

46

DOCMA

Photoshop für Kreative DOCMA

+3000 FREELOAD

+ GRATIS-VIDEO
zu Lightroom

www.docma.info

3|12

Doc Baumanns Magazin für Bildbearbeitung

Mai – Juni 2012 | 11. Jahrgang | Luxemburg 11,50 € | Spanien 12,85 € | Österreich 11,50 € | Schweiz 16,90 Sfr

Deutschland
9,90 €

17 Seiten Premium-Workshop PHOTOSHOP CS 6

Alle neuen Features im Detail erklärt (S. 21)

132

Seiten

KREATIV-
KNOW-HOW

TEST & TECHNIK

Lightroom 4: Die GPS-Funktion (S. 102)

Test: Panorama-Software (S. 80)

Praxis: Phonografie in Schwarzweiß (S. 16)

Raws entwickeln in ACDsee (S. 86)

Intuos 5: Die neuen Funktionen (S. 90)

KREATIV-WORKSHOPS

Retro-Looks mit Photoshop (S. 56 & 68)

Bilder aus Buchstaben (S. 70)

Plastizität verstärken (S. 40)

Business-Fotos optimieren (S. 60)

Porträts im Gerhard-Richter-Look (S. 106)

Fotobuch-Layout wie vom Profi (S. 92)

66243

03

196624 309905

4

PHOTOSHOP-AKADEMIE

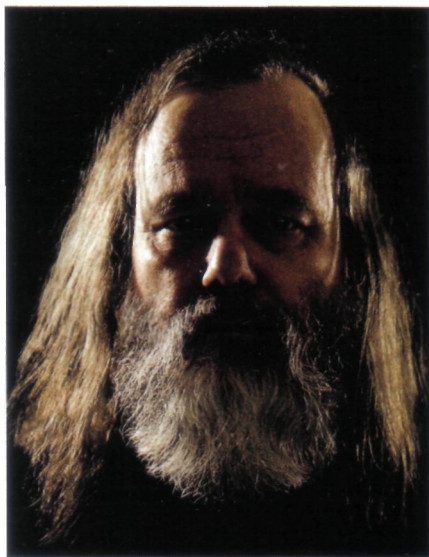


HDR-Tonung (S. 42)

Wettbewerbsprämien im Wert von

35 000 Euro





Bringt garantiert kein Unglück: Photoshop, die 13.

Aus gutem Grund steht ganz oben auf der Titelseite unseres Heftes: „Photoshop für Kreative“. Das ist unser Anspruch: zu zeigen, wie Sie diese Software für Ihre spezifischen Zwecke bestmöglich einsetzen. Kreativität können wir nicht lehren - aber zeigen, wie das Werkzeug Photoshop dabei helfen kann, Ihrer Kreativität in Bildern Ausdruck zu verleihen.

Als ich 1990 die erste Photoshop-Testversion zugesandt bekam, hatte ich mich bereits sechs Jahre lang mit diversen Bildbearbeitungsprogrammen befasst. Meine Aufgabe als Autor war es, vorzuführen, wie sich mit den jeweils verfügbaren Mitteln gute Ergebnisse erzielen lassen. Das hält auf Trab; die herausgekitzelten Umwege und das Gegen-den-Strich-bürsten waren oft integrierter Bestandteil der Folgeversion. So muss ich mir seit mehr als einem Vierteljahrhundert immer wieder neue Vorgehensweisen einfallen lassen, um die Leser mit mehr als der bloßen Beschreibung von Programmfunktionen zu begeistern.

In diesem Heft jedoch, mit der inzwischen 13. Version von Photoshop als Hauptthema, gilt es zunächst einmal zu beschreiben, was es Neues gibt und wie es sich praxisbezogen einsetzen lässt. Die vielen neuen Funktionen müssen wir selbst erst genauer kennenlernen, um all ihre Potenziale auszuschöpfen. Die Performance einer Beta ist im Vergleich zur späteren Endfassung nie so, dass man in diesem Stadium ein abschließendes Urteil fällen kann. Mehr ab Seite 21.

Je nach Vorlieben und Arbeitsbereichen unterscheiden sich die Bewertungen in der DOCMA-Redaktion. Dass CS6 ein bedeutender Schritt ist, darin sind sich jedoch alle einig; Olaf Giermann hält ihn für den wichtigsten seit CS2. Es gibt zahllose Detail-Optimierungen, viel Design-Kosmetik - weniger den einen großen Sprung, auf den man verweisen und mit tiefster Überzeugung

verkünden kann: Das ist es! Darauf haben wir verzweifelt gewartet - nun wird alles ganz schnell und einfach. (Zum Glück, sonst brauchte ja niemand mehr unser Heft.)

So ist etwa der in der 64-Bit-Version von CS5 nicht mehr unterstützte Filter „Beleuchtungseffekte“ wieder da, besser denn je und mit guter Vorschau. Wunderbar! Aber warum müssen wir uns immer noch mit den unsäglichen Previews von Filtern wie dem „Radialen Weichzeichner“ herumschlagen? Hätte man bei diesen vielen Verbesserungen im Detail den Nutzern nicht endlich mal einen angemessenen Umgang mit diesen alten Modulen spendieren können?

Aber machen Sie sich selbst ein Bild und laden Sie sich die CS6-Beta herunter, experimentieren Sie damit und sehen Sie selbst, was Ihnen die neue Version bringt. Wir sind auf Ihre Erfahrungsberichte gespannt.

Nachdem die Photoshop-Enzyklopädie sowohl in der Buch- wie in der DVD-Fassung ausverkauft ist, bieten wir Ihnen den Inhalt der 22 Bände mit rund 2 500 Seiten nun als einzeln zu erwerbende e-books zum Download an; der Preis pro Band beträgt jetzt nur noch 4,90 € (Seite 77). Wer dann immer noch nicht genug weiß, kann Ende Mai nach Zingst kommen und die DOCMA-tiker in Workshops, Seminaren und Vorträgen direkt erleben (Seite 120).

Der Bürgermeister liegt mit einem Einschussloch zwischen den Augen mitten auf der staubigen Main Street. Der Sheriff kniet besorgt über ihm, richtet sich auf, wendet sich dann gefasst dem Redakteur der örtlichen Zeitung zu und sagt mit bebender Stimme: „Es sind objektive Umstände für eine erhebliche und dauerhafte Beeinträchtigung der Amtsausübung gegeben“. Im Kino würden sich nun alle auf die Schenkel klatschen und ein Sturm prustender Erheite-

rung brauste durch den Saal. Ganz anders ist es, wenn das Bundespräsidialamt mit diesen Worten das Ende der Wulff-Ära verkündet. Die deutsche Presse zitierte diesen Satz, als müsse man ihn ernstnehmen. Schade, dass „Vorsicht: Warnhinweise!“ mit Bildern zu tun hat und nicht mit Sprache.

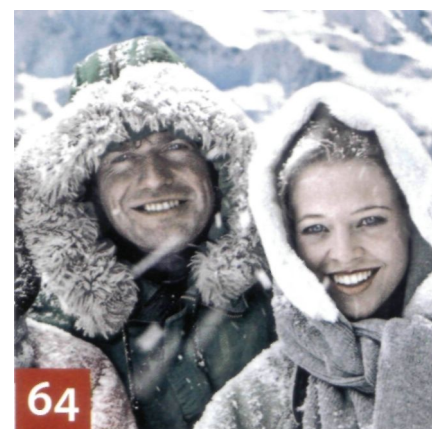
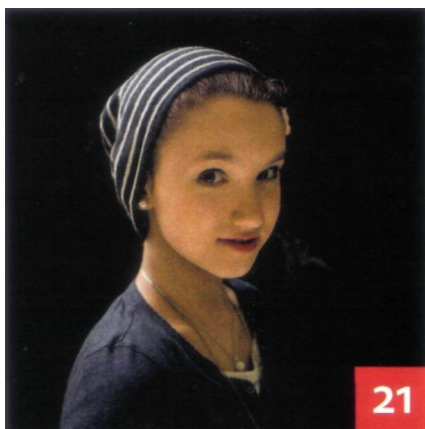
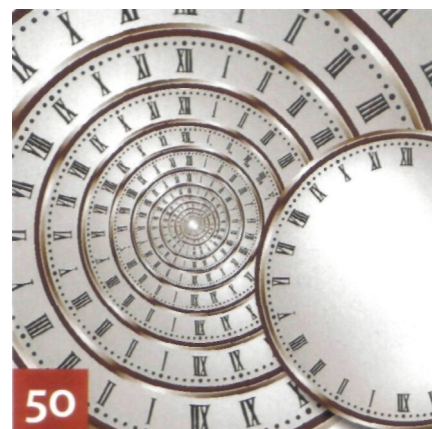
Diese ganze haarsträubende Geschichte, die wie eine billige Kir-Royal-Fortsetzung von Helmut Dietl erscheint, hat zumindest einen Vorzug: Wenn künftig wieder die Rede ist von der Politikverdrossenheit breiter Schichten der Bevölkerung und Kommentatoren mit besorgter Miene fragen, warum das Ansehen der Politiker so gering ist, muss man nicht mehr lange nach den Ursachen forschen.

Zu den jährlichen 200000 Euro „Ehrensold“ bis zum Lebensende (plus Büro, Mannschaft und Dienstwagen) schrieb ein Kritiker, den auf ihn entfallenden Viertel-Cent sei ihm dieser Abgang wert. Mag sein, aber das ist zynisch, bedenkt man, für wie viele andere Viertel-Cent-Projekte kein Geld da ist, und dass der Finanzminister zeitgleich Freiwilligendienste besteuern will.

Wie praktisch, wenn jemand, den man selbst mit ins Amt gebracht hat, darüber entscheidet, wie die eigene Altersversorgung aussieht. Aber irgendwas muss ja mit der eingesparten Kohle geschehen, die nach der Einführung von Hartz IV dumm rumliegt. Um auf diese Versorgungshöhe zu kommen, müssten mehr als 14 Rentner, die bis 65 gearbeitet haben und nicht bloß bis 52, ihre Durchschnittseinkommen zusammenlegen. Freiwilliger Verzicht? Warum denn, wo doch die Regierungsparteien hinter einem stehen? Endlich weiß ich, was mit den immer wieder beschworenen konservativen Werten gemeint war. Wenn man ohnehin nichts mehr zu verlieren hat: Augen zu und durch!

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 13. Juni 2012



TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

21 PREMIUM-WORKSHOP Photoshop CS 6

Doc Baumann, Christoph Künne und Olaf Giermann haben die Betaversion getestet und sind den neuen Funktionen der Software auf den Grund gegangen.

40 Plastisch

Wir zeigen Ihnen, wie Sie durch Nachbearbeitung die Plastizität von Bildern steigern können.

42 PHOTOSHOP-AKADEMIE: HDR-Tonung

So erzeugen Sie Hochkontrastbilder in Photoshop CS5.

48 Technik-Tipps

So erstellt man Photoshop-Skripte.

50 Photoshop-Sprechstunde

Diesmal beantwortet Doc Baumann folgende Leserfragen: Wie lässt sich eine Bilddatei mit vielen Ebenen, Kanälen und Pfaden schnell als Bild ohne all diese Komponenten duplizieren? Wie setzt man den

Colorkey-Effekt um? Auf welche Weise entstehen spiralförmig verdrehte Zifferblätter? Kann man in Photoshop ein zylindrisches Objekt naturgetreu spiegeln? Eignet sich das Programm auch zum Vorbereiten von Druckdateien für Lentikularfolien (Wackelbilder)?

56 Der Polaroid-Look

Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit Photoshop den unverwechselbaren Look von Polaroidfotos erzeugen.

60 Der Business-Look

So werten Sie Porträtfotos fürs Geschäftsleben auf.

64 Werbe-Look

Machen Sie alltägliche Bilder zu eindrucksvollen Werbefotos!

68 Farben wie im Kino

Wie Sie Ihren Bildern den Charme von Technicolor-Filmen verleihen können

70 Bilder aus Wörtern

Lohnt es sich, Bild-aus-Text-Grafiken mit Photoshop statt mit der iPhone-App „WordFoto“ zu erzeugen?

EXTENDED

76 Software

Neuigkeiten und Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

78 Apps

iOS-Apps zur Bildbearbeitung

80 Panoramatools

Stitching-Software im Test

84 Metadaten bearbeiten mit GraphicConverter

Wir zeigen Ihnen, wie es geht.

86 Bilder entwickeln mit ACDSee Pro 5

Die Foto-Management-Software kann mehr als nur Bilder verwalten.

88 Technik-Tipps

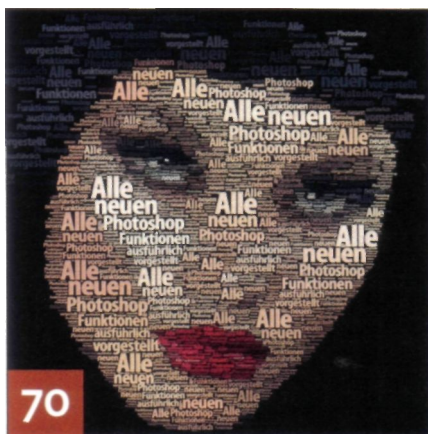
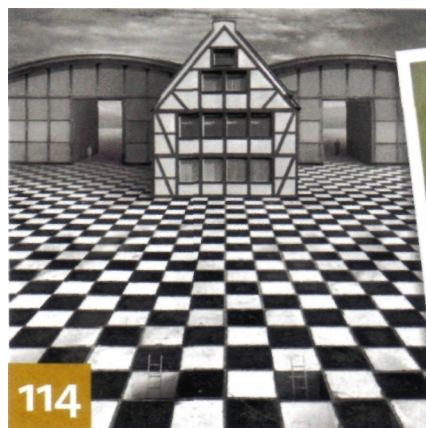
Wie störende Banding-Muster entstehen und zu vermeiden sind

90 Tipps & Tricks

Die Neuerungen beim Wacom Intuos 5-Grafiktablett

92 Editorial: Pure Gestaltung

Der CEWE-Fotobuch-Editor



96 Himmlische Erleuchtung

Wie Sie den physikalischen Himmel und das Himmelsobjekt von Cinema 4D einsetzen, erfahren Sie hier.

102 Lightroom 4

GPS-Daten im neuen Modul „Karte“

PROJEKTE

106 Kunststück 01

Wer den Stil von Gerhard Richters gemalten Schwarzweiß-Porträts mag, kann in Photoshop mit einfachen Mitteln aus einem Foto ein ästhetisch ähnliches Bild erzeugen.

108 Welten-Erbauer

Der Illustrator Dimitri Zaitsev hat sich mit dem Ausleben von Abenteuern in virtuellen Welten auseinandergesetzt. In DOCMA erklärt er, warum und wie der Motivzyklus „Gameworlds“ entstanden ist.

114 Traumbilder

Mit künstlerischem Geschick erschafft der polnische Maler und Fotograf Dariusz Klimczak Illusionen, wie sie aus Träumen entspringen.

DOCMATISCHES

8 Freeloads

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

10 News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

14 Webclicks

Surftipps für Kreative

16 Schwarzweiß-Phonographie

Eine Schwarzweiß-Fotoserie, die mit dem iPhone und der iOS-App „Dynamic Light“ entstand

18 Bildkritik: Unmöglich

Neben unglaublichen Filmplakaten, sparsamen Autoherstellern und beratungsresistenten Garten-Märkten gibt es diesmal als Premiere sogar eine positive Bildkritik.

120 Zingst 2012

Wie in jedem Jahr reist das DOCMA-Team zum Horizonte-Fotofestival

eine Woche lang ans Meer - aber nicht zum Faulenzen.

122 Bücher

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

124 DOCMA Award 2012

Seit dem Erscheinen unserer vorigen Ausgabe haben sich einige Änderungen ergeben. Die Ausstellung in Frankfurt wird später eröffnet - aber auch länger zu sehen sein.

126 Photoshop-Rätsel

Leser-Lösungen zu unserem Spiegelungs-Rätsel, und als neue Aufgabe: Angepasste Lichtstrahlen

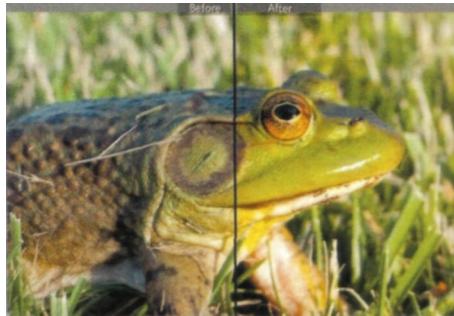
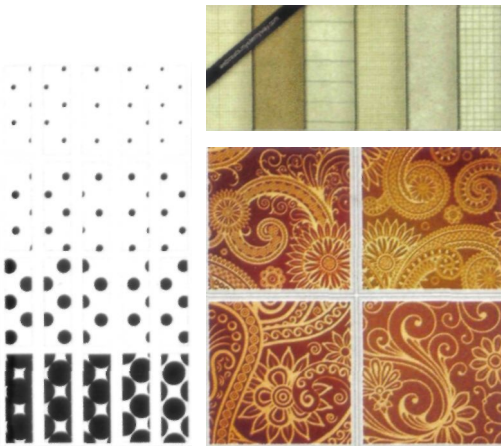
129 Leserbrief

Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.

Arbeitsmaterialien zum Heft können Sie im Internet unter www.docma.info/10422.html kostenlos herunterladen.

Free LOADS

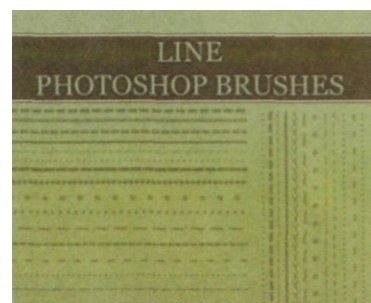
Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen



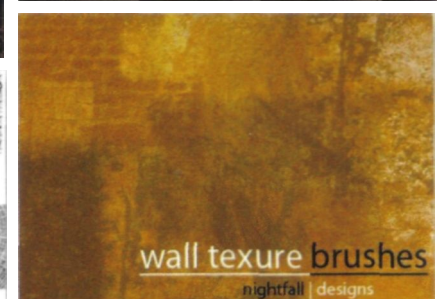
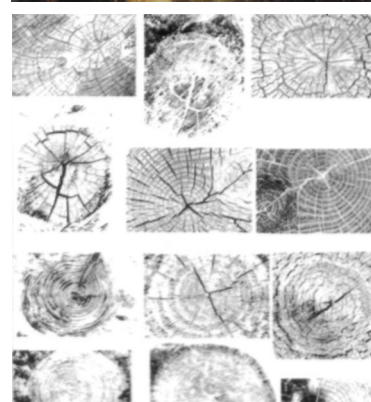
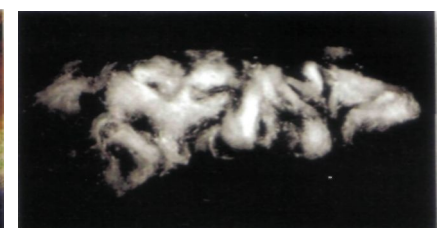
100 Lightroom-Presets
www.docma.info/10444.html



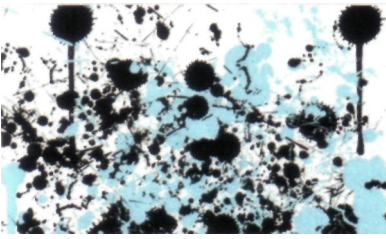
Mehr als 900
Linien- und Strichpinselspitzen
für Photoshop und Illustrator
www.docma.info/10448.html



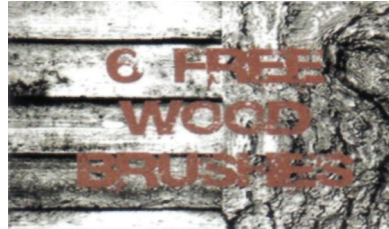
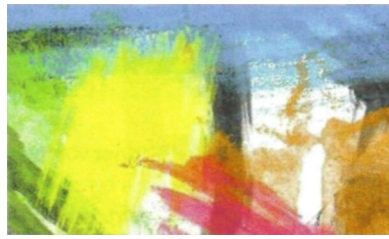
Mehr als 250
nahtlose Vektormuster
www.docma.info/10458.html



Mehr als 900 Photoshop-Pinselspitzen
www.docma.info/10421.html



50 Werkzeugspitzen-Sammlungen
www.docma.info/10447.html



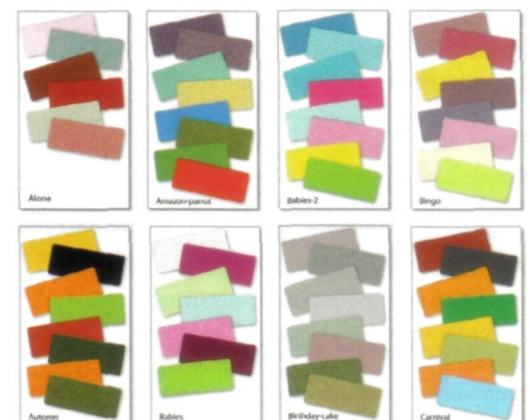
26 Fonts
www.docma.info/10446.html



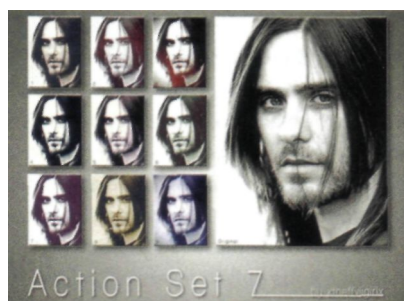
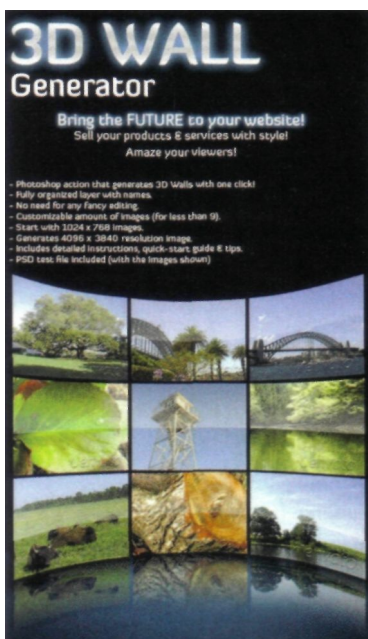
100 Photoshop-Aktionen
www.docma.info/10445.html



50 Muster für Illustrator
www.docma.info/10457.html



10 Farbmuster-Sets für Illustrator
www.docma.info/10459.html



Mehr als 400 Photoshop-Aktionen
www.docma.info/10451.html

Viideo2brain stellt exklusiv für DOCMA-Leser einen Gratis-Auszug aus der DVD „Lightroom 3 – Das umfassende Training“ zur Verfügung. Bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft finden Sie den Web-Link, unter dem Sie das Video ansehen können.

Inhalt:

Thomas Bredenfeld führt in diesem umfassenden Training von A-Z durch den Fotoworkflow, bespricht die Techniken im Detail, die den Anwender im Fotoalltag weiterbringen und erläutert den Nutzen der in Version 3 neu hinzugekommenen Funktionen.



Darüber hinaus zeigt er, wie man Fotos aus der Digitalkamera in die Datenbank des Programms importiert, große Bildmengen geschickt verwaltet und verschlagwortet, Fotos entwickelt und bearbeitet und Bilder für Druck und Web ausgibt.

1-stündiges Videotraining
 exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/10462.html

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

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Kleinbild-DSLR mit 36-Megapixel-Sensor

Die neue Nikon D800 macht Mittelformat-kameras Konkurrenz und beherrscht das Filmen in Full-HD-Auflösung.

Mit der D800 bringt Nikon nach der D4 eine Kamera mit FX-Format-Sensor auf den Markt, die von ihrer Leistungsfähigkeit her eine Klasse für sich darstellt und - obwohl die Modellbezeichnung das nahelegt - kaum als Nachfolgemodell der D700 bezeichnet werden kann. Technisch ähnelt die D800 in vielen Punkten der deutlich teureren D4. Trotz ihrer außergewöhnlich hohen Auflösung von 36,3 Megapixeln, die sonst nur das Mittelformat bietet, reicht die Empfindlichkeit von ISO 100 bis 6400 und kann sogar auf 50 bis 25000 erweitert werden. Der unvermeidlichen Zunahme des Bildrauschens sollen intelligente Rauschunterdrückungssysteme entgegenwirken, ohne dass feine Details darunter leiden. Für noch detailreichere Aufnahmen bietet Nikon mit der D800E eine etwas teurere Variante an, die ohne Tiefpassfilter vor dem Sensor auskommt. Die D800 ist mit der neuen Bildverarbeitungs-Engine EXPEED 3 und dem bereits in der D4 eingesetzten konfigurierbaren AF-Modul ausgestattet. Auch die D800 kann Full-HD-Filme sowohl im FX- als auch im DX-basierten Format mit vielen verschiedenen Bildraten aufnehmen. An der Rückseite des gegen Staub und Spritzwasser geschützten Gehäuses befindet sich ein 3,2-Zoll-LCD-Monitor (8 cm) mit ca. 921 000 Bildpunkten, großem Betrachtungswinkel und automatischer Steuerung der Monitorhelligkeit. Die Nikon D800 kostet 2900 Euro, der Preis für die D800E liegt bei 3190 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10463.html



Weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info

Mittelformatscanner von Plustek

Plustek hat einen Filmscanner vorgestellt, der Durchlichtvorlagen bis zum 120er Mittelformat digitalisiert. Laut Plustek ist der OpticFilm 120 mit einer aus acht Schichten bestehenden Speziallinse ausgestattet, die eine bessere Tiefenschärfe als die bisherigen Modelle erreicht und



selbst die kleinsten Details der Vorlage sichtbar machen soll. Die CCD-Sensoren des Scanners tasten mit 10660 ppi ab und sollen besonders rauscharme Bilddaten liefern. Zur Erweiterung des Dynamikumfangs unterstützt der Scanner Multi-Exposure, also das mehrfache Abtasten mit unterschiedlichen Belichtungsintensitäten. Die infrarotbasierte Funktion zur Staub- und Kratzer-Reduzierung wurde nach Angaben von Plustek verbessert. So lassen sich mithilfe einer neuen Spezial-Linse unterschiedliche Brennweiten einstellen, wodurch Staub und Kratzer noch effizienter entfernt werden sollen. Darüber hinaus sorgt der automatische Vorschub des Vorlagenhalters für eine einfachere Bedienung. Plustek will den OpticFilm 120 zusammen mit der professionellen Scansoftware SilverFast Ai Studio 8 mit Auto-IT8-Kalibrierung ausliefern. Ein Termin für die Markteinführung, weitere technische Details und ein Verkaufspreis wurden noch nicht genannt. Mehr dazu unter www.docma.info/10465.html

Smartphone mit 41 -MP-Sensor

Nokia bringt ein Mobiltelefon mit Carl-Zeiss-Objektiv auf den Markt, dessen Kamera-Sensor deutlich größer ist als der von gängigen Kompaktkameras. 41 Millionen Sensorpixel ermöglichen Fotos von bis zu 38 Megapixeln. Ausschnittvergrößerungen von Bildern und Videos sollen durch die hohe Auflösung ohne Qualitätseinbußen möglich sein. In der Regel liefert die Kamera aber nur 5-Megapixel-Bilder, da die Sensorpixel zu Gruppen zusammengefasst werden, um eine bessere Bildqualität zu erzielen. Mehr dazu unter www.docma.info/10469.html



Stitching-Panoramakopf

Der Schweizer Kamerahersteller Seitz Phototechnik AG bietet erstmals einen automatisierten VR Panorama-Kopf an, der 32-bit HDR-Aufnahmen mit beliebigen Blendenschritten ermöglicht. Normalerweise ist der Bracketing-Umfang einer digitalen Spiegelreflexkamera auf +/- 2 Blendestufen (EV) beschränkt. Speziell für 32-bit HDR-Aufnahmen wird jedoch ein Dynamikumfang von 20 Blendestufen oder mehr benötigt. Um auch für solche Aufgaben gerüstet zu sein, wurde das RoundshotVR Drive mit HDR-Modus entwickelt. Es greift in die Software der Kamera ein und übersteuert so das Bracketing-Limit. Dadurch sind viel größere Blendenschritte möglich, was sowohl die Aufnahmezeit als auch die Nachbearbeitungszeit verkürzt. 32-Bit-HDR-Bilder werden mit dem VR Drive meist sphärisch erzeugt (180° x 360°). Sie können als Ausgangsmaterial für eine realitätsnahe Visualisierung von Objekten zum Erstellen von 3D-Computermodellen verwendet werden. Dabei ist entscheidend, dass durch die rasche Aufnahmefolge eine möglichst konsistente Abbildung des Lichteinfalls gewährleistet ist. Als erste HDR-Lösung auf dem Markt, so der Hersteller, ermöglicht das VR Drive eine kompakte Handhabung ohne Einsatz von Zusatzgeräten. Alle für die HDR-Aufnahme benötigten Parameter - wie z.B. durchschnittliche Belichtungszeit, Anzahl der Bilder, Blendenschritte, ISO/ASA - können im HDR-Programm-Assistenten eingegeben werden. Der Rest wird vollautomatisch vom VR Drive erledigt, wodurch jederzeit reproduzierbare Ergebnisse sichergestellt werden sollen. Mit der Grundausrüstung und zwei Motoren inklusive HDR-Modus kostet das VR Drive rund 3400 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10467.html



Intuos5-Stifttablett

Wacom präsentiert eine neue Generation von Intuos Stifttablets für Fotografen, Designer und Digitalkünstler. Mit dieser hält die Multi-Touch-Gesten-Steuerung Einzug in die Intuos-Klasse, die sich nun mit einer modern wirkenden, mattschwarzen Oberfläche, einer neuen Softtouch-Beschichtung und dezenten Beleuchtungselementen präsentiert. Zu den weiteren Neuerungen zählen eine Express View-Anzeige direkt auf dem Bildschirm sowie die Möglichkeit der kabellosen Anbindung mit dem als Zubehör erhältlichen „Wireless Accessory Kit“. Die in drei Formaten angebotenen Tablets ermöglichen Links- wie Rechtshändern gleichermaßen komfortable Arbeitshaltungen. Das Intuos5 ist in Größe S für 225, M für 370 und L für 480 Euro erhältlich. Ein weiteres Modell ohne Multi-Touch-Eingabe gibt es in Größe M zum Preis von 300 Euro. Mehr dazu auf Seite 90 und unter www.docma.info/10464.html



Wir präsentieren: Die neue Spyder4 Generation.

Präzise Farben sind entscheidend in der Fotografie. Ein nicht kalibrierter Monitor kann zu unerwünschten Ergebnissen führen. Spyder4 vereinfacht die Farbkalibrierung und ermöglicht die perfekte Wiedergabe von Ihren Bildern.

Zeig der Welt Deine **wahren Farben**.



