

30

Photoshop-Praxis für Kreative

DEUTSCHLANDS ERSTES
PHOTOSHOP-MAGAZIN

DOCMA

DOCMA

www.docma.info

5|09

Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbearbeiter

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

Deutschland
9,90 €

Akt- & Beauty-Retusche

Haut & Augen optimieren mit Lightroom (S. 78)

Gänsehaut & Bikinistreifen entfernen (S. 26)

Von der Hausfrau zum Covergirl (S. 44)

Pin-ups, von klassisch ... (S. 14)

... bis modern (S. 30)

Scans mit 64 Bit

Muss das wirklich sein? (S. 38)

Fine-Art

Selber drucken (S. 92)

Drucken lassen (S. 40)

HIGHSPEED-FOTOS
SIMULIEREN

(S. 51)

66

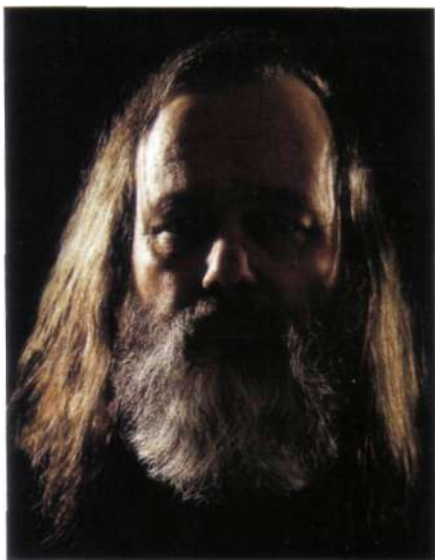
Seiten

WORKSHOPS
TIPPS & TRICKS

66243



Photoshop-Rätsel: Gewinnen Sie ein Wacom Intuos4!



Alles nur Montagen und digitale Fälschungen!

Die Tatsache, dass sich Bilder digital relativ leicht fälschen lassen, erweist sich als unerwartetes Argument zur Abwehr unerwünschter Fotos. Der Mechanismus ist klar: Wenn allerorten Produktpiraten täuschend echt erscheinende Imitate anbieten, traut man irgendwann auch den Originalen nicht mehr, die sich selbst natürlich am ähnlichsten sind. Über nachgemachte Handtaschen, Sonnenbrillen und Parfumflakons stolpert man besonders in Rom an jeder Ecke. Vielleicht hat also ein Spaziergang durch seine Hauptstadt den italienischen Ministerpräsidenten Berlusconi kürzlich auf die Idee gebracht, die kompromittierenden Aufnahmen, die über ihn veröffentlicht wurden, auf diese Weise zu entschärfen.

„Das ist eine morbide, lügenhafte Schmutzkampagne der Auslandspresse gegen meine Person“, erregte sich der Politiker. Die unter anderem in den Zeitungen „Sunday Times“ und „El Pais“ abgedruckten Bilder seien Montagen und Fälschungen. Keine Ahnung, ob ihm selbst dieser Schachzug eingefallen ist oder sachkundigen Beratern - ungeschickt war das jedenfalls nicht. Doch nachdem sogar der Vatikan kritische Worte vernahmen ließ, hat Berlusconi nun einen Rückzieher gemacht und versucht es auf die reuevolle „Asche-auf-mein-Haupt“-Tour. Man darf gespannt sein, wie es weitergeht.

Aber unabhängig vom Ausgang - die Methode ist nicht ungeschickt und wird gewiss Schule machen. Da die digitale Fälschbarkeit von Bildern inzwischen zum Alltagswissen der Medienkonsumenten gehört, ist es eine naheliegende Strategie, Peinliches und Belastendes, das auf Fotos dokumentiert wurde, einfach als „Montage und Fälschung“ abzubügeln. Es ist kaum möglich, die Echtheit eines fotografischen Bildes zu beweisen - dass es als Fälschung nicht erkennbar ist, sagt ja letztlich nichts Verbindliches

über seine Authentizität aus. Vielleicht ist es nur besonders gut gefälscht und entzieht sich den Analyseinstrumenten der Sachverständigen. (Das ist ein schlichtes erkenntnistheoretisches Problem: Während ein einziges Exemplar ausreicht, um zu belegen, dass es irgendetwas gibt, lässt sich umgekehrt nicht beweisen, dass es etwas - Ufos, Gedankenlesen, Götter oder eine Teekanne in der Marsumlaufbahn - nicht gibt.)

Berlusconi's Abwehrstrategie hatte für meine Haltung zu Fälschungen unerwartete Folgen: Kürzlich schrieb ich noch an dieser Stelle, dass ich mir keine Situation vorstellen kann, in der das Fälschen von Bildern ethisch oder politisch legitim sein könnte. Das war ein zentraler Grund für die Zusammenarbeit mit dem Bundeskriminalamt beim diesjährigen DOCMA Award, obwohl diese Behörde etliche Maßnahmen zu verantworten hat, die rechtsstaatlich bedenklich sind und gerade von Journalisten eine eher kritische Distanz erwarten lassen sollten.

Ich stehe zwar grundsätzlich weiterhin zu der Zusammenarbeit bei unserem Fälschungswettbewerb. Aber Berlusconi hat erhebliche Zweifel in mir geweckt, ob Bilderfälschen tatsächlich immer verwerflich ist. Mafia-Boss Al Capone ist seinerzeit ja auch nicht wegen seiner - nicht nachweisbaren - Morde und Schwerverbrechen verurteilt worden, sondern wegen Steuervergehen. Ein machtbessener Politiker gestaltet, biegt und beugt Recht und Gesetz nach persönlichem Interesse und beherrscht gleichzeitig die Massenmedien seines Landes, die Unangenehmes verschweigen und nicht länger zu Verbergendes aus passender Perspektive darstellen. Er war seit 1978 Mitglied der Geheimloge P2, die die gewählte italienische Regierung stürzen wollte, was etwa so ist, als hätte sich ein RAF-Mitglied bis zum Sessel des Bundeskanzlers hochgetrickst.

Wäre es ethisch und politisch verwerflich, ihn über etwas stolpern zu lassen, das nur mittels eines Fakes sichtbar gemacht werden kann? Nicht ganz in der Tradition von John Heartfield und seinen Anti-Nazi-Fotomontagen, das ginge schon einen Schritt weiter. (Was natürlich nicht heißen soll, dass ich Berlusconi's Fälschungsvorwürfe teilte.)

Wie beruhigend, dass es derlei in unserer gefestigten Demokratie nicht geben kann! Jedenfalls, wenn man mal die Tatsache ausblendet, dass kürzlich fast 60.000 Konten von BAföG- und Hartz IV-Beziehern überprüft wurden, während gleichzeitig die „Frankfurter Rundschau“ über Gefälligkeitsgutachten eines Psychiaters für die Finanzverwaltung berichtete, in denen er ein Team zu erfolgreicher Steuerprüfer als Querulanten und psychisch Kranke dienstunfähig erklärt hatte. Die hatten dem Staat bei Banken und Großverdienern Hunderte Millionen an Nachzahlungen eingetrieben, waren aber womöglich zu der Zeit, als es um schwarze Konten der Hessen-CDU ging, zu neugierig und effektiv. Was passt da besser: „Bananenrepublik“ oder der alte DDR-Slogan „Von der Sowjetunion lernen heißt siegen lernen“? Ich warte noch immer auf den empörten Aufschrei von Medien und Öffentlichkeit.

Was unseren Fälschungswettbewerb betrifft, so gibt es zu dem Zeitpunkt, an dem ich dies schreibe, nichts Neues. Täglich bringt der Briefträger viele Umschläge, im September trifft sich die Jury. Aber um die Spannung zu erhalten, werden wir die Preisträger erst Anfang nächsten Jahres verraten, wenn im Frankfurter Museum für Kommunikation die Ausstellung beginnt. Kurz zuvor trifft sich die Expertenrunde zur Fälschungsanalyse. Dann werde ich wohl damit herausrücken müssen, dass es manchmal vielleicht doch gerechtfertigte Fälschungen geben könnte.

Joachim
Ausgabe 30 | September 2009

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 14. Oktober 2009



REPORTAGEN

- 14 Retrolook**
Inspiriert von Alberto Vargas und Pin-ups der 50er Jahre, hat Robert Klosko einen Workflow für die Umsetzung solcher Motive erarbeitet.
- 22 Aktworkshop in Zingst**
Normalerweise werden Workshops für Fotografen und Bildbearbeiter streng voneinander getrennt. Wir haben in diesem Jahr beim Fotofestival am Zingster Ostseestrand mit einer Kombination beider Themen experimentiert.
- 30 Hintergrundmontage**
Oft entscheidet sich erst nach der Aufnahme, vor welchem Hintergrund ein Porträt erscheinen soll. An einem Beispiel von Peter Licht lernen Sie, wie aus einem zu Hause aufgenommenem Bild eine Inszenierung wird, die aussieht, als wäre Sie unter professionellen Bedingungen im Studio entstanden.

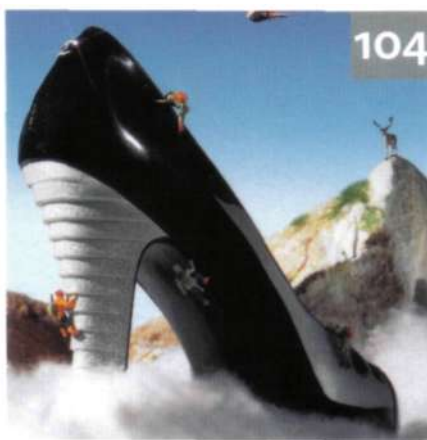
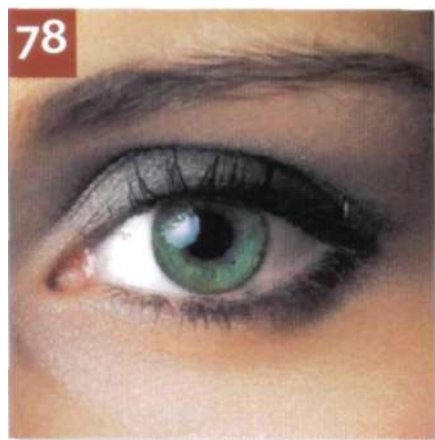
- 34 Dark Silence**
Manche lieben Fantasy-Montagen, andere können damit wenig anfangen. Wir stellen Ihnen die junge Künstlerin Malika Winterling vor, die sich intensiv damit befasst.
- 38 Wer braucht 64-Bit-Scans?**
Die Scansoftware Silverfast aus dem Hause LaserSoft bietet in der neuesten Version die Möglichkeit, Vorlagen mit 64-Bit einzulesen. Wer solche Datenmengen braucht, hat Christoph Künne im Gespräch mit Karl-Heinz Zahorsky, dem Inhaber von Lasersoft, erfahren.
- 40 Für die Wand**
Eigene Fotos groß und auf verschiedenste Materialien zu drucken, liegt derzeit im Trend. Worauf man dabei achten sollte, erklärt Christoph Künne.
- 42 Bildkritik**
Kaum zu glauben, dass die attraktiven Porträts, die uns derzeit von Wahlplakaten entgegenlächeln, dieselben Politiker zeigen, die wir aus der Tagesschau kennen.

WORKSHOPS

- 44 Vom Model zum Covergirl**
Mit Photoshop kann man aus dem hübschen Mädchen von nebenan ein aufregendes Cover-Model machen. Wir fragen uns, was gegen eine solche Idealisierung spricht - aber auch, in welcher kunstgeschichtlichen Tradition sie steht.
- 51 Highspeed für Arme**
Um eine Highspeed-Aufnahme zu realisieren, müssten Sie tief in die Tasche greifen. Wie man ein solches Motiv auch mit Photoshop überzeugend in Szene setzt, zeigt Uli Staiger.
- 56 Hobbythek**
Mit einem Fotobuch präsentieren Sie die schönsten Stücke Ihrer Sammlung auf reizvolle Art und Weise. Wir zeigen, wie Sie sich ein Hobby-Bilderbuch machen.
- 60 Tipps & Tricks für digitale Fotos**
Maike Jarsetz über: Farbkorrektur, Haut nachpudern, Abwedeln, Umfärben per Pinsel, Lichter neutralisieren und Tiefenschärfe erweitern.



Die Materialien zum Heft finden Sie unter
www.docma.info/6094.html



- 66 Docs Photoshop-Sprechstunde**
Antworten auf Leserfragen über: Lichtstrahlen, Prägeeffekte, Sättigung reduzieren, transparente Objekte und Tiefenschärfemaske.

- 70 Ritter in 3D**
Uli Staiger begab sich mit Markus Junker auf einen Ausflug ins Mittelalter zu dreidimensionalen Rittern.

- 76 Tipps & Tricks für Cinema 4D**
Wie modelliert man in Cinema 4D eine funktionierende Lupe? Was ist „Diffuse Abnahme“ und wie kontrolliert man sie? Wozu nutzt man eigentlich den Spline-Shader?

- 78 Lightroom Tipps & Tricks**
Scott Kelby über Porträtretusche, Übertragen von Bildänderungen und Duplexbilder.

- 83 GIMP aufmotzen**
Der kostenlose PS-Vetter GIMP ist durchaus nicht zu verachten. Wie weit die Ähnlichkeit der beiden Bildbearbeitungsprogramme gehen kann, wenn man etwas nachhilft, zeigt Karlheinz Günster.

- 84 Photoshop Tipps & Tricks**
Wie Sie mit ein paar Kniffen Ihre Auswahl optimieren oder wieder hervorholen können, wie Sie Rauschen entfernen, Raster hinzufügen oder den Fokus Ihres Bildes verändern und anderes mehr, erfahren Sie von Sven Fischer.

- 90 Muster-Download**
Musterdateien für Photoshop können Sie in Mengen gratis aus dem Web laden. Aber lohnt sich das? Wir sind bei unserer Suche auf wenig Brauchbares gestoßen.

- 92 Fine-Art-Printing**
Wie Sie Ihre Fine-Art-Sammlung optimal zu Papier bringen, verraten Ihnen Jürgen Gulbins und Uwe Steinmüller.

- 97 Text in Tonwerten verstecken**
In Heft 29 hatten wir die Lösung für einen kurzen Schriftzug im Tonwert- oder Gradationskurven-Dialog vorgestellt. DOCMA-Leser Andreas Fischer entdeckte nun eine Lösung, wie man das auch manuell ohne Algorithmen lesbar hinkriegt.

SOFT/HARDWARE

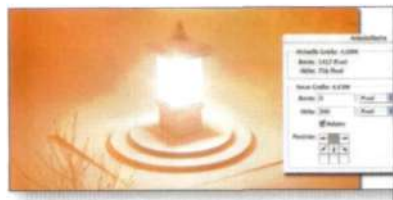
- 100 Test Wacom-Tablett Intuos4**
Mit dem neuen Tablett ist der Stifteinsatz natürlicher und komfortabler geworden.

REDAKTIONELLES

- 08 News**
Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter
- 102 Software-News**
Neue und aktualisierte Software für Bildbearbeiter und Fotografen
- 104 GoSee Agentur-News**
Die Welt der High-End-Bilder - Werbung, Fotografie und Illustration
- 106 Photoshop-Rätsel**
Die Lösung zur Radierung und neues Rätsel: Ausdünnen von Linien.
- 108 Bücher**
Neues aus den Fach- und Fotobuch-Verlagen. Für Sie gelesen, gesichtet und bewertet.



Highlights auf DOCMA.info



Rahmen und beschriften
www.docma.info/6089.html



Kameraadapter für Digiscoping
www.docma.info/6240.html



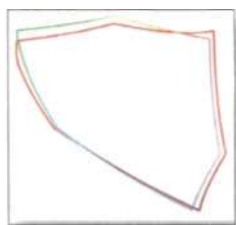
Mehr Dynamik
www.docma.info/6123.html



Die JPEG-Legende
www.docma.info/6173.html



Vintage Photoshop-Brushes
www.docma.info/5798.html



Basics für Monitornutzer
www.docma.info/6203.html

Fundgrube für Pinselspitzen
www.docma.info/6227.html



ß./G. Blitzsoftbox „33“
www.docma.info/6237.html



IMPRESSUM

55\ '6"-4-8657

Redaktion und Gestaltung

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

Einzelheftbestellungen und Abos:

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

Onlineshop unter www.docma.info

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 jTel.: 06407-400777

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

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Philipp Achilles, Andreas Fischer, Sven Fischer(sf),
Jürgen Gulbins, Karlheinz Günster, Jorma Heim, Mai-
ke Jarsetz, Scott Kelby, Matthias Lemcke, Eva Ruh-
land, Uli Staiger, Uwe Steinmüller, Malika Winterling

Foto-Credits und Bildmaterial

Gary Alvis, Doc Baumann, deviantart.com, Fineart-
print.de, Sven Fischer, Fotolia, Getty Images, Go-
See, Anke Großklaus, Jürgen Gulbins, Uwe Hahn, Hel-
le, istockphoto, Maike Jarsetz, Scott Kelby, Robert
Klosko, Frank Kuchenmüller, ina Künne, Christoph
Künne, Bernd Lammel, Matthias Leupold, Peter Licht,
Robert Mapplethorpe, Dr. Ruth Marcus, Ralf Mohr,
Birgit Neiser, planetpixelporium.com, Lothar
Reimann, Eva Ruhland, Ulla Scheich, Uli Staiger, Uwe
Steinmüller, Hans Stuhmann, WeldonOwen
PTY Ltd., Malika Winterling

Titelbildmotiv Uli Staiger

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.ossendoth@vva.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 Bildbear-
beitung ist eine unabhängige Zeitschrift und erscheint bei
WA in Essen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bil-
der 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 Genehmi-
gung der Redaktion. Warennamen werden ohne Gewähr-
leistung der freien Verwendbarkeit genutzt. Namentlich
gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Mei-
nung der Redaktion wieder. Gerichtsstand ist Essen.



News

**Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen**

Olympus PEN

Die erste Micro Four Thirds-Kamera von Olympus kombiniert moderne Technologien mit der klassischen Eleganz der analogen Olympus PEN-Serie.

Der Kamera-Hersteller Olympus hat seine erste Micro-Four-Thirds-Kamera vorgestellt: Das Retro-Design der E-P1 erinnert an die vor 50 Jahren eingeführte Halbformat-Kamera von Olympus mit dem Namen PEN. Die digitale PEN-Kamera ist mit einem 12,3-MP-Live-MOS-Sensor, TruePic-V-Bildprozessor, einem Sensor-Shift-Bildstabilisator und einem 3-Zoll-Display ausgestattet. Der neue Bildprozessor soll extrem hohe Verarbeitungsgeschwindigkeiten, Serienbildaufnahmen mit bis zu 3 Bildern/sek sowie eine professionelle Bildqualität mit ISO Werten von 100 bis 6400 garantieren. Zur Ausstattung gehören eine neu entwickelte Menüführung, eine HD-Video-Funktion mit Stereoton, die automatische Identifizierung der häufigsten Aufnahmesituationen, Gesichtserkennung und Schattenaufhellung sowie eine Vielzahl kreativer E-System-Features für künstlerische Bilder. Zusammen mit der Kamera kommen zwei für den Micro-Four-Thirds-Standard konzipierte Wechselobjektive auf den Markt: das M. Zuiko Digital 17 mm 1:2,8 Pancake (34 mm Kleinbildäquivalent) und das M. Zuiko Digital ED 14-42 mm 1:3,5-5,6 (28-84mm Kleinbildäquivalent). Daneben können alle Micro FourThirds-Objektive und mittels Adapter auch alle FourThirds-Objektive verwendet werden. Die E-P1 gibt es in den Farbvarianten Silber und Weiß. Die Preise für ein Kamera-Objektiv-Kit beginnen bei 800 Euro, www.docma.info/6132.html



*EP-1 in Weiß mit 17-mm-Objektiv
und optional erhältlichem Gurt.*

@ weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info

Rahmensystem für Fine-Art-Drucke

Wer seinen Druck auf Fine-Art-Canvas perfekt präsentieren will, kommt um ein Rahmenstudio kaum herum. Das will Hahnemühle mit dem Gallery Wrap, einem Keilrahmen-Bausatz, ändern. Dank unterschiedlicher Tiefe und Länge der Rahmenleisten soll sich Gallery Wrap für nahezu jedes Bildformat eignen. Das System besteht aus selbstklebenden Rahmenleisten, Winklelementen zum Zusammenbauen und Stützleisten. Es wird in zwei Versionen angeboten, die sich vor allem in der Tiefe der Rahmenleisten unterscheiden.

www.docma.info/6025.html



Firmware-Updates

Auf vielfachen Kundenwunsch hat sich Canon zu einer Erweiterung der Videofunktion für die EOS 5D Mark II entschlossen. Die Firmware-Version 1.1.0 erlaubt den Anwendern eine manuelle Belichtungssteuerung bei der Videoaufzeichnung und macht die Kamera für das Filmen interessanter, www.docma.info/6066.html

Mit zwei Firmware-Updates in kurzem Abstand rückt Sigma Fehlfunktionen der DP2 zu Leibe und optimiert die Funktion des Autofokus. Darüber hinaus ist die Wahl der Vergrößerungsfunktion auf dem Display jetzt mit einem einmaligen Druck auf den OK-Button möglich, sofern mit manueller Scharfstellung gearbeitet wird, www.docma.info/6079.html | www.docma.info/6179.htm



Horizonte 2009

Mit der zweiten Auflage des Fotofestivals "Horizonte" in Zingst hat das schöne Städtchen an der Ostsee sich nachhaltig unter den führenden deutschen Veranstaltungen dieser Art etabliert. Die Dokumentation der Größe und Schönheit der Welt, aber auch die Erkenntnis der Bedrohung, verbunden mit der Mahnung zur Neuorientierung, waren die beherrschenden Themen. Neben Bildern großer Fotografen, wie denen des Schirmherrns der Veranstaltung, dem MAGNUM-Fotografen Thomas Hoepker, fand sich in den 22 Ausstellungen ein breit gefächertes Programm. Bekannte und unbekannte Fotografen aus ganz Europa und dem diesjährigen Gastland Russland luden zur Auseinandersetzung mit ihren Blickwinkeln ein. Besondere Aufmerksamkeit verdiente die von Klaus Tiedge kuratierte Ausstellung „Sehnsucht nach Meer“, in der freie Arbeiten von BFF-Mitgliedern präsentiert wurden, die jenseits zielorientierter Auftragsarbeit aus persönlichen, künstlerischen Ambitionen heraus entstanden sind. Junge Kunst- und Kulturvermittler der Universität Hildesheim erarbeiteten unter Leitung von Professor Klaus Dierßen zum Horizonte-Festival ein Vermittlungsprogramm. Die Studenten luden die Festivalbesucher zu zielgruppenorientierten Führungen, Gesprächen und Diskussionen ein. Durch die Beschäftigung mit den Arbeiten gelang es ihnen, bei den geführten Besuchen einen Auseinandersetzungsprozess anzustoßen, der bei reiner Bildbetrachtung kaum hätte stattfinden können. Einen weiteren Schwerpunkt bildeten Workshops, Vorträge und Gesprächsrunden. Die Workshops öffneten die Augen für sichtbar bessere Bilder. Vorträge und Gesprächsrunden boten Raum für Diskussionen. Renommiertere Fotografen wie Thomas Hoepker, Walter Schels, Heinz Teufel und die Referenten des DOCMA-Teams vermittelten Wissen und Fertigkeiten auf höchstem Niveau. Mehr dazu ab Seite 22 und auf www.zingst.de.

24-Zoll-Bildschirm von Nee

Nee Display Solutions hat den im Januar eingeführten LCD2490WUXi modifiziert und bietet das überarbeitete Gerät als LCD2490WUX² an. Der Hersteller empfiehlt den Monitor für Bild-/Videobearbeitung, Grafik und DTP. Laut Nee wurde der Schwarzwert verbessert und das Kontrastverhältnis von 800:1 auf 1 000:1 erhöht. Gleichzeitig konnte die Leistungsaufnahme von 83 Watt im Betrieb auf 75 Watt beziehungsweise 38 Watt im Eco Mode gesenkt werden. Der neue Monitor ist zusätzlich zur schwarzen Ausführung mit hellgrauem Gehäuse und silbernem Frontrahmen erhältlich. Der Preis für das Display beläuft sich auf 800 Euro, www.docma.info/6134.html



FREELOADS

KOSTENLOSES MATERIAL FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



DESIGN MAGAZIN Ausgabe 1
Design made in Germany
www.design-magazine.de



C-HEADS MAGAZINE Issue16
www.c-heads.com



BRUSHEEZY
Stupid Name. Cool Brushes!
www.brusheezy.com

VERANSTALTUNGSTIPP

Vom 18. bis 20. September 2009 findet in Husum das 3. Foto-Festival am Nationalpark Wattenmeer statt. Das Festival steht unter dem Motto „Welterbe- Natur vom Feinsten“ und bietet Naturfotografen, Naturbeobachtern und Liebhabern anspruchsvoller Naturbilder Vorträge, Workshops, Exkursionen und eine Produktausstellung der Fotoindustrie mit Schwerpunkt Naturfotografie sowie die Möglichkeit, sich an einem neuen Foto-Wettbewerb zu beteiligen. www.foto-festival-nationalpark-wattenmeer.de

Nissin Systemblitz

Der Blitzgerätehersteller Nissin bietet mit dem Speedlite Di866 ein vielseitiges und leistungsfähiges Aufsteck-Blitzgerät für Canon- und Nikon-DSLR-Kameras an, das auch professionellen Ansprüchen genügen soll. Es verfügt über eine Leitzahl von 60, einen Zweitreflektor und ein Farbdisplay. Sein großer Zoomreflektor ist um 90 Grad nach oben und links sowie um 180 Grad nach rechts beziehungsweise hinten schwenkbar. Die Steuerung der Blitzenergie erfolgt wahlweise in fünf verschiedenen Modi. Zum Blitzen mit zwei oder mehr Blitzgeräten kann das Speedlite Di866 als Master an der Kamera oder als gesteuerter Servoblitz eingesetzt werden. Ein Burst-Modus HS (High Speed) ermöglicht Blitzaufnahmen mit Verschlusszeiten kürzer als 1/250 Sekunde mit Schlitzverschlusskameras. Auch Blitz-Bracketing ist für schwierig zu beurteilende Blitzbeleuchtungssituationen möglich. Für Aufnahmen im Hochfor-



mat bietet das Blitzgerät einen besonderen Komfort: Das quadratische Farbdisplay wird bei um 90 Grad nach links oder rechts gekippter Kamera automatisch von einem Lagesensor gesteuert aufgerichtet. Das Speedlite Di866 kostet 280 Euro, www.docma.info/6186.html

Flash2Softbox

Flash2Softbox erweitert mobile Systemblitze um die Gestaltungsmöglichkeiten von Studioliicht. Grundlage des Systems ist ein Adapter, der die Kombination von Studioliichtformern mit handelsüblichen Blitzgeräten gestattet. Statt die Blitze wie gewohnt über den Standard-Mittenkontakt-Blitzschuh aufzusetzen, schiebt man sie nun in den Blitzschuh des Adapters, steckt den Blitzkopf durch einen Stahlring mit 89 Millimeter Durchmesser und befestigt auf der anderen Seite wahlweise Abschirmklappen, einen Beauty-Dish, eine Softbox oder einen Spotlichtvorsatz. Das Ergebnis ist eine ultramobile Blitzanlage, die unabhängig vom Stromnetz funktioniert. Je nachdem, welche Kamera, welches Blitzgerät und welche Blitzansteuerung eingesetzt wird, stehen TTL-Steuerung, Stroboskopblitze, Verschluss auf den zweiten Vorhang und Kurzzeitsynchronisation zur Verfügung. Für die ersten Schritte in Richtung Studiofotografie und für Fotografen, die unterwegs bessere Ergebnisse mit ihren Blitzlampen erzielen möchten, ist dies eine interessante Lösung. Nachteilig für manchen Einsatzzweck ist die Entkopplung von Blitz und Kamera. Der Flash2Softbox-Adapter wird wahlweise auf einen Handgriff oder auf ein Blitzstativ geschraubt und per Funk oder Kabelverbindung ausgelöst. Auch würde man sich bei solch einem mobilen Alleskönner eine Verpackung für das Set wünschen, die es leichter macht, alles immer mit dabei zu haben. Das Basis-Set mit drei Vorsätzen kostet rund 180 Euro. Die Elemente können aber auch einzeln erworben werden. Mehr Infos: www.sambesigroup.com



Pentax K7 für Semiprofis

Pentax kündigt mit der K7 eine neue Spiegelreflexkamera mit Magnesiumgehäuse und 14,6-MP-CMOS-Sensor im APS-C-Format an. Sie soll dank Vier-Kanal-Bildverarbeitung eine Bildfolge von 5,2 Aufn./sec schaffen. Der Empfindlichkeitsbereich umfasst ISO 100 bis 6400. Zur Ausstattung gehören ein Shift-Bildstabilisator, ein Ultraschall-System zur Staubbentfernung, ein Prismensucher mit 100% Sichtfeld, ein Klappblitz, ein 3-Zoll-Display mit 921 000 Bildpunkten, Live-View-Funktion und HDR-Automatik. Darüber hinaus bietet die K7 eine HD-Videofunktion und einen HDMI-Anschluss. Als Speichermedien kommen SD- oder SDHC-Karten zum Einsatz. Das Gehäuse ist mit allen K-Bajonett-Objektiven von Pentax kompatibel. Im Kit mit dem neuen DA 18-55 mm WR kostet die K7 1450 Euro, www.docma.info/6057.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

AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

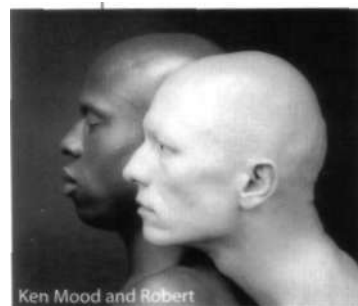
EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



1. AKADEMIE DER KÜNSTE
In Berlin zeigt die Ausstellung
„Übergangsgesellschaft. Porträts
und Szenen 1980-1990“ noch
bis zum 11.10.09 Bilder und
Filmmaterial von Autoren, die in
der DDR lebten und arbeiteten.
www.adk.de



2. KUNSTHALLE HAMMANS
Bis zum 15.09.09 sind in Warn-
gau Bilder von Birgit Neiser aus
der Serie „Spaces“ zu sehen. Öff-
nungszeiten nach Absprache.
art@cornelia-hammans.de
www.photos-unlimited.com



3. KUNSTHALLE WIEN
Eine Geschichte des fotografi-
schen Porträts von den 80er
Jahren bis heute will die Kunst-
halle Wien mit der Ausstellung
„Das Porträt. Fotografie als Büh-
ne“ noch bis 18.10.09 erzäh-
len. Vor allem Innovationen der
jüngsten Fotogeschichte werden
dabei in den Mittelpunkt gerückt.
www.kunsthallewien.at

NEUE VIDEOWORKSHOPS

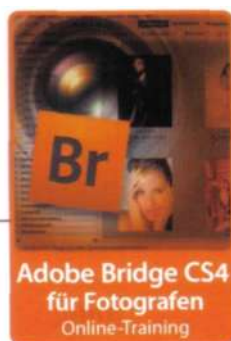
PHOTOSHOP-KNOWHOW FÜR OHR UND AUGE
MIT 20% RABATT



Miss Beauty
Anspruchsvolle Porträtretusche
Online-Training

1. MISS BEAUTY **Porträt-Retusche**

In diesem Online-Training zeigt
Calvin Hollywood, wie man eine
klassische Schönheits-Retusche
von A-Z durchführt und entwi-
ckelt einen effizienten Work-
flow von der Bildanalyse und der
Raw-Entwicklung bis zum Finish.



2. ADOBE BRIDGE CS4 **Bildorganisation und Workflow**

Bridge ist nicht nur Anhängsel
von Photoshop, sondern ein ei-
genständiges Programm zur
Bildorganisation. Maike Jarsetz
zeigt Ihnen, was es leisten kann.



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



Reinhard Eisele
Reisefotografie
Praxiswissen eines weit
gereisten Profis
2009, 160 Seiten
komplett in Farbe
Festeinband
€ 32,00 (D)
ISBN 978-3-89864-585-0



Corry DeLaan
**Auf der Suche nach
dem Licht**
Stimmung fotografisch
einfangen
2009, 208 Seiten
komplett in Farbe
Festeinband
€ 39,00 (D)
ISBN 978-3-89864-565-2



Eib Eibelshäuser
**Fotografische
Lichtgestaltung**
Bessere Fotos durch
gekonnte Lichtführung
2009, 270 Seiten
komplett in Farbe
Festeinband
€ 36,00 (D)
ISBN 978-3-89864-490-7



Darrell Young
**Das Nikonians-
Handbuch zur Nikon
D300**
2009, 256 Seiten
komplett in Farbe
Broschur
€ 32,00 (D)
ISBN 978-3-89864-622-2



Darrell Young, James
Johnson
**Das Nikonians-
Handbuch zur Nikon
D700**
2009, 272 Seiten
komplett in Farbe
Broschur
€ 32,00 (D)
ISBN 978-3-89864-625-3



Mike Hagen
**Professionell blitzen
mit dem Nikon Creative
Lighting System**
2009, 302 Seiten
komplett in Farbe
Broschur
€ 39,00 (D)
ISBN 978-3-89864-618-5



dpunkt.verlag

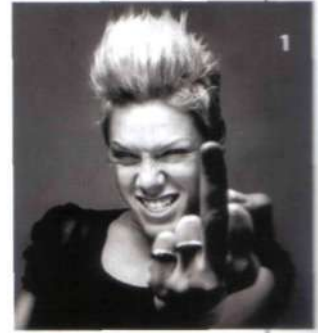
Ringstraße 19 B · D-69115 Heidelberg
fon: 0 62 21 / 14 83 40 · fax: 14 83 99
e-mail: bestellung@dpunkt.de
www.dpunkt.de/fotografie

Web KLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



2



1



3



7



8

FOTOGRAFEN

1. MARCO GROB, SCHWEIZ
www.marcogrob.com

2. JEFF MOORE, NEW YORK
www.jeffmoorephoto.com

3. PETER VAN STRALEN, NIEDERLANDE
www.petervanstralen.nl

4. IVO MAYR, AACHEN
www.ivomayr.com

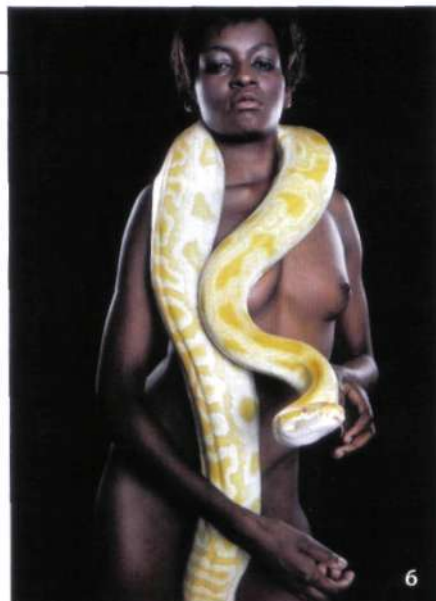
5. ROBERT BUELTEMAN, MONTARA/USA-
www.buelteman.com

6. KLAUS WESTERMANN, HAMBURG
www.klauswestermann.de

DESIGNER

7. JONAS VALTYSSON, ISLAND
www.jonasval.com

8. ARS THANEA (AGENTUR), WARSCHAU
www.arsthanea.com



6



4



5



Robert Klosko

Grafik-
Allrounder
aus München.

Seit einigen Jahren als selbstständiger
Webdesigner und Layouter erfolgreich,
entdeckte er seine Leidenschaft für
Fotografie und Bildbearbeitung.

Mehr Infos: www.klosko.de





RETROLOOK

Inspiziert vom Zeichner Alberto Vargas und den Pin-ups der 50er Jahre, hat Robert Klosko einen Photoshop-Workflow für die Umsetzung solcher Motive erarbeitet. | Christoph Künne

Robert Klosko ist ein Vollblut-Kreativer. Einer, der schon von Kindesbeinen an im Labor stand und heute sein Geld als Inhaber einer Werbeagentur verdient. Nachdem er sein Kunststudium im Polen abgebrochen hatte, um nach Deutschland zu emigrieren, absolvierte er hier eine Ausbildung zum Grafikdesigner und arbeitete als Grafiker und Art-Direktor bei verschiedenen Münchner Werbeagenturen.

Seine Liebe zur Fotografie flammte wieder auf, als er in der Funktion des Art-Direktors auf Kundenseite häufig an Fotoshootings teilnahm. Hier konnte er sein inzwischen angestaubtes Vorwissen, quasi nebenbei und aus erster Hand, beim Blick über die Schulter der Großen ihrer Branche aufstocken.

Obwohl durch die tägliche Grafikerarbeit mit den Kreativprogrammen bestens vertraut, entdeckte er Photoshop für sich erst relativ spät. Bis Ende der 90er waren die verfügbaren Computersysteme noch nicht unbedingt dazu ausgelegt, große Druckdateien in Echtzeit zu verarbeiten, und die damit verbundene Wartezeit bremste Kloskos Begeisterung. So lange jedenfalls, bis er sich eine digitale Spiegelreflexkamera anschaffte und nicht mehr auf hochauflösend gescannte Fotos zurückgreifen musste. Mit dem neuentdeckten Spaß an der Fotografie gingen weitere Entwicklungen ein-

her: Klosko erwarb eine Blitzanlage, belegte Kurse zum Thema Modelfotografie und engagierte sich in der Fotocommunity. Dort erhielt er viel Feedback zu seinen Arbeiten, was ihn nicht nur anspornte, sondern ihm auch zu einer großen Zahl an Angeboten von Models verhalf, die sich nach dem TFP-Modell (Time for Print) in seinem Stil fotografieren lassen wollten.

Unter den Bewerbungen entdeckte Klosko auch Sophie, das hier gezeigte Model, und hatte sofort eine Bildserie vor Augen, deren Grundidee ihn schon lange faszinierte: Er wollte die Pin-up-Illustrationen des peruanischen Künstlers Alberto Vargas aus den 50er Jahren als Fotografien neu interpretieren.

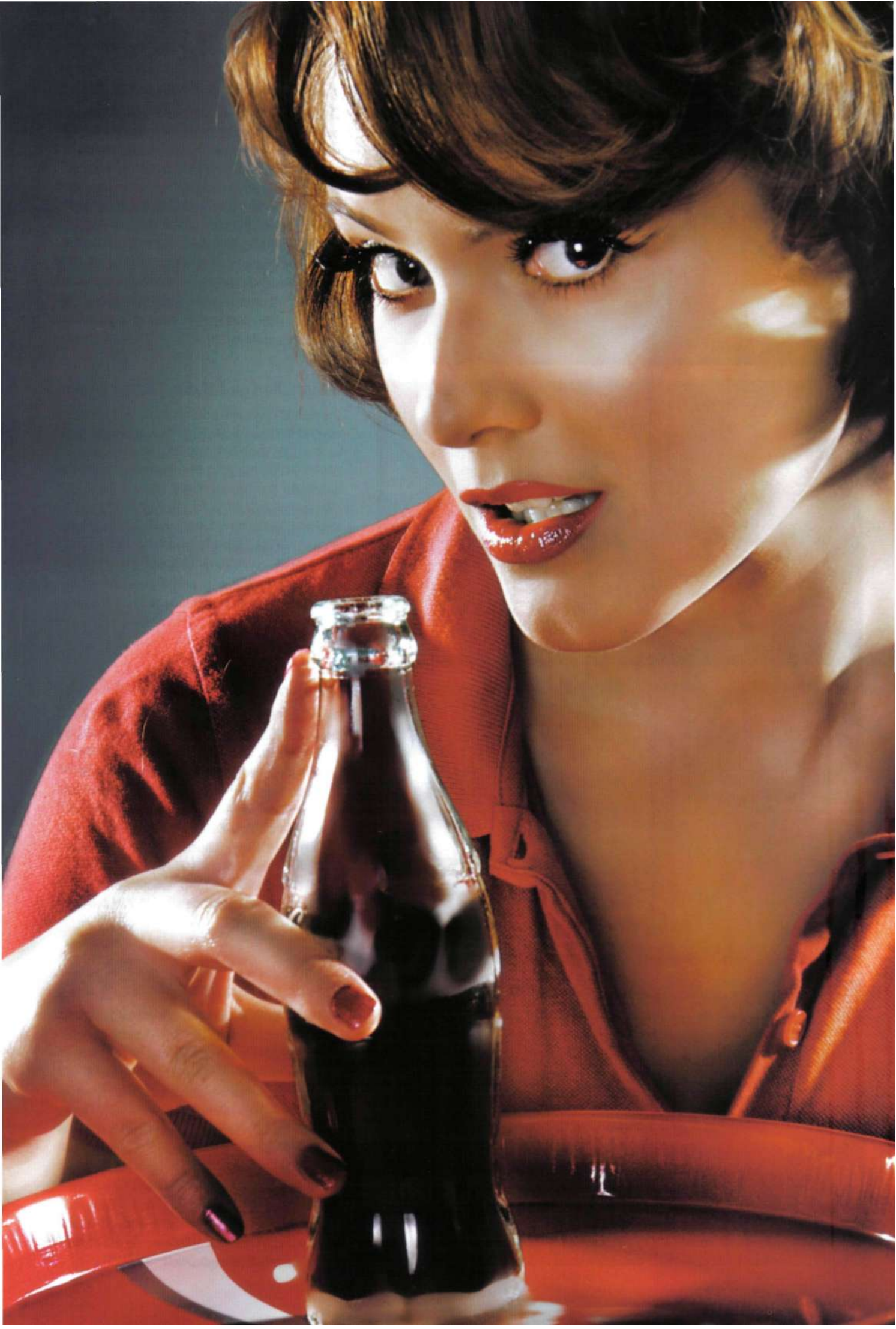
Sophie passte sowohl mit ihrer üppigen Figur wie auch mit ihren weich-rundlichen Gesichtszügen perfekt zu den Schönheitsidealen der damaligen Zeit. Es fehlten nur noch die richtigen Accessoires, um die Inszenierung zu per-

fektionieren. Das Model selbst verfügte über einige Kleidungs- und Schmuckstücke, die sich für das Vorhaben eigneten. Den Rest steuerte ein Freund Kloskos bei. Dieser widmet sich seit 20 Jahren dem Sammeln von allem, was aus den 50er Jahren übrig geblieben ist. Er stellte einen zeitgenössischen Nierentisch, einen Plattenspieler, ein Transistorradio, einen Sonnenschirm und ein Kaffeeservice zur Verfügung. Alles Dinge, die damals sowohl für Luxus als auch für das Moderne schlechthin standen.

Für die Aufnahmen musste Klosko nur noch seine Lampen seitlich neben dem Model aufstellen, um damit die Konturen plastischer herauszuarbeiten, und es konnte losgehen. Was mit so einem Bild nach der Aufnahme in Photoshop gemacht werden muss, damit dieser typische halbgrafische Pin-up-Look entsteht, erklärt Robert Klosko auf den folgenden Seiten in eigenen Worten.



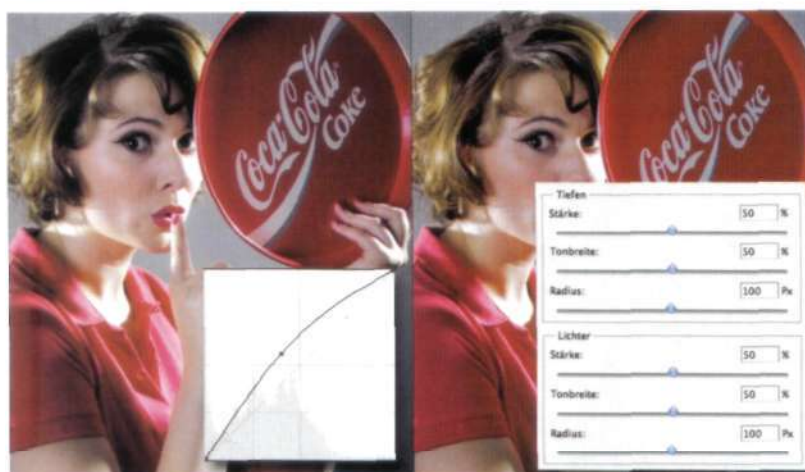
Fotos: Robert Klosko





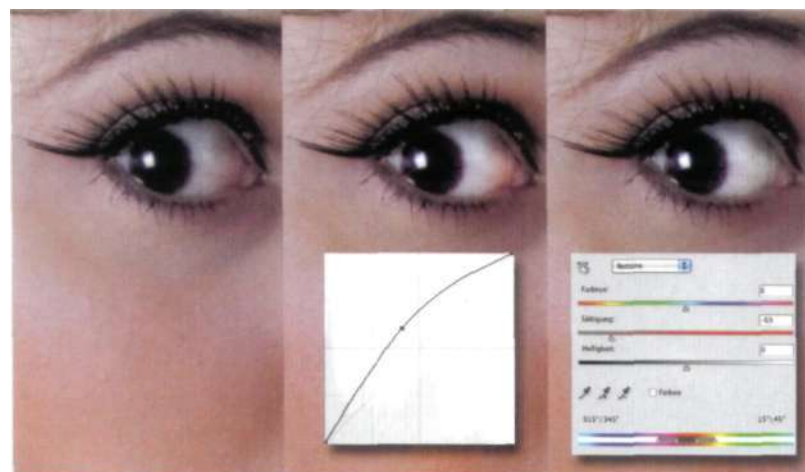
1 Ausgangsbild & kleine Korrekturen

Das Ausgangsbild entstand im Studio vor einem grauen Hintergrund. Ausgeleuchtet habe ich die Szene mit zwei Blitzlampen. Eine steht rechts schräg hinter dem Model und erzeugt so ein künstliches Gegenlicht. Der Vordergrund ist mit einer zweiten Lampe beleuchtet, die links neben Sophie steht und vornehmlich die Haare aufhellt. Das Gesicht erscheint fast im Halbdunkel, es ist aber dennoch gut durchgezeichnet. Der erste Korrekturgang in Photoshop mit dem Reparaturpinsel betrifft nur Details, wie hier eine paar Haare neben dem Auge oder kleine Hautunebenheiten.



2 Aufhellen und Tiefen/Lichter

Die Aufhellung der Frontansicht nehme ich mit einer Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurven“ vor. Da sie aber nur punktuell wirken soll, blende ich sie zunächst mit einer schwarzen Ebenenmaske aus und trage danach die Aufhellung mit weißer Malfarbe auf die Ebenenmaske auf. Anschließend fasse ich die bisher entstandenen Ebenen mit dem Kürzel „Strg-/Befehl-Alt-Shift+E“ auf einer neuen Ebene zusammen. Diese Ebene bearbeite ich mit dem Dialog „Tiefen/Lichter“ bis ich die wichtigsten Schattendetails klar erkennen kann.



3 Augen

Damit die Aufmerksamkeit des Betrachters von den Augen der Frau auf dem Bild gefangen wird, müssen die Augäpfel aufgehellt werden. Ich arbeite hier wieder mit einer Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurven“ und einer Ebenenmaske, mit der die Auswirkungen auf das Auge beschränkt bleiben. Durch die Aufhellung verstärken sich allerdings auch die roten Äderchen in den Augen. Eine weitere Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“ schafft Abhilfe, wenn man hier die Rottöne auswählt und deren Sättigung reduziert.



4 Staub und Kratzer

Um eine Elfenbein-Hautstruktur wie in den Grafiken von Alberto Vargas aus dem Foto herauszuarbeiten, fassen Sie die bisher entstandenen Ebenen erneut auf einer neuen Ebene zusammen. Diese Ebenen duplizieren Sie und blenden das oben liegende Duplikat zunächst aus. Auf die aktive untere Ebene wenden Sie den Rauschfilter „Staub und Kratzer“ an. Experimentieren Sie mit den Einstellungen. Bei diesem 8 Megapixel großen Bild war ein Radius von 20 Pixel am Werk. Der Schwellenwert blieb auf null. Wichtig ist, dass am Ende die Haut zu einer weichen Farbfläche wird, ohne Kanten und Details. Danach aktivieren sie das bisher ausgeblendete Ebenenduplikat.

5 Konturenrückgewinnung

Um klarere Kanten zur Begrenzung der Übergänge zwischen Haut, Hemd und Haar zu erhalten, wenden Sie auf die nun wieder eingblendete Ebene den „Hochpassfilter“ mit einem Radius von etwa sechs Pixel an und setzen den Verrechnungsmodus auf „Ineinanderkopieren“. Reduzieren Sie beide Ebenen auf eine, legen Sie eine schwarze Ebenenmaske an und tragen Sie nun die weiche Haut mit dem Pinsel auf. Sie sollten dabei sehr konzentriert mit geringer Deckkraft und großer Präzision vorgehen, da ein Großteil der späteren Bildwirkung von der überzeugenden Elfenbeinhaut abhängt.



6 Helligkeit & Kontraste

Zur weiteren Steigerung der Bildwirkung habe ich beschlossen, die Lichter und Schatten stärker auszuarbeiten. Auch hier bediene ich mich wieder der Gradationskurven. Ich erzeuge zunächst eine Einstellungsebene zur Aufhellung und trage sie auf den hellen Bildbereichen auf, die noch heller wirken sollen. Danach lege ich eine zweite, abdunkelnde Gradationskurve an, mit der ich die noch zu hellen Schattenbereiche verstärke.



7 Stoffstrukturen

Die Wirkung des Bildes hängt am Ende an der Mischung aus Malerei-Anteilen und fotografischem Realismus. Für den malerischen Aspekt haben wir inzwischen genug getan, wenden wir uns also dem Fotorealismus zu. Der lebt in der Hauptsache von der übergenauen Wiedergabe von Details. In unserem Bild eignet sich das Polohemd des Modells ideal für eine Strukturverstärkung. Ich nutze dazu den Filter „Unschärf maskieren“ mit extremen Werten und trage das Ergebnis anschließend per Ebenenmaske auf.



8 Blauer Hintergrund

Zum Abschluss soll der graue Fotohintergrund durch einen blauen ersetzt werden, der den dominanten Rotton vom Hemd und Tablett gut kontrastiert. Ich habe hier einfach eine leuchtend blaue Pixelebene angelegt und das Model mit einer Ebenenmaske überlagert. Weil mir das insgesamt noch zu klinisch wirkte, habe ich die blaue Ebene samt Ebenenmaske dupliziert, den Ebeneninhalt gelöscht und dann mit schwarzer Malfarbe die Ecken vignettiert.



GLAMOUR-TRICKS

Soll ein Bild auf den Betrachter glamourös wirken, gilt es alle zur Verfügung stehenden Kunstgriffe einzusetzen, damit die abgebildeten Menschen und Objekte in ihrer Wirkung übersteigert werden. Wie kleine Eingriffe Großes bewirken, verrät **Robert Klosko**.



Lichtprojektionen

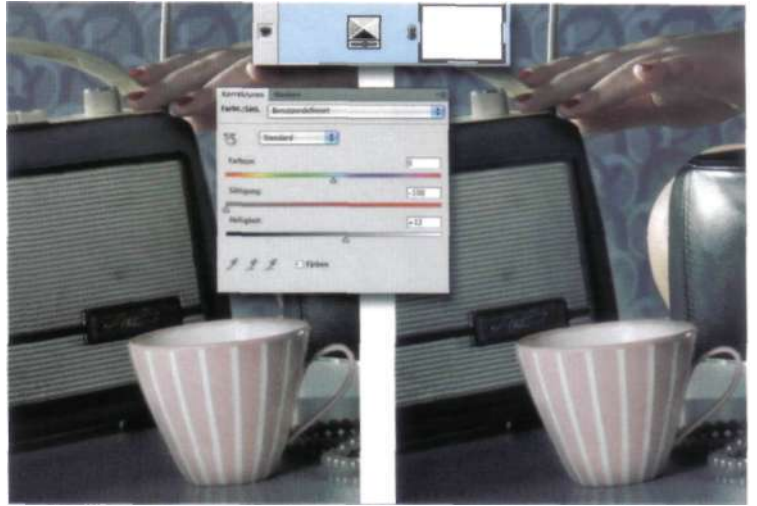
Wer im Studio eine Tageslicht-Situation erzeugen will, muss tricksen. Die einfachste Variante besteht darin, einen harten Spot auf den Hintergrund zu setzen, der aussieht als würde er von einer Steh- oder Leselampe erzeugt. In Photoshop ist so ein Stimmungslicht noch leichter und flexibler anzuschalten als in der Realität. Legen Sie eine neue schwarze Ebene an und setzen diese auf den Verrechnungsmodus „Weiches Licht“. Dann tragen Sie die Lichtstrahlen mit dem Pinselwerkzeug und weißer Farbe auf. Am realistischsten wirkt es, wenn Sie von einer Richtung aus kommend mit unterschiedlich starken „Fluss“-Einstellungen und einer großen weichen Pinselspitze arbeiten. So entsteht ein helles Zentrum, das in der Entfernung an Leuchtkraft verliert. Sie können auf diese Weise auch mehrere Lampen simulieren, deren Strahlen einander überlagern. Soll ein Licht härter aufgetragen werden, nutzen Sie den Ebenenmodus "nein-anderkopieren" zur Verrechnung. Wer noch mehr Lichtquellen benötigt, kann auch den Lichteinfall eines Fensters einmalen. Gestalten Sie dazu zunächst mit dem Pinsel, weißer Farbe und gegebenenfalls einem Weichzeichnungsfilter auf einer leeren, neuen Ebene eine Projektion, wie sie zum Beispiel ein Sprossenfenster erzeugen würde. Dann ändern Sie den Verrechnungsmodus auf „Weiches Licht“ und reduzieren die Ebenendeckkraft auf 20-40%. Das Licht scheint nun weich in den Raum hinein. Wenn Sie vermeiden möchten, dass es auch die Objekte im Vordergrund ausleuchtet, legen Sie auf der Fenster-Ebene eine Ebenenmaske an und schließen die Bereiche durch Malen mit schwarzer Farbe auf der Maske aus.



TIPP Wenn Sie eine Ebenenmaske für alle Vordergrundobjekte anlegen und die Ebenenmaske durch einen Klick auf das Verknüpfungssymbol zwischen Ebeneninhalt und Ebenenmaske vom Ebeneninhalt lösen, können Sie das Licht frei und flexibel im Hintergrund über die Wand schieben.

Verfärbungen mildern

Gerade bei so alten Gegenständen wie dem Radio, das fast 50 Jahre auf dem Buckel hat, macht sich die Abnutzung an der Oberfläche deutlich bemerkbar. Ein einfacher Trick besteht bei Abnutzungen wie denen auf der Abdeckplatte des Lautsprechers - darin, kurzerhand eine Einstellungsebene vom-Typ „Farbton/Sättigung“ anzulegen, die Sättigung weit zu reduzieren, bis die dunklen Stellen farblich neutral erscheinen, und gegebenenfalls die Helligkeit etwas anzuheben. Am Ende wird die Korrektur mit einer schwarzen Ebenenmaske ausgeblendet und dann mit dem Pinsel und einer hartkantigen Werkzeugspitze nur auf der Abdeckplatte aufgetragen. So reduzieren Sie die störende Wirkung der Verfärbungen, ohne den Charme der Patina gänzlich wegzuretuschießen.



