

29

DOCMA

4|09

Deutschland
9,90 €

Photoshop-Praxis für Kreative

PIXEL-WORKSHOPS
SEIT 1988

DOCMA

www.docma.info

Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbearbeiter

Juli – August 2009 | 8. Jahrgang | Luxemburg 11,50 € | Spanien 12,85 € | Österreich 11,50 € | Schweiz 21,50 Sfr

Glas freistellen

Tricks zur Montage
transparenter Objekte (S. 66)

Lichtstrahlen

Mit einfachen Mitteln
zu eindrucksvollem Licht (S. 62)

Microstock

Mit den eigenen Bildern
Geld verdienen (S. 34)

SHOOTING BEAUTY

61

Seiten

WORK-
SHOPS

Vom Licht bis zur Nachbearbeitung (S. 12)

Looks für Porträtfotografen (S. 82)

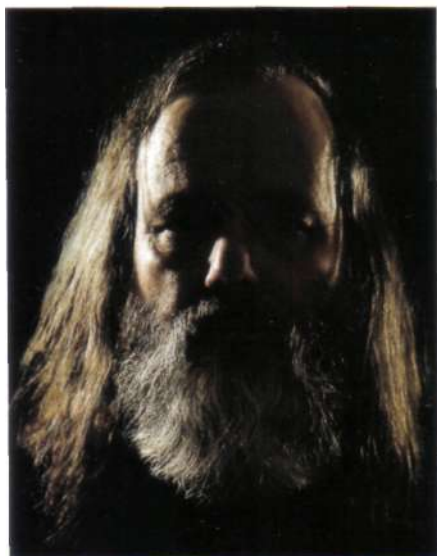
DOCMA-Award: Gewinne im Wert von 30 000 Euro



66243

04





"Gesichter des Bösen" und die Folgen

Unser Magazin machen wir inzwischen seit acht Jahren. Ich schreibe über digitale Bildbearbeitung seit mehr als zwanzig Jahren, und ich habe mich dabei stets bemüht, über den Teller- rand der EBV hinwegzuschauen und politische Aspekte einzubeziehen, wo es mir sinnvoll und erkenntnisfördernd schien. Seit es DOCMA gibt, erhalten wir immer wieder Leserbriefe, die das Heft dafür loben, dass wir eben dieses Profil haben; insbesondere, dass ich an dieser Stelle auf Themen wie die Gefahren des Überwachungsstaates, Irak-Krieg, Folter-Fotos oder absurde Gerichtsurteile gegen Antifaschisten eingehe: Die waren wegen des Zeigens verfassungswidriger Kennzeichen verurteilt worden, weil sie eine Grafik verbreitet hatten, die ein in den Abfall segelndes Hakenkreuz darstellte.

War es also naiv, wenn ich nach acht Jahren Schärfung dieses Heftprofils aus allen Wolken fiel, als ein Leser, der DOCMA nach eigenem Bekunden seit Ausgabe 2 liest, wegen des Beitrags zu „Gesichter des Bösen“ sein Abo kündigte? (DOCMA 28, S. 20)

Mal ehrlich: Ich wäre nie auf die Idee gekommen, dass man diesen Artikel in DOCMA missverstehen könnte. Geschrieben hat ihn mein Kollege Christoph Künne, angeregt, ihn ins Heft zu nehmen, hatte ich. Der Brief unseres Ex-Abonnenten hat mich erschreckt und verwundert.

Wäre auch nur ein Bruchteil mancher Vermutungen (auch Unterstellungen) richtig, die in der anschließenden Leserdiskussion geäußert wurden - warum haben wir dann den ausführlichen Schriftwechsel zwischen diesem Abonnenten und mir nicht für uns behalten und die Kritik an DOCMA groß angekündigt auf unserer Webseite ausgebreitet? (Sie können die Diskussion dort unter www.docma.info/Leserdiskussion-Ges-5925.0.html im Detail nachlesen.)

Lassen Sie mich zunächst ausdrücklich betonen: Ich bin stolz darauf, wie diese Diskussion geführt wurde. Man ist aus dem Web von vielen Foren ja so einiges gewöhnt! Aber trotz der heftigen Kritik, die wir uns gefallen lassen mussten, hat es mich beeindruckt, wie sachlich und ausgewogen die Argumente und Gegenargumente waren. Niemand wurde beschimpft. Auch wenn ich sie nicht immer teile, halte ich die Begründungen unserer Kritiker für ehrenhaft und lehrreich. Viele haben uns auch verteidigt - danke. „Ist doch nur Kunst“ ist mir allerdings zu billig.

Wirklich empört hat mich lediglich der Satz von „detho“: „Es fehlten nur noch die Geburtstagsglückwünsche... Nie wieder Nazis und DOCMA“, der wenig später auf eine andere Mail mit erstaunlicher Sensibilität reagiert: „Jetzt wird es unsachlich“ und schließt: „Dazu als Vorlage ein A4-Farbbild auf Seite 20. Für mich unglaublich.“

Als Gehirnakrobatik schätze ich Verschwörungstheorien. Aber wenn einige Diskussionssteilnehmer aus der Tatsache, dass dieser Beitrag im April-Heft erschien, gekrönt von „dethos“ Hinweis auf die Seite 20, den Schluss ziehen, wir hätten das pünktlich zu Hitlers Geburtstag eingeplant, dann finde ich das nicht mehr lustig. Sagt mal, Leute, habt Ihr vielleicht im Heft davor auf Seite 6 gelesen, dass wir aus den Honoraren der Lesertipps, angespeckt um mehr als 1000 Euro aus eigener Tasche, Geld unter anderem an Amnesty International und Exit gespendet haben? Falls Ihr's nicht wissen solltet: Exit ist ein Projekt, das Aussteiger aus der Neonazi-Szene unterstützt. Da hätte man ja vielleicht auf die Idee kommen können, dass eine Geburtstags-hymne nicht so recht zu uns passt.

Nicht nachvollziehen kann ich auch die Forderung, die Vorstellung von Weishäupis Montagen (von dem ich mir dazu übrigens eine Stellungnahme gewünscht hätte) sei im

Prinzip zwar okay, aber wir hätten doch bitte einen anderen Diktator abbilden sollen. Muss ich das kommentieren? Menschen-schlächter, die weit weg sind, darf man zeigen - einen aus der Vergangenheit des eigenen Landes aber nicht?

Das illustriert hervorragend die Intention von Weishäupis Projekt „Gesichter des Bösen“ - bei dem eigentlich schon der Titel ausreichen sollte, um Missverständnisse nicht aufkommen zu lassen: Das Böse ist kein Dämon aus der Hölle, sondern etwas, das unter den passenden Bedingungen mitten unter uns heranwachsen kann und sich aus lauter scheinbar harmlosen Facetten zusammensetzt, die in jedem von uns stecken. Die Forderung, das nur an fernen Beispielen zu zeigen, belegt, wie richtig sein Ansatz ist.

Dann gab es da noch die Vermutung, wir hätten den Montagekopf als Eye-Catcher eingesetzt. Dazu muss ich wohl nach meinen bisherigen Ausführungen auch nichts mehr sagen, oder?

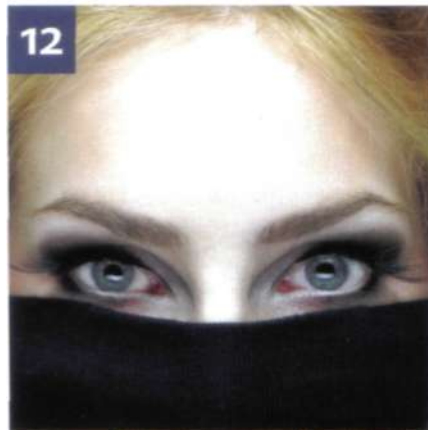
„Die lebhafteste Diskussion, die der Artikel ausgelöst hat, rechtfertigt ihn schon“, schrieb „daletti“. Vielleicht. Wir haben offenbar ohne böse Absicht etliche Leser verletzt. Das tut mir leid. Ich fand die darauf folgende Diskussion sehr aufschlussreich. Dennoch habe ich kein schlechtes Gewissen. DOCMA würde nie einen Beitrag bringen, der Diktatoren und menschen- oder demokratiefeindliche Tendenzen unterstützt. Aber ich finde es überflüssig, jeden Beitrag mit dem Stempel zu garnieren: Übrigens, ich bin Antifaschist. Das ist unnötig, weil selbstverständlich.

Ehe ich die Möglichkeiten von Bildbearbeitung nur noch an Geranien und Gartenzwergen vorführe, um jegliches Missverständnis zu vermeiden, würde ich mich lieber zurückziehen und in Ruhe meinen Roman zu Ende schreiben - da geht's auch um Verschwörungstheorien.

Doc Baumann

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 12. August 2009



REPORTAGEN

- 12 Trendköpfe**
Frauen, Stoffe und Trends sind die Themen von Boris Bärmichl. Aus dieser Mischung lässt er emotionale Porträts entstehen.
- 20 Autowerbung auf russisch**
Der Fotograf Joris van Velzen arbeitet für osteuropäische Kunden. DOCMA begleitete ihn bei der Entstehung eines Mitsubishi-Motivs.
- 24 Spiegelwelt**
Die Faszination aneinanderge-reihter Spiegelungen hat den Berliner Künstler Ronald Koltermann in ihren Bann gezogen.
- 30 Satellitenbilder veredeln**
Dass unser Globus aus großer Dis-tanz betrachtet schön ist, weiß jeder Weltraumfahrer zu berichten. Claudius Diemer widmet sich die-sem visuellen Eindruck und hat Bild-daten aus dem All aufbereitet.

Die Materialien zum Heft finden Sie unter
www.docma.info/5897.html

- 34 Geld verdienen mit Microstock**
Microstock galt lange als Amateur-Domäne. Aber Microstock hat sich gewandelt und auch Profis können damit inzwischen Geld verdienen.
- 38 Bildkritik**
Nicht alles, was von naturalistischer Treue abweicht, ist schlecht - man hüte sich vor kleinlicher Mäkelei. Andererseits: Darf Kunst alles?

WORKSHOPS

- 4-0 Kartenspiel**
Am Beispiel ihrer Illustration „Game of Cards“ zeigt Linda Bergkvist, wie sie das Gesicht in einem digitalen Gemälde angelegt hat.
- 46 Werkzeugspitzen aus dem Web**
Mit nur wenigen Spitzen aus dem Web kann man praktisch etwas an-fangen. Wir haben uns umgesehen.
- 40 Nützliches über Malwerkzeuge**
Diese Tipps helfen garantiert beim Umgang mit Werkzeugspitzen.
- 50 Illustrators Schätze**
Die neuen Symbol- und Pinsel-Bibliotheken der Version CS4 lassen sich auch in Photoshop verwenden.
- 5 4 Spannungsbögen**
Mit Fotobuch-Software können fortgeschrittene Bildgestalter Lay-outs entwerfen, die durchaus pro-fessionellen Ansprüchen genügen.
- 58 Abgekupfert - digitale Stiche**
Digital nachgeahmte Radierungen, Kupfer- oder Holzstiche führen mit der richtigen Technik zu ästhetisch anspruchsvollen Ergebnissen.
- 62 Licht- & Scheinwerferstrahlen**
Optimale Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie eine helle und eine dunkle Bildvariante kombinieren.
- 65 Leser-Tipp: Schärfe regulieren**
Ein ungewöhnliches Verfahren mit Hochpass-Filter und Tiefen/Lichter-Einstellungen von V. Stappenbeck.
- 66 Glas freistellen**
Wie Sie Glasobjekte realistisch mon-tieren, demonstriert Pavel Kaplun.



74



58



80



100

- 71** Das Zonensystem
Kraftvolle Bilder sind in der analogen Fotografie eng mit dem Zonensystem verbunden. So lässt sich diese Technik digital nachahmen.

- 74** Kleines Render 1x1
Cinema 4D besitzt seit der aktuellen Version ein überarbeitetes Rendermodul. Auch mit wenig Kenntnis der Einstellungsoptionen liefert der Renderer realistische Ergebnisse.

Tipps & Tricks in Cinema 4D
Scheinwerfer anlegen, ein Sandhäufchen modellieren und effektiv mit den Schiebereglern und Linseneffekten von Cinema 4D arbeiten.

Der Look von Porträts

Ihre Porträts wirken oft etwas fade und Sie überlegen, wie Sie sie aufpeppen können? Geben Sie Ihnen doch einfach einen neuen Look.

- 85** Nothilfe-Tipps & Tricks
Sättigung reduzieren nach dem Abdunkeln, zwei Verfahren zum **Verstärken** glänzender Haare,
; Vorschläge zum Erzeugen

abstrakter Schleierformen, Experimente mit dem Rauschmuster von Kamera-Chips sowie eine Methode zum halbautomatischen Entfernen von Kratzern.

- 89** Alles, was Recht ist
Leserfragen zum Bild-, Urheber- und Online-Recht, beantwortet von den Rechtsanwälten Jorma Hein und Philipp Achilles

SOFT/HARDWARE

- 90** Neue Bild-Software und Plug-ins
Vieles, was an neuer Software erscheint, ist sinnvoll und hilfreich, anderes überflüssig und schlecht durchdacht. Wir haben uns einige Produkte für Sie näher angeschaut.

REDAKTIONELLES

- 08** News
Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter

- 96** Software-News
Neue und aktualisierte Software für Bildbearbeiter und Fotografen

- 90** GoSee Agentur-News
Die Welt der High-End-Bilder - Werbung, Fotografie und Illustration

- 1 0 0** Award 2009: Abgabe naht!
Ende Juli ist es so weit, dann müssen die Wettbewerbsarbeiten zu „Richtig falsch“ eingereicht werden.

- 104** Photoshop-Rätsel
Diesmal gibt's eine richtige Praxis-Aufgabe. Eine Leserin wandte sich mit einem Problem an uns - wir haben uns eine Lösung dafür ausgedacht. Jetzt lassen wir Sie ran!

- 1 0 6** Edition DOCMA
Wir haben uns die letzten Pakete der kompletten Photoshop-Enzyklopädie gesichert und bieten sie Ihnen zum Superpreis an.

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

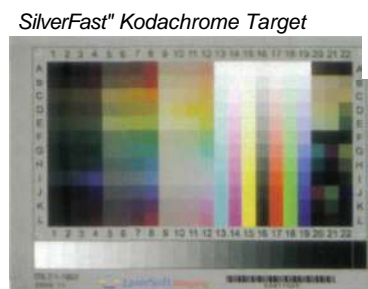


Highlights auf *DOCMA.info*



Online-Service für Fotografen
www.docma.info/5737.html

Multimedia-Portal
www.docma.info/6017.html



Farbechte Kodachrom-Scans
www.docma.info/5871.html



Workshop: Der Liquidator
www.docma.info/5732.html

Effektmaschine
www.docma.info/5990.html



Workshop: Ebenentypen
www.docma.info/5083.html

Die Idee im Mittelpunkt
www.docma.info/5988.html



Workshop: Kurven und Flächen
www.docma.info/5104.html

Virtuelle Schönheit
www.docma.info/5983.html



IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

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

Einzelheftbestellungen und Abos:

WA Kommunikation GmbH, Leserservice DOCMA
Angelika Freytag, Postfach 105153
40042 Düsseldorf, Tel.: 0211-7357-155 (Fax:-891)
E-Mail: aboiawa.de | Web-Bestellungen auch beim
Onlineshop unter www.docma.info
Jahresabo: € 51,60 (Inland), € 59,40 (Ausland),
SFR 112,60 (Schweiz), € 63,60 (Luftpost/Übersee)
Studentenabo: € 42,-(Inland), € 49,50 (Ausland), SFR 91,20 (Schweiz)

Redaktionsbüros

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

Schwerpunkt fotografische Bildbearbeitung/
Docmatische Depesche:
Wallstraße 28 | 21335 Lüneburg
Tel: 0 41 31 -26 61 195

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Dirk Hetz, Monika Gause, Pavel Kaplun, Stefan
Klein, Murat Erimel, Eva Ruhland, Mike Schelhorn
Uli Staiger

Foto-Credits und Bildmaterial

albedo39 Satellitenbildwerkstatt, Boris Bärmichl,
Linda Bergkvist, Bundesbauministerium, Dirk
Fietz, Fotolia, GLCF, Frank Giesecke, John
Heartfield, Pavel Kaplun, Stefan Klein, Ronald
Koltermann, local.ch, Nathalie Plaskura,
Bigstockphoto: Celso Pupo, Eva Ruhland,
scs.hu: scol22, Uli Staiger, Bert Stern,
Joris van Velzen, Wolfgang Zurborn

Titelbildmotiv Boris Bärmichl

Grafik Eva-Maria d'Auria

Verlag

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

Druck

WA GmbH, 40231 Düsseldorf

Vertrieb

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

Anzeigen

Andre Ossendoth • a.ossendothiavva.de
Tel.: 02 01 -8 71 26-924 (Fax:-912)
Andrea Menzel (Leitung) • a.menzel@vva.de
Tel.: 02 01 -8 71 26-923 (Fax: - 912)

Anzeigenverwaltung

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

Online-Auftritt www.docma.info

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

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



DOCMA ist ivw-geprüft, Nr. 2231401332

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Neue DSLR von Nikon

Der Kamerahersteller Nikon hat mit der D5000 eine Spiegelreflexkamera mit HD-Videofunktion vorgestellt.

Das mit einem Gehäusepreis von 750 Euro im gehobenen Einstiegsbereich angesiedelte Modell soll Familien und ambitionierte Hobbyfotografen ansprechen. Als besonderes Ausstattungsmerkmal weist die Kamera einen 2,7 Zoll großen Bildschirm auf, der vielseitig dreh- und neigbar ist. Dies erleichtert Aufnahmen aus ungewöhnlichen Perspektiven. Die Kamera verfügt über einen 12,3-Megapixel-Bildsensor und bietet einen Empfindlichkeitsbereich mit Werten zwischen ISO 200 und 3200 (erweiterbar auf 100 - 6400). Zur Ausstattung gehören auch ein ausklappbarer Blitz und eine Live-View-Funktion. Bei der Signalverarbeitung setzt Nikon auf das innovative EXPEED-Bildverarbeitungssystem. Eine hohe Bildqualität soll zudem durch den Bildsensor-Reinigungs-Mechanismus, aktives D-Lighting und Picture Control gewährleistet werden.

Die D5 000 verfügt über 19 Motivprogramme, die vor allem SLR-Einsteigern zu gelungenen Aufnahmen verhelfen sollen. Mit D-Movie ist auch eine Videofunktion an Bord. Vertonte Filmsequenzen können in HD-Qualität aufgenommen und auf HD-tauglichen TV-Geräten sogleich abgespielt werden. Für eine möglichst einfache Aufnahme von unbewegten Motiven bietet die Kamera vier verschiedene Autofokusarten mit Kontrasterkennung für stets optimale Schärfe und Bildqualität.

Inklusive eines passenden Objektivs setzt Nikon den Preis für die D5 000 bei knapp 800 Euro an. www.docma.info/5953.html

Kalibrierwürfel für Fotografen

Das neueste Produkt aus dem Hause Datacolor ist ein Würfel, der Fotografen dabei helfen soll, die Bildkorrektur im Raw-Workflow zu vereinfachen, indem er die Kalibrierungsdaten für die Raw-Entwicklung liefert. Zur Datenerfassung wird der Würfel lediglich einmal für eine Reihe von mehreren Bildern der gleichen Aufnahmesituation fotografiert. Raw-Bilder, die unter gleichen Lichtverhältnissen entstanden sind, können so im Raw-Konverter exakt aufeinander angepasst werden.

Der Würfel bietet zwei neutrale 18%-Grauflächen, eine weiße und eine schwarze Fläche sowie ein kleines schwarzes Loch für das Einfangen absoluter Schwarzwerte. Die oben befestigte Chrom-Kugel dient zur Kontrolle von Spitzlichtern.

www.docma.info/582S.html



Stifttablett für Profis

Mit Intuos4 stellt Wacom ein Stifttablett-System für den professionellen Einsatz vor, das gegenüber dem Vorgängermodell eine deutlich verbesserte Leistung und mehr Funktionen bietet. Wichtigste Neuerung ist eine innovative Stift-Technologie, die auch extrem leichte Berührungen des Stifts auf der Tabletoberfläche registrieren soll und insgesamt 2 048 Druckstufen erkennt - doppelt so viele wie bisher. Auch das Design wurde überarbeitet. Spezielle Tools erlauben die Optimierung von Workflow und Produktivität. Das Intuos4 ist in vier Größen zu Preisen zwischen 225 Euro und 800 Euro erhältlich. Ein ausführlicher Test ist für die nächste DOCMA-Ausgabe geplant, www.docma.info/5867.html

HD-Hybrid-Kamera

Als weiteres Mitglied der Micro-Four-Thirds-Familie hat Panasonic die DMC-GH1 vorgestellt. Die Hybrid-Kamera vereint die Qualitäten einer Spiegelreflexkamera mit denen einer Videokamera. Der Neuzugang ist in der Lage, Videos in Full-HD-Auflösung aufzunehmen. Mitgeliefert wird ein speziell für Videoaufnahmen optimiertes 10-fach-Superzoom mit Bildstabilisator, das durch eine kontinuierliche und geräuscharme Fokussierung und eine nahtlose Blendensteuerung beim Filmen punkten soll. Unterstützt wird die Videofunktion durch einen neu entwickelten Highspeed-LiveMOS-Sensor mit 12,1 Megapixel Auflösung und den Venus-Engine-HD-Bildprozessor. Die Kamera unterstützt den Fotografen mit einer Vielzahl moderner Automatikfunktionen. Wie bereits bei der DMC-G1 wurden ein elektronischer Live-View-Sucher, ein dreh- und schwenkbarer LCD-Monitor sowie ein Ultraschall-Staubschutzfilter integriert.

Die LUMIX DMC-GH1 soll in den Gehäusefarben Schwarz und Rot ab Juni dieses Jahres für 1 550 Euro erhältlich sein, www.docma.info/5785.html



FREELOADS

KOSTENLOSES MATERIAL FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



REVOLUTIONART Issue 8
Raise the heavy spirits of Rock!
www.revolutionartmagazine.com



VEKTORIKA MAGAZINE 10
Character Design Issue
www.vektorkunkie.com/mag.html



FREE TEXTURE STOCK PHOTOGRAPHY
www.urbandirty.com/

Blendfreie Display-Schutzfolie

Bei gängigen Display-Schutzfolien entstehen oft Beeinträchtigungen durch Reflexe, Blasen oder Kratzer auf der Folie. Den neuen Schutzfolien von Kaiser Fototechnik sollen diese Mängel nicht anhaften. Eine spezielle Hartvergütung verleiht ihnen ihre Kratzfestigkeit. Eine blendfreie Oberfläche soll durch eine Antireflex-Beschichtung garantiert werden. Darüber hinaus verspricht Kaiser eine blasenfreie Montage ohne Hilfsmittel. Die Display-Schutzfolien gibt es fertig zugeschnitten für 2,5-, 2,7- und 3-Zoll-Displays. Die empfohlenen Verkaufspreise liegen zwischen 9 und 10 Euro, www.docma.info/5912.html

Dia-Scanner mit Display

Der baden-württembergische Spezialist für Dia-Technologie reflecta präsentiert mit dem x³-Scan die Weiterentwicklung der früheren "x-Scan"-Generationen. Der neue Durchlicht-Scanner arbeitet mit 3 weißen LEDs und verfügt über ein 2,4 Zoll großes LCD-Display zur Bildwiedergabe. Gescannt wird über einen CMOS-Bildsensor mit einer optischen Auflösung von 1 800 x 1 800 dpi. Für einen Farbscan in dieser Auflösung wird laut Anbieter nur noch eine Sekunde benötigt. Das Gerät besitzt einen internen Speicher von 32 MB und einen integrierten SD-Kartenslot. Über einen TV-Out-Ausgang kann es an Fernseher und über einen USB-Port an alle PCs und Notebooks angeschlossen werden. Die mitgelieferten Filmhalter fassen entweder 3 gerahmte Dias oder Filmstreifen mit bis zu 6 Bildern. Der reflecta x³-Scan ist für 200 Euro im Fachhandel erhältlich www.docma.info/5919.html



PHOTOSHOP-CONVENTION

Jetzt steht der Termin für die deutsche Photoshop-Convention fest: Sie findet vom 26. bis 27. November 2009 in München statt. Wie in den Jahren zuvor gibt es ein breites Workshopprogramm, das zusammen mit Vertretern der DOCMA-Redaktion erarbeitet wurde. Geplant ist neben der Mitwirkung der deutschen Photoshop-Prominenz auch die Teilnahme amerikanischer Photoshop-Größen, ein Stipendienprogramm und ein Live-Fotoshooting. Mehr Infos unter: www.photoshopconvention.de

Web KLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



FOTOGRAFEN

1. BRYAN F. PETERSON
www.bryanfpeterson.com
2. DAVID SACKS, NEW YORK
www.davidsacks.com
3. GABRIELE RIGON, ITALIEN
www.gabrielerrigon.it
4. TIM FLACH, LONDON
www.timflach.com
5. MARC WIENS, CHICAGO
www.markwiens.com
6. RAYMOND MEIER, NEW YORK
www.raymondmeier.com
7. MARTIN OEGGERLI, BASEL
www.micronaut.ch
8. DAVID MAITLAND, ENGLAND
www.davidmaitland.com

AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



1. MÜNCHNER STADTMUSEUM

Fast 25 Jahre nach der legendären Ausstellung „Das Aktfoto“ widmet das Münchner Stadtmuseum diesem Genre bis zum 13.9.09 wieder eine eigene Ausstellung. Denn trotz allgegenwärtiger Bilder nackter Körper hat der Mensch im Adamskostüm nichts von seiner Anziehungskraft verloren. www.stadtmuseum-online.de

2. BERLINISCHE GALERIE

Die Ausstellung Zeitaschnitte bis zum 31.8.09 zeigt Fotomontagen von John Heartfield aus den Jahren 1918-1938. www.berlinischegalerie.de

3. HAUS DER FOTOGRAFIE

Die erste Werkschau des Fotografen Wolfgang Zurborn unter dem Titel „Drift - Fotografien 1980-2006“ wird bis zum 16.8.09 in den Deichtorhallen präsentiert. www.deichtorhallen.de

Fotos: 1. Bert Stern 2. John Heartfield 3. Wolfgang Zurborn



Canon Pixma Pro 9500 Mark II

Um den professionellen Anspruch hervorzuheben, erhält Canons neuester A3+-Fotodrucker den von der Profifliga der EOS-Kameras entliehenen Modell-Zusatz Mark II. Gegenüber seinem Vorgänger, dem Pixma Pro 9500 soll er durch schnelleres Arbeiten, größere Medienauswahl und neue Funktionen wie das Speichern von Kalibrierungsdaten im Gerät glänzen. Wie beim Vorgängermodell setzt Canon auf zehn pigmentierte Lucia-Tinten. Mit den Tinten Matt-Schwarz und Foto-Schwarz kann sofort wahlweise auf Glanz- oder Mattpapier gedruckt werden. Der Profidrucker unterstützt ICC-Profile für eine Reihe von Spezialmedien. Dazu zählen Barytpapier, Leinwand und zahlreiche Fine-Art-Medien. Mithilfe der Canon-Software, Colour Management Tool Pro 2" und ausgewählten Farbkalibrierungssystemen von X-Rite lassen sich benutzerdefinierte ICC-Profile für diverse Papiermedien erstellen. Der Pixma Pro 9500 Mark II kostet 750 Euro, www.docma.info/5896.html

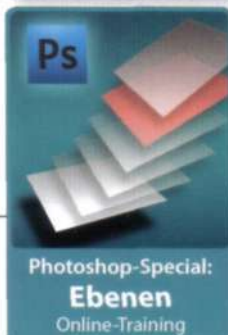
NEUE VIDEOWORKSHOPS

PHOTOSHOP-KNOW-HOW
FÜR OHR UND AUGE



1. CANDYGIRL

Knallige Beauty-Retusche Calvin Hollywood schafft einen Look, wie er mit fotografischen Mitteln kaum erreichbar wäre. Dabei geht er weit über eine normale Grundretusche hinaus und erzielt eine fast gemalte, illustrative Wirkung.



2. PHOTOSHOP-SPECIAL

Ebenen Heico Neumeyer erklärt in diesem Video-Training Photoshops Ebenentechnik. Sie erhalten eine Fülle von Gestaltungsideen und Techniken für professionelle Ergebnisse.

@ mehr Videoworkshops finden Sie unter www.docma.info/4964.html

33-Megapixel-Kamera von Mamiya

Noch vor der Marktreife von Leicas neuer Mittelformatkamera S2 überrascht Mamiya mit einer für das Profisegment erstaunlich preiswerten digitalen Mittelformatkamera, die allerdings vorerst nur in den USA erhältlich sein wird. Die DL33 ist eine Kombination aus dem Mamiya 645AFD III-Kamerasystem mit verbessertem Autofokusmotor und dem 33-Megapixel-Digitalrückteil Aptus-II 7 von Leaf. Der Sensor des neuen Kamerasystems bietet mit 48x36 mm die doppelte Fläche des Sensors einer Vollformat-Spiegelreflexkamera. Er soll einen Dynamikumfang, 12 Blendestufen und einen Empfindlichkeitsbereich von 50-800 ermöglichen. www.docma.info/5849.html



TRENDKÖPFE

Frauen, Stoffe und Trends sind die Themen von **Boris Bärmichl**. Aus dieser Mischung lässt er emotionale Porträts entstehen, die nicht nur Modelabels zu schätzen wissen. | **Christoph Künne**

Modelfotografie gehört sicherlich zu den hintergründigsten und damit spannendsten Bilderwelten. Wer sich jedoch als unbedarfter Laie die Anzeigen und Image-Strecken der Modelabels anschaut, weiß oft gar nicht, was die Bilder ihm sagen wollen. Ein Beispiel: Da steht eine nicht im herkömmlichen Sinne schöne Frau im hellen Kleid in einer heruntergekommenen Industrie-Umgebung. Bildstimmung und Farbigkeit vermitteln ein Gefühl von Tristesse und Einsamkeit. Das Kleid hat einen ungewöhnlichen Schnitt, ist im Bild aber kaum mehr als ein seltsam heller Fleck im Kontrast zu eher dunklen Umgebungsfarben. Auch wenn nach kurzem Nachdenken wahrscheinlich ist, dass für die Bekleidung geworben wird, mag der rationale Betrachter nicht nachvollziehen, warum er dieses Kleid nun kaufen sollte.

Boris Bärmichl erklärt die hier wirksamen Mechanismen, indem er sich auf die vorhandenen inhaltlichen und formalen Brüche konzentriert: „Die junge Frau inmitten der alten, heruntergekommenen Umgebung enthält gleich mehrere starke Kontraste, mit denen die Aufmerksamkeit des Betrachters geweckt werden soll. Die emotionale Komponente baut auf einem Kontrast zwischen Bild und Bildumgebung auf. Dort sind in erster Linie schöne und fröhliche Bilder zu sehen, wodurch die düstere Stimmung umso besser in die Wahrnehmung vordringt.“ Am Ende, so hoffen die Auftraggeber, wird das umworbene Objekt umso deutlicher wahrgenommen, je mehr es sich von seiner Umgebung entfremdet, je mehr es mit den Sehgewohnheiten bricht.



Boris Bärmichl hat fast zwanzig Jahre als Technologiescout gearbeitet, bevor er vor fünf Jahren die Fotografie entdeckte.

Nach zwei Jahren intensiven Spielens" konnte er sich mit seiner Bildsprache in der Modebranche etablieren. Zu seinen Kunden zählen neben Verlagen wie Burda und SZ an die dreißig Modelabels.

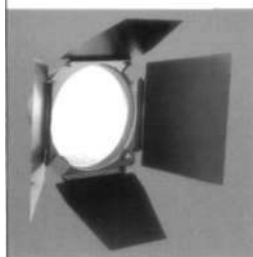
Die Auseinandersetzung mit Mode, mit Stoffen und mit Entwürfen beschäftigt Bärmichl schon seit seiner Jugend. Beruflich ging er allerdings zunächst andere Wege, bis es ihn über die Fotografie, die als Ausgleich zum Beruf geplant war, wieder in die Modewelten zurückzog. Die Kombination aus Mode und Fotografie ergab sich für ihn in dem Moment, als er in seinen fotografischen Experimenten die Kontrolle über das (Studio-)Licht gewonnen hatte und begann, seine Models selbst zu schminken und unter Zuhilfenahme von Stoffen zu inszenieren. Erst kamen Unternehmen auf ihn zu und wollten bestimmte Bilder kaufen, später erwuchsen daraus Aufträge, in Zusammenarbeit mit Agenturen ganze Strecken zu fotografieren.

Inzwischen hat Boris Bärmichl genug von der Branche gesehen, um die Welt der emotionalen Modefotografie grob in zwei Bereiche einteilen zu können: Den einen, dessen Akteure unter Hochdruck um die Welt reisen, heute in London, morgen in New York und übermorgen in Tokio, „shooten“. In diesem Jet-Set-Kosmos entstehen Bilder, die zumeist nur die visuell attraktiven Ausschnitte des Highspeed-Drogen-Jetlag-Lebensstils spiegeln. Die andere Richtung ist bodenständiger. Ihre Produzenten suchen nach dem Feinen im Kleinen. Die Ergebnisse leben weniger vom Moment als vielmehr vom Konzept, sind inszeniert, erzählen Geschichten, erzeugen angenehme Gefühle und kommen ohne brachiale Kontraste aus.

Eine Sonderklasse der Modefotografie sind die Modeporträts. Sie wollen in erster Linie eins: Schönheit zeigen - und das mit Stil. Im Umkehrschluss heißt das, ein Modeporträt darf kein normales, natürliches Bild werden. Entsprechend kommt man bei solchen Projekten weder um eine Visagistin herum noch um künstliches Licht. Künstlichkeit ist das Gegenteil von Natürlichkeit, und so haben diese Bilder fast schon die Verpflichtung, ein Stück weit klinisch-künstlich zu wirken. Dabei helfen einfarbige Hintergründe ebenso wie kunstvoll, aber keinesfalls unauffällig oder alltagspraktisch aufgetragenes Make-up, gestylte Haartrachten und das passende Outfit. Die Kleidungsstücke stehen weniger im Vordergrund als der Schmuck.

Die Künstlichkeit bezieht sich auch auf die Bildgestaltung. Der Fotograf arbeitet normalerweise nach einem zuvor erdachten Konzept, das schon in der Planung seine endgültige Form findet und nicht erst vor Ort. Am Set entstehen mithilfe der zuvor besorgten Accessoires nur noch Variationen der Idee. Neben den Themen ist die Wahl des Models ein oft unterschätzter Punkt. Es reicht nicht aus, wenn man einfach nur ein „schönes“ Model bucht. Vielmehr kommt es gerade in diesem Bereich darauf an, Frauen zu finden, die „besonders“ aussehen. Die Besonderheit können auffällig große oder interessant geformte Lippen, Nasen oder Augen sein.

In aufnahmetechnischer Hinsicht zählt eine Maxime mehr als alle anderen: Man braucht Studiolicht und davon viel, denn die Bilder müssen strahlen. Boris Bärmichl erklärt auf den folgenden Seiten anhand verschiedener Beispiele seine bevorzugten Beleuchtungs- und Nachbearbeitungstechniken.



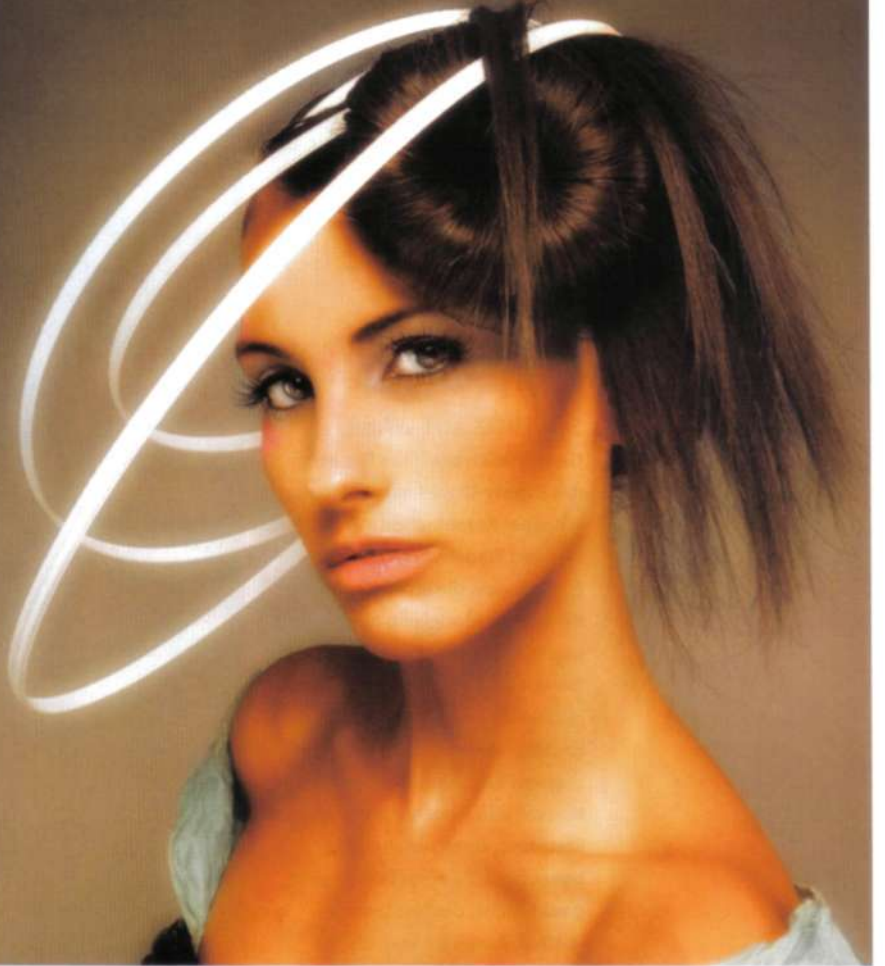
FLÜGELTOR Flügeltor-Vorsätze kennt man in der Regel von Filmsets, wo sie mit ihren vier Klappen an allen Seiten dazu helfen, dem Licht eine Richtung zu geben. Öffnet man die Flügel oben und unten ganz und schließt die seitlichen soweit, dass das Licht nur durch einen schmalen Schlitz austritt, bekommen sie eine Bedeutung für Modeporträts. Das durch den Schlitz austretende Licht ist sehr hart und arbeitet dadurch Konturen gut heraus. Stellt

man jeweils rechts und links des Models eine entsprechend eingestellte Lampe mit Flügeltor-Vorsatz als Lichtzange auf, kann man in Kombination mit einer Front- und einer Hintergrundbeleuchtung plastische Konturen des Gesichts herausarbeiten.

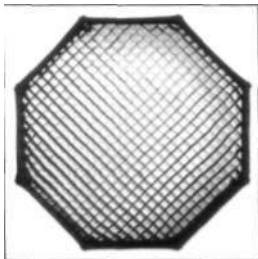


OKTAGON

„Oktagon“ ist der Name für eine achteckige Lichtwanne, die sich mit ihren 220 Zentimetern Durchmesser, wenn schon nicht als vollwertiger Indoor-Sonnenerersatz, so doch zumindest als Lichtfluter eignet. Die Leuchte steht 45 Grad versetzt zum Model, damit das Ergebnis nicht zu glatt wirkt. Der Hintergrund wird mit zwei zusätzlichen Spots beleuchtet, um zu verhindern, dass die Helligkeit nach hinten hin abfällt.

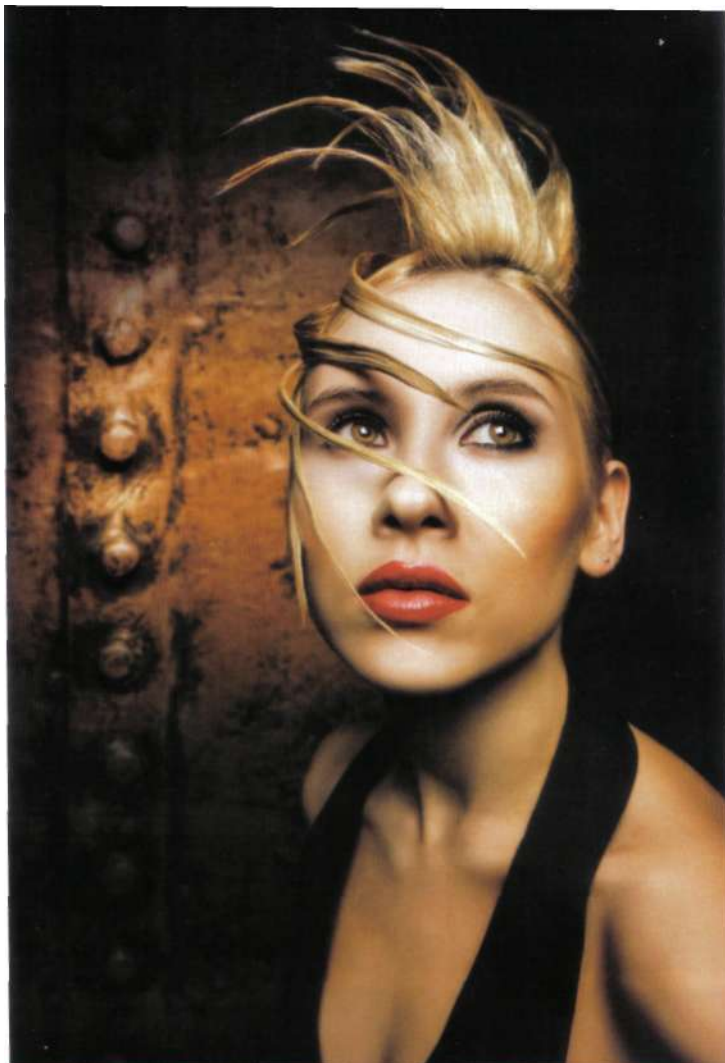


BEAUTY DISH Die einfachste Form, Modeporträts auszuleuchten ist der sogenannte „Beauty Dish“. Dabei handelt es sich um einen runden Leuchtensvorsatz mit etwa 60 Zentimeter Durchmesser. Die Leuchte wird im 45-Grad-Winkel oberhalb des Models positioniert. Solche Vorsätze gibt es für hartes und für weiches Licht. Die Weiche-Licht-Variante eignet sich für Frauenporträts und Mode, weil das Licht Unebenheiten auf der Haut kaschiert. Die Version mit dem harten Licht betont Falten und Strukturen, weswegen man es für Männerporträts einsetzt, bei denen es auf Markanz ankommt.



SOFTBOX MIT WABE

Ganz ähnlich wie beim Einsatz des Beauty-Dishes arbeitet man mit einer Kombination aus Softbox und Wabenvorsatz. Also als Einzellampe, die im 45-Grad-Winkel das Model von oben ausleuchtet. Während normale Wabenvorsätze aus Metall bestehen und direkt vor den Lampenkopf gesetzt werden, schraubt man in diesem Fall zunächst eine Softbox vor und klebt auf diese mit Klettband einen weichen Wabenauflage. Das Ergebnis ist eine ganz weiche, der Haut schmeichelnde Ausleuchtung, die in Anlehnung an typische Atelierbeleuchtung als „Rembrandt-Licht“ bezeichnet wird.



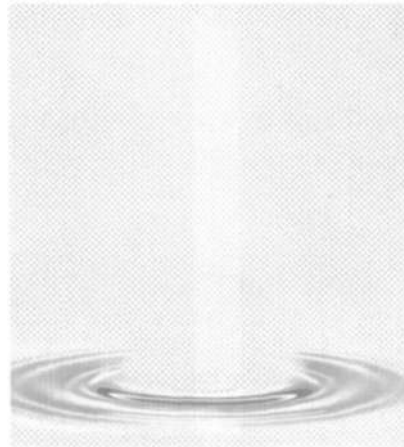
HINTERGRUNDAKZENT Ähnlich einem Spot, mit dem manche Bühnenshows die Dramatik steigern, verstärkt sich der Eindruck, den ein Modeporträt vermittelt, wenn man einen Lichtspot auf dem Hintergrund platziert. Um das Licht aus einer größeren Entfernung gerichtet auf den Hintergrund zu setzen, nutzt man einen „Akzent-Tube“ genannten Vorsatz, der aus einer in der Länge veränderbaren Röhre besteht. Beleuchtet man das Model zusätzlich von vorne mit zwei quer eingesetzten, als „Stripelights“ bezeichneten langen und schmalen Softboxen, entsteht eine Beleuchtungssituation wie auf diesem Bild. Damit man den Einsatz der Stripelights nicht in der Augenreflexion sieht, empfiehlt es sich, das Model damit von oben und unten anzuleuchten.

Milchbad

Einen Menschen für ein Bild in Milch baden zu lassen, ist aufwendig. Einfacher lässt sich so eine Bildidee mit einer Acrylplatte, einem Wassereimer und Photoshop umsetzen.



Ausgangsbild für diese Montage ist ein Foto des Models, auf dem ihr Kopf durch eine milchig-weiße Acrylplatte ragt. Hier ist der Ausschnitt, der nötig war, um den Kopf ohne Schürfwunden an diese Stelle zu bekommen, bereits überstempelt.



Der Wasserkreis entstand aus einer Fotoserie, für die ich einen Stein immer wieder in einen weißen, mit Wasser gefüllten Topf geworfen habe. Wichtig für die spätere Montage war es, auf eine einheitliche Aufnahme-perspektive von Kopf und Wasseroberfläche zu achten.



Um den Eindruck, dass es sich hier um ein Milchbad handelt, zu verstärken, habe ich anschließend zunächst die Haut in mehreren Schritten aufgehellt.



Ein wenig Weichzeichnung in den Konturen der Haare unterstreicht den Effekt zusätzlich und schließt die Bearbeitung in diesem Fall ab.



Glamourlook

Der Eindruck eines Menschen auf einem Bild hängt maßgeblich von den Kontrasten ab. Je hochwertiger das Ergebnis wirken soll, desto mehr muss man die Kontrastdetails feinjustieren.



Auch in diesem Bild sind die Bildwirkung und die Bildstimmung schon weitgehend im Ausgangsfoto festgelegt.



In Photoshop werden die Kontraste insgesamt zunächst ein klein wenig eingeweicht, was der Hautstruktur schmeichelt, die Frisur aber zu weit in den Hintergrund treten lässt.



Daher habe ich die Ausgangsebene erneut kopiert, sie geschärft und das Ergebnis nur auf die Haare angewandt. Um die Person hinter die Plastikelemente zurücktreten zu lassen, erzeugte ich eine neue Ebene mit der bisherigen Bearbeitung (Strg/Befehl+Alt+Shift+E), entsättigte sie um rund 50% und trug, diese Bildversion wieder per Ebenenmaske nur auf den Haut- und Haarbereich auf, so dass die orangenen Bildflächen farblich voll erhalten blieben.



Zum Abschluss habe ich dann die Bildränder mit einer per Pinsel und schwarzer Farbe angelegten Vignette abgedunkelt. Damit wird das Bild zum einen stärker begrenzt, zum anderen lenkt man so den Blick des Betrachters subtil zur Bildmitte.

Perfekter Mund

Bilder wie dieses leben

zwar in erster Linie von

der fotografierten Idee

und den Accessoires, ihre

Perfektionierung erfahren sie

allerdings am Rechner.



Der wichtigste Aspekt, der aus einem normalen Bild eins mit symbolhaftem Charakter macht, ist die Reduktion des Persönlichen. Das beginnt mit der Beschränkung des Bildausschnitts auf einen Teil des Gesichts - vorzugsweise einen ohne Augen und endet mit dem Entfernen aller für die Person typischen Merkmale wie Leberflecken, Hautspezifika oder auch Aufnahmefehler. Hier etwa die klar erkennbaren Beleuchtungsreflexe, die aus dem Bild retuschiert wurden.



Nach Aufhellung der Haut werden die Bildkontraste und die Farben verstärkt, was zur Steigerung der Künstlichkeit führt. Je nachdem, wie perfektioniert das Ergebnis am Ende erscheinen soll, folgt zumeist ein zweiter Retuschenedurchgang, der - wie im Beispiel (rechts) - noch einmal die Haut glättet, die Zähne weißt und die Knackigkeit der Kontraste erhöht. Erkennt man solche Retuschen erst auf den zweiten oder dritten Blick, ist das ein Qualitätsausweis für die Ausgangsaufnahme beziehungsweise den Fotografen. •





Autowerbung *auf russisch*

Von Berlin aus arbeitet der niederländische Fotograf **Joris van Velzen** für osteuropäische Kunden. DOCMA begleitete ihn bei der Entstehung eines Mitsubishi-Anzeigenmotivs für den russischen Markt. | **Christoph Künne**

Joris van Velzen versteht sich in erster Linie als Fotograf. Für seine Arbeit bedeutet das, er versucht seine Bilder, soweit es technisch möglich ist, mit der Kamera aufzunehmen. Nur die Bildteile, die zum Fotografieren zu teuer, zu aufwendig oder unmöglich sind, dürfen im Rechner entstehen. Dieser heute fast schon etwas altmodisch erscheinende Ansatz ist für den studierten Linguisten kein künstlerisches Dogma, sondern eine Form von Pragmatismus: „Ich werde immer wieder gefragt, warum ich bei Automotiven weitestgehend auf 3D und CGI (Computer Generated Imagery) verzichte.“

Die Antwort ist einfach: Fotografieren ist billiger, außer der Wagen ist noch gar nicht gebaut oder er soll auf einem Berggipfel fotografiert werden, zu dem keine Straße führt. In allen anderen Fällen bringt 'echte' Fotografie Preisvorteile, wenn man - wie ich - mit Mini-Teams und überschaubarem Technikaufwand arbeitet.

Neben der finanziellen Seite profitiert aber auch das Bild. Fotografierte Bilder haben einen natürlicheren Charme, es gibt zwangsläufig richtige Bildfehler und nicht nur solche, die mit großem Aufwand

von den 3D-Perfektionisten dazugerechnet worden sind. Kurz, die Resultate sind nicht so 'clean', im Ausland sagt man auch gerne, sie sind nicht so 'deutsch'."

Der Hintergrund des hier gezeigten Projekts ist schnell erzählt: Die Vorstellung des neuen Mitsubishi Lancers auf dem russischen Markt wurde von drei Fernsehspots unterstützt, in denen das Auto von Monstern verfolgt wird und diesen - natürlich - immer entkommt. Die Filme waren in einer stilistischen Mischung aus düsteren Sin-City- und Film-Noire-Ästhetikelementen gehalten und sollten sich von anderen TV-Autowerbespots durch ihre Kino-Machart abheben. Van Velzens Aufgabe bestand nun darin, eine dem vorgegebenen Stil gemäße Adaption der Optik für Print-Anzeigen in Magazinen umzusetzen, die als Reminder funktionierten.

Er musste also nicht exakt Szenen der Filme nachstellen, sondern „nur“ Bilder machen, die mit den Stilmitteln spielten und so die Stimmung der Filme trafen, damit im Kopf des Betrachters die Verbindung zwischen Anzeige und Fernsehspot entstehen konnte.



Ausgangsbilder

An einem grauen Novembertag entstanden die Ausgangsbilder in einem Gewerbegebiet in Triest innerhalb weniger Stunden kurz vor Beginn und während der Dämmerung. Mit dem Blick auf Kostenoptimierung blieben Team und Ausstattung sehr übersichtlich. Der Wagen wurde halb unter einem alten Krahn geparkt, die Straße gesperrt, der Kamerastandpunkt festgelegt, und dann machten sich zwei Beleuchter daran, mit einem HMI-Strahler das Set auszuleuchten. Während man normalerweise die Szenerie mit mehreren Spots beleuchten würde, haben van Velzen und sein Team die Lichtsetzung nach und nach vorgenommen und von jedem Aspekt eine Aufnahme gemacht.

Mal strahlt die Leuchte als untergehende Sonne von hinten, mal sind mithilfe von Folien farbige Spots auf die Wände gesetzt. Um Umgebungsreflexionen des Lacks zu vermeiden, entstanden weitere Bilder, nachdem neben dem Auto große Aufheller positioniert worden waren.

Zum Abschluss haben die Assistenten das Fahrzeug nacheinander vorne und hinten aufgebockt, die Räder gedreht und so durch Langzeitbelichtungen die spätere Fahrdynamik als Bildbausteine abgelichtet. Wichtig war es bei allen Bildern, auf denselben Kamerastandpunkt und die gleiche Brennweite zu achten, damit die späteren Anpassungen in Photoshop im Rahmen blieben.

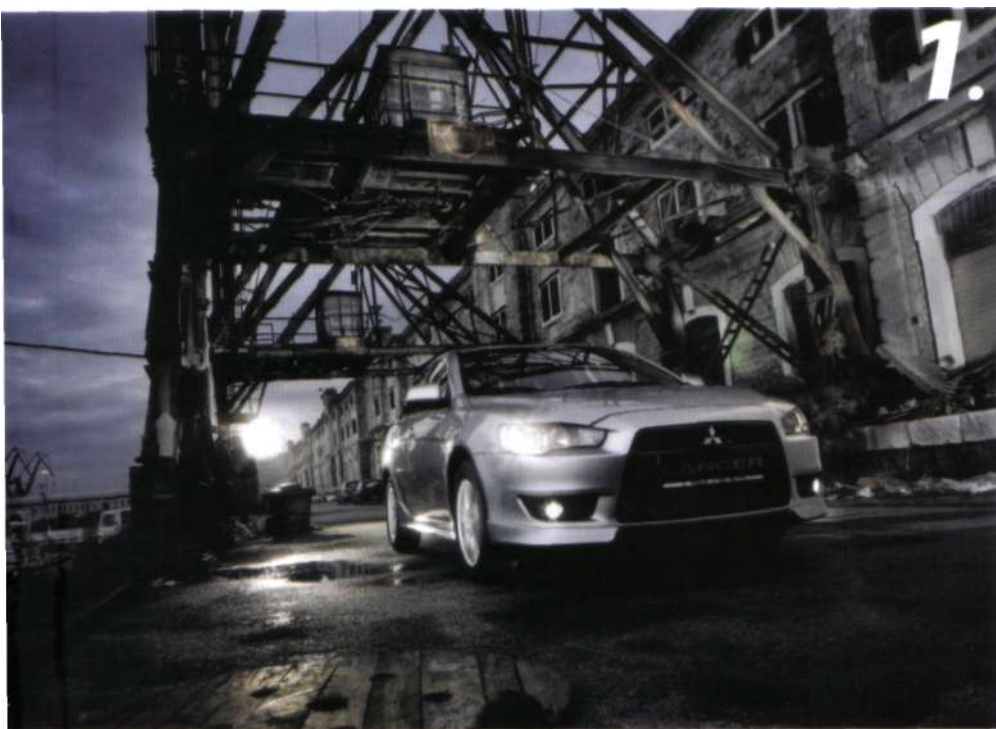


Joris van Velzen

Der gebürtige Niederländer betreibt Fotostudios in Berlin und Moskau. Er fotografiert nach eigenem Bekunden vornehmlich Dinge, die sich nicht zu schnell bewegen. Mehr infos unter:

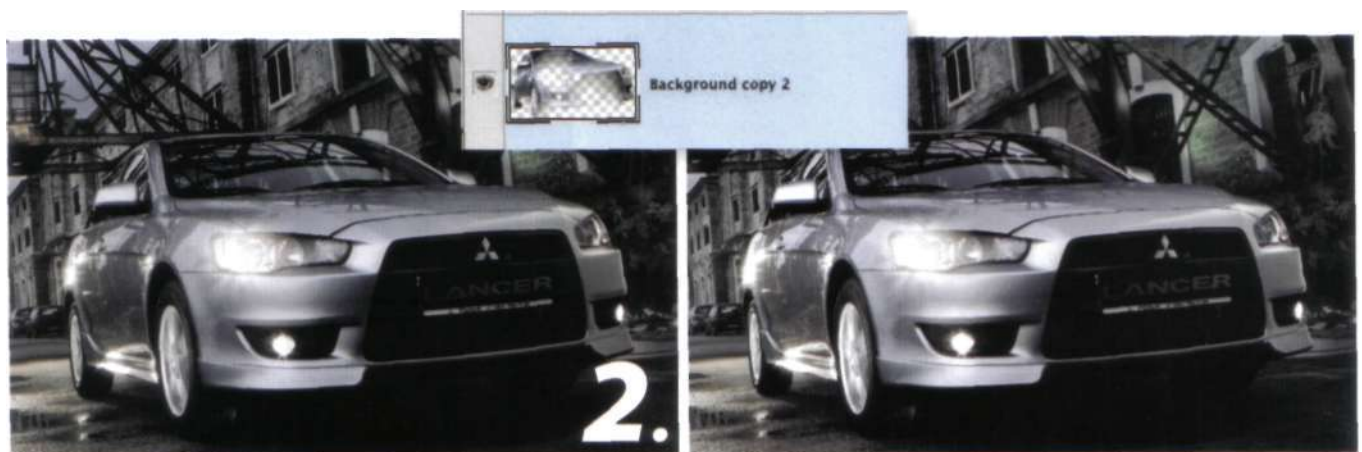
www.jorisvanvelzen.com





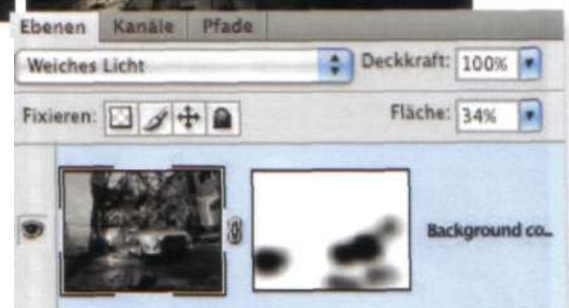
Motivmontage

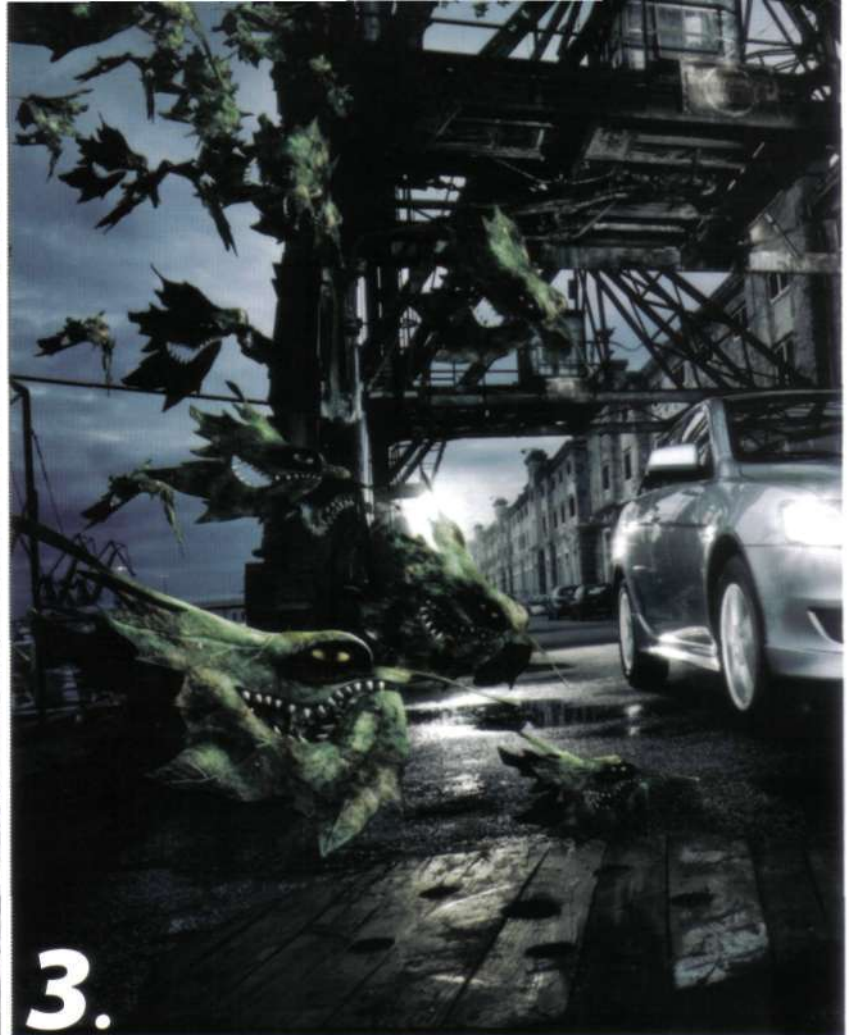
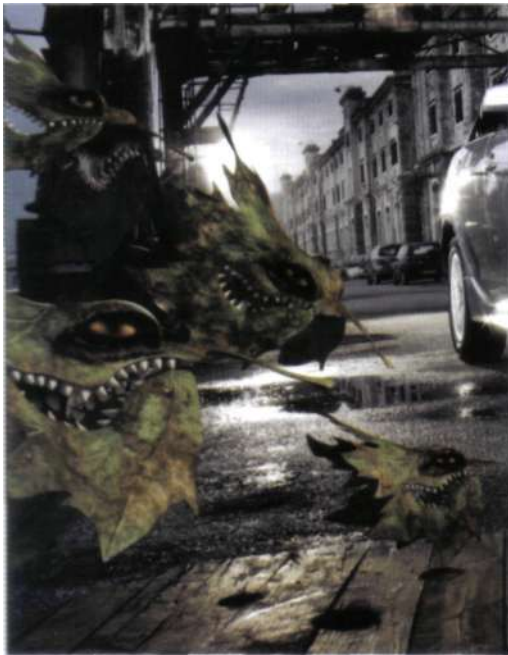
Das runde Dutzend Ausgangsbilder lud van Velzen für die Postproduktion nach der Raw-Konvertierung - teilweise in mehreren verschiedenen Fassungen - als Ebenen in eine Photoshop-Datei. Dort entstand unter Zuhilfenahme von Ebenenmasken die endgültige Fassung des Autos innerhalb kürzester Zeit. Van Velzen nahm einfach das Beste aus den Bildern, indem er die verschiedenen Belichtungen mit der DRI (Dynamic Range Increase)-Technik kombinierte. Jedes Bilddetail wurde auf den Prüfstand gestellt und dann um die beste der vorhandenen Belichtungen ergänzt. Durch die identische Kameraperspektive gab es keinerlei Anpassungsprobleme - bis auf die rotierenden Räder, die ja wegen der Aufnahmetechnik im Original etwas oberhalb ihrer späteren Bildposition belichtet worden waren.



