# S+S Beauty Panel für Photoshop



BeautyPanel	*				
STEHR-SAUER					
Tools Schärfen Effekte Speichern ?					
Frequenztrennung Details Soft					
D&B Gradient Dodge & Burn					
White Gray Black					
<mark>⁄</mark> 2					
Deckkraft					
3% 6% 25% 50% 100%					
Härte					
0% 25% 50% 75% 100%					
Zoom (%)					
Fit - 100% +					

### Über uns

STÖHR+SAUER hat ein **Tool Panel** für die Beauty-Retusche in Photoshop CC ab Version 2016 entwickelt und stellt dieses Panel kostenfrei "as is" (ohne Gewähr) für alle Fans der People-Fotografie zur Verfügung. Dies ist der erste öffentliche Auftritt und wird je nach Feedback und Interesse ausgebaut und verfeinert.

### Verfügbarkeit

Das Panel ist derzeit kompatibel mit Photoshop CC, sowohl auf Apple XOS als auch auf Windows.

### Warum ein Panel

In der People-Fotografie verbringt man in der Regel viel Zeit mit der Retusche der Bilder. Dabei sind im Gegensatz zu anderen Bereichen der Fotografie sehr viele Details manuell zu bearbeiten (Haare, Haut, sonstige Details)). In anderen Bereichen, z.B. Architektur, Landschaft oder Street-Fotografie (um nur einige zu nennen) ist es in der Regel nicht so ausgeprägt.

Eine Sammlung von Aktionen hilft bei den immer wiederkehrenden Abläufen, wie zum Beispiel der

Frequenztrennung auch, aber es sind auch ständige Wechsel der Tools und der Einstellungen erforderlich, je nachdem in welcher Ebene man arbeitet. In Photoshop bedeutet das für einen Wechsel zwischen Stempel und Pinsel und dem Ändern der Deckkraft und der Härte jeweils mehrere Klicks und das sehr oft im Laufe einer Bildretusche. Dies soll unter anderem durch das Panel so konsequent wie möglich reduziert werden.

#### Allgemeines

Neben der Verfügbarkeit verschiedener anderer nützlicher Tools (aber auch ein paar der Standard-Tools) in diesem Panel, war die besondere Zielsetzung, mit so wenig Klicks wie möglich arbeiten zu können. Dazu wurden etliche **Preset Buttons** geschaffen, die man mit den persönlich bevorzugten Einstellungen individuell belegen kann. Die meisten Funktionen sind **konfigurierbar** und manche haben sogar einen zusätzliche "One-Click" Button.

Wo verfügbar, kommt man in die Konfiguration durch CMD/Strg Links Click oder zusätzlich unter Windows durch rechte Maustaste

### Wichtig, arbeiten sie sinnvollerweise mit 16 Bit/Kanal in RGB!!!

Für bestmögliche Ergebnisse sollten die Bilder im **16 Bit/Kanal RGB Modus** vorliegen bzw. in ihn umgewandelt werden. Dadurch kann man besonders differenziert arbeiten und nutzt konsequent das Potential, das in diesem Tool steckt.

Die Übersicht ist knapp gehalten und setzt grundlegende Photoshop-Kenntnisse voraus. Soweit erforderlich, gibt es zu einzelnen Methoden noch eine ausführliche Beschreibung im Verlauf der Dokumentation.

#### Installation für CC.

Das Beauty Panel ist so, wie es aus dem ZIP extrahiert wird, als komplettes Verzeichnis "Beautypanel" in folgenden Pfad zu kopieren:

#### Windows:

### C:\Program Files\Common Files\Adobe\CEP\extensions\ Mac:

### -/Library/Application Support/Adobe/CEP/extensions/

In Photoshop muss das Panel dann unter dem Tab >Fenster>Erweiterungen>BeautyPanel geladen werden.



