



Photoshop-Knowhow auf 116 Seiten

DOCMA

DOCMA

66243



Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung

1|09

Januar – Februar 2009 | Heft 26 | 8. Jahrgang www.docma.info Deutschland 9,90 € Luxemburg 11,50 € | Spanien 12,85 € | Österreich 11,50 € | Schweiz 21,50 Sfr

Texteffekte (S.77)

Eindrucksvolle Typografie
mit Photoshops Bordmitteln

Tierische Ahnen (S.22)

Fotomontagen aus Tier und Mensch

Bild-Konzepte (S.46)

Spannungsreiche Bildkomposition Step by Step

Lochkamera digital (S.54)

Spiegelreflexkameras mit der Bohrmaschine
in eine Camera obscura verwandeln

73
Seiten
Workshops

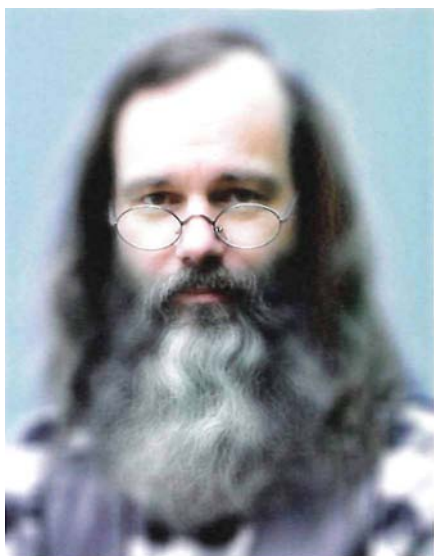
Tipps & Tricks der Profis

Schneller zum perfekten Bild mit Photoshop und Lightroom

Pimp my Lightroom

Cooler Presets und außergewöhnliche Webgalerien (S.93)

Photoshop - Rätsel: Gewinnprämie
500€



Wörter, Bilder und ausgeliehene Gewinnprämien

Haben Sie schon mal darüber nachgedacht, warum es jede Menge Bücher und Workshops zu Photoshop gibt, die zeigen, wie man damit die tollsten Bilder und Montage n hinkriegt, aber (soweit ich weiß) kein einziges zu Word, das zugleich erläutert, wie man korrekt mit Grammatik und Stil umgeht oder das einem gar den Weg zur Schriftstellerei ebnen möchte?

Letztlich sind beides nur Werkzeuge, wenn auch sehr anspruchsvolle, und ähnlich, wie man mit Word sowohl Romane und Gedichte als auch Einkaufslisten tippen kann, lassen sich mit Photoshop Bilder von hoher ästhetischen Reiz oder simple nachgeschärfte Fotos vom Kindergeburtstag produzieren. Beide Programme dienen uns also als Hilfsmittel, um kreativ zu arbeiten, und dennoch führen uns nur die Bücher und Tutorials der bildbearbeitenden oder-erzeugenden Software über das rein Handwerkliche hinaus zur ästhetischen Praxis. Warum das so ist, weiß ich auch nicht - vielleicht befassen sich einfach mehr Menschen beruflich oder als Hobby mit Bildern als mit Wörtern.

Ein Unterschied zwischen Fachbüchern und Zeitschriften besteht darin, dass man die ersten gezielt kauft, weil man sein Wissen in einem klar umrissenen Bereich erweitern möchte, während man bei den zweiten zwar den Rahmen kennt, aber eher erhofft, Hinweise und Informationen zu erhalten, nach denen man direkt nicht gesucht hätte. Man wusste ja noch gar nicht, dass es dies oder jenes überhaupt gibt. Diese Rolle erfüllen nicht nur unsere umfangreichen Workshops, sondern vor allem die Tipps und Tricks. Seien es solche, die wir für Sie zusammengestellt haben, weil wir bei der eigenen Arbeit mit Photoshop gemerkt haben, wie hilfreich eine Abkürzung ist, die vielleicht nicht jedem vertraut ist - sei es, weil wir von Ihnen eine Nachricht mit Bitte um Hilfestellung er-

halten, die sich mit wenigen Worten, Bildern und Schritten klären lässt. Nicht immer können wir die Lösung aus dem Ärmel schüttern (und mitunter gehen Wünsche über die Möglichkeiten der Software hinaus), aber eine Antwort kriegen Sie von uns immer.

Neben der Arbeit am Heft sind wir schon wieder intensiv mit der Vorbereitung des DOCMA-Awards 2009 beschäftigt. Sie erinnern sich, unter dem Thema „Richtig falsch“ wird es um digitale Bildfälschungen gehen (mehr auf Seite 105), und wir haben diesmal viele Partner: Spiegel online, die Zeitschriften c't und Photographie, Wissenschaftler, Bildforensiker, das Bundeskriminalamt...

Zu Letzterem fragte mich kürzlich ein Leser, wie ich denn mit denen zusammenarbeiten könne, wo ich doch sonst für Bürgerrechte und gegen Bespitzelung und Überwachung eintrete. Nun, ich kann ohne mich zu verbiegen gegen das neue BKA-Gesetz sein und die Behörde trotzdem in einem Bereich unterstützen, in dem unsere vertrauten Werkzeuge nicht ge-, sondern missbraucht werden. Bildfälschung betreibt man nicht, um ethisch hohe Ziele zu verfolgen. Somit habe ich keine Probleme damit, die Entwicklung von Gegenmaßnahmen zu unterstützen (und auch Sie dazu aufzurufen).

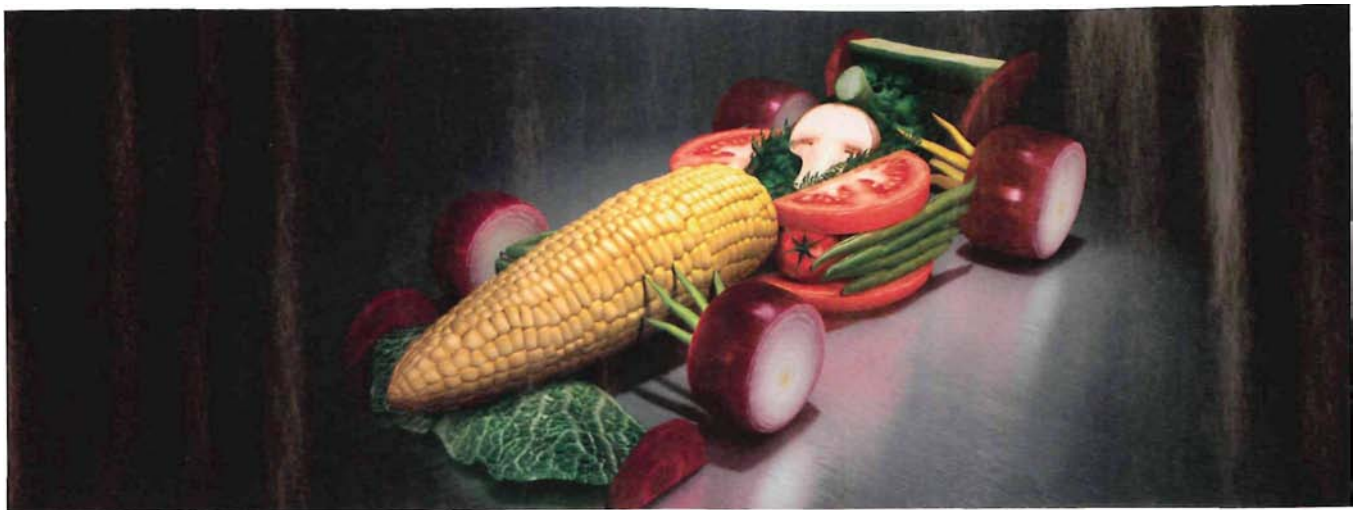
Übrigens - eine andere Frage, die an mich gerichtet wurde - lehne ich es aus demselben Grund ab, mich als vereidigter Gutachter in diesem Bereich zu betätigen: Dann wäre ich nämlich gezwungen, vor Gericht zu erklären, woran ich erkannt habe, dass ein Bild gefälscht ist, und damit dem Fälscher genau das Wissen zu vermitteln, das ihm zur Perfektion noch gefehlt hat. Nein danke!

Was Award-Prämien betrifft, habe ich vor ein paar Tagen eine völlig neue Variante kennengelernt: Bei den Hasselblad Masters gewinnt man nicht etwa eine Kamera dieses Herstellers, sondern darf sie für ein paar Mo-

nate benutzen. Auf die Nachfrage, ob das denn nicht ein bisschen peinlich sei bei einer weltweiten Ausschreibung und einer Firma mit Millionenumsätzen, wurde mir erklärt, wer eine solche Kamera besitzen wolle, könne sie ja kaufen. Das ist ein schöner Gedanke, und ich habe überlegt, ob wir das beim DOCMA-Award künftig auch so machen sollten. Sie gewinnen zum Beispiel Photoshop und dürfen es ein paar Wochen einsetzen - und dann geben Sie es wieder zurück. Um die Wertigkeit zu unterstreichen, könnte man es auch so handhaben: Sie gewinnen eine Hasselblad (die könne Sie behalten) und die aktuelle DOCMA-Ausgabe (die müsse Sie nach einem Vierteljahr zurückschicken - aber bitte ohne Eselsohren!)

Kürzlich - im Umfeld der Photoshop-Convention - wurde ich bei einem Interview gefragt, welche Ratschläge für Photoshop-Künstler hätte, die gerade damit beginnen, dieses Programm zu nutzen. Diese Frage verwirrte mich doch etwas (vielleicht war ich aber auch noch durch das vorausgehende Gespräch mit LdR. verwirrt, die mir nicht aus dem Kopf gehen wollte) - ganz so, als hätte man von mir wissen wollen, was ich einem Schreinermeister empfehlen würde, der gerade seine erste Hobel erworben hat. Ich habe ja gar nichts dagegen, wenn Menschen, die Bildbearbeitungssoftware anwenden, damit etwas machen, das als Kunst gilt. Aber man wird umgekehrt gewiss nicht dadurch zum Künstler, dass man Photoshop einsetzt; nicht einmal dadurch, dass man es technisch hervorragend beherrscht. Wie auch immer man „Kunst“ definiert - dazu gehört schon etwas mehr, als zu wissen, wie man ein Werkzeug effektiv einsetzt, sei das nun ein Bleistift, ein Pinsel, eine Kamera oder eine Software. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen ein gutes Jahr 2009!

Joachim
Ausgabe 26 | Januar 2009



26 Wie zeigt man, dass ein Schnellkochtopf schnell kocht? Eine Anzeigenkampagne auf den Spuren von Arcimboldo von WMF.

REPORTAGEN

14 Jörg Warda, Photoshop-Male r

Erst Bleistift, dann Pinsel, dann Airbrush, schließlich die Werkzeuge in Photoshop. Kein Wunder, dass die digitalen Gemälde und Zeichnungen des Künstlers Jörg Warda handwerklich überzeugend aussehen.

19 Photoshop-Conventio n

Positive Resonanz bei Besuchern, Ausstellern und Veranstaltern

20 Interview w m i t Wi m Wender s

Der Regisseur spricht über das Verhältnis von Realität, Fotografie und Film in „The Palermo Shooting“.

Animalische Ahnen

Wie man sich aus alten Familienfotos Charaktere für ein surreales Erzählprojekt bastelt, erklärt Rike Mahlberg.

REPORTAGEN

26 Arcimboldos Schnellkochtopf

Auf den Spuren des italienischen Manieristen haben die Kreativen von KNSK in Kooperation mit dem abc-Colorstudio eine Anzeigenserie für WMF gestaltet.

31 Bildkritik

Behindertengerechte Montage

32 Neu gesehen

Mit dem Projekt Re-Vision begibt sich Rüdiger Schestag auf eine ästhetische Spurensuche in die Vergangenheit der Bildgestaltung.

38 Digitalfotos und Kupferstiche

Vorbehalte gegen neue Medien waren immer dann zu hören, wenn ein etabliertes Abbildungsverfahren die Konkurrenz eines weiter entwickelten zu fürchten hatte.

WORKSHOPS

42 Reflexzonenmontag e

Wer glaubt, Spiegelungen seien eine Kleinigkeit, die man mit simplem Transformieren erledigen kann, sieht sich unversehens einem komplexen geometrischen Sachverhalt gegenüber.

46 Digitale Konzeptskizze n

Viktor Antonov ist Konzept-Designer für Videospiele. Er kennt sich nicht nur mit den digitalen Werkzeugen aus, sondern kann auch hervorragend zeichnen und malen. Wir zeigen die Entstehung eines seiner Werke.

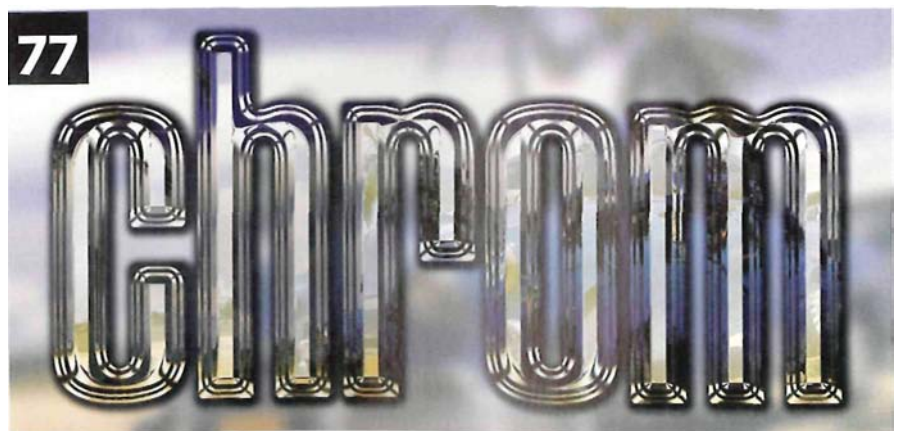
30 Ei n „X“ i m Jaguar-Kostü m

Mit welchen Verfahren Sie zum Beispiel einen Buchstaben in einen gefleckten Jaguar-Pelz kleiden, erklärt Ihnen Scott Kelby.

73



77





14 Am Anfang standen die Bilder anderer und Jörg Wardas Wunsch, so etwas auch selbst zu Papier zu bringen.

WORKSHOPS

54 Digitale Camera Obscura

Mit einer digitalen Spiegelreflex-
lockkamera lässt sich besonders ein-
fach arbeiten, weil man das Ergebnis
sofort auf dem Monitor sieht und
Belichtungswerte anpassen kann.

58 Fotografierte Freistellmaske n

In der letzten Ausgabe hatten wir ein
Verfahren vorgestellt, im Studio mit
Schuss und Gegenschuss differen-
zierte Freistellmasken aufzunehmen.
Aber es geht auch einfacher.

61 Foto-Workflow mit MacOS X

MacOS X Leopard und seine Hilfspro-
gramme Vorschau und Automator
bieten praktische Funktionen, um ty-
pische Alltagsaufgaben wie das Or-
ganisieren, Skalieren und Beschnei-
den von Bildern schnell zu erledigen.

WORKSHOPS

66 Foto-Anstecker

Buttons sind nach wie vor im Trend.
Wie Sie selbst authentisch wirkende
Ansteckbilder erstellen, hat Scott
Kelby für Sie ausgetüftelt..

69 Foto-Vektor-Tandem

Lagern Sie Teilaufgaben in Illustrator
aus - wie bei unseren Beispielen
des Vervielfältigens von Elementen
durch Transformieren oder durch
den Einsatz mehrfarbiger „Pinself“.

73 Nothilfe Tipps & Tricks

Hier finden Sie wieder Lösungsvor-
schläge für aktuelle Leserprobleme.
Diesmal zu den folgenden Frage-
stellungen: Zwei Varianten der wei-
chen Auswahlkante, schwarzes Um-
färben eines weißen Brautkleides,
Probleme mit Pixelmaßen und
spiegelnde Christbaumkugeln.

WORKSHOPS

77 Typo in Glas und Chrom

Einfache Texteffekte lassen sich auch
in Layoutprogrammen erzeugen. Für
speziellere Effektgestaltung oder
Simulation von Materialien ist Fine-
tuning in Photoshop angesagt.

81 Pimp your Pictures

Sie haben unzählige Schnapp-
schüsse, mit denen Sie nicht viel an-
fangen können? Dann motzen Sie sie
doch einfach auf!

86 Ungewöhnliche Hintergründe

Nicht nur Räume und andere „be-
greifbare“ Hintergründe können für
ein Porträtcomposing verwendet
werden. Probieren Sie zum Beispiel
einmal Flüssigkeiten aus. Mit diesen
können Sie eine ganz andere Art
von Composing erreichen - und das
ohne großen Aufwand.

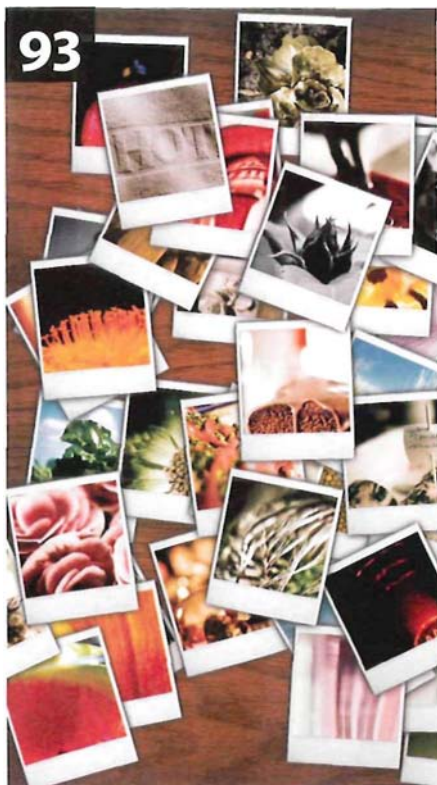




SOFT- UND HARDWARE

93 Pimp my Lightroom

Mit wenigen Klicks kann man Lightroom funktional erheblich aufrüsten. Farbwelten per Klick verändern selbstdefinierte oder von anderen übernommene Entwicklungspresets. Damit die Ergebnisse auch eindrucksvoll im Netz stehen, gibt es eine Vielzahl von Web-Engines. Eine Auswahl kostenloser und praktischer Helferlein von Christoph Künne.



94 News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

100 Software-News

Neue und aktualisierte Software für Bildbearbeiter und Fotografen

102 GoSee Agentur-News

Die Welt der High-End-Bilder - Werbung, Fotografie, Illustration, Galerien und Postproduktion. In Zusammenarbeit mit www.gosee.de

104 Award

Ausstellungseröffnung des Wettbewerbs 2008 und erste Anmerkungen zum Fotofälschungs-Award 2009

Photoshop-Rätsel

Die besten Lösungen, um nasse Haut darzustellen. Neu: Gewinnen Sie mit ein paar Falten eine Prämie im Wert von 500 Euro!

110 Bücher

Neues aus den Fach- und Fotobuch-Verlagen. Für Sie gelesen, gesehen und bewertet.

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 11. Februar

IMPRESSUM ISS N 1614 8657

Redaktion und Gestaltung

Dr. Hans D. Baumann (Chefred., doc, V.i.S.d.P.)
Christoph Künne (Chefred., ck)
Iris Baake (Red.)
Dr. Gabriele Hofmann (Korr.)
Johannes Wilwerding (Red.)
redaktion@docma.info

Redaktionsbüros

Schwerpunkt illustrative Bildbearbeitung.
Am Rain 1 | 35466 Rabenau | Tel.: 06407 - 400777

Schwerpunkt fotografische Bildbearbeitung/
Docmatische Depesche:
Wallstraße 28 | 21335 Lüneburg
Tel.: 041 31-26 61 195

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Abc-Colorstudio, Viktor Antonov, Wolf Eismann, Monika Gause, Pavel Kaplun, Scott Kelby, KNSK, Rike Mahlberg, Rüdiger Schestag, Günter Schuler, Kurt Sehler, Uli Staiger

Foto-Credits und Bildmaterial

abc-Colorstudio, Peter Backens, Doc Baumann, Brand Pictures, Corel, Manuel Ebelhäuser, GoSee, Michael Hatzl, Norbert Iten, Pavel Kaplun, Karsten Knüppel, Christoph Künne, Macromedia, Rike Mahlberg, Nicole Niklas, Quelle, Rüdiger Schestag, Dr. Ruth Marcus, Rüdiger Schestag, Senator Film, Andrea Sommer, Uli Staiger, Stock.xchng, Donata Wenders

Titelbildmotiv

Jörg Warda

Verlag
WA Kommunikation GmbH
Theodor-Althoff-Str. 39 • 45133 Essen
Tel.: 02 01 87 12 69 20
www.wa.de

Druck
WA GmbH, 40231 Düsseldorf

Vertrieb

DPV Network GmbH, Postfach 57 04 12
22773 Hamburg, Tel.: 040 - 37 845 - 6251
www.dpv-network.de

Anzeigenleitung

Andre Ossendoth • a.ossendoth@vva.de
Tel.: 02 01 87 12 69 24 (Fax: -912)
Andrea Menzel • a.menzel@vva.de
Tel.: 02 01 87 12 69 23 (Fax: -912)

Anzeigenverwaltung

Regina Pheiler • r.pheiler@vva.de
Tel.: 0211-73 57-568 (Fax: -507)

Online-Auftritt www.docma.info

WA Kommunikation GmbH, Essen
Redaktion der Webseite: Christoph Künne
Mitarbeit: Johannes Wilwerding

DOCMA - Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung ist eine unabhängige Zeitschrift und erscheint bei WA in Essen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder und sonstige Daten übernehmen Verlag und Redaktion keine Haftung. Nachdruck, auszugsweise Nachdrucke oder sonstige Nutzung und Verbreitung der Text- und Bilddaten des Inhalts nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit genutzt. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Gerichtsstand ist Essen.



DOCMA ist iwv-geprüft, Nr. 2231401332

Einzelheftbestellungen und Abos:

VVA Kommunikation GmbH, Leserservice DOCMA
Frau Angelika Freytag, Postfach 105153
40042 Düsseldorf, Tel.: 0211-7357-155 (Fax: -891)
E-Mail: abo@vva.de | Web-Bestellungen auch beim
Onlineshop unter www.docma.info

Der erfahrene Fotograf **Joe McNally** führt Sie hinter die Kamera und zeigt Ihnen, wann der ideale Moment ist, den Auslöser zu drücken. Er setzt seine Anekdoten ein, um den fotografischen Blick zu schärfen, und gibt dann detaillierte Anleitungen, um Bildideen umzusetzen. Atemberaubende Illustrationen & Inspiration pur – einzigartig!



ISBN 978-3-8273-2692-8
272 Seiten, € 39,95 [D]



ISBN 978-3-8273-2762-8
464 Seiten, € 29,95 [D]

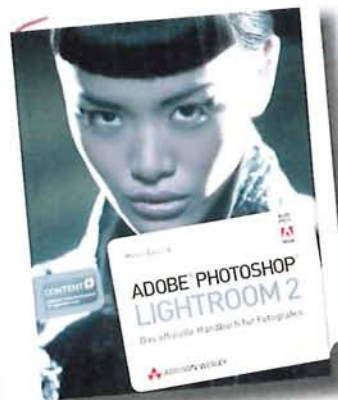
Die zwei erfolgreichen Bände des Digitalen Fotografiebuchs von **Scott Kelby** in einem Gesamtband vereint. Ob Sie Ihre Digitalkamera bereits seit Jahren benutzen oder sich gerade erst eine zugelegt haben, Scott Kelby zeigt Ihnen in seinem einzigartigen Stil, was Sie wissen müssen, um wie ein Profi zu arbeiten und vermittelt leicht verständlich, wie dramatischere, schärfere, farbenfrohere und professionellere Fotos entstehen.

Deutscher Fotobuchpreis
SILBER
2009

Nach dem herausragenden Erfolg der Workshop-Sammelbände folgt nun zum ersten Mal in deutscher Sprache eine umfangreiche Photoshop-Tipps & Trickssammlung. Auf vielfachen Leserwunsch stellen **Christoph Künne** und **Doc Baumann** ihre besten Kniffe aus der DOCMA zusammen und verhelfen so auch ausgefuchsten Photoshopplern zu AHA-Erlebnissen.



ISBN 978-3-8273-2657-7
368 Seiten, € 39,95 [D]



ISBN 978-3-8273-2742-0
624 Seiten, € 49,95 [D]

Der renommierte Fotograf und Bestseller-Autor **Martin Evening** beschreibt in seinem Buch alle Lightroom-Funktionen detailliert und anhand von vielen Beispielbildern. Dabei orientiert er sich in Bezug auf Arbeitsablauf, Raw-Entwicklung, Bildverwaltung, Farbkorrekturen sowie Ausgabe an den Bedürfnissen und Arbeitsweisen eines Fotografen.

Sehen ... hören ... mitmachen!

Alle Video-Trainings mit vierfarbigem Bonusmagazin zum Preis von je € 39,95 [D].

VIDEO BRAIN



ISBN 978-3-8273-6160-8



ISBN 978-3-8273-6161-5



ISBN 978-3-8273-6156-1



ISBN 978-3-8273-6138-7

TIPP Unser Addison-Wesley-Blog und unser Video-Podcast »Die Photoshopper« auf www.addison-wesley.de – Reinhören und gleich kostenlos abonnieren



[The Sign of Excellence]

ADDISON-WESLEY

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen



Canon EOS 5D Mark II

Auf der diesjährigen Photokina stellte Canon das lange erwartete Nachfolgemodell der EOS 5D vor. Die Highend-Kamera beeindruckt mit einem neu entwickelten Vollformat-CMOS-Sensor mit 21,1 Megapixeln Auflösung und einer ISO-Empfindlichkeit von 100-6400, die auf eine Spanne von ISO 50 bis 25 600 erweiterbar ist. Darüber hinaus kann sie Filmsequenzen im höchsten Aufnahmestandard Full HD (1 920 x 1080 Pixel) mit bis zu 30 Bildern pro Sekunde drehen. Auch wenn sich wohl niemand die Kamera zum Filmen kaufen wird, bietet sie doch Pluspunkte gegenüber Camcordern: Beim Filmen können Unschärfen in Vorder- und Hintergrund kreativ genutzt werden. Zudem lassen sich während einer Aufnahme Einzelfotos schießen, wobei die Filmsequenz für eine Sekunde unterbrochen und dann automatisch fortgesetzt wird. Der 9-Punkt-Autofokus, der auch im Movie-Modus funktioniert, sorgt mit zusätzlichen sechs AF-Hilfsfeldern für eine schnelle Scharfstellung.

Die für ihre Klasse kompakte und leichte Kamera ist mit dem neuen DIGIC 4-Prozessor ausgestattet, der mit der EOS 1000 D eingeführt wurde. Im Zusammenspiel mit dem optimierten CMOS-Sensor ermöglicht er schnelle Reihenaufnahmen mit bis zu 3,9 Bildern pro Sekunde und Bildfolgen von bis zu 310 JPEG-komprimierten Bildern auf einer UDMA-kompatiblen Karte ab zwei Gigabyte Speicherkapazität. Die EOS 5D Mark II unterstützt CF-Speicherkarten bis hin zum UDMA-mode-6-Standard. Gegenüber dem Vorgängermodell EOS 5D gibt es laut Canon eine Vielzahl weiterer Verbesserungen: So wurde der Tiefpassfilter des Sensorreinigungssystems zur Verbesserung der antistatischen Eigenschaften mit einer Fluorbeschichtung versehen. Der LCD-Monitor mit 3 Zoll Diagonale bietet mit circa 920 000 Bildpunkten VGA-Auflösung, einen 170° weiten Betrachtungswinkel, und er ist reflexionsmindernd beschichtet. Im verbesserten Menüsystem hat man in der „Quick Control“-Ansicht schnelleren Zugriff auf gängige Einstellungen. JPEG-komprimierte Bilder können noch in der Kamera optimiert werden. Anhand der Informationen, die durch das verwendete EF-Objektiv übertragen werden, ist eine automatische Korrektur der Vignettierung bei vielen Canon-EF-Objektiven möglich. Das kompakte Gehäuse aus Magnesiumlegierung soll widrigen Wettereinflüssen durch Spezialdichtungen trotzen. Auch beim Zubehör legt Canon nach. Der Batteriegriff BG-E6 bietet Hochformat-Bedienelemente und fasst zwei der neuen Hochleistungs-Li-Ionen-Akkus LP-E6. Der neue Wireless-File-Transmitter WFT-E4 ermöglicht die Bilddatenübertragung direkt auf PC oder FTP-Server sowie die kabellose Fernsteuerung der Kamera.

Die EOS 5D Mark II soll für 2499 Euro in den Handel kommen. Das Bündel mit dem EF 24-105 mm 1:4,0 L IS USM kostet 3 299 Euro.



Energiesparende Scanner von Epson

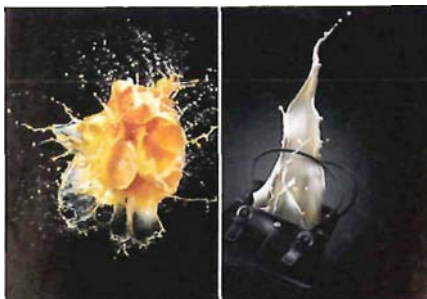
Mit den Flachbettscannern V300 Photo und V30 bringt Epson zwei im unteren Preissegment angesiedelte Geräte auf den Markt, die mit der Epson ReadyScan-LED-Technologie ausgestattet sind. Die Verwendung von LEDs für die Abtastbeleuchtung sorgt für schnelle Betriebsbereitschaft und geringen Stromverbrauch. Der V300 Photo unterscheidet sich vom V30 durch seinen Durchlichtaufsatz, der maximal einen Kleinbild-Filmstreifen und vier gerahmte Dias fasst. Eine optische Auflösung von bis zu 4800 dpi und die Möglichkeit, den Deckel des Scanners um 180° seitwärts umzulegen, sollen für eine hohe Bildqualität und gute Benutzerfreundlichkeit sorgen. Das Scannen von Heften und Büchern wird bei beiden Scannern durch die verstellbaren Deckelscharniere vereinfacht. So können Vorlagen bis zu 25 mm Dicke bei geschlossener Deckelung gescannt werden. Auf Wunsch erzeugt der Scanner automatisch durchsuchbare PDF-Dateien. Auch das Speichern mehrseitiger Dokumente in einer PDF-Datei ist möglich. Im Lieferumfang beider Geräte ist die Software Epson Easy Photo Fix enthalten. Diese ermöglicht unter anderem das nachträgliche Entfernen von Kratzern und Staub sowie die Optimierung verblasster Vorlagen.

Der Epson Perfection V300 Photo kostet 109 Euro, der V30 ohne Durchlichtaufsatz ist bereits ab 89 Euro zu haben.

Surftipps



Tobias Schult Photography
<http://www.tobiasschult.com/index2.html>



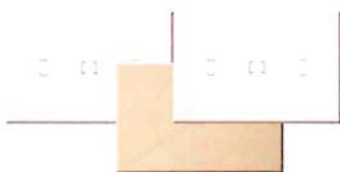
Peter Schafrick Photography
<http://www.peterschafrick.com/pspshtml>



Castlemagazine
<http://www.castlemagazine.de>

Scharfstellhilfen zum Nachrüsten

Besitzer digitaler Spiegelreflexkameras trauern manchmal ihren analogen Fotozeiten nach, in denen Kameras noch über Mattscheiben mit sogenannten Schnittbildindikatoren als Scharfstellhilfen verfügten. Der Schnittbildindikator befindet sich in der Mitte der Einstellscheibe im Sucher und besteht aus einem zweigeteilten Kreis, in dessen Hälften jeweils ein Teil des Motivs in Form eines Schnittbildes abgebildet wird. Ist die Fokussierung korrekt, füge sich die beiden Schnittbilder passgenau aneinander. Das amerikanische Unternehmen Katz Eye Optics fertigt für nahezu alle am Markt befindlichen digitalen Spiegelreflexkameras Einstellscheiben (Focussing Screens) mit Schnittbildindikatoren. Diese werden mit Lasertechnik geschnitten und an die jeweilige Kamera angepasst. Der eShop des Nikon Fotografie-Forums führt als Distributor für Deutschland, Österreich und die Schweiz alle verfügbaren Screens für Kameras der Firmen Nikon, Canon, Olympus, Leica, Pentax, Sigma, Fujifilm, Panasonic und Kodak. Die Screens kosten zwischen 120 und 180 Euro, (www.nikon-fotografie.de)



Vollformat-DSLR von Sony

Sony hat eine digitale Spiegelreflexkamera mit Vollformat-Sensor und der in diesem Segment bisher unerreichten Auflösung von 24,6 Megapixeln vorgestellt. Die a900 ist die erste digitale Vollformat-Spiegelreflexkamera mit integriertem Verwacklungsschutz und Dual-BIONZ-Prozessor. Der neu entwickelte Exmor CMOS-Sensor liest die Daten zeilenweise aus und bietet eine zweistufige Rauschminderung. Die Analog-Digital-Wandlung findet bereits auf dem Sensor statt, was sich besonders positiv auf das Rauschverhalten auswirken soll. Eine neue dynamische Bereichsoptimierung soll für eine ausgeglichene Belichtung und naturgetreue Wiedergabe der Licht- und Schattendetails – vor allem bei Gegenlicht – sorgen. Für die Verarbeitung der Daten kommen in der a900 zwei BIONZ-Prozessoren zum Einsatz, wodurch nach Herstellerangaben trotz der großen Datenmenge eine Serienbildgeschwindigkeit von 5 Bildern pro Sekunde erreicht wird. Der helle optische Sucher mit seinem Glas-Pentaprisma bietet ein Sichtfeld, das 100 % der Fläche des Vollformatsensors bei einer Vergrößerung von circa 0,74 abdeckt. Erfreulich ist, dass Sony die Kamera trotz des großen Sensors mit einem Stabilisierungssystem ausgestattet hat, das mit allen α-Objektiven von Sony oder Konica Minolta Aufnahmen mit bis zu vier Lichtwerten längeren Verschlusszeiten aus freier Hand erlauben soll. Wie bei den anderen α-Kameras werden Verwacklungen durch eine Be-



wegung des Sensors ausgeglichen. Der Empfindlichkeitsbereich umfasst ISO 100 bis ISO 6400, die Belichtungszeit ist zwischen 30s und 1/8000s einstellbar. Zur Ausstattung gehören ein schneller Autofokus mit 9 Messfeldern, 10 Hilfspunkten, Fadenkreuz und Motiverkennung, ein LCD-Monitor mit 921 000 Punkten Bildauflösung und ein HDMI-Anschluss. Eine Live-View-Funktion und ein Blitz sind nicht vorhanden. Das Gehäuse besteht aus einer Magnesiumlegierung und einem Aluminium-Chassis. Sucher, Kartensteckplätze, Bedienelemente und weitere empfindliche Bereiche sind durch Gummidichtungen vor Staub und Feuchtigkeit geschützt. Als Zubehör ist ein Funktionshandgriff erhältlich.

Die Sony a900 kostet 2 800 Euro. (www.sony.de/alpha900)

Monitore für Farbprofis

Das Braunschweiger Unternehmen Quatograph hat zwei großflächige Monitore mit integrierter UDACT-Zertifizierung im 16:10-Format vorgestellt, die sich für besonders farbkritische Anwendungen eignen sollen. Der Intelli Proof 262 Excellence und der Intelli Proof 240 Excellence basieren auf blickwinkelstabilen S-IPS TFT-Paneln und sollen 2% mehr als den NTSC-Farbraum abdecken. Damit genügt die Wiedergabe von Adobe-RGB-, ECI-RGB- und CMYK-Bilddaten höchsten

Ansprüchen. Beide gemeinsam ist, neben der weiter optimierten 16-Bit-Kalibration, auch der neu entwickelte 25-Zonen-Flächenabgleich, mit dem die Monitore laut Anbieter die geforderten Grenzwerte der ISO12646 für die Flächenhomogenität deutlich unterschreiten.

Weitere Merkmale und der Preis des Intelli Proof 262 Excellence waren bis Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Der Preis für den 24-Zöller liegt bei circa 2100 Euro, (www.quatograph.de)



Klubfoto

<http://www.klubfoto.de>



Anatol Kotte

<http://www.anatol.de>



Mediastorm

<http://mediastorm.org>



Ausdrucke in Galeriequalität

Die neue DesignJet Z3200 Fotodrucker-Serie von HP besteht aus zwei Modellen, die Medien mit einer Breite von maximal 610 mm (24 Zoll) beziehungsweise 1118 mm (44 Zoll) bedrucken. Beide Modelle gibt es zusätzlich in einer ps-Variante, die neben der HP-Druckersprache PCL auch PostScript 3, PDF 1.6, TIFF und JPEG unterstützt. Mit ihrem 12-Farb-Drucksystem und HP Vivara-Tinten sollen die Geräte hochwertige Drucke in Galeriequalität mit weichen Übergängen, neutralen Graustufen und gleichmäßigem Glanz liefern. Mit der DesignJet Z3200-Serie lassen sich laut HP langlebige und wasserbeständige Drucke auf einer breiten Palette von Foto-, Kunstdruck- und

Spezialpapieren ausgeben. Für einen DIN A1 großen Ausdruck benötigen die Geräte nach Herstellerangaben nur zwei Minuten. Die Serie richtet sich an Fotografen, Foto- und Kunstdruckdienstleister, Grafiker, Werbeagenturen sowie kommerzielle Druckereien. Um eine konstante Ausgabequalität zu gewährleisten, verfügen die Drucker unter anderem über das erweiterte HP Color Center, mit dem sich Kalibrierungs- und Profilverwaltungsaufgaben erledigen lassen. Ein integriertes Spektralphotometer und die HP DreamColor-Technologie sollen das Erstellen benutzerdefinierter ICC-Profile vereinfachen und die gemeinsame Nutzung von Papiervoreinstellungen mit anderen HP DesignJet der Z-Serie ermöglichen. Die ps-Ausführungen des Z3200 verfügen zudem über ein RIP, mit dem sich PostScript-, PDF 1.6-, TIFF- und JPEG-Dateien direkt bearbeiten und ausdrucken lassen. Diese Modelle werden zusätzlich mit der Software „HP Advanced Profiling Solution“ geliefert. Die Z3200-Serie wurde mit der neuen Farbe HP 73 Chromatic Red ausgestattet, die eine Pantone-Farbabdeckung von 95% erreichen soll. Für anspruchsvolle Schwarzweiß-Drucke mit echten Grautönen, ohne sichtbaren Metamerismus, sollen vier separate schwarze Druckfarben sorgen.

Bilder mit gleichmäßigem Glanz vom Bildmittelpunkt bis in den Schatten hinein ermöglicht der HP Gloss Enhancer. Damit soll der qualitätsbeeinträchtigende Bronzing-Effekt minimiert werden, der bei fast allen Fotopapieren auftritt. Nikon-Anwender und Better-Light-Kunden profitieren von der Zusammenarbeit zwischen HP und diesen Firmen. So haben HP und Nikon gemeinsam eine durchgängige Lösung von der Bilderfassung bis hin zum Druck entwickelt, die von einer speziellen Version der ErgoSoft RIP-Software StudioPrint unterstützt wird. Sie läuft mit der Kamera D3 von Nikon und dem HP DesignJet Z3200 unter Verwendung von HP Artist-Software. Dadurch ist es möglich, ohne Kenntnisse im erweiterten Farbmanagement hochwertige Kunstreproduktionen zu erzeugen. Zu den Standardanschlüssen der Geräte zählen ein 10/100-BaseT-Ethernet-Anschluss, ein USB 2.0-Anschluss und ein Steckplatz für EIO-Jetdirect-Zubehör. Alle vier Geräte können unter den gängigen Microsoft- und Macintosh-Systemen betrieben werden.

Die Preise reichen von 5650 Euro für den DesignJet Z3200 mit 24 Zoll Medienbreite bis 11600 Euro für die ps-Ausführung des Gerätes mit 44 Zoll Medienbreite.

Erste Micro-Four-Thirds-Kamera

Als erste Vertreterin des neuen Micro-Four-Thirds-Standards, der die Vorteile von handlichen Digitalkameras mit denen von digitalen Spiegelreflexkameras in sich vereinen soll, hat Panasonic die 385 Gramm leichte Lumix G1 vorgestellt. Von der Größe her im Kompaktsegment angesiedelt, verfügt sie dennoch über ein eigenes Wechselobjektivsystem. Darüber hinaus können auch die Objektive des Four-Thirds-Standards über einen speziellen Adapter angeschlossen werden. Die Lumix G1 bietet damit Technik aus Spiegelreflexkameras, die in einem kompakten Gehäuse untergebracht ist, aber eben ohne den komplizierten und teuren mechanischen Spiegelkasten. Die Kamera erreicht mit ihrem Live-MOS-Sensor eine Auflösung von 12,1 Megapixeln. Sie verfügt über ein Ultra-

schall-Staubschutzsystem, das durch Schwingungen dafür sorgen soll, dass sich abgelagerte Partikel von der Sensoroberfläche lösen. Der Sucher basiert auf einem als „Fulltime Live View“ bezeichneten Konzept. Das klapp- und drehbare LCD-Display hat die Größe von drei Zoll und bietet ebenso wie der elektronische Sucher eine Auflösung von 460000 Pixeln. Zum Scharfstellen nutzt die Lumix G1 ein Kontrast-Autofokussystem, wie es auch in Kompaktkameras zum Einsatz kommt. Die Kamera wird mit einem bildstabilisierten Lumix G Vario-Objektiv mit 14 bis 45 mm Brennweite und Anfangslichtstärken von F3,5 bis F5,6 ausgeliefert. Ein weiteres Kit beinhaltet zusätzlich ein Lumix G Vario 45-200 mm/F4,0-5,6/OIS, ebenfalls mit Bildstabilisator. Damit wird insgesamt ein dem Klein-



bildformat entsprechende Brennweitenbereich von 28 bis 400 mm abgedeckt.

Die Lumix DMC-G1 ist in den Farben Rot, Blau und Schwarz erhältlich und kostet mit einem Objektiv 749 Euro, mit zwei Objektiven 1049 Euro.

Bildermarkt



Die Bildbeschaffer organisieren Bilder für Volle Werbetreibende <http://www.die-bildbeschaffer.de>



Ernst hat sich auf komische und skurrile Fotos spezialisiert <http://www.voller-ernst.de>



Sodapix - Auto Classics von Michael Zumbrunn <http://www.sodapix.com/result.php?pcode=mizu>



JUST Normlicht mit LED-Beleuchtung

JUST Normlicht stellte auf der Photokina mit dem „LED proofControl“ das weltweit erste kalibrierbare Normlichtgerät auf Basis von Leuchtdioden für stabile Betrachtungsbedingungen im Abmusterungsprozess vor. Durch den Einsatz der LED-

Technologie ist es erstmals möglich, nicht allein die Helligkeit, sondern das gesamte Farbspektrum zu kalibrieren, wodurch eine neue Qualitätsstufe für normgerechte Lichtverhältnisse erreicht wird. Die individuell einstellbare Ansteuerung der sieben verschiedenen Diodensorten auf den Arrays sorgt dafür, dass das System auf jede beliebige Lichtart kalibrierbar wird und stabile Betrachtungsbedingungen bietet, auch in der Remote-Kommunikation zwischen verschiedenen Geräten. Das Umschalten zwischen unterschiedlichen Lichtarten ist ebenfalls möglich. Darüber hinaus sind LEDs bis zu zehnmal haltbarer als Leuchtstoffröhren, sie weisen keine unterschiedlichen Alterungszustände auf und sind in der Entsorgung umweltverträglicher, da sie kein Quecksilber und kaum Phosphor beinhalten.

Das LED proofControl soll im 1. Quartal 2009 für rund 3500 Euro in den Handel kommen. (www.just-normlicht.de)

Zuwachs bei den Lensbabies

HapaTeam hat drei neue Lensbaby-Objektive im Programm: Muse, Composer und Control Freak. Die selektiv scharfstellenden Objektive sind für nahezu alle Spiegelreflexkameras erhältlich. Durch Drehen und Zusammenziehen des flexiblen Tubus lässt sich ein „Sweet Spot“ genannter Schärfekreis in der Bildfläche umherschreiben. Das Ergebnis sind überraschende Bildeindrücke mit Verwischungen und feinen prismatischen Farbverschiebungen. Die neuen Lensbabies lassen sich in ihrer Charakteristik durch verschiedene Wechseloptiken verändern. Zudem kann die Blende wie bisher durch unterschiedlich geformte, magnetisch haftende Einlegescheiben variiert werden. Wechseloptiken und Blenden gibt es als Zubehör. Das neue Lensbaby Composer unterscheidet sich vom Lensbaby 3G dadurch, dass es einhändig bedient werden kann. Die Fokussierung erfolgt nicht mehr durch Zusammendrücken, sondern mittels Drehring. Der Neigungswinkel wird über ein Kugelgelenk durch seitliches Drücken eingestellt. Eine Arretierungs-Einrichtung erübrigt sich. Composer verfügt über zwei Glaslinsen und eine Brennweite von 50 mm. Wer nicht auf das gewohnte Handling der Vorgängermodelle verzichten möchte, kann auf zwei weitere Neuheiten zurückgreifen,



die ebenfalls durch die neuen Wechseloptiken modifizierbar sind. Control Freak ist wie Composer ein Zwei-Linse mit 50 mm Brennweite und eine Weiterentwicklung des Lensbaby 3G. Die Lageveränderung des Sweet Spot erfolgt durch Kippen, die Fokussierung durch Zusammendrücken. Der Sweet Spot kann nach dem Fixieren der Neigung über die drei Gewindestangen feinjustiert werden, das Nachregulieren der Schärfe ist über einen Einstellring möglich. Die Naheinstellgrenze beträgt 23 cm. Das Lensbaby Muse ersetzt das Original Lensbaby und das Lensbaby 2.0. Wie bei diesem ist nur eine Linse verbaut, der minimale Fokus beträgt jedoch 23 statt 30 mm.

Lensbabies sind im Vertrieb von HapaTeam erhältlich. Preise wurden noch nicht genannt. (<http://hapa-team.de> | <http://lensbaby.com>)

Neue Kameraklasse von Leica

Leica sorgt auf der Photokina für eine Überraschung und präsentiert ein neuartiges Spiegelreflexsystem. Das mit Autofokus ausgestattete S-System richtet sich vor allem an Profifotografen, die die Mobilität einer Kleinbildkamera schätzen, allerdings nicht die Qualität einer Mittelformatkamera missen wollen. Als erstes Modell

der neuen Klasse kommt die Leica S2 auf den Markt, die eine Auflösung von 37,5 Megapixeln liefert. Herz des neuen Leica-S-Systems ist ein Sensor, der eine Fläche von 30x45 Millimetern hat. Das Seitenverhältnis ist wie beim Kleinbild 3:2. Mehr zu dieser Neuheit lesen Sie im Techtalk auf Seite 114.



Jürgen Gulbins, Rainer Gulbins
Multishot-Techniken in der digitalen Fotografie
Hochwertige Aufnahmen aus Bildserien:
• Auflösung erhöhen
• Schärfentiefe erweitern
• Blickwinkel vergrößern
• HDRI-Bilder erstellen
• Mikrokontraste verbessern
2008, 236 Seiten, komplett in Farbe
Festeinband, mit DVD
€ 39,00 (D)
ISBN 978-3-89864-552-2



Marc Altmann
Lightroom-Praxis
Foto-Workflow mit Adobe Lightroom 2 und Photoshop
2008, 350 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 39,00 (D)
ISBN 978-3-89864-477-8



Adrian Schulz
Architektur fotografie
Technik, Aufnahme, Bildgestaltung und Nachbearbeitung
2008, 222 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 44,00 (D)
ISBN 978-3-89864-528-7



Walter Schlögl
Bildbearbeitung mit Capture NX 2
Der digitale Workflow mit dem Nikon-System
2., akt. und erw. Auflage
2008, 246 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 36,00 (D)
ISBN 978-3-89864-549-2



Harald Woeste
Panoramafotografie: Theorie und Praxis
2008, 144 Seiten
komplett in Farbe, Festeinband
€ 34,00 (D)
ISBN 978-3-89864-440-2



Jörg Warda, Photoshop-Maler

Alles in der richtigen biographischen Reihenfolge: erst Bleistift, dann Pinsel und Airbrush, schließlich die Werkzeuge in Photoshop und das Grafiktablett. Kein Wunder, dass die digitalen Gemälde und Zeichnungen des Berliner Künstlers Jörg Warda auch handwerklich überzeugend aussehen. | **Doc Baumann**

Am Anfang standen die Bilder anderer und der Wunsch, so etwas auch selbst zu Papier zu bringen. Angeregt haben ihn damals die Bildwelten von Fantasy und Science Fiction, Pin-up-Illustrationen oder der Playboy-Grafiker Patrick Nagel mit seinen monochromen Flächen und eleganten Konturlinien.

Will man Jörg Warda besuchen, so steigt man am Schloss Charlottenburg aus dem Bus, wendet sich dann allerdings nicht der feudalen Fassade zu, sondern der nicht weniger beeindruckenden Allee gegenüber. Dort, passenderweise gleich hinter den Sälen der Berliner Gipsabguss-Sammlung, liegt sein kleines Atelier: ein Mac in der Zimmerecke, davor Tastatur und Grafiktablett und eine schmale, aufgeräumte Arbeitsfläche.

Entdeckt hatte ich die Werke von Jörg Warda in einer Ausgabe der amerikanischen Spectrum-Jahresbände. Eine in Deutschland, dem die Ehre widerfährt, hier abgedruckt zu werden, sollte man doch einmal kennenlernen. Vielleicht hatte ich andere seiner Grafiken bereits gesehen, etwa in der Werbung von Samsung, Hitachi oder Sony - alles Klienten, für die er bereits gearbeitet hat, ebenso wie für das Fraunhofer-Institut. Fantasy und düster-verlockende Ladys waren da weniger gefragt, eher Brotpop wie Corporate Design, Logo-Entwicklung, Anzeigengestaltung oder Webdesign.

Zeit für freie Projekte blieb damals nur nebenbei. Wie wichtig der vertraute Umgang mit den traditionellen Werkzeugen ist, sieht

man den Arbeiten von Jörg Warda auf den ersten Blick an. Um einen Rückenakt wie den rechts mit Photoshop und Grafiktablett zu zeichnen, ist der Erfahrungshintergrund von Bleistift und Kohle fast unverzichtbar. Übliche Digital-Pinselstriche sehen auch nicht so aus wie hier; damit sie diese haptische Qualität bekommen, muss man sehr genau wissen, wie sich echtes Graphit auf realem Papier verhält. Für andere Projekte wiederum ist der vertraute Umgang mit dem Airbrush eine gute Basis, und auch den bringt das Gründungsmitglied des 1986 ins Leben gerufenen Berliner Airbrush-Clubs mit.

Für jedes seiner Bilder arrangiert Jörg Warda zunächst eine große Menge von fotografischem Material in vertrauter Montage-Manier. Das Nachzeichnen der Konturen auf überlagernden Ebenen ist eine inzwischen kaum mehr wegzudenkende Arbeitshilfe, ähnlich wie die Erfindung der Fotografie den Malern - und Modellen - des 19. Jahrhunderts endlose Sitzungen in schmerzhaft-eingefrorener Haltung ersparte.

Neue Möglichkeiten, von denen die Kollegen damals nicht einmal träumen konnten, haben 3D-Programme mit sich gebracht. Sie erlauben nicht nur die Vorgabe von Körperhaltungen, die ein Modell kaum einnehmen könnte, sondern auch das Generieren ungewöhnlicher Objekte, korrek-

te Beleuchtung und Schattenwurf inklusive. Malen mit dem Tablett ist bei Warda aber fast so traditionell und handwerklich wie beim Umgang mit Tubenfarben und Pinseln. Automatikfunktionen kommen kaum zum Einsatz. Obwohl hier keine Pigmente mit Marderhaarpinseln aufgetragen werden, sondern Pixel - das Gemälde entsteht Strich für Strich, wenn auch auf korrigierbaren Ebenen. Ein weiterer Luxus, auf den frühere Maler verzichten mussten.

Für seine Arbeiten wurde Warda mehrfach ausgezeichnet: Mit dem CG Gallery Trophy Award und dem Excellence Award von Ballistic Publishing; außerdem war er „Artist of the Month“ bei Infinite Designs. Werfen wir also einen Blick auf seine Werke.





The Forgotten ist der Titel der Unterwasserszene rechts. Selbst fotografierte Modelle brauchte Jörg Warda hier nicht als Ausgangsmaterial, die ließen sich sehr viel einfacher und gleich mit der korrekten Beleuchtung in Poser entwerfen. Um wirkliche Menschen in einer solchen schwebenden Haltung aufnehmen zu können, wären aufwendige Mechanismen unverzichtbar; der 3D-Software ist das egal, ebenso wie ungewöhnliche Beleuchtung und ausgeprägte Untersicht. Die Komposition der stillen Wasserwelt mit sanft wogendem Tang lebt von der kühlen Farbgebung und den scharfen Lichtstrahlen.

Es muss nicht immer Fantasy sein. Wardas Pin-ups reichen von frechen Surfgören über grafisch-comichaft vereinfachte Gestalten bis zu idealisierten Luxusgeschöpfen in fließend-schillernder Gewandung. Die drei Illustrationen auf der rechten Seite unten verleugnen nicht den Einfluss des amerikanischen Playboy-Grafikers Patrick Nagel mit ihren monochromen Farbflächen und den schwarzen, schwungvollen Konturen. Dennoch sind sie eigenständige Arbeiten mit einer individuellen künstlerischen Handschrift.







Für ein Gemälde wie *Waiting* scheinen Akt-skizzen als Vorstufen eigentlich überflüssig; schließlich kommt hier gar keine nackte Frau vor. Für überzeugende Körperdarstellungen war es früher aber durchaus nicht ungewöhnlich, sogar mit dem Skelett zu beginnen und Muskeln, Haut und Kleidung

schichtweise aufzutragen. Und das in einer Ära ohne Ebenen und Protokollpalette. Auch dieses Photoshop-Gemälde entstand auf der Basis von zahlreichen Referenzfotos, die zunächst montiert und dann auf überlagernden Ebenen mit deckenden und lasierenden Malschichten übermalt wurden.



Fotos: Macromedia

Photoshop-Convention 2008

Nachlese

Das Echo der zweiten deutschen Photoshop-Convention war einhellig: Teilnehmer und Aussteller loben das ganzheitliche Veranstaltungskonzept, der Veranstalter meldete ein deutliches Besucherplus gegenüber dem Vorjahr. | **Christoph Künne**

Damit dürfte es sich in Deutschland um das größte Photoshop-Branchentreffen auch für die Zukunft etablieren. Geboten wurde in der Kongresshalle auf der Münchener Theresienhöhe ein anspruchsvolles Veranstaltungsprogramm mit nationalen und internationalen Photoshop-Größen, die ihr Wissen in über 40 Fachvorträgen vermittelten. „Wir sind wirklich glücklich und freuen uns über das durchweg positive

Feedback der Besucher. Es zeigt, dass wir auf dem richtigen Weg sind“, so Thorsten Blach, Gesamtverantwortlicher für die Photoshop-Convention. Auch Ralf Kaulisch vom Galileo-Verlag war begeistert: „Die Kombination aus Vorträgen und begleitender Fachausstellung, die trotzdem genügend Raum für Networking und fachlichen Austausch lässt, ist wirklich etwas Besonderes. Wir merken, dass das Publikum sehr interessiert und vor allem

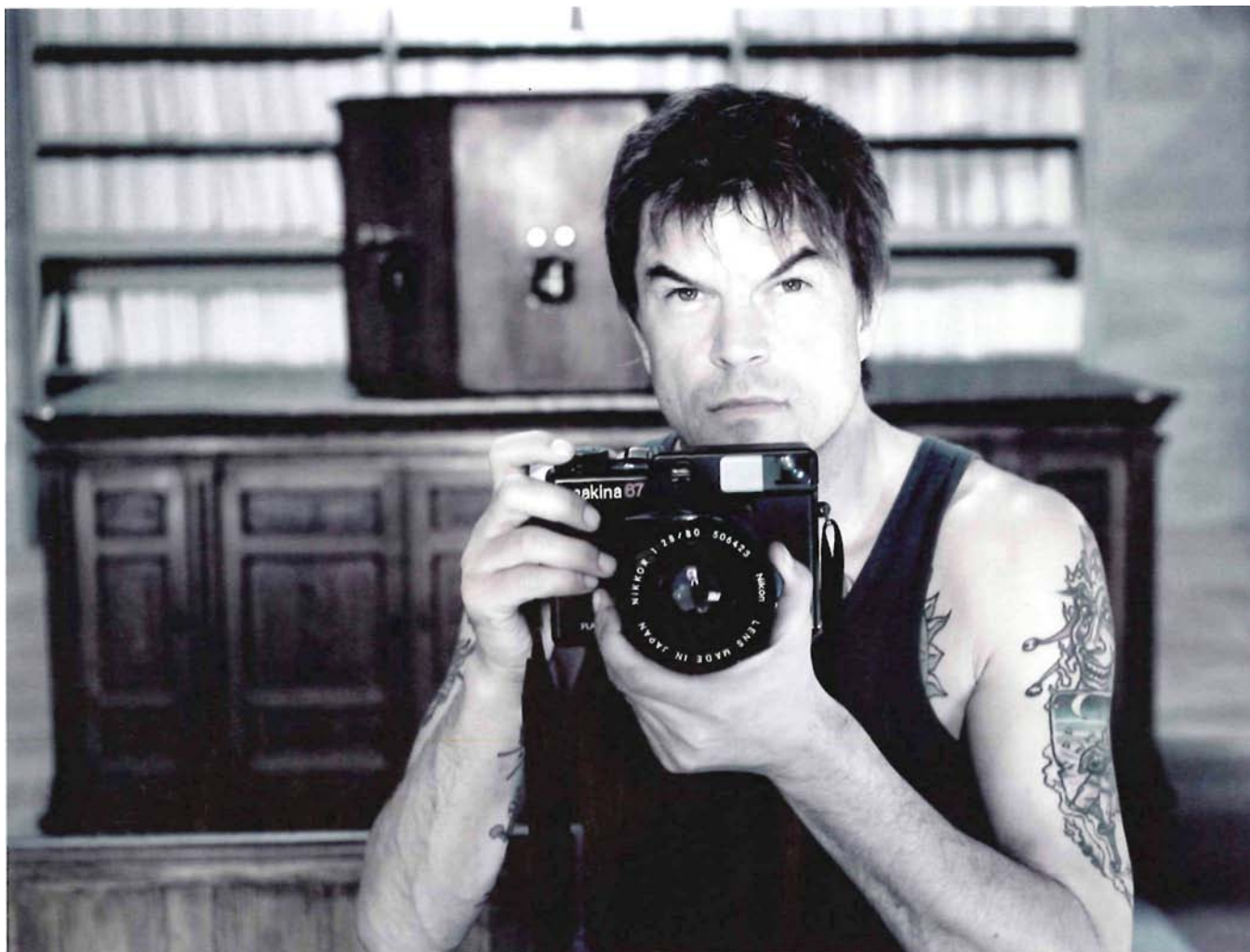
fachlich hoch qualifiziert ist.“ Über 320 Professionals und damit 20 % mehr als im vergangenen Jahr nahmen an der Photoshop-Convention teil. Noch einmal 80 besuchten die ganztägigen Post-Conference-Workshops am 8. November. Die Teilnehmer konnten sich je nach Interessenslage ein individuelles Kongressprogramm zusammenstellen.

Mehr Infos www.photoshop-convention.de



Newcomer Calvin Hollywood (links), Altmeister Doc Baumann (oben) und hunderte ganz normale Photoshop-Professionals trafen sich im angenehm ungezwungenen Rahmen der zweiten deutschen Photoshop-Convention vom 6.-8. November in München. Hier gab es an zwei Tagen über 40 Vorträge zu vielen Photoshop-Themen zwischen Fotografie und Postproduktion sowie einen Tag lang „Post-Conference-Workshops“, bei denen die Teilnehmer selbst mitpixeln konnten.





Der Tod liebt die alten Negative

Im neuen Film von Wim Wenders geht es um einen Fotografen, der seine Aufnahmen manipuliert, und es geht auch um den Tod. Wolf Eismann sprach mit dem Regisseur über die Folgen digitaler Technik in Fotografie und Film.

Ihr neuer Film „Palermo Shooting“ thematisiert einerseits die Begegnung mit dem Tod, andererseits die digitale Manipulation der Wirklichkeit. Inwieweit haben die beiden Themen für Sie miteinander zu tun?

Wim Wenders: Die Fotografie hat viel mit dem Tod zu tun. Wenn ich mich hier so umgucke: In diesem Hotel Ellington, hängen viele Fotos von einer Berliner Fotografin: 50er und 60er Jahre, Jazz-Fotos. Da lebt niemand mehr drauf. Aber die digitale Fotografie hat diese Nähe der Fotografie zum Tod und zur Vergänglichkeit schwer verändert. Also, nicht nur, dass man jedem die Runzeln im Gesicht wegmachen und jeden Politiker

im Wahlkampf 20 Jahre jünger aussehen lassen kann. Es gibt auch die Einmaligkeit des Negativs nicht mehr.

Der Akt des Fotografierens, der früher einmalig war, den gibt es nicht mehr. Man kann den Akt löschen, dann ist es so, als ob es nicht geschehen wäre. Das heißt, die digitale Technik, die ja eine ganz grundlegende kulturelle Umwälzung in vielen Bereichen unseres Lebens ist, hat die Grundlagen der Fotografie genommen und obsolet gemacht.

Welche Bedeutung haben für Sie als Fotograf und Regisseur die Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung?

Wim Wenders: Ich habe schon als siebenjähriger Junge angefangen zu fotografieren, mit einer Rolle. Und ich habe die Kontaktbögen und auch die Negative noch. Darauf ist meine Mutter hin und wieder zu sehen. Ich sehe, was sie anhatte ... Das erste Foto ist unscharf, da sehe ich aber, dass da unser Auto steht. Das erste Auto von meinen Eltern. Dann sind wir im Zoo gewesen. Da habe ich mich offensichtlich nur für die Nashörner interessiert. Ich kann so einen ganzen Tagesablauf nachprüfen, und ich weiß, dass alles, was da abgebildet ist, komplett der Wahrheit dieses Tages irgendwann in den 50er Jahren entspricht. Kinder, die heute fotografieren, können das überhaupt nicht mehr

nachvollziehen. Erstens sind alle Fotos weg, wenn sie das neue Handy kriegen. Und zweitens: Wenn sie denn miraculös doch 20 Jahre überleben sollten, die digitalen Fotos, was ich nicht annehme, dann sind sie aus dem Zusammenhang gerissen. Auf meinen alten Kontaktbögen sehe ich noch: Da sind unscharfe Fotos dabei, da sind auch missratene dabei, aber gerade die stellen den Wahrheitsbezug her. Das heißt, dieser Bezug zum Akt des Fotografierens, dass der einmalig ist in Geschichte und Zeit, der ist nicht mehr da. Da kommt jetzt eine Generation, für die dieser Gedanke auch ganz fremd ist.

Und was digitale Verfahren bei Ihrer Arbeit als Filmregisseur betrifft?

Wim Wenders: Als Filmregisseur ist das natürlich ausgesprochen aufregend, was man alles machen kann. Ich arbeite im Kino seit fast 20 Jahren mit digitalen Mitteln. Ich habe als einer der Ersten 1990 schon in „Bis ans Ende der Welt“ die ganzen Traumsequenzen mit digitalen Mitteln bearbeitet. Das waren damals Prototypen; die gab es noch gar nicht im Handel.

Doch: Seitdem es das Kino gibt, sind die Bilder nach allen Regeln der Kunst manipuliert worden. Schon von den allerersten Filmemachern. Melies hat schon eine Rakete auf den Mond geschickt, da war das Kino gerade mal vier, fünf Jahre alt. Also, in fiktiven Filmen haben die Bilder immer gelogen, dass die Balken nur so gekracht haben. Das gehörte einfach mit dazu. Die digitale Technik eröffnet dem Kino heute nur noch größere Möglichkeiten. Im Prinzip hat sich jedoch nichts verändert.

In der Fotografie ist das ein bisschen was anderes. Bei der Fotografie geht es ja eigentlich doch eher um einen einmaligen Tatbestand, mit dem etwas festgehalten wird und womit früher mal auch Wahrheit begründet wurde. Und da ist viel umgepoltert worden, und deswegen beschwert sich am Ende meines Films der Tod, dass die Leute ihm ins Handwerk pfuschen, und dass das immer so schön war mit dem Negativ. Und das ist ihm das jetzt alles mit der digitalen Fotografie gar keinen richtigen Spaß mehr macht, die ganze Sterblichkeit der Menschen.

Die Manipulation beginnt doch eigentlich schon bei der Auswahl eines Motivs. Also, Ihre extrem schönen Bilder im Film verfälschen ja bereits die Realität. Oder sehen Sie das anders?

Wim Wenders: Ich sehe das überhaupt nicht anders. Jedes Mal, wenn man eine Kamera aufstellt und fotografiert oder filmt, macht die Kamera einen Rahmen um etwas.

Und was sich außerhalb dieses Rahmens befindet, wird nicht gezeigt. Also ist jeder Akt, eine Kamera hochzuheben und etwas zu fotografieren, schon das Ausschließen von Realität.

Und natürlich im Kino noch viel mehr, weil: Alles, was in diesem Rahmen stattfindet, ist ja oft auch noch hergestellt. Da hinein schickt man Schauspieler, und wenn es ein historischer Film ist, auch noch alte Autos, und alle neuen Autos werden rausgeschleppt. Also, dieser Rahmen, den man mit jedem Bild herstellt, ist per se eine Manipulation. Wieviel man darin manipuliert, das ist dann auch eine große moralische Frage. Auch für viele Fotografen heute. Ich kenne Fotografen, für die die Fotografie tot ist. Die nicht mehr fotografieren wollen. Die sagen: Was soll ich noch fotografieren? Das ist doch nur noch ein Jux, die Fotografie.

Die Begriffe Wahrheit und Wirklichkeit lassen sich auf Bilder ja eigentlich nicht mehr anwenden. Schönheitsoperationen am PC idealisieren Personen, aber auch Fotos aus der Kriegsberichterstattung werden nachträglich digital dramatisiert. Wie stehen Sie dazu?

Wim Wenders: Es muss einfach alles nach mehr aussehen. Es muss ja alles irgendein anderes Foto vorher übertreffen, damit es gedruckt wird. Also haben die armen Kerle ja gar keine andere Möglichkeit. Die können sich ja nicht alle in die Schusslinie stellen, nur, damit sie bessere Bilder kriegen. Also müssen sie ein bisschen drehen in Photoshop, damit ihre Kriegsberichtsbilder besser aussehen. So ist es auch bei den Film-

reportern. Als die Bilder aus China mit den kämpfenden Tibetern kamen, war die Hälfte der Aufnahmen von woanders. Es wird ja immer mehr Schindluder getrieben, weil auch soviel Material vorhanden ist, dass alle denken, das überprüft eh niemand. Hat ja keiner die Zeit mehr, irgendetwas zu überprüfen. Weil ja gleich wieder was Neues da ist.