Kontrastverstärkung

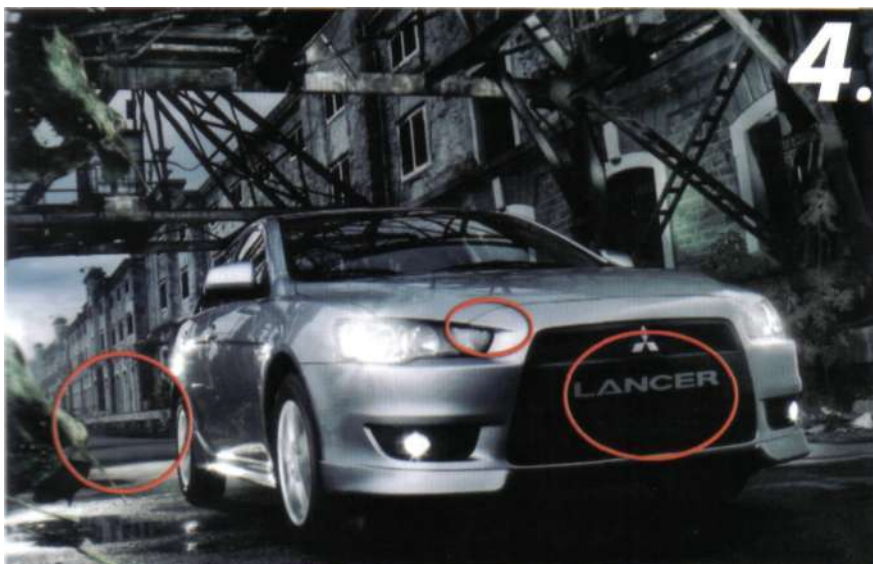
Um dem Bild etwas mehr Knackigkeit in den Kontrasten zu geben - ein Effekt, den man nicht über-treiben sollte -, arbeitet van Velzen mit zwei Tricks: Zunächst stellte er die Fahrzeugkarosserie frei, dupliziert sie und verstärkte mit der Gradationskurve die Kontraste. Danach erzeugte er eine Schwarzweißkopie des gesamten Bildes, verrechnete diese im Modus „Weiches Licht“ reduzierte die „Fläche“ auf 35% und entfernte mit einer Ebenenmaske die Überlagerungen, die jetzt Details in den Tiefen zulaufen ließen. An dieser Stelle steht die Grundstimmung des späteren Motivs. Die bisherige Arbeitszeit des Fotografen beläuft sich auf zweieinhalb Stunden Fotografie und eineinhalb Stunden Photoshop, also zusammen vier Stunden.





3 D-Monster

In der Filmwerbung wird der Lancer von blattförmigen Monstern verfolgt. Da diese Wesen in einem 3D-Programm entstanden waren, konnte van Velzen sie direkt in Photoshop Extended laden und als Ebenen positionieren. Damit sie sich realistischer in das Bild einfügten, war es allerdings nötig, für die beiden bodennahen handgemalte Schatten einzufügen. Dennoch wirkten die Monster hier noch zu künstlich, weil sie bisher kaum mit der Lichtstimmung harmonierten. Der Fotograf passte zunächst die Überstrahlungen der HMI-Sonne an und belebte danach die Augen der Monster mit Lichtreflexen. Um die Künstlichkeit der 3D-Objekte weiter zu reduzieren, zeichnete er die Konturen weich, verstärkte ihre Lichter und Schatten und überlagerte das ganze Bild mit einem Farblock.



Finetuning

Erst im letzten Schritt erfolgten die Detailretuschen. So musste das Spaltmaß an der Motorhaube, also die Abstände der Fuge zwischen den Blechteilen, auf optische Ideale reduziert werden, der Kennzeichenhalter verschwand und ebenso die Details des Motors, die zuvor durch den Kühlergrill schimmerten. Auch die parkenden Autos im Hintergrund wurden entfernt. An ihre Stelle trat eine Bande, die zwar nicht wirklich logisch ist, aber als zusätzliche Bilddiagonale die Dynamik des Ergebnisses verstärkt. •

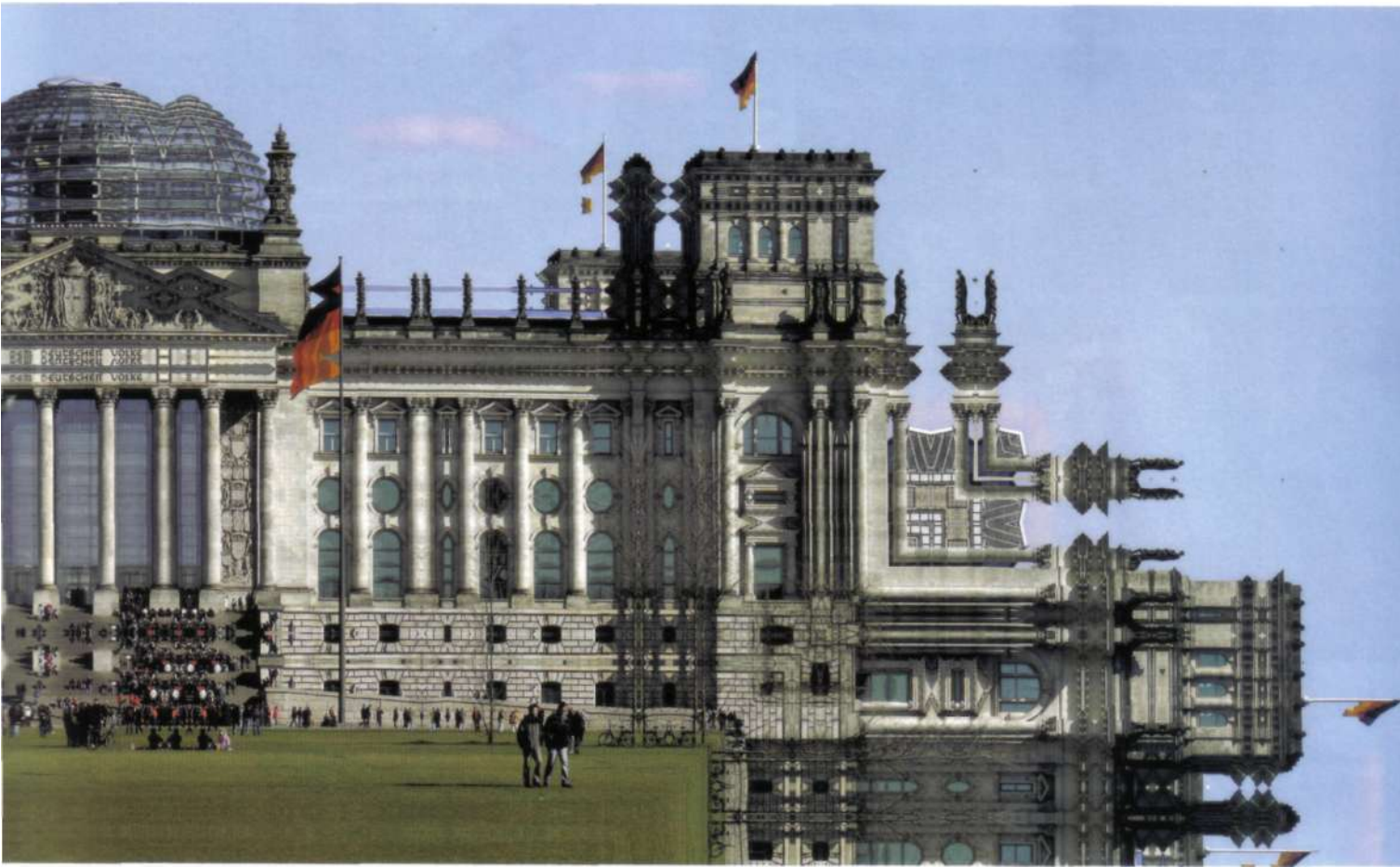


SPIEGEL



*Dem Ausgangsbild
des alten Berliner
Postfuhramtes
(links) sieht man
das künstlerische
Metamorphose-
potenzial nicht an.*





WELT

Die Faszination der aneinandergereihten Spiegelung hat den Berliner Künstler **Ronald Koltermann** in ihren Bann gezogen. Entstanden sind dabei über mehrere Jahre eindrucksvolle Zyklen, die das Thema in seiner ganzen Breite ausleuchten. | **Christoph Künne**



Ronald Koltermann ist ein Künstler der alten Schule. Einer, der sein Handwerk von der Pike auf gelernt, aber dennoch auf eine klassische Kunst-Karriere verzichtet hat. Einer, der für seine Kunst lebt. Koltermann versagt sich den künstlerischen Ideologien ebenso wie den Schulen. Er sieht sich als Beobachter seiner Lebenszeit und verzichtet auf gesellschaftliche Aussagen. Der Kunstmarkt interessiert ihn nur am Rande, wichtiger ist die innere Unabhängigkeit und die Durchsetzung der eigenen Vorstellungen von Qualität. Statt die Welt verbessern zu wollen, lässt er sich lieber von der Technik und ihren Möglichkeiten begeistern. In ihr hat er sein zentrales Thema gefunden. Nach Jahren der Beschäftigung mit Zeichnung und Ölmalerei entdeckte er Rechner schon in der Ära der Amigas von Commodore. Doch nicht aus der Perspektive des Computerfreaks um der Rechner selbst Willen, sondern als Künstler, der hier eine Erweiterung seiner Möglichkeiten fand. Bei seiner ersten Arbeit zum Thema Spiegelungen widmete er sich Motorblöcken. •

Fotos: Uli Staiger



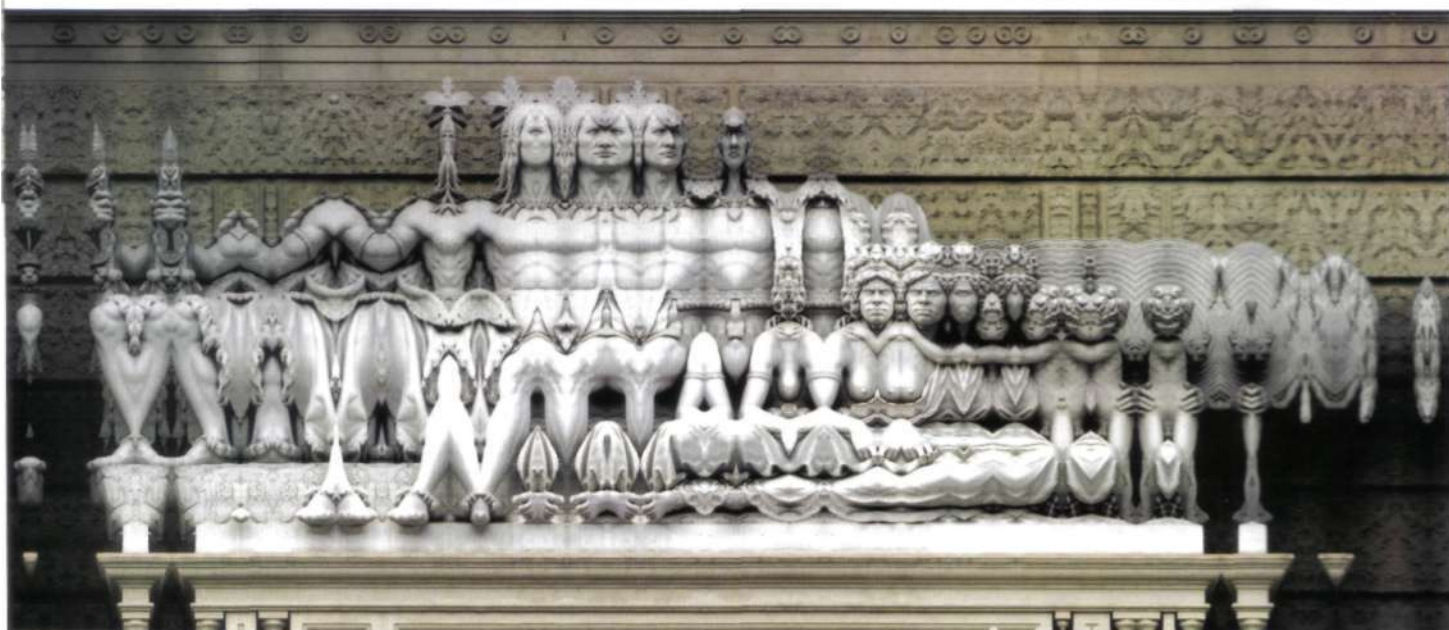
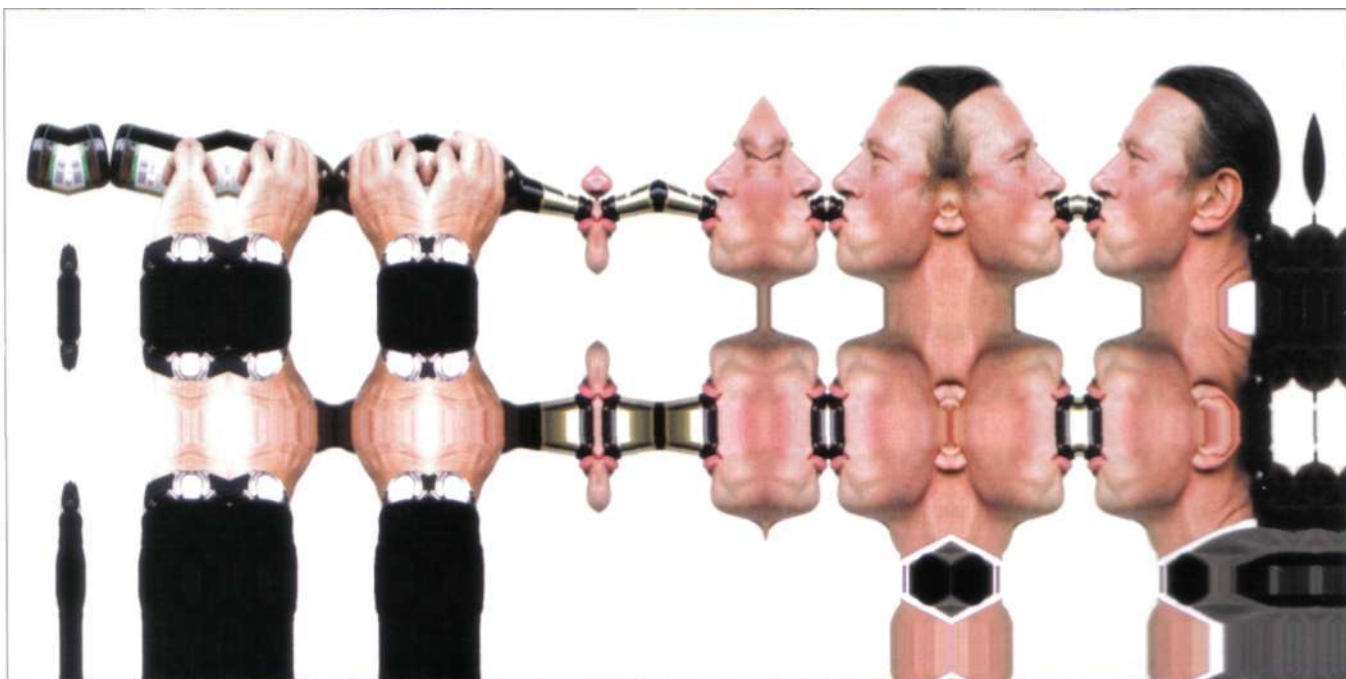
Ronald Koltermann
und Christoph
Künne im Gespräch
in Koltermanns
Berliner Atelier.

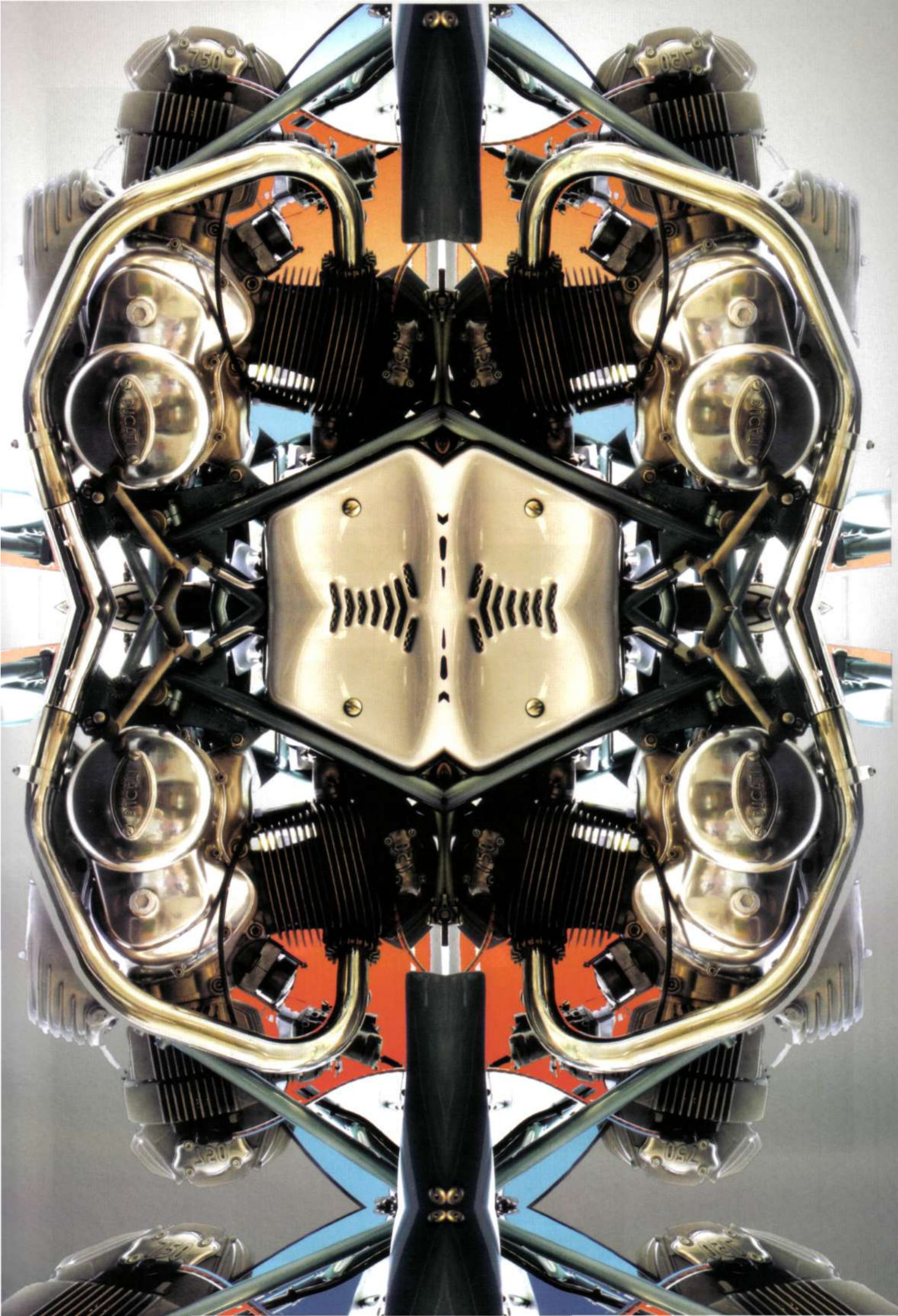


Fasziniert von der Wirkung multiplizierter Konterelemente entschloss er sich bald zum Motivwechsel und war erstaunt, wie anders die Ergebnisse aussahen.

„Ich fühlte mich plötzlich wieder ein Stück weit in die Malerei zurückversetzt und völlig neu inspiriert“, beschreibt er seine damaligen Erfahrungen. „Es ist ein Prozess, bei dem man mit Versatzstücken visuelle Skulpturen schafft und am Ende das erreicht, was sich jeder Fotograf wünscht: Ein Foto von etwas zu bekommen, was so nicht fotografierbar ist.“ Seine Motivwelten für die Ausgangsbilder fand Koltermann in erster Linie in der Architektur und in Fotos von Skulpturen. Aber auch Menschen und Stilleben boten vielfältige Möglichkeiten einer Verfremdung durch die Spiegeltechnik. >>

Koltermanns neueste Ausstellung findet Anfang September 2009 in Berlin statt. Informationen finden Sie auf der Internetseite www.koltermann.org







Um die Ecke spiegeln

Die Technik des „Um-die-Ecke-Spiegels“ ist technisch relativ trivial, nur muss man erstmal darauf kommen und dann ziemlich exakt arbeiten. Zunächst sucht man sich im Bild einen Bereich aus, der in dieser Form gespiegelt "funktioniert". Dafür eignen sich manche Muster, aber auch gerade Linien. Mit der Zeit und zunehmender Erfahrung stellt sich ein recht sicheres Gefühl ein, was wirkt und was nicht. Suchen Sie sich eine geeignete Spiegelachse im **Bild** und erzeugen Sie mit dem „Polygon-Lasso“-Werkzeug eine dreieckige Auswahl um diesen Bereich. Dann duplizieren Sie die Auswahl mit der Tastenkombination „Strg-/Befehlstaste+J“ und spiegeln diese mit dem entsprechenden „Transformieren“-Befehl. Das gespiegelte Element richten Sie mit dem „Drehen“-Befehl, bis der gewünschte Bildeindruck entsteht. Meist sind es etwa 90 Grad. Mit der manuellen Anpassung bestimmen Sie die Ebenmäßigkeit des Ergebnisses. Falls zum Schluss ein Teil des Motivs über den Bildrand ragen sollte, vergrößern Sie die Arbeitsfläche. Der Rest ist Retuscharbeit, mit der Sie nun die unerwünschten Reste des Ausgangsbilds überdecken.

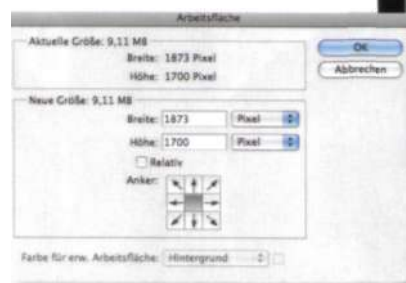
TIPP

Bei Motiven, deren Kantenstruktur sich nicht für eine harte Überblendung eignet, arbeiten Sie mit einer Ebenenmaske, die Sie mit dem „Gaußschen Weichzeichner“ so weit „einweichen“, bis die Übergänge harmonisch erscheinen.



Ebene 2

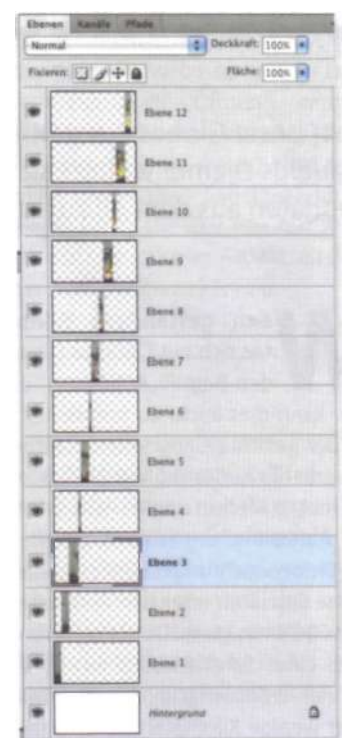
Ebene 0





Spiegelversatz

Während Koltermann die Technik des „Um-die-Ecke-Spiegelns“ hauptsächlich nutzt, um seine Motive an den Seiten abzuschließen, dient der Spiegelversatz zur Motivdehnung. Dazu wird das Ausgangsbild zunächst in Streifen geschnitten. Wichtig dabei ist, dass diese Streifen einander inhaltlich ergänzen und dadurch in Kombination mit Spiegelungen ihrer selbst oder ihrer Teile eine optische Anschlussfähigkeit gewährleisten. Mit der Zeit bekommt man allerdings recht schnell ein Auge dafür, was zusammen passt und was nicht. Lässt sich durch gerade Schnitte keine visuell befriedigende Spiegellösung finden, besteht immer noch die Möglichkeit, die Anschlüsse über weiche Ebenenmasken nachzubearbeiten. •





Satellitenbilder veredeln

Dass unser Globus aus großer Distanz betrachtet schön ist, weiß jeder Weltraumfahrer zu berichten. Claudius Diemer widmet sich diesem visuellen Eindruck, indem er in seiner *albedo39 Satellitenbildwerkstatt* Bilddaten aus dem All zu ästhetischen Bildern aufbereitet. | **Mike Schelhorn**

Wenn gestandene Bildbearbeiter sich mit Claudius Diemer über den Begriff „Auflösung“ unterhalten, kann dies leicht zu Irritationen führen, da der gelehrte Geograf und Satellitenbildexperte die Auflösung seiner Bildwerke gerne mal in Metern angibt. Was er meint, ist die Auflösung, die seine Bildquellen, eben die Erdbeobachtungssatelliten erzielen. Moderne Satelliten erreichen Auflösungen von 60x60 Zentimetern. Damit repräsentiert ein Pixel eines Satellitenbilds 60x60 Zentimeter der Erdoberfläche. Dies allerdings nur über wenige Kilometer Breite, während andere Satelliten zwar ganz Mitteleuropa erfassen, ein Pixel dabei also mehrere hundert Quadratmeter auf einen Farbwert nivelliert.

Die Bildinformationen der Satelliten sind uns vom Wetterbericht oder dem Google-Earth-Flickenteppich bekannt.

Claudius Diemer hingegen hat sich mit seiner Satellitenbildwerkstatt *albedo39* in Monschau bei Aachen darauf spezialisiert, aus dem Rohmaterial der Erdbeobachter Bilder zu schaffen, die einer fotografisch-künstlerischen Betrachtungsweise folgen. Seine Arbeitsweise betont die Ästhetik der Strukturen, Farben, Verläufen und Formen der sich langsam, aber stetig wandelnden Erdoberfläche. Da heute jeder Winkel der Erde gleich mehrfach erfasst ist, kann Diemer sich aus schier unerschöpflichen Bildquellen bedienen - und er weiß mit dem Material umzugehen. Denn originäre Satellitenbilddaten

sind schwierig zu beziehen, haben exotische Dateiformate und Bit-Tiefen und sind komplex strukturiert. Mit Satellitenbild-Spezialprogrammen macht Diemer diese sperrigen Rohbilder reif zur Weiterbearbeitung. In Photoshop erfolgt dann eine anspruchsvolle Vereinigung und Veredelung in Arbeitsdateien mit teils hunderten Ebenen (auf den folgenden Seiten wird dieser Arbeitsprozess dargestellt).

Das Endprodukt schließlich, nach der art ausgiebiger digitaler Aufbereitung, ist ein Druck. In Inkjet-Einzeldrucken auf Fine-Art-Papieren oder als Offsetdruck für Verlage entsteht so ein Präsentationsmedium, das den Bildinhalten und -aussagen erst gerecht wird.

Herr Diemer, woraus setzt sich Ihr „Software-Werkzeugkasten“ zur Erstellung der Satellitenbilder zusammen?

Für die Rohdatenrecherche nutze ich verschiedene Expertenportale der Weltraumbehörden NASA und ESA, beispielsweise das „EOS Data Gateway“ oder „Eolisa“. Die Vorverarbeitung der Daten erfolgt dann mit geografischer Software und speziellen Satellitenbild-Tools. Hier geht es darum, die kompliziert strukturierten Daten überhaupt lesbar zu machen, bestimmte Verzerrungen auszugleichen und die Geometrie der beteiligten Bilder zu vereinheitlichen. Die Weiterverarbeitung der Bilddaten erfolgt schließlich mit Photoshop. Soll das fertige Bildprodukt zu einer Karte aufbereitet werden, kommt außerdem noch Illustrator zum Einsatz.

Welche Rolle spielt dabei Photoshop?

Photoshop nimmt in meinem Workflow die zentrale Stellung ein. Hier erfolgt die Mosaikierung (Zusammenführung) der Bilder, der aufwendigste und wichtigste Punkt. Außerdem nehme ich in Photoshop verschiedene Veredelungsschritte vor, einschließlich digitaler Schummerung (Reliefbetonung), auflösungsverbessernder Datenfusion (Schärfung) und Gewässerretusche.

Die Mosaikierung muss ja ein großer Arbeitsaufwand sein - für Photoshop und für Sie. Gehen Sie dabei an die Limits von Photoshop und Hardware? Vermissen Sie noch bestimmte Funktionen?

Die Mosaikierung ist in der Tat sehr aufwendig. Automatische Methoden funktionieren bei dem Zusammensetzen von Satellitenbildern nur schlecht, weil die Bildunterschiede einfach zu groß sind. Die Einzelaufnahmen stammen ja meist von verschiedenen Tagen oder auch Jahren, das heißt Vegetationszustand, Wasserreflexion, Schneebedeckung, Dunst und Restwolken fallen in den

Bildern sehr unterschiedlich aus. Ein gutes, homogenes Ergebnis kriegt man da nur mit Handarbeit hin. Nicht selten habe ich über 10GB große Arbeitsdateien mit 100 oder mehr Bildebenen, 400-500 Einstellungsebenen und über 500 Megapixeln. Photoshop steckt diese Datenmengen gut weg, allerdings muss ich die Protokollfunktionen stark einschränken. Bei großen Bildmosaiken habe ich mir angewöhnt, die Arbeitsdateien zunächst in zehnfach reduzierter Auflösung anzulegen und erst ganz zum Schluss, wenn alle Anpassungen in Form von Einstellungsebenen „stehen“, die Bilddatei auf die 10-fache Größe „aufzupusten“ und die Bildebenen gegen die voll aufgelösten Versionen auszutauschen. Das klingt vielleicht umständlich, lohnt sich aber angesichts der bis zu 100 Arbeitsstunden, die ich an einem Ländermosaik verbringe. In dem „schwebenden“ Charakter des Mosaiks sehe ich sowie so den Hauptvorteil von Photoshop für meine Zwecke. Alles bleibt unverbindlich und jederzeit neu manipuliert und besserbar. Was ich vermisse? Eine größere und genauere Histogrammdarstellung! Und: dass Photoshop die Koordinaten von geokodierten Bilddaten erkennt und diese anwenden und transformieren kann. Dann wäre es für mich wirklich perfekt.

Ein interessanter Aspekt Ihrer Arbeit ist, dass Sie auch Aufnahmen in Spektralbereichen außerhalb des sichtbaren Lichts nutzen. Wie werden diese Informationen (in Photoshop) in ein normales RGB-Bild integriert?

Ja, Satellitenaufnahmen enthalten - je nach Sensor - auch Kanäle des nahen, mittleren und thermalen Infrarots. Diese Spektralbereiche lassen sehr viel differenziertere Darstellungen zu, was ja in der fachlichen Auswertung von Satellitenaufnahmen ausgiebig genutzt wird. Für meine Darstellungen vermeide ich allerdings die typischen „Falschfarbenbilder“, die zwangsläufig entstehen,

wenn man Infrarotkanäle vollständig übernimmt. Stattdessen mische ich Anteile der Infrarotinformation dezent dort ein, wo es Sinn macht, beispielsweise, um die Vegetation differenzierter darzustellen, Siedlungsflächen etwas hervorzuheben oder Eis- und Schneeflächen mehr Zeichnung zu verleihen. Hierzu habe ich, je nach Landschaftstyp, spezielle „Mischrezepturen“, die auf meinen Erfahrungen in der Satellitenbilddauswertung beruhen. Praktisch erfolgt die Mischung der Kanäle über „Kanalberechnungen“, oder - eleganter - über die Ebenenpalette: die Infrarotkanäle liegen dann als gesonderte Ebenen über dem Basis-RGB-Bild und werden prozentual und mit unterschiedlichen Füllmethoden eingerechnet. Dies hat den Vorteil, dass sie jederzeit manipulierbar bleiben. Oft nutze ich die Zusatzkanäle aber auch „nur“ für Maskierungsaufgaben. Wasserflächen lassen sich beispielsweise hervorragend mit dem nahen Infrarot ausmaskieren; Wolken und Eis werden mit dem mittleren Infrarot perfekt getrennt. Für die Maskierung kommen Schwellenwert- und Zauberstabfunktionen zum Einsatz.

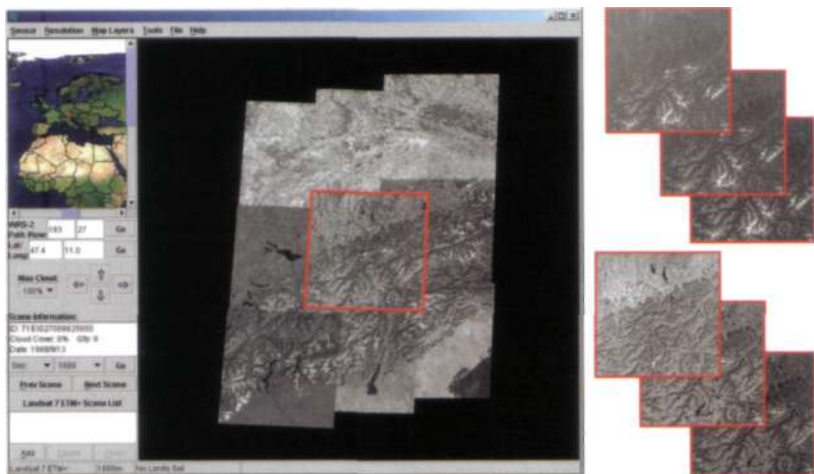
Unsere letzte Frage: Was waren Ihre Beweggründe, vom wissenschaftlichen zum ästhetischen Satellitenbild zu wechseln?

Ursprünglich komme ich aus der Fotografie und habe den fotografischen Blick bei meiner Arbeit als Geograf und Satellitenbildexperte nie ganz abgelegt. Oft war ich regelrecht frustriert, weil ich mir dachte: „Mensch, aus den Bildern könnte man so vieles herauskitzeln ...“ Irgendwann passte dann alles zusammen: mein Erfahrungsschatz mit Satellitenbildern, die verbesserte Soft- und Hardwaresituation, die Öffnung einiger wichtiger NASA-Archive, die neuen Möglichkeiten des Fine-Art-Print, die erhöhte Aufmerksamkeit gegenüber Satellitenbildern durch Google Earth. Die Zeit war reif. Ausschlag gab aber ein privater Aspekt: an den Ort meiner Wahl ziehen zu können.



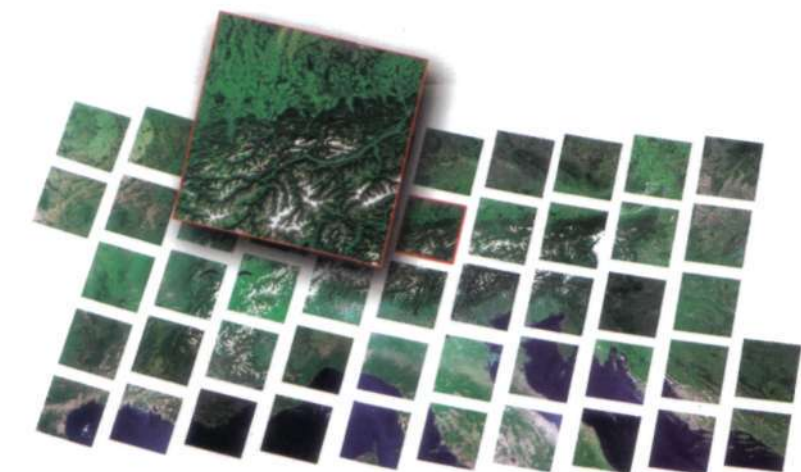
Das Gesicht der Meere

Im gerade erschienenen Buch „Das Gesicht der Meere“ zeigt Claudius Diemer seine Fundstücke zu Begegnungen von Land und Meer. Dafür hat er zehntausende von Satellitenbildern nach beeindruckenden Ansichten von Küsten, Inseln, Meerengen und Kaps gesichtet. Die meisten Abbildungen sind im Unterschied zu seiner normalen Satellitenbildverarbeitung keine Mosaiken, sondern Einzelbilder - sozusagen Detailaufnahmen, wenn man bei einer Aufnahmedistanz von 705 Kilometern noch von Details reden will. Und auch Wolken haben in diesen All-Schnappschüssen ihre Daseinsberechtigung, sie tragen das ihre zum tete-à-tete der Elemente bei. Auch im Offsetdruck überzeugen die Bilder durch Struktur, Schärfe und Prägnanz. Der 144-seitige, nach Ozeanen gegliederte Bildband schafft die Vereinigung von Kunst, Wissenschaft und Dokumentation.



1 Satellitenbilddaten-Recherche

Der eigentlichen Bildveredelung gehen zeitaufwendige Satellitendatenrecherchen (links) voraus, hier sind es Bilddaten des Satelliten Landsat 7 aus 705 Kilometer Höhe. Es gilt, für die gewünschte Region wolkenfreie und von der Jahreszeit ähnliche Aufnahmen zu finden. Das Gesamtbild setzt sich daher aus Aufnahmen zusammen, die mitunter in verschiedenen Jahren entstanden. Claudius Diemer bezieht dann neben den RGB-Aufnahmekanälen (rechts oben) auch Bilder aus dem nahen, mittleren und thermalen Infrarotbereich (unten) mit ein. Spezialprogramme sorgen für einen Verzerrungsausgleich und die geometrische Angleichung der Einzelaufnahmen.

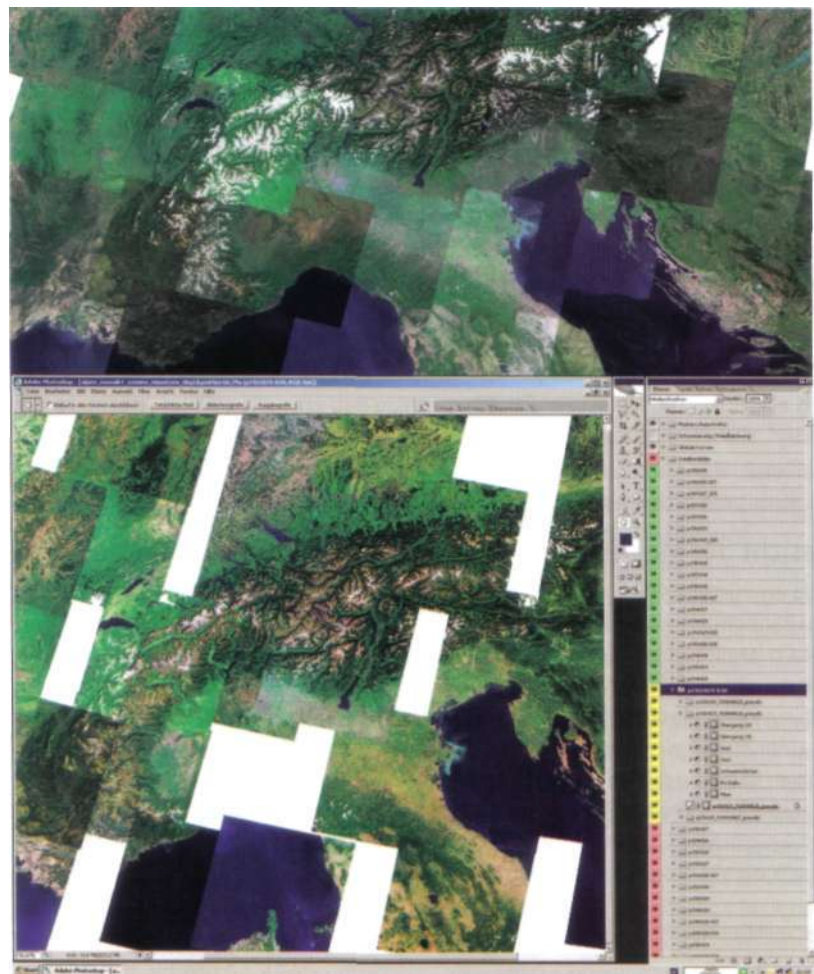


2 Farbbildgenerierung & Projektion

Sind alle Satellitenbilddaten beschafft, setzt Diemer in Photoshop die verschiedenen Kanalinformationen durch Kanalberechnungen und Füllmethoden zu einem Farbbild zusammen. Neben Anpassungen in den normalen RGB-Kanälen werden auch Informationen aus den Infrarot-Kanälen hauptsächlich in Einzelebenen eingesetzt und über Deckkraft und Füllmethoden in die Farbdarstellung integriert. Dafür hat er für Merkmale wie Vegetation, Ackerbau oder Eisflächen verschiedene „Mischrezepte“ erarbeitet. Anschließend werden die Mosaikteile in eine zueinander passende Projektion überführt. Zum einen müssen die Teile geometrisch zueinander passen, zum anderen sollen die Aufnahmen des dreidimensionalen Erdoberflächen-Ausschnitts möglichst verzerrungsfrei auf eine zweidimensionale Darstellung gebracht werden.

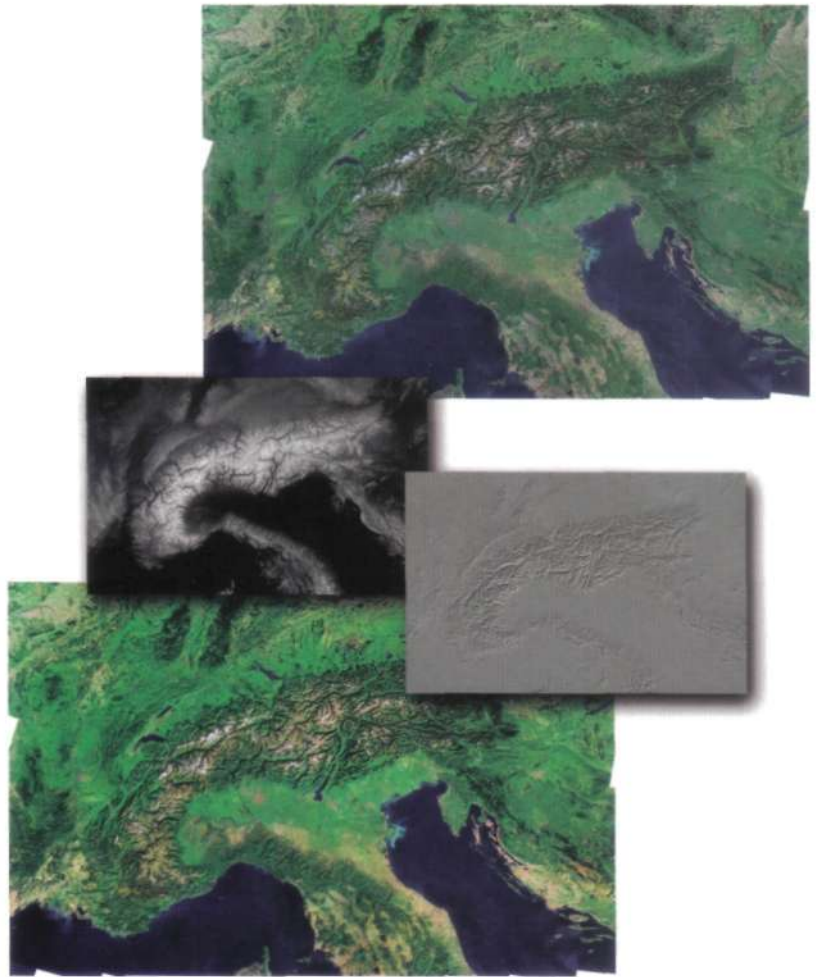
3 Mosaikierung

Nun beginnt der zeitintensivste Teil: Das Zusammensetzen der Einzelbilder (was erst durch die vorherige kartografische Projektion möglich ist) und die nun notwendigen Retuscheanpassungen. Da die Mosaikteile aufgrund der verschiedenen Aufnahmezeitpunkte Kontrast- und Farbunterschiede aufweisen, erscheint das zusammengesetzte Mosaik zunächst noch chaotisch und wie ein Flickenteppich (obere Abbildung). Für die Homogenisierung der Mosaikteile ist deswegen sehr viel Handarbeit nötig. Neben der Farb- und Kontrasthomogenisierung muss Diemer noch Wolkenreste oder Reflexionen entfernen sowie Bodennebel und Dunst egalieren. Er geht dabei möglichst nicht-destruktiv mit einer Fülle von Einstellungsebenen vor. Das Bildschirmfoto unten zeigt bereits erfolgte Angleichungen im östlichen Teil (Adria, Oberitalien, Ostalpen).



4 Schummerung und Bildveredelung

Durch die genaue kartografische Projektion kann nun eine weitere Datenquelle deckungsgleich genutzt werden. Das Höhenmodell (Mitte links) stammt von der „Shuttle RadarTopography Mission“, bei der die Topographie der Erde mittels Radar erfasst wurde. Diemer nutzt dieses Höhenmodell, um daraus über Photoshop-Filter eine Schummerung (Mitte rechts) zu entwickeln. Unter Schummerung verstehen Kartografen eine simulierte Beleuchtungssituation. Durch Ineinanderkopieren von homogenisiertem Mosaik und Schummerung in Photoshop wird die Bildwirkung plastischer. Die so hinzugefügte Beleuchtungssituation muss mit der realen - meist aus Südost oder Süden - genau übereinstimmen. Manche Betrachter meinen daher, das Bild stehe auf dem Kopf, weil sie von normalen Kartenwerken eine Schummerung aus Nordwest gewohnt sind. Weitere Bildveredelungen betreffen beispielsweise die Wasserflächen, die mehr Zeichnung erhalten, und das Hervorheben wichtiger Landmarken.

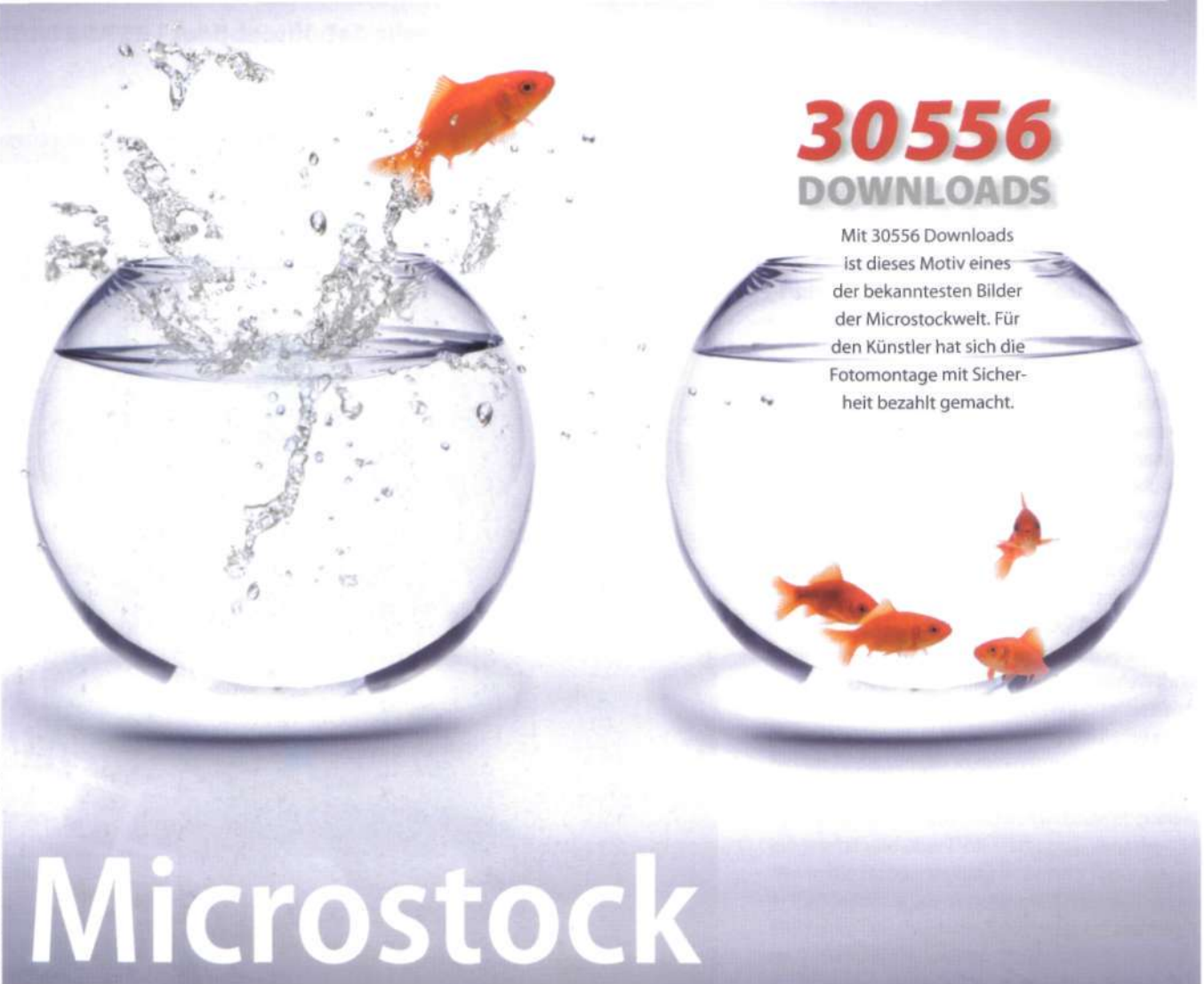


5 Fine-Art-Print & Satellitenbildkarte

Die Endprodukte der albedo39-Satellitenbildwerkstatt sind entweder Einzelausdrucke von Epson-LFP-Pigmenttintendruckern auf Matt-, Bütten- und Leinwandpapier oder als Verlagsprodukte Satellitenbildkarten, die zusätzlich mit einem Layout und Beschriftung versehen sind und im Offsetdruck zu Papier gebracht werden. Qualitativ sind die Einzel-Fine-Art-Prints dem Offsetdruck überlegen, da sie einen größeren Farbraum haben, lichtbeständiger sind und die verwendeten Papiere mit ihrer Oberfläche Plastizität und Reliefwirkung unterstützen.

Abschließend noch ein bisschen Statistik: Für das hier gezeigte Beispiel wurden 71 Einzelbilder verwendet, das Datenvolumen der Rohdaten beträgt 42 Gigabyte, das fertige Mosaik hat 40 000 x 25 000 Pixel und entstand in mehr als 150 Arbeitsstunden.





Microstock galt lange als Domäne der Amateurfotografen, die ihre Digitalkameras finanzieren wollten. Doch der Markt hat sich gewandelt und professionalisiert. **Christoph Künne** sprach mit **Murat Erimel** von Fotolia darüber, wie Microstock funktioniert und wie man damit Geld verdienen kann.



Murat Erimel ist Director Marketing & Media Relations bei der deutschen Fotolia-Dependance in Berlin.

DOCMA: Ein Bild wie das oben auf der Seite kostet nach MFM (Bildhonorare Mittelstandsgemeinschaft Fotomarketing) eine Special-Interest-Zeitschrift wie DOCMA etwa 150 Euro. Normalerweise erhält die Agentur zwischen 40 und 60 Prozent dieses Betrags, der Fotograf den Rest. Gehen wir von einem Mittelwert von 50 Prozent aus, bekommt ein Fotograf für so eine Veröffentlichung 75 Euro. Warum sollte er es von einer Microstockagentur wie Fotolia vertreiben lassen, bei der der Erwerb der Abdruckrechte für so ein Bild bei maximal 10 oder 20 Euro liegt, von denen er auch nur die Hälfte erhält?

Erimel: Auf den ersten Blick herrscht zwischen beiden Vergütungsmodellen eine nicht unerhebliche Differenz. Es geht jedoch um mehr als nur um den Preis. Jeder Fotograf muss sich die Frage stellen, wo treffe ich auf Abnehmer? Man sollte dabei auch nicht die massive Nachfrage außer Acht lassen, die auf einem Online-Marktplatz wie Fotolia tagtäglich herrscht. Wir verkaufen wesentlich mehr Fotos als Getty. Microstock hat sich als profitables Geschäftsmodell entwickelt, weil sich die Nachfragestruktur nach Fotos komplett geändert hat. Man muss sich nur einmal die heutige Internet-Landschaft ansehen: Heute gibt es Millionen private Blogs, Websites von mittelständischen Unternehmen, Institutionen aller Art. Hinzu kommt der wachsende Bildhunger von Werbeagenturen, Redaktionen und Verlagen. Sie alle brauchen, suchen und kaufen täglich Bilder in den unterschiedlichsten Auflösungen. Es

gilt das mittlerweile bekannte Motto: „Lieber ein Bild tausendmal für einen Euro verkaufen als (k)einmal für 1000 Euro.“ Es ist keine Seltenheit, dass sich ein Bild hundert- oder tausendfach verkauft.

Und in Zeiten schrumpfender Budgets achten Agenturen und vor allem Marketingabteilungen von Unternehmen oder auch Verlage verstärkt auf das Preis-Leistungs-Verhältnis beim Einkauf. Microstock professionalisiert sich mehr und mehr und die Qualität steigt stetig. Allein die Tatsache, dass man als guter Fotograf von der Microstock-Fotografie leben kann, hebt das Niveau deutlich in professionelle Standards. Die Zeiten sind vorbei, in denen Microstock-Fotografie als Hobby-Knipserie abgetan werden konnte. Sie ist zu einer festen Größe im kommerziellen Bildermarkt geworden und zu einer zeitgemäßen Ressource für kreative Anwender und kommerzielle Nutzer. Vor allem aber zu einer äußerst attraktiven Alternative zum traditionellen Bildmarkt. Seit letztem Jahr registrieren wir unter den Neumitgliedern einen enormen Anstieg von Profi-Fotografen, die der Fotolia-Community beitreten, um den Marktplatz als neuen Absatzkanal zu nutzen.

DOCMA: *Microstock ist stark im Kommen. ihre Branche verzeichnet zweistellige Zuwachsraten in Zeiten der Krise. Warum?*

Ermel: Dafür gibt es mehrere Gründe: Allen voran der Preis, die Auswahl und Verfügbarkeit von Bildmaterial, Einfachheit als Prinzip bei der Bildbeschaffung, der Lizenzierung und der Nutzungsbedingungen, natürlich die Legalität und gewiss auch der zunehmende Kostendruck. Die gegenwärtige Wirtschaftskrise ist sicher ein Katalysator dieses Trends. Der Microstock Markt hat in den letzten Jahren neue Käufergruppen erschlossen. Vor allem Freelancer, Grafik- und Webdesigner oder auch kleinere Unternehmen zählen zu unseren Abnehmern der ersten Stunde. Viele von Ihnen konnten sich bis vor kurzem oftmals keine guten Agenturbilder leisten - die klassische Bildindustrie hat sie schlichtweg nicht bedient. Das Angebot von lizenzfreien Bildern zu kleinen Preisen hat die kreativen Nutzer in Scharen zu uns getrieben. Inzwischen gehören zu unseren Kunden aber auch professionelle Bild-einkäufer in Agenturen oder Verlagen.

Vor kurzem sagte eine Bildeinkäuferin im Rahmen einer kleinen Gesprächsrunde, in der es um die unterschiedlichen Preismodelle, Lizenzierungskosten und den gebetsmühlenartig vorgetragenen Vorwurf mangelnder Microstock-Qualität ging, zu einer Vertreterin einer traditionellen Bildagentur: „Welchen plausiblen Grund gibt es, ein Foto einer freigestellten Orange, Banane oder eines Bundes Schnittlauch Rights-Managed und für mehrere Hundert Euro zu kaufen?“. Das spricht Bände. Im Grunde sind 70 bis 80 Prozent der benötigten Bilder für Standardanwendungen mit Stockmaterial realisierbar, und das findet sich inzwischen auch im Microstock-Bereich in hervorragender Qualität und in ausreichendem Maße.

DOCMA: *Wie funktioniert das Geschäftsmodell einer Agentur wie Fotolia - in groben Zügen - für Kunden und Anbieter?*

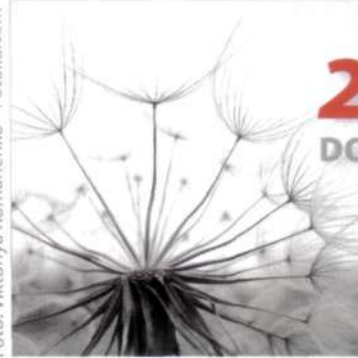
Ermel: Fotografen, Designer und Künstler aus aller Welt bieten ihre Bilder, Grafiken und Illustrationen lizenzfrei einer Vielzahl von überwiegend professionellen, aber auch privaten Käufern an: Web- und Grafik-Designer, PR- oder Werbeagenturen, Webmaster, Zeitungs- und Zeitschriftenverlage, werbetreibende Unternehmen aus unterschiedlichsten Branchen. Und das zu konkurrenzlosen Preisen: Ab einem Euro.

Anders als bei traditionellen Agenturen sind alle Fotos, Grafiken und Illustrationen ausnahmslos lizenzfrei (Royalty free) - also ohne Aufpreis zeitlich, örtlich und unabhängig von der Auflage kommerziell einsetzbar. Das ist einfach und funktioniert. •

Foto: Joannis Kounadeas - Fotolia.com

TOP-DOWNLOADS

Foto: Viktoriya Romanenko - Fotolia.com



2482
DOWNLOADS

Auch klassische Schwarzweiß- und Fineartmotive treffen auf reichlich Nachfrage.

Foto: Monkey Business - Fotolia.com



Junge, glückliche Familien zählen zu den beliebtesten Motiven.

Foto: Andres Rodriguez - Fotolia.com



5823
DOWNLOADS

Diese Montage ist weit davon entfernt perfekt zu sein, findet aber dennoch viele Abnehmer.

5387
DOWNLOADS

Der Schöpfer dieses Bildes hat 255 solcher Figuren im Angebot.

21552
DOWNLOADS

Ein Stück Natur und viel weißer Raum für Text. Layouter lieben solche Bilder.

Foto: Edyta Pawlowska - Fotolia.com



DIE UMSATZBRINGER

Diese Bilder haben Spitzenumsätze gebracht:

Ein Künstler erhält eine Beteiligung zwischen 30 und 61 % am Verkaufspreis - abhängig vom Status der Exklusivität und seinem Ranking, also der Anzahl seiner Verkäufe. Mit steigendem Ranking vergrößert sich seine Umsatzbeteiligung und darüber hinaus auch die Preisspanne, innerhalb derer er die Verkaufspreise festlegen kann. Viele Mitglieder verdienen so mehrere Tausend Euro im Monat.

**9300
CREDITS**

Foto: Yuri Arcurs - Fotolia.com



DOCMA: Wer bei Ihnen seine Bilder vermarkten will, muss diese durch eine redaktionelle Prüfung schicken. Wonach suchen Sie die Bilder aus?

Erimel: Wir glauben an das Long-Tail-Prinzip. Es wird immer einer genau das Bild suchen, das ein anderer anbietet. Die Entscheidung, was angeboten wird, liegt in erster Linie bei den Fotografen und Künstlern. Das heißt, wir sprechen keinerlei thematische Vorgaben aus.

Aber natürlich muss die Qualität stimmen.

Die technischen Mindestanforderungen wollen erfüllt sein, und natürlich müssen wir - nach den internationalen Standards - auf „saubere“ Inhalte

achten: Markenzeichen dürfen nicht abgebildet sein, Bilder mit politischem Kontext fallen rausjugendgefährdende Bildinhalte sowie alles, was die Grenzen der ästhetischen Darstellung, besonders im Bereich der Erotik überschreitet.

Natürlich lehnen wir auch jede Menge Bilder ab. Fotos, die entweder stark rauschen, völlig falsch belichtet sind, Motive, die wir bereits x-fach in der Datenbank haben oder „Derivate“, also identische Bilder, die in unterschiedlichen Farbvarianten geliefert werden. Kein Mensch braucht die 50000ste Pustebblume oder ein Bild eines Würfels in Farbe, Schwarzweiß, mit Sepia-Filter und im vergilbten Retro-Look.