Spyder4^{ELITE}

wurde für Fotografen und Kreativberufe entwickelt, die im Studio auf ein Höchstmaß an Farbsteuerung und Flexibilität bei der Nachbearbeitung angewiesen sind

Spyder4^{PRO}

wurde für Fotografen und Kreativberufe entwickelt, für die es wichtig ist, dass Ausdruck und Anzeige übereinstimmen

Spyder4^{EXPRESS}

wurde für Fotografen und Kreativberufe entwickelt, die eine einfache und kostengünstige Lösung zur Monitor Farbkorrektur benötigen

Spyder4TM

Vertrieben durch Globell B.V.
www.software-choice.com
+49 (0) 69 2222 1539

www.datacolor.com/spyder4

FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



BLUR MAGAZINE #25
PDF-Magazin für Fotografie
www.blur-magazine.com



MOLOGUE MAGAZINE 2/2012
Flash-Magazin für Fotografie
<http://issuu.com/moloquemagazine>



COMMAG 2/2012
PDFVFlash-Magazin für Bildbearbeitung
www.psd-tutorials.de/commag

FIRMWARE-UPDATES

Canon hat die Firmware der **EOS 5DMK II** auf Version 2.1.2 aktualisiert, um Probleme mit neuesten CF-Karten der Lexar Professional CF 1000X-Serie zu beheben. **Olympus** hat mit der Firmware 1.2 für die **Pen E-P3**, **E-PL3** und **E-PM1** die Anzeige der Brennweite von Motorzooms optimiert. Mit Firmware-Updates für die Pentax-Mittelformatkamera **645D** sowie die K-7, K-5, **K-r** und **K-x** wurde die Zuverlässigkeit beim Speichern auf SDXC-Karten verbessert. **Sigma** hat mit der Firmware 1.03 bzw. 1.02 bei der **DP1x** und **DP2x** diverse Fehler behoben.

Lichtstarkes Standard-Zoom

Tamron hat ein **24-70 mm-Zoom mit Bildstabilisator und USM-Scharfstellantrieb** für Canon-, Nikon- und Sony-Kameras angekündigt. Das **SP 24-70mm F/2.8 Di VC USD (Model A007)** ist eine Neuentwicklung des japanischen Herstellers, die eine Lichtstärke von 1:2,8 bietet und mit Tamrons neuestem Bildstabilisator ausgestattet ist. Dieser ist kleiner und leichter als Tamrons bisherige Systeme und soll zudem eine verbesserte Impuls-Antwort (Reaktionszeit auf auftretende Vibrationen) bieten. Der optische Aufbau des kompakten, 825 Gramm wiegenden Objektivs besteht aus drei LD-Elementen, drei gegessenen asphärischen Elementen, einer hybrid-asphärischen Linse und zwei XR-(extra refractive index) Elementen. Neun abgerundete Blendenlamellen erzeugen auch bei der zweiten Abblendstufe eine nahezu runde Blendenöffnung. Das Objektiv verfügt über einen leisen, ultraschallgetriebenen Autofokus, in den jederzeit manuell eingegriffen werden kann. Die Naheinstellgrenze liegt bei 38cm. Erstmals wurde ein Tamron-Objektiv so konstruiert, dass es gegen das Eindringen von Spritzwasser geschützt ist. Ein Termin für die Markteinführung und der Preis standen bis Redaktionsschluss noch nicht fest. Mehr dazu unter www.docma.info/10466.html



Canon EOS 5D Mark III

Mit der Weiterentwicklung der EOS 5D Mark II verkürzt Canon den Abstand zum neuen Spitzenmodell EOS 1 D-X. So findet sich in der 5D Mark III einiges an Innovationen der 1 D-X wieder - etwa der „Digic 5+“-Bildprozessor mit 14-Bit-A/D-Wandlung und das Autofokussystem mit 61 Messpunkten und konfigurierbaren AF-Voreinstellungen. Der neue Vollformatsensor bietet 22,3 Megapixel Auflösung für Fotos mit schnellen Reihenaufnahmen von bis zu sechs Bildern pro Sekunde. Im RAW-Format sind 18 Bilder in Folge möglich. Beeindruckend ist der ISO-Bereich von 100-25 600, der sich auf ISO 50-102 400 erweitern lässt. Ein in der Kamera integrierter HDR-Aufnahmemodus kombiniert aus drei Aufnahmen mit verschiedenen Belichtungseinstellungen ein Bild mit extrem hohem Dynamikumfang und ermöglicht das Tone-Mapping aus einer von fünf Voreinstellungen. Durch die erhöhte Leistung des „DIGIC 5+“-Prozessors wurde im Vergleich zum Vorgängermodell eine komplexere Datenverarbeitung sowie die Integration neuer Merkmale möglich. Zu diesen zählen unter anderem die Vignettierungskorrektur, Korrekturen von chromatischen Aberrationen (lateral und axial) und eine effizientere Rauschreduzierung. Auch beim Filmen hat die EOS 5D Mark III einige Optimierungen zu bieten. So konnten beispielsweise Moire-Effekte, Falschfarben und andere Artefakte minimiert werden. Darüber hinaus wurde der Sucher verbessert. Er weist dasselbe 100%-Gesichtsfeld wie der Sucher der EOS 7D auf, Gitternetzlinien sind bei Bedarf auf der LCD-Mattscheibe einblendbar. Auf der Kamerarückseite findet sich das bei der EOS 1 D-X verbaute 3,2 Zoll-Display mit 1,04 Millionen Bildpunkten. Die EOS 5D Mark III ist mit 3 300 Euro (nur Gehäuse) spürbar teurer als ihre Vorgängerin. Mehr dazu unter www.docma.info/10468.html



AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



1. REGION FRANKFURT/MAIN
Von April bis Oktober 2012 präsentiert
RAY Fotografieprojekte unter dem
Titel **RAY 2012** an diversen Orten in
Frankfurt und der Region herausra-
gende, internationale Positionen der
zeitgenössischen Fotografie und
Videokunst zum Thema „Zeit“.
www.ray2012.de



2. MONIKA MOHR GALERIE
In Hamburg zeigt die Ausstellung
Meet the Muses noch bis zum 29.
Mai 2012 Fotografien des Werbe-
und Modelfotografen Alexander
Straulino. Die Arbeiten des gefragten
Berliner Autodidakten sorgten be-
reits 2011 in New York für Furore.
www.photographygalerie.de



3. PINAKOTHEK DER MODERNE
In München zeigt die Ausstellung
True Stories bis zum 30.9.2012 Werke
amerikanischer Fotografen - von der
Straßenfotografie der späten 1960er
Jahre bis zu den New York-Fotogra-
fien der Künstlerin Zoe Leonard.
www.pinakothek.de

Fotos: 1. James Mollison 2. Straulino 3. Garry Winogrand

NEUE VIDEO-TUTORIALS

PHOTOSHOP-KNOWHOW FÜR OHR UND AUGEN MIT 20% RABATT



1. LIGHTROOM
Neu in Lightroom 4
Maike Jarsetz stellt in ihrem Video-
Training nicht nur die neuen Mo-
dule vor, sondern geht auch auf
die zahlreichen Verbesserungen
der Benutzeroberfläche, Bildim-
port, -entwicklung und -Ausgabe
sowie die Möglichkeiten der
Videobearbeitung ein.

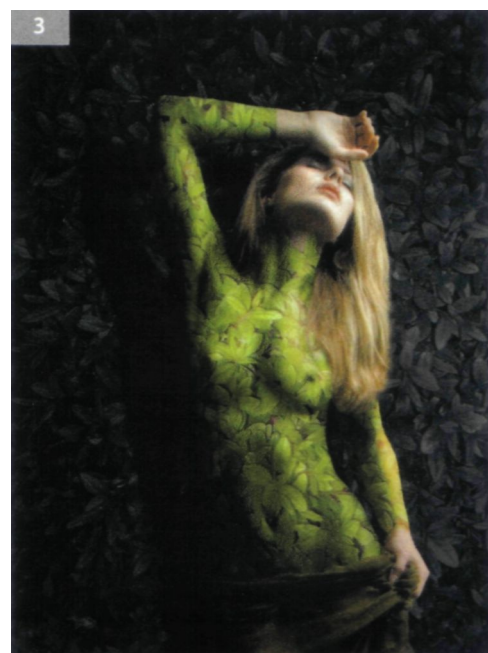
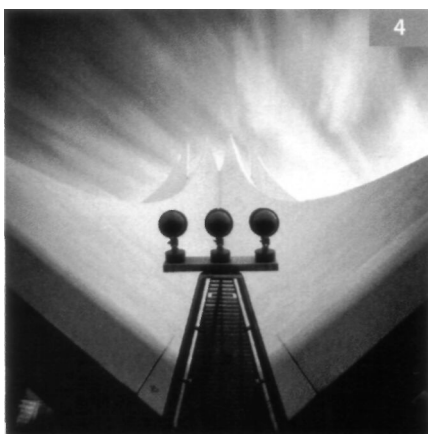


2. PRAXISTRaining
Filmen mit der DSLR
In diesem Video-Training erläutert
Gero Breloer Schritt für Schritt, wie
bewegte Bilder entstehen, die sich
wirklich sehen lassen können.

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

Web- CLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



FOTOGRAFEN

1. MARKUS MUELLER
www.m-mueller.org

2. UWE DUETTMANN
www.duettmannphoto.com

3. DAVID BLACKWELL
<http://davidblackwell.500px.com>

4. MATTHIAS SCHROETER
www.schroeter-photography.com

5. MARTIN BRENT
www.martinbrent.com

6. FREDRIK ÖDMAN
<http://fredrikodman.com>

7. JEANYVES LEMOIGNE
www.jeanyveslemoine.com

AGENTUREN

8. POP POSTPRODUCTION
www.pop-postproduction.com



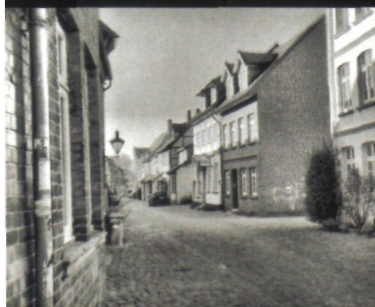
SCHWARZWEISS-PHONOGRAFIE

Als Flaneure bezeichnete man ursprünglich einen traditionellen Fotografentypus, der mit den ersten wirklich tragbaren Kameras die Städte auf Motivjagd durchstreifte. **Christoph Künne** begab sich auf Spurensuche, denn dank der Qualität der inzwischen verfügbaren Mobiltelefon-Fotoapparate könnte der fotografierende Flaneur eine Renaissance erleben.

Tatsächlich aber bestand die Fotografie ihre erste Bewährungsprobe als eine Art zusätzliches Auge des Flaneurs aus der Mittelschicht. Der Fotograf, eine bewaffnete Spielart des einsamen Wanderers – ein voyeuristischer Spaziergänger, der die Stadt als eine Landschaft wollüstiger Extreme entdeckt. Ein Adept der Schaulust und Connaisseur des Effektvollen, findet der Flaneur die Welt – pittoresk.“ Dieses leicht verkürzte Zitat aus Susan Sonntags Standardwerk „Über Fotografie“ war Anlass für die hier gezeigte Bilderserie, die im Rahmen von Spaziergängen bei unterschiedlichen Witterungen entstand. Wenn der klassische Flaneur die Erfindung der Leica als technischen Ausgangspunkt für seine

unauffälligen Gegenwartsbeobachtungen gesehen haben dürfte, ist es für seine moderne Reinkarnation die Verbreitung des hochauflösenden Fotohandys. Mit diesem Accessoire muss er gar nicht gezielt auf fotografische Wanderschaft gehen, sondern er hat es ohnehin immer dabei. Auch wenn die fototechnische Qualität dieser Apparate derzeit noch selten voll überzeugt, kann man oft mit speziellen Apps Erstaunliches herausholen – gerade im Bereich klassischer Schwarzweißfotos. Weitere Anregungen zu iOS-Apps für Fotografen finden Sie übrigens auf den Seiten 70 und 76. Weitere Bilder dieses Experiments können Sie im Internet unter www.phonograf.de betrachten. ■





iPhone 4 plus App „Dynamic Light“

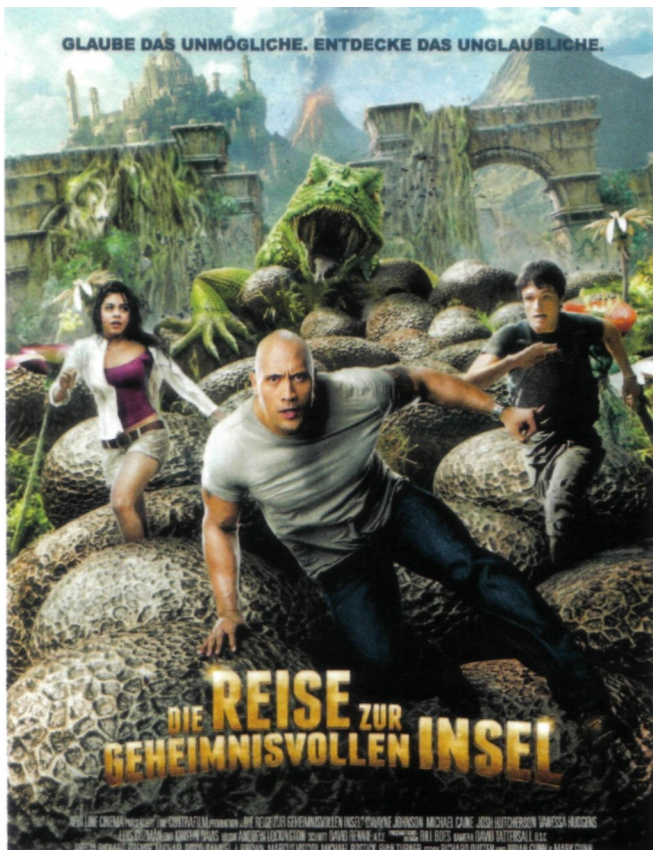
Zugegeben, es gibt zum Preis eines iPhones bessere Kameras, aber die können meist nicht auch noch die vielen anderen Kunststücke, die dieser kleine Computer beherrscht. Um genau zu sein, hat das iPhone als Kamera eigentlich nur Nachteile: Neben vielen anderen Defiziten seien folgende erwähnt: Sein Chip ist winzig und rauscht, die Auslöseverzögerung bewegt sich auf dem Niveau von digitalen Geräten aus dem letzten Jahrhundert, und der Autofokus erweist sich gelinde gesagt als träge.

Hat man sich aber einmal damit abgefunden, kommen zwei unschlagbare Vorzüge ins Spiel, die diese Kamera ganz oben auf die persönliche Bestenliste katapultieren: Erstens hat man sein iPhone in der Regel immer dabei, wenn man das Haus verlässt, und zweitens ersetzt es die digitale Dunkelkammer. Es gibt neben den integrierten Foto- und Bearbeitungsfunktionen hunderte von Foto-Apps, mit denen sich alle erdenklichen Effekte mehr oder weniger gut umsetzen lassen. Wir haben in diesem Projekt die App „Dynamic Light“ gewählt, die man für 79 Cent in Apples iTunes-Store erwirbt. Diese Software beherrscht mit 31 Presets eine breite Auswahl HDR-artiger Bilderverfremdungen.

Was die App wirklich ungeschlagen gut macht, sind Schwarzweiß-Umsetzungen mit „Black & White“, auch wenn sie ein wenig zu sehr „körnt“. Zur Feinjustierung der Wirkung gibt es einen Stärke-Regler, der sich entsprechend der in den Grundeinstellungen vorgegebenen Intensität auswirkt. Optional steht eine Art Zusatzbeleuchtung zur Verfügung, die dem Bild auf Wunsch intensivere Kontraste hinzurechnet. Allerdings ist die Bildschirmdarstellung des Effekts auf dem iPhone oftmals übertrieben ausgeprägt. Fürs Feintuning in Lightroom bleibt nur noch die Entzerrung der sehr mäßigen iPhone-4-Linse und eine leichte Verstärkung der Tiefen. Besonders ausgewogene Ergebnisse gibt es, wenn man zuvor ein Bild im HDR-Modus des iPhones aufgenommen hat.

Positiv überrascht hat uns das Druckergebnis dieser Bilder: Eine erstaunlich gute Detailqualität ließ sich bei 350 dpi Auflösung im Format 13×18 auf einem hochwertigen Tintendrucker erzielen. Und auch mit 240 dpi auf DIN A4 gedruckt, hinterlassen die Ergebnisse noch einen sehr überzeugenden Eindruck.

Zum Redaktionsschluss ist nun auch eine MacOS-Version von Dynamic Light in Apples App-Store aufgetaucht – für 4,99 Euro. Auf dem Mac macht das Spiel mit den Graustufen in dieser Software leider nicht ganz soviel Spaß, weil die Werkzeuge sich etwas anders als auf dem iPhone verhalten und auswirken.



Glaube das Unmögliche!

Neben unglaublichen Filmplakaten, sparsamen Autoherstellern und beratungsresistenten Garten-Märkten gibt es diesmal als Premiere sogar eine positive Bildkritik. | **Doc Baumann**

Manchmal komme ich mir vor wie Goethes Zauberlehrling, der die Geister nicht mehr los wird, die er rief - oder weniger pathetisch ausgedrückt: ich bin zutiefst dankbar für jede Einsendung zu schrägen Bildmontagen und Bildbearbeitungsfehlern, ehrlich! Aber manchmal frage ich mich doch, ob einige da nicht leicht übers Ziel hinausschießen.

Als Landbewohner liegt die mir Metapher „die Kirche im Dorf lassen“ nahe. Auf etlichen dieser Bilder kann ich auch nach einer Viertelstunde intensiven Starrens nichts Bedenkliches erkennen, gebe dann kleinlaut auf und frage per Mail beim kritischen Einsender nach, was ich übersehen habe. Mitunter habe ich wirklich nicht genau genug hingeschaut und es gibt ein Fehlerchen. Aber das gehört fast schon in den Nano-Bereich.

In anderen Fällen hat der allzu eifrige Kritiker etwas übersehen oder falsch interpretiert. Dann gibt es noch die Mängel, die zweifellos vorhanden sind und die meine Oma - hätte sie von Bildbearbeitung eine Ahnung gehabt - als „Fliegenschiss“ bezeichnet hätte. Und schließlich sind da noch jene Beispiele, bei denen die Bildlogik tatsächlich in der einen oder anderen Weise gravierend verletzt wurde - bei denen aber die Aussage und der Überraschungseffekt genau an diesem Widerspruch festgemacht ist.

Wollten wir tatsächlich alles, was nicht naturalistischer Übereinstimmung entspricht, als bildnerisch unerlaubt verdammen,

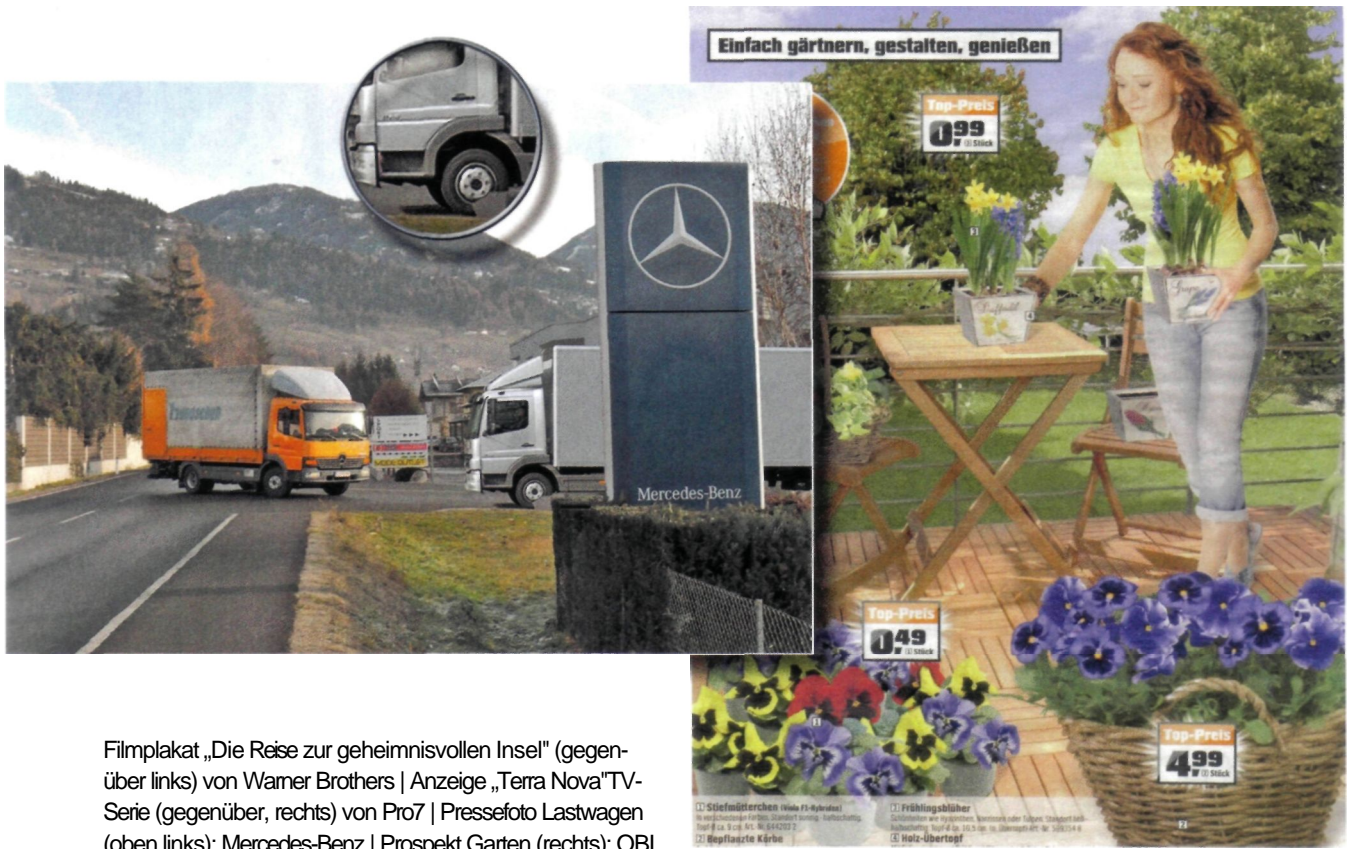
so müssten wir Magritte und Dali und mit ihnen den ganzen Surrealismus samt sonstiger phantastischer Kunst in die Tonne treten, und Escher als peinlichen Pfuscher bezeichnen, der nicht die geringste Ahnung von korrekter Perspektive hat.

Ich kann es gar nicht oft genug wiederholen: Wenn etwas in einem Bild eine kommunikative oder formale Funktion hat, dann darf es so „falsch“ sein, wie es will. Nur muss es gezielt und durchdacht sein und darf sich nicht Inkompetenz und Gleichgültigkeit verdanken.

Also: ich freue mich auch weiterhin über jeden, der sich die Mühe macht, uns eine danebengegangene Montage zu schicken. Aber ich freue mich noch mehr, wenn die Einsender vorher genau hinschauen, ob da tatsächlich etwas in bemerkenswerter und unverzeihlicher Weise danebengegangen ist.

Glaube an das Unmögliche!

Zunächst einmal ist dieser Satz eine Aufforderung und sollte daher mit einem Ausrufungszeichen abgeschlossen werden. Sonst sind doch solche Plakate voll davon, auch an Stellen, wo sie eigentlich nicht hingehören - warum also diese Zurückhaltung? Mein Kollege Olaf Giermann ist dem Wunsch „Glaube das Unmögliche. Entdecke das Unglaubliche.“ gefolgt und hat es auf dem Plakat für den Film „Die Reise zur geheimnisvollen Insel“ tatsächlich entdeckt (Seite



Filmplakat „Die Reise zur geheimnisvollen Insel“ (gegenüber links) von Warner Brothers | Anzeige „Terra Nova“ TV-Serie (gegenüber, rechts) von Pro7 | Pressefoto Lastwagen (oben links): Mercedes-Benz | Prospekt Garten (rechts): OBI

18 oben links). Dafür musste er nicht einmal lange suchen: „Toll, dass die hinteren Personen mit zwischen den Eiern oder Steinen eingeklemmten Beinen so schnell laufen können, was?“

Ist das nun angemessen oder gehört es zu der Art von Schmähkritik, mit der etwas sorgsamer umzugehen ich soeben empfahl? Nun, dass Dwayne Johnson im Vordergrund über die ledrigen Eier von Riesenechsen (?) flankt, ist völlig in Ordnung. Doch die beiden hinter ihm sind einerseits mitten in panischer Flucht dargestellt, stecken aber andererseits zwischen diesen Objekten fest, die eigentlich dicht an dicht gepackt sind, und zwischen denen sicherlich niemand stehen, geschweige denn laufen könnte.

Man sollte zwar das Unmögliche nie ganz ausschließen - das aber, wie Sherlock Holmes schon zu Dr. Watson sagte, den wenigen Fällen vorbehalten, wo alles Mögliche erfolglos geblieben ist.

Große Klappe, nichts dahinter

Wo wir schon gerade bei Phantastik und Riesenechsen sind, kann ich hier gleich die ganzseitige Anzeige von Pro7 unterbringen, die mir in letzter Zeit häufiger störend ins Auge sticht. Sie wirbt für die neue Abendserie „Terra Nova“ (Seite 18 oben rechts).

Auffällig ist hier nicht der Colorkey-Apfel, an dem ist wenig aussetzen (nun ja ... in der Szene dahinter kommt das Licht überwiegend von rechts, bei der Paradies-Frucht dagegen von links) - nein, mich stört der Saurier. Er befindet sich räumlich irgendwie zwischen dem Mann in der Bildmitte und dem leicht nach rechts oben versetzten jugendlichen Paar dahinter.

Schaut man sich die Größenverhältnisse an, können die beiden nicht allzu weit entfernt sein. Dennoch reicht der Abstand offenbar, um dazwischen einen kompletten Saurier unterzubringen. Wo genau der sich befindet, ist dank Palmenwedeln und Rauchscheiden nicht ganz klar. Auf jeden Fall ist er ungefähr so hoch wie die Menschen; das spricht dafür, dass es sich nicht um einen Tyrannosaurus handelt, wie man auf den ersten Blick glauben könnte,

sondern um den wesentlich selteneren Tectum-Canis-Saurier, auf Deutsch auch kurzbeinige Dackelechse genannt. Vielleicht ist das Vieh ja bloß in eine Fallgrube gestolpert. Allzu gefährlich scheint es trotz großer Klappe und beeindruckender Beißerchen aber nicht zu sein, da sich die Leute in seiner Umgebung nicht auffällig Sorgen. (Steht ja schließlich ausdrücklich drüber „Willkommen im Paradies“ - und dort weiden bekanntlich, man erinnere sich an Jesaja und den Kindergottesdienst, „Wolf und Lamm beieinander, und der Löwe wird Stroh essen wie ein Rind“. Deshalb dürfen Erdenmensch und Dackel-Saurier ebenfalls zusammen weiden.)

Man muss sparen, wo es geht

Wenn der Pizza-Auslieferungsdienst an der Ecke keine Kohle hat, um ein vernünftiges Falblatt gestalten zu lassen - sei's drum! Bedauerlich ist, dass selbst etwas größeren Wirtschaftsunternehmen inzwischen die Mittel für solche Zwecke fehlen.

Mercedes-Benz hat es im Vorjahr gerade mal geschafft, seinen Gewinn um mickrige 28% auf rund sechs Milliarden Euro zu steigern. Das klingt nach viel, ist aber kaum mehr als 6000 Millionen, also rettungsschirmtechnisch betrachtet eher Peanuts. Auf die Aktionäre aufgeteilt, bleibt da wahrscheinlich kaum mehr als der Gegenwert einer Currywurst mit Fritten, oder?

Und so muss man verstehen, dass ein von der Firma kürzlich verstandes Pressefoto den hohen Maßstäben deutscher Wertarbeit nicht rundum genügen kann. Es geht um Lastwagen. Wie jeder Fotograf weiß, ist es ungeheuer mühsam, mehr als einen davon aufs Bild zu bekommen. Also musste der zweite auf digitalem Wege in die Szene verfrachtet werden (oben links). „Toll, wie die Sonne aus zwei Richtungen ins Bild fällt, oder? Und der rechte Laster hat eine sehr innovative Reifenform ...“ kommentiert das Einsenderin Alessandra Kreusch. Höre ich da einen Hauch von Ironie? So viel Geld, um den Fotografen auf einen zweiten Lkw warten zu lassen, kann nicht mal mehr Mercedes locker machen. •



Grafik: Mippan | iStock



Das 3D-Rendering „Zeitspirale“ von „mippan“ entdeckte der für die Covergestaltung des Buches verantwortliche Grafiker in der Bilddatenbank iStock. Sollten Sie das Buch erwerben wollen: Die Buchhandelsausgabe des Primus-Verlags zum Preis von 29,90 € hat ein anderes Titelmotiv, wie ich bei der Suche nach dem Bildbearbeiter feststellen musste. Die Lizenzausgabe mit der Spirale gibt es nur für Mitglieder der Wissenschaftlichen Buchgesellschaft.

Lasst die Klons rein!

Ob es auch bei OBI am mangelnden Geld liegt, weiß ich nicht. Die haben mit ihren Prospekten bei uns ja fast schon Kultstatus. Kaum eine Ausgabe, in der aufmerksame Leser nicht den einen oder anderen Gag entdecken. Und so schreibt Ingo Heyland zu dem Motiv der Frau, die hoffnungsvoll der Pflanzsaison entgegenfiebert (Seite 19 oben rechts): „Hier mal wieder ein schönes Beispiel für schlampige Arbeit. Obi sollte dafür echt den Oskar für die schlechteste EBV bekommen. Ob die wohl keine Qualitätskontrolle haben?“

Keine was? Bitte keine idiosynkratischen Fremdwörter! Also: Der leidige Schattenwurf? Fast schon Gewohnheitsrecht. Die hoch am Himmel konvergierenden Fluchtlinien der Gartenmöbel - wer erwartet es anders? Aber während Mercedes seinen zweiten Lkw wenigstens aus einem anderen Bild importiert, verwenden die OBI-Grafiker dieselben Osterglocken zweimal und die Schachtel mit den Blumenzwiebeln - selbstverständlich ohne Perspektiv-anpassung - gleich dreimal.

Nun aber mal positiv

Ich hatte schon länger überlegt, statt nur (machen Sie mal eine typische Handbewegung!) den Finger in die Wunden digitaler Montagemängel zu legen, auch mal andersrum Beispielhaftes zu würdigen. Nachdem kürzlich ein Leser meine „niveaulose Lästerkolumne“ verdammt und meinte, ich solle lieber „gelungene Kompositionen zeigen“, und ich fast zeitgleich einen Katalog mit Neuerscheinungen der Wissenschaftlichen Buchgesellschaft durchblättert, war der Anlass da: Das Titelbild zu Adam Hart-Davis' „Das Buch der Zeit“ begeisterte mich - eine eindrucksvolle Visualisierung des Themas „Zeit“, dessen physikalische, biologi-

sche, psychologische und philosophische Aspekte in diesem Band ohne Fachchinesisch vorgestellt werden.