Es heißt, „Palermo Shooting“ sei Ihr seit langem persönlichster Film. Inwieweit ist die Figur des Finn Ihr alter Ego?

Wim Wenders: Junger Ego wohl eher! (lacht) Ich meine, ich bin auch Fotograf und komme natürlich aus Düsseldorf, aber für mich ist dieser Finn schon eine erfundene Figur. Das ist für mich der zeitgenössische Mann. Einer, der hinter allem herhechelt. Und jedes Mal, wenn ich im ICE sitze oder ein Flugzeug nehme, sehe ich Hunderte von denen irgendwo hinfliegen, ihre Zeit hinterherhecheln, gar nicht mehr im Flugzeug sitzen und aus dem Fenster gucken, weil da sind sie gar nicht, sondern sie sind schon bei dem nächsten Termin oder noch bei dem vorigen.

Diese ganze Generation von Menschen, die überhaupt nicht mehr in der Gegenwart leben können, sondern immer nur in irgendeiner Zukunft, die sie auch nicht erreichen. Es ist ja eine richtige Zeitkrankheit, dass die Gegenwart unlebbar geworden ist. Und daran leidet Finn, und ich bin in derselben Gefahr, mich so sehr zu beschleunigen, dass mir die Augen abfliegen und die Ohren. Aber ich habe Gott sei Dank in meiner Frau einen Entschleuniger in der Familie.

Vielen Dank für das Gespräch.

Wim Wenders und Hauptdarsteller Campino kurz vor Drehbeginn von *The Palermo Shooting* in Düsseldorf. Der Leadsänger der *Toten Hosen* spielt den Fotografen Finn.

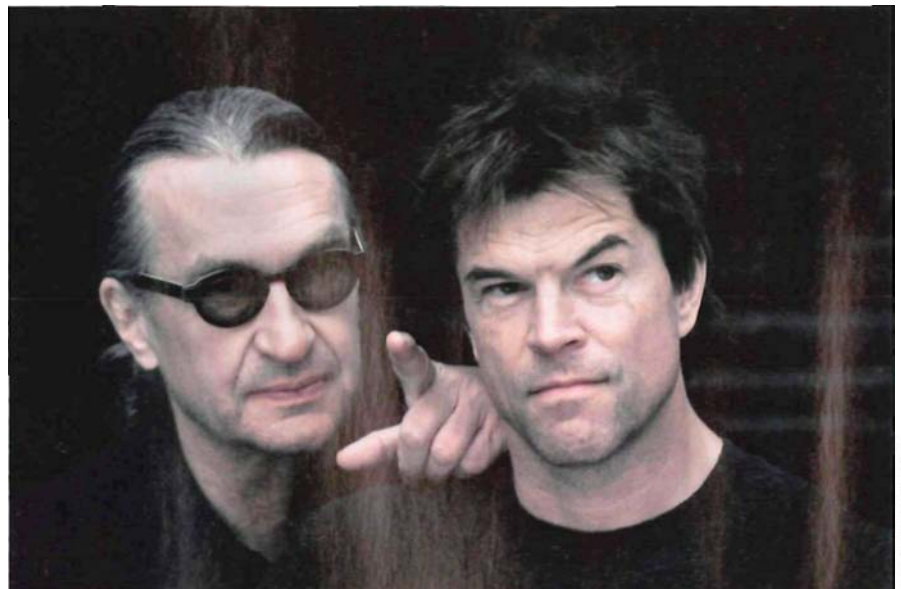
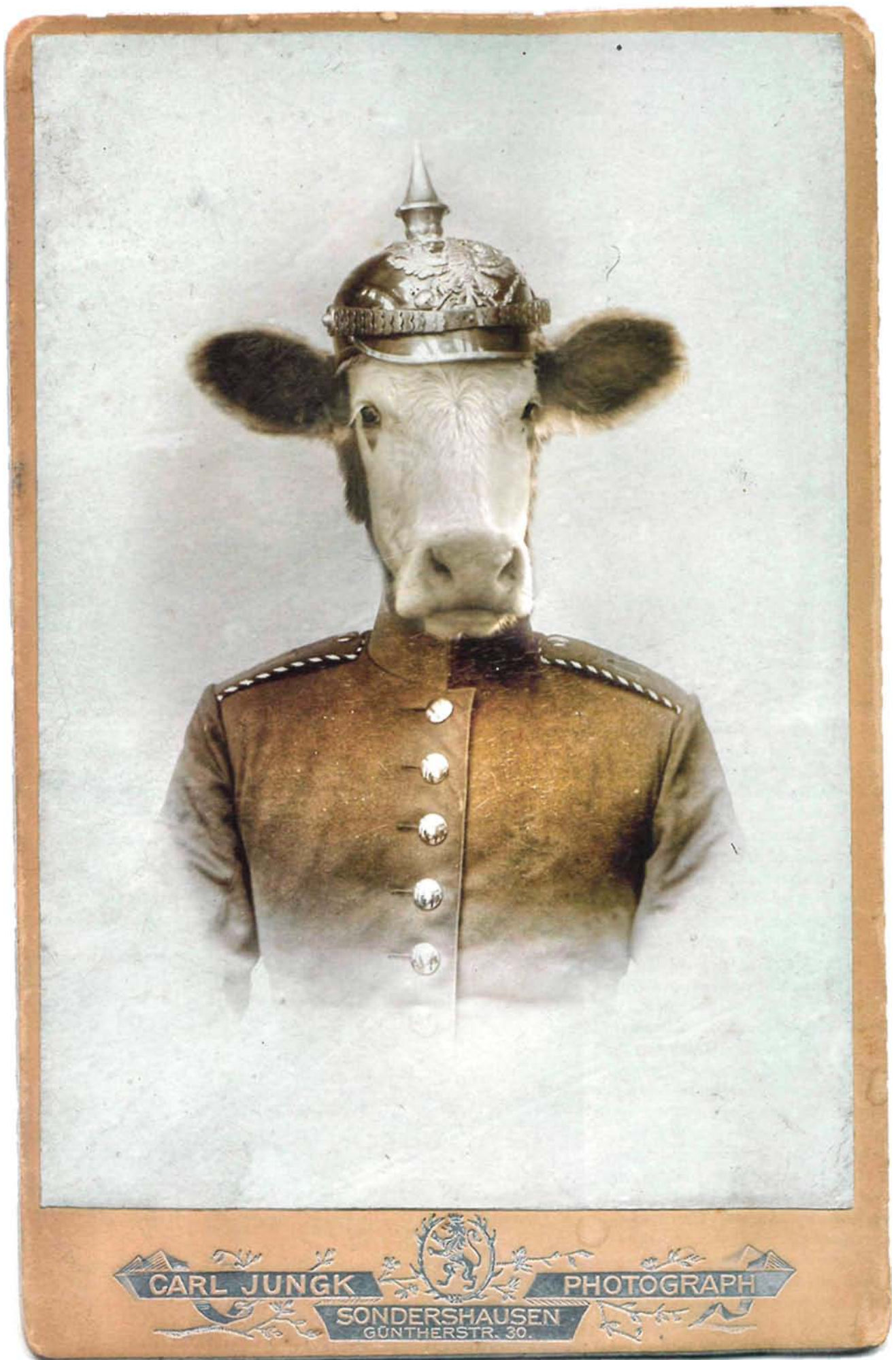
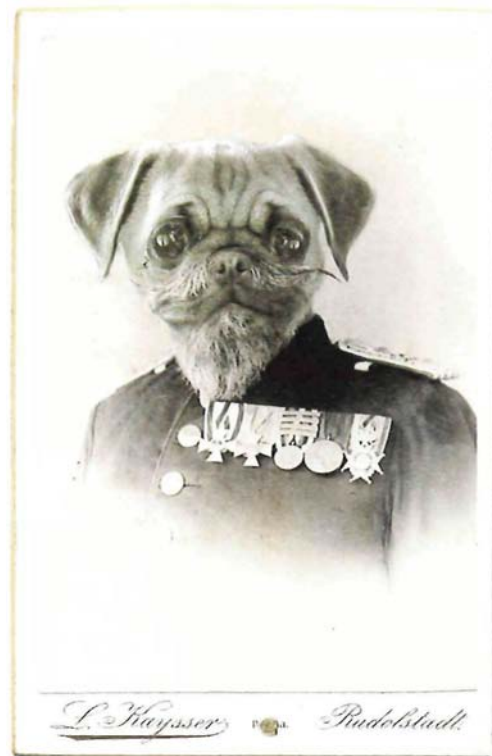


Foto: Donata Wenders





Animalische Ahnen

Wie man sich aus alten Familienfotos Charaktere für ein surreales Erzählprojekt bastelt, erklärt Rike **Mahlberg**.

Ein Bild muss für sich stehen können. Doch ist es oftmals interessanter, wenn man seine Bilder durch Texte eine zusätzliche Bedeutung gibt. Die meisten Fotografen beschränken sich in dieser Hinsicht maximal auf einen Bildtitel. Rike Mahlberg erzählt dagegen in ihren Arbeiten gerne lange Geschichten, bestehend aus mehreren Bildern und Texten. Oder sie geht noch einen Schritt weiter und liefert – wie in diesem Fall – dem Betrachter die Ausstattung, um eigene Geschichten aus einer Szene heraus weiterzuentwickeln.

Also eine Art Gesellschaftsspiel mit selbst-gestalteten Spielkarten aus Photoshop. Das

Projekt „Ahhhhhhnen“ zeigt exemplarisch, wie man mit collagierten Bildern eine virtuelle Welt erschaffen kann, die Raum für die eigene Fantasie lässt.

Zunächst hatten die Künstler:innen Vintage-prints aus dem Familienalbum gescannt und diese anschließend mit Tierköpfen verfremdet. Als die Ahnengalerie bildlich fertiggestellt war, erhielten die Charaktere eine erzählerische Grundausstattung. Als ob eine Namen, Beziehungen zueinander und ein paar verbindende Handlungselemente, die eine kleine, szenische Geschichte ergaben. Stilistisch bedient sich Mahlberg dabei bild- wie textlich der Ästhetik der Kaiser-

zeit. Um die Grundzutaten von interessierten Betrachtern weiter ausgestalten zu lassen, lud Rike Mahlberg die fünf Bilder einzeln mit entsprechender sprachlicher Verlinkung in die Fotocommunity, wo sich mittels der Kommentarfunktion bald eine ganze Reihe von mehr oder weniger geistreichen Weiterentwicklungen fanden. Was dabei herauskam, kann jeder selbst unter (www.docma.info/5287.html) nachlesen. Wir wollen uns hier auf die Photoshop-technische Seite des Projekts konzentrieren und am Beispiel des Dr. Eselsohr zeigen, wie solche Mischwesen entstehen. Was genau dafür zu tun war, erklärt Rike Mahlberg in eigenen Worten, (ck)

Die Großväter

Großvater
Fischer



1 Originalscan

Die Vorlage aus den 1870er Jahren war im familiären Fotoalbum eingeklebt und konnte dank eines handelsüblichen Flachbettscanners dort auch bleiben. Wichtig ist nur, die zeittypischen Elemente wie die Verfärbungen, Ausbleichungen und die abgegriffenen Ränder zu erhalten. Beim Scannen schalten Sie also alle Bildoptimierungen ab und behalten die spätere Ausgabegröße im Auge.

2 Der Esel

Da es bei solchen Projekten nicht um höchste Auflösungsqualität geht, sondern um eine authentische Anmutung, kann man meist mit Ausschnitten von heutigen Fotografien arbeiten, um zu Collageelementen zu kommen. Der Eselskopf wird zunächst freigestellt und dann in einem Durchgang skaliert und gedreht, bis er zur Haltung des Originals passt. Was danach vom Originalkopf noch übersteht, wird einfach weggestempelt.

3 Farbumwandlung

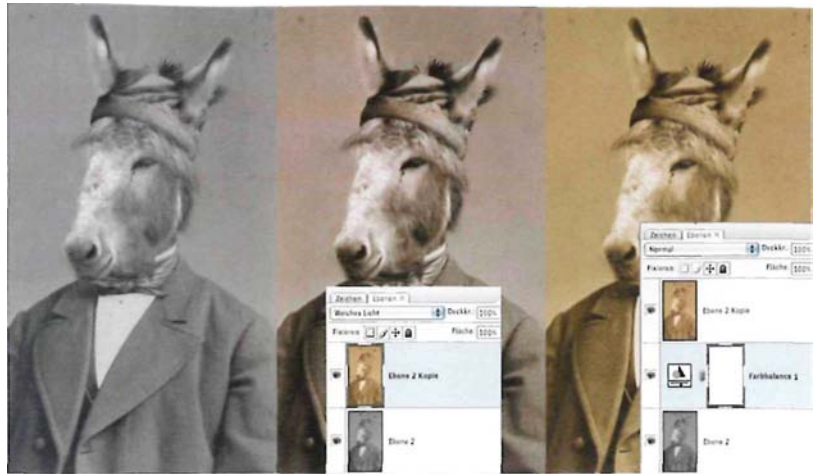
Bei bromierten Bildern wie diesem muss nun das Farbbild an den Bromton angeglichen werden - zumindest ein wenig. Dazu wird der Eselskopf entsättigt und im nächsten Schritt mit dem Dialog „Farbbalance“ getont. In der Regel reicht es aus, den Bromton über eine Verschiebung der Mitteltonregler in Richtung Gelb und Rot hervorzurufen. Ganz präzise muss die Anpassung nicht erfolgen, da später weitere Maßnahmen zur Tonwertkorrektur die Unterschiede ausgleichen.

4 Details anpassen

In diesem Bild spiegelte ich zunächst den Eselskopf, damit die Blickrichtung stimmt. Danach habe ich die Mütze ausgewählt, auf eine eigene Ebene kopiert und mit passenden Löchern für die Eselsohren versehen. Bis sie auf den Kopf passte, musste ich sie allerdings noch erheblich transformieren. Damit der Esel eine richtige Frisur bekam, habe ich ihm noch ein paar Ponyfransen von der rechten Stirnseite kopiert, die nun unter der Mütze hervorlugen.

5 Kontrast vertiefen

Die Wirkung eines Bildes hängt maßgeblich am Kontrast. Hier ist er noch etwas zu flau, aber mit einem kleinen Trick lässt er sich subtil verstärken: Fassen Sie alle bisher erzeugten Ebenen auf einer neuen Ebene mit dem Befehl „Befehl-/Strg-,Alt-, Umschalt und E-Taste“ zusammen, erzeugen eine Ebenenkopie und wandeln Sie die untere Ebene in Graustufen um. Ändern Sie den Verrechnungsmodus der Ebenenkopie in „Weiches Licht“. Wenn Ihnen das Ergebnis zu hart erscheint, können Sie die Graustufenebene wieder leicht einfärben oder die Deckkraft zurücknehmen.



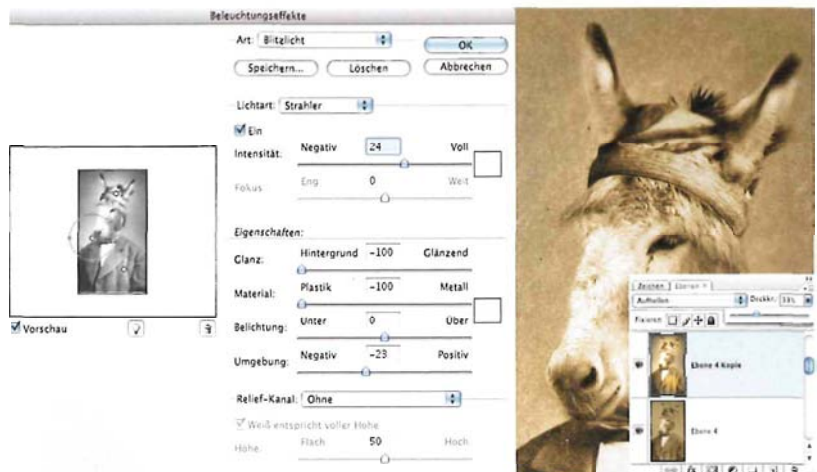
6 Strukturebene

Noch passen der digital fotografierte Kopf und der Körper aus dem alten Foto ästhetisch nicht so recht zusammen. Legen Sie eine schwarzweiße Struktur darüber und verrechnen Sie diese Ebene im Modus „Weiches Licht“ mit reduzierter Deckkraft. Dadurch entsteht eine optische Einheit. Ich habe hier übrigens eine Steinplatte als Struktur gewählt, die zwar inhaltlich nicht zum Thema passt, ihre Aufgabe dennoch glänzend erfüllt.



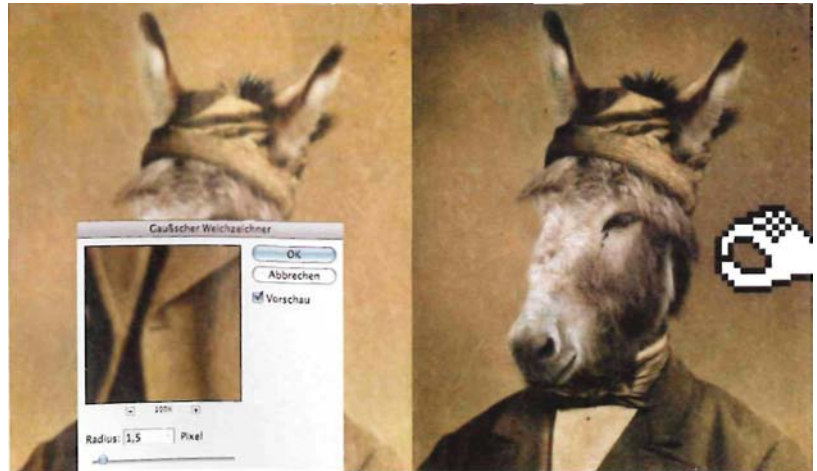
7 Optionales Teilbleichen

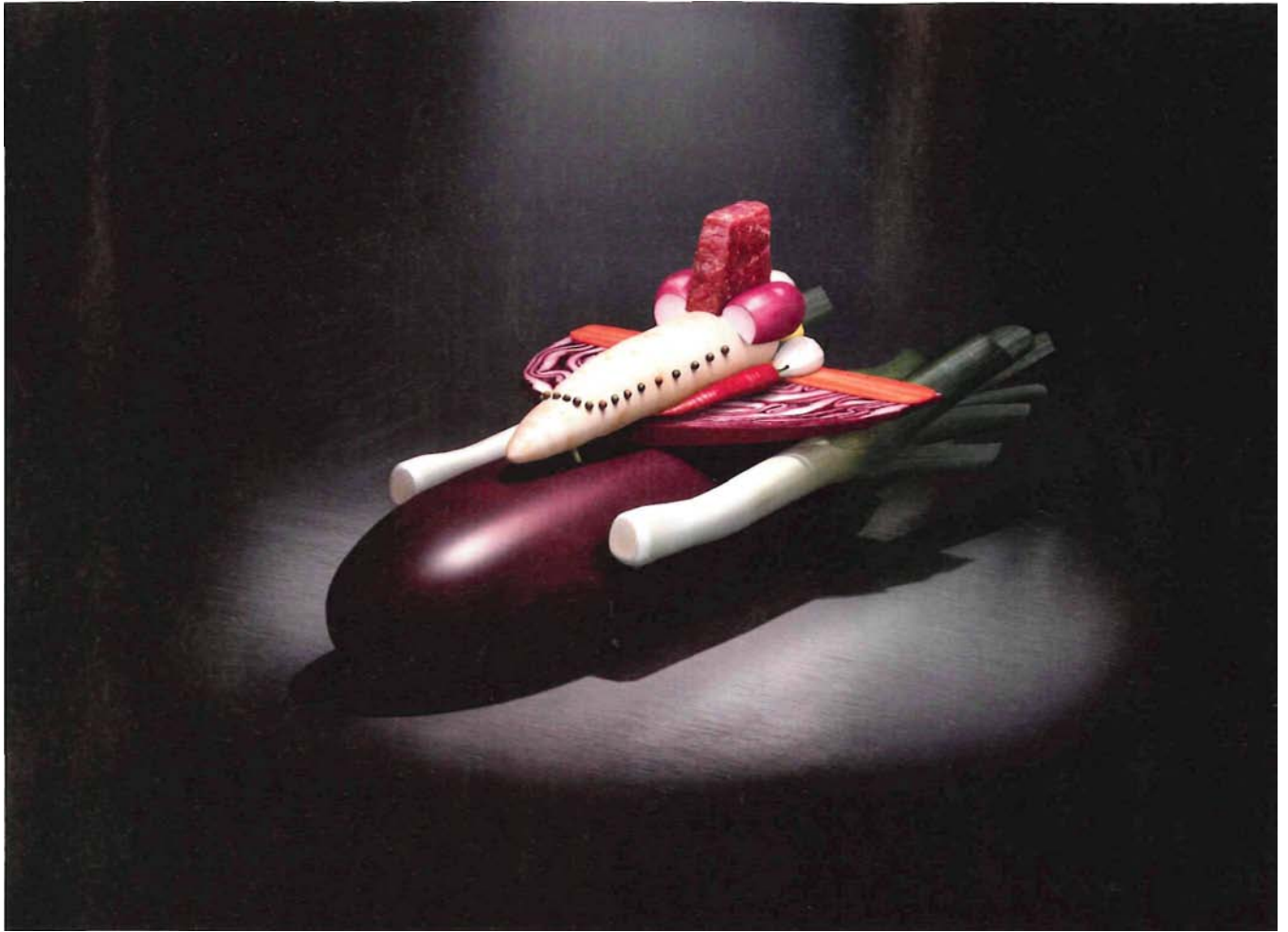
Mir erschien das Ergebnis an dieser Stelle noch immer etwas zu glatt, weshalb ich mich entschied, das Bild punktuell noch ein wenig auszu-bleichen. Dazu erzeugte ich wiederum eine Ebenenkopie des zusammengefassten Bildes, wählte den Dialog „Beleuchtungseffekte“ und setzte dort drei Spots auf die entsprechenden Stellen. Mit dem Ebenenmodus „Aufhellen“ und einer Deckkraftreduktion auf 13 Prozent bleiben die Eingriffe subtil. Dies muss jedoch von Bild zu Bild variiert werden.



8 Finetuning

Zum Abschluss habe ich erneut ein zusammengefasstes Ebenenduplikat erzeugt, dieses mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ leicht angepasst und dann die Ebenenbereiche ausgeblendet, die den Kopf betreffen. Somit tritt der Kopf fast unmerklich etwas klarer hervor. Damit das Hemd nicht so strukturlos leuchtet, wurde ihm mit dem Nachbelichter noch ein wenig Kontur aufgemalt. Dieses Werkzeug haben ich auch noch für einige weitere eher malerische Eingriffe genutzt, mit denen ich der Oberfläche der einzelnen Bildelemente mehr Tiefe verliehen habe.







Arcimboldos Schnellkochtopf

Auf den Spuren des italienischen Manieristen haben die Kreativen von KNSK in Kooperation mit dem **abc-Colorstudio** eine Anzeigenserie für WMF gestaltet.

Wie zeigt man, dass ein Schnellkochtopf schnell kocht? Und das am besten auch noch ohne einen Schnellkochtopf zu zeigen. Diese Frage hatten sich die Kreativen der Hamburger Agentur KNSK um Art Director Bill Yom selbst gestellt. Mit der Lösung wollten sie – wie in der Branche üblich, wenn man interessante Ideen am Rande der Machbarkeit verwirklichen möchte – ihre langjährigen Kunden WMF eine Freude bereiten. Eine Freude, die bei beiden Seiten Nutzen bringt. Der Kunde erhält unkonventionelle Motive für seine Kommunikation, die die Agentur Produkte, die sie sei bei Kreativwettbewerben einreichen kann. Die Lösung des Problems war bald gefunden: Schnelligkeit und Lebensmittel lassen sich visualisieren, indem man die Dinge, die in einem Schnellkochtopf gekocht werden, in Form von Hochgeschwindigkeitsfahrzeugen arrangiert. In der Umsetzung heißt das, schnelle Autos, Fluggeräte und Boote für die Illustration aus verschiedenen Gemüsesorten zusammenzubauen.

Die Ergebnisse erinnern jede Kunstbegeisterten an die Werke Guiseppes Arcimboldos, der in der Spätrenaissance Mitte bis Ende des 16. Jahrhunderts verblüffende Porträts aus Blumen, Früchten, Tieren, aber auch anorganischen Objekten arrangierte.

Er tat dies mit seinen malerischen Mitteln so kunstvoll, dass sie sich mit Hilfe der Einbildungskraft des Betrachters zum Erscheinungsbild eines Menschenkopfes zusammensetzen. Während zu Arcimboldos Zeiten Idee und Umsetzung zumeist noch in einer Hand lagen, werden solche Aufgaben heute in viele hochspezialisierte Hände gelegt. Mit dem langjährigen Erfahrungshintergrund von Fotografie, Postproduktion und CGI war das abc-Colorstudio der ideale Partner für die Realisierung des Projekts. Weil man das schon im Vorfeld wusste, konnte der Dienstleister schon sehr früh in das Projekt eingebunden werden. Bei abc setzten sich die drei Spezialisten Karsten Knüppel (3D), Norbert Ilten (Illustration) und Peter Backens (Fotografie) zusammen und formten aus den Vorgaben der Agentur die Bits und Bytes des Endprodukts.

Neben der reinen Idee „Gemüse zu Speedmobilen“ waren allerdings noch einige weitere Aspekte zu beachten. Zum einen musste die Bildstrecke über mindestens drei Motive funktionieren. Zum anderen sollte sie sehr hochwertig ausgearbeitet sein, um die Nutzung als 18/1-Plakate zu gewährleisten. Auch bei den Vorstellungen zur Anmutung gab es Ansagen. Die Agentur wünschte einen eigenen, artifiziellen Look, bei dem

dennoch ein hoher Realitätsgrad in den Feinheiten erhalten bleibt. Die Details der Motive bleiben den Profis bei abc überlassen, gefordert war nur ein hoher Grad an unterschiedlichen Formen und Ausstattungselementen der Gemüsemodelle. Dieser Aspekt ließ das Trio auch die Idee verwerfen, mit normalen Flugobjekten, als den sicherlich schnellsten Beförderungsmitteln, zu arbeiten. Eben weil diese so sehr auf Geschwindigkeit getrimmt sind, ist ihre Grundform extrem stromlinienförmig und damit zu schlicht.

Welche Arbeitsschritte im Einzelnen von der Idee bis zur Umsetzung angefallen sind, erzählt Karsten Knüppel auf den folgenden Seiten in eigenen Worten, (ck)

abc Colorstudio

Das abc Colorstudio, eine Unit der Albert Bauer KG aus Hamburg, zählt seit langer Zeit zu Deutschlands führenden Studios für kreative Bildbearbeitung und Bildentwicklung auf höchstem Niveau. Ursprünglich auf Bild- und Kreativretusche ausgelegt, hat sich das Leistungsspektrum in den letzten Jahren um Fotografie und 3D-Visualisierung (CGI) erweitert.

Mehr Infos unter www.abc-colorstudio.com

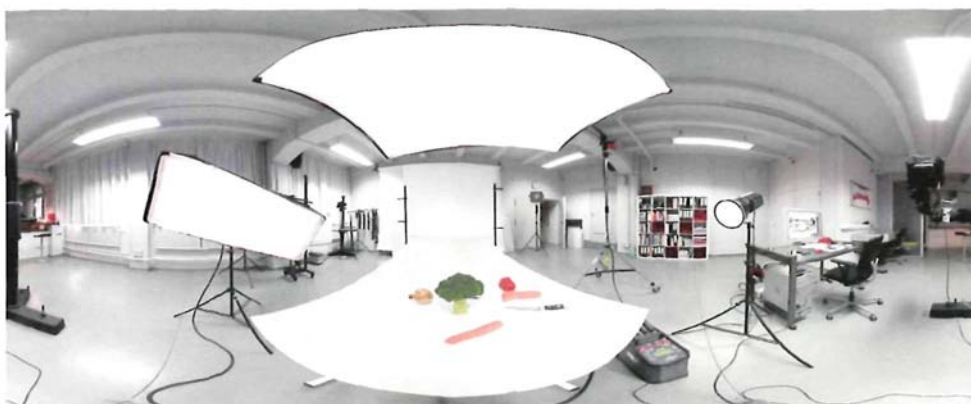


1 Motiv- und Look-Entwicklung

Ausgangspunkt war ein klassischer Bleistiftentwurf auf Papier, den wir von der Agentur erhielten. Unser erster Arbeitsschritt bestand darin, mittels digitaler Illustration farbige Scribbles anzufertigen, mit denen zügig die möglichen Gemüsesorten ausprobiert werden konnten. Diese wurden mit sogenannten „Moodboards“ ergänzt, also anderen Bildern, aus denen die angedachte Bildstimmung ablesbar ist. Erst als relativ klar war, wo die Reise inhaltlich hingehen würde, und Bausteine festgelegt waren, die auch zum Themenhintergrund „Schnellkochtopf“ passten, trafen wir die Entscheidung zur technischen Produktionsweise. Gemüse-Szenarien aus Kunststoffmodellen aufzubauen und zu fotografieren, war, wenn diese in ihrer Detailliertheit für den Einsatz auf Plakaten genügen sollten, schlichtweg zu teuer. Composings nur mit fotografierten Bildelementen und Photoshop wären zwar prinzipiell möglich gewesen, doch waren Probleme mit den Größenverhältnissen der einzelnen Elemente zu befürchten, die einen nicht absehbaren Aufwand an Fotoarbeiten hätten nach sich ziehen können. Die klarer kalkulierbare und insgesamt flexibelste Option war die Arbeit mit einem 3D-Modell. Hierbei hätten wir zudem mehr Einflussmöglichkeiten auf den gewünschten artifiziellen Look gehabt. Die vorherige Abstimmung der umgesetzten farbigen Scribbles brachte auch den Vorteil, später nur die wirklich genutzten Gemüsesorten als 3D-Modell zu generieren.

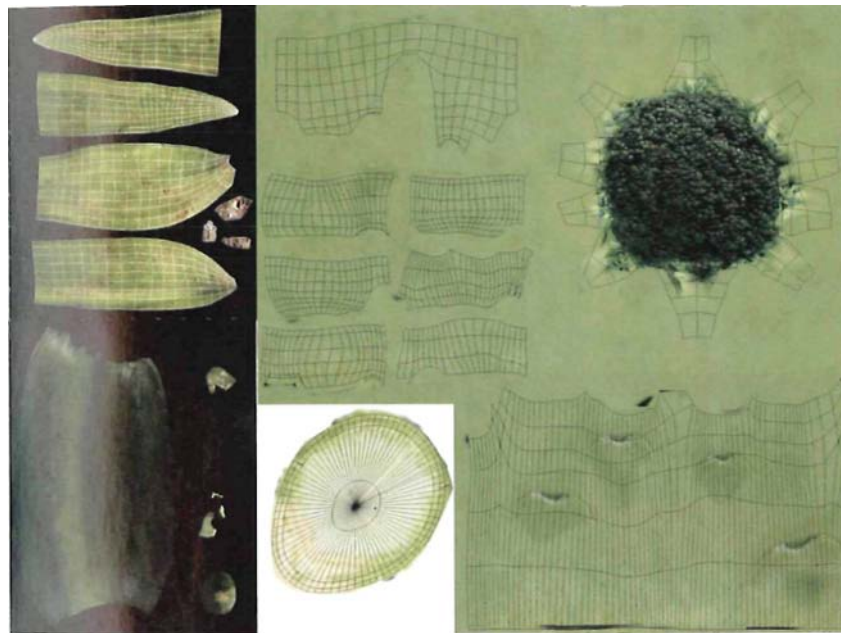
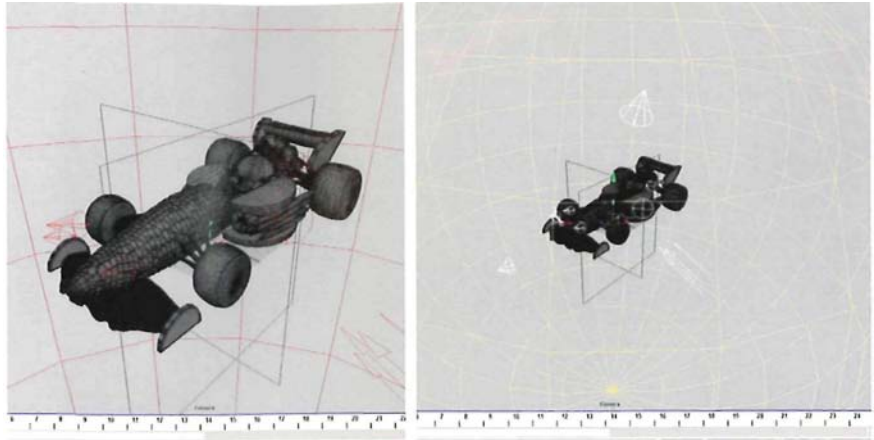
2 Fotos

Im nächsten Schritt mussten wir zur weiteren Ideenfindung „Charakterstudien“ vornehmen, um ein Gefühl für die Materialität der einzelnen Gemüsesorten und für ihre Textureigenschaften zu gewinnen. Praktisch hieß das, nach einem ausgiebigen Besuch im Supermarkt gegenüber, alle auch nur halbwegs passenden Gemüsesorten am Stück und in Einzelteilen fotografisch zu untersuchen und auf ihre Wirkung für unser Projekt abzuklopfen. Am Ende mussten wir auf viele Gemüsesorten verzichten, schlicht, weil man sie entweder nicht in einem Schnellkochtopf zubereitet oder weil sie doch weit weniger aufregend aussahen, als wir uns das zunächst vorgestellt hatten. In dieser Phase wurde auch mit einer vergleichsweise kleinen Kameraauflösung eine Standardsphäre aufgenommen, die später im 3D-Rendern für ein überzeugend natürliches Licht sorgt.



3 Objektmodellierung

Alle im Projekt eingesetzten Gemüsemodelle mussten in diesem Schritt in Autodesk's Maya zusammengebaut werden, weil es für solche Spezialfälle nur wenige bis gar keine Angebote in der von uns gewünschten Auflösungsqualität bei den SD-Modellhändlern gibt. Hinzu kam der Wunsch des Kunden nach etwas Einmaligem, das man nicht an jeder Ecke erhält. Nachdem zunächst ein „rohes“ Modell entstanden war, habe ich in der Folge mehrere Varianten entwickelt, um die optimale Kombination der Gemüse-Bausteine zu erproben.

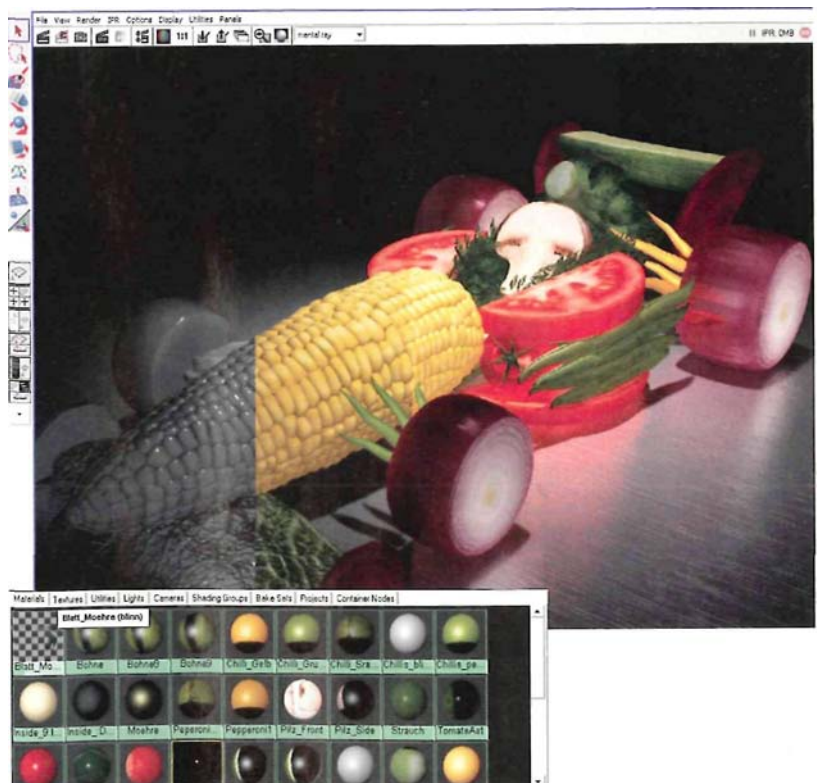


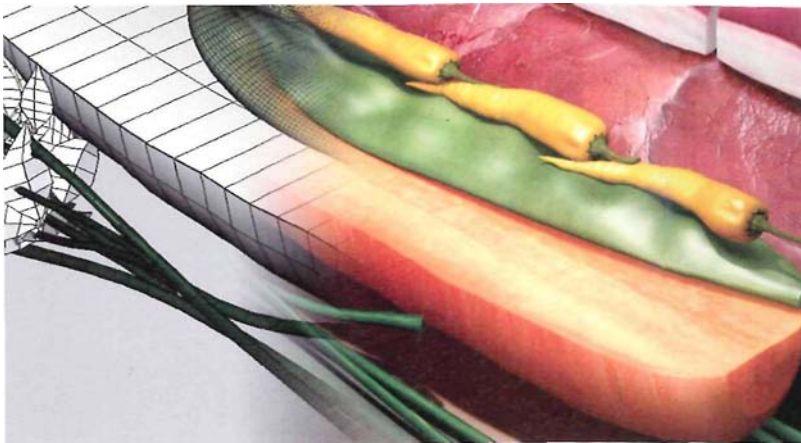
4 uv-Abwicklung

Das uv-Koordinaten-System wird bei der Texturierung von Polygonobjekten genutzt, wobei u und v dabei die Texturkoordinaten beschreiben. Um eine zweidimensional fotografierte Textur auf ein 3D-Objekt zu bringen, muss man zunächst die Fläche des Objekts von seiner Polygonstruktur abwickeln. Das ähnelt im Prinzip der Formveränderung, wenn man einem Tier das Fell abzieht. Auf die abgewinkelte Fläche trägt man im nächsten Schritt in Photoshop die fotografierten Texturen auf. Allerdings ist hier viel Detailarbeit bei der Anpassung an die Form des Modells gefragt, wodurch im Regelfall viele Anläufe nötig sind, bis das Ergebnis überzeugt. Beim Fotografieren der Textur kommt es vor allem darauf an, eine möglichst neutrale Lichtsetzung zu verwenden - also eine, die auf Spitzlichter und Schatten verzichtet - ohne dabei am Ende kontrastmäßig zu flache Strukturen zu erhalten.

5 Motiventwicklung mit Licht

Im nächsten Schritt befassten wir uns mit der Frage, wie das Objekt am Ende wirken sollte. Das vorweg zu definieren ist unabdingbar bei der Arbeit mit 3D. Für die Wirkung eines Objekts sind seine „Shader“ zuständig, also die Oberflächeneigenschaften. Dazu zählt nicht nur das Material, sondern auch seine Wandstärke, die Farbe, die Textur oder der Reflexionsgrad, um nur die wichtigsten Parameter zu nennen. Die zuvor fotografierte Sphäre wird als Halbkugel um das Modell herumgelegt und zeigt ihre Wirkung in den Reflexionen auf dem Objekt und auf dem Untergrund. Zusätzlich generische, also künstlich erzeugte Lichter bestimmen dagegen die vordergründige Lichtsituation, mit der das Bild „gezeichnet“ wird. In diesem Fall haben wir mit einem starken Spotlight von oben gearbeitet, das durch mehrere, weniger intensive Lampen ergänzt wird, die das Gemüseauto von unten akzentuieren. Solche Ausleuchtungen orientieren sich übrigens stark an den Realweltstrukturen, wie man sie im Fotostudio vorfindet. Auch hier gibt es zum Beispiel „Neger“ zum Abschatten und Aufheller, die gerichtetes Licht in diffuses verwandeln.





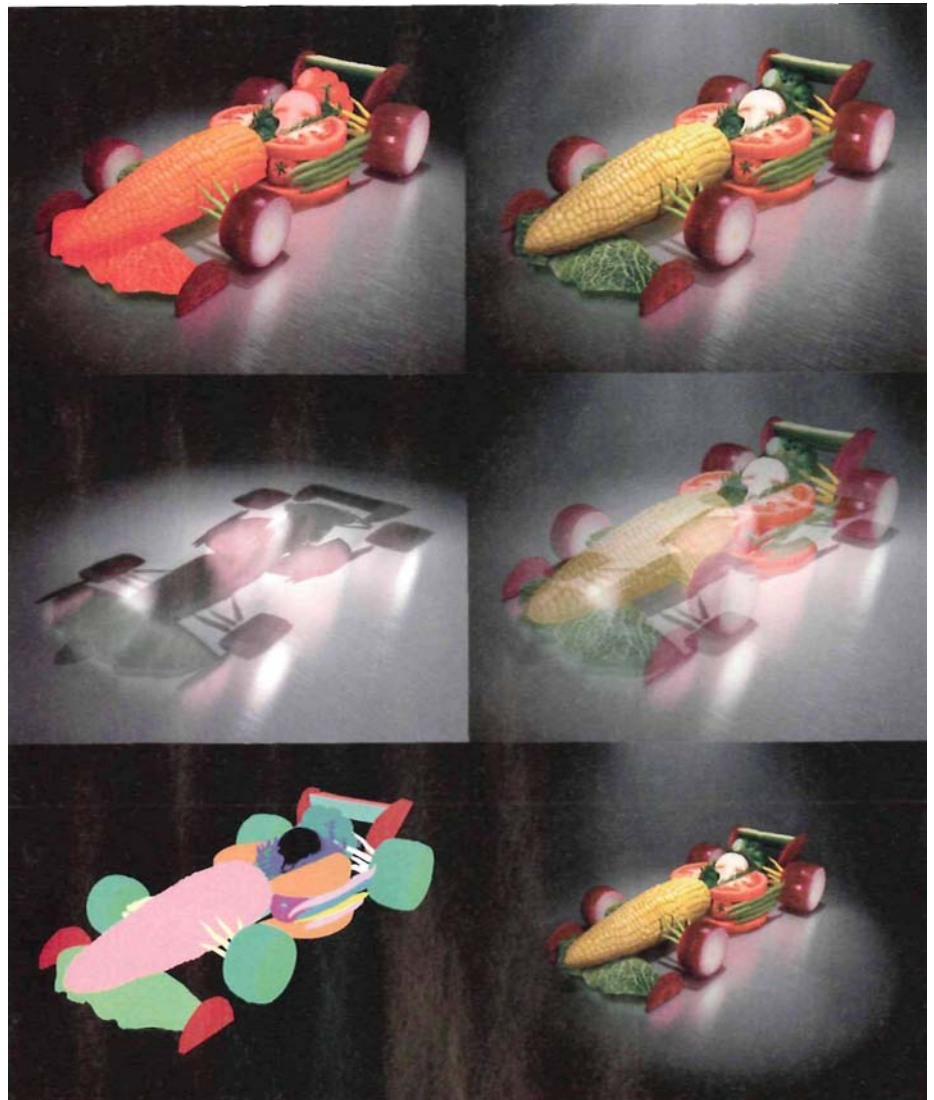
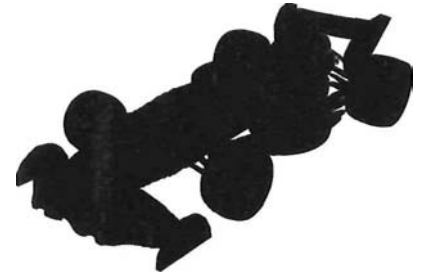
6 Oberflächenshader

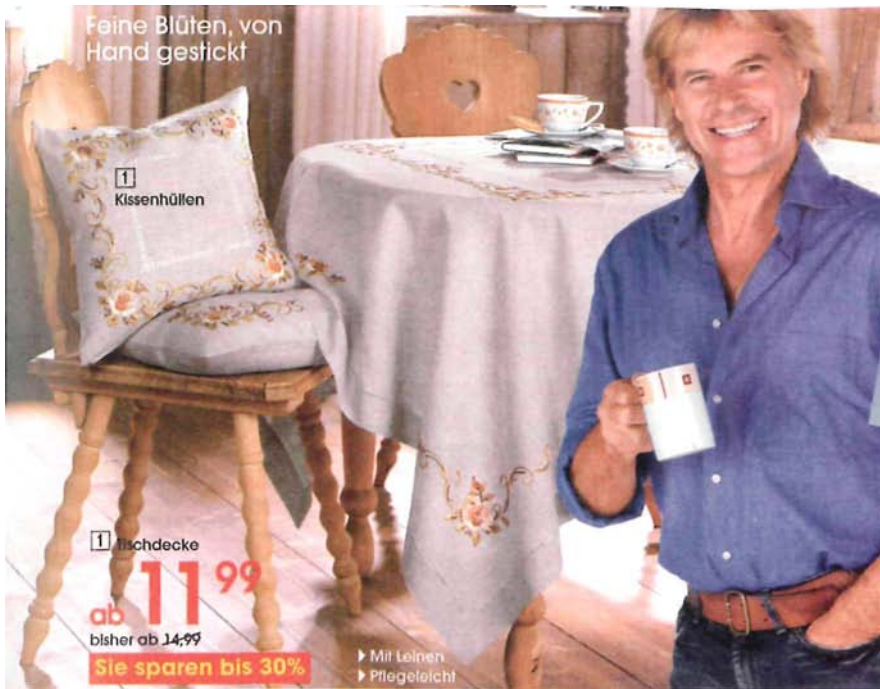
Die Abstimmung der Shader ist nicht mit einer einzigen Einstellung erledigt, denn die Oberflächen verhalten sich abhängig vom Umgebungslicht. So kann es passieren, dass Sie bei bestimmten Lichteinstrahlungen ihre eigentliche Struktur einbüßen und stattdessen metallisch glatt schimmern. Daher macht man zunächst ein Basis-Licht- und Shadersetup für die Entwicklungsphase und nimmt das Finetuning der Parameter am Ende vor. Wenn man darauf verzichtet, wird allerdings nicht gleich das ganze Bild schlecht. Es geht hier lediglich um die Optimierung der letzten zehn Prozent.

7 Rendern und Photoshopen

Den Abschluss der 3D-Bearbeitung bildet der Renderprozess. Hier werden die zuvor festgelegten Einstellungen mit viel Rechenaufwand in ein Bild oder besser noch in mehrere Ebenen gewandelt. Um dabei flexibler zu bleiben, empfiehlt es sich nach meiner Erfahrung, das Bild in verschiedene Elemente aufzuteilen.

Neben dem Hauptobjekt ergeben sich so physikalisch getrennte Bilder, die zum Beispiel nur die Spiegelungen einer Szene zeigen, die Schattenwürfe oder Masken, mit denen sich einzelne Elemente für Photoshop-Korrekturen schnell auswählen lassen. Ein weiterer Aspekt, der allerdings bei diesem Projekt nur eine Nebenrolle spielte, sind Entfernungsmasken. Sie gestatten in Kombination mit Photoshops Weichzeichnungsfilter „Tiefenschärfe abmildern“ glaubhafte Hintergrundunschärfen. Alle Einzelbilder werden zunächst mit 8K-Auflösung und 32-Bit-Farbtiefe ausgegeben und in Photoshop als Ebenenstruktur wieder zusammengefügt. In der Postproduktion wurde nun der Feinschliff umgesetzt, um diverse Details noch organischer zu gestalten. Dazu gehört es zum Beispiel, Spitzlichter zu setzen, die Farbe und den Look zu verfeinern, Schatten zu verstärken und nicht zuletzt das ganze Bild mit Fotokorn zu versehen, das die Künstlichkeit der Renderings mildert. Bei der Farbabstimmung in Photoshop sollte man sich vor Augen führen, dass das Bild hier zum ersten Mal mit Druckvorstufen-kompatiblem Farbmanagement konfrontiert wird. 3D-Programme kennen bisher keine Abstimmungsmöglichkeiten für den Offset-Druck. Die Farbfestlegung muss also unbedingt in einer dafür ausgelegten Umgebung stattfinden.





Behindertengerecht

Bei manchen Bildmontagen lässt sich eigentlich ausschließen, dass die Grafiker nachgedacht haben. Die kann man nur noch mit schwarzem Humor ertragen. | Doc Baumann

Den Leser, der mich - sicherlich hin- bester Absicht - auf die links oben wiedergegebene Montage aus einem Prospekt des Versandhauses Quelle aufmerksam machte, musste ich zu meinem Bedauern streng zurechtweisen:

Statt an jedem Foto, das auf den ersten Blick etwas merkwürdig erscheint, herumzunörgeln, sollten Sie lieber die Bemühungen der Marketingabteilung von Quelle würdigen, auch mehrfach behinderten Mitbürgern einen Weg zum professionellen Fotomodell zu eröffnen. Welcher Schlagersängerdoppelgänger bekommt schon die Chance, als nicht allein Kleinwüchsiger, sondern auch noch doppelt Beinamputierter freundlich lächelnd seine Kaffeetasse in seiner Bildhaltung zu dürfen? Das ist ein vorbildliches Beispiel für Integration und verdient es wirklich nicht, dass Sie auch noch hämisch darauf herumhacken.

Nur, weil die Haarkontur ein wenig strohig erscheint, muss man ja nicht gleich davon ausgehen, sie sei lieblos freigestellt worden. Und auch der Hinweis, dass das Licht des Raums von links hinten in den Raum fällt und ervon schräg vorn beleuchtet wird, zeigt nur, wie ausgefeilt die Beleuchtungstechnik heutzutage in Studios ist und was man damit alles machen kann - nur, weil Sie das nicht wissen, sollte Sie eine professionelle

Versandhausfotografen nicht unterstellen, er verstehe nichts von Montagen. Denn darum handelt es sich hier wohl kaum - das ist ein liebevoll arrangiertes Originalfoto.

Wenn Sie erst einmal Ihr Vorurteil abgelegt haben, nur Menschen durchschnittlicher Größe mit Beinen üblicher Länge würden sich auf eine mein von Hand bestickte Kissen mit feinen Blüten wohlfühlen und ihre Tassen auf einer harmonisch darauf abgestimmten Tischdecke ab 11,99 platzieren wollen, dann wird Ihnen eine einfache perspektivische Rekonstruktion dieser Szenen zeigen, dass der bedauernswerte Kaffeetrinker mit seinen knapp unterhalb der Knie amputierten Stümpfen auf den geschrubbelten Dielen steht. Er kann froh sein, das Geschirr auf der Tischplatte überhaupt noch zu erreichen. Und sehen Sie ihm das an? Nein, er ist voller Lebensfreude, und auf einem geschickter arrangierten Foto würde man gar nicht merken, unter welcher vielfältigen Behinderungen er zu leiden hat.

Sie sollten sich wirklich schämen, so über dieses Foto und seine Auftraggeber herziehen! Nur, weil Ihre Phantasie nicht ausreicht, sich auf den ersten Blick unvereinbare Elemente als Bestandteile einer Szene vorstellen zu können, sollten Sie die Fehler nicht bei anderen suchen!

Die Montage der Bahn zum Thema „Europa wächst zusammen“ liegt zwar bildlogisch ebenfalls völlig daneben, ist aber so gut gemacht, dass der gleichzeitige Ausweis der Westblasende Wind niemanden wirklich stören wird. Wenn überhaupt, dann ist dies ein positives Beispiel dafür, wie ein „Fehler“ Aufmerksamkeit auf sich zieht. (Die Zusatzzeile „Schnell und komfortabel im ICE“ dagegen ist einfach empirisch falsch.)

Noch eine Anmerkung zu „Bildkritik“ im letzten Heft: Stangen an solchen Schildern sähen tatsächlich aus wie auf dem Cover, weil sie zum Anschweißen abgeplattet würden, schrieben mehrere Leser. Davon war ich zunächst auch ausgegangen, hatte das auch so in den Text aufgenommen und mich auf die Schriftperspektive beschränkt - aber alle Schilder, die ich mir daraufhin genauer anschaute, sahen ganz anders aus. Wobei ich nicht völlig ausschließen kann, dass es auch eine solche Variante geben mag.

Übrigens: Wenn Sie selbst in Zeitschriften oder Prospekten (Werbebeilagen sind besonders fruchtbare Fundstellen) schöne Beispiele schräger Bildlogik finden - lassen Sie sie uns mit Quellenangabe zukommen. Doc Baumann wird sie an dieser Stelle gern genüsslich auseinandernehmen - trotz allem.

Neu gesehen

Mit dem Projekt Re-Vision begibt sich Rüdiger Schestag auf eine ästhetische Spurensuche in die Vergangenheit der Bilddarstellung.

Den Anstoß zu diesem Projekt, das bereits im St. Petersburger Zentrum für Fotografie als große Ausstellung zu sehen war, gab eine Kiste mit Reisebildern, die Rüdiger Schestag bei einer Haushaltsauflösung in die Hände fiel.

Genauer gesagt handelte es sich um eine bunte Mischung Dias, die auf den Reisen eines Hobbyfotografen in den 60er und 70er Jahren des vergangenen Jahrhunderts entstanden sind. Um seine eigenen Bilder, für

die damals nach einer Reise in bestimmten Kreisen obligatorische Diaschau, aufzuwerten, hatte der Mann vor Ort professionelle Aufnahmen dazu gekauft - zu dieser Zeit ebenfalls eine gängige Praxis.

Besonders diese Kaufdias mit ihrem eigenen Charme brachten Schestag zum Nachdenken über die technischen Gründe recht subtilen, im Ergebnis aber doch sehr klar erkennbaren Wandel in der Bildwahrnehmung der letzten Jahrzehnte. Da er bei

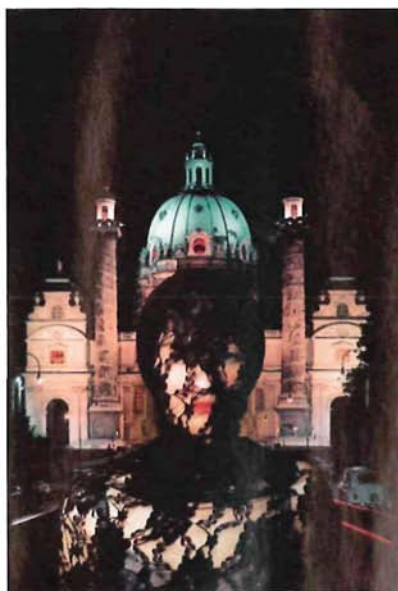
seiner künstlerischen Arbeit zu Langzeitprojekten neigt, wie den in DOCMA 09 vorgestellten Wallpaper-Bildern, fand er bald weitere Ansätze zum Spiel mit ästhetischen Bildelementen vergangener Epochen. Allerdings ist dieses Konzept formal weit weniger streng und inhaltlich deutlich ironischer als die Tapetenserie, (ck)

Mehr Infos und Bilder finden Sie unter www.ruediger-schestag.com



Postcards

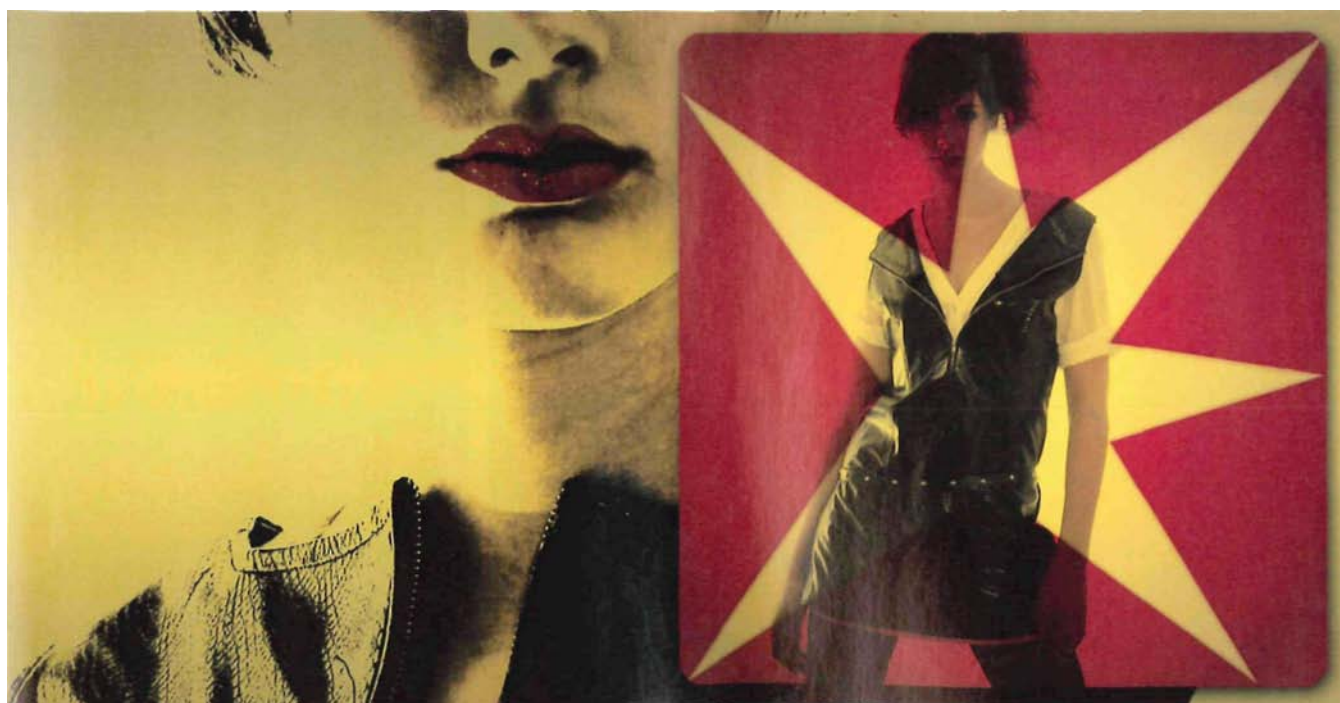
Schestag machte sich daran, die alten Reisebilder als Hintergrundmaterial für eigene Montagen zu verwenden. Es entstand eine Serie, die spielerisch mit den Gegensätzen von damals und heute umgeht. Er scannte die Dias, ohne sie zu retuschieren, und collagierte sie mit sehr glatten, an heutiger Trash-Ästhetik orientierten, eigenen Modelaufnahmen. Eine Art Bildrecycling, das alte Bilder mit neuen kombiniert, und in seiner Wirkung von den dabei entstehenden Brüchen lebt. Besonders deutlich wird das Konzept an der Collage eines Hamburg-Hintergrunds, der mit den nicht genutzten Überbleibseln eines Unterwäsche-Katalog-Shootings kombiniert und von einem alten Maskierungsrahmen umgeben wurde - so wie man ihn in den Fotolabors zu Kaisers Zeiten zur Veredlung von Porträtfotos nutzte.

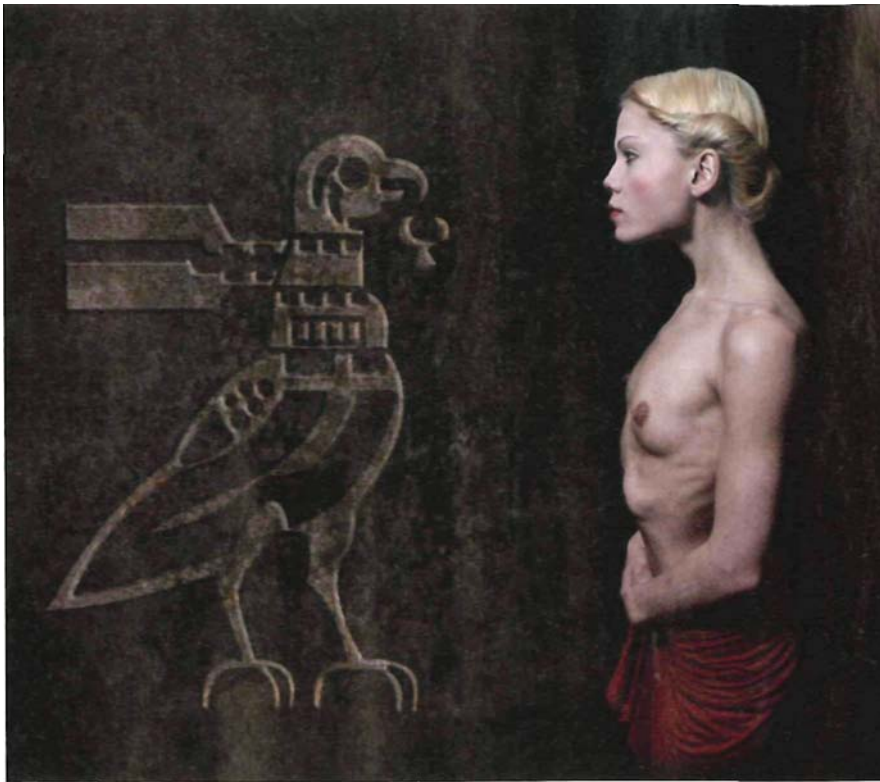




Fashion Graphics

Ein eher zufällig entstandenes Nebenprodukt der Re-Vision ist die aus nur fünf Bildern bestehende Serie Fashion Graphics, die dem Stil von Schestags Wallpaper-Projekt ähnelt. Hier ist immer ein Porträt mit einer Körperansicht gekoppelt, beide im grafischen, oder poppig-bunten Stil der 60er Jahre mit aufgelegter Patina. Die Ausgangsbilder entstanden bei einem Modell-Testshooting, bei dem die Damen mit ihren Kleidern und dem Make-up im Retrolook gestylt waren und für diese Zeit typische Posen einnahmen. Die Grafik ist angelehnt an Poster der 50er und 60er Jahre die, wie zum Beispiel der Che Guevara-Klassiker, bis heute überlebt haben.





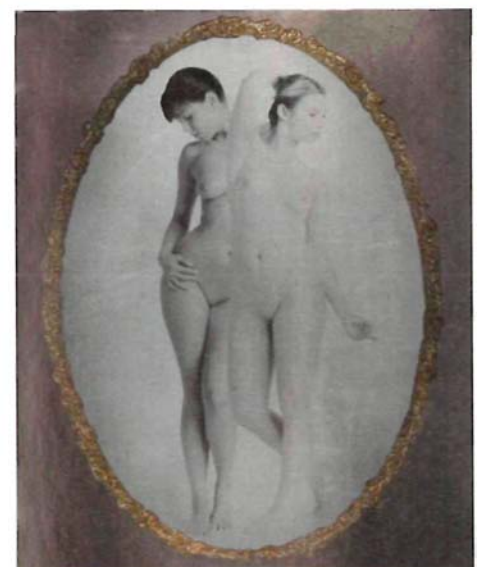
Alte Gemälde

Diese Serie führte Schestag ins Museum. Im Grunde logisch. Denn was liegt für jemanden, der vornehmlich Menschen fotografiert, näher, als bei der Suche nach vergangener Bildsprache den alten Meistern über die Schulter zu schauen? Hier ließen sich viele Stilelemente isolieren und fotografisch neu umsetzen. Das zunächst schwierigste Unterfangen bestand allerdings darin, die Modelle dazu zu bewegen, einen so ernsthaften, in der modernen Fotografie völlig unzeitgemäßen Ausdruck gelassener Unbewegtheit zur Schau zu stellen, wie man ihn auf den alten Bildern sieht. Die Lösung fand Schestag erst, als er sich mit den Entstehungsbedingungen der Bilder näher befasste. So mussten die Modelle früher stundenlange Sitzungen ertragen, bis ein Bild fertig war. Sie konnten für diesen Zeitraum keine der heute üblichen lebensnahen Fotomimiken auflegen – schlicht weil die Gesichtsmuskeln bald ermüden würden. Die Lösung von Schestags Problem bestand darin, mit den Modellen so zu arbeiten, als würde man sie in Langzeitbelichtungen aufnehmen. Ganz ähnlich übrigens wie es Jim Rakete in seinem Fotobildband „1/8 sec.“ gemacht hat. Plötzlich war das flüchtig Lebendige verschwunden **und** der Ernst zeichnete sich von allein auf den Gesichtern ab.



Daguerrotypien

Für eine n Fotografie n ist di e Auseinandersetzung mit Daguerrotypen naheliegend, den ersten Fotos, die **vor rund** 150 Jahren entstanden. Auch hier war das bevorzugte Motiv der menschliche Körper, zumindest seitdem sich die Belichtungszeiten vom Stunden- in den Sekundenbereich beschleunigt hatten. Auch hier hat Rüdiger Schestag zunächst anhand alter Originale recherchiert und seine Modelle dann im Stil der Zeit posieren lassen. Um die Bilder möglichst authentisch zu präsentieren, hatte Schestag zeitgenössische Präsentationsrahmen mitgescannt und die Bildgröße an den Originalmaßen ausgerichtet. Die Aussteller in Petersburg hatten noch eins draufgesetzt und die Bilder in edlen, mit Stoff ausgeschlagenen Holzkästen präsentiert – ganz wie man früher in besseren Kreisen die wenigen, weil sehr teuren Fotos seiner Familienmitglieder zu verwahren pflegte. Die Nachempfindung von Man Ray's „Le Violon d'Ingres“ ist übrigens hinsichtlich der Tätowierung kein Photoshop-Produkt. Das Modell hat sich die Violinenschlüssel tatsächlich unter die Haut spritzen lassen.