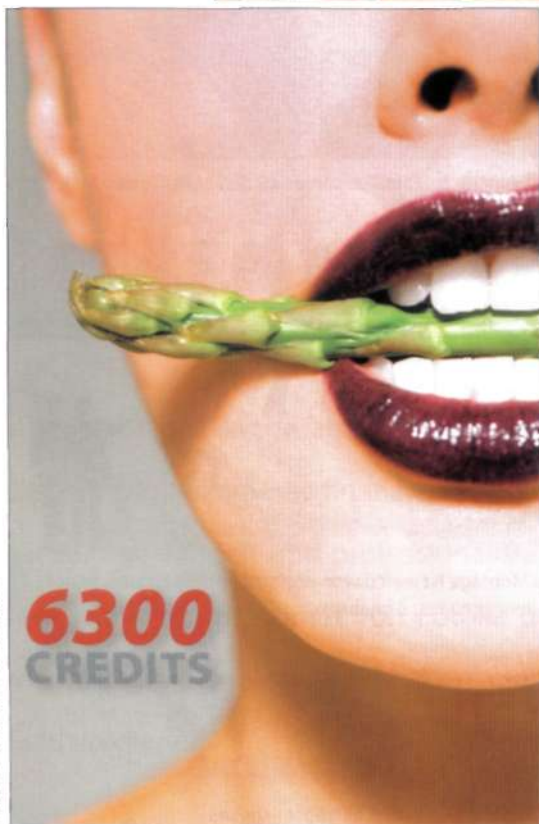
DOCMA: Gibt es rechtliche Fallstricke bei der internationalen Vermarktung von Fotos?

Erimel: Es gibt Regeln, die zu beachten sind. Das hochladende Mitglied muss im Besitz aller Rechte und Ansprüche an und auf das Werk einschließlich der Urheberrechte beziehungsweise der Rechte am geistigen Eigentum sein. Entsprechend müssen zu den Fotos und Bildern alle erforderlichen Model-Releases und falls nötig Property-Releases (Freigaben) vorliegen. Das betrifft Menschen, Gebäude und Privatbesitz. Logos und Markenzeichen auf Bildern sind nicht gestattet.

Fotografen müssen sich also im Vorfeld mit der kommerziellen Verwendbarkeit der angebotenen Bilder beschäftigen, denn es gibt auch internationale Unterschiede und Eigenheiten hinsichtlich der Verwertbarkeit von Bildern und Motiven. So sind tagsüber geschossene Fotos vom Eiffelturm unproblematisch, Nachtaufnahmen hingegen wegen der originären Beleuchtung nicht ohne explizite Erlaubnis kommerziell verwendbar. Und als US-Unternehmen legen wir die unterschiedlichen Rechtsauffassungen zur Sicherheit eher strenger aus und schließen die Verwendung von Bildern in bestimmten Kontexten zum Schutz der Models und Fotografen auch aus.

DOCMA: Was muss ich als Fotograf und/oder Bildbearbeiter in technischer Hinsicht beachten, wenn ich meine Bilder im Microstock verkaufen will?

Erimel: DSLR-Kameras, Computer-Hard- und Software sind heute dermaßen fortgeschritten und günstig, dass nahezu jeder - zumindest technisch - aus dem Vollen schöpfen und hochqualitative Fotos produzieren kann. An technischen Anforderungen müssen wenigstens 4 Megapixel gegeben sein, damit wir von einem Foto mindestens die Lizenzgrößen XS, S, M und L anbieten können. In Dateiformaten gesprochen: Fotos und Illustrationen müssen als JPG im RGB/sRGB-Modus und Vek-



**6300
CREDITS**

Foto: Fotolia VII - Fotolia.com



**7800
CREDITS**

Foto: Yuri Arcurs - Fotolia.com

toren als AI-Dateien vorliegen. Interessant wird es eigentlich erst mit dem Gespür für neue, angesagte und nachgefragte Themen, für thematische Nischen, mit den Ideen bei der Umsetzung, also dem gesamten künstlerischen Konzept. Da kann es schon sein, dass ein ambitionierter Amateur den richtigen Riecher beweist und zur richtigen Zeit die passenden Bilder parat hat, während technisch bessere Fotografen den gefragten Content gar nicht erst im Angebot haben.

Und neben dem wichtigen Fotografie-Know-how zählen immer stärker die individuellen Computer-Skills. Salopp gesagt: Fotografieren können heute alle - die meisten gut, einige sehr gut -, aber das ist nur die halbe Miete. Das größte Entwicklungspotenzial dürfte in der Bildbearbeitung liegen. Da können auch handwerklich sehr gute Fotografen oftmals noch einiges aus ihren Bildern rauskitzeln oder von versierten Grafikern lernen.

DOCMA: Ist es sinnvoll, wie von vielen klassischen Stockagenturen verlangt, eher unbearbeitete Bilder bei Ihnen einzustellen oder sehen Sie lieber welche, die schon mit Photoshop bearbeitet wurden?

Erime! Das kommt darauf an, was man unter Bildbearbeitung alles subsumiert. Wenn Bilder zu sehr getuned werden, etwa mit knalligen Farbfiltren oder Mega-Kontrasten, mag gewiss etwas Tolles dabei rauskommen, doch für die breite Masse der Kunden dürften so hingebogene Bilder zu speziell sein. Die überwiegende Mehrheit der Käufer sind Profis und entsprechend imstande, Bilder für den jeweiligen Zweck zu bearbeiten.

Trotzdem, Qualität wird erwartet. Ein Mindestmaß an Bildbearbeitung ist mit Sicherheit nicht nur notwendig, sondern wird zunehmend wichtig werden, wenn man als Fotograf erstens eine gleichbleibende optische Qualität und auch einen gewissen eigenen Look liefern will. Wir beobachten oft, dass Fotografen im Forum ihre Verkaufszahlen vergleichen, sich über ihre Arbeiten austauschen und über Bildbearbeitung oder die Kalibrierung von Monitoren unterhalten. Darunter auch sehr talentierte Fotografen mit sehr schönen Bildern und tollen Ideen. Aber ihren Bildern fehlt oftmals der entscheidende Feinschliff.

Ein Beispiel: Wir haben im Dezember letzten Jahres einen Shooting-Workshop veranstaltet. Alle teilnehmenden Fotografen fanden dieselben Bedingungen vor: Dasselbe Set, dasselbe Licht, dieselben Models. Sicher variierte das Fotoequipment, aber lassen wir das einen Moment außen vor, denn alle „konnten“ fotografieren. Am Ende hatten viele Fotografen größtenteils sehr ähnliches Rohmaterial auf ihren Festplatten. Und ab da war dann wieder Parität der Mittel hergestellt. Egal, ob man nun Photoshop oder eine andere Software für die Bildbearbeitung oder für das Raw-Development nutzt: Mit unterschiedlichem Wissen bringen unterschiedliche bildbearbeitende Fotografen unterschiedliche Bilder zu Tage. Das sieht man am Ende eindeutig an den Bildern, die man angeboten bekommt, an den Klickzahlen auf der Fotolia-Website und letztlich an den Download- und Verkaufszahlen - ergo am Umsatz der Fotografen. Klar ist, die meist verkauften Bilder sind alle nicht nur gut fotografiert, sondern haben auch ein entsprechend gutes Finish.



Foto: Maceo - Fotolia.com

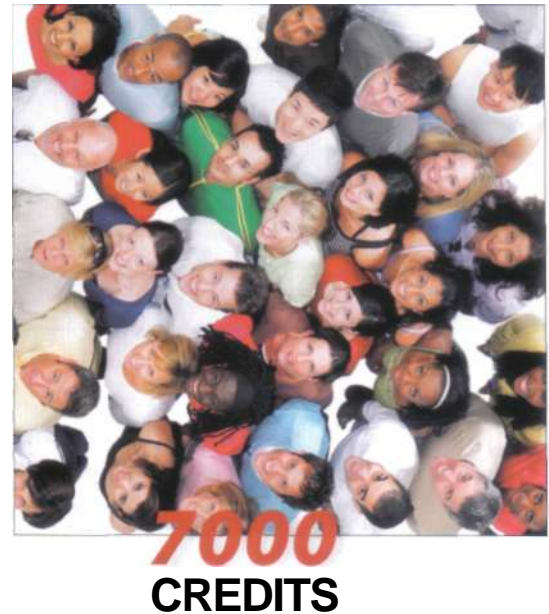


Foto: Fotolia VI - Fotolia.com

TAG CLOUD

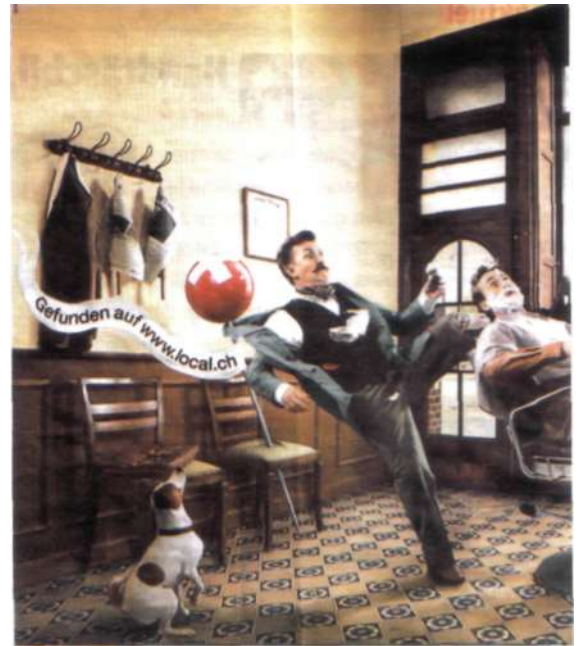
Was für Bilder funktionieren im Microstock, welche Themen sind gesucht?

Diese Fragen kann sich bei Fotolia jeder selbst beantworten. Unten auf der Webseite findet sich bei den „Suchoptionen“ die Möglichkeit, die „Bestseller“, also die meistgeladenen Bilder anzusehen. Außerdem kann man hier „Tag Cloud“ abrufen. Das sind die Suchbegriffe, die Kunden am häufigsten nachfragen und solche, die die Künstler am häufigsten zur Verschlagwortung verwenden. „Tag Clouds“ gibt es bei Bedarf auch in mehreren Sprachen.

Künstler-Tags Käufer-Tags

Die 150 am häufigsten bei der Suche verwendeten Keywords

africa akt alt apfel auge auto baum baume beauty berge **berlin** bewegung biene blatt blau blum
blumen boot boote brandenburger brust business börse büro cafe computer deutschland
eifelturm energie erotik espresso essen fahrrad familie **finanzkrise** fisch fische flamingo fleisch
food **frau** frühling gelb geld gesicht gesundheit gigantisch glas gold gorilla grill grün haare hair hallowe
hamburg hand hande hase haus haut headset herbst himmel hintergrund hochzeit holz hund
industrie interior jugendliche kaffee kind **krise** kuh lachen lachen **landschaft** laptop lebensmittel
liebe lippen mädchen makro mann markt **medizin** meer **mensch** menschen metall mode
morgenrot mund nacht nackt natur nude obst office **old** ostern paar paris park **party** people
pferd piring potsdam regen restaurant **rose** rot rücken schmetterling schönheit schule schwan schwarz se
sekt sexy solar **sommer** sonne sonnenaufgang sonnenuntergang sport stadt steir
stimmung stone **strand** teenager telefon tiere tor tropfen tulpe turn urlaub vogel volleyball **wald**
wasser wassertropfen water **wein** weis **wellness** wiese winter **wirtschaftskrise** zeitung



Links: Anzeige des Bundesbauministeriums

Rechts: Anzeige der Schweizer regionalen Suchmaschine local.ch

Von bösen und erlaubten Fehlern

Unseren Lesern, die mich immer wieder auf schöne Beispiele holpriger Bildlogik aufmerksam machen, bin ich zu Dank verpflichtet. Ohne ihr scharfes und kritisches Auge könnten wir Ihnen nicht die Höhepunkte zeitgenössischer Montagekunst vorstellen - und daran lernen, was man besser unterlassen sollte.

Gelegentlich werde ich darauf angesprochen (oder entdecke entsprechende Sätze irgendwo im Web), ich solle doch auch mal Fünfe gerade sein lassen und nicht wegen jedes ungeschickt eingefügten Schlagschatens den verantwortlichen Grafiker in Grund und Boden stampfen. Dabei tue ich das gar nicht. Vieles bleibt unveröffentlicht. Ich erhalte immer wieder Bilder zugeschickt, deren Absender auf Mängel hinweisen, die ich entweder nur bei stärkster Vergrößerung entdecke oder für gar keine halte, weil ihre Abweichung vom fotografisch Korrekten kein Fehler ist, sondern ein mit durchdachter Absicht eingesetzter Bruch, um die Bildaussage zu unterstützen.

Halten wir uns nicht mit der Diskussion auf, ob Grafik-Design und Montagen „Kunst“ sind - mir ist das völlig egal. Entweder die Ergebnisse überzeugen (ästhetisch und kommunikativ) oder sie tun es nicht. Im Prinzip darf Bildbearbeitung ebenso wie Kunst alles. Die Frage ist nur, ob das Ausschöpfen unbe-

schränkter Möglichkeiten im Einzelfall sinnvoll ist oder nicht. „Sinnvoll“ bedeutet in diesem Zusammenhang: Förderung dessen, was ein Bild ausdrücken und dem Betrachter vermitteln soll, durch formale und technische Mittel. Dient „Falsches“ dazu, die Übermittlung der Bildidee zu unterstützen, ist es legitim - ist das nicht der Fall, ist es ein schlichter Mangel, der auch durch das Geschwätz von der Kunstfreiheit nicht besser wird.

Wenn Falsches richtig wird

Die meisten Menschen treten Kunstwerken mit großer Hochachtung gegenüber und kommen gar nicht auf die Idee, dass sich selbst in Gemälden großer Meister Fehler verbergen könnten. Vielleicht kennen Sie Cezannes Gemälde „Der Knabe mit der roten Weste“ (gegenüber, links oben). Der überlange Oberarm des Jungen dient in keiner Weise dazu, den Bildinhalt zu unterstützen; in anderen Bildern der Serie hat er eine ganz normale Länge. Sollte das, sechs Jahre nach dem Tod von Charles Darwin, kein versteckter Hinweis darauf gewesen sein, dass Mensch und Orang-Utan verwandt sind, ist es lediglich ein plumper anatomischer Fehler.

Der ebenfalls überlange Zeigefinger von Grünewalds Johannes dem Täufer auf dem Isenheimer Altar dagegen hat eine klare

Funktion: den Betrachter darauf hinzuweisen, dass Johannes hier unübersehbar auf jenen deutet, der der Messias sei.

Nun schickte mir kürzlich Peter Gradschnigg eine Mail zu Montagen der Fotodesignerin Natalie Plaskura, die in der Zeitschrift Photographie 3/09 - wo diese Kolonne ebenfalls erscheint - direkt hinter meiner Bildkritik vorgestellt worden waren: „Sie ersuchen immer wieder um schöne Beispiele schräger Bildlogik. Gleich nach Ihrer Sprechstunde beginnt der Artikel ‚Fotografieren der Zukunft‘: Praktisch alle Montagen beinhalten massenweise Beleuchtungsfehler. Etwa Seite 76/77: Die große Wolke ist wohl eher von oben rechts, der Sendeturm hart von links, das Obst hart von vorne rechts, das Mädchen extrem weich von wahrscheinlich oben (wenn ich den Schatten des rechten Unterschenkels auf der gelben Decke richtig sehe), eingehüllt von einem unsichtbaren Lichtzelt, beleuchtet.“

Das ist noch nicht alles: Der Turm steht schief, ist unsauber freigestellt - teilweise erkennt man in Aussparungen noch den alten Hintergrund -, der Baum ist wie mit der Nagelschere freigestellt usw. Die Dortmunder Fotodesign-Studentin Natalie Plaskura beschreibt in dem Artikel ihre „Mission“ mit den Worten: „Ich erfinde Geschichten. Dabei tue und lasse ich, was ich will.“ Klare Ansage, das



Links oben: Paul Cezanne: Knabe mit roter Weste (um 1888), links unten: Matthias Grünewald: Johannes der Täufer aus dem Isenheimer Altar (Ausschnitt) (um 1514); rechts: Natalie Plaskura, aus, Pleasant Sunday Puppets

Immer wieder trifft man auf Montagen mit heftigen Logikfehlern oder technischen Mängeln. Aber nicht alles, was von naturalistischer Treue abweicht, ist deshalb schlecht - man hüte sich vor kleinlicher Mäkelei. Andererseits: Darf Kunst alles? Einige Überlegungen von **Doc Baumann**

alte Telema-Credo von Rabelais: „Tu, was du willst“ - das freilich aus gutem Grund später auch der Marquis de Sade geschätzt hat.

Gewiss kann Natalie Plaskura tun, was sie will, und ebenso gewiss sind ihre Bilder keine Montagen mit naturalistischem Anspruch. Im Gegenteil, das Künstliche der Szenen darf etwa durch harte Freistellung der Komponenten durchaus betont werden. Aber gibt es einen *positiven* Grund für die Behandlung des Turms: schief, unsauber freigestellt, falsche Beleuchtungsrichtung, zu dunkel für diese Entfernung? Ich sehe jedenfalls keinen, im besten Falle steckt ein „ist egal!“ dahinter, im schlechteren mangelnde Sensibilität für visuelle Kohärenz. Die sogenannte Freiheit der Kunst erschiene mir hier als bloßes Alibi.

Die Mütze und die üblichen Verdächtigen

Diese Mütze (gegenüber links) kennen Sie ja bereits gut aus früheren Folgen. Mit dem Bundesbauministerium habe ich inzwischen eine informelle Absprache; sie setzen nach und nach extra für mich alle denkbaren Montagefehler in ihren Anzeigen um, dafür werden die hier kostenlos abgedruckt. Diesmal haben wir uns Perspektivfehler vorgenommen. Die Monteure wollten hier zeigen, wie man die Mütze über einen langgestreckten Quader zieht und trotzdem so ausse-

hen lässt, als wäre dessen Querschnitt quadratisch. Das Gebäude ist etwa dreimal so lang wie breit; auf der Frontseite hat die Mütze etwa vier Maschenreihen nebeneinander, und um zu demonstrieren, wie man eine solche Perspektivtäuschung herstellt, haben sie in der Tiefenerstreckung ebenfalls vier Reihen verwendet statt der zwölf, die es sein müssten, wenn man die Mütze gewaltsam über den Klotz gezogen hätte.

Da wir Perspektive hier schon an anderen Beispielen abgehandelt haben, bat ich darum, noch weitere Fehler einzubauen. Die Aufgabe bestand darin, den Eindruck der Bildtiefe durcheinanderzubringen. Auch das ist ihnen sehr schön gelungen: Nach den visuellen Merkmalen Schärfe, Kontrast und Farbigkeit befinden sich Mütze und Schal in der Szene ganz nahe beim Betrachter. Mit viel Mühe wurde in der Montage erreicht, dass diese aufdringliche Nähe in einem gerade surrealistisch quälenden Widerspruch einem entfernt stehenden Gebäude aufgepfropft wurde. Erreicht wurde das durch einen steilen Kontrastumfang, gemessen am Verhältnis beleuchteter und im Schatten liegender Bereiche der Häuser daneben.

Um zu überprüfen, ob sich bei der ausführenden Agentur, beim Auftraggeber und bei den Medien, in denen die Anzeige geschaltet wird, überhaupt irgend jemand die ferti-

ge Seite anschaut, haben sie in den großen Text noch einen Grammatikfehler eingebaut. Bekanntlich schreibt man in „Die beste Art zu heizen“ das Verb klein. Die Wette, dass das ebenso glatt durchgeht wie die Montagefehler, wurde bravourös gewonnen.

Ebenfalls um Beleuchtung und Perspektive geht es in der Anzeige der Schweizer Suchmaschine local.ch, die Andreas Muhmenthaler gefunden hat (linke Seite). Schade, dass man hier etwas kritisieren muss, denn die Montage ist ansprechend und liebevoll gemacht. Dass etwa die Köpfe von Friseur und Kunde entgegen der Schlagschattenrichtung beleuchtet werden - Schwamm drüber, die Komposition kann's vertragen. Bei der Ausrichtung der großen Nadel allerdings - Spitze zwischen den vorderen Beinen des Stuhls, Durchdringung der Sitzfläche in dessen Mitte - müsste die rote Kugel oben halb in der Wand verschwinden. Um auch noch den Kragen des Meisters aufspießen zu können, müsste die Szene schon einer ziemlich merkwürdigen Perspektive unterliegen.

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.

KARTENSPIEL

Bei digitaler Malerei geht es wie bei ihrer traditionellen Schwester sowohl um Fragen der Technik als auch um Bildaufbau und Konzeptentwicklung. Am Beispiel ihrer Illustration „Game of Cards“ zeigt Ihnen **Linda Bergkvist**, wie sie das Gesicht in diesem Gemälde angelegt hat.

Meine Sichtweise von Gesichtern ist eigentlich ziemlich unkompliziert. Zunächst einmal sind sie für mich das Wichtigste in meinen Bildern. Mit ihnen habe ich mich am intensivsten befasst, und lange Zeit habe ich kaum etwas anderes gemalt als Gesichter.

Sie faszinieren mich besonders deswegen, weil sie letztlich alles sind, was Sie benötigen, um auf vielen Ebenen zu zeigen, wer jemand ist. Gesichtsausdrücke ziehen Ihre Aufmerksamkeit auf sich, ohne dass es der Körpersprache einer kompletten Figur bedürfte. Andererseits können Gesichter aber auch lügen, und in meinen Gemälden spiele ich mit dem Konzept des Androgynen, wobei das Gesicht nicht ohne weiteres das Geschlecht verrät, und auch der dargestellte Körper ist nicht eindeutig zuzuordnen. Ist dies eine flachbrüstige Frau oder ein feminin wirkender Mann? Wenn das Gesicht es nicht zeigt, wie soll man das wissen, wenn man jemanden nicht ausziehen kann?

Ich male Gesichter in derselben Weise, wie ich auch alles andere angehe: Ich beginne mit einer groben Skizze und nähere mich dann Schritt für Schritt den Details. Meist ist das einzige, was ich zuvor entschieden habe, die Hintergrundfarbe, und ich beuge oft den Fehler, das Gesicht zu stark auszuar-

beiten, bevor ich mich dem Rest des Gemäldes widme. In diesem Fall, da es ja um ein Tutorial geht, durfte ich das Gesicht allerdings vollständig zu Ende bringen, bevor ich mich dem übrigen Bild zuwandte.

Das Gesicht, dessen Entstehung Sie in diesem Workshop verfolgen, ist eigentlich nur ein recht kleiner Teil des ganzen Gemäldes. Die einzige Entschuldigung dafür, es so früh fertigzustellen, ist wirklich seine Verwendung für diesen Artikel. Es gab dafür keine Vorlage - die habe ich selten, wenn ich Gesichter male. Da war nur die Vorstellung von den größten blauen Augen, die man sich vorstellen kann. Danach bestimmte ich alle Farben, ehe ich irgendetwas sonst plante. Am Ende übermalte ich fast alles wieder, mit Ausnahme des Gesichts, weil nichts so richtig meinen Vorstellungen entsprach. Wenn ich Ihnen also einen Rat geben darf: Legen Sie das Gesicht immer zusammen mit dem Gesamtgemälde an und nicht als separates Element!

In meinem Fall hatte das Gesicht als Bestandteil von „Game of Cards“ eine eher geringe kompositorische Bedeutung. Ich wusste zunächst nur, dass es den Betrachter direkt anschauen würde, das bestimmte alles andere. Der Rest des Gemäldes wurde zunächst nur grob skizziert, aber ich hatte bereits eine

Vorstellung vom Bildaufbau. Das Gesicht gesondert komplett anzulegen und erst dann in den Gesamtzusammenhang zu übertragen, ist sicherlich problematisch, aber der Ausdruck gefiel mir in diesem Fall dennoch so gut, dass ich es nicht bereut habe, das Pferd vom Schwänze her aufzuzäumen. Am wichtigsten war mir das Ausarbeiten der Gesichtszüge, und so passt es hervorragend, dass ich diese Aspekte hier im Workshop ausführlich vorstelle.

Ich arbeite meist mit Photoshop und Paint. Es gibt in jedem der Programme so viel, das ich schätze, dass ich auf keines von beiden verzichten möchte; ihre Kombination erscheint mir ideal. Hinzu kommt mein Wacom Intuos A5-Tablett. Ich habe mit größeren Formaten experimentiert, komme aber mit diesem kleinen Burschen am besten klar.

Ich finde kaum noch Zeit, auf traditionelle Weise zu malen. Irgendwie bedaure ich das, denn ich war immer eine jener Künstlerinnen, die mit vollem Körpereinsatz gemalt haben, auch direkt mit den Händen, und am Schluss sah ich stets aus wie eine Mischpalette, mit zahllosen Farbspritzern. Ich hatte mir wirklich vorgenommen, mal wieder was mit Ölfarben zu machen, aber dafür scheint mal wieder keine Zeit zu sein - vielleicht klappt's ja im nächsten Sommer. (doc)



Den Workshop von Linda Bergkvist haben wir dem Band „D'Artiste - Digital Painting Master Class“ des australischen Ballistic-Verlags entnommen, in dem noch weitere Tutorials sowie diverse Digitalgemälde der Künstlerin vorgestellt werden. Eine Übersicht über weitere Bände der Reihe finden Sie auf Seite 108 bei unseren Buchbesprechungen.



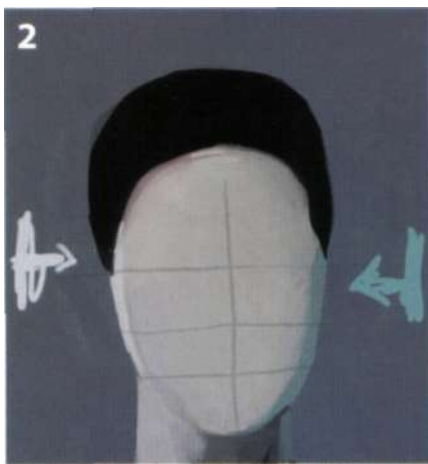
Linda Bergkvist ist eine schwedische Künstlerin, die bereits etliche Preise gewonnen hat. Ihre Schwerpunkte liegen im Bereich der Fantasy-Illustration - sie versteht sich sowohl als Geschichtenerzählerin als auch als Künstlerin mit einem ganz besonderen Illustrationsstil. Ursprünglich studierte sie Englisch und wollte Lehrerin werden, brach ihre Ausbildung dann aber ab, um als Zeichnerin arbeiten zu können. Ihre Arbeitszeit teilt sie auf als Koloristin für Comic-Bücher, als Photoshop-Ausbilderin an ihrer örtlichen Universität und als freiberufliche Illustratorin.





1 Anlegen der Farbflächen • Wie bei all meinen Gemälden beginne ich damit, die Farben festzulegen. Ich denke hier an trübe Grau-, Grün- und Blautöne und entscheide mich dafür, einen ziemlich ungesättigten Hautton zu verwenden. Da gibt es zwar ein wenig Farbe, aber alles in allem macht das Ganze einen eher grauen Eindruck. Ich lege fest, dass ein blau-grünes Licht von rechts kommen soll. Ich weiß schon jetzt, dass der Gesamteindruck des Bildes recht monochrom sein wird und wähle passende Farbtöne. Eine klare Vorstellung der Gesichtszüge im Kopf zu haben, ist wichtig. Ich will einen androgynen, jugendlichen Typ erschaffen: große Augen, kleine Nase, kleiner Mund, das ist mir jetzt schon klar.

2 Grobunterteilung • Bevor ich mit den Augen beginne, male ich näherungsweise die Hauttöne. Noch immer mit gebrochenen Farben beginne ich mit schwachen Schattierungen. Es fällt mir leichter, Augen, Nase und **Mund** hinzuzufügen, wenn ich einen Gesamteindruck des Kopfes vor mir habe, nicht nur eine grau-beige Farbfläche, auf der ich male. Irgendwie muss ich einen dreidimensionalen Körper sehen, bevor ich mit den Einzelheiten anfangende.



3 Anlegen der Gesichtszüge • Als nächstes bestimme ich, wo sich Augen, Nase und Mund befinden sollen. Oft ist das nicht endgültig und ich korrigiere es einige Male, bevor ich mit der Aufteilung wirklich zufrieden bin. Egal, wie viel Mühe ich mir bei der ersten Anlage gebe, ein paar Malstriche später erscheint es mir oft, als blickte ich einen missgestalteten Mutanten an.

4 Farbtöne verfeinern • Eine frühe Entscheidung für die Hauttöne, die Sie verwenden wollen, ist grundlegend für das gute und natürliche Aussehen eines Gesichts. Ich halte wenig davon, die Farben später nachzubearbeiten, wenn man einige Schritte weiter ist. Ich finde, es wirkt oft fleckig und unsauber, wenn man so vorgeht - ich verliere dabei die Kontrolle über das, was ich tue, und es wird sehr viel schwieriger, Details aufeinander abzustimmen. Daher beginne ich lieber ziemlich monochrom und füge nach und nach stärker gesättigte Farbtöne hinzu, bleibe aber immer in dem einmal festgelegten Farbspektrum.

5 Die Hautfarbe verändern • Es gibt immer wieder erfreuliche Ausnahmen, aber in der Regel muss ich die Hautfarben stärker modifizieren, um einen befriedigenden Gesamteindruck zu erzielen. Ein Werkzeug, das



ich dafür sehr gern und mit guten Ergebnissen einsetze, ist Photoshops „Variationen“. Das ist einfacher, als alle Farben ganz neu festzusetzen. Entweder das funktioniert so - oder ich verwirfe alles und fange wieder ganz von vorn an. In einem so frühen Stadium wähle ich nun weitere Farben und male mit ihnen in verschiedenen Bildbereichen. Hier sind das Grün-Grau-Blau-Varianten und mir stehen dabei mehr Tönungen zur Verfügung, als Sie zunächst für möglich halten würden. Starke Kontraste machen mitunter richtig Spaß, aber meist komme ich ohne sie besser zurecht.

6 Erst Farben, dann Formen • Ich mache mir zunächst nicht viele Gedanken über die Form von Nase, Mund und Augen, bevor ich mich nicht für die Farben und die ungefähre Platzierung entschieden habe. Manchmal überspringe ich ein paar Schritte, wenn ich übereifrig eine ganz konkrete Vorstellung einer bestimmten Augen- oder Nasenform habe. Gelegentlich komme ich mit dieser Vorgehensweise weiter. Wenn ich zu früh damit beginne, etwas in allen Details auszuarbeiten, wird es oft schwierig, das ganze Gesicht ausgewogen zu erhalten. Daher entwickle ich die Einzelheiten immer ungefähr auf derselben Differenzierungsstufe: Farben, Position, dann die Ausarbeitung.





7 Probleme vermeiden • Nachdem ich die Komponenten des Gesichts grob angelegt habe, spiegle ich das Bild grundsätzlich einige Male horizontal hin und her, um mich zu vergewissern, dass ich mit dem bisher Fertiggestellten nicht völlig danebenliege. Es ist leichter und angenehmer für mich, solche Fehler in einem frühen Stadium zu entdecken, als später, wenn ich mich mit der realistischen Ausarbeitung der Einzelheiten befasse.

8 Einen bestimmten Look herausarbeiten • Für dieses Gesicht gibt es einen ganz bestimmten „Look“, den ich anstrebe: jugendlich mit starkem Make-up und süße, kleine Lippen. Nachdem ich die Komponenten vorbereitet habe, beginne ich darüber nachzudenken, wie ich diesen Look erziele. Das Gesicht hat eine hübsche ovale Form, die Nase soll klein werden. Ich wähle einen frischen Pinkton für die Lippen, später werden sich die Mundwinkel etwas nach oben ziehen. Ein ganz vage angedeutetes Lächeln, das man eigentlich kaum sieht und das nur durch diese Mundform vermittelt werden soll. Solche Münder schaut man sich gern näher an - man weiß nicht so genau, ob die Person tatsächlich lächelt oder ob sie lediglich ganz entspannt ist.



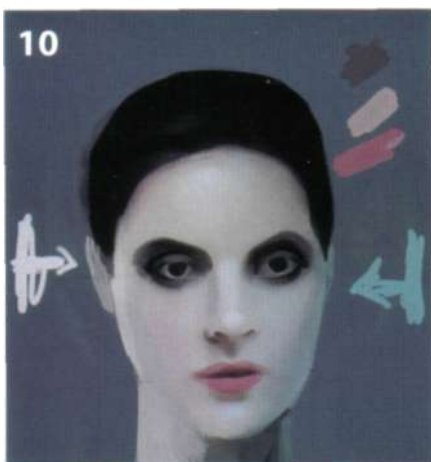
9 Nicht bloß ein nettes Gesicht • An diesem Punkt habe ich das Gefühl, dass ich den „Look“, den ich im Kopf hatte, exakt getroffen habe. Ich kann vor meinem inneren Auge jetzt schon sehen, wie das fertige Gesicht einmal aussehen wird, so dass ich genau in diese Richtung weitergehen kann. Aber es kann auch passieren, dass ich hier völlig frustriert abbreche und es nicht schaffe, den vorgesehenen Look weiter zu verfolgen - und der ist mir letztlich viel wichtiger als Farben, Anatomie und Schattierungen. Alles, was ich bisher mit dem Bild gemacht habe, diente dazu, diesen Look umzusetzen, den ich im Kopf hatte. Manchmal war's das dann, weil alles, was ich hinkriege, ein nettes Gesicht ist, aber nicht das nette Gesicht, das ich haben wollte.

10 Lichter • Die Lichter in diesem Beispiel sind bläulich, grünlich und grau gefärbt, weisen aber eine höhere Sättigung auf als alles andere in dem Gesicht. Die Aufhellungen an Nase, Kinn und Stirn verleihen dem Gesicht seine Form. Die Nase soll sich sichtbar aus dem Gesicht erheben, was durch diese hellen Zonen am besten gelingt; ich ergänze oft eine dreieckige Form zwischen den Augenbrauen. Das gehört zu meinen typischen Tricks, um die Gesichtsform zu entwickeln.



11 Aufmerksamkeit zentrieren • Von jetzt an ist es eine reine Freude, das Gesicht weiter zu verfeinern und die Farben zu finden, die ihm Form und Persönlichkeit verleihen. Als Farbe für die Lippen wähle ich ein recht kräftiges, kühles Kirschrot. Das war eine weitere Überlegung für dieses Gemälde: entsättigte Farben nehmen, um dann ein paar Elemente auffällig herauspringen zu lassen. Lippen und Augen werden die am stärksten gesättigten Bereiche in diesem Gesicht werden, und das wird ihm gut tun. Es zieht die Aufmerksamkeit dorthin, wo ich sie haben will. Meine Idee waren ja diese prachtvollen Lippen mit dem angedeuteten Lächeln, und die Farbe ist das Mittel, sie auffallen zu lassen.

12 Schattierung und Struktur • Ich verwende immer einen hartkantigen Pinsel, wenn ich ein Gesicht schattiere. Irgendwann merkte ich nämlich, dass weichen Kanten uneben wirken und Haut etwas kränklich aussehen lassen. Mit harten Kanten lassen sich Oberflächen weitaus besser modellieren, und das gilt besonders dann, wenn man auf diese Weise etwas strukturieren möchte. Für das Glätten der Schattierung verwende ich lieber einen tupfenden Pinsel; ich habe mir einige davon angelegt, die ich mit geringer Deckkraft einsetze.





13 Schatten der Augen • Um den von mir angestrebten Look zu erreichen, hatte ich mich schon früh entschieden, den dunklen Schatten um die Augen, den ich sonst wieder übermale, beizubehalten. Eine Mischung aus Schatten und Make-up, wenn Sie so wollen, um das strahlende Blau der Iris später wirklich aus dem Bild herauspringen zu lassen. Klare blaue Augen, umrandet von entsättigten Farben und Highlights wären hier ungeeignet gewesen. Außerdem wollte ich keinen „unschuldigen“ Gesichtsausdruck, er sollte schon etwas beunruhigend aussehen. Nachdem das Gemälde fertig war, habe ich auf den Wangen noch ein Joker-Make-up hinzugefügt (vergleiche Seite 41).

14 Augen akzentuieren • Das Auftragen von Schattierungen und Aufhellungen um die Augen machte richtig Spaß. Sie können die Form der Augäpfel ohne allzuviel Kontrast gut herausarbeiten. Ober- und Unterlider brauchen starken Kontrast; das untere ist hier, eher ungewöhnlich, so kräftig schattiert wie das obere. Lichtpunkte heben die Augenwinkel realistisch hervor. Diese Augen sollen mit den Betrachtern kommunizieren.

15 Perfektion durch Mängel • Gelegentliches horizontales Spiegeln des Bildes



zur Kontrolle der Anatomie bedeutet nicht, dass eine vollkommene Symmetrie angestrebt wird; die wäre langweilig. Ein paar Unregelmäßigkeiten lassen ein Gesicht interessanter wirken. Total symmetrische Gesichter aus dem Computer sind nicht wünschenswert. Daher belasse ich solche kleinen Mängel, wenn ich sie entdeckt habe. Hier sind zum Beispiel die Nasenlöcher ungleich; ich wollte das erst korrigieren, habe es dann aber beibehalten. Ich mag das. Bei den sehr gleichartigen Augen und Augenbrauen trägt das zur Lebendigkeit bei.

16 Fehlersuche • Sie können an einem Gemälde monatelang arbeiten und einen Mangel nach dem anderen korrigieren, aber ich glaube, am Schluss stellen Sie fest, dass die frühere Version weit besser war. Mir ist durchaus klar, dass die Augen hier ein wenig ungleich platziert sind, trotzdem lasse ich sie so. Mit der veränderten Frisur wird das ohnehin nicht mehr auffallen, und es stört den Gesamteindruck überhaupt nicht.

17 Dem Blick standhalten • Das Blau der Iris zu bestimmen war recht einfach; es entspricht einer stark gesättigten Variante einer Farbmischung zwischen dem Graugrün rechts und dem Blaugrau links. Ich kann mich nicht erinnern, wann ich zum letzten



Mal eine so stark gesättigte Farbe benutzt habe wie die für diese Augen, ohne sie wieder zurückzunehmen. Ich finde, es verschafft einem ein etwas mulmiges Gefühl, wenn man in diese Augen blickt, und genau das war ja auch meine Absicht. Und wie geplant wird das durch die dunkle Umrandung der Augen sowie durch die entsättigten Farben des restlichen Gesichts unterstrichen,

18 Letzte Korrekturen • Diese abschließenden kleinen Übermalungen eines Gesichts beschäftigen mich meist am längsten. Mit ihnen steht oder fällt ein Bild, ich nehme sie fast immer auf einer eigenen Ebene vor, falls ich etwas verhunze. Es passiert allzu leicht, dass man dabei etwas übermalt, was das Bild zu etwas Besonderem gemacht hat. Natürlich hätte ich das sonst erst gemacht, nachdem auch Körper und Hintergrund fertig sind. Dies hier ist ein unüblicher Weg, aber ich muss immer aufpassen, mich nicht dazu verleiten zu lassen. Ich finde oft, dass es mir ein überzeugendes Gesicht leichter macht, den Rest des Bildes anzugehen. Aber am Ende eines Arbeitstages stelle ich dann trotzdem fest, dass die zu frühere Fertigstellung eines Gesichts es erschwert, alles Übrige passend hinzukriegen. Ein gutes Gesicht hilft dabei, ein Bild überzeugend zu machen-aber es steht dabei nicht allein.



Spitzen aus dem Web

Das Angebot an kostenlosen Werkzeugspitzen ist inzwischen unüberschaubar. Allerdings sind nur sehr wenige darunter, mit denen man tatsächlich praktisch etwas anfangen kann. Wir haben uns im Web umgeschaut. | **Doc Baumann**

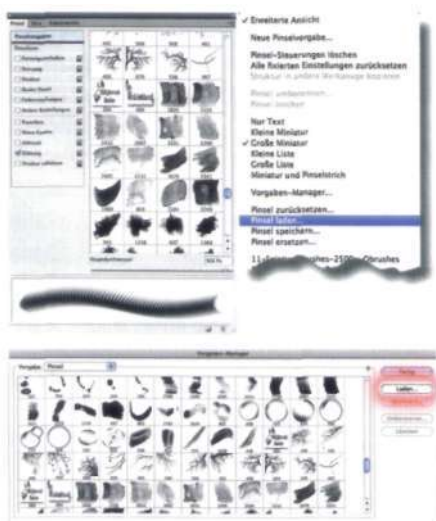
Seit **Photoshops** Werkzeugspitzen dank der Pinselpalette wirklich sinnvoll gesteuert werden können, gibt es immer mehr Anwender, die ihre eigenen Sets zum Gratis-Download ins Netz stellen. Kostenpflichtige Sammlungen sind kaum noch zu finden, es gibt inzwischen ja fast alles umsonst. Qualität und Brauchbarkeit der meisten Spitzen sind aber alles andere als professionell und praxistauglich. Wer Ornamente, Tiere oder Blumen in seine Palette stopfen möchte, um Kindergeburtstagskarten zu verzieren, findet mehr davon, als man jemals auch nur sichten und ausprobieren kann. Vorgaben jedoch, die sich tatsächlich zum Einsatz als Pinselspitzen eig-

nen, sind die Ausnahme. Sinnvoll sind sie in der Regel ohnehin nur in Kombination mit dem Pinsel (und dem Musterstempel, dazu gleich mehr). Der Pinsel dient aber eigentlich dazu, Malspuren zu hinterlassen, und darauf ist kaum ein Set eingerichtet. Oft hat man den Eindruck, den Anbietern sei die Funktionsweise der Spitzen nicht ganz vertraut.

Vielmehr wurden sie fast immer so definiert, dass sie das Einstampeln der jeweils aufgenommenen Form als einzelnen Werkzeugabdruck vorsehen - das geht, ist aber etwa so sinnvoll, wie einen Schraubenzieher als Stechbeitel einzusetzen. Photoshop behandelt Pinsel so, dass sie Abdrücke in der Vordergrundfarbe hinterlassen; die beim

Aufnehmen über „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“ hellen Bereiche sind beim Malen transparent. Die meisten Spitzen wären eher für ein Werkzeug geeignet, das mehrfarbige „Objekte“ ins Bild stempeln könnte, etwa wie bei Painter.

So bleiben zum einen nur Sets, deren Einzelabdrücke brauchbar sind - mit Bildchen, die man alle paar Jahre mal benötigt, sollte man die Pinselpalette nicht zumüllen. Zum anderen eignen sich etliche Malspitzen, angepasst mit Palettenoptionen wie Malabstand, Richtung, Größen-, Winkel- und Farb-Jitter, zum Malen oder um als Muster aufgenommene Bildvorlagen mit dem Musterstempel und der Option „Impressionist“ zu klonen.



Palette und Vorgaben-Manager

Wollen Sie neue Sets laden, anschauen und vor allem wieder löschen, ist „Bearbeiten > Vorgaben-Manager“ (unten) dafür besser geeignet als die Palette „Pinsel“ (oben). Denn dort müssen Sie unerwünschte Felder einzeln durch Anklicken bei gedrückter Alt-Taste löschen; im Manager dagegen können Sie beliebig viele Felder gleichzeitig auswählen und über den „Löschen“-Befehl auf einmal entfernen. Leider werden Sammlungen nach dem „Laden“ nicht mehr als zusammengehörige Sets behandelt.

„Bubble“ von Hawksmont

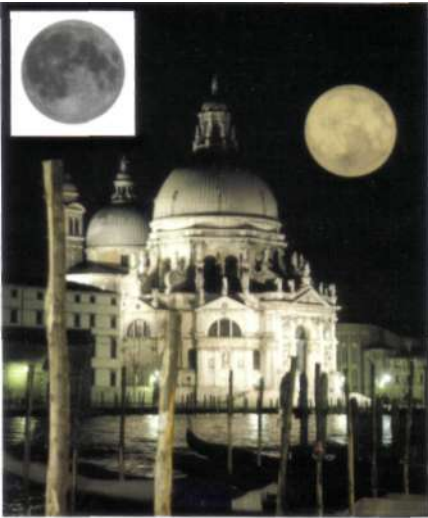
Eine ergiebige Quelle zum Spitzen-Download ist www.adobe.com/exchange, von dort stammt auch dieses Set mit unterschiedlichen Seifenblasen. Wie bei vielen Objekten, die als Einzelabdruck genutzt werden sollen und nicht als Malspur, empfiehlt sich die Anwendung auf einer neuen, leeren Ebene. Per Mal-Klick einfügen können Sie immer nur in der Vordergrundfarbe.

@ Download der Werkzeugspitzen unter www.docma.info/5906.html

„Tree-Borders“ von Midnighttouch

Eigentlich ist dieses Set mit 14 Baumsilhouetten sehr gut gemacht und recht nützlich; Sie finden es auf www.brusheezy.com. Allerdings ist es auch typisch für die unprofessionelle Herangehensweise vieler Spitzen-Entwickler, denn definiert sind die Abdrücke als Rahmen-effekt für Äste, die von allen Seiten ins Bild wachsen. Man muss sie für Montagen also sozusagen gegen den Strich anwenden.

@ Download der Werkzeugspitzen unter www.docma.info/5902.html



"Planets" von Mihai Udrea

Sieht man mal großzügig davon ab, dass der Mond kein Planet ist, könnte auch diese Idee recht gut sein, wäre beim Anlegen der Spitze - ebenfalls von der Adobe-Seite - etwas mehr nachgedacht worden. Aber so sind die Abdrücke Positive, können also nur mit Schwarz verwendet werden - statt sie zu invertieren, um sie wie hier mit heller Farbe auf einen dunklen Himmel setzen zu können.

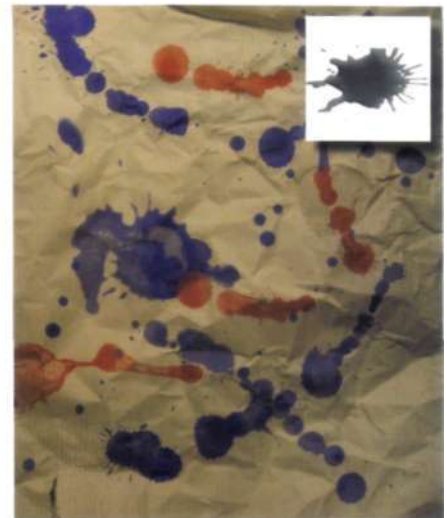
Download der Werkzeugspitzen unter
www.docma.info/5903.html



"Blood and Ink" von Hitokiri 147

Auch dieses Set mit 28 Farbspritzern finden Sie auf Brusheezy: In Rottönen wird daraus Blut, ansonsten Farbkleckse. Differenzierte Färbungen von Pinselabdrücken auf einer eigenen Ebene nehmen Sie vor, indem Sie eine weitere Ebene darüberlegen, sie als Schnittmaske definieren und dann dort beliebig malen oder Bildbereiche einfügen (im Bild unten links).

Download der Werkzeugspitzen unter
www.docma.info/5904.html



"Splat!" von Susan Liberty

Weniger verstreute, einfacher strukturierte Kleckse bietet Susan Liberty auf ihrer Seite www.liberty.com an. Die Größe fast aller hier vorgestellten Spitzen ist übrigens für normale Projekte mehr als ausreichend und misst mehrere hundert Pixel, oft sogar weit über tausend. Wichtig für eine überzeugende Wirkung ist die Wahl des geeigneten Verrechnungsmodus der Ebene.

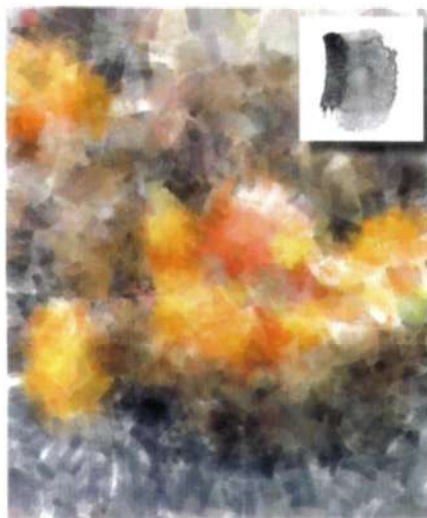
Download der Werkzeugspitzen unter
www.docma.info/5901.html



„Hairy Brushes“

Dieses Set von Chopper, ebenfalls von Brusheezy, simuliert Malspuren von Pinseln mit weichen Haaren. Da jede Spitze die Form eines

Malstrichs hat, wirken sie - wie die beiden folgenden - nur, wenn Sie sie mit hohem Malabstand nebeneinander setzen.



„Water Color Strokes“, Liberty

Ebenfalls von Susan Liberty stammen diese 15 Pinselabdrücke mit Wasserfarbencharakteristik. Damit Aquarell-Effekte angemessen wirken können, sollten Sie die Deckkraft des Pinsels nicht auf 100% stellen. Unwichtige Zonen geben Sie am besten mit recht großen Spitzen wieder und arbeiten nur wichtige Details mit kleineren aus. Experimentieren Sie auch mit den diversen Farbeinstellungen in der Pinselpalette.



„Water Color Brushes“, znow-white

Gleich 83 Aquarell-Spitzen bietet Ihnen diese Sammlung von der Seite www.env1.ro.deviantart.com. Die drei Beispiele in dieser Reihe sind folgendermaßen entstanden: Vorlagebild (ganz links) auswählen und als Muster sichern. Musterstempel aufrufen, Muster in der Optionsleiste auswählen und „Impressionist“ aktivieren. Dann die Pinselspitze wählen, hohen Malabstand und Option „Richtung“ vorgeben und so das Bild klonen.

@ Download der Werkzeugspitzen unter
www.docma.info/5905.html

@ Download der Werkzeugspitzen unter
www.docma.info/5900.html

@ Download der Werkzeugspitzen unter
www.docma.info/5899.html

Nützliches über Malwerkzeuge

Manche setzen den Pinsel und sonstige Malwerkzeuge nur gelegentlich ein, für andere sind das die wichtigsten Tools. Diese Tipps helfen garantiert allen weiter. | **Doc Baumann**

Eigentlich hatte eine Leserin nur wissen wollen, was denn der Unterschied sei zwischen den beiden Parametern „Deckkraft“ und „Fluss“ die man für alle Malwerkzeuge einstellen kann. In der Tat erschließt sich das nicht von allein und ist erklärungsbedürftig.

In diesem Zusammenhang entstanden noch ein paar weitere Fragen, und es zeigte sich, dass Wissen über die Möglichkeiten, Werkzeugspitzen mit Tastaturunterstützung schnell zu modifizieren und zu verwalten, durchaus kein Allgemeingut ist. Man braucht zwar lediglich in der Hilfe nachzuschauen und wüsste es dann. Aber so lange man nicht ahnt, dass gewisse Funktionen überhaupt angeboten werden, kommt man auch

nicht so ohne weiteres auf die Idee, gezielt danach zu suchen.

Die Malwerkzeuge, die über eine „Fluss“-Option verfügen, sind Pinsel, Stempel, Musterstempel, Protokollpinsel und Radiergummi. Die Hinweise unter den Abbildungen 5 und 6 gelten für alle Tools, die auf die Pinselspitzen zurückgreifen. Der Tipp unter Abbildung 4 betrifft nur runde Spitzen, selbst angelegte werden dabei nicht mit ihrer Form angezeigt und können auch keine weiche Kontur erhalten.

Um noch einmal auf „Fluss“ zurückzukommen: Malen Sie mit 50-prozentiger Deckkraft und halten dabei die Maustaste gedrückt, so ändert auch mehrfaches Überstreichen bereits gemalter Striche nichts an der Gesamt-

deckkraft der Spur. Erst wenn Sie die Taste lösen und erneut drücken und ziehen, erhöht sie sich. Ein niedrigerer „Fluss“-Wert führt nun dazu, dass dieselbe Stelle bei mehrfachem ununterbrochenem Überstreichen immer stärker deckt. Die jeweils eingestellte Deckkraft ist der maximale Wert, der mit „Fluss“ erreichbar ist. Gleichzeitig erscheinen auch die Ränder weicher. Anders als bei veränderter „Deckkraft“ sind die Einzelabdrücke der Werkzeugspur nebeneinander sichtbar, vor allem bei größeren Mal-Abständen der Spitze. Sie können also mit hoher „Deckkraft“ und niedrigem „Fluss“ viele Maltechniken besser nachahmen, weil sich die Deckkraft der Malspur bei dauerhaft gedrückter Maustaste erst nach und nach aufbaut.

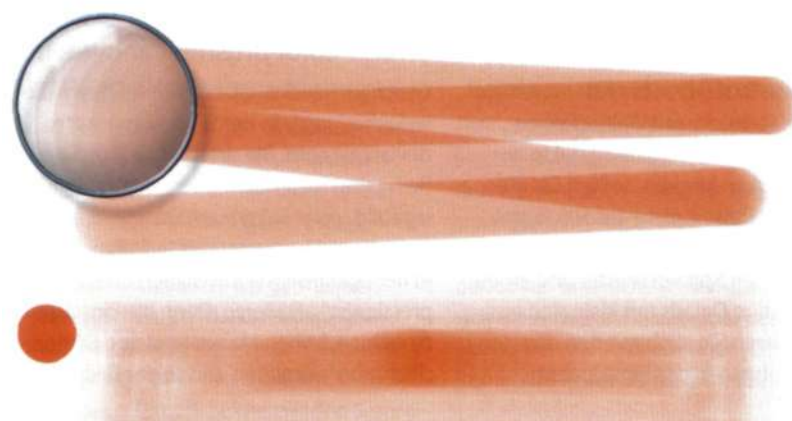


1 Deckkraft und Fluss

Ganz links sehen Sie den einzelnen Abdruck der Spitze, die ich hier verwendet habe. Dabei wurden immer drei Kleckse ausgemalt, die sich überschneiden. So entstehen drei Zonen unterschiedlicher Deckkraft, je nachdem, ob eine, zwei oder drei Flächen nacheinander - also mit Lösen der Maustaste - gemalt wurden. Die Kombinationen der Werte für „Deckkraft“ und „Fluss“ sind oben von links nach rechts 100/100, 50/100 und 25/100. In der unteren Reihe 50/50, 50/10 und 100/2. Vor allem beim letzten Beispiel ist deutlich zu erkennen, dass die spiralförmig ausgemalten Flecken bei mehrfachem Überstreichen zunehmend stärker gedeckt erscheinen.

2 Auswirkungen von „Fluss“

Die obere Zickzack-Spur wurde mit der Deckkraft/Fluss-Kombination 50/30 gemalt; bei gedrückter Umschalttaste klickte ich dabei jeweils an die Endpunkte der Liniensegmente. Unter der Lupe erkennen Sie die erwähnten einzelnen Abdrücke; wo sich die Spuren überschneiden, erhöht sich die Deckkraft. (Einen ähnlichen Effekt erzielen Sie, wenn Sie in der Pinselpalette „Nasse Kanten“ aktivieren.) Die untere Spur wurde ohne mit der Maus abzusetzen als eckige Spiralform gemalt, wobei sich die einzelnen Malspuren überdecken. Die Deckkraft/Fluss-Kombination ist hier 100/2. Die Deckkraft erreicht also im Zentrum den Wert 100, oben dagegen sind es 50%.



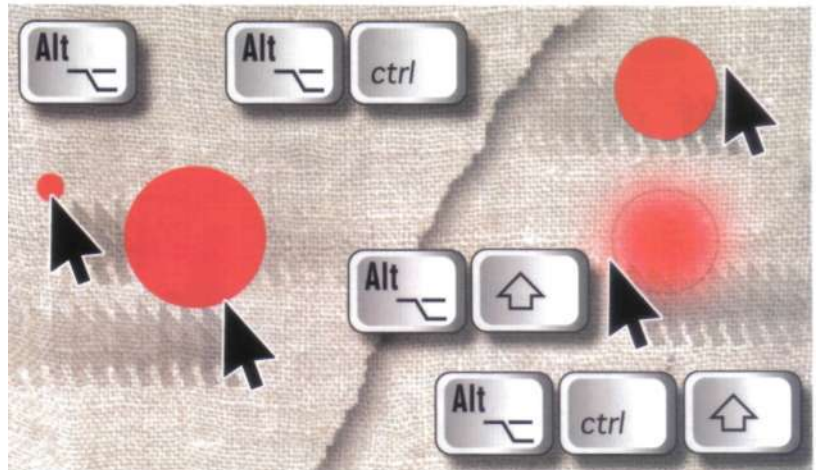
3 Anwendungsbeispiel, Steuerung

Die Kolorierung erfolgte mit den rechts oben eingeblendeten Werten von 100% für Deckkraft und 13 % für Fluss. Dabei wurde die Maustaste während des kompletten Malvorgangs gedrückt gehalten. Unterschiedlich starke Färbungen resultieren also nur daraus, dass Bereiche ausgeprägter Deckkraft mehrfach überstrichen wurden. Die beiden Parameter lassen sich sehr schnell über die Tastatur einstellen, wenn ein Malwerkzeug gewählt ist: 0 steht für 100% Deckkraft, 1 für 10 % ... 9 für 90 %. Drücken Sie zwei Zifferntasten wie 1 und 3 schnell hintereinander, ergeben sich 13 %. Die zusätzlich gedrückte Umschalttaste regelt die „Fluss“-Werte.



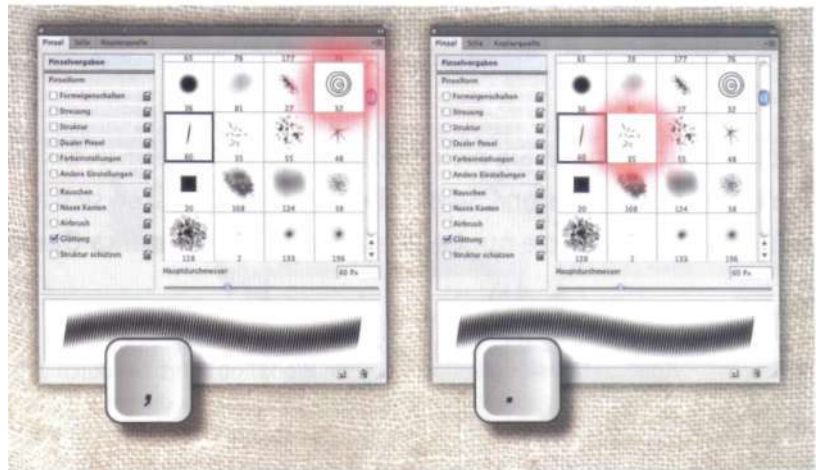
4 Größe und Weichheit interaktiv

Form, Größe und Weichheit einer Spitze können Sie nicht nur in der Pinselpalette bestimmen, sondern auch mit dessen verkleinerter Darstellung über das Kontextmenü bei aktivem Malwerkzeug (Drücken der rechten Maustaste oder beim Mac zusätzlich mit Ctrl-Taste). Seit Photoshop CS4 geht es schneller, komfortabler und mit direkter Anzeige in Form eines roten Kreises über Tastatur und Maus: Drücken Sie die Alt-Taste (Mac: Alt/ Ctrl) und ziehen nach links, wird der Durchmesser kleiner, nach rechts größer. Drücken Sie zusätzlich die Umschalttaste, so erhalten Sie beim Ziehen nach links eine weichere, nach rechts eine härtere Kante.