# **Das Beauty Panel**

Die Werkzeuge des Beauty Panels sind auf 4 Tabs aufgeteilt, die auf dieser Seite genauer erklärt werden. Die Übersicht ist knapp gehalten und setzt grundlegende Photoshop-Kenntnisse voraus. Soweit erforderlich, gibt es zu einzelnen Methoden noch eine ausführliche Beschreibung im Verlauf der Dokumentation.

#### Tools





Schärfen



Effekte



Speichern

Die wichtigsten Werkzeuge für die manuelle Beautyretusche und die Presets für Pinsel, Stempel und Zoom Verschiedene Schärfemethoden mit konfigurierbaren Presets für Pixelradius und Intensität Verschiedene Filter mit Masken für die Bildnachbearbeitung Voreinstellungen für schnelleres Speichern.

#### **Tools**

Hier befindet sich die große Toolbox für die eigentliche Beauty-Retusche. Die wichtigsten Funktionen wurden hier zusammengefasst und sind direkt verfügbar.

#### Frequenztrennung



Sie ist der Dreh- und Angelpunkt unserer Retusche.

Die Frequenztrennung ist eine professionelle Bildbearbeitungsmethode, die sehr ausgefeilte manuelle Bildbearbeitungen der individuellen Retusche überhaupt erst möglich macht. Hierzu wird ein Bild in die detailreiche Helligkeitsinformation (Ebene "**Details**") und in einen weichen Farb- und Helligkeitsanteil ("**Soft**") aufgeteilt. Dadurch muss man sich beim Editieren von Details (Struktur, Haut, Stoff,...) nicht um die darunterliegende Farbe und Helligkeit kümmern. Umgekehrt muss man sich in Ebene **Soft** keine Gedanken um die Details machen. Beide Ebenen (**Soft + Detail**) zusammen ergeben wieder das **Ursprungsbild**.

Um die Strukturen in Details besser sichtbar zu machen, wird über eine Einstellungsebene Tonwertkorrektur der **Kontrast** extrem verstärkt. Dadurch entgeht einem keine Pore. Diese Ebene wird eingeschaltet, wenn man in der Detail-Ebene arbeitet um auch kleinste Detailunterschiede deutlich sichtbar zu machen.



#### Settings

Nach dem Ausführen der Frequenztrennung ist der **Soft** Layer ausgeschaltet, **Detail** ausgewählt und **Kontrast** eingeschaltet, um den maximalen Kontrast für die Bearbeitung zu haben. Als Werkzeug ist der **Stempel** mit **100% Härte** und **100% Deckkraft** ausgewählt.

Hier ist der Abschluss der gesamten Retusche (Ausschnitt) mit dem ursprünglichen Bild vergleichbar, um einen Eindruck vom erzielbaren Ergebnis zu bekommen. Hautdetails sind verbessert und die weichen Strukturen sind geglättet, ohne die Hautstruktur zu zerstören.





Vorher

Nachher

So sehen die Ebenen **Soft** und **Detail** aus. Die Details sind vom Rest des Bildes getrennt und können sehr unabhängig davon bearbeitet werden. Beide zusammen ergeben wieder das Ursprungsbild.





**Ebene Details** 

Ebene Soft

#### Details

Die Bearbeitung eines Bildes findet für die Detailkorrektur in der Ebene **Detail** statt. Dadurch, dass hier hauptsächlich Schwarz/Weiß Strukturen vorliegen, kann man sehr entspannt unsaubere Hautpartien korrigieren (Stempeln), weil man fast überall, wo die Schärfe identisch ist und die Struktur stimmt, die Quelle festlegen kann. Das Stempeln wird mit **100% Härte** und **100% Deckkraft** durchgeführt, um durch die Harte Stempelkante keine Weichzeichnung beim Kopieren zu bekommen. Das Video zeigt die Grundlagen. (kommt noch)

#### Soft

In der Ebene **Soft** werden mit ganz **weichem Stempel 0%** und **geringer Deckkraft 6% (änderbar)** die noch sichtbaren Strukturen geglättet werden. Durch vielfaches, weiches Stempeln werden die "Wolken" in der Haut entfernt, bzw. verringert um die Haut glatter und gesünder aussehen zu lassen. Farbe und Helligkeit holt man sich von einer passenden Stelle. Man muss jedoch darauf achten, dass man nicht übertreibt und beim Stempeln die 3D-Struktur des Körperteils aus Licht und Schatten nicht durch Verschieben von Helligkeit und Farbe verändert.