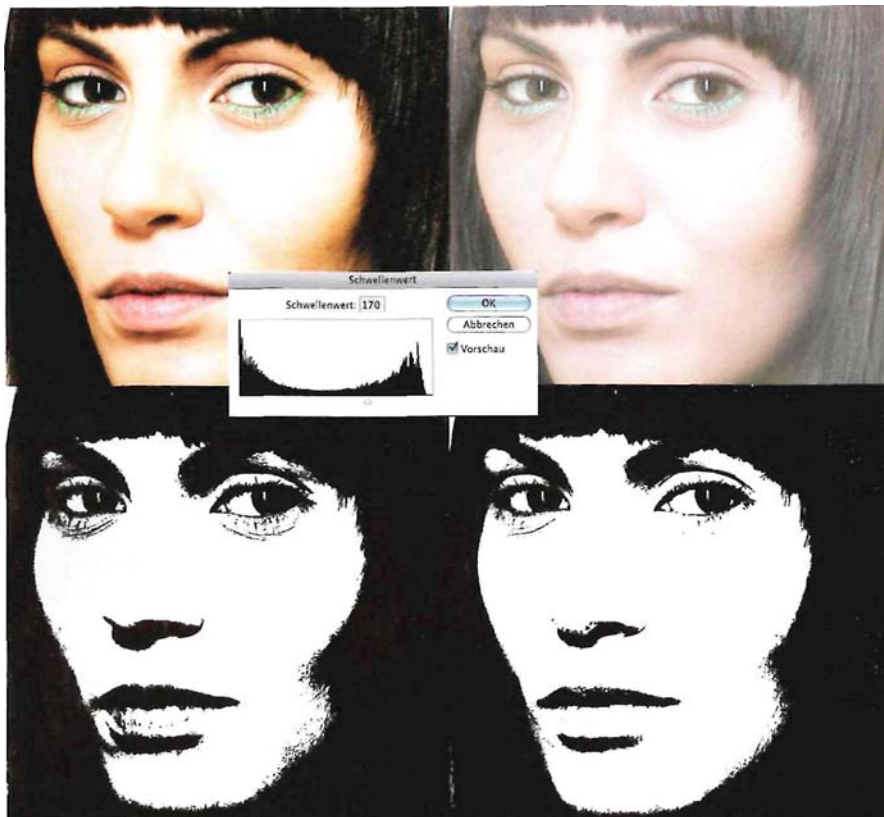
Engel

In diese r Serie de s Re-Vision-Projekt s wendet e sic h Rüdige r Schestag eine r andere n traditionelle n Bilderwel t zu: de n En - geln. Im ersten Anlauf war eigentlich ein düsteres Kirchenfres - ko mit vielen guten und böse n Engelsgestalte n geplant, doch bereitete der vier Meter fünfzig lang e Druck den Organisato - ren der Ausstellung in Petersburg technische Probleme, so dass man nach einer kleineren Lösung suchen musste. Die fand sich wieder i n Einzeldarstellungen . Schesta g bega b sic h mit einer Sammlung vo n unterschiedlichste n Engelbilder n nac h Halle , mietete dort ein Studio, bestellte zehn Modelle an einem Wo - chenende und ließ die Damen so viele „typische“ Engelsposen wie möglich einnehmen. Erst am Ende des Shootings, als er die besten Engelsdarstellunge n herausgesuch t hatte - ma n mus s dabei berücksichtigen, dass Engel auf Bildern gerne herumflie - gen, Modelle hingegen den Gesetzen der Schwerkraft unterlie - gen - entschied er sich dafür, was die Bilder letztlich zeigen soll - ten. Auch bei dieser Serie wurde nicht an Ironie gespart, wovon allerlei unpassende Accessoires zeugen.



Tipps & Tricks

Projekte wie Re-Vision arbeiten hauptsächlich mit Freistellern, Ebenenmasken und Farbkorrekturen. **Rüdiger Schestag** stellt eine Sammlung von Tipps und Tricks vor, die jenseits dieser Standards bei der Realisierung des Projekts geholfen haben.



Schnelle Schwarzweißgrafiken

Bei der Umwandlung von Fotos in Schwarzweißgrafiken bedienen sich Grafiker zunehmend der Möglichkeiten von Adobes Illustrator, weil es in Photoshop zu aufwendig erscheint, die per Schwellenwert-Dialog erzeugten Bilder soweit zu retuschieren, dass sie überzeugen. Man kann die Vorlagen allerdings durch eine spürbare Kontrastabschwächung oder Weichzeichnung vor der Schwellenwert-Bearbeitung präparieren und so störende Artefakte, die durch Hautstrukturen und Schattenwürfe entstehen, mindern oder im Idealfall beseitigen.

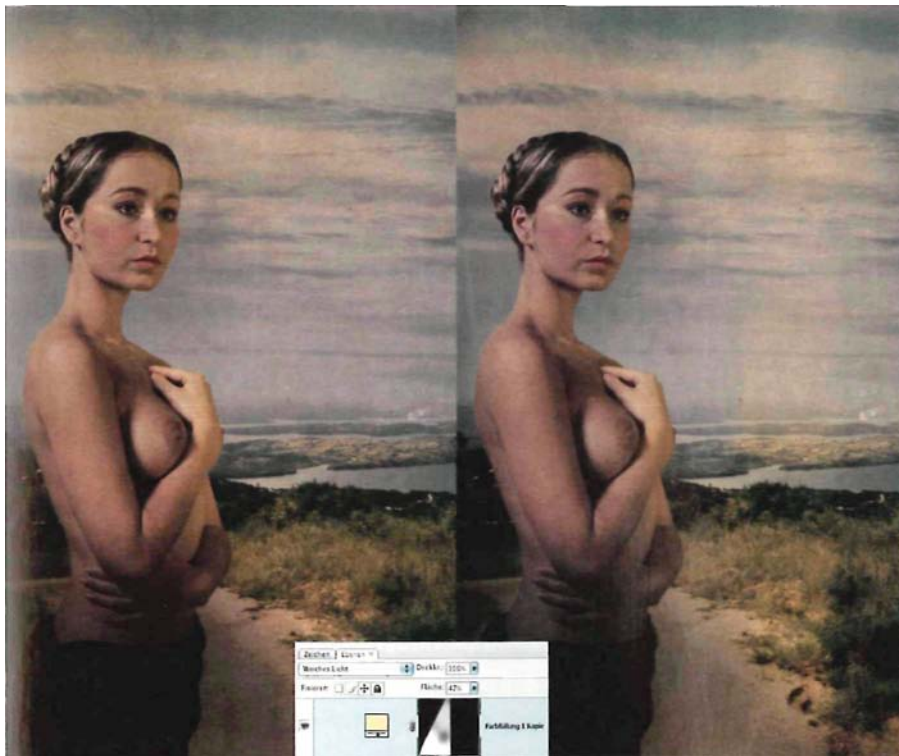
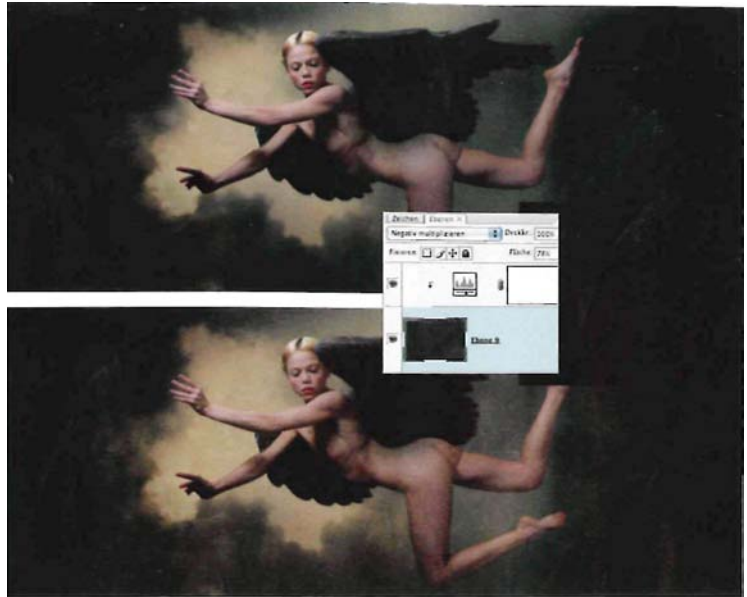
Transparenzspiele

Bei der Mischung von Fotos und Grafiken tun sich viele Fotografen schwer. Es ist schwierig, eine Balance zu finden, die fotografische Strukturen und Details erhält und dennoch mit der auf Reduktion ausgerichteten Plakativität einer Grafik harmoniert. In diesem Beispiel habe ich eine Person in den Hintergrund übergehen lassen, indem ich den Freisteller zunächst duplizierte und dann die untere Kopie auf einen dem Untergrund entsprechenden Verrechnungsmodus setzte. Hier war es „Multiplizieren“, weil so die dunklen Bereiche der Person erhalten bleiben, während die hellen Hautstrukturen fast vollständig ausgeblendet werden. Um zumindest Gesicht und Dekollete zu erhalten, damit die Person erkennbar bleibt, haben ich die Ebenenkopie mit einer schwarzen Ebenenmaske ausgeblendet und nur diese Hautpartie mit weißer Farbe auf der Ebenenmaske „zurückgemalt“.



Firnissrisse

Bei alten Gemälden kann man Risse in der Farboberfläche beobachten, die von Fachleuten als „Craquelure“ bezeichnet werden. Solche Risse geben einem digital erzeugten oder digital simulierten Gemälde den Charme des authentisch Alten. Ich habe hier echte Craquelure auf einem Gemälde im Museum fotografiert, dann Flächen ohne Bildstruktur herausgesucht und die so isolierten Versatzstücke in einer Datei neu zusammengesetzt. Dabei entstand eine dunkle Strukturdatei, die sich hervorragend im Modus „Negativ multiplizieren“ auf den dunklen Engelbildern einsetzen ließ. Allerdings muss man darauf achten, die Firnissrisse möglichst klein zu halten, wenn das Ergebnis überzeugen soll. Möchte man dunkle Risse auf ein helles Bild aufbringen, kann man eine dunkel geratene Datei natürlich auch einfach invertieren.

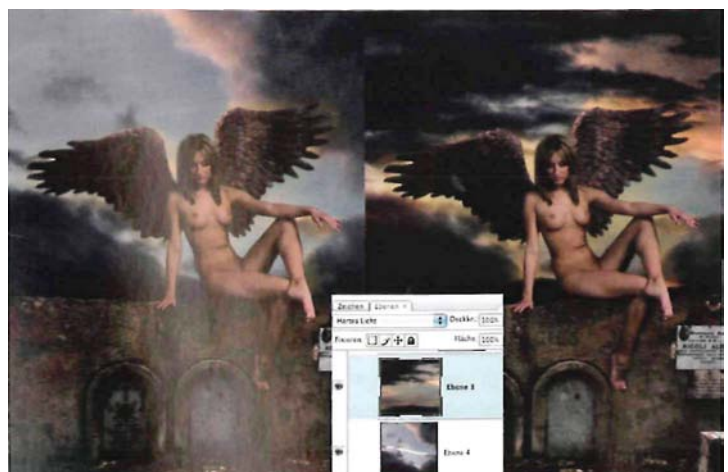


Gerichtete Lichtstrahlen

Helden in religiösen Bildern werden oftmals vom Himmel aus in ein besonderes Licht gesetzt. Einen solchen göttlichen Lichtstrahl erzeugen Sie mit Photoshop sehr einfach: Legen Sie eine neue Ebene vom Typ „Volltonfarbe“ in einem kräftigen Gelb an, invertieren Sie die Ebenenmaske, ziehen Sie mit dem Polygonlasso den Strahl als Auswahl auf, füllen die Auswahl (bei angeklickter Ebenenmaske) mit weißer Farbe und verwischen zum Abschluss den weißen Bereich der Ebenenmaske mit dem Gaußschen Weichzeichner nach Belieben. Danach müssen Sie den Ebenenverrechnungsmodus nur noch auf „Negativ multiplizieren“ setzen und die Strahlkraft des göttlichen Spots mit der Deckkraft regeln. Damit der Effekt - so weit möglich - glaubhaft erscheint, sollten möglichst viele Bildelemente mit in den Strahl einbezogen sein.

Dramatische Wolken

Man kann dramatische Wolken der heftigsten Schlechtwetterfronten fotografieren, sie kommen auch nicht im Entferntesten an die Wolkenbilder alter Gemälde heran, die die abgebildeten Helden umgeben. Um trotzdem zu solchen Wolken zu kommen, gibt es einen Trick. Wählen Sie zunächst aus Ihrer Wolkenbildersammlung ein helles Bild aus, das in dem Bereich, in den später das Modell montiert wird eine helle Fläche zeigt. Dann fügen Sie dunkle Gewitterwolken in mehreren Schichten und zu den Rändern hin stärker werdend hinzu, um eine Art Wolkenvignette zu erzeugen. Damit diese auch noch farblich verstärkt wird, experimentieren Sie mit abdunkelnden Ebenenverrechnungsmodi, bis das Ergebnis Ihren Vorstellungen entspricht.





Typische Übergangsprobleme

Noch immer gibt es Fotografen, die Vorbehalte gegen digitale Fotografie und Bildbearbeitung haben. Wir wollen ein paar ihrer kritischen Argumente aufgreifen, die jedoch alles andere als neu sind - sie waren immer dann zu hören, wenn ein etabliertes Bildmedium die Konkurrenz eines weiter entwickelten zu fürchten hatte. | Doc Baumann

Die Argumente gegen digitale Fotografie sind vielfältig. Beklagt wird zum Beispiel „immer wieder der Schein von kalter Glätte, von einer leichenhaften Eintönigkeit, die sich aus dem eintönigen, alles nivellierenden Wesen eines rein physikalischen Prozesses leicht erklären lässt. ... Man möge sich immerhin dieser glücklichen Vermählung von Kunst und Industrie erfreuen, aber man vergesse doch nicht, dass diese Verbindung stets eine Mesalliance bleibt, weil dabei die Kunst auf einige ihrer schönsten Vorrechte verzichten muss.“¹

Wahrscheinlich wird Ihnen in diesem Zitat weniger der Gedankengang selbst als die Verwendung des Begriffs „Mesalliance“ (eine

nicht standesgemäße Ehe) unvertraut und altertümlich erscheinen. Und in der Tat wendet sich der Verfasser auch gar nicht gegen Digitalfotografie - an die dachte seinerzeit noch niemand -, nein, er meinte 1866 damit das neue Medium der Fotografie und verteidigte die Vorzüge des Kupferstichs.

Erfindungen im Bereich der Medien wurden von Praktikern und Publikum schon immer höchst zwiespältig aufgenommen. Die einen bejubelten ihre Möglichkeiten, die anderen warnten vor den Gefahren oder äußerten zumindest ernste Bedenken. Ob es um den Buchdruck ging oder um Holzschnitt und Kupferstich, später um Radierung, Aquatinta-Radierung, Lithographie, Holzschnitt, Fotografie und schließlich ihre digitale

Weiterentwicklung - stets gab es mahnende Stimmen, die damit Verflachung, billige Nachahmung oder den Verlust von Eigenständigkeit heraufziehen sahen.

Zwar würde heute kaum jemand so weit gehen wie der Verfasser des angeführten Artikels, der an anderer Stelle bemerkt: „Eine nach der Natur photographierte Ansicht mag wissenschaftliches Interesse bieten, niemals aber ein künstlerisches; und es dürfte sich wohl kaum ein Kenner beikommen lassen, das scheckige Ding neben Blätter von Calame und Hobbema auch nur zu legen.“² Er wäre gewiss verzweifelt, hätte er geahnt, dass zu Beginn des 21. Jahrhunderts nur noch wenige Fachleute wissen, wer Calame und Hobbema überhaupt waren. Aber

entsprechende Vorbehalte gegen die neuen digitalen Ansprache digital entstandener Fotos, gar per Bildbearbeitung entstandener Werke, sind noch immer anzutreffen.

Ebenso wage ich selbst konsequent die Digitalkameraverweigerer nicht mehr die Prognose, es gehe lediglich „darum, eine zeitweilige Krise zu überdauern“, die die traditionelle Kunst so lange über dem Wasser zu erhalten, bis die ihr feindlichen Zeitströmungen sich verlaufen haben“³, die der Autor 1866 noch vertreten konnte. Viele sind sich aber mit ihm wohl in der Einschätzung einig: „Das Publikum wird abgestumpft durch die Masse von Illustrationen aller Art, hört auf zu unterscheiden und schlägt schließlich das Verdienst aller Reproduktionen gering an.“⁴

Selbstverständlich werden Sie von mir als DOCMA-Macher erwarten, dass ich all diese Kritikpunkte vehement zurückweise, und im Falle Analogfotografie gegen Digitalfotografie liegen Sie damit auch völlig richtig. Aber ich darf Sie mit dem Bekenntnis in Staunen versetzen, dass ich viele Argumente sehr gut nachvollziehen kann, die beim Vergleich von Kupfer- und Holzstich mit der Fotografie für die Erstgenannten angeführt wurden. Vergleichen Sie etwa die beiden Darstellungen der Petrus-Statue unsere Aufmacher-Illustration: Der Stich ist klar und detailliert, das Foto wirkt dagegen matschig.

Bei den Darstellungen der Lateran-Basilika rechts ist es nicht anders: Der Stich oben zeigt letztlich viel mehr von Struktur und architektonischer Gliederung als mein Foto, das ich in Rom aufgenommen habe. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch die dritte Fassung unten: Dabei handelt es sich um die grafische Umsetzung der Fotografie mit dem Plug-in Akvis Sketch. Derartige Umsetzungen dürfte in künftigen noch erheblich besser und detaillierter ausfallen – nicht nur Adobe arbeitet daran, Auswahlalgorithmen zu entwickeln, die nicht mehr schlicht farb- und helligkeitsbasiert vorgehen, sondern tatsächlich die Konturen zusammenhängender Objekte erkennen.

Drei Arten der Bildverwendung

Schauen wir uns einen weiteren Diskussionsbeitrag an, den Anton Springer 1891, also ein Vierteljahrhundert später, in derselben Zeitschrift veröffentlichte: „Der Kupferstecher, der bloßer Techniker ist, darf in Zukunft auf keine reiche Wirksamkeit hoffen; der Kupferstich, der sich nur mit der äußerlich treuen Wiedergabe des Gegenstands begnügt, wird schon jetzt durch die Photographie und den photomechanischen Druck ersetzt.“⁵

Ähnlich ein anderer Verfasser im gleichen Jahr: „Der vervielfältigende Künstler ist also, außerhalb seiner Tätigkeit als Faksimilist,

nicht nur Abschreiber oder Kopist, er ist Interpret oder Übersetzer.“⁶

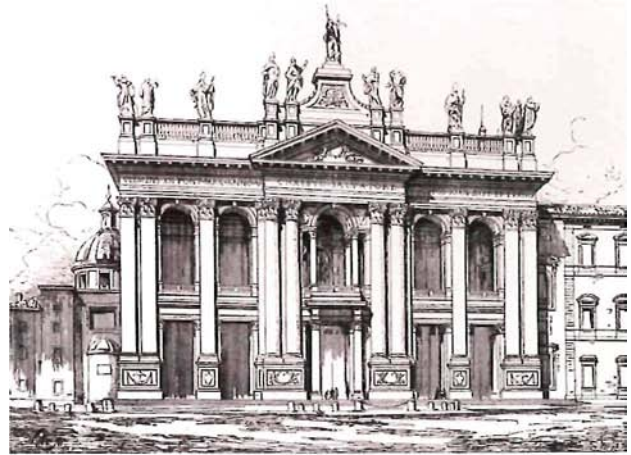
Ehe man darangehen kann, das Für und Wider der genannten Argumente abzuwägen, ist es wichtig, sich klarzumachen, dass es zwar in allen Fällen um Bilder geht, dass aber ihre Verwendung jeweils eine ganz eigenständige ist.

Ein Bild, egal ob Radierung, Holzstich, analoge oder digitale Fotografie, ist zwar in der Regel die Wiedergabe einer sichtbaren Vorlage, aber um die Diskussion recht zu verstehen, müsste man sie unterscheiden, wie die Beziehung von Vorlage und Bild aussieht.

Wenn die Male r und der Zeichner des 19. Jahrhunderts sich gegen das Medium Fotografie aussprachen (obwohl sie es als Abbildungshilfe und einfache zu handhabende Nachfolge der *Camera obscura* durchaus zu schätzen wussten), so spielte in hier nicht zuletzt wirtschaftliche Gründe eine zentrale Rolle: Die Konkurrenz konnte viel billiger und schneller produzieren. Zahlreiche Argumente, welche die Vorzüge der traditionellen Verfahren gegenüber der Fotografie untermauern sollten, bezogen sich aber auf einen ganz anderen Bereich: Es ging um die Reproduktionen künstlerischer Vorlagen – einerseits um Gemälde, Zeichnungen und Grafiken (bei Letzteren um solche, deren Originaldruckstöcke nicht zur Vervielfältigung genutzt werden konnten), andererseits um Plastiken und Architektur.

Wir müssen also mindestens drei Bereiche scharf unterscheiden: Die Reproduktionen künstlerischer – meist zweidimensionaler – Vorlagen, das Schaffen eigenständiger Kunstwerke sowie schließlich die Dokumentation der ihr eher wenige anspruchsvollen Schwester, das private Erinnerungsbild.

Man darf nicht vergessen, dass Fotografieren – Abzüge aus dem Labor wie Reproduk-



Dreimal die Frontalansicht der Lateranbasilika in Rom. Oben ein Stich aus einer Kunstzeitschrift des 19. Jahrhunderts, in der Mitte ein Foto von 2004, unten dessen grafische Umsetzung mit dem Plug-in Akvis Sketch.

tionen in Büchern und Zeitschriften – zunächst in der Tat vergleichsweise schlecht waren. Da die Filmmaterialien reagierten auf unterschiedliche Farben mit identischen Helligkeitswerten, was breit und un differenziert wirkende Abbildungen zur Folge hatte. Praktisch einsetzbare Farbfotografie war noch weit, die Alternative zur hochwertigen Vervielfältigung die Chromolithografie. (Von der man, um sie recht würdigen zu können, wissen muss, dass dabei zahlreiche Farbauszüge manuell mit Kreide auf Kalksteinplatten gezeichnet wurden. Es gab also keine Filter, sondern nur die Erfahrung des Zeichners, wie sich die Einzelfarben im fertigen Druck



Viermal ein Ausschnitt aus Holbeins „Die Gesandten“; oben das Originalgemälde, darunter ein französischer Kupferstich von 1792, ein englischer Holzstich von 1891 sowie ein deutscher Holzstich von 1892. „Hier gilt es nicht, Zug um Zug zu kopieren, was man sieht. Der Stecher muß die relative Bedeutung aller Gegenstände, Formen und Farbentöne beurteilen und gegeneinander abwägen.“ (M. Th. 1866, Seite 293). Individuelle Interpretation zeigt so eine große Bandbreite.

mischen würden.⁷⁾ Die begeisterten Worte, mit denen ein Autor 1870 das Verfahren beschreibt, könnten ohne weiteres vom Verkäufer eines großen Tintenstrahldruckers auf der Photokina stammen; die Druckverfahren „leisten in Bezug auf Farbe und Wirkung das Äußerste. Auf Leinwand aufgezogen, ersetzen sie wirklich in jeder nur irgend erreichbaren Weise die Originalbilder“; ergänzt um den Hinweis auf das „Streben, die Chromolithographie zu einer vollständigen Imitation des Originals zu erheben und auf diese Weise die vorzüglichsten Kunstwerke gewissermaßen zu demokratisieren.“⁸⁾

Aber nicht nur das Filmmaterial ließ zu nächst zu wünschen übrig, auch die Optiken der Kameras waren noch unausgereift. Das führte nicht nur zu Wölbungen und Randverzerrungen, sondern auch zu Phänomenen, an die wir uns längst gewöhnt haben, die damals aber als geradezu absurd verspottet wurden: Stürzende Linien bei Architekturaufnahmen, vergrößerte Wiedergabe von Objektbereichen, die der Kamera näher lagen. Doch schon 1871 konnte Bruno Meyer konstatieren: „Nun ist freilich sicher, daß die wunderbar schnell fortgeschrittene Verbesserung der optischen Apparate für die Photographie viele der gerügten Übelstände beseitigt hat“⁹⁾, und der bereits zitierte Springer blickte 1890 hoffnungsvoll in die Zukunft: „Sind doch erst 50 Jahre seit der Erfindung der Photographie vergangen. Welcher Fortschritt, welcher Aufschwung läßt sich da nicht von den nächsten Menschenaltern erwarten! Begreiflich erscheint daher der Triumphruf der Vertreter des neuen Druckverfahrens, begreiflich auch der Kleinmut und die Verzagttheit, welche sich vieler Vertreter und Freunde der alten graphischen Künste bemächtigt hat.“¹⁰⁾

Manuell - analog - digital

Ähnlich wie die analoge Fotografie in ihren Anfängen, so hatte zunächst auch die digitale mit technischen Mängeln zu kämpfen, wenn auch auf höherem Niveau. Die deutlichsten Einschränkungen betrafen Auflösung und Rauschverhalten der Chips, die Kosten für Speicherkarten waren gegenüber dem Filmmaterial erschreckend hoch.

Dies alles liegt inzwischen weit in der Vergangenheit. Die Argumente der Digitalgegner haben sich daher auf andere Felder verlagert, in denen es nicht mehr um harte, messbare Fakten geht, sondern eher um Befindlichkeiten und Gefühle.

So schreibt etwa der Fotograf Norbert Rosing: „Die Bilder werden absolut beliebig. Es wird auf die eindrucksvollsten Motive einfach ‚draufgeballert‘. Es kostet ja nichts. Das eigentliche Bild wird später aus Hunderten

Bildern herausgesucht, bearbeitet und anschließend gespeichert. Die Auseinandersetzung mit dem Motiv insgesamt findet so gut wie nicht mehr statt.

Nach dem Besuch einiger digitaler Workshops von bekannten Kollegen habe ich jeden Glauben an die Echtheit von digitalen Bildern verloren. Kann ein analoger Photograph bei Wettbewerben noch mit digital photographierenden Kollegen konkurrieren? Ist der Vergleich fair? Sollte es nicht für analog und digital arbeitende Photographen unterschiedliche Kategorien geben?“

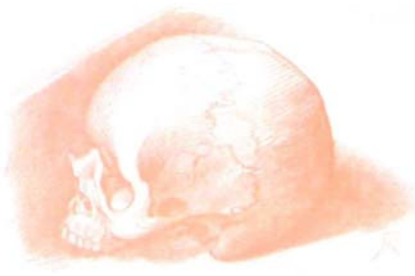
Zum ersten Gedanken äußerte sich ausge-rechnet der Chefredakteur einer Digitalfoto-Zeitschrift zustimmend. „Das Argument hat mich dann doch ein wenig aufhorchen lassen. Ich finde nämlich, hier hat Rosing durchaus Recht: Auch ich neige dazu, mal schnell fünf Varianten eines Motivs aufzunehmen. Der Speicherplatz kostet ja (im Gegensatz zum Film) nichts, weniger gute Fotos sind mit zwei Klicks gelöscht.

Aber einmal Hand aufs Herz: Die Zeit, die ich für fünf Schnappschüsse brauche, reicht auch, um ein bewusstes Foto aufzunehmen. Und so versuche ich mir gerade den analogen Blick aufs Motiv wieder anzugewöhnen, sprich meine Fotos vor der Aufnahme etwas genauer zu planen.“¹²⁾

Mit anderen Worten: Verzichten wir doch freiwillig auf die Möglichkeit, die Qualität eines Digitalfotos am Monitor in angemessener Größe zu beurteilen und weniger Gelungenes zu löschen, und tun wir so, als ginge das gar nicht. Das ist etwa so plausibel, als würde einer, der gerade die Sahara im Geländewagen durchqueren hat, künftig auch zu Hause aufs Duschen verzichten, weil das Wasser unterwegs so knapp war. Nichts gegen eine bewusste Auseinandersetzung mit dem Motiv - aber steht das tatsächlich im Widerspruch zu der polemisch als „Draufballern“ beschriebenen Vorgehensweise?

Genauso wenig überzeugen und erscheint mir die Haltung der Fotografin Gabo: „Der perfekte Mensch, wie er durch die Medien geistert, den gibst es nicht“, sagt Gabo mit Bestimmtheit. Deswegen wehrt sich die Fotografin gegen Digitalfotografie, die es erlaubt, jede Falte, jede Unebenheit auszuradiieren. Ihre Aufnahmen, die sie für Magazine wie Vogue, Stern, Rolling Stone oder Playboy macht, sind sämtlich „unplugged“. Schön sind diese Menschen trotzdem. Aber mir liegt mehr an einer Schönheit, die von der Seele kommt.“¹³⁾

Den Photonen, die von einem Objekt reflektiert werden, ist es völlig egal, ob sie am Ende in einem Silberjoditkristall landen oder in einem Chip. Rosing und Gabo haben den Glauben an die Echtheit der digitalen Bilder verloren und verwechseln Bildbearbeitung



Schon im 19. Jahrhundert riefen Holzstiche wie der oben von E. Kretzschmar (nach Johann von Calcar; Zeitschr. f. bildende Kunst 1891 in Art einer Kreidezeichnung) oder der rechts von Rousseau (aus dem englischen „Art Journal“ von 1891 nach einem Gemälde von Corcos) nicht nur Bewunderung hervor, sondern führten auch zu Diskussionen, ob das minutiöse Nachahmen von Kreidespuren oder Pinselstrichen durch das Medium des Holzstichs angemessen sei.



mit Fotografie. Wie alle Analogverfechter tun sie unschuldig so, als seien Papierabzüge aus der Dunkelkammer in Bezug auf die abgebildete Realität authentisch, also „wahr“ im dokumentarischen Sinne, gegebenenfalls plus Einfangen von Seelenschönheit. (Was zeigt, dass es für das Verständnis von Bildern neben den Kategorien Dokumentation, Reproduktion und Kunst noch eine weitere gibt: das quasi-religiöse Verhältnis zu ihnen.)

Dieselben Menschen, die der Digitalfotografie vorwerfen, sie habe Bilder beliebiger Manipulierbarkeit unterworfen, verweise stolz auf das, was sie in der Dunkelkammer aus einem Negativ herausholen. Abwedeln, nachbelichten, Bühnen kippen, Ausschnitt wählen, spezielle Chemie ansetzen, Gradation wählen, Farbe oder Schwarzweiß, Papier, Format – alles legitim. Aber nur so lange, wie es nicht am Monitor geschieht! Von den zahllosen Entscheidungen vorher ganz zu schweigen, die festlegen, was von der vorgegebenen Wirklichkeit überhaupt in dem Bild erscheint: Die Entscheidung für (oder gegen) eine Aufnahme, Aufnahmeposition, Brennweite, Belichtungszeit...

Das ist eigentlich so offensichtlich, dass man es nicht ausführlich diskutieren müsste. Meist geht es ja auch eher um die digitale Nachbearbeitung als um die digitale Aufnahme. Erstere ist in der Tat einfacher und vielseitiger geworden. Es kann also nicht mehr nur der erfahrene Profi bis hin zur Fälschung eingreifen, sondern schon der begabte Heimanwender.

Es ist erstaunlich: Einerseits vermissen Traditionalisten an digitalen Fotografien Merkmale, die eigentlich Mängel des fotografischen Prozesses sind. Etwa die Kömung (der man früher durch unempfindlichere Filmmaterial entgegenwirkte); die wird dann andererseits nachträglich wieder in die Datei

hineingerechnet. Das Bild sei zu glatt. Man erzeugt künstlich Vignetten, weil es so schön aussieht. Mit zugelaufenen Tiefen und ausgebrochenen Lichtern müsse man Wege des geringen Kontrastumfangs der Filme demütig leben – Photoshop's „Tiefen/Lichter“ oder HDR dürfen wir nicht einsetzen. Das optisch völlig korrekte Fluchten senkrechter Gebäudekonturen darf zwar mit einem teuren Shift- oder Balgenobjektiv ausgeglichen werden, aber nicht durch Perspektive-„Korrektur“ am Monitor.

Diskussionen darüber, ob gewisse malerische und grafische Wirkungen durch andere Verfahren nachgeahmt werden sollten, gab es schon immer, wenn neue Techniken aufkamen (siehe die Abbildungen oben: Holzstiche, die Kreide und Ölfarbe simulieren). Der digitalen Bildbearbeitung wirft man nicht nur vor, dass sie Gemälde oder Gezeichnetes elektronisch zu erzeugen versucht, sondern dass fotografische Effekte hinzugefügt werden, die nicht der ursprünglichen Aufnahme entsprechen. Nehmen wir etwa Photoshop's „Blendenflecke“, die man durchaus optisch sinnvoll ergänzen kann, ebenso wie Bewegungsverwischungen oder Unschärfe. Warum sollte man darauf verzichten?

Wie die „stürzenden Linien“ belegen: Nachträglich digital zugewiesene Effekte ahmen oft gar nicht Fotografie selbst nach, sondern betreffen unsere durch die Fotografie geprägten Wahrnehmungskventionen, wie abgebildete Wirklichkeit zu präsentieren ist.

Fotografie: Kunst und Dokumentation

Das zentrale Problem ist letztlich, dass viele Fotografen keine klare Positionsbestimmung zwischen künstlerischen und dokumentarischen Anforderungen vornehmen. Als Dokument, als visueller Beweis für eine

fixierte Wirklichkeit betrachtet, ist die Frage analog-digital völlig unerheblich. (Man muss nur ehrlich zu den Vorentscheidungen stehen.) Unter ästhetischen Aspekten, im Grenzfall als Kunstwerk, ist die Kontroverse ebenso überflüssig, denn dann ist wie bei Gemälden, Zeichnungen und Illustrationen jedes Mittel legitim, um zur beabsichtigten Bildaussage zu gelangen. Schwierig, aber natürlich auch spannend, wird es nur, wenn man beides zugleich haben will.

Anmerkungen

1. M.Th., Seite 291; 2. a.a.O., Seite 292; 3. a.a.O. (von Leica mal abgesehen), Seite 288; 4. a.a.O., Seite 294; 5. Springer, Seite 308; 6. Köhler, Seite 86; 7. Ich erinnere mich, meinen ersten digitalen Farbdruck für ein LP-Cover mit dem frühen Graustufen-Bildbearbeitungsprogramm ImageStudi o auf vergleichbare Weise angelegt zu haben; 8. D.E., Seite 347; 9. Meyer, Seite 75; 10. Springer, Seite 305; 11. Rosing 2006; 12. Martin Vieten 2006 (http://www.digitale-fotowelten.com/fileadmin/newsletter/Fotografieren_mit_dem_analogen12_05_06_.htm); 13. Gabo 2005

Literaturempfehlungen und Quellen

Art Journal London 1891

D. E.: Die neuen Leistungen des Farbendrucks, Zeitschrift für bildende Kunst 1870, S. 346 ff.

Peter Frieß: Kunst und Maschine, München 1993

Bruno Meyer: Dr. Herman n Vogels perspektivische Studien mit Hilfe der Photographie, Zeitschrift für bildende Kunst 1871, S. 75 ff.

Gabo 2005 (<http://www.abendblatt.de/daten/2005/08/29/476058.html>)

S.R. Köhler: Friedrich Jüngling und der moderne Holzstich, Zeitschrift für bildende Kunst 1891, S. 81 ff.

Norberto Macchini/Hans Jacob Meier: Die Kunst der Interpretation - Französische Reproduktionsgrafik 1648-1792, München 2003

Norbert Rosing: Einsam - in einem Meer aus Pixeln? (<http://www.dgph.de/intern/2006-03/pixel.html>)

Anton Springer: Die Aufgaben der graphischen Künste, Kunstchronik 18, 1890/91, S. 305 ff.

M. Th.: Kupferstich und Photographie, Zeitschrift für bildende Kunst 1866, S. 287 ff.

Caecilie Weissen: Reproduktionsstichwerke, Vermittlung alter und neuer Kunst im 18. und frühen 19. Jahrhundert, Berlin 1999





Reflexzonenmontage

Fotografen lieben sie, und ohne sie geht bei digitaler Bildmontage fast gar nichts: Spiegelungen. Doch wer glaubt, es sei eine Kleinigkeit, die man mit zwei simplen Befehlen aus Photoshops Transformieren-Dialog erledigen kann, sieht sich unversehens einem komplexen geometrischen Sachverhalt gegenüber. Wie die Nuss zu knacken ist, zeigt Uli Staiger.

Beginnen wir mal von vorne. Warum gibt es Spiegelungen überhaupt? Sie haben entweder mit dem Reflexionsverhalten eines Materials oder dem sogenannten Brechungsindex zu tun, der immer dann eine Rolle spielt, wenn unterschiedlich dichte Medien wie beispielsweise Glas und Luft aufeinander treffen. Ist das Material transparent, so durchdringt ein Teil des Lichtstrahls das Medium und wird dabei gebrochen, der Rest wird reflektiert. Wäre dies nicht so, würde eine Glaslinse nicht funktionieren, da sie zwar vorhanden, aber völlig unsichtbar wäre.

Die Stärke der Reflexion hängt dabei von mehreren Dingen ab: Dem Einfallswinkel des Lichts, dem Reflexionsvermögen und der Dichte des reflektierenden Materials und

von dessen Oberflächenbeschaffenheit. Dabei gilt: Je flacher der Einfallswinkel, desto flacher der daraus resultierende Ausfallswinkel und desto stärker die Reflexion. Bei transparenten Materialien kann bei sehr spitzen Einfallswinkeln sogar die sogenannte Totalreflexion auftreten, bei der das gesamte Licht reflektiert wird.

Neben der Bestimmung der Intensität erfordert ein Composing aber zunächst einmal das Konstruieren von Spiegelungen. Naheliegend ist dabei, erst die Möglichkeiten auszuschöpfen, die der Transformieren-Dialog bietet, nämlich das horizontale und vertikale Spiegeln einer Ebene. Dies wirkt umso natürlicher, je flacher der Blickwinkel der Kamera zur Spiegelachse während der Aufnahme war. Doch auch dann, wenn Sie kei-

ne Lust haben, ab sofort alle Aufnahmen mit Bodenstativ zu machen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, realistische Spiegelungen zu erzeugen. Tragbare Gegenstände können umgedreht und aus einer Höhe fotografiert werden, die dem Blickwinkel auf die Spiegelung entspricht. Die anschließende Montage beider Aufnahmen lässt sich kaum von einer echten Spiegelung unterscheiden. Größere Gegenstände, wie beispielsweise Gebäude, lassen sich nur mit erheblichem baulichen Aufwand auf den Kopf stellen, so dass hiervon dringend abgeraten werden muss. Jedoch bietet sich eine andere Taktik an: Sie werden in ihre Bestandteile zerlegt, verzerrt und wieder zusammengefügt. Schauen Sie sich mal an, mit welcher Taktik Sie weiterkommen.

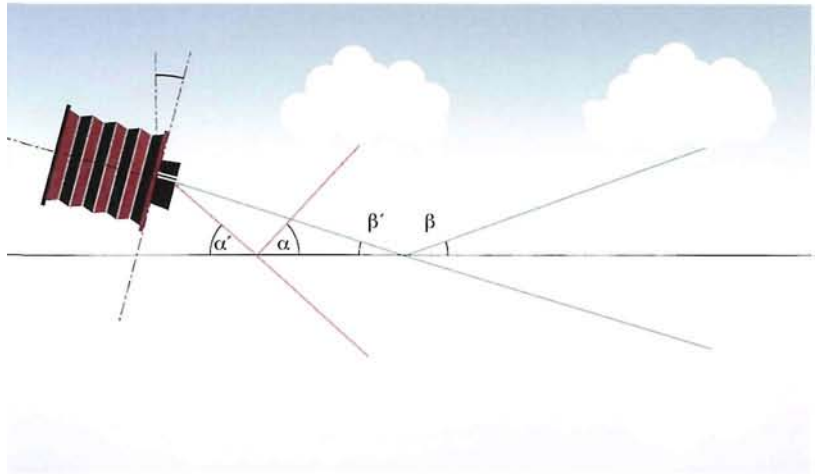
1 Natürliche Spiegelung

Je flacher der Blickwinkel auf die Wasseroberfläche ist, desto vollkommener ist die resultierende Reflexion. Dies lässt sich sogar nachmessen. Das Bild wurde vom RGB-Modus in den Lab-Farbraum umgewandelt, so dass die Helligkeit (L) unabhängig von der Farbe gemessen werden kann. Ergebnis: Bei den beiden Messpunkten links im Bild, wo auf Grund der großen Distanz ein flacher Winkel gegeben ist, beträgt die Luminanzdifferenz zwischen Himmel und dessen Spiegelung auf der Wasseroberfläche nur 7%, während der Unterschied der beiden rechten Messpunkte zueinander 28% beträgt.



2 Das Prinzip

So sieht es von der Seite aus: Der relativ stumpfe Einfallswinkel α hat einen ebenso stumpfen Ausfallswinkel α' zur Folge und lässt die Spiegelung von Himmel und Wolken damit relativ dunkel erscheinen. Das Licht der hinteren Wolke fällt deutlich flacher ein, β und β' sind also kleiner und die Reflexion der Wolke entsprechend heller. Übrigens: Wäre das Wasser kein Wasser, sondern flüssiges Metall, gäbe es die Problematik der unterschiedlichen Helligkeit gar nicht, da die Reflexion unabhängig vom Winkel immer nahezu hundertprozentig wäre.



3 Einfache Spiegelung I

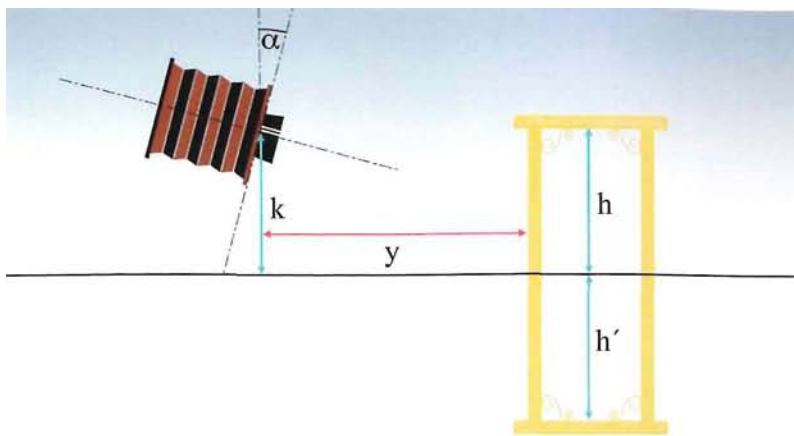
Bei diesem Roller liegt die Problematik hauptsächlich im Blickwinkel der Aufnahme und der daraus abgeleiteten perspektivischen Darstellung des Spiegelbildes. Soll sich der Roller spiegeln, müsste eigentlich die Unterseite des Gefährts erkennbar sein. Statt dessen scheint die Spiegelung irgendwie auf der Seite zu liegen. Und möchte man dieser Misere durch Neigen oder Verzerren der Spiegelebene beikommen, so macht man es nur noch schlimmer: Aus dieser Perspektive fotografiert, lässt sich aus einem solch polygonalen Gegenstand wie einem Roller keine Spiegelung bauen.



4 Einfache Spiegelung II

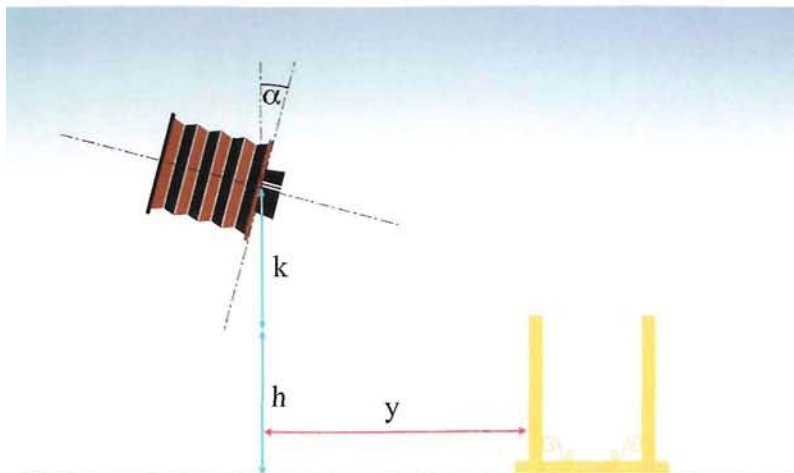
Zwei Extremfälle sind denkbar: Wird der Roller exakt von oben fotografiert, verdeckt er sein Spiegelbild komplett, ergo benötigt er keines. Im zweiten Extremfall verläuft die Aufnahmeachse der Kamera in der Spiegelebene, allerdings wäre diese dann mitsamt der Spiegelung nicht mehr sichtbar, da der Blickwinkel 0° betrüge. Aber befindet sich die Kamera knapp über der Spiegelebene, fällt die kleine Mogelei nicht weiter auf: Der Gegenstand selbst kann (freigestellt) vertikal gespiegelt und so zu seinem eigenen Spiegelbild umgebaut werden.





5 Mogeln aber richtig I

Nehmen wir mal an, Sie wollten einen Hocker mitsamt seiner Reflexion fotografieren. Sofern Sie die Möglichkeit haben, das Möbel auf einen großen Spiegel zu stellen, wird Ihre Spiegelung unabhängig von der Position der Kamera stets perspektivisch korrekt ausfallen. Betrachten Sie es als reines Gedankenexperiment, denn dann können Sie sich vorstellen, wie die Spiegelung aussehen müsste und wie man auch ohne Spiegel zum Ziel kommen kann.



6 Mogeln aber richtig II

Der Abstand der Tischunterseite zur spiegelnden Fläche (h) ist exakt so groß wie der Abstand in dessen Spiegelbild (h') und muss lediglich zur Kamerahöhe (k) addiert werden. So lässt sich die Position finden, aus der der Tisch ein zweites Mal fotografiert wird. Zu beachten ist beim fotografierten Spiegelbild nur, dass weder der Neigungswinkel der Kamera zwischen beiden Aufnahmen noch der Abstand zum Tisch (y) verändert werden sollten. Die Beleuchtung sollte weich und etwas dunkler ausfallen als für den Tisch selbst, da die Aufnahme später als lichtabgewandte Unterseite eingebaut wird.



7 Praxistest

Beim Praxistest stellt sich nun folgendes heraus: Perspektivisch gesehen ist die echte Spiegelung perfekt. Allerdings besitzt sie den Nachteil, dass sie nicht getrennt vom eigentlichen Objekt bewegt werden kann, da beides mit einer Beleuchtung fotografiert wurde. Wirklich unbrauchbar wird sie jedoch durch das Nebenbild, welches beim Übergang der Lichtstrahlen von der Luft in der Glasfläche des Spiegels erzeugt wird und das als schwächere Spiegelung über dem Hauptbild liegt. Eine interessante Beobachtung nebenbei: Die Lichtreflexionen im Original und im Spiegelbild sind einander ähnlich, aber nicht identisch!



8 Fotografie der Einzelstücke

Die Höhe des Siebes beträgt genau 6 cm. Also habe ich zunächst das Original fotografiert, dann das Sieb umgedreht und die Kamera um 6 cm nach oben gesetzt und erneut fotografiert. Die Symmetrie des Siebes machte eine horizontale Spiegelung der Datei unnötig. Wäre der Gegenstand nicht achsensymmetrisch, so wäre die Transformation des Spiegelbildes zwingend, was sich unter Umständen negativ auf die Lichtsituation auswirken könnte. Achten Sie deshalb auf eine gleichmäßige Ausleuchtung der Objekte beim Fotografieren.

9 Montage

Die Montage der beiden Bilder ist nach dem Freistellen eine Kleinigkeit. Durch die Deckkraft der Spiegelebene steuern Sie dabei sozusagen die Oberflächenbeschaffenheit der Fläche, auf der das Sieb steht. Bei 100% werden die Tonwerte ohne Abstriche wiedergegeben, das Sieb scheint auf einem Spiegel zu stehen. Liegt sie bei etwa 30%, ist sie der Wirkung von weißem Kunststoff sehr ähnlich und wirkt so wesentlich natürlicher, da uns helle, glänzende Flächen zum Ablegen von Gegenständen einfach geläufiger sind als Spiegel.



10 Große Gegenstände

Nicht alle Gegenstände lassen sich problemlos von unten fotografieren oder gar umdrehen, weil sie schlicht zu groß sind. Für Spiegelungen aus diesen Objekten gilt es, eine Lösung zu finden, die optisch akzeptabel ist, selbst wenn sie nicht perspektivisch korrekt sein kann. Auch hier gilt das Prinzip, dass ein flacher Aufnahmewinkel leichter zu einem überzeugenden Ergebnis führt als ein steiler, so dass man bereits beim Fotografieren einen günstigen Standpunkt wählen sollte. Zunächst wird die zu spiegelnde Ebene dupliziert und über den Transformierendialog vertikal gespiegelt.



11 Anpassung der Fluchtlinien

Der U-Bahn-Eingang besitzt zwei Fluchtpunkte. Die Spiegelungen der beiden Fassadenseiten richten sich nach diesen Fluchtpunkten. Dazu werden beide Fassaden nacheinander ausgewählt und über den Transformierendialog nach oben geneigt, bis Original und Spiegelung aneinanderstoßen. Problematisch ist, dass der vordere Teil der Fassade den Blick nach innen freigibt und deshalb keine stimmige Perspektive erreicht werden kann. Auch vom Dach müsste wesentlich mehr zu sehen sein, als dies der Fall ist.



12 Vorsprung durch Technik

Dass die Spiegelung die Transformation nicht ganz unbeschadet überstehen würde, war abzusehen. Nur zweidimensionale Gebilde, also Flächen, können perspektivisch korrekt geneigt oder verzerrt werden. Aber wir können aus der Not eine Tugend machen und die Spiegelung so aussehen lassen, als stehe das U-Bahn-Häuschen auf einer zwar glatten, jedoch matten Fläche. Die unerwünschten Details der Spiegelung werden dadurch überflüssig und können einfach mit dem „Bewegungsunschärfe“-Filter beiseite gesoftet werden. Die Verringerung der Deckkraft auf 20% rundet die Wirkung ab und lässt die Oberfläche plastischer erscheinen.



Digitale Konzeptskizzen

Viktor Antonov ist Konzept-Designer für Videospiele. Aber er kennt sich nicht nur mit den digitalen Werkzeugen aus, sondern kann auch hervorragend zeichnen und mit Ölfarben malen. Wir zeigen die Entstehung eines seiner Werke Schritt für Schritt.

Gezeichnet hat er bereits als Dreijähriger. Kaum etwas konnte ihn in die Freizeiten locken, wenn er von seinen Buntstiften und Markern umgeben war. Kein Wunder – sein Vater war Maler, die Mutter Illustratorin.

Bei seinem Studium des Industriedesigns lernte er die klare Unterscheidung zwischen Design und Kunst; auf der einen Seite ein diszipliniertes, anwendungsbezogenes Handwerk und Teamarbeit, auf der anderen Seite etwas eher Unbestimmtes, das für viele Interpretationen offen ist.

Während seiner Studienzeit Mitte der 90er Jahre wurde noch mit Marker gearbeitet, der Einsatz von Computer und Grafiktablett als Gestaltungswerkzeug kam erst später. Antonov arbeitete von Anfang an mit Photoshop, für 3D-Arbeiten mit Maya. Neue Photoshop-Versionen sieht er für sich selbst als eher verzichtbar an, viel mehr als den Pinsel und Radiergummi setzt er als Malwerkzeuge kaum ein – und noch ein paar andere für Montageelemente.

Seine großen Vorbilder sind die orientalistischen Maler des späten 19. Jahrhunderts, Naturalisten und Realisten. Er bewundert ihre malerische Perfektion und ausgewogenen Kompositionen, den Umgang mit Farbe und Licht. „Die Geschichten, die in diesen Bildern erzählt werden, waren wichtiger als das Medium oder verwischte Pinselspuren,

die erst von den Impressionisten eingeführt wurden, die ihnen folgten. Auch von klassischen Fotografen wie Stieglitz kann man viel lernen, in einem wirkungsvollen Foto ist das, was weggelassen wird, genauso wichtig wie das innerhalb des Rahmens. So wenig wie gerade nötig zu zeigen, das ist eine Grundregel, die auch für das Konzept-Design gilt.“

Später wechselt Antonov vom Industriedesign zur Entwicklung von Videospielen, bei deren Konzeption er vor allem die ungeheuren Möglichkeiten schätzt und die Freiheit, die er dabei hat.

Sein Rat an alle, die sich mit Konzept-Design befassen möchten: „Zuallererst: Nehmt euch die Zeit, traditionelle Mal- und Zeichentechniken zu lernen. Zweitens, schaut euch den Markt an und versucht, etwas anderes zu machen, statt nur den Trends zu folgen. Drittens schließlich: Kümmert euch auch um andere Bildwelten: Es gibt nicht nur Spiele und Filme; schaut euch Gemälde an, Skulpturen, Fotografie, Architektur, selbst Literatur ist eine wichtige Inspirationsquelle.“

Das Projekt „The Crossing“: Dächer

Vorüberlegungen

„Diese Konzeptstudie für eine Stadt ist Teil eines ziemlich anspruchsvollen Arbeitsprozesses, den ich zum ersten Mal unternommen habe, um etwas in Zusammenhang mit dem

geistigen Reichtum erschaffen eine eigenen Welt zu etablieren. Das Projekt trägt den Namen *The Crossing*, das ist der Titel eines Spiels, den die Arkane-Studios gemeinsam mit meiner eigenen Design-Firma *The Building Studios* entwickelt haben. Hier geht es um eine Geschichte, die in einer Parallelwelt spielt und in der die folgenden Voraussetzungen gelten sollen: Was, wenn die Tempelritter der Kreuzzüge 1307 nicht ausgelöscht, sondern zu den Herrschern Frankreichs geworden wären? Wie hätte das den Gang der Geschichte beeinflusst, und wie würde Paris dann im Jahre 2022 aussehen? Um ein überzeugendes Design zu entwickeln, bin ich dann erst einmal 50 bis 100 Jahre in der Geschichte zurückgegangen.“

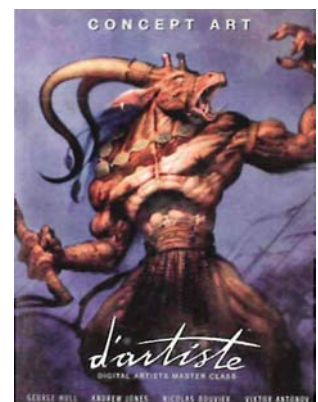
Arbeitstechnik

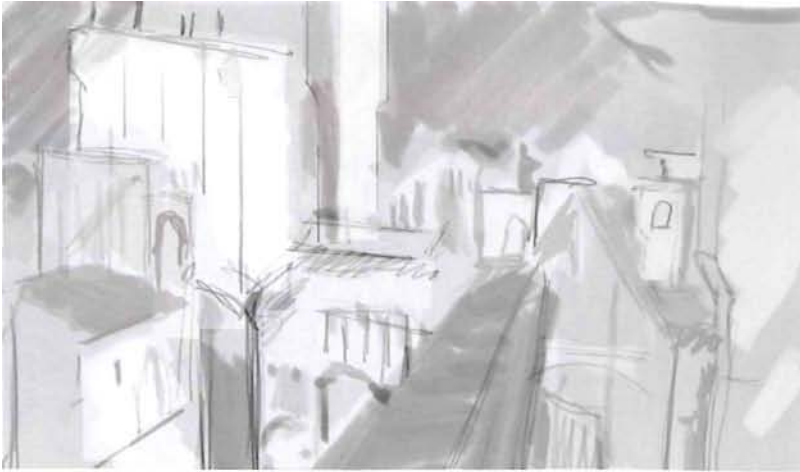
„Der hier von mir angestrebte Effekt ist ein nigermaßen realistischer, soll aber dennoch malerisch wirken. Ich beginne mit einer Perspektive mit zwei Fluchtpunkten und lege zunächst die großen Flächen an. Um die korrekten Blickwinkel und Details zu gewährleisten, importiere ich in Maya vorbereitete Gebäudeelemente. Um die Skizze abzuschließen, übertrage ich fotografierte Strukturen zur Verstärkung der realistischen Ansicht der Gebäude und Wandflächen und ergänze dann atmosphärische Effekte wie Dunst und Rauch.“



Viktor Antonov hat als Art Director und als Konzept-Designer für Valves bekanntes Computerspiel „Half-Life 2“ gearbeitet. Er schloss sein Studium am Art Center College of Design als Transportation-Designer ab und hat über zehn Jahre Erfahrung in der Unterhaltungsindustrie und als Matte-Painter, Konzept-Designer und Produktions-Manager. So gestaltete er etwa den Animationsfilm „Renaissance“ mit und fertigte Matte-Paintings für die Science-Fiction-Serie „Skyland“ an. In Paris gründete er vor einiger Zeit das Designstudio „The Building“. Neben seiner Arbeit an der illustrierten Erzählung „The Colony“ ist er freier Designberater an der Filmakademie von Baden-Württemberg.

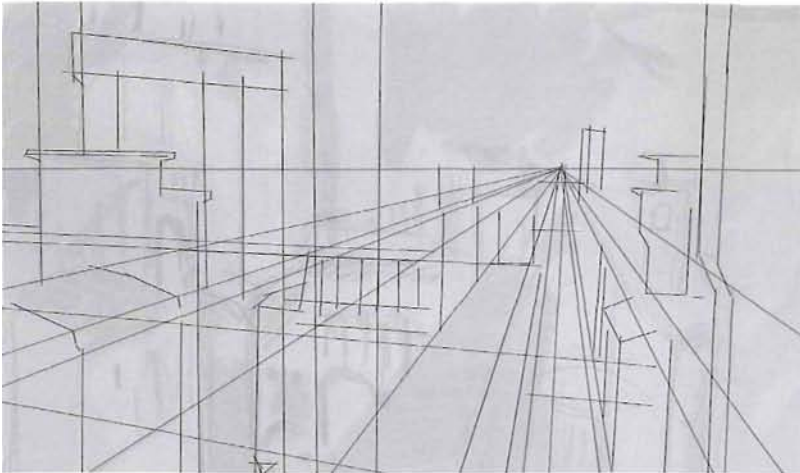
Dieser Workshop stammt aus dem Band „Concept Art“ des australischen Verlags Ballistics. Dort werden die Arbeiten diverser Digital-Künstler vorgestellt, teils in Tutorials, aber auch als Zusammenstellung hervorragender Einzelwerke. Eine ausführliche Besprechung der Buchreihe, die in Deutschland vom Düsseldorfer SD-Powerstore vertrieben wird, finden Sie auf Seite 12.





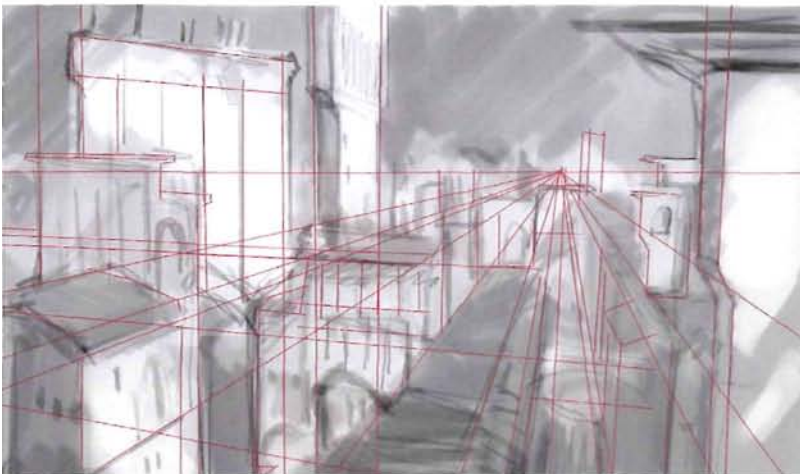
1 Vorstudie zur Festlegung

Bevor ich mit dieser Illustration begonnen habe, wurden zunächst einige architektonische Studien gemeinsam mit dem Konzept-Artist Laurent Capaillard angefertigt. Dies ist meine erste, ganz grobe Skizze in Photoshop, eher eine visuelle Anmerkung für mich selbst als irgendwas anderes. Die wichtige Information besteht hier in der vertikal gegliederten, monumentalen Ansicht der Gebäude aus hellem Kalkstein in Kontrast gegen den dunkleren Himmel.



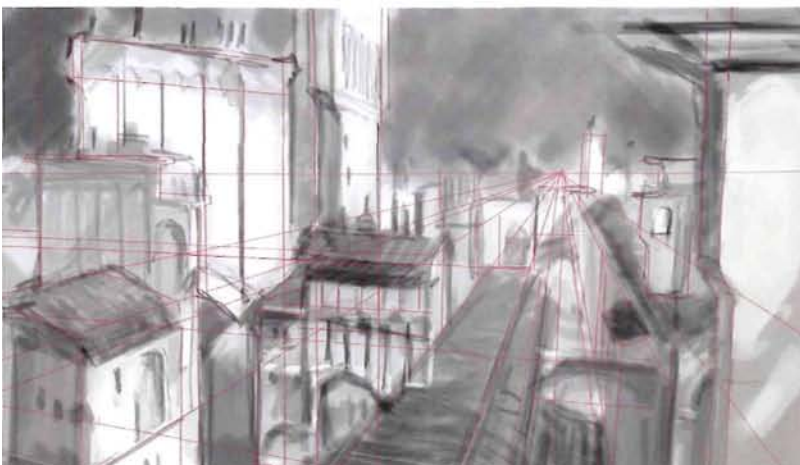
2 Perspektive

Das Festlegen der Perspektive ist grundlegend für eine gute Illustration. Es legt die räumlichen Beziehungen zwischen Bild und Betrachter fest - wo befinde ich mich im Verhältnis zu der gezeigten Szene? Im ersten Schritt wird die Horizontlinie fixiert; in diesem Fall befindet sie sich im oberen Bereich des Blattes. Dann folgen die Fluchtpunkte. Einer davon liegt weit außerhalb der Bildfläche, der andere in der rechten Hälfte der Szene.



3 Entwurf

Große, schlanke Schornsteine sind ein zentrales visuelles Thema dieses Konzepts. Unter Verwendung meiner Zweipunktperspektive lege ich sie als breite, rechteckige Massen mit dem Pinselwerkzeug an. Parallel dazu wäge ich die Verteilung der Tonwerte in der Gesamtkomposition ab, um zu gewährleisten, dass die hellen Flächen in ausreichendem Kontrast dazu stehen. Das wird dadurch möglich, dass sich die gedachte Lichtquelle hinter dem Betrachter befindet, so dass sich die hellen Wände gut vor dem dunklen Himmel abheben.

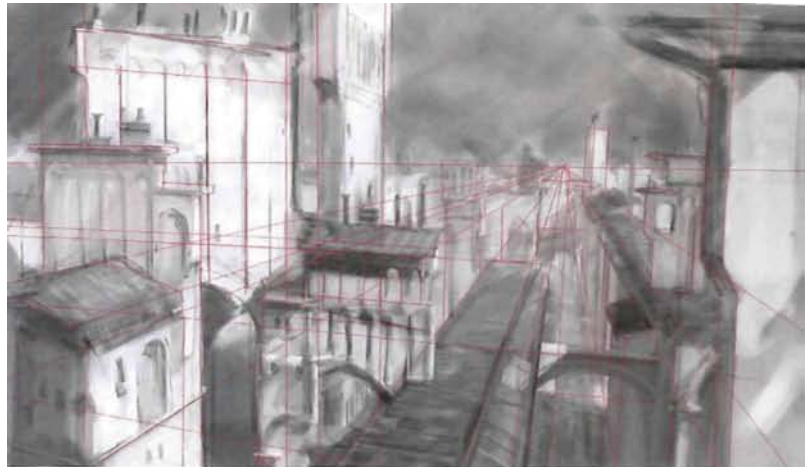


4 Architektonische Details

Zunächst male ich grob einige Architekturdetails wie etwa die Bögen oder die gotischen Ornamente. Diese Stadt soll ja in einer Parallelwelt Paris entsprechen, unter der Voraussetzung: Was wäre geschehen, wenn sich die französische Hauptstadt als gotisch strukturierte Metropole weiterentwickelt hätte statt als neoklassizistisch-renaissancegeprägte Stadt? Die meisten Details sehen zunächst noch recht skizzenhaft aus, aber das erlaubt es mir, Elemente leicht zu verändern und Formen herauszuarbeiten, die ich in dieser Verteilung mag.

5 Hinzufügen visueller Störungen

Hier habe ich weitere Einzelheiten ergänzt, um das „visuelle Störungs-Niveau“ festzulegen. Erste Materialeigenschaften beginnen, sich herauszubilden. Einstweilen halte ich alles in Schwarz und Weiß, um zunächst noch die Komposition der Tonwerte zu entwickeln. Grundsätzlich: Wenn ein Bild schon in Graustufen überzeugend funktioniert, dann wird es bestimmt auch in Farbe funktionieren. Das Gegenteil davon trifft allerdings nicht immer zu.



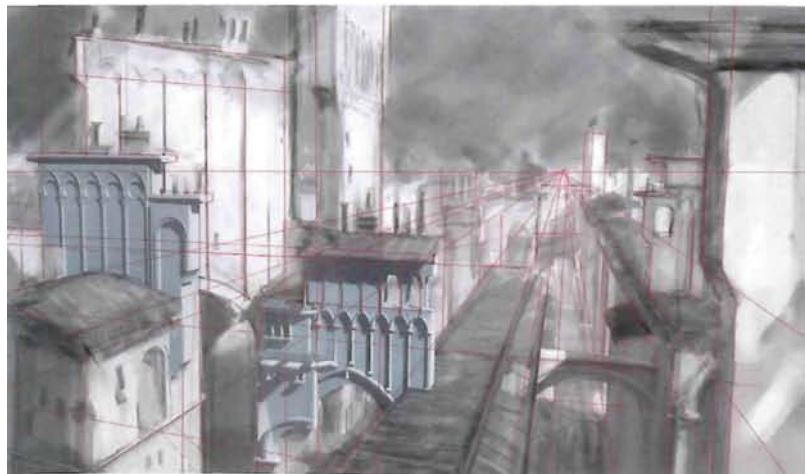
6 Farbpalette

Dies ist ein erstes Experiment zum Ausprobieren der Farbebenen über dem Graustufenbild. Verschiedene Tönungen des beigen Kalksteins heben sich vor dem kühlen Himmel und den Schattenbereichen ab. Stellen mit höheren Sättigungswerten machen ein Bild lebendiger.



7 3D-Architekturelemente

Vorübergehend blende ich jetzt erst einmal die Farbebenen wieder aus, so kann ich mich leichter auf Einzelheiten und Strukturen konzentrieren. Die Komposition ist nun fertig, also wird es Zeit, sich zu einem höheren Grad an Realismus vorzuarbeiten. Dabei beginne ich nun mit der Strukturierung und füge einige scharfe Elemente hinzu. Statt einfach nur passende Fotos zu überlagern, modelliere ich Architekturdetails in Maya und übertrage sie in die Illustration. Das mache ich vor allem bei sehr komplexen oder sich wiederholenden Gebäudeteilen, um den richtigen Blickwinkel und Schärfe zu gewährleisten.