Glanzlichter

Hartes Licht gekonnt eingesetzt, verleiht einem Bild Präzision und lässt es wertiger erscheinen. Im Studio erzeugt man es mit zusätzlichen Lampen. Mit Photoshop braucht man nur eine weitere Ebene. Grundlage ist eine neue Ebene, die Ihre bis dahin vorgenommenen Korrekturen zusammenfasst. Diese Ebene bearbeiten Sie mit dem „Hochpass“-Filter mit einem Radius von etwa sechs Pixel und wechseln anschließend den Verrechnungsmodus auf „Strahlendes Licht“. Durch diesen Kunstgriff erhalten Sie nur harte Glanzlichter an allen Kontrastkanten. Das ist natürlich zu viel des Guten, weshalb Sie die Ebene nun wieder per Ebenenmaske ausblenden und die harten Lichter nur dort auftragen, wo Sie sie auch wirklich setzen möchten. In diesem Fall etwa auf der Schulter des Models, auf der schwarzen Lederkante, und in ausgewählten Spitzlichtern, um diese Bildbereiche hervorzuheben.

Weiches Bling-Bling

Ursprünglich ist Bling-Bling ein Slangwort für glänzenden und mit Edelsteinen besetzten Schmuck. Heute steht es für eine aggressive, nach bürgerlichen Maßstäben protzige Zurschaustellung von Reichtum. Ein solcher Effekt wird normalerweise mit relativ harten, sternenförmigen Reflexionen aufgetragen, um Bildbereiche, die wie Schmuck reflektieren, zu veredeln. Ein weicherer, subtiler wirkender Effekt, der besser zu dieser Art von Bildstimmung passt, entsteht mit dem Rendering-Filter „Blendeneffekte“. Legen Sie zunächst eine mit schwarzer Farbe gefüllte Pixelebene an. Auf dieser positionieren Sie etwa an der Bildstelle, an der es später leuchten soll, einen Blendenfleck vom Typ „50-300 mm Zoom“ bei einer Helligkeit von ca. 150%. Dann setzen Sie den Ebenenmodus auf „Negativ multiplizieren“ und verschieben die Ebene, bis der Reflex über seinem späteren Bestimmungsort sitzt. Zum Abschluss reduzieren Sie die Deckkraft, bis der Effekt glaubwürdig erscheint, und skalieren den Blendenfleck nach Gusto. Jeder weitere Blendeneffekt muss natürlich auf einer eigenen Ebene liegen.





Foto: Anke Großklauß

AKTWORKSHOP IN ZINGST

Normalerweise werden Workshops für Fotografen und solche für Bildbearbeiter streng voneinander getrennt. Wir haben in diesem Jahr beim Fotofestival am Zingster Ostseestrand mit einer Kombination beider Themen experimentiert. Ein Versuchstagebuch. | **Christoph Künne**

Wer das Umfangreiche Workshop-Programm des diesjährigen Fotofestivals in Zingst studiert hat, fand dort die klassische Aufteilung: Auf der einen Seite gab es Fotoworkshops von Fotografen. Sie glänzten mit großen Namen wie Thomas Hoepker, Walter Schels, Harald Mante oder Fritz Teufel. Dort lernt man, die Welt zu sehen und dann den Moment zu bannen - bisweilen ohne Autofocus und mit analogem Film. Auf der anderen Seite stand die digitale Postproduktions-Fraktion, hier vornehmlich vom DOCMA-Team vertreten. Diese Referenten reden in ihren Seminaren von Workflows, Montagen, Raw-Entwicklung, malerischer Nachbearbeitung oder digitalen Experimenten und gehen fast stillschweigend davon aus, dass anständige Ausgangsbilder bereits fotografiert worden sind.

Die Problemstellung Die Ignoranz der jeweils anderen Seite ist nichts Neues. Eine Zweiteilung der fotografischen Welt gibt es spätestens seit Erfindung des Farbfilms. Früher lag die Trennung zwischen Aufnahme und

Labor, jetzt haben PCs und Fotodrucker das Labor ersetzt. Manche sprechen sogar schon von einer Dreiteilung, weil auch das Drucken sich mehr und mehr zu einer Wissenschaft entwickelt, die der durchschnittliche Bildbearbeiter nur am Rande beherrscht.

In der digitalen Realität - sowohl bei den Professionellen wie auch bei den kreativen Enthusiasten - gibt es die Arbeitsteilung allerdings immer seltener. Man findet sie häufig nur noch bei den Extremen: Bei teuren Werbeproduktionen und bei billigen Knipsereien. Fotografen, die nicht vier- bis fünfstelligen Tagesgagen abrechnen können, müssen ohne digitale Assistenz auskommen - ebenso wie ihre Kollegen im Lager der Amateure. Da hier viele Kompetenzen zusammenkommen, ist die Lernkurve hoch und der Informationsbedarf fast unerschöpflich.

Wie viel digitale Postproduktion am Ende nötig ist, hängt am Einzelnen. Es ist eine Frage der Persönlichkeit und des technischen Know-hows. Einige Fotografen, meist solche, die noch aus der alten Schule stammen,



Foto: Anke Großklauß



Foto: Hans Stuhmann



Foto: Anke Großklauß



arbeiten so perfektioniert, dass sie sich am Rechner auf die Verwaltung der Daten beschränken können, wenn sie die Ausgabe der Bilder an Dienstleister übergeben. Alle anderen müssen mit Photoshop auf Du und Du stehen, um das aufs Bild zu bekommen, was der Kunde oder sie selbst dort sehen wollen. Gerade weil Belichtung und Bearbeitung mehr und mehr zusammenwachsen, ist es nur logisch, Weiterbildungskurse anzubieten, die beide Aspekte gleichwertig abdecken.

Der Versuch Aber funktioniert so etwas überhaupt? Gibt es einen Bedarf für solche Lern-Kombinationen? Wir waren uns nicht sicher und haben die Probe aufs Exempel gemacht: Mit neun Teilnehmern, einem Aktmodel und zwei Seminarleitern. Für den fotografischen Part ließ sich der bekannte Akt-Fotograf Ralf Mohr aus Hannover gewinnen, den Photoshop-Part übernahm der Autor dieser Zeilen.

Da uns für das experimentelle Vorhaben - angesichts der doppelten Informationsmenge - „normale“ Workshopzeiten von 9 bis 16 Uhr zu kurz erschienen, wurden einfach ein paar Stunden angehängt.

Der Workshop begann sonntags morgens um 7 Uhr bei strahlend blauem Himmel, einer Außentemperatur von 12 Grad Celsius und einer kräftigen Brise. Man traf sich im Seminarraum des Vier-Jahreszeiten-Hotels in Zingst. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde waren alle Beteiligten um 8 Uhr pünktlich zur Morgensonne am fast menschenleeren Strand.

Dort begannen die Teilnehmer in kleinen Teams unter Anleitung von Ralf Mohr mit dem Ablichten des tapfer fröstelnden Models Michaela. Damit sich die junge Dame nicht erkältete, erteilte uns die Kurverwaltung die Erlaubnis, einen Wagen mit Sitzheizung auf den Strand zu fahren, in dem sich Michaela zwischenseitlich aufwärmen konnte. Um 10 Uhr war die erste Bildstrecke im Kasten und es ging zum gemeinsamen Frühstück.



Foto: Hans Stuhmann



Das harte Mittagslicht umgingen wir durch erste Aktivitäten am Rechner. Nachdem sich alle mit den grundsätzlichen Arbeitstechniken von Lightroom vertraut gemacht hatten, folgte ein Indoor-Shooting im Saunabereich des Hotels. Jetzt konnte ein Teilnehmer nach dem anderen eigene Bildideen verfolgen und sie mit Mohrs Unterstützung umsetzen.

Wer damit fertig war, bekam ein Photoshop-Coaching für die digitale Bearbeitung - speziell zu seinen Bildern und im Hinblick auf die daran zu optimierenden Elemente. Das Mittagessen wurde auf basisdemokratischen Beschluss hin ausgesetzt, das Abendessen nach hinten verlegt.

Zur dritten und letzten Fotorunde zum Sonnenuntergang brach man am frühen Abend auf. Erst an einen Weiher und danach zum nun wärme- und sonnendurchfluteten Weststrand. Gegen 20 Uhr ließen wir wehmütig die wundervolle Abendstimmung hinter uns, um zu den abschließenden

Auswertungen und Bildbearbeitungen in den Seminarraum zurückzukehren. Die meisten Teilnehmer zogen nach 22 Uhr mit dem Team zur „Abschlussdiskussion“ weiter an die Bar.

Hans Stuhmann, Werbefotograf aus der Schweiz, brachte die Erfahrungen dieses Tages so auf den Punkt: „Dieses Workshop-Konzept ist faszinierend: Professionelles Shooting-Setup und ein bündig anschließendes digitales Entwickeln der Bilder. Nirgends lernt man den Workflow von der Erstellung bis zur Optimierung und der kreativen Gestaltung von Bildern besser. Die Resultate waren großartig.“

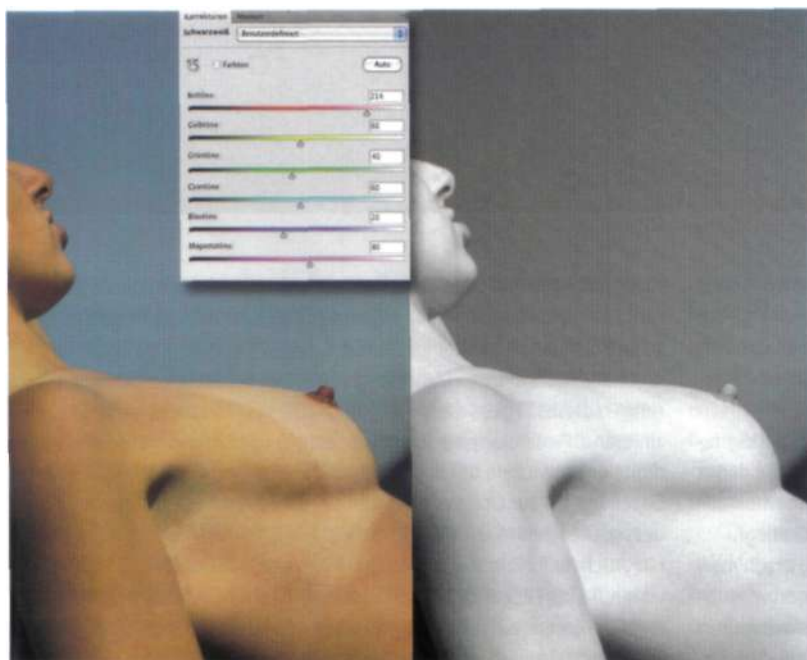
Auch Ralf Mohr war zufrieden. Allerdings, so musste er eingestehen, waren „15 bis 17 Stunden am Stück vielleicht doch ein bisschen zu viel. Das nächste Mal verteilen wir das vielleicht besser auf zwei Tage, aber in jedem Fall kommen wir wieder nach Zingst.“



Foto: Hans Stuhmann

DIE TRICKS DER AKTFOTOGRAFEN

Einige der spannendsten Bearbeitungstechniken aus dem Zingster Aktworkshop finden Sie auf den folgenden Seiten. | **Christoph Künne**



Bikiniastreifen

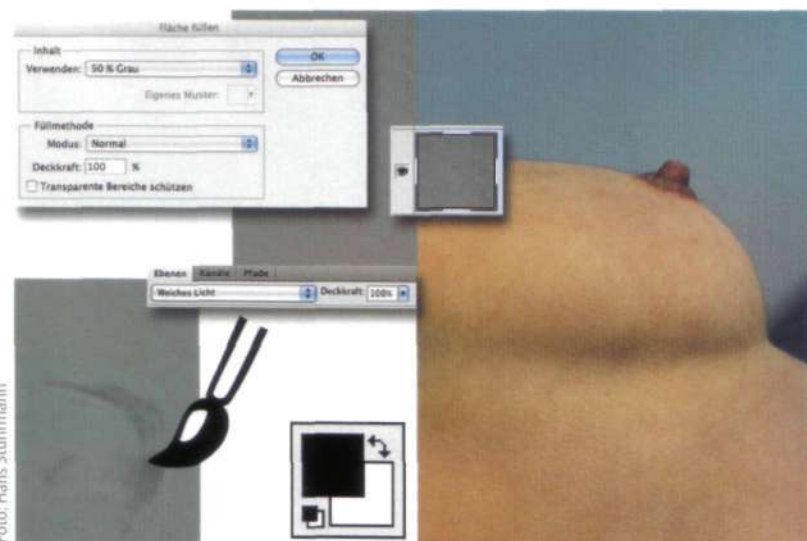
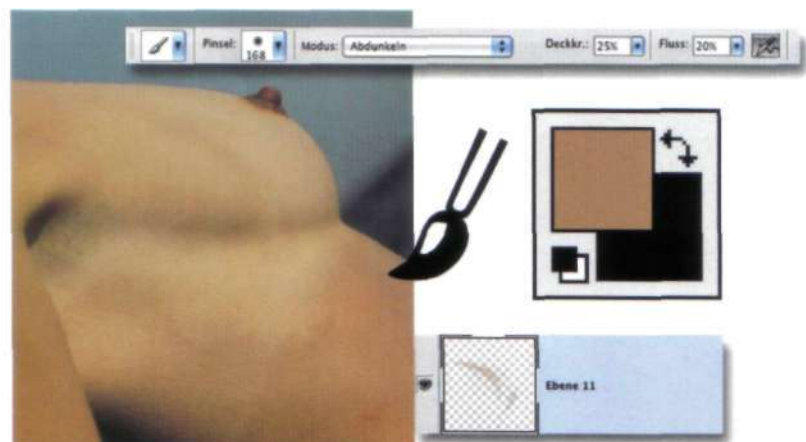
Fotomodell Michaela hatte vor unserem Termin einen längeren Auftrag im Land der unbegrenzten Möglichkeiten gehabt. Dort darf man zwar alles Erdenkliche zu seiner Selbstverwirklichung unternehmen, aber es ist bei Strafe verboten, seine Geschlechtsmerkmale am Strand der Sonne auszusetzen. Wohlgermerkt aus moralischen und nicht aus medizinischen Gründen. Die Folge sind Bikinistreifen, also ungebräunte Hautstellen. Um diese helle Haut mit der gebräunten zu harmonisieren, gibt es verschiedene Ansätze.

GRAUSTUFENKORREKTUREN Freunde der Schwarzweißfotografie wandeln das Bild mithilfe des Dialogs "Schwarzweiß" (ab CS3) um und hellen hierbei die Rottöne extrem auf. Wer mit älteren Photoshop-Versionen arbeitet, erledigt das mit dem Kanalmixer und ebenfalls einer Überbetonung der Rot-Anteile bei der „Monochrom“-Umwandlung.

FARBMALEREI Leichte Bräunungsunterschiede lassen sich durch Übermalen der hellen Stellen mit dem Pinselwerkzeug ausgleichen. Wählen Sie als Malfarbe den gewünschten Hautton durch Auswahl mit der Pipette. Legen Sie für den Farbauftrag eine neue, leere Ebene im Modus „Abdunkeln“ an. Dann reduzieren Sie die Deckkraft und malen mit einer angemessen großen Werkzeugspitze erst die Übergänge und später die restlichen Bereiche aus. Problematisch ist hier die Qualität des Ergebnisses, weil die aufgetragene Farbe oftmals Hautstrukturen verloren gehen lässt. Von daher empfiehlt sich der Einsatz nur zum Ausgleich der Übergänge.

NACHBELICHTEN Ebensoviele Arbeitsgenauigkeit, aber ein weit besseres Ergebnis verspricht der Einsatz einer Nachbelichtungsebene. Erzeugen Sie zunächst eine neue, leere Ebene, füllen diese mit 50% Grau (RGB: 128 | 128 | 128) und setzen den Ebenenverrechnungsmodus auf „Weiches Licht“. Dann malen Sie hier vorsichtig mit schwarzer Malfarbe auf den hellen Hautstellen bis diese den passenden Brauntönen zeigen.

HINWEIS Je nachdem, was für eine Lichtstimmung im Bild herrscht, muss man unter Umständen die Nachbelichtung mit der Farbmalerie kombinieren und dann auch noch einige Stellen mit dem Reparaturstempel anpassen, bis das Ergebnis perfekt wird.



Gänsehaut

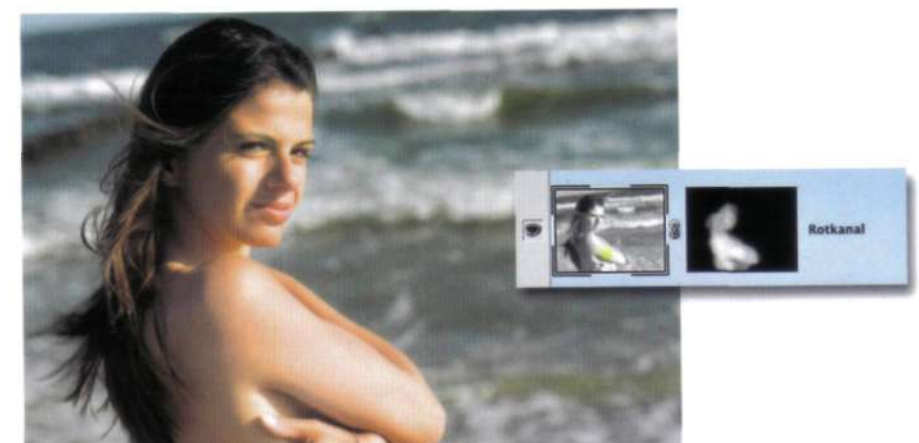
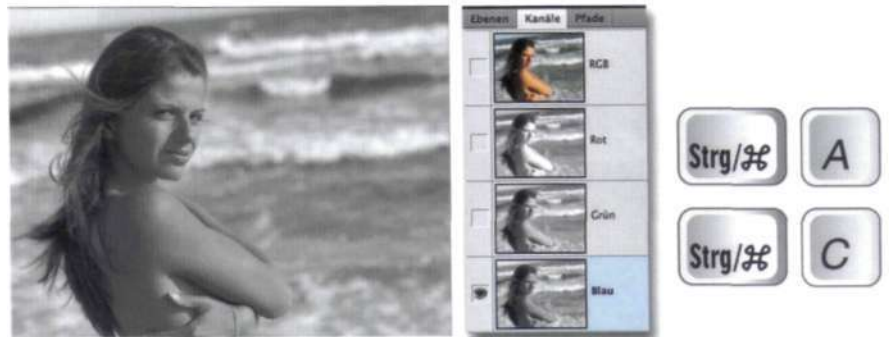
Gänsehaut ist eine Körperfunktion, die ursprünglich dazu diente, bei Kälte die Körperhaare aufzustellen, um die Wärmewirkung des Fells zu verbessern. Seit wir keinen Pelz mehr haben, ist die Funktion nutzlos, aber vom Gehirn aus nicht zu kontrollieren.

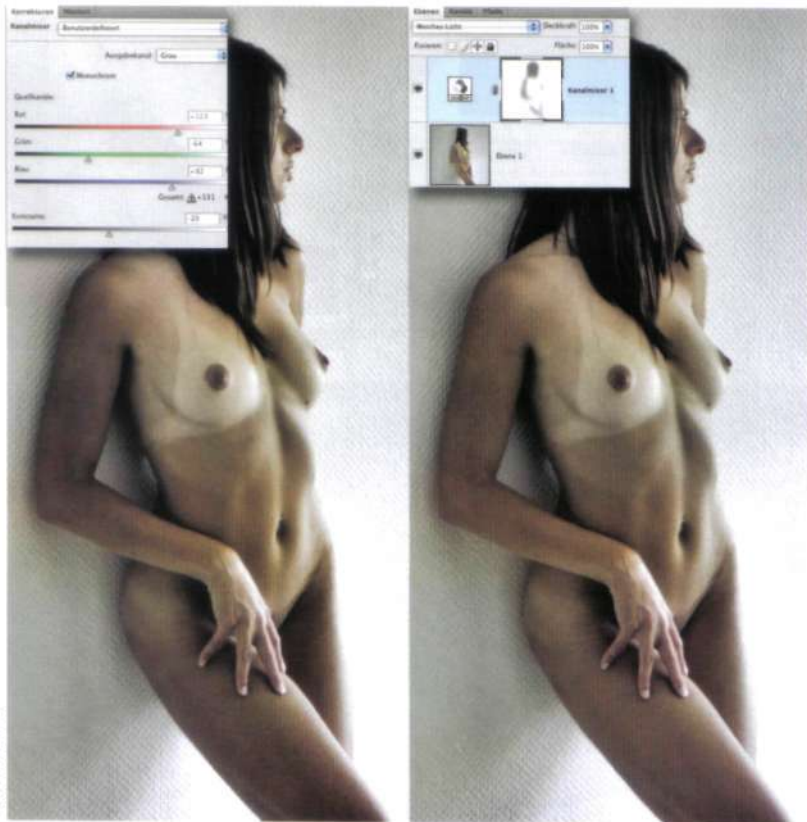
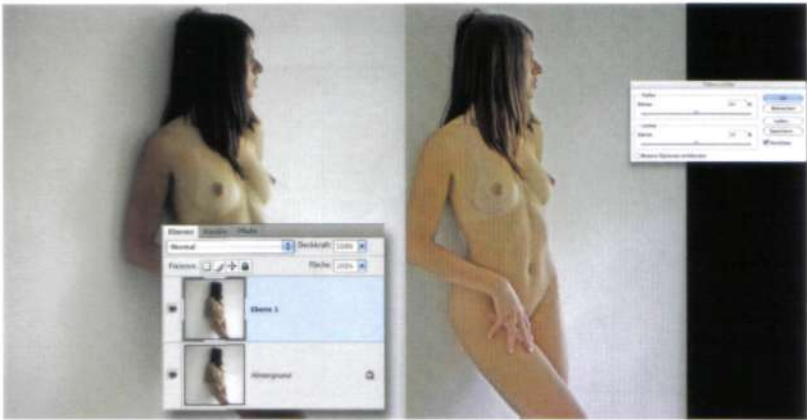
WEICHZEICHNUNGSKANAL Wenn sich das Model auch gegen die kältebedingte Noppung der Haut nicht wehren kann, der Fotograf kann es dank Photoshop. Rufen Sie die „Kanäle“-Palette auf. Um eine möglichst farbneutrale Korrektur aufzutragen, aktivieren Sie den Blaukanal. Wählen Sie den gesamten Inhalt des Kanals mit der Tastenkombination „Strg/Befehl+A“ aus und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage mit „Strg/Befehl+C“. Damit Sie den Kanal als neue Ebene einfügen können, aktivieren Sie erst den RGB-Kompositkanal, bevor Sie die Tastenkombination „Strg/Befehl+V“ zum Einfügen des Kanals als neue Ebene nutzen. Um bei der folgenden Weichzeichnung den Grad optimal bestimmen zu können, setzen Sie den Verrechnungsmodus der Ebene auf „Luminanz“. Dann rufen Sie den „Gaußschen Weichzeichner“ auf und steigern den Radius, bis auf der Haut keine Noppen mehr zu sehen sind. Damit Sie nun die Weichzeichnung auf die relevanten Hautstellen beschränken können, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, bevor Sie mit einem Klick auf das entsprechende Symbol am unteren Rand der Ebenenpalette eine Ebenenmaske erzeugen. Im Anschluss tragen Sie die Weichzeichnung auf die Hautpartien auf, indem Sie mit dem Pinselwerkzeug, einer großen weichen Spitze und weißer Farbe auf der Ebenenmaske malen.

HINWEIS Möchten Sie die Noppenbeseitigung mit einer Aufhellung verbinden, eignen sich der Grün- oder der Rotkanal ebenfalls für die spätere Weichzeichnung. Von der Wahl des Blaukanals sollten Sie auch absehen, wenn dieser sehr stark verrauscht ist und stattdessen lieber den Grünkanal nutzen und diesen etwas abdunkeln.



Foto: Hans Stuhmann





Plastizität

Wenn man wenig natürliches Licht zur Verfügung hat und auf den Einsatz von Kunstlichtlampen verzichten will oder muss, leiden die Kontraste der Fotos fast gezwungenermaßen. Aber es gibt relativ einfache Möglichkeiten, nachträglich digital auszuleuchten.

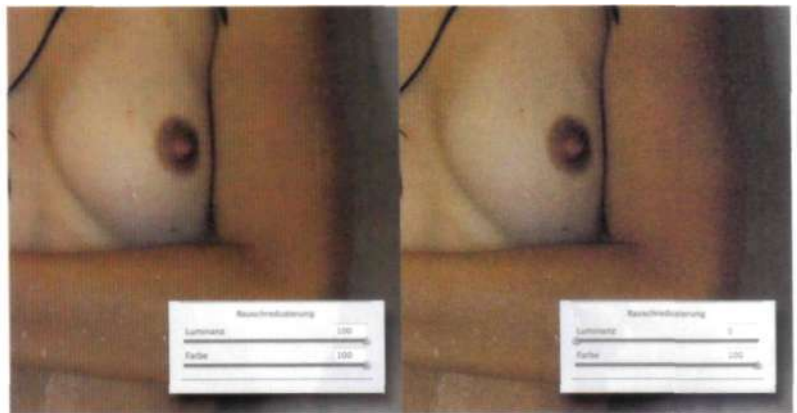
NACHLEUCHTEN Ein relativ einfach bedienbares Werkzeug zur nachträglichen Ausleuchtung ist der Dialog „Tiefen/Lichter“, den man im Menü „Bild“ ab Photoshop CS4 unter „Korrekturen“ (bis dahin unter „Einstellen“) findet. Da es diesen Dialog nicht als Einstellungsebene gibt, arbeiten wir, um das Ausgangsbild nicht zu zerstören, mit einer Ebenenkopie der Hintergrundebene, auf die der Dialog angewandt wird. In der Standardversion hat „Tiefen/Lichter“ zwei Schieberegler: Der obere arbeitet Details aus den dunklen Bildbereichen heraus und hellt sie auf. Der untere macht das Gegenteil mit dem gleichen Ziel, er dunkelt helle Bildbereiche ab und bringt dadurch ebenfalls Detailstrukturen zum Vorschein. Wenn Sie beide Regler auf 50 % Anwendungsstärke setzen, sehen Sie die Wirkung deutlich, erkennen aber zugleich das Problem: Die Fotos erhalten so einen eher grafischen Charakter. Um den zu mildern, aktivieren Sie die Checkbox „Weitere Optionen einblenden“. Nun sehen Sie zusätzliche Regler, wobei wir uns hier auf die „Radien“-Regler konzentrieren wollen. Wenn Sie diese merklich hochsetzen, verschwindet der grafische Effekt. Wie hoch, hängt von Ihrem Geschmack und von der Bildgröße ab. Über den „Mittelton-Kontrast“-Regler lassen sich die Körperformen zusätzlich akzentuieren.

KONTRASTSTEIGERUNG Im Vergleich zum Ausgangsbild hat sich die Lichtsituation schon erheblich verbessert. Richtig „knackig“ ist sie aber noch nicht. Wenn Sie nun eine Einstellungsebene vom Typ „Kanalmixer“ oder „Schwarzweiß“ im Modus „Weiches Licht“ über das Bild legen, erhalten Sie zusätzlich gut steuerbare Kontrastregler. Ich habe mich hier für den „Kanalmixer“ entschieden. Aktivieren Sie zunächst den Schalter „Monochrom“. Dann verschieben Sie die Regler, bis Ihnen der Effekt auf den mittleren Hautpartien gefällt. Überstrahlende Lichter, Artefaktstrukturen und zulaufende Details in den Tiefen reduzieren Sie im letzten Schritt durch Auftragen von schwarzer Malfarbe auf die Ebenenmaske.

Rauschen

Im Saunabereich des Zingster Vier-Jahreszeiten-Hotels ist es - wie in vielen Saunen der Welt - gleichermaßen dunkel und warm. Die Kombination bewirkt, dass auch modernste digitale Spiegelreflexkameras zu rauschen beginnen, als wäre die Digitalfotografie gestern erst erfunden worden. Eines vorweg, um allzu große Hoffnungen zu zerstören: Bei kräftigem Rauschen wie dieser Aufnahme mit 12 800 ASA Empfindlichkeit erhält man nie ein perfektes Bild. Die Entrauschung wirkt sich immer auf die Farbgebung und die Detailmenge aus. Aber man kann das Problem notfalls auch kreativ übertünchen.

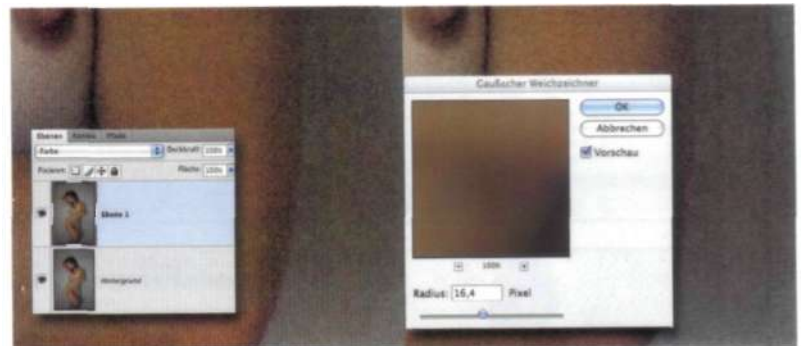
ENTRAUSCHEN 1 Der erste Weg zum rauschreduzierten Bild findet sich bei der Raw-Entwicklung in Adobes Camera Raw oder in Lightroom in der Sektion „Details“. Hier können Sie wahlweise das Helligkeits- und/oder das Farbrauschen verringern. Der Effekt ist bei den meisten Aufnahmen bis zu mittleren Rauschorgien hinlänglich gut, bei uns allerdings ergibt sich ein weicher Kontrastbrei mit Artefakten und falschfarbigen Einsprenkelungen, wenn man beide Regler auf 100 setzt. Lassen wir also das Luminanzrauschen unkorrigiert und verringern nur das Farbrauschen. Ganz wichtig: Um die Wirkung der Einstellung beurteilen zu können, müssen Sie sich die 100%-Ansicht anzeigen lassen.



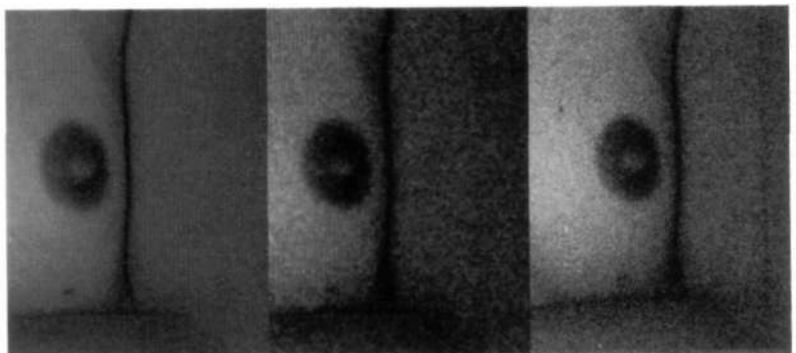
ENTRAUSCHEN 2 Die weitere Entrauschung übernimmt der Rauschfilter „Rauschen reduzieren“ in Photoshop. Der Filter ist zwar nicht so wirksam wie die Spezialtools Niks Dfine oder Noise Ninja, aber wenn man nur gelegentlich entrauschen muss, sind die Ergebnisse dieses ab CS3 enthaltenen Bordwerkzeugs mehr als akzeptabel. Wir wählen hier für die Details mittlere und für Stärke und Farbstörungen höchste Werte.



ENTRAUSCHEN III Eine 100%-Ansicht des Bildes zeigt, dass die Farbstörungen noch immer nicht ganz verschwunden sind. Wir bedienen uns nun einer älteren Technik, um hier weiter zu kommen. Duplizieren Sie die Hintergrundebene, setzen das Duplikat auf „Farbe“ und rufen den Gaußschen Weichzeichner auf. Bei einem Radius von über 15 Pixeln verschwinden die Farbarteefakte in den Schatten. Jetzt müssen Sie den Filter nur noch anwenden und dann die Weichzeichnung punktuell per Ebenenmaske auftragen wie schon beim Thema Gänsehaut erklärt.



KREATIVES KORN Wem solche Nacharbeiten zu mühselig sind, der kann auch einfach mit einer Schwarzweißfassung des Bildes glücklich werden. Je nach Bildsensor der Kamera kann das Rauschen in Kombination mit einer Graustufenumwandlung dem Effekt von „schnellem“, also hochempfindlichem Analogfilm nahekommen. Der Korn-Effekt lässt sich auch mit dem Strukturierungsfiler verstärken. Alternativ gibt es auch hier Spezialtools wie Alien Skins Exposure, das die Tonalität analoger Farb- und Schwarzweißfilme mitsamt ihres Korns simuliert.





Hintergrundmontage

Oft entscheidet sich erst lange nach der Aufnahme, vor welchem Hintergrund ein porträierter Mensch erscheinen soll. An einem Beispiel des Bildbearbeiters **Peter Licht** lernen Sie, wie aus einem mit wenig Technik zu Hause aufgenommenem Bild eine Inszenierung wird, die aussieht als wäre Sie unter professionellen Bedingungen im Studio entstanden.

1 Originalbild

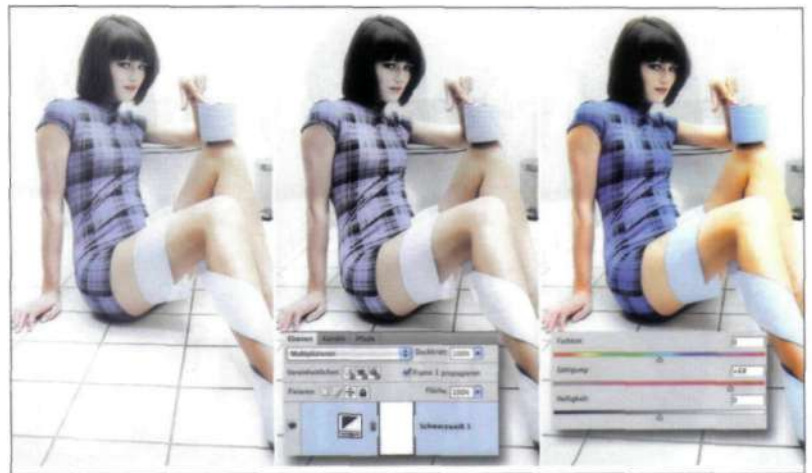
Das Ausgangsbild des Stuttgarter Fotografen Uwe Hahn entstand in einer engen Gästetoilette mit einem von schräg oben gesetzten Strahler. Die weiße Wand rechts wirkt als Aufheller, dessen Reflexe das Gesicht des Models zusätzlich beleuchten. Damit die Person ganz abgebildet werden konnte, war der Einsatz einer starken Weitwinkel-Optik an der Grenze einer Fisheye-Brennweite unerlässlich. Das Ergebnis zeigt die extreme Objektwahl durch zwei Merkmale: Zum einen wirken die Beine des Models länger und schlanker, zum anderen erscheinen Motivteile in den Bildecken - wie hier der Fuß unten rechts - unscharf und stark verzerrt.



Foto: Uwe Hahn

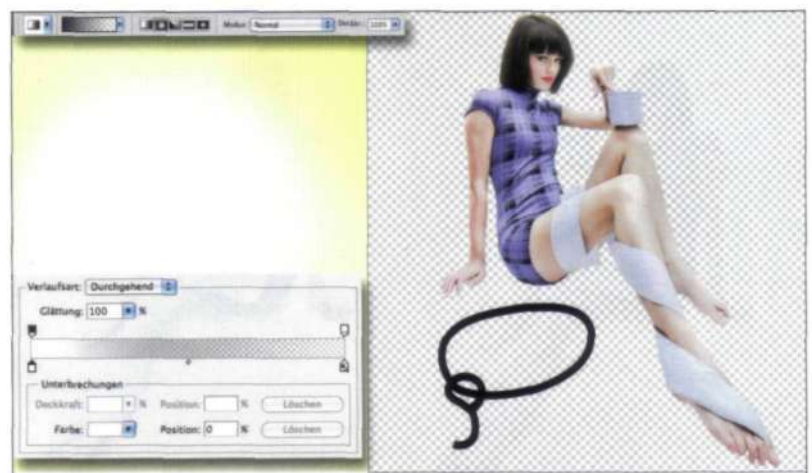
2 Artificielle Kontraste

Um das Bild glatter und künstlicher erscheinen zu lassen - also so, dass man denken könnte, hier sei viel Zeit in Lichtsetzung investiert worden -, geht man in drei Schritten vor: Zunächst wird ein Ebenenduplikat mit dem Dialog „Tiefen/Lichter“ stark aufgehellt, bis alle Details in den Schatten zu sehen sind. Danach erzeugen Sie eine „Schwarzweiß“-Einstellungsebene, die Sie im Modus „Multiplizieren“ verrechnen. Mit Versionen von CS3 erreichen Sie diesen Effekt mit dem „Kanalmixer“. Die Farbigkeit steuert eine Einstellungsebene vom Typ „Farbton/Sättigung“, bei der man nur die Farbsättigung verstärkt.



3 Hintergrund und Freisteller

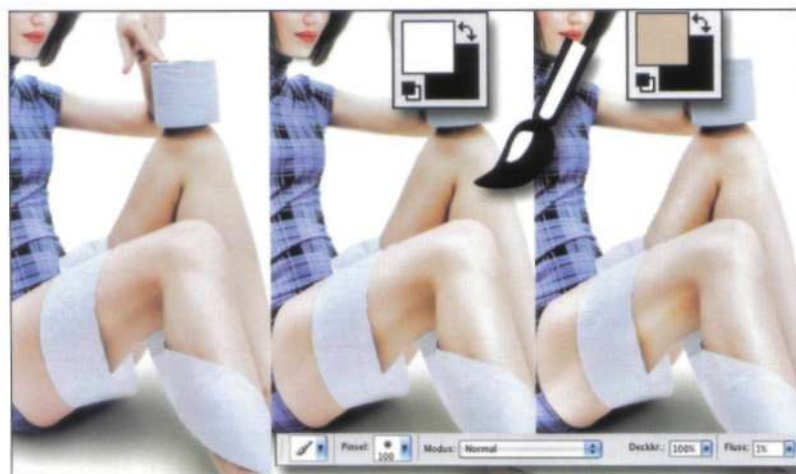
Einen Studio-typischen Hintergrund erzeugen Sie mit einer einfarbigen Ebene. Weil das allerdings etwas langweilig aussieht, simulieren Sie ein Spotlicht, das den Hintergrund punktuell aufhellt mit einem kreisförmigen Verlauf von Weiß nach Transparent. Zeitaufwendiger ist das Freistellen des Models. Hier erzeugen Sie eine neue Ebene die alle Korrekturen enthält (Strg/Befehls+Alt+Shift+E-Taste). Bedienen Sie sich hier im Zweifel der technisch unaufwendigsten Freistellmethode mit dem Lasso. Treffen Sie zunächst eine Grobauswahl der Person, löschen Sie die überflüssigen Bereiche und arbeiten dann die Details immer feiner in kleinen Schritten aus.





4 Künstlicher Schatten

Photoshop besitzt im Bereich der 2D Montagen kein Schattenwerkzeug, das die Lichtrichtung berücksichtigt und glaubhafte Ergebnisse erzeugt. So bleibt keine Wahl, als realistische Schlagschatten mit dem Pinsel selbst zu malen. Orientieren Sie sich dabei, sofern das möglich ist, am Schattenfall des Ausgangsbildes, wie es Peter Licht hier getan hat. Allerdings hat er den Schatten an den Rändern stark eingeweicht und im Tonwert erhöht, um ihm mehr Bedeutung zu geben. Achten Sie besonders darauf, die Schatten von Details wie hier den Fuß mit größtmöglicher Präzision auszuarbeiten. Ein zu großzügiger Umgang mit diesen Kleinigkeiten kann am Ende die Bildwirkung über Gebühr stören.



5 Malen mit Licht

Damit das Licht nach hochwertigem Studiolicht aussieht, malen Sie zunächst die Reflexzonen auf der Haut nach. Für den ersten Schritt legen Sie eine neue, leere Ebene an, wählen Weiß als Malfarbe, versehen das Pinselwerkzeug mit einer großen weichen Spitze und stellen in den Pinseloptionen die Deckkraft auf 100%, den Fluss aber nur auf 1 %. Diese Parameter haben einen starken aber nur kurz anhaltenden Farbauftrag zur Folge. Damit die weiße Farbe wie Licht wirkt, verrechnen Sie die Ebene im Modus „Ineinanderkopieren“. Weichere Lichtakzente entstehen mit derselben Technik, wenn Sie statt mit Weiß in Hautfarbe malen.



6 Kleid formen

In diesem Stadium wirkt das Kleid des Models farblich wie in der Formgebung noch ein wenig zu ausgewaschen und zu flach. Um die Farben zu verstärken, duplizieren Sie die Ausgangsebene vor der „Tiefen/Lichter“-Behandlung, legen diese ganz oben auf den Ebenenstapel und blenden die Ebene mit einer Ebenenmaske aus. Die Bereiche, die Sie auftragen wollen, malen Sie mit weißer Farbe auf der Maske ein. Zur Ausformung des Stoffs legen Sie eine neue, neutral graue Ebene im Modus „Ineinanderkopieren“ an und tragen auf dieser mit schwarzer und weißer Farbe Licht und Schattenakzente auf. Optional können Sie diese Aufträge mit einer Ebenenmaske wieder abmildern.



7 Finetuning

Die meiste Zeit einer solchen Bearbeitung beansprucht das Finetuning. Zwar geht es im Grunde nur noch um Nuancen, doch dauert es, bis alle Bilddetails miteinander harmonisieren und vor allem der Blick des Bearbeiters zwischendurch immer wieder hinreichend Zeit hatte, Abstand zum Bild zu gewinnen, um anschließend objektiver prüfen zu können, welches Detail noch der Überarbeitung bedarf.



War of Iceland | Montage: Malika Winterling

Bildquellen: Löwe: www.absurdus.deviantart.com | Model Ona: www.chonastock.deviantart.com

Dark Silence

An Fantasy-Montagen scheiden sich die Geister - manche lieben sie, andere können damit wenig anfangen. Wir stellen Ihnen die junge Künstlerin **Malika Winterling** vor, die sich intensiv damit befasst.

Zur Fotografie kam ich über das Modeln", beschreibt Malika den Beginn ihrer Karriere. „Ein Bekannter hat mich im Jahr 2000 angesprochen, ob ich Lust auf ein paar Studioaufnahmen hätte. Seit diesem Tag an bin ich - Deutschland hoch, Deutschland runter - zu vielen Fotografen gefahren, deren Stil mich persönlich interessiert und inspiriert hat, um in gemeinsam geplanten Shootings weitere Erfahrungen zu sammeln.

Von Anfang an war ich fotografisch der 'dunklen Seite der Macht' zugeneigt und habe schon immer nach romantischen, düsteren und extravaganten Bildern gesucht.

Mein Sprung von der Position vor der Kamera zu der dahinter geschah im Jahr 2007. Mein Freund Florian Wächter fotografiert seit seiner frühen Kindheit. Er hat mich bei vielen meiner Shootings begleitet, wodurch sein Interesse an der Fotografie erneut so stark geweckt wurde, dass er den Schritt gewagt und sein eigenes Fotostudio floW-MOTION gegründet hat.

Dort hatte ich nun die Möglichkeit, auch professionell zu fotografieren. Mittlerweile besaß ich schon so viele Bilder, dass man im vordigitalen Zeitalter locker ein Bücherregal voller Fotoalben zusammen bekommen hätte. Heute kann ich meine Ideen als Fotogra-



Foto: HEILE

Malika Winterling studiert Lehramt für musisch-technische Fächer in Bayreuth. Dadurch geschult und inspiriert, fotografiert sie seit 2007 im Fotostudio floW-MOTION ihres Freundes Florian Wachter und setzt vor allem Fantasyfotografie und Compoings um. Für Models – ihren Schwerpunkt – erschafft sie individuelle und persönlich angepasste Szenarien. Mehr auf www.Dark-Silence.net sowie www.floW-MOTION.eu



I'll be waiting | Montage: Malika Winterling

Bildquellen: Model: www.faestock.deviantart.com | Hintergrund: nachtswolf-stock.deviantart.com

fin viel besser umsetzen, da ich meist die Motive, die ich fotografiere, vorher schon im Kopf habe und später alles wie geplant festhalten kann.

Meine Ausbildung zur Fachlehrerin für Kunst, technisches Zeichnen, Werken und IT, die ich 2005 begonnen habe, war dabei sehr hilfreich. So lernte ich die Wirkung von Farben, den goldenen Schnitt, Proportionen, Perspektive und weitere Gestaltungstechniken kennen. Seit 2007 fotografiere ich nur noch selbst und plane teilweise recht aufwendige Shootings mit vielen Accessoires.

Mein Hauptinteresse gilt nach wie vor der Gothic- und Fantasyfotografie und natürlich den Compositings. Hierfür bekomme ich von befreundeten Naturfotografen viele Rohdaten oder tausche mich über die Plattform deviantart aus. Dort hole ich mir auch etliche meiner Inspirationen. In letzter Zeit bewege ich mich jedoch immer öfter auf amerikanischen Fotografienseiten, da der Bilderstil der Amerikaner mit knalligen Farben und extravagantem Bildaufbau mir sehr zusagt.

Die Idee für die gegenüber abgebildete Montage ‚War of Iceland‘ entstand spontan. Ich wollte eine Bilder-Trilogie erschaffen, die von weiblichen Herrscherinnen erzählt, die mit ihrem jeweiligen Stamm in die letzte Schlacht um Numarin in die Eiswüste ziehen. Immer in Begleitung ihres Sehers in Gestalt eines Tieres. Sicherlich kam die Inspiration dazu aus Filmen wie ‚Der Herr der Ringe‘ und ‚Der goldene Kompass‘. Neben Amäla mit ihrem Löwen gibt es weitere Herrscherinnen mit einem Adler, einem Pferd und einem Eisbären als Begleittier. Aus der Trilogie ist also schon eine Quadrologie geworden, und ein Ende ist noch nicht in Sicht.

Im Vordergrund steht bei mir immer der Bildeindruck und die Geschichte dahinter. Ich lege zwar auch Wert auf Technik und saubere Freistellungsarbeiten, aber das ist bei mir eher sekundär. Genauso wie ich die Meinung vertrete, dass eine gute Kamera keinen guten Fotografen ausmacht, bin ich auch hier überzeugt, dass vor allem das Ge-

samtbild stimmen muss. Danach kann man ins Detail gehen. Und falls hier und da etwas nicht ganz perfekt ist, ist es das eben nicht. Erst die kleinen Fehler machen ein Bild einzigartig.

Zu dem zweiten Bild ‚I'll be waiting‘ (oben) hat mich natürlich der Film ‚Fluch der Karibik‘ inspiriert. Es gibt da diese versteckte Szene am Ende, wo Elizabeth ihren Will Turner auf einer Klippe erwartet. Diese Szene wollte ich nach meinen eigenen Vorstellungen darstellen.

Da der Hintergrund schon perfekt passte, musste ich nur noch die einzelnen Elemente hinzufügen. Die aufwendigsten Arbeiten waren zum einen die vielen Farbanpassungen und Farbeinstellungen, zum anderen das Hinzufügen der wehenden Haare der Frau auf der Klippe.

Alles in allem war dieses Composing jedoch ziemlich schnell fertig. Bei mir entsteht wie gesagt das Bild schon vorher im Kopf – die Umsetzung erfolgt dann spontan und zielstrebig.“ (doc)



Wie eine Fantasy-Montage entsteht

1 Hintergrundebene

Diese Küstenlandschaft bildet die unterste Schicht der Ebenenpalette in Malikas Composing „I'll be waiting“. Angeregt dafür wurde sie durch Szenen der „Fluch der Karibik“-Filme. Insgesamt bringt das Motiv bereits die eher düstere Stimmung mit, die sie für ihre Montagen schätzt.

2 Schiff, Himmel und Farbstimmung

Auf neuen Ebenen fügte Malika das freigestellte Schiff (Modus „Abdunkeln, Deckkraft 70%“) ein, dazu Bereiche rechts in der Mitte, um den zu warmen Streifen des Himmels durch neutrale Farben abzudecken. Die Farbstimmung verschob sie für ein Ebenenduplikat des Hintergrunds in Richtung blau-grün, Tiefen wurden weiter abgedunkelt.



3 Frau freistellen und einfügen

Das Ausgangsfoto der Frau im eindrucksvoll wehenden Kleid stammt ebenso wie der Küstenhintergrund aus Malikas Lieblingsbilddatenbank im Web: von deviantart. An der Perspektive musste nichts verändert werden, die im Sonnenschein zu freundlichen Farben werden in späteren Arbeitsschritten der erwünschten Stimmung angepasst. Nach dem Freistellen konnte die Figur direkt in die Montage eingefügt und positioniert werden, da Malika die Übereinstimmung der verwendeten Komponenten natürlich bereits bei der Auswahl entsprechend vorgesehen hatte.



4 Haare, Wolken und Welle

Die Haare des Originalfotos überlagerte Malika auf mehreren Ebenen. Hier sind sie bereits zusammengefasst wiedergegeben - in der Ebenenpalette bestehen sie jedoch aus neun verschiedenen Schichten, von denen die meisten mit Ebenenmasken ergänzt sind. Der Originalhimmel mit wenig Struktur hätte zwar durchaus zur Szene und Stimmung gepasst, hier wurden in mehreren Schritten aber differenziertere Wolken hinzugefügt. Und da das Segelschiff noch keinen wirklich visuell überzeugenden Kontakt zu dem Meer hatte, kam eine große Welle hinzu, welche die beiden Elemente nun besser miteinander verbindet.



5 Tiefenwirkung

Hinsichtlich der montierten Bildkomponenten ist das Composing nun weitgehend abgeschlossen. Ein schwacher heller Bogen links oben betont noch einmal das Schiff. Malika reduzierte für die weitere Bearbeitung zunächst alle sichtbaren darunterliegenden Ebenen auf eine neue (Umschalt-, Alt-, Strg/Befehls- und E-Taste). Die weiteren Schritte beziehen sich nicht mehr auf Montageeingriffe, sondern dienen dazu, die Farbstimmung und Gesamtwirkung des Bildes den eigenen Vorstellungen anzugleichen. Eine Akzentuierung der Tonwerte, verbunden mit einer erneuten Abdunklung, führte zu einer dramatischeren Tiefenwirkung der Szene.



6 Entwicklung der Farbgebung

Über der in Abbildung 5 gezeigten Ebenenzusammenfassung platzierte Malika diverse Einstellungsebenen: Die erste (links) ist vom Typ „Selektive Farbkorrektur“ mit Cyan-Erhöhung in den meisten Farbanteilen, Gelb-Reduktion im Grün und Cyan mit ergänzend angehobenem Schwarz und Magenta-Abzug im Grau. Die nächste Einstellungsebene (Mitte) ist „Fotofilter“ mit kräftigem Grün und 25 % Dichte. Darüber liegt eine Vollfarbebene mit Olivgrün im Modus „Farbton“ und 18% Deckkraft (rechts). Diese Kombination führt dazu, dass die Gesamtszene nun von einem einheitlichen Farblock bestimmt wird, der als visuelle Klammer wirkt.



7 Schärfen per Hochpass, Regen

Zur ergänzenden Verstärkung der Bildtiefe schärfte Malika die Montage, indem sie ein weiteres Mal - wie in Schritt 5 - alle sichtbaren Ebenen auf einer neuen zusammenfasste. Diese Ebene wurde über „Sonstige Filter > Hochpass“ bearbeitet und auf den Modus „Weiches Licht“ gesetzt. Da ihr die Wirkung noch nicht ganz ausreichte, duplizierte sie die Ebene ein weiteres Mal; die zu starke Schärfung nahm sie durch Herabsetzung der Deckkraft auf 20% zurück. Schließlich kamen noch einige schwache diagonale Striche hinzu, um leichten Regen anzudeuten.



8 Vignettierung und Abschluss

Die dunkle Vignette wurde manuell mit einem breiten, weichen Pinsel mit schwarzer Farbe und geringer Deckkraft hinzugefügt, um die Komposition mit diesem zusätzlichen Gestaltungselement zusammenzuhalten. Ein letztes Mal fasste Malika alle Ebenen auf einer, der obersten in der Ebenenhierarchie, zusammen und nahm daran letzte Feinabstimmungen vor. Der Vergleich mit Abbildung 7 zeigt, dass die Szene nun insgesamt wieder ein wenig heller wirkt, insbesondere in den Tiefen, und dass bei der Farbstimmung etwas Grün herausgenommen wurde. Die Montage wirkt nun dank des eingesetzten Farblocks wie aus einem Guss.



Wer braucht 64-Bit-Scans?

Die Scansoftware Silverfast aus dem Hause LaserSoft bietet in der neuesten Version die Möglichkeit, Vorlagen mit 64-Bit einzulesen.

Was die Besonderheiten der neuen Technik sind und wer solche Datenmengen braucht, hat **Christoph Künne** im Gespräch mit **Karl-Heinz Zahorsky**, dem Inhaber von Lasersoft erfahren.

DOCMA 64-Bit-Scans - die Zahl klingt ein-drucksvoll. Selbst hochwertige digitale Spiegelreflexkameras liefern Bilder „nur“ mit 12, maximal 14 Bit Farbtiefe. Warum sollte man Auf- und Durchsichtsvorlagen mit diesem Tonwertreichtum archivieren?

Zahorsky Ja, das sind sehr viele Tonwerte, die bei diesem Format in einer HDR-Datei eingefangen werden. Weit mehr als heutige Kameras liefern können. Selbst einfache Scanner arbeiten schon seit vielen Jahren intern mit 16 Bit pro Farbkanal. Das sind 2^{16} Graustufen. Die besseren Scanner können diesen gigantischen Tonwertreichtum schließlich - eine geeignete Scansoftware vorausgesetzt - dann auch tatsächlich „auf die Straße bringen“, sprich: als im Computer nutzbaren Tonwertumfang in eine Datei schreiben.

Wer seine Dias schon mal auf der Leinwand über hochwertige Projektoren genossen hat, der reibt sich verwundert die Augen, wie wenig von der gesehenen Brillanz bei unangepasstem Scannen übrig bleibt. Genau das ist das Thema: Durchlichtvorlagen, also Dias, ganz besonders aber Kodachrome-Dias, und zum Teil auch Negative, stellen Maximalforderungen an Hard- und Software. Auflichtvorlagen wie Fotoprints oder Drucke sind hingegen harmlos und weisen nur einen sehr kleinen Tonwertumfang auf.

Wer seine analogen Schätze digitalisieren möchte, der kommt an einer qualitativ hochwertigen Lösung nicht vorbei. Jedes Digitalisieren ist ja nur das Einfrieren des aktu-

eilen Zustandes des Bildes, des Dias. Je eher das geschieht, je besser, und je gründlicher das geschieht, desto mehr bleibt für die Zukunft davon erhalten. Dabei ist immer vorab die grundsätzliche Frage nach Qualität oder Quantität zu klären. Das trifft genauso auf die Fotografen zu: Raw oder JPEG.

DOCMA Rohdatenformate haben ihren Vorzug normalerweise in zwei Bereichen: Sie enthalten die uninterpolierte Information des Bildsensors, die man im Lauf der Jahre mit verbesserter Technik immer wieder neu entwickeln kann, und sie speichern meist nur einen statt drei Kanäle mit Farbinformation, sind also deutlich „schlanker“ als ein vergleichbares TIFF. Da ein Scanner ja normalerweise in RGB scannt, sind schon alle Farbinformationen vorhanden. Es gibt also weder ein Optimierungspotenzial noch eins zum Speicherplatz-Sparen. Welche Vorzüge bringt also das neue LaserSoft Imaging HDR-Raw gegenüber einem 32-Bit-TIFF?