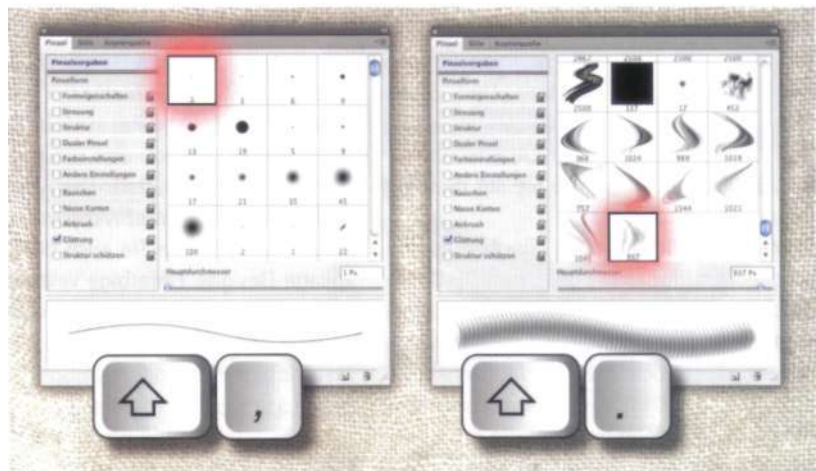
5 Wahl der vorigen/nächsten Spitze

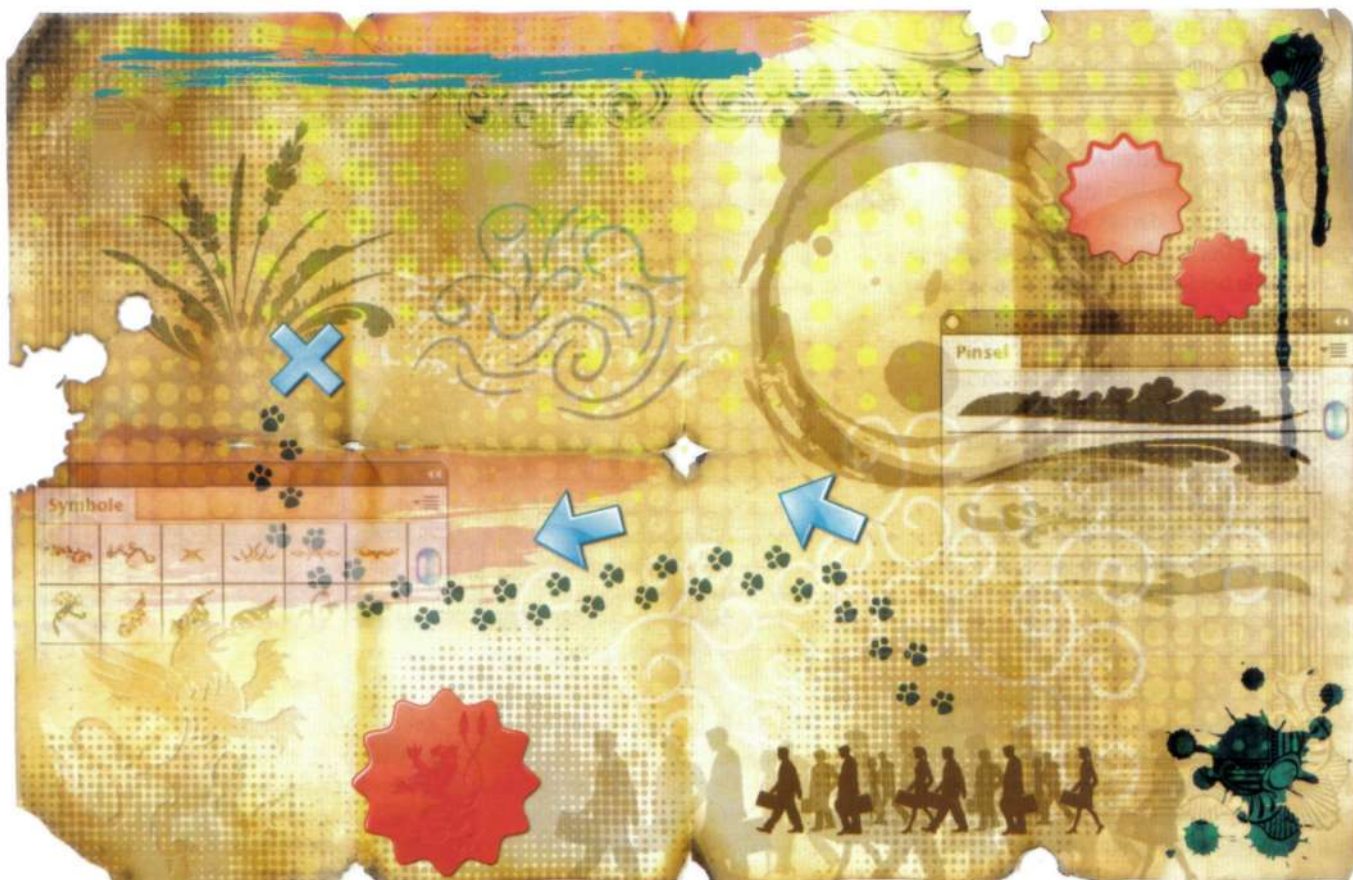
Gelegentlich können Sie in Tutorials lesen, das Vergrößern oder Verkleinern des Spitzendurchmessers ließe sich auch über die Punkt- und Kommatasten steuern. Das stimmt so allerdings nur sehr begrenzt: Zutreffend ist dieser Hinweis nur, wenn Sie etwa eine harte runde 9-Punkt-Spitze gewählt haben und nun per Komma-Taste zur 6-Punkt-Spitze, per Punkt-Taste zur 13-Punkt-Spitze gelangen. Das ist aber eher ein Zufall, weil die so in der Palette angeordnet sind. Weiter-schalten per Punkt-Taste von der größten harten Spitze führt Sie zur kleinsten weichen. Tatsächlich bewirken die Tasten ein nach vorn und hinten Springen in der Palette um jeweils ein Feld.



6 Wahl der ersten/letzten Spitze

Halten Sie zusätzlich die Umschalttaste gedrückt, so springen Sie mit der Komma-Taste zum aller-ersten Eintrag der Pinselpalette, mit der Punkt-Taste zum letzten. Unabhängig davon, wie sinnvoll diese Funktion ist, hat sie einen erheblichen Zusatznutzen: Bei Wahl der Registerkarte „Pinselvorgaben“ (wie im Bild) springt man so zum letzten Eintrag in der Gesamtliste. Wählen Sie jedoch die Registerkarte „Pinselform“ - mit einer kleineren Feldanzeige der Spitzenvorschau -, so landen Sie bei der zuletzt selbst angelegten Spitze, obwohl diese nicht am Ende der Liste angezeigt wird, sondern eventuell irgendwo zwischendrin. Das erleichtert die Suche erheblich.





Illustrators Schätze

Mit Illustrator können Sie nicht viel anfangen? Warten Sie, bis Sie die neuen Symbol- und Pinsel-Bibliotheken der Version CS4 gesehen haben. Die lassen sich auch in Photoshop verwenden. Dazu müssen Sie die Schätze nur herüberbekommen. | **Monika Gause**

Die Kooperationsmöglichkeiten zwischen Illustrator und Photoshop sind sehr vielfältig. Wenn Sie wissen, wie Sie die Elemente in Illustrators Bibliotheken verwenden können und wie Sie Objekte aus Illustrator am besten in Photoshop weiternutzen, dann können Sie ihren Clipart-Vorrat beträchtlich erweitern. Und damit nicht genug: Viele Websites bieten hochwertige Illustrator- und Vektor-Cliparts kostenlos zum Download an, die Sie auf dieselbe Weise nutzen können.

Wahrscheinlich kennen Sie bereits die Möglichkeit, Illustrator-, EPS- und PDF-Dateien direkt aus Photoshop zu öffnen - dabei werden die Elemente jedoch gerastert. Damit sind aber noch nicht alle Möglichkeiten erschöpft, denn Photoshop kann auch deren Pfade übernehmen. Aber um das zu erreichen, müssen Sie anders vorgehen - die-

ser Workshop führt Sie durch alle Schritte. Adobe konnte für die neue Illustrator-Version einige gute Designer gewinnen, die neue Symbol- und Pinsel-Bibliotheken erstellt haben. Aber auch ältere Illustrator-Versionen enthalten Designs, die Sie eventuell gebrauchen können. Besonders angesagte Formen lieferte das Studio Go Media mit seinen „Vector Packs“ - dies ist dann auch bei allen entsprechenden Symbol- und Pinsel-Bibliotheken Namensbestandteil. Die Vector-Packs enthalten Grunge- und Wappenformen. Darüber hinaus finden Sie auch die beliebten Foliage-Designs. Einfarbige Vektorelemente können Sie in Photoshop als Formen, Pfade oder Grundformen für Pinsel verwenden. Mehrfarbige Pinsel oder Symbole lassen sich nicht so universell einsetzen.

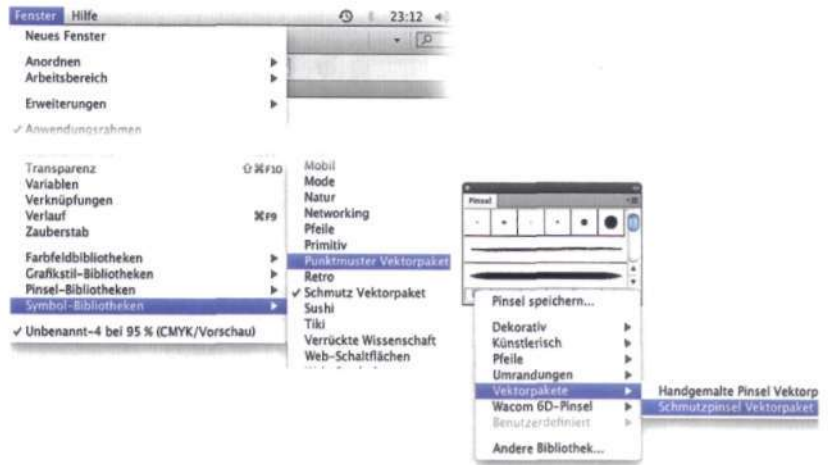
Leider nutzen Photoshop und Illustrator unterschiedliche Formate für ihre Vektor-

Bibliotheken, so dass es Ihnen nicht erspart bleibt, die Designs in mühsamer Kleinarbeit zwischen beiden Programmen hin und her zu kopieren. Wenn Sie jedoch systematisch vorgehen und nach und nach alle Illustrator-Elemente, die Ihnen nützlich erscheinen, in Photoshop-Bibliotheken abspeichern, müssen Sie diese Arbeit nur einmal machen.

Wichtig bei der Zusammenarbeit ist, dass Sie das Farbmanagement beider Programme synchronisieren und jeweils dieselben Farbprofile für die Photoshop- und die Illustrator-Datei verwenden. Anderenfalls würden Farben unbeabsichtigt konvertiert werden. Das kann bei schwarzen Elementen dazu führen, dass daraus erzeugte Pinsel nicht so funktionieren wie gewünscht. Da Illustrator-Vorlagen in der Regel im Farbmodus CMYK vorliegen, ist dennoch häufig eine spezielle Vorsorge nötig (siehe Schritt 3).

1 Bibliotheken aufrufen

Die Bibliotheken liegen im Illustrator-Programmordner. Es handelt sich um ganz normale Illustrator-Dateien. Um Bibliotheken aufzurufen, verwenden Sie in Illustrator entweder die jeweilige Palette (Pinsel, Symbole) und rufen dort die Bibliothek aus dem Palettenmenü oder mit dem Menü-Button „Bibliotheken“ auf. Alternativ gehen Sie über „Fenster > Pinsel-Bibliotheken“ beziehungsweise „Symbol-Bibliotheken“. Die aufgerufene Bibliothek wird in einem separaten Fenster auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie eine Bibliothek bei jedem Programmstart wieder zur Verfügung haben möchten, wählen Sie „Gleiche Position“ aus ihrem Palettenmenü.



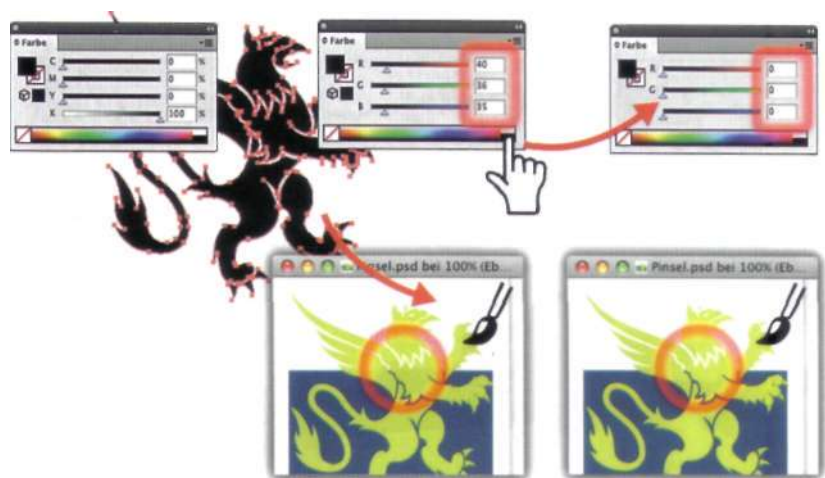
2 Symbole nutzen

Die Vorgehensweise unterscheidet sich bei Symbolen und Pinseln ein wenig, beide können Sie aber nicht direkt aus der Bibliotheks-Palette in Photoshop kopieren. Sie benötigen also auf jeden Fall eine Datei in Illustrator; legen Sie diese über „Datei > Neu“ an (zum Farbmodus siehe Punkt 3). Ziehen Sie das gewünschte Symbol aus dem Bibliotheks-Fenster auf die Zeichenfläche - damit haben Sie „eine Instanz platziert“. Wenn Sie die Grafik noch bearbeiten möchten (etwa die Farben korrigieren), klicken Sie den Button „Verknüpfung mit Symbol aufheben“ in der Symbole-Palette. Anschließend kopieren Sie das Element in die Zwischenablage -, „Strg-/Befehlstaste-C“.



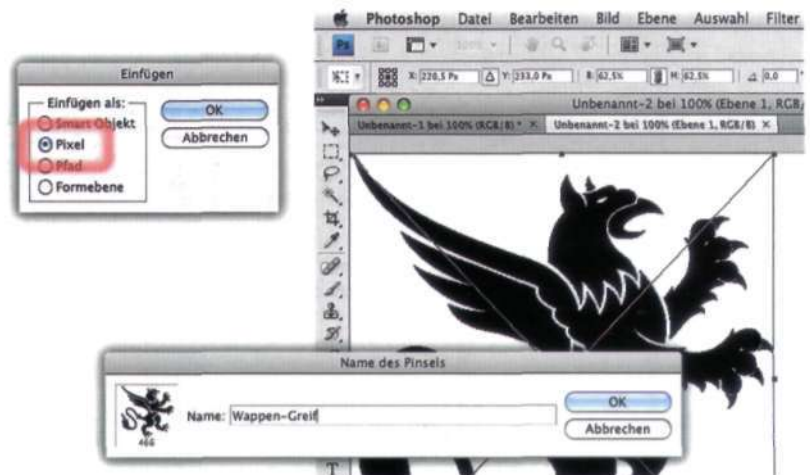
3 Vorsicht bei schwarzen Elementen

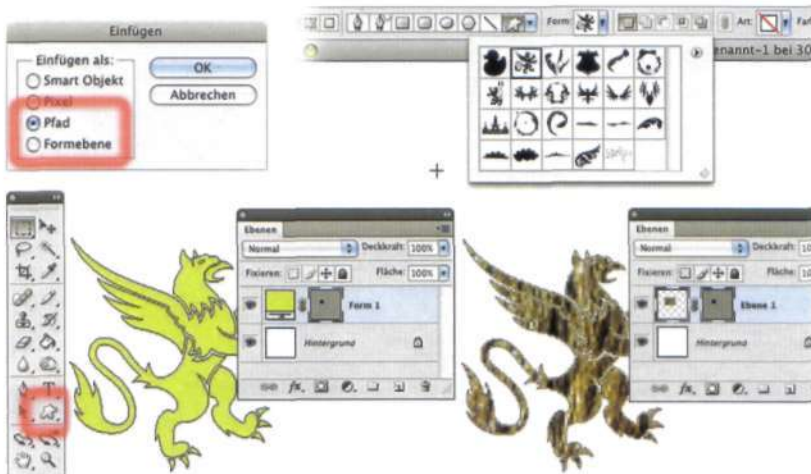
Symbole und Pinsel sind in Illustrator meist in CMYK-Schwarz angelegt. Bei einer Farbkonvertierung in den RGB-Modus (entweder in Illustrator oder in Photoshop) ist die Grafik also nicht mehr schwarz. Damit ein daraus erzeugter Photoshop-Pinsel aber wie erwartet funktioniert, muss dessen Grundelement schwarz sein. Wenn Sie das Schwarz bereits in Illustrator anpassen wollen, legen Sie eine RGB-Datei an. Nachdem Sie eine Grafik auf die Zeichenfläche gezogen haben, korrigieren Sie deren Schwarz mithilfe der „Farbe“-Palette. Die Objekte müssen dazu umgewandelt oder (bei Symbolinstanzen) vom Symbol getrennt werden. Dazu später mehr.



4 In Photoshop Pinsel erzeugen

Wechseln Sie zu Photoshop und erzeugen Sie dort eine neue Datei. Falls Sie in Illustrator mit einer CMYK-Datei gearbeitet haben, ändern Sie den Farbmodus der neuen Photoshop-Datei in RGB. Drücken Sie jetzt „Strg-/Befehlstaste-V“ so erscheint das Optionsfenster zum Einfügen. Wählen Sie „Pixel“. Die Grafik wird eingefügt und Sie können sie jetzt noch skalieren. Dann bestätigen Sie mit der Enter-Taste. In Photoshop platzierte Pixelbilder erzeugen Sie gleich als Pinsel, so müssen Sie nicht immer wieder neu die Objekte aus Illustrator herausholen, sondern greifen einfach auf Ihre Photoshop-Bibliotheken zurück. Wählen Sie dazu „Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen“.



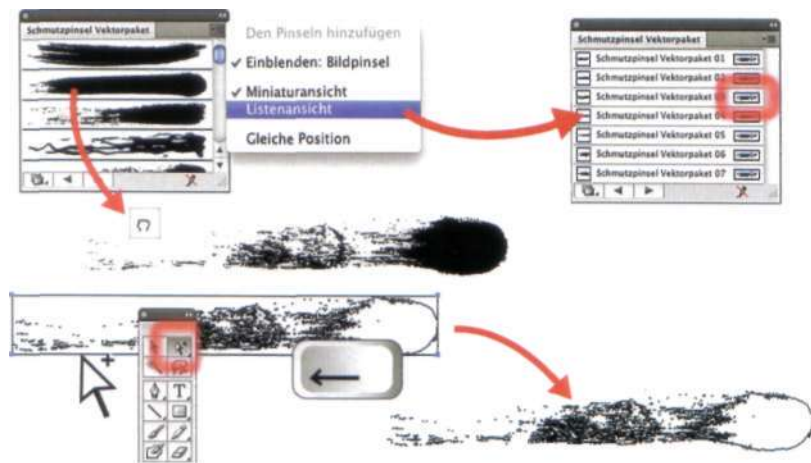


5 In Photoshop Formebene erzeugen

Anstatt die Vektorpfade in Photoshop in Pixel umzuwandeln, können Sie auch Vektoren erhalten und verwenden. Dazu wählen Sie beim Einfügen der Objekte in Photoshop entweder die Option „Formebene“ oder „Pfade“. Dann rufen Sie „Bearbeiten > Eigene Form festlegen“ auf. Wählen Sie das „Eigene-Form“-Werkzeug, um in Ihrer Datei einen Vektorpfad oder eine Formebene zu erstellen. Im Menü „Form“ in der Steuerungspalette wählen Sie Ihre Form und tragen diese auf, indem Sie mit dem Werkzeug klicken und ziehen. Mit Vektorformen können Sie neben Farbflächen auch Masken für Bildebenen erstellen.

6 Illu-Pinselformen verwenden

Pinsel können Sie auf unterschiedliche Weisen benutzen. Zum einen lässt sich einfach die Pinselgrundform in Photoshop weiterverwenden. Von den vier Pinselarten, die Illustrator besitzt, bietet sich dies wohl am ehesten für Bildpinsel an, zu erkennen am Pinsel-Symbol in der Listenansicht der Pinsel-Palette (die Ansicht wählen Sie im Palettenmenü). Ziehen Sie die Miniatur eines Pinsels auf die Zeichenfläche. Beim Wechseln in die Pfadansicht sehen Sie, dass die Form noch ein unsichtbares Rechteck enthält. Dieses aktivieren Sie mit dem „Gruppenauswahl“-Werkzeug und löschen es. Gehen Sie wieder in die Vorschau, kopieren die Form und fügen sie in Photoshop ein.

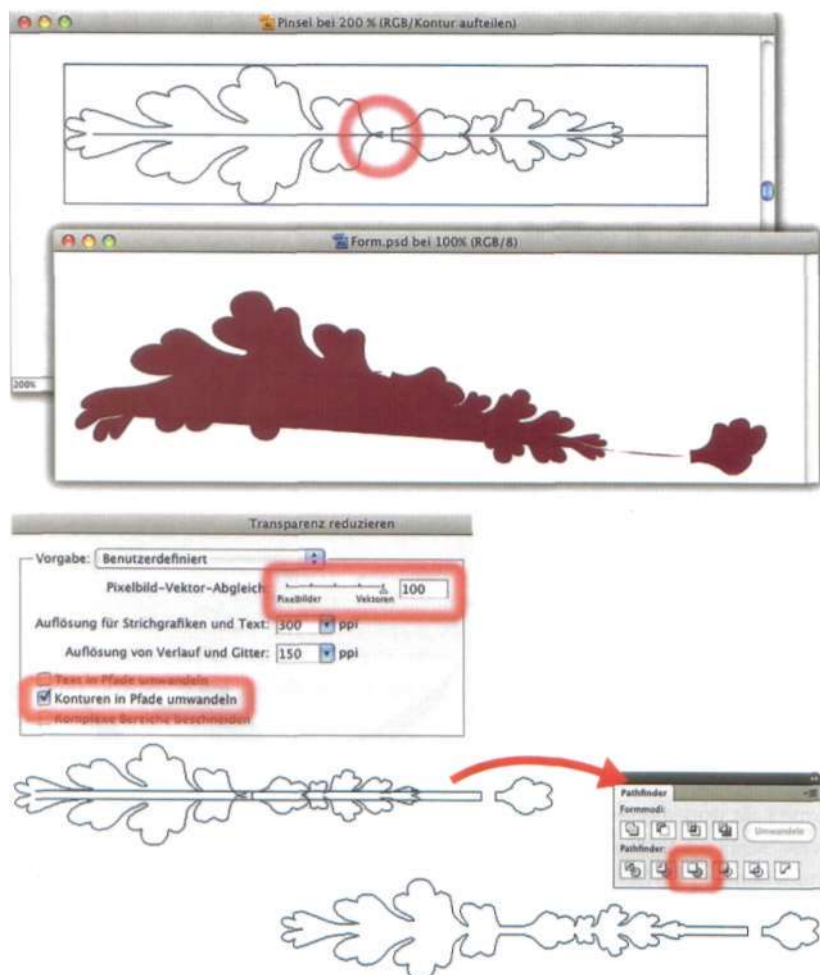


7 Probleme mit Formen

Die meisten Elemente können Sie einfach kopieren und in Photoshop einfügen. Bei einigen ist jedoch Vorsicht angebracht. Selbst Objekte der Standardbibliotheken enthalten Pinselgrundformen mit offenen Pfaden oder nicht in Flächen umgewandelte Konturen. Wenn Sie solche Vektorobjekte in Photoshop als Pfade einfügen, erleben Sie eine Überraschung: Sehen Sie sich die Formen daher in Illustrator in der Pfadansicht an, um eventuelle Probleme im Vorfeld zu entdecken. Der Pinsel „Rebe4“ aus der Bibliothek „Satz elegant geschweifte und Blumenpinsel“ enthält zum Beispiel offene Pfade und eine nicht umgewandelte Kontur.

8 Probleme beheben

Nach dem Löschen des Rechtecks (siehe Schritt 6) aktivieren Sie alle Objekte der Form und wählen „Objekt > Transparenz reduzieren“. Wählen Sie „Konturen in Pfade umwandeln“ und schieben Sie den Vektor-Regler ganz nach rechts. Nach dem Reduzieren der Transparenz sollten die Teile noch zu einem Pfad beziehungsweise einem zusammengesetzten Pfad ergänzt werden. Dazu verwenden Sie die „Pathfinder“-Palette, die Sie auch im Menü „Fenster“ aufrufen. Aktivieren Sie alle Teile des umgewandelten Pinsels und klicken Sie den Button „Verdeckte Fläche entfernen“.



9 Pinselkonturen kopieren

Sie können die Pinsel jedoch auch auf einen Pfad anwenden und dann einsetzen. Letztere Vorgehensweise ist vor allem für Foliage-Pinsel geeignet, mit denen Sie individuelle florale Formen zeichnen können, die sich dann in Photoshop weiternutzen lassen. Zeichnen Sie Vektorpfade mit dem Zeichenstift oder dem Pinsel-Werkzeug und weisen diesen einen Pinsel zu, indem Sie in der Pinsel-Palette darauf klicken. Die Stärke der Kontur ändern Sie über die Konturstärke. Führen Sie auch bei diesen Objekten die Bearbeitung aus Schritt 8 durch. Anschließend kopieren Sie das Objekt mit der Pinselkontur in die Zwischenablage und fügen es in Photoshop ein.

10 Effekte in Illustrator nutzen

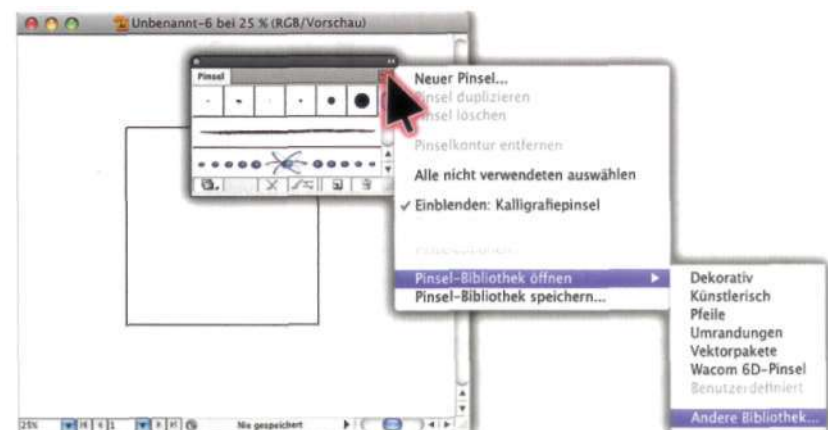
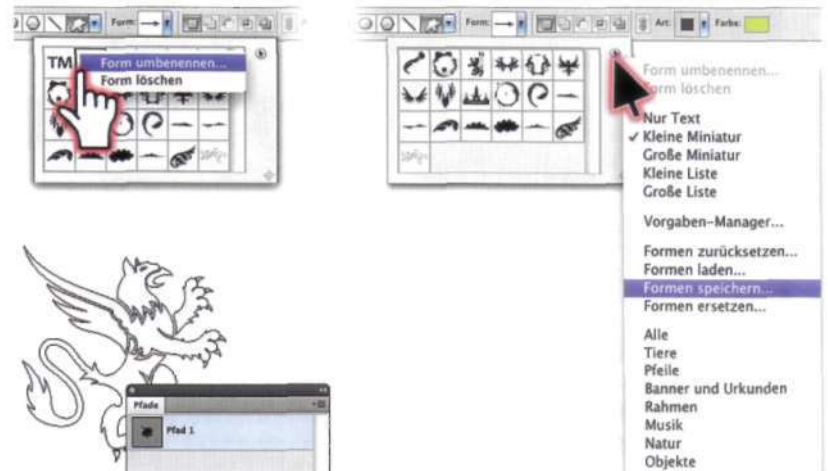
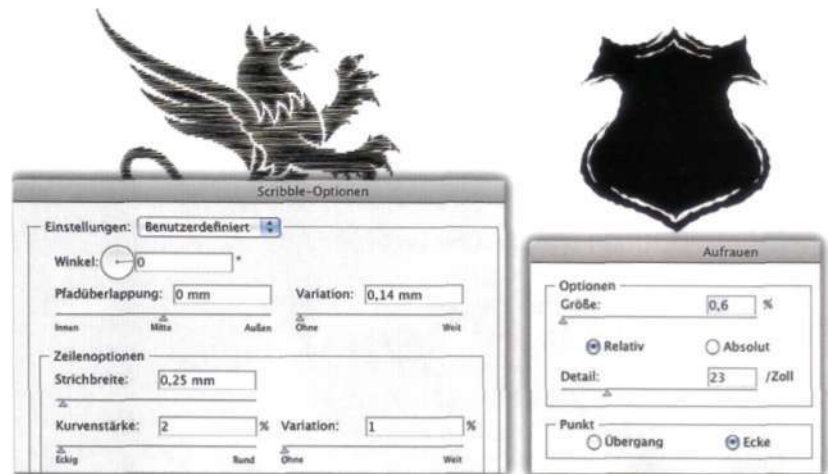
Natürlich können Sie die Grafiken auch mit Photoshop Werkzeugen verändern. Einige Bearbeitungen sind jedoch in Illustrator einfacher oder genauer. Darüberhinaus besitzt Illustrator Effekte für Vektorgrafiken, die Sie in Photoshop nicht finden. Wenn Sie Vektorpfade „aufrauen“ wollen, probieren Sie doch einmal den Scribble-Effekt (Effekt > Stilisierungsfilter > Scribble) oder den Aufrauen-Effekt (Effekt > Verzerrungs- und Transformationsfilter > Aufrauen). Um eine Grafik in ihre Outline-Form umzuwandeln, wählen Sie „Objekt > Pfad > Konturlinie“. Weitere Tricks finden Sie im Grunge-Workshop aus DOCMA 23, Seite 52.

11 Photoshop Bibliotheken speichern

Sowohl die Pinsel als auch die eigenen Formen, die Sie in Photoshop angelegt haben, sollten Sie als Bibliotheken abspeichern, damit ihnen diese beim Löschen der Voreinstellungen nicht verloren gehen. Entfernen Sie dazu zunächst die Pinsel beziehungsweise Formen aus der Palette, die Sie nicht als Bibliothek speichern möchten — „ctrl + Klick“ beziehungsweise Rechtsklick auf deren Miniatur. Wählen Sie dann „Pinsel oder Formen speichern“ aus dem Palettenmenü der Pinsel- oder Formen-Palette. Sie werden dann in einer eigenständigen Datei auf Ihrer Festplatte abgelegt. Stellen Sie die Bibliotheken jeweils nach Themen zusammen.

12 Weitere Grafikquellen

Wie bereits erwähnt, gibt es im Web viele weitere Cliparts in diversen Dateiformaten - eine Linkliste finden Sie unter www.docma.info/5897.html. Illustrator kann mit Ausnahme aktueller Corel-Draw-Dateien und einiger SVG fast alle Formate lesen. Bleibt nach dem Öffnen einer Datei in Illustrator die Zeichenfläche leer, dann handelt es sich wahrscheinlich um eine Bibliothek. Sie können in diesem Fall entweder die Datei schließen und als Bibliothek öffnen (über das Palettenmenü der Pinsel- oder Symbole-Palette) oder Sie rufen „Fenster > Pinsel-Palette“ beziehungsweise „Fenster > Symbole-Palette“ auf.



Die Freiheit schmeckt nach

SALZ

Am Kap der guten Hoffnung, wo der Atlantik ohne Unterlass die Sandsteinküste neu formt, stellt sich ein besonders intensives Gefühl von Freiheit ein. Man steht auf den Klippen am südlichsten Zipfel des Kontinents, sozusagen am Ende der Welt.

Zur Gestaltung eines Fotobuchs stellen die meisten Fotobuch-Anbieter kostenlose Software auf ihren Webseiten bereit. Diese Produkte unterscheiden sich im Hinblick auf Funktionalität und Kompatibilität mit den verschiedenen Betriebssystemen. Wir zeigen Ihnen auf den folgenden Seiten die Möglichkeiten der Fotobuchgestaltung am Beispiel der Software von CEWE, die für die Betriebssysteme Windows, MacOS X und Linux angeboten wird.

Software-Download:
www.docma.info/6043.html

Wer mit einer anderen Software arbeiten möchte oder Gestaltungsvorstellungen hat, die über die Funktionalität des Fotobuch-Editors hinausgehen, kann auch gleich ganze Seiten in Photoshop gestalten und diese als Buchseite in den jeweiligen Editor laden.

TIPP: Farbprofil

Damit die Farben aussehen wie auf dem Monitor, nutzen Sie das „sRGB“-Profil.

Spannungsbögen

Fotobücher mit Hard-, Soft oder Leinencover sind im Kommen. Mit aktueller Fotobuch-Software können fortgeschrittene Bildgestalter Layouts entwerfen, die durchaus professionellen Ansprüchen genügen. | **Eva Ruhland**

Fotobücher haben sich in den letzten Jahren zu einer ernsthaften Publikationsform für (semi)professionelle Fotografen, Künstler und Bildgestalter gemauert. Die preiswerten und über das Internet bestellbaren Printerzeugnisse ermöglichen Ihnen individuelle Bucheditionen in vielen unterschiedlichen Formaten für kleinere Auflagen ab einem Exemplar. Dabei liegt die Produktionszeit in der Regel bei nur wenigen Arbeitstagen. Neben diesen praktischen Aspekten besticht vor allem die Druckqualität. Sie kann auf Bilderdruckpapier mit Ergebnissen des Offsetdrucks mithalten und übersteigt diese sogar deutlich, wenn man sein Buch auf Fotopapier ausgeben lässt.

Fotobücher sind keine neue Erfindung. Neu ist nur ihre kostengünstige Produktion, die sie für jedermann erschwinglich macht. Das klassische in höherer Auflage gedruckte und gebundene Fotobuch steht in einer langen Tradition, die in der Frühzeit der Fotografie ihren Anfang fand. Hier ging es in erster Linie darum, Themen aus Gesellschaft und Wissenschaft für ein breiteres Publikum sichtbar zu machen. Erst sehr viel später entdeckten Künstler das Medium zur Präsentation ihrer Arbeiten. Inzwischen ist das Einsatzgebiet fast unüberschaubar breit geworden. Es beginnt beim privaten Ereignis, geht über die thematische Dokumentation endet als Medium für den geschäftlichen Einsatz.

Doppelseitige Aufmacherseite

Für eine Aufmacherseite, etwa zu einem Reise- oder Landschaftsbuch, legen Sie das Foto im Vollformat über der gesamten Doppelseite an. Damit ist das Bild rundum „abfallend“ und zeigt im Fotobuch keine weißen Ränder. Stimmen Auflösung und Bildgröße gemäß der vorangegangenen Photoshop-Bearbeitung, definieren Sie dabei das Foto schlichtweg als Hintergrundbild. Wie Sie diesen Befehl in der Praxis umsetzen, erfahren Sie im nächsten Abschnitt. Überschrift und Beschreibungstext platzieren Sie dem Motiv entsprechend in einem homogenen Bildbereich. Ergebnis: Maximale Bildwirkung, wobei Text und Bild eine Einheit darstellen.



Fotos: Eva Ruhland, Bigstockphoto: Celso Pupo

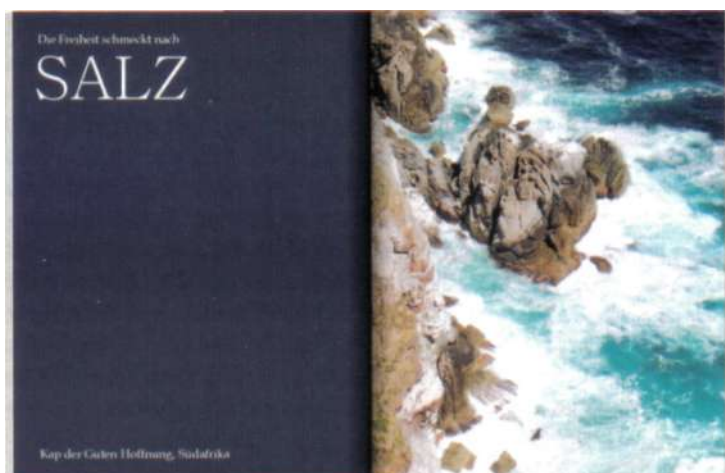


Seiten im Goldenen Schnitt anlegen

Das Bild läuft über den Bund und bedeckt den Anteil der rechten Seite im Maß des Goldenen Schnitts von 1 zu 1,6. Der Text erhält dadurch seinen eigenen Bereich - ideal bei unruhigen Motiven, wo die Schrift auf einem Bild nicht gut lesbar ist. Ob klassische Serifenschrift wie im Beispiel oben oder eine Schmuckschrift wie hier zum Titel „Salz“, alle auf Ihrem Rechner installierten Schriftarten stehen auch im CEWE-Editor zur Verfügung. Als Layoutvariante nach Art von Bildbänden verzichten Sie gegebenenfalls auf den Titel, um dem Bild selbst mehr Gewicht zu verleihen.

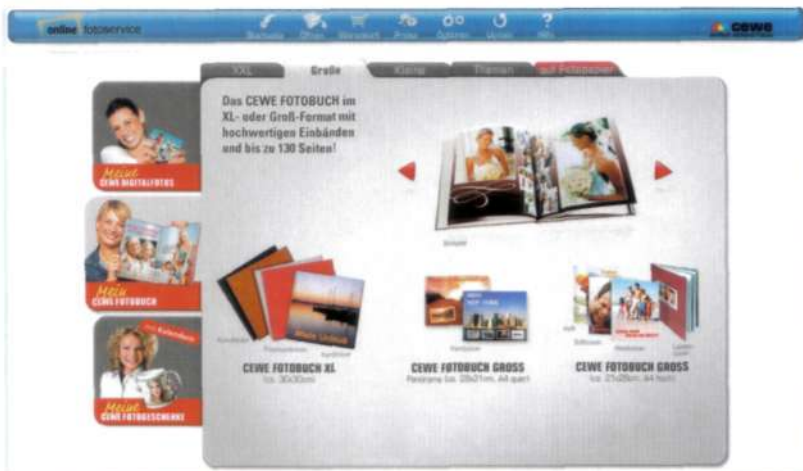
Text am unteren Rand platzieren

Eine eher konservative Variante, die sich jedoch ideal für querformatige Motive ohne homogene Bereiche zur Textintegration eignet: Platzieren Sie den zentralen Titel unten auf der prominenten rechten Seite und den Erklärungstext auf der linken Seite. Per Textwerkzeug können Sie die Textfarbe beliebig gestalten. Damit die Textfarbe ideal mit dem Foto korrespondiert, greifen Sie nach Bedarf bereits in Photoshop per Pipette-Werkzeug den gewünschten Farbwert des Bilds auf und übertragen dann die RGB-Werte der aktuellen Vordergrundfarbe auf die Textfarbe.

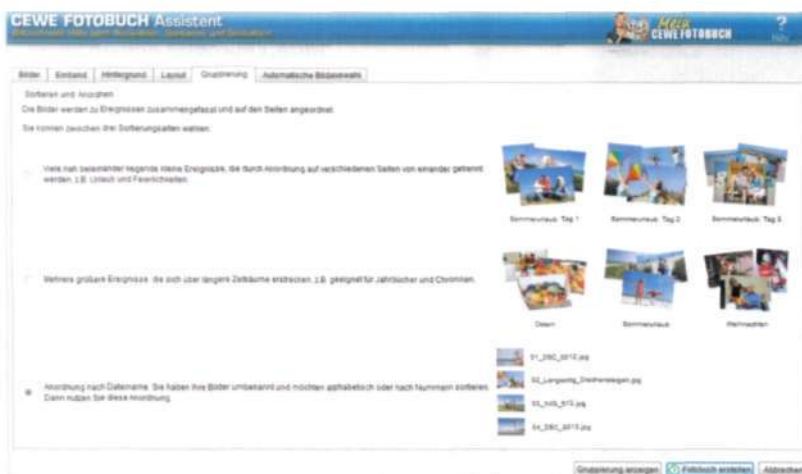
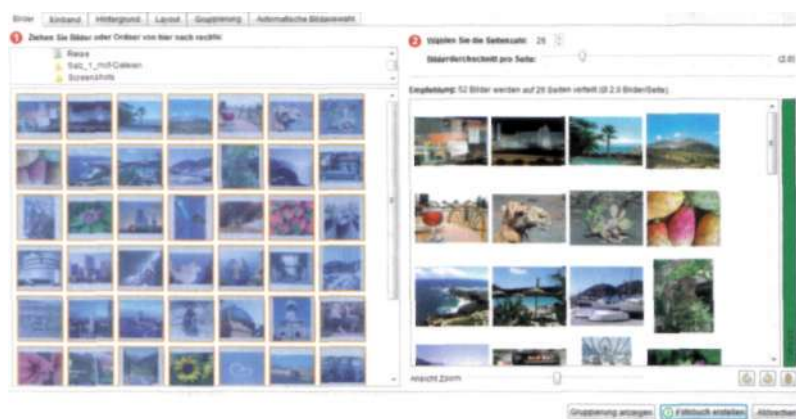


Layout kontra Foto gewichten

Jede Doppelseite fordert die Entscheidung, welchen Stellenwert Sie dem Bild gegenüber dem Layout zugestehen. In diesem Bildbeispiel konzentriert sich das Foto auf die rechte Einzelseite, deren Bildausschnitt Sie frei verschieben können, während das Layout das Aussehen der linken Seite bestimmt und dadurch an Dominanz gewinnt. Die Hintergrundfarbe bestimmen Sie standardmäßig im CEWE-Fotoeditor per Karteireiter „Design > Hintergrund“. Fehlt der gewünschte Farbton in den Vorgaben, können Sie ihn mit dem „Fülleimer“-Werkzeug für den Texthintergrund dennoch auf die gesamte Seite ausdehnen.



CEWE FOTOBUCH I



1 Praxis mit dem CEWE-Editor

Nach dem Start des CEWE-Fotoeditors wählen Sie Ihr bevorzugtes Fotobuch-Format. Bedenken Sie bei der Entscheidung die Größe und Auflösung Ihrer Fotos sowie die gewünschte Bildanzahl pro Seite. Im folgenden Dialogfenster entscheiden Sie sich, ob Sie das "Fotobuch ohne Assistent erstellen" wollen und damit die einzelnen Buchseiten ganz individuell gestalten oder ob Sie lieber die Option „Assistent verwenden“ anklicken, um mit einer gehörigen Anzahl von Bildern ein Fotobuch im Schnellverfahren zu erzeugen. Die Verwendung des Assistenten eignet sich generell eher für zusammenhängende Fotoserien - etwa von einem Fest oder einer Reise.

2 Bilder per Assistent laden

Wenn Sie den „Assistenten“ verwenden, müssen Sie einige Grundregeln beachten, damit die Verteilung der Bilder pro Seite nicht zum willkürlichen Glücksspiel gerät: Rechnen Sie zunächst die gewünschte Seitenanzahl mit der bevorzugten Bildanzahl pro Seite durch. Bei 26 Seiten mit je zwei Bildern benötigen Sie 52 Bilder. Diese banale Hochrechnung verhilft dem stur rechnenden Assistenten (meist) zu einer klaren Verteilung auf den einzelnen Fotoseiten. Wünschen Sie eine bestimmte Abfolge der Bilder im Buch, sortieren und nummerieren Sie diese zuvor exakt - etwa nach dem Schema 001_Mallorca, 002_Mallorca - Photoshop-User verwenden dazu die Bridge.

3 Layoutregeln bestimmen

Per Karteireiter „Einband“ legen Sie die Optionen für das Buchcover fest. Bei „Leinen- oder Lederereinband“ können Sie auf Fotos verzichten, mit „Heft“ werden doppelseitige Bilder mittig beschnitten, Hard- und Softcover gestatten die freieste Gestaltung. Mit dem „Hintergrund“ wählen Sie ein durchgängiges Hintergrundmuster oder eine -farbe für das gesamte Buch. Per „Layout“ äußern Sie Ihren Gestaltungswunsch. Am verlässlichsten scheint dabei die Option „Möglichst viel Fläche mit Bildern belegen“. Sie können auch mehrere Optionen gemeinsam auswählen.

4 Bildfolge festlegen

Ideal für Fotos, die bei einem bestimmten Ereignis aufgenommen wurden, eignen sich in der Registerkarte „Gruppierung“ die ersten beiden Optionen. Hier sortiert der „Assistent“ vorwiegend nach den Metadaten der Digitalfotos, wie etwa Aufnahmedatum und -uhrzeit. Haben Sie Ihre Fotos aber bereits nach Dateinamen kategorisiert, wählen Sie die dritte Möglichkeit mit „Angabe nach Dateiname“. Die Optionen im Karteireiter „Automatische Bildauswahl“ aktivieren Sie am besten nur dann, wenn das entsprechende Auswahlkriterium für Ihre Fotos zutrifft.

5 Feintuning im Fotoeditor

Sobald Sie auf die Schaltfläche „Fotobuch erstellen“ klicken, errechnet der „Assistent“ den Layoutvorschlag. Haben Sie Ihre Bilder zuvor in einem Bildbearbeitungsprogramm korrigiert, deaktivieren Sie im folgenden Dialogfenster die „automatische Bildkorrektur“. Die Buchseiten werden jetzt im Fotoeditor angezeigt und können nach Bedarf verändert werden. Speichern Sie Ihr Projekt am besten zunächst per Klick auf das Diskettensymbol mit Stern rechts unten. Um ein Motiv auszutauschen, ziehen Sie die gewünschte Miniatur aus dem „Aktuellen Verzeichnis“ auf einen Bildrahmen.

6 Fotos und Bildgrößen ändern

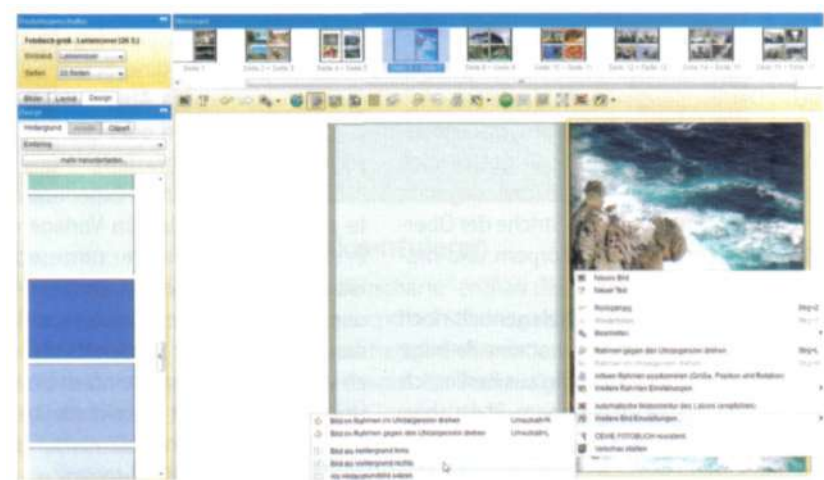
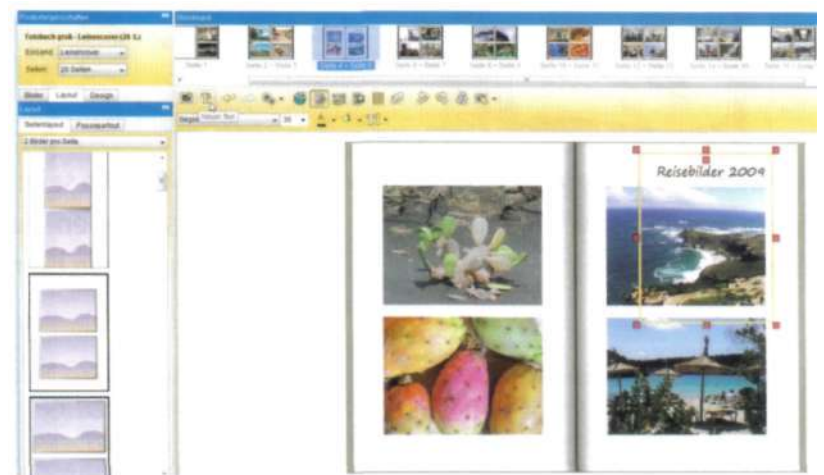
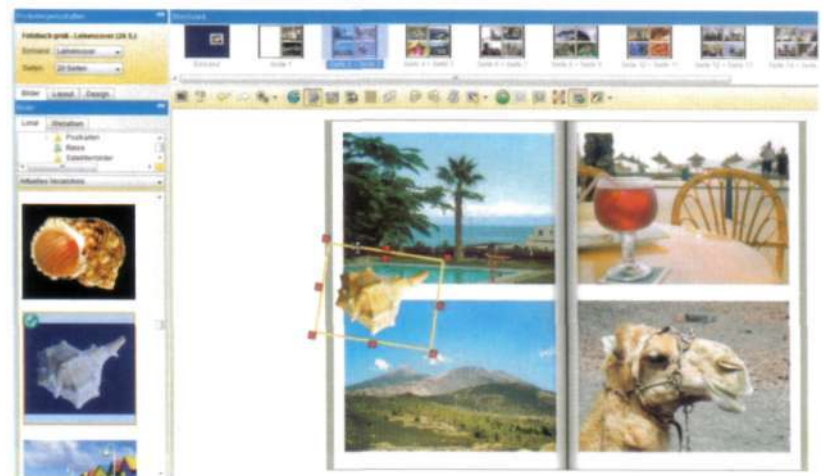
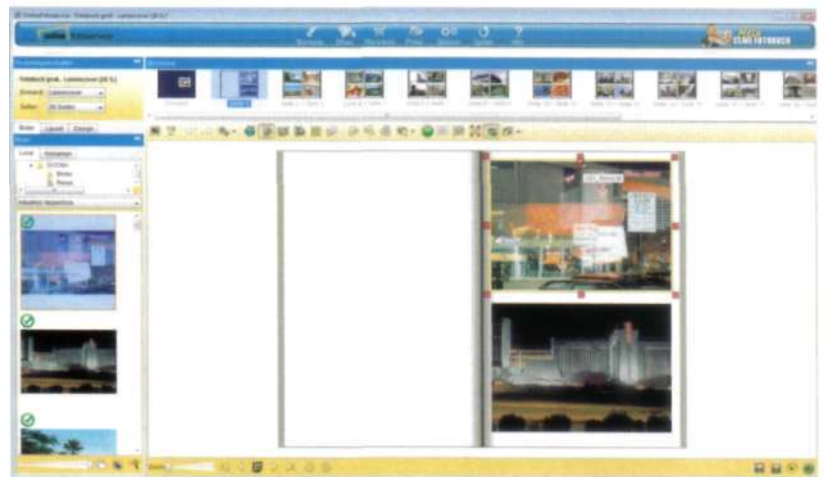
Neben den Dateiformaten TIFF und JPEG kann der Editor auch PNG verarbeiten - eine ideale Möglichkeit, um freigestellte Motive auf transparentem Hintergrund zu integrieren. Zwar finden Sie in der Registerkarte „Design“ diverse Cliparts, doch sind persönlichen Gadgets meist viel stilvoller. Um ein Foto anders zu positionieren, bewegen Sie den gelben Auswahlrahmen. Mit den Anfassern verändern Sie die Bildgröße oder drehen das Bild. Den Bildausschnitt verändern Sie, indem Sie das Foto mit gedrückter Maustaste innerhalb des Rahmens ziehen.

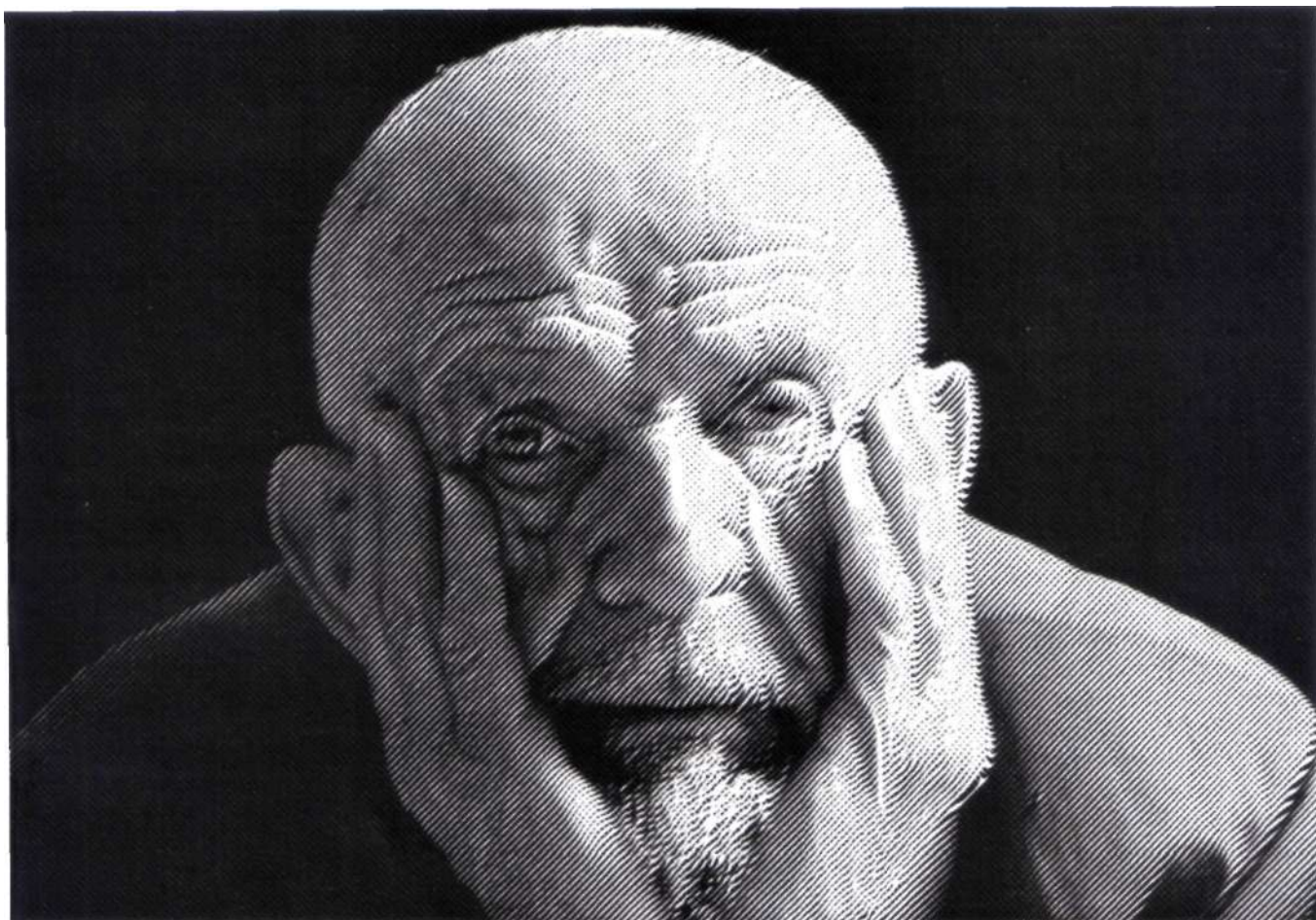
7 Texte hinzufügen

Per Klick auf das Textwerkzeug in der Werkzeugleiste erstellt der Editor einen Textrahmen, in den Sie Ihre Eingabe tippen können. Schriftart, -größe, -farbe, -ausrichtung und den Hintergrund der Textbox bestimmen Sie nach Geschmack. Vermissten Sie allerdings raffinierte Ebenenstile wie weiche Schatten, dann legen Sie Bild und Text zuvor als Bildmontage in Photoshop an. Um Platz für Ihren Text zu schaffen, können Sie kurzerhand das Layout ändern. Dazu wählen Sie im Menü „Layout“ die gewünschte Anzahl der Bilder pro Seite und ziehen die Vorlage auf die betreffende Seite.

8 Hintergrundfarbe und -bild

Weitere Optionen zum Anordnen eines ausgewählten Bildes erhalten Sie bei Klick mit der rechten Maustaste (Mac: Ctrl-Taste). Unter „Weitere Bild-Einstellungen“ können Sie ein Foto als abfallendes Hintergrundbild definieren, das sich über eine oder beide Seiten erstreckt. Im Menü „Design“ stehen Hintergrundfarben und -muster zur Verfügung, die Sie auf die gewünschte Seite ziehen können. Mit „mehr herunterladen“ ergänzen Sie das Spektrum per Download. Die Kombination von „Assistent“ und manueller Korrektur bietet Ihnen endlose Gestaltungsmöglichkeiten.





Abgekupfert – digitale Stiche

Digital nachgeahmte Radierungen, Kupfer- oder Holzstiche sehen oft langweilig aus, weil die Linien nicht wirklich den Körperformen folgen. Wir haben hier für Sie zwei Verfahren entwickelt, die zu ästhetisch anspruchsvolleren Ergebnissen führen. | **Doc Baumann**

Verfahren, mit denen Sie in Photo-shop Stiche und Radierungen simulieren können, haben wir Ihnen schon mehrfach demonstriert, etwa in DOCMA 16, Seite 22, oder gekreuzte Strichlagen in Heft 25, Seite 54. So richtig zufriedengestellt haben mich die damals erzielten Resultate aber nicht. Der Grund dafür war, dass diese Vorgehensweisen nicht zu jenen typischen Linien geführt haben, die einen guten Stich ebenso ausmachen wie eine überzeugende Zeichnung: Dort folgen die Striche der Oberfläche von Objekten und Körpern und modellieren sie so plastisch.

Anlass, mich mit der Angelegenheit noch einmal näher zu befassen, war eine Anfrage unseres Lesers Stephan König aus Berlin: „Ich bin auf der Suche nach einem Photoshop Plug-in, das den optischen Effekt einer Radierung oder eines alten Stichts erreicht. Ha-

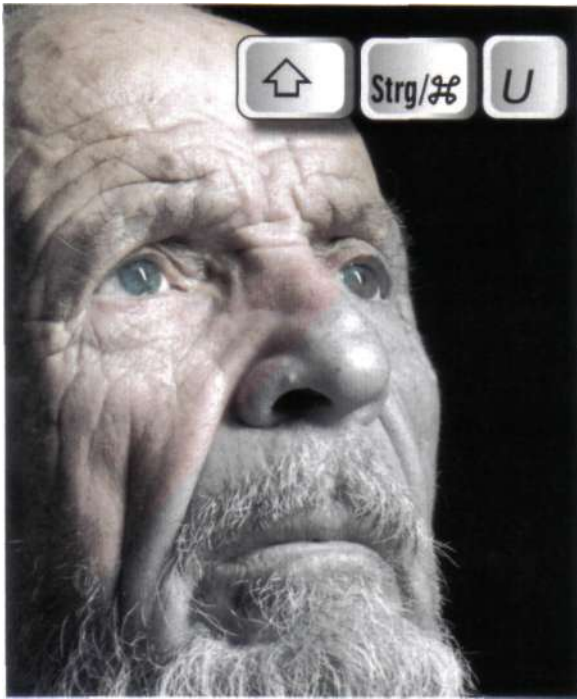
ben Sie darüber in einem Ihrer Bücher oder in Ihrer Zeitschrift berichtet? Gibt es Ihres Wissens nach so einen Filter?“

Solche Filter gibt es durchaus; einfach und billig ist India Ink von Fläming Pear, exakter zu steuern, mit besseren Ergebnissen und dafür teurer sind Cutline, Screens und Etch-tone von Andromeda. Aber auch sie arbeiten alle nur mit geraden oder gleichmäßig geschwungenen Linienrastern.

Schritt eins meiner Experimente führte zu einer Methode, um Vorlagen schnell in steuerbare Linienraster umzusetzen: Der Filter „Farbraster“, gefolgt von „Bewegungsunschärfe“ und einer Tonwertkorrektur. Auf diese Weise können Sie den Winkel der Linien und ihre Stärke ganz einfach bestimmen. Überlagerungen mit abweichend bearbeiteten Duplikaten führen zu zusätzlichen Abdunklungen und Aufhellungen.

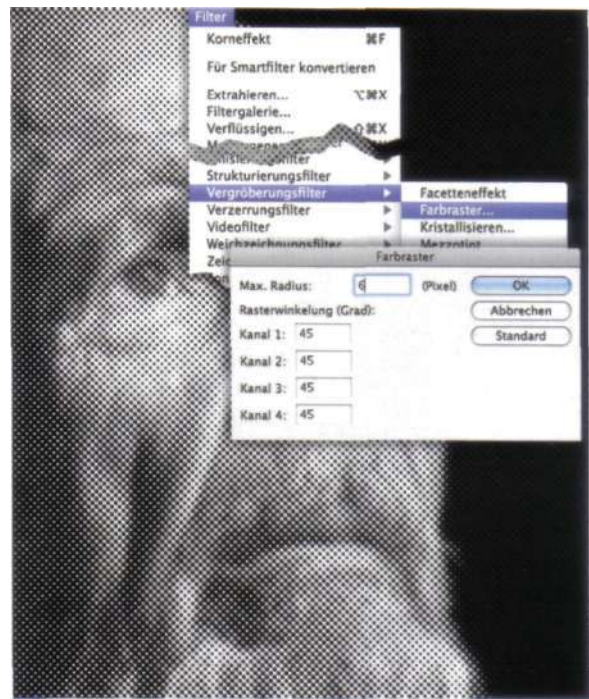
Schritt zwei beginnt auf ähnliche Weise mit der Graufüllung einer neuen Ebene, „Farbraster“, „Bewegungsunschärfe“ und Tonwertkorrektur - und nun gelangt man endlich zu der gewünschten Orientierung der Linien an der Plastizität von Oberflächen: Zunächst füllen Sie die Arbeitsfläche auf die beschriebene Weise mit einem Linienraster. Ein weichgezeichnetes und kontrastschwaches Duplikat der Vorlage dient als Matrix für den „Versetzen“-Filter. Ein weiteres Duplikat im Alphakanal laden Sie als Auswahl und hellen auf, nach Auswahlumkehr dunkeln Sie ab. Gegebenenfalls wird zuvor leicht weichgezeichnet. Auch hier lässt sich mit mehreren Ebenen arbeiten, um mit gekreuzten Strichlagen weiter abzudunkeln und aufzuhellen.

Arbeitsmaterialien zum Artikel unter
[www.http://de.fotolia.com/id/827449](http://de.fotolia.com/id/827449)
 Promo-Download.Code Gr. A4: IDNQW69F



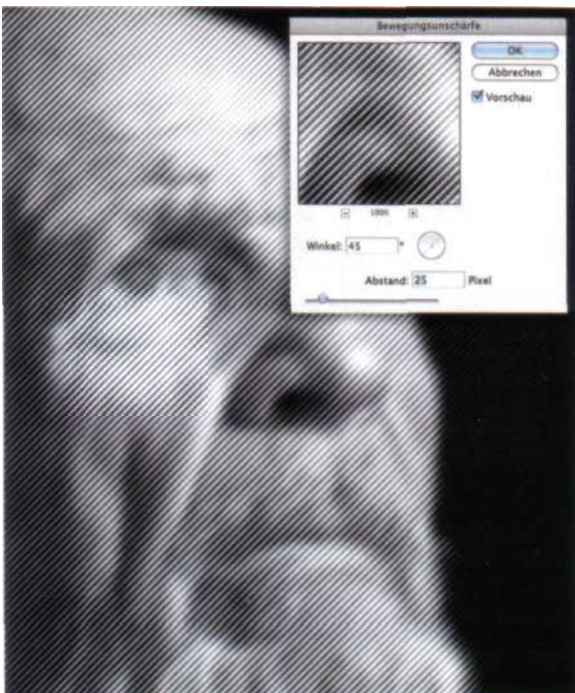
1 Originalfoto, Graustufenumwandlung

Im Prinzip eignet sich fast jedes Foto als Ausgangsmaterial. Da es hier nicht um feinste Tonwertdetails geht, können Sie die Umwandlung in Graustufen einfach über den Befehl „Bild > Korrekturen > Sättigung verringern“ vornehmen. Da manche Filter nur im RGB-Modus funktionieren, ist es sinnvoll, jetzt noch keine endgültige Umwandlung in den Graustufen-Modus vorzunehmen.