#### **Buttons**



Während der Bearbeitung muss man häufig zwischen der Ebene **Soft** und **Detail** hin- und her wechseln. Um das zu erleichtern, gibt es diese beiden Buttons, die alle erforderlichen Umschaltungen direkt durchführen und die jeweilige Ebene auswählen

#### Taste Detail

Schaltet auf den Detail-Layer um. Aktiviert den Kontrast Layer und stellt Deckkraft und Härte für den Stempel auf 100%.

#### Taste Soft

Schaltet auf den Soft-Layer um. Deaktiviert den **Kontrast** Layer und stellt die Deckkraft des Stempels auf den Wert des **2. Buttons** unter Deckkraft und die **Härte** für den Stempel auf **0%.** Man kann im 1. Button für Deckkraft einen noch kleineren Wert konfigurieren. Die **6%** Default-Wert des 2. Buttons haben sich als praxisgerecht herausgestellt, können aber ebenfalls verändert werden.

#### Vorgaben (konfigurierbar)

Diese jeweils 5 Buttons für **Deckkraft** und **Härte** sind durch **CMD/Strg Links Click** oder zusätzlich unter Windows durch **Rechts Klick** auf bevorzugte Werte einstellbar. Diese Werte können für **Pinsel** und **Stempel unterschiedlich** sein.

1 🛃
Deckkraft
3% 6% 25% 50% 100%
Härte
0% 25% 50% 75% 100%

Deckkraft

5 Presets der Deckkraft für Pinsel und Stempel.

#### Härte

5 Presets der Pinselhärte für Pinsel und Stempel.



Hier sind 2 Vorgabe-Zoom-Stufen (auf Bildschirmgröße und 100% pixelgenau 1:1) und Vergrößern + und

**Verkleinern** – ausgehend vom aktuellen Zoomfaktor direkt zugängig.

### Dodge and Burn (2 Varianten)

Zur Beauty-Retusche gehört natürlich auch die Arbeit mit gezieltem Aufhellen und Abdunkeln (Abwedeln und Nachbelichten) von Bildanteilen.

Wir haben dafür 2 verschiedene nichtdestruktive Methoden verfügbar, die je nach Aufgabenstellung ihre Vorund Nachteile haben.



#### **D&B** Gradient

Erzeugt 2 Gradienten-Einstellungsebenen für das nichtdestruktive Aufhellen und Abdunkeln um den Kontrast zu verstärken. **Aufhellen** und **Abdunkeln** mit **Weiß** in der jeweiligen Maske.



Gradient für Dodge

Gradient für Burn

Gradienten Dodge & Burn hat den Vorteil, dass die Lichter und Schatten nicht stärker werden können, als durch die Gradienten vorgegeben. Außerdem gibt es keine so starken Farbverschiebung wie beim Standard Dodge & Burn (nichtdestruktiv) da sich der Blendmodus nur auf die Luminanz bezieht. Über die Maske und die entsprechende Freistellung wird das abgedunkelte (aufgehellte) Bild mit dem Original überlagert und der Effekt erzeugt.

#### Dodge&Burn

Erzeugt eine Einstellungsebene mit 50% Grau auf der man nichtdestruktiv Aufhellen und Abdunkeln kann. Der mögliche Effekt ist hier stärker als bei D&B Gradient. Man kann hier zum Beispiel stark überstrahlte helle Anteil gut abdunkeln und damit Kontraste verringern, die selbst über Lightroom nicht erreichbar sind. **Aufhellen** mit **Weiß** und **Abdunkeln** mit **Schwarz**.

!! Wenn man jedoch übertreibt, kommt es zu Farbverschiebungen !!