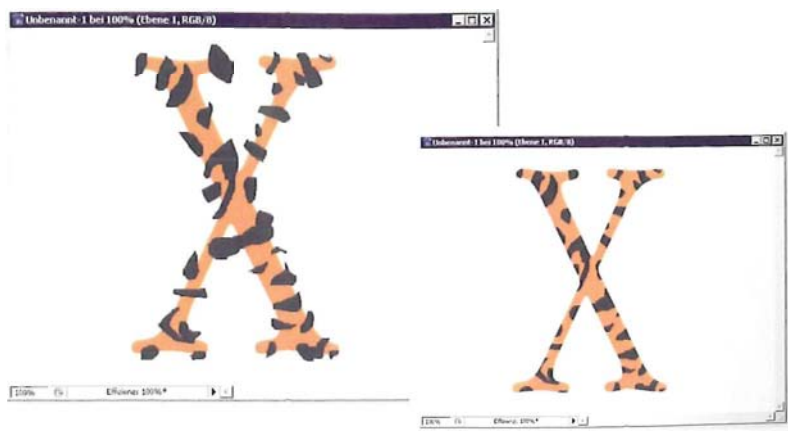
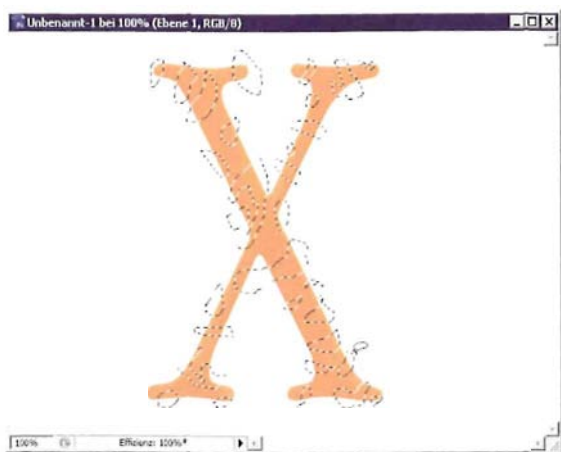
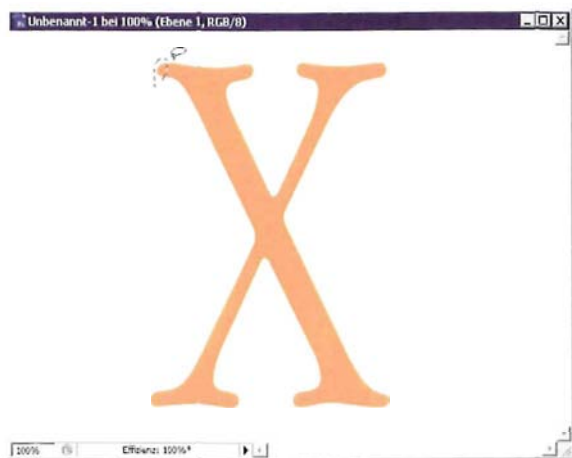
8 Gemalte Atmosphäre

Dies ist das fertige Bild. Das Ergänzen der Strukturen ist abgeschlossen, nachdem auf weiteren Ebenen einige der Oberflächen mit Störungen überlagert wurden. Bei den letzten zehn Prozent des Arbeitsprozesses werden fast alle Elemente noch einmal verändert und aneinander angepasst. Dann male ich atmosphärische Effekte wie Dunst und Rauch hinzu. Die Wirkung, die ich mit diesem Bild erzielen wollte, soll zugleich realistisch und durchaus vertraut sein, aber dennoch ihren malerischen Charakter bewahren.



Ein „X“ im Jaguar-Kostüm

Apple brachte den „Gel-Look“ für MacOS 10 heraus, und er erfreute sich sofort großer Beliebtheit. Dann folgte MacOS X Jaguar, und auch dieser Stil fand viele Freunde. Mit welchen Verfahren Sie das „X“ in einen Jaguar-Pelz kleiden, erklärt Ihnen **Scott Kelby**.



1 Die Grundlagen schaffen

Legen Sie eine neue leere Datei im RGB-Modus an. Klicken Sie auf das Vordergrundfarbfeld und stellen Sie einen Orange-Braun-Ton ein (ich nahm R 255, G 164, B 59). Wechseln Sie zum Textwerkzeug (T-Taste) und tippen Sie ein „X“ ein. Ich habe hier die Schriftart Garamond Condensed verwendet; sie kommt Apples hauseigener Garamond sehr nah. Klicken Sie unten in der Ebenenpalette auf die Schaltfläche „Neue Ebene“, so dass Sie eine neue leere Ebene erhalten. Schalten Sie das Lasso ein (L-Taste), dann skizzieren Sie frei Hand den ersten Jaguar-„Flecken“ in der linken oberen Ecke des Buchstabens.

2 Flecken zeichnen

Sitzt der erste Fleck? Dann halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und zeichnen Sie weitere Stellen (dank der Umschalt-Taste verschwinden die zuvor gezeichneten Auswahlen nicht wieder). Erzeugen Sie eine Serie freier Umrissse, wie links zu sehen.

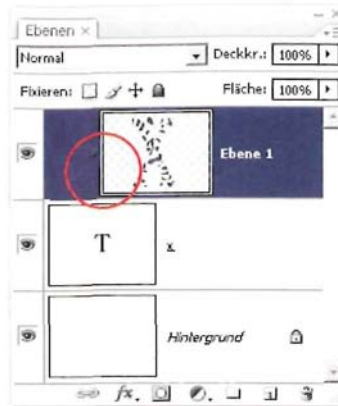
Hinweis: Soll das Ganze eindeutig nach Apple aussehen, müssen einige Flecken von einem Schenkel des „X“ bis zum anderen hinüberreichen.

3 Flecken einfärben

Stellen Sie die Vordergrundfarbe auf Dunkelbraun um (ich nahm R 53, G 32, B 0). Füllen Sie die Flecken mit dieser Farbe; dazu drücken Sie „Alt- und Entfernen-Taste“. Fertig? Dann heben Sie die Auswahl mit „Strg-/Befehlstaste-D“ wieder auf. Nun sorgen Sie dafür, dass die Flecken nur innerhalb der Buchstabenfläche erscheinen. Drücken Sie „Strg-/Befehlstaste-G“, um die Flecken mit der darunterliegenden Ebene zu „gruppieren“; Photoshop verbirgt daraufhin alle Bereiche der Fleckenebene, die außerhalb der Lettern-Umrissse liegen.

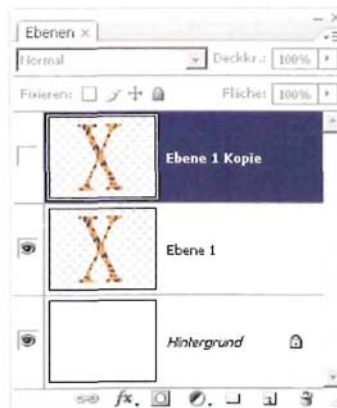
4 Verschmelzung mit dem „X“

In der Ebenenpalette sehen Sie den kleinen Pfeil; er signalisiert, dass die Fleckenebene mit der Textebene gruppiert ist. Die Sache wäre noch leichter, wenn man die zwei Ebenen verschmelzen könnte. Aber das geht mit einer Textebene nicht so ohne Weiteres - es sei denn, Sie kennen diesen Trick: Wählen Sie die beiden Ebenen durch Klicken mit gehaltener Strg/Befehlstaste in der Ebenenpalette aus und drücken Sie „Strg-/Befehlstaste-E“ - so verschmelzen Sie die Flecken mit dem Buchstaben.



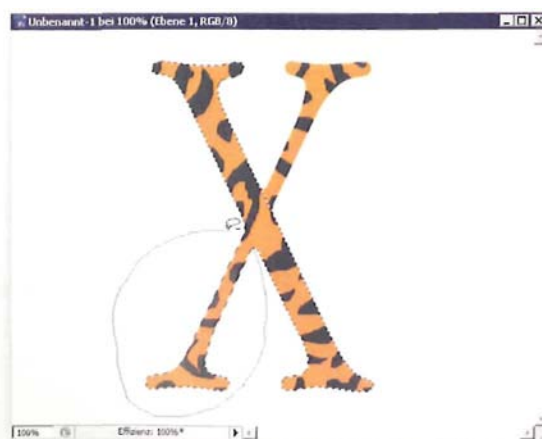
5 „X“ duplizieren

Per „Strg-/Befehlstaste-J“ duplizieren Sie den gefleckten Buchstaben. Sie brauchen diese Duplikatebene später, um die Farbe wiederherzustellen, bis dahin wird sie jedoch verborgen. Dazu klicken Sie in der Ebenenpalette auf das Augensymbol direkt links neben der Ebenenminiatur. Danach klicken Sie einmal auf die ursprüngliche Ebene mit dem gescheckten „X“ um diese Ebene zu aktivieren.



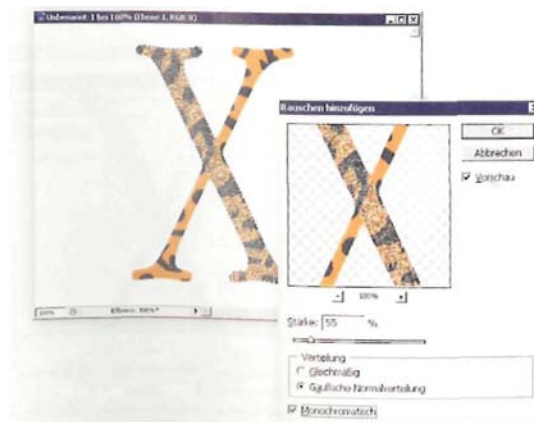
6 Auswahl treffen

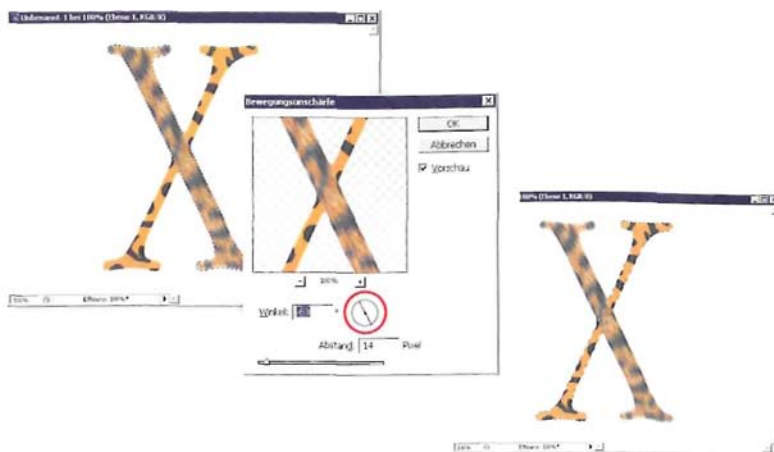
Sie drücken die Strg-/Befehlstaste und klicken in der Ebenenpalette auf die Miniatur mit dem „X“. So entsteht eine Auswahl um den Buchstaben herum, doch Sie entfernen nun ein einzelnes „Bein“ des „X“ wieder aus der Auswahl; die verschiedenen Partien des Buchstaben behandeln Sie später individuell. Schalten Sie das Lasso ein. Bei gedrückter Alt-Taste ziehen Sie eine lose Auswahl um den rechten oberen Flügel des „X“. Damit ist dieser Bereich aus der Auswahl entfernt. Genauso bearbeiten Sie den linken unteren Teil des Buchstabens. Ausgewählt ist also nur noch ein „Bein“.



7 Rauschen hinzufügen

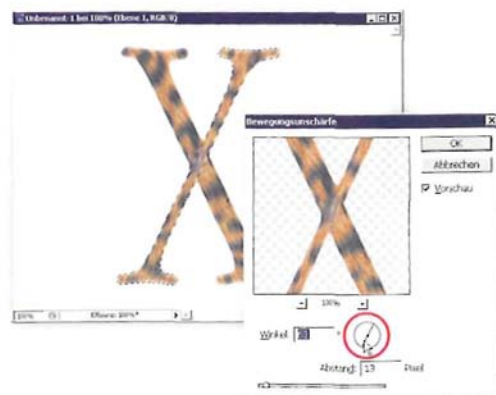
Sie wählen „Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen“ und setzen die Stärke auf 55 Prozent, dazu nutzen Sie die Optionen „Gaußsche Normalverteilung“ und „Monochromatisch“. Nach dem „OK“-Klick füllt der Filter die gewählte Zone mit Rauschen. Behalten Sie die Auswahl noch.





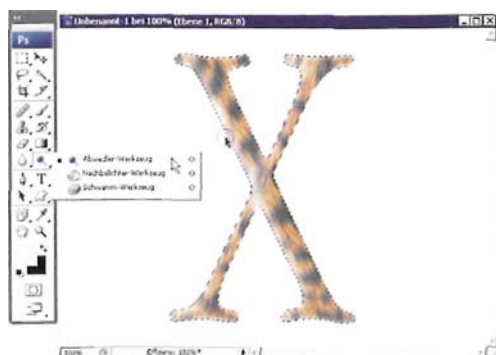
8 Fell-Struktur erstellen

Jetzt folgt der Befehl „Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe“. Drehen Sie den Winkelregler passend zum Buchstaben. Den Abstand setzen Sie auf 14 Pixel. Allmählich weist der Buchstabe etwas „Fell“-Struktur auf. Behandeln Sie den anderen Balken ebenso. Sie klicken bei gedrückter Strg-/Befehlstaste auf die Miniatur der Buchstabenebene, um eine Auswahl zu erzeugen. Dann nehmen Sie das Lasso und entfernen mit gehaltener Alt-Taste die Auswahl aus dem Bereich, den Sie mit Rauschfilter und Bewegungsunschärfe bearbeitet haben. Rahmen Sie die „Kreuzung“ in der Mitte ein. Nur die bislang nicht verfremdeten Zonen bleiben ausgewählt.



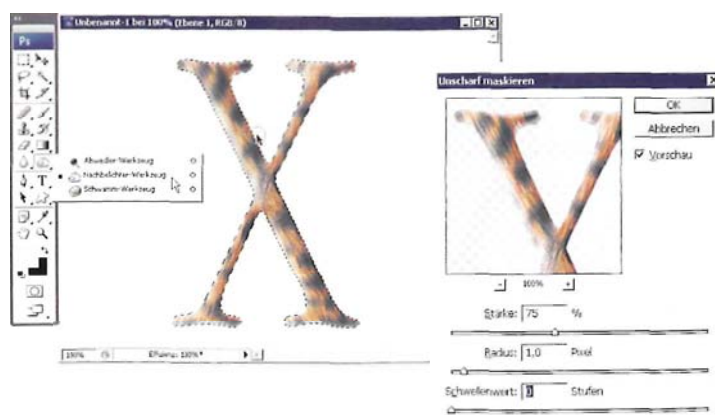
9 Das zweite „Bein“

Wenden Sie „Rauschfilter“ und „Bewegungsunschärfe“ wieder wie zuvor in Schritt 8 an. Bei der „Bewegungsunschärfe“ ändern Sie jedoch diesmal den Winkel passend zum anderen „Bein“ des „X“. Wir hatten für das erste „Bein“ minus 63 verwendet, hier ist es jetzt plus 68. Mit „Strg-/Befehlstaste-D“ heben Sie die Auswahl auf.



10 Kanten aufhellen

Klicken Sie noch einmal bei gedrückter Strg/V-Befehlstaste auf die Ebenenminiatur, um den Buchstaben vollständig auszuwählen. In der Werkzeugleiste klicken Sie auf den Abweder. Nehmen Sie dazu eine kleine, weichkantige Pinselspitze aus den Einstellungen. Malen Sie in jedem Steg über die linke Hälfte. So hellen Sie diese Bereiche auf, wie Sie sehen. Sie müssen eventuell mehrfach malen, bis Sie die Wirkung erkennen.

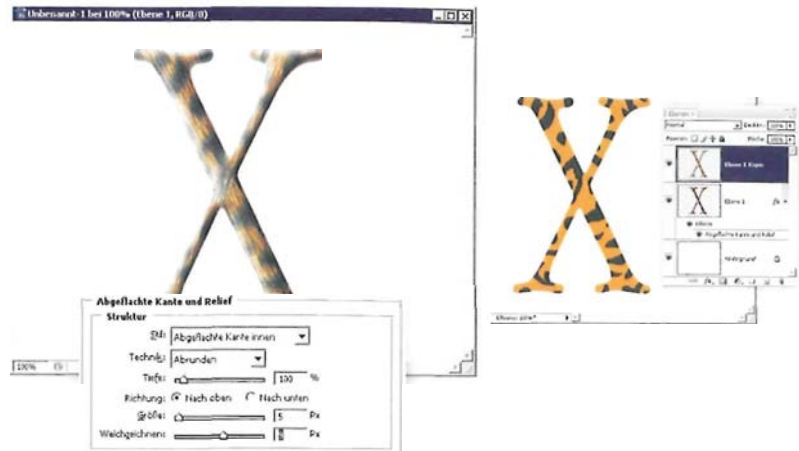


11 Stege nachbelichten

Nun brauchen Sie den Nachbelichter (Sie finden ihn im selben Untermenü der Werkzeugleiste wie den Abweder). Malen Sie über die rechte Hälfte jedes Stegs, um die Zone etwas abzdunkeln. Wiederholtes Übermalen bringt den Effekt stärker heraus. Fertig? Dann heben Sie die Auswahl auf (Strg-/Befehlstaste-D). Durch Scharfzeichnen arbeiten Sie das „Fell“ deutlicher heraus. Sie wählen also „Filter > Scharfzeichnungsfilter > Unschärf maskieren“ und nehmen diese Werte: „Stärke“ 75 %, „Radius“ 1, „Schwellerwert“ 0 und klicken Sie auf OK.

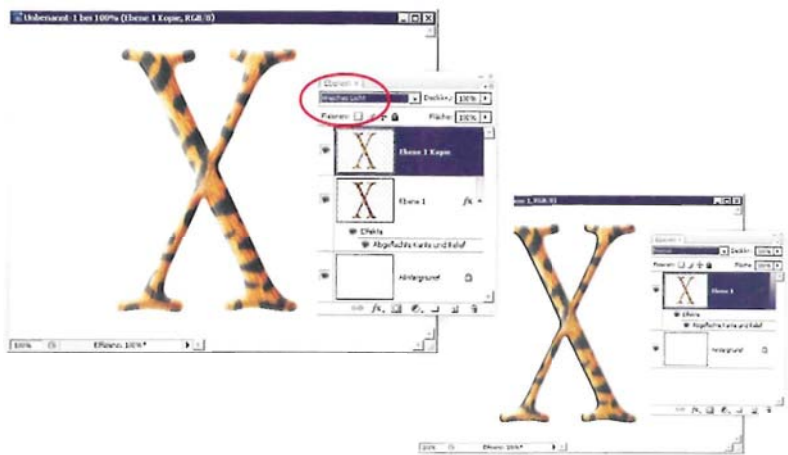
12 Plastische Wirkung

Unten in der Ebenenpalette klicken Sie auf die Schaltfläche „Ebenenstil hinzufügen“ und dann auf „Abgeflachte Kante und Relief“. Ändern Sie im Dialogfeld nur eine Einstellung: Den Wert „Weichzeichnen“ heben Sie auf 9. Nach dem OK-Klick wirkt der Buchstabe besser abgerundet. Wissen Sie noch? Wir hatten in Schritt 5 eine Ebene dupliziert und sogleich versteckt. Die bringen wir jetzt ins Spiel. Klicken Sie einmal auf diese Ebene, um sie zu aktivieren (sie sollte sich gleich über der Ebene mit dem bearbeiteten „X“ befinden).



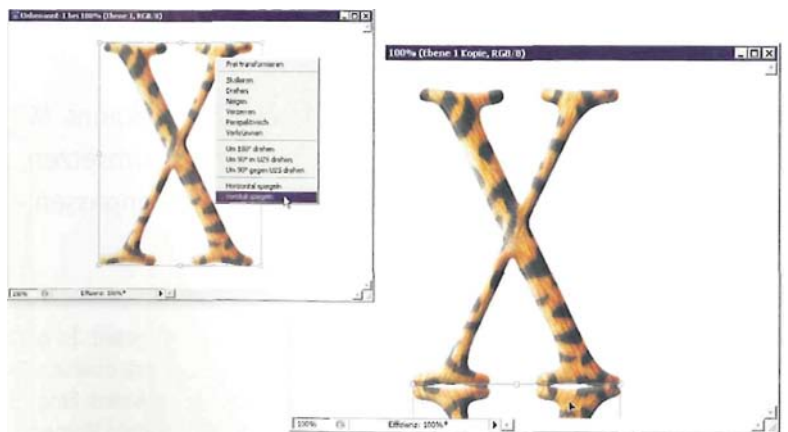
13 Farbe ins Spiel bringen

Oben links in der Ebenenpalette stellen Sie die Füllmethode von „Normal“ auf „Weiches Licht“ um. So bringen Sie die Originalfarben zurück, die durch Rauschfilter und Bewegungsunschärfe ausgebleicht waren. Diese Ebene verschmelzen Sie jetzt mit der „FeH“-Ebene darunter. Benutzen Sie „Strg-/Befehlstaste-E“, den Tastaturbefehl für „Mit darunterliegender auf eine Ebene reduzieren“.



14 Spiegeleffekt hinzufügen

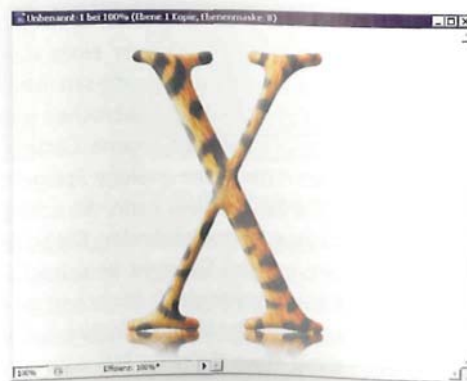
Die Ebene duplizieren Sie mit „Strg-/Befehlstaste-J“, dann starten Sie das „Freie Transformieren“ (Strg-/Befehlstaste-T). Photoshop legt eine Rechteckbox um das „X“. Mit einem Rechtsklick in die Box (am Mac Ctrl-Klick) öffnen Sie das Kontextmenü und wählen „Vertikal spiegeln“. Drücken Sie die Enter-Taste. Schalten Sie das Verschiebewerkzeug ein (V-Taste). Sie ziehen das gespiegelte „X“ nach unten, bis es genau die Unterkante des ursprünglichen „X“ berührt. Jetzt öffnen Sie das Verlaufswerkzeug. Mit Klicken der D-Taste setzen Sie die Vordergrundfarbe auf Schwarz und wählen den dritten Verlauf (normalerweise ist das Schwarz/Weiß).



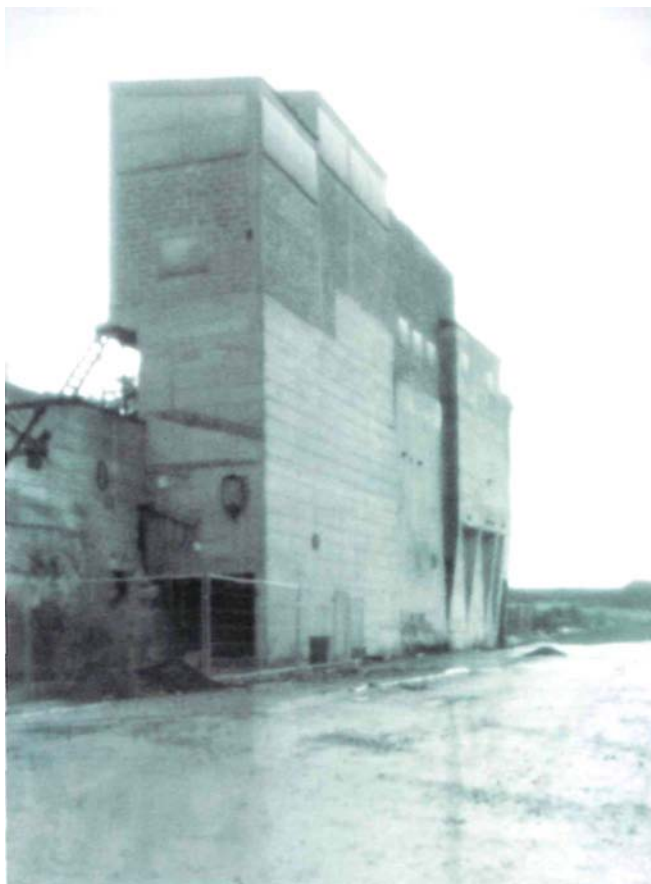
15 Finale

Unten in der Ebenenpalette klicken Sie auf die Schaltfläche „Ebenenmaske hinzufügen“. Dann klicken Sie mit dem Verlaufswerkzeug an den untersten Rand Ihres Bildes und ziehen bis zur Unterkante des ursprünglichen „X“ nach oben. So blenden Sie den vertikal gespiegelten Buchstaben aus - von 100 Prozent zu 0 Prozent Deckkraft. Es wirkt, als ob sich das „X“ spiegle. Fertig!

PS: Ganz ähnlich funktioniert der Effekt auch mit Tiger-, Leopard- oder meinetwegen Zebrafell.



Der hier vorgestellte Workshop ist ein Auszug aus dem Buch „Down and Dirty Tricks“ von Scott Kelby, Addison Wesley, 2008 39,95 € (vgl. Seite 108)



Kameradaten 1	
Marke:	Canon
Modell:	Canon EOS 5D
Datum/Uhrzeit:	2008-10-10T17:21:42+0
Verschlussgeschwindigkeit:	1/6 Sek
Belichtungsprogramm:	Manuell
Blendeneinstellung:	f/0.0
Blendenvorwahl:	>f/1024
Max. Blendenwert:	
ISO-Geschwindigkeit:	500
Brennweite:	0.0 mm
Objektiv:	
Blitz:	Nicht ausgelöst

Digitale Camera obscura

Das Prinzip der Camera obscura ist seit langer Zeit bekannt. Mit einer digitalen Spiegelreflexkamera lässt es sich besonders einfach umsetzen, weil man das Ergebnis sofort auf dem Monitor sieht und Belichtungswerte anpassen kann. | Doc Baumann

Schaut man sich in Photoshop unter „Dateiinformationen > Kameradaten 1“ die Daten eines dieser merkwürdig unscharfen Fotos an und entdeckt dort unter „Objektiv“ keinen Eintrag und als Brennweite 0,0 mm, scheint mit der Datei irgendwas nicht zu stimmen.

Denselben Eindruck gewinnen Ihre Mitmenschen von Ihnen, wenn sie Sie bei entsprechenden Aufnahmen ertappen und sich angesichts des aufgeschraubten Gehäusedeckels und eines fehlenden Objektivs spöttische Anmerkung nicht verkneifen können. Um so schöner der Triumph, wenn Sie ihnen auf dem Kameradisplay das gerade aufgenommene Bild präsentieren können: Wieso, ist doch alles in Ordnung?

Das winzige Löchlein im Deckel wird den Beobachtern ebenso wenig auffallen wie die angesichts des kleinen Kontrollbildes kaum erkennbare Unschärfe oder die ungewöhn-

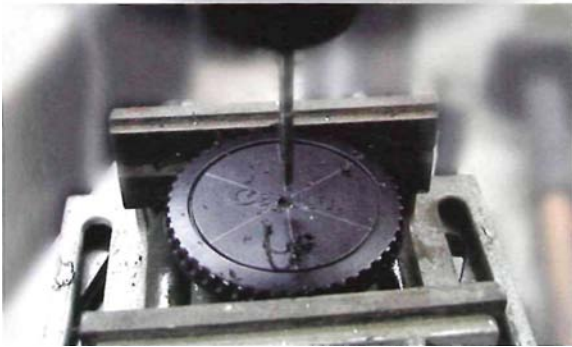
lich lange Belichtungszeit. Es geht um eine selbstgebaute Camera obscura. Das Prinzip ist seit Aristoteles bekannt: Eine abgeschlossene Kammer mit einem kleinen Loch in der Seitenwand; dort dringt Licht ein und projiziert das Bild der Außenwelt kopfstehend auf die gegenüberliegende Wand. (Ich habe einen solchen Live-Film vor vielen Jahren zum ersten Mal in einem Zimmer eines italienischen Hotels gesehen, aus dessen Rolläden ein kleines Stück herausgebrochen war.)

Baut man eine eigene Camera obscura oder nimmt eine analoge Spiegelreflex, besteht das Problem darin, die richtige Belichtungszeit herauszufinden. Die Schärfe dagegen müssen Sie nicht berücksichtigen: Das Bild ist immer gleich (un)scharf, ob bei Landschafts- oder Makroaufnahmen. Bei Verwendung einer digitalen SLR sieht man das Ergebnis sofort auf dem Display und korrigiert die Belichtungszeit, bis es etwas Brauchbares

dabei herauskommt. Je kleiner das Loch, um so schärfer das Bild; die Fotos auf diesen Seiten wurden mit einem 0,25 mm-Loch aufgenommen.

Bei entsprechend langen Belichtungszeiten wird allerdings auch der Dreck auf Ihrem Sensor in aller Deutlichkeit abgebildet; dabei entdecken Sie Verschmutzungen, die bei üblichen Belichtungszeiten völlig untergehen. Bei solchen Lochkameraexperimenten ist der Sensor zwar ungeschützt - praktisch dürfte durch die winzige Öffnung jedoch kaum mehr Staub eindringen als bei einem Objektivwechsel mit offener Gehäuse. Zwischen durchpappen Sie einfach ein Kügelchen aus dem weißen Knetmaterial der Strips, mit denen man Poster aufhängt, auf das Loch.

Die Unschärfe der Aufnahmen in Kombination mit der Überstrahlung heller Flächen gibt Fotos, vor allem getonten Graustufenumsetzungen, einen besonderen Reiz.



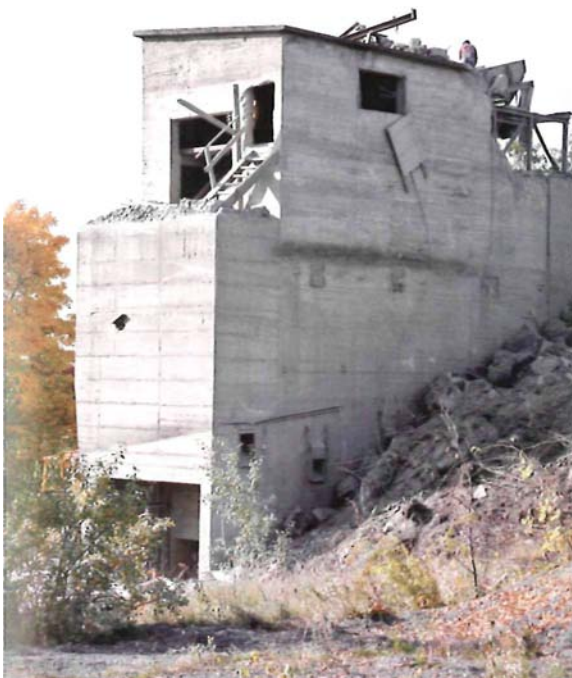
1 Loch in den Gehäusedeckel bohren

Den Mittelpunkt der Kreisfläche bestimmen Sie, indem Sie an drei Stellen im Winkel von etwa 60 Grad den jeweils größten Durchmesser mit einem Lineal ermitteln und mit Bleistift einen Strich ziehen. Der Schnittpunkt der drei Linien ist das Zentrum (oben); sie dienen zudem später der genauen Positionierung des Folienlochs. Bohren Sie ein nicht zu kleines Loch in den Deckel, für die exakte Positionierung und Bearbeitung spannen Sie ihn dabei fest ein (unten).



2 Kleines Loch in Metallfolie drücken

Das gebohrte Loch ist für eine scharfe Abbildung viel zu groß. Nehmen Sie Alufolie und drücken Sie vorsichtig mit einer dünnen Nadelspitze ein Loch hinein. Das geht am besten, wenn Sie die Folie dabei auf eine Zeitschrift legen und nur die Spitze leicht durchdrücken; der Nadeldurchmesser selbst ist schon zu groß. Noch besser ist dünnes Kupferblech (Lochdurchmesser hier 0,25 mm). Befestigen Sie die Folie mit Klebeband vor oder hinter der Bohrung.



3 Normale Aufnahme mit Objektiv

So sieht als Vergleichsgrundlage ein Foto eines Fabrikgebäudes aus, das gerade abgerissen wird - nicht weiter spektakulär. Helles Sonnenlicht verkürzt die Belichtungszeit für die Camera obscura und erlaubt daher niedrigere ISO-Werte. Das Bild mit Objektiv wurde bei ISO 500 mit Blende 11 und einer 320stel Sekunde aufgenommen, Abbildung 4 dagegen mit einer 12tel. Bei dem Bild auf der gegenüberliegenden Seite links waren es 1,3 Sekunden bei ISO 1 600.



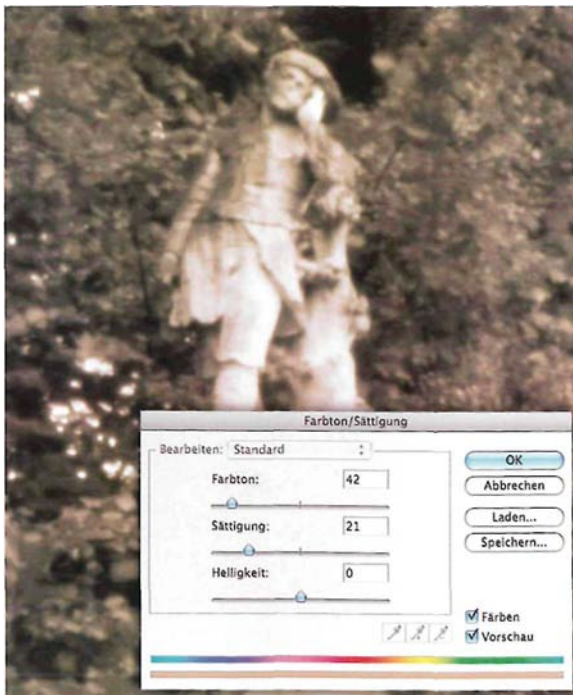
4 Aufnahme mit Camera obscura

Natürlich lässt die Schärfe der Camera-obscura-Aufnahme im Vergleich mit der aus Abbildung 3 zu wünschen übrig. Selbst ein schlechtes Objektiv ist schärfer. Aber es ist auf jeden Fall teurer (obwohl auch die Hersteller-Preise für einen simplen Gehäusedeckel zum Teil unverschämte hoch sind - also billige No-name-Produkte verwenden). Wenn nun unterwegs mal das Objektiv runterfällt - nicht verzweifeln, Sie haben ja noch den Deckel!



5 Aufnahme mit zu großer Bohrung

Bei größeren Lochdurchmessern - hier einer von 5 mm, wie bei der direkten Bohrung in den Deckel aus Abbildung 1 - kann man sogar ohne Stativ arbeiten. Dieses Foto wurde bei ISO 500 mit einer 1 000stel Sekunde aufgenommen. Der Effekt ist nicht reizlos, aber kaum das, was man üblicherweise von einem Foto erwartet. Außer dem gelangt bei Öffnungen dieser Größe unvermeidbar viel Staub ins Kamerainnere und damit auf die Sensoroberfläche.



7 Tonen des Fotos

Ein solches Bild wirkt glaubhafter, wenn Sie es monochrom anlegen. Mit Photoshop's (seit CS3 angebotener) Graustufenumwandlung haben Sie die Gewichtung der Farbanteile dabei sehr gut im Griff. Lassen Sie das Bild im RGB-Modus und fügen Sie eine passende Tonung hinzu. Neben dem hier gezeigten Färben über „Farbton/Sättigung“ geht das etwa mit einer überlagerten Farbebene oder per „Bild > Modus > Graustufen“, dann an selber Stelle „Duplex“.



6 Vergleich

Extreme Unschärfe wie in Abbildung 6 kommt so nicht einmal in alten Fotografien vor; bei geringeren Lochgrößen kann man sie für bestimmte ästhetische Wirkungen aber durchaus einsetzen. Der Camera-obscura-Effekt eignet sich in der Regel eher für Motive, die etwas zeigen, das mit einer dieser frühen Fotokameras entstanden sein könnte. Auch hier noch einmal der Vergleich mit einem nicht zeitgleich aufgenommenen - normalen Objektiv-Foto (rechts).



8 Makroaufnahmen

Auch wenn das Ergebnis kein Anlass zum Jubeln ist: Ein weiterer Vorzug der Camera obscura liegt darin, dass sie keine Entfernungseinstellung benötigt. Objekte werden bei „Unendlich“ genau so (un)scharf abgebildet wie bei größter Nähe. Selbstverständlich können Sie solche Bilder nachträglich in Photoshop verbessern; hier wurden rechts Schärfe und Kontrast bearbeitet (bei den anderen Aufnahmen nicht). Der Reiz der Aufnahmen geht so allerdings leicht verloren.



9 Aufnahme mit Loch im Gehäusedeckel

Wie bei jedem Festbrennweitenobjektiv können Sie bei einer Camera obscura die Größe des abgebildeten Bereichs nur über die Entfernung durch Vor- oder Zurückbewegen steuern. Aber auch hier ist der Bildmaßstab abhängig von der Distanz zwischen Blendenloch und abgebildeter Szene. Wenn Sie also das Loch vom Sensor entfernen, vergrößert sich entsprechend die Abbildungsgröße.



10 Camera obscura mit eigenem Teleobjektiv

Bohren Sie mit einem Bohrer großen Durchmessers - einem sogenannten Forstner-Bohrer - ein Loch in den Gehäusedeckel, rollen Sie aus schwarzem Karton eine Röhre passender Größe, kleben Sie diese in die Aussparung und schließen Sie sie vorn mit Folie oder Karton mit kleinem Loch. Der verwendete 6-cm-Zylinder vergrößerte die Abbildung ungefähr auf das Doppelte (links kontrastverstärkt).

István Velsz
Adobe Photoshop Lightroom 2
Das Praxisbuch für den digitalen Foto-Workflow

→ Alle Funktionen und Einstellungen ausführlich erklärt
→ Vollständiger Überblick über die RAW-Entwicklung
Mit kostenlosen RAW-Bsp-Bildern und über 1 Stunde Video-Lektionen

DVD

Björn K. Langlotz
Digitale Fotopraxis: Makrofotografie
inkl. Nachbearbeitung in Photoshop

inklusive Video-Training zu Photoshop auf DVD

Für Ihren hohen Anspruch!

Björn K. Langlotz
Digitale Fotopraxis: Makrofotografie

280 S., komplett in Farbe, mit DVD, 39,90 €, ISBN 978-3-8362-1185-7
» www.GalileoDesign.de/1778

István Velsz
Adobe Photoshop Lightroom 2
446 S., komplett in Farbe, mit DVD, 39,90 €, ISBN 978-3-8362-1306-6
» www.GalileoDesign.de/1945

Galileo Design



Fotografierte Freistellmasken

In der letzten Ausgabe hatten wir Torsten Schoepes Verfahren vorgestellt, im Studio mit Schuss und Gegenschuss differenzierte Freistellmasken aufzunehmen. Aber es geht auch einfacher. | **Doc Baumann**

Die Idee, die Freistellmaske gleich mit zu fotografieren, ist genial. Im Prinzip denken wir beim Aufnehmen von Objekten, die später isoliert werden sollen, ja ohnehin daran, sie vor einem Hintergrund mit starkem Kontrast zu platzieren, um diesen Arbeitsschritt später zu erleichtern. Von da ist es nicht mehr weit zu der Erkenntnis, dass zwei abweichende Beleuchtungen die Sache noch effektiver gestalten: eine für das Objekt bestimmte, eine andere für den Hintergrund. Was Torsten Schoepe in DOCMA 25 ab Seite 18 mit höchsten Ansprü-

chen fürs Studio vorgestellt hat, funktioniert mit geringer Qualitätsabstrich auch sehr viel einfacher. Sie brauchen lediglich eine Kamera (am besten mit automatischer Belichtungsreihe und Fernauslöser), Stativ, mindestens eine Lampe und eine weiße Wand.

Zunächst fotografieren Sie das Objekt in der gewünschten Beleuchtung von vorn, dann setzen Sie die Lampe/n hinter das Objekt und strahlen die Wand an (dabei weder Kamera noch Objekt bewegen). Bei dem zweiten Teil der Aufnahme sollten Sie unterschiedliche Belichtungskorrekturwerte aus-

probieren. Alternativ tragen Sie die Sachen ins Freie und fotografieren gegen den hellen Himmel - bei Überbelichtung wird dabei der Gegenstand ausreichend hell wiedergegeben, bei normaler und Unterbelichtung bleibt seine Silhouette vor hellem Grund übrig. Es ist nicht nötig, dass das Motiv dabei tiefschwarz und der Hintergrund rein weiß wird, das erledigt später Photoshop.

Die entstehenden Masken sind erstaunlich differenziert. Mit Belichtungsreihe und Serienaufnahmen können Sie sogar ein Modell fotografieren, wenn es sich nicht bewegt.

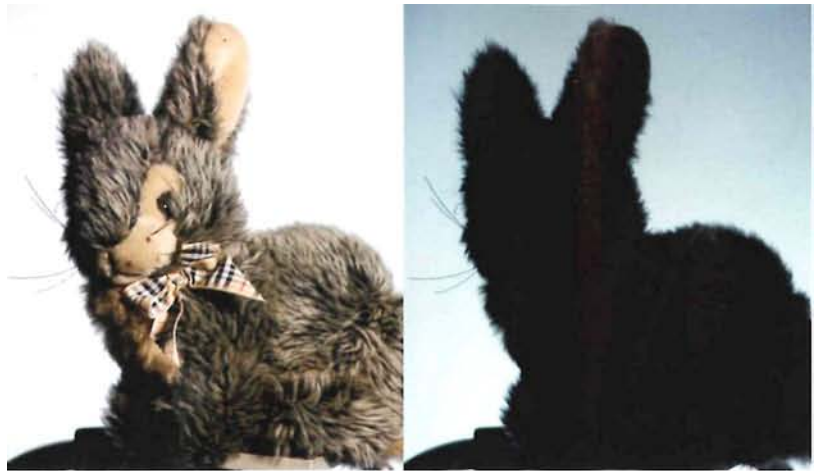
Statt eines aufwendigen Leuchtkastens und einer Blitzanlage im Studio tut es beim vereinfachten Verfahren eine weiße Wand. Alternativ können Sie das Motiv gegen den hellen Himmel fotografieren.



Gras: Fotografieren Sie die Szene einmal mit und einmal ohne weiße Pappe zwischen den Halmen.

1 Studioaufnahmen vor heller Wand

Platzieren Sie das Objekt so, dass Sie es aus der Position sehen, die Sie anschließend für die Montage benötigen. Bei Seiten- oder Untersicht ist das unproblematisch, bei Aufsicht nicht ganz so befriedigend, weil sich dann die unteren Bereiche mit der Standfläche vermischen. Diese sollte in solchen Fällen also auch möglichst hell sein. Fixieren Sie die Kamera auf einem Stativ und beleuchten Sie den Gegenstand in der gewünschten Weise mit Blitz oder Lampen (links). Anschließend richten Sie die Beleuchtung neu aus, setzen sie zwischen Objekt und Wand und strahlen diese an, der Vordergrund sollte diesmal möglichst wenig Licht abbekommen (rechts).



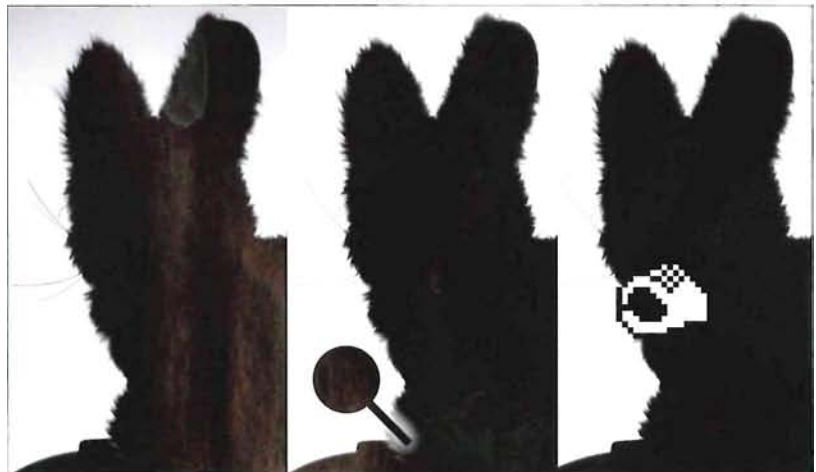
2 Ausrichten mit Photoshop

Wenn Sie bei dieser Prozedur weder Kamera noch Objekt verrücken, sollte eigentlich alles klappen. Öffnen Sie die beiden Fotos in Photoshop und ziehen Sie das dunkle bei gedrückter Umschalttaste auf das helle (das sorgt für exakte Positionierung). Stellen Sie beim Herabsetzen der Deckkraft der oberen Ebene fest, dass die beiden Bilder nicht genau übereinstimmen, nutzen Sie gegebenenfalls die ab CS3 verfügbare Funktion „Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten > Auto“. Sind die Abweichungen der Teilbilder nicht zu groß, stapelt Photoshopsieauf diesem Weg passgenau übereinander.



3 Vorbereitung der Maske

Duplizieren Sie die dunkle Ebene und setzen Sie ihre Sättigung auf null: „Bild > Anpassungen > Sättigung verringern“. In der resultierenden Graustufendarstellung (links) können Sie versuchen, sehr behutsam mit Tonwertkorrektur oder Gradationskurven den Kontrast ein wenig anzuheben. Achten Sie aber darauf, dass Grauwerte in der Übergangszone dabei nicht einfach schwarz oder weiß werden. Mit dem Abwedler hellen Sie im Lichter-Modus bei etwa 10% Deckkraft den Hintergrund entlang der Kontur auf, den Rest füllen Sie mit weißem Pinsel. Zu helle Haare dunkeln Sie per Nachbelichter (Tiefen, 10%) ab, im Binnenbereich verwenden Sie einen schwarzen Pinsel.



4 Freigestellter Gegenstand

Klicken Sie die Kompositkanalzeile der Kanälepalette mit gedrückter StrgVBefehlstaste an und duplizieren Sie das so ausgewählte Objekt aus seiner Ebene. Bei der Silhouettenaufnahme sollte der Hintergrund nicht rein weiß und das Motiv nicht tief schwarz werden, das beeinträchtigt die Differenziertheit der Maske und lässt feine Elemente wie etwa Härchen wegbrechen. Wie der vergrößerte Fellbereich aus der Konturzone zeigt, ist die Freistellung durch die Fotomaske außerordentlich exakt und führt zu einem sehr guten Ergebnis. Vor dem neuen weißen Hintergrund lässt sich allerdings nicht erkennen, ob Maskenbereiche stellenweise zu ausgedehnt sind.





5 Gorillamaske vor hellem Himmel

Notfalls lässt sich eine fotografierte Maske sogar im Freien aufnehmen. Auch hier müssen Objekt und Kamera fixiert werden; hinter dem Gegenstand sollte nur der möglichst helle Himmel zu sehen sein. Wenn Ihre Kamera Belichtungsreihen und Serienaufnahmen unterstützt, machen Sie ein paar Probeaufnahmen, um den Belichtungs-korrekturfaktor herauszufinden. Kombinieren Sie nun Serienaufnahme und Belichtungsreihe, erhalten Sie im günstigen Falle in kurzer Zeit eine korrekt belichtete Aufnahme des Gegenstandes und eine weitere, die ihn nur als Silhouette wiedergibt. Eine solch kurze Zeit kann auch ein Fotomodell ohne Anstrengung bewegungslos verharren.



6 Abgeleitete Maske

Das Problem zu kontrastreicher Masken sehen Sie beim Vergleich der linken und der rechten Hälfte von Abbildung 5: Wo die Silhouette noch feinste Härchen zeigt, sind diese bei ansonsten korrekt belichtetem Gegenstand in der linken Hälfte bereits weggebrochen. Wendet man also die aus der Umrissdarstellung ableitbare nebenstehende Maske auf dieses Foto an, so werden im Bereich dünnster Fellteile auch die weißen Hintergrundbereiche aus der Maskierung ausgeschlossen und sind in der Montage störend sichtbar. Die differenzierte Maske allein bietet also leider noch keine Gewähr dafür, dass sie später als Freisteller ein optimales Ergebnis bewirkt.



7 Montage mit heller Kontur

Das Resultat sieht dann so aus. Um es zu verbessern, stehen Ihnen mehrere Wege offen: Legen Sie eine als Schnittmaske gruppierte Einstellungsebene vom Typ „Tonwertkorrektur“ darüber, die mit einer weichen Ebenenmaske die zu hellen Randbereiche freigibt, dann dunkeln Sie diese Zone ab. Alternativ setzen Sie den Nachbelichter im Lichtermodus mit nicht zu hoher Deckkraft für das Bild ein und dunkeln die zu hellen Haare manuell mit dem Werkzeug ab. Oder Sie fixieren die Pixel der Ebene und arbeiten mit einem abdunkelnden Pinsel. Bei farbigen Details, etwa blondem Haar, ist dagegen die Verwendung des Pinselmodus „Farbe“ sinnvoll.



8 Angepasste Ränder

Ob Sie Ebenenpixel fixieren oder Malwerkzeuge unbeschränkt einsetzen, hängt davon ab, ob Sie mit einem Ebenenduplikat auf transparentem Grund oder mit dem Bild selbst und einer Ebenenmaske arbeiten. Schließlich könnten Sie auch eine etwas dunklere Bildversion der Belichtungsreihe darüberlegen und mit der duplizierten Ebenenmaske aus Abbildung 6 nur deren Randbereiche einblenden, indem Sie die Binnenzone mit schwarzem Pinsel weich ausmalen. Welches der vorgeschlagenen Verfahren Sie auch wählen, am Ende sollte ein Ergebnis entstehen, das die Details differenziert freistellt. Der Weg dorthin war noch nie so komfortabel.

Foto-Workflow mit MacOS X

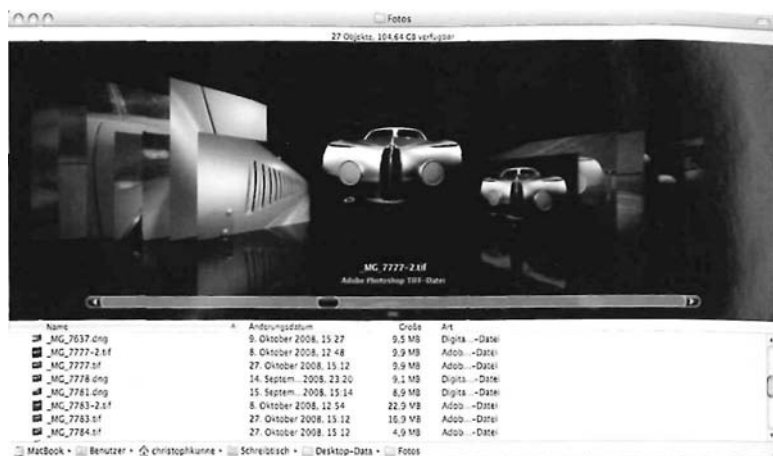
Greifen Sie für jede noch so kleine Bildbearbeitung zu Photoshop? Das müssen Sie nicht. MacOS X Leopard und seine Hilfsprogramme Vorschau und Automator bieten praktische Funktionen, um typische Alltagsaufgaben wie das Organisieren, Skalieren und Beschneiden von Bildern schnell zu erledigen. | Kurt Sehler



Vorschau im Dock

Das Dock in MacOS X Leopard bietet viele Vorschaumöglichkeiten für Bilder in gängigen Formaten. Ziehen Sie als Beispiel - sollte dies nicht schon der Fall sein - den Standardordner „Bilder“ (Sie finden ihn in Ihrem Benutzerordner) direkt ins Dock in den rechten Bereich neben dem Trennstrich. So können Sie den Inhalt des Bildordners jederzeit direkt aus dem Dock überwachen: Klicken Sie einmal auf den Ordner im Dock. Daraufhin klappt ein Fächer mit kleinen Vorschaubildern und den Dateinamen aus. Liegen viele Dateien in diesem Ordner, so schaltet MacOS X Leopard in die Gitter-Ansicht, in der die Bilddateien in Reihen und Spalten nebeneinander angeordnet aus dem Dock aufklappen. Übrigens können Sie nach dem Aufklappen der Fächer- oder Gitteransicht jede Datei darin einfach anklicken und in ein anderes Fenster oder auf den Schreibtisch ziehen.

Sie möchten lieber wie gewohnt im Finder arbeiten? Klicken Sie auf den Pfeil unten rechts („Im Finder öffnen“). Diese Aktion öffnet direkt den Ordner - egal wie tief er in der Dateistruktur Ihrer Festplatte vergraben ist. Wenn Sie selbst steuern möchten, wie MacOS X den Inhalt von im Dock abgelegten Ordnern (so genannten Stapeln) anzeigt, dann stellen Sie dies über das Kontextmenü ein. Dieses öffnen Sie über einen Rechtsklick (oder Control-Taste und Klicken) auf den Ordner im Dock. Im erscheinenden Menü stellen Sie ein, ob der Inhalt als Fächer, Gitter oder Liste aufklappt. Außerdem können Sie hier die Sortierung für die enthaltenen Dateien vorgeben und zum Beispiel mit der Option „Sortieren nach Erstellungsdatum“ erreichen, dass die Bilder jüngsten Aufnahmedatums immer oben erscheinen.

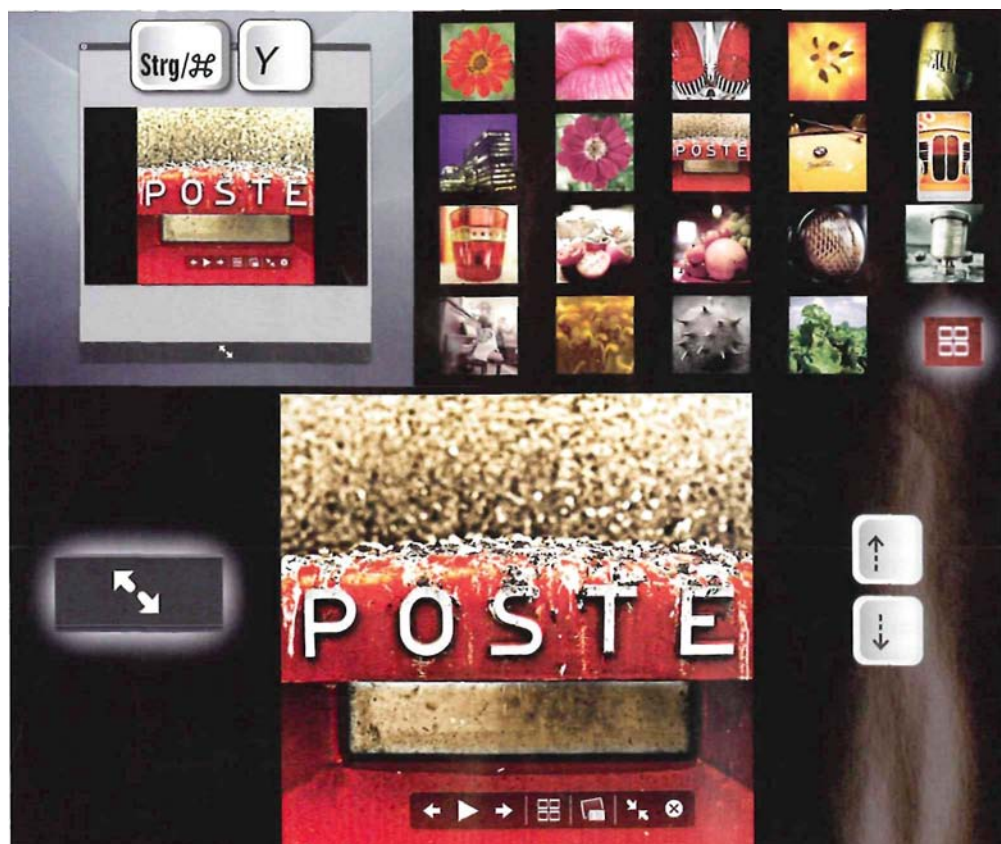


Cover-Flow in Fenstern

In Ordnern, die viele Bilddateien enthalten, ist es schwierig den Überblick zu behalten und schnell die gewünschte Bilddatei aufzufinden. Dabei hilft Ihnen die Cover-Flow-Ansicht in den Fenstern von Mac OS X Leopard. Öffnen Sie den Ordner und schalten Sie seine Darstellung in der Symbolleiste des Fensters auf die Cover-Flow-Ansicht um. Daraufhin zeigt Mac OS X den Inhalt mit Vorschaudateien an, die Sie mit dem Schieberegler schnell durchblättern können. Die gewünschten Bilder können Sie direkt im Cover-Flow-Fenster anklicken und in einen anderen Ordner oder auf den Schreibtisch ziehen - oder auch direkt per Doppelklick öffnen.

Schnelle Übersicht

Fast alle Dateien jeglichen Formates (zum Beispiel JPEG, TIFF, PNG, Raw-Dateien und PDFs) können Sie in Mac OS X mit der Funktion „Übersicht“ betrachten, ohne sie in einem Programm öffnen zu müssen. Das ist besonders praktisch, wenn Sie Ihre letzten Aufnahmen sortieren und schon mal die besten Fotos für die weitere Bearbeitung heraussuchen möchten. Markieren Sie im Finder eine beliebige Anzahl von Fotos und drücken Sie anschließend die Leertaste oder „Befehls- und Y-Taste“, um die Bilder in der Übersicht-Darstellung zu öffnen. Alternativ zeigen Sie die - frei skalierbare - Vorschau von Bildern in Ordnern durch Drücken der Pfeiltasten an.

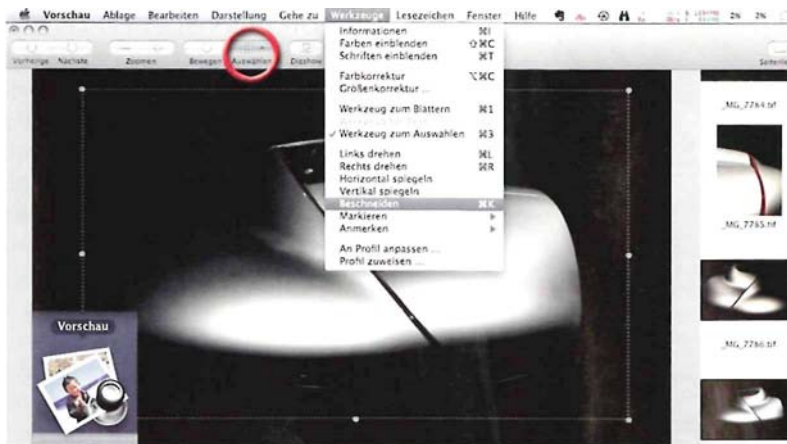


Bildschirmfüllende Diashow

Sind mehrere Bilder in der Übersicht („Befehls- und Y-Taste“) geöffnet, können Sie mit den Symbolen im unteren Bereich die Bilddateien in einer schnellen Diashow mit den Pfeiltasten (im Fenster oder auf Ihrer Tastatur) durchklicken. Mit einem Klick auf die beiden diagonalen Pfeile im unteren Bereich vergrößern Sie die Diashow auch bildschirmfüllend. Das ist besonders praktisch, wenn Sie die Schärfe von Aufnahmen kontrollieren und alle Bilddetails möglichst groß betrachten wollen. Eine Übersicht der Bilder erhalten Sie durch Klicken des „index-Seiten“-Symbols. Die Diashow können Sie mit der Escape-Taste wieder beenden.

Diashow mit weicher Überblendung

Wenn Sie eine schnelle Diashow von einigen im Finder ausgewählten Bilddateien mit schönen weichen Überblendungen wünschen, dann öffnen Sie die Bilder zunächst per Doppelklick im Hilfsprogramm Vorschau (oder wählen Sie aus dem Kontextmenü „Öffnen mit > Vorschau“, damit die Symbolleiste sichtbar ist). Blenden Sie über „Befehls-, Umschalt- und D-Taste“ die Seitenleiste ein, wählen Sie alle Bilder aus und klicken Sie auf den Button für Diashow in der oberen Leiste. Sie können auch über das Menü „Darstellung > Diashow“ die Slideshow starten.

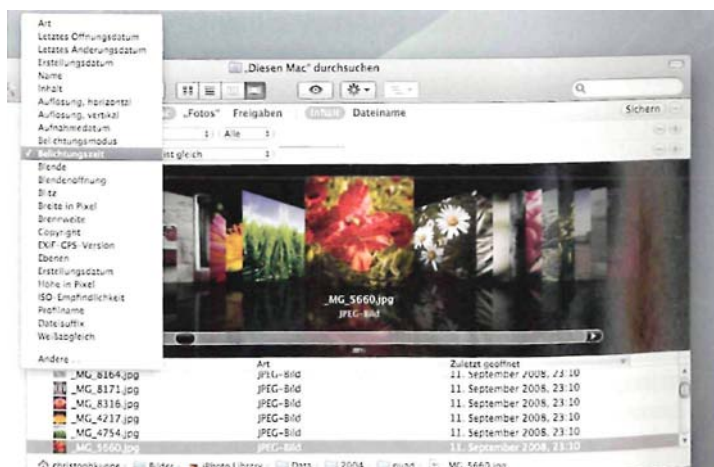
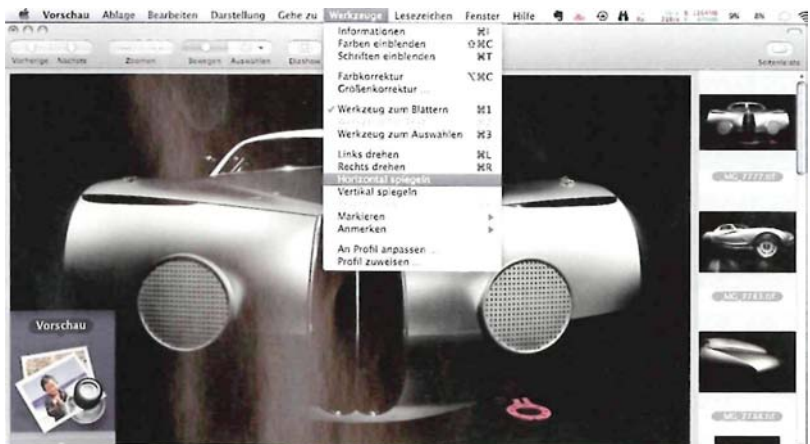


Bilderbeschneiden

Um ein Bild zu beschneiden, müssen Sie nicht immer gleich Photoshop öffnen. Schnell zwischendurch reicht dazu auch das kleine Programm Vorschau, das fest in MacOS X Leopard integriert ist. Markieren Sie das Bild und laden Sie es über „Ablage > Öffnen mit > Vorschau“ in das gleichnamige Programm. Dort aktivieren Sie das „Auswählen“-Werkzeug in der Symbolleiste oben und ziehen einen Auswahlrahmen auf. Wählen Sie danach „Werkzeuge > Beschneiden“, um das Bild auf den gewählten Ausschnitt zu reduzieren, und sichern Sie es (eventuell unter neuem Namen).

Mehrere Bilder drehen

Auch das Drehen von Fotos in die richtige Ausrichtung können Sie ganz schnell über das Programm Vorschau erledigen. Markieren Sie dazu mehrere Bilder im Finder, öffnen Sie diese über „Ablage > Öffnen mit > Vorschau“. Wählen Sie dort alle Bilder über „Befehls- und A-Taste“ aus. Wählen Sie dann „Werkzeuge > Links drehen“ beziehungsweise „Werkzeuge > Rechts drehen“, um alle Dateien in einem Rutsch in die gewünschte Richtung zu rotieren. Die Bilder lassen sich wie im Beispiel auch spiegeln. Wenn Sie danach die Datei schließen, können Sie alle Änderungen in einem Schritt sichern.



Bilder schnell auffinden

Mit intelligenten Ordnern ist es leicht, den Überblick im Finder zu behalten. Sie sind nichts anderes als dauerhaft gespeicherte Suchabfragen, die - das ist der große Vorteil - automatisch ihren Inhalt nach vorgegebenen Kriterien aktualisieren. Diese bestimmen Sie über „Ablage > Neuer intelligenter Ordner“. Klicken Sie dann auf das Pluszeichen oben rechts und legen Sie als Beispiel „Art“ ist „Bilder“ und „JPEG“ fest. Wenn Sie auf „Sichern“ klicken, erzeugen Sie einen Ordner, der stets alle JPEG-Dateien auf Ihrem Rechner anzeigt. Natürlich können Sie durch Kombination der Kriterien nach diesem Prinzip noch weitere intelligente Ordner erzeugen und speichern oder Ihre Bildbestände nach mehreren individuellen Kriterien filtern.



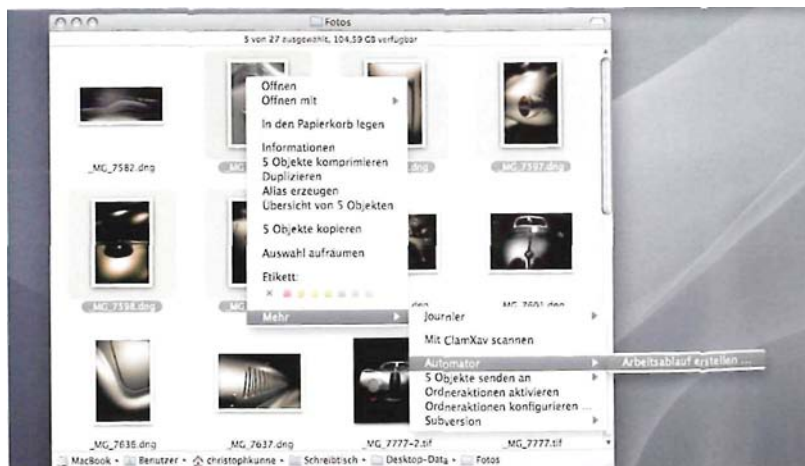
Der Automator

Keinen Lust auf Routineaufgaben? Dann wenden Sie sich doch an Apples systemeigenen Roboter, **der auf** den passenden Namen „Automator“ hört. Im Gegensatz zu ähnlichen Tools aus anderen Systemwelten ist dieser kleine Kollege für Kreative schnell und ohne viel Technik-Know-how nutzbar. | **Kurt Sehler**

Scripting- und im Kern um nichts handelt es sich bei der Arbeit mit Apples Automator – ist normalerweise ein Job für Programmierer. Und wenn schon nicht für richtige Programmierer, so doch zumindest für Leute, die ihnen gedanklich sehr nahestehen. Mit Apples Automator, der ab der Tiger-Version des

Betriebssystems (10.4) zum Standard-Repertoire gehört, ist das anders geworden. Das Programm funktioniert ähnlich einfach wie die „Aktionen“-Funktion von Photoshop mit einer Recorder-Metapher. Im Gegensatz zu Photoshops Aktionen sind die verfügbaren Befehle allerdings weit mächtiger, können

alle auf dem Rechner installierten Programme einbeziehen und gestatten Kreativen mit technophilen Anwendungen außerdem Eingriffe auf der Befehlsebene. Die folgenden vier Schritte zeigen an einem Beispiel, wie einfach es ist, seine eigenen Arbeitsabläufe zusammenzuklicken. (ck)

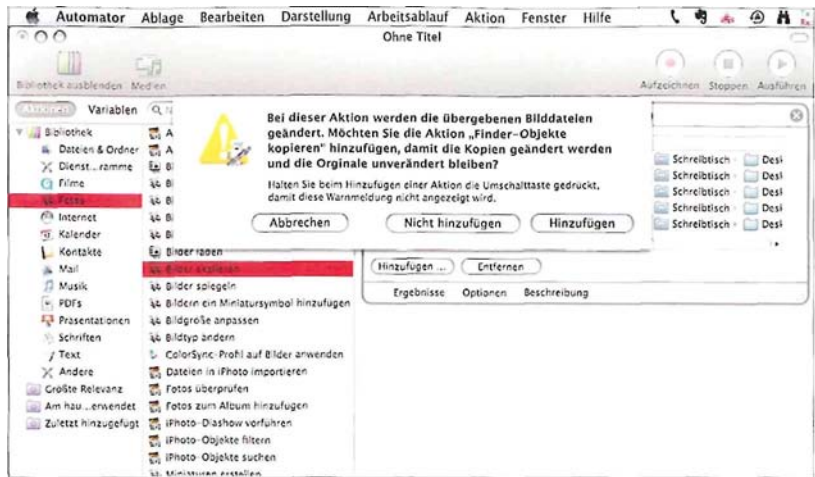


1 Neuen Arbeitsablauf erstellen

Für typische, sich wiederholende Aufgaben können Sie in MacOS XTiger und Leopard schnell und einfach wiederverwendbare, automatische Arbeitsabläufe erstellen – zum Beispiel für das Skalieren von beliebig vielen Bildern auf einen festgelegten Prozentwert in einem Schritt. Dafür hat MacOS X den Automator an Bord, ein Programm, das Sie direkt aus dem Finder starten. Markieren Sie dazu zunächst alle zu bearbeitenden Dateien in einem Fenster und wählen danach im Kontextmenü – aufrufen mit der rechten Maustaste – „Mehr > Automator > Arbeitsablauf erstellen“.