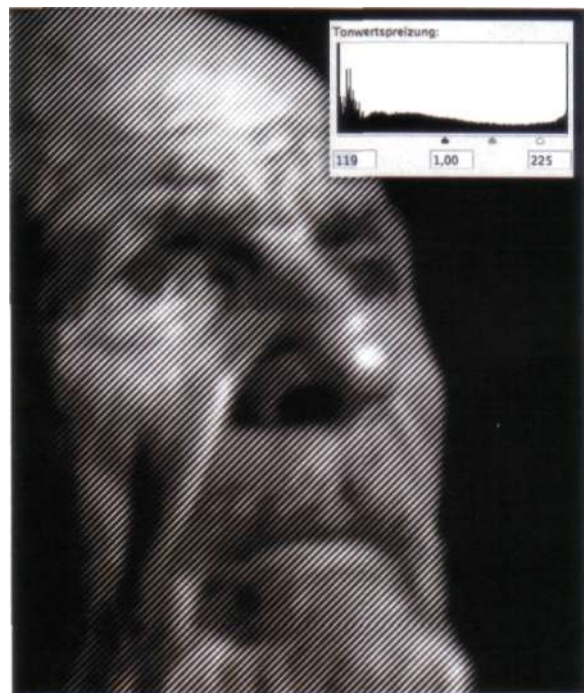
2 Filter „Farbraster“

Wählen Sie „Filter > Vergrößerungsfilter > Farbraster“. Die Größe des „maximalen Radius“ hängt davon ab, wie fein das Ergebnis gedruckt werden soll, ohne dass es zu Moires kommt. Setzen Sie den Rasterwinkel in allen vier Kanälen auf denselben Wert. Detaillierte Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie die Auflösung deutlich erhöhen und einen größeren Radius der Rasterpunkte vorgeben.



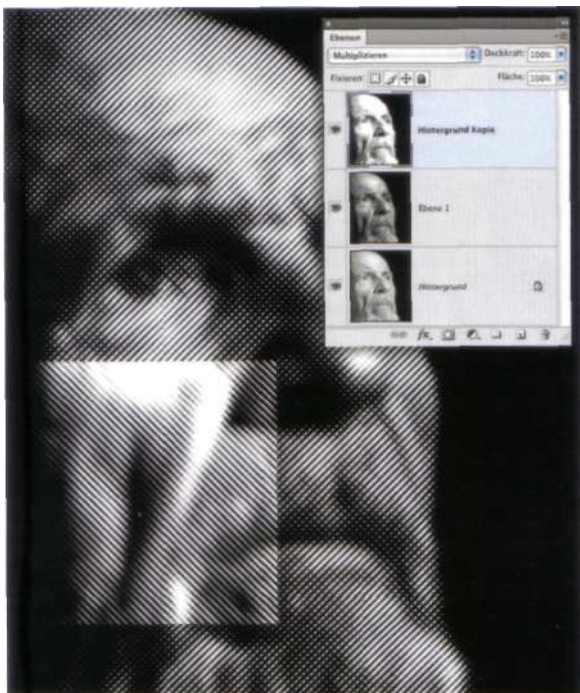
3 Filter „Bewegungsunschärfe“

Aus den Rasterpunkten werden Linien, indem Sie „Filter > Weichzeichnungsfilter > Bewegungsunschärfe“ einsetzen. Wählen Sie den „Abstand“ so klein wie möglich, aber so hoch, dass durchgehende Striche entstehen. Für den „Winkel“ kommen immer zwei Werte in Frage, um die Rasterpunkte entweder mit - in diesem Beispiel - 45° oder mit -45° zu verschmieren; bei 65° ist die Richtung rechtwinklig dazu aber nicht -65°, sondern 25° (immer ausgehend von 90°).



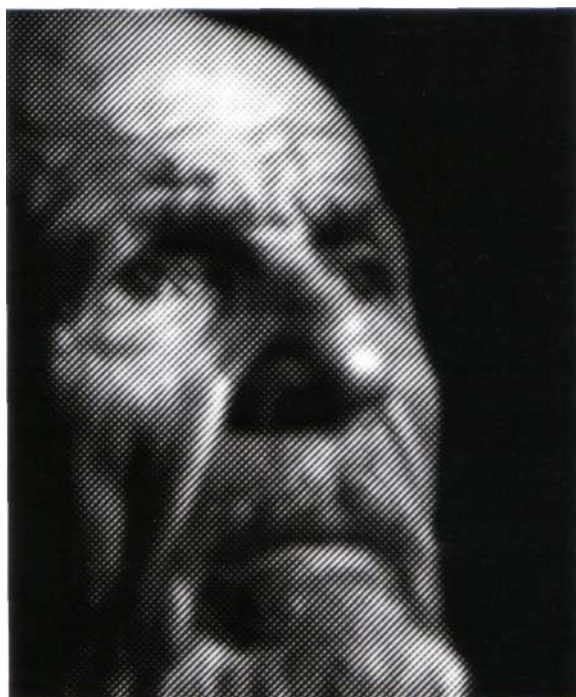
4 Tonwerte akzentuieren

Nach „Bewegungsunschärfe“ enthält die Datei viele Graustufen, die Sie nun weitgehend auf Schwarzweiß reduzieren. „Schwellenwert“ wäre dafür zu hart. Experimentieren Sie stattdessen mit dem Schwarz- und Weißregler der Tonwertkorrektur, so können Sie genau die gewünschte Tonwerte herausarbeiten. Soll das Bild später mit weiteren abdunkelnden Strichlagen gemischt werden, empfiehlt sich im ersten Schritt eine Aufhellung des Ausgangsfotos.



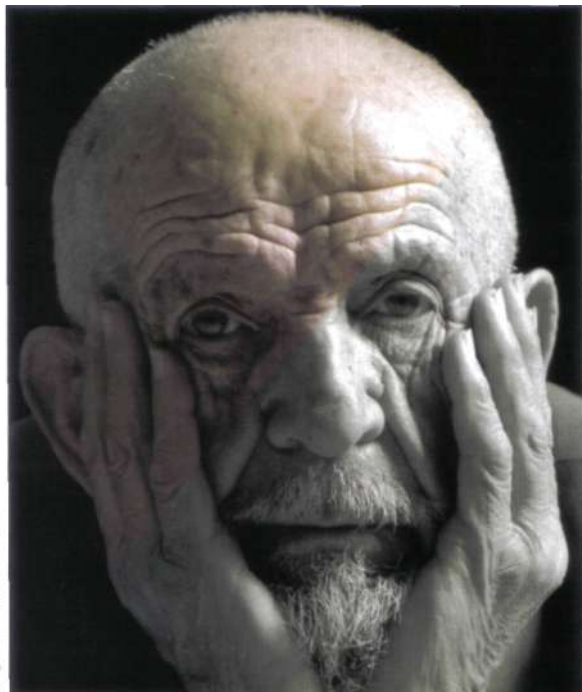
5 Kreuzende abdunkelnde Strichlage

Bewahren Sie das Original möglichst auf der Hintergrundebene auf und wandeln Sie nur duplierte Ebenen um. Hier habe ich ein solches Duplikat stark aufgehellt und diesmal bei „Bewegungsunschärfe“ einen Winkel rechtwinklig zur ersten Filterung benutzt; das Ergebnis sehen Sie in dem Feld links unten. Per Tonwertkorrektur wird stark aufgehellt, dann die Ebene auf „Multiplizieren“ gesetzt.

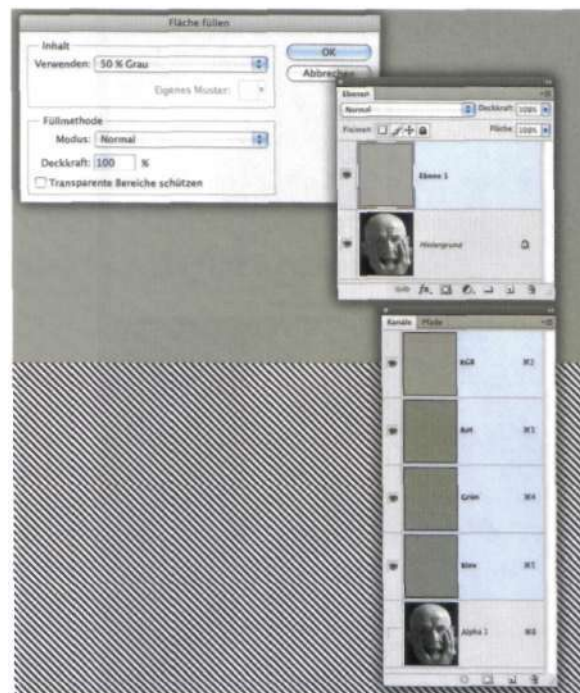


6 Kreuzende aufhellende Strichlage

Wollen Sie helle Bereiche weiter ausarbeiten, so erzeugen Sie ein weiteres Duplikat des Originalbildes, ziehen die Ebene ganz nach oben und dunkeln stark ab, so dass alles außer den hellsten Bereichen schwarz wird. Lassen Sie nach Rastern, Bewegungsunschärfe und Tonwertkorrektur nur schmale weiße Linien stehen und setzen Sie diese Ebene auf den Modus „Negativ multiplizieren“.



Originalfoto: fotolia / Gritic

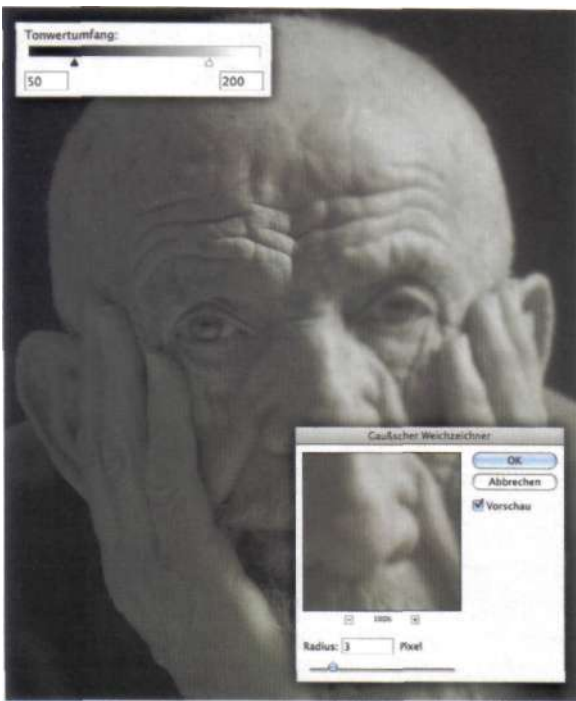


7 Originalfoto, Graustufenumwandlung

Auf diese Weise lassen sich bereits recht überzeugende Digitalstiche herstellen. Je größer die von Ihnen vorgegebenen Rasterpunkte sind, um so grafischer wirkt das Resultat. Beachten Sie, dass das Ergebnis noch immer etliche Graustufen enthält - das ist erwünscht, eine reine Schwarzweißreduzierung führt meist zu schlechteren Ergebnissen. Nun schauen wir uns an, was man auf der Basis dieses Verfahrens zusätzlich erreichen kann.

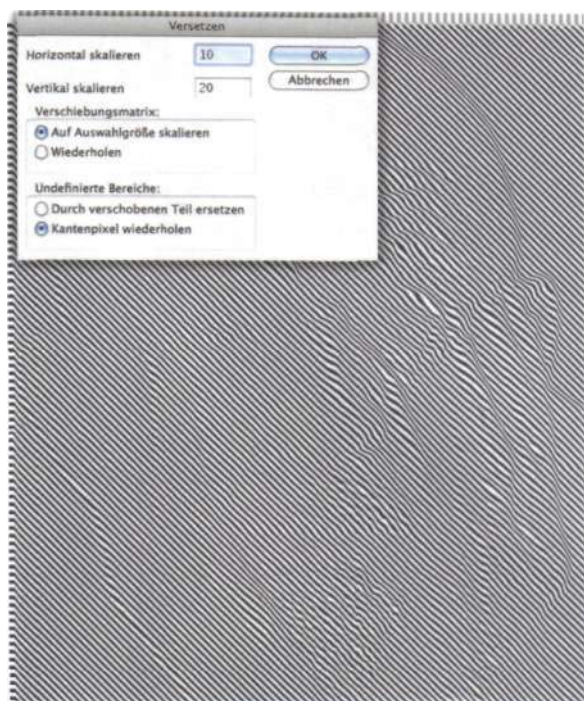
8 Graufüllung, rastern, Bewegungsunschärfe

Füllen Sie eine neue Ebene oberhalb des Ausgangsbildes mit „Bearbeiten > Fläche füllen > 50% Grau“. Durch „Farbraster“, „Bewegungsunschärfe“ und „Tonwertkorrektur“ entsteht so eine 50-prozentige Flächendeckung. Bei manchen Rasterwinkelungen erzeugt Photoshop übrigens mitunter Sprünge in der Punkteverteilung, die später durchgehende Linien stören; versuchen Sie es in solchen Fällen mit einem leicht abweichenden Rasterungswinkel.



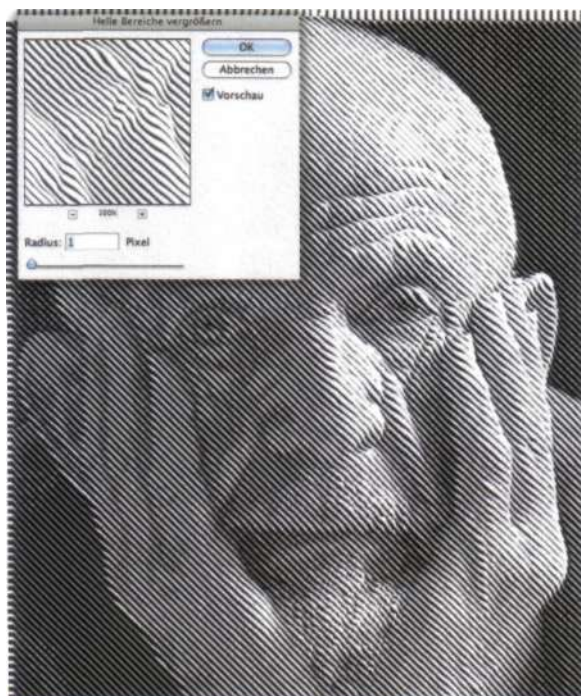
9 Matrix vorbereiten

Wählen Sie auf der Hintergrundebene „Alles“ aus, erzeugen Sie ein neues, leeres Dokument - das automatisch die Größe der Zwischenablage hat -, fügen Sie die Auswahl ein und reduzieren Sie auf die Hintergrundebene. Verringern Sie nun den Kontrast (hier liegt der Schwarzpunkt bei 50, der Weißpunkt bei 200) und setzen Sie den „Gaußschen Weichzeichner“ ein, der Radius beträgt hier 3 Pixel.



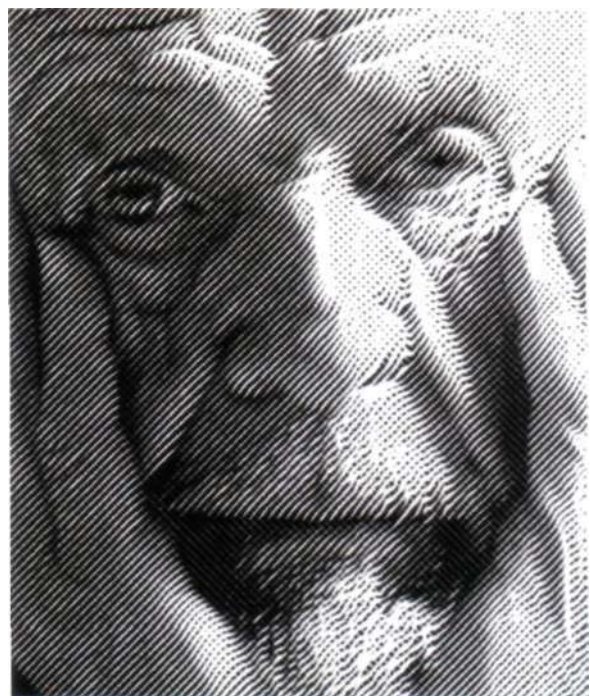
10 „Versetzen“-Filter anwenden

Kontraststärke und Weichzeichnungsgrad müssen zum jeweiligen Bild passen; experimentieren Sie! Nachdem Sie die Matrix als Graustufen im Photoshop-Format gespeichert haben, kehren Sie zu Ihrem Strichraster zurück und wenden „Verzerrungsfilter > Versetzen“ an; als „Matrix“ rufen Sie die eben erstellte Datei auf. Vertikale Versatzwerte sollten größer sein als horizontale.



11 Aufhellen und abdunkeln

Nun laden Sie die Helligkeitswerte des in den Alphakanal übertragenen Bildes als Auswahl, aber statt das Linienraster in dieser Auswahl aufzuhellen, wenden Sie das in DOCMA 16, Seite 22 beschriebene Verfahren an: „Sonstige Filter > Helle Bereiche vergrößern“. Nach einer Auswahlumkehr fahren Sie fort mit „Dunkle Bereiche vergrößern“. Nach Aufheben der Auswahl können Sie alles noch einmal per Tonwertkorrektur akzentuieren und verfeinern.



12 Auflösungsabhängigkeit, weitere Ebenen

Wie zuvor beschrieben, können Sie das Ergebnis durch Überlagerung von Linien weiter abdunkeln und/oder aufhellen. Je größer die Datei ist beziehungsweise je höher ihre Auflösung, um so mehr Details lassen sich mit diesem Verfahren herausarbeiten. Die Feinheit der dünnsten Linien hängt vom vorgesehenen Druckverfahren ab. Obwohl sich die Verwerfung der Linien an der Helligkeit und nicht an der Oberfläche orientieren, überzeugt der digitale Stich.

Licht- und Scheinwerferstrahlen

Durch Überlagerung verzerrter Schwarzweißverläufe lassen sich Strahlen recht glaubwürdig darstellen. Optimale Ergebnisse erzielen Sie aber erst, wenn Sie eine helle und eine dunkle Variante derselben Szene kombinieren. | **Doc Baumann**

Es liegt auf der Hand, dass Lichtstrahlen vor einem dunklen Bildhintergrund deutlich besser zur Geltung kommen als vor einem hellen. Das bedarf eigentlich keiner besonderen Erwähnung. Ebenso selbstverständlich ist, dass der aufgehellte Teil eines unterbelichteten - oder gar bei Nacht aufgenommenen - Fotos weniger gut aussieht als derselbe Bereich bei heller Beleuchtung.

Zunächst scheinen diese beiden Aussagen wenig miteinander zu tun zu haben. Man nimmt dunkle Bilder für Licht- oder Scheinwerferstrahlen, und man verwendet lieber ein angemessen belichtetes Foto als ein aufgehelltes, das zu dunkel war. Na und? Der Zusammenhang erschließt sich schnell, wenn

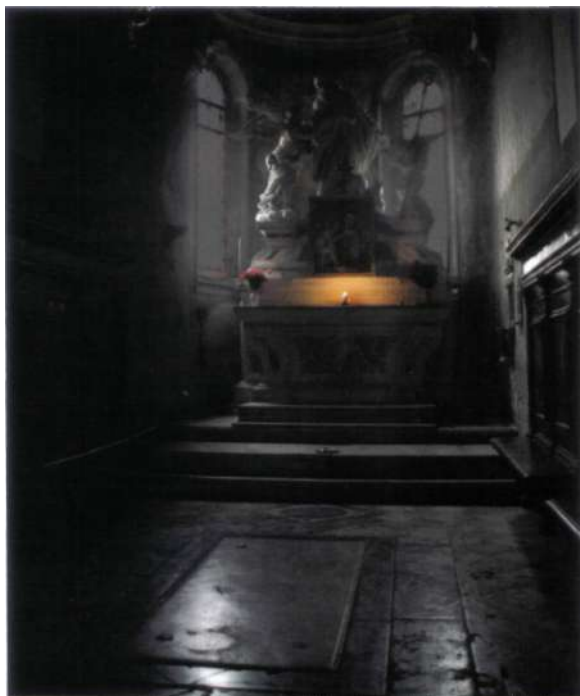
Sie sich vergegenwärtigen, dass dort, wo ein Lichtkegel in einer Szene auftritt, der angestrahlte Bereich sehr hell und differenziert erscheinen sollte. Um das zu erzielen, reicht es weder aus, eine überlagernde Ebene mit weißen „Licht“-Bereichen auf den Modus „Negativ multiplizieren“ zu setzen, noch sollte man die entsprechenden Stellen im Bild einfach stark aufhellen. (Wenn das benötigte Bildmaterial nicht vorliegt, ist es allerdings immer noch besser, diese Zonen aufzuhellen, als sich nur auf die Aufhellung durch weiße Bereiche der oberen Ebene zu verlassen - die wirken eher schmutzig-grau.)

Ideal ist es, die Ausgangsszene, am besten mit Stativ, mit unterschiedlichen Belichtungsstufen zu fotografieren. Ganz in

der Weise, in der Sie Material für HDRI-Berechnungen vorbereiten. Damit verfügen Sie über eine dunkle und eine helle Bildvariante.

In Extremfällen wie dem auf Seite 64 unten reicht nicht einmal das aus - hier habe ich eine Szene einmal am Tag und einmal nachts aufgenommen. An diesem Beispiel wird besonders deutlich, dass eine aufgehellte Nachtszene völlig anders aussieht als dieselbe Szene am Tag. Die hier gezeigte Vorgehensweise unterscheidet sich also erheblich von den im letzten Heft ab Seite 48 vorgestellten maskierten „Beleuchtungseffekten“.

Arbeitsmaterialien zum Artikel unter www.docma.info/5897.html



1 Unterbelichteter Innenraum

Diese Aufnahme einer Kapelle habe ich mit relativ kurzer Belichtungszeit aufgenommen (Canon EOS5D, 1600ASA, 1/40 Sekunde). Sie sehen beim Vergleich mit dem Foto rechts, dass die beiden Fenster im Hintergrund nicht so hell sind, wie es zu erwarten wäre. Das ist bereits ein Eingriff in Photoshop: Um ausreichenden Kontrast für die späteren Strahlen zu erzielen, habe ich dort die hellsten Stellen ausgewählt und mit dunklem Grau überlagert.



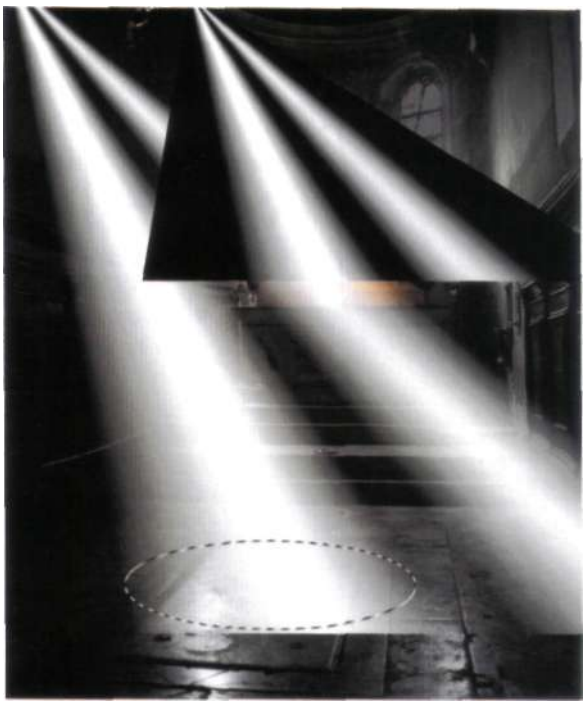
2 Überbelichteter Innenraum

Da ich kein Stativ mit mir herumtragen wollte - das Bild zeigt eine Kapelle auf S. Michele, der Friedhofsinsel von Venedig -, wurden beide Fotos aus der Hand geschossen und später mit „Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten“ angeglichen. Die Belichtungszeit ist hier 1/13 Sekunde. Da die Fenster später nicht sichtbar sein werden, stört ihre starke Helligkeit nicht. Bei Bedarf ließe sich das Foto per Einstellungsebene noch weiter aufhellen.



3 Verlauf anlegen und bearbeiten

Um Lichtstrahlen vorzubereiten, beginnen Sie mit einem waagerechten, linearen Schwarzweißverlauf (oben). Öffnen Sie „Gradationskurven“ und erzeugen Sie einige helle und dunkle Abschnitte. Rechts und links sollte der Verlauf schwarz sein. Alternative 1: Verwenden Sie einen radial gedrehten Verlaufswinkel (unten links); Alternative 2: Bereiten Sie ihn unter „Verläufe bearbeiten“ vor.



4 Verlauf verzerren

Den Verlauf erzeugen Sie auf einer neuen Ebene oberhalb des Hintergrundbildes (beziehungsweise der beiden übereinanderliegenden, helleren und dunkleren Bildebenen). Verzerren Sie ihn frei, so dass er am oberen Ende - je nach vorgesehener Lichtquelle mehr oder weniger stark - zusammengeschoben, am unteren auseinandergezogen wird. Der Ebenenmodus ist „Negativ multiplizieren“.



5 Lichtflecke positionieren

In Abbildung 4 ist bereits die Auswahlellipse zu sehen, die Sie auf einer neuen Ebene aufziehen. Orientieren Sie sich dabei am Durchmesser des Strahls, wo er auf die beleuchtete Fläche trifft. Achten Sie bei den Proportionen der Ellipse auf die im Bild herrschende Perspektive, damit sie weder zu rund noch zu flach wird. Erzeugen Sie eine ebenfalls am Lichtstrahl orientierte weiche Auswahlkante, füllen Sie mit Weiß und setzen Sie den Modus auf „Negativ multiplizieren“.



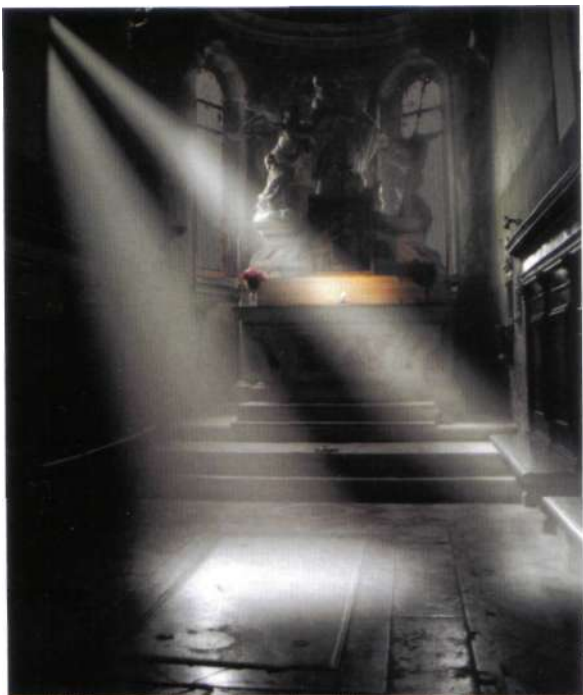
6 Deckkraft, Störungsfilter, Verblenden

Reduzieren Sie die Deckkraft der Strahlen-Ebene bis zur gewünschten Lichtstärke. Filtern Sie die Ebene mit „Rauschfilter > Rauschen hinzufügen > Stärke 10/Monochromatisch“. Direkt danach rufen Sie „Bearbeiten > Verblenden > Abdunkeln“ auf. Da nur Staub und Dunst Strahlen sichtbar machen, simulieren Sie so die Staubteilchen in der Luft; „Abdunkeln“ löscht helle Rauschpixel in dunklen Zonen. Per Ebenenmaske blenden Sie überstehende Strahlenbereiche aus.



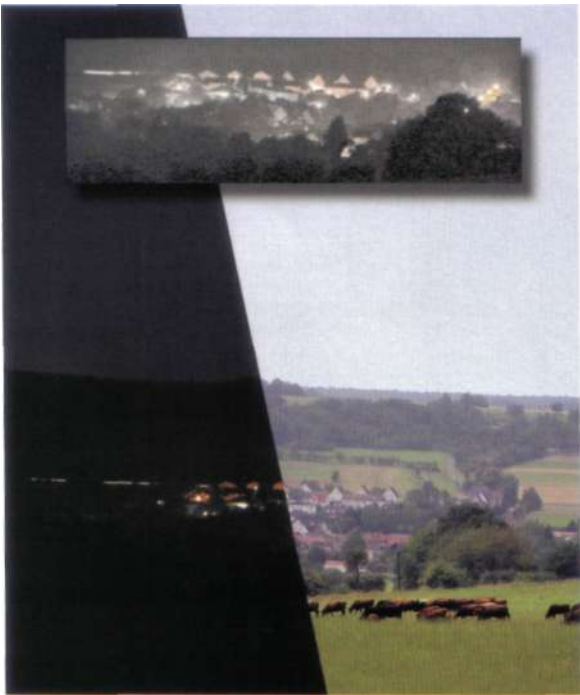
7 Ebenenmasken, Aufhellung durch Weiß

Die Abbildung zeigt bei der oberen Ebenenmaske des Lichtstrahls die Ausblendung der oberen rechten Ecke sowie der überstehenden Bereiche unterhalb der Lichtellipsen. Die überbelichtete Bildvariante bekommt eine schwarze Ebenenmaske; die Lichtfleck auf der obersten Ebene werden als Auswahl geladen und in dieser Ebenenmaske weiß gefüllt. Die Ebene ist in dieser Abbildung ausgeblendet.



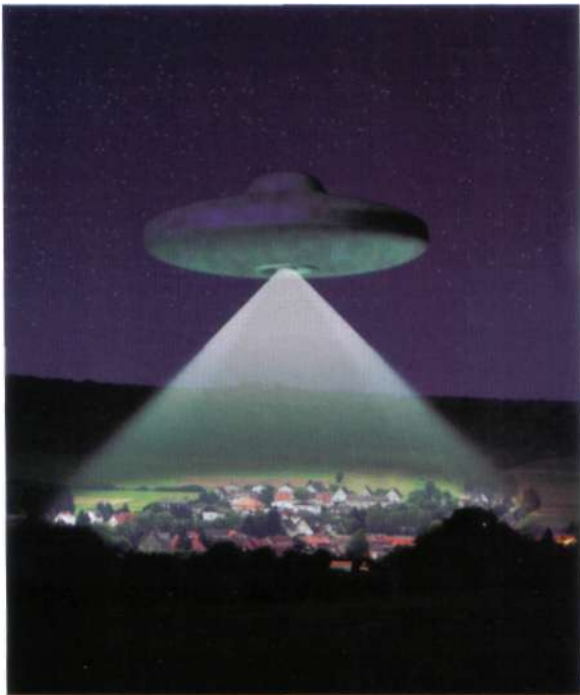
8 Vergleich: Mischung mit überbelichtetem Bild

Hier dagegen ist die helle Variante des Hintergrundbildes eingeblendet. Der Unterschied ist deutlich erkennbar: In Bild 7 wirkt der beleuchtete Kreis nur flau und grau, hier dagegen werden überzeugend die Bodenkehlen angestrahlt. Ergänzend habe ich beim rechten Strahl Teile des helleren Fotos durch Aufhellung seiner Ebenenmaske sichtbar eingeblendet - eindrucksvoll, aber unrealistisch.



9 Tages- und Nachtaufnahmen derselben Szene

Noch wesentlich ausgeprägter sind die Unterschiede, wenn Sie eine Szene nicht kurz hintereinander mit abweichender Belichtung fotografieren, sondern einmal bei Tag und das andere Mal bei Nacht. Merken Sie sich dabei Brennweite und Kamerahöhe und markieren Sie die Stelle im Gelände, an der Sie das Stativ aufstellen. Offensichtlich hat der stark aufgehellte Nacht-Ausschnitt (oben) völlig andere Beleuchtungscharakteristika als die Tagesaufnahme.



10 Tag-Nacht-Montage

Diese Montage fertige ich an, als wir vor einigen Jahren beim DOCMA Award als Thema gefälschte UFO-Fotos hatten. Es liegt auf der Hand, dass das grell beleuchtete Dorf durch bloße Aufhellung der Nachtaufnahme allein nicht darstellbar gewesen wäre. Mittels einer differenzierten Ebenenmaske, die die nicht von oben angestrahlten Bäume im Vordergrund ausblendet und nach hinten hin weich ausläuft, wurden Tag- und Nachtansicht zusammengeführt.

Leser-Tipp: Schärfe regulieren

Ein ungewöhnliches Verfahren mit Hochpass-Filter und Tiefen/Lichter-Einstellungen von **Volker Stappenbeck**.

Unser Leser Volker Stappenbeck aus Baden-Baden beschäftigt sich seit 2003 mit dem Einscannen und Bearbeiten von Dias und Negativen. Dabei verwendete er die Scanner Nikon LS 30, Polaroid Sprintscan 35 plus und Reflecta DigitDia 5000 mit Software von Silverfast und Vue-

Scan. Die weitere Bearbeitung nimmt er in Photoshop vor: „Ich habe immer wieder neue Wege der Fotoverbesserung in Photoshop versucht. Dabei stieß ich zufällig auf einen Weg, (normal) belichtete Bilder in rasanter Geschwindigkeit (50 Sekunden pro Foto) zu verbessern. Dieser Weg ist nicht nur schnell-

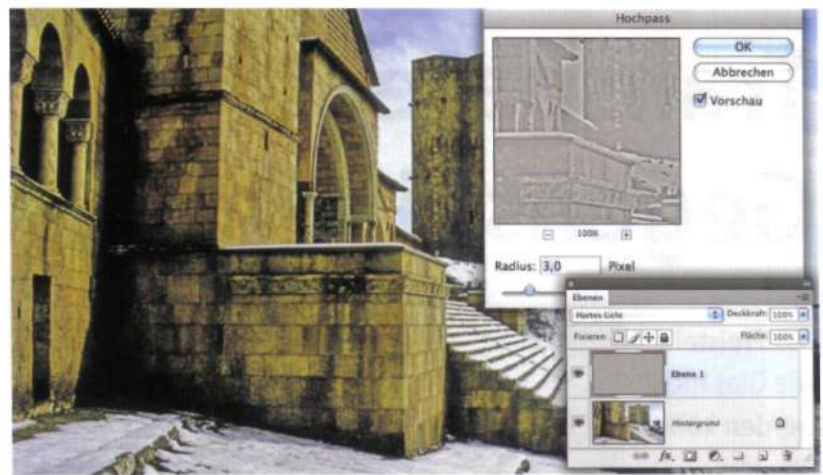
ler, sondern er erlaubt auch eine sehr differenzierte und subtile Anpassung der Schärfe und des Kontrastes in verschiedenen Bildbereichen, wie zumindest ich das in meinen Versuchen noch nicht erlebt habe. Ich meine, er wäre wert, auch anderen zugänglich gemacht zu werden.“ (doc)

1 Gescanntes Dia

Das von Volker Stappenbeck vorgeschlagene Verfahren betrifft nicht die Farben eines Scans, sondern vor allem seine Schärfe; hinzu kommen Möglichkeiten des Aufhellens und Abdunkelns. Ich habe hierin altes Kleinbild-Dia verwendet, das ich 1986 bei den Dreharbeiten zum Film „Der Name der Rose“ aufgenommen habe, wo die Kulissen des Klosters nördlich von Rom aufgebaut worden waren. Farbkorrekturen wurden in diesem Stadium bereits vorgenommen, die Schärfe lässt allerdings noch zu wünschen übrig. Auch vertraute Schärfungsmethoden könnten den Scan gewiss deutlich verbessern, aber schauen wir uns den vorgeschlagenen Weg genauer an.

2 Überlagerung und Hochpass-Filter

Dieses Verfahren dürfte vielen von Ihnen bereits vertraut sein; es greift nicht auf die üblichen Schärfen-Filter zurück, sondern wendet „Filter > Sonstige Filter > Hochpass“ auf ein Duplikat der Hintergrundebene an. Je nach gewünschter Ausprägung setzen Sie diese Ebene auf den Modus „Ineinanderkopieren“, „Weiches Licht“ oder, „Hartes Licht“ - Volker Stappenbeck arbeitet sogar mit „Strahlendes Licht“ (was aber mitunter die Filmkörnung zu stark hervorheben kann). Der von ihm vorgeschlagene Radius für den Hochpass-Filter ist 3 Pixel. Je nach Bildvorlage können Sie auch mit niedrigeren oder höheren Werten experimentieren.



3 Tiefen/Lichter-Nachbearbeitung

Bis hierher also nichts Neues. Doch bei seinen Versuchen wandte unser Leser zufällig „Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter“ auf die duplizierte und Hochpass-gefilterte Ebene an. Und siehe da: Mit Ausnahme der beiden „Radius“-Regler sowie der „Farbkorrektur“ können alle Einstellungen des Dialogs dabei helfen, das Bild sowohl hinsichtlich seiner Schärfenauswirkungen als auch bezüglich der Helligkeit sehr differenziert nachzubearbeiten. Die wichtigste Rolle für das Schärfen spielt dabei der Regler unten für den „Mittelton-Kontrast“, der Schärfe verstärken oder zurücknehmen kann. Gleichzeitig dienen die oberen Regler der Anpassung von Bildhelligkeit und Kontrast.





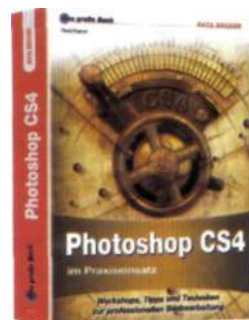
Fotos: Pavel Kaplun

Transparente Gegenstände freistellen

Das Freistellen transparenter Gegenstände ist eine komplizierte Aufgabe, weil Oberflächen wie Glas nicht einfach mit einem Freistellungswerkzeug vom Originalhintergrund separiert werden können. Wie es Ihnen trotzdem gelingt, erfahren Sie von **Pavel Kaplun**.

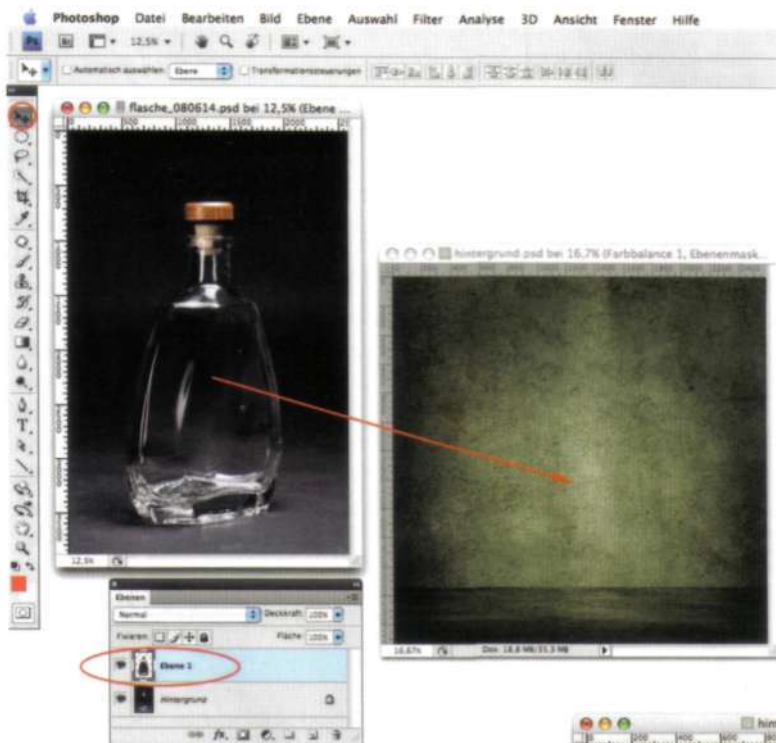


im Folgenden lernen Sie, wie eine Flasche aus ihrer Originalumgebung separiert und auf einem neuen Hintergrund platziert wird, so dass die Transparenz erhalten bleibt.

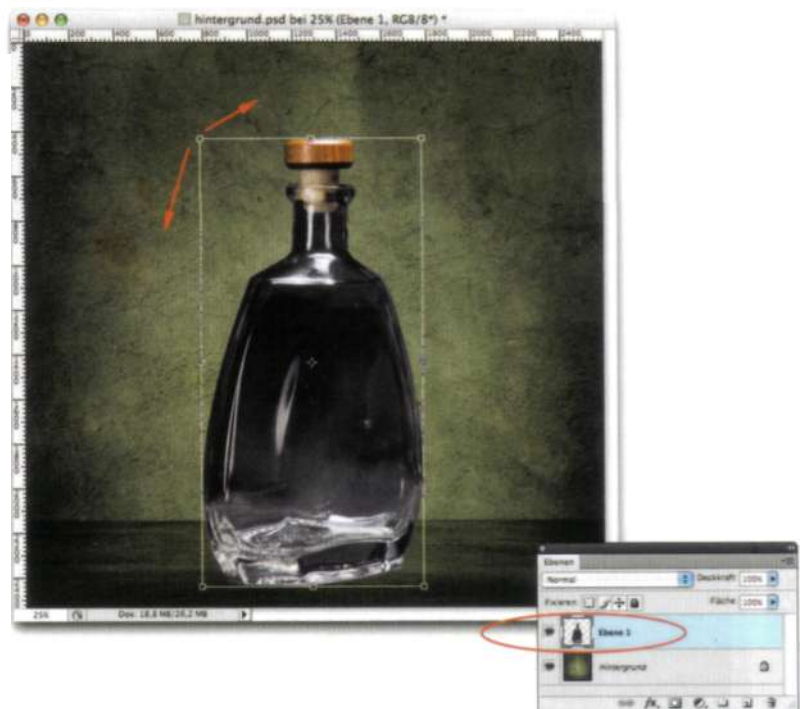


Dieser Workshop ist ein Auszug aus dem Buch „Photoshop CS4 im Praxiseinsatz“ von Pavel Kaplun, Data Becker, 2009, 39,95 Euro

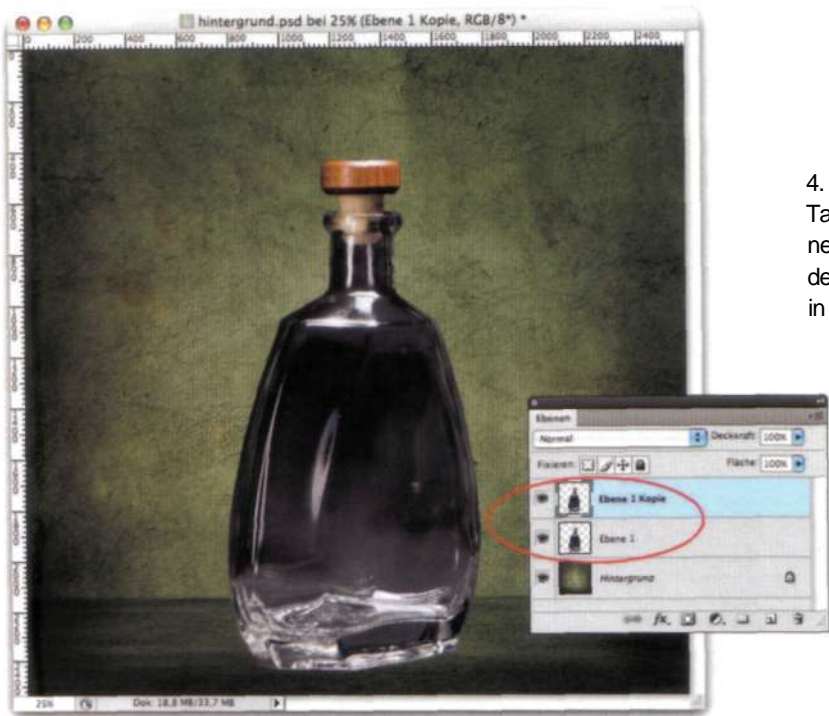
1. Wir öffnen zunächst die Datei mit der Flasche und stellen sie mithilfe des „Zeichenstift“-Werkzeugs (P-Taste) frei. Sie können aber auch das Lasso-Werkzeug (L-Taste) zum Freistellen benutzen. Natürlich meint „Freistellen“ hier nur den Umriss der Flasche. Legen Sie die freigestellte Flasche als Kopie auf eine neue Ebene.



2. Öffnen Sie das Bild mit dem neuen Hintergrund. Ziehen Sie die Ebene mit der freigestellten Flasche mit dem „Verschieben“-Werkzeug (V-Taste) in die neue Arbeitsfläche.

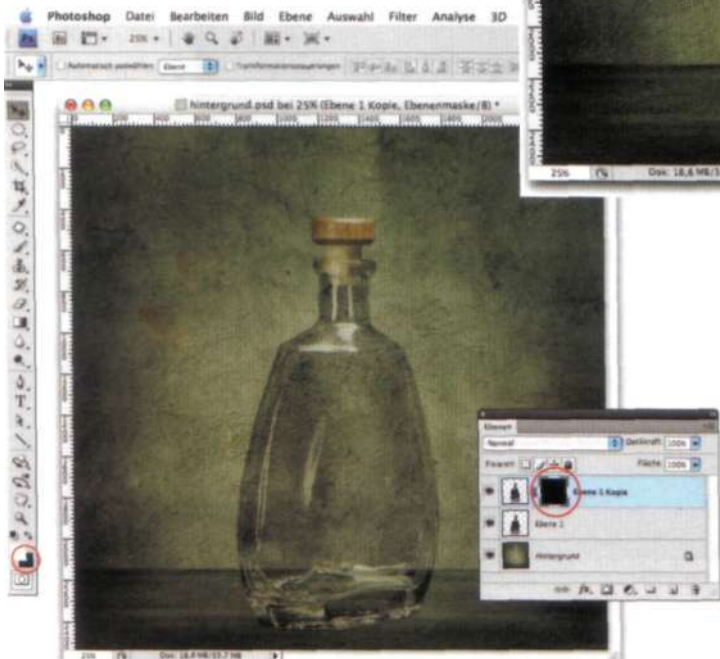
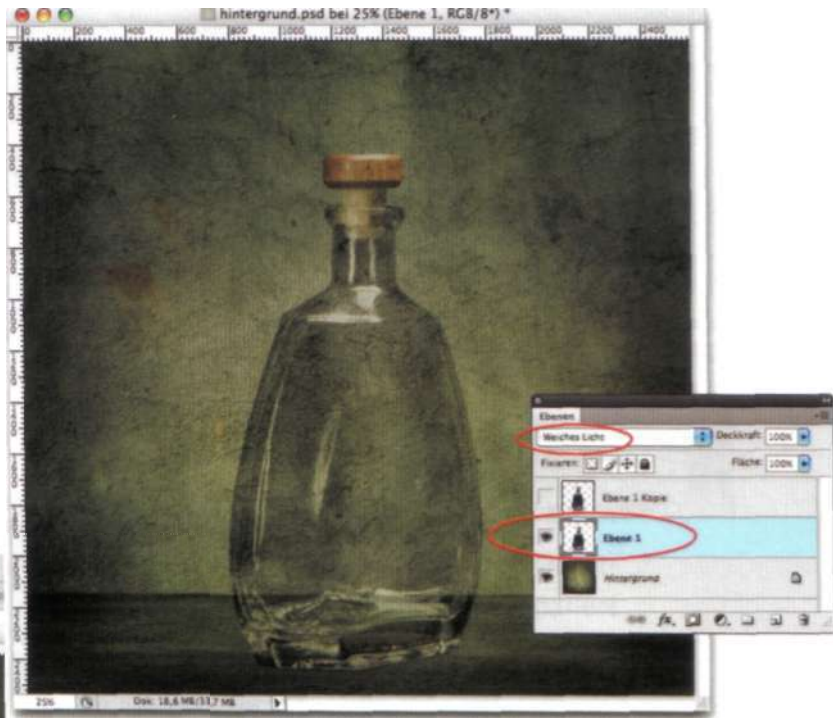


3. Damit die Flasche von der Größe und von der Lage her in die neue Umgebung passt, aktivieren Sie den Transformationsrahmen mit Strg+V-Befehls- und T-Taste, stellen die Flasche gerade und verkleinern sie, falls gewünscht, durch Ziehen an einem der Eckanfasser. Halten Sie dabei die Umschalt-Taste gedrückt, damit die Proportionen erhalten bleiben.

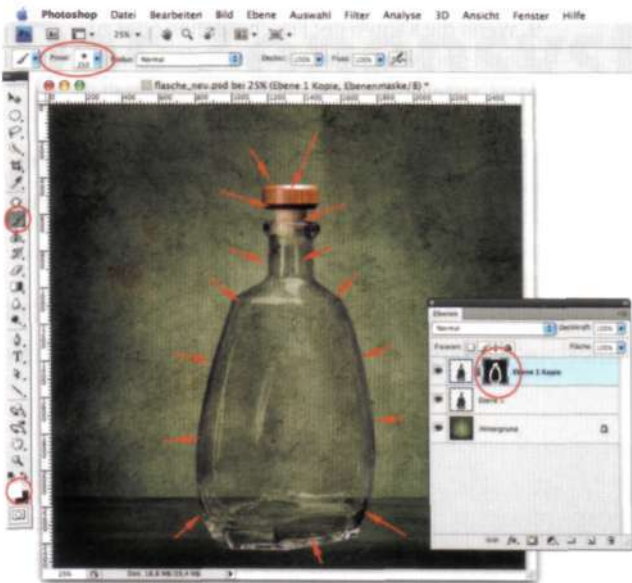


4. Duplizieren Sie die Flaschen-Ebene mit dem Tastenbefehl Strg-/Befehls- und J-Taste und benennen Sie die Ebenen um. Die obere Ebene mit der Flasche haben wir in „Kanten“ und die untere in „Transparenz“ umbenannt.

5. Blenden Sie die Ebene „Kanten“ vorerst aus und ändern Sie die Ebenenfüllmethode der Ebene „Transparenz“ auf „Weiches Licht“. Die Flasche auf dieser Ebene wird durchsichtig.

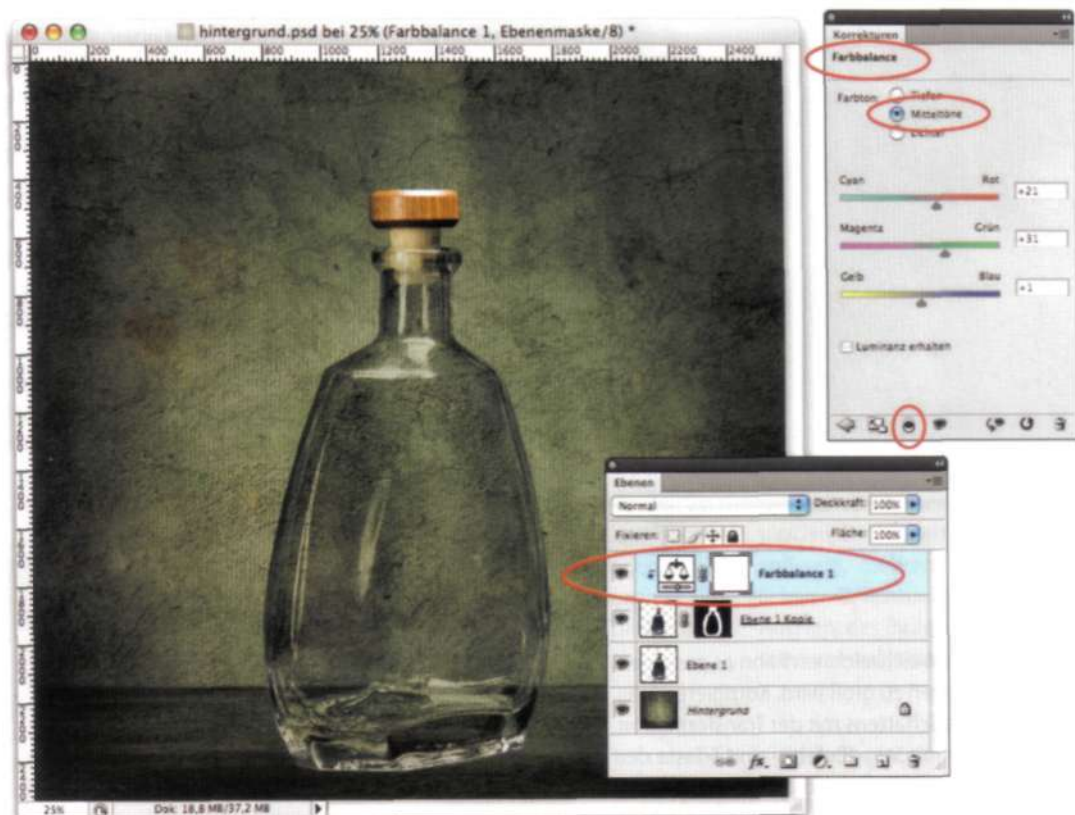
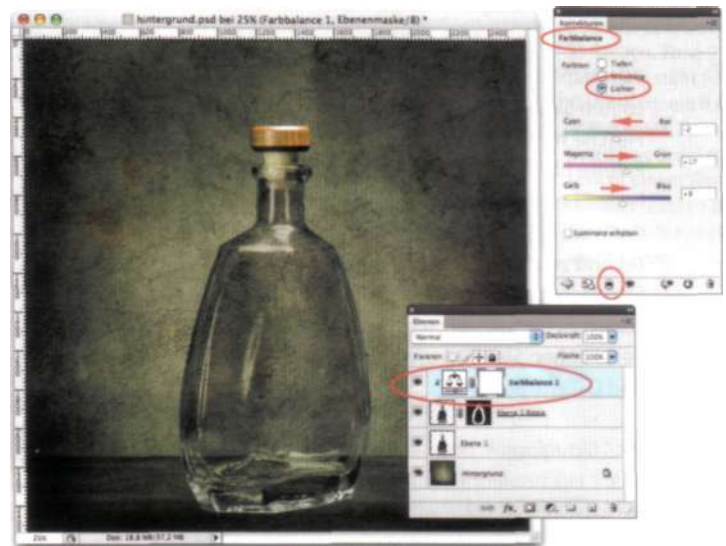


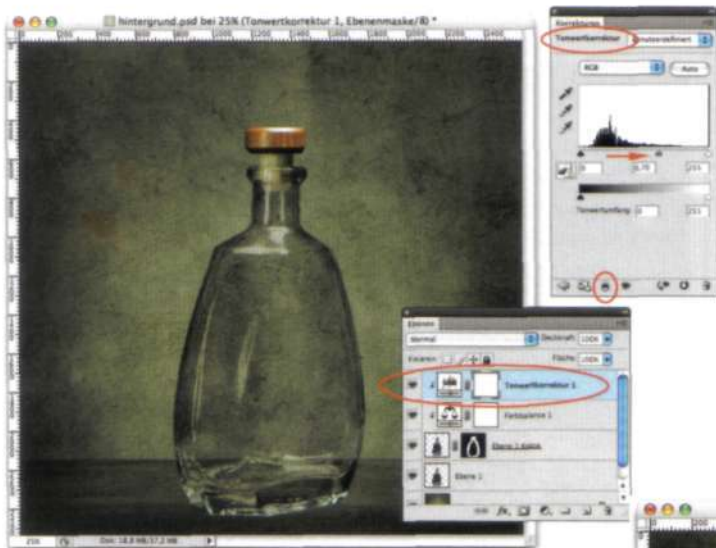
6. Blenden Sie die Ebene „Kanten“ wieder ein und erstellen Sie für sie eine Ebenenmaske. Definieren Sie im Farbwähler mit der D-Taste die Farben Schwarz und Weiß. Wählen Sie Weiß als Vordergrund und Schwarz als Hintergrund - am schnellsten geht das mit der X-Taste. Mit Strg-/Befehls- und Entfernen-Taste füllen Sie die Maske der Ebene „Kanten“ mit schwarzer Farbe - die Ebene wird vorübergehend unsichtbar.



7. Wählen Sie das Pinsel-Werkzeug (B-Taste) mit einer runden weichen Spitze (Größe circa 150 Pixel). Bemalen Sie den Korken der Flasche und die Kanten, so dass diese wieder sichtbar werden. Zum Malen auf der Ebenenmaske verwenden Sie die Vordergrundfarbe Weiß, die Sie bereits im vorherigen Schritt eingestellt haben.

8. Die Farbe der oberen Ebene hat noch einen leichten Farbstich vom Original. Das können Sie ändern. Klicken Sie die Ebene „Kanten“ an und halten Sie die Alt-Taste gedrückt. Wählen Sie eine Einstellungsebene „Farbbalance“. Im Dialog „Neue Ebene“ aktivieren Sie die Option „Schnittmaske aus vorheriger Ebene erstellen“. Bearbeiten Sie im Dialog „Farbbalance“ im Bereich „Farbton“ vorerst die Option „Lichter“. Verstärken Sie die Farbbereiche Cyan, Grün und Blau mit den entsprechenden Reglern. Wechseln Sie im Bereich „Farbton“ auf die Option „Mitteltöne“. Bearbeiten Sie dort die Farbbalance, indem Sie die Bereiche Rot, Grün und Gelb auch bei den Mitteltönen verstärken.



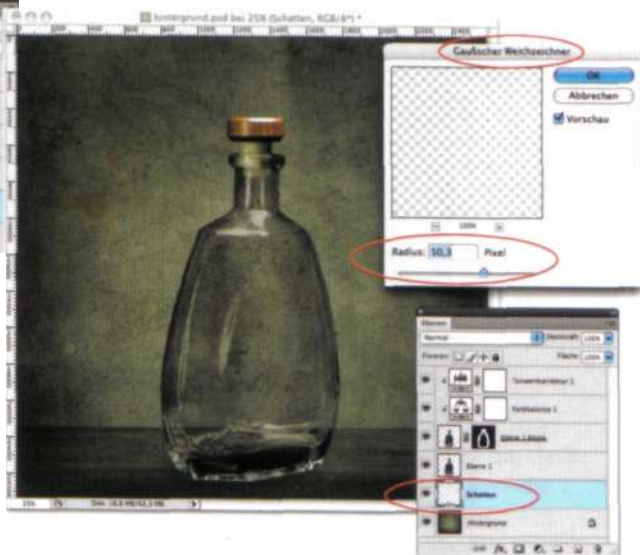
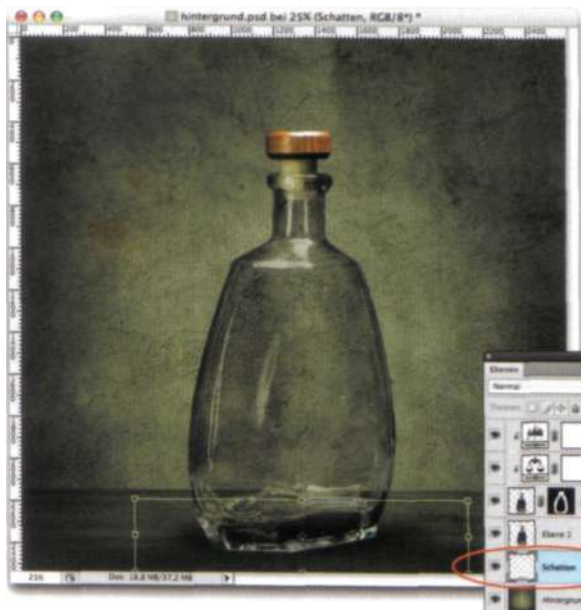


9. Wenn die Kanten der Flasche zu hell oder zu dunkel sind, was zu der neuen Umgebung nicht passt, erstellen Sie über der Ebene „Farbbalance 1“ eine neue Einstellungsebene „Tonwertkorrektur“ mit Schnittmaske. Bewegen Sie dafür den mittleren Regler nach rechts (in unserem Beispiel war die Flasche zu hell), bis die Tonwerte ausgeglichen sind und die Kanten der Flasche dunkler erscheinen. Die Transparenz der Flasche ist somit fertig.

10. Damit die Flasche nicht in der Luft hängt, sollten Sie einen Schatten unter dem Boden der Flasche hinzufügen. Erzeugen Sie in der Ebenen-Palette über der Ebene „Hintergrund“ eine neue leere Ebene und benennen Sie diese in „Schatten“ um. Wählen Sie das Lasso-Werkzeug (L-Taste) und zeichnen Sie eine Form wie auf dem Screenshot rechts. Füllen Sie diese Form auf der Ebene „Schatten“ mit schwarzer Farbe. Anschließend heben Sie die Auswahl mit Strg-/Befehls- und D-Taste auf.