Zahorsky Kamera-Rohdaten kann man allein schon wegen der erheblichen Größenunterschiede im Tonwertumfang nicht wirklich mit Scanner-Rohdaten vergleichen. Der Vergleich wäre unfair. Beides sind Spezialisten in ihren Bereichen. Mehr Tonwerte sind dann aber auch gleichbedeutend mit höheren Dateigrößen. Genaugenommen sogar einer Verdopplung, wenn man das klassische 8-Bit/24-Bit-TIFF mit dem 16-Bit/48-Bit-TIFF vergleicht. Normale Scanner-Rohdaten sind RGB-Daten und werden meist als TIFF gespeichert. Doch sie können genauso gut auch als JPEG2000, verlustfrei oder verlustbehaftet, aber immer mit Kompression geschrieben werden. Die neuen 64-Bit HDR Dateien sind nochmal um ein Viertel größer als die klassischen 48Bit Rohdaten und werden immer als TIFF geschrieben. Eine Kompression ist aktuell nicht angestrebt oder würde auf ein proprietäres Format hinauslaufen.

Ein weiterer Punkt ist der, dass Kamera-Rohdaten immer noch „interpretiert“ werden müssen, gut vergleichbar mit den analogen Farbnegativen. Aus diesen wird auch erst durch die „Interpretation“ des Fotolaboranten

ein für uns normal erkennbarer „RGB“-Fotoabzug. Die „Interpretation“ von Scanner-Rohdaten ist hingegen noch deutlich stärker mit der Frage verknüpft: Was von der Masse an Informationen möchte ich als Anwender aufs Papier bringen? Denn dort lauert der Engpass. Alle Ausgabemedien, egal ob Highend-Monitor oder Fine-Art-Print, können nur einen Ausschnitt aus dieser Tonwertflut darstellen. Das ist es ja gerade, was Rohdatenscans so spannend und für eine „Archivierung“ so geeignet macht. Die Limitierung steckt nur noch in der eingesetzten Hardware, sprich dem Scanner. Je besser der Scanner, desto qualitativ besser der Rohscan.

DOCMA Was bringt es dem Anwender, die Infrarotkanal-Informationen für Staub- und Kratzer mit abzuspeichern?

Zahorsky Die IR-Information der Durchlichtscans wird ebenfalls in einem 16-Bit-Kanal erfasst und abgespeichert. Auch hier ist es ein echter Roh-Scan, ganz bewusst ohne jegliche „Interpretation“. Selbstverständlich hätte die Möglichkeit bestanden, gleich Staub und Kratzer rauszurechnen. Also die IR-Signale bei Erzeugung des Roh-Scans auszuwerten und als Korrektur auf die RGB-Kanäle anzuwenden. Doch das könnte eine Einschränkung der maximalen Qualität bedeuten. Damit wäre der Roh-Scan ein für alle mal festgelegt.

Die neue Lösung ist eine Entscheidung für die Zukunft, um auch später mit fortgeschrittenen Methoden noch sanfter und perfekter die Informationen des IR-Kanals auszuwerten. In der Praxis ist das für den Anwender in erster Linie eine extreme Zeitsparmethode! Es gibt nichts Langweiligeres, als vor einem Scanner zu hocken und darauf zu warten, dass er mit seinem Scan fertig wird. Rohdaten-Scans dauern allein schon wegen der hohen Auflösung länger. Kommt dann noch ein IR-Scan hinzu, verdoppelt sich schon mal die Zeit. Das Zuschalten von Multi-Exposure oder Multi-Sampling macht Scannen dann zur echten Geduldsprobe.

Das ist der Grund, warum in den besseren Scannern eine Stapelverarbeitung integriert

Die Nutzung von 64-Bit tiefen Scans verspricht nicht nur mehr Detailqualität als geringere Farbtiefen, sondern auch den Erhalt des Infrarotkanals, in dem die Daten zur Staub- und Kratzerentfernung gespeichert werden.





Vorher-Nachher-Bilder ohne und mit der neuen 64-Bit-Technologie, die Scanzeiten verkürzt und gleichzeitig alle Informationen aus dem Bild ausliest.

ist. Dann wird der Scanner komplett befüllt, die einzelnen Bilder mit Rohdaten-Scanrahmen und den gewünschten Ausgabeparametern versehen und der Stapelbetrieb gestartet. Das kostet maximal fünf Minuten der kostbaren Zeit des Anwenders. Dann läuft die Maschine, eventuell viele Stunden oder über Nacht, um den ganzen Stapel zu digitalisieren und auf Festplatte, Server oder Ähnliches wegzuschreiben. Der Anwender kann nun Sinnvolleres tun und muss nicht vor dem Computer sitzen, nur um alle zehn Minuten mal kurz eingreifen zu müssen.

Sind die Rohdaten-Scans erstellt, kann zeitlich und räumlich getrennt darauf zugegriffen werden. Dann kann der Anwender, ohne jegliche Zeitverzögerung, seine Ron-Scans inklusive Kratzerentfernung nach Belieben zu brillanten Endscans verarbeiten. Dazu hat LaserSoft Imaging die Softwarepakete der „Archive Suite“ entwickelt. Darin gehen Scansoftware (zur Erzeugung der HDRI-Rohdaten) und Bildoptimierungssoftware (zur Erzeugung derjenigen Bilder) Hand in Hand. Die Scansoftware SilverFast Ai erstellt den HDRI-Scan, und mit SilverFast HDR Studio wird der Rohscan geöffnet und optimiert. Der ursprüngliche Roh-Scan/Archivscan bleibt dabei erhalten und wird nicht verändert. Das ist das, was in professionellen Workflows Grundvoraussetzung ist.

DOCMA Raws sind oft proprietäre Formate des jeweiligen Herstellers, die sich nicht an den vorhandenen Standards orientieren. Wird das LaserSoft-HDRi auch mit anderen Programmen als den damit kompatiblen SilverFast-Versionen zu verarbeiten sein? Kann man seine so archivierten Daten dann auch mit Lightroom,

Photoshops Camera Raw, Aperture oder anderen Raw-Konvertern mit vollem Raw-Komfort editieren?

Zahorsky Im Prinzip: Ja. Hier liegt der Ball bei den Herstellern der anderen Softwarelösungen. Die von SilverFast erzeugten HDRI-Dateien sind TIFFs und nutzen nur die im TIFF gegebenen Möglichkeiten. Hier ist nichts proprietär, oder gar verschlüsselt, wie es leider bei vielen Kamera-Rohformaten der Fall ist. Selbst der IR-Kanal ist offen lesbar - wenn die Software-Lösungen es denn implementiert hätten. Doch es stellt sich die Frage, ob die von Ihnen genannten Programme tatsächlich die richtigen Werkzeuge dazu sind. Sie sind für Kamerabilder gemacht, für die Interpretation der Beyer-Matrix und für recht bescheidene Dateigrößen. Versuchen Sie mal, ganz generell, größere Dateien darin zu verarbeiten, größer meint so ab 200 MB, 500 MB oder über 1 GB. Das sind für Scans noch durchaus „normale“ Größen. Wer das mal mit einer Datei durchexerziert hat, sucht spätestens nach der dritten Datei entnervt nach einem besser geeigneten Werkzeug. Und da liegen die Speziallösungen wie SilverFast HDR, SilverFast HDR Studio, ja sogar die SilverFast DC Pro Studio richtig. Dank der beim Scannen schon berücksichtigten HiRePP-Techniken öffnen diese Programme einen Rohdaten-Scan in zwei Sekunden, egal wie groß er auch sein mag. Das schafft Performance.

DOCMA In Ihrer Pressemeldung zu dem Produkt erklären Sie: „Statt den Scanner direkt anzusteuern, ermöglicht es SilverFast HDRi dem Anwender, die Rohdaten zu lesen und zu verarbeiten, als hätte er direkten Zugriff auf Bilder vom Scanner.“ Was meinen Sie damit?

Zahorsky Das schießt an die vorangegangene Frage an. Der 64-Bit HDRI-Rohdaten-Scan enthält alles, was der verwendete Scanner überhaupt nur erkennen konnte. Mit den genannten SilverFast HDR und DC-Versionen eröffnet sich nun die komplette „Offline“-Nachbearbeitung. Der Unterschied: die Qualität ist identisch, der Zeiteinsatz des Anwenders ist absolut minimiert. Selbst hier greift noch mal eine Stapelverarbeitung, aber eine stark erweiterte, der in den Programmen integrierte „JobManager“.

DOCMA An welche Kundengruppen richtet sich das Produkt im Kern? Wird es in alle SilverFast-Versionen integriert, bleibt es bestimmten Scannermodellen vorbehalten, und was wird die Software beziehungsweise ein Upgrade kosten?

Zahorsky Die Limitierung liegt bei den eingesetzten Scannern. Es werden nur jene Scanner davon profitieren, die in den Durchlichteinheiten über einen von SilverFast aus ansteuerbaren und vollständig nutzbaren IR-Kanal verfügen. Das sind alle Scanner für die in SilverFast die Funktion „iSRD“ implementiert werden konnte. (Liste unter www.docma.info/6281.html). Ab der SilverFast-Version 6.6.1 r wird der 64Bit HDRI Scan damit dann möglich sein. Besitzer einer SilverFast-Version ab 6.5 können diese Funktion kostenlos downloaden. Die Anwenderschaft wird sich aus allen zusammensetzen, die das qualitative Maximum aus Ihren Scanner herausholen wollen und dazu möglichst wenig Zeit einsetzen möchten. Des weiteren ist es die optimale Lösung, wenn es darum geht, größere Archive und Bildsammlungen zu digitalisieren.

DOCMA Wir danken für das Gespräch.



forolia | Dmitry Koksharov

FÜR DIE WAND

Eigene Fotos groß und auf verschiedenste Materialien zu drucken, liegt derzeit im Trend. Worauf man dabei achten sollte, erklärt **Christoph Künne**.

Wenn unsere Großeltern ihrer Umwelt zeigen wollten, wer sie waren und wo sie in der Gesellschaft standen, legten sie sich ein Wohnzimmerbild zu. Damals griff man zu möglichst großflächigen Gemälden, die - je nach Geldbeutel - individuell oder in Serie gefertigt wurden. Thematisch fand sich alles, was auf den erhabenen Geist des Käufers Rückschlüsse zuließ. Oft war es ein röhrender Hirsch, der für Naturverbundenheit stand, eine Schlachtenszene, die den Nationalismus betonte, oder ein Porträt, mit dem man auf die Familientradition hinwies.

DRUCKMATERIALIEN Auch wenn sich die Motive im Lauf derzeit geändert haben, der Wunsch, sich über seinen Wandschmuck zu präsentieren, ist geblieben. In den 70er Jahren wurde der Hirsch endgültig vom Kaufhausposter abgelöst und inzwischen ist es für jeden erschwinglich geworden, sein Heim mit eigenen, großformatigen Fotoarbeiten

viele Anbieter, weil es für sie einfacher ist, auf einen für den Kunden transparent kalibrierten Workflow. Es kann also leicht passieren, dass man sein Bild zwar in groß bekommt, aber nicht in den Farben, die man bestellt zu haben glaubt. Von daher sollte man nur mit solchen Firmen arbeiten, die ihr Farbmanagement erklären und Farbprofile vorgeben. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Verarbeitungsqualität. Zwar bleichen die Bilder heute nicht mehr so schnell aus, dass man ihnen dabei zusehen könnte, doch besteht die Gefahr eines mittelfristigen Farbverlusts immer noch, wenn nicht mit hochwertigen Bedruckstoffen und Original-Tinten gearbeitet wird. Wer auf Leinwand drucken lässt, sollte darauf achten, dass die bedruckten Stoffe anschließend mit einem UV-Schutzlack behandelt werden. Qualitätsunterschiede gibt es auch bei Dibond-Verfahren. So soll das original DiaSec-Verfahren (vergleiche DOCMA 25, S. 38ff.) erheblich länger farbstabil bleiben als die günstigeren Methoden. Am Ende ist die Qualität natürlich meist eine Frage des



Die Alternative zu klassischen Drucken, die man anschließend rahmt, sind Drucke die auf Aluplatten aufgezogen und mit einer Plexiglasscheibe versiegelt werden.

zu behängen. Weil der eigene Drucker dazu meist nicht ausreicht, gibt es eine Vielzahl von Anbietern, die solche Großdrucke anfertigen. Entweder auf Fotopapier zur späteren Rahmung oder aber im Keilrahmen auf Leinwand gedruckt. Letzteres eignet sich vorzüglich zur Gestaltung von Räumen, weil der fotografische Charakter der Bilder ein Stück weit vom malerischen des Stoffmaterials abgelöst wird. Wer sein Bild lieber rahmenlos als Objekt aufhängen will, kann zur Dibond-Technik greifen. Dabei wird das ausgedruckte Bild auf eine Sandwichplatte aus Aluminium kaschiert und rückwärtig mit einem Halter versehen. Das Bild wird wahlweise von einer Lackierung geschützt oder von einer aufminierten Acrylglasscheibe. Die Scheibe verstärkt einerseits die Tiefenwirkung, reflektiert andererseits aber auch die Umgebung, so dass man solche Bilder eher in dunklen Räumen präsentieren und mit Kunstlicht ausleuchten sollte.

QUALITÄT Wie findet man nun den richtigen Dienstleister für das eigene Großbildprojekt? Vor Ort gibt es in größeren Städten durchaus gute und erfahrene Printer. Man muss sie jedoch kennen und ihre Leistungen bezahlen wollen. Billiger und einfacher zu finden sind solche Dienstleister dagegen im Internet. Doch wer nur nach dem Preis geht, wird oft enttäuscht. Zum einen verzichten

Preises. Wer Museumsexponate haben will, muss tiefer in die Tasche greifen als der, der seinen Print nach ein, zwei Jahren austauscht.

DIE EIGENE GALERIE Doch nicht jeder, der sich ein großes Bild ins Heim hängen will, hat auch die passenden Fotovorlagen dafür. Kreative mit hohem Output können bei einigen Internet-Anbietern mit ihren Arbeiten bares Geld verdienen, wenn sie sich dort eine eigene Galerie einrichten. Die Preis- und Beteiligungsmodelle variieren. Bei www.finartprinter.de zum Beispiel kann man selbst festlegen, wie viel Geld man mit einem Bild verdienen will. Wer die Welt einfach nur mit seinen Bildern beglücken möchte, bietet sie zum Materialpreis an. Wer

lieber reich werden will, setzt einen hohen Ertragsanteil fest und muss dann nur noch auf willige Käufer warten. Bei www.white-wall.de kann man dagegen zwischen 18 und 56 Prozent der Einnahmen verdienen, je nachdem wie die Arbeiten vermarktet werden. Vermutlich ist noch keiner der Künstler auf diese Weise richtig reich geworden, aber solche Strukturen helfen ambitionierten Einsteigern, die Marktfähigkeit ihrer Werke realistisch zu erproben, ohne dass Sie viel Zeit für die Akquise einer Galerie investieren müssten.

Fine-Art-Contest

Haben Sie Fine-Art-Motive, die Sie einmal richtig groß ausdrucken möchten? DOCMA und www.finartprint.de verlosen drei Großdrucke in Museumsqualität unter den besten Einsendungen.

Einfach eine Mail an finartcontest@docma.info schreiben und ihr bestes Fine-Art-Motiv mit maximal 1000 Pixel Kantenlänge anhängen. Achtung: Diese Datei ist nur für die Jurierung gedacht. Das hochauflösende Original senden Sie bitte im Fall eines Gewinnes auf Anfrage.

1. **Preis - Fine Art Plex Bild maximal 120 x 80 cm**
2. **Preis - Fine Art Bond Bild maximal 160 x 120 cm**
3. **Preis - Leinwandbild maximal 280 x 140 cm**

Einsendeschluss ist der 15. September 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Doppelgänger

Kaum zu glauben, dass die attraktiven Porträts, die uns derzeit von Wahlplakaten entgegenlächeln, dieselben Politiker zeigen, die wir aus der Tagesschau kennen. | **Doc Baumann**

Früher engagierten Herrscher Doppelgänger, um sich bei langweiligen Empfängen vertreten zu lassen. Stellte sich später heraus, dass der öffentliche Auftritt gar nicht langweilig war, sondern mit einem Attentat endete, war das erst recht willkommen. Hollywood hat daraus so manche Verwechslungsgeschichte gestrickt. Bekanntlich läuft im September dieses Jahres die nächste Staffel von „Germany sucht the next Kanzler-Darsteller“. Eigentlich hieß das Spiel ursprünglich mal „Parlamentarische Demokratie“, aber dank des unermüdlichen Einsatzes der beteiligten Crews ist die Kandidatenkür nicht mehr so dröge und inhaltsbelastet wie früher, sondern liegt jetzt in den Händen von Werbeagenturen. Die verste-

hen was von der Sache und behelligen die stimmberechtigte Bundes-Jury nicht mit unnötigen Problemen, sondern komprimieren die Nicht-Argumente zu flotten Einzeilern.

Damit wir nicht vergessen, wie die Menschen aussehen, die uns regieren möchten, lassen die Parteien im Wahlkampf Porträts verbreiten, die den Kandidaten mitunter auf verblüffende Weise ähneln. Die zeitgenössische Variante des Einsatzes von Doppelgängern scheint - soweit man das mitkriegt - weniger dem Schutz vor Attentaten zu dienen als der ästhetischen Konditionierung, also dem Auslösen von erwünschten Reaktionen (Kreuzchen an der richtigen Stelle malen) durch überoptimale Schlüsselreize. Man kennt das aus der Verhaltensforschung von

allerlei Getier, und es funktioniert auch mit Herrenmagazinen.

Vor einiger Zeit entdeckte Thilo Gockel in Frankfurt das hier abgebildete Wahlplakat, für das die CDU eine attraktive Dame engagiert hat, die Kanzlerin Merkel bewerben soll. Wer Fernsehen schaut und Tageszeitung oder Politmagazine liest, weiß natürlich, dass die wirkliche Frau Merkel - fast so alt wie das Grundgesetz - ganz anders aussieht und die Last von Verantwortung und Schwerkraft ihre Mundwinkel weit nach unten gezogen hat. Das ist nichts Schlimmes, wir werden alle älter. Idealerweise sollten Kandidat/innen unsere Stimmen bekommen, weil sie für eine bestimmte Position stehen und glaubwürdig versichern, diese in Politik umzusetzen. Dass sie zudem die Kriterien von „The next Top-Model“ erfüllen müssen, erwartet kaum jemand.

Frau Merkel ist nur ein Beispiel für Parteienwerbung mit glattgebügelt Porträts. Noch auf Kreisebene sind eifrige Photoshop-Adepten damit befasst, Falten zu übertünchen, Warzen, Altersflecke und Äderchen zu retuschieren, Lider zu liften und Hälse zu straffen. Die dann tatsächlich auf den Wahlveranstaltungen auftauchenden Herrschaften können da nicht mithalten und müssen sich schon freuen, wenn man sie überhaupt wiedererkennt. Auf Details wie die großzügig mit einer schwungvollen Bezierkurve freigestellte Frisur müssen wir da gar nicht eingehen. Strukturell besteht kein nennenswerter Unterschied mehr zwischen Anzeigen für Konsumprodukte, neben denen sich spärlich bekleidete Blondinen räkeln, und dieser Art von Stimmenfang (den wir noch dazu als Steuerzahler mit knapp 150 Millionen Euro finanzieren). Wie kann man von Politikern erwarten, dass sie zu ihren Wahlversprechen stehen, wenn sie sich nicht mal mit ihrem eigenen Gesicht identifizieren können?

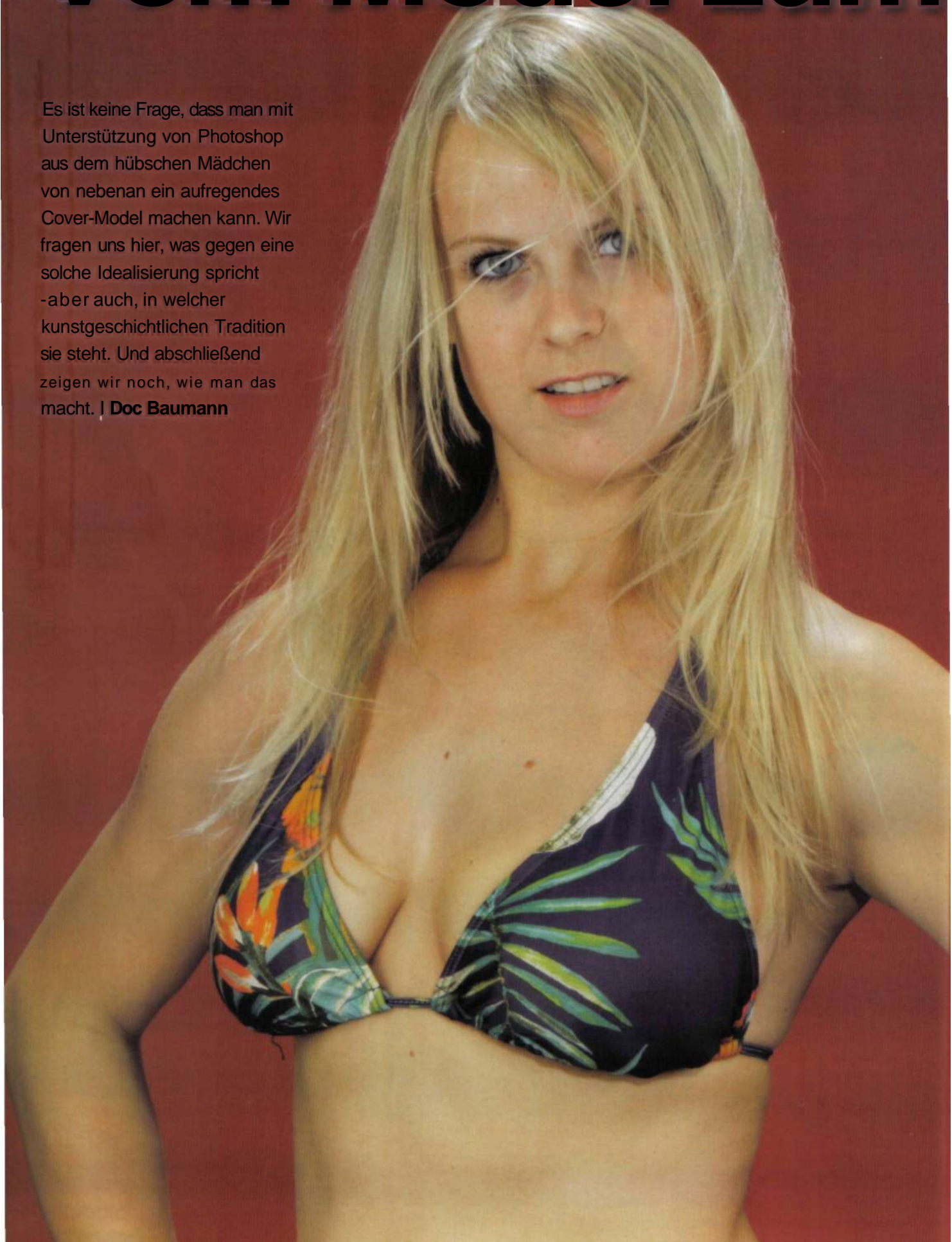
Übrigens: Wenn Sie selbst in Zeitschriften oder Prospekten (Werbebeilagen sind besonders fruchtbare Fundstellen) schöne Beispiele schräger Bildlogik finden - lassen Sie sie uns mit Quellenangabe zukommen. Doc Baumann wird sie an dieser Stelle gern genüsslich auseinandernehmen.



Montage: CDU, Foto: Ulla Scheich

Vom Model zum

Es ist keine Frage, dass man mit Unterstützung von Photoshop aus dem hübschen Mädchen von nebenan ein aufregendes Cover-Model machen kann. Wir fragen uns hier, was gegen eine solche Idealisierung spricht - aber auch, in welcher kunstgeschichtlichen Tradition sie steht. Und abschließend zeigen wir noch, wie man das macht. | **Doc Baumann**



Covergirl



Idealisierung: Gefährliche Norm oder klassische Tradition?

Für das Titelbild der Zeitschrift *Berliner Journalisten* wünschte sich die Redaktion von mir eine Montage, die zeigt, wie aus einem normalen Fotomodell ein sexy Covergirl wird und wie die unterschiedlichsten Medien solche sexuellen Schlüsselreize zur Umsatzsteigerung nutzen. Dieser Aspekt sollte durch tätowierte Logos vermittelt werden - die lassen wir hier weg und beschränken uns auf die Schritte zur Körpermodifikation.

In diesem Zusammenhang erschien ein ergänzendes Interview, in dem ich unter anderem gefragt wurde, ob die heutige Bildbearbeitung das Schönheitsideal verändert hat. Mag sein, dass das der Fall ist. Viel wichtiger aber ist, dass dieses Werkzeug dabei hilft, aus normalen Frauen irreale Wesen zu zaubern, die diesem Ideal entsprechen.

Ich habe, zugegeben, mit diesem Sachverhalt meine Probleme, da mir sowohl die Pro- wie die Contra-Argumente vertraut (und einsichtig) sind. Beginnen wir mit denen, die dagegen sprechen, solche Traumwesen am Rechner zu erschaffen. Nach islamischem Glauben droht dem, der Bilder von Menschen herstellt, neben anderem Ungemach die jenseitige Konfrontation mit seinen Schöpfungen. Das wäre in diesem Fall nun eine Strafe, die mancher ohne tiefes Entsetzen reuevoll auf sich nähme.

Bedenklicher ist, was solche Bilder im Diesseits anrichten. Wie so viele Montagen und retuschierte Bilder zeigen sie etwas, das in der abgebildeten Weise nicht existiert. Da Betrachter aber noch immer fotografisch wirkende Montagen als Beweis für eine so aussehende Wirklichkeit nehmen, werden sie hinters Licht geführt. Noch schlimmer ist jedoch, dass die idealisierten Bilder Normen setzen, denen kaum jemand in solcher Makellosigkeit real entsprechen kann. Nicht einmal die, die wirklich so aussehen und deren Fotos kaum retuschiert sind, sehen im Ausgangszustand, ohne Make-up und perfekt gesetztes Licht, so aus.

Die Folge sind eine bis zur Depression gesteigerte Unzufriedenheit mit dem eigenen Aussehen, die Reduktion des Menschen auf seine Hülle und ein ausufernder Schönheitswahn, dessen Umsetzung bei teurem Make-up beginnt und unter dem Messer des Chirurgen endet, mit welchem Ergebnis auch immer. Als Bildbearbeiter sind wir für solche Entwicklungen zumindest mitverantwortlich. Es stellt sich sogar die Frage, ob derartige Modifikationen mit der Würde der Abgebildeten vereinbar sind. Denn die könnte auch verletzt werden, wenn man einen

Menschen nicht hässlicher, sondern schöner macht, als es bei aller Anstrengung und Nachhilfe jemals erreichbar wäre.

Idealisierung ist nichts Neues

Es sei dahingestellt, ob die Kritik solcher Idealisierung einer eher konservativen oder progressiven Position entspricht. Immerhin scheinen die Konservativen, die derlei in der Theorie gern beklagen, in der Praxis damit keine Probleme zu haben. In der Bildkritik auf Seite 42 sehen Sie ein Wahlplakat mit Angela Merkel, zwar nicht gerade zur Sexbombe mutiert, auf jeden Fall jedoch so zurechtgebügelt und retuschiert, dass sie ähnliche Probleme haben dürfte, sich selbst wiederzuerkennen, wie unser Model vom Cover der *Berliner Journalisten*.

Die Gefahren digitaler Idealisierung wurden bereits angesprochen - aber führt nicht bereits die Frage danach in die irre? So gerechtfertigt das Problembewusstsein ist, Idealisierung, insbesondere die weiblicher Schönheit, ist keine Erfindung der digitalen Ära. Wir können sie nicht allein über Jahrhunderte der Kunstgeschichte zurückverfolgen - bereits die allerfrühesten Werke menschlicher Kreativität liefern Beispiele. Gerade wurde auf der Schwäbischen Alp die älteste bekannte Skulptur ausgegraben, vor 40000 Jahren aus Mammut-Elfenbein geschnitzt. Nur sechs Zentimeter groß, aber geballter Sex. Mag sein, dass sie ein mythisches Wesen darstellen sollte, aber vielleicht war es auch nur eine frühe Pin-up-Variante.

Auch bei den zahllosen Beispielen in den Museen sollte man nicht bei jeder Darstel-

lung weiblicher Nacktheit kulturbeflissen an hohe Kunst denken; ob antike Göttinnen, unverhüllte Maria Magdalenas oder die Grazien Cranachs, Botticellis oder Rubens': Zunächst einmal waren es schlicht Bilder nackter Frauen, die man mangels Playboy-Centerfolds ins Schlafgemach hing. Selbst im Vatikan herrscht daran kein Mangel.

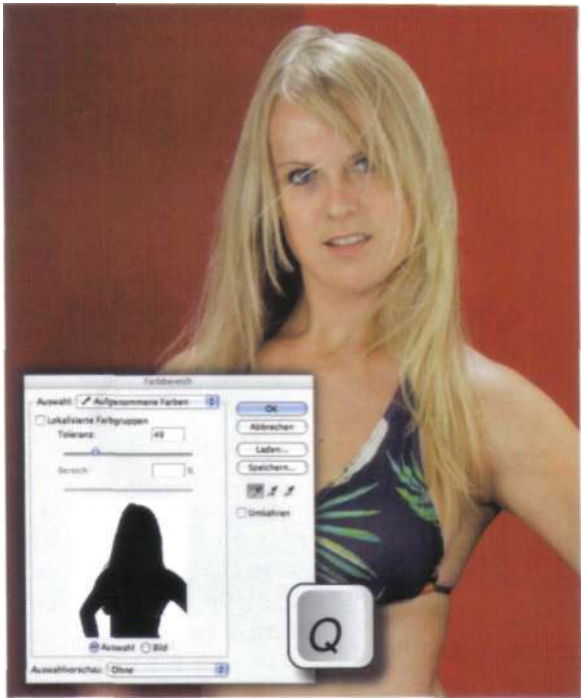
Nun ist ein „Das war schon immer so“ kein Argument; vielleicht war es schon immer mies. Aber Kunst hin oder her - Idealisierung gab und gibt es nicht allein bei Frauendarstellungen, sie kommt bei Landschaften ebenso vor wie bei Architektur, beim weiblichen Porträt wie beim männlichen. Römische Cäsaren, Fürsten der Renaissance oder Großbürger des 19. Jahrhunderts dürften in natura kaum so klassisch, edel und ebenmäßig ausgesehen haben wie ihre Abbilder. Freilich sind die Ideale andere: Beim Manne hoheitsvoller Stolz, Mut und Kraft, beim Weibe berückende Schönheit. Jedenfalls in der Regel - bei Maria Theresia und Katharina der Großen mussten auch jene „männlichen Tugenden“ im Bilde Ausdruck finden, während eine adlige Äbtissin mehr Wert auf den der Keuschheit, milden Strenge und geistlichen Erleuchtung legte.

Aber die in der Werbung oder auf einem Cover gezeigten Bilder von Frauen (und Männern) sind nur zufällig auch Porträts; im Prinzip sind sie austauschbar und stehen für einen Typus. Und der soll - naheliegend - nicht zweitklassig, sondern möglichst in Reinform wiedergegeben werden. Wie das Möwenküken schlüsselreizgesteuert auf den Fleck am Schnabel der Mutter hackt und der Schmetterling den Pheromondüften der Angebeteten hinterhertorkelt, so tut es ein paar Evolutionsschritte weiter auch der Medienkonsument. Schlüsselreize wirken, überoptimale erst recht.

Ein Covermodel wird nicht abgebildet, weil sich jemand für seine Persönlichkeit interessiert, sondern weil es für eine Idee steht. Aus demselben Grund gibt es beim Film Body-Doubles; nicht nur, weil sich eine Schauspielerin nicht ausziehen mag, sondern auch viel spezieller: Großaufnahme auf klavierspielende Hände - die von einem, der das kann, im Unterschied zum Kinostar, der es nicht kann und sich nach dem nächsten Schnitt bloß beschwingt hin und her wiegt.

Also ein unbefriedigendes Sowohl-als-auch? Es gibt nicht immer eine klare Antwort. Und zum Schluss als persönliches Bekenntnis. Das Model um 40 Jahre zu altern, wäre vielleicht anspruchsvoller gewesen - aber so hat es viel mehr Spaß gemacht.





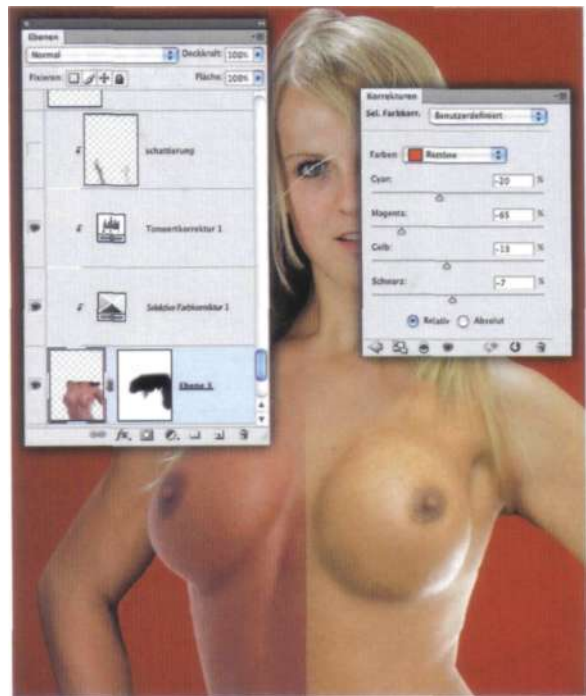
1 Hintergrundfarbe verändern

Der rote Hintergrund der Originalszene wirkt eher braun und ist für das endgültige Titelmotiv zu gedeckt. Ein aggressiveres Rot wäre wünschenswert. Ich habe den Hintergrund über „Auswahl > Farbbereich“ selektiert, nach Umschaltung in den Maskierungsmodus (Q-Taste) rote Bereiche wie Lippen schwarz retuschiert, dann in den Standardmodus geschaltet und „Selektive Farbkorrektur“ benutzt.



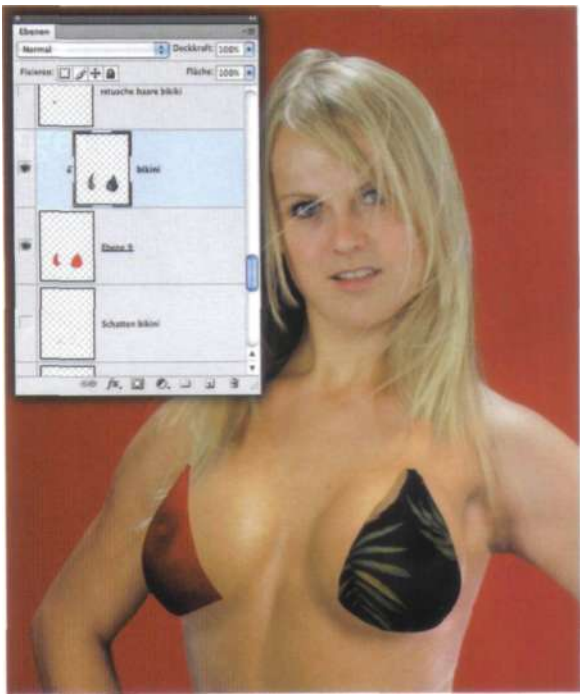
2 Körper-Double

Um die Körperformen zu verändern, gibt es mehrere Möglichkeiten. Bei eher geringfügigen Modifikationen wie etwa in Schritt 8 oder 10 reicht es aus, mit „Filter > Verflüssigen“ zu arbeiten. Bei extremeren Eingriffen bietet es sich dagegen an, gleich ganze Körperteile auszutauschen. Es sei noch einmal betont, dass so etwas, wenn überhaupt, nur im illustrativen Bereich legitim ist.



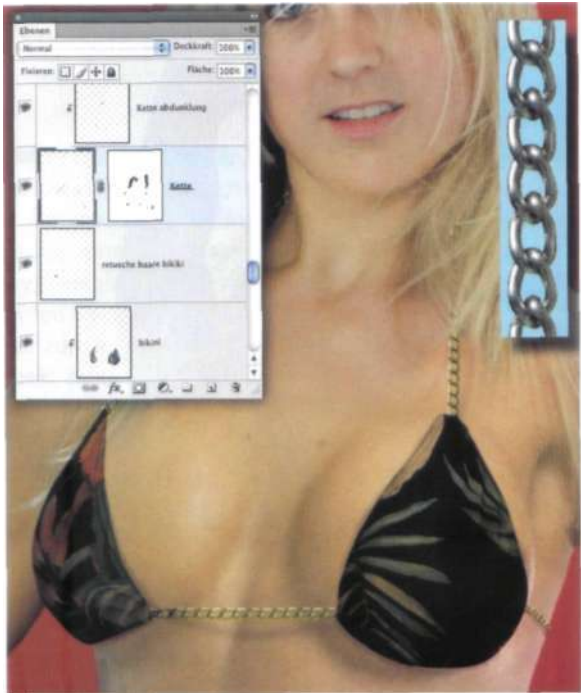
3 Form anpassen und Haut umfärben

Der Körper des Body-Doubles wurde nach dem Freistellen zunächst gekontert, in der Größe angepasst (dazu vorübergehend die Deckkraft der Ebene herabsetzen) und ein wenig gedreht, dann mit einer Ebenenmaske in das Hintergrundbild eingeblendet. Zur Anpassung der Hautfarbe verwendete ich nicht „Bild > Korrekturen > Gleiche Farbe“ - um ehrlich zu sein, weil mein Photoshop es derzeit verweigert - sondern ebenfalls die „Selektive Farbkorrektur“.



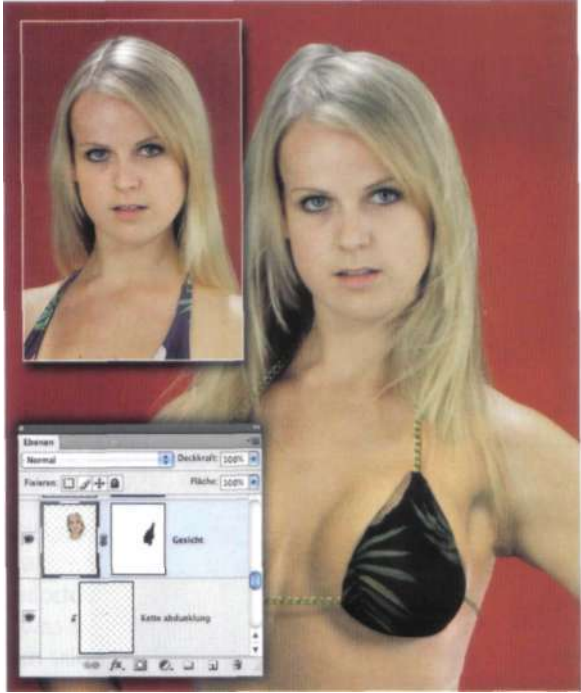
4 Bikini-Oberteil angleichen

Um die Form des Oberteils einem knapperen Bikini anzugleichen, erzeugte ich diesen per Pfadwerkzeug auf einer neuen, multiplizierenden Ebene und füllte sie rot. Auf die Ebene darüber setzte ich den freigestellten, ursprünglichen Stoff ein und machte die Ebene zur Schnittmaske. Per „Filter > Verflüssigen“ und der Option „Hintergrund einblenden > Alle Ebenen“ verzerrte ich die Pixel des alten Oberteils so, dass sie der neuen Form entsprachen.



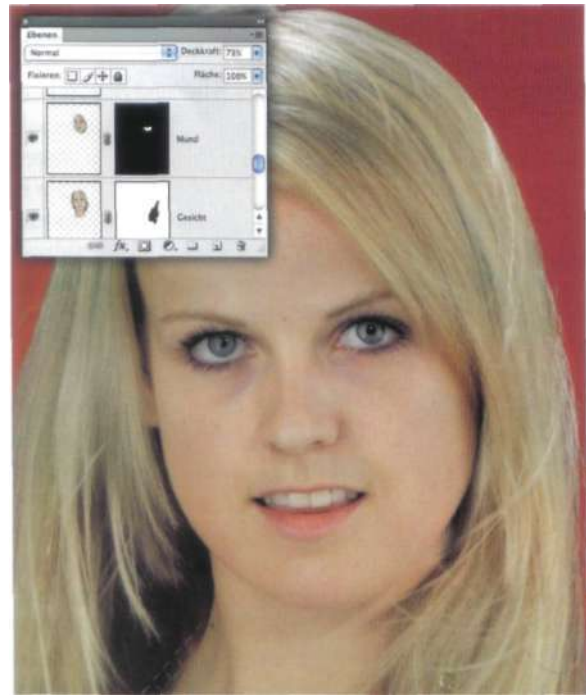
5 Träger aus Kettengliedern

Wiederholungselemente wie die Kettenglieder oben rechts habe ich in großen Mengen bei meinen Mustervorgaben gespeichert, von wo sie über „Ebeneneffekte > Musterfüllung“ leicht auf größere Flächen angewandt werden können. Zum leichteren Freistellen der Kette wählen Sie als Füllfarbe der Ebene eine Kontrastfarbe und reduzieren sie danach auf eine neue, leere Ebene darunter.



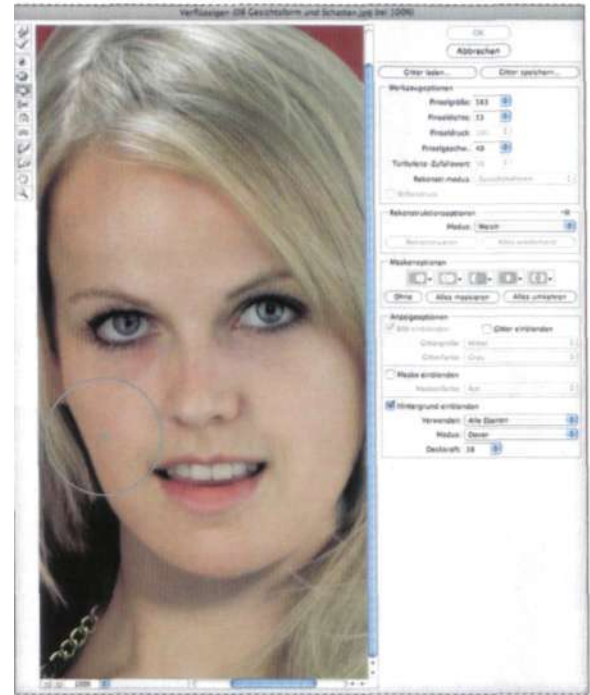
6 Neues Gesicht übertragen

Nach dem Umfärben der so erzeugten Kette, teilweisem Ausblenden per Ebenenmaske (hinter den Haaren mit einer entsprechenden Pinselspitze) und Ergänzung von Schatten suchte ich in einem anderen Foto der Serie von Bernd Lammel eine Aufnahme, in der keine Haare über das Gesicht fallen; diese machen das Verzerren von Gesichtsform und Details unnötig aufwendig.



7 Neuer Mund

Da ein lächelnder Mund auf einem Titelfoto in der Regel besser wirkt als ein ernster, suchte ich aus einem weiteren Foto der Serie eine solche Bildvariante aus und blendete ihn nach der Größenanpassung mit einer Ebenenmaske weich ein.
Tipp: Solche Montagen sind oft sinnvoll, weil beim Lächeln gleichzeitiger die Augen leicht zugekniffen werden und dabei kleiner wirken.



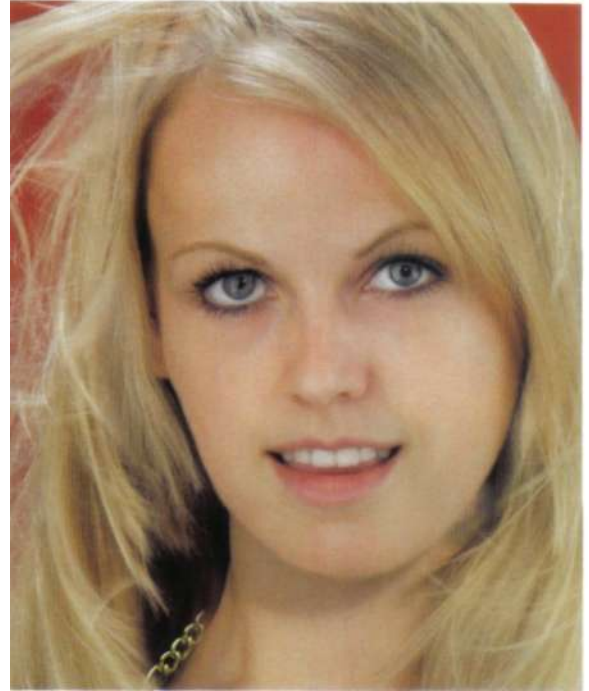
8 Veränderung der Gesichtsform, Schatten

Im nächsten Schritt setzte ich abermals „Verflüssigen“ ein, diesmal um die Gesichtsform ein wenig schmaler zu machen. Auf einer weiteren Ebene fügte ich einen leichten Schlagschatten am Hals hinzu, um das Gesicht optisch besser abzuheben. In der Ausgangsfassung erhöhen die Helligkeitswerte in diesem Bereich kaum; die Verstärkung führt zu einer Betonung des Gesichts.



9 Wehende Haarsträhnen

Mit einer Windmaschine aufgewirbelte Haare wirken lebendiger. Sie haben allerdings den Nachteil, auch über das Gesicht zu wehen und damit die zuvor beschriebenen Eingriffe zu erschweren. Also liegt es nahe, wie beim Mund diese Haare aus einem gesonderten Foto zu übernehmen und sie freizustellen. Wegen der ähnlichen Hintergrundfarbe fallen Mängel entlang der Konturen später nicht auf.



10 Modifikation weiterer Gesichtsdetails

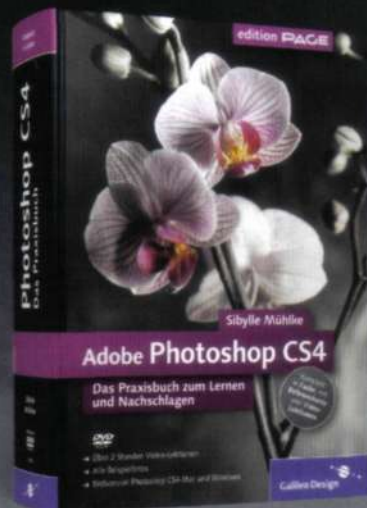
Hier habe ich ergänzend leichte Verzerrungen vorgenommen, die zwar nur geringfügig sind, den Ausdruck des Gesichts aber dennoch erheblich verändern: So wurden die Mundwinkel zu einem etwas ausgeprägteren Lächeln angehoben, die Nase insgesamt verkleinert und der Bogen der Augenbrauen gerundet. Nun könnten einige Komponenten farblich weiter akzentuiert werden.

Adobe Photoshop CS4

Praxiswissen für Fortgeschrittene



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



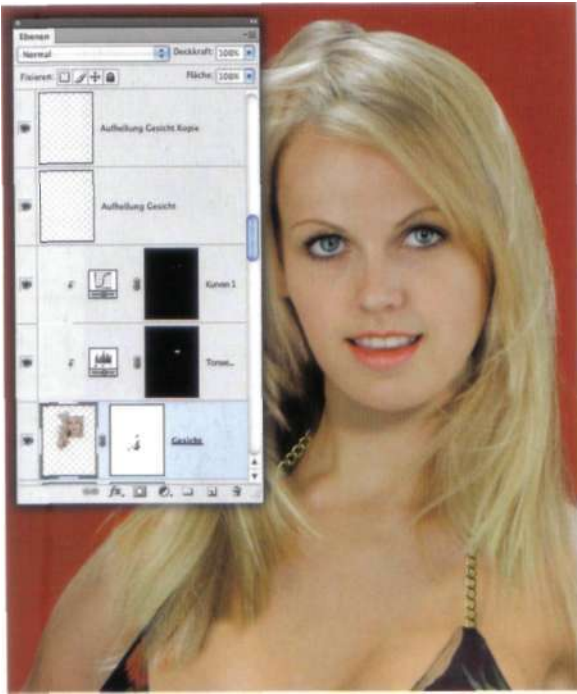
1.120 S., 2009, komplett in Farbe, mit DVD und Referenzkarte, 49,90 €, ISBN 978-3-8362-1238-0
» www.GalileoDesign.de/1869 *



DVD, 8 1/2 Stunden Spielzeit, 39,90 €,
978-3-8362-1418-6
» www.GalileoDesign.de/2133 *



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



11 Farbe von Lippen und Augen

Um die farbliche Betonung von Lippen und Iris später bei Bedarf korrigieren zu können, habe ich für beide eine maskierte Einstellungsebene angelegt, im einen Fall als "Tonwertkorrektur", im anderen als „Gradationskurven“. Eine weitere Akzentuierung der Lippen entstand durch zwei aufhellende Ebenen, auf denen ich mit weißer Farbe deren Glanz merklich verstärkte.



12 Digitales Make-up

Diese Bearbeitungsschritte betrafen die Kontur und leichte Abdunklung der Augenbrauen, eine Verstärkung und Ergänzung der Wimpern, Augen-Make-up, eine schwache Rottönung der Wangen, auf einer weiteren Ebene ergänzt um eine Schattierung in diesem Bereich, die das Gesicht ein wenig schmaler erscheinen lassen. Der Glanz der Augen wurde verstärkt und die Pupillen vergrößert.



13 Ergänzende Haare

Augapfel und Zähne wurden ebenfalls aufgehellt. Nachdem das Gesicht fertig bearbeitet war, konnte ich nun die zur linken Kopfseite mit der wehenden Frisur passenden Haare über dem Gesicht ergänzen. Versuche, freigestellte Haarsträhnen aus anderen Fotos zu verwenden, erwiesen sich als unbefriedigend. Ich entschied mich dafür, sie manuell zu malen. Ein Wacom-Tablett und die neue CS4-Funktion zum freien Rotieren der Arbeitsfläche helfen dabei sehr.



14 Abschließende Körpermodifikationen

Zum Schluss stattete ich das Covergirl per „Verflüssigen“ mit voluminöseren Brüsten aus und betonte mit demselben Werkzeug die Kurvenkontur von Taille und Hüfte. Figur und gesondert der rote Hintergrund wurden nochmals aufgehellt. Die für dieses Projekt aufgewandte Bearbeitungszeit lag bei etwa einem Arbeitstag.

Hinweis: Wegen der Persönlichkeitsrechte des Fotomodells gibt es für diesen Workshop kein Arbeitsmaterial zum Download.



Highspeed für Arme

Um eine solche Highspeed-Aufnahme zu realisieren, müssen Sie ganz schön tief in die Tasche greifen: Neben der Spezialkamera benötigen Sie eine großkalibrige Waffe nebst Schützen und voraussichtlich mehrere Paletten Äpfel, um den perfekten Splatter einzufangen. Wie man ein solches Motiv auch mit weniger brachialem Handwerkszeug überzeugend in Szene setzt, zeigt Uli Staiger.

Natürlich könnten Sie sich eine Highspeed-Kamera ausleihen. Dann müssten Sie lediglich noch einen befreundeten Jäger oder Sportschützen anheuern und die Nachbarn bitten, wegen des zu erwartenden Lärms nicht die Polizei zu rufen. Falls Ihnen das aber zu extravagant ist und Sie das Wort „Fotoshooting“ nicht ganz so wörtlich nehmen, müssten Sie auf eine andere Strategie ausweichen, die der Grundfrage nachgeht: Wo wird welche Technik eingesetzt, um mit erträglichem Aufwand ein überzeugendes Ergebnis zu erzeugen?

Der Apfel ist verhältnismäßig leicht zu besorgen und wird - was sonst - fotografiert. Zwar ließe er sich auch grafisch darstellen oder in einem 3D-Programm nachbilden, doch wäre der Aufwand erheblich größer, ohne dass eine Qualitätssteigerung erkennbar wäre. Anders verhält sich dies bei der Gewehrkugel: So ein Geschoss irgendwo aufzutreiben, ist gar nicht so einfach. Darüberhinaus müsste es im Studio mit mehreren Lichtquellen und Aufhellern trickreich eingespiegelt werden, um die Oberfläche nicht nach Plastik, sondern nach poliertem Metall

aussehen zu lassen. Dies können Sie einfacher haben, wenn Sie die Form in einem SD-Programm bauen und dort texturieren und beleuchten.

Bleibt noch der Splash des Apfelinnenlebens. Solche überaus komplizierten Formen zu erzeugen, erfordert ein wenig Experimentierfreudigkeit. Doch erst mit den Möglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung haben Sie den Schlüssel in der Hand, alle Komponenten zusammensetzen: Durch Maskieren, aber auch durch das Malen einzelner Bildteile.



1 Apfel präparieren

Es ist vielleicht etwas unappetitlich, doch bevor Sie sich nun am Apfel vergehen, sollten Sie vielleicht eine kurze Internetrecherche betreiben, um zu begreifen, was mit einer Frucht passiert, die von einer Kugel getroffen wird. Schneiden Sie den Apfel an einer für die Kamera nicht sichtbaren Stelle an und brechen Sie ihn dann mit einem Messer in mehrere Teile. Beträufeln Sie die Bruchstellen mit Zitronensaft, um das Oxidieren zu vermeiden. Mit angespitzten Streichhölzern fügen Sie die Teile wieder aneinander und fotografieren das Werk. Eine Hauptlichtquelle von links und ein Aufhelllicht sorgen für eine plastische, detaillierte Form.



2 Stiel und Kerne fotografieren

Eine schöne Spielerei ist das Vermischen der zweiten mit der dritten Dimension: Obwohl die Gewehr-Kugel lediglich eine Fotografie durchschlägt, splattert das Innere des Apfels aus dem Loch. Um diesen Sachverhalt zu unterstreichen, ist neben den Spritzern vor allem ein Detail wichtig: Fotografieren Sie zwei oder drei der Apfelkerne mit einem Makroobjektiv. Eventuell ist ein Zwischenring hilfreich, um nahe genug an die Kerne heranzukommen. Auch einfache Sucherkameras verfügen in der Regel über eine Makrofunktion, die für das Fotografieren der Kerne ausreichen dürfte.



3 Splash erzeugen & fotografieren

Für den Splash brauchen Sie eine Masse, ähnlich wie Apfelmus, deren Konsistenz jedoch flüssiger und weniger transparent ist: Eine Mischung aus einem Teil Magermilch und drei Teilen Sprühsahne funktioniert wunderbar. Füllen Sie einen halben Liter davon in ein Gefäß und positionieren Sie die Kamera so, dass die Spritzer sie nicht erreichen können. Beleuchtet wird die Szene von einem (per langem Kabel) gezündeten Handblitz, den Sie wegen der kurzen Abbrenndauer auf niedrigste Leistung stellen. Der schwarze Hintergrund wird nicht vom Licht getroffen, was das spätere Maskieren der Spritzer erleichtert.

