



Photoshop-Know-how auf 116 Seiten

DOCMA

2/09

# DOCMA

66243

02

4 196624 309905

Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung

März – April 2009 | Heft 27 | 8. Jahrgang [www.docma.info](http://www.docma.info) Deutschland 9,90 € Luxemburg 11,50 € | Spanien 12,85 € | Österreich 11,50 € | Schweiz 21,50 SFR

## Wolken Marke Eigenbau (S.76)

Eindrucksvolle Himmel selbst gestalten

## Unschärfe Kunst (S.42)

Aus Standardfotos Kunstwerke gestalten,  
die sonst nur in Galerien zu haben sind

## Digitale Fälschungen

Der DOCMA Award 2009 (S.102)

Bildforensik beim Bundeskriminalamt (S. 38)

## Photoshop CS4 einrichten (S.88)

Wie Sie ohne Einstellungsverluste zur neuen Version wechseln



# Der Look der TV-Magazine

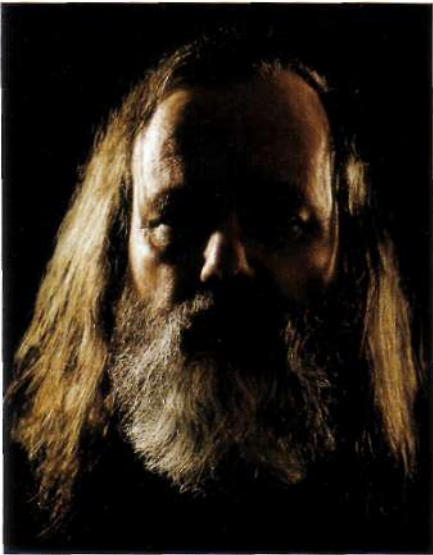
So machen Sie jede Frau zum Supermodel! (S.20)

## Lightroom für Einsteiger und Fortgeschrittene

Farbprofile zur Bildentwicklung selbst editieren (S.82)

**68**  
Seiten  
Workshops





# Virtuelle Welten und ideale Supermodeis

Kürzlich hatte ich ein Erlebnis, das mir typisch zu sein scheint für den gegenwärtigen Zustand unserer Welt. Ich las meine Tageszeitung, ein Artikel war mit einer älteren Zeichnung illustriert. Ich wollte wissen, von wem die stammt - doch drunter stand dazu lediglich: Getty Images. Nicht, dass mir so etwas zum erstenmal passiert wäre. Ob es um Fotos und Gemälde geht, die auf Buchumschlägen abgebildet werden, oder um die Übernahme von Kunstwerken auf Zeitschriftencovern, immer häufiger findet man im Impressum nicht mehr den Namen des Künstlers, dessen geistiges Eigentum das Bild ist, der es konzipiert und mit viel Arbeit umgesetzt hat, sondern den einer Firma, die sich die Verwertungsrechte daran angeeignet hat, wie auch immer.

Nehmen wir mal an, Sie hätten ein kleines Häuschen geerbt. Sie verkaufen es über einen Makler - und stellen hinterher fest, dass im Kaufvertrag sein Name steht, das Geld auf seinem Konto gelandet ist und sie selbst keinen Euro davon zu sehen kriegen. Eine Opersängerin hat einen Auftritt, und auf dem Plakat steht der Name ihres Managers. Ein Politiker redet im Bundestag, und die Tagesschau blendet den Namen des Konzerns ein, dessen Interessen er dort vertritt. (Das wäre die wünschenswerte Variante.)

Die Parallelen zur aktuellen Situation der Welt sind in mehrfacher Hinsicht beängstigend. Wer für etwas verantwortlich ist, lässt sich nicht mehr an dem Namen ablesen, der druntersteht. Ersparnisse und Anlagen, die sich Menschen mit ihrer Arbeit verdient haben, verschwinden plötzlich in bodenlosen Löchern. Und den großen Geldsack, mit dem die Bundesregierung unser Ersparnis absichern will, wenn alles den Bach runtergeht, füllen nicht etwa die Banken, Fonds und Investmentbanker, die sich in den Vorjahren zähneknirschend mit mageren 20 Pro-

zent Rendite und mehr bescheiden mussten - diesen Geldsack füllen wir selbst! Das ist etwa so, als würden Eltern das Sparschwein ihrer Tochter plündern, ihr davon zum Geburtstag eine Puppe schenken und sich dann als großzügige Wohltäter aufspielen, denen das kleine Dummerl gebührend dankbar sein muss.

Derzeit wird der Begriff „virtuell“ wiederentdeckt, dessen Glanzzeit in Bezug auf Digitales etliche Jahre zurückliegt. Denn der weitaus größte Teil der weltweit fließenden Geldströme bezieht sich auf Virtuelles, das heißt es gibt dafür keine Wert-Entsprechung in Waren und Dienstleistungen. Das Platzen dieser Blase war absehbar, aber kaum jemand wollte daran glauben. Davon abgesehen, dass man uns unser eigenes Geld als Sicherheit und Geschenk anbietet - hat jemand was davon gehört, dass es den Verursachern, die ihre Schäfchen längst ins Trockene gebracht haben, ernsthaft an den Kragen ginge oder dass wirksame Hürden für die Zukunft aufgebaut würden?

Als Bildbearbeiter haben wir ja tagtäglich mit Dingen zu tun, die mehr dem Schein als dem Sein verpflichtet sind. Schon ein Bild ist ja nicht das, was es wiedergibt, sondern nur dessen Darstellung. Das gilt für das realistischste („Das also ist Ihre Frau“, meinte Picasso einmal, „so klein, und so flach ...“), erst recht aber für solche, die wir durch Bearbeitung zu Bildern gemacht haben, denen gar nichts Abgebildetes mehr entspricht. Selbst scheinbar naturalistische Fotos fallen so häufig unter den Kunstbegriff der Moderne und sind eigentlich eigenständige Objekte ohne Bezug auf die Wirklichkeit.

Die meisten Menschen verwenden die Begriffe „Wirklichkeit“ und „Realität“ so, als sei das das Gleiche. Keine Angst, ich will jetzt keine philosophischen Gipfel erklimmen und auch nur am Rande darauf verweisen,

dass der Gegenpol von „real“, „ideal“ ist, das von „wirklich“ hingehen „möglich“. „Realität“ beschreibt die Dinge der Welt unabhängig von uns, „Wirklichkeit“ in Bezug auf die Wirkungen, die sie (auf uns) ausüben. „Virtuell“ dagegen bezeichnet etwas, das nicht wirklich das ist, was es zu sein scheint, wenn es auch auf ähnliche Weise wirkt. Um es noch schwieriger zu machen: Über das mit Photoshop idealisierte Foto einer zum Supermodel mutierten Frau zu sagen, es sei zu schön, um wahr zu sein, bringt eine weitere Kategorie ins Spiel - Wahrheit nämlich -, die hier aber gar nicht hingehört; zu schön, um real zu sein, müsste es heißen.

Solche Idealisierung ist bedenklich, weil wirkliche Menschen da nicht mithalten können. Dennoch möchten wir in diesem Heft zeigen, wie aus einer normal hübschen Frau am Monitor ein Geschöpf mit der Ausstrahlung einer Pop-Göttin wird (Seite 20) - oder aus einer in die Jahre gekommenen (was keineswegs wertend gemeint ist) Kanzlerin eine strahlende Frau, die so freilich viel zu attraktiv wäre, als dass ihr die Männergesellschaft im Bundestag auch noch politische Macht zubilligen würde. (Seite 26)

Schließlich sind mögliche und virtuelle Welten Thema des diesjährigen DOCMA-Awards. Digitale Bildfälschung scheint zunehmend mehr Menschen zu interessieren; neben dem Bundeskriminalamt (Seite 38) sind unsere Kooperationspartner inzwischen unter anderem Spiegel Online und die Zeitschriften c't und Photographie (Seite 102). Bis Ende Juli haben Sie Zeit, Ihre Bildfälschungen anzufertigen und uns zu schicken.

Vielleicht schaffen wir es ja noch mal, dass nicht nur die Bilder der Welt dank Photoshop schöner werden, sondern dass diese selbst für alle Menschen ein Ort wird, an dem Ideal und Wirklichkeit zusammenkommen.

*Joachim*  
Ausgabe 27 | März 2009



**62** Photoshop CS4 Extended bietet eindrucksvolle 3D-Features - zur Konstruktion jedoch ist Software wie Cinema 4D unverzichtbar.

## REPORTAGEN

- 12 Wie zu Hause, nur größer**  
Die aufsehenerregende Kampagne der Berliner Stadtreinigung besitzt nicht nur ästhetische Qualitäten. Sie hat die Wahrnehmung der Hauptstadtbevölkerung nachhaltig verändert.
- 20 Filmschönheiten**  
Zeigten Programmzeitschriften früher einfach attraktive Frauenporträts vor einfarbigem Hintergrund, sehen die Covermodels seit ein paar Jahren fast schon übernatürlich schön aus. Wie Sie solche Looks erzeugen, erklärt Calvin Hollywood.
- 25 Zugabe!**  
Wenn wir die digitale Angleichung von Frauenbildern an ästhetische Sex-Ideale schon zum Titelthema machen, dann auch richtig.

## REPORTAGEN

- 26 Polit-Models**  
Der Kulturspiegel hat ein Experiment gewagt und Politikerinnen digital aufgehübscht und neu eingekleidet.
- 32 Horror vacui**  
Wir schauen uns Peter Pamas Digitalgemälde und seine außergewöhnlichen Arbeitstechniken mit Photoshop einmal näher an.
- 38 Das BKA und die Bilder**  
Einer unserer Partner beim Award ist das BKA. Bisher spielt Bildfälschung beim dortigen Kriminalistischen Institut kaum eine Rolle.
- 40 Bildkritik**  
Kontraste und Beleuchtung
- 41 Horizonte Zingst**  
Das Fotofestival „Horizonte Zingst“ hat das Motto „Achtung! Natur!“

## WORKSHOPS

- 42 Unscharfe Kunst**  
Unscharfe Fotos, großformatig gedruckt, sind schwer en vogue. Wir haben uns das Angebot der einschlägigen Galerien angesehen und zeigen exklusiv, wie Sie den Künstler einsparen können und nur noch für den Druck zahlen müssen.
- 30 Ist wirklich wirklich wirklich?**  
Wer fotografiert, schafft ein Abbild der Wirklichkeit. Das klingt einleuchtend, ist aber falsch, denn haltbar gemacht wird die Wirklichkeit ja erst durch den technischen Prozess der Fotografie. Wie nah die Konserve dem Original kommt, untersucht Uli Staiger.
- 34 Surreal - Magritte digital**  
Die Werke surrealistischer Maler mit einfachen Schritten nachstellen.







- 26** Die Versuchsreihe auf dem Weg zur ultimativen Merkel-Model-Version zeigt, wie sehr die Haarpracht vom Gesicht ablenken kann.

## WORKSHOPS

- 56** **Close ups**  
Der menschliche Körper bietet wunderbare Landschaften und Details, die es lohnt, im Bild festzuhalten.

- 58** **Typo in Stein gemeißelt**  
Etwas mehr als ein paar Ebenen-effekt-Einstellungen sind für realistisch wirkende Texteffekte schon vonnöten. Wir zeigen, wie Sie einen in Stein gehauenen Schriftzug digital erzeugen.

- 60** **Typogestaltung**  
Ob in Sand gemalt oder aufgestempelt, mit diesen Effekten stechen Ihre Texte garantiert ins Auge.

- 62** **Photoshop hebt ab!**  
Die Photoshop CS4 Extended Version bietet allerhand Erstaunliches im Bereich 3D.

## WORKSHOPS

- 68** **Der Tower bei Nacht**  
Wie man den Tag eindrucksvoll zur Nacht macht, zeigt der kalifornische Matte-Painter Dylan Cole am Beispiel des Londoner Towers.

- 73** **Wild Thing**  
Hier erfahren Sie, wie Sie mithilfe des Animal-Fur-Filters die animalische Seite einer Frau betonen.

- 76** **Wolken Marke Eigenbau**  
Um eindrucksvolle Wolken zu gestalten, brauchen Sie mehr als Photohops Wolkenfilter. Wir zeigen Ihnen drei Verfahren, die zu realistischen Ergebnissen verhelfen

- 80** **Filmnegativ-Rahmen**  
Um Proportionstreu und variable Effektgrößen zu gewährleisten, müssen Sie sauber arbeiten.

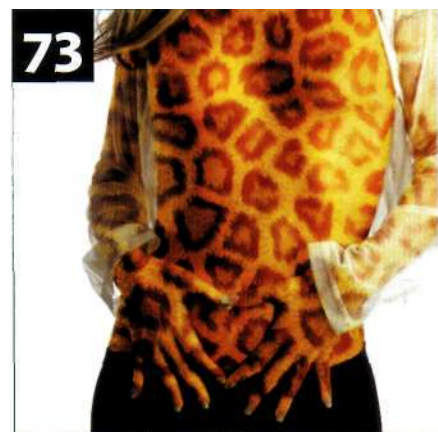
## WORKSHOPS

- 82** **Smarter Ordnungshüter**  
Wer es leid ist, seine Bilder stets neu zu sortieren, wird von Lightrooms Smart-Sammlungen begeistert sein.

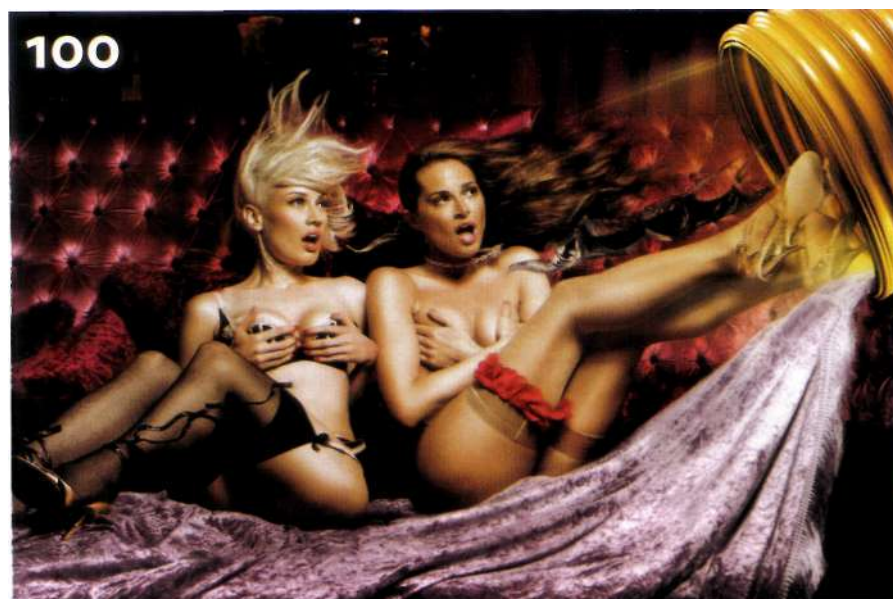
- 83** **„Klarheit“ für bessere Bilder**  
Welche Effekte haben positive und negative „Klarheit“ in Lightroom 2?

- 84** **Farbprofile in Lightroom**  
DCP-Profil in Lightroom bieten weitere Anpassungsmöglichkeiten der Farbcharakteristik eines Bildes.

- 87** **Nothilfe Tipps & Tricks**  
Diesmal finden Sie Tipps zur Erzeugung von Konturen bei Gruppenfotos, Hinweise zur Übernahme von Tastaturbefehlen und Vorgaben im neuen Photoshop CS4 sowie zur Darstellung von Hintergrundverzerrung durch Glasobjekte.







## SOFT- UND HARDWARE

## REDAKTIONELLES

IMPRESSUM ISSN 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](mailto:redaktion@docma.info)

## Redaktionsbüros

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

Schwerpunkt fotografische Bildbearbeitung/  
 Docmatische Depesche:  
 Wallstraße 28 121335 Lüneburg  
 Tel.: 0 4131-2661 195

## Mitarbeiter dieser Ausgabe

Marc Altmann, Dylan Cole, Ben Goossens,  
 Alexander Heinrichs, Calvin Hollywood, Lars Ihring,  
 Günter Schuler, Uli Staiger

## Foto-Credits und Bildmaterial

Marc Altmann, Doc Baumann, BKA, Dylan Cole, foto-  
 lia: Giorgio Gruizza, Ben Goossens, GoSee, Sebastian  
 Hänel, Alexander Heinrichs, Jens Heyer, Calvin Holly-  
 wood, Lars Ihring, Interpol, Christoph Künne, Melanie  
 Leisten, Ruth Marcus, Monica Menez, n-tv, Peter Par-  
 ma, PX1, Corrado Riva, Christian Schmidt, Uli Staiger,  
 Wolfram Zumach

## Titelbildmotiv

Calvin Hollywood & Doc Baumann

## Verlag

WA Kommunikation GmbH  
 Theodor-Althoff-Str. 39 - 45133 Essen  
 Tel.: 02 01/87 12 69 20  
[www.wva.de](http://www.wva.de)

## Druck

WA GmbH, 40231 Düsseldorf

## Vertrieb

DPV Network GmbH, Postfach 57 0412  
 22773 Hamburg, Tel: 040-37 845 - 6251  
[www.dpv-network.de](http://www.dpv-network.de)

## Anzeigenleitung

Andre Ossendoth • [a.ossendoth@wva.de](mailto:a.ossendoth@wva.de)  
 Tel.: 02 01 - 8 71 26 - 924 (Fax: - 912)  
 Andrea Menzel • [a.menzel@wva.de](mailto:a.menzel@wva.de)  
 Tel.: 02 01-871 26-923 (Fax:-912)

## Anzeigenverwaltung

Regina Pheiler-r.pheiler@wva.de  
 Tel.: 02 11 - 73 57 - 568 (Fax: - 507)

Online-Auftritt [www.docma.info](http://www.docma.info)

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

DOOMA - Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbear-  
 arbeitung ist eine unabhängige Zeitschrift und erscheint  
 bei WA in Essen. Für unverlangt eingesandte Manu-  
 skripte, Bilder und sonstige Daten übernehmen Verlag  
 und Redaktion keine Haftung. Nachdruck, auszugswei-  
 se Nachdrucke oder sonstige Nutzung und Verbrei-  
 tung der Text- und Bilddaten des Inhalts nur mit aus-  
 drücklicher schriftlicher Genehmigung der Redaktion.  
 Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien  
 Verwendbarkeit genutzt. Namentlich gekennzeichnete  
 Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Re-  
 daktion wieder. Gerichtsstand ist Essen.



DOOMA ist iVW-geprüft, Nr. 2231401332

## Einzelheftbestellungen und Abos:

WA Kommunikation GmbH, Leserservice DOOMA  
 Frau Angelika Freytag, Postfach 105153  
 40042 Düsseldorf, Tel.: 0211 - 7357-155 (Fax: -891)  
 E-Mail: [abo@wva.de](mailto:abo@wva.de) | Web-Bestellungen auch beim  
 Onlineshop unter [www.docma.info](http://www.docma.info)

## 91 Nicht scharf

Ein Plug-in, das Tiefenunschärfe auf  
 der Basis von Bilddaten simulieren  
 soll, würde viel künstliche Intelligenz  
 benötigen. Bokeh von Alien Skin  
 schafft das leider nicht.

## 92 Glänzende Ergebnisse

Wenn Ihnen die Möglichkeiten von  
 Photoshops Ebeneneffekt „Abge-  
 flachte Kante und Relief“ nicht aus-  
 reichen, sollten Sie sich das Mac-Pro-  
 gramm Art Text näher anschauen.

## 94 Zeichnen für Zeichenmuffel

Wenn Sie gern zeichnen würden, es  
 Ihnen aber mangels Talent oder Er-  
 fahrung nicht so recht gelingen will,  
 greifen Sie zu den Plug-ins Akvis  
 Sketch und ArtWork oder zu Toontit!  
 von Digital Anarchy.

## 08

## News

Neuigkeiten und ausgewählte  
 Fakten für Bildbearbeiter und  
 Fotografen

## 98

## Software-News

Neue und aktualisierte Software

## 100

## GoSee Agentur-News

Die Welt der High-End-Bilder -  
 Werbung, Fotografie, Illustration,  
 Galerien und Postproduktion. In Zu-  
 sammenarbeit mit [www.gosee.de](http://www.gosee.de)

## 102

## Award

Gewinne im Wert von 25 000 Euro  
 warten auf die Teilnehmer beim Bild-  
 fälschungs-Wettbewerb 2009.

## 104

## Photoshop-Rätsel

Wie gut kennen Sie die Werkzeuge?  
 Am Beispiel eines geschredderten  
 Porträts sollen Sie es herausfinden.

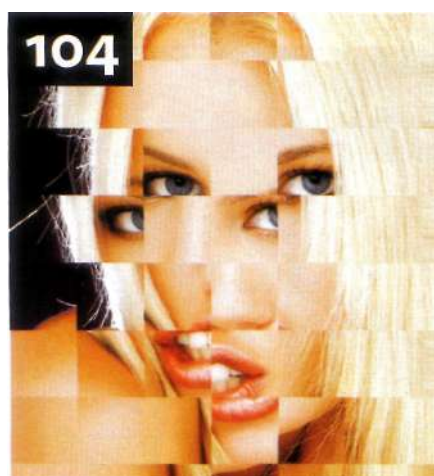
## 108

## Bücher

Neues aus den Fach- und Fotobuch-  
 Verlagen.

*Die nächste DOOMA-Ausgabe  
 erscheint am 15. April*

PS: Wir hatten 2008 versprochen, das nicht in An-  
 spruch genommene Honorar für Leser-Tipps zu  
 spenden. Das ist geschehen; kräftig von uns auf-  
 gestockt und verteilt auf Amnesty International,  
 Ärzte ohne Grenzen, Exit und Wikipedia.





# News

## Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen



## Nikon verdoppelt Auflösung von D3

Nachdem Sony und Canon bereits auf der Photokina 2008 ihre Vollformat-Spiegelreflexkameras mit 24,6 Megapixeln (alpha900) beziehungsweise 21 Megapixeln (EOS 5D Mark II) vorgestellt haben, zieht Kamerahersteller Nikon mit seiner nach eigenen Angaben bisher hochwertigsten Kamera nach. Das Schwestermodell D3X der bewährten D3 wurde mit einem neu entwickelten CMOS-Vollformatsensor ausgestattet und erreicht eine Auflösung von 24,5 Millionen Pixeln. Die höhere Auflösung hat neben den deutlich gestiegenen Anschaffungskosten ihren Preis in einer niedrigeren Lichtempfindlichkeit und einer geringeren Serienbildgeschwindigkeit. Die Kamera dürfte also nur für Profifotografen interessant sein, die unbedingt eine höhere Auflösung benötigen. Der neue FX-Format-Sensor wartet wie der Sensor der D3 mit 12-Kanal-Datenausgabe, einem lückenlosen Mikrolinsienlayout und einer in den Bildsensor integrierten Rauschreduzierung auf. Die Kamera erreicht eine Serienbildrate von bis zu 5 Bildern pro Sekunde bei voller Auflösung im FX-Format und 7 Bildern pro Sekunde beim Fotografieren im DX-Format mit 10 Megapixeln. Das Vorgängermodell

bietet mit 9 beziehungsweise 11 Bildern/s etwas mehr Geschwindigkeit. Der Empfindlichkeitsbereich ist von ISO 100 bis ISO 1 600 wählbar und kann bis auf Werte von ISO 50 beziehungsweise ISO 6400 ausgedehnt werden (D3: ISO 200 bis 6400, erweiterbar auf 100 oder 25 600). Abgesehen vom neuen Bildsensor setzt Nikon mit diesem Spitzenmodell auf die bewährte Ausstattung und Ergonomie der D3. Das Autofokusmodul Multi-CAM 3500FX mit 51 Messfeldern soll auch in der D3X eine präzise Fokussierung im jeweiligen Messfeld und eine sichere Schärfenachführung selbst bei schnell bewegten Motiven und schlechten Lichtverhältnissen sicherstellen. Die Einschaltzeit wird wie bei der D3 mit 0,12 Sekunden, die Auslöseverzögerung ebenfalls unverändert mit 40 Millisekunden angegeben. Der Verschluss aus einem Kevlar-/Kohlefaserverbundmaterial wurde auf 300 000 Auslösungen ausgelegt und ermöglicht Verschlusszeiten von 1/8000 s bis 30 s. Die Kamera erzeugt Dateien im Nikon-Raw-Format NEF mit einer Farbtiefe von 14 bit und einer Dateigröße von 50 MB. Zur Ausstattung gehören wie bei der D3 eine Live-View-Funktion, ein optischer Pentaprismensucher mit 100 Prozent Bildabdeckung, ein 3-Zoll-Display mit VGA-Auflösung und die Möglichkeit, zwei zusätzliche Bildformate (DX-Format und 5:4) zu nutzen. Das abgedichtete Magnesiumgehäuse der D3X schützt das Innenleben der Kamera vor Feuchtigkeit und Staub und ist mit einem HDMI-Ausgang sowie einem Doppel-Speicherkartenfach für CompactFlash-Karten ausgestattet. Darüber hinaus unterstützt die Kamera das Wireless-LAN-System von Nikon (WT-4) und ist zu dem neuen GPS-Empfänger GP-1 kompatibel.

Der empfohlene Preis der D3X liegt mit knapp 7 000 Euro gut 3 000 Euro über dem Straßenpreis der D3. ([www.nikon-highlights.de/D3X](http://www.nikon-highlights.de/D3X))

## Gorillapod Focus

Joby hat die Gorillapod-Familie um ein besonders tragfähiges Exemplar erweitert. Das flexible Dreibein-Stativ mit dem Namen „Gorillapod Focus“ wurde für den professionellen Einsatz konzipiert und soll Lasten von bis zu 5 kg schultern. Damit ist es stark genug, um SLR-Kameras mit großem Teleobjektiv oder digitale Videokameras zu tragen. Es lässt sich mit oder ohne professionellen Stativkopf benutzen. Die Beine des Stativs bestehen aus robusten Aluminium-Kugelgelenken, die um 360 Grad drehbar sind. Dadurch kann das Stativ bei Bedarf auch an einem Geländer, einem Ast oder anderen Gegenständen befestigt werden. Zur Erhöhung der Griffbarkeit sind die Außenseiten der Gelenke und die Stativfüße gummiert. Das Gorillapod Focus wiegt 500 Gramm, ist 289 mm hoch und wird mit einer Vi-Zoll-Schraube sowie einer  $\frac{3}{8}$ -Zoll-Adapterschraube geliefert. Der Preis liegt bei 110 Euro. ([www.hapa-team.de](http://www.hapa-team.de)).



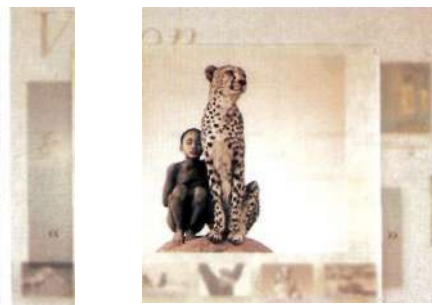
## Surftipps



**Jill Greenberg** - People & Postproduktion  
*www.manipulator.com*



**Florian Schneider** - Lifestyle-Fotograf  
*[www.florianschneiderphoto.com](http://www.florianschneiderphoto.com)*



**Gregory Colbert** - Poetische Bilder von Menschen und Tieren, [www.ashesandsnow.org](http://www.ashesandsnow.org)



### Neuaufgabe: Tokina AT-X 4/12-24 mm

Das Tokina-Weitwinkelzoom AT-X 124 PRO DX für Autofokus-SLR-Kameras mit APS-C-Sensorformat, das schon seit einigen Jahren auf dem Markt ist, bekommt einen verbesserten Nachfolger. Das AT-X 124 PRO DX II bringt außer einigen kleinen kosmetischen Retuschen an seinem äußeren Erscheinungsbild auch technische Verbesserungen - nicht nur, aber vor allem für Nikon-Fotografen. Das Objektiv soll außergewöhnlich scharfe Fotos liefern und selbst bei der Minimalbrennweite von 12 mm (kleinbildäquivalent 18 mm oder 19,2 mm, je nach Cropfaktor) nur eine geringe tonnenförmige Verzeichnung und einen kaum merklichen Helligkeitsabfall aufweisen. Mit dreizehn Linsen in elf Gruppen ist der optische Aufbau unverändert geblieben. Zwei asphärische Linsen (die zweite und elfte) reduzieren die Verzeichnung und verbessern die Randschärfe. Eine zwölfte Linse aus SD-Glas FK03 mit fast derselben Brechzahl und Dispersion beziehungsweise Abbe-Zahl wie Fluorit soll die Farbsäume gering halten. Eine wesentliche Neuerung ist die verbesserte Vergütung: Die Frontlinse hat die schon von ande-

ren neuen AT-X-Objektiven des letzten Jahres bekannte wasser- und schmutzabweisende zusätzliche Beschichtung, die von Tokina als „WP Coating“ (Water Proof) bezeichnet wird. Sie erleichtert das Entfernen von Verunreinigungen und schützt die Linse durch ihre Härte vor kontrastmindernden Mikrokratzern. Die zweite Neuerung ist der jetzt auch bei der Nikon-Version eingebaute Autofokusmotor. Daher kann das neue Objektiv nicht nur an Nikon-SLR-Kameras mit mechanischer AF-Übertragung, sondern auch an den nur für elektrische AF-Steuerung konzipierten Kameras D40, D40x und D60 mit vollwertigem Autofokus eingesetzt werden. Das Objektiv hat eine Länge von 89,5 mm und wiegt trotz der Ganzmetallfassung nur 540g. Zur besseren Griffbarkeit sind die Einstellrings für die Brennweiten- und die manuelle Scharfeinstellung (mit schneller Umschaltung zwischen AF und MF durch Vor- und Zurückschieben des Einstellrings) mit geriffelten Gummiflächen belegt. Die Naheinstellgrenze von 30cm in Verbindung mit dem Superweitwinkel-Effekt lässt Nahaufnahmen von beeindruckender räumlicher



Tiefenwirkung zu. Dank Innenfokussierung ändert sich beim Scharfstellen weder die Baulänge noch dreht sich das Filtergewinde, was speziell bei Verwendung von Polfiltern vorteilhaft ist. Äußerlich unterscheidet sich das neue Tokina AT-X 124 PRO DX II vom Vorgänger durch eine rote Linie unterhalb der Entfernungsskala (bisher goldfarben) und einen zusätzlichen weißen Indexpunkt unter dem goldenen Ring vorn am Tubus für die korrekte Position der mitgelieferten Streulichtblende.

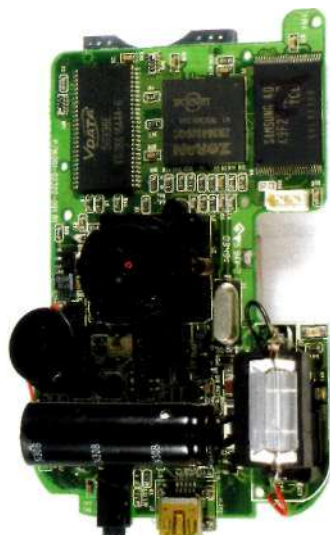
Der Verkaufspreis für das AT-X 124 PRO DX II beträgt 660 Euro, ([www.hapa-team.de](http://www.hapa-team.de))

### Nanotechnologie für schärfere Digitalfotos

Der Einsatz von winzigen Nanoteilchen soll in Zukunft die Qualität von digitalen Fotos stark verbessern. Ein Team von Wissenschaftlern der University of Glasgow arbeitet derzeit an der Entwicklung von Nanostrukturen für die lichtempfindlichen Bildsensoren. Durch den Einsatz der aufgerüsteten Chips in Digitalkameras sollen schärfere und farbenfrohere Bilder möglich sein. Das Projekt wird vom Engineering & Physical Sciences Research Council mit umgerechnet knapp 530000 Euro unterstützt. Die schottischen Wissenschaftler setzen bei den Forschungen auf ein als Oberflächenplasmonresonanz bekanntes Phänomen, das einige Metalle zeigen, wenn ihre Oberflächen von Lichtwellen getroffen werden. Bei digitalen Kameras betrifft dies die Metallschicht, die bei den Bildsensoren (CMOS) für die Erfassung von

Licht und die Umwandlung in digitale Signale verantwortlich ist. Hier will das Team um David Cumming ansetzen. Mittels winziger in die Metallschicht integrierter Nanostrukturen soll die Empfindlichkeit der Bildsensoren gesteigert und damit die Qualität der Fotos erhöht werden. Die Nanotechnologie soll nach Angaben der Forscher genutzt werden, um Partikel zu manipulieren. Dadurch profitiere man von der Eigenschaft von Elektronen, neue optische Effekte zu erzeugen, so Cumming. Die digitale Bilderzeugung habe sich in den vergangenen Jahren extrem weiterentwickelt. Mit dem aktuellen Forschungsprojekt soll die Fähigkeit digitaler Geräte, Bilder mit großer Schärfe und Farbqualität zu erzeugen, vorangetrieben werden. Das Projekt wird voraussichtlich noch bis Mitte 2012 andauern.

Foto: pixelio.de/sprisi - Innenleben einer Digitalkamera



**LSD Photographers** - Italienische Bilderwelten  
[www.lsd.eu](http://www.lsd.eu)



**Carl Warner** - Landschaften aus Lebensmitteln  
[www.carlwampr.com](http://www.carlwampr.com)



**Meisterstücke** - Deutsche Photoshop-Künstler  
[www.artistsofphotoshop.com/category/countries/nprmnrv](http://www.artistsofphotoshop.com/category/countries/nprmnrv)



## Zigview S2 Live

Mit dem seit längerer Zeit erhältlichen digitalen Sucher Zigview S2 des koreanischen Herstellers Seculine lassen sich digitale und analoge Spiegelreflexkameras um einen schwenkbaren Monitor mit 2,5 Zoll Diagonale erweitern, der bei der Bildgestaltung und beim Finden des geeigneten Ausschnitts behilflich ist und darüber hinaus eine Reihe von Zusatzfunktionen bietet. Die jüngste Weiterentwicklung, der Zigview S2 Live, ist eine Art Fernauslöser mit integriertem Suchermonitor. Das Zubehör wird nicht an der Kamera montiert und unterscheidet sich vom bekannten Zigview S2 dadurch, dass er das Monitorbild nicht vom Kamerasucher abfilmt, sondern am Video-Ausgang der Kamera abnimmt. Die Verbindung erfolgt über ein spezielles Transceiver-Kabel am Fernauslöser und am AV-Anschluss. Mit passen-

den Verlängerungskabeln, die es als Zubehör gibt, sind Live View und Auslösung laut Anbieter noch in 100 m Entfernung möglich. Über einen Adapter kann das Gerät auch an Kameras montiert werden, die kein Live View-Bild an ihrem AV-Ausgang zur Verfügung stellen. Der 230000-Pixel-Monitor bietet vielfältige Einstellmöglichkeiten. So lässt sich das Bild um 180° drehen, die Bildschirmhelligkeit verändern und die Wiedergabe von Farbe auf Schwarzweiß umschalten. Eine vierstufige Zoomfunktion steht ebenso zur Verfügung wie die Möglichkeit der Einblendung verschiedener Hilfslinien-Muster. Zudem kann ein externer Monitor angeschlossen werden. Zusätzlich bietet Zigview S2 Live alle Auslöse-Modi, die auch bisher zur Ausstattung des digitalen Suchers gehören: Intervallauslösung, Langzeitbelichtung mit vorgegebener



oder frei wählbarer Zeit und Auslösung über Bewegungsmelder. Zigview S2 Live lässt sich derzeit an folgenden Kameras verwenden: Canon 450D, 40D, 1D MkIII, IDs MkIII, Nikon D3, D300, D700, D90, Sony Alpha 350 und Alpha 300.

Der Zigview S2 Live ist im Handel ab circa 230 Euro erhältlich, ([www.kaiser-fototechnik.de](http://www.kaiser-fototechnik.de))



## 3D-Drucker arbeitet mit Papier und Kleber

Das irische Start-Up Mcor Technologies hat einen 3D-Drucker vorgestellt, der eine bis zu 50 Mal billigere Herstellung von Objekten verspricht als bisherige 3D-Druck-Technologien. Denn statt auf spezielle Materialien setzt der „Mcor Matrix“, als laut Unternehmen einziger 3D-Drucker der Welt, auf gewöhnliches Papier und Klebstoff als Rohstoffe. Durch die Nutzung dieser günstigen Verbrauchsmaterialien zur Herstellung von Modellen will Mcor den 3D-Druck massentauglich machen. Das Unternehmen geht davon aus, dass 3D-Drucker in Zukunft zur Standardeinrichtung eines

Computerarbeitsplatzes gehören werden. Trotz der einfachen Ausgangsmaterialien verspricht Mcor robuste und haltbare Drucke. Frisch hergestellte Objekte haben Ähnlichkeit mit Holzschnitzereien, können dem Unternehmen nach aber bearbeitet werden, um eine glatte, glänzende Oberfläche zu erhalten. Dadurch werde auch die Haltbarkeit der 3D-Objekte gesteigert. Auch als umweltfreundlich preist Mcor die eigene Technologie an, was das irische Desktop Engineering Magazine bestätigt. „Mcor dürfte das ‚grünste‘ System haben“, heißt es dort unter Verweis auf die Möglichkeit, auch bereits bedruckte Papierbögen für den 3D-Druck wiederzuverwerten. Nach Unternehmensangaben ist auch der wasserlösliche Klebstoff umweltfreundlich. Das System sei so gestaltet, dass Abfälle als normaler Müll entsorgt werden können, betont Mcor-Sprecherin Deirdre MacCormack. Der wesentliche Vorteil des Mcor-Ansatzes liegt in den Herstellungskosten. Derzeit seien 3D-Drucker „Juwelen, keine Werkzeuge“, meint MacCormack. Dafür ist nicht zuletzt verantwortlich, dass in bisherigen Systemen spezielle, relativ teure Materialien genutzt werden, um 3D-Objekte aufzubauen. „3D-

Modelle zu 2D-Preisen“ stellt dagegen Mcor in Aussicht. Druckerpapier und Kleber bedeuten Materialkosten, die laut Webseite nur einen Cent pro Kubikzentimeter betragen. Durch die niedrigen Betriebskosten will Mcor mit seinem 3D-Drucker besonders Kleinunternehmen in den Bereichen Ingenieurwesen, Design und Architektur ansprechen, aber auch Studenten entsprechender Fachrichtungen erreichen. Bis zu 29,7x21 x15cm große Modelle können in einem Stück gefertigt werden. Auf den britischen Inseln ist der Mcor Matrix bereits zu einem Preis von 25 000 Euro erhältlich. Voraussichtlich noch in diesem Jahr soll der 3D-Drucker weltweit verkauft werden. ([www.mcor technologies.com](http://www.mcor technologies.com))



## Surftipps



**GizMag** Issue 3 - PDF-Magazin für Grafiker  
[www.gizmag.eu](http://www.gizmag.eu)



**Deluxe Plus** - Postproduktion  
[www.deluxepius.de](http://www.deluxepius.de)



**Joshua Kinstner** - Menschen, Sport, Natur  
[www.kinstner.com](http://www.kinstner.com)



### Fine-Art-Papier für Fotobücher

Die Tecco GmbH bietet mit dem neuen „Photo FineArt Rag 200 Duo“ ein Medium für die Erstellung von Fotobüchern an, das als High-end-Lösung gedacht ist und preislich oberhalb der kürzlich vorgestellten Fotobuch-Medien „Photo Matt 170 Duo“ und „Photo Semi Glossy 250 Duo“ positioniert ist, die sich an Hobby- und Amateurfotografen richten. Das Angebot umfasst ein abgestimmtes Paket, bestehend aus doppelseitig bedruckbarem Fotobuchpapier, kostenfreien Profilen für sämtliche Profifotodrucker von Canon,

Epson und HP und einem Versiegelungsspray. Das „Photo FineArt Rag 200 Duo“ ist ein säurefreies, naturweißes FineArt Rag aus 100% Baumwolle. Laut Tecco soll das Papier besonders lichtstabil und alterungsbeständig sein sowie beidseitig funktionsbeschichtet für digitale Fotos und Kunstreproduktionen wie beispielsweise Aquarelle, Pastelle und Zeichnungen. Die Tinte soll auf dem Medium sehr schnell trocknen (Instant-Dry). Mit einem Gewicht von 200g/m<sup>2</sup>, einer Stärke von 200µ und einer Opazität von 98%, eignet es sich besonders für die Erstellung von Fotobuchseiten. Das im Paket enthaltene „Photo Protection Spray“ ermöglicht es, Papiere mit einem hauchdünnen Schutzfilm zu versehen, der vor Beschädigung wie Abrieb und Kratzern schützt und die Haltbarkeit erhöhen soll. Interessenten können ein kostenfreies Muster bestellen. Zudem sind Starterkits - bestehend aus jeweils zwei Blatt aller verfügbaren Medien wahlweise in den Formaten DIN A4 und DIN A3 - erhältlich. Musterfächer können über den Fachhandel und über die Tecco-Webseite bezogen werden, ([www.tecco.de](http://www.tecco.de))



### Photoshop CS4-Handbuch

Die meisten Softwareanbieter verzichten aus Kostengründen längst auf gedruckte Handbücher und liefern diese statt dessen als Ressourcenschonende PDF-Dateien. Das offizielle deutschsprachige Handbuch zu Photoshop CS4 wird selbst in dieser Form nicht mit der Software geliefert und steht - leider etwas versteckt - nur als

Download auf den Internetseiten von Adobe zur Verfügung. Wer bislang vergeblich danach gesucht hat oder einfach nichts von seiner Existenz wusste, wird hier fündig. Das 792 Seiten umfassende PDF-Dokument ist 64 MB groß und liefert alle Fakten von der Installation über Neuerungen in CS4, Farbmanagement, Werkzeuge, Camera Raw, Druckausgabe, Video und Animation, optionale Zusatzmodule bis zu Tastaturbefehlen und Ressourcen. Hier erfährt man auch, was zu tun ist, um die verbesserten Fähigkeiten im Bereich 3D und Rechenleistungen auf Systemen mit OpenGL-fähiger Grafikkarte zu nutzen. (Downloadlink: [http://help.adobe.com/de\\_DE/Photoshop/12.0/photoshop\\_cs4\\_help.pdf](http://help.adobe.com/de_DE/Photoshop/12.0/photoshop_cs4_help.pdf))

### Marcus Rieß tödlich verunglückt

Beim DOCMA-Award 2009 zum Thema Bildfälschung sollte Marcus Rieß einer unserer wichtigsten Partner bei Adobe sein; das Thema hatte ihn schon lange interessiert, wichtige Adressen kompetenter Ansprechpartner haben wir von ihm erhalten.

Doch dann erreichte uns die traurige Nachricht, dass Marcus am 4.12.2008 unverschuldet bei einem Verkehrsunfall ums Leben gekommen ist. Er hinterlässt eine Frau und zwei kleine Kinder.

Viele DOCMA-Leser haben ihn auf Adobe-Veranstaltungen getroffen, seit 2005 war er als Business Development Manager im Bereich Digital Imaging für die Firma tätig. Aber schon lange zuvor kannten viele den studierten Kommunikations-Designer als Buch- und Zeitschriftenautor - auch in DOCMA gab es Beiträge von ihm -, als



Designer und Trainer. Die DOCMA-Redaktion erinnert sich an Marcus als einen kompetenten und hilfreichen Gesprächspartner.



2008, 236 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband, mit DVD  
€ 39,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-552-2



2008, 222 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband  
€ 44,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-528-7



2008, 224 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband  
€ 42,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-566-9



2008, 144 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband  
€ 34,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-440-2



2008, 248 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband, mit DVD  
€ 42,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-522-5



2008, 365 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband  
€ 44,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-542-3



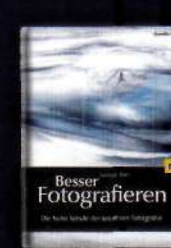
2008, 292 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband  
€ 38,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-499-0



2008, 224 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband  
€ 34,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-580-5



2008, 406 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband, mit DVD  
€ 49,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-430-3



2008, 224 Seiten  
komplett in Farbe  
Festeinband  
€ 36,00 (D)  
ISBN 978-3-89864-543-0



dpunkt.verlag



# Wie zuhause, nur größer

Die aufsehenerregende Kampagne der Berliner Stadtreinigung besitzt nicht nur ästhetische Qualitäten. Sie hat die Wahrnehmung der Hauptstadtbevölkerung nachhaltig verändert. | **Christoph Künne**

**M**achen Sie sich Gedanken über Ihre Straßenreinigung? Ich eigentlich nicht, außer wenn sie mich stört. Wenn ein Kehrwagen lärmend vor meinem geöffneten Fenster flaniert, wenn ein Mülltransporter die Straße blockiert, wenn ich die alljährliche Gebührenabrechnung im Postkasten finde oder - und das ist sicherlich am wenigsten angenehm - wenn die Stadtreinigung ihre Arbeit im Zuge von Streikmaßnahmen einstellt. Ansonsten habe ich diesem Alltagsaspekt bislang keine große Aufmerksamkeit geschenkt.

Das änderte sich exakt in dem Moment, als mich ein Anzeigenmotiv an einer Berliner Bushaltestelle auf die Leistung der örtlichen Stadtreinigung aufmerksam machte. Ähnliche Plakate kennt man im Grunde aus fast jeder größeren Stadt. Doch hier wienerten übergroße Müllwerker den Fernsehturm, saugten unter dem Gendarmenmarkt, klopfen Straßen aus wie Teppiche oder entstaubten die goldene Else auf der Siegessäule. Geniale Fotomontagen, die unweigerlich dazu anregen, seine eigene Wahrnehmung zu hinterfragen. Man wird hier geradezu mit der Nase darauf gestoßen, wie umfassend sich die bisher übersehene Dienstleistung auf das Gesicht einer Stadt auswirkt.

Mir ging es wohl nicht alleine so, denn nach dem Start der Kampagne stiegen die Sympathiewerte für die Berliner Stadtreinigung (BSR) stetig steil nach oben. Die aktuelle Kampagne mit dem Claim „Wie zuhause. Nur größer.“ entfaltet ihre Wirkung eindringlich. Sie bricht das Thema auf den Erfahrungshorizont des Betrachters herunter, ohne es dabei lächerlich erscheinen zu lassen. Im Gegensatz zu ähnlichen Kampagnen in anderen Städten verzichten die verantwortlichen

Kreativen der Berliner Werbeagentur „Etwas Neues entsteht“ darauf, indem sie - wie Geschäftsführer Pieter Schnell es ausdrückt - „Unsichtbares sichtbar machen, ohne es zu zeigen“. Man sieht also nicht die typischen apokalyptischen Müllberge, verunreinigte Plätze oder überquellende Papierkörbe, sondern den idealisierten Beseitigungsprozess. Das schafft Sympathie. In erster Linie für jene, die sich um uns sorgen. Sie stehen folgerichtig auch im Zentrum der Kampagne. Der Müllmann wird übergroß bei der Arbeit gezeigt. Nicht als schmutziger Erfüllungsgehilfe, sondern als inszenierter Held. Dieser unkonventionelle Blickwinkel, gepaart mit dem Einsatz „echter“ Müllwerker für die Kampagne, erzeugt nicht nur spannende Anzeigen- und Plakatmotive, sondern lässt auch ein Stück weit eine Sozialutopie Wirklichkeit werden: Die Müllwerker der Berliner Stadtreinigung erfahren plötzlich einen weit höheren Status in ihrer Umgebung. Ihre Arbeit wird positiver wahrgenommen, und entsprechend verstärkt sich auch die Identifikation mit dem Job.

Das hat sowohl emotionale Auswirkungen, als auch praktische. Als vor der Fußballweltmeisterschaft das Berliner Olympiastadion und seine Umgebung für die erwarteten Besuchermassen vom Schmutz vergangener Fan-Exzesse gereinigt werden musste, fanden sich eine Vielzahl der BSR-Angestellten in unbezahlten Sonderschichten zum Großreinemachen ein.

Wenn Werbung immer so wirken würde, wäre die Welt sicher ein Stück weit besser, als sie derzeit ist. Wie die Bilder der Kampagne entstanden, erklärt Petra Lippmann von der Produktionsfirma PX1 an einem Beispiel auf den folgenden Seiten in eigenen Worten.

## Etwas Neues entsteht

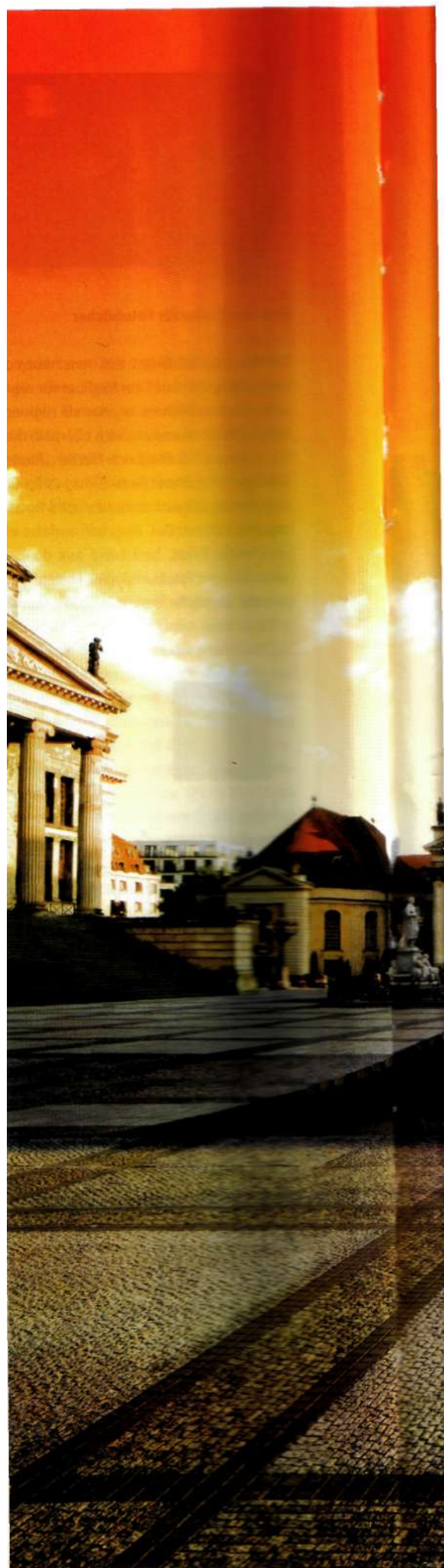
Die Agentur wurde 2003 von Pieter Schnell gegründet und arbeitet schon seit Jahren mit der Berliner Stadtreinigung zusammen. Die aufsehenerregenden Kampagnen rund um den orangenen Wohlfühlendienstleister können entstehen, weil hier ein innovationsfreudiger Auftraggeber dem Herzblut der Kreativen kaum Schranken auferlegt hat.

Mehr Infos: [www.etwas-neues-entsteht.de](http://www.etwas-neues-entsteht.de)

## PX1

PX1 ist die Berliner Dependence der PX Group, die zusätzlich Vertretungen in Hamburg und München unterhält. PX1 gibt es seit dem Jahr 2000 in Berlin. Arbeitsschwerpunkte sind Postproduktion, kreative Bildbearbeitung und Look-Entwicklung.

Mehr Infos: [www.px-group.com](http://www.px-group.com)











## 1 Erste Retuschen

Das Ausgangsbild zeigt den Berliner Gendarmenmarkt in der frühen Morgensonne und wurde von Sebastian Hänel mit einer 39-Megapixel-Hasselblad und 28 Millimeter Brennweite aufgenommen. Das entspricht in Kleinbildmaßstäben etwa einem 20-Millimeter-Objektiv, also einem extremen Weitwinkel. Solche Objektive haben - auch wenn sie sehr hochwertig sind - den Hang, Bildelemente zu verzerren. In diesem Fall musste der Dom im Hintergrund nachträglich gerade gerichtet werden. Statt das ganze Bild zu korrigieren, habe ich hier eine harte Auswahl des Bereichs getroffen, sie auf eine eigene Ebene kopiert und diese transformiert. Die dabei entstehenden harten Kanten im Pflaster und an den Pollern des Bildvordergrunds musste ich nicht kaschieren, da sie später überdeckt wurden. Präziser fiel die bauliche Korrektur der rechten Häuserzeile aus, da diese auch nach der späteren Montage sichtbar bleibt.

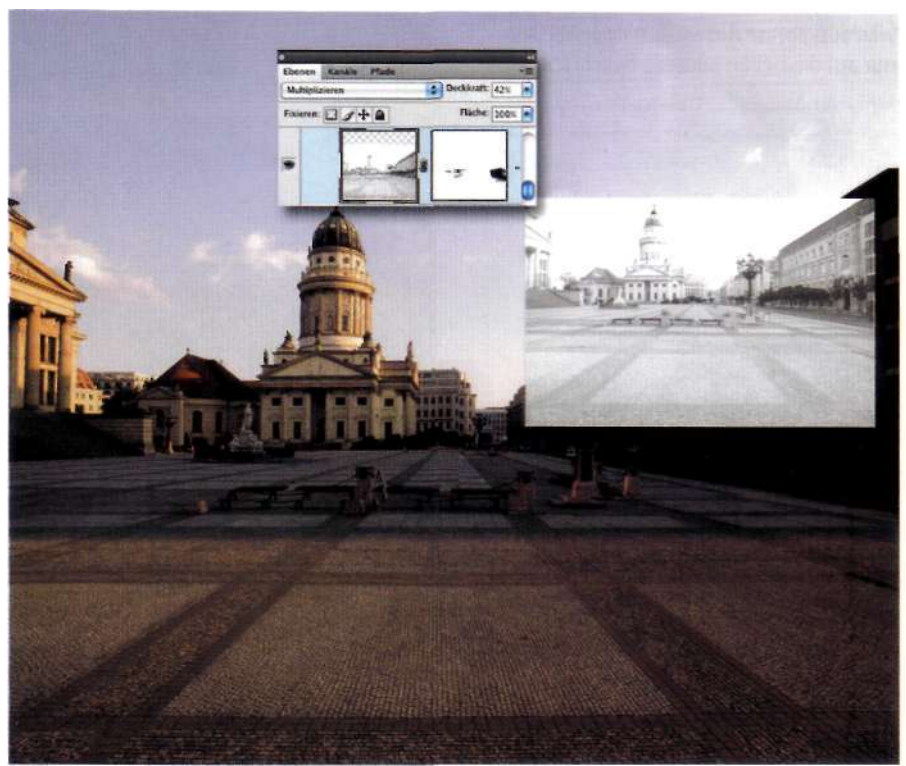




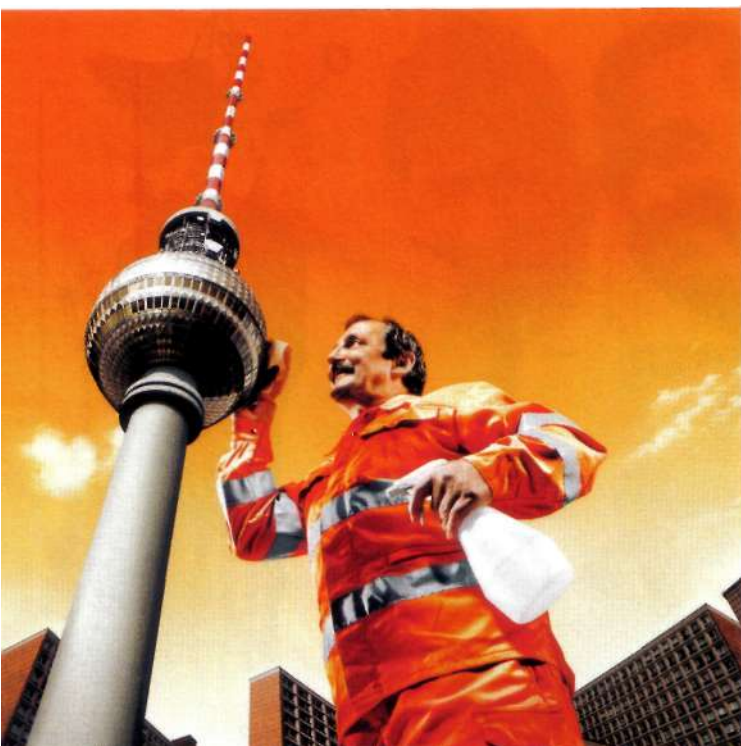


## 2 Farbraum und Detailschärfe

Wenn man mit solch extremen Leuchtfarben arbeitet wie dem Orange der BSR, kommt es unweigerlich zu Problemen, sobald das Bild vom RGB-Arbeitsfarbraum in den CMYK-Druckfarbraum separiert wird. Um die danach fälligen Korrekturen in der Endphase des Projekts zu vermeiden, habe ich das Bild schon jetzt in den CMYK-Farbraum gewandelt und kann daher die ganze Zeit ohne Befürchtungen im Hinblick auf spätere Farbprobleme arbeiten. Ein weiterer Vorzug der Farbseparation zu Projektbeginn besteht in der Nutzbarkeit heute aus der Mode gekommener Druckvorstufentricks, die den CMYK-Farbraum erfordern. Zum Beispiel habe ich hier den Schwarzauszug kopiert und als Ebene im Verrechnungsmodus „Multiplizieren“ bei rund 40% Deckkraft wieder eingesetzt. Anschließend schärfte ich die Ebene mit der Unschärfe maskierung und habe so die dunklen Bilddetails differenzierter herausgearbeitet.

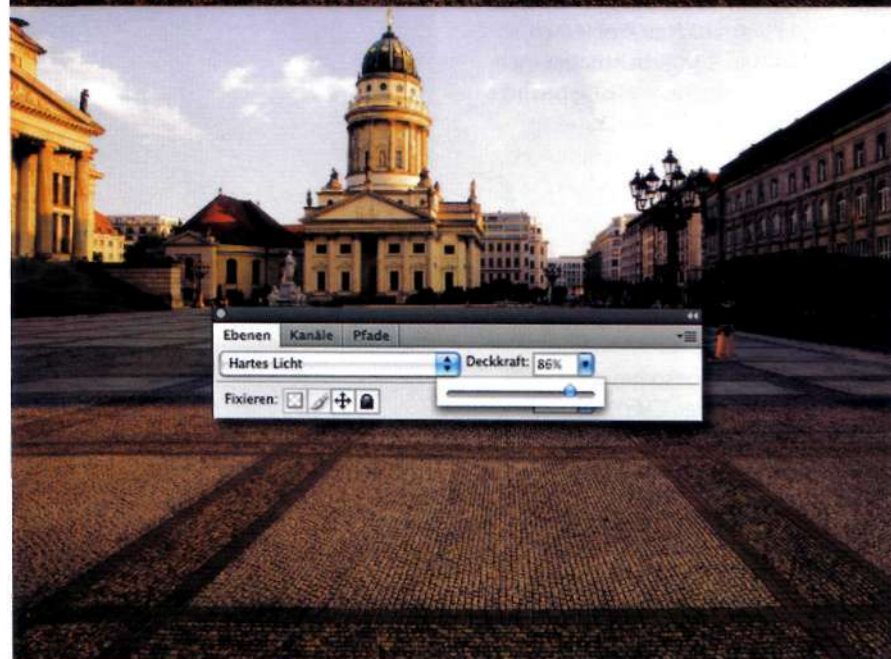






### 3 Tonung der Lichter

Unser Farbziel war eine zu den orangenen Jacken passende Lichtstimmung des Restbildes. Eine derart gewärmte Farbwelt lässt sich mit verschiedenen Techniken erzeugen. Damit erst einmal nur die Lichter betroffen sind, also die Bildteile, in denen die Sonne scheint, habe ich zunächst eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ erzeugt und hier die Sättigung moderat angehoben. So wirkt sich die Korrektur nur schwach auf das ganze Bild aus. Durch den Wechsel des Verrechnungsmodus von „Normal“ auf „Hartes Licht“ und eine leichte Reduktion der Deckkraft lässt sich die Erwärmung ohne Auswahlen oder Masken nur auf die hellen Bildteile beschränken.