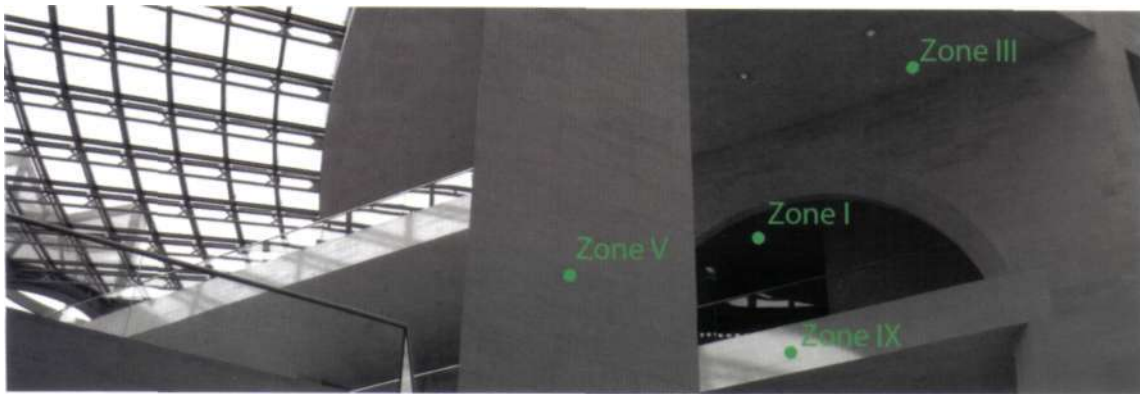
11. Die erstellte Form können Sie jetzt mit „Filter > Weichzeichnerfilter > Gaußscher Weichzeichner“ bearbeiten. Wählen Sie im Dialog „Gaußscher Weichzeichner“ einen Radius von etwa 40-50 Pixeln, damit die gezeichnete schwarze Form stark unscharf wird.



12. Durch das Weichzeichnen kann es passieren, dass der Schatten zu groß wird. Korrigieren Sie die Größe des Schattens mit der Transformation. Aktivieren Sie mit Strg-/Befehls- und T-Taste den Transformationsrahmen und passen Sie die Form des Schattens dem Boden der Flasche an.

Das Zonensystem in der digitalen Fotografie

Kraftvolle Bilder sind in der analogen Fotografie eng mit dem Zonensystem verbunden. Aber lässt sich diese Technik auch auf die digitale Welt übertragen? | **Dirk Fietz**



Die Einteilung in 11 Zonen ist die heute gängigste Methode. Faustformel: Jede Zone entspricht einer Veränderung der RGB-Werte um etwa 25 Stellen. Zone 0 (Schwarz) steht für einen Wert von 0 aller RGB-Kanäle. Zone V (mittleres Grau) entspricht einem Wert von 125 (exakt 128) für alle RGB-Kanäle und so weiter.

Was ist das Zonensystem ?

Das Zonensystem beschäftigt sich mit zwei Fragen: Wie finde ich die richtige Belichtung für meine Aufnahme und was muss ich tun, um einen ausgewogenen Kontrast zu erreichen? Das Zonensystem liefert dazu eine systematische Vorgehensweise. Unter „optimaler Belichtung“ wird eine Aufnahme

verstanden, die höchste Details aufweist und deshalb zur Kontraststeigerung genutzt werden kann. Das Zonensystem steht somit für Bilder, die ein hohes Schwarz-Weiß-Verhältnis (Kontrast) haben und sowohl in den Tiefen als auch in den Lichtern nicht ausgerissen sind.

Die Zonen

Der Dreh- und Angelpunkt des Zonensystems ist die Einteilung der Helligkeits- oder Grauwerte in verschiedene Zonen. Der Unterschied zwischen zwei Zonen beträgt genau eine Blendenstufe und steht für eine Verdopplung beziehungsweise Halbierung des Lichts.

Die Aufnahme

Ein Grundsatz des Zonensystems heißt: Belichtung optimiert die Tiefen, Bildbearbeitung verbessert die Lichter. Das Zonensystem geht damit dem Ansatz nach, Bilder immer etwas unterzubelichten, damit möglichst alle Details erfasst werden können. Das Histogramm der Kamera ist ein gutes Kontrollmittel, um die Umsetzung des Zonensystems zu überprüfen.



Die Abbildung zeigt, wie ein Histogramm im Optimalfall aussehen soll - es weist eine Tiefendominanz auf. Die Kurve ist im lichten Bereich (rechts) nicht ganz im Maximum, der tiefe Bereich (links) ist detailliert ausgestaltet und die Kurve reicht bis zur oberen Grenze.

Die richtige Belichtung

Ein Weg zum Erreichen einer adäquaten Unterbelichtung erfolgt über Spotmessungen auf ein mittleres Grau (18% Grau, Zone V). Das Grau kann dabei eine entsprechende Farbkarte oder aber auch ein Gegenstand im Bild sein.

Um nun die bestmögliche Belichtung zu ermitteln, werden in dem Bild die jeweiligen Zonen klassifiziert. Setzt man den Spotmesser auf eine Zone III, so wird ein Einstellungswert um 2 Belichtungsstufen niedriger ermittelt als eine Messung bei Zone V. Die so aus einer oder mehrerer Messungen ermittelten Belichtungswerte sollten zu einer Einstellung führen, die ein Bild mit Tiefendominanz generiert.

Einige Hersteller von Digitalkameras haben die Erfahrungen aus dem Zonensystem berücksichtigt und ihre Belichtungsautomatiken so abgestimmt, dass immer eine leichte Unterbelichtung erfolgt - wobei die Bildengine dann häufig diesen Effekt korrigiert. Wenn es Ihnen gelingt, Ihre Kamera so einzustellen, dass die Bildengine keine Anpassungen durchführt (etwa durch Nutzung des Raw-Formates), so können auch auf diesem Weg durchaus akzeptable Ergebnisse erzielt werden. Bei beiden Methoden kann es sinnvoll sein, mehrere Bilder mit unterschiedlichen Belichtungen aufzunehmen. Die Auswahl des Bildes mit der besten Tiefendominanz erfolgt dann am Rechner.

Was noch wichtig ist

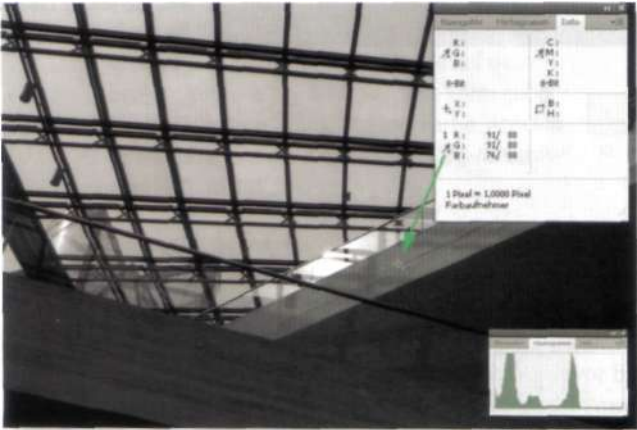
Weist ein Bild eine gute Tiefendominanz auf, so muss es deswegen nicht unbedingt für den Einsatz im Zonensystem geeignet sein. Die zweite Frage bei der Klassifizierung einer Zonensystem-Aufnahme ist, ob Lichter oder Schatten genug Details enthalten und/oder ausgerissen sind. Der Camera-Raw-Converter von Photoshop CS4 unterstützt die Lichter-Schatten-Kontrolle. Aufnahmesituationen, die mit dem normalen Dynamikumfang nicht mehr abgedeckt werden können, lassen sich aber mit der HDR-Technik lösen. HDR ist mit seinen Verfremdungsmethoden sicher noch weitreichender als das Zonensystem, kann allerdings sowohl zur Erstellung von tiefendominanten Bildern als auch für die Abbildung des kompletten Zonensystemprozesses zur Unterstützung herangezogen werden.



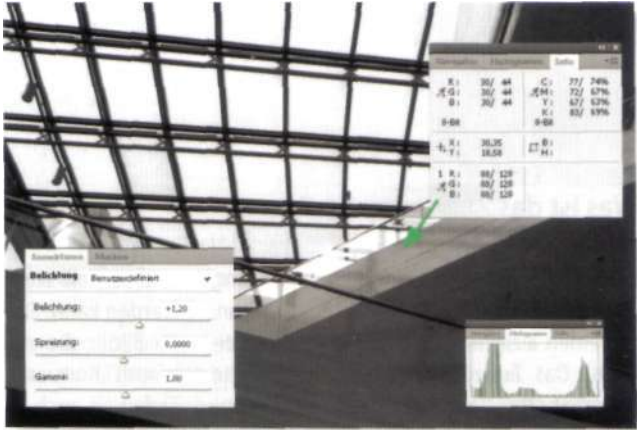
Camera Raw von Photoshop CS4 markiert ausgerissene lichte Flächen mit Rot und schwarze Bereiche mit Detailverlust mit Blau. Die Analysewerkzeuge werden durch kleine Dreiecke im Histogramm aktiviert. In diesem Fall werden die lichten Glasflächen (rot markiert) und die schwarzen Flächen (blau markiert) ohne weitere Details dargestellt. Das Bild wäre für die Ansprüche des Zonensystems also unbrauchbar.

Der optimale Kontrast

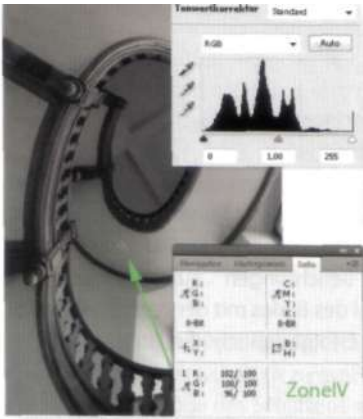
Belichtungskorrektur (Ebene > Neue Einstellungsebene > Belichtung), Tonwertanpassung (Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur) und Gradationskurve (Ebene > Neue Einstellungsebene > Gradationskurve) sind die vorrangigen Methoden zur Anpassung des Kontrasts. Folgende Beispiele sollen verdeutlichen, wie diese im Zusammenhang mit dem Zonensystem eingesetzt werden.



Der einfachste Weg der Kontrastanpassung ist die Belichtungskorrektur. Das Histogramm zeigt eine deutliche Tiefendominanz. Mithilfe des Farbaufnahme-Werkzeuges wurde auf der Traverse in der Bildmitte ein Infopunkt gesetzt. Die Grauwerte (RGB Kanäle auf etwa 90) entsprechen einer Zone III bis IV. Da es sich um einen dominierenden Teil des Bildes handelt, soll der Gesamteindruck soweit angehoben werden, bis dieser Bereich in der Zone V liegt.

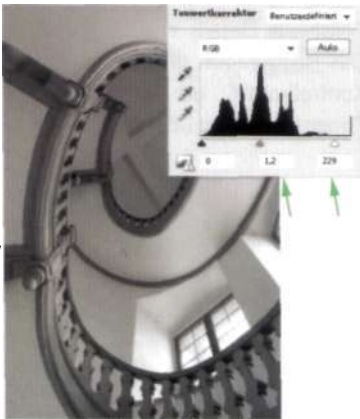


Die Belichtungskorrektur (Ebene > Neue Einstellungsebene > Belichtung) wurde mit einem Wert von 1,2 vorgenommen. Jede volle Zahl entspricht dabei einer Blendenstufe beziehungsweise dem Abstand von einer Zone in die andere. Die Grauwerte wurden dadurch von einer Zone zwischen III und IV nach Zone V transformiert. An dem Infopunkt kann man für jeden RGB-Kanal den Wert 128 ablesen. Das Histogramm ist gleichzeitig nach rechts gewandert, wodurch der Kontrast angehoben wurde.



In diesem Bild soll mit Hilfe der Tonwertkorrektur (Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur) das gesamte Bild so angepasst werden, dass der Bereich von Zone IV als Zone V erscheint. Der Bereich der Zone IV ist mit einem Farbaufnahme-Werkzeug markiert, die zugehörigen RGB-Werte werden im Info-Fenster angezeigt. Eine besondere Herausforderung sind dabei die rechten Fenster, die nicht an Details verlieren sollen.

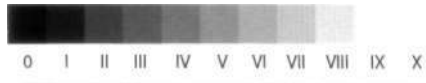
Durch Verschieben des Reglers für Lichter und Mitteltöne wurde das gesamte Bild so angehoben, dass die Zone IV nun als Zone V erscheint. Die Ausrichtung nach dem Zonensystem hatte hierbei den Vorteil, dass der rechte Regler (Lichter) der Tonwertkorrektur nicht zu weit nach links geschoben werden musste, was Verluste in den Details zur Folge gehabt hätte. Der Rest der Zonenanhebung erfolgte durch den Mittenregler, wobei die Kontrolle über das Farbaufnahme-Werkzeug hilfreich ist.



Zonensystem und Gradationskurve

Die Gradationskurve ist ein weiteres Element zur Steigerung des Kontrastes. Ihre Wirkung ist häufig in den Lichtern und Tiefen detaillierter als die von Belichtungskorrektur und Tonwertanpassung. Ihre Arbeitsweise und ihre Ergebnisse unterscheiden sich dabei aber von Belichtungskorrektur und Tonwertanpassung. Bei der Kontrastanpassung spielt auch eine Verteilung der Zonen im Bild eine große

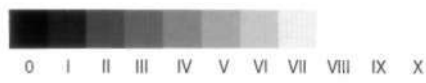
Rolle - liegen etwa helle und dunkle Zonen eng beieinander, so wirkt das Bild kontrastreicher als bei der weiten Verteilung der Zonen. Aus diesem Grund ist der hier vorgenommene Vergleich hilfreich, um die Wirkweise der Werkzeuge von Grund auf zu verstehen - ihre Anwendung sollte aber im Einzelfall immer wieder überprüft werden.



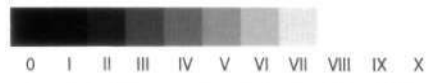
Originales Zonensystem - die Grauwerte verteilen sich gleichmäßig über die Zonen.



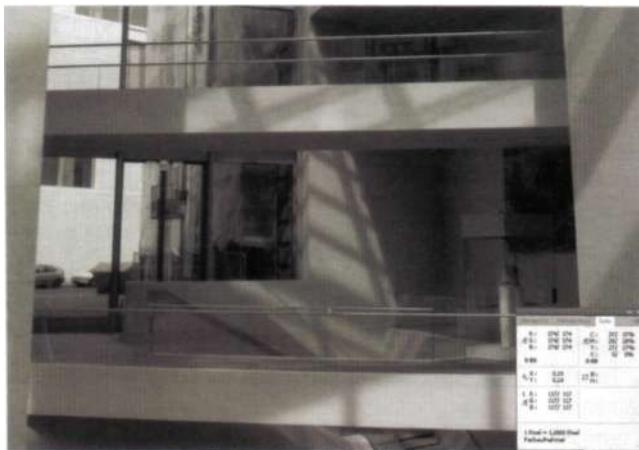
Kontraststeigerung durch Belichtungskorrektur (Ebene > Neue Einstellungsebene > Belichtung). In diesem Fall wurde eine Korrektur von +1 EV vorgenommen. Die Auswirkungen im lichten Bereich sind dramatisch, bis zur Zone VIII gibt es kaum Unterschiede in den Zonenwerten.



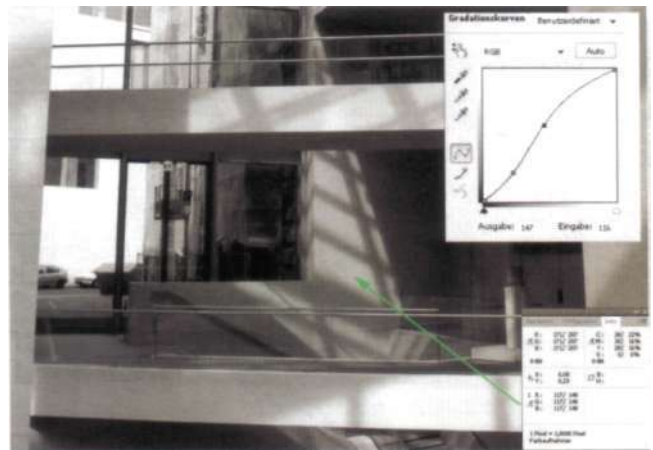
Hier wurde mit der Tonwertanpassung (Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur) eine leichte Tonwertspreizung in den Lichtern vorgenommen. Die Zone X und IX verschwimmen etwas, die anderen Zonen verändern sich nur unwesentlich.



Über dieses Zonenschema wurde mit der Gradationskurve (Ebene > Neue Einstellungsebene > Gradationskurve) eine S-Kurve zur Kontraststeigerung gelegt. Sowohl im dunklen Bereich als auch im lichten rücken die Zonen dadurch zusammen. Sie werden von der Mitte weg nach rechts und links geschoben.



An diesem Beispiel soll mit Hilfe der Gradationskurve eine Kontraststeigerung erreicht werden. Auf dem mittleren Pfeiler wurde das Farbaufnahme-Werkzeug eingesetzt, um die Zone zu klassifizieren. Die RGB-Werte liegen für alle Kanäle bei 117 und somit zwischen Zone IV und V. Wünschenswert wäre hier eine Anhebung dieses Bereichs in Richtung Zone VI.

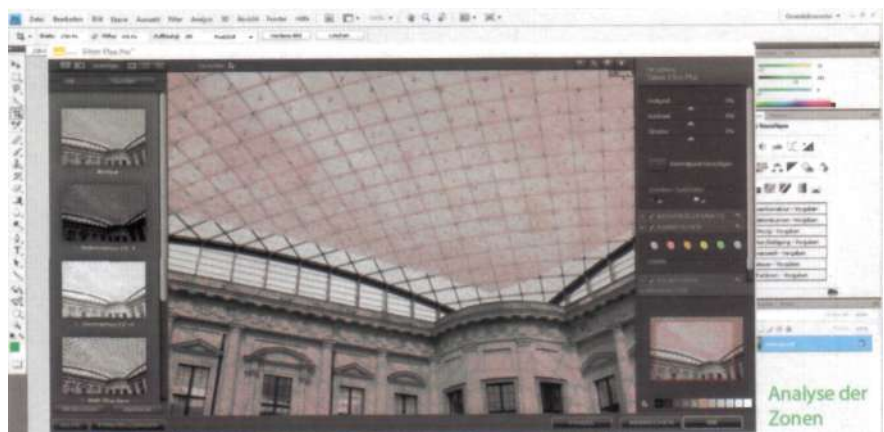


Zwar wurde durch das Anheben der Gradationskurve erreicht, dass die Zone V in die Zone VI gewandert ist und so das Bild aufgehellt wurde. Die S-Kurve dagegen hat zur Folge, dass die Zonen aus der Mitte nach links und rechts herausgedrückt wurden. Das Bild erscheint dadurch nicht mehr in weichen Graustufen, sondern wirkt in seiner Gesamtheit härter beziehungsweise kontrastreicher.

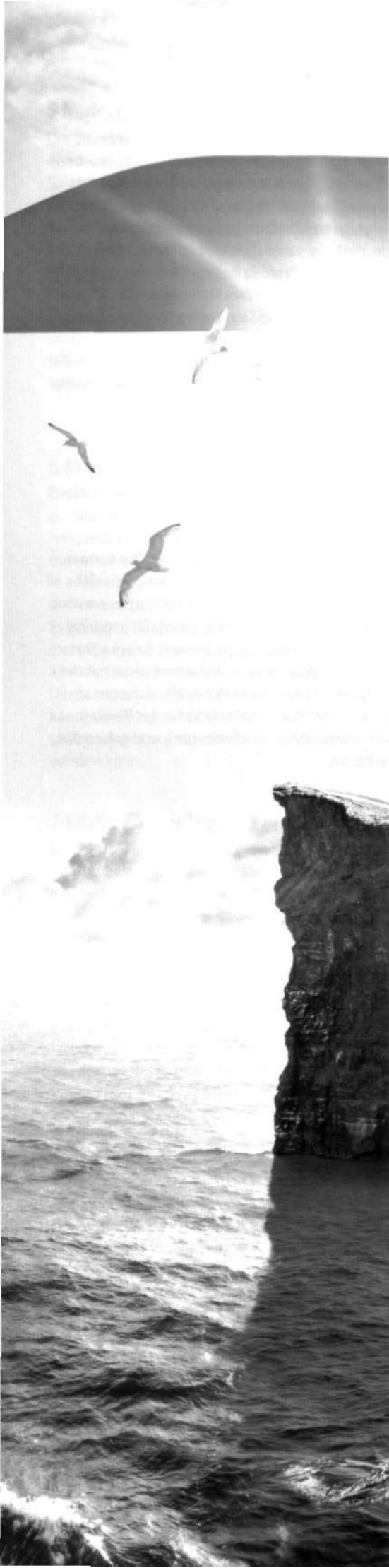
Zonen-Software

Weitere Möglichkeiten der Zonensteuerung bieten spezielle Photoshop-Plug-ins. Das SilverEfexPro-Plug-in erlaubt eine einfache Zonenanalyse und ermöglicht es, den Kontrast und somit das Verändern der Zonenzuordnung über die Anpassung der Belichtung vorzunehmen. Ein weiteres interessantes Tool: Der Raw-Konverter LightZone von www.lightcrafts.com, der nach dem Zonensystem arbeitet.

Rechts die Zonenanalyse, links ein Raster für die Belichtungskorrektur. Die rot markierten Bereiche gehören in diesem Fall zur Zone V.







Kleines Render 1x1

Cinema 4D besitzt seit der aktuellen Version R11 ein neues, komplett überarbeitetes Rendermodul. Vorteil für Einsteiger: Auch ohne genaue Kenntnis der Einstellungsoptionen liefert der Renderer überzeugend realistische Ergebnisse ab. Wie man diese in Photoshop noch verbessern kann, zeigt **Uli Staiger**.

Stop. Bevor Sie nun ad hoc dem Renderfieber verfallen, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie zusätzlich zum Basisprogramm Cinema 4D das Modul „Advanced Renderer“ installiert haben. Zwar liefert auch der Basis-Renderer akzeptable Ergebnisse, doch setzt der Einsatz von Effekten wie ‚Global Illumination‘ oder ‚Ambient Occlusion‘ den Advanced Renderer oder eine vergleichbare Software anderer Hersteller voraus.

Vielleicht gehören Sie ja auch wie ich zu den Leuten, die das gerenderte „Object of desire“ für ein Composing benötigen. Dieses wird mit Photoshop aufgebaut, kombiniert - also 3D mit fotografischen Elementen -, und erfordert deshalb in puncto Farbe und Kontrast eine Anpassung an die Szene. Selbstverständlich geht das in bewährter Manier durch den Einsatz von Einstellungsebenen, die sich auf das gerenderte 3D-Objekt beziehen. Aber wenn Sie mal versuchen, einem zu dunklen Schatten oder einem ausgefressenen Licht zu neuer Zeichnung zu verhelfen, geht das Gebastel los. Schlauer erscheint da das sogenannte Multipass-Rendering. Wenn man davon ausgeht, dass alle Lichter und Schatten, und bedingt dadurch auch der Kontrast inklusive aller Farbnuancen, durch Rechenprozesse zu Stande kommen, dann müssten sich all diese Dinge ja auch separat darstellen und später in Photoshop verändern lassen. Genau das bewirkt das Multipass-Rendering, denn es gibt sämtliche Material- und Bildkanäle in separaten Ebenen an Photoshop weiter. Darüber hinaus können auch Einzelobjekte oder in Nullobjekten zusammengefasste Elemente mit einem Alphakanal ausgestattet werden, was das anschließende Maskieren auf nur drei Mausklicks beschränkt.

Die Vorgehensweise ist simpel: Sie legen für alle in den Materialien vorkommenden Kanäle einen eigenen Pass an, ebenso für alle Parameter, die nicht nur das Aussehen der Materialien, sondern des gesamten Objektes bestimmen. Wenn Sie sich bei der Auswahl der Materialkanäle unsicher sein sollten, legen Sie einfach alle an und sortieren später in Photoshop die Ebenen aus, die Sie nicht brauchen. Dann werden die gewünschten Effekte ausgewählt, die beispielsweise für eine realistischere Verteilung der Lichter, für Bewegungsunschärfe oder makrotypische Tiefenunschärfe sorgen. Natürlich lassen sich die Einstellungen auch speichern und bei Bedarf zum Rendern anderer Objekte einsetzen. Aber der Reihe nach. Wir beginnen mit einer fertig konstruierten und beleuchteten Windkraftanlage, die in eine sonnige, luftige Szene eingesetzt werden soll.

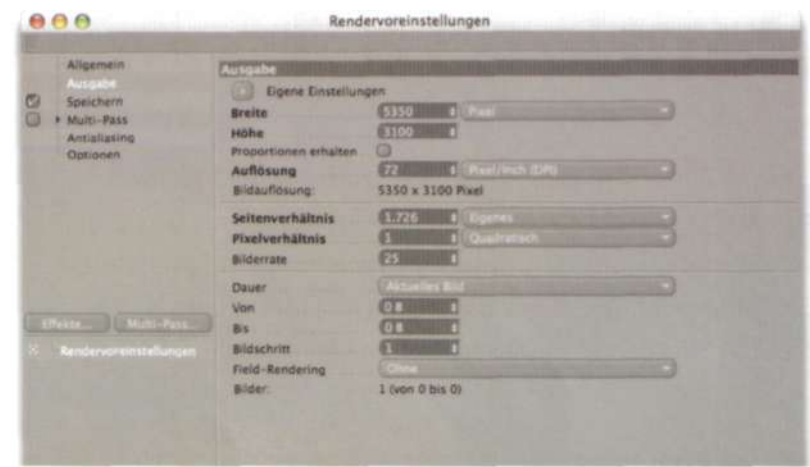


1 3D-Objekt

Das Gehäuse des Generators wurde aus einem Würfel geformt und mit Hilfe eines Hypernurbs-Objektes gerundet. Dem sogenannten Spinner, man könnte das Ding auch Schnauze nennen, liegt ein parabelförmiger Bezier-Spline zu Grunde, die Flügel sind durch ein Loftnurbs-Objekt und mehrere Profil-Splines entstanden. Es gibt insgesamt lediglich drei Materialien, nämlich für die Außenhülle des Generators, für technische Details und für die Schrauben. Beleuchtet wird der Generator nur durch ein Sky-Objekt, das auch für die Reflexionen und die bläuliche Farbgebung verantwortlich ist.

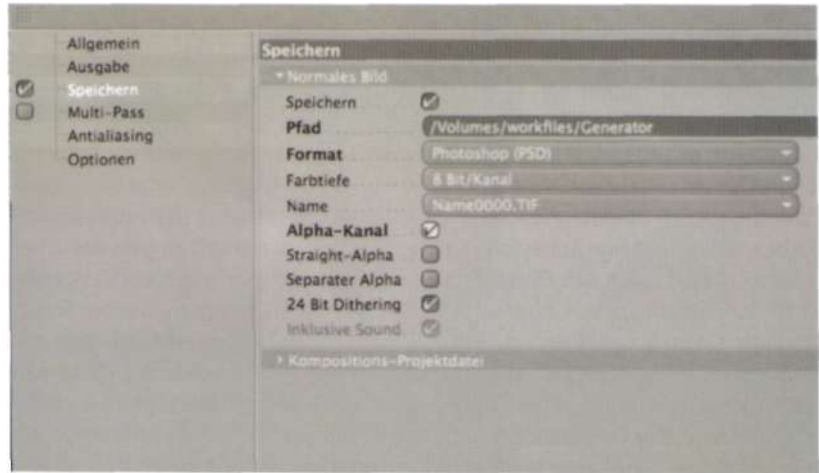
2 Ausgabe

Nun werden die Rendervoreinstellungen festgelegt. Nachdem im Menüpunkt „Allgemein“ die Option „komplett rendern“ angeklickt wurde, wird die Ausgabegröße angegeben. Zur Vermeidung unnötig langer Renderzeiten empfiehlt es sich allerdings, zuvor möglichst genau zu ermitteln, wie groß die Datei sein soll, denn je größer die Ausgabe, desto länger rendert Cinema. Das Seitenverhältnis ändert sich automatisch mit der Eingabe von Breite und Höhe. Alle darunter angeordneten Menüpunkte sind für das Rendern von Animationen von Bedeutung und gehen uns nichts an.



3 Alphakanal

Der Menüpunkt „Speichern“ bietet die Möglichkeit, über einen Speicherpfad einen Speicherort vorzugeben. Außerdem kann man hier bereits das bevorzugte Dateiformat angeben. Beides lässt sich aber ebenso wie die Farbtiefe auch nach dem Rendern noch bestimmen. Außerordentlich praktisch ist die Möglichkeit, einen Alphakanal mitzurendern. Er orientiert sich nur am Objekt und lässt den Himmel außer acht, sorgt also für komfortables und schnelles Freistellen bei der Nachbearbeitung in Photoshop.



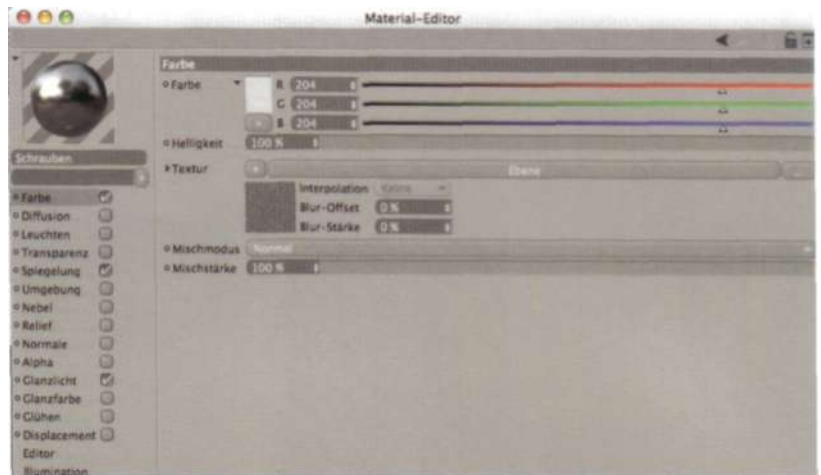
4 Vorläufiges Ergebnis

Nun ja. Das beste ist noch der Alphakanal, doch selbst optimistisch betrachtet wirkt das Ergebnis mittelmäßig. Der Schatten auf der Unterseite des Generators ist zu dunkel und will nicht so recht zu der wesentlich helleren lichtabgewandten Seite des Mastes passen. Auch der Helligkeitsunterschied der reflektierenden Seitenfläche zum Rest des Gehäuses ist massiv, ganz zu schweigen vom Antialiasing, das schlichtweg nicht vorhanden ist. Eine Verfeinerung der Einstellungen und eine Ausgabe der Materialien, Lichter und Schatten in separaten Ebenen könnte da einiges verbessern.



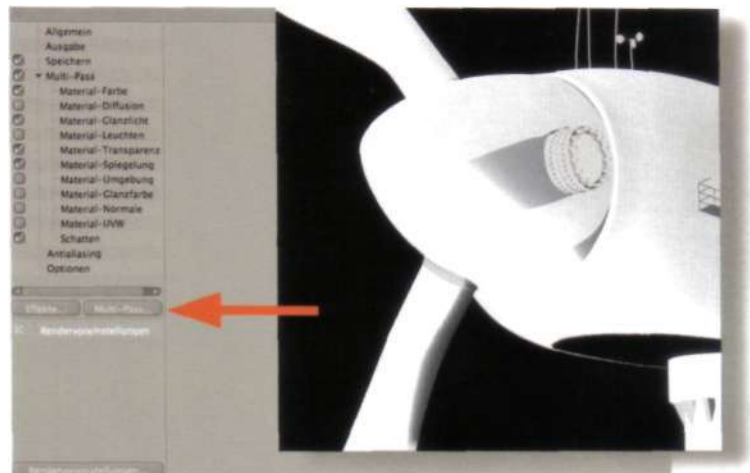
5 Materialkanäle ermitteln

Die einzelnen Einstellungen eines Materials werden als sogenannte Materialkanäle bezeichnet. Sie haben nichts mit Photoshop's Farb- oder Alphakanälen zu tun, im Gegenteil: Die Materialkanäle lassen sich in Photoshop als Ebenen darstellen und bieten so die Möglichkeit, jeden einzelnen in der Ebenenpalette zu verstärken, abzuschwächen oder seine Wirkung mit einer Einstellungsebene oder einer Ebenenmaske zu verändern. Geht man die drei am Generator beteiligten Materialien durch, so finden sich Farbe, Spiegelung und Glanzlicht.



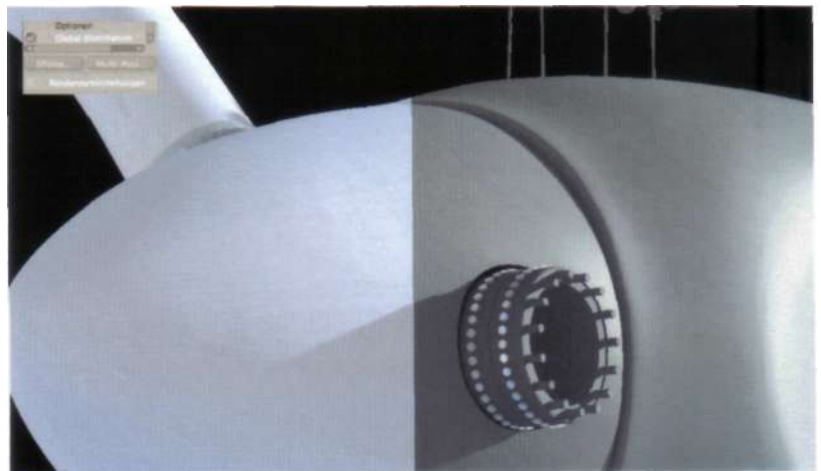
6 Materialkanäle anlegen

Ein Klick auf „Multi-Pass...“ öffnet das Menü. Da es momentan nur um die Materialkanäle geht, werden diese als erstes angeklickt. Cinema legt nun alle zur Verfügung stehenden Materialkanäle an. Das ist prinzipiell vollkommen in Ordnung, doch erzeugt jeder der Kanäle eine eigene Ebene. Es genügt völlig, nur die drei Kanäle zu übernehmen, die in den Materialien eine Rolle spielen, also die Farbe, das Glanzlicht und die Spiegelung. Der Schatten entspricht zwar keinem Materialkanal, wird aber dennoch angeklickt, damit er später separat auf eigener Ebene ausgegeben werden kann.



7 Bildkanäle anlegen

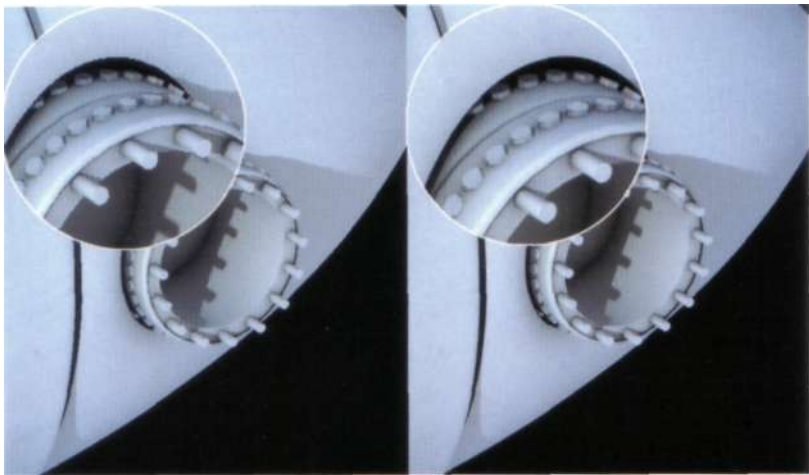
Sinn und Zweck der Renders ist, die Materialien mit der Beleuchtung möglichst hochwertig miteinander zu verrechnen. Durch einen weiteren Klick auf das **Multi+Pass**-Bedienfeld werden deshalb auch die Bildkanäle ausgewählt, von denen der Diffuskanal, das Glanzlicht und die Spiegelung gebraucht werden. Außerdem ist ein besonderer Effekt sehr hilfreich: Global Illumination (GI), die dafür sorgt, dass nicht nur die Lichtquelle selbst einen Gegenstand beleuchtet, sondern auch die Reflexion der Lichtquelle. Allerdings kommt der Effekt nur dann zum Tragen, wenn auch der entsprechende Bildkanal angeklickt wurde.



8 Ambient Occlusion

Ambient Occlusion (AO) ist, vereinfacht ausgedrückt, für den Schatten das, was Global Illumination für die Lichter ist. Dieser Effekt ist für eine deutlich realistischere Schattendarstellung zuständig, weil er eine Art Kernschatten generiert: Selbst bei sehr diffuser Beleuchtung werfen Gegenstände, die beispielsweise auf einer Tischplatte liegen, in unmittelbarer Nähe des Objekts einen sehr dunklen Schatten. AO können Sie wie GI auch aus der Liste der Effekte auswählen, aber vergessen Sie nicht, auch einen entsprechenden Bildkanal dafür anzulegen.



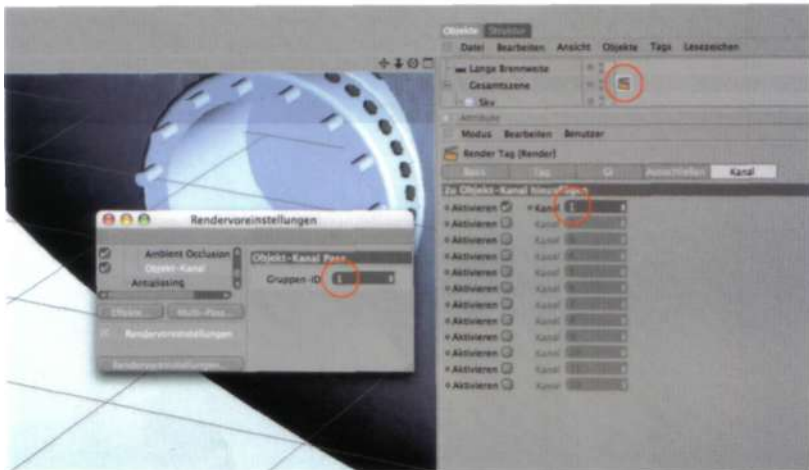


9 Antialiasing

Cinema 4D kennt mehrere Antialiasing-Optionen. „Keine“ sollten Sie nur zum Testrendern verwenden, wenn Zeitersparnis wichtiger ist als glatte Kanten. „Geometrie“ glättet überall dort, wo nicht Materialien, sondern nur die reine Polygonform den Kantenverlauf bestimmt. Da dies wahrscheinlich eher selten der Fall ist, sollten Sie beim finalen Rendern darauf achten, die Qualität des Antialiasing auf „Bestes“ zu stellen. Das kostet zwar Renderzeit, sorgt aber für einen realistischen und glatten Verlauf der Kanten.

10 Objektkanal anlegen

Wenn Sie über den Multi-Pass rendern, können Sie einen oder auch mehrere Alphakanäle anlegen. Jede Polygongruppe, für die Sie einen Alphakanal wünschen, wird in einem eigenen Null-Objekt abgelegt. Hinter dem Null-Objekt platzieren Sie ein Rendertag, das im Tags-Menü des Objekte-Managers zu finden ist. Nun brauchen Sie nur noch in den Rendervoreinstellungen im Untermenü „Multi-Pass“ einen Objektkanal anzulegen und diesem dieselbe Kennzahl zuzuordnen wie dem Kanal des Rendertags. Auf diese Weise lassen sich bis zu 12 Null-Objekte und Objekt-Kanäle einander zuordnen.



11 Einstellungen speichern

Natürlich kann man all diese Einstellungen auch speichern und bei Bedarf über den Menüpunkt „Rendervoreinstellungen“ wieder aufrufen. Wenn Sie zu Render-Testzwecken nur die Parameter ändern möchten, die viel Rechenzeit in Anspruch nehmen, das Ergebnis zumindest am Monitor aber kaum beeinflussen, nutzen Sie die Möglichkeit, eine Untereinstellung zu speichern. Diese kann beispielsweise aus denselben Einstellungen bestehen, jedoch auf zeitraubende Effekte wie GI, A0 oder auch Antialiasing verzichten.



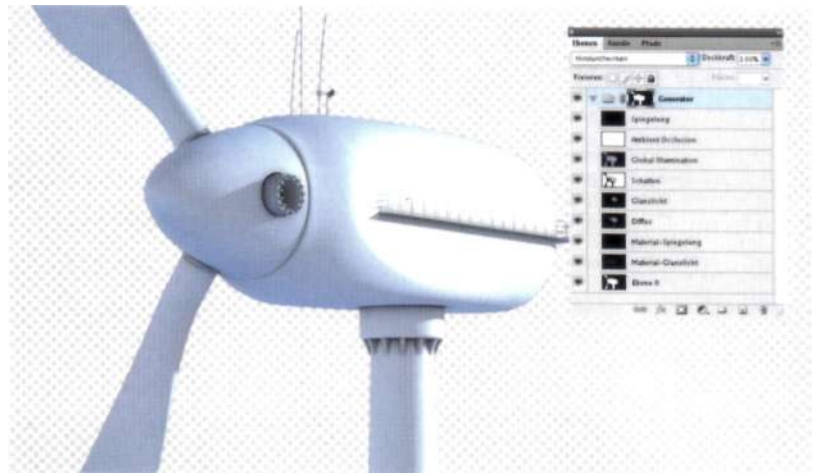
12 Maske erstellen und bearbeiten

Die Datei wird gespeichert, anschließend in Photoshop wieder geöffnet und kann nun über den Alphakanal maskiert werden. Die Maske ist grundsätzlich nicht schlecht, aber dennoch ist es angeraten, die Auswahlkante oder die Ebenenmaske zu verbessern, da ansonsten unter Umständen dunkle Randpixel übernommen werden. Auch eine weiche Kante ist von Vorteil, um - wie bei jeder anderen maskierten Bilddatei auch - einen sanften und logischen Übergang zur Szene zu schaffen, in die das Objekt integriert werden soll.



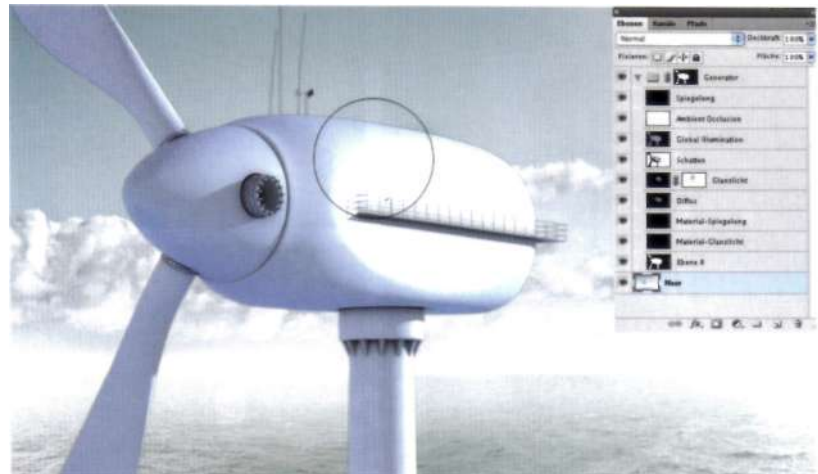
13 Ebenenschau

Bevor Sie nun aber die Maske auf alle beteiligten Ebenen übertragen, ist es ratsam, diese in einer neuen Gruppe zu organisieren und die Ebenenmaske auf die gesamte Gruppe anzuwenden. Dafür müssen Sie die Hintergrundebene, die zwar nicht so heißt, aber durch ihre Stellung innerhalb der Palette und die Kursivschrift erkennbar ist, durch Doppelklick in eine editierbare Ebene umwandeln. Klicken Sie die einzelnen Ebenen ruhig mal weg, damit Sie sehen, wozu sie dienen. Und überprüfen Sie ihr Ergebnis genau: Schwarze Bildteile deuten auf vergessene beziehungsweise fehlende Material- oder Bildkanäle hin.



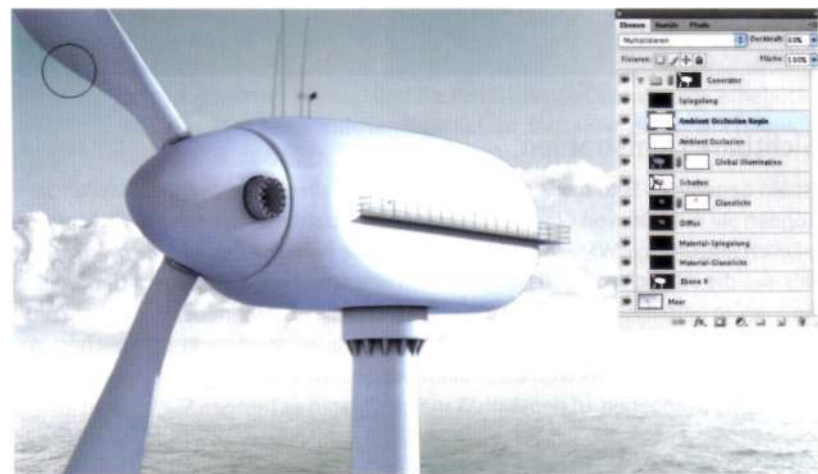
14 Anpassung der Lichter

Nachdem das gerenderte Bild maskiert und an seinen Platz im Composing gezogen wurde, können die einzelnen Ebenen nacheinander angepasst werden. Zunächst wird das etwas zu hell geratene Glanzlicht abgeschwächt. Wenn die gesamte Ebene abgeschwächt werden soll, kann einfach die Ebenendeckkraft herabgesetzt werden. Soll dagegen die Abschwächung, wie hier im Beispiel, partiell geschehen, ist der Einsatz einer Ebenenmaske sinnvoller.



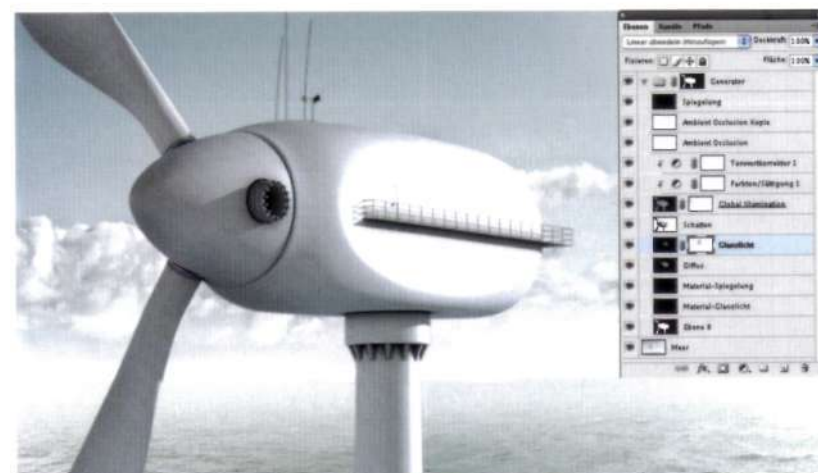
15 Bearbeitung der Schatten

Die Schatten können generell auf zwei unterschiedliche Arten abgedunkelt werden: Entweder durch Abschwächen der Lichter oder durch Verstärken der Schattenebene. Hier kommen beide Maßnahmen zum Einsatz: Über eine Ebenenmaske wird die Ebene der GI auf der lichtabgewandten Seite sanft und mit weicher Spitze maskiert, um eine bessere Volumendarstellung zu erreichen. Die Ebene der AO scheint dagegen selbst bei einer Deckkraft von 100% noch zu hell, also wird sie zur Verstärkung dupliziert und das Duplikat auf 60 % begrenzt.



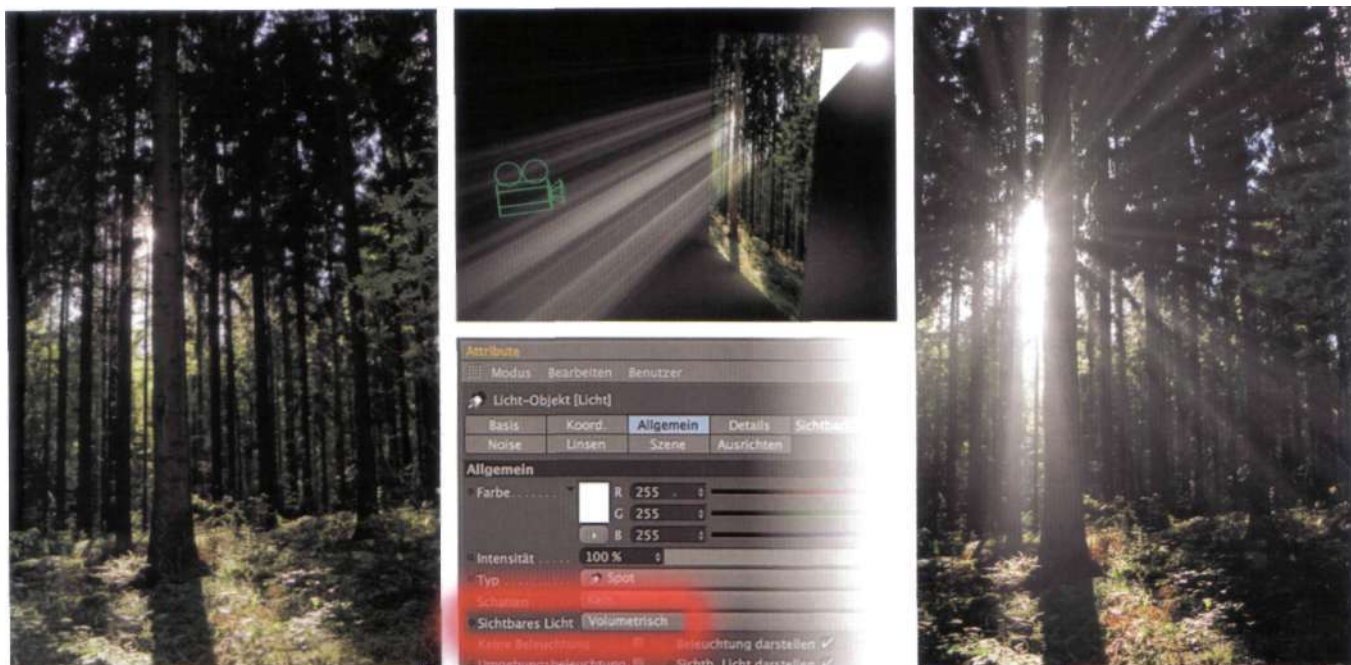
16 Farb- und Kontrastanpassung

Die Farbe des Objektes ist hauptsächlich auf zwei Ebenen verteilt: Die Diffus-Ebene und die Ebene der Global Illumination. Während die Diffus-Ebene fast komplett entsättigt wurde, benötigt die GI-Ebene eine subtilere Behandlung: Die Sättigung wurde um 50% verringert, der Farbton um wenige Grad in eine kühlere Richtung gezogen, so dass der cyanfarbene Himmel besser zum Farbton der Außenhülle passt. Eine Tonwertkorrektur hebt den Kontrast der GI-Ebene noch etwas an und sorgt so für ein ausgewogenes Lichter-Schatten-Verhältnis.



Tipps & Tricks für Cinema 4D

Falls Sie einen lichtdurchfluteten Wald oder gleißende Bühnenscheinwerfer brauchen, so können Sie diese Effekte mit Cinema 4D erzeugen - einfacher und schneller, als mit Photoshop allein. Sie erfahren außerdem, wie Sie trotz begrenzten Arbeitsspeichers komplexe Szenen rendern, wie man ein Sandhäufchen modelliert und was es mit den Schiebereglern und Linseneffekten von Cinema 4D auf sich hat. | **Matthias Lemcke**



Sichtbare Lichtstrahlen

Ist ein Gegenlicht-Foto nicht so dramatisch ausgefallen wie erhofft, können Sie mit Hilfe von Cinema 4D interessante Lichteffekte nachträglich hinzufügen. Wählen Sie in Photoshop die Bereiche des Bildes aus, die das Licht hindurchlassen sollen und speichern Sie diese Auswahl in einem Alphakanal. In Cinema 4D erstellen Sie Ihr neues „Material“: Das Bild selbst laden Sie nicht in den Farbe- sondern in den Leuchten-Kanal - es wird dann beim Rendern beleuchtungsunabhängig ausgegeben. In den Alphakanal des Materials bringen Sie den der Photoshop-Datei. Projizieren Sie das Bild auf eine senkrechte Ebene - am besten mit Frontal- oder Kamera-Mapping. Nun er-

stellen Sie eine Spot-Lichtquelle, die von hinten durch das Motiv in Richtung Kamera leuchtet - so wie in der kleinen Abbildung oben. Wählen Sie für das Lichtquellen-Attribut „Sichtbares Licht“ die Option „volumetrisch“. Falls Sie beim Rendern zunächst keine Strahlen sehen, prüfen Sie, ob diese lang genug sind, um die Kamera zu erreichen. Wenn nicht, geben Sie im Attributemanager unter „Sichtbarkeit > Äußere Distanz“ einen größeren Wert ein. Volumetrisches Licht arbeitet mit Schatten-Maps. Um die Detailauflösung und Schärfe der Strahlen zu erhöhen, müssen Sie nur für die Schatten-Map der Lichtquelle eine höhere Auflösung wählen.

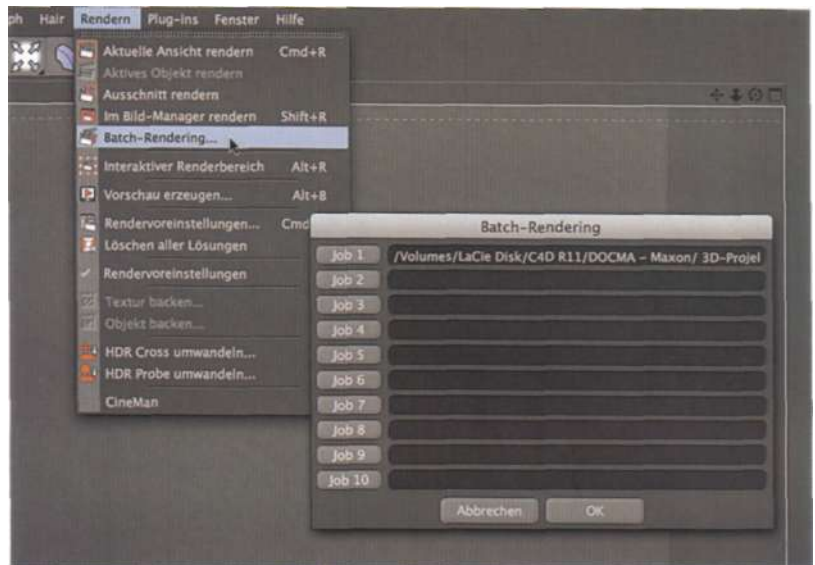
Schieberegler und numerische Eingabe

Wenn Sie einen Schieberegler bis zu dessen minimalem oder maximalem Ausschlag geschoben haben, bedeutet das nicht unbedingt, dass kein kleinerer oder größerer Wert mehr möglich ist, denn Cinema 4D erlaubt es in vielen Situationen, über den Bereich des Schiebereglers hinausgehende Werte numerisch einzugeben. Als Beispiel sei hier die Intensität einer Lichtquelle genannt: Auch wenn der Schieberegler nur den Bereich von 0% bis 100% repräsentiert, können Sie hier Werte von -10000000 bis zu 10000000 in das Eingabefeld eintragen. Bei negativen Werten wird die Lichtquelle in ihrer Wirkung umgekehrt und strahlt nun Licht nicht mehr ab, sondern saugt es auf.



Ressourcensparendes Rendern

Reicht der Arbeitsspeicher Ihres Rechners nicht aus, um eine komplexe Szene zu rendern? Bevor Sie entnervt Objekte löschen, Polygone reduzieren oder den Rechner aufrüsten, probieren Sie zunächst das „Batch-Rendern“. Dieses dient eigentlich dazu, mehrere Projekte in Folge zu berechnen - vergleichbar mit Photoshops Stapelverarbeitung. Eine nützliche Nebenwirkung des „Batch-Rendern“ ist jedoch, dass man eine Datei, die gerendert werden soll, nicht geöffnet haben muss. Cinema 4D liest die Daten direkt von der Festplatte und benötigt auf diese Weise weniger Arbeitsspeicher. Stellen Sie nur sicher, dass in Ihrem Dokument die Rendervoreinstellungen stimmen, alle Materialien vorhanden sind und ein Speicherpfad für das fertige Bild angegeben ist.



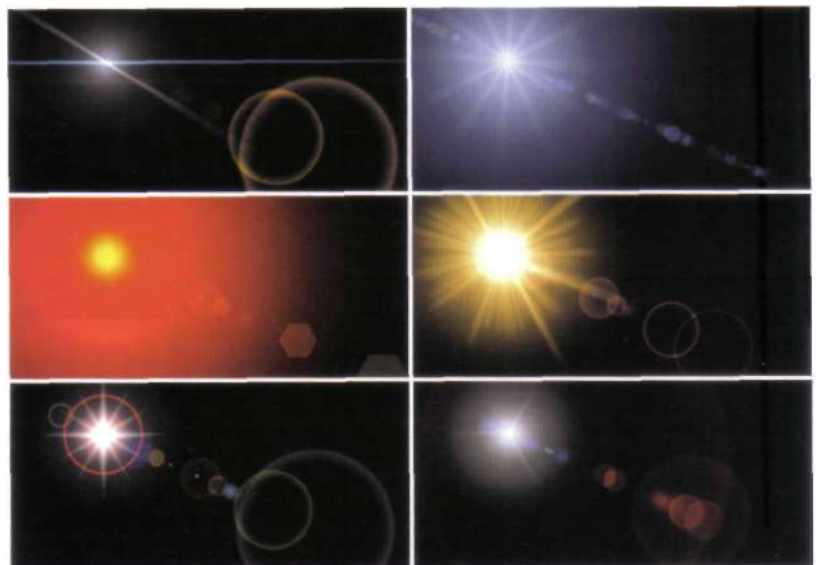
Körnchen mit dem Splitter-Objekt

Wie stellt man in Cinema 4D Sand, Salz, Zucker oder ähnliches Schüttgut dar? Zum Beispiel so: Erstellen Sie einen Würfel und unterteilen Sie diesen großzügig (jeweils etwa 100 Segmente für x, y und z). Zerbröseln Sie ihn dann mit dem „Splitter-Objekt“ (Objekte > Deformationen > Splitter-Objekt). In den Attributen des Deformers geben Sie eine Stärke von 80% bis 100% und die Endgröße 1 ein. Wandeln Sie das Ergebnis in ein Polygonobjekt um (Funktionen > Akt. Zustand in Objekt wandeln). Jetzt können Sie den Polygon-Splittern eine Tiefe geben indem Sie sie extrudieren (D-Taste). Achtung: Nachteil dieser Methode ist, dass sehr viele Polygone erzeugt werden und die resultierende Datenmenge erheblich ist. Ein kleines Sandhäufchen lässt sich so darstellen; die Sahara bauen Sie lieber anders nach.



Linseneffekte mit Cinema 4D

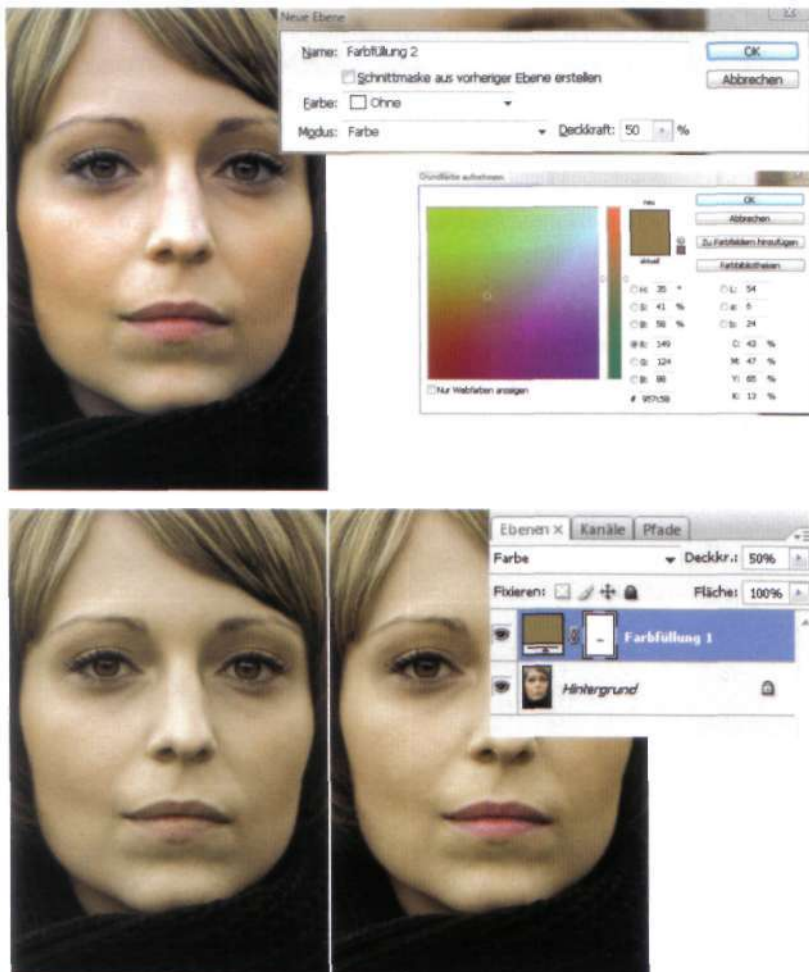
Finden Sie Photoshops „Blendenflecke“-Filter auch unflexibel und mittlerweile recht angestaubt? Als Besitzer von Cinema 4D haben Sie eine mächtige Alternative zur Herstellung von Lichteffekten zur Hand. Erstellen Sie eine Lichtquelle, aktivieren Sie im Objekt-Manager unter „Linse“ einen Linseneffekt und rendern Sie die Szene. In Photoshop setzen Sie das Ergebnis schließlich als eigene Ebene mit dem Modus „Negativ multiplizieren“ ein. In Cinema 4D lassen sich alle Elemente eines Linseneffekts wie Glühen, Reflexe, Halo und Strahlen getrennt bearbeiten. Die Kombinationsmöglichkeiten sind praktisch endlos. Falls Sie keine Lust oder Zeit zum Experimentieren haben, können Sie eine Abkürzung nehmen: Die Beispiele im Bild sind ausschließlich mit Presets von Cinema 4D erstellt.