Die Suche nach dem Bildbearbeiter, der dieses komplexe Thema so überzeugend umgesetzt hatte, führte mich über die Presseabteilung des Verlages zu einem Grafiker, dem ich von seinem tollen Werk vorschwärmt - peinlicherweise ergab sich dabei, dass er eine ganz andere Ausgabe illustriert hatte; dann zu dem Gestalter, der für den Umschlag verantwortlich ist. Doch auch der teilte mir mit, das Bild stamme gar nicht von ihm; er habe es nur in der Bilddatenbank iStock entdeckt und für die Titelseite erworben.

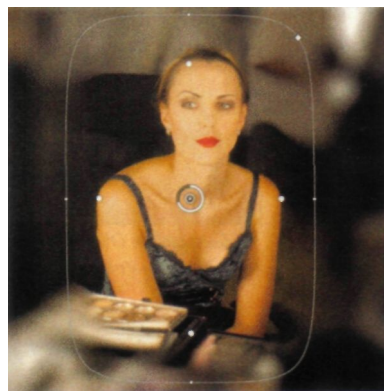
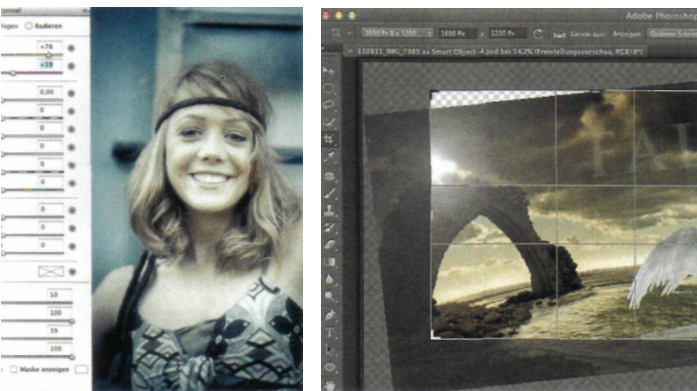
Von dem Grafiker „mippan“ findet man dort eine ganze Menge guter Bilder, meist 3D-Renderings. Auch die „Zeitspirale“ ist so entstanden - übrigens nicht seine einzige Grafik zu diesem Thema. (Wie Sie das mit dem Pixel-Bender-Modul „Droste“ auch in Photoshop schnell und perfekt realisieren können, zeige ich Ihnen in meiner „Sprechstunde“ auf Seite 51.)

Auch wenn es sich bildbearbeitungstechnisch recht einfach umsetzen lässt, ist dieses Bild eine hervorragende und beispielhafte - und gleichzeitig verwirrende und nachdenklich machende - Visualisierung des Zeit-Begriffs. Es ist das Ergebnis, das überzeugen muss, unabhängig von der aufgewendeten Arbeitszeit und Mühe. Dennoch ließ mich das Resultat meiner Recherche etwas ratlos zurück. Hatte ich nun wirklich gefunden, wonach ich gesucht hatte? Das Bild passt zweifellos perfekt auf den Titel genau dieses Buches - aber ist das die Leistung des Grafikers oder die des Cover-Gestalters mit geschultem Blick? Beides muss zusammenkommen, damit es funktioniert. Auf einem anderen Buch könnte dasselbe Motiv unpassend sein. Für sich genommen ist es eine tolle Grafik - besondere Bedeutung gewinnt sie erst im Kontext. •

PREMIUM WORKSHOP

PHOTOSHOP CS 6

Adobe hat die Betaversion des neuen Photoshop zum öffentlichen Testen freigegeben. **Doc Baumann, Christoph Künne** und **Olaf Giermann** sind den neuen Funktionen auf den Grund gegangen und zeigen in diesem Premium Workshop, bei welchen Aufgaben sie nützlich sind.



PHOTOSHOP DIE 13.

► Seite 22

FEATURES FÜR FOTOGRAFEN

► Seite 24

NEUE WEICHZEICHNER

► Seite 26

REPARIEREN UND AUSBESSERN

► Seite 28

KOMFORTABLER FREISTELLEN

► Seite 29

»ÖLFARBE« ALS FILTER INTEGRIERT

► Seite 30

NATÜRLICHER UMGANG MIT PINSELN

► Seite 31

NEUE OPTIONEN FÜR MUSTER, VERBESSERTER TEXT

► Seite 32

WIEDER DA: DIE BELEUCHTUNGSEFFEKTE

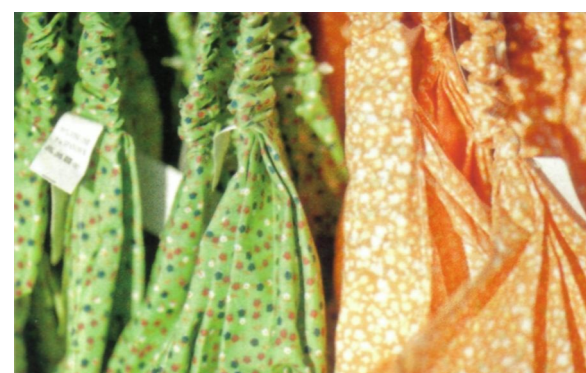
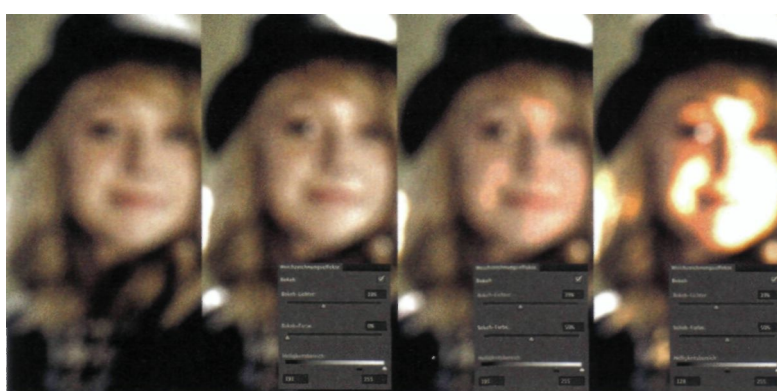
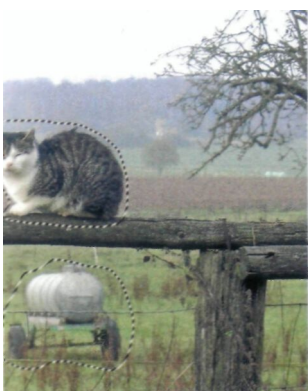
► Seite 33

NEUE KONZEPTE, NEUE MÖGLICHKEITEN

► Seite 34

VIDEO UND 3D

► Seite 36



PREMIUM WORK SHOP

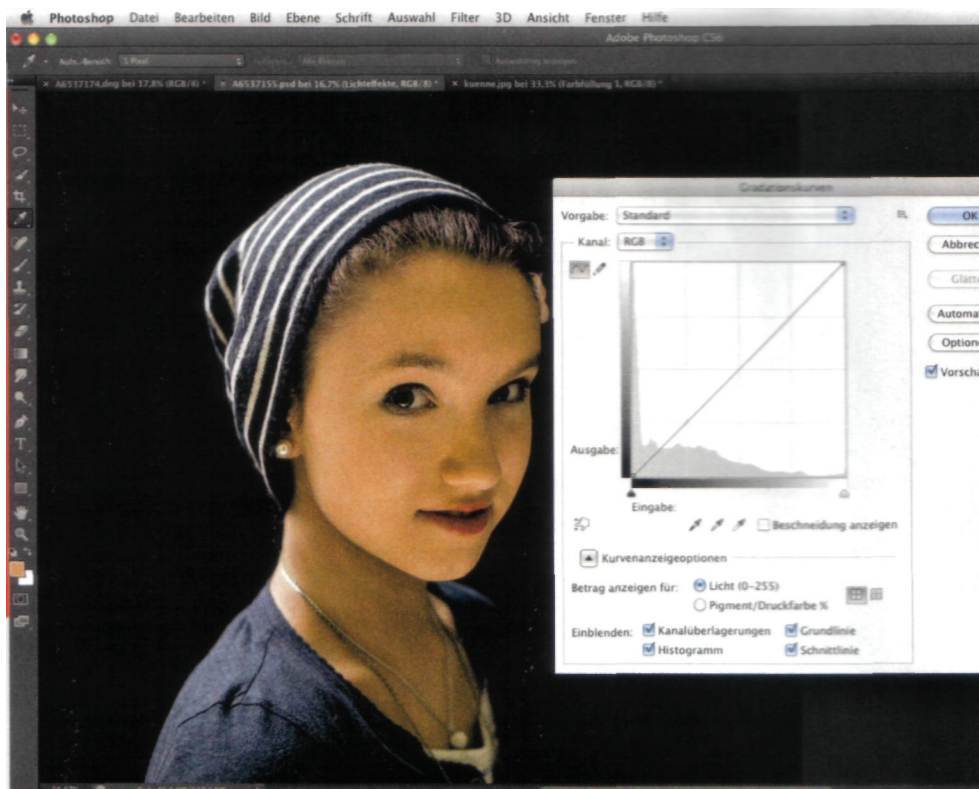
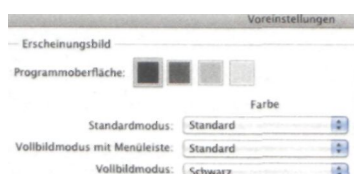
• Die neue Oberfläche

Wahlweise schwarz wie die kleinen Brüder Elements und Lightroom oder in die Schattierungen grau abgestuft, hunderte optimierte Icons sowie eine besser integrierte »Mini Bridge«



• Umschalter

Die Helligkeit der Oberfläche lässt sich unter »Voreinstellungen > Benutzeroberfläche« im Bereich »Erscheinungsbild« umschalten.



Gemischte Oberfläche: In der neuen Version sind noch nicht alle Dialoge an die dunklen Interface-Varianten angepasst.

PHOTOSHOP, DIE 13.

Die Liste der Neuigkeiten in Photoshop CS 6, der nunmehr 13. Version der Mutter aller Bildbearbeitungsprogramme, ist ungewöhnlich lang. Was steckt dahinter und wer profitiert davon? **Christoph Künne** hat die wichtigsten der neuen Features zugeordnet.

Wir haben sehr lange auf das neue Photoshop warten müssen, nun ist es da - diesmal sogar als öffentlich zugängliche Beta-Testversion. Bevor wir auf die Details eingehen, muss man sich jedoch einen Umstand vor Augen führen: Was uns zu diesem Zeitpunkt vorliegt, ist nur eine Entwickler-Version des neuen Photoshop, nicht die Fassung, die in den Verkauf gelangt. Daher verbieten sich alle endgültigen Aussagen über die Performance des Programms. Der Funktionsumfang soll dagegen weitestgehend mit der späteren Version übereinstimmen.

Features für alle

In Photoshop CS6 profitieren von den meisten neuen Features im Prinzip alle Anwender, unabhängig davon, zu welchem kreativen Lager sie zählen. Fangen wir also mit der Auflistung an: Es gibt eine neue, dunkle Benutzeroberfläche mit - wie Adobe betont - 1 600 neu gezeichneten Icons. Diese Oberfläche, die stilis-

tisch so ähnlich schon in Lightroom und Photoshop Elements verwendet wird, ist in gewisser Weise typisch für viele der anderen neuen Funktionen: Irgendwoher kennt man sie schon, aber man hat sie lange in Photoshop vermisst. Das gilt zum Beispiel für den überarbeiteten Druckdialog, der jetzt eine Vorschau bietet, die sich auch sichtbar verändert, wenn man die Parameter des Farbmanagements wechselt (S. 24). Oder für den Bild-Direktimport von Kameras oder Scannern, der auch neuere Standards als die Twain-Schnittstelle akzeptiert. Überarbeitet wurde die Autokorrektur, die - integriert in mehrere »Korrektur«-Dialoge, wie etwa die »Gradationskurven«, bessere Ergebnisse bringen soll (S. 27). Eine Erleichterung dieser Art ist auch das Speichern im Hintergrund, so dass man seine Arbeit deswegen nicht mehr unterbrechen muss, eine Speicherautomatik, und die Unterstützung rechenintensiver Verformungswerkzeuge, wie etwa »Formgitter« und »Verflüssigen«, durch den Pro-



Unzählige Detailverbesserungen, aber dafür kaum revolutionäre Innovationen - das ist das

Resümee nach dem ausgiebigen Test der Photoshop CS6-Beta. Funktional profitieren werden am ehesten kreative Fotografen und filmende Besitzer einer Fotokamera. Aber auch für Fotomonteurs, Grafiker und andere Bild-Kreative finden sich fast in jedem Fall so viele Rosinen, dass sie den Erwerb des ganzen Kuchens rechtfertigen.

Die Highlights des Photoshop-Upgrades



1. Überarbeitete ACR-Werkzeuge

2. Neue Filter zur Weichzeichnung

3. Color-Lookup-Dialog für schnelle Bildlooks

4. Verbesserte Pinselspitzen

zessor der Grafikkarte (GPU) (S. 31). Eine »Eigenschaften«-Palette kombiniert jetzt die vorgenommenen Einstellungen von Korrektorebenen und Ebenenmasken (S. 34). Außerdem gibt es wieder die Möglichkeit, Bilder automatisiert genauso wie vor CS5 als PDF-Präsentation zu exportieren. Neu und praktisch ist die Erweiterung der Ebenenpalette. Hier lassen sich die gelisteten Ebenen nun nach verschiedenen Kriterien filtern.

Für Fotografen

Das sicherlich wichtigste Feature für qualitätsbewusste Fotografen ist die neue Adobe-Camera-Raw-Version 7 (ACR7), mit der Photoshop - ebenso wie auch Lightroom ab Version 4 - Raw-Bilder entwickelt. Neben einem neuen Entwicklungsalgorithmus hat sich die Wirkungsweise vieler wichtiger Werkzeuge im Raw-Dialog geändert (S. 24/25). Neu und praktisch sind auch drei neue Weichzeichnungswerkzeuge, die in einem gemeinsamen Dialog, der »Weichzeichnungsgalerie« erscheinen. Sie gestatten nun Tilt- und Shift-Effekte sowie eine präzisere Steuerung von Bokeh-Effekten (S. 26/27). Das »Freistellungswerkzeug« bietet jetzt zum besseren Bildbeschnitt verschiedene Überlagerungsmuster, wie man sie schon länger aus Lightroom kennt. Innovativ, aber in der Praxis nur für eine kleine Nutzerschar einsetzbar, ist die »Adaptive Weitwinkelkorrektur«, mit der sich auch extrem verzerrte Fisheye-Aufnahmen manuell begradigen lassen (S. 24). Zur Fraktion »Jetzt wieder an Bord« zählt auch der »Kontaktabzug«-Dialog, mit dem man sich schon früher Bildübersichten für den Druck erzeugen lassen

konnte und dies auch jetzt wieder in gleicher Form kann. Etwas Neues für Freunde von Farblooks ist der »Color Lookup«-Dialog, den es auch als Einstellungsebene gibt. Mit ihm lassen sich Geräte-Profile, abstrakte Profile und 3D-LUTs auf ein Bild

anwenden (S. 37). Das klingt etwas seltsam, zumal man diese Profile nicht selbst in Photoshop anlegen kann, erweist sich aber doch als schöne Spielerei für schnelle Effekte.

Für Grafiker

Die Funktionen speziell für Grafiker leben auch mehr vom Detail als vom großen innovativen Wurf: So wurden die für 64-Bit-User bereits abgeschafften »Beleuchtungseffekte«, ein Dialog aus dem Eintrag »Renderfilter« des »Filter«-Menüs, unter 64-Bit lauffähig gemacht (S. 33). Im Gegensatz zu den anderen funktionalen »Rückkehrern« allerdings mit neuer und deutlich verbesserter Oberfläche. Das Werkzeug »Inhaltsbasiert verschieben« ermöglicht es nun, Motivateile auszuschneiden und im Bild an eine andere Stelle zu verlagern (S. 28). Wer Werbeanzeigen oder andere Seiten mit Photoshop setzt, darf sich über neue Typofunktionen freuen: Man kann jetzt Zeichenstile definieren wie in InDesign, es gibt einen Blindtext-Generator und die Wörterbücher wurden überarbeitet (S. 32). Hinzugekommen sind außerdem neue Vektor-Ebenen, die sich aus dem Funktionsfundus von Illustrator bedienen, und verbesserte Pinselspitzen mit erhöhter Malgeschwindigkeit (S. 31).

Nice to have

Aus der Fülle von kleinen und winzigen Detailverbesserungen wollen wir hier noch ein paar Funktionen hervorheben, die wahrscheinlich kaum jemand braucht, die aber von denen, die sie brauchen, sehnlichst erwartet werden: Mithilfe Scriptbasierter Füllungen lassen sich nun auch komplexe Strukturen auftragen, leider aber mit dem Nachteil, dass kaum ein Photoshopper sich selbst solche Skripte schreiben können wird und man daher auf die Vorgaben anderer angewiesen ist. Erleichtert wird ebenfalls die Preset-Mig-

ration, falls man seine Voreinstellungen auf mehreren Rechnern synchronisieren will. Auch das Thema »Video« ist in Photoshop Standardversion eingezogen. Bis zu CS5 war es nur in der Extended-Version zu haben, nun gibt es die Möglichkeit, Filmschnipsel relativ grob zu einem Rohschnitt zu kombinieren und anschließend nachzubearbeiten, auch in der günstigeren Normalversion von Photoshop (S. 36).

Fazit

Viele Detailverbesserungen, nur wenige funktionale Innovationen - das ist das Resümee. Die neue dunkle Oberfläche bleibt hoffentlich auch in der finalen Version optional, denn sie wird viele durch den harten Kontrast eher ablenken als unterstützen. Man hat vereinzelt den Eindruck, das Programm wurde bei der Integration neuer Funktionen verkompliziert. Zum Beispiel, wenn man beim ACR7 je nach Entwicklungsprozess auf unterschiedlich funktionierende Werkzeuge zugreift. Aber das wird sich nach einer Übergangsphase größtenteils erledigt haben. Grundsätzlich wird die Überarbeitung vielen Kreativen mit solchen Details wie der Autospeicherung im Hintergrund helfen, eine Menge Wartezeit einzusparen. Für einen besseren Workflow werden die meisten Photoshopper viele kleine nützliche Neuerungen entdecken. Von den neuen Funktionen profitieren am ehesten kreative Fotografen und filmende Besitzer einer Fotokamera. Weniger revolutionäres Neues dürfte es für die meisten Print-Grafiker geben, aber es dürften sich dennoch in jedem Fall eine Reihe von Optimierungen finden, die den Erwerb des Upgrades rechtfertigen. •



- Selber testen

Eine kostenlose Betaversion von Photoshop CS6 laden Sie unter www.docma.info/10479.html

Features für Fotografen

Für den, der seine Fotos optimieren oder kreativ verändern will, hat die neue Photoshop-Version eine ganze Reihe an zusätzlichen Funktionen zu bieten. | Christoph Künne



• Super-Entzerrer

Fisheye-Fotografen aufgepasst! Wer sich nicht mit den heftigen Verzerrungen abfinden will, die solche Objektive gemeinhin produzieren, findet in der »Adaptiven Weitwinkelkorrektur« ein profilbasiertes oder manuell kalibrierbares Werkzeug, mit dem man auch heftigste Verzerrungen ausgleichen kann. Der Trick dahinter besteht in der Kennzeichnung von vermeintlichen Geraden im Bild, die durch die Verzerrung als Kurven aufgenommen wurden. Zudem lassen sich stürzende Linien geraderichten. Bei geringem Korrekturbedarf im Motiv geht das sehr schnell, bei komplexen Problemen kann die Begradigung dagegen mit viel manueller Tätigkeit verbunden sein, bis das Ergebnis auch nur im Ansatz überzeugt.

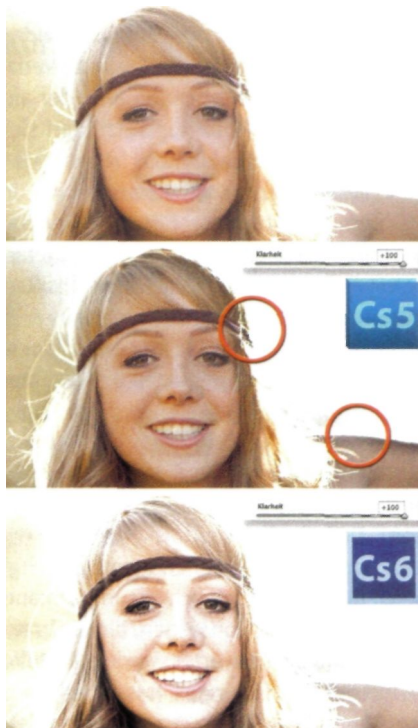


Geradebiegen Für subtile Korrekturen gibt es den Dialog »Objektivkorrektur«. Erst wenn es um die Beseitigung extremer Verzerrungen geht, kommt die »Adaptive Weitwinkelkorrektur« zum Einsatz.

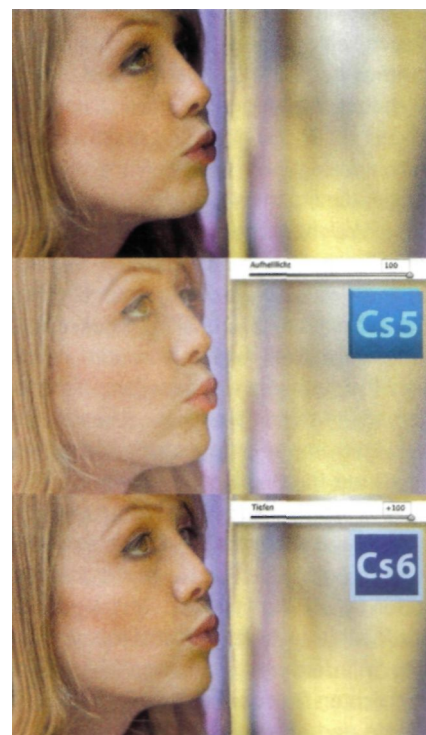
Raw-Finetuning

Einer der wichtigsten Faktoren für alle Fotografen, die mit Raw-Formaten arbeiten, ist die Entwicklungs-Engine von »Camera Raw«, also der Oberfläche, die Photoshop beim Öffnen von Raws für die digitale Bildentwicklung vorschaltet. Schon in der Version CS5 gab es hier als Neuerung den »Prozess 2010«, der bei vielen Bildern, die mit älteren Kameras aufgenommen wurden, einen deutlichen Qualitätssprung brachte. Nicht ganz so heftig, aber immer noch sichtbar, wirkt sich der »Prozess 2012« in CS6 auf ansonsten unbearbeitete Bilder aus. An die Seite des Prozesses haben die Entwickler eine Erneuerung mehrerer Werkzeuge im Reiter »Grundeinstellungen« gestellt. »Wiederherstellung«, »Aufhelllicht« und »Helligkeit« sind durch die Schieberegler »Lichter«, »Tiefen« und »Weiß« ersetzt worden. Außerdem ist der »Kontrast«-Regler an die zweite Position unter die »Belichtung« nach oben in der Liste gewandert. Diese Neuerung sieht man jedoch nur, wenn

man Bilder mit dem »Prozess 2012« bearbeitet. Öffnet man dagegen Aufnahmen, die schon zuvor einmal - oder in dieser Version ganz bewusst - mit dem »Prozess 2010« oder dem klassischen »Prozess 2003« abgestimmt wurden, ändert sich an der Anordnung und Wirkungsweise der »Grundeinstellungen«-Regler nichts gegenüber der Vorversion. Im Modus »Prozess 2012« jedoch wirken sich die drei neuen Regler sehr viel zurückhaltender auf das Bild aus und müssen zudem auch noch mit einer anderen Einstellungslogik benutzt werden als die alten. Zur Belohnung gibt es weniger Artefakte und damit subtiler optimierte Ergebnisse. Bessere Resultate liefert nun auch der »Klarheit«-Regler. Bildeten sich zuvor an hellen Kontrastkanten oft schon bei mittleren Werten sehr heftige Abschattungen, greift die Funktion nun ebenfalls weit subtiler ein. Das verbessert die Ergebnisqualität besonders bei hohen Anwendungswerten.



Verbesserte »Klarheit« Wo sich vorher helle und dunkle Farbsäume bei hohen Anwendungswerten bildeten, wirkt sich die Funktion nun intensiver, aber dennoch neutraler aus.



Subtilere Tiefenaufhellung Am deutlichsten zeigt sich die Veränderung beim Vergleich von »Aufhelllicht« und »Tiefen«. Das Ergebnis wirkt weit weniger HDR-ig als zuvor.



Neue Bedienung

Das Ergebnis ist deutlich besser, dafür muss man den Regler von »Lichter« jetzt in die andere Richtung schieben als zuvor bei »Wiederherstellung«, um zu diesem Resultat zu gelangen.

Neuer Prozess »2012«

Die Wirkungsweise der neuen Tools lässt sich technisch leicht nachvollziehen, wenn man die Tonwertverschiebungen im Histogramm nach extremer Anwendung eines der im »Prozess 2012« überarbeiteten Regler mit denen bei seinem Vorgänger im alten »Prozess 2010« vergleicht.

Punktuelle Raw-Entwicklung

Teile von Bildern oder auch nur einzelne Stellen konnte man auch schon mit den älteren Versionen von ACR bearbeiten.

Allerdings beschränkten sich die beim »Verlauffilter« und beim »Korrekturpinsel« verfügbaren Funktionen auf einen geringen Teil der unter den »Grundeinstellungen« verfügbaren Tools. Statt der bisher sieben Regler

finden sich in ACR7 (beim 2012er Prozess) zwölf. Neu hinzugekommen sind »Tiefen« und »Lichter«, damit man Details nun auch lokal herausarbeiten kann, sowie eine Rausch- und eine Moire-Reduzierung. Zudem lassen sich »Farbtemperatur« und »Farbton« verändern. Der »Helligkeit«-Regler ist weggefallen.

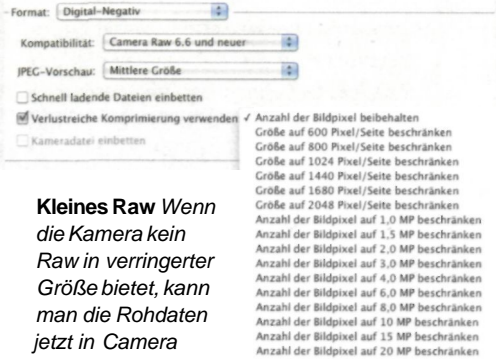


Punktuelle Farbtemperatur

Wer Mischlichtszenarios ausgleichen oder im Gegenteil den visuellen Eindruck von Mischlicht erzeugen will, wird sich besonders über die Möglichkeit freuen, die »Farbtemperatur« punktuell aufzutragen.

DNG-light

Adobe hat DNG (Digital Negativ) als Container-Format eingeführt, mit dem sich die Rohdateninformation standardisiert - und damit herstellernunabhängig - archivieren lässt. Fotografische Rohdaten belegen in der Regel rund ein Viertel bis ein Sechstel des Speicherplatzes, den ein unkomprimiertes 16-Bit-Bild braucht. Anscheinend ist diese Ersparnis für viele Fotografen immer noch nicht groß genug, denn beim Export von DNG-Daten aus dem Camera Raw-Dialog besteht jetzt die Möglichkeit, eine »verlustreiche Komprimierung zu verwenden«. Das ähnelt der Idee des JPEGs. Beschränken kann man hier entweder die maximale Seitenlänge in sechs Stufen zwischen 600 und 2048 Pixel - oder die Gesamtauflösung zwischen 1 und 20 Megapixel. Die Ergebnisqualität ist nach unseren Tests überraschend gut. Es waren keine Artefakte zu finden, wie man sie etwa von JPEGs kennt.



Kleines Raw Wenn die Kamera kein Raw in verringerter Größe bietet, kann man die Rohdaten jetzt in Camera Raw verkleinert exportieren.

Raw-Farbkurven

Im »Gradationskurven«-Reiter des Raw-Dialogs lassen sich die Kurven nicht mehr nur in der Helligkeit steuern. Man hat nun - wie bei den »normalen« Photoshop-»Gradationskurven« auch - die Möglichkeit, die drei Farbkurven einzeln, nach seinen eigenen Vorstellungen, abzustimmen. Dieser Funktionszuwachs wird vor allem die Fotografen freuen, die ihre Farb-Looks noch nach alter Väter Sitte über die Kurven der Farbauszüge regeln.

Neue Weichzeichner

Drei neue Weichzeichner unter einer Oberfläche: Die »Weichzeichner-Galerie« lädt zum Experimentieren mit der Tiefenschärfe ein. | Christoph Künne

- Neuer Druckdialog

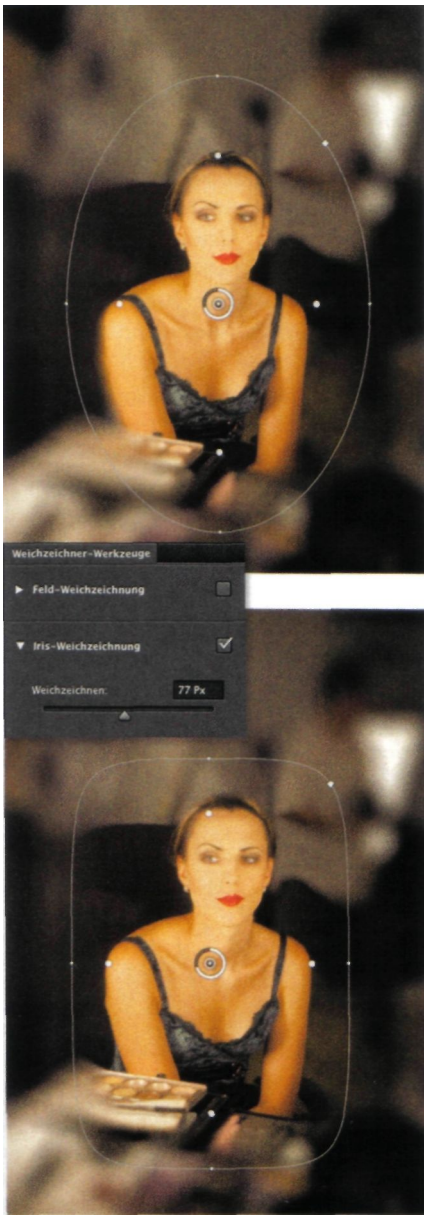
Photoshops neuer Druckdialog präsentiert sich aufgeräumter und vor allem mit einer Druckvorschau, die den Namen auch verdient. Im Gegensatz zur Vorversion geht sie über eine bloße Standkorrektur des Bildes auf der Seite hinaus und bietet - sofern Photoshops eigenes Farbmanagement genutzt wird - einen in den Auswirkungen gut erkennbaren Softproof inklusive der Simulation von Papierweiß und einer Farbumfang-Warnung. Die anderen bereits aus den Vorversionen bekannten Einstellungsparameter sind nun in ein- und ausblendbare Abschnitte zu den unterschiedlichen Bereichen geordnet. Funktional hat sich abgesehen von der Vorschau und der freien Skalierbarkeit hier sonst wenig getan.