2 Aktion hinzufügen

Anschließend öffnet sich Automator. Die vorher gewählten Dateien sind schon unter „Angegebene Finder-Objekte abfragen“ im rechten Bereich eingetragen. Jetzt wählen Sie im linken Bereich den Eintrag „Fotos“ und in der Mitte die Aktion „Bilder skalieren“. Ziehen Sie die Aktion in den rechten Bereich. Das Programm arbeitet später die Liste der Aktionen von oben nach unten, Schritt für Schritt ab. Im jetzt erscheinenden Dialog entscheiden Sie, ob die Originale verändert werden sollen oder ob der Finder automatisch Kopien erstellen und diese skalieren soll. Letzteres ist immer zu empfehlen, bestätigen Sie also mit „Hinzufügen“.



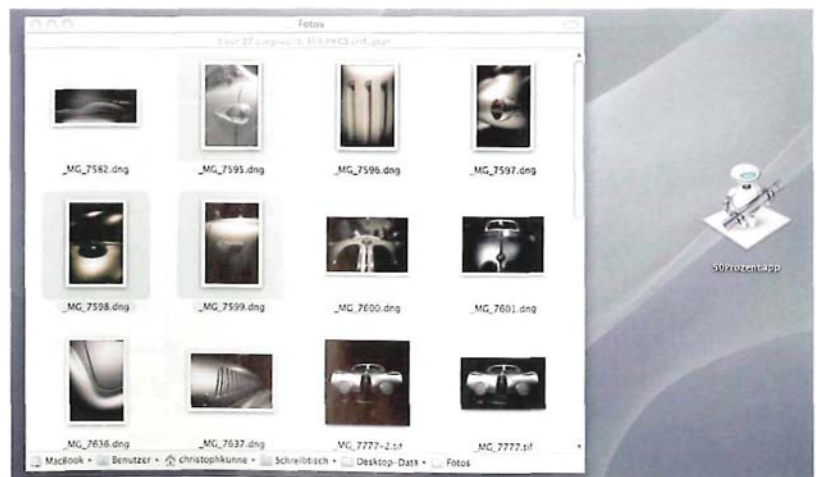
3 Wert festlegen und sichern

Die Aktion für das Kopieren der Resultate wird automatisch eingefügt. Sie bestimmen unter „Finder-Objekte kopieren“, wo die kopierten und später skalierten Bilder landen werden (zum Beispiel auf dem Schreibtisch). Im untersten Eintrag der Liste bestimmen Sie, wie die Bilder skaliert werden sollen. Geben Sie dazu beispielsweise einen Prozentwert oder eine Zielgröße in Pixeln an (der Wert bestimmt die neue Breite der Bilder). Jetzt testen Sie über „Arbeitsablauf > Ausführen“, ob Automator nach Ihren Wünschen arbeitet. Ist dies der Fall, lohnt es sich, den Arbeitsablauf dauerhaft über „Ablage > Sichern“ verfügbar zu machen.



4 Handling

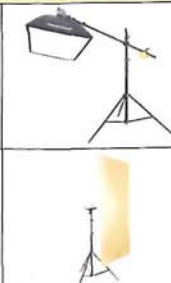
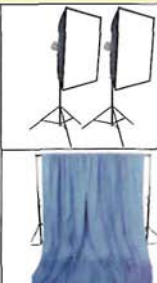
Künftig erledigen Sie Standard-Aufgaben wie das Skalieren auf 50 Prozent, ohne einen neuen Ablauf erstellen zu müssen. Öffnen Sie später einfach die Automator-Datei. Dann löschen Sie die alten Dateien im „Finder-Objekte abfragen“-Feld, fügen die neuen, diesmal zu skalierenden Bilder per Drag & Drop ein und starten die Aktion auf ein Neues. Alternativ löschen Sie die Dateien schon vor dem Speichern und sichern das Ergebnis nicht als „Arbeitsablauf“ sondern als „Programm“. Dieses speichern Sie ebenfalls an einem Ort Ihrer Wahl, haben nun aber die Möglichkeit, einfach Dateien auf das Programm-Icon zu ziehen, um die Skalierung zu starten.



FOTOSTUDIOBEDARF & ZUBEHÖR

09624 / 902802

Aufnahmetische
Studioblitz
Dauerlicht
Taschen
Lichtwürfel
Kamerazubehör
Reflektoren
Softboxen
Hintergrundsystem
Makrofotografie
Reflexschirme
Hintergründe
und vieles vieles
mehr....



5 EURO
FÜR SIE

Gutschein-Code
19DE7C5356

www.studiobedarf24.de

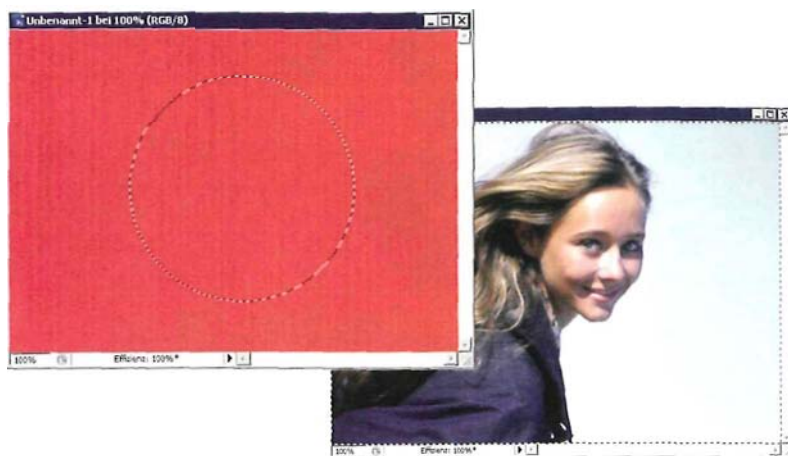
Mit dem hier aufgeführten Gutscheincode können Sie sich im Foto-Zitat-Online-Shop www.studiobedarf24.de einmaliges 5,- € auf Ihren Kauf gutgeschrieben lassen. Gültig ab einem Einkaufsbetrag von mindestens 75 Euro.



Foto-Anstecker

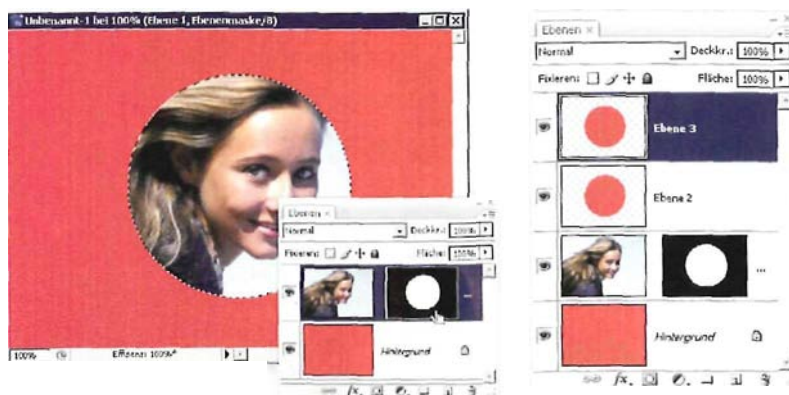
Buttons sind nach wie vor im Trend. Wie Sie selbst authentisch wirkende Ansteckbilder erstellen, hat **Scott Kelby** für Sie ausgetüftelt.

Foto: Brand Pictures



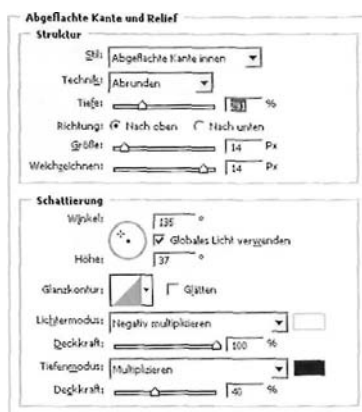
1 Hintergrund anlegen

Legen Sie eine neue RGB-Datei an. Klicken Sie auf das Vordergrundfarbfeld in der Werkzeugleiste und geben Sie im Farbwähler Rot an. Die Tastenkombination „Alt- und Entfernen-Taste“ füllt die Hintergrundebene rot. Danach drücken Sie mehrmals „Umschalttaste-M“, bis Photoshop die Auswahllellipse anbietet. Bei gehaltener Umschalttaste ziehen Sie einen Kreis auf. Öffnen Sie das Foto, das oben im Anstecker erscheinen soll. Wählen Sie das Gesamtbild aus (Strg-/Befehlstaste-A), und kopieren Sie es in die Zwischenablage (Strg-/Befehlstaste-C). Jetzt wechseln Sie wieder zur Datei mit dem roten Kreis.



2 Auswahl einfügen

Sie wählen „Bearbeiten > In die Auswahl einfügen“. Photoshop setzt die Aufnahme in den Kreis ein. Um Größe und Position des Bildes kümmern wir uns später noch. Halten Sie die Strg/Befehlstaste gedrückt, dann klicken Sie in der Ebenenpalette auf die Miniatur der schwarzweißen Ebenenmaske. So entsteht wieder eine Kreisauswahl um die Fotografie herum. Unten in der Ebenenpalette klicken Sie auf die Schaltfläche „Neue Ebene erstellen“. Per „Alt- und Entfernen-Taste“ füllen Sie die Kreisauswahl rot. Diesen Kreis duplizieren Sie (Strg-/Befehlstaste-J), so dass Sie insgesamt zwei rote Kreise haben, die exakt übereinander liegen.

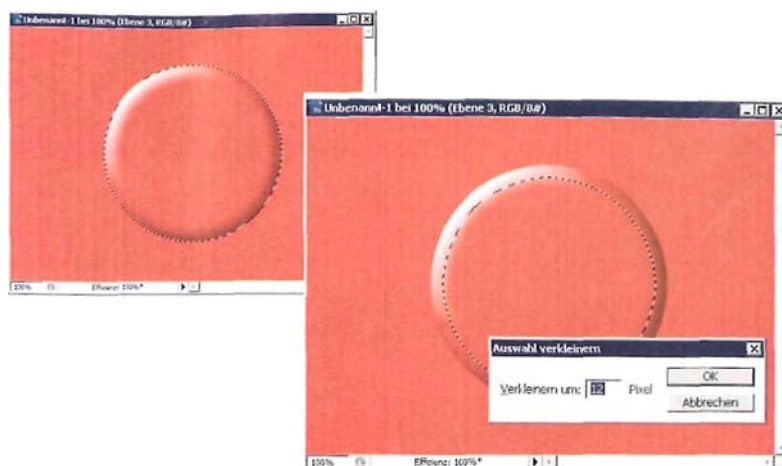


3 Relief erstellen

Im Menü „Ebenenstil hinzufügen“ unten in der Ebenenpalette, wählen Sie „Abgeflachte Kante und Relief“. Heben Sie die Tiefe auf 291 an, die Werte für Größe und Weichzeichnen setzen Sie auf je 14. Im Bereich „Schattierung“ weiter unten im Dialog, brauchen Sie einen Winkel von 135° und 30° Höhe. Die Deckkraft für den „Lichtmodus“ heben Sie auf 100 Prozent, den „Schattenmodus“ stellen Sie auf 40 Prozent.

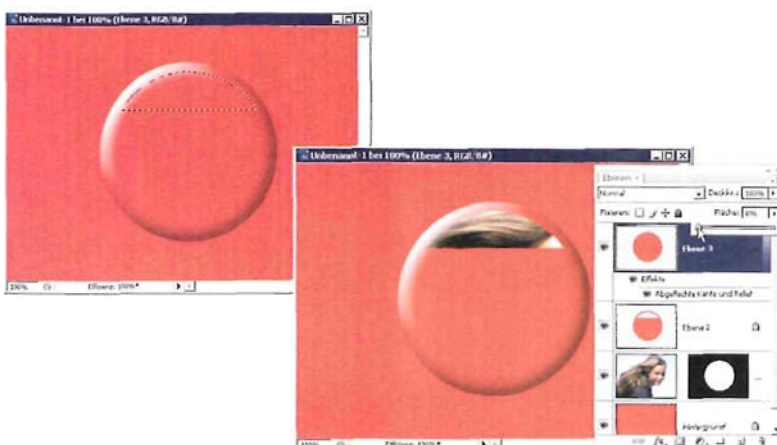
4 Auswahl anpassen

Sie erhalten weiche Glanzlichter und Schatten auf dem Kreis, die Kante des Ansteckers wirkt abgerundet. Klicken Sie mit gehaltener Strg-/Befehlstaste auf die oberste rote Kreisminiatur in der Ebenenpalette. So entsteht eine Auswahl um den Kreis herum. Nun brauchen Sie den Befehl „Auswahl > Auswahl verändern > Verkleinern“. Schrumpfen Sie die Auswahl mit einem Radius von zwölf Pixeln (bei hochauflösenden 300 dpi-Fotos nehmen Sie 44 Pixel).



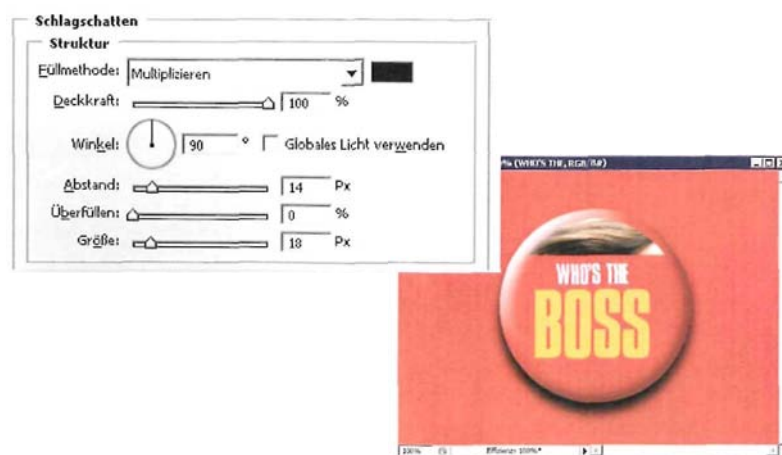
5 Auswahl zuschneiden

Mit „Umschalttaste-M“ schalten Sie das Auswahlrechteck ein. Bei gedrückter Alt-Taste wählen Sie drei Viertel der Kreisauswahl aus. Sobald Sie die Maustaste loslassen, verschwindet dieser eingerahmte Teil aus der Auswahl. Nur das oberste Viertel des Kreises ist noch markiert. In der Ebenenpalette klicken Sie auf den unteren der roten Kreise. Drücken Sie die Entfernen-Taste, dann heben Sie die Auswahl mit „Strg-/Befehlstaste-D“ auf. Klicken Sie in der Palette auf den obersten roten Kreis und senken Sie den Fläche-Wert auf 0. Jetzt erscheint das Foto in der Montage. (Ein reduzierter Fläche-Wert verbirgt die Farbfüllung, lässt aber den Kanteneffekt sichtbar.)



6 Schatten einfügen

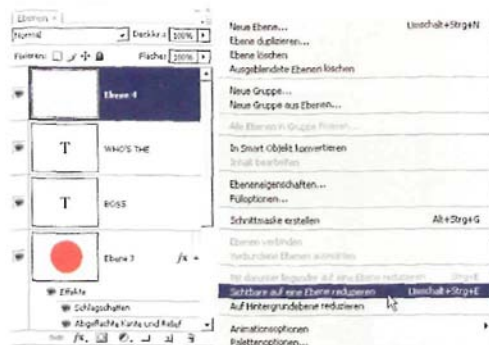
Die oberste Ebene ist noch aktiviert? Dann klicken Sie unten in der Ebenenpalette auf „Ebenenstil hinzufügen“ und danach auf „Schlagschatten“. Sie heben die Deckkraft auf 100 Prozent, schalten das „Globale Licht“ ab und nehmen einen 90°-Winkel. Den Abstand setzen Sie auf 14, die Größe auf 18. Mit dem OK-Klick wenden Sie einen sanften Schatten auf die Schaltfläche an. Jetzt fügen Sie Text hinzu. (In diesem Beispiel habe ich die Schriftart Compacta mit einer Laufweite von minus 25 verwendet.)



7 Button-Vorlage

Klicken Sie in der Ebenenpalette auf die Fotoebene. Bewegen Sie das Foto nach Bedarf mit dem Verschiebenwerkzeug. Für eine Größenänderung wählen Sie das Freie Transformieren (Strg-/Befehlstaste-T). Ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste an einem Eckpunkt. Speichern Sie die Datei mit allen Ebenen, zum Beispiel im Photoshop-Dateiformat - dies ist Ihre Vorlage für weitere Buttons.



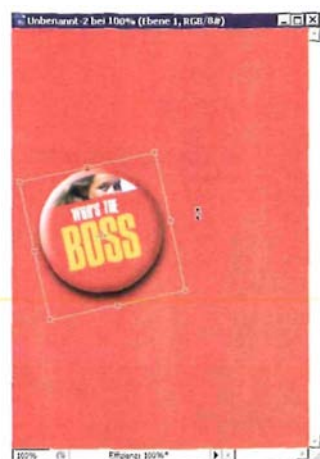


8 Smart Objekt erstellen

Klicken Sie in der Palette auf das Augensymbol neben der Hintergrundebene, um den Hintergrund auszublenden. Markieren Sie die oberste Ebene und klicken dann auf die Schaltfläche „Neue Ebene erstellen“ unten in der Palette. Jetzt folgt der Tastengriff „Umschalt-, Strg-/Befehls-, Alt-Taste-E“. Die neue Ebene zeigt nun eine Zusammenfassung aller sichtbaren Ebenen, also genau Ihren Button. Klicken Sie wieder mit rechts neben die neue Miniatur und wählen Sie „In Smart Objekt konvertieren“.

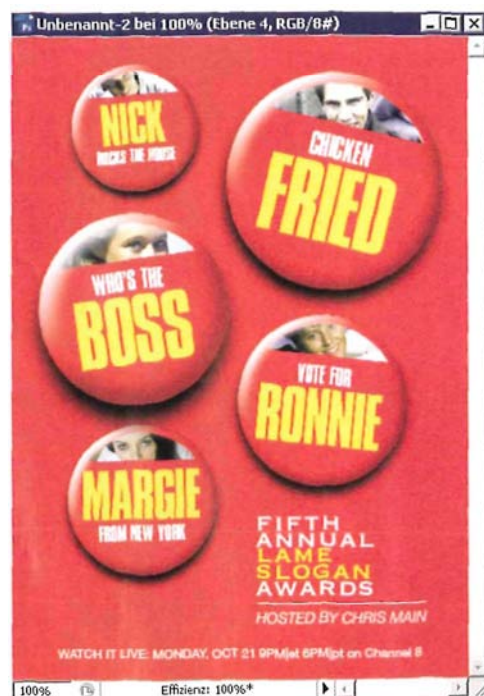
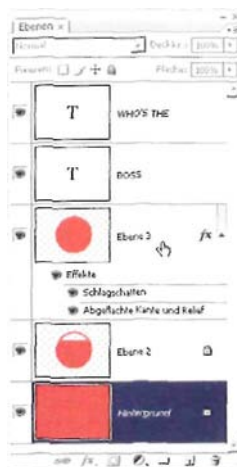
9 Finales Dokument anlegen

Legen Sie das endgültige Dokument für die Buttons an. Schalten Sie das Verschiebenwerkzeug ein (V-Taste) und ziehen Sie die oberste Ebene der vorherigen Datei (also den kompletten Anstecker auf einer Ebene) in das Zieldokument. Per „Strg-/Befehlstaste-T“ verkleinern und drehen Sie die Figur nach Bedarf.



10 Letzter Schliff

Jetzt wieder zur Datei mit dem Anstecker. Ziehen Sie die oberste Ebene (mit dem Gesamt-Button) in den Mülleimer unten in der Ebenenpalette. Auch die Fotoebene ziehen Sie in den Mülleimer. Klicken Sie auf die Hintergrundebene, um sie aktiv und sichtbar zu machen. Klicken Sie bei gedrückter Strg-/Befehlstaste auf die Miniatur der oberen Kreisebene, so dass Sie eine Kreisauswahl erhalten. Öffnen Sie dann das nächste Foto für den Button, wählen Sie es komplett aus (Strg-/Befehlstaste-A) und kopieren Sie es in den Arbeitsspeicher („Strg-/Befehlstaste-C“). Zurück in der Anstecker-Datei wählen Sie „Bearbeiten > In die Auswahl einfügen“



11 Mehrere Buttons

So landet das Foto innerhalb der Kreisauswahl auf einer eigenen Ebene. Mit Verschiebenwerkzeug und Frei-Transformieren-Modus passen Sie es ein. Ändern Sie bei Bedarf den Text, dann wiederholen Sie Schritt 8 - Sie erzeugen einen vollständigen Button auf einer Einzelebene. Dieses Zwischenergebnis ziehen Sie ins Endbild, wo Sie es per „Strg-/Befehlstaste-T“ skalieren, drehen und verschieben. Legen Sie weitere Kreisobjekte nach Bedarf an. Die Abbildung zeigt das Ergebnis.



Der hier vorgestellte Workshop ist ein Auszug aus dem Buch „Down and Dirty Tricks“ von Scott Kelby, Addison Wesley, 2008 39,95 € (vgl. Seite 108)



Fotos: Agata Urbaniak, Luis Solis, Emin Ozkan, Homero Chapu, d r o u u, Victor Iglesias, Ove Topfer, Craig Jewell (alle stockphoto)

Foto-Vektor-Tandem

Lagern Sie Teilaufgaben in Illustrator aus, wenn diese dort besser aufgehoben sind. Wie bei unseren Beispielen des Vervielfältigens von Motivbestandteilen durch Transformieren oder durch den Einsatz mehrfarbiger „Pinsel“. | **Monika Gause**

Wo es um das exakte und mehrfache Transformieren (Drehen, Skalieren, Spiegeln, Neigen) von Objekten geht, bietet Ihnen Illustrator durchaus Vorteile. Darüber hinaus bringt die objektorientierte Arbeitsweise von Illustrator weitere Pluspunkte. Sie können etwa Bildelemente als „Pinsel“ einsetzen. Verschiedene Methoden dazu stellen wir Ihnen vor.

Einige basieren auf dem kostenlosen Plugin Scriptographer und den von dessen Entwicklungsgemeinschaft programmierten Modulen. Scriptographer wurde ursprünglich von dem Schweizer Programmierer Jürg Lehni für die Kunstinstallation „Hektor“ entwickelt – ein per Postscript angesteuerter überdimensionaler Sprayer-Roboter. Scriptographer kann per Javascript von jedem Interessierten erweitert werden. Daher existieren einige interessante Werkzeuge, die diese Nischenprobleme lösen.

Da Scriptographer und seine Module zumeist für den eng definierten eigenen Bedarf entwickelt und zusätzlich der Allgemeinheit kostenlos zur Verfügung gestellt werden, müssen Sie mit unerwartetem Verhalten rechnen. Das Plugin wird nicht so umfassend getestet, wie das bei kommerziellen Anwendungen in der Regel der Fall ist. Arbeiten Sie daher auch immer mit der neuesten für Ihr System geeigneten Version und stellen Sie sicher, dass auf Ihrem Rechner ein aktuelles Java Runtime Environment (JRE) installiert ist. Es kann außerdem sinnvoll sein, Scriptographer in einer neuen Datei auszuführen und erst das fertiggestellte Objekt in die eigentliche Illustration hineinzukopieren. Erstellen Sie regelmäßig und vor allem nach wichtigen Arbeitsschritten eine Sicherungskopie Ihrer Datei.

In nächster Zeit werden ähnliche Entwicklungen auch von anderer Seite zu erwarten

sein. Über die Schnittstelle Switchboard können Adobe-AIR-Anwendungen die Creative Suite Programme steuern und zwischen ihnen vermitteln. Bereits eingesetzt wird dies von dem Künstler Drew Trujillo – Pseudonym Dr. Woohoo – aus New Mexico, der in Illustrator Photoshop-Elemente als Pinselspitzen für seine abstrakten Werke benutzt.

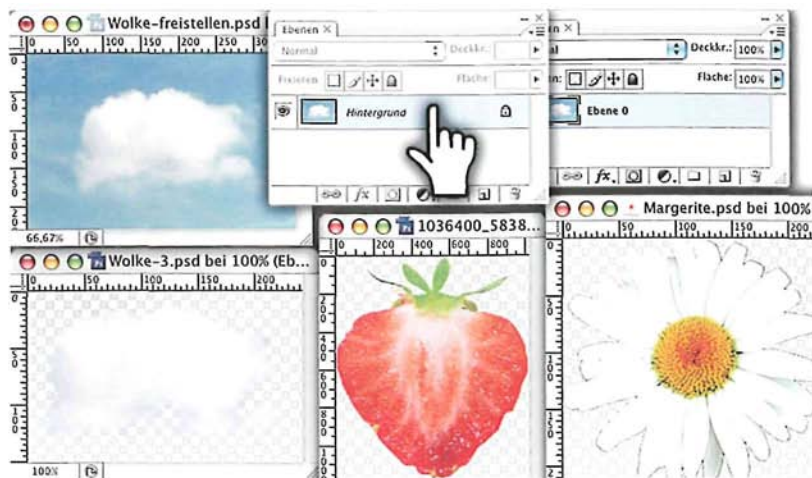
Da diese Anwendungen mit Hilfe von Flash und FLEX auch von einer breiteren Entwicklungsgemeinschaft produziert werden können, ist die Einstiegsschwelle in die Programmierung von Erweiterungen erneut gesunken und man darf auf neue kreative Anwendungsmöglichkeiten gespannt sein.

In dieser Illustration sollten Sie das Bildmaterial nicht bereits vor dem Platzieren in Illustrator für die Ausgabegröße optimieren. Stattdessen arbeiten Sie mit etwas größeren Bildern und schärfen das Endprodukt anschließend in Photoshop.



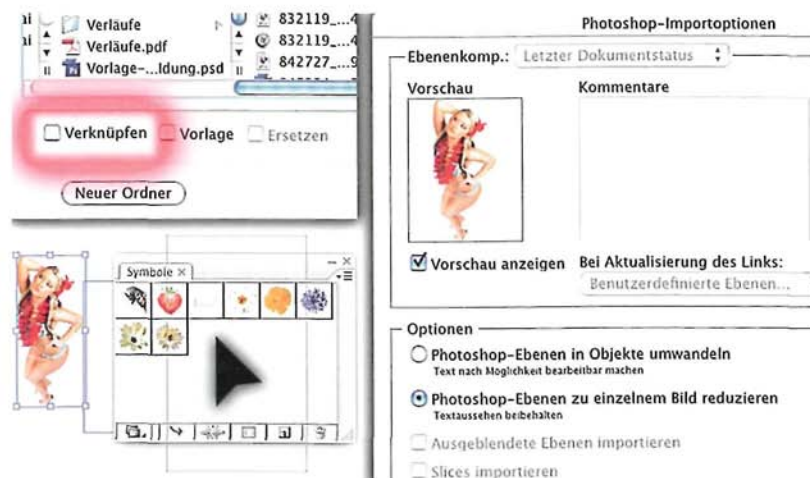
1 Installation von Scriptographer

Laden Sie Scriptographer von der Website scriptographer.com herunter. Neben dem Plug-in Scriptographer selbst benötigen Sie das Modul crowdomatic aus dem Bereich „Scripts > General Scripts“. Auf dem Mac installieren Sie Scriptographer, indem Sie das heruntergeladene Disk Image mounten und den Ordner in Ihren Illustrator-Zusatzmodule-Ordner verschieben. Unter Windows entpacken Sie das ZIP und verfahren mit dem Ordner ebenso. Die Datei crowdomatic.js ziehen Sie in den Unterordner „scripts > tools“. Starten Sie Illustrator. Um Scriptographer zu deinstallieren, entfernen Sie seinen Ordner aus dem Zusatzmodule-Ordner.



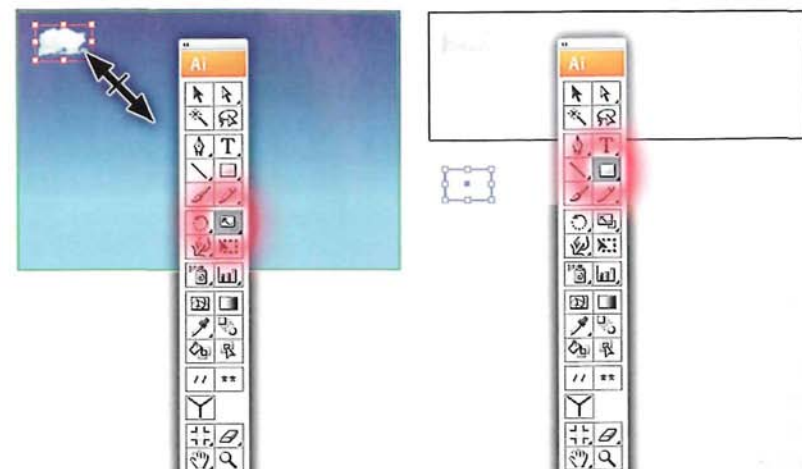
2 Vorbereiten der Motive

Öffnen Sie ein Fotomotiv in Photoshop, zum Beispiel eine Wolke. Drücken Sie die Alt-Taste und doppelklicken Sie die Zeile der Hintergrundebene, um diese in eine Bildebene umzuwandeln. Stellen Sie die Motive auf der Bildebene frei. Verwenden Sie nach Belieben auch Alpha-Transparenz und stellen Sie Elemente mit weichen Kanten frei. Diese werden in Illustrator ebenfalls teiltransparent sein, womit Sie interessante Überlagerungen erzielen können. Speichern Sie das Motiv im Photoshop-PSD-Format. Die Bildgröße richten Sie bei einer Auflösung von mindestens 300 ppi (für den Offsetdruck) etwas größer als benötigt ein.



3 Import in Illustrator

Erzeugen Sie in Illustrator eine neue Datei im Farbmodus RGB - beziehungsweise mit einem der Dokumentprofile „Web“, „Video und Film“, „Einfaches RGB“. Importieren Sie Ihre PSD-Dateien mit „Datei > Platzieren“ - deaktivieren Sie „Verknüpfen“. Ziehen Sie jeweils ein einzelnes Objekt auf die Symbole-Palette. Da schnell einige hundert Kopien der Bildelemente entstehen, senken Sie die Dateigröße erheblich. Darüber hinaus ersparen Sie sich das mehrfache Bestätigen der Profilwarnung beim Öffnen der Datei. Größtmögliche Flexibilität beim Re-Import der Datei in Photoshop erhalten Sie, wenn Sie für jedes Illustrationselement eine eigene Ebene anlegen.

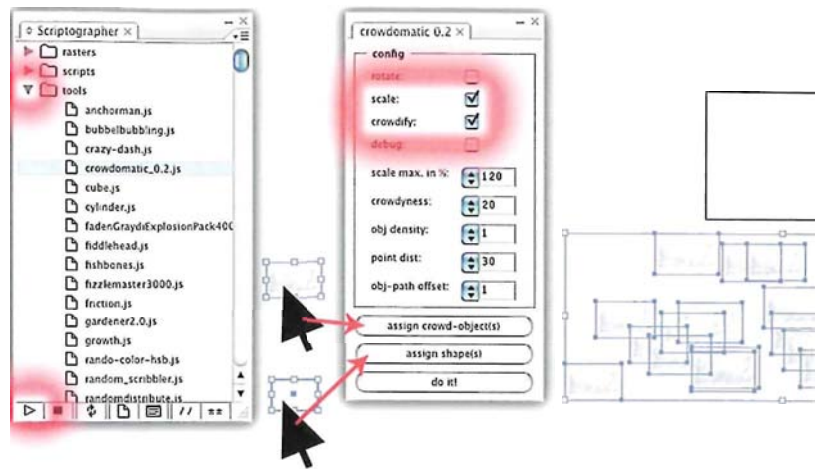


4 Wolkenhintergrund

Verkleinern Sie das oder die Ausgangselemente mit Hilfe des Skalieren-Werkzeugs oder des Begrenzungsrahmens passend zur Dokumentgröße. Kopieren Sie die Wolke in die Zwischenablage und erstellen Sie eine neue Datei ebenfalls im Farbmodus RGB und in der Größe der Fläche, die mit den Objekten versehen werden soll. In Illustrator CS3 nehmen Sie das Dokumentprofil „Einfaches RGB“, damit die Zeichenfläche die korrekte Größe erhält. Fügen Sie die Wolke in diese neue Datei ein. Ziehen Sie außerhalb der Zeichenfläche ein Rechteck auf - dieses wird vom crowdomatic-Modul benötigt. Nach der Anwendung von Schritt 5 können Sie es wieder löschen.

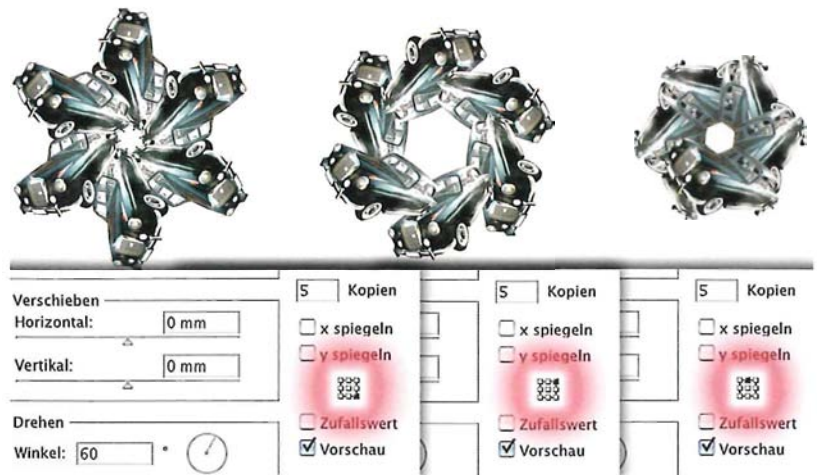
5 Wolken über eine Fläche verteilen

Rufen Sie „Fenster > Scriptographer > Main“ auf. Klicken Sie auf den Pfeil vor „Tools“, um die Liste der Module aufzuklappen. Aktivieren Sie „crowdomatic“ und klicken Sie auf den Startpfeil. Aktivieren Sie „crowdify“ und gegebenenfalls „scale“. Geben Sie unter „Crowdyness“ einen Wert von 20 ein. Setzen Sie „obj density“ und „obj-path offset“ auf 1, „point dist“ auf 30 und „scale max“ auf etwa 120. Wählen Sie die Wolke auf der Zeichenfläche aus und klicken auf „assign crowd-object(s)“. Dann starten Sie die Wolken-Generierung mit einem Klick auf „do it!“. Lösen Sie die Gruppierung auf, kopieren Sie nur die benötigten Wolken und fügen Sie diese in die Original-Datei ein.



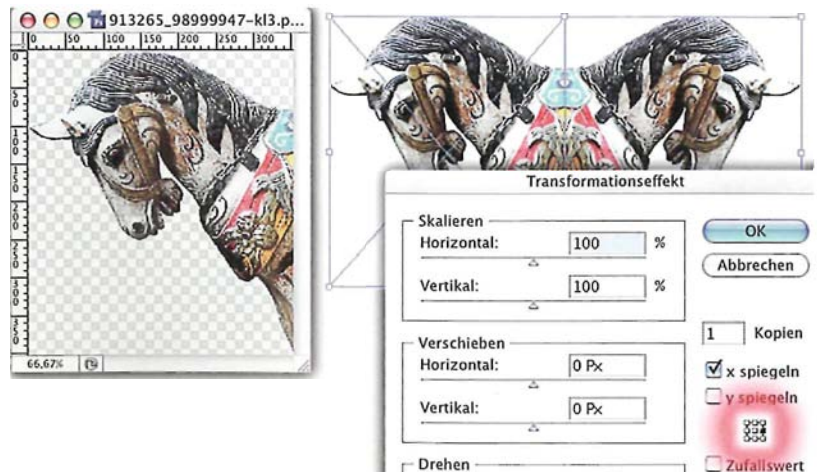
6 Kaleidoskop-Objekte

Nach der Zufallsverteilung gehen Sie die regelmäßig angeordneten Objekte an. Diese werden mit dem Transformieren-Effekt bearbeitet. Interessant am Drehen mit dem Effekt anstelle des Drehen-Werkzeugs (mit anschließendem „Erneut transformieren“) ist, dass Sie besser experimentieren können. Aktivieren Sie ein Objekt und rufen „Effekt > Verzerrungs- und Transformationsfilter > Transformieren“ auf. Geben Sie 5 Kopien und einen Winkel von 60° ein. Jetzt aktivieren Sie die Vorschau und experimentieren mit dem Referenzpunkt. Zusätzlich können Sie auch die Verschiebung variieren, bis Ihnen das Ergebnis zusagt.



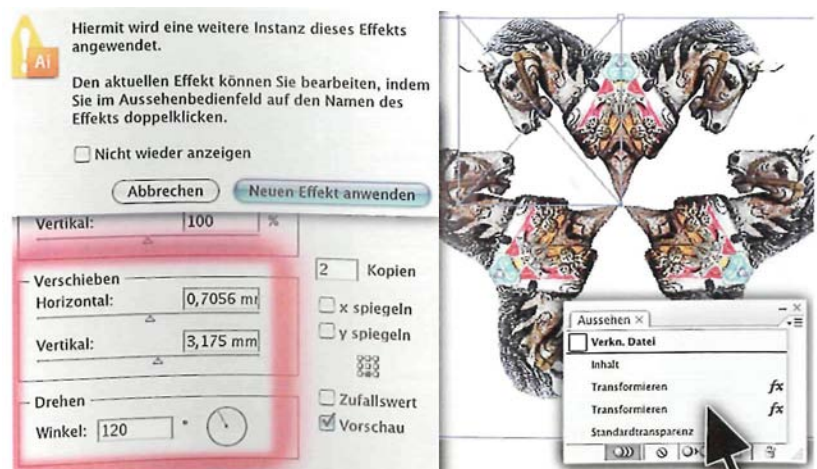
7 Karussellpferd - Schritt 1

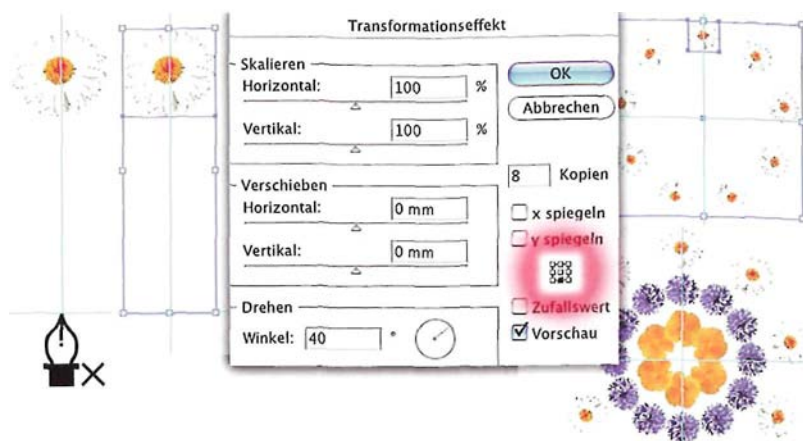
Der Pferdekopf wird mit den gleichen Methoden wie im vorigen Schritt mehrfach bearbeitet. Das Foto des Karussellpferds wurde in Photoshop ein wenig gedreht und schräg beschnitten. Der etwas komplexere Kaleidoskop-Effekt dieses Objekts entsteht durch zweimaliges Transformieren. Aktivieren Sie das Objekt und wenden Sie „Effekt > Verzerrungs- und Transformationsfilter > Transformieren“ an. Geben Sie unter „Kopien“ den Wert 1 ein. Aktivieren Sie „x-spiegeln“. Mit dem Referenzpunktsymbol setzen Sie den Bezugspunkt für die Spiegelung an die Schnittkante - in diesem Fall rechts. Klicken Sie OK.



8 Karussellpferd - Schritt 2

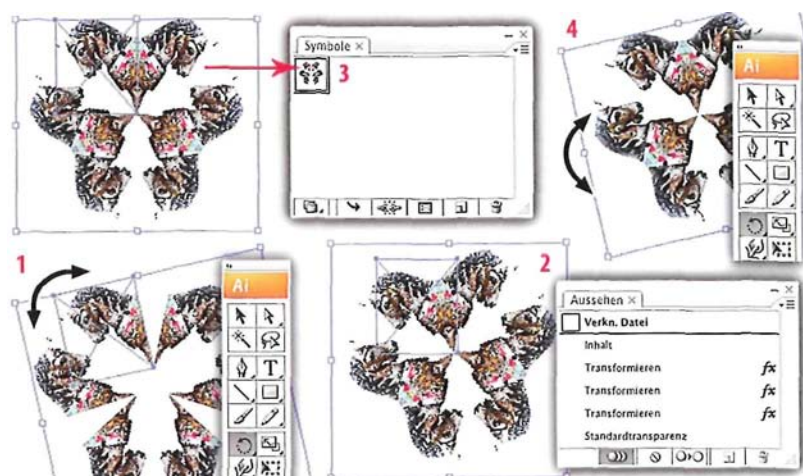
Rufen Sie den Transformieren-Effekt erneut auf: „Effekt > Verzerrungs- und Transformationsfilter > Transformieren“. Illustrator zeigt eine Warnung an, die Sie mit einem Klick auf „Neuen Effekt anwenden“ ignorieren. In diesem Schritt erzeugen Sie die Drehung. Experimentieren Sie mit der Anzahl der Kopien, dem Drehwinkel und dem Referenzpunkt wie bereits in Schritt 6 gezeigt. Die Aussehen-Palette zeigt die beiden Transformieren-Effekte, die auf das Bild angewendet wurden, an. Möchten Sie nachträglich die Einstellungen eines der Effekte editieren, doppelklicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Aussehen-Palette.





9 Entfernter Referenzpunkt

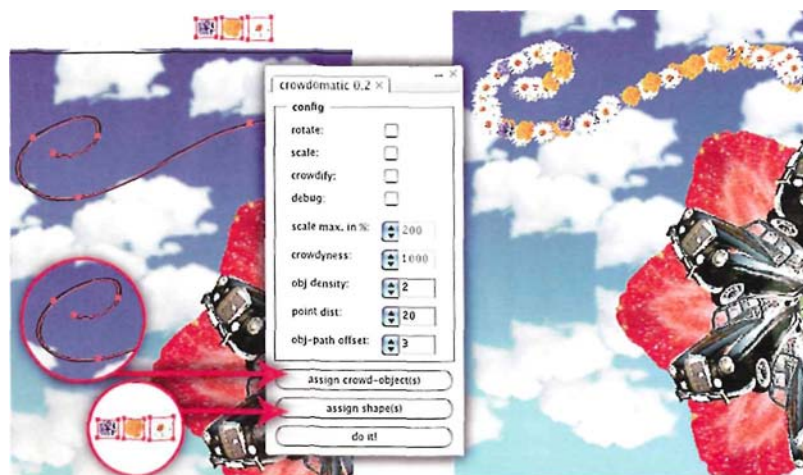
Alleine mit dem Referenzpunktsymbol ist Ihr Einfluss auf den Mittelpunkt begrenzt. Markieren Sie einen gewünschten Bezugspunkt mit Hilfslinien. Positionieren Sie das Bild in der gewünschten Entfernung auf der senkrechten Hilfslinie. Setzen Sie einen einzelnen Ankerpunkt auf die Markierung, indem Sie mit dem Zeichenstift-Werkzeug einmal darauf klicken. Gruppieren Sie das Bild und den Ankerpunkt und rufen den Transformieren-Effekt auf. Setzen Sie den Referenzpunkt auf unten Mitte und geben die übrigen Optionen ein. Diesen Trick können Sie zum Beispiel nutzen, um mehrere Objekte um einen gemeinsamen Mittelpunkt zu drehen.



10 Kaleidoskop drehen

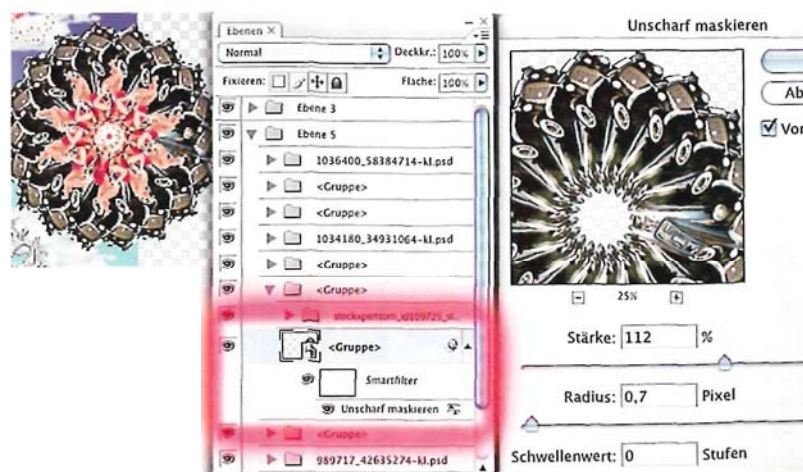
Soll ein mit dem Transformieren-Effekt erzeugtes Objekt gedreht werden, so können Sie nicht einfach mit dem Drehen-Werkzeug oder dem Begrenzungsrahmen arbeiten (1). Stattdessen haben Sie zwei Möglichkeiten. Zum einen können Sie einen weiteren Transformieren-Effekt anwenden, in welchem Sie keine Kopie erzeugen und das Objekt nur drehen (2). Die andere Möglichkeit besteht darin, aus dem Kaleidoskop-Objekt ein Symbol zu erstellen (3), davon eine Instanz zu platzieren und diese zu drehen (4).

Tip: Falls bereits das Grundobjekt ein Symbol ist, dann kann das erneute Erzeugen eines Symbols Probleme beim Ausdruck direkt aus Illustrator erzeugen. In diesem Fall wenden Sie lieber den Transformieren-Effekt an.



11 Objekte am Pfad verteilen

Zeichnen Sie einen „Schnörkel“ mit dem Zeichenstift-Werkzeug oder dem Pinsel. Bringen Sie eines oder mehrere Bilder auf die gewünschte Größe. Rufen Sie das Modul „crowdomatic“ im Scriptographer-Plug-in auf. Geben Sie dort für die Optionen „obj density“ den Wert 2, „point dist“ den Wert 20 und „obj-path offset“ den Wert 3 ein. Setzen Sie auch hier die „crowd-objects“ und die „shapes“. So werden entlang des Pfades relativ viele Stützpunkte erzeugt, an denen jeweils eine geringe Anzahl Objekte positioniert werden, die sich eng am Pfad orientieren. Eine größere Variation entsteht mit der Option „rotate“ die eine Drehung der Objekte erzeugt.



12 Export als Photoshop-PSD

Ist die Illustration fertiggestellt, wählen Sie „Datei > Exportieren“. Aus der Liste der Formate rufen Sie „Photoshop (psd)“ auf. Aktivieren Sie die Option „Ebenen exportieren“ und „Maximale Bearbeitbarkeit“. Auch die Glättung sollten Sie auswählen, damit die Kanten Ihrer Bilder weichgezeichnet werden. Die Datei besteht aus sehr vielen einzelnen Objekten auf einzelnen Ebenen. In Photoshop CS3 haben Sie die sehr elegante Möglichkeit, gleichartige Elemente in Smart Objekten zu kombinieren und die zum Beispiel für den Druck nötige Scharfzeichnung als Smart Filter auf diese anzuwenden.

Nothilfe Tipps & Tricks



Hier finden Sie wieder Lösungsvorschläge für aktuelle Leserprobleme. Diesmal zu den folgenden Fragestellungen: Zwei Varianten der weichen Auswahlkante, schwarzes Umfärben eines weißen Brautkleides, Probleme mit Pixelmaßen und spiegelnde Christbaumkugeln. | Doc Baumann

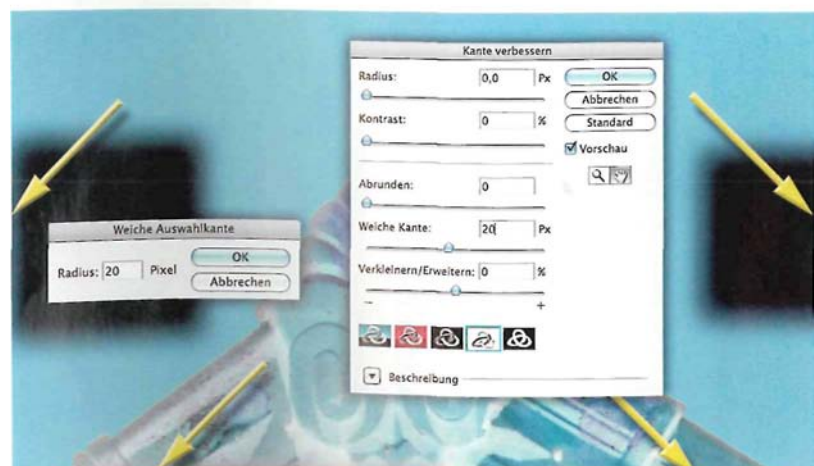
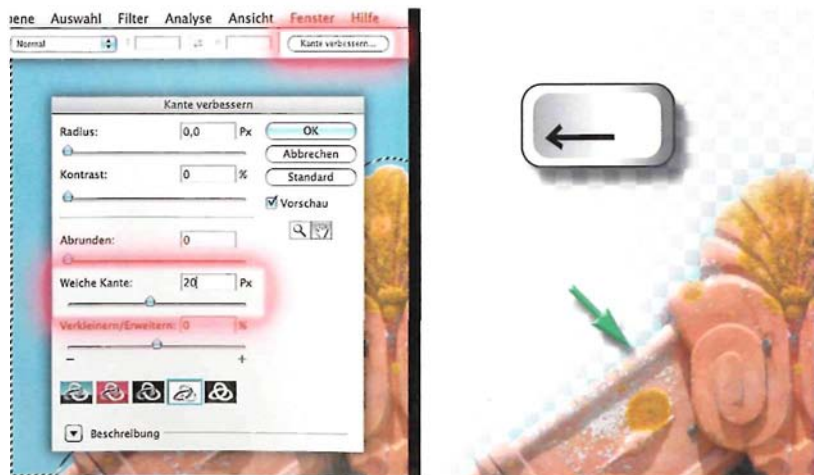
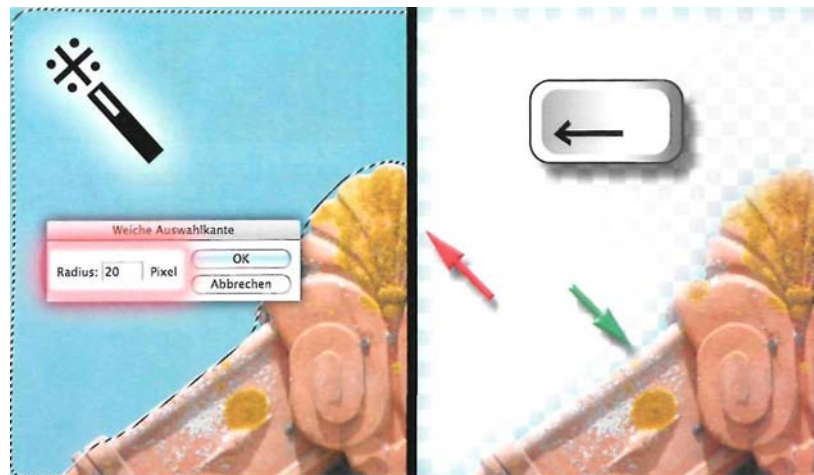
Zweimal weiche Kante

Frage: Folgendes Problem habe ich in PS CS3 mit der weichen Kante: Ich wähle mit dem Auswahlwerkzeug einen Bereich aus. Dann lege ich eine weiche Auswahlkante von 150 Pixel Radius fest und kehre sie um. Diese weiche Auswahl will ich nun löschen - jedoch habe ich nach dem Löschen auch an den Bildrändern diesen weichen Verlauf. Wie kann man das anders machen? Markus Rößler

Antwort: In der Tat weist Photoshop dieses merkwürdige und in der Regel eher unerwünschte Verhalten ab CS3 auf; bei CS2 funktioniert es noch so, dass die Auswahl auch in der Randzone des Bildes hart blieb. Bei CS4 bleibt es bei der hier erläuterten CS3-Lösung.

Wahrscheinlich werden Sie festgestellt haben, dass sich diese Berücksichtigung des Bildrandes nicht nur bei der beschriebenen Vorgehensweise so auswirkt, sondern immer dann, wenn eine beliebige weiche Auswahl den Rand berührt oder über ihn hinausreicht. Im oberen Bild wurde zunächst der blaue Hintergrund per Zauberstab ausgewählt und dann mit dem Befehl „Auswahl > Auswahl verändern > Rand > Weiche Auswahlkante“ mit einem Radius von 20 Pixel gesoftet. Nach dem Löschen der blauen Fläche bleibt die weichgezeichnete Zone nicht entfernter blauer Pixel auch entlang der Außenkanten des Bildes erhalten (roter Pfeil).

Bei dem Bild in der Mitte dagegen werden die Hintergrundpixel bis zum Bildrand komplett entfernt, die weiche Kante macht sich nur entlang der Innenkonturen bemerkbar. Was ist der Unterschied? Diesmal wurde die Weichzeichnung nicht mittels des vertrauten Befehls erzeugt, sondern durch „Auswahl > Kante verbessern“ (alternativ finden Sie ihn bei einer bestehenden Auswahl und einem aktivierten Auswahlwerkzeug rechts oben in der Optionsleiste). Setzen Sie alle Regler außer „Weiche Kante“ auf null. Dasselbe Verhalten zeigt Photoshop, wenn Sie eine Auswahl weichzeichnen, die den Rand berührt oder darüber hinausreicht. Achten Sie beim Füllen, Löschen oder Anwenden eines Effekts also darauf, die jeweils angemessene Methode einzusetzen (unten).





Brautkleid im Gothic-Look

Frage: Hallo zusammen, ich habe da ein Problem mit dem **Umfärben eines Kleides**. Ich wollte mit meiner Frau ein paar Fotos in Richtung Gothic machen und sie zog dazu ihr Brautkleid an. Wir machten einige Aufnahmen, das Kleid wollte ich dann später am PC schwarz umfärben. Naja, Pustekuchen! Ich habe mich dann durch einige Foren und Berichte gekämpft, aber das Ergebnis war nie befriedigend. In den Foren war zwar rege Beteiligung zu verzeichnen, doch wie's so richtig geht, weiß dort auch keiner. Da ich kein Profi mit Photoshop bin, würde ich mich über ein gutes Tutorial freuen. Gruß, Michael Hatz

Antwort: Über solche Verfahren haben wir bereits mehrfach berichtet, zuletzt in Heft 21, Seite 62 ff. Schauen wir uns hier eine etwas **modifizierte Vorgehensweise** an.

Zunächst müssen Sie durch eine Auswahl festlegen, welche Bereiche des Fotos geschwärzt werden sollen. Das geht am besten über „**Auswahl > Farbereich**“ [1]. Die entstehende Auswahl sichern Sie in einen neuen Alphakanal: „**Auswahl > Auswahl speichern**“. Bildstellen, die unerwünscht mit selektiert wurden, übermalen Sie mit schwarzem Pinsel, solche innerhalb des Kleides, die nur teilweise ausgewählt sind – also in der Maske grau – mit weißem [2].

Laden Sie den Kanal als Auswahl und dunkeln Sie den Bereich des Kleides ab, und zwar sowohl durch Verschiebung des Schwarzpunkt- und Gammareglers der Tonwertstreckung nach rechts wie auch des Weißpunkts des Tonwertumfangs nach links [3]. Einige Bildstellen werden so allerdings sehr dunkel. Sie bleiben flexibler, wenn Sie mit einer **Einstellungsebene** arbeiten, und noch mehr, wenn Sie als Typ „**Verlaufsumsetzung**“ wählen. Dort können Sie die Auswahl als Ebenenmaske zuweisen [4, links], oben sehen Sie den verwendeten Verlaufsbalken von Grau nach Schwarz. Noch mehr Möglichkeiten stehen Ihnen offen, wenn Sie die Auswahl laden, den Auswahlbereich aus der Hintergrundebene duplizieren (Strg-/Befehls- und J-Taste) und ihr die als Schnittmaske gruppierte „Verlaufsumsetzung“-Einstellungsebene zuweisen [4 rechts].

Denn nun lässt sich mit einem Doppelklick auf die Ebenenzeile des Kleides das Fenster „**Ebenenstil**“ öffnen, wo Sie unten mit gedrückter Alt-Taste die linke Hälfte des Weißpunktreglers von „Darunterliegende Ebene“ nach links verschieben [5]. Auf diese Weise blenden Sie weich die hellsten Stellen der Hintergrundebene wieder ein und rekonstruieren so Struktur und Glanz [6]. Zusätzlich wurde die Kleid-Ebene im Bereich des rechten Arms weichgezeichnet.

Die leidigen Pixelmaße

Frage: Hallo Doc, ich habe eine dringende Anfrage: Ich dachte, ich hätte die Logik der Bildgröße, auch den Dialog in Photoshop, verstanden, aber dem ist anscheinend nicht so. Ich habe die Aufgabe, mehrere Dutzend Collagen im Format 45x30 cm bei 254 ppi zu erstellen. Die Fotos dazu existieren im Format 115,15x86,36 cm bei 72 ppi, entsprechend 3264x2448 Pixelgröße.

Ich erstelle zunächst ein neues Dokument mit den vom Bilderdienst geforderten Maßen: 45x30 cm bei 254 ppi. Dann ändere ich die Bildgröße der Fotos, die zur Collage zusammenzufügen sind, unter „Bild > Bildgröße“ auf 254 ppi. „Bild neu berechnen“ nicht angehakt, damit die Pixelmaße unverändert bei 3264x2448 Pixel bleiben, die metrischen Maße verringern sich dabei auf 32,64 cm Länge und 24,48 cm Breite.

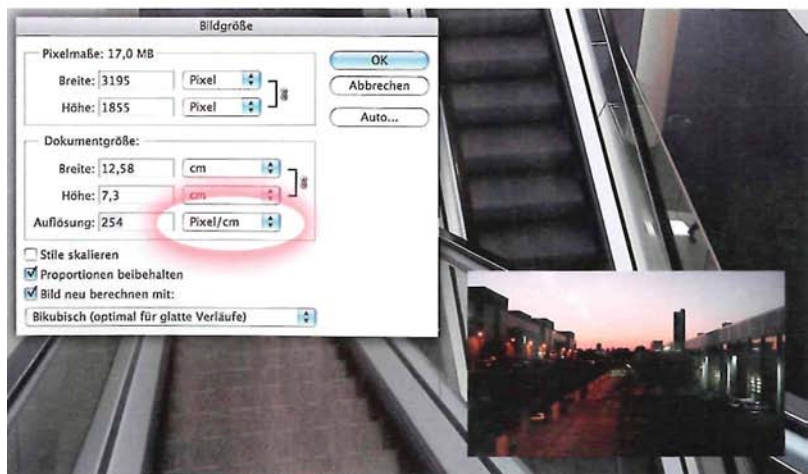
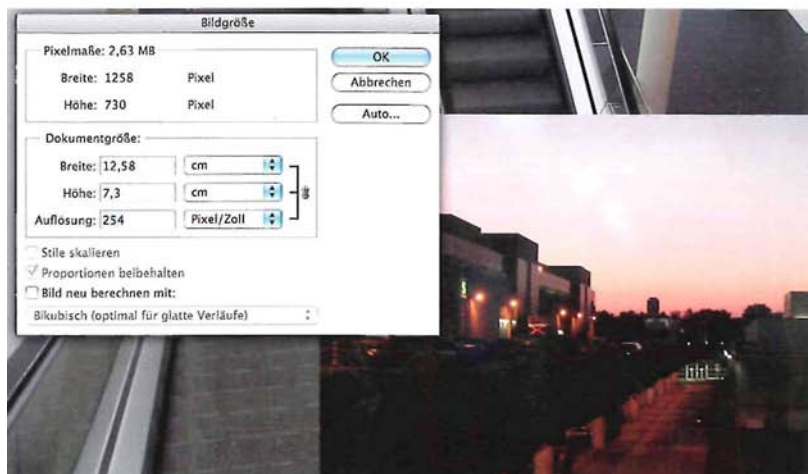
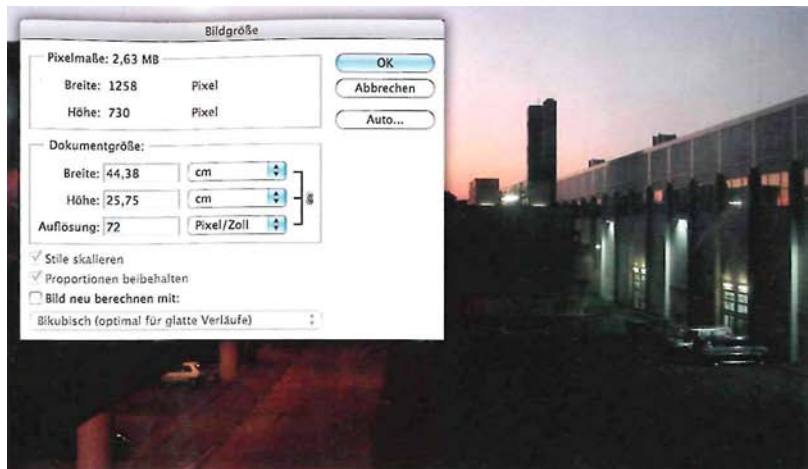
Dann ziehe ich den Inhalt der Arbeitsfläche in das neue Dokument (45x30 cm bei 254 ppi) und staune: Die Bilder sind wesentlich kleiner, als sie sein müssten. Dann wird es noch rätselhafter: Ich erstelle ein weiteres neues Dokument in der Größe der Fotos, fülle die Fläche mit schwarzer Farbe und ziehe den Inhalt in das erste Dokument, wo die zu kleinen Bilder bereits eingefügt sind. Aber dieses Bild hat nun - unabhängig von der Auflösung von 254 oder 72 ppi - die erwartete Größe.

Was mache ich falsch? Ich bin gespannt, wo mein Denkfehler liegt. Herzliche Grüße, Hannes

Antwort: Zunächst erschien das auch mir rätselhaft, denn eigentlich ist das Ganze recht einfach: Dein Vorgabeformat von 45 x 30 cm ergibt bei 254 ppi eine Breite von 4 500 und eine Höhe von 3 000 Pixeln. Die Umrechnung klappst deswegen so glatt, weil ein Zoll 2,54 Zentimeter entspricht - das sind 17,717 x 11,811 Zoll bei 254 ppi (Pixel per Inch beziehungsweise Zoll). Und 17,717 multipliziert mit 254 ergibt wieder 4 500 (Pixel).

Mit anderen Worten: Wenn Dein reingezogenes Foto 3 264 Pixel breit ist und Deine Zieldatei 4 500, entspricht das einem Seitenverhältnis von 73 Prozent. Dabei wird das eingefügte Bild der Auflösung der Datei angepasst, in die importiert wird; die absoluten Pixelmaße bleiben unverändert. Es ist also völlig unnötig, die Fotos, die Du überziehen oder kopieren willst, vorher hinsichtlich ihrer Auflösung der Zieldatei anzugleichen.

In Deinem Fall hat diese Zieldatei zwar eine Fläche von 45x30 cm, Du hast aber im Dialog „Bildgröße“ offenbar versehentlich nicht die Auflösung bezug „Pixel/Zoll“, sondern „Pixel/cm“ eingestellt, ebenso übrigens bei der schwarz gefüllten Kontrollfläche, deren relativ Größe Dir daher richtig erschien. Deine Zieldatei hat damit eine Pixelgröße von 11 430 x 7 620 Pixel, denn 254 ppm sind 645 ppi, also etwa das Zweieinhalbfache, und daher wirken Deine importierten Fotos auch zweieinhalbfach kleiner, als Du es erwartet hattest. Dein Denkfehler war also lediglich ein falsches Bezugsmaß im Bildgrößen-Dialog.



Schauen wir uns die Pixelmaße und den unteren Teil des Bildgrößen-Dialogs, die damit in Zusammenhang stehen - erscheint in Bild 3 auf den ersten Blick das Problem noch einmal an diesen unverändert: Breite 12,58 cm, Höhe Beispiel näher an: Das Bild ganz oben 7,3, Auflösung 254. Aber die Pixelbreite hat eine Größe von 44x25 cm bei der es ist hier 3195, die Dateigröße 17 MB. Der Auflösung von 72 ppi oder Pixel Der Unterschied liegt im Auflösungsprozent, das entspricht 1 258x730 Pixel bezug: In der Mitte sind es „Pixel pro Zoll“ und 2,63 MB. Zoll“, unten „Pixel pro Zentimeter“.

Die in der Mitte hinten wiedergegebene Datei ist das importierte Foto 1 in eine Datei hat ebenfalls 1 258x730 Pixel - der Mitte so groß wie die Zieldatei, un- Pixel Kantlänge, aber bei einer Auflösung - dagegen zwar in den Pixelmaßen von 254 ppi ergibt das bei einer unverändert groß, aber relativ zur Gesamtumrechnung in Zentimeter 12,58 x 7,30 samftlich - nun zweieinhalbfach kleiner bei konstanter Dateigröße von 2,63 MB. wegen des Umrechnungsfaktors 2,54.