#### **Button Weiss**

Setzt die Vordergrundfarbe auf Weiss. Maskenfarbe für D&B Gradient und Aufhellfarbe für Dodge&Burn.

#### **Button Grau**

Vordergrundfarbe auf 50% Grau setzen. Löschfarbe für Dodge & Burn.

#### **Button Schwarz**

Vordergrundfarbe auf Schwarz setzen. Löschfarbe für D&B Gradient und Abdunkelungsfarbe für Dodge & Burn.

### Schärfen



Hier befinden sich neben den Photoshop Methoden **Unscharf Maskieren** und **Selektives Schärfen** noch 2 Sonderformen, die einmal an die **Frequenztrennung** angepasst sind und eine andere Version, die für ein elektives Schärfen von Kanten gedacht ist.

### Filterauswahl

Hier wird eine der 4 Methoden, die angewandt werden soll, ausgewählt. Die Option **Auf Ebene Detail wechseln** wechselt bei vorhandener Ebene **Detail** auf diese um die gewählte Schärfemethode auf **Details** anzuwenden. Ansonsten wird die aktive Ebene geschärft.

Da wir es hier mit der Zielsetzung für eine Beauty-Retusche zu tun haben, gibt es dadurch einige Besonderheiten zu beachten.

#### Unscharf maskieren

Ruft die Standardfunktion **Unscharf maskieren** von Photoshop auf und kann grundsätzlich so eingesetzt werden. In Verbindung mit der Frequenztrennung wird sie ausschließlich auf die **Detail-**Ebene angewandt.

#### Selektives Schärfen

Die erweiterte Schärfemethode **Selektives Schärfen** hat zusätzliche Parameter um Schärfeartefakte (helle Kanten, Rauschen) zu kontrollieren. Helle Bildteile können mit anderen Einstellungen als dunklere geschärft werden, um z.B. Rauschen in dunklen Teilen zu verringern.

#### Frequenztrennungsschärfen

Dieses Panel ist das erste, welches auf die Eigenheiten der Frequenztrennung Rücksicht nimmt, um ein noch besseres Ergebnis zu erhalten. Dies ist eine Schärfung der **Detail** Ebene **ohne** Schärfung der **Farbdetails**, die da noch enthalten sind. Da in ihr die Differenz zur weichgezeichneten **Soft** Ebene enthalten ist, sind auch noch feine Farbstrukturen enthalten. Damit diese beim Schärfen keine verstärkten Farbartefakte erzeugen, wird die Details-Ebene temporär noch einmal in eine **Detail-Farb**-Ebene und ein reine **Detail-Luminanz**-Ebene (Schwarz-Weiß) aufgeteilt (Farbtrennung). Es wird dann nur der **Luminanz-Anteil** geschärft und die beiden temporären Ebenen wieder zur Detail-Ebene zusammengefasst.



Detail-Farbe (sehr verstärkt, um sichtbar zu machen)

Farbartefakte nach dem Schärften (1,5px, 200%)



#### **Details Luminanz**

### Maskiert schärfen

Diese Schärfemethode ist weniger für die Beauty-Retusche gedacht, sondern mehr für Landschaft und Architekturaufnahmen. Durch eine Kantenfilterung und konfigurierbare Einstellungen für die Filtererstellung, wird eine Maske für kontrastreiche Kanten erstellt und gleichmäßigere Flächen werden weniger stark bis nicht erfasst. Dadurch kann man gezielt diese Kanten schärfen, aber man verstärkt nicht das Rauschen in gleichmäßigen, kontrastarmen Bildanteilen.



Kantenauswahl

Weichgezeichnete Auswahl



Finale Maske für das selektive Scharfzeichnen

**Optionen: Switch to Layer** 

Solange diese Funktion eingeschaltet ist, wechselt Sie automatisch auf den Layer "Detail".



### Vorgaben (konfigurierbar)

Hier können die gebräuchlichsten Werte für das Schärfen vorgewählt werden. Der erste Wert ist der Pixelradius und der 2. der Schärfungsprozentsatz.



