

Doc Baumann

Reparatur per Pinsel

Der Stempel hat als Werkzeug zum Übertragen von Bildinformationen zwar nicht ausgedient, in Photoshop 7 wurde ihm mit dem Reparaturpinsel ein neues Tool zur Seite gestellt, das viele Aufgaben besser und schneller erledigt

Der Stempel ist aus dem Repertoire digitaler Bildbearbeitung nicht wegzudenken. Die Übertragung von Bildinformationen von einer Stelle an eine andere, ja sogar zwischen unterschiedlichen Bilddateien, ist ein Hilfsmittel, auf das wir bei der Retusche nicht verzichten können. Da es bisher keine Alternative zum Stempel gab, haben wir uns mit seinen Beschränkungen so gut wie möglich arrangiert, seine Deckkraft geändert, mit den Farbmodi experimentiert oder passende Werkzeugspitzen angelegt. In vielen Fällen sind die so zustande gekommenen Ergebnisse dennoch unbefriedigend, oder die Eingriffe erforderten viel Zeit und Aufwand.

Nun bieten uns die Photoshop-Entwickler ein neues Werkzeug an, das viele Einschränkungen des Stempels hinter sich gelassen hat. Seine genaue Funktionsweise ist schwerer zu verstehen und zu beschreiben als die des Stempels, aber im praktischen Umgang damit werden Sie schnell lernen, wie sich der Reparaturpinsel einsetzen läßt.

Bisher bestand das Problem zum Beispiel bei der Retusche von Falten darin, daß es schwierig war, die Quellbereiche für den

Stempel zu finden, die dem exakten Hautton an der Zielposition entsprachen. Mal war er zu hell, mal zu dunkel, mal in der Farbzusammensetzung abweichend. Wir mußten uns in solchen Fällen meist damit behelfen, die Deckkraft stark zu reduzieren und so oft über eine Bildstelle zu streichen, bis das gewünschte Ergebnis erzielt war.