Foto Kugel: Coral Photo Stock Library

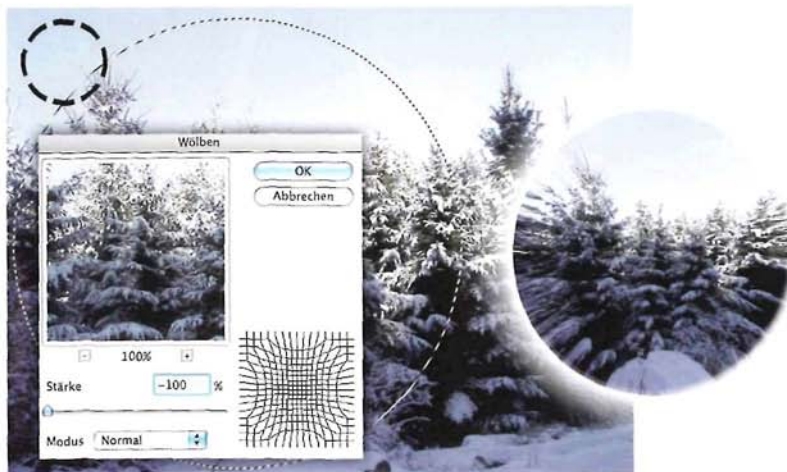


Bild auf Christbaumkugel

Frage: Lieber Doc Baumann, ich weiß, ich hab's schon irgendwo gelesen: Wie platziert man ein Foto auf eine (Weihnachts-)Kugel? Können Sie mir weiterhelfen? Viele Grüße aus der Pfalz sendet Jo Steinmetz

Antwort: Diese Anfrage kommt gerade rechtzeitig zum Jahresende - genau genommen kam sie zum vorigen Jahresende, aber so knapp vor Weihnachten, dass das folgende Heft schon fertig war. Deswegen nun also leicht verspätet, aber dennoch aktuell; Jo Steinmetz erhielt seine Nothilfe-Lösung damals natürlich umgehend.

Wir haben also zwei Fotos: eines der spiegelnden Kugel, das andere einer beliebigen Szene - schneebestäubte Tannen passen da bestens. Beginnen Sie damit, eine Kreisauswahl aufzuziehen, dann rufen Sie „Filter > Verzerrungsfilter > Wölben > Stärke: -100%“ auf.

Ich hatte übrigens bei meiner Antwort an Jo Steinmetz seinerzeit einen Wert von +100 % vorgeschlagen, was dann richtig ist, wenn Sie eine Struktur auf der Kugeloberfläche simulieren wollen - im Falle einer Spiegelung dagegen führen negative Werte zu einem visuell überzeugenderen Ergebnis. Aus der Anfrage ging nicht eindeutig hervor, ob es sich um einen Strukturauftrag oder um eine Reflexion handelt. So oder so führt der „Wölben“-Filter nur zu einer Annäherung an die tatsächliche Ansicht.

Übertragen Sie die Auswahl in die Kugel-Datei. Damit das Ergebnis echt aussieht, müssen Sie zwei Eingriffe vornehmen: Erzeugen Sie eine Ebenenmaske und blenden Sie dort mit Schwarz Elemente wie Blätter und Schleife aus. Öffnen Sie mit Doppelklick auf die Ebenenzeile der verzerrten Reflexion die „Ebenenstil“-Einstellungen und verlagern Sie bei „Farbbereich > Grau > Darunterliegende Ebene“ mit gedrückter Alt-Taste die Reglerhälften von Schwarz- und Weißpunkt. Damit blenden Sie entsprechende Helligkeitsanteile der auf der Hintergrundebene liegenden Kugel weich wieder ein. Zusätzlich habe ich auf dieser Ebene den rechteckigen Reflex ausgewählt und auf einer neuen Ebene oberhalb der vorhandenen weiß gefüllt (Modus „Negativ multiplizieren“, Deckkraft 60%).

Um gegebenenfalls die Plastizität der Kugel zusätzlich zu unterstreichen, erzeugen Sie eine neue Ebene, laden dort die Pixel der Reflexions-Ebene als Auswahl (Ebenenzeile mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken) und füllen sie mit einem radialen Weiß-Schwarz-Verlauf, dessen Zentrum Sie übereinstimmend mit der Beleuchtung der Kugel wählen. Setzen Sie diese Ebene auf den Modus „Hartes Licht“ und reduzieren Sie die Deckkraft etwa auf die Hälfte. Tatsächlich wird eine spiegelnde Kugel in ihren Randbereichen zwar nicht abgeschattet, wie das Foto ganz oben zeigt - dennoch kann diese Überlagerung den räumlichen Charakter unterstützen.

Typo in Glas & Chrom

Einfache Texteffekte wie Schlagschatten oder Reliefs lassen sich mittlerweile auch in Layoutprogrammen erzeugen. Geht es jedoch um etwas speziellere Effektgestaltung oder sollen Materialien simuliert werden, ist Finetuning in Photoshop angesagt. | **Günter Schüler**

Texteffekte gelten in der Medienproduktion mittlerweile fast als „must“. Ob InDesign, XPress, Illustrator oder Photoshop: Weiche Schlagschatten oder dreidimensionale Relief-Headlines benötigen keine umständlichen Herumbasteln mehr mit Photoshop-Ebenen, Alpha-Kanälen und Filtern. Durch einstellbare Regler gehören „Instant-Effekte“ in Photoshop ebenso zum Inventar wie in der aktuellen InDesign-Version. Sind die Zeiten vorbei, in denen kreative Photoshop-Künstler bildhafte Schriftwelten aus dem Hut zauberten? Oder, noch provokativer gefragt: Machen Tipps & Tricks zu Texteffekten überhaupt noch Sinn?

Die Antwort lautet: Durchaus. Zwar lassen sich Schriftzüge mit Photoshop-Ebenen-effekten recht bequem auftunen. Die s gilt besonders für weitverbreitete DTP-Effekte

wie etwa weiche Schlagschatten oder Reliefs. Spätestens bei der glaubhaften Simulation von Materialeigenschaften sind dann doch etwas weitergehende kreativ-technische Fragen gefragt.

Trotz des nötigen Aufwands sind Ebeneneffekte auch für stark bildhaft gestaltete Schriftzüge eine immense Erleichterung. Zum einen ermöglichen sie das Erstellen eines Basiseffekts, welcher sich mit zusätzlichen Techniken verfeinern lässt. Zusätzlich bieten Ebeneneffekte die Option, gelungene Effektkombinationen als Stil abzuspeichern und so dauerhaft zur Verfügung zu haben. Diese Vorzüge lassen sich auch bei der Simulation komplexerer Materialien wie etwa Glas, Chrom oder Stein zunutze machen. Schriftzüge, die ein bestimmtes Material simulieren, sind nicht ohne Grund beliebt: Vi-

suelles, Anschauliches genießt im aktuellen Mediendesign generell einen hohen Wert. Von ihrer Erstellung her sind realistisch wirkende Texteffekte immer noch anspruchsvoll. Anders als früher ermöglichen Ebeneneffekte jedoch das schnelle Einrichten eines Basiseffekts.

Die zweite wichtige Technologie bei Effekt erstellen sind Ebenen. Sie helfen beim Strukturieren, bei der separaten Bearbeitung von eigentlichen Texteffekt und Hintergrund. Generell gilt: Sämtliche in dieser „Tipps & Tricks“-Sammlung vorgestellten Effekte profitieren von kreativen Ausprobieren und Abwandeln. Zu Beginn wird eine einfache Ausgangskonstellation vorgestellt, die im Anschluss verfeinert wird – wobei als Zwischenergebnis meist ein recht brauchbarer Stil-Roh-effekt anfällt.

Glas-Effekt

1 Hintergrund und Text

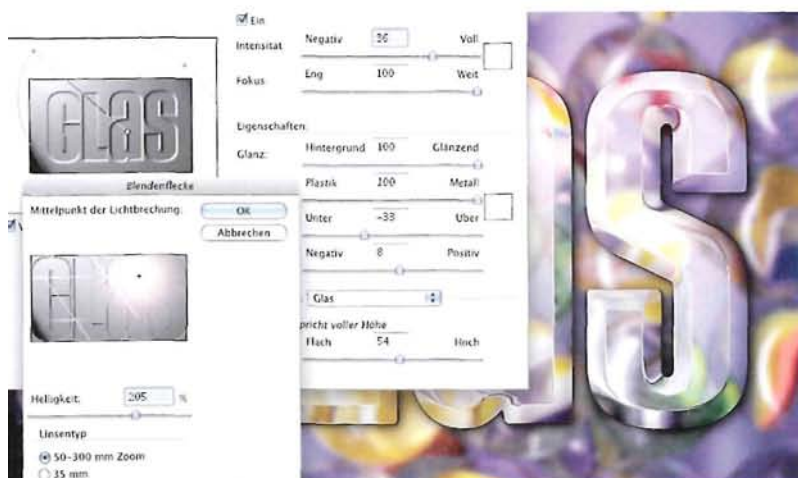
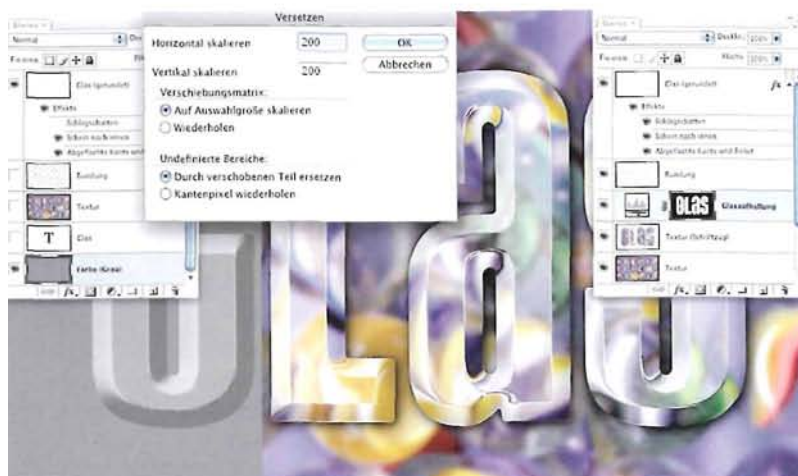
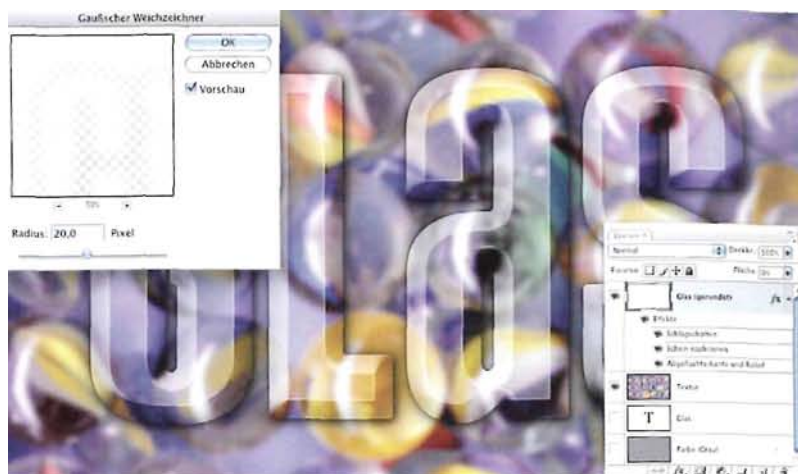
Erstellen Sie eine Ebene mit Text und runden ihre Kanten ab: Sie aktivieren eine Auswahl durch Klicken auf die Textebene mitgehaltener Strg-/Befehlstaste, runden diese über den Befehl „Auswahl > Auswahl verändern > Abrunden“ ab, erzeugen eine neue Ebene und füllen die Auswahl mit Farbe. Um das Ambiente von Glas zu verstärken, wird der Effekt mit einem passenden Hintergrund kombiniert. Als erstes hellen Sie die Hintergrund-Ebene „Jextur“ leicht auf und zeichnen sie mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ etwas nach.



2 Ebeneneffekt-Einstellungen

Basis für die Gestaltung des Glas-Reliefs sind drei als Stil abspeicherbare Ebeneneffekt-Einstellungen für die neue Text-Ebene „Glas (gerundet)“. Um die Flächenfarbe für die Effektgestaltung auszuschalten, setzen Sie in der Ebenen-Palette den Wert für „Fläche“ auf 0 Prozent. Über das Ebeneneffekt-Icon in der Fußleiste der Ebenen-Palette richten Sie die Ebeneneffekte ein. Die wichtigsten sind „Abgeflachte Kante und Relief“ und „Schein nach innen“ (Einstellung für „Füllmethode“: „Weiches Licht“). Beide hellen, wie in der Abbildung rechts zu sehen, die Relieffanten auf. Komplettiert wird die Effektwirkung durch den dritten Ebeneneffekt, einen weichen Schlagschatten.





3 Weicherer Aufsatz

Damit das Glasrelief nicht hart auf dem Hintergrund liegt, erzeugen Sie als nächstes einen zusätzlichen Konturschatten. Legen Sie unter der Texteffekt-Ebene eine neue Ebene an („Rundung“), anschließend klicken Sie auf die Texteffekt-Ebene mit gehaltener Strg-/Befehlstaste, um die Text-Outline als Auswahl zu laden, und füllen diese über den Befehl „Bearbeiten > Kontur füllen“ mit schwarzer Vordergrundfarbe. Wert: 6 bis 8 Pixel. Über „Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner“ zeichnen Sie diese Aufsatzverstärkung weich. Das Ergebnis ist mehr Dreidimensionalität, allerdings auch eine etwas zu dunkle Gesamtwirkung.

4 Hintergrund an Glasrelief anpassen

Um den Hintergrund an die Glasoberfläche anzupassen, kopieren Sie die Bilddatei und schalten in der Ebene „Glas (gerundet)“ den Schlagschatten-Effekt aus. Ebenso die Ebenen „Rundung“, „Textur“ sowie die ursprünglichen Textebene. Die unterste Ebene („Farbe (Grau)“) enthält ein neutrales Grau. Als nächstes reduzieren Sie die Bildkopie auf die Hintergrundebene und speichern sie als Graustufen-datei im PSD-Format ab. Sie dient nunmehr als Versetzungsmatrix für den Verzerrungsfilter „Versetzen“, den Sie auf eine Kopie der Ebene „Textur“ anwenden. Anschließend löschen Sie die Außenbereiche und hellen mit einer Einstellungsebene „Tonwertkorrektur“ die Textfläche auf.

5 Glaseigenschaften finetunen

Für eine bildhaftere und realistischere Gesamtwirkung erzeugen Sie eine zusätzliche Ebene namens „Beleuchtung“, füllen diese mit neutralgrauer Farbe und stellen den Ebenenmodus auf „Ineinanderkopieren“. Die neue Ebene behandeln Sie mit den beiden Renderfiltern „Beleuchtungseffekte“ und „Blendenflecke“. Um im Filter „Beleuchtungseffekte“ einen Relief-Kanal zuzuweisen, aktivieren Sie zuvor die Transparenzmaske der Texteffekt-Ebene und speichern diese in einem Alpha-Kanal. Der Filter „Blendenflecke“ ist optional. Der Sinn der Behandlung ist, die Glanzwirkung des Glases zusätzlich zu forcieren - insbesondere an den Reliefkanten.

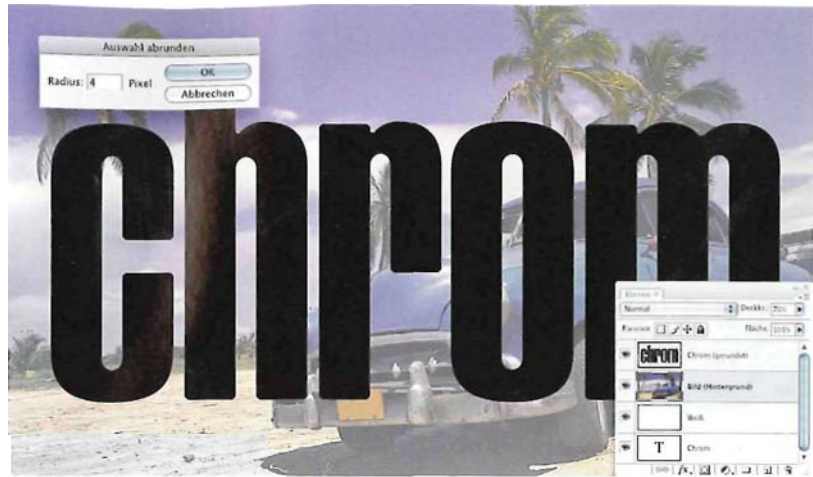
6 Spiegelung

Verstärken lässt sich die Reflexionswirkung durch ein zusätzliches Bild, das sich im Glas-Schriftzug spiegelt. Dieses liegt auf einer separaten Ebene über der in Schritt 5 erzeugten Ebene „Beleuchtung“. Um auch die Spiegelung an die Reliefoberfläche anzupassen, behandeln Sie die neue Ebene „Reflexion“ ebenso wie die Ebene „Textur (Schriftzug)“ in Schritt 4. Als Matrix für den Filter „Versetzen“ können Sie dieselbe Datei verwenden. Um passgenau zu versetzen, sollten Sie zuvor sicherstellen, dass der Bildinhalt in der Ebene „Reflexion“ identische Abmessungen hat wie die Bilddatei. Letzter Schritt: Füllmethode „Weiches Licht“ zuweisen und Deckkraft reduzieren.

Chrom-Effekt

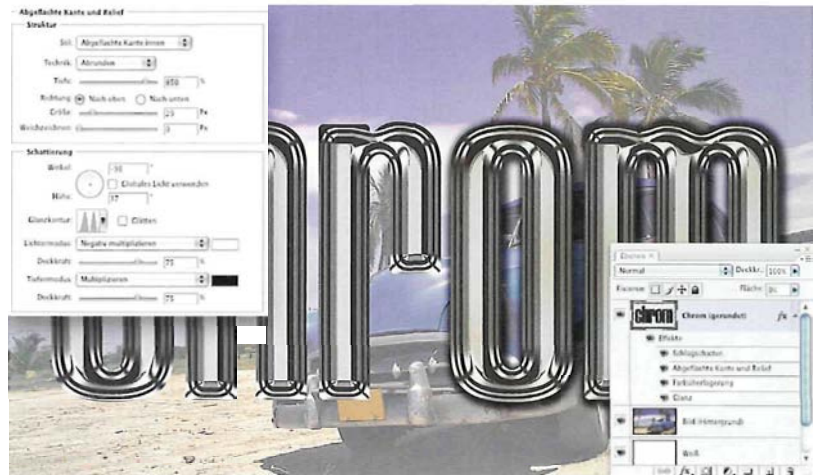
7 Hintergrund und Text

Die Ausgangskonstellation ist ähnlich wie beim Glas-Effekt in Schritt 1. Auch hier wird der Schriftzug leicht gerundet und in einer neuen Ebene mit Farbe gefüllt. Der Hintergrund besteht aus einem zum Effekt passenden Bild - hier ein Oldtimer, der sich später in Schriftzug und Fläche spiegeln soll. Um im Nachhinein mehr Variationsmöglichkeiten zu haben, legen Sie für den Hintergrund zwei Ebenen an: eine mit weißer Farbe und eine mit dem Bild. Um Letzteres abzusoftnen, reduzieren Sie die Deckkraft in der Ebenen-Palette auf 70 Prozent.



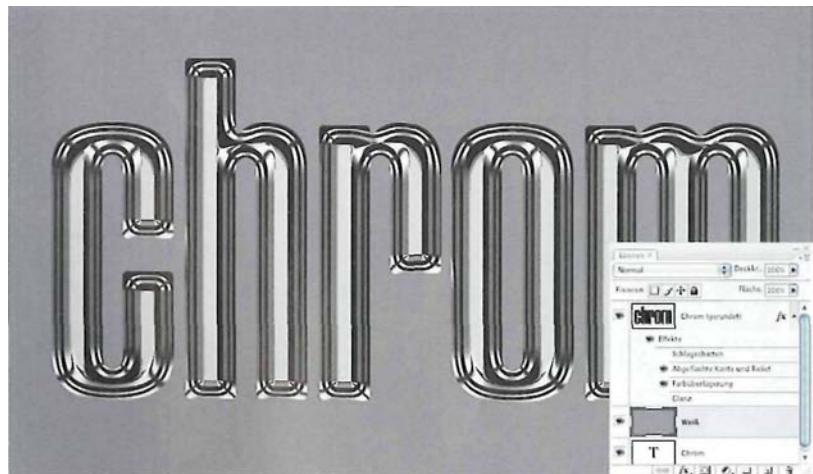
8 Ebeneneffekt-Einstellungen

Auch die Rohvariante dieses Chrom-Effekts lässt sich gut als Stil speichern. Basis sind vier unterschiedliche Ebeneneffekt-Einstellungen - wobei Sie auch hier zunächst den Deckkraft-Wert für „Fläche“ auf 0 setzen. Haupt-Ansatzpunkt für diese Chromeffekt-Variante ist die „Glanzkontur“-Kurve unter „Abgeflachte Kante und Relief“. Zusätzlich verstärken können Sie diese Wirkung durch die Zuweisung derselben Kurve im Unterreiter „Kontur“. Die restlichen Einstellungen nehmen Sie rein nach visuellen Kriterien vor. „Schlagschatten“ verstärkt den Aufsatz. „Farbüberlagerung“ erzeugt eine variable Flächengrundierung und „Glanz“ sorgt für einen zusätzlichen Material-Schimmer.



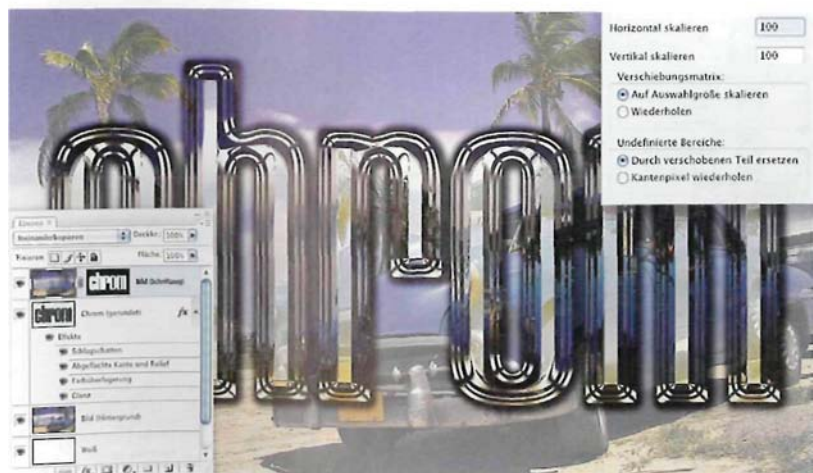
9 Reflexion vorbereiten

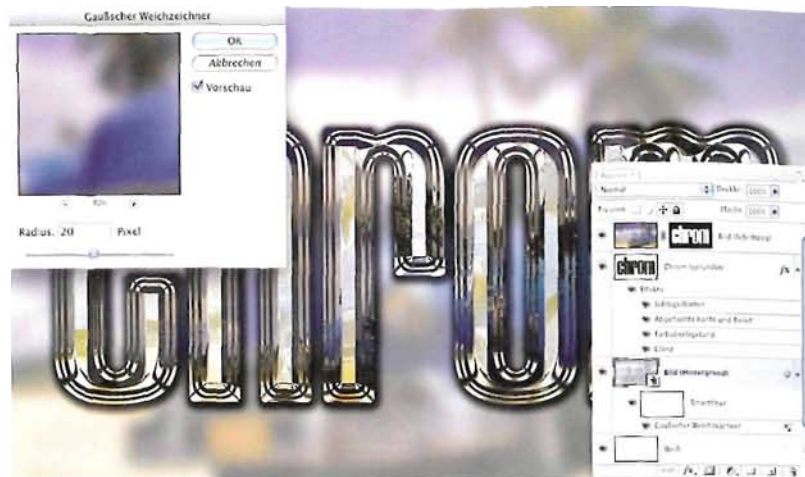
Die Reflexion eines nicht sichtbaren Bild-Vordergrundes erzeugen Sie auf eine vergleichbare Weise wie die Glas-Spiegelung in Schritt 6. Auch diese wird über den Verzerrungsfilter „Versetzen“ vorgenommen. Vorbereitend erzeugen Sie hierfür eine ähnliche Matrix wie beim Glas-Effekt. Wie in Schritt 4 schalten Sie auch hier in einer Bilddatei-Kopie die Sichtbarkeit einiger Ebenen-Komponenten aus, füllen die unterste Ebene mit neutralem Grau, reduzieren das Ganze auf die Hintergrundebene und speichern die Matrix-Datei im Photoshop-Format.



10 Reflexion erzeugen

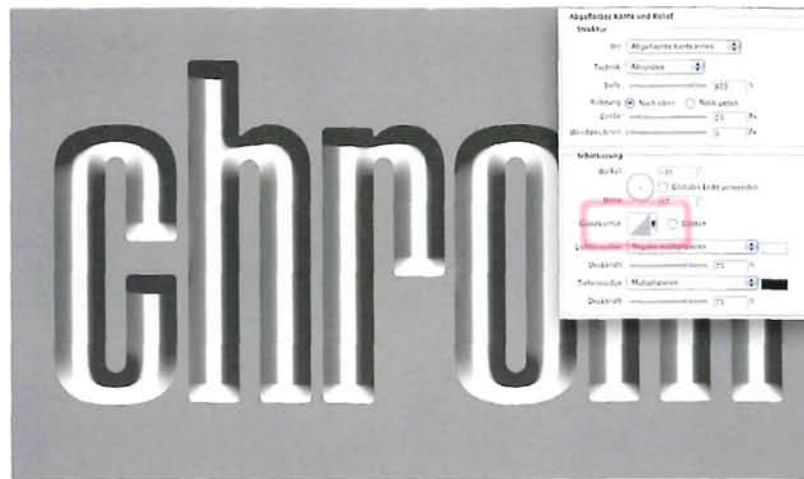
Für die Reflexion auf dem Schriftzug verwenden Sie eine Kopie der Bildebene. Diese ordnen Sie in der Ebenen-Palette ganz oben an. Um passgenau zu versetzen, sollten Sie darauf achten, dass die Abmessungen der Ebene „Bild (Schriftzug)“ identisch sind mit der Höhe und Breite der Bilddatei - Modus-Einstellung ist hierjineinanderkopieren“. Als nächstes klicken Sie mit gehaltener Strg-/Befehlstaste auf das Ebenen-Icon der Texteffekt-Ebene und erzeugen über „Ebene > Ebenenmaske > Auswahl einblenden“ eine neue Ebenenmaske. Abschließend bearbeiten Sie die neue Ebene mit dem Filter „Versetzen“. Als Matrix wählen Sie die in Schritt 9 erzeugte Datei.





11 Hintergrund

Die Struktur des Hintergrund-Materials ähnelt hier derjenigen von glattem Milchglas. Für die Erzeugung eines Matt-Glänzend-Kontrastes ist diese Konstellation ganz praktisch. Um die Effektgestaltung der Bild-Ebene variabel zu halten, wandeln Sie sie über „Ebene > Smart Objekte > In Smart Objekt konvertieren“ in ein Smart Objekt um. Eine diffus-matte Spiegelung erzeugen Sie mit dem Filter „Gaußscher Weichzeichner“ (Radius: 10 bis 30). Um die Spiegelungswirkung der Ebene „Bild (Hintergrund)“ realistischer zu gestalten, vergrößern Sie sie über den Befehl „Bearbeiten > Transformieren > Skalieren“ und schieben sie mit dem Verschieben-Werkzeug in eine passende Position.



12 Alternative Chrom-Oberfläche

Kleiner Eingriff-große Wirkung: Eine komplett andere Chrom-Wirkung erzielen Sie, wenn Sie die beiden in Schritt 8 beschriebenen Kurven-Einstellungen unter „Abgeflachte Kante und Relief“ und „Kontur“ verändern. Leicht anpassen sollten Sie gegebenenfalls die restlichen Ebeneneffekt-Parameter. Der in den Schritten 7 bis 11 beschriebene Dokument-Aufbau ändert sich dadurch nur unwesentlich. Sie müssen lediglich zwei Arbeitsschritte ergänzen: Das Erzeugen einer neuen Matrix-Datei (Schritt 9) und die Behandlung der spiegelnden Schriftzug-Oberfläche mit dem Filter „Versetzen“ (Schritt 10).



13 Variable Effektkomponenten

Der in der Ebenen-Palette sichtbare Effektaufbau ermöglicht Ihnen eine sehr variable Vorgehensweise - sowohl beim Finetunen als auch beim Erstellen alternativer Effektvarianten. Einen stärkeren Chrom-Kontrast erhalten Sie, wenn Sie die Ebene „Bild (Schriftzug)“ im Modus „Hartes Licht“ einblenden. Variabel ist auch die in Schritt 11 in ein Smart Objekt umgewandelte Ebene „Bild (Hintergrund)“. Wenden Sie auf diese zusätzlich den Kunstfilter „Kunststofffolie“ an und verblasen über „Bearbeiten > Verblässen“ dessen Ergebnis mit der Füllmethode „einanderkopieren“ erhält auch der Hintergrund eine chromige, schillernde Reflexionswirkung.



14 Weitere Varianten

Sie können auch den Schriftzug und den Hintergrund mit unterschiedlichen Farben einfärben. Hierfür bieten sich Einstellungsebenen mit Ebenenmasken an, die entweder nur den Hintergrund oder nur den Schriftzug freigeben. Als Chrom-Reflektoren können Sie auch mehrere Versetzen-Ebenen anlegen; hier kam neben derjenigen aus Schritt 13 auch die aus Schritt 10 zum Zug. Füllmethoden „Multiplizieren“ (obere Ebene) und „Negativ multiplizieren“ (untere Ebene). Verändern können Sie schließlich auch die Filtereigenschaften für das Hintergrundbild. Links sind alle Filtereigenschaften ausgeblendet, rechts eine Variante mit dem Verzerrungsfilter „Glas“.

Pimp your Pictures

Sie haben unzählige Schnappschüsse, mit denen Sie nicht viel anfangen können? Dann motzen Sie sie doch einfach auf! Wie Sie diese Momentaufnahmen mit einfachen Schritten in wahre Hingucker verwandeln können, verrät Ihnen **Iris Baake**.

Augen einfärben

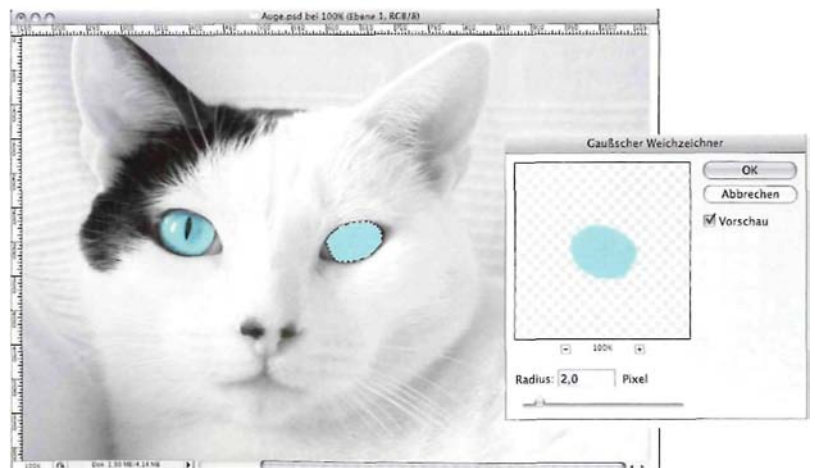
1 Auswahl treffen

Wenn Sie bei einem Ihrer Bilder die Augen in einem neuen Licht oder besser gesagt, in einer anderen Farbe erstrahlen lassen wollen, legen Sie zuerst eine weitere Ebene oberhalb des Augenmotivs an. Auf dieser treffen Sie bei 500 % Vergrößerung mit Hilfe des Lassos eine Auswahl rund um einen der Augäpfel.



2 Augenfarbe wechseln

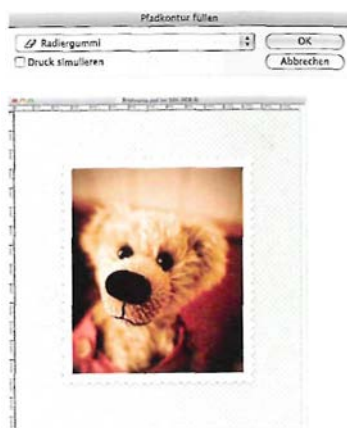
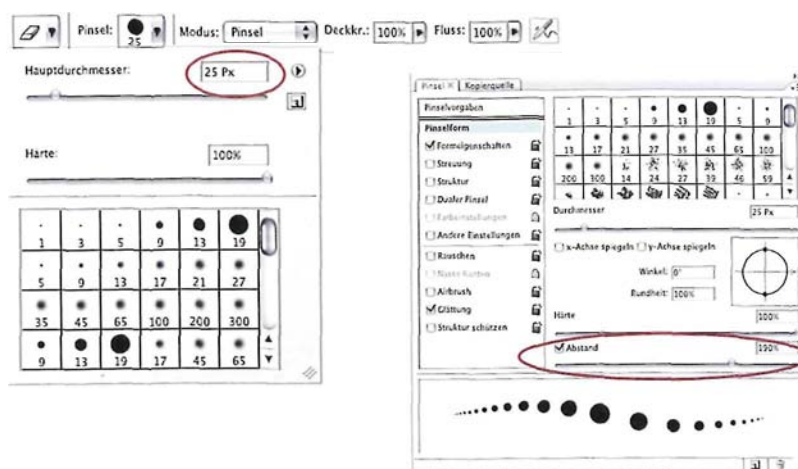
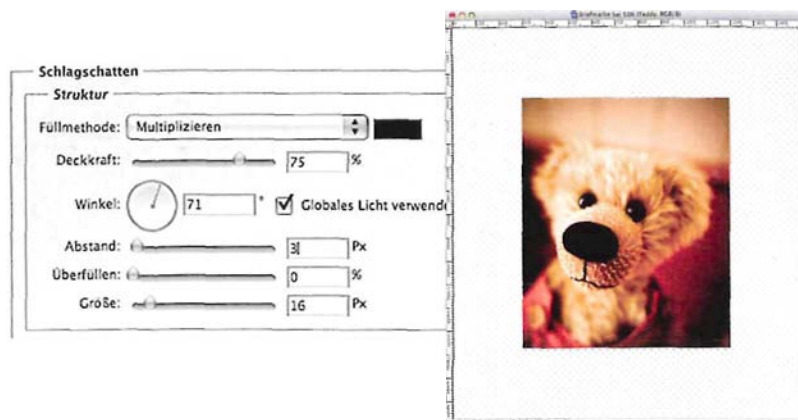
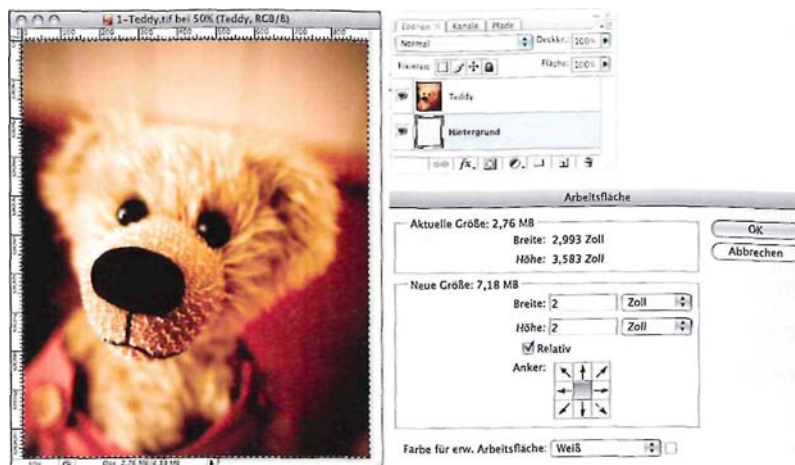
Wenn Sie einen Farbtton gewählt haben (in unserem Fall R0 G210 B255), füllen Sie den ausgewählten Bereich. Alles was Sie jetzt tun müssen, ist den Ebenenmodus auf „Farbe“ umzustellen. Schon haben Sie einen ersten Eindruck von der Wirkung der neuen Augenfarbe. Um den Verlauf der Farbe zu den Augenrändern hin authentischer darzustellen, nutzen Sie den „Gaußschen Weichzeichner“ mit einem Radius von 2 Pixeln. Anschließend wählen Sie das andere Auge aus und führen erneut die beschriebenen Schritte durch.



3 Augen auf!

Kleiner Effekt - große Wirkung. Besonders bei Schwarzweiß-Bildern kommt durch das Färben der Augen neuer Schwung in triste Fotos. Probieren Sie aber auch bei Farbfotos den Wechsel zwischen den Farbtönen. Sie werden Augen machen, wie sehr Sie Ihren Typ (oder den des Models) verändern können. Noch ein Hinweis: Spielen Sie mit der Deckkraftregelung in der Ebenenpalette und verringern Sie diese, um einen möglichst subtilen Effekt zu erzielen.





Persönliche Briefmarke

1 Vorbereitung

Öffnen Sie das gewünschte Motiv und wandeln Sie die Hintergrundebene in eine Transparenzebene um. Um den Briefmarkenrand erstellen zu können, erweitern Sie die Arbeitsfläche über „Bild > Arbeitsfläche“, markieren die Option „Relativ“ und geben als Werte für „Breite“ und „Höhe“ jeweils 2 Zoll ein. Als „Farbe für erweiterte Fläche“ wählen Sie Weiß aus. Erstellen Sie eine neue Ebene direkt unterhalb Ihres Motivs. Ziehen Sie darin eine Auswahl für den Briefmarkenrand, die in gleichmäßigem Abstand das Bild umschließt und füllen diese mit weißer Farbe.

2 Briefmarkenrand

Noch ist das eben angelegte weiße Feld für Sie nicht sichtbar. Fügen Sie deswegen den Ebeneneffekt „Schlagschatten“ hinzu. Damit der Schatten auf allen Seiten der Briefmarke zu erkennen ist, geben Sie eine Größe von 16 Pixel und 3 Pixel Distanz an. Der Winkel sollte etwa 71° aufweisen, um den Schatten möglichst zentriert darzustellen.

3 Pfad anlegen

Jetzt gestalten Sie die Perforation. Wechseln Sie zum Radiergummi-Werkzeug. Stellen Sie den Modus „Pinsel“ ein und wählen Sie eine 25 Pixel große, harte Pinselspitze aus. Danach bearbeiten Sie die Pinselform in der Pinselpalette („Fenster > Pinsel“). Schieben Sie den „Malabstand“-Regler auf 190 % und aktivieren Sie die entsprechende Checkbox. Nun erstellen Sie eine Auswahl von der in Schritt 1 angelegten weißen Ebene. Wechseln Sie zum „Zeichenstift“-Werkzeug und erstellen im Menü der Pfade-Palette über den Befehl „Arbeitspfad erstellen“ einen Pfad, der die Auswahl ersetzt.

4 Löcher stanzen

Klicken Sie in der Palette auf diesen Pfad und wählen Sie im Paletten-Menü die Option „Pfadkontur füllen“ aus. Als Werkzeug für die Konturfüllung nutzen Sie den Radiergummi und deaktivieren die Checkbox „Druck simulieren“. Nun stanzt der Radiergummi entlang des Pfades 25 Pixel große Kreise aus, die zur Hälfte innerhalb, zum anderen Teil außerhalb des Pfades liegen. Fügen Sie nach Lust und Laune noch Text oder den „Briefmarkenwert“ ein. Fertig ist Ihre persönliche Briefmarke. Porto zahlen müssen Sie leider trotzdem.

Memory-Spiel-Effekt

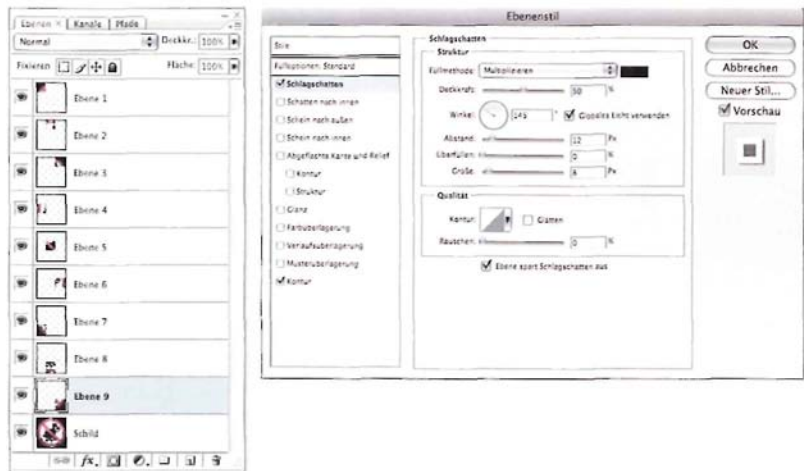
1 Bild aufteilen

Ob quadratisch oder 4:3 Format, nahezu jedes rechteckige Foto eignet sich, um daraus eine Memory-Darstellung zu kreieren. Als erstes teilen Sie das Bild mit Hilfe des Lineals in möglichst gleich große quadratische Felder auf. Achten Sie darauf, dass jeder einzelne Block genug Bildinformationen enthält, wählen Sie die Ausschnitte nicht zu klein.



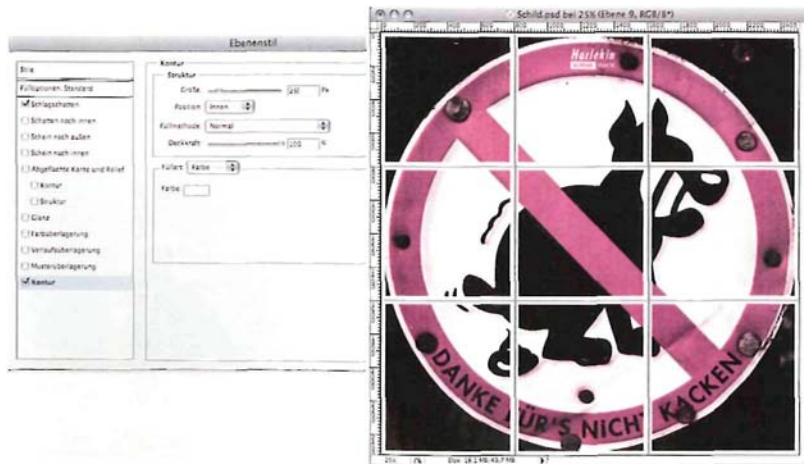
2 Felder zuschneiden

Wählen Sie das erste Feld mit dem „Auswahlrechteck“-Werkzeug aus und übertragen Sie die Auswahl mit Umschalt-Strg-V-Befehls-Taste auf eine neue Ebene. Verfahren Sie so mit jedem einzelnen Block, bis jedes Feld auf einer eigenen Ebene liegt. Wenden Sie den Ebeneneffekt „Schlagschatten“ auf die erste Ebene an: Deckkraft 50%, Abstand 12 Pixel, Größe 8 bei einem Winkel von 145°. Wiederholen Sie diesen Schritt bei jedem Quadrat beziehungsweise kopieren Sie den Ebenenstil im Kontextmenü der Ebenenpalette und wenden Sie ihn auf die anderen Ebenen an.



3 Kontur hinzufügen

Um den typischen Memory-Look darzustellen, müssen Sie jedem Feld eine Kontur hinzufügen. In diesem Fall wirkten 25 Pixel Kontur-„Größe“ am glaubwürdigsten. Spielen Sie ein wenig mit den Proportionen bis Sie den gewünschten Effekt erkennen. Um runde Ecken zu vermeiden, lagern Sie die „Position“ der Kontur nach innen. Die Füllfarbe ist ganz klassisch: Weiß.



4 Karten bewegen

Erweitern Sie die Arbeitsfläche um 200 Pixel und färben Sie die Hintergrundebene grau. Nun drehen Sie jede der Memorykarten ganz nach Gusto über den Befehl „Bearbeiten > Transformieren > Drehen“ ein wenig. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, zum Beispiel als Wallpaper auf dem Desktop/ Schreibtisch.

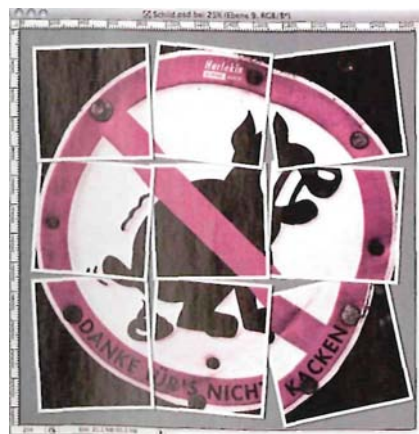




Bild in Bild

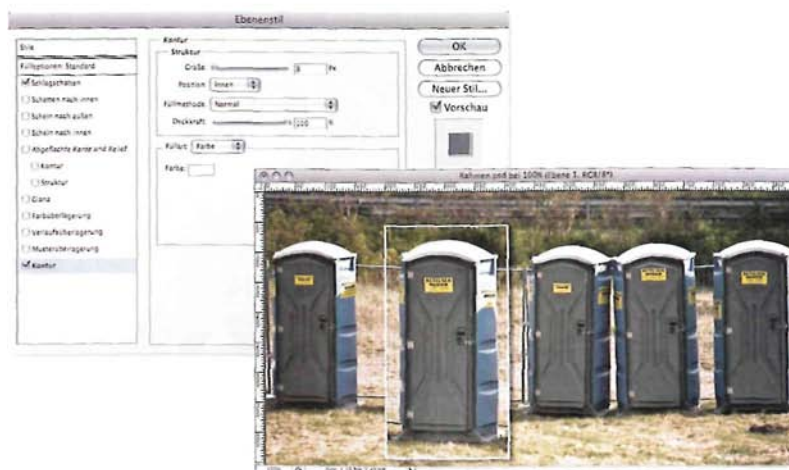
1 Bildausschnitt auswählen

Sie wollen einen Teil des Bildes prominenter präsentieren und dem Foto eine neue Aussage geben? Dann heben Sie den gewünschten Teil hervor, in dem Sie ihn zunächst mit dem „Rechteck-Auswahl“-Werkzeug auswählen. Überlegen Sie je nach Motiv und Aussagewunsch, welcher Ausschnitt die größte Wirkung hat. Generell gilt: Weniger ist oft mehr.



2 Auswahl transformieren

Nachdem Sie sich für einen Bereich entschieden haben, kopieren Sie Ihre Auswahl in eine neue Ebene (Strg-/Befehlstaste-J) und vergrößern sie anschließend über den Befehl „Bearbeiten > Transformieren > Skalieren“. Mit dem Ebeneneffekt „Schlagschatten“ erreichen Sie, dass sich der vergrößerte Bildausschnitt noch einmal mehr vom Ursprungsbild abhebt. Bei 50% Deckkraft, einem Abstand von 8 Pixeln und 6 Pixeln Größe kommt der Schatten in unserem Beispiel gut zur Geltung. Entscheiden Sie je nach Motiv, welche Einstellung die meiste Wirkung zeigen.



3 Rahmen setzen

Legen Sie über den Ebeneneffekt „Kontur“ einen Rahmen um das freistehende Klohäuschen an. Mit 3 Pixeln Kontur-„Größe“ setzen Sie einen klaren aber auch dezenten Rahmen. Die Kontur ist nach innen gelagert und hat als Füllton Weiß.



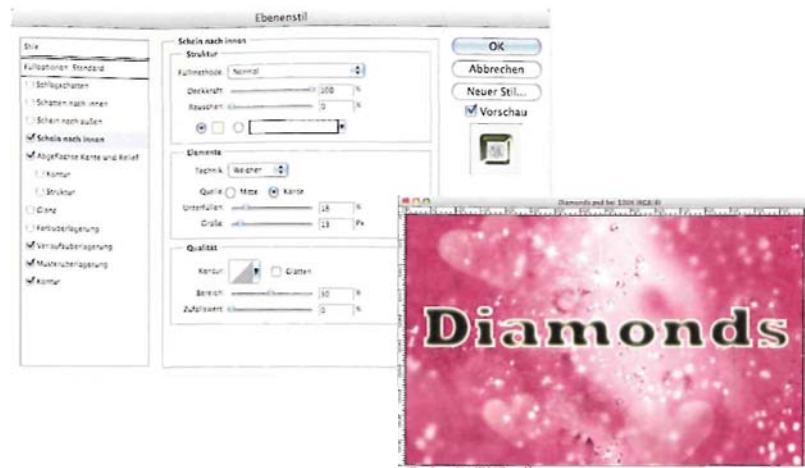
4 Mehr Bewegung

Um den Vorder- und Hintergrund noch mehr voneinander abzugrenzen, zeichnen Sie den Hintergrund weich. In diesem Fall brachte die „Bewegungsunschärfe“ mit einem Abstand von 15 Pixeln den gewünschten Effekt. Die Dynamik können Sie noch durch zusätzliches Neigen des hervorgehobenen Elements verstärken. Ein zusätzlicher sachdienlicher Text verleihen der Bildaussage etwas mehr Kraft.

Diamant-Texteffekt

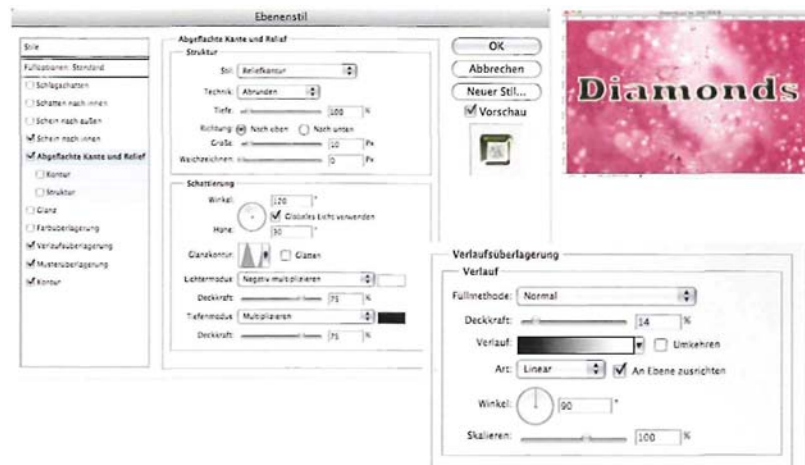
1 Textebene anlegen

Manchmal braucht es nicht nur das richtige Motiv sondern auch einen guten Texteffekt, der es ergänzt. Legen Sie hierzu eine neue Datei an, füllen Sie die Hintergrundebene mit einer Farbe oder einem Bild Ihrer Wahl und schreiben mit einem fetten (!) Schriftschnitt den gewünschten Text. Fügen Sie den Ebeneneffekt „Schein nach innen“ hinzu – „Technik: Weicher“, „Unterfüllen: 18%“ und „Größe: 13 Pixel“.



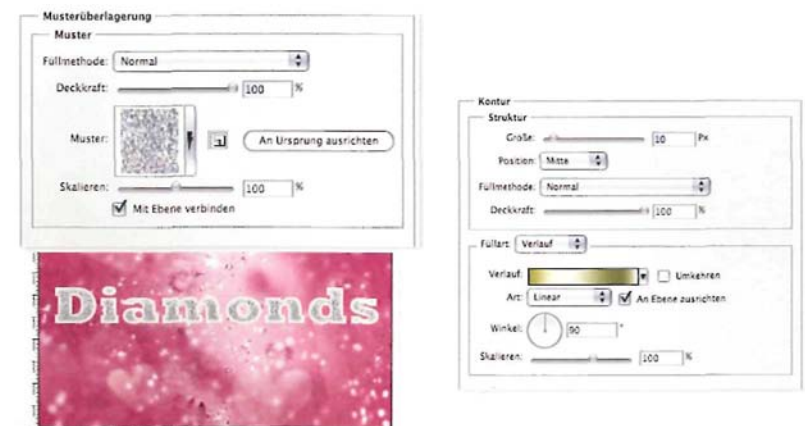
2 Ebeneneffekte anpassen

Als nächstes wechseln Sie zu „Abgeflachte Kante und Relief“. Dort stellen Sie eine abgerundete Reliefkontur als „Stil“ mit 10 Pixeln Größe ein. Der Schattierungswinkel beträgt 120° bei 30° Höhe. Wählen Sie den Verlauf der „Glanzkontur“ wie in der Abbildung links dargestellt und aktivieren Sie die Checkbox „Globales Licht verwenden“. Sind diese Einstellungen angepasst, widmen Sie sich der „Verlaufsüberlagerung“ und aktivieren den „Schwarz/Weiß“-Verlauf mit einer Deckkraft von etwa 15 % bei einem Winkel von 90°.



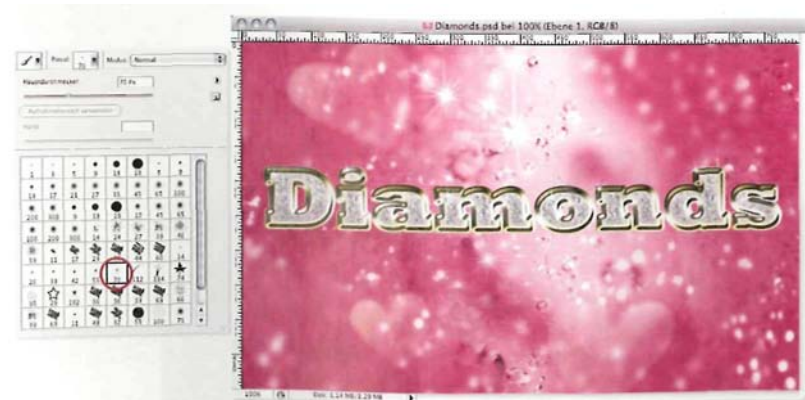
3 Diamanten-Struktur

Verleihen Sie dem Text einen hochkarätigen Diamantschliff mit Hilfe des Ebeneneffekts „Musterüberlagerung“. Falls Sie kein Muster in Ihrer Bibliothek finden, dass der Struktur von Diamanten ähnelt, nehmen Sie die von Adobe mitgelieferte Textur „Falten“ und skalieren Sie auf etwa 30%. Da Diamanten erst mit Gold richtig zur Geltung kommen, wenden Sie auch hier eine goldene Verlaufskontur an. Um den Verlauf manuell anzulegen, machen Sie einen Doppelklick auf das Verlaufs-feld. In dem sich öffnenden Fenster legen Sie die Farben wie folgt an: Am Anfang R151 G150 B 26, bei 30% R 251 G 249 B197, bei 80% R103 G108 B22 und am Ende R239 G238 B205.



4 Bling-Bling-Effekt

Besonders Frauen lieben Diamanten, weil sie so schön glitzern und funkeln. Damit die Wirkung dieses Textes einen ähnlichen Effekt hat, zeichnen Sie mit dem Pinsel zum Abschluß ein paar Glanzpunkte ein. Nehmen Sie dazu die Pinselspitze „Stern“ mit einer Größe von 70 Pixeln und setzen Sie mit Bedacht Glanzpunkte in Ihren Text. Aber vorsicht: Zu viele blinkende Stellen können den Effekt mindern.



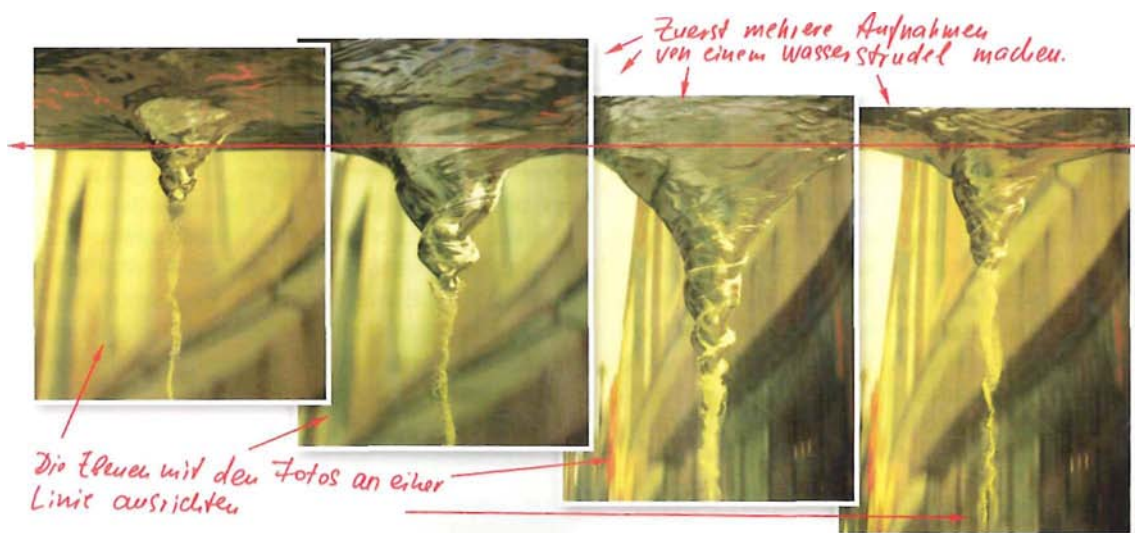


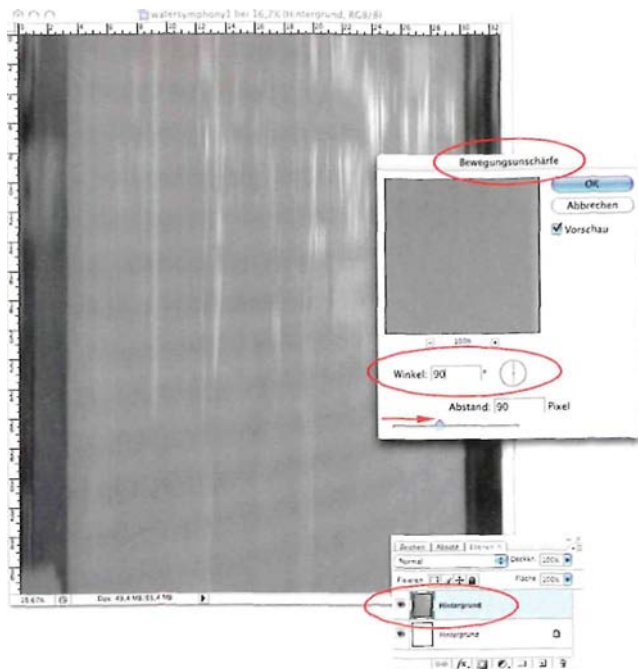
Fotos, Produktion: Kaplun & Kaplun GbR | Model: Akira Sun (www.akira-sun.com)



Ungewöhnliche Porträt-Hintergründe

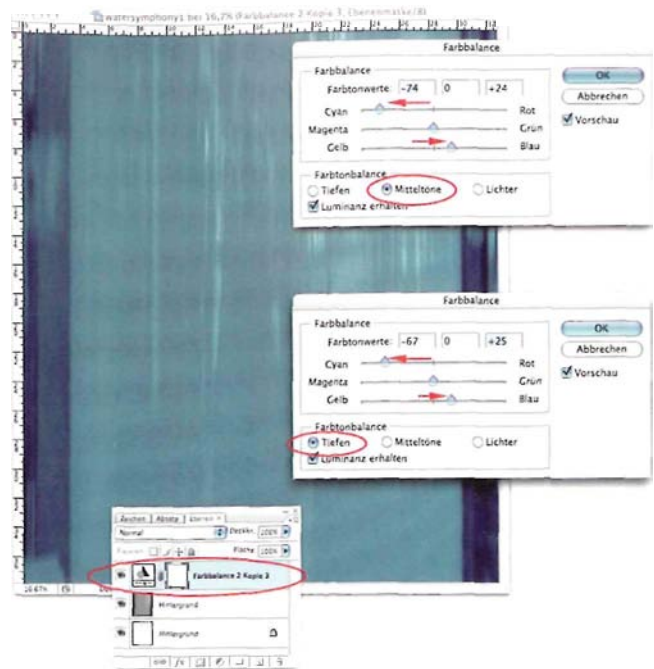
Nicht nur Räume, Strukturen, Glasflächen und andere „begreifbare“ Hintergründe können für ein Porträtcomposing verwendet werden. Probieren Sie einmal etwas ganz Neues aus - zum Beispiel Flüssigkeiten. Mit diesen können Sie eine ganz andere Art von Composing erreichen - und das ohne großen Aufwand. | Pawel Kaplun





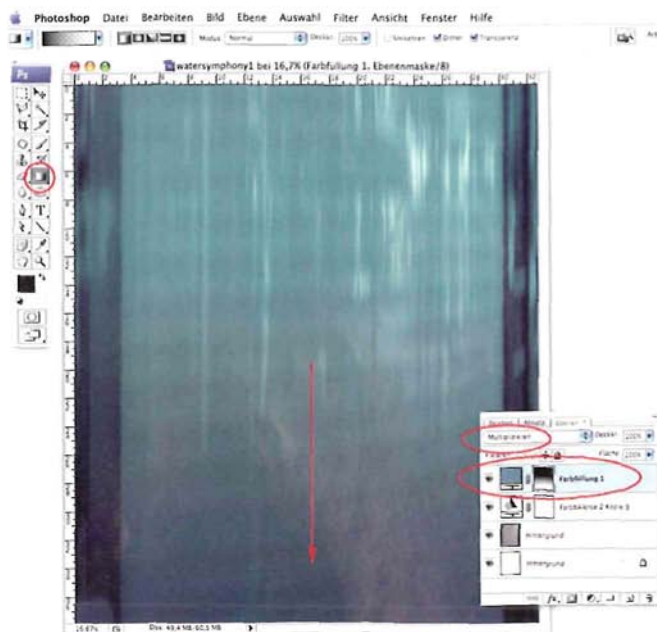
1 Den Hintergrund gestalten

Für den Basishintergrund wurde eine Glastür fotografiert. Das Bild entfärben Sie anschließend mit der Einstellung „Schwarzweiß“ und bearbeiten die Ebene mit „Filter > Weichzeichnerfilter > Bewegungsunschärfe“. Im Dialogfenster „Bewegungsunschärfe“ stellen Sie hierzu einen Winkel von 90° ein, damit die Weichzeichnung in vertikaler Richtung erfolgt. Den Abstand wählen Sie so, dass keine Originalstrukturen mehr erkennbar sind. Die Fläche sollte nach der Bearbeitung einem abstrakten Gemälde ähneln. In unserem Beispiel wählten wir für den Abstand 90 Pixel.



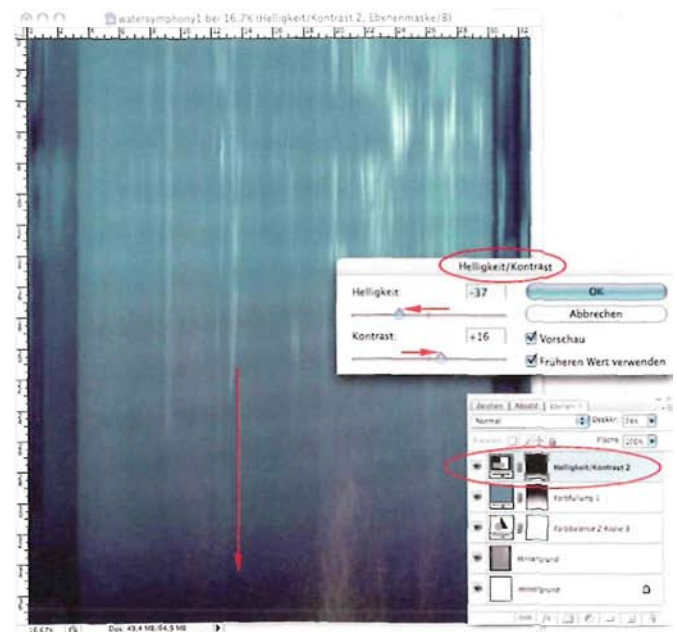
2 Farbbalance einstellen

Wenn Sie bereits genau wissen, welche Farbrichtung Ihr Bild nehmen soll, können Sie diese gleich definieren. Hierfür erstellen Sie über dem Bild mit dem Hintergrund eine Einstellungsebene „Farbbalance“. Bearbeiten Sie zuerst den Bereich „Mittelton“. In unserem Beispiel verstärkten wir Cyan und Blau, um eine angenehme türkisfarbene Tönung zu erzielen. Im Bereich „Tiefen“ wurden Cyan und Blau ebenfalls verstärkt.

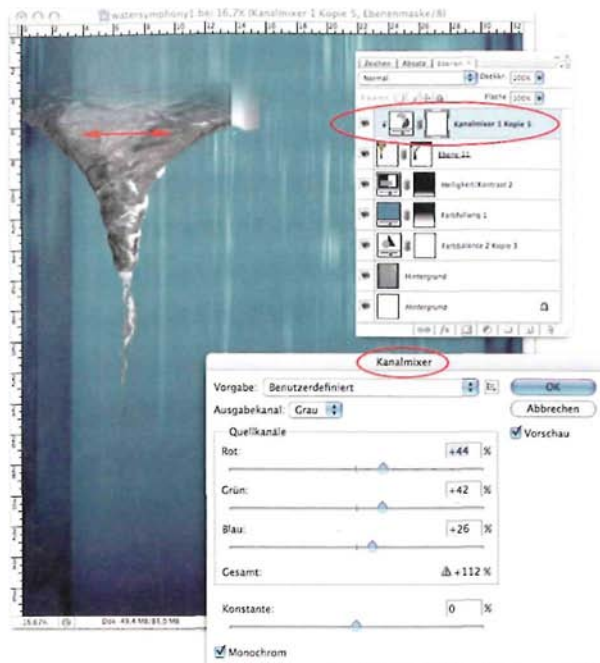
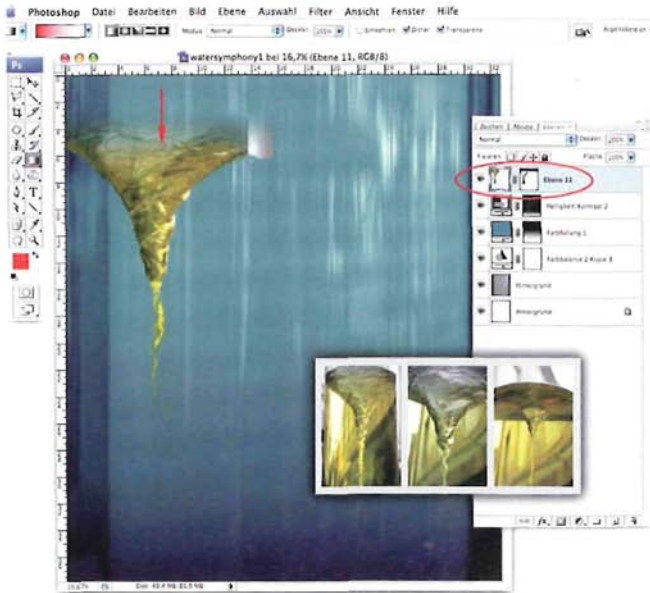


3 Beleuchtung

Die Beleuchtung des Hintergrunds lässt sich bereits ohne das Model anpassen. Das können Sie in zwei Durchgängen machen. Erstellen Sie zuerst die Füllenebene „Volltonfarbe“ über der Ebene „Farbbalance“. Wählen Sie im Farbwähler den Farbton, der ungefähr den Farbton des Hintergrunds trifft, ändern Sie die Ebenenfüllmethode auf „Multiplizieren“ und maskieren Sie den oberen Teil der Einstellungsebene mit einem Verlauf in der Ebenenmaske. Seine Richtung



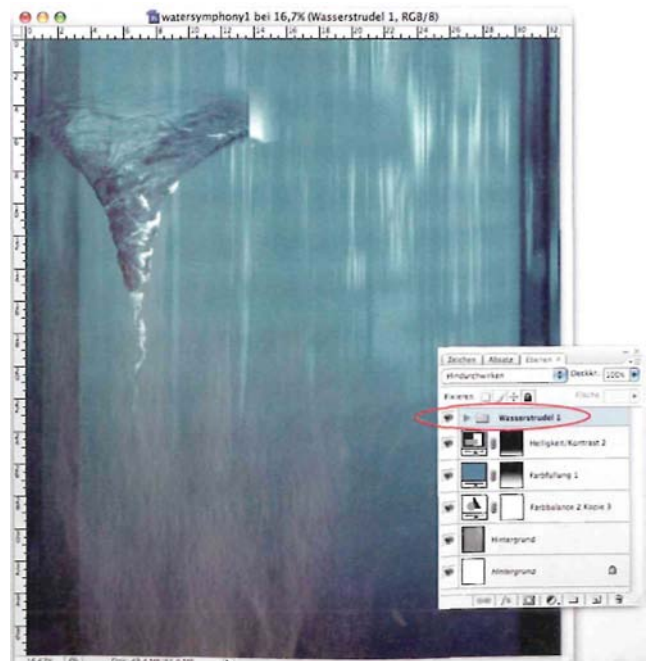
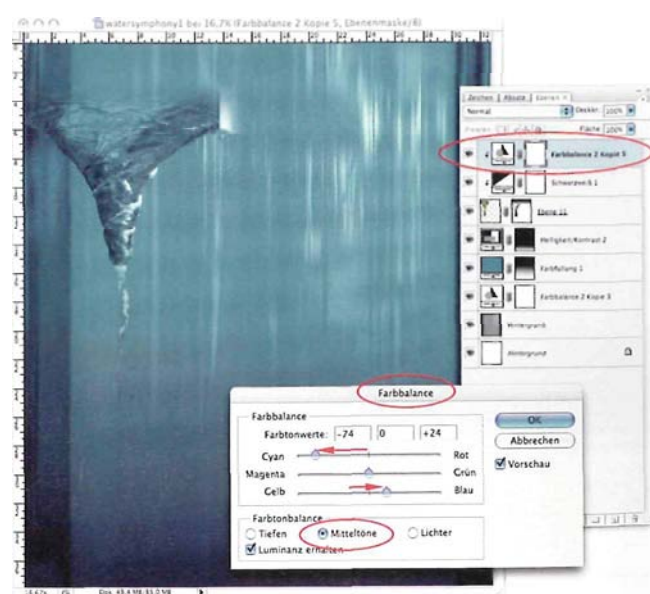
ist in der Abbildung mit dem Pfeil kenntlich gemacht. Durch diese Veränderung ist die Farbe im unteren Teil des Bildes intensiver und etwas dunkler. Im zweiten Durchgang dunkeln Sie den unteren Teil des Bildes zusätzlich ab. Verwenden Sie dazu die Einstellungsebene „Tonwertkorrektur“ oder „Helligkeit/Kontrast“. Die Maskierung können Sie entweder von der Füllenebene „Volltonfarbe“ kopieren oder neu erstellen.



