

10 Jahre Photoshop für Kreative

DOCMA

www.docma.info

Doc Baumanns Magazin für Bildbearbeitung

Januar – Februar 2011 | 11. Jahrgang | Luxemburg 11,50 € | Spanien 12,85 € | Österreich 11,50 € | Schweiz 16,90 Sfr

TECHNIKEN

Dynamik durch Wischeffekte (S. 38)

„Dodge & Burn“ für alle (S. 56)

Wacom-Tablett Profitipps (S. 86)

LOOKS

Schnelle Bildveredler (S. 60)

Antike Fotos (S. 14)

Gratis:

3D-Brille
für Cinema4D-
Tutorial (S. 77)
und Pergamon-
Architektur (S. 106)



FREELOADS

800+ Photoshop-Ebenenstile
500+ Design-Elemente
150+ Texturen & Wallpapers
40+ Fonts u.v.m.

Wettbewerbsprämien im Wert von
30 000 Euro



150

Seiten

KREATIV-
KNOW-HOW

PREMIUM-WORKSHOP



FINE-ART

Der Workflow für
perfekte Bilder (S. 19)

PHOTOSHOP-AKADEMIE



Tonwert-Kontrolle (S. 45)

Mit welchen Maschinen arbeiten
die Photoshop-Profis? (S. 30)

HIGH-END ARBEITSPLÄTZE

66243

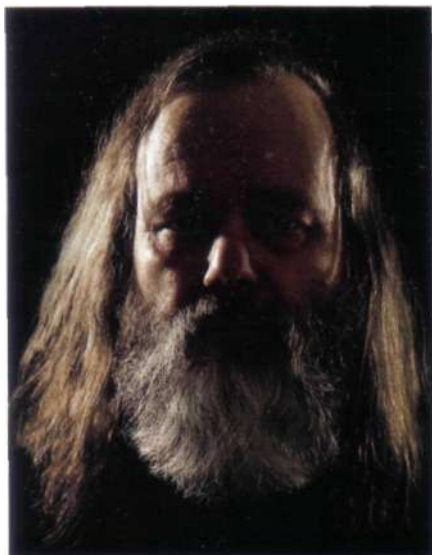


Gigantisches Montage-Projekt

PERGAMON

Making-of mit Ealt-Panorama (S. 94)





Zehn Jahre DOCMA, Profi-Arbeitsplätze und der Schutz der Verfassung

Wenn man beschließt, eine neue Zeitschrift ins Leben zu rufen, denkt man nicht darüber nach, wie es ihr in zehn Jahren ergehen könnte. Große Verlage kalkulieren möglicherweise in solchen Zeiträumen; wir haben das erste Heft 2002 herausgebracht, weil kein anderes Magazin so anspruchsvolle und ausführliche Tutorials veröffentlichen wollte, wie sie uns als sinnvoll und nötig erschienen.

Zu unserem eigenen Erstaunen gibt es DOCMA noch immer, obwohl die beiden Kooperationen mit Verlagen, die unser Geld bei Insolvenzen durchgebracht haben, wenig erfreulich waren. Nun erledigen wir auch noch die Organisation selbst, und inzwischen klappt das sogar. Eigentlich wollten wir doch nur Tutorials und Reportagen zu Bildbearbeitungsthemen schreiben ...

Die ersten zehn Jahre haben wir ganz erfolgreich hinter uns gebracht, DOCMA hat seinen festen Platz im Leben von Zehntausenden von Bildbearbeitern. Wir möchten allen herzlich danken, die zu diesem Projekt beigetragen haben: Ihnen, den Leserinnen und Lesern, die uns nicht allein durch Abo oder Kauf des Heftes unterstützen, sondern auch durch Mails und Gespräche - bestätigende wie kritische - dazu beitragen, dass wir uns weiterentwickeln und Schwerpunkte aufgreifen, die Sie interessieren und die Ihnen in Ihrer Praxis konkret weiterhelfen.

Dank auch an alle Mitarbeiter/innen dieser zehn Jahre, die DOCMA durch Beiträge oder organisatorische Unterstützung beim Aufwachen geholfen haben, ebenso Dank an unsere Anzeigen- und Kooperationspartner sowie Award-Sponsoren. (Apropos Award: In Bremen zeigt Stefan Schmitt bis zum 28. Januar 2012 im Botanika-Center eine Ausstellung mit den besten Montagen aller bisherigen DOCMA-Wettbewerbe; mehr dazu und zum neuen Award „Vorsicht: Warnhinweise!“ finden Sie auf Seite 134.)

Der Award gehört ebenso zu unserem Profil wie unsere Rubrik „Bildkritik“ oder unsere „Bildungsoffensive“: Es geht uns nicht nur darum, Ihnen Photoshop- und Bildbearbeitungswissen zu vermitteln, sondern mit unseren Mitteln dazu beizutragen, hohe Qualität in diesem Bereich zu fördern. Zum Anlass unseres Jubiläums und der derzeit aktuellen Frage „Was schenke ich ihr/ihm?“ haben wir den Preis unserer Photoshop-Enzyklopädie-DVD um 60 % gesenkt; noch sind Exemplare lieferbar (S. 12). Völlig kostenlos erhalten Sie mit dieser Ausgabe den stabilen Beileger mit fast allen Photoshop-Tastaturkürzeln - ein wichtiges Hilfsmittel, das sicherlich demnächst vor vielen Monitoren zu finden sein wird.

Mit unserem eher ungewöhnlichen Cover knüpfen wir übrigens an Heft 1 an, das ein ähnliches Motiv zeigte - treue Leser werden sich erinnern. Passend dazu zeigen wir Ihnen, wie die Arbeitsplätze von Photoshop-Profis ausgestattet sind (S.30) und welche Bilder jene Künstler, die wir in der Anfangszeit vorgestellt haben, heute machen.

Abonnenten erhalten mit diesem Heft übrigens eine 3D-Brille. Da die bei den Verkaufsexemplaren leicht rausfallen würde, können alle anderen sie gratis nachbestellen (mehr dazu auf den Seiten 76 und 106).

Ein weiterer Anknüpfungspunkt an frühere Ausgaben - 2008 hatten wir in DOCMA 21 sein Dresden-Panorama vorgestellt - ist unser vierseitiges Ausklappbild von Y. Asis Berliner Pergamon-Panorama mit einem ausführlichen Bericht über dessen Entstehen, von den ersten Skizzen und Fotos bis zum über 100 Meter langen Ausdruck. Es lohnt sich, deswegen nach Berlin zu fahren.

Bildkritik wird zu einem zunehmend wichtigen Thema für uns und unsere Leser. Aus vielen Gesprächen, Mails und

Leserbriefen wissen wir, dass Ihnen dieser Ansatz wichtig ist. Immer mehr Bildbearbeiter berichten uns, dass sie dank dieser Kritiken lernen, genauer hinzusehen (und damit auch eigene Fehler zu vermeiden). Allerdings gibt es auch Gegenstimmen, von denen wir einige hier zu Wort kommen lassen (S. 16); selbst unser Photoshop-Rätsel hat diesmal mit dem Thema zu tun.

Nun fehlt natürlich noch mein unvermeidlicher politischer Kommentar: Zur Zeit kann der eigentlich nur unseren Verfassungsschutz betreffen. Früher hat man naiv angenommen, der habe tatsächlich etwas mit dem Schutz unserer Verfassung zu tun. Inzwischen sind wir ja schon froh, dass ein Mitarbeiter dieser Behörde nicht unmittelbar an Nazi-Killer-Aktionen beteiligt, sondern („kleiner Adolf“) nur als rechtsextrem bekannt war. Puh, Glück gehabt!

Es wundert nun auch niemanden mehr, wenn die Behörde mit dem lustigen Namen nicht verhindert, dass in Deutschland verfassungswidrige Staats-Trojaner auf die Rechner Verdächtiger geschleust werden, sondern gleich selbst solche Programme einsetzt. Aber keine Sorge, der Bundesinnenminister hat kürzlich vor Studenten in einem Vortrag den Wert der IT-Sicherheit für das Allgemeinwohl gewürdigt. Es kann also gar nichts passieren!

Zum Schluss noch eine persönliche Anmerkung: Ich erhalte zahllose Facebook-Freundschaftsanfragen; bitte nicht ärgern, wenn ich nicht reagiere: Ich nutze solche Netzwerke nicht und bin eher durch Versehen dort gelandet - gefällt mir nicht.

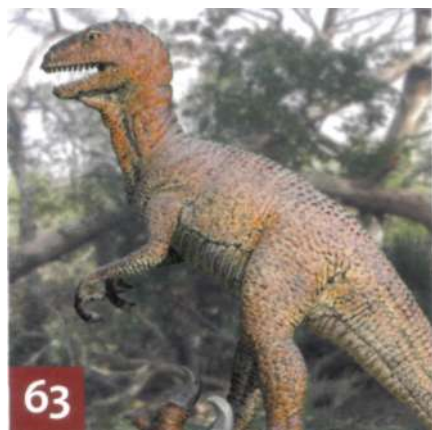
Die DOCMA-Mitarbeiter/innen wünschen Ihnen erholsame Festtage und ein buntes, erfolgreiches und friedliches Jahr 2012.

Inhalt

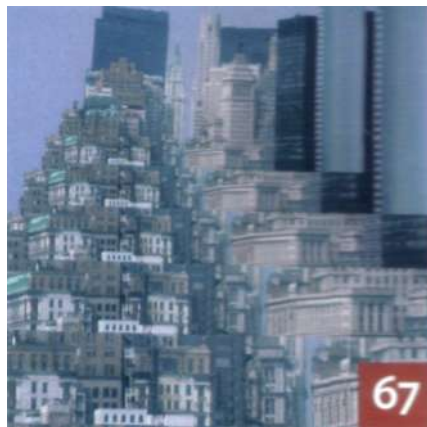
Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 15. Februar 2012



14



63



67



20

INTRO

14

Nasse Platte

Die Ästhetik alter Bilder fasziniert auch noch in Zeiten digitaler Präzision. Lernen Sie, wie Sie ein Digitalfoto in wenigen Minuten um 150 Jahre älter machen.

16

Bildkritik: Mobbing oder Bildungsauftrag?

Ist die Bildkritik unfair und praxisfern oder eine notwendige „Schule des Sehens“? Zwei kontroverse Lesermeinungen - und viele neue Bildmontage-Beispiele als Entscheidungshilfe.

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

19

PREMIUMWORKSHOP Perfekte Bildqualität

Wir zeigen Ihnen, worauf es beim Verarbeiten Ihrer Aufnahmen auf dem Weg zum perfekten Bild ankommt - von der Raw-Entwicklung bis zur Ausgabe.

38

Wischeffekte

Wie Sie in Ihren Bildern mit Photoshop nachträglich Bewegungsunschärfe erzeugen - sogar um die Kurve.

46

Volle Tonwertkontrolle

Mit diesen visuellen Hilfsmitteln behalten Sie die Tonwerte bei der Optimierung in Photoshop im Griff.

52

Alle hatten Dich gewarnt

Ein Preisträger unseres letzten DOCMA-Awards erklärt, wie sein Werk entstanden ist.

56

Tipps & Tricks

Dodge & Burn by Hollywood

60

Tipps & Tricks

Eindrucksvolle Bildlooks

62

Photoshop-Sprechstunde

Doc Baumann gibt praxisbezogene Antworten zu Bildbearbeitungsproblemen der DOCMA-Leser. Diesmal geht es um Freistellen, Wischen, Zoomen, Pinselspitzen Skalieren, Blue-Box-Verfahren und eine Kunst-Bühne.

67

Pixel Benders Strukturen

Wie Sie mit den Pixel Bender-Modulen Strukturen erzeugen

71

Technik-Tipps

Zählen, Messen und Schneiden mit Photoshop-Werkzeugen

74

Tipps & Tricks

So bauen Sie eine realistisch wirkende Tastatur mithilfe von Photoshop.

EXTENDED

76

Dritter gehts nicht

Die neue Cinema 4D-Version R13 hat vor allem Fotografen einiges an neuen Funktionen zu bieten, die das Arbeiten intuitiver gestalten.

82

Die Mär von der Waldfee

Eva Ruhland nimmt eine weitere Siegerarbeit unseres Fotobuch-Wettbewerbs unter die Lupe.

86

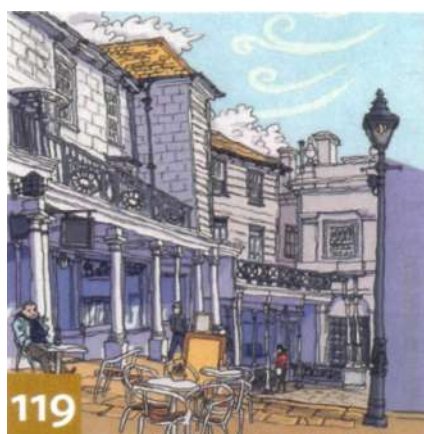
Das Wacom-Stifttablett

Tipps & Tricks

90

Adobe Lightroom 3

Tipps & Tricks



PROJEKTE

94

Reenactment

Das DOCMA-Team durfte als fotografischer Beobachter einer Nachstellung der legendären Götterschlacht beiwohnen.

96

Giganten-Projekt

DOCMA hat Yadegar Asisi besucht und sich die Entstehung seiner Panorama-Rekonstruktion von Pergamon mit Kamera, Zeichenstift, Photoshop und Cinema 4D zeigen lassen. Dazu gibt es ein riesiges Vier-Seiten-Ausklappbild.

111

Rodney Pikes digitale Karikaturen

Die Ausstellung der digitalen Karikaturen zum DOCMA Award ist beendet - das Thema begeistert unsere Leser weiterhin. Wir zeigen Ihnen hier die Werke eines Meisters seines Fachs.

119

Digitale Illustrationen

Der 4. Band der Reihe „Illustration Now!“ ist eine opulente Werksammlung von 150 Illustratoren aus aller Welt.

DOCMATISCHES

08

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

30

Die Hardware der Kreativen

Wir haben bei zehn High-End-Photoshoppern auf und unter den Schreibtisch geschaut.

72

10 Jahre DOCMA

Künstler-Porträt Oliver Mews

88

10 Jahre DOCMA

Künstler-Porträt Uli Staiger

116

10 Jahre DOCMA

Künstler-Porträt Jürg Vetterli

118

Mal mal!

DOCMA ruft zu einem digitalen Mal-Wettbewerb mit Gewinnen im Wert von über 4000 Euro auf.

124

Bücher

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

128 Software

Neues zu Bildbearbeitungssoftware

130 Freeloads

Kostenloses Download-Material für Bildbearbeiter - von Pinselspitzen über Icons bis Texturen - und vor allem: ein Gratis-Video!

132 Photoshop-Rätsel

Leser-Lösungen zu unserem Leitpfad-Rätsel, und als neue Aufgabe: Fehler in Brueghels „Bauernhochzeit“ finden und retuschieren.

134 Warnung: DOCMA Award

„Vorsicht: Warnhinweise!“ ist das Thema des nächsten DOCMA-Wettbewerbs. Die ersten Sponsoren haben zugesagt, Einsendeschluss und Ausstellungstermin stehen fest.

136 Leserbrief

Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.

@ Arbeitsmaterial zum Heft gibt es unter www.docma.info/10249.html



Highlights auf *DOCMA.info*

fotolia presents



george mayer
hide and seek

Fotolia eröffnet fotoliaLAB in Berlin
www.docma.info/10346.html



Kreativwettbewerb für Naturschützer
www.docma.info/10348.html



FotoTV-Film des Monats:
Sportfotografie mit Lars Hagen
www.docma.info/10349.html



Intensivkurs Farbkorrektur
www.docma.info/10347.html



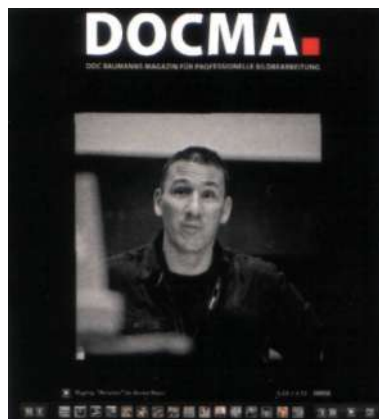
Objektivset fürs iPhone
www.docma.info/10326.html



Flug über den Planeten Erde
www.docma.info/10341.html



Plattform für Bildjournalismus
www.docma.info/10340.html



IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

Dr. Hans D. Baumann (Herausgeber, doc)
Christoph Künne (Chefred., ck, V.i.S.d.P.)
Olaf Giermann (Red., og)
Eva Mench (Korr.), Yves M. Libicky (Korr.)
Walter Milani-Müller (Red., wmm)
Johannes Wilwerding (Red.)
redaktion@docma.info

Einzelheftbestellungen und Abos:

Interabo GmbH, Leserservice DOCMA
Düsternstraße 1, 20355 Hamburg
Tel.: 030 - 61 10 52 - 806 (Fax: -807)

E-Mail: docma@interabo.de | Web-Bestellungen auch beim

Onlineshop unter www.docma.info

Jahresabo: € 51,60 (Inland), € 59,40 (Ausland),
SFR 88,20 (Schweiz), € 63,60 (Luftpost/Übersee)

Studentenabo: € 42,- (Inland), € 49,50 (Ausland), SFR 70,80 (Schweiz)

Redaktionskontakt

Redaktion DOCMA, Walter Milani-Müller
Deutz-Kalker Straße 130, 50679 Köln
Telefon: +49 - 221 - 16 990 125
E-Mail: redaktion@docma.info

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Andreas Baumbach, Tilo Gockel, Calvin Hollywood,
Dirk Metzmacher, Sibylle Mühlke, Christian Oser,
Eva Ruhland, Uli Staiger

Foto-Credits und Bildmaterial

Yadegar Asisi, Doc Baumann, Andreas Baumbach, Eizo,
Fotolia.com: Nathan Allred, Renee Jansoa,
Ivan Kmit, konradbak, Lassedesignen, George Mayer,
MC_PP, Alexander Rochau, Subbotina Anna,
Maksim Toome, a_Wariatka, Alexander Yakovlev,
Olaf Giermann, Tilo Gockel, Anke Großklaus,
Calvin Hollywood, Tom Krieger, Christoph Künne,
Ina Künne, Roger Lortie, Oliver Mews, Bernd Neuper,
Victor Peschel, Rodney Pike, Felix Rachor,
Rüdiger Schestag, Marius Schwiegl, Uli Staiger,
Taschen Verlag, Jürg Vetterli, Wacom, Rolf Walther,
Klaus Westermann, Wikipedia

Titelillustration

Montage: DOCMA; Teilaufgabe: Yadegar Asisi

Verlag

Docmatische Gesellschaft Verlags GmbH
Wallstraße 28 | 21335 Lüneburg
verlag@docmatische-gesellschaft.de

Druck

Westermann Druck GmbH
Georg-Westermann-Allee 66, 38104 Braunschweig

Vertrieb

DPV Network GmbH, Postfach 57 04 12
22773 Hamburg, Tel.: 040 - 37 845 - 62 51
www.dpv-network.de

Anzeigen

cover4 Mediaberatung | Andrea Menzel
Tel. 0221 - 16 84 67 43 | Fax 0221 - 16 84 64 95
menzel@cover4.de

Online-Auftritt www.docma.info

Docmatische Gesellschaft
Redaktion der Webseite: Christoph Künne
Mitarbeit: Johannes Wilwerding

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

DOCMA ist lww-geprüft, Nr. 06510-13242



News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Profi-Kamera

Die EOS-1D X, das neue Flaggschiff der EOS-Produktfamilie, kombiniert die Eigenschaften von EOS-1 D und EOS-1 Ds und bietet sowohl Vollformat als auch schnelle Bildfolgen.

Canons neue Profi-Kamera EOS-1D X vereint die Stärken der beiden bisherigen Spitzenmodelle und soll sowohl Fotografen als auch Filmemacher zufriedenstellen. Sie ist mit einem auf Basis des Sensors der EOS-1D Mark IV entwickelten Vollformatsensor, einem neu konzipierten Autofokus-System und einer innovativen Messtechnologie ausgestattet. Zu Gunsten ihres großen Empfindlichkeitsbereiches von ISO 100 bis 51 200, der auf ISO50 bis 204800 erweiterbar ist, und einer Serienbildrate von bis zu 14 Bildern pro Sekunde fällt die Auflösung mit 18,1 Megapixeln vergleichsweise niedrig aus. Größere Sensor-Pixel und geringere Datenmengen sorgen für weniger Bildrauschen und eine schnellere Datenverarbeitung durch die beiden neuen »DIGIC 5+«-Prozessoren. Das neu entwickelte RGB-Belichtungs-Messsystem wird von einem eigenen DIGIC 4-Prozessor gesteuert. Ebenfalls neu entwickelt wurde das Weitbereich-Autofokussystem, das mit dem Belichtungs-System verknüpft ist. Von seinen 61 AF-Feldern fungieren bis zu 41 als Kreuzsensoren, die Kontraste sowohl horizontal als auch vertikal erfassen können. Videos zeichnet die Kamera in Full-HD-Auflösung mit 1 920p x 1 080p auf, wobei sie diverse Einstellmöglichkeiten von Belichtung, Schärfe und Bildrate bietet. Die EOS-1D X soll im März 2012 auf den Markt kommen. Der Preis in den USA wird von Canon auf 6800 US-Dollar beziffert, für Deutschland wurde noch keiner genannt. Dieser dürfte sich um die 6000 Euro-Marke bewegen. www.docma.info/10320.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



Grußwort Zehn Jahre DOCMA

Mit dieser Ausgabe feiert die DOCMA ihr zehnjähriges Jubiläum. Damit ist sie nach 44 Ausgaben bereits zwei Nummern über die Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest hinausgekommen. Und das, ohne dass sich in den folgenden Ausgaben eine dramatische Leere aufgetan hätte oder der Computer neu programmiert werden musste. Wahrscheinlich liegt es daran, dass mit ausreichend Entschlossenheit in jeder weiteren Zahl sinnstiftende Bedeutung gefunden werden kann. Steht doch die 44, wie ein schneller Blick auf numerologische Seiten im Web zeigt, für ein sehr hohes Energiepotential. Sie gilt als ein Instrument zur Veränderung und als ein Vorbild für andere. Dies lässt sich nicht nur über die Ausgabe 44 der DOCMA sagen, sondern es trifft auf alle Ausgaben zu. Wie kein anderes Magazin hat die DOCMA über ein Jahrzehnt hinweg den Photoshop-Anwendern geholfen, das volle Potential ihrer Software zu erschließen. Das Team um Doc Baumann und Christoph Künne hat dankenswerterweise eine loyale Leserschaft, und Leser und Macher sind mit so viel Enthusiasmus verbunden, dass sie gemeinsam auch die Insolvenz des früheren Verlags überstanden haben. Mit neuer und erweiterter Ausrichtung hilft die DOCMA den Bildbearbeitern und denen, die es werden wollen, beim anspruchsvollen Kompetenzaufbau und beim Blick über den Tellerrand. In diesem Sinne freuen wir uns auf zahllose weitere DOCMA-Dekaden und gratulieren herzlich zum Rosen-Jubiläum. *Alexander Hopstein (Adobe)*



Variabler Graufilter

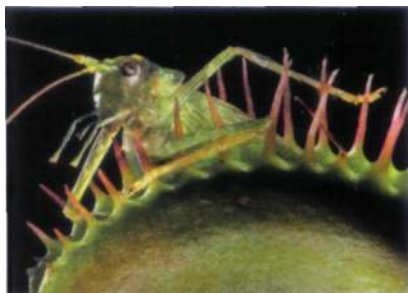
Der amerikanische Filterspezialist Tiffen hat einen hochwertigen variablen Graufilter mit verschiedenen Durchmessern auf den Markt gebracht. Der Filter arbeitet nach einem ähnlichen Prinzip wie ein Polarisationsfilter, das heißt, durch Drehen des Filters wird die Wirkungsweise kontinuierlich verändert. Die Neutraldichte ist von ND 0,6 bis ND 2,4 stufenlos einstellbar, was zwei bis acht Blendestufen entspricht. Der variable Graufilter ist für Objektive mit Filterdurchmessern von 52 mm bis 82 mm lieferbar und kostet je nach Größe zwischen 180 und 350 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10325.html

FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



BLUR MAGAZINE #23
PDF-Magazin für Fotografie
<http://www.blur-magazine.com>



FOTOGEN #6/2011
Online-Magazin für emotionale Fotografie
<http://www.fotogen-onlinemagazin.de>



COMMAG #10/2011
PDF-/Flash-Magazin für Bildbearbeitung
<http://www.psd-tutorials.de/commag>

FIRMWARE-UPDATES

Hasselblad hat eine neue Firmware für die **H4D-40, H4D-50(MS) und H4D-200MS** angekündigt. Das Upgrade stattet die älteren Kameras mit neuen Eigenschaften und Funktionen wie One-Click Schärfen-Check und digitale Wasserwaage aus und bringt sie damit teilweise auf den Stand der H4D-60. **Fujifilm** stellt für die **Finepix X 100** die Firmware 1.11 bereit. Es soll die Scharfstellung im Nahbereich optimieren. Zudem wurde ein Solarisations-Phänomen in der LiveView-Anzeige beseitigt, das unter bestimmten Bedingungen beim Betätigen des Auslösers auftrat.



Multifunktionsdrucker für Fotografen

Epson erweitert die Palette der Multifunktionsgeräte um zwei netzwerkfähige Modelle, die Bilder in Laborqualität drucken können. Der Stylus Photo PX830WD ist mit einem 19,8cm großen Bedienfeld mit integriertem Touchscreen ausgestattet und scannt mit einer Auflösung von 4800 dpi statt der 2400 dpi des PX730WD. Darüber hinaus besitzt er eine Fax-Einheit. Zum Drucken wird die »Ciaria Photographic Ink« verwendet, die laut Epson speziell für den Druck von Bildern digitaler Spiegelreflex- und Kompaktkameras entwickelt wurde. Beide Geräte unterstützen »Epson Connect« und sind damit für den drahtlosen und Cloud-basierten Druck geeignet. Fotos, die beispielsweise mit dem Smartphone unterwegs aufgenommen wurden, können an den heimischen Drucker gesendet werden und warten bei der Heimkehr bereits im Ausgabefach. Der Epson Stylus Photo PX830WD kostet 280 Euro, der PX730FWD ist für 200 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/10323.html

Eizo ColorNavigator unterstützt i1 Display Pro

Der Farbmanagement-Spezialist X-Rite und Monitorhersteller Eizo haben mitgeteilt, dass Eizos ColorNavigator-Software künftig das i1 Display Pro in Verbindung mit ColorEdge-Monitoren unterstützt. Die von Eizo entwickelte Software ColorNavigator greift auf die Look-Up Table der High-End-Bildschirme zu und dient der Kalibrierung und damit der Sicherung vorhersagbarer Farbergebnisse. Neben dem i1 Display Pro lassen sich auch Messgeräte weiterer Hersteller verwenden. Mehr dazu unter www.docma.info/10322.html



Analog skizzieren, digital bearbeiten

Wacom bietet einen neuartigen, drucksensitiven und kabellosen digitalen Stift mit der Bezeichnung »Inkling« an, der mit einer Kugelschreiberspitze ausgestattet ist und sich zum Schreiben und Skizzieren eignet. Mit diesem Stift kann man in ein beliebiges Notizbuch oder auf ein gewöhnliches Blatt Papier skizzieren, wobei der Stift gleichzeitig das Gezeichnete erfasst und für die spätere Weiterbearbeitung am Computer digitalisiert.



Inkling erkennt laut Wacom 1024 unterschiedliche Druckstufen. Die Veränderungen der Druckstärke, mit der beim Zeichnen unterschiedliche Linienstärken entstehen, fließen in die digitale Version der Zeichnung ein. Der Inkling kostet einschließlich mitgelieferter Software 170 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10324.html

AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



1. DHM

Das Deutsche Historische Museum in Berlin zeigt bis zum 5.2.2012 in der Ausstellung »Für immer jung - 50 Jahre Deutscher Jugendfotopreis« Arbeiten des seit 1961 ausgerichteten Fotowettbewerbs sowie Jugendfotografie-Exponate aus der DDR.
www.dhm.de



2. GALERIE F5,6

Unter dem Titel „Under the Nordic Light-A journey through time“ sind in München bis zum 21.1.2012 beeindruckende Landschaftsbilder des Fotografen Olaf Otto Becker zu sehen, die er in Island mit einer Großformatkamera aufnahm.
<http://f56.net>



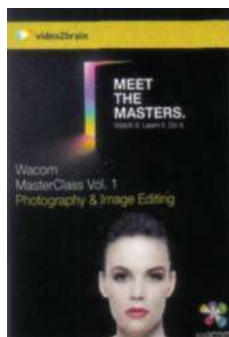
3. MUSEUM LUDWIG

Die Ausstellung „Ich und ich. Picasso im Porträt“ in Köln zeigt bis zum 10.6.2012 mehr als 250 Porträtaufnahmen Picassos und beleuchtet damit den Wunsch des Künstlers nach kontrollierter Selbstdarstellung.
www.museum-ludwig.de

Fotos: 1. Dirk Reinartz 2. Olaf Otto Becker 3. André Villers

NEUE VIDEO-TUTORIALS

PHOTOSHOP-KNOWHOW FÜR OHR UND AUGE
MIT 20% RABATT



1. WACOM MASTER CLASS

Fotografie & Bildbearbeitung
Das Spektrum dieses Trainings von Olaf Giermann, Calvin Hollywood und Rebekka Strauß reicht von effektvoller Beautyretusche über die stilvolle Korrektur von Landschaftsfotos bis hin zur effizienten Bildverwaltung.



2. PHOTOSHOP SPECIAL

Hautretusche mit Photoshop
Calvin Hollywood zeigt in diesem Videotraining, wie man Hauttöne farblich verändert, verschiedene Hauttypen bearbeitet und Haut in Photoshop neu erstellt.

@ Die Videoworkshops gibt es unter
www.docma.info/10032.html

dpunkt.fotografie



2011, 314 Seiten
€ 34,90 (D)
ISBN 978-3-89864-769-4



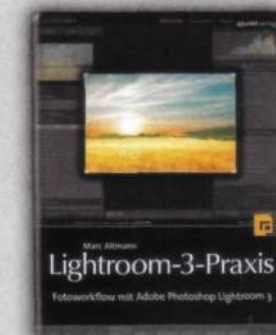
2011, 256 Seiten
€ 32,90 (D)
ISBN 978-3-89864-691-8



2011, 236 Seiten
€ 29,90 (D)
ISBN 978-3-89864-761-8



2011, 192 Seiten
€ 24,95 (D)
ISBN 978-3-89864-779-3



2011, 400 Seiten
€ 39,90 (D)
ISBN 978-3-89864-641-3

dpunkt.verlag

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

PREISSENKUNG

Die komplette
**Photoshop-
Enzyklopädie**
der Edition DOCMA auf DVD
bisher 149,00 – für nur noch

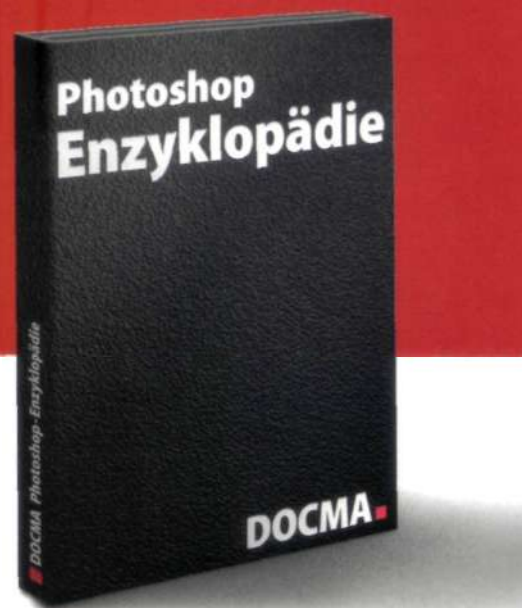
59,90 €

Die DVD-Fassung enthält alle 2 500 Seiten der Buchausgabe als druckbare PDFs, ergänzt um Suchfunktionen, Links zu anderen Seiten und Bänden sowie direkt zum Bild-Arbeitsmaterial in Photoshop.

Zum Vergleich: Der Preis für die 22 Bände der vergriffenen Buchausgabe lag ohne die hilfreichen Zusatzfunktionen bei 327 Euro. Bitte richten Sie Ihre Bestellung an:
ps-dvd@docma.info

Wegen zahlreicher Nachfragen:
Zur Unterstützung von Schulungen, Seminaren, Unis, Volkshochschulen und Ähnlichen gibt es Mengenrabatt: ab 5 Ex. 30 %, ab 10 Ex. 50 %.
Diese Bestellungen richten Sie bitte an:
sem-ps-dvd@docma.info

Versand Inland: 2,90 €, Ausland 4,50 €



Hollywood on Stage

Eine völlig neue Definition des Begriffs **Hollywood-Kino** hat sich der Photoshop-Entertainer Calvin Hollywood ausgedacht. Am 4. Februar 2012 wird er in einem Landauer Kino ein Photoshop-Event anbieten, das die Vermittlung von Photoshop-Know-How mit entspannter Unterhaltung verbindet. Auf der Veranstaltung werden viele Bildbearbeitungs-Techniken gezeigt, die noch nicht auf DVDs von Calvin Hollywood zu finden sind. Aufgelockert wird das Programm durch Filme, die von Calvin und seinem Team speziell für diese Veranstaltung gedreht wurden. Darüber hinaus ist eine Verlosung geplant. Jeder Teilnehmer erhält zusätzlich eine Reihe von Extras, unter anderem ein Datenpaket mit Aktionen, Texturen und Tutorials. Die Teilnahmegebühr liegt bei lobenswert günstigen 12 Euro. Nach den Anmeldezahlen zu urteilen, die bis Redaktionsschluss zu verzeichnen waren, scheint das ausgefallene Konzept in der deutschen Photoshopszene gut anzukommen. www.docma.info/10321.html

Platzsparende Backup-Lösung



Wer viel unterwegs ist, hat mit dem kompakten und nur 330 Gramm leichten externen Blu-ray-Brenner BDX-S600U von Sony stets Zugriff auf seine Film-, Foto- oder Musiksammlung und kann neue Daten sofort langfristig sichern. Das Windows-kompatible Gerät wird mithilfe des integrierten Y-Kabels mit zwei USB-Steckern an PC, Notebook oder Netbook angeschlossen und bezieht seinen Strom über die USB-Ports. Es unterstützt die neuen BD-XL-Medien mit einer Kapazität von bis zu 100 Gigabyte sowie DVDs und CDs. Der BDX-S600U beschreibt DVDs mit bis zu achtfacher, ein- und zweilagige BD-R-Medien mit bis zu sechsfacher und BD-R XL-Discs mit bis zu vierfacher Geschwindigkeit. Der Preis liegt bei 148 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10327.html

DOCMA sponsert Fotowettbewerb



Der Zentralverband Elektrotechnik und Elektronikindustrie ZVEI e.V. schreibt einen Foto- und Composing-Wettbewerb unter dem Motto »Metropolen - Smart Cities. Mit intelligenter Technik Stadtleben gestalten« aus. Auf kreative Weise sollen die Teilnehmer zeigen, wie intelligente Städte zukünftig aussehen könnten oder wie smarte Lösungen bereits heute eingesetzt werden. Die drei besten Arbeiten werden mit 5 000, 3 000 und 1 000 Euro prämiert. Darüber hinaus gibt es diverse Sachpreise zu gewinnen. DOCMA vergibt in der Sonderkategorie "Bestes Composing" zusätzlich an die drei besten Teilnehmer jeweils eine Photoshop Enzyklopädie-DVD. Zur Jury zählen unter anderem Uli Staiger und Calvin Hollywood. Die Preisverleihung findet auf der Hannover Messe, der weltweit größten Technologieschau, statt. Einsendeschluss zum Wettbewerb ist der 4. März 2012. Mehr dazu unter www.docma.info/10329.html



@ Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/10249.html

NASSE PLATTE

Die Ästhetik alter Bilder fasziniert auch noch in Zeiten digitaler Präzision. Lernen Sie, wie Sie ein Digitalfoto in wenigen Minuten um 150 Jahre altern lassen. | Christoph Künne

Alte Bilder und Aufnahmetechniken faszinieren uns heute, weil sie im Gegensatz zu digitalen Fotos so wenig perfekt sind. In den 50er Jahren des 19. Jahrhunderts drückte man schließlich nicht einfach auf einen Knopf, um Bilder zu machen.

Fotografen reisten zu dieser Zeit mit einer mobilen Dunkelkammer und belichteten einzelne Fotos auf bis zu 50 mal 60 Zentimeter großen Glasplatten. Um diese für Licht empfindlich zu machen, bestrich man sie mit einer Mischung aus Kollodiumwolle, Iod- und Bromsalzen in Alkohol sowie Äther. Der Überzug trocknete zu einer gallertartigen Masse ein und wurde sofort im Dunkeln in Silbernitrat gebadet. Noch feucht, setzte man die Platte in ein lichtdicht schließendes Kästchen ein, das als „Film“-Kassette in die Kamera kam. Das im Fachjargon „Kollodium-Nassplatte“ genannte Verfahren hat übrigens auch im 21. Jahrhundert noch einige Anhänger.

Aus heutiger Sicht fallen beim Betrachten solcher Aufnahmen drei Dinge ins Auge: allgegenwärtige Unschärfen, ein geringer Dynamikumfang, der zum Fehlen von Detailzeichnung führt, und Beschädigungen verschiedenster Art. Wenn man den Effekt in Photoshop simulieren will, muss man diese Defizite nachempfinden:

1 Graustufenumwandlung

Das Foto sollte mit weit offener Blende aufgenommen sein, da die enorme Hintergrundunschärfe der langen Brennweiten alter Großformate sich am einfachsten schon beim Fotografieren erzeugen lässt. Zum Aufbringen authentischer Beschädigungen bedient man sich einer speziellen Textur, wie es sie unter www.docma.info/10259.html gibt. Das Farbbild wird mit hohem Blaukanal-Anteil in eine dunkle Schwarzweißversion umgewandelt.

2 Unschärfen

Wenn das Ausgangsbild eine zu hohe Schärfentiefe aufweist, hilft entweder ein spezielles Plug-in wie OnOnes „FocalPoint“ oder Alienskins „Bokeh“. Mit Photoshop's Bordinstrument „Tiefenschärfe abmildern“ geht es auch, jedoch weit weniger komfortabel. Die verstärkte Hintergrundunschärfe malt man punktuell mit einer Ebenenmaske auf. Da Kollodium-Platten wegen der vergleichsweise geringen Lichtempfindlichkeit lange belichtet werden müssen, gibt es zumindest bei Porträts keine hundertprozentige Schärfe. Entsprechend sollte diese mit dem Filter »Bewegungsunschärfe« mit kleinem Wirkungsgrad beseitigt werden.“

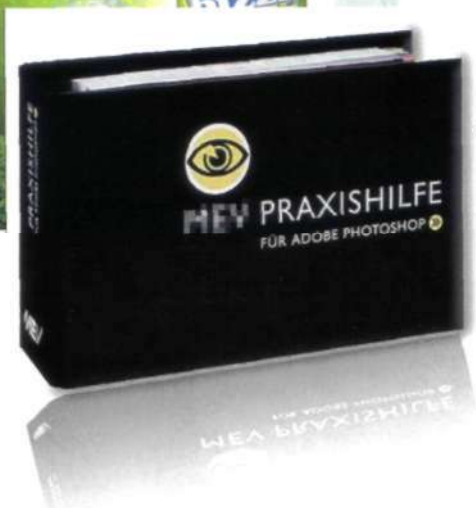
3 Textur und Finish

Zum Abschluss legen Sie die Textur mit etwa 50% Deckkraft auf das Bild und fassen alle darunterliegenden Ebenen mit dem Befehl »Strg/Befehl+Alt+Umschalt+E« zu einer neuen zusammen. Diese bekommt nur mit Hilfe der Gradientskurve die letzte Feinabstimmung: zum einen, was die Tonwerte angeht, zum anderen durch Einzelkanalabstimmung im Hinblick auf die Farbtonung.





Absturzgefährdete Drahtseilbahn mit Passagierin, die nur zusammengeklappt in die Kanzel passen würde (Bizzl-Werbung, oben) | Falsche digitale Spiegelung - ausgerechnet bei einer Werbung für eine Photo-shop-Praxishilfe (rechts)



Mehr Spaß
mit
Adobe Photoshop...

Jetzt mit neuen Schnell-
Tipps und Funktions-
erklärungen für CS5!



Hier bestellen...



Nette Montage, aber anatomisch falscher Babyfuß - und das aus eigener Produktion für meine Photoshop-Sprechstunde!

Foto: Miramiska | Fotolia

Mobbing oder Bildungsauftrag?

Ist die Bildkritik unfair und praxisfern oder eine notwendige „Schule des Sehens“? Zwei kontroverse Lesermeinungen - und viele neue Bildmontage-Beispiele als Entscheidungshilfe | **Doc Baumann**

Für sachliche Kritik an meiner Autopsie mangelhafter Montagen bin ich immer dankbar. Vielleicht übersehe ich ja Praxisaspekte, die manches erklären könnten. Vielleicht tue ich den Monteuren oder ihren Agenturen Unrecht, weil sie mitunter gar nicht für den gedruckt oder im Web verbreiteten visuellen Schrott verantwortlich sind. Gerade berichtete mir eine Fotografin über die penetrante Einmischung eines beservissenen Auftraggebers, der es unbedingt „falsch“ haben wollte.

Eigentlich sollten die Agenturen in solchen Fällen für meine Bildkritik eher dankbar sein, die sie dem Kunden dann auf den Tisch knallen können: „Wir haben's doch gleich gesagt!“ Ist aber eventuell auch nicht so einfach, wenn man den Auftrag behalten will.

Kürzlich haben wir im Web ausführlich die Meinung von Jo Steinmetz zu diesen Problemen und meine Antwort darauf wiedergegeben. Kurzer Auszug: „Es gibt so viele Fotos, auf denen der Eindruck entsteht, es wäre im Nachhinein irgendetwas manipuliert worden. Die Gefahr besteht nun in der Manie, in allen Fotos etwas ‚Getürktes‘ erken-

nen zu wollen. Amüsant fand ich Ihre Kritik an der VW-Anzeige ‚Think blue!‘ Was Sie hier bemängeln, grenzt in diesem Fall schon an Erbsenzählerei und Linsenspalterei.“

Durch den Dreck gezogen

Kurz darauf ging der folgende Leserbrief von Ralf Wilken ein, den ich leicht gekürzt wiedergebe: „Unsere Gesellschaft hat sich in den letzten Jahren leider dahin entwickelt, dass Neid, Sensationsgeilheit und Schadenfreude ganz oben auf der Liste der Persönlichkeitsattribute stehen. Es wundert mich also nicht, dass Sie Leser-Mails zum Thema ‚Bildkritik‘ bekommen, die Ihnen sagen, dass Sie damit unbedingt weitermachen sollen. Klar, der kleine Leser freut sich diebisch, wenn andere was aufs Dach kriegen und durch den Dreck gezogen werden.“

Was ich daran aber beim besten Willen nicht begreife: Sie können so präzise formulierte Artikel und Editorials schreiben. Warum hauen Sie in genau diese Kerbe, die ich viel eher bei weniger gebildeten Zeitgenossen erwarten würde? Sie geben mit DOCMA ein Magazin heraus, das in Sachen Bildbear-

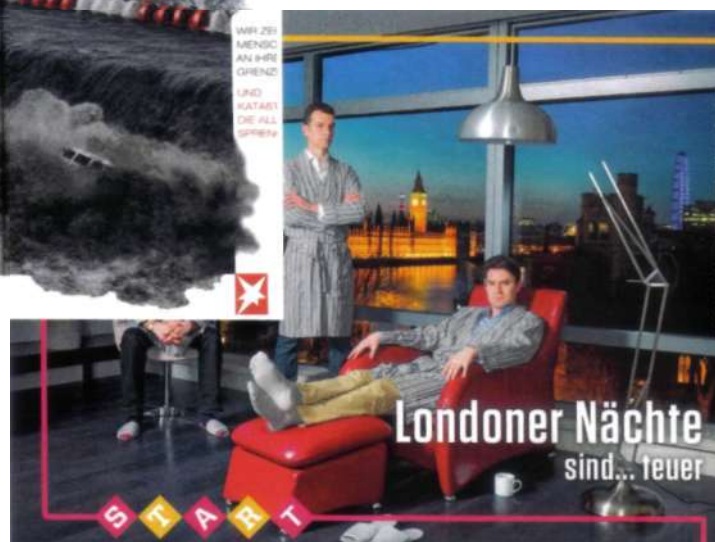
beitungs-Kompetenz einzigartig und großartig ist. Es passt doch überhaupt nicht zu Ihnen, sich durch eine solche Kolumne das Niveau zu verhaseln. Ich finde es allein von der persönlichen Seite her wirklich bedenklich, andere durch den Dreck zu ziehen - man macht das einfach nicht und das ist, speziell in unserer Branche, eigentlich auch ein ungeschriebenes Gesetz.

Haben Sie eigentlich bei Ihren Verrissen vor der Veröffentlichung schon mal recherchiert, ob es vielleicht Gründe für den einen oder anderen sogenannten Fehler gibt? Warum wird in einem Monitor, der mit starker perspektivischer Verzerrung gezeigt wird, die dort abgebildete Schönheit nicht in identischer Perspektive verzerrt? Weil's scheiße aussieht! Kein Mensch möchte ein weibliches Model sehen, was derart verzerrt dargestellt wird und dadurch ein Kreuz wie Schwarzenegger bekommt - auch, wenn's sachlich nicht richtig ist. Meinen Sie, dass der Operator das nicht selbst weiß? Wissen Sie, was auf dem Markt zum Teil von Großkonzernen für Assets bezahlt wird? Man kann hier nur automatisieren und muss daher in

Eigenwerbung des *Stern* (rechts): Als Montage ohne grobe Fehler - aber befremdend nicht nur wegen der Größenverhältnisse, sondern auch wegen der bedenklichen Schwimmer-Tsunami-Vermengung



Der Zug braust heran, das Mädchen mit MP3-Kopfhörern kriegt nichts davon mit. Eine durchaus sinnvolle Warnung der Deutschen Bahn. Nur wovon? Eine „Geister-Bahn, die nicht mal einen Schlagschatten wirft, kann so gefährlich doch nicht sein. Aber vielleicht ist es ja auch nur ein Luft-Zug.



Typischer Flüchtigkeitsfehler, „der einfach mal passieren kann“, in der deutschen Erstausgabe der *Wired* App: Der Schirm der Stehlampe hängt am Fensterrahmen des Oberlichts weit dahinter; das dazugehörige Lampengestell endet im Nichts. Ob dafür derselbe Grafiker zuständig ist, der nicht weiß, wie man Auslassungspunkte korrekt verwendet? Oder überschreitet diese kritische Frage jetzt schon wieder die „moralische Grenze“, „ungeschriebener Gesetze“. Auf Deutsch: Eine Krähe hackt der anderen kein Auge aus?

einigen Fällen unschöne Fehler in Kauf nehmen, sonst liegt man mit seinem Aufwand schnell weit über dem Ertrag.

In DOCMA 43 wird bemängelt, dass der kleine Golf eine andere Perspektive hat als der große. Ist Ihnen entgangen, dass genau das der Gag ist, dass die Autos bis auf die Größe absolut identisch sind und auch sein sollen? (Der fahrende BMW im selben Artikel ist allerdings wirklich gut! Dafür gibt es keinerlei Entschuldigung.)

Was man wirklich nicht anprangern sollte, sind Fehler wie der im Hörsaal, bei dem eine der Personen die Lehne vor dem Bauch hat. Ganz eindeutig ein Flüchtigkeitsfehler, der einfach passieren kann - wie war das noch gleich? Irren ist menschlich! Besonders, wenn man sich so ein Ding wie die Nummer mit dem umgedrehten Löffel geleistet hat, sollte man hier ganz still sein. :o)

Mal dran gedacht, dass im Extremfall jemand durch Ihren Veriss seinen Job verlieren oder zumindest massiv Ärger bekommen kann? Sagen Sie jetzt nicht, „der hat es dann auch verdient“ - irgendwo gibt es für alles eine moralische Grenze.

Wäre nicht das 10-jährige Jubiläum eine super Gelegenheit zu sagen. „War ganz witzig, aber wir lassen's ab jetzt?“

Da das mit „dem umgedrehten Löffel“ schon eine Weile her ist, kurz zur Erinnerung: In DOCMA 24 hatte ich in meiner Bildkritik bemängelt, dass die Spiegelung einer Figur in einem glänzenden Löffel eigentlich auf dem Kopf stehen müsste. So weit, so gut - hätte ich nicht die völlig blödsinnige „Korrektur“ nachgeschoben, man müsse doch bloß den Löffel um 180 Grad drehen. Aua!

Visuelles Allgemeinwissen

Doch es gibt einen Unterschied: Ich habe im nächsten Heft meinen Löffel-Lapsus ohne Wenn und Aber offengelegt - aber noch nie erlebt, dass ein kritisierte Bildmonteur mit Selbstkritik reagiert hätte.

Um gleich bei eigenen Fehlern zu bleiben: In Heft 41 habe ich in meiner *Sprechstunde* (S. 57) einer Leserin eine Lösung dafür vorgeschlagen, wie sie den Abdruck eines Babyfußes auf dem Bauch einer Schwangeren wiedergeben könnte (Bild gegenüber, rechts). Das Ganze ist ohnehin leicht surreal - aber nie hätte ich mit einer Kritik wie der von Dr. Feiler auf dem Blog von Fotolia gerechnet:

„Super Idee. Allerdings ist das Bild dennoch unrealistisch. Doc Baumann hat übersehen, dass Füße von Kleinkindern aufgrund des größeren Fettpolsters unter dem Längsgewölbe keine Taillierung des Fußabdrucks aufweisen. Der Baby- und Kleinkindfuß ist also physiologisch (naturgegeben und völlig normal) platt wie ein Bügeleisen.“

Der Mann muss es wissen, denn er ist Orthopäde und Fußchirurg; daraus ergab sich dann noch eine nette Korrespondenz. Natürlich hat er recht, und, nein, ich sehe solche Anmerkungen ganz und gar nicht als kleinkariert, sondern als hilfreich.

Dennoch stellt sich mir dabei die Frage - und das nicht, weil es einen eigenen Fehler betrifft; bei dem Schachbrett auf der folgenden Seite ist es genauso -, ob es so etwas

wie ein Allgemeinwissen über Bildlogik gibt, das man bei einer Montage einfach voraussetzen muss - im Gegensatz zu Spezialwissen wie das über Babyfüße oder ordentlich ausgerichtete Schachbretter? Ich habe keine Antwort darauf. Was jeder, der mit einer Sache vertraut ist, bei Wiedergabemängeln auf den ersten Blick als Fehler erkennt, wird allen anderen gar nicht erst als bedenklich auffallen. Wo ist die Grenze? Ich werde mal darüber nachdenken; vielleicht können Sie mir durch Anregungen dabei helfen.

Aber zurück zur Kritik von Ralf Wilken. Es gibt Kunst-, Literatur- und Filmkritik; es gibt Foren, auf denen vor schlechten Ärzten oder Autowerkstätten gewarnt wird; dass die Akteure aus Politik, Wirtschaft oder Medien kritisiert werden, ist selbstverständlich. Und ausgerechnet bei schlechter Bildbearbeitung darf man das nicht? Weil jemand Ärger kriegen könnte? Ich betreibe hier doch kein Photoshopper-Mobbing, keine grundlose Nörgelei, um Leute zu ärgern. (Im Gegenteil, viele Lesereinsendungen zur Bildkritik werden Sie hier nie sehen, weil ich denke: Klar, ein Fehler, aber nicht der Rede wert.)

Schönheitschirurgen und Köchen darf man ihre Inkompetenz ebenso um die Ohren hauen wie Telefongesellschaften oder Autoren, die Grammatik und Rechtschreibung nicht beherrschen. Damit sie's lernen, und damit potenzielle Kunden gewarnt sind. „Ungeschriebener Gesetze“ wegen soll das für Bildbearbeitung nicht gelten? Warum?

Schauen Sie sich mal die Bildbeispieleoben an: In der von Alex Heitz entdeckten Bizzl-



Foto original, Schachbrett falsch auf dem Hoffmann & Campe-Buchcover. Schachbrett richtig, Foto manipuliert auf der Zeit. Und eine falsche Fledermaus in der Westfalen-Post



Anzeige ist nicht nur die Frau so groß, dass sie bestenfalls zusammengerollt in die Kabine passte - diese hängt zudem ohne Zug am Trageseil und müsste umgehend bergab rasen und an der Talstation zerschellen.

Heinz Alenfelder verdanke ich den Hinweis auf die Bahn-Werbung. Wie so oft bei schrägen Montagen ist die Bildidee selbst gar nicht schlecht: Das Mädchen rechts schottet sich akustisch per MP3-Player von ihrer Umwelt ab und kriegt daher nicht mit, dass sich von hinten ein Zug nähert. „Durchfahrende Züge können einen starken Luftzug hervorrufen“ heißt es auf dem Plakat weiter.

Wahrscheinlich ist die Situation, die hier visualisiert werden soll, so heikel, dass die Agentur nicht mal eine Stunt-Frau der Gefahr aussetzen wollte. Die Profis dort mussten wohl mal wieder ihre Kunst beweisen: Chef, den Zug können wir auch hinterher reinmontieren, sieht wahnsinnig dynamisch aus, merkt kein Mensch. Gesagt, getan. Wie immer werden wohl tatsächlich weit über 90 Prozent der Betrachter nicht sehen, dass hier etwas nicht stimmt. Bei diesem Zug, der keinen Schatten wirft, handelt es sich wohl um eine Geisterbahn, oder wie die Headline schon sagt... um einen Luftzug.

Die Montage für die Stern-Eigenwerbung mit Schwimmern und überschwappendem Tsunami, die Alexander Buhler aufgefallen war, ist unter Montageaspekten akzeptabel - von der Aussage her aber zumindest grenzwertig. Man ahnt, was gemeint ist, aber es geht meilenweit daneben. Bei der im Nichts endenden Lampe aus der Wired App (S. 17 ganz rechts), die Jochen Leuschner entdeckt hat, handelt es sich sicherlich um einen jener Flüchtigkeitsfehler, von denen Ralf Wilken meint, sie könnten schon mal vorkommen - dennoch: Muss das sein und darf man es nicht kritisch anmerken?

Am schlimmsten ist jedoch die Werbung, die Günter Jenne im Briefkasten fand: eine „Praxishilfe für Adobe Photoshop“. Ob ein Thema der darin enthaltenen Tutorials wohl „digitales Spiegeln“ ist? Und das von Leuten, die anderen vorführen wollen, wie's geht...

Ende Oktober wurde allerorten eine Montage auf dem Titel der Zeit breit und hämisch kommentiert: Steinbrück und Schmidt beim Schachspiel. Eine Aufnahme aus derselben Serie war kurz zuvor bereits auf dem Cover eines Buchs dieser beiden Autoren, mit dem passenden Titel „Zug um Zug“, erschienen. Schaut man genau hin, ist dort zu sehen, dass die jeweils rechte Schachbrett-Ecke, von den Spielern aus gesehen, ein schwarzes Feld zeigt. Als versierte Schachspieler wissen beide Herren, dass es ein weißes sein müsste. Die Fotografin Ingrid von Kruse hat es beim Umstellen nicht gemerkt, außerdem wusste sie von dieser Konvention genauso wenig wie ich oder Millionen anderer Menschen. Dennoch ist es ein Fehler, wie verzeihlich auch immer. Als ein anderes Foto der Serie kurz darauf Heft 44 der Zeit schmückte - deren Mitherausgeber Helmut Schmidt ist -, stand das Schachbrett jedenfalls korrekt verdreht auf dem Tischchen. Das war digital manipuliert, aber mit dem klaren Hinweis neben dem Credit der Fotografin: „Composing: Smetek für die Zeit“ (oben).

Seine Montage ist technisch perfekt. Trotz des deutlichen Hinweises war das Web voll böser Kommentare: Darf man das? Darf es ausgerechnet die Zeit, die sich als Flaggschiff authentischer Berichterstattung versteht? Bereits vor einigen Wochen hatte mir Marthe Grasser, Leserin der Westfalen-Post, eine Montage zu Autobahn-Bau und Artenschutz zugesandt. Das Bild war ebenfalls ordentlich gekennzeichnet mit „Montage: Bianca Meyer“, wenn auch gewiss nicht perfekt

umgesetzt (da wäre wohl eine grafische Lösung sinnvoller gewesen als ein mangelhaftes Pseudo-Foto, oben). Gar nicht so einfach.

Bildkritik als Bildungsauftrag

Nein, lieber Ralf Wilken, ich sehe die moralische Grenze nicht dort verlaufen, wo Sie sie ziehen. Und damit gibt's zum Jubiläumssheft auch kein „Wir lassen's ab jetzt!“, sondern ein klares „Weiter so!“ - sorry.

Oder mit den Worten von Leser kue.: „Den Meinungsaustausch zum Thema ‚Bild-/Montagefehler‘ auf der Webseite fand ich sehr schön, und ich finde es besonders gut, dass Sie standhaft bleiben. Wir Betrachter geben uns mit so unendlich viel Halbzeug und Halbgarem zufrieden; es ist wichtig, dass wir mit der Nase darauf gestoßen werden, damit sich das nicht in unseren Alltag und damit in unsere Grundzufriedenheit einschleicht. Copy&Paste-Doktorarbeiten, VroniPlag, GutenPlag etc. lassen grüßen.“

Nein, das Gegenteil soll die Regel sein: der interessierte und kritische Blick. Wie oft habe ich, als doofer und unstudierter Kunstrezipient, mir gewünscht, es gäbe für mich eine ‚Schule des Sehens‘, damit ich lerne, Kunst zu verstehen. Das sollten wir angesichts von Machwerken, wie wir sie regelmäßig in Ihrer Bildkritik finden, erst recht ernst nehmen, weil sie sich in ihrer hohen Auflage klammheimlich in unsere Bildwahrnehmung als Normalität einschleichen. Doch, doch, die Bildkritik hat durchaus einen Bildungsauftrag ...“

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

PREMIUM WORKSHOP

PERFEKTE BILDQUALITÄT

Der Weg zum technisch perfekten Bild führt nicht zwingend über eine neue Kamera oder bessere Objektive. Mindestens genauso wichtig ist das Verarbeiten der Aufnahmen - von der RAW-Entwicklung über das Ausarbeiten in Photoshop bis zur Ausgabe im Druck oder der Präsentation auf digitalen Medien. | **Christoph Künne**



TECHNISCH PERFEKT

Reizen Sie Ihre Kamera aus, statt eine neue zu kaufen – es ist eine Frage des Know-hows.

► Seite 20

DIE BELICHTUNG

Wer seine Bilder gleich richtig belichtet, spart später viel Zeit in Photoshop.

► Seite 22

DIE ENTWICKLUNG

RAW-Fotografen müssen ihre Bilder digital entwickeln. Dabei lassen sich viele Technikprobleme aus der Welt schaffen und allerlei Details ins Bild zaubern.

► Seite 24

DIE AUSARBEITUNG

Fotos auszuarbeiten erinnert an die Arbeit im Analoglabor. Die alten Techniken sind auch in Photoshop von Nutzen.

► Seite 26

DIE BILDAUSGABE

Bilder verlustfrei zu Papier zu bringen, ist eine Wissenschaft für sich – unabhängig davon, ob man selbst druckt oder lieber drucken lässt.

► Seite 28

CONTEST

Schicken Sie uns ein ausgedrucktes Bild im DIN A4-Format und gewinnen Sie eine Großpackung edelsten Fine-Art-Papiers.

► Seite 29



PREMIUM WORK SHOP

• Qualität

„Nur das Beste ist gut genug“, das Credo der Fine-Art-Fotografie, heißt nicht, dass man immer die neueste Kamera kaufen soll. Im Gegenteil, es bedeutet, die vorhandenen Mittel optimal auszuschöpfen. Zum Beispiel gleich präzise Bildausschnitte zu wählen und genau zu belichten, RAW-Dateien und ihr Potenzial zu nutzen, das eigene System und den folgenden Workflow farblich zu kalibrieren oder Druckmedien zu wählen, die zum Motiv beziehungsweise zur Bildaussage passen.



• Ein technisch gutes Bild...

...zeichnet sich durch Detailreichtum, Schärfe, gerade Linien, ein klares Thema und ausgewogene Kontraste aus. Visuell interessant braucht es nicht zu sein, der erfüllte Dokumentationsanspruch reicht aus.



• Ein ästhetisch gutes Bild...

... ist erst einmal interessant - es erregt Aufmerksamkeit wegen des Motivs, wegen des Spiels mit dem Licht oder aus anderen Gründen. Technisch kann es dabei durchaus Defizite haben.



TECHNISCH PERFEKT

Machen wir uns nichts vor: Mehr technische Qualität macht ein langweiliges Motiv bestenfalls erträglich. Doch wenn man die technischen Möglichkeiten konsequent ausreizt, und sie mit spannenden Motiven paart, bekommt man die Chance auf rundum perfekte Bilder. | **Christoph Künne**

Fragt man Fotografen nach der Ursache für die technische Qualität von Fotos, liegt die Antwort meist auf der Hand: Es ist die Kamera, das weiß jeder. Und das Objektiv, das wissen auch noch viele. Diese Reduktion eines komplexen Prozesses auf zwei Kaufkomponenten ist das Werk von zig Millionen Werbegeldern, die über Jahrzehnte die Wahrnehmung der Fotografen vernebeln halfen.

Wer genauer darüber nachdenkt, erkennt selbst: Ein fertiges Bild ist mehr als eine gespeicherte Belichtung. Es entsteht in einem mehrstufigen Prozess. Die damit einhergehende Herausforderung nimmt man an oder bleibt auf ewig der Knipser, dem Kodak schon vor über 100 Jahren versprach, man würde sich schon um seine Bilder kümmern, nachdem er auf den Auslöser gedrückt hat.

Fotografen teilen sich also mental in zwei Lager: Die einen landen in der Fine-Art-Fraktion, die anderen bei den Lomografen. Die Lomografen, benannt nach der „Billigkamera“ LOMO, lieben den Zufall bei der Aufnahme und im Ergebnis das mög-

lichst lustig bunte Bild. Technik und bewusste Gestaltung interessieren sie ebenso wenig, wie ihr Ansatz uns an dieser Stelle interessiert. Im Gegensatz zu jenem der Fine-Art-Fotografen. Die finden fotografisch alles interessant, solange es nicht zu zufällig aufgenommen wird und nicht zu bunt daherkommt. Nur das beste Equipment ist ihnen gut genug. Zeit und Geld spielen eine untergeordnete Rolle. Ihnen geht es um Qualität. Nicht nur bei der Aufnahme selbst, sondern auch bei jedem folgenden Schritt auf dem Weg von der Belichtung zum fertigen Bild.

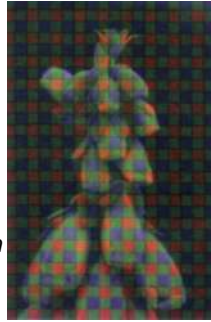
Um technisch gute Bilder zu machen, muss man die Fine-Art-Haltung nicht dogmatisch auslegen. Dennoch vermittelt das Credo dieser Fotografierichtung wichtige Ansätze: Ein Foto bleibt nicht in der Kamera. Sie ist nur sein Ausgangspunkt. Was dann folgt, ist ein langer Weg durch viele technische Stufen, die jede für sich Auswirkungen auf die Qualität des Ergebnisses hat. Zusammen sind diese Auswirkungen jedoch fast so bedeutsam wie die Bedingungen bei der Aufnahme selbst.



Man braucht in der Regel weder eine bessere Kamera, noch andere Objektive, einen schnelleren Rechner oder

einen neuen Drucker, um die technische Qualität seiner Fotos zu steigern. Wer sich intensiv mit den vorhandenen Möglichkeiten beschäftigt, kann ungeahnte Qualitätssprünge herauskitzeln - ohne einen Cent dazuzuzahlen. Erst wenn diese Optionen vollends ausgeschöpft sind, lohnen weitere Investitionen in bessere Hardware wirklich.

• Der Workflow: Von der Belichtung bis zur Ausgabe



1. Belichtung im RAW-Format



2. Entwicklung im RAW-Konverter



3. Ausarbeitung in Photoshop



4. Ausgabe (etwa Tintendrucker)

Die Belichtung

Natürlich macht es einen Unterschied, ob ein Motiv bei der Belichtung in drei, sechs, zehn oder zwanzig Millionen Bildpunkte zerlegt wird. Je feiner die Auflösung, desto mehr Details kommen aufs Bild - zumindest theoretisch. Damit die Qualität wirklich zunehmen kann, müssen die Pixel des Sensors gleich groß bleiben, wenn ihre Zahl wächst. Tatsächlich sinkt die Pixelgröße mit steigender Auflösung bei gleichem Sensorformat. Zum Teil kann das die Digitaltechnik gekonnt im Hintergrund auffangen, aber nur zum Teil.

Wenn auf einem fingernagelgroßen Sensor zwanzig Millionen Bildpunkte angeordnet werden müssen, ist der einzelne Punkt so klein, dass er kaum noch Licht einfangen kann. Zwanzig Millionen Pixel dagegen auf der Fläche eines Kleinbildnegativs oder besser noch auf der eines kleinen Mittelformat-Negativs im Format 4,5 x 6 Zentimeter fangen weit mehr Licht ein. Aber sie kosten auch mehr Geld. Viele Fine-Art-Fotografen umgehen dieses Problem übrigens durch einen hybriden-Workflow. Sie arbeiten auch heute noch mit - qualitativ unerreichten - Planfilmen und digitalisieren diese erst nach der Entwicklung. Die Auflösung ist aber nur ein Aspekt, ebenso wichtig ist das vorhandene oder das gesetzte Licht und die gekonnte Belichtung.

Die Entwicklung

Während analog arbeitende Fine-Art-Fotografen ihre Planfilme zur Entwicklung durch Chemiebäder und Zwischenwässerungen lavieren, lädt der qualitätsbewusste Digitalfotograf seine RAW-Dateien in eine Entwicklungssoftware.

Ist das wirklich nötig? Natürlich nicht. Sie können Ihre Bilder auch einfach als JPEGs auf der Kamerakarte sichern und sich das ganze Gemache mit der RAW-Entwicklung sparen. Das bedeutet allerdings auch, dass Sie rund 80% der aufgenommenen Bildinformation vernichten. Zugegeben, es sind

die unwesentlichen 80%, aber auch die haben ihren Nutzen bei der späteren Bearbeitung. Im Vergleich mit der analogen Welt entspricht die Arbeit mit JPEGs etwa der Idee, das Negativ wegzuerwerfen und stattdessen den 10x15 Papierabzug zu archivieren. Bei der RAW-Entwicklung wandeln Sie die gespeicherte „rohe“ Information des Bildsensors in ein Farbfoto um. Technisch bedeutet das bei den meisten Systemen Folgendes: Der CMOS-Sensor der Kamera zeichnet nur die Helligkeitsinformationen, also ein Schwarzweißbild auf. Vor jedem Pixel sind rote, grüne oder blaue Filter, die Grundlage für die RGB-Kanäle.

Bei der Entwicklung werden die vorhandenen Pixel den Kanälen zugeordnet (50% Grün, je 25% Blau und Rot), und anschließend ermittelt ein Algorithmus die fehlenden Pixel - immerhin 66% des Ergebnisses durch Umrechnen der falschfarbigen Nachbarpixel. Je präziser dieser Vorgang ist, desto besser für die Qualität des fertigen Farbfotos. Lange galt die Software Capture One (C1) als das Maß der Dinge bei der Bildentwicklung. Seit 2010 hat Adobe mit einem überarbeiteten Algorithmus aufgeholt. Mit diesem neuen Berechnungsprinzip, das ab Photoshop CS5 und Lightroom 3 an Bord ist, kann man übrigens auch alte RAW-Bilder neu entwickeln. Andere RAW-Konverter, allem voran Apples Aperture und auch einige Tools der Kamerahersteller, bieten eine weit schlechtere Qualität. Dieser Qualitätsmangel kommt aber nicht in jedem Fall zum Tragen. Perfekte Belichtungen ohne Problemzonen machen selten Schwierigkeiten, doch wenn ausgerissene Lichter, allzu feine Details oder zugelaufene Schatten im Bild sind, kann es ärgerlich werden.

Die Ausarbeitung

Ist das Bild entwickelt, geht es an die Ausarbeitung. Während analoge Materialien - ebenso wie JPEGs - immer eine zwar subtile, aber nicht minder typische

Interpretation der Farbigkeit vornehmen, wirken RAW-Digitalfotos im Vergleich oft etwas kraftlos und blass. Vor der Ausgabe gibt man ihnen also eine persönliche Note mit den Farbwerkzeugen aus Photoshops großem Werkzeug-Repertoire.

Viele RAW-Fotografen erledigen dies schon im RAW-Konverter, doch wer sehr konkrete Vorstellungen von der Abstimmung seines Bildes hat, kommt um den Einsatz von Ebenen, Auswahlen und Ebenenmasken kaum herum. Uns soll es in diesem Premium-Workshop nicht um Montagen oder schicke Verfremdungen gehen. Unser Fokus liegt vornehmlich auf dem Herausarbeiten von Details, dem Beseitigen von Bildfehlern und der Verstärkung oder Abschwächung von Bildelementen. Am Ende jeder Ausarbeitung steht immer die Schärfung für das geplante Ausgabeziel: den Monitor, die Ausbelichtung im Labor, den InkJet-, den Digital- oder den Offset-Druck.

Die Bildausgabe

Früher „printete“ man als normaler Kreativer ein Foto im Fotolabor entweder auf Polyethylen- (PE) oder auf Barytpapier. Heute gibt es eine Vielzahl bezahlbarer Druckverfahren, welche die Abstimmung eines Bildes nicht einfacher machen. Die meisten Fotos verlassen den Computer gar nicht erst und verbleiben auf der Festplatte oder werden bestenfalls einem Publikum im Internet dargeboten.

Für solche Ausgabezwecke muss man nur wenige Grundregeln berücksichtigen. Deutlich schwieriger ist dagegen die Ausgabe im Digital- oder im CMYK-Offsetdruck. Hier bedarf es für die Umrechnung bestimmter Profile, die mit dem jeweiligen Dienstleister abzusprechen sind. Fast so komplex wie die Arbeit im Fotolabor ist die Ausgabe daheim am Fotodrucker. Wer experimentierfreudig ist, muss für jeden Fotopapiertyp mit eigenen Profilen arbeiten, und es braucht viele Fehldrucke, bis das Ergebnis auch nur in die Nähe der eigenen Vorstellung kommt. •

Die Belichtung

Aufnahmefehler mit Photoshop auszugleichen, ist im Prinzip kein Problem - die Nachbearbeitung frisst allerdings unnötig Arbeits- beziehungsweise Lebenszeit. | **Christoph Künne**



• Belichtungs-Basics

Bevor wir lange um den heißen Brei herumreden: Finger weg von Aufnahmeprogrammen! Wenn Sie Ihre Belichtungen kontrollieren wollen, hilft Ihnen dabei weder der P-Modus noch ein Sportprogramm oder die Vollautomatik. Um ein Gefühl für die Verhältnismäßigkeit von Zeit und Blende zu bekommen, arbeiten Sie im Modus M (das steht für manuell). Allenfalls wenn es wirklich schnell gehen muss, entscheiden Sie sich für eine Blenden- oder Zeitvorwahl. Ansonsten bestimmen Sie das Verhältnis von Verschlusszeit, Blendenöffnung und ISO-Empfindlichkeit lieber jedesmal selbst.

Natürlich bieten nur die „besseren“ Kameras Eingriffsoptionen wie den manuellen Belichtungsmodus. Ihre Kamera kann nur Automatik? Dann sollten Sie sich eine andere zulegen. Es ist aber nicht unbedingt nötig - auch wenn es natürlich schöner ist und technisch oft weit bessere Ausgangsbilder bringt - mit einer Spiegelreflexkamera zu arbeiten, die einen Chip in APS-C- oder Kleinbildgröße besitzt. Fast wichtiger als die Kamera sind hochwertige Objektive. In der Regel legt man sich auf ein Kamerasystem fest und nutzt die hinzugekauften Objektive viele Jahre lang - oft viel länger als die Kameragehäuse. Wenn wir schon beim Thema sind: Machen Sie sich frei von der Vorstellung, die Kamera sei das Teuerste an der Ausrüstung. Es sind die Objektive. Qualitätslinsen kosten bei Canon, Nikon oder Sony immer zwischen 500 und 2 500 Euro. Das gilt für Festbrennweiten ebenso wie für Zooms. Alles günstigere (und selbst vieles zwischen 500 und 1 000 Euro) macht den Qualitätsfreund auf Dauer nicht glücklich. In keinem Fall hat man langfristig Spaß an den Kit-Objektiven, die für gut 100 Euro Aufpreis bei vielen Amateur-SLRs mitgeliefert werden.



Vermeiden Sie Automatikprogramme, wenn Sie korrekt belichten lernen wollen.