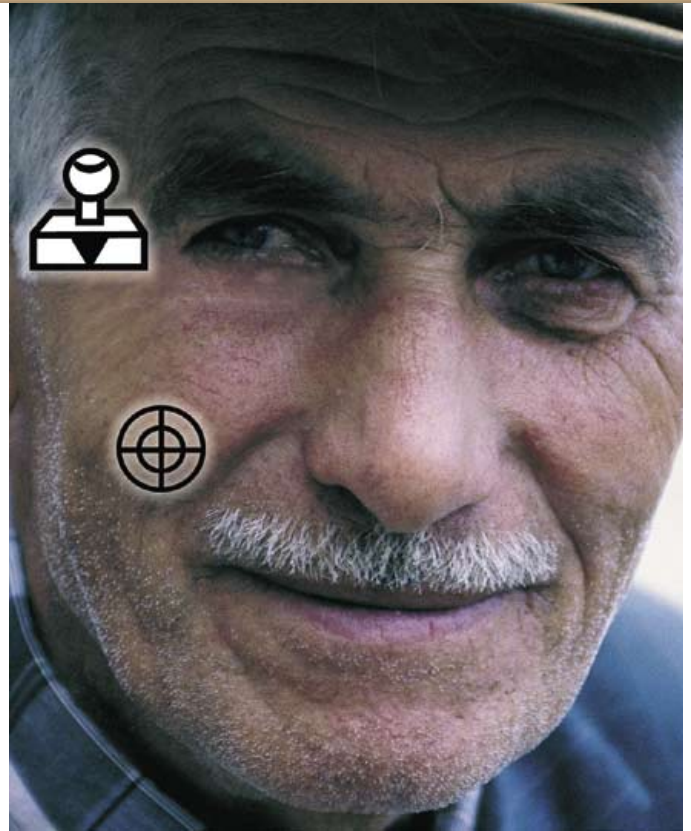
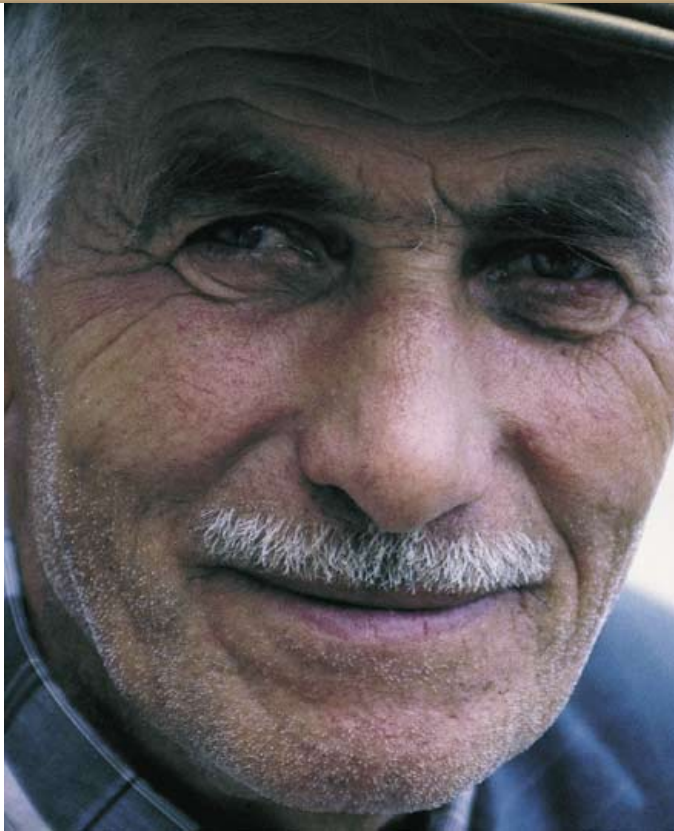
Der Reparaturpinsel berücksichtigt nun die Bildinformationen sowohl der Quell- wie der Zielposition; das Entfernen selbst tiefer Falten ist in Sekundenschnelle erledigt, wenn die Farbe des Aufnahmebereichs auch nur einigermaßen paßt. (Das ist die technische Seite des Problems – ob solche Eingriffe vertretbar sind, ist eine ganz andere Frage.) Mühelessen lassen sich auf diesem Weg nicht nur bildeigene Strukturen an andere Stellen übertragen, das Werkzeug unterstützt auch die Übernahme von Strukturen aus der Musterpalette, in die Sie für eine konkrete Aufgabe das passende Muster einfügen.

Allerdings hat auch der Reparaturpinsel gewisse Einschränkungen. Er verfügt über keinen Deckkraftregler, arbeitet nur mit einigen der vertrauten Farbmodi und malt le-

diglich mit runden oder elliptischen Werkzeugspitzen; selbst angelegte werden nicht unterstützt. Auch die sonstigen Möglichkeiten der wesentlich erweiterten neuen Werkzeugspitzenpalette (siehe dazu das folgende Kapitel) lassen sich auf den Reparaturpinsel nicht anwenden. Die fehlende Deckkraftregelung läßt sich zum Teil durch die Möglichkeit des Verblässens ersetzen; aber auch diese ist auf den Normal-Modus beschränkt. In der Regel ist es sinnvoller, hinterher mit dem entsprechend eingestellten Protokollpinsel Änderungen zurückzunehmen.

Die Vermischung neuer und vorhandener Pixel ist nicht immer erwünscht; Nachbarbereiche mit zu starken Farben bluten unvermeidlich aus. Aber auch dagegen gibt es ein Mittel – eine einfache Auswahl reicht aus. Diese beeinflusst allerdings nur die Ziel- und nicht die Quellposition.

Bei größeren Flächen ist als Alternative das ebenfalls neue Ausbessern-Werkzeug zu empfehlen. Es bewirkt im Prinzip dasselbe, wird aber nicht durch Pinselauftrag gesteuert, sondern über Auswahlen, die Bildinformation übertragen.



1. Porträt ▲

Photoshops neues Retuschewerkzeug, der Reparaturpinsel, eignet sich zwar für die Übertragung von Strukturen aller Art, besonders beliebt dürfte aber sein Einsatz zum Verschwindenlassen von Falten und Hautunreinheiten werden. Als Beispiel habe ich ein Bild der Corel Stock Photo Library verwendet.