4 Strudel einfügen

Stellen sie die - in einem Glaszylinder fotografierten - Strudel mit dem Zeichenstift-Werkzeug (P-Taste) frei. Feine Details wie die Luftbläschen können Sie auf der Ebenenmaske mit dem Pinsel-Werkzeug (B-Taste) und passender Werkzeugspitze bearbeiten. Platzieren Sie den ersten freigestellten Wasserstrudel in der Gestaltungsfläche ungefähr so, wie in der Abbildung zu sehen. Die Kanten können Sie noch mit Maskierungsverläufen glätten. Zuerst sollte die Ebene mit dem Strudel entfärbt werden. Der Grund ist einfach: Wenn Sie die grünlich eingefärbte Ebene mit der Einstellungsebene „Farbbalance“ umfärben, würde die grüne Verfärbung stören und

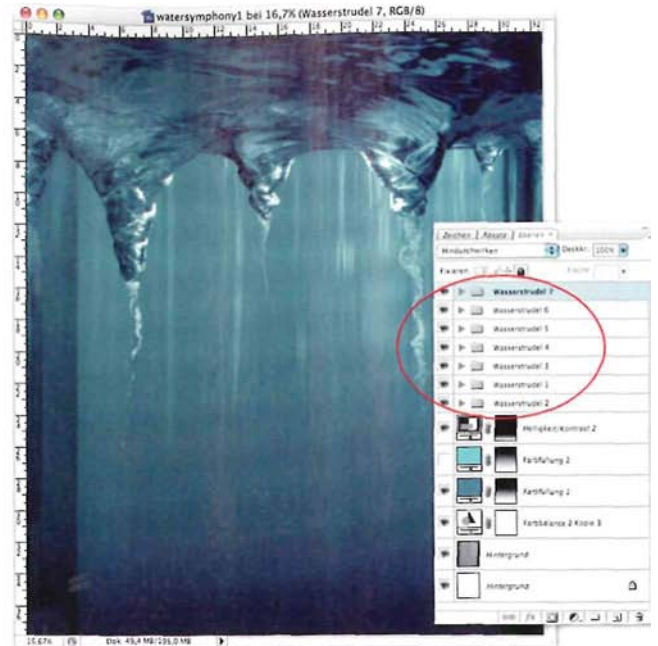
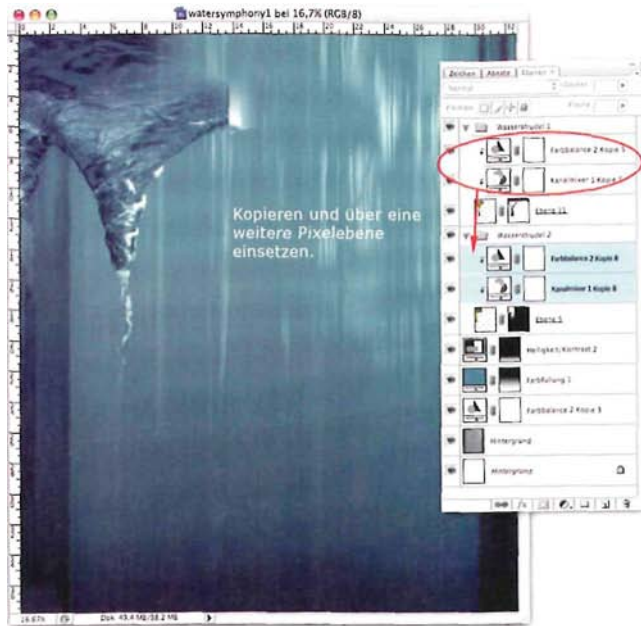
Sie trafen nicht den Farbton, der zum Hintergrund passt. Zum Entfärben verwenden Sie entweder die Einstellungsebene „Schwarzweiß“ oder - wenn Sie nicht Photoshop CS3, sondern eine ältere Version haben - den „Kanalmixer“. Im Dialogfenster „Kanalmixer“ aktivieren Sie die Option „Monochrom“. Durch die In-Bild-Korrektur regulieren Sie die Helligkeit der Ebene. Bei älteren Photoshop-Versionen geht das nicht, aber mit den Reglern funktioniert es ganz gut. Versuchen Sie, die Helligkeit so einzustellen, dass alle Strukturen gut erkennbar sind und die Ebene nicht zu dunkel ist.



5 Mitteltöne anpassen

Über der Einstellungsebene „Kanalmixer“ (oder „Schwarzweiß“, je nachdem, was Sie verwendet haben) erstellen Sie eine Einstellungsebene „Farbbalance“ mit Schnittmaske. Stellen Sie im Bereich Mitteltöne die Farbrichtung so ein, dass diese gut zum Hintergrund passt. Wenn Ihnen das nicht sofort gelingt, können Sie einen Trick anwenden: Duplizieren Sie die Einstellungsebene „Farbbalance“, die

Sie zum Einfärben des Hintergrunds verwendet haben, platzieren Sie die Kopie über der Ebene mit dem Strudel und erstellen Sie mit „Befehls-/Strg-, Alt- und G-Taste“ eine Schnittmaske. Führen Sie dann im Dialog „Farbbalance“ die notwendigen Farbanpassungen durch. Die Ebene des Strudels und die dazugehörigen Einstellungsebenen können Sie in einer Ebenengruppe zusammenfügen.



6 Noch mehr Strudel

Fügen Sie der Gestaltung eine weitere Ebene des freigestellten Wasserstrudels hinzu. Am besten erstellen Sie für den nächsten Wasserstrudel ebenfalls wieder eine Ebenengruppe. Duplizieren Sie die Einstellungsebene aus der Gruppe des ersten Strudels und fügen Sie die Kopien der zweiten Gruppe hinzu. Die Schnittmasken gehen dadurch zwar verloren, aber diese können Sie mit der

Tastenkombination „Befehls+Strg-, Alt- und G-Taste“ schnell wiederherstellen. Bei Bedarf führen Sie die Korrekturen der einzelnen Einstellungsebenen erneut durch. Genauso verfahren Sie mit den anderen freigestellten Wasserstrudeln. Für jeden Strudel erstellen Sie eine Ebenengruppe und die Einstellungsebenen kopieren Sie dorthinein.



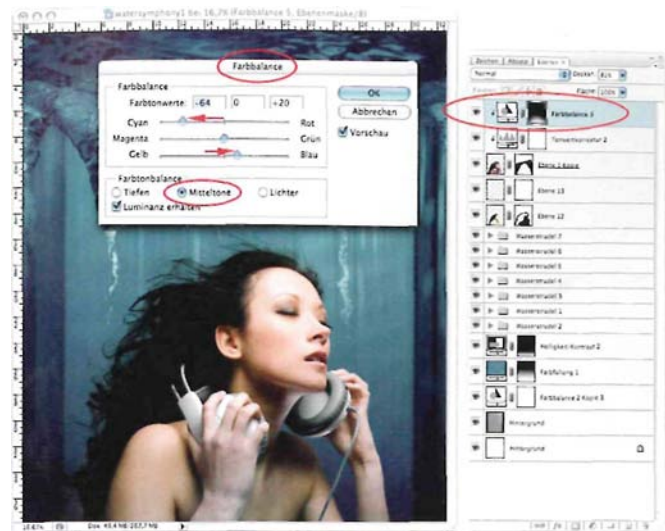
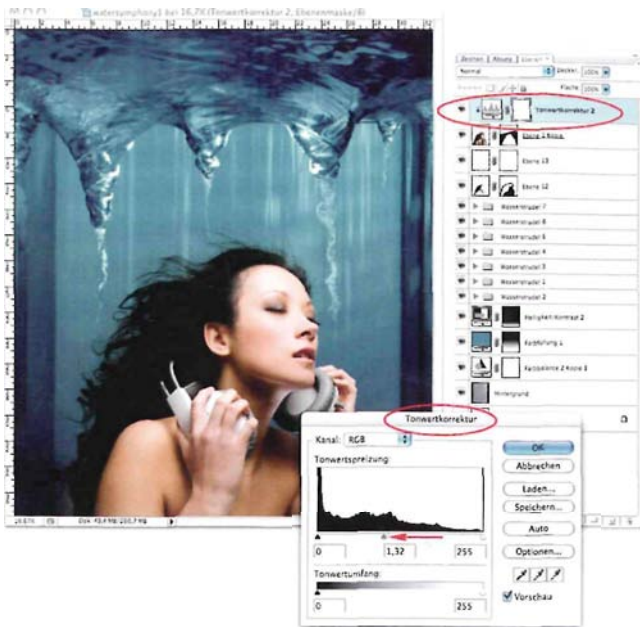
Model: Akira Sun (www.akira-sun.com)



7 Porträt in die neue Umgebung übertragen

Stellen Sie das im Studio fotografierte Model oder ein Porträt aus Ihrer Sammlung, frei. Verschieben Sie alle Ebenen, die bei der Freistellung entstanden sind, in die Gestaltungsfläche Ihrer Collage. Passen Sie die Größe und den Winkel der Ebenen des Models mit

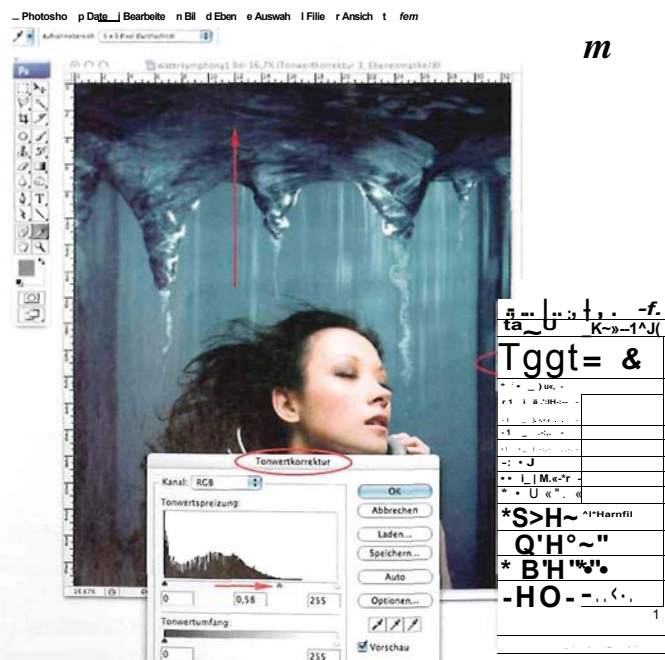
„Befehls+Strg- und T-Taste“ entsprechend an. Das Model (oder Ihr gewähltes Foto) sollte in der Gestaltungsfläche ungefähr wie in der Abbildung positioniert werden.



8 Haut aufhellen

Die obere Ebene des freigestellten Modells sollte in Bezug auf die Helligkeit dem Hintergrund angepasst werden. Die Komposition wirkt freundlicher und leuchtender, wenn die Haut des Modells etwas heller ist. Erstellen Sie dafür über der oberen Ebene des Porträts eine Einstellungsebene „Tonwertkorrektur“ mit Schnittmaske. Bewegen Sie den mittleren Regler nach links, bis Sie die gewünschte Helligkeit der Haut erreicht haben. Außerdem sollte eine selektive

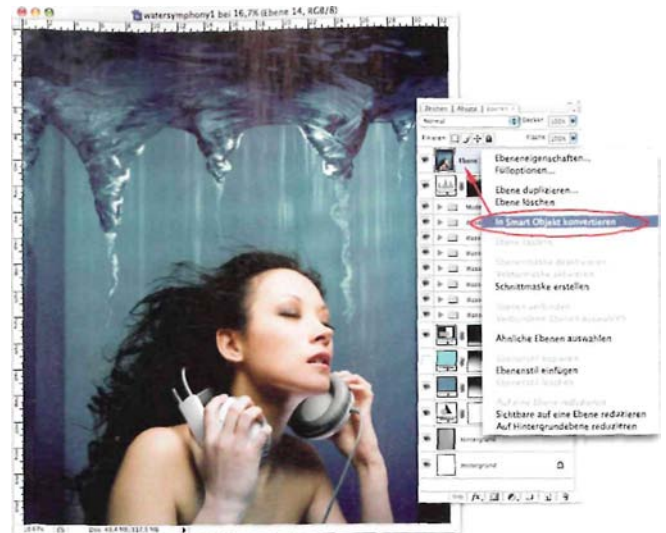
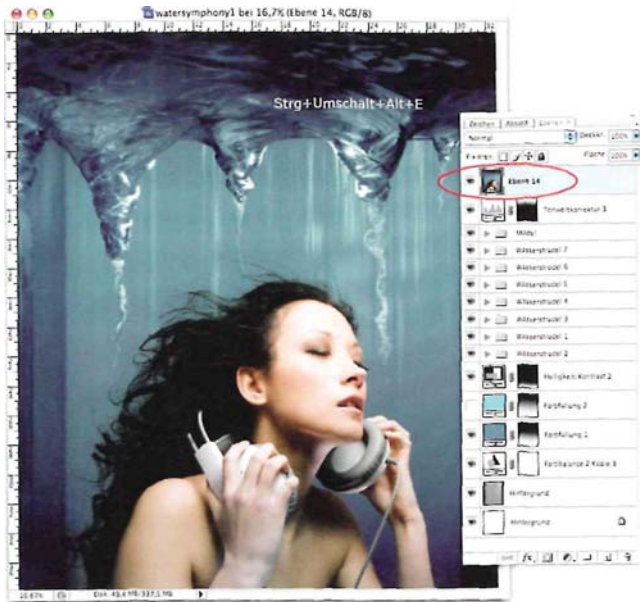
Farbanpassung durchgeführt werden. Damit der Eindruck entsteht, dass die Frau sich in einer bläulichen Umgebung befindet, können Sie die obere Ebene des Modells von unten her leicht bläulich einfärben. Erstellen Sie eine Einstellungsebene „Farbbalance“ mit Schnittmaske. Verstärken Sie die Werte für Cyan und Blau im Bereich „Mitteltöne“. Damit das Gesicht nicht bläulich eingefärbt wird, maskieren Sie den oberen Teil der Einstellungsebene.



9 Tiefenwirkung

Auch die Ebenen mit dem freigestellten Model sowie die dazugehörigen Ebenen können Sie in einer Ebenengruppe vereinigen. Damit die Gestaltung mehr Tiefe bekommt, dunkeln Sie den oberen Bereich des Bildes leicht ab. Verwenden Sie dazu die Einstellungsebene

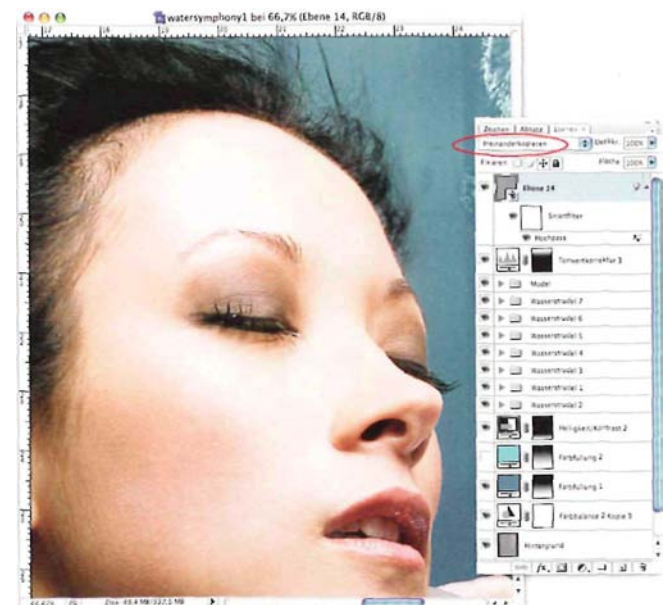
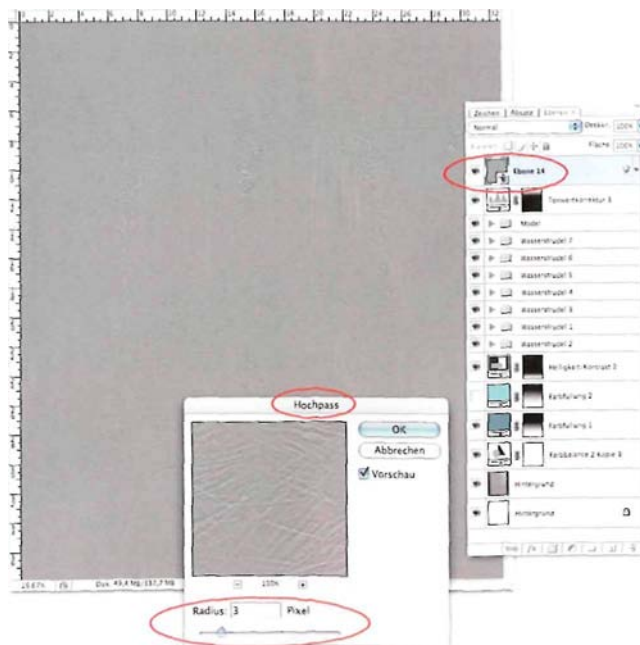
„Tonwertkorrektur“. Im Dialogfenster „Tonwertkorrektur“ bewegen Sie den mittleren Regler nach rechts, so dass das Bild wesentlich dunkler wird. Maskieren Sie die Einstellungsebene nun mit einem Verlauf, damit nur der obere Teil des Bildes dunkler wird.



10 Nachschärfen zum Drucken

Wenn Sie mit der Gestaltung fertig sind und das Bild ausdrucken möchten, gehen Sie folgendermaßen vor: Erstellen Sie zuerst eine Ebene, in der alle Ebenen der Collage auf eine Ebene reduziert sind. Das können Sie mit der Tastenkombination „Befehls-/Strg-, Alt-, Umschalt- und E-Taste“ machen. Die Ebene mit der Kopie des Bildes erscheint in der Ebenen-Palette oben. Die so entstandene Ebene

wird nachgeschärft. Es ist sinnvoll, vorher die Ebene in ein Smart Objekt zu konvertieren, damit Sie die Filtereinstellungen jederzeit verändern beziehungsweise korrigieren können. Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf die Ebene und wählen Sie die Option „In Smart Objekt konvertieren“.



11 Der letzte Schliff

Zum Nachschärfen verwenden Sie jetzt einen Scharfzeichnungsfilter Ihrer Wahl. Oder Sie wählen das Nachschärfen mit dem „Hochpass“-Filter und geänderter Ebenenfüllmethode. In diesem Fall wählen Sie „Filter > Sonstige Filter > Hochpass“ und stellen im Dialogfenster „Hochpass“ einen Radius von vorerst 3 Pixeln ein. (Da Sie den „Hochpass“-Filter als Smartfilter verwenden, können Sie den

Radius jederzeit vergrößern oder verkleinern.) Ändern Sie anschließend die Ebenenfüllmethode für die Ebene mit dem „Hochpass“-Filter auf „Ineinanderkopieren“. Vergrößern Sie die Ansicht des Bildes auf 100 % und kontrollieren Sie die Schärfe. Wenn Sie mit der Schärfe zufrieden sind, können Sie das Bild in Druck geben.



Pimp my Lightroom

Mit wenigen Klicks kann man Lightroom funktional erheblich aufrüsten. Eine Auswahl ebenso kostenloser wie praktischer Helferlein von Christoph Künne.

Wenn man sich als Photoshop-Anwender mit Lightroom befasst, umspielt in der ersten Zeit ein dauerhaftes Lächeln die Lippen. Zum einen, weil man sich so freut, dass hier viele Dinge einfach und mit kürzeren Wegen als in Photoshop lösbar sind. Zum anderen, weil im Gegensatz zu Photoshop alles so übersichtlich und ohne großen Aufwand beherrschbar erscheint. Ist ja im Grunde auch klar - Lightroom, das Namensspiel macht es deutlich, richtet sich an Fotografen und will ihnen die Dunkelkammer ersetzen. Alle anderen Anwendergruppen, wie Grafiker, Prepresser oder Webdesigner, bleiben hier völlig außen vor. Doch schon nach den ersten Schritten fragt man sich, ob das nicht alles noch ein wenig besser, schneller, hübscher oder einfacher ginge. Wer sich dann tiefer in die Programmstruktur einarbeitet, findet allerlei zusätzliche Beschleunigungsfunktionen. In der Summe genug, wie man im Buchhandel feststellen kann, um damit 400 Seiten starke Wälzer zu füllen.

Dank des Internet's gibt es zudem eine Vielzahl an Voreinstellungen für die Module

von Lightroom zum kostenlosen Download. Die ersparen lang e Eigenoptimierungen und führen im Idealfall per Mausklick zum gewünschten Ergebnis - oder zumindest in dessen Nähe. Auf den folgenden Seiten wollen wir Ihnen ein paar frei verfügbare Preset-Highlights vorstellen. Zur Gestaltung Ihrer Webpräsentationen und als kreative Entwicklungshelfer für Ihre Fotografien.

Webgalerien

Wer sich einmal mit den Webfähigkeiten von Lightroom befasst hat, wird in der Zukunft kaum noch auf andere Tools zurückgreifen wollen. Zumindest nicht zur Gestaltung von allein stehenden Themengalerien oder bei Kundenpräsentationen. Was schon mit den Basisoptionen herauskommt, kann sich im Vergleich zu anderer Software in diesem Segment nicht nur sehen lassen, sondern setzt Maßstäbe. Außerdem ist es praktisch, gleich aus der Bildverwaltung heraus zu exportieren. Grundsätzlich hat man die Wahl zwischen HTML- und Flash-Strukturen. Diese kann der Anwender in den farb-

lichen und formalen Details selbst konfigurieren - je nach Modul unterschiedlich.

Bevor man sich an die Arbeit begibt und viel Zeit mit der individuellen Abstimmung von Templates verbringt, sollte man sich zwei Zusammenhänge vergegenwärtigen: Erstens bestehen Vorlagen aus einer Kombination von „Engine“ und den Parametern des Erscheinungsbildes. Zweitens kann man sich im Internet zusätzlich Engines laden, die sich maßgeblich auf die Darstellung der Galerie auswirken. Nur werden sie gemeinhin als „templates“ also als Vorlagen bezeichnet, nicht korrekt als Engines. Im Ergebnis heißt das, man entscheidet sich für eine mitgelieferte oder nachgeladene Engine, stimmt deren Parameter auf die eigenen Bedürfnisse ab und sichert das Ergebnis als Vorlage, die dann mit Preview im Vorlagenbrowser angezeigt wird. Web-Engines verwaltet Lightroom im Verzeichnis „Web Galleries“, Vorlagen im Verzeichnis „Web Templates“. Der Lightroom-Ordner, in dem sich diese und alle anderen Unterverzeichnisse für Hilfsmittel und Presets aller Art befinden, hat in jedem Betriebssystem einen anderen Pfad.

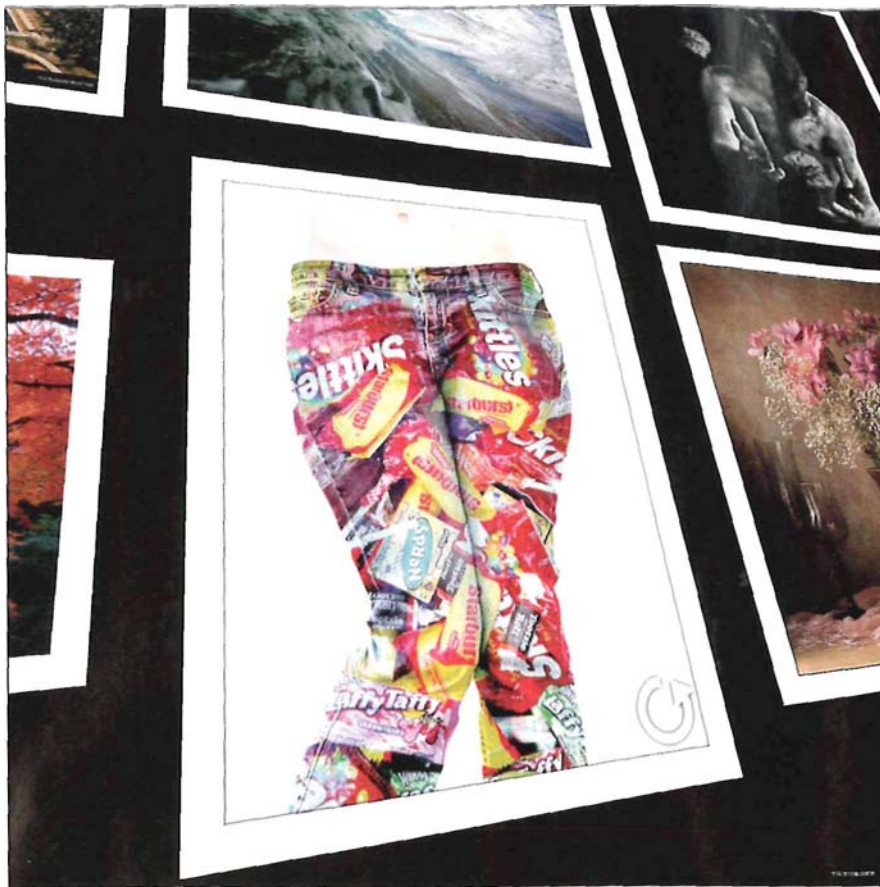
Hier finden Sie den Vorlagen-Ordner von Lightroom:

Mac: `Users\A\ourUserDirectory/Library/ApplicationSupport/Adobe/Lightroom/`

Windows Vista: `C:\Users\YOURUSERNAME\AppData\Roaming\Adobe\Lightroom\`

Windows XP: `C:\Documents and Settings\YOURUSERNAME\Anwenderdaten\Adobe\Lightroom\`

Achtung: Bei Windows XP ist das Verzeichnis „Anwenderdaten“ beziehungsweise „Application Data“ normalerweise versteckt. Aktivieren Sie „Verborgene Verzeichnisse anzeigen“ im Windows Explorer bei den Verzeichnisooptionen, damit Sie das Verzeichnis sehen können.



Der Tilt Viewer ist von seinen Erfindern bei Airtight Interactiv zwar eigentlich nicht für den Einsatz in Lightroom konzipiert, doch findet sich im Netz auch eine angepasste Version.



TTGs Polaroid Gallery ist eine der verspieltsten Lösungen zur Gestaltung von Webseiten aus Lightroom heraus.

Airtight Interactive

Drei Engines von Airtight Interactive sind inzwischen in Lightroom vorinstalliert: Der AutoViewer, der PostcardViewer und der SimpleViewer. Damit kann man sich einfach Bildübersichten erzeugen, die ihre Exponate mit einem weißen Rahmen umgeben. Eine interessante Neuerung ist der „TiltViewer“, der lustig und ressourcenfressend mit 3D-Effekten bei der Galerie und bei der vergrößerten Einzelsicht spielt. Die Bilder können auch umgedreht werden und zeigen dann Textinformationen. Leider ist der TiltViewer eigentlich nicht für den Einsatz in Lightroom vorgesehen. Doch dank des Einsatzes vom lightroom-tutorial.de-Betreiber Thomas Menath kann man eine Version herunterladen, die zwar keine Vorschau, aber sonst alle Möglichkeiten in Lightroom bereithält. www.docma.info/5322.html

Lightroom Galleries (LRG)

„LRG Complete“ ist eine frei verfügbare Komplettlösung, mit der sich aus Lightroom heraus eine ganze Webseite generieren lässt. Eine, mit der ein Fotograf seine Arbeit nicht nur präsentieren, sondern auch gleich noch per E-Commerce vermarkten kann. So schön das auf der einen Seite scheint, so umfangreich zeigt sich dann aber auch das englischsprachige, 230 Seiten starke PDF-Handbuch, dessen Lektüre für größere Projekte zumindest in Teilen unerlässlich bleibt. Im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Tools besteht LRG Complete aus mehreren Engines und setzt im Anwendungsniveau zwar triviale, in der Praxis jedoch recht umfangreiche Vorarbeiten in Form von Ordnerstrukturen auf dem Webserver voraus. Anders gesagt, das ist alles nicht schwer zu beherrschen, man muss nur sehr genau arbeiten und viele Details nachlesen. Die Belohnung ist ein Webauftritt, für dessen Realisierung sonst sehr anspruchsvolle Tools und teure Dienstleister nötig gewesen wären.

Allerdings finden sich auf der Webseite auch noch eine Vielzahl von kleineren Lösungen, die teils mit, teils ohne Einkaufswagen-Option daherkommen.

www.docma.info/5324.html

Hinweis

Wir wollen hier nicht verheimlichen, dass sich der Einsatz von 3rd-Party-Engines nicht immer positiv auf die Stabilität von Lightroom auswirkt. Grundsätzlich gilt: Je mehr Engines installiert sind, desto leichter stürzt Lightroom ab. Installieren Sie also immer nur die Produkte, die Sie auch wirklich regelmäßig einsetzen wollen.

The Turning Gate

The Turning Gate, kurz TTG, bietet neben der visuellen zumeist interessanteren Flash-Galerien auch solche auf HTML-Basis an. Die sind dann zwar meist weniger eindrucksvoll - was man ja eigentlich nicht möchte -, verwehren aber im Umkehrschluss niemandem, der nicht die aktuellste Flash-Version geladen oder einfach einen alten, schwachbrüstigen Rechner hat, den Zugang zu unserer schönen Bilderwelt.

Mit der „TTG Smooth Gallery“ erhält man eine HTML-Lösung, die zusätzlich die Einbindung von fünf weiteren Webgalerien ermöglicht. Das ist zwar nicht das erklärte Endziel eines fotografischen Webauftritts, aber immerhin ein Anfang, wenn man mehrere Themen getrennt in einer Präsentation zeigen

möchte. Wer seine Bilder dem Besucher gerne groß zeigt, kann auch gleich noch das kostenlose Webtool „Pic Lens“ einbinden, das aus der Galerie eine dreidimensionale Bilderwand macht.

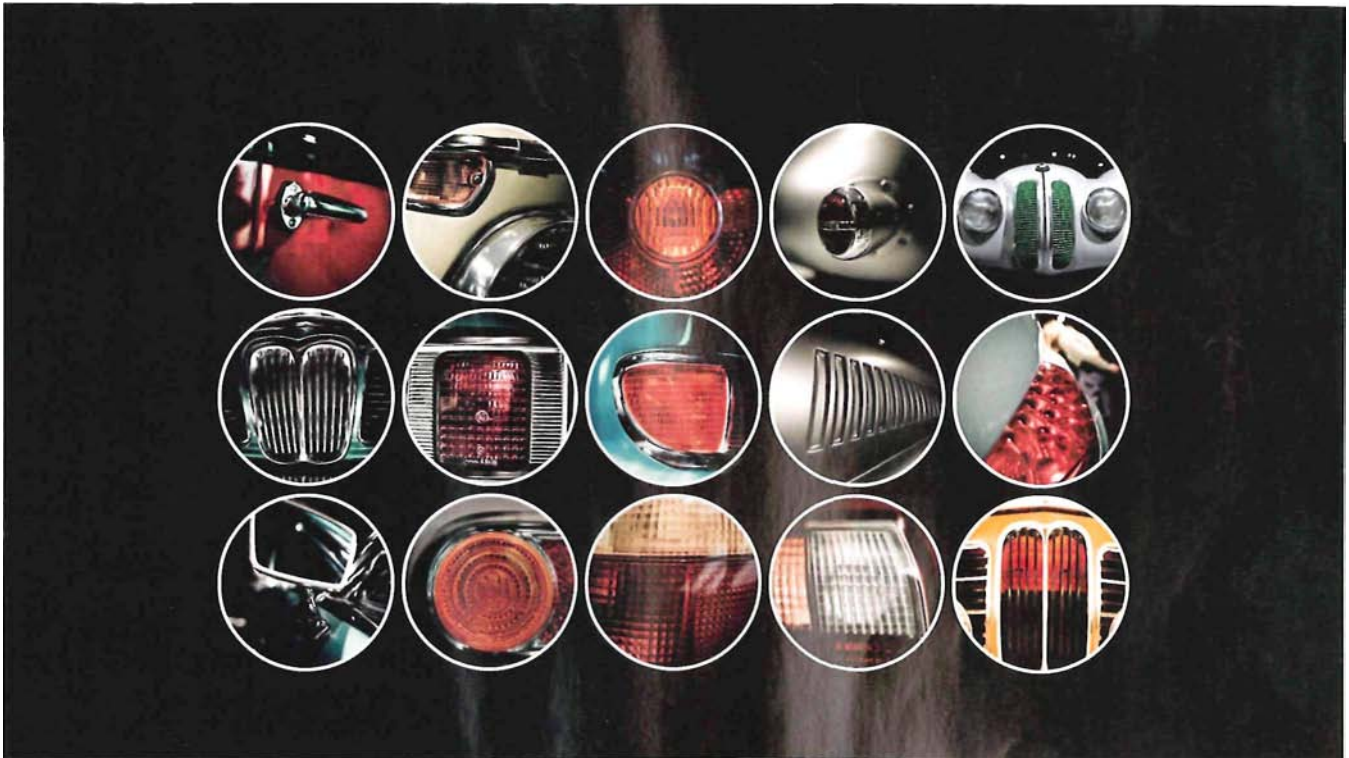
Auch um schon bestehende oder noch geplante Webgalerien, unabhängig von der angewandten Technik und Optik, unter eine visuell verbindende Haube zu bringen, finden sich bei TTG kostenlose Lösungen. Vier verschiedene „Gallery Indexes“, die man in Lightroom einbindet, erlauben dort die Erzeugung von Galerie-Übersichten. Entweder automatisch - sofern man sich bei der Galeriegestaltung auf bestimmte andere TTG-Produkte beschränkt - oder, falls man das nicht möchte, manuell, wobei sich der Aufwand hier durchaus in Grenzen hält und somit eine gute Alternative darstellt.

Bei seinen Flash Engines bietet TTG zwei Highlights: Die „TTG Polaroid Gallery“ und die „TTG FlashNifties Gallery“.

Erstere produziert, was der Name erwarten lässt, weiße, polaroidtypische Bildränder. Die Fotos der Galerie überdecken sich teilweise, liegen auf einem Haufen und haben allein den Schönheitsfehler, auch bei quadratischen Ausgangsbildern nicht das ganze Foto zu zeigen.

In FlashNifties kann man zu jedem Beispiel kreisrunde Vorschauen einrichten. Praktisch ist das sinnlos, ästhetisch allerdings bei manchen Motiven ganz spannend. Im Alltag interessanter ist die Möglichkeit, den Bildern zum Beispiel einen Standardlink zu einer anderen Webseite hinzuzufügen.

www.docma.info/5324.html



Sehr individuelle Abstimmungen bis hin zu runden Bildern erlaubt die Galerie FlashNifties von TTG.

Entwicklungs-Presets

Mit jeder Version wächst der Funktionsumfang von Lightroom. Waren es zunächst nur ein paar Einstellungen, mit denen sich die importierten Fotos dem eigenen Geschmack entsprechend abstimmen ließen, ist das Leistungsspektrum längst auch der bestauestatteten analogen Dunkelkammer entwachsen. Weil aber jeder Fotograf bestimmte, oft sehr ähnliche ästhetische Merkmale in seinen Bildern bevorzugt, ist es ein sehr praktisches Feature, Entwicklungsvorgaben als Sets aus der Basis kombinierte Werkzeugeinstellungen zu speichern. Damit ha-

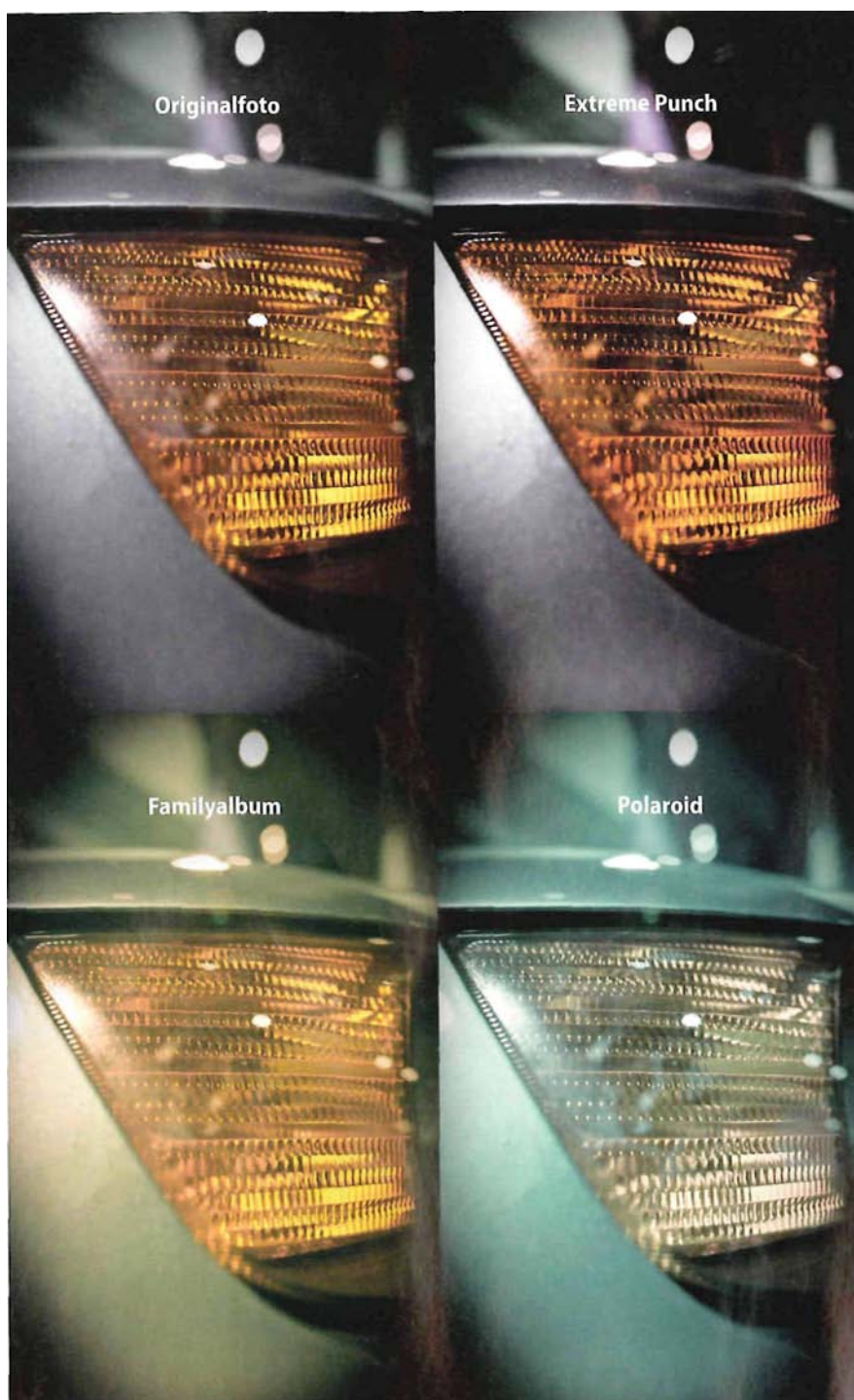
ben Sie immer den Zugriff auf eine Sammlung von Entwicklungsvoreinstellungen. Deren Nutzwert zeigt sich für das individuelle Foto im Fenster „Navigator“, wenn man den Mauszeiger im Modul „Entwickeln“ über die dort installierten „Vorgaben“ bewegt. Bedauerlicherweise zwingen die Presets dem Bild nicht ein bestimmtes Ergebnis auf, sondern verschieben einfach die Entwicklungsparameter. Im Gegensatz zu Plug-ins, die individuell auf im Foto vorhandene Helligkeits- und Kontraststrukturen einwirken, enthält das Lightroom-Preset nur fixierte

Parameter. In der Praxis bedeutet diese Einschränkung, dass man genau genommen individuelle Presets für jede Belichtungssituation erzeugen muss. Ein Grund übrigens dafür, dass Apple sich weigert, in Aperture solche umfassende Voreinstellungen zu implementieren. Dort kann man nur werkzeugspezifisch Einstellungen abspeichern. In Lightroom wird dieser Ansatz auch von einigen Fotografen verfolgt. Sie basteln sich dann etwa Presets für verschiedene Kontraststeigerungen, unterschiedlich starke Vignetten, Farbkorrekturen oder Detailverstärkungen

und wenden am Ende viele dieser Einzelkorrekturen nacheinander auf ihre Bilder an. Freunde komplexer 1-Klick-Presets, die nicht nur graduell an den Bildkontrasten schrauben und am Farbrad drehen wollen, müssen ihre vielen Tools betreffenden Presets im Umkehrschluss anders nutzen. So hat es sich als alltagsnah bewährt, die Presets als eine Art Vorentwicklung zu betrachten, die in den sich anschließenden manuellen Arbeitsschritten optimiert wird. Aber auch dabei muss man einen nicht aus der Welt zu schaffenden Umstand zugrunde legen: Presets, die stark in die Farbwelt der Belichtungen eingreifen, passen nur zu bestimmten Bildern. Welche das im Einzelfall sind, erkennt

man schon im Vorfeld recht gut, wenn man mit seinen bevorzugten Presets längere Zeit Erfahrungen gesammelt hat.

Entwicklungs-Presets für Lightroom werden im Ordner „Develop Presets“ im Lightroom-Ordner angelegt, der sich wie vorher erläutert, in jedem Betriebssystem an einer anderen Stelle befindet. Nach dem Kopieren der Dateien genügt ein Neustart von Lightroom, um die Änderungen wirksam werden zu lassen. Wer irgendwann zu viele Presets geladen hat, kann durch die Erzeugung von Ordnerunterstrukturen im Verzeichnis „Develop Presets“ aufräumen. Diese Ordneraufteilung wird danach im Dialogfeld „Vorgaben“ des „Entwickeln“-Moduls abgebildet.



Markus Dollinger

Eine Reihe interessanter Presets sind auch der „Nachbelichtef-Webseite“ von Markus Dollinger zu finden. Der Autor – das ist übrigens auch die korrekte Bezeichnung für Leute, die Presets zusammenstellen – bietet Vorgaben für die unterschiedlichsten Einsatzbereiche und – was für den Endanwender angenehm ist – er beschreibt Sinn und Zweck der Helferlein. Zum Preset „Familyalbum“ sagt er, dass damit verblasste Farben mit dem typischen Rot-Schwund, wie es in vielen Familienalben zu sehen ist, erzeugt werden sollen. „Extreme Punch“ führt zu sehr starken Kontrasten, die einen surrealen Bildeindruck hervorrufen. „Polaroid“ erinnert an ein gealtertes Polaroidfoto, das bestimmt noch in einigen Familienalben zu finden ist. Ähnliche Effekte zeigen oft auch ältere Plakate oder Verpackungen, die längere Zeit der Sonne ausgesetzt waren. „XProcessing“ simuliert einen Cross-Processing-Effekt mit starken Farbkontrasten und Farbverschiebungen. „Pseudo HDR“ ermöglicht HDR-ähnliche Effekte, indem die Tonwerte ziemlich stark verbogen werden. Falls es bei der Direktanwendung nicht auf Anhieb klappt, sollte man erst mal ein bisschen mit dem Belichtungsregler spielen und eventuell die Sättigung zurücknehmen, um eine geeignete Wirkung zu erzielen.

www.docma.info/5326.html

Michael W. Gray

Gray ist ein begeisterter Schwarzweiß-Fotograf und hat sich der Mühe unterzogen, für die wichtigsten Schwarzweiß-Filmtypen in Lightroom-Presets auszuarbeiten. Echt Filmfans werden sich dafür begeistern können, aus dieser Auswahl ihre Fotoumsetzung abstimmen zu können: Agfa Scala 200X, Agfapan 100, Agfapan 25, Agfapan 400, Fuji Acros 100, Ilford Delta 100, Ilford Delta 3200, Ilford Delta 400 Pro, Ilford Delta 400, Ilford FP4125, Ilford HP5 400, Ilford Pan F 50, Ilford SFX 200, Ilford XP2 Super 400, Kodak TMAX 100, Kodak TMAX 400, Kodak Tri-X 400. Natürlich geht es hier nur um das typische Tonwertverhalten der Emulsionen. Die typische Körnung bleibt – mangels Lightroom-Werkzeugen – außen vor und muss nachträglich mit Photoshop Plug-ins wie Alienskin Exposure oder dem DXO Film Pack erzeugt werden. Von dem Autor stammen übrigens auch zwei Schwarzweiß-Infrarotsets und für jeden Film eine Fassung mit vollem Tonumfang.

www.docma.info/5327.html



Presetsheaven

Pierre, der Betreiber des Blogs presetsheaven.com, hat auf seiner Seite eine stattliche Anzahl eigener und fremder Lightroom-Vorgaben verzamelt. Dazu zählt zum Beispiel passend zur Jahreszeit „Frosty Season“, das die Farben bläulich kühlt und sich als sehr geeignet zur Verfremdung von Naturmakros erweist. „Elise“ gibt etwas flau geratenen Bildern einen Farb- und Kontrastkick, während „Aged in a box“ alltägliche Farben gegen monochrome, warme Töne tauscht, die auch ein Digitalfoto analog aussehen lassen. Fans der Spielzeugkamera Holga werden die gleichnamige Sammlung von vier Vorgaben zu schätzen wissen, die es neben der typischen Billiglinsen-Farbverfremdung mit Aufhell- und Abdunklungsvignetten gibt. Wer härteren Kontrast liebt, wird vielleicht mit dem Preset „Hardrocker“ glücklich, das die Kontraste der Bildmitte markant verstärkt und gleichzeitig die Bildecken abdunkelt.

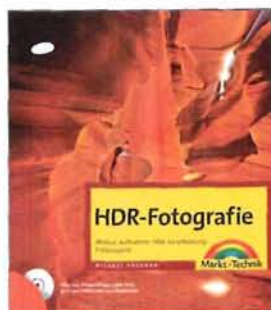
www.docma.info/5328.html



ACR-Profil

Adobe Camera Raw (ACR)-Profile werden einfließen können, bevor die eigentliche Raw-Sicht unterstützt wird – automatisch die sowohl von Lightroom als auch von Camera Raw unterstützten Profile vor. Wenn nicht, hat man Camera Raw genutzt, um bei der Raw-Entwicklung die genannten Hersteller sowie wie für bestenfalls die Wahl zwischen den ACR-Profile die Farben grundsätzlich abzustimmen. Einige Kameras anderer Anbieter kann man Standardprofilen, die sich in ihrer Benennung. Wer sich anstelle der Adobe Produkte für Lightroom und Camera Raw auch nach – nun – an der Versionsnummer von Camera auf die Software von Herstellern wie Canon trägt, kann ACR-Profile laden. Das Schöne dabei – Camera Raw orientieren, sondern Nikon verlässt, findet dort eine – ist die automatische Zuordnung der Profanzen Reihe von Profilen, mit denen es möglich ist. Wenn Lightroom die Kamera anhand der die Ausgangsfarbe seiner Bilder – EXIF-Daten erkennt, dann schlägt es – sofern www.docma.info/5329.html

DOCMA SHOP



Michael Freeman
HDR-Fotografie
HDR ist eine neue Technik für die digitale Fotografie und liefert Tools zur Vermeidung von Unterbelichtung, Lichtreflexionen & Streuungen sowie ausgebrannten Lichtern. HDR ermöglicht Bilder, die dem nahe kommen, was das menschliche Auge sieht & mit fotografischen Mitteln nicht möglich waren.
158 S. Paperback mit DVD.
Nr: 91-30-089

€ 29,95



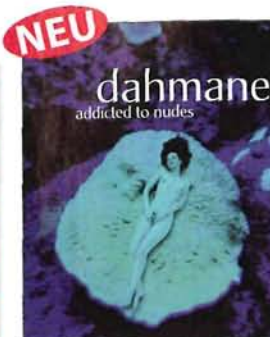
Baumann und Künne
Die besten Photoshop Tipps & Tricks
Sehr schöne Profissammlung - DOCMA-Jünger, die manchen Tipp & Trick schon kennen werden sich über den Gesamtüberblick freuen & DOCMA Neulinge werden überrascht sein. Tipps&Tricks deren Wirkung so erstaunlich sind, dass man nach der Lektüre Photoshop ohne sie eigentlich vergessen kann.
172 S. Hardcover
Nr: 91-30-075

€ 39,95



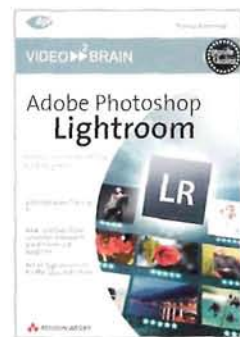
Michael Freeman
Der fotografische Blick
„Bei einem guten Bild vereinen sich Bildaussage, Farben, Formen & Räume zu einem harmonischen Ganzen.“ Dieses Buch versteht sich als umfassende Sehschule & zeigt, wie Bildideen entstehen & mit fotografischen Mitteln umgesetzt werden. Sie lernen, wie Bilder Stimmungen vermitteln, Farben die Reaktion der Betrachter beeinflussen.
192 S. Paperback
Nr: 91-30-088

€ 29,95



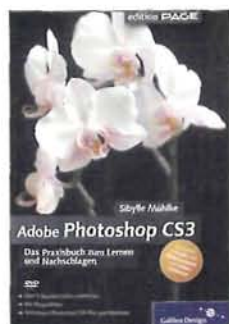
Dahmane
Addicted to nudes
Dahmane lädt uns auf eine „erotisch-digitale Reise“ ein: Seine Leica hat er beiseite gelegt und digital gearbeitet. Er überschreitet Grenzen der Fotografie und legt den Fokus ganz auf Ästhetik, Grafik und Erotik. Dahmanes Vorliebe für Architektur und den weiblichen Akt kombiniert mit den Möglichkeiten von Photoshop, lassen nun seine nackten Models in städtischen Landschaften erscheinen.
120 S. Hardcover
Nr: 91-30-105

€ 35,-



Thomas Bredenfeld
Adobe Photoshop Lightroom 1.3
Lightroom bietet professionellen Fotografen Möglichkeiten, die bis jetzt weder die digitale noch die analoge Welt bieten konnte. Es wird ein Werkzeug zur Verfügung gestellt, das neben Photoshop einen Platz findet. Das Training zeigt den professionellen RAW-Workflow mit Lightroom.
DVD 5 Std. Videotraining
Nr: 91-80-007

€ 29,95



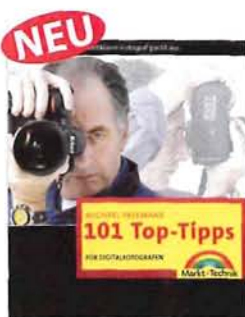
Sibylle Mühle
Adobe Photoshop CS3
Hier erhalten Sie unzählige Tipps & Tricks, die Ihnen helfen Arbeitszeit und Nerven zu sparen. Das Buch gibt Ein-blick in die Software, leitet Sie durch Video-Lektionen und knifflige Themen werden in Praxisworkshops behandelt. Diesem Buch lehrt Sie, eigenständig mit Photoshop CS3 zu arbeiten und Lösungen zu entwickeln
1019 S. Hardcover, Inkl. DVD
Nr: 91-30-074

€ 49,90



Ulrike Häßler, Wadim Herdt
Nikon D60
Um Ihre Nikon D60 wirklich zu beherrschen, sollten Sie dieses Buch lesen. Es wird Ihnen keine Funktion der neuen Nikon entgehen, denn die Kamera wird ausführlich vorgestellt. Das Handbuch ist Praxisratgeber für Objektive, Blitz & Zubehör & zeigt alle Aufnahmetechniken mit der Nikon. Auch das Thema Bildbearbeitung wird erklärt.
328 S. Hardcover
Nr: 91-30-080

€ 39,90



Michael Freeman
101 Top-Tipps
Der international renommierte Fotograf & Autor greift tief in seine Schatzkiste! Auf jeweils einer Doppelseite packt er seine besten Tricks zu Licht, Belichtung, Farbe & Bildbearbeitung aus & verhilft so selbst erfahrenen Fotografen zu Aha!-Erlebnissen. Freemans erklärt komplexe Zusammenhänge leicht verständlich & geizt nicht mit notwendigem Insiderwissen.
176 S. Paperback
Nr: 91-30-102

€ 19,95



Steve Macleod
Nachbearbeitung Farbe
Der Experte Dirk Simanek zeigt, wie durch professionellen Workflow die Kontrolle über die Farben behalten werden. Er führt durch die Colormanagement-Praxis. Sie sehen, wie Ein- und Ausgabegeräte profiliert werden. Tools und Tipps für die Erzeugung von PDF-Dateien runden das Seminar ab.
176 S. Paperback.
Nr: 91-30-025

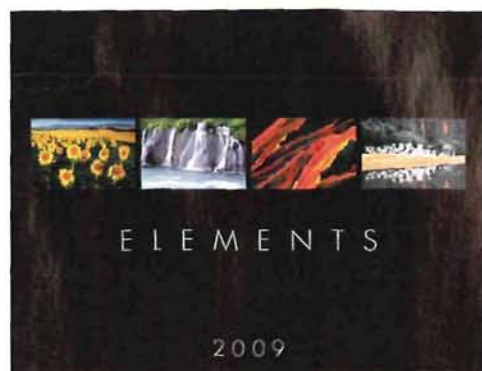
€ 24,95



fotocommunity
Das fotocommunity-Buch
Die fotocommunity ist die größte Gemeinschaft von Foto-Enthusiasten im Netz. Bilder zeigen, diskutieren & voneinander lernen – das ist das foto-community-Prinzip. Elf erfolgreiche Fotografen zeigen Ihnen ihre Lieblingsbilder quer durch die Fotogenres & verraten Ihnen, wie sie entstanden sind.
339 S. Hardcover mit DVD
Nr: 91-30-098

€ 39,90

Top-Tipp des Monats



Fotokalender 2009

Die vier Elemente Erde, Wasser, Feuer, Luft werden von Patrick Loertscher in diesem faszinierenden Kalender in poetischen Naturaufnahmen festgehalten. Fotokunstkalender im Format 45 x 34 cm, Titelbild und 12 Monatsblätter, Kalendarium international, Wire-O-Bindung.