### Effekte



#### **Details verbessern**

Erstellt eine maskierte, gefilterte Ebene, mit der die Kontraste mit wählbarer Schärfe verstärkt werden können. Die Intensität wird durch die Deckkraft gesteuert.



#### Details verstärken

Erstellt eine Kopie der **Detail** Ebene, deren Einfluss auf die Feinkontraste durch die Änderung der Deckkraft gesteuert wird.



#### **Orton Effekt**

Der Orton Effekt erzeugt einen "traumhaften" Bildeindruck, indem das scharfe Ursprungsbild mit dem weichgezeichneten Bild transparent überlagert wird.

Er erstellt eine maskierte unscharfe Ebene mit wählbarem Modus **Normal** oder **Negativ Multiplizieren** für den Orton Effekt. Der Ebenenmodus **"Negativ Multiplizieren"** hellt das Bild zusätzlich auf und erzeugt eine sonnigere Stimmung. Die Intensität des Effekts wird durch die Deckkraft gesteuert.



Original



Negativ multiplizieren (Deckkraft 50%)



Normal (Deckkraft 50%)

#### **Vignette**

Erstellt eine Eben mit einer variablen runden oder elliptischen Vignette. Die Größe der Vignette kann in Prozent der Bildgröße eingestellt werden und ist damit auflösungsunabhängig. Die Weichheit der Vignette ist ebenfalls einstellbar und die Intensität wird durch die Deckkraft gesteuert.

#### Herbst Effekt

Erstellt eine maskierte Ebene in der die Grüntöne nach Rot verschoben sind, um Herbstfarben zu erzeugen. Die Intensität wird durch die Deckkraft gesteuert.

#### Zusatzfunktion

Man kann damit auch **grünliches Streulicht** unter Bäumen gut reduzieren, wenn das Model nur teilweise davon beleuchtet wird. Durch die Maske und die Deckkraft kann man das sehr gezielt steuern.



Original without effect



Image with autumn-effect

#### Speichern

Dieses Tab beinhaltet die grundsätzlichen Speichermöglichkeiten von Photoshop, um das Wichtigste im Panel zu haben und außerdem Speichern-Presets, mit denen wiederkehrende Speicheroptionen auch mit weniger Mausklicks erledigt werden können.



### **Aktuelles Bild**

Aktuelles Bild	
Auflösung: Format:	1365 x 2048 JPG
Speichern	Speichern unter

Hier wird das Format und die Auflösung in Pixel angezeigt. Das gibt einen schnellen Überblick, bevor man das normale **Speichern** oder **Speichern unter** von Photoshop anwendet.

## Kopie speichern unter (skaliert)



Mit dem Button kann man die Größe und das Format für das Speichern einer Kopie des aktuellen Bildes definieren.

Beim Definieren des Buttons werden folgende Einstellungen abgefragt:

- Name des abzuspeichernden Bildes (kann optional verändert werden)
- Skalierung und Skalierungsmethode
- Nachschärfungsintensität mit Unscharf maskieren
- Pfad zum Speichern und Bildformat (der Name wäre hier nochmals änderbar)
- Speicherformat Optionen (hängt vom Format ab)

Dieser Ablauf erzeugt eine temporäre Kopie des aktuellen Bildes und wendet die Einstellungen auf diese Kopie an. Damit ist sichergestellt, dass das Original nicht aus Versehen beeinflusst wird. Nach dem Speichern der Kopie wird diese gelöscht und das Panel kehrt zur Originaldatei zurück.

Im Button werden die gewählte Auflösung in Pixel sowie das Bildformat und darunter der gewählte

Speicherpfad angezeigt.

Kopie speichern unter (unskalie	ert)
Kopie speichern unter (unskaliert)	
1:1 JPG	
~/Desktop	

Dieser Button ermöglicht das Abspeichern des aktuellen Bildes ohne Skalieren in einem anderen Format und in einem anderen Pfad als das Originalbild und führt **kein Skalieren** und **Schärfen** durch. Im Button wird dies definiert und das gewählte Bildformat und darunter der Pfad angezeigt.