2. Stempelübertragung ▲

Bisher haben wir in solche Fällen versucht, mit dem Stempel zu einer befriedigenden Lösung zu gelangen. Von einem geeigneten Startbereich – hier auf der Wange, gekennzeichnet durch das Zielscheibensymbol – werden dabei die Bildinformationen übernommen und mit dem Stempel an die gewünschte Stelle übertragen, hier der Bereich

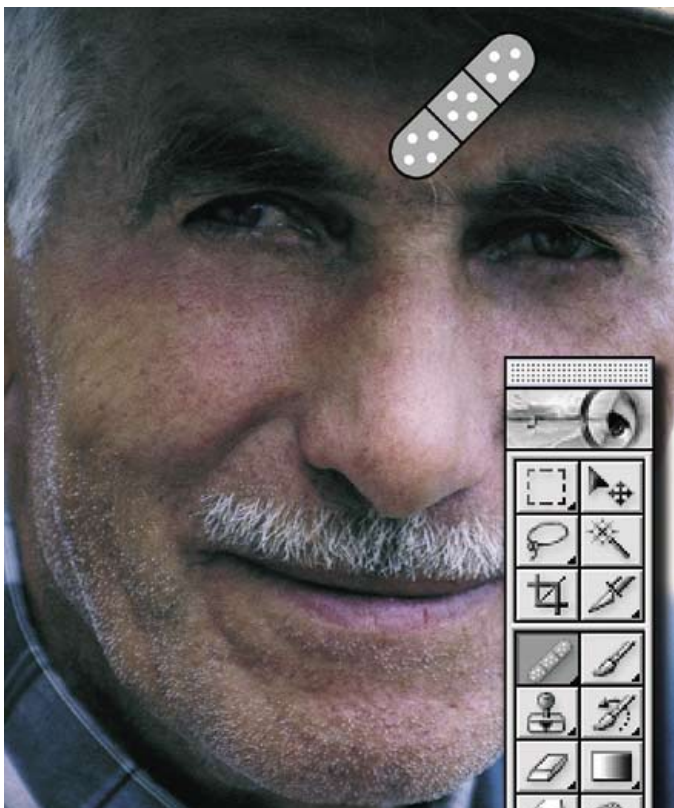
unterhalb des Auges. Aber selbst reduzierte Deckkraft und angepaßte Farbmodi führten oft zu keinen guten Ergebnissen.