Vorher sehen Photoshop's Druckdialog zeigt nun auch einen richtigen Softproof.

- »Iris-Weichzeichnung«

Auch bei der »Iris-Weichzeichnung« ist die Simulation kostspieliger, weil offenblendiger Objektive das Thema. Der »Iris-Weichzeichner« ist komfortabler als die »Feld-Weichzeichnung« und die »Objektivunschärfe« - zumindest bei den meisten Motiven. Hier legt man zunächst ein Schärfezentrum an, wählt dann die Weichzeichnungs-Intensität und definiert abschließend die Form der Weichzeichnung und den Schärfeverlauf über die Punkt-Werkzeuge.



- »Feld-Weichzeichnung«

Im ersten Moment kann der »Feld-Weichzeichner« durchaus irritieren: Beim Aufruf ist automatisch ein Feld-Punkt definiert, und man kann den Grad der Unschärfe regeln - ganz ähnlich wie beim »Gaußschen Weichzeichner«. Interessant wird das Tool erst, wenn man mehrere Feld-Punkte setzt und für diese jeweils unterschiedliche Werte per Slider oder direkt am Kreisregler des Feld-Punktes eingibt. So lässt sich eine Art Unschärfe-Landschaft gestalten, die von Schärfe-Feldpunkten - das sind solche mit einer Weichzeichnung von 0 Pixel - durchsetzt ist. Sicher nicht der eleganteste Weg, fotografisches Bokeh zu simulieren, aber er ist immer noch einfacher, als alle Bildtiefe-stufen in einzelnen Masken anzulegen, wie dies beim Filter »Objektivunschärfe« (früher »Tiefenschärfe abmildern«) bisher nötig war.

»Tilt-Shift«

Bei der Weichzeichnung mit »Tilt-Shift« geht es um die Simulation meist teurer Linsen oder Kamerasysteme, bei denen man die optische Achse verschwenken kann. Während diese Geräte in der Fotografie meist dazu dienen, stürzende Linien zu beseitigen, ist »Tilt-Shift« nur darauf aus, Schärfestreifen ins Bild zu legen, die man gemein-

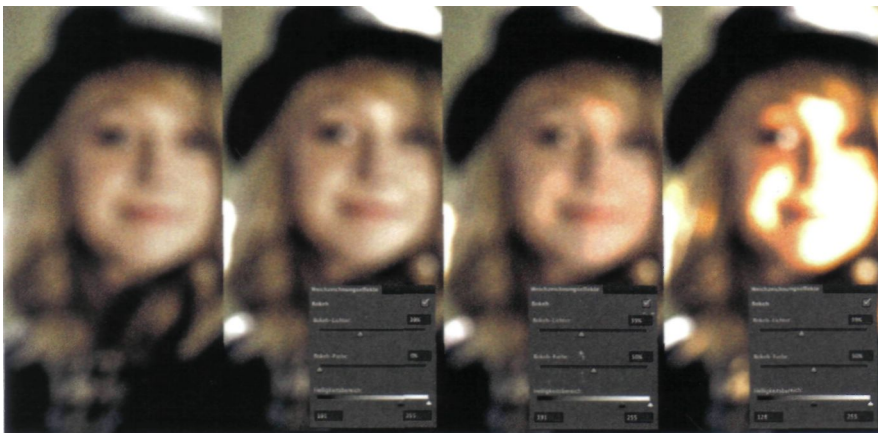
hin für Miniaturisierungseffekte (vergleiche auch DOCMA 33) nutzt oder um die zur Zeit beliebte Lensbaby-Objektiv-Ästhetik digital nachzuempfinden. Für diesen Effekt gibt es den zweiten Regler, der die dabei gewöhnlich entstehende Verzerrung hinzufügt.



»Bokeh«

Unterhalb der Palette mit den drei »Weichzeichner-Werkzeugen« gibt es die »Weichzeichnungseffekte«. Mit dieser Funktion steuern Sie die Intensität des Bokeh. Fotografisches Bokeh lebt davon, dass darin die Lichter oft stärker hervortreten als bei gleichbelichteten abgeblendeten Aufnahmen. Um diesem Effekt Rechnung zu tragen, bieten die »Weichzeichnungseffekte« drei Regler: Der obere Regler definiert die Intensität der

Aufhellung. Der mittlere Regler sorgt auf Basis der Umgebungsfarben für eine Färbung der Lichter und der untere definiert, welche Tonwertbereiche aufgehellt werden. Wenn Sie den Schalter »Hohe Qualität« oben links in der Werkzeugleiste aktivieren, gewinnt besonders die Qualität der »Weichzeichnungseffekte«. Diese wirken sich übrigens auf das Ergebnis aller »Weichzeichner-Werkzeuge« gemeinsam aus.



Kein „schönes“ Beispiel, aber man sieht die Wirkung der neuen Bokeh-Funktionen deutlich.

• „Intelligenterer“ Autokorrektur

Nur die wenigsten Kreativen verlassen sich auf die verschiedenen Automatik-Funktionen von Dialogen wie den »Gradationskurven« oder der »Tonwertkorrektur«. Bei den alten Auto-Korrekturen konnte man die Korrektur anschließend nicht in jedem Dialog präzise nachvollziehen, sondern hatte oft ein fixes Ergebnis. Ab CS6 sind die Automaten so angelegt, dass man die veränderten Einstellungen sieht und auf jede einzelne weiter Einfluss nehmen kann. Außerdem wurden die Algorithmen überarbeitet, damit die Automatik von sich aus schon bessere und vor allem weniger heftige Ergebnisse liefert. Hinzugekommen ist auch ein »Automatisch«-Schalter im Dialog-»Helligkeit/Kontrast«.



Automatisch gut Im Gegensatz zu den Vorgänger-Versionen liefern die neuen »Automatik«-Schaltflächen vieler Dialoge bessere Ergebnisse, die man zudem auch noch an der Verschiebung der Korrekturen nachvollziehen kann.

Reparieren und ausbessern

Stellen Sie sich vor, Sie wählen einen Bildbereich aus und schieben ihn an eine andere Stelle. Na und? Wenn jetzt aber noch der Hintergrund dort, wo das Objekt vorher war, automatisch ergänzt würde ...? Genau das leistet CS6 mit seinem neuen »Inhaltsbasiert-verschieben-Werkzeug«. Zwar nicht perfekt und ohne die Notwendigkeit manueller Retusche, aber immerhin. Auch das »Ausbessern-Werkzeug« wurde weiterentwickelt und generiert etwa in Randbereichen des Bildes keine schmutzigen Verfärbungen mehr. Und das ist noch nicht alles, was Grafiker und Monteure beglückt. | Doc Baumann

Reparatur-Werkzeuge

Baum weg, Katze weg, Viehtränke weg - alles kein Problem; alternativ auch Katze woandershin verpflanzen oder anstücken! Die CS6-Tools leisten da ganze Arbeit und erleichtern Monteuren das Leben erheblich. In keinem der Bilder rechts wurde nachträglich manuell retuschiert - im echten Workflow würde man selbstverständlich das eine oder andere nachkorrigieren, etwa den nach den Zauberkunststücken nicht mehr glatt durchlaufenden Draht.

Im Originalbild [1] könnte der Baum stören. Also erzeugen Sie eine neue Ebene, aktivieren das »Ausbessern-Werkzeug« und die Optionen »Inhaltsbasiert« sowie -jetzt endlich möglich - »Alle Ebenen aufnehmen« und verschieben die Auswahl an eine andere Stelle. Früher hätte das am Bildrand zu unschönen dunklen Flecken geführt, nun ist der Rand so sauber wie der Landschaftsanschluss [2].

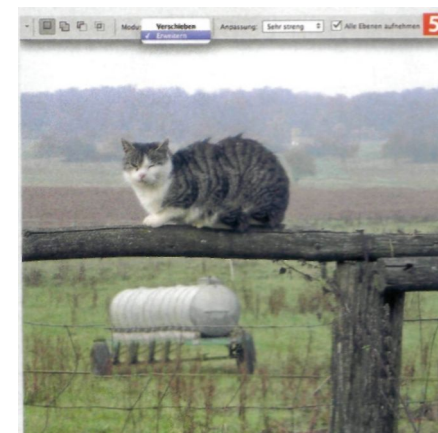
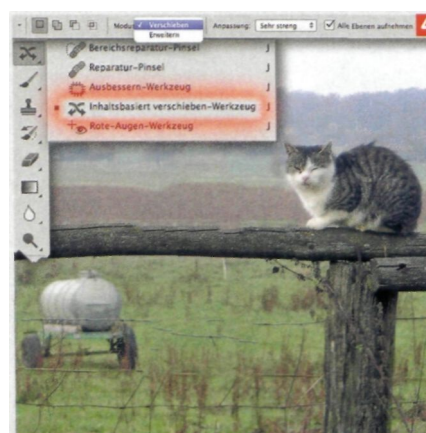
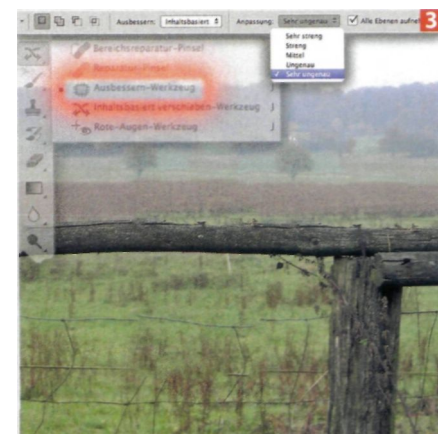
Sind Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden, müssen Sie nicht von vorn beginnen - vielleicht haben Sie nur eine ungeeignete »Anpassung« in der Optionsleiste gewählt. Bei weiterhin aktiver Auswahl klicken Sie auf eine der Alternativen von »Sehr streng« bis »Sehr ungenau« [3]; das Ergebnis verändert sich sichtbar.

Faszinierend ist auch (mit denselben »Anpassung«-Optionen ausgestattet) das »Inhaltsbasiert-verschieben-Werkzeug«. In [4] habe ich sowohl die Katze als auch die Viehtränke an eine andere Stelle verlagert (»Modus: Verschieben«), in [5] beide Objekte »erweitert«. Die Ergebnisse sind so zwar noch nicht perfekt, aber für manuelles Retuschieren bleibt nicht mehr sehr viel zu tun.



Grobe Auswahl reicht aus

Das Besondere an den Bildern, die Sie hier sehen, sind die groben Auswahlen, die ausreichen, um zu diesen Ergebnissen zu gelangen - im Gegenteil, zu genaue Auswahlen wären hier oft hinderlich. Den Rest erledigt Photoshop allein. Das klappt nicht in jedem Fall mit so gutem Ergebnis und ist auch eine Frage des Kontrasts von Objekt und Hintergrund. Von der Spracheingabe »Katze freistellen!« mit prompt erfolgreicher perfekter Umsetzung sind wir leider noch immer ein ganzes Stück entfernt. Dennoch ist der Retscheaufwand stark zurückgegangen.



Komfortabler freistellen

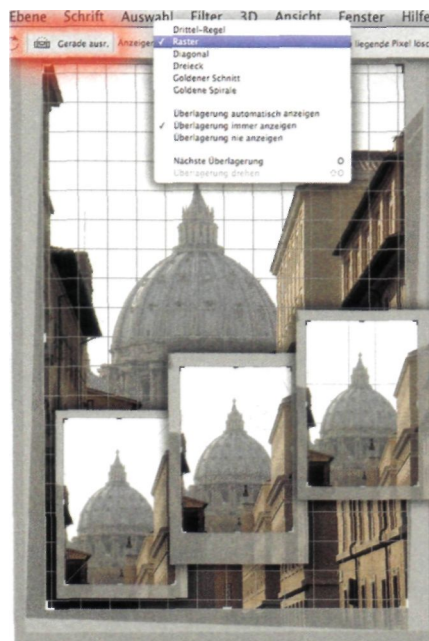
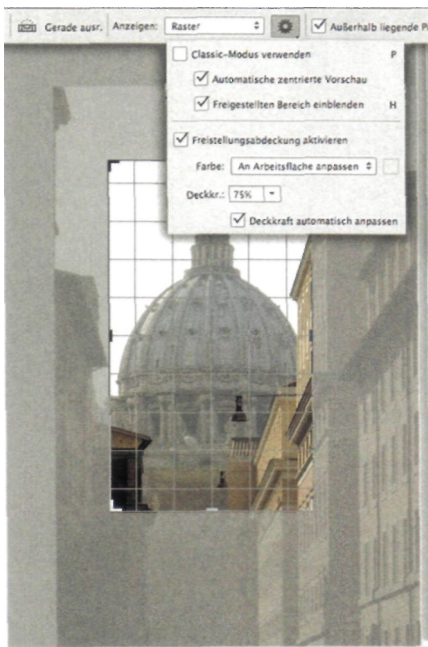
Der Begriff „Freistellen“ wird in Photoshop nicht ganz einheitlich verwendet - er betrifft sowohl das klassische Herauslösen eines Motivs aus seinem Hintergrund wie das rechteckige Beschneiden eines ganzen Bildes. Hier haben die Adobe-Programmierer aus einem Werkzeug zwei gemacht und die Gliederung des Freistellungsbereichs sehr viel übersichtlicher gestaltet. (Mehr auf S. 34)



Freistellungswerkzeug

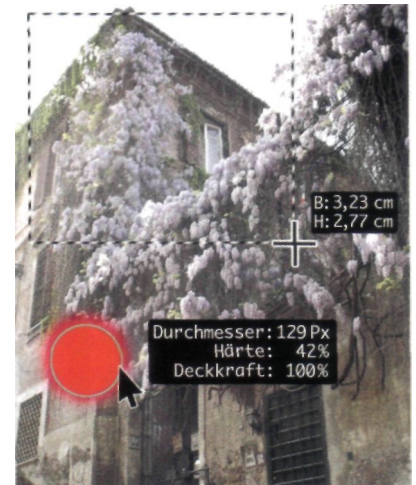
Zunächst sucht man in den Werkzeugoptionen vergeblich nach der Zuschalloption »perspektivisch«. Ich wollte schon aufgeben, als ein Kollege in der Werkzeugleiste das zweite Symbol entdeckte: Ein Tool, das nur für diese Variante des Freistellens eingesetzt wird. Ob es da eine Umschalt-Option nicht auch getan hätte? Den Perspektivrahmen können Sie auf zwei Wegen

erzeugen: Durch Klicken an den vier Bildecken (dann entsteht das Raster wie bei »Fluchtpunkt«), oder durch Aufziehen des Rahmens mit anschließender Verschiebung der beiden Eckpunkte, die nicht auf Ecken des Bildes liegen. Hier finden Sie wie erwartet auch das Feld für »Vorderes Bild«, das zur Angleichung an die Größe eines bestehenden Bildes dient. Beim einfachen Freistellungswerkzeug steckt das in den Optionen.



Cursor-Informationen

Bei zahlreichen Eingriffen war man bisher dazu gezwungen, seine Aufmerksamkeit zwischen der Cursor-Position eines Werkzeugs und anderen Monitorbereichen zu teilen, etwa der Optionsleiste oder dem »Informationen«-Bedienfeld. Nun erscheint bei vielen Operationen rechts neben dem Cursor ein kleiner Kasten, der mit numerischen Werten Aufschluss darüber gibt, welche Werte gerade beim Freistellen, Transformieren oder Bewegen eine Rolle spielen (etwa Position im Arbeitsblatt oder Rotationswinkel), wie groß und weich eine Pinselspitze ist, welche Deckkraft sie aufweist usw. Die Abbildung unten zeigt dieses Anzeigefeld vergrößert.



Horizont begradigen

Endlich wurden nun auch beim Freistellungswerkzeug eine »Gerade ausrichten«-Funktion implementiert, die bisherige Umwege überflüssig macht.

Linienunterbrechungen

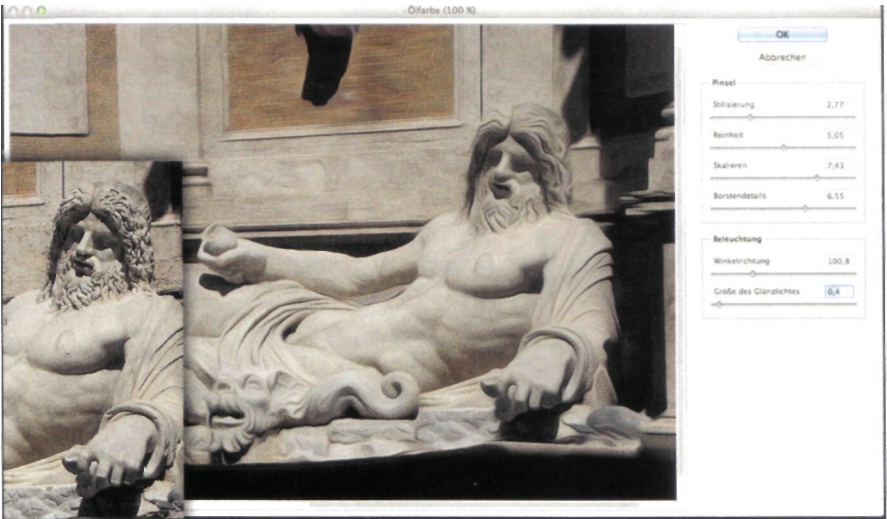
Wollten Sie bisher gepunktete oder gestrichelte Linien in Photoshop darstellen, so funktionierte das nur über entsprechend vorbereitete Pinselspitzen und das Nachmalen eines Pfades.

Nun unterstützt das Programm diese beiden Linienstile als direkte Zuweisung zu einer Formkontur. Dabei lassen sich Form (Punkte/gestrichelt) sowie Unterbrechungsfrequenz vorgeben; die Linienbreite wird wie gewohnt definiert.



»Ölfarbe« als Filter integriert

Seit wir vor einigen Ausgaben (DOCMA 42, S. 51 ff.) das Pixel-Bender-Modul »OilPaint« ausführlich vorgestellt haben, erfreut sich dieses Werkzeug großer Beliebtheit bei malerisch orientierten Photoshop-Anwendern. Offensichtlich ist diese Begeisterung auch Adobe nicht verborgen geblieben, so dass das etwas umständlich erreichbare Modul nun als direkt anklickbarer Filter im entsprechenden Menü erscheint. Erstaunlich dabei ist allerdings, dass die Ergebnisse (zumindest der Beta-Version) nicht ganz so beeindruckend ausfallen wie die des Moduls; so fehlt etwa der »Colorizer«-Regler.



OilPaint

Für alle, die das Tutorial in DOCMA 42 nicht gelesen haben, hier noch einmal eine kurze Einführung in die Funktionsweise dieses Filters:

»Ölfarbe« wandelt Fotos in Bilder um, die wie gemalt wirken. Unter der derzeit verfügbaren Software mit diesem Anspruch dürfte diese Lösung sicherlich eine der überzeugendsten sein. (Plug-in-Kennern ist diese Umsetzung in vergleichbarer Weise aus dem Eye-Candy-Plug-in »Swirl« vertraut.)

»Ölfarbe« löst die Bildvorlage in verwirbelte Strukturen auf, die an Kontrastkanten des zugrundeliegenden Fotos orientiert sind; das Ergebnis erscheint also nicht willkürlich, sondern als freie Umsetzung des Originals. Mit den Reglern (oben) definieren Sie den Grad der „malerischen“ Vereinfachung.

Neu hinzugekommen sind zwei »Beleuchtung«-Regler für plastischen Farbauftrag, die aber nicht völlig überzeugen können; in der Regel empfiehlt es sich, sie sehr dezent einzusetzen. Leider fehlt die »Colorize«-Funktion aus »OilPaint«, mit der sich schöne holzschnittartige Grafiken erstellen lassen.



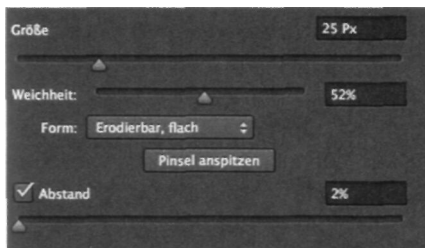
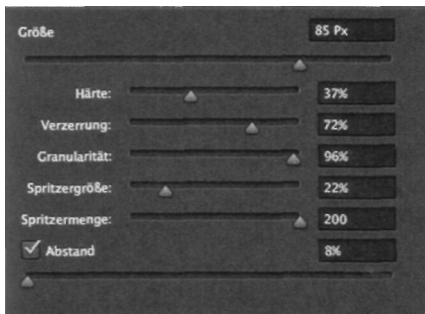
Geniale Vereinfachung

Kaum ein anderer Filter ist in der Lage, die bei der malerischen Umsetzung eines Motivs oft gewünschte Vereinfachung von Elementen und Strukturen so überzeugend nachzuahmen wie »Ölfarbe. Die beiden Szenen aus Rom - der Flussgott-Brunnen und

das Tempelchen auf dem Pincio-Hügel - ließen sich, auf Leinwand ausgedruckt, an einem der zahllosen Künstlerstände auf der Piazza Navona problemlos als Kunstwerke verkaufen (und wären besser als viele dort angebotene echte Gemälde).

Der Umgang mit Pinseln

Noch ehe Sie sich mit den vielen neuen Möglichkeiten der Pinsel und etlicher anderer Werkzeuge vertraut gemacht haben, werden Sie merken, dass diese sehr viel schneller geworden sind und in Echtzeit reagieren, weil sie direkt auf die Grafikkarte zugreifen. Aber das ist nichts alles: Manche Pinselspitzen etwa nutzen sich nach längeren Malspuren ab, Airbrush-Spuren sehen dank Spritzern und Schrägprojektion sehr viel realistischer aus, und auch Anwender, die über kein Grafiktablett verfügen, können so manche damit gekoppelte Pinseleinstellungen simulieren.



• GPU-Beschleunigung

Nicht nur bei den Pinseln wurde die Arbeitsgeschwindigkeit durch direkte Grafikprozessor-Unterstützung erheblich verbessert. Vor allem bei den wegen viel Rechenaufwand früher recht trägen »Mischpinseln« geht das jetzt in Echtzeit.

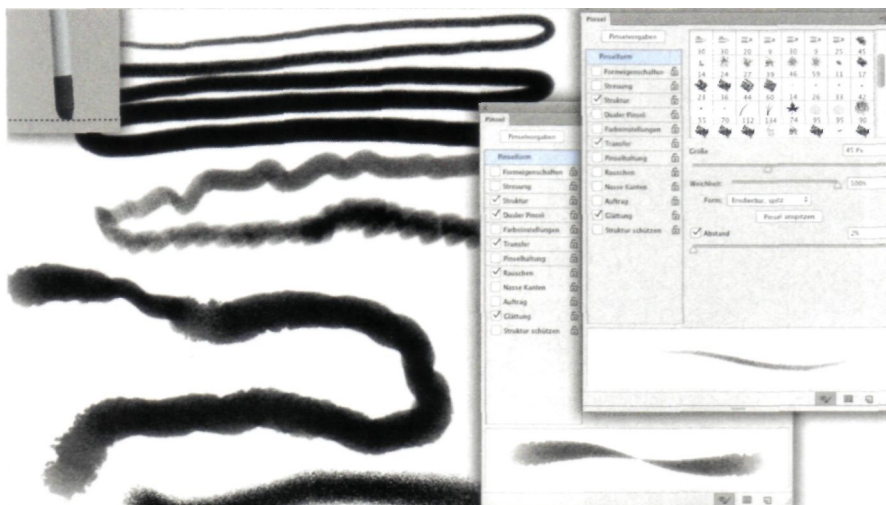
Das funktioniert in vergleichbarer Weise auch bei anderen Prozessen, die bei CS5 noch etwas ruckelig waren und einen verzögerten Bildschirmaufbau mit sich brachten, wie etwa »Transformieren > Verkrümmen« oder »Formgitter«.

Besonders beim »Verflüssigen« macht sich das verzögerungsfreie Arbeiten angenehm bemerkbar, wobei es auch sonst etliches Neues gibt: Interaktive Einstellung des Werkzeugspitzendurchmessers, maximale Spitzengröße 15 000 Pixel, Laden des zuletzt angewandten Gitters.

• Neue Pinsel-Parameter

Im Bedienfeld der Pinsel gibt es etliche Neuerungen. So lassen sich jetzt ohne manuelle Kombination diverser Werkzeugparameter direkt Airbrush-Spitzen wählen, die nicht nur gleichmäßigen Farnebel auftragen, sondern auch mit Spritzern ergänzt werden, deren Größe und Menge definierbar ist (Feld links oben, orange Spur unten).

Eine andere Gruppe von Spezialpinseln sind solche mit dem Attribut »erodierbar« (zweite Abb. oben links; grüne Spur unten), die sich am Ende der Spur abnutzen und auflösen. Unter den »Werkzeugeinstellungen« des Mischpinsels lassen sich viele ergänzte Varianten wie etwa die »Künstlerpinsel« (oben rechts, blaue Spur unten) nachladen.



• Tablett-Unterstützung

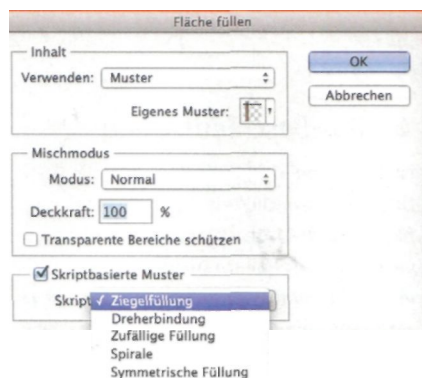
Wer nicht über ein Grafiktablett verfügt, kann die vielen Optionen der Pinsel nicht nutzen, die auf spezielle Wechselwirkung mit diesem Hilfsmittel angewiesen sind. Zumindest ein Trostpflaster ist der neue Eintrag »Pinselhaltung« im Bedienfeld, der es erlaubt, Werte vorzugeben, auf die Photoshop dann in entsprechender Weise beim Malen reagiert.

Ein weiterer Neueintrag des Bedienfeldes heißt »Pinselprojektion«; mit dieser zugeschalteten Option reagieren Malwerkzeuge so, dass je nach Stiftneigung eine Art Projektion der Spitze auf eine Fläche simuliert wird. Das hilft bei manchen Airbrush-Effekten, wobei einiges an diesem Werkzeug gewöhnungsbedürftig ist, da - in gewisser Weise reale Spritzpistolen nachahmend - ein stärkerer Stiftandruck einen kleineren Sprühdurchmesser bewirkt. •

Neue Optionen für Muster | Verbesserte Text

»Muster« begegnen uns in Photoshop unter dem Ebenenstil »Musterüberlagerung« sowie bei »Fläche füllen«. Mehr als bloßes Füllen konnte man bei Letzterer bisher tatsächlich nicht erreichen. Künftig gibt es »Skriptbasierte Muster«; fünf stehen schon bereit, weitere werden sicherlich bald folgen.

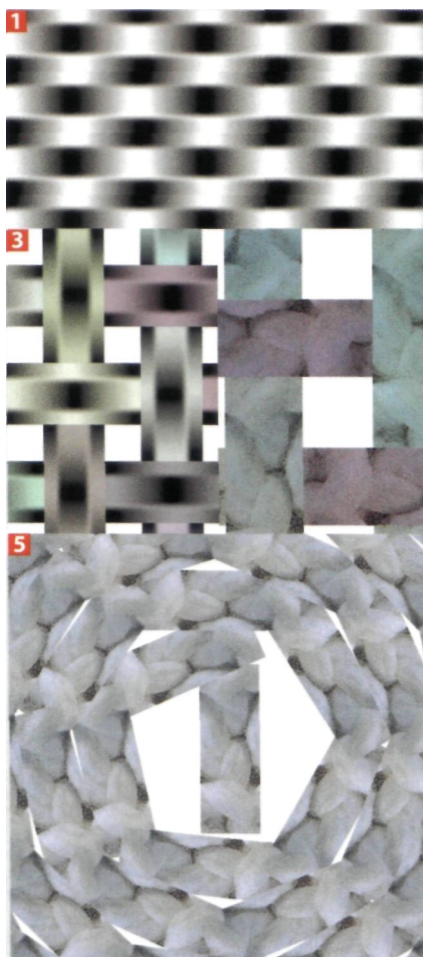
Photoshop ist kein Layout-Programm, aber längst sind die Text-Werkzeuge so ausgereift, dass Plakate oder Anzeigen ohne weitere Software gestaltet werden können. Nun gibt es ein paar neue Features.



Skriptbasierte Muster •

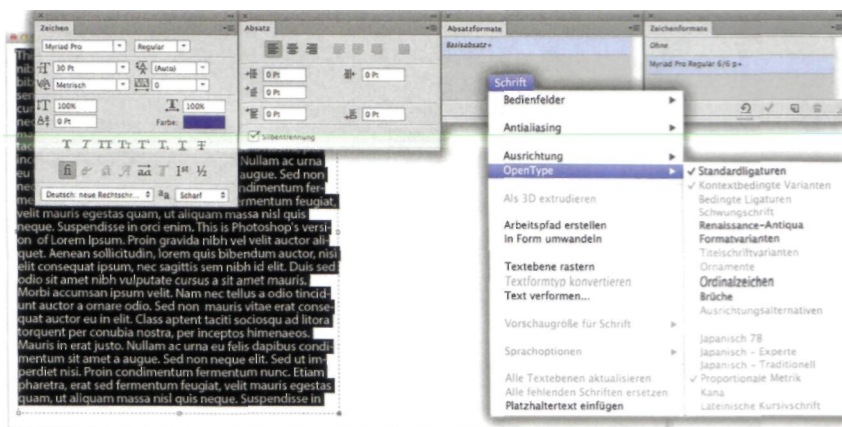
Ich gebe es zu: Ich habe noch nie ein Skript geschrieben. Irgendwie ist das auch nicht der typische Tätigkeitsbereich von Photoshoppern. Macht aber nichts, weil es genug Leute gibt, die das können - und die werden demnächst sicherlich entsprechende Erweiterungen anbieten, um die neue Option von »Fläche füllen > Skriptbasierte Muster« zum Leben zu erwecken. Es wäre ja schon toll, wenn man Muster ohne weiteren Firlefanz einfach frei rotieren könnte ...

Oben sehen Sie die neue Erweiterung im unteren Teil des Dialogfelds; rechts die gewohnte Füllung [1] sowie Umsetzungen der fünf Skripte »Ziegelfüllung« [2], »Dreherbindung« [3] (das Gewebe hängt von den Muster-Proportionen ab), »Zufällige Füllung« [4], »Spirale« [5] und »Symmetrische Füllung« [6].



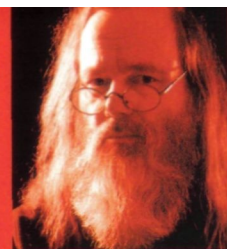
Verbessertes Text-Werkzeug •

Anwender von InDesign sind etliche der neuen Text-Funktionen vertraut. So lassen sich nun Zeichen- und Absatzformate anlegen und einem Text zuweisen, ohne jedes mal alle Einstellungen neu definieren zu müssen (Bedienfelder oben rechts). Es gibt ein neues »Schrift«-Menü (rechts unten) mit Einstellungen etwa zu OpenType; der unterste Eintrag sorgt für die beim Layouten so praktische Füllung mit Blindtext (im Fenster auf der linken Seite).