Der Look von Porträts

Ihre Porträts wirken oft etwas fade und Sie überlegen, wie Sie sie aufpeppen können? Geben Sie ihnen doch einfach einen neuen Look. | **Stefan Klein**



1 Einstellungsebene "Volltonfarbe"

Legen Sie eine Einstellungsebene „Volltonfarbe“ mit Überblendmodus "Farbe" und einer Deckkraft von 50% an. Zu diesem Zweck klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste auf das Symbol für eine neue Einstellungsebene unten in der Ebenenpalette. Nun öffnet sich ein Dialogfeld, in dem Sie als Modus „Farbe“ und die Deckkraft eingeben. Sobald Sie mit OK bestätigen, erscheint der Farbwähler und Sie können die gewünschte Grundfarbe bestimmen. Für unser Bild habe ich eine Farbe mit den Werten 149 Rot, 124 Grün und 88 Blau ausgewählt. Sie können diese Farbwerte direkt im Farbwähler eingeben, indem Sie nacheinander "R", "G" und „B“ anklicken und die Werte in die entsprechenden Felder eingeben.

2 Maske für Lippen

Im Unterschied zu einem getonten Schwarzweißbild verfügt dieses Bild immer noch über verschiedene Farben, was Sie in den Augen und insbesondere den Lippen sehen. Gerade die Farbe der Lippen können Sie noch etwas akzentuieren beziehungsweise wieder in den Originalzustand versetzen, indem Sie mit einem Pinsel mit schwarzer Farbe in der Ebenenmaske der Einstellungsebene pinseln. Klicken Sie hierzu einmal auf das weiße Maskensymbol und malen Sie mit einem weichen Pinsel und schwarzer Farbe über die Lippen.

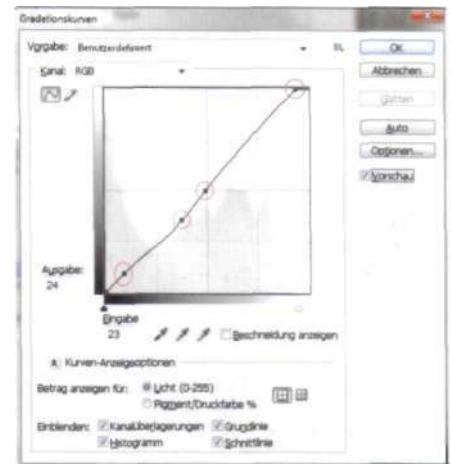
3 Einstellungsebene mit Maske

Um verschiedene Effekte zu erzielen, sollten Sie mit unterschiedlichen Werten für die Ebenendeckkraft und die Farbsättigung der Volltonfarbe experimentieren. Mit einem Doppelklick auf das farbige Symbol in der Ebene "Farbfüllung" öffnet sich wieder der Farbwähler. Klicken Sie dort den Buchstaben „S“ für Sättigung an. In unserem Fall steht er auf 41 %. Erhöhen Sie diesen Wert beispielsweise auf 80% und reduzieren Sie dafür die Ebenendeckkraft auf 20 %. Testen Sie auch den umgekehrten Fall mit geringerer Farbsättigung und höherer Ebenendeckkraft. Verwenden Sie auch mal einen anderen Farbton wie etwa in der Abbildung rechts zu sehen.



4 Kontrast durch Gradationskurve

Hier wurden die RGB-Werte 127,165,190 eingesetzt. Die Ebenendeckkraft lag bei 45%. Ein Blick auf das Histogramm in der Gradationskurve, die als Einstellungsebene über der für die Volltonfarbe liegt, zeigt, dass durch den Einsatz der Volltonfarbe rechts im Histogramm, also in den Lichtern, noch einiges an Spielraum ist. Aus diesem Grund ziehen Sie den Lichterschieberegler wieder an das Ende des Histogramms, um den Tonwertumfang besser auszunutzen. Zusätzlich formen Sie die Kurve zu einem leichten S - somit erhöhen Sie den Kontrast etwas. Mit dieser einfachen Technik können Sie schnell eigene Looks kreieren. Variieren Sie einfach die Farbe der Volltonebene, deren Deckkraft und die Gradationskurven.



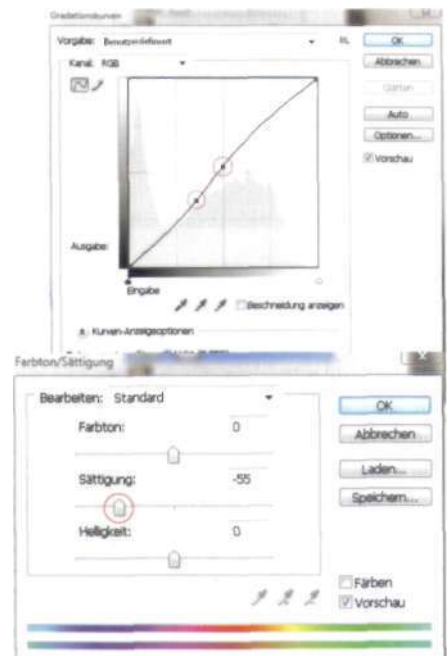
Tip: Haben Sie mehrere Bilder, denen Sie einen Look verpassen wollen, markieren Sie alle Einstellungsebenen und ziehen Sie sie von einem Bild ins andere.

Farbsättigung und Kontrast

Einen weiteren Look können Sie auf die folgende, ganz einfache Art erzielen: Er basiert lediglich auf einer starken Reduzierung der Farbsättigung und einer leichten Erhöhung des Kontrastes. Man kann das entweder mit Einstellungsebenen und den damit verbundenen Vorteilen, aber natürlich auch durch aufeinanderfolgende Befehle „Farbton/Sättigung“ und „Gradationskurven“ vornehmen. Wir arbeiten hier mit Einstellungsebenen. Legen Sie zunächst eine an, in der Sie lediglich den Wert für die Farbsättigung auf -55 stellen und danach eine weitere Einstellungsebene „Gradationskurven“. Hier fixieren Sie nur einen Punkt bei „Eingabe“ 90 und „Ausgabe“ 90 und setzen einen zweiten Punkt bei „Eingabe“ 127 und „Ausgabe“ 136, um den Kontrast minimal zu erhöhen. Absolut simpel und dennoch sehr wirkungsvoll.



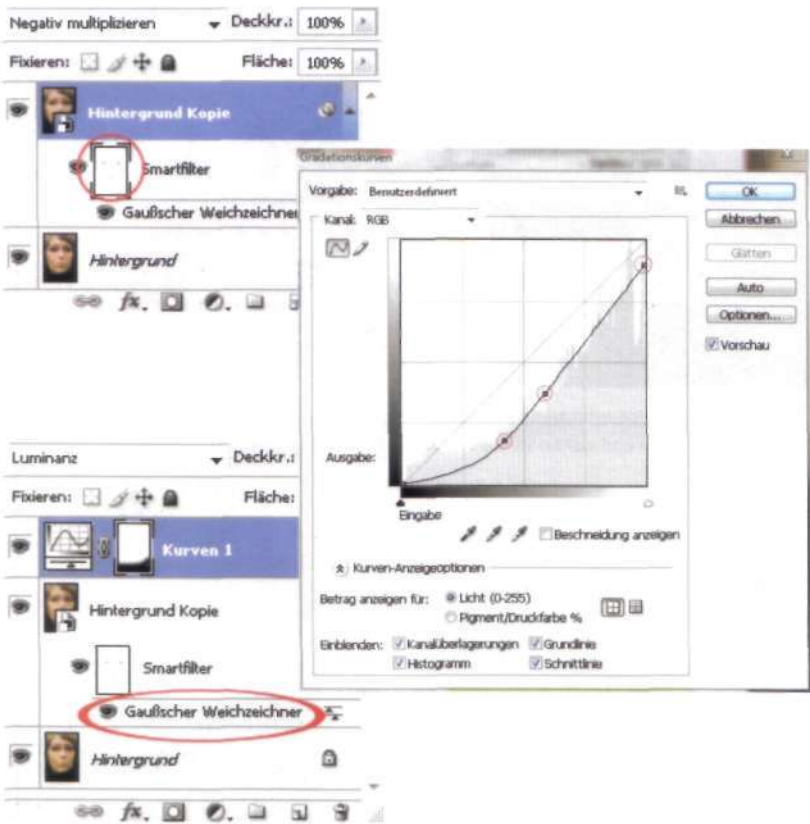
Tip: Denken Sie auch hier daran, dass ein anderes Bild andere Werte benötigt, um eine entsprechende Wirkung zu erzielen. Merken Sie sich lediglich das Prinzip „geringe Farbsättigung/hoher Kontrast“.



Neuer Look durch den Weichzeichner

Der nächste Look, den ich Ihnen zeigen möchte, bringt neben der farblichen Veränderung eine weitere Komponente mit ins Spiel: einen Weichzeichnungseffekt. Verdoppeln Sie zunächst die Hintergrundebene unseres Ausgangsbildes. Dazu ziehen Sie die Hintergrundebene auf das Symbol für eine neue Ebene unten in der Ebenenpalette. Der schnellere Weg ist das Tastaturkürzel Strg-/Befehls- und J-Taste. Nun haben Sie zwei Ebenen mit völlig identischem Inhalt. Auf der Ebene 1 (Hintergrund Kopie) wenden Sie nun den „Gaußschen Weichzeichner“ an (Filter > Weichzeichnungsfiler > Gaußscher Weichzeichner). Dann wäre er ein für alle Mal auf diese Ebene angewandt. Da ich Ihnen aber die Möglichkeit geben will, die Filterstärke auch hinterher jederzeit verändern zu können, wandeln Sie diese Ebene zunächst in ein so genanntes Smart Objekt um. Ein Smart Objekt ermöglicht bedenkenloses Bearbeiten, da der Originalinhalt der Ebene erhalten bleibt und man jederzeit

darauf zurückgreifen kann. Man kann Smart Objekte zu verschiedenen Zwecken nutzen. Wir brauchen es hier, um den Filtereffekt des Gaußschen Weichzeichners auch hinterher noch verändern zu können. Gehen Sie hierzu ins Menü „Filter > Zu Smart Objekt konvertieren“. Im Ebenenthumbail sehen Sie nun rechts unten ein winziges Symbol, das Ihnen anzeigt, dass diese Ebene ein Smart Objekt ist. Mit aktivierter Ebene „Hintergrund Kopie“ gehen Sie nun zu „Filter > Weichzeichnungsfiler > Gaußscher Weichzeichner“ und stellen dort den Wert 85 ein. Nun sehen Sie erst mal ein völlig unscharfes Bild. Um den gewünschten Effekt zu erzielen, stellen Sie nun in der Ebenenpalette den Überblendmodus auf „Negativ multiplizieren“. So erkennen Sie schon einen schönen Weichzeichnungseffekt. In den Augen und den Lippen ist dieser Effekt allerdings zu stark. Wir werden deshalb die Maske für den Smartfilter bearbeiten. Klicken Sie hierzu auf das Maskenthumbail, um die Maske zu aktivieren.



Nehmen Sie nun einen weichen Pinsel mit der Farbe Schwarz mit Radius 200 Pixel und 50% Deckkraft und malen Sie in der Maske im Bereich der Augen, des Mundes und der Nasenlöcher. Somit reduzieren Sie den Weichzeichnungseffekt an diesen Stellen. Würden Sie mit 100% Deckkraft malen, wäre keinerlei Weichzeichnung mehr vorhanden, was aber im Kontrast zum Rest des Bildes unschön wirken würde. Das Bild ist nun aber immer noch etwas zu hell. Daher legen Sie noch eine Einstellungsebene „Gradationskurven“ an, und zwar als oberste Ebene. Ich habe in der Gradationskurve drei Punkte angelegt. Zum einen habe ich die Kurve nach unten gezogen, um das Bild dunkler zu machen, zum anderen habe ich die Kurve mit dem linken Punkt, den ich noch weiter nach unten gezogen habe, etwas steiler gemacht. Dadurch stieg der Kontrast noch einmal an. Zu guter Letzt habe ich mit einem Punkt ganz rechts oben in der Kurve die maximale Helligkeit der Lichter reduziert. Da mir nun das

Bild aber zu stark in der Farbsättigung war, habe ich den Modus dieser Einstellungsebene auf „Luminanz“ gesetzt. Das bewirkt, dass sich die Gradationskurven nur auf die Luminanz des Bildes auswirken, also auf die Helligkeitsinformation. Die Farben ändern sich somit nicht. Leider hat diese Gradationskurve aber dazu geführt, dass der Schal fast komplett schwarz geworden ist. Das lässt sich ganz einfach beheben, indem Sie mit einem weichen schwarzen Pinsel in der Maske der Einstellungsebene über ihn pinseln. Somit wirkt die Einstellungsebene an dieser Stelle nicht mehr und wir haben die Originalhelligkeit des Schals zurückgewonnen. Da Sie die Ebene, die wir weichgezeichnet haben, als Smart Objekt angelegt haben, können Sie den Weichzeichnungseffekt auch jetzt noch steuern. Klicken Sie hierzu auf „Gaußscher Weichzeichner“ - es öffnet sich das zugehörige Dialogfenster und Sie können hier den Wert für die Weichzeichnung nach Belieben verändern.

Nothilfe Tipps & Tricks

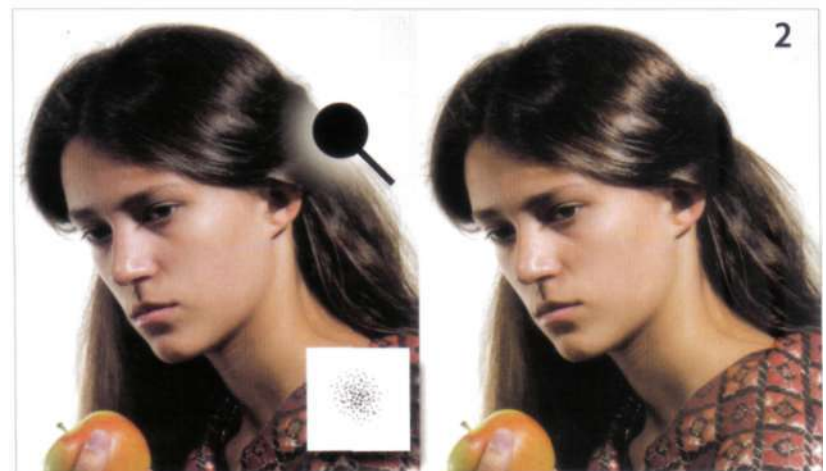
Diesmal finden Sie in unserer Nothilfe-Rubrik Tipps gegen zu starke Sättigung nach dem Abdunkeln von Bildern, zwei Verfahren zum Verstärken glänzender Haare, neue Vorschläge zum Erzeugen abstrakter Schleierformen, Experimente mit dem Rauschmuster von Kamera-Chips sowie eine Methode zum halbautomatischen Entfernen von Kratzern. | **Doc Baumann**

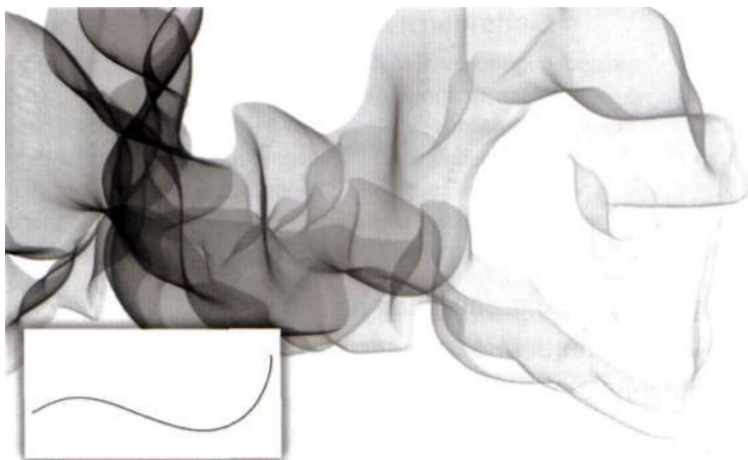
Haarglanz ergänzen/verstärken

Frage: Wir müssen in einem Porträtfoto für ein Zeitschriftencover den Glanz der Haare verstärken beziehungsweise an anderen Stellen ganz neu hinzufügen. Bei unseren Versuchen sieht das aber leider ziemlich künstlich aus. Habt ihr einen Tipp, wie sich das überzeugender darstellen lässt? Mit freundlichem Gruß aus Düsseldorf, Barbara und Susanne

Antwort: Mir fallen zwei Möglichkeiten ein: Pixelige, nach außen hin heller werdende Spitze anlegen, mit dem Pinsel auf einer neuen Ebene ein paar Reihen mit weißer Farbe, kleinem Spitzendurchmesser und hohem Malabstand malen, dann mit dem Wischfinger bei etwa 80% Deckkraft in Richtung der Haare verschmieren, anschließend die Ebene auf den Modus „Weiches Licht“ bei etwa 90% Deckkraft setzen (1).

Eine Alternative: Ebene duplizieren, dieselbe Werkzeugspitze verwenden, aber diesmal mit dem Abwedler - je nach Haarfarbe auf „Lichter“ oder „Mitteltöne“ gesetzt, Stärke ausprobieren. Auch in diesem Fall in Richtung der Haare mehrfach überstreichen. Achtung: Der Nachbelichter reagiert in Photoshop CS4 sensibler als in früheren Versionen! Zum Abschluss stellen Sie die Deckkraft der oberen Ebene so ein, dass sich der Effekt ein wenig abschwächt (2). Zum Ergänzen von zuvor nicht vorhandenem Glanz eignet sich die zuerst beschriebene Methode meist besser.





1

Abstrakte Formen erzeugen

Frage: Liebe DOCMA-Redaktion, seit einiger Zeit frage ich mich, wie man abstrakte Kunstwerke erstellt, wie sie zum Beispiel hier zu sehen sind: www.foto-lia.com/id/4517219. Vor allem interessiert mich, wie der 3D-Effekt an solchen Bildern erstellt wird. Nach Tutorials hab' ich schon das halbe Internet abgegrast; es gibt zwar gute Tutorials für abstrakte Bilder, aber nichts, was diese Frage befriedigend beantwortet. Vielleicht könnt Ihr dazu mal einen Workshop bringen? Danke und freundliche Grüße, Alexander Ischach aus Mannheim

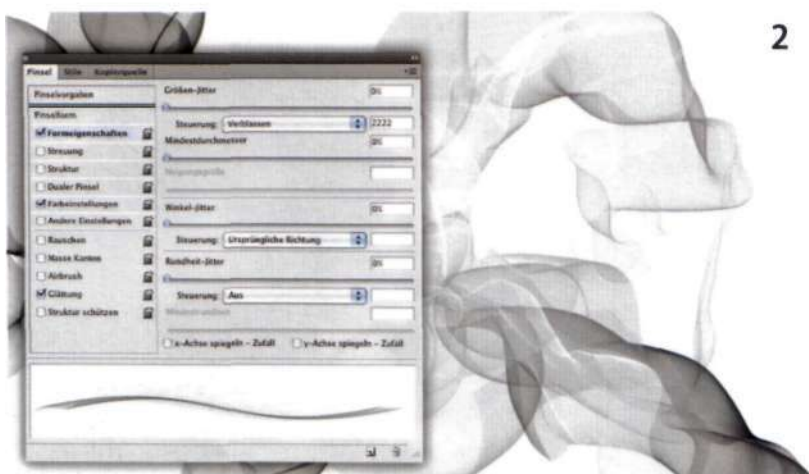
Antwort: Hallo Alexander, einen Beitrag über die Erzeugung solcher Schleierformen hatten wir bereits in DOCMA 23, Seite 56; später war noch mal einer über Guillochen in Heft 24, Seite 67, der in eine ähnliche Richtung ging.

Man kommt ja immer wieder auf neue Ideen, und so habe ich für diese Formen folgendes ausprobiert: Beginnen Sie damit, eine Pinselform anzulegen, die zum Beispiel so aussieht wie die in Bild 1 unten links; auf die genaue Form kommt es nicht an. Machen Sie sie recht groß; es ist später qualitativ immer deutlich besser, den Spitzendurchmesser zu verkleinern als ihn zu vergrößern.

Besonders wichtig sind die Einstellungen in der Pinselpalette, die Sie für die Spurparameter vornehmen. Setzen Sie den (Mal-)Abstand auf 1, „Formeigenschaften > Steuerung (Größe)“ auf „Verblässen“ mit einer hohen Anzahl von Abdrücken, „Formeigenschaften > Steuerung (Winkel)“ auf „Ursprüngliche Richtung“. Bei „Richtung“ allein werden die Konturen zu unregelmäßig. Zusätzlich geben Sie bei „Farbeinstellungen > Vordergrund-/Hintergrund-Jitter > Steuerung > Verblässen“ einen vergleichbaren „Verblässen“-Wert ein wie zuvor bei „Größe“. Schließlich experimentieren Sie unter „Pinselform“ mit Durchmesser und Winkel (Bild 2). Der Winkel der Spitze und die Bewegungsrichtung spielen eine wichtige Rolle für das Aussehen der so erzeugten Schleierformen.

Zwar könnte man den Pinselabdrücken unter „Farbeinstellungen“ auch Farbvariationen zuweisen, besser steuerbar ist aber nachträglich eine Einstellungsebene vom Typ „Verlaufsumsetzung“. In Bild 3 unten sehen Sie den in diesem Beispiel verwendeten Verlaufsbalken.

Es empfiehlt sich, auf leeren Ebenen oberhalb der weißen Hintergrundebene zu malen (für das Einfärben in Bild 3 wurden diese zusammengefasst). Sie sollten stets eine neue Ebene anlegen, wenn Sie mit den gemalten Formen zufrieden sind, und diese nicht durch weniger gelungene Spuren übermalen. Der erwünschte plastische Effekt in Bild 4 entstand, nachdem die Formen auf zwei Ebenen zunächst per Ebeneneffekt „Farbüberlagerung“ (Modus: „Lineares Licht“) rot und gelb eingefärbt wurden; ihre Plastizität verdankt sich dem Ebeneneffekt „Abgeflachte Kante und Relief“. Bei Bedarf können Sie die Formen später noch mit dem „Verflüssigen“-Filter verzerren.



2



3



4

Rauschmuster für Korrektur?

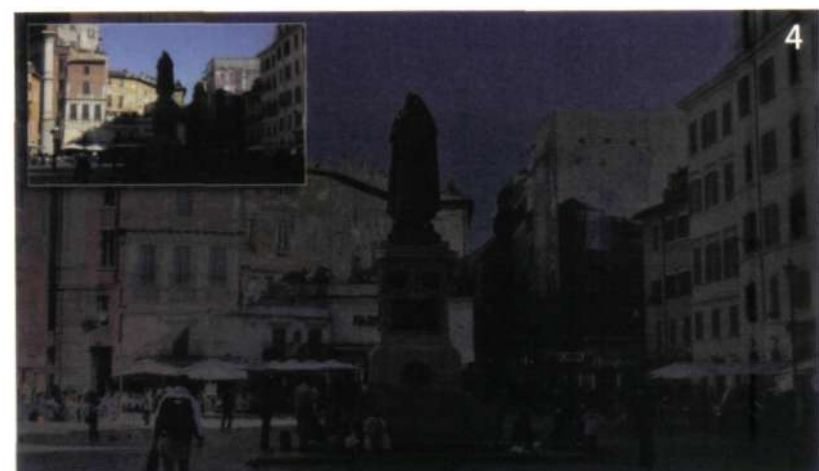
Frage: In dem Buch „Digitalfotografie Portraits“ von Michael Freeman entdeckte ich folgenden Tipp zum Thema „Rauschen beheben“: „Rauschen durch lange Verschlusszeiten hat ein festes Pixelmuster. Ein Kunstgriff zur Behebung besteht darin, ein zweites Foto mit derselben Verschlusszeit aufzunehmen - allerdings mit abgedecktem Objektiv, also schwarz. Das schwarze Bild wird dasselbe Störungsmuster aufweisen, das später als Vorlage für die Restauration von Tonwerten und Farben dienen kann. Weil die beiden Bilder perfekt übereinander passen, kann man das Rauschen in eine Auswahl verwandeln, indem man das schwarze Bild in einen Alpha-Kanal kopiert. Wenden Sie anschließend diese Auswahl auf das normale Bild an und nehmen Sie dann die Korrekturen in den Kontrollen für Tonwerte, Gradationskurven oder Farbton/Sättigung vor.“ Vielleicht könnten Sie mir die einzelnen Schritte verdeutlichen? Mit besten Grüßen, Edgar Kamber

Antwort: Das klingt nach einer genialen Idee. Schauen wir uns die Vorgehensweise mal genauer an: Abbildung 1 zeigt links ein verrauschtes, rechts ein korrigiertes Foto. Entstanden ist diese Korrektur folgendermaßen:

Wie von Freeman vorgeschlagen, ist die linke Hälfte von Abbildung 2 ein lange belichtetes Bild, aufgenommen bei geschlossenem Objektiv. Um das Ergebnis deutlicher darstellen zu können, wurden per Tonwertkorrektur die Lichter stark angehoben. Ebene 1 der Datei entspricht diesem Rausch-Bild, bei dem es kein Motiv gibt, sondern nur Schwärze; die weißen Punkte entstehen durch das Rauschen des Sensors. Ist Ebene 1 eingeblendet, klicken Sie bei gedrückter Strg-/Befehlstaste auf das Bildchen des Kompositkanals in der Kanälepalette; die so geladene Auswahl bearbeiten Sie auf der Hintergrundebene, etwa durch leichtes Abdunkeln (Bild 2, rechts).

Doch leider sind Abbildung 1 und 2 gefakt. Hätte Freeman recht, müssten alle mit geschlossenem Objektiv aufgenommenen Fotos einer Kamera identisch sein. Bild 3 zeigt links und in der Mitte Ausschnitte zweier derartiger Bilder; die markierten Fehlpixel liegen tatsächlich an übereinstimmenden Stellen. Rechts wurde die obere Ebene auf den Modus „Differenz“ gesetzt. Nur die Fehlpixel löschen sich so aus - der Rest des Bildes keineswegs. Ich habe es mit verschiedenen Kameras probiert: Jedes so aufgenommene Foto zeigt ein völlig anderes Rauschmuster. Klappt also leider nicht!

Man kann ein solches Bild höchstens dazu verwenden, um ein zu glattes Digitalfoto - wie hier in Abbildung 4 den abgedunkelten Campo dei Fiori - durch Überlagern mit einer solchen Rausch-Ebene im Modus „Negativ multiplizieren“ (oder nach dem Invertieren multiplizierend) mit einem realistischeren Rauschen zu versehen, als es die Filter von Photoshop oder spezialisierten Plug-ins erzeugen, die alte Fotos nachahmen. Bild 1 und 2 wurden zuvor auf diesem Wege künstlich verrauscht.





Kratzer entfernen

Frage: Es steht ein Klassentreffen an: 30 Jahre Abi. Mit vierzehn, fünfzehn Jahren wurde mit Vaters Kamera fotografiert - übrigens ein echtes DDR-Produkt namens Praktina FX aus dem Jahre 1953. (Das Foto zeigt den damaligen Besitzer der Kamera 1977.) Aber wie man Kleinbildnegative vernünftig aufbewahrt, hatte mir damals leider keiner verraten. Und der Orwo NP20 hat auch einen ziemlich störrischen Träger. Einmal eingerollt, wird es schon schwierig. Das Hauptproblem sind daher - wie kann es anders sein - vorwiegend horizontal verlaufende, im Positiv weiße Kratzer. Ich versuchte Scans mit SilverFast, aber da es Schwarzweißfilme sind, ist die Reduktion der Schäden nur sehr mäßig. Gibt es für solche Zwecke irgendein Spezialwerkzeug oder einen Photoshop-Kniff, um die Sache einigermaßen in den Griff zu bekommen? Herzliche Grüße aus Wittenberg, Frank Giesecke

Antwort: Leider lassen sich die Kratzer nicht einfach insgesamt per „Farbbereich“ auswählen, dazu sind ihre Helligkeitsunterschiede zu groß (1). Sie benötigen also zwei Zwischenschritte, um sie zu isolieren: Zunächst duplizieren Sie die Ebene zweimal und wenden auf die oberste Ebene „Sonstige Filter > Hochpass“ an, der Radius ist hier 2; je nach Bild können andere Werte besser passen (Bild 2, Mitte); danach nehmen Sie eine Tonwertkorrektur vor und verschieben die Schwarz- und Weiß-Regler so, dass möglichst nur noch weiße Kratzer auf Schwarz übrig bleiben (Bild 2, rechts).

Blenden Sie die obere Ebene aus und glätten Sie das Ebenenduplikat darunter per „Rauschfilter > Staub und Kratzer“. Auch hier lassen sich keine festen Werte angeben - die Kratzer sollten verschwinden, das Bild so wenig wie möglich zerstört werden (Bild 3, links). Wählen Sie die in Abbildung 2 erstellte Ebene aus und kopieren Sie den Inhalt, dann löschen Sie sie. Fügen Sie der soeben geglätteten Ebene eine Ebenenmaske hinzu, aktivieren Sie diese in der Kanälepalette und setzen Sie den Inhalt der Zwischenablage ein. Die Maske lässt von der gefilterten Ebene nur die Bereiche sichtbar, an denen Kratzer sind (Bild 3, rechts).

Leider klappt das nicht völlig befriedigend, auch deswegen, weil die Maske weiße Stellen enthält, die keine Kratzer sind, etwa Konturen, vor allem im Bereich des Hemdmusters (Bild 2, rechts). Zum Teil können Sie das durch Übermalen mit Schwarz in den Ebenenmaske lösen - was dann noch an Mängeln bleibt, retuschieren Sie mit Stempel und/oder Bereichsreparatur-Pinsel, nachdem Sie eine Kopie aller sichtbaren Ebenen auf eine neue vorgenommen haben (Umschalt-, Alt-, Strg-/Befehls- und E-Taste). Das Ergebnis, abgeschlossen mit einer automatischen Kontrastkorrektur, sehen Sie hier im Vergleich. Diese Arbeitsschritte lassen sich natürlich auch in einer Aktion zusammenfassen.

Recht

Leserfragen zum Bild-, Urheber- und Online-Recht

beantwortet von den Rechtsanwälten
Jorma Hein und Philipp Achilles

Bildrechte

1) Wenn ich für meine eigene Homepage Architekturfotos mache (von einer Straße aus, nicht im Grundstück, aber mit Stativ oder Leiter) und sie nicht verkaufe, sondern nur als Referenz für meinen Aufnahmestil zeigen möchte, brauche ich vom Eigentümer des Gebäudes (oder/und Architekten) eine schriftliche Genehmigung?

2) Wie ist das bei Produktfotos, bei denen der Name zu sehen ist? (Lichtmaschine mit Bosch-Schriftzug, oder Auto mit BMW-Logo)

3) Darf ich meine selbst erstellten Fotos ohne Genehmigung für meinen (gedruckten) Werbeflyer verwenden?

4) Wenn ich im Kundenauftrag Event-Fotos mache, darf ich die auf meiner Homepage veröffentlichen, auch wenn zum Beispiel 10-15 Personen klar zu erkennen sind? Ab welcher Anzahl von Personen muss ich mir ihre Einverständniserklärung einholen? Wolfgang Seitz

Antwort: Die Außenansicht von Bauwerken, die sich dauerhaft an öffentlichen Wegen, Straßen oder Plätzen befinden, darf ohne Einwilligung des Eigentümers fotografiert und veröffentlicht werden (§ 59 Abs. 1 UrhG). Entscheidend ist, dass die Aufnahme nicht von einem Privatgrundstück, sondern aus dem öffentlich zugänglichen Verkehrsraum, der eine freie Sicht auf das Objekt gewährleistet, ohne Hilfsmittel (wie Leiter, Beiseitedrücken einer Hecke, Hubschrauber usw.), aufgenommen wird. Fotografien von Innenansichten bedürfen hingegen der Genehmigung des Eigentümers. Das Bauwerk

muss sich zudem dauerhaft vor Ort befinden (Gegenbeispiel: der durch Christo verhüllte Reichstag als zeitlich begrenztes Event).

Bei der Anfertigung von Produktfotos und deren Benutzung zu Werbezwecken ist Vorsicht geboten. Hier können neben Urheberrechten auch Markenrechte verletzt sein, wenn die abgebildete Marke im Rahmen Ihrer geschäftlichen Tätigkeit verwendet wird (§ 14 Abs. 2 MarkenG). Ausnahme: Sie möchten das abgebildete Produkt verkaufen, dann ist regelmäßig eine „Erschöpfung“ der Urheber- beziehungsweise Markenrechte eingetreten (§ 17 Abs. 2 UrhG, § 24 Abs. 1 MarkenG). Das Urheberrecht muss dann ebenso wie andere Schutzrechte gegenüber dem Interesse an der Verkehrsfähigkeit der mit Zustimmung des Berechtigten in Verkehr gesetzten Waren zurücktreten.

Nach § 23 Abs. 1 Nr. 3 KUG dürfen Personen ohne deren Erlaubnis abgebildet werden, wenn sie an einer Versammlung, einem Aufzug oder einem ähnlichen Vorgang teilgenommen haben. Als Gesamteindruck des Bildes muss die Menschenansammlung im Vordergrund stehen (nicht etwa der Hintergrund). Bei Eventveranstaltungen dürfte dies regelmäßig der Fall sein.

Release-Verträge

Wenn ich einen Menschen oder Details von Ihm abbilden und verkaufen oder veröffentlichen möchte, brauche ich einen Modelrelease-Vertrag. Ich frage mich, ob die bekannten Fotografen immer einen Stapel Verträge dabei haben, um die Genehmigung für die Veröffentlichung zu bekommen? Menschen, die vom Schicksal gezeichnet wurden (Behinderte in Tschernobyl oder Kinder auf der Straße) werden wohl kaum die Unterschrift unter einen Vertrag gesetzt haben. Brauche ich als BRD-Bürger auch Modelrelease-Verträge, wenn ich im Ausland fotografiere? Und wie machen das andere Fotografen im Ausland? Markus Kranz

Antwort: Die Veröffentlichung und Verbreitung von Personenfotografien bedarf grundsätzlich immer der Einwilligung des Abgebildeten (§ 22 Satz 1 KUG). Die Einwilligung kann hierbei mündlich oder auch schriftlich erfolgen, wobei der schriftlichen Einwil-

ligung aus Gründen der Beweisbarkeit der Vorzug zu geben ist. Es bietet sich daher an, immer ein entsprechendes Vertragsexemplar mit sich zu führen.

Eine Einwilligung des Abgebildeten ist nicht nötig, wenn dieser eine Entlohnung erhalten hat (§ 22 Satz 2 KUG) oder wenn es sich um Bildnisse der Zeitgeschichte (§ 23 Abs. 1 Nr. 1 KUG), Bilder von Personen, die lediglich als „Beiwerk“ einer Landschaft oder sonstigen Örtlichkeit erscheinen (§ 23 Abs. 1 Nr. 2 KUG), Bilder von Versammlungen, Aufzügen und ähnlichen Vorgängen (§ 23 Abs. 1 Nr. 3 KUG) oder Bilder von künstlerischem Interesse (§ 23 Abs. 1 Nr. 4 KUG) handelt.

Ob Sie als Fotograf im Ausland eine Einwilligung benötigen, lässt sich nicht pauschal beantworten. Grundsätzlich findet immer die Rechtsordnung des jeweiligen Landes Anwendung. Im Zweifel sollten Sie hier die Einwilligung des Abgebildeten einholen.

Monitorfotos

Wie stark muss ein Foto - künstlerisch - verfremdet sein, um als eigenständiges Werk zu gelten? Konkret: Darf ich Szenen etwa aus YouTube mit hoher Unschärfe vom Monitor abfotografieren und verwenden? Chris Schöning

Antwort: Die Verfremdung eines existenten Werkes (hier: eines Fotos) stellt im Regelfall zugleich die Schaffung eines neuen Werks dar. Ob dieses neue Werk eigenständigen Urheberrechtsschutz genießt, ist eine Frage des Einzelfalls, da die Übergänge fließend sind.

Bearbeitungen oder andere Umgestaltungen urheberrechtlich geschützter Werke dürfen grundsätzlich nur mit Einwilligung des Urhebers veröffentlicht oder verwertet werden (§ 23 UrhG). Eine solche „zustimmungspflichtige Benutzung“ liegt vor, wenn das ursprüngliche Werk in dem neu geschaffenen Werk noch deutlich zu erkennen ist.

Handelt es sich hingegen um die „freie Benutzung“ eines geschützten älteren Werks, ist die Einwilligung des Urhebers entbehrlich (§ 24 UrhG). Eine „freie Benutzung“ ist jedoch nur dann anzunehmen, wenn das neue Werk gegenüber dem älteren Werk selbständig ist, also einen deutlichen Abstand zu den prägenden Zügen des benutzten Werks hält. Angesichts der Eigenart des neuen Werks müssen die übernommenen Merkmale des geschützten älteren Werks so weit verblässen, dass das neue Werk nicht mehr in relevantem Umfang das ältere benutzt.

Es muss daher schon eine sehr starke Verfremdung des Bildmaterials vorliegen, um eine „freie Benutzung“ anzunehmen.

Wenn Sie Fragen zum Urheber-, Foto- und Online-Recht haben, schicken Sie eine Mail an redaktion@docma.info mit dem Stichwort: Recht. Bevorzugt gehen wir auf Probleme ein, die mit Bildverwendung und -manipulation zu tun haben. Kompetent beantwortet werden Ihre Anfragen von den beiden Anwälten Jorma Hein und Philipp Achilles (www.haftungsrecht.com).



Neue Bild-Software und Plug-ins

Vieles, was an neuer Software erscheint, ist sinnvoll und hilfreich, anderes überflüssig und schlecht durchdacht. Außerdem gibt es einfache Werkzeuge für Nicht-Profis, die mitunter aber zu durchaus brauchbaren Ergebnissen führen. Wir haben uns einige neue Produkte für Sie näher angeschaut. | **Doc Baumann**

Es muss nicht immer Profi-Software sein. Manchmal sind auch kleine - und entsprechend billige - Produkte für den Massenmarkt durchaus hilfreich, wenn man keine allzu großen Ansprüche stellt. So gibt es angesichts der günstigen Preise für Flachbettscanner zwar kaum einen Grund, auf ihren Gebrauch zu verzichten - aber wer ihre Dienste nur selten in Anspruch nimmt, kommt inzwischen auch mit einer Digitalkamera recht weit; sogar wenn es nur darum geht, dem Anwalt eine Ablichtung des Mietvertrags zu mailen.

Den zu fotografieren ist eine Sache, daraus ein mühelos lesbares Dokument zu machen, eine andere. In Photoshop würden wir uns mit diesem Problem eine Weile befassen. Mit

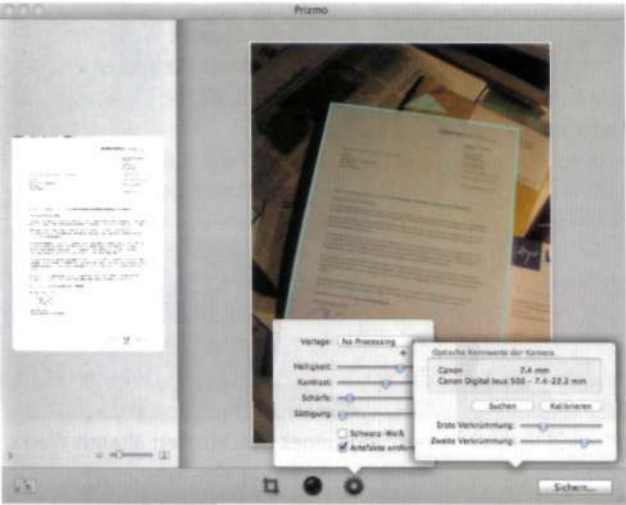
Prizmo geht es deutlich schneller. Die vier Ecken des Freistellungsrahmens positionieren, Helligkeit, Kontrast und Schärfe bestimmen, und vor allem ein Klick auf „Artefakte entfernen“ - und schon sind die meisten Schatten und Knicke verschwunden. Das Ergebnis ist nicht unbedingt ein tolles Bild mit ausgewogenem Histogramm, aber es erfüllt seinen Zweck.

Ähnliche Freude dürften Einsteiger mit dem Programm *Play with Pictures* haben. Photoshopper würden sich kaum zum Gebrauch herablassen, aber für erste Gehversuche ist die halbautomatische Freistellung ganz ordentlich, und einfache Montagen klappen durchaus befriedigend. So viel Freude hat man leider mit dem Plug-in *Decora-*

tor nicht. Die Idee ist nicht schlecht, Muster unter Einbezug einer „Versetzen“-Funktionalität pseudo-plastisch aufzutragen und mit Beleuchtung zu ergänzen - aber die Begrenzung der Musterkacheln auf 100x100 Pixel macht das Ganze ziemlich unbrauchbar.

Unabhängig von Photoshops eigenen 3D-Features bietet sich der *3D-Invigorator* als beeindruckendes Werkzeug an, um etwa Text und Kantenformen komfortabler zu gestalten, als das Mutterprogramm das bislang kann. Mit Material- und Reflexionszuweisungen entstehen beeindruckende Ergebnisse.

Version 2 des Mal- und Zeichen-Plug-ins *Snap Art* schließlich bietet eine weich begrenzte Schutzzone, um Bereiche mit feinen Details vor grober Umsetzung zu bewahren.



Die Digitalkamera als Dokumenten-Scanner

Es ist für Bildbearbeiter keine große Neuigkeit, dass sie ihre Digitalkamera auch dazu einsetzen können, um beliebige Vorlagen zu digitalisieren. Was mit räumlichen Szenen funktioniert, klappt mit zweidimensionalen erst recht. So weit, so gut. Die höhere Auflösung des Scanners kann man bei den meisten 2D-Digitalisaten (ich liebe dieses Wort!) vernachlässigen. Nicht zu leugnende Vorzüge des Flachbettscanners sind gerade Ausrichtung und die Vermeidung von Schatten (außer in Bündnähe bei Büchern). Zwar lassen sich entsprechende Korrekturen mit Photoshop und den meisten anderen Bildbearbeitungsprogrammen vornehmen - *Prizmo* hat allerdings den

Vorzug, keine Vorkenntnisse zu erfordern und mit wenigen Handgriffen zu recht ordentlichen Ergebnissen zu gelangen. Zunächst werden die vier Eckpunkte des Beschnittrahmens frei positioniert; Verzerrungen lassen sich kameraspezifisch ausgleichen. Nach dem Freistellen regeln Sie Helligkeit, Kontrast, Schärfe und Sättigung, reduzieren bei Bedarf auf Schwarzweiß und eliminieren die meisten Schattierungen mit der Option „Artefakte entfernen“. Abschließend sichern Sie in der gewünschten Bildgröße als JPEG, PNG oder TIFF. Die Software (leider nur unter Mac OS) kostet 40 US-Dollar und ist auch deutschsprachig verfügbar. Test-Download unter www.docma.info/6009.html.

3D-Plug-in für Photoshop

Der Name des Plug-ins 3D-Invigator wird alten Photoshop-Hasen vertraut vorkommen. Die Software von Zaxwerks gab es mit beschränkterer Funktionalität schon vor einigen Jahren.

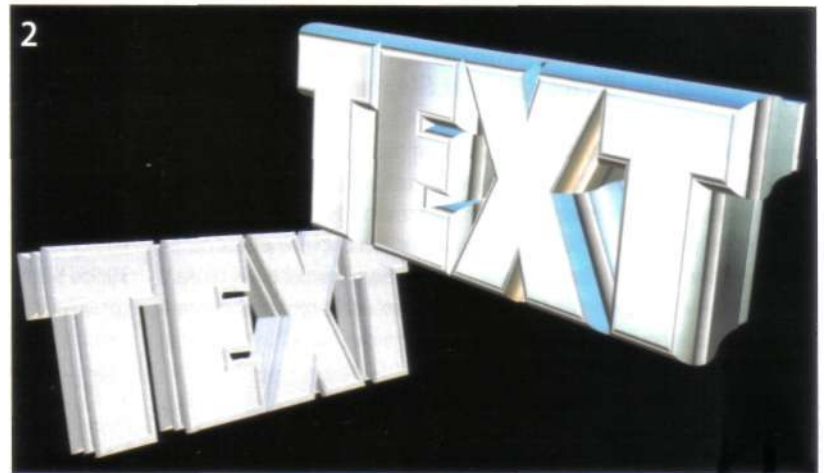
Seitdem hat sich viel getan - auch, weil die Rechner deutlich schneller geworden sind, was den Umgang mit derlei Programmen erheblich erleichtert. 3D-Invigator ist ein Plug-in, das nicht nur Anwendern, die noch nicht mit Photoshop CS4 arbeiten, zahlreiche grundlegende 3D-Funktionen zugänglich macht, sondern es eignet sich auch bestens zur Ergänzung der CS4-programmeigenen Features. Austauschen lassen sich Objekte nicht, sie werden gerendert ausgegeben.

Es gibt einige wichtige Unterschiede zu Photoshop. Ein Schwerpunkt des Plug-ins ist der Umgang mit Text. Beim Öffnen haben Sie die Wahl zwischen Schrift, Illustrator-Pfaden und einfachen geometrischen Objekten. Wählen Sie den Textmodus, so erscheint zunächst das Eingabefenster, wo Sie Buchstaben eintippen und typographische Parameter zuweisen (Bild 1, links unten). Leider werden nicht alle verfügbaren Fonts angezeigt. Neben den üblichen 3D-Funktionen ist jedes Schriftzeichen separat manipulierbar, bei Bedarf sogar mit eigenständigen Materialien oder Stilen auszustatten - diese finden Sie in den Paletten auf der rechten Seite. Sie lassen sich um eigene Varianten ergänzen. Das Programm unterstützt eine große Anzahl von Kantenformen, die sich zudem durch Regler weiter definieren lassen (Bild 2). Sie können Bilddateien als Bumpmap-Basis (links) oder als Reflexionsumgebung (rechts) laden.

Die zweite Variante sind Illustrator-Pfade (Bild 3, ganz links). Sind die Flächen nicht gefüllt, werden durch die Bevel-Form bestimmte Konturobjekte generiert (die goldene Form in der Mitte). Bei gefülltem Pfad ist die Fläche des 2D-Objekts geschlossen (rechts). Pfade werden nur extrudiert, nicht rotiert. Aber auch so entstehen beeindruckende Gebilde, insbesondere nach Zuweisung von Materialien, Kanten, Bumpmap und Reflexion. Beachten Sie, dass sich Illustrator-Pfade nur importieren lassen, wenn sie ohne die Option „komprimieren“ gesichert wurden.

Schließlich kann das Plug-in einfache Objekte wie Kugel, Ebene, Quader, Zylinder, Spitzkegel, Torus sowie drei- und vierseitige Pyramiden darstellen und mit allen genannten Attributen ausstatten (Bild 4). So wurde hier etwa der Zylinder (links) mit derselben Bilddatei für Oberfläche und Bumpmap ausgestattet. Auf einer Ebene erzeugte Objekte können sich dabei durchdringen (Kugel und Torus). Verschiedene frei positionierbare Lichtquellen helfen in Kombination mit dem Umgebungslicht bei der Ausleuchtung; alle sind hinsichtlich Farbe und Stärke einstellbar.

Das Plug-in kostet 200 US-Dollar; es läuft auf Windows- und Mac-Systemen, Sie können es zum Test oder Kauf herunterladen bei www.docma.info/6010.html.





Freistellen für Einsteiger mit *Play with Pictures*

Von www.docma.info/6011.html können Sie eine kostenlose 15-Tage-Testversion dieses kleinen Programms herunterladen, mit dem Sie **einfache Bildmontagen erstellen**. Über eine **Hintergrundebene** importieren Sie weitere Bildebenen und stellen nach einer automatischen Analyse durch Überstreichen der Flächenbereiche frei (links). Das Bildmotiv lässt sich danach positionieren, skalieren, drehen und

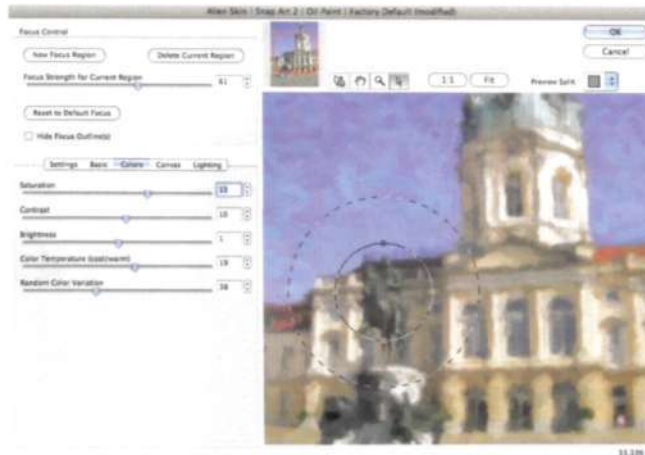
in der Ebenenhierarchie verlagern; zudem sind Transparenz, Helligkeit und - sehr rudimentär - Farbe einstellbar. Auch Text und Sprechblasen können Sie integrieren. Währungsunterschiede hin oder her kostet die deutschsprachige Software in Dollar wie Euro dasselbe: 39,95. Für Kinder und Anfänger, die es auf absehbare Zeit nicht anspruchsvoller brauchen, ein netter Einstieg.



Kleinkarierter Dekorateur von Akvis

Nehmen wir an, es gäbe in Photoshop weder Ebenen noch Ebenenmodi, keine Möglichkeit zum Anlegen eigener Muster beliebiger Größe und auch keinen „Versetzen“-Filter - dann könnte man sich darüber freuen, dass es dieses Plug-in namens *Decorator* von Akvis gibt. Da nun aber alle genannten Bedingungen nicht zutreffen, ist nicht so ganz klar, was man mit diesem Programm machen soll. Für Minibildchen und Stoffmuster mag es sich ja noch eignen, aber wer möchte schon freiwillig mit einer Rapportgröße von 100 x 100 Pixel arbeiten? Da hilft es auch nichts, dass man in dieser Größe eigene Texturen anlegen kann; das Ergebnis wird dadurch auch nicht überzeugender.

Doch selbst, wenn praxisnähere Musterkachelungen möglich wären, benötigt man mit Photoshop lediglich einen Bruchteil der Zeit, den dieses Modul zunächst zum Anzeigen in der Vorschau und dann zum Rendern ins Bild benötigt. Jede kleinste Parameteränderung startet den Aufbau der Darstellung von vorn. Empfehlen lässt sich diese Software daher nur Anwendern, die keine der anfangs genannten Programmfunktionen beherrschen und mit kleinformatigen Bildern oder fürs Web arbeiten. Möchten Sie das Plug-in ausprobieren, können Sie es unter www.docma.info/6012.html zum Test herunterladen; es kostet für Windows oder Mac 42 beziehungsweise 63 Euro.



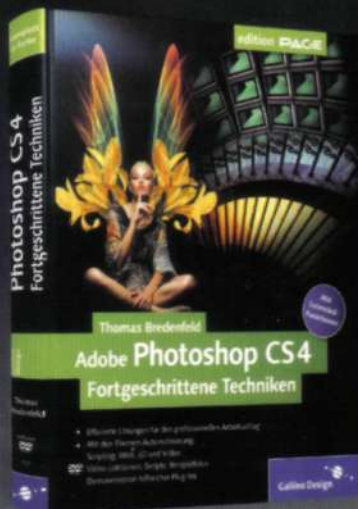
Mal- und Zeichen-Plug-in mit Schutzzone

Snap Art von Alien Skin ist sicherlich eines der besten Plug-ins, die aus Fotos gemalt oder gezeichnet Wirkendes erzeugen. Wir haben die Software in DOCMA 18, Seite 80 ff. vorgestellt. Die Umsetzungsvarianten sind: Buntstift, Comic, pastoser Farbauftrag, Ölfarbe, Pastell, Tuschzeichnung, Bleistiftzeichnung, Pointillismus, Stilisieren sowie Wasserfarbe (ja, kategorial geht es da ein wenig durcheinander). An dieser Grundausrüstung hat sich mit der neuen Version 2 nichts geändert. Es sind nach wie vor dieselben Techniken, höchstens gibt es ein paar kleinere Entwicklungen bei den Parametern. Die wichtigste neue Funktion besteht darin, dass Sie nun im Vorschaufenster (oben, mittlere Abbildung) kreisförmige oder elliptische „Focus Regions“ beliebiger Größe und Position aufziehen können. In ihrem Binnenbereich wird

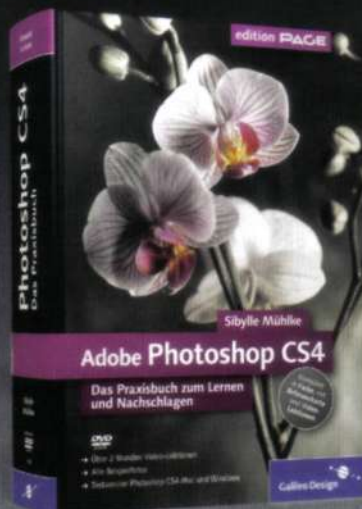
der angewandte Mal- oder Zeicheneffekt steuerbar zurückgenommen. Die mit einer gestrichelten Linie dargestellte zweite Begrenzung zeigt die Übergangszone. Hier wurde das Denkmal vor Schloss Charlottenburg entsprechend geschützt; die Malumsetzung rechts zeigt, dass diese Zone nun mit kleineren und differenzierteren Pinselstrichen gefüllt wurde. Es lassen sich auch mehrere Schutzzonen nebeneinander im Vorschaufeld platzieren. Wer Vergleichbares mit der alten Version machen möchte: Duplizieren Sie die Bildebene vor der *Snap Art*-Anwendung und wenden Sie einmal stärkere, einmal schwächere Werte an. Detaillierter Umgesetztes blenden Sie per Ebenenmaske ein. Das Plug-in (englisch) läuft unter Windows und Mac OS und kostet 200 Dollar (Upgrade 100). Download: www.docma.info/6013.html.

Adobe Photoshop CS4

Praxiswissen für Einsteiger & Fortgeschrittene



815 S., komplett in Farbe, mit DVD, 59,90 €
ISBN 978-3-8362-1237-3
» www.GalileoDesign.de/1867 *



1.120 S., 2009, komplett in Farbe, mit DVD und Referenzkarte, 49,90 €, ISBN 978-3-8362-1238-0
» www.GalileoDesign.de/1869 *



DVD, 8½ Stunden Spielzeit, 39,90 €,
ISBN 978-3-8362-1418-60
» www.GalileoDesign.de/2133 *



DVD, 7 Stunden Spielzeit, 39,90 €,
ISBN 978-3-8362-1274-8
» www.GalileoDesign.de/1908 *

Soft WARE

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen



Capture One Pro auf Deutsch

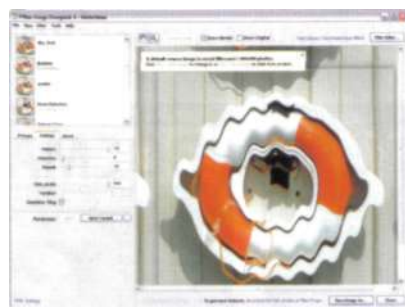
Die Raw-Software Capture One unterstützt erstmals JPEG- und TIFF-Dateien und ist mit deutschsprachiger Oberfläche erhältlich.

Das dänische Unternehmen Phase One hat für die Windows- und Mac-kompatible Raw-Software Capture One innerhalb kurzer Zeit zwei kostenlose Updates bereitgestellt. Die Programmversion 4.7 unterstützt erstmals JPEG- und TIFF-Dateien. Damit können auch Scans und andere digitale Bilder bearbeitet werden, die nicht im Raw-Format vorliegen. Verfügbar sind dabei alle Korrekturmaßnahmen der Software mit Ausnahme von Objektivkorrekturen. Darüber hinaus wurde das neue Dateiformat EIP eingeführt. Dabei handelt es sich um eine Art Archivdatei, in der die originale Raw-Datei, die Informationen über die ObjektivEinstellungen und die mit Capture One vorgenommenen Änderungen verpackt werden. Die Originaldaten bleiben unverändert erhalten. Eine weitere Neuerung ist die Unterstützung Computer-gebundener Aufnahmen (Tethered Shooting) mit der Canon 5D Mark II und der Nikon D3X (Nur in den Versionen PRO und DB).

Das Update auf Version 4.8 bringt neben der Übersetzung ins Deutsche die Bereinigung einiger Fehler und eine bessere Verarbeitungsgeschwindigkeit. Zudem werden das Phase One P40+-Rückteil und die Olympus E-620 unterstützt. Verbesserungen bei der Bildqualität soll es in Verbindung mit der Olympus E-30, der Leica D-Lux 4, dem Digitalrückteil P65+ und ganz allgemein bei der Verarbeitung von JPEG- und TIFF-Dateien geben, www.docma.info/5921.html; www.docma.info/6000.html



weitere Softwarevorstellungen finden Sie unter
www.docma.info/13.html



Kostenlose Filtermodule

Filter Forge ist ein kommerzielles Photoshop-Plug-in, mit dem sich eigene Filter für Texturen, visuelle Effekte, Bildverbesserungen, Hintergründe, Rahmen und Ähnliches entwickeln lassen. Die Software gibt es - auch als eigenständige Anwendung - ab 7 USD bis zur Profi-Ausführung für 300 Euro. Alle, die keine entsprechenden Entwickler-Ambitionen haben, können kostenlose Sets von Stand-alone-Filtern herunterladen, die mit Filter Forge erstellt wurden. Aktuell ist das Freepack Nr. 4 mit 7 Filtern für Verzerrungseffekte erschienen. Eine ausführliche Vorstellung der Software finden Sie im nächsten Heft.

www.docma.info/5813.html



Digital gealtertes Papier

Old Paper v.2 ist ein Paket von Photoshop-Aktionen, mit denen sich gealtertes Papier simulieren lässt. Die Effekte sind in drei Sets zusammengefasst, die sich in der Art des simulierten Papiers unterscheiden. Wenn das Aussehen einer alten Zeitung benötigt wird, kommen die „old newspaper actions“ zum Einsatz. Mit den „wanted poster actions“ lässt sich ein Poster im Western-Stil erzeugen. Für alte Schriftstücke sind die „old manuscript actions“ gedacht. Die Old Paper-Aktionen kosten 13 Euro, Besitzer der Vorversion zahlen lediglich 8 Euro.

www.docma.info/5841.html



Silver Efex Pro für Photoshop Lightroom

Nik Software hat eine Lightroom-Version des Plug-ins Silver Efex Pro zur Erstellung von Schwarzweiß-Bildern veröffentlicht. Inhaber einer Lizenz von Silver Efex Pro für Photoshop erhalten das Update kostenlos. Silver Efex verwendet bei der Umwandlung von Farb- in Schwarzweiß-Bilder eine Reihe von Algorithmen, die als Schutz gegen unerwünschte Artefakte dienen, eine Kollektion von 18 verschiedenen Filmtypen für Schwarzweiß-Film-Emulation sowie eine Körnungs-Engine, die durch naturgetreue Nachahmung des traditionellen Silberhalogenid-Prozesses die Körnung komplett neu erzeugt. Die U-Point-Technologie von Nik Software wird auch in Silver Efex Pro eingesetzt und bietet einfach zu handhabende Werkzeuge für die Steuerung von Tonwert, Kontrast und Struktur. Mit einigen Mausklicks können spezifische Bildbereiche gezielt bearbeitet werden, ohne dass Auswahlen oder Ebenenmasken erstellen werden müssen. Neben Silver Efex gibt es bereits drei weitere Lightroom-Versionen von Nik-Plug-ins: Color Efex Pro 3, Viveza und Sharpener Pro 3. www.docma.info/5908.html

Eingabehilfe für Photoshop

An **Photoshop-Einsteiger** und Liebhaber technischer Spielereien richtet sich die iPhone-Anwendung

Photo Keys. Das Tool macht das iPhone oder den iPodTouch in Verbindung mit einem WLAN zu einem Eingabegerät für Photoshop, indem es auf dem Touch-Screen drei Paletten mit insgesamt 20 Shortcuts und acht frei belegbaren Symbolen zur Verfügung stellt. Wer sich die entsprechenden Tastaturkürzel nicht merken kann und keine Lust hat, die Menüs in Photoshop anzuklicken, findet hier eine Alternative. Darüber hinaus bietet Photo Keys eine Zoom-Leiste für das Ein- und Auszoomen, indem man mit dem Finger darüber streicht. Um das Tool zu nutzen, muss auf dem Photoshop-Rechner eine Server-Software installiert werden, die auf der Internetseite des Anbieters erhältlich ist. Zudem muss der Mac oder Windows-PC in ein WLAN eingebunden sein. Photo Keys selbst wird über iTunes geladen und kostet 3 Euro.

www.docma.info/5888.html



Mehr Module für DxO Optics Pro

Seit Beginn dieses Jahres hat DxO Labs das Tempo in der Produktion von neuen optischen Korrekturmodulen erhöht. Generell wird die Datenbank der Bildverbesserungssoftware DxO Optics Pro mit jedem Programmupdate um einige Kamera-Objektiv-Kombinationen erweitert. Nun gab es innerhalb kurzer Zeit 183 Korrekturmodule extra. Zum 5. Jubiläum unterstützt DxO Optics Pro damit fast 1200 Objektiv-Module für die sieben führenden Marken Canon, Nikon, Sigma, Sony, Tamron, Tokina und Zeiss. Die Palette reicht vom 10 mm-Weitwinkel bis zum 400 mm-Teleobjektiv. www.docma.info/5963.html; www.docma.info/6031.html

Professional Photo Inkjet – Kreativität trifft Qualität.