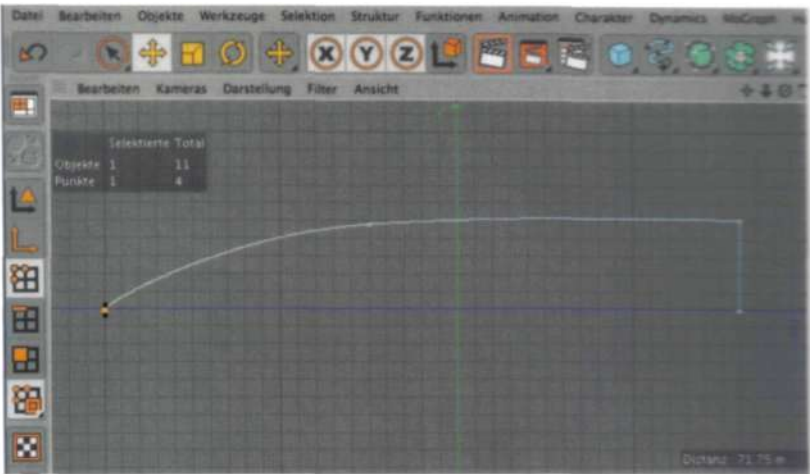


4 Loch basteln und fotografieren

Das Loch wird aus einem Ausdruck des Apfel-fotos hergestellt. Legen Sie ihn mit der Bildseite nach unten über eine Flaschenöffnung und stoßen Sie beherzt einen Bleistift hindurch. Damit das Loch aber nicht kreisrund ist, sondern regelrecht ausfranst, vergrößern Sie es mithilfe einer Pinzette. Dann fotografieren Sie es in weichem Licht oder Tageslicht unter bewölktem Himmel. Der Abstand zwischen Loch und Kamera sollte so groß sein, dass das gesamte Loch scharf abgebildet wird.

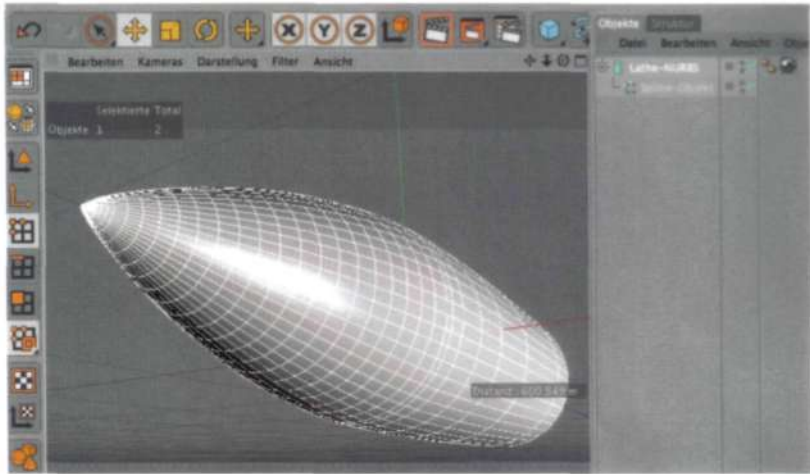
5 Kugelform durch Spline erzeugen

Die Kugel ist in Cinema 4D verhältnismäßig leicht herzustellen. Da es sich um einen achsensymmetrischen Körper handelt, wird die Grundform über ein Bezier-Spline erzeugt. Verwenden Sie an Stelle der 3D-Editoransicht die isometrische Ansicht von oben, dann können Sie den Spline ohne Verzerrungen in der Seitenansicht konstruieren. Achten Sie darauf, dass die beiden Punkte an der Spitze und am Ende des Geschosses exakt auf der Z-Achse liegen. Dazu werfen Sie einen kurzen Blick in den Strukturmanager und setzen die Y-Werte beider Punkte auf „0“.



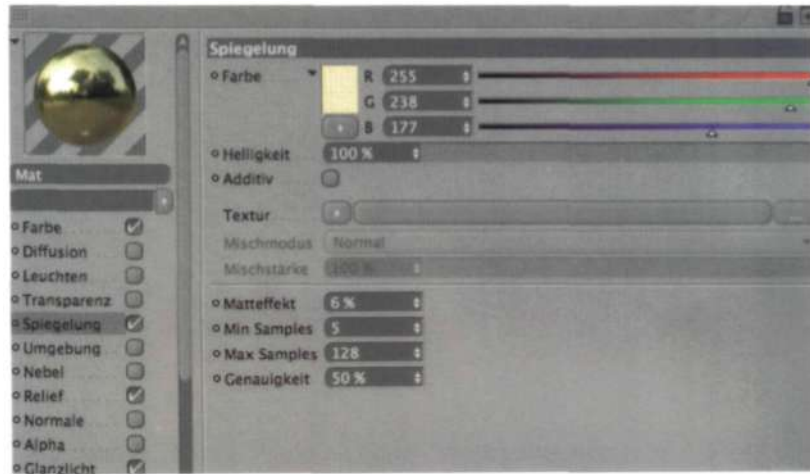
6 Volumen durch Lathe-NURBS

Das Lathe-NURBS-Objekt benötigt zur Volumen-erzeugung einen Spline, der ihm untergeordnet wird. Falls Sie eine andere als die Ansicht von oben bei der Erzeugung des Splines gewählt haben, erhalten Sie womöglich eine sehr fantasievolle, doch leider unbrauchbare Form. In diesem Falle drehen Sie den Spline mit dem „Objekt drehen“-Werkzeug und gedrückter Umschalt-Taste um genau 90 Grad, bis die Geschossform entsteht. Für eine glatte Form erhöhen Sie die Unterteilung des Lathe-NURBS im Attribute-Manager auf 48 und stellen die Zwischenpunkte des Splines auf „Angepasst“ oder „Natürlich“.



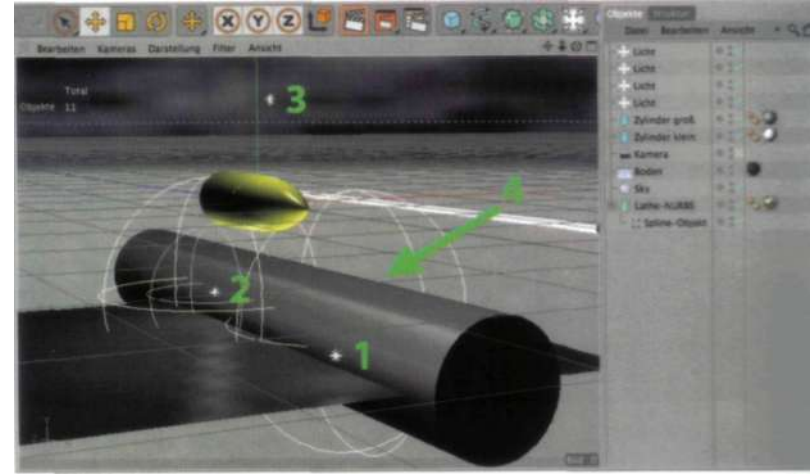
7 Material erstellen

Das Material der Kugel besteht aus einem Farbkanal, in dem Sie für R, G und B die Werte 204, 204 und 61 festlegen. Die Farbwerte der Spiegelung betragen 255, 238 und 177, außerdem sorgt ein Matteffekt von 6% für eine leichte Reduktion des Hochglanzes. In den Reliefkanal laden Sie die Datei „Kugeltexur“ und stellen die Stärke auf 2%. So erreichen Sie eine konzentrische Oberflächenstruktur und vermeiden ein allzu glattes Erscheinungsbild. Der Glanzlichtkanal sorgt durch eine Lichtbreite von 29 % und eine Lichthöhe von 89% für eine harte Oberfläche.



8 Beleuchten

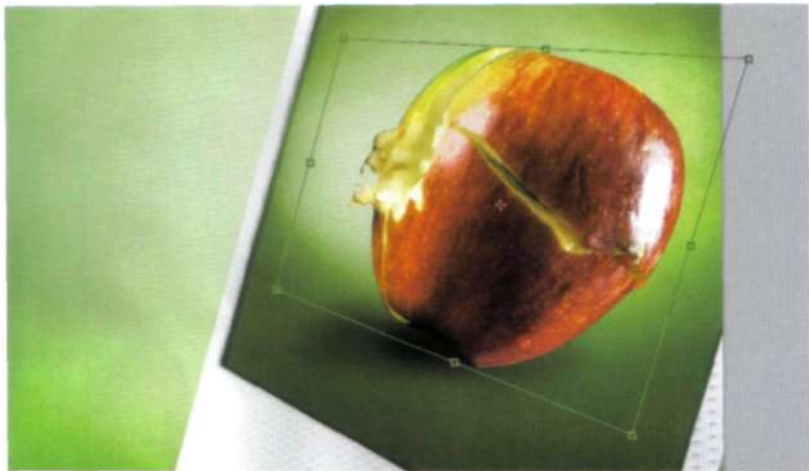
Insgesamt vier Objekte spiegeln sich in der Außenhülle des Geschossmantels: Ein Bodenobjekt und ein großer Zylinder, beide mit dunkelgrauen Materialien belegt, sorgen für dunkle Reflexe, während eine kleiner weißer Zylinder einen hellen Lichtstreifen einspiegelt. Der düstere Himmel bringt Leben in die Oberseite der Kugel. Insgesamt sind vier Lichtquellen in der Szene vorhanden: Licht 1 erhellt von vorn, Licht 2 wirkt als Reflexion über den Boden und den großen Zylinder. Licht drei unterstützt das Licht des Skyobjekts, während das verdeckte Licht 4 hauptsächlich den kleinen dünnen Zylinder erreicht.





9 Untergrund anlegen

Der Untergrund, auf dem die gesamte Szene stattfindet, ist ein fotografiertes Papierhintergrund. Er besitzt eine leichte, unscharfe Struktur, ist aber noch zu eintönig und langweilig und wirkt bleiern. Legen Sie im Modus „Farbig abwedeln“ eine neue Ebene an und füllen Sie diese mit schwarz. Dann malen Sie mit großer, sehr weicher Werkzeugspitze und einer Deckkraft von 10% einen hellen Bereich ins untere Drittel des Untergrundes. Arbeiten Sie seine Beleuchtung aber erst nach dem Einbau des Polaroids vollständig aus.



10 Polaroid erzeugen

Laden Sie die Datei „Polaroidrahmen.psd“ und ziehen Sie den Rahmen auf den Untergrund. Wenn Sie den Bildträger im typischen Polaroidlook in Perfektion nachbauen wollen: Sie finden ihn in Heft 22 ab Seite 62. Fügen Sie ihr selbst fotografiertes Foto des Apfels ein, Sie können aber auch die Datei „Apfel.jpg“ und eine Kopie des Untergrundes als Hintergrund verwenden. Dann wird das Apfelbild über den Transformieren-Dialog verzerrt, so dass es sich entsprechend den perspektivisch verlaufenden Kanten des Polaroidrahmens etwas verjüngt.



11 Kerne, Kugel, Loch & Stiel einbauen

Erst die Details machen die Szene nachvollziehbar. Beginnen Sie mit der Kugel. Wenn Sie sie selbst rendern, sollten Sie in den Rendervoreinstellungen unter dem Menüpunkt „Speichern“ das Häkchen für den Alphakanal setzen. Wenn Sie lieber auf die fertige Kugel und die bereits fotografierten Details setzen, öffnen Sie die Dateien „Kugel“, „Kerne“, „Stiel“ und „Loch“, maskieren Sie sie und fügen sie ins Bild ein. Das Loch wird durch eine Ebenenmaske vom weißen Innenteil befreit und mit der Apfelebene verschmolzen. Legen Sie unter der Lochebene eine neue Ebene an und füllen Sie sie mit einem dunklen Farbton, um die Perforierung zu simulieren.

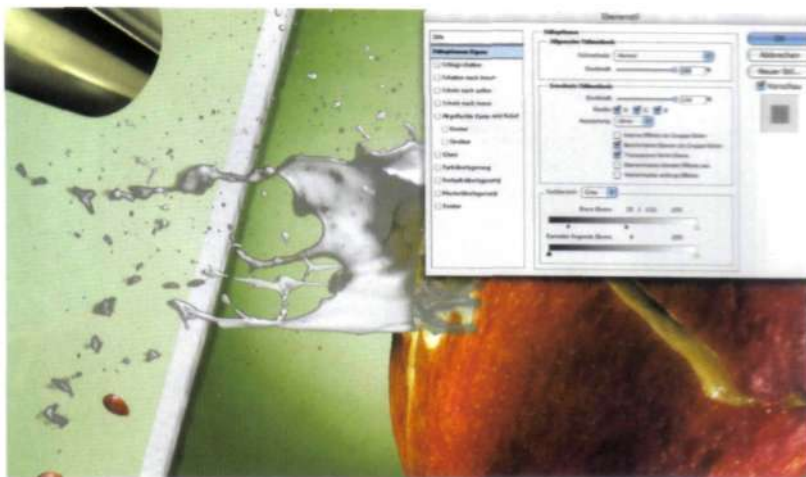


12 Lichter setzen

Unter den Lochebenen legen Sie im Modus „Multiplizieren“ eine neue Ebene an. Weil das Hauptlicht von links kommt, malen Sie rechts vom Loch mit kleiner, weicher Pinselspitze und mittlerem Grau einen Schatten. Da die meisten Bildelemente eingefügt sind, können Sie nun den Untergrund weiter ausgestalten und den Spot durch Aufmalen vergrößern und intensivieren. Auch über der Kugel wird eine neue Ebene im Modus „Farbig abwedeln“ angelegt: Fügen Sie eine Schnittmaske hinzu und verstärken Sie den Glanz der Gewehr-kugel mit Weiß und einer Deckkraft des weichen Pinsels von 10%.

13 Splash einbauen und maskieren

Sofern Sie nicht ihre selbst fotografierten Splashes verwenden, öffnen Sie "Splash_01" und ziehen Sie die Datei ins Bild. Öffnen Sie durch einen Doppelklick auf die Ebene den Ebenenstil-Diialog. Schieben Sie den Regler im unteren Teil des Dialogs („diese Ebene“) nach rechts bis zu einem Wert von etwa 35. Dann drücken Sie die Alt-Taste und schieben den rechten Teil des Reglers weiter bis auf einen Wert zwischen 130 und 140. Damit bleiben zwar vorerst noch dunkle Ränder stehen, doch die schwarze Fläche ist ausgeblendet.



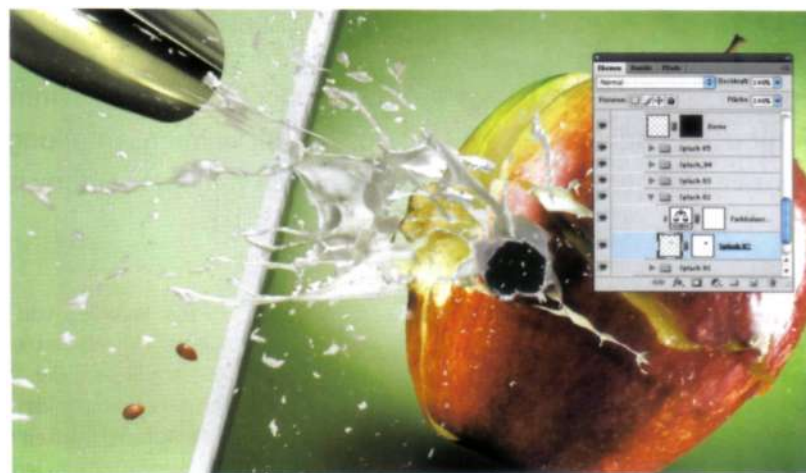
14 Abwedeln der dunklen Kanten

Um die dunklen Tonwerte dauerhaft auszublenden, legen Sie über der Splashebene eine neue, leere Ebene an und reduzieren Sie mit der darunterliegenden zu einer Ebene. Dann beginnt die Feinarbeit: Wählen Sie für das Abwedelwerkzeug den Bereich „Tiefen“, stellen Sie eine Belichtung von 45 % ein und hellen Sie die dunklen Kanten um die hellen Innenbereiche der Spritzer auf. Deaktivieren Sie unbedingt die Option „Tonwerte schützen“. Dann skalieren Sie den Spritzer, verzerren ihn wenn nötig etwas und passen seinen Ansatz über eine Ebenenmaske an eine der Bruchkanten des Apfels an.



15 Weitere Splashes einbauen

Da die Farbigkeit noch nicht zum Fruchtfleisch des Apfels passt, legen Sie eine Einstellungsebene „Farbbalance“ über den Splash. Geben Sie in den Mitteltönen soviel Gelb und ein wenig Rot hinzu, bis der Farbton des Apfels fast erreicht ist. Etwas blasser darf der Splash jedoch sein, denn er wird auf Grund seiner geringen Dicke durchleuchtet. Legen Sie für den Splash und seine Korrekturebene eine neue Gruppe an und verfahren Sie mit den weiteren Splashes genauso. Achten Sie darauf, den Ansatz des Spritzers möglichst organisch an den Apfel anzuschließen.



16 Dampf einmalen

Ein Teil des Instant-Apfelsaftes wird durch die große Hitze in Dampf umgewandelt, der explosionsartig die Austrittsöffnung verlässt. Verwenden Sie zum Malen der Dampfformen eine weiche Pinselspitze und eine Deckkraft von 5-10%. Legen Sie in der Pinselpalette unter „Formeigenschaften“ einen Mindestdurchmesser von 45% und einen Größen-Jitter von 75 % fest und steuern Sie die Einstellungen wenn möglich über den Zeichenstift-Druck. In „Andere Einstellungen“ stellen Sie die Steuerung auf „Verblenden“, um ein weiches Auslaufen der Dampfformen zu erreichen.





Hobbythek

Egal ob Sie Münzen, Überraschungseier oder Modellautos sammeln - mit einem prachtvollen Fotobuch präsentieren Sie die schönsten Stücke Ihrer Sammlung auf reizvolle Art und Weise. Wir zeigen Ihnen, wie Sie sich ein Bilderbuch von Ihrem Hobby machen. | **Eva Ruhland**

Wer „Fotobuch“ sagt, meint in erster Linie Bücher mit Bildern aus dem Urlaub, vom Nachwuchs oder von Feiern wie Geburtstagen oder Hochzeiten. Doch damit ist das Anwendungsspektrum der hochwertigen Printprodukte aus dem Internet noch lange nicht ausgeschöpft - wer einem Hobby frönt, kann auch die schönsten Objekte seiner Freizeitbeschäftigung in Form eines ansprechend gestalteten Fotobuchs verewigen.

Grundsätzlich lässt sich jedes denkbare Hobby mit einem Fotobuch illustrieren - selbst die Sammel-Klassiker Briefmarken oder Münzen, die auf den ersten Blick gänzlich ungeeignet für ein Fotobuch scheinen, da die Sammlung ja bereits in Buch-ähnlichen Alben vorliegt. Doch im Münz- oder Briefmarkenalbum können Sie Ihre wertvollen Stücke lediglich in Originalgröße präsentieren, während ein Fotobuch nahezu grenzenlose gestalterische Freiheiten bietet. So

offenbaren Makroaufnahmen von Marken, Münzen oder auch Kronkorken und Bierdeckeln interessante Details der Sammlerstücke, die ganzseitig abgebildet werden können, um die Aufmerksamkeit des Betrachters auf das Wesentliche zu lenken.

Ideale Kandidaten für das Hobby-Fotobuch sind natürlich Objekte, die sich aufgrund ihres Volumens nicht in einem Album archivieren lassen - beispielsweise Antiquitäten, Figuren oder Modellautos. An Letzteren möchten wir Ihnen die Gestaltung eines Fotobuchs zum Thema „Hobby“ näher bringen und Ihnen zeigen, worauf es beim Fotografieren und Layouten ankommt.

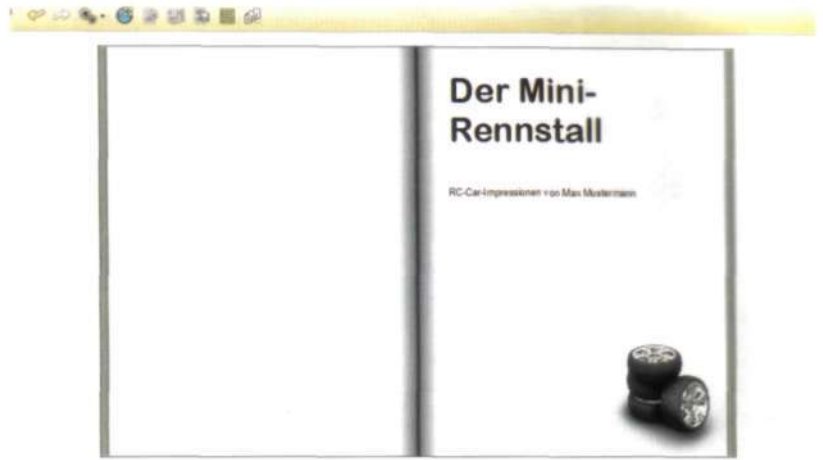
Wie den meisten Hobbyisten liegen auch Ihnen mit Sicherheit schon zahllose Aufnahmen Ihrer Freizeitaktivität(en) vor - idealerweise als hochauflösende Dateien aus der Digitalkamera. Doch bevor Sie sich an die Bildauswahl setzen, ist meist noch das eine oder andere Fotoshooting nötig, um dem

Fotobuch die nötige „Würze“ zu verleihen. Beispiel Modellautos: In den meisten Fällen sind Aufnahmen der Fahrzeuge in der Totalen oder im Rennbetrieb vorhanden. Was oftmals fehlt, sind Detailaufnahmen sowie freistellbare Objekte wie Motoren, Reifen oder sonstige Kleinteile, die man zur visuellen Auflockerung auf den Bilderseiten verteilen kann. Ebenfalls oft vergessen wird der menschliche Bezug zum Hobby - Sie selbst, Vereinskollegen oder spielende Kinder nehmen reinen „Produktseiten“ die sterile Komponente und bringen Leben ins Album.

Weitere illustrative Elemente für die Seitengestaltung finden Sie beim Surfen im Web - etwa in großen Bilddatenbanken wie www.fotolia.com nach der Eingabe entsprechender Schlagwörter. Sobald Sie alle Fotos und Illustrationen gesammelt haben, beginnen Sie mit der Gestaltung des Fotobuchs im Editor, hier gezeigt am Beispiel im „Online-Fotoservice“ von CEWE (www.cewe.de).

Willkommen: Die Begrüßung

Die erste rechte Seite im Fotobuch - im Editor die Seite 1 - sollte **den** Titel Ihrer Publikation, einen erklärenden Untertitel sowie den Namen des Autoren enthalten. Im Modellauto-Beispiel **illustriert** der Titel „Der Mini-Rennstall“ die Nähe des Themas zu echten „großen“ Rennwagen, während im Untertitel „RC-Car-Impressionen von Max Mustermann“ sowohl das Thema als auch der Autor/Fotograf erwähnt werden. Der kleine freigestellte Reifenstapel unten rechts lockert die ansonsten recht langweilig wirkende Seite auf und stellt einen direkten visuellen Bezug zum Thema dar.



Aufmacher: Interesse generieren

Direkt nach der Seite 1 im Hobbybuch sollten Sie grafisch in die Vollen gehen, um den Betrachter in die Thematik hineinzuziehen. Nichts ist dazu besser geeignet als ein doppelseitiger Aufmacher mit einer formatfüllenden Abbildung. Löschen Sie dazu alle vordefinierten Rahmen auf den Seiten 2 und 3, bevor Sie das hochauflösende Aufmacherbild (für eine A4-Doppelseite mindestens 8 Megapixel groß) aus der Bildübersicht über die Arbeitsfläche ziehen. Im Menü „Weitere Bildeinstellungen“ kuren Sie das Foto mit „Als Hintergrundbild setzen“ zur seitenfüllenden Aufmachergrafik.



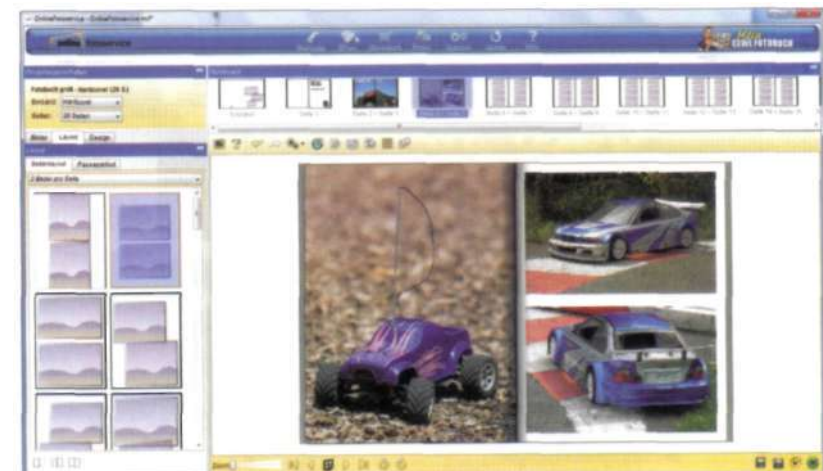
Bildüberschrift und -Unterschrift

Bei doppelseitigen Aufmacherbildern sollten Sie sparsam mit Text umgehen -eine witzige Überschrift in einem homogenen Bildbereich sowie eine kleine Bildunterschrift zur Erklärung des Motivs sollten reichen. Durch die Abstimmung von Schriftart und Farbe lassen sich amüsante Anspielungen auf zum Thema passende Unternehmen und deren Corporate Identity unterbringen - im Beispiel sorgt die weiße Arial Rounded vor blauem Hintergrund für eine Assoziation zur CI des Tankstellenkonzerns Aral. Die erklärende Bildunterschrift findet klein und dezent am unteren Rand Platz.



Bildstrecke mit Aufmacher

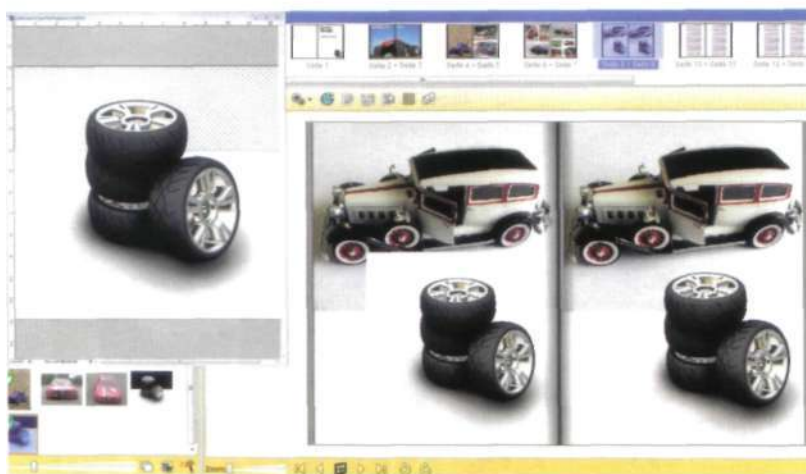
Spannung und Dynamik lassen sich auch mit einer „halben“ Aufmacherseite erzeugen. Im Beispiel wurde das hochformatige Aufmacherfoto als Hintergrundbild definiert, während den beiden Fotos rechts ein fertiges Vorlagenformat unter „Layout > Seitenlayout > 2 Bilder pro Seite“ zugewiesen wurde. Zur späteren Verwendung können Sie dieses Layout auch sichern: Einfach die Seite im Arbeitsbereich markieren und in der Werkzeugleiste auf „Layout speichern“ klicken. Sie erkennen das gespeicherte Layout an dem grünen Stern im Kreis links oben in den Layout-Miniaturen.





Grafische Elemente einstreuen

Reine Bilderseiten lassen sich sehr gut mit den Layoutvorlagen für vier oder mehr Bilder pro Seite unter dem „Layout > Seitenlayout“ gestalten. Für Auflockerung im rechteckigen Bilder-Einerlei sorgen Sie durch das Einstreuen freigestellter Bildelemente wie der Fernbedienung auf der rechten Seite unten. Der entsprechende Bildrahmen der Vorlage wurde dazu einfach entfernt, und der Freisteller unten rechts so positioniert, dass er die Seitenränder leicht überlappt, sich also teilweise außerhalb des Anschnitts befindet.



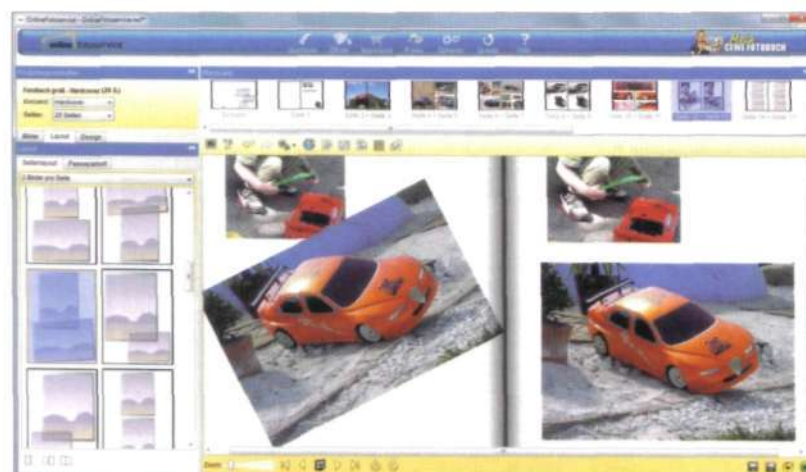
Freisteller und Bilder überlappen

Der Fotobucheditor bietet keine Funktion zum Freistellen von Bildern, so dass Sie die nötigen Vorbereitungen für teiltransparente Grafikelemente in Photoshop durchführen müssen. In diesem Beispiel wurde der Reifenstapel vor einer transparenten Hintergrundebene mit dem Zauberstab markiert und anschließend das untere Drittel von der Auswahl abgezogen, bevor der markierte Bereich gelöscht wurde. Transparente Bereiche erkennt der Fotobucheditor automatisch, wenn Sie die Datei im PNG-Format speichern. So wurde aus dem deckenden TIFF (linke Buchseite) ein teiltransparentes PNG (rechts).



Kino-Feeling: Widescreen-Bildfolgen

Besonders für Detailaufnahmen von Sammlerobjekten geeignet: Die „Widescreen“-Anordnung mit extrem langgezogenen Aufnahmen bis zum Seitenrand. Indem Sie die seitlichen Anfassers der Bildrahmen nach außen ziehen, werden die Rahmen länger und der Bildausschnitt korrespondierend dazu vergrößert. Wenn die gewünschte Breite erreicht ist, legen Sie mit gedrückter Maustaste den Bildausschnitt fest. Achtung: Für Widescreen-Bilder wie den Kühlergrill im Beispiel benötigen Sie sehr hochauflösendes Bildmaterial, ansonsten kommt es zu deutlich sichtbarer Pixelbildung! Dies wird Ihnen durch ein Symbol mit einem Ausrufezeichen signalisiert.

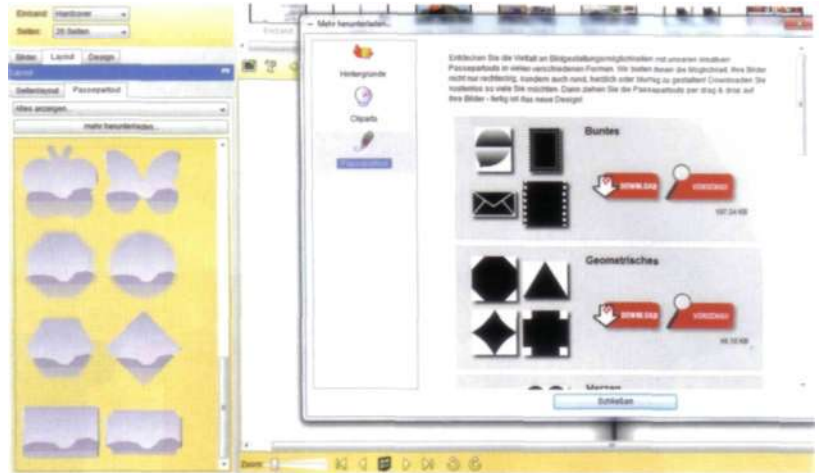


Vorsicht bei schräg gestellten Bildern

Viele Layoutvorlagen enthalten gedrehte oder angeschrägte Bildrahmen, deren Verwendung mit größter Vorsicht zu genießen ist. Zunächst einmal sind schräg gestellte Fotos bei Grafikprofis nicht ohne Grund verpönt - diese Art der Anordnung wirkt amateurhaft und unästhetisch. Viel schlimmer noch ist jedoch der mögliche Verlust von Bildwirkung durch die falsche Drehung des Rahmens - gut zu sehen auf der linken Beispielseite. Das schräg stehende Fahrzeug wird durch die Drehung wieder gerade gerückt und verliert dadurch seine ganze Dynamik, die im geraden Rahmen auf der rechten Seite erhalten bleibt.

Licht, Kamera, Action: Filmsequenz

Aus Screenshots von einer DVD- oder Camcorder-Aufnahme lassen sich interessante Action-Sequenzen generieren, die in einen Filmstreifen-Rahmen gepackt werden können. Dazu benötigen Sie zunächst die passende Filmstreifengrafik, die Sie unter „Layout > Passepartout > Mehr herunterladen“ erhalten. Klicken Sie im Feld „Buntes“ auf die Schaltfläche „Download“, um zusätzliche Rahmengrafiken von der CEWE-Website herunterzuladen. Anschließend finden Sie zwei Filmstreifenrahmen unter dem „Passepartout“-Reiter in der Kategorie „Buntes“.



Dreharbeiten: Filmsequenz einfügen

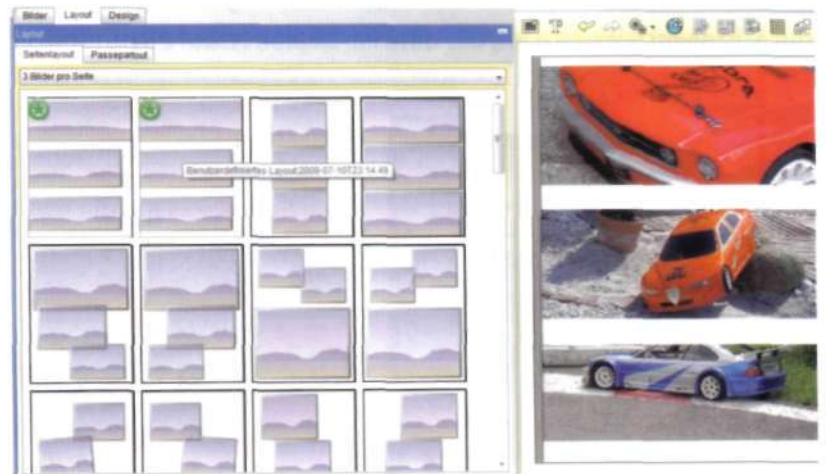
In den Layoutvorlagen für 8 bis 10 Bilder pro Seite finden sich viele Vorlagen, die große Bilder mit mehreren, untereinanderstehenden, kleinen Bildern kombiniert. Ziehen Sie eine solche Vorlage über die Buchseiten und fügen Sie die Einzelbilder der Videosequenz in die kleinen Bildrahmen ein. Anschließend versehen Sie die Bildrahmen mit den zuvor heruntergeladenen Filmstreifengrafiken.

TIPP Besondere Kino-Atmosphäre entsteht durch die Verwendung einer dunklen Hintergrundfarbe.



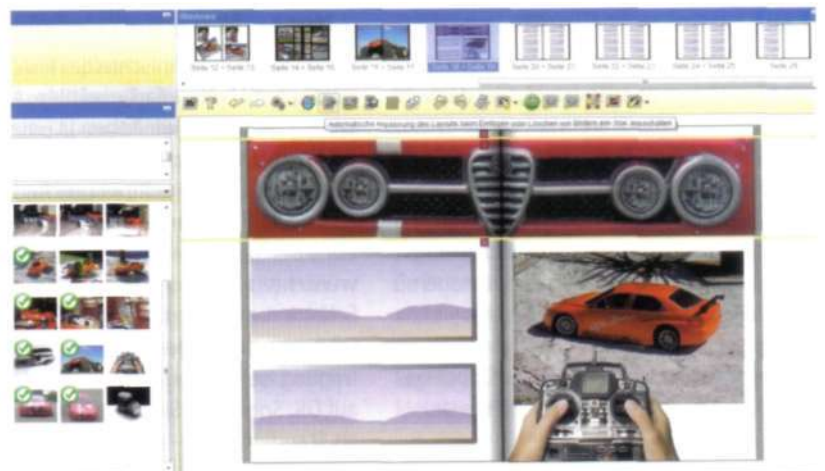
Layoutvorlagen: Segen und Fluch

Wie bereits erwähnt, können Sie auf zahllose Layoutvorlagen zurückgreifen und auch eigene, besonders gelungene Seiten als Vorlage speichern. Um diese später wieder auf eine neue Seite anzuwenden, wählen Sie unter „Seitenlayout“ die Option „Alle anzeigen“ und ziehen Sie die gewünschte Layoutminiatur über die entsprechende Buchseite. Nun versucht der Editor, alle vorhandenen Bilder in der Layoutstruktur unterzubringen - was unter Umständen zum unbeabsichtigten Löschen bereits platzierter Fotos führt. Sollte dieser Fall eintreten, machen Sie die letzte Aktion mit einem Klick auf den gelben Pfeil nach links in der Werkzeugleiste rückgängig.



Umgang mit Layoutvorlagen

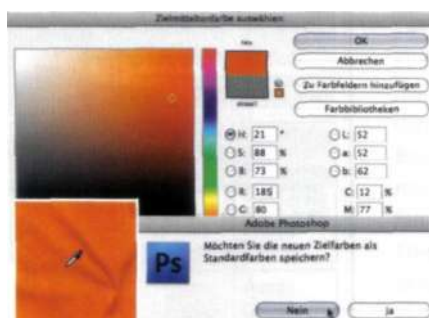
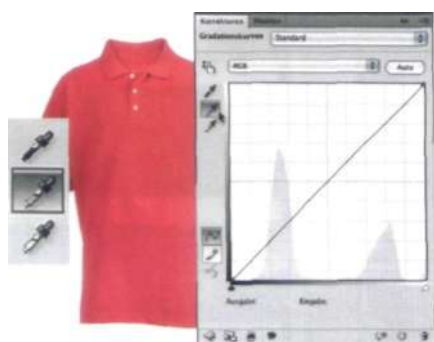
Um Stress bei der Verwendung von Layoutvorlagen zu vermeiden, ziehen Sie immer zuerst die Vorlage auf eine leere Seite und füllen erst dann die Dummy-Rahmen mit den gewünschten Bildern. Beim Löschen von kompletten Bildrahmen sollten Sie Vorsicht walten lassen: Wenn die Option „Automatische Anpassung des Layouts beim Einfügen oder Löschen von Bildern“ eingeschaltet ist, kann das fatale Folgen für die aktuelle Doppelseite haben, da der Editor versucht, ein neues Layoutschema für die verbliebenen Bilder zu finden. Also am besten diese Option ausgeschaltet lassen!





Farbkorrektur nach Vorlage

Farbpigmente können auf unterschiedliche Lichtverhältnisse abweichend reagieren. In der Katalogproduktion wird deshalb oft mit digitalen Stoffmustern gearbeitet - also Referenzabbildungen, an denen sich die Farbkorrektur orientieren soll. Um möglichst genau an die Zielfarbe heranzukorrigieren, bietet sich die Mittelwert-Pipette an, die eine Farbbalance auf ein anderes Bild übertragen kann. | **Maike Jarsetz**



1 Die Mittelwert-Pipette

Öffnen Sie beide Arbeitsdateien, und starten Sie mit dem Ausgangsbild, hier dem pinkfarbenen Polo-Shirt. Über die Korrekturen-Palette wählen Sie Tonwertkorrektur oder Gradationskurven - in beiden haben Sie Zugriff auf die Mittelwert-Pipette. Damit können Sie den Farbtönen beziehungsweise die Farbbalance eines Bildes steuern. Normalerweise bedeutet ein Mittelwert ein mittleres Grau, aber Sie können die Referenzfarbe auch selbst definieren. Doppelklicken Sie dazu auf die Mittelwert-Pipette.

2 Neuen Mittelwert definieren

Innerhalb des Farbmischfeldes können Sie jetzt jede beliebige Farbe wählen. Aber das wollen wir nicht - wir haben ja unsere Referenzdatei mit verschiedenen T-Shirt-Farben, die natürlich geöffnet und im Hintergrund sichtbar sein muss. Klicken Sie darin auf einen mittleren Referenzton der gewünschten Farbe, der auch eine deutliche Schattierung besitzt. Durch einen gewissen Schwarzanteil ist der Farbtönen bei der Übertragung besser steuerbar. Klicken Sie dann auf OK. Speichern Sie diesen Farbtönen nicht als Standardfarbe - dies soll nach wie vor ein neutrales Grau bleiben.

3 Farbbalance übertragen

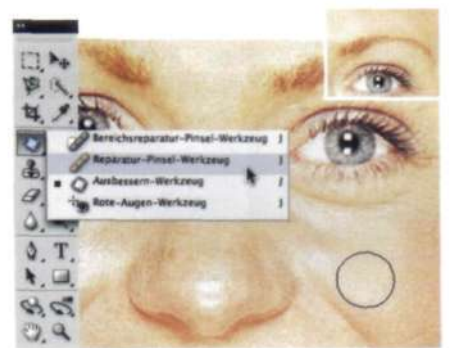
Die Pipette ist jetzt für die Korrektur mit dem Farbtönen „geimpft“, und Sie können sie auf Ihr Zielbild anwenden: Klicken Sie mit der Pipette auf eine ähnliche Schattierung. Das gesamte Objekt wird in die Zielfarbe umgewandelt. Falls das Bild einmal zu stark die Farbe wechseln sollte, stimmt der Tonwert nicht überein. Probieren Sie es dann einfach an einer neuen Stelle.

TIPP Wenn Sie nicht, wie hier, mit freigestellten, einfarbigen Motiven arbeiten, müssen Sie vorher den Korrekturbereich auswählen.



Bitte nachpudern

Frontales Blitzlicht ist fies: Eine normale Haut glänzt im ungünstigsten Fall wie eine Schwarte. Da hilft nur jede Menge Puder. Sie haben bei der Aufnahme das Puder vergessen oder erst gar keines zur Hand gehabt? Dann holen Sie das später nach: Sie überlagern diese Flecken mit schönerer Haut. Bei großen Flächen hilft dabei das "Ausbessern"-Werkzeug - bei kompliziertere Stellen der „Reparatur“-Pinzel. | **Maike Jarsetz**



1 Ausbesserungsbereich wählen

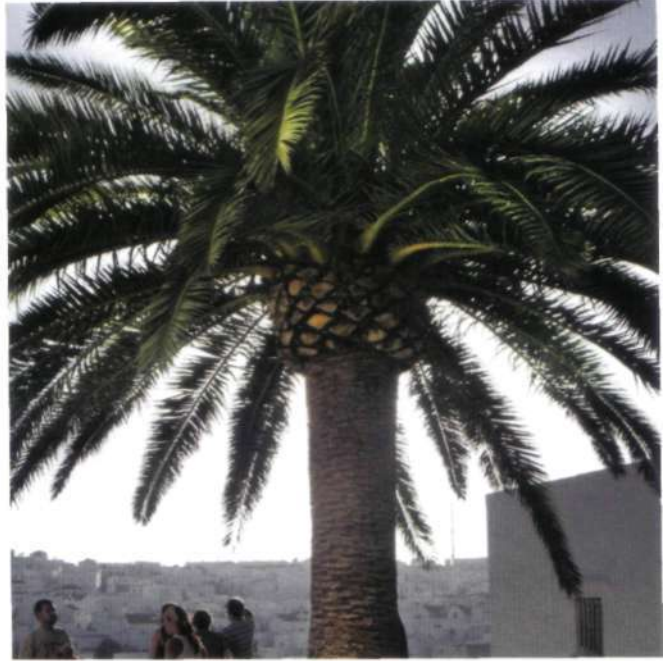
Obwohl das Ausbessern-Werkzeug zur Gruppe der Retuschewerkzeuge gehört, ist es zu handhaben wie ein Auswahlwerkzeug. Umrahmen Sie damit einen ersten Korrekturbereich im Bild. Dieser sollte nicht größer sein als ein benachbarter Hautbereich, den Sie gleich für die Überlagerung nutzen werden. Eine aktive Auswahl entsteht. Bevor Sie jetzt weitere Bewegungen machen, sollten Sie unbedingt erst in den Werkzeugoptionen den auszubessernden Bereich festlegen.

2 Auswahlquelle ausbessern

Wählen Sie die „Quelle“ als jetzt aktiven Bereich. Dann klicken Sie mit dem Werkzeug in die aktive Auswahl und ziehen sie in Richtung der besseren Hautzonen. Die Auswahl füllt sich mit neuen Bildpixeln. Sobald Sie den Mauszeiger loslassen, werden die neuen Pixel mit weichem Übergang in die umgebende Helligkeit eingerechnet. Wiederholen Sie diesen Vorgang mehrfach an den anderen Bildstellen mit verschiedenen Auswahlgrößen und überlagern Sie nacheinander mehrere Korrekturen.

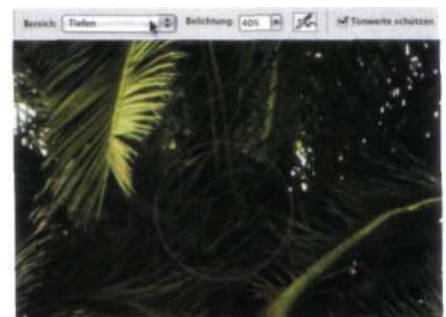
3 Kleinere Reparaturen

In differenzierteren Zonen, wie etwa an den Wangen, arbeitet der Reparatur-Pinzel besser. Dieser funktioniert ähnlich wie der Kopierstempel. Klicken Sie mit gedrückter Alt-Taste auf die reparierte Stirn, um dort gute Hautbereiche aufzunehmen. Malen Sie dann mit angemessener Werkzeuggröße über die Glanzflecken. Die Reparatur verrechnet sich mit dem Hintergrund. Achtung: An den Randbereichen kann es zu fleckigen Ergebnissen kommen. Arbeiten Sie dort mit kleinerer Werkzeuggröße.



Abwedeln statt blitzen

Die Werkzeuge „Abwedler“ und „Nachbelichter“ gibt es schon seit den ersten Photoshop-Versionen. Diese Dunkelkammertechniken hatten aber oft leider ungenügende Ergebnisse, da beispielsweise starke Aufhellungen aufgrund der fehlenden Farbinformation schnell ausgrauten. In CS4 wurden die Werkzeuge um eine kleine Option bereichert, die jetzt auch die notwendige Farbsättigung nachsteuert. | **Maïke Jarsetz**



1 Werkzeugoptionen einstellen

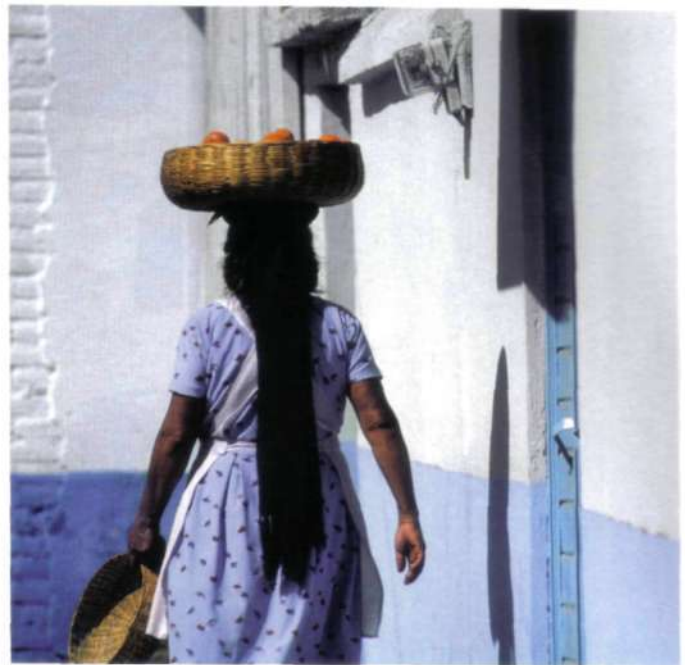
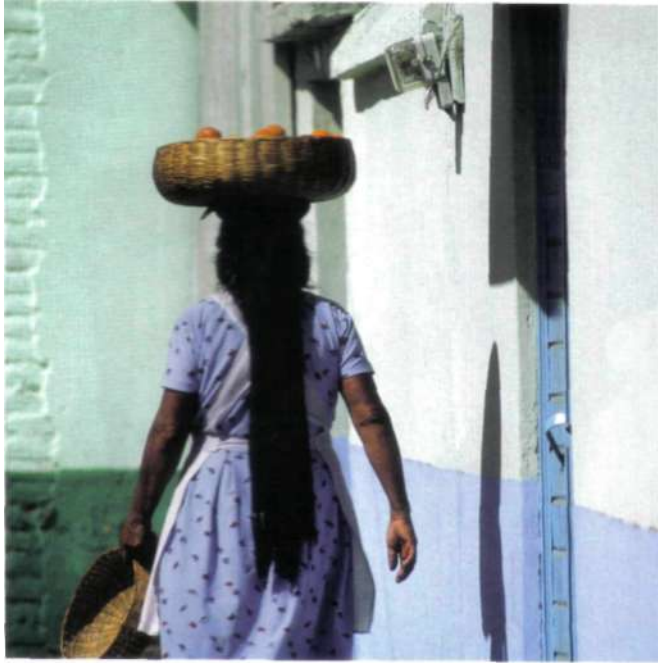
Wählen Sie das Abwedler-Werkzeug aus der Werkzeugpalette, und stellen Sie den Bereich auf Mitteltöne. Die Belichtung sollte nie auf 100% stehen - Werte bis zu 50% erlauben eine schrittweise Korrektur. Aktivieren Sie unbedingt die Option „Tonwerte schützen“! Da der Abwedler nur die Mitteltöne bearbeitet, können Sie ruhig großflächig arbeiten. Mit Ctrl-Klick (Mac) beziehungsweise der rechten Maustaste (Win) gelangen Sie ins Kontextmenü und können unter „Härte“ eine große, weiche Werkzeugspitze einstellen.

2 Mitteltöne aufhellen

Starten Sie jetzt mit der Aufhellung des mittleren Tonwertbereichs, indem Sie den Abwedler großflächig über die Palmwedel ziehen. Sie können dies ruhig mehrfach durchführen, so addiert sich die Wirkung, und Sie nähern sich dem 100%-Resultat. Sie werden erkennen, wie die Mitteltöne aufgehellt werden und im gleichen Maße die Farbsättigung angehoben wird.

3 Tiefen öffnen

Wechseln Sie in den Werkzeugoptionen auf die Tiefen, um die Schatten zu öffnen. Reduzieren Sie die Belichtung auf deutlich unter 50 %, so können Sie filigraner arbeiten. Verkleinern Sie auch die Werkzeuggröße, um besser in den Details arbeiten zu können. Probieren Sie dazu folgende Shortcuts: Ziehen mit gedrückter „Ctrl- + Alt-Taste“ (Mac) beziehungsweise „Alt- + rechte Maustaste“ (Win) variiert die Größe, und die Kantenschärfe modifizieren Sie mit „Ctrl- + Alt- + Befehlstaste“ (Mac) oder „Alt- + Umschalt- + rechte Maustaste“ (Win).



Fotos: Getty Images

Per Pinsel umfärben

Umfärbungen sind öfter Aufgabe der Bildbearbeitung. Ob die Augenfarbe geändert werden soll oder ein Stück Wand farblich angepasst wird - immer kommt es darauf an, nicht die Luminanz und damit die Zeichnung zu beeinträchtigen. Das „Farbe-ersetzen“-Werkzeug leistet genau das: Die Toleranzeinstellung sorgt dafür, dass nicht zu viel gefärbt wird. Und: Dieser Pinsel verhilft zur schnellen Umfärbung. | **Maike Jarsetz**



1 „Farbe-ersetzen“-Werkzeug

Wählen Sie das „Farbe-ersetzen“-Werkzeug aus der Werkzeugpalette. Stellen Sie die Werkzeugoptionen auf „Farbton“ und auf eine „Toleranz“ von etwa 25%. Darüber steuern Sie, wie weit sich die Einfärbung auch auf andersfarbige Objekte auswirkt. Wählen Sie für die Wandfläche einen Durchmesser von circa 280 Pixeln. Diesen können Sie ganz einfach durch Ziehen mit der Maus und gleichzeitigem Drücken der „Ctrl- + Alt-Taste“ (Mac) beziehungsweise „Alt- + rechte Maustaste“ (Win) festlegen.

2 Mit Bildfarben malen

Bewegen Sie das Werkzeug dann auf eine Stelle im Bild, von der Sie die neue Farbe auswählen. Mit gedrückter Alt-Taste wird das Werkzeug zur Pipette und nimmt eine neue Vordergrundfarbe auf. Jetzt können Sie anfangen, die Wand anzustreichen: Starten Sie mit der hinteren, hellen Fläche. Das Kreuz in der Mitte des Werkzeugs misst die Farbe, die umgefärbt werden soll. Farbtöne außerhalb der angegebenen Toleranz werden nicht umgefärbt, auch wenn das Werkzeug darübermalt.

3 Einfärbungsmethode ändern

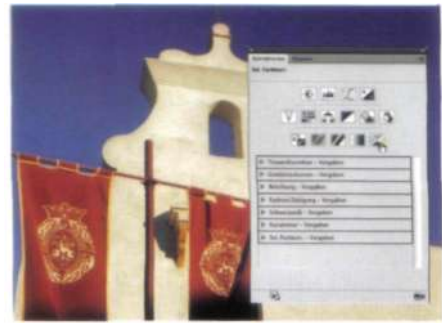
Der untere, farbige Bereich der Wand soll intensiver eingefärbt werden. Wechseln Sie dazu in den Werkzeugoptionen auf den Modus „Farbe“. Und malen Sie dann auf die gleiche Weise über die umzufärbenden Grünflächen.

TIPP: Falls das Werkzeug doch einmal etwas zu viel „übermalt“ machen Sie den Schritt mit „Strg-/Befehls- + Z-Taste“ rückgängig, und verringern die Toleranz in den Werkzeugvorgaben.



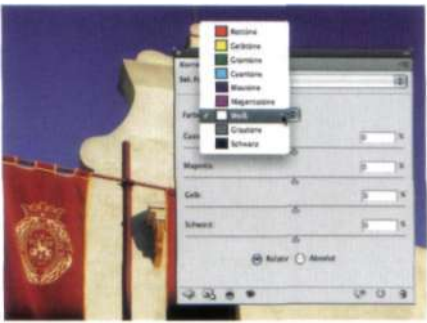
Lichter neutralisieren

Die Abendsonne taucht weiße Mauern, weiße Kleidungsstücke oder andere helle Details in warmes Licht, das sehr angenehm wirken, aber die hellen neutralen Tönen auch ihrer Klarheit berauben kann. Mit der „Selektiven Farbkorrektur“ nehmen Sie ganz leicht den störenden Farbanteil heraus. Die Zeichnung bleibt dabei erhalten. | **Maike Jarsetz**



1 Selektive Farbkorrektur

Wählen Sie die „Selektive Farbkorrektur“ über das entsprechende Symbol in der „Korrekturen“-Palette. Sie müssen im Bild vorher keine Auswahl für die Bearbeitungszonen festlegen. Das regeln gleich die Farbbereiche.



2 Farbbereich: Weiß

Wählen Sie aus dem Popup-Menü „Farben“ die Option „Weiß“. So wird die folgende Bearbeitung auf die Lichter und die farblich schon einigermaßen ausgeglichenen Bereiche beschränkt. Lassen Sie für die Bearbeitung die Methode auf „Relativ“ stehen, denn mit der absoluten Reduzierung der Farbanteile würden Sie riskieren, dass sehr schnell die Zeichnung im Weiß verloren geht - das Bild also „ausfrisst“.



3 Farbanteile reduzieren

Ziehen Sie jetzt die Farbanteile - also die Cyan-, Magenta- und Gelb-Regler - herunter. Sie werden im Motiv erkennen, dass es sogleich aufklart. Der farbige Stich aus den Lichtern verschwindet. Verringern Sie die Werte gleichmäßig auf maximal -90%, denn die generelle Farbbalance soll ja erhalten bleiben. Die Zeichnung bleibt durch die dunkleren, grauen Bildbereiche bestehen, die auch noch einen angenehmen Anteil des Abendlichts bewahren.