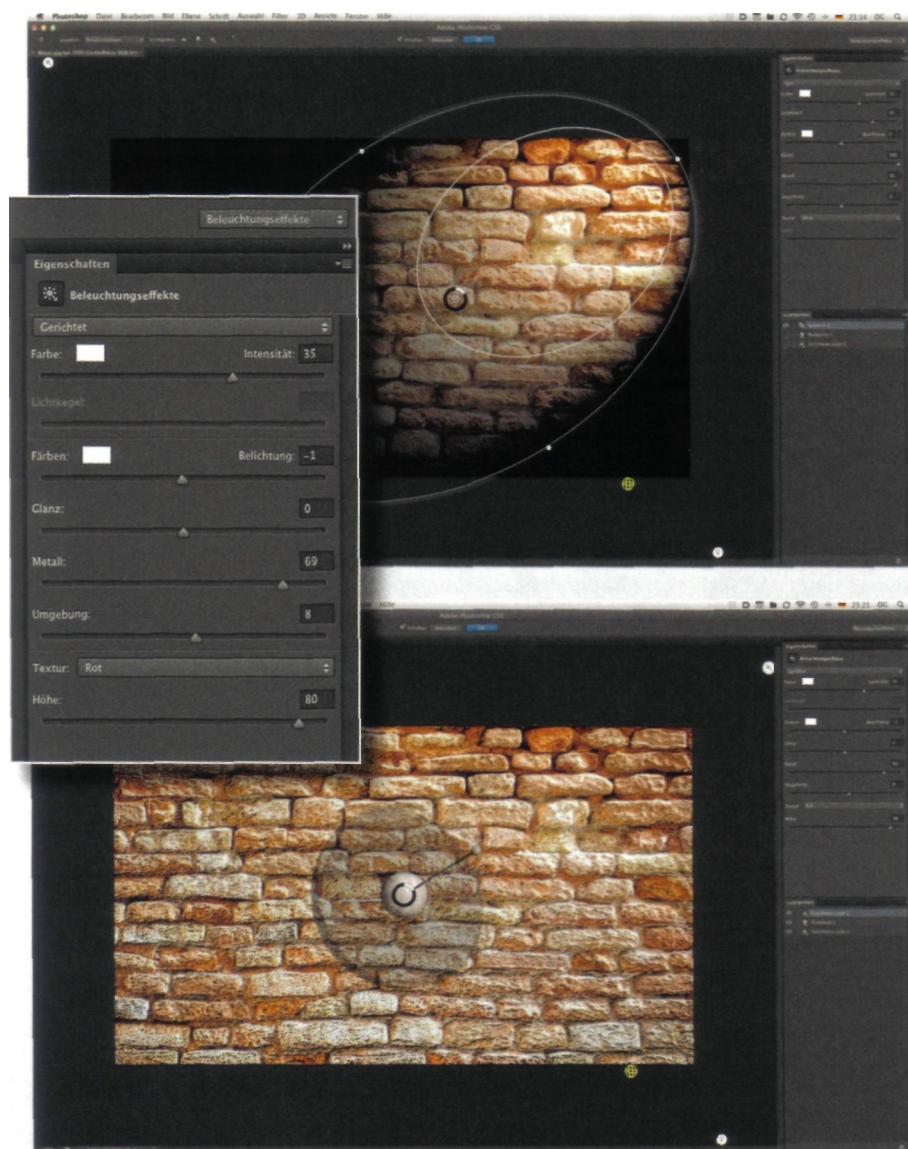
Wieder da: Beleuchtungseffekte

Wirklich verschwunden waren sie ja auch bei Photoshop CS5 nicht. Aber um sie weiterhin nutzen zu können, mussten die Anwender auf die sonstigen Segnungen der 64-Bit-Version verzichten und auf 32-Bit umschalten. Aber nun sind sie in neuem Glanz zurückgekehrt – endlich mit sinnvoller Vorschau und ein paar Zusatzhilfen. Mögen weitere Filter in CS7 endlich ähnlich bedacht werden!



Fazit

Lohnt der Umstieg für Grafiker und Bildmonteure? Wie bereits erwähnt: Es gibt nicht das eine neue Tool, das einen vom Bürostuhl katapultiert und Arbeitsschritte ermöglicht, die vorher unmöglich gewesen wären. Aber es gibt so viele sinnvolle und die Arbeit erleichternde und beschleunigende Verbesserungen, dass Sie mit CS6 sicherlich eine Menge Zeit einsparen werden.



Simulierte Scheinwerfer

Vor allem ist erfreulich, dass die »Beleuchtungseffekte« überhaupt wieder da sind. Dass sie darüber hinaus auch noch mit einer wesentlich praxisorientierteren Oberfläche ausgestattet wurden, ist eine dankbar aufgenommene Zugabe.

In der früheren Fassung fing der Ärger ja schon an, nachdem man den Filter geöffnet hatte – die Beleuchtungssymbole im winzigen Vorschaufeld waren so ungünstig platziert, dass man sie erst einmal herumschieben musste, um überhaupt an die wichtigen Positionierungspunkte zu kommen.

Wie das gerenderte Ergebnis im Bild aussehen würde, ließ sich nur erraten; fünf- bis zehnmalsiges Auf- und Widerruf des Filters, um eine exaktere Positionierung und Stärke zu erreichen, waren also keine Seltenheit.

Alle diese Probleme sind nun ausgestanden. Das zu erwartende Ergebnis wird in normaler Größe angezeigt, und die interaktive Bedienung in der Vorschau hat viele Features als Direkt-eingriffe zugänglich gemacht, die früher mit Reglern vorgenommen werden mussten.

Neben dem »Spot« (links oben) wurde auch die Anzeige des parallelen Lichteinfalls (links unten) neu gestaltet. Die Zuweisung einer plastischen Oberfläche, orientiert an einem ausgewählten Kanal, heißt jetzt »Textur« statt »Relief«.

Da man es immer wieder anders sieht, ohne förmliche Missbrauchsverfahren einleiten zu können: »Beleuchtungseffekte« wirkt zweidimensional, also auf Flächen. Objekte in Szenen lassen sich damit nur nach ausgiebiger Vorbereitung glaubwürdig »anstrahlen«.

Beleuchtung einstellen

Die »Spot«-Beleuchtung (oben) regeln Sie interaktiv. Sie können nicht nur die äußere Lichtbegrenzungs-Ellipse mit Anfassern steuern, sondern auch die innere. Das Symbol im Zentrum dient nicht allein der Positionierung insgesamt, sondern verfügt

auch über ein Segment, mit dem Sie die Lichtintensität vorgeben. Die Regler für »Lichtart« konnten damit wegfallen. Die Möglichkeit, Farb- oder Alphakanäle zur plastischen Strukturierung einzusetzen, besteht unter dem Namen »Textur« weiterhin.

Neue Konzepte, neue Möglichkeiten

Da im Gegensatz zu Photoshop CS5 dieses Mal die Mac-Version nicht nochmal in den Cocoa-Code übertragen werden musste, blieb dem Adobe-Team offensichtlich genügend Zeit, eine beeindruckend lange Liste von neuen Funktionen und Detailverbesserungen umzusetzen. Während die „JDIs“ (siehe gegenüberliegende Seite), das Freistellwerkzeug und das Eigenschaften-Bedienfeld für nahezu jeden Anwender hilfreich sind, dürften sich vor allem (Screen-) Designer über die Formebenen und ihre Möglichkeiten freuen. | Olaf Giermann



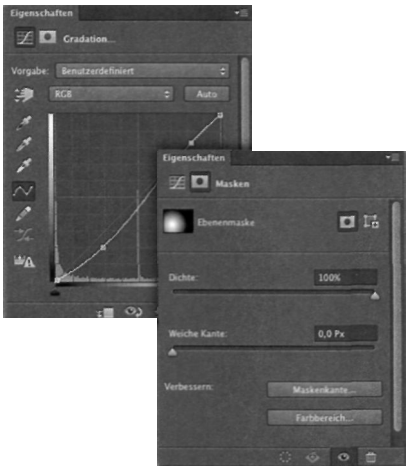
Photoshop CS6 bringt kein großes, vordergründig-aufgesetztes „Kauf mich jetzt!“-Feature, das in Demos viel Eindruck macht, aber im Alltag dann doch nur eine untergeordnete Rolle spielt. Statt dessen gibt es eine beachtliche Zahl von Verbesserungen in Bereichen, die wirklich eine Rolle spielen: Bedienoberfläche, Workflow und Performance. Aus meiner Sicht das gelungenste Upgrade seit Photoshop CS2! Nur die entfallenen Funktionalitäten des »Anwendungsrahmens« unter MacOS enttäuschen.

• Auto-Save &-Recover

Programmabstürze sind eine Plage - glücklicherweise ist Photoshop eins der stabilsten Programme. Aber genau deshalb ging früher einiges an Arbeitsstunden verloren, wenn es dann doch mal abstürzte. Mit der neuen Option für das automatische Speichern alle 5,10,15, 30 oder 60 Minuten lässt sich nun der Verlust begrenzen. Nach einem Absturz bietet Photoshop zudem eine Wiederherstellung des letzten Datei-zustands an.

• Background-Save

In älteren Versionen konnte man beim Speichern Photoshop nicht benutzen - jeder Speichervorgang war bei entsprechender Dateigröße eine unwillkommene Arbeitsunterbrechung oder eine kleine Kaffeepause. Da nun das Speichern im Hintergrund möglich ist, können Sie während des Speicherns direkt weiterarbeiten - egal, ob Sie selbst das Speichern veranlasst haben oder die Auto-Save-Funktion.



Eigenschaften-Bedienfeld

Dieses neue, frei skalierbare Bedienfeld integriert die aus Photoshop CS4 und CS5 bekannten Bedienfelder »Korrekturen«, »Masken« und bietet weitere Optionen bei Einsatz der 3D-Funktionalität von Photoshop CS6 Extended an. Die Idee dahinter ist, Bildschirmplatz zu sparen und je nach angeklicktem Element die dazu passenden Regler einzublenden und diese, ohne ein Dialogfeld aufrufen zu müssen, anpassen zu können. Statt also für jeden Anwendungszweck ein eigenes Bedienfeld öffnen zu müssen, genügt nun ein Blick in das Eigenschaftenbedienfeld. Ich würde mir ergänzend wünschen, hier ebenfalls die erweiterten Fülloptionen, Ebenenstile und Smart Filter-Optionen und vieles mehr wiederzufinden - das Konzept hat großes Potenzial für die Zukunft.

Freistellungswerkzeug 2.0

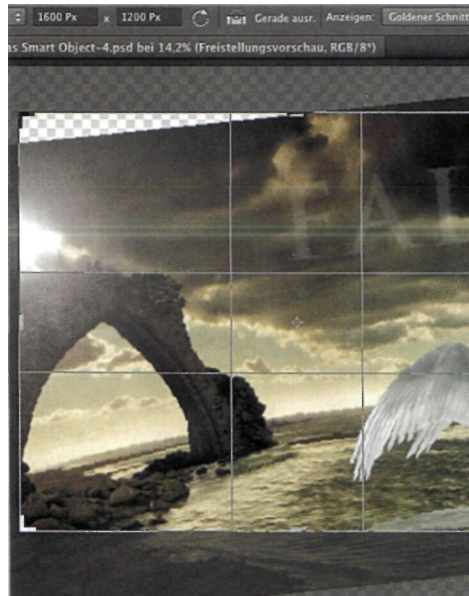
Falls Sie bereits ein Lightroom-Anwender sind, ist das verbesserte Freistellungswerkzeug schnell erklärt: Es funktioniert jetzt so wie in Lightroom.

In Photoshop gibt es jedoch einige zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten zu Pixeln und PPI, da wir hier direkt und ohne

nachgeschalteten Export am Bild arbeiten. Falls Sie Lightroom nicht kennen - das neue »Freistellungswerkzeug« funktioniert jetzt so, dass Sie nicht mehr wie beim alten den Kopf drehen müssen, wenn Sie den Freistellrahmen drehen. Sie drehen und verschieben statt des Rahmens nun das Bild unter einem virtuellen Passepartout, das Sie in der Deckkraft regulieren oder auch ausblenden können. Bereits bei der Aktivierung des Werkzeugs werden die Eck- und Seitenanfasser eingeblen-det - Sie müssen also nicht wie früher erst das gesamte Bild auswählen, falls Sie mit gehaltener »Umschalttaste« proportional be-schneiden möchten.

Auch das Eingeben des angestrebten Seitenverhältnisses ist nun endlich direkt und ohne »Insiderwissen« möglich. Sollten Sie als alter Hase nicht von alten Gewohnheiten lassen wollen oder können, dann bietet das Freistellungswerkzeug einen »Classic-Modus« an, der das »Freistellungswerkzeug« auf das seit Photoshop 1.0 tradierte Verhalten zurücksetzt.

Praktisch ist in jedem Fall die Möglichkeit, für die Bildkomposition verschiedene Überlagerungen einzublenden (Drittel-Raster, Goldener Schnitt und viele mehr).





Hauttöne auswählen

Unter »Auswahl > Farbbereiche« ist ein weiterer, wählbarer Farbbereich hinzugekommen: Hauttöne. Dies dürfte viele Retuscheure angesichts zukünftiger Zeiterparnisse in Verückung versetzen.

Unabhängig von der Hautfarbe der abgebildeten Person funktioniert dies auch tatsächlich halbwegs gut. Die ebenfalls neue Option »Gesichter erkennen« kann in einigen Fällen das Ergebnis mitunter deutlich verbessern - bei manchen Fotos aber auch ziemlich verschlechtern. In jedem Fall ist die mit diesen neuen Optionen erzeugte Maske *direkt* eher selten für gezielte Korrekturen verwendbar und braucht einiges an manueller Nacharbeit, die man sich bei direkter Verwendung der Pipetten der Farbbereichsauswahl erspart hätte. Schauen wir mal, wie dieses prinzipiell sehr praktische Feature in der Zukunft verbessert werden kann.

Voreinstellungen übertragen

Verwenden Sie eigene Arbeitsbereiche, Tastaturkürzel, Pinsel, Aktionen, Ebenenstile und dergleichen? Und setzen Sie Photoshop auf mehreren Rechnern ein? Dann werden Sie die folgende Neuerung lieben. In Photoshop CS6 können Sie endlich all diese Anpassungen in einem Rutsch exportieren beziehungsweise importieren oder diese aus einer vorherigen Installation übernehmen. Sie finden die entsprechenden Optionen unter »Bearbeiten > Vorgaben«. Falls Sie Photoshop CS5 installiert haben, fragt der CS6-Installer aber auch direkt nach, ob Sie die Einstellungen der Vorversion übernehmen möchten.

Form-Ebenen

Auf den ersten Blick hat sich bei den Form-Ebenen nur die Darstellung geändert - die Vektormaske wird nicht mehr gesondert als Maske angezeigt. Auf den zweiten Blick eröffnen sich aber Möglichkeiten, die man bisher nur von Illustrator kannte, und die in Photoshop einige Umwege über Pfade und fortgeschrittene Pinsoptionen verlangten. Dank der neuen Form-Ebenen-Optionen sind nun auch die oft gewünschten gestrichelten oder gepunkteten Konturen kein Problem mehr.

Screen-/Webdesigner werden die Möglichkeit lieben, nun die Ausrichtung von Pfaden und Formobjekten in das Pixelraster erzwingen zu können. Durch Setzen des Häkchens bei »Voreinstellungen > Allgemein > Vektorwerkzeuge und Transformationen an Pixelraster ausrichten« sind keine halben Pixel mehr auswählbar. Dadurch wird Antialiasing vermieden - also die Aufteilung der Kante auf mehrere Pixel durch verschiedene Transparenzen - und die Formkanten bleiben wie beabsichtigt scharf.



Ebenen und Gruppen

Eine überaus praktische Verbesserung in Photoshop CS6 ist das Verhalten bei Auswahl mehrerer Ebenen oder Gruppen: Sie können nun per Tastaturkürzel »Strg/Befehl-J« diese direkt duplizieren und auch gleichzeitig für alle selektierten Ebenen die Füllmethode, den Sperrstatus und den Farbcode ändern. Mit »0« und »00« wechseln Sie ab sofort bei aktivem »Verschieben-Werkzeug« zwischen null und einhundert Prozent Deckkraft per Shortcut. Und - noch viel besser - in Photoshop CS6 können Sie Ebenenstile nun auch einer Gruppe zuweisen - selbst Schnittmasken von Ebenen oder Einstellungsebenen auf eine Gruppe sind möglich.

Ebenen-Filter

Für all jene, die alltäglich viele, viele Ebenen verwenden (müssen) und dabei mitunter den Überblick verlieren, ist Photoshop CS6 fast ein Pflicht-Update, denn das Ebenen-Bedienfeld ermöglicht nun das Filtern nach Ebenen-Eigenschaften und -namen. Nur die Korrektur-Ebenen anzeigen? Nur die Ebenen mit Stilen einblenden? Oder direkt nach der Ebenenbezeichnung suchen? Kein Problem! - Die Ebenen-Filter sind ein großartiges Feature für jeden Fotomontierer. •



• JDIs

„JDI“ bedeutet „Just do it!“ und ist eine erfolgreiche Initiative von Adobe, um „kleinere“ Wünsche der Anwender doch mal direkt zu verwirklichen. Hier ein Ausschnitt der über 60 Photoshop-CS6-JDIs:

- Kontaktabzug II und die PDF-Präsentation wieder in den Automatisierungs-Optionen vorhanden
- Mit »Ctrl-Alt« (Mac) bzw. »Shift-Alt-Rechtsklick« (Windows) und senkrechter Bewegung statt der Pinselhärte optional die Pinseldeckkraft ändern; maximale Pinselgröße nun 5000 Pixel - beim Verflüssigen 1 000 Pixel
- eine neue Option für das Aufzeichnen von Werkzeuganwendungen in einer Aktion
- Kanäle teilen in Dokumenten mit Ebenen
- im Farbwähler ist das Hex-Feld aktiv und erlaubt direkt das Kopieren in die Zwischenablage, eine entsprechende Rechtsklickoption bei den Pipettenwerkzeugen
- neue Pipettenoptionen (Einstellungsebenen ignorieren, aktuelle Ebene beziehungsweise darunter aufnehmen)
- Automatische Auswahl der besten Interpolationsmethode beim Vergrößern und Verkleinern - auch beim Transformieren
- Dither-Option bei Ebenenstilen für Verläufe
- die Pinselgröße im Verflüssigen-Filter durch Klicken und Ziehen ändern
- freie Größenänderung des Drucken-Dialogs und seiner Vorschau
- Ebenenstile direkt rastern.

• Feinere Textdarstellung

Eine etwas versteckte Option finden Sie unter »Bearbeiten > Farbeinstellungen«. Klicken Sie auf »Mehr Optionen«, sehen Sie in den »Erweiterten Einstellungen« eine Checkbox mit dem etwas sperrigen Namen »Textfarben mit Gamma füllen«. Sie sorgt in Abhängigkeit vom eingestellten Gammawert für eine feinere Textansicht in Photoshop. Der einzige Nachteil dieser Option ist, dass es zu einer Änderung der Textanzeige kommt, wenn Sie den Text rastern. Glücklicherweise ist das nur in wenigen Fällen nötig - in denen die Pixelpräzision meist eine eher untergeordnete Rolle spielen dürfte.

Video und 3D

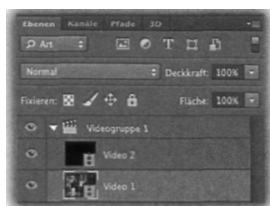
Smart Phones, Kompaktkameras, Spiegelreflexkameras ... Welches Gerät kann heutzutage eigentlich keine Videos aufnehmen? Das hat auch Adobe erkannt, die Videofunktionalität komplett überarbeitet und zudem in die Standard-Version von Photoshop verfrachtet. Die 3D-Funktionen bleiben der Extended-Version vorbehalten - aber auch hier wurde nicht wenig geschraubt - vieles ist deutlich einfacher, schneller und direkter zugänglich. | Olaf Giermann

• Standard vs. Extended

Seit Photoshop CS3 wird Photoshop in zwei Versionen ausgeliefert. Die Standard-Edition wendet sich in erster Linie an Fotografen, die Extended-Edition vor allem an 3D-Anwender und Wissenschaftler - obwohl auch Fotografen von einigen Extended-Features wie zum Beispiel den Stapel-Modi profitieren können. Die Zeitleiste für die Videobearbeitung und Animation ist mit CS6 nun bereits in der Standardversion enthalten. Obwohl andere Videoschnittanwendungen mehr bieten, sind die aktuellen Möglichkeiten für manche Anwender sicher mehr als ausreichend - und vor allem befindet man sich in der vertrauten Photoshop-Umgebung.

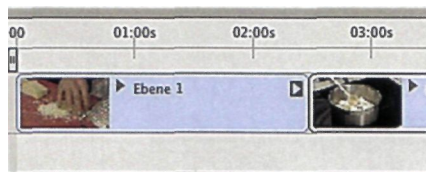
• Video-Gruppen

Mit dieser Neuerung bringen Sie verschiedene Videoclips in die gleiche Zeitleisten-Ebene: Eine Videogruppe wird beim Öffnen eines Video-Clips automatisch erstellt. Jedes Video, das Sie dieser Video-Gruppe hinzufügen, erscheint auf der gleichen Videospur in der Zeitleiste. Ein-, Aus- und Überblenden ist so sehr einfach. Falls Sie einen Clip aber losgelöst von anderen animieren möchten - zum Beispiel einfliegen lassen -, ziehen Sie diesen im Ebenen-Bedienfeld einfach aus der Video-Gruppe heraus. So erhalten Sie eine eigene Videospur mit all ihren Möglichkeiten für diesen Videoclip.



Video: Zeitleiste

Das alte Animationsbedienfeld heißt jetzt »Zeitleiste« und öffnet sich automatisch am unteren Bildschirmrand, sobald man ein Video in Photoshop lädt.



Statt der einfachen Balken sehen Sie nun in jeder Videospur eine kleine Thumbnailvorschau. Das Ende der Animationslänge passt sich automatisch an die Videolänge an - auch wenn Sie weitere Videoclips hinzufügen, löschen oder wenn Sie diese schneiden.

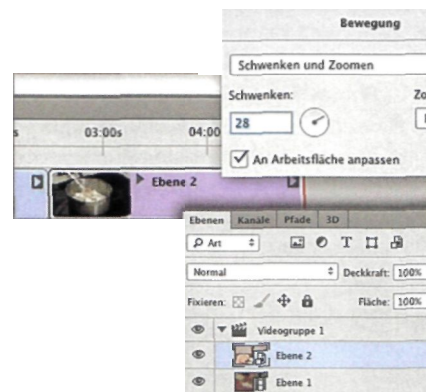
Letzteres ist sehr intuitiv gelöst: Sie bewegen den Cursor an den Anfang oder das Ende des Clips und ziehen das Video von dort auf die passende Länge. Dabei öffnet sich eine kleine Echtzeitvorschau, die dabei hilft, exakt auf dem richtigen »Video-frame« zu schneiden. In der automatisch oder auch nachträglich manuell erzeugten »Videogruppe« (siehe Randspalte) rücken alle geöffneten Clips automatisch auf. Weitere Videos fügen Sie über ein Klick auf das große Plus am Ende der »Zeitleiste« zur gleichen Videogruppe hinzu.

Video: Korrekturen und Effekte

Zur Farbkorrektur der Videos stehen Ihnen alle Einstellungsebenen Photoshops zur Verfügung. Auch Filter sind einsetzbar - entweder direkt Frame für Frame auf der Videoebene oder nondestruktiv für den gesamten Clip, indem Sie die Videoebene in ein »Smart Objekt« verwandeln und jeden beliebigen Filter hierauf als »Smart Filter« anwenden. Die Videofunktionalität bleibt dabei vollständig erhalten.

Übergänge zwischen den Videoclips fügen Sie durch intuitives Drag & Drop hinzu. Fünf Presets stehen Ihnen zur Verfügung, (»Verblenden, Überblenden, Schwarz, Weiß beziehungsweise Farbig überblenden«). Die Effektlänge ist jederzeit anpassbar.

Mit einem Rechtsklick auf einen Videoclip können Sie verschiedene Transformationsmethoden wählen: Schwenken, Drehen, Zoomen und weitere. Wählen Sie zum Beispiel »Schwenken und Zoomen« und ziehen Sie die erzeugten »Keyframes« an die passende Stelle, und schon haben Sie den beliebten »Ken-Burns-Effekt« erzeugt. Einzige Voraussetzung: Sie verwandeln zuvor die Videoebene in ein »Smart Objekt«.



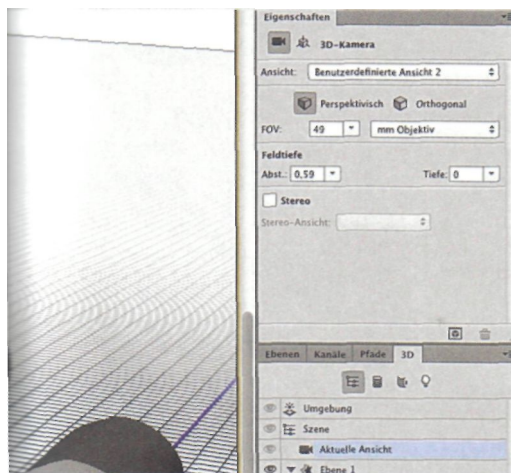
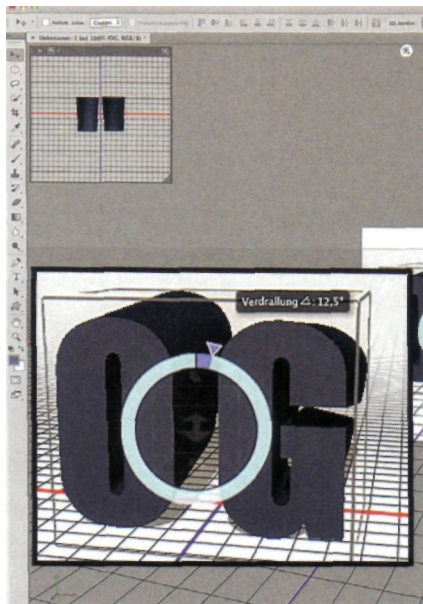
Sie müssen diese Presets nicht nutzen, denn auch »Frei Transformieren« ist nun voll animierbar und eröffnet ganz neue Möglichkeiten für zum Beispiel Videoübergänge oder animierte Texteinblendungen.

Da auch beliebig viele Audio-Spuren erstellbar sind, dürften die neuen Funktionen zusammen mit den erweiterten Video-Exportoptionen den meisten Gelegenheits- und Hobbyfilmern zur Umsetzung Ihrer Videopräsentationen locker ausreichen.

3D in Photoshop CS6 Extended

In CS5 kam Repousse - in CS6 sagt es ade! Ein simpler, aber treffender Reim. Wo Sie in Photoshop CS5 für jegliche 3D-Kreation noch das Repousse-Dialogfeld aufrufen mussten, genügt jetzt ein Blick in das Eigenschaften- und/oder das 3D-Bedienfeld.

Repousse gibt es also nicht mehr - dafür können Sie jetzt über die genannten Paletten alle Änderungen ohne das alte, modale Dialogfeld direkt vornehmen.



Aber es kommt noch besser: Eigentlich brauchen Sie diese Bedienfelder gar nicht mehr, denn vieles ist jetzt auch direkt durch „Im-Bild-Bedienelemente“ einstellbar - ein sehr willkommenes Prinzip, das sich auch beim »Beleuchtungseffekte«- und den drei neuen Weichzeichnungs-Filtern findet. Adobe nennt es „In context, on canvas“, das heißt, Sie finden die - je nach aktiviertem Element - passenden Bedienelemente direkt im Bild und müssen nicht erst nach den passenden Reglern suchen.

In CS5 gab es zur SD-Objekt-Manipulation und für die 3D-Navigation noch viele verschiedene Einzelwerkzeuge. Diese sind nun allesamt als Option des Verschieben-Werkzeugs vorhanden. Je nach Voreinstellung können Sie mit »V« bzw. »Umschalt-V« in Photoshop CS6 sehr schnell zwischen den 3D-Ansichtswerkzeugen beziehungs-

weise den 3D-Bedienfeldern wechseln. Auch die Ausrichtungsoptionen funktionieren bei aktivem »Verschieben-Werkzeug« ab sofort wie gewohnt sowohl für 2D- als auch für 3D-Elemente - mit gehaltener Umschalttaste verhindern Sie, dass sich beim Ausrichten die 3D-Gittermodelle überschneiden.

Hervorzuheben ist, wie einfach das Text-Extrudieren und Kanten-Beveln funktioniert. Text muss nicht mehr gerastert werden, sondern kann direkt editiert, jederzeit umgefärbt und sogar mit Text-Verformungsoptionen versehen werden.

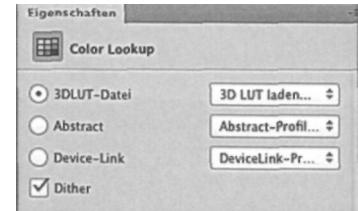
Eine überaus praktische Neuerung ist die Möglichkeit, die Bodenebene eines in ein Hintergrundfoto importierten 3D-Modells über die Kamera-Durchsicht an einem im »Fluchtpunkt-Filter« definierten Gitter auszurichten. Mit wenigen Klicks lässt sich auf diese Weise ein 3D-Element an die vorhandene Perspektive anpassen. Mit »Umschalt-Klick-Ziehen« ist nun auch direkt die Anpassung der Lichtsituation möglich: Sie ziehen einfach die Schatten in die zum Hintergrundbild passende Position.

Eine »Sekundäre 3D-Ansicht« erlaubt die Beurteilung der aktiven 3D-Objekte aus einer weiteren Ansichtsrichtung. Die Ansicht zwischen Hauptfenster und der sekundären Ansicht kann mit einem Klick getauscht werden.

3D-Performance

Sowohl die Renderzeiten als auch die „Viewport-Performance“ wurden spürbar verbessert. Photoshop CS6 rendert zyklisch so lange, bis die in den Voreinstellungen wählbare Qualitätsstufe erreicht ist oder Sie den Render-Vorgang durch einen Klick ins Bild beenden. Praktisch: Ein Testrendern ist nun auch innerhalb einer (Lasso-)Auswahl möglich. •

Color Lookup



Eine neue Korrekturebene

»Color Lookup« ist ein Begriff, den vor allem Leute aus der Video-Postproduction kennen. Wer nicht in dieser Branche tätig ist, mag aber schon mal von „indizierten Farben“ gehört haben. Das eine hat mit dem anderen einige Gemeinsamkeiten: Bei beiden wird eine begrenzte Zahl von Farben in einer Farbtabelle zusammengestellt und auf das bestehende Bild angewendet, indem einem bestehenden Pixelwert ein neuer zugeordnet wird. Hierbei bietet Photoshop CS6 die drei Wahlmöglichkeiten »3DLUTs, Device-Links und Abstract« an. Eigene Profile können Sie derzeit leider noch nicht erstellen, so dass Sie hier bis auf Weiteres auf Vorgaben angewiesen sein werden. Die mitgelieferten Vorlagen bieten aber schon einen Ausblick auf die zukünftigen Möglichkeiten.