Professional Photo Inkjet Studio

- 4800 · Professional Photo Papier PE 330 hochglänzend
- 4802 · Professional Photo Papier PE 300 seidenglänzend
- 4803 · Professional Photo Papier PE 330 DS seidenglänzend

Professional Photo Inkjet Gallery

- 4804 · Professional Photo Baryt 290 satin

Professional Photo Inkjet Museum

- 4805 · Professional Photo Canvas 320 matt

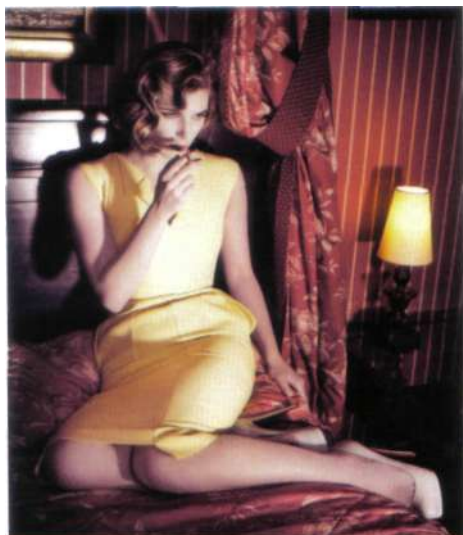
SiHL AG - SiHL Direct CH
Bolligenstr. 93
CH-3006 Bern
Tel.+41 848 884 111
Fax +41 800 884 888
www.sihl-direct.ch

SiHL Direct GmbH
Kreuzauer Straße 33
D-52355 Düren
Tel.+49 2421 597 578
Fax+49 2421 597 586
www.sihl-direct.de

SiHL
diatec group

GoSee

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



Kourtney Roy - Hotel Affairs

Eine **sphärische Strecke** in einem Pariser Hotel fotografierte Kourtney Roy für BOOKLET. Vor als auch hinter der Kamera stand die in Paris lebende Kanadierin, die für ihre modischen Selbstporträts geschätzt wird. www.GoSee.de/kourtneyroy



Verliebt in Berlin!

Durch die Nacht mit Manuel Cortez. Für die neue Ausgabe des BOOKLET-Magazins zog Starfotografin Esther Haase mit Schauspieler und Entertainer Manuel Cortez durch Berliner Clubs. Das Shooting begann am frühen Abend auf der Generalprobe der Burlesque-Gruppe Teaserettes im Roadrunner's Club und endete bei „Chantal House of Shame“ im Bassy. Die Postproduktion der Motive übernahm GoSee-Mitglied „Elektronische Schönheit“. www.GoSee.de/estherhaase

It's art, Baby!

Honer Akrawi inszenierte das angesagte schwedische Model Sandrah Hellberg sehr sexy in seinem Studio in Stockholm. Still-Life-Fotograf Daniel Lindh setzt klare Gegensätze zur zerbrechlich wirkenden Haut und durchschießt Glasscheiben, deren splitternde Explosionen er mit seiner Kamera festgehalten hat. BOOKLET präsentiert dies als gemeinsame Arbeit „Crystal Clear“ in seiner neuen Ausgabe.

www.GoSee.de/booklet



Gunda Patzke Photographers: SAXO BANK

Die weltweite Kampagne für den Kunden SAXO BANK wurde im Januar auf Mallorca von Fredrik CLEMENT fotografiert. Hauptdarsteller sind die Fahrer des Radteams der Saxo Bank: als da wären der Schweizer Radrennfahrer und Schweizer Sportler des Jahres 2008 Fabian Cancellara und sein Kollege, der luxemburgische Profi-Straßenradrennfahrer Frank Schleck, seines Zeichens Sportler des Jahres 2006 in seiner Heimat. Betreuende Agentur war Kunde & Co mit Creative Director Niels Gjerding.
www.GoSee.de/gundapatzke



Ziad Ghanem

Modedesigner Ziad Ghanem präsentiert in BOOKLET den neuen Stern am Accessoire-Himmel, den Designer Russell Barratt. Für die Kollektion „The Immigrant“ arbeitete Russell mit alten Sofakissen, kaputten Möbeln, beschädigten Platten und jeder Menge Secondhand-T-Shirts.
www.GoSee.de/booklet



Karin Berndl

Die Londoner Fotografin Karin Berndl hat bei den diesjährigen AOP Awards abgeräumt. Ihre Strecke LE RAT für BOOKLET, eine Hommage an den französischen Street Art Künstler Blek, gewann Silber in der Kategorie: „commissioned still life series“. Ihre Strecke für die deutsche VOGUE erhielt Bronze in der gleichen Kategorie. Zudem wurde die Österreicherin AOP Photographer of the Year 2009. www.GoSee.de/karinberndl



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



DOCMA Award: Abgabetermin naht

Ende Juli ist es so weit, dann müssen die Wettbewerbsarbeiten zu „Richtig falsch“ eingereicht werden. Hier zeigen wir Ihnen noch einmal an einem Bildmotiv, worauf Sie achten sollten und wie sich eine gute Fälschung von einer guten Montage unterscheidet. | **Doc Baumann**

Digitale Bildfälschungen waren vor ein paar Jahren schon einmal Thema des DOCMA-Awards, damals ging es um angebliche UFO-Sichtungen. Da niemand weiß, wie ein UFO „wirklich“ aussieht und erhebliche Zweifel an ihrer Existenz bestehen, waren die Teilnehmer des Wettbewerbs recht frei in ihren Kreationen. Niemand hätte ihnen vorhalten können: So sieht das aber gar nicht aus.

Beim DOCMA Award 2009 wird die Jury in ihrer üblichen Zusammensetzung über die Preisvergabe entscheiden. Das bedeutet, dass eine überzeugende Bildidee ebenso in die Bewertung einbezogen wird wie eine technisch saubere Umsetzung einschließlich all dessen, was nun mal zu einer guten Montage gehört: Exaktes Freistellen, Berücksichtigen von Lichtquellen, Schatten, Perspektiven, Schärfenzonen und so weiter.

Eine geringere Rolle spielen in diesem Zusammenhang technische Aspekte der Bilddateien, die mit dem bloßen Auge nicht zu erkennen sind und nur mit hochentwickelten mathematischen Verfahren gefunden werden können. Ob das Bildformat zum Ausgabeformat der Digitalkamera passt, deren

Typ in den EXIF-Daten angegeben ist, lässt sich noch ohne Algorithmen herausfinden. Aber ob sich in dem Bild ein Rauschmuster verbirgt, das speziell zu dieser Kamera passt, dafür bedarf es spezieller Werkzeuge, und über die verfügt die Jury nicht. Stempelt jemand Pixel von einer Bildstelle an eine andere - so wie ich es oben zum Beispiel mit den Teilen des Himmels gemacht habe, die den oberen Bereich des Windrades abdecken -, so ist das nur bei sehr grober Vorgehensweise direkt erkennbar. Fachleute arbeiten mit Programmen, die auch nicht sichtbare Wiederholungen aufspüren. Fälschungen verlangen also eine gewisse technische Sorgfalt über den bloßen Augenschein hinaus.

Mit anderen Worten: Bei diesem Wettbewerb geht es nicht darum, phantasievolle Montagen zu bauen. Bei allzu unwahrscheinlichen Bildern muss die Jury nicht lange nachdenken, ob und was gefälscht wurde: Ein Knoten im Mast der Windkraftanlage liegt am untersten Ende der Wahrscheinlichkeitsskala (oben rechts, nur als Skulptur könnte so etwas vielleicht durchgehen) - ein Windrad dagegen, das lediglich um ein paar Grad weiter gedreht ist, kann zwar als gelun-

gene, weil kaum erkennbare Fälschung gelten (oben in der Mitte), wäre aber als Motiv entsetzlich langweilig.

Vom Sturm abgeknickte Masten dürften zwar ebenfalls selten vorkommen, aber deutlich häufiger als verknottete. Die Fassungen auf der rechten Seite oben wären also ein Kompromiss: Gerade noch glaubwürdig und eine eigenständige Bildidee.

Über die Award-Gewinner/innen und ihre Reihenfolge in den Kategorien Profis, Semiprofis und Ausbildung entscheidet allein die Jury. Aber einige Monate später wird sich eine Expertengruppe treffen, die sich noch intensiver mit den Werken befasst hat: Kriminalisten, Forensiker und Bildgutachter; sie kommen von den Unis Dresden und Erlangen, aus dem Bundeskriminalamt oder sind freie Sachverständige. Sie haben sich die fertigen Montagen ausgiebig angeschaut, allerdings ohne Kenntnis der Originale und der Bildunterschriften; sie wissen zunächst auch nicht, ob es sich überhaupt um Fälschungen handelt, da sie die Bilddateien zusammen mit ungewöhnlichen Originalfotos erhalten, von denen Sie Beispiele auf Seite 103 sehen; auch die sollen Sie daher mit einreichen.

Von links nach rechts zeigt diese Reihe: das Originalfoto, Montage mit veränderter Flügelstellung, einen Knoten im Mast der Windkraftanlage - auf der rechten Seite einen abgeknickten Mast und schließlich dieselbe Szene, ergänzt um die Äste auf der rechten Seite, das auf die andere Seite des Mastes versetzte kleine Hinweisschild sowie einen gekürzten Ast unten links. Die Variante mit dem Knoten ist sicherlich die spektakulärste, aber als Fälschung kaum brauchbar, weil niemand glauben würde, dass es so etwas wirklich geben könnte. Ein abgeknickter Mast ist nicht viel wahrscheinlicher, aber immerhin möglich. (In beiden Fällen wurde übrigens das Rad nicht mit dem Mast gekippt, sonst stimmt die Lichtrichtung nicht mehr. Zusätzliche Ergänzungen im Bild ganz rechts sollen es den Gutachtern ein wenig schwerer machen herauszufinden, was echt und was gefakt ist.



Kurz vor dem Treffen, das erst 2010 stattfinden wird, werden die Bildforensiker die Originalfotos zum Vergleich erhalten und können dann einschätzen, wo ihre Analysen zutreffend waren und wo nicht. Die Ergebnisse des Expertenkreises werden nicht veröffentlicht und dienen dazu, die - insbesondere mathematischen - Verfahren zur Erkennung von Fälschungen weiterzuentwickeln.

Vielleicht werden wir die Teilnehmer individuell benachrichtigen, deren Bilder die Fachleute als perfekte Fälschung eingestuft haben; auch Sie selbst dürften wenig Interesse daran haben, öffentlich so gewürdigt zu werden - man schätzt es ja nicht sonder-

lich, wenn plötzlich ein paar Mafiosi vor der Haustür stehen und mehr oder weniger höflich um eine kleine Bildfälschung ersuchen.

Beispiel-Projekt „Geknicktes Windrad“

Wie knickt man den Mast eines Windrades? Einfach fix in Photoshop um ein paar Grad biegen sieht nicht sonderlich realistisch aus. Mal schnell einen echten Mast knicken verspricht Ärger und Kosten, die die Haftpflichtversicherung nicht zahlt, und selbst bei einem üblichen Eisenrohr ist derlei ziemlich mühsam. Um dennoch zu einem visuell überzeugenden Ergebnis zu gelangen, habe

ich ein Stück Abflussrohr mit Sand gefüllt - ohne den sähe die Biegung anders aus -, es ringsum mit dem Heißluftgebläse erwärmt, langsam gebogen und nach dem Abkühlen weiß lackiert. Eine echte Knickstelle könnte ähnlich aussehen. Entsprechend diente bei der anderen Montage ein Stromkabel mit Knoten als Element.

Sie sind bei Ihrer Montage nicht darauf beschränkt, lediglich das Hauptmotiv zu modifizieren. Beim Bild oben rechts habe ich zum Beispiel die Äste hinzugefügt, das kleine Schild auf die andere Seite des Mastes verpflanzt und einen der Zweige unten links ein Stück gekürzt - so haben die Gutachter

Die oben verwendeten Montageelemente im Ausgangszustand: ein verknotetes Stromkabel, ein erwärmtes und dann verbogenes Abflussrohr und ein paar Äste.





Das reichen Sie ein: Original-Datei (oben), Montage mit Text (rechts), einmal auf Ebenen und klein als JPEG für die Jury (siehe Teilnahmebedingungen).

Die Bildunterschrift zu dieser Fälschung könnte etwa so lauten:

Die starken Orkanböen vom Wochenende haben einen Mast der Windkraftanlage am Wanzenstein bei Elstertal erheblich beschädigt, da die Anlage wegen des völlig unerwarteten Sturms nicht rechtzeitig abgeschaltet werden konnte. Eigentlich werden in solchen Fällen die Rotoren aus dem Wind gedreht. Wie der Betreiber mitteilte, soll der Mast nun mit zwei starken Kränen wieder gerade gebogen werden.

Setzen Sie einen solchen Text - Größenverhältnis zum Bild wie im Bild rechts - in Ihrer Montagedatei (Hoch- oder Querformat) direkt unter die Montage, und denken Sie daran, dass er einschließlich Leerzeichen maximal 400 Zeichen umfassen darf. Einige Tipps für das professionelle Erstellen einer solchen Bildunterschrift gibt Matthias Kleemann auf der gegenüberliegenden Seite.



Bei den starken Orkanböen vom Wochenende wurde ein Mast der Windkraftanlage am Wanzenstein bei Elstertal erheblich beschädigt, da die Anlage wegen des völlig unerwarteten Sturms nicht rechtzeitig abgeschaltet werden konnte. Eigentlich werden in solchen Fällen die Rotoren aus dem Wind gedreht. Wie der Betreiber mitteilte, soll der Mast nun mit zwei starken Kränen wieder gerade gerichtet werden.

mehr zu tun und die Eingriffe beschränken sich nicht auf das Hauptmotiv. Um es also noch einmal zusammenzufassen:

- Sie sollten eine überzeugende Fälschung (oder mehrere) abliefern, die es auch Fachleuten nicht einfach macht herauszufinden, was echt und was gefäkt ist.
- Dazu gehört neben allem, was ohnehin bei einer sauberen und in sich widerspruchsfreien Montage zu berücksichtigen ist, dass das Ergebnis möglichst viele Merkmale eines einfachen Digitalfotos haben sollte.
- Die Reihe mit den veränderten Windrädern zeigt noch einmal grob die Rich-

tung: Winzige Veränderungen sind vielleicht für die Kriminalisten interessant, aber nicht für die Jury, der es auch um überzeugende Bildideen geht - aber das Montageergebnis sollte einen hinreichenden Grad an Wahrscheinlichkeit besitzen. Ein Knoten im Windradmast könnte in einer Illustration sinnvoll sein, aber als Fälschung wäre ein solches Bild ungeeignet, weil man sofort sieht, was nicht stimmt. (Am besten in diesem Sinne wäre ein tatsächlich geknickter Mast, bei dem nur die Äste im Vordergrund manipuliert wurden. Da denkt jeder Betrachter, er weiß, wo gedreht wurde - und liegt daneben.)

Oben zeigen wir an diesem Beispiel, wie wir uns die Bildunterschrift denken. Das, was Sie in dem von Ihnen ge- oder verfälschten Bild darstellen, ist ja ein bestimmtes Ereignis, und wenn Sie ein schlechter Mensch wären und das Ihrer Zeitung als echtes Digitalfoto unterjubeln wollten, müssten Sie dazu mit einigen Sätzen (nicht mehr als 400 Zeichen) erläutern, was die Betrachter auf diesem Bild sehen. Diese Zeilen, in einfacher Druckschrift, sind also Bestandteil Ihrer Bilddatei. Einige Tipps zum Verfassen eines solchen Textes hat Matthias Kleemann auf der folgenden Seite für Sie zusammengestellt.

Die Prämien unserer Sponsoren im Wert von fast **30 000 Euro**, die diesmal auf die Gewinner der drei Gruppen Profis, Semiprofis und Ausbildungsbereich warten, können sich wieder sehen lassen: Es gibt von **ADOBE**: je 3 Adobe CS4 Design Premium à 2 500 €, CS4 Design Standard à 2 000 € und Photoshop CS4 Extended à 1 500 €, **CANON**: EOS 5D Mark II mit EF 24-105mm 1:4L IS USM (3 300 €), **DATACOLOR**: 3 Spyder3-Studio-Koffer à 535 €, **EPSON**: 1 Stylus Pro 3800-Drucker (1 660 €), **FOTOLIA**: Foto-Credits im Wert von 500 €, **NOPAR International**: 3 Papierkollektionen à 150 €, **PEARSON**: Bücher und Schulungs-DVDs im Wert von 1 900 €, darunter 5-mal die 20-bändige Edition DOCMA, **VIDEO2BRAIN**: Mehrere Pakete mit Video-Tutorials zu Photoshop und Gestaltung im Gesamtwert von 1000 €, **WACOM**: drei Intuos3-A4-Tablets à 500 €.

Ein paar Worte zum Verfahren

Wie in jedem Jahr können Sie auch 2009 bis zu fünf Montagen einsenden. Unter <http://award.docma.info> laden Sie die ausführlichen Teilnahmebedingungen herunter; lesen Sie sie genau durch. Wenn Ihre Montagen fertig sind, melden Sie sich dort an, Sie bekommen dann Ihre Teilnehmernummer zugemailt.

Einsendeschluss ist am **27. Juli 2009**; die Adresse finden Sie in den Teilnahmebedingungen. Ausgestellt werden die Gewinnerarbeiten im Frankfurter Museum für Kommunikation; Eröffnung und Siegerehrung ist dort am Freitag, den 5. Februar 2010. (Das Landesmuseum in Koblenz hat wegen der Gartenschau geschlossen. Die Gewinnprämien werden bereits vorab übersandt.)

Die Einsendungen von Profis, Semiprofis und aus dem Ausbildungsbereich werden wie immer gesondert bewertet. Es gibt keine festen Preiszuweisungen, sondern wir benachrichtigen die Preisträger in der Reihenfolge ihrer Platzierung und sie bedienen sich mit einem Produkt aus dem Pool der jeweils verbliebenen Gewinnprämien. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wüssten die Kriminalisten unserer Expertenrunde bei jedem vorgelegten Bild, dass es eine Fälschung ist, wäre das langweilig. Also sollen Sie zusammen mit jeder Ihrer eingereichten Montagen ein unbearbeitetes Digitalfoto einsenden, das irgendetwas Seltsames zeigt. Ich habe mal ein paar davon aus meinem Archiv gekramt. Eine Kirche vor dem Berliner Funkturm, ein „Auge“ am Stamm einer Buche, merkwürdige „Geister“, die beim Fotografieren der Szene nicht zu sehen waren und schiefe Bäume entlang einer Straße an der Ostsee.

Kommen besonders eindrucksvoll-überaschende Fotos dieser Art, werden wir ein paar gern zur Auflockerung der Ausstellung mit präsentieren. Die besten Fälschungen werden 2010 nicht nur im Museum, sondern auch bei unseren Partnermedien Spiegel online, c't, Photographie und in weiteren Zeitschriften (und vielleicht in einer TV-Sendung) zu sehen sein - und natürlich in DOCMA.



Matthias Kleemann, Gewinner des DOCMA Awards 2007 in der Kategorie Semi-Profis, ist im Hauptberuf Lokalredakteur bei einer Tageszeitung. Das Verfassen von Nachrichten und Reportagen gehört zu seinem täglichen Aufgabenbereich.

Wichtige Tipps für die Bildbeschriftung

Stellen Sie sich vor, Sie würden das Bild auf Seite 102 in einer normalen Zeitung oder Zeitschrift sehen, dort, wo Sie nicht mit einer Fälschung rechnen. Da wäre es ein Blickfang. Der Text, der unter diesem Bild steht, darf Sie also nicht enttäuschen. Er sollte, analog zum Bild, ein „Lesefang“ sein. Der erste Satz, vielleicht sogar die ersten Worte, sind entscheidend. Das sollten Sie berücksichtigen, wenn Sie selbst einen Text für Ihr Bild verfassen.

Denken Sie sich für die ersten Worte so etwas wie eine Überschrift aus: Einen kurzen, knackigen (Halb)satz, der die Situation zusammenfasst. Nehmen wir einmal an, bei unserem Beispiel hätte ein Sturmtief den gezeigten Schaden verursacht. Die Überschrift könnte dann lauten: *Sturm knickt Windrad*

Das hätte sogar einen ironischen Unterton, denn gerade ein Windrad sollte ja einem Sturm standhalten. Gleichzeitig ist mit diesen drei Worten eigentlich schon alles gesagt. Allerdings haben wir hier den zweiten Schritt vor dem ersten gemacht, denn meistens entsteht die Überschrift als letztes.

Es empfiehlt sich also durchaus, erst einmal drauflos zu schreiben und zum Schluss an der Überschrift zu feilen. Aber: 200 bis 400 Zeichen, das ist nicht viel, wenn ich einige Grundregeln beachten will.

Die bekannteste journalistische Regel ist die von den sechs W. Eine Nachricht soll Antwort geben auf folgende Fragen:

Was geschah? **Wer** ist beteiligt? **Wann** geschah es? **Wo** geschah es? **Wie** geschah es? **Warum** geschah es? Und als siebtes W: **Welche** Quelle?

Liefert der geplante Text diese Antworten?

Sturm knickt Windrad. Tief „Hannes“ (Wo) hat vergangene Nacht (Wann) bei A-Stadt (Wo) eine Windkraftanlage beschädigt (Was): In halber Höhe wurde der Mast abgeknickt, jetzt droht er abzubrechen (Was). „Der Rotor ist nicht abgeschaltet worden, wie das bei starkem Sturm passieren sollte“, erklärte ein Sprecher der Firma Wind-Power (Warum/Welche Quelle). Das hat enorme Kräfte freigesetzt. Auch ein Materialfehler wird nicht ausgeschlossen.

An diesem Beispiel lassen sich abschließend auch gut einige weitere Regeln erläutern: Beginnen Sie mit der wichtigsten Information. Verwenden Sie Aktiv-Formulierungen. Präsens und Perfekt sind die grammatischen Zeiten der Zeitungssprache. Zitieren Sie jemanden. Verwenden Sie kurze Sätze, vermeiden Sie Schachtelsätze. Vermeiden Sie Fremdwörter.

Rätsel-Lösung: DOCMA-Suchbild



Ich hatte Sie ja gewarnt - das Suchbild-Rätsel aus Heft 28 war wirklich gemein. Wer kommt schon auf die Idee, nach dem DOCMA-Schriftzug nicht im Bild zu suchen, sondern im Histogramm? | **Doc Baumann**

Wer mit zwei großen Monitoren arbeitet oder jedenfalls das Fenster „Histogramm“ ständig geöffnet hat, war bei diesem Rätsel erheblich im Vorteil. Denn die höchst merkwürdige Form, die die Tonwertverteilung im Blaukanal zeigte, war Grund genug, dort einmal genauer hinzuschauen.

Überhaupt ahnten ja viele, dass mit diesem Bild etwas nicht stimmen konnte, und da es diese seltsame Gelbfärbung aufwies, lag es nah, im Blaukanal der RGB-Datei eingehend nachzuforschen.

Der sah nun völlig anders aus, als man ihn beim Foto einer Kirchenwand mit zahllosen Einritzungen im Kalkstein erwarten würde: kein Graustufenbild, sondern ein merkwürdiger Schwarzweißverlauf. Allerdings besteht er nicht aus einheitlichen waagerechten Streifen, sondern weist ungewöhnliche Stufen auf. Und die sind - fast schon - die Lösung: Die Tonwerte sind so verteilt, dass sie

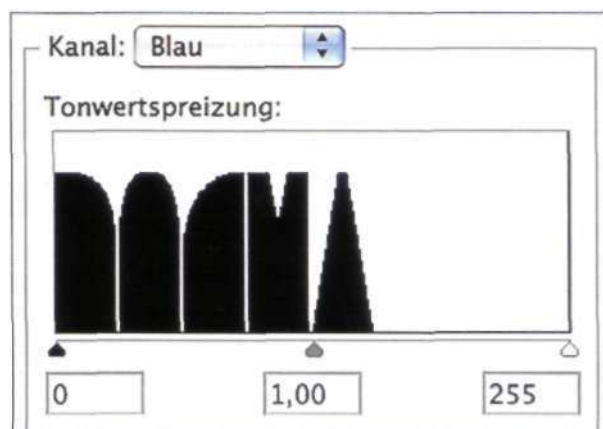
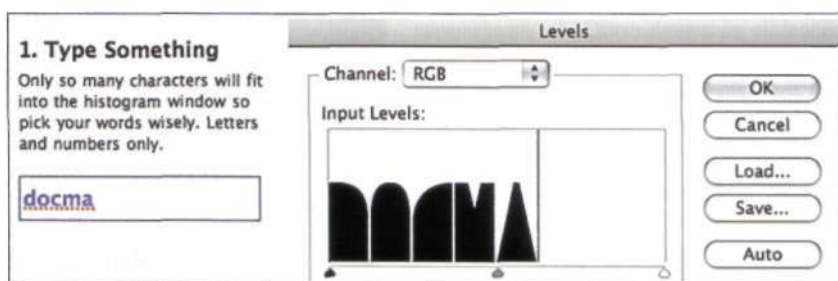
im Histogramm, mit etwas Phantasie gelesen, den Schriftzug DOCMA ergeben.

Der entstand mit Hilfe von Histoface. Rufen Sie <http://stewdio.org/histoface> auf (Screenshot unten) und geben Sie einige Buchstaben ein. Das Programm macht daraus ein zum so „geschriebenen“ Histogramm passendes Graustufenbild, das Sie nach dem Download in Photoshop öffnen können. Wichtig war dann nur noch, diese kleine Datei mit der Option „Pixelwiederholung“ ohne Interpolation auf ein glattes Vielfaches der Pixelmaße zu vergrößern. Daher war auch das TIF-For-

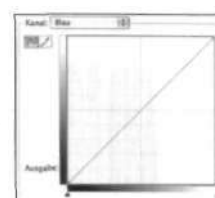
mat wichtig, JPEG hätte das Histogramm angeknabbert. Und dass das nur mit der RGB-Datei und nicht im Druck funktioniert, ist klar.

Alle eingesandten Antworten waren richtig; einige kamen schnell drauf, andere nach langer Suche - ich hatte ja gewarnt. Andreas Fischer aus Prien hatte eine geniale Idee, wie man das ohne Hilfsprogramm selbst basteln kann - die stellen wir im nächsten Heft vor.

Als Gewinner ausgelost wurde Robert A. Naase aus Lübben; er erhält die von Extensis gesponserte Bilddatenbank Portfolio 8.5 im Wert von 240 Euro.



Links die Ansicht des Blaukanals der Bilddatei; oben das Histogramm dieses Kanals - rechts im Feld der Gradationskurven.



Photoshop-Rätsel: Digital-Druck



Diesmal gibt's eine richtige Praxis-Aufgabe. Eine Leserin wandte sich mit einem Problem an uns, und nachdem wir uns eine Lösung dafür ausgedacht hatten, lassen wir jetzt mal Sie ran. | **Doc Baumann**

Für den kürzesten und im Ergebnis besten Weg von der gescannten Druckplatte zum digitalen Stich stellt diesmal unser Partner datacolor den neuen Spyder 3 Elite im Wert von 255 Euro zur professionellen Monitorkalibrierung zur Verfügung.

Das Problem von Lorenza Cancian aus Wien ist ungewöhnlich, trotz des künstlerischen Gegenstandes ziemlich technisch, auf jeden Fall aber spannend, lehrreich und auf vergleichbare Fälle übertragbar. Sie schreibt dazu:

„Ich habe eine alte Kupferdruckplatte aus dem 19. Jahrhundert mit der Darstellung einer „Befana“. Da es nicht so einfach ist, einen Kupferstich daraus zu erstellen, habe ich die Platte eingescannt und in Photoshop bearbeitet. Das Ergebnis habe ich auf Bütten-

papier gedruckt. Anbei das Original und das Ergebnis. Ich bin leider kein Photoshop-Profi, so habe ich lange auf gut Glück mit den Kanälen und Ebenenmodi herumprobieren müssen, um ein brauchbares Ergebnis zu erzielen. Ich hätte gerne von Ihnen gewusst, ob es auch einfacher geht beziehungsweise welche Vorgehensweise optimal wäre.“

Anders als bei unserem letzten Rätsel, bei dem es diesmal definitiv nur eine richtige Lösung gab, wollen wir uns hier lieber nicht festlegen. Wir haben ja schon so oft gedacht,

für bestimmte Ergebnisse gäbe es nur einen Weg, und dann zeigen Sie uns, dass man auch völlig anders dorthin gelangen kann.

Den Scan der Druckplatte können Sie wie üblich herunterladen. Ihre Aufgabe besteht darin, mit möglichst wenig Arbeitsschritten daraus ein klares Schwarzweiß-Positiv dieses Stiches zu machen. Bitte senden Sie das fertige Bild als JPEG mit einer Beschreibung Ihrer Vorgehensweise bis zum 12. Mai 2009 an redaktion@docma.info, Betreff: Photoshop-Rätsel_Stich; die beste Lösung gewinnt.

Download der Scan-Datei unter www.docma.info/5897.html



Dieser Stich stammt laut Signatur links unten von Pinelli; nach Stil und Sujet dürfte es sich um den römischen Kupferstecher Bartolomeo Pinelli handeln (1781-1835). Die Abkürzung „inv.“ steht für „invenit“: Das Motiv ist also seine Erfindung und kein Reproduktionsstich nach einer Vorlage. „La Befana“ ist eine Hexe des italienischen Volksglaubens mit einer ähnlichen Funktion wie unser Nikolaus; sie brachte früher am 576. Januar den Kindern die Weihnachtsgeschenke.



Bücher

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

Stefan Ritter

Alle Bilder führen nach Rom

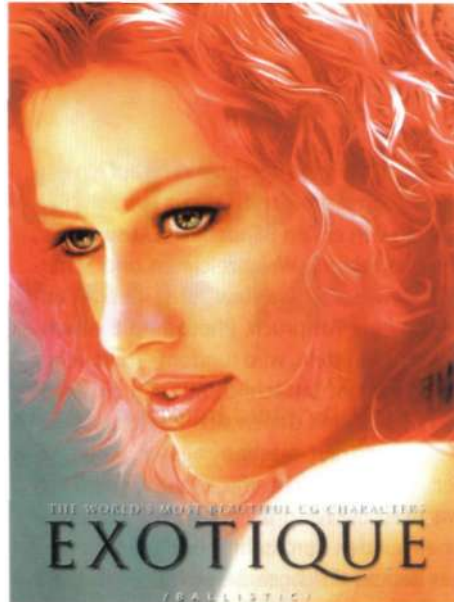
Eine kurze Geschichte des Sehens



*Alle Bilder führen nach Rom.
Eine kurze Geschichte des Sehens
Stefan Ritter
gebunden, 240 Seiten
Klett-Cotta, 2007/2008, 44 Euro*

Seh-Geschichten

Das Thema klingt interessant, ist es auch. Dennoch hat der Autor seinen Anspruch etwas hoch gesteckt: Eine Geschichte des Sehens ist das nicht - nicht einmal eine des Sehens von Bildern. Vergleichbare Motive zu suchen und römische Bilder aktuellen gegenüberzustellen, ist aufschlussreich und zeigt überraschende Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Trotzdem sind die Schlussfolgerungen etwas problematisch, weil man auch ganz andere Beispiele hätte wählen können, die zu völlig anderen Ergebnissen geführt hätten, (doc)



Exotique-es

Etliche Bände der schönen Ballistic-Bücher aus Australien haben wir in zurückliegenden Ausgaben ja bereits vorgestellt; hier folgt nun die „Exotique“-Reihe, die sich im weitesten Sinne mit Character-Design beschäftigt. Wem der Sprachgebrauch nicht vertraut ist: Es geht nicht darum, Menschen mit schlechtem Charakter netter zu machen, sondern am Computer individuelle Figuren zu erschaffen. Meist wird das 3D-bezogen verstanden, die Buchreihe präsentiert aber ebenso

Pixel-Werke aus aller Welt zum Thema. Der nicht immer kitschfreie Fantasy-Bereich mit üppigen Traumfrauen, Kriegerinnen und Monstern ist neben Manga-Girls zwar am häufigsten vertreten, aber es geht - wie etwa dieser eindrucksvolle Photoshop-Mönch des Brasilianers Moises Braga aus Band 4 beweist - auch anders. Wer sich einen Überblick verschaffen will, was mit Photoshop und 3D-Werkzeugen alles möglich ist, ist mit diesen Bänden gut bedient, (doc)



*Exotique Volume 1 - 4
The World's Most Beautiful CG Characters
hrsg. von Daniel Wade und Paul Hellard,
brochiert, ca. 200 Seiten,
Ballistic, 2007/2008, 44 Euro
Deutscher Versand:
www.3dpowerstore.de*



weitere Rezensionen finden Sie unter
www.docma.info/14.html



Recht für Grafiker und Webdesigner
Uwe Koch, Dirk Otto, Mark Rüdlin
gebunden, 378 Seiten
Galileo, 2009, 40 Euro

Alles, was Recht ist...

... finden Sie auch in der 2009er Neuauflage dieses Buches nicht. Wäre auch zu viel verlangt. Der Schwerpunkt liegt auf dem rechtlichen Berufsumfeld von Grafikern. Das Urheberrecht wird zwar behandelt, viele Alltagsfragen zu dem, was man darf oder nicht - und um die es zum Beispiel auf unserer neuen Recht-Seite im Heft geht - kommen allerdings zu kurz. Interessant ist das Buch also vorwiegend unter dem zuerst genannten Aspekt, (doc)



Jahrhundertmensch
Fotos von Karsten Thormaehlen
gebunden, 164 Seiten
Moonblinx Gallery, 2008, 40 Euro

Geputzte Hunde

Eigentlich stellen **wir** reine Fotobücher selten vor, und so würden wir auch im Falle unserer geschätzten Kollegin Ruth Marcus keine Ausnahme machen, hätte ihr neuer Welpen-Band nicht auch Photoshop einiges zu verdanken. Das gilt nicht nur für den Einsatz als digitale Dunkelkammer, ganz wichtig ist das Putzen der Bilder („Hundehaare“ und Abdrücke schmutziger Pfoten, die die Komposition stören“) oder Ausschnittswahl, Bildfläche anpassen und vergrößern. So stehen die kleinen Kerlchen nun **sauber** vor schwarzem oder weißem Hintergrund und ziehen alle Aufmerksamkeit auf sich - durchaus putzig, vor allem aber geputzt. (doc)

Ich werd' dann mal Hund

WELPEN



Welpen. Ich werd' dann mal Hund
Ruth Marcus, gebunden, 182 Seiten
Edition Braus, 2009, 30 Euro

Gesichtslandschaften

Dies ist mal wieder ein Buch, das wir unabhängig von seiner eigentlichen Intention vorstellen. Die Fotos der über Hundertjährigen sind in dem Band mit Begleittexten und biographischen Informationen ergänzt; spannend, aber nicht das, was uns daran interessiert. Für Bildbearbeiter ergiebig ist diese Sammlung vor allem deswegen, weil sie zahlreiche Porträts zeigt, an denen sie studieren können, wie Gesichter alter Menschen aussehen; eine gute Basis für Alterungs-Montagen. (doc)



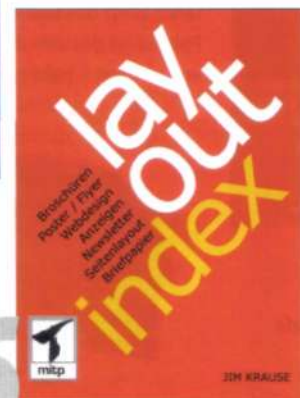
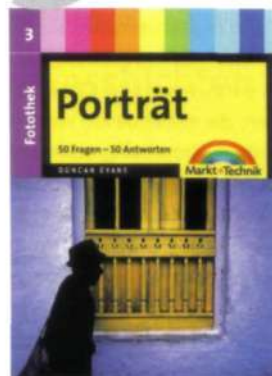
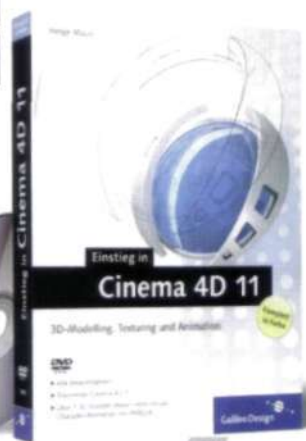
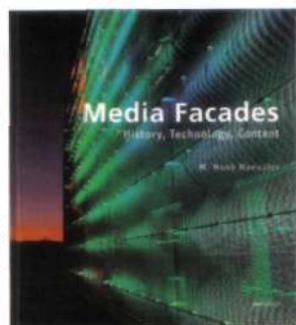
Painter-The World's Finest Painter Art
hrsg. von Daniel Wade
und Paul Hellard
broschiert, 192 Seiten
Ballistic, 2006,
49 Euro
Deutscher Versand:
www.3dpowerstore.de

Das Beste von Painter

Inzwischen lässt sich wohl ohne Übertreibung behaupten, dass sich manuell und digital Gemaltes allein nach Augenschein in vielen Fällen nicht mehr auseinander halten lässt-jedenfalls dann, wenn sich Menschen der Werkzeuge bedienen, die etwas davon verstehen. Ein Blick auf Torsten Wolbers *Spacebabes* oder Tommy Forsgrens *Blue Car* (beide Einsendungen aus Deutschland) zeigt das klar. Für lernbegierige Anwender von Painter ist das ein unverzichtbarer Band mit Hunderten von - meist - hervorragenden Anregungen. (doc)



Angelesen



1. Digilog Andreas Weidner, seines Zeichens Evangelist der analogen Fototechnik, hat im Jahre 18 nach Photoshop eine Offenbarung gehabt: Er kehrt plötzlich davon ab, Digitalfotos zu schmähen, und wettet nun ganz vorsichtig gegen die „Berührungsscheu vor dem digitalen Labor“. Hätte Weidner dieses Buch in den neunziger Jahren vorgelegt, wäre es wegen seiner thematischen Konzentration noch als interessanter Ansatz durchgegangen. Fünfzehn Jahre später ist es einfach nur peinlich. **Broschiert, 80 Seiten, Lindemanns, 2008, 19,80 Euro**
www.docma.info/5972.html

2. Medienarchitektur Lichtelemente in der Architektur sind ein höchst spannendes Thema für Nacht- und „Blue-Hour“-Fotografen. Das Buch von m. Hank Häusler führt in die Terminologie der Medienarchitektur ein und erläutert die Geschichte von mit Medien geschmückten Fassaden, präsentiert über 30 internationale und zeitgenössische Medienfassaden und klassifiziert sie in sieben verschiedene technische Kategorien. Leider nur in englisch. **Gebunden, 250 Seiten, Av Edition, 2009, 49,90 Euro**
www.docma.info/5973.html

3. Makrofotos Ein Buch von Kyra und Christian Säger, das dem Einsteiger von den ersten Schritten an begleitet und auch dem Fortgeschrittenen durchaus nützlich sein kann. Nur die Menge an gelüfteten Geheimnissen bleibt ebenso begrenzt wie die - auf dem Titel angekündigten - „atemberaubenden“ Makrofotos. **Gebunden, 324 Seiten, Data Becker, 2009, 39,95 Euro**
www.docma.info/5971.html

4. Einstieg in Cinema 4D Mit „Trial & Error“-Strategien provoziert man in Cinema 4D eher Frust- als Lusterlebnisse. Helge Maus hat jetzt ein empfehlenswertes Werk für die Version 11 vorgelegt, das den Einsteiger an die Hand nimmt und durch die Welt der Polygone, Splines und Nurbs geleitet. **Broschiert, 455 Seiten, Galileo Press, 2009, 29,90 Euro**
www.docma.info/5976.html

5. Porträt Duncan Evans kleines Buch zur Porträtfotografie empfiehlt sich dem Fortgeschrittenen, aber auch dem Einsteiger als Allround-Hilfe für die meisten Fotovorhaben, bei denen Menschen im Mittelpunkt stehen. Der Untertitel „50 Fragen - 50 Antworten“ irritiert allerdings etwas, da die Buchstruktur nur der Form nach auf einem Frage-Antwort-Spiel aufbaut. **Broschiert, 144 Seiten, Markt und Technik, 2008, 19,95 Euro**
www.docma.info/5975.html

6. Layoutideen Sie wollen ein Prospekt, eine Anzeige, Briefpapier ein Poster oder einen Newsletter gestalten und wissen noch nicht genau wie? Dann wird Ihnen Jim Krauses Index-Band zum Thema Layout nicht nur Inspirationen liefern, sondern auch dabei helfen, Gestaltungsfehler zu vermeiden. Das Buch könnte wie alle Bände der Reihe größer sein, ist aber dennoch äußerst nützlich im Alltag. **Gebunden, 311 Seiten, Mitp-Verlag, 2005, 27 Euro**
www.docma.info/5970.html

Chinesische Ornamente

Bei der Edition Olms sind mehrere Bände von „Pattern Sourcebooks“ herausgekommen, Zusammenstellungen von Ornamenten, die in Broschüren abgebildet und zudem als saubere und klare Bilddateien auf CD beigelegt sind. Warum die Dateiformate allerdings redundant JPEG und PSD statt JPEG und EPS sind und der Farbmodus CMYK statt RGB, ist nicht nachvollziehbar.



*Pattern Sourcebook:
Chinese Style, herausgegeben von Shigeki Nakamura,
Buch mit 160 Seiten und
250 Bilddaten auf CD,
Edition Olms, 2008,
16,80 Euro*



*Pattern Sourcebook:
Around the World
Herausgegeben von
Shigeki Nakamura
Buch mit 160 Seiten
und 250 Bilddaten
auf CD, Edition
Olms, 2008,
16,80 Euro*

Ornamente weltweit

Ein weiterer Band der „Pattern Sourcebooks“ zeigt historische und aktuelle Ornamentbeispiele aus verschiedenen Ländern. Dabei finden sich sowohl geschlossene Einzelgestaltungen, etwa in der Art des oben abgebildeten Kreises aus dem China-Band, wie auch Wiederholungsstrukturen, die sich etwa in Photoshop auswählen, als Muster speichern und dann als Füllungen größerer Flächen oder Ornamentbänder (unten) verwenden lassen. www.docma.info/5807.html



weitere Rezensionen finden Sie unter
www.docma.info/ 14.html



Alte deutsche Farbfotos

Die bei Ziemo.org - früher Digitale Bibliothek beziehungsweise Yorck Project - angebotenen Sammlungen digitalisierter Bilder sind immer wieder äußerst spannende Zusammenstellung kulturhistorischer Dokumente. Völlig unklar ist allerdings seit Jahren und trotz wiederholter Anfragen an den Verlag das Problem der Nutzungsrechte. Als Bildmonteure interessiert uns ja vor allem, ob und wie wir diese alten Bilder weiterverwenden dürfen. Nach solchen Informationen sucht man auf CD und Webseite allerdings vergeblich.



Mit „Deutschland in alten Farbfotografien“ liegt nun eine neue DVD der Serie vor. Leider sind die Farbfotos nur etwa 1 400 x 1 800 Pixel groß und nicht immer ganz scharf wiedergegeben. Dennoch - wer weiß, wann man's mal brauchen kann ...

www.docma.info/5804.html

Deutschland in frühen Farbfotografien
Herausgegeben von Peter Walther
14000 Fotos von 1923-1930 auf DVD
Zeno.org, 2008, 19,90 Euro

Straßen-Kultur

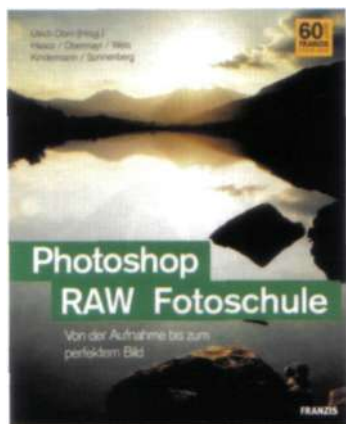
Die Kollektion von rund 500, überwiegend schwarzweißen Grafiken mit Alltagsmotiven aus der Tattoo-, Surf-, Auto- oder Musikszene sind von unterschiedlicher Qualität mal hervorragend mal peinlich hölzern. Hier bietet die Edition Olms endlich sinnvollerweise die Wahl zwischen EPS- und JPEG-Formaten an. Der Schutz der CDs vor frechen Ladendieben führt leider dazu, dass man, um sie herauszukriegen, das halbe Buch zerfetzen muss. www.docma.info/5806.html



Rock- & Street Culture
Herausgegeben von Oilshock Designs
Buch mit 128 Seiten, 500 Bilddaten auf CD
Edition Olms, 2008, 16,80 Euro

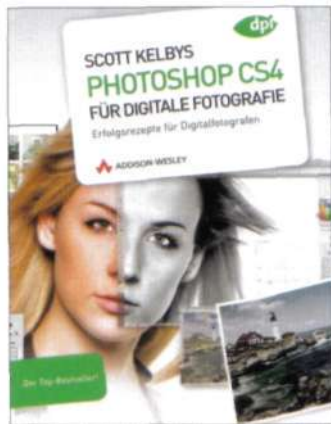
Highlights

Die spannendsten Neuerscheinungen für Bildbearbeiter und Fotografen



EINES FÜR ALLE

Photoshop /Raw/ Fotoschule: Von der Aufnahme bis zum perfektem Bild, gebunden, 320 Seiten, Franzis, 2008, 45 Euro
www.docma.info/5977.html



SCOTTS ERFOLGSREZEPTE

Photoshop CS4 für digitale Fotografie: Erfolgsrezepte von Scott Kelby, gebunden, 462 Seiten, Addison-Wesley, 2009, 49,95 Euro
www.docma.info/5978.html



ES WERDE LICHT

Licht in der Aktfotografie: Studio und Outdoor: 60 Workshops von Rod Ashford et al., gebunden, 151 Seiten, Franzis, 2009, 39,95 Euro
www.docma.info/5979.html

Die „Photoshop-Raw-Fotoschule“ ist mit dreieinhalb Kilo Lebendgewicht und über 1000 Seiten eine eierlegende Wollmilchsaue für den wissendurftigen Fotonovizen. Leider noch auf der Basis von Photoshop CS3 geht das große Lernen los. Nach einem 200-seitigen Grundlagen-Rundumschlag folgen 300 Seiten Workshops zu Themen, die jeden Bildbearbeiter beschäftigen - Retusche, Schärfung, Farben, Montagen, Porträts, Schwarzweiß, um die wichtigsten zu nennen. Im zweiten Teil geht es 200 Seiten lang um die „Entwicklung“, die Bildverwaltung und die Nachbearbeitung von Raw-Dateien. Hier findet sich neben angenehm viel Hintergrund zum Thema die ausführliche praktische Umsetzung in Silkypix (einem von Franzis vertriebenen Raw-Konverter) sowie eine recht kurze Einführung in Adobes Lightroom. Die letzten 300 Seiten befassen sich mit der Fotografie. Waren die Bilder bis dahin eher von „didaktischer“ Qualität, also keineswegs anregend, so darf sich das Auge nun über gelungenere Umsetzungen und Beispiele für die behandelten Fotosujets wie Menschen, Tiere, Bewegungen, Makro, Stillleben, Natur, HDR und Akt erfreuen. Abgesehen von der entweder nicht aktuellen oder wenig relevanten Softwareauswahl ist das Buch mit seinem Kampfpfeis von 45 Euro ein Werk, das jeder ambitionierte Digitalkamerabesitzer im Bücherschrank haben sollte. Im Kern findet er hier alles, was er wissen muss, um in das Hobby „Fotografie“ auf einer soliden und gleichzeitig breiten Grundlage einzusteigen. (ck)

Scott Kelby ist der weltweit erfolgreichste Photoshop-Autor. Das erfahren wir auf der ersten Seite dieses Buches, wo sich statt eines Vorworts eine Auflistung seiner Heldentaten findet. Anschließend kommt er fast zur Sache, wenn man davon absieht, dass er in diesem Buch jedes Kapitel einem Musik- oder Filmtitel widmet, um dann mehr oder minder unterhaltsame Bezüge zu Photoshop herzustellen. Doch das gab es in den Vorläufer-Ausgaben auch schon. Inhaltlich hat er das ganze Buch neu bebildert und eine ganze Reihe der Themen variiert. So ist zum Beispiel das Porträt-Retusche-Kapitel herausgefallen und durch eines zu HDR-Techniken ersetzt worden. Und das Kapitel mit den erweiterten Raw-Techniken wurde aufgestockt. Insgesamt ist, zusammen mit der Erweiterung um die neu hinzugekommenen Funktionen, trotz gleichen Gesamtumfangs, ein durchaus eigenständiges Buch herausgekommen. Eines, das den Leser nach der Belichtung an die Hand nimmt, ihn durch Adobe Bridge und Camera Raw führt, ihm ausgiebig bei der Behebung von Aufnahmegehlern unter die Arme greift und zum Abschluss Tipps und Tricks für den farbverbindlichen Druck sowie die eindrucksvolle Präsentation der Bilder liefert. Im Ergebnis ein typisches Scott-Kelby-Buch: Es liest sich leicht, ist hübsch anzusehen, hält auch für den Profi noch den ein oder anderen praktischen Tipp bereit, und doch könnte man es, ohne inhaltlich zu kürzen, auf ein Drittel seines Umfangs reduzieren. (ck)

Licht ist der Grundstoff der Fotografie. In der Aktfotografie ist es dafür zuständig, aus nackten Tatsachen visuelle Artefakte zu zaubern, die Raum für die Projektion des Betrachters lassen. Wer also in diesem Metier mit Licht sicher umgehen kann, macht wahrscheinlich die besseren Bilder. Rod Ashford hat ein Buch vorgelegt, in dem er für den Laien verständlich, mit wenig Text, vielen Fotobeispielen und fast ebenso vielen Illustrationen der technischen Aufnahmesituation zeigt, was man mit wohlgesetztem Licht in der Aktfotografie erreichen kann. Dabei geht es zum Glück nicht nur um Studioliht, sondern der Autor zeigt auch viele Ansätze für Aufnahmen mit vorhandenem Licht. Das Buch geht systematisch an die Sache heran, und das einzige, was der Kritik würdig wäre, sind einige der Bilder. Nicht weil sie die Grenzen der Erotik überschreiten, sondern weil sie im Hinblick auf ihre technische Qualität (und machmal auch hinsichtlich der Motivwahl) das Niveau des Hobbyknipsers nicht verlassen haben. Dann fragt man sich unweigerlich, warum man für so ein schlechtes Bild wohl so viel Aufwand treiben muss. Mit der nötigen Abstraktionsfähigkeit des erfahrenen Fotografen lässt sich aber auch aus den verkorksten Beispielen noch viel lernen. Für den, der sich ernstlich damit befassen will, seine Modelle mit System und Konzept zu illuminieren, ist dieses Buch ein uneingeschränkt empfehlenswerter Einstieg in die Welt der bewussten Lichtsetzung. (ck) •

Leserbriefe

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

Diskussion zu „Gesichter des Bösen“

Liebe DOCMA-Leser, es hat eine Menge Meinungsäußerungen gegeben zu unserem Artikel über Hans Weishäupls Montagen „Faces of Evil“. Hier ist auch nicht annähernd genug Platz, sie wiederzugeben, nicht einmal in Auszügen. Nachzulesen sind die zahlreichen Stellungnahmen in voller Länge unter: www.docma.info/Leserdiskussion-Ges.5925.0.html.

Ich möchte mich daher damit begnügen, den auslösenden Leserbrief eines (nun bedauerlicherweise wohl Ex-) Abonnenten wiederzugeben, der nicht namentlich genannt werden möchte, aber damit einverstanden war, dass wir sein Schreiben veröffentlichen. Sie finden auf der Webseite außerdem meine ausführliche Antwort zu seinem Brief und seine Reaktion darauf. Ich möchte Sie also bitten, das im Web an der angegebenen Stelle detailliert nachzulesen.

Ich will hier nicht noch einmal auf die vielen Details eingehen, die während der Diskussion Pro und Contra zur Sprache kamen, das habe ich bereits vom im Editorial in hoffentlich ausreichender Länge getan.

Doc Baumann

Hallo Doc Baumann, ab Heft 2 etwa lese ich DOCMA, später dann als Abo. Viele gute Ideen und interessante Artikel gab es!

Nachdem Herr Künne aber dieses dicke braune Osterei gelegt hat und auf 3 Seiten Hitler-Bilder druckt, habe ich mich entschlossen, mein Abo zu kündigen. Es ist nicht hinnehmbar, dass die Presse einem Hitler zu Publicity in einer solchen Weise verhilft. Leider haben Sie und im besonderen Herr Künne kein Gefühl für die Grenzen der Freiheit entwickelt, um die Sie ja sonst bemüht waren. Es ist völlig gleichgültig, ob das ein nachgebautes Bild ist und ob als Feigenblatt ein Einsteinzitat mitgeliefert wird oder ob das Buch ein Anderer fotografiert hat. Herr Künne hat offenbar gar nicht erkannt, dass Einstein gerade solche Leute wie ihn gemeint hat.

Kündigung des Abos folgt umgehend!

Hallo, die Aufregung um die Hitler-Ausgabe finde ich leicht überzogen und aus dem Zusammenhang gerissen. Zur Beurteilung von Weishäupls Arbeit wäre ein Pol Pot als Beispiel hierzulande wohl eher weniger geeignet gewesen;-)

Schöne Grüße von der Spree, Sascha

Pixel-Kompetenz

Hallo liebes DOCMA-Team, erstmal ein riesiges Lob an alle Mitarbeiter Ihres Hauses, das Heft hat den Zusatz „Pixel-Kompetenz“ redlich verdient!

Vielen Dank für den Tipp aus DOCMA 3/09 mit der Aktion „B&Big Picture“. Da ich zurzeit an einer kleinen Fotogalerie arbeite, werde ich dieses Script zur „Vorschau-gestaltung“ einsetzen. Da das Bild in 25 Einzelbilder zerlegt wird, kann man dies perfekt dazu verwenden.

Im Anhang habe ich ein Beispiel zugefügt, um dies zu verdeutlichen ...

Viele Grüße und weiter so!

Mark Pater, Mertesdorf



Neue Heftgestaltung

Liebe DOCMA-Redaktion, fast hätte ich die neue DOCMA am Kiosk nicht gefunden, sie sieht ja ganz anders aus. Aber eigentlich nicht schlecht, frau muss sich halt erst mal dran gewöhnen. Vorher war alles irgendwie klarer, aber auch strenger, jetzt ist es lockerer, wahrscheinlich auch zeitgemäßer. Wie auch immer: Weiter so! Doro aus Stuttgart

www.fotolabor.de
Die Website für fotografische und digitale Medienproduktion

dpunkt.fotografie



dpunkt.verlag

Ringstraße 19 B · D-69115 Heidelberg · fon: 0 62 21 / 14 83 40 · fax: 14 83 99
e-mail: bestellung@dpunkt.de · www.dpunkt.de/fotografie



Zu Papier gebracht

Seit meiner Jugend habe ich viel Zeit in dunklen Kammern verbracht. Diese Aufenthalte entsprangen nicht in erster Linie meiner Begeisterung für Chemikalien, schlechte Luft oder dem Wunsch nach Einsamkeit. Sie waren notwendig, um das, was ich auf meinen Fotostreifzügen der Natur oder meinen Mitmenschen an Eindrücken abgetrotzt hatte, wieder sichtbar zu machen.

Damals gab es drei Varianten, um vom belichteten Negativ zu einem Bild zu kommen: Man gab die Bilder in ein Großlabor und sah großzügig über die bisweilen hundsmissereable Qualität hinweg. Wer auf dem Auge nicht blind war, ließ Handabzüge fertigen, die mit dem zehn- bis fünfzehnfachen Preis zu Buche schlugen.

Die dritte Alternative war die günstigste und interessanteste - sofern man auf Farbfotos verzichten konnte: das eigene Schwarzweißlabor. Nach den ersten Erfahrungen verschwand es entweder ganz schnell wieder in der Abstellkammer oder es entwickelte sich zum zeit- und schlafraubenden Freizeitfresser. Dann konnte es auch passieren, dass man sich auf das noch viel größere Abenteuer des eigenen Farbabzugs einließ, was die Freizeitkontingente auf ein absolutes Minimum einschränkte, bis die ersten halbwegs farbrichtigen Abzüge entstanden.

Blendet man die Verklärung an die gute alte Zeit aus, war es im Grunde eine nervraubende Erfahrung, voll von Frustrationen und nur selten belohnt mit einem wirklich guten Print.

Was für eine Freude empfand ich, als man Bilder ab den 90er Jahren in der hellen Kammer am Computer bearbeiten konnte. Leider blieben sie aber zunächst auch im PC gefangen. Da echte Fotodrucker noch nicht erfunden waren - ich erinnere mich mit Grausen an meinen ersten farbigen Desktop-Inkjet - führte der Weg zur Fotobelichtung über ein Zwischendia. Man ging mit einer 44-MB-Syquest-Cartridge zum Dienstleister, der belichtete die Daten (sofern er sie öffnen und verarbeiten konnte) mit seltsamen Gerät-

Bilder nur am Monitor zu betrachten, ist auf Dauer nicht befriedigend. Man möchte einen Abzug in die Hand nehmen, das Werk gedruckt sehen. Doch der Weg von der Datei zum Print steckt voller Hindernisse - nicht erst, seit wir digital drucken. | **Christoph Künne**

schaffen auf Kleinbildfilm und schickte ein paar Tage später die Belichtungen per Post. Davon konnte man dann wieder im Großlabor kostengünstige Prints anfertigen, die farblich dem durchaus ähnlich waren, was man auf dem Monitor gesehen hatte. Farbmanagement, das den Namen verdient hätte, gab es noch nicht.

Bis der digitale Ausdruck es ernsthaft mit dem fotografischen Abzug aufnehmen konnte, sollten noch einmal rund zehn Jahre ins Land streichen. Noch in einer der ersten DOCMA-Ausgaben im Jahr 2003 brachten wir einen Test über die Haltbarkeit von Tintendruckern - mit beschämendem Ergebnis. Damals sah der Druck selbst zwar schon wie ein echtes Foto aus, doch verblichen die Farben binnen Wochen. Heute halten sie ein Leben lang, ein Ausdruck ist angeblich so gut wie ein hochwertiger Abzug auf Fotopapier. Ob das wirklich stimmt, werden unsere Enkel beurteilen müssen.

Der Unterschied zum Abzug besteht für den einstmaligen Laborwerker nun darin, dass man mit einem eigenen Tintenstrahldrucker im Prinzip Ausdrücke herstellen kann, die wirklich zu 100 % den eigenen Vorstellungen entsprechen. Dafür tragen neben bis zu zwölf Tinten auch die Verbreitung von Farbmessgeräten Sorge und nicht zuletzt unsere über die Jahre erworbene Photoshop-Kompetenz. Ohne dieses Zusammenspiel nützt auch der beste Drucker wenig. Wenn jemand sein Gerät beherrscht, braucht er nicht das allerneueste Modell, um hervorragende Ergebnisse zu Papier zu bringen. Wer dagegen neu einsteigt, muss viel Zeit und Material einsetzen, bis er wirklich kontrollieren kann, was herauskommt. Aber das ist nichts Neues, das kennen wir schon aus dem Labor. Nur war damals alles viel teurer, zeitintensiver

und weniger exakt zu steuern. Wer sich dem Kampf mit dem Drucker nicht stellen will, geht besser ins Großlabor. Die kleinen Fachlabore gibt es kaum noch. Dank Farbmanagement und Sichtkontrolle am Monitor bekommt man hier auch sehr gute Qualität. Sollte man zumindest meinen. Kürzlich orderte ich ein paar große Prints in einem Fotolabor, weil es günstiger war, als die Bilder selbst zu drucken. Ich fragte ganz naiv, mit welchen Farbprofilen sie dort arbeiten, und bekam eine interessante Antwort: Wenn ich auf farbverbindliche Ergebnisse Wert legte, also Daten mit Farbprofil anlieferte, müsste ich den Preis für einen Fachabzug bezahlen - sprich: das zehnfache. Ganz plötzlich wird so das Selberdrucken wieder günstiger. Und im Grunde ist es ja auch viel interessanter.

Munter bleiben!



Kaum zu glauben, dass man für solche Bilder früher Nächte im Labor zugebracht hat.