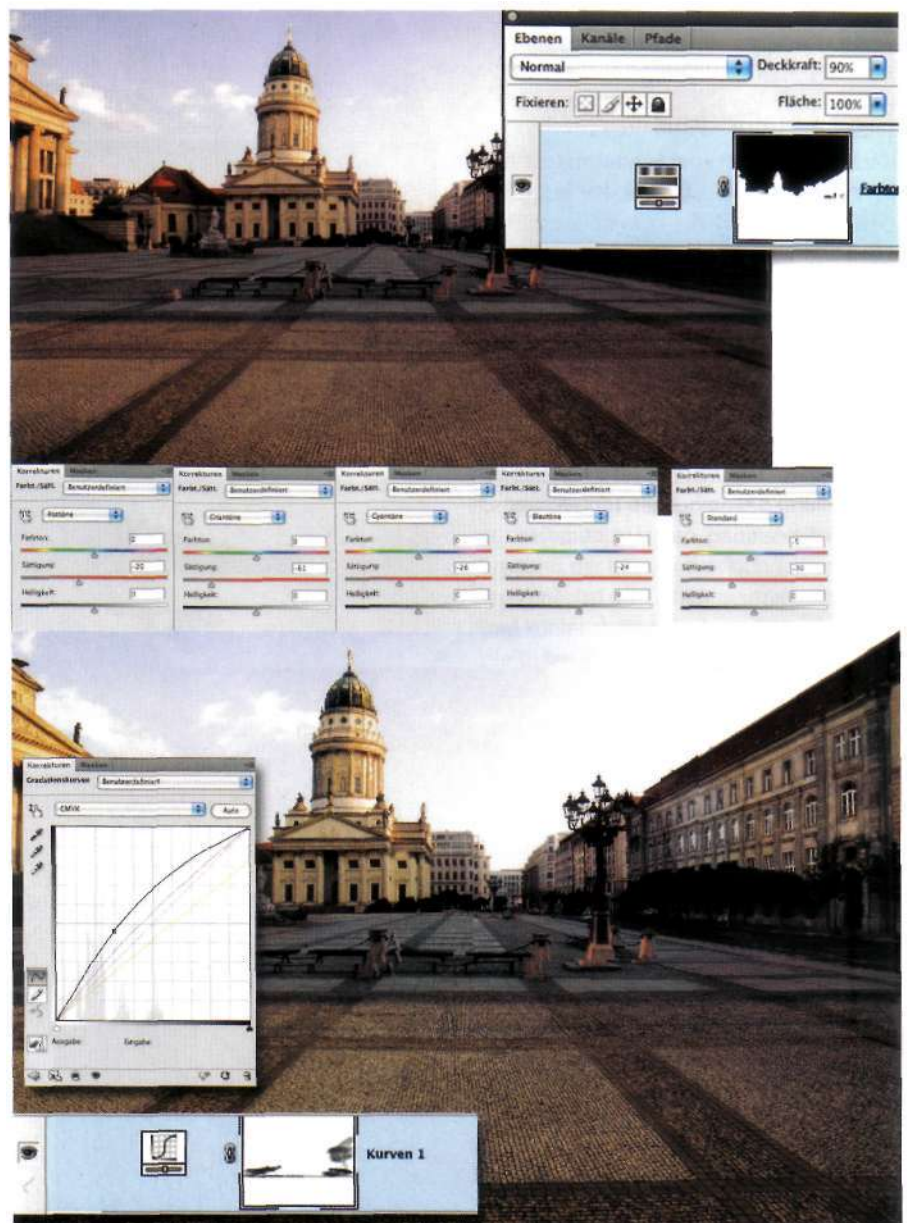




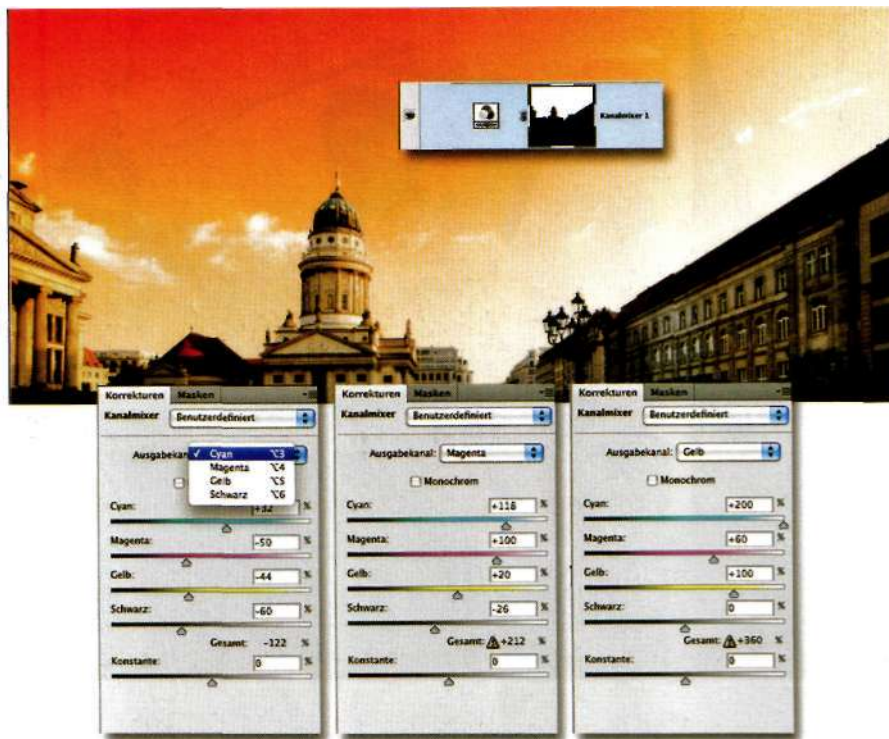


#### 4 Freundliche Schatten

Die Schatten des Bildes sollen nun getrennt davon aufgefrischt werden. Hier geht es aber nicht in erster Linie um ihre warme Anmutung, sondern um die Helligkeit. Entsprechend kommt eine Gradationskurve zum Einsatz. Auch sollen die Korrekturen nicht alle Schattenbereiche betreffen, weswegen sie mit einer Ebenenmaske aufgetragen werden. Die ursprünglichen Gebäudefarben sind jetzt noch zu dominant und werden, um visuell weiter in den Hintergrund zu treten, durch einen einheitlichen Sandstein-Look ersetzt. Dazu entsättige ich zunächst alle Farbauszüge mit einer weiteren Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ unterschiedlich stark. Um das Gelbliche des Sandsteins weiter herauszuarbeiten, nehme ich weitere Korrekturen per Gradationskurve in den Auszügen vor. Dieses farbliche Hin und Her ist typisch für die Vorabstimmung eines Looks, weil in der Praxis - trotz aller Planung - nur sehr selten ein gerader Weg zum Ergebnis führt.





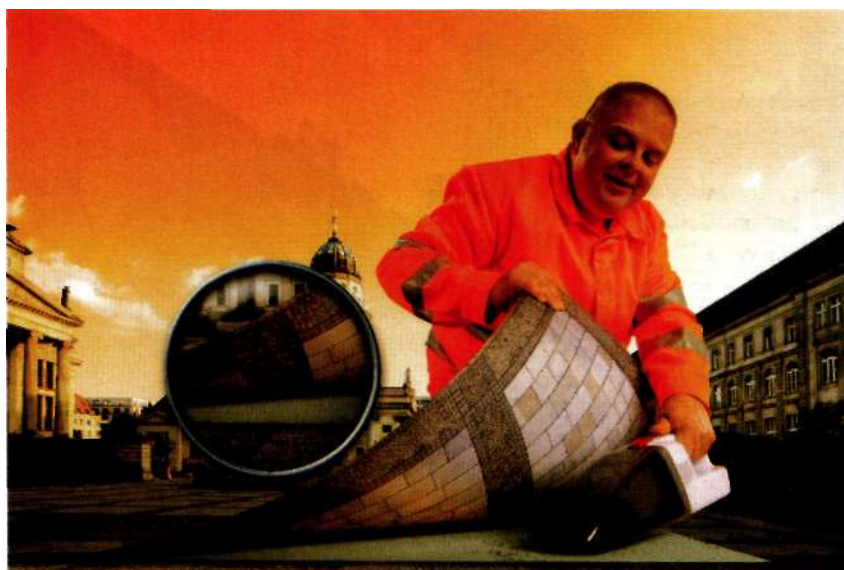


## 5 Oranger Himmel

Nachdem nun die Helligkeiten und die Umgebungsfarben des Hintergrunds größtenteilsjustiert waren, habe ich den Himmel passend zum BSR-Orange umgefärbt. Aus Blau sollte Orange werden - im CMYK-Farbraum ist für solche Korrekturen der „Kanalmixer“ mein bevorzugtes Werkzeug. Zum einen lässt er sich grundsätzlich nuancierter abstimmen als eine Färbung mit „Farbton/Sättigung“. Zum andern kann man hier Dank des Farbanteilszugriffs in der Logik des Druckfarbraums direkt auf die später genutzten Farbkanäle Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz einwirken. Die Farbtonverschiebung beschränkt sich dann auch im Wesentlichen auf kräftige Helligkeitsverschiebungen in Cyan und Magenta. Die Technik ist zwar bei einer ersten Annäherung etwas gewöhnungsbedürftig, danach hält man jedoch ein Werkzeug in der Hand, das erstaunlichste Korrekturen zulässt - übrigens besonders bei Hauttönen.

## 6 Der Abfalltechniker

Nach Fertigstellung des Hintergrunds habe ich zunächst den Abfalltechniker freigestellt und ganz grob auf die Farbwelt des späteren Bildes abgestimmt. Das aufgeklappte Stück Straßenpflaster mussten wir glücklicherweise nicht aus Pixeln erschaffen. Es wurde von einem Modellbauer aus biegsamem Kunststoff gefertigt und unterseitig mit der abfotografierten Struktur des Originalpflasters bedruckt. Die hier noch orange Gesichtsfarbe des Mannes resultiert aus der Abstrahlung des orangenen Hintergrunds und der Bekleidung.



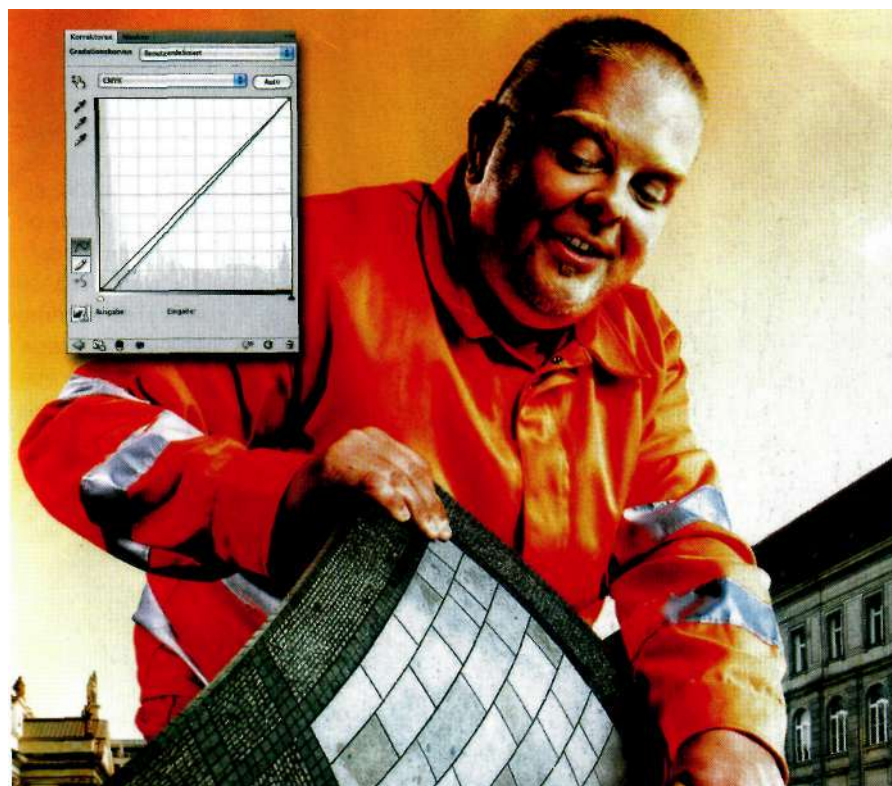
## 7 Montage

Technisch gesehen war die Montage des Modells vor den Hintergrund recht einfach, es bedurfte lediglich einiger Ebenenmasken. Auch das kleine Missgeschick, dass die Bodenstruktur nur rechts aber nicht links in dem aufgeklappten Teil weitergeführt wird, war recht einfach durch Duplizieren des rechten Teils, nach links verschieben und passend skalieren aus der Welt geschafft. Problematischer und im Grunde mit der verwandten 2D-Technik unlösbar ist das Perspektivproblem. Würde dort wirklich ein Riese stehen und wir als Betrachter vor ihm, sähen wir ihn von unten. Hätte man diesen Aspekt allerdings konsequent im Bild umgesetzt, wäre der Puppenhaus-Charme verloren gegangen und die Person hätte in erster Linie bedrohlich gewirkt.



## 8 Finetuning

Das Finetuning bestand aus zwei Teilen: Zunächst habe ich die Einfassung der Bodenfliese durch die Nachbearbeitung der Kanten rechts weiter optimiert. Dann bekam der Abfalltechniker seine nachträgliche Beleuchtung. Hier waren die Vorgaben sehr deutlich. Zum Beispiel sollten die Reflektoren silbern glänzen und die Jacke sollte aussehen, als sei sie aus fließend weichem Stoff. Dennoch mussten die Kontraste extrem hart herausgearbeitet sein. Insgesamt entstanden so fast 25 Ebenen, ohne dass auch nur ein Pixel verändert worden wäre. Am Ende war das Ziel erreicht: Eine positiv-sympathische Ausstrahlung.



## 9 Look-Abstimmung

Gegensätze zu verbinden und so Neues entstehen zu lassen, ist ein typisches Ergebnis der Look-Entwicklung. Hier sollten zunächst die Lichter neutraler, weißer und kühler abgestimmt werden, um dann die Tiefen in den Kontrasten weiter zu verstärken. Das macht man in CMYK, zum Beispiel indem man mit der Gradationskurve den Schwarzkanal ansteuert und dort den Cyan-Anteil verstärkt. Das Bild wird dadurch knackiger. Insgesamt entstanden auch hier wieder zwölf Einstellungsebenen, bis alle Details mit den jeweils angemessenen Werkzeugen abgestimmt waren. Am Ende wirkte es aber zu kühl und musste wieder „nachgewärmt“ werden. Das wird dann nicht durch eine nachträgliche Korrektur der vorhandenen Ebenenmasken gemacht, sondern durch zusätzliche Farbebenen - hier in den Lichtern -, damit die Kontraste erhalten bleiben, oder wie hier im Bereich des Himmels durch die Reduktion von „Störfarben“ wie Cyan im Bereich des Himmels.







# Filmschönheiten

Zeitschriften rund ums Fernsehprogramm waren sich schon immer sehr ähnlich, aber dennoch klar vom Rest des Kiosksortiments zu unterscheiden. Zeigten sie früher einfach attraktive Frauenporträts vor einfarbigem Hintergrund, sehen die Covermodels seit ein paar Jahren - Photoshop sei Dank - fast schon übernatürlich schön aus. Wie Sie solche Looks erzeugen, erklärt Peoplefotograf **Calvin Hollywood**.

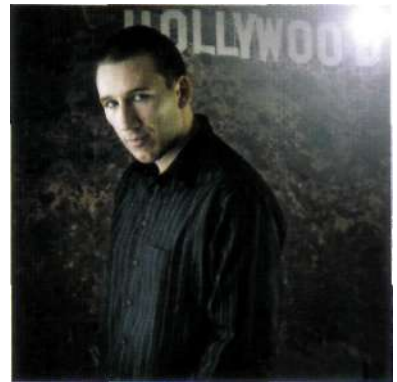
**M**enschen in Kinofilmen sehen immer besser aus als im richtigen Leben. Ist ja auch klar: Wer als Star vor der Kamera steht, wird vor dem Dreh von einem ganzen Spezialistenteam gestylt, geschminkt und perfekt ausgeleuchtet. Bei aktuellen Fernsehproduktionen ist das im Prinzip ähnlich. Allerdings können hier die Produzenten viel weniger Geld ausgeben. Auch geht es meist um handfeste Themen und nicht um die Fabrikation von Träumen. Diese Unterschiede spiegeln Programmzeitschriften mit ihren Titelbildern wider.

Erinnern wir uns: Bis weit in die 90er Jahre hinein sahen alle Fernsehzeitschriften gleich aus und ließen sich bei der wöchentlichen Anschaffung nur an ihrem Logo unterscheiden. Das Titelbild zeigte immer einen „Fernsehstar“. Das konnte eine Schauspieler:in sein, eine Programmansager:in oder irgendjemand anderes mit telegenen Qualitäten. Etwa einmal im Jahr war auch ein Mann zu sehen - meist so um Weihnachten herum. Allen abgebildeten Damen war abgesehen vom Geschlecht eins gemeinsam: Sie sahen freundlich, aber unbedingt züchtig und langweilig aus. Außerdem lichtete man sie der freundlichen Stimmung zuliebe vor pastellig wirkenden, einfarbigen Hintergründen ab. Zu kirchlichen Hochfesten und weltlichen Feiertagen wie Weihnachten, Ostern oder Silvester präsentierten sie zur Abwechslung das eine oder andere dem Anlass entsprechende Accessoire: Luftschlangen, Ostereier oder verpackte Geschenke. Ansonsten gab es nur der jeweiligen Jahreszeit gemäße Bekleidungsvariationen. Dahinter standen weder Unfähigkeit, Versehen noch Blindheit, sondern ein klares Kalkül: Man wollte keinen Leser verschrecken, suchte nach dem allerkleinsten gemeinsamen Nenner und entwickelte so einen visuellen Mikrokosmos, in dem alle anderen Regeln der Covergestaltung keinerlei Bedeutung mehr besaßen. Das funktionierte während

der gesamten Zeit der Bonner Republik hervorragend. Anfangs war es ein Wachstumsmarkt, weil immer mehr Menschen mit der Anschaffung eines Empfangsgeräts ihren Bedarf an einem Rundfunk- beziehungsweise Fernsehführer durch die staatlichen Kanäle entdeckten. Später, ab Mitte der 80er Jahre, wuchs das Interesse, weil es zunehmend unmöglich wurde, die Programmschemata der vielen Privatsender zu verinnerlichen. In den 90er Jahren brachten findige Verleger für das von der Programmvelfalt überforderte Fernsehpublikum Spartenprogrammzeitschriften heraus. Am auffälligsten waren dabei die Filmprogrammzeitschriften wie TV-Spielfilm oder TV-Movie. Diese Blätter erscheinen nicht wöchentlich, sondern alle zwei oder vier Wochen und fokussieren das Angebot der ausgestrahlten Spielfilme. Solche revolutionäre Inhaltlichkeit, mit der sich keine altgediente Fernsehwoche lesende Oma vom Sofa locken ließ, konnte, nein sie musste sogar, einen ganz eigenen visuellen Auftritt erhalten. Man fotografierte also eine Schauspieler:in, eine Moderator:in oder irgendjemand anderes mit telegenen Qualitäten vor einem einfarbigen Hintergrund.

Die Models durften jetzt lasziv ins Objektiv und die Betrachter tief ins Dekollete blicken. Damit der Hintergrund nicht so einfarbig aussah, kamen Halo-Effekte hinzu und - ganz wichtig - die Porträtierten wurden in Photoshop unwirklich schön „gepostet“. Es lebe die Kreativität!

Dennoch: Was speziell bei den Nachbearbeitungen herauskam, war ästhetisch nicht von schlechten Eltern. Mehr noch, mit dem einen oder anderen hier verwendeten Kunstgriff lassen sich auch bei Standardjobs ganz „normale“ Porträts erheblich aufwerten. Wir haben aus diesem Grund Calvin Hollywood bei der Produktion eines solchen Bildes über die Schulter geschaut. Er erklärt den Workflow auf den folgenden Seiten in seinen eigenen Worten.



**Calvin Hollywood**

ist als Quereinsteiger zur Bildbearbeitung gelangt. Da er beruflich aus der Erwachsenenbildung kommt, liegt es für ihn nahe, nicht einfach nur Bilder zu produzieren, sondern sein Wissen auch in Form von Seminaren und Lehrvideos an andere weiterzugeben.

Mehr Infos:

[www.calvinhollywood.de](http://www.calvinhollywood.de)





## 1 Das Ausgangsbild

Um mit dieser Technik zu arbeiten, kann man grundsätzlich jedes beliebige, gleichmäßig ausgeleuchtete Porträt nehmen. Je mehr Mühe man sich allerdings bei der Aufnahme gibt, desto weniger Nachbearbeitung ist nötig. In diesem Fall habe ich Folgendes eingesetzt: Ein Striplight, 18-cm-Reflektor mit Wabe, einen 30er-Reflektor mit Folienhalter, eine 120er-Octabox sowie eine Softbox 60 x 120 cm. Der graue Hintergrundteppich wird mittels 30er Reflektor und blauer Farbfolie von links blau eingefärbt. Je nach Blitzleistung ergibt sich ein anderes Blau. Hinter dem Model steht ein Blitz, welcher den weißen Kreis auf den Hintergrund erzeugt. Von hinten oben kommt ein Striplight für den Glanz in den Haaren. Über Puder und eine Abdeckcreme hinaus sind wir hier sehr sparsam mit Make-up umgegangen, weil man es später digital hinzufügen kann. Wichtiger waren die Haare. Hier kam neben großen Lockenwicklern viel Haarspray zum Einsatz, damit die Haarpracht während des Shootings möglichst lange ihr Füllvolumen behielt. Die Kleidung sollte im Stil solcher Bilder aus glänzenden Materialien bestehen. Das sieht zwar unter „natürlichen“ Bedingungen leicht billig aus, wirkt jedoch im Studiolicht durch die Reflexstruktur tendenziell eher hochwertig.



## 2 Formanpassungen

Jeder Mensch hat seine eigenen Formen, und für das private Bild steht die Herausarbeitung der persönlichen Merkmale im Vordergrund. Für ein Zeitschriftencover gilt dieser Ansatz jedoch nicht. Hier wollen die Käufer ihre Wunsch Vorstellungen visualisiert sehen und nicht der Realität ins Auge blicken. Aus diesem Grund habe ich mit dem Verflüssigen-Dialog einige Formen des Ursprungsbildes korrigiert. Das Gesicht ist danach im Bereich des Unterkiefers und um die Nase herum schmaler, die Brust etwas größer und die Taille schlanker. Um diese Änderungen vorzunehmen, lege ich im Verflüssigen-Dialog zunächst die zur Veränderung vorgesehenen Stellen und die Bereiche, die erhalten bleiben sollen, fest. Zur Erhaltung nutze ich das „Fixierungsmaske“-Werkzeug. Die Korrekturen selbst erledige ich generell mit dem „Nach-links-verschieben“-Werkzeug. Während ich mich für eine möglichst große Pinselspitze entscheide, bleibt der Wert für den Pinseldruck gering. Durch diese Kombination kann ich sehr vorsichtig Veränderungen vornehmen, die später nur im direkten Vergleich auffallen.



## 3 Hautretuschen

Spätestens jetzt macht sich die Arbeit der Visagistin bemerkbar. Von fachmännischer Hand abgepumpte Haut, zeigt durch Einsatz einer die Hautstruktur und etwaige Verfärbungen nivellierenden Make-up-Creme nur noch „echte“ Hautunreinheiten wie Leberflecke, Male oder Narben und lässt sich in kürzester Zeit retuschieren. Der umfassende digitale Ausgleich unterschiedlicher Porenstrukturen und minimaler Hautfarbnuancen kostet dagegen in der Postproduktion unnötig Zeit und birgt zudem Potenzial für Fehler, da man hier oft mehrere, zeitversetzte Arbeitsdurchgänge einplanen muss, bevor wirklich alle „Störer“ beseitigt sind. In diesem Fall war die Beseitigung der Hautunreinheiten ein recht schnell erledigter Job. Bei der Gelegenheit habe ich auch noch ein paar Nähte und verunglückte Falten aus der Bluse retuschiert.



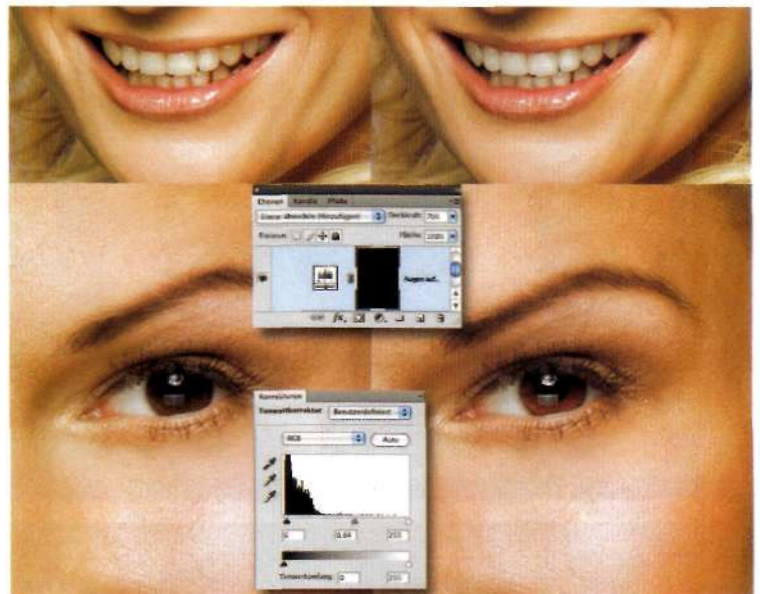
#### 4 Dodge & Burn

Um den relativ bescheidenen Einsatz von Studiolicht zu übertünchen, gibt es eine ebenso einfache wie eindrucksvolle Technik, die sich mit den beiden aus dem Analoglabor stammenden Werkzeugen „Abwedler“ zum Aufhellen und „Nachbelichter“ zum Abdunkeln umsetzen lässt. Allerdings setze ich dabei die Werkzeuge nicht direkt ein. Zunächst erzeuge ich eine neue leere Ebene mit 50%-Grau-Füllung. Die setze ich auf den Verrechnungsmodus „Ineinanderkopieren“. Auf diese Ebene wende ich die beiden Werkzeuge an, und zwar jeweils mit der Wirkungsbereich-Voreinstellung auf „Mitteltöne“ und rund 20% Belichtung. In mehreren Durchgängen arbeite ich durch Abdunkeln und Aufhellen erst die Haarkonturen heraus. Eine weich ausgeleuchtete Haut erhalte ich durch Verstärkung der ohnehin vorhandenen Lichtführung in den Reflexen mit einem großen weichen Abwedler-Pinsel. Auch nach der Bearbeitung kann man die Wirkungsintensität der Korrekturen insgesamt steigern oder abschwächen. Ein Wechsel auf den Ebenenverrechnungsmodus „Weiches Licht“ reduziert die Korrekturen erheblich. Eine Verstärkung bringt der Verrechnungsmodus „Hartes Licht“. Hier muss man jedoch anschließend meist die Deckkraft reduzieren, damit die Korrekturen glaubwürdig bleiben.



#### 5 Augen und Zähne

Wer sich dem Genuss von Kaffee, Tee und/oder Zigaretten hingibt, muss mit verfärbten Zähnen leben. Eine ungesunde Ernährung lässt die Augen trüber erscheinen. Aber erstaunlicherweise bedarf es bei den meisten Menschen nicht einmal dieser Zusatzschädigungen; sie haben von Natur aus weder leuchtende Augäpfel noch blendend weiße Zähne. Damit dieser Wunschzustand wenigstens fürs Bild eintritt, arbeitete ich am liebsten mit Einstellungsebenen, die sich exakt nur auf die Augen oder die Zähne auswirken. Ich erzeuge zunächst eine Auswahl des betreffenden Bereichs und danach eine Einstellungsebene. Bei den Zähnen reicht oft eine Aufhellung der Gelbtöne per „Farbton/Sättigung“ die Augen bringe ich gerne mit der Tonwertkorrektur zum Leuchten. Durch die Voreinstellung bleibt der Effekt auf den ausgewählten Bereich begrenzt, da automatisch eine Ebenenmaske erzeugt wird. Deren Form kann ich nachträglich ebenso anpassen wie die Korrektoreinstellungen.

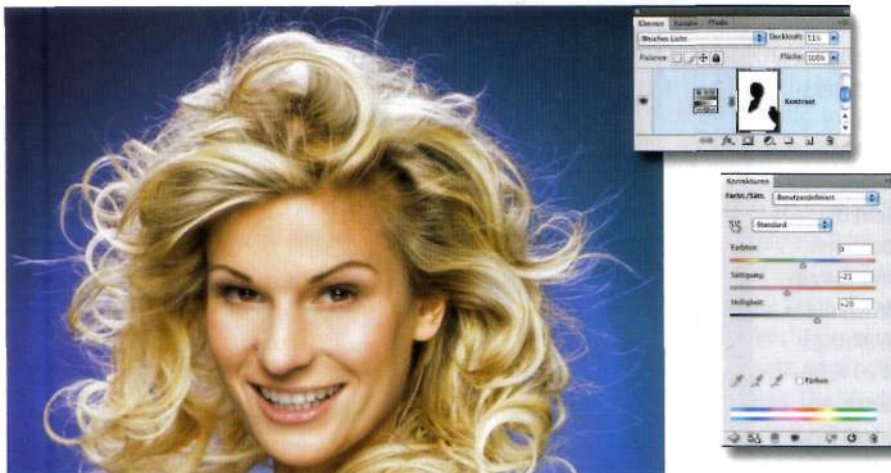


#### 6 Aura verstärken

Bei diesem Bild hatte ich die Lichtaura schon im Foto angelegt. Um den typischen TV-Zeitschriften-Look zu bekommen, musste ich sie noch in zwei Schritten verstärken. Zunächst habe ich eine Einstellungsebene vom Typ „Selektive Farbkorrektur“ angelegt und dort in den Blautönen den Schwarzanteil reduziert. Damit wird zwar der Schein strahlender, aber es verschwinden auch die dunkelblauen Ränder. Die habe ich zunächst über eine Ebenenmaske in den Ausgangszustand zurückversetzt. Da sie noch nicht „knallig“ genug erschienen, erzeugte ich eine zweite Einstellungsebene gleichen Typs, in der ich den Schwarzanteil der Blautöne verstärkte und dann im gleichen Verhältnis die Cyan-Anteile hoch- sowie die Gelb-Anteile heruntersetzte. Mit weichem Pinsel und schwarzer Farbe wurde dann nur noch via Ebenenmaske die Aura ausgespart.







## 7 Kontrast

Bis hierhin war mir der Kontrast zwischen Vorder- und Hintergrund noch zu weich. Zur Verstärkung der Bildkontraste wollte ich nun noch Haare und Hintergrund weiter aufstellen. Um die Bearbeitung ohne Wirkung auf die Hautpartien auszuführen, wählte ich zunächst die Haut mit dem Dialog „Farbauswahl“ aus, kehrte die Auswahl um und erzeugte im Anschluss eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“. In der steigerte ich die Helligkeit und verringerte gleichzeitig die Sättigung.



## 8 Blasse Haut

Ebenfalls ein Merkmal der TV-Magazin-Schönheiten ist ihre ins Weißliche tendierende Hautfarbe, die aber weder ungesund noch bläulich wirken darf. Ich habe hierfür eine Technik entwickelt, die auf der Kombination von drei identischen „Kanalmixer“-Ebenen funktioniert, die in unterschiedlichen Verrechnungsmodi mit variierender Deckkraft angewandt werden. Die einzelnen Schritte wurden bereits in DOCMA 23 auf Seite 27 ausführlich beschrieben. Wer das Heft nicht besitzt, kann das entsprechende PDF bei den „Arbeitsmaterialien“ auf [www.docma.info](http://www.docma.info) kostenlos herunterladen. Als Gruppe gespeichert, lässt sich dieses Set auch mehrmals duplizieren, um den damit erzielten Hautabkühlungs-Effekt weiter zu verstärken.



## 9 Niks Cross Processing

Besitzer der Nik Color Efex Pro, einer kommerziellen Plug-in-Sammlung für Farbeffekte, können alternativ oder zusätzlich den Farbeffekt „Cross Processing“ zur Bildabstimmung benutzen. In der aktuellen Version 3 der Sammlung finden sich 19 Varianten, von denen sieben für unseren Einsatzzweck interessante Ergebnisse liefern. Prinzipiell geht es hier um ein ganz analoges Thema: die Simulation chemischer Prozesse, die bei der Entwicklung von Farbnegativ- oder Diafilmen mit den für den jeweils anderen Filmtyp gedachten Chemikalien entstehen. Da die Effekte nicht auf die Pixel des Originalbilds, sondern auf einer extra Ebene landen, bestehen hinterher zur Feinstellung alle Möglichkeiten, die Deckkraftsteuerung und Verrechnungsmodi einzusetzen.



# Zugabe!

Wenn wir die digitale Angleichung von Frauenbildern an ästhetische Sex-Ideale schon zum Titelthema machen, dann auch richtig. | **Doc Baumann**

Die nebenstehende Ebenenpalette zeigt alle Ebenen, die an der Verwandlung von Calvins bereits bearbeitetem Bild vorgenommen wurden, um daraus unser Covermotiv zu machen.

[1] ist zum Vergleich noch einmal eine Ansicht des ursprünglichen Originalfotos.

[2] zeigt bereits etliche Eingriffe in die Gesichtszüge, überwiegend mittels des „Verflüssigen“-Werkzeugs. Aus einem anderen Foto entnahm ich den Brust-Bauch-Bereich und passte die Hautfarbe mittels „Bild > Korrekturen > Gleiche Farbe“ und zusätzlichen Ebenenverrechnungen an.

[3] Natürlich darf man dem Model nicht einfach das Kleid aufschlitzen und erwarten, dann würde schon alles passen. Die Ebenengruppe „Kleid“ besteht allein aus neun Schichten; dabei wurden vor allem die Falten des oberen Bereichs dupliziert und angepasst, Verschnürung, Schatten und Ösen sind gemalte Ergänzungen.

[4] Im Gesicht kamen einige Make-up-Eingriffe hinzu; die bereits vergrößerten Augen (Pupillen dabei schützen!) wurden umgefärbt, Wimpern verlängert und ein wenig mit digitalen Lidschatten und Pudern experimentiert.

**W**as digitale Schönheitsoperationen, tiefste Dekolletes und großflächig nackte Haut betrifft, so ist Calvin Hollywood in seinem Workshop noch geradezu zaghaft vorgegangen. Die Käufer der TV-Programmzeitschriften sind da ganz anders gewohnt; mit den ursprünglich fotografierten Models haben deren Abbilder oft genauso wenig zu tun, wie jene mit ihrem ungestylten Naturzustand. Zwei

Sprünge also, die aus Menschen aufregende Kunstprodukte machen, die überwiegend aus personifizierten sexuellen Schlüsselreizen bestehen.

Wenn schon, denn schon, haben wir uns gedacht. Also habe ich mir mit Calvins Erlaubnis sein Endprodukt noch einmal vorgenommen, die Gesichtszüge idealisiert und einen Ausschnitt samt Inhalt hinzugemogelt, auf den jedes TV-Magazin stolz wäre.









# Polit-Models

Politiker haben ein Glaubwürdigkeitsproblem. Vielleicht, weil sie zu viele Versprechen gebrochen haben, vielleicht aber auch, weil sie zu wenig Wert auf ihr Äußeres legen. Der Kulturspiegel hat ein Experiment gewagt und wichtige Politikerinnen digital aufgehübscht und neu eingekleidet. | **Christoph Künne**

**J**eder sieht es, aber niemand regt sich ernstlich darüber auf: Unsere politischen Vordenker geben sich altbacken. Zwar ist die Kohlsche Ära, in der Weltpolitik in Pullover und Strickjacke gemacht wurde, längst passe, doch kleiden sich viele Politiker immer noch erstaunlich einfallslos. Wer vordenken will, sollte in den Zeiten multimedialer Präsentation auch ein wenig danach aussehen. Man erinnere sich an die zur Schau getragene Provinzialität von Kurt Beck, der erfolglos mit Fußballer-Frisur und 80er-Jahre-Brikettanzug angetreten war, der SPD neuen Schwung zu geben.

Der Kulturspiegel, das monatliche Supplement des Spiegels, hat sich nun ein Herz gefasst und Vorschläge unterbreitet, wie unsere Politiker an sichtbarem Charme gewinnen könnten. Die Psychologie weiß es schließlich schon lange: Attraktive Menschen haben es von Geburt an leichter, und äußere Werte wiegen über weite Strecken mehr als innere. Den schönen Menschen umgibt eine Aura der Güte, der Freundlichkeit und der Intelligenz - etwa wie ein Aura-Effekt auf Heiligenbildchen. Das müsste ihn nach aller Alltagserfahrung zum idealen Politiker machen. Oder umgekehrt: Besonders erfolgreiche Politiker müssten eigentlich besonders schöne Menschen sein.

## Die Realität...

Ist das so? Ein Blick in den Fernseher beweist das Gegenteil. Der gemeine Politiker wirkt auch in der Bundesliga oft ein wenig farb-

los, nicht einmal interessant. Bei den Männern sind selbst „Typen“ wie Konrad Adenauer, Willy Brandt, Herbert Wehner oder Franz Josef Strauß längst ausgestorben.

Früher gab es Frauen nur gelegentlich im Parlament zu bewundern. Attraktiv wollten sie nie sein. Heute sehen wir viel öfter Politikerinnen, doch „schön“ machen sie sich immer noch nicht. Es muss also ein Problem bei der Kombination von Attraktivität und Politikgeben. Nur welches? Was für den Attraktivitätsvorsprung im Alltag bei beiden Geschlechtern gilt, ist auf die berufliche Karriere nicht immer anwendbar. Sozialpsychologische Untersuchungen zeigten schon Ende der 70er Jahre einen Zusammenhang von Weiblichkeit, geringer Attraktivität und beruflichem Erfolg. Beim Karrieremachen wurden damals wie heute Männer bevorzugt - unabhängig davon, wie schön sie sind. Gelangte doch mal eine Frau an die Spitze, so war sie tendenziell unattraktiv und trat von der Kleidung und ihrer Haltung her eher männlich auf. Paradebeispiel dieser Zeit war - wie zur Bestätigung der Untersuchungsergebnisse - eine Engländerin, der es gelang, die Leiter bis ins Amt des Premierministers hinaufzuklettern. Vergangenheit? Nein. Ein Blick ins deutsche Bundeskabinett belegt die Aktualität der Studien.

Und was lernen wir daraus? Einer Politikerin schadet es nicht, unscheinbar zu bleiben und unvorteilhaft angezogen zur Arbeit zu gehen. Keine schöne Erkenntnis, aber eine, die im Kern durchaus beruhigt.

So kann man sich zumindest einreden, wir würden uns als mündige Bürger bei der Wahl

unserer Volksvertreter rein auf die inneren Werte konzentrieren.

## ... im Ausland...

Doch ist eine solche Haltung überhaupt noch zeitgemäß? In den Vereinigten Staaten, wo aus europäischer Sicht die zwischenmenschliche Oberflächlichkeit auf die Spitze getrieben wird, beobachten wir schon lange, wie bedeutsam physische Attraktivität für die Popularitätswerte von Politikern ist. Bei den letzten Präsidentschaftswahlen hat immer der attraktivere Kandidat gewonnen. Diesmal sah er so gut aus, dass er sogar schwarz sein durfte. Einschränkungen gibt es hier ebenfalls bei den Frauen, wie uns das Geschrei um die republikanische Vizepräsidentschaftskandidatin Sarah Palin vor Augen führte. Die Dame sorgte sich um ihre Attraktivität und musste dafür böse Häme und des Volkes Zorn ertragen, als herauskam, wie viel Geld ihre Garderobe die republikanischen Wahlkampfspender gekostet hatte.

Interessanterweise hat es aber fast niemanden gestört, dass sie fest daran glaubt, die Erde sei erst ein paar tausend Jahre alt. Soviel zum Thema innere Werte.

## ... und bei uns

In bundesdeutschen Wahlkämpfen gab es bis dato noch keine so sorgfältig inszenierten Attraktivitätsduelle, obwohl auch hierzulande der Austragungsort politischer Sachverhalte die Mattscheibe ist und nicht das





Die lange Versuchsreihe auf dem Weg zur ultimativen Merkel-Model-Version zeigt deutlich, wie sehr die Haarpracht vom Gesicht ablenken kann.

Radio oder ein Printmedium ohne Bilder. Dennoch sind wir es durch jahrzehntelangen Medienkonsum gewohnt, dass die Schönen auch die Guten sind.

Wir müssen also gewappnet sein, wenn Derartiges bald auch im Politischen auf uns zukommt. Erste Anzeichen lassen sich in Europa - allerdings noch in abgeschwächter Form - erkennen: Frankreich brilliert international mit einer höchst attraktiven Justizministerin und einer sehr ansehnlichen First Lady - auch wenn sie nur von ihrem Mann und nicht vom Volk gewählt wurde. Die CSU hatte eine schöne Revoluzzerin in ihren Reihen, die sich allerdings durch die Bekleidung mit allzu modischen Handschuhen in einer Fotoserie selbst vom großen Politikspiel ausgeschlossen hat. Bei den Linken gibt es eine sehr aparte bekennende Marxistin, deren Weltvorstellungen aber viel zu wenig mehr-

heitsfähig sind, als dass ihr Konterfei regelmäßig in den Medien auftauchen könnte.

Kurz: Deutschland ist noch Entwicklungsland, was den Typus „attraktive Politikerin“ angeht.

### Entwicklungshilfe

Die Redaktion des Kulturspiegels hat das erkannt und gegengesteuert. In einer aufwendig produzierten Fotostrecke unter Federführung von Marianne Wellershoff wurden - als Form der Stil-Entwicklungshilfe - Politikerinnen aller Couleur digital aufgehübscht und in schicke Kleidung gehüllt. Die Ergebnisse können sich sehen lassen. Während bei einigen Damen die Nachbearbeitung ganz natürlich wirkt, sind andere kaum wiederzuerkennen. Besonders ausgeprägt zeigte sich dies beim verjüngten Bild

unserer Kanzlerin, das den Titel des Kulturspiegels zierte. Über mehrere Varianten hinweg rätselten die Entscheider, warum den Bildern die Strahlkraft fehlte, die für eine Titelillustration nötig ist. Am Ende wurde die Frisur der Regierungschefin als absolutes „No-go“ für einen Beauty-Shot identifiziert. Die vom Starfrisör kreierte Haarpracht war zwar gegenüber der Vorversion, die wir, das Volk, in den 90er Jahren bewundern durften, schon ein Quantensprung. Aber eben nur einer politischen Dimensionen, nicht gemessen in den Kategorien des Medien-Lifestyles. So wurde auch für den Kulturspiegel das Titelbild erst adäquat, als man der runderneuerten Kanzlerin obendrein eine jugendliche Frisur aus dem digitalen Salon spendiert hatte. Weitere Details aus der Produktion verriet uns Melanie Leisten, die Postproduktionerin der Strecke.



Bleibt die von Udo Walz kreierte Kanzlerinnenfrisur unbearbeitet, ist es fast gleichgültig, welche Kleidung die Dame trägt, es wirkt immer etwas hausbacken.





## 1 Bildauswahl

Der erste Schritt bestand darin, Fotos von bekannten Politikerinnen zu finden, auf denen die dargestellten Damen einen „schönen“ und nicht nur einen kompetenten Gesichtsausdruck zeigten. Die an sich unüberschaubare Menge der Politikerfotos von Bildagenturen wurde so schon einmal stark eingeschränkt. Hinzu kamen weitere Faktoren, dank derer am Ende nur noch eine Handvoll Bilder übrig blieb. Zum einen sollten die Frauen auf den Bildern möglichst schon typgerecht geschminkt sein, denn das beschränkt die späteren Beauty-Retuschen auf das Wesentliche. Zum anderen mussten die Bilder eine „hohe Präsenz“ der porträtierten Person wie bei einem Modeshooting zeigen. Anders ausgedrückt: Fotos, auf denen Politikerinnen zu sehen sind, zeigen sie im Allgemeinen eher als Funktionsträger bei der Arbeit denn als Stilikonen. Wenn sich überhaupt für diesen Zweck ideale Bilder abseits des Zufalls finden lassen, dann kommen sie aus Imagekampagnen, bei denen ohnehin Stylisten und reichlich Studiolichter mitwirken.





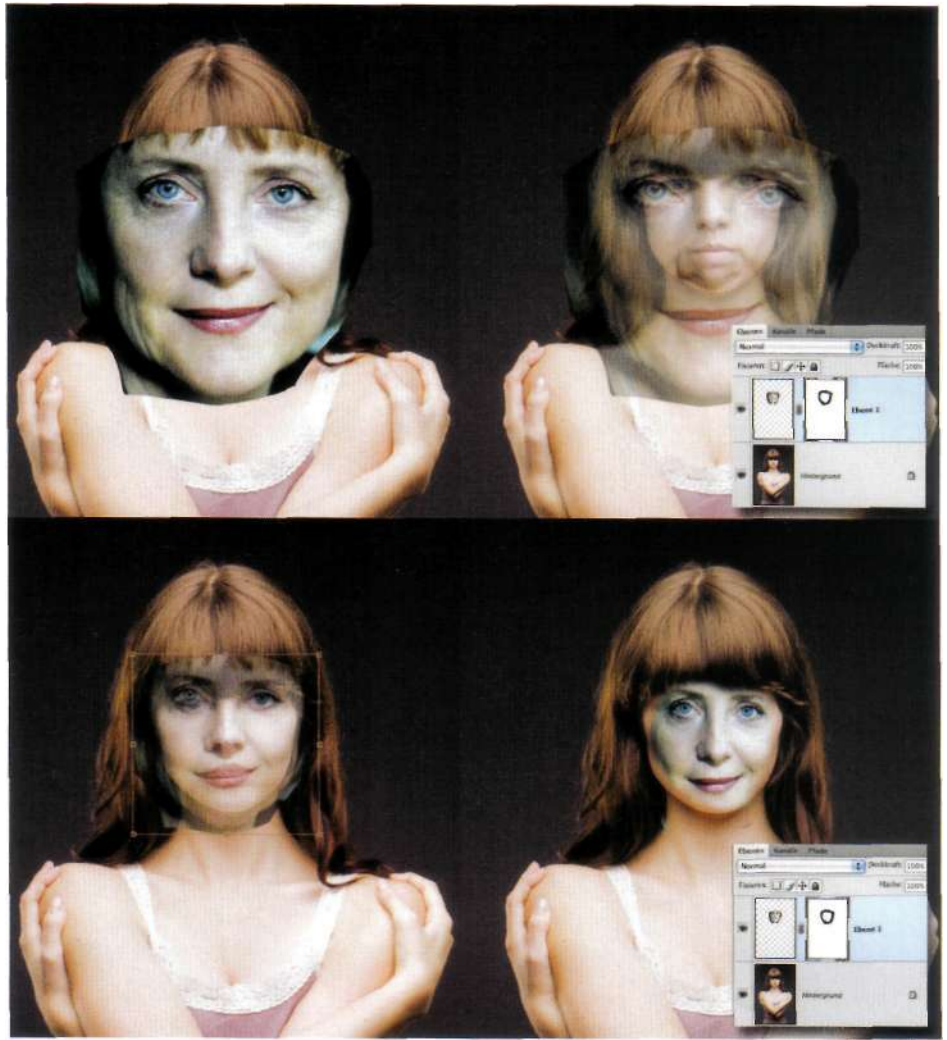
## 2 Fotoproduktion

Nach einer Analyse der gefundenen Bilder hinsichtlich ihrer Perspektive und Beleuchtungscharakteristik erfolgte der zweite Schritt: Das Briefing der Fotografen. Ein schwer- bis unkorrigierbares Problem späterer Montagen ist eine falsch gewählte Perspektive. Damit „Vorbild“ und Montagehintergrund möglichst harmonisch zusammenpassen, bekamen die Fotografen am Set Abzüge der Ausgangsbilder in die Hand und hatten so die Möglichkeit, gleich vor Ort das digitale Ergebnis ihrer Arbeit mit den Anforderungen abzugleichen. Da alle Hintergründe der Hauptserie an einem Tag und an einem Ort aufgenommen wurden, konnte bei der Lichtsetzung nicht so nah an den verschiedenen Vorbildern gearbeitet werden. Solange die Vorlagen aber - was hier meist der Fall war - klar durchgezeichnet sind, lässt sich an den Lichtverhältnissen in Photoshop weitgehend „schrauben“ ohne dass es dem Betrachter später auffällt. Ideal ist es, wenn solche Produktionen mit dem späteren Bildbearbeiter am Set durchgeführt werden. Der kann schon an dieser Stelle darauf achten, dass alle seine Anforderungen berücksichtigt werden. Geschieht das nicht, muss man entweder kostenintensiv mit allen Beteiligten „nachschießen“, Fehlendes dazu malen oder lange nach passendem Bildersatz suchen.



### 3 Variation und Vormontage

Bei dieser Produktion habe ich - um später Variationsmöglichkeiten zu haben - mehrere Bilder von den Models machen lassen, die hinsichtlich Haltung und Bekleidung variierten. Das weitere Vorgehen in der Postproduktion verlief nach einem immer ähnlichen Muster: Die Gesichter der Politikerinnen wurden grob ausgeschnitten und als zusätzliche Ebene auf das Modellfoto kopiert. Die Positionierung des neuen Gesichts über dem alten habe ich mir erleichtert, indem ich die obere Ebene auf 50% Deckkraft setzte. So sieht man viel genauer, inwieweit die Proportionen passen, und kann sich an der Überdeckung von Augen, Nase und Mund orientieren. Überstehende Elemente des neuen Gesichts lassen sich ebenso wie harte Kanten mithilfe der Ebenenmaske aus- beziehungsweise überblenden.



### 4 Endmontage und Finetuning

Natürlich passen die neuen Gesichter, auch wenn die Fotografen sehr präzise gearbeitet haben, nie so richtig. Geringfügige Perspektivkorrekturen erlauben die Transformieren-Werkzeuge. Wenn aber die Gesichtsflächen nicht harmonieren, dann hilft es nur, soviel wie möglich vom Gesicht des Models zu übernehmen. Im Anschluss erfolgt die digitale Beautykur: Falten glätten, Augen leuchten lassen, Make-up verstärken und die Gesichtsfarben anpassen. All das muss je nach späterer Abbildungsgröße mit mehr oder weniger Aufwand erfolgen.





# Horror vacui - die Bilder des Peter Parma

**W**enn jemand einem eigenen Bild ein klassisches Gemälde zugrunde legt, dann hat diese Entscheidung gewiss etwas mit dessen Inhalt und Bedeutung zu tun. Die dort abgebildete Szene wird eine wichtige Rolle spielen, Allegorien und Symbole, die wiedergegebenen Personen, die Landschaft, die Farbwahl - zumindest eine hohe Wertschätzung des Malers.

Sollte man jedenfalls denken. Bei Peter Parma aber ist es ganz anders: Er möchte lediglich nicht auf einem leeren, weißen Malgrund anfangen. Horror vacui könnte man das nennen - die Angst vor der Leere. „In letzter Zeit bin ich dazu übergegangen, meine Bildfindung mit einer Bildvorlage zu

beginnen“, sagt er. „Die Auswahl der Vorlage erfolgt intuitiv, die Aussage oder Qualität der Vorlage spielt keine Rolle.“ Das war nicht immer so; als er noch traditionell mit Öl, Acryl oder Mischtechnik auf Leinwand arbeitete, war diese notgedrungen zunächst weiß. Doch seit er vor acht Jahren Photoshop (und später ArtRage) für sich entdeckte, gilt diese Ausgangssituation nicht mehr.

„Mein Gestaltungsprinzip ist ähnlich wie bei den Verfahren des Surrealisten Max Ernst, der auf vielfältige Weise einen sogenannten ‚evokativen Malgrund‘ erzeugte, welcher dann der Phantasie vielgestaltige Entwicklungsmöglichkeiten gab, etwa bei der Frottage- oder Grattagetechnik.“

Seine Dateien plant er meist für Ausdrucke im Format 60x75 cm und druckt sie auf seinem Epson Stylus Pro 7800 mit Pigmenttinten auf Papier oder Leinwand. Viele werden danach auf Holz aufgezogen und ergänzend mit Harzen und Acrylaten überarbeitet.

Die Jury des DOCMA-Awards ist bei eingereichten Werken, die zu sehr nach „Kunst“ (leider oft eher Mochtegernkunst) aussehen, in der Regel zurückhaltend. Insofern war es ungewöhnlich, dass bei der Jurierung der Arbeiten des „Gesichtspunkte“-Wettbewerbs 2008 alle bei der ästhetischen und handwerklichen Qualität der vier Digitalgemälde von Peter Parma einer Meinung waren: Davon gehört eins auf den ersten Platz!





Beim DOCMA-Award 2008 belegte der Koblenzer (Digital-)Maler und Kunsterzieher Peter Parma Platz 1 in der Kategorie Semiprofis. Wir schauen uns sein Werk und seine außergewöhnlichen Arbeitstechniken mit Photoshop einmal näher an. | **Doc Baumann**

Bis zur Gewinnübergabe arbeitete er mit Photoshop 7, nun mit der neuen Version. Sein Weg zur Preisverleihung im Landesmuseum auf der Festung Ehrenbreitstein war nicht weit, er wohnt in Koblenz.

Bemerkenswert ist Peter Parmas Arbeitsweise, weil sie völlig dem widerspricht, was wir so oft empfehlen: Zunächst ein Konzept entwickeln, eine klare Aussage vorgeben, den Bildaufbau planen - dann die dazu geeigneten Werkzeuge und Vorgehensweisen suchen und anwenden. Nun, es geht offensichtlich auch anders: Ganz intuitiv mit irgendwas beginnen, es modifizieren, überarbeiten, sich von dem inspirieren lassen, was dabei entsteht, und es zu einem Ende führen.

**Afghanistanische Trophäen**, 2007 (gegenüber) [ **Entscheidung**, 2006 (ganz oben li.)

**Ewiges Gen**, 2008 (1. Platz DOCMA Award, o.li.) | **Gebäude der Erinnerung**, 2007 (o.re.)

#### Peter Parma

geboren 1950 in Magdeburg

lebt in Koblenz

Lehramtsstudium

Kunsterzieher am Koblenzer Eichendorff-Gymnasium

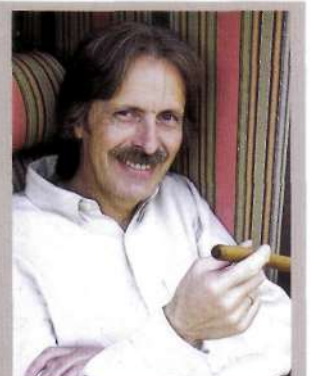
künstlerische Schwerpunkte bis 2000:

- Malerei (Öl, Acryl, Mischtechnik)

- Farbradierung

ab 2000 Entwicklung digitaler Malerei

2008 erster Preis beim DOCMA-Award in der Teilnehmerkategorie „Semiprofis“







**Stilleben**, 2006 (oben links)

**Dynamischer Strauß**, 2006 (oben rechts)

**Gedankenfrost**, 2006 (links)

**Strandhaus**, 2006 (unten)





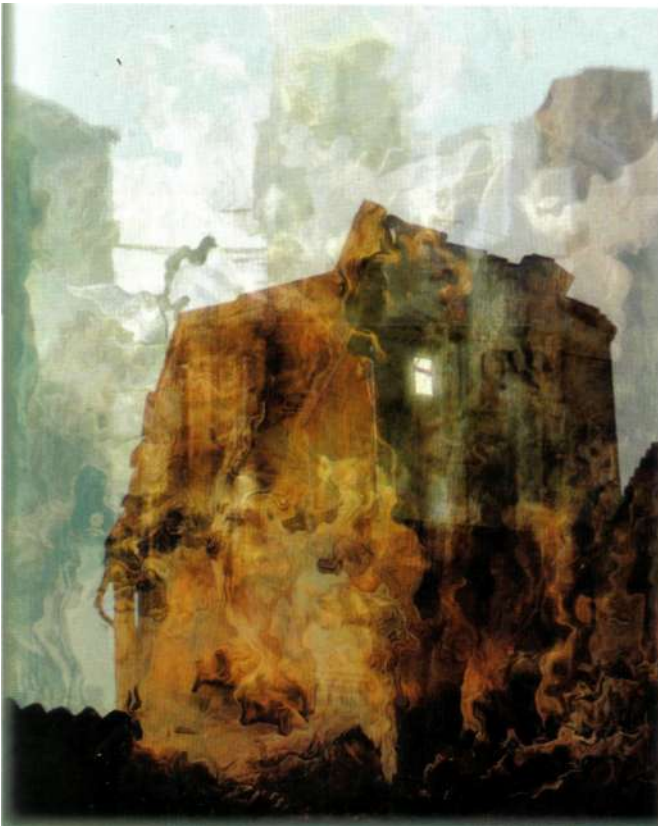


**Zeitgenosse**, 2007 (oben)

**Chicken-Show**, 2008 (rechts, ArtRage)

**Tag-Nacht-Ort**, 2007 (unten links)

**Selbst in Zeitfalle**, 2007 (unten rechts)







### „Gestrandet“ - Peter Parma beschreibt seine Schritte zur Bildentwicklung

Die Vorlage habe ich intuitiv-zufällig ausgewählt, es ist das „Begräbnis der Atala“ von Anne-Louis Girodet-Trison von 1808 aus dem Pariser Louvre. Der schlechte Zustand - feuchtigkeitsbedingte Trübung des Schlussfurnis - ist für meine Gestaltung unwesentlich. Zunächst habe ich die Vorlage in die Bildgröße 30 x 37,5 cm bei 300 ppi umgewandelt. Nun geht es an die Zerstörung der Vorlage mittels Verflüssigen-Werkzeug. Ich mache je nach Ergiebigkeit der Vorlage bis zu zehn „Zerstörungen“. Dabei entstehende Teilergebnisse nutze ich auch für andere Parallel-Gestaltungen.