Nr: 91-40-001

NUR € 19,90

WEITERE LIEFERBARE AUSGABEN FINDEN SIE UNTER WWW.VVA-WEBSHOP.DE



Nr: 561-08-006 € 9.90



Nr: 561-08-005 € 9,90



Nr: 561-08-004 € 9.90



Nr: 561-08-003 € 9.90



Nr: 561-08-002 € 9.9



Nr: 561-08-001 € 9,90



Nr: 561-07-004 € 9,90



Nr: 561-07-003 € 9,90



Datum, Unterschrift:

Datum, Unterschrift: _____

Software

Neue und aktualisierte Software für Bildbearbeiter und Fotografen



DxO Labs hat eine neue Hauptversion seiner Bildoptimierungssoftware **DxO Optics Pro** veröffentlicht. Durch eine verbesserte Rauschunterdrückungstechnologie für Raw-Bilder soll DxO Optics Pro 5.3 vor allem bei Lowlight-Aufnahmen mit einem Zugewinn von bis zu zwei Blendenstufen punkten und erstmals extreme ISO-Werte bis 25 600 nutzbar machen. Die neue Version bietet zudem Raw-Unterstützung für die Kameras Nikon D700, Canon 1 000D und - als erste Kompaktkamera - für die Canon PowerShot G9. Die Unterstützung weiterer DSLR-Modelle wie Canon EOS 50D und Nikon D90 soll folgen. Hinzugekommen sind außerdem 57 neue DxO-Module für die optische Korrektur, die aktuelle Kameras von Canon, Fujifilm, Nikon und Samsung unterstützen. Darüber hinaus ist DxO Optics Pro 5.3 kompatibel mit 64-Bit-Windows, was beim häufigen Wechsel zwischen mehreren parallelen ausgeführten Anwendungen von Vorteil ist. Unterstützt werden zudem Adobe Lightroom 2 sowie das cRaw-Format von Sony. Weitere Verbesserungen sind dem Bedienkomfort und der Stabilität gewidmet. So können zum Beispiel verfügbare DxO-Module für die optische Korrektur automatisch heruntergeladen werden, die Einstellentfernung wird bei den Kameras Canon 40D, 1D Mark III und 1Ds Mark III automatisch ausgelesen, die Projektdatenbank kann gesichert und wiederhergestellt werden, es stehen mehr integrierte Voreinstellungen zur Verfügung und die verbesserten Wiedergabe-Optionen enthalten nun eine neue „neutrale“ Farbwiedergabe. Eine Lizenz umfasst DxO Optics Pro 5.3 als eigenständige Anwendung sowie je ein Plug-in für Photoshop und Lightroom. Systemvoraussetzungen sind Windows ab Windows XP SP2 und MacOS X ab Version 10.4.x. Die Software ist in zwei verschiedenen Versionen erhältlich, die sich in der Anzahl der unterstützten Kameras und Objektive unterscheiden. DxO Optics Pro Standard kostet rund 148 Euro, die Profiversion DxO Optics Pro Elite 296 Euro, (www.dxo.com/de)



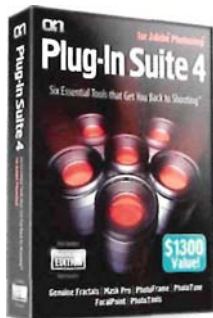
Application Systems Heidelberg und Bibblelab haben auf der Photokina die Raw-Software **Bibble 5** vorgestellt. Das Werkzeug für die digitale Dunkelkammer soll durch neue Funktionen, Flexibilität und eine nochmals gesteigerte Geschwindigkeit bei der Bearbeitung und Konvertierung von Raw-Dateien überzeugen. Hinter der neu gestalteten Benutzeroberfläche steckt ein reichhaltiges Arsenal an neuen und bereits erprobten Bearbeitungswerkzeugen und -funktionen. Die neuen Bildverwaltungsfunktionen sollen eine separate Bilddatenbank überflüssig machen. Bibble 5 verwendet erstmals ein nach Dringlichkeitsstufe gesteuertes Ablaufplanungssystem, welches neben der Optimierung für Multi-Core-Prozessoren und Multiprozessoren-Computer eine deutliche Performancesteigerung bewirken soll. Neu ist auch eine Ebenenfunktion. Für eine zonenweise Bildbearbeitung können Ebenen in Kreis- und Polygonform erzeugt oder Bezier- und Freihandkurven verwendet werden. Zonen können von Bild zu Bild kopiert und eingefügt, hinzugefügt, umbenannt oder gelöscht sowie über den Ebenenmanager umsortiert werden. Im Bereich der Bildverwaltung deckt die Software viele Aufgaben spezieller Bildverwaltungsprogramme ab. Bilddaten lassen sich in Kataloge importieren, archivieren und mit einer Suchfunktion auffinden. Die Nutzung der Bildverwaltung ist jedoch nicht zwingend. Die Sortierung der Bilder kann nach Name, Datum, Bewertung, Markierung, Etikett, ISO, Verschlusszeit, Blende oder benutzerdefiniert erfolgen. Bibble 5 ist nicht modal aufgebaut, so dass es möglich ist, Aufgaben in beliebiger Reihenfolge durchzuführen. Alle Bearbeitungsschritte sind nicht destruktiv, werden in der Bearbeitungshistory protokolliert und können bei Bedarf vollständig rückgängig gemacht werden. Wie bereits in der Vorversion sind die Rauschreduzierungsfunktion Noise-Ninja und das Ein-Klick-Optimierungswerkzeug Perfectly Clear integriert. Eine Stapelfunktion erlaubt das Konvertieren größerer Datenmengen in JPEG, TIFF oder PNG. Bibble 5 läuft unter MacOS X ab 10.3.9, Windows ab Windows 98 und Linux, (www.application-systems.de/bibble)

Neues zum Thema Raw gibt es auch von Adobe. **Photoshop Lightroom 2.1** und das Photoshop **Camera Raw-Modul 5.1** beinhalten eine erweiterte Rohdaten-Unterstützung für 15 zusätzliche Kameramodelle, darunter die Nikon D90, Nikon D700, Canon EOS 50D und Canon EOS 1 000D. Das Camera Raw 5.1-Modul ist nur mit Photoshop CS4 kompatibel. Anwender von Photoshop CS3 erhalten die gleiche Kameraunterstützung durch Camera Raw 4.6. Das Update für Lightroom 2.1 umfasst neben der erweiterten Raw-Unterstützung eine verbesserte Photoshop-Integration und höhere Stabilität des Web-Moduls für Windows Vista 64-Bit-Betriebssysteme, Leistungsverbesserungen für 64-Bit MacOS X 10.5 und die Migration von Schlagworten aus Lightroom. Darüber hinaus hat Adobe eine Reihe neuer Kameraprofile in den Adobe Labs (<http://labs.adobe.com>) veröffentlicht, die eine erweiterte Unterstützung für die Leica M8, Canon EOS 50D, Canon G9, Nikon D90 und Pentax-Modelle bieten. Die Kameraprofile zielen darauf ab, die standardmäßige Rohdaten-Verarbeitung zu verbessern und das Farbrendering von Kameraherstellern nachzubilden. Weiterhin hat Adobe in den jeweiligen Downloadbereichen für Mac und Windows einige optionale Plug-ins und Presets für Photoshop CS4 bereitgestellt, die mit Photoshop CS4 nicht mehr wie bisher standardmäßig installiert werden, (www.adobe.com/de/downloads/updates/)



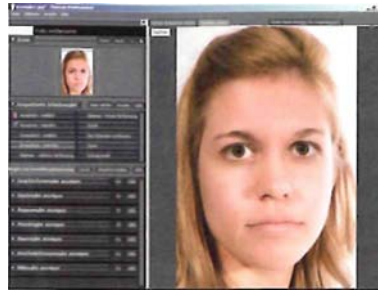
Comic Life ist eine Mac-Software, mit deren Hilfe man ohne Vorkenntnisse in der Lage sein soll, auf der Basis eigener Bilder Comics zu gestalten. Dafür kann man auf eine Reihe von Layoutvorlagen zurückgreifen, um darauf eigene Bilder und verschiedene typische Comic-Elemente wie Sprechblasen und Schriftzüge zu platzieren und individuell anzupassen. Eigene Layouts lassen sich als Vorlagen abspeichern. Auch diverse Effekte und Funktionen für das Bearbeiten von Bildern, etwa zur Farbkorrektur, zum Beschneiden, Freistellen oder zum Verzerren, stehen zur Verfügung. Das

Programm nutzt laut Anbieter etliche der neuen Technologien in OS X 10.5, wie Core Image und Core Animation. Comic Life Deluxe unterstützt Mobile-Me, die iPhoto-Bild-Bibliothek, den Export von TIFF-, GIF-, JPEG-, PNG-, HTML- sowie iPhoto- und Quicktime-Formaten. Die Software liegt im Universal Code vor und läuft auf PowerPC- und Intel-Macs unter OS X 10.3, 10.4.0 und 10.5. Comic Life Deluxe ist bei Application Systems Heidelberg in einer Box-Version mit deutschem Handbuch (digital) für 29,95 Euro erhältlich. Als Download mit englischsprachigem Handbuch kostet sie 24,99 Euro, (www.application-systems.de/comiclife)



onOne Software und Globell arbeiten gemeinsam an der deutschen Lokalisierung der onOne **Plug-in Suite 4**. Als Erste sollen die Photoshop-Plug-ins Mask Pro 4.1, FocalPoint und Genuine Fractals, die Bestandteile der Sammlung sind, übersetzt werden und als eine abgespeckte deutschsprachige Ausgabe der Plug-in Suite auf den Markt kommen. Im Laufe dieses Jahres sollen dann auch die übrigen Photoshop-Plug-ins übersetzt werden. Das Maskierungstool Mask Pro 4.1 vereinfacht das Freistellen vor allem von schwierigen Objekten wie Haaren, Wolle oder Glas und unterstützt die Bearbeitung von Bildern mit 8 und 16 Bit Farbtiefe. Das Effekt-Plug-in Focal Point 1 arbeitet wie ein virtuelles Objektiv. Der Schärfepunkt des Bildes kann damit nachträglich verändert werden. Dadurch entsteht ein selektiver Fokus, der von störenden Hintergründen ablenkt und das Augenmerk des Betrachters auf das Hauptobjekt lenkt. Genuine Fractals 5 ist ein Tool für Bildgrößenveränderungen, dessen Interpolationsalgorithmen auf Fraktalen basieren. Laut Anbieter lassen sich damit starke Vergrößerungen realisieren, ohne Schärfe oder Details zu verlieren. Alle Plug-ins laufen mit Photoshop CS2 und CS3. FocalPoint ist darüber hinaus kompatibel mit Photoshop Elements 5 oder 6 (Windows) sowie Photoshop Elements 4.01 oder 6 (Mac OS X), Genuine Fractals mit Photoshop Elements ab Version 4. Einzellizenzen von Mask Pro, Focal Point und Genuine Fractals sind zum Preis von jeweils 119 Euro erhältlich. Die deutschsprachige Ausgabe der Plug-in Suite soll 239 Euro kosten. Die ebenfalls erhältliche englischsprachige Plug-in Suite 4 enthält neben den

oben genannten Programmen noch die Plug-ins PhotoTools 1, PhotoFrame 3.1 und PhotoTune 2.2. Das Gesamtpaket gibt es bei Globell für 359 Euro. (www.ononesoftware.de)



Die von Anthropic Technology entwickelte Retuschier-Software **Portrait Professional** ist in Version 8 erschienen. Sie soll auch ungeübten Anwendern eine professionelle Porträtretusche in kurzer Zeit ermöglichen. Zu diesem Zweck wurde sie mit einer großen Anzahl an Beispielporraits gefüttert, um Korrekturen in Richtung der „Idealwerte“ zu erleichtern. Der Anwender muss zunächst markante Punkte des Gesichts (Augen, Nasenspitze, Mundwinkel etc.) markieren und so dem Programm helfen, die wesentlichen Gesichtsmerkmale in dem vorgegebenen Porträt zu bestimmen. Danach können mit Hilfe von Schieberegler zahlreiche Gesichtsmerkmale verändert werden, unter anderem die Gesichtsform. Einige Standardkorrekturen führt das Programm automatisch durch. Dazu gehören unter anderem das Entfernen roter Augen, das Aufhellen der Zähne und eine Retusche von Hautunreinheiten oder Flecken sowie von ungewollten Glanzlichtern. Die Software funktioniert auch, wenn sich mehr als ein Gesicht auf dem Bild befindet. Anthropic Technology hat weiter an der Praxistauglichkeit des Programms gearbeitet und verschiedene Funktionen hinzugefügt. So wurde in Version 8 die automatische Porträterkennung verbessert, was zu realistischeren Ergebnissen führen soll. Aufgrund von Anfragen aus den Bereichen Mode, Werbung und Katalogfotografie wurden weitere Möglichkeiten zur Gesichtsformverbesserung wie beispielsweise die Möglichkeit der Halsverlängerung hinzugefügt. Hinzugekommen sind Optionen zur Verschönerung der Haare, wie das Färben, Glätten und Verdichten der Haare. Dazu erzeugt das Programm selbstständig eine Maske, die mit einem Pinselwerkzeug korrigiert werden kann. Die detaillierteren Einstellmöglichkeiten für Augen und Mund sind auch neu. So lassen sich Farbe und Sättigung der Iris, das Weiß der Augen, die Pupillenfarbe sowie Schärfe und Größe für jedes Auge getrennt einstellen. Gleiches gilt im Mundbereich für die Farbe der Lippen und Zähne, Kontrast, Schärfe und den Ausdruck. Zu den Verbesserungen in der neuen Version zählt ebenso, dass die Zahl der zur Verfügung stehenden Voreinstellungen gestiegen ist. Diese ermög-

lichen es, über einen einzigen Klick zu einem bestimmten Ergebnis zu kommen. Ein Ergebnis lässt sich zudem mit allen Einstellungen als Projekt abspeichern und bleibt so für spätere Korrekturen offen. Der Benutzeroberfläche wurde eine Rückschritt-Funktion für die Rückkehr zu bestimmten Arbeitsschritten hinzugefügt. Außerdem wurden eine Hilfe-Funktion und eine Kurzanleitung integriert. Portrait Professional unterstützt standardmäßig JPEG- und TIFF-Bilder. Für Fotografen, die Raw-Dateien und Dateien mit 16 Bit pro Farbkanal bearbeiten möchten, gibt es die erweiterte Version Portrait Professional Studio. Beide Versionen laufen unter Windows 2000 oder neuer beziehungsweise auf Intel-Macs mit OS X 10.4 oder höher. Portrait Professional 8 kostet 49,95 Euro, für die Studio-Version werden 89,95 Euro fällig. (www.portraitprofessional.de)



Nik Software bringt mit der **Complete Collection für Aperture** alle fünf aktuellen Nik Software-Produkte zu einem attraktiven Preis in den Handel. Die Pakete beinhalten die Produkte Dfine 2.0 (Rauschminderung), Viveza (Steuerung von Licht und Farbe), Color Efex Pro 3.0 (Farbfilter-Effekte), Silver Efex Pro (Schwarzweiß-Umsetzung) und Sharpener Pro 3.0 (Bildschärfung). Der empfohlene Einzelhandelspreis beträgt 299,95 Euro und ist damit rund 770 Euro günstiger als der Gesamtpreis aller Einzelprodukte, wobei die Einzelprodukte sowohl mit Aperture als auch mit Photoshop verwendbar sind (Color Efex zusätzlich mit Capture NX 2). Zum Preis von 599,95 Euro gibt es das entsprechende Gesamtpaket für Aperture und Photoshop, (<http://www.niksoftware.com/completecollection>)

Lightroom-Anwender, die Fotos auf Community-Sites wie Flickr, Picasa Web, Facebook, SmugMug oder Zenfolio veröffentlichen, erhalten Unterstützung durch die kostenlose **Lightroom Export-Plug-ins** von Jeffrey Friedl. Von seiner Website können die Programm-Module für Windows und Mac heruntergeladen werden. Die Module erweitern den Exportieren-Dialog um eine neue Auswahlmöglichkeit. Die Plug-ins wurden für Lightroom 2 komplett neu geschrieben. Wer mit Lightroom 1 arbeitet, kann die entsprechenden älteren Versionen ebenfalls noch herunterladen, (<http://regex.info/blog/lightroom-goodies>)

GoSee

Die Welt der High-End-Bilder - Werbung, Fotografie, Illustration, Galerien und Postproduktion. In Zusammenarbeit mit www.gosee.de

Office36

Illustrative

Herbsthighlights
für Icon Magazin

Für die aktuellste Ausgabe des Icon Magazins hat James Dignan stylische Fashion-Illustrationen mit den aktuellen Herbsthighlights gezeichnet.

www.GoSee.de/0fy7cei6



Hennessy Represents

Klimawandel mit Michael Hall

Der Werbefotograf Michael Hall aus Sydney dokumentiert mit seinen erschreckend schönen Bildern den Klimawandel und seine Folgen für unsere Umwelt. Die meisten Fotos wurden mit einer 4x5-Kamera in den USA und Australien innerhalb nur eines Jahres geschossen. Zurzeit ist Michael auf dem Weg nach Island, um dort für sein Projekt zu fotografieren. Er zeigt nicht nur zerstörte oder zumindest veränderte Landschaften, sondern verliert auch die Verursacher wie Kohle-Produzenten und -Verarbeiter nicht aus den Augen.

www.GoSee.de/hennessyreprs



Kourtney Roy im geheimen Garten von Schloss Lanke für Booklet

Die junge Kanadierin ist normalerweise selber gerne zu Gast vor der Kamera, ihre Selbstporträts findet man in internationalen Hochglanzmagazinen, www.booklet.ws



Blink Imaging

Norbert Baeres

Für den Münchener Fotografen Norbert Baeres, repräsentiert von Isolda Schwarz, begleitete das Blink-Imaging-Team seine freie Produktion in Berlin, das Blink-Retouching-Department sorgte im Anschluss für das Finish.

www.GoSee.de/blink-imaging





Mainworks

BUND für Umwelt und Naturschutz Deutschland

Für den Kunden BUND und die Agentur McCann Frankfurt fotografierte Oliver Paffrath *reisende Früchte*. Thematisiert wird dabei die Umweltverschmutzung, die durch Export-Früchte entsteht. Patrick Falter war für die Kreation verantwortlich.
www.GoSee.de/mainworks



ACNE PAPER

Launch-Party Issue # 7 in New York und Lookbook 2009

Die neue Ausgabe von ACNE PAPER wurde mit einer Release-Party in der New York Public Library zelebriert. Die siebte Ausgabe der Hochglanzpostille des schwedischen Jeans-labels versammelt neben aktuellen Interviews und Interieur-Themen wieder eine illustre Schaar internationaler Topfotografen und Brands.

www.acnepaper.com



Weinper&Co

Neuzugang Matthias Gephart

Neu bei Weinper & Co ist Matthias Gephart. Der deutsche Grafiker, Illustrator und Künstler aus Bochum erhielt 2003 sein Diplom in Visueller Kommunikation/Grafikdesign an der Fachhochschule Dortmund, gründete im selben Jahr sein Designstudio DISTURBANITY und zog 2006 aus dem Ruhrgebiet nach Berlin. Matthias Gepharts Artwork ist bekannt für spontanen, kraftvollen Zugang, der trotz seiner rauen Anmutung durch Perfektionismus und große Liebe fürs Detail geprägt ist. Zu seinen Kunden gehören gleichermaßen kleine Plattenlabel wie große Werbeagenturen, sein leidenschaftlicher Arbeitseinsatz reicht von Kulturplakat und T-Shirt-Design über Logogestaltung und Magazin-Editorial bis zu Buchillustration und Snowboardgrafik. Zudem - klassisch für die aus dem Writing stammende Generation von Grafikern - arbeitet er frei auf Leinwand und selbst gewählten Untergründen aller Art. Ausgezeichnet wurden Matthias Gepharts Arbeiten bereits von ADC, DDC und dem Red Dot Design Award, unter die 100 besten Plakate 2005 gewählt und in einer Reihe Publikationen zu zeitgenössischem Design/Illustrationen vorgestellt.

www.GoSee.de/weinper



PX Group MADAME

Die Postproduktion von PX5 verschönte ein MADAME-Editorial, das vom Fotografenteam Mierswa / Kluska für die Septemberausgabe des Magazins fotografiert wurde.

www.GoSee.de/px-group



Fotos: Manuel Ebelhäuser (Landesmuseum Koblenz)

Von links nach rechts: Doc Baumann (DOCMA), Michael Jordan (Landesmuseum Koblenz) sowie die angereisten Gewinner: Timon Borck (1. Ausbildung), Harald Usner (5. Semiprofis), Rike Mahlberg (3. Semiprofis), Matthias Kleemann (Semiprofis), Johannes Brückner (Semiprofis), Peter Parma (1. Semiprofis), Rainer Wagner (2. Ausbildung), Stefan Dokoupil (6. Profis), auf der Treppe v.r.n.l. Matthias Lemcke (2. Profis), Dirk von Amelnunx (3. Profis), Jan Bornemann (3. Ausbildung)

Award-Ausstellung in Koblenz

Zur Ausstellungseröffnung und Prämienübergabe reisten zahlreiche Preisträger nach Koblenz.

Von knapp fünfzig Montagen lächelte Patricia in unterschiedlichen Fassungen den Besuchern entgegen, die am 18. Oktober zur traditionellen Eröffnung des DOCMA-Awards ins Landesmuseum Koblenz gekommen waren, um die von der Jury prämierten Werke zu bewundern. Leider konnten Model Patricia und ihr Fotograf Michael H. Sinn nicht teilnehmen; die Gewinn-

übergabe aus ihren Händen hätte die Veranstaltung sicher bereichert. Wie in jedem Jahr hatte Michael Jordan mit seiner Helferin alles vorbereitet; die Ausstellungstafeln der Hauptgewinner, ausgedruckt von Nopar International, zeigten die Bilder im Großformat, ergänzt um das verwendete Ausgangsmaterial. Weitere kleinere Ausdrucke von HP waren an den Wänden der ehema-

ligen Festungskapelle verteilt. Nach einführenden Worten der neuen Museumsdirektorin Brigitte Schmutzler und von Doc Baumann sowie der anschließenden Preisübergabe konnten sich Teilnehmer/innen und Gäste sowohl auf die Exponate wie auf den vom Förderverein des Museums spendierten Wein aus eigenem Anbau stürzen.

Anschließend setzten sich einige der Gewinner - etliche hatten aus Zeit- oder Entfernungsgründen nicht kommen können - noch zu einem gemütlichen Erfahrungsaustausch im Restaurant der Festung zusammen.

Für die Bereitstellung der Gewinnprämien möchten wir uns noch einmal bei Adobe, Wacom, Epson, Datacolor, Nopar International und Pearson bedanken; für Unterstützung bei den Organisationskosten bei Nopar, Adobe und Datacolor, für die Drucke bei Nopar, Hewlett Packard und dem Fotolabor M, für das Voting des Publikumspreises bei der Fotocommunity sowie für die Ausstellungsrahmen beim Landesmuseum Koblenz.

Semiprofi-Gewinner Peter Parma aus Koblenz erläutert den Besuchern das Entstehen seiner Werke; mehr dazu finden Sie im nächsten Heft.

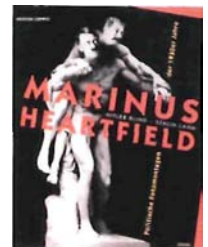




Welches von den dreien ist das Originalfoto? Finden Sie's raus? Unter den richtigen - und gut begründeten - Antworten an redaktion@docma.info verlosen wir den im letzten Heft ausführlich vorgestellten Katalogband über die politischen Fotomontageure Marinus und Heartfield vom Steidl-Verlag im Wert von 39 Euro.

Richtig falsch: Award 2009

Der Wettbewerb 2008 ist mit der Ausstellung der Sieger zu Ende gegangen, und schon bereiten wir uns auf die Fortsetzung 2009 vor. Das Thema lautet „Richtig falsch“, und es geht natürlich um digitale Fotofälschung. Erste Anmerkungen von Doc Baumann.



Da hat Bauer Heinrich Wambach aus Elstertal gut lachen - eine so große Kartoffel hatte er noch nie auf seinem Acker geerntet. Das musste sofort für die Nachwelt dokumentiert werden. Nur welches von den dreien ist das Originalfoto?

Sie haben es ja schon im letzten Heft gelesen: Beim nächsten Wettbewerb geht es um digitale Bildfälschung. Zunächst sollte Sie sich eine kleine Geschichte ausdenken, die etwa den Umfang einer ausführlichen Bildunterschrift haben sollte. Da kann es um die dicke Kartoffel von Bauer Wambach gehen, einen Blebschaden an Ihrem Auto, gelandete Außerirdische oder eine uneigennützig in Investmentbanker.

Das Problem bei der Sache: Je spektakulärer die Story wird, um so spannender wird wahrscheinlich die Montage - aber um so leichter wird es auch, das angebliche Foto als Fälschung zu entlarven und festzustellen: Dieses Element wurde hineingemogelt.

Welche Möglichkeiten zum Aufdecken von Fälschungen Bildforensiker inzwischen zur Verfügung stehen, konnten Sie in unserem Beitrag in DOCMA 25 lesen. So gern wir Ihnen mit Workshops und Tipps dabei helfen, visuell überzeugende Montagen ohne offensichtliche Brüche und Widersprüche anzufertigen,

so wenig möchten wir Fälscher unterstützen, die Bilder manipulieren, um bei den Betrachtern ein unzutreffendes Weltbild zu erzeugen und um für sich oder ihre Auftraggeber ungerechtfertigte Vorteile zu erreichen.

Mathematische Verfahren, die jenseits der Sichtkontrolle von Beleuchtung, Perspektive, Schärfe und exakter Kontur herausfinden können, wo etwa s zusammengewachsen ist, das eigentlich nicht zusammengehört, kommen da gerade recht. Deswegen wird es beim Award 2009 neben der Jury, die die Bilder hinsichtlich ihrer Montagequalitäten und überzeugenden Bildideen bewertet, einen ergänzenden Arbeitskreis geben, der mit der Methode der Bildforensik versuchen wird, Gefälschtes herauszufiltern.

Mit gelandeten Ufos, Godzilla im Hamburger Hafenbecken oder einer 27-Kilo-Kartoffel machen Sie es den Gutachtern leicht; da müssen sie nicht lange suchen. Andererseits, zugegeben - wenn Sie eine man nur eine Armbanduhr dran- oder abmontieren, ist das keine so sonderlich preisverdächtige Bildidee. Aber als ergänzendes Element kann es durchaus spannend werden und den Fachleuten ein wenig das Leben schwer machen. Zusammenarbeiten werden wir bei diesem Wettbewerb unter anderem mit dem

Lehrstuhl Datenschutz und Datensicherheit der TU Dresden, der Fachabteilung bei dem Bundeskriminalamt, den Gutachtern Gerald Huber und Anders Uschold, Spiegel online sowie den Zeitschriften Photographie und c't. Weitere interessierte Fachleute sind eingeladen, sich zu melden. Die eingereichten Montagen stellen wir den genannten Institutionen und Personen zur Verfügung - falls Sie das nicht wollen, können Sie es selbstverständlich bei der Anmeldung ausschließen. Erst später wird den Forensikern das verwendete Montagematerial zugänglich gemacht, so dass dies überprüfen können, wo ihre Verfahren zu falschen Ergebnissen gekommen und daher in der Praxis unzuverlässig wären.

Sie können wie immer bis zu fünf Montagen einsenden. Um es noch spannender zu machen, sollte Sie zusätzlich echte Fotos mitschicken, die irgendwas Ungewöhnliches zeigen - damit bleibt offen, ob ein Bild überhaupt eine Fälschung ist oder nicht. Alle weiteren Einzelheiten werden sich wie immer erst in den nächsten Monaten klären: Sponsoren, welche Preise es gibt, Ausstellung, Einsendeschluss (wohl im August) und so weiter. Aber auf jeden Fall können Sie nun schon mal mit den Vorbereitungen beginnen.

Die Lösungen: Nasse Haut

Das Rätsel aus Heft 25 war mal wieder etwas anspruchsvoller: Wie macht man auf digitalem Wege trockene Haut nass? Wir haben zwei Einsendungen herausgesucht, in denen das Problem am überzeugendsten gelöst wurde. | Doc Baumann

Matthias hat uns das Ergebnis von Award-Gewinner Matthias Lemcke (unten links) gefallen. Es vermittelt den Eindruck eines Feuchtigkeitsfilms, ohne den Effekt zu übertreiben.

Matthias hat zunächst die Frau freigestellt, die Auswahl als Kanal angelegt und ein Ebenenduplikat mit dem Filter „Kunststoffolie“ bearbeitet, aus dem er die Luminanzwerte in einem weiteren Alphakanal sicherte und dort den Kontrast stark anhob. Die daraus geladene Auswahl malt er auf neuen Ebenen in Schichten weiß aus, um Nässe und Reflexion zu erzeugen, und zwar nur in Bereichen, die

der Lichtquelle zugewandt sind. „Luminanz“ und „Negativ multiplizieren“ erwies sich als die geeignetsten Ebenenmodi.

Da das noch etwas plastikhaft wirkte, filterte er alle Glanz-Ebenen mit dem Verzerrungsfilter „Glas“ und der Variante „Riffelglas“. „Das simuliert Härchen und Hautporen. Nun folgte eine weitere Verfeinerung: Ich habe alle Glanz-Ebenen durch Malen mit Schwarz in den Ebenenmasken wieder reduziert. Ziel war es, den Glanzeffekt auf ein Minimum zu reduzieren, schließlich sollte die Dame mit Wasser befeuchtet und nicht mit Tapetenkleister überzogen sein. Kleine Detailarbeit:

Auf die nasse Brust habe ich eine gespiegelte Version des Arms gesetzt, um subtil eine Spiegelung im Wasserglanz zu simulieren. Das sieht man kaum, klickt man die Ebenen aber aus, so fehlt etwas.

Die mit Faser- und Buntglasmosaik-Filter simulierten kleinen Tropfen sind wegen der niedrigen Auflösung kaum zu erkennen.“ Abschließend kam noch Kontraststeigerung, leichte Vignettierung sowie etwas Badeschaum im Hintergrund dazu.

Für diese überzeugenden Lösungsvorschläge gab es als Gewinnprämie Lightroom 2 von Adobe im Wert von 283 Euro.



Auch die Lösung von Thomas Chen aus Kirchheim bei München ist interessant (unten rechts, darüber das Originalbild von Rüdiger Schestag). Sie ähnelt zwar eher eingöhlter Haut als nasser, aber auch das kann man ja oft brauchen. Thomas hat ebenfalls zum Teil helle Bereiche des Originals verwendet, der größte Teil der Glanzwirkung verdankt sich aber mit Weiß aufgemalten und dann weichgezeichneten Schichten. Die „nassen“ Haare wurden etwas abgedunkelt. Zusätzliche Tropfen entstanden durch eine Kombination von Wolken-, Konturenfinden- und Stuck-Filter, das Ergebnis wurde mit der Tonwertkorrektur behandelt und invertiert. Mehr dazu auf docma.info.

Die Wassertropfen meiner Lösung aus Heft 25 wurden übrigens auf Ebenen gemalt und mit Ebeneneffekten akzentuiert.



Photoshop-Rätsel mit Falten



Anders als bei der Darstellung nasser Haut können sich erfahrene DOCMA-Leser diesmal auf Techniken beziehen, die in früheren Heften bereits vorgestellt wurden. | Doc Baumann

Für die schönsten Falten gibt es eine Prämie im Wert von über 500 Euro: den multifunktionalen ColorMunki von Pantone. Damit können Sie nicht nur Monitore oder Drucker kalibrieren, sondern auch Farben aus der realen Umgebung aufnehmen und ihre Zusammensetzung bestimmen.

Für diese Montage habe ich zwei Ausgangsbilder verwendet: Eine einfarbige, auf der Wäscheleine hängende Decke und ein alte Textiltapete mit Lilienmuster. So viel kann ich Ihnen verraten. Auch, dass Sie statt einer Decke alles Mögliche verwenden dürfen, das irgendwie Falten wirft oder zerknittert ist, und statt eines (Tapeten-)musters kann es auch ein beliebiges anderes Bild sein. Da sind Ihrem Einfallsreichtum keine Grenzen gesetzt.

Damit das Rätsel als gelöst anerkannt wird, müssen drei Voraussetzungen erfüllt sein: Sie dürfen nur Photoshop oder ein anderes Bildbearbeitungsprogramm verwenden (also keine 3D-Software), das Bild muss sich innerhalb der Grenzen, welche die digitale Nachahmung setzt - an den Verwerfungen der Falten orientieren und entsprechend verzerrt aussehen, und es soll drittens zu den Falten passen derschattiert beziehungsweise aufgehellte sein.

Auch diesmal werden wir die Gewinnprämie nicht einfach unter allen Einsendern verlosen, sondern das eleganteste Verfahren und die überzeugendste Umsetzung auswählen. Einige weitere gelungene Varianten zeigen wir natürlich auch.

Bei früheren Rätseln hatten wir ja oft nach der richtigen Lösung gefragt und dann immer wieder gemerkt, dass die Teilnehmer völlig andere Wege eingeschlagen hatten als wir. Offenbar gibt es *die eine* korrekte Lösung in Photoshop selbst in Fällen nicht, wo man aufgrund der eigenen Praxis ausnahmslos diese vor Augen hat und damit alle anderen ausblendet.

Insofern ist der Lerneffekt unserer Photoshop-Rätsel nicht nur einer der Teilnehmer, sondern betrifft in ähnlicher Weise die Redaktion. Immer wieder erhalten wir zusammen mit der Mail zum Rätsel Anmerkungen wie die folgende von Kathrin Thelen: „Ich löse die Rätsel immer gern, da ich mich dann noch mal intensiver mit den unendlichen Möglichkeiten und Funktionen vertraut machen kann.“ Oder wie Silvio Prah

schreibt: „Dies ist das erste Mal, dass ich bei eurem Rätsel mitmache. Auch ich als Amateur habe mich der Herausforderung eines Rätsels gestellt und muss sagen, dass es [das bezieht sich auf die Rekonstruktion des Farbbildes ohne Benutzung der Kanälepalette] gar nicht so schwer war.“

Genau darum geht es bei unseren Photoshop-Rätseln: Dass Sie das Programm besser kennenlernen, weil Sie sich dabei vielleicht mit einem Problem befassen, das ansonsten nicht zu Ihrer Praxis gehört.

Bitte senden Sie Ihre Version bis zum 12. Januar 2009 als JPEG-Mailanhang (in RGB,

etwa 800x800 Pixel, Kompressionsstufe 8) wie immer an redaktion@docma.info. Beschreiben Sie in der Mail Ihre genaue Vorgehensweise. Bewahren Sie die größere Originaldatei mit Ebenen, Kanälen und allem, was Sie sonst noch benutzt haben, auf, um sie uns im Falle des Gewinns nachzureichen. Dazu gehört auch das Foto des faltigen Materials (Stoff, Papier, Folie ...) sowie das unverzerrte Ausgangsbild.

Als Gewinn und Kalibrierungswerkzeug erwartet Sie diesmal die ColorMunki von Pantone im Wert von über 500 Euro - es lohnt also wieder, sich anzustrengen.



BÜCHER

Neues aus den Fach- und Fotobuch-Verlagen. Für Sie gelesen, gesichtet und bewertet.

Graustufen

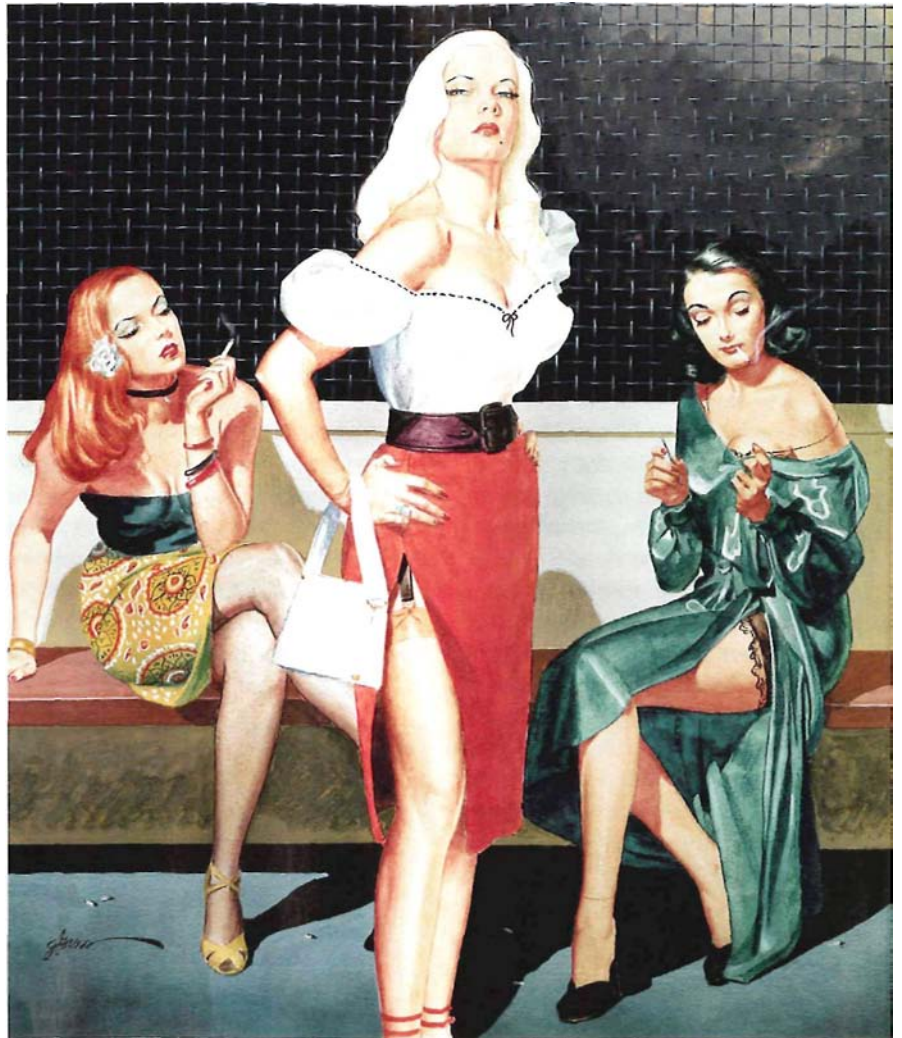
Die Gestaltung schwarzweißer Fotos ist sicherlich die intellektuellste Form der Fotografie. Schwarzweißbilder sind abstrakt, sie lassen das Abgebildete zurücktreten, machen Platz für eigene Interpretation, zeigen im besten Fall Strukturen auf, die in der Farbfotografie untergegangen wären. Der Betrachter bekommt den Eindruck, hinter die Dinge zu blicken, obwohl oder gerade weil er weniger Information zu sehen bekommt. Trotzdem ist die Herstellung schwarzweißer Bilder heute kaum geeignet, um damit Geld zu verdienen.

Im Ergebnis hat sich die Fotografie der Graustufen zu einem Tummelplatz von ambitionierten Amateuren entwickelt. Amateuren im besten Sinne, denn sie widmen sich aus reiner Liebhaberei ihrem Tun und selten mit dem Hintergedanken reich zu werden. Die Verhaftung im Privaten gestattet auch dem technischen Zugang zu dieser Bilderwelt anachronistische Züge. Digitale Techniken bringen zwar enorme Vorteile, doch zählt hier für viele Fotografen nicht nur das Ergebnis, sondern ebenso der materialerotische Weg zum Bild. Sie arbeiten – fernab jeder Erwägung über Zeiteffizienz – vielfach lieber mit Film und in der Dunkelkammer als bei Tageslicht am Computermonitor. Aus diesem Grund ist Steve Macleods Buch zum Thema gleichermaßen für digitale wie analoge Schwarzweißfotografen geschrieben. Der Autor erklärt die Werkzeuge beider Welten und ermöglicht seinem Leser so, sich die süßesten Früchte herauszupicken und sie nach eigenem Gusto zu kombinieren.

Neben den technischen Erläuterungen findet sich viel ansprechendes Bildmaterial, das allerdings leider an Qualität verliert, wenn ein Thema nicht nur illustriert, sondern exemplarisch erklärt werden, (ck)



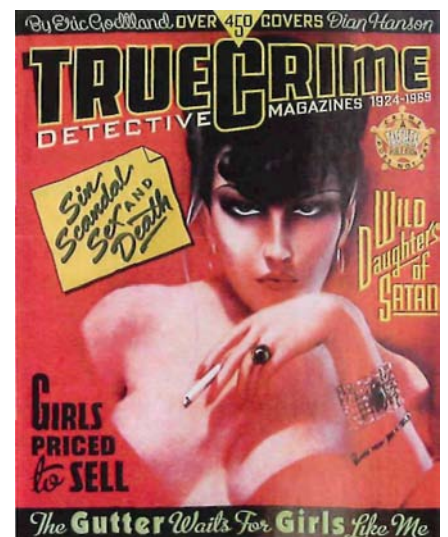
Basiswissen Fotografie.
Nachbearbeitung Schwarz-Weiß:
Band 5
von Steve Macleod
Broschiert,
175 Seiten
Addison-Wesley,
2007
24,95 Euro

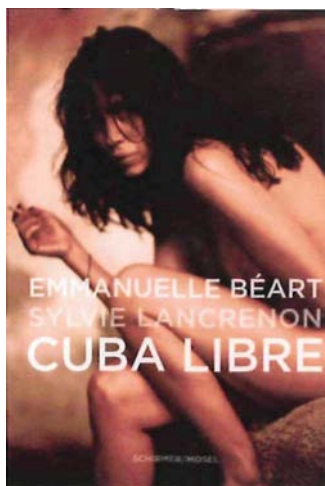


Böse Menschen, klare Verhältnisse

Mancher Bildbearbeiter beherrscht seine Werkzeuge perfekt, trotzdem erscheinen die entstehenden Bilder oft langweilig und spannungslos. Die Illustratoren und Grafiker der alten amerikanischen Detektiv-Magazine mögen nicht gerade in altmeisterlicher Manier gemalt (oder fotografiert) haben, aber von wirkungsvollen Bildaufbau, Farbsymbolik, aufmerksamkeitsheischenden Signalen und visueller Dramatik verstanden sie bestimmt etwas. Man muss an Krimis und US-Popkultur nicht das geringste Interesse haben, um dieses Buch als Beispielsammlung für eindrucksvolle Bildgestaltung nutzen zu können, (doc)

True Crime Detective Magazines 1924-1969
von Eric Godtland, hrsg. von Dian Hanson
Gebunden, 336 Seiten; Taschen, 2008,
(engl., deutsch, franz.) 29,99 Euro





Emmanuelle Béart
-Cuba Libre:
Erotische Photographien
von Sylvie Lancrenon
Gebunden, 88 Seiten
Schirmer/Mosel, 2008
49,80 Euro

Im Hotel mit Emmanuelle

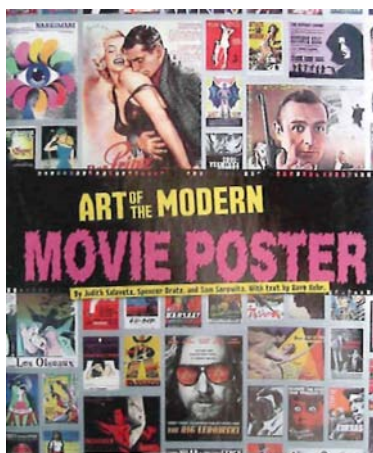
Das Rezept dieses Bildbands ist einfach: Zwei Frauen gehen in ein heruntergekommenes Hotel in Havanna und produzieren Männerphantasien. Die eine Frau ist schön und berühmt - sie zieht sich aus. Die andere zückt den Fotoapparat und fängt die Atmosphäre, den Kontrast zwischen Anmut und Verfall, mit offener Blende ein. Was dabei an genial schlichten und dennoch kraftvoll erotischen Bildern entstehen kann, zeigt der schmale Fotoband *Cuba Libre* von Sylvie Lancrenon, der die französische Schauspielerin Emmanuelle Béart inszeniert. Jenseits aller Pornografie am Rande der Melancholie. Durch die Beschränkung auf zwei Räume und ein Modell - so berühmt es auch sein mag - wird das Buch leider nach der ersten Begeisterung ein wenig langweilig, auch wenn es die Bildstrecken teilweise im Altarpfalz präsentiert, (ck)



Lexikon Digitalfotografie

Falls Sie schon immer mal wissen wollten, was einen AA-Filter von einer AA-Batterie unterscheidet, wozu eine Fresnel-Linse dient, warum der Fill-Faktor eines Pixelelements nur selten 100 % erreicht, wiesich Pixelshifting auf die Bildqualität auswirkt oder welche Vorzüge und Nachteile ein Short-Back-Fokus bietet, dann sind Sie hier genau richtig. Das Buch erklärt viele Dinge, von denen man noch gar nicht ahnte, dass man sie wissen wollte. All diese Wissensbrocken sind angenehm bebildert, und so drängt sich bald die Schlussfolgerung auf: Das Digitalfotografenleben ist reichere mit diesem Werk als ohne es. (ck)

Das große Lexikon der digitalen Fotografie
von Yvan Boeres, et al. Gebunden, 396 Seiten
Data Becker, 2008; 29,95 Euro



The Art of the Modern Movie Poster Hrsg. von
Spencer Drate, et al. Gebunden, 492 Seiten,
1 500 Abb.; Edition Olms, 2008 (engl.)
49,95 Euro (bis 30.6.2009, danach 68,00)

Bildsprache der Filmplakate seit 1945

Dies ist ein beeindruckendes rund (bis Mitte 2009) preisgünstiger Wälzer, der 1 500 Filmplakate aus aller Welt präsentiert. Er demonstriert die Wandlungen des Grafik Designs in den letzten 60 Jahren, gegliedert nach Ländern, zeigt Gezeichnetes, Gemaltes, Fotografiertes und deren Kombinationen sowie den Einsatz von - im Wortsinne - plakativer Typografie. Wer Ideen für Kompositionen und Einsatz von Farbe sucht, wird hier fündig. Kulturhistorisch interessant sind vor allem die Gegenüberstellungen der Poster zu einem Film aus unterschiedlichen Ländern. Was fehlt, ist ein Register der Filmtitel, das bei einem Züricher Verlag auch durchaus die deutschen Varianten hätte enthalten können, (doc)

Multishooting

Mit der digitalen Kamera ist es kostenmäßig unerheblich, ob man einmal oder mehrmals beim Belichten eines Motivs auslöst. Qualitativ kann eine mehrfache Aufnahme allerdings in der Nachbearbeitung zu erheblichen kreativen Freiheiten führen - vorausgesetzt natürlich, man weiß, was man tut. Jürgen und Rainer Gulbins haben nun ein Buch verfasst, das sich mit den verschiedenen Möglichkeiten des „Multishooting“ befasst und anhand vieler Beispiele zeigt, was man da

mit zustande bringen kann. Prinzipiell lassen sich Tiefenschärfe und Auflösung erhöhen, man kann Bilder durch Stitching kombinieren, um zu Panoramen oder anderen Bildmontagen zu gelangen. DRI-Techniken verstärken zudem den Tonwertumfang durch die Kombination verschiedener Belichtungen. Wie all das mit Photoshop und zusätzlichen Spezialwerkzeugen funktioniert, wird im Buch kompetent, ausführlich und ansprechend bebildert dargestellt, (ck)



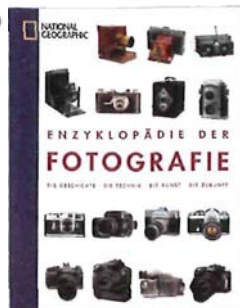
Multishot-Techniken
in der digitalen
Fotografie
von Jürgen
und Rainer Gulbins
Gebunden,
256 Seiten
dpunkt, 2008
39 Euro

Angelesen

①



②



③



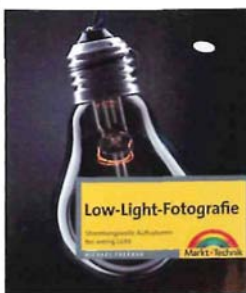
④



⑤



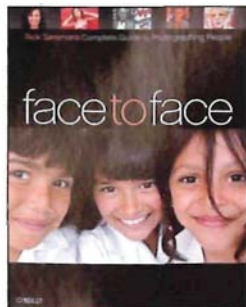
⑥



⑦



⑧



⑨



⑩



⑧ Das **fotocommunity-Buch** mit dem Untertitel „Die Tricks der Foto-Experten“ bildet in elf thematischen Sektionen eine Vielzahl von Workshops ab, in denen Mitglieder der Fotocommunity mehrheitlich fotografische Techniken, aber auch Tipps zur Bildbearbeitung vermitteln. Eine ideale Lektüre für angehende Fotoenthusiasten. *Gebunden, 339 Seiten, Galileo, 2008, 39,90 Euro*

© Wer nicht einfach herumknipsen, sondern mehr vom Wesen und vom Geist des Fotografierens erfahren will, der sollte die **Enzyklopädie der Fotografie** zurate ziehen. Hier geht es um die typischen fotografischen Genres, betrachtet aus der historischen Perspektive mit Blick auf die Technik, die Kunst und die Zukunft. Ein großartiger Schmöcker für die dunkle Jahreszeit. *Gebunden, 400 Seiten, National Geographic, 2006, 49,95 Euro*

⑧ **Digital fotografieren Surreal** von Ben Renow-Clark ist der zweite Band von Markt und Technik, der Bildmontageprojekte in Workshopform vorstellt, die einen surrealen Charakter haben. Anregend ist das Buch allemal, ästhetisch aber bisweilen etwas eigenwillig. *Broschiert, 192 Seiten, Markt und Technik, 2008, 29,95 Euro*

© **Panoramafotografie in Theorie und Praxis** verspricht der Band von Harald Woeste. Der Autor zeigt darin, wie man mit einfachsten Kameras Panoramen fotografiert, zusammenmontiert und anschließend präsentiert. Nicht nur für Photoshopper, da hier auch eine ganze Reihe anderer Tools vorgestellt werden. *Gebunden, 144 Seiten, dpunkt, 2008, 34 Euro*

© Die Durchsetzung des Markenartikels gegen Ende des 19. Jahrhunderts brachte auch den Aufstieg der Werbewirtschaft. **Reklame-Sammelbilder** waren eines der bedeutendsten frühen Werbemittel. Heerscharen heute namenloser Grafiker schufen eine Bilderflut, die inzwischen als Quelle für sozial-, mentalitäten- und bildgeschichtliche Forschung von großem Interesse ist. 20000 Bilder auf einer DVD. *Direktmedia, für Windows und MacOS X, 29,90 Euro*

© Geblitzte Aufnahmen sind außerhalb eines Profistudios meistens alles andere als stimmig. Wer etwa so gegen solche fotografischen Amtszeugnisse ausrichten will, dem seien gleich zwei Bücher an die Hand gelegt: **Low-Light-Fotografie** erklärt, wie man ohne Blitz bei schwachem Licht arbeiten kann und vor allem, wie man nachträglich die dabei entstehenden Abbildungsprobleme relativiert.

© **Blitzlicht-Fotografie** zeigt, wie man seinen Elektronenblitz in ein äußerst kreatives Werkzeug verwandelt. Jeweils *Broschiert, 220 und 160 Seiten, Markt und Technik, 2008, 29,95 Euro*

⑧ **Face to face** von Rick Sammon ist ein (leider nur) englischsprachiges Buch, das mit vielen herausragenden Fotos und relativ wenig Text verdeutlicht, wie aus Fotos von Menschen eindrucksvolle Porträts werden. *Taschenbuch, 303 Seiten, O'Reilly, 2008, 34,99 Euro*

Martin Zurmühle zeigt in **Digitale Fotopraxis Aktfotografie**, wie Mainstream-Aktbilder entstehen und was man bei ihrer Erzeugung beachten muss. Kein Klischee bleibt ausgespart, aber vielleicht macht genau das dieses Buch so wertvoll, denn es ist ganz nah an der Alltagspraxis. *Gebunden, 376 Seiten, Galileo, 2008, 49,90 Euro*

© Nikon-Fotografen aufgepasst: Wer mit der mitgelieferten Raw-Software **Capture NX2** arbeitet, hat ein komplexes Werkzeug, für das es kaum Sekundärliteratur gibt. Dirk Fietz hat ein Buch zu dem Programm vorgelegt, das nicht nur die qualitativen, sondern auch die kreativen Möglichkeiten der Raw-Umwandlung ergründet. *Broschiert, 287 Seiten, Data Becker, 2008, 29,95 Euro*

© **Gimp** wird mit jeder Version professioneller, und auch die Literatur zur Freeware hat längst die Phase der schwarzweißgedruckten Kinderbilder hinter sich gelassen, mit denen die Autoren das ästhetische Empfinden ihrer Leser beleidigten. Das neue Buch von Bettina Lechner zeigt an vielen bunten Bildbeispielen, was Gimp heute ist: Eine ernstzunehmende Alternative zu den kommerziellen Fotoretuschprogrammen für ambitionierte Digitalfotografen. *Ab Version 2.4 - Broschiert, 360 Seiten, Addison-Wesley, 2007, 39,95 Euro*



Erotic Fantasy Art
Hrsg. von Aly Fell & Duddiebug
Gebunden, 192 Seiten
Edition Skylight, 2008
19,95 Euro

Hexen, Elfen, Kriegerinnen

Wer Fantasy und mehr oder weniger dezent sexistische Illustrationen mag, kommt bei diesem farbenfrohen Bildband voll auf seine Kosten; man weiß ja vorher, dass reale Frauen meist bekleidet und ohne Flügel und ein Schwert in der Faust herum-

umlaufen. Die Qualität der Werke ist - bis auf wenige Ausnahmen - durchaus ansehnlich und zeigt die ganze Breite dessen, was heute mit digitalen Werkzeugen machbar ist. Überwiegend kommen Photoshop und Painter zum Einsatz - verwunder-

licherweise allerdings bei einem recht großen Teil der Werke auch herkömmliche Techniken wie Öl oder Acryl. Wogegen wenig sprache - stünde auf dem Cover nicht „Digital Art of the Extreme of Imagination“, (doc)



Photoshop Down and Dirty Tricks
von Scott Kelby
Broschiert: 312 Seiten
Addison-Wesley 2008
39,95 Euro

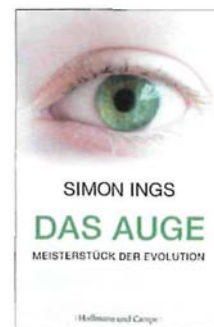
Kelbys schmutzige Tricks

Scott Kelbys „Down and Dirty Tricks“ kommt glücklicherweise nicht so schmutzig daher, wie der Titel vermuten lässt. Hier geht es auch nicht um fiese Abkürzungen, sondern um das, was die meisten Photoshopnutzer wollen: Ohne große n Aufwand visuell eindrucksvolle Ergebnisse bekommen. Damit weder Amateurfotografen noch Grafikfreaks, Hochzeitsbelichter oder Bilder-Bastler außen vor bleiben, bietet Kelby einen Rundumschlag, in dem jeder Leser auf seine Kosten kommt. Sie lernen zum Beispiel, wie man Fotoecken, eine DVD-Hülle, Foto-Anstecker oder „transparente Hi-Tech-Info-boxen“ bastelt. Es gibt eine Reihe von Schrifteffekten, schnelle (und dabei dennoch überzeugende) Umwandlungen von Fotos in Zeichnungen, Überbelichtungs- und Schnappschusseffekte oder Collagen aus nur einem Bild. Kelbys Tricks sind - man ahnt es schon - kein knapp gehaltene n Anrengungstipps, sondern eher Miniworkshops, was ihre Länge und Komplexität angeht. Von denen versammelt der Autor 55 Stück auf rund 300 Seiten. Ihre Praxisrelevanz einzuschätzen ist schwierig. Ich selbst konnte zunächst nur mit etwa 20% der vermittelten Inhalte wirklich etwas anfangen. Doch der Rest ist so inspirierend, dass man schnell Lust bekommt, visuelles Neuland zu betreten. Damit Sie sich Ihr eigenes Bild von den Inhalten machen können, finden Sie eine n Buchauszug auf den Seiten 50 und 66. (ck)

Guck mal!

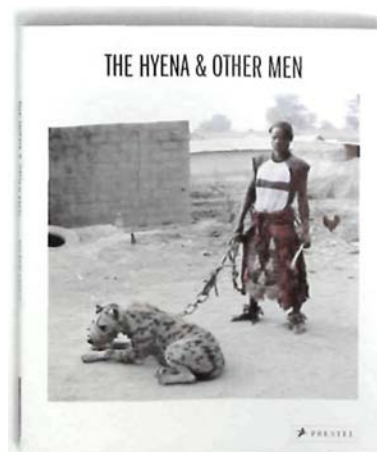
Das schönste Bild bleibt wirkungslos, wenn kein Augedaist, das es anschaut. Aber was ist das Sehen überhaupt und wie funktioniert ein Auge? Simon Ings nimmt Sie mit auf eine Reise über Hunderte von Millionen Jahren, von den ersten lichtempfindlichen Pigmentflecken der Einzelle über all die vielen - im Laufe der Evolution ganz unabhängig voneinander entstandenen und doch verblüffend ähnlichen - Augenmodelle, wie das Facettenauge der Insekten bis zu dem der Wirbeltiere (das hochentwickelt ist, aber manches nicht kann, was dem einer Biene mühelos gelingt). Wir erfahren etwas über die Chemie des Sehens, seine Verbindung zum Denken und auf welchen verschlungenen Wegen die Theorien des (Färb-) Sehens sich

Das Auge - Meisterstück der Evolution
von Simon Ings
Gebunden, 398 Seiten
Hoffmann und Campe, 2008
23,00 Euro



bis zum heutigen Stand entwickelt haben. Naturwissenschaftliche Fachkenntnisse sind nicht erforderlich, um dieses spannende Buch zu verstehen und zu genießen; von allen zu diesem Thema ist es wohl das am breitesten angelegte, (doc)

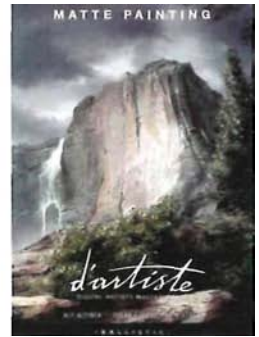
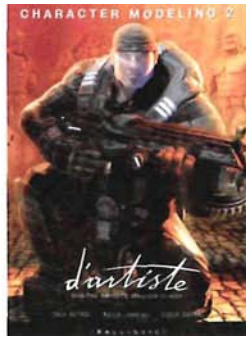
Von der PHOTOGRAPHIE-Redaktion empfohlen



Hyänen-Männer

Pieter Hugo besuchte die nigerianischen Hyänen-Männer: Das sind Schuldeneintreiber, Bankräuber, Drogendealer und Bodyguards. Männer der übelsten Sorte, die sich die Raubtiere als Statussymbol und Waffe halten. Der südafrikanische Fotograf dringt tief in ihre martialische Welt vor. Seine Porträts sind echte Schocker: düster, wild und bedrohlich.

The Hyena & Other Men
von Adetokunbo Abiola und Pieter Hugo
Gebunden, 80 Seiten
Prestel, 2007
39,95 Euro



Die Bildbände der d'artiste-Serie von Ballistics

Gute Sammlungen digital gestalteter Bilder sind selten. Um so erfreulicher, wenn man bei der Suche danach nicht nur auf ein solches Buch stößt, sondern gleich auf eine ganze Reihe. Aufmerksam gemacht auf die australische Verlags Ballistics hat uns Jörg Warda, dessen Arbeiten wir ab Seite 14 vorstellen (und der in den Bänden gleich mehrfach vertreten ist); in Deutschland werden sie vom Düsseldorfer 3DPowerstore vertrieben.

Bei Ballistics erscheinen mehrere Buchreihen: Expose, Exotique und d'artiste. Wir werden sie in diesem und den folgenden Hefen im Überblick vorstellen und beginnen mit der d'artiste-Serie.

Bisher erschienen sind zwei Bände „Character Modeling“ (Beispiel: Minguillo's „Pieta“, rechts), „Concept Art“ (daraus zeigen wir Ihnen ab Seite 46 den Workshop von Viktor Antonov), „Digital Painting“ (dort ist unter anderem das Painter/Photoshop-Gemälde des Engels von Robert Chang abgedruckt) sowie „Matte Painting“ (ihm haben wir Chris Stoski's Vision der Golden Gate Bridge in einem Schneesturm entnommen, unten).

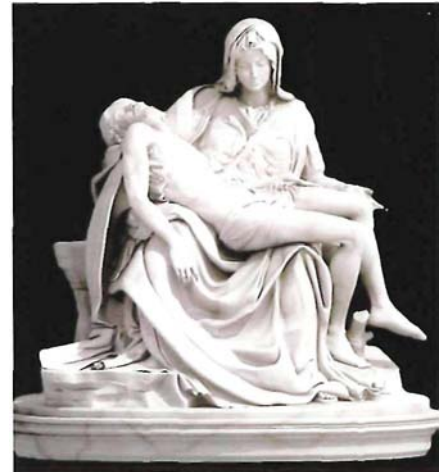
Das Konzept aller d'artiste-Bände besteht darin, dass drei bis vier herausragende Künstler aus dem jeweiligen Bereich ausführlich vorgestellt werden, die ergänzend ihrerseits thematisch passende Arbeiten von Kollegen oder Nachwuchsgrafikern präsentieren. Eingeleitet wird jeder Teil

mit einer Kurzbiographie, gefolgt von einem umfangreichen Portfolio mit zahlreichen großformatig abgebildeten Werken.

Welche Programme dabei jeweils zum Einsatz gekommen sind, hängt vom Schwerpunkt des Bandes ab. Bei „Character Modeling“ geht es natürlich ausschließlich um 3D-Software, wobei Photoshop nicht nur im finalen Stadium dennoch immer wieder eine wichtige Rolle spielt. Auch in den anderen Bänden kommt 3D zum Zuge und zeigt die zunehmende Bedeutung dieser Technik zur schnellen Vorbereitung von Bildelementen, die man sonst mühsam von Grund auf malen oder sich auf die langwierige Suche nach geeignetem Fotomaterial machen müsste. In „Digital Painting“ ist erwartungsgemäß Painter häufig vertreten, immer aber Photoshop, sei es von Anfang an oder für den letzten Schliff.

Wie erwähnt stellt zum Abschluss jeder Präsentation der Künstler zahlreiche Werke anderer Grafiker vor, die ihm besonders gut gefallen, und kommentiert sie mit einigen Sätzen. Ergänzen finden sich Titel, verwendete Technik, Name und Land. Eine wirklich bemerkenswerte Reihe! (doc)

Buchreihe: d'artiste, bislang fünf Bände
Broschiert, je 191 Seiten
Ballistics, 2007; je 56,00 Euro
Deutscher Vertrieb: <http://www.3dpowerstore.de/>



Zwei Beispiele der d'artiste-Reihe: Oben „Pieta“ nach Michelangelos Plastik von Vladimir Minguillo (Schweden, mit Maya) aus dem Band „Character Modeling“ und Robert Changs Engel aus dem Band „Digital Painting“ (Painter und Photoshop, unten)



Das Photoshop-Gemälde der Golden Gate Bridge bei einem Schneesturm stammt von Chris Stoski und ist dem d'artiste-Band „Matte Painting“ entnommen.

Leserbriefe

Die Redaktion behält sich die nicht-sinnentstellende Kürzung abgedruckter Leserbriefe vor.

Noch mal zum Thema 3D

Hallo Herr Baumann,
ich habe in der vorletzten Ausgabe Ihre „Auf-ruf“ bezüglich des Themas 3D gelesen. Sie wollten wissen, ob das in Zukunft im Heft eine größere Rolle einnehmen sollte. Meine Antwort hierzu heißt ganz klar: JA, unbedingt!

Zu Ihrem besseren Verständnis Folgendes: Ich war lange Zeit DOCMA-Abonnent, habe heute noch alle Ausgaben von Beginn an. Ich habe stets das sehr hohe Niveau und die Professionalität Ihres Heftes geschätzt. Es hat sich immer meilenweit von vielen anderen „Möchtegern“-Photoshop-Büchern abgehoben. Der Preis ist auch mehr als o.k., Beschwerden hierüber in Leserzuschriften habe ich nie verstanden! Gute Arbeit hat völlig zurecht einen angemessenen Preis, ganz klar.

Im Laufe der letzten Jahre hat sich mein Schwerpunkt vom reinen Photoshop mehr verlagert in Richtung 3D-Modeling und -Rendering. Und hierin lag auch der Grund für die Kündigung meines DOCMA-Abos vor rund einem Jahr - Ihr Heft war mir zu sehr auf Photoshop fixiert. Ich verstehe voll und ganz, wenn sich jemand entscheidet, sich auf nur einen Bereich zu spezialisieren und bewusst andere Themen ausklammert. Aber mir war es zu eingeschränkt in Anbetracht der Tatsache, welche gigantischen Möglichkeiten es mit 3D-Software in Kombination mit 2D inzwischen gibt.

Umso positiver überrascht war ich, als ich jetzt gesehen habe, dass auch 3D-Themen im Heft zu finden waren. Es ist ja offensichtlich, dass in Zukunft kein Weg mehr an 3D vorbeiführt und „reines Photoshop“ etwas zu eingeschränkt ist. Dies sieht man ja nicht nur beim Thema Adobe und Photoshop CS3 Extended.

Daher mein Aufruf an Sie: Nehmen Sie den 3D-Bereich unbedingt in Ihr Heft als festen Bestandteil dazu. Dies würde DOCMA natürlich auch für User wie mich wieder sehr interessant machen,

und ich wäre auch gerne wieder bereit, mein Abo zu verlängern. Ich hoffe, dass Sie noch mehrere Zuschriften dieser Art erhalten haben und mein „Anliegen“ auf fruchtbaren Boden fällt.

Schöne Grüße, Markus Vogt

Manuel und die Idee aus dem Tutorial

Sehr geehrter Herr Baumann,
mit Freude habe ich in der letzten DOCMA wieder zwei Werke der talentierten Ellen van den Boom entdeckt. Irgendwann wird sie sich nicht mehr mit einem Sonderpreis zufriedengeben, sondern ganz vorne mit absahnen, ihre Professionalität ist bereits erstaunlich.

Erstaunt hat mich auch der Text zu Ellens Werk „Falling Apart“. Da steht (Seite 102), Ellen hätte sämtliche Elemente einzeln mit dem Lasso ausgeschnitten, die das Manuel dann verteilt hat. Darf Manuel das überhaupt? Ist es diplomatisch, im Rahmen einer Sonderpreisverleihung derart unverblümt auf die Hilfe Dritter hinzuweisen? Handelt es sich hier etwa gar um unlauteren Wettbewerb? Verwirrte Grüße, Werner David

Auf diesen schönen Tippfehler hatten wir ja schon in der Heft-Ankündigung in der Docmatischen De-
pesche hingewiesen. Dieser „Manuel“ (gemeint war eigentlich „manuel“) durfte zwar helfen, aber dann kam da noch eine Mail aus Düsseldorf mit Hinweis auf ein „Photoshoptopsecret“-Tutorial:

Hallo,
zum DOCMA-Award 2008, Sonderpreis Ausbil-
dung: Tutorial - Ebene austauschen - Fertig.

Mit freundlichen Grüßen, Mike Hillecke

Das hat uns nun doch erschreckt. Der Vergleich der eingereichten Montage mit dem Tutorial zeigte zwar, dass die herumfliegenden Partikel (DOCMA 25, Seite 102 unten links) nicht einfach übernom-

men, sondern - sogar überzeugender - selbst ausgeschnitten und verteilt worden waren. Dennoch, ein ungutes Gefühl blieb, und wir fragten bei Ellen nach, was sie dazu zu sagen habe. Ihre Antwort:

Es tut mir sehr leid, dass Sie (und ich) jetzt Probleme haben mit dem Wettbewerb. Ich hatte den Eindruck, dass diese Jahresdi Photoshoptechnik viel wichtiger sei als die Idee. Ich habe nicht realisiert, dass es nicht gut ist, dass mein Bild so stark übereinstimmt mit dem Bild aus dem Tutorial. Das war ein Fehler von mir. Ich würde es verstehen, wenn Sie mein Bild „Falling Apart“ disqualifizieren, weil ich nicht genügend eigene Kreativität eingebracht habe. Wenn das eine Lösung ist für Sie, kann ich damit leben. Ich habe dann hiervon gelernt und ich finde es ein Kompliment, dass Sie geschrieben haben, dass Sie gesehen haben, dass ich alles selbst (und sogar besser) gemacht habe. Viele Grüße, Ellen

Da wir so was nicht ausdrücklich ausgeschlossen hatten, belassen wir's für diesmal dabei. Aber künftig bitte - von allen - etwas mehr Eigenständigkeit!

Sonntagsdienst (muss aber nicht sein)

Hallo Doc Baumann!

Danke! Für Ihre unkomplizierte Hilfe und Ihre Nachsicht auf die Frage eines blutigen Anfängers. Danke auch für Ihr inspirierendes DOCMA; Sie, Ihr, eröffnet mir damit ganz neue Möglichkeiten. Faszinierend. Danke für all die Tipps aus Ihrer Feder, die mir als Anfänger schon früher in Macup und anderen Zeit-schriften begegneten. Sie verdienen den Namen Doc auf mehrfache Weise, eine liegt darin, dass Sie selbst am Sonntag für Patienten da sind. Herzliche Grüße aus der Schweiz, Albert Manser

Die Websites für den Profi

- www.fotolabor.de
- www.eventfotoservice.de
- www.digidouble.de
- www.handyfotoservice.de
- www.gm-kreativ.de

SAMBESI GROUP

www.sambesigroup.com

Adaptionen für Systemblitze Version 2.0

- 400 WS, stufenlos regelbar
- 150W Einstelllicht
- aktive Kühlung

Studioblitz 420B

adaptieren Sie Softboxen Abschirmklappen Spotlichtvorsätze u. v. m.

flash2 softbox
entwickelt von Cyril Harnischmacher



Zwischen den Stühlen

Lange reichten die Verantwortlichen bei Leica eine überteuerte Peinlichkeit an die andere. Jetzt scheint es so, als wäre das Digitalzeitalter endlich auch im hessischen Solms angekommen. | Christoph Künne

Leica ist Kult. Lange Zeit liefert die alteingesessene deutsche Marke das beste Beispiel, wie der Ruf von Produkten, trotz augenscheinlicher Schwächen, das wirtschaftliche Überleben sichern kann. Und das, viele Jahre bevor Firmen wie Nike auf die Idee kamen, die Marke und das Produkt strikt zu trennen.

Erinnern wir uns: In der Weimarer Republik befreite ein Ingenieur, quasi im Alleingang, die Fotografie mit einer völlig neuartig konstruierten Kamera aus dem Studio und Fotoapparate vom Stativ. Fotografen konnten nun überall, auch unter ungünstigen Lichtverhältnissen, vorzeigbare Bilder produzieren. In den folgenden Jahrzehnten perfektionierte Leica ihre Produkte und war immer auf der Höhe der Zeit, meist sogar dem Rest der Anbieter einen Schritt voraus. Zuletzt gelang es ihnen, einen bis in den Tod treuen Kundenkreis aufzubauen, der stets willens blieb, für zehn Prozent mehr Qualität den fünf- bis zehnfachen Preis zu bezahlen.

In den achtziger Jahren jedoch läutete Leica eigenhändig das Ende ihrer Technologieführerschaft ein. Statt den eben selbst erfundenen Autofokus in die eigenen Kameras einzubauen, entschied man sich, den Markt für solche Erleichterungen dem Wettbewerb zu überlassen. Strategisch setzte man auf die ambitionierten Fotografen, die solchen Schnickschnack nicht vermissen würden. Output-orientierte Profis blieben damit außen vor, doch die konnten sich ohnehin kaum mehr die teuren Leica-Kameras und -Objektive leisten. Stattdessen kauften fortan vermehrt Ärzte, Rechtsanwälte und andere Gutverdiener eine Leica, mit der sich trefflich die eigene fotografische Professionalität in Szene setzen ließ. Diese Klientel scherte es nicht, auf technische Hilfsmittel zu verzichten, wenn es im Gegenzug eine Chance gab, die wahrhaftige Messsucher-Fotografie zu erleben und sich anschließend im erlauchten Kreis über die dabei durchlebten Erfahrungen auszutauschen. In der zweiten Hälfte der neunziger Jahre wur-

de aus dem stagnierenden Geschäft ein Tief, als Leica auch noch den Einstieg in die Digitalfotografie verpasste. Man ging als Notbehelf eine Kooperation mit Fuji ein. Was dabei herauskam, hatte zwar ein Leica-Objektiv, doch waren die Bilderergebnisse unter aller Würde. Ich erinnere mich noch gut, wie ich einen Produktmanager auf das furcht einflößende Rauschverhalten einer solchen Kamera ansprach und der meine Frage mit dem lapidaren Satz abtat: „Rauschen? Also ich höre wirklich nichts.“

Die Folgen dieser zum Firmengrundsatz erhobenen Haltung gegenüber der Digitalfotografie prägte fast zehn Jahre lang jede Pressekonferenz, an der ich teilnahm. Sprachen andere von technischen Errungen-schaften auf digitalem Gebiet, gab es bei Leica eine Sonderauflage der Ur-Leica von 1924 zum Preis von nur wenigen tausend Euro. Um die Jahrtausendwende tat ein Vorstand die Digitalfotografie als kurzlebige Moderscheinung ab und propagierte die Zukunft des Films. Für die Zwischenzeit setzte man bei den Consumer-Kameras auf Panasonic als Partner und verkaufte den Kunden technisch identische Produkte mit einem roten Button und erheblichem Preisaufschlag gegenüber den Lumix-Modellen.

Vor zwei Jahren kam nach langer Ankündigung endlich der Leica-Klassiker, die „M“ in ihrer achten Überarbeitung, als reinrassige Digitalkamera auf den Markt. Mit 1,3-fachem Beschnittfaktor und einer Qualität, die nicht an die traditionellen Ansprüche heranreichen wollte. Dass das allein für die Sicherung der Zukunft nicht ausreicht, hat man wohl auch in Solms bemerkt. Ebenso wie das Ausbleiben der Rückkehr zum analogen Film, die hohen Sterblichkeitsraten der alten Fangemeinde und das fehlende Interesse des potenziellen Nachwuchses.

Sogabesuraktuellen Photokina 2008 ein wahrhaftiges Produktgewitter: Nach einem nur manuell fokussierbaren 50-Millimeter-Noctilux-Objektiv mit Blende f0,95 (für ca. 8 000 Euro), einem aus dem vollen Messing-

block gefrästen Weitwinkel-Aufstecksucher, einer Vulkanit-Armierung zur Steigerung der Materialerotik der M8.2 und anderen ebenso praktischen wie teuren Nebensächlichkeiten kam der Clue: Die S2 – ein komplett neu entwickeltes digitales System für Profifotografen. Hier hat man nicht einfach das alte R-System runderneuert, sondern eine neue Digitalkameraklasse erfunden. Eine in der Größe einer Profi-Canon, der jedoch eine Überformatsensor mit 30x45 Millimeter Kantenmaßen beherbergt. Das ist weniger, als die aktuellen Mittelformatmodelle bieten, aber immerhin mehr als 1,5-mal soviel Fläche wie ein Vollformatchip. Bei einer Auflösung von 37,5 Megapixel soll das Gerät all jene ansprechen, die nach einer halbwegs handlichen Kamera Ausschau halten und der Meinung sind, die 20 bis 25 Megapixel der normalen Vollformate seien etwas dürftig. Zur Ergänzung sind eine Reihe erstklassiger Festbrennweiten und sogar ein Zoom angekündigt. Revolutionär ist außerdem, dass alle Linsen über einen Autofokus verfügen. Zum Preis gibt es noch keine offiziellen Angaben, aber man sollte mit 20 000 bis 25 000 Euro allein für das Gehäuse rechnen, wenn die Kamera – nach Plan – Ende 2009 erhältlich sein wird.

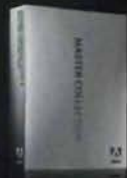
Allerdings zeichnet sich ab, dass man in Solms dem Markt wieder hinterherläuft. Denn schon auf dieser Photokina hat die Mittelformatfraktion eine neue Maßstab proklamiert: Danach fängt die „echte“ digitale Fine Art erst ab 51 Megapixel an. Munter bleiben!





Adobe

Wait less. Create more. **The new Adobe® Creative Suite® 4 Master Collection** streamlines the creative process by eliminating steps and unifying the user interfaces in all CS4 applications. Now that it's easier to work across print, web and video, your ideas can go places that may even surprise you. Find your shortcut to brilliant at adobe.com/go/brilliant



Shortcut to Brilliant

Nando Costa's Shortcut to Brilliant