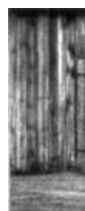


Belichtung Tageslicht

Wer bei der Belichtung das erste Mal die Automatik abschaltet und auf Spot-Messung stellt, muss unweigerlich die Frage beantworten, auf welchem Bildpunkt er den idealen Wert für die Belichtung des Gesamtbildes ermittelt. Der Theorie nach ist dieser Punkt möglichst neutralgrau, und wenn nicht grau, so doch von mittlerer Helligkeit. In der Praxis bildet man eher das rechnerische Mittel von hellstem und dunkelstem Bildpunkt, denn die beiden Extreme lassen sich leichter im Motiv ausmachen. Das Ziel ist, überall im Bild Zeichnung zu haben. Die richtige Belichtung ermittelt man nach einer Entscheidung für Zeit- oder Blendenpriorität. Die Helligkeitsstruktur des Motivs kann den Dynamikumfang des Bildsensors überfordern. Sie erkennen die Überforderung Ihres Sensors mit der Lichtsituation, wenn die Lichter ausfressen und die Tiefen zulaufen. In solchen Fällen belichtet man bei Digitalkameras eher auf die Lichter, während man bei Aufnahmen auf Filmmaterial tendenziell die Tiefen korrekt belichtet. Die jeweils verlorenen Details versucht man in der Nachbearbeitung wieder herauszuarbeiten. Besser ist es natürlich, im Schatten oder an einem bewölkten Tag zu fotografieren. Auch wenn das Auge dieses Licht nicht als spannend empfindet, wirkt es auf dem Foto hinterher weit interessanter. Man sieht statt harter Kontraste und tiefer Schatten mehr Details und differenziertere Konturen.



Die Belichtungsmessung orientiert sich an mittleren Grautönen (re.). In der digitalen Fotografie muss die Zeichnung in den Lichtern erhalten bleiben (li.).



Belichtung Studioliicht

Im Blitzlicht-Studio wird das Licht nie mit dem Belichtungsmesser der Kamera ermittelt, sondern durch einen speziellen Blitzbelichtungsmesser, der auf Helligkeitsspitzen reagiert. Zwar sind Blitzbelichtungsmesser aus der Mode gekommen, seit man die Belichtung direkt am Display kontrollieren kann, doch haben sie immer noch ihre Berechtigung. Auf dem Kameradisplay sieht man nur in etwa, ob die Belichtung passt - selbst wenn man sich in die Bilddetails einzoomt. Für alle, die Wert auf Qualität legen, ist das Kameradisplay kein Maßstab. Sie arbeiten entweder mit einem Belichtungsmesser oder kontrollieren ihre Ausleuchtung mit einem an die Kamera angeschlossenen Notebook-Monitor. Für die Wahl des künstlichen Lichts gibt es kein Richtig oder Falsch. Blitzanlagen haben Vorzüge gegenüber Dauerlichtlampen und umgekehrt. Es gibt in der Digitalfotografie keine technischen Begründungen für das eine oder gegen das andere. Einzig Vorlieben und inhaltliche Anforderungen wirken auf die Entscheidung ein. Sichtbare Unterschiede gibt es jedoch in der Lichtqualität der einzelnen Produkte. Hier gilt, wie fast immer bei ambitioniert genutzter Technik: Wer einmal spart, zahlt zweimal. Zunächst für die günstige Anschaffung und später erneut für die preislich anspruchsvolle Lösung, die nötig wird, wenn man gelernt hat, die Unterschiede zu erkennen.

Auch wenn man heute die Belichtung leicht über das Kameradisplay prüfen kann: Der Blitzbelichtungsmesser ist immer noch das bevorzugte Werkzeug der Fotostudio-Profis.





mit Stativ



aus der Hand

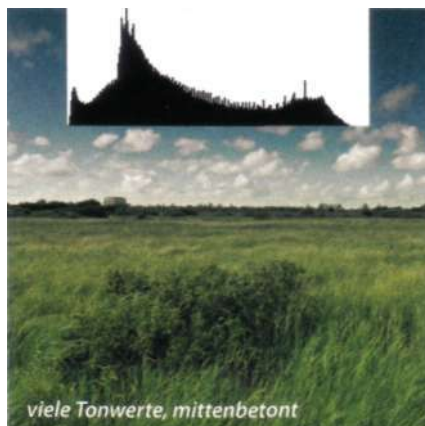
Verwackeln

„Verwackeln“ bedeutet an dieser Stelle nicht offenkundig sichtbare Unschärfe. Vielmehr geht es um das letzte Quäntchen Schärfe, das man zumeist erst in der Vergrößerung am Monitor oder im Druck - und dann oft auch nur im direkten Vergleich - wahrnimmt. Je höher Kamera und Objektiv auflösen, desto größer ist die Gefahr zu verwackeln. Wer mit einer 20-Megapixel-Auflösung und High-End-Optik aus der Hand arbeitet, muss als Belichtungszeit mindestens einen doppelt so hohen Sekundenbruchteil wählen, wie die Linse lang ist. Konkret heißt das,

bei 50 Millimeter Brennweite sollte man nicht unter einer 1/100 Sekunde belichten - auch mit Bildstabilisation. Sicherer ist eine Vervielfachung des Wertes. Je länger die Brennweite, desto schwieriger wird die Verkürzung der Belichtungszeit natürlich. Die Alternative besteht im Einsatz eines Stativs. Hier gilt: Je schwerer, desto besser - weil mit jedem Stativ-Kilo die Gefahr der Verwackelung sinkt. Nicht zu unterschätzen ist zudem die Spiegelvorauslösung bei SLR-Kameras, um die mit dem Spiegelschlag verbundene Erschütterung zu vermeiden.



wenig Tonwerte, tiefenbetont



viele Tonwerte, mittigenbetont

Histogramm

So wie der Pfadfinder eine Fährte liest, können Fotografen und Bildbearbeiter aus dem Histogramm viel über ein Bild erfahren. Ein Histogramm ist die effektivste Kontrollmöglichkeit für die Qualität von Bildern. Man findet diese Form der technischen Bilddarstellung nicht nur in Photoshop und Co., sondern auch im Display jeder besseren Digitalkamera. Durch die kenntnisreiche Interpretation der dargestellten Berg- und Tallandschaften lassen sich mit diesem Hilfsmittel zum Beispiel Farbstiche entfernen, selbst wenn man das Bild nur an einem Graustufen-Monitor betrachten kann. Ein Histogramm gibt die Tonwertverteilung der Bilddaten in

grafisch aufbereiteter Form wieder. In 8-Bit-Dateien stellt es auf der Grundlage von 256 unterschiedlichen Abstufungen von links (Schwarz: Tonwert 0) bis rechts (Weiß: Tonwert 255) die im Bild vorkommenden Pixel dar. Der darüber angeordnete Balken zeigt die Auftrittshäufigkeit des Wertes in Form eines Säulendiagramms an. Da sich die Balken berühren, entsteht ein Tonwertgebirge. Je öfter der Ton im Bild vorhanden ist, desto höher ist sein Balken. Im idealen Histogramm liegt die Masse der Tonwerte in den Mitten. Weniger perfekt sind Histogramme, die Tonwerte abschneiden. Mehr zum Thema Tonwertkontrolle lesen Sie ab Seite 46. •

• Sich Zeit lassen

Grundsätzlich ist die Eile beim Fotografieren der erste grobe Fehler, den man machen kann. Das gilt für mehrere Aspekte: die mangelnde Auseinandersetzung mit dem Bildinhalt, der Verzicht auf die Ermittlung der interessantesten Perspektive, eine ungenaue, automatische Belichtungsmessung oder das Belassen störender Elemente. Wenn Sie beim Fotografieren schon überlegen, was Sie alles in Photoshop ausgleichen können, sind Sie definitiv auf dem falschen Weg, um ein guter Fotograf zu werden. Dabei hilft eher das Prinzip der Reduktion: Machen Sie ein „richtiges“ Bild statt zwanzigmal draufzuhalten, und arbeiten Sie mit einer Festbrennweite statt eines Zoom-Objektivs. „Gummi-Linsen“ verleiten dazu, beim Festlegen des Ausschnitts den eigenen Standpunkt nicht zu verändern. Das ist schnell und bequem, dient aber nicht der Auseinandersetzung mit dem Motiv. Benutzen Sie außerdem wann immer möglich ein Stativ und warten Sie im Rahmen der Gegebenheiten auf das richtige Licht. Wenn Sie all dies beherzigen, entschleunigt sich ihre Aufnahmepraxis automatisch.

• Aufheller

Steht der Wunsch, möglichst viele Details aufs Bild zu bekommen, im Vordergrund, sind Aufheller ein wichtiges Hilfsmittel. Als Aufheller kann vieles dienen: Eine helle Wand, eine Styroporplatte, ein Faltreflektor oder ein Systemblitz. All diese Utensilien helfen dabei, kontrastreiche Belichtungssituationen auszugleichen, also die Tiefe der Schatten zu reduzieren und damit harmonischere Lichtverhältnisse zu schaffen. Man sollte dabei im Hinterkopf behalten, dass unser menschliches Auge hohe Dynamikumfang, also starke Helligkeitsschwankungen innerhalb eines Motivs, locker ausgleicht, während ein Bildsensor im allerbesten Fall 12 Blendenstufen abbilden kann. Normalerweise sind es eher neun, was bei sonnigen Außenaufnahmen unangenehme Folgen hat: Hier sind oft nur die Mitten richtig belichtet, während Lichter und Schatten ausfressen.

Die Entwicklung

Wer "RAW" fotografiert, muss seine Dateien anschließend entwickeln. Entweder automatisch mit der Stapelverarbeitung oder Stück für Stück mit Liebe zum Detail. | **Christoph Künne**



• Warum entwickeln?

Wer jahre- oder jahrzehntelang auf Film belichtet hat, stört sich oft am fehlenden Charme digitaler RAWs. Dabei ist es doch ganz logisch: Jede Filmemulsion hat die Bilder auf ihre ganz spezielle Weise verändert, hat ihnen einen Look gegeben, und das möglichst subtil, damit der unbedarfte Fotograf den Eindruck hatte, die Farbigkeit läge an seinem fotografischen Auge. Profis waren sich der Beeinflussung durch die Filme natürlich bewusst und setzten sie gezielt für ihre Zwecke ein. Das ist auch der Grund, warum viele von ihnen heute über Farbmanagement und vermeintlich neutrale Farbigkeit lachen. Dies aber ist ein anderes Thema. In der Digitalfotografie wird selbstverständlich auch schon im Fotoapparat manipuliert. Jedes JPEG ist nicht nur komprimiert, sondern wurde im Vorfeld farblich und im Hinblick auf die Kontraste moderat abgestimmt und nachgeschärft. RAW-Bilder kommen ohne diese Eingriffe aus, da sie nicht in der Kamera, sondern erst im Rechner entwickelt werden. Von daher ermangelt es ihnen in der unbearbeiteten Fassung oft an Charme. Der Bildbearbeiter kann drei grundlegende Strategien bei der Entwicklung nutzen. Die meisten entscheiden sich für eine Standard-Entwicklung im Stapelmodus und erledigen den Rest der Abstimmung dann in Photoshop. Das ist der einfachste, aber nicht unbedingt der beste Weg. Qualitätsfanatiker holen alles aus dem digitalen RAW-Negativ heraus, indem sie es vor der Umwandlung in ein TIFF im RAW-Konverter finetunen. Die dritte Fraktion sieht die Möglichkeiten des Konverters als eine Art Photoshop-Ersatz und nutzt die RAW-Werkzeuge, um gleich mehrere Varianten eines Bildes zu erzeugen.



JPEG RAW Entwickelt



Optimiert entwickeln

Eine optimale Entwicklung ist durch zwei Bearbeitungsschritte gekennzeichnet: Als erstes werden alle technischen Fehler, soweit es geht, aus der Welt geschafft. Im zweiten Schritt steht die Kontrast- und Detailabstimmung im Vordergrund.

Moderne Konverter wie Lightroom oder Camera RAW bieten inzwischen eine große Bandbreite an Fehlerbeseitigern an. Die Reihenfolge der Anwendung ist unerheblich, korrigieren sollte man (möglichst gleich automatisch) Objektivverzerrungen, -vignettierungen und chromatische Aberrationen.

Ebenfalls automatisieren lässt sich durch einen Klick in den Voreinstellungen die Rauschunterdrückung, doch sollte man hier eher selbst Hand anlegen, um nicht zuviel Details zu verlieren.

In Ausnahmefällen kann es zudem sinnvoll sein, mit eigenen Farbprofilen zu arbeiten. Ältere RAW-Bilder sollte man ab CS5 unbedingt darauf überprüfen, ob sie schon mit dem 2010er Prozess entwickelt wurden.

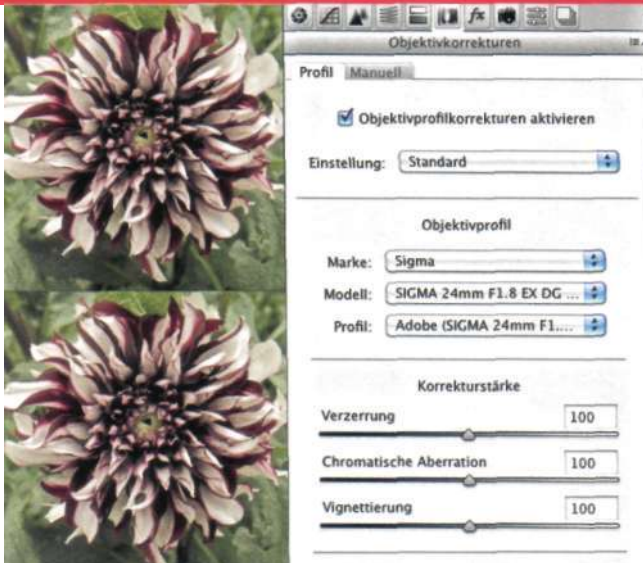
Bei der Optimierung von Kontrasten und Details kommen vornehmlich die Regler »Wiederherstellen«, »Aufhellen«, »Schwarz«, »Helligkeit«, »Kontrast« und »Klarheit« zum Einsatz. Patentrezepte gibt es keine, am Ende aber sollte das Bild in seinen Kontrasten möglichst ausgewogen sein und möglichst viele Details zeigen, ohne dabei in den Schatten aufzupixeln oder zu verrauschen.



Kreativ entwickeln

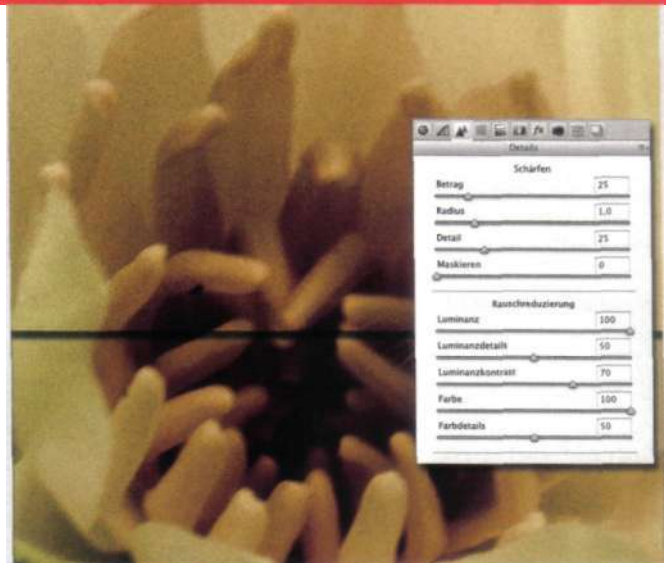
Beim kreativen Entwickeln geht es mehr um Ästhetik als um Technik. Und es geht um Variation. Über die Funktion »Schnappschüsse« in Camera RAW und die »Virtuelle Kopie« in Lightroom kann man verschiedene Entwicklungs-Versionen eines Bildes anlegen, ohne dazu die Datei duplizieren zu müssen. Technisch gesehen erzeugt man dabei einfach mehrere Textdateien zum Rendern der RAW-Information, die unterschiedliche Entwicklungsparameter enthalten. Allerdings geht es beim kreativen RAW-Entwickeln um mehr als die fast speicherneutrale Erzeugung verschiedener Bildvarianten.

Die Idee dahinter besteht vor allem darin, die Tools der Konvertersoftware dazu einzusetzen, komplexe Farb-Looks zu erzeugen und analoge Effekte wie etwa Schwarzweiß und/oder Filmkorn zu simulieren. Neben den Reglern für den Weißabgleich finden sich HSL-Farbkontrollen, mit denen man auf acht Farbauszüge (inklusive Orange) im Hinblick auf Farbton, Sättigung und Helligkeit zugreifen kann. Außerdem gibt es eine Kamera-Kalibration zum Beeinflussen der drei RGB-Grundfarben und ihrer Sättigung sowie eine Möglichkeit, Tiefen und Lichte eines Bildes unabhängig voneinander mit gut steuerbaren Farbstichen zu belegen. Hinzu kommen vielfältige punktuelle Eingriffsoptionen wie Malwerkzeuge und filterartige Verläufe. Einen Premium-Workshop dazu gab es übrigens in DOCMA 42.



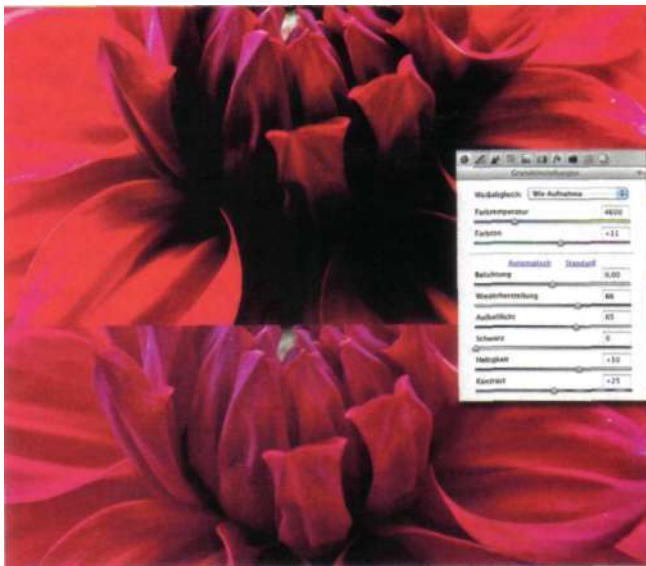
Objektivkorrektur

Die im RAW-Konverter (und natürlich auch in Photoshop's Filter »Objektivkorrektur«) integrierten Linsenprofile greifen auf eine stetig wachsende Datenbank zurück. Hier finden sich zumeist professionelle Wechsel-Objektivmodelle namhafter Hersteller, aber auch einige fest verbaute Optiken, wie etwa die des iPhones oder die der Fuji X100. Grundsätzlich gilt: Digitale Entzerrung macht aus einem Colaflaschenboden kein Premium-Objektiv. Am ehesten profitieren ohnehin schon gute oder sehr gute Linsen im Weitwinkelbereich von der Korrektur. Hier im Beispiel sehen wir die Auswirkungen bei einem relativ günstigen 24-mm-Objektiv - oder besser: Wir ahnen sie. Wer die Standardobjektive nutzt, die Adobe unterstützt, sollte die Optimierung dennoch grundsätzlich einschalten.



Rauschunterdrückung

Die Rauschunterdrückung ist ein zweischneidiges Schwert: Je stärker sie wirkt, desto weniger Details bleiben erhalten. Man kann sie in den „Camera RAW“-Einstellungen von Photoshop (und Bridge) automatisieren, indem man den Schalter »Standardeinstellungen an ISO-Empfindlichkeit der Kamera ausrichten« aktiviert. Für ein optimales Ergebnis ist es jedoch besser, den Rauschkorrektureingriff manuell im Camera RAW-Dialog unter »Details« vorzunehmen. Während sich hier Farbrauschen fast restlos beseitigen lässt, wollen die Regler zur Unterdrückung des Helligkeitsrauschens mit viel Feingefühl eingesetzt sein. Standards gibt es nicht, viel hängt vom jeweiligen Kamera-modell ab. Grundsätzlich gilt: Lieber etwas mehr kornähnliches Luminanzrauschen als der Verlust zu vieler Details.



Bilddetails

Die meisten Details gehen in über- oder unterbelichteten Bildbereichen verloren. Für solche Fälle bieten RAW-Konverter Regler wie »Wiederherstellen« und »Aufhellen«, deren Wirkung an eine Light-Fassung von Photoshop's Dialog »Tiefen/Lichter« erinnert. Die Kunst der Detailrettung besteht darin, die verloren gegangenen Details in Lichtern und Schatten weitestgehend hervorzuzaubern, ohne dabei die Kontraste des Bildes zu sehr abzuflachen. Um Mikrokontraste zu betonen, hilft außerdem der in Camera RAW im Bereich »Details« unter »Schärfen« beheimatete Regler »Details«.



Kontrastkantenverstärker

Eine segensreiche Erfindung für alle, die ihre Bilder qualitativ im RAW-Konverter verbessern möchten, ist der Regler »Klarheit«. Nach rechts verschoben, funktioniert er wie ein Kontrastkanten-Suchgerät. Seine Auswirkungen sieht man zum einen an hellen Kanten, die anschließend abgedunkelt erscheinen. Zum anderen wirken texturierte Flächen plastischer, was oft den Bildeindruck verstärkt. Bei Natur-, Landschafts- und Objektaufnahmen ist das meist vorteilhaft, bei Hautstrukturen, besonders bei denen von weiblichen Menschen jenseits der 25, allerdings eher nicht. •

Die Ausarbeitung

Auch die besten Fotografen belichten kaum ein Bild, das ohne Nachbearbeitung auskommt. Heute ebensowenig wie früher, nur sprach man in analogen Zeiten als Fotograf nicht davon, sondern überließ die Details der Ausarbeitung dem Fachmann im Labor. | **Christoph Künne**

• Was ist „Ausarbeiten“?

Unter dem vornehmen Begriff „Ausarbeitung“ sammelt man vieles, was schon immer an Bildern optimiert wurde. Während Fine-Art-Puristen sich oftmals dagegen verwehren, ihre Bilder nachträglich zu „verfälschen“, kommen auch sie nicht umhin, das eine oder andere Detail anzupassen, damit das Bild so wirkt, wie es wirken soll. Viele ernsthafte Fotografen beschränken sich - trotz digitaler Möglichkeiten - bei der Ausarbeitung auf das Technikrepertoire der Dunkelkammer. Das hat Gründe: Bei einer Ausarbeitung geht es nicht darum, mithilfe von Fotografien ein neues Bild zu erschaffen. Vielmehr soll ein eigentlich fertiges Bild so weit wie möglich perfektioniert werden. Die farbliche Abstimmung nimmt man dabei idealerweise schon im RAW-Konverter vor. Sofern störende Elemente entfernt werden oder anderweitige inhaltliche Retuschen nötig sind, passiert das zwischen Entwicklung und Ausarbeitung. Im hier dargestellten Workflow blenden wir inhaltliche Retuschen für den Moment aus, weil sie in ihrer Vielfalt den Rahmen dieses Premium-Workshops sprengen würden, und konzentrieren uns allein auf die nachfolgenden Arbeitsschritte, bei denen es vor allem um die Gewichtung der Motivelemente geht.

Diese nachträgliche Gewichtung erfolgt in aller Regel nach drei Grundprinzipien: abdunkeln, aufhellen und ändern der Farbintensität.

Der Sinn und Zweck einer solchen gewichtenden Ausarbeitung besteht darin, den Betrachter durch das Bild zu führen und ihm jene Dinge zu zeigen, die er nach Meinung des Fotografen sehen soll. Technisch gesehen gibt es eine ganze Menge an Möglichkeiten für diese Arbeiten. Wir wollen uns hier auf die konzentrieren, die sich am besten kontrollieren und nachträglich auch noch variieren lassen.



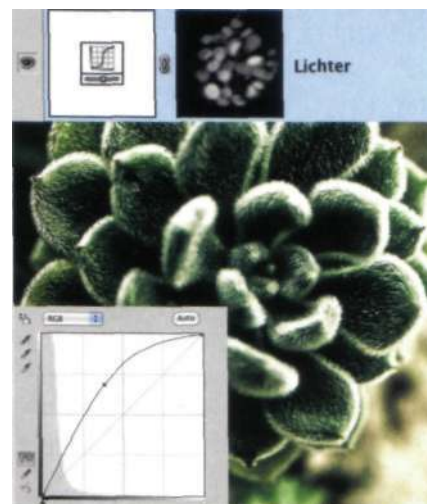
Konzept

Auch wenn es auf den ersten Blick etwas aufgeblasen klingt: Bevor Sie sich an die Ausarbeitung begeben, machen Sie einen Probedruck. Auf dieser Basis erarbeiten Sie ein Konzept, was genau im Bild angepasst werden muss. Wer das nicht mit Transparentpapier und Filzstift machen möchte, legt sich einfach in Photoshop eine deckkraftreduzierte weiße Ebene an und malt darüber auf einer leeren Ebene mit dem Pinsel die zu korrigierenden Bereiche ein. Es empfiehlt sich, für die verschiedenen Arbeiten unterschiedliche Farben zu wählen oder mit Buchstaben beziehungsweise Anweisungen vorzugehen. Wem das zu abstrakt erscheint, der kann sich auch schon im RAW-Konverter eine Sammlung von Presets anlegen, mit denen er das Bild vor der Entwicklung im Schnelldurchgang aufhellt, abdunkelt und farblich intensiviert. So erhält man einen Eindruck davon, was nach starken Eingriffen von Motiv und Hintergrund übrig bleibt und was sich dadurch herausheben lässt.



Aufhellen

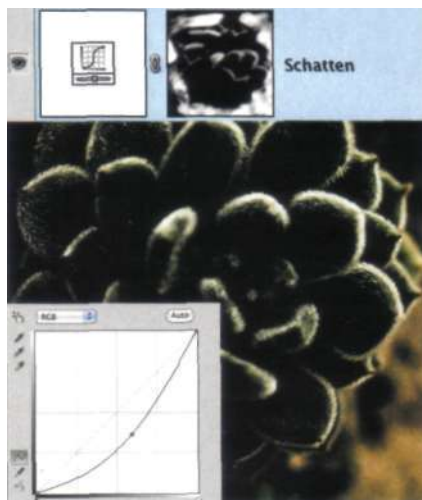
Als ersten Schritt zum partiellen Aufhellen von Bildelementen erzeugen Sie eine Einstellungsebene vom Typ »Gradationskurven«. Setzen Sie deren Modus auf »Luminanz«, damit die Auswirkungen sich auf die Helligkeitswerte beschränken statt auf die Farbe. Dann ziehen Sie die Mitten der Gradationskurve so weit hoch, bis die Helligkeitsanhebung in den nach Ihrem Plan zu korrigierenden Bereichen die richtige Wirkung erzielt. Um die angepasste Helligkeit auf diese Motivbereiche zu begrenzen, invertieren Sie zunächst die Ebenenmaske der Einstellungsebene und malen anschließend mit weißer Farbe, geringer Deckkraft und einem weichkantigen Pinsel die Korrekturen ein. Konzentrieren Sie sich beim Aufhellen vor allem auf die Mitteltöne des Bildes.





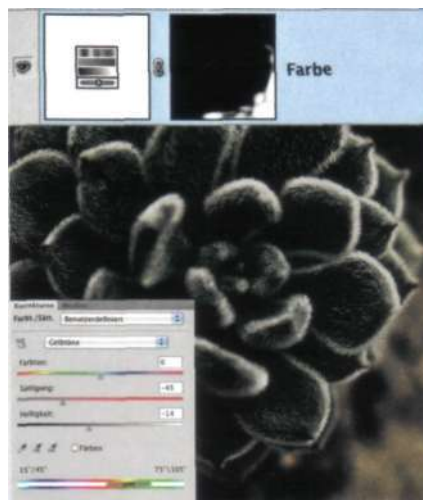
Abdunkeln

Technisch funktioniert das partielle Abdunkeln fast ebenso wie das Aufhellen. Man legt eine »Gradationskurven«-Einstellungsebene im »Luminanz«-Modus an, senkt die Mittelwerte nach Gusto und invertiert anschließend die Ebenenmaske, bevor man die Abdunklung mit dem Pinsel und weißer Farbe punktuell aufträgt. Der Unterschied liegt hier vor allem in der Anwendungsbreite. Hellende Eingriffe kommen vor allem zur Aufhellung von Hautpartien, zur Verstärkung von Strukturen und zum Setzen optischer Akzente zum Einsatz. Abdunkeln lässt sich mehr: Bildränder und Ecken zur Betonung der Bildmitte, Motivelemente, die durch künstliches Abschatten aus dem Fokus des Betrachters genommen werden sollen, oder andere störende Hintergrunddetails.



Farbintensität

Punktuelle Eingriffe in die Farbintensität sind inhaltlich weit schwieriger als Helligkeitskorrekturen. Während Helligkeitsänderungen das Auge lenken, erzeugen die Farben durch ihre Intensität Emotionen und Assoziationen. Technisch legt man hier für jede zu korrigierende Farbe eine Einstellungsebene vom Typ »Farbton/Sättigung« im Verrechnungsmodus »Farbton« an und korrigiert dann die Farbigkeit nach Wunsch. Abhängig vom Motiv kommt man hier unter Umständen um einen anschließenden punktuellen Auftrag der Veränderung per Ebenenmaske herum, weil sich die Korrekturen schon im »Farbton-Sättigung«-Dialog auf bestimmte Farbbereiche einschränken lassen. Zudem besteht auch noch die Option, weitere Helligkeitskorrekturen vorzunehmen. •



• Dateiformate

Spätestens nach der Retusche muss ein Bild abgespeichert werden, wenn es nicht zum Unikat werden soll, weil man die Änderungen mit Abschluss des Ausdrucks verwirft. Liegt das Ausgangsbild als RAW-Datei vor, wird seine Ausarbeitung idealerweise mit allen Ebenen als 16-Bit-TIFF- oder als 16-Bit-PSD-Datei gespeichert. Wer JPEGs fotografiert, kann im 8-Bit-Modus bleiben und muss nur entscheiden, ob er die Ausarbeitungs-Ebenen erhalten will oder ob er es vorzieht, diese zu verwerfen und das Ergebnis dann auch platzsparend im JPEG-Modus zu speichern.

• Malerische Eingriffe

Nach der präzisen Retusche mit den Stempelwerkzeugen schließt sich während der Optimierung oft noch eine malerische Retusche an. Dieser fällt zum Beispiel die Aufgabe zu, zu entfernen, was den Betrachter vom eigentlichen Motiv ablenken könnte. Dazu zählen etwa allzu scharfe Hintergründe, störende Strukturen auf nebensächlichen Motiv-Elementen oder aufdringliche Farben. Vieles lässt sich durch einfaches Übermalen „retuschieren“. Die passende Malfarbe wählt man mit der Pipette im Bild an den entsprechenden Stellen aus.

• Farbkorrektur mit Graukarte/Cube

Wem daran gelegen ist, mit seinen Fotos farblich möglichst dokumentarisch nah an der Aufnahmesituation zu bleiben, der sollte eine Graukarte oder einen SpyderCube erwerben und diese immer im ersten Bild einer Serie positionieren, die bei einer gleichbleibenden Lichtsituation aufgenommen wird. Bei der Entwicklung im RAW-Konverter neutralisiert man das Grau auf dem ersten Bild durch den Einsatz des „Weißabgleich-Werkzeugs“ und wendet die so ermittelten Weißabgleich-Einstellungen per „Synchronisieren“ auf alle Fotos der Serie an.

Den SpyderCube gibt es übrigens auch als DOCMA-Abo-Prämie.

Die Bildausgabe

Früher steckte man Fotos in Rahmen oder Alben. Heute gibt es viel mehr Varianten, um seine Bilder zu zeigen. Doch mehr Möglichkeiten, Bilder zu präsentieren, erfordern auch neues technisches Know-how. | **Christoph Künne**

• Ist drucken altmodisch?

Mit der Digitalisierung hat sich die vormals fast zwingende Kombination von Fotos und Papier erledigt. Die meisten Bilder schlummern heute auf Festplatten - entweder in heimischen Rechnern oder im weltweiten Netz. Doch auch die altmodischen Fotografen, die haptischen Genuss mit der Bildbetrachtung verbinden, haben längst umgedacht. Schließlich gibt es inzwischen mehr Optionen als nur PE- oder Baryt-Papier beziehungsweise Diafilm, um Bilder in die Hand zu nehmen. Neben normalen Fotopapieren mit unterschiedlichem Glanzverhalten hat sich ein Markt mit unzähligen Fine-Art-, Struktur- oder Textil-Papieren sowie Folien entwickelt, auf denen der moderne Tintendrucker Fotos printen kann. Wer nicht selbst druckt, findet für fast jeden Wunsch einen mehr oder minder spezialisierten Dienstleister im Internet oder im nächsten Drogeriemarkt. Wir haben an dieser Stelle die wichtigsten Grundregeln zusammengetragen, damit hinterher auch in etwa das herauskommt, was Sie vorher auf dem Monitor gesehen haben.

• Die richtige Schärfe

Nach der Ausarbeitung und vor dem Druck muss man ein Foto noch einmal schärfen. Diese Schärfung wird meist nicht gespeichert - und wenn, dann als eigene Ebene, weil sie in ihrer Intensität vom Druckverfahren und dem mit der Ausgabegröße einhergehenden Betrachtungsabstand abhängt. Sie muss also im Prinzip für jede Ausgabe individuell ermittelt werden. Geschärft wird nach Erfahrung, feste Regeln gibt es nicht, man muss es in Testreihen ausprobieren. In jedem Fall eignet sich der Monitor nur bedingt als Kontrollinstanz, da die Schärfung etwas stärker als für das Auge angenehm ausfallen muss. Abhilfe schaffen spezielle Schärfungsskripte oder eine Spezialsoftware wie Nik Sharpener.



Selbst drucken

Der eigene, heimische Druck ist die teuerste und aufwendigste Variante. Wer einen kalibrierten Monitor einsetzt, Drucker, Papier und Tinte vom gleichen Anbieter nutzt, dessen Farbprofile installiert und die eigenen Bilder darauf abstimmt, hat wahrscheinlich nur wenig Probleme mit Farbabweichungen. Sparer und Optimierer dagegen können sehr viel Aufwand bei der Einrichtung eines farbverlässlichen Workflows haben. Sie müssen für jede Kombination aus Drucker, Fremdtinte und Papier von anderen Anbietern selbst Farbprofile (mit Spezialhardware wie dem SpyderPrint) einmessen. Da es sich dabei um einen manuellen Prozess mit vielen Störfaktoren handelt, ist selbst dann noch nicht in jedem Fall gewährleistet, dass hinterher farblich eitel Sonnenschein herrscht. Dafür kann man hier - Zeit und Muße vorausgesetzt - das Farbmanagement auf die Spitze treiben.

Fotolabor

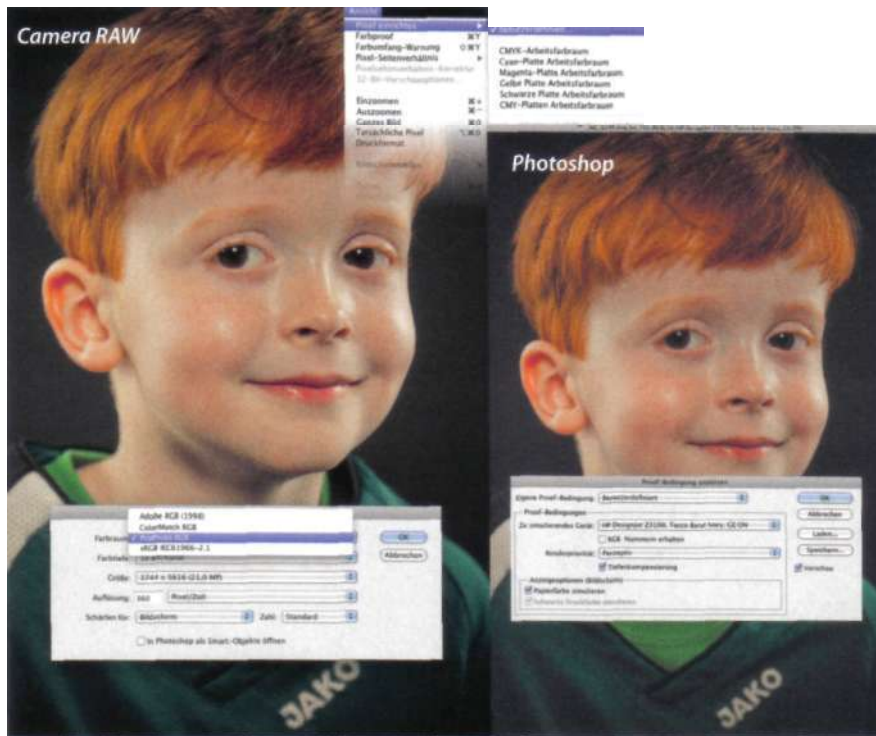
Wer sich auf den klassischen Foto-Dienstleister verlässt, erhält in der Regel „richtige“, also auf echtes Fotopapier belichtete Bilder. Allerdings ist es heute (wie übrigens auch früher) problematisch, farbrichtige Bilder zu bekommen. Während der Unterschied zwischen Negativen und ihren Abzügen nicht auffiel, ist der Vergleich bei digitalen Bildern leichter. Dennoch bieten die meisten Labore keinen transparent definierten Farbworkflow an. Wer seine Bilder mit Profilen versehen will und erwartet, dass die Farben seinen Vorstellungen entsprechen, zahlt dafür die alten „Fachabzug“-Preise, welche die Rechnung gerne um das Zehnfache erhöhen. Günstiger und einfacher ist es, auf sRGB zu setzen, denn die meisten Maschinen sind nach diesem Standard kalibriert, und es dann mit der Farbwiedergabe nicht ganz so genau zu nehmen.



Fotobücher

Die meisten Dienstleister für Fotobücher setzen intern auf den sRGB-Standard. Allerdings belichten sie nur in Sonderfällen auf Fotopapier, sie drucken die Bilder in den meisten Fällen mit einer tonerbasierten Digitaldruckmaschine. Definiertes Farbmanagement ist hier also auch nicht unbedingt zu Hause, aber man druckt mit solcher Technik auch keine High-End Fine-Art, sondern eher Themen- oder Erinnerungsbücher. Dennoch ist ein Blick auf die Qualitätsparameter nicht abwegig. So tragen viele Fotobuchgestaltungsprogramme dem Wunsch der Dienstleister Rechnung, nur wenige Daten auf die Server zu schicken, und komprimieren gnadenlos, was sie für überflüssig halten. Das lässt sich oft nur umgehen, wenn man seine Bücher in Layoutsoftware wie InDesign gestaltet und dann als PDF-Daten auf CD schickt. Inwieweit das sichtbare Vorteile bringt, lässt sich schwer vorhersagen. Am sichersten ist der eigene Test mit zwei Versionen eines Auftrags.





Farbmanagement - Prinzipelles für den Fotodruck

Wer RAW-Daten fotografiert, entscheidet bei jeder Entwicklung aufs Neue, in welchem RGB-Farbraum er seine Daten konvertiert. JPEG-Fotografen dagegen legen den RGB-Farbraum vorher in der Kamera fest. Grundsätzlich gibt es zwei Ansätze, um das Problem mit der digitalen Farbverlässlichkeit in den Griff zu bekommen: Entweder Sie setzen auf den kleinsten gemeinsamen Nenner oder Sie kitzeln das qualitative Optimum heraus und befassen sich auch mit den lästigen Feinheiten. Der einfachste Weg besteht darin, den gesamten Farbworkflow auf sRGB nach der aktuellen Norm

(ICC 1996-2.1) aufzusetzen. Beim komplizierteren Verfahren entwickeln Sie die RAW-Daten zunächst nach »ProFoto RGB« oder zumindest »Adobe RGB« und stimmen sie dann für die verschiedenen Gerätefarbräume Ihrer eigenen Maschinen oder für die Ihrer Dienstleister ab. Für diese Abstimmung gibt es in Photoshop unter »Ansicht> Prooefinrichten> Benutzerdefiniert« eine optische Kontrolle mit vielfältigen Abstimmungsoptionen für installierte Profile. Außerdem findet man in dem Menü die »Farbumfang-Warnung« mit der sich Farbveränderungen leichter eingrenzen lassen.



Contest // Fine-Art Drucke

Sie finden auch, dass es sich lohnt, Fotos auszudrucken, statt sie einfach nur auf der Festplatte zu lagern? An alle, die sich den Herausforderungen des digitalen Drückens stellen, richtet sich dieser Contest. Wir wollen zur Abwechslung mal keine E-Mail mit einem Pixelwerk von Ihnen, sondern einen Postumschlag mit einem DIN A4 Druck darin. Ob Farbe, oder Schwarzweiß, ob Foto oder Fotomontage, bleibt Ihnen überlassen - wichtig ist nur, dass Sie das Bild mit den hier vermittelten Techniken belichtet und/oder ausgearbeitet haben. Zeigen Sie, was für eine Detailfülle in Ihren Bildern steckt, wie kunstvoll Sie den Umgang mit den Tonwerten beherrschen und dass es Ihnen auch gelingt, diese Information beim Ausdruck auf Fotopapier zu erhalten. Wir sind gespannt!

Gewinnen können Sie natürlich auch etwas: Die Firma **Tecco** versorgt zehn Gewinner mit **je einem 50-Blatt Paket PFR 310 Fineart Rag** im Format DIN A4. Außerdem gibt es **drei TECCO:BOOKS pico** zu gewinnen. Mehr über den Einsatzbereich der Tecco-Papiere erfahren Sie unter www.docma.info/10337.html

Einsendeschluss ist der 10. Januar 2012. Ihre Bilder schicken Sie bitte ausreichend frankiert an die DOCMATische Gesellschaft Verlags GmbH, Wallstraße 28, 21335 Lüneburg. Mit Einsendung der Drucke erklären Sie sich damit einverstanden, dass Ihre Bilder im Kontext der Berichterstattung von der DOCMA-Redaktion eingesetzt werden dürfen. Außerdem erklären Sie mit der Einsendung, dass Sie der Urheber der Bilder sind und über alle Rechte daran verfügen, die zur Veröffentlichung nötig sind (Model-Release etc.)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. •



REPORT

Die Hardware der Kreativen

Welches Equipment nutzen Photoshop-Profis wirklich? Kaufen sie ihre Rechner von der Stange oder jucken sie das letzte Quäntchen Leistung aus individuell zusammengestellten Komponenten heraus? Welche Peripherie kommt zum Einsatz, womit wird gedruckt, **und** vor allem: Wie ernst nehmen sie die Datensicherheit? Wir haben bei zehn High-End-Photoshoppern auf und unter den Schreibtisch geschaut. | **Christoph Künne**

Als Monitore kommen bei mir zwei NECs zum Einsatz. Ein SpectraView Reference 271 für die Bilder und ein 22-Zöller für die Paletten. Angetrieben werden diese von einem MacPro mit 3,33 Gigahertz Taktung, und zwei 6-Core Intel Xenon-Prozessoren, 32 Gigabyte RAM und einer ATI Radeon HD5870-Grafikkarte.

Im Gehäuse sind zudem vier Festplatten verbaut. Ein 240-Gigabyte-SSD-Raid 0 fürs System und die Programme, eine 120 Gigabyte SSD für Photoshops Auslagerungen und eine gewöhnliche 2 Terabyte-Festplatte als TimeMachine-Backup, da ich die aktuellen Photoshop-Dateien auf den Systemplatten bearbeite.

Diese Rechnerkonfiguration habe ich zur Sicherheit gleich zweimal. Hinzu kommt ein mobiler Arbeitsplatz im Spezialkoffer. Er besteht aus einem 15"-MacBook Pro mit Intel i7-Prozessor, 8 Gigabyte RAM, 240 Gigabyte SSD und einem Eizo CG19-Monitor. Für Farbsicherheit sorgen zwei Geräte: Ein stationäres basICColor DISCUS Messgerät und ein portables Eye-One Display 2. Einen Scanner besitze ich nicht, da ich die Daten von meinen Kunden geliefert bekomme.

Bei Maus und Tastatur nutze ich ganz normale Apple-Produkte. Pro Arbeitsplatz gibt es ein Wacom Intuos4 M wireless-Tablett und einen Ersatzstift, falls die Kinder mal wieder einen zum Spielen entführt haben. Gedruckt wird bei mir auf einem HP LaserJet Pro CM1415fnw, aber nur Layouts und Bürokrum.

Ich achte darauf, dass mein Schreibtisch und die Umgebung immer aufgeräumt sind und nichts Ablenkendes an den Wänden hängt. Klingt vielleicht etwas freudlos, hilft mir aber bei der Konzentration. Ich habe diese Maxime aus meinen alten Springer&Jacoby-Zeiten mitgenommen. Ähnlich sieht es bei mir auf dem Computer-Desktop aus: grau mit Test-Chart von Fogra und immer aufgeräumt.



Proofs kaufe ich ein - ich habe in Hamburg, Düsseldorf, Stuttgart, München, Berlin, Zürich (in diesen Städten brauchte ich das bisher) Dienstleister, bei denen ich proofs lassen kann und die die Proofs dann gleich zu den Kunden weiterschicken.

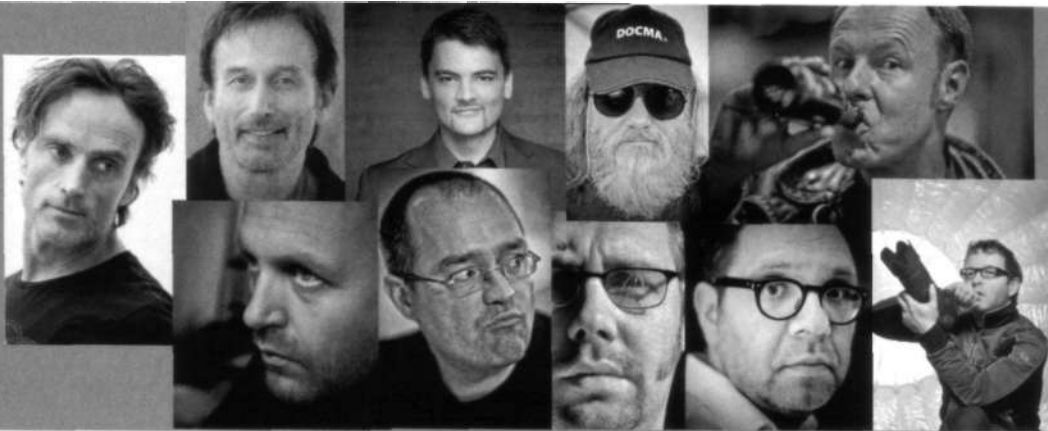
Als digitales Archiv nutze ich zwei Lacie 5big-NAS mit jeweils 10TB, die sich gegenseitig absichern.

Zudem werden die Jobs von den Rechnern stündlich auf die interne 2TB-Time-Machine Platte gespeichert. Abends wird alles auf den Server gespielt. Dieser sichert stündlich auf den zweiten Server. Einmal pro Monat kommen alle neuen Daten auf externe Festplatten. Diese werden an zwei unterschiedlichen Stellen ausgelagert.

Marius Schwegel, Lübeck
Postproduktions
www.lucielisann.de

Für meine Arbeit ist die Netzanbindung von zentraler Bedeutung, damit die Daten so schnell wie möglich beim Kunden sein können. Daher brauche ich eine schnelle und immer verfügbare Internetverbindung. Auch hier fahre ich zweigleisig: Eine Leitung über Kabel Deutschland (3700 Megabyte/s Download und etwa 250 Kilobyte/s Upload sowie eine Leitung über VDSL von der Telekom (ca. 6,25 Megabyte Download und 1 Megabyte Upload). Falls ein Anbieter ausfällt, hab ich immer noch die andere Leitung.





Uli Staiger, Berlin
Fotograf, Fotomonteur, CGI-Spezialist
und DOCMA-Autor
www.dielichtgestalten.de

Seit etwa vier Jahren arbeite ich an einem 30-Zoll-Cinema-Display von Apple. Das Ding steht nicht im besten Ruf, was die Farbraumgröße betrifft, doch bin ich von der Performance des Monitors schon ein wenig beeindruckt. Er leuchtet quasi täglich zwölf Stunden lang und erledigt einfach ohne zu meckern seinen Job. Damit sich die Farbunterschiede durch Altern in Grenzen halten, profilire ich ihn regelmäßig mit einem Spyder3 Elite von Datacolor. Einen zweiten Monitor traue ich mich nicht anzuschließen, der würde die Gefahr, einen Monitorbrand (vergleichbar mit einem Sonnenbrand) davonzutragen, beträchtlich erhöhen.

Mein Hauptrechner ist ein Mac aus dem Jahr 2008, zwei Doppelprozessorkerne rotieren mit insgesamt 12 Gigabyte Arbeitsspeicher. Für Photoshop reicht das aus, für 3D-Renderings wären allerdings mehr Kerne sinnvoll, da ihre Anzahl die Renderzeit maßgeblich mitbestimmt. Außerdem verwende ich ein 15"-Macbook Pro, welches ein knappes Jahr alt ist, für Präsentationen, Workshops oder Shootings vor Ort. Da meine Kommunikation über elektronische Medien in den letzten Jahren beträchtlich angewachsen ist, hilft mir ein

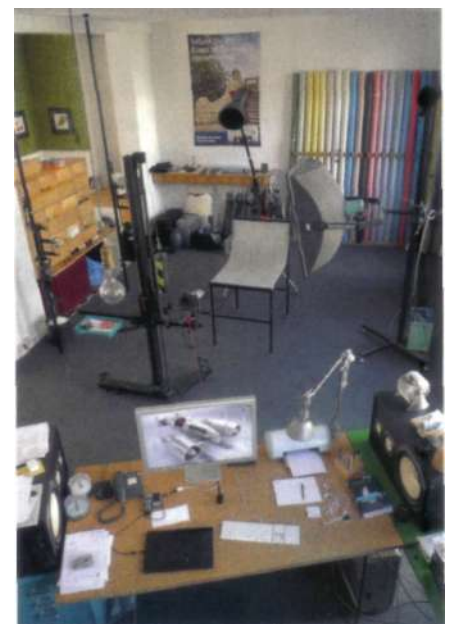
iPad der ersten Generation, die Mailflut in Schach zu halten oder gar zu beantworten.

Eine Maus verwende ich ab und an aus purer Faulheit, weil das Tablett noch eingepackt rumsteht und ich eigentlich nur mal eben was nachsehen möchte. Aber nicht mal das Öffnen der Mails macht damit noch Spaß, selbst dafür ist mir das Tablett - ein Intuos 4 M wireless - lieber. Am Hauptrechner benutze ich es immer mit Wire, on Location, wo man oft wenig Abstellfläche hat, lieber ohne. Das ist sehr praktisch.

Einen Drucker? Habe ich. Hat 45 Euro gekostet und kann farbig. Jawoll. Die Farbpatrone ist aber nur von Nutzen, um Flugtickets netter aussehen zu lassen. Im Ernst, drucken ist nicht sonderlich interessant für mich, da ich hauptsächlich für Print oder Web arbeite, das Endresultat also von meinen Abnehmern und Kunden gelayoutet oder anderweitig bearbeitet wird.

Früher war alles besser. Da hat zum Archivieren noch eine DVD pro Woche gereicht. Doch spätestens, wenn man heute eine betagte DVD ins Laufwerk legt, stellt sich heraus, dass früher auch alles vergänglicher war. Deshalb lagern meine Daten auf vier gespiegelten 1 TB-Platten, die in einer Box von DataRobotics stecken. Die spiegelt

nicht nur automatisch, sondern meldet sich selbstständig, falls die Platten sich langsam dem Rentenalter nähern und ausgetauscht werden sollten. •



Nur um anteilnehmenden Nachfragen vorzubeugen: ja, ich höre gerne laut Musik und nein, ich bin nicht schwerhörig.

Klaus Werstermann, Hamburg
Fotograf und Videograf
www.klauswestermann.de

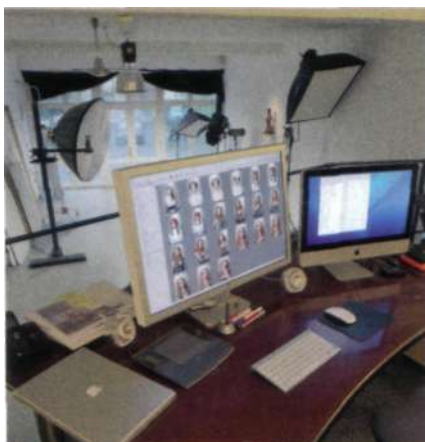


Als Hauptarbeitsplatz für Photoshop CS4 und als Druckstation nutze ich einen 3-Gigahertz-iMac mit Core2Duo-Prozessor und 4 Gigabyte RAM. Daran angeschlossen habe ich ein zusätzliches 30" Apple-Display sowie ein kleines Wacom-Tablett. Gedruckt wird auf Canon-Geräten: einem großen Canon Pro 9000 für Formate bis DIN A3+ und einem Pixma 4500 für kleinere Formate bis maximal DIN A4. Unterwegs und "on Location" setze ich ein älteres 15"-Intel-MacBook Pro mit 2 Gigabyte RAM ein. Bei der Aufnahme im Studio dient mir ein G5-PowerMac auf dem unter anderem Nikon Camera Control läuft, als Kontrollrechner, an dem ich die eben aufgenommenen Bilder viel besser beurteilen kann als auf dem kleinen Kameradisplay. Immer seltener kommt mein alter blau-weißer G3-Power Macintosh zum Einsatz, der als Scan-Station seinen Dienst verrichtet. Ich habe ihn mit einer G4-Prozessorkarte und fast 500 Megabyte RAM aufgerüstet, damit er folgendes beherrscht: Drei SCSI-Scanner für Kleinbild (Nikon LS 2000), Mittelformat (Minolta Dimage Scan Multi) und Planfilme (Agfa Duo Scan) mit drei unterschiedlichen Betriebssystemen (System 8.5, 9.2

und 10.2) ansteuern. Alles alte, stolze Geräte, aber wenn man sie braucht, sind sie da. Und noch eine weitere, heute ganz seltene Fähigkeit hat die Maschine: Man kann damit noch prima „Warcraft 2“ spielen. Da bei meinen People-Produktionen mit bis zu 3000 Aufnahmen im RAW-Format sehr große Dateimengen anfallen, von denen nur ein Bruchteil im Langzeitarchiv landen muss, hat sich folgende Archivstrategie be-

währt: Da ich eigentlich nur CD-ROMs vertraue, wird das Hauptarchiv (bearbeitete JPGs der Jobs) auf Fuji Image Archiving CDs gebrannt, eine Kopie jeder Archiv-CD lagert außerhalb des Studios. Katalogisiert werden die CDs in Extensis Portfolio 8. Die Dateinamen enthalten schon Schlagworte, so dass ich Fotos/Jobs in Portfolio sehr schnell wiederfinde.

Die größere Auswahl von RAWs eines Jobs wird auf DVD-R Archival Gold von Verbatim gebrannt und mit dem Programm CD-Finder textlich erfasst. Alle Jobs landen komplett auf externen Terabyte-Festplatten, bis der Kunde sie abgeschlossen hat und ein bisschen darüber hinaus. Dann werden sie gelöscht, denn sie wachsen schnell auf 50 Gigabyte an. Durch diese Strategie bleiben die immensen Datenmengen nur solange im System, bis der Kunde die endgültige Sicherung übernimmt.



Der Ausblick von meinem Photoshop-Arbeitsplatz.

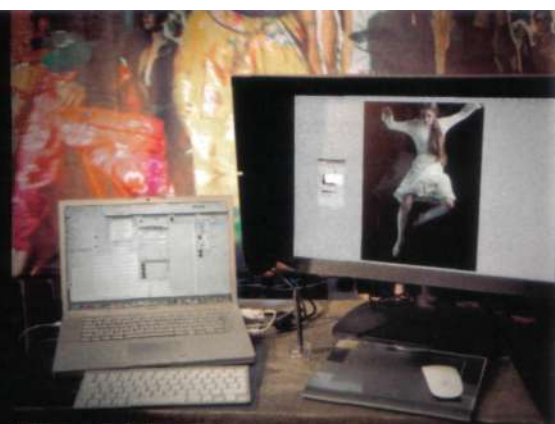


Rüdiger Schestag, Stuttgart
Fotokünstler und Fotografie-Lehrer
www.ruediger-schestag.com

Da ich viel unterwegs bin und „on location“ oder auf Konzerten fotografiere, ist meine Ausrüstung - bis auf einen Quato Intelliproof 242 excellence 24"-Monitor - im Hinblick auf ihre Transportfähigkeit zusammengestellt. Mein Arbeitsrechner, ein MacBook Pro 15" mit DualCore-Prozessor, hat 4 Gigabyte RAM. Für dessen Farbsicherheit sorgt ein X-Rite iOne Display, und immer dabei ist auch mein Wacom Bluetooth Stifttablett. Zu Präsentationszwecken als Mappenersatz habe ich das iPad für mich entdeckt. Drucken lasse ich ausschließlich im Fachlabor.



Scanner benutze ich selten. Wenn, dann meist für SW-Negative, die ich ab und zu noch mit meiner analogen Hasselblad aufnehme.



Seltener Anblick: der stationäre Arbeitsplatz im Studio

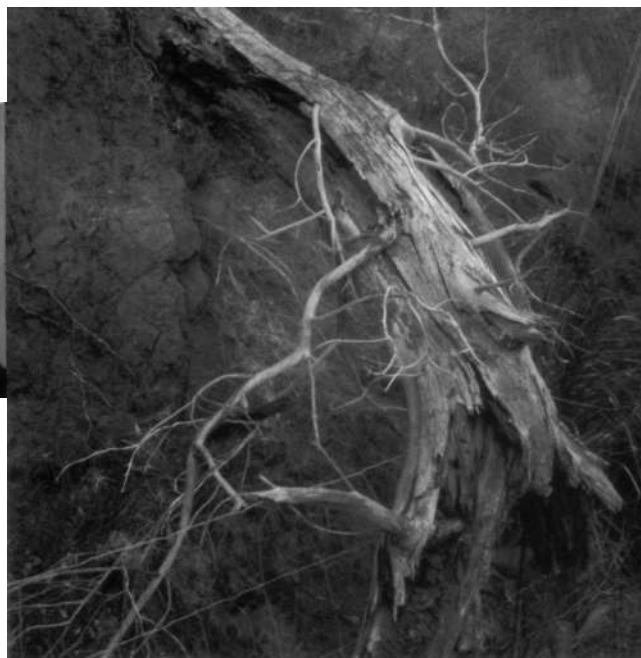
Viel Aufmerksamkeit widme ich der Datensicherheit. Nachdem sich meine alte DVD-Lösung als wenig praktisch und vor allem als wenig archivfest herausgestellt hat, bin ich auf ein Live-System umgestiegen. Das besteht aus 24 1,5 Terabyte Festplatten in einem Array, die in Zweierpaaren mit Raid 1 gespiegelt sind - insgesamt also 18 Terabyte sicherer Speicherplatz.

Rolf Walther, Mainz
Fine-Art-Fotograf, Spezialist für digitale
Fine-Print-Techniken und Seminarveranstalter
www.walther-fineart.de



*Ich betreibe (unter
anderem auch für meine
Workshops) verschiedene
Bildbearbeitungsplätze.
Dies ist ein Foto meines*

*Liebblingsarbeitsplatzes, der ganz auf meinen Hauptar-
beitsbereich (digitale Schwarzweißfotografie und digitale
Schwarzweißprinttechnik) ausgelegt ist.*



Als Hauptmonitor verwende ich für die schwarzweiße Bildbearbeitung einen Eizo SX2262W, der mit seiner höheren Auflösung von 103 dpi gegenüber der klassischen 72-dpi-Bildschirmauflösung in der Lage ist, allerfeinste Details und Tonwerte perfekt darzustellen. Kalibriert wird er mit dem Eye-One Display 2 von X-Rite. Als Zweitmonitor für die Darstellung der Werkzeugpaletten nehme ich einen Eizo S2202W, der hierfür völlig ausreichend ist. Beide sind an einen PC mit Intel Core i7-960-Prozessor angeschlossen, der mit einer Sapphire HD5770-Grafikkarte bestückt ist. Etwas spezieller ist die Speicherausstattung: Zwei Intel X25-M Postville-Festplatten mit jeweils 80 Gigabyte sorgen in Verbindung mit 12 Gigabyte RAM für Speed - auch bei riesigen Bilddateien. Die erste enthält das Betriebssystem und die

Software, die zweite ist ausschließlich für Photoshops Swap-Dateien reserviert. Zur Datenspeicherung nutze ich eine weitere interne Festplatte von Western Digital mit 1 Terabyte Speicherkapazität.

Neben dem Hauptmonitor steht meine Normlichtquelle Marke Eigenbau, die ich genau für meine Bedürfnisse konstruiert habe. Sie enthält zwei Normlichtröhren und simuliert perfekt die Galeriebeleuchtung, auf die ich meine Kalibrierung für die Schwarzweißarbeit ausgerichtet habe. Diese Kombination belohnt mich mit absolut korrekt ausgearbeiteten Schwarzweißprints, die in jedem Tonwert und bis ins feinste Detail mit der Monitordarstellung übereinstimmen. Zur Digitalisierung von Schwarzweißnegativen verwende ich einen alten Polaroid Sprintscan 120 Mittelformat-Filmscanner. Dabei handelt es sich

um ein technisch absolut edles Gerät, das leider treiberbedingt an einem anderen Arbeitsplatz am Leben erhalten wird, der noch unter Windows XP läuft. Weiterhin nutze ich als Flachbettscanner den Epson Perfektion V750 Pro. Ansonsten wird bei mir nur noch digital fotografiert.

Die Raw-Konvertierung erfolgt über den Rawkonverter von Photoshop CS5. Gedruckt wird mit dem Epson Stylus Pro 3880 und dem Epson Stylus Pro 7900-Großformatdrucker. Letzterer hat nicht mehr mit aufs Bild gepasst. Ein Grafiktablett verwende ich als bekennender „Mäuserich“ nicht.

Meine Langzeitarchivierung ist sicherheitsorientiert: Die Daten werden zweimal auf externe Platten und parallel zweimal auf goldbeschichtete DVDs für maximale Archivsicherheit gespeichert.



Felix Rachor, Berlin
Peopelfotograf und Trainer
www.rachor-photography.com

Als Fotograf mit Bildbearbeitungs-faible habe ich gleich eine kleine Armada von Rechenknechten: Der Hauptrechner im Studio ist ein Mac Pro mit 32 Gigabyte RAM, 2-Gigabyte-Grafikkarte und zwei 6-Core Intel Xeon-Prozessoren. Er ist mit zwei 320er-SSDs für System und Lager für aktuelle Jobs bestückt sowie mit zwei 2-Terabyte-Platten im schnellen Raid Level 0 als Fotoarchiv. Als Monitore



dienen mir ein 30"- und ein 23"-Apple Cinema Display. Beide schon etwas älter, dafür aber nicht verspiegelt. Etwas bescheidener ist mein Arbeitsplatz zu Hause,

den ich nutze, wenn ich Ruhe vor meinen Assistenten haben will. Dann tut es auch ein 27"-iMac mit 16 Gigabyte RAM, i7-Prozessor und 120er-SSD. Täglicher Begleiter ist ein neues 11"-MacBook Air als mobiles Büro. Des Weiteren stehen im Studio noch ein speichermäßig aufgebohrtes MacBook Pro 15" für Shootings, ein älterer 8-Core-Mac Pro als Videoschnittplatz und ein paar andere MacBooks und iMacs für die Verwaltung, das Bildmanagement und kleine Retuschen. Überall, wo retuschiert wird, hängt ein Intuos 4-Grafiktablett dran. Mal mit, mal ohne Leine. Und natürlich ein Spyder zur Farbkalibrierung.

Einen Scanner brauche ich ebenso wenig wie einen großen Fotodrucker. Bei Bedarf in dieser Richtung greife ich auf Dienstleister zurück. Gesichert wird im Studio auf ein Synology-NAS, zudem sichere ich die Daten regelmäßig mithilfe einer Festplatten-Dockingstation auf „nackte“ Platten.



Tom Krieger, Hamburg
Illustrator
www.tomkrieger.com



Neben meinem Arbeitsplatz stehen (hier unsichtbar) mein Schlagzeug, mein Bass und weitere Instrumente. Die Skulptur eines Freundes und ein Schwert aus „Herr der Ringe“ zieren meine Wand.

Mein Arbeitsatelier ist zweckmäßig, hell und in der Regel sehr aufgeräumt. Eine komplette Wand besteht ausschliesslich aus Büchern. Mein Fotostudio, in dem ich meine Vorlagen-shootings erstelle, ist in der Tenne eines ehemaligen Bauernhofs. Dort befindet sich mein Fotoequipment mit sämtlichen Requisiten. Neben dem Studio habe ich noch ein Malatelier, in dem viele Dinge aus der analogen Zeit lagern.

Im Arbeitsatelier steht ein etwa drei Jahre alter Mac Pro mit 3-Gigahertz-Quad-Core Intel Xeon-Doppelprozessor und 8 Gigabyte RAM. Eingebaut sind neben der

Systemdisk zwei zusätzliche Festplatten. Daran angeschlossen sind der kalibrierte 30"-Apple-Monitor und ein 21"-Cintiq. Wenn dann mal mehr gemalt und gezeichnet wird, nutze ich lieber mein Cintiq. Per Knopfdruck kann man da ja zum Glück bequem hin- und herswitchen.

Für unterwegs und bei Workshops und Vorträgen benutze ich mein MacBook Pro, das auch etwa drei Jahre alt ist. Da die Geräte von Wacom nicht kaputt zu kriegen sind, liegen hier so allerhand Bretter herum. Am Macbook nutze ich derzeit ein Intuos 4 wireless. Mein Cintiq 12" kommt leider zu wenig zum Einsatz. Schade, da

es wirklich ein sehr handliches Gerät ist. Zum Skizzieren verwende ich verstärkt mein iPad2 in Kombination mit dem Wacom Bamboo Stylus und verschiedenen Paint-Apps wie Procreate, Sketchbook Pro, ArtRage oder Brushes.

Gedruckt wird bei mir mit Canon und dann auch nur der Briefverkehr. Hochwertige Drucke meiner freien Arbeiten lasse ich lieber erledigen, zum Beispiel beim Dienstleister WhiteWall. Für meine kommerziellen Arbeiten benötige ich keine Drucker, da meine Kunden beziehungsweise die Agenturen nur Ebenendateien abfordern. Die Datensicherung erfolgt zur Zeit auf diversen Festplatten, wobei ich mir schon Gedanken über ein ordentliches Raid-System mache.



Christoph Künne, Lüneburg
DOCMA-Chefredakteur, Fachautor,
Kulturwissenschaftler und Peoplefotograf



Eine Besonderheit meines Systems ist seine Lautlosigkeit. Da ich es vorziehe, in monastischer Ruhe zu arbeiten, habe ich den brummenden MacPro eine Etage tiefer in den Keller verbannt. Dort leistet er dem ratternden NAS und dem Drucker Gesellschaft und dient (zumindest im Winter) ganz nebenbei als Heizung des Raumes.

Zwei Computer sind mir zu Diensten: Im Büro ein ca. vier Jahre alter 8-Kern-MacPro mit 16 Gigabyte RAM, bis zum Rand gefüllt mit großen Festplatten und gesteuert von einer schnellen SSD für System und Programme. Er ist die Layout- und Bildbearbeitungsmaschine. Hinzu kommt ein aktuelles MacBook Air mit 4 Gigabyte RAM, das im Büro als Schreibmaschine und unterwegs für die Konvertierung und Sichtung von Bildern dient.

Am großen Mac hängt seit neuestem ein selbstkalibrierender 27-Zoll-EIZO-Monitor von Typ CG 275W (mehr dazu unter www.docma.info/10318.html). Ihn nutze ich hauptsächlich als farbsicheren Klebetisch

fürs DOCMA-Layout. Zur Bildbearbeitung kombiniere ihn als Referenz-Bildschirm mit einem 21UX2 Wacom-Cintiq, auf dem ich meist in der 100%-Ansicht die Details für meine großformatigen Drucke ausarbeite.

Da ich alle meine alten Negative und Dias schon vor Jahren von einem Dienstleister habe digitalisieren lassen, beschränke ich mich beim Scannen von Aufsichtsvorlagen auf eine Multifunktionseinheit von Epson (PX820FWD). Dieses Gerät liefert mit seinem 6-Farben-Druckwerk zudem ganz ansehnliche „Auf-die-Schnelle-Prints“ und Kontrolldrucke bis zum Format DIN A4.

Alles Größere druckt bei mir ein 24 Zoll breiter HP z3100 mit 11 Tinten plus Glanz-

erhöhung. Als Foto-Papier für meine Ausarbeitungen setze ich bei beiden Druckern bevorzugt auf Teccos Baryth Ivory.

Dafür, dass von meinen Bildern auch auf Dauer nichts verlorengeht, sorgt die Kombination von drei Speicherbausteinen: Zunächst landen alle Daten auf einem Software-Raid im Rechner mit gespiegelten 3-Terabyte-Platten. Diese werden täglich auf einem 12-Terabyte-Backup-Hardware-Raid von Qnap (Modell TS 639 Pro) gesichert und, wenn genug Daten zusammengekommen sind, auf extern gelagerten Backup-Disks gebrannt. Dazu vertraue ich auf (angeblich) besonders haltbare Blu-ray-DVDs mit 50 Gigabyte Speicher.



Der Monitor steht zwar vor einem Fenster, doch ich sitze tief genug und kann die Jalousien herunter lassen.



Olaf Giermann, Schwetzingen
DOCMA-Redakteur, Photoshop-
Experte und Humanbiologe
www.olaf-giermann.de



Auf meinem Schreibtisch steht ein Eizo CG241W. 24 Zoll Bilddiagonale sind manchen Leuten vielleicht zu klein. Mehr Fläche brauche ich persönlich nicht, da ich kurze Cursorwege bevorzuge und Photoshop's Bedienkonzept es mir erlaubt, sehr schnell und die meiste Zeit palettenfrei zu arbeiten, beziehungsweise Paletten auf meine Ansprüche zugeschnitten einzublenden.

Ich habe zusätzlich noch einen 20 Zoll-Dell, den ich vielleicht mal für die Bildauswahl in Lightroom aktiviere.

Neben dem Tisch steht ein aktueller Mac Pro mit 2,4 GHz-Quad-Core Intel Xeon-Doppelprozessor, 12 Gigabyte RAM und mehreren schnellen internen 1-TB-Festplatten für Betriebssystem, Arbeitsdateien, Archivdateien und das Time Machine-Backup. Un-

terwegs auf Vorträgen und bei Seminaren kommt ein MacBook Pro aus 2008 zum Einsatz. Außer einem USB-Hub und Lautsprechern - ohne Musik geht bei mir photoshopmäßig gar nix - mit dickem Subwoofer unter dem Tisch habe ich nur noch das nötige Eingabe-Geräte-Besteck: Tastatur, Touchpad (zum Surfen und für Gesten-Anwendungen) und ein Wacom Intuos 4 M wireless. Die Apple-Tastatur, hat genau das Anschlagverhalten, dass ich mag und mittlerweile erledige ich fast den ganzen Rest der Eingaben mit dem Grafiktablett.

Zu Hause setze ich es aber nur mit Kabel ein, da es bei kabelloser Benutzung und bei schnellen Programmwechseln mit unterschiedlicher Tablettbelegung immer zu einer kurzen Wartezeit kommt. Ich bin ein Kind des Digitalzeitalters. Da brauche

ich den Scanner nur zum Kopieren von Dokumenten. Fotos drucke ich momentan nicht selbst, sondern nur Briefe oder andere Bürodokumente. Für diese Aufgaben habe ich einen HP OfficeJet 6500 wireless. Bei der Langzeitarchivierung setze ich auf Festplatten. Alles andere würde mir zu lange dauern. Meine Dateien liegen auf mindestens zwei Platten (intern), mir wichtige Daten wie Fotos, Musik und Dokumente zusätzlich auf mindestens zwei externen Festplatten.

Natürlich muss/sollte man hier von Zeit zu Zeit auf zusätzliche Festplatten umkopieren, falls mal eine den Geist aufgibt. Allerdings hoffe ich, dass es vielleicht mal irgendwann eine sicherere, unkompliziertere Möglichkeit für die Langzeitarchivierung gibt.



Doc Baumann, Rabenau
DOCMA-Herausgeber, Fachautor,
Kunstwissenschaftler und Illustrator



Mein Rechner ist inzwischen fast vier Jahre alt - ein MacPro mit Intel-Prozessor, 3 Gigahertz, 10 Gigabyte Arbeitsspeicher und vier Festplatten. Ich gönne Photoshop eine eigene Auslagerungs-Partition mit 100GB. Als Hauptmonitor steht ein Cinema 30-Zöller von Apple auf dem Schreibtisch, dazu ein kleiner 19-Zöller, der für die Paletten reserviert ist.

Der Hintergrund meines Monitors ist auf ein neutrales, dunkles Grau eingestellt. Ich frage mich immer, wie Leute Bilder und Farben angemessen beurteilen wollen, die einen tollen, knallbunten Schreibtischhintergrund haben. Damit die Farben nicht nur vom subjektiven Eindruck her stimmen, werden die Monitore alle paar Wochen - ja, ich weiß, viel zu selten - mit einem Spyder von Datacolor kalibriert.