Es folgt eine Überlagerung der Verflüssigungen (nicht immer aller, die dabei entstehen) mit Kombinationen unterschiedlicher Transparenz-Werte. Meditatives Suchen nach einem Motiv, nach einem weiteren Gestaltungsweg. Eine Drehung ins Querformat lässt mich eine sitzende Tierform erahnen. Die erweist sich als Sackgasse. Ich lege eine Ebene mit einem Teilschritt einer früheren Bilderarbeitung darüber, um sie wieder verschwinden zu lassen. Reduktion auf 55% Transparenz. Ich bin unzufrieden, es will nicht recht weitergehen, also kombiniere ich verschiedene Teilergebnisse, auch die Tierform wird noch einmal aus einer Hintergrund-Kopie grob freigestellt. Das sitzende Tierwesen ist nun wieder da! Ich merke bereits so etwas wie Bildraum (Vordergrund-Mittelgrund-Hintergrund) und versuche verschiedene Farbeinstellungen. Nochmals der Versuch, die Tierform zu eliminieren, indem ich ein altes Zwischenergebnis als neue Ebene einfüge.



Zwischendurch verbinde ich immer wieder Ebenen und variiere die Farb-Gesamtgestaltung. Farbe wieder auf „altmeisterliche“ Brauntöne reduziert, Erinnerungen an barocke Stilleben (weißes Tisch Tuch, Gerätschaften, Fächer mit seltsamen Objekten). Dynamisierung durch Übermalung (Wischfinger), aus dem Stilleben wird etwas „Schiffartiges“. Sackgasse! Ausarbeitung des „Schiffgedankens“- barockes Hell-Dunkel. Die Idee mit einem Schiff ist noch recht vage. Weitere Versuche einer Ideen-Impulsgebung durch Überlagerung mit Fotos (Knochen, Schädel, vergleiche das Bild auf Seite 32).



Montage von Teilen eines alten Schwarzweiß-Fotos (Panzerkreuzer Potemkin), ausgewählt mit Zauberstab, die Form der Schiffsteile sollte eigentlich den Schiff-Eindruck festigen, jedoch entsteht so ein Zwitterwesen aus Schiff und Landschaftselementen. Verstärkte Abstraktion, aber ein gewisser Landschaftscharakter will nicht weichen. Ich bringe nach weiteren Kombinationen alles in den „Schmelzofen“ (Verflüssigung). Die Verflüssigung wird dem Ganzen überlagert. Wenn die „Landschaft“ schon nicht weichen will - dann aber richtig: Ein altes Urlaubsfoto wird integriert (Staufen, Schwarzwald, Schlossberg). Die Bild-Idee formt sich aus. Das „Lebensschiff“ setzt auf einer Sandbank auf. Interpretationsansatz! Bis hierher arbeite ich weiter an der Metamorphose Schiff-Landschaft, das Kriegsschiff verstärkt einerseits einen gefährlichen, maroden Eindruck, gleichzeitig aber kann die Vorstellung von südlichen, in einen Steilhang gebauten Häusern entstehen.





Etwas fehlt mir noch, sozusagen ein Element, das den Betrachter stärker ins Bild hineinzieht. Also versuche ich Figuren als "Identifikationsfiguren" einzubauen (zunächst als Versuch grob aus einem Strandfoto freigestellt). Im Folgenden wird das Motiv ausgefeilt, die Komposition farblich variiert, Kontraste verändert und so weiter, bis ich den Eindruck einer in sich stimmigen Komposition habe. Mitunter füge ich an einigen Stellen auch Übermalungen ein, etwa mit ArtRage.



Es gehen mir viele Gedanken durch den Kopf, die sich nun aus dem Unterbewussten lösen. Es tauchen auch Assoziationen auf, zum Beispiel der „Mönch am Meer“ von CD. Friedrich. Während der Mönch am Strand stehend den Blick in die Weite, in das Universum schweifen lässt, bleibt dem Paar am Strand diese Aussicht verstellt. Ihre Situation ist festgefahren, sie sind isoliert, auch voneinander. (Während ich dies schreibe, kommt mir auch Böcklins "oteninsel" ins Gedächtnis.)







# Das Bundeskriminalamt und die Bilder

Einer unserer Partner beim diesjährigen Award zum Thema Bildfälschung ist das BKA. Doch bisher spielt diese unerwünschte Art des Umgangs mit Bildern beim dortigen Kriminalistischen Institut kaum eine Rolle. | **Doc Baumann**

**Z**um ersten Mal erfuhr die breite Öffentlichkeit im Oktober 2007 davon, dass sich das Bundeskriminalamt auch mit digitalen Bildern beschäftigt. Damals gab Interpol bekannt, es sei gelungen, ein zuvor per Strudelfilter verzerrtes Foto so zu bearbeiten, dass der darauf abgebildete Mann wieder erkennbar wurde. Er hatte sich in Thailand beim Missbrauch von Kindern fotografieren lassen. Zum Glück verstand er wenig von Bildbearbeitung und meinte, bloßes Verwirbeln würde sein Gesicht für alle Zeit und unwiderruflich unkenntlich machen.

Dass er damit falsch lag, zeigte der BKA-Fachbereich KI 22, denn dort war man sehr wohl in der Lage gewesen, den Strudel wieder zurückzudrehen. Die entsprechende Pressemitteilung brachte der Behörde allerdings nicht nur die Bewunderung der Medien ein, für die es offenbar an Zauberei grenzte, dass man aus diesem Pixelmischmasch ein erkennbares Gesicht rekonstruieren konnte, was schließlich dazu führte, dass der verdächtige Kanadier, der in Südkorea als Lehrer gearbeitet hatte, festgenommen werden konnte. In Fachkreisen wurde die entsprechende Meldung eher spöttisch kommentiert; schließlich war dort zu lesen gewesen:

„Um weitere Erfolge dieser Art nicht zu gefährden, machte [das BKA] keine Angaben über die Technik, mit der das unkenntlich gemachte Gesicht rekonstruiert worden war. Die Entschlüsselung der Fotos sei bereits vor einiger Zeit gelungen.“ Das erweckte den Eindruck, als habe eine Hundertschaft von Forensikern wochenlang vor ihren Monitoren geschwitzt, bis es ihnen schließlich gelang, den Einsatz des Strudelfilters zu identifizieren und durch gegenläufige Rotation aufzuheben. Aber da hatten einige Pressekollegen wohl mal wieder ein wenig übertrieben.

Beim Gespräch mit Stefan Ott vom BKA war zwar nicht zu erfahren, wer wie lange und mit welchen Werkzeugen an den Digitalfotos gearbeitet hatte, aber den entstandenen Eindruck habe man jedenfalls nicht erwecken wollen. Der Zeitpunkt, zu dem das kenntlich gemachte Porträt zur Öffentlichkeitsfahndung eingesetzt wurde, war dann eine Entscheidung von Interpol.

Nun stellt sich unsereiner vor, Kriminalisten, die mit Fotos zu tun haben, befassten sich den ganzen Tag lang mit Bildfälschungen und würden sich triumphierend auf die Schenkel schlagen, wenn ihnen eine grob freigestellte Frisur mal wieder dabei hilft, einen Übeltäter wegen seiner unsauberen Montage zu entlarven. Dabei spielt dieser Bereich bisher so gut wie keine Rolle. Nicht einmal die Fotos aus Thailand, die so viel Wirbel verursacht hatten, sind ja im engeren

Sinne Fälschungen - eher der klägliche Versuch, etwas unkenntlich zu machen.

Unkenntliche Bilder spielen im Fachbereich KI 22 nun allerdings eine wichtige Rolle, wobei in der Regel gar niemand seine schlimmen Finger im Spiel hatte, sondern einfach die Technik an ihre Grenzen stößt. Da ist etwa ein Foto so dunkel, dass darauf kaum etwas zu erkennen ist, und wo Photoshop-Anwender ohne groß nachzudenken zu „Tiefen/Lichter“ greifen würden, bedarf es hier komplexerer Algorithmen. Nicht deshalb, weil man es sich so schwer wie möglich machen möchte, sondern um Rauschverstärkung zu vermeiden und exakt dokumentierbar aufzuzeigen, welche Arbeitsschritte jeweils zum Einsatz gekommen sind.

Oft handelt es sich um verrauschte Bilder aus Überwachungskameras. Schlendert da jemand - Beispiel Kofferbomber - über

Zwar liegt das Kriminalistische Institut des BKA an der Wiesbadener Äppelallee, doch trotz des Macfreundlichen Namens dürfte dort bei der Bildanalyse wohl überwiegend Windows zum Einsatz kommen.





Viel Wirbel machte die Presse im Herbst 2007 wegen dieses von Interpol veröffentlichten Fotos. Durch das wieder erkennbar gemachte Porträt des verstrudelten Kinderschänders „Vico“ erfuhr die Öffentlichkeit erstmals vom BKA-Fachbereich KI 22, der sich unter anderem mit solchen Bildanalysen befasst. Für die Fahndung erschien die Veröffentlichung des Gesichts nach langen Diskussionen damals angemessen - nach der Verhaftung gelten aber auch für den Täter die Persönlichkeitsrechte, so dass die Augenpartie nun wieder unkenntlich gemacht werden muss.

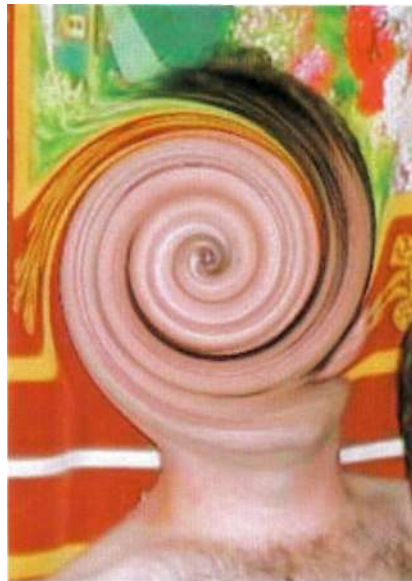


Foto © Interpol

den Bahnsteig oder ein Bankräuber fuchtel hektisch vor dem Schalter mit der Pistole, mag das komplette Bild eine durchaus vertretbare Auflösung haben. Aber das Gesicht eines Verdächtigen macht nur wenige Prozent dieser Fläche aus, besteht also letztlich aus einer Handvoll Pixel, und was dem Auge beim Betrachten des Films scharf erscheint, ist beim einzelnen Standbild oft kaum erkennbar. Der auf allen Bildern identische Bankschalter ließe sich durch Bildmittlung zur Rauschminderung in eindrucksvoller Klarheit herausarbeiten - der eigentlich interessierende Räuber leider nicht.

„Manche Leute haben sich wohl im Fernsehen zu viele CSI-Folgen angeschaut und verwechseln das mit der kriminalistischen Wirklichkeit“, klagt Stefan Ott. Klar, wer es gewohnt ist, nachgerade endlos in ein Bild hineinzuzoomen zu können, wobei sich grobe Pixelklötze immer wieder magisch in klare Details auflösen, mag daran verzweifeln, dass in der Wiesbadener Behörde nichtfunktioniert, was man doch ständig im Kino und im Fernsehen bewundern kann. Immerhin erwartet niemand, dass man - wie in Ridley Scotts „Blade Runner“ - im Foto sogar um die nächste Ecke schauen kann.

Den Fachbereich Bild- und Signalverarbeitung gab es schon Mitte der 80er Jahre, als Ott dazu stieß. Praktische Unterstützung bei der Strafverfolgung ist der überwiegende Teil der Arbeit. Ein anderer besteht in Forschung und Entwicklung, wobei ein großer Teil dieser Tätigkeit von externen Wissenschaftlern geleistet wird. Die Verfahren, um Manipulationen an Fotos zu erkennen, entwickelt etwa die TU Dresden - auch die Wissenschaftler dort sind Partner beim nächsten DOCMA Award. Selbst wenn Bildmanipulation bisher keine nennenswerte Rolle spielt: Die Mög-

lichkeit, an den legal gefälschten Award-Bildern Erfahrungen für den Ernstfall zu sammeln, kommt durchaus gelegen.

Wichtiger ist derzeit noch das Gegenteil: Wie lässt sich beweisen, dass ein vorgelegtes Beweisfoto nicht manipuliert wurde? Schließlich könnte ja die Verteidigung vor Gericht in Zweifel ziehen, dass es an einem Tatort wirklich so wie abgebildet ausgesehen hat. Eine Rolle spielen hier sichere Hashwertverfahren, die eine Art Fingerabdruck der Bilddaten liefern, den man in die Metadaten integriert. Ewig wird das zwar nicht halten - irgendwann werden sich Hacker auch hier einen Zugriff verschaffen. Also sollten solche Duplikate nach einer Konzeptstudie des Instituts möglichst zeitnah auf Speichersysteme übertragen werden, die jeden Eingriff dokumentieren.

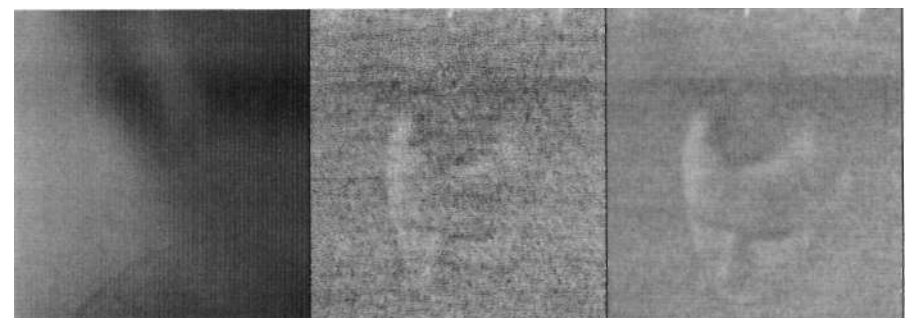
Der Gegenpol derart gesicherter Bilddaten sind solche, die jemand absichtlich oder fahrlässig von Festplatte oder Speicherkarte gelöscht hat. Einfache Verfahren kennen wir von oft erstaunlich wirkungsvollen Programmen, die aus versehentlich überschriebenen Karten verloren Geklaubtes rekonstruieren. Ähnliche, allerdings deutlich komplexere Werkzeuge stehen dem BKA zur Verfügung.

Auch die Zuordnung von Fotos zu bestimmten Kameras aufgrund individuellen Rauschverhaltens spielt eine Rolle. Ein Problem bei der Authentifizierung von - manuell unbearbeiteten-Digitalfotos sind jedoch Automatikfunktionen der Kameras, die Kontrast und Schärfe steigern oder selbsttätig rote Augen korrigieren.

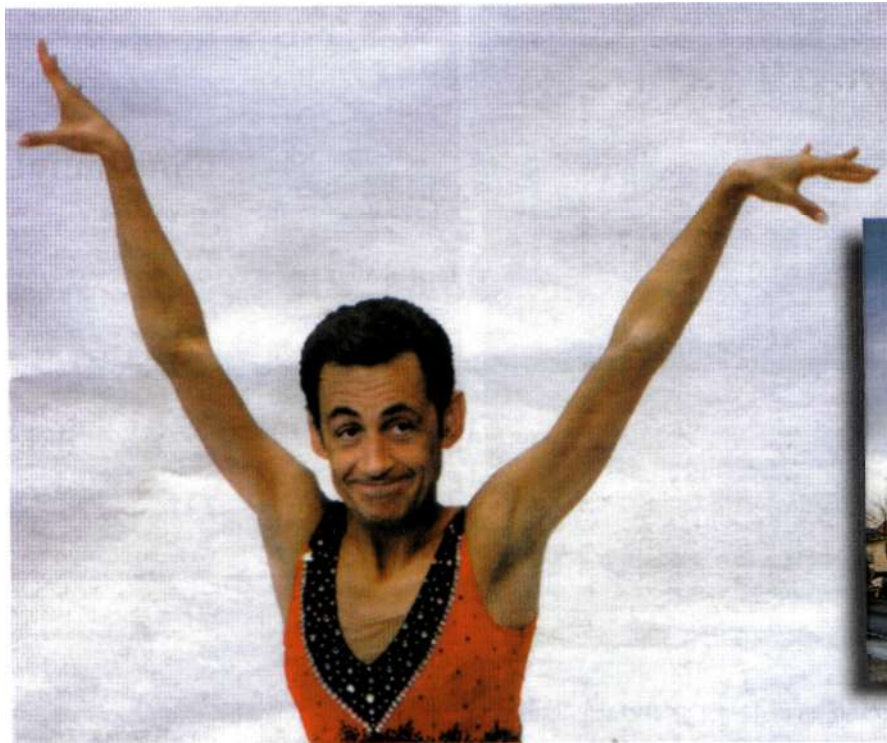
Die Tatsache, dass ge- oder verfälschte Fotos bisher bei KI 22 keine nennenswerte Rolle spielen, muss allerdings nicht bedeuten, dass es sie nicht gäbe. Denn so lange Strafverfolgungsbehörden und Justiz gar nicht erst auf die Idee kommen, Fotos kritisch als mögliche (Ver)fälschungen zu betrachten, gibt es keinen Grund, sie zwecks Analyse weiterzuleiten. Spekulationen darüber stellt Stefan Ott nicht an; das könne durchaus der Fall sein, aber woher solle man es wissen?

So entsteht einstweilen auch nicht das Problem der Nachhilfe für Fälscher, denn wenn man - nach rechtsstaatlichen Grundsätzen unvermeidbar - als Sachverständiger vor Gericht erläutern muss, woran man eine Fälschung erkannt hat, wissen die Bösen ja beim nächsten Mal, worauf zu achten ist. Und das wollen wir ja schließlich alle nicht.

Was hilft die beste Überwachungskamera, wenn nichts zu erkennen ist? Mit ausgefeilter Technik macht das BKA aus zunächst unidentifizierbarem Pixelmatsch hilfreiche Fahndungsfotos.







Montagen: n-tv, Bundesministerium für Verkehr, Bau und Stadtentwicklung

# Kontraste

Montagefehler wegen unterschiedlicher Beleuchtung haben nicht nur mit der Richtung der Lichtquelle zu tun. Auch deren Intensität spielt eine wichtige Rolle. | **Doc Baumann**

**N**a bitte, es geht doch! Vielleicht erinnern Sie sich: Die erste unserer Bildkritiken befasste sich mit einer Anzeige des Bauministeriums zur Heizungsmodernisierung. Schöne Idee, nur die Beleuchtung der mollig wärmenden Pudelmütze passte damals hinten und vorne nicht. Sie war allzu offensichtlich im Studio aufgenommen worden, mit klassischem Aufheller, wie er im Freien so nicht vorkommt. Nun also die Nachfolgeserie mit der gleichen Mütze. Unabhängig davon, ob die Monteure unser Heft lesen oder nicht - auf die falsche Aufhellung haben sie diesmal verzichtet.

Ist jetzt also alles in Ordnung? Leider nicht. Sehen wir mal davon ab, dass der Schatten, den die Mütze auf die Hausfassade werfen müsste, so dunkel sein sollte wie der unter dem Balkon oder dem Vordach, so haben wir noch immer das Problem des Kontrastumfangs. Der Begriff bezieht sich in diesem Zusammenhang nicht auf das Verhältnis der hellsten und dunkelsten Stellen, die ein Film oder ein Chip wiedergeben kann, sondern auf das Verhältnis der hellsten und dunkelsten Bereiche eines abgebildeten Objekts. Selbstverständlich dürfen wir zu dieser Messung nur die Beleuchtungsunterschiede monochromer Zonen heranziehen;

dass ein beleuchteter weißer Streifen eines Zebras heller ist als der im Schatten liegende eines schwarzen, ist offensichtlich. (Jedenfalls mehr oder weniger: So ist die schwarze Schrift einer Buchseite im grellen Mittaglicht messbar heller als das weiße Papier derselben Seite in der Abenddämmerung. Für das Auge dagegen sieht sie jedoch immer nahezu gleich hell aus.)

Während sich im Fall der Energiesparauforderung der unterschiedliche Motivkontrast zwischen den Häusern mit ihrer eher diffusen und der Mütze mit ihrer stark gerichteten Beleuchtung noch damit legitimieren ließe, dass diese als Signalobjekt stärker hervorgehoben werden soll, klappt das bei der Montage von n-tv nicht mehr. „Für alle, die mitreden wollen“, sagt der Anzeigentext; reden wir also mit: Der auf den Körper einer Eiskunstläuferin transplantierte Kopf des französischen Präsidenten Sarkozy ist zwar hinsichtlich der Helligkeit und Farbe der Haut gut angeglichen, die Stärke der Körperschatten dagegen unterscheidet sich merklich. (Sehen wir mal großzügig davon ab, dass bei Betrachtung des ganzen Bildes der Schlagschatten auf dem Eis nach links deutet, obwohl die Lichtquelle für den Kopf genau die Gegenrichtung erforderte.)

Diese unzureichende Berücksichtigung des Motivkontrasts ist bei Montagen nicht selten. Hier fällt sie wegen des hellen, detaillosen Hintergrunds besonders auf. Dabei liegt es auf der Hand, dass Beleuchtungscharakteristika nicht nur die Richtung betreffen, sondern auch Intensität und Verteilung: diffuse Schattierungen bei Bewölkung, harte bei klarem Sommerhimmel oder Scheinwerfern.

Als Praxistipp: In Photoshops Infopalette die Palettenoptionen für den Farbanzeiger auf Graustufen oder Lab stellen, mit dem Farbaufnahme-Werkzeug mehrere Kontrollpunkte setzen, deren Werte Sie zwischen durch immer wieder ablesen und vergleichen können, die eingefügten, zu dunklen Bereiche über „Farbbereich“ auswählen und etwa per „Tiefen/Lichter“-Einstellungsebene dem Referenzbild anpassen.

*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.*





Foto: Christian Schmidt

# Horizonte 2009

Das Fotofestival „Horizonte Zingst“ hat in diesem Jahr das Motto „Achtung! Natur!“ und bietet neben eindrucksvollen Bildern ein Workshopprogramm, das unter Mitwirkung der DOCMA-Redaktion entstanden ist.

**D**ie beherrschenden Themen des Fotofestivals „Horizonte Zingst“ sind die Dokumentation der Größe und Schönheit der Welt, aber auch die Erkenntnis der Bedrohung, verbunden mit der Mahnung zur Neuorientierung. Im Mittelpunkt stehen der Mensch und seine Beziehung zu Landschaft, Flora und Fauna; denn nur was der Mensch kennt, kann er auch lieben und schützen. Die Kamera ist ein einzigartiges Werkzeug, um Natur, Umwelt und Lebensräume sichtbar zu machen. Sehen und mit der Kamera festhalten vertieft Erkenntnisse. Das ist das Credo der Initiatoren des Fotofestivals.

Ein breit gefächertes Programm sehenswerter Fotoausstellungen mit internationalen Akzenten steht im Zentrum des Festivals. Im Kunsthallenhotel „Vier Jahreszeiten“ wird die kuratierte Ausstellung „Sehnsucht nach Meer“ zu sehen sein. Der Ort lädt mit seinen verschiedenen Ausstellungsmöglichkeiten zum Galeriebummel und zur fortwährenden Diskussion ein. Einen besonderen Akzent setzt „Thomas Hoepker - Meine Landschaften“. Begleitet wird die ausgestellte Kunst von einem Seminarprogramm zwischen Fotografie und Nachbearbeitung. Eine große Zahl von preisgünstigen Workshops moti-

viert dazu, Natur und Menschen aus neuen, ungewöhnlichen Blickwinkeln fotografieren zu lernen. In der „Zingster Schule“ vermitteln renommierte Referenten wie Walter Schels, Harald Mante, Thomas Hoepker, Doc Baumann, Heinz Teufel, Christoph Gamper oder Christoph Künne - um nur einige zu nennen - Wissen und Fertigkeiten für Fotografie und Bildbearbeitung auf höchstem Niveau.

„Horizonte Zingst“ ist ein Festival, bei dem das vertiefte Verständnis für Bildgestaltung auf dem Programm steht.

Die Workshops öffnen die Augen für sichtbar bessere Bilder. Vorträge und Gesprächsrunden schaffen den Raum für Diskussionen. Das Festival versteht sich als das erste seiner Art für Fotografie und digitale Bildbearbeitung. Es bietet der Nutzung und Aneignung neuesten technischen Know-hows breiten Raum und nimmt neben dem versierten Digital-Fotografen ebenso den „Neueinsteiger“ mit.

Neu und in der Seminarlandschaft bisher einzigartig ist der Workshop von Christoph Gamper und Christoph Künne. Hier bieten zwei Pixelexperten mit fotografischem Hintergrund eine Kombination aus Nude-Fotografie- und Postproduktionsseminar. Während normalerweise Fotografie- und

Photoshop-Workshops streng getrennt abgehalten werden, beschreiten die beiden Kursleiter mit der Kombination beider Disziplinen didaktisches Neuland in einem Tagesseminar.

„Horizonte Zingst“ übernimmt darüber hinaus eine außergewöhnliche Rolle als Begegnungsstätte der Hochschulen aus dem gesamten Ostseeraum. Unter der Ägide der Fachhochschule Münster treffen sich Studenten der Ostseeanrainerstaaten und präsentieren junge und unkonventionelle Perspektiven. Mit einem eigenen Ausstellungs- und Arbeitsprogramm werden auch Besucher in die Auseinandersetzung mit zeitgemäßer Fotografie eingebunden. Die Fotoindustrie ist ebenfalls vor Ort, präsentiert innovative Produkte und bietet individuelle Beratung. (ck)

## Horizonte Zingst

ist ein Festival für Fotografie und digitale Bildbearbeitung. Zum Schwerpunktthema „Achtung! Natur!“ findet es vom 30. Mai bis 7. Juni 2009 in Zingst an der Ostseeküste mit vielen Fotoausstellungen und Workshopangeboten statt. Mehr Infos unter [www.zingst.de/fotografie.html](http://www.zingst.de/fotografie.html)



# Unscharfe Kunst

Unscharfe Fotos, großformatig gedruckt sind schwer en vogue. Wir haben uns das Angebot der einschlägigen Galerien angesehen und zeigen exklusiv, wie Sie den Künstler einsparen können und nur noch für den Druck zahlen müssen. | **Christoph Künne**

**S**eien wir mal ehrlich: Bei einer Besuchsrunde in den angesagten Online-Galerien sieht man viel Dekoratives, manches Schöne - aber ist das wirklich hohe Kunst? Wahrscheinlich nicht.

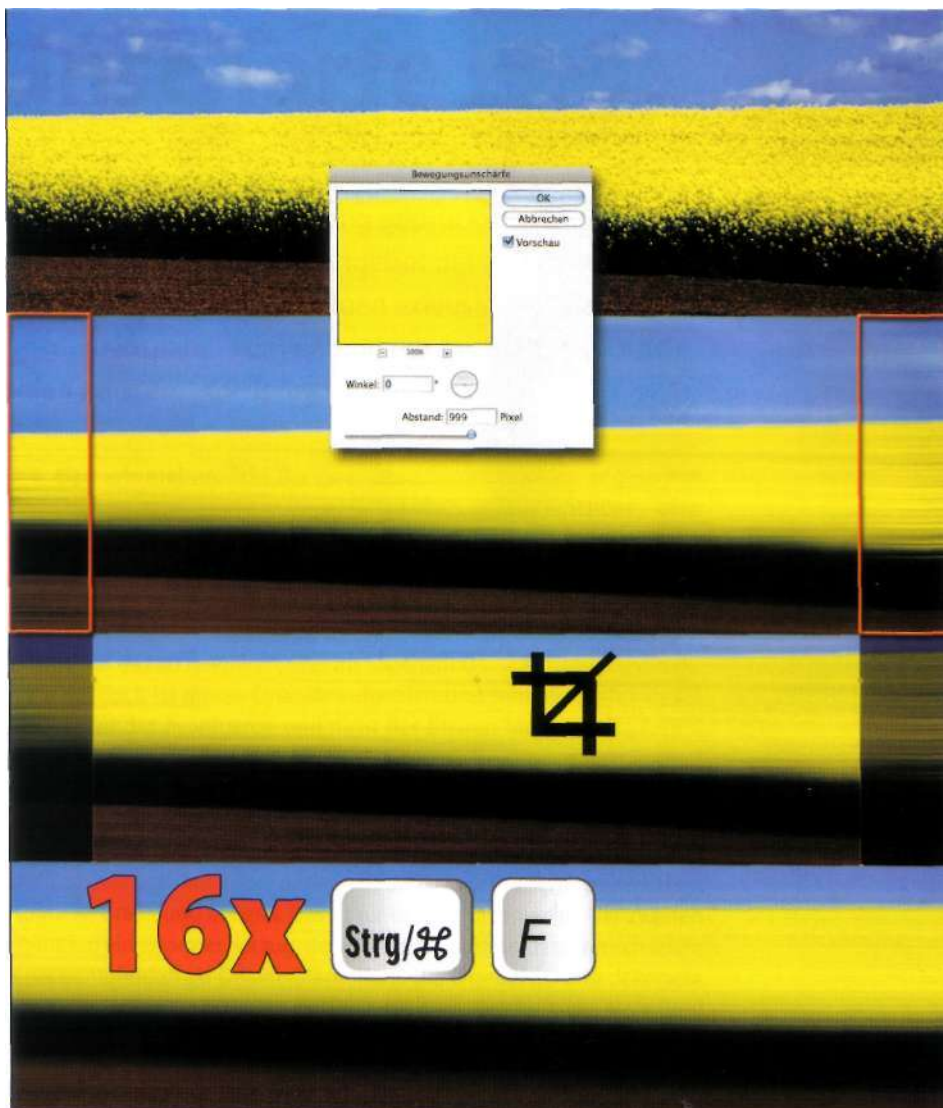
So richtig beurteilen können das nur Experten, aber es fällt schon auf, wie sehr dort manche Bilder völlig unbekannter junger Künstler denen teurer Altmeister ähneln. Zwar ist es unter Künstlern üblich, mit eigenen Arbeiten auf das zu reagieren, was im sogenannten „Feld“ gerade produziert wird, doch ist dieses Einanderaufgreifen und Neuinterpretieren ein Kennzeichen der Avantgarde und nicht des breiten Mainstreams. Insgesamt bleibt die neue Massenkunst für den ernsthaften Kunstmarkt ein wenig erfreulicher Aspekt. Doch das ist nur eine Sicht der Dinge.

Für den Photoshopkenner zeigen solche Arbeiten ein weiteres Merkmal: das der leichten Nachahmbarkeit. Viele der Künstler arbeiten bevorzugt mit Unschärfe und ihre Bilder geraten dadurch in Grenzbereiche zwischen Fotografie, Grafik und Malerei. Das ist für uns als Nachmacher der zweiten Generation ein enormer Vorzug, denn Unschärfe lässt sich technisch leichter nachempfinden als Detailbrillanz. Kurz: Die Ergebnisse sind dekorativ, ohne dass man technisch allzu viel können muss. Der deutsche Maler und Grafiker Max Liebermann brachte ein solches Kunstverständnis auf den Punkt, als er sagte: „Kunst kommt von Können, käme sie von Wollen, so würde sie Wulst heißen.“ Machen wir also etwas „Wulst“.









## Horizonte I

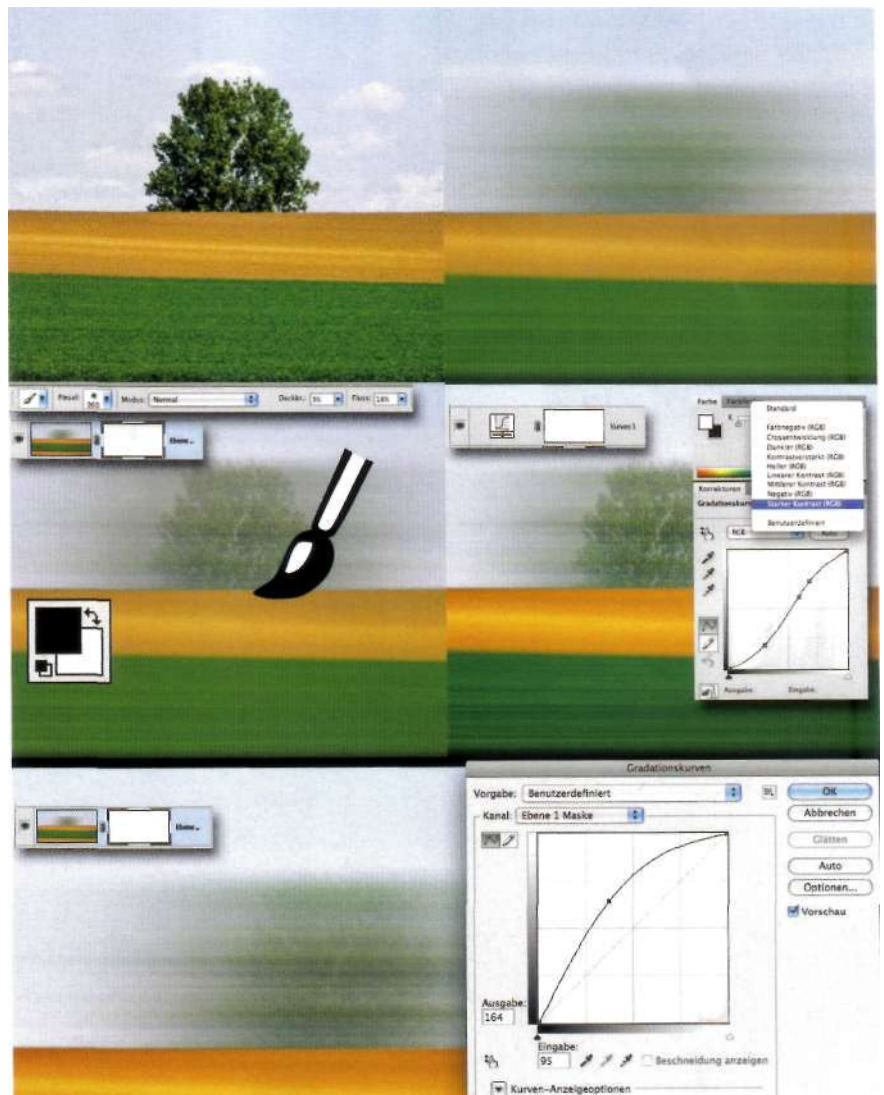
Die sicherlich einfachste Form der selbstgemachten Kunst sind flüssige Horizonte. Ausgangsbasis ist ein Landschaftsfoto mit vielen Flächen, geraden Linien und wenig Details, die diese Flächen kreuzen. Möglichst eines, das mit wenigen Farben auskommt. In der Version für Anfänger rufen wir den Dialog „Bewegungsunschärfe“ auf, wählen den höchsten Abstandswert von 999 Pixel und wenden den Filter bei einem Winkel von 0 Grad - oder an die Bildhorizontalen angepasst - an. Jetzt ist das Künstlerauge gefragt: Sollen die Verwischungen weich bleiben, schneiden Sie das Bild so ab, bis von den Kontrastspuren rechts und links nichts mehr zu sehen ist (oder skalieren es über die Bildränder hinaus, wenn Sie auf das Format Wert legen). Sind es aber ebendiese Spuren, mit denen Sie der Dynamik Ausdruck verleihen wollen, dann beschneiden Sie das Bild nicht, sondern wiederholen stattdessen mit der Tastenkombination „Strg/Befehl+F“ die Filteranwendungen. Im Beispiel war eine 16-malige Neuapplication nötig, bis sich die feinen Linien über das ganze Motiv hinweg gebildet hatten.





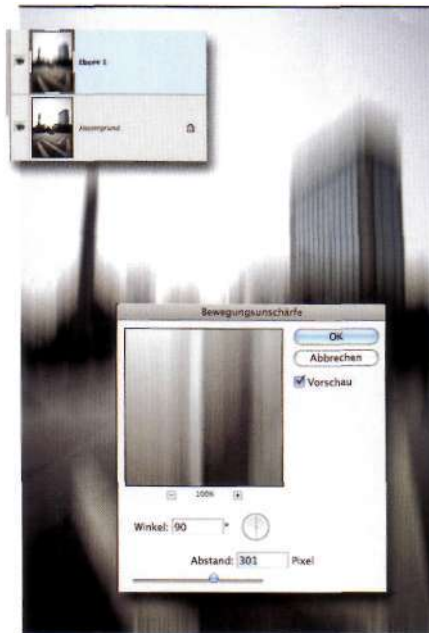
## Horizonte II

Das war natürlich technisch wirklich einfach und im Ergebnis sehr gefällig. Interessanter wird es, wenn Sie keinen „glatten“ Horizont als Ausgangsbild verwenden, sondern einen mit einer vertikalen Störung, wie der Baum im Beispiel. Auch bei der Farbe hatten wir es mit dem Rapsfeld ziemlich leicht. Damit Sie den Baum später wieder aus der Unschärfe herausarbeiten können, erzeugen Sie zunächst mit der Tastenkombination „Strg/Befehl+J“ ein Ebenenduplikat der Ausgangsebene. Dieses wird wie zuvor mit der Bewegungsunschärfe weichgezeichnet - in unserem Fall mit drei Durchgängen. Damit der Baum wieder hervorkommt, erzeugen Sie eine Ebenenmaske und malen mit einer großen Pinselspitze bei geringer Deckkraft den Ursprungsbaum teilweise heraus. Die Farbigkeit lässt sich sehr einfach mit einer Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurve“ verstärken. Hier können Sie ab Photoshop CS3 auf mitgelieferte Voreinstellungen wie „Starker Kontrast“ zurückgreifen. Falls Ihnen nun der Baum zu scharf im Verhältnis zum Restbild erscheint, hilft ein Trick, um dessen Darstellungsintensität zu steuern: Aktivieren Sie die Ebenenmaske des Ebenenduplikats und rufen den Dialog „Gradationskurve“ auf. Durch Aufhellen der Malstriche in der Maske senken Sie deren Wirkungsgrad und der Baum verschwindet. Durch Abdunkeln tritt das Gegenteil ein, die Konturen des Baums treten stärker hervor.



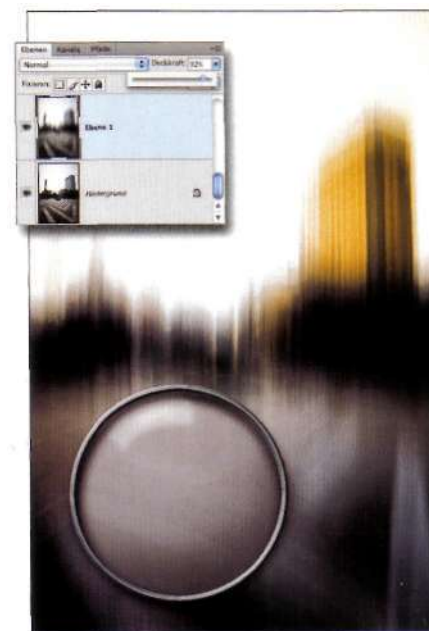
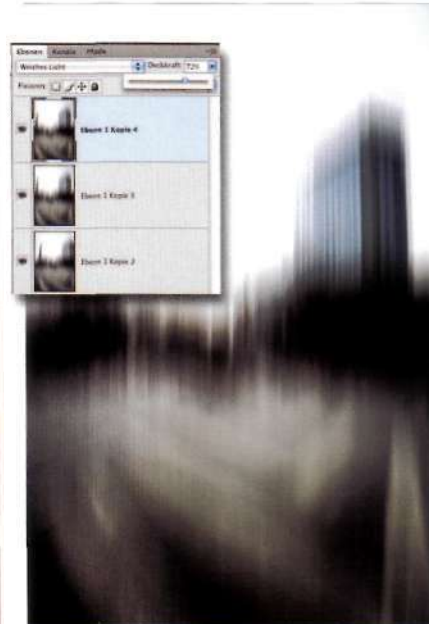
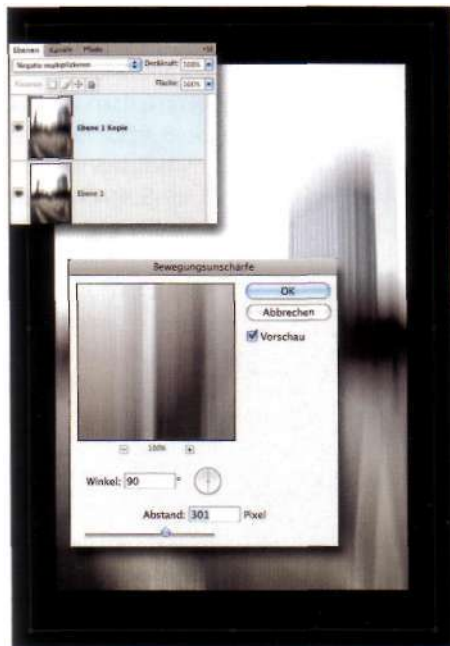






## Vertikalien

Kunst erfordert auch kreative Sprache - man verzeihe mir also diese Überschrift. Im Gegensatz zur Arbeit mit horizontaler Unschärfe, ist - und das spiegelt dieses seltsame Wort wider - die Arbeit mit vertikaler Bewegungsunschärfe etwas schwieriger. Zunächst einmal braucht man eine Vorlage mit vertikalen Linien. Das kann eine Allee mit Zypressen sein, ein hohes Gebäude oder auch ein Windpark. Hier habe ich mich für eine Straßenkreuzung im Zentrum von Barcelona entschieden. Der Prozess ist ungleich aufwendiger als vorher, weil ich nicht nur die Ausgangsebene dupliziere und mit der Bewegungsunschärfe bearbeite, sondern weitere Ebenenduplikate anlege, bei diesen mit der Deckkraft und den Verrechnungsmodi experimentiere und sie zudem auch noch skaliere und verschiebe. Aber eins nach dem anderen: Nach der Weichzeichnung des Ebenenduplikates mit etwas verringerter Wirkung (ca. 300 Pixel) sowie 90 Grad Winkel dupliziere ich das Ergebnis, wende den Filter erneut an und setze den Verrechnungsmodus auf „Negativ multiplizieren“. Anschließend skaliere ich die Ebene um etwa 120% aus der Mitte heraus. Diese Ebene wird nun mehrfach dupliziert und mit immer anderen Deckkraftwerten und Verrechnungsmodi auf das Bild gelegt. Um ausgeprägtere Linien zu erhalten, muss man die Ebenen zusätzlich jeweils ein wenig in verschiedene Richtungen verschieben. Patentrezepte gibt es nicht, nur die Wirkung zählt. Ist diese Arbeitsphase abgeschlossen, folgt das Finetuning. Im ersten Schritt passen Sie Farbgebung und Kontraste mit geeigneten Einstellungsebenen Ihren Vorstellungen entsprechend an. Dann entscheiden Sie, ob, und wenn ja wie stark, man Details aus dem Ausgangsbild erkennen können soll. Klicken Sie dazu auf das erste Ebenenduplikat und manipulieren dort die Deckkräfteeinstellung. Erfahrungsgemäß zeigt 90 bis 95% Deckkraft hier die besten Ergebnisse, weil dabei feine Konturen des Bildes wieder sichtbar werden, es aber nicht wieder beherrschen.



**Tipp:** Sollten durch die Farbkorrekturen unschöne Artefakte entstehen, lassen diese sich mit einem einfachen Trick beseitigen. Klicken Sie auf die oberste sichtbare Ebene, drücken die Tastenkombination „Strg/Befehl+Alt+Umschalttaste+E“ und bearbeiten die dabei neu entstandene Ebene ganz leicht mit dem „Gaußschen Weichzeichner“.





Flughafenimpressionen

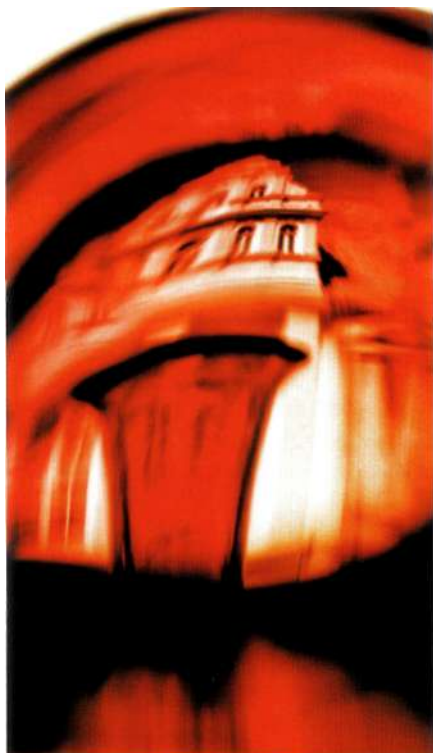


## Unscharf fotografieren

Beim Thema Weichzeichnen stellt man sich als Fotograf unweigerlich die Frage: Lassen sich unscharfe Bilder nicht viel einfacher fotografieren? Die Antwort ist leider uneindeutig. Natürlich ist es zunächst einfacher - und vom Effekt her oft überzeugender - ein Bild unscharf fokussiert aufzunehmen. Doch hat dieses Vorgehen auch Nachteile: Zum einen legt man sich in der Situation leicht auf einen zu starken Unschärfeeffekt fest, der sich nachträglich nicht korrigieren lässt. Zum anderen sind die Ergebnisse von Bewegungsunschärfen, wenn man hier nicht viel Erfahrung mitbringt, nur schwer kalkulierbar. Das hat sicherlich auch seinen Reiz - zumal heute ja keine Filmkosten mehr anfallen - doch spielt der Zufall eine viel zu große Rolle.

## Linsenvorsätze

Ebenfalls schwer steuern, aber zumindest während der Aufnahme gut einschätzen, lassen sich Glasobjekte, die man vor das Objektiv hält oder durch die man einfach hindurch fotografiert. Für solche Aufnahmen kann man im Grunde alles zweckentfremden, was durchsichtig ist. Die Aufnahmen hier sind mit einer Makrolinse entstanden. Unten habe ich durch eine kleine rote Blumenvase hindurch aus einem Fenster einen typischen Hansegiebel fotografiert, das Bild rechts entstand durch die Fokussierung des gleichen Giebels durch eine Vasensammlung hindurch.



Stadtansicht durch 50er-Jahre-Orchideenvasen



## Speziallinsen: Das Subjektiv

In DOCMA 26 haben wir eine Selbstbauanleitung für eine digitale Lochkamera veröffentlicht. Wer nicht so gerne bastelt, wird sicher einer soliden Lösung wie dem „Subjektiv“ von Monochrom ([www.monochrom.de](http://www.monochrom.de)) den Vorzug geben. Hierbei handelt es sich um einen Metalltubus, in dessen Mitte ein Linsenträger sitzt und den man für fast alle SLR-Bajonette erhält. Da keine Informationen elektronisch übertragen werden müssen, lässt er sich auch trefflich mit einem Adapter benutzen. Seinem Wesen nach ist das Subjektiv das schlechteste Objektiv am Markt und kostet doch knapp 200 Euro. Das klingt im ersten Moment kostspielig, doch erhält man hier im Grunde genommen ein 5in1-Objektivset. Neben dem Blende-f 120-Lochlinseneinsatz liegen als Wechseloptionen eine Glaslinse, eine Plastiklinse, eine Zonenplatte und ein Blendentopf bei. Viel Spielzeug also für den Entdecker, der nach dem Reiz der unscharfen Bildersucht. Besonders in ihrer Wirkung hervorzuheben sind die Glas- und die Acryllinse. Beide Einsätze liefern Bildeffekte, die an eine Lomo oder eine Holga erinnern. Allerdings bieten die Originale dieser beiden Geräte der Gattung „Toy-Camera“ zumindest einen Blendenkörper, der eine Idee von Schärfe auf dem belichteten Bild hinterlässt. Während man mit diesen beiden Linsen ebenso wie mit der Zonenplatte und dem Blendentopf unter Sichtkontrolle arbeiten kann, bleibt die Lochblende im Hinblick auf die Vorschau ein Mysterium. Das Loch ist schlicht zu klein, als dass genug Licht für eine Sucherdarstellung vorhanden wäre. Der Pinhole-Subjektivist montiert seine Kamera daher zunächst auf ein Stativ, tritt einen halben Schritt zurück, bringt den Kopf exakt auf die Höhe der Kamera und blickt auf deren Rückseite. Alles, was nun der Kamerakörper vom Motiv verdeckt, wird hinterher auf dem Bild zu sehen sein. Glücklicherweise arbeiten wir ja heute mit Digitalkameras und daher sind schon wenige Sekunden nach dem Auslösen die fertigen Bilder auf dem Display zu betrachten. Die Ergebnisse lassen sich zwar sehr einfach digital erreichen, doch inspirieren diese gruseligen Bildvorlagen oftmals gerade zur Weiterarbeit mit Lightroom oder Camera Raw, bis durch kreative Parameterkreuzungen kleine Kunstwerke entstehen, wie man sie bisher noch nicht zuhauf in den Online-Fotogalerien findet. Für Weichzeichnungseffekte die nur mir Software entstehen, lesen Sie den Artikel über das Plug-in „Bokeh“ ab Seite 91.



Schäfchen auf der Wiese - gesehen durch die Subjektiv-Acryl-Linse



Stark unterbelichtete Tagaufnahme belichtet mit der Lochblende des Subjektivs



Trübes Winterwetter mit soannenden Reflexen der Subjektiv-Glas-Linse





# Ist wirklich wirklich wirklich?

Wer fotografiert, schafft ein Abbild der Wirklichkeit. Klingt einleuchtend, ist aber falsch, denn haltbar gemacht wird die Wirklichkeit ja erst durch den technischen Prozess der Fotografie. Wie nah die Konserve dem Original kommt, untersucht **Uli Staiger**.

**W**enn Sie versuchen, die Realität durch eine Fotografie abzubilden, haben Sie sich ganz schön was vorgenommen. Denn die Kamera ist ja lediglich ein Gerät, das dazu beiträgt, eben diese Realität erfahrbar zu machen und zu konservieren und dabei geht sie nicht gerade zimperlich vor: Zunächst einmal wird das Geschehen vom Faktor Zeit getrennt. Die menschliche Wahrnehmung setzt sich aus unzähligen kleinen Sprüngen des Blickes zusammen, den sogenannten Sakkaden. Das Gehirn synthetisiert daraus einen kontinuierlichen Ablauf, eine Art Film, die Zeit ist also ein wichtiges Kriterium bei der Wahrnehmung von Sachverhalten. Entsprechend kreativ und vielfältig sind die Möglichkeiten, diesen wichtigen Faktor wieder in eine Fotografie oder ein Composing einzufügen.

Aber auch die Verarbeitung des Wahrgenommenen sollten wir mal betrachten: Es

stimmt schon, dass das menschliche Auge, vor allem mit dem direkt daran angeschlossenen Gehirn ein Wunderding ist, denkt man nur mal an den ungeheuren Kontrastumfang, den es bewältigt oder die gewaltige Tiefenschärfe, die uns zur Verfügung steht. Kein Wunder, dass die Fototechnik seit ihrer Entstehung versucht, in technischer Hinsicht an die Biolinse heranzureichen: Der panchromatische Schwarzweißfilm, später die Farbaufnahme, dann die digitale Fotografie, die völlig neue Möglichkeiten der Be- und Verarbeitung gebracht hat. Da überrascht es einen doch umso mehr, dass sich in den knapp 180 Jahren seit der Entdeckung der Fotografie eine ganze Menge Stilmittel angesammelt haben, die mit dem Abbilden der Realität herzlich wenig zu tun haben, sondern ganz im Gegenteil für eine eigene, eine fotografierte oder sogar computergenerierte Realität stehen.

Das hat Folgen. In Zeiten, in denen die Fotografie nicht mehr hauptsächlich bewahrenden Charakter hat, sondern zu großen Teilen manipulatorisch eingesetzt wird und neben Sachverhalten auch Gefühle, Wunschträume und unser ganzes konsumorientiertes Lebensumfeld bebildert und transportiert, gehen die dabei verwendeten Stilmittel über ein reines Abbilden dessen, was wir für die Realität halten, weit hinaus. Damit sind weniger die offensichtlichen Bildmontagen gemeint, die man eher als eine Art Ausbelichtung der Fantasie des Autors bezeichnen könnte, sondern die vielen Kleinigkeiten, durch die sich unsere Sehgewohnheiten ständig weiterentwickeln. Welche Stilmittel bilden die Realität ab? Welche huldigen deren technischem Abbild? Und weswegen unterscheiden sich Models in makelloser Unnahbarkeit eher durch ihre Presse als durch ihr Aussehen?

## 1 Lange Belichtungszeit

Ein Klassiker. Wenn es richtig ist, dass die Zeit beim Erfahren der Realität eine Rolle spielt, dann müsste das Einbringen der Zeit in Form einer Belichtung, die Bewegung aufzeichnet, eher die Realität abbilden als dieselbe Aufnahme mit kurzer Belichtungszeit. Vor allem dann, wenn das Hauptobjekt durch Mitziehen der Kamera scharf bleibt. Zugegeben, das klappt auch. Allerdings nur, weil unsere Sehgewohnheiten solche Dinge wie den verwischten Hintergrund kennen und die Erscheinung einer zeitlichen Dimension zuordnen.



## 2 Kurze Belichtungszeit

Derselbe Klassiker mit umgedrehten Vorzeichen. Denn bei sehr schnellen Bewegungen oder solchen komplexen Abläufen wie der Veränderung der Reflexionen beim Einschenken von Mineralwasser macht erst die kurze Belichtungszeit den Prozess erkennbar. Der Verfremdungseffekt ist sogar im Vergleich zum ersten Beispiel geringer, da die Abbildung schließlich mit einem sehr kurz andauernden Ausschnitt der Realität übereinstimmt.



## 3 Speedmaker

Der Effekt kann sozusagen aus der Realität durch Veränderung der Brennweite während der Belichtung extrahiert werden. Alternativ hierzu stehen in Photoshop Filter zur Verfügung, die diesen Effekt beeindruckend realistisch nachbilden und darüber hinaus sogar noch die Festlegung des Bewegungsnullpunktes außerhalb des Bildzentrums gestatten. Jedoch: Diese Art der entfernungsrelevanten Verzeichnung kann so nicht in der Realität beobachtet werden, sie ist nur durch den Einsatz von Technik zu erzeugen. Brauchbar ist der Dreh trotzdem, wirkt er doch erstaunlich realistisch, denn er vermittelt das Gefühl von schneller Bewegung.



## 4 Lensflare

Derart stimmungsvoll sind diese bunten Kringel, dass sie als Standard in fast jedem Bildbearbeitungsprogramm zu finden sind. Sie machen die Sommersonne wärmer, die Wintersonne gleißender und werden hemmungslos zu allen passenden und unpassenden Anlässen in Composings eingesetzt, um die fotografische Echtheit des Werkes zu unterstreichen. Doch Vorsicht: Echte Blendenflecke sind okay, oft sogar unvermeidbar. Aber sie sind stets auch ein Hinweis auf die technische Unvollkommenheit von Objektiven und sollten sparsam verwendet werden.







5 Glitzersterne

Verheißungsvolles Funkeln, Glitzern und Strahlen kennen wir alle. Dieser Effekt kann aber nur dann beobachtet werden, wenn sich entweder der Betrachter, das Objekt oder die Lichtquelle bewegt. Da nichts davon in der Fotografie passiert, greift man gerne zu Sternfiltern oder ihren elektronischen Artgenossen, den entsprechend geformten Pinselspitzen. Obwohl beides nur Hilfsmittel sind, die so nicht in der realen Welt zu beobachten sind, funktionieren sie ganz gut, um Brillanz zu vermitteln oder glänzende Oberflächen zu suggerieren. Vorausgesetzt, man übertreibt's nicht.



6 Kontrast

Diese Abbildung einer Industrielandschaft im Gegenlicht ist technisch gesehen nichts weiter als eine Demonstration der Unvollkommenheit der Bilderfassung. Erstens: Die Überstrahlung der Kontur des Kamins lässt die Sonne kraftvoller wirken, existiert aber nur, weil der Kontrastumfang der Szene zu groß ist. Zweitens: Würde man die nebenstehende Aufnahme real erleben, wäre das Gebäude voll durchgezeichnet, die Aufnahme aber nebenbei auch ihrer Romantik beraubt. Ich bin zuversichtlich, dass sich dieses klassische Stilmittel auch in Zeiten allgegenwärtiger HDR-Bilder noch eine Weile halten wird.



7 Weitwinkel

Betrachten Sie einmal Ihre Umgebung, ohne den Kopf dabei zu bewegen. Nur durch die Augenbewegung decken Sie dabei einen verhältnismäßig großen Bildwinkel. Genau an dieser Stelle setzt das Weitwinkelobjektiv an: Es besitzt einen größeren Bildwinkel als die etwa der Linse des menschlichen Auges entsprechende Brennweite von 50 mm. Anstatt aber der Wahrnehmung näher zu kommen, werden ein paar andere Effekte sichtbar: Stürzende Linien, Kammern, die riesig groß erscheinen und scheinbar vergrößerte Abstände bei der Tiefenstaffelung: Tolle Effekte, doch sie zeugen ebenso vom Medium, das sie erschaffen hat, wie vom abgebildeten Inhalt.



8 Teleobjektiv

Das Teleobjektiv ist in direkter Linie mit dem Weitwinkel verwandt. Anstatt die Szene in die Länge zu ziehen, wird die Perspektive verdichtet, alles scheint sehr nahe zu sein. Wer diese Ästhetik mag, soll sie verwenden, ermöglicht sie doch Ansichten und Blickwinkel, die ohne dieses Hilfsmittel nicht möglich wären. Eben genau deswegen wirkt eine Teleaufnahme aber auch wie eine Interpretation der Wirklichkeit und hat mit der naturgetreuen Abbildung derselben nicht mehr viel gemeinsam.



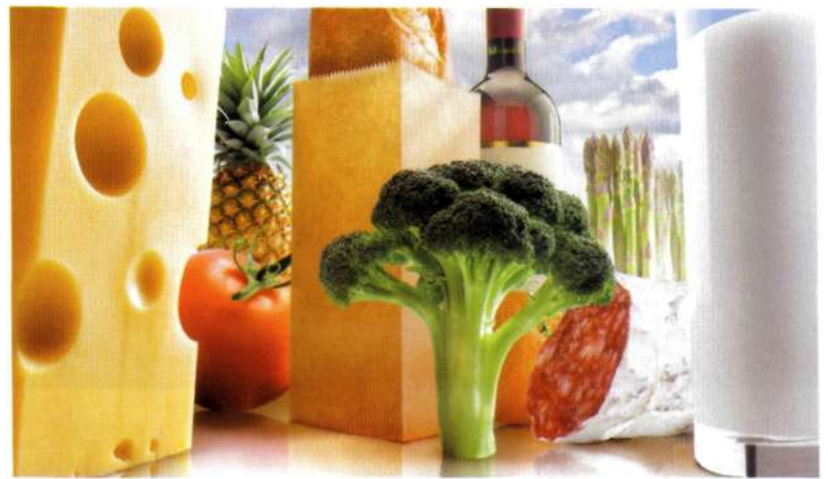
## 9 Tiefenschärfe? Schärfentiefe!

Auch unser Auge hat einen endlichen und vor allem adaptierbaren Bereich, in dem scharf abgebildet wird. Dennoch fällt dies nicht auf, Normalsicht vorausgesetzt, denn erstens ist dieser Bereich erstaunlich groß und zweitens blendet das Gehirn Unscharfe einfach aus und setzt an ihre Stelle Erfahrungswerte, so dass wir glauben, scharf zu sehen. Nicht so bei der kreativen Unschärfe: Sie eignet sich prima, um Wesentliches von Beiwerk zu unterscheiden, wir kennen dieses klassische Stilmittel der Fotografie. Es führt den Blick des Betrachters, hat aber mit wirklichkeitsgetreuem Abbilden nichts zu tun.



