten Bereich löschen müssen. halten Sie die [Alt]-Taste gedrückt, um den Pinsel in den Radieren-Modus zu schalten. Übermalen Sie nun einfach den Überlaufbereich und schon können Sie ihn löschen, so wie hier gezeigt. Sie können zum Umschalten auch auf das Optionsfeld Radieren oben im Korrekturpinsel-Bedienfeld klicken. Dann können Sie auch die Größe, die Kantenhärte, den Fluss und die Dichte des Radieren-Pinsels bestimmen (mehr dazu gleich). Es empfiehlt sich also, zumindest einmal dieses Optionsfeld anzuklicken, die bevorzugte Pinselgröße einzustellen, und dann bei Korrekturbedarf einfach nur noch Alt gedrückt zu halten.









Schritt elf:

Sie sollten noch einige weitere Dinge über den Korrekturpinsel wissen: Unten im Bedienfeld liegt der Regler Weiche Kante, mit dem Sie die Weichheit der Pinselkanten einstellen - je höher der Wert, desto weicher der Pinsel (ich nutze zu 90% einen weichen Pinsel). Für eine harte Pinselkante ziehen Sie den Regler Weiche Kante auf 0. Standardmäßig ist der Pinsel so eingestellt, dass Sie beim Malen damit mehrere Lagen aufbauen können. Wenn Sie also einen Bereich übermalen und er ihnen noch nicht dunkel genug ist, malen Sie mit einem weiteren Pinselstrich nochmals darüber. Dieser Aufbau lässt sich über die Regler Fluss und Dichte steuern. Der Dichte-Regler simuliert gewissermaßen die Airbrush-Eigenschaften der Photoshop-Pinsel, aber der Effekt ist hier so subtil, dass ich den Standardwert von 100 fast nie ändere. Der Fluss-Regler bestimmt den Farbauftrag des Pinsels (ich verwende derzeit meistens den Wert 100, aber wenn ich »Schichten aufbauen« möchte, senke ich ihn auf 50 ab). Unten sehen Sie anhand einer Vorher/Nachher-Darstellung, wie nützlich das Abwedeln und Nachbelichten mit dem Korrekturpinsel sein kann.



Die Korrekturwerkzeuge von Camera Raw