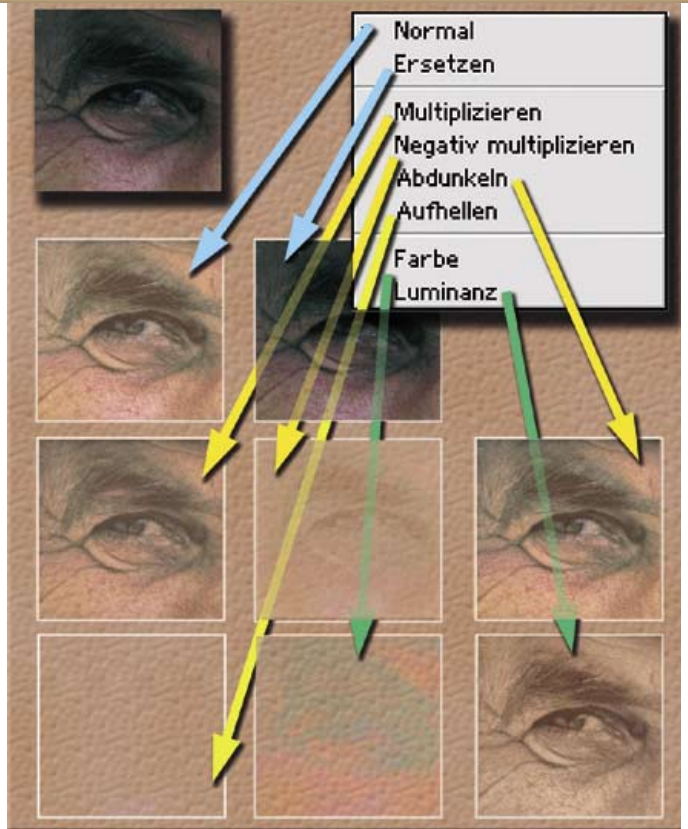
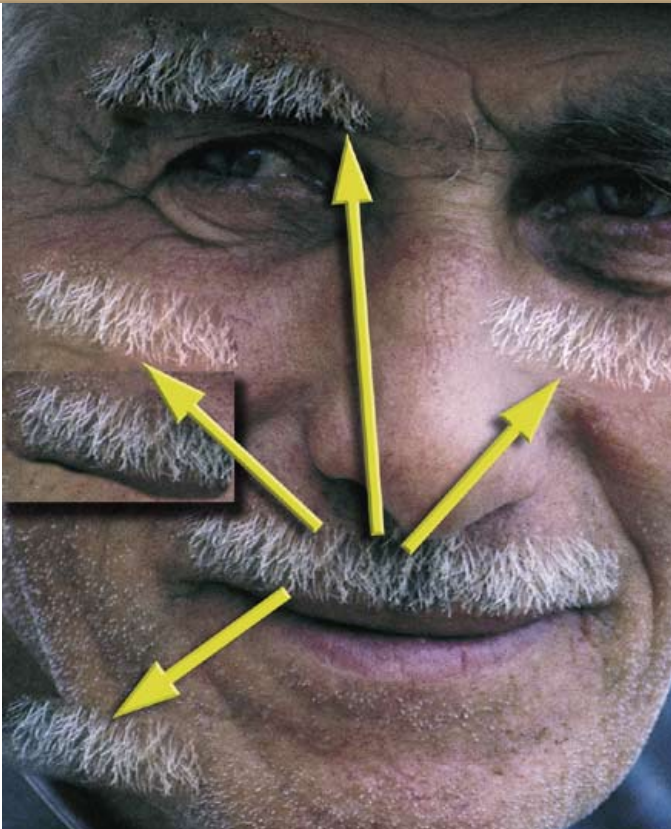
3. Reparaturpinsel ▼

Der Reparaturpinsel mit dem Pflastersymbol überträgt zwar Struktur und Farbe von der Aufnahmequelle, aber bewahrt Bildinformationen an der Zielposition.

4. Werkzeugoptionen ▼

Der mit der J-Taste aufzurufende Reparaturpinsel verfügt im Gegensatz zu anderen Werkzeugen nur über beschränkte Farbmodi und unterstützt weder Deckkraft noch selbst erstellte Werkzeugspitzen.





5. Unterschiedliche Zielbereiche ▲

Während der Stempel die Pixel des Ziels immer mit denen der Quelle überdeckt oder je nach deckkraft anteilig mischt, führt der Reparaturpinsel zu einer Mischung unter Berücksichtigung der vorhandenen Fargwerte. Zunächst – links Mitte – erscheint der Bildauftrag wie beim Stempel. nach kurzen Rechenzeit werden die neuen Pixel eingepaßt.

6. Wirkungsmodi ▲

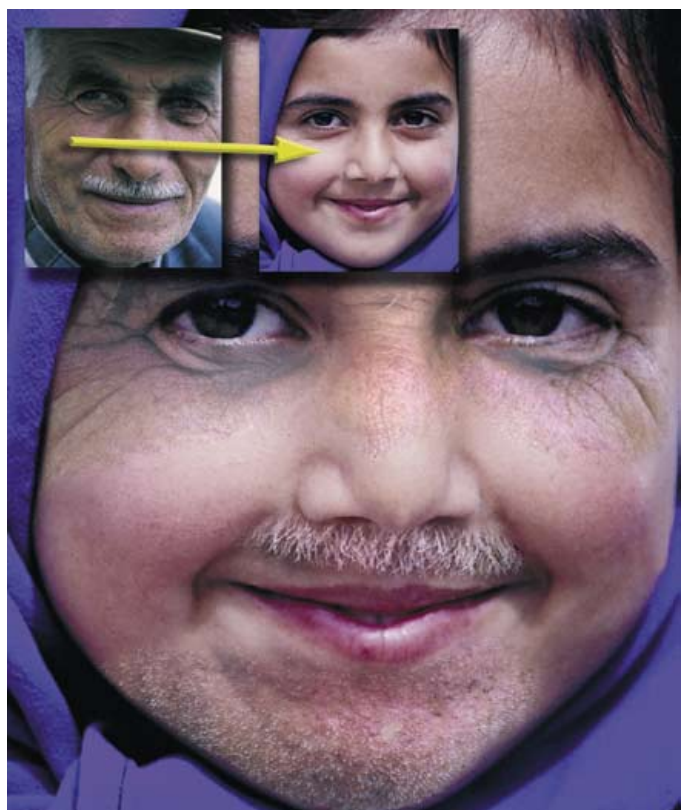
Während andere Werkzeuge über die volle Palette möglicher Farbmodi verfügen, beschränkt sich der Reparaturpinsel auf eine Auswahl von ihnen, die er unterstützt. Abweichend verfügt er über den Modus „Ersetzen“; dabei wird seine Funktion mit der des Stempels identisch und deckt vorhandene Pixel im Zielbereich ab.