• 3D LUTs

Diese Form der RGB-(=3D)-Farbtabelle ist vor allem in der Filmindustrie verbreitet, wo sie eine akkurate Vorschau der finalen Filmausgabe liefern.

• Device-Links

Das sind spezielle Varianten von ICC-Profilen. Jeder Farbwert des Quellfarbraums wird hier gerätetypisch direkt in einen bestimmten Farbwert des Zielfarbraums konvertiert. Dabei können Quell- und Zielfarbraum je nach Einsatzzweck eines DeviceLink-Profiles unterschiedlich oder auch gleich sein.

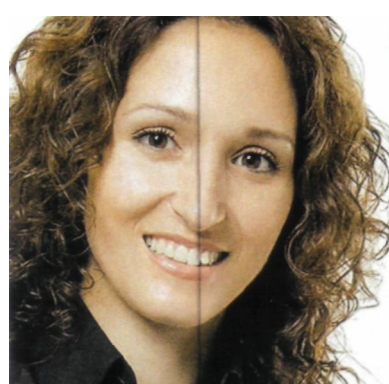
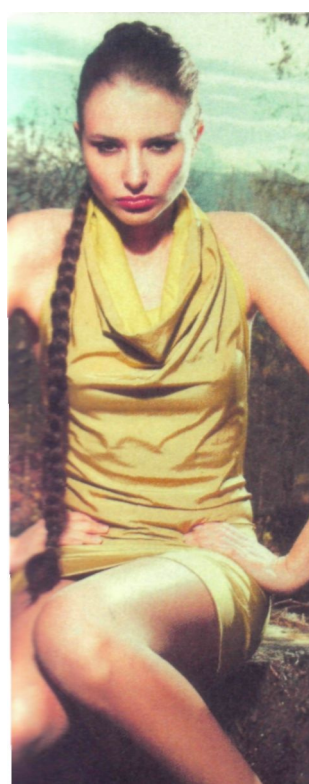
• Abstract

Abstrakte Profile sind quasi das Gegenteil der Device-Link-Profile. Sie sind farbraum- und geräteunabhängig definierbar.



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.



PLASTISCH

Wie Sie durch Nachbearbeitung die Plastizität steigern.

► Seite 40

HDR-TONUNG

So erzeugen Sie die Hochkontrastbilder in Photoshop CSS.

► Seite 42

TECHNIK-TIPPS

Skripte und Pixel Bender

► Seite 48

PHOTOSHOP-SPRECHSTUNDE

Doc Baumanns Lösungsvorschläge zu Leserfragen

► Seite 50

DER POLAROID-LOOK

Wir zeigen Ihnen, wie Sie den unverwechselbaren Look von Polaroidfotos erzeugen.

► Seite 56

DER BUSINESS-LOOK

So werten Sie Porträtfotos fürs Geschäftsleben auf.

► Seite 60

WERBE-LOOK

Machen Sie alltägliche Bilder zu Werbefotos.

► Seite 64

FARBEN WIE IM KINO

Wie Sie Ihren Bildern den Charme von Technicolor-Filmen verleihen

► Seite 68

BILDER AUS WÖRTERN

Lernen Sie, wie man ein Bild aus Wörtern gestaltet.

► Seite 70



PLASTISCH

Plastizität ist ein ganz großes Thema für Bildgestalter. Es gibt viele Tricks, die Plastizität beim Fotografieren zu steigern, aber viel einfacher geht es oft in der Nachbearbeitung. | Christoph Künne

Für Bildgestalter ist die **Simulation** von Räumlichkeit eine Herausforderung, der man in der Fotografie mit großem Technikaufwand gerecht zu werden versucht. Als geeignet erweist sich der kontrollierte Einsatz von Kunstlicht, der durch kalkulierte Schattenwürfe im Motiv und inszenierte Helligkeitsabfälle zwischen Vorder- und Hintergrund dem Betrachter suggeriert, er würde auf eine Szene mit Tiefenstreckung blicken und nicht auf deren zweidimensionale Reproduktion. Zusätzlich kann der Fotograf noch ein wenig Plastizität durch hochauflösende Objektive, Schärfe-Unschärfe-Kontraste und große Aufnahmeformate herauskitzeln. Obwohl selbst das ungeübte Auge den optischen Betrug sofort erkennt, finden wir die Andeutung von Tiefe meist interessanter als das klar Zweidimensionale einer Strichzeichnung. Mehr noch - die subtile Verstärkung des Räumlichkeits-Effekts wird bei fast allen Bildern als Aufwertung betrachtet. Photoshop bietet viele Optionen, die Dreidimensionalität eines Bildes zu steigern, und gleichzeitig den Vorzug, diese Arbeiten im Nachhinein vornehmen zu können. Das hier vorgestellte Verfahren ist eins von vielen, allerdings ein sehr unkompliziertes.

HOCHPASSFILTER

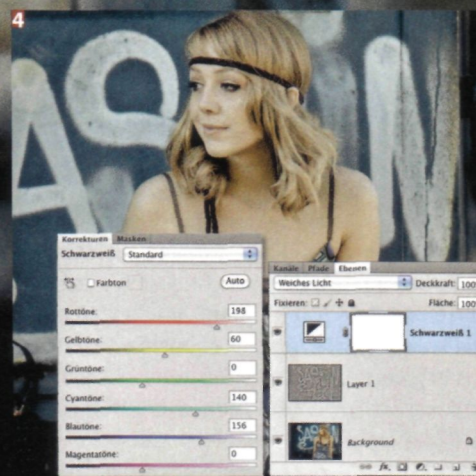
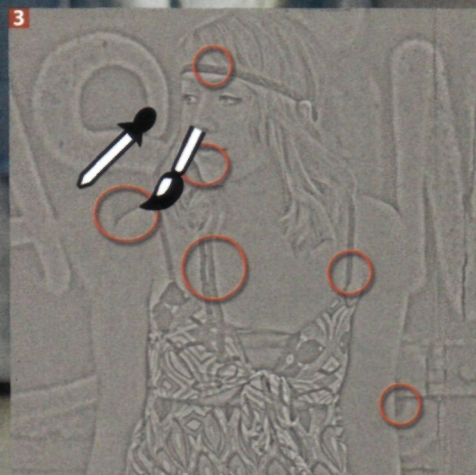
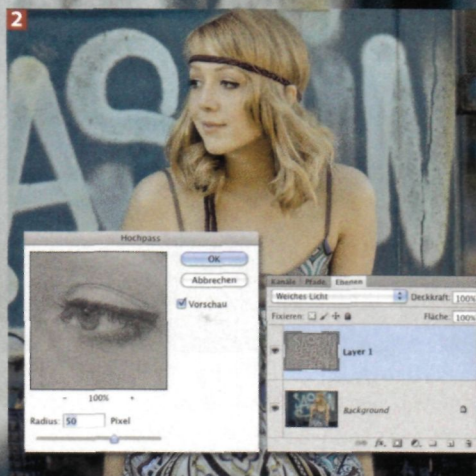
Zunächst duplizieren Sie die Hintergrundebene des Ausgangsbildes [1] und wandeln diese mit dem Befehl »Sättigung verringern« (oder einer anderen Methode Ihrer Wahl) in eine Graustufenfassung des Bildes um. Die neue Ebene setzen Sie auf den Ebenenverrechnungsmodus »Weiches Licht«, bevor Sie den Filter »Hochpass« darauf anwenden, den Sie unter »Sonstige Filter« im »Filter«-Menü finden [2]. Wem das nicht ausreicht, der kann den Verrechnungsmodus alternativ auch auf »Ineinanderkopieren« oder »Hartes Licht« ändern.

HALO-ENTFERNUNG

Eine Anwendung mit hohem Radius trägt einen Effekt auf, der wirkt, als hätte man das Motiv nachträglich subtil angeleuchtet. Allerdings kann es vorkommen, dass an den Kontrastkanten, also da, wo helle auf dunkle Pixel treffen, Schatten entstehen, die an eine Art Aura erinnern und »Halos« genannt werden [3]. Diese Halos können Sie kontrolliert entfernen, indem Sie sie auf der gefilterten Ebene - wohlgeachtet nachdem Sie den Modus auf »Normal« gesetzt haben, um die Halos besser sehen zu können - mit der Umgebungsfarbe einheitlich grau übermalen.

GRAUSTUFEN-KONTRASTEBENE

Wem diese Möglichkeiten der Kontrastverstärkung nicht ausreichen, der kann mit einer Kontrastebene noch dezidierter auf bestimmte Farbbereiche einwirken. Legen Sie eine Einstellungsebene vom Typ »Schwarzweiß« an und setzen deren Verrechnungsmodus auf »Weiches Licht«. Mittels der Farbreger steuern Sie die Kontrastabstimmung [4]. Um endgültig festzulegen, wie viele feine Details Ihrer Kontrastveränderung zum Opfer fallen dürfen, ermitteln Sie mit dem »Deckkraft«-Regler die optimale Anwendungsstärke. •





HDR-Tonung

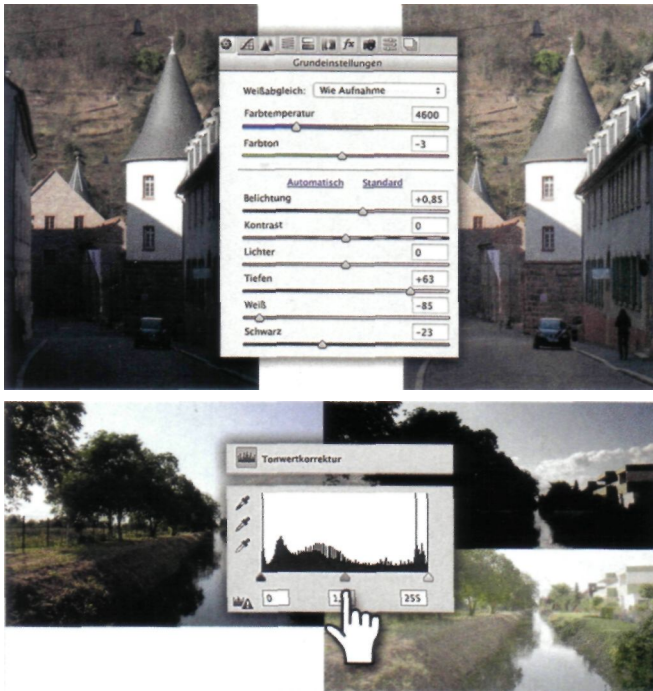
HDR-Bilder und der damit gern verwechselte, detailreich-surrealistische „HDR-Look“ liegen schon einige Zeit im Trend. Seit CS5 sind Hochkontrastbilder auch in Photoshop einfach zu erzeugen. Dabei gibt es jedoch einiges zu beachten. | **Olaf Giermann**

High Dynamic Range-Images (HDRI) - also Bilder, die den gesamten Belichtungsumfang einer Szene abbilden - können Sie in Photoshop schon seit einigen Versionen erzeugen. Bei hochkontrastigen Motiven, wie zum Beispiel beim Blick in einen im Schatten liegenden Raum gegen einen sehr hellen Himmel, schafft man es mit einer einzigen Aufnahme kaum, jede Bildstelle detailreich zu erhalten. Es kann wegen des begrenzten Dynamikumfangs der Bildsensoren - ohne Verlaufsfilter auf dem Objektiv - meist nur ein Teilbereich des Bildes richtig belichtet werden, der Rest wird über- bzw. unterbelichtet. Also muss eine Belichtungsreihe her, bei der mit jeder Einzelaufnahme *eine* richtige Belichtung für die bildwichtigen Stelle festgehalten wird. Diese Belichtungsreihe kann man von Photoshop zu einem HDR-Image verrechnen lassen.

Damit es aufgrund des großen Tonwertumfangs nicht zu Farbabrissen kommt, liegen diese Bilder im 32-bit-Modus vor, der ganz anders als die 8- und 16-bit-Modi funktioniert. Hier sind Gleitkomma-Berechnungen möglich, und das Bild liegt - wie im übrigen auch RAW-Bilder - in einem linearen Gamma von 1.0 vor. Lassen wir das allzu Technische mal außen vor, kann man feststellen, dass die von Photoshop erzeugten HDR-Bilder von hoher Qualität sind. Was dagegen bis vor Photoshop CS5 allerdings nicht erzeugen konnte, waren die Tonemapping-Methoden, mit denen

ein solches HDRI in ein 8- oder 16-bit-Bild heruntergerechnet wurden. Mit »*Belichtung und Gamma*« konnten Sie die Ansicht auf dem Bildschirm erhalten oder deren Helligkeit/Kontrast verändern, mit »*Lichtkomprimierung*« wurden die Lichter unter reines Weiß gedrückt, und »*Histogramm equalisieren*« verteilte die Tonwerte unbeeinflussbar zwischen Schwarz und Weiß um.

Aber die vorhandenen Kontraste zu erhalten, ein schönes Bild zu bekommen oder gar die Kontraste und Strukturen zu verstärken, ist erst mit der Methode »*Lokale Anpassung*« seit Photoshop CS5 unkompliziert möglich. Zwar hat auch diese ihre Macken (siehe Schritt 15), welche in Photoshop CS6 mit der neuen Option »*Kante glätten*« (siehe Schritt 16) vermindert werden sollen, aber ein „HDR-Look“ lässt sich damit leicht erzeugen. Bei unkomplizierten Belichtungssituationen ist dazu auch gar kein HDRI notwendig - Sie benötigen keine Belichtungsreihe und keine hierfür unnützen mehrfachen Exporte aus Camera Raw für eine „virtuelle Belichtungsreihe“. Wichtig ist nur, dass Sie genügend abgestufte Tonwerte („Zeichnung“) im Bild haben, damit Sie schwarze und weiße Tonwerte nicht einfach auf Grau zusammenstauchen, was in jedem Fall hässlich aussieht. »*HDR-Tonung*« konvertiert in einem Zwischenschritt in den 32-bit-Modus, falls Sie es auf 8- bzw. 16-Bilder anwenden. Im Folgenden geht es vor allem um dieses „Pseudo-HDR“ - die Anwendung auf Nicht-HDR-Bilder.



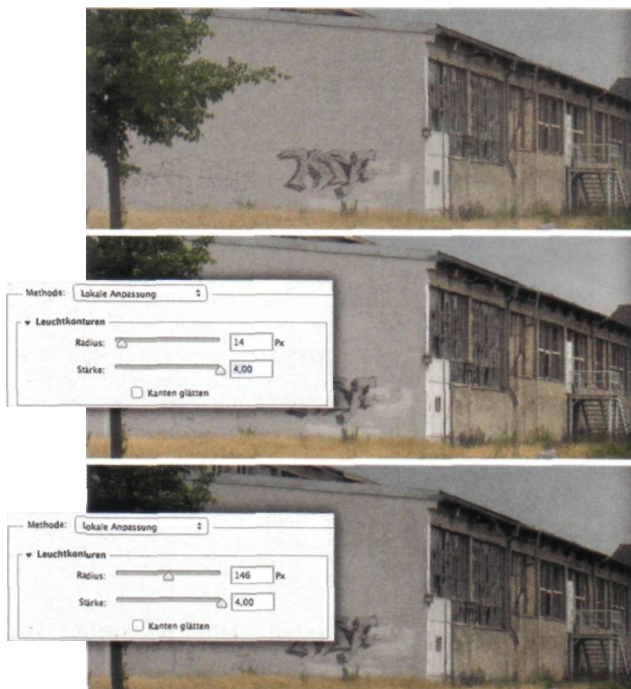
1 NUR GEEIGNETE BILDER VERWENDEN

Bilder, die Sie für HDR-Tonung verwenden wollen, sollten in den bildwichtigen Teilen Details in den Tiefen und Lichtern aufweisen. Bei einer Raw-Datei (oben) optimieren Sie den Tonwertumfang in Camera Raw so, dass Tiefen und Lichter nicht beschnitten werden, und übergeben das Bild in 16 bit an Photoshop. Bei einer JPEG-Datei kontrollieren Sie durch Aufhellen/Abdunkeln, ob noch Zeichnung in den sehr hellen beziehungsweise dunklen Bereichen vorhanden ist (unten).



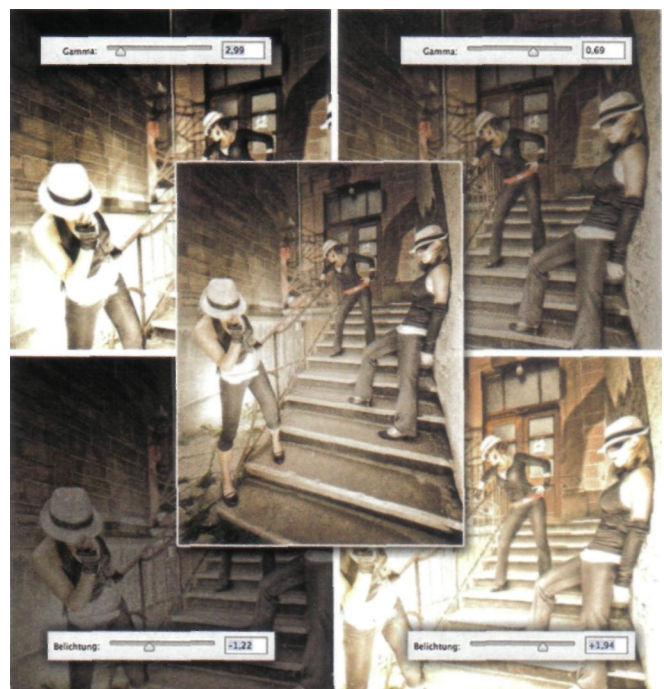
2 PROBLEM BELECKTEM" HDR

Wenn Sie gezielt eine Belichtungsreihe aufgenommen und über »Datei > Automatisieren > Zu HDR Pro zusammenfügen« ein HDR1 erstellt haben, stehen deutlich mehr Reserven zur Verfügung. Dafür haben Sie Probleme, falls Bewegung im Bild war (Blätter im Wind; Fußgänger) oder die Kamera verwackelte. Es entstehen »Geisterbilder« oder Passungenauigkeiten, die mit der HDR-Pro-Option »Geisterbilder entfernen« bei vielen Motiven nicht zu entfernen sind.



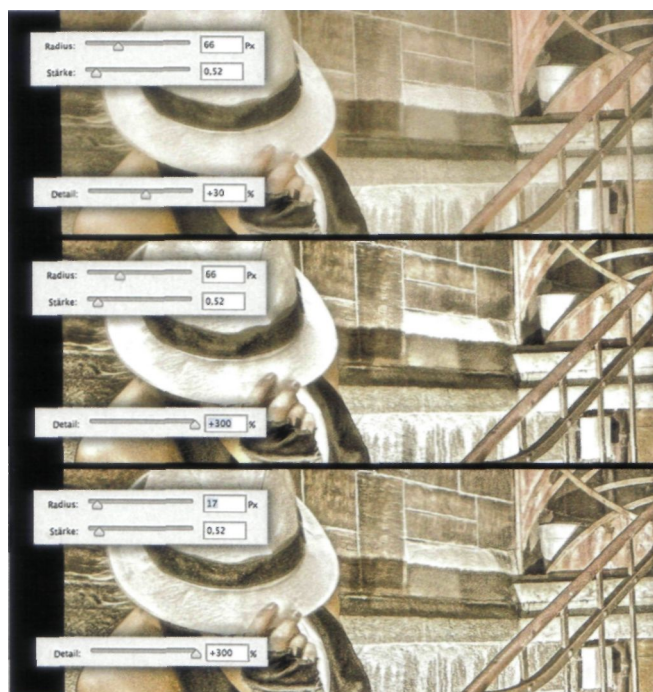
3 BEREICH: LEUCHTKONTUREN

Die erste Reglergruppe in HDR-Tonung »Leuchtkonturen« ermöglicht Ihnen entweder die Formen (größere Radien; im Bild unten) oder die Details im Bild (kleinere Radien; Mitte) zu verstärken. Dies funktioniert analog zu »Unschärf maskieren«. Es werden also entlang von Kontrastkanten helle bzw. dunkle Säume hinzugefügt, deren Intensität Sie über den »Stärke«-Regler festlegen. Die Wirkung ist stark abhängig von der Einstellung des Reglers »Details«.



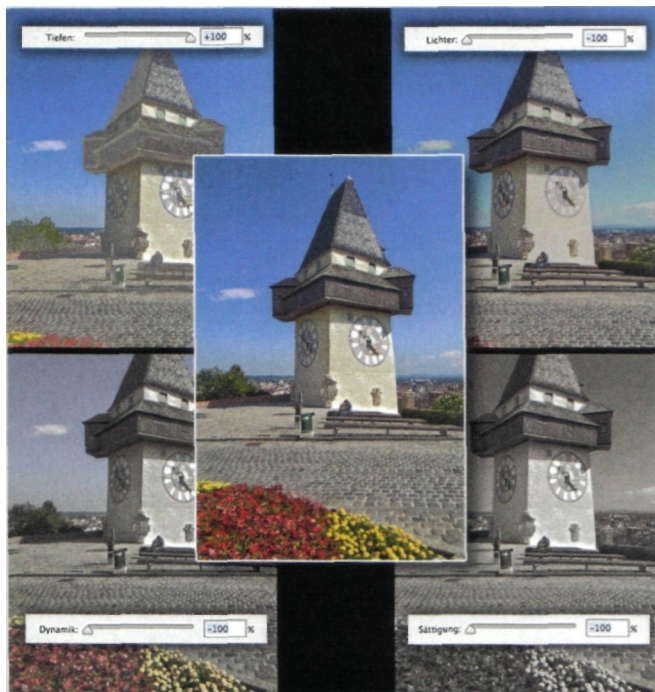
4 BEREICH: FARBTON UND DETAIL

»Farbton« ist eine etwas irreführende Bezeichnung für die Regler »Belichtung« und »Gamma«, die eher Helligkeitswerte beeinflussen. Mit ersterem beschneiden Sie die hellen Tonwerte im Bild, mit letzterem bestimmen Sie den Kontrast. »Gamma« nach links erhöht den Bildkontrast - in der anderen Richtung flacht das Bild deutlich ab, was man sich zunutze machen kann, wenn man die Details kräftig verstärken möchte, ohne dunkle/helle Tonwerte zu beschneiden. •



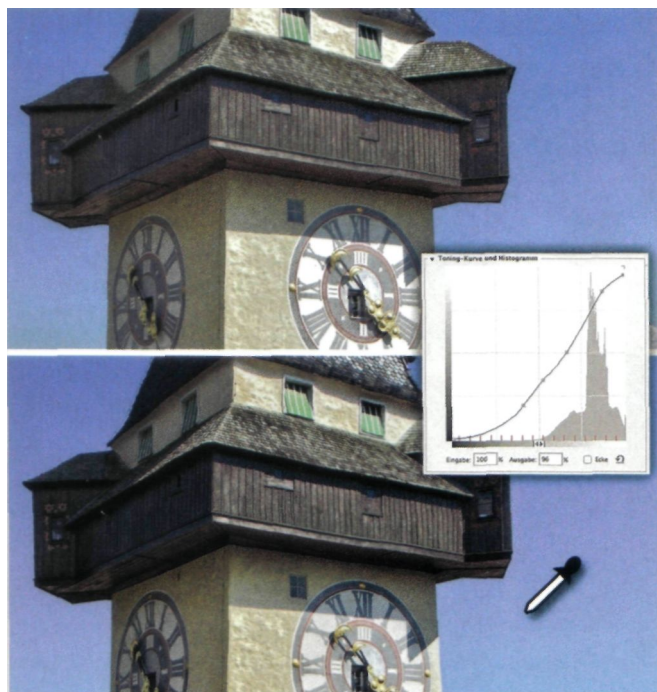
5 DETAILS

Mit »Details« verstärken Sie die Mikrokontraste im Bild - Kontraste mit einer eher geringen Größe (Mitte). Was aber klein und was groß ist, das haben Sie bereits in Schritt 3 mit dem »Radius« festgelegt. Seien Sie sich also bewusst, dass diese Regler miteinander wechselwirken. Je kleiner der eingestellte »Leuchtkonturen-Radius«, umso stärker wirkt sich »Details« auf die winzigen Strukturen aus (unten).



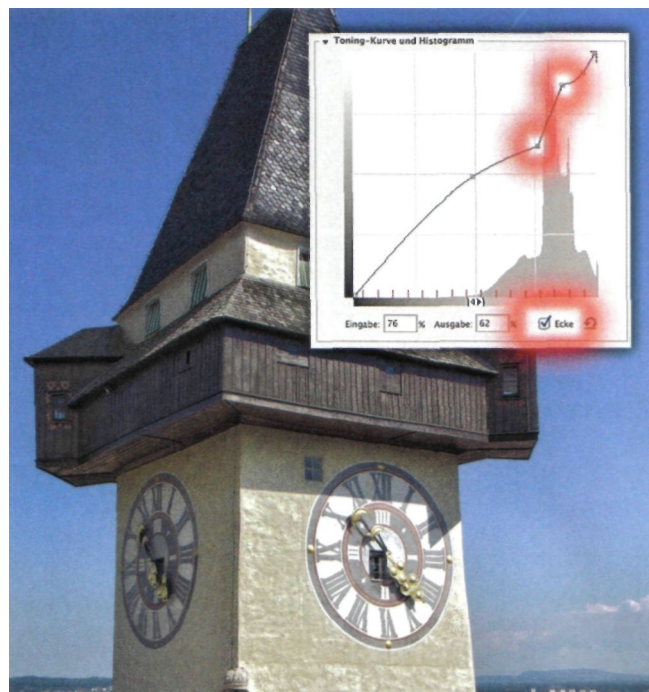
6 BEREICH: ERWEITERT

Unter »Erweitert« finden Sie Kontrollen, mit denen Sie das Bild feiner abstimmen können und die Sie bereits aus Photoshop oder Camera Raw kennen. Mit »Tiefen« und »Lichter« beeinflussen Sie die Helligkeit der gleichnamigen Tonwertbereiche. Mit »Dynamik« und »Sättigung« die Farbsättigung, wobei »Dynamik« bereits stark gesättigte Farben weniger berücksichtigt.



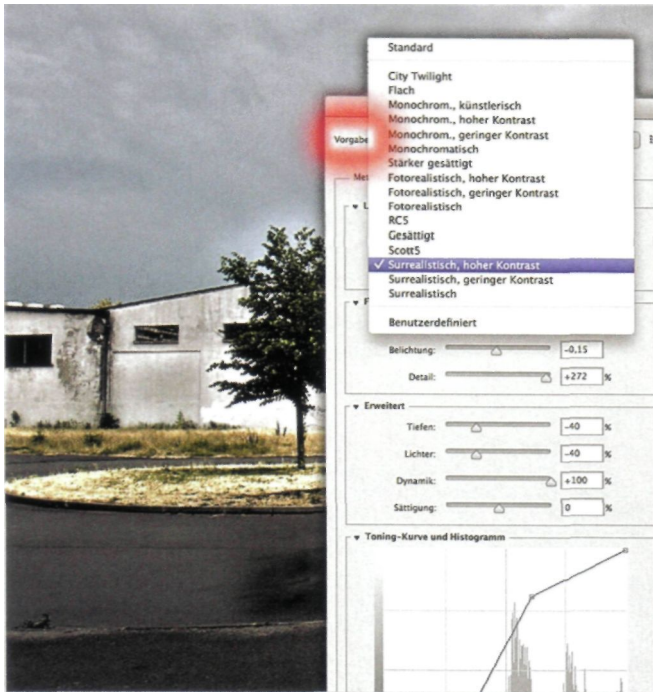
7 TONING-KURVE UND HISTOGRAMM

Wenn Sie diesen Bereich aufklappen, erhalten Sie eine Gradationskurve, wie Sie sie aus Photoshop kennen und mit der Sie das Bild in den einzelnen Tonwertbereichen noch feiner abstimmen. Hierbei sollten Sie sich der Einfachheit halber auf die kritischen Bildbereiche konzentrieren, die Sie mit den anderen Reglern nicht in den Griff bekommen haben. Klicken Sie mit der Pipette an diesen Stellen ins Bild, sehen Sie auf der Kurve den entsprechenden Punkt.



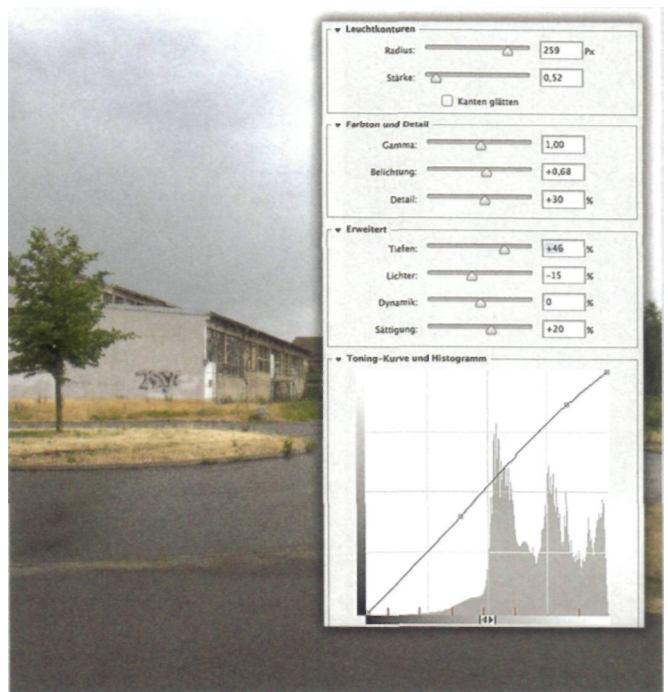
8 OPTION „ECKE“

Im Gegensatz zur herkömmlichen Gradationskurve, die sich nur kurvig verbiegen lässt, gibt es hier eine weitere Option: »Ecke«. Mit dieser ist es möglich, den kontinuierlichen Verlauf der Kurve zu brechen und so Tonwertbereiche voneinander zu trennen. Hierbei ist auch bei Anwendung bei einem echten HDR-Bild Vorsicht geboten, da es leicht zu unschönen Tonwertabrisse kommt. Bei klar abgegrenzten, flächigen Bereichen kann diese Option im Einzelfall nützlich sein.



