

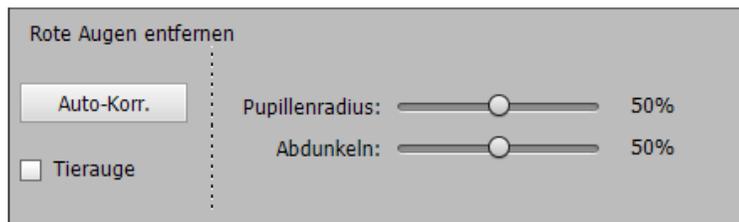


# Bilder bereinigen/ retuschieren



# 1. Rote Augen korrigieren

-  Das „Rote Augen entfernen“ Werkzeug [Y] aus der Werkzeugleiste auswählen
- Der Mauszeiger wandelt sich in ein Kreuz mit einem Augensymbol. Mit einem Klick in das rote Auge wird das Auge korrigiert.
- Mit der Aktivierung „Auto-Korr.“ werden alle roten Augen automatisch korrigiert.

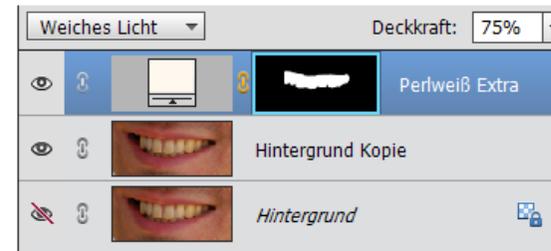
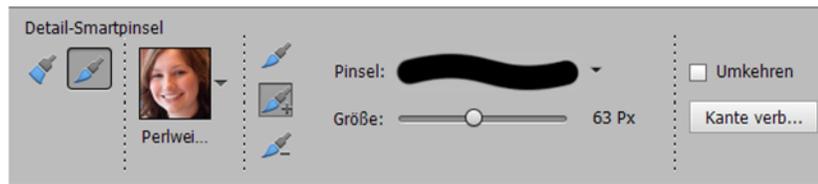


- Bei Tieraugen reflektiert der Augenhintergrund bei Blitzlicht oft hellere Farben. Ist der Button „Tierauge“ aktiviert (die Autokorrektur ist bei dieser Einstellung deaktiviert), kann über Pupillenradius und Abdunkeln die Größe und die Stärke der Abdunkelung reguliert werden. Mit einem Klick in jedes Auge erfolgt die Korrektur.



## 2. Zähne bleichen

-  Das „Smartpinsel“ Werkzeug [F] aus der Werkzeugleiste auswählen
- In der Vorgabenleiste Vorgaben: Portrait → Zähne bleichen (oder stark bleichen) auswählen.
- Eine entsprechende Pinselgröße einstellen und auf einen Zahn klicken.
- Automatisch entsteht eine Auswahl, die in einer Einstellungsebene angezeigt wird.
- Mit Klick auf die übrigen Zähne die Auswahl vergrößern.
- Die Einstellungsebene ermöglicht es die Helligkeitswerte zu verändern.

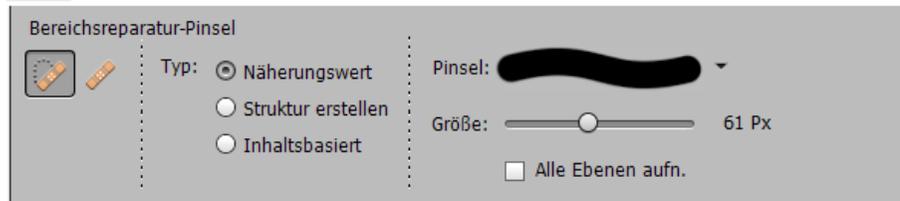


**Achtung: immer mit der Hintergrundkopie arbeiten, damit das Original erhalten bleibt!**

### 3. Bereichsreparatur-Pinsel

Der Bereichsreparatur-Pinsel eignet sich hauptsächlich für kleinere Retuschen. Mit einem Klick auf die zu korrigierende Stelle bzw. mit gedrückter linker Maustaste entlang der Schadstelle führt das Programm automatisch beim Loslassen der Maustaste die Korrekturen aus.

-  Den „Bereichsreparatur-Pinsel“ **[J]** aus der Werkzeugleiste aufrufen



- **Typ: Näherungswert:** Pixel, die sich unmittelbar um den kreisförmigen Bereich des Cursors befinden werden für die Retusche innerhalb des Kreises herangezogen.  
**Struktur erstellen:** Alle innerhalb des Auswahlbereiches vorhandenen Pixel werden verwendet, um eine neue Pixelstruktur zu erzeugen.
- **Inhaltsbasiert:** Struktur, Farben und Helligkeitswerte der näheren Umgebung werden so generiert, dass die Korrektur fast unsichtbar ist.
- Ist die Option „Alle Ebenen“ aktiviert, wirken sich die Änderungen auf alle sichtbaren Ebenen aus.