7. Verblässen ▼

Auch beim Verblässen verfügt der Reparaturpinsel über weniger Möglichkeiten als andere Tools. Sie können keine Farbmodi einstellen, sondern nur den Prozentsatz der gewünschten Deckkraft. Das Auge links unten ist mit „Normal“ übertragen, rechts um 50 Prozent verblaßt.

8. Bildübertragung ▼

Zwar lassen sich Bildinformationen nicht zwischen den unterschiedlichen Ebenen eines Bildes übertragen, es funktioniert aber zwischen zwei unterschiedlichen, gleichzeitig geöffneten Bilddateien. Auch hier setzen Sie zunächst die Quellposition mit gedrückter Alt-/Optionstaste und übertragen die Struktur in das andere Bild.



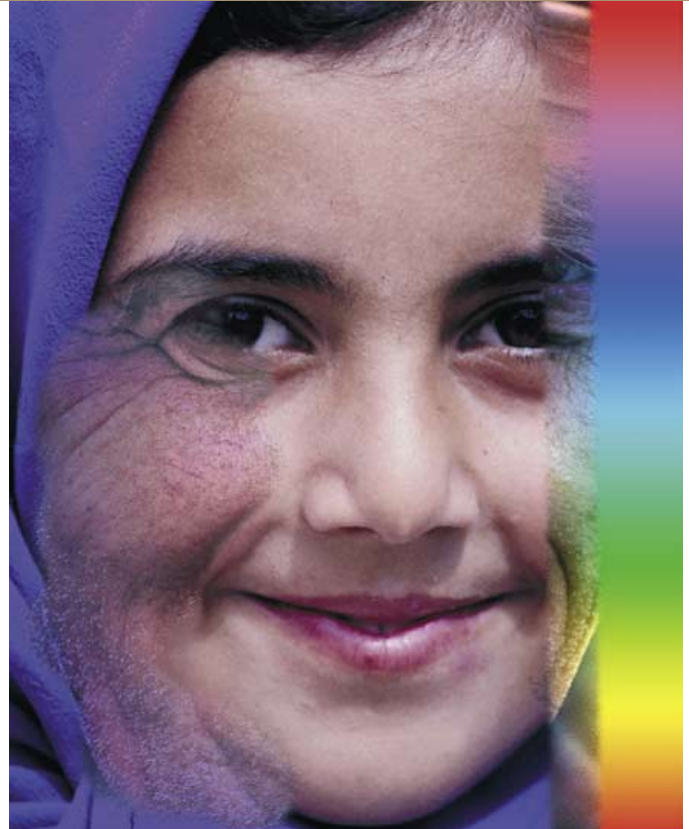


9. Protokollpinsel ▲

Da es recht umständlich ist, ohne die Möglichkeit der Deckkraftänderung weich auslaufende Retuschen zu erzeugen, und weil da mehrfach nacheinander angewandte Verblenden auch zu umständlich wäre, ist die empfehlenswerteste Methode, zunächst den Reparaturpinsel einzusetzen und anschließend nach Wahl eines geeigneten Protokollzustands den Protokollpinsel.