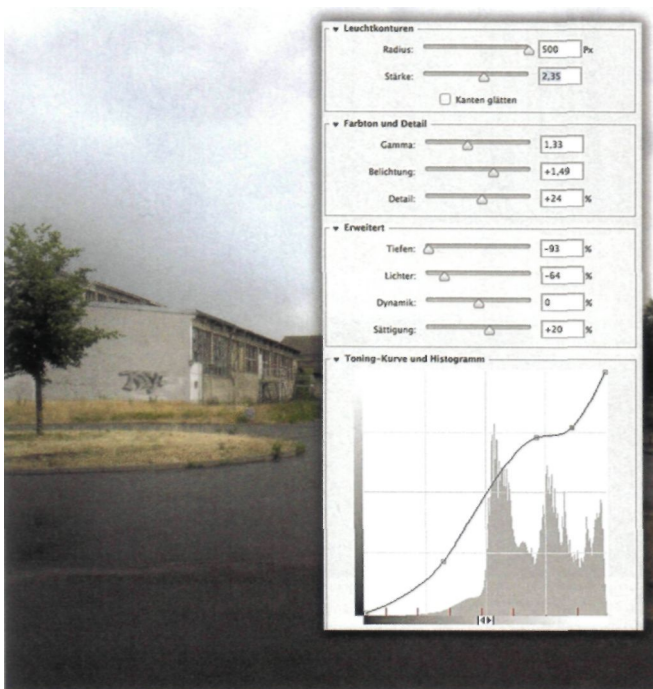
9 HDR-TONUNG-VORGABEN

Im Dropdown-Feld am oberen Rand des »HDR-Tonung«-Dialogs finden Sie einige Vorgaben. Probieren Sie diese an Ihren Bildern, und Sie werden über kurz oder lang feststellen, dass eher selten direkt ein ansprechendes beziehungsweise ein der Vorgabenbezeichnung entsprechendes Ergebnis erzielt wird. Sie sind oft schneller, wenn Sie die Regler für Regler gezielt manuell optimieren.



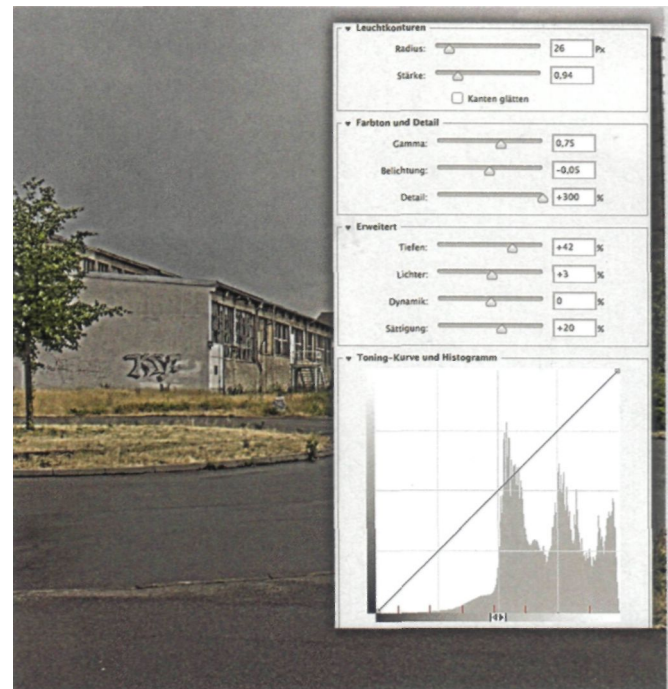
10 NATÜRLICHE ERGEBNISSE

Zum Erzielen natürlicher Ergebnisse sollten Sie nicht zu sehr in die Helligkeits- und Kontrastsituation der Szene eingreifen. Bevorzugen Sie also größere Radien und lassen Sie weitgehend die Hände von »Gamma« und »Details«. Mit »Belichtung«, »Tiefen«, »Lichter« und der »Toning-Kurve« sorgen Sie nur für dezente Zeichnung in den zuvor zu hellen oder zu dunklen Bereichen.



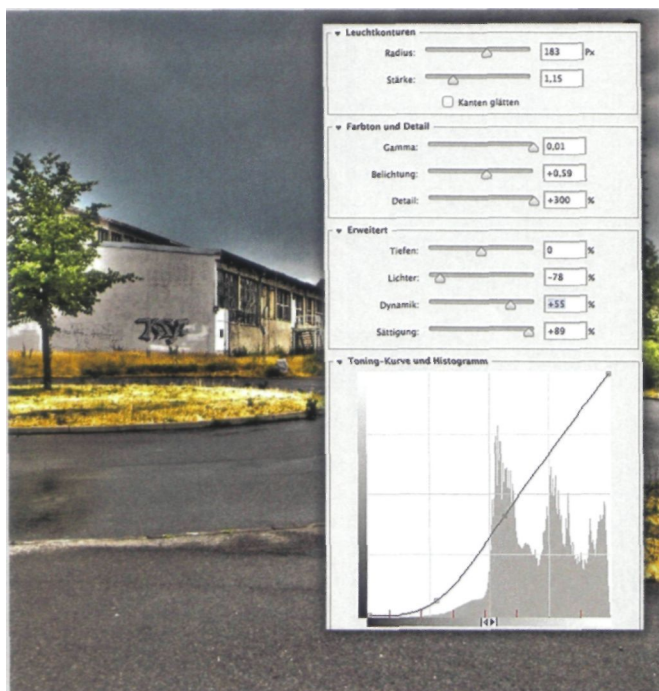
11 VIEL KONTRAST

Kontrastreiche Szenen erhalten Sie mit großem »Radius« und großer »Stärke« - also mit kräftigen Leuchtkonturen. Zusätzlich können Sie den »Gamma«-Regler nach links bewegen und/oder eine S-förmige »Toning-Kurve« benutzen, um den globalen Kontrast weiter zu verstärken. Sättigungsverschiebungen bekommen Sie mit »Dynamik« und »Sättigung« in den Griff. Etwas mehr Pepp in die Lichter kommt mit dem Regler »Belichtung« - den Sie leicht nach rechts bewegen.



12 MAXIMALE DETAILS

Hierfür ziehen Sie prinzipiell nur den »Details«-Regler nach rechts-je weiter, umso mehr Details erhalten Sie. Die Größe bestimmen Sie mit dem »Radius«-Regler, die Intensität mit der »Stärke«. Sollten Details verloren gehen, senken Sie mit »Gamma« den Gesamtkontrast. Schwache Farben holen Sie mit dem »Dynamikregler« hervor, und falls es Ihnen dann zu bunt wird, senken Sie die »Sättigung«. Derart extrem sollten Sie nur für lokale Bildkorrektur vorgehen. •



13 SURREALISTISCH

Damit ein Bild surrealistisch wirkt, kann man es entweder total übertreiben oder man sucht den Mittelweg zwischen zwei Extremen: In diesem Fall zwischen „kontrastreich“ und „detailreich“. Das bedeutet hohe Radien bei mittlerer Stärke, während Sie den Kontrast stark abflachen und die Details stark anheben (»Gamma« und »Details« nach rechts ziehen).



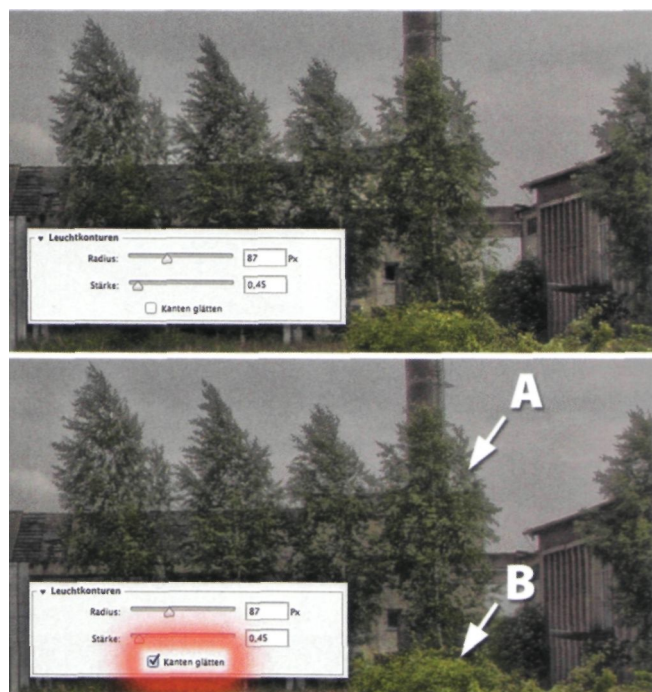
14 PROBLEM: RAUSCHEN

Bei starker Mikrokontrasterhöhung und Aufhellungen werden Bildstörungen wie Rauschen deutlicher sichtbar. Bei einem „echten HDR“ sollte dies unproblematisch sein, sofern Sie die dunklen Bildstellen ausreichend belichtet haben. Im „Pseudo-HDR“ müssen Sie in diesen Bereichen auf eine starke Aufhellung bzw. Detailverstärkung verzichten (siehe Schritt 17).



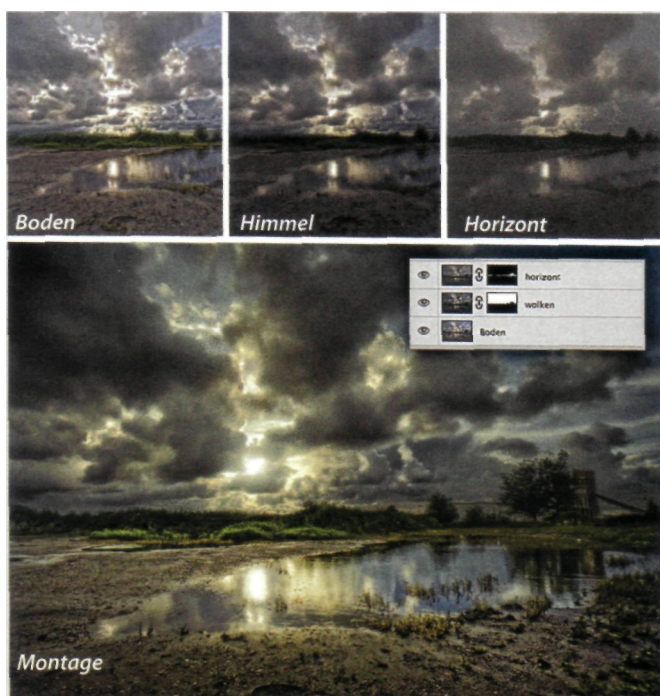
15 PROBLEM: KANTEN-ARTEFAKTE

Ihr Ausgangsmaterial sollten Sie penibel hinsichtlich chromatischer Aberrationen und Sensorflecken korrigieren, da diese deutlich mit verstärkt werden. Dennoch entstehen trotz aller Sorgfalt bei starkem Einsatz von »Gamma« und »Details« an Kontrastkanten oft hässliche Ränder oder Übergänge, bei denen Details verschmiert wirken. Hier hilft nur das weniger aggressive und für den Problembereich radius-optimierte HDR-Toning.



16 KANTEN GLÄTTEN IN PHOTOSHOP CS6

Gegen unschöne Kanten gibt es in Photoshop CS6 eine neue Checkbox »Kanten glätten«. Tatsächlich hilft diese Option in einigen Fällen (A). Mitunter verliert man dadurch aber Details an anderen Bildstellen (B). Und gerade bei sehr problematischen Kanten wie „Baumwipfel am Horizont“ bringt die Aktivierung dieser Option eher wenig. Bevor Sie aber an eine manuelle Reparatur der Artefakte gehen, sollten Sie diese Checkbox in jedem Fall einmal ausprobieren.



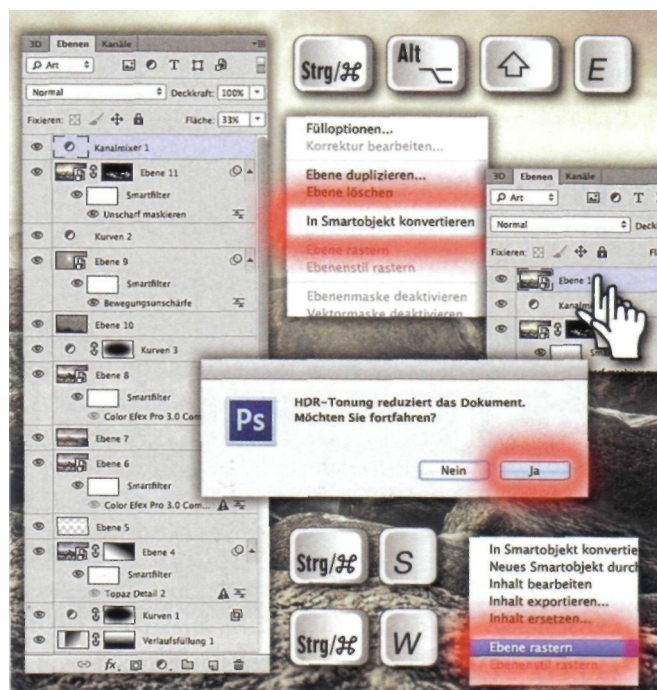
17 KOMBINATION VON HDR-VARIANTEN

Auf der gegenüberliegenden Seite haben Sie einige Fälle kennen-gelernt, bei denen sich an bestimmten Bildstellen Probleme ergeben können. Andererseits ist auch bei der Optimierung des Bildes nicht jede Einstellung für jeden Bildteil am besten geeignet. Führen Sie also mehrere HDR-Toning-Durchgänge mit unterschiedlichen Einstellungen durch und kombinieren Sie diese über Masken.



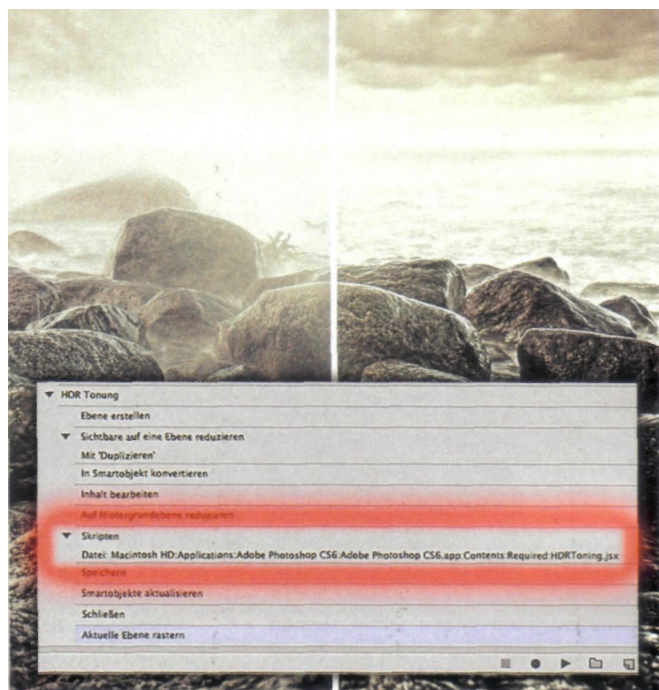
183 HDR-TONUNG FÜR EINZELNE EBENEN 1

Problematisch bei Schritt 17 ist, dass eine Datei mit Ebenen für »HDR Toning« auf eine Ebene reduziert wird. Entweder duplizieren Sie also das Bild auf eine Ebene reduziert oder Sie wenden den Filter einfach an, kopieren das Ergebnis in die Zwischenablage, machen den Schritt rückgängig und fügen das Ergebnis als Ebene wieder ein. Dies wird jedoch bei Dateien mit sehr vielen Ebenen ziemlich langsam.



19 HDR TONUNG FÜR EINZELNE EBENEN 2

Bei vielen Ebenen ist es schneller und sicherer, alle Ebenen auf eine neue zusammenzufassen, diese Ebene in ein »Smartobjekt« zu verwandeln, es zu öffnen und dort »HDR-Toning« anzuwenden. Schließen Sie das »Smartobjekt«, das Sie - zurück in der Originaldatei - rastern. Zeichnen Sie diese Schritte als Aktion auf, können Sie fast in Echtzeit wiederholt »HDR-Tonungen« durchführen, deren Ergebnisse Sie dann über Masken kombinieren.



20 AKTIONEN

Bei Aktionen, die »HDR-Toning« als Schritt beinhalten, müssen Sie beachten, dass diese Funktion über das Skript »HDR Toning.jsx« aufgerufen wird, das sich jeweils in einem programmspezifischen Verzeichnis befindet. Eine für Photoshop CS5 aufgezeichnete Aktion mit dieser Komponente wird also weder für CS5.1 noch für CS6 direkt funktionieren. Zeichnen Sie in diesem Falls den »HDR-Toning«-Schritt der Aktion einfach neu auf. •

Technik-Tipps

PHOTOSHOP-ERWEITERUNG



Tilo Gockel

Erweiterungen programmieren

FRAGE: Mehrere Leser haben in den letzten Wochen angefragt, wie man Photoshop selbst erweitern beziehungsweise automatisieren und fernsteuern kann.

ANTWORT: Für einfache Aufgaben und Filter reichen in Photoshop oft die Möglichkeiten aus, die die Aktionenpalette (*»Fenster > Aktionen«*) oder auch die frei besetzbare Filtermaske bieten (*»Filter>Sonstige Filter> Eigener Filter«*). Für aufwändigere Lösungen stellt Adobe - mit steigender Komplexität und Leistungsfähigkeit - das Skripting-Interface, den Pixel Bender und das Adobe Photoshop „Software Development Kit“ (SDK) zur Verfügung.

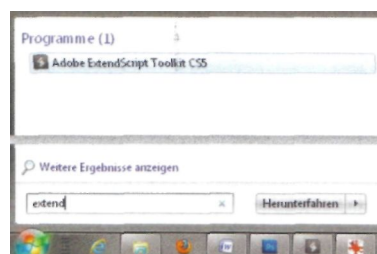
Die Skripting-Programmierung zur Automatisierung bestimmter Abläufe ist in Photoshop mit den Skript-Sprachen AppleScript (nur MacOS), VBScript (nur Windows) und JavaScript (MacOS und Windows) möglich. Die Schnittstelle zur Dateistruktur, zu den Ebenen und so weiter ist einfach gehalten und komfortabel. Skripte können im Gegensatz zu Aktionen mit Variablen umgehen, Wenn-Dann-Entscheidungen treffen (abhängig von Photoshop-Parametern wie beispielsweise den voreingestellten Einheiten), mit Dateien und Systemparametern operieren (Dateien laden, umbenennen oder die Systemzeit auslesen) und auch mit einer eigenen, kleinen Benutzeroberfläche versehen sein. Dokumentation und Beispiele finden Sie im Web bzw. auch lokal in Ihrer Installation unter: www.docma.info/10434.html bzw. *»Adobe Photoshop CS5\Scripting\Sample Scripts\JavaScript«*

Wer selbst einmal auf die Bilddaten zugreifen und eigene Filter oder Effekte programmieren möchte, ist mit dem Pixel-Bender-Toolkit gut beraten. Was hiermit alles möglich ist, demonstriert das Pixel-Bender-

Plug-in anschaulich anhand der mitgelieferten Filter: www.docma.info/1043S.html beziehungsweise **10436.html**

Die leistungsfähigste Schnittstelle bietet das Adobe Photoshop SDK, welches allerdings wirklich keine leichte Kost ist. Es bringt jedoch im Download-Archiv auch ein Beispiel und einiges an Dokumentation mit, wie die *»Dynamic Link Libraries«* (DLLs: Laufzeitbibliotheken) für ein selbstprogrammiertes Plug-in genau zu erstellen sind. Wer sich hier durchkämpft, dem stehen am Ende alle Möglichkeiten offen. So wäre zum Beispiel auch eine Anbindung der leistungsfähigen Funktionalität der Open Computer Vision Library (OpenCV) denkbar, und auch andere Bibliotheken können hiermit genutzt werden (beispielsweise Qt für schicke Benutzeroberflächen und vieles andere mehr). Als Compiler kommt zum Beispiel unter Windows das freie Visual Studio Express 2010 in Frage.

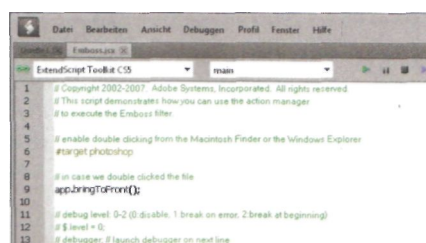
Und nun folgt für ein wenig Praxis das Öffnen und Ausführen eines einfachen JavaScripts für Photoshop. Die Skripte können Sie entweder mit der im Lieferumfang Photoshops enthaltenen Entwicklungsumgebung „Extended Script Toolkit“ erstellen oder auch einfach von Hand in einen Text-Editor tippen. Wir wählen für unser Beispiel den komfortablen Weg: Öffnen Sie zuerst Photoshop und dann das Toolkit. Unter Windows 7 klicken Sie hierfür links unten auf Start, auf dem Mac nutzen Sie die Spotlight-Suche oben rechts, und geben dann den Suchbegriff „Extend“ ein, dann sollte das Programm sofort gefunden werden.



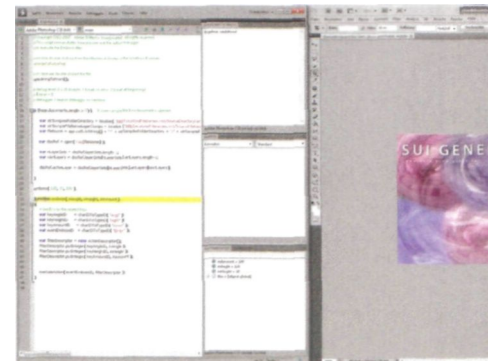
Im Toolkit gelangen Sie über *»Datei öffnen«* und Eingabe des folgenden Pfades zu den mitgelieferten Beispielskripten:

»Adobe\Adobe Photoshop CS5\Scripting\Sample Scripts\JavaScript«

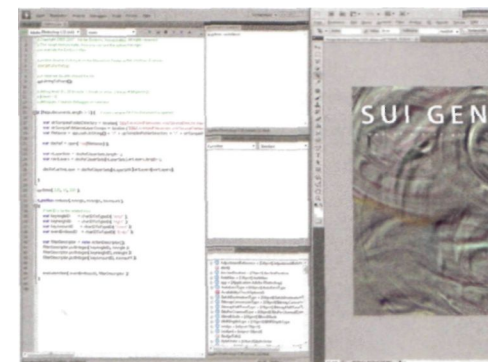
Ich habe hier das Beispielprogramm *emboss.jsx* geöffnet (jsx statt js bedeutet Photoshop-Skript, zur Unterscheidung vom Standard JavaScript).



Um den Ablauf besser verfolgen zu können, ordnen Sie die Programmfenster von Photoshop und Toolkit nebeneinander an. Anschließend können Sie komfortabel mit *»F11«* das Script schrittweise durchlaufen oder auch mit *»F5«* komplett ausführen.



Das kurze Beispielprogramm kontrolliert zuerst, ob bereits ein Bild geöffnet ist. Wenn nicht, dann wird ein mitgeliefertes Beispiel geöffnet. Im Anschluss wird der Emboss-Filter mit vorgegebenen Werten angewandt.



Dieses Script und die anderen Beispiele am gleichen Ort führen Sie auch ohne Toolkit in Photoshop via *»Datei>Skripten > Durchsuchen«* aus. Weiterhin können Sie Skripte auch mit GUI-Elementen für Benutzerabfragen versehen. Noch ein Tipp: Wenn Sie sich über manche Variablenbezeichner nicht im Klaren sind, so verwenden Sie den *»Script Listener«*, welcher Aktionen als JavaScript aufzeichnet. Details hierzu und auch zur GUI-Programmierung finden Sie unter der genannten Adobe-URL im „CS5 Scripting Guide“. Ein weiteres wichtiges Dokument ist die jeweilige Sprachreferenz. Für JavaScript ist dies die Photoshop CS5 JavaScript Reference.

Abschließend noch eine interessante URL für viele weitere Infos und Beispiele: www.ps-scripts.com (og) •

Weitere Tipps, Tricks, Workshops und Bildbeispiele von Tilo Gockel finden Sie auf seiner Website www.fotopraxis.net

Photoshop-Sprechstunde

Lösungsvorschläge und Tipps
zu Bildbearbeitungsproblemen
der DOCMA-Leser

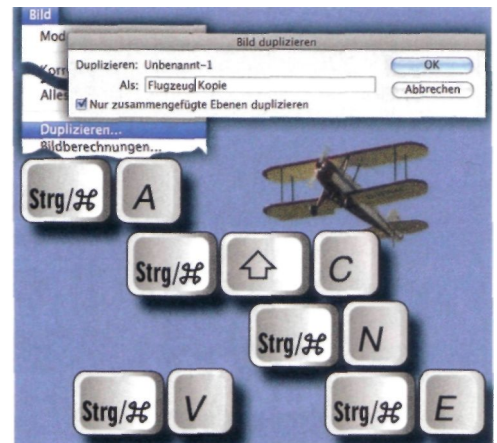


Diesmal beantwortet Doc Baumann Leserfragen zu den Themen: Wie lässt sich eine Bilddatei mit vielen Ebenen, Kanälen und Pfaden schnell als Bild ohne all diese Komponenten duplizieren? Wie setzt man den Colorkey-Effekt um? Auf welche Weise entstehen diese spiralförmig verdrehten Zifferblätter? Kann man in Photoshop ein zylindrisches Objekt naturgetreu spiegeln? Und eignet sich das Programm auch dafür, Druckdateien für Lenticularfolien - besser bekannt als „Wackelbilder“ - vorzubereiten?

BILD DUPLIZIEREN

FRAGE: Liebe DOCMATiker, in meinem Workflow muss ich oft Photoshop-Montagen duplizieren. Für den entsprechenden Tastaturbefehl im »Bild«-Menü habe ich mir zwar bereits eine Tastenkombination angelegt, aber trotz aktivierter Export-Option »Nur zusammengefügte Ebenen duplizieren« habe ich immer noch viel Arbeit mit dem manuellen Löschen aller Kanäle und Pfade, die ich nicht mehr brauche. Haben Sie eine Idee, wie sich das umgehen lässt? Mit Dank für Ihre Hilfe, Joachim Simon

ANTWORT: Ich mache das folgendermaßen, und es dürfte, da alles über die Tastatur läuft, etwas schneller gehen als manuelles Löschen von Pfaden und Kanälen (wenn es mehrere sind, lassen sie sich zudem nicht wirklich komfortabel aktivieren und entfernen): »Alles auswählen« - »Auf eine Ebene reduziert kopieren« - »Neue Datei« (automatisch in der Größe der Auswahl) - »Einfügen« - »Auf eine Ebene reduzieren«.



COLORKEY-EFFEKT

FRAGE: Sehr geehrte Damen und Herrn, ich möchte ein ColorKey erstellen, habe aber noch nie mit Ebenen gearbeitet - könnten Sie mir die Schritte dazu erklären? Mit freundlichem Gruß Siggie Jansen

ANTWORT: Notfalls geht das Hervorheben farbiger Bildteile vor grauem Hintergrund (oder umgekehrt) sogar ohne Ebenen; auch, wenn im Web anderes behauptet wird: Farbbild per »Bild>Korrekturen>Schwarzweiß« in Graustufen umwandeln, dann im »Protokoll« den Zustand davor aktivieren und per »Protokollpinsel« die Farbe an den gewünschten Stellen zurückholen. Mit Ebenen geht's allerdings in der Tat wesentlich besser:

Ebene duplizieren (Strg-/Befehlstaste-J), Graustufenumsetzung mit »Schwarzweiß«-Reglern vornehmen, eine Ebenenmaske zur oberen Ebene hinzufügen und dort mit Schwarz die farbig akzentuierten Bereiche der unteren Ebene freilegen. Nicht mit dem Radiergummi arbeiten! Durch Malen in der Ebenenmaske lassen sich jederzeit Ungenauigkeiten nachträglich korrigieren. Noch besser ist eine »Schwarzweiß«-Einstellungsebene.

Natürlich können Sie beispielsweise auch auf der Hintergrundebene mit geeigneten Verfahren Farbauswahlen vornehmen, den Auswahlbereich in der Ebenenmaske schwarz füllen und sich so ein wenig Handarbeit ersparen.





DROSTE-UHR-SPIRALE

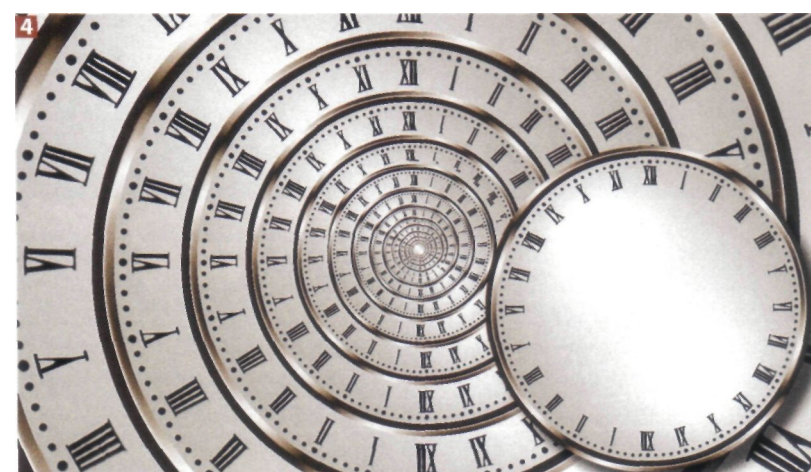
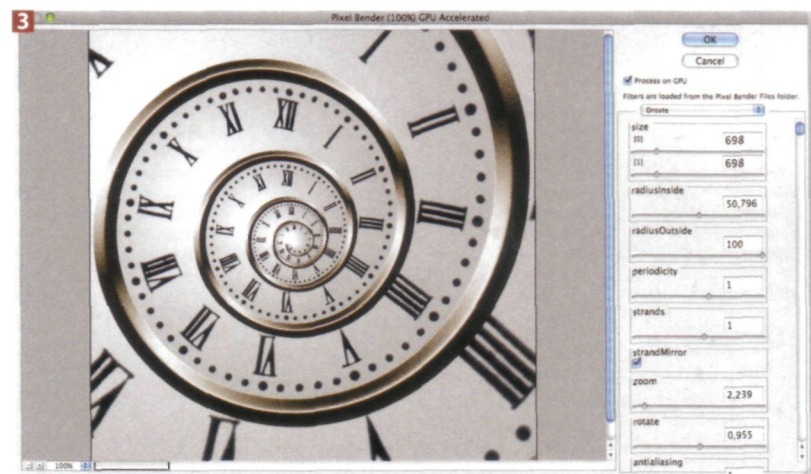
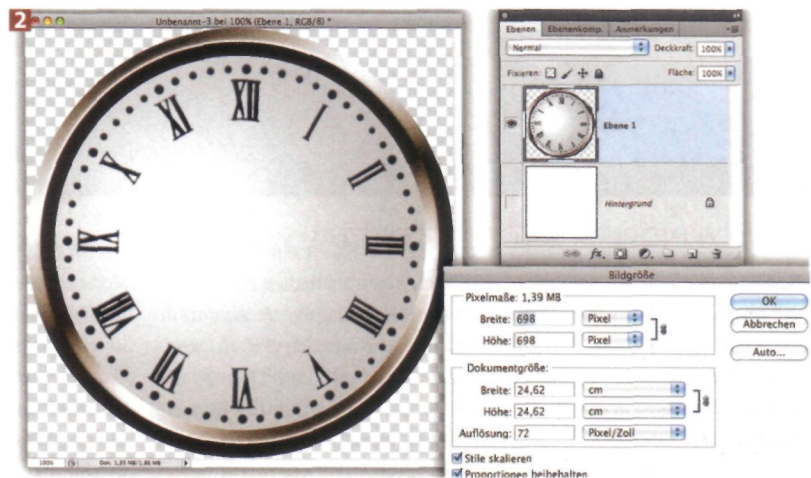
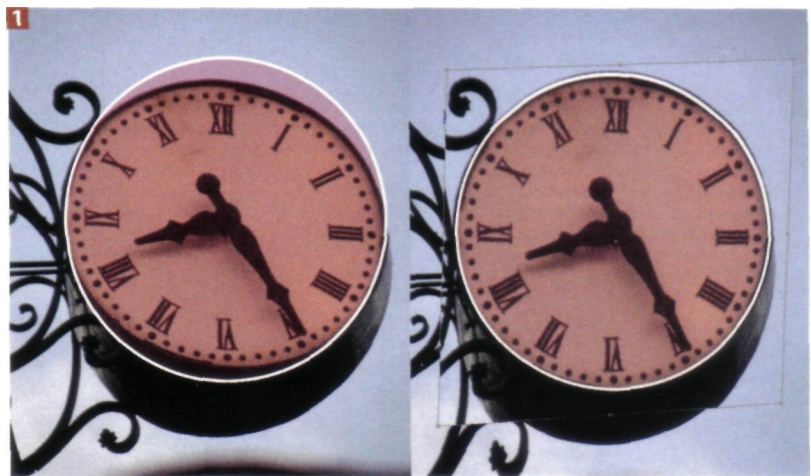
FRAGE: Nein - dies ist gar keine Leserfrage, sondern ein Kurz-Tutorial dazu, wie Sie die auf Seite 20 vorgestellte Spiraluhr mit dem Pixel-Bender-Modul »Droste« leicht selbst machen können.