## 10 Hyperraum

Stellen Sie sich dieses Schlaraffenland einmal als begehbare Landschaft vor: Sie wären irritiert, würde sich der Schärfentiefebereich nicht über die gesamte Landschaft ausdehnen, denn nur so kann sie überlebensgroß wirken und zum Hineinmarschieren einladen. Alle Gegenstände wurden einzeln fotografiert, und konnten deshalb auch scharf abgebildet werden. Gerade also die Abwesenheit des begrenzten Schärfebereichs in Verbindung mit der tief liegenden Perspektive lassen das Ensemble als Raum erscheinen, wenn er auch aus dem Reich der Fantasie stammt.



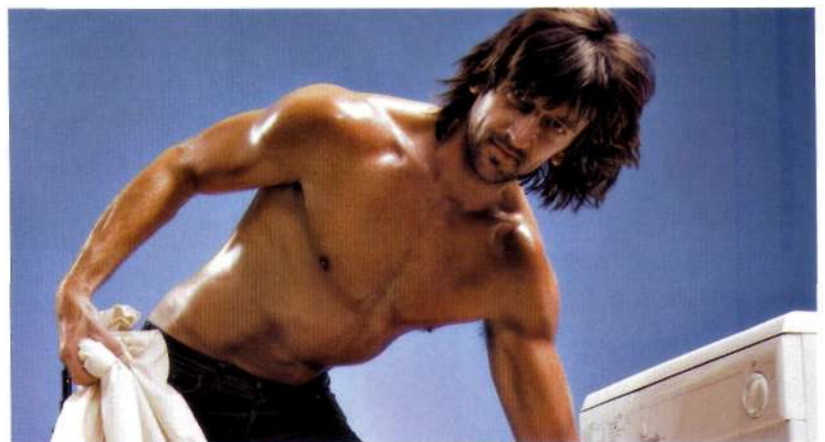
## 11 Fotografie pur

So funktioniert fotografisches Abbilden seit Anbeginn der Fotografie: Das Model wird geschminkt, zugegeben, in diesem Falle eher mit Wasser und Glycerin besprüht, um einen recht-schaffenen Arbeiterschweiß zu erzeugen. Dann wird das Licht gesetzt, das weiche von oben imitiert das Tageslicht, während das harte von hinten die Konturen besser formt, Glanzlichter setzt und die allgemeine Dramatik der Aufnahme erhöht. So weit, so altmodisch.



## 12 Postproduction

Erst in der Postproduction wird das Rohmaterial zum Bild: Kontraste werden verändert, Schatten verstärkt, Muskelvolumen nachgeformt. So wird mit Mitteln der modernen Bildbearbeitung aus der Fotografie eine Art Heldenporträt, in der Werbung auch „Look“ genannt. Durch die klaren, reinen, farblich entsättigten Tonwerte scheint das Porträt plastischer, realistischer als durch die Fotografie alleine. Und liefert so ein Paradebeispiel dafür, wie die Technik dazu beitragen kann, die Wirklichkeit echter aussehen zu lassen, als sie selbst für möglich halten würde.







Fotos: Ben Goossens

# The Gate of Eden

Die Werke surrealistischer Maler dienen oft als Inspirationsquelle für visuelle Konzepte. Wenn auch Sie im Stil von Rene Magritte die Realität ein wenig verschieben wollen, hilft Ihnen **Ben Goossens** bei den ersten Schritten.



Dieser Workshop ist ein Auszug aus dem Buch „Digital fotografieren - Surreal“ von Ben Renow-Clarke, Markt+TechnikVerlag, 2008, 29,95 €

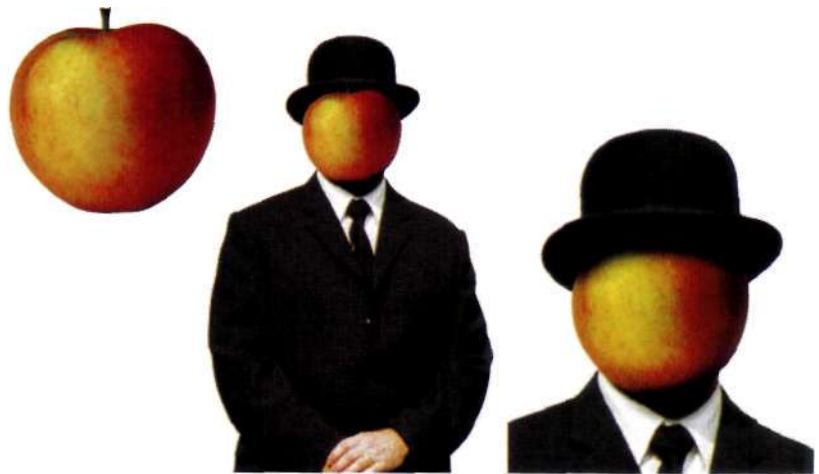


## 1 Vorbereitungen

Der Ausgangspunkt für unser Composing war das Foto einer weißen Wand mit einer roten Tür. Der im Originalbild monoton blaue Himmel wurde mit dem "Radiergummi"-Werkzeug entfernt und stattdessen ein wolkiger Ersatzhimmel mit horizontaler Bewegungsunschärfe auf einer neuen Ebene eingefügt (Filter > Weichzeichnerfilter > Bewegungsunschärfe). Ziehen Sie die Hintergrundebene mit der Wand über die Himmel-Ebene und reduzieren Sie sie auf eine Ebene. Nun stellen Sie die Person des zweiten Ausgangsbildes vom Hintergrund frei, um sie später vor dem neuen Hintergrund einfügen zu können.

## 2 Surreale Ersatzteile

Statt des Kopfs verwenden wir das Foto eines Apfels, den wir freistellen. Fügen Sie ihn anschließend in eine neue Ebene in das „Mann“-Bild ein und passen Sie ihn mit dem „Transformieren“-Werkzeug „Strg-/Befehlstaste-T“ in der passenden Größe als Gesicht des Mannes ein. Entfernen Sie den Teil des Apfels, der unter dem Hut erscheinen würde, und dunkeln Sie andere Bereiche mit dem Nachbelichter-Werkzeug für Schatten unter der Hutkrempe und an der rechten Seite des Apfels ab. Schützen Sie dabei die Apfel-Ebene, da sonst auch die Mann-Ebene darunter beeinflusst würde.



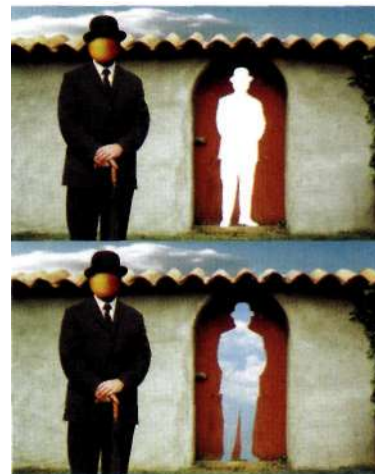
## 3 Baukasten

Fügen Sie die fertige Mann-Apfel-Komposition auf einer neuen Ebene in das Hintergrund-Bild ein, passen Sie es mit dem „Transformieren“-Werkzeug proportional an und schieben Sie es an die gewünschte Position vor der Wand. Erstellen Sie nun eine Kopie der Mann-Apfel-Ebene und bewegen Sie das Double vor die rote Holztür. Verkleinern Sie die Kopie mit „Bearbeiten > Transformieren“, so dass sie stimmig im Türrahmen erscheint.



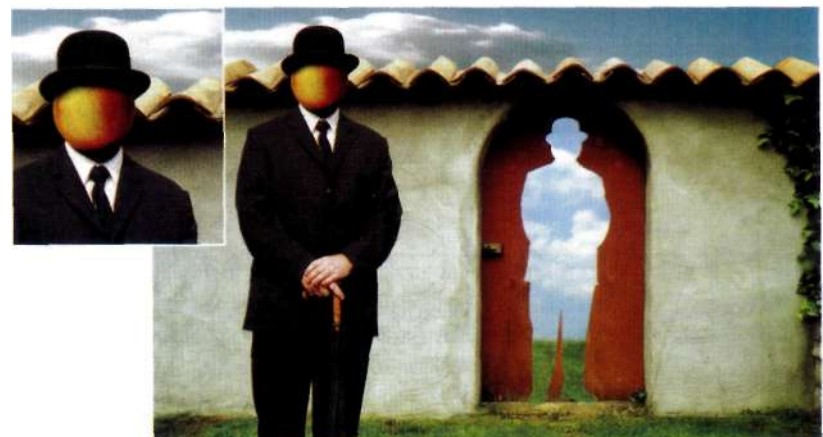
## 4 Himmlischer Effekt

Speichern Sie die Auswahl unter „Auswahl > Auswahl speichern“ für den Fall, dass Sie sie später noch benötigen, und entfernen Sie den Teil der Tür, den die Auswahl des Mannes verdeckt. Fügen Sie ein weiteres Wolken-Himmel-Bild in die Auswahl ein. Damit der Übergang zum Boden fließend erscheint, ziehen Sie einen Rechteckauswahlrahmen im unteren Teil des Silhouettes des Mannes in der Tür auf. Kopieren Sie das Gras aus dem vorderen Bereich mithilfe des „Kopierstempel“-Werkzeugs in den Silhouetten-Hintergrund hinein und wenden Sie den „Gaußschen Weichzeichner“ mit einem Radius von 7 Pixeln an.



## 5 Feinschliff

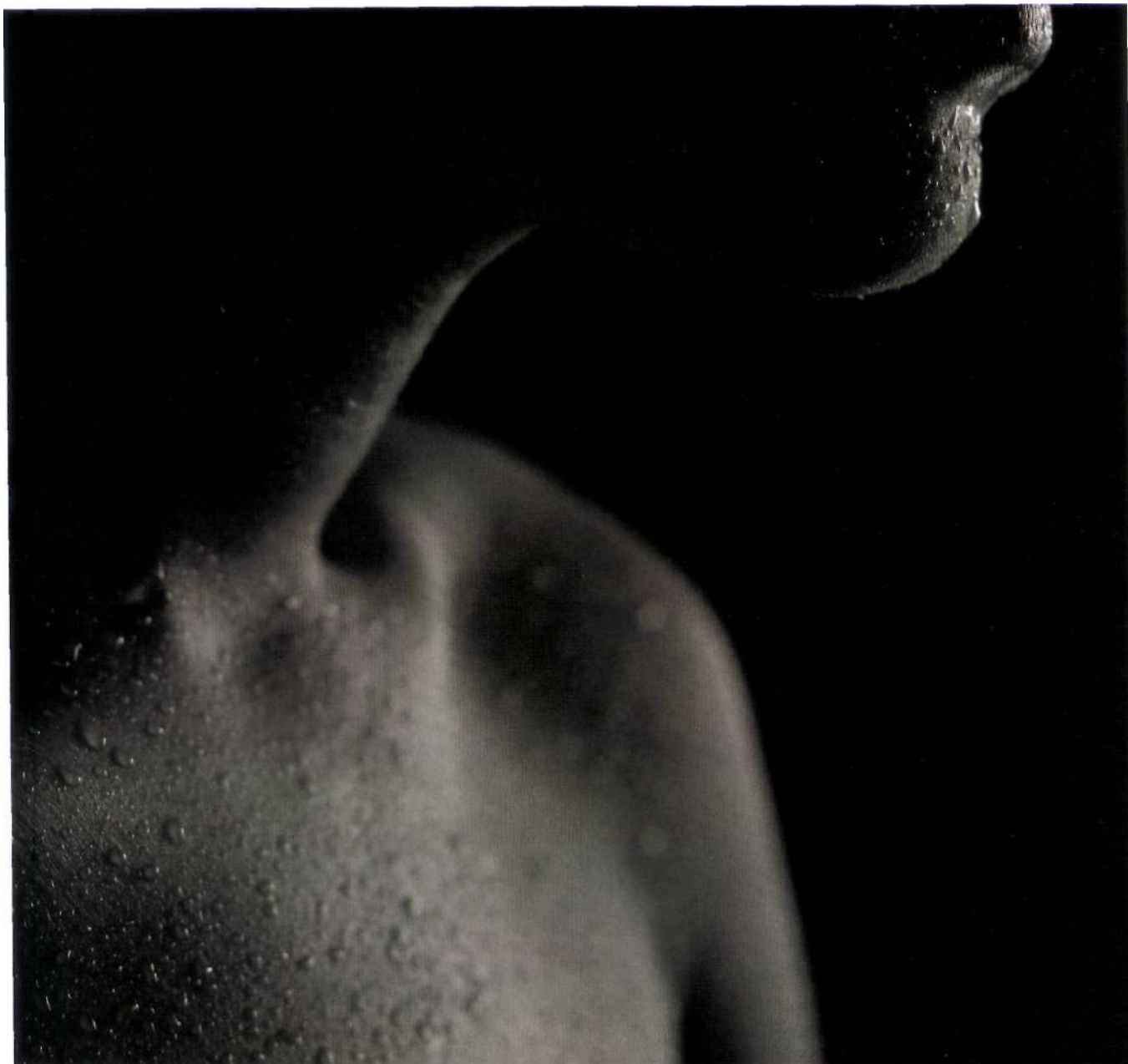
Zum Schluss passen Sie die Randkonturen des Mannes mit dem „Weichzeichner“-Werkzeug (nicht mit dem „Weichzeichnen“-Filter!) bei einem Durchmesser von 5 Pixeln an den Hintergrund an. Malen Sie damit um die Figur herum und halten Sie die Umschalt-Taste bei geraden Linien gedrückt. Fertig ist dieses surreale Bild, das mit sehr einfachen Elementen aufgebaut wurde. Sein Erfolg gründet in der ursprünglichen Idee. Aber probieren Sie selbst, wie Sie durch das Austauschen eines Gegenstandes durch einen atypischen die Wirklichkeit ein wenig verzerren.





# Close-ups

Der menschliche Körper bietet wunderbare Landschaften und Details, die es lohnt, im Bild festzuhalten. Am besten eignen sich dafür Bereiche, die von Natur aus reich an Strukturen und sanften Formen sind. | Lars Ihring



Fotos: Lars Ihring, Galileo Design

Der hohe Schwarzanteil im Bild ohne Zeichnung lässt sich auf den pechschwarzen Hintergrund zurückführen. Das Motiv des Bildes hat in allen Teilen Zeichnung.



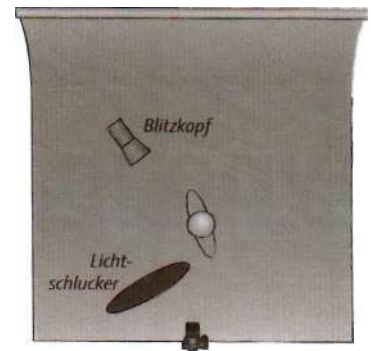
Dieser Workshop ist ein Auszug aus „Das fotocommunity-Buch“, Galileo Design, 2008, 39,90 €

80 mm | f3,5 11/250 sek | ISO 400 | EOS 350D



## Das Licht

Körperdetails werden in der Regel mit Low-Key-Beleuchtung fotografiert. Flach einfallendes (Gegen-) Licht betont die Strukturen der Haut und des Körpers, so dass Sie mit ein wenig Geschick abstrakte „Landschaften“ abbilden können. Vergleichbar ist dies mit einer von der Sonne beschienenen Hügellandschaft: Steht die Sonne flach über dem Horizont, werfen die sanften Hügel große Schatten, und die Struktur der Landschaft wird betont. Steht die Sonne jedoch im Zenit, dann werfen die Hügel keine Schatten, und die sanfte Struktur kommt in keiner Weise zur Geltung. Wichtig ist, dass Sie die Lichtquelle in Richtung Kamera abschatten. Durch das extreme Gegenlicht ist die Gefahr groß, dass das Bild durch störende Einstrahlungen nicht gelingt. Gegenlicht erzeugt bei falscher Handhabung leicht einen Grauschleier oder unschöne Blendenflecke auf dem Bild. Es ist nicht einfach, dies im Nachhinein zu eliminieren. Deshalb sollten Sie schon bei der Aufnahme sehr sorgfältig vorgehen und darauf achten, dass kein Licht direkt ins Objektiv fällt.

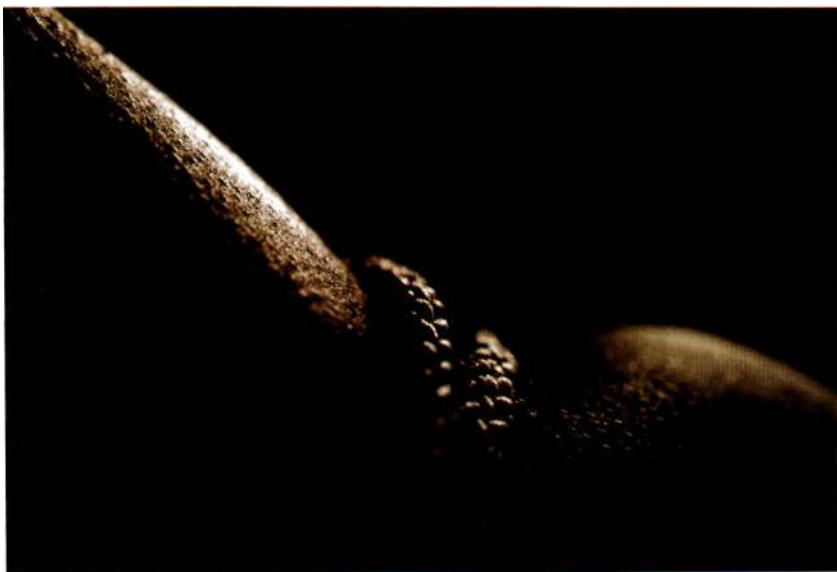


Bei diesem Foto wurde das Model von links hinten beleuchtet. Das schaffte eine starke Gegenlichtsituation, die die Konturen des Körpers betont. Wichtig war auch hier, dass das Licht den Körper in einem flachen Winkel streift. So konnte die Struktur der Tropfen gut zur Geltung kommen.

Negativ-Scan | EOS 50E | KodakT400cn | Canon 1,8/50 mm

## Bildausschnitt

Eine generelle Empfehlung für die Wahl von Bildausschnitten lässt sich schwer treffen. Dafür ist die Vielfalt der Formen des menschlichen Körpers einfach zu groß. Wichtig ist, dass Sie sich auf Regionen konzentrieren, die reich an Details und Konturen sind. Die Betrachtung eines Bildes mit zu einförmigen Flächen wird schnell langweilig. Versuchen Sie, Bildelemente zu integrieren, die das Auge des Betrachters wandern lassen. Gut eignen sich zum Beispiel verschiedene Linien, Kurven oder interessante Schatten, um ein Bild zu gestalten.



Bei diesem Foto wurde der Bildausschnitt so klein gewählt, dass eine Zuordnung des Motivs zur Position am Körper schwer möglich ist. Auf diese Weise schafft man Fotografien, die durch abstrakte Formen und Strukturen interessant wirken und die den Betrachter eine Weile über das eigentliche Motiv rätseln lassen.

Negativ-Scan | EOS 50E | Kodak T400cn | Canon 1,8/50 mm

## Zuviel Nähe?

Bei Close-up-Aufnahmen ist die Nähe zum Motiv wichtig - sowohl in Bezug auf den Abstand vom Fotografen zum Model als auch in Hinblick auf den Eindruck der Nähe des Betrachters zum Motiv. Selten sieht man die Details seines Körpers so direkt. Dieser Umstand erfordert ein sensibles Vorgehen beim Shooting. Es ist beiderseitiges Vertrauen notwendig, wenn man so nah beieinander arbeitet. Nicht jedes Model empfindet diese Situation als angenehm. Daher sollten Sie genau erklären, was Sie gerade fotografieren, und dem Model auch die entstandenen Aufnahmen zeigen. Die digitale Technik ermöglicht dies ja sofort nach der Aufnahme. Auf diese Weise können Sie dem Model leicht die Angst nehmen, dass sensible Bereiche zu detailliert abgebildet werden.

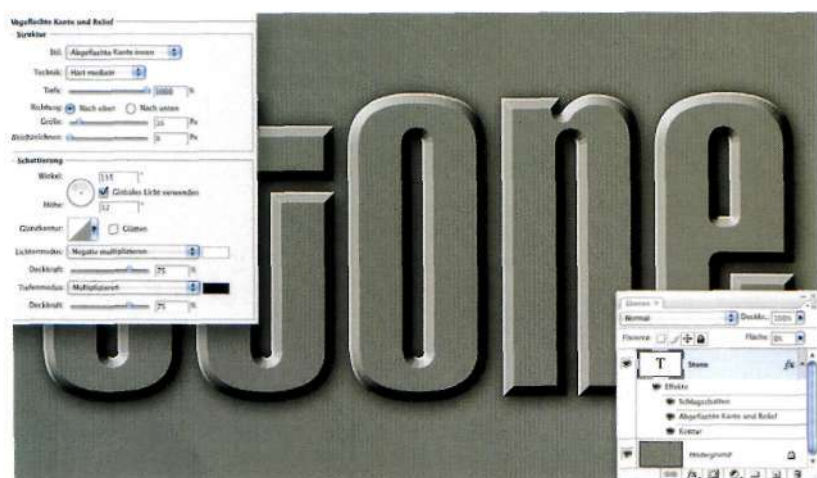
## Wassertropfen

Viele Fotografen besprühen die Haut bei solchen Nahaufnahmen mit Wasser, um ihr zusätzlich Struktur zu verleihen. Mit einer Sprühflasche und ein wenig Geschick lassen sich schöne Wassertropfen auf der Haut platzieren. Ich habe viele Tipps und Rezepte ausprobiert: Das Spektrum reicht von „einfach Wasser aufsprühen“ bis hin zu komplizierten Glycerin-Wasser-Gemischen und einer Vorbehandlung der Haut mit Babyöl. Meine Erfahrung hat jedoch gezeigt, dass eine fettfreie Haut und vorsichtig aufgesprühtes Wasser zu sehr guten Ergebnissen führen.



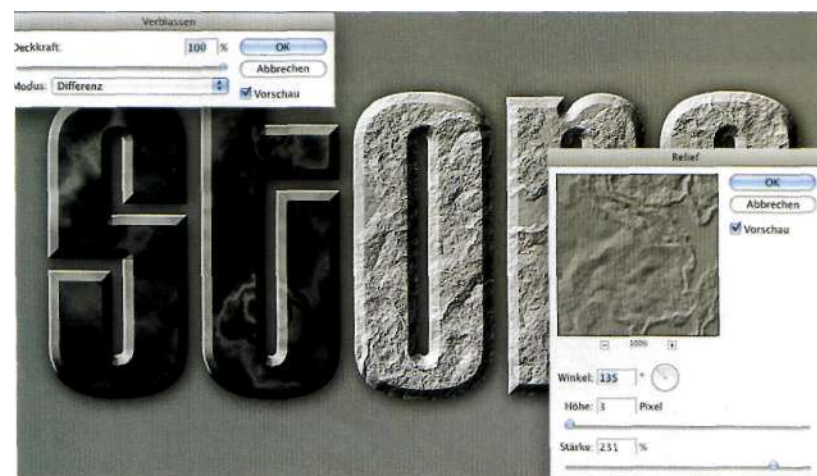
# Typo in Stein gemeißelt

Etwas mehr als ein paar Ebeneneffekt-Einstellungen sind für realistisch wirkende Texteffekte schon vonnöten. Nachdem wir im letzten Heft Typo in Glas- und Chrom vorstellten, zeigen wir in dieser Ausgabe, wie Sie einen in Stein gehauenen Schriftzug digital erzeugen. | **Günter Schuler**



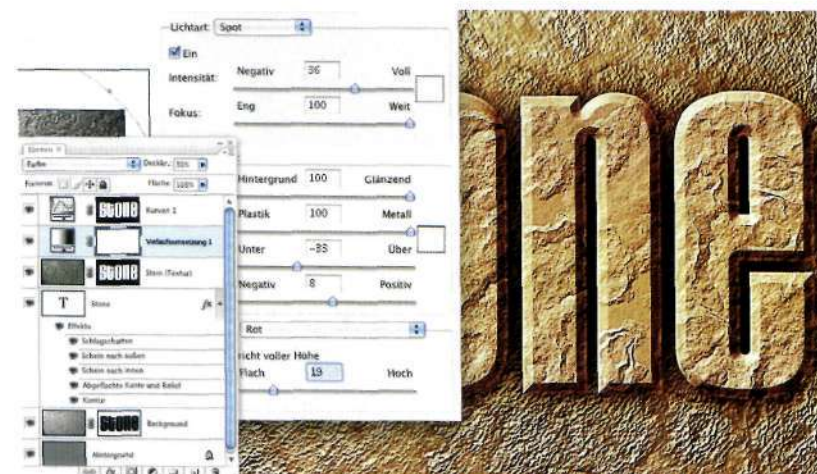
## 1 Relief-Einstellungen

Ausgangsbasis für die im Folgenden dargestellten Steinrelief-Schriftzüge ist eine Hintergrundebene, fürs Erste mit neutralgrauer Farbe gefüllt, und eine Textebene. Bei Letzterer stellen Sie in der Ebenenpalette den Wert für „Fläche“ auf 0%. Folge: Die ursprüngliche Textfarbe wird unsichtbar. Die grundlegende Relief-Anmutung erzeugen Sie über mehrere Ebeneneffekt-Einstellungen. Die wichtigste ist „Abgeflachte Kante und Relief“. Die Besonderheit hier liegt in der „Technik“-Einstellung: „Hart meißeln“. Hinzu kommen noch ein weicher Schlag Schatten sowie eine helle Kontur im Modus: „Weiches Licht“.



## 2 Felsstruktur Schriftzug

Erzeugen Sie über der Textebene eine neue Ebene mit dem Einblendmodus „ineinanderkopieren“ und füllen Sie sie grau. Mit gehaltener Strg-/Befehlstaste klicken Sie auf das Icon der Textebene und aktivieren so die dort vorhandenen Pixel als Auswahl. Über „Ebene > Ebenenmaske > Auswahl einblenden“ komplettieren Sie die neu erzeugte Ebene mit einer Ebenenmaske. Die Felsstruktur für die Ebene erzeugen Sie durch mehrmaliges Anwenden des Renderfilters „Differenz-Wolken“ und Verblenden mit dem Modus „Differenz“. Über „Filter > Stilisierungsfiler > Relief“ erzeugen Sie die finale Felsstruktur. Dann erfolgt die Aufhellung im nächsten Schritt.



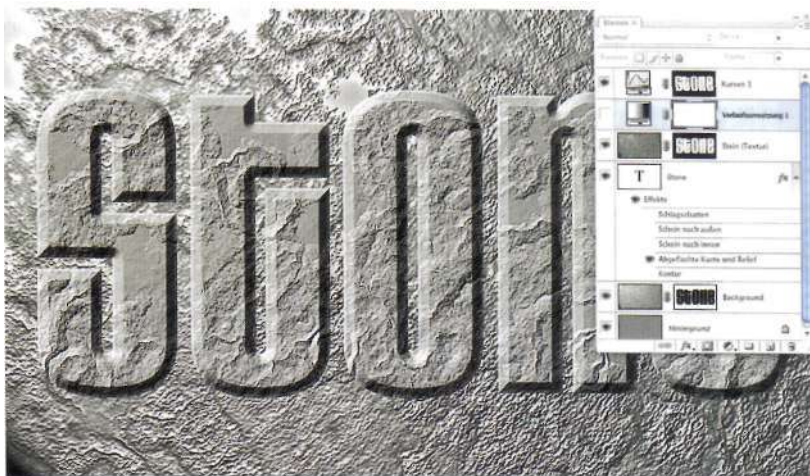
## 3 Felsstruktur Hintergrund

Eine weitere Ebenenkopie der Hintergrundebene („Background“) bearbeiten Sie auf ähnliche Weise. In felsartige Struktur umwandeln lassen sich die in Schritt 2 beschriebenen Differenzwolken-Filterungen auch über den Filter „Beleuchtungseffekte“ durch die Zuweisung eines Reliefkanals. Mit dem Filter „Relief“ lässt sich das Ergebnis glätten. Anschließend Zwischenschritte: Die Bereiche außerhalb des Schriftzugs, die maskiert werden sollen, mit einer Ebenenmaske abdecken, Bild mit einer monochromen Farbtonung versehen (Einstellungsebene, Verlaufsumsetzung“) und Schriftzug leicht aufhellen (Einstellungsebene, Gradationskurven“).



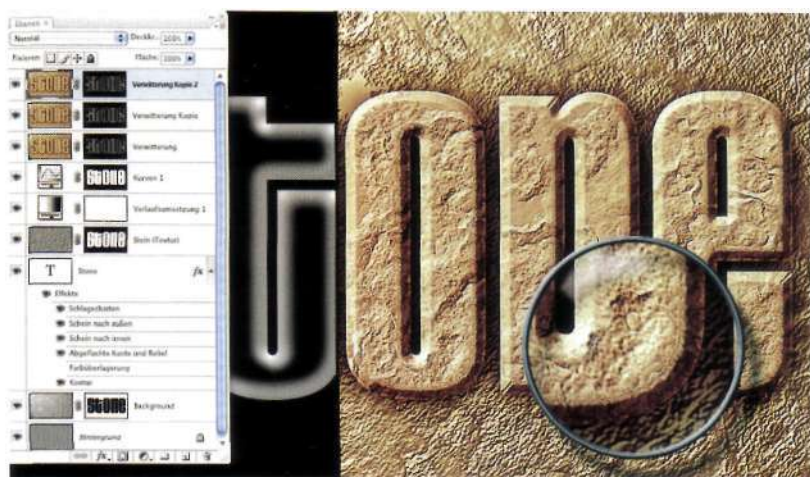
## 4 Matrix für Verwitterung

Für echte in Stein gemeißelte Schriftzüge sind die Kanten der Schrift noch viel zu glatt. Um sie aufzurauen, erzeugen Sie zunächst eine Matrix-Datei für den Verzerrungsfilter „Versetzen“. Hierzu kopieren Sie die Bilddatei, schalten in der Textebene alle Effektkomponenten bis auf „Abgeflachte Kante und Relief“ aus, ebenso auch die Farbe-Einstellungsebene, „Verlaufsumsetzung“, reduzieren alle Ebenen auf die Hintergrundebene und speichern die Datei im Photoshop-Format ab. Diese Matrix-Datei wird im folgenden Schritt dazu dienen, die Reliefkanten des Schriftzugs etwas aufzurauen.



## 5 Verwitterte Kanten

Legen Sie einen neuen Alpha-Kanal an, klicken Sie mit gehaltener Strg-/Befehlstaste auf das Icon der Textebene, füllen Sie über den Befehl „Bearbeiten > Kontur füllen“ die Kontur mit weißer Farbe (6 bis 10 Pixel) und zeichnen Sie das Ergebnis mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ weich. Nun laden Sie die Auswahl erneut, kehren sie um und füllen den Hintergrund mit schwarzer Farbe. Im Anschluss kopieren Sie die Ebene „Stein (Textur)“ und wenden auf diese den Filter „Versetzen“ an. Skalierungswert: 2 bis 4, Matrix: die in Schritt 4 erzeugte Datei. Neue Ebenenmaske für die Ebene ist der zuvor erzeugte Alpha-Kanal. Effekt gegebenenfalls durch Ebenen-Duplikate verstärken.



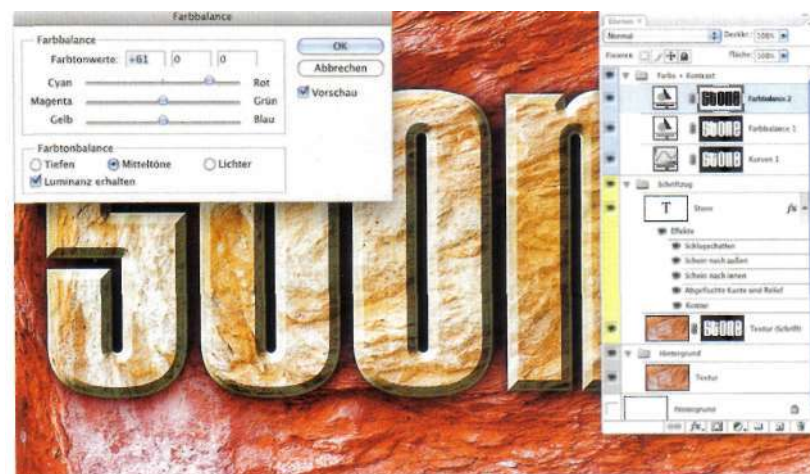
## 6 Echte Textur

Die in den Schritten 1 und 3 angelegten Ebeneneffekt-Einstellungen funktionieren auch in Zusammenhang mit einer echten Stein-Textur. Das Bild für die Textur ordnen Sie hierbei zwischen der Hintergrund- und der Texteffekt-Ebene an. Um eine nach vorne hin versetzte Felsstruktur zu erhalten, duplizieren Sie die Ebene „Textur“ (Name: „Textur (Schrift)“; siehe Screenshot Schritt 7), erzeugen über den Verzerrungsfilter „Distorsion“ eine leichte Wölbung, klicken danach auf das Icon der Text-Ebene und versehen die Ebene über den Befehl „Ebene > Ebenenmaske > Auswahl einblenden“ mit einer Ebenenmaske.



## 7 Finetuning

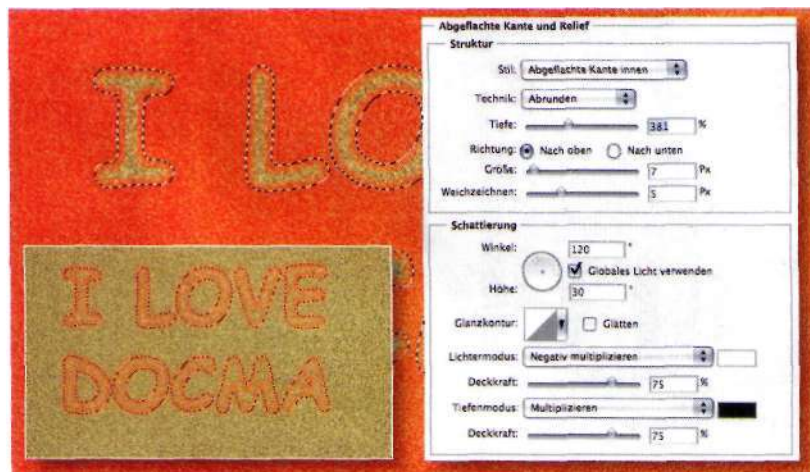
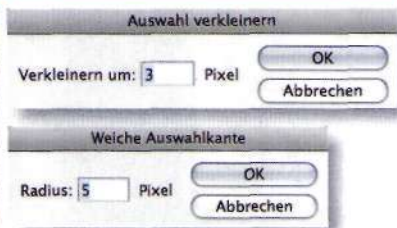
Auch diesen Effekt können Sie über unterschiedliche Einstellungsebenen für den Hintergrund und den Schriftzug weiter finetunen. Je nach Fall kommt als Ebenenmaske entweder die Transparenzmaske der Textebene oder deren invertierte Transparenzmaske zum Zug. Helligkeit und Kontraste lassen sich gut via „Tonwertkorrektur“ oder „Gradationskurven“ beeinflussen; für kreative Farbverfremdungen sind die Befehle „Farbbalance“, „Fotofilter“ und „Verlaufsumsetzung“ gut geeignet. Mehr Übersicht bei den doch recht zahlreichen Ebenen erhalten Sie, wenn Sie diese in Ebenensets ordnen und sie mit einer Etikettenfarbe kenntlich machen.





# Tipps & Tricks zur Typogestaltung

Ob in Sand gemalt oder aufgestempelt, mit diesen Effekten stechen Ihre Texte garantiert ins Auge. | **Iris Baake**



## Buchstaben im Sand

### 1 Vorbereitungen

Als Ausgangsbild für Ihr Sandgemälde benötigen Sie lediglich ein Foto von feinem, ebenem Sand. Wenn Sie keines haben, erzeugen Sie mithilfe von „Rauschen hinzufügen“ und dem Filter „Beleuchtungseffekte“ mit aktiviertem „Reliefkanal“ einen sandigen Untergrund. Zum Anlegen des Schriftzugs verwenden Sie das horizontale „Textmarkierungs“-Werkzeug. Die entstandene Auswahl verkleinern Sie unter „Auswahl > Auswahl verändern > Verkleinern“ um 3 Pixel und weichen die Konturen mit einem Radius von 5 Pixeln auf (Auswahl > Auswahl verändern > Weiche Auswahlkante).

### 2 Konturen im Maskierungsmodus

Wechseln Sie in den Maskierungsmodus (Q-Taste), laden Sie die Auswahl erneut und vergrößern Sie diese um 5 Pixel (Auswahl > Auswahl verändern > Erweitern). Auch hier weichen Sie die Kanten um 5 Pixel auf. Anschließend kehren Sie die Auswahl um, löschen Sie und invertieren das ganze (Strg-/Befehlstaste-I). Nun beenden Sie den Maskierungsmodus und kehren auf Ihre Sandebene zurück. Dort erzeugen Sie über Strg-/Befehlstaste-J eine neue Ebene aus der Auswahl.

### 3 Kante hinzufügen

Um den Schriftzug kenntlich zu machen, erstellen Sie eine „Abgeflachte Kante innen“, indem Sie auf der neu entstandenen Ebene doppelklicken und im sich öffnenden „Ebenenstil“-Dialog in etwa die folgenden Werte einstellen: „Technik > Abrunden“, „Tiefe: circa 380“, „Größe: 7 Pixel“, „Weichzeichnen: 5 Pixel“, „Lichtmodus > Negativ multiplizieren: mit einer sehr hellen Farbe des Sanduntergrunds“, „Tiefenmodus > Multiplizieren: entsprechend mit einer dunklen Untergrundfarbe“, beide bei einer „Deckkraft“ von 75%. Schon können Sie Ihre Botschaft erkennen.



## Stempel im Grunge-Look

### 1 Der passende Hintergrund

Die gewünschte grungige, zerfledderte Struktur des Stempels können Sie aus den Konturen einer Fotografie erstellen, um einen authentischen Look zu erhalten. Die Wahl des Ausgangsbildes ist für die Qualität des Ergebnisses entscheidend. Suchen Sie ein kontrastreiches Bild mit möglichst vielen vertikalen Linien und geraden Kanten aus und verschieben Sie unter „Bild > Korrekturen > Schwellenwert“ den Regler so weit nach links, bis nur noch die prominentesten Linien und Details sichtbar bleiben.



### 2 Stempel-Schriftzug

Nun entwerfen Sie auf einer neuen Textebene einen Stempel-Schriftzug mit einem fetten Schnitt einer Ihrer bevorzugten Schriftarten. Anschließend klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Textebene und wählen „Text rastern“. Um die Wirkung des Stempels zu verstärken, ziehen Sie noch einen Rahmen um den Text. Da Stempel in den seltensten Fällen rechtwinklig auf einem Objekt positioniert werden, stellen Sie die neu entstandene Ebene über den Befehl „Bearbeiten > Transformieren > Drehen“ etwas schräg.



### 3 Farbbereich auswählen

Widmen Sie sich wieder dem Grunge-Hintergrund, klicken Sie auf die entsprechende Ebene und wählen Sie mittels „Auswahl > Farbbereich“ die schwarzen Bereiche im Bild aus. Ist das getan, können Sie die Grunge-Ebene durch einen Klick auf das Auge-Symbol ausblenden, so dass nur noch der Stempel-Schriftzug und die zuvor ausgewählten Felder zu sehen sind.



### 4 Ausradierte Stellen

Es fehlt nur noch ein Schritt, um den speziellen Look Ihres Stempels zu erhalten: Markieren Sie die Stempel-Ebene und drücken Sie die Löschen-Taste auf Ihrer Tastatur. Die zuvor aus der Fotografie hervorgehobenen Konturen dienen jetzt dazu, den Grunge-Stil des Stempels hervorzuheben. Heben Sie Ihre Auswahl mit Strg-/Befehlstaste-D auf, fertig ist das Unikat. Falls Ihnen das Ergebnis noch zu „glatt“ erscheint, wenden Sie vor Schritt 3 noch den ein oder anderen Filter auf die Hintergrund-Ebene, wie etwa „Kräuseln“, „Körnung“ oder „Gerissene Kante“, an. Danach steht nichts mehr im Wege, jedem einen Stempel zu verpassen - natürlich nur im bildlichen Sinne.







# Photoshop hebt ab!

**Auf den ersten Blick** ist es beeindruckend, was Photoshop in der dritten Dimension kann: Nicht nur, dass es problemlos mit Drahtgittermodellen jongliert, die gedreht und bewegt werden können, man kann die feinmaschigen Gebilde sogar texturieren, ihnen also Farbe und Oberflächenbeschaffenheit zuweisen.

Selbst Umgebungsspiegelungen sehen auch bei näherem Hinsehen vernünftig aus, wenngleich hier und da Bildkanten un-

logisch aneinander stoßen, weil das UVW-Mapping kaum zu steuern ist. Der „Lichtkoffer“ ist mit drei unterschiedlichen Lichtformen zwar nicht üppig, aber doch brauchbar ausgestattet.

Etwas umständlich ist die Organisation der verschiedenen Objekte aus zwei unterschiedlichen Ebenen: Das funktioniert nur, wenn die Kameraansicht beider Ebenen zuvor synchronisiert wurde. Ganz schlimm wird es aber erst, wenn man versucht, aus mehreren

Gittern ein komplexes Gebilde zu bauen; die Steuerung der einzelnen Gittermeshes ist zeitaufwendig und ungenau, mit anderen Worten: So recht klappt das nicht - als Konstruktionsprogramm ist Photoshop so gut geeignet wie ein Tretboot zur Atlantiküberquerung.

Mehr Erfahrung bei der Konstruktion von 3D-Objekten hat die Firma Maxon. Ihre Software Cinema 4D lässt kaum Wünsche offen, egal ob es um kleinste Details bei der Kon-





Die Photoshop CS4 Extended Version bietet allerhand Erstaunliches im Bereich 3D. Neben der Möglichkeit, Grauwertdateien in 3D-Objekte zu verwandeln, lassen sich Gittermodelle auch texturieren. Klingt vielversprechend, doch wer glaubt, auf „echte“ 3D-Programme von nun an komplett verzichten zu können, stößt unsanft auf die Grenzen der extended Möglichkeiten. | **Uli Staiger**

struktion, um Texturierung oder eine ausgeklügelte Lichtführung geht.

Erstaunlicherweise ist der Umgang mit diesem umfangreichen Programm nicht allzu schwierig, denn die Kombination von Splines, dem geneigten Photoshop-User auch als Pfade bekannt, Grundobjekten wie Würfeln oder Zylinder und speziellen Generatoren, den sogenannten Nurbs, führt sehr rasch zu einer enormen Formvielfalt. Außerdem verfügt das Programm über eine Reihe

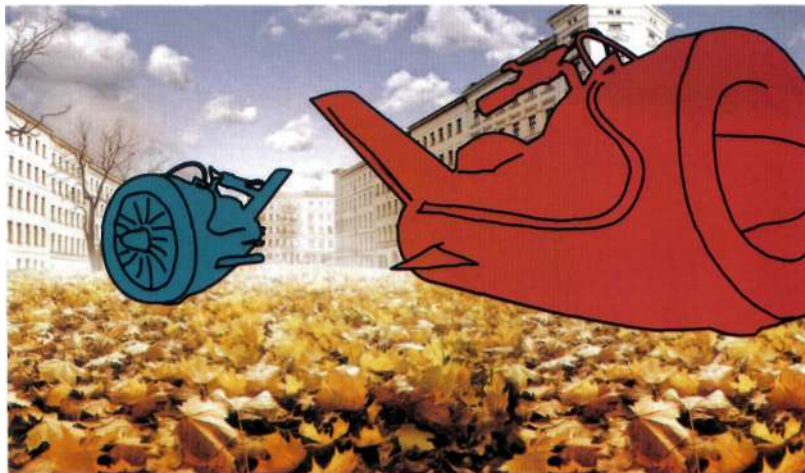
von Exportformaten, darunter das Format 3ds, das mit Photoshop kompatibel ist. Photoshops Umgang mit dem Format ist dagegen ambivalent: Bedauerlicherweise können in Cinema angelegte Materialien nur bedingt übernommen werden - viel mehr als die Farbe akzeptiert Photoshop nicht.

Dagegen werden sämtliche Meshes aufgeführt, die als Gesamtobjekt an die vorgesehene Stelle in der Photoshop-Datei bugsiert werden können. Auch die Brennweite,

mit der diese Objekte dargestellt werden, lässt sich mit wenig Aufwand verändern und ziemlich gut ins Bild integrieren.

Wie die beiden Kreativprofis miteinander klarkommen, können Sie anhand dieser Montage verfolgen. So viel vorneweg: Cinema 4D macht wesentlich mehr, als nur die Schwächen von Photoshop auszugleichen. Man könnte beim Zusammenspiel der beiden eher von einer gleichberechtigten Partnerschaft sprechen.





## 1 Landschaft

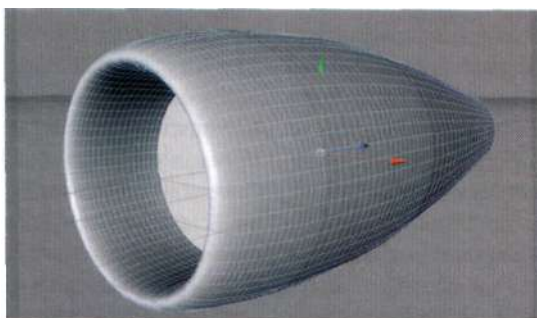
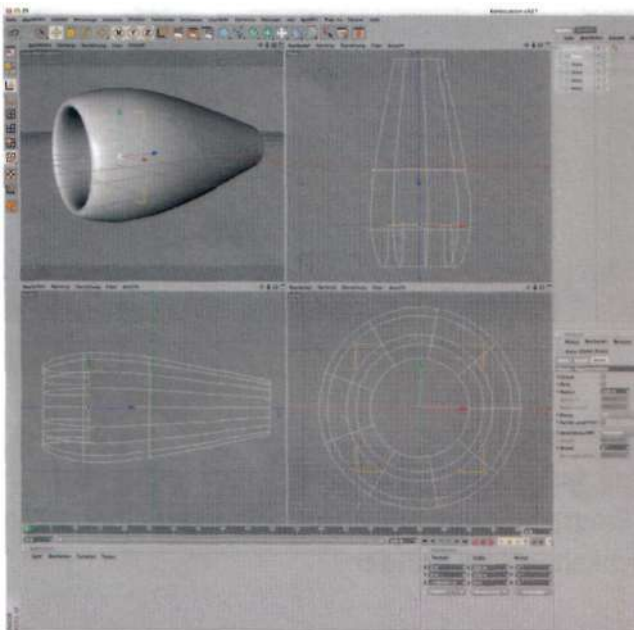
Haben Sie sich mal gefragt, wie es wohl wäre, mit 300 PS durch sonnendurchflutetes Herbstlaub zu düsen? Genau diese Vorstellung war Ausgangspunkt dieses Projektes, wobei sich nach und nach herauskristallisierte, dass „düsen“ durchaus wörtlich umgesetzt werden kann. Die Landschaft selbst liegt in der Stadt und wurde aus einer Herbstlaubaufnahme, einem Stadtpanorama und einem der heiteren Aussage des Bildes entsprechendem Himmel recht grob zusammengeknagelt. Dass Laub und Häuser nicht gerade sensibel miteinander verbunden wurden, spielt keine tragende Rolle, da die Schnittkanten später zum größten Teil verdeckt sein werden.

## 2 Imagine...

Bevor Sie ans Konstruieren denken, sollten Sie Ihre Fantasie einsetzen. Wir haben den Laubscooter direkt aus einem Strahlentriebwerk entwickelt. Auch andere Formen wären denkbar, solange sie nach viel Speed und hoher Leistung aussehen. Da die Konstruktion des Scooters in Cinema 4D einige Zeit in Anspruch nimmt, sollte man eine möglichst genaue Vorstellung der Anmutung und Wirkungsweise entwickeln. Es hilft, zunächst eine vereinfachte Grundform zu bauen und damit in Photoshop zu experimentieren, um ein Gefühl für das geplante Gefährt zu entwickeln.

## 3 Grundform konstruieren

Zur Formentwicklung in Cinema 4D haben wir ein sogenanntes Loft-Nurbs verwendet. Ein Nurbs ist ein Generator, der im Zusammenspiel mit Grundformen wie Vierecken, Kreisen oder auch zahnradförmigen Pfaden ein Volumen generiert. Die Reihenfolge der in das Nurbs gelegten Kreise spielt eine entscheidende Rolle. So entsteht, je nach Größe und Position der Kreise, ein Körper, der an ein Strahlentriebwerk erinnert. Cinema bietet vier unterschiedliche Ansichten, die den zu konstruierenden Gegenstand aus verschiedenen Blickrichtungen darstellen. Bisher handelt es sich um ein parametrisches, also rein mathematisches Objekt. Größe, Anzahl und Position der Kreise können jederzeit verändert und das Ergebnis in Echtzeit beurteilt werden. Um ein achsensymmetrisches Gebilde zu erhalten, sollten die Kreise nur in der z-Achse verschoben werden. Die Vorderansicht unten rechts zeigt konzentrische Kreise; die Ansicht oben links können Sie in alle Richtungen drehen, vergrößern oder verkleinern.



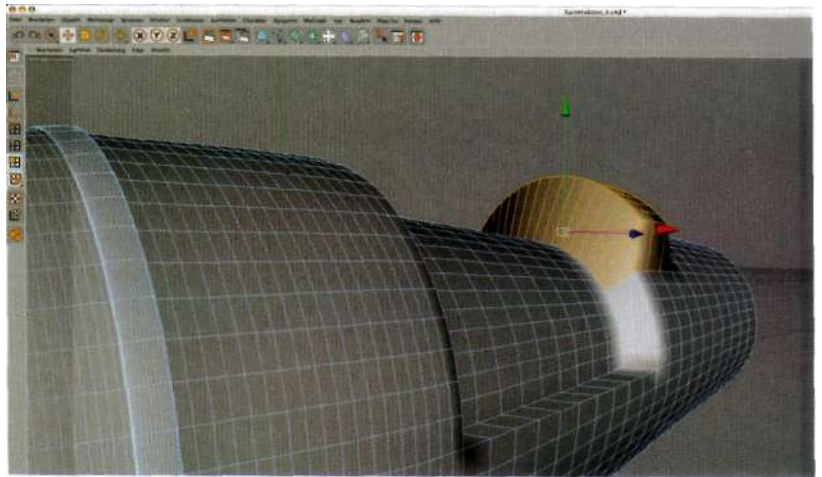
## 4 Polygonobjekt 1

Erst wenn die Form stimmt, wird der Gegenstand in ein Polygonobjekt umgewandelt, zu erkennen am blauen Gitternetz. Polygone sind quasi die Pixel eines 3D-Programms, es gibt sie in jeder denkbaren Größe und sie können jedwede Form darstellen. Je größer die Anzahl der Polygone, aus denen ein Körper besteht, desto detailreicher seine Darstellung, desto länger aber auch die Rechenzeiten beim Texturieren und Rendern.



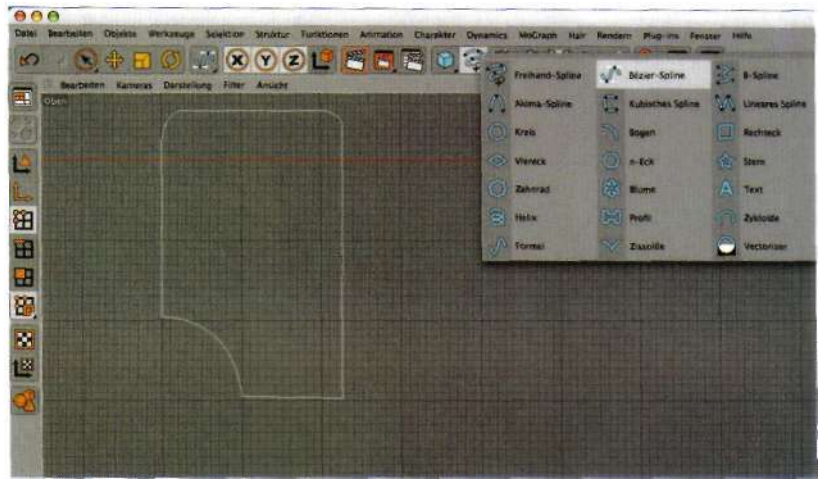
## 4 Polygonobjekt 2

In diesem Schritt wird der Körper weiter ausgeformt. Die Polygonhülle kann man sich etwa wie eine sehr dünne Gummihaut vorstellen: Einerseits stabil, andererseits extrem dehnbar. Eine der wichtigsten Vorgehensweisen zur Bearbeitung dieser Hülle besteht darin, bestimmte Polygone zu extrudieren. Werden einzelne Polygone oder Polygruppierungen ausgewählt, können sie verschoben, aus dem Körper hinaus- oder in ihn hineinbewegt werden. Auf diese Weise habe ich eine Art Sattel geformt, auf dem der Pilot des Scooters später Platz nehmen wird.



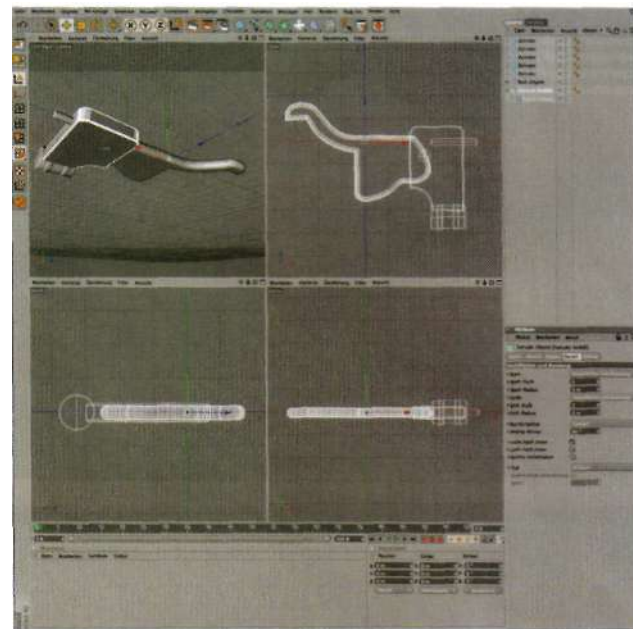
## 5 Splines? Pfade!

Splines sind vorgefertigte Pfadobjekte. Auch wenn in vielen Fällen auf fertige Grundformen zurückgegriffen werden kann, so kommt es doch häufig vor, dass eine entsprechende Form nicht vorhanden ist und zunächst hergestellt werden muss. In diesem Fall haben wir ein Bezier-Spline verwendet, um die Grundform einer Handbremse zu zeichnen. Wer es gewohnt ist, in Photoshop mit Pfaden umzugehen, wird sich mit den Splines schnell anfreunden. Alle Punkte des Splines befinden sich in der xz-Ebene und können über den Strukturmanager sehr genau positioniert werden.



## 6 Extrude-Nurbs

Nachdem der Grundriss des Handbremsengriffs auf gleiche Weise hergestellt wurde, haben wir beide Splines in ein Extrude-Nurbs gelegt. Der Name beschreibt die Funktion: Die Splines werden extrudiert und bekommen ein Volumen. Die Beschaffenheit und Rundung der Kanten sowie Anzahl der Deckflächen lassen sich mit diesem Generator festlegen. Mehrere Zylinder verbinden beide Bauteile miteinander und mit der Lenkstange des Scooters: Ein Zylinder fungiert als Gelenk zwischen dem Griff und dem feststehenden Teil der Handbremse, zwei weitere bilden den Ansatz für den Bremszug und den Mechanismus für die Befestigung an der Lenkstange. Rechts oben im Bild sehen Sie den Objektmanager, in dem jedes an der Konstruktion beteiligte Objekt aufgeführt wird. Auch das Extrude-Nurbs ist hier gelistet. Im unteren Teil werden die näheren Eigenschaften der Splines und Nurbs festgelegt.

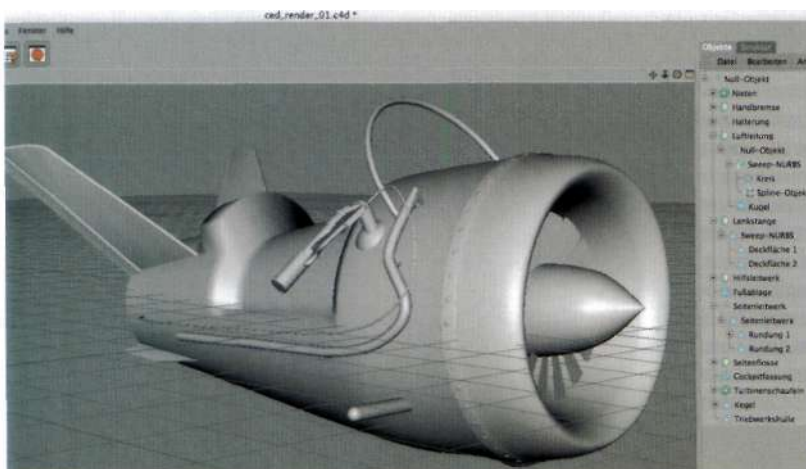


## 7 Platzieren der Handbremse

Nachdem die Handbremse fertig konstruiert und gespeichert wurde, wird sie als Polygonobjekt zum Rumpf des Laubscooters geladen und an der entsprechenden Stelle an der Lenkstange platziert. Da sich die verschiedenen Volumen einfach durchdringen, ist das Befestigen der Handbremse eine einfache Angelegenheit. Der Bremszug wurde per Sweep-Nurbs gebaut: Ein Spline gibt Position und Richtung vor, während ein Kreis den Durchmesser steuert. Das Sweep-Nurbs generiert aus beiden dann ein Volumen.

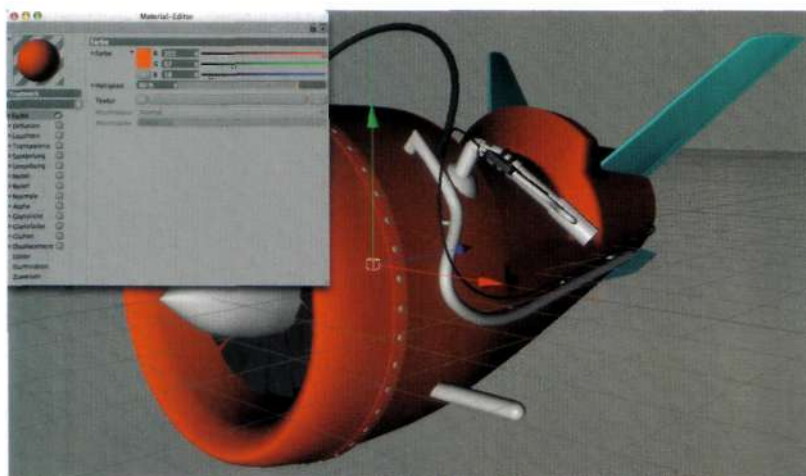






## 8 Fertige Konstruktion

Nach und nach werden sämtliche Details an den Körper des Düsentriebwerks angefügt. Da die linke und die rechte Hälfte des Scooters identisch sind, werden alle Details aus der Mitte heraus konstruiert. So können sie, wenn sie an die passende Stelle verschoben wurden, einfach gespiegelt werden. Nehmen wir als Beispiel das Leitwerk: Es wird nur einmal gebaut, dann an die entsprechende Stelle am Heck verschoben und in seine schräge Position geschwenkt. Anschließend kopiert ein sogenanntes Symmetrie-Objekt die Konstruktion und spiegelt deren Position mit der z-Achse als Spiegelachse.