Obwohl ich mit der originalen Apple-Tastatur die wenigsten Tippfehler mache, be-

nutze ich in der Regel eine S530 von Logitech mit dazugehöriger Maus. Die beiden haben den Vorzug von vielen Zusatztasten, und da ich ein Tastaturfan bin, nutze ich sie ständig. Ein zentrales Werkzeug der Bildbearbeitung ist mein großes Intuos A3-Grafiktablett von Wacom. Kleiner mag ich es nicht, weil sonst die Umsetzung von der großen Fläche, die den beiden Monitoren entspricht, auf die Tablettfläche zu ungünstig ist. Einen Scanner besitze ich auch noch, allerdings wird er nicht mehr sehr häufig genutzt: ein CanoScan 8800F. Muss ich mal was drucken, was auch nur selten vorkommt, mache ich das über meinen Tektronix Phaser 700, einen DIN A4-Vierfarb-Laserdrucker, der inzwischen etwa 14 Jahre auf dem Buckel hat.

Unter meinem Schreibtisch stehen ein paar große Festplatten zur wöchentlichen (manuellen) Datensicherung, eine für Bil-

Zu einem vernünftigen Arbeitsplatz - ich sitze da rund 12 Stunden am Tag - gehört ein ergonomischer Bürostuhl und eine angepasste Höhe der Arbeitsplatte, kein Fenster dahinter, das sich im Monitor spiegelt, und keins davor, das diesen zu hell überstrahlt oder die Aufmerksamkeit ablenkt.

der, eine für Artikel und Texte, eine für den Rest. Dieselbe Ausstattung noch mal im Keller im Tresor, falls das Haus von einem Meteoriten getroffen wird. Eine der in den Rechner eingebauten Festplatten dient zur automatischen Backup-Sicherung mit Apples Time Machine, auf einer zweiten sichere ich manuell Bilder, auf einer dritten die DOCMA-Inhalte oder Bücher. Ist ein Heft oder Buch fertig, wird es zudem auf DVD gebrannt. Falls mein Mac mal ausfällt, steht daneben noch das früher benutzte Modell samt 23-Zöller. •

Web CLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



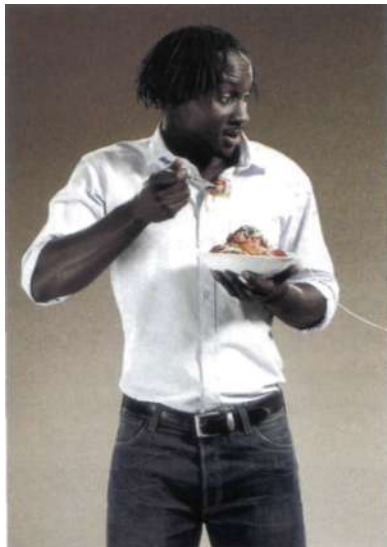
1



2



3



4



5



6



7



8

FOTOGRAFEN

1. MICHAELO
www.bymichaelo.com

2. VAIDAS BRADAUSKAS
www.vaidasbradauskas.daportfolio.com

3. ANDRZEJ DRAGAN
www.andrzejdragan.com

4. WOLFGANG ZLODEJ
www.wolfgangzlodej.at

5. DANIEL KENNEDY
www.danielkennedy.com

6. LEVON BISS
www.levonbiss.com

7. EDWARD LOH KAR WAI
www.matthewedward.com

8. KATHREINERLE PHOTOGRAPHY
www.photisserie.blogspot.com

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

Photoshop ist das fast allumfassende Werkzeug für jeden Kreativen, der mit Bildern arbeitet.

In unserer Photoshop-Tutorialstrecke stellen wir Techniken vor, die im Kern Alltagspraktisches für Fotografen, Fotomonteurs und Grafiker zum Gegenstand haben. Darüber hinaus zeigen wir Arbeitstechniken jenseits des Alltäglichen.



WISCHEFFEKTE

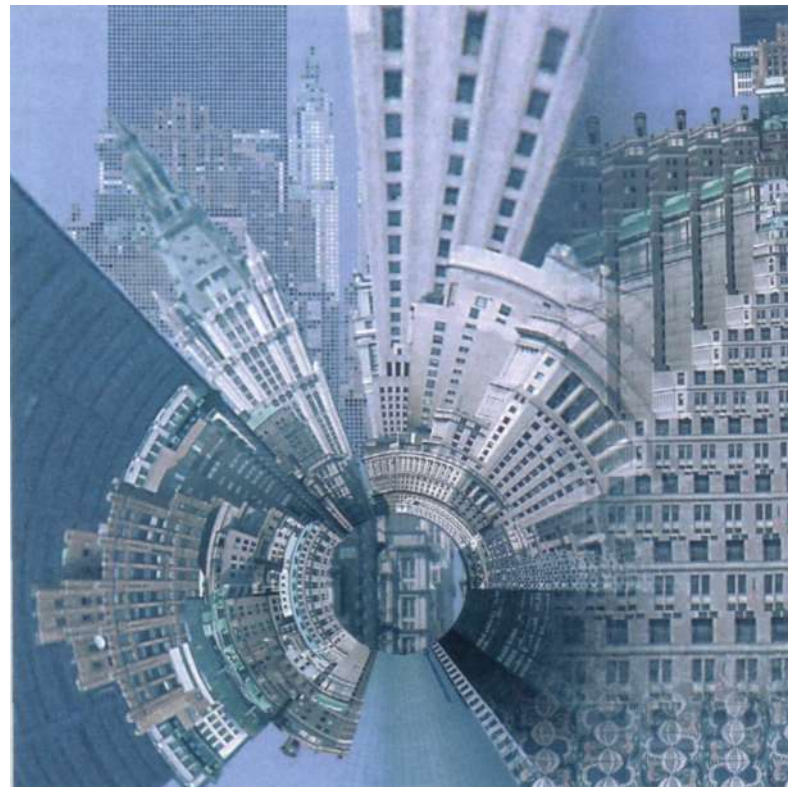
Wie Sie mit Photoshop Bewegungsunschärfe erzeugen

Seite 38

VOLLE TONWERT-KONTROLLE

Mit Photoshops visuellen Hilfsmitteln behalten Sie die Tonwerte im Griff.

Seite 46



ALLE HATTEN DICH GEWARNT

Ein Preisträger unseres letzten DOCMA-Awards erklärt die Entstehung seines Werkes.

Seite 52

TIPPS & TRICKS

Dodge and Burn by Hollywood

Seite 56

TIPPS & TRICKS

Eindrucksvolle Bildlooks

Seite 60

PHOTOSHOP-SPRECHSTUNDE

Doc Baumanns Lösungsvorschläge zu Leserfragen

Seite 62

PIXEL BENDERS STRUKTUREN

Wie Sie mit den Pixel Bender-Modulen Strukturen erzeugen

Seite 67

TECHNIK-TIPPS

Zählen, Messen, Schneiden

Seite 71

TIPPS & TRICKS

Realistisch wirkende Tastatur

Seite 74





Fotos: Olaf Giermann und Fotolia

WISCHEFFEKTE

Langsam bewegte Objekte sehen wir problemlos scharf. Je schneller eine Bewegung wird, umso verschwommener nehmen wir sie wahr. Dieser Effekt lässt sich sowohl fotografieren als auch mit Photoshop nachstellen. Dabei gibt es einiges zu beachten. | **Olaf Giermann**

Das menschliche Sehvermögen ist nicht das Schnellste. Schade, ja - doch nur deshalb verschwimmen für uns viele Einzelereignisse zu flüssigen Bewegungen. Würden wir so schnell wie eine Fliege sehen können, könnten wir keine Spielfilme mit nur 25 Bildern pro Sekunde anschauen/betrachten - diese wären eine Diashow von Einzelbildern. Definitiv nichts für Cineasten ... Der Fliege ist das (wahrscheinlich) egal.

Mit der Fotografie haben wir dank ultrakurzer Belichtungszeiten die Möglichkeit gewonnen, selbst für uns eigentlich „unsehbare“ Momente einzufrieren. Aber nicht immer ist es erstrebenswert, wirklich jede Bewegung erstarren zu lassen - denn so sehr dies faszinieren kann, so leicht fehlt dem Foto dann jegliche Dynamik.

Erfolgt jedoch innerhalb der gewählten Belichtungszeit eine deutlich sichtbare Bewegung auf dem Foto, werden die bewegten Objekte verwischt dargestellt. Je länger die Belichtung und/oder schneller die Bewegung, umso schemenhafter erscheinen sie. Entscheidend für den Wischeffekt ist hier die relative Bewegung zwischen Kamera, Objekt und Hintergrund. Wird die Kamera ungeplant bewegt, resultiert nur ein unscharfes Bild („Verwackeln“). Zieht man die Kamera jedoch in Bewegungsrichtung zum Beispiel eines fahrenden Autos mit „Mitzieher“; siehe LKW-Bild oben), dann bleibt bei Idealausführung das Auto scharf und der Hintergrund verwischt. Eine andere Möglichkeit ist der sogenannte „Reißzoom“, bei dem man während der Belichtungszeit die Zoom-

stufe ändert (am einfachsten mit einem SchiebezooM durchführbar). Daraus resultiert eine radial-strahlenförmige Verwischung, die sehr dynamisch wirkt. Ähnliche Effekte erhält man beim Fotografieren aus einem fahrenden Auto heraus (im Aufmacherbild links unten).

Da die relative Geschwindigkeit nah bei der Kamera höher ist, fällt die Bewegungsunschärfe dort deutlich stärker aus als in der Entfernung (Aufmacher unten rechts). Das kennen Sie vom Blick aus dem Zugfenster, wo die nahen Bäume nur so vorbeirauschen, während der Horizont still zu stehen scheint.

Auf dem gleichen Foto erkennen Sie außerdem: Mit konstanter Geschwindigkeit bewegte Elemente wie das Auto wirken in beide Richtungen gleichartig verwischt. Sie können hier nur vermuten, dass das Auto vorwärts fährt, denn würde es rückwärts fahren, sähe die Aufnahme identisch aus. Falls die Bewegungsrichtung eindeutig visualisiert werden soll, ginge das fotografisch auf zwei Wegen: Entweder wird eine Bewegung am Ende der Aufnahme pausiert und dadurch länger belichtet, oder eine Bewegung wird am Ende der Bewegung durch eine Erhöhung der Lichtmenge fixiert (beispielsweise mittels Blitz auf den zweiten Verschlussvorhang). In Photoshop kann man das alles nicht nur nachstellen, sondern seiner Kreativität zur Darstellung/Illusion der Bewegung freien Lauf lassen. Denn Realismus ist auch nur eine Illusion von vielen.

Foto: Ivan Kmit - Fotolia



1 BEWEGUNGSUNSCHÄRFE AUF FOTOS I

Das bewegte Auto "erscheint" in beide Richtungen verwischt. Wir können anhand der Verwischung allein nicht *objektiv* die tatsächliche Bewegungsrichtung bestimmen. Nur Umstände und unsere Erfahrung geben uns Hinweise. Innerhalb der Aufnahmedauer würden sämtliche Kanten bei Vorwärts- und Rückwärtsfahrt um die gleiche Strecke verwischt. Wichtig: Dies gilt nur bei konstanter Geschwindigkeit während der Aufnahme und ohne Änderung der Lichtmenge.



2 BEWEGUNGSUNSCHÄRFE AUF FOTOS II

Im Foto oben links ist weder für die Rotation des Rades noch für die Bewegung senkrecht zur Bildebene die Bewegungsrichtung aus der Verwischung allein ersichtlich - wir schlussfolgern diese nur aus unserem Wissen über das Radfahren. Beachten Sie den Untergrund: Dieser ist vorn sehr viel stärker als in der Entfernung verwischt. Unten rechts sehen Sie eine Bewegungsspur, die doch klar von der Körpermitte nach außen zieht. Richtig? Nein, es war tatsächlich anders herum.

Originalfoto Lkw: assestdesignen - Fotolia



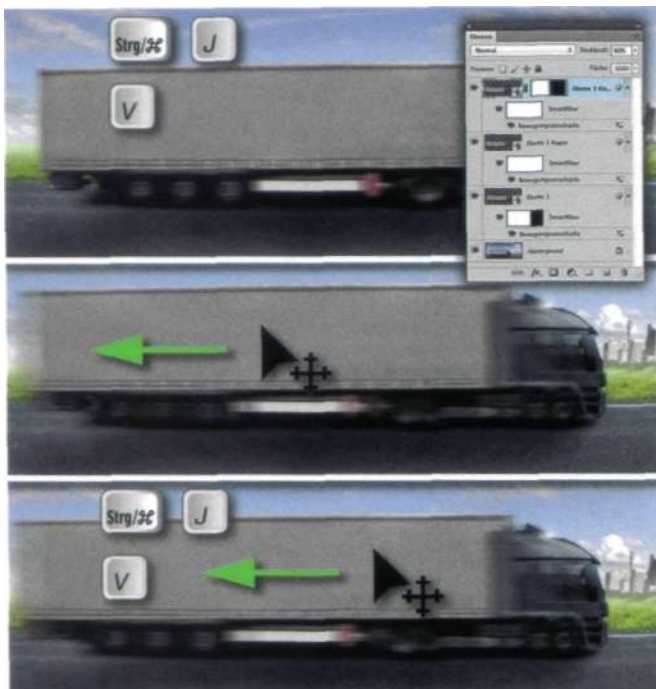
3 LINEARE BEWEGUNG MITTELS PHOTOSHOP

Ein parallel zur Bildebene bewegtes Objekt ist mit dem »*Bewegungsunschärfe*«-Filter fotorealistisch verwischbar. Wählen Sie den LKW aus und bringen Sie ihn mit »*Strg/Befehl+J*« auf eine eigene Ebene, die per Rechtsklick in ein Smart Objekt konvertiert wird (oben). Nach Filteranwendung scheinen die harten Kanten des LKW der Originalebene schön durch und - auch wenn es korrekt sein mag - der Betrachter kann keine Bewegungsrichtung erkennen (unten).



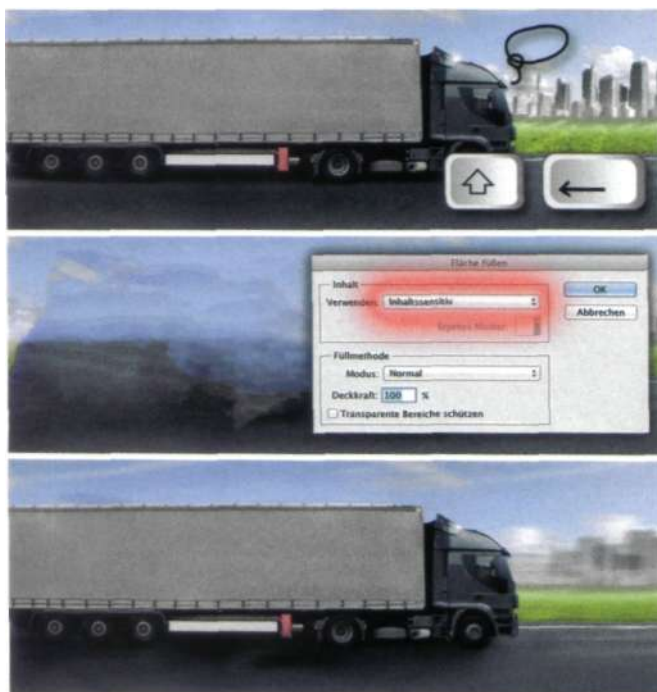
4 HARTE KANTEN LOSWERDEN

Auf einer eigenen Ebene zwischen der originalen und der weichgezeichneten Ebene überstempeln Sie die harten Kanten des LKW in Bewegungsrichtung „mit Umgebung“ (oben). Dadurch sieht das Ergebnis nun „echt“ aus (Mitte). Jedoch ist es so zur Illustration von z.B. „schneller Lieferung“ natürlich ungeeignet. Wenn Sie die Weichzeichnung mit einem Verlauf in der Smart-Filter-Maske auf den hinteren Fahrzeugteil begrenzen, wird die Vorwärtsbewegung deutlicher. •



5 OBJEKTKOPIEN VERWENDEN

Wirklich ansprechend wirkt das Ergebnis aus dem letzten Schritt aber nicht; es ist noch ein wenig statisch. Einen besseren Eindruck von Bewegungsunschärfe kann man durch Einsetzen mehrerer Ebenenkopien erzielen. Verschieben Sie diese entgegen der Bewegungsrichtung, senken Sie die Deckkraft und verwenden Sie unterschiedliche »Abstände« im »Bewegungsunschärfe«-Filter. Damit lässt sich die Unschärfe an verschiedenen Objektstellen gezielt steuern.



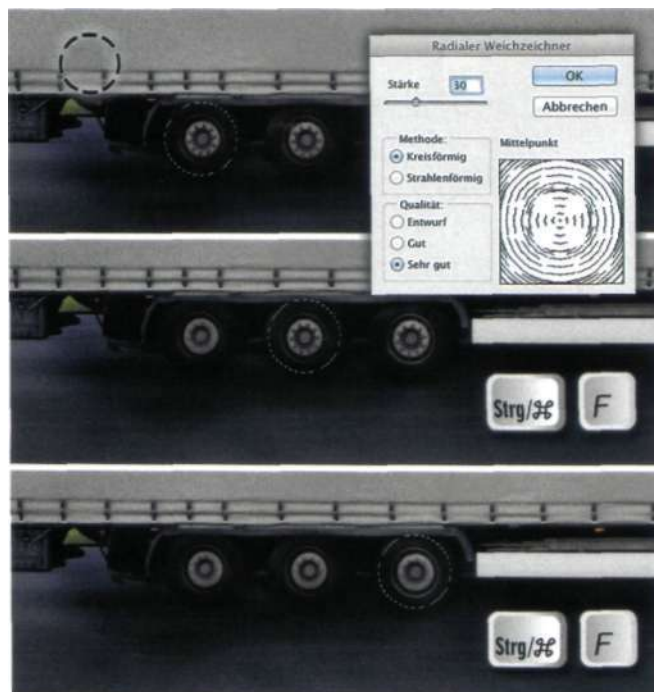
7 VORRETUSCHE FÜR MITZIEHER

Damit der LKW bei der Bewegungsweichzeichnung ausgeschlossen wird, muss er aus dem Hintergrund retuschiert werden. Entweder stempeln Sie herkömmlich etwas Umgebung über die Kantenbereiche des LKW, oder Sie wählen den LKW mit dem Lasso aus und füllen die Fläche »inhaltssensitiv«. Das Ergebnis muss nicht gut aussehen, sondern nur entlang der Kanten der Umgebung entsprechen. Nach der Bewegungsweichzeichnung sind keine unschönen Säume mehr vorhanden.



6 MITZIEHER SIMULIEREN

Bei einem gelungenen Mitzieher bleibt das bewegte Objekt scharf, der Hintergrund wird verwischt. Bei der Nachstellung des Effekts in Photoshop maskieren Sie auch hier zunächst das Objekt auf einer eigenen Ebene und wenden dann den Filter »Bewegungsunschärfe« an. Dieses Mal jedoch auf den Hintergrund - nicht auf das Objekt. Ohne Vorarbeiten erhalten Sie hierbei unschöne Säume in Bewegungsrichtung vor und nach dem Objekt.



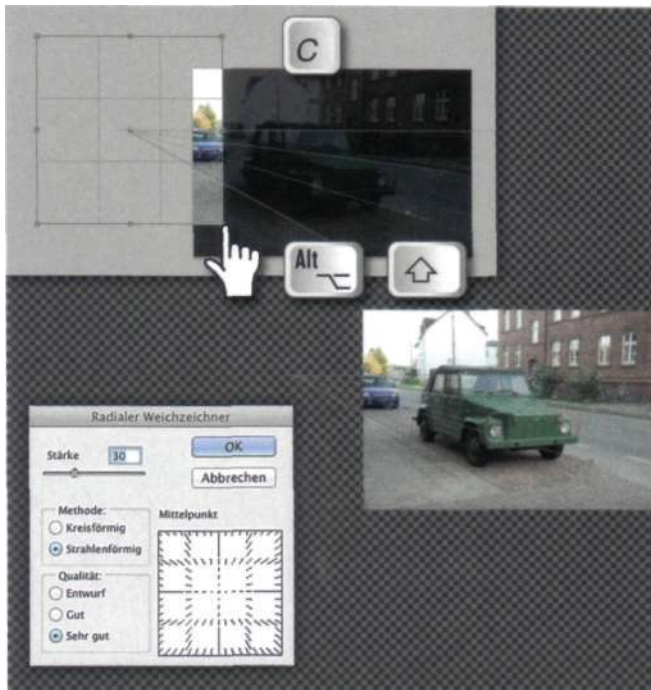
8 RÄDER DREHEN

Eine wichtige Sache fehlte in allen bisherigen Beispielen: Natürlich müssen sich auch die Räder drehen. Wenn sich die Räder parallel zur Bildebene bewegen, ist dies einfach zu bewerkstelligen. Wählen Sie mit dem »Auswahl-Ellipse-Werkzeug« ein Rad aus und wenden Sie den »Radialen Weichzeichner« mit der Methode »kreisförmig« an. Mit aktivem Lasso-Werkzeug ziehen Sie die Auswahl auf die anderen Räder und wenden den Filter mit »Strg/Befehl+F« auch auf diese an.



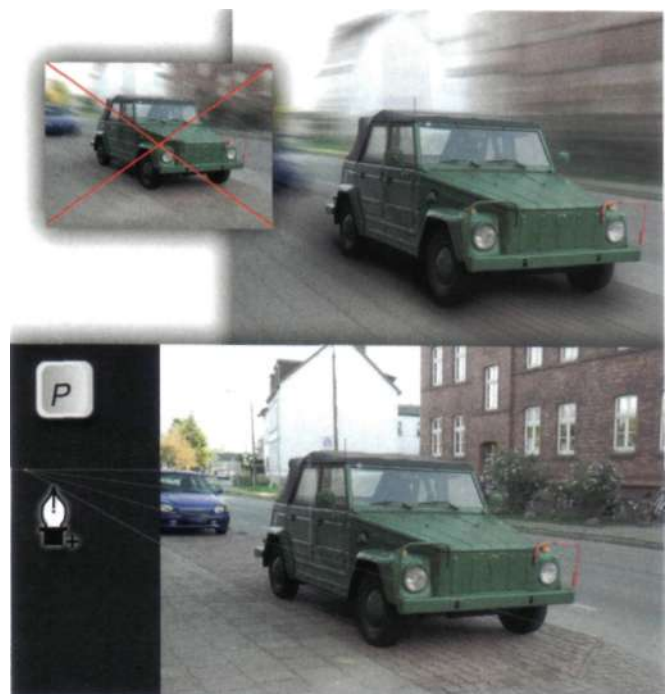
9 RÄDER PERSPEKTIVISCH DREHEN

Oft funktioniert auch hier die direkte Anwendung des »Radialen Weichzeichners«, unpassende Verwischungen maskieren Sie hierbei (oben). Exakter wird es, wenn Sie zunächst die seitliche Rad-/Felgenfläche auswählen, sie kreisrund transformieren, radial weichzeichnen und dann wieder zurück in die Originalperspektive stauchen. Seite und Lauffläche des Rades müssen hierbei getrennt bearbeitet werden. Für die Lauffläche reicht eine lineare Weichzeichnung (unten).



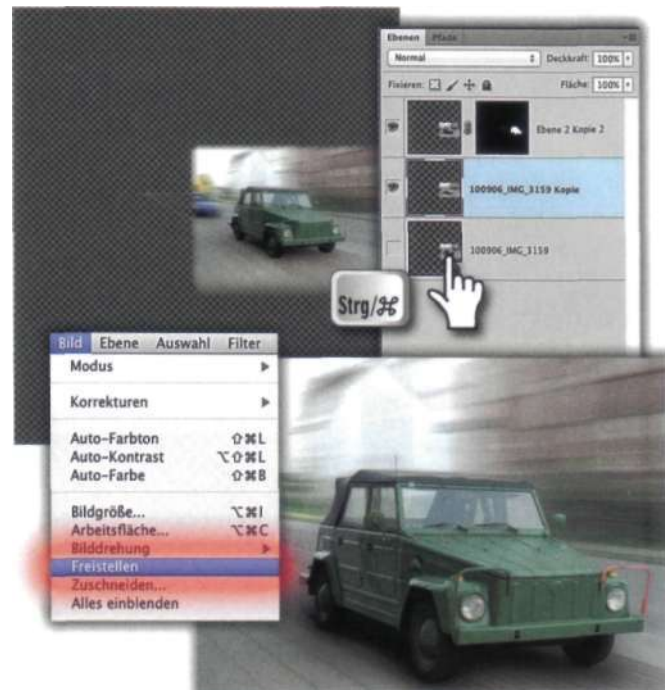
11 DIE MITTE FINDEN

Ziehen Sie mit dem »Freistellungswerkzeug« bei gehaltener »Umschalt-Taste« einen quadratischen Rahmen auf, verschieben Sie diesen so, dass der Mittelpunkt exakt auf dem Fluchtpunkt zu liegen kommt und erweitern Sie ihn an einem Eckanker mit gehaltener »Umschalt- und Alt-Taste«, so dass das gesamte Bild innerhalb des Rahmens liegt. Wenden Sie dann den »Radialen Weichzeichner« exakt zentriert an.



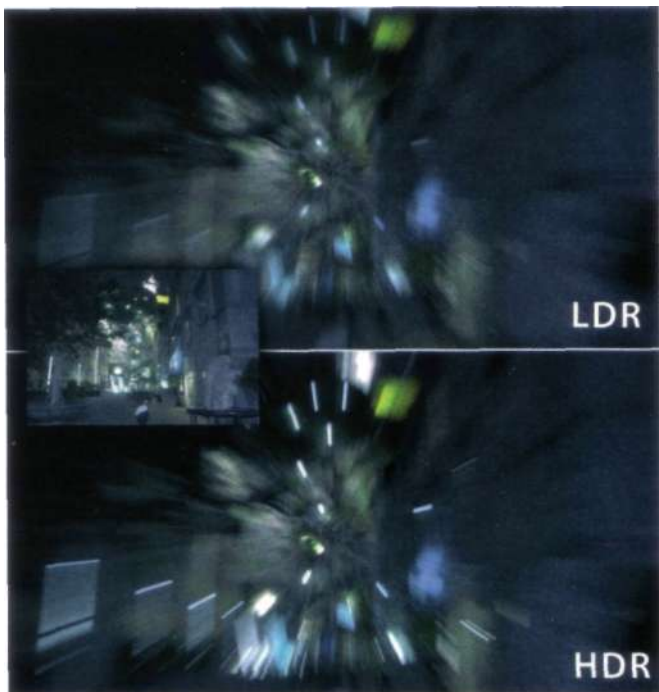
10 PERSPEKTIVISCHE BEWEGUNG

Erfolgt die Bewegung *nicht* parallel zur Bildebene, reicht der »Bewegungsunschärfe«-Filter nicht aus (oben links). Nur der »Radiale Weichzeichner« mit der Methode »Strahlenförmig« ermöglicht Verwischungen auf einen Fluchtpunkt zu (oben rechts). Zur Ermittlung des Fluchtpunkts erstellen Sie mit dem Zeichenstift Hilfslinien; er wird der Mittelpunkt des »Radialen Weichzeichners« (unten). Der Trick im nächsten Schritt erspart dabei viel Herumprobieren.



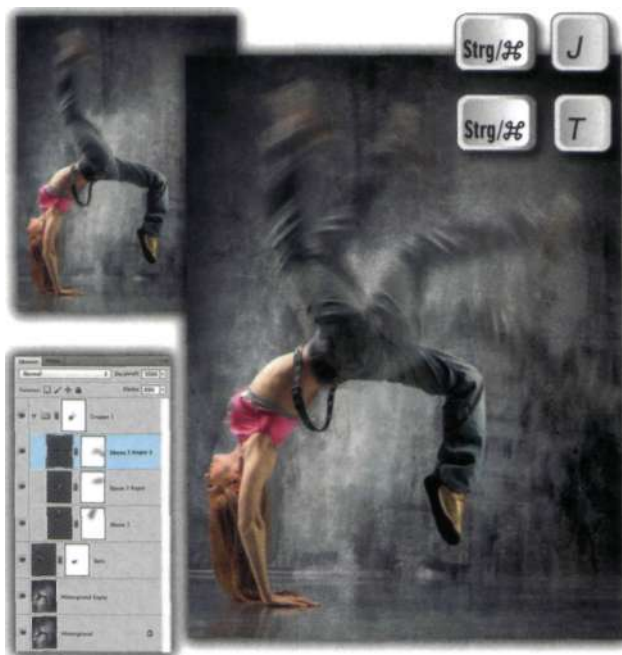
12 ZURÜCK ZUR ORIGINALGRÖSSE

Zuvor haben Sie natürlich eine Ebenenkopie erstellt und laden nun mit einem »Strg-/Befehl-Klick« auf die Ebenenminiatur der Originalebene deren Pixel und wählen »Bild>Freistellen«. Sie können auch vorher den Originalbildausschnitt als Kanal speichern. Wie das geht und was dabei zu beachten ist, können Sie in DOCMA 43 auf Seite 63 nachlesen.



13 BESSERE LEUCHTSPUREN DURCH HDR

Es ist erstaunlich, wie gerade Weichzeichnungen in HDR-Bildern deutlich besser/realistischer ausfallen. Also in echtem 32-bit-„high-dynamic range“, das aus einer Belichtungsreihe generiert und noch nicht mittels Tonemapping auf 8 oder 16 bit reduziert worden ist („LDR“). Besonders deutlich wird dies bei Leuchtspuren, die mit dem »Radialen Weichzeichner« erzeugt werden. Vergleichen Sie das gefilterte 16-bit-LDR (oben) mit dem gleich behandelten 32-bit-HDR (unten).



15 ARBEITEN MIT OBJEKTKOPIEN

Wie lineare Bewegungen, so profitieren auch kreisförmige Bewegungen vom Einsatz mehrerer Objektkopien mit unterschiedlicher Weichzeichnung und Transparenz. Duplizieren Sie die Ausgangsebene, hier also das Bein, mehrfach mit »Strg/Befehl+J« und transformieren Sie die Duplikate kreisförmig. Mit »Alt+Klick« setzen Sie den Mittelpunkt der Drehachse auf das Hüftgelenk. Mit Masken blenden Sie unpassende Stellen aus.



Originalfoto Mädchen: Alexander Yakovlev – Fotolia

14 KÖRPERTEILE BEWEGEN

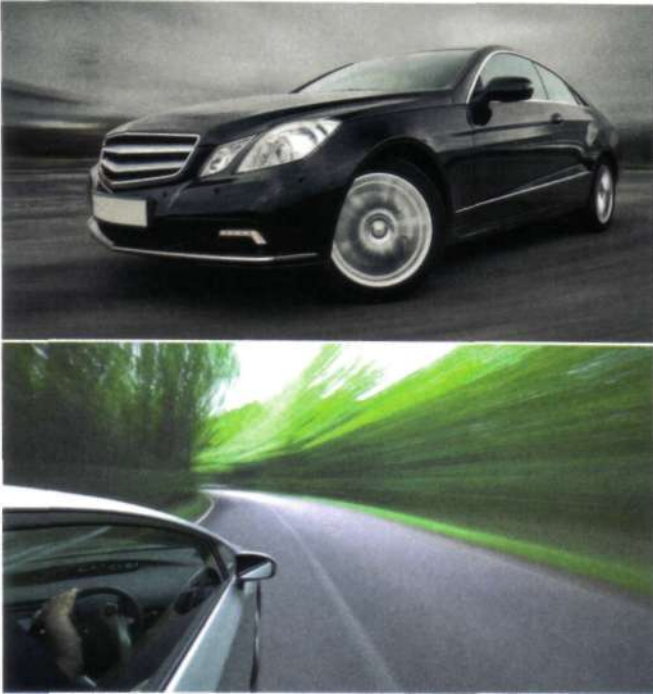
Gliedmaßen bewegen sich um Gelenke, also radial, so dass sich die weiter vom Gelenk entfernten Teile schneller bewegen. Bringen Sie das Bein auf eine eigene Ebene, retuschieren Sie den Hintergrund und wenden Sie den »radialen Weichzeichner« kreisförmig an, wobei der Mittelpunkt auf der Hüfte platziert wird. Ziehen Sie vor dem Filter ausgehend vom Gelenk mit gehaltener »Alt+Umschalt«-Taste eine Kreisauswahl auf, brauchen Sie nicht lange nach der Mitte suchen.



16 SUBTILERE VERWISCHUNGEN

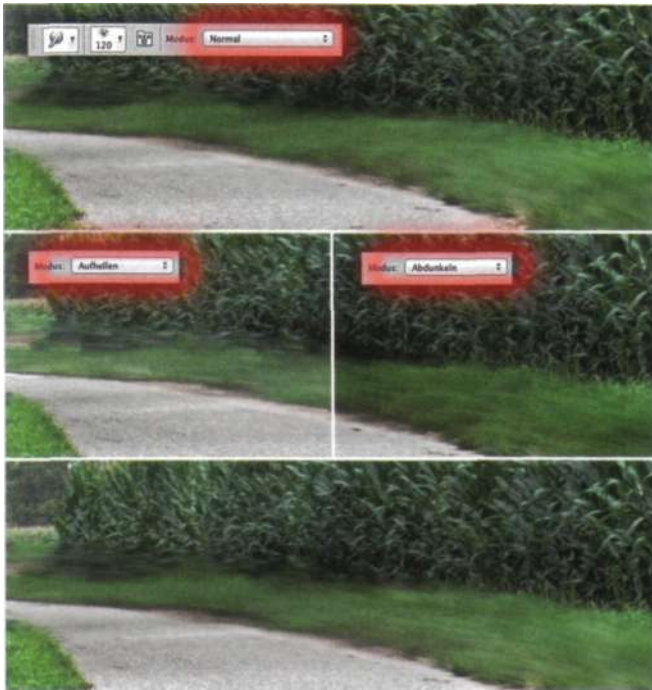
Auch kleinere Verwackler und Bewegungen wollen mitunter simuliert werden. Der »Vergrößerungsfilter> Verwacklungseffekt« (links unten) leistet da oft gute Dienste, auch wenn sich seine Wirkung nur über die Bildgröße beeinflussen lässt. Sehr interessant ist hier auch der Weichzeichnungsfilter »Form weichzeichnen«-je nach verwendeter Form lassen sich „Mikrobewegungen“ damit sehr gezielt simulieren und Details entsprechend stilisieren (rechts).

Fotos: Maksim Toornie – Fotolia (oben) | MC_PP – Fotolia (unten)



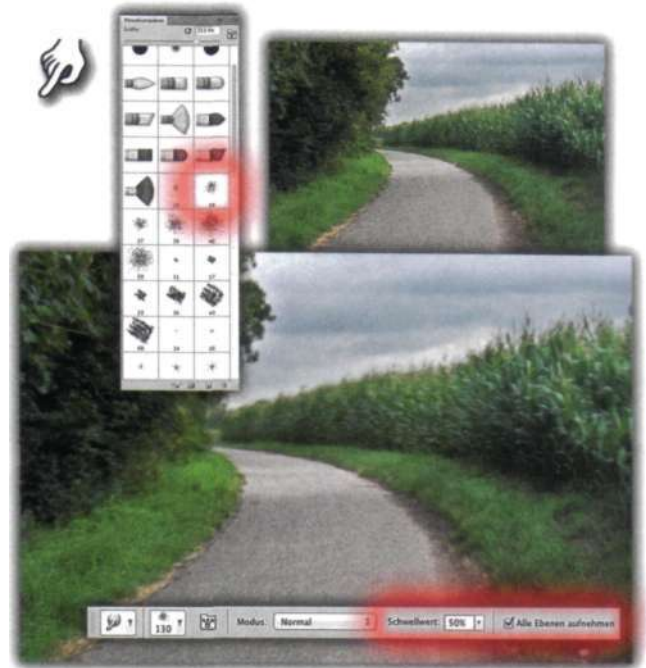
17 KOMPLEXE BEWEGUNGSVERWISCHUNG

Vor allem in der Autowerbung sollen Dynamik und Geschwindigkeit vermittelt werden. Am spannendsten wirkt das natürlich in der Kurvenfahrt. In der professionellen Autofotografie werden diese dynamischen Effekte mittels eines „Rigs“ eingefangen, also einem am selben oder einem mitfahrenden Wagen befestigten Kameraausleger, so dass die Bewegungsunschärfe direkt fotografiert werden kann. Diesen Effekt in Photoshop nachzustellen, ist nicht ganz so einfach.



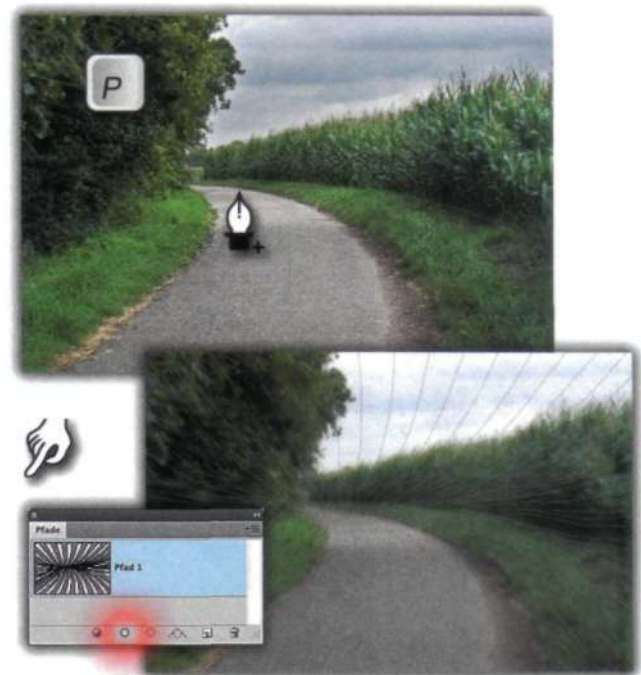
19 UNTERSCHIEDLICHE FÜLLMETHODEN

Interessanter wird der Effekt, wenn Sie den Wischfinger nicht nur im Modus »Normal« (oben) verwenden, sondern verschiedene Bildstellen sanft in den Werkzeug-Modi »Abdunkeln« (Mitte links) bzw. »Aufhellen« (Mitte rechts) übermalen. Der »Wischfinger« bewahrt dadurch beim Verwischen hellere bzw. dunklere Pixel der Originalebene, so dass bei malerischer Kombination aller Modi (unten) bessere Bewegungsspuren entstehen und nicht einfach eine Weichzeichnung.



18 UNSER FREUND: DERWISCHFINGER

Bei komplizierten Bewegungen versagen simple Filter wie der »Radiale Weichzeichner« - aber nicht der »Wischfinger«. Wählen Sie keine flächige Pinselspitze, sondern eine kleinteilige wie beispielsweise »Spritzer« in einer geeigneten Größe. Mit »Schwell(en)wert« legen Sie fest, wie weit die Pixel „mitgeschleift“ werden. Nun malen Sie die Bewegung ins Bild; entweder auf einer Ebenenkopie oder bei aktiver Option »Alle Ebenen aufnehmen« auf einer neuen, leeren Ebene.



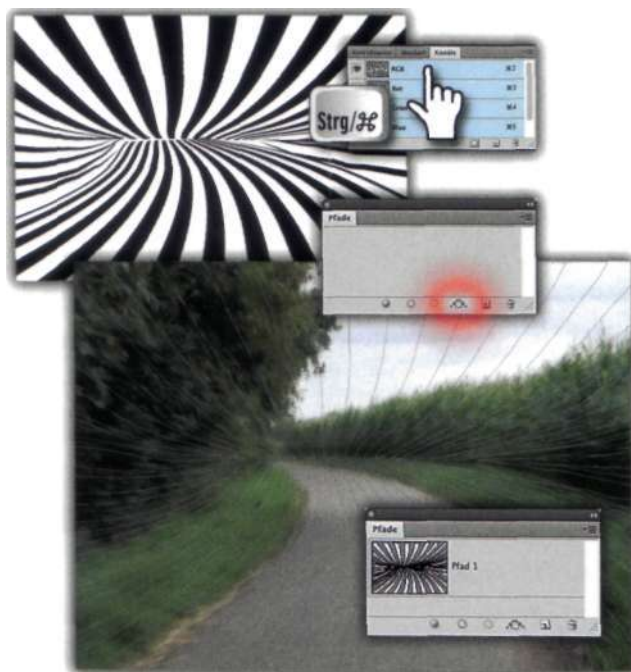
20 EXAKTE BEWEGUNGSPFADE

Für mehr Genauigkeit zeichnen Sie als Führungslinien für den »Wischfinger« mit dem »Zeichenstift« nah beieinander liegende Pfade entlang der Kurve (oben). Sind »Wischfinger« und Pfad aktiv, klicken Sie im »Pfade-Bedienfeld« auf »Pfadkontur mit Pinsel füllen« (= »Enter«), und Photoshop malt für Sie die Pfade mit dem »Wischfinger« nach (unten). Achtung: Dieser Vorgang kann je nach Rechner, Bildgröße und gewählten Werkzeug-Einstellungen ziemlich lange dauern. •



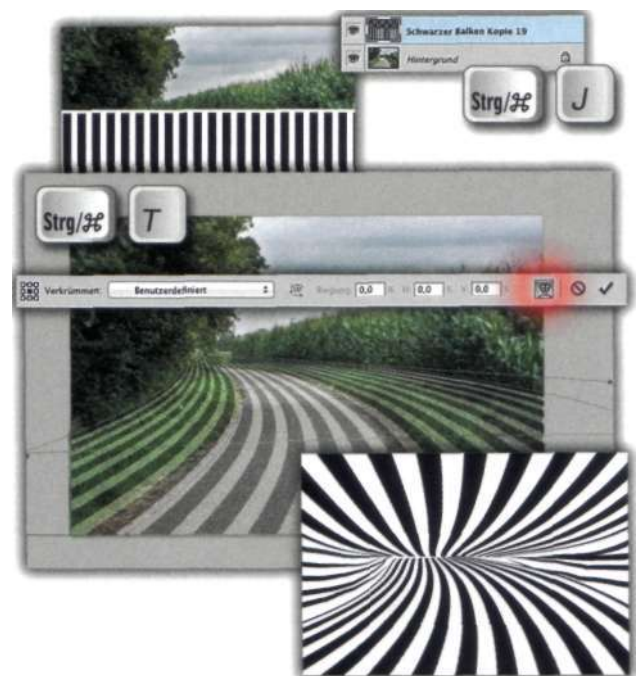
21 PFADE AUS MUSTER GENERIEREN I

Pfade lassen sich aus einem Schwarz-Weiß-Raster erzeugen, das wir mittels Transformieren schneller als mit Photoshop's Musterwerkzeugen erstellen. Auf einer weißen Pixelfläche wählen Sie mit dem »Auswahlrechteck« einen senkrechten Balken und füllen diesen mit Schwarz. Transformieren Sie ihn mit »Strg/Befehl+T« ein Stück zur Seite, drücken »Strg/Befehl+Z« und duplizieren nun mit mehrfachem »Strg/Befehl+Alt+Umschalt+T« den Balken über die Bildbreite.



23 PFADE AUS MUSTER GENERIEREN III

Öffnen Sie das Bedienfeld »Kanäle«, halten Sie die »Strg-/Befehlstaste«, und laden Sie mit einem Klick auf einen der Kanäle die Bildluminanz als Auswahl. Im Pfade-Bedienfeld klicken Sie auf »Arbeitspfad aus Auswahl erstellen«. Den erzeugten Pfad nutzen Sie nun als Führung für den »Wischfinger« wie in Schritt 20 beschrieben. Die verwischte Ebene können Sie kopieren und mit verschiedenen Füllmethoden und Masken zum endgültigen Ergebnis kombinieren.



22 PFADE AUS MUSTER GENERIEREN II

Die Musterebene duplizieren Sie (gegebenenfalls mehrfach) mit »Strg/Befehl+J« und verzerren ein Duplikat über »Bearbeiten > Transformieren > Verkrümmen« perspektivisch bei vorübergehend verringerter Deckkraft zum Hintergrund passend. Die Kopien der Musterebene verkrümmen Sie passend im Rest des Bildes. Das Ziel ist es, ein wie unten rechts abgebildetes Zebrastrifen-Muster zu erhalten, dessen Kontrastkanten wir im Folgeschritt in Pfade umwandeln.



24 PLUG-INS VON DRITTANBIETERN

Der »Radiale Weichzeichner« ist hoffnungslos veraltet. Zum Glück gibt es Alternativen. Für kreisförmige Weichzeichnung beispielsweise das blitzschnelle »SpinRadialBlur« im kostenlosen Pixel-Bender-Plug-in. Weit mehr Optionen und auch strahlenförmige, radiale Wischeffekte finden Sie im günstigen »Lens Effects«-Filter von Topaz Labs. Und falls Sie sehr komfortabel und realistisch kurvige Wischeffekte erzeugen wollen, gibt es zum Profitool »VirtualRig« keine Alternative. •



Fotos: Olaf Giermann

VOLLE TONWERTKONTROLLE

Bei jeder Foto-Optimierung verändern wir mit verschiedenen Werkzeugen die Tonwerte und optimieren so Helligkeit, Kontrast, Farben und Schärfe. Damit Ihnen die Tonwerte nicht ausreißen, gibt es eine Reihe wirkungsvoller, visueller Hilfsmittel. | **Olaf Giermann**



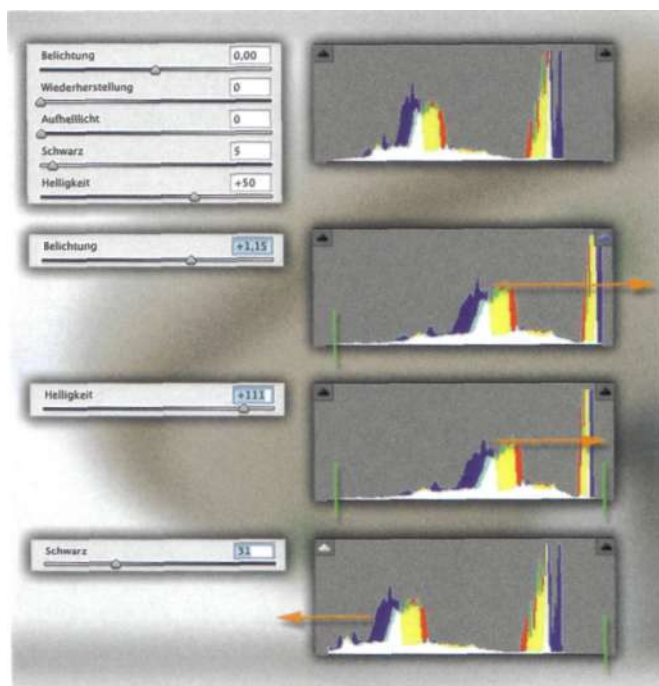
Bestimmte Fragen werden interessanterweise wellenartig immer wieder und dann besonders gehäuft gestellt. Eine dieser Fragen ist „Hilfe, mein Camera Raw hat einen Anzeigefehler - manche Stellen sind blau und andere rot. Was kann ich tun?“ Gem empfiehl man in Internetforen dann eine Neuinstallation. Zugegeben, das löst das „Problem“ nur ist diese leicht abschaltbare Beschneidungsanzeige in Camera Raw kein Fehler, sondern ein wertvolles Hilfsmittel zur Bildbeurteilung. Und genau darum geht es in diesem Artikel - Hilfsmittel, mit denen Sie Tonwerte *visuell* finden und kontrollieren können.

Die Kunst bei der Foto-Optimierung besteht - von Geschmacksfragen einmal abgesehen - darin, bei Korrekturen präzise zu arbeiten und das richtige Maß zu finden, also beispielsweise Kontrast und Schärfe nicht zu wenig, aber auch nicht zu stark anzupassen. Aus professioneller Sicht sind hierbei zwei Dinge essentiell: Ein durchgehendes Farbmanagement, das eine korrekte Anzeige und Ausgabe garantiert, sowie die Pipettenwerkzeuge plus Info-Palette. Mit diesen setzt man an kritische Motivstellen Kontrollpunkte ins Bild und kann dann tonwertgenau die Korrekturauswirkungen in der Info-Palette ablesen. Doch diese Methode hat drei Nachteile: Erstens müssen Sie die ganze Zeit Zahlenkolonnen im Auge behalten, zweitens können wir in Photoshop nur vier Farbaufnehmer platzieren - in Camera Raw sind das immerhin neun -, und drittens haben wir nicht immer Top-Equipment (dabei). Deshalb stelle ich

Ihnen hier die visuellen Hilfsmittel von Photoshop vor und zeige Ihnen Möglichkeiten, wie das Programm Sie warnen und bei der Tonwertkontrolle unterstützen kann. Diese funktionieren nicht nur für Tonwertkorrektur und Gradationskurve, sondern für alle Werkzeuge (wie etwa Nachbelichter und Abwedler) und auch Filter („Unschärf maskieren“).

Das beste Beispiel für die Notwendigkeit einer Kontrolle ist der Tiefen- und Lichterbeschnitt. Wir haben im 8-bit-Modus 254 Tonwerte zwischen Schwarz (Null) und Weiß (255), also insgesamt 256 Tonwerte. Im 16-bit-Modus (de facto in Photoshop 15 bit!) können wir mit 2 hoch 15 Tonwerten (32768!) deutlich feiner arbeiten, aber in beiden Fällen besteht das gleiche Problem: Was einmal auf reines Schwarz oder reines Weiß gesetzt wurde, hat keine verwertbare Tonwertinformation („Zeichnung“) mehr im Vergleich zu den anderen Pixeln. Also sollte man von vornherein bei jeder Bearbeitung kontrolliert vorgehen und *bewusst* entscheiden, wo man auf Zeichnung verzichten kann und wo man nicht darauf verzichten will. Genau dabei helfen visuelle Kontrollmöglichkeiten, von denen das bekannteste und sehr nützliche sicherlich das Histogramm ist.

Beachten Sie bitte, dass die nachfolgend vorgestellten Hilfsmittel der leichteren Bildbeurteilung dienen und sie bei Ihrem Einsatz nicht zum Selbstzweck werden sollen. Denn ein gut aussehendes Histogramm muss noch lange kein gutes Bild ergeben.



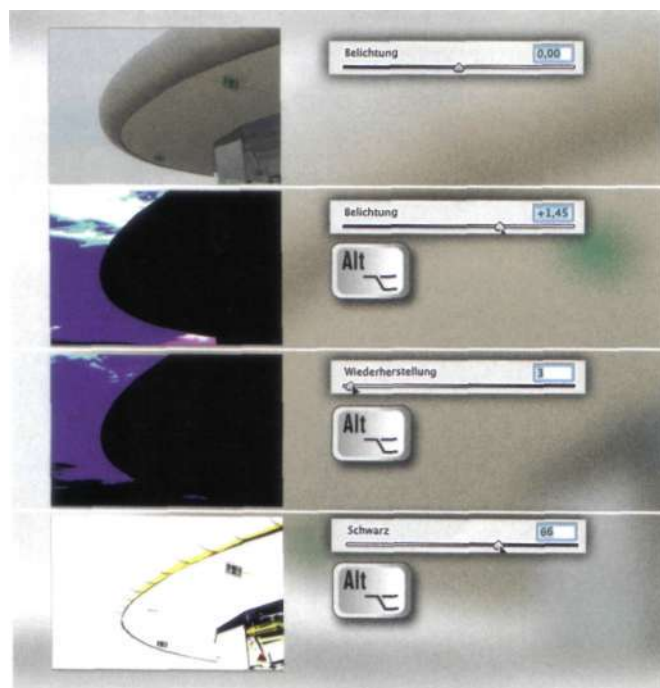
5 TONWERTE IN CAMERA RAWVERÄNDERN

Die wichtigsten drei Regler zur Umverteilung der Tonwerte sind Belichtung, Helligkeit und Schwarz. Mit »Belichtung« verschieben Sie das gesamte Histogramm nach rechts/links und beschneiden damit die Lichter. »Helligkeit« macht fast das gleiche, verschont jedoch die Lichter. Mit »Schwarz« beschneiden Sie die Tiefen. »Wiederherstellung« und »Aufhellung« können als Feinjustierung von »Belichtung« und »Schwarz« angesehen werden.



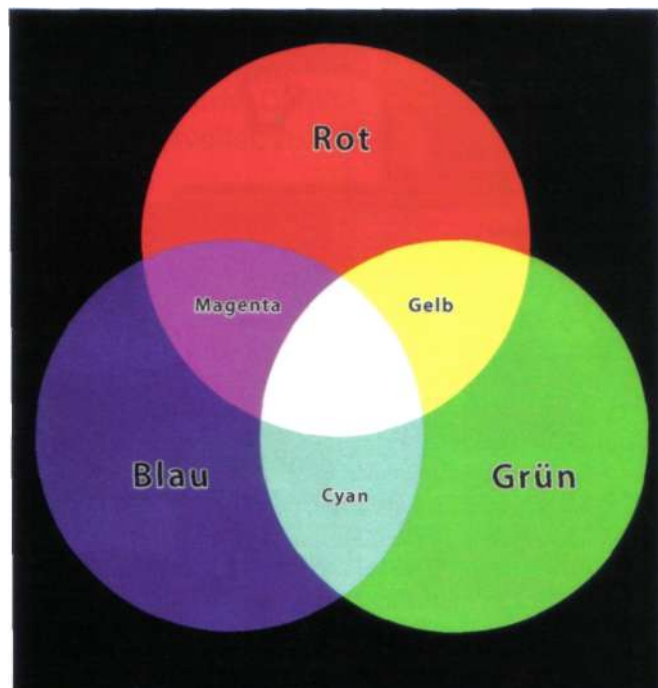
6 EINFACHE BESCHNEIDUNGSWARNUNG

Im Histogramm von Camera Raw finden Sie oben zwei Dreiecke. Erfolgt in ein oder mehreren Kanälen ein Tiefen- oder Lichterbeschnitt, leuchtet das jeweilige Dreieck in verschiedenen Farben auf. Welche Farbe dies ist, erfahren Sie in Schritt 8. Damit Sie aber nicht ständig auf das Histogramm achten müssen, ist es möglich, diese Warnung mit einem Klick auf die Dreiecke oder mit Tasten kürzel als blaue bzw. rote Überlagerung der schwarzen bzw. weißen Pixel im Bild einzublenden.



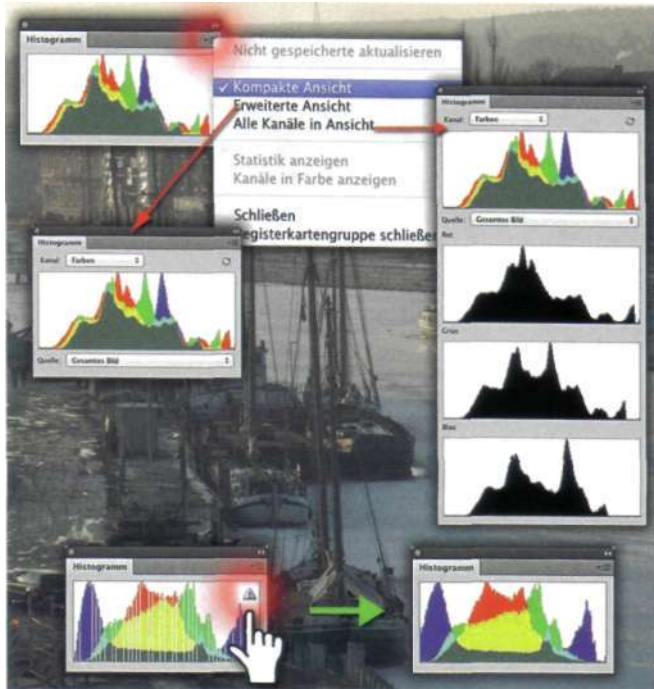
7 KANALWEISE BESCHNEIDUNGSWARNUNG

Schritt 6 warnt ausschließlich vor Pixeln, die bereits in allen drei Kanälen rein weiß bzw. schwarz sind. Für eine kanalweise Warnfarbe halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie »Belichtung«, »Wiederherstellung« bzw. »Schwarz« verschieben. Sie sehen anhand der Farben nach und nach, in welchem Kanal angezeigte Bereiche Zeichnung verlieren oder gewinnen. Nur wo Sie »Schwarz sehen« sind Sie im sicheren Bereich. Außer beim »Schwarz«-Regler - da ist es Weiß.



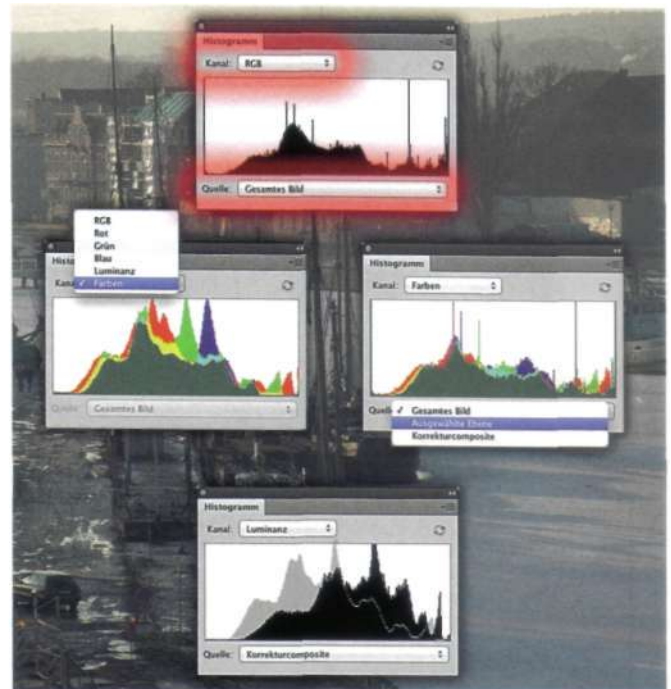
8 BESCHNEIDUNGSWARNUNG VERSTEHEN

Bei der kanalweisen Beschneidungswarnung erhalten Sie bei Beschneidung eines Einzelkanals als Warnfarbe die Primärfarben Rot, Grün und Blau. Werden zwei Kanäle gleichzeitig beschnitten, erhalten Sie eine Überlagerung, deren Farbe sich aus dem additiven RGB-Modell (siehe Abbildung) ergibt. Beschneiden Sie beispielsweise Blau- und Rotkanal, ergibt sich eine Magenta-Anzeige. Ein Beschnitt in allen drei Kanälen wird als Weiß (Lichter) bzw. Schwarz (Tiefen) angezeigt.



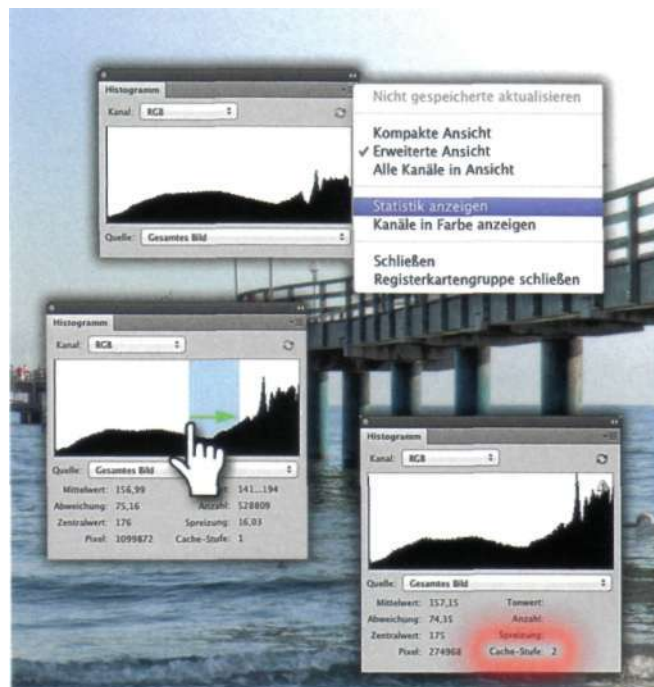
9 DAS HISTOGRAMM IN PHOTOSHOP

Das Histogramm finden Sie unter »Fenster>Histogramm«. Über das Palettenmenü ist die Anzeige von »Kompakt« auf »Erweitert« und »Alle Kanäle« umstellbar. Anders als die Histogramme in »Tonwertkorrektur« und »Kurven« aktualisiert sich die Anzeige bei Änderungen im Bild. Wird ein kleines Warndreieck angezeigt, basiert das Histogramm nur auf den Cache-Daten Photoshops. Mit einem Klick auf das Dreieck aktualisieren Sie das Histogramm für eine genauere



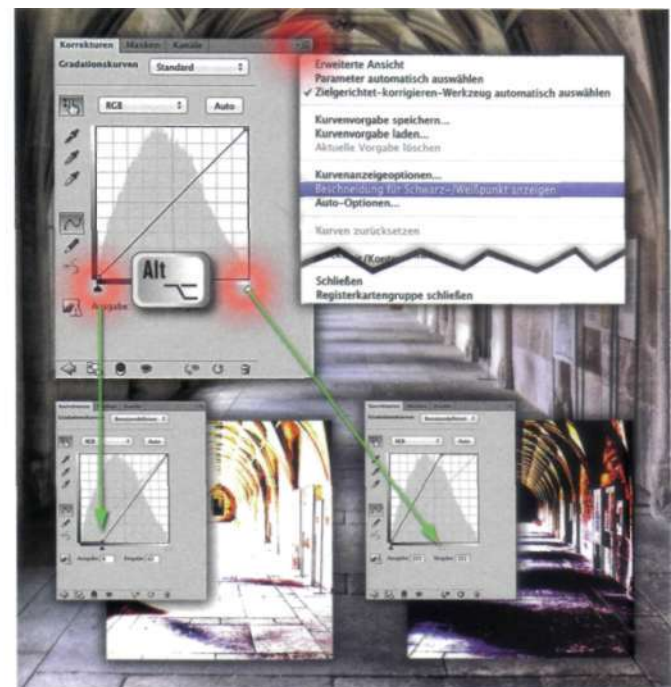
10 KANAL UND QUELLE

Außer im »Kompaktmodus« findet man im Kanal-Dropdown verschiedene Anzeigemodi. Mit »Farben« erhalten Sie das aus Camera Raw gewohnte Erscheinungsbild. Bei mehreren Ebenen können Sie die Quelle für das Histogramm bestimmen. Mit »Korrekturkomposite« wird Vorher/Nachher von Einstellungsebenen direkt im Histogramm gezeigt, das funktioniert jedoch leider nicht im Kanalmodus »Farben«.



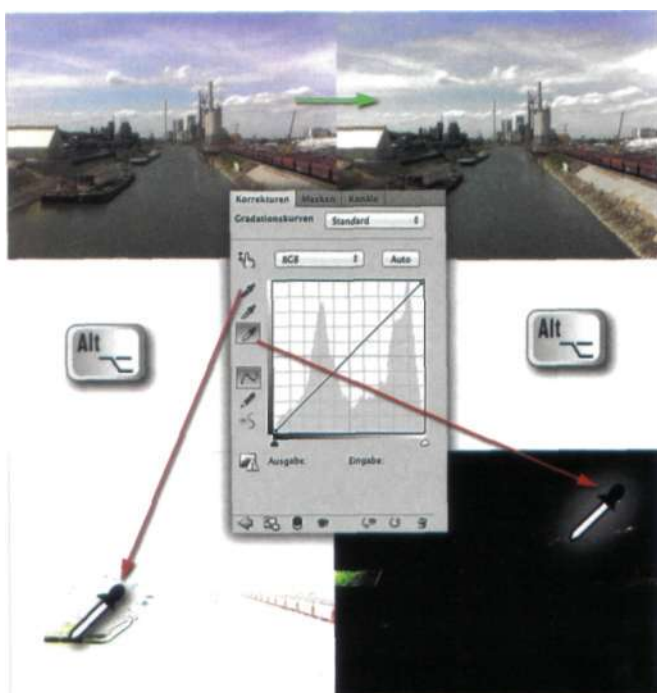
11 HISTOGRAMM-STATISTIK

Im Histogramm-Menü ist die Statistikanzeige ein-/abschaltbar. Aus kreativ-fotografischer Sicht bietet sie wenig Nutzen, ist aber bei wissenschaftlich-technischen Bildauswertungen sehr wertvoll. Sämtliche Werte (Pixelanzahl) beziehen sich immer auf das gesamte Bild oder eine bestehende Auswahl. Sie können auch direkt Tonwertbereiche im Histogramm markieren. Unten rechts wird übrigens die Cachestufe angezeigt, auf der die Histogramm-Anzeige basiert (siehe Schritt 9).



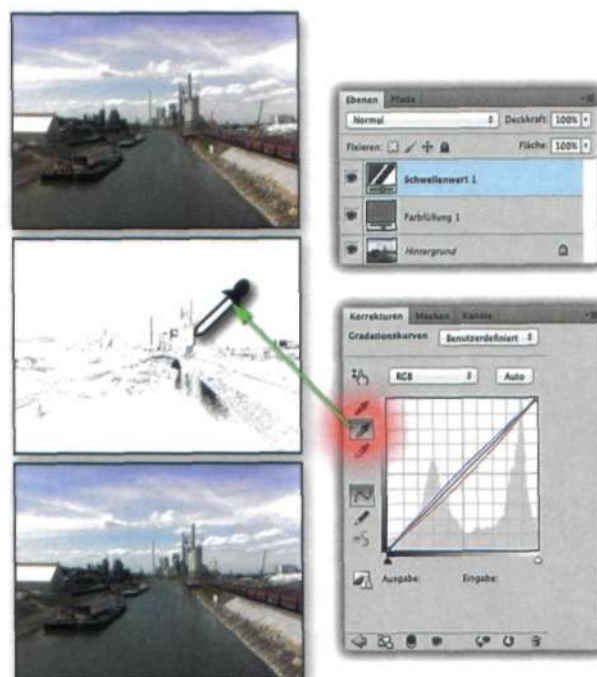
12 BESCHNEIDUNGSWARNUNG BEI KURVEN

Die kanalweise Beschneidungswarnung wie in Camera Raw gibt es auch bei »Gradationskurven« und »Tonwertkorrektur«. Hierzu bewegen Sie den Schwarz- beziehungsweise Weißregler bei gedrückter »Alt-Taste«. Bei den Kurven sind hierzu die schwarzen Schieberegler zu benutzen und nicht die Punkte der Kurve selbst. Über das Bedienfeldmenü kann man die Beschneidung automatisch einblenden lassen, sobald man die Regler verschiebt - ganz ohne die Alt-Taste. •



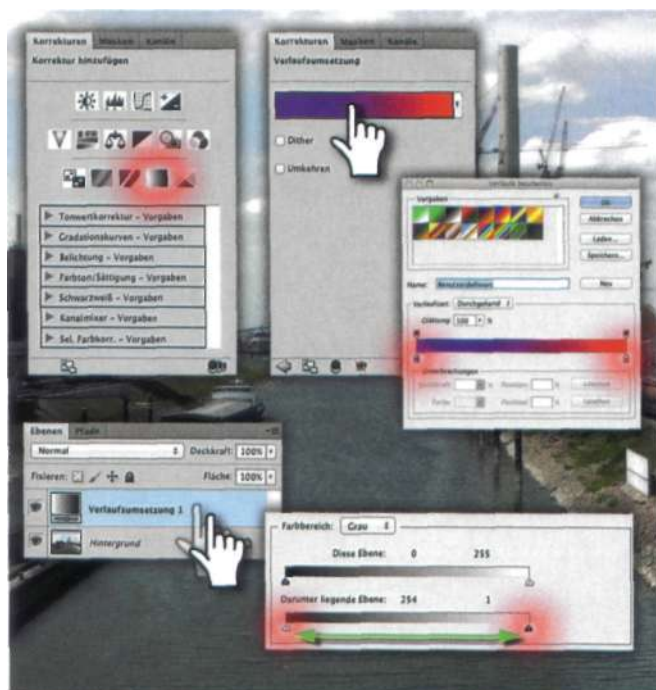
13 FARBNEUTRALISIERUNG I

Die Beschneidungswarnung können Sie bei der Farbkorrektur benutzen, um die dunkelste bzw. hellste bildrelevante Stelle zu finden. Ziehen Sie die Anfasser so weit, bis Sie die ersten wichtigen Details (keiner Spitzlichter oder rein schwarzen Bereiche) im Bild erscheinen sehen. Nutzen Sie dann die schwarze bzw. weiße Pipette der »Gradationskurve« und klicken Sie diese Stellen an, wodurch eine (kanalweise) Farbkorrektur in den Lichtern bzw. Tiefen durchgeführt



14 FARBNEUTRALISIERUNG II

Um eine geeignete Stelle für Grau zu finden, benötigen wir eine Hilfskonstruktion aus zwei Einstellungsebenen: eine Farbfläche mit den RGB-Werten 128|128|128 (= 50% Grau) im Ebenenmodus »Differenz« und darüber »Schwellenwert.« Dort ziehen Sie den Regler von einem Schwellenwert von 1 langsam nach rechts. Die ersten schwarzen Stellen sind meistens die neutralen Mitteltöne, die Sie nach Ausblenden der Hilfsebenen mit der Grau-Pipette anklicken können.



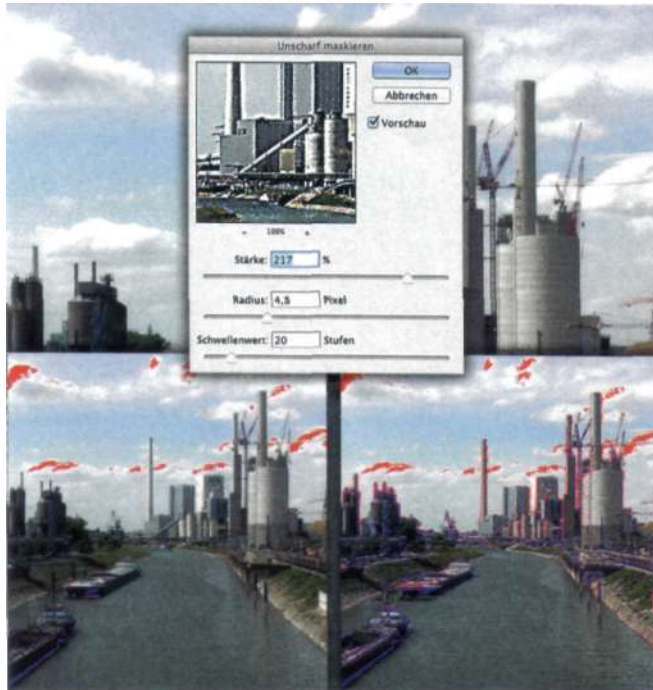
15 ACR-WARNUNG IN PHOTOSHOP SIMULIEREN

Ich werde oft gefragt, ob es die Blau/Rot-Belichtungswarnung wie in Camera Raw auch in Photoshop gibt. Direkt zwar nicht, aber sie ist einfach zu simulieren: Erstellen Sie eine Einstellungsebene »Verlaufsumsetzung« von Blau zu Rot. Doppelklicken Sie die Ebene und ziehen Sie für »Darunter liegende Ebene« den Weißregler auf Tonwert 1 und den Schwarzregler auf Tonwert 254 und bestätigen Sie den Dialog. Rein schwarze Pixel werden nun blau, rein weiße rot angezeigt.



16 BEISPIEL 1: HELLGKEIT/KONTRAST

Stellen Sie sicher, dass die »Verlaufsumsetzung« aus Tipp 15 immer ganz oben im Ebenenstapel ist: Legen Sie sämtliche Korrekturen unter dieser Ebene an. Wenn Sie nun beispielsweise »Helligkeit/Kontrast« verändern, wird live per Farbüberlagerung vorher und nachher und angezeigt, wo Sie Tiefen und Lichter mit dieser Korrektur beschneiden und damit verlieren. Genau wie in Camera Raw mit Blau für die »abgesoffenen« Tiefen und Rot für die »ausgefressenen« Lichter.



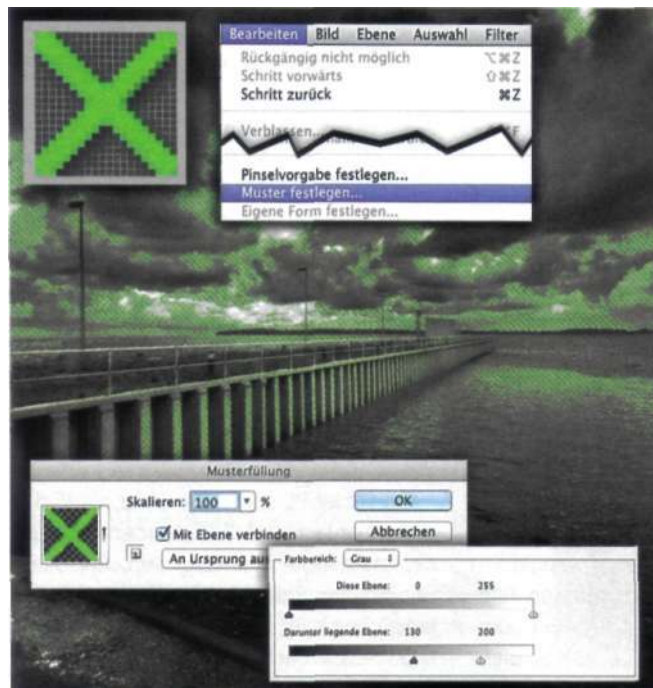
17 BEISPIEL 2: FILTERANWENDUNG

Mit dem Verlaufsumsetzungs-Trick haben Sie nicht nur eine Beschneidungswarnung für Einstellungsebenen. Sie funktioniert ebenso für sämtliche Filter Photoshops. Filter, wie beispielsweise »Unschärf maskieren«, können schnell zur Beschneidung von Tonwerten und dadurch zu unschönen Helligkeitssäumen führen. Mit der Belichtungswarnung haben Sie dieses Problem selbst unter sehr schlechten Licht- und Monitorbedingungen im Blick.