10. Farbstörungen ▲

Die Berücksichtigung der übertragenen sowie der vorhandenen Farbwerte hat allerdings nicht nur Vorzüge: In Randbereichen (hier zum Tuch oder Spektrum) ist es auch bei exakter Werkzeugführung nicht möglich, das Ausbluten benachbarter Farben zu vermeiden.

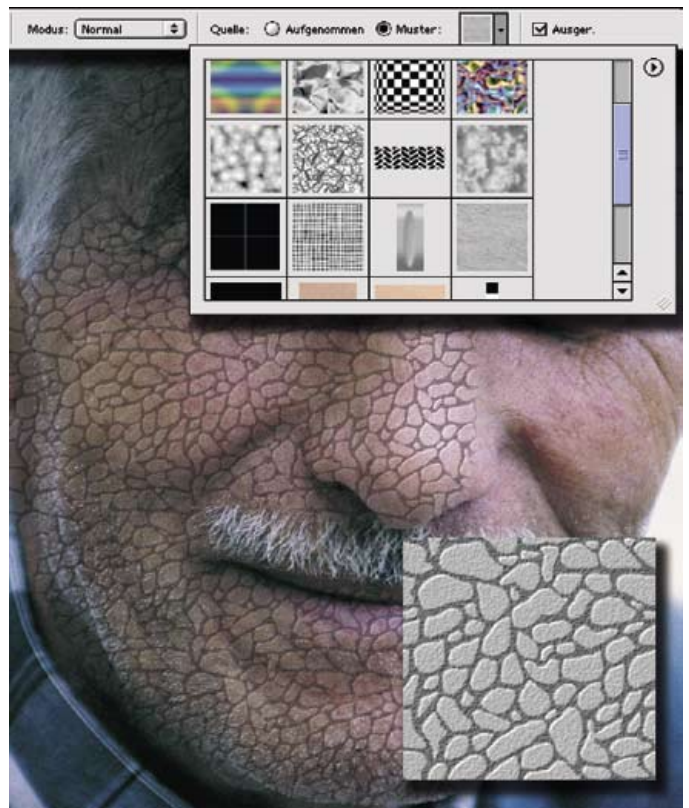


11. Beschränkung auf Auswahl ▼

Die Lösung für dieses Problem ist recht einfach: Sie müssen vor Anwendung des Reparaturpinsels einfach im Zielbild eine Auswahl erzeugen. Diese schützt die übertragene Bildinformation zuverlässig vor der Berücksichtigung von Pixeln außerhalb der Selektion.

12. Musterübertragung ▼

Neben der Kopie der Bildinformation von einer Stelle an eine andere bietet der Reparaturpinsel als Alternative in der Optionsleiste am oberen Bildschirmrand „Muster“ an. Die Struktur wird aus der ausgeklappten Mustervorgabenpalette gewählt und ist leider nicht skalierbar. Hier habe ich eine selbst gefertigte Struktur mit dem Modus „Multiplizieren“ aufgetragen.