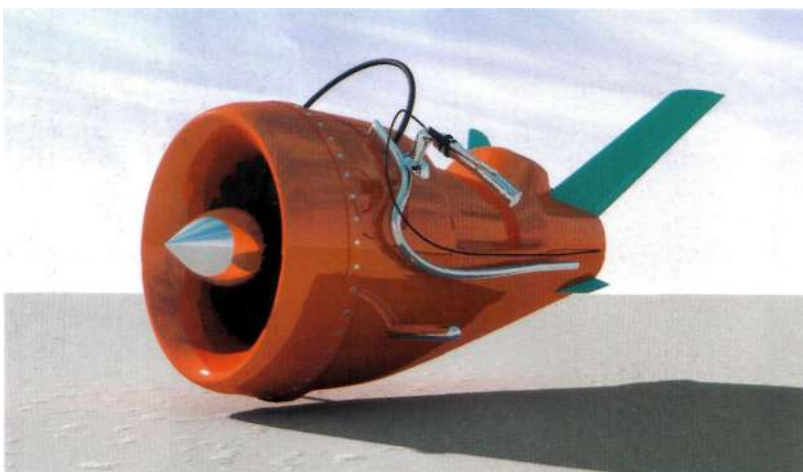


## 9 Texturierung

Nun wird die Materialbeschaffenheit festgelegt. Jedes Teil bekommt eine Farbe zugeordnet. Im Material-Editor kann außerdem eine Vielzahl weiterer Eigenschaften definiert werden: Reflexionsverhalten, Oberflächenstruktur, Transparenz oder die Wiedergabe von Glanz- und Spitzlichtern. Photoshop übernimmt davon jedoch nur die Farbe, weswegen alle darüber hinausgehenden Eigenschaften auch erst später festgelegt werden. Natürlich könnte man auch die Farbe erst in Photoshop definieren, doch würde dies dort eine längere Rechenzeit in Anspruch nehmen als in Cinema.

## 10 Rendern

Ein Grund, weshalb sich Objekte in Cinema 4D in Echtzeit bewegen lassen, ist der Verzicht des Programms auf die Berechnung von Reflexionen, Oberflächen oder Schatten nach jeder Objektänderung. Diese als „Rendern“ bezeichneten Berechnungen werden erst als letzter Arbeitsschritt nach genauen Voreinstellungen durchgeführt, in denen Dateigröße, Qualität der Kantenberechnung oder Strahlentiefe der Farbabstrahlung festgelegt werden. Die Abbildung zeigt den mit Cinema 4D gerenderten Scooter. Da unser Endprodukt jedoch nicht ein reines 3D-Modell ist, sondern eine Bildmontage, überlasse ich Photoshop das Rendern der einzelnen Materialien.



## 11 Exportieren

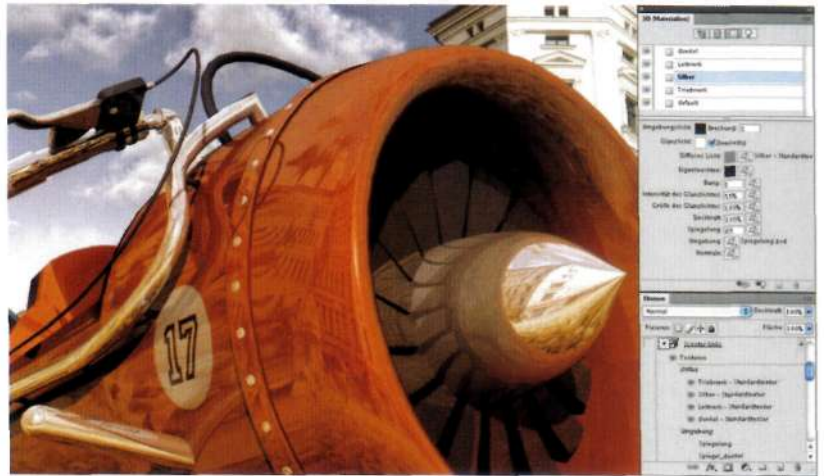
Nun wird das fertige Modell exportiert, also in einem von Photoshop lesbaren Datenformat gespeichert, in diesem Fall 3ds, welches sämtliche Einzelteile des Scooters und sogar deren Materialfarbe erhält. Das Modell wird dann in Photoshop geöffnet und erscheint als 3D-Ebene. In der „Szene“-Palette rechts im Bild werden alle Einzelteile aufgeführt, aus denen das Modell besteht. Damit Photoshop mit der Neuberechnung des Modells nach einer Änderung, beispielsweise einer Bewegung, nicht in minutenlange Renderstarre verfällt, wird es hier im Modus „Drahtgitter“ dargestellt.





## 12 Texturieren

Für eine realistische Darstellung benötigt das Modell Materialien, in diesem Fall sind es Glanzlack für das Triebwerk, dunkles, mattedes Aluminium für Teile der Handbremse und Chrom für die Lenkstange und einige weitere Elemente. Die Farbe wurde aus Cinema 4D übernommen, könnte aber natürlich auch in Photoshop festgelegt werden. Um den Lack und die Chromteile fabriken neu aussehen zu lassen, werden Reflexionsgrad der Oberfläche, Größe und Intensität der Spitzlichter für jedes im Modell vorkommende Material festgelegt. Damit der Glanz auch wirklich funkelt, wird das Bild der Landschaft als Umgebungsspiegelung definiert.



## 13 Licht

Photoshop kennt drei unterschiedliche Lichtquellenarten. Die unauffälligste ist ein gerichteter Strahler, dessen Charakteristik der Sonne ähnlich ist, dessen Beleuchtungsstärke aber nicht wie im echten Leben mit dem Quadrat der Entfernung abnimmt, sondern stets gleich bleibt. Drei dieser Lichtquellen werden als Standard jedem 3D-Objekt beigelegt. Natürlich kann man die Lichtquellen durch einen Klick auf das Auge wie eine Ebene ausschalten oder neue Lichtquellen anlegen. Allerdings fühlt man sich beim Bewegen der Lichtquellen in die Frühzeit von Photoshop versetzt, denn die Rechenzeiten sind für Objekte wie den Scooter grotesk lang.



## 14 Studiofotografie

Kein Laubscooter ohne Pilot. Der wurde vor blauem Hintergrund fotografiert, freigestellt und anschließend in die fertige Montage eingefügt. Damit er auf dem flotten Gefährt später Platz nehmen kann, sollte seine Position möglichst exakt der Ausstattung des Scooters angepasst sein. Auch die passende Kameraposition und Brennweite mussten ermittelt werden. Also wurde der Pilot in einer Testreihe nach jeder Aufnahme grob freigestellt und auf den Scooter montiert, anschließend dann Licht, Haltung und Kameraposition so oft verändert, bis der Pilot optisch fest im Sattel saß.



## 15 Feintuning

Lediglich ein paar Feinheiten fehlen noch. Der Schatten, den der Pilot auf sein Gefährt werfen soll, ist relativ komplex und muss eingezeichnet werden. Der rechte Fuß sollte auf der hochglänzenden Karosserie natürlich auch eine Spiegelung hinterlassen. Da es aber kein 3D-Fuß ist, wird er aus einer anderen Perspektive nochmals fotografiert und als Spiegelungsebene in die Karosserie eingefügt. In einem späteren Schritt eliminieren wir die an dieser Stelle bereits existierende Umgebungsspiegelung wieder. Fazit: Photoshop's Versuche abzuheben, sind noch ein wenig holprig, doch wir sind gespannt, wie es weitergeht...





# Der Tower bei Nacht: Matte-Painting mit Photoshop

Wie man den Tag eindrucksvoll zur Nacht macht, zeigt der kalifornische Matte-Painter **Dylan Cole** am Beispiel des Londoner Towers.

**M**ittelalterliche Architektur hat mich schon immer fasziniert, vor allem die von Burgen. Besonders begeistert war ich bei einem Besuch des Towers von London, weil er mit seinen Türmen, hohen Mauern und Festungsanlagen gleich eine ganze Menge dieser klassischen Eigenschaften von Burgen bietet. Ich habe das hier verwendete Foto des Towers ausgewählt, weil es eine starke Bildtiefe aufweist, außerdem gibt es darin eine Straße, die den Betrachter in das Bild hinein führt. Ich wollte daraus so eine Art stimmungsvoller Nachtansicht machen, mit einer ganz bestimmten Atmosphäre und dominierenden Schatten. Außerdem gibt es dort diese schönen Bäume als Umrahmung, die ein etwas gruseliges Gefühl hervorrufen und dem Ganzen eine gewisse Textur geben.

Ich habe hier meine grundlegende Technik angewandt, um aus einer Tages- eine Nachtansicht zu machen. Wichtig dabei ist vor allem das Arbeiten mit Ebenen in Photoshop, um so flexibel wie möglich zu bleiben. Wenn man ein Bild so stark wie hier abdunkelt, muss man aufpassen, dass es nicht an Tiefe verliert. Darum setze ich diese vielen Einstellungsebenen und Ebenenmasken ein, so dass mir immer die Möglichkeit einer späteren Veränderung offensteht.

Ich beginne damit, eine „Gradationskurven“-Einstellungsebene hinzuzufügen, die das komplette Bild abdunkelt. Dann wechsle ich in deren Ebenenmaske, um die Bereiche durch Malen zu rekonstruieren, deren Helligkeit weitgehend bewahrt bleiben soll. Auf diese Weise erschaffe ich meine Lichtinseln. Danach ergänze ich Stück für Stück weitere Ebenen, um erleuchtete Fenster, Schatten oder Dunst hinzuzufügen. Je nachdem, wie das Ausgangsfoto aussieht, wechsle ich vielleicht auch den Himmel aus. Bei der Wahl eines Himmels suche ich in der Regel eine Tageslichtaufnahme mit Wolken, die von hinten beleuchtet werden - wenn ich die dann

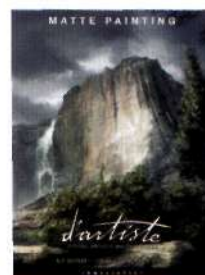
abdunkle, gleichen sie Wolken bei Nacht, auf deren Rückseite der Mond scheint.

Als ich das Foto aufgenommen habe, achtete ich besonders darauf, dass es in einer Weise aufgebaut ist, die den Betrachter ins Bild hineinzieht. So dient der große Baum auf der linken Seite als begrenzende Rahmung für die Gebäude. Ich habe beleuchtete Fenster so verteilt, dass sie eine Art Orientierungspfad bilden, der von links oben durch den Bildmittelpunkt zu den weiter entfernten Festungsteilen rechts führt. Ich hatte dabei im Kopf, dass wir von links nach rechts lesen und wollte meine Komposition in einer vergleichbaren Weise aufbauen.

Für die meisten meiner Bilder setze ich Photoshop ein, es ist der Industrie-Standard und beim Malen von Matte-Paintings wirklich unübertroffen. Vor allem bei den letzten Versionen hat es wirklich beachtliche Fortschritte gegeben. Ich würde für manche Gemälde gern auch mal mit Painter experimentieren, aber mir fehlt einfach die Zeit, mich damit vertraut zu machen - manche Leute erschaffen damit irre Sachen.

Im Übrigen bin ich ein überzeugter Mac-Fan und arbeite mit einem Wacom-Tablett. Langsam arbeite ich mich jetzt auch in Cinema 4D ein. Es macht wirklich Spaß, weil es sehr benutzerfreundlich aufgebaut ist und Maxon einiges dafür getan hat, dass man es für Matte-Paintings einsetzen kann. Maya wäre für die Sachen, die ich mache, völlig übertrieben - die vielen Highend-Funktionen dort brauche ich einfach nicht, und vieles eigentlich Einfache wird dadurch unnötig kompliziert.

Das wohl Wichtigste, das ich beim Matte-Painting gelernt habe, ist, es nicht zu übertreiben und sich zurückzuhalten. Zu oft neige ich dazu, zu viel des Guten zu machen und unnötige Details einzufügen. Zur Inspiration schaue ich mir gern die Gemälde der alten Meister wie Bierstadt an, die verstanden was von Farbe und Komposition. (doc)



Der Workshop über die Tag-Nacht-Montage von Dylan Cole stammt aus dem d'artiste-Band „Matte Painting“ von Ballistic. Mehr über die Bildbände dieses Verlags finden Sie auf Seite 110.





**Dylan Cole** gilt als führender Matte-Painter (Maler, der Hintergrundgemälde erschafft, die in Filmszenen eingeblendet werden) und Konzept-Artist. Er hat sich auf die Arbeit für Film, Fernsehen und Videospiele spezialisiert. Nach seinem Abschluss mit einem Diplom des Fachbereichs Kunst an der Universität von Kalifornien in Los Angeles setzte er seine Maltechniken am Computer um. Sein erster Auftrag war für „Time Machine“, es folgten Matte-Paintings und Gestaltungskonzepte für „Dare Devil“ bei den Rhythm and Hues-Filmstudios. Danach verließ er Kalifornien, ging nach Neuseeland und wurde Senior-Matte-Painter bei „Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs“ für die Special-Effects-Firma Weta. Für die Arbeit als Chef-Matte-Painter bei Rhythm and Hues für den Film „Die Chroniken von Riddick“ kehrte er nach Kalifornien zurück. Beispiele für seine sonstigen Arbeiten sind „The Ring 2“, „Superman Returns“, „Evan Almighty“, „The Golden Compass“ und „The Spiderwick Chronicles“.







## 1 Ausgangsbild

Dies ist das Originalfoto, das ich im Tower von London aufgenommen habe. Solche Fotos bei bewölktem Himmel und mit diffusem Licht bieten wegen des Fehlens von direktem Sonnenlicht und harten Schatten reizvolle Möglichkeiten für Tag-Nacht-Gemälde. Das erlaubt es mir, das Licht später so zu setzen, wie ich es haben möchte.



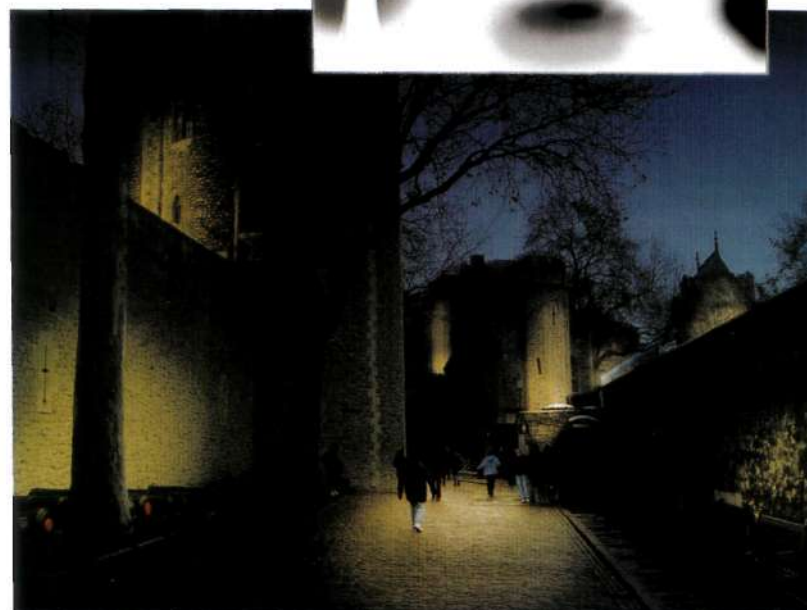
## 2 Einstellungsebene für die Nacht

Ich habe eine Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurven“ eingesetzt, um das komplette Bild so abzdunkeln, dass sich der Eindruck einer blaustichigen Nachtszene ergibt. Dabei habe ich bei diesem Arbeitsschritt besonders sorgfältig gearbeitet und die Kurve genau angepasst, weil sie den Charakter der zentralen Farbgebung und die Helligkeits- und Kontrastverhältnisse bestimmt. Dafür verwendete ich eine Einstellungsebene, um die Regler bei Bedarf jederzeit wieder verändern zu können, ohne Farbinformationen des Originalfotos zu verlieren.



## 3 Malen in der Ebenenmaske

Durch Malen in der Ebenenmaske der Einstellungsebene legte ich die beleuchteten Bereiche des Bildes fest, denn dort, wo ich Schwarz oder dunkle Farben auftrage, wird das Original durch die abdunkelnde Gradationskurve nicht beeinflusst. Das kleine Bild zeigt diese Ebenenmaske. Zum Malen habe ich eine große, weiche Pinselspitze eingesetzt und dann mit dem Radiergummi die harten Konturen nachbearbeitet.

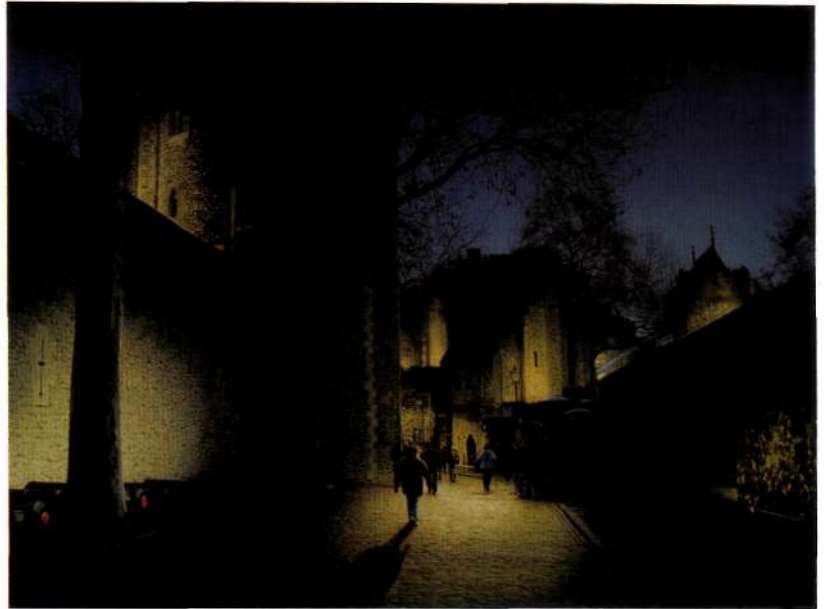


## 4 Ergebnis der Ebenenmaskierung

So wirkt sich die ausgemalte Ebenenmaske auf das Foto aus. Die Lichtverteilung wurde unter besonderer Berücksichtigung der Beleuchtungsrichtung angelegt. Ich versuchte dabei nachzuvollziehen, wie diese Mauern in Wirklichkeit angestrahlt sein würden. Meist würde das Licht wohl vom Straßenniveau kommen, also erzeugte ich die meisten Beleuchtungseffekte als nach oben gerichtet. Dabei versuchte ich, die entstehenden Lichtinseln gezielt einzusetzen, um das Auge des Betrachters im Bild zu lenken.

## 5 Schatten und weitere Beleuchtung

Auch bei den nächsten Arbeitsschritten ging es zunächst darum, die Ebenenmaske durch Malen weiter zu verfeinern, etwa um die beleuchtete Straße darzustellen sowie die lichtabgewandten, abgedunkelten Bereiche der in der Szene platzierten Menschen. Diese Eingriffe führten zu einer Konzentration in der Bildmitte. Durch Hinzufügen der Schlagschatten der Personen legte ich eindeutig die Richtung der Beleuchtung fest.



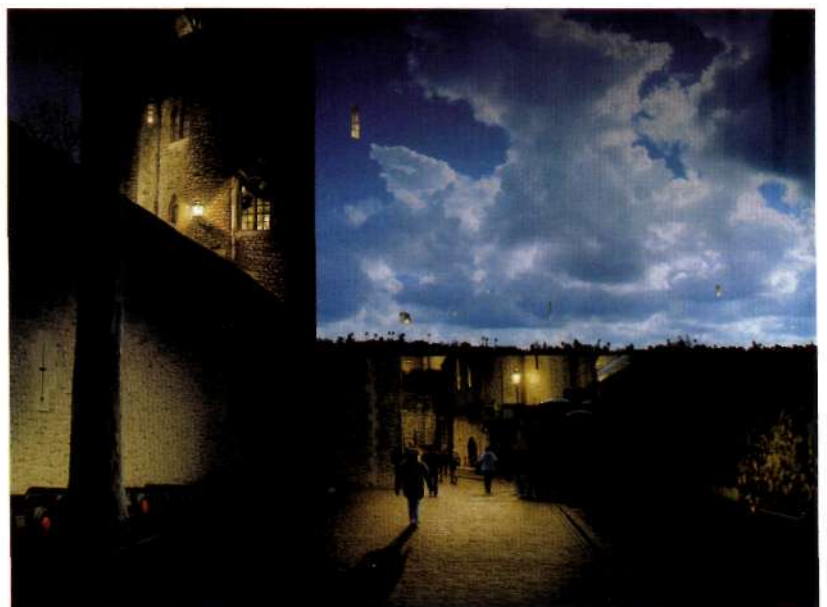
## 6 Herausarbeiten der Fenster

Auf einer neuen Ebene malte ich mit deckender Farbe die beleuchteten Fenster. Zunächst spielten die verwendeten Farben und Details keine große Rolle, sie sollten nur ungefähr die Position und Form dieser Fenster angeben. Es war in der Tat verführerisch, sich in immer stärkerer Vergrößerung wirklich jedes Fenster vorzunehmen, aber ich wollte es auch nicht übertreiben. Ich neige leicht dazu, zu weit zu gehen, und dann muss ich mich zusammenreißen und die Hälfte der ergänzten Fenster wieder löschen. In dieser „Fenster“-Ebene schützte ich dann die vorhandenen Pixel mit der Option „Transparente Pixel fixieren“. Das verhindert, beim weiteren Malen über die Fenstergrenzen hinauszugehen. Mit großen weichen Spitzen erzeugte ich Abstufungen, um die Räume dahinter anzudeuten, und setzte ein paar helle Lichtquellen. Eine weitere Ebene kam für die Straßenlaterne in der Bildmitte und den Scheinwerfer am Turm links über der Mauer hinzu.

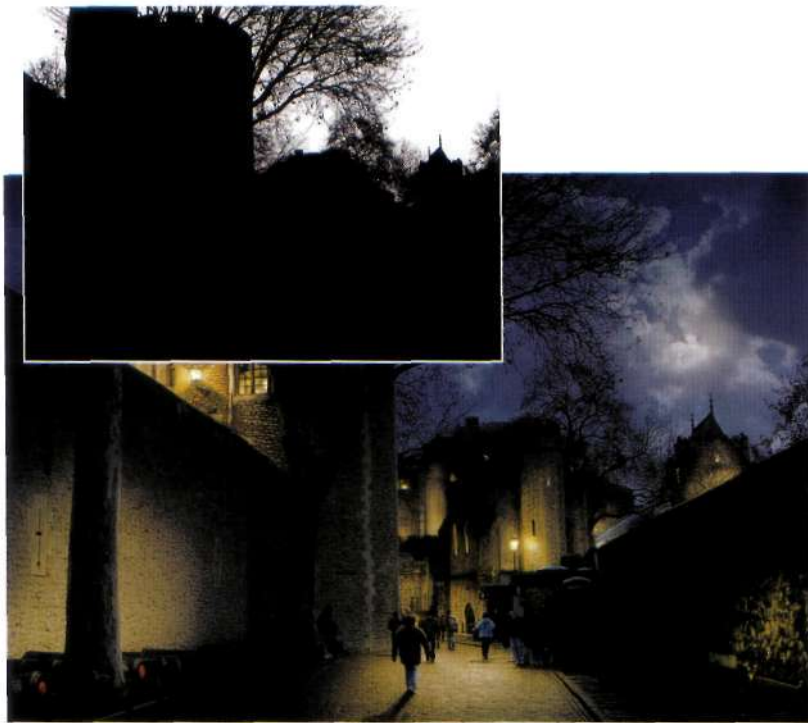


## 7 Hinzufügen der Wolken

Nachdem ich die Auswirkung der beiden Lampen auf die Mauern daneben ergänzt hatte, fügte ich das Foto eines bewölkten Himmels ein, den ich zuvor aufgenommen hatte und von dem ich meinte, er eigne sich gut für die Umwandlung in eine Nachtszene. Von hinten beleuchtete Wolken wie diese lassen sich gut verwenden, um einen mondbeschienenen Himmel nachzuahmen. Sich eine große Sammlung von Wolkenbildern anzulegen, ist für einen digitalen Matte-Painter unverzichtbar. Es ist hilfreich, sie nach Schlagwörtern zu kategorisieren, vor allem nach Tageszeit und Art der Wolken. Um eine solche Sammlung aufzubauen, ist es sinnvoll, immer eine Digitalkamera dabei zu haben.





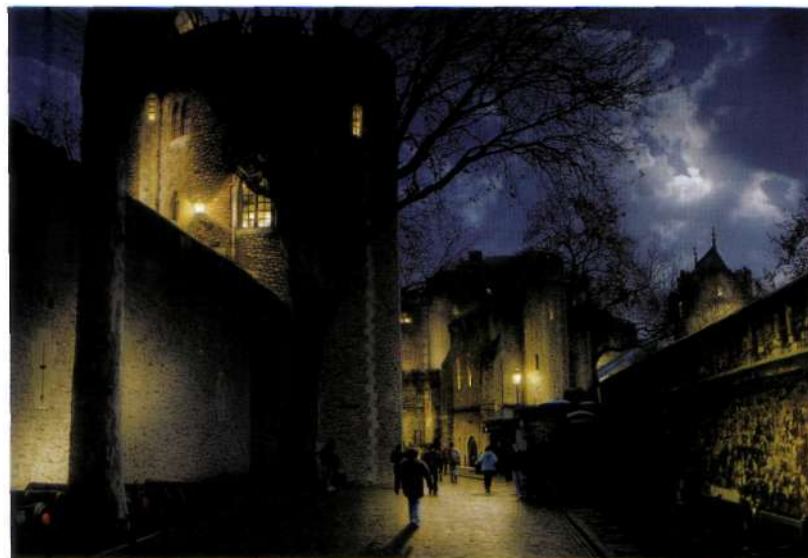


## 8 Maskierung des Vordergrunds

Um den Himmel exakt in das Bild einpassen zu können, benötigte ich nun eine Maske für den Vordergrund. Dafür schaute ich mir die vorhandenen Farbkanäle des Originalfotos genau an und wählte den mit dem größten Kontrast zwischen Himmel und der übrigen Szene. Ich duplierte den Kanal - es war der Blaukanal - und verstärkte den Kontrast mit den Gradationskurven, bis nur noch schwarz und weiß übrigblieben und den Himmel freistellten.

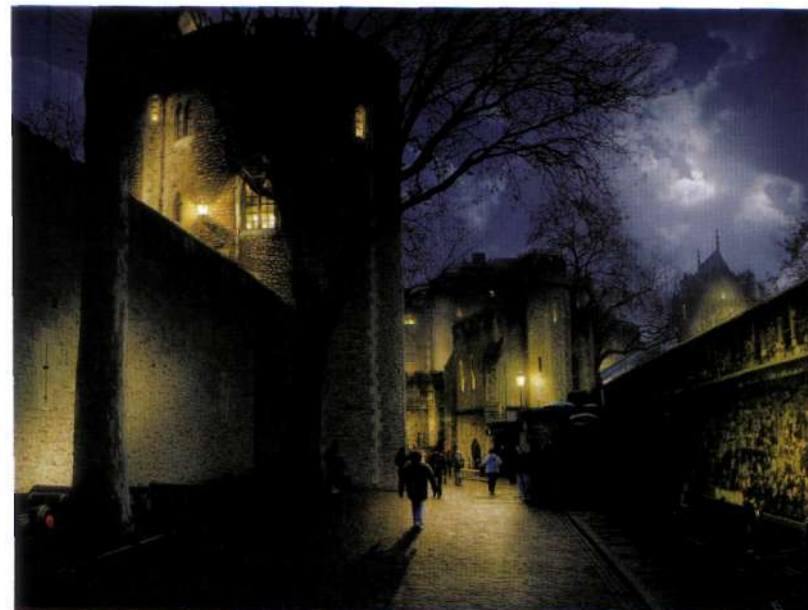
## 9 Einfügen des Himmels

Für die Himmel-Ebene erzeugte ich eine Ebenenmaske und übertrug die Vordergrund-Maske aus der Kanälepalette in die neue Ebenenmaske. [Alternative: Kanal als Auswahl laden, Auswahl umkehren, in der Ebenenmaske invertieren.] Mit einer weiteren Einstellungsebene und einer Schnittmaske mit der Himmel-Ebene wurde anschließend nur diese von der Abdunklung beeinflusst, die den Himmel mehr nach Nacht aussehen ließ. Schließlich malte ich wieder in die Ebenenmaske der Himmel-Einstellungsebene, um hinter den Wolken das Leuchten für den dort stehenden Mond zu ergänzen.



## 10 Ergänzung der Beleuchtung

Nun wandte ich mich wieder der Bildmitte zu und hellte die zentralen Gebäude ein wenig mehr auf. Ihre oberen Bereiche erschienen danach etwas zu dunkel und mussten leicht aufgehellt werden, um eine glaubhafte Distanz dieser Mauern zum Betrachter anzudeuten und eine ausgeprägtere Fokussierung zu bewirken. Außerdem setzte ich auf die Mauer zur Rechten mehr Licht - sie hatte zuvor zu sehr wie eine kompakte schwarze Masse gewirkt. Alles das machte ich in der Ebenenmaske der Einstellungsebene des Ausgangsbildes auf der Hintergrundebene.



## 11 Abschließende Eingriffe

Das Projekt nähert sich nun seinem Ende. Ich erzeugte noch eine weitere Ebene, um dort ein wenig Dunst hinzuzufügen. Dafür ermittelte ich den durchschnittlichen Farbton des Himmels und übermalte die hinteren Gebäude mit einem großen, weichen Pinsel bei schwacher Deckkraft. Das erzeugt etwas mehr Bildtiefe und bewirkt eine stimmungsvollere Atmosphäre.

# Wild Thing

Um die animalische Seite einer Frau zu betonen, braucht es nicht immer ein Helferlein.

**Alexander Heinrichs** zeigt trotzdem wie Sie mithilfe des Animal-Fur-Filters zu einem wilden Ergebnis kommen.



Foto: Alexander Heinrichs, Galileo Design



## 1 Haut verbessern

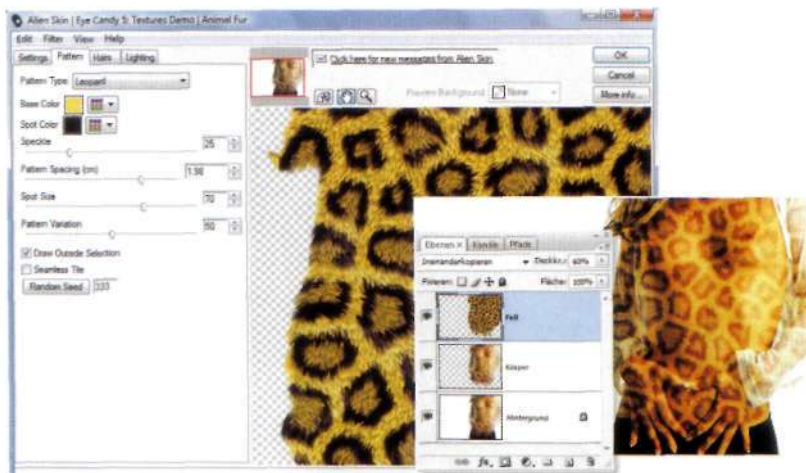
Zunächst müssen Sie einige störende Details entfernen. Dazu aktivieren Sie das „Kopierstempel“-Werkzeug (Hauptdurchmesser 50 Pixel, Härte 0%) und entfernen kleinere Hautunreinheiten sowie das Tattoo auf dem Bauch. Mit gedrückter Alt-Taste nehmen Sie intakte Hautpartien auf und stempeln diese auf die betroffenen Stellen. Beim Tattoo verwenden Sie den Kopierstempel im Modus „Aufhellen“. Weisen Sie dem Zauberstab-Werkzeug eine Toleranz von 10 zu. Markieren Sie den weißen Hintergrund, und fügen Sie bei gedrückter Umschalt-Taste die Bereiche zwischen Arm und Körper sowie den schwarzen Rock zur Auswahl hinzu.

## 2 Neue Ebenen

Rufen Sie den Dialog „Weiche Auswahlkante“ über Strg-/Befehls-, Alt- und D-Taste (bis CS3) auf, und stellen Sie einen Radius von 2 Pixel ein, damit der Rand der Auswahl nicht zu scharf und unnatürlich erscheint. Kehren Sie die Auswahl per Strg-/Befehls- und I-Taste und „Auswahl umkehren“ um. Duplizieren Sie die Ebene zweimal durch doppeltes Drücken von Strg-/Befehlstaste-J. Nennen Sie die obere Ebene „Fell“ und die untere „Körper“. Gerade bei komplexen Montagen ist das Benennen der Ebenen von großem Vorteil, um den Überblick zu wahren.

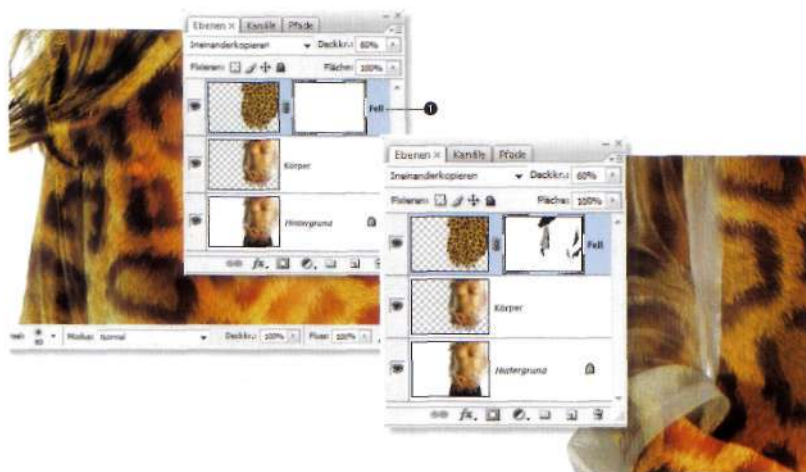






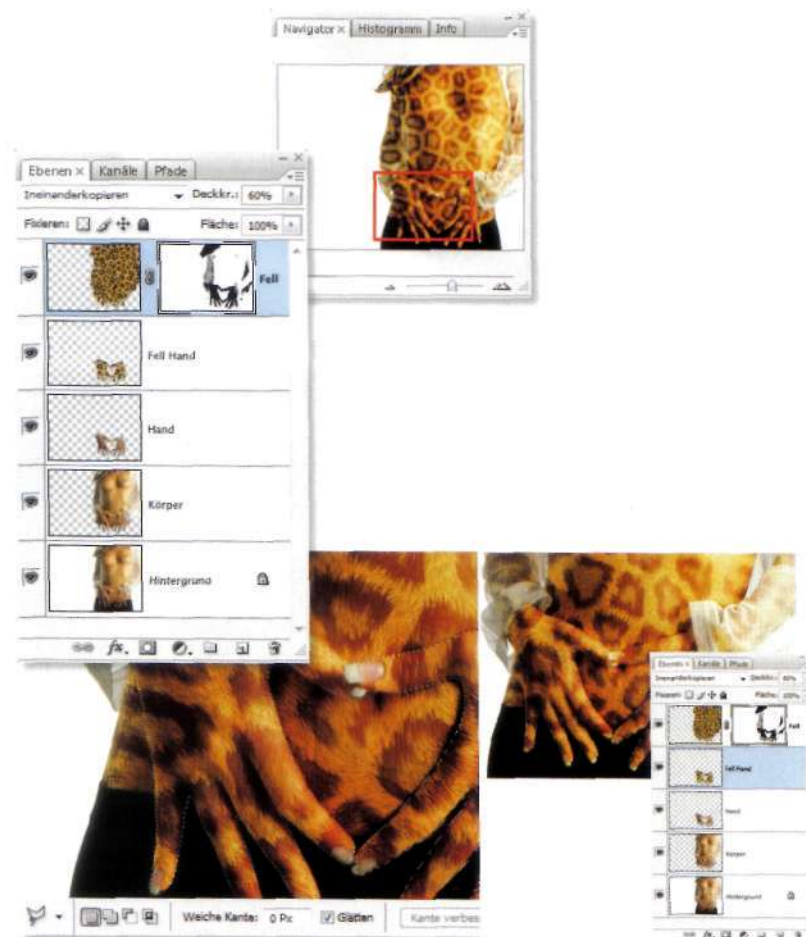
### 3 Fell generieren

Im nächsten Schritt überziehen Sie die Fell-Ebene mit einem Leopardenfell. Im Menü „Filter > Alien Skin Eye Candy 5 > Animal Fur“ aktivieren Sie den Filter. Stellen Sie bei den Parametern folgende Werte ein. Unter „Settings“: „Factory Default“; bei „Pattern“: „Pattern Type“ „Leopard“ „Speckle“ 25, „Pattern Spacing“ 1,98, „Spot Size“ 70, „Pattern Variation“ 50; unter „Hairs“: „Length“ 0,3, „Wave Strength“: 65, „Wave Spacing“ 2,93, „Stiffness“: 50, „Edge Cover“: 85. Nach all diesen Einstellungen ändern Sie in der Ebenenpalette den Modus auf „Ineinanderkopieren“ und reduzieren die Deckkraft auf 60%. Download der Demoversion von Eye Candy Textures: [www.docma.info/5545.html](http://www.docma.info/5545.html)



### 4 Fell und Stoff entfernen

Das Fell liegt jetzt flächig über dem ganzen Oberkörper. Um die Stellen freizulegen, an denen kein Fell sichtbar sein soll, legen Sie in der Ebenenpalette eine Ebenenmaske für die Fell-Ebene an [1]. In der Ebenenmaske stellen Sie diejenigen Bereiche mit einem schwarzen, weichen Pinsel (Hauptdurchmesser 50 Pixel, Härte 0%) frei, an denen keine Haut zu sehen ist. Definieren Sie eine geringe Deckkraft der Ebene (etwa 60 %), und entfernen Sie an Stellen, an denen der Stoff zweilagig liegt, das Fell fast komplett und an den durchscheinenden Stellen nur geringfügig. Mit etwas Fingerspitzengefühl entsteht ein sehr realistischer Eindruck.



### 5 Hände auswählen

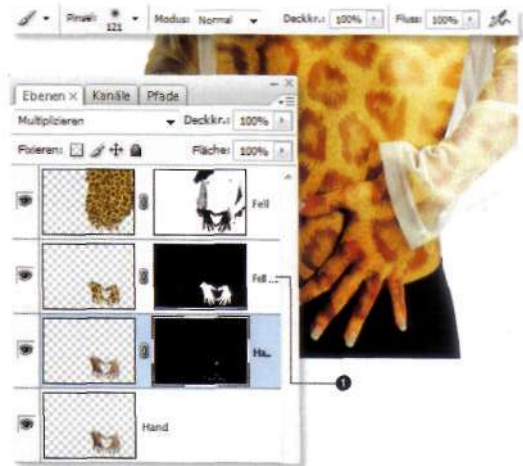
Nachdem Sie zunächst das Fell über den kompletten Körper gelegt haben, läuft das Muster vom Körper in die Hände weiter. Um diesen Bildfehler zu beheben, müssen Sie die Hände mit einem gesonderten Fellüberzug versehen. Aktivieren Sie daher das „Lasso“-Werkzeug, stellen Sie einen Radius von 0 Pixel ein, und ändern Sie im Navigator die Vergrößerung auf 200 %. Ziehen Sie mit dem Lasso nun in kleinen Schritten eine grobe Auswahl um den Rand der Hände. Rufen Sie den Dialog „Weiche Auswahlkante“ über Strg/Befehls-, Alt- und D-Taste (bis CS3) auf, und stellen Sie einen Radius von 2 Pixel ein. Duplizieren Sie die Auswahl doppelt durch zweifaches Drücken von Strg-/Befehlstaste-J. Nennen Sie die Ebenen „Fell-Hand“ und „Hand“.

### 6 Fell an den Händen

Wenden Sie den Animal-Fur-Filter nun auf die Ebene „Fell-Hand“ an. Nehmen Sie die gleichen Einstellungen wie für den Körper vor, mit Ausnahme der Werte für „Pattern Spacing“ (hier 168) und „Spot Size“ (hier 68). Durch diese minimale Veränderung der Werte werden die Flecken im Fell an anderen Stellen positioniert.

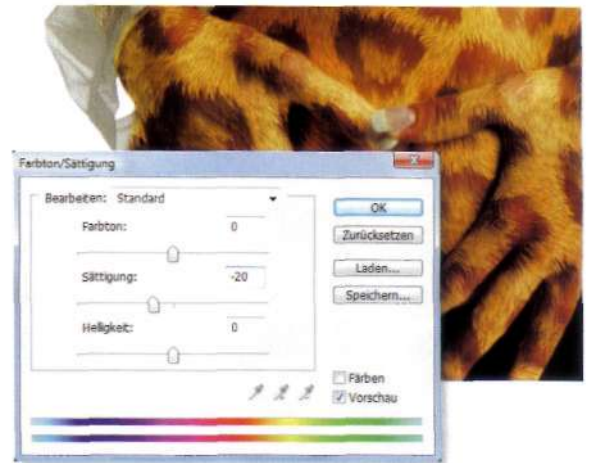
## 7 Fellüberlagerungen beseitigen

Im Bereich der Hände liegen jetzt zwei Fell-ebenen übereinander. Dies müssen Sie mit Ebenenmasken ausblenden. Dazu legen Sie in der Ebenenpalette der Fell-Hand-Ebene eine Ebenenmaske an [1]. Mit einem schwarzen Pinsel (Hauptdurchmesser 120 Pixel, Härte 0%) entfernen Sie in der Maske der Ebene „Fell“ (Körper) zunächst das Fell im Bereich der Hände. In der Ebene „Fell-Hände“ entfernen Sie nur die Haare, die über die Hände hinausgehen (beispielsweise die bei den Fingernägeln).



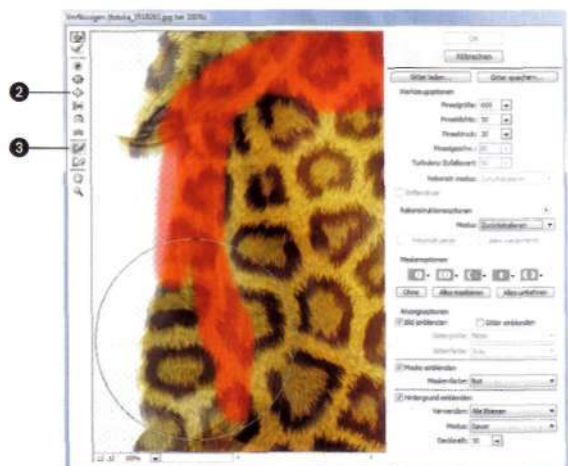
## 8 Entsättigen

Durch die Überlagerung der Fell- und der Körperebenen nimmt die Sättigung der Farben unnatürlich zu. Um die Farben des Fells etwas natürlicher zu gestalten, müssen Sie die Rotsättigung der darunterliegenden Ebenen verringern. Markieren Sie die Ebene „Körper“, und verringern Sie im Menü „Bild > Anpassungen > Farbton/Sättigung“ die Sättigung der Rottöne auf -20. In der Ebene „Hände“ verringern Sie diese auf -50.



## 9 Fell anpassen

Um das Fell den Rundungen der Brust anzupassen, aktivieren Sie die Fell-Ebene und gehen in das Menü „Filter > Verflüssigen“. Markieren Sie die Arme und die Haare mit dem „Fixierungsmaske“-Werkzeug [3]. Mit dem „Aufblasen“-Werkzeug [2] wölben Sie dann das Fell über den Brüsten.



## 10 Fell glänzen lassen

Um das Fell noch etwas realistischer und glänzender zu gestalten, duplizieren Sie die Ebene „Fell“ und „Fell-Hände“ mit Strg-/Befehlstaste-J. In der Ebenenpalette setzen Sie jeweils den Ebenenmodus auf „Weiches Licht“ und reduzieren die Deckkraft auf 30%.



Dieser Workshop ist ein Auszug aus „Das fotocommunity-Buch“, Galileo Design 2008, 39,90 €

Um die Montage perfekt zu machen, müsste zum einen mit dem „Vorwärts-krümmen“-Verflüssigungswerkzeug entlang der Körper- und Armkonturen die perspektivische Rundung und Verkürzung der Fellstruktur herausgearbeitet und zum anderen in diesen Randbereichen das Fell durch überstehende Haare angedeutet werden.







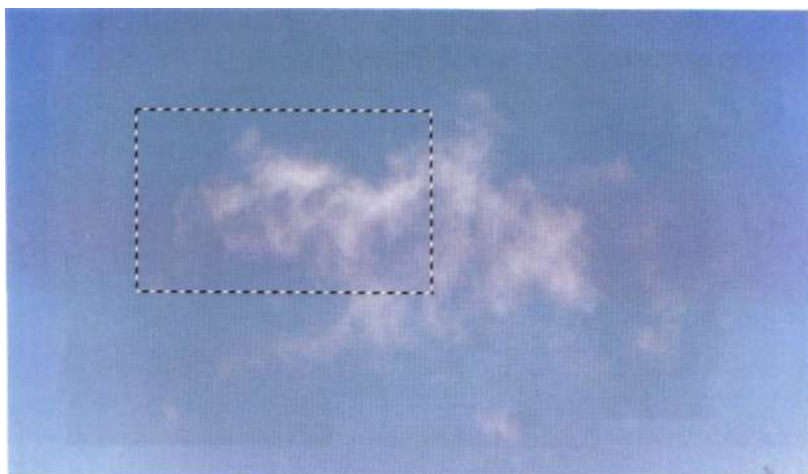
# Wolken Marke Eigenbau

Um eindrucksvolle Wolken zu gestalten, brauchen Sie mehr als Photoshops Wolkenfilter. Wir zeigen Ihnen drei Verfahren, die zu realistischen Ergebnissen verhelfen. | **Doc Baumann**

**D**ie glaubhaftesten Wolken für Montagen sind natürlich immer die echten. Das eigene Archiv mit solchen Vorlagen kann daher gar nicht groß genug sein. Jede Tageszeit und Wolkendichte, jedes Wet-

ter sollte dort vertreten sein. Trotzdem gibt es immer wieder Situationen, in denen man eigene Wolken „bauen“ möchte. Wir stellen Ihnen drei Methoden vor: Die erste verwendet echte Wolkenstrukturen als Pinselspitze, bei

der zweiten geht es um die Nachahmung dicker Kumuluswolken, die dritte fabriziert perspektivisch korrekte Schleierbewölkung. Der Himmel im Bild oben ist übrigens komplett künstlich entstanden.



## 1 Wolkenfoto

Es kommt immer wieder vor, dass man einen langweilig desigen, grauen Himmel in einem Foto durch einen interessanter aussehenden ersetzen möchte. Die beste Lösung dafür bleibt der Austausch gegen ein passendes Foto, wobei natürlich Beleuchtungsrichtung, Tageszeit und Perspektive übereinstimmen müssen. Ein umfangreiches eigenes Bildarchiv mit solchen Motiven ist also immer hilfreich - alternativ erwirbt man die Fotos bei günstigen Online-Diensten. Bei dem ersten Verfahren legen Sie ein solches Foto zu Grunde und benutzen es, um daraus eine Pinselspitze zu erzeugen, mit der Sie Ihre eigenen Wolkenformationen malen.

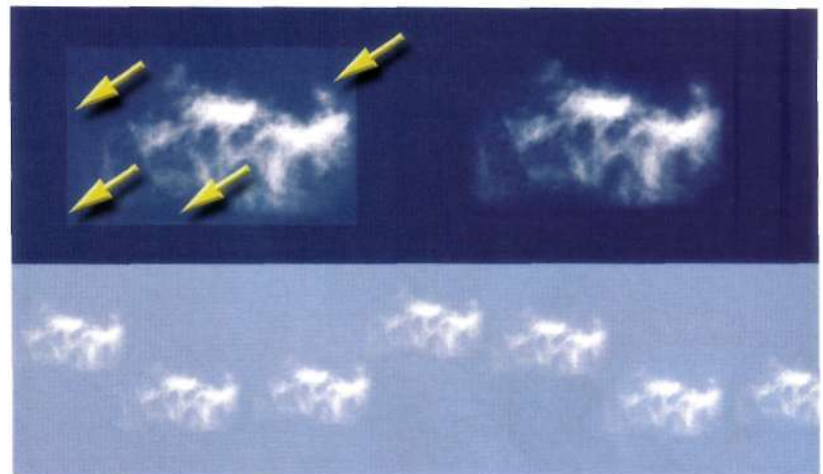
## 2 Farbauswahl

Wählen Sie einen Bereich der Wolke aus, der möglichst nach allen Seiten weich in den Hintergrund übergeht; ein harter Schnitt mitten durch eine Wolke würde später zu einer störenden Kante führen und die entstehende Werkzeugspitze unbrauchbar machen. Nach Einarbeitung der Zone mit dem Auswahlrechteck (Abbildung 1) trennen Sie per „Auswahl > Farbbereich“ die Wolke vom blauen Hintergrund (oben links); die umgebenden Pixel färben Sie schwarz. Mit Pinsel und/oder Nachbelichter dunkeln Sie weich entlang der äußeren Begrenzung ab (oben rechts), dann invertieren Sie. Wählen Sie die Fläche aus und machen Sie sie über „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“ zu einer neuen Spitze.



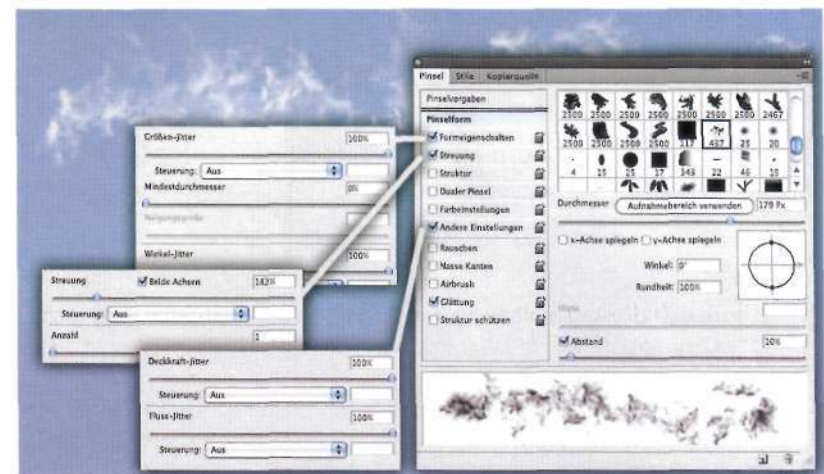
## 3 Konturen

Achten Sie bei der Festlegung der Spitze darauf, dass alles außerhalb der Wolke selbst völlig weiß ist. Sogar eine Abweichung von nur einem Prozent macht sich auf dunklem Grund später störend bemerkbar (oben links). Diese Spitze ist aber nur die Basis für das Malen eigener Wolken, noch nicht das Endergebnis. Denn wie die untere Reihe zeigt, mag zwar ein einzelner Pinselabdruck überzeugend aussehen - sobald jedoch mehrere davon nebeneinander gesetzt werden, sieht man ihnen ihre künstliche Herkunft sofort an.



## 4 Pinselparameter

Um aus dem einzelnen Abdruck ein Werkzeug zu machen, mit dem Sie glaubhafte Wolken darstellen können, sollten Sie in der Pinselpalette die folgenden Parameter einstellen: Unter „Pinselform“ einen angemessenen Abstand von über 100 %; unter „Formeigenschaften“ maximale Werte für Größen- und Winkel-Jitter sowie Spiegeln der x- und y-Achse; unter „Streuung“ passende Werte für Streuung und Anzahl (hängt von der zu erzielenden Wirkung ab); schließlich unter „Andere Einstellungen“ maximale Werte für Deckkraft- und Fluss-Jitter. Die Vorschau unten im Bedienfeld zeigt Ihnen näherungsweise das Ergebnis. Die Kombination speichern Sie als Werkzeugvorgabe.



## 5 Gemalte Wolke

Wählen Sie Weiß als Vordergrundfarbe und setzen Sie die Deckkraft auf einen Wert zwischen 10 und 50%. Beginnen Sie mit großen, schwach deckenden Abdrücken und arbeiten Sie sich dann mit kleineren entlang der Konturen zur gewünschten Form vor. Die Deckkraft sollte im Binnenbereich der Wolke am stärksten sein und zu den Rändern hin abnehmen. Sie können auch auf mehreren Ebenen malen und die Ergebnisse zwischendurch leicht mit dem Gaußschen Weichzeichner oder per „Bewegungsunschärfe“ soften. Außerdem hilft es mitunter, die Deckkraft der einzelnen Ebenen etwas herabzusetzen, um zu realistischen Resultaten zu gelangen.

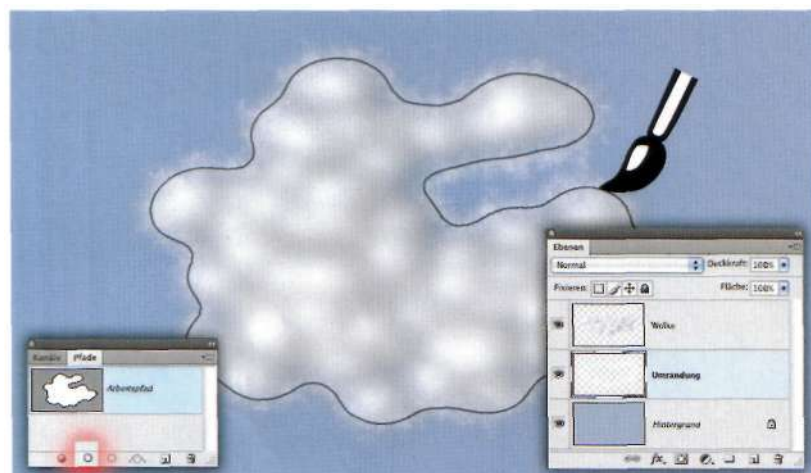






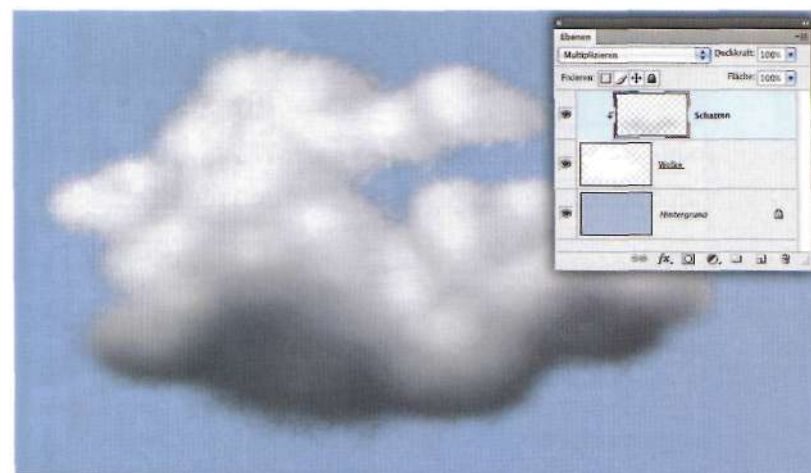
## 6 Kumuluswolke vorbereiten

Kumuluswolken lassen sich auf die eben beschriebene Weise allerdings nicht wiedergeben, da sie weniger zerfasert aussehen und aus großen, geballten Wolkenformationen bestehen. Sehr viel stärker als bei den bisher erzeugten Gebilden machen sich bei ihnen auch Licht und Schatten bemerkbar. Am besten bauen Sie Kumuluswolken aus einzelnen, weich begrenzten Kreis- oder Ellipsenflächen auf, die Sie auf einer separaten Ebene mit einem radialen Weiß-Grau-Verlauf füllen (links oben). Um nicht bei jedem Duplikat der Form - mit Strg-/Befehls- und Alt-Taste schieben - eine neue Ebene zu erzeugen, arbeiten Sie mit der noch ausgewählten Form.



## 7 Wolkenumrandung

Die fertige Wolke bearbeiten Sie auf ihrer Ebene danach mit dem Gaußschen Weichzeichner; die Stärke hängt davon ab, wie sie aussehen soll. Erzeugen Sie eine neue Ebene unterhalb derjenigen der Wolke. Laden Sie die Pixel der Wolke in der oberen Ebene als Auswahl (Ebenenzeile mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken) und wandeln Sie diese in der Pfadpalette in einen Pfad um. Machen Sie den Pinsel zum aktiven Werkzeug, rufen Sie die in Schritt 4 eingerichtete Werkzeugvorgabe auf, passen Sie Größe und Deckkraft an und lassen Sie die Pfadkontur mehrfach mit abweichenden Einstellungen mit weißem Pinsel füllen (Paletten-Symbol links unten).

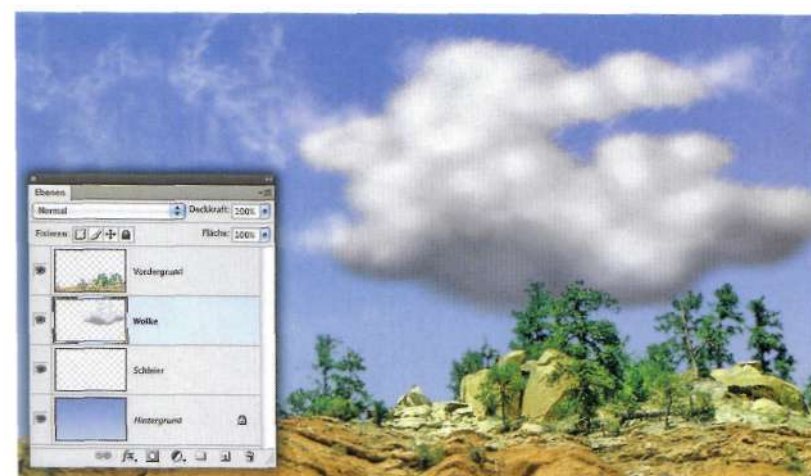


## 8 Schattieren

Schauen Sie sich im montierten Originalfoto die vorgegebenen Beleuchtungsverhältnisse an - von wo das Licht kommt, ob es stark gerichtet oder durch andere Wolken gestreut ist. Erzeugen Sie eine dritte Ebene über Hintergrund und Kumuluswolke und machen Sie daraus eine Schnittmaske mit der Wolken-Ebene- Pixel auf dieser Ebene sind danach nur dort sichtbar, wo sich auf der Ebene darunter Pixel befinden. Setzen Sie die Ebene auf den Modus „Multiplizieren“ und malen Sie mit schwarzem, weichem Pinsel. Anschließend wenden Sie den Gaußschen Weichzeichner mit sehr hohem Wert an und reduzieren die Deckkraft der Ebene nach Sichtkontrolle.