18 FREIE TONWERTZONEN

Mit Hilfeebenen können Sie nicht nur den Tiefen/Lichter-Beschnitt kontrollieren, sondern jeden gewünschten Tonwertbereich. Das Prinzip ist immer das gleiche: Erstellen Sie eine Farbfläche und blenden Sie über die erweiterten Fülloptionen alle nicht benötigten Tonwertbereiche aus. Im Beispiel werden alle Tonwerte zwischen 120 und 130 eingeblenet. Auch hier wird die Anzeige live aktualisiert, so dass Sie bei Änderungen sofort die Tonwertverschiebungen deutlich sehen.



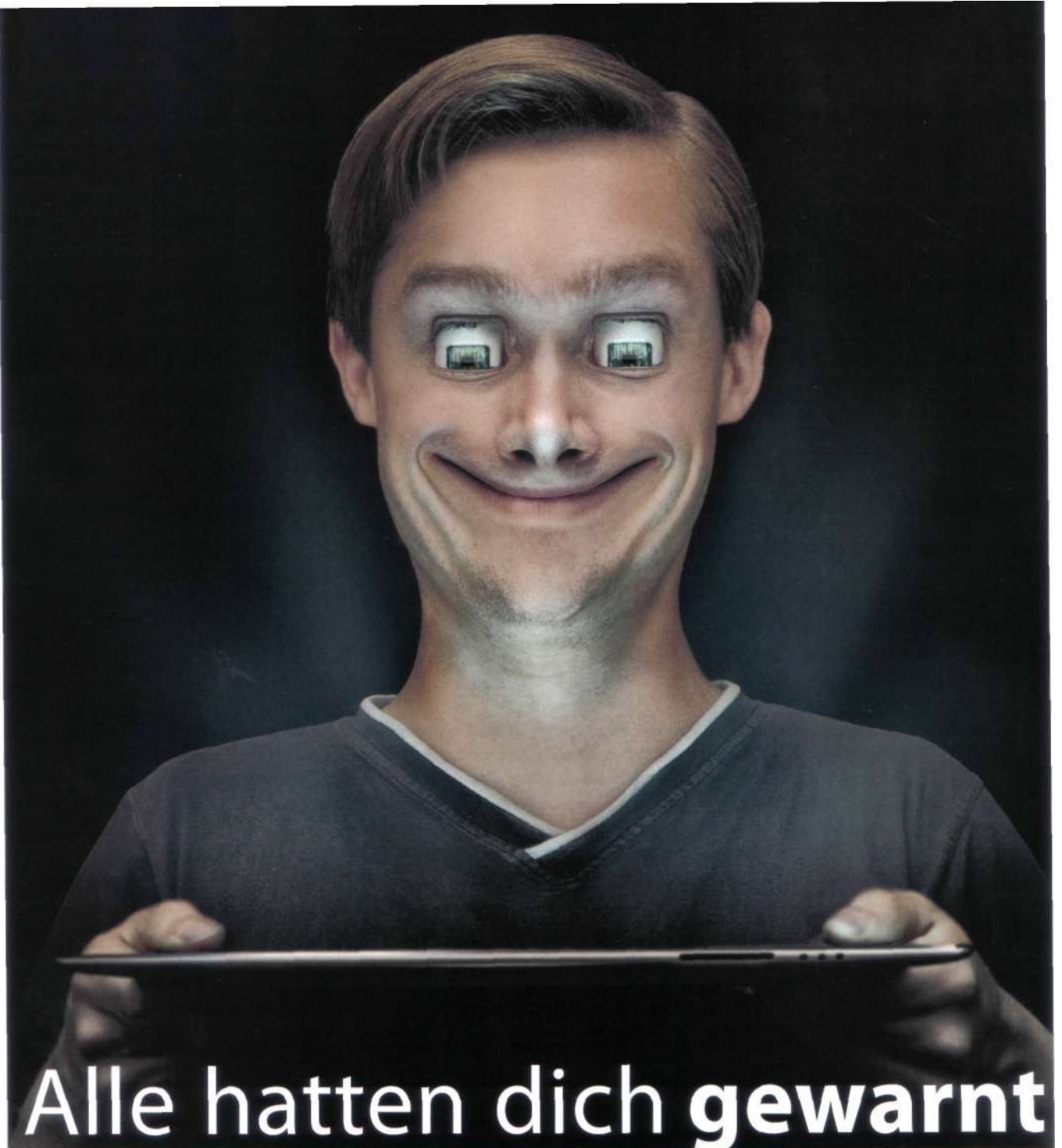
19 BESSERE ÜBERLAGERUNG ANLEGEN

Statt mit voll deckenden Farben erzeugt man mit Muster-Einstellungsebenen komfortablere Anzeigen. Mit mehreren Ebenen lassen sich so Zonen à la Ansel Adams hervorheben. Erstellen Sie eine neue Datei mit zum Beispiel 20 x 20 Pixeln, erzeugen Sie mit dem Linienzeichner-Werkzeug eine Diagonale oder ein X und speichern Sie mit »Bearbeiten > Muster festlegen« als Muster. Erstellen Sie nun eine Musterfüllebene und blenden Sie unerwünschte Tonwerte aus.



20 FARBPFOOF UND FARBUMFANGWARNUNG

Ein sehr wichtiges visuelles Hilfsmittel darf hier natürlich nicht fehlen: »Ansicht>Farbumfangwarnung« (Tastenkürzel »Strg-/Befehl-Umschalt-F«). Stellen Sie sicher, dass Sie unter »Ansicht>Proof einrichten« den korrekten Ausgabefarbraum gewählt haben. Farben außerhalb des Farbraums werden nun mit Grau markiert. Sie können Warnfarbe und Deckkraft in »Voreinstellungen>Transparenz&Farbumfangwarnung« aber beliebig ändern. •



Der Gewinner im Semiprofi-Bereich unseres letzten DOCMA-Awards erklärt, wie er sein außergewöhnliches Bild geschaffen hat. | **Andreas Baumbach**

Zum Thema **Karikatur** fiel mir lange Zeit überhaupt nichts Interessantes ein, eine Teilnahme am Award 2011 schien daher ausgeschlossen. Laut meinem früheren Kunstlehrer ist eine gute Karikatur die zeichnerische Darstellung einer Person, bei der die wesentlichen Gesichtszüge derart übersteigert abgebildet werden, dass der Erkennungswert erhöht wird. Bei einer schlechten Karikatur hingegen wird der Erkennungswert eher verwässert. Dicke Backen allein genügen also nur bei einem Trompeter. Richtig überzeugend wird eine Karikatur demnach erst, wenn die Verfremdung auch noch eine Botschaft transportiert.

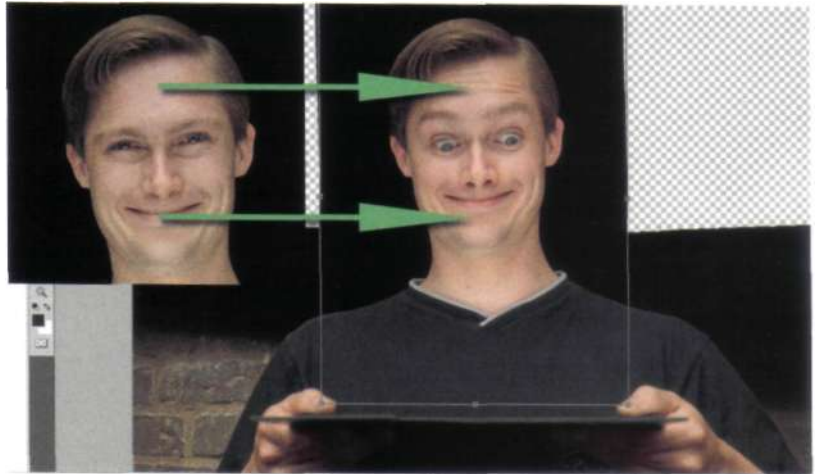
Etwa eine Woche vor Annahmeschluss kam mir dann die Idee mit den viereckigen Augen, die man angeblich durch zu häufiges Starren auf den Bildschirm erhält - sehr passend für ein Computermagazin. Ich dachte allerdings, diese Idee wäre schon oft bearbeitet worden, denn schließlich ist dieser Ausspruch bereits seit der Verbreitung des Fernsehens sprichwörtlich und das Starren auf Bildschirme heutzutage ein Massenphänomen. Eine kurze Internetrecherche ergab jedoch, dass dieses „Krankheitsbild“ bislang nicht mithilfe bildgebender Verfahren visualisiert wurde. Und das, obwohl die Krankheit doch so weit verbreitet ist!

Ein Tablet-PC stand mir nicht zur Verfügung. Der Lichteinfall sollte aber schon auf den Aufnahmen stimmig sein. Als Ersatz bot sich ein Spiegel an - eine von unten beleuchtete Glasscheibe hätte die Hände falsch ausgeleuchtet.

Die lange Betrachtungsdauer, die zwingend zum Krankheitsbild gehört, ließ sich nicht darstellen, da Staub oder Spinnweben nur von den viereckigen Augen abgelenkt hätten. Wie aber sehen solche Augen aus? Besonders große wirkten schlicht unrealistisch. Außerdem soll übermäßiger Bildschirmkonsum ja nur die viereckige Form erzeugen und nicht die Augengröße verändern.

1 DAS AUSGANGSBILD

Als Modell konnte ich meinen Lehrling gewinnen, der ebenfalls von der Idee begeistert war. Ich fotografierte ihn vor dunklem Hintergrund, um die Freistellungsarbeit auf ein Minimum zu reduzieren. Die Hände mit dem Spiegel und mehrere Gesichtsausdrücke - Mund, Nase, Augen und Stirnpartie stammen aus jeweils eigenen Fotos - habe ich einzeln aufgenommen und später zu einem Bild montiert. Das Resultat dieses Zusammenbaus ist ein Gesichtsausdruck, zu dem mein Modell in der Realität wohl gar nicht imstande wäre - und im Nebeneffekt ein größeres Bildformat.



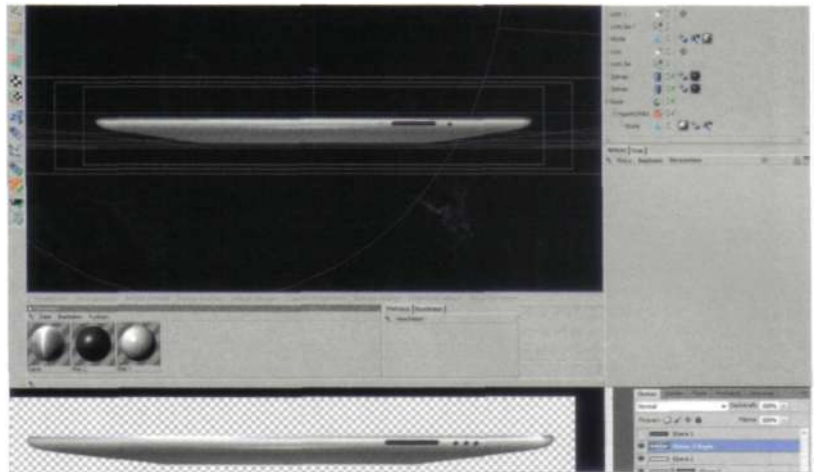
2 VERFLÜSSIGEN

Die zusammengefügt Ebenen erhielten in einer neuen Datei einen schwarzen Hintergrund. Den Kopf habe ich in eine senkrechte Position gedreht und den Oberkörper zusammengestaucht, damit das Model etwas schwächer wirkt. Die Hauptarbeit bestand natürlich darin, die Augen mit »Filter > Verflüssigen« so dosiert zu bearbeiten, dass ein glaubwürdiges viereckiges Ergebnis herauskam. Bei der Gelegenheit bearbeitete ich auch gleich noch das Grinsen.



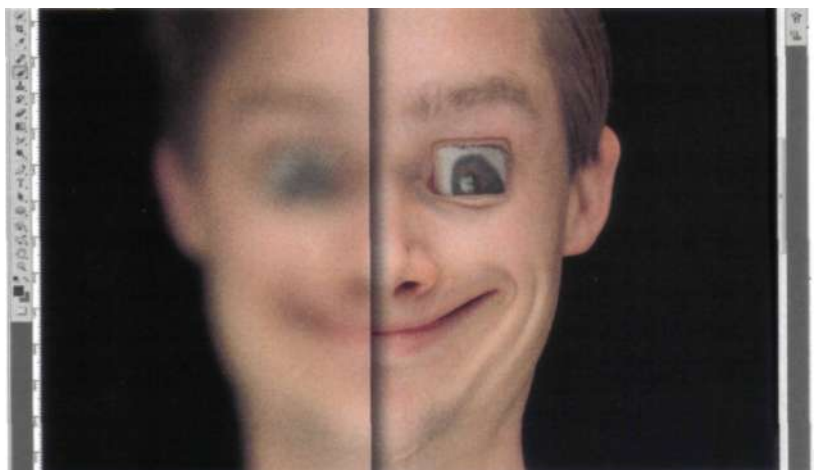
3 DER KRANKHEITSERREGER

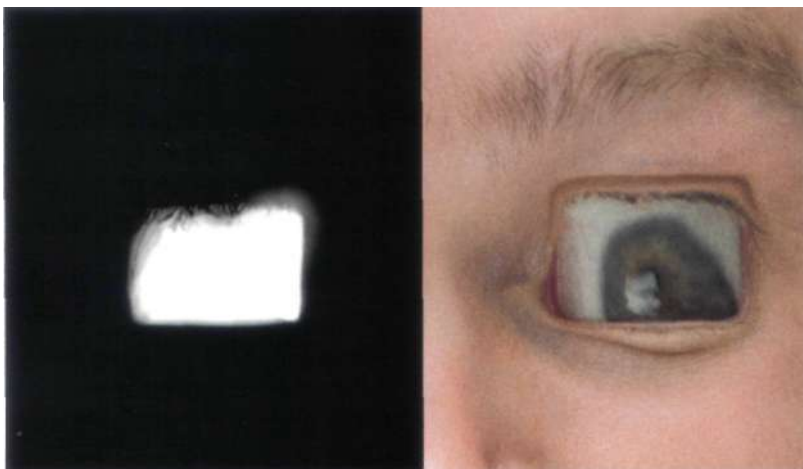
Im Internet habe ich mir diverse Tablet-PCs angesehen, aber keine brauchbare Perspektive gefunden. Und schon gar kein Bild, das aufgrund der Bildrechte verwendbar gewesen wäre. Mit meiner völlig veralteten Cinema-4D-Version 8.5 ließ sich die „Ursache allen Übels“ aber relativ schnell herstellen und in das Bild einbauen. Um Verwechslungen mit aktuell verfügbaren Geräten auszuschließen, versah ich den Tablet-PC in Photoshop noch mit einer individuellen Knopfانordnung.



4 GLATTE HAUT

Nach Einbau des Tablet-PCs entschied ich mich, bei der Stirn lieber auf eine faltenfreie Version zurückzugreifen. Dazu öffnete ich ein Foto mit glatter Stirn aus dem Shooting und montierte diese per Ebenenmaske ins Bild. Das nun zufriedenstellende Ergebnis reduzierte ich mit »Strg-/Befehlstaste-Umschalt-Alt-E« in eine neue Ebene. Dann glättete ich mit dem »Dynamic Skin Softener« von Color Efex Pro 3.0 die Haut und erzeugte ergänzend eine stark weichgezeichnete Ebene mit der Füllmethode »Luminanz«, um vor allem Nase und Stirn weiter zu verbessern. •





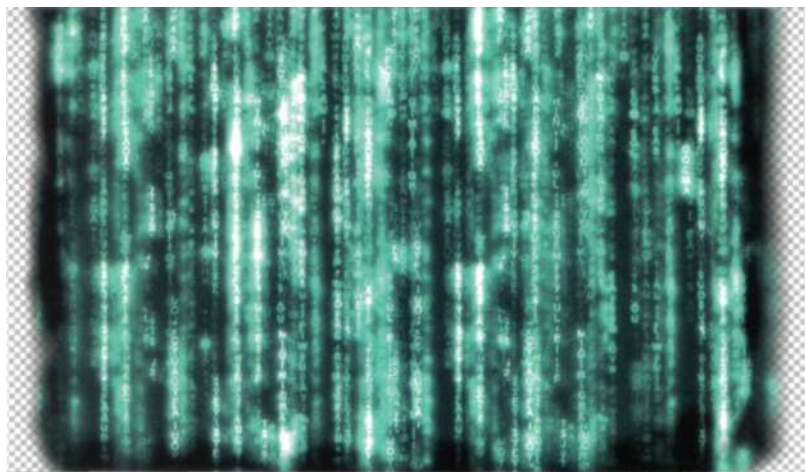
5 VIERECKIGE AUGEN

Die Augen konnte man natürlich nicht in diesem Zustand belassen, und durch Verflüssigen oder Verzerrung wäre kaum ein glaubwürdiges Ergebnis erreichbar. Die einzige Möglichkeit bestand in der Montage stimmiger Augen, was wiederum die Frage aufwarf: Wie ist ein Auge aufgebaut? Nach dem Studium diverser mehr oder minder hochwertiger Bilder (kaum zu glauben, was manche Leute ins Internet stellen), benötigte ich für den Bau eines Auges in Photoshop als erstes eine Maske. Zu deren Herstellung musste ich letztlich recht exzessiv den digitalen Pinsel schwingen.



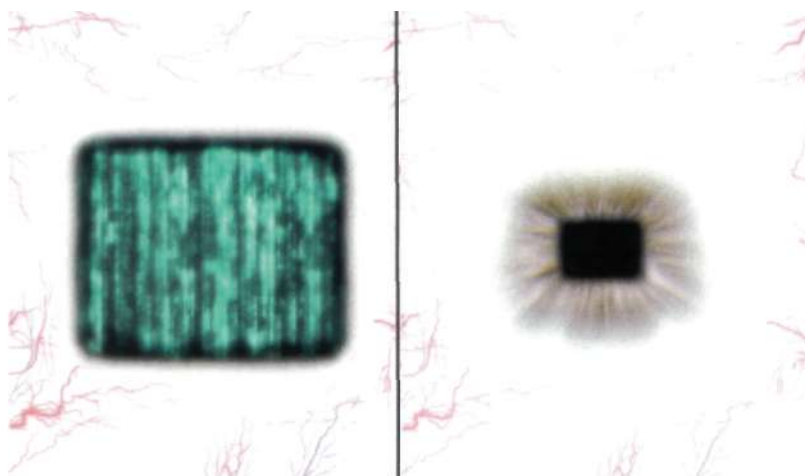
6 DAS WEISSE IM AUGE

Als Grundlage für mein künstliches Auge erzeugte ich zunächst die weiße Sclera oder Lederhaut. In einer separaten Datei zeichnete ich über einer weißen Hintergrundebene roten Äderchen, damit ich deren Deckkraft auch später noch justieren konnte. Zusätzlich legte ich eine leichte Unschärfe an, welche die Äderchen realistischer wirken ließ.



7 DIE MATRIX

Für eine glaubhafte Iris benötigte ich ein unruhiges Basismaterial. Auf der Suche nach einem passenden Ursprungsbild fiel mir der Matrixeffekt ein: Etwas verschwommen müsste er eine gute Grundlage für eine Iris ergeben. Schon nach kurzer Suche ließ sich im Internet ein passendes Tutorial auftreiben. Das allein machte aber noch keine realistisch wirkenden Augen. Diese haben meist einen kleinen schwarzen Rand um die Iris und „strahlen“ ein wenig. Daher fügte ich einen schwarzen Rand hinzu und experimentierte mit den Füllmethoden, um meinem Modell solche Augen zu verpassen.

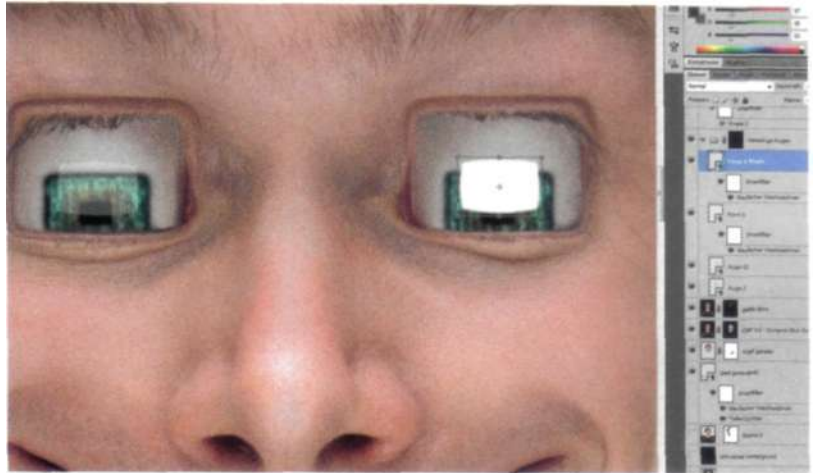


8 QUADRATISCHER DURCHBLICK

Schon beim Einbau der Iris in mein Auge schwächte ich die gemalten Äderchen ein wenig ab. Als Pupille erzeugte ich zunächst ein schwarzes Rechteck mit weichem Rand, doch nach dem Einbau sah das Ergebnis noch viel zu künstlich aus. Ich versah den Rand der Pupille mit einer strahlenförmigen Verfärbung, wodurch das Auge massiv an Glaubwürdigkeit gewann.

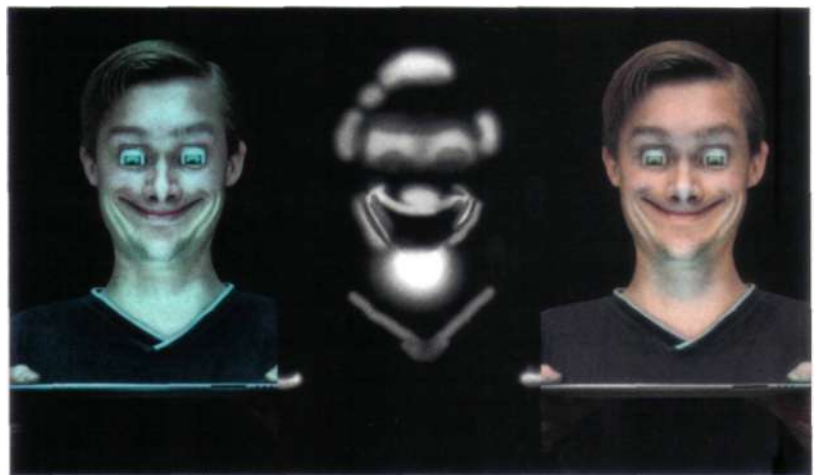
9 KÜNSTLICHER GLANZ

Danach folgte der Einbau ins eigentliche Bild, wobei das Ergebnis leider noch viel zu hell ausfiel. Ich dunkelte daher den Augenhintergrund ab, indem ich mit einem großen weichen Pinsel graue Farbe auftrug, die ich mit Korrektur von Farbton und Sättigung nachbearbeitete. Als Vorlage dienten mir die Augen im Originalfoto. Durch den Einbau neuer Augen konnte ich auch nachträglich noch deren Blickrichtung korrigieren. Mit einem weißen Viereck, das ich mit Objektivtransformation tonnenförmig verzerrte, simulierte ich eine Spiegelung des Tablet-PCs. Deren Deckkraft reduzierte ich auf 35%. Das zweite Auge erstellte ich als gespiegelte, leicht variierte Fassung des ersten.



10 BLAUES LICHT

Ich reduzierte das Bild auf einer neuen Ebene und wandelte diese in ein Smart-Objekt um. In dem etwas flauen Bild verstärkte ich mit Viveza 2 die globalen und mit Anhebung der »Struktur« die lokalen Kontraste und machte es etwas wärmer. Noch war der Tablet-PC ausgeschaltet, und es wurde Zeit, die Maschine anzuschmeißen. Eine Kopie des Bildes verfremdete ich daher nochmal mittels Viveza. Prinzipiell hätte es sicher auch ein Blaufilter getan, aber ich kann hier zusätzlich die Strukturen weiter verstärken und eventuell erforderliche Helligkeitsanpassungen vornehmen. Mit einer Ebenenmaske reduzierte ich den blauen Schein auf die Bereiche, die er beleuchten würde.



11 MEHR STRAHLUNG

Damit visuell klarer wurde, dass der Tablet-PC leuchtet, baute ich weitere Lichtstrahlen ein. Mit Pinsel, »Filter>Weichzeichnerfilter>Radialer Weichzeichner« im Modus »Strahlen« und »Filter>Weichzeichnerfilter>Gaußscher Weichzeichner« entstand nach und nach der Lichtschein. Ich erzeugte das Licht zunächst in Weiß und färbte es dann blau ein. Im Modus »Negativ multiplizieren« bei etwa 50% Deckkraft wurde es dann über das Motiv gelegt. Es folgte ein erneutes Reduzieren auf eine weitere Ebene. Ich duplizierte meine Strahler und transformierte sie zu einer schmalen und höheren Form, um die Wirkung nochmals zu verstärken.



12 LETZTE FEINHEITEN

Der Bereich unterhalb des Tablett war zu hell. Ich erzeugte eine schwarze Ebene und passte sie mit einer Maske, dem Modus »Weiches Licht« und etwas mehr als 50% Deckkraft an. Dann justierte ich mittels »Ebene>Ebenenstil>Farbübergang« nach, da Schwarz nicht ganz die richtige Farbe war. Für das endgültige Schärfe erstellte ich über »Bild>Duplizieren« eine Kopie mit zusammengeführten Ebenen. Zum Schärfen verwendete ich Kanten- und Flächenmasken (siehe DOCMA 41, Seite 64). Zuletzt griff ich noch in die Color-Effex-Trickkiste, wobei ich alle Effekte mit nur minimaler Deckkraft aufs Bild legte, und verstärkte das Strahlen der Augen nochmals mit Viveza. (wmm) •



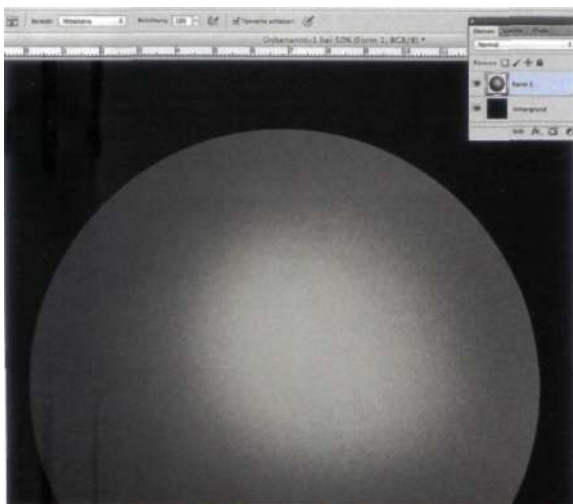
Tipps & Tricks

Dodge&Burn

Calvin Hollywood

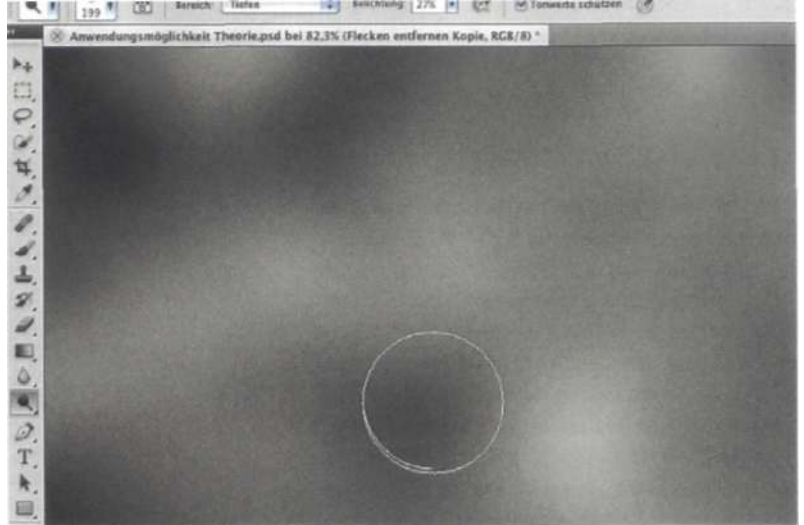


Diese Tipps & Tricks stammen aus dem video2brain-Tutorial „Photoshop Special: Dodge & Burn“ von Calvin Hollywood. Erhältlich unter: www.docma.info/10339.html



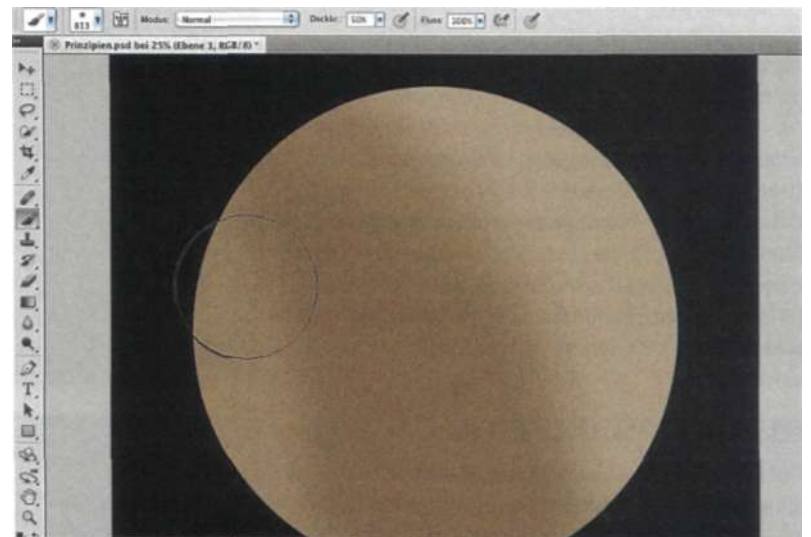
BASISWISSEN: MODELLIEREN

Sie können die „Dodge & Burn“-Technik beispielsweise zum Modellieren von Gesichtszügen, Kleidung, Landschaften, Objekten und vielem mehr verwenden. Wenn Sie diese Technik üben möchten, erzeugen Sie am besten zunächst eine Kreis-Auswahl, die Sie mit »Bearbeiten > Fläche füllen > 50% Grau« füllen (dies entspricht genau den Mitteltönen). Ihr Ziel ist es nun, den Kreis mit dem »Abwedler« und dem »Nachbelichter« zu einer Kugel zu modellieren. Stellen Sie hierzu beide Werkzeuge auf »Bereich > Mitteltöne« und etwa 10% »Belichtung«. Mit dem »Abwedler« bearbeiten Sie den Teil des Kreises, der von einer Lichtquelle angestrahlt werden soll, während Sie mit dem »Nachbelichter« die lichtabgewandte (also im Schatten liegende) Seite der Kugel erzeugen. Passen Sie dabei hin und wieder die Größe Ihrer Pinselspitze an.



ANGLEICHEN VON HELLGKEITSUNTERSCHIEDEN ÜBEN

Wenn Sie den Umgang mit den Photoshop-Werkzeugen »Abwedler« und »Nachbelichter« üben möchten, sollten Sie sich mit dem Angleichen von Helligkeitsunterschieden befassen. Diese Technik können Sie beispielsweise zum Retuschieren von Haut verwenden. Erzeugen Sie als Trainingsfläche eine neue Ebene, auf die Sie »Filter>Renderfilter>Wolken« anwenden. Die Übung besteht nun darin, alle hellen Bereiche abzdunkeln und alle dunklen Bereiche aufzuhellen. Wenn Sie sich das Ganze am Ende im Vorher/Nachher-Vergleich anschauen möchten, duplizieren Sie die Wolkenebene. Greifen Sie dann zum Aufhellen der dunklen Bereiche zum »Abwedler« und stellen Sie diesen in der Optionsleiste auf »Bereich > Tiefen« und bei »Belichtung« auf etwa 30% ein. Malen Sie nun über die dunklen Flecken im Bild, wobei Sie die Größe der Pinselspitze an die Größe der Störungen anpassen. Danach nehmen Sie den »Nachbelichter«, stellen ihn in der Optionsleiste auf den »Bereich > Lichter« und ebenfalls auf etwa 30% »Belichtung« und bearbeiten dann die hellen Teile der Ebene. Das Ziel ist es, eine möglichst gleichmäßig graue Fläche zu erzeugen.



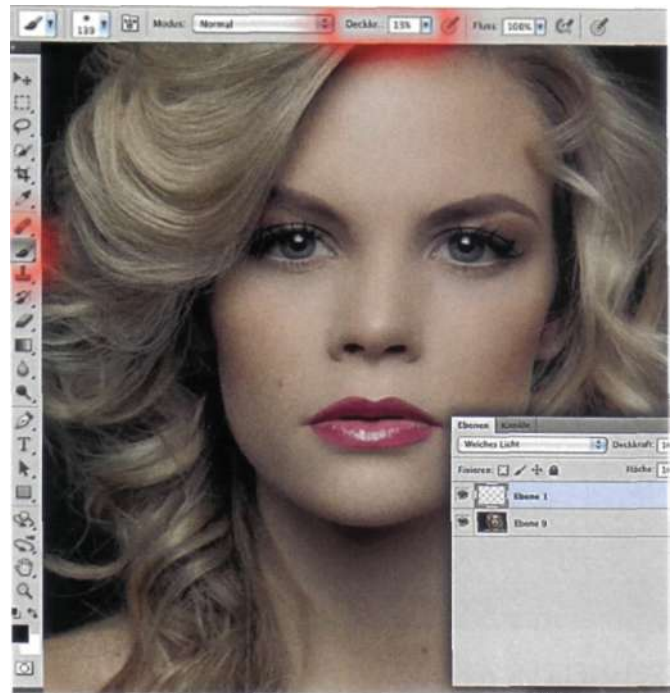
AUFHELLEN UND ABDUNKELN MIT DEM PINSEL

Statt mit »Abwedler« und »Nachbelichter« zu arbeiten, können Sie auch den »Pinsel« zum Aufhellen oder Abdunkeln verwenden. Hierzu wird zunächst die Pinseldeckkraft auf 50% oder weniger reduziert. Stellen Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe auf die Schwarz-Weiß-StandardEinstellung. Erzeugen Sie über dem Objekt, das Sie bearbeiten möchten, eine neue Ebene, und ändern Sie deren Füllmethode in »Weiches Licht«. Gehen Sie auf »Ebene > Schnittmaske erstellen«. Jetzt können Sie mit weißer Vordergrundfarbe abwedeln. Zum Nachbelichten drücken Sie die Taste »X«, um Schwarz als Vordergrundfarbe einzustellen. Sollten Sie sich vermalen oder den Effekt abschwächen wollen, greifen Sie zum »Radiergummi«-Werkzeug.



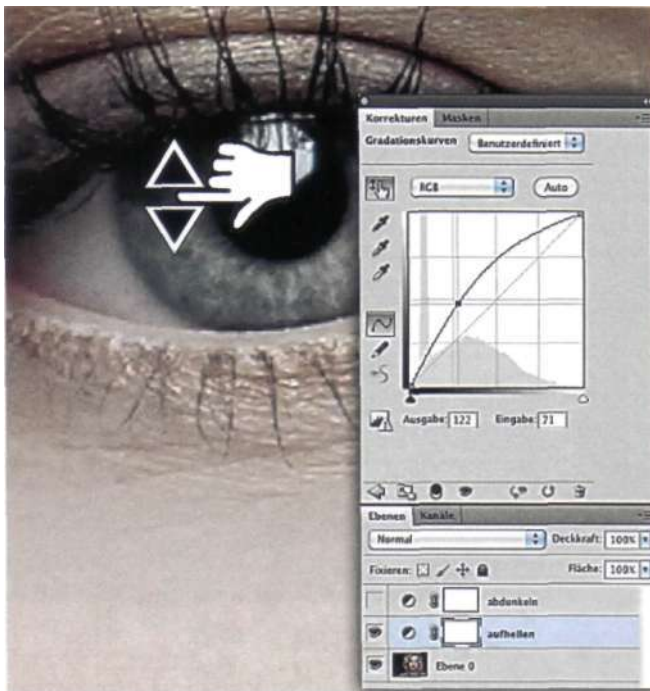
NASE VERSCHMÄLERN - QUICK AND DIRTY

Bei Frontalaufnahmen reichen fünf einfache Pinselstriche zum Verschmälern der Nase völlig aus. Erzeugen Sie eine neue Ebene und malen Sie je einen weißen Strich auf den Nasenrücken und links und rechts der Nase. Malen Sie dann je einen schwarzen Strich auf die Nasenflanken dazwischen. Setzen Sie die Ebene auf »Weiches Licht« und reduzieren Sie die Deckkraft, bis der Effekt stimmig wirkt.



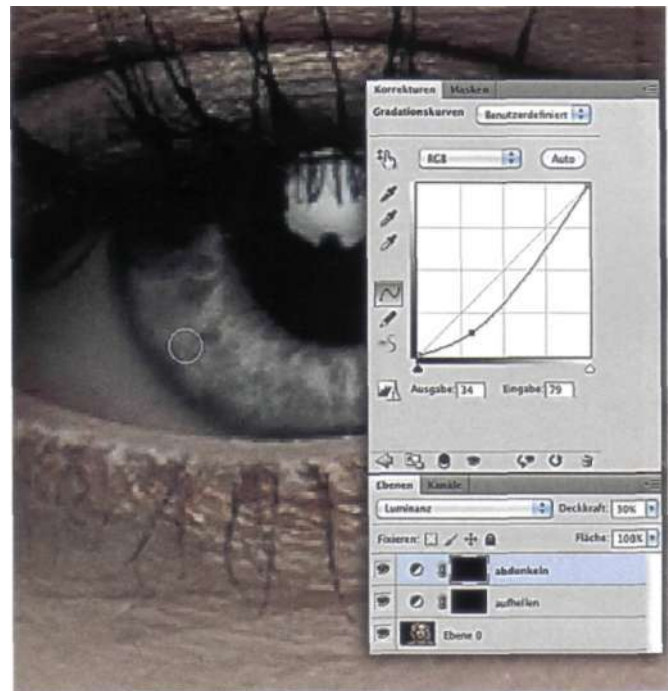
NASE VERSCHMÄLERN - PROFITECHNIK

Die Grundtechnik bleibt exakt dieselbe wie im Schritt zuvor: Auf einer leeren Ebene malen Sie mit dem Pinsel drei weiße und zwei schwarze Striche. Diesmal reduzieren Sie allerdings schon zu Beginn der Bearbeitung die Deckkraft des Pinsels auf etwa 10 bis 15%. So wird der Effekt viel subtiler und kann zudem über die Ebenendeckkraft zusätzlich justiert werden.



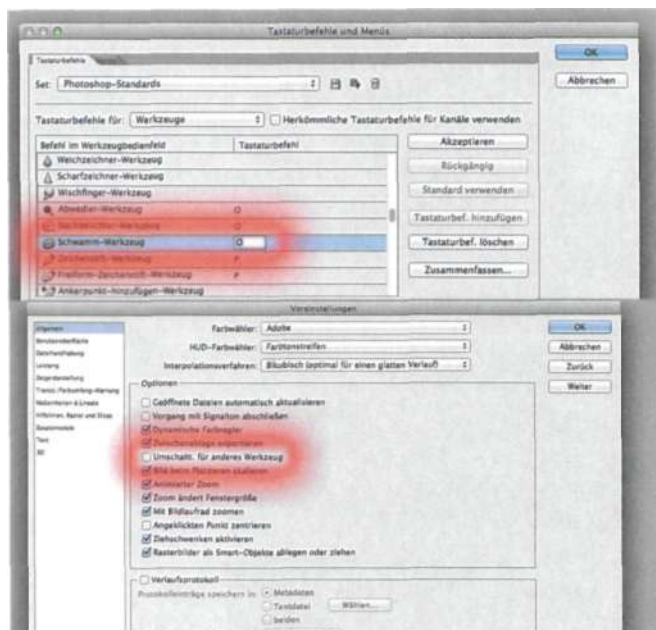
AUFHELLEN MIT GRADATIONSKURVEN

Aufhellen und Abdunkeln kann man auch mit Gradationskurven: Legen Sie zunächst eine Einstellungsebene »Gradationskurven« an und aktivieren Sie in der Korrekturpalette das »Zielgerichtet korrigieren«-Werkzeug. Klicken Sie damit auf die Iris des Auges und ziehen Sie nach oben. Kehren Sie die Maske der Einstellungsebene um und malen Sie den Effekt mit einem weißen Pinsel ins Bild.



ABDUNKELN MIT GRADATIONSKURVEN

Zum Abdunkeln legen Sie eine zweite Einstellungsebene »Gradationskurven« an und ziehen das »Zielgerichtet korrigieren«-Werkzeug auf dem Irisrand nach unten. Kehren Sie wiederum die Maske um und malen Sie den Effekt ins Bild. Sollte die Sättigung insgesamt zu stark erhöht werden, setzen Sie beide Ebenen auf »Luminanz«. Justieren Sie den Effekt auf jeden Fall über die Ebenendeckkraft.



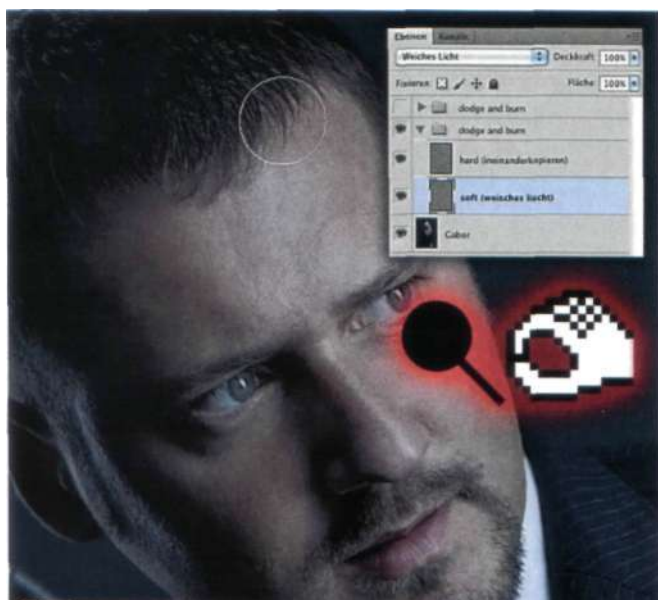
SCHNELLER WERKZEUGWECHSEL

Arbeiten Sie effizienter mit einigen schnellen Konfigurationen und Voreinstellungen: Gehen Sie zunächst auf »Bearbeiten > Tastaturbefehle« und wählen Sie »Tastaturbefehle für Werkzeuge«. Löschen Sie beim »Schwamm«-Werkzeug das „O“ heraus. Rufen Sie dann die »Voreinstellungen« auf und nehmen Sie im Reiter »Allgemein« den Haken bei »Umschalttaste für anderes Werkzeug« heraus. Fortan können Sie mit der Taste »O« direkt zwischen »Abwedler« und »Nachbelichter« wechseln.



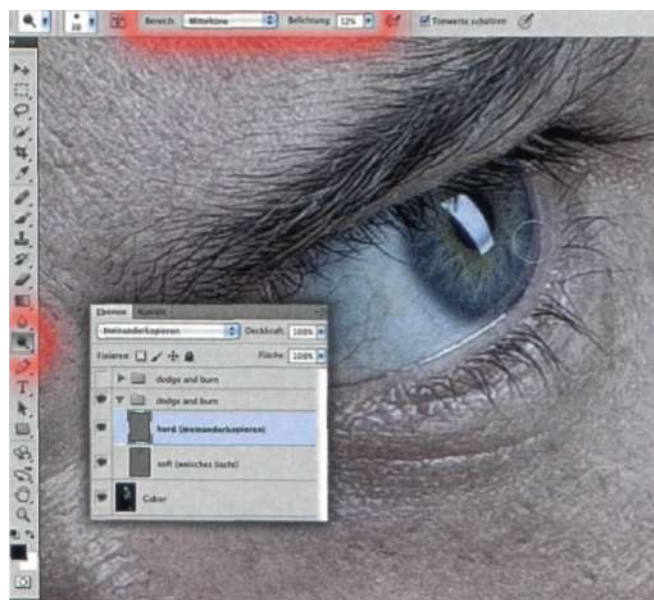
ARBEITEN MIT GRAUEBENEN

Sowohl »Abwedler« als auch »Nachbelichter« verändern die Pixel, auf die diese Werkzeuge angewendet werden. Es handelt sich also um eine destruktive Technik, nur funktionieren »Abwedler« und »Nachbelichter« eben leider nicht auf einer leeren Ebene. Wenn Sie mit den Werkzeugen dennoch non-destruktiv arbeiten möchten, dann legen Sie eine oder mehrere Ebenen an, die Sie mit 50% Grau füllen und im Modus »Weiches Licht« oder »Ineinanderkopieren« verwenden.



EIN PRAXISBEISPIEL

Die »Weiches Licht«-Ebene ist für Bereiche, die weich bearbeitet werden sollen, wie etwa die Haut - die »Ineinanderkopieren«-Ebene für kräftigere, harte Bearbeitungen, wie z.B. bei den Augenbrauen. Wir beginnen bei diesem Bild mit dem Formen der Stirn auf der weichen Ebene: Dunkeln Sie den Haaransatz mit dem »Nachbelichter« ab und hellen Sie die helleren Stirnbereiche mit dem »Abwedler« auf. Wenn Sie die »Alt«-Taste drücken, wechseln Sie das Werkzeug unter Beibehaltung der eingestellten Werte.



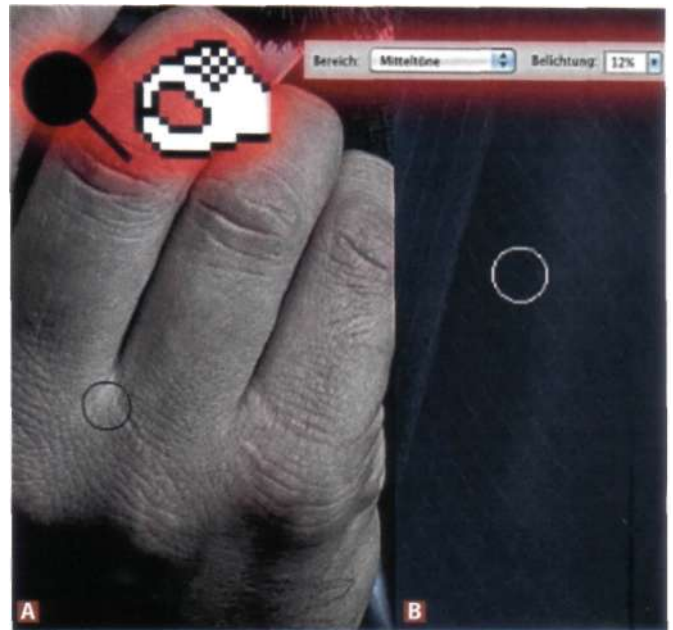
DETAILS HERAUSARBEITEN

Auf der harten Ebene lassen sich wunderbar durch mehr Kontrast die Details herausarbeiten. Verwenden Sie nach Möglichkeit hoch aufgelöste Fotos, um sehr weit ins Bild zoomen zu können. Dunkeln Sie Bereiche mit viel Struktur, wie etwa die Haare oder die Augenbrauen ab, damit die Details stärker hervortreten. Bei den Augen hellen Sie die Iris auf und dunkeln den Rand etwas ab, so dass Sie auch dort die Details betonen. Gehen Sie hierbei möglichst subtil und mit geringer »Belichtungs«-Einstellung vor.



LANGSAM STEIGERN

Zu Beginn ist es sinnvoll, sich an Bildbereichen zu orientieren, die ohnehin heller oder dunkler sind. Wedeln Sie etwa den Nasenrücken ab, während Sie die Nasenflügel nachbelichten. Bei den Lippen können Sie auf ähnliche Weise den natürlichen Glanz verstärken. Arbeiten Sie in beiden Fällen auf der weichen Ebene und halten Sie den Effekt möglichst subtil. Ist Ihnen eine Bearbeitung zu stark, können Sie diese entweder mit 50% Grau übermalen oder den Bereich auswählen (»Weiche Kante«) und mit dem »Gaußschen Weichzeichner« soften.



KÖRPER UND KLEIDUNG FORMEN

Neben dem Gesicht können Sie natürlich jede andere Hautpartie ebenfalls abwedeln und nachbelichten, aber auch Körper und Kleidung formen. Hellen Sie etwa auf der harten Ebene den Rücken eines Fingers auf und dunkeln Sie dessen Seiten ab, um ihn zu modellieren [A]. Es ist sogar möglich, Falten in die Kleidung zu formen, indem Sie entlang des Faltenwurfs der Kleidung einen schmalen Bereich aufhellen und direkt daneben abdunkeln. Je schärfer die Kante zwischen hell und dunkel ist, desto härter wirkt die Falte [B]. (wmm) •

Tipps & Tricks

Eindrucksvolle Bildlooks

Dirk Metzmacher

Kontrollieren Sie die Wirkung ihrer Bilder über ansprechende Bildlooks. Der gewisse Look oder Stil, der den Betrachter noch länger fesselt, wird mit ganz unterschiedlichen Techniken erreicht. Die Einstellungsebenen spielen dabei die Hauptrolle, aber auch Smartfilter und Ebenenmodi kommen großzügig zum Einsatz. Kombinieren Sie diese Techniken und entdecken Sie Ihren ganz persönlichen Stil.

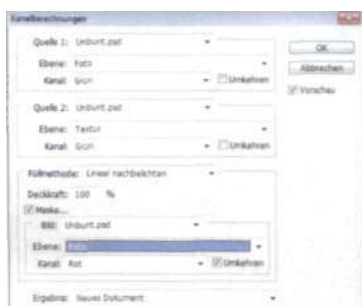


Foto: George Mayer #25491666 / <http://de.fotolia.com/id/25491666>

Unbunte Texturierung

Für diese Schwarzweiß-Umwandlung benötigen Sie Ihr Foto auf einer Ebene und eine (Papier-) Textur auf einer weiteren. Die Fotoebene ist aktiv und sichtbar, die Texturebene ausgeblendet. Gehen Sie auf »Bild > Kanalberechnungen« und wählen Sie bei »Quelle 1« Ihre Fotoebene sowie einen Kanal aus. Bei »Quelle 2« nehmen Sie die Ebene mit der Textur und suchen sich ebenso einen passenden Kanal. Experimentieren Sie mit der Füllmethode; in diesem Fall »Linear nachbelichten«. Mit einem Haken bei »Maske« und dem Foto als Grundlage, schließen Sie die dunklen Bildbereiche von der Kanalberechnung aus. Das Ergebnis generieren Sie in einem neuen Dokument. Optimieren Sie wie gewohnt die Kontraste über die Gradationskurven.



Foto: Subbotina Anna #28090588 / <http://de.fotolia.com/>

Glamoureffekt

Wenn eine Aufnahme besonders elegant wirken soll, setzen Sie das Foto entsprechend glamourös um. Kopieren Sie dazu die Hintergrundebene über »Steuerung/Befehl-J« und klicken Sie auf »Filter > Für Smartfilter konvertieren«. Die Füllmethode wird auf »Ineinanderkopieren« umgestellt und der »Filter > Weichzeichnerfilter > Gaußscher Weichzeichner« aufgerufen. Der Radius hängt von der Größe Ihres Bildes ab. Achten Sie darauf, dass die Konturen noch gut zu sehen sind.

Setzen Sie den Effekt mit einer Ebenenmaske gezielt ein und steuern Sie seine Stärke über die Ebenendeckkraft. Die Farben im Bild regeln Sie über »Ebene > Neue Einstellungsebene > Farbton/Sättigung«. Klicken Sie auf »Ebene > Schnittmaske erstellen«, damit sich die Einstellungen nur auf den Effekt beziehen und ändern Sie die Werte so ab, dass die Gelbtöne leicht Richtung Blau verschoben, etwas entsättigt und aufgehellt werden (siehe Screenshot als Beispiel). Dazu könnten Sie auch von »Standard« direkt zu den »Gelbtönen« springen, um diesen Farbbereich zu optimie-

Filmszene

Um den Eindruck einer Filmszene zu vermitteln, sorgen Sie dafür, dass die typischen schwarzen Balken zu sehen sind. Gehen Sie auf »Bild > Arbeitsfläche« und ändern Sie die Einheit auf Prozent ab. Bei der Höhe stellen Sie nun 115% ein. Achten Sie darauf, dass bei »Farbe für erw. Arbeitsfläche« Schwarz ausgewählt ist. Bestätigen Sie mit OK. Es folgt eine »Einstellungsebene > Schwarzweiß« mit aktiviertem Farbton, wobei ein dunkler Beige-Ton ausgewählt wird. In der Maske der Einstellungsebene malen Sie mit dem Pinsel, schwarzer Farbe und einer Deckkraft von 25%, die Sie in der Optionsleiste eingestellt haben, dezent die Originalfarbe wieder ein. So erhält das Foto einen warmen Farblock. Die filmtypische Körnung erzeugen Sie mit einer neuen Grauebene im Modus »Weiches Licht«, über die Sie »Filter > Rauschfilter > Rauschen hinzufügen« laufen lassen. Verwenden Sie eine »Stärke« unter 5%, die »Gaußsche Normalverteilung« und »Monochromatisch«.

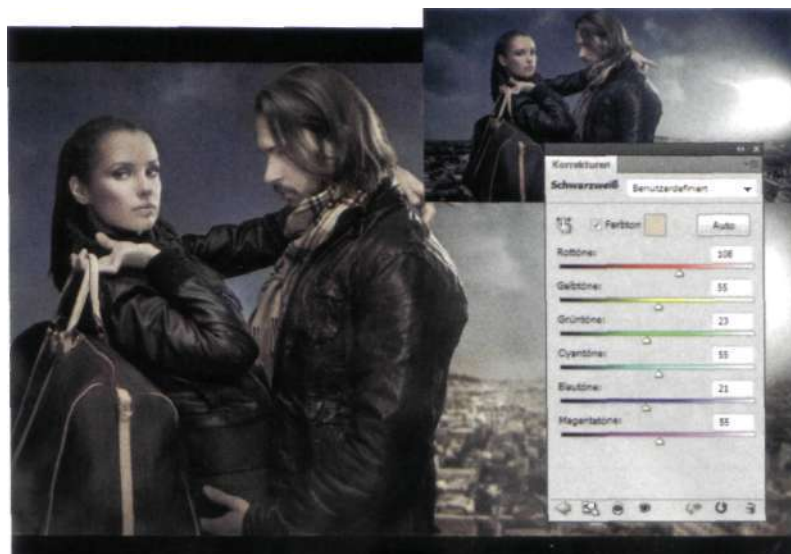
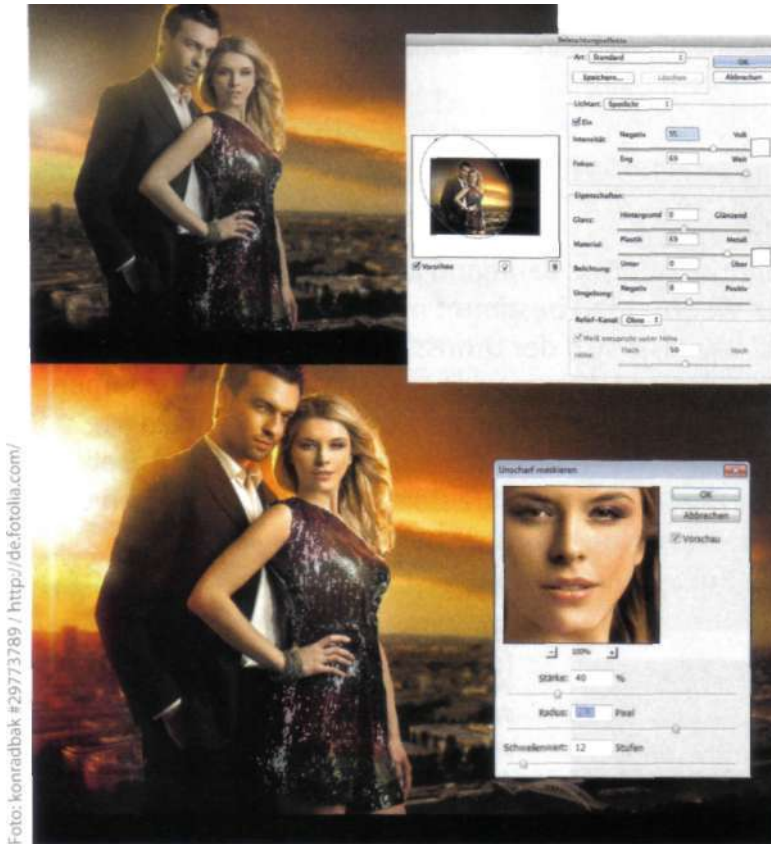
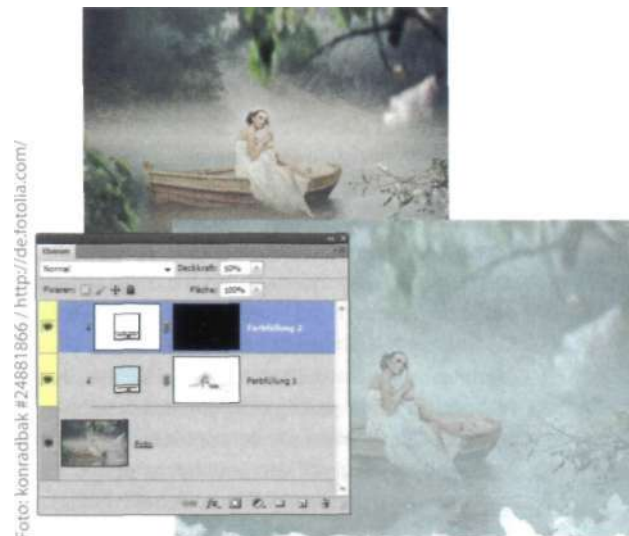


Foto: konradbak #27364672 / <http://de.fotolia.com/>

Foto: konradbak #29773789 / <http://de.fotolia.com/>

Gegenlichtstimmung

Mit dieser Technik erzeugen Sie eine Gegenlichtstimmung, wie sie entsteht, wenn Ihr Motiv von hinten beleuchtet wird. Auf die hier beschriebene Weise können Sie diesen Effekt nur mit der 32-bit-Version von Photoshop erzeugen. In der 64-bit-Version sind einige der verwendeten Filter leider nicht verfügbar. Wandeln Sie Ihr Foto in ein Smart-Objekt um und rufen Sie den »Renderfilter > Beleuchtungseffekte« auf. Als Lichtart wählen Sie einen Strahler aus, der das Hauptmotiv ausleuchtet. Um den Kontrast zu erhöhen, gehen Sie im Menü auf »Scharfzeichnungsfilter>Unschärf maskieren«. Geben Sie die »Stärke« 40% und einen »Radius« von etwa 70 Pixel ein. Der Filter soll sich allein auf die Helligkeitswerte der Aufnahme auswirken. Stellen Sie dazu die Füllmethode des Filters auf »Luminanz« um. Übrigens: Soll die Deckkraft oder Füllmethode eines Smartfilters verändert werden, so rufen Sie dazu - per Doppelklick auf das Symbol der Optionen der Filter-Füllmethoden gleich neben dem Filternamen - das »Fülloptionen-Fenster« auf. Mit ein paar Wolken, die Sie auf eine neue Ebene stempeln und wie oben beschrieben behandeln, können Sie mehr Dramatik erzeugen.

Foto: konradbak #24881866 / <http://de.fotolia.com/>

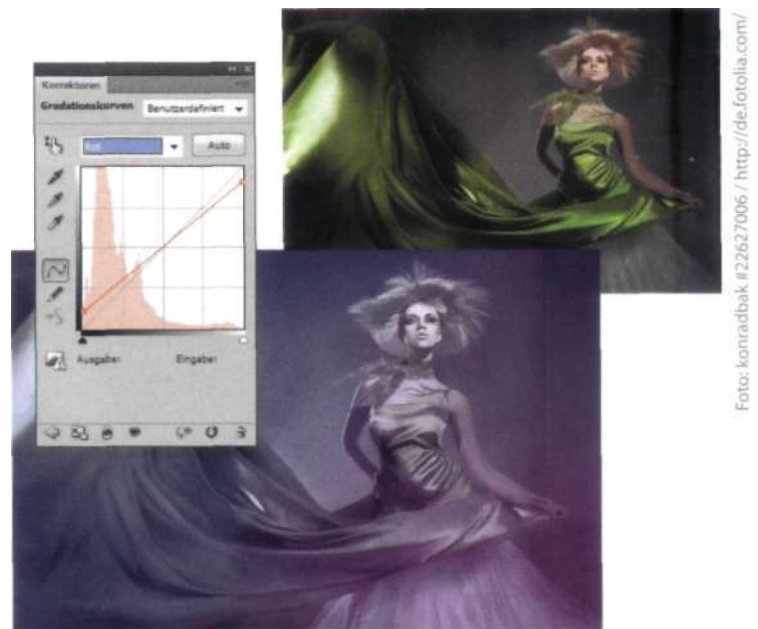
Pastell-Look

Gehen Sie im Menü auf »Ebene>Neue Füllebene>Farbfläche« und wählen Sie den Farbtton »RGB« 187,221,238 aus. Die Deckkraft der Ebene wird auf 50% reduziert. Die Ebene erhält eine Maske, in der Sie mit dem Pinsel, schwarzer Farbe und einer Deckkraft von 20% wichtige Details, wie etwa das Gesicht, wieder zurückholen. Erstellen Sie eine neue Ebene und wählen Sie aus dem Bild eine helle Farbe als Vorder- und einen dunklen Ton als Hintergrundfarbe aus. Wenden Sie den »Renderfilter>Wolken« an und reduzieren Sie die Deckkraft auf 20%. Drücken Sie »Steuerung/Befehl-Alt-Umschalt-E« und wenden Sie den »Sonstigen Filter>Hochpass« mit leicht erhöhtem Radius an. Die Füllmethode stellen Sie auf »Weiches Licht« um. Passen Sie auf Wunsch die Farben noch etwas an. Erzeugen Sie zuletzt eine weiße Farbfläche und geben Sie dieser eine schwarze Maske. Mit einem weißen Pinsel hellen Sie die dunkelsten Bereiche im Schatten sowie die Haare zusätzlich auf und können auch den Rand über passende Pinselvorgaben noch etwas angegriffen wirken lassen.

Fashioneffekt

Verwenden Sie für diesen Effekt eine passende Model-Aufnahme. Nach »Ebene>Neue Einstellungsebene>Gradationskurve« wechseln Sie von RGB zum Rot-Kanal. Dort gehen Sie mit den Tiefen nach oben und mit den Lichtern nach unten. In den anderen Kanälen gehen Sie auf dieselbe Weise vor, variieren aber die Werte. Bei einer »Einstellungsebene>Tonwertkorrektur« schieben Sie die Mitten etwas nach rechts.

Erstellen Sie eine neue Ebene und fügen Sie dieser eine »Verlaufsüberlagerung« mit einem radialen Verlauf von einem Rosa- zu einem Blau-Ton hinzu. Stellen Sie die Füllmethode sowohl der Ebene als auch des Effekts auf »Negativ multiplizieren« um. Eine Variante mit der Füllmethode »Farbe« ist ebenfalls denkbar. Kopieren Sie Ihr Foto, schieben Sie es in der Ebenenreihenfolge ganz nach oben und nutzen Sie »Bild>Korrekturen>Schwarzweiß«. Die Deckkraft reduzieren Sie auf etwa 50%. Steigern Sie den Kontrast über »Ebene>Neue Einstellungsebene>Gradationskurven«. (wmm) •

Foto: konradbak #22627006 / <http://de.fotolia.com/>

Doc Baumanns

PHOTOSHOP-Sprechstunde

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

Diesmal beantwortet Doc Baumann Leserfragen zu den Themen: Mit welchen Werkzeugen bestimmt man die Größe eines Bildausschnitts? Wie lässt sich der Umriss eines Models mit einem Wischeffekt versehen? Warum wird ein Fenster beim Einzoomen insgesamt größer - oder auch nicht? Warum werden skalierte Pinselspitzen beim Malen nicht nur kleiner, sondern auch heller? Lässt sich mit Photoshop das Blue-Box-Verfahren aus Filmen verwenden - oder dasselbe in Grün? Wie ergänzt man mit wenig Aufwand das Foto einer Person um einen Bühnenhintergrund?



FREISTELLUNGSWERKZEUG

FRAGE: Lieber Doc, es geht um das Freistellungswerkzeug. Ich habe ein Foto: Größe: 150 x 100 cm, Auflösung 72 ppi. Ich brauche dieses Foto aber für den Druck mit 300 ppi. Kann ich es mit dem Freistellungswerkzeug korrekt auf die Werte verkleinern: Größe: 15 x 10 cm, Auflösung: 300 ppi? Bei meiner Frage geht es um die Auflösung. Ich bin mir nämlich nicht sicher, ob dieses Werkzeug „korrekt“ von 72 auf 300 ppi umrechnet oder ob ich vor der Verkleinerung mit dem Freistellungswerkzeug bei „Bildgröße“ die Auflösung auf 300 px berechnen muss. Viele Grüße, Renate

ANTWORT: Ein Weg, um ein Bild ohne Interpolation zu skalieren, ist »Bild > Bildgröße > Interpolationsverfahren: deaktiviert«. Dabei bleibt die Dateigröße unverändert und jedes Pixel an seinem Platz [1]. Ist dagegen ein beliebiges Interpolationsverfahren gewählt, muss Photoshop alle Pixel neu berechnen. Eine Bildverschlechterung tritt dabei sowohl beim Vergrößern wie beim Verkleinern auf.

Ein anderer Weg, um Interpolation garantiert auszuschließen, besteht darin, das Auswahlrechteck in der Optionsleiste mit einer »Festen Größe« zu definieren, dann die Pixel- bzw. Zentimetermaße einzugeben und über »Bild > Freistellen« den gewählten Ausschnitt zur neuen Bildgröße zu machen [2]. Weil dabei keine Eingabe der Auflösung vorgesehen ist, werden keine Pixel verändert. Bei Verwendung des Freistellungswerkzeugs jedoch wird interpoliert, wenn Du in der Optionsleiste einen Eintrag bei »Auflösung« vornimmst [3]. Ohne eine solche Vorgabe arbeitet der Rahmen wie das Auswahlrechteck [2], unter Beibehaltung der ursprünglichen Auflösung - bei Schritt [1] werden Größe und Auflösung einander angepasst. Das Freistellungswerkzeug ist sehr praktisch, auch wegen seiner Möglichkeit zur Perspektivkorrektur, aber es bewahrt bei einer »Auflösung«-Eingabe eben nicht die ursprüngliche Pixelstruktur des Bildes. Ob vergrößernd oder verkleinernd: Der Farbwert eines Pixels muss entweder auf mehrere andere verteilt werden - oder umgekehrt, Photoshop muss die Werte mehrerer Pixel auf ein neues umrechnen, und das macht ein Bild natürlich schlechter.



WISCHEFFEKT

FRAGE: Hallo Doc, eines unserer Models wünscht sich so eine Bearbeitung: www.docma.info/10315.html. Über Geschmack lässt sich streiten, aber den Wischeffekt finde ich ganz gelungen. Wie macht man das? Mit dem Wischfinger? Wischpinselwerkzeug? Also, ich bekomme das auf Anhieb nicht so glaubhaft hin ... Danke und viele Grüße, Erwin

ANTWORT: Vielleicht könnte man diesen Effekt auch mit dem Wischfinger oder dem entsprechenden Pinsel hinbekommen - ich würde dafür jedoch eher »Filter>Weichzeichnerfilter>Bewegungsunschärfe« einsetzen, natürlich mit einem Model-Duplikat auf einer neuen Ebene (siehe auch S. 38).

Zunächst sollten Sie das Model sauber auswählen und auf eine neue Ebene setzen (oder duplizieren, das macht am Ende keinen Unterschied). Je heller der Hintergrund, um so klarer erkennbar wird der Effekt. Ein Foto vor einer dunklen oder unruhigen Szene sollte also vermieden werden [1].

Duplizieren Sie die Ebene mit dem Model erneut (»Strg-/Befehlstaste-J«) und wenden Sie darauf »Bewegungsunschärfe« mit einem Abstand an, der zu Ihrem Projekt passt. Hier sind das 100 Pixel; der Winkel sollte in der Regel null Grad betragen [2, links]. Laden Sie die Pixel der Ebene, indem Sie ihre Miniatur in der Ebenenpalette mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken; dann verkleinern Sie diese Auswahl zunächst (»Auswahl>Auswahl verändern>Verkleinern«), anschließend weisen Sie ihr ungefähr denselben Pixelwert (hier 30) als weiche Kante zu (»Auswahl>Auswahl verändern>Weiche Kante«).

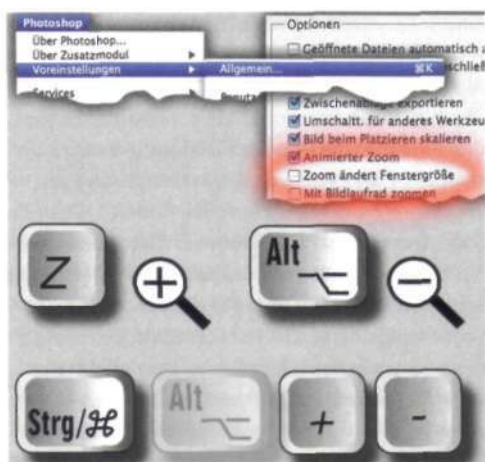
Klicken Sie nun am Fuß der Ebenenpalette auf das Icon für »Ebenenmaske hinzufügen« und halten gleichzeitig die Alt-Taste gedrückt, so entsteht eine Ebenenmaske, die den Auswahlbereich maskiert. Im Ergebnis bedeutet das, dass die Binnenbereiche des Models wieder ohne Überlagerung durch das verwischte Bildduplikat zu erkennen sind [2, rechts]. Erscheint Ihnen der Effekt zu schwach, so duplizieren Sie diese Ebene samt dazugehöriger Ebenenmaske ein weiteres Mal; ist er dann zu stark, reduzieren Sie die Deckkraft der oberen Ebene [3]. Bei unruhigem Hintergrund können mehrere Duplikate nötig sein.

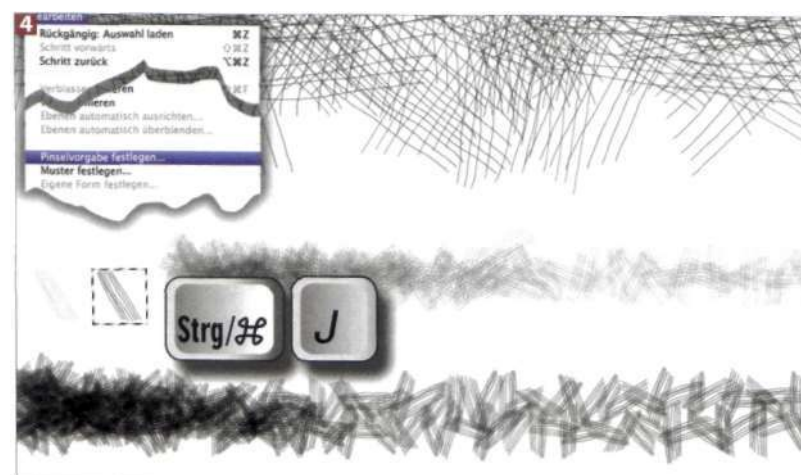
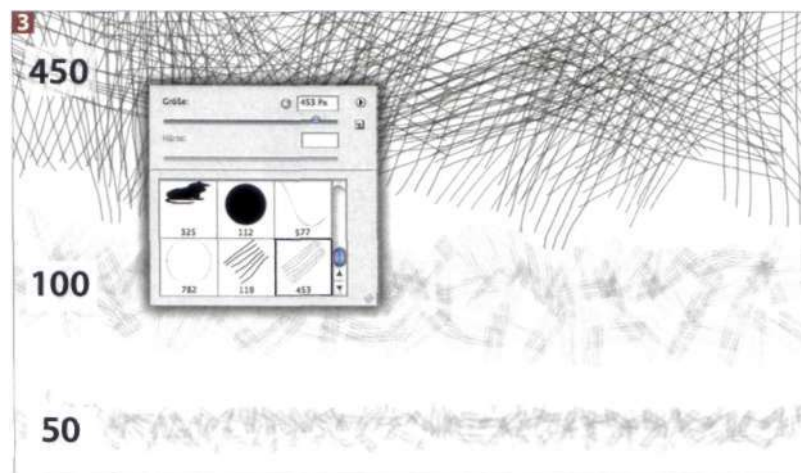
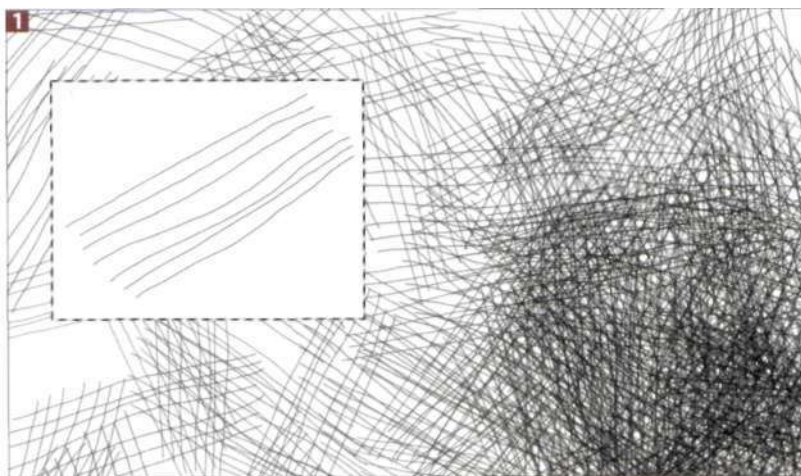


BILDANSICHT ZOOMEN

FRAGE: Sehr geehrter Herr Dr. Baumann, ich komme offensichtlich mit einer ganz grundlegenden Photoshop-Funktion nicht zurecht, dem Ein- und Auszoomen ins Bild. Geht das tatsächlich nur so, dass dabei immer automatisch das ganze Fenster kleiner oder größer wird? Manchmal will ich das zwar, aber nicht immer. Kann ich das ändern oder beeinflussen? Mein Dank im Voraus, Ernst Jacob

ANTWORT: Zunächst einmal können Sie unter »Photoshop>Voreinstellungen>Allgemein>Zoom ändert Fenstergröße« an- oder abschalten. Dann bleibt entsprechend die Fenstergröße konstant bzw. sie wächst/schrumpft mit, wenn Sie die Lupe verwenden (»Z-Taste-Klicken«, mit »Alt« verkleinern) oder »Strg-/Befehl+Plus/Minus-Taste«. Bei der letztgenannten Vorgehensweise setzen Sie die Voreinstellungen außer Kraft (bzw. kehren sie um), wenn Sie zusätzlich die Alt-Taste drücken; bei Benutzung der Lupe erreichen Sie das mit gleichzeitig gedrückter Umschalt-Taste. Damit stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, das Fenster mitwachsen zu lassen oder nicht.