Die Tipps & Tricks der Seiten 60-65 sind ein Auszug aus dem neuen Buch „Das Photo-shop-Buch für digitale Fotografie“ von Maïke Jarsetz, Galileo Press, 2009, 39,90 Euro

Tiefenschärfe erweitern

Im Makroumfeld wird der Tiefenschärfebereich radikal verkleinert. Dagegen gibt es wenig effektive Rezepte. Die professionelle Ausnutzung des Scheimpflugeffekts kommt in der Digitalfotografie immer seltener zum Einsatz und führt auch nicht unbedingt zum Ziel. So bleibt nur noch, mehrere Aufnahmen mit unterschiedlichen Schärfeebenen zu fotografieren und diese zusammen zu montieren. | Maïke Jarsetz



1 Ebenendatei aufbauen

Öffnen Sie die beiden (oder mehrere) Dateien mit verschiedenen Tiefenschärf-Einstellungen. Montieren Sie sie dann automatisch in eine Datei, etwa mit „Datei > Skripten > Dateien in Stapel laden“. Im folgenden Menü können Sie die geöffneten Dateien hinzufügen und durch Aktivieren der entsprechenden Option dafür sorgen, dass unschärfebedingte Abweichungen der Motivbereiche automatisch ausgerichtet werden.

2 Automatisch überblenden

Sowohl die filigrane Abgrenzung der unterschiedlichen Schärfebereiche als auch unterschiedliche Tonwerte in Unschärfereichen sind jetzt eine echte Aufgabe. Diese Aufgabe können Sie Photoshop überlassen: Markieren Sie alle Ebenen, und wählen Sie aus dem Bearbeiten-Menü den Befehl „Ebenen automatisch überblenden“ für die Markierung der Tiefenschärf-Ebenen und aktivieren Sie die Option „Nahtlose Töne und Farben“. Diese gleicht eventuell unterschiedliche Tonwerte an.

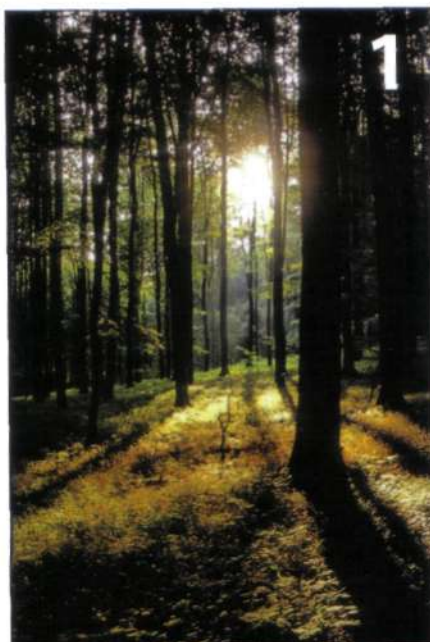
3 Wirkungsvolle Flickschusterei

Die resultierenden Ebenenmasken sind auf den ersten Blick erschreckend, aber wirkungsvoll: Pixel für Pixel werden die scharfen Bildbereiche montiert und sorgen so für ein Bild mit durchgehender Tiefenschärfe. Photoshop nimmt sich aus jeder Ebene das, was es braucht. Wermutstropfen hierbei ist natürlich, dass Sie sich einem Automatismus ausliefern, den Sie nicht beeinflussen können. Aber in vielen Fällen versöhnt dann das Ergebnis.

Doc Baumanns Photoshop- Sprechstunde

Praxisbezogene Antworten, Tipps und Tricks
zu Bildbearbeitungsproblemen
der DOCMA-Leser

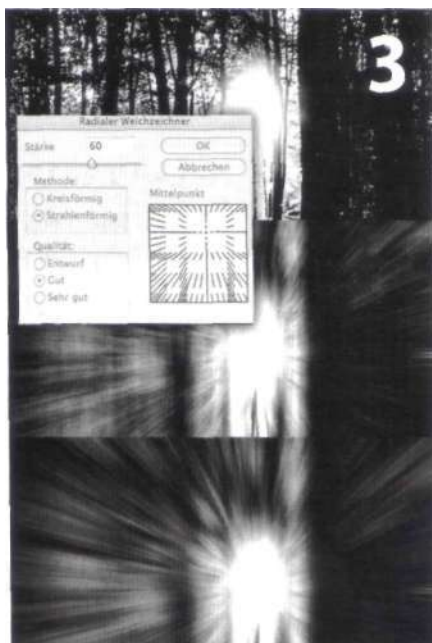
@ Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/6094.html



Lichtstrahlen in Photoshop

Frage: In Eurer letzten Ausgabe habt ihr gezeigt, wie man Lichtstrahlen im Wald mit Cinema 4D darstellen kann (Bild oben), und im selben Heft war ein Workshop zu Scheinwerferstrahlen (S. 62). Kennt Ihr einen Trick, wie sich das Sonnenlicht hinter den Bäumen auch in Photoshop erzeugen lässt? Schon mal danke! Rüdiger aus Kiel

Antwort: Mit ein wenig Probieren haben wir es rausgekriegt: Am Anfang muss ein passendes Bild mit einem hellen Bereich für die Sonne stehen (1). Im Kompositkanal der Kanälepalette die Luminanz als Auswahl laden (mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken), Auswahl in neuem Kanal sichern (2 links). Kopieren Sie den Kanal und fügen Sie ihn als neue Ebene ein, akzentuieren Sie die Tonwerte (2 rechts). Wenden Sie darauf den Filter „Radialer Weichzeichner > Strahlenförmig“ mit Stärke 50 zweimal hintereinander an (3); wegen der völlig veralteten Vorschau müssen Sie wahrscheinlich mehrfach expe-



rimentieren, bis das verschiebbare Zentrum über der Sonnenposition sitzt. Setzen Sie die Ebene auf „Negativ multiplizieren“. Kopieren Sie den in Schritt 2 angelegten Ka-

nal, weisen Sie ihn der Strahlen-Ebene als Ebenenmaske zu und invertieren sie ihn. Zum Schluss übermalen Sie in der Maske nahe Bäume mit Schwarz (4).



Hohe Sättigung nach Abdunkeln

Frage: Nach stärkeren **Tonwertkorrekturen** werden meine Fotos oft zu bunt. **Kann ich da** nur die Sättigung wieder runterregeln, **oder gibt** es bessere Wege? Danke und viele Grüße, Isabella

Antwort: Ein eleganteres Verfahren besteht darin, nach der Tonwertkorrektur „Bearbeiten > Verblässen“ aufzurufen und den Modus auf „Luminanz“ zu setzen. Alternativen: Gleich eine **Tonwertkorrektur-Einstellungsebene** im Luminanzmodus verwenden. Ähnlich, aber umständlicher: Das Bild zunächst in den Lab-Modus verwandeln und die Korrektur im Helligkeits-Kanal vornehmen.

Prägeeﬀekt für ein Logo

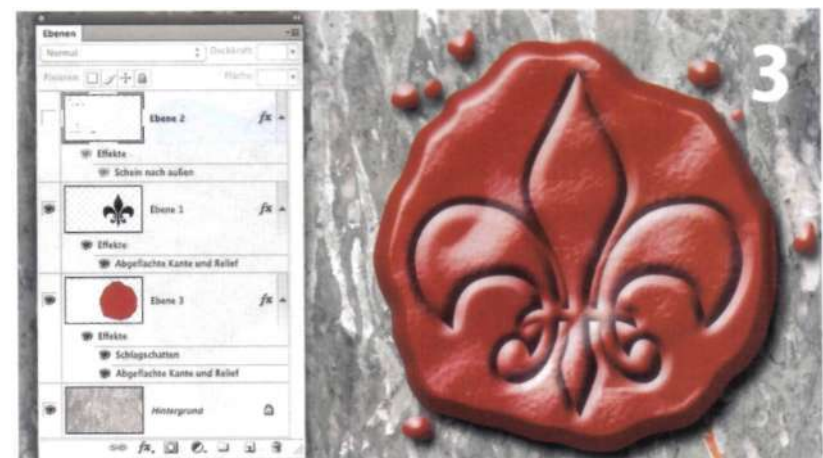
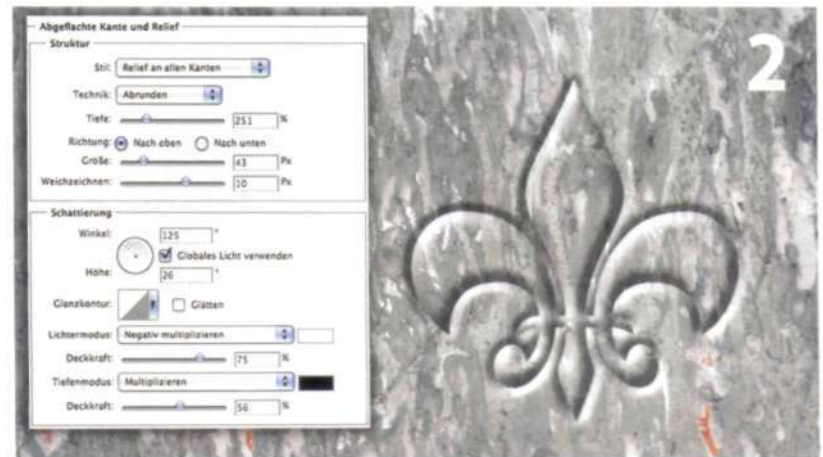
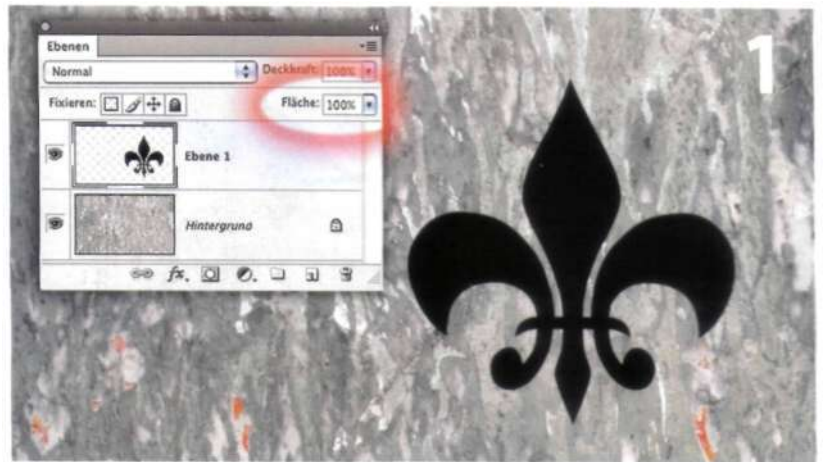
Frage: Sehr geehrter Herr Baumann, ich soll in einem Foto die Prägung eines Schriftzuges mit Logo, ähnlich der eines Siegels in Siegellack beziehungsweise in Papier, simulieren. Die Prägung soll also im Bild eine Vertiefung erzeugen. Ich glaube mich zu erinnern, dass in einer Ausgabe der DOCMA so etwas schon einmal vorgestellt wurde, kann aber den Artikel nicht finden. Sollte ich mich irren, wie sähe eine Lösung aus? Für Ihre schnelle Hilfe bedanke ich mich schon jetzt, Rainer Herbst

Antwort: Früher musste man viele Einzelschritte anlegen, um in Photoshop zu einem einigermaßen realistischen Ergebnis zu gelangen. Doch seit es die Ebeneneﬀekte gibt, ist das mit wenigen Einstellungen erledigt.

Beginnen Sie mit einem Bild der Struktur, die Sie prägen möchten (1). Auf eine neue Ebene darüber legen Sie das Logo, das in diese Struktur gedrückt werden soll, hier ist das die Lilie aus Photoshops Vektor-Formen (Strg-/Befehlstaste-U). Ihr Wert für „Fläche“ in der Ebenenpalette ist zunächst 100%, setzen Sie ihn auf 0%.

Rufen Sie für die obere Ebene die Ebeneneﬀekte auf, etwa durch Doppelklicken auf die Zeile der Ebenenpalette. Aktivieren Sie „Abgeflachte Kante und Relief“; ich habe hier als „Stil“ vorgegeben „Relief an allen Kanten“, für Ihr eigenes Projekt kann eine andere Variante geeigneter sein. Die Werte für „Tiefe“, „Größe“, „Weichzeichnen“ sowie die Deckkraft des Tiefenmodus wurden angepasst. Da die Konturen zu hart erschienen, habe ich die Pixel der Logoebene leicht gesoftet.

Wollen Sie tatsächlich ein geprägtes Siegel wiedergeben, so fügen Sie eine zusätzliche Ebene zwischen Hintergrund und Logo hinzu. Zeichnen Sie die Siegelkontur mit dem Lasso, glätten Sie sie per „Auswahl > Auswahl verändern > Abrunden“ und füllen Sie sie mit Siegellackrot. Rufen Sie für die Ebene erneut „Abgeflachte Kante und Relief“ auf; deaktivieren Sie die Vorgaben für „Globales Licht“. Zusätzlich verwenden Sie für diese Ebene abschließend den Effekt „Schlagschatten“.





1

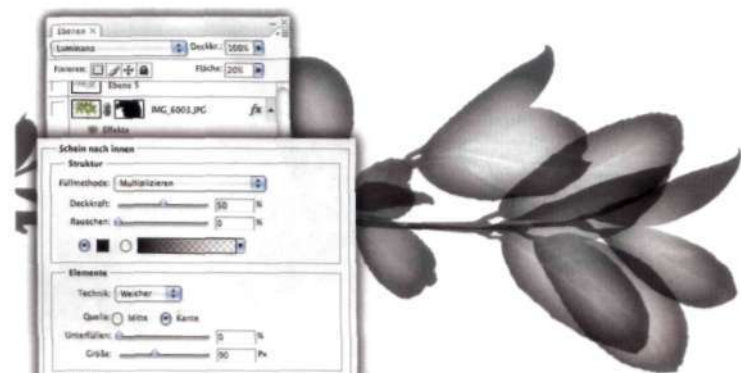
Transparente Objekte

Frage: Hallo, ich möchte Blumenmotive mit transparenter oder getönter Farbgebung darstellen. Leider gelingt mir das mit meinen Aufnahmen nicht. Was muss ich tun? Habe schon viele „Experten“ befragt, aber leider keine befriedigende Lösung erhalten. Habe auch Bilder im Web gefunden, die meinen Vorstellungen entsprechen. Können Sie mir weiterhelfen? Geht so etwas überhaupt mit Bildbearbeitung? Muss ich die Aufnahme ändern? Bin kein Experte, ein paar Seminare in der VHS mit PS CS4. Es wäre schön, von Euch zu hören. Viele Grüße, db-pictures

Antwort: Hallo db, zunächst einmal fände ich es ja ganz nett, wenn ich überhaupt wüsste, mit wem ich da korrespondiere. „db“ könnte ich als „doc baumann“ ja auch selbst sein, und dann würde ich ein Selbstgespräch führen. Was unsinnig wäre, da ich die Antwort auf die Frage bereits kenne. Ein Workshop zu einem vergleichbaren Thema war übrigens schon mal in DOCMA 13, Seite 20 ff. Viele Grüße, db



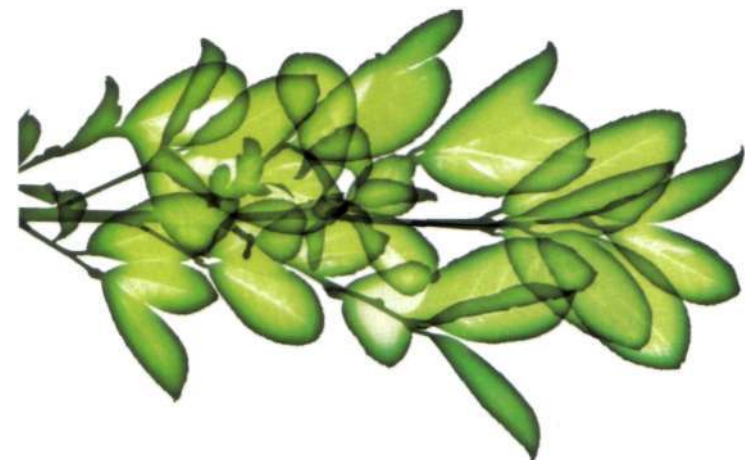
2



3

Das im Anhang mitgesandte Foto schien mir eine Röntgenaufnahme zu sein, denn wie sonst könnte man hintereinanderliegende Blütenblätter und den Stempel mit den Staubgefäßen mit-tendrinn erkennen? Das kann man manuell auch in Photoshop machen, aber es kostet einige Arbeit. Ich habe dafür einen Ast im Studio in einen Schraubstock gespannt und fotografiert (1).

Der Trick dabei: Nach und nach schnitt ich alle Blätter in der Reihenfolge, wie sie sich überdecken, ab (2). Diese 21 Einzelfotos kombinierte ich über „Datei > Skripten > Dateien in Stapel laden“ (was gut funktionierte, nur war die Reihenfolge völlig durcheinander, also neu sortieren). Nach „Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten“ stelle ich in der Ebenenhierarchie - oben der komplette Zweig, unten der gerupfte - per Ebenenmaske jeweils die Elemente frei, die auf der Ebene darunter nicht mehr vorhanden waren. Danach entsprach das Gesamtbild aller sichtbaren Ebenen wieder Abbildung 1 (fast jedenfalls - wegen des zunehmend geringeren Gewichts hatte sich der Ast ein wenig aufgerichtet).



4

Danach setze ich über einer weißen Hintergrundebene jede Ebene auf „Luminanz“, „Fläche“ 20%, Ebeneneffekt „Schein nach innen“ mit den in Bild 3 angezeigten Parametern. Dadurch entsteht eine röntgenbildartige Wirkung.

Zuletzt reduzierte ich alle Ebenen auf eine neue (Umschalt-, Alt-, Strg-/Befehls- und E-Taste), wählte den weißen Hintergrund aus, invertierte die Auswahl, kopierte sie auf eine neue Ebene und experimentierte mit weiteren Ebeneneffekten, Farbfüllungen und Verrechnungsmodi. Das Ergebnis zeigt Bild 4.

Tiefenschärfemaske

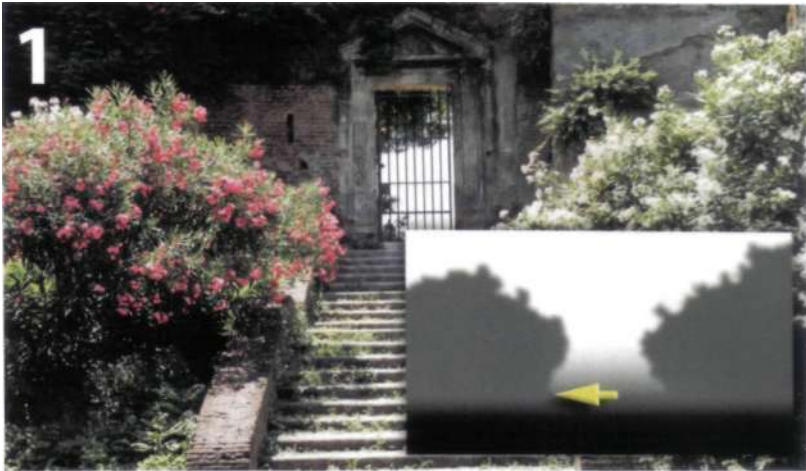
Frage: Für viele User von Keinformatkameras ein echtes Problem: Die Kamera kann's nicht, höchstens im Makromodus. Soll man den Photoshop-Filter „Tiefenschärfe abmildern nehmen? Oder doch Gauss mit Verlaufsfiter/Maske? Was gibt es sonst für Tricks, damit es echt aussieht? Tilo Gockel

Antwort: Den Gaußschen Weichzeichner sollte man dafür auf keinen Fall einsetzen, weil er, zusammen mit einer Verlaufsmaske angewendet, unglaubliche Ergebnisse erzielt. Der beste Weg besteht in der Kombination eines Alpha-Kanals mit dem Filter "Tiefenschärfe abmildern"; gute Resultate bringt auch das auf Seite 102 vorgestellte Plug-in FocalPoint.

Gehen Sie folgendermaßen vor: Erzeugen Sie einen neuen Alphakanai, aktivieren Sie seine Zeile in der Kanälepalette und blenden Sie die Bildkanäle sichtbar ein. Ziehen Sie einen vertikalen Schwarzweißverlauf auf, der dort startet, wo die Unschärfe beginnen soll, und endet, wo der höchste Grad an Unschärfe erreicht wird. Oft würden so jedoch Vordergrundobjekte verschiedenen Schärfenzonen zugeordnet, was unrealistisch wäre. Wählen Sie diese also aus und füllen Sie die Auswahl mit dem Grauton am unteren Ende des Objekts (Bild 1, Pfeil). Danach bestimmen Sie„Bearbeiten > Verblenden > Abdunkeln".

Kehren Sie zum Kompositmodus zurück und wählen Sie „Filter > Weichzeichnungsfiter > Tiefenschärfe abmildern". Weisen Sie unter„Tiefen-Versetzung" als „Quelle" den angelegten Alphakanal zu, der nun wie eine Maske für den Weichzeichnungseffekt wirkt

Besonders interessant: Unter "Weichzeichnen-Brennweite" können Sie die Schärfezone per Regler verschieben (2, rechts oben). Der Alphakanal hatte die maximale Schärfe ganz nach unten verlegt, also da, wo das Schwarz des Kanals am stärksten maskiert - durch die Brennweitenänderung liegt sie nun bei den blühenden Büschen und kann vertikal beliebig verschoben werden. Das Ergebnis sehen Sie in Bild 3. Je mehr Vordergrundobjekte ins Bild ragen, um so aufwendiger wird das Vorbereiten des steuernden Alphakanals.



Lichtwürfel

Studioblitz & Sets

Taschen & Koffer

Funkauslöser

Dauerlicht & Sets

Softboxen

5 EUR geschenkt!

GUTSCHEINCODE

docma500

und vieles mehr bequem & schnell unter www.studiobedarf24.de

Der Mach-mir'n-Bild-Mensch

Wie Sie einen Ausflug ins Mittelalter unternehmen und die Geschichte der Ritter dreidimensional wieder aufleben lassen können, erfuh **Uli Staiger** im Gespräch mit **Markus Junker**.



Als **Markus Junker** in den 90er Jahren an der renommierten RWTH Architektur studierte, ahnte er wohl noch nicht, dass er sich im späteren Berufsleben weniger mit real existierenden Gebäuden, sondern vielmehr mit längst vergangenen Epochen beschäftigen würde. Oder mit dem ersten motorisierten Fluggerät der Gebrüder Wright.

Junker, der zusammen mit seinem Kollegen Rolf Schröter das Studio für Illustration

[GODD.com](#) führt, gehört zu der Sorte Menschen, die Dinge lieber erst verstehen wollen, bevor sie drüber reden, oder, der Profession geschuldet, sich visuell damit auseinanderzusetzen.

Bereits seit mehr als 15 Jahren beschäftigt sich Junker mit der Gestaltung digitaler dreidimensionaler Welten. Damals mit Form Z, heute überwiegend mit Cinema 4D. Zu den technischen Fertigkeiten kommt eine starke gestalterische Begabung, was schon fast

zwangsläufig zu Großprojekten, wie der Gestaltung einer Reihe von Illustrationen für ein Buchprojekt über die Ritterzeit des Hochmittelalters, führt. Wie solch eine Illustration zum Leben erweckt und umgesetzt wird, können wir anhand des Motivs über das Ende dieser Epoche verfolgen.

Die Vorgaben vom Verlag waren, wie bei solchen Dingen üblich, eine Mischung aus mehr oder minder exakten Vorstellungen und hohem Anspruch an das Resultat. Es



© 2007 by WeldonOwen PTY Ltd.

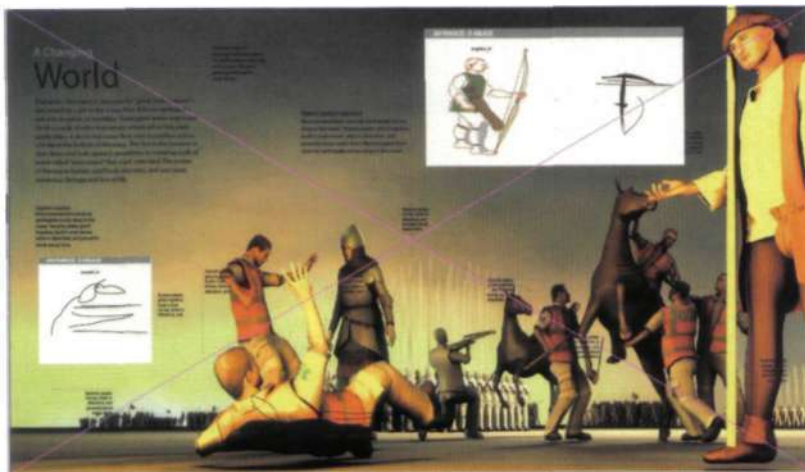
Auf Deutsch erschienen: „Insider Wissen - Ritter und Burgen“, Oetinger Verlag, Hamburg

sollte gezeigt werden, dass die Tage der gepanzerten, doch trägen Ritter gezählt waren; billigere, aber um ein vielfaches effektivere Söldnerheere, organisiert in sogenannten „Gewalthaufen“, führten die Schlachtreihen an und bereiteten den teuer und schwerfällig ausgerüsteten Rittern trotz oder gerade wegen wesentlich einfacherer Ausrüstung durch ihre schiere zahlenmäßige Überlegenheit das Ende. Die Jungs von GODD.com, unterstützt von den Designern Robert Keller

und Patrick Tilp, die einen wesentlichen Anteil an diesem Bild hatten, begannen an zwei Fronten gleichzeitig zu arbeiten: Während sich eines der Zweierteams um das Layout kümmerte, begann das andere schon mit dem Entwurf der Ausrüstungsgegenstände der Söldner, in Anlehnung an ihre Konstruktionsart fast liebevoll „Lowpoly-Männchen“ genannt.

Sehr wichtig war dem gesamten Team dabei die historische Genauigkeit der Aus-

rüstung. Als Quellen dienten neben zeitgenössischem Material aus Museen und Büchern auch Darstellungen sogenannter Reenactmentgruppen, die historische Schlachten mit viel Liebe zum historisch korrekten Detail nachstellen. Bereits während dieser Recherche beginnt die Umsetzung der Erkenntnisse in einen digital konstruierten Prototypen eines Schweizer Söldners, wie er vor etwa 500 Jahren ausgesehen haben muss.



1 Szene planen

Ein frühes Layout beinhaltet bereits die wesentlichen Merkmale der Struktur. Der Hintergrund besteht aus dem heranrückenden Heer, aus dessen Abbildungsgröße sich die benötigte Genauigkeit der Ausrüstung herleiten lässt. Die eigentliche Kampfszene soll im Vordergrund ablaufen, lässt aber bereits erkennen, dass sie in der unteren rechten Partie des Bildes stattfinden wird. Dies verstärkt den Eindruck, dass die Ritterschaft in die Enge getrieben wurde und sozusagen mit dem Rücken zur Wand steht.

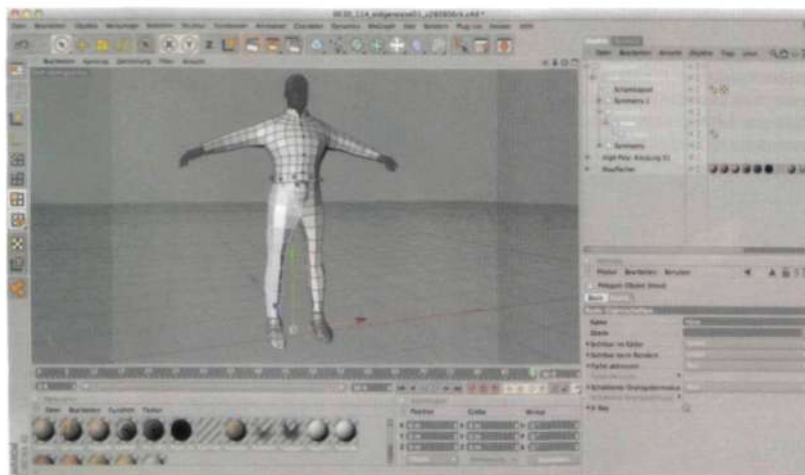
2 Erster Söldner

Damit sich der erste Söldner vernünftig bewegen lässt, wird das „Lowpoly“-Modell in Cinema 4D geriggt, also mit Bones und Joints versehen, die mit einem vereinfachten Skelett vergleichbar sind und einen natürlichen Bewegungsablauf ermöglichen. Es geht dabei nicht um das Programmieren eines tatsächlichen Bewegungsablaufes, jedoch lässt sich so die Körperhaltung auf anatomisch korrekte Weise verändern, was bei der Masse an Personal, die für einen solchen „Gewalthaufen“ dargestellt werden muss, eine enorme Zeiterparnis bedeutet. Die Ausrüstungsgegenstände werden per Hand an Ort und Stelle bugsiert.



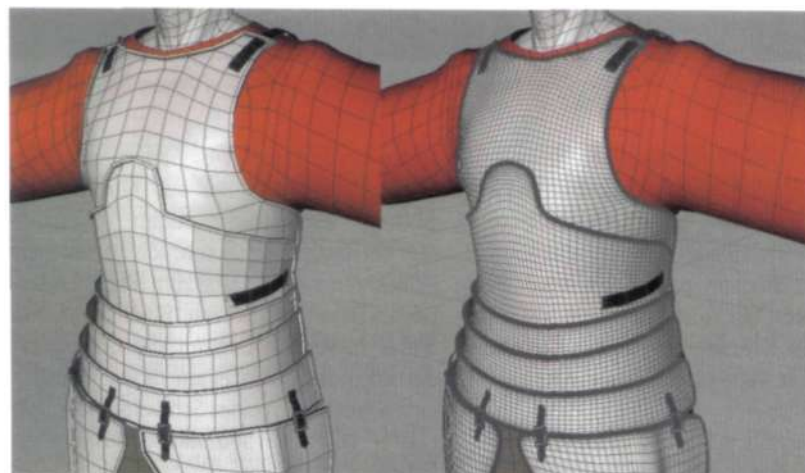
3 Hauptdarsteller

Die Protagonisten im Vordergrund, auch „Highpoly“-Darsteller genannt, werden in Poser geformt und dann über ein Plug-in nach Cinema exportiert. Sie dienen zunächst quasi nur als Ankleidepuppen und werden mit einer groben Polygonstruktur für die Bekleidung belegt. Lediglich das Gesicht der Poserfiguren wird im späteren Composing dargestellt, falls es nicht ohnehin von einem Helm oder Visier verdeckt sein wird. Die Materialien, mit denen die Figuren texturiert werden, sind noch nicht endgültig, unterstützen aber den Designer beim Konstruieren durch die realistischere Darstellung.



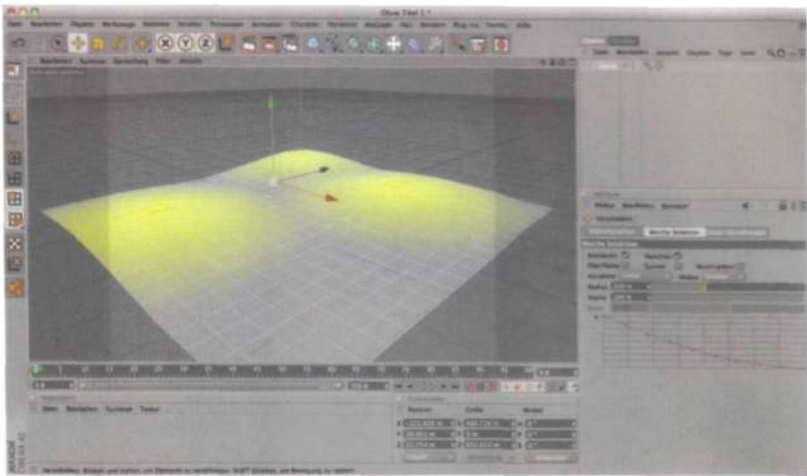
4 Hypernurbs Glättung

Das bisher niedrig aufgelöste Modell wird nun in ein Hypernurbsobjekt gesteckt, um die grobe Polygonstruktur zu glätten und die Ausrüstung feiner aufzulösen: Die Auflösung des Meshes kann in den Attributen des Hypernurbsobjektes eingestellt werden und ermöglicht, Mediumpoly- und Highpoly-Varianten auf der Grundlage ein- und desselben Objektes zu erzeugen. Ein weiterer Vorzug eines Hypernurbs ist die Erhaltung der Bearbeitungsmöglichkeiten der ihm unterstellten Mesh-Objekte, denn die sind noch in der Entwicklungsphase und können so jederzeit geändert werden.



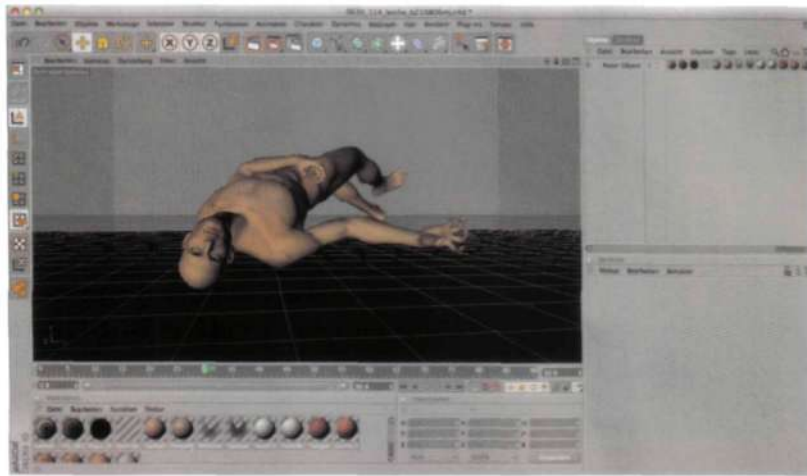
5 Gestaltung der Szene

Da die Szene nicht aus der Vogelperspektive dargestellt werden soll entsteht ein Problem: Vom gewaltigen Heer **der Söldner** sind gerade mal die vorderste Reihe und **die** Flanke zu erkennen. Also musste eine neue Topografie her: Eine Senke wird aus einem konvertierten Flächenobjekt mit Hilfe der Option „weiche Selektion modelliert. Sie wird so geformt, dass **das** Heer nicht als Silhouette, sondern trotz der tief stehenden Kamera von oben zu sehen ist Außerdem sorgt das Einfallen des Heeres von **erhöhter Position** für mehr Dynamik.



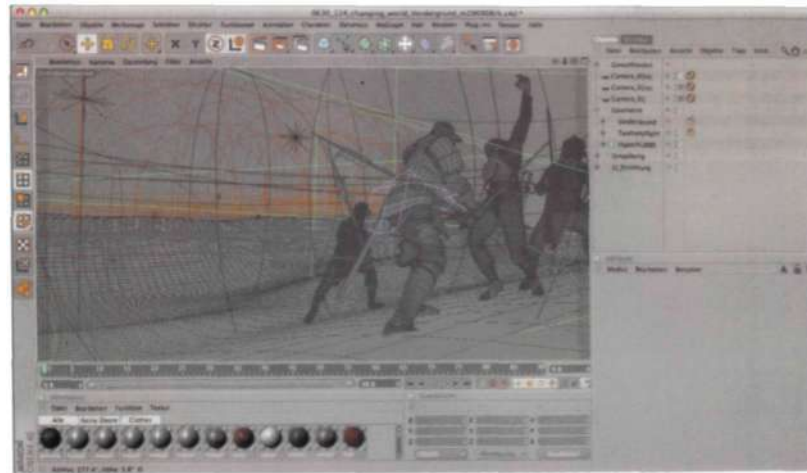
6 Szenekamera

Die Szenekamera wird festgelegt: Der tiefe Standpunkt in **Verbindung mit der kurzen** Brennweite der Szenekamera entfaltet eine dramatische Bildwirkung, die Ritter erscheinen gleichzeitig bedrohlich und bedroht. Es entsteht für den Betrachter das Gefühl unmittelbar am Geschehen beteiligt zu sein. Auf sehr subtile Weise erhöht diese Perspektive noch die Realitätswirkung der Darstellung: Sie ist modern, denn sie existiert erst, seit in Fotografie und Film Weitwinkelobjektive eingesetzt werden und hebt sich so von gemalten Szenen aus den letzten Jahrhunderten ab.



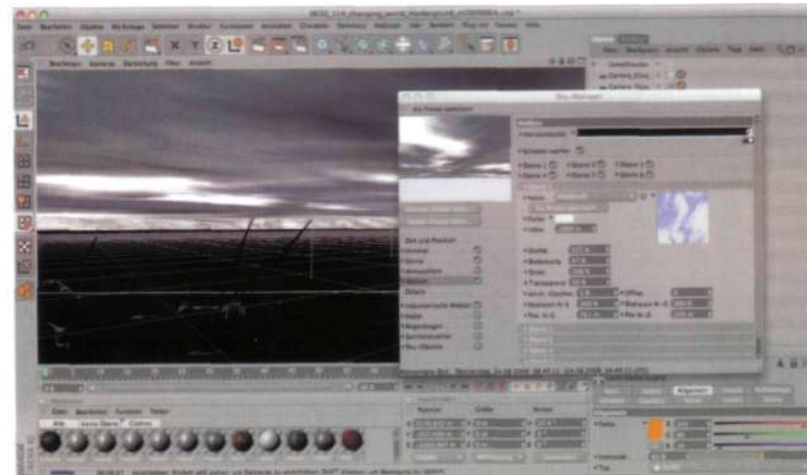
7 Szeneprobe

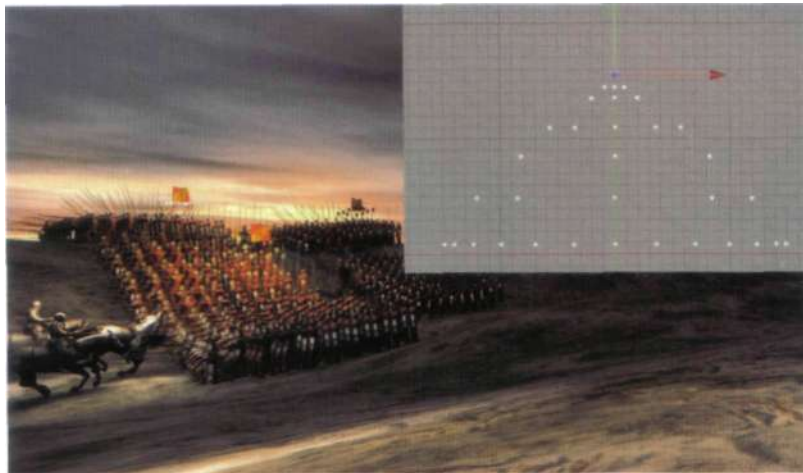
Die Positionen der im Vordergrund agierenden Protagonisten sind vorläufig festgelegt, werden aber erst nach der Freigabe durch den Verlag mit sämtlichen Ausrüstungsgegenständen versehen, da das Positionieren der Ausrüstung aufgrund der hohen Detailtreue viel Arbeit macht. Für die Heerscharen im Hintergrund werden erst auf einer Ebene mit Hilfe von Instanzobjekten Gruppen der Lowpoly-Soldaten in den verschiedenen Posen hergestellt. Hat der „Haufen“ seine fertige Aufstellung erhalten, erfolgt die Anpassung an das Gelände.



8 Ritterdämmerung

Um ein Sky-Objekt schnell in eine Szene zu integrieren, lädt man zunächst ein vorgefertigtes Himmels-Preset, das der Stimmung einigermaßen nahe kommt. Dann erst werden die Details festgelegt. So können bis zu sechs Wolkenschichten übereinander angelegt werden, deren Dichte, Verteilung, Wolkenform und Verzerrung vom Preset ausgehend verändert werden. Der Himmel ist ein Spiegel der Grundstimmung der Szene, musste also einerseits realistisch wirken, andererseits sollte fühlbar werden, dass ein neues Zeitalter heraufdämmt, welches das alte verdrängt.





9 Licht

Die Grundbeleuchtung der Szene erfolgt über eine klassische Technik, den sogenannten Light dome: Eine Punktlichtquelle wird einem Array untergeordnet, um so die Szene von allen Seiten zu beleuchten. Mehrere dieser Arrays mit jeweils kleinerem Radius übereinander formen dann eine Art Kuppel. Der Vorteil der Light Dome Technik ist, dass jedes Array seiner Himmelsposition entsprechend unterschiedlich gefärbt werden kann. Die Technik ist dann besonders erfolgreich, wenn aus Gründen der Komplexität der Szene auf Global Illumination verzichtet wird und man größtmögliche Kontrolle über die Lichtstimmung haben möchte.



10 Verstärkung der Lichtstimmung

Zusätzlich zum Light Dome werden am Horizont mehrere Punktlichtquellen eingesetzt. Um die düstere Atmosphäre, die dem Bild zu Grunde liegt, noch greifbarer zu machen, werden sie auf „sichtbar“ geschaltet, so dass der Eindruck vermittelt wird, die Lichtstrahlen durchdrängen die staubgeschwängerte, aufgewühlte Atmosphäre. Die Lichtabnahme wird dabei so eingestellt, dass die Wirkung der Lichtquellen den Vordergrund nicht erreicht. Eine weitere Punktlichtquelle wird von oben auf das von links einfallende Heer gesetzt, um das Auge des Betrachters dorthin zu lenken.

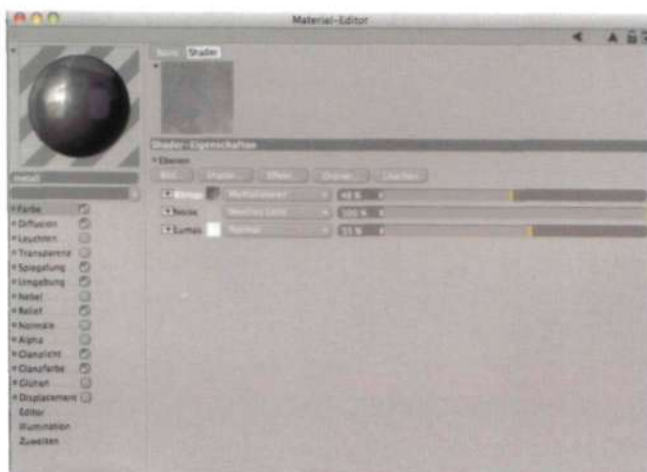


11 Re-Import

Die fertig konstruierten „weichen“ Kleidungsstücke werden nun aus den Hypernrbssobjekten mit einer feinen Meshteilung in Grundobjekte konvertiert und aus Cinema nach Poser über OBJ exportiert. Dort wurde die eine Animation von der Grundpose in die gewünschte Endpose angelegt und die Kleidung über die Kleidungs-emulation angepasst. Das Ergebnis wurde wieder nach Cinema 4D exportiert und dort um die übrigen „harten“ Bekleidungsstücke ergänzt. Dieses Verfahren wurde hier wegen der hoch aufgelösten Poserfiguren gewählt. An anderer Stelle im Projekt kam Cinema 4D's Cloth-Modul „Clothilde“ zum Einsatz.

12 Materialien anlegen

Die Verrechnungsebenen von Photoshop findet man auch in den Materialien von Cinema: Für das Metall der Rüstungen wird der Farbkanal auf „Ebene“ gestellt. Jetzt können als Bitmap für die Schmiedestruktur der Lumas Shader, der über ein anisotropisches Glanzlicht verfügt, und ein Noise übereinandergelagert werden. Der Kniff mit den Ebenen ermöglicht, den Shader im Modus „Weiches Licht“ mit dem Noise zu verrechnen, um den Effekt von geschmiedetem Metall zu erzielen. Dasselbe Ebenenpaket wird auch auf den Spiegelungskanal des Materials angewandt.



13 Übersicht bewahren

Das Zuordnen der Materialien kann über drag & drop oder kontrollierter über den Objektmanager erfolgen. Damit bei der riesigen Anzahl unterschiedlicher Figuren und Figurgruppen die Übersicht gewahrt bleibt, kommt der Organisation aller an der Szene beteiligten Objekte eine große Bedeutung zu. Die Gruppierung in Nullobjekten hält die Struktur ausreichend flach, um im Objektmanager noch den Überblick zu behalten, wenn man in der Struktur an die Ausrüstungsgegenstände der Figuren heranzukommen möchte, ohne in die Tischkante beißen zu wollen.

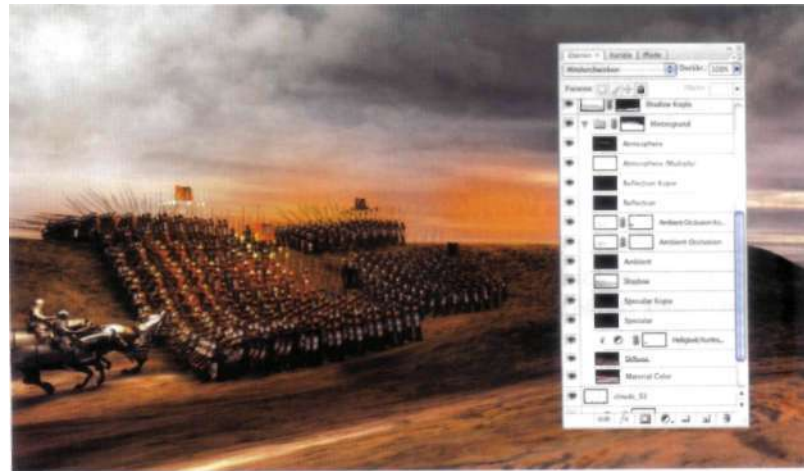
14 Multipass Rendering

Zur weiteren Verarbeitung in Photoshop ist es sinnvoll, die Szene im Multipass zu rendern - der Bildgröße von fast 6000 Pixeln Kantenlänge und der besseren Kontrolle wegen in vier Durchgängen. So lassen sich sämtliche Kanäle eines Materials als eigene Ebenen ausgegeben und in Photoshop nachbearbeiten. Bei den Effekten wird auf die Global Illumination verzichtet, während Ambient Occlusion allerdings mit von der Partie ist und eine entscheidende Rolle bei der Nachbearbeitung spielt. Die resultierende Photoshop-Datei mit den gruppierten Ebenen der einzelnen Renderdurchgänge besitzt eine Größe von 1,5 GB.



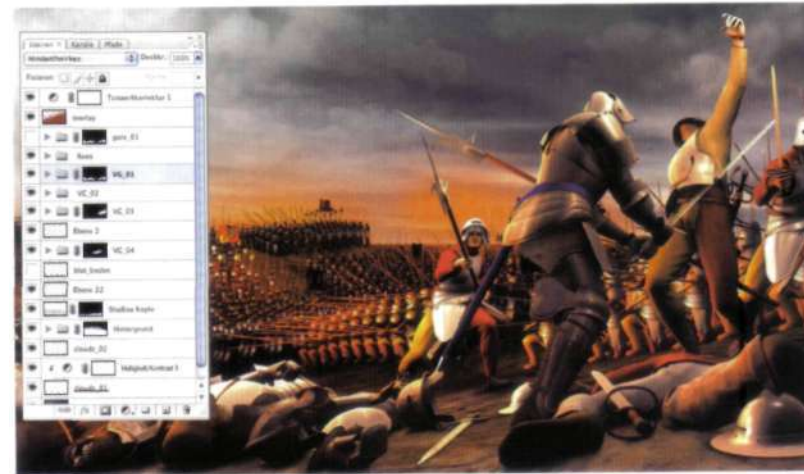
15 Ebenenkanäle? Kanalebenen!

Die Bildkanäle, die in den Renderoptionen von Cinema 4D angelegt werden, haben nichts mit Photoshops Kanälen zu tun. Sie beinhalten bildbestimmende Eigenschaften wie das Umgebungsmap oder den Schatten. Auch die Materialkanäle werden in Ebenen ausgegeben, darin befinden sich alle Materialeigenschaften. So können Sie Ebenen später in Photoshop duplizieren oder maskieren, um sie zu verstärken oder abzuschwächen. In den Einstellungen des Multipass können über den Rendertag eigene Selektionskanäle für Objekte erzeugt werden, die dann in Photoshop als Alphakanal zur Verfügung stehen.



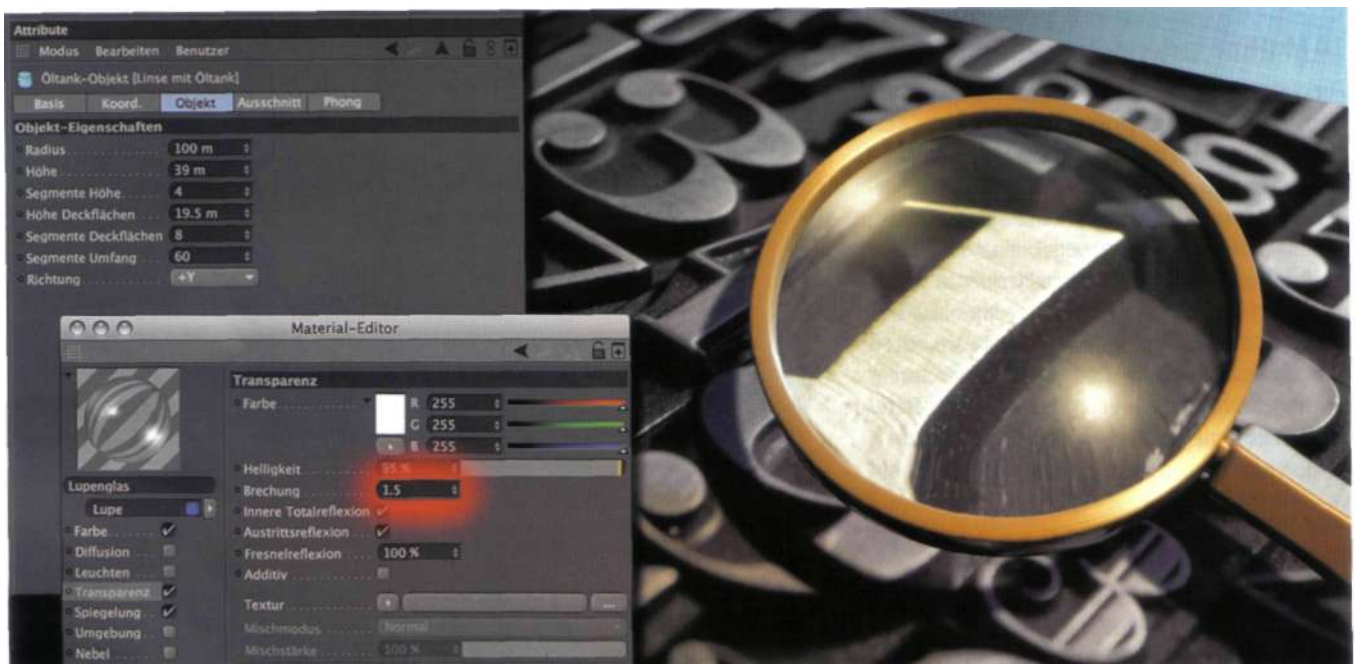
16 Finetuning

Natürlich versucht man, reine Photoshop-Eingriffe auf ein Minimum zu beschränken, denn so hält sich die Nachbearbeitung in Grenzen, falls irgendetwas einmal ein Motiv in noch größerer Auflösung gerendert werden soll. Doch ein Rest von klassischem Photoshop bleibt: Links oben im Bild wird echtes Wolkenmaterial in den Himmel gestempelt, die gesamte Datei bekommt per Einstellungsebene eine Tonwertkorrektur. Außerdem wird der Vordergrund unten rechts mit einem Rotverlauf verrechnet, um die Kampfszenen noch hitziger zu gestalten.



Tipps & Tricks für Cinema 4D

Wie modelliert man in Cinema 4D eine funktionierende Lupe? Was ist "2Diffuse Abnahme" und wie kontrolliert man sie? Wozu nutzt man eigentlich den Spline-Shader? Neben Antworten auf diese Fragen gibt es ein paar kleine Tricks, die die Arbeit mit Cinema 4D beschleunigen. | **Matthias Lemcke**



Ein funktionierendes Vergrößerungsglas

Mit dem parametrischen Grundobjekt „Öltank“ (Objekte > Grundobjekte > Öltank) lässt sich eine Linse erstellen, die wie eine echte Lupe funktioniert. Da die Werte für „Höhe“ und „Höhe Deckflächen“ in gegenseitiger Abhängigkeit stehen, müssen Sie etwas herumprobieren, um ein linsenförmiges Objekt zu erhalten - oder Sie übernehmen einfach die Werte, die im Bild oben zu sehen sind. Es sollte ein Zylinder von geringer Höhe und konvex gewölbten Deckflächen herauskommen. Damit die Lupe physikalisch korrekt funktioniert, brauchen Sie jetzt ein entsprechendes Glas-Material. Dabei ist der wichtigste Parameter die „Brechung“, die Sie im Material-Editor

unter „Transparenz“ finden. Solange Sie den Brechungsindex bei der Grundeinstellung „1“ belassen, zeigt die Linse keine Vergrößerungswirkung. Erhöhen Sie daher diesen Wert, bis der gewünschte Effekt sichtbar ist. Mit Materialeigenschaften wie „innere Totalreflexion“, „Austrittsreflexion“, „Fresnelreflexion“ sowie mit Spiegelung und Glanzlicht können Sie anschließend das Aussehen der Linse gestalten - von grafisch bis fotorealistisch. Übrigens: Wenn Sie mit einem Rechtsklick auf „Brechung“ den Menübefehl „Hilfe“ aufrufen, bekommen Sie eine Liste von Brechungsindizes gängiger transparenter Materialien.

Schnelles Laden von Materialien und Objekten

Es gibt eine schöne Möglichkeit, alle Materialien eines anderen Dokuments zu importieren: Rufen Sie im „Datei“-Menü des Material-Managers den Befehl „Hinzuladen“ auf und wählen Sie die Quelldatei aus - die Materialien werden Ihrer aktuellen Szene hinzugefügt. Und was machen Sie, wenn Sie alle Objekte, Materialien, Kameras und Lichtquellen eines anderen Dokuments zu Ihrer aktuellen Szene ergänzen wollen? Benutzen Sie einfach wieder den „Hinzuladen“-Befehl, dieses Mal aber aus dem Hauptmenü. Auch Pfade aus Adobe Illustrator lassen sich so importieren, vorausgesetzt, sie sind im Format „Illustrator 8“ abgespeichert.

Ausblenden von Lichtquellen

3D-Szenen können im 3D-Editor manchmal unübersichtlich werden. Dann ist es hilfreich, nicht benötigte Objekte auszublenden. Auch Lichtquellen können stören. Blendet man diese im Objekt-Manager aus, wird leider beim Gouraud- oder OpenGL-Shading die Lichtwirkung in der Szene nicht mehr dargestellt. Daher ist es besser, Licht-Objekte über das „Filter“-Menü auszublenden. Sie werden dann zwar im Ansichtsfenster nicht mehr dargestellt, behalten aber ihre Beleuchtungswirkung. Das „Filter“-Menü finden Sie in den Menüleisten aller 3D-Ansichtsfenster und in der Symbolleiste unter dem Hauptmenü.