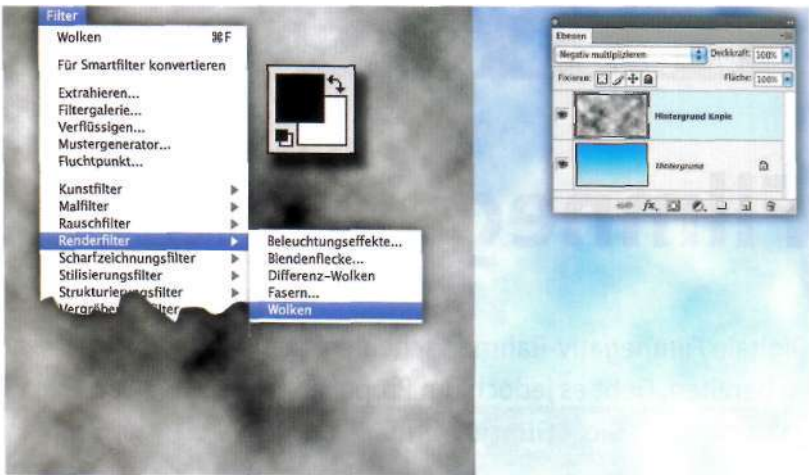
## 9 Montage

Der endgültige Ebenenaufbau sieht nun folgendermaßen aus: Auf der Hintergrundebene ziehen Sie einen vertikalen, linearen Verlauf von hellem zu dunklerem Blau ein; wählen Sie dafür keine zu stark gesättigten Farbtöne. Überarbeiten Sie die Ebene mit dem Filter „Rauschen hinzufügen“, Stärke 2, monochromatisch“. Darüber liegen die Wolken-Ebenen. Auf der obersten Ebene schließlich befindet sich die fotografierte Szene. Diese haben Sie zuvor freigestellt, indem Sie per „Auswahl > Farbauswahl“ Himmel und Wolken selektiert und gelöscht haben; die verbleibenden Pixel bilden nun den Vordergrund der Montage.



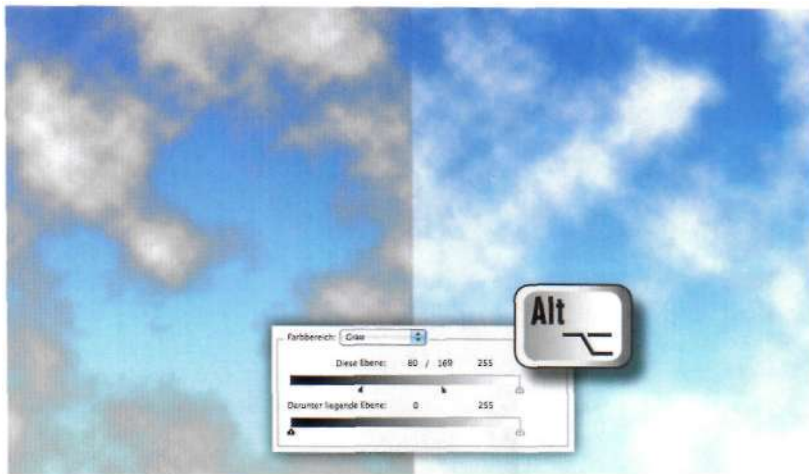
10 Wolkenfilter

In vielen Tutorials kann man lesen, Wolken erzeuge man ganz einfach mit dem gleichnamigen Filter, nachdem man Vorder- und Hintergrundfarbe auf Blau und Weiß gesetzt hat. Aber solche Wolken würden nur dann in eine Bildmontage passen, wenn der Blick senkrecht nach oben geht und so Perspektive und Staffellung unberücksichtigt bleiben können. Dennoch kann der Filter bei Schleierwolken weiterhelfen: Auf der Hintergrundebene befindet sich wiederum der vertikale Blauverlauf. Erzeugen Sie eine neue Ebene darüber und füllen Sie sie mit dem „Wolkenfilter“ (unter „Renderingfilter“) bei Schwarz und Weiß als Vorder- und Hintergrundfarbe.



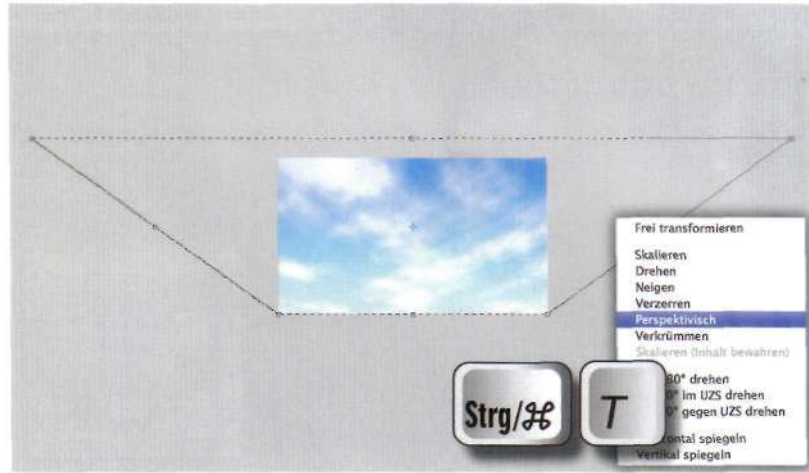
11 Farbbereich ausblenden

Im Prinzip würde es ausreichen, diese Ebene auf den Modus „Negativ multiplizieren“ zu setzen. Aber es ist durchaus reizvoll, auch mit anderen Modi zu experimentieren, etwa „Normal“ für differenziertere Wolken (links) oder „Multiplizieren“ für dunkle Regenwolken. Wichtiger, um aus den fraktalen Störungen von Photoshop's Filter etwas zu machen, das mehr nach echten Wolken aussieht, sind die unten bei „Ebenenstil“ (Doppelklick auf die entsprechende Zeile der Ebenenpalette) angesiedelten Regler für „Farbbereich“. Schieben Sie den Schwarz-Regler für „Diese Ebene“ nach rechts und splitten Sie ihn dann bei gedrückter Alt-Taste, um weiche Ausblendungen zu erzielen.



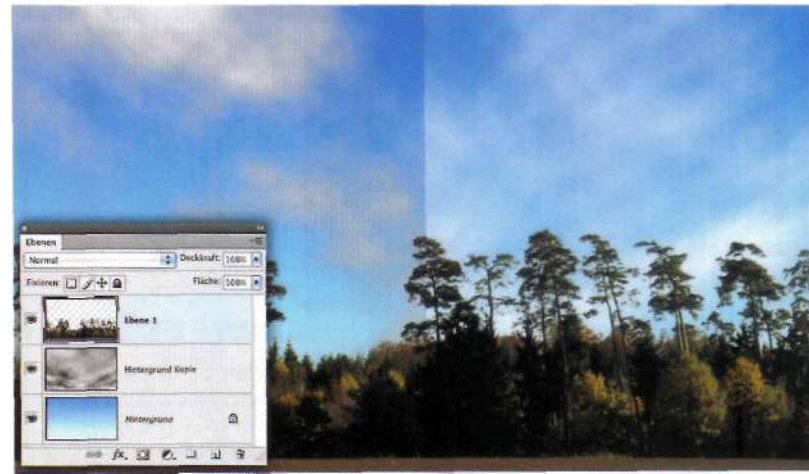
12 Verzerren

Noch sehen die Wolken ziemlich gleichmäßig aus. Bei normalem waagerechten Blick unterliegen aber natürlich auch Wolkenschichten wie alle anderen Objekte der Perspektive: Die uns nächsten Wolken sind die über uns schwebenden, und je näher sie dem Horizont kommen, um so kleiner werden sie. Das lässt sich leicht simulieren, indem Sie die Wolken-Ebene transformieren. Aktivieren Sie den Transformationsrahmen mit Strg-/Befehls- und T-Taste; im Menü (oder im Kontext-Menü, beim Mac über die Ctrl-Taste) wählen Sie die Option „Perspektivisch“ und ziehen die Auswahl oben weit auseinander; danach vergrößern Sie sie noch ein Stück nach oben.



13 Montage mit Schleierwolken

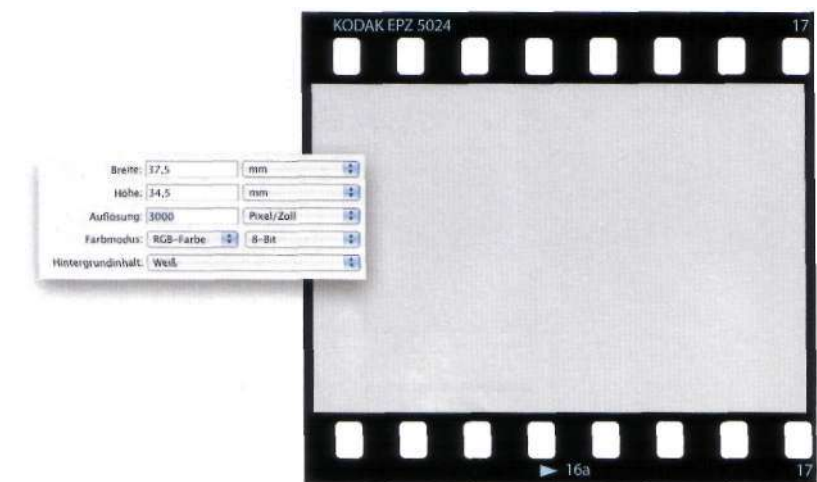
Die Montagerihenfolge ist hier dieselbe wie in Abbildung 9. Weitere Differenzierungen nehmen Sie gegebenenfalls über die Deckkraft vor; wollen Sie ausgeprägtere Wolken, wählen Sie bei Schritt 11 eine weniger starke Ausblendung, alternativ duplizieren Sie die Ebene. Selbstverständlich können Sie auch mit mehreren unterschiedlichen Wolken-Ebenen arbeiten, die sich überlagern. Setzen Sie eine davon auf „Multiplizieren“ oder blenden in Schritt 11 helle Bereiche aus, so erhalten Sie dunkle Wolkenschleier, die den Himmel plastischer erscheinen lassen. Links sehen Sie die Ebene im Modus „Normal“, rechts dagegen wurde sie auf „Negativ multiplizieren“ gesetzt.





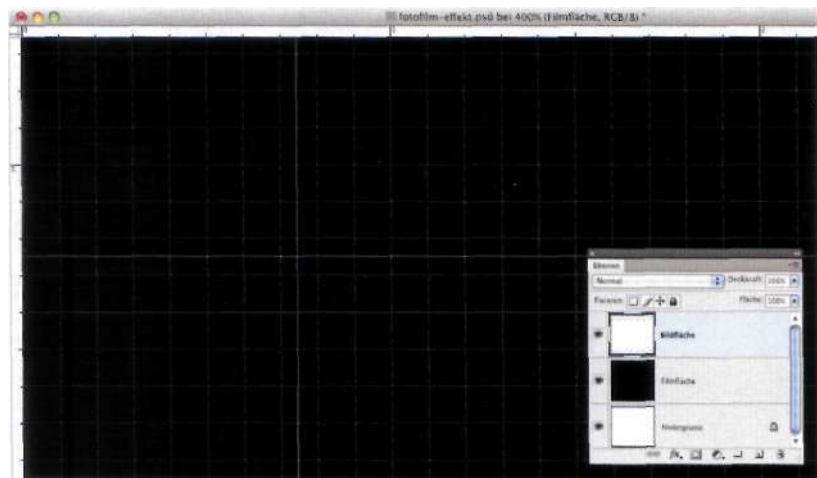
# Filmnegativ-Rahmen

Digitale Filmnegativ-Rahmen scheinen auf den ersten Blick zwar keine größeren Schwierigkeiten zu bereiten. Geht es jedoch um Proportionstreue und variable Effektgrößen, ist etwas Vorbereitung ganz zweckmäßig. | **Günter Schuler**



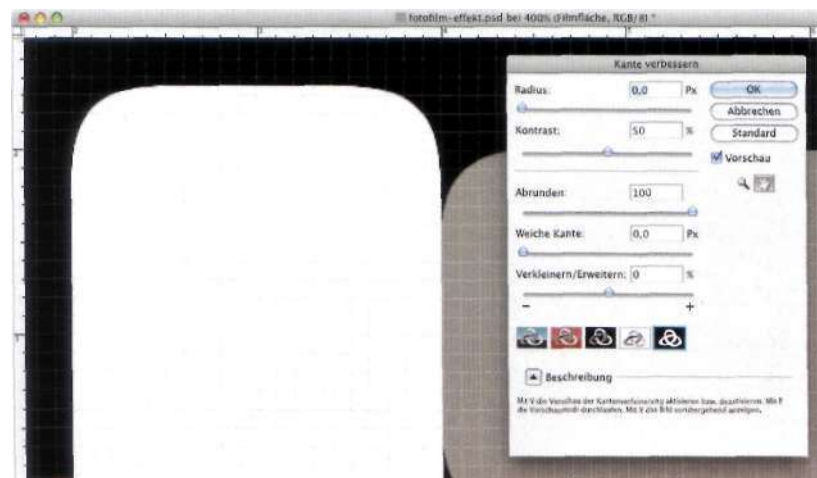
## 1 Korrekte Proportionen

Um die Größe von Bild plus Rahmen insgesamt variabel zu halten, erzeugen Sie eine Bilddatei mit Original-Kleinbildfilm-Größen und einer zehnfach vergrößerten Auflösung: Die Werte für Breite, Höhe und Auflösung sind 37,5 mmx34,5 mm bei 3000 ppi. Erleichtern Sie sich die anschließende Arbeit und stellen Sie unter „Voreinstellungen > Maßeinheiten und Lineale“ die Maßeinheit für Lineale auf mm. Setzen Sie die Rasterlinien auf 10 mm bei einer Unterteilungen von 100. Welche Einzel-elemente bei diesem Rahmentyp zusammenzuführen sind, sehen Sie in der abgebildeten Grafik.



## 2 Filmfläche anlegen

Die Bildfläche bei Kleinbildformaten beträgt 36x24 mm; der Abstand zu den Rändern oben und unten jeweils 5,25 mm, links und rechts 0,75 mm. Aktivieren Sie unter „Ansicht > Extras einblenden“ den Punkt „Raster“ und zoomen Sie in eine Großansicht (1 600 % oder 3 200 %), so können Sie entsprechende Hilfslinien auf den Zehntelmillimeter genau positionieren. Im Anschluss ziehen Sie mit dem Auswahlrechteck eine Auswahl und stellen diese mit Strg+V-Befehlstaste + J auf eine eigene Ebene. Um den Überblick zu wahren, nennen Sie sie „Bildfläche“ und die Hintergrundebene „Filmfläche“. Die Farben der beiden Grundebenen sind Schwarz und Weiß.

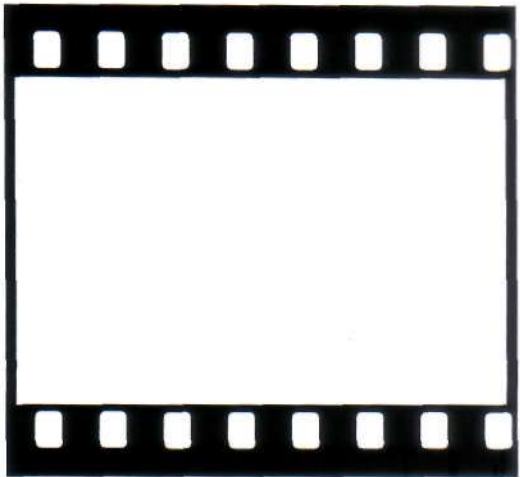
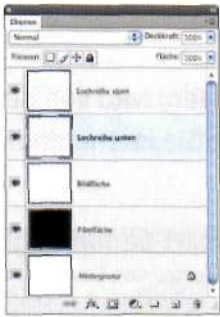


## 3 Lochform anlegen

Die Löcher für die Stanzung in den Außenbereichen sind 2 mm breit und 2,7 mm hoch. Der Abstand zwischen den einzelnen Löchern beträgt ebenso 2,7 mm. Für das erste Loch legen Sie eine neue Ebene an. In der Großansicht, mit eingblendetem Raster und eventuell unter Zuhilfenahme weiterer Hilfslinien, erzeugen Sie zunächst eine Rechteck-Auswahl in der vorgesehenen Größe. Die erstellte Auswahl modifizieren Sie über den Befehl „Auswahl > Kante verbessern“. Anschließend erstellen Sie mithilfe des „Form“-Werkzeugs ein weißes „Rechteck mit abgerundeter Ecke“ und bestimmen den Radius der Ecken entsprechend.

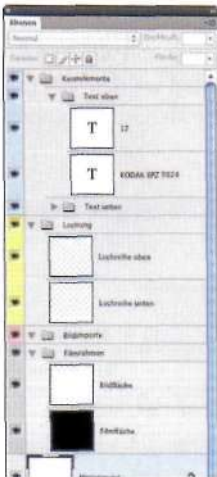
4 Lochstanzung komplett

Durch Duplizieren der Loch-Ebene und Drehen um 90° im Uhrzeigersinn erhalten Sie einen visuellen Anhaltspunkt für den Lochabstand. Reduzieren Sie die Deckkraft der Duplikatsebene und legen Sie beide Ebenen in einen Ebenengruppen-Ordner - so erhalten Sie ein handliches Set zum Aneinanderreihen der Löcher. Durch Duplizieren der Ebenengruppe und Verschieben bei gehaltener Umschalttaste lässt sich die erste Reihe rasch komplettieren. Fassen Sie anschließend die acht Löcher-Ebenen zu einer Ebene zusammen, positionieren Sie diese über der Bildfläche, duplizieren Sie die Ebene und ziehen Sie die Kopie mit gehaltener Umschalttaste in den unteren Bereich.



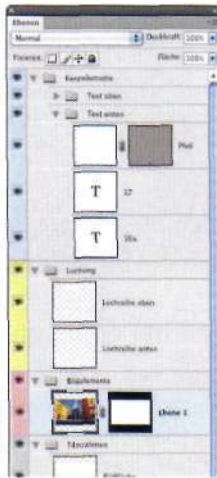
5 Textelemente

Legen Sie die Beschriftung auf unterschiedlichen Textebenen an. Hierzu platzieren Sie jeweils das Textwerkzeug auf der Bildeoberfläche und geben den vorgesehenen Text ein. Wählen Sie ein Schriftgröße von 3,5 bis 4 Punkt. Die Feinpositionierung der einzelnen Elemente nehmen Sie mit dem „Verschieben“-Werkzeug vor - wobei Sie auch hier die Umschalttaste zur Einschränkung der Verschieberichtung nutzen. Sind alle Elemente angelegt, sollten Sie sie der besseren Übersicht halber wie dargestellt in Ebenengruppen organisieren und diese zusätzlich mit einer Etikettenfarbe kenntlich machen. Auch die Arbeitsfläche kann nunmehr etwas erweitert werden.



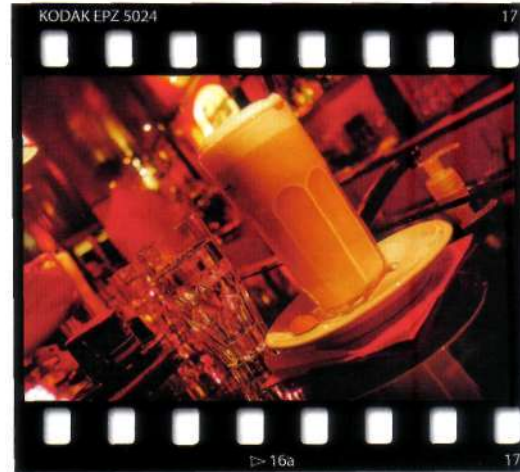
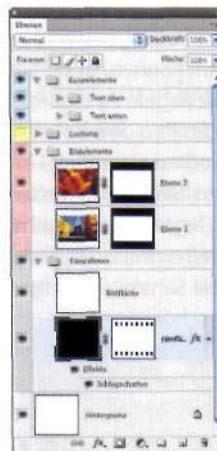
6 Bildmotiv als Ebene einfügen

Letztes Detail: Das Dreieck-Symbol in der Beschriftung. Entweder Sie wählen „Marke Eigenbau“ mit dem Zeichenwerkzeug und einer Vektormaske für eine mit weißer Farbe gefüllte Ebene. Oder, die bessere Alternative, Sie greifen zu einem Schriftfont mit diesem oder einem ähnlichen Zeichen. Das eigentliche Bild importieren Sie in die Ebenengruppe „Bild“. Skalieren Sie es je nach Größe so, bis es die Fläche der Ebene „Bildfläche“ bedeckt. Aktivieren Sie deren Transparenzmaske als Auswahl und weisen diese der neuen Bildebene über „Ebene > Ebenenmaske > Auswahl einblenden“ als Ebenenmaske zu - dann sitzt das Bild passgenau.



7 Bildalternative

Der beschriebene Effekt ist in mehrerlei Hinsicht variabel. Für das Aktualisieren des Bildmaterials ist lediglich eine Neuausführung von Schritt 6 vonnöten. Den letzten Schliff verleihen Sie dem Filmnegativ-Rahmen mit einem Schlagschatten. Hierfür laden Sie die Loch-Stanzung als Auswahl, weisen sie der Ebene „Filmfläche“ als Ebenenmaske zu und kreieren einen Schlagschatten. Das Allerwichtigste: Der beschriebene Effekt ist unabhängig von der Bildgröße. Als finale Änderung setzen Sie die Bildauflösung auf den ppi-Wert 300 bei deaktivierter Bild-Neuberechnung. Mit Neuberechnung ist danach (fast) jede Größe möglich.





# Smarter Ordnungshüter

Wer es leid ist, seine Bilder stets neu zu sortieren, wird von den in Lightroom 2 eingeführten Smart-Sammlungen begeistert sein. Erstellen Sie im Handumdrehen intelligente Ordner. | **Iris Baake**

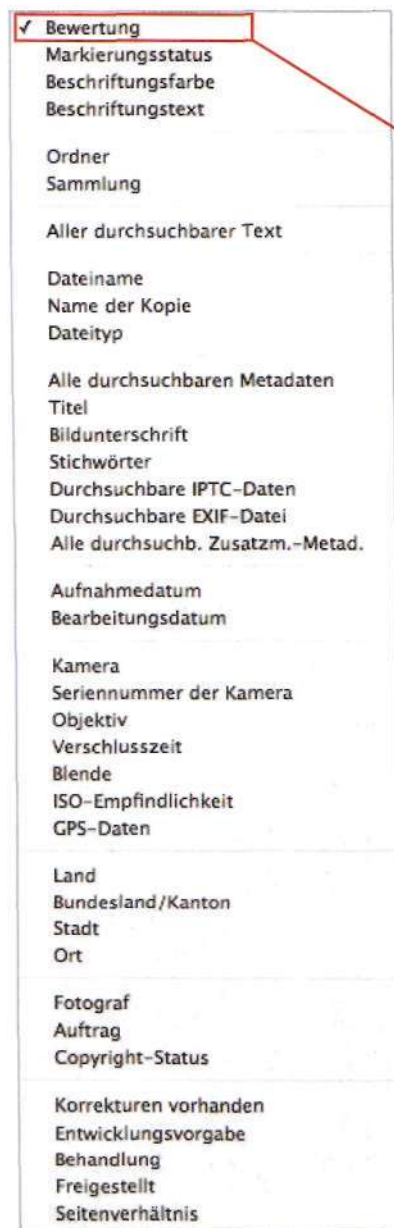


Die bereits von Lightroom voreingestellten Smart-Sammlungen bieten erste nützliche Zusammenstellungen.

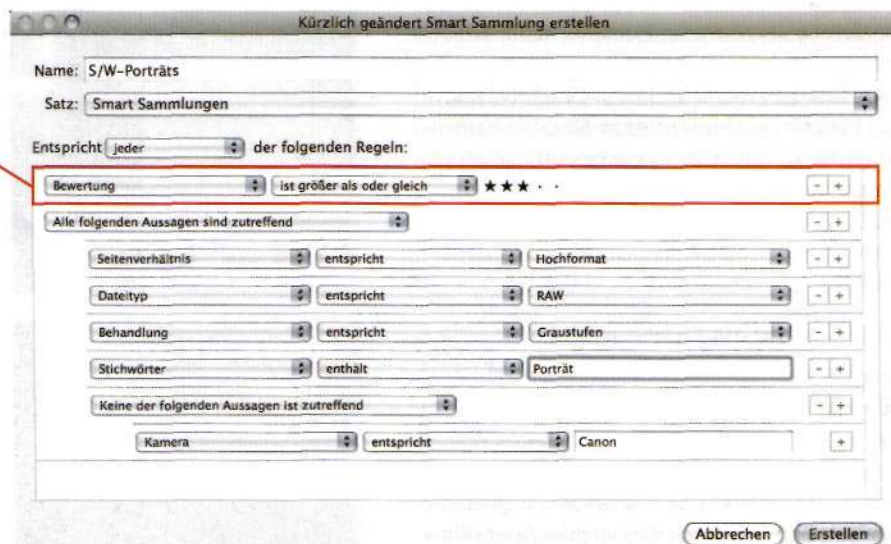
## Wozu Smart-Sammlungen?

Der große Vorteil von Smart-Sammlungen liegt in der systematischen Natur ihrer Inhalte. Sie beziehen ihre Informationen aus den Meta-Daten der abgefragten Bilder. Mit den Regeln, die Sie beim Erzeugen einer Smart-Sammlung festlegen, bestimmen Sie, welche Meta-Daten mit welchen Parametern berücksichtigt werden sollen. So können Sie mehrere Merkmale kombinieren:

Alle Graustufen-Bilder mit dem Stichwort „Porträt“, die mehr als drei Sterne in der Bewertung haben. Damit hätten Sie einen schnellen Zugriff auf Ihre besten Schwarz-weiß-Porträts, ohne die Mühe, die Bilder einzeln zu suchen und zuzuweisen. Diese intelligente Funktion eignet sich sowohl zur schnellen Suche als auch zur langfristigen Verwaltung Ihrer Bilder.



Diese Meta-Daten können Sie zum Präzisieren Ihrer Smart-Sammlung nutzen.



Geschickt verknüpft, verwalten die Regeln Ihre Bildersammlung sehr effizient.

## Smart-Sammlung erstellen

Klicken Sie auf das „Plus“-Symbol oben rechts an der „Sammlungen“-Palette und wählen Sie „Smart Sammlung erstellen“. Im sich öffnenden Dialog-Fenster können Sie nun neben dem Namen die Regeln für Ihre Smart-Sammlung bestimmen (siehe obere Abbildung). Eine Regel („Bewertung“), die Sie frei verändern können, ist bereits angelegt. Um weitere Regeln zu ergänzen, klicken Sie auf das Plus-Symbol am Ende der Zeile. Der Aufbau einer Regel ist dreigeteilt: Meta-Daten, Befehl und dessen Zuordnung. Daneben legen Sie oberhalb fest, ob alle Regeln zutreffen müssen („jeder“), damit ein Bild in die Sammlung aufgenommen wird, oder schon eine passende („mindestens einer“) ausreicht. Um komplexere Filter zu erstellen, halten Sie beim Klicken des „Plus“-Symbols die Alt-Taste gedrückt. So erstellen Sie keine neue Regel, sondern

einen zusätzlichen Parameterzweig, der die bestehenden Sortierbefehle ergänzt. Auch hier bestimmen Sie, welche Regeln zu berücksichtigen sind: „mindestens eine“, „alle“ oder „keine“. Diese können Sie natürlich jederzeit über den Kontextmenüpunkt „Smart-Sammlungen bearbeiten“ Ihren Wünschen anpassen. Die vielfältigen Abfrageeinstellungen der Meta-Daten (siehe Abbildung links) liefern enorme Sortiermöglichkeiten. Sie können diese Palette aber auch noch um einige Punkte erweitern, wenn Sie beispielsweise das Flickr-Plug-in installieren, das neben dem direkten Export von Bildern auf die Flickr-Seite auch für etwaige Smart-Sammlungen zu nutzen ist. Damit lässt sich das zugehörige Meta-Datenfeld wählen, um beispielsweise alle Bilder anzuzeigen, die Sie bereits auf Flickr hochgeladen haben.

# „Klarheit“ für bessere Bilder

Welche Effekte haben positive und negative "Klarheit" in Lightroom 2? Und wie können Sie diese für Ihre Bilder nutzen? **Iris Baake** erklärt, wie Sie mit wenigen Einstellungen mehr aus Ihren Fotos herausholen.

## Negative „Klarheit“

Mit dem „Klarheit“-Regler in Lightroom kann man, ähnlich dem „Unschärf-maskieren“-Filter in Photoshop, Kontraste an den Kanten erhöhen und somit Bilder „knackiger“ erscheinen lassen. Seit Lightroom 2.0 besteht zudem die Möglichkeit, auch negative „Klarheit“ zu erzeugen. Dieser Effekt eignet sich besonders für Porträts, da er durch die Verringerung des Kontrasts für sanftere Haut und weichere Konturen sorgt. Schieben Sie hierzu im „Entwickeln“-Modul den „Klarheit“-Regler auf -100 die Haut wird zusehend weich gezeichnet und erhält einen soften Teint. Wenn Sie schauen möchten, wie sich Ihr Bild verändert hat, wechseln Sie in die Vorher-Nachher-Ansicht. Diese erreichen Sie, wenn Sie im mittleren Fenster von unten links auf das zweite Symbol, das zwei Seiten mit „Y“ darstellt, klicken.



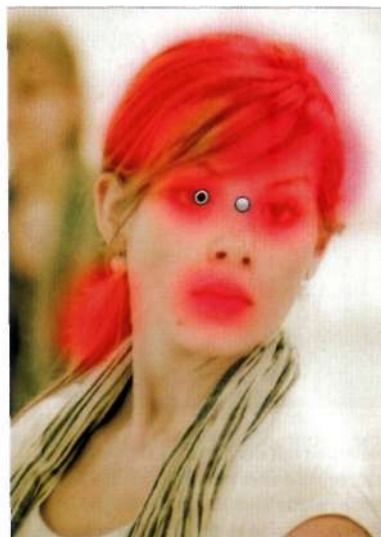
Vorher - nachher: Nach der Anwendung der negativen „Klarheit“ (-100) wirkt die Haut weicher.

## Korrekturpinsel

Auf den ersten Blick wirkt das mit negativer „Klarheit“ behandelte Bild stimmig. Schauen Sie sich jedoch Augen und Haare an, sehen Sie schnell, dass sie zu wenig Kontur haben. Um die negative „Klarheit“ an diesen Stellen umzukehren, nutzen Sie den Korrekturpinsel (K-Taste) und wechseln dort in den „Effekt“-Einstellungen zu „Klarheit“. Schieben Sie den „Klarheit“-Regler nach rechts bis er (+)100 anzeigt. Nun können Sie mit dem Korrekturpinsel über die Stellen malen, die Ihnen zu weich gezeichnet erscheinen. Die Eigenschaften wie etwa „Größe“ oder „Weiche Kante“ des Korrekturpinsels passen Sie in den „Pinser“-Einstellungen direkt unterhalb der „Effekt“-Einstellungen an. Um die Korrektur besser zu verfolgen, lassen Sie die Maskierung durch Drücken der O-Taste sichtbar werden. Betätigen Sie erneut die O-Taste, verschwindet die Maske wieder.



Sie können von jedem Modul aus mit der K-Taste auf den Korrekturpinsel zugreifen.



In der Maskenansicht können Sie Korrekturen gezielter vornehmen.

## Korrekturstellen bearbeiten

Wenn Sie mehrmals zum Korrekturpinsel greifen mussten, hat Lightroom für jede Bearbeitungssitzung (nicht für jeden Pinselstrich) eine Korrekturstelle angelegt. Diese können Sie einfach bearbeiten oder gar löschen, indem Sie sie über den zugehörigen Pin aktivieren. Sie können die Pins mit der H-Taste einblenden und mit einem Mausklick auswählen. In der Abbildung der Maskenansicht (Mitte rechts) liegt der aktive Pin im linken Auge, ein zweiter, ohne schwarzen Punkt, befindet sich auf dem Nasenbein.

## Regler zurücksetzen

Häufig verlocken die vielen Einstellungsmöglichkeiten zum Spielen mit den Werten, an deren Ausgangseinstellung man sich dann nicht mehr erinnern kann. Wer einen Regler wieder zurück auf seine Ausgangsposition (die der Standardentwicklungseinstellungen) setzen möchte, muss nur auf den entsprechenden Regler doppelklicken. Wenn gleich mehrere Teile einer Palette ihre Ausgangswerte erhalten sollen, klicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Namen des jeweiligen Bereichs.



Zum Teil wird während des Drückens der Alt-Taste „Zurücksetzen“ hinter den Palettentiteln angezeigt.





Fotos: Marc Altmann

Wirkung unterschiedlicher Profile bei einem Nikon-D100-Foto, links das neue „Adobe Standard beta 1“-Profil, rechts das Nikon-emulierende „Camera Vivid beta 1“. Nicht nur in Farbton und Sättigung, auch in Helligkeit und Kontrast zeigen sich deutliche Unterschiede.

# Farbprofile in Lightroom

Kaum haben Sie sich mit ICC-Profilen angefreundet, eröffnet Adobe Lightroom mit seinen DCP-Profilen bereits weitere Anpassungsmöglichkeiten der Farbcharakteristik eines Bildes. Wie Sie sie richtig einsetzen, weiß **Marc Altmann**.



Die Arbeit mit der Kamerakalibrierung-Palette funktioniert technisch wie bei jeder anderen Palette auch, das heißt für jedes Bild einzeln. Um also einen einheitlichen Look für mehrere Fotos zu ermöglichen, empfiehlt sich der Einsatz von Entwicklungsvorgaben und Standardentwicklungseinstellungen.



Dieser Workshop ist ein Auszug aus dem Buch „Lightroom-Praxis“ von Marc Altmann, erschienen im dpunkt Verlag, 2008 39 Euro (vgl. Seite 109)

## Einsatz von Farbprofilen

Wie die Sensordaten der Raw-Dateien genau in Farbtöne, Farbsättigungen (und auch in Tonwertabstufungen) umgesetzt werden, ist Interpretationssache. Dies sieht man zum Beispiel daran, dass die JPEG-Ausgabe der Kamera und das Ergebnis des Raw-Konverters auf dem Computer sich in der Regel stark unterscheiden. Auch bieten viele Kameras für die JPEG-Ausgabe mehrere Farbcharakteristika an (zum Beispiel „neutral“, „lebhaft“ etc.).

Adobe hat auf diesem Gebiet mit seinen beiden Raw-Produkten Camera Raw und Lightroom lange Zeit wenige Möglichkeiten zur Anpassung der generellen Farbcharakteristik angeboten. Die einzige Möglichkeit vor Lightroom 2.0/Camera Raw 4.5 war es, die für jedes Kameramodell fest eingebauten Profile über die Kamerakalibrierung-Palette anzupassen. Hiermit konnten (und können) jedoch nur die drei Primärfarben Rot, Grün und Blau jeweils in Farbton und Sättigung angepasst werden, was nur eine recht grobe Variation der Farbcharakteristik zulässt.

Mit Lightroom 2.0 und Camera Raw 4.5 hat Adobe nicht nur die Qualität der fest einge-

bauten Profile sichtbar verbessert. Erstmals lassen sich auch neue Profile hinzufügen und über die Kamerakalibrierung-Palette auswählen.

Bei den Profilen handelt es sich nicht um die ansonsten für das Farbmanagement eingesetzten ICC-Profile, sondern um die von Adobe entwickelten DCP-Profile (Digital Camera Profiles), die zwar einiges mit ICC-Profilen gemein haben, aber auf die Einbettung in Raw-Dateien hin ausgelegt sind.

Die Profile kann man sowohl selbst mit dem DNG-Profile-Editor erstellen (auch eine Kalibrierung mittels Target ist möglich) oder aus anderen Quellen beziehen. Es ist davon auszugehen, dass in Kürze viele Profile sowohl kommerziell als auch kostenfrei angeboten werden. Denkbar wären unter anderem Profile, die bestimmte Film-Looks nachahmen, wie zum Beispiel Fujis Velvia-Diafilm.

Hinweis: Die neuen Profile und der Profile-Editor befinden sich noch in der Beta-Phase, und müssen separat heruntergeladen werden. Beide sind unter [www.docma.info/5562.html](http://www.docma.info/5562.html) erhältlich.

## Profilauswahl

Mit der Einstellung unter „Profil“ lässt sich das Farbprofil für die Kamera festlegen. Auf der einen Seite hat man hier auf die internen Profile für das jeweilige Kameramodell Zugriff, auf der anderen Seite auf zusätzliche

DCP-Profile. Für Bitmap-Dateien gibt es keine Auswahlmöglichkeiten; die Arbeit mit der Kamerakalibrierung-Palette ist allerdings auch nur für Raw-Dateien wirklich sinnvoll. Die internen, fest eingebauten Profile beginnen

mit „ACR“ und der Versionsnummer von Camera Raw, mit der das jeweilige Profil hinzugefügt wurde. Die neuen, verbesserten Profile beginnen mit „Adobe Standard“, gefolgt von der Versionsnummer. Für viele Kameras liefert Adobe auch zusätzliche Profile mit, welche die „Looks“ des jeweiligen Kameraherstellers nachahmen. Diese beginnen stets mit „Camera“ gefolgt vom Namen des Looks, wie zum Beispiel „Landscape“ oder „Neutral“ und der Versionsnummer.

Im Allgemeinen haben sich die neuen Profile gegenüber den alten recht stark verbessert. So werden etwa stark gesättigte Rottöne und Flammen oder Sonnenuntergänge sichtbar besser dargestellt. Die älteren

Profile sind also vor allem aus Gründen der Rückwärtskompatibilität vorhanden, so dass bisher bearbeitete Fotos auch genauso in Lightroom dargestellt werden können wie bisher. Das sollte Sie jedoch nicht davon abhalten, die neuen Profile auch für die alten Fotos einzustellen. Neue DCP-Profil mit der Endung .dcp werden generell in den Ordner `C:\Documents and Settings\Benutzername\Application Data\Adobe\CameraRaw\CameraProfiles` unter Windows beziehungsweise in den Ordner `Users\Benutzername\Library\Application Support\Adobe\CameraRaw\Camera Profiles` unter MacOS X gelegt. Nach einem Neustart erscheinen sie unter „Profil“ in der Kamerakalibrierung-Palette.



Wahl des Farbprofils für eine Nikon D100: Oben die alten, darunter das neue Adobe-Profil. In Anschluss daran von Adobe mitgelieferte Profile, welche die „Looks“ der von der Kamera ausgegebenen JPEGs nachahmen.

## Was sind DCP-Profile?

Auch für Digitalkameras können ICC-Farbprofile erzeugt werden, um möglichst genaue Farben herzustellen. Einige Raw-Konverter (Capture One, Raw Therapee) unterstützen diese Eingabepprofile: Nach der Raw-Konvertierung- und vor allen weiteren Arbeitsschritten wie „Tonwertkorrektur“ - wird zuerst dieses Profil appliziert, dann die Datei in den Arbeitsfarbraum des Programms konvertiert. Adobe hat ICC-Eingabepprofile für die Raw-Konvertierung nicht unterstützt und stattdessen vor Kurzem das DCP-Profilformat (Digital Camera Profile) entwickelt. Es ist normalen ICC-Profilen nicht unähnlich, wurde aber speziell für die Anforderungen der Digitalfotografie mit Raw-Dateien entwickelt. Der erste große Vorteil gegenüber ICC-Profilen ist, dass sie eigentlich aus zwei Profilen für zwei sehr unterschiedliche Farbtemperaturen bestehen, 28K und 65K. Ein ICC-Profil hingegen bezieht sich immer auf genau eine Farbtemperatur, was in der Vergangenheit häufig zu Problemen geführt hat. So war der Einsatz von Farbprofilen mit unsicheren Ergebnissen verbunden, wenn die Farbtemperatur der jeweiligen Aufnahmesituation von der des Profils abwich. Dies führte dazu, dass sich ICC-Profile für Digitalkameras nicht wirklich durchgesetzt haben, außer in Studios, wo die Farbtemperatur genau kontrolliert werden kann und sich nicht verändert. Der Raw-Konverter von Lightroom beziehungsweise Camera Raw kann hingegen für die Farbinterpretation eines Fotos zwischen den beiden Profilen interpolieren oder extrapolieren, je nachdem, wo die Farbtemperatur des Fotos liegt. Dies macht die DCP-Profile geeigneter für die Digitalfotografie außerhalb kontrollierter Studiobedingungen. Ein weiterer Nachteil von ICC-Profilen ist, dass sie sich nicht in Raw-Dateien einbetten lassen. Hier betritt Adobe Neuland, insofern als dass DCP-Profile daraufhin

ausgelegt sind, dass sie in DNG-Dateien eingebettet werden können (bei proprietären Raw-Dateien können sie zwar angewendet, aber nicht eingebettet werden). Dies macht es möglich, dass in einer DNG-Datei alles enthalten ist, was man für deren Darstellung benötigt: Sensordaten, Farbprofil für die Farbinterpretation, Metadaten, JPEG-Vorschau sowie die Entwicklungseinstellungen. Nur die Entwicklungseinstellungen können dabei ausschließlich von Adobe-Programmen interpretiert werden, alles andere, inklusive der Farbprofile, kann auch von fremden Programmen gelesen werden.

Ein weiterer Vorteil ist, dass Adobe mit dem DNG-Profil-Editor ein kostenloses Tool zur Erstellung von Farbprofilen anbietet, das sowohl realistische Farben über die Kalibrierung mit dem Colorchecker-Target als auch freie Farbanpassungen nach subjektiven Gesichtspunkten ermöglicht. Werkzeuge zur Erstellung von ICC-Kameraprofilen verfügen zwar unter Umständen über einen größeren Funktionsumfang und eine höhere Genauigkeit, sind aber als professionelle Farbmanagementsoftware für den Amateur kaum erschwinglich. Das neue Farbsystem befand sich zum Zeitpunkt des Erscheinens von Lightroom 2.0 noch im Beta-Stadium. Lightroom 2.0 kann zwar die neuen Profile bereits über die Kamerakalibrierung-Palette einsetzen, es verfügt aber noch nicht über die Möglichkeit, die Profile auch in DNG-Dateien einzubetten. Es ist anzunehmen, dass diese Funktionalität in einer zukünftigen 2.x-Version nachgereicht wird. Dennoch lässt sich bereits mit einiger Sicherheit sagen, dass DCP-Profile nur in DNG-Dateien eingebettet werden können, und auch die Möglichkeit, sie zusammen mit proprietären Raw-Dateien als „Sidecar-Profile“, ähnlich den XMP-Sidecars, zu speichern, ist recht unwahrscheinlich.

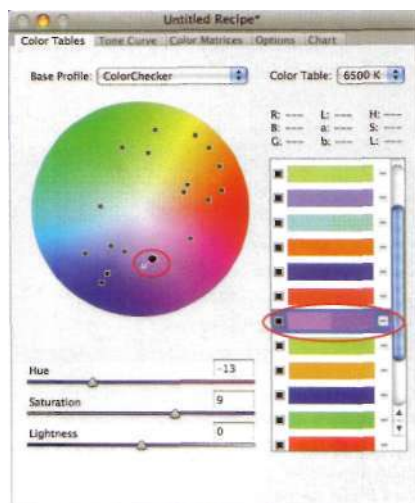
## Anpassen der Reglerwerte

Über die Reglerwerte findet eine weitere Anpassung des eingestellten Profils statt. Ganz oben lassen sich die sogenannten Primärfarben Rot, Grün und Blau in Farbton und Sättigung und die sogenannte Schattentönung einstellen. Die Farbanpassung über die Regler in der Kamerakalibrierung-Palette ist seit Lightroom 2 nicht mehr neuester Stand der Technik, aber aus Kompatibilitätsgründen immer noch in Lightroom vorhanden. Seit Lightroom 2 lassen sich die Farbprofile direkt über den DNG-Profil-Editor erstellen oder anpassen, wodurch sich Farbveränderungen sehr viel gezielter vornehmen lassen und auch die Tonwertwiedergabe zusätzlich anpassbar ist. In den meisten Fällen ist es also sinnvoller, die Anpassungen dort vorzunehmen.

## DNG-Profil-Editor

Mit dem DNG-Profil-Editor sind die Profile, die bis vor Kurzem noch in Lightroom fest eingebaut und nur über die Regler in der Kamerakalibrierung-Palette anpassbar waren, jetzt direkt veränderbar. Dabei geht allerdings auch der DNG-Profil-Editor immer von einem bereits bestehenden Profil aus, das nun aber genauer angepasst und als neues Profil gespeichert werden kann.





Der DNG-Profil-Editor: Die Farbkästchen rechts stellen die einzeln angepassten Farben dar (jeweils vorher/nachher). Im Farbkreis links kann man die Anpassung der Farben visuell nachvollziehen.



Eine Aufnahme vom Colorchecker-Target, die in den DNG-Profil-Editor geladen wurde.

## Erstellung neuer Farbprofile

Um ein neues Farbprofil zu erstellen, muss zuerst eine DNG-Datei geladen werden (das fertige Profil kann auch mit anderen Raw-Dateien verwendet werden). Diese muss von dem Kameramodell stammen, für welches das Profil erstellt werden soll. Die DNG-Datei selbst wird während der Profileerstellung nicht verändert, sie dient zur Bestimmung des Kameramodells und zum Auswählen von Farben, die verändert werden sollen, sowie zur Kontrolle der Farb- und Tonwertanpassungen.

Im Hauptfenster lassen sich nun Einstellungen vornehmen, die zur Erstellung eines „Profilrezepts“ führen. Ein Rezept enthält die Informationen über Ausgangsprofil, Farbanpassungen, Tonwertveränderungen und weitere Optionen. Es umfasst somit alle Informationen für die Definition eines Profils, ohne jedoch an eine bestimmte Kamera gebunden zu sein (denn ein DCP-Profil ist immer an ein bestimmtes Kameramodell gebunden).

Die wichtigsten Anpassungen lassen sich für die Farben vornehmen. Dazu wird ein Basisprofil ausgewählt (zum Beispiel das fest eingebaute „Adobe Standard“ oder auch ein externes, bereits erstelltes DCP-Profil). Dann wird eine Farbe ausgewählt, die verschoben werden soll. Dazu kann man entweder direkt ins Bild klicken und eine Farbe mit einem Pipetten-Werkzeug auswählen, oder man klickt bei gedrückter Strg/Befehlstaste

in den Farbkreis des Rezeptfensters. Während Sie über die Kamerakalibrierungs-Palette nur drei Farben (die drei Primärfarben Rot, Grün und Blau) in Sättigung und Farbton verschieben können, passt der Profile-Editor jede Farbe in Sättigung, Farbton und Helligkeit an. Dabei lassen sich beliebig viele einzelne Farben herausgreifen; auch zum Beispiel dieselben Farbtöne in unterschiedlichen Sättigungen; das heißt, Sie können etwa niedriger und stärker gesättigte Rottöne separat regeln.

Normalerweise werden dabei die Profile beider Farbtemperaturen (6500K und 2850K) gleichermaßen beeinflusst. Doch es ist auch möglich, die Farbanpassungen getrennt für die beiden Profile vorzunehmen. Dazu deselektiert man „Options > Edit Both ColorTables Simultaneously“ und kann dann über das Drop-down-Menü „ColorTable“ zwischen den beiden Profilen umschalten.

Über den Gradationskurven-Reiter ist es möglich, ebenfalls auf der Grundlage einer bestehenden Gradationskurve, die Standard-Helligkeitsverteilung des Profils einzustellen, so dass sich das allgemeine Helligkeits- und Kontrastverhalten der Kamera über das Profil ändern lässt, ohne dass dafür die Regler in Lightroom benutzt werden (Helligkeit, Kontrast, Gradationskurven-Palette). Dazu wird eine klassische Punkt-Gradationskurve verwendet, wie man sie aus Photoshop oder Camera Raw kennt.

## Kalibrierung mit dem Colorchecker Target

Wer besonders realistische Farben haben oder wer die Farbwiedergabe zwischen mehreren Kameras angleichen möchte, der kann mit dem Profile-Editor auch Profile direkt auf das „Colorchecker-Target“ hin kalibrieren.

Der Colorchecker ist eine Farbtabelle im Format A4 mit 24 genormten Farbkästchen. Er ist auch unter den Bezeichnungen „Gretag-Macbeth Colorchecker“ oder „Munsell Colorchecker“ im Fotografie-Fachhandel für etwa 70 Euro erhältlich. Wird das Target fotografiert

und die Raw-Datei mit dem Profile-Editor geöffnet, so können die Abweichungen der aktuellen Farbinterpretation von den tatsächlichen Farben automatisch ermittelt und die erforderlichen Anpassungen errechnet werden. Dazu geht man auf den Reiter „Chart“ und folgt den weiteren Anweisungen. Vor Lightroom 2 konnte man das Colorchecker-Target zusammen mit dem ACR-Calibrator-Skript nutzen, um eine Kalibrierung über die Regler in der Kamerakalibrierungs-Palette

zu erreichen. Mit dem Profile-Editor lassen sich nun wesentlich genauere Profile erstellen (die Anpassung beruht auf 18 anstatt auf bisher drei Farben). Zudem wird Photoshop nicht für die Kalibrierung benötigt.

Mit dem Profile-Editor lässt sich wahlweise auch eine Kalibrierung separat für beide Lichtbedingungen (2850K und 6500K) des Profils vornehmen. Dazu muss das Target unter beiden Lichtbedingungen aufgenommen werden.

## Braucht man überhaupt „richtige“ Farben?

Farbgenauigkeit ist bei Digitalkameras auf jeden Fall weniger kritisch als bei anderen Geräten. Bei Monitoren, Druckern und Scannern können die Farben nicht originalgetreu genug sein. Bei Kameras hingegen kommt es nur in einigen fotografischen Teilgebieten auf Genauigkeit an: Reproduktion, Mode- und Werbefotografie zum Beispiel. Hier ist hohe Farbtreue sehr wichtig. Manchmal ist eine unrealistische Wiedergabe der Wirklichkeit sogar erwünscht - man denke nur an Fujis Kult-Diafilm Velvia mit seiner übertriebenen Wiedergabe der Farbsättigung. Doch eine nichtkalibrierte Kamera-Raw-Konverter-Kombination ist nicht vergleichbar mit einem Diafilm, der zwar unrealistische Farben lieferte, aber immerhin stets dieselbe Farbcharakteristik bot. Unterschiedliche Raw-Konverter oder

mitunter auch Raw-Konverter-Versionen liefern unterschiedliche Farben; unterschiedliche Kameramodelle, die man ja recht schnell durch neue ersetzt, liefern unterschiedliche Farben; und verschiedene Exemplare eines Modells weisen ebenso leichte Unterschiede auf. Was hätten Velvia-Fans gesagt, wenn die Farben dieses Films solchen Schwankungen unterlegen hätten? Man wusste doch mit einiger Erfahrung schon vorher, welche Motive auf diesem Film gut „kamen“ und welche nicht.

Eine Kamerakalibrierung auf einen Standard hat also durchaus etwas für sich; nämlich die Vorhersagbarkeit der farblichen Ergebnisse. Für Verfremdung und die subjektive Sicht auf die Wirklichkeit lässt sich später noch am individuellen Foto sorgen.

# Nothilfe Tipps & Tricks

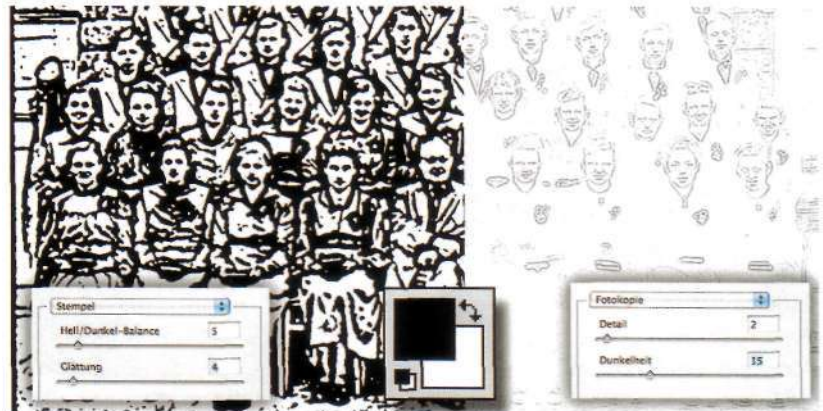


Diesmal mit Tipps zur Konturierung von Gruppenfotos, Hinweise zur Übernahme von Vorgaben im neuen Photoshop CS4 sowie zur Darstellung von Hintergrundverzerrung durch Glasobjekte. | **Doc Baumann**

## Silhouetten für Gruppenbild

**Frage:** Liebe Redaktion, in einer Schulchronik werden 200 Schulklassenbilder abgedruckt. Um die Namen den Personen auf dem Bild zuzuordnen, sind Silhouetten der Köpfe zu erstellen und zu beschriften. Gibt es eine Möglichkeit, die Konturen schnell auf die Umrisse zu reduzieren? Wir haben vergeblich viele Filter ausprobiert. Die klassische Methode, mit Pfaden zu arbeiten, dauert viel zu lange. Können Sie uns weiterhelfen? Mit freundlichen Grüßen, Verlag Anton Plenk

**Antwort:** Hallo, liebe Kolleg/innen, das mit Silhouetten geht nicht so ohne weiteres, weil Filter und Effekte nur von den vorgegebenen Helligkeitswerten ausgehen, also nicht nur Objekte, sondern auch Schattengrenzen nachzeichnen. Aber für den gewünschten Effekt reicht es aus, das Bild stark zu vereinfachen. Hier habe zwei Varianten: Zeichenfilter „Stempel“ (links) und „Fotokopie“ rechts; bei Letzterem vorher „Sonstige Filter > Hochpass: 2“. Vorder- und Hintergrundfarbe müssen auf Schwarz und Weiß stehen. Falls Ihnen bei „Stempel“ der Kontrast zu hoch erscheint, setzen Sie vor der Anwendung die Vorderfarbe auf Grau statt auf Schwarz wie in unserem Beispiel.



Mediengestaltung/in  
gesucht!

### Dein Profil:

- ▶ Du bist top-fit in Photoshop, HTML, CSS und tableless web design,
- ▶ kennst Dich gut mit Flash und Javascript aus,
- ▶ hattest erste Berührungen mit PHP, Ajax und SEO
- ▶ und bist gut in Deutsch und Englisch!

**OMIKRON**  
The Data Quality Company

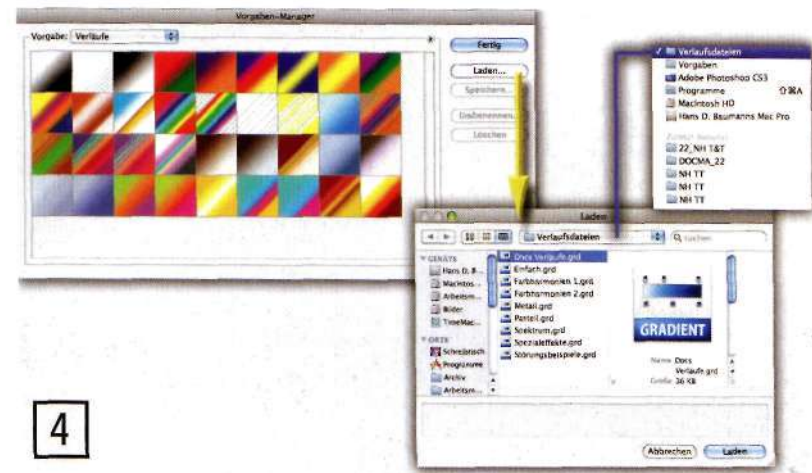
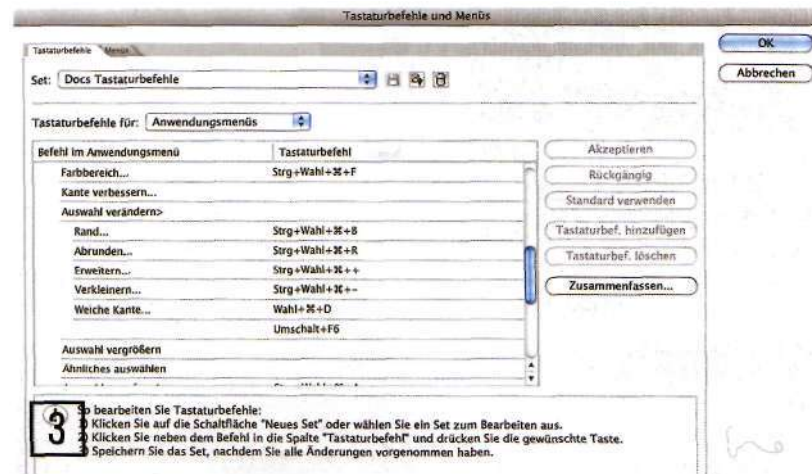
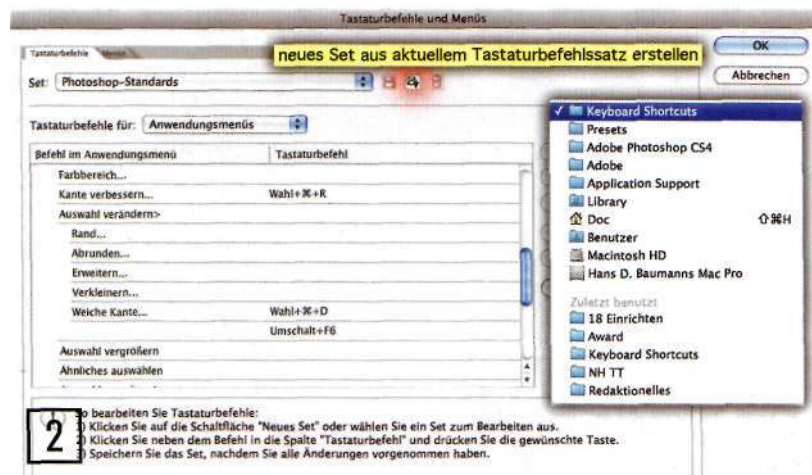
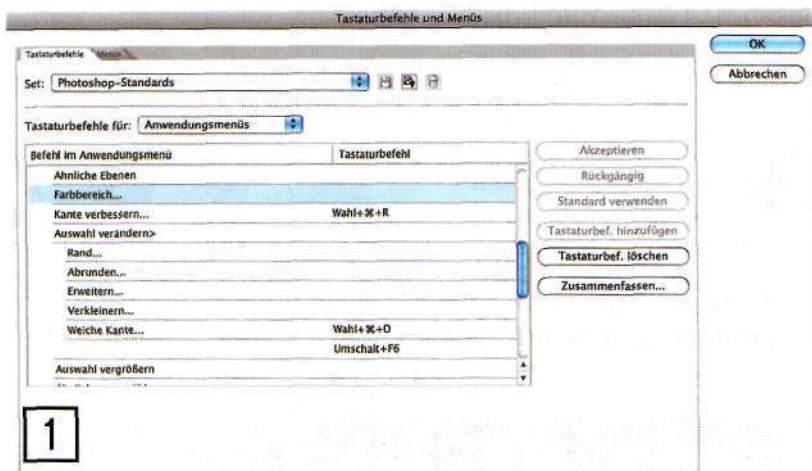
Omikron Data Quality GmbH · Pfälzer  
75177 Pforzheim · 07231/12597-0

Weitere Jobs unter [www.omikron.net](http://www.omikron.net)

Omikron ist ein stark wachsendes IT-Unternehmen in Baden-Württemberg. Mit „Suche und Navigation für Online-Shops“ sind wir europäischer Marktführer. Auch der Geschäftsbereich „Data Quality“ wird immer stärker. Bei unseren Mitarbeitern herrscht ein ausgeprägter Teamgeist und Zusammenhalt. Dazu tragen Spieleabende, Tischtennis-Turniere, Foto-Shootings im eigenen Studio und viele weitere Aktivitäten bei. Bewirb Dich jetzt, wir freuen uns...