Original



Näherungswert



Struktur erstellen

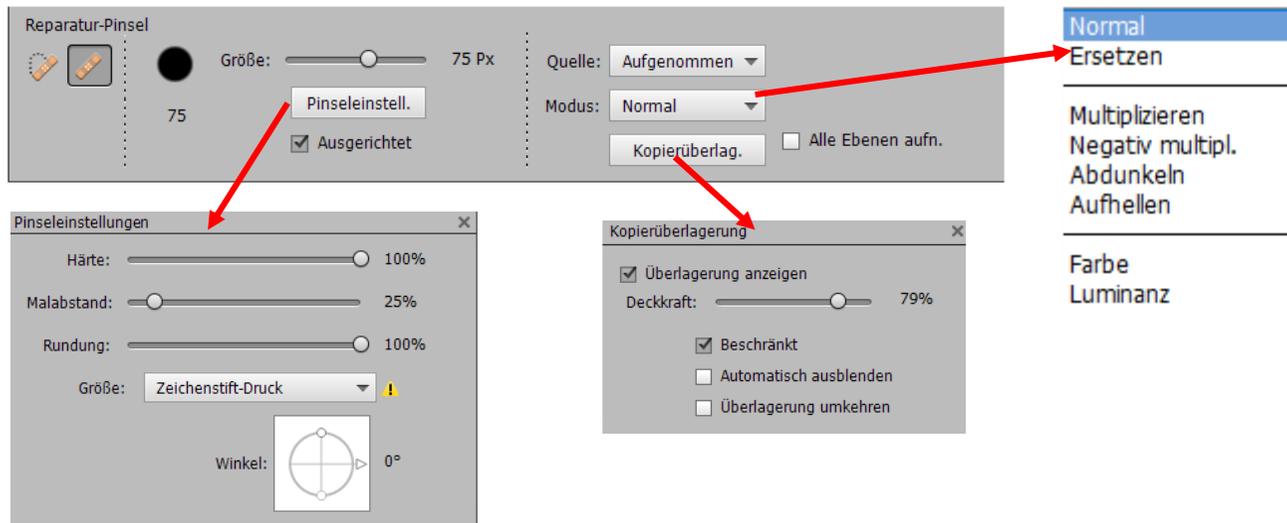


Inhaltsbasiert

## 4. Reparatur-Pinsel

Der Reparatur-Pinsel eignet sich die Retusche feiner Strukturen und Details. Aufgenommene Pixel werden mit den zu korrigierenden Pixeln vermischt. Wenn der Quellbereich zu starke Farb- und Kontrastunterschiede zum zu korrigierenden Bereich aufweist, kann es aber zu Problemen kommen.

-  Den „Bereichsreparatur-Pinsel“ [J] aus der Werkzeugleiste aufrufen



- Ein Klick mit der linken Maustaste und [Alt] Erzeugt den Quellbereich.
- Ist der Punkt „Ausgerichtet“ aktiviert, werden die Pixel kontinuierlich aufgenommen, ansonsten bleibt der Aufnahmezeitpunkt beim Loslassen der Maustaste erhalten und die Pixel werden bei jedem neuen Ansetzen des Werkzeuges übertragen.
- Modus entspricht den Füllmethoden des Ebenenfeldes

- Überlagerung zeigt ein Schattenbild, um bei unruhigen Bildern das Finden der Quelle zu erleichtern damit keine unschönen Absätze zu erkennen sind.



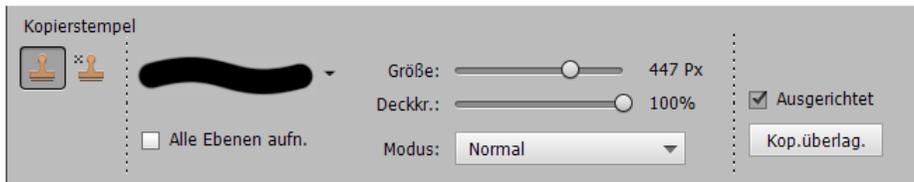
Überlagerung

### 3. Kopierstempel

Der Kopierstempel arbeitet ähnlich wie der Reparaturpinsel. Der aufgenommene Bereich wird mit dem überstempelten Bildbereich verrechnet. Die Moduseinstellungen entsprechen dabei den Einstellungen der Füllebenen in der Ebenenpalette.

Er wird aber auch zum Vervielfältigen größerer Bildbereiche genutzt.

- Den „Kopierstempel“ **[S]** aus der Werkzeugleiste aufrufen



- Der Musterstempel dient nicht zur Retusche.