BLASSE PINSELSPITZE

FRAGE: Liebe DOCMA-Redaktion, seit ich bei Euch gelernt habe, wie man eigene Pinselspitzen anlegt, experimentiere ich gern mit dieser Möglichkeit. Dabei hat sich aber ein Problem ergeben, für das ich keine Lösung finde: Wenn eine Spitze aus sehr dünnen Elementen (Einzel-Pixeln oder 1-Pixel-Linien) besteht und man verkleinert sie, wird sie nicht nur (erwartungsgemäß) kleiner, sondern auch heller. Ich kann also damit zum Beispiel nicht mehr schwarz malen, sondern nur noch grau. Gibt es eine Einstellung, um das zu vermeiden? Danke für Eure Hilfe und viele Grüße, Lissi

ANTWORT: Liebe Lissi, Sie haben zwar leider kein Beispiel mitgeschickt, aber ich habe einfach mal eine solche Spitze angelegt. In Abb. [1] sehen Sie links den selektierten Bereich, der als Spitze definiert wird, im Rest des Bildes eine Struktur, die damit gemalt wurde. Dabei habe ich in der Pinsel-Palette bei hohem »Abstand« »Formeigenschaften >Winkel-Jitter« auf volle 100% gesetzt.

Bild [2] zeigt ein Anwendungsbeispiel: Schwarze und weiße Varianten dieser Spitze wurden auf überlagernden Ebenen dazu eingesetzt, ein abgeschwächtes Bild auf der Hintergrundebene schnell als Schraffurzeichnung zu übermalen. Dabei ergibt sich das beschriebene Problem, dass verkleinerte Spitzendurchmesser nicht nur kleiner, sondern eben auch heller bzw. blasser werden.

Schauen wir uns das Ganze noch mal isoliert an: Nach dem Anlegen einer Spitze weist Photoshop ihr automatisch eine Zahl zu: die größte Länge der Spitze, in Pixeln gemessen; hier sind das 450 (exakt: 453). Beim Skalieren der Spitze - etwa über das Kontext-Menü - auf 100 Pixel schrumpft sie auf weniger als ein Viertel ihrer Größe. Da die einzelnen Striche der Schraffur ursprünglich mit einem 1-Pixel-Pinsel gemalt wurden, verringert sich ihre Breite entsprechend. Als Analogie: Malen Sie mit dem 1-Pixel-Pinsel (nicht mit dem »Buntstift«) einen schwarzen 1-Pixel-Punkt, entstehen tatsächlich - meist - vier Pixel unterschiedlicher Graustufen. Skalieren Sie eine weiße Fläche mit einem solchen Abdruck über »Transformieren« oder »Bildgröße« auf ein Viertel, muss Photoshop wiederum interpolieren - das Grau wird noch heller, [3]

Der Ausweg: Klicken Sie mit dem Pinsel einen einzelnen verkleinerten Spitzenabdruck auf weißen Grund, wählen Sie ihn aus, duplizieren Sie die Auswahl (»Strg-Befehl-J«), weisen Sie der Ebene »Multiplizieren« zu, duplizieren Sie sie mehrfach und fügen Sie die Duplikat-Ebenen zu einer zusammen. Daraus machen Sie in der gewohnten Weise eine neue Werkzeugspitze [4, links]. Diese ist nun wieder voll schwarz deckend. Das erkennen Sie in Abb. [4] an den beiden unteren Reihen der Schraffur-Spitze: Die obere ist die auf 100 Pixel Größe verkleinerte 450-Pixel-Spitze, die untere die neue - zwar in derselben Größe, aber wegen der vollen Schwarz-Deckung ganz anders wirkende. Je nach gewünschtem Ergebnis kann die zartere Spitze mitunter dennoch besser geeignet sein.



HINTERGRUND AUSBLENDEN

FRAGE: Lieber Doc Baumann, angeregt durch virtuelle Studios von Fernsehsendern, die Mobiliar und Akteure in eine grüne Umgebung „hineinkopieren“, habe ich gedacht, man könnte das Problem „Freistellen“ doch einfacher hinbekommen, wenn man die Models oder auch Produkte vor einem grünen Hintergrund fotografiert und dann das Grün nur noch herausrechnet? Gibt es in PS CS5 oder bei anderen Softwareherstellern überhaupt eine (bezahlbare) Funktion, mit der ich einfach das Grün eliminieren kann? Ich freue mich wie immer auf eine Antwort, Ihr Jürgen Meißner

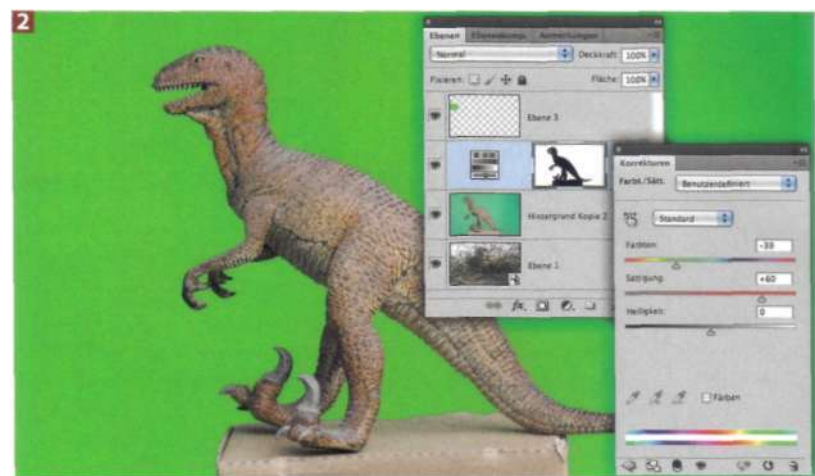
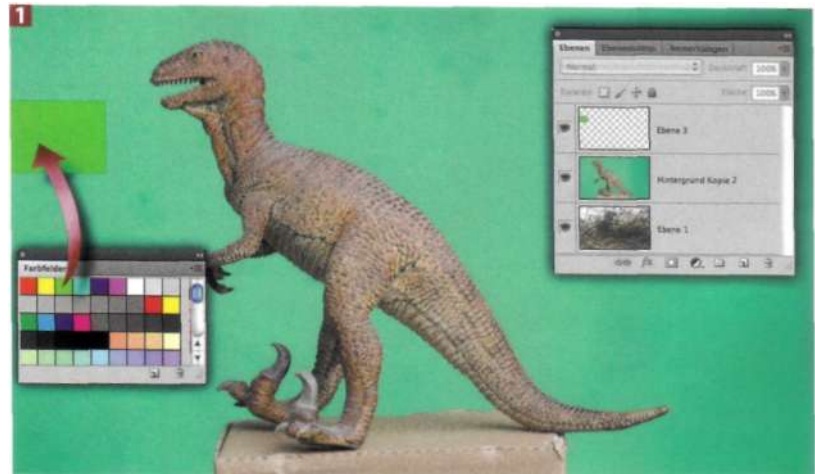
ANTWORT: Lieber Herr Meißner, für die Lösung dieses Problems reichen bereits Photoshops vertraute Werkzeuge aus. Die übliche Vorgehensweise würde darin bestehen, das Grün des Hintergrunds auszuwählen; etwa mit dem Zauberstab oder per »Auswahl>Farbbereich«. Das funktioniert wie beim Film natürlich nur dann zuverlässig, wenn in dem freizustellenden Objekt die Hintergrundfarbe nicht vorkommt - das kann Grün sein, aber auch eine andere Farbe. (Grün unterscheidet sich sehr gut von der Hautfarbe.)

Ein anderes Verfahren ähnelt stärker dem von Ihnen gemeinten aus Filmaufnahmen: Fotografieren Sie das Objekt zunächst vor einem grünen Hintergrund [1]. Achten Sie nach Möglichkeit darauf, dass sich das verwendete Grün - dies gilt ebenso für andere Farben - möglichst wenig vom RGB-Grün unterscheidet. Um das zu überprüfen, erzeugen Sie eine neue Ebene und füllen dort ein Auswahlrechteck mit RGB-Grün [1, links oben].

Fügen Sie über der Ebene mit Objekt und Hintergrund eine Einstellungsebene »Farbton/Sättigung« hinzu und verschieben Sie die Regler so, dass sich das Grün an das der Kontrollmarkierung anpasst [2]. Ändert sich dabei auch die Objektfarbe, müssen Sie das Objekt in der Ebenenmaske der Einstellungsebene maskieren.

Mit Doppelklick auf das Icon der Objekt-Ebene öffnen Sie »Ebenenstil«, wo Sie im unteren Teil unter »Farbbereich« aus dem Menü »Grün« wählen. Beim Verschieben des rechten Reglers für »Diese Ebene« auf 190 (links) wird aus dem Grün der Originalaufnahme zum einen nur ein Teil ausgeblendet, zum anderen entstehen auch „Löcher“ in der Saurierfigur selbst. Beim angepassten Grün rechts reicht dagegen bereits ein Wert von 228, um das komplette Grün zu entfernen [3].

Die endgültigen Montage sieht vor einem neuen Hintergrund dann so aus wie in Schritt [4]. Im Ernstfall würde man natürlich den Karton unten ebenfalls mit Grün übermalen, Schatten anpassen usw. Damit hätten Sie das Film-Verfahren recht gut simuliert und könnten nun jeden beliebigen Hintergrund unter diese Ebene schieben. Das Ergebnis unterscheidet sich allerdings nicht von einer Ebenenstaffelung, bei der der grüne Hintergrund per Ebenenmaske ausgeblendet wird - im Gegenteil erlaubt die Ebenenmaske sogar leichteres Entfernen des Grüns entlang der Konturzone. •



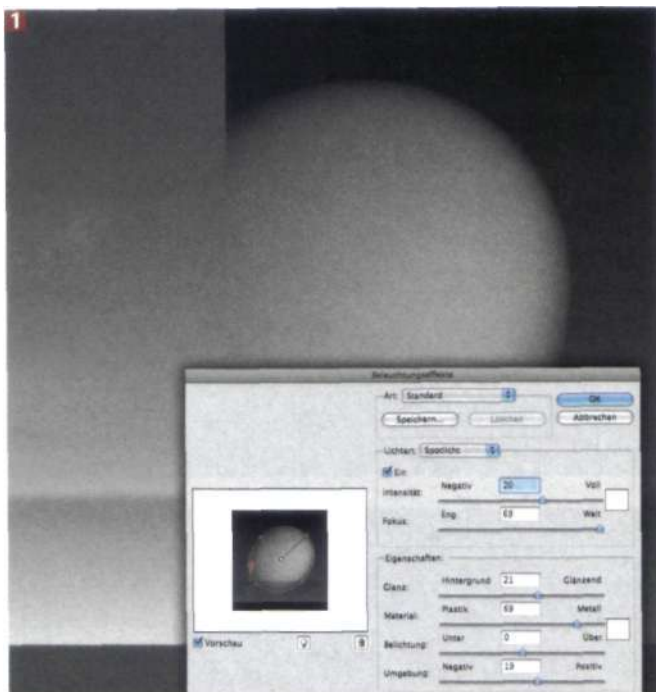
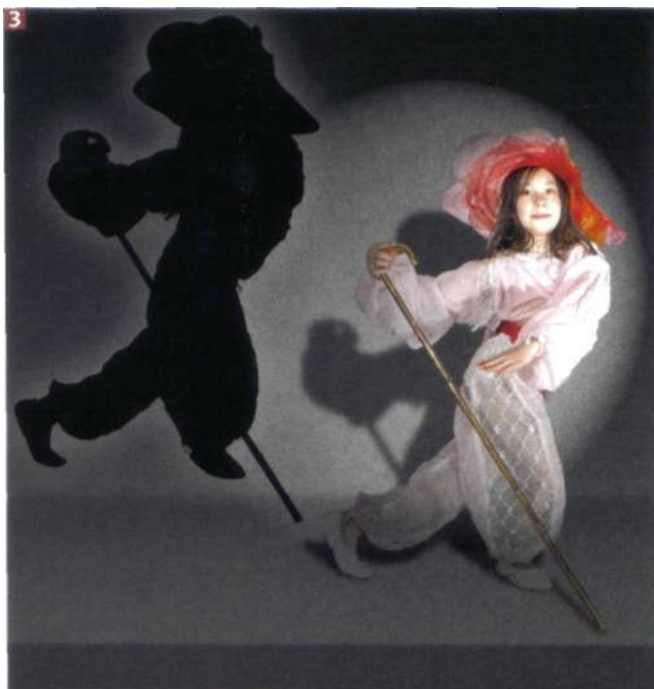


Foto Mädchen: Bernd Neuper

➕ BÜHNENRAUM ERSCHAFFEN

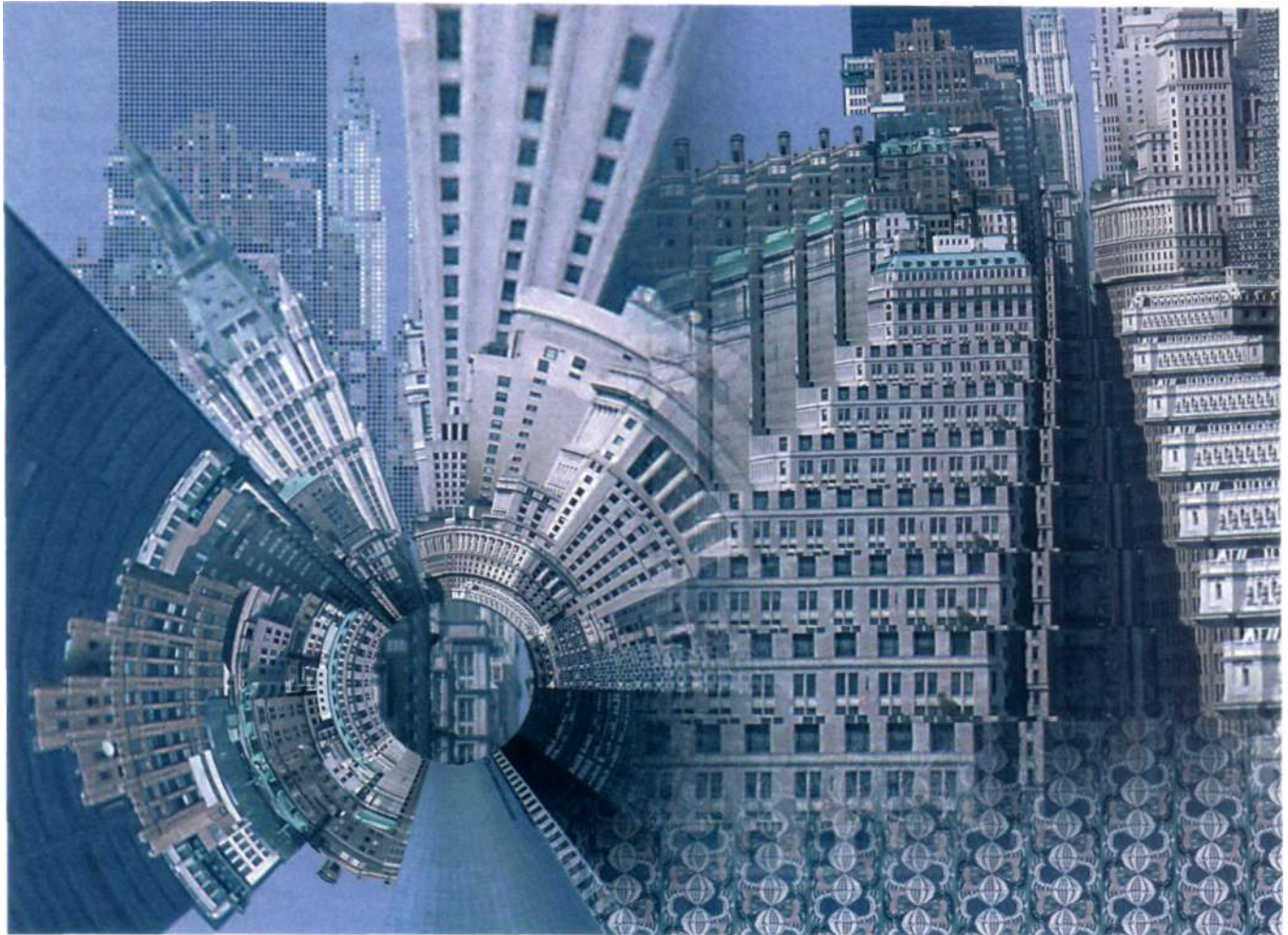
FRAGE: Hallo Doc, als ich dieses Foto eines Mädchens schoss, war weder Zeit noch Raum für die entsprechenden Rahmenbedingungen. Ich habe es daher nachträglich freigestellt und wollte es auf eine stilisierte Bühne stellen, bin aber mit dem Ergebnis nicht zufrieden. Vor allem soll das Mädchen nicht so einfach nur im Raum schweben, sondern einen stimmigen Schatten werfen. Kannst du mir einen Hinweis geben? Viele Grüße, Bernd Neuper

ANTWORT: Wie ich schon häufiger in Tutorials über Schlagschatten erwähnte, ist es in einem 2D-Programm wie Photoshop nahezu unmöglich, automatisch korrekte Schatten anzulegen. Aber beginnen wir mit der Bühne: Die habe ich einfach stilisiert - ein dunkler Balken unten, ein Verlauf für die Tiefenerstreckung, ein weiterer für den Hintergrund [1, links]. Darauf wendest Du »Renderingfilter > Beleuchtungseffekte: Spotlight« an [1, rechts nur 32-Bit-Modus]. Das freigestellte Mädchen liegt auf einer eigenen Ebene [2, links] und wird mit den



»Beleuchtungseffekten« bei identischen Einstellungen behandelt [2, rechts]. Lege eine neue Ebene zwischen Bühne und Mädchen an, lade die Pixel der Mädchen-Ebene als Auswahl (dazu ihre Ebenen-Miniatur mit gedrückter Strg-/Befehlstaste anklicken) und fülle diese Auswahl mit Schwarz [3, links]. Setze die Schatten-Ebene auf »Abdunkeln« mit etwa 60% Deckkraft. Entsprechend der Richtung des Scheinwerfers schiebst Du den Schatten nun leicht nach unten und zur Seite. Der Teil über der senkrechten Wand bleibt unverändert, den am Boden

wählst Du mit dem Auswahlrechteck aus und setzt ihn auf eine neue Ebene {»Strg-/Befehls-, Umschalt-, und J-Taste«}. Hier kannst Du ihn passend verzerren; dabei aufpassen, dass etwa die Anschlüsse zu den Füßen und der Spitze des Stocks richtig positioniert sind [3, rechts]! Danach die beiden Schatten-Ebenen mit dem »Gaußschen Weichzeichner: 3 Pixel« leicht soften. Das war die einfache Variante. Wenn es aufwendiger sein soll, kann man eine Bühne mit Brettern und Vorhängen nachbauen und die kleine Schauspielerin dort platzieren. •



PIXEL BENDER TEIL 3
STRUKTURIERUNGS-FILTER

Pixel Benders Strukturen

Die Pixel Bender-Module, die Sie gratis von der Adobe-Website herunterladen können, ersetzen nicht nur manche veraltete Photoshop-Filter, sondern bieten darüber hinaus vielfältige Möglichkeiten - etwa zum Erzeugen von Strukturen. | **Doc Baumann**

Manche unserer Leser hatten offenbar Probleme, Pixel Bender unter der im vorigen Heft angegebenen Webadresse www.docma.info./10116.html herunterzuladen. Versuchen Sie es bitte alternativ einmal mit www.docma.info/10257.html - das sollte funktionieren.

Nachdem wir uns beim letzten Mal einige eher exotische Anwendungen angeschaut haben, möchte ich Ihnen in diesem Tutorial vor allem Module vorstellen, die aus Bildvorlagen Strukturfüllungen generieren. In Heft 43 war es etwa »Kaleidoscope«, das unter diese Gattung fällt. Diesmal zeige ich Ihnen noch etliche andere, aber auch eher selten gebrauchte wie etwa »Convergence«.

Wie Sie jedoch sehen werden, gibt es zahlreiche andere Anwendungen, die sich sinnvoll nutzen lassen. Sie kennen wahrschein-

lich jene Bilder, bei denen Landschaften oder Gebäude auf der Oberfläche eines winzigen Planeten verteilt zu sein scheinen. Es ist grundsätzlich kein Problem, derlei auch mit Photoshop hinzukriegen. Der Vorzug des Pixel Bender-Moduls ist jedoch, dass Sie alle Parameter, die Sie dazu brauchen, in der jeweiligen Palette zusammengefasst finden, und sie so lange abstimmen können, bis das gewünschte Ergebnis entsteht - in Photoshop müssten Sie das Schritt für Schritt erledigen und bei einem unbefriedigenden Resultat in der Protokollpalette weit zurückgehen.

Der wichtigste Vorzug gegenüber Photoshop-Filtern mit ähnlicher Funktion ist aber - neben der oft genaueren Steuerung - die Voransicht, die bereits vor der Anwendung wirklich zeigt, welches Resultat am Ende stehen wird.



1 PIXELBENDER-FENSTER

Viele Photoshop-Filter gibt es seit den Anfängen des Programms; damals wäre eine Folge der mageren Rechnerausstattung gewesen, dass das Rendern einer Voransicht zu viel Zeit in Anspruch genommen hätte. Daher bietet etwa ein Verzerrungsfilter wie »Wellen« nur ein winziges Preview-Fenster, der »Radiale Weichzeichner« gar keins (bei Pixel Bender heißt das entsprechende Modul »SpinRadialBlur«). Eine gewisse Einschränkung dieser Module ist allerdings, dass sie keine interaktiven Eingriffe erlauben; alle Parameterzuweisungen - etwa die Festlegung des Effektzentrums - lassen sich nur über Regler oder numerisch vornehmen.

2 FILTER-ANWENDUNG

Nach Zuweisung aller Werte lösen Sie wie gewohnt über »OK« das Rendern des Effekts in Photoshop aus. Bei Pixel Benders »RippleFilter« etwa ist ein Parameter »Center« (horizontal und vertikal), weiterhin lassen sich Verzerrungsstärke, Größe (Durchmesser), Wellenabstand, Phasenverschiebung, Lichtrichtung und -stärke bestimmen. Die auf Pixelabständen basierende Zentrierung der Effekte (hier etwa 8000 Pixel) hat den Nachteil, dass die gewünschte Zuweisung bei sehr großen Bildern nicht möglich ist. Auch springen die Werte - hier etwa bei der Lichtrichtung - bei Gebrauch der Pfeiltasten in unvorhersehbarer Weise.

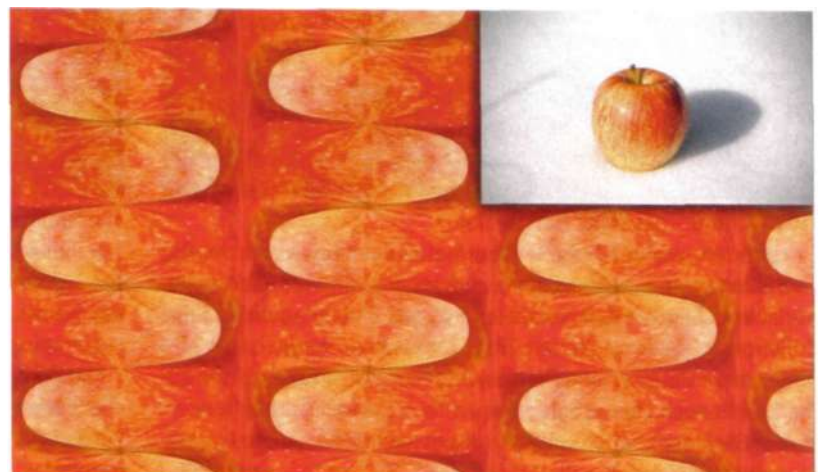
3 CASSINI

Wie bei etlichen anderen Effekt-Modulen ist es auch bei »Cassini« für den Nicht-Informatiker nicht ganz einfach nachzuvollziehen, was die einzelnen Parameter überhaupt bewirken. Einige Regler bestimmen die Größe der rechteckigen Elemente, in die das Bild als Wiederholungsmuster aufgesplittet wird, andere führen zu Rotationen des dort verzerrt wiedergegebenen Bildinhalts. Eindeutig ist eigentlich nur der »Zoom«-Regler, der dafür sorgt, dass die Einzelelemente insgesamt kleiner oder größer dargestellt werden.



4 CASSINI ANWENDUNGSBEISPIEL

Zur besseren Vergleichbarkeit der Effekte haben wir für alle hier vorgestellten Umsetzungen dasselbe Ausgangsbild verwendet. Das erleichtert zwar den Nachvollzug, weil man das Original kennt, es wird aber den Möglichkeiten der Module nicht immer gerecht. Hier habe ich deshalb ein anderes Foto zugrunde gelegt, dessen Umsetzung zeigt, welche Art von Muster Sie mit »Cassini« aus einem Bild generieren können. Wie zuvor ausgeführt, ist es nur schwer möglich, gezielt Eingriffe vorzunehmen; die Vorgehensweise ist eher intuitiv. Leider bietet Pixel Bender keine Option, um besonders interessante Werte-Kombinationen als Voreinstellung für spätere Übertragungen zu sichern.



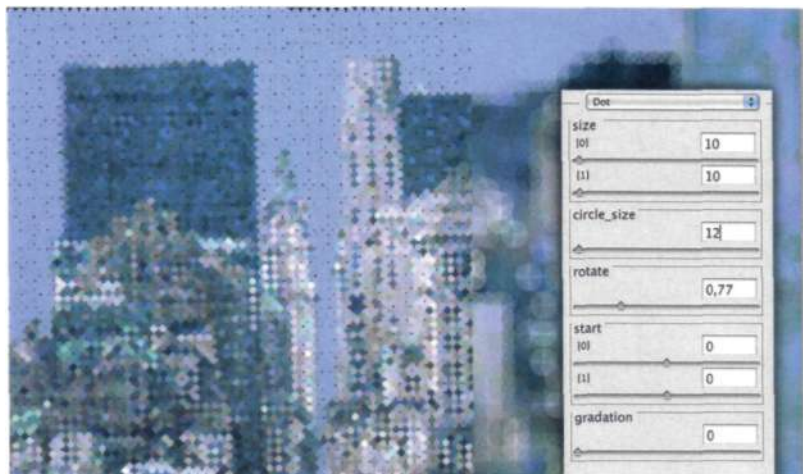
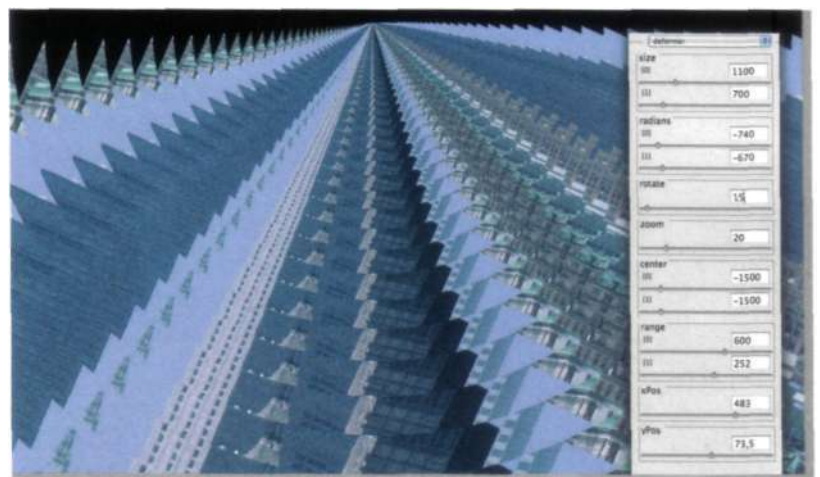
5 CONVERGENCE

»Convergence« ist ein Filter, der nichts anderes tut, als den Rot-, Grün- und Blaukanal einer Bilddatei per Eingabe vertikal und/oder horizontal zu versetzen. Ob für diese Manipulation Bedarf besteht, weiß ich nicht - aber selbst wenn das der Fall sein sollte, lässt sich das Ergebnis in Photoshop durch »Alles auswählen« und anschließende Verschiebungen in der Kanäle-Palette leicht nachvollziehen. Welche Funktion »Ignore alpha« haben soll, hat sich mir leider nicht erschlossen. Bei einigen, aber nicht allen Pixel Bender-Modulen erscheint ein erklärender Text, wenn Sie den Cursor über dem entsprechenden Einstellungsfeld platzieren.



6 DEFORMER

Auch der »Deformer« gehört zu den Filtern, deren Wirkungsweise sich leichter ausprobieren als beschreiben lassen. Er entnimmt dem Bild verschiedene Ausschnitte und mischt sie in Form konzentrischer Kreise. Eine praktische Umsetzung für diesen Effekt ist mir leider nicht eingefallen - aber das muss ja nicht heißen, dass es keine Leser gibt, die für den einen oder anderen Zweck schon lange nach genau so etwas gesucht haben. Bei entsprechenden Parameter-Kombinationen ergibt sich wie in unserem nebenstehenden Beispiel eine Art von perspektivischer Staffelung, mit der man etwa Tunnelröhren darstellen könnte.

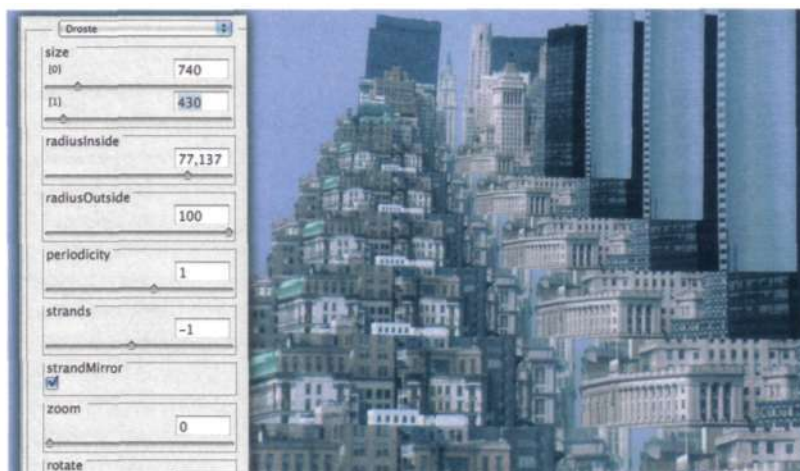


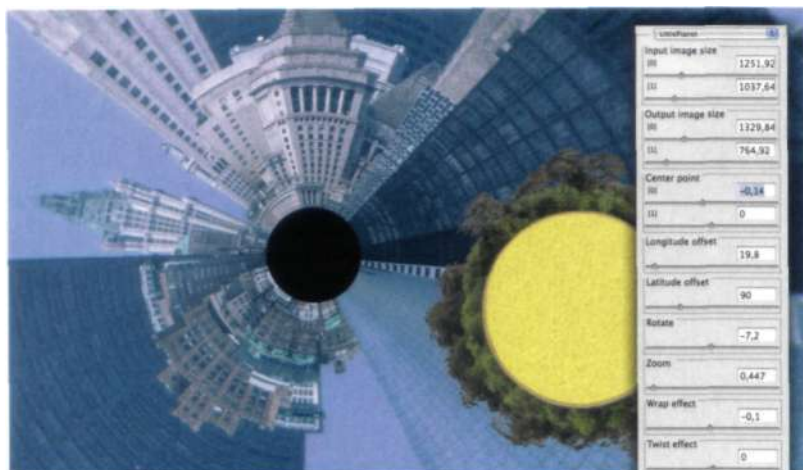
7 DOT

»Dot« löst ein Bild in gleichmäßig verteilte Punkte - besser kleine Kreisscheiben - auf. Sie können das Raster definieren, also den horizontalen und vertikalen Abstand der Punktreihen, die Größe der einzelnen Scheiben, Rotation und Verschiebung des Rasters sowie die Gradation. Interessante Effekte ergeben sich, wenn sich die Kreisscheiben überlappen (rechts in der Abbildung). Allerdings funktioniert für diesen Effekt - zumindest an meinem Rechner - die Vorschau nicht zuverlässig; es entsteht eine viel zu helle und übersättigte Voransicht, die das wirkliche Ergebnis nicht einschätzen lässt.

8 DROSTE

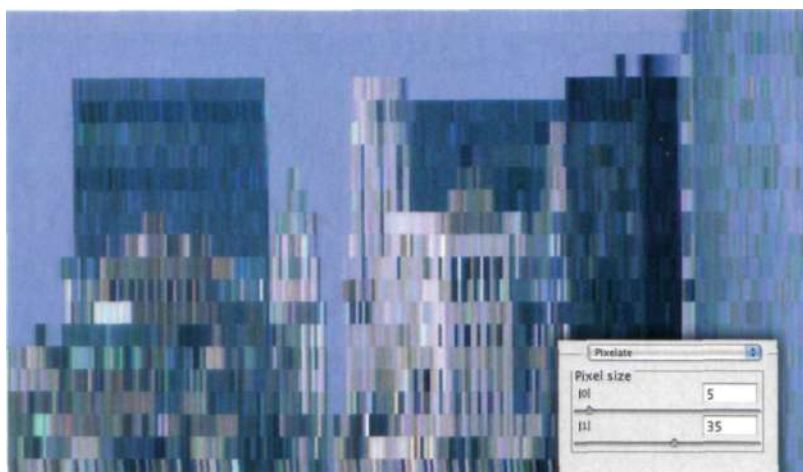
»Droste« erklärt - mit der bei Bild 5 erwähnten Funktion - seine Parameter sehr gut. Der Name leitet sich von einer Kakao-Werbung mit einer Bild-im-Bild-Nonne ab. Abbildungen zu diesem Suchbegriff zeigen daher Fotos, die etwa dann entstehen, wenn man das Ausgangssignal einer Videokamera vom Monitor abfilmt und diese dabei dreht - also ein Bild-im-Bild-Effekt. Neben bloßem Ineinanderschachteln bewirken die unterschiedlichen Regler - von denen hier nur einige wiedergegeben sind - zusätzliche Rotationen und Verzerrungen. Das nebenstehende Ergebnis zum Beispiel erinnert an die Architektur-Phantasien gewaltiger Meaa-Städte des späten 18. Jahrhunderts. •





9 LITTE PLANET

Sie kennen wahrscheinlich diese netten Szenen, in denen sich Gebäude oder Landschaftsteile um einen zentralen Kreis gruppieren und damit die Anmutung eines winzigen Planeten bieten. In ähnlicher Weise geht »*Linie Planet*« vor. Aber was Sie in Photoshop in etlichen aufeinander folgenden Schritten umsetzen müssten, bereiten Sie hier so lange mit Reglern vor, bis das Ergebnis stimmt. Der Anteil der »*Polarkoordinaten*«-Berechnung ist dabei unübersehbar. Der Bereich der zentralen Kreisscheibe wird bei Nicht-Hintergrund-Ebenen transparent. Das erlaubt bei dem Rapsfeld am Waldrand rechts eine passende Strukturfüllung.



10 PIXELATE

»*Pixelate*« verfügt lediglich über zwei Regler und wirkt im Prinzip wie Photoshops Vergrößerungsfilter »*Mosaik*«. Sind die Werte für 0 und 1 bei »*Pixel Size*« identisch, sieht das Resultat auch genauso aus wie übliches Verpixeln; die beiden Ziffern stehen für die Skalierung der generierten Farbböcke zwischen 1 und 64 Pixel Kantenlänge. Da sich beide Werte unabhängig voneinander definieren lassen, ist das Ergebnis also nicht das vertraute, quadratische Pixel-Mosaik, sondern eine Auflösung in jeweils monochrome Rechtecke mit unterschiedlichen Seitenverhältnissen.

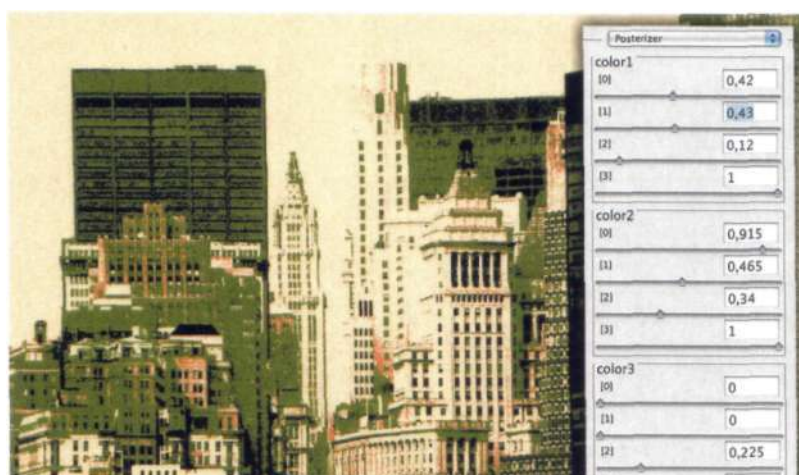
11 WATERFALL

Dieses Modul erlaubt es, eine Kante im Bild festzulegen und von dieser ausgehend die dort aufgereihten Pixel bis zur Bildkante zu wiederholen. Die Richtung - nach oben, unten, rechts oder links - bestimmen Sie mit dem Regler »*Direction*« über die Zahlen von 0 bis 3. Kante und Ausbreitung definieren Sie - je nach Richtung - über »*Image W bzw. H*« sowie »*Percent*«. In der Praxis kann das zum Beispiel hilfreich sein, um ein zu kleines Bild zu erweitern: Zunächst vergrößern Sie die Arbeitsfläche, dann legen sie per »*Waterfall*« eine Kante fest und ziehen die Pixel der Grenze bis zum Bildrand.



12 POSTERIZER

»*Posterizer*« ist ein Modul zur gezielten Tontrennung. Sie können damit allerdings nicht nur die Anzahl der Stufen festlegen, sondern jeder Stufe eine eigene Farbe zuweisen. Außerdem lässt sich ein Weichzeichner-Effekt zuschalten und in seiner Stärke variieren, der Kontrastkanten glättet und kleine Pixelgruppen ausschließt. Mit den weiteren Reglern nehmen Sie Einfluss darauf, wie die Ausgangsfarben bei der Tontrennung behandelt werden. Für Montagen ist von besonderem Interesse, dass bei der Anwendung auf Nicht-Hintergrund-Ebenen Farbbereichen auch Transparenz zugeordnet werden kann. Für grafische Gestaltungen ist »*Posterizer*« also ein sehr hilfreiches Werkzeug. •



Technik-Tipps

Zählen, Messen, Schneiden



Tilo Gockel

ZUSCHNEIDEN MIT HILFSLINIEN

FRAGE: Ich muss das Öfftern ein Bild in gleich große, rechteckige Teilbilder unterteilen. Ich ziehe mir hierzu mit dem »Freistellungswerkzeug« einen Rahmen auf, ziehe eine vertikale Hilfslinie an die rechte Seite des Freistellrahmens, verschiebe ihn, erstelle eine weitere Hilfslinie und so weiter. Dann schneide ich mit dem »Freistellungswerkzeug« das erste Teilbild aus, speichere das Ergebnis, wähle »Bearbeiten > Rückgängig«, damit ich das nächste Teilbild ausschneiden kann. Das ginge auch prima, wenn nicht nach jedem Zuschnitt mein liebevoll angelegtes Hilfslinienraster wieder weg wäre! Gibt's einen Ausweg?

ANTWORT: Es gibt sogar mehrere Auswege, die schneller als Ihre jetzige, doch recht umständliche Vorgehensweise sind.

[A] Für eine Unterteilung in gleichmäßig große Kacheln benötigen wir tatsächlich gar keine »Hilfslinien«. In solchen Fällen bekommt man mit »Ansicht > Einblenden > Raster« deutlich schneller die notwendige, visuelle Unterteilung eines Bildes. Über »Photoshop > Voreinstellungen > Hilfslinien, Raster und Slices« wählen Sie die gewünschte Rastergröße aus. Benötigen Sie beispielsweise eine Unterteilung Ihres Fotos in fünf Teilbilder dann stellen Sie bei »Rasterlinien alle« „20 Prozent“ ein. Aktivieren Sie »Ansicht > Ausrichten an > Raster«, und nun können Sie mit dem Freistellwerkzeug wie zuvor Ihre Ausschnitte wählen und speichern, und Sie brauchen auch keine Angst zu haben, wenn Sie einen Schritt zurück gehen. Das Raster bleibt.

[B] Aber es geht noch einfacher: Aktivieren Sie das »Slice-Werkzeug«, machen Sie einen Rechtsklick ins Bild und wählen Sie »Slice unterteilen«. Im Folgedialog aktivieren Sie die Checkbox »Vertikal unterteilen in« und tragen dort die gewünschte Anzahl Teilbilder bei »horizontal, gleichmäßig angeordnete Slices« ein. Nun rufen Sie »Datei > Für Web und Geräte speichern« auf, stellen das gewünschte Dateiformat ein und drücken »Enter«. Im Folgedialog muss »Slices: Alle Slices« ausgewählt sein. Voila!



MESSEN MIT PHOTOSHOP

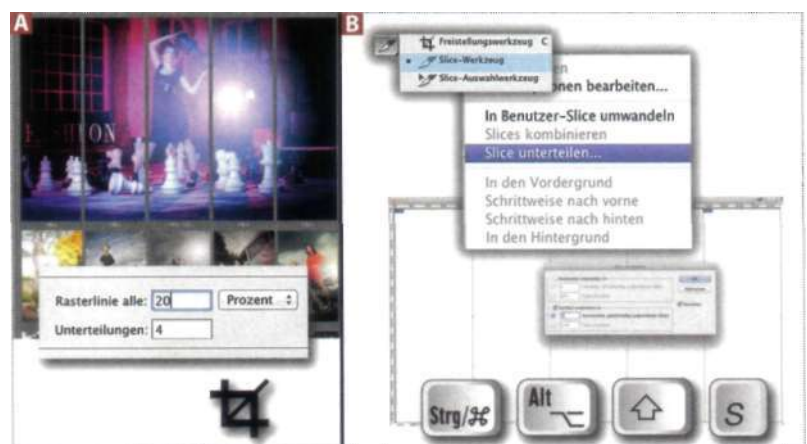
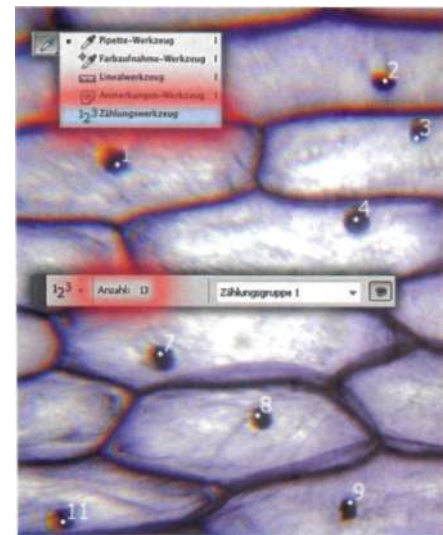
FRAGE: In Photoshop kann man doch auch irgendwie messen. Könnten Sie das bei Gelegenheit mal mit zwei Worten erklären?

ANTWORT: Gerne. Ja, in Photoshop Extended kann man recht bequem Abstände messen. Dies geschieht über »Analyse > Linealwerkzeug«. Voreingestellt ist die Einheit »Pixel«, man kann diese aber über »Analyse > Messskala festlegen > benutzerdefiniert« auf eine andere Skaleneinheit umstellen, indem Sie bei offenem Dialog am Geodreieck einen Zentimeter abmessen und für die ermittelte »Pixellänge« unter »Logische Einheit« die reale Größe eintragen (hier: »cm«) und speichern. Nun lässt sich der Durchmesser der Euromünze mit dem »Linealwerkzeug« nicht nur in Pixeln ermitteln, sondern direkt die reale Größe in Zentimetern ablesen.

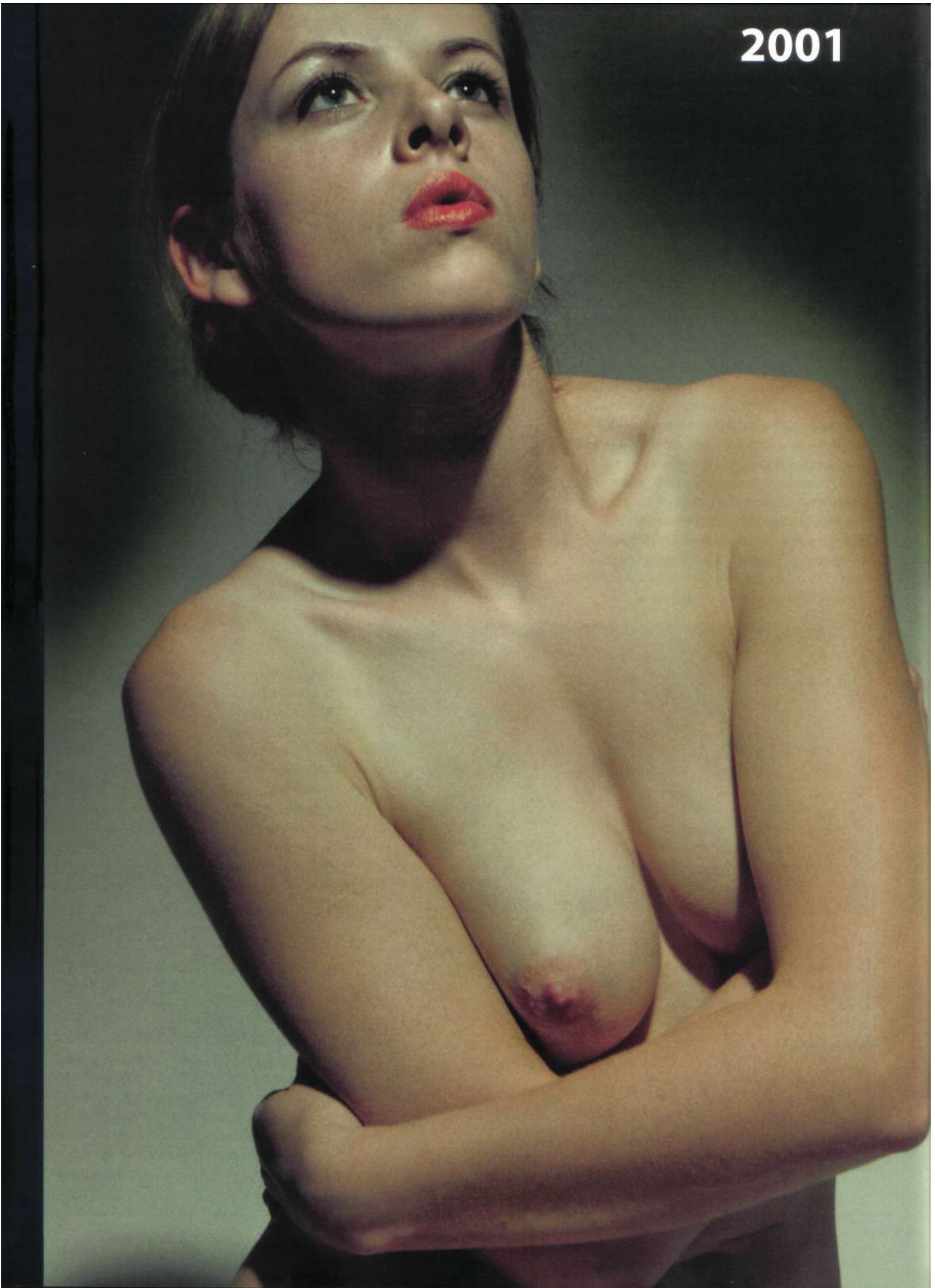
ZÄHLEN MIT PHOTOSHOP

FRAGE: Für die Schule soll ich auf einem Digitalfoto eines mikroskopischen Schnitts einer Zwiebel die Zellkerne zählen. Gibt es dafür ein digitales Hilfsmittel?

ANTWORT: Ja, das gibt es. In Photoshop Extended kann man - zwar nicht automatisch, aber immerhin - mit dem »Analyse > Zählungswerkzeug« zählen. Mit diesem klicken Sie die zu zählenden Objekte an und erstellen damit eine im Bild sichtbare Nummer, die sich mit dem gleichen Werkzeug auch nachträglich verschieben lässt. Photoshop speichert die Daten sogar bei JPEGs mit der Datei ab, aber nicht in der Bildinformation selbst; für andere Programme sind sie also unsichtbar. Die Sichtbarkeit in Photoshop steuert man über die Optionsleiste.




2001



2011



OLIVER MEWS



(geb. 1969) fotografiert seit 2001 beruflich digital und war im Sommer 2005 das erste Mal als Juror beim DOCMA-Award dabei. Neben DOCMA-Artikeln zur Beauty-Fotografie und -Retusche versorgte der aus Nordrhein-Westfalen stammende Mews das Autoren-Team jahrelang mit Beispielbildern im Genre erotische Fotografie. Seine Arbeiten entstehen noch heute zum größten Teil in seinem Studio in Zürich. Allerdings tobt sich Oliver Mews zunehmend „on Location“ aus, statt die sterile Leere der Hohlkehle zu nutzen. Für ihn hat sich in den letzten zehn Jahren vor allem eines geändert: Er muss sich nicht mehr mit technischen Unzulänglichkeiten herumärgern, sondern kann sich voll auf das Bilderergebnis konzentrieren. Hauptberuflich ist der Wahl-Schweizer seit 2004 Experte und Trainer für Farbmanagement bei Datacolor. Man trifft ihn regelmäßig auf größeren Events, bei denen er über die Wichtigkeit und das Handling digitaler Farbe im fotografischen Workflow referiert.

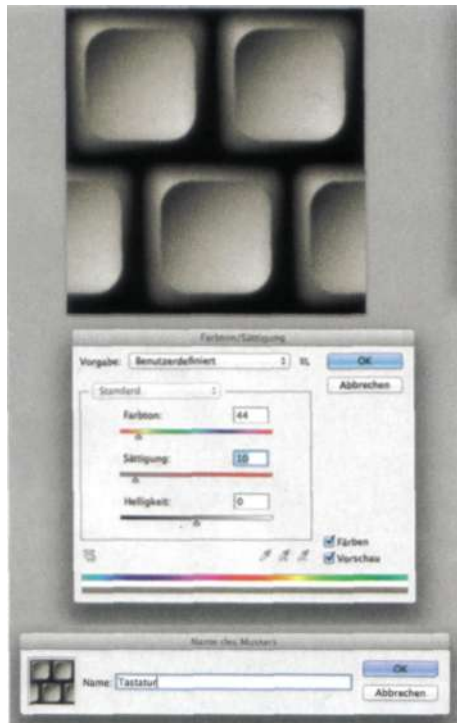
Mehr Infos unter: www.mewspix.com

Tipps & Tricks

Typo-Effekte

Walter Milani-Müller

Dieser Typo-Effekt-Tipp wurde durch das Buch „Photoshop Type Effects - Visual Encyclopedia“ von Roger Pring inspiriert.



2 Tastatur generieren

Vergrößern Sie die Höhe der Arbeitsfläche (Ankerpunkt oben in der Mitte) auf 200 Prozent. Duplizieren Sie Ihre Tasten und schieben Sie sie um eine ganze Tastenbreite nach unten und eine halbe Tastenbreite nach rechts. Verändern Sie erneut die Arbeitsfläche. Verankern Sie diesmal das Bild in der Mitte rechts und geben Sie für die Breite denselben Wert ein, der von Photoshop für die Höhe angegeben wird. Bestätigen Sie alles und reduzieren Sie auf eine Ebene. Lassen Sie den »Filter>Weichzeichner>Gaußscher Weichzeichner« mit geringem Radius darüber laufen. Geben Sie den Tasten mit »Bild>Korrekturen>Farbton/Sättigung« einen schwach gesättigten, gelblichen Farbstich und erstellen Sie aus dem Bild per »Bearbeiten>Muster festlegen« ein Muster.



1 Tasten erzeugen

Beginnen Sie mit einer einzelnen Taste. Legen Sie ein neues Dokument mit einer Größe von 120x 120 Pixeln an. Greifen Sie zum »Abgerundetes-Rechteck-Werkzeug« und stellen Sie es in der Optionsleiste auf »Formebenen« sowie den Radius auf 30 Pixel ein. Halten Sie die »Umschalt-Taste« und ziehen Sie eine schwarze Form in der Größe des Dokuments auf [A]. Drücken Sie »Strg-/Befehls-Taste-T« und skalieren Sie die Form - bei gehaltener »Umschalt- und Alt-Taste« - an einem der Eckenanker ein wenig kleiner [B]. Treffen Sie eine Auswahl der Form, indem Sie die »Strg-/Befehls-Taste« halten und auf die Ebenenminiatur klicken. Blenden Sie die Ebene der Form aus und erzeugen Sie eine neue Ebene. Greifen Sie zum »Verlaufs-Werkzeug«, stellen Sie einen linearen schwarz-weißen Verlauf ein und ziehen Sie diesen diagonal über die Auswahl auf [C]. Drücken Sie »Strg-/Befehls-Taste-D« zum Aufheben der Auswahl und erzeugen Sie unterhalb des ersten Verlaufs in einer neuen Ebene einen zweiten diagonalen Verlauf, der entgegengesetzt zum ersten verläuft. Nehmen Sie dann das »Abwedler-Werkzeug« und hellen Sie damit vorsichtig die obere Ebene auf [D]. Reduzieren Sie alle Ebenen auf eine, wählen Sie »Alles« aus und gehen Sie auf »Auswahl>Auswahl verändern>Rand«. Geben Sie einen kleinen Wert, etwa acht Pixel, ein und bestätigen Sie. Fügen Sie der Auswahl über »Auswahl>Weiche Kante« eine weiche Kante derselben Größe hinzu und füllen Sie sie zweimal schwarz, damit die äußere Kante völlig abgedunkelt wird. Heben Sie die Auswahl auf (»Strg-/Befehls-Taste-D«). Gehen Sie auf »Bild>Arbeitsfläche«, verankern Sie das Bild in der Mitte links und verbreitern Sie die Arbeitsfläche auf 300 Prozent ihrer ursprünglichen Größe. Duplizieren Sie die Ebene zweimal und verschieben Sie die Kopien so, dass Sie drei Tasten nebeneinander haben. Reduzieren Sie auf eine Ebene [E].



3 Von Mustern, Buchstaben und Zeichen

Erstellen Sie ein neues Dokument, dessen Größe einem Vielfachen Ihres Muster entspricht und füllen Sie die Fläche mit dem Tastaturmuster. Fügen Sie auf jeweils eigenen Ebenen passende Buchstaben hinzu, richten Sie diese aus und rastern Sie sie. Reduzieren Sie die gerasterten Buchstaben auf eine Ebene. Fügen Sie der Buchstabenebene den Ebenenstil »Abgeflachte Kante und Relief« hinzu. Gehen Sie hierzu auf »Ebene>Ebenenstile>Abgeflachte Kante und Relief« und stellen Sie den Stil »Abgeflachte Kante außen«, die Technik »abrunden«, eine Tiefe von 25 Prozent, die Richtung »Nach unten«, 10 Pixel Größe und einen Winkel von etwa 135 Grad ein. •

DOCMA EXTENDED

Bildbearbeitung findet auch jenseits von Photoshop statt. In dieser DOCMA-Rubrik zeigen wir auf zusätzlichen Tutorial-Seiten die Welt rund um Photoshop. Zum Beispiel Software in Form von Plug-ins und 3D-Werkzeugen, oder auch mal spezielle Hardware. Kurz gesagt: Hier geht es um alle Bereiche zwischen Aufnahme und Ausgabe - nur nicht um Photoshop selbst.



DRITTER GEHTS NICHT

Maxon hat im September die neue Version R13 seiner Software Cinema4D released. Vor allem für Fotografen sind neue Features dabei, die den Umgang mit dem Programm an vielen Stellen intuitiver gestalten.

Seite 76

DIE MÄR VON DER WALDFEE

Im dritten Teil unserer Serie über die DOCMA-Fotobuch-Preisträger stellt unsere Fotobuch-Spezialistin Eva Ruhland die gestalterischen und erzähltechnischen Kniffe des bezaubernden Werkes von Roger Lortie vor, das Jung und Alt gleichermaßen in seinen Bann zieht.

Seite 82

TIPPS & TRICKS

Das Wacom-Stifttablett

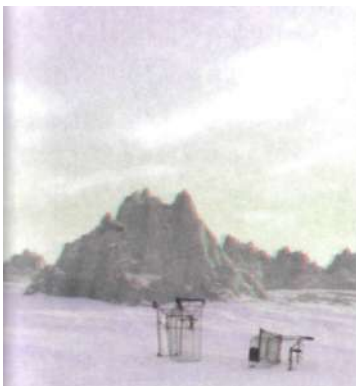
Für eine kleine Serie rund um das schlanke Brett haben wir anerkannte Photoshop-Profis danach befragt, wie sie mit dem Grafik-Tablett arbeiten und ob sie uns ein paar praktische Tipps im Umgang damit verraten. In diesem Heft setzt Olaf Giermann die Serie fort.

Seite 86

TIPPS & TRICKS

Adobe Lightroom 3

Die Verwendung von Stichwörtern in der Lightroom-Bibliothek





DRITTER GEHT'S NICHT!

Diesmal war es wirklich spannend: Maxon hat im September die neue Version R13 seiner Software Cinema4D released. Vor allem für Fotografen sind neue Features dabei, die den Umgang mit dem Programm an vielen Stellen intuitiver gestalten. Fotografen? Arbeiten die nicht in erster Linie mit Kameras? Eben. | **Uli Staiger**



Was viele User an Cinema4D schätzen, ist die stets kurze Einarbeitungsphase in ein neues Release. Das spart allein schon deswegen viel Arbeit und Zeit, weil Maxon pünktlich jeden Herbst ein Update herausbringt. Überarbeitete Befehle befinden sich an gewohnter Stelle, bestenfalls durch neue Features oder erweiterte Optionen bereichert. So war das zumindest seit der Version 10.0. Ein wenig anders stellt sich die neue Version R13 dann aber doch dar. Irgendwann wird es einfach notwendig, die Programmstruktur zu straffen und sinnvoll einander ergänzende Befehlsgruppen neu zu bündeln. So kommt die neue Oberfläche eleganter daher, wohltuend übersichtlicher, und was das Suchen nach bekannten Befehlen betrifft: An die neue Aufteilung hat man sich flott gewöhnt, ebenso wie an die verbesserte Navigation. Gut gestylt, Maxon!

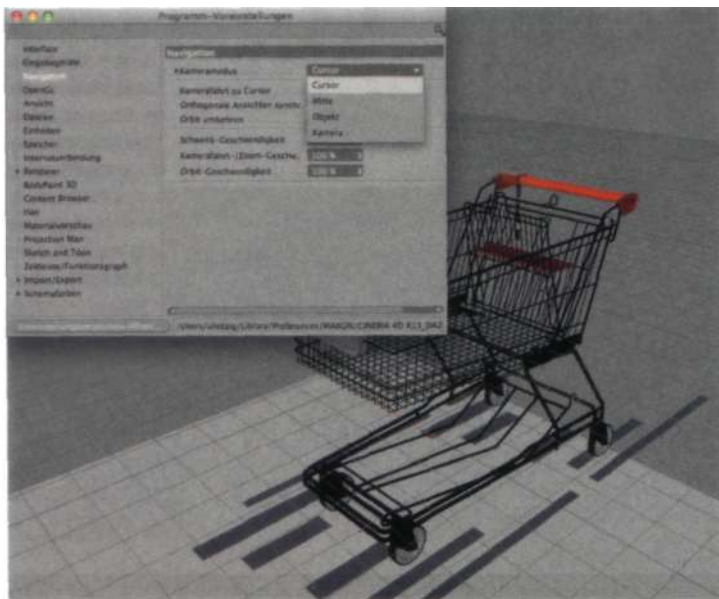
Noch interessanter ist jedoch, was sich programmintern geändert hat. Neben neuen Presets, die die „Character animation“ betreffen, hat vor allem die Physik Einzug gehalten. Nein, nichts vor dem man sich fürchten müsste - es geht in erster Linie um die Nachbildung physikalischer Eigenschaften von Kameras und deren Objektiven. So können Sie beispielsweise festlegen, mit welcher Blende Sie ein Objekt gerendert haben wollen und dabei auf Ihr fotografisches Wissen zurückgreifen, was die Größe der Blende und die resultierenden - „Bokeh“ genannten - Unschärfebereiche betrifft. Dazu passt, dass der Advanced Renderer um einen physikalischen Bereich erweitert wurde. Neben weniger Arbeit, die Sie mit diesem Ding haben, freut es einen, dass er im Idealfall nicht nur bessere Ergebnisse erzielt als der herkömmliche Renderer, sondern sogar noch schneller arbeitet.

Ein weiterer Hit auf der langen Liste der Neuerungen ist die stereoskopische Kamera. Deren Wirkung können Sie bereits im Editor beobachten, wenn Sie die anaglyphische Brille aufsetzen. Was daran ganz besonders sexy ist: Selbst das Weltraaster, das den Editor räumlich gliedert, ist der Dreidimensionalität unterworfen, zusammen mit der 3D-Achse, dem Rotieren- und dem Skalieren-Werkzeug. So lässt sich die 3D-Wirkung ohne zeitraubendes Testrendern bereits in der Konstruktionsphase feinjustieren. Unterstützt werden außer der anaglyphischen Methode der farbigen 3D-Brille auch die neuen 3D-Monitortechnologien sowie Shutterbrillen. Da Sie vermutlich noch vor einem 2D-Monitor Pixel und Polygone betrachten, sollten Sie vielleicht mit der farbigen Brille vorliebnehmen. Falls Sie die mit einem aussagekräftigen Gegenstand ausprobieren wollen: Auf www.docma.info/10249 finden Sie den links abgebildeten Einkaufswagen zum downloaden und experimentieren.



Tipp: KEINE 3D-BRILLE?

Als DOCMA-Abonnent halten Sie Ihre 3D-Brille schon in den Händen oder besser: Sie sitzt bereits auf Ihrer Nase. Als Nicht-Abonnent können Sie über www.docma.info/10367 eine 3D-Brille kostenlos beziehen - solange der Vorrat reicht. Diese lässt sich auch dazu verwenden, um die Rekonstruktionen der antiken Tempel in unserem großen Beitrag zu Yadegar Asisis Pergamon-Panorama auf den Seiten 108/109 plastisch zu betrachten.



1 NEUE NAVIGATION

Wenn man es nicht weiß, kommt man sich fast wie „screenbetrunken“ vor, denn die neue Navigation ist nicht mehr, was sie einmal war. Zum Glück nicht, denn erstens ist sie jetzt besser und zweitens natürlich optional zur alten. Drückte man bisher die Taste »3«, so konnte man mit der Kamera um ein aktives Objekt oder selektierte Polygone herumfliegen. Wollen Sie das beibehalten, so öffnen Sie in den Programm-Voreinstellungen die Option »Navigation« und wählen das »Objekt« als Drehpunkt. Wählen Sie dagegen den »Cursor«, so nutzen Sie die neue Möglichkeit, sich genau um den Punkt eines Objekts zu drehen, den Sie anklicken - vorausgesetzt an der Stelle befindet sich zumindest ein Polygon. »Mitte« nutzt das Editorzentrum des angeklickten Objekts als Drehpunkt, »Kamera« verschwenkt die Kameraposition.



2 HILFREICHER SCHNUCKELKRAM

Die ganze R13 zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass viele kleine nervige Stolperstellen elegant glattgeschliffen wurden. Hierzu zählt auch, dass ein außer Sicht geratenes Objekt nun indiziert wird. Ist es aus dem Editor verschwunden, deutet ein diskreter blauer Pfeil in die Richtung, in die Sie die Kamera schwenken müssen. Zum Skalieren aller drei Achsen genügt es ab jetzt, irgendwo in den Editor zu klicken und zu ziehen, Sie müssen nicht mehr den kleinen Würfel im Zentrum des Werkzeugs befummeln. Und warum die 3D-Achse immer beim Selektieren im Weg war und stets ausgeblendet werden musste, fragt man sich, denn ab sofort befindet sich eine kleine, das Selektieren erleichternde Lücke zwischen den Achsen - die sich, nebenbei bemerkt, wenn Sie sich zu nahe am Rand des Editors befinden, automatisch verkürzen.

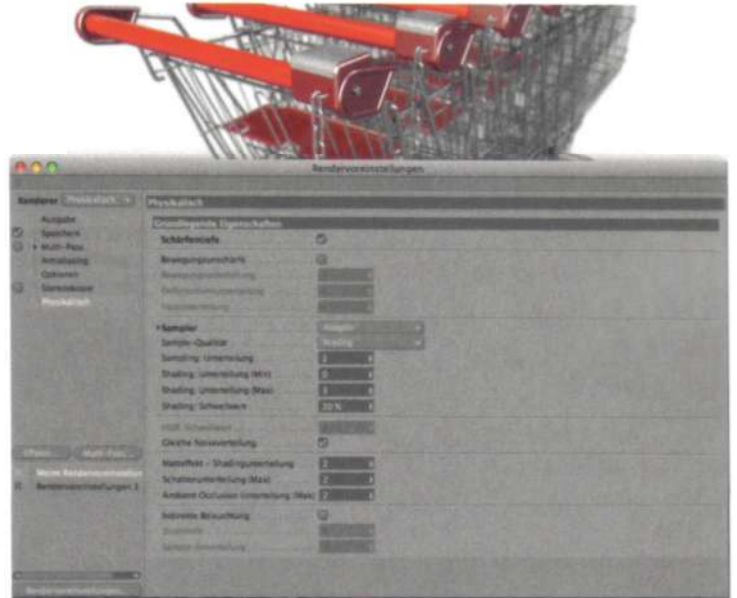


3 SHADER

Wie in jedem neuen Release, so wurden auch in diesem ein paar Shader überarbeitet oder neu aufgenommen. Einer, der Ihnen beim Landschaftsbau oder der Architekturvisualisierung viel Arbeit abnimmt, ist die Geländemaske. Sie finden sie in den Effekten des »Materialeitors«. Dieser Shader wertet den Winkel eines Polygons in Bezug auf eine der drei Achsen, beispielsweise der Y-Achse, aus. So kann man zwei verschiedene Materialien auf einem Objekt verteilen, und zwar in Abhängigkeit von dessen Steilheit. Stellen Sie sich vor, Sie rufen ein Landschaftsobjekt auf, so könnten Sie in flachen Gegenden Schnee auftragen, während die steileren den blanken Fels zeigen.

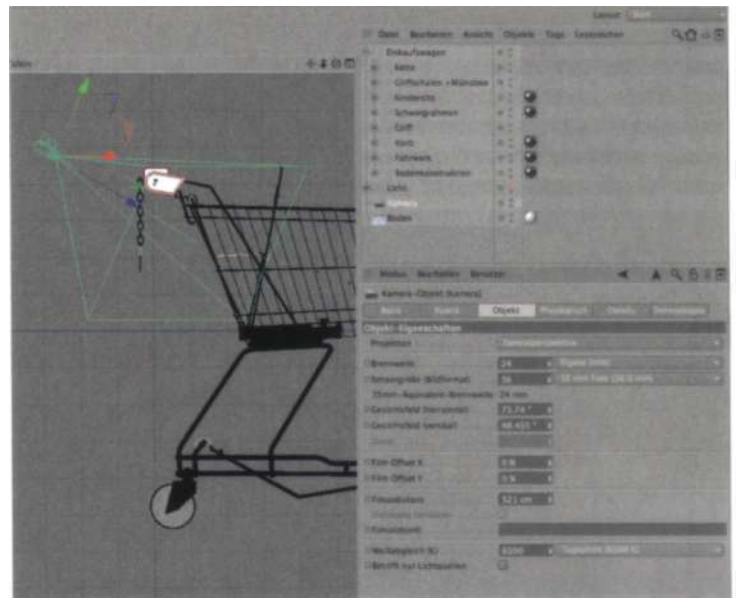
4 PHYSIKALISCHER RENDERER

Bisher wurde der Renderer über mehr oder minder abstrakte Größen wie die »Global Illumination« oder andere Effekte gesteuert. Neu ist, dass er sich nun über physikalische Größen wie den Blendenwert der Kamera regeln lässt, also ohne den Umweg über abstrakte Begriffe. Drei Dinge müssen Sie festlegen: Den Sampler, wobei das fortschreitende Sampeln eine charmante Vorgehensweise ist, bis zur gewünschten Qualität zu rendern und den Vorgang dann manuell zu beenden. Außerdem müssen Sie ein Häkchen bei der Schärfentiefe setzen, wenn Sie wollen, dass ein zuvor gewählter Blendenwert ausgewertet wird, und Sie sollten ein Häkchen bei der Indirekten Beleuchtung setzen, die nichts anderes als eine vereinfachte, aber wirkungsvolle »Global Illumination« darstellt. Fertig!



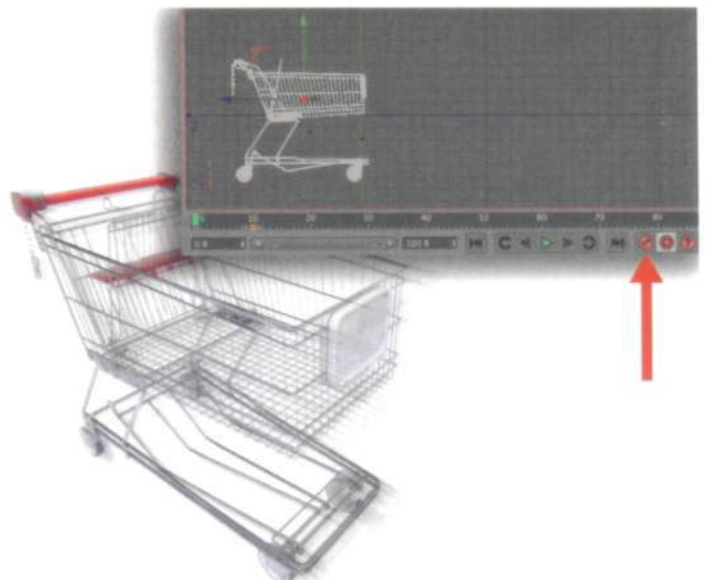
5 FOKUSSIERUNG

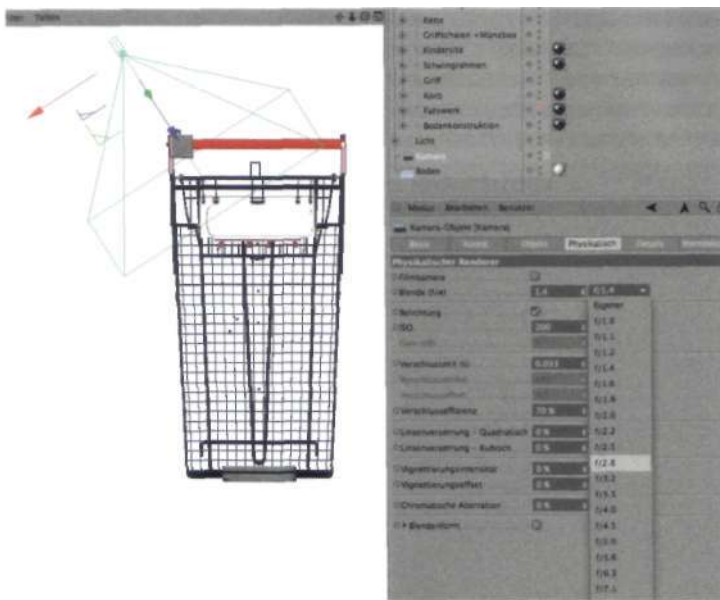
Wenn die Blende Einfluss auf die Tiefenschärfe der Abbildung nehmen soll, braucht sie natürlich eine Fokusebene, ähnlich wie beim Fokussieren mit einer realen Kamera. Von dieser Ebene ausgehend wird dann in Abhängigkeit von der Größe des Objektes und der Blende die Schärfentiefe festgelegt. Wie beim Fotografieren auch, wird der Bereich der scharfen Abbildung umso größer, je kleiner die Blende gewählt wurde. Bei Einzelobjekten wie diesem Einkaufswagen empfiehlt es sich, die Fokusdistanz auf der Objektseite der Kameraattribute einzustellen. Arbeiten Sie dagegen an einer größeren Szene mit vielen unterschiedlichen Einzelobjekten, so ist es einfacher, ein Zielobjekt zu benutzen: Aktivieren Sie diese Option und ziehen Sie ein Fokusobjekt in das dafür vorgesehene Feld.