Sende Deine Bewerbung per Post oder E-Mail an Ina Lange ([jobs@omikron.net](mailto:jobs@omikron.net))





## Vorgaben-Übernahme nach CS4

**Frage:** Na Klasse, jetzt habe ich das neue Photoshop CS4. Insgesamt bin ich ganz zufrieden - aber wie komme ich jetzt an meine ganzen alten Einstellungen wieder ran? Einige kann ich ja aus den CS3-Vorgabenordnern neu laden (etwa die Pinselspitzen), wohin ich aber überhaupt keinen Zugang finde, das sind zum Beispiel die Tastaturbefehle. Kennt Ihr da einen Weg? Viele Grüße, Anna

**Antwort:** Also, einfach ist es nicht, und zudem bei jeder neuen Photoshop-Version etwas anders. Ich will es hier mal am Beispiel des MacOS demonstrieren:

Zunächst öffnest Du unter „Bearbeiten > Tastaturbefehle“ das entsprechende Fenster [1]. Als „Set“-Vorgabe findest Du dort „Photoshop-Standards“. Klicke auf das Icon für „Neues Set aus aktuellem Tastaturbefehlssatz erstellen“ [2], dann öffnet sich ein Fenster, das Dir den Weg dorthin zeigt (am Mac: „Benutzer > Library > Application Support > Adobe > Adobe Photoshop CS4 > Presets > Keyboard Shortcuts“).

Nachdem Du nun weißt, an welcher Stelle das Preset versteckt ist, suchst Du Dein altes aus CS3 (gegebenenfalls auf demselben Weg in der Vorversion, falls Du nicht weißt, wo es steckt) und kopierst es auf Desktop-Ebene in den neuen Ordner. Beim nächsten Öffnen von „Tastaturbefehle“ findest Du bei den Einträgen zu „Set“ Deine früheren Einstellungen und kannst sie nun als aktuell anzuwendende wählen [3].

In vergleichbarer Weise gehst Du auch bei anderen Vorgaben vor, zum Beispiel bei den Verläufen oder Pinselspitzen [4]. Für einen besseren Überblick sowie Auffinden über die „Suchen“-Funktion habe ich am Ende noch einmal aufgelistet, welche Vorgaben-Ordner Photoshop CS4 im Programm-Ordner anlegt (links) und welche in der Benutzer-Library (rechts) - wie man sieht, inzwischen alle englisch benannt. Die Liste daneben hilft beim Suchen, wenn man wissen will, wie die Datei-Endungen der diversen Voreinstellungen aussehen.

Seit CS gibt es unter „Bearbeiten > Tastaturbefehle“ die Möglichkeit, auch vorhandene Befehle zu ändern - was in der Regel nicht zu empfehlen ist, da Bücher und Workshops auf sie zurückgreifen. Vor allem aber lassen sich häufig benutzte Funktionen in den Anwendungs- und Palettenmenüs, für die Photoshop keine Tastenkürzel anbietet, mit selbst erzeugten Sets ausstatten und erreichen. Nachdem Du „Tastaturbefehle“ geöffnet hast, bestimmst Du zunächst den Bereich (Anwendungs- oder Palettenmenüs, dann in der Liste darunter das Menü, in dem Du etwas eintragen oder ändern willst. Klickst Du hinter den Namen, erscheint ein weißes Feld. Drücke die Tastenkombination, die Du zum Aufrufen des Befehls nutzen möchtest. Wähle zum leichteren Umgang mög-



lichst Buchstaben, die als Abkürzung mit dem Eingriff zu tun haben. Danach erscheint das Tastenkürzel auch im Menü hinter dem Namen.

Ausführlich findest Du alles, was in Photoshop mit Vorgaben und Einstellungen zu tun hat, in Band 18 unserer Buchreihe „Photoshop-Basiswissen: Einrichten und Automatisieren“.



|   |                           |                                  |
|---|---------------------------|----------------------------------|
| Aktionen . . . . .                          | atn . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Arbeitsbereich . . . . .                    | ohne . . . . .            | anderer Ordner, etwa Preferences |
| Beleuchtungseffekte Lichtquellen . . . . .  | ohne . . . . .            | intern                           |
| Belichtung . . . . .                        | eap . . . . .             | anderer Ordner, etwa Preferences |
| Eigene Formen . . . . .                     | csf . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Eigener Filter . . . . .                    | acf . . . . .             | anderer Ordner, etwa Preferences |
| Farbe ersetzen . . . . .                    | axt . . . . .             | anderer Ordner, etwa Preferences |
| Farbfelder . . . . .                        | aco . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Farbtafeln . . . . .                        | acb . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Farbton/Sättigung . . . . .                 | ahu . . . . .             | anderer Ordner, etwa Preferences |
| Fluchtpunkt . . . . .                       | DXF, 3DS Export . . . . . | beliebig                         |
| Gleiche Farbe (Statistik) . . . . .         | sta . . . . .             | beliebig                         |
| Gradationskurven . . . . .                  | acv . . . . .             | Vorgaben-Ordner Kurven           |
| Kanalmixer . . . . .                        | cha . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Konturen . . . . .                          | shc . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Kurven . . . . .                            | acv . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Menüanpassung . . . . .                     | mnu . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Muster . . . . .                            | pat . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Objektiv-/Blendenkorrektur . . . . .        | ics . . . . .             | anderer Ordner, etwa Preferences |
| Optimierte Ausgabeereinstellungen . . . . . | iros . . . . .            | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Optimierte Einstellungen . . . . .          | irs . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Optimierte Farben . . . . .                 | act . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Pinsel . . . . .                            | abr . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Plug-ins . . . . .                          | eigene Formate . . . . .  | eigene Plug-in-Ordner            |
| Rauschen reduzieren . . . . .               | ohne . . . . .            | intern                           |
| Schwarzweiß . . . . .                       | blw . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Scripten . . . . .                          | jsx . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Selektive Farbkorrektur . . . . .           | asv . . . . .             | beliebig                         |
| Selektiver Scharfzeichner . . . . .         | ohne . . . . .            | intern                           |
| Stile . . . . .                             | asl . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Tastaturbefehle . . . . .                   | kys . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Tiefen/Lichter . . . . .                    | shh . . . . .             | beliebig                         |
| Variationen . . . . .                       | ohne . . . . .            | beliebig                         |
| Verflüssigen-Raster . . . . .               | msh . . . . .             | beliebig                         |
| Verlaufsdateien . . . . .                   | grd . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Werkzeuge . . . . .                         | tpl . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |
| Zoomify . . . . .                           | zvt . . . . .             | gleichnamiger Vorgaben-Ordner    |

## Adobe Photoshop CS4 Der professionelle Einstieg



Der Bestseller  
jetzt zur  
neuen Version

459 S., komplett in Farbe, mit DVD,  
24,90 €, ISBN 978-3-8362-1209-0  
>> [www.GalileoDesign.de/1865](http://www.GalileoDesign.de/1865) \*

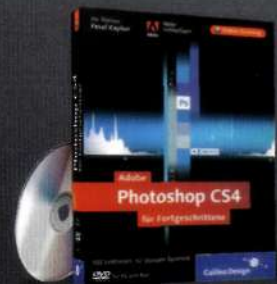
## Adobe Photoshop CS4 Die Grundlagen



Das Video-  
Training  
auf DVD

DVD, Win & Mac, 9 Stunden Spielzeit,  
29,90 €, ISBN 978-3-8362-1268-7  
>> [www.GalileoDesign.de/1871](http://www.GalileoDesign.de/1871) \*

## Adobe Photoshop CS4 für Fortgeschrittene



Das Video-  
Training  
auf DVD

DVD, Win & Mac, 11:30 Stunden Spielzeit,  
39,90 €, ISBN 978-3-8362-1267-0  
>> [www.GalileoDesign.de/1870](http://www.GalileoDesign.de/1870) \*

# Adobe Photoshop CS4

Praxiswissen für Einsteiger & Fortgeschrittene

**Galileo Design**

Know-how für Kreative.



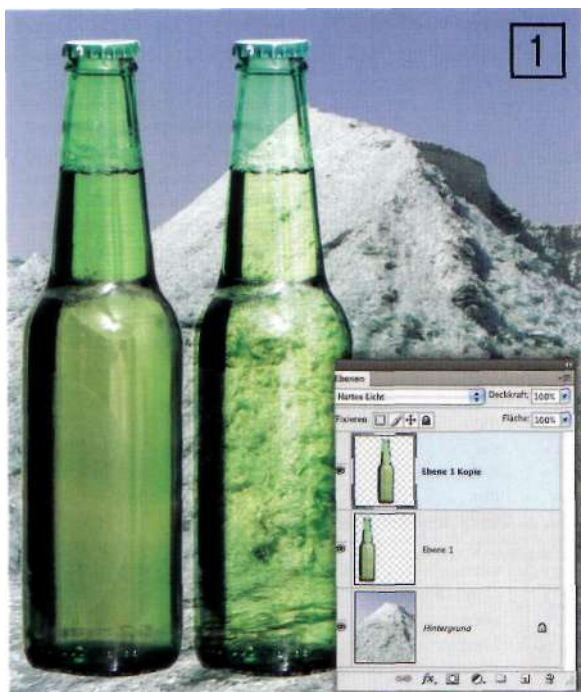
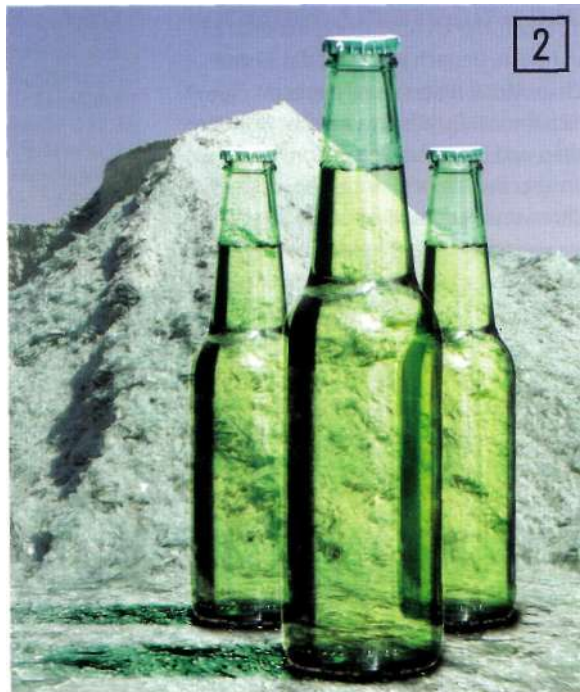


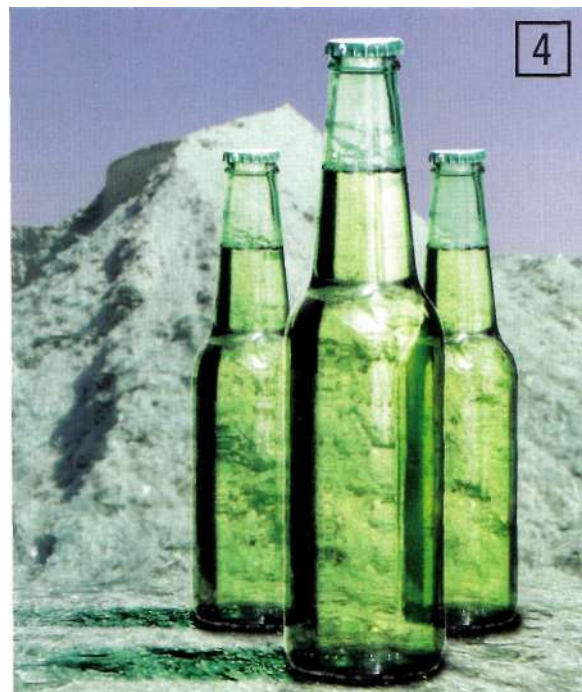
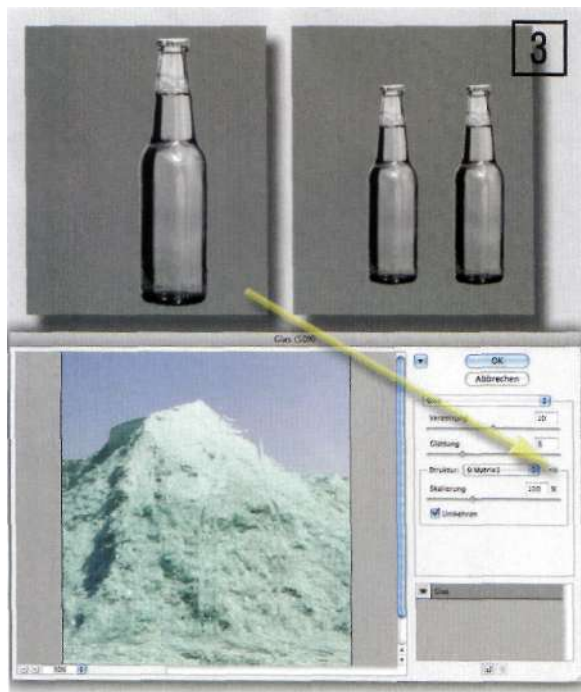
Foto Flasche © fotolia.de | Sie können das Bild zum Nachbauen des Workshops unter der Nummer 11288347 in der Größe M bei [www.fotolia.de](http://www.fotolia.de) herunterladen; Promo-Code: 07ZN28VO. Mehr zu seiner Verwendung lesen Sie auf Seite 105.



## Flaschen mit Hintergrundverzerrung

**Frage:** Ich will Flaschen (vor Weiß fotografiert) vor eine Gebirgslandschaft stellen. Wie bekomme ich den Hintergrund einigermaßen richtig verzerrt auf die Flaschen, so dass es realistisch aussieht? Ich habe vieles mit Ebenenverrechnungen ausprobiert, aber dadurch verschwinden die Lichter und Schatten der Flasche, und richtig sieht es auch noch nicht aus. Mit freundlichen Grüßen, Manuel Inhester

**Antwort:** Der beste Modus, um Glasobjekte bei Erhalt von Färbung, Schattierung und Glanzlichter auf einen Hintergrund hin durchsichtig zu machen, ist der Ebenenmodus „Hartes Licht“ (Bild 1, Ebenenpalette). Dazu stellen Sie sie zunächst frei und setzen sie auf eine Ebene über den vorgesehenen Hintergrund. Wir haben das hier mal mit drei hintereinander gestaffelten Flaschen gemacht [2]. Das sieht schon ganz ordentlich aus, aber es fehlen die Glas-Verzerrungen des Hintergrunds. Um diese zu erzeugen, generieren Sie zunächst zwei



Matrix-Dateien, eine durch Duplizieren des Bildes nur mit der vorderen, die zweite nur mit den hinteren Flaschen. Füllen Sie eine neue Hintergrundebene bei beiden über „Fläche füllen > 50% Grau“ und sichern Sie die Dateien als Graustufen im psd-Format. Aktivieren Sie in Ihrem Bild die Hintergrundebene der Berge und wenden Sie den Verzerrungsfilter „Glas“ ungefähr mit den eingeblendeten Werten an [3]. Klicken Sie an die Stelle am Ende des gelben Pfeils („Struktur laden“) und geben Sie die Datei mit der Flasche vor grauem Grund als

Matrix an. Die aktivierte Ebene wird überall dort, wo in der Matrix kein neutrales Grau vorkommt, entsprechend den Helligkeitswerten der Flasche verzerrt. Wiederholen Sie das mit der Matrix, die zwei Flaschen zeigt. Danach wählen Sie die Ebene der beiden Flaschen, wenden mit dem „Glas“-Filter die Eine-Flasche-Matrix darauf an, laden die Pixel der Eine-Flasche-Ebene als Auswahl, kehren sie um und rekonstruieren per Protokoll-Pinsel die Pixel der Flaschen, danach mit neuer Protokoll-Quelle die des Hintergrunds [4].



# Nicht scharf

Ein Plug-in, das Tiefenunschärfe auf der Basis von Bilddaten simulieren soll, würde viel künstliche Intelligenz benötigen. Bokeh von Alien Skin schafft das leider nicht. | **Doc Baumann**



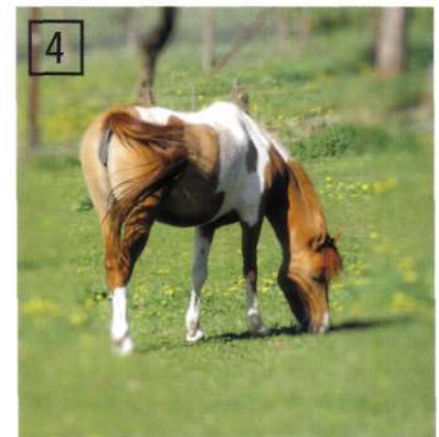
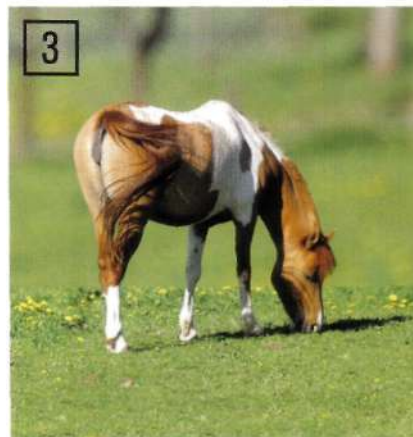
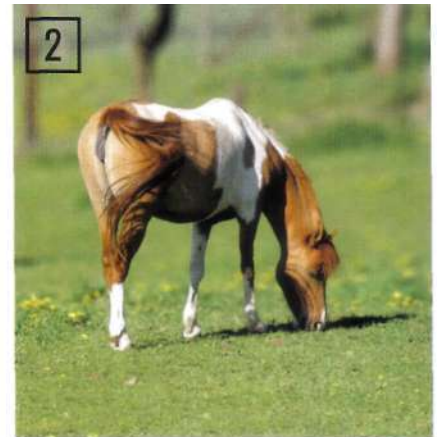
**W**e soll so ein kleines Programm auch räumliche Daten aus einem Foto ableiten? Verwunderlich ist nur, dass Alien Skin, die sonst hervorragende Plug-ins anbieten, sich überhaupt auf diese Sache eingelassen haben. Einfache Kameraunschärfe, angelehnt an bestimmte Objekttypen, und Vignettierung werden ja durchaus zufriedenstellend nachgeahmt. Und auch, wer Lensbaby-Spielereien mit Schärfenverteilung in den Varianten „radial“ und „planar“ simulieren will, ist mit diesem Werkzeug gut aufgehoben. Aber wenn es um die Darstellung von Unschärfe in unterschiedlichen Tiefenzonen geht, macht man das doch wohl besser in Photoshop.

Nehmen wir ein Foto mit klaren Tiefenzonen [1]: Pferd, Wiese vom Vorder- bis zum Hintergrund. Um eine überzeugende Schärfenverteilung vorzubereiten, müssen Sie der Software mittels eines Alphakanals [1 oben rechts] erst einmal mitteilen, was nah und was fern ist; dafür braucht es beim Boden einen kontinuierlichen Übergang.

Photoshops „Tiefenschärfe abmildern“ nutzt die Graustufen im Alphakanal, um die einstellbare Unschärfe zunehmend zu steigern [2]. Dieselbe Maske, diesmal als Auswahl geladen, führt bei Bokeh allerdings zu einem abrupten Abbruch beim mittleren Grauwert 128 [3].

Überzeugendere Ergebnisse liefert Bokeh, wenn es um Effekte geht, also den Einsatz eines interaktiv zu steuernden (ganz oben) radialen [4] oder planaren [5] Unschärfeverlaufs. Die Unschärfewirkung selbst ist hinsichtlich ihrer fotografischen Anmutung überzeugender als die des Gaußschen Weichzeichners und kann ähnlich wie Photoshops „Form weichzeichnen“ Diaphragma-Einsätze simulieren [6] - auch in Herzform für Hochzeitsfotos.

Harte Auswahlen und radiale oder planare Verteilung lassen sich zwar kombinieren, dennoch gibt es für Photoshop-Besitzer kaum Fälle, wo „Tiefenschärfe abmildern“ nicht besser wäre. Diese 200 Dollar können die sich sparen.





# Glänzende Ergebnisse

Wenn Ihnen die Möglichkeiten von Photoshops Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante und Relief“ nicht ausreichen, sollten Sie sich das kleine Mac-Programm Art Text näher anschauen. | **Doc Baumann**

**B**eliebig viele Lichtquellen zu setzen und bei Bedarf sogar importierte Bilder in der Oberfläche von Buchstaben oder Formen zu spiegeln, geht erheblich über die derzeitigen Möglichkeiten von Photoshops Ebeneneffekten hinaus. Leider kön-

nen sich nur Mac-Anwender an den Einstellungen dieser Software erfreuen. Anders, als der Name Art Text signalisiert, lassen sich damit nicht allein Buchstaben plastisch gestalten, sondern auch beliebige Formen - vorgegebene ebenso wie selbst angelegte und

importierte. Die Ergebnisse werden über die Zwischenablage oder als Pixel- oder Vektordateien exportiert.  
Mehr zu Art Text, dessen Download-Version 35 Euro kostet, finden Sie unter: <http://www.docma.info/5515.html>



**1 Art Text-Oberfläche**  
Das Arbeitsfenster von Art Text besteht aus einer dominierenden Vorschaufläche, darunter finden Sie Regler für Ansichtsskalierung und Ebenenaufbau. Rechts gibt es drei Reiter für Färb-, Bild- und Beleuchtungseffekt-Füllung. Die beiden Erstgenannten sind für Photoshop-Anwender überflüssig, ebenso unten die Zuweisung von Kontur, Schlagschatten und Glühen. Denn bemerkenswert ist das Programm vor allem wegen seiner Glanzeffekte, die durch Beispiel-Icons in der Liste rechts angezeigt werden - insgesamt ist die Auswahl sehr viel größer. Hinzu kommen Paletten für Farbe, Fontzuweisung sowie der „Ebenen-Inhalt“ mit Text, Figuren, Icons und ladbaren Bildern.



**2 Eigenes Material definieren**  
Der Begriff Material meint in diesem Falle die Zuweisung einer Materialfarbe sowie eine praktisch unbegrenzte Anzahl von Lichtquellen, die Sie hinsichtlich Farbe, Glanz, Größe, Rand und Einstrahlungswinkel definieren können. Diese Vielzahl von Lichtquellen mit jeweils separat zuweisbaren Merkmalen führt zu beeindruckenden Metall, Glas- oder Kunststoffeigenschaften. Der Regler in Abbildung 1 unten rechts für „Tiefe“ führt zu einer Wölbung der Oberfläche. Der Maximalwert von 20 ist etwas niedrig ausgelegt. Die drei möglichen Profile (gerundet, spitz mit Grat, geschwungener Grat) lassen sich nur Materialien, aber nicht Farben oder Bildfüllungen zuweisen.



**3 Bildimport**  
Während die zuvor erwähnte Bildfüllung nichts anderes ist als eine Text- oder Form-Schnittmaske für ein - skalierbares - Bild, führt der Import eines Bildes als Material zu einer reflektierten und an der Kontur und Tiefenausprägung orientierten Verzerrung. Der Farbton des Bildes lässt sich ebenso wie bei den in Abbildung 2 beschriebenen Materialien auch noch nach der Zuweisung verändern; allerdings bezieht das auch die Farbe der Lichtquellen mit ein. Wichtig für eine nachträgliche Anpassung ist, dass der in Abbildung 1 rechts unten zu erkennende Regler für „Licht“ im Falle eines Bildimports nicht eine Lichtquelle, sondern das Bild selbst dreht.

#### 4 Varianten

Einen kleinen Überblick über die Vielzahl der Materialien bieten die nebenstehenden Objekte. Bis auf die Mondsichelkontur handelt es sich um Textzuweisungen. Bei der Sichel wurde ergänzend der Effekt „Schatten“ zugeschaltet, bei der Ziffer 5 der Glüheffekt, bei der 7 „Kontur“. Der Glanzreflex in Form eines Fensters bei der Ziffer 5 ergibt sich übrigens nicht einfach aus einer Lichtquelle, sondern aus einem passenden Importbild. Einem Objekt auf einer Ebene kann immer nur ein Effekt zugewiesen werden. Die bei Bedarf ausblendbaren Ebenen lassen sich schnell erzeugen und mit einfachen Modi auch mischen.



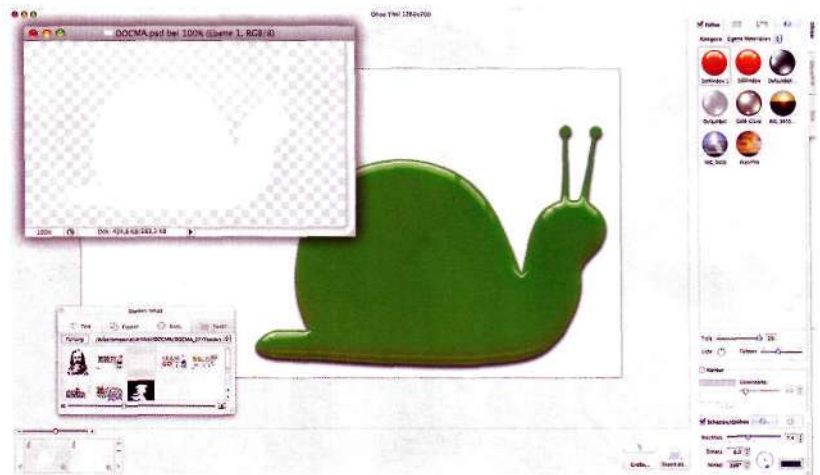
#### 5 Form ändern

Ähnlich wie bei Photoshop's „Verkrümmen“ gibt es bei Art Text mehrere Vorgaben, die sich durch Regler hinsichtlich ihrer Ausprägung spezifizieren lassen. Hier wurde das Wort „Headline“ mit einem Bogen nach oben verformt. Die Unterschneidung der Buchstaben wird durch numerische Eingabe auf das komplette Wort angewandt und kann nicht für problematische Buchstabenpaare variiert werden. Auch vorgegebene Formen oder Icons - jedoch keine importierten eigenen Formen - sind auf diese Weise formbar. Wählen Sie eine Hüllform mit Tangentenhaken, so können Sie danach die Anzahl der Segmente festlegen; jeder Ankerpunkt und seine Tangentenhaken lassen sich anschließend frei verschieben.



#### 6 Import eigener Formen

Dass Sie neben Text und Formvorgaben auch eigene Objekte verwenden können, ist der Programm-Hilfe kaum zu entnehmen; vor allem nicht, wie das geht: Erzeugen Sie in Photoshop die gewünschte Fläche in Weiß auf einer ansonsten transparenten Ebene und sichern Sie im psd-Format. In der Art Text-Palette „Ebenen-Inhalt > Finder“ wählen Sie den Ordner und öffnen ihn über das Menü. Zuvor werden alle darin liegenden Dateien nur grau gedimmt angezeigt. Danach erhalten Sie kleine Vorschau-Icons der Dateien. Öffnen Sie ein Bild mit schwarzem Hintergrund und weißer Form, wird dieser Hintergrund in Art Text als Teil des Objekts dargestellt.



#### 7 Import in Photoshop

Da Art Text mit Ebenen arbeitet und diese für den Export schnell ausgeblendet werden können, lassen sich Ebenenmischungen, die in diesem Programm nicht realisierbar sind, leicht in Photoshop umsetzen. Sicherungsformate der Dateien sind PDF, EPS, GIF, JPEG, PNG oder TIFF, alternativ übertragen Sie über die Zwischenablage in Photoshop; dort wird das Bild als Vektor-Smart Objekt platziert und kann bei Bedarf gerastert werden. Danach lassen sich Ebenenmodi und vor allem Ebeneneffekte zuweisen. Um eine Datei erneut in Art Text zu öffnen, müssen Sie sie als EPS speichern. Entwickelt hat die auch deutschsprachige Software übrigens BeLight in der Ukraine.







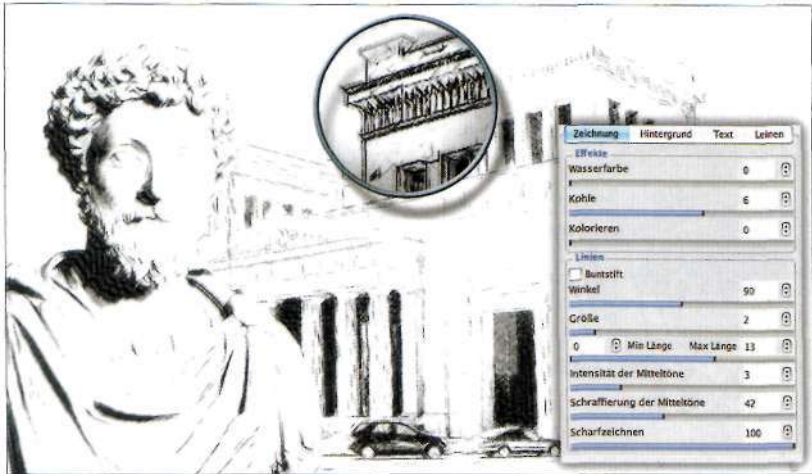
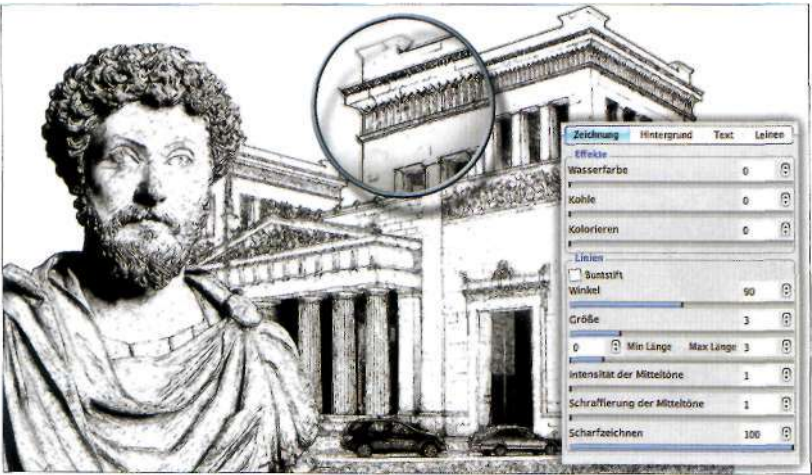
# Zeichnen für Zeichenmuffel

Wenn Sie gern zeichnen würden, es Ihnen aber mangels Talent oder Erfahrung nicht so recht gelingen will, greifen Sie zu den Plug-ins Akvis Sketch und ArtWork oder zu ToonIt! von Digital Anarchy. | **Doc Baumann**

Um aus einem Foto eine halbwegs überzeugende digitale Zeichnung zu machen, reicht es nicht aus, einfach mal schnell Photoshops Konturen-Filter drüberlaufen zu lassen. Mancher würde sein Werk ja gern um gezeichnete oder gemalte

Elemente ergänzen, hat aber seit der Schulzeit keinen Pinsel mehr in die Hand genommen. Fein, wenn man dann auf Software zurückgreifen kann, die einem die Arbeit abnimmt oder erleichtert. Man sollte aber wenigstens beurteilen können, ob das Resultat

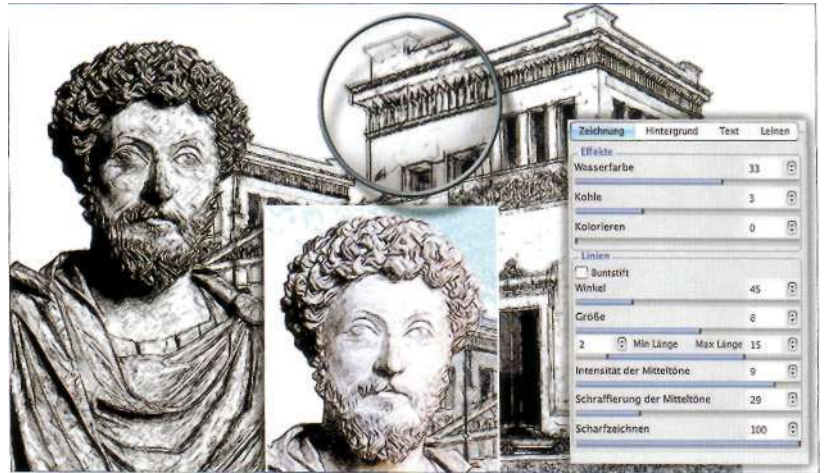
glaubwürdig aussieht, um die Regler gemäß der gewünschten Wirkung einzustellen. Wir stellen Ihnen das überarbeitete Akvis Sketch 8.5 vor sowie das neue Akvis ArtWork, außerdem ToonIt! von Digital Anarchy. Jedes Plug-in hat seine besonderen Stärken.





### 3 Sketch: Wasserfarbe und Kohle

Verstärkte Werte von „Wasserfarbe“ führen zu einem weicheren Charakter der Umsetzung, ebenso wie das Verringern von „Scharfzeichnen“. Höhere Anteile von „Kohle“ akzentuieren dagegen vor allem die Striche. Wie stark sich das auf den Binnenbereich von Objekten auswirkt, hängt wiederum davon ab, wie Sie die Regler von „Intensität der Mitteltöne“ sowie „Schraffierung der Mitteltöne“ setzen. Der Wert für „Größe“ definiert die Strichstärke, bleibt dabei aber auch bei höheren Werten erfreulich realistisch. Schalten Sie zusätzlich die Option „Buntstift“ hinzu, orientiert sich Sketch an den Farben der Vorlage, eine Detailsteuerung der Farben ist allerdings nicht möglich.



### 4 Sketch: Wasserfarbe und Struktur

Bei hohen Anteilen von „Wasserfarbe“ und „Kolorieren“ (wobei lediglich die Farben der Vorlage eingblendet, aber kaum modifiziert werden) entsteht ein solcher Effekt. Der Aquarellcharakter des Bildes lässt sich zusätzlich verstärken, wenn Sie unter „Leinen“ eine passende Papierstruktur wählen und deren Parameter denen eines echten Malgrundes anpassen - die entsprechenden Regler finden Sie bei Abbildung 7 erläutert. Gegebenenfalls gelangen Sie zu besseren Ergebnissen, wenn Sie nur die Graustufenanteile in Sketch umwandeln und die Farben durch Bearbeiten des Ausgangsbildes und Überlagerung in einem passenden Modus in Photoshop vornehmen.



### 5 Akvis ArtWork

Bei diesem Plug-in desselben Herstellers geht es um eine malerische Umsetzung. Dabei entstehen visuell überzeugende Resultate, gegen die man höchstens einwenden kann, dass sie zu exakt sind und eigentlich erst bei Maximaleinstellungen der Parameter zu wirklich malerischen Umsetzungen führen. So ist vielen ArtWork-Gemälden des Handbuchs auf den ersten Blick kaum anzusehen, dass es sich dabei nicht um Fotos handelt. Die Orientierung der Malstriche an den Konturen der Vorlage ist gelungen; in der Home Deluxe- und der Business-Version können Sie darüber hinaus manuell Leitlinien für die Orientierung der Pinselspuren einzeichnen.

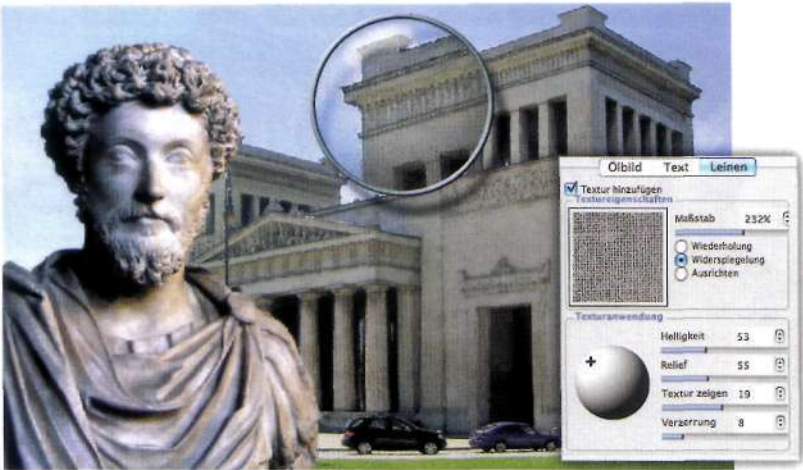


### 6 Doppelte Anwendung von ArtWork

Eine ausgeprägtere malerische Anmutung erzielen Sie, wenn Sie das Plug-in einfach zweimal hintereinander anwenden. Die Parameter brauchen Sie dabei nicht zu verändern. Differenzierte Vorlagen erscheinen danach zwar noch immer mit zu vielen Details ausgestattet; die Behandlung großer Flächen dagegen wie der Himmel oder die Fassade des Gebäudes (der Propyläen am Münchener Königsplatz) ist hervorragend. Leider ist das Programm nicht in der Lage, Auswahlen zu bearbeiten. Für gröbere Umsetzungen bearbeiten Sie also eine Duplikatebene und blenden Erwünschtes in Photoshop per Ebenenmaske ein.







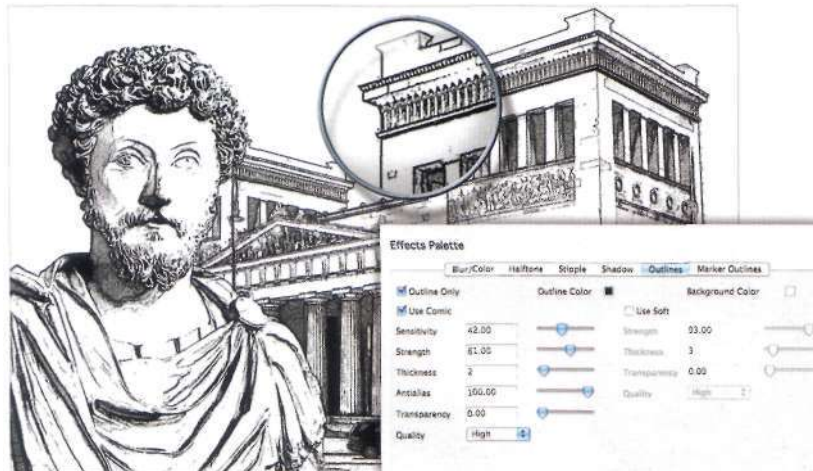
7 Leinenstruktur mit ArtWork

Zum fertigen digitalen Gemälde fehlt jetzt nur noch die Struktur des Malgrundes. Dafür gibt es einen speziellen Reiter, unter dem Sie die Parameter der Strukturierung wie Skalierung, Beleuchtungswinkel, Helligkeit, Relief, Textur, Verzerrung sowie die Strukturvorlage wählen. Allerdings finden sich dort auch viele völlig unsinnige Muster. Weitere Informationen über Art-Work und Sketch finden Sie auf der Homepage des Herstellers [www.akvis.com](http://www.akvis.com). Die Software ist deutschsprachig, für Windows und Mac verfügbar, wahlweise als Plug-in oder als eigenständiges Programm, und kostet jeweils 55 Euro.



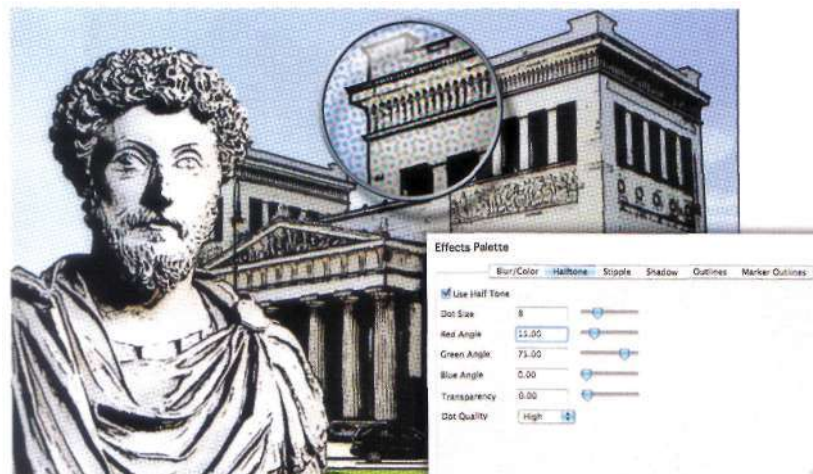
8 ToonIt!: Gemäldeumsetzung

Eigentlich ist die Ankündigung des ToonIt!-Plug-ins von Digital Anarchy als Cartoon-Umwandlung von Fotos zu eng. Denn die Software kann mehr und bietet durchaus Ergebnisse, die ebenfalls an Gemaltes und Gezeichnetes erinnern. Die Umrechnung erfolgt deutlich zügiger als bei den beiden Akvis-Modulen. Das ist naheliegend, denn eigentlich ist das Programm gar nicht für Photoshop gedacht, sondern für Anwender, die damit Filmsequenzen bearbeiten (wir hatten das Verfahren der Rotoskopie für den Film „A Scanner Darkly“ in DOCMA 19 auf Seite 24 vorgestellt). Die Regler bestimmen unter anderem vereinfachte Weichzeichnung, Radius oder Schwellenwert.



9 ToonIt!: Zeichnung

Beschränken Sie sich auf Konturlinien - hier ergänzt um die Darstellungsvariante „Stipple“, die eine körnige Auflösung der Mitteltöne bewirkt -, so nähert sich das Ergebnis einer Zeichnung. (Allerdings gab es dabei nicht unerhebliche Abweichungen zwischen Vorschau und geändertem Bild.) Die Anmutung ist eine andere als bei Sketch, da hier nicht mit Strichen gearbeitet wird, sondern die Umsetzung über Konturakzentuierung erfolgt. Das Resultat ist ästhetisch durchaus befriedigend, da Umrisse in der Regel gut erkannt werden und interne Schattengrenzen nicht in gleicher Intensität hervorgehoben werden. Die Optionen in der Palette lassen sich deaktivieren.



10 ToonIt!: Cartoonumsetzung

Wichtig für Cartoonzeichnungen sind natürlich Rasterungen. Leider fallen diese eher unbefriedigend aus, da die „Halftone“-Einstellungen lediglich ein CMYK-Raster unterstützen, nicht aber die comictypische Füllung einer Farbfläche mit nur einer aufgerasterten Grundfarbe. Auch die Anwendbarkeit auf Auswahlbereiche hilft da nicht wirklich. Da ist dann oft die moderner wirkende Kombination von Konturlinien und vereinfachten Farbfüllungen wie in Abbildung 8 vorzuziehen. Mehr über das Plug-in erfahren Sie bei Digital Anarchy unter: <http://www.digitalanarchy.com/toonPS/main.html>. Die Software wird für Windows und Mac angeboten und kostet 130 Dollar.

# Software

Neue und aktualisierte Software für Bildbearbeiter und Fotografen

Fotos: DxO, Paco Marquez



Toningeffekt Sepia



Ilford Pan FPlus50



Crossentwicklung Kodak Elite 100

## DxO FilmPack 2

DxO FilmPack ist in einer neuen, verbesserten Version erschienen. Die Software ermöglicht eine Simulation des typischen Looks von 50 Farb- und SW-Negativ- und Diafilmen, indem sie Textur, Farbe und Kontrast der Filme nachahmt. Zudem sind kreative Crossentwicklungs- und Tönungseffekte möglich. Die Simulationseffekte können mit einem Mausklick oder mit einer gezielten Steuerung der Farbwiedergabe und der Körnigkeit angewendet werden. Unter den 27 neuen Filmprofilen von DxO FilmPackV2 befinden sich auch sieben Sofortbild-Profile (Polaroid und Fuji) und drei Infrarot-Profile (Kodak und Rolle). Weitere gibt es für Fuji Provia 400, Kodak Elitechrome, Kodak Ektachrome 100 G, Agfa APX, Fuji Neopan 1600, Ilford Delta, Kodak T-Max, Agfa Ultra Color, Fuji Superia und Kodak Elite Color. Die neue Version von DxO FilmPack bietet zusätzlich acht Farbfilter (Grün, Gelb, Orange, Tieforange, Blau, Rot, Kalte Tönung und Warme Tönung), die für die Anwen-

dung bei S/W-Bildern gedacht sind. Sie erfüllen folgende Aufgaben: Gelb-, Rot- und Orangefilter erhöhen den Kontrast und ermöglichen dramatische Wolkenbilder. Grünfilter hellen dunkle Blätterkronen auf. Blaufilter hellen den Himmel auf. Darüber hinaus wurde die Benutzeroberfläche aktualisiert. Hinzugekommen ist ein Intensitätsregler zur Steuerung der Stärke eines Effektes. Schieberegler für Kontrast und Sättigung ersetzen die bisherigen Dropdown-Menüs. Mit einer Programm-Lizenz erhalten Käufer DxO FilmPack V2 als eigenständige Anwendung, ein Plug-in für Adobe Photoshop und ein Plug-in für DxO Optics Pro v5.3.1 (und höher) - für Windows und Macintosh. Die Software kann im Online-Shop von DxO für 94 Euro bestellt werden. Alle Kunden, die eine Vorversion ab dem 1. August 2008 gekauft haben, können kostenlos auf die Version 2 aktualisieren. Für alle anderen kostet das Upgrade 50 Euro. ([www.dxo.com/de](http://www.dxo.com/de))

## Abfotografieren statt scannen

Durch den Boom der Digitalfotografie sind Digitalkameras mittlerweile sehr viel weiter verbreitet als Scanner - was gerade bei beruflichen Reisen dazu führt, dass Dokumente häufiger abfotografiert als eingescannt werden. Die neue, für Mac und Windows erhältliche Software „Cam to Scan“ soll dabei helfen, abfotografierte Dokumente so zu optimieren, dass sie qualitativ mit einem Scan vergleichbar sind. Auch Vorlagen, die sich wie gerahmte Bilder oder fest eingebaute Anzeigen aufgrund ihrer Beschaffenheit nicht einscannen lassen, können so digitalisiert werden. Nach Angaben der Entwickler entzerzt Cam to Scan das digitale Bild einer Vorlage auf deren ursprüngliche, rechteckige Form und korrigiert den Kontrast, so dass das Ergebnis als qualitativ hochwertiges und professionelles Dokument verwendet werden kann. Beim Design der innovativen Anwendung wurde insbesondere auf eine einfache Bedienung Wert gelegt: Zum Entzerren einer Vorlage genügt es, ihren Umriss mit wenigen Mausklicks festzulegen. So lassen sich alle Arten von Verzerrungen auch von unerfahrenen Anwendern korrigieren. Mit der Helligkeitskorrektur können zudem Farbstiche entfernt sowie eine ungleichmäßige Ausleuchtung kompensiert werden. Die Software kann auch zur Korrektur von Perspektivenverzerrungen (stürzenden Linien) und Linsenverzeichnungen eingesetzt werden. Diese insbesondere bei Gebäudeaufnahmen störenden Verzerrungen lassen sich auf ähnliche Art und Weise korrigieren wie abfotografierte Dokumente. Cam to Scan kostet 30 Euro. Zum Testen gibt es eine kostenlose Demoversion. ([www.cam-to-scan.de](http://www.cam-to-scan.de))



## Update für Picasa und erste Mac-Version

Googles Fotosoftware Picasa ist in Version 3 für Windows Vista, Windows XP und Linux erschienen. Erstmals können auch Mac-Anwender die kostenlose Software, die sich zusammen mit iPhoto nutzen lässt, auf Intel-Macs unter OS X ab Version 10.4 einsetzen - derzeit allerdings noch als Betaversion. Mit dem ebenfalls kostenlosen Pi-

casa „Web Albums Uploader“ bzw. dem iPhoto-Plug-in „Web Albums iPhoto Exporter“ lassen sich vom Mac Bilder und iPhoto-Alben in Picasa-Webalben hochladen und für andere freigeben. Picasa 3 bietet einige grundlegende Bildbearbeitungsfunktionen inklusive Rote-Augen-Korrektur sowie Funktionen zum Erstellen von Diashows und Online-Alben. Darüber hinaus können Bilder verwaltet, nach zeitlicher Ordnung katalogisiert oder vorschlagwortet werden - in der neuen Version sind es laut Anbieter bis zu 1 Million. Wer will, kann auch Verknüpfungen mit Google Earth herstellen. Picasa 3 bietet gegenüber der Vorversion 2.7 einige Verbesserungen sowie etliche neue Werkzeuge und Funktionen. Dazu gehören ein

Retuschewerkzeug, die Möglichkeit, Fotos, Videos und Musik zu kleinen Filmen zu verweben, die Synchronisation bestehender Online-Alben mit veränderten Bilddaten auf dem Computer, das Fotografieren von Bildschirmhalten und vieles mehr. Eine interessante „Spielerei“ bei Picasa 3 ist die automatische Suche nach einer gewünschten Person per Gesichtserkennung, um etwa festzustellen, auf welchen Fotos ein bestimmter Mensch zu sehen ist. Die gefundenen Bilder lassen sich per Mail an gespeicherte Kontakte versenden. Picasa ist kostenlos bei Google per Download erhältlich (<http://picasa.google.com/mac>). Ein Einführungs-video über Picasa 3 für den Mac gibt es auf YouTube ([www.youtube.com/watch?v=NDKFjc3\\_wrk](http://www.youtube.com/watch?v=NDKFjc3_wrk)).





Duden Korrektor 5 für InDesign und InCopy

Für professionellen Schriftsatz mit Layout-Programmen sind eine effiziente Rechtschreibkorrektur und eine korrekte, ästhetische Silbentrennung unerlässlich. InDesign ist mit Wörterbüchern für verschiedene Sprachen ausgestattet und bietet eine absatz- oder zeilenoptimierte Silbentrennung. Die Steuerungsmöglichkeiten der Silbentrennung und die Qualität der Rechtschreibprüfung sind jedoch nicht optimal. Wesentlich mehr Möglichkeiten bietet das Duden-Plug-in für InDesign CS2 und CS3, das in Version 5 erschienen ist - ein kostenloses Update für CS4 soll folgen. Der „Duden Korrektor“ integriert sich nahtlos in InDesign beziehungsweise InCopy und verbessert damit die Qualität der programmeigenen Textkorrektur und Silbentrennung. Laut Anbieter konnte die Korrekturgeschwindigkeit gegenüber der Vorversion merklich erhöht werden. Als eine der

Neuerungen bietet die Software den Worttrennungsmodus „ästhetisch“ an, der bei zusammengesetzten Wörtern nur an Wort- oder Sinnengrenzen trennt. Daneben stehen die Trennstile „Sprechsilben“, „Alle“ (außer unästhetische) und „Alle inklusive unästhetischer Trennungen“ zur Auswahl. Die Festlegung dieser Trennstile ist bei der neuen Version für Nutzer von Adobe CS3 auch für einzelne Absatzformate möglich und weiterhin (unter CS2 und CS3) für einzelne Absätze änderbar. Generell wird nach der Installation des Duden Korrektors das Kontextmenü der Absatzpalette um die Alternativen „Duden Korrektor Absatz-Setzer“ und „Duden Korrektor Ein-Zeilen-Setzer“ erweitert. Der „Duden Korrektor“ soll zudem dabei helfen, Texte in korrekter deutscher Rechtschreibung und Grammatik zu setzen. Mit den fünf verschiedenen Prüfstilen „Dudenempfehlungen“, „Konservativ“, „Progressiv“, „Tolerant“ und „Presse“ lässt sich festlegen, wie die Rechtschreibprüfung bei zulässigen Schreibvarianten reagiert. Das Plug-in prüft Texte wahlweise im Hintergrund oder im Dialogfenster auf Rechtschreibung und Tippfehler. Der „Duden Korrektor“ für Adobe InDesign und InCopy ist für Windows XP mit SP2/Vista sowie MacOS X 10.4/10.5 erhältlich. Die Einzelplatzlizenz kostet 200 Euro. Besitzer der Vorversion können für 100 Euro upgraden. Zum Ausprobieren gibt es außerdem eine kostenlose und voll funktionsfähige 30-Tage-Testversion des Programms. ([www.duden.de](http://www.duden.de))



Update für Lightroom 2

Für Lightroom-Anwender ist ein Update auf Version 2.2 verfügbar, das die erweiterte Rohdaten-Unterstützung für sieben zusätzliche Kameramodelle umfasst, darunter die Canon EOS 5D Mark II und die Canon PowerShot G1 0. Dazu beinhaltet es eine Reihe von Verbesserungen wie beispielsweise eine höhere Leistung der lokalen Korrekturwerkzeuge. Die Kameraprofile in Lightroom 2.2 stehen nunmehr nativ zur Verfügung und werden automatisch als Bestandteil des Updates bereit gestellt. Das Update ist für Anwender von Lightroom 2.x kostenlos. ([www.adobe.com/de/downloads/updates/](http://www.adobe.com/de/downloads/updates/))



Update für Bridge CS4

In der Creative Suite CS4 wurde Bridge mit einem Ausgabe-Modul ausgestattet, das standardmäßig einige Exportbefehle von Photoshop wie PDF-Präsentation oder Web-Photogalerie übernommen hat. Inzwischen ist für dieses Modul ein Update erschienen, das die Funktionalität verbessern soll. So ist es jetzt möglich, beim PDF-Export Kopf- und Fußzeilen zu definieren. Die Dateigröße von JPEGs für Webgalerien wurde verringert, indem die Komprimierung nicht wie bisher mit Stufe 12, sondern mit Stufe 9 erfolgt. Dies soll die Größe von Webgalerien ohne Qualitätsverlust reduzieren. (<http://www.adobe.com/downloads/>)



ImageTricks

Von BeLight gibt es ein nettes, kleines Bildbearbeitungsprogramm, das ganz auf die Zuweisung von Effekten spezialisiert ist. Darunter finden sich auch viele, die Photoshop nicht anbietet. Die Positionierung nehmen Sie im Previewfeld vor, die Einstellung der Effektausprägung steuern Sie mit Schiebereglern. Mehr unter [www.belightsoft.com/products/imagetricks/overview.php](http://www.belightsoft.com/products/imagetricks/overview.php); die unter MacOS laufende, deutschsprachige Software ist gratis, die Pro-Version kostet 15 Dollar.

# FOTOSTUDIOBEDARF & ZUBEHÖR

Aufnahmestische  
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](http://www.studiobedarf24.de)

Mit dem hier aufgeführten Gutscheincode können Sie sich ein Foto-Zapfen-Online-Shop [www.studiobedarf24.de](http://www.studiobedarf24.de) einmalig 5,- € auf Ihren Einkauf anrechnen lassen. (Gültig ab sofort; Höchstwert von mindestens 75 Euro)

09624 / 902802

Ausgabe 27 | März 2009

# GoSee

Die Welt der High-End-Bilder - Werbung, Fotografie, Illustration, Galerien und Postproduktion. In Zusammenarbeit mit [www.GoSee.de](http://www.GoSee.de)



## 2 Agenten

### Illustrationen für MANAGER Magazin

Maren Esdar illustrierte in den letzten Wochen für verschiedene Magazine. Für das Magazin FIVE-TONINE fertigte sie Illustrationen zum Thema Kosmetikprodukte „basics“ und „must haves“ an. Für das MANAGER Magazin ging es um das Thema „Luxus“. Der Titel der Spezial-Ausgabe war ganz zeitgemäß: „Die 300 reichsten Deutschen“.

[www.GoSee.de/2Agenten](http://www.GoSee.de/2Agenten)



## Corinna Holthusen

### Fotografin & Postproduktion

Neuzugang bei GoSee ist CORINNA HOLTHUSEN, die sich bereits seit 1993 auf digitale Bildbearbeitung spezialisiert hat. Ihre Arbeiten werden weltweit ausgestellt. Derzeit ist ihre neue Werkgruppe in der Ausstellung „Reminisce - old masters of revised“ bis Ende Februar in der White Square Galerie (Las Vegas/Berlin) zu sehen.

[www.GoSee.de/Holthusen](http://www.GoSee.de/Holthusen)



## Albert Bauer Studios

### LAMBORGHINI REVENTON

Für das freie CGI-Projekt shootete Thilo Sicheneder den Himmel, der Rest wurde im Auftrag des Fotografen komplett in CGI von den Albert Bauer Studios entwickelt. Für den Kunden ONSITE ENERGY brachten sie im Auftrag der Agentur Jung von Matt das chinesische Olympiastadion und den Eiffelturm zum Leuchten.

[www.GoSee.de/AlbertBauerStudios](http://www.GoSee.de/AlbertBauerStudios)



## Rotfilter - Saug's Dir einfach runter!

### Firstload-Kampagne

Zum Launch des Internet-Downloadportals [www.FIRSTLOAD.at](http://www.FIRSTLOAD.at) entstanden für die drei großen Themen Musik, Video und Erotik eindrucksvolle und aufwendig inszenierte Sujets, jedes in seiner Welt. Die Herausforderung war es, die zum Teil 3D-generierten oder als Modell gebauten und fotografierten Elemente zu vereinigen. Die Postproduktion übernahm das Team von Rotfilter.

[www.GoSee.de/Rotfilter](http://www.GoSee.de/Rotfilter)





#### PX Group Insekten-Composing und Finishing für AMBOSS Friseurbedarf

Für den Kunden AMBOSS Haarscheren und Friseurbedarf und die Werbeagentur Saint Elmo's Campaign GmbH übernahm PX5 das Composing und Finishing der in Fotografie und 3D entstandenen Insekten-Close-ups. Fotografiert wurden die Tierchen von Igor Siwanowicz, 3D-verantwortlich war Philipp Obermayer und die Kreativ-Direktion lag in den Händen von Arwed Berendt und Markus Walde. Die Profiprodukte des Haarscheren-Herstellers für den Profi-Bereich findet man online unter [www.amboss-stahl.de](http://www.amboss-stahl.de).

<http://www.GoSee.de/PX-Group>

#### BOOKLET-Magazin

##### Beauty Special

Die aktuelle Ausgabe von BOOKLET zeigt Beauty-Interpretationen von namhaften Fotografen, unter anderem von Jörg Schieferecke.

[www. GoSee.de/Booklet](http://www.GoSee.de/Booklet)



#### Stephanie Wenczek

##### LUISA CERANO Frühjahr/Sommer-Kampagne

Die Postproduktionerin übernahm den Retouch-Part der Frühjahr/Sommer-Kampagne 2009 für LUISA CERANO. Fotografiert wurde diese von Mario Schmolka im Auftrag der Agentur BSS Markenkommunikation. Vor der Kamera stand Julia Stegner.

[www. GoSee.de/Stephanie Wenczek](http://www.GoSee.de/Stephanie Wenczek)



Je unspektakulärer die Fälschung ist, um so mehr haben die Gutachter zu tun, um sie zu entlarven. Eine fehlende Kugel allein wäre hier am unauffälligsten. Allerdings würde eine solche Montage visuell ziemlich langweilig wirken.



Foto und Montage aus der Fußgängerzone von Gießen: Doc Baumann

# DOCMA Award '09: Fälschungen

Beim Wettbewerb 2009 geht es sowohl um geschickte Fälschungen wie um gute Bildideen. | Doc Baumann

**E**s dürfte gar nicht so einfach werden, unter dem Motto „Richtig falsch“ überzeugende Bildfälschungen anzufertigen. Der Grund dafür ist klar: Je unauffälliger der Eingriff ist, um so größer die Chance, dass er unentdeckt bleibt - das Ergebnis ist also eine gute Fälschung, aber wahrscheinlich ein nicht sonderlich interessantes Bild. Die Chancen auf einen Gewinn wären also nicht sehr groß.