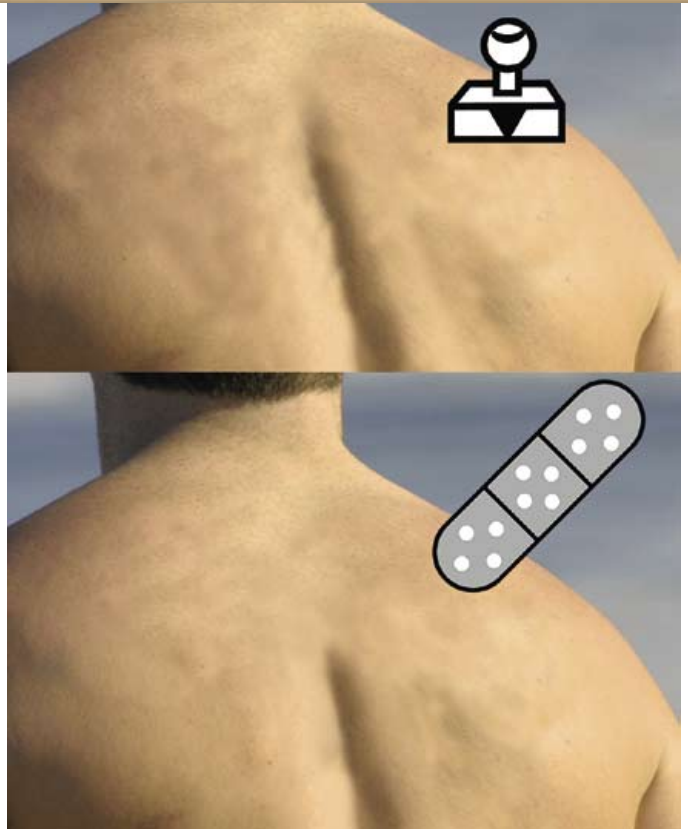
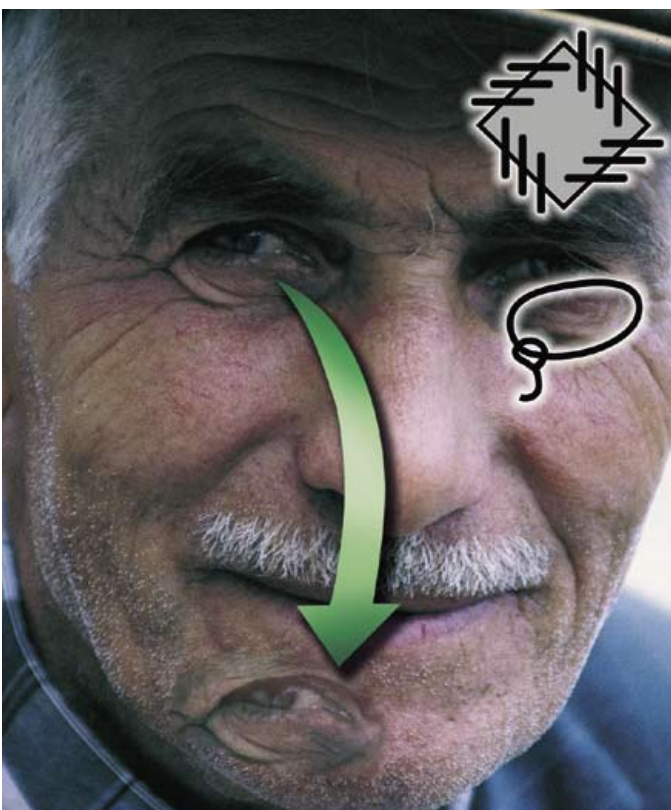


13. Tätowierung ▲

Die zuvor aufgezeigten Besonderheiten des Reparaturpinsels hinsichtlich seiner Berücksichtigung der Zielpixel führt mitunter zu Problemen, wenn man an die Arbeit mit dem Stempel gewöhnt ist. So lässt sich zum Beispiel eine größere Tätowierung (links) mit diesem Werkzeug nicht ohne weiteres entfernen, da Photoshop ihre Farbe immer wieder im Ergebnis berücksichtigt.

14. Vorbereitung mit dem Stempel ▲

Ein erfolgversprechendes Gegenmittel besteht darin, zunächst den Stempel zu verwenden (oben) und trotz der Unzulänglichkeiten des fleckigen Resultats die ersten Retuscheschritte damit vorzunehmen. Danach glätten Sie die entstandene Fläche per Reparaturpinsel.



15. Ausbessern-Werkzeug ▼

In der Werkzeugpalette finden Sie unter demselben Eintrag wie den Reparaturpinsel ein weiteres funktionsähnliches Tool, das – nicht sonderlich elegant benannte – Ausbessern-Werkzeug. Damit erzeugen Sie eine Auswahl – Sie können auch jede existierende Auswahl durch Anklicken des Werkzeugs verwenden –, die, an eine andere Bildstelle gezogen, deren Informationen auf die Quellposition zurück überträgt.

16. Kopierrichtung ▼

Die obere Auswahl wurde von links nach rechts gezogen, ebenso die mittlere mit weicher Kontur und anschließendem Verblässen. Die untere dagegen wanderte in die Gegenrichtung. Bei Bedarf lassen sich Quell- und Zielposition in der Optionenleiste per Klick austauschen.