6 BEWEGUNGSUNSCHÄRFE

Die Bewegungsunschärfe ist zwar nicht gänzlich neu, doch ist ihre Handhabung sinnvoller an die jeweilige Anwendung angepasst. Interessant ist sie nicht nur für Animationen, sondern auch für Stills. Alles, was Sie tun müssen, außer den Effekt in den Rendervoreinstellungen zu aktivieren, ist das Setzen zweier Keyframes. Das funktioniert so: Positionieren Sie den Einkaufswagen auf Ausgangsposition und setzen Sie einen Keyframe. Dann ziehen Sie den Wagen etwa eine Drittel-Wagenlänge weiter in Fahrtrichtung, ziehen den Cursor der Zeitleiste auf Bild 10 und setzen erneut ein Keyframe. Sofern Sie nun die Bewegungsunschärfe in den Rendervoreinstellungen aktiviert haben, wird der Wagen so gerendert, als hätte die eingestellte Belichtungszeit den Wischer verursacht.





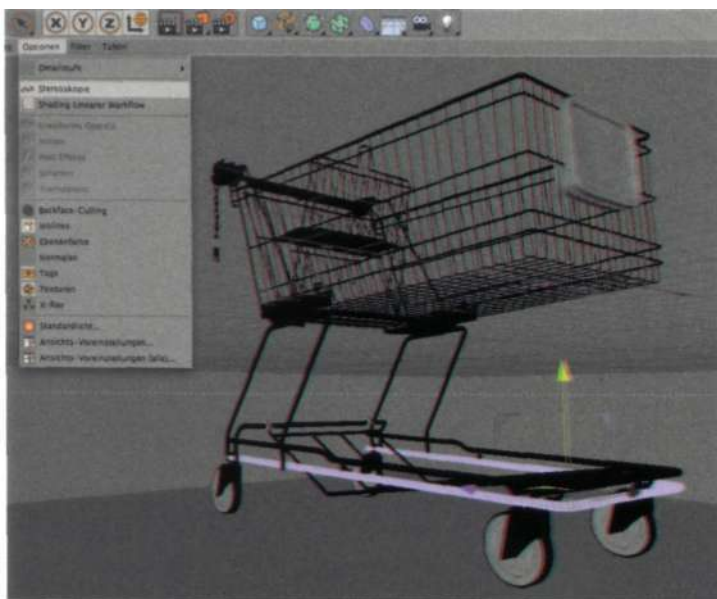
7 BLENDENWAHL

Cinema 4D bietet schon seit langem die Möglichkeit, die Tiefenschärfe zu beeinflussen (siehe DOCMA 43 ab S. 84). Neu ist jedoch, dass eine Szene zwar prinzipiell scharf, jedoch mit den typischen Unzulänglichkeiten eines Kameraobjektivs, wie beispielsweise nicht komplett ausreichender Schärfentiefe, gerendert werden kann. Und zwar, jetzt kommt's: durch Festlegen eines Blendenwertes! Dabei gelten dieselben Regeln wie in der Fotografie. Je kleiner der Blendenwert, desto größer die Unschärfe und umgekehrt. So lassen sich beispielsweise das Bokeh einer langbrennweitigen Aufnahme einfangen oder der Blick des Betrachters durch gezielte Unschärfeverteilung lenken.



8 KORREKTUR DER KORREKTUR

Neben der sehr komfortablen Steuerung des Schärfenbereichs lassen sich noch weitere physikalisch bedingte Phänomene festlegen: Die Linsenverzerrung, bei der sogar zwei unterschiedliche Algorithmen angeboten werden. Die kubische Verzerrung bezieht sich stärker auf den Randbereich des Motivs, die quadratische auf die gesamte Fläche und entspricht damit eher der physikalischen Nachahmung einer kissen- oder tonnenförmigen Verzeichnung. Ob Sie diese oder auch die folgenden Optionen, wie Vignettierung oder chromatische Aberration, aber wirklich schon beim Rendern festlegen wollen, sollten Sie gut überlegen, denn alle drei Optionen lassen sich auch später in Photoshop einstellen. Die chromatische Aberration sogar mit dem Vorteil, dass sie sich auf die Ecken bezieht und nicht auf die Unschärfen des Motivs!

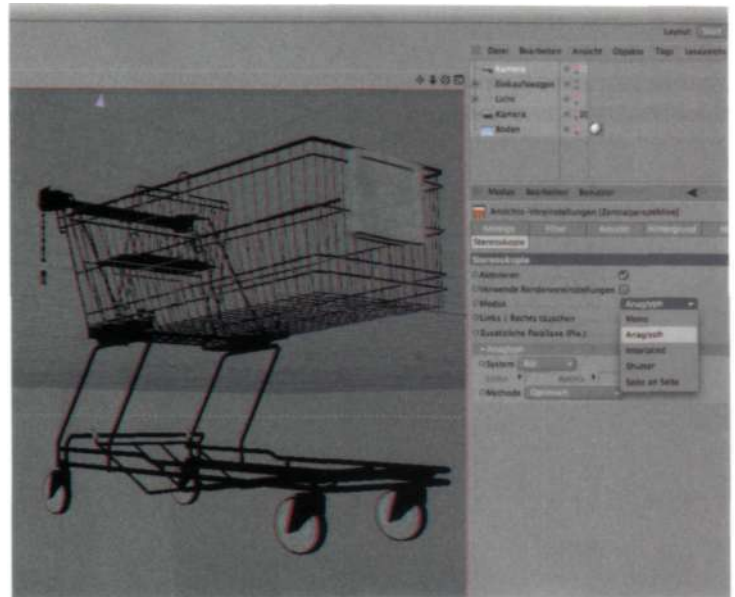


9 STEREOSKOPIE

Wirklich atemberaubend ist auch eine andere Option: Die Möglichkeit der Stereoskopie. Damit Sie den Eindruck von räumlicher Tiefe bereits während des Modellierens im Editor wahrnehmen können, müssen Sie die Stereoskopie im Optionenmenü des Editors aktivieren. Sollte sich bereits ein aktives Kameraobjekt in der Szene befinden, so wird diese durch die Aktivierung automatisch zur 3D-Kamera. Setzen Sie nun eine anaglyphische Brille mit verschiedenen Farbfolien in ihrer Fassung auf, so erkennen Sie nicht nur Ihr Objekt räumlich, sondern auch das Weltrastraster und die 3D-Achse. Vorsicht: Zwar können Sie von vornherein ein neues 3D-Kamera-Objekt aufrufen, die stereoskopische Darstellung müssen Sie jedoch trotzdem zusätzlich aktivieren.

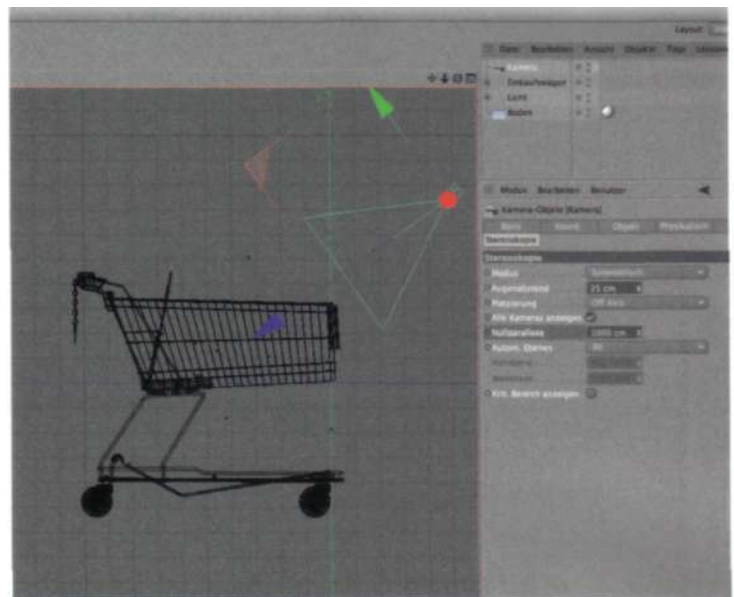
10 AUSGABE

Nicht jeder ist mit dem anaglyphischen Verfahren - also dem Ausgeben der Einzelbilder über monochrome Farbzuzuordnung und Farbbrille - zufrieden. Deshalb bietet Cinema 4D neben diesem noch andere Verfahren an. Die Einstellungen dazu finden Sie im Optionenmenü des Editors unter »Ansichtsvoreinstellungen«. Neben dem »Anaglyph«-Verfahren gibt es »Interlaced«, also das zeilenweise Zuordnen der Einzelbilder. Allerdings erfordert dies einen entsprechenden Monitor, und ich gehe mal frech davon aus, dass Sie den nicht besitzen. Beim Shutter-Verfahren wird mithilfe einer Shutterbrille abwechselnd dem linken und dem rechten Auge jeweils ein Bild zugeordnet. Um die Funktionsweise von Stereoskopie jedoch zu verstehen, genügt das anaglyphische Verfahren vollkommen.



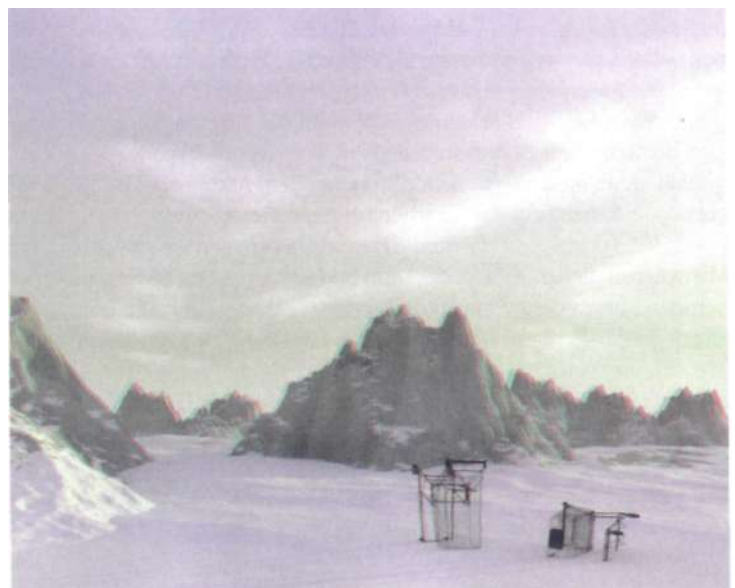
11 ANSICHTSSACHE

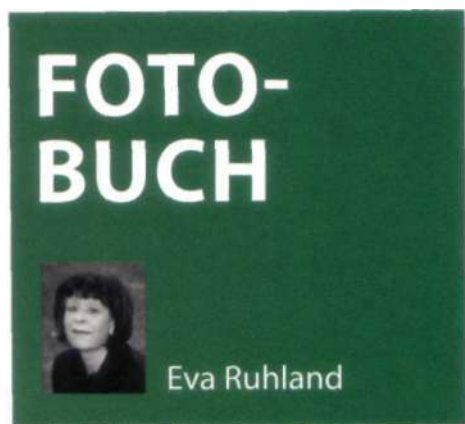
Die wichtigsten Größen, die Einfluss auf das optische Ergebnis und die Dreidimensionalität haben, sind der Augenabstand und die Platzierung der Kameras. Wir betrachten an dieser Stelle die „Off Axis“-Platzierung, weil sie das gängigste Verfahren in der Stereoskopie darstellt und außerdem keinen Randbereich produziert, der nur von einer der beiden Kameras erfasst wird. Schneidet die Ebene der Nullparallaxe den Einkaufswagen, so wird er quasi in der Monitorebene abgebildet. Deutlich größere Werte scheinen die Abbildung vor die Monitorebene zu verlegen, kleinere rücken das Objekt weiter weg, so dass der Wagen scheinbar hinter der Monitorebene abgebildet wird. Vermeiden Sie einen zu geringen Abstand der Nullparallaxe von der Kamera, da das Betrachten der Abbildung sonst sehr anstrengend wird.



12 RÄUMLICHKEIT

Eine andere wichtige Größe ist die des Augenabstandes. Die Vorgabe entspricht mit 6,5 cm ungefähr dem Augenabstand eines Erwachsenen. Verringern Sie ihn, so wird der räumliche Eindruck allmählich geringer, was zu der Interpretation führt, der Gegenstand sei größer als bei Betrachtung mit dem üblichen Abstand. Vergrößert man den Abstand der beiden Kameras, so geschieht das Gegenteil: Die Abbildung wird räumlicher, scheint dabei aber auch kleiner zu werden. Ein zu großer Abstand überfordert den Betrachter, der räumliche Eindruck ist nicht mehr herzustellen. Daraus ergibt sich, dass es vor allem große Szenen, beispielsweise weit entfernte Landschaften sind, bei denen man durch Erhöhung des Augenabstandes eine größere Räumlichkeit erzeugen kann. Alles in allem betrachtet: Die R13 ist leichter zu bedienen als ihre Vorgänger, und der physikalische Renderer ist ein echtes Schmuckstück! (og)





TEIL 1	AM ANFANG WAR DAS LAYOUT – Layoutkonzept
TEIL 2	BLACK IS BEAUTIFUL – Fotobücher in Schwarzweiß
TEIL 3	FOTOMÄRCHEN – Romantischer Klassiker
TEIL 4	NACKTE TATSACHEN – Herausforderung Akt
TEIL 5	„EDITORIAL“ – Gestaltung im CEWE-Editor
TEIL 6	KNOW-HOW – Geschichte, Theorie und Praxis

Die Mär von der Waldfee

Wenn ein professioneller Modelfotograf mit einem schönen Model in den dunklen Wald geht, werden Märchen wahr. Im dritten Teil unserer Serie über die DOCMA-Fotobuch-Preisträger stellt unsere Fotobuch-Spezialistin **Eva Ruhland** die gestalterischen und erzähltechnischen Kniffe des bezaubernden Werks von **Roger Lortie** vor, das Jung und Alt gleichermaßen in seinen Bann zieht.

Es war einmal eine Waldfee. Diese hieß Mike und lebte im Tuddelwald, nahe der großen Stadt Paderbornia... Mit diesen Worten beginnt das poetische Fotobuch-Märchen des Modelfotografen Roger Lortie, welches mehrheitlich aus Fantasy-Montagen besteht, die - wie in diesem Genre durchaus üblich - nicht zwingend den Ansprüchen realistischer Montagen entsprechen. Erzählt und kommentiert wird Mikes Geschichte aus der Sicht des vorwitzigen, deutsch/englisch radebrechenden Falken Freddy Falcon - dargestellt als abfotografierte Handzeichnung. Dem Autor Lortie ist als gebürtiger Kanadier dieser Sprachenmix nicht fremd.

Was Mike erlebt, und wie ihr die Freunde helfen, den Weg zu den Menschen zu finden, erfährt der Leser und Betrachter auf 96 bezaubernden Fantasy-Seiten mit Fotos, Texten und Ornamentik. Um den Einstieg zu erleichtern, werden nach der Einleitung im Buch gleich alle Akteure - also Mikes Freunde - vorgestellt: die weise, Rat gebende Eule Oberon; der kurzsichtige, tolpatschige Kauz Joey; die plappernde Schneeeule Latizia Longwing und zu guter Letzt das rätselhafte, für Mike nahezu unsichtbare Einhorn.

Damit wir uns recht verstehen: Den Name „Mike“ kommentiert Freddy Falcon folgendermaßen: „Weiß einer von euch, ob das ein Jungenname ist? Wie kann man nur Mike heißen?“ Ein Rat: Sprechen Sie ihn künftig wie im Englischen „My key“, also „Meikii“ aus.

"Location" und erstes „Shooting“

Ein modernes Fotobuch-Märchen beginnt mit einer wahren fotografischen Geschichte: Wie üblich plant Lortie neben der Trainings-Seminare für seine Models im halbjährigen Zyklus einen „do what you want day“. Er soll den Models die Möglichkeit geben, die eigene Körpersprache und den Ausdruck der Posen auf kreative Weise zu verfeinern. Das Model Mike wünscht sich „einmal Fee zu werden“, und Lortie reagiert mehr als skeptisch.

Dann aber besichtigt er den möglichen Aufnahmeort für die Fotosession: ein kleines Waldgebiet nahe Paderborn, mit uralten Bäumen, die von Efeu überwuchert sind, und mitten darin ein halb verfallener alter Turm sowie ein Erdloch - eine wahre Entdeckung! Und so startet Lortie probeweise die erste Aufnahmesequenz zum Thema Waldfee mit dem Model Mike, das unter Zutun von professionellen Stylisten perfekt in Szene gesetzt wird.

Storyboard und zweite „Session“

Mit der Begutachtung der Fotos entwickelt Lortie die Idee für ein Fotobuch. Er skizziert ein Storyboard und vermerkt die fehlenden Aufnahmen für eine zusammenhängende Bildgeschichte. Damit tritt Phase II in Kraft: Eine erneute Aufnahmesequenz steht an, die der Erzählstruktur eines Fotobuchs gerecht werden kann

und lückenloses Bildmaterial bietet. Gezielt entstehen die ergänzenden Aufnahmen vor Ort. Als Profi berücksichtigt Lortie bei den Aufnahmen von vornherein den nötigen Bildraum für die spätere digitale Montage - seien es die zarten, halbtransparenten Feenflügel oder der kauzige Joey nebst Kollegen.

Digitale Fantasy per Photoshop

Von der Fotobearbeitung bis hin zum kompletten Layout der Seiten legt Lortie seine Ebenenmontagen in Photoshop an. Mit Hilfe von Masken entstehen die phantasievollen Fotocollagen. Die fertig bearbeiteten Bilder integriert er als separate Ebene in seine Layoutvorlage mit den abgerundeten, geschwungenen Fotorahmen und dem beigefarbenen Hintergrund. Je nach linker oder rechter Buchseite wird der Rahmen gespiegelt.

Auch bei den Textseiten platziert Lortie jedes Stilelement an einer fixen Position auf einer eigenen Ebene - ob Textrolle mit aufgearterter Oberfläche, Schmuckinitialen, Ornament, Seitenzahl oder Text- und Kommentarpassagen. Der Ebenenaufbau erlaubt es, Textinhalte und Anfangsbuchstaben unter Beibehaltung des Satzspiegels immer wieder neu mit Inhalten zu füllen. Einheitliche Absätze und Zeilenabstände sind damit im gesamten Buch gewährleistet.

Auch Schriftarten erzählen Geschichten

Ewig lange Jahre schon lebt die kleine Fee in ihrem Wald - welche Schriftart eignet sich für einen solchen Erzähltext besser als eine Art Halbunziale wie die „Ambrosia“, hier mit 24 Punkt Schriftgröße? Obwohl grundsätzlich in Versalien angelegt, zeichnet sich der Font durch unterschiedliche Schrifthöhen mit Groß- und Kleinzeichen aus. Bei Handschriften des frühen Mittelalters sind vergleichbare Schriftarten ebenso gebräuchlich wie bei zeitgenössischen Fantasy-Medien à la „Der Herr der Ringe“.

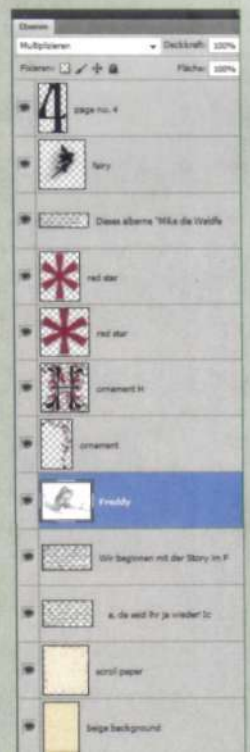
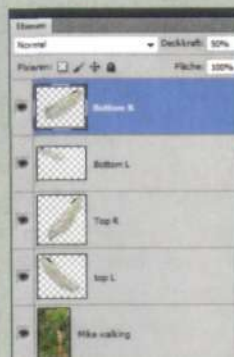
Freddys freche Kommentare hingegen entsprechen ganz dem Zeitgeist und sind daher mit einer saloppen, gerundeten Sans Serif wie dem Font „Anna“ in einer Größe von 12,5 Punkt bestens dargestellt.



„Scharfkantige Fotos passen nicht zu diesem Buch.“ Roger Lortie plädiert für eine Bildsprache mit gerundeten Rahmen für Bilder und Texte.

Ebenenbasiertes Layout via Photoshop

„Beflügelt“ wurde das Model per Photoshop-Ebenenmontage. Jeder Flügel liegt mit 50 % Deckkraft auf einer eigenen Ebene und ist in Größe und Form an das Motiv angepasst. Verdeckte Körperpartien hat Lortie zuvor mit dem »Radiergummi-Werkzeug« von der Flügeltextur befreit und so eine vermutlich anatomisch korrekte Fee erzeugt [1]. Grafikelemente und Texte (hier bereits gerastert) befinden sich auf separaten Ebenen. Die Zeichnung des Falken Freddy fügt sich per Modus »Multiplizieren« nahtlos in den Hintergrund ein. Hilfslinien markieren die Beschnittzugabe der Seite an den Außenrändern. Mit je 3 mm werden weiße Blitzer beim Druck vermieden [2].





Clip-Art, Stockfotos und Freisteller

Mit dem Wort Clip-Art verbindet man häufig die Vorstellung eines unsäglichen Gewimmels klischeehafter Bildchen, deren Informationsgehalt und Ästhetik gleich Null ist. Roger Lortie hingegen beweist mit seinem Fotobuch, dass der gezielte Einsatz stilverbundener Clip-Art-Elemente zu einem aussagekräftigen Gesamtbild führt. Farblich und formal sind das Ornament am Seitenrand, Textrolle und Bilderrahmen sowie Schmuckinitialen verwandt. Zusammen mit dem pergamentfarbenen Hintergrund erinnern sie an das Aussehen einer mittelalterlichen Handschrift.

Roger Lortie hat die hier verwendete Clip-Art inklusive Lizenzen als Vektorgrafiken bei Bilddatenbanken wie Bigstock, iStock oder Fotolia erworben (www.bigstockphoto.de, www.istockphoto.de, www.fotolia.de), von wo auch die restlichen Grafik und Stockfotos stammen, die er freigestellt in die Fotos montierte. Häufig weisen solche Bilder allerdings keine ideale Perspektive auf, was die Suche nach gutem Material maßgeblich erschwert.

Requisiten und Effekte

Völlig auf der analogen Bühne, also schon beim Shooting vor Ort, setzte Lortie Requisiten ein, die im Buch ihre ganz besondere Bewandnis haben, wie etwa die Kürbisse, die Plastik-Sonnenblumen, die Laterne, die Panflöte oder die Herbstblätter in Mikes Haar. Die Kristallkugel zum Beispiel hat der Fotograf mit einer Taschenlampe zum Leuchten gebracht und später in Photoshop mit Renderfiltern und »Radiale Weichzeichner« akzentuiert.

Ein Märchenbuch mit Esprit und Humor

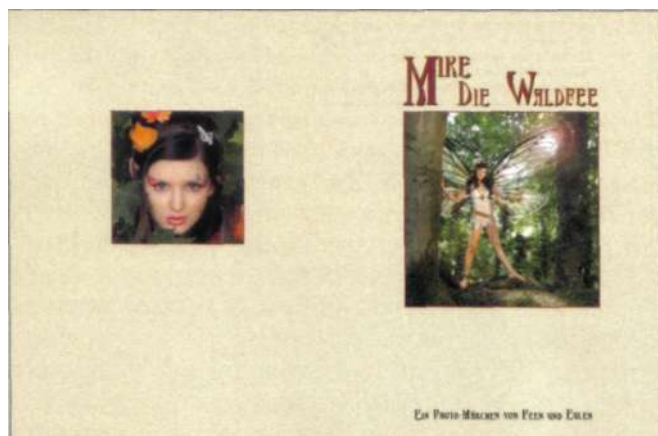
So ist „Mike, die Waldfee“ ein ungewöhnliches Fotobuch und zugleich ein unkonventionelles Bilderbuch. Einerseits folgt es zwar den typischen Merkmalen des klassischen Bilderbuchs, indem die bildliche Erzählung mit 80 Bild- zu 16 Textseiten zwar im Vordergrund steht, Freddy Falcoons Englisch-Erklärungen aber auch didaktischen Wert besitzen und es zudem ein Happy End gibt. Andererseits wohnt den Bildern durchaus eine verhaltene erotische Komponente inne, während die Kommentare zur Geschichte den Märchencharakter auf wunderbar ironische Weise relativieren. Lorties poetische Fotogeschichte erfrischt den Blick des Publikums weitab der ausgetretenen Fantasy-Pfade. (wmm) •

Mike, die Waldfee - Erzählstruktur und kreative Kniffe

1 DER TITEL - APPETIT AUF MEHR

Das schlicht gehaltene Cover des Fotobuchs mit Bildmotiv und Titel auf Beige erinnert Vielleser auf den ersten Blick entfernt an eine Buchreihe des Piper Verlags. Was dabei eigentlich nicht fehlen

dürfte, ist der Name des Autors sowie die Beschriftung des Buchrückens - immerhin sollte dieses Werk in jedem noch so prall gefüllten Bücherregal rasch auffindbar sein.



Mit seinem strukturierten Hintergrund simuliert der wattierte Hardcover-Einband des A4-Buchs hochwertiges Leder, was dem oben beschriebenen Stil einer Prachthandschrift durchaus entspricht. Die großen Anfangsbuchstaben, im Fachjargon hängende Initialen genannt, sorgen für ein akzentuiertes Textbild, das auf den Innenseiten von den Schmuckinitialen aufgegriffen wird.

Die Totale auf der Vorderseite und das Bildnis auf der Rückseite kündigen bereits die gelungene Mischung von Fotorequisiten, Inszenierung und digitaler Montage an: Mikes Feenflügel erstrahlen besonders groß und prachtvoll dank des Photoshop-Filters »Blendenflecke«. Ihr Haarschmuck und die ornamentale Bemalung der Augenpartie entsprechen dem verspielten Stil des Layouts auf den folgenden Textseiten. Sehen wir uns an, wie dieses Fotomärchen wahr wurde.

2 DIE DARSTELLER SIND...

Wie jedes anständige Märchen beginnt auch Mikes Geschichte mit der Texteinleitung „Es war einmal...“. Auf der folgenden Doppelseite werden die Akteure und ihre wesentlichen Eigenschaften vorgestellt. Mike - die Hauptfigur - in Großaufnahme und in kleineren „Porträts“ die Vögel und das Einhorn. Die ornamentalen Bildrahmen erzeugen eine symmetrische Gesamtansicht. Ein bisschen schade: Position und Größe der Texte sind nicht einheitlich.



4 NICHTS ENTFEHT DEM FALKENAUGE

Der gnadenlos vorwitzige Freddy Falcon kommentiert jedes Ereignis und Abenteuer von Mike mit deutsch-englischem Wortwitz. Dieses in Literatur und Film gerne eingesetzte Stilelement einer über allen Dingen stehenden Identifikationsfigur relativiert die emotionale Seite der märchenhaften Story durch seine „coole“ Distanz.



6 BILDSTRECKEN MIT ERZÄHLCHARAKTER

Über viele Seiten hinweg konzentriert sich Lortie auf jeweils eine Szene, die aus minimal geänderten Blickwinkeln gezeigt wird. Damit schafft er eine visuelle Erzählstruktur, die der eines Comics nicht unähnlich ist. So wie im Beispiel unten, wo links lediglich die Protagonistin abgebildet ist, die nach irgendetwas zu greifen scheint - während rechts des Rätsels Lösung in der Totale dargestellt wird.



7 VON PHOTOSHOP ZUM FOTOBUCH

Die fertig gelayouteten Photoshop-Dateien werden zum Abschluss als TIFF-Dateien mit einer Auflösung von 300 dpi exportiert und Seite für Seite in den CEWE-Fotobucheditor geladen.

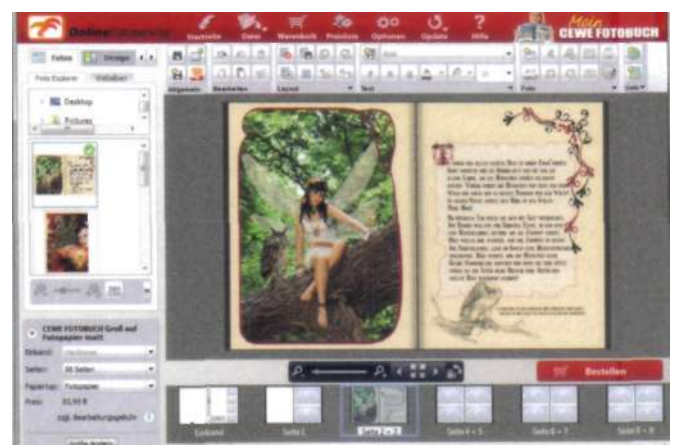
LORTIE VERLEIHT FLÜGEL

Damit der Betrachter schon mal Bescheid weiß: Mikes Flügel verändern sich mit ihrer Stimmung, beziehungsweise mit Lorties Photo-shop-Eingriffen. Sie können - quasi im Normalzustand - zart und libellenhaft sein, sich vergrößern, wenn sie sich ängstigt, doch auch verspielt und verschnörkelt sein, wenn sie glücklich ist. Sobald die Nähe von Menschen spürbar wird, verschwinden die engelsgleichen Flügel. Das alles hat Lortie durch den Einsatz verschiedener Stockfotos aus diversen Bilddatenbanken sowie durch unterschiedliche Farb-Einstellungsebenen in Photoshop erreicht.



5 RAUMGREIFENDES SEITENLAYOUT

Mit Motiven, die über die gesamte Doppelseite reichen, setzt Lortie rhythmische Akzente und Schwerpunkte in seinem Fotobuch. Bei der Anordnung relativ mittig positionierter Motive auf Doppelseiten zeigt er, wie man es richtig macht: Der Bildausschnitt wurde ein wenig nach links verschoben, damit wesentliche Bestandteile des Fotos (im Beispiel die Augen und die Panflöte) nicht im Mittelfalz verschwinden.

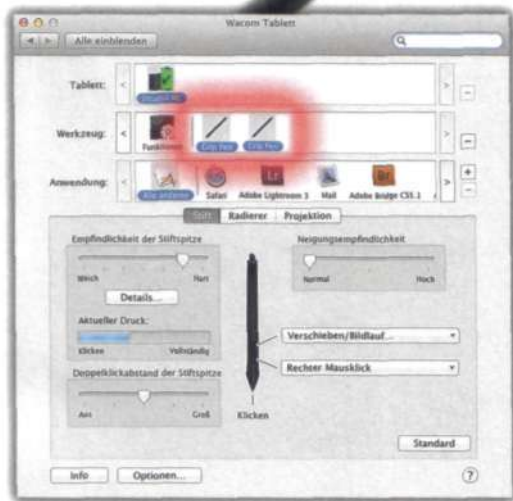


Tipps & Tricks

Wacom



Olaf Giermann



Mehrere Stifte benutzen

Wenn Sie mehr als nur einen Stift mit Ihrem Grafiktablett einsetzen, dann finden Sie jeden einzelnen fein säuberlich in den Wacom-Einstellungen aufgelistet. Selbst wenn Sie zwei baugleiche Stifte benutzen, zum Beispiel zwei Grip-Pens, werden diese anhand ihrer einmaligen elektronischen Seriennummer, der sogenannten Stift-ID, als unterschiedlich erkannt.

Dank dieser kann man nun jedem Stift unterschiedliche Einstellungen zuweisen, also beispielsweise unterschiedliche Tastenbelegungen oder Empfindlichkeiten für Druck oder Neigung. Das funktioniert mit jedem Programm. Manche Programme, wie etwa Corel Painter, können darüber hinaus jedem Stift auch ein anderes Werkzeug zuweisen. Das heißt, wenn Sie den Grafik-Stift wechseln, dann wechselt automatisch auch das aktive Werkzeug. Eine geniale Funktion, nur muss ich Sie an dieser Stelle enttäuschen: Photoshop kann das leider nicht.



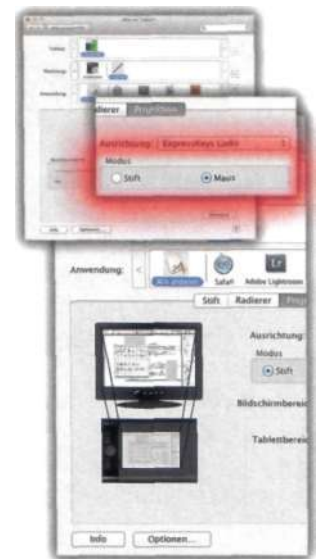
Foto: Wacom GmbH

DAS WACOM-STIFTTABLETT

Wussten Sie, dass die Maus zu einer bedrohten Art gehört? Zwar scheint sie bisweilen unausrottbar selbst in den angesagtesten Kreativschmieden ihr Unwesen zu treiben, doch wenn man genau hinschaut, wird ihre Lage doch allmählich ernst. Denn nach und nach wird sie vom Wacom-Stifttablett verdrängt. Nicht nur, dass sich damit deutlich schneller und wesentlich intuitiver arbeiten lässt, nein, es versteht sich auch erstklassig mit Adobes Kreativprogrammen. Für eine kleine Serie rund um das schlanke Brett haben wir anerkannte Photoshop-Profis danach befragt, wie sie mit dem Grafik-Tablett arbeiten und ob sie uns ein paar praktische Tipps im Umgang damit verraten. In diesem Heft setzt **Olaf Giermann** die Serie fort.

Stift- und Mausmodus

In den Stift-Einstellungen finden Sie unter »Projektion« die Möglichkeit, zwischen Stift- und Mausmodus umzuschalten. Seinen großen Geschwindigkeits- und Genauigkeitsvorteil spielt das Tablett im Stiftmodus aus. Dabei entspricht die Tablettfläche Ihrer Bildschirmfläche (siehe Screenshot unten). Klicken Sie also in die linke obere Ecke des Tablets, springt der Cursor auf dem Bildschirm direkt in die linke obere Ecke. Diese Projektion erlaubt dem geübten Anwender blitzschnelles Anklicken und Verschieben von Programm- und Bildelementen, verwirrt aber oft den „Maus-gewöhnten“ Stiftnutzer, der es nicht anders kennt, als mit der Maus den Cursor Stückchen für Stückchen voranzuschieben, die Maus abzuheben und das Ganze zu wiederholen. Genau dieses Verhalten empfindet der Mausmodus nach - vielleicht hilft er ein wenig beim Einstieg, sollte dann aber schnell vergessen werden.



Die Abnutzung der Stiftspitze

Sie kennen das vom Bleistift: Zeichnet man länger in der gleichen Haltung, ist die Stiftspitze irgendwann schräg abgeflacht. Als Gegenmaßnahme wird der Bleistift ein wenig gedreht und so die Spitze gleichmäßig abgenutzt. Und jetzt schauen Sie sich mal die Spitze Ihres Wacom-Pens an. Sie glauben nicht, bei wie vielen Leuten diese völlig abgeschrägt statt gleichmäßig rund ist. Die Ursache ist schnell gefunden: Wir drehen den Wacom-Stift nicht wie einen normalen Bleistift, weil wir damit die Wippschalter-Position verändern oder die Tasten aktivieren würden. Die Lösung: Drehen Sie öfter mal die Stiftspitze! Ziehen Sie die Spitze mit den Zähnen oder einer Spezialzange heraus und setzen sie leicht gedreht wieder ein. Das Stiftgefühl bleibt gleich und die Spitze hält länger.



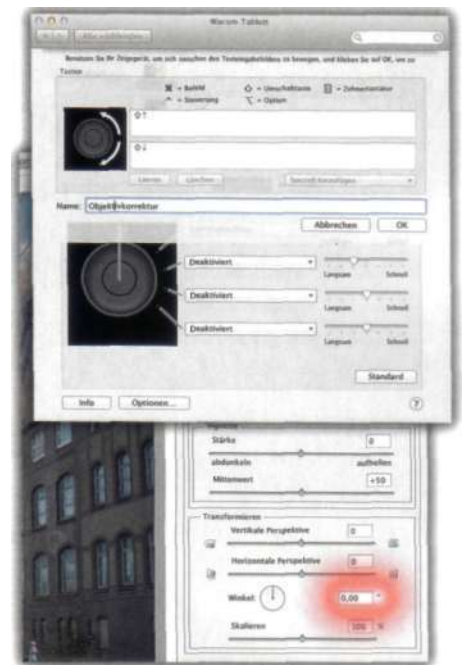
Feinabstimmung der Druckempfindlichkeit

Unter »Empfindlichkeit der Stiftspitze >Details« lässt sich die Druckempfindlichkeit des Stiftes besser steuern als direkt unter »Empfindlichkeit der Stiftspitze«. Bei letzterem haben Sie nur einen Balken, der Ihnen den ausgeübten Druck anzeigt. Das sagt jedoch wenig über die praktische Auswirkung der Einstellung aus. Unter »Details« sehen Sie im Testfeld direkt die Auswirkung auf einen Pinselstrich.



Klickschwellenwert

Mit dem Klickschwellenwert bestimmen Sie, ab wann eine Berührung des Stiftes mit dem Tablett als Klick gilt. Falls Sie oft unbeabsichtigt Klicks ausführen, sollten Sie den Klickschwellenwert auf »Hoch« setzen. Sie finden den entsprechenden Regler unter »Empfindlichkeit der Stiftspitze>Details«.

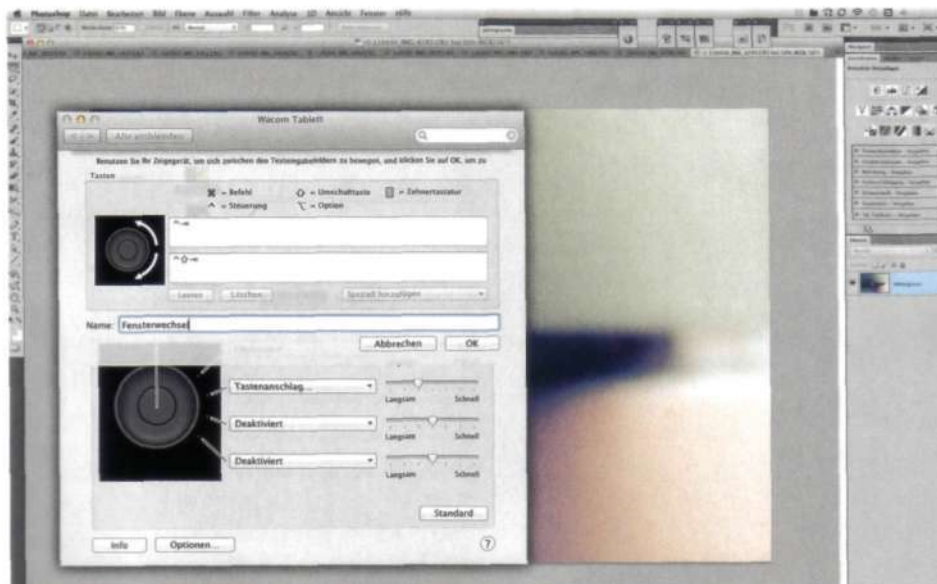


Objektivkorrekturen mit Touch Ring

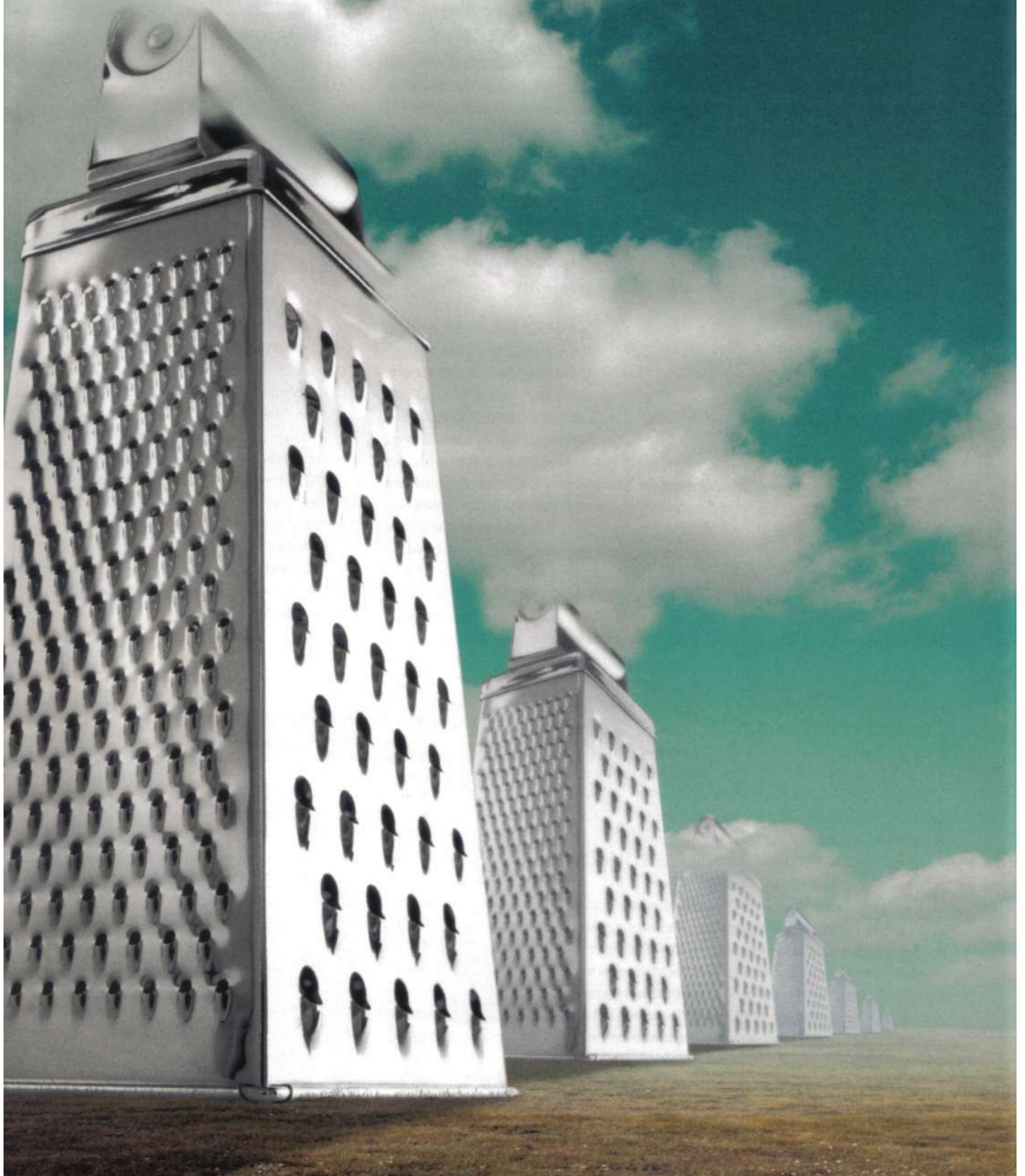
Mit »Filter>Objektivkorrektur« lassen sich Aufnahme- und Objektivfehler schnell beseitigen. So kann man unter »Benutzerdefiniert« auch das Bild drehen, doch mit dem Winkel-Kreisymbol ist es etwas hakelig, und das Anklicken von »Winkel« und links/rechts ziehen nicht ganz intuitiv. Ihr Freund: Der Touch Ring. Wählen Sie in den Wacom-Einstellungen für eine Touch-Ring-Funktion »Tastenanschlag« und vergeben Sie »Umschalt-Taste und Pfeiltaste hoch« bzw. »Umschalt-Taste und Pfeiltaste runter«. Klicken Sie nun in der Objektivkorrektur einmal in das Feld mit der Grad-Anzeige, können Sie intuitiv mit dem Touch Ring das Bild in 0,1°-Schritten drehen.

Fensterwechsel mit Touch Ring

Sind viele Bilder gleichzeitig in Photoshop geöffnet, kann man mit »Control+Tabulator« (Mac) bzw. »Steuerung+Tabulator« (Windows) durch die geöffneten Dokumente navigieren. Schrittweise rückwärts springen Sie bei zusätzlich gedrückter Umschalttaste. Falls Sie für diese Fensterwechsel nicht extra zur Tastatur greifen möchten, ist auch hier der Touch Ring des Tablets sehr praktisch. Wie oben rechts für die »Objektivkorrektur« beschrieben, wählen Sie für eine der Touch-Ring-Funktionen »Tastenanschlag« und tragen dort die genannten Tastenkombinationen ein. Nun „scrollen“ Sie quasi mit dem Touch Ring durch alle geöffneten Dateien. •



2001



2011



ULI STAIGER

(geb. 1966) hat den ersten DOCMA-Award 2003 in der Kategorie „Profis“ gewonnen und steuerte das Titelbild für die dritte Ausgabe von DOCMA bei. Dabei handelte es sich übrigens um jenes Heft, bei dem wir den Titel DOCMA zum ersten Mal auf dem Cover führten. Bereits 2004 war Uli DOCMA-Award-Juror und seit 2005 gehört er zum festen Autorenstamm des Heftes. Staiger ist einer der bekanntesten Photoshopper im deutschsprachigen Raum. Seine Bilder haben eine unverwechselbare, wenn auch inzwischen häufig imitierte Sprache. Neben DOCMA-Artikeln zu Photoshop hat Uli eine ganze Reihe von Büchern verfasst, man trifft ihn auf allen wichtigen Photoshop-Konferenzen, und er lässt sich auf Wunsch auch als Coach buchen. Staigers Interesse gilt technisch schon längst nicht mehr Photoshop allein. Seit 2009 schreibt er in DOCMA vor allem über die Möglichkeiten, Cinema 4D als gestalterische Erweiterung in die dritte Dimension in den Workflow vom Composern und Illustratoren einzubinden.

Mehr Infos unter: www.dielichtgestalten.de

Tipps & Tricks

Lightroom 3: Stichwörter



Christian Öser

Tipffehler richtig korrigieren

Bei der Verschlagwortung von vielen Hundert Bildern ist es unvermeidlich, dass sich irgendwann Tippfehler einschleichen. Das ist natürlich alles andere als gut, denn diese Fotos werden bei einer zukünftigen Suche nicht mehr gefunden. Achten Sie beim Korrigieren eines Tipffehlers darauf, ihn nicht direkt im »Stichwörter festlegen«-Fenster auszubessern. Tun Sie das dennoch, ändert Lightroom das falsch geschriebene Wort nur im markierten Bild und löscht es nicht aus der Stichwortliste. Suchen Sie stattdessen das Stichwort in der Liste und führen Sie einen Rechtsklick aus. Wählen Sie den Punkt »Stichwort-Tag bearbeiten« und korrigieren Sie den Fehler. Das Praktische an dieser Methode ist, dass das Stichwort überall ausgebessert wird, wo es zugewiesen worden ist. Sie müssen also nicht bei Hunderten Fotos manuell nacharbeiten.

Der Sinn von Stichwörtern

Kommt Ihnen folgendes Szenario bekannt vor? In einer Flut von Tausenden importierter Fotos versuchen Sie vergeblich, rasch und mühelos ein Bild eines Sonnenuntergangs für eine Party-Einladung zu finden - obwohl Sie genau wissen, dass Sie Dutzende solcher Fotos im Archiv haben. Die Lösung für dieses Dilemma sind Stichwörter, die das Geschehen im Bild bestmöglich beschreiben. Sinnvoll und empfehlenswert ist die Stichwortvergabe für all jene Anwender, die regelmäßig bestimmte Bilder suchen, also beispielsweise Porträtfotografen mit ihren zahlreichen Models, Bildbearbeiter für eine Montage oder Fotoredakteure für eine Zeitschrift. Für Stock-Fotografen dagegen stellt sich die Frage nicht: Diese müssen ohnehin eine umfangreiche Stichwortvergabe durchführen, damit ihre Fotos bei den Bildagenturen überhaupt angenommen und verkauft werden können.

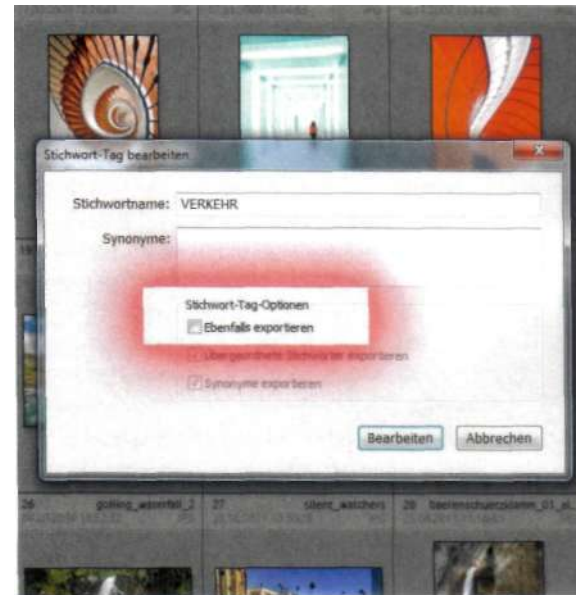


Stichworthierarchien anlegen

Mit jeder Fotosession wird die Stichwortliste um etliche Einträge länger und unübersichtlicher. Um Ordnung ins Chaos zu bringen und gleichzeitig bei der Verschlagwortung viel Zeit zu sparen, bieten sich Stichworthierarchien an. Dabei werden einem Hauptstichwort ein oder mehrere Begriffe untergeordnet. Was hier sinnvoll ist, hängt vom Workflow des einzelnen Fotografen ab und kann nicht pauschal beantwortet werden. Ein klassisches Beispiel ist die Beschreibung des Ortes: Wird das Stichwort »München« vergeben, könnten gleichzeitig die Wörter »Bayern«, »Deutschland« und »Europa« hinzugefügt werden. Am schnellsten erstellen Sie eine derartige Hierarchie, indem Sie bei der ersten Verwendung im »Stichwörter festlegen«-Bedienfeld mit eckigen Pfeilen die Reihenfolge aufwärts vorgeben: »München > Bayern > Deutschland > Europa«. Nach dem Bestätigen sehen Sie zwar nur das Wort »München« ein Blick in die Stichwortliste beweist aber das erfolgreiche Anlegen der Hierarchie. Suchen Sie künftig nach Fotos aus Bayern, zeigt Ihnen Lightroom auch das Bild aus München an.

Tipps für das Erstellen einer Hierarchie

Beim Erstellen einer Hierarchie sollten Sie überlegen, welche Informationen wichtig für eine spätere Suche sind. Sowohl für Landschaftsfotografen als auch für Anwender, die Montagen erstellen, ist beispielsweise das Wetter und die Tageszeit ein wichtiger Faktor. Stockfotografen, die Personen bei verschiedenen Tätigkeiten und Gefühlslagen ablichten, sollten eine übergeordnete Kategorie „Stimmung“ anlegen. Andere beliebte Hauptstichwörter sind „Verkehr“ (Auto, Bahn, Bus ...), „Menschen“ (Familie, Verwandte, Freunde, Sonstige ...) oder „Tiere“ (Säugetier, Reptilien ...). Schreiben Sie solche Hauptkategorien am besten in Versalien, um Ordnung in die Stichwortliste zu bringen. Meistens sollen diese Wörter aber nicht als eigenes Stichwort dem Foto zugewiesen werden. Das lässt sich problemlos mit einem Rechtsklick auf das Wort in der Stichwortliste und dem Wählen von »Stichwort-Tag bearbeiten« einstellen: Deaktivieren Sie die Option »Ebenfalls exportieren« und das Wort wird nicht in die Metadaten des Fotos geschrieben. Das können Sie übrigens für jedes Stichwort individuell definieren. Es geht aber auch umgekehrt: Erstellen Sie auf unterster Ebene ein neues Stichwort, können Sie gleich die Option »Übergeordnete Stichwörter exportieren« abwählen, wenn nur das eigentliche Stichwort in das Foto integriert werden soll. Wichtig: Damit diese individuellen Einstellungen auch beim Export korrekt berücksichtigt werden, müssen im Export-Dialog unter »Metadaten« die beiden Optionen »Eingebettete Metadaten minimieren« und »Stichwörter als Lightroom-Hierarchie schreiben« abgewählt werden.

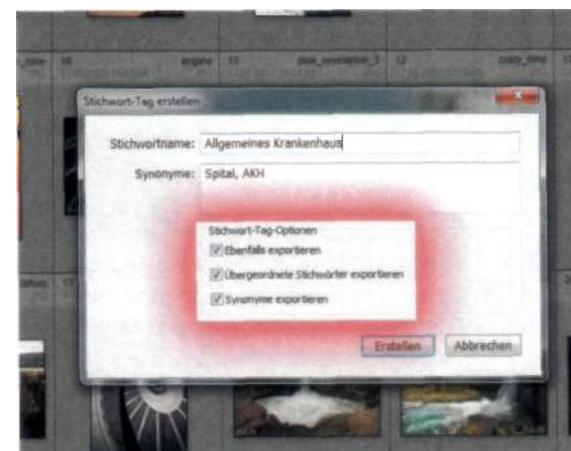


Stichwörter neu zuordnen

Grundsätzlich empfiehlt es sich, gleich von Beginn an eine strukturell sinnvolle Stichwortliste mit Hierarchien zu erstellen. Das ist zwar zunächst aufwändig und erfordert strenge Disziplin, erspart aber im weiteren Verlauf mühsame Arbeit bei der Verschlagwortung. Wollen Sie dennoch einzelne Stichwörter einem übergeordneten Wort neu zuordnen, so geht dies in der Stichwortliste. Mit gedrückter »Strg-/Befehlstaste« können Sie einen oder mehrere Einträge auswählen und per Drag and Drop auf das neue Hauptstichwort ziehen.

Synonyme - Do's and Don'ts

Mit Synonymen weisen Sie einem Stichwort ähnliche Begriffe zu, die nicht als eigenes Stichwort gespeichert werden sollen. Das ergibt vor allem dann Sinn, wenn Fotos von mehreren Personen gesucht werden, die Begriffe in unterschiedlicher Schreibweise eingeben. Beispiel: Beim Erstellen des neuen Stichwortes „Allgemeines Krankenhaus“ tragen Sie in das Synonyme-Feld am besten auch die Wörter „Spital“ und „AKH“ ein. Stockfotografen können zusätzlich zu deutschen Begriffen als Synonym die englische Übersetzung und bei Tieren oder Pflanzen den lateinischen Namen hinzufügen. Der Umstand, dass Synonyme nicht im »Stichwörter festlegen«-Feld und beim Öffnen in anderen Anwendungen angezeigt werden, sorgt oft für Verwirrung. Ersteres können Sie ändern, indem Sie den Eintrag im Dropdown-Feld auf »Wird exportiert« einstellen. Das zweite Problem lösen Sie in zwei Schritten: Stellen Sie im Export-Dialog sicher, dass unter »Metadaten« die beiden Optionen »Eingebettete Metadaten minimieren« und »Stichwörter als Lightroom-Hierarchie schreiben« nicht aktiv sind. Weiter überprüfen Sie mit einem Rechtsklick auf das betroffene Stichwort und dem Wählen von »Stichwort-Tag bearbeiten«, ob »Ebenfalls exportieren« und »Synonyme exportieren« aktiv sind. •



Möglichkeiten der Zuweisung von Stichworten

Um Stichwörter zu einem Bild hinzuzufügen, haben Sie gleich mehrere Möglichkeiten - damit sollte für jeden Workflow eine schnelle Variante dabei sein. Im »Stichwörter festlegen«-Panel können in einem großen Feld einfach die gewünschten Begriffe, mit einem Komma getrennt, eingegeben werden. Gleich darunter findet sich ein kleineres, einzeiliges Eingabefeld, das sich auch über die Tastenkombination »Strg-/Befehlstaste-K« aufrufen lässt. Hier können Sie Wörter entweder wieder mit Komma getrennt eingeben oder einzeln, wobei eine Bestätigung mit der »Enter-Taste« den Fokus im Feld behält - erst ein nochmaliges Bestätigen beendet den Eingabemodus wieder. Mit der Sprühdose in der Werkzeugleiste (Taste »T«) geben Sie zuerst ein oder mehrere Stichwörter vor, die dann per Klick auf die gewünschten Fotos zugewiesen werden. Eine weitere Möglichkeit bietet Drag and Drop, das in beide Richtungen funktioniert: Entweder ziehen Sie einen Eintrag aus der Stichwortliste auf ein Foto, oder umgekehrt ein oder mehrere Fotos auf den gewünschten Eintrag. Zwei bequeme Wege stellen das Feld »Stichwortvorschläge« und der »Stichwortsatz« dar. Bei ersterem schlägt Lightroom ausgehend von den letzten Eingaben Stichwörter vor, die per Klick zuweisbar sind. Beim Stichwortsatz können Sie selbst neun Stichwörter definieren (leider nicht mehr), die Sie immer wieder benötigen oder die zu einem bestimmten Thema passen.



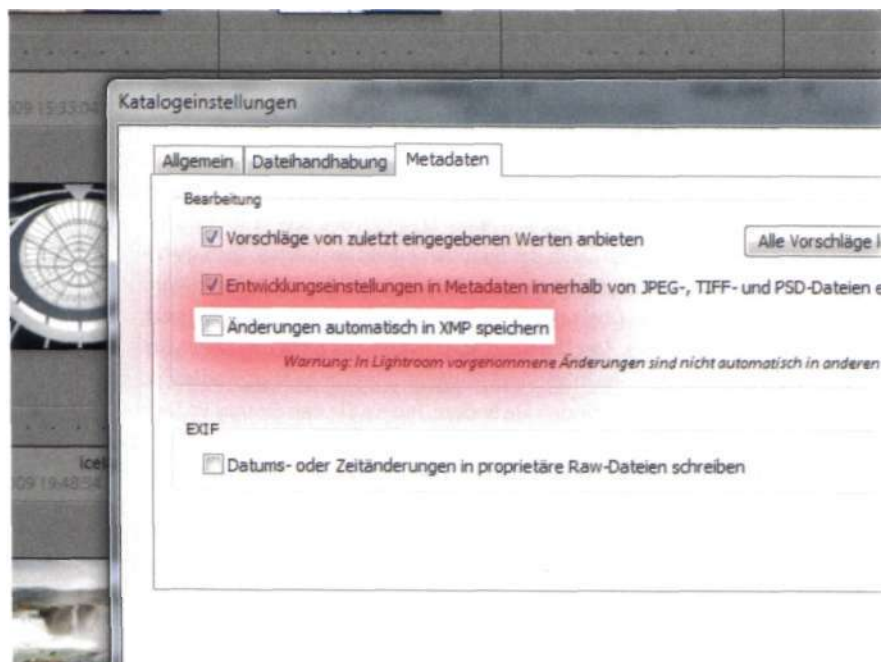
Was bedeutet das Sternchen bei Stichworten?

Ist mehr als ein Foto markiert, werden Ihnen im »Stichwörter festlegen«-Panel alle vergebenen Stichwörter gemeinsam angezeigt. Wörter ohne Stern kommen dabei in allen ausgewählten Fotos vor. Einige Wörter werden aber ein Sternchen aufweisen. Dies deutet an, dass das Stichwort nur einigen der markierten Fotos zugewiesen ist. Wollen Sie diesen Umstand schnell ändern und das Wort überall zuweisen, reicht es, das Sternchen manuell zu löschen. (og) •



Automatisch in XMP schreiben versus manuell speichern

Wundern Sie sich manchmal, dass einem Foto zugewiesene Stichwörter und Entwicklungseinstellungen in anderen Programmen, wie etwa Photoshop, nicht angezeigt werden? Dieser Umstand hängt mit einer Voreinstellung in Lightroom zusammen. Wichtig zu wissen ist, dass Lightroom jede Änderung in eine interne Datenbank schreibt - dadurch bleibt das Originalfoto immer unangetastet. Wollen Sie, dass das Programm Änderungen sofort in die Datei schreibt, müssen Sie in den Katalogeinstellungen (»Strg-/Befehls-Alt-Komma-Taste«) unter dem Reiter »Metadaten« die Option »Änderungen automatisch in XMP speichern« aktivieren. Führen Sie künftig Bildbearbeitungsschritte oder Änderungen in den Metadaten durch, werden diese sofort in die jeweilige Datei (bei JPG, PSD, TIFF, DNG) oder eine sogenannte »Sidecar-Datei« (bei proprietären RAW-Formaten) geschrieben. Seien Sie sich bewusst, dass Lightroom dadurch deutlich langsamer wird. Die bessere Variante ist, die Metadaten auf Befehl in die Fotos zu schreiben. Dazu markieren Sie die gewünschten Bilder und drücken »Strg-/Befehlstaste-S« beziehungsweise »Metadaten > Metadaten in Datei speichern«. Lassen Sie Ihre Fotos durch ein automatisches Backup mit einem externen Programm regelmäßig sichern, müssen Sie sich der Unterschiede dieser beiden Optionen bewusst sein, um im Ernstfall nicht eine böse Überraschung mit verlorenen Einstellungen und Metadaten zu erleben. Deshalb ist es wichtig, neben den eigentlichen Fotos auch von der Katalogdatei Lightrooms regelmäßig eine Sicherungskopie zu erstellen.



PROJEKTE

Kaum ein Bildprojekt beginnt in Photoshop – meist muss man im Vorfeld fotografieren, malen oder Material sammeln. Wer sich mit Aufnahme- und Digitalisierungstechniken auskennt, spart anschließend viel Zeit bei der Nachbearbeitung. Die DOCMA-Projekte ergänzen unsere Photoshop-Workshops, weil sie bereits vor dem Einsatz dieser Software ansetzen und spezifische Aspekte des jeweiligen Workflows vertiefen.



REENACTMENT

Die Welt ist voller spannender Menschen und Begebenheiten. Um einige davon visuell zu erforschen, verlässt das DOCMA-Team immer wieder das Büro und stellt sich der systematischen Ablichtung interessanter kultureller Phänomene.

Seite 94



GIGANTEN-PROJEKT

Die Panorama-Rekonstruktion von Pergamon durch Yadegar Asisi ist fast ebenso gigantisch wie die Tempel- und Altanlagen der antiken Stadt selbst. Wir haben den Künstler besucht und uns das Entstehen des Werkes mit Kamera, Zeichenstift, Photoshop und Cinema 4D erklären lassen.

Seite 96

RODNEY PIKES DIGITALE KARIKATUREN

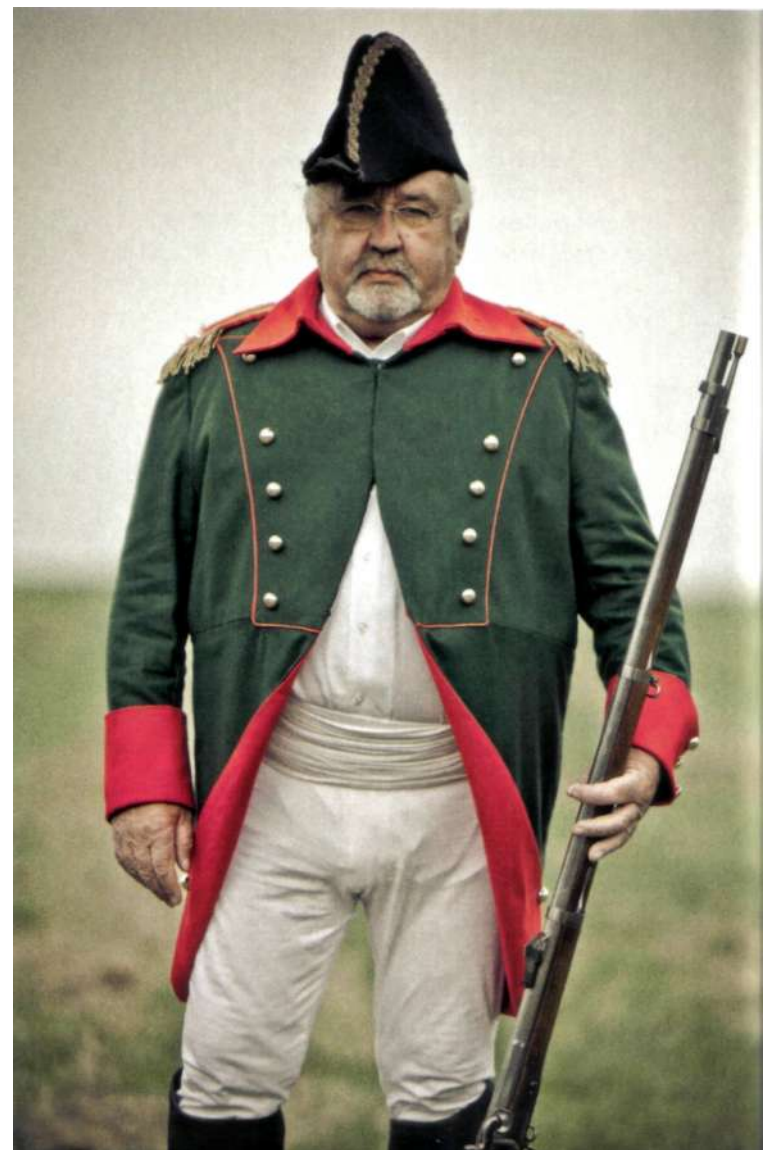
Die Ausstellung der digitalen Karikaturen zum DOCMA Award ist beendet - das Thema begeistert weiterhin unsere Leser. Wir zeigen Ihnen hier die Werke eines Meisters seines Faches.

Seite 111



DIGITALE ILLUSTRATIONEN

Band 4 der Reihe »Illustration Now!« ist eine opulente Werksammlung von 150 Illustratoren aus aller Welt. Wir präsentieren Ihnen einige der digitalen Highlights des





REENACTMENT

Die Welt ist voller spannender Menschen und Begebenheiten. Um einige davon visuell zu erforschen, verlässt das DOCMA-Team immer wieder das Büro und stellt sich der systematischen Ablichtung interessanter kultureller Phänomene. | Christoph Künne

Ende September hat sich das DOCMA-Team in die Nähe der „Freien Republik“ Wendland gewagt. Das ist eine etwas abgelegene Gegend in Norddeutschland, in der man auch heute noch ganz im Stil der 80er Jahre mit Körpereinsatz und großen Holz-„X“-en zum Beispiel gegen radioaktiv strahlende Castor-Transporte kämpft. An der Grenze zwischen Niedersachsen und Mecklenburg-Vorpommern hat der Widerstand tatsächlich Tradition. Als fotografische Beobachter durften wir einer Nachstellung der legendären Gôhrdeschlacht beiwohnen.

Das Original hatte rund 12000 Teilnehmer und den Zweck, 1813 den Usurpator Napoleon zu vertreiben. Den verhassten Franzosen stand eine multinationale Armee - bestehend aus Preußen, Russen, Schweden und Engländern - gegenüber, was die Vielzahl und Verschiedenheit der hier anzutreffenden Uniformen erklärt.

Inhaltliches

Wir haben versucht herauszufinden, was die „Nachsteller“ dazu bewegt, sich so lange nach dem ursprünglichen militärischen Ereignis in historischen Uniformen auf dem Schlachtfeld einzufinden. Das „Reenactment“ der Schlacht an der Gôhrde findet alle zwei Jahre statt. 2011 waren rund 300 Teilnehmer angereist, die wir mit der Kamera und in GesDrâchen aus-

forschen konnten. Das Ergebnis der Befragung erwies sich als ziemlich einheitlich: Spaß an der Tradition, das möglichst authentische Nacherleben und die Freude an der historischen Kostümierung sind die zentralen Beweggründe der Nachsteller. Sie geben gerne viel Geld für Reisen und Uniformen aus und verbringen ihre Freizeit in entsprechenden Vereinen. Es gibt sogar Profis unter ihnen, kommerzielle Reenactment-Gruppen, die zu verschiedenen Anlässen vor Publikum auftreten. Die hier zu besichtigenden Teilnehmer waren jedoch - soweit wir das herausfinden konnten - Amateure.

Unseren optischen Forschungsbericht finden Sie in Auszügen hier und umfänglicher in unserer Gôhrde-Galerie unter www.docma.info/10314.html - geordnet nach Impressionen der Veranstaltung, Besucher-Beobachtung und individueller Tiefenforschung mit den Mitteln des Farb- beziehungsweise des Schwarzweißporträts.

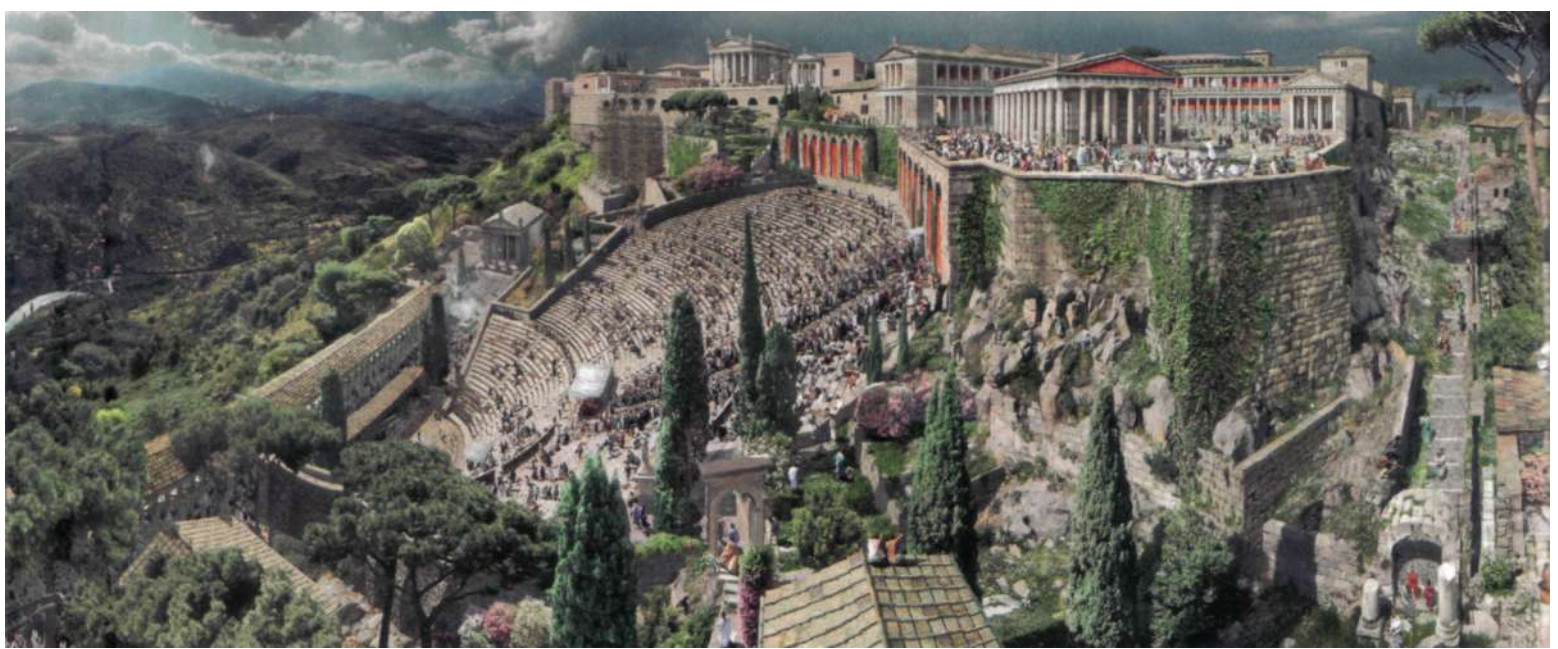
Technisches

So eine Feldforschung ist natürlich auch in technischer Hinsicht ein Abenteuer. Wir wollten die visuelle Brillanz der Forschungsobjekte mit Kunstlicht steigern; zwei Studioblitzlampen sollten dem streckenweise recht trüben Tageslicht etwas nachhelfen. Die dazu nötige Mobil-Ener-

gie lieferte die Walimex pro Power Station FX mit drei Schuco-Steckdosen. Sie versorgte unsere beiden 500 W/s-starken Profi Blitzköpfe auf kleinster Stufe ohne Einstelllicht mit einer Akkuladung rund 400 Blitzbelichtungen lang. Für ein „normales“ Outdoor-Personenshooting ist das wahrscheinlich mehr als ausreichend. Bei unserer Aktion wären zwei Zusatzakkus nötig gewesen.

Glücklicherweise ließ sich die Power Station aber mittels des mitgelieferten Adapters vom Zigarettenanzünder unseres DOCMA-Mobils im laufenden Betrieb aufladen. Auf diese Weise wurde sie zu einer Art Spannungsgleichrichter für eine saubere Sinus-Stromkurve, die teure Blitzköpfe im mobilen Einsatz länger überleben lässt. •





GIGANTEN-PROJEKT

103 Meter lang, 24 Meter hoch, insgesamt etwa 10000 Ebenen - die Panorama-Rekonstruktion von Pergamon durch Yadegar Asisi ist fast ebenso gigantisch wie die Tempel- und Altaranlagen der antiken Stadt selbst. Wir haben den Künstler besucht und uns das Entstehen des Werkes mit Kamera, Zeichenstift, Photoshop und Cinema 4D erklären lassen. | **Doc Baumann**

Das wichtigste Werkzeug bei der Gestaltung seines Pergamon-Panoramas war für Yadegar Asisi natürlich Photoshop. Noch wichtiger allerdings als die Beherrschung dieser Software ist ihm etwas anderes: das Zeichnen. Mit Photoshop, so sagt er, kann einer noch so souverän umgehen - ohne zeichnerische Erfahrung, mit allem, was dazugehört, lassen sich anspruchsvolle Projekte nicht meistern.