Bei einer spektakulären Montage ist dagegen leichter zu erkennen, dass - und wo - etwas verändert wurde; das reduziert die

Wahrscheinlichkeit, sich als perfekter Fälscher zu profilieren, erhöht aber die Gewinnchancen. Gefragt ist also beides. Das liegt daran, dass wir diesmal zwei Juries haben: Die übliche, zusammengesetzt aus Sponsoren und Gestaltungsprofis, welche die Gewinne bestimmt - und eine zweite aus Fachwissenschaftlern und Kriminalisten (unter anderem des BKA, der TU Dresden und der Uni Erlangen-Nürnberg), die die Fälschungsqualität unter die Lupe nimmt.

Auch 2009 geht's nicht nur um Ruhm und Ehre, sondern den Gewinner/innen winken

wieder wertvolle **Prämien im Gesamtwert von bislang fast 2 800 Euro:**

**ADOBE:** je 3 Adobe CS4 Design Premium a 2500 €, CS4 Design Standard ä 2 000 € und Photoshop CS4 Extended ä 1 500 €, **CANON:** EOS 5D Mark II mit EF 24-105mm 1:4L IS USM (3 300 €), **DATACOLOR:** 3 Spyder3-Studio-Koffer a 535 € **EPSON:** 1 Stylus Pro 3800-Drucker (1 660 €), **FOTOLIA:** FotoCredits im Wert von 500 €, **NOPAR International:** 3 Papierkollektionen ä 150 €, **PEARSON:** Bücher und Schulungs-DVDs im Wert von 1 900 €, darunter 5 mal die



20-bändige Edition DOCMA, **WACOM**: drei Intuos3 A4-Tablets à 500 €

Darüber hinaus unterstützen uns bei den Organisationskosten Adobe mit etwa 8000, Nopar mit 3000 und Datacolor mit 2500 Euro. Die Drucke für Jury und Ausstellung kommen wieder vom Fotolabor M, von Nopar International und Hewlett Packard.

### Achten Sie auf Details!

Bei üblichen Bildmontagen ist nicht beachtet, dass jemand sie für ein Originalfoto halten soll. Bedenken Sie aber, dass es in diesem Fall auch darum geht! So wäre es also etwa unsinnig, ein quadratisches Bildformat zu wählen, weil es keine Kamera gibt - abgesehen vom Mittelformat -, die solche Dateien liefert.

Fachleute schauen sich selbstverständlich nicht nur das Bild selbst an, sondern kontrollieren unter anderem auch die Metadaten. Finden Sie in den Dateiinformationen bei den Kameradaten also keinen Eintrag, ein nicht zum Kameramodell passendes Format, eine Brennweite, die nicht zum Motiv passt und so weiter, brauchen sie eigentlich gar nicht mehr weiter zu suchen. Sie wissen zwar noch nicht, was falsch ist, aber dass etwas nicht stimmt, ist klar.

Von anderen Feinheiten ganz zu schweigen: Dass etwa jede Digitalkamera ihr ganz individuelles Rauschmuster erzeugt, können Sie vorn in unserer Reportage vom Bundeskriminalamt nachlesen (Seite 38) - allerdings muss Sie das bei Ihrer Arbeit nicht stören, denn die Gutachter kennen ja nur das eine Foto aus Ihrer Kamera und können es nicht mit anderen vergleichen.

Allzu viel wollen wir hier nicht verraten. Fälschen ist wie jedes meisterhaft ausgeführte Verbrechen eine hohe Kunst; das sagt allerdings nur etwas über die dazu nötige handwerkliche Fertigkeit aus, nichts über die moralische Grundlage. Aber in diesem Fall sollen und dürfen Sie sich um Perfektion bemühen, es schadet ja niemandem und nützt vielen. Selbst, wenn Sie nicht zu den Gewinnern gehören, hilft Ihre Einsendung dabei, die Werkzeuge und Verfahren der Bildforensiker weiterzuentwickeln.

Weitere Details zum Award können Sie auf unserer Webseite nachlesen: [www.docma.info](http://www.docma.info) > Award-Anmeldung. Dort ist alles genau beschrieben: Wie Sie vorgehen sollen, das Verfassen eines kurzen Textes in Art einer Presse-Bildunterschrift, der das im Bild gezeigte Ereignis kurz erläutert, dass Sie zur Verwirrung der Gutachter möglichst noch echte, ein wenig seltsame Digitalfotos mitschicken sollten, alle Teilnahmebedingungen und so weiter. Einsendeschluss für "Richtig falsch" ist am 27. Juli 2009.



## Welches war die richtige Kartoffel?

Das Entlarven von Bildfälschungen ist offensichtlich gar nicht so einfach. Im letzten Heft hatten wir danach gefragt, welche der drei Bildvarianten von dem Bauer mit der dicken Kartoffel das Original ist. Erstaunlicherweise kamen zu jedem der Bilder etwa gleich viele Einsendungen, die begründeten, warum es das unverfälschte Bild sein müsse.

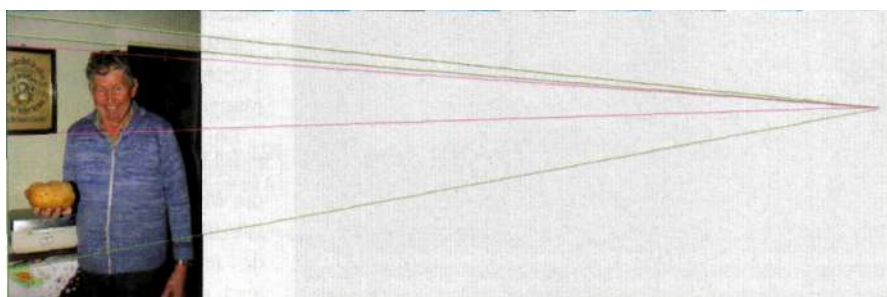
So schrieb etwa Volker S. zu Bild 1: „Nach einiger Überlegung bin ich zu dem Schluss gekommen, dass Bild Nr.1 das Original ist. Meine Begründung: Bei Bild 2 ist die Kartoffel überproportional groß. Die Uhr wurde wegretuschiert, weil der Schatten vom Ärmel nicht richtig ausgebildet ist. Daher Fälschung! Bei Bild 3 wurde meines Erachtens nur das Bild an der Wand wegretuschiert. Der Grauverlauf der Wand ist nicht sauber. Daher Fälschung! Bei Bild 1 passt alles, vor allem das Blitzlicht der Kamera in den Augen von Herrn Wambach und die Blitzspiegelung im Bilderrahmen. Ich glaube nicht, dass der Retuscheur daran gedacht hat. Daher muss Bild 1 das Original sein.“

Auch Bild 2 fand seine Fürsprecher, etwa Thilo F.: „Das mittlere Bild (mit der größten Kartoffel!) ist das Originalfoto. Begründung: Bei den beiden Bildfälschungen 1 und 3 ist der Schlagschatten der Kartoffel viel zu breit!“

Doch selbst bei denjenigen, die Bild 3 für das Original hielten, stimmte oft die Begründung nicht. So meinte Andre M.: „Das dritte Foto ist das Original. Dem ersten Foto wurde ein Bild an der rückwärtigen Wand zuge-

fügt, dessen Fluchtlinien nicht zur Geometrie des Raumes passen. Würden man von den Fluchtlinien des zugefügten Bildes ausgehen, würde es sich zum Teil in der Wand befinden.“ Ihm war zudem der bei der großen Kartoffel mitvergrößerte und -verlagerte Daumen aufgefallen. Und auch Gewinner Ralf Keil aus Wetzlar, der das Marinus-Heartfield-Buch vom Steidl-Verlag gewinnt, argumentierte so: „Die beiden äußeren Bilder unterscheiden sich durch das Bild an der Wand. Die obere Kante des Bildes ist in Ordnung, aber die Verlängerung der unteren Kante liegt über dem Fluchtpunkt.“

Bild 3, für das dann letztlich doch eine Mehrheit votierte, ist zwar tatsächlich das Original, aber die Fluchtlinien der unteren Rahmenkante hat Doc Baumann völlig korrekt konstruiert. Selbstverständlich hat er darauf ebenso geachtet wie auf den Blitzreflex im Bilderrahmen. Man kann die Perspektive überprüfen, indem man die Arbeitsfläche nach rechts erweitert, und auf einer separaten Ebene die Fluchtlinien von Objekten aus dem Bild nachzieht; die von Türrahmen und Tischkante scheiden sich in einem Punkt. Von dem aus zieht man dann neue fürs Bild. Allerdings ist der Fluchtpunkt hier nicht ganz eindeutig, zum einen, weil das Brett auf dem Tisch links nicht exakt parallel zur Wand steht und damit als Konstruktionskante ausfällt, zum anderen, weil die runde Tischkante nicht ganz eindeutig ist, da gibt es also einen Interpretationsspielraum.





Lösungsvorschläge von Ralf Kolarsky, Thomas Menath und Simone Kirsch. Sie sehen zwar alle drei recht gut aus, aber nur das mittlere ist näherungsweise auf dem gewünschten Weg zustande gekommen.



# Faltige Lösungen

Beim letzten Rätsel wollten wir wissen, wie man faltenwerfendes Material so mit einem Muster versehen kann, dass Musterverzerrung und Schattierung auf einfachem Weg angepasst werden. | **Doc Baumann**

**D**ie Aufgabenstellung bei diesem Photoshop-Rätsel sah folgendermaßen aus: Versehen Sie ein faltiges Material so mit einem Muster, dass dieses von den Falten sowohl verzerrt als auch angemessen schattiert beziehungsweise beleuchtet wird. Verwenden Sie dazu ein 2D-Bildbearbeitungsprogramm.

Jens Heyer beschreibt seine Arbeitsschritte bei seinem Backsteinkissen wie folgt: „Das freigestellte Kissen habe ich zuerst mit einer 50%-Grau-Ebene unterlegt und dann mit einer Schwarz/Weiß- und einer Tonwertkorrek-

tur-Einstellungsebene (mit Schnittmaske) die Kontraste herausgearbeitet. Anschließend machte ich eine Kopie des Bildes und löschte in der Kopie die unnötigen Ebenen. Das Kissen selbst musste ich noch mit dem Gaußschen Weichzeichner bearbeiten, da die Stoffstruktur zu stark war. Die fertige Kopie wurde abgespeichert, um sie später als Verzerrungsmatrix zu benutzen. Im Original habe ich die Grauebene gelöscht und mit Hilfe der zu Beginn erstellten Maske ein Loch in der Couch erzeugt. Hinter die Couch habe ich die zweite Datei (Mauerwerk) eingefügt, mit dem „Transformieren“-Werkzeug eingepasst und den „Verschieben“-Filter mit der gespeicherten Kopie als Matrix angewandt. Das zu Beginn freigestellte Kissen habe ich wieder von seinen Einstellungsebenen erlöst und im Multiplizieren-Modus aufgelegt. Mittels Fülloptionen hob ich die Kontraste des Kissens so hervor, dass realistische Schatten und Lichter auf dem verzerrten Mauerwerk entstanden.“

Die meisten anderen Einsender/innen haben für die Musterverzerrung die „Verflüssigen“-Werkzeuge angewandt, manche auch ergänzend „Transfor-

mieren > Verkrümmen“; für Schattierung beziehungsweise Aufhellung des Musters griffen die meisten für die Ebene des Musters auf geeignet erscheinende Überlagerungsmodi zurück.

Diese Vorgehensweise führt aber nicht zu wirklich überzeugenden Ergebnissen, da die Ebenenmodi nur in seltenen Fällen in der Lage sind, die Farben eines Musters an den jeweils nötigen Stellen sowohl ausreichend abzudunkeln als auch aufzuhellen.

Die zu findende Vorgehensweise - die bei keiner Einsendung komplett umgesetzt wurde - wäre gewesen: Wie von Jens Heyer beschrieben, duplizieren Sie die Datei des faltenwerfenden Materials und sichern sie als Graustufen-Photoshop-Datei zur Verwendung als Matrix. Den Stoff, in seinem Fall das Kissen, kopieren Sie in der ersten Datei auf eine neue Ebene. Darüber legen Sie als Schnittmaske eine neue Ebene, die Sie mit dem Muster füllen und per „Versetzen“-Filter mit der soeben angefertigten Matrix passend zu den Falten verzerren. Duplizieren Sie den Stoff zweimal, schieben Sie die Ebenen nach oben, setzen Sie ein Duplikat auf „Multiplizieren“ zum Abdunkeln, das andere auf „Negativ multiplizieren“ zum Aufhellen, und blenden Sie weich per „Ebenenstil > Farbbereich: Grau > Diese Ebene“ die unerwünschten Helligkeitswerte für ein stimmigeres Ergebnis aus. Das war's!

Auch wenn es keine ganz korrekte Lösung gab, liegt die von Jens Heyer am nächsten dran: Er erhält den ColorMunki von Pantone.



Die Lösung von Jens Heyer kam der optimalen Vorgehensweise am nächsten: Verwendung des faltigen Materials als „Versetzen“-Matrix.



# Photoshop-Rätsel: Geschreddert



Beim Faltenwurf-Rätsel war vor allem Kreativität gefragt - diesmal sollen Sie zeigen, wie gut Sie die Werkzeuge von Photoshop und ihre Einsatzmöglichkeiten kennen. | **Doc Baumann**

Wenn Sie das Werkzeug identifiziert und die passenden Werte eingestellt haben, stehen die Chancen gut, dass bei der Verlosung der von Wacom bereitgestellten Gewinnprämie Ihr Name gezogen wird. Dann erhalten Sie das Intuos3-Tablett im Format A6 Wide im Wert von 240 Euro.

**W**er beim Rätsel aus Heft 26 mitgemacht hat, weiß, welche Möglichkeiten in der Kombination des „Versetzen“-Filters und einer Matrix stecken: Der Filter sorgt dafür, dass Pixel nach links oben oder rechts unten versetzt werden, die Strecke, über die das geschieht, wird jedoch über die Helligkeitswerte der zugewiesenen Matrix gesteuert.

Ich erwähne das nur, weil sich ein geschreddertes Porträt wie dieses mit ähnlichem Ergebnis auch per „Versetzen“-Filter erzielen ließe. Aber es gibt mindestens ein anderes Verfahren. Wir möchten also diesmal von Ihnen wissen, welches Werkzeug aus Photoshop hier eingesetzt wurde. Da wahrscheinlich mehrere richtige Einsendungen eingehen, erhöhen sich Ihre Chancen, Gewinner/in des Intuos3-Tablets von Wacom zu werden, wenn Sie es auch noch schaffen, die hier verwendeten Parameter herauszuknobeln. Die Prämie geht also an den, der den benutzten Werten am nächsten kommt, und wenn mehrere gleich dicht dran liegen, entscheidet wie immer das Los.

Also, um es noch einmal zu betonen: Es geht diesmal nicht um den „Versetzen“-Filter. Sie müssen nach anderen Werkzeugen suchen. Vielleicht entdecken Sie dabei ja noch ganz andere Möglichkeiten, die Sie bei diesem Tool gar nicht erwartet hätten - aber welche das sind, verraten wir diesmal natürlich nicht. Dazu mehr im nächsten Heft.

Ich weiß nicht, ob es Zufall war oder ein listiger Versuch, an die wertvolle Gewinnprämie zu kommen - jedenfalls erreichte uns kürzlich eine Nothilfe-Anfrage, in der ein Leser wissen wollte: „Ich möchte über ein Tuch ein Bild legen, so dass nicht nur die

Falten sichtbar bleiben, sondern es soll der Eindruck entstehen, dass die Grafik auf dem Tuch aufgedruckt ist. Gibt es mit Photoshop so eine Möglichkeit? In den Tipps konnte ich nichts finden.“ Da es beim Rätsel aus Heft 26 genau um diese Frage ging, mussten wir diesmal eine Antwort leider verweigern. Aber jetzt ist die Lösung ja auf Seite 104 nachzulesen.

Bitte senden Sie das Lösungsbild (mehr dazu unten) mit einer Auflistung der verwendeten Werte bis spätestens 16. März mit dem Betreff „Photoshop-Rätsel: Geschreddert“ an [redaktion@docma.info](mailto:redaktion@docma.info). Viel Spaß!

Beim Nachvollziehen von Workshops in DOCMA-Heften und Büchern gab es gelegentlich Probleme, wenn wir Ausgangsbilder aus Online-Bilddatenbanken verwendet haben. Künftig werden wir mit [fotolia.de](http://fotolia.de) zusammenarbeiten; DOCMA-Leser können die Bilder dann gratis dort downloaden.

Um auch dieses Rätsel nacharbeiten zu können, stellt Ihnen Fotolia das Foto für Trainingszwecke kostenlos zum Download zur Verfügung. (Bildnummer 8927045 / Größe „M“)

1. Registrieren Sie sich hierfür unter [www.fotolia.de](http://www.fotolia.de) und bestätigen Sie die Anmeldung über den Link, den Sie per E-Mail zugeschickt bekommen.
2. Geben Sie im Mitgliederbereich den Promo-Code KUWAALW4 ein (unter Credits > Credits kaufen > Credit Code).
3. Das Bild „Blond woman # 3“ von Giorgio Gruizza finden Sie, indem Sie die Bildnummer 8927045 im Suchfenster eingeben. Wählen Sie die Größe 'M'.

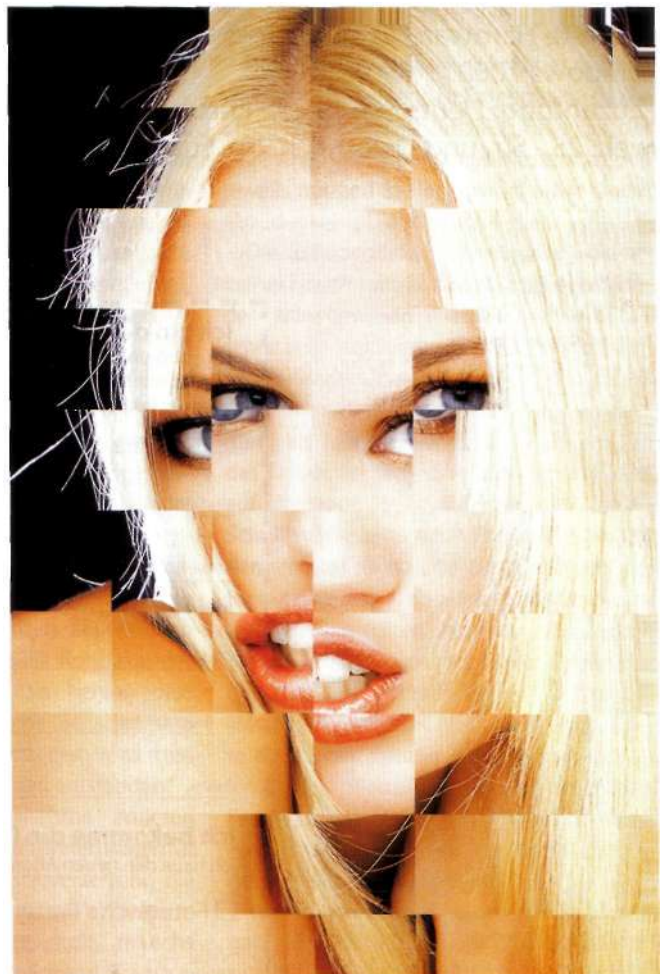


Foto: Giorgio Gruizza | fotolia.de

# Bücher

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



## Gursky

Andreas Gursky zählt zu den weltweit wichtigsten zeitgenössischen Fotografen, seine Fotografien erreichen auf dem internationalen Kunstmarkt Spitzenpreise und er ist ein Pionier der digitalen Bildbearbeitung. In diesem Buch geht es um Architektur als Lebensraum. (ck)

**Andreas Gursky: Architektur**  
von Ralf Beil und Sonja Feßel (Hrsg.)  
Gebunden, 112 Seiten  
Hatje Cantz, 2008  
39,80 Euro

## Akademisches Sammelsurium

Wenn in einem kunstwissenschaftlichen Buch in der Einleitung zu lesen ist: „Schon Winckelmann sah 1776 den Einfluss ...“, dann handelt es sich entweder um Spiritismus, schlampigen Umgang mit Sprache (gemeint ist die 1776er Ausgabe) oder unzureichende Geschichtskennntnisse (Winckelmann starb 1768). Jedenfalls **mag** man eigentlich nicht mehr weiterlesen. Da aber der Untertitel „Strukturen und Mechanismen von Wahrnehmungsstrategien“ ganz spannend klingt und gar praktisch umsetzbare Erkenntnisse erhoffen lässt, nimmt man sich die zwanzig Aufsätze dennoch vor. Und kommt zu dem Ergebnis: Einige sind ganz interessant, andere nicht, aber letztlich hat wohl jeder einfach über das geschrieben, woran er ohnehin gerade arbeitet, und ob's wirklich unter das übergreifende Thema passt oder nicht, war letztlich egal. (doc)



**Kunst Geschichte Wahrnehmung - Strukturen und Mechanismen von Wahrnehmungsstrategien**  
Hrsg. von Stephan Albrecht u.a.  
Broschur, 328 Seiten  
Deutscher Kunstverlag, 2008  
49 Euro

## Friedliche Koexistenz

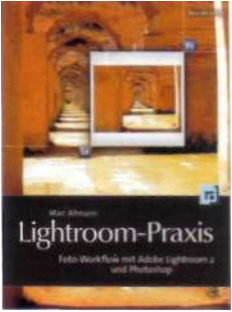
„Nachbearbeitung Farbe“ von Steve Macleod suggeriert dem digital vorbelasteten Leser, es handle sich um ein Photoshop-Buch. Das ist jedoch nur in Teilen richtig. Vielmehr geht der Autor das Problem aus der traditionellen Fotografensicht an und schreibt über alle Techniken, also analoge und digitale, zur Bearbeitung von Bildfarben. Das Ergebnis ist eine kurzweilige Lektüre, die zum einen den Blick auf schon verloren geglaubte Techniken lenkt, sich zum anderen inhaltlich auf Korrekturen konzentriert, die fotografisch „über ihren ersten Augenschein hinausgehen, ihn aber nicht verleugnen“. Ein typischer Ansatz fotografierender Künstler. (ck)

**Basiswissen Fotografie: Nachbearbeitung. Farbe**  
von Steve Macleod, Broschiert, 175 Seiten  
Addison-Wesley, 2007  
24,95 Euro

Zu dem im letzten Heft von der Photographie-Redaktion empfohlenen Bildband „Hyena & Other Men“ erreichte uns die folgende **Richtigstellung von Uli Eberhardt**: „Die Hyänen-Männer sind gerade nicht Verbrecher, Dealer und Bankräuber. Sie halten die Hyänen auch nicht als Statussymbole. Das können sie sich in ihrer Armut gar nicht leisten. Sie sind im Gegenteil gezwungen, ihren Lebensunterhalt auf diese

etwas bizarre Weise zu verdienen. Sie sind als Schausteller auf Jahrmärkten und anderen Veranstaltungen solcher Art unterwegs und zeigen dort als Attraktion ihre Tiere, von denen die Hyänen nur ein Teil sind. Außerdem verkaufen sie dort ihre afrikanischen Heilkräuter und andere dieser dort üblichen Medizinartikel. Pieter Hugo hat die Truppe auf diesen Reisen begleitet.“

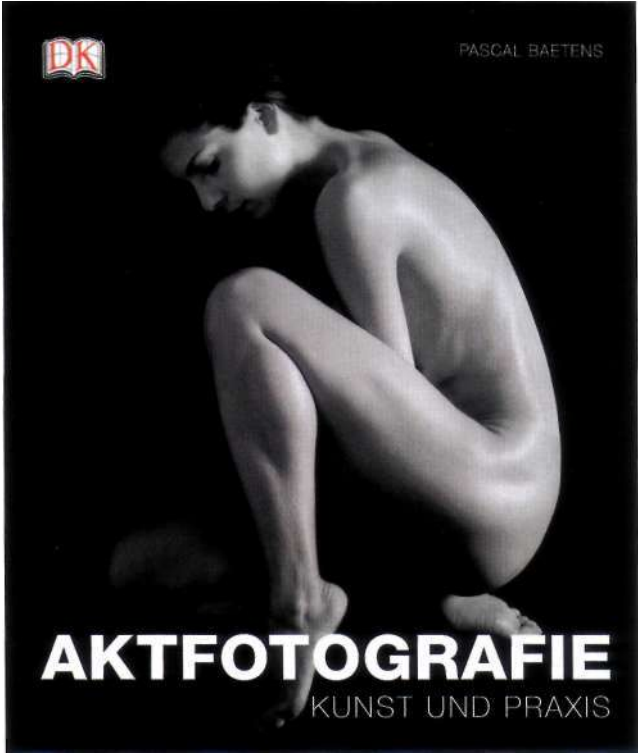




Lightroom-Praxis.  
Foto-Workflow mit  
Adobe Lightroom 2  
und Photoshop  
von Marc Altmann  
Gebunden,  
350 Seiten  
dpunkt, 2008  
39 Euro

### Fotografen-Workflow

Lightrooms vornehmste Aufgabe für Digitalfotografen liegt - laut Autor Marc **Altmann** - nicht in der Ausarbeitung von Bilddetails, sondern darin, Fotos (aus)zusortieren, die besten Bilder rudimentär zu bearbeiten und sie anschließend als Präsentation, fürs Web oder mit dem Drucker auszugeben. Entsprechend konzentriert er sich in erster Linie auf den Workflow und weniger auf die kreativen Aspekte des Programms. Im Gegensatz zu vielen anderen Büchern über Lightroom geht Altmann sehr systematisch an das Thema heran und erklärt Hintergründe sowie Zusammenhänge rund um die Arbeit mit digitalen Bildern, bevor er sich den einzelnen Modulen widmet. Insgesamt ein erfrischend fundiertes Werk, das seinem Leser nicht nur Anwendungspraxis, sondern auch Strukturwissen vermittelt. Einen Auszug, der in die Arbeit mit Adobes DNG Profil Editor einführt, finden Sie in diesem Heft ab Seite 84. (ck)



Aktfotografie  
Kunst und Praxis  
von Pascal Baetens  
Gebunden,  
256 Seiten  
über 650 Färb- und  
Schwarzweißfotografien  
Dorling Kindersley, 2008  
34,95 Euro

### Zwischen Kunst und Praxis

Endlich mal wieder ein Aktfotolehrbuch, das diese hohe Kunst nicht nur am didaktischen Beispiel erläutert, sondern mit meist höchst eindrucksvollen Ergebnissen. Pascal Baetens geht dem Thema mit Strukturiertheit und vor allem Variationsbreite

auf den Grund. Angereichert durch Atelierbesuche bei berühmten Fotografen aus aller Welt, vermittelt er nicht nur seine Sicht der Dinge, sondern lässt den Leser auch Koryphäen dieser Disziplin über die Schulter schauen. (ck)



Versteckte  
Botschaften -  
Die faszinierende  
Geschichte der  
Steganografie  
von Klaus Schmeh  
Broschiert,  
234 Seiten  
Heise, 2008  
18 Euro

### Ich sehe was, was du nicht siehst

Wer unter dem Begriff Steganografie ausschließlich Methoden versteht, um geheime Botschaften in Bildern zu verstecken, dürfte von diesem Buch enttäuscht sein - gerade mal vier Seiten widmet der Autor diesem Bereich.

Aber eigentlich sind damit alle Verfahren gemeint, die eine Botschaft nicht mit Codes verschlüsseln, sondern sie so verbergen, dass Nichteingeweihten gar nicht auffällt, dass es überhaupt eine Botschaft gibt. Das reicht von scheinbar belanglosen Körperhaltungen, die im Publikum sit-

zende Mitarbeiter von Zauberern einnehmen über Geheimtinten und Gaunerzinken bis zu den angeblichen Bibel-Code, mit dessen Kenntnis man etwa den verheerenden Atomkrieg von 2006 im Buchstabendickicht des Alten Testaments finden konnte, oder was auch immer sonst man sucht. Hat man sich erst einmal von dem Missverständnis verabschiedet, es ginge vor allem um Pixel, kann man aus dem Buch eine Menge lernen und darf eine spannende und unterhaltsame Lektüre erwarten. (doc)

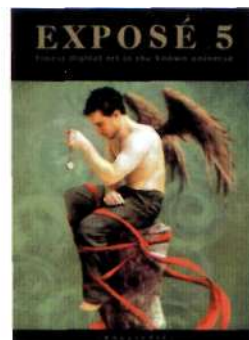
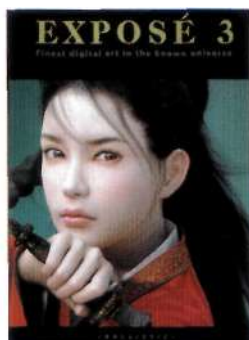
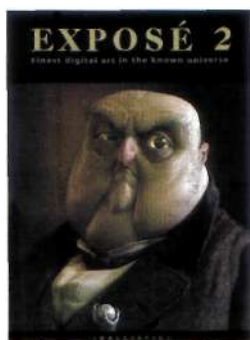
### Sonderbares von Sondermann

„Angesichts der Omnipräsenz dieser populären und ausgereiften Software ist es umso erstaunlicher, dass bei der gegenwärtigen Fülle von Photoshop-Literatur kein spezifisches Werk für Architekten vorliegt.“ So steht es auf dem Rücken des Buches, und dem ist nichts entgegenzusetzen. Leider endet die Zustimmung da aber auch schon. Das Layout ist erschlagend und so hässlich wie das „ß“ des verwendeten Fonts „Tasse Regu-

lär“, und während wir sonst bei Screenshots eher kritisieren müssen, dass sie zu winzig sind, werden sie hier so unangemessen groß abgebildet, dass man sie noch von der anderen Straßenseite aus lesen könnte. Das Buch ist ohne erkennbare Struktur und sprachlich so unglaublich holprig, dass man sich fragt, ob beim Verlag jemals ein Lektor einen Blick hineingeworfen hat. Der Inhalt ist da fast schon gleichgültig. (doc)



Photoshop in der  
Architekturgrafik  
von Horst  
Sondermann  
Gebunden,  
238 Seiten  
Springer, 2009  
49,95 Euro



## Die Expose-Bildbände von Ballistic

Käme diese Reihe aus den USA, so wäre ich einigermaßen sicher, dass der Untertitel „Finest digital art in the known universe“ ernst gemeint wäre. Mit der australischen Mentalität kenne ich mich nicht aus - es besteht also Hoffnung, dass es selbstironisch wirken soll.

Vorgestellt wird in den Büchern alles, was irgendwie mit Pixeln zu tun hat. Auch, wenn die hier versammelten Werke vielleicht nicht alle den Anspruch erheben dürfen, zur „besten Digitalkunst des bekannten Universums“ zu gehören - es kommt der Sache schon sehr nahe. Einsendungen erreichen die Jury von überall auf der Welt (Planet Erde, Sonnensystem - übrigens auch etliche aus Deutschland), und es sind nicht viele dabei, bei denen man das Gefühl hat, die Jury hätte bei ihrer Auswahl heftig daneben gegriffen.

Gegliedert werden die Bildmotive nach den Kategorien Porträt, Architektur, Fantasy, Fantasy Femmes (ein breiter Bereich, der offensichtlich seine eigene Klasse benötigt), Kreaturen (also das, was außerhalb des bekannten Universums herumslurft oder durch Alpträume geistert), Concept Art (Entwürfe, die spätere Realisierungen etwa in Filmen, Videospielen oder Comics visualisieren, aber weit über einen bloßen Skizzencharakter hinausgehen), Matte-Paintings (Film-Hintergründe), Landschaften, Krieger, Auseinandersetzungen,

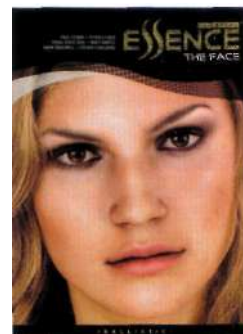
gen, Science Fiction, Zukunftsstädte, Produkt Design und Stilleben, Abstraktes, Illustrationen zu Geschichten, Humor und Fahrzeuge.

Bei den meisten Illustrationen haben die Einsender Photoshop als Werkzeug genutzt; bei Bildern mit malerischem Charakter kommt mitunter Painter hinzu, und 3D-Tools spielen eine zunehmend wichtige Rolle. Reine 3D-Konstruktionen allerdings trifft man selten, auch hier wird Photoshop immer wieder eingesetzt. Anders als in der Reihe „d'artiste“, die wir in DOCMA 26 vorgestellt hatten, geht es bei „Expose“ ausschließlich um die fertigen Werke. Der Leser erfährt also nichts über die Vorgehensweise bei ihrer Entstehung, weiß nicht, ob ihnen Fotos zugrunde liegen oder ob sie frei entworfen wurden. Aus der Bildunterschrift erfährt man nur den Titel, die eingesetzte Software, den Namen des Künstlers sowie das Herkunftsland. Dem Anhang kann man darüber hinaus Wohnort und Mailadresse entnehmen.

Wenn man hier auch nicht lernt, wie die Bilder entstanden sind - sie zu betrachten und genau zu studieren ist Quelle ertragreicher Inspiration.

**Buchreihe: Expose, bislang sechs Bände (Band 1 der Reihe ist vergriffen)**  
**je 190 Seiten; jeweils 53 Euro (brosch.), 60 Euro (Hardcover), Ballistic, 2004-2008**  
**Deutscher Vertrieb: [www.3dpowerstore.de](http://www.3dpowerstore.de)**

**Creative Essence:**  
**The Face**  
**Broschiert,**  
**160 Seiten**  
**Ballistic, 2007**  
**56 Euro**  
**Dt.: 3DPowerstore**



Wie bereits der Titel zeigt, geht es in dem Band „Creative Essence: The Face“ um Gesichter. Allerdings werden hier nicht nur perfekte 3D-Ergebnisse präsentiert, sondern vor allem der Weg dorthin. Mit anderen Worten: Das ganze Buch ist ein großer Workshop, der sich mit den unterschiedlichsten Aspekten des 3D-Designs von Gesichtern befasst. Es geht um das Modellieren und Texturieren, die Bearbeitung von Porträtfotos, um sie für diverse Zwecke mappen zu können, den Aufbau des menschlichen Auges, vor allem der Iris, Besonderheiten des Reflexionsverhaltens von Haut bis hin zur Auswirkung subkutaner Blutgefäße, Narben, Alterung, Anwendung von Bumpmaps, Renderingverfahren und so weiter. Vermisst habe ich eigentlich nur ein Kapitel über Haare - aber wahrscheinlich ist das so komplex, dass es ein extra Buch benötigen würde. (doc)



**Lost City** ist ein Photoshop-Gemälde des polnischen Illustrators Tomasz Jedruszek aus dem Band „Expose 6“





Porträts gekonnt retuschieren mit Photoshop von Matthias Matthai  
Gebunden, 200 Seiten  
dpunkt, 2008, 38 Euro



Photoshop für Porträtfotografen von Stefan Klein  
Gebunden, 304 Seiten  
Mitp, 2008  
44,95 Euro



Digitales Face & Bodystyling von Birgit Nitzsche und Karsten Rose  
Gebunden, 464 Seiten  
Addison-Wesley, 2008  
39,95 Euro

## Schöne Gesichter

Nachdem mein kleiner Band über Porträtretusche aus der Edition DOOMA lange Zeit fast das einzige Buch für dieses Spezialgebiet war, hat sich die Marktlage in den letzten Monaten dramatisch verändert. Alle großen Verlage haben jetzt mindestens ein solches Werk in ihrem Programm. Diese Bände sind im Gegensatz zu meinem Grundlagenbuch weit ausführlicher und betreffen meist auch die Körperregionen unterhalb des Halses. Worin sie sich unterscheiden, ist die Zielgruppe und damit die Ausführlichkeit. Die vorgestellten Techniken sind im Grunde sehr ähnlich oder gar deckungsgleich.

Matthias Matthais Lehrbuch **Porträts gekonnt retuschieren mit Photoshop** richtet sich an Fotografen, die ihr Geld im Porträtstudio und mit Hochzeiten verdienen. Der Autor war-laut Selbstdarstellung - lange in der Weiterbildung für Fotografen und für den Fotofachhandel tätig. Stünde es dort nicht, hätte spätestens die Bildauswahl den Hintergrund verraten. Sie erinnert an Werke, wie wir sie alle aus den Schaukästen der Fotografenmeister unserer Nachbarschaft kennen.

Nach einer Grundeinführung in die wichtigsten Werkzeuge, gibt Matthai Antwort auf die zentralen Fragen des Porträtfotografenalltags: Was ist Schönheit? Wie viel Retusche ist richtig? Wie viel Zeit soll man dafür aufwenden? Die Antworten bleiben an der Oberfläche und leiten zu den technischen Abläufen über. Dort geht es im Kern um Körper-, Gesichts- und vor allem Hautretuschen. Technisch solide und an Beispielen aus dem Alltag demonstriert, aber weder inspirierend noch innovativ.

Nach einem Ausflug in die Nebengefilde Augenbetonung, digitale Zahnpflege, Arbeit mit Accessoires und Mehrfachbelichtungen schließt ein kreativer Umweg in die Software-Welt von Nik Color Efex Pro 3.0 das Buch ab.

**Photoshop für Porträtfotografen** von Stefan Klein richtet sich an dieselbe Zielgruppe, nur kommt der Autor aus der Pressefotografie und ist seinem Lebenslauf nach zu urteilen eher praktisch als theoretisch veranlagt. Entsprechend zeigt er

nicht nur den Aspekt der Nachbearbeitung, sondern bildet den ganzen Workflow ab. Er beginnt mit der Bildverwaltung in Bridge, die in der Literatur wie in der Realität leider immer noch ein Mauerblümchendasein fristet, zeigt die Möglichkeiten der Bildentwicklung in Camera Raw und wendet sich erst dann der Porträtretusche zu. Dort geht es zunächst um die klassischen Gesichts- und Hautretuschen, danach aber auch um die so beliebten „Looks“, also Kontrast-, Schärf- und Farbspiele, die den Bildern mehr Ausdruck verleihen sollen. Den Abschluss bildet ein Kapitel über globale und selektive Schärfungstechniken für die Betrachtung am Monitor und für den Druck. Abgesehen vom Verzicht auf Techniken zum „Bodyforming“ enthält das Buch alles, was man zur Bearbeitung von Porträtfotos wissen muss. Einzig ärgerlich ist der zu klein gesetzte Text, der selbst Leser im Vor-Lesebrillen-Alter anstrengt.

Das bisher umfangreichste Buch zum Thema hat das Autorenduo Birgit Nitzsche und Karsten Rose vorgelegt. Die 450 Seiten des Buches **Digitales Face & Bodystyling** sind in sieben Kapitel gegliedert. Das erste Buchdrittel dreht sich um Körper- und Gesichtskorrekturen. Der Rest handelt von der Verschönerung von Augen, Mund, Haut, Haaren, Händen und Füßen. 18 weitere Workshops werden laut Ankündigung im Buch online eingepflegt. Zum Redaktionsschluss war dort aber noch kein einziger Online-Kurs zu finden.

Inhaltlich bietet das Buch neben den klassischen Techniken viele gute Tipps und Tricks aus der Praxis für die Praxis. Bedauerlich ist nur die Qualität der Beispielbilder. Hier waren Berufsfotografen am Werk und auch, wenn sie im Vorwort vorwegnehmen, dass Porträts meist nicht unter optimalen Bedingungen entstehen, fragt man sich als Leser, warum darunter auch die technische Bildqualität so leiden muss. Manche der Bilder sehen aus, als wären 3-Megapixel-Kameras mit Plastiklinsen Stand der Fototechnik. Abgesehen davon, hat das Buch gegenüber den anderen beiden vorgestellten beste Chancen, zum Standardwerk für Porträtretuscheure zu werden. (dk)

# MANGA STUDIO EX

THE STANDARD IN MANGA & COMIC ILLUSTRATION

smithmicro software

## MANGA STUDIO EX4

THE STANDARD IN MANGA & COMIC ILLUSTRATION

#1 Comic Software Worldwide  
Sketch, Ink, Color & more with your Comic  
Expert Tools for Comic Artists

**NEU!**  
Manga Studio  
Version 4.0

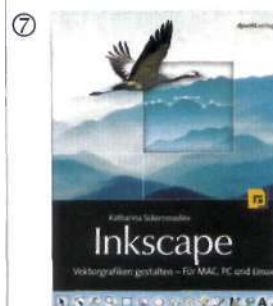
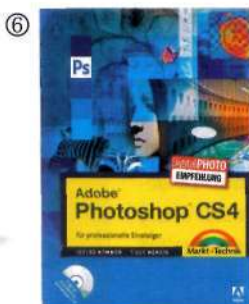
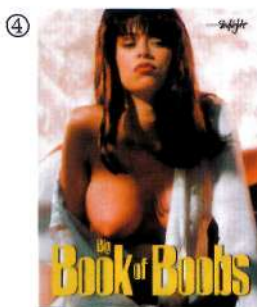
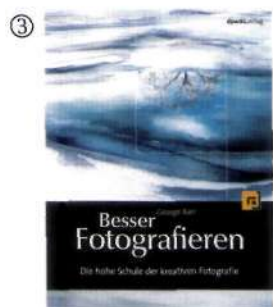
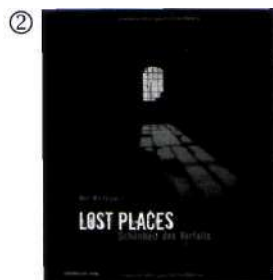
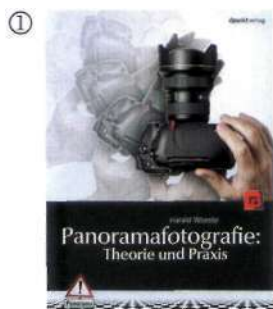
ebenfalls erhältlich:  
**MANGA STUDIO DEBUT**  
THE STANDARD IN MANGA & COMIC ILLUSTRATION

Manga 4.0 Debut • UVP **54,00 €**  
Manga 4.0 EX • UVP **219,00 €**

**MAC LAND**

Vertrieb Deutschland: MacLAND GmbH  
Händlernachweis unter [www.macland.de](http://www.macland.de)

# Angelesen



© **Panoramafotografie** ist nur als Idee einfach. Ein Blick in das gleichnamige Buch von Harald Woeste zeigt die Komplexität dieser Fotodisziplin auf knapp 150 Seiten. Für den Laien abschreckend technisch, aber für den, der es ernst meint mit dem fotografischen Rundumblick unverzichtbar. *Gebunden, dpunkt, 34 Euro*

© **Lost Places** - verlorene Orte - sind ein Thema zwischen Dokumentation und Kunst, das viele Fotografen in seinen Bann zieht. Marc Mielzarjewicz hat die Industriearien und maroden Baudenkmäler seiner Heimatstadt Halle/Saale in eindringlichen Schwarzweißfotos festgehalten. *Gebunden, Mitteldeutscher Verlag, 144 Seiten, 20 Euro*

© **Besser Fotografieren** ist der Wunsch vieler Kamerabesitzer. Mit dem Buch von George Barr lernt der Amateur vom Amateur. Das muss nicht schlecht sein, nur sollten einem - wie der Autor im Vorwort nicht vergisst zu erwähnen - dessen Art, Fotos zu machen, zu Herzen gehen. Sonst nützt die Lektüre wenig. *Gebunden, dpunkt, 224 Seiten, 36 Euro*

© Im **Big Book of Boobs** hält Martin Sigrist sein Titelversprechen im doppelten Sinne: Es ist dick und zeigt auf jedem der sicherlich über 1000 Bilder entblößte Brüste jeden Typs. Ein gelungenes Übersichts-werk für Liebhaber sekundärer weiblicher Geschlechtsmerkmale. *Gebunden, Edition Skylight, 396 Seiten, 29,95 Euro*

© Cinema 4D 11 ist das derzeit angesagteste 3D-Werkzeug für Kreative. Autor Andreas Asanger gibt in diesem Werk mit den Ausmaßen eines Ziegelsteins eine Einführung in die Grundlagen von Modelling, Texturing, Inszenierung, Animation und Rendering. Für ambitionierte Einsteiger, „das“ Lehrbuch, für Fortgeschrittene ein umfassendes Nachschlagewerk. *Gebunden, Galileo, 688 Seiten, 49,90 Euro*

© **Photoshop CS4 für professionelle Einsteiger** vom Autorenduo Kommer/Mersin zeichnet in erster Linie aus, dass es weniger Zeit mit Basics vergeudet, weniger kostet, thematisch eher auf einen hohen Output orientiert ist und schneller auf den Punkt kommt als an „nicht-professionelle“ Leser gerichtete Photoshop-Literatur. *Broschiert, Markt+Technik, 400 Seiten, 24,95 Euro*

© **Inkscape**, das Open Source Pendant zu Illustrator, ist ein vielseitiges Vektor-Grafik-Werkzeug. Was man damit alles auf professionellem Niveau anstellen kann, zeigt Katharina Schkommodaus Buch in schön bebildeter und gut verständlicher Form. *Broschiert, dpunkt, 196 Seiten, 29 Euro*

© Wer sein **iPhone 3G** in vollem Umfang, also nicht nur als Telefon, sondern auch als Kamera, mobile Surfmachine und als Multimedia-gerät voll ausnutzen will, findet in Hans Dorschs Buch zu diesem Gerät Anregungen und Erklärungen aller Features. *Gebunden, Galileo 2008, 49,90 Euro*

© Eine korrekte **Belichtung** spart Nachbearbeitungszeit in Photoshop. Aus diesem Grund sollte jeder Fotograf mit den verschiedenen Techniken der Belichtungsmessung vertraut sein. Chris Weston hat ein handliches Buch veröffentlicht, das auf 140 Seiten alles Wichtige zum richtigen Belichten auf Film und Sensor zusammenfasst. *Broschiert, Markt+Technik, 19,95 Euro*

© Den Weg von der Idee bis zur professionellen Fotomontage zeigt DOCMA-Autor Uli Staiger in seinem Buch **Kreative Composing-techniken mit Photoshop**. Hier lernt der Leser in vier Kapiteln alles vom Bildaufbau über die Arbeit mit Ebenen bis zu den Special Effects. Sollte jeder Photoshop-Monteur im Bücherschrank stehen haben. *Gebunden, MITP, 300 Seiten, 44,95 Euro (dk)*



# Leserbriefe

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

## Bildtexte beim DOCMA Award 2009

Hallo!

Ich habe eine Frage zum Award. Es geht um den Text, der wie ein Zeitungsartikel unter dem Bild stehen soll. Soll er eine fiktive Story enthalten oder in etwa 300 Wörtern, was ich mir bei dem Bild gedacht und wie ich es gemacht habe?

Liebe Grüße, Tommy Aigner, Austria

Hallo Tommy,

der Text soll die kurze (fiktive) Schilderung der Geschichte/Handlung enthalten, deren Höhepunkt auf der Montage zu sehen ist (aber bitte mit etwa 300 Zeichen, nicht Wörtern!) Das mit dem „wie gemacht“ ist dagegen Bestandteil der Eintragungen der Online-Anmeldung.

## Spiegelung auf der Christbaumkugel

Verehrter Herr Doc Baumann, ein Nichtfachmann, was die Bildbearbeitung am PC betrifft, hat all seinen Mut zusammen genommen und möchte sich zum Thema „Bild auf Christbaumkugel“ äußern.

Da ich als ausgebildeter Künstler (Maler) mit der Perspektive fast täglich zu tun habe, stört mich die Perspektive des Tannenwäldchens auf der Christbaumkugel. Eine Kugel ist ein allseits konvexer Körper. Somit muss das abgebildete Tannenwäldchen auf der Christbaumkugel aber auch den Eindruck einer konvexen Abbildung/Landschaft ergeben. Das Gegenteil jedoch ist der Fall. Das abgebildete Tannenwäldchen vermittelt den Eindruck einer konkaven, also nach innen gewölbten Landschaft, da die Außenbereiche größer als der Innenbereich abgebildet werden.

Mit freundlichen Grüßen, GünterThomaschek

Hallo Herr Thomaschek,

Sie haben völlig recht. Da Photoshop ein 2D-Pro-

gramm ist, gab es bisher keine Möglichkeit, eine überzeugende Kugelspiegelung zu erzeugen. (Mitnicht getan!) Und Mit freundlichen Grüßen, Stefanie Müller ich hatte ja auch im Text geschrieben, dass es ohne hin nur um eine Annäherung geht. Ich hattedem LeDaraus entwickelte sich nun ein längerer Mailser zunächst empfohlen, denselben Filter, aber mit Wechsel, den wir hier nicht in voller Länge wieder positivem Wert zu verwenden, aber das hat zu Folben können. Ich wies daraufhin, dass der Text nge, dass das eher aussieht wie eine aufgemappte gegen Behinderte, sondern gegen unfähige Bilde Oberflächenstruktur und nicht wie eine Spiegelungmonteure gerichtet war (ganz abgesehen davon Wirklich befriedigend ist es weder so noch so, aberdass jede Gruppe, die zum Opfer von Satire wird für Weihnachtskarten für Verwandte, denen es so-meint, ausgerechnet sie sei davon bitte auszunmen - und auch abgesehen davon, dass ich selbst schon mal leicht behindert war, das aber durcha mit Humor nehmen konnte, was keineswegs au schließt, es unter anderen Aspekten sehr ernst nehmen.) Meine Antwort stellte Frau Müller aber nicht zufrieden, sie hielt sie für eine zynische Refertigung. Letztlich hätte sie von mir, wie sie sch nur ein: „Ich stehe zu meinen Worten, aber verlor wollte ich damit niemanden...“ erwartet.

## Doch nicht behindertengerecht?

Sehr geehrter Herr Baumann, in der letzten Ausgabe Ihrer Zeitschrift DOCMA las ich Ihre Bildkritik: Behindertengerecht. Was mich sehr enttäuscht, ist in diesem Bericht die Art und Weise, mit der Sie Ihre berechtigte Kritik auf zwischenmenschlicher Ebene üben! Schwarzer Humor ist in diesem Fall nicht angebracht! Obgleich zu erkennen ist, dass diese Schreibweise hier nur als Mittel zum Zweck fungieren soll, um fachliche Fehler ironisch darzustellen, sind dennoch Sätze wie: „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 Fotomodel zu eröffnen“ und die darauf folgenden völlig inakzeptabel! Aus meiner Sicht befinden Sie sich hier gehandycapten Personen gegenüber auf zwischenmenschlichen Abwegen! Für einen Menschen mit Ihrer Intelligenz hätten Sie diese Bildkritik mit Sicherheit auch anders und in jedem Falle besser schreiben können, indem Sie sich auf rein fachlichen (schwarzen) Humor oder andere Bezüge, die menschlich nicht verletzend sind, beschränkt hätten und Ihre Texte nicht in bildbeschreibender Art und Weise auf Kosten oh-

nehin bereits Benachteiligter gestaltet hätten!

Ich bin selbst betroffen und stehe für gewöhnlich über solchen Dingen, da ich aber Liebhaber Ihrer Zeitschrift bin, ist Ihre Wortwahl hier um so enttäuschender für mich! So wie die Grafiker bei manchen Bildmontagen nicht nachgedacht haben, haben Sie es hier in Ihren Zeilen ebenfalls

Wir wurden uns leider nicht einig, denn zum e wollte ich die Monteure ja durchaus ein wenig p sen, und auf die Idee, eine solche Entschuldigu Bezug auf Behinderte zu schreiben, war ich eh gesagt nicht gekommen. Denn die hätte voraus gesetzt, ich hätte auch nur erwogen, Behinderte diesem Zusammenhang lächerlich machen und mit verletzen wollen - eine völlig unsinnige Ann me. Daher wäre mir ein solcher Satz wie ein hoi Politiker-Dementi vorgekommen - die Zurückw sung von etwas, was ohnehin niemand unterste

## Die Websites für den Profi

[www.fotolabor.de](http://www.fotolabor.de)  
[www.eventfotoservice.de](http://www.eventfotoservice.de)  
[www.digidouble.de](http://www.digidouble.de)  
[www.handyfotoservice.de](http://www.handyfotoservice.de)  
[www.gm-kreativ.de](http://www.gm-kreativ.de)



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 Cyrill Harnischmacher



# Das beste Equipment

Viele Fotografen rüsten ihr Digialequipment regelmäßig nach dem Motto "Nur das Neuste ist gut genug" auf und verlieren dabei viel Geld und den Blick für das Wesentliche. | **Christoph Künne**

## Jede Woche erreichen uns Anfragen

• wie diese: „Ich möchte mir eine(n) neue(n) PC/Kamera/Monitor/Drucker zulegen. Welche Ausstattung braucht das Gerät für einen optimalen Arbeitsbetrieb?“ Wüssten Sie darauf eine passende Antwort? Ich nicht. Schwierig ist aber nicht die Antwort an sich, sondern die Frage. Das Kernproblem aller Anschaffungen besteht in der Relation zwischen finanziellen Mitteln und Qualitätsanspruch. Schon hier begehen viele Entscheidungsfinder einen teuren Denkfehler: Sie ermitteln erst, wie viel Geld sie ausgeben wollen, und suchen dann das optimale Produkt. Dieser Weg ist alltagsnah und für unerfahrene erste Schritte verzeihlich. Spätestens bei der zweiten oder dritten Produktgeneration weiß man, was man braucht und im tiefsten Herzen auch, wie das Ganze nach kürzester Zeit endet: Mit einem erneuten Besuch beim nächsten Elektrodiskounter, weil das Gerät nicht tut, was es verspricht, und wenn doch, dann nicht so gut wie erwartet.

Meine Großmutter sagte immer: „Ich bin zu arm, als dass ich mir billige Produkte leisten könnte“ - und kaufte Markenqualität, die dann jahrzehntelang hielt. Das hat sich der Konsument von heute längst abgeschminkt. „Markenware“ allein reicht nicht, weil alle Anbieter davon leben, ihren Kunden in kurzen Abständen neue und leistungsfähigere Geräte zu verkaufen. Fast jedes Jahr eine neue Kamera, alle zwei einen neuen Rechner und Drucker, und nur der Monitor bleibt bis zu fünf Jahre im Einsatz. Schließlich ist die technische Entwicklung ja so rasant.

Was viele aus dem Auge verlieren, ist die Realität jenseits der Kennzahlen Megapixel und Gigahertz. Die Realität nämlich, die vom faktischen Einsatz und Ergebnis ausgeht und nicht von den versprochenen Möglichkeiten. 80 % aller Fotos werden niemals ausgedruckt oder ins Labor gegeben. Das verbleibende Fünftel wird maximal DIN A4 groß zu Papier gebracht und nur ein minimaler Bruchteil größer als DIN A3 gedruckt. Drei Megapixel Bildgröße reichen bis zum A4-Tintendruck aus, sechs Megapixel für einen DIN A3 gro-

ßen Print. Die Qualität der Bilder hängt weniger von der Kamera als vom Objektiv ab. Wer vor fünf Jahren eine 1 500 Euro DSLR gekauft und noch einmal dieselbe Summe in hochwertige Linsen investiert hat, kann damit noch Jahre arbeiten, bis die Kamera kaputt geht. Viele Konsumenten haben jedoch in derselben Zeit eine 1000-Euro-Bridge-Kamera und bis zu zwei Amateur-D-SLRs gekauft. Und sie haben immer noch Qualitätsprobleme, weil ihnen die Anschaffung hochwertiger Linsen nie in den Sinn gekommen ist. Die Ergebnisse werden zwar besser, aber selten so richtig gut. Als Nebeneffekt erweist sich die mit dem steten Qualitätsrger einhergehende Frustration, die wiederum vom Fotografieren abhält. Solche Erfahrungen lassen sich auch bei den anderen Komponenten erleben: Zusammengeschusterte Billig-PCs aus dem Lebensmittelfachmarkt kosten mit ihren Treiberproblemen ebenso viel Zeit wie die Anpassung des jeweils neuesten Betriebssystems. Und wie oft wird ein Drucker gegen einen vermeintlich bunteren ausgetauscht, ohne dass sein Besitzer das Gerät überhaupt richtig benutzen kann? Wer kennt schon seine Programme im Detail, bevor er die nächste Version aufspielt, die alles einfacher machen soll, aber dafür als Nebenwirkung eine Hardware-Rundumerneuerung nach sich zieht?

Nur am Monitor hat man lange Freude, der hält fünf, manchmal sogar zehn Jahre. Da begegnen wir dem zweiten Denkfehler: Der Bildschirm ist die am meisten vernachlässigte Größe im Workflow; er aber ist unser Kontrollinstrument für Farben und Kontraste, also für die Bildwirkung. Hier sollte man investieren, und das regelmäßig, weil auch das farbraumstärkste Display mit den Jahren an Leuchtkraft verliert. Zwischendurch muss man in jedem Fall alle paar Wochen mit einem Kalibrationsgerät die Farbstabilität gewährleisten. Wer stets 10-Megapixel-Fotos retuschiert, kommt rechnerseitig mit Hardware zurecht, die längst unmodern geworden ist. Im normalen Fotografenalltag wichtiger als ein schneller Prozessor sind reichlich Arbeitsspeicher und ein sicheres Bildarchiv.

Und was lernen wir daraus? Zunächst einmal, für sich selbst herauszufinden, was man mit der Technik anfangen will. Wer das weiß, trifft die Folgeentscheidungen leichter. Im Idealfall setzt man auf Komponenten, die sich auch über mehrere Gerätegenerationen nutzen lassen. Im Fall von SLR-Kameras muss man sich nur für einen Hersteller entscheiden und dann diese Entscheidung über viele Jahre durchhalten. Welcher Anbieter das ist, hängt weniger vom Angebot der aktuellen Kameras ab als vielmehr von der Qualität der Wechselobjektive, denn die machen den größten Brocken der Investition aus. Bei Computern gibt es zwei Strategien: Entweder man kauft Komplettgeräte mit großen Bildschirmen wie den iMac und erneuert diese alle fünf Jahre, wenn der Monitor schlappmacht. Oder man setzt auf selbst zusammenkomponierte Windowssysteme, bei denen dann über die nächsten fünf bis zehn Jahre nur noch einzelne Komponenten gewechselt werden. Das ist billiger, aber beschäftigungsintensiver. Drucker gibt es nicht als Systemlösungen, hier besteht die Entscheidung darin, entweder einen einfachen Bürodruker mit Fotoqualitäten anzuschaffen und alles Größere dem Labor zu überlassen. Oder man druckt viel und investiert in einen professionellen mindestens DIN A3 großen 12-Tinten-Drucker.

Leider gibt es heute keine Patentrezepte wie einst bei meiner Großmutter. Wer sich nicht in jede Digitaldisziplin einlesen will, kann das mit einer prallgefüllten Geldbörse ausgleichen.

Markenware, zumal wenn man hier die Geräte mit professionellem Anspruch und entsprechender Preisgestaltung erwirbt, ist immer noch die einfachste Lösung zur Umschiffung vieler Probleme. Noch besser und billiger ist Markenware der vorletzten Generation, weil hier auch die Kinderkrankheiten beseitigt sind. Falls Sie aber auf die Idee kommen sollten, individuelle Vorstellungen jenseits des Mainstreams verwirklichen zu wollen, hilft nur informieren, experimentieren, recherchieren und regelmäßig investieren. Munter bleiben!