Diffuse Abnahme

Die linke Abbildung ist auf den ersten Blick korrekt. Bei genauer Betrachtung zeigt sich jedoch, dass der Übergang von der Licht- zur Schattenseite des Mondes zu weich ist, denn im Weltall gibt es keine Luftschicht, die das Licht streuen könnte. Das Bild daneben ist daher realistischer. Dieser Effekt hat nichts mit Schattenwurf zu tun, sondern es handelt sich um die so genannte „Diffuse Abnahme“, bei der die Polygone eines Objekts um so dunkler dargestellt werden, je weiter sie von der Lichtquelle abgewandt sind. Um die diffuse Abnahme zu beeinflussen, gibt es zwei Möglichkeiten: Erhöhen Sie

im Attribute-Manager den Kontrast der Lichtquelle (Grundeinstellung „0“) auf einen höheren Wert (Abbildung rechts oben). Dies verstärkt den Kontrast des Shadings in der ganzen Szene und ist ideal für Weltraumszenarien aller Art. Wollen Sie nur ein Objekt beeinflussen, zum Beispiel den Mond am Nachthimmel, die übrige Szene aber normal schattieren, so nehmen Sie eine Änderung im Material-Editor vor: Unter „Illumination“ lässt sich die diffuse Abnahme eines Materials beeinflussen (Abbildung rechts unten). Auch hier geben Sie einen höheren Wert ein, um den Kontrast zu steigern.

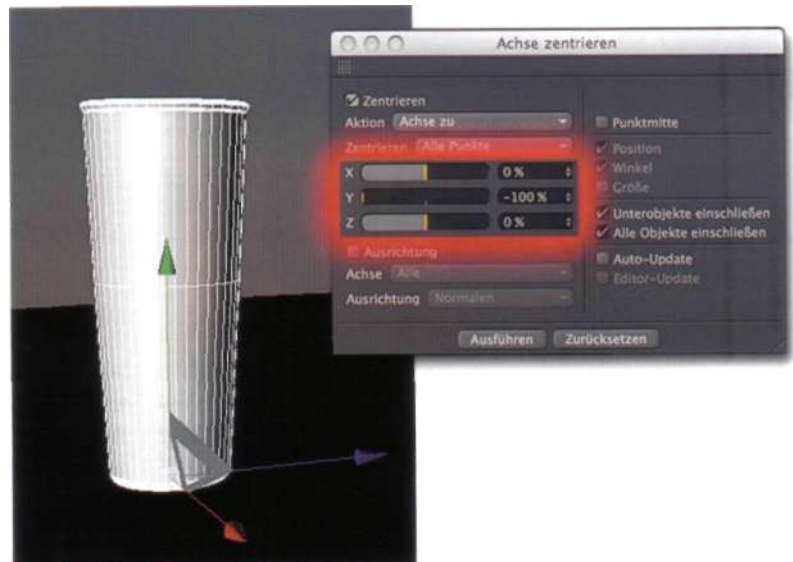


Beschriften mit dem Spline-Shader

Mit dem Spline-Shader kann man Splines auf Objekte projizieren und so vektorbasierte Texturen erstellen. Um ein Objekt zu beschriften, müssen Sie kein Spline-Objekt erstellen, denn Sie können direkt im Editor-Fenster des Shaders einen Text eingeben. Die Vorzüge des Shaders liegen auf der Hand: Sie brauchen keine zusätzliche Software, da Sie den Text direkt in Cinema 4D eingeben können und das Ergebnis ist - wie von der Vektorgrafik gewohnt - verlustfrei skalierbar. Typografische Feinheiten dürfen Sie hier allerdings nicht erwarten und das Positionieren der Schrift mittels Offset und Skalierung ist gewöhnungsbedürftig. Sie finden den Spline-Shader in allen Material-Kanälen, die es erlauben, einen Shader zu laden, indem Sie den Button „Textur“ anklicken (Textur > Effekte > Spline).

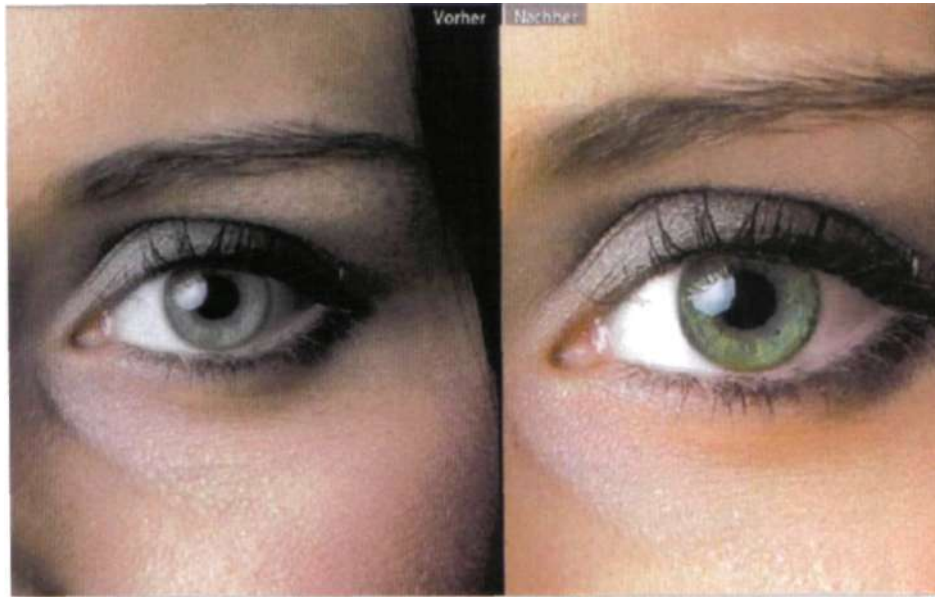
Objektachsen zentrieren

Es kann in bestimmten Situationen nützlich sein, die Achsen von Objekten an deren Unterseiten - den Standflächen - auszurichten. Dies geht schnell und einfach mit der Funktion „Achse zentrieren“ aus dem Menü „Struktur“. Haben Sie zum Beispiel einen Boden mit der y-Position „0“ und wollen darauf verschiedene Gegenstände ausrichten, so brauchen Sie die y-Position dieser Objekte nur jeweils numerisch auf die Höhe „0“ zu setzen, um sicher zu sein, dass keines davon schwebt oder in den Boden einsinkt. Lassen Sie sich nicht irritieren, wenn das mal nicht funktioniert. Parametrische Grundobjekte haben mathematisch definierte Achsen, die sich nicht verschieben lassen. Sie müssen gegebenenfalls entscheiden, ob es sich lohnt, diese Körper in Polygonobjekte umzuwandeln (C-Taste).



TIPPS & TRICKS

Lightroom 2 von Scott Kelby



Im Nachher-Bild wurde die Farbsättigung erhöht, das Auge ist schärfer, das Weiß im Auge ist heller und die Haut erscheint glatter.

Porträts retuschieren

In der ursprünglichen Version von Lightroom hatten Sie nur eine Möglichkeit der Retusche: Schönheitsfehler zu entfernen. Dafür bin ich sehr dankbar, denn viele Fotos hatten diese Retusche nötig, und so musste ich nicht immer erst zu Photoshop wechseln. In Lightroom 2 lassen sich mit dem Korrekturpinsel verschiedenste Retuscheaufgaben ausführen (nehmen Sie zunächst jedoch immer erst die Grundeinstellungen vor und entfernen Sie kleine Flecken, bevor Sie mit der Retusche per Korrekturpinsel beginnen).



1 In dieses Foto habe ich in die 1:1 -Ansicht hineingezoomt. Ich möchte die Augen betonen und hervorstechen lassen, indem ich Sättigung, Schärfe und Klarheit der Iris erhöhe. Die Helligkeit werden wir etwas abdunkeln (um die Farbe zu intensivieren) und die Gesamtbelichtung etwas aufhellen (um die Lichter aufzuhellen). Aktivieren Sie den Korrekturpinsel (in der Werkzeugleiste des Entwickeln-Moduls) und klicken Sie auf den Umschalter neben dem Effekt-Pop-up-Menü, um die Schieberegler einzublenden. Erhöhen Sie die Sättigung auf 75 und malen Sie bei aktiver Checkbox „Automatisch maskieren“ über die Iris (siehe links). Ziehen Sie nun die Regler „Klarheit“ und „Schärfe“ nach rechts, so verringern Sie die Helligkeit und erhöhen Sie die Belichtung.

• LIGHTROOM 2 TIPPS

Konsistente Farben zwischen Lightroom und Photoshop

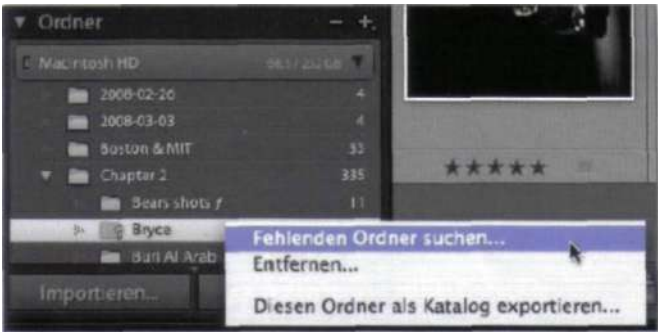
Wenn Sie zwischen Lightroom 2 und Photoshop wechseln, sollen die Farben in beiden Programmen sicherlich konsistent sein. Vielleicht wollen Sie den Farbraum in Photoshop an Lightrooms Standardfarbraum ProPhoto RGB anpassen. Wählen Sie dazu in Photoshop

„Bearbeiten > Farbeinstellungen“ und stellen Sie als Arbeitsfarbraum ProPhoto RGB ein. Wenn Sie in Photoshop lieber in Adobe RGB (1998) arbeiten wollen, öffnen Sie Lightrooms Voreinstellungen. Klicken Sie auf „Externe Bearbeitung“ und wählen Sie im Abschnitt „in Photoshop CS bearbeiten“ die Option „Adobe RGB (1998)“.

2 Lassen Sie uns nun das Weiß im Auge aufhellen. Klicken Sie auf den Button „Neu“ (oben rechts) und erhöhen Sie den Betrag für die Belichtung auf 0,95. Malen Sie direkt über das Weiß des Auges. Sollte es zu hell aussehen, verringern Sie im Anschluss die Belichtung oder die Helligkeit, wie ich es hier getan haben (ich habe die „Automatisch maskieren“-Funktion aktiv gelassen, um wirklich nur über das Weiß zu malen).



El Klicken Sie noch einmal auf „Neu“ und wählen Sie aus dem Effekt-Pop-up-Menü „Haut weichzeichnen“. Vergrößern Sie die Pinselspitze (entweder mit dem Regler im Bedienfeld oder mit der Punkt-Taste). Malen Sie über die Haut, sparen Sie Detailbereiche wie Augenbrauen, Augenlider, Lippen, Nasenlöcher und Haare aus. Die Haut wird geglättet (die Klarheit liegt bei -100). Die Retusche ist nun vollständig, unten sehen Sie einen Vorher-Nachher-Vergleich. Wollen Sie noch etwas verbessern, klicken Sie auf den Pin für die Iris und wählen Sie eine neue Augenfarbe aus.



Fehlende Ordner

Wenn Sie an einem Ordner im Ordner-Bedienfeld ein Fragezeichen sehen, bedeutet das, dass Sie diesen Ordner zwar in Lightroom importiert haben, er seitdem jedoch verschoben wurde (oder die externe Festplatte ist nicht mit dem Computer verbunden). Wenn Sie

auf den Ordner klicken, werden die Miniaturen der ursprünglich darin befindlichen Fotos angezeigt. Um die Verbindung wiederherzustellen, klicken Sie mit gedrückter Ctrl-Taste (Mac) / einem Rechtsklick (PC) auf den Ordner und wählen „Fehlenden Ordner suchen“. Navigieren Sie dann zum Ordner und klicken Sie auf „Auswählen“.

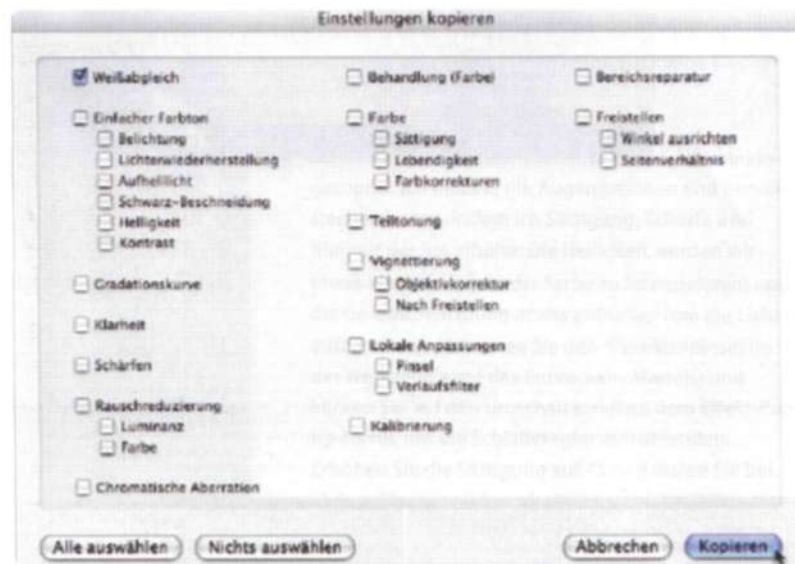
Änderungen eines Fotos auf andere anwenden

Damit Sie mühelos Ihre Aufnahmen in einem Schwung bearbeiten können, zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre Bildoptimierungen auf eine ganze Bilderserie übertragen können.

1 Hier verwenden wir Brautfotos; zuerst korrigieren wir den Weißabgleich. Klicken Sie auf eines der Fotos und drücken Sie die W-Taste: Damit übernehmen Sie das Foto ins Entwickeln-Modul. Das Weißabgleich-Werkzeug erhalten Sie automatisch, so dass Sie nun nur noch in einen hellgrauen Bereich klicken müssen - ich klickte auf eine graue Stelle ihres Schleiers über ihrem Kopf, hier rot eingekreist (über „Umschalt- + Y-Taste“ gelangen Sie in die geteilte Vorher-Nachher-Ansicht). Das Foto können Sie sich von www.kelbytraining.com/books/lightroom2 herunterladen, wenn Sie mitmachen wollen.



2 Klicken Sie nun auf den Button „Kopieren“ unten im linken Bedienfeldbereich. Die Dialogbox „Einstellungen kopieren“ erscheint, in der Sie wählen können, welche Einstellungen von dem eben bearbeiteten Foto übernommen werden sollen. Standardmäßig soll hier alles kopiert werden, da wir aber nur den Weißabgleich weiterverwenden wollen, klicken Sie unten in der Dialogbox auf „Nichts auswählen“ und schalten danach nur die „Weißabgleich“-Checkbox ein. Klicken Sie nun auf „Kopieren“. Hier wird der Arbeitsablauf spannend, denn wenn Sie ein Foto bearbeitet haben, können Sie dieselben Einstellungen auf andere Bilder übertragen. Angenommen, Sie haben eine Braut fotografiert, 260 Aufnahmen, die meisten unter ähnlichen Lichtverhältnissen (was nicht unüblich ist). Nun bearbeiten Sie eines dieser Fotos, dann wenden Sie dieselben Einstellungen auf so viele Fotos an, wie Sie wollen.

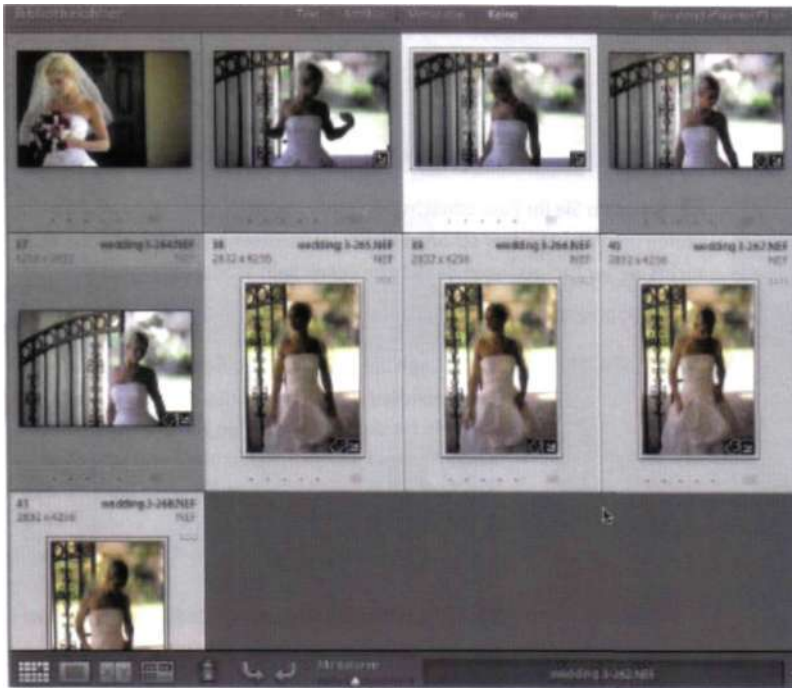


• LIGHTROOM 2 TIPPS

Bessere HDR-Bilder (High Dynamic Range)

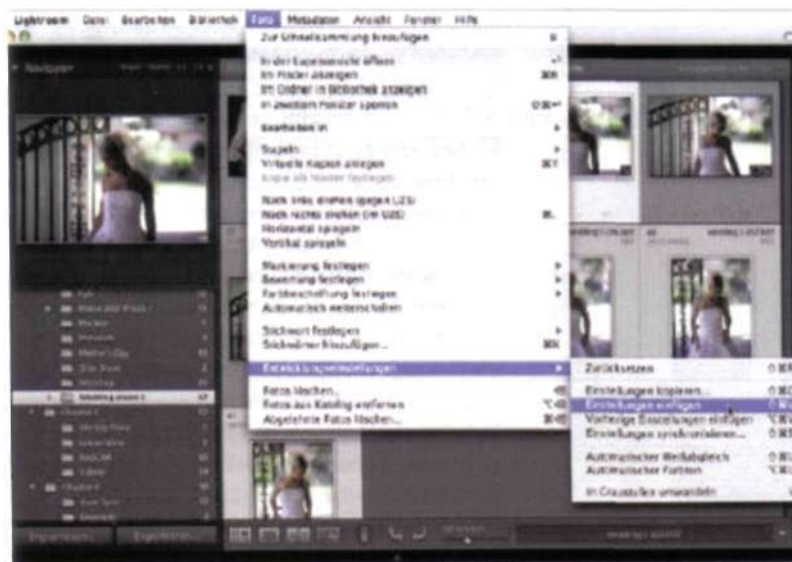
Leider ist die HDR-Funktion in Photoshop nicht unbedingt die beste, und das ist noch nett formuliert. Alle Fotografen, die ich kenne, erstellen ihre HDR-Bilder mit einem Programm namens Photomatrix Pro (eine

Testversion finden Sie unter www.hdrsoft.com). Probieren Sie es aus, ich bezweifle, dass Sie dann noch einmal Photoshop's HDR-Funktion nutzen werden.



D Drücken Sie die G-Taste, um zur Rasteransicht zurückzukehren. Wählen Sie alle Fotos aus, auf die Sie denselben Weißabgleich anwenden wollen. In der Abbildung sehen Sie, dass ich bei einem Foto den Weißabgleich bereits korrigiert hatte, es ist das einzige, das nicht ausgewählt ist.

EZ23 Andere Anpassungen wählen
Zwar kopieren wir hier nur den Weißabgleich, Sie können das aber mit so vielen Attributen nachahmne, wie es Ihnen Spaß macht. Wenn ich Einstellungen in einem bestimmten Bereich vorgenommen habe, schalte ich die entsprechende Checkbox einfach in der Dialogbox „Einstellungen kopieren“ ein. (Oder anders gesagt: Für Bearbeitungen im Bedienfeld „Grundeinstellungen“ schalte ich die Checkbox „Einfacher Farbton“ ein, was automatisch alle darunter aufgeführten Korrekturen einschließt. Das spart Zeit.)



D Wählen Sie im Entwickeln-Menü „Foto > Entwicklungseinstellungen > Einstellungen einfügen“ oder drücken Sie „Strg-/Befehls-, Umschalt- + V-Taste“, und die kopierten Weißabgleich-Einstellungen werden auf alle ausgewählten Fotos angewendet (hier wurde der Weißabgleich bei allen ausgewählten Fotos korrigiert).

Tipp Nur ein oder zwei Fotos korrigieren
Wenn Sie nur ein oder zwei Bilder korrigieren wollen, müssen Sie nicht diese ganze Schrittfolge durchlaufen. Stattdessen korrigieren Sie das erste Foto, suchen im Filmstreifen oder in der Rasteransicht das zweite Bild, das Sie genauso bearbeiten wollen, und klicken auf den Button „Vorherige“ rechts unten im Entwickeln-Modul. Alle Anpassungen des ersten Fotos gehen jetzt auch auf das zweite über.

Die alten PSD-Dateien entfernen

Wenn Sie von Lightroom 1 aufgerüstet haben, wissen Sie sicherlich noch, dass immer eine Kopie des Fotos erstellt wurde, sobald Sie zu Photoshop wechselten und diese Kopie zusammen mit dem Original im PSD-Format gespeichert wurde - selbst, wenn Sie in Photoshop keinerlei Änderungen vorgenommen haben. Vielleicht geht es Ihnen wie mir und Sie haben nun Dutzende PSDs ohne sichtbare Änderungen auf

Ihrem Computer. Um sich dieser schnell zu entledigen, klicken Sie im Katalog-Bedienfeld des Bibliothek-Moduls in Lightroom auf „Alle Fotos“, blenden den Bibliotheksfilter ein, klicken auf „Metadaten“ und wählen „Dateityp“. Sie bekommen angezeigt, wie viele PSDs sich in Lightroom befinden - klicken Sie auf „Photoshop Document (PSD)“, werden nur diese Dateien angezeigt und Sie können sie löschen.

Duplexbilder

Ich verwende das Teiltonung-Bedienfeld am häufigsten, um Duplexbilder zu erstellen - es gibt keine schnellere Variante. (Es besteht jedoch noch eine andere Möglichkeit. Sie können den Korrekturpinsel mit dem Effekt „Farbe“ aktivieren, sich aus dem Farbwähler eine Farbe auswählen, das Foto in Graustufen umwandeln und dann mit dem Werkzeug über das Foto malen. Aber das ist keine schöne Arbeit. Außerdem lassen sich die Einstellungen nicht als Vorgabe speichern und Sie müssen immer wieder alles von Hand anwenden. Puuh!)



1 Wandeln Sie Ihr Foto zunächst mit einer Methode Ihrer Wahl in Graustufen um (ich habe hier schon ein Schwarzweißfoto ausgewählt, muss also nichts weiter tun, als Ihnen das Bild im Entwickeln-Modul zu zeigen).



2 Klicken Sie im Teiltonung-Bedienfeld (im rechten Bedienfeldbereich des Entwickeln-Moduls) in das Farbfeld für die Lichter, um den Farbwähler zu öffnen. Klicken Sie auf das mittlere Farbfeld und schließen Sie den Farbwähler wieder, indem Sie oben links auf das X-Symbol gehen.

3 Klicken Sie nun in das Farbfeld für die Tiefen, um diesen Farbwähler zu öffnen. Ein Duplexbild zu erstellen, ist ganz einfach - wählen Sie für die Lichter und die Tiefen nur identische Farben (verwenden Sie hier also dasselbe Farbfeld wie für die Lichter). Schließen Sie den Farbwähler wieder, fertig.



4 Bevor Sie die Einstellungen als Duplexvorgabe speichern, gibt es noch etwas, was Sie möglicherweise ändern wollen: die Sättigung. Für meinen Geschmack ist die Sättigung etwas zu stark, wodurch das Foto eher eingefärbt aussieht und nicht so sehr nach einem Duplex. Ziehen Sie also die beiden Sättigungsregler etwas nach links, bis der Effekt ein bisschen feiner ist, wie hier zu sehen. Speichern Sie diese Duplexeinstellungen im Vorgabe-Bedienfeld als Vorgabe. Da Sie die Technik nun kennen, können Sie statt der Farbfelder auch eigene Farben im Farbwähler aussuchen (Rottöne, Braun, Orange, Blau und so weiter). •



Diese Tipps & Tricks sind Auszüge aus dem Buch „Scott Kelbys Lightroom 2 für digitale Fotografie“ von Scott Kelby, Addison-Wesley, 2009, 39,95 Euro

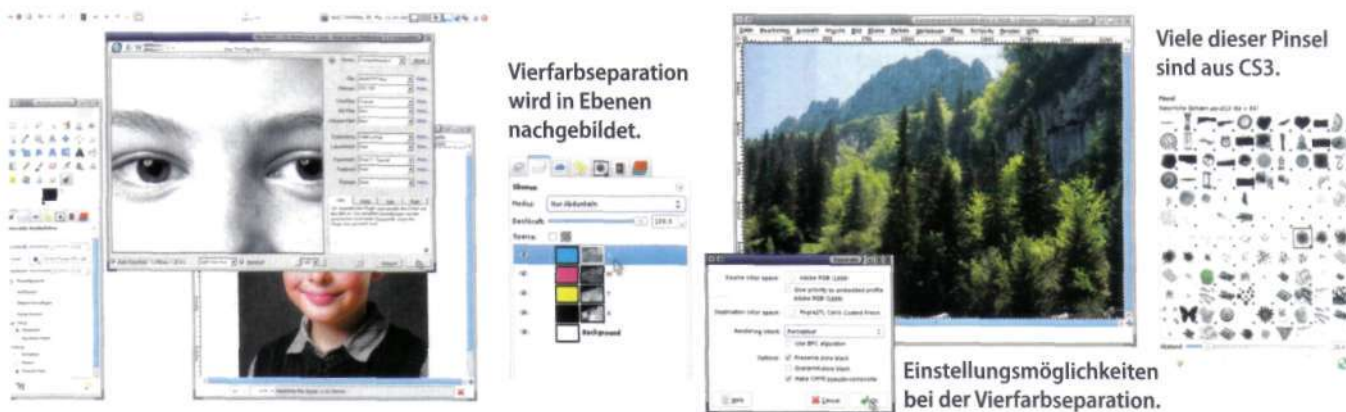
• LIGHTROOM 2 TIPPS

Den Namen der in Photoshop bearbeiteten Datei wählen

In **Lightroom 1** wurde an eine Datei, die in Photoshop bearbeitet wurde, automatisch „Bearbeitet in CS3“ angehängt. Jetzt in Lightroom 2 lässt sich der Name solcher Dateien frei wählen. Öffnen Sie die Lightroom-Voreinstellungen (Strg+V-Befehls- + Komma-Taste), klicken Sie auf den Reiter „Externe Bearbeitung“, und im unteren Bereich der Dialogbox finden Sie dann den Abschnitt, in dem Sie eigene Vorgaben eingeben können.

GIMP aufmotzen

Photoshop ist kaum zu verbessern. Doch sein kostenloser Vetter GIMP, das GNU Image Manipulation Program, ist auch nicht zu verachten. Wie weit die Ähnlichkeit der beiden Bildbearbeitungsprogramme gehen kann, wenn man etwas nachhilft, zeigt **Karlheinz Günster**.



Flexibel: Das Photoshop-Plug-in BW Styler in Gimp unter Linux.

Warum nimmt man nicht gleich GIMP statt Photoshop? Es ist für mehrere Plattformen - wie Linux, MacOS und Windows - verfügbar und hat einen ziemlich guten Ruf. Photoshop bietet allerdings Funktionen und einen Komfort, den GIMP nicht bieten kann und wahrscheinlich auch nie wird. Das Killerargument war für sehr ambitionierte Fotografen lange die Beschränkung auf 8 Bit je Farbkanal, wodurch bei umfangreicheren Modifikationen der Qualitätsverlust zu hoch ist. Die neue Grafikbibliothek GEGL ändert das. Wer mit den Nachteilen von GIMP leben kann, hat die Möglichkeit, mit relativ einfachen Mitteln das Programm ein Stück photoshop-ähnlicher zu machen.

Interessant ist vor allem die Kompatibilität zu den handelsüblichen Photoshop-Plug-ins. Für GIMP selbst gibt es auch spezielle GIMP-Plug-ins mit einer eigenen Schnittstelle unter registry.gimp.org. Da Photoshop aber einen höheren Verbreitungsgrad erfährt, findet man hier entsprechend mehr Plug-ins. Diese können durch ein Tool, das die Plug-ins übersetzt, auch in GIMP eingebunden werden (Kostenfreier Download unter www.docma.info/6217.html) - sie kopieren die beiden Dateien pspi und pspi.exe in das „Plug-ins“-Verzeichnis. Wo das jeweils ist, klärt ein Blick in „Bearbeiten > Einstellungen > Ordner > Plug-ins“. Nach dem Neustart von GIMP tragen Sie unter „Filter > Photoshop Plug-in Settings ...“ den Pfad zu den

Plug-ins ein. Wer nun frohlockt und gleich den „Verflüssigen“-Filter dort hineinwerfen will, wird enttäuscht. Nur Plug-ins mit der Endung .8bf sind kompatibel. Weitere interessante Helferlein finden Sie beim ausgiebigen Stöbern in gängigen Suchmaschinen.

Liebgewonnen haben viele Photoshop-Benutzer die Ebenenstile von Photoshop. Etwas Vergleichbares, besonders was die Steuerung der Sichtbarkeit der Ebenen, oder Effekte wie Schatten angeht, bietet GIMP leider nicht. Abhilfe schaffen aber die Layer Effects, ein weiteres Plug-in für GIMP: www.docma.info/6218.html. Zu empfehlen ist die Python-Version mit einem größeren Funktionsumfang. Windows und Python, da hilft: www.docma.6219.html. Mac und Linux bringen Python von Haus aus mit. Im Menü führt der Eintrag „Layer Effects“ unter Script-Fu dorthin.

Vierfarb-Separation? Kein Problem: Das passende Plug-in gibt es auf www.docma.info/6220.html, leider „mit ohne Mac“. Damit lassen sich RGB-Bilddateien in CMYK-Ebenen aufteilen, und mithilfe von Farbprofilen ist eine Farbkontrolle am Monitor möglich. Auch eine Duotone-Separation funktioniert mit diesem Plug-in. Übrigens: Das Farbmanagement für eine verbindliche Darstellung läuft unter Linux derzeit mit Argyll (www.docma.info/6221.html). Beachten Sie, dass dieses Plug-in am normalen Dateisicherungs-Dialog vorbeigeht, deshalb gibt es im Menü „Bild > Separate“ einen extra Save-Eintrag. Ach-

ten Sie darauf, dass Sie tatsächlich ein CMYK-Profil verwenden, übliche Tintendruckerprofile arbeiten im RGB-Modus.

Zu den Pinseln. Für die gibt es im Netz jede Menge Nachschub (zum Beispiel unter www.docma.info/6222.html). Glücklicherweise kann man auch Photoshop-Pinsel in das brushes-Verzeichnis von GIMP legen und verwenden.

Mit manchem Plug-in können Sie auch Eindruck bei Photoshop-Nutzern (zumindest bei denen, die noch mit einer älteren Version als CS4 arbeiten) machen: etwa mit Liquid rescale, mit dem sich die Seitenverhältnisse eines Bildes ohne Verzerrungen ändern lassen. In Bildbereichen wie Himmel oder Wasser fällt es nicht so leicht auf, Pixel wegzunehmen oder hinzu zu addieren, bei Gesichtern schon. Diese Bereiche lassen sich dank des gimp-lqr-plugin (meist in der Standardinstallation mit an Bord) leicht eingrenzen. Bei Linux befindet es sich beispielsweise innerhalb der gimp-plugin-registry oder für alle anderen Betriebssysteme hier: www.docma.info/6223.html.

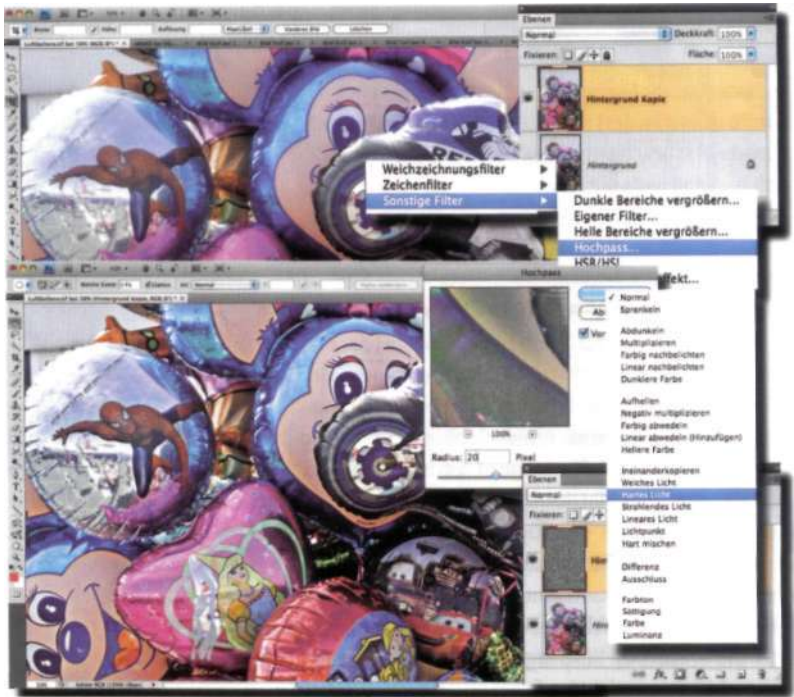
Der Druckdialog „Gutenprint“ begeistert GIMP-Nutzer dadurch (www.gutenprint.org), dass er sich alle Einstellungen merken kann. Ähnlich wie bei Photoshop, können Sie komfortable Tastenkürzel unter „Einstellungen > Oberfläche > Dynamische Tastenkombinationen benutzen“ anlegen, die Ihre Wunschkombinationen einfach ins laufende Menü integrieren.

Tipps & Tricks

Wie Sie mit ein paar Kniffen ihre Auswahl optimieren oder wieder hervorholen können, wie Sie Rauschen entfernen und Raster hinzufügen oder aber den Fokus Ihres Bildes verändern und noch vieles mehr, erfahren Sie von **Sven Fischer**, **Doc Baumann** und **Christoph Künne**.

Alternatives Schärfen

In den meisten Fällen bietet sich um Bilder zu schärfen die Unschärfmaskierung an. Dabei werden Kanten betont und Flächen, je nach Schwellenwert-einstellung, nicht oder zumindest kaum berücksichtigt. Es kann aber trotzdem vorkommen, dass dieser Filter Bildstörungen wie Farb- und Luminanzrauschen, die immer mehr oder weniger stark vorhanden sind, ebenfalls verstärkt. Alternativ kann man die Kanten eines Bildes gezielt mit dem Hochpassfilter herausarbeiten. Legen Sie dazu eine Kopie der zu bearbeitenden Ebene an. Rufen Sie dann den Filter „Hochpass“ aus „Sonstige Filter“ auf. Der Radius kann auf etwa 20 Pixel gesetzt werden, der genaue Wert hängt von der gewünschten Stärke, aber auch von der Bildauflösung ab. Anschließend wählen Sie für die bearbeitete Ebene den Füllmodus „Ineinanderkopieren“, „Weiches Licht“ oder „Hartes Licht“. Erscheint die Schärfewirkung zu stark, lässt sie sich mittels der Ebenendeckkraft abschwächen, (sf)



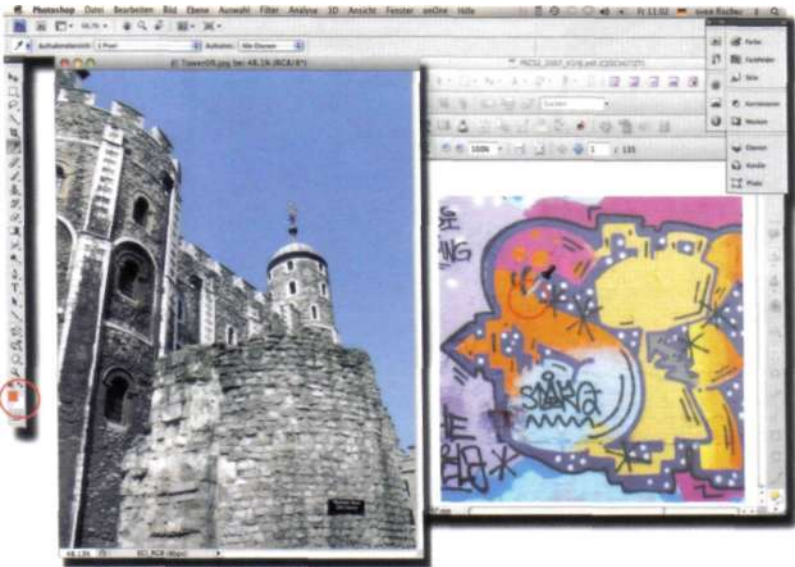
Bildbereiche ausblenden

Mit dem Freistellungswerkzeug lassen sich Bildbereiche weg-schneiden. Man kann sie aber alternativ auch nur ausblenden. Notieren Sie sich zuerst die Originalmaße Ihres Bildes. Dann wandeln Sie die Hintergrundebene mit gedrückter Alt-Taste und Doppelklick in „Ebene 0“ um. Ziehen Sie mit dem Freistel-lungswerkzeug den gewünschten Rahmen auf. Bevor Sie ihn mit Return bestätigen, ändern Sie in der Optionsleiste die Ein-stellung „Löschen“ auf „Ausblenden“. Um die ausgeblendeten Bildteile wieder sichtbar zu machen, rufen Sie in das Menü „Ar-beitsfläche“ auf, deaktivieren die Option „Relativ“ und geben die ursprünglichen Bildmaße wieder ein. Soll der Trick funk-tionieren, darf das Bild keine Hintergrundebene mehr haben, (sf)



Auswahl nicht gespeichert?

Das ist bestimmt jedem Photoshop-Anwender schon mal pas-siert - man arbeitet an einer komplexen Auswahl, führt dort Änderungen durch und hebt danach die Auswahl auf. An-schließend arbeitet man an anderen Stellen des Bildes weiter. Dann merkt man, dass man die Auswahl doch noch mal benö-tigt, hat sie aber nicht als Alpha-Kanal abgespeichert. Was tun? Ganz einfach - solange Sie in der Zwischenzeit noch keine an-dere Auswahl erstellt haben, rufen Sie einfach im Menü „Aus-wahl“ den Befehl „Erneut auswählen“ auf. Dadurch wird die zuletzt erstellte Auswahl wieder angezeigt. Gegenüber dem Zurückgehen ins Protokoll hat diese Variante den Vorteil, dass keine anderen Arbeitsschritte verloren gehen, (sf)

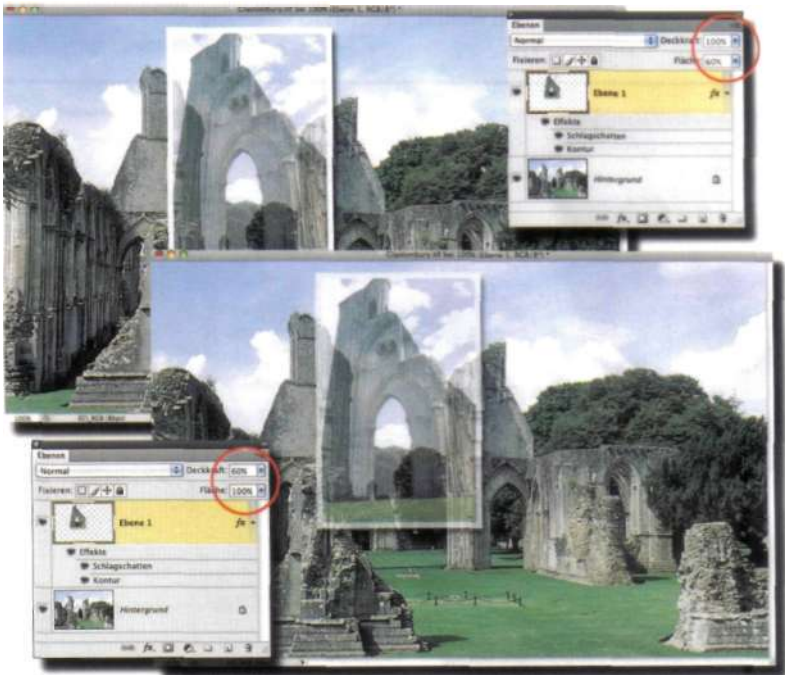


Farben aufnehmen

Mit der Farbpipette kann man Farben aus Bildern als Vorder- oder Hintergrundfarbe (Alt-Taste dazu drücken) aufnehmen - das ist nichts Neues. Aber die Pipette funktioniert auch außerhalb von Photoshop: Angenommen, Sie wollen eine Farbe aus einer PDF-Datei aufnehmen oder von einer Webseite, und exakt diese Farbe in Ihrer Photoshop-Datei verwenden. Das Fenster mit der jeweiligen Datei muss so positioniert werden, dass es neben dem Photoshop-Bildfenster sichtbar ist. Klicken Sie nun mit der Farbpipette auf eine beliebige Stelle im aktuellen Foto und ziehen mit gedrückter Maustaste die Pipette auf das Fenster der PDF-Datei (oder Webseite). In der Anzeige für Vordergrundfarbe sehen Sie die dort aufgenommene Farbe. Das funktioniert natürlich auch mit Farben des Schreibtischhintergrunds, (sf)

Deckkraft selektiv regeln

In der Ebenenpalette finden Sie einen selten benutzten Regler, der aber hervorragend zur selektiven Deckkraftregelung eingesetzt werden kann. Die Rede ist von der Einstellung „Fläche“. Der Unterschied zur herkömmlichen Deckkraft wird dann deutlich, wenn auf einer Ebene Stile angewandt wurden. Wird über den Regler „Deckkraft“ die Transparenz einer Ebene herabgesetzt, bezieht sich diese Einstellung sowohl auf die Transparenz der Ebenenpixel als auch auf die Deckkraft der mit der Ebene verbundenen Stile, also etwa „Schlagschatten“ oder „Kontur“. Wird hingegen über den Regler „Fläche“ die Transparenz reduziert, wirkt sich diese Einstellung nur auf die Ebenenpixel aus, nicht jedoch auf die Ebenenstile. Diese behalten ihre volle Deckkraft. Besonders eindrucksvoll lässt sich dieser Unterschied im Zusammenhang mit Text beziehungsweise Vektorobjekten einsetzen, (sf)



Schnellauswahl optimieren

Das Schnellauswahlwerkzeug ist eine hervorragende Ergänzung zu den Auswahlwerkzeugen in Photoshop. Es lässt sich über einige Änderungen der Voreinstellungen noch besser einsetzen. Zunächst einmal sollte die Kantenschärfe des Pinsels auf den Wert 100 % gestellt werden. Von Haus aus ist eine weiche Kante vorgesehen, die aber nicht unbedingt gute Ergebnisse erzielt. Wichtig für die Qualität der Auswahlbereiche ist auch, die Option „Automatisch verbessern“ zu aktivieren. Dieser Algorithmus bringt deutlich bessere Ergebnisse und sollte daher immer verwendet werden. Auch durch einen kleineren Pinseldurchmesser erhalten Sie exaktere Ergebnisse beim Erstellen einer komplexen Auswahl, da die Empfindlichkeit des Werkzeugs darüber gesteuert wird, (sf)

Rastereffekt

Ein Foto in Rasterpunkte auslaufen lassen - dazu benötigt man nicht mehr als einen Filter, eine Maske und einen Füllmodus. Öffnen Sie das gewünschte Bild und legen Sie über der Hintergrundebene eine neue Ebene an. Diese füllen Sie mit weißer Farbe. Konvertieren Sie die Ebene für Smartfilter, damit jederzeit Änderungen an den Filtereinstellungen möglich sind. Wählen Sie als Hintergrundfarbe einen markanten Farbton aus dem Bild. Anschließend rufen Sie den Zeichenfilter „Rasterungseffekt“ auf. Stellen Sie die Punktgröße auf 3-4, den Kontrast auf etwa 15-20, die Musterart sollte „Punkt“ sein. Der Füllmodus der Ebene wird dann auf „Hart mischen“ gestellt. Für moderatere Ergebnisse können Sie auch „Multiplizieren“ verwenden. Zum Schluss legen Sie noch eine Ebenenmaske an und füllen diese mit einem vertikalen Verlauf, damit der Effekt im Bild verschwimmt. Vorder- und Hintergrundfarbe sollten in diesem Fall natürlich wieder auf Schwarz und Weiß stehen, (sf)

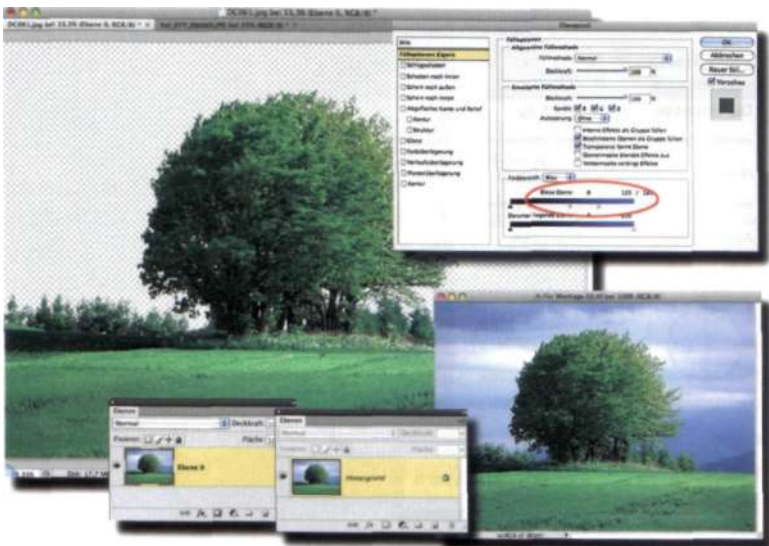


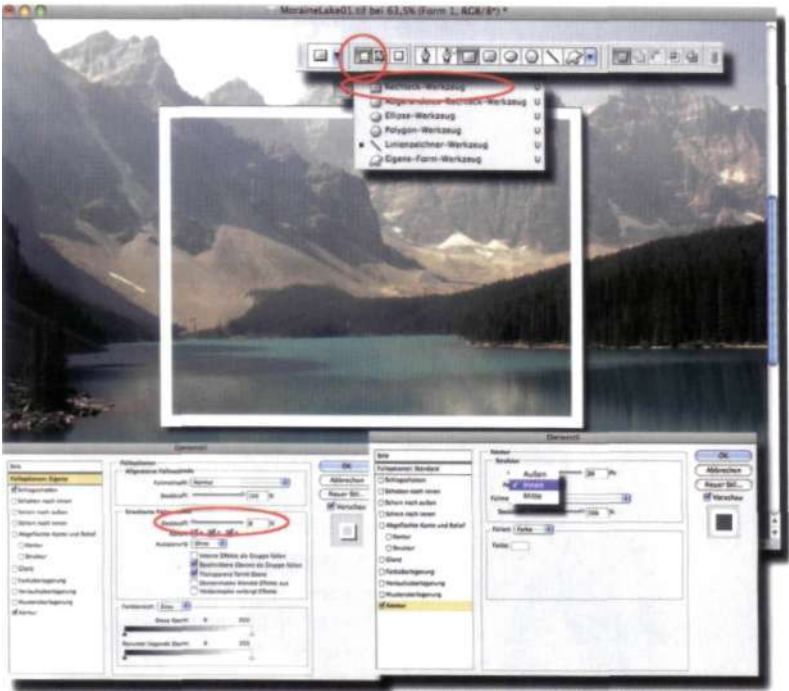
Stürzende Linien

Das Problem stürzender Linien wird man wahrscheinlich zuerst mit dem Befehl „Bearbeiten > Transformieren > Perspektivisch verzerrten“ angehen. Meist wirkt das Motiv dabei ziemlich gestaucht, so dass es anschließend wieder in die Länge gezogen werden muss. Das vertragen nicht alle Bilder. Eine Alternative bietet der Verzerrungsfilter „Objektivkorrektur“. Mit ihm lassen sich Verzerrungen, chromatische Aberrationen und Vignetteneffekte, also klassische Objektivfehler, korrigieren. Er bietet aber auch die Möglichkeit, die Perspektive horizontal und vertikal zu transformieren. Da das Bild eher um eine Rotationsachse gekippt und weniger seitlich verzerrt wird, genügt in den meisten Fällen eine leichte vertikale Skalierung, um die Stauchung zu reduzieren. Dieser Filter geht mit den Bildpixeln schonender um. (sf)

Himmel freistellen

Um Motive vor blauem Himmel freizustellen, ist es oft gar nicht notwendig, mit Auswahlwerkzeugen zu arbeiten. Eine Variante, die auf Farbkanäle zurückgreift, findet sich in den Fülloptionen der Ebene. Dazu muss eine Hintergrundebene zu „Ebene 0“ (Alt-Doppelklick) gewandelt werden. In den Fülloptionen suchen Sie unter „Farbbereich“ den Blau-Kanal und zieht den hellen Regler soweit nach links, dass die Blautöne im Bild verschwinden. Dabei entstehen harte, ausgefranste Kanten. Durch Drücken der Alt-Taste und Auseinanderziehen des Reglers werden die Kanten weich gezeichnet. Das ist nur ein visueller „Freisteller“ das heißt die blauen Bereiche werden nur unsichtbar gemacht. Falls an den Rändern noch Blautöne zu sehen sein sollten, können Sie eine Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“ anlegen und die Blautöne in den grünen Farbbereich verschieben, (sf)



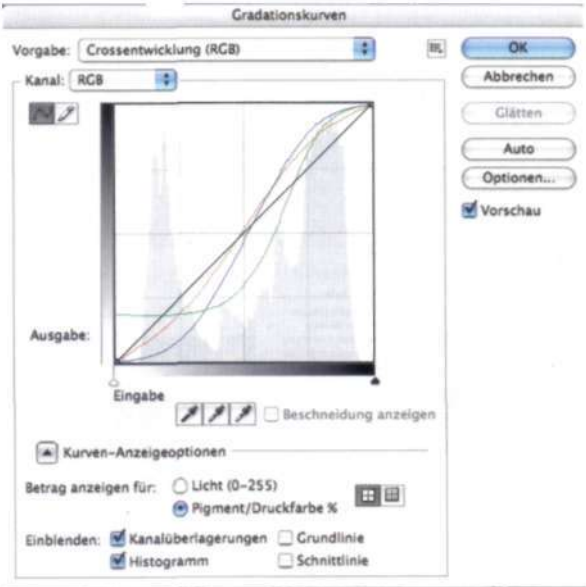
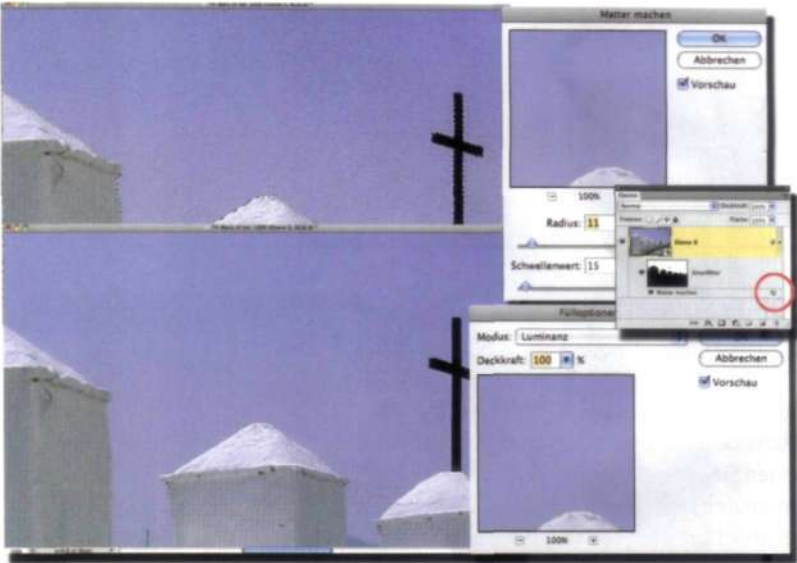


Vektorrahmen im Bild

Mit ein paar einfachen Einstellungen lassen sich effektivvolle Rahmen aus Vektorformen in ein Bild zaubern. Zunächst ziehen Sie mit dem Rechteck-Werkzeug einen Rahmen im Bild auf. Achten Sie darauf, dass in den Optionen „Formebene“ aktiviert ist, nicht „Pfad“. Das Rechteck wird zunächst mit der Vordergrundfarbe gefüllt. Aktivieren Sie dann die Ebenenstile mit der Option „Kontur“. Setzen Sie die Größe der Kontur auf den gewünschten Wert und die Farbe auf Weiss. Die Position des Rahmens ist standardmäßig „Außen“, was immer zu abgerundeten Ecken führt. Wenn Sie diese Option auf "Innen" ändern, erhalten Sie gerade Ecken, was in den meisten Fällen bevorzugt wird. Um dem Rahmen eine räumliche Wirkung zu geben, wird schließlich noch ein Schlagschatten hinzugefügt. Damit er durchsichtig wird und das Bild erkennbar bleibt, müssen Sie in den „Fülloptionen“ die Deckkraft auf 0% setzen, (sf)

Farbrauschen effektiv entfernen

Die Photoshop-Filter zur Entfernung von Farb- und Helligkeitsrauschen arbeiten leider oft nicht zufriedenstellend - also sind andere Wege gefragt. Erstellen Sie eine Auswahl des fraglichen Bildbereichs und wandeln Sie die Ebene in ein Smartobjekt um. Anschließend rufen Sie den Weichzeichnungsfilter „Matten machen“ auf. Er zeichnet nur dort weich, wo keine harten Kontraste sind. Der Radius sollte bei etwa 10-12, der Schwellwert bei etwa 15 liegen. Da er auf einer Smartfilter-Ebene angewandt wird, haben Sie die Möglichkeit, über Doppelklick auf das Symbol ganz rechts die Filter-Füllmethoden zu ändern. Stellen Sie hier den Modus auf „Farbe“, wenn es sich um ein Farbrauschen handelt, beziehungsweise auf „Luminanz“, wenn es um Helligkeitsrauschen geht. Details regeln Sie über die Deckkraft der Füllmethode, (sf)



Gradationskurven-Anzeigeoptionen

Ein Klick auf das kleine Dreieck vor „Kurven-Anzeigeoptionen“ verlängert den Dialog um einen Einstellungsbereich. Hier können Sie bei Bedarf die Darstellung der Kurven Ihren Vorstellungen anpassen, also zum Beispiel die Histogrammeinblendung abschalten. Ferner finden Sie einen Umschalter für die Gitternetzdarstellung von Viertel- auf Zehntelschritte sowie die Wahlmöglichkeit, ob die Werte als Helligkeitsstufen im 8-Bit-Modus (0-255) oder in Prozentangaben angezeigt werden. Während Fotografen meist die 8-Bit-Angabe der Werte in der Gradationskurve vorziehen, orientieren sich Druckvorstufener lieber an Prozentwerten, (ck)

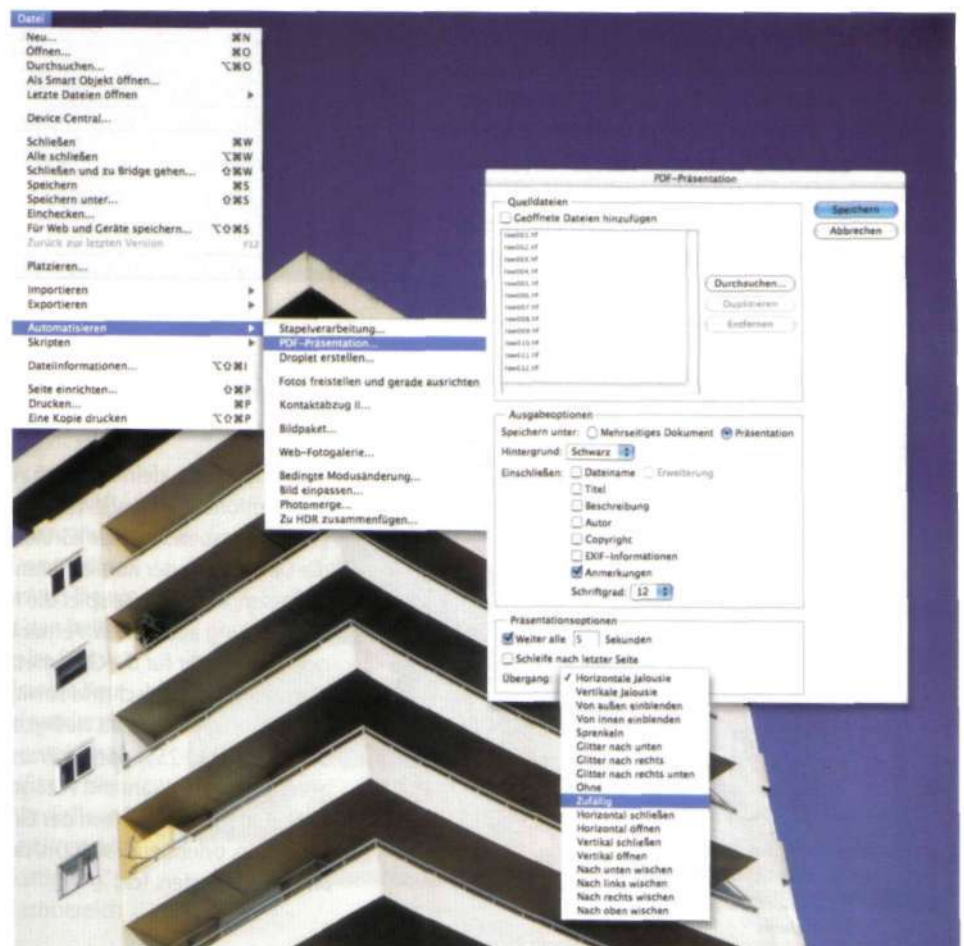


Ausrichten als Montagehilfe

Sie können mit dem Befehl „Ebenen automatisch ausrichten“ aus dem Bearbeiten-Menü nicht nur Bildbereiche ergänzen, die wie bei einem Mini-Panorama auf mehrere Aufnahmen verteilt sind, sondern ebenso ein und dieselbe Szene, mit zeitlicher Differenz fotografiert, zunächst exakt ausrichten und dann bestimmen, was Ihnen aus diesem oder jenen Teilbild am besten gefällt. Dazu blenden Sie durch Malen mit schwarzer Farbe in der Ebenenmaske im oberen Bild die Zonen aus, die Ihnen in einer darunterliegenden Version mehr zusagen. Das ist hier mit nur zwei Ebenen demonstriert, aber es funktioniert selbstverständlich auch mit mehreren, (doc)

PDF-Präsentation

PDF-Präsentationen aus Photoshop eignen sich sicherlich weniger für typische Geschäftsanwendungen, doch finden Sie überall dort Freunde, wo Fotografen eine digitale Mappe anlegen möchten oder schnell eine Auswahl an hochauflösenden Bildern per Mail zum Kunden geschickt werden soll. Neu ist hier die Möglichkeit, einen weißen, grauen oder schwarzen Hintergrund anzulegen, sowie den Dateinamen, die Beschreibung, den Bildtitel und/oder andere IPTC-beziehungsweise EXIF-Informationen anzuhängen, (ck)



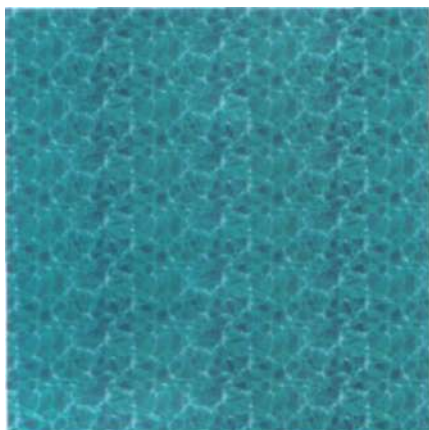
Nicht gerade Muster-gültig

Musterdateien für Photoshop können Sie in Mengen gratis aus dem Web laden. Aber lohnt sich das? Wir sind bei unserer Suche auf wenig Brauchbares gestoßen. | **Doc Baumann**

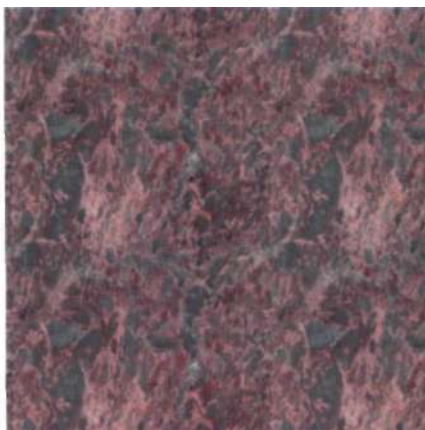
Wie bereits bei den kostenlosen Werkzeugspitzen, die wir im letzten Heft vorgestellt hatten, muss man auch bei den Mustern unverhältnismäßig viel Zeit aufwenden, um die wenigen brauchbaren Perlen zu finden. Der einzige Grund, das zu tun, wäre die völlige Unkenntnis der Vorgehensweise über „Bearbeiten > Muster festlegen“. Wobei diese

Unkenntnis offenbar Hunderte begeisterter Muster-Bastler nicht daran hindert, ihre Kreationen der photoshoppenden Menschheit anzudienen. Während man die meisten grafischen „Patterns“ schlicht nicht braucht oder im Bedarfsfall schnell selbst erstellt, könnte das bei natürlichen Strukturen anders sein – wäre den Muster-Knaben klar, dass repetitive Strukturen fast alles dürfen, nur nicht als

solche ins Auge springen. Und das erfordert große Flächenbereiche und mehr Retuschearbeit, als vielen klar ist. Aber es gibt sogar Anbieter, die es schaffen, klare Ornamente zu zerstückeln. Fazit der fruchtlosen Web-Suche: Müllen Sie sich Ihre Palette nicht damit zu! Wenn Sie ein Muster benötigen, machen Sie es selbst und speichern Sie es für eine eventuelle spätere Verwendung.