So ist denn auch etwa sein Rekonstruktionsversuch des Figurenfrieses, der sich an der Nordseite des Pergamon-Altars entlangzieht, einer der faszinierendsten Aspekte dieses Vorhabens. Heute

sind von diesem Fries nur noch Teilbereiche erhalten (siehe Abbildungen auf Seite 105 ff.); den Rest musste er ergänzen. Teils als Fortsetzung des Bestehenden, teils durch Übernahme von Figuren aus anderen Bereichen, teils als freie Erfindung - immer aber im Austausch mit den Fachwissenschaftlern des Berliner Pergamon-Museums. Thema des Frieses ist die Schlacht zwischen Göttern und Giganten, und gigantisch ist auch die 360°-Montage.

Als wir 2008 in DOCMA 21 Asisis Panoramen von Rom und Dresden vorstellten, hatte ich aus Zeitgründen darauf verzichten müssen, die Ausstellungen selbst zu besuchen. Diesmal war das anders

Yadegar Asisi setzt sein Werkzeug Photoshop souverän ein - eigentlich jedoch versteht er sich eher als Zeichner, schlicht mit dem Stift auf einem Papierbogen.



© Doc Baumann (2)





Oben sehen Sie das komplette Panorama; im Original ist es mehr als 250 mal größer. Vor allem aber wird es nicht auf einer flachen Ebene präsentiert, sondern auf der Innenseite eines riesigen Zylinders. Linien - wie etwa das Dach des langen Säulengangs (zu beiden Seiten links und rechts außen) -, die auf der Fläche gekrümmt sind, erscheinen in der vorgesehenen Betrachtung gerade. Darin besteht die Kunst des Panoramas.

In der Haupthalle des Berliner Pergamonmuseums wurde der Altar der gleichnamigen Stadt nach 1930 aus Originalfragmenten rekonstruiert - hier mit der von Yadegar Asisi durch Spiegel simulierten Tiefenerstreckung (links). Wie er im Umfeld der Tempelanlagen ausgesehen haben mag, sehen Sie im Panorama direkt darüber.

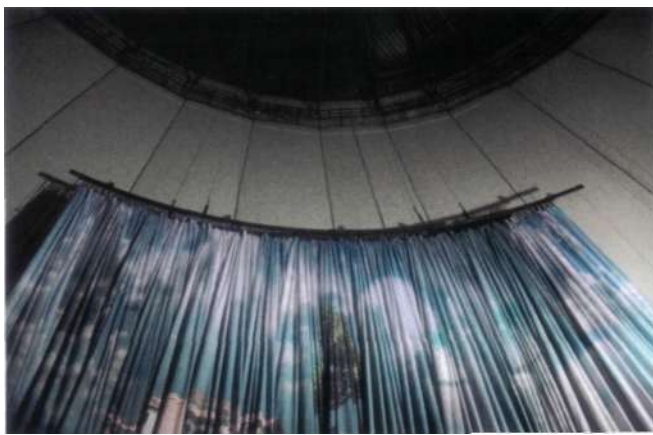
und ich schaute mir seine Wiederbelebung der antiken griechischen Siedlung (in der heutigen Türkei gelegen und Bergama genannt) von dem 15 Meter hohen Turm aus an, der im Mittelpunkt des riesigen Zylinders auf der Berliner Museumsinsel steht.

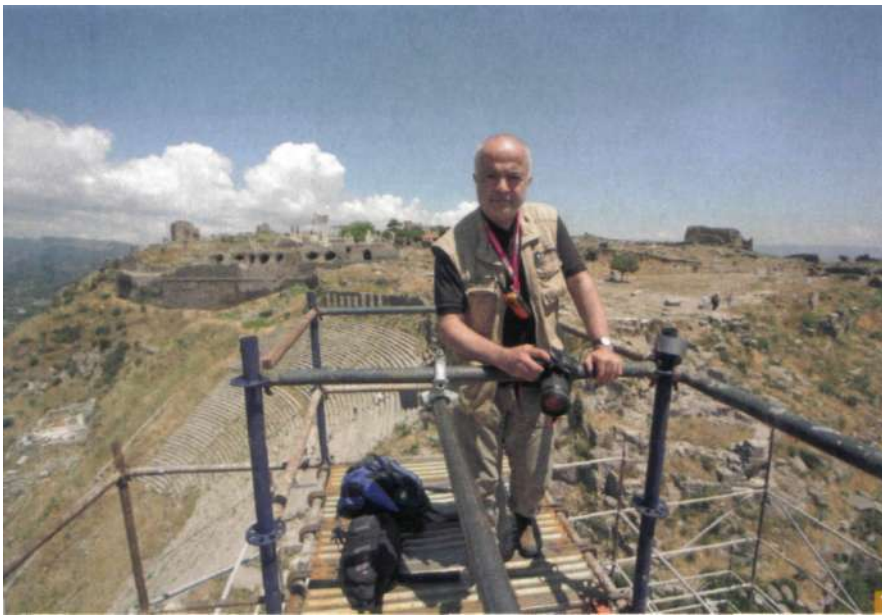
Ich kann Ihnen versichern: Es ist ein sehr beeindruckendes Erlebnis! Die kleine Wiedergabe des Panoramas oben oder die größere auf der übernächsten Ausklappseite lassen nicht erahnen, was Sie erwartet, wenn Sie selbst im Zentrum dieser Szenerie stehen. Die räumliche Wirkung ist verblüffend: Sie blicken auf der einen Seite über eine weite Landschaft und die Ausläufer der Stadt in römi-

scher Zeit (genau am 8. April 129) bis hin zum fernen Meer. Auf der anderen Seite erhebt sich der Berg mit Tempeln, Bibliothek, der gewaltigen Altaranlage und dem Amphitheater. Sie hören Alltagsgeräusche, das Murmeln von Hunderten Pilgern, ein Hund bellt; alles unterlegt von Musik. Mehrmals pro Stunde wird es Nacht, dann erscheinen Sterne am Himmel, vor den Tempeln flackern Feuer, aus Fenstern dringt Licht. „Das ist so schön, ich könnte weinen“, sagt eine ergriffene ältere Dame neben mir.

Doch bevor es so weit war, dass jeden Tag Tausende die Stufen zu den Besucherplattformen emporsteigen konnten, waren Jahre •

Bis September 2012 beherrscht der gewaltige Zylinder mit dem Panorama in seinem Inneren - links bei der Aufhängung - den Zugang zum Pergamon-Museum.





Um die richtige Ausgangsposition für die Konstruktion - und damit spätere Betrachtung - des Panoramas zu fixieren, ließ Asisi einen 30 Meter hohen Gerüstturm gegenüber von Amphitheater und Akropolis-Plattform errichten [2 und 4]. Von dort aus nahm er in Tausenden von Einzelaufnahmen die Umgebung in 360°-Rundumsicht auf [1]. Auch fast alle Statisten in antiker Kleidung wurden von hier oben aus fotografiert [3]; da die Gruppe vergleichsweise klein war, musste sie sich an immer neuen Stellen zusammenfinden, von Asisi später montiert und individuell verändert. Dabei ging es neben möglichst authentischer Gewandung [5] auch um die überzeugende Integration in das räumliche Umfeld, um Beleuchtung und Schattenwurf, korrekten Betrachtungswinkel, überzeugendes Sitzen, Gehen oder Stehen.



der Planung und Vorbereitung nötig. Es begann im Januar 2009, als Prof. Scholl, der Direktor der Antikensammlung der Berliner Museen, mit einer Kollegen-Gruppe nach Leipzig reiste, um Asisis Rom-Panorama anzuschauen. Man kam ins Gespräch; das Vorhaben des Museums, die zahlreichen Funde aus Pergamon dem Publikum in einer großen Sonderausstellung zu präsentieren, und Asisis Überlegungen zu einem weiteren „Antikenprojekt“ passten gut zueinander.

Im Sommer des Jahres wurde man sich einig, bereits im September reiste Asisi - der den Ort nach mehreren Aufenthalten mit Studenten gut kennt - erneut nach Bergama. Zuvor hatte er Berge von Material ausgewertet: archäologische Fachbücher, Luftbilder, geologische Karten, Pläne, Rekonstruktionszeichnungen und auch ein früheres 180°-Panorama der Stätte, 1886 von Alexander Kips und Max Koch gemalt.

Den idealen Standort glaubte er bald gefunden zu haben, neben dem westlichen Bergabhang, oberhalb des Amphitheaters, in Höhe der Akropolis-Plattform. Doch dieser ideale Standort schwebt hoch in der Luft, etwa 30 Meter über dem Boden. Wie sollte er also von dort aus die rund 5000 Fotos aufnehmen, die für die Montage des Panoramas mit seinen fast zweieinhalbtausend Quadratmetern notwendig sein würden?

Ein Turm musste her, und der wurde im Mai 2010 aus Gerüststangen errichtet. Aus luftiger Höhe fotografierte Asisi zunächst die komplette Umgebung, später auch die Komparsen in antiker Gewandung, die an den passenden Stellen stehen, im richtigen Aufsichtswinkel erfasst und mit korrektem Schlagschatten dokumentiert werden mussten. Dafür wurde eine Theatergruppe aus Izmir engagiert, ergänzt um eine



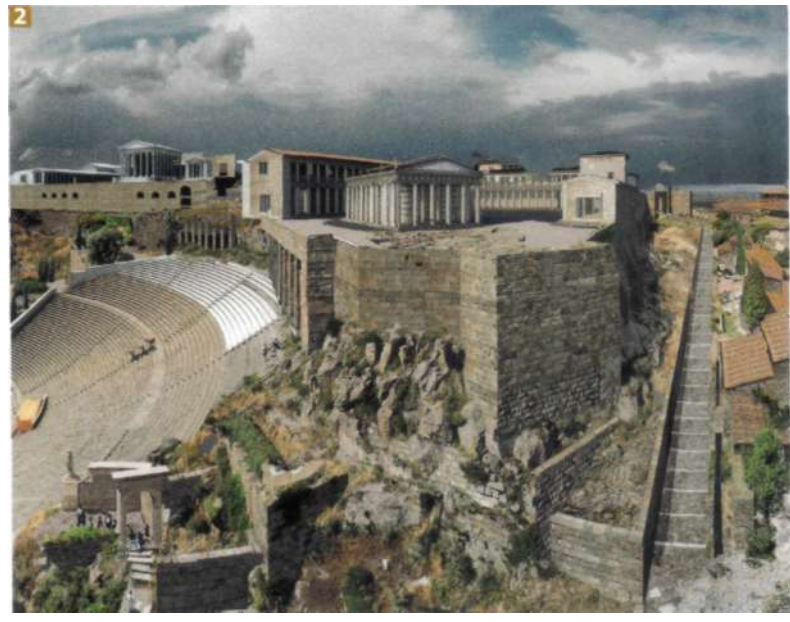
örtliche Volkstanzgruppe und viele Freiwillige aus Bergama. Das Zusammenfügen der Landschaftsfotos auf der Blaupause von Asisis Entwurfszeichnungen war aber lediglich die Basis, denn sie zeigen ja den heutigen Zustand. Nicht allein die komplette Architektur musste auf der Grundlage wissenschaftlicher Recherchen und ausgiebiger Beratungen rekonstruiert werden, ebenso die Vegetation - und das nicht nur im direkten Umfeld von Tempeln und Stadt, sondern auch in der kompletten umgebenden Landschaft, die nach Einschätzung der Historiker vor zwei Jahrtausenden sehr viel stärker bewaldet war als heute.

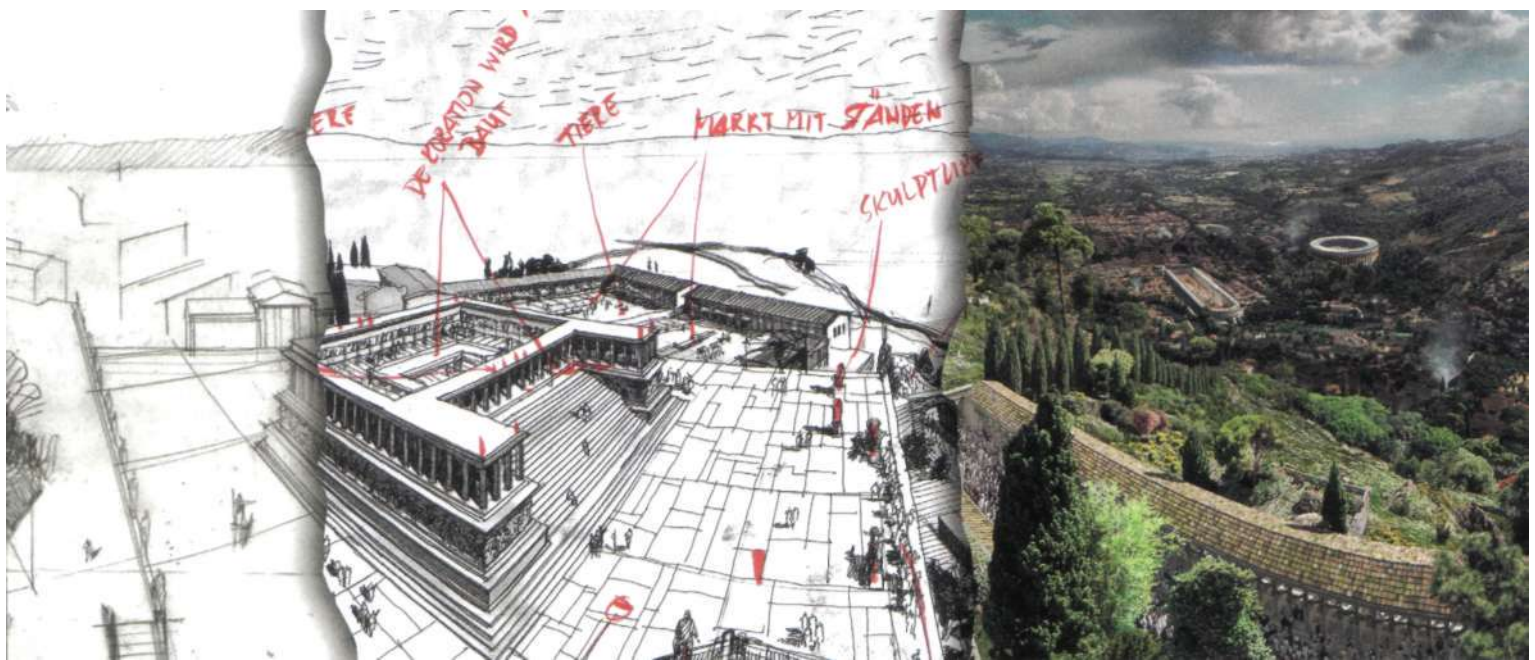
Bei üblichen Montagen steht meist genug Ausgangsmaterial zur Verfügung. In diesem Fall musste aber fast jedes Objekt und jeder Statist auch noch im geeigneten Blickwinkel und richtig beleuchtet fotografiert werden, um später bruchlos in die Szene zu passen.

Parallel dazu zeichnete Asisi immer neue Entwürfe für die Gebäude. Bei manchen sind nur Grundmauern und ein paar Säulen erhalten geblieben und erleichtern die Orientierung, bei anderen halfen nur Plausibilität, Wissen über antike Stadt- und Tempelanlagen und kreative Phantasie. •

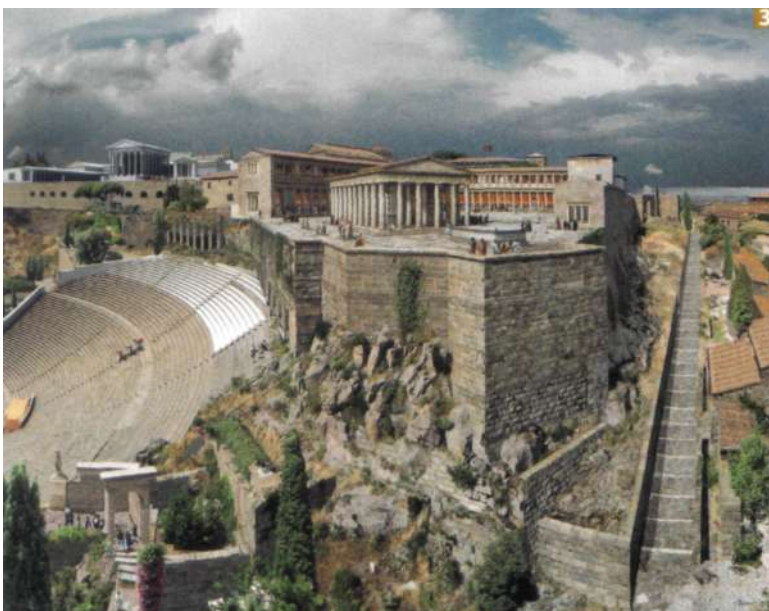


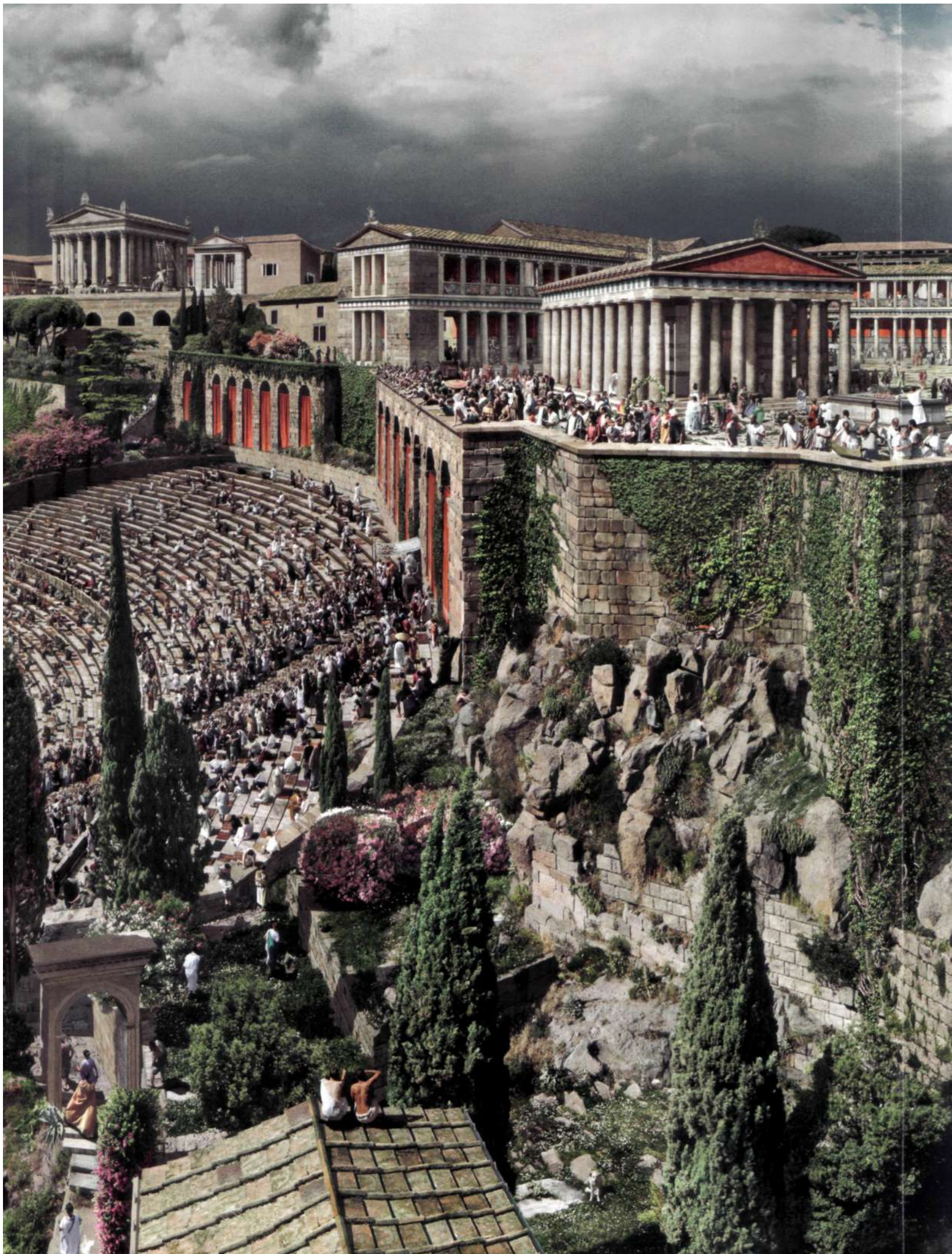
Stadien der Montage erkennen Sie unten auf den Abbildungen 1 bis 4: Es beginnt zunächst wieder mit der Montage der Einzelfotos des 360°-Rundblicks und der gezeichneten Rekonstruktion von Architektur und Landschaft [1]. Die wichtigsten Gebäude wurden in Cinema 4D angelegt, gerendert und der Perspektive angepasst [2]. Aus passendem Winkel fotografierte Versatzstücke überlagern und ergänzen auf weiteren Ebenen die noch zu glatten 3D-Elemente (vgl. Seite 106); hinzu kommen Vegetation und erste Personen [3]. In der Endfassung werden zahllose weitere Komponenten hinzugefügt worden sein, Tausende von Tempelbesuchern oder Wächtern [5].



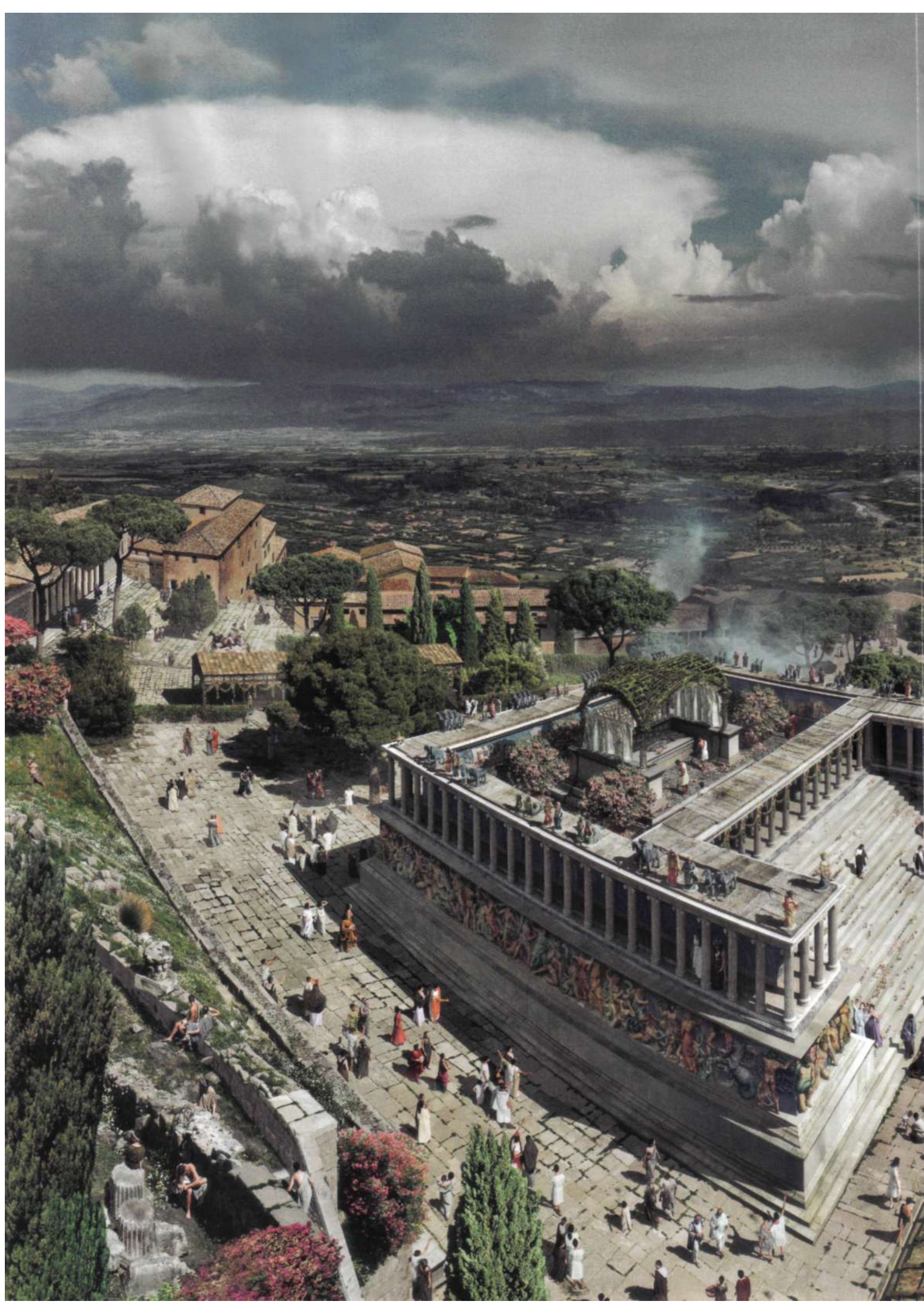


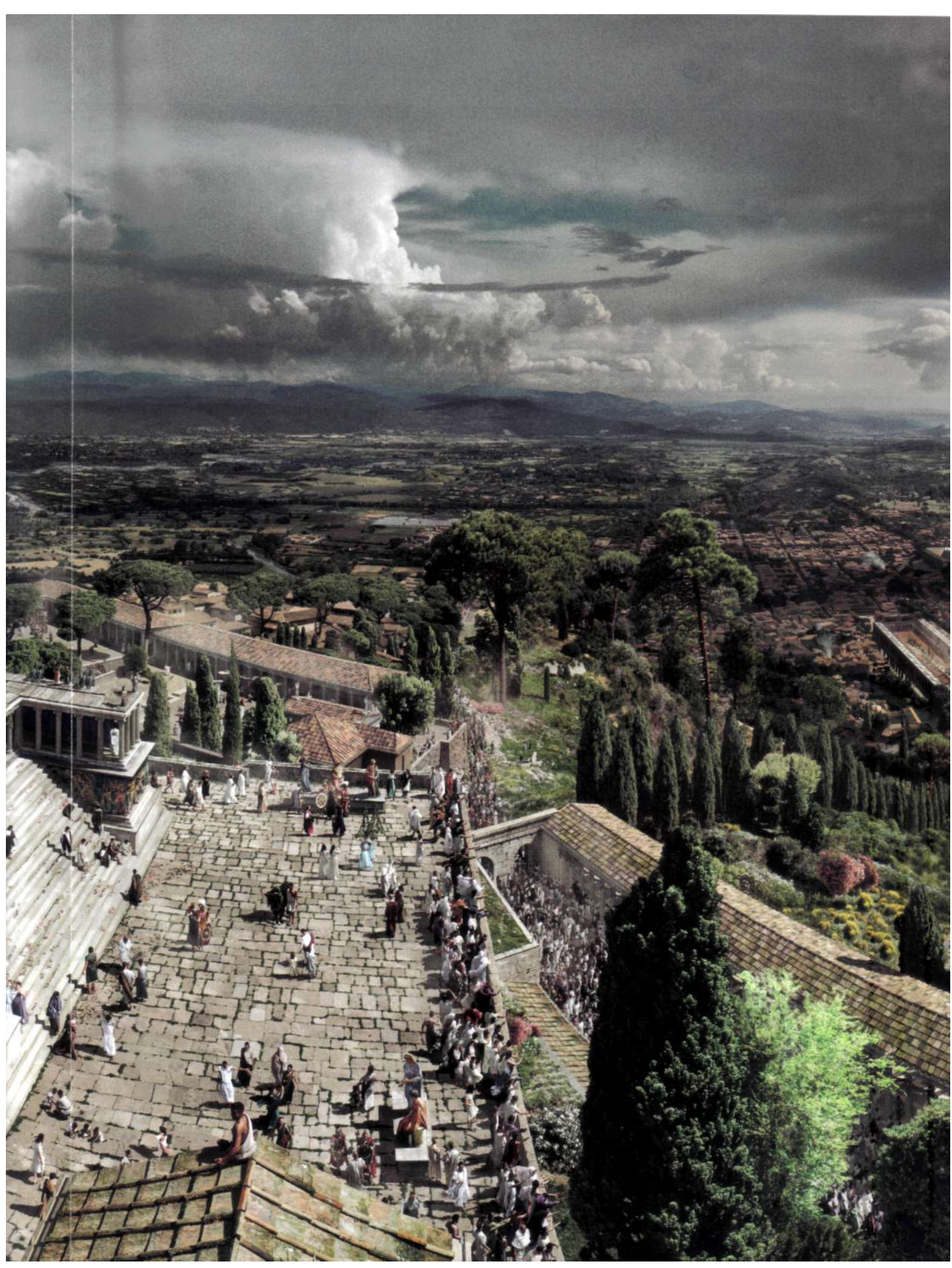
Oben sehen Sie fünf Entwicklungsstadien des Projekts (die Sie sich jeweils für die komplette Panoramabreite vorstellen müssen): Links ein aus den Einzelaufnahmen montiertes Gesamtfoto des gegenwärtigen Zustandes, daneben, auf neue Ebenen in Photoshop übertragen, die gezeichnete perspektivische Rekonstruktion von Architektur und Landschaft auf der Basis archäologischer Daten; wo sie fehlen, ist freie Interpretation gefragt, immer orientiert am historisch Plausiblen. Von den zahlreichen zeichnerischen Fassungen sind oben nur zwei eingeblendet - zunächst noch mit geraden Gebädekanten, die Asisi in der fertigen Version der panorama-bedingten Verzerrung anpassen musste, da das Bild in seinem Endzustand auf der Innenseite des riesigen Zylinders präsentiert werden wird. Damit es vom intendierten Betrachterstandort auf der 15 Meter hohen Besucherplattform aus „entzerrt“ erscheint [7], müssen solche geraden Kanten gebogen konstruiert werden wie etwa das rechts unten erkennbare Dach des langen Säulengangs, der sich bis zum Amphitheater fortsetzt. An verschiedenen Stellen hat Asisi Überraschungen eingebaut - etwa den als Statue bekannten „Dornauszieher“ [6].













Ein zwei Meter breiter Scan der endgültigen Zeichnung wurde zur digitalen Grundlage der weiteren Arbeitsschritte. Anders als bei Asisis früheren Projekten kam ergänzend zu Photoshop nun auch Cinema 4D zum Einsatz, mit dessen Hilfe Matthias Meye und Nick Haseloff, orientiert an Zeichnungen des Meisters, Gebäude rekonstruierten und in perspektivisch passend gedrehte 3D-Objekte renderten - fünf zusammengeschaltete Rechner hatten damit einige Wochen lang zu tun. Diese Pixeldaten wurden dann an die entsprechenden Stellen der Landschaft verpflanzt (siehe auch Seite 108).

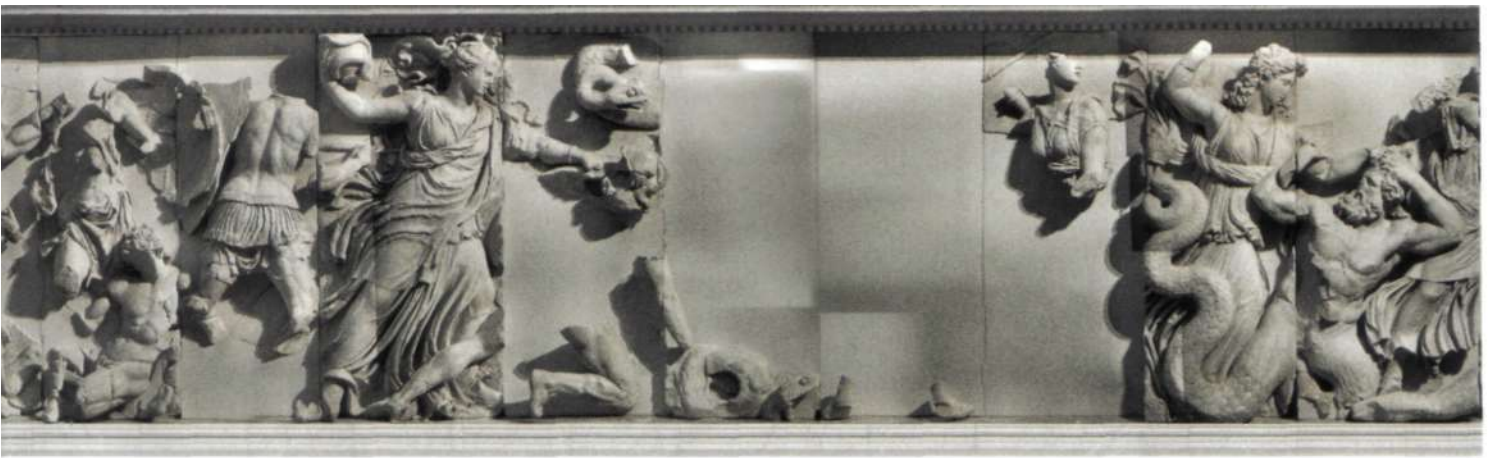
Zwischendurch gab es immer wieder Abstimmungen mit den Wissenschaftlern des Museums, die zahllose Detailfragen klären mussten: Welche Säulenformen wurden damals verwendet, aus welchem Gesteinsmaterial bestanden sie, welche Pflanzen wuchsen hier, wo standen die Statuen, welche die Archäologen im Boden

gefunden hatten? Wo ist Asisis künstlerische Phantasie gefragt, um Leerstellen auszufüllen - und wo musste sie gezügelt werden, obwohl seine Konzepte visuell vielleicht sogar spannender gewesen wären als das historisch wahrscheinlich Richtige?

Ein anderer gravierender Unterschied zu üblichen Montagen war, dass vieles nicht fotografiert werden konnte, weil es einfach nicht mehr existiert. Die heute im Mittelmeerraum verwendeten Dachziegel entsprechen nicht den im Altertum verlegten. Mit Hilfe von Cinema 4D konstruierte Reto Assisi, ein Neffe des Künstlers, in einer digitalen Ziegelei Abertausende dieser Dachabdeckungen - alle ähnlich, aber dennoch individuell verschieden: mit leicht abweichenden Formen, Farben und Oberflächenstrukturen.

All diese 3D-Objekte, vom kompletten Tempel bis zur einzelnen Ziegelplatte, blieben natürlich nicht rein und glatt gerendert,



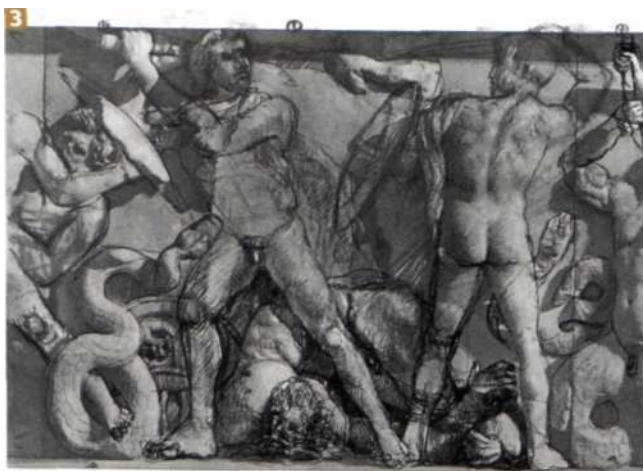


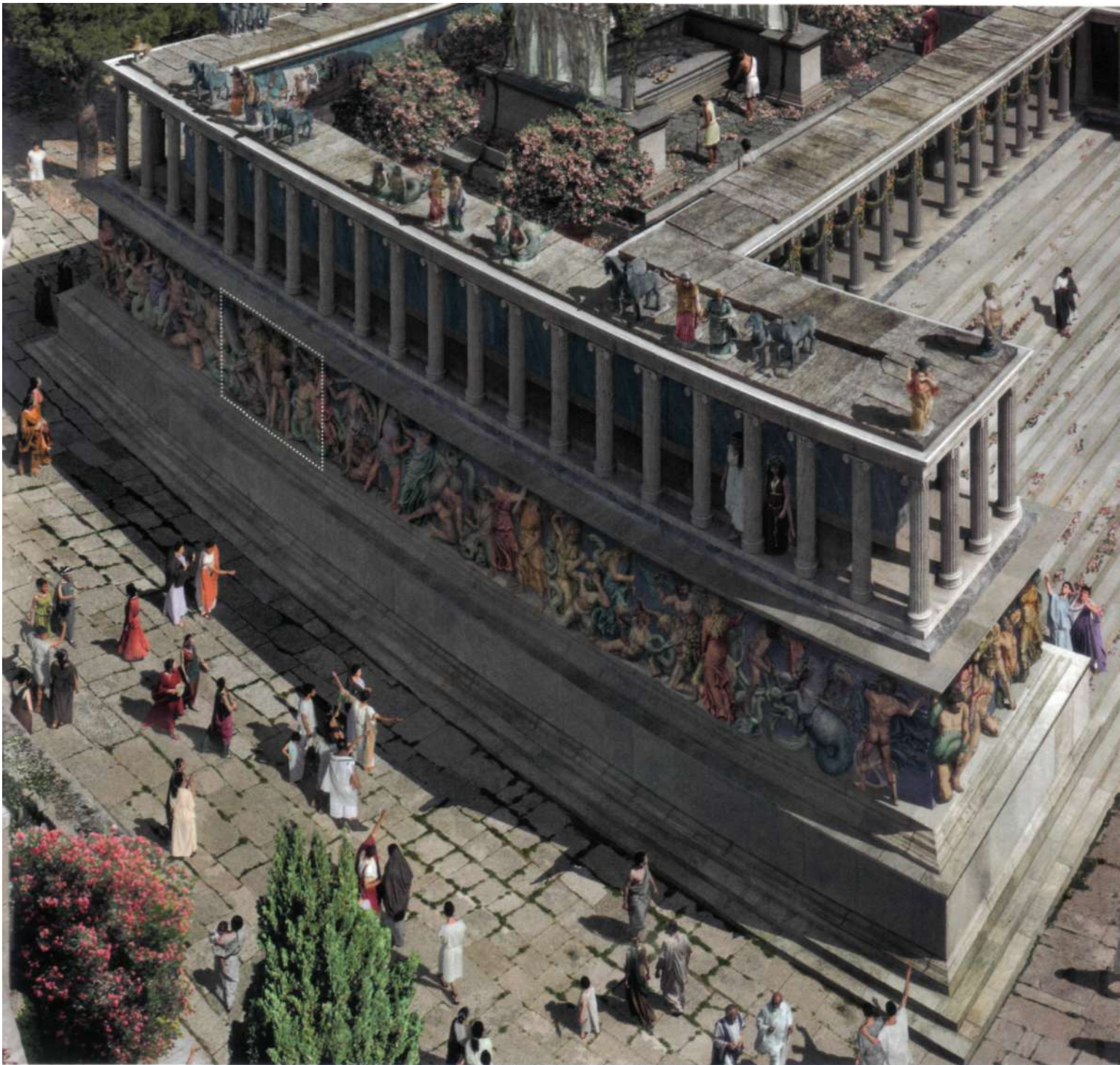
sondern wurden in weiteren Arbeitsschritten mit fotografierten Texturen überlagert, die teils in Pergamon aufgenommen worden waren, teils aus dem umfangreichen Bildarchiv Asisis stammten.

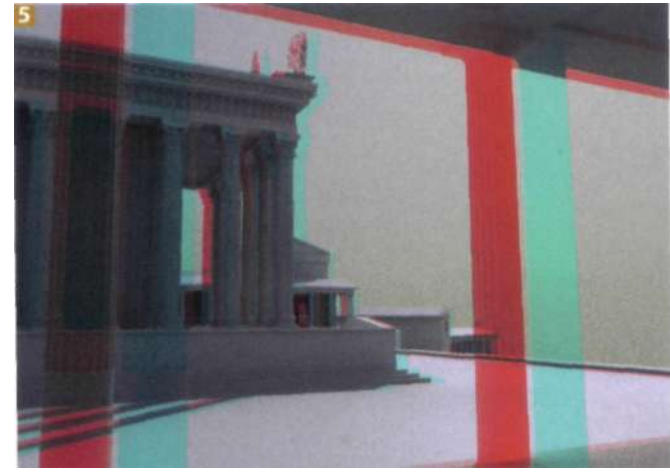
Da es in Bergama vieles nicht mehr gibt, was benötigt wurde, reiste Asisi nach den Rundumaufnahmen in der Türkei nach Rom und Südfrankreich, um dort fehlende Architektur- und Vegetationselemente aufzuspüren und mit passender Perspektive und Beleuchtung zu fotografieren.

Parallel dazu arbeitete er an der zeichnerischen Rekonstruktion der Gigantomachie, dem Fries mit dem Kampf zwischen Göttern und Giganten. Der war für dieses Vorhaben neu fotografiert worden; die Aufnahmen wurden auf 90 Zentimeter Höhe vergrößert, ausgedruckt, zu einem langen Streifen zusammengeklebt und manuell überarbeitet. Die Entwicklungsstadien von den Fotos bis

Die große Bedeutung, die Asisi der Zeichnung einräumt, lässt sich an seiner Rekonstruktion des berühmten Pergamon-Frieses gut nachvollziehen. Die Ansicht ganz oben dokumentiert fotografisch den aktuellen Erhaltungszustand, wie er im Museum zu sehen ist, darunter der gezeichnete Versuch, den Ursprungszustand wieder aufleben zu lassen - teils als Ergänzung vorhandener Reste, teils unter Einbezug passender Figuren von anderen Stellen des Frieses, und, wo das nicht ausreichte, in freier Interpretation. Dies alles geschah in ständigem Austausch mit den Wissenschaftlern des Museums. Die Abbildungen unten demonstrieren die Entwicklung an einem Ausschnitt: Foto des vorhandenen Frieses [1], Nachzeichnung erhaltener Elemente mit ersten Ergänzungen [2], schattierte und gehöhte Darstellung [3], detaillierte zeichnerische Ausarbeitung [4], farbige Fassung aufgrund von Farbresten im vermuteten Ursprungszustand [5]. Doch dies waren letztlich nur die Vorarbeiten, denn in der endgültigen Ansicht werden alle Figuren ja in schräger Aufsicht gezeigt - plastisch und nicht wie eine auf die Seitenwand des Altars geklebte Tapete [6]. Das große Bild rechts zeigt das fertige Panorama mit markiertem Ausschnitt des Frieses.







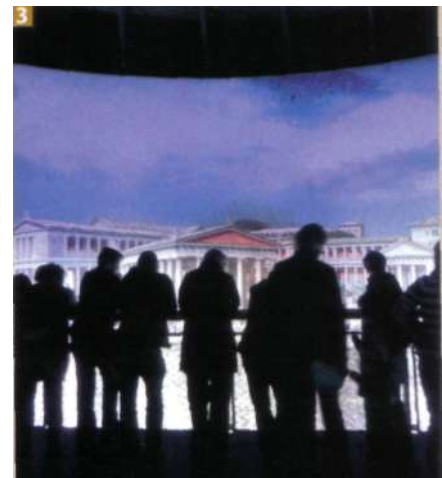
Das Interesse des Publikums ist groß. An manchen Tagen zieht sich die Warteschlange vor dem Pergamonmuseum weit über die Brücke entlang des Kupfergrabens [1].

In der Mitte des Zylinders, der eine Höhe von 25 und einen Durchmesser von 32 Metern hat, steht die Besucherplattform. 90 Stufen sind es bis zur oberen Ebene, auf der 75 Besucher das Panorama aus einer Höhe von 15 Metern betrachten können. Ältere verzichten da schon mal auf den Aufstieg und bewundern es lieber vom Boden aus [2] - die Perspektive freilich ist von dort aus nicht wirklich stimmig und korrekt.



Erst von den beiden Plattformen aus offenbart sich die von Asisi intendierte Wirkung des Panoramas. In der Datei gebogene Gebäudekanten erscheinen von hier aus schnurgerade; die räumliche Wirkung ist faszinierend. Eine Möwe, die über dem schäumenden Fluss kreist, scheint mitten im Raum zu schweben. Die Besucher stehen in derselben Höhe wie die eingeebnete Fläche des Akropolis-Berges mit dem Athena-Tempel [3].

Mehrmals pro Stunde wechseln Tag und Nacht. Die Dämmerung setzt ein, Sterne erscheinen, Feuer flackern, ein einsamer Hund bellt, und man vernimmt das ehrfürchtige Gemurmel von Tausenden griechischer Tempelbesucher [4].





Neben der zeichnerischen Rekonstruktion spielte bei diesem Panorama erstmals auch 3D eine zentrale Rolle. Auf der Basis der in Pergamon aufgenommenen Fotos mit Architektur-Relikten wurden die antiken Gebäude in Cinema 4D rekonstruiert [1 - 3], bei anderen - etwa auf der ebenen Tempelplattform - verzichtete Asisi auf die Einbindung in die Landschaft [4,5]. Hilfreich dabei war die neue Funktion von Cinema, die am Monitor und im Druck mit 3D-Brille eine räumliche Sicht der Konstruktionselemente erlaubt [1,5 und 6].

Siehe dazu auch Seite 76; dort finden Sie außerdem Angaben dazu, wie Sie diese 3D-Brille bei Cinema-Hersteller Maxon gratis bestellen können.

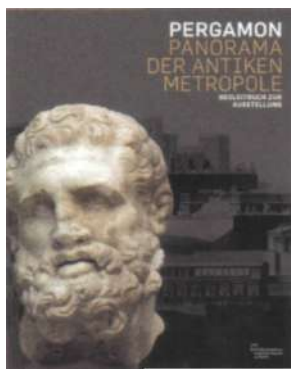
zur endgültigen Umarbeitung als farbig gefasste Schrägaufsicht sehen Sie auf den Seiten 105-106.

Nach Fertigstellung von Landschaft, Bebauung und Vegetation wurden von Alexander und Dona Assisi (ebenfalls Verwandte des Künstlers) an die 4000 Figuren freigestellt, arrangiert und mit passenden Schlagschatten einmontiert. (Die größten davon, in Höhe der Betrachter auf der Plattform der Akropolis, sind übrigens die antikierten Wissenschaftler, die das Projekt be-

gleitet haben.) Am Ende wurden in die über 133000 Pixel breite Datei insgesamt rund 10000 Ebenen aufgenommen; selbst auf die Hintergrundebene reduziert belegt sie 12,5 GB auf der Festplatte von Asisis Mac - diese Auflösung ist unverzichtbar bei zweieinhalbtausend Quadratmetern wiederbelebter Antike, der man mit dem Fernglas bis ins Detail nahekommen kann.

Bis zum 30. September 2012 können Sie das Berliner Panorama besuchen - lassen Sie sich dieses Erlebnis nicht entgehen! •

PERGAMON - PANORAMA DER ANTIKEN METROPOLE (Ausstellungskatalog der antiken Exponate und der Grabungsgeschichte) hrsg. von Ralf Grüßinger, Volker Kästner und Andreas Scholl 592 Seiten, 780 Abb., Großformat Michael Imhof Verlag 2011 Buchhandelspreis 39,95 Euro, Preis in der Ausstellung 29,95 Euro



PERGAMON - PANORAMA DER ANTIKEN METROPOLE **Ausstellung** im Berliner Pergamon-Museum bis 30. September 2012; ca. 450 Exponate **Öffnungszeiten:** Mo, Di und Mi 09:00 Uhr-18:00 Uhr, Do 09:00 Uhr-21:00 Uhr, Fr, Sa und So 09:00 Uhr -18:00 Uhr **Eintrittspreise:** Pergamonmuseum + Sonderausstellung + 360°-Panorama: 18 Euro Pergamonmuseum + Sonderausstellung: 13 Euro Asisi-Panorama 13 Euro ermäßigt 8,50 bzw. 5,50 Euro.

PERGAMON - YADEGAR ASSISI PANORAMA DER ANTIKEN METROPOLE (Ausstellungskatalog zu dem in diesem Artikel vorgestellten Panorama) 145 Seiten, Großformat, zahlr. Abbildungen, 19,90 Euro

Zu den eher fotografischen Aspekten des Making-of gibt es eine DVD zum Preis von 11,90 Euro, das große Panorama-Poster kostet 9 Euro. Katalog, DVD und Poster gibt es im Katalog-Shop der Ausstellung oder bei office-leipzig@asisipanometer.de





Bill Clinton

Rodney Pikes digitale Karikaturen

Die Ausstellung der digitalen Karikaturen zum DOCMA Award ist beendet - das Thema begeistert unsere Leser weiterhin. Wir zeigen Ihnen hier die Werke eines Meisters seines Fachs. | **Doc Baumann**

Als Teilnehmer an unserem Wettbewerb hätte der US-amerikanische Photoshop-Karikaturist Rodney Pike sicherlich die besten Chancen auf einen der ehrenvollen ersten Plätze gehabt. Kein Wunder, wird wohl mancher denken - einer, der sich seit Jahren mit diesem Thema befasst und stapelweise Bilder dieser Art produziert, sollte das ja auch können.

Die Wahrheit ist allerdings, dass Rodney Pike erst seit etwa anderthalb Jahren seine Erfahrungen in diesem Bereich sammelt. Damals

stieß er im Web zufällig auf eine lustige Illustration, folgte einem Link zu www.freakingnews.com und landete bei einem Photoshop-Contest. Im April 2010 gestaltete er seine erste Bildmontage und reichte sie zu einem der Wettbewerbe ein - an Mut und Selbstbewusstsein fehlt es ihm offensichtlich nicht. (Wir danken unserem Leser „kue.“, der uns auf Rodney Pike aufmerksam gemacht hat.)

„Kurz darauf begann ich, mit den Mitteln der Bildmontage Karikaturen zu machen - und da wusste ich, dass ich mein Medium •



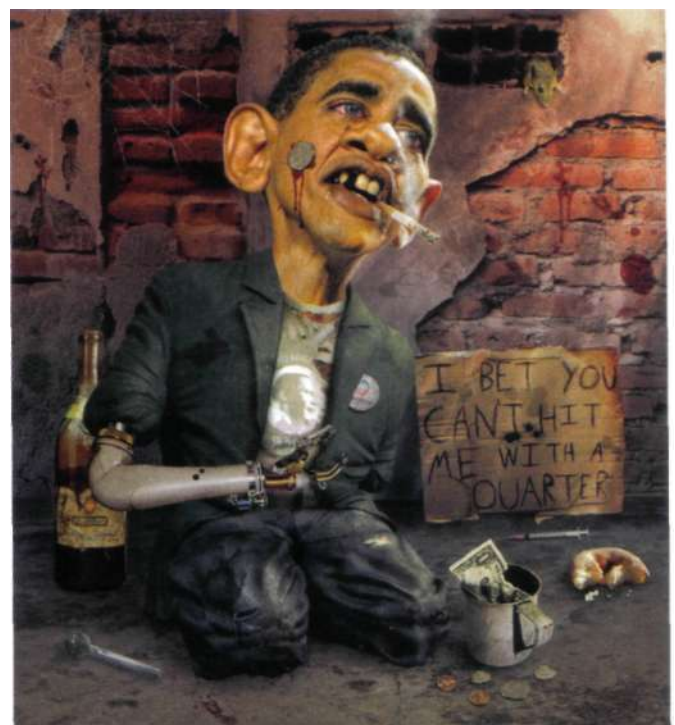
Ein großer Teil der Karikaturen von Rodney Pike sind visuelle Kommentare zur aktuellen Politik, und so, wie bei uns Merkel oder Westerwelle (wer?) beliebte Objekte der Karikaturisten sind, haben die US-Amerikaner ihre heimischen Vertreter dieser Gattung: Hier Barack Obama - mal als Präsident (oben), mal als „The Black Knight“ oder als Bettler (unten).

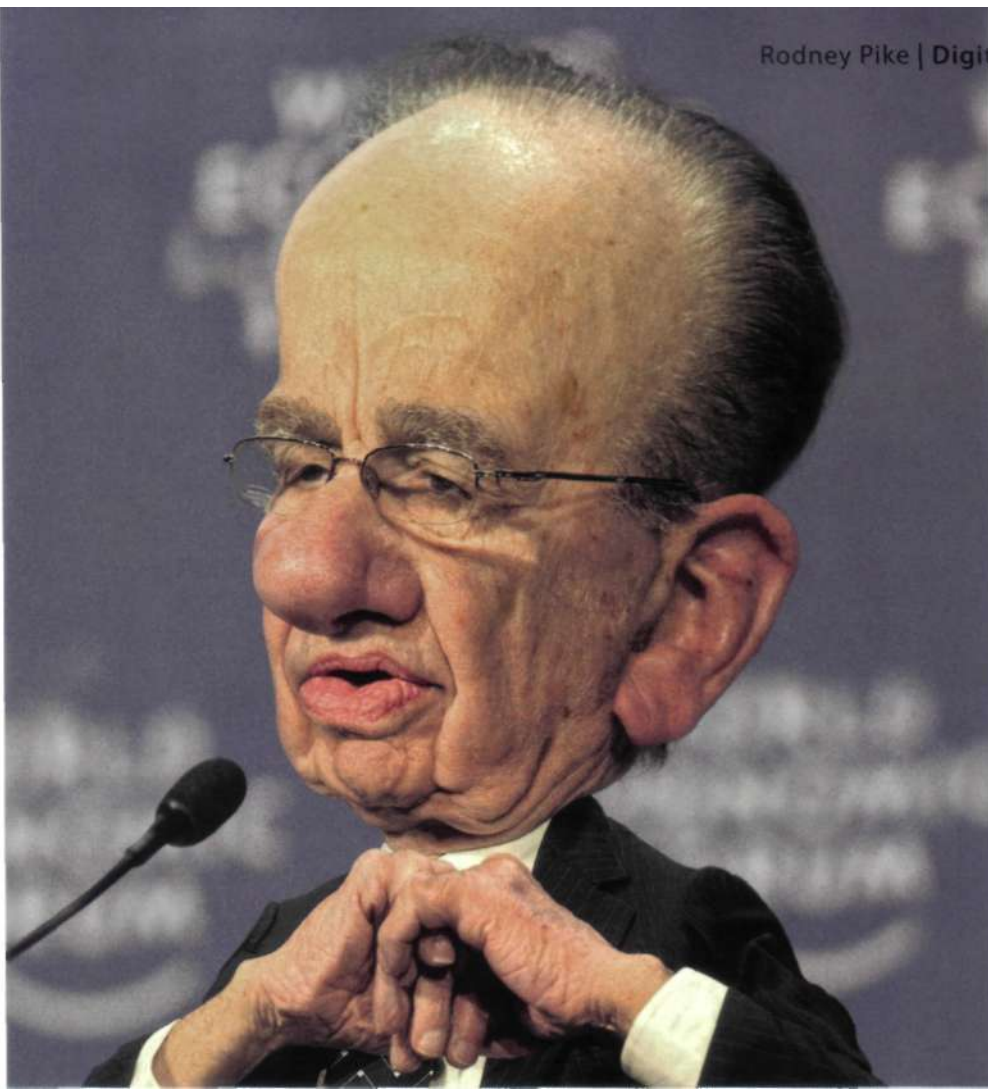


gefunden hatte. Die Leidenschaft, die ich als junger Künstler empfunden hatte, war zurückgekehrt und nahm mich völlig in Beschlag." Als Vorbilder nennt er unter anderem Sebastian Krüger, Gottfried Helnwein oder Jason Seiler. Aber seine Liebe zur Kunst begann lange davor in seiner Kindheit, als er zum ersten Mal mit den Illustrationen von Norman Rockwell in Kontakt kam. „Seine Fähigkeit, in einem einzelnen Bild eine ganze Geschichte zu erzählen, hatte einen gewaltigen Einfluss auf meine Kunst. Es gibt viele Künstler, die mich

geprägt haben, aber Rockwell war für mich das Leitbild, um ein Illustrator mit humorvollen Motiven zu werden - in der Hoffnung, dass es auch mir gelingt, eine Geschichte zu erzählen oder eine Botschaft zu vermitteln."

Es ist nicht nur kaum zu glauben, dass sich Pike erst so kurze Zeit mit Karikaturen und digitalen Montagen befasst. Ebenso erstaunlich ist, dass er den typischen Stil, der seine Porträts unverwechselbar macht, eigentlich nie angestrebt hat. „Viele Leute fragen mich nach





Ex-US-Notenbank-Chef Alan Greenspan (links), die republikanische Vizepräsidentschaftskandidatin Sarah Palin (rechts); unten der Schauspieler Sylvester Stallone und eine George-Washington/Hugh-Grant-Mischung (unten)

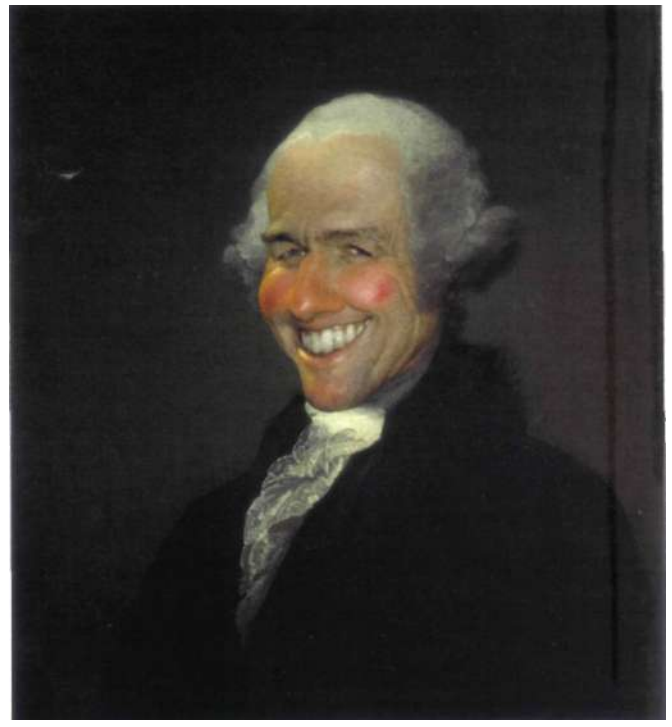


meinem Stil. Ich habe keine Ahnung, wie ich den entwickelt habe oder wie ich ihn benennen sollte. Ich bin nicht mal sicher, dass er dazu beiträgt, meine Werke eindeutig mir zuzuordnen. Ich glaube, meine Arbeiten haben sich einfach natürlich entwickelt, so wie das bei den meisten Künstlern der Fall ist, und so werden sie sich auch weiterhin entwickeln."

Eine zentrale Rolle spielt dabei für ihn Photoshop. Bis vor kurzem hat er noch auf einem winzigen Tisch im Wintergarten mit Photo-

shop CS2 auf einem billigen Windows-Rechner gearbeitet; kürzlich hat er sich CS5 und einen neuen iMac angeschafft. Eine Photoshop-Ausbildung hat er ebensowenig wie eine zum Thema Karikatur. „Allerdings besitze ich lebenslange Erfahrungen mit Kunst und habe über die Jahre viele verschiedene Medien eingesetzt."

Bemerkenswert ist die Reaktion traditioneller Karikaturisten-Kollegen auf seine Porträts: „Eine der größten Herausforderungen bei dem, was ich tue, ist, ihre Anerkennung zu finden. Meine •





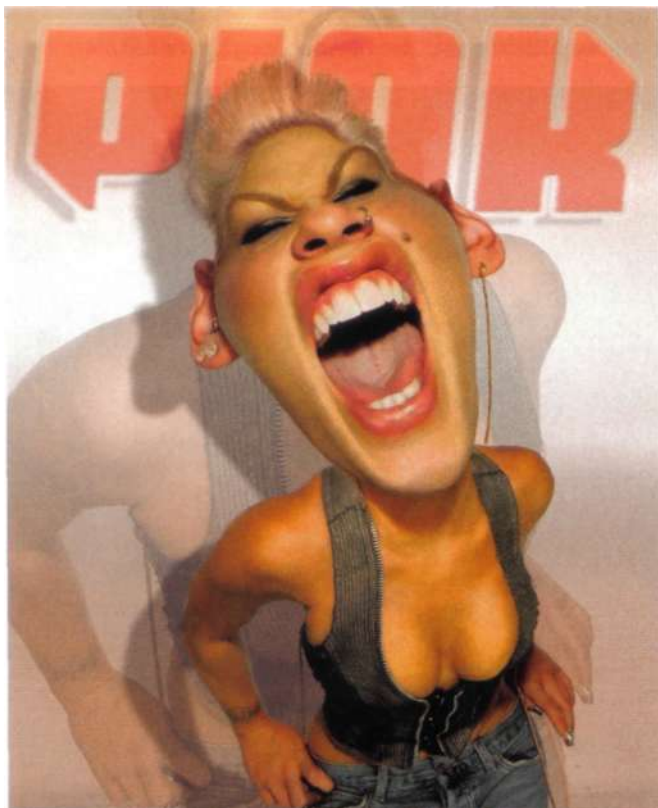
Arbeiten auf der Basis von Bildmontagen sind ja etwas ganz anderes als traditionelle Zeichnungen oder digital gemalte Gesichter. Insgesamt hatte ich immer eine überwältigende Zustimmung vom breiten Publikum - aber etliche Karikaturisten der traditionellen Schule haben mein Werk oder mich selbst nie akzeptiert."

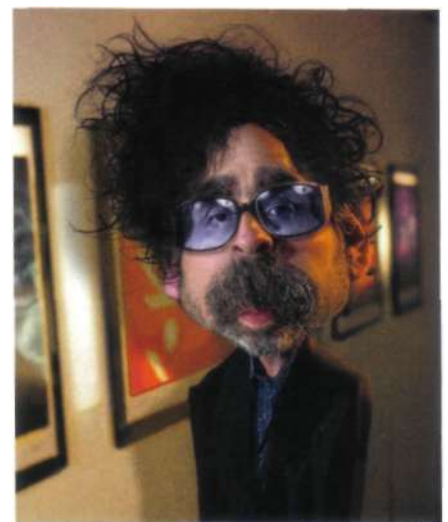
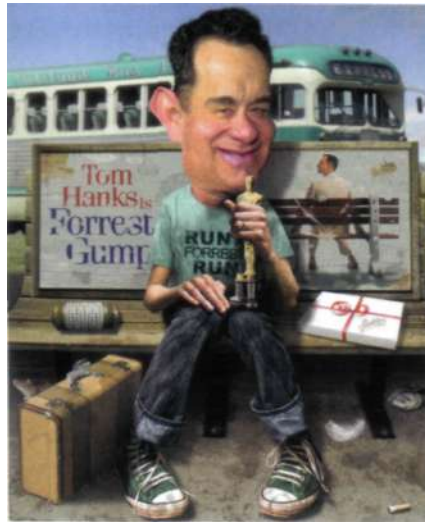
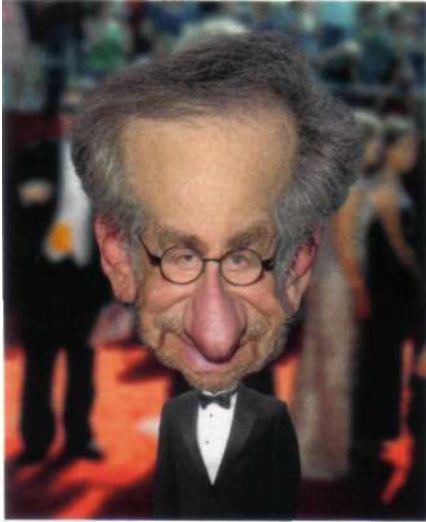
Allerdings beginnt auch Pike langsam, seine künstlerischen Verfahren zu verändern. Montagen mit Photoshop stehen weiter im Mittelpunkt, aber zunehmend befasst er sich mit digitalen Mal- und Zeichentechniken und denkt darüber nach, irgendwann Karikaturen auch mit solchen Verfahren umzusetzen.

Dabei versteht er sich durchaus als realistischer Maler, dem es darum geht, seine Werke möglichst detailreich zu gestalten. Das ist für ihn kein Widerspruch zum gelegentlichen Einbezug surrealer Elemente - die sind meist ziemlich lustig, können aber auch schon mal traurig oder gar morbide sein. „Letztendlich ist es mein Anspruch, etwas aufzugreifen, das völlig unmöglich, unrealistisch, ja sogar absurd ist, es zu verbiegen und zu verzerren und dann einen Schuss Realität in diesen Wahnsinn zu kippen, so dass das Ganze am Ende doch noch



Oben links die Rolling Stones, daneben Mick Jagger, unten links die amerikanische Sängerin Pink, rechts der englische Schauspieler Rowan Atkinson (Mr. Bean) als Pirat





den Anschein von Glaubwürdigkeit gewinnt. (...) Albert Einstein hat einmal gesagt: „Realität ist eine Illusion, allerdings eine sehr hartnäckige.“ Ich denke, zwischen Phantasie und Realität gibt es nur eine dünne Grenzlinie. Wo Phantasie in der Kunst eine Rolle spielt, ist es die Aufgabe des Künstlers, diese Elemente in sein Werk zu integrieren und die Illusion von Wirklichkeit zu erschaffen, so dass etwas Glaubwürdiges entsteht; dabei wird diese Grenzlinie immer verschwommener, bis sie irgendwann einmal ganz verschwindet.“ •

Weitere Vertreter des Film-Business:
oben links der Regisseur **Steven Spielberg**, rechts sein Kollege **Tim Burton**, in der Mitte der Schauspieler **Tom Hanks** (mit Bezug zu seinem Film *Forrest Gump*), unten links **Robert de Niro**.



Den US-Karikaturisten **RODNEY PIKE** kennen viele seiner Bewunderer unter dem Kürzel *rwpike* - seinem User-Namen von vielen Websites. Geboren wurde er in Baton Rouge in der Nähe von New Orleans, er lebt noch heute im US-Bundesstaat Louisiana, inzwischen in Gonzales. Über sich selbst sagt er: „Kunst ist mein Leben, und das ist schon immer so gewesen. Nun kann ich endlich einen lebenslangen Traum verwirklichen. Mein Rat an alle, die meine Leidenschaft teilen oder die etwas über Kunst lernen wollen, ist: Studiert die Werke der Künstler, die ihr bewundert, bis ins letzte Detail! Versucht, ihre Arbeiten nachzuvollziehen. Umgebt euch mit inspirierenden Dingen und Menschen.“ Mehr über ihn auf: <http://about.me/RodneyPike>



2001



2006





JÜRG VETTERLI

(geb. 1952) war einer der ersten Gewinner des DOCMA-Awards im Jahr 2003. Seit 1998 ist der leidenschaftliche Berufsgestalter fasziniert von der Digitalfotografie, er beginnt sich mit der damals neuen Technik auseinanderzusetzen. Zum Einstiegsdatum in die eher künstlerische Welt wird der 26. Dezember 1999. Der Orkan „Lothar“ hatte die Natur für Vetterli bühnenreif inszeniert und seine Wahrnehmung verändert. Seither verwandeln sich Äste und Wurzeln für ihn in knorrige Urwesen; Blüten und Blätter versammeln sich zu kaleidoskopischen Ornamenten. Mit einem solchen Motiv gewann er auch unseren Award. Seit 2004 zieht es seinen Blick ins Universum: Die Serie „Space Dreams“ brachte zum Beispiel „Postcards from Venus“ hervor, das später Aufnahme in die Award-Galerie des European Space Operations Centre in Darmstadt fand. In den vergangenen 10 Jahren sind in seinem „Atelier 83“ hunderte Foto-Illusionen entstanden. Einige konnten in der Werbung Aufsehen erregen, viele ziehen in Wohnräumen und Büros staunende Blicke auf sich. Und ein paar haben in internationalen Wettbewerben Preise eingeheimst.

Mehr Infos unter: www.atelier83.ch

Mal mal!!

Contest-Gewinne im Wert von 4000 Euro!

Einige unserer Vorschläge zu digitalen Maltechniken aus den letzten Heften haben großes Interesse geweckt. Ob Tutorials zu Painter oder ArtRage, Photoshop's Pixel-Bender-Modul OilPaint oder Tipps zu photorealistischem Filtern - die Begeisterung war groß. Daher rufen wir Sie zu einem Mal-Contest auf. Schicken Sie uns Ihre besten Werke - und gewinnen Sie Corel Painter 12. | **Doc Baumann**

Wer malen kann, dem bieten die verschiedenen digitalen Werkzeuge faszinierende Möglichkeiten. Und selbst all jene, die gern können würden, es aber dennoch nicht so richtig hinbekommen, haben inzwischen dank Klonen und Filtern die besten Voraussetzungen, um zu eindrucksvollen Ergebnissen zu gelangen.

Vor allem die Vorstellung des Pixel-Bender-Moduls »Oil Paint« hat viele Reaktionen nach sich gezogen; DOCMA-Leser Viktor Peschel etwa war sofort Feuer und Flamme, experimentierte ausgiebig damit und schickte uns eine ganze Galerie oilgepainteter Werke, die Sie sich samt Kommentar („Plug-in mit Suchtpotenzial“) auf der DOCMA-Website anschauen können (www.docma.info/10317.html). Auch das Mohnblumen-Gemälde unten stammt von ihm.

Um Ihnen noch einmal einige Mal-Anregungen aus den vergangenen Ausgaben ins Gedächtnis zu rufen: Heft 40, Seite 38 „Photoshops Mischpinsel“, Heft 42, Seite 12 „Instant Photorealismus“, sowie Seite 51 „Pixel Bender: Oil Paint“, unsere Extended-Serie zu Painter: Heft 38, Seite 84 „Flüssiges Metall“, Heft 39, Seite 72 „Marmorpapier“ Heft 40, Seite 80 „Konstruktionshilfen“, Heft 41, Seite 84 „Spiegelachsen“, Heft 42, Seite 68 „Nasse Farben“, Heft 43, Seite 70 „Klonen“; außerdem unsere Extended-Serie zu ArtRage: Heft 34,

Seite 88 „Klonen“ Heft 35, Seite 102 „Bild-Sprühen“ Heft 36, Seite 94 „Maltechniken“ - das nur als kleine Auswahl.

Welche Werkzeuge Sie einsetzen, bleibt Ihnen überlassen - nur digital sollten sie sein. Bitte schreiben Sie in Ihrer Mail dazu, welche es bei Ihrem Bild waren. Sie dürfen auch gern analog-digitale (vgl. Seite 123) oder programmübergreifende Mischtechniken anwenden - Photoshop, Painter, ArtRage, Pixel Bender Oil Paint, Plug-ins aus Photoshop oder solche von Anbietern wie Akvis (etwa Sketch), Alien Skin (Snap Art) oder beliebige andere. Reine Filterlösungen schätzt unsere Redaktions-Jury natürlich nicht ganz so hoch ein wie Werke, bei denen Sie persönlich Hand angelegt haben. Aber man kann ja auch mit einer Filterversion beginnen und dann manuell nacharbeiten; Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Vorgaben für Motive oder Formate gibt es nicht.

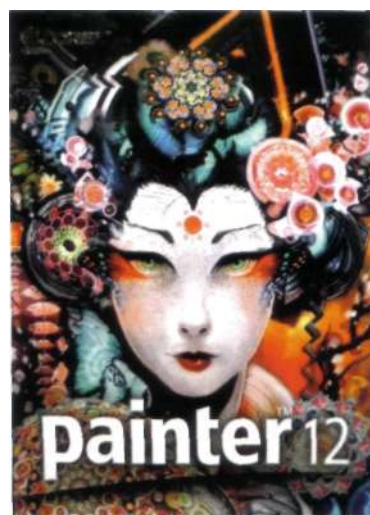
Bitte senden Sie Ihre Werke (maximal fünf pro Einsender) bis zum **2. April 2012** als Mail-Anhang an redaktion@docma.info, Betreffzeile „Mal-Contest“. Mit Ihrer Einsendung erklären sie sich mit der Veröffentlichung in DOCMA (+ info) einverstanden. Bewahren Sie die Originale auf und schicken Sie uns bitte JPEG-Kopien in ausreichender Qualität mit einer maximalen Seitenlänge von 1 200 Pixel; größere Datei-Versionen fordern wir später von den Gewinnern an. •



© Viktor Peschel

Mitmachen lohnt sich, denn für die zehn besten Werke vergibt die Redaktions-Jury je eine Version des neuen Corel Painter 12, wahlweise für Windows oder Mac. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, vielen Dank an den Sponsor Corel für diese Gewinnprämien; die Software hat einen Wert von 415 Euro. Eine Testversion des Programms, die Sie natürlich für den Wettbewerb nutzen dürfen - finden Sie unter www.corel.de/painter/docmawettbewerb. •

Mohnblumenfeld ist ein Digitalgemälde von Viktor Peschel aus Berlin, realisiert mit dem Pixel-Bender-Modul OilPaint.





Spig, Paris, Frankreich SIN4E, 2010 (3D und Photoshop)

Digitale Illustrationen

Ausgabe 4 von *Illustration Now!* ist eine opulente Werksammlung von 150 Illustratoren aus aller Welt. Wir präsentieren Ihnen hier einige der digitalen Highlights des Bildbandes. | **Doc Baumann**

Digitale Illustrationen sind schon lange von den Werken, die mit traditionellen Werkzeugen entstehen, im Druck nicht mehr zu unterscheiden. Schaut man sich die Bilder in dem neuen *Illustration Now!*-Band an, den Julius Wiedemann im Taschen Verlag herausgegeben hat, fällt aber eher etwas anderes auf:

Es gibt viele Illustrationen, unter denen steht „Photoshop“ oder schlicht „digital“, viele auch, die mit „Acryl“, „Bleistift“ oder „Tuschzeichnung“ gekennzeichnet sind – überraschend ist jedoch die große Anzahl von Künstlern und Künstlerinnen, die analoge und digitale Werkzeuge mit derselben Selbstverständlichkeit mischen (eben als Mixed Media, also Mischtechnik) wie früher Buntstift, Tempera oder Marker.

So ist bei den Bildunterschriften etwa zu lesen „Bleistift und Photoshop“ oder „Acryl, Wacom Tablett, Photoshop“.

Ich habe zuerst die knapp 450 Seiten des Bandes durchgeblättert und jene Illustrationen markiert, die ich in dieser Übersicht vorstellen möchte. Erst danach las ich das Vorwort von Steven Heller, der vor 30 Jahren mit dafür verantwortlich war, dass sich *American Illustration* als modernes Gegengewicht zur *Society of Illustrators* gründete. In seinem Text geht er zwar nicht auf die beiden Klassen von Werkzeugen ein, die ich eben angesprochen habe, macht aber den Unterschied deutlich zwischen realistischen Meistern wie Howard Pyle oder Norman Rockwell und einer – inzwischen gar nicht mehr – neuen Generation von Modernen, denen es mehr ums

Konzept geht und weniger um naturgetreue Wiedergabe. Abstraktion spielt dabei eine ebenso große Rolle wie das Zulassen von Unfertigkeit und Skizzenhaftem.

Danach habe ich mir noch einmal meine Bildauswahl für diesen Artikel angeschaut und festgestellt: Von der zweiten Kategorie habe ich kaum Beispiele ausgesucht – alle zeigen mehr oder weniger Realisten. Wenn auch nicht unbedingt in der Tradition von Norman Rockwell – den ich übrigens nach wie vor als einen der Größten schätze, ungeachtet aller Heile-Welt-US-Ideologie.

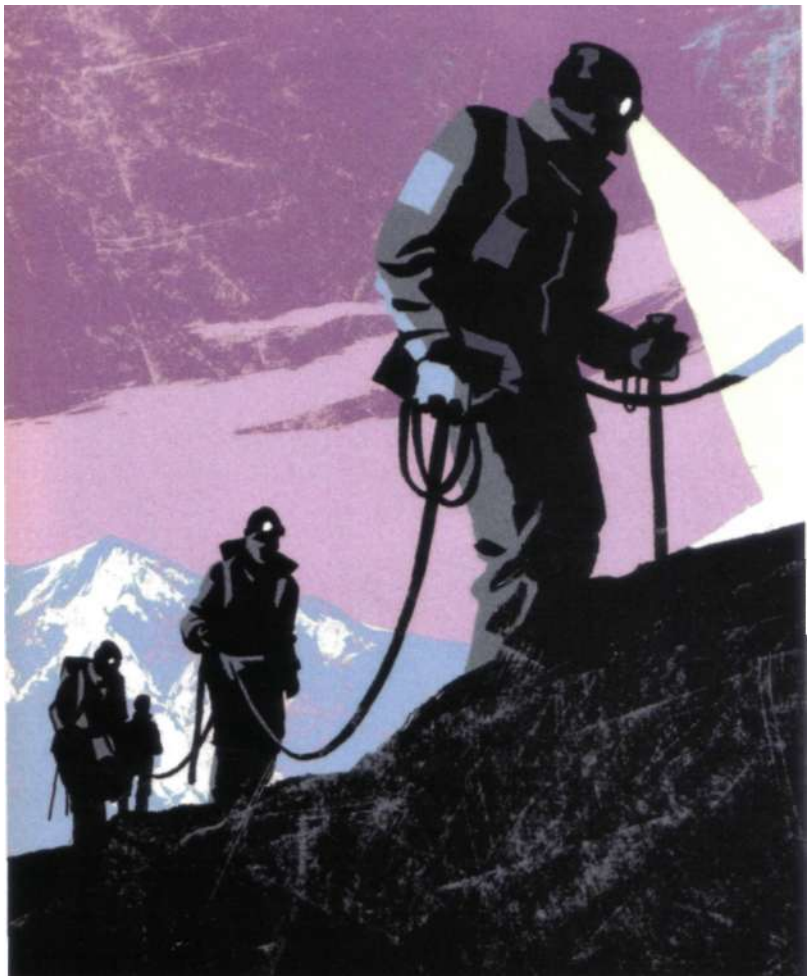
Wenn Sie sich eher für die anderen Werke interessieren (oder von der Art der hier vorgestellten noch mehr sehen möchten) besorgen Sie sich diesen Band. Wir danken dem Taschen Verlag für die Abdruckrechte. •



IC4 Design, Hiroshima, Japan

Ein Miniaturgarten, den wir mit Gefühlen gefüllt haben. Der Ort, an dem wir leben wollen, den wir aufsuchen wollen, den wir genießen - der Ort unserer Hoffnung und Verehrung.

Ginza, 2010, Photoshop und Painter



Olivier Balez, Besancon, Frankreich

Einfachheit ist die schwierige Balance zwischen dem, was man nicht mehr hinzufügt, und dem, was man nicht mehr wegnehmen kann.

La cordee du Mont Rose, 2010 (Photoshop)

Jörg Block, Siegburg, Deutschland

Illustration spielt mit Assoziationen. Dabei reizt mich der Kontrast zwischen dem nüchternen Charme einer Vektorgrafik und den hintergründigen Bedeutungen.

- Meer 1, 2010, Illustrator

Robert Palmer, Paris, Frankreich

Wenn ich eine Illustration mache, ist das für mich wie das Bauen eines Hauses oder Objekts mit Lego-Steinen, wobei jedes Teil seine eigene Bedeutung hat

- Miss Red, 2010 (Photoshop)





Susanna Villegas, La Paz, Bolivien

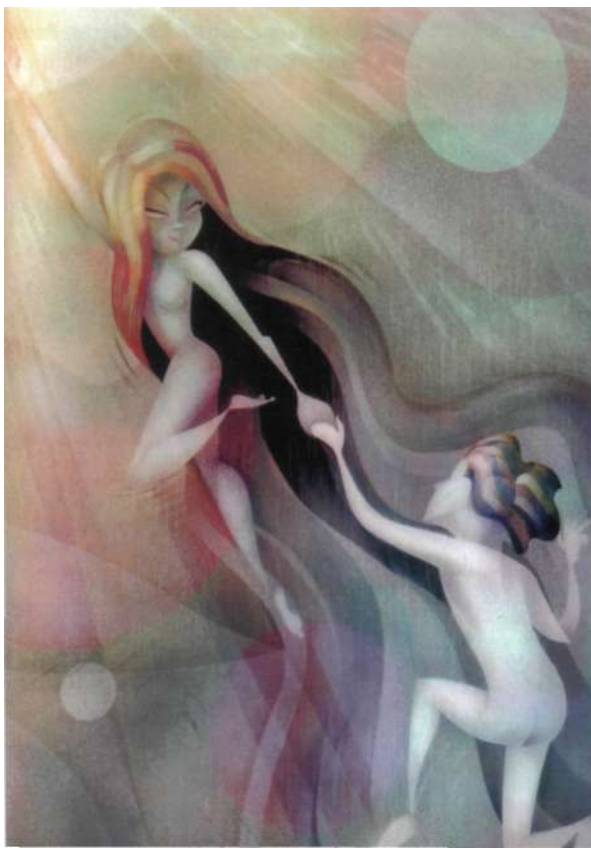
Meine Arbeiten werden am meisten von meinem akademischen und traditionellen Hintergrund beeinflusst. Elemente wie Anatomie, Geometrie und Figurenzeichnen sind für mich immer wichtig.

Young Stripper, 2010, Photoshop

Carlos Lerma, Mazatlan, Mexiko

Ich liebe es, Geschichten zu erzählen. Aber ich kann weder schreiben noch singen noch Filme drehen, also zeichne ich.

- Not cold or dead, 2011 (digital)



Florian Nicolle, Caen, Frankreich

Ich versuche, ein Bild zu erschaffen, das noch die Frische des ersten Pinselstrichs in sich trägt. Der Ausdruck der Linien muss völlig frei und spontan sein.

- Lil Child, 2009 (digital)

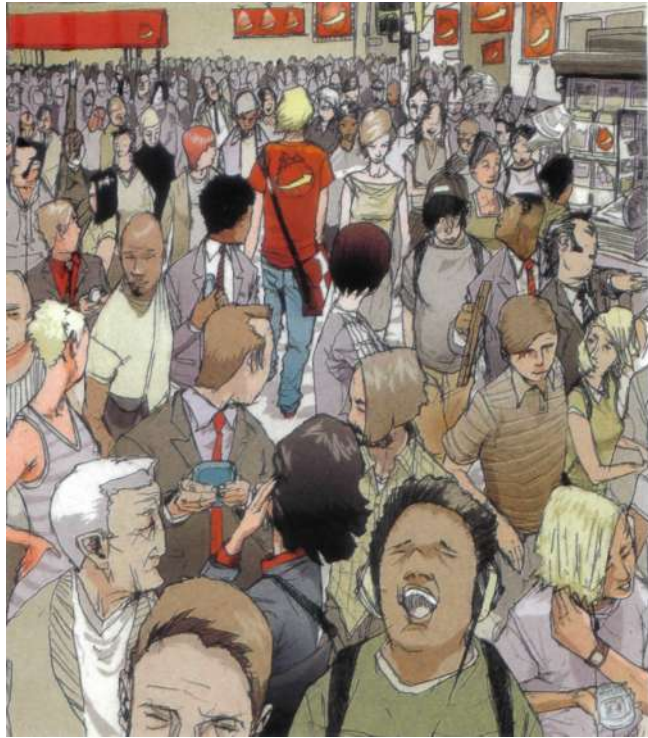
Michael Kutsche, Berlin, Deutschland

Parallelwelten, bevölkert von merkwürdigen Figuren, die an Filme und Comics erinnern, aber auch an Malerei der flämischen Renaissance.

Madhatter, 2008 (Digitalgemälde für Burtons „Alice in Wonderland“)



Auf dieser Doppelseite finden Sie Illustrationen, die mit analog-digitalen Mischtechniken entstanden sind.



Mathew Vincent, Lincoln, USA

Einen bodenständigen Stil durch Beobachten von Schönheit, Gesten, Interaktionen und Design in der globalen Umgebung porträtieren.

- Reputation, 2007 (Bleistift und Photoshop)



Nicole Jarezc, Paris, Frankreich / Detroit, USA

Filigran und feminin, geschaffen aus Grafit, Wasserfarben und gefundenen Texturen. Inspiriert durch Mode, Reisen, beobachten von Leuten und das Leben in Paris.

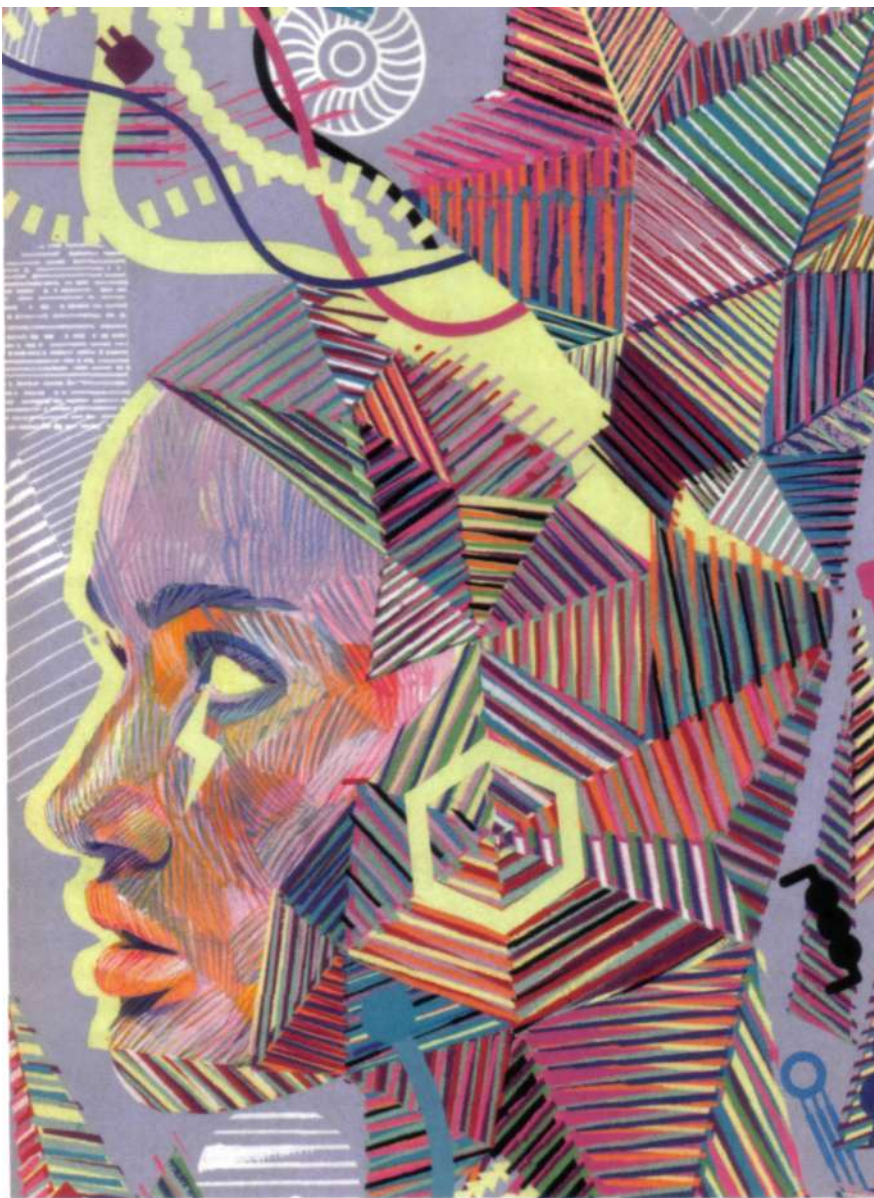
Ray Ban, 2010 (Photoshop, Wasserfarben, Collage)



Gabriel Moreno Baena, Spanien

Alles beeinflusst meine Arbeit. Ich würde sagen, Menschen und Beziehungen haben viel damit zu tun, aber wichtiger noch ist Sinnlichkeit.

Dudamel, 2010
(Handzeichnung, Wacom-Tablett, Photoshop)



Thomas Knowler, London, UK

Durch detaillierte Illustrationen oder Animationen, in denen der Betrachter durch die Zeichnungen eine Idee oder eine Story erforschen kann, versuche ich, eindrucksvolle Erfahrungen zu schaffen.

- Tunbridge Wells Pantiles #3, 2011
(Tusche, Feder, Grafiktablett, Photoshop)



Philip Dennis, London, Großbritannien

Meine Illustrationen werden durch Muster inspiriert, durch Oberflächenbeschaffenheit, Farben und die Welt der Natur.
Interface, 2009 (Acryl und Photoshop)

Und nun zum Abschluss noch eine garantiert reine Digital-Illustration - sieht man doch auf den ersten Blick, oder?

Monika Fauler, Sigmaringen, Deutschland

In meiner künstlerischen Arbeit erforsche ich experimentell digitale und analoge Welten, wie sie miteinander in Beziehung stehen und sich gegenseitig beeinflussen.
Living in the Net, 2010 (Acryl) •



Julius Wiedemann (Hrsg.): **Illustration Now! 4**
Taschen 2011 448 S. Großformat 30 Euro.

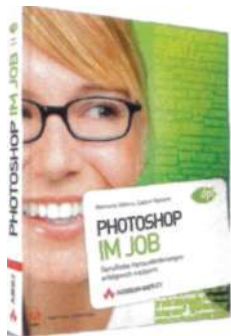


Bücher

Neues aus den Fach- und Fotobuch-Verlagen. Für Sie gelesen, gesichtet und bewertet von Christoph Künne und Doc Baumann

Photoshop im Job

Nein, nicht dass Sie denken, hier ginge es um ein Buch für Fotografen oder Mediengestalter. „Photoshop im Job“ richtet sich an jene Berufsgruppen, die im Rahmen ihrer Tätigkeit mit digitalen Bildern zu tun haben, aber eben nur am Rande. Dazu zählen etwa Angestellte in Marketing-Abteilungen von Firmen, Immobilienmakler oder Online-Shop-Betreiber, Ehrenamtliche in Vereinen, Heilpraktiker und wer sonst noch alles im Haupt- oder Nebenberuf mit Pixeln zu tun hat. Wer „seine beruflichen Herausforderungen erfolgreich meistern“ will, so der Untertitel, lernt bei den beiden Autorinnen die typischen Photoshop-Classics, die im Grunde jedes andere Einsteigerbuch auch vermittelt. Alter Wein in neuen Schläuchen also, aber das muss ja nicht schlecht sein. Nur eben nichts gänzlich Neues oder extrem Spezielles. Ein augenscheinlicher Vorzug des Profi-Ansatzes liegt allerdings im Bildmaterial. Im Gegensatz zu den typischen Einsteigerbüchern für den Privatanwender muss man sich hier keine Beispiele mit Urlaubs- und Kinderfotos anschauen. (ck)



Photoshop im Job
von Marianne Deiters
broschiert, 408 Seiten
Addison-Wesley, 2011
29,80 Euro



weitere Rezensionen finden Sie unter www.docma.info/buecher



Poladarium 2012
von Lars Harmsen und Raban Ruddigkeit (Hg.)
abreißbar, 370 Blatt
Seltmann+Söhne, 2011
24,90 Euro

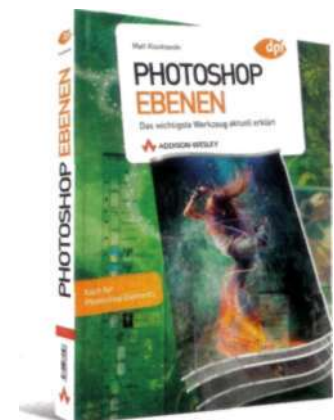
POLADARIUM 2012

Das erste Poladarium der Fotogeschichte: ein Abreißkalender in der Art, wie man ihn aus Großmutter's Küche kennt, nur ganz anders. Der Kalender enthüllt Tag für Tag ein neues Sofortbild. So kann man das ganze Jahr hindurch kleine Schmuckstücke von bekannten Fotografen und Newcomern entdecken. Auf der Vorderseite jedes Kalenderblattes befindet sich ein Pola, auf der Rückseite eine kleine Story zum Hintergrund des Bildes sowie Infos und Kontaktdaten der Fotografen. (ck)



Scheibchenweise

Matt Kloskowski, die rechte Hand des US-Photoshop-Entertainers Scott Kelby, hat ein Buch über den Einsatz von Ebenen auf den deutschen Markt gebracht. Auf knapp 300 Seiten erklärt er alles, was man über den Einsatz von Ebenen wissen muss, und zeigt eine Menge ansehnlicher Beispiele, die Lust zu eigenen Experimenten machen. Das unterscheidet die US-Autoren von uns Deutschen. Hier hätte man den Inhalt auf 50-100 Seiten erklärt und Bilder gewählt, die nur den Buchinhalt verdeutlichen. So dauert es zwar länger, macht aber vielleicht mehr Spaß. Wer sich mit Ebenen auskennt, dürfte indes nur Spaß haben und sollte keine großartigen neuen Erkenntnisse erwarten. (ck)

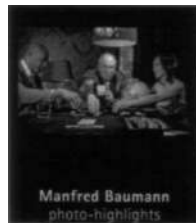


Photoshop Ebenen: Das wichtigste Werkzeug aktuell erklärt
von Matt Kloskowski
broschiert, 299 Seiten
Addison-Wesley, 2011
29,80 Euro

Best of Baumann

Der Fotograf Manfred Baumann hat einen Bildband mit seinen vermeintlich besten Bildern herausgegeben. Die an Helmut Newton orientierten Aktfotos, für die er eine gewisse Bekanntheit besitzt, nehmen jedoch nur einen relativ kleinen Teil des Buches ein. Der Schwerpunkt liegt auf Porträts von „Celebrities“, von denen man hierzulande aber nur eine gute Handvoll kennt. Spannend dagegen ist ein Projekt, das 99-jährige zeigt, und ihre Lebensgeschichten in Kurzform präsentiert. Schade nur, dass ebendiese Bilder - die einzigen Fotos des Bandes, die etwas Tiefe haben, auf ganze drei Motive begrenzt bleiben. (ck)

*Photo-Highlights
von Manfred Baumann
gebunden, 176 Seiten
Verlag Photographie, 2011
38,80 Euro*



Unfreiwilliges Psychogramm

„Wie Bilder wirken“ von George Barr ist ein lesenswertes Buch über Fine-Art-Fotografie. Man sollte sich daher nicht vom Vorwort irritieren lassen, wenn dort steht: „Obwohl für George die Qualität eines Fotoabzugs von großer Bedeutung ist, so glaubt er doch, dass der Bildinhalt noch wichtiger ist.“ Wer danach an der Bild-Kompetenz des Autodidakten Barr Zweifel hegt, wird schon in der Einführung beruhigt. Barr erklärt, er habe „mehr als 100 Bücher über Fotografie“ in seiner Bibliothek. Aus diesem Fundus und dem Internet hat er über 50 zumeist wirklich bemerkenswerte Fotos unterschiedlicher Fotografen zusammengetragen. Er hat alle Bilder analysiert, die Autoren zu ihren Arbeiten Stellung nehmen lassen und jeweils eine ausführliche Selbstdarstellung des Kreativen angefügt. Leider bleiben die Analysen an der Oberfläche. Sie erweisen sich eher als Sehhilfen denn als systematische Untersuchungen, die ihren Gegenstand in seine Bestandteile zerlegen, um Unsichtbares sichtbar zu machen. Dafür ist es umso erhellender zu lesen, was sich die Fotografen beim Gestalten und Produzieren ihrer Bilder gedacht haben. Die meisten hier vertretenen Bildautoren stammen aus dem englischsprachigen Raum und haben in der einen oder anderen Form Kunst, Fotografie und/oder artfremde Disziplinen studiert. Entsprechend eloquent sind ihre Texte formuliert. Außerdem leben fast alle - laut eigener Aussage - vom Verkauf ihrer Prints in Kombination mit Lehraufträgen an Fotoschulen, Buchveröffentlichungen und freien Workshops. Die meisten der Vorgestellten arbeiten ohnehin großformatig analog oder maximal teildigital, indem sie ihre Plan- oder Mittelformat-Filme scannen und anschließend mit Tintenstrahlern auf Edelpapiere drucken. Man lernt hier an vielen Beispielen, auf welche Haltung es ankommt, will ein Fotograf erfolgreich sein: Er muss eine Mission verfolgen oder sich zumindest über Jahre mit einem Thema befassen. Und er sollte viel Energie und Sachverstand in die Ausarbeitung seiner Bilder stecken, damit perfekte Abzüge herauskommen - aber das ist ja nur fast so wichtig wie das



**Wie Bilder wirken:
52 große Fotografien und
was sie einzigartig macht
von George Barr
broschiert, 228 Seiten
dpunkt, 2011
39,90 Euro**

Bildmotiv (ck)

Angelesen



Wer bei **InDesign CS 5.5** das **umfassende Handbuch** vermisst, findet Trost und Hilfe beim gleichnamigen Werk von **Hans Peter Schneeberger und Robert Feix**. Das vierfarbige 3-Kilo-Schweregewicht führt in aller Ausführlichkeit durch die Programmfunktionen und dient nach der Einarbeitung oder dem Umstieg von einem anderen Produkt als Nachschlagewerk für alle Fälle. Auf der Buch-CD findet sich übrigens eine Video-Einführung in die neuen Features der Version 5.5. (ck)
**gebunden, 1023 Seiten
Galileo Design, 2011
59,90 Euro**



Fotobastler aufgepasst: Mit seinem humoristischen Buch **Dackel-Cam und Bagger-Blitz** gibt **Michael Jordan** einige lustige Anregungen, wie sich Erbstücke oder Haushaltswaren für den kreativen Fotografen als Aufnahmehelfer einsetzen lassen. (ck)
**broschiert, 240 Seiten
Addison-Wesley, 2011
29,80 Euro**



Eine Gestalter-Schnellschulung für Quereinsteiger bietet **Keine Angst vor Weißraum** von **Kim Golombisky und Rebecca Hagen**. Das Buch ersetzt kein Studium, erweist sich aber als brauchbare Hilfe bei der Umschiffung der typischen Probleme des Erstgestalters. (ck)
**broschiert, 312 Seiten
dpunkt, 2011
34,90 Euro**



Prepress-Knowhow ist auch unter den Profis in Grafik und Design eine in der Praxis etwas unterentwickelte Wissenswelt. Das ist bedauerlich, aber leider nur zu wahr. Abhilfe schafft das Buch von **Ulrich Schnurr**, in dem er knapp und eher technisch gehalten alle wichtigen Grundlagen vermittelt, die man im Kopf haben sollte, wenn die eigenen Werke in den Druck gehen. Ein wichtiges Buch. (ck)
**broschiert, 230 Seiten
dpunkt, 2011
32,90 Euro •**

Photoshop ganz dick

Als wir nach einem Kooperationspartner für unseren Beileger „Tastenkürzel in Photoshop“ suchten, mussten wir nicht lange nachdenken: Sibylle Mühlkes „Photoshop CS 5. Das Praxisbuch zum Lernen und Nachschlagen“ enthält in seinem Anhang eine ausführliche Auflistung aller Tastaturbefehle. Wir danken der Verfasserin und dem Verlag an dieser Stelle noch einmal für die Erlaubnis, diese Zusammenstellung für den Beileger verwenden zu dürfen.

Im Laufe der letzten Photoshop-Versionen hat sich das „Praxisbuch“ neben Heico Neumeyers „Kompendium“ als das große Nachschlagewerk für Anwender dieser Software etabliert. Es gibt ein paar Begriffe, die ich gern in Büchern dieser Art suche, um zu testen, wie weit sie in die Tiefe gehen: Die meisten habe ich im Praxishandbuch gefunden, und sie wurden gut erläutert.

Große Maschine

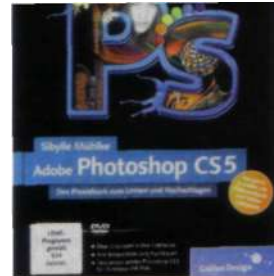
Mit Bildbearbeitung hat dieser große Fotoband wenig zu tun - auch, wenn das, was bei den Experimenten am Large Hadron Collider des CERN am Ende herauskommt, bunte Grafiken mit wild explodierenden, strubbelichen Strichen sind. Dieses voluminöse Werk legt man sich nicht zu, weil man erfahren möchte, was die Welt im Innersten zusammenhält, sondern weil man sich die Maschine näher anschauen möchte, die dieses Rätsel lösen soll: Eigentlich geht es ja nur um ein kreisförmig verlegtes Rohr. Allerdings hat der Kreis einen Durchmesser von knapp 27 km, und dort knallen Blei-Kerne und Protonen zusammen, die gegenläufig fast auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigt werden, von gewaltigen Magnetfeldern zusammengehalten, bei einer Umgebungstemperatur nahe dem absoluten Nullpunkt. Diese gigantische Maschine, die ein paar Milliarden Euro gekostet hat, ist ein ziemlich komplexes Gebilde, an dem jahrelang geschraubt wurde. Über die Entstehungsphase berichten großformatige Fotos und Texte ebenso wie über das fertige Gebilde, dessen riesige Detektoren auf manchen Bildern aussehen, als seien sie auf dem Notizblock eines größenwahnsinnigen Filmausstatters entstanden, der die Technik von Außerirdischen nachbauen soll. Kritisch anzumerken ist die laienhafte 3D-Typografie des Covers, die einer Schülerzeitung zur Ehre gereicht hätte, nicht aber einem solch schönen Fotoband. (doc)



LHC - Large Hadron Collider
von Peter Ginter, Rolf-Dieter Heuer, Franzobel
Hardcover, 265 Seiten
Edition Lammerhuber, 2011
64,00 Euro

(Falls Sie eine Fehlstelle interessieren sollte: Der Musterstempel etwa wird mit nur vier Zeilen abgehandelt und eine wichtige Einstellung wie „Impressionist“ gar nicht erwähnt.)

Dafür finden Sie aber jede Menge wertvoller Hinweise, die weit über eine bloße Beschreibung des Programms, seiner Funktionen, Menüs und Werkzeuge hinausreichen. So gibt es etwa ein Kapitel über „Grundlegendes zur Typografie“, in dem Mühlke auch Vorschläge zu guter Lesbarkeit und Textgliederung macht. Das Nachdenken über diese Aspekte des Textaufbaus merkt man auch ihrem „Praxisbuch“ selbst an, das klar strukturiert ist und zum Beispiel in einer Marginalien-spalte immer wieder hilfreiche Tipps anbietet. Gut lesbar sind nicht nur die Texte, sondern auch die Screenshots; eine in Photoshop-Büchern durchaus nicht selbstverständliche Qualität.



Adobe Photoshop CS 5. Das Praxishandbuch zum Lernen und Nachschlagen
von Sibylle Mühlke
gebunden, 1 177 Seiten, mit DVD
Galileo, 2011, 49,90 Euro

Hilfreich ist neben dem Anhang mit Kürzeln und englisch-deutschen Übersetzungen der Werkzeugnamen zudem ein ausführliches Glossar, das wichtige Begriffe knapp erläutert. Ergänzend liegt dem Buch eine DVD bei, auf der sich neben einigen Video-Trainings das verwendete Arbeitsmaterial befindet. (doc)

Einfallspinsel

Mit Photoshops Pinselspitzen kann man eine ganze Menge anstellen, und selbst Profis lernen immer wieder dazu, wenn es um die damit realisierbaren Möglichkeiten geht. Insofern ist ein Buch, das sich ausschließlich diesem Thema widmet und über 4000 Spureffekte vorstellt, eine feine Sache. Der Aufbau ist klar überschaubar: Ein spiralförmiger Pfad wird jeweils mit einer Spitze nachgemalt, und die Autorin demonstriert uns, was passiert, wenn man diese oder jene Parameter verändert. Allerdings ist es immer dasselbe 08/15-Schema, ohne auf die Praxisfragen einzugehen: Wie male ich (Wolken, Blätter...)? Ergänzend gibt es vorab und angehängt ein paar Seiten Grundsätzliches zu Pinseln und ihrer Verwendung. Diese Teile jedoch sind ärgerlich kurz, lieblos und oberflächlich. Statt die Möglichkeiten eines Buches zu nutzen, das sich ausschließlich mit Pinselspitzen befasst,



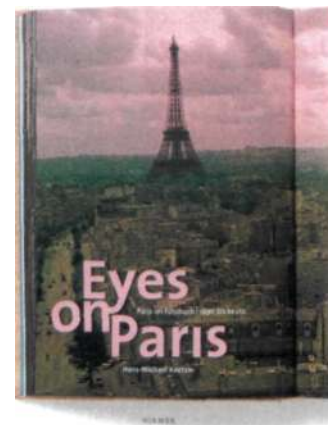
Digitale Pinsel in Photoshop
von Susannah Hall
broschiert, 416 Seiten
Addison-Wesley, 2011
34,80 Euro

erfährt man hier selbst über komplexe Einstellungen wie duale Pinsel oder Variablen der Formeigenschaften kaum mehr als aus den interaktiven, kleinen Textkommentaren in Photoshop selbst. Dasselbe gilt für die Erläuterung der neuen Borstenpinsel, die ab CS5 dazugekommen sind. Für Anwender, die sich besonders für diesen Aspekt von Photoshop interessieren, ist die Übersicht über Pinselspitzen-Varianten an einigen Stellen durchaus aufschlussreich - insgesamt wurde hier aber die Chance verschenkt, ein spannendes und erklärungsbedürftiges Thema wirklich in der Tiefe darzustellen. (doc)

Paris im Fokus

Ein Buch über Bücher - in der Literatur nicht ungewöhnlich, in der Fotografie eine Seltenheit. Hans Michael Koetzles „Eyes on Paris“ befasste sich auf über 400 Seiten mit Fotobüchern, die Paris, die selbsterklärte Hauptstadt der Fotografie, zum Gegenstand haben. Ihren Anfang nimmt die Chronologie der vorgestellten Werke bald nach Erfindung der Fotografie und endet in der Jetztzeit. Ausgewählt hat Koetzle, Herausgeber und Kurator der gleichnamigen Ausstellung, die noch bis zum 8. Januar in den Hamburger Deichtorhallen zu sehen ist, solche Werke, die nicht nur gut gemacht, sondern wichtig für das Genre „Fotobuch“ sind. Herausgekommen ist ein schönes und vor allem lehrreiches Buch.

Eyes on Paris:
Paris im Fotobuch
1890-2010
von Hans-Michael Koetzle (Hg.)
gebunden
400 Seiten
Hirmer, 2011
49,90 Euro



Es macht mit seinen Auszügen aus den Büchern zum einen Lust auf mehr und zeigt zum anderen dem fotobuchbegeisterten Selbstermacher eine Vielzahl von Ansätzen für eigene Werke auf. (ck)

Soft WARE

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



ACDSee Pro für Mac

Die Rundumlösung für den Foto-Workflow auf dem Mac ist erstmals in einer deutschsprachigen Version erhältlich.

Der Softwareanbieter Globell hat die deutsche Lokalisierung der Fotoverwaltungs- und Bildbearbeitungssoftware ACDSee Pro vorgestellt. Im Gegensatz zu katalogbasierten Programmen erübrigt sich bei ACDSee Pro Mac der Import der Dateien, die auf der Festplatte oder anderen externen Geräten gespeichert sind. Diese können per Drag & Drop auf den Computer gezogen oder an einen anderen Speicherort verschoben werden. Dabei erkennt ACDSee angeschlossene Geräte wie Kameras, Bilderrahmen oder Speicherkarten automatisch und stellt - unabhängig von der Größe der Dateien - Miniaturansichten der Ordnerinhalte ohne Verzögerung dar. ACDSee Pro Mac unterstützt 27 Bild- und Videoformate einschließlich der gängigen RAW-Formate. Die Software bietet Anwendern die Möglichkeit, IPTC-, XMP- und EXIF-Daten zu verwalten und Zusatzinformationen wie Bewertungen und Schlagwörter anzulegen. Über das Drag & Drop-Interface können Bilder - ohne zusätzlichen Speicherplatz zu beanspruchen - in selbst angelegte Kategorien sortiert werden. Darüber hinaus stellt ACDSee Pro Werkzeuge bereit, um Bilder verlustfrei zu bearbeiten - einschließlich RAW-Dateien der neuesten Kameramodelle. Für wiederkehrende Korrekturaufgaben lassen sich eigene Voreinstellungen anlegen, die bei Bedarf per Stapelverarbeitung angewendet werden können. ACDSee Pro Mac erfordert Mac OS X 10.5 oder höher. Die Software ist direkt bei Globell B.V. und im Fachhandel für 130 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/10330.html

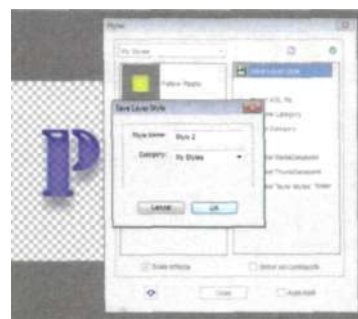


weitere Softwarevorstellungen finden Sie unter
www.docma.info/82.html



Release Candidates

In den **Adobe Labs** stehen neue Vorabversionen des Raw-Moduls Camera Raw und der Fotosoftware Lightroom zum Download und anschließenden Testen bereit. Die Raw-Unterstützung wurde um Kameras von Canon, Nikon, Panasonic und Samsung erweitert. Hinzu gekommen sind auch Profile für 31 Objektive von Canon, Nikon, Phase One, Sigma und Sony. Zusätzlich sollen mit den Updates sowohl in Camera Raw als auch in Lightroom einige Fehler behoben werden. Mehr dazu unter www.docma.info/10331.html



Doping für Photoshop Elements

Bekanntlich ist Photoshop Elements (PSE) eine abgespeckte Version von Photoshop für Hobbyanwender. Deshalb fehlen der Software viele professionelle Funktionen. Einige davon wurden aber nicht gänzlich entfernt, sondern lediglich versteckt. Der Photoshop-Experte Andrei (Andrew) Doubrovski bietet ein Add-on namens „Elements +“ für PSE an, dass diese versteckten Funktionen freischaltet. Elements + ist für alle PSE-Versionen zum Preis von 12 US-Dollar erhältlich. Die freigeschalteten Funktionen sind sofort nach der Installation des Add-ons über die Effekte-Palette von PSE zugänglich. Zu ihnen gehören Smart Filter, Kanalmixer, erweiterte Textwerkzeuge, die Möglichkeit, Pfade aus Auswahlen zu erstellen (jedoch kein Pfadwerkzeug), selektive Farbkorrektur im CMYK-Farbraum und vieles mehr. Elements + kann auf den Internetseiten des Anbieters gekauft und heruntergeladen werden. Zum Testen gibt es eine kostenlose Demoversion. Mehr dazu unter www.docma.info/10333.html



Photoshop und Co. für Tablets

Adobe hat sechs intuitiv bedienbare Apps für Android-Tablets und mobile Apple-Geräte angekündigt. Die auf Werkzeugen der Creative Suite basierenden Anwendungen sind Bestandteile der Creative Cloud und decken unterschiedliche Bereiche gestalterischer Arbeitsprozesse ab: Bilder bearbeiten (Photoshop Touch), vektorbasiert Zeichnen (Ideas), Konzepte gestalten (Collage), Erstellen von Farbpaletten (Kuler), Prototypen für Web und mobile Apps entwickeln (Proto) und fertige Arbeiten präsentieren (Debüt). Die leistungsfähigste Anwendung, Photoshop Touch, ist eine Photoshop-Version für Tablet-Geräte. Dateien, die mit den neuen Touch Apps erstellt werden, können über Adobes Web-basierten Dienst Creative Cloud ausgetauscht, geräteübergreifend betrachtet und mit den Programmen der Creative Suite CS5.5 geöffnet und weiterbearbeitet werden. Die Touch Apps lassen die Bedienung per Finger und mithilfe eines Touchpens zu. Sie sind derzeit für Android-Geräte erhältlich; Adobe Ideas gibt es auch schon in einer Version für iPhone, iPod touch und iPad. 2012 sollen weitere Versionen für Apple-Geräte folgen. Der Einführungspreis pro App liegt bei 10 US-Dollar. Mehr dazu unter www.docma.info/10332.html



Spyder unter OS X Lion

Das Update eines **Betriebssystems** auf eine neue Version kann Probleme mit Hard- und Software nach sich ziehen. Deshalb lohnt es sich zu warten, bis die Hersteller entsprechende Kompatibilitäts-Updates bereitgestellt haben. Wer beispielsweise das Update auf das Mac-Betriebssystem 10.7 Lion durchgeführt hat, dürfte Probleme mit den Spyder-Colorimetern von datacolor bekommen. Datacolor hat bereits Beta-Software-Updates für Spyder3- und Spyder2-Sensoren bereitgestellt. Spyder-Geräte der 1. Generation können laut datacolor gar nicht mehr mit OS X Lion lauffähig gemacht werden. Ab wann die finalen Updates erhältlich sein werden, will datacolor seinen Kunden per Newsletter mitteilen (Registrierung erforderlich). www.docma.info/10334.html

Adobe präsentiert Entwacklungs-Algorithmus

Auf der Adobe Max 2011 hat Adobe in einer Präsentation gezeigt, wie man mit einer künftigen Photoshop-Version verwackelte Bilder retten könnte - sofern die neu entwickelte Technologie in Photoshop integriert würde. In der Vorschau, die auf Youtube leider nur in geringer Qualität als Video zu sehen ist, wurde die Leistungsfähigkeit des Entwacklungs-Algorithmus an zwei Bildbeispielen gezeigt. Der Reaktion des Publikums nach zu urteilen, waren die Ergebnisse durchaus überzeugend. In der nächsten DOCMA-Ausgabe werden wir ausführlich darüber berichten. www.docma.info/10335.html

Web Fonts für Photoshop

Extensis hat ein Update für seine Schriften-Verwaltungs-Software Suitcase Fusion 3 veröffentlicht, von dem auch Anwender profitieren können, die den Fontmanager üblicherweise nicht nutzen. Mithilfe des Plug-ins (derzeit in der Beta-Phase) lässt sich direkt aus Photoshop CS5 auf Tausende von WeblINK Web-Schriften verschiedener Hersteller zugreifen. Mehr dazu unter www.docma.info/10336.html

flash2softbox
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.

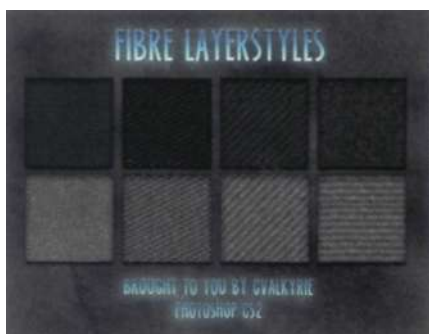
SAMBESI GROUP
OnlineShop: www.sambesigroup.com

Infos: www.flash2softbox.com

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

Free LOADS

Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen



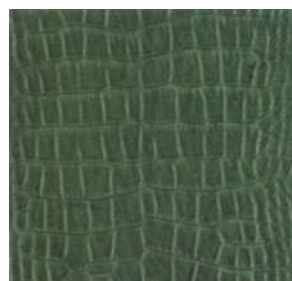
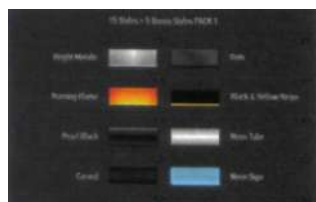
30 Photoshop-Dateien mit Bändern
www.docma.info/10358.html



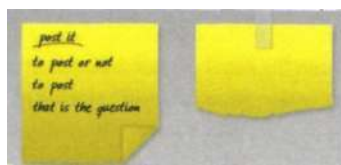
16 Ebenenstile für Photoshop
www.docma.info/10356.html



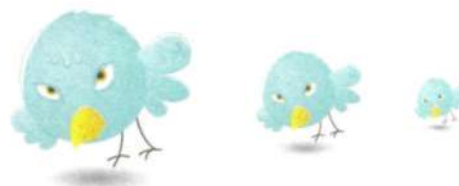
Mehr als 750 Ebenenstile für Photoshop
www.docma.info/10361.html



100 Texturen
www.docma.info/10366.html



Mehr als 500 Photoshop-Dateien
www.docma.info/10352.html





285 Pinselspitzen für Illustrator
www.docma.info/10365.html



40 serifenlose Fonts
www.docma.info/10354.html



Mehr als 45 Wallpaper
www.docma.info/10363.html



33 Textstile für
 Photoshop und Illustrator
www.docma.info/10359.html

Exklusiv für DOCMA-Leser stellt video2brain einen Gratis-Auszug aus der DVD „InDesign und Illustrator für Photoshop-Anwender“ zur Verfügung. Bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft finden Sie den Web-Link, unter dem Sie das Video ansehen können.

Inhalt:

Der Umstieg auf ein neues Programm ist bisweilen mühsam und zeitaufwendig. Der Trainer Gerald Singelmann hat sich in die Lage von erfahrenen Photoshop-Profis versetzt und erklärt InDesign und Illustrator aus deren Sicht. Im ersten Abschnitt

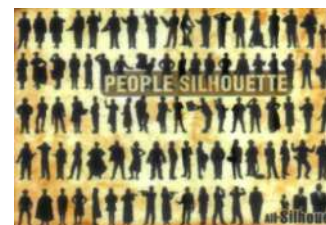


gibt er einen Überblick über die Konzepte und Einsatzzwecke beider Programme. Anhand praktischer Projekte von zunehmender Komplexität führt er anschließend Schritt für Schritt die Funktionen und Werkzeuge von InDesign und Illustrator vor.

Videotraining
 exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/10249.html



Photoshop-Aktionen für 3D-Effekte
www.docma.info/10235.html



20 Sets mit Photoshop-Formen
www.docma.info/10242.html



weitere Freeloads unter
www.docma.info/86.html

PHOTOSHOP-RÄTSEL

Hier finden Sie Lösungen zum Leitpfad-Rätsel aus DOCMA 43.

„Das Zusatzrätsel ist nur für einfachere Fälle mit vertretbarem Aufwand lösbar, wie etwa die Beispiele aus dem Heft mit der Katze“, schreibt Benjamin Riedl aus Stuttgart. „Pfad anlegen: Beginnend von unten mit engen Abständen, nach oben aufgeweitet (also umgekehrt wie in der Vorlage). Wichtig: Oben im Bild muss der Pfad ums Doppelte verlängert werden. Am einfachsten wird er dupliziert, um 180 Grad gedreht und oben angesetzt (rechts im Bild eingeblendet). Bei der Steuerung wählt man nun beim Größen-Jitter und beim Vordergrund-Hintergrund-Jitter jeweils »Zeichenstift-Druck«. »Größen-Jitter« muss auf 0% stehen. Nun muss das Objekt (also die Pinselspitze, sofern sie nicht symmetrisch zu einer Waagrechten ist), bei »Pinselform« um 180 Grad gedreht werden. Jetzt



kann man den Pfad nachzeichnen lassen. Anschließend das ganze Bild um 180 Grad drehen und die obere Hälfte freistellen (oben). Fertig."

Fläche mit Pfad und Pinsel füllen

Diesmal ging es nicht darum, eine Lösung für ein kniffliges Photoshop-Problem auszutüfteln, sondern um eine Gestaltungsaufgabe: Das Füllen einer Fläche auf eine recht ungewöhnliche Weise, nämlich durch einen nach oben hin dichter werdenden Zickzack-Pfad, der mit einer Pinselspitze gefüllt werden sollte. Dank Pinselspitzen-Parametern wie dem Verblassen von Größe, Farbe oder Deckkraft lässt sich auf diesem Weg eine Pseudo-Perspektive wiedergeben.

Ein Problem hatten wir Ihnen aber ergänzend auch noch mit auf den Weg gegeben: Wie lässt sich verhindern, dass bei der Pfadfüllung hellere, also weiter „hinten“ liegende Elemente solche im „Vordergrund“

überlagern und damit die Tiefenstaffelung der Szene durcheinanderbringen?

Die beste Antwort auf diese Frage kam von Benjamin Riedl aus Stuttgart; seine Erläuterung dazu, das Bildergebnis und den verwendeten Pfad sehen Sie oben. Wie es nicht anders zu erwarten war, ist die vorgeschlagene Lösung nicht gerade einfach, und man muss auch hier lange mit geeigneten Werten für »Verblassen« bei Werkzeuggröße und Farb-Jitter experimentieren, bevor ein praktisch brauchbares Ergebnis entsteht.

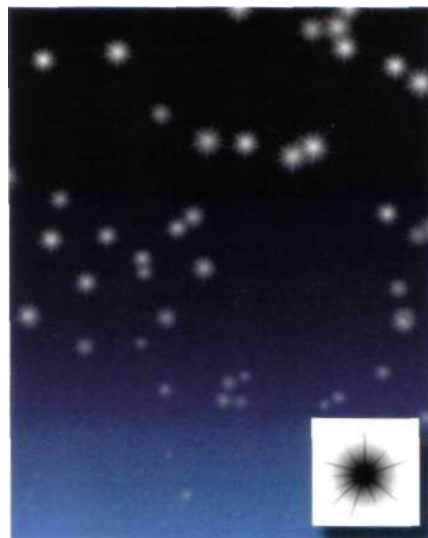
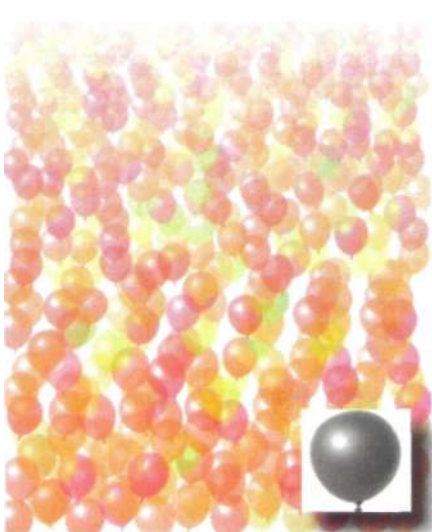
Gewinner der Flächengestaltung ist Gerhard Rötter aus Veitsbronn (unten links). Er schreibt dazu: „Hallo liebe Redaktion, mein Ansatz ist ein Luftballon, der in eine Pinselspitze konvertiert wurde. Die Pinseleigen-

schaften Form, Streuung. Deckkraft und Farbeinstellungen wurden entlang des Pfades variiert.“ Er erhält dafür als Gewinnprämie die neue Version der „ColorEfex“ von Nik Software im Wert von 200 Euro.

Da sich Perspektive - also die scheinbare Verkleinerung von Objekten mit zunehmender Entfernung - bekanntlich nicht nur in der Horizontalen bemerkbar macht, sondern auch bei vertikalen Staffelungen, zeigt seine Lösung das Aufsteigen von Hunderten Ballons in einen dunstigen Himmel.

Ute Sommer ist bei ihrem „Sternenhimmel“ ähnlich vorgegangen wie Benjamin Riedl, allerdings ohne die Notwendigkeit, Überlappung berücksichtigen zu müssen; die Sterne sind „negativ multiplizierend“.

Drei Einsendungen zu Pfaden: „Ballons“ vom Gewinner Gerhard Rötter, „Sternenhimmel“ von Ute Sommer sowie „Sonnenuntergang am Meer“ von Benjamin Riedl. Ute Sommer hat Bild und Pfad am Ende vertikal gespiegelt, daher befinden sich nun die kleineren und blasseren Sterne in der unteren Bildhälfte.



PHOTOSHOP-RÄTSEL

Diesmal sollen Sie einem der Alten Meister auf die Finger sehen.

Wer die beiden Fehler bei Brueghels „Bauernhochzeit“ entdeckt und die überzeugendste „Korrektur“ abliefern, gewinnt diesmal ein Abonnement der Video2Brain Tutorials. Dieses Premium-Abo im Wert von 298 Euro bietet ein Jahr lang uneingeschränkte Online-Nutzung samt Downloadmöglichkeit aller Filme und Arbeitsmaterialien. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die besten Lösungen präsentieren wir in DOCMA 45.



Korrigieren Sie den Maler-Meister

Bloß keine falsche Ehrfurcht vor den Werken der Alten Meister! Auch die haben mitunter schon ihre „Montage“-Fehler gemacht. In dem unten wiedergegebenen Gemälde von Pieter Brueghel dem Älteren, das Ende des 16. Jahrhunderts entstand, haben sich sogar mindestens zwei eingeschlichen. Da wir immer wieder Mails erhalten, in denen DOCMA dafür gelobt wird, dass Leser durch unsere „Bildkritik“ lernen, genauer hinzusehen, möchten wir Sie diesmal dazu auffordern, eben dieses zu tun -jedenfalls im ersten Schritt. Im zweiten sollen Sie den Alten Meister korrigieren und uns das Ergebnis zusenden.

Entstanden ist diese Idee nach einer Mail von Annette Krohn, die uns schrieb: „Lieber Doc Baumann, ich bin erst bei meiner dritten DOCMA und verfolge u.a. aufmerksam das Thema Bildkritik. Dabei ist mir aufgefallen, dass die Richtigkeit der Perspektive und des Lichteinfalls mit den dazugehörigen Schatten stets genauestens überprüft wird, zum Nachteil eines Aspekts, der meiner Meinung nach über den beiden genannten steht:

Die Frage, ob das Bild in sich stimmt. Da ich mit Bildern besser als in Worten ausdrücken kann, was ich meine, habe ich ein (berühmtes, gelungenes) Beispiel aus der Malerei beigelegt: „Die Bauernhochzeit“ von Brueghel dem Älteren ...“

(Nun beschreibt Annette Krohn die Fehler, aber den Teil zitiere ich natürlich nicht.)

„... Dennoch werden diese Bilder von vielen Menschen als sehr harmonisch empfunden; viele bemerken nicht einmal, dass sozusagen etwas nicht stimmt.“

Daraus ergab sich ein längerer Mail-Wechsel - meine Position dazu ist wohl klar: Was nicht dazu dient, die Bildaussage zu unterstreichen und zu verstärken, ist ein Fehler und damit zu kritisieren. Meine Mail-Partnerin sieht das anders: „Sie finden, dass Brueghel in seiner *Bauernhochzeit* nicht zu entschuldigende Fehler gemacht hat - ich finde, die genannten Abweichungen zeugen von künstlerischer Qualität.“

Und später schlug sie vor: „Warum wandeln Sie (oder Ihre Leser) mit den Mitteln der Bildbearbeitung das Bild nicht so um, wie es Ihrer Meinung nach richtig ist?“ Vielleicht käme ich nach diesen „Korrekturen“ ja auch zu dem Ergebnis, das seien eigentlich gar keine „Fehler“, sondern für die Bildkom-

position notwendige und unverzichtbare Elemente des Gemäldes.

Das mit dem Suchen und Korrigieren halte ich für eine hervorragende Idee, auch wenn ich die von Frau Krohn genannte Erwartung nicht teile. Unten sehen Sie das Bild; laden Sie die Datei unter www.docma.info/10249.html herunter, schauen Sie genau hin und korrigieren Sie die Fehler. (Mal sehen, ob's danach besser aussieht...)

Kommentieren müssen Sie diesmal gar nichts; wir sehen ja das Ergebnis. Bitte senden Sie einen 1000 x 1000-Pixel-Ausschnitt des bearbeiteten Problembereichs als JPEG-Datei mit der Betreff-Zeile „Photoshop-Rätsel“ bis spätestens zum **19. Januar 2012** an redaktion@docma.info. Viel Spaß! •

Wo stecken die Fehler? Im einen Fall ist da etwas zu viel (oder es fehlt etwas), im anderen gibt es einen Plausibilitätsfehler, der mit Physik und Schwerkraft zu tun hat (und der ist deutlich schwerer zu korrigieren).





Foto: Baby, matka_Wariatka - Fotolia | Revolver: Nathan Allred - Fotolia | Montage: Doc Baumann

Da hat der Kleine gut lachen, und Papa weiß jetzt dank des Warnhinweises auch, dass Waffen gefährlich sein können und nicht in Kinderhand/-mund gehören.

Warnung: DOCMA Award

„Vorsicht: Warnhinweise!“ ist das Thema des nächsten DOCMA-Wettbewerbs. Die ersten Sponsoren haben zugesagt, Einsendeschluß und Ausstellungstermin stehen bereits fest. | **Doc Baumann**

Die Vorbereitungszeit für den nächsten Wettbewerb wird etwas knapper ausfallen als gewohnt - aber noch ist ausreichend Zeit. Das Thema hatten wir Ihnen ja bereits im vorigen Heft mitgeteilt; diesmal zeigen wir Ihnen zwei Umsetzungsbeispiele aus der DOCMA-Redaktion. Die geben keine Richtung vor, an der Sie sich orientieren müssen, sondern demonstrieren nur, wie man das Thema angehen könnte.

Beginnen wir zunächst mit den Terminen. Ausstellungsort wird, wie bereits in den beiden letzten Jahren, das Museum für Kommu-

nikation in Frankfurt sein. Und weil die DOCMA-Ausstellung dort natürlich nicht die einzige ist, mussten wir gemeinsam mit der Museumsleitung eine geeignete Zeitplanung finden. Schließlich haben wir uns darauf verständigt, die **Eröffnung auf Freitag, den 22. Juni 2012** zu legen (bis 15.7.); ein späterer Termin war leider nicht möglich (nur frühere). Vielleicht hat ja jemand eine Idee, wo man die Ausstellung 2012 noch zeigen könnte.

Das bedeutet nun, wenn wir von da an zurückrechnen, dass wegen der Herstellung der Drucke für die Ausstellung die Jury-

sitzung bereits Ende April stattfinden muss (auch da haben wir keinen späteren Termin mehr bekommen). Und weil für diese Sitzung ebenfalls Drucke vorbereitet und angefertigt werden müssen, ergibt sich als **Einsendeschluss der 3. April 2012**.

Das ist zwar nicht so lange wie in zurückliegenden Jahren, andererseits sind es bis dahin aber noch rund drei Monate, also Zeit genug, um gute Ideen zu entwickeln und sie in interessante Montagen umzusetzen. Die Anmeldung wird wie 2011 online über www.docma.info erfolgen; dort finden Sie



die Rubrik „Award“, wo Sie die aktualisierten Teilnahmebedingungen herunterladen können.; deren Kenntnisnahme müssen Sie später bei der Anmeldung bestätigen. Außerdem finden Sie dort Angaben über die Vergabe der Teilnehmernummer, Ihre Selbst-Zuordnung zu einer der Teilnehmerkategorien (Profi, Semiprofi, Ausbildung), Bildnummer und -anzahl (maximal fünf) und so weiter.

Über die Gewinnprämien können wir Ihnen zu diesem frühen Zeitpunkt noch nichts Genaues mitteilen; wir gehen davon aus, dass sie sich ungefähr im selben Rahmen bewegen dürften wie im Vorjahr. Adobe hat bereits zugesagt, wieder mit jeweils drei Paketen von CS Design Premium, CS Design Standard und Photoshop CS Extended dabei zu sein; außerdem dürfen wir mit einem Zuschuss zu den Organisationskosten rechnen. Auch der Folienhersteller Nopar International wird uns dabei abermals unter die Arme greifen - beide Sponsoren sind seit 2003 alljährlich mit dabei. Alles weitere wird sich wohl bis zum Erscheinen der nächsten DOCMA-Ausgabe geklärt haben.

Kommen wir noch einmal auf das Thema

„Vorsicht: Warnhinweise!“ zurück. Wenn wir uns von den Einsendungen auch viele schöne Beispiele dafür erhoffen, wie absurd solche Warnungen sein können, bedeutet das keineswegs, dass wir sinnvolle Varianten ablehnen. Im Gegenteil - wie hilfreich wäre das etwa beim Bankberater. Unser Redaktionskollege Olaf Giermann hat eine ganze Sammlung von Fotodokumenten dazu angelegt - wüsste man nicht, dass sie authentisch sind, gingen sie glatt als Parodie durch. Was halten Sie etwa von einer Pistazien-Packung, auf der zu lesen ist: „Hinweis für Allergiker: Enthält Pistazien!“ Oder von dem Schild an einem Elektrokabel, gleich hinter dem Stecker, das davon abräät, es an dieser Stelle mit der Schere durchzuschneiden?

Die eindringliche Warnung vor der Gefahr, dass Kinder Revolver verschlucken könnten, ist dagegen mein eigener böser Beitrag zum Thema, ebenso wie Olaf Giermann eine Montage zu Nuss-Inhaltsstoffen vorbereitet hat. Wenn Sie selbst eine gute Idee haben und ein Bild - das dann allerdings nicht mehr am Wettbewerb teilnehmen könnte - vorstellen möchten: Immer her damit. Wir freuen uns auf viele tolle Ideen. •



Wussten Sie, dass Eichhörnchen im US-Bundestaat New Jersey laut Analyse der US-Umweltschutzbehörde zum Verzehr geeignet sind? Na, hoffentlich ist der obligatorische Allergiker-Hinweis drauf.

Hintergrundfoto: Renee Jansoo - Fotolia | sonstige Fotos und Montage: Olaf Giermann

AUSSTELLUNG IN BREMEN

DIE HIGHLIGHTS DER DOCMA AWARDS 2003-2011

Wer die allerbesten Arbeiten aller bisherigen DOCMA-Wettbewerbe zusammen in einer Ausstellung sehen möchte, sollte zwischen dem 17. Dezember 2011 und dem 28. Januar 2012 nach Bremen fahren. Award-Sponsor Stefan Schmitt von Nopar International präsentiert dort im "grünen Science-Center *botanika*" alle Montagen der jeweils beiden vorderen Plätze der drei Teilnehmer-Kategorien aus den vergangenen acht Jahren. Die Eröffnung findet am Samstag, den 17.12.2011 um 16 Uhr statt. Das Center ist - außer am 24. und 31.12. - wochentags von 9-18, samstags und sonntags von 10-18 Uhr geöffnet; der Eintritt ist frei. Angaben zu Anfahrt u.a. finden Sie auf

www.botanika-bremen.de.

Leser- BRIEFE

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

Die Menschen dahinter

Hallo Doc!

Da spürt ihr es also: Zu viel 3D im Heft. Zu viel Selbstbeweihräucherung. Und diese ganze Heulerei wegen des alten Verlags! Ihr seid penetrant und peinlich. Eure ganze Truppe. Ja! Seht es ein! Beweise? DOCMA 43, Seite 129: Leserbriefe. Und noch was: In meinem nächsten Leserbrief werde ich eine ausführliche Kritik über eure Meinung zur Kritik an eurer Bildkritik vom Abonnenten XY verfassen.

Was ich damit bewirken will? Ihr sollt endlich auch so oberflächlich, gefühllos, unpersönlich und zweidimensional werden wie 90 % der 08/15-Hefte am Kiosk!

Warum ich so brutal auf euch eintrete? Kurze Geschichte dazu: Heute früh will ich meine Frühstück-DocMA lesen. Was lese ich darin? Leserbriefe vermeintlich enttäuschter Personen, die euch aufzeigen wollen, wie ihr euer Heft zu gestalten habt (gefälligst).

Was ich dazu meine? Wenn ich euer Heft lese, sehe ich nicht nur die hochwertigen Inhalte. Ich sehe Menschen dahinter. Und diese Menschen sehe ich so plastisch, dass es wirkt, als würde ich mich mitten in einem Workshop mit Vollprofis befinden. Diese Menschen kommunizieren mit mir. Und ich mit ihnen. Da sind Gefühle. Meinungen. Aussichten über den Tellerrand hinaus. Das ist, was ich denke. Also eine Meinung.

Und was die Meinung dieser anderen Spießer angeht: Sie werden am Ende Recht behalten. Aber erst, nachdem die Abonnements der Hefte um 90% einbrechen und nur noch 10% der Hefte am Kiosk gekauft werden. Weil nämlich das ganze DocMA-Team penetrant und peinlich ist... Herzlichst, Ing. Richard Stocker

Einstiegshilfe in Lab erbeten

Hallo an die Redaktion, obwohl ich mit 45 Jahren Berufserfahrung als Tiefdruckfarbretuscheur - und hier seit 1983

mit digitaler EBV beschäftigt - so ziemlich mit allen bearbeitungstechnischen Wassern gewaschen bin, finde ich in der DocMA immer wieder Tipps und Tricks, die nicht nur nett, sondern oftmals auch für die professionelle Anwendung „nötig“ sind. Ich bin ja seit ein paar Jahren Abonnent des Heftes und freue mich auf jede Ausgabe.

Was mich auch freuen würde, wäre eine kleine Serie über die LAB-Bearbeitung: ein zartes Pflänzchen ist im neuen Heft ja schon zu sehen. Als Hobbylandschafts- und Tierfotograf reizt es mich natürlich, auch noch das letzte Quäntchen Farbe aus den Bildern zu holen, und das geht über diese - leider doch recht komplizierte - LAB-Bearbeitung unvergleichlich gut. Bücher wie die von Margulis sind zwar hervorragend zu lesen, setzen jedoch ein fundiertes Wissen über Farbe und Bearbeitung voraus. Ich nehme aber an, für die noch nicht so fitten PS-Anwender wäre eine kleine Einstiegshilfe im Heft recht interessant. Bin hoffentlich nicht der einzige Fan dieser Technik ...

Ansonsten - weiter so und viel Erfolg mit dem ja wohl gelungenen Neuanfang, mit freundlichen Grüßen, Klaus Kreuzer

Vielen Dank für die Anregung; sie ist in der Redaktion angekommen und auf allgemeines Wohlwollen gestoßen. Einer unserer Kollegen wird sich des Themas demnächst annehmen.

Wie guckt die Kanzlerin denn nun?

Lieber Doc Baumann, als langjähriger Abonnent grüßt Sie und das gesamte Team Hubert Schmitz, ein nicht-professioneller Photoshop-Anwender. Begeistert von Ihrer Zeitschrift bin ich trotzdem, weil - neben der allgemein hohen Qualität in fachlicher und sprachlicher Hinsicht - Sie sich im Gegensatz zu Redaktionsstäben weit auflagenstärkerer Publikationen nicht um einen Millimeter verbiegen lassen (selbst nach der Verlagspleite), wenn Ihnen nach einer klaren Ansage mal wieder Gegenwind in Form von Kündigungsdrohungen diverser Abonnenten um die Ohren bläst. Soviel zu meiner Motivation, DocMA-Leser zu sein und zu bleiben.

Das Ergebnis Ihres Karikaturenwettbewerbs bereitete mir leichtes Kopfzerbrechen: „Angela sieht rot“ von Stefan Bungart ist meines Erachtens von der Jury zumindest teilweise nicht verstanden worden:

- Der Gesichtsausdruck wird als besorgt und mitleidig kritisiert. Kein Wunder, denn schauen Sie doch mal richtig hin:
- Das ist nicht Merkels Gesicht, sondern das Gesicht von Helmut Kohl, wie er aussehen würde, wenn er als Frau zur Welt gekommen wäre!
- Und genau darin steckt doch das Meisterhafte dieser Karikatur: Merkel, von Kohl in jungen Jahren immer als „mein Mädchen“ titulierte,

als hybrider Klon seiner selbst. Genial! Selbst diesen Blick zwischen anklagend und schuld-bewusst hat Kohl bei allen erdenklichen Gelegenheiten erprobt.

- Gysi als Handpuppe und Teufelchen in Merkels Kasperletheater. Wie war das vor 1990? Merkel, noch in der glühenden Esse des Sozialismus geschmiedet, schlug sich beizeiten auf die Gewinnerseite und lässt die alten Weggefährten jetzt als die bösen Puppen tanzen, um selber im Vergleich besser dazustehen.
- Bestimmt steckt noch mehr in diesem Werk, leider eben nicht auf den ersten oder den flüchtigen Blick.

Ich gebe zu, dass eine gute Karikatur auf den ersten Blick „zündet“ sollte. Da dies bei der Arbeit von Stefan Bungart offensichtlich nicht ganz gelungen ist, versöhnt mich das mit der Platzierung auf dem dritten Rang. Aber fragen Sie ihn doch einfach mal selber nach seinen Gedanken! So, das musste mal gesagt werden ... Ein herzliches „weiter so“ von Hubert Schmitz

Wir haben ihn gefragt, und hier ist seine Antwort:

Hallo Herr Baumann, ich bin natürlich stolz darauf, dass meine Karikatur solche Interpretationen zulässt und Emotionen weckt. Ich bin Herrn Schmitz für seine Nachricht sehr dankbar. Allerdings gebe ich zu, dass ich nicht ganz so genial gedacht habe, als ich die Karikatur schuf.

Im Wesentlichen enthält sie drei Elemente, die ich bewusst eingesetzt habe:

1. Der Goldfisch im Glas als Symbol der FDP und meiner Vermutung, dass Frau Merkel bei diesem Koalitionspartner anfangs dachte, es handle sich dabei um wenig mehr als einen Schluck Wasser. Ein fataler Irrtum, wie sich herausstellte. Der Goldfisch ist ihr im Hals stecken geblieben.
 2. Die Kasperlefigur des Herr Gysi als Symbol für das Kasperletheater in Berlin, dass uns täglich vorgespielt wird. Hier habe ich in der Tat daran gedacht, das Frau Merkel die Linken gerne dazu hernimmt, uns ein Feindbild anzubieten. Rot, Grün und Gelb eignen sich aufgrund der zunehmenden Nähe zueinander dafür ja kaum noch. Auch dass Sie selbst sich mit dem System, das sie nun verteufelt, viele Jahre arrangiert hat, war Teil dieser Gedanken dazu.
 3. Das Gesicht der Frau Merkel: Hier dachte ich an einen anklagenden und gleichzeitig mitleidigen Blick zum Teufelchen. Das zweite Gestaltungselement ist die Symmetrie der Frisur, die ich herstellte. Erinnert so ein wenig an Prinzessin Leia in Star Wars. Das sollte auf die Wesenszüge der Frau Merkel hindeuten. Immer sehr korrekt, ordentlich und bürgerlich konservativ.
- Die Ähnlichkeit mit Herrn Kohl (wäre er als Frau auf die Welt gekommen) allerdings war nicht Teil meiner Gedanken zum Bild. Ich finde diese Interpretation genial und amüsant, doch leider entspringt sie nicht meiner Fantasie. Gruß, Stefan Bungart •*



VOR 10 JAHREN

In zehn Jahren Internetzeitalter wurde angeblich fast so viel Neues entwickelt wie vorher in 50 oder sogar 100 Jahren. Das liest man oft, aber gilt es auch für Photoshop und den Umgang mit digitalen Fotos? **Christoph Künne** geht in der digitalen Bilderwelt auf Spurensuche.

Lassen Sie mich mit einer kleinen Zeitreise beginnen: Als wir DOCMA vor zehn Jahren entwickelten und auf den Markt brachten, hatte mein Job zuvor jahrelang daraus bestanden, Artikel für Bildbearbeitungsprofis zu schreiben. Die Branche befand sich in einem rasanten technischen Wandel, und es ging im Kern um computertechnische Problembeseitigungen. Ich besaß zur Simulation auftretender Praxisfehler eine buntgemischte Hardware-Armada von Arbeitsplätzen und Servern, die mit einer Sammlung von Betriebssystemen liefen: Windows NT, Windows 2000, Linux, MacOS 9 und das damals noch als bessere Beta-Version verkaufte MacOS X. Mein Hauptrechner hatte zwar schon einen Doppelprozessor, doch lag seine RAM-Ausstattung bei nur ein paar hundert Megabyte. Damit war ich allerdings im Vergleich zu Kollegen schon ganz weit vorne.

Photoshop bildete zu der Zeit nur einen Teilbereich im Themenspektrum rund ums digitale Bild. Es gab noch ein paar andere EBV (Elektronische Bildverarbeitungs)-Programme, viele technische Plug-ins sowie massenhaft Bildverwalter und Bilddatenbanken. Beherrschend waren Themen wie schnelle Netzwerklösungen, Backupsysteme, Datenkompression, Scanner und Batchbearbeitungen. Meinen Schreibtisch zierten zwei riesige Röhrenmonitore, und für Büroanwendungen hatte ich das erste Massenmarkt-TFT-Display angeschafft.

Kurz, ebenso wie meine Leser hatte ich erheblich mit der verfügbaren Technik zu kämpfen. Etwa im Jahr 2004 fragte ich mich, warum ich immer erst in den frühen

Morgenstunden ins Bett kam. Eine Analyse meiner Arbeitszeitstruktur ergab, dass ich zwei Stunden damit beschäftigt war, technische Probleme zu lösen, um eine Stunde meiner eigentlichen Arbeit nachzugehen.

Diese „alte“ Welt der digitalen Bildverarbeitung fand nicht nur bei mir sehr schnell ihr Ende. Ich löste meine Produktivitätsprobleme durch technische Reduktion: Kein Windows mehr im produktiven Umfeld, Linux nur noch embedded und als System zum Photoshopen das UNIX-basierte MacOS X. Wichtige Detailaufgaben bekamen eigene kleine Server. Und plötzlich gab es nichts mehr zu schrauben.

Die digitale Bilderwelt veränderte sich in den ersten DOCMA-Jahren vornehmlich in drei technischen Disziplinen: Die wichtigste Entwicklung lag in der Kamera-Technik. Nachdem die meisten ambitionierten Fotoamateure die vergangenen fünf und mehr Jahre damit verbracht hatten, mit nach kürzester Zeit veralteten, digitalen Spielzeugkameras für viel Geld technisch grausam schlechte Bilder zu knipsen, hatten die Hersteller ab etwa 2004 ein Einsehen und boten erste halbwegs bezahlbare und halbwegs professionelle DSLRs an.

Nun konnte die digitale Bildqualität im Prinzip mit analogem Kleinbild mithalten. Die zweite Entwicklung bestand aus haltbarer Tinte. Waren selbstgemachte Drucke von Fotos bis dahin ein teures und eher kurzlebiges Vergnügen, steigerten neue

Tinten und Papiere die Haltbarkeit von Fotodrucken in die Dimensionen, die man von Belichtungen aus dem Fotolabor gewohnt war.

Als dritte große Entwicklung darf die Einführung von Farbmanagement auf normalen PCs angesehen werden. Jetzt konnten auch Amateure ihre Bilder farbneutral anzeigen lassen, und wer etwas Zeit und Geld investierte, war sogar als Laie in der Lage, halbwegs farbsicher zu drucken.

Wenn wir in den Anfangstagen von DOCMA für Photoshop-Profis schrieben, dachten wir in erster Linie an zwei Zielgruppen: Kreative, die - zumeist schlechte - Vorlagen für den Druck aufbereiteten, und Grafiker, die aus meist schon vorhandenen Bildern neue Illustrationen erzeugen wollten. Erst viel später - etwa ab 2005 - kamen in Scharen die Fotografen hinzu, für die Photoshop 15 Jahre zuvor eigentlich erfunden worden war. Seit man in hoher Qualität und halbwegs farbsicher fotografieren, bearbeiten und drucken kann, hat sich im Grunde technisch nicht mehr viel getan. Gut, die Raw-Fotografie hat eine neue und gleichzeitig alte Dimension für Nachbearbeitungen am Rechner wiederbelebt. Es gibt mit HDR oder Fokus-Stacking sehr spezifische Workflows zur Qualitätsoptimierung, und viele Fotografen bauen 3D-Elemente in ihre Bilder ein. Aber das sind für die meisten Kreativen keine umwälzenden Neuerungen, sondern lediglich neue Ansätze, um das Maximum aus den Möglichkeiten herauszuholen.

Viel von der Zeit, die ich früher mit Computer-Basteln verbrachte, bin ich heute im DOCMA-Studio und „on Location“ unterwegs, um besseres Ausgangsmaterial für meine Photoshop-Arbeiten zu bekommen. Leider steht diese Fotozeit noch nicht ganz im gleichen Verhältnis zur Arbeitszeit wie damals die Computer-Bastelzeit. Doch man muss sich ja auch noch auf die technische Entwicklung der nächsten 10 Jahre freuen können. **Munter bleiben!** •



Kommentieren, diskutieren und Bilder hochladen. Werden Sie DOCMA-Fan auf Facebook!
www.docma.info/facebook