Dies soll Wasser in einem Pool sein. Man ahnt es, zweifelt jedoch an den Entropie-Gesetzen. So etwas braucht kein Mensch, dennoch sind die Gratis-Mustersammlungen voll mit solchen traurigen Beispielen.



Dieses Marmor-Muster stammt aus derselben Kollektion (www.docma.info.6253.html), gar mit Link von der Adobe-Seite. Auf den ersten Blick ist die Wiederholung nicht ganz so störend – auf den zweiten schon.



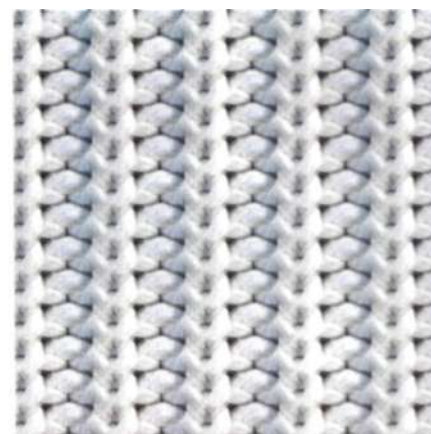
Relativ problemlos sind solche Muster, bei denen es nicht stört, wenn man ihnen den repetitiven Charakter ansieht – schließlich sind es ja Tapetendesigns. Eine Auswahl finden Sie unter www.docma.info.6254.html.



Doch selbst bei solchen klaren Ornamenten gibt es Spezialisten, die es mühelos schaffen, sie zu zerhackeln. Das Ergebnis heißt dann „Thai patterns“. Dafür kann man sich nur schämen: www.docma.info.6256.html



Bei „Floors“ kann man wenig falsch machen. Faszinierend bei vielen Sammlungen dieser Art sind die zahllosen farbigen Varianten, die man mühelos selbst machen könnte: www.docma.info.6255.html



Ein Beispiel aus eigener Produktion. Man sollte sich auf Muster beschränken, die sich sichtbar wiederholen dürfen. Und bei kleinen Wasser- oder Marmorflächen geht das nun mal nicht. Also: Finger weg!



Fine-Art-Printing

Wie Sie ihre Fine-Art-Sammlung optimal zu Papier bringen, verraten Ihnen **Jürgen Gulbins** und **Uwe Steinmüller**.

Was ist ein Fine-Art-Druck?

Unter einem Fine-Art-Druck sei hier der Druck eines Fotos oder anderer Bilder verstanden, mit dem Anspruch an möglichst hohe Qualität und zugleich an eine aus-

reichende Langlebigkeit des Drucks. Die Langlebigkeit bezieht sich auf das Material beziehungsweise Papier und auf die Bild- und Farbstabilität. Ob Sie wirklich Kunst oder

etwas anderes im Bild umsetzen: Der Anspruch richtet sich auf eine möglichst hohe Qualität der Wiedergabe dessen, was Sie zeigen möchten.

Legen Sie Ihre Gefühle in den Druck

Obwohl Fine-Art-Printing ein technischer Prozess ist, kann die Erstellung der Drucke durchaus etwas Sinnliches haben. Wie der Begriff bereits darlegt, handelt es sich um die Wiedergabe von Kunst, und dies oft in gestalterischer Art. Die Technik erlaubt uns, im gedruckten Bild das Motiv wiederzugeben, das wir mit der Kamera erzeugt und in der Bildbearbeitung so optimiert haben, dass es dem entspricht, was wir im Kopf hatten, als wir die Aufnahme machten. Das gedruckte Bild erlaubt es, uns vom oft einschränkenden Computer zu lösen und unsere Vision wiederzugeben und anderen Menschen zu zeigen - möglicherweise sogar einem größeren Publikum -, das Bild herzugeben oder sogar zu verkaufen.

Der digitale Fine-Art-Druck ermöglicht mit aktuellen Inkjet-Druckern eine Qualität,

die der eines konventionellen Fotos in nichts nachsteht, ja diese teilweise überbietet, und sie ist der des Buchdrucks überlegen. Richtig ausgeführt, erhalten wir einen größeren Farbumfang sowie bessere und weichere Farbübergänge als mit dem konventionellen Buch- und Zeitschriftendruck. Wie bei anderen handwerklichen Techniken setzt der Fine-Art-Druck auch gewisse Grundkenntnisse, Fertigkeiten und ein wenig Übung voraus.

Ohne sie wird der fertige Druck oft nicht dem entsprechen, was Sie zuvor auf dem Bildschirm gesehen haben. Und selbst mit diesen Kenntnissen wird es zuweilen notwendig sein, verschiedene Einstellungen, Papiere, Bildgrößen, Passepartoutvarianten und Bildrahmen auszuprobieren, bis die für das Bild beste Lösung gefunden ist.

Obwohl viele Bilder später hinter Glas aufgehängt werden und dadurch teilweise die Feinheit und Haptik von Fine-Art-Papieren überdeckt wird, sollten Sie sich für die Auswahl Ihres Papiers Zeit nehmen und verschiedene ausprobieren. Denn Fine-Art-Papiere mit ihren schönen Oberflächen können fast schon einen erotischen Touch haben.

Versuchen Sie Papier mit Farbe, Oberflächenstruktur und Glanz auf Ihr Bild abzustimmen und auf das, was Sie mit dem Bild ausdrücken möchten. Eine Architekturaufnahme kann ein anderes Papier erfordern als eine Landschaftsaufnahme oder ein Porträt, und ein Schwarzweißdruck ein anderes als ein Farbdruk, ein unverglastes Bild eine andere Oberfläche als ein gerahmtes Bild hinter Glas.

Druckerauflösung

Bei den ersten Inkjet-Druckern wurde 150 dpi noch als gut angesehen. Heute liegen die Auflösungen bei 2400, 4800, 5800 oder sogar bei 9600 dpi. Dabei sind die ganz hohen Angaben für die Druckerauflösung etwas irreführend. Zunächst einmal wird die hohe Auflösung nur in einer Richtung erreicht.

Der Canon-Fotodrucker Pro 9500 hat beispielsweise eine maximale Druckerauflösung von 4800 x 2400 dpi. Die höhere Auflösung wird horizontal vom hin- und herlaufenden Druckkopf erreicht, die niedrigere Auflösung durch kleine inkrementelle Schritte

des Papiervorschubs. Dieses Schema treffen wir bei den meisten Inkjet-Druckern an.

Ob man die maximale Druckerauflösung wirklich braucht, ist eine ganz andere Frage. Das Drucken mit so einer hohen Auflösung setzt ein sehr feines, glattes Papier mit wenig Punktzuwachs voraus. Das Papier beziehungsweise die darauf befindliche Beschichtung muss die Tinte schnell aufnehmen, um das Ausbluten in die umgebenen Bereiche zu unterdrücken.

Möchten Sie die höchste Auflösung wirklich nutzen, sollten Sie deshalb darauf

achten, dass Ihr Papier auch für diese Auflösung ausgelegt ist. Aus unserer Erfahrung reichen (horizontal) 1200 (typisch für HP-Drucker) bis 1440 dpi oder gar 2880 dpi (typisch für Epson-Drucker) vollkommen aus - selbst für anspruchsvolle Fine-Art-Drucke.

Benutzt man eine höhere Auflösung, so sinkt meist die Druckgeschwindigkeit und der Tintenverbrauch wächst, ohne dass die Qualität erkennbar zunimmt. Das Ganze ist natürlich vom einzelnen Druckmodell und vom verwendeten Papier abhängig.



Eine kleine Auswahl aus der Vielfalt von Farben und Paperoberflächen - hier die einiger Hahnemühle-Papiere (mit freundlicher Genehmigung von Hahnemühle Deutschland)

Paperoberfläche - das Finish

Wie bei den traditionellen Silberhalonid-Fotos findet man auch bei den InkJet-Druck unterschiedliche Oberflächen. Hier ist die Auswahl sogar noch größer und die Oberflächenstruktur ist ein Merkmal, um solche Papier zu klassifizieren. Dabei werden meist englische Begriffe in den Papiernamen verwendet. Von glänzend zu matt hin sind dies:

- Gloss/Glossy (Hochglanz)
- Semigloss, Luster, Satin (Halbmatt)
- Matte, Watercolor (Wasserfarben)
- Leinwand (Canvas)

Beschreiben diese Namen oder Attribute primär, ob und wie sehr die Oberfläche glänzt, so trifft man neben dem Glanz auch weitere Oberflächenstrukturen an - am offensichtlichsten ist dies bei Leinwand (Canvas). Sind Hochglanzoberflächen meist sehr eben und glatt, haben andere Papiere oft stärkere Strukturen wie feine Noppen

oder Narbungen, jeweils groß- oder kleinflächig. Ein paar Varianten zeigt die Abbildung oben.

Auch die Haptik, das heißt das Gefühl beim Betasten der Oberfläche, kann sehr unterschiedlich sein, bis hin zu einem für manchen Fotografen fast erotischen Gefühl. Man muss die Papiere also wirklich sehen und fühlen, um diesen Aspekt beurteilen zu können. Je glatter und uniformer die Paperoberfläche ist, umso schärfer und prägnanter erscheinen Drucke darauf - sofern das Bild den Kontrast aufweist.

Für höchste Brillanz eignen sich Gloss-, Semigloss- und Luster-Papiere am besten, während Velvet und matte Papiere etwas stärker abstrahieren, mehr in das Zeichnerische gehen, insbesondere wenn sie für Schwarzweißdrucke eingesetzt werden. Das Finish kann nicht nur Auswirkungen auf den visuellen Eindruck der Oberfläche haben, son-

dern auch darauf, wie gut sich Papier und Tinte vertragen. So erweist sich Hochglanzpapier oft als nicht optimal für Pigmenttinten, da hier die Pigmente weitgehend auf der Paperoberfläche verbleiben und das Papier, das Licht diffuser reflektiert und ihm damit einen Teil seines Glanzes nimmt.

Um Drucker für ein möglichst breites Papierspektrum anbieten zu können, versuchen Hersteller von Druckern mit Pigmenttinten dies auszugleichen - beispielsweise indem sie Gloss-Optimizer als weiteren Oberflächenauftrag hinzunehmen oder indem sie eine Tintenrezeptur verwenden, die eine stärker glänzende Tinte ergibt.

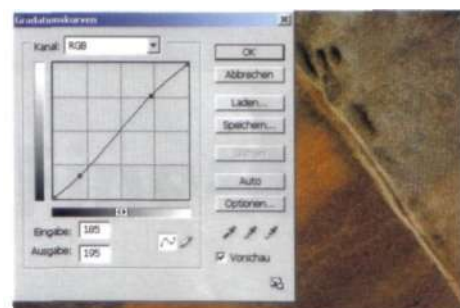
Möchte man dem Druck nachträglich selbst ein Finish durch eine Oberflächenbehandlung geben, muss man darauf achten, dass sich Chemikalien sowohl mit der Tinte als auch mit der Paperoberfläche vertragen.



1 Ausgangsbild - etwas flau (Beleuchtung: bewölkt)



2 Bild nach der ersten Tonwertkorrektur



3 Bild nach S-Kurve



4 Ebenenmodus „Luminanz“



5&6 „Hartes Licht“ (oben) mit reduzierter Deckkraft (unten)



Tricks zur Sättigung und Kontrastverbesserung

Erfahrene Fotografen wissen, dass die Lichtverhältnisse nur selten ideal sind. Gerade für Bilder wie den in diesem Beispiel benutzten aus der Earthframes-Serie (www.earthframes.com) können wir hier (in Kalifornien) in der Regel unter folgenden Lichtverhältnissen wählen:

Mittagslicht mit hartem Schatten und ausgebleichten Spitzlichtern

Abendsonne mit milderem Licht, aber langen Schatten

Wolkendecke mit flauem Licht

Unter diesen Alternativen ziehen wir den bewölkten Himmel vor. Am besten wäre eine leichte Wolkendecke, die ein fast ideales Streulicht wie ein Leuchtpult bietet. Bei bewölktem Himmel kommen häufig recht flauere Bilder aus dem Raw-Konverter. Wir können sie dort natürlich optimieren, bevorzugen aber die Arbeit mit Photoshop-Ebenen. Auf diese Weise können wir unsere Korrekturen überprüfen und noch nachträglich ändern.

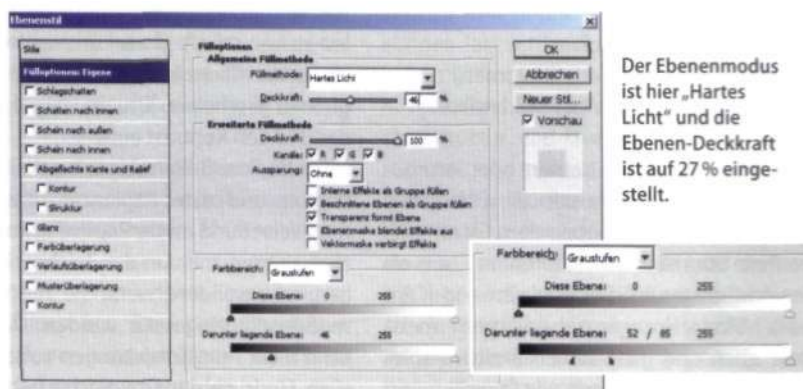
Der erste Schritt ist meistens das Anlegen einer Einstellungsebene des Typs „Tonwertkorrektur“. Wie Sie in der nebenstehenden Darstellung der Tonwertkorrektur sehen, haben wir den Weißpunkt nur wenig verschoben, damit das Foto nicht zu hell wird und keine Details in den Lichtern verliert. Das Ergebnis zeigt Abbildung 2. Nun erhöhen wir den Kontrast mit einer S-Kurve in der Einstellungsebene „Gradationskurve“ und erhalten damit Abbildung 3. S-Kurven neigen dazu, leichte Farbänderungen zu induzieren. Dies lässt sich aber vermeiden, indem man den Ebenenmodus von „Normal“ auf „Luminanz“ setzt (die Änderung in Abbildung 4 ist subtil und Sie sollten es selbst ausprobieren).

Wir möchten jedoch die Farbsättigung und den Mikrokontrast weiterhin etwas erhöhen. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten. Wir erklären hier eine Technik aus Katrin Eismanns Buch „Photoshop Maskierung & Compositing“. Sie benutzt eine Einstellungsebene mit dem Ebenenmodus „Hartes Licht“:

Legen Sie dazu eine neue Einstellungsebene „Gradationskurven“ an und setzen Sie den Ebenenmodus auf „Hartes Licht“. Das Ergebnis, welches Abbildung 4 zeigt, ist jedoch offensichtlich nicht das, was wir wollen. Machen Sie sich jedoch keine Sorgen, dafür gibt es bewährte Abhilfe: Über die Auswahl der Ebenen-Deckkraft lässt sich der Effekt abmildern; wir erhalten so realistischere Farben.

Für unser Beispiel erwies sich der Wert 27 % als passend und wir erhalten damit das Aussehen von Abbildung 6. Dabei kann ein neues Problem auftauchen: Die Schatten werden zu dicht (zu dunkel). Über den Einsatz einer Einstellungsebene „Gradationskurven“ ließen sich die Auswirkungen auf die Schatten kontrollieren. Aber es gibt eine elegantere Lösung: Öffnen Sie dazu die Dialogbox Ebenenstil (über „Fülloptionen“ siehe Abbildung unten) und schieben Sie den schwarzen Regler für die „Farbbereich > Darunter liegende Ebene“ nach rechts: Nun sind die Werte unter 46 % nicht mehr betroffen.

Wir möchten jedoch einen möglichst unsichtbaren Übergang schaffen. Teilen Sie deshalb den ursprünglichen Regler durch Drücken der Alt-Taste und gleichzeitiges Bewegen des rechten Dreiecks nach rechts - dann sehen Sie in der Dialogbox, dass der Regler für die darunter liegende Ebene zweigeteilt ist. Nun sind alle Schatten mit Werten unterhalb von 52 von den Auswirkungen der Ebene „Hartes Licht“ geschützt, denn es existiert ein sanfter Übergang in dem Wertebereich zwischen 52 und 85. Der volle Effekt wirkt sich erst ab dem Wert 85 aus. Das Ergebnis sehen Sie in Abbildung 7 auf der gegenüberliegenden Seite.



Der Ebenenmodus ist hier „Hartes Licht“ und die Ebenen-Deckkraft ist auf 27 % eingestellt.



7 & 8 Bild mit weichem Licht (unten mit 27% Deckkraft)



Variationen mit weichem Licht

Dasselbe können Sie mit dem Ebenenmodus „Weiches Licht“ machen. Der Effekt ist nun weniger dramatisch (Abbildung 8). Achten Sie darauf, dass Ihre Bilder nicht zu heftig wirken. Bilder mit natürlicher Farbanmutung wirken im Vergleich zu Fotos mit hoher Farbsättigung oft etwas flauer, als sie eigentlich sind. Dies liegt daran, dass wir einer Inflation von übersättigten Bildern ausgesetzt sind („Heavy Metal“ der Fotografie).

Schärfen

Alle Bilder aus Digitalkameras brauchen ein gewisses Schärfen, da sich etwas Weichzeichnen automatisch aus dem Antialiasing-Filter ergibt, der vor dem Bildsensor liegt. Zusätzlich zeichnet auch die Farbinterpolation des Bayer-Musters das Bild weicher. Dies gilt insbesondere für Raw-Bilder, während bei JPEGs oder TIFFs die kamerainterne Verarbeitung ein Schärfen bereits vorgenommen hat - meist in einem einstellbaren Grad. Bei Bildern, die mit dem Scanner erfasst wurden, ergibt sich eine leichte Unschärfe aus dem Digitalisierungsprozess. Leichtes Schärfen ist deshalb auch dort fast immer erforderlich. Es gibt drei Arten des Schärfens:

A. Ein leichtes, generelles Schärfen, unabhängig davon, wie das Bild später verwendet wird. Dies wird in der Regel bereits im Raw-Konverter ausgeführt oder, wenn man ein JPEG aus der Kamera erhält, bereits in der Kamera bei dessen Erstellung.

B. Das so genannte kreative Schärfen. Es ist stark am Bildmotiv ausgerichtet und beschränkt sich in den meisten Fällen auf bestimmte Bildbereiche - bei einem Porträt beispielsweise auf die Augen. Hier muss man oft mit Masken arbeiten (zum Beispiel mit einer Photoshop-Ebenenmaske), um die übrigen Bereiche vor dem Schärfen zu schützen.

C. Ein Schärfen, abgestimmt auf den Ausgabeprozess. Bringt der Ausgabeprozess zusätzliche Unschärfe ins Bild - etwa durch das Dithering beim Offset- und Tintenstrahldrucken -, so muss man stärker schärfen. Die Bildpräsentation auf dem Bildschirm oder die Ausgabe auf einem Thermosublimationsdrucker oder durch Belichten auf Fotopapier hingegen verlangen geringes Schärfen für die Ausgabe. Die dritte Art sollte erst dann erfolgen, wenn man das Bild bereits für die Ausgabe skaliert hat, da die Bildschärfe dadurch verändert wird. Im Idealfall kann man das Skalieren und Ausgabeschärfen dem Druckprozess überlassen - etwa einem RIP oder einer Druckanwendung, sofern diese das Schärfen unterstützen. Auch Adobe Lightroom bietet Schärfen als Teil des Druckprozesses, und zwar abhängig davon, ob man auf mattem oder auf glänzendem Papier drucken möchte. Mattes Papier benötigt nämlich ein etwas stärkeres Schärfen, um das leichte Verlaufen der Tinte darauf zu kompensieren. Das Schärfen sollte in aller Regel der letzte Optimierungsschritt sein - nach dem Skalieren und nach der Rauschunterdrückung. Es kann dabei allerdings das Rauschen wieder stärker sichtbar machen. Für das Schärfen verwenden wir immer eine separate Pixelebene. Ist die oberste Ebene bereits eine Pixelebene, so duplizieren wir sie, indem wir sie auf das „Neue Ebene“-Icon der Ebenenpalette ziehen. Ist es eine Einstellungsebene, so erzeugen wir sie per „Strg-/Befehls-, Umschalt-, Alt- + E-Taste“. Zum eigentlichen Schärfen verwenden wir oft unseren eigenen Scharfzeichner EasyS Plus oder den „Unscharf maskieren“-Filter von Photoshop (Filter > Scharfzeichnerfilter > Unscharf maskieren). Beim Filter „Unscharf maskieren“ setzen wir den Radius, abhängig von der Bildauflösung und der Größe des Drucks, auf 0,8 - 1,0 Pixel und die Stärke, abhängig vom Bildmotiv und dem Papier, auf 120 - 180. Haben wir zuvor den lokalen Kontrast mit einem der beschriebenen Mittel erhöht, so genügen meist 80 - 30 (siehe Abbildung rechts Mitte). Seit Photoshop CS2 ziehen wir folgenden Filter vor: „Filter > Scharfzeichnerfilter > Selektiver Scharfzeichner“ (siehe Abbildung nächste Sei-



Der Filter „Unscharf maskieren“ von Photoshop



Über die Reiter „Tiefen“ und „Lichter“ lässt sich für diese Bereiche ein schwächeres Schärfen einstellen.



Der Filter „Selektiver Scharfzeichner“ erlaubt ein unterschiedliches Schärfen in den Mitteltönen, den Lichtern und den Tiefen.

te oben). Er erlaubt die Stärke des Schärfens getrennt nach Mitteltönen, Lichtern und Tiefen vorzunehmen. Die Referenz sind dabei die Mitteltöne (dies ist das, was Sie unter dem Reiter „Scharfzeichnen“ einstellen). Mit diesem Filter verwenden wir in den Tiefen in den meisten Fällen ein etwas schwächeres Schärfen, da dort mehr Rauschen vorhanden ist und dies durch das Schärfen noch stärker in Erscheinung treten kann. Dazu aktivieren Sie die Option „Erweitert“ und gehen auf „Tiefen“. Hier bestimmt der Regler „Verblässen“, wie stark das Schärfen in den Tiefen zurückgenommen werden soll (bei 100 % wird dort gar nicht mehr geschärft). Mit „Tonbreite“ wird festgelegt, wie breit (vom Tonwertumfang her) der Tiefenbereich sein soll. Das Gleiche gilt für die Lichter des Bilds unter „Lichter“. Bei beiden Filtern („Unschärf maskieren“ und „Selektiver Scharfzeichner“) setzen wir zusätzlich eine Ebenenmaske ein, um bestimmte Bereiche vor dem Schärfen zu schützen - etwa sanfte Verläufe in einer Landschaft, den Himmel sowie bei Porträts die Hautpartien des Gesichts. Hierbei kann auch ein etwas höherer Wert des „Schwellenwert“-Reglers im Filter „Unschärf maskieren“ helfen. Oft verwenden wir ein etwas stärkeres Schärfen und nehmen das Fine-Tuning dadurch vor, dass wir den Deckungsgrad der Ebene etwas reduzieren, bis uns das Bild gefällt. Seit Photoshop CS3 lässt sich die zu schärfende Pixel-ebene auch in ein Smart Objekt umwandeln (Ebene in der Ebenenpalette selektieren und „Ebene > Smart Objekt > In Smart Objekt konvertieren“). Nun rufen Sie den gewünschten Schärfefilter auf (USM oder Selektiver Scharfzeichner). Ihre Ebenenpalette sieht danach im oberen Bereich etwa wie in der Abbildung rechts aus. Möchten Sie nun die Schärfeeinstellungen ändern, so müssen Sie nicht wie zuvor die Schärfebene löschen, neu anlegen und erneut schärfen, sondern mit einem Doppelklick auf den Filtereintrag in der Ebenenpalette öffnet sich der Schärfefilter, der nun als Smart Filter agiert, erneut. Sie können Ihre Schärfeeinstellungen korrigieren. Den Schärfeeffekt sollte man bei zwei Zoomstufen begutachten: einmal bei 100%, um die Wirkung auf die einzelnen Pixel richtig zu sehen, und einmal bei 50 %, um in etwa den Eindruck zu erhalten, den das Bild im Druck haben wird. Mit diesen Techniken sollte Ihr Bild nun optimiert und fertig für den eigentlichen Druck sein.



So sieht die Ebenenpalette aus, wenn für das Schärfen ein Smart Filter verwendet wurde.

Anmerkung von Uwe Steinmüller zum Thema „Schärfen“

Ich schärfe ein Bild zunächst mit der Auflösung, mit der es aus der Kamera kommt, und zwar so, dass ich bei einem Maßstab von 100% keine oder möglichst wenige Schärfefehler erhalte. Danach versuche ich, soweit es geht, ein Hochvergrößern zu vermeiden und brauche dann auch kaum ein weiteres Schärfen zum Drucken. Damit erziele ich in den meisten Fällen eine natürliche Schärfe. Schärfte man zu viel, so wirken die Bilder schnell digital (sie verlieren weiche Übergänge).



Dieser Workshop ist ein Auszug aus dem Buch „Fine Art Printing“ für Fotografen von Jürgen Gulbins und Uwe Steinmüller, dpunkt Verlag, 2009,44 Euro

Text in Tonwerten verstecken

In Heft 29 hatten wir Ihnen die Lösung für einen kurzen Schriftzug im Tonwert- oder Gradationskurven-Dialog vorgestellt. DOCMA-Leser **Andreas Fischer** aus Prien am Chiemsee entdeckte nun eine Lösung, wie man das auch manuell ohne Algorithmen lesbar hinkriegt.

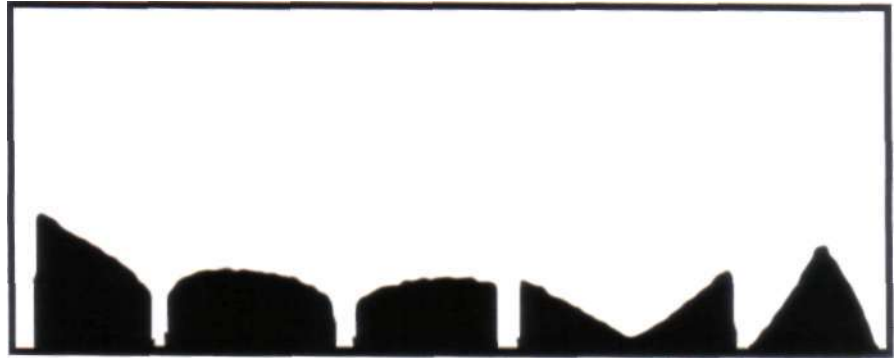
Vielleicht erinnern Sie sich noch: Wie von Geisterhand erscheinen die Tonwertverteilungsbalken von „Gradationskurven“ und „Tonwertkorrektur“ plötzlich in Form von Buchstaben. Die Lösung für dieses Photoshop-Rätsel konnten Sie vor zwei Ausgaben nachlesen - das macht ein kleines Programm im Web unter www.stewdio.org/histoface, natürlich mit Hilfe von etwas Mathematik und ohne eigene Eingriffsmöglichkeiten.

Dass es dafür auch eine quasi handwerkliche Vorgehensweise gibt, hat uns Andreas Fischer gezeigt. Nachdem er das Rätsel geknackt hatte, machte er sich an die Arbeit. Dabei kam die folgende Lösung heraus:

„Ich habe versucht, einen solchen Effekt nachzubauen. Dazu positionierte ich einen Schriftzug am Rand, schwärzte die Hohlräume und verwendete ihn als Maske für einen Verlauf, den ich auf einer neuen, weiß gefüllten Ebene aufzog. So entsteht der Histogramm-Effekt.“

Die Schichtdicken des Verlaufs sind proportional zu den von links nach rechts abgegriffenen Höhen an (idealerweise) jedem Pixel der Buchstaben, die allerdings unten an den Rundungen abgeschnitten sind, um vertikale Verzerrungen der Buchstabenform im Histogramm zu vermeiden.

Aber wie kann man einen passenden flächendeckenden Verlauf erzeugen wie in der DOCMA-Vorgabe, und wie platziert man ihn



Ganz so schön wie mit Algorithmen-Hilfe werden die selbst gebastelten Tonwertbuchstaben zwar nicht, aber sie sind durchaus zu erkennen und man weiß, warum sie so aussehen - wenn man's kapiert hat.

dann als Kanal? Die einzelnen Arbeitsschritte für einen solchen Histogramm-Schriftzug habe ich hier noch mal zusammengefasst:

1. Einen Schriftzug erstellen, der dann mit einem Verlauf gefüllt wird.
2. Der Hintergrund muss weiß sein (warum, das durchschaue ich bisher nicht).
3. Die Bildfläche wird auf die Ausmaße des Schriftzugs reduziert.

Wenn man sich die Kanten des Schriftzugs als mathematische Funktion vorstellt, dann sind die Mengen der einzelnen Grauwerte unter dem Graphen proportional zu den Ausmaßen der Buchstaben und bilden somit im Histogramm wieder deren Form.

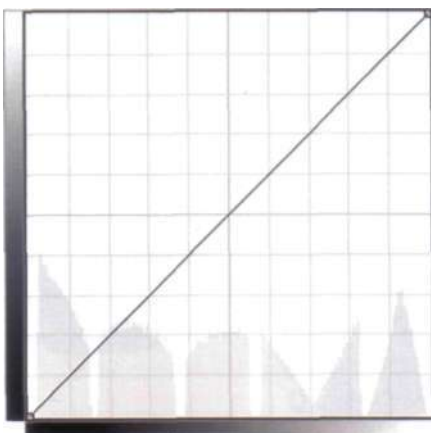
Man muss übrigens den Schriftzug nicht unbedingt an der unteren Hälfte abschnei-

den. Es hängt, glaube ich, davon ab, ob die Buchstaben längs der Horizontalachse symmetrisch sind. Dieser Gedanke ist aber noch unausgegoren.

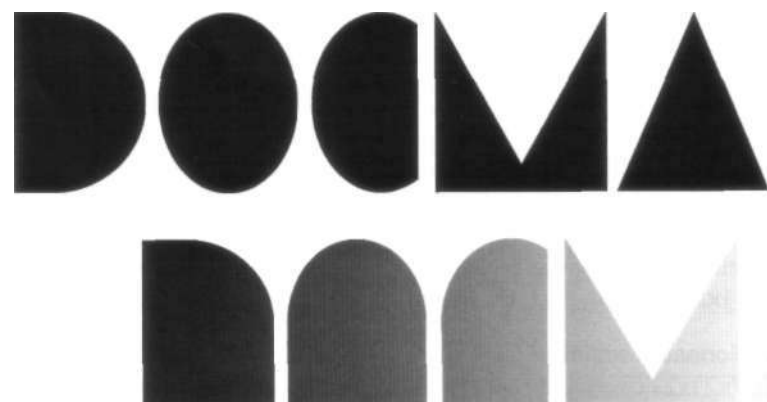
Eine andere Möglichkeit wäre die mit einer Verlaufsumsetzung auf einer einzigen Ebene. Man baut so viele Graustufen in den Verlauf ein und regelt die Proportionen so genau, bis sich ebenfalls die Buchstaben im Histogramm bilden. Aber das ist der totale Horror, die Buchstaben werden recht hässlich (außer man hat ewig Zeit)."

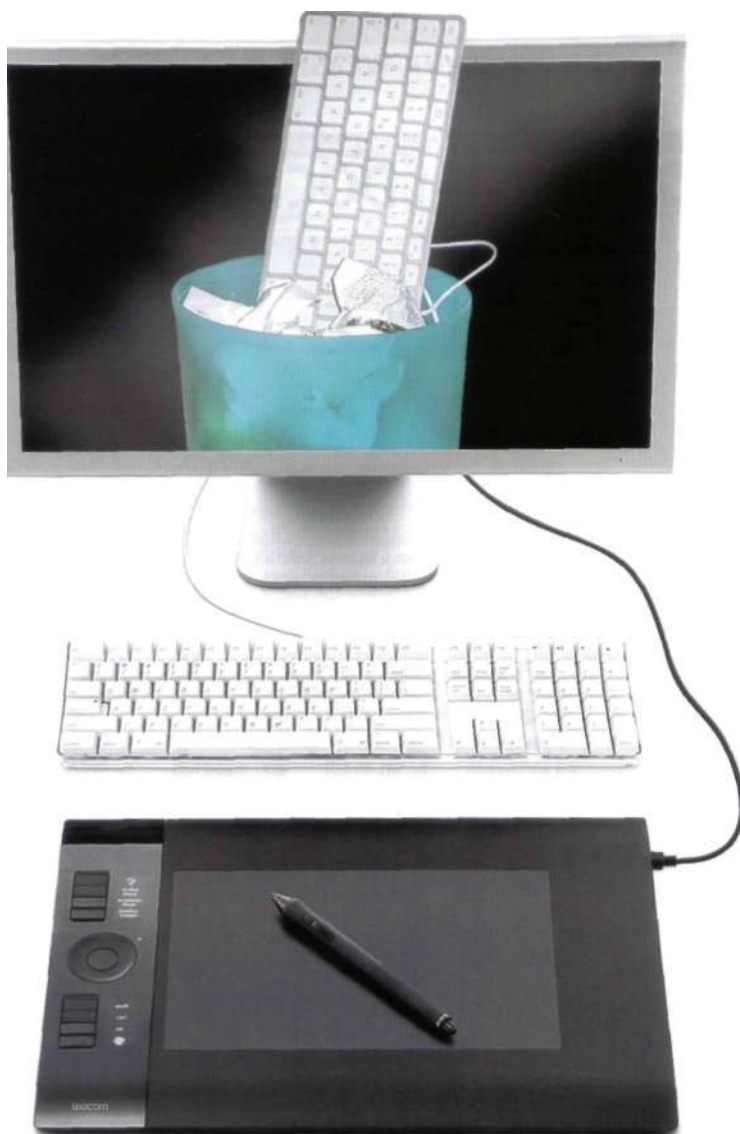
Eigentlich klar, wenn man's mal kapiert hat: Die Buchstabenform dient dabei nur als eine Art Behälter für die Menge der jeweiligen Grauwerte. Clevere Idee! Ganz so schön und glatt wie bei der Lösung, die per Algorithmus entsteht, werden die Buchstaben zwar nicht, dafür sind sie selbst gemacht.

Im Gradationskurven-Dialog erscheinen die Tonwertbuchstaben in etwas schlanker Form.



So sehen die zugrundeliegenden Buchstaben aus: Zunächst zeichnen Sie die Konturen und füllen Sie, dann füllen Sie den Text mit dem Schwarzweißverlauf. Hohlräume und Aussparungen werden gefüllt.





Zusatztasten Nun kommen auch Linkshänder endlich zu ihrem Recht. Sie können das Tablett nicht nur um 180 Grad drehen - bei Bedarf auch um 90 oder 270 Grad -, sondern Sie sehen danach auch die den ExpressKeys zugewiesenen Tastensymbole in korrekter Ausrichtung. Dazu gehen Sie im Einstellfeld des Tabletts (Seite gegenüber) auf „Projektion > Ausrichtung > ExpressKeys rechts“. So lassen sich die beiden Tastengruppen und der TouchRing mit der rechten Hand bedienen, während der Stift in der linken Hand gehalten wird.

Tastatur im Ruhestand

Mit dem neuen Intuos4-Tablett von Wacom ist der Stifteinsatz natürlicher und deutlich komfortabler geworden; Sie müssen sehr viel seltener auf die Tastatur zugreifen. | **Doc Baumann**

Wer **Programmfunktionen** und Befehle mit der Maus aus Menüs und Untermenüs herauszufischen pflegt, wird mit einem Grafiktablett auf dem Schreibtisch in der Regel keine Probleme haben und nur dessen Vorzüge sehen. Die Tastatur kann dann - so lange man keine Texte zu tippen hat - in der Schublade verschwinden. Wer dagegen Wert auf reibungslosen Workflow legt, verwendet gern so viele Tastenkürzel wie möglich und schätzt Software wie Photoshop, wo man beliebige Befehle mit eigenen Kürzeln auslösen kann.

Der Nachteil: Nach ein paar Wochen weiß man kaum noch, wie man über die Menüs

dorthin gelangt. Solche Anwender haben bislang die Vorzüge von Grafiktablets nur halbherzig genossen, denn die Tastatur musste weiterhin in Griffweite stehen.

Mit Wacom's neuer Serie Intuos4 ist das nun anders geworden. Mit einem intelligenten Konzept wurden Zusatztasten, sogenannte ExpressKeys, am Tabletttrand untergebracht, dazu ein TouchRing, der weitere dynamische Aufgaben erfüllt. Alle sind frei belegbar und werden mit Symbolen sogar korrekt angezeigt, wenn Linkshänder das Tablett drehen.

Außerdem ist das Malen und Retuschieren dank stark erhöhter Empfindlichkeit der

Hardware natürlicher denn je geworden; wo bisher Klicks und minimaler Andruck nicht die gewünschten Ergebnisse zeigten, erscheinen nun feinste Linien und Punkte auf der Arbeitsfläche. Freunde von Kürzeln werden auf die Tastatur zwar nicht ganz verzichten können, aber die Arbeitsphasen, in denen man sie nicht benötigt, sind merklich länger geworden. Dennoch stimmt das Bild oben links auf dem Monitor so nicht - Sondermüll und Papier müssten selbstverständlich getrennt entsorgt werden!

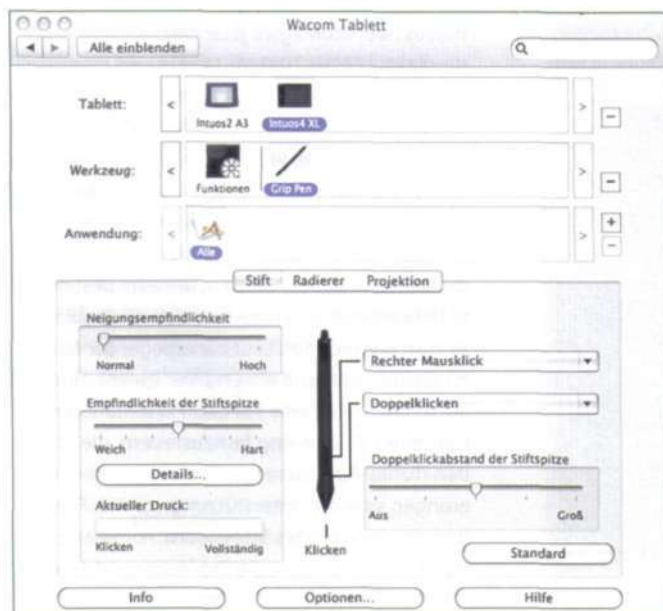
Finden Sie übrigens eine Lösung für das Photoshop-Rätsel auf Seite 107, können Sie das Intuos4 L bei uns sogar gewinnen.



Exakteres Malen und Retuschieren Man merkt es beim ersten Strich: Der Stift reagiert sehr viel genauer auf die Eingabe (oben), als man das von bisherigen Tablett-Modellen gewohnt war. Das liegt nicht nur an den 2 048 Druckstufen, die der Stift unterstützt, sondern auch daran, ab welcher Entfernung zur Oberfläche die Spitze Signale überträgt. Die Koordinatenauflösung des Tablettts beträgt nun 200 lpmmm beziehungsweise 5080 lpi bei einer Genauigkeit von 0,25 mm. 200 Punkte pro Sekunde werden übermittelt.

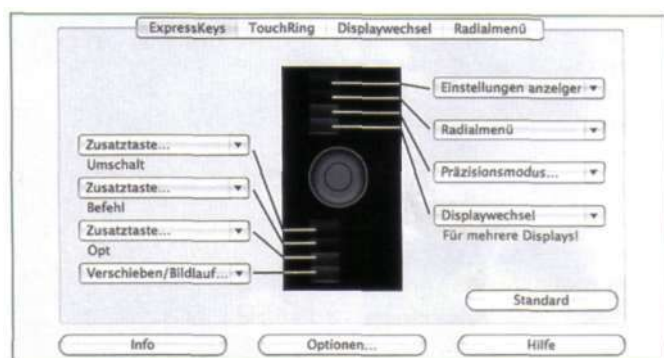


Tablett-Varianten Das Intuos4 gibt es in vier Größenvarianten: S 309 x 208 mm, 225 Euro; M 270 x 354 mm, 370 Euro; L 474 x 320 mm, 480 Euro und XL, 623 x 462 mm, 800 Euro (Bild rechts oben). Das Modell S hat sechs, die anderen acht ExpressKeys, bei S ist zudem der erkannte Neigungswinkel des Stifts 50 statt 60 Grad.



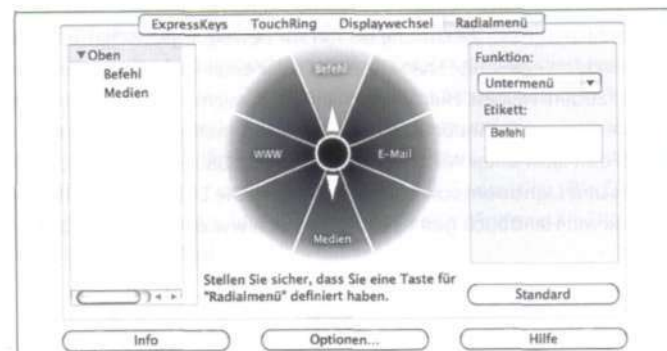
Stift-Vorgaben Im Einstellungsfeld des Wacom-Tabletts geben Sie zunächst oben Tablett und Werkzeug vor. Für das Verhalten des Stifts lassen sich Neigung, Druckempfindlichkeit sowie Doppelklickabstände festlegen, zudem zwei Belegungen für die Stifttaste aus 25 frei wählbaren Vorgaben, etwa Tastenanschläge oder Klicks.

TouchRing Auch der Ring trägt zum Tastaturverzicht bei. Drücken des Knopfes wählt eine seiner vier Funktionen; die aktuelle wird durch einen Leuchtpunkt markiert. Dann „rühren“ Sie mit der Fingerspitze. Ich habe etwa Zoomen, Ebenenauswahl, Pinselgröße und Drehung der Arbeitsfläche als Funktionen bestimmt (unten).



ExpressKeys Diese acht Tasten - beim S-Modell sechs - ersetzen nicht einfach die Tastatur, sondern erlauben auf Wunsch den Zugriff auf komplexe Funktionen. Welche das jeweils sind, wird durch kleine Icons oder Texte daneben angezeigt. So können Sie zum Beispiel die Umschalt-, Alt- oder Strg-/Befehlstaste hierher verlegen, zum Desktop oder einem anderen Programm umschalten, die Hilfefunktion aufrufen oder bestimmte Tastaturkürzel wie „Widerrufen“ zuweisen. Wer lieber Kürzel verwendet, als durch die Menüs zu navigieren, wird auf die Nutzung der Tastatur nicht komplett verzichten können, aber deutlich seltener darauf zugreifen müssen.

Radialmenü Eine der Belegungsoptionen der ExpressKeys ist das Radialmenü (unten). Hier ist es so konfiguriert, dass oben „Befehl“ positioniert ist, rechts „E-Mail“, links „Web“ und unten „Medien“. Drücken Sie auf dem Tablett die Taste für „Radialmenü“ erscheint an der Stelle des Cursors der eingblendete Kreis mit den vier Vorgaben; klicken Sie nun auf „Befehl“ erscheinen in den acht Segmenten acht Befehle wie „Kopieren“, „Einfügen“, „Speichern“, oder Sie wechseln zu Ihrem Mail-Programm oder Browser.



Soft WARE

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen



FocalPoint auf Deutsch

Mit FocalPoint veröffentlicht Globell nach Mask Pro ein weiteres ins Deutsche übersetzte Photoshop-Plug-in von onOne Software.

FocalPoint bietet Fotografen die Möglichkeit, die Schärfentiefe oder den Fokus einer Aufnahme nachträglich zu kontrollieren und zu verschieben. Hauptwerkzeug ist der "FocusBug", eine intuitive Kontrollmöglichkeit des Fokusbereichs und der wichtigsten Einstellmöglichkeiten. Durch Klicken und Ziehen lässt sich der Fokusbereich verschieben, durch Bewegen der Anfasser sind Art und Stärke der Unschärfe von einer einfachen Weichzeichnung bis hin zur Bewegungsunschärfe einstellbar. Wie bei Verwendung eines Tilt-/Shift-Objektivs oder einer Fachkamera lässt sich die Fokusebene zudem neigen. Hierbei wird die Weichzeichnung an den einzelnen Seiten der Maskierung verändert. Darüber können Vignettierungen hinzugefügt werden. FocalPoint läuft unter Windows ab XP und MacOS X mit Photoshop, Photoshop Elements und Lightroom sowie Apple Aperture. Die Download-Version kostet 140 Euro, die Box mit Handbuch gibt es für 150 Euro, www.docma.info/6085.html



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



FotoMagico 3

Application Systems Heidelberg und Boinx Software haben eine neue Version von Foto Magico aufgelegt. Die in einer Home- und einer Profi-Ausführung erhältliche Präsentationssoftware für den Mac wurde mit zahlreichen Neuerungen aufgerüstet. So wurde in FotoMagico 3 die Unterstützung von QuickTime-Filmen implementiert. Film-Clips können nun direkt in die Diashow hineingezogen und wie Bilder animiert und verwendet werden. Der neue Assistent für Instant-Diashows ermöglicht es, Präsentationen mit nur wenigen Klicks zu erstellen. Darüber hinaus hat FotoMagico jetzt drei spezielle Audiospuren: Musik, Sound-Effekte und Kommentare. Musik-Dateien und Audio-Clips können per Drag & Drop auf die gewünschte Tonspur gezogen werden. Die Pro-Version bietet zudem die Möglichkeit, Kommentare direkt in der laufenden Diashow aufzunehmen. Ebenfalls in der Pro-Version kann gezielt die Lautstärke von Audiospuren reduziert werden, um eine bestimmte hervorzuheben. Diese Funktion ermöglicht es zum Beispiel, den Lautstärkepegel der Musik zu senken, während ein Erzähler spricht. Neu ist auch die Option, eine Vollbild-Präsentation mit Hilfe einer iPhone-App fernzusteuern, die über den iTunes-App-Store erhältlich ist. Weitere Neuerungen sind die Unterstützung von HD-Filmen und ein verbessertes Storyboard. FotoMagico 3 Home kostet 25 Euro, die Pro-Version 140 Euro. www.docma.info/6029.html



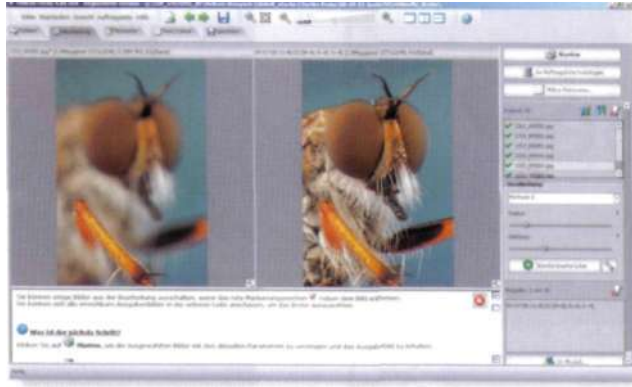
Mehr Raw-Unterstützung für Photoshop und Lightroom

Adobe hat Photoshop Lightroom 2.4 und Camera Raw 5.4 veröffentlicht. Beide Updates beinhalten eine zusätzliche Rohdaten-Unterstützung für 31 Kameramodelle und Rückteile, darunter die Canon EOS 500D, Nikon D5 000, Pentax K7, Sigma DP2, Panasonic Lumix DMC-GH1 sowie 18 Hasselblad-Modelle. Darüber hinaus wurde Adobes Digital-Negative-Spezifikation aktualisiert, www.docma.info/6164.html

ACDsee für Mac

Das kanadische Softwarehaus ACD Systems möchte Fotografen, die mit einem Apple-Computer arbeiten, mit der kommenden Version 3 der bislang nur für Windows erhältlichen Software ACDSee Pro eine Workflow-orientierte Komplettlösung für die Bildbetrachtung, -Verwaltung und -bearbeitung an die Hand geben. Um möglichst viele Anwenderwünsche in die Entwicklung einfließen zu lassen, wurde ein Beta-Testprogramm gestartet, an dem Fotografen nach einer Registrierung teilnehmen können. Die erste verfügbare Betaversion ist unter OS X ab Version 10.5 lauffähig und beschränkt sich im Funktionsumfang noch auf das Browsen durch Bildbestände sowie das Betrachten, Organisieren und Drucken von Bildern. Anders als bei Katalog-basierten Programmen wie Apple Aperture und Adobe Lightroom ist ein zeitraubender Import von Bildern nicht erforderlich. Vorschauen werden direkt beim Aufruf eines Ordners auf dem jeweiligen Datenträger erstellt, was ACD Systems als „Live Browsing“ bezeichnet. Die Software erkennt mehr als 40 Dateiformate einschließlich gängiger Raw-Daten, Videos und Dokumente. Die finale Version für den Mac stellt ACD Systems erst für das kommende Jahr in Aussicht. Diese soll voraussichtlich 170 USD kosten.

www.docma.info/6060.html



Mehr Schärfentiefe für Makrofotos

Globell hat die Software **Helicon Focus Pro** in deutscher Sprache veröffentlicht. Die für Windows- und Mac-Plattformen erhältliche Anwendung richtet sich an professionelle Fotografen und ambitionierte Amateure, die für ihre Makro- und Mikro-Aufnahmen eine beliebig skalierbare Schärfentiefe wünschen. Dies erreicht Helicon Focus Pro durch das automatische Zusammenfügen unterschiedlich fokussierter Einzelbilder zu einem scharfen Gesamtbild - ähnlich wie beim automatischen Überblenden von Ebenen in Photoshop CS4. Als Ergebnis kann eine Bilddatei oder eine 3D-Animation erzeugt werden. Helicon Focus Pro arbeitet durchgängig mit 16-Bit-Farbtiefe, um die größtmögliche Farbtreue zu gewährleisten. Das Programm entfernt automatisch Flecken und Partikel und passt Helligkeit und Größe den unterschiedlichen Aufnahmen an. Aufgrund der hohen Verarbeitungsgeschwindigkeit, der Möglichkeit zur Stapelverarbeitung und der Unterstützung von Raw-Daten und 64-Bit-Betriebssystemen steht dem professionellen Einsatz der Software laut Anbieter nichts im Wege. Helicon Focus Pro ist lauffähig unter Windows 2000 und neueren Versionen sowie MacOS X ab 10.4.11. Die Downloadversion kostet 150 Euro. Eine kostenlose Testversion gibt es auf den Internetseiten von Globell. www.docma.info/6245.html

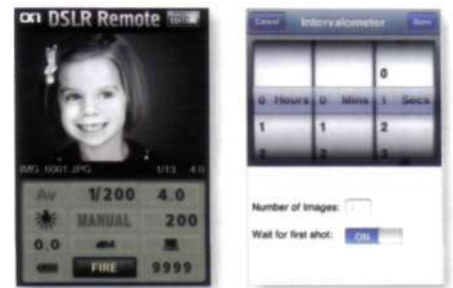
Photoshop im Browser

Der Spieleentwickler **Dave Perry** hat ein Demo-Video veröffentlicht, das die zukunftsweisende Streaming-Technologie „Gaikai“ in Aktion zeigt. Diese soll es allen Nutzern einer schnellen Internetverbindung (ab 1 MBit) ermöglichen, Spiele und speicherintensive Anwendungen wie Photoshop ohne Performance-Einbußen in ihrem Browser zu betreiben. Das Video richtet sich in erster Linie an Gamer, aber am Schluß demonstriert Perry, dass es auch mit Photoshop geht. Da die erforderliche Rechenleistung wie auch die Software von zentralen Servern bereitgestellt wird und die Videodaten komprimiert als Stream auf den Computer des Anwenders gelangen, erübrigt sich eine Softwareinstallation. Ein Internetbrowser und der aktuelle Adobe Flash-Player genügen. Leistungsfähige Hardware ist verzichtbar, zur Not soll es auch mit dem iPhone gehen. Der Anbieter versteht sich nicht als Konkurrent zu bestehenden Streaming-Portalen, sondern stellt lediglich die Technologie zur Verfügung.

www.docma.info/6210.html

iPhone als Kamera-Fernbedienung

onOne Software hat eine iPhone-App veröffentlicht, mit der sich Canon-EOS-Kameras fernsteuern lassen. „DSLRL Remote“ ermöglicht unter anderem die Einstellung von Verschlusszeit, Blende und Weißabgleich sowie das Auslösen der Belichtung. Wenn die Kamera eine Live-View-Funktion bietet, kann ein Live-Stream auf dem Display des iPhones oder iPods wiedergegeben werden. Auch zeitversetzte Aufnahmen sind möglich. Voraussetzung ist, dass die Kamera per USB an einen Laptop oder PC angeschlossen wird, auf dem zuvor eine von onOne kostenlos bereitgestellte Server-Software installiert wurde. Das iPhone beziehungsweise der iPod Touch kommuniziert mit dem Computer über eine WiFi-Verbindung. DSLRL Remote für das iPhone und den iPod ist in Apples App Store in einer Professional-Version für 16 Euro und einer Lite Edition mit eingeschränktem Funktionsumfang für 1,60 Euro erhältlich. Unterstützt werden die meisten aktuellen EOS-Kameras und die vorhergehende Generation. Die Serveranwendung benötigt OS X 10.4 oder höher beziehungsweise Windows XP SP2 oder Vista. www.docma.info/6153.html



GoSee

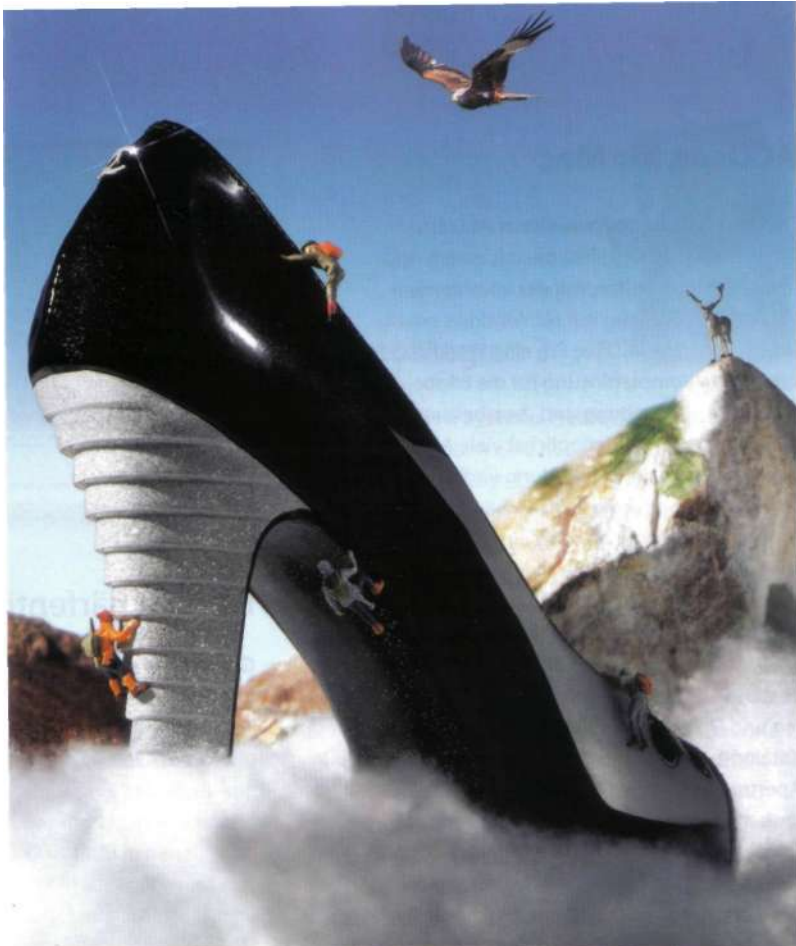
Die Welt der High-End-Bilder - Werbung, Fotografie, Illustration, Galerien und Postproduktion. In Zusammenarbeit mit www.CoSee.de



Sommer mit NEW YORKER

Das Team von Elektronische Schönheit übernahm den Retouch der neuen Anzeigenkampagne für NEW YORKER: Fotografiert wurden die knackigen Sommermotive von ESTHER HAASE.

www.GoSee.de/Elektronische-Schoenheit



Junichi Ito vermittelt Sommergefühle

Der Meister der ruhigen Hand ist bekannt für seine detailverliebten Stillleben, die meist in seinem Studio in New York entstehen. Seine neue Serie erinnert an das, wofür der Sommer stehen könnte - ein Sonnenbad am Strand, Partys, klettern oder Kanu fahren. Also Daumen drücken, dass der ersehnte Sommer bald kommen mag, und bis dahin lassen wir uns von Junichi inspirieren. www.GoSee.de/Anja-Wiroth

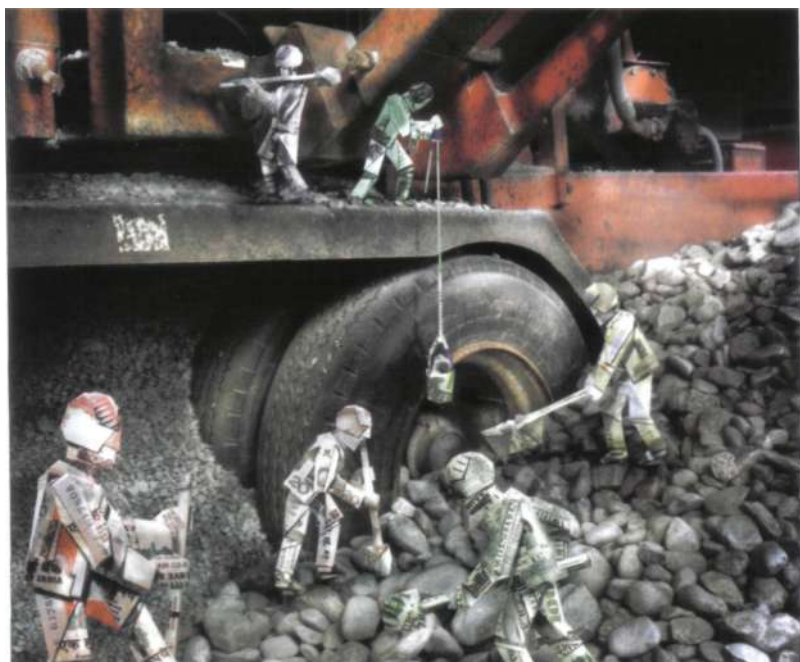
Kelly Kellerhoff präsentiert Jan Herbolzheimer

Der Jüngste im Portfolio von Kelly Kellerhoff hat während seines Kunststudiums und der Ausbildung zum Kameramann Bildsprache und Lichtführung von „der Pieke auf“ gelernt. Jan Herbolzheimer arbeitet gerne mit harten Kontrasten, opulentem Licht und knalligen Farben. Fotografie ist für ihn eine Möglichkeit, Bilder zu komponieren, so als würde man zeichnen oder malen. www.GoSee.de/Kellerhoff



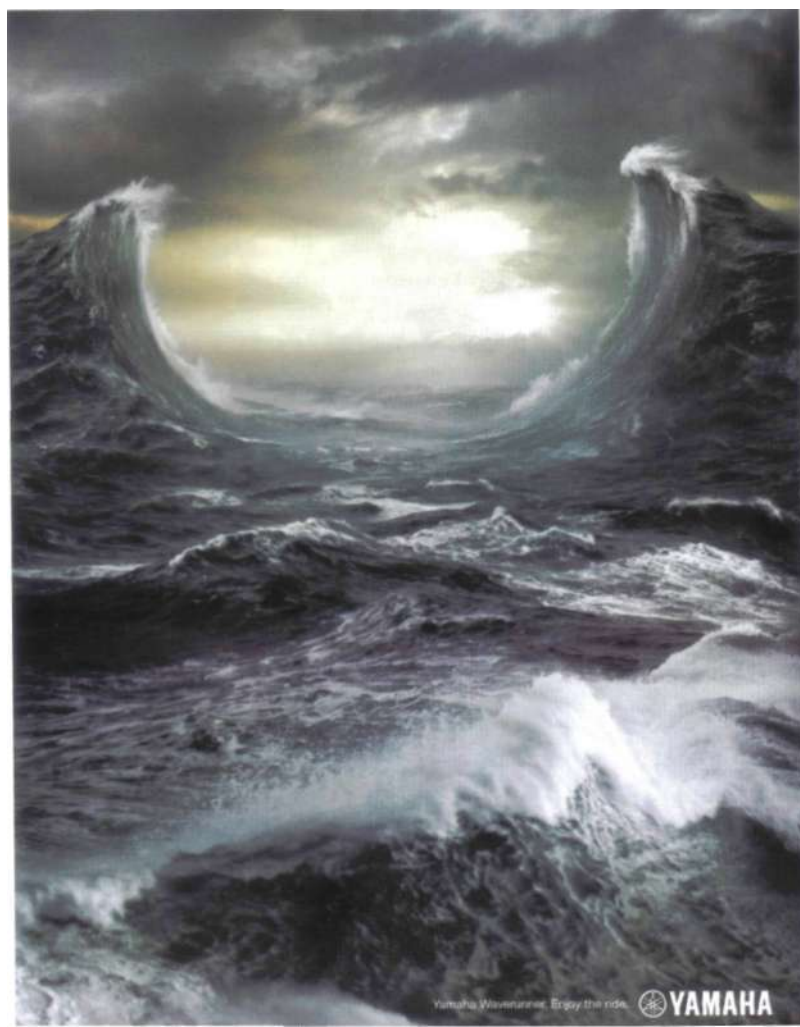
Rotfilter: Postproduktion für VAIÖ/VÖIG

Rotfilter gab den Kampagnenmotiven der VAIÖ/VÖIG (Vereinigung ausländischer Investmentgesellschaften in Österreich) den letzten Schliff. Diese richten sich an Banker sowie Endkonsumenten und werden seit April in Printmedien und als Online-Banner geschaltet. Das Motto: „Wir lassen das Geld wieder arbeiten.“ www.GoSee.de/Rotfilter



Tortenschlacht der Diktatoren

IGFM feiert mit der Kampagne „Tortenschlacht der Diktatoren“ 60 Jahre Menschenrechte. PX1 Berlin setzte die Bilder der echten Diktatoren mit solchen von Doppelgängern zusammen, die mit Torten beworfen worden waren. www.GoSee.de/PX-Group



PAM Mirjam Böhm: YAMAHA

Joan Garrigosa produzierte für die Agentur 1861 United Milan das YAMAHA-Kampagnenmotiv „The possible freedom“ für das 2009 auf den Markt kommende Motorrad XJ6, sowie das „Wave“ Motiv für YAMAHA Marine Außenbordmotoren. Eine Spezialität des Garrigosa Studios ist unter anderem die Inhouse-Bildbearbeitung. www.GoSee.de/PAM-Hamburg



Photoshop Rätsel

Digitale Radierung

Lösung für Heft 29:

Stich aus Druckplatte
rekonstruieren

Ein Teil der Aufgabe vom letzten Mal war zugegebenermaßen nicht lösbar: Als Einsendeschluss hatten wir den 12. Mai angegeben - ein paar Tage vor Erscheinen des Heftes -, und niemand in der Redaktion hat es bemerkt. Zum Glück hat Sie das nicht davon abgehalten, Ihre Lösungen einzusenden.

Wie immer waren wir erstaunt über die Vielzahl der Vorschläge - fast jeder anders, und dennoch beeindruckende Ergebnisse.

Zur Erinnerung: DOCMA-Leserin Lorenza Cancian aus Wien hat eine alte Radierplatte (unten links) und suchte nach einem eleganten Verfahren, aus einem Foto davon auf digitalem Weg einen Druck herzustellen.

Das Hauptproblem bestand darin, sowohl schwarz zulaufende Bereiche in den Tiefen zu vermeiden als auch wegbrechende dünne Linien. Das ist allen Einsendern mehr oder weniger gut gelungen. Da unsere Vorgabe war: „mit möglichst wenigen Ar-

beitsschritten“, ist die Lösung von Lothar Reiman nicht die optimale, aber die effektivste (es gab ein paar vergleichbare, zwischen denen hat dann das Los entschieden). Mit vielen weiteren Ebenen und zusätzlichem manuellem Werkzeugeinsatz lässt sich natürlich noch mehr aus dem Stich herausholen.

Lothar Reimann aus Baldham bekommt für sein Drei-Schritte-Verfahren die von datacolor zur Verfügung gestellte Prämie, einen „spyder 3“ im Wert von 255 Euro, (doc)



Hallo Doc, das hat richtig Spaß gemacht.

Für mich war das recht einfach, da ich öfters alte, gefaltete und vergilbte Zeitungsartikel einscane und verarbeite. In diesem Fall habe ich folgende Schritte durchgeführt:

1. Hintergrundebene invertiert
2. Einstellungsebene „Schwarzweiß“ mit Reduzierung der Cyantöne auf 300 und der Blautöne auf 191
3. Einstellungsebene „Gradationskurven“: Kurve auf steil stellen: schwarzen Regler ganz nach rechts auf 251 ziehen. Die Werte können nach Geschmack auch variieren.

Vielen Dank für die guten Tipps und Artikel.
Mit freundlichen Grüßen, Lothar Reimann



Photoshop Rätsel

Die neue Aufgabe:

**Linien auf minimale
Breite reduzieren**

Linien ausdünnen



Eine der Anfragen für unsere Photoshop-Sprechstunde - die neue Zeichnung für die vertrauten Nothilfe-Tipps & Tricks - bezog sich darauf, wie man eine gescannte Zeichnung als Basis für einen kolorierten Comic nutzen kann. (Mehr dazu in Heft 31.) Eigentlich nicht allzu schwer; das Problem bei der Sache ist nur, dass man idealerweise für hochwertige Ergebnisse eine Methode benötigte, mit der sich Linien ausdünnen lassen.

„Gibt's doch!“, werden Sie jetzt wahrscheinlich sagen, bei schwarzen Linien auf weißem Grund muss man bloß den Filter „Helle Bereiche vergrößern“ einsetzen, und schon werden die Linien dünner. Schon richtig. Wenn Sie ausschließlich mit gleich breiten Strichen arbeiten, geht das ohne Weiteres.

Was aber, wenn Sie an- und abschwellende Linien haben wie die rechts abgebildeten? Da brechen mit der Methode „Helle Bereiche vergrößern“ die dünnsten Segmente ganz schnell weg, und die breiten sind immer noch breit.

Früher gab es dafür mindestens ein Plugin, ich erinnere mich etwa an „Skeleton“. Doch wie so viele andere Module wurde auch Skeleton leider nicht weiterentwickelt. Wir müssen uns also auf die Möglichkeiten beschränken, die Photoshop selbst anbietet. (Die bei der nebenstehenden Illustration zu erkennenden Knoten an Stellen, an denen sich Linien kreuzen, hat seinerzeit übrigens auch das Plugin nicht besser in den Griff bekommen. Aber für die Zwecke, für die man eine solche Reduzierung in der Regel benötigt, kann man mit diesen Artefakten leben.)

Diesmal schaue ich etwas genauer in den Kalender, bevor ich das Datum des Einsendeschlusses festlege. Also, nehmen wir den 13. September - Zeit genug, um ausgiebig zu experimentieren. Auch diesmal werden wir wieder das Ergebnis prämiieren, das zum einen eine hochwertige Umsetzung liefert (also den Linienzug auf eine etwa 1 Pixel breite Mittellinie zusammenschrumpfen lässt) und zum anderen mit möglichst we-

nigen Arbeitsschritten auskommt; Kompromisse, auch wenn sie geringfügig zu Lasten der Qualität gehen, sind also durchaus akzeptabel. Laden Sie die Bilddatei links unten herunter (www.docma.info.6094.html) und probieren Sie aus, was Photoshop hergibt. Senden Sie das Umsetzungsergebnis als JPEG-Graustufen-Mailanhang an redaktion@docma.info, Betreffzeile: „Photoshop-Rätsel - Linie“, und erläutern Sie in der Mail detailliert Ihre Vorgehensweise, (doc)

Natürlich warten auch diesmal auf den Gewinner nicht nur Ruhm und Ehre, sondern ebenso eine wertvolle Gewinnprämie - passenderweise eine, mit der man solche schwelenden Linienzüge wie die unten gezeigten zeichnen kann. Die Rede ist vom neuen Wacom-Grafiktablett Intuos4L im Wert von 480 Euro. Einen Testbeitrag über die Möglichkeiten des neuen Tablett können Sie übrigens in dem Artikel auf Seite 100 lesen. Nie hat digitales Zeichnen mehr Spaß gemacht.



Bücher

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



Adobe InDesign CS4
Das umfassende Handbuch
 von Hans Peter Schneeberger
 und Robert Feix
 Gebunden, 962 Seiten
 Galileo, 2009
 59,90 Euro
www.docma.info/6_1_72.html

Handbuch InDesign CS4

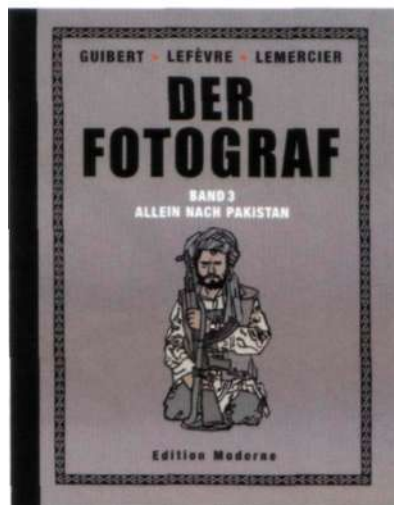
Mit dem Update der Creative Suite kam auch eine neue InDesign-Version. Das Programm war zuvor schon gut, was also wurde verbessert? Es scheint recht viel zu sein, denn das Handbuch von Schneeberger und Feix bringt es nunmehr auf stattliche drei Kilogramm und knapp 1000 Seiten. Allein die Auflistung und Kurzerklärung der Neuerungen umfasst zwanzig Seiten. Der Rest beschäftigt sich mit der Arbeit im Programm. Die Funktionen werden nach praktischen Gesichtspunkten gegliedert beschrieben, zusätzlich gibt es verstreut im Buch praxisorientierte Workshops, die das Erklären einer konkreten Anwendung zuführen. Für den fortgeschrittenen Anwender eine Bibel zum Nachschlagen und Üben, der Neuling wird sich hingegen etwas erschlagen vorkommen, (ck)



Der Fotograf - ein Comic

Die Triologie „Der Fotograf“ erzählt die reale Geschichte einer Reportagereise in das kriegsgebeutelte Afghanistan der 80er Jahre. Fotograf Didier Lefevre erhält von der Hilfsorganisation „Ärzte ohne Grenzen“ den Auftrag, die Errichtung eines Lazaretts zu dokumentieren. Er bricht von Frankreich nach Pakistan auf und gelangt zu Fuß - weil die Straßen von den sowjetischen Invasoren blockiert sind - über die Berge nach Afghanistan und anschließend wieder zurück. Der Zeichner Emmanuel Guibert und der Autor Frederic Lemerrier inszenieren die Erzählung als Mixtur aus Comiczeichnungen und Fotografie. Der Stil der grafischen Elemente orientiert sich farblich und formal an den Abenteuern von Tim und Struppi. Wie deren Zeichner Herge, arbeitet Guibert mit klaren, flächigen Bildern, ohne jedoch ins Detail zu gehen. Die im Rahmen der erzählten Reportage entstandenen Fotos durchbrechen den grafischen Erzählfluss und bereichern ihn gleichzeitig um authentisch anmutende Dokumente. Diese Kombination gibt dem Comic nicht nur eine visuelle Eigenständigkeit, sondern vermittelt auch den Ernst, der der erzählten Geschichte gebührt. Die entführt ihren Leser nicht nur in eine Zeit, als Reportagefotografen mit einer Leica arbeiteten, Telefone an Schnüren hingen, noch schamlos öffentlich geraucht werden durfte und das Böse den Namen Sowjetunion trug. Vielmehr geht es darum zu zeigen, unter welchen Bedingungen Hilfsorganisationen - damals wie heute - arbeiten. Es geht um archaische Strukturen, kulturelle Welten, schwer erträgliche Strapazen, Krieg, Leid, Not und Tod. Und es geht auch um das Abenteuer, den Ausbruch aus geordneten Struktu-

ren und die Entdeckung der Liebe zu Dingen, die man nur sehr schwer versteht. Der Preis jedes Bandes enthält übrigens einen Euro als Spende für Ärzte ohne Grenzen, (ck)



Der Fotograf
 von Guibert, Lefevre, Lemerrier
 Band 1-3
 Gebunden, 80/97 Seiten
 Edition Moderne, 2008/2009
 24/28 Euro
www.docma.info/617Uhtml



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

HDRI-Praxis

Jack Howard packt das Thema HDRI aus der Praxis-Perspektive an und verzichtet auf hintergründige Erklärungen. Das macht das Buch schmäler, aber nicht weniger lesenswert als den Rest seiner Zunft. Inhaltlich geht es um den Aufnahmeprozess, die Motivwahl, die Erzeugung von HDRs für Einsteiger und - in einem Extrakapitel abgehandelt - für Fortgeschrittene. Den Abschluss bilden das Tonemapping und die Nachbearbeitung der Endergebnisse, die der Autor interessanterweise in Camera Raw vornimmt. Dem krönenden Ausdruck der fertigen Bilder schenkt er leider wenig Beachtung. Insgesamt ein erfrischendes HDRI-Buch, das seinen Leser zum Durchstarten animiert und auf der gesamten Strecke bis zum fertigen Bilddatensatz Erklärungen und Handreichungen liefert. (ck)



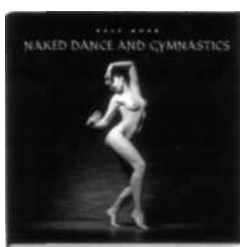
HDRI in der Praxis
von Jack Howard
Gebunden, 224 Seiten
dpunkt, 2009
34 Euro
www.docma.info/6190.html



Ein Pixel, Zwei Korn: Grundlagen analoger und digitaler Fotografie
von S. Helmerdig und M. Scholz
Broschiert, 176 Seiten
Anabas, 2006
19,80 Euro
www.docma.info/6193.html

Pixologie

Auch wenn das Buchcover mit Aufmachung und Titel eine gewisse ironische Distanz zum Thema nahelegt, geht es im Inneren bierernst zu. Gegenstand sind die technischen Grundlagen der fotografischen Aufzeichnung sowie die gestalterische und ästhetische Dimension des Fotografierens in Zeiten des sichtbaren Umbruchs. Ein spannender Ansatz, zumal er die Unterschiede herausarbeiten will, über die Fotografen seit gut einem Jahrzehnt so vortrefflich streiten. Die Autoren Silke Helmerdig und Martin Scholz nähern sich der Fotografie historisch und technisch. Mit Nähe zur fotografischen Theorie und Distanz zur praktischen Empfehlung. Es geht um Schärfe und Unschärfe, optische Eigenarten, das ästhetische Potenzial von Bildfehlern, den Druck und die Archivierung. Nach der erhellenden ersten Hälfte des Buches folgt ein - positiv formuliert - sehr interessanter Bildteil. Die vorgestellten Künstler entfernen sich mit ihren Arbeiten weit von der Seh-Norm. Das wird den einen ebenso begeistern, wie es den anderen irritiert. Trotzdem ein sehr lohnendes Werk, um der müßigen Diskussion, ob denn das Wesen der Fotografie nun im Korn oder im Pixel steckt, ein Ende zu bereiten, (ck)



Naked Dance and Gymnastics
von Ralf Mohr
Gebunden, 128 Seiten
Edition Reuss, 2008
49,90 Euro
www.docma.info/6192.html

Nackttanz

Gymnastik im klassisch-griechischen Sinne zeigt das Buch von Ralf Mohr. Der Hannoveraner Fotograf macht Momentaufnahmen von spannungsgeladenen Energiezuständen. Die hochtrainierten Körper seiner Modelle verwandeln sich durch monochrome Reduktion in lebende Skulpturen von außergewöhnlicher Schönheit. Eine hautnahe Erkundung zwischen atemberaubender Eindringlichkeit und betörender Erotik. Auch wenn die Bilder für sich stehen, vermisst der nicht nur am Bild, sondern auch am Thema interessierte Leser Texte über den Hintergrund des Gezeigten, über die Menschen und die Tänze, (ck)



Angelesen

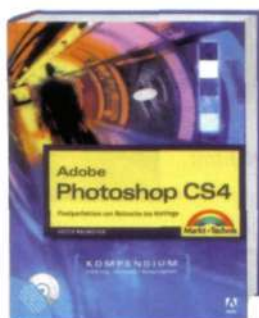


1

1. Faszination Sportfotografie Einem Buch, das zeigen will, „wie Sie Sportfotos machen, über die man spricht“, sollte man mit Skepsis begegnen. Doch was Sportfotograf Laci Perenyi hier zwischen den Buchdeckeln versammelt hat, ist eindrucksvoll. Ein Muss für alle, die in die Sportfotografie einsteigen wollen oder ihre Sportfotos verbessern möchten.

Gebunden, 340 Seiten, Data Becker, 2009, 39,95 Euro

www.docma.info/6188.html



2

2. Photoshop CS4 Kompendium Gedruckte Handbücher sind eine Spezies, die ihre besten Tage hinter sich zu haben scheint. Heico Neumeyers Werk ist seit vielen Versionen der anerkannte Handbuchsersatz. Ein Zweieinhalb-Kilo-Wälzer mit über 1000 Seiten zum Nachschlagen von Fachbegriffen und Funktionen. Fragt sich nur, wer das alles lesen will.

Gebunden, 1056 Seiten, Markt und Technik, 2009, 49,95 Euro

www.docma.info/6189.html



3

3. Praxisbuch After Effects CS4 Wer eine DSLR mit HD-Video-Funktion besitzt, stößt in Photoshop schnell an die Grenzen der Bearbeitungsoptionen. Viele bekannte Effekte und noch mehr Bewegungsbildspezialitäten finden solche Kreative in After Effects. Das Praxisbuch von Philippe Fontaine vermittelt Grundlagen, hilft bei den ersten eigenen Schritten und begleitet spätere Projekte als Nachschlagewerk.

Gebunden, 829 Seiten, Galileo, 2009, 69,90 Euro

www.docma.info/6197.html



4

4. Illustrators Classroom Zu Illustrator CS4 ist nun auch das „offizielle“ Trainingshandbuch vom Adobe-Team erschienen. Mit ihm lernen Ein- und Umsteiger, die wichtigsten Programmfunktionen in den Griff zu bekommen. Erfahrene Anwender werden dagegen den Eindruck nicht los, auf jedweden Tiefgang verzichten zu müssen. Aber das gilt für viele Bücher dieser Reihe.

Gebunden, 542 Seiten, Addison-Wesley, 2009, 39,95 Euro

www.docma.info/6198.html



6

5. Perfekt fotografieren Tom Striewischs Buch richtet sich an jene, die nach klassischen Maßstäben einfach richtig fotografieren lernen wollen. Sie erfahren, wie man belichtet, seine Brennweite bewusst wählt oder mit Hintergrundschärfe ein Motiv gestaltet. Das alles hat nichts mit fortgeschrittenen Techniken zu tun. Abgesehen vom fehlleitenden Titel handelt es sich um ein Buch, das knapp und günstig alle grundlegenden Techniken vermittelt, um kontrolliert Fotos zu machen.

Broschiert, 232 Seiten, Humboldt, 2009, 16,90 Euro

www.docma.info/6199.html



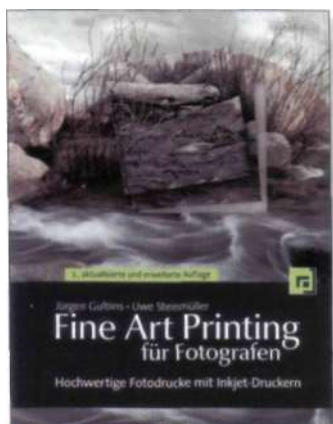
6. Lichtgestaltung Eine systematisch aufgebaute, kenntnisreiche Einführung in die verschiedenen Lichtarten, Lampentypen, Blitzgeräte oder Lichtlenkungsverfahren. Wer bis zum Praxisteil kommt, wird das Buch mit Gewinn lesen. Der vorangestellte Theorieteil lässt Tiefe vermissen. Dennoch empfehlenswert, um bewusster mit Licht zu arbeiten.

Gebunden, 270 Seiten, dpunkt, 2009, 36 Euro

www.docma.info/6200.html

Highlights

Die spannendsten Neuerscheinungen für Bildbearbeiter und Fotografen



PROFI-HANDBUCH

Photoshop CS4 für Fotografen von Martin Evening, gebunden, 704 Seiten, Addison-Wesley, 2009, 69,95 Euro
www.docma.info/6194.html

Aus der Praxis für die Praxis: Martin Evening behauptet, sein Geld als Fotograf zu verdienen - nicht, wie die meisten anderen Photoshop-Buch-Autoren, als Lehrer, weil das Können für die Praxis nicht reicht. Entsprechend konzentriert sich seine Sicht nicht auf das Programm Photoshop, sondern auf den Ausschnitt, der mit den Anforderungen von Berufsfotografen zu tun hat. Deswegen setzt er seine Schwerpunkte - neben den obligatorischen 100 Seiten Grundlagen - auf die Bildbearbeitung mit Camera Raw, die Beseitigung von Bildfehlern, Farbkorrekturen, Retuschen, Bildmanagement, Farbmanagement sowie die Ausgabe von Bildern im Druck und im Web. Komplexe Montagen, Maltechniken oder grafische Verfremdungen sucht man hier vergeblich. Im Gegensatz zur letzten Version des Buches (Evening schreibt seit zwölf Jahren an immer neuen Auflagen) hat er der Bildkonvertierung mit Camera Raw, der Arbeit in Bridge und Themen wie der HDR-Fotografie mehr Raum zugestanden und dafür anderes gestrichen. Für den Profi-Fotografen ist dieses Buch die Photoshop-Bibel, die in seinem Buchregal nicht fehlen darf. Ob man es jedoch im Hinblick auf den stolzen Preis mit jeder Photoshop-Version neu erwerben muss, hängt von den eigenen Schwerpunkten ab. In jedem Fall hebt es sich schon wegen der hervorragenden Qualität der Beispielbilder von anderen Werken seiner Art ab. Aber wir hatten ja schon erwähnt, dass Martin Evening sein Brot in der Hauptsache als Fotograf verdient, (ck)

FOTODRUCKE

Eine Art Printing für Fotografen von Jürgen Gulbins und Uwe Steinmüller, gebunden, 375 Seiten, dpunkt Verlag, 2009, 44 Euro
www.docma.info/6195.html

Ein Buch über das Drucken von Bildern zu schreiben, ist ein schwieriges Unterfangen. Zwar kann man sich lang und breit über Techniken und Druckgeräte ergehen, doch gibt es in der Praxis zwei erhebliche Beschränkungen: Zum einen lassen sich viele Unterschiede und Bildwirkungen mit den Mitteln des Offsetdruckes, über den ein solches Buch produziert werden muss, kaum angemessen darstellen. Zum anderen gibt es viele Druckmarken und -Modelle, die alle mit unterschiedlichen Treiberdialogen daherkommen. Einheitliche Aussagen kann man kaum treffen, und kleinste Fehleinstellungen können katastrophale Druckergebnisse bewirken. Entsprechend technisch gehen die Autoren dieses Buchs zunächst zu Werke. Es handelt von Drucktechnologie, der Haltbarkeit von Papieren und Tinten und den Feinheiten des Farbmanagements. Dann wenden sie sich der Abstimmung der Bilder für den Druck in Photoshop zu. In der zweiten Hälfte geht es ums Drucken selbst. Das Problem der vielen Treiber umgehen die Autoren durch die Beschränkung auf ein Epson-Modell (R2400) und durch den Einsatz von RIP-Software für spezielle Belange wie Schwarzweißdrucke. Anschließend wird die Beurteilung der Bilder und ihre Präsentation zum Thema gemacht, bevor ein langer Anhang folgt, in dem unterschiedliche Fine-Art-geeignete Druckmodelle und Papiersorten vorgestellt werden. Sie haben die Klippen umschifft und dennoch ein Buch mit hohem Nutzwert produziert. Bravo! (ck)

MEISTERPORTRATS

Menschen fotografieren - Der Meisterkurs von Carina Meyer-Broicher, gebunden, 340 Seiten, Markt und Technik, 2009, 39,95 Euro
www.docma.info/6196.html

Den Menschen so ins Bild zu setzen, dass er sich mag und auch von anderen gerne betrachtet wird, ist eine hohe Kunst. Das weiß jeder, der schon einmal versucht hat, ausdrucksstarke Porträts gezielt und nicht nur als Zufallsprodukt zu fotografieren. Carina Meyer-Broicher hat nun ein Buch vorgestellt, mit dem sie ihren Leser zum meisterhaften Porträtisten machen möchte. Nach einem sehr kurzen Abriss über die Geschichte der Porträtfotografie geht es um das fotografische Sehen und den richtigen Umgang mit Menschen vor der Kamera. Danach wird es inhaltlich: Themen sind Objektive und geeignete Brennweiten, Bildkomposition, der goldene Schnitt, die Umgebung, das Styling und Accessoires. Danach wendet sich die Autorin der Belichtung zu, zeigt, wie man drinnen und draußen, mit künstlichem und natürlichem Licht arbeitet und Mischformen geschickt nutzt. Den Großteil des Buches bilden konkrete Anwendungen der zuvor erlernten Basics in spezifischen Situationen wie zum Beispiel die Gestaltung erotischer Porträts, Hochzeitsbildern, Straßenfotos oder Aufnahmen bei Veranstaltungen. Zum Abschluss folgt noch ein wenig Digital-Know-how wie Farbmanagement, Raw-Entwicklung und kleine Schönheitsretuschen. Wie es der Untertitel „Ein Meisterkurs“ verspricht, lernt der Leser hier alles Wichtige, um gute Porträtfotos zum machen. Leider folgt nach der Lektüre der schwierigere Teil: Man muss all das Erlernte in der Praxis umsetzen, muss üben, üben, üben -sonst wirkt es nicht, (ck) •

Recht

Leserfragen zum Bild-, Urheber- und Online-Recht

beantwortet von den Rechtsanwälten
Jorma Hein und Philipp Achilles

Online-Verwertung

Eine Werbeagentur zeigt als Referenzabbildung auf der eigenen Homepage zum Beispiel eine Doppelseite aus einem Geschäftsbericht. Dort ist deutlich ein Bild zu erkennen, das die Agentur für die Verwendung im Druckerzeugnis von der Bildagentur lizenziert hat. Für die Online-Nutzung gibt es keine Lizenz. Stellt die Abbildung der Doppelseite im Internet nun eine lizenzpflichtige Online-Nutzung dar? (Guntram Weiß, Final Art)

Antwort: Vorsicht! Die meisten großen Bildagenturen unterscheiden im Rahmen der Lizenzvergabe streng zwischen den einzelnen Nutzungsarten. Im Regelfall umfasst eine Lizenz zur Nutzung des Bildmaterials in Printmedien nicht gleichzeitig die Berechtigung zur Online-Nutzung. Hier müssen in jedem Fall die zugrundeliegenden Lizenzbestimmungen genau gelesen werden. Im Zweifel sollte bei der Bildagentur nachgefragt oder eine gesonderte Lizenz eingeholt werden.

Entscheidend ist auch, dass die eigentliche Lizenz ohnehin immer für den Kunden, dessen Geschäftsbericht bebildert werden soll, eingeholt wird und nicht für die Werbeagentur selbst. Ein Nutzungsrecht aus der Lizenz kann aber nur der Lizenzinhaber geltend machen. Dies wäre im beschriebenen Fall der Kunde und nicht die Werbeagentur.

In unserer täglichen Beratungspraxis müssen wir feststellen, dass in Fällen vergleichbarer Art viele Fehler gemacht werden. Die Bildagenturen lassen diese Fehler konsequent durch spezialisierte Rechtsanwalts-

kanzleien abmahnen und fordern hohe Lizenzgebühren nach.

Malvorlagen

in der fotocommunity werden mitunter Fotos zum Malen „gestohlen“. Ist das zulässig, auch wenn das neu entstandene Bild ziemlich identisch ist? Diese gemalten Bilder werden dann ohne Hinweis auf das ursprüngliche Foto wiederum in die fotocommunity als Eigenschöpfung eingestellt. (Jürgen von Borwitz)

Antwort: Das Abmalen von Fotografien ist in der Regel unproblematisch. Das Urhebergesetz gewährt grundsätzlich keinen Ideen- und Motivschutz. Die Monopolisierung einer bestimmten Perspektive (etwa einer bekannten Ansicht des Eiffelturms) ist damit nicht möglich. Der künstlerische Prozess des Malens wird das neu entstandene Bild zudem von der reinen Darstellung her fast immer so weit von der Fotografie entfernen, dass es sich meist um ein neues, eigenständiges Werk handelt.

Beim Nachstellen einer Fotografie kann es jedoch Probleme geben, wenn das nachgestellte Foto nicht nur die Perspektive übernimmt, sondern auch wesentliche gestalterische Elemente (z.B. Beleuchtung, Blende, Anordnung der Motive) und damit die Formgebung des nachgestellten Fotos den geistigen Sinngehalt und die schöpferische Prägung der Vorlage nachahmt.

Veranstaltungsfoto

Es geht um „Bilder von Versammlungen, Aufzügen und ähnlichen Vorgängen (§ 23 Abs. 1 Nr. 3 KUG)“. Bei einer Open-Air-Veranstaltung traten zwei Clowns auf, im Publikum Kinder und Erwachsene. Von den Clowns habe ich die Zustimmung zur Veröffentlichung. Nun habe ich aber auch Aufnahmen von den lachenden Kindern gemacht, dann setzte sich ein Clown mitten unter die Zuschauer. Nun habe ich alle Zuschauer auf einem Bild. Hier wäre es ja überhaupt nicht möglich, von allen die Zustimmung zur Veröffentlichung zu erhalten, sicher waren auch einige (geschäftsunfähige) Kinder ohne gesetzliche Vertreter anwesend. Ist diese

oder eine ähnliche Situation durch den oben genannten Paragraphen abgedeckt? (Eberhard Spaeth, Heilbronn)

Antwort: Der Begriff „Versammlungen, Aufzüge und ähnliche Vorgänge“ ist weit zu verstehen. Er umfasst alle Ansammlungen von Menschen, die den Willen haben, ein bestimmtes Ereignis in der Öffentlichkeit gemeinsam zu begehen, also auch Open-Air-Veranstaltungen.

Nach dem Gesamteindruck des Bildes muss jedoch die Ansammlung - also die Gesamtheit der Teilnehmer - im Vordergrund stehen. Dies dürfte bei einem Bild, auf dem alle Zuschauer zu sehen sind (hier: Clowns in der Zuschauermenge), unschwer anzunehmen sein, so dass keine Einwilligung der Abgebildeten notwendig ist.

Anders kann sich die Rechtslage bei den lachenden Kindern gestalten. Denn Aufnahmen, bei denen einzelne Personen als charakteristisch und beispielhaft für eine Ansammlung herausgestellt werden, sind stets nur dann erlaubnisfrei, wenn die Abbildung der jeweiligen Einzelpersonen einen repräsentativen Gesamteindruck der Veranstaltung vermittelt. Je enger der Bildausschnitt ist und je weniger Personen sich auf dem Bild befinden, umso mehr laufen Sie Gefahr, dass der Eindruck der Ansammlung als Ganzes verloren geht und Sie eine Einwilligung der Abgebildeten benötigen. Hier sind die Grenzen jedoch fließend.

Flohmarktfund

Wie ist das mit den Urheber- und Bildrechten auf dem Flohmarkt gekaufter oder bei Ebay gesteigerter Negative und Dias? (Horst Hoch)

Antwort: Das Urheberrecht selbst ist im Ganzen nicht übertragbar, es verbleibt damit lebenslang beim schaffenden Künstler. Der Urheber kann Dritten lediglich einzelne (auch ausschließliche) Nutzungs- und Verwertungsrechte einräumen. Der Besitz der „Rohdaten“ (hier: Negative/Dias) hat damit grundsätzlich keinen Einfluss auf den Bestand des Urheberrechts. Er kann lediglich die gerichtliche Beweisführung darüber erleichtern, wer tatsächlich Urheber der Bilder ist, da ein unbeteiligter Dritter nicht ohne Weiteres in den Besitz der Rohdaten gelangen wird.

Erwerben Sie die Negative/Dias vom Urheber selbst, dürfte dies im Regelfall als Einräumung umfassender Nutzungs- und Verwertungsrechte ausgelegt werden. Problematisch wird der Fall erst, wenn der Urheber nicht bekannt ist. Sie laufen dann Gefahr, dass Sie bei einer Veröffentlichung des Bildmaterials fremde Urheberrechte verletzen.

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).



Leser- briefe

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

Mehr kritische Photoshop-Kunst

Hallo Herr Baumann,

mit der Berichterstattung über die „Gesichter des Bösen“ haben Sie ja wieder ordentlich Bewegung in die Lesergemeinde gebracht.

Als Leser und Kunst-Rezipient könnte es für mich gerne noch mehr kritische Photoshop-Kunst geben. Allerdings ist auch mir klar, wie eng das Image eines Produkts mit dessen wirtschaftlichen Überleben verknüpft ist, insbesondere bei Themen, die den sogenannten Mainstream verlassen.

Dabei kann man oft mal auf Tretminen stoßen, wo man keine vermutet hätte. Sie wissen natürlich noch aus den Aufbau-Jahren von DOCMA, wie wichtig die Etablierung eines von anderen Photo-shop-Zeitschriften unterscheidbaren Images für das Funktionieren von DOCMA war. Ebenso aber auch wie bedeutungsvoll die Anzahl von Abo-Kunden und verkaufter Einzelhefte nach wie vor ist.

Von daher haben Sie eine ordentliche Wegstrecke hinter sich und gehen (so hoffe ich doch) in derselben Gangart weiter. Von wegen Romane schreiben ... Kurzum: Man hat mal wieder die Grenzen ausgelotet und weiß, wie man beim nächsten Mal verfahren wird. Gut so und weiter so.

Themenwechsel: 3D in DOCMA:

Absolut begrüßenswert. Allerdings wäre es spannender, wenn Sie auch weiterhin die vorgestellten Programme öfters variieren würden, und weniger

den Schwerpunkt auf Cinema 4D legten. So haben Sie zum Beispiel in einer älteren Ausgabe auch mal Poser vorgestellt. Das macht die Berichterstattung abwechslungsreicher und bunter.

Es gibt zum Beispiel gute Workflows zwischen Maya und Photoshop. Ebenfalls findet PS in der Architekturvisualisierung mit 3DS MAX häufig Verwendung und, und, und. Da ist die Themenvielfalt sehr groß. Freie Mitarbeiter lassen sich dafür bestimmenfinden.

Klasse fand ich das Tutorial von Linda Bergkvist. Weiterhin gutes Gelingen! Thomas Rudat

Danke für die tröstlichen Worte. Was die 3D-Software betrifft, so möchten wir das so handhaben wie bei Photoshop (da stellen wir ja auch keine anderen Programme alternativ vor). Nach unseren Recherchen ist Cinema das am häufigsten in Deutschland professionell genutzte 3D-Programm, daher fiel unsere Wahl für eine Schwerpunktsetzung darauf. Das schließt im Einzelfall bei besonders interessanten Funktionen nicht aus, auch mal Poser, ZBrush oder eine andere Software aufzugreifen. Aber viele Funktionen sind ja bei 3D, ähnlich wie bei der Bildbearbeitung, vergleichbar. Doc Baumann

Die erste und die letzte Seite

Hallo DOCMA-Team,

ich finde Euer Magazin echt super! Am liebsten mag ich Eure erste und letzte Seite ... die lese ich immer zuerst, weil sie Themen am Rande der Pixelschubserie behandelt, die in anderen Heften leider zu kurz kommen.

Liebe Grüße, Robert Sebastian (Alling)

Erlaubte und verbotene Bildfehler

Sehr geehrter Herr Baumann, der zu lange Arm des Knaben mit roter Weste von Paul Cezanne, den Sie als Beispiel anführen, hat schon unzählige Kommentare und Diskussionen herausgefordert, sachliche und polemische, fundierte und dumme, bösartige und humorvolle. Die aus meiner Sicht treffendste Bemerkung stammt von dem Impressionisten Max Lieber-

mann, der nach der Machtergreifung der Nationalsozialisten geäußert hat, dass er „gar nicht so viel fressen“ könne, wie er „kotzen“ möchte.

Es ist mündlich überliefert, dass er in einer Ausstellung, in der auch das Bild mit dem Knaben hing, einem Bekannten, der den zu langen Arm kritisierte, gesagt hat: „Der Arm, der is so jut je-malt, der kann janich lang jenuch sein.“

In Anerkennung Ihrer lesenswerten Artikel und mit freundlichen Grüßen, Alexander Gräbner

[Meilenweit vom echten Stich entfernt]

Sehr geehrter Doc Baumann, als langjähriger Leser Ihres Magazins und Photoshop-User bin ich dennoch immer wieder erstaunt, welches Potential in Photoshop und seinen Anwendern steckt.

In Ihrem Artikel „Abgekupfert - digitale Stiche“ schreiben Sie, dass die bisherigen Lösungsansätze zu diesem Thema nicht zufriedenstellend waren. Leider kann ich nur sagen, dass auch der aktuelle Lösungsansatz noch meilenweit von einem echten Stich entfernt ist.

Wenn Sie Ihre digitale Methode etwa mit den Werken Peter Pfefferkorns (www.peterpfefferkorn.de) - einem der wenigen verblieben deutschen Meister des Holzstichs - vergleichen, können Sie selbst sehen, dass Photoshop zwar vieles, aber zum Glück auch nicht alles möglich macht.

Ich freue mich also auf noch viele spannende Artikel und Workshops in Ihrem Magazin.

Schöne Grüße aus München, Andreas Abstreiter

Sie haben völlig recht, von einem manuellen Stich ist das noch immer weit entfernt - obwohl man Vergleichbares mit ähnlichem Arbeitszeiteinsatz wohl auch hinbekäme. Aber mich persönlich begeistern auch die Werke Pfefferkorns nicht. Doc Baumann

www.fotolabor.de

Die Website für fotografische und digitale Medienproduktion

flash2 softbox

Lichtformer an Systemblitzgeräte adaptieren

flash2softbox ist eine Lösung, Systemblitzgeräte und professionelle Lichtformer wie Softboxen, Lichtklappen, Spotlichtvorsätze uvm. zu adaptieren. Dabei ist der flash2softbox Adapter das Bindeglied zwischen Systemblitz und Lichtformer ohne den Systemblitz selbst mit dem Lichtformer zu belasten. Somit entsteht eine ultramobile Blitzanlage, unabhängig vom Stromnetz, für In- und Outdoor.

SAMBESI GROUP

Onlineshop: www.sambesigroup.com

Infos: www.flash2softbox.com



Exklusivvertrieb: Sambesigroup, D-99510 Apolda, Tel. 03644 - 56 04 34





Vom guten Bild

Wie macht man ein gutes Bild? Die Antworten auf diese Frage sind vielfältig. Christoph Künne begab sich auf die Suche nach Orientierung.

Vor einiger Zeit wurde ich gebeten, einen Vortrag zu halten. Thema war „Der Weg zum guten Bild“. Ich war sprachlos. Zumindest solange, bis mein Gegenüber präziserte, es solle um den perfekten Workflow gehen. Mein kurzfristiger Sprachverlust warf Fragen auf: Warum denke ich, wenn man von einem guten Bild spricht, nicht an die Technik, sondern an die Aussage? Was ist überhaupt ein gutes Bild und wie kann ich die Qualität von Bildern beurteilen, ohne genau erklären zu können, was diese eigentlich ausmacht? Die Fragen ließen mich in der folgenden Zeit nicht mehr los.

Ich suchte nach Antworten in meiner Umgebung. Bei vielen sehr erfolgreichen Bildgestaltern traf ich auf wenig hilfreiche Ansichten. Meist endeten die Gespräche mit: „... das ist halt Geschmacksache und über Geschmack lässt sich nun mal nicht streiten.“ Stammtischgeschwätz! Wer den französischen Soziologen Pierre Bourdieu kennt, weiß es besser. Der hat vor über 30 Jahren in „Die feinen Unterschiede“ herausgearbeitet, dass Geschmack hinterfragbar ist: Ihn bestimmen das kulturelle und das finanzielle Kapital sowie die Zugehörigkeitsdauer zur sozialen Schicht. Anders ausgedrückt: Ungebildete Neureiche haben einen ebenso klar vorhersagbaren Geschmack wie alteingesessene Ärzte, Arbeiter, Handwerker oder Intellektuelle. Neben Bildung, Geld und sozialem Ort ist ganz entscheidend, wie lange man schon zu seiner sozialen Gruppe gehört. Die erste Generation weicht in den Geschmacksvorstellungen stark von denen ab, die in ihrer Schicht schon länger zuhause sind. Da aber geschmacksbestimmende Hintergründe den wenigsten bewusst sind, können sie sich schwerlich darüber streiten. Von daher stimmt die Quintessenz. Mit Geschmacksurteilen kommt man nicht weiter, womit dann?

Ein Vorstoß in Richtung Kunst? Bilder, die als Kunst gelten, werden allgemein als gut angesehen. Anderenfalls würde für sie nicht soviel Geld bezahlt. Die einschlägige Literatur liefert eine Reihe interessanter Ansätze:

Formal steht hier die „Schöpfungstiefe“ im Vordergrund. Für eine Fotografie bedeutet das zum Beispiel, es reicht nicht aus, ein Bild einfach nur zu belichten. Beim Kunstwerk muss der Künstler auch für die Nachbearbeitung und die Herstellung des Drucks Sorge tragen. Sonst entsteht kein Original. Da wären wir dann wieder beim Workflow-Thema – das ist aber zumindest noch relativ eindeutig. Schwammig wird es auch hier wieder, wenn es um die Inhalte geht. Es gibt keine Festlegungen, doch muss das Abgebildete „Relevanz“ besitzen und/oder über das hinausweisen, was abgebildet wird. Ein Bild von meiner Tante Ema kann also keine Kunst sein, wenn

„Geschmack ist etwas
Persönliches, darüber kann
man nicht streiten ...“
Stammtischgeschwätz!
Unseren Geschmack
verdanken wir unserem
sozialen Umfeld, unserer Bildung
und unserer Geldbörse.

es Tante Ema nur als sie selbst zeigt. Es wird aber zur Kunst, wenn ich mit dem Abbild von Tante Ema auf einen Typus Mensch verweise, auf eine historisch relevante Situation (Tante Ema beim Durchbrechen der Berliner Mauer 1989) oder auf einen Kontext, der Tante Ema zum Sinnbild für etwas macht. Vielleicht erklärt das, warum es so viele hochgehandelte Bilder gibt, die berühmte Menschen zeigen, auch wenn deren fotografische Qualität dem kritischen Auge eher mäßig erscheint.

Ein weiteres Merkmal ist handwerkliche Qualität. Sie wird jedoch in aller Regel von der technophilen „Kunst-kommt-von-Können“-Fraktion geschätzt. Von jenen Fotografen also, die zwar Kunst für die Kunst produzieren (und nicht für eine kommerzielle Verwertung), aber

leider im Sinne der Kunst nichts zu sagen haben, sich stattdessen der Dokumentation möglichst vieler Graustufen oder dem Herausarbeiten feinsten Details verschreiben und am Ende über die Authentizität des Abgebildeten fabulieren. Sie fotografieren mit dem qualitativ besten Equipment unter Zuhilfenahme der sachdienlichsten Brennweite und sehen anschließend zu, bis zum Druck möglichst wenig von ihrer Qualität zu verlieren. Letztendlich wieder nur ein Workflow-Thema.

Wem das Hineininterpretieren oder das Graustufensammeln nicht liegt, für den gibt es eine weitere Strategie: das Konzept. Konzeptionelle Arbeiten sind eine relativ junge Spielart der Kunst. Hier geht es vornehmlich darum, eine bedeutungsvolle Idee mit formal-technisch begrenzenden Faktoren auszuarbeiten und diese dann bildlich eindrucksvoll umzusetzen. Heraus kommt dann zum Beispiel eine Bildserie von Menschen, die Fastfood (Geißel der Neuzeit) verzehren. Abgelichtet über mehrere Jahre und auf mehreren Kontinenten. Zum Glück müssen sich die Konzepte hinter den Bildern nicht unbedingt selbst erklären, denn dafür gibt es Ausstellungskataloge und wortgewandte Kuratoren. Hier geht es also mehr ums Durchhalten der Idee gegen alle sachlich-technischen Widerstände. Wer das dann noch mit klassischen Gestaltungsprinzipien mischt, fast alle anerkannten Regeln der Aufnahmepraxis beherzigt und ein paar davon aufs Heftigste bricht, um visuell Neues zu schaffen, der ist schon ganz weit vorne auf dem Weg zum guten Bild.

Helfen uns diese Erkenntnisse nun weiter? Wohl kaum, denn am Ende geht es nur um eines: Dass die Bilder ihren Betrachter berühren. Möglichst nicht nur, weil der Kreative mit einer speziellen Technik gearbeitet hat, sondern in erster Linie wegen dem, was sie zeigen. Auf ihre Art, auch wenn der Rest der Welt sie fürchterlich findet. Solche Bilder sind manchmal der Ausgangspunkt für große Künstlerkarrieren, aber nur manchmal. Es sind aber immer gute Bilder.
Munter bleiben!