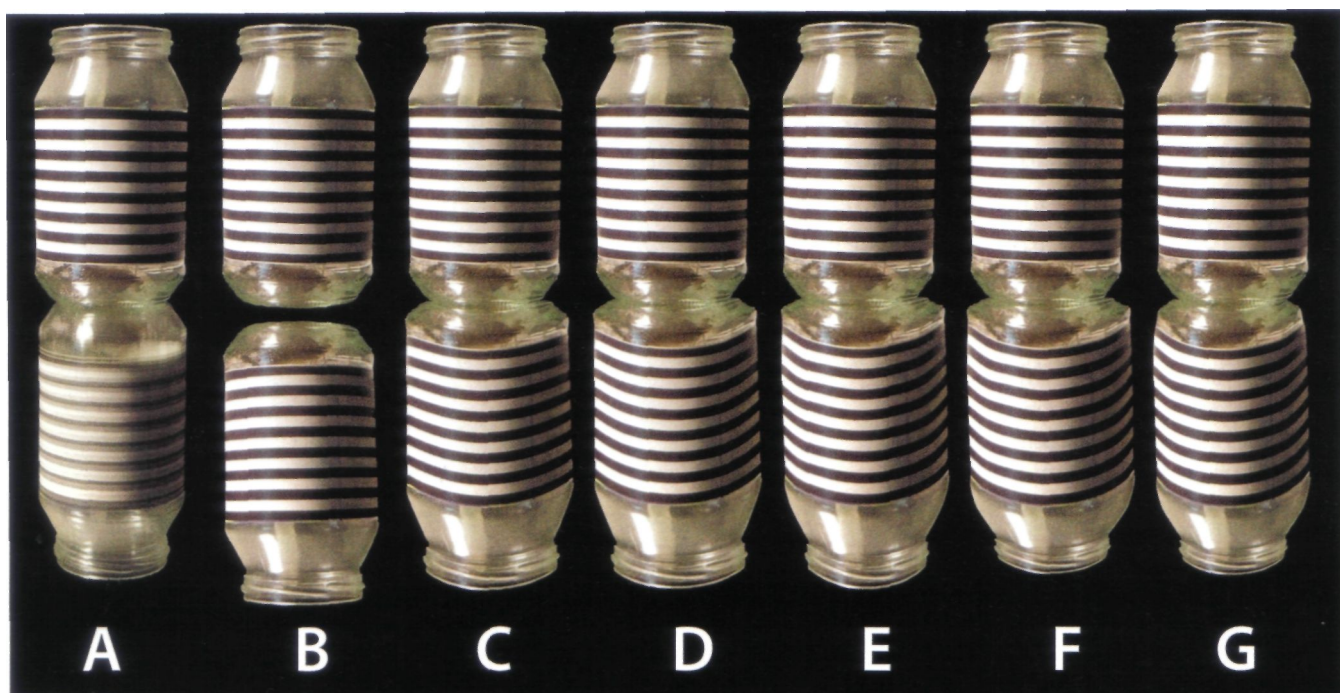
VORGEHENSWEISE: Eine Variante von »Droste« hatte ich bereits in der Pixel-Bender-Serie mit einem rechteckigen Bild gezeigt (DOCMA 44, S. 69). Noch interessantere Ergebnisse entstehen jedoch mit kreisförmigen Motiven. Bild 1 zeigt Ihnen zur Vorbereitung, wie Sie aus dem perspektivisch verzerrten einen echten Kreis machen: Kreisauswahl auf einer neuen Ebene füllen, Wert für »Fläche« auf etwa 20 % setzen, unter »Ebenenstyle > Kontur« anlegen. Diese Ebene dient nur zur visuellen Orientierung. Dann das Motiv per »Transformieren« so gut wie möglich manuell anpassen. Nach Entfernen der Zeiger und ein wenig Retusche-Nachbearbeitung entsteht nach »Bild > Zerschneiden > Transparente Pixel« daraus Bild 2.

Rufen Sie »Bild > Bildgröße« auf und merken Sie sich Breite und Höhe. Die geben Sie [Bild 3, rechts] bei den Größeneinstellungen des Pixel-Bender-Moduls »Droste« unter »Size« ein. Mit den weiteren Parametern - deren Liste ist sehr viel länger als hier angezeigt - lassen Sie zum Beispiel eine solche Spirale wie in Bild 3 entstehen. Durch freie Kombination der Werte können aber auch ganz andere Varianten generiert werden; so zeigt etwa Bild 4 zwei Beispiele dafür, was herauskommt, wenn Sie »Periodicity« auf 2 setzen. (Der Innenbereich wurde dabei dupliziert und skaliert wieder eingefügt.) Ein faszinierendes Spielzeug!

Tilo Gockel hat noch ein paar Tipps zusammengestellt, wie Sie an das Gratis-Werkzeug gelangen: „Für die Installation müssen Sie unter Windows den Adobe Extension Manager als Admin ausführen: 1. Laden Sie zunächst das Pixel-Bender-Plug-in in der richtigen Version herunter: www.docma.info/10441.html 2. Die entpackte MXP-Datei installieren Sie nun unter Windows, indem Sie links unten auf dem Desktop den Start-Button betätigen und hier in der Eingabezeile suchen: „Adobe-Extension Manager“. Diesen dann mit der rechten Maustaste »Als Administrator ausführen«. 3. Dort wählen Sie: »Datei > Erweiterung installieren ...«. Nun stehen bereits für erste Experimente in Photoshop die mitgelieferten Filter über »Filter > Pixel Bender > Pixel Bender Gallery« zur Verfügung wie »OilPaint«, »Pixelate«, »Caleidoscope« (mehr dazu in der Artikelserie zu Pixel Bender ab DOCMA 42.)

Um auch mit »Droste« arbeiten zu können, suchen Sie auf der Adobe-Seite unter www.docma.info/10437.html nach „Droste“ und laden die Filterdatei herunter. Dies setzt einen Adobe-Account voraus, der aber kostenlos ist. Entpacken Sie das Archiv und kopieren Sie die entstehende Datei „Droste.pbk“ in das Verzeichnis (hier für Windows 7): »C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop\CS5 (64 Bit)\Pixel Bender Files«. Beim Mac funktioniert das automatisch. Weitere Beispiele finden Sie unter www.docma.info/10441.html. •





ZYLINDRISCHES OBJEKT DIGITAL SPIEGELN

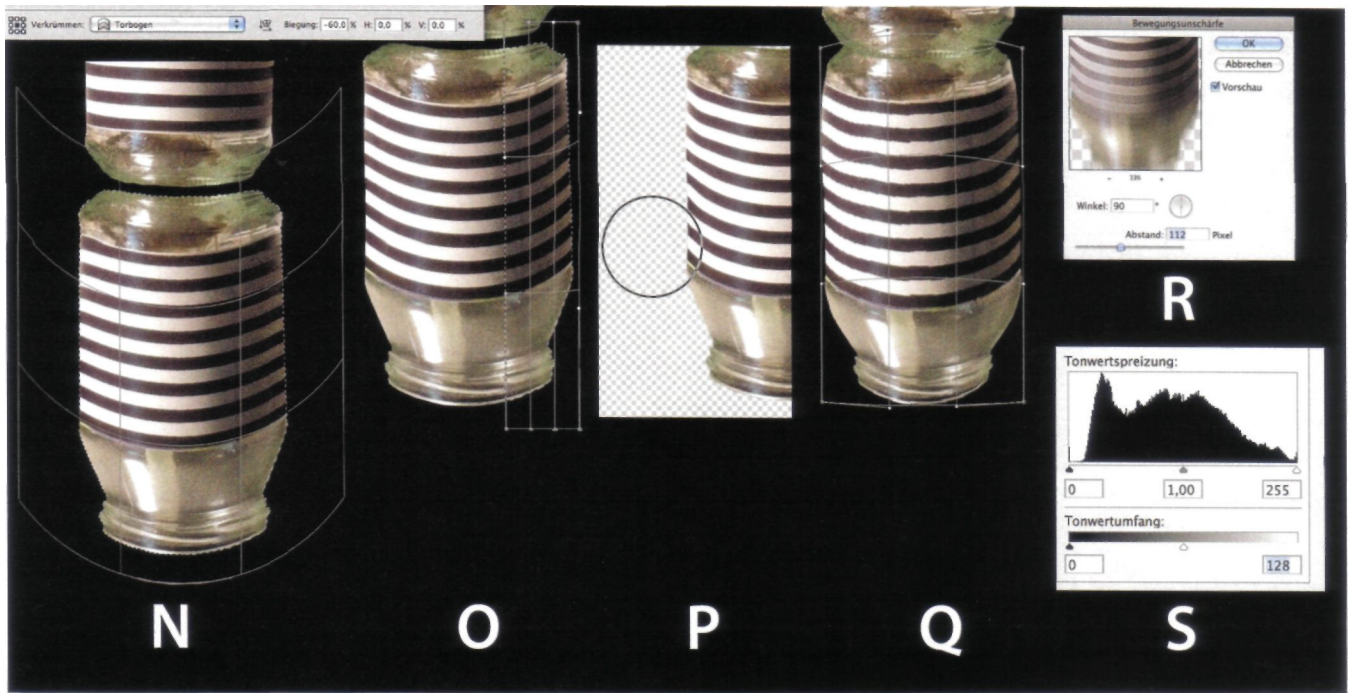
FRAGE: Hallo Doc Baumann, ich weiß und sehe natürlich, dass der Ordner, den Sie im letzten Heft wegen der falschen Spiegelung kritisiert haben (DOCMA 44, S. 16) falsch ist. Bei einem rechteckigen Objekt wäre es leicht, es richtig zu machen. Aber ich mühe mich nun vergeblich mit einem runden Gefäß ab und komme einfach zu keinem befriedigenden Ergebnis. Können Sie mir einen Rat geben, wie ich das mit Photoshop realisieren könnte? Herzlich, Klaus Hermann

ANTWORT: Eigentlich gar nicht. Mit Software, die in nur zwei Dimensionen arbeitet, geht das nicht. Damit es halbwegs gut aussieht, ist viel Fummelei nötig. Also los! [A] zeigt unten die fotografierte Spiegelung (wegen der Dicke des Glases unscharf), [B] die per »Bearbeiten > Transformieren > Vertikal spiegeln« umgeklappte Version. Danach wenden Sie »Transformieren > Verkrümmen > Torbogen« an [C und N auf der gegenüberliegenden Seite], hier mit einem Wert von -60%. Die Ränder des Streifenmusters wirken aber noch nicht überzeugend.



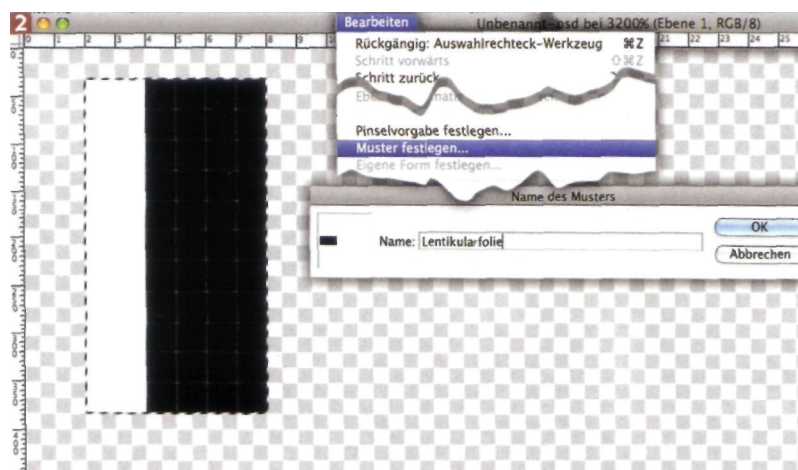
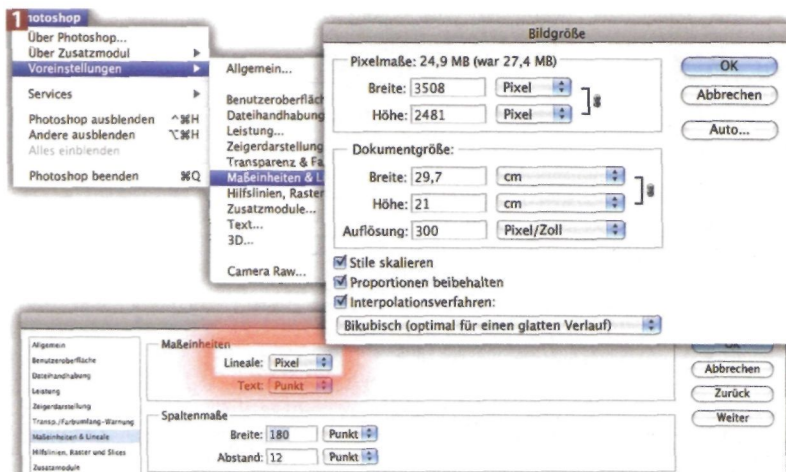
Wählen Sie das äußere Drittel der Dose aus und schieben Sie die Ecken-Anfasser unten ein wenig, oben etwas stärker nach oben; wiederholen Sie das auf der anderen Seite der Dose [D und O]. Um die Rundung zu verbessern, rufen Sie »Filter > Verflüssigen« auf und schieben mit dem äußeren Rand des »Vorwärts-Krümmen«-Werkzeugs die Pixel entlang der Kontur weiter nach oben [P]; das Ergebnis sehen Sie in [E]. Verglichen mit [A] ist der obere - in der Spiegelung untere-Teil des Objekts zu lang; wählen Sie den Bereich separat aus

und verzerren Sie ihn per »Verkrümmen« [F]. Beim Transformieren ist der Zylinder in die Breite gegangen; skalieren Sie ihn zurück auf die Maße des sich spiegelnden Objekts. Dabei wurden hier auch gleich noch die zu ausgeprägten Ecken durch »Verflüssigen« abgerundet [G]. Da die Biegung der Spiegelung im Vergleich mit [A] nun zu ausgeprägt ist, vermindern Sie das mit »Transformieren > Verkrümmen«, diesmal manuell [Q], das Ergebnis zeigt [H]. Um Mängel der Konstruktion zu kaschieren, nehmen Sie noch zwei Eingriffe vor: Wechseln Sie



in den Maskierungsmodus (Q-Taste), ziehen Sie einen vertikalen Schwarzweiß-Verlauf von oben nach unten auf, beenden Sie den Maskierungsmodus und machen Sie die Maske so zur Auswahl. Wenden Sie »Weichzeichnungsfilter>Bewegungsunschärfe: Winkel 90°, Abstand ca. 100 Pixel« an; dank der Maske wird die Spiegelung unten stark, oben wenig verschmiert [I und R]. Sichern Sie die Auswahl in einem Kanal und heben Sie sie auf. Dunkeln Sie die Spiegelung per

»Tonwertkorrektur« ab, indem Sie den Weißpunkt des Tonwertumfangs nach rechts ziehen [J und S]. Rekonstruieren Sie die Glanzlichter mit »Abwedler, Bereich: Lichter« [K]. Laden Sie die Auswahl aus dem Kanal und dunkeln Sie erneut ab; damit ist der Bereich unten stärker betroffen. Das fertige Ergebnis zeigen [L und M]. Ohne Vergleichsspiegelung sind sehr gute Perspektivekenntnisse unverzichtbar. Dies ist zugleich die Lösung des Photoshop-Rätsels aus Heft 45 (S. 123) •



LENTIKULAR-WACKELBILDER

FRAGE: Hallo Herr Baumann, ich versuche seit Wochen etwas über die Lentikular-Technik zu erfahren. Kann ich diese Technik ohne SpezialSoftware auch in Photoshop umsetzen, um das Ergebnis dann auszudrucken und mit der Lentikular-Folie zu bekleben, damit man diesen 3D-Effekt erhält? Ich habe schon alle Foren abgeklappert und leider nichts besonders Hilfreiches gefunden. Können Sie mir weiterhelfen? Mit freundlichen Grüßen
Claudia Hirt

ANTWORT: Das ist nun zugegebenermaßen kein Thema, mit dem man sich jeden Tag befasst. Zunächst habe ich mir also von Frau Hirt Lentikular-Folie zum Experimentieren schicken lassen und mich auf Wikipedia über das Prinzip informiert:

Die Folie - unter die später die Bilder geklebt werden - besteht aus eng aneinandergereihten, stabförmigen Linsen; bei „Wackelbildern“ sieht man meist alternierend zwei Motive, bei 3D-Darstellungen ein Motiv plastisch. Dazu müssen zwei, für eine differenziertere Wiedergabe oft auch mehr Fotos eines Objekts aufgenommen werden, entweder mit einer Stereokamera oder mit einer normalen mit seitlich versetztem Abstand, der etwa dem zwischen den Augen entspricht (ein etwas größerer verstärkt den 3D-Effekt). Jedes Foto wird in schmale Streifen unterteilt, die parallel zu den Linsen verlaufen; unter einer „Linse“ liegen so viele Strei-

fen, wie es Teilbilder gibt. Nun können Sie entweder eine Datei mit geeigneten Maßen anlegen und Ihre Fotos dorthin übertragen ... oder rechnen. Trotz der unvermeidlichen Interpolation mit leichtem Qualitätsverlust ist der erste Weg vorzuziehen.

Als Zielformat ist DIN A4 vorgesehen, also 297 x 210 mm oder 11,693 x 8,267 Inch. Aber welche Auflösung soll die Datei bekommen? Die verwendete Folie hat 50 lpi, also 50 Linsen pro Inch; auf die Breite entfallen daher $11,693 \times 50 = 584,65$ Linsen. Da schon minimale Verschiebungen das Ergebnis beeinträchtigen, arbeiten Sie mit glatten Pixelbreiten für die Streifen, in diesem Fall 6 Pixel. Daraus lassen sich zwei Teilstreifen à 3 oder drei à 2 Pixel Breite machen; ich habe hier drei 2-Pixel-Streifen (für drei Teilbilder) verwendet. 6 Pixel Breite x 584,65 Linsenzeilen ergibt 3507,9 Pixel Gesamtbreite, oder gerundet 3508 Pixel, entsprechend 297 x 210mm bei 300 ppi. Sie legen daher eine DIN A4-Datei mit 300 ppi an [Bild 1, rechts]. Das Ausgangsfoto hatte übrigens zunächst eine Größe von 4000 x 3000 Pixel bei 180 ppi.

Puh, nicht einfach! Als nächstes bereiten Sie das Streifenmuster vor: Lineal-Einheiten unter »Voreinstellungen > Maßeinheiten« auf »Pixel« setzen [1, links], dann bis zum Maximum von 3200% einzoomen und einen weißen Streifen 2 Pixel breit, daneben einen schwarzen 4 Pixel breit anlegen, diesen Bereich auswählen, dann »Bearbeiten > Muster festlegen« [Bild 2].

Nun fotografieren Sie das Objekt [3], und zwar mit dem Stativ so, dass der seitliche Abstand der Kamerapositionen bei unveränderter Entfernung und fixierter Bildmitte von rechts nach links etwa 7 bis 10 cm beträgt. In Bild 4 sind das von der Mitte nach rechts und links jeweils 5 Zentimeter.

Legen Sie das Original auf die Hintergrundebene und das zweite, leicht versetzte Bild auf die Ebene darüber. Weisen Sie ihr eine Ebenenmaske zu und füllen Sie diese unter »Bearbeiten > Fläche füllen > Muster« mit dem Streifenmuster [5].

Wenn Sie mit drei Teilbildern arbeiten, legen Sie das dritte Bild auf eine weitere Ebene und weisen Sie ihr dieselbe Ebenenmaske zu. Die weißen 2-Pixel-Streifen der Maske der ersten Ebene geben ein Drittel des Bildes frei, die schwarzen blenden zwei Drittel aus [Bild 5 unten links, unten vergrößert]. Auf der dritten Ebene müssen Sie daher in die Ebenenmaske wechseln - und mit gedrückter Alt-Taste und Klicken auf die Ebenenmasken-Miniatur einblenden -, »Alles auswählen« und mit »Strg/Befehl« und Pfeiltaste die Maske um zwei Pixel nach rechts versetzen. Zuvor das Verkettungssymbol zwischen Bild- und Maskenminiatur wegklicken!

Das Ergebnis - also der Ausdruck unter der Lentikular-Folie - lässt sich hier im Heft naturgemäß nicht plastisch wiedergeben [6]. Manuell ist die Zusammenführung exakt kaum möglich, da zum einen Druck und Folie ohne Kleber immer einen Abstand mit daraus folgenden Abweichungen aufweisen und zum anderen eine pixelgenaue Positionierung ohne den geringsten Winkelversatz kaum zu realisieren ist. Maschinell sollte das klappen. •





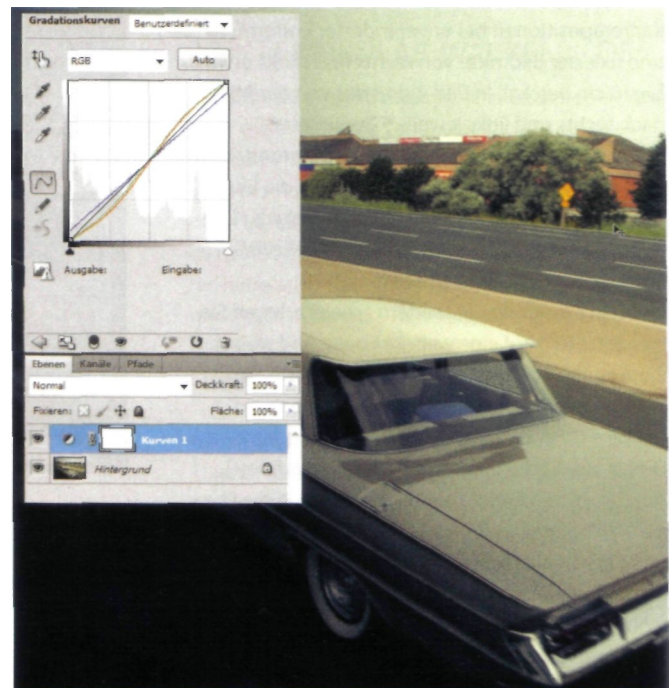
Der Polaroid-Look

Der Bildstil mancher analoger Entwicklungsmethode ist unbestreitbar so beliebt, dass sich eine digitale Umsetzung durchaus lohnt. Der unverwechselbare Look von Polaroidfotos gehört definitiv dazu. | **Markus Brönnner**

Sofortbildkameras waren einfach tolle Fotoapparate: Man hatte sein Foto nach kurzer Wartezeit in der Hand - wenn das Bild nicht richtig entwickelt wurde, gab es interessante Fehlfarben. Und weil das auch heutzutage noch klasse aussieht, lernen Sie drei Varianten kennen, um diesen Stil erfolgreich in Photoshop zu imitieren.



Dieses Tutorial entstammt dem Buch *Amazing Photoshop Styles* von Markus Brönnner, das im Data Becker Verlag erschienen ist. Weitere Themen des Buches sind effektvolle Stimmungen durch Farbstile, Vintage-Effekte, Comiclook, Filmlooks, Effekte für Porträts, Stile für Ganzkörperaufnahmen und vieles mehr. Ein weiteres Tutorial aus diesem Buch finden Sie auf Seite 68. 360 Seiten, 39,95 Euro



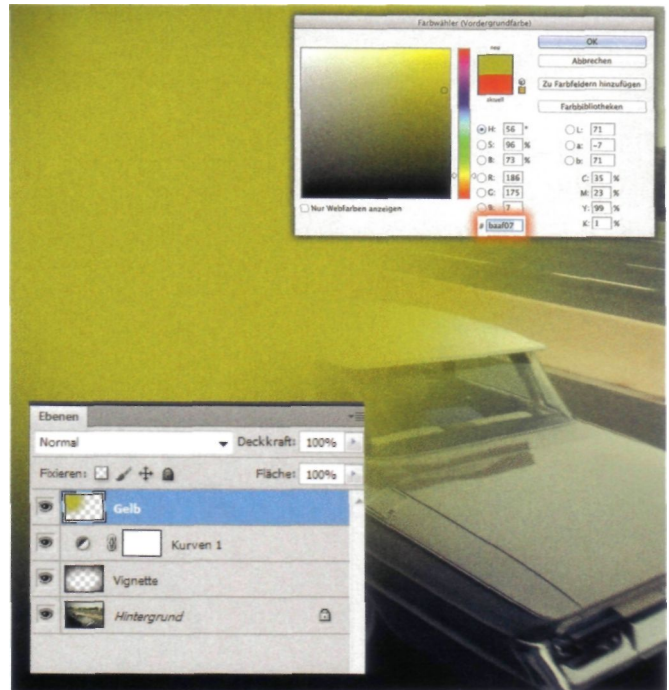
1 VARIANTE 1: FARBKANÄLE BEARBEITEN

Öffnen Sie das Bild und legen Sie zuerst eine »Gradientskurven«-Einstellungsebene an. Hier verändern Sie allerdings nicht die komplette RGB-Kurve, sondern die verschiedenen Farbkannäle einzeln. Im Rot- und Grün-Kanal machen Sie aus der geraden Linie eine S-Form. Den Blau-Kanal flachen Sie etwas ab. Nach dieser sogenannten Crossentwicklung sollte sich das Bild wie oben zu sehen entwickelt haben.



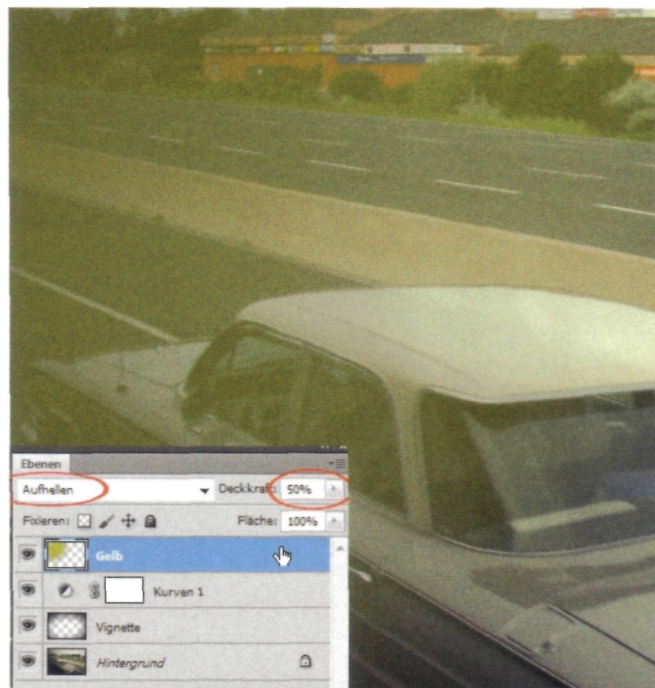
2 VIGNETTE ERZEUGEN

Erstellen Sie eine neue Ebene zwischen den beiden bereits vorhandenen, nennen Sie sie „Vignette“ und malen Sie mit einem großen, weichen Pinsel mit schwarzer Farbe einmal im Kreis am Bildrand entlang, um diesen abzdunkeln. Reduzieren Sie die Deckkraft etwas - abhängig davon, wie stark Ihre Vignettierung geworden ist, sodass das Bild an den Rändern sanft abgedunkelt wird.



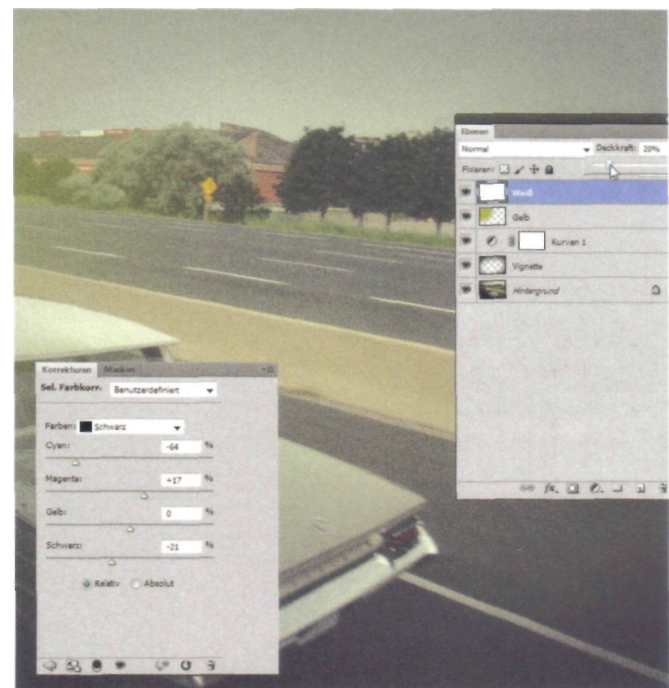
3 GELBSTICH GENERIEREN

Erstellen Sie eine weitere neue Ebene und benennen Sie sie „Gelb“. Wählen Sie aus der Farbpalette ein etwas „dreckiges“, dunkles Gelb - etwa Code `#baaf07`. Malen Sie mit einem weichen Pinsel (am besten Größe 2500 Pixel, Härte 0%) einen großen, gelben Fleck vom Rand bis in die Mitte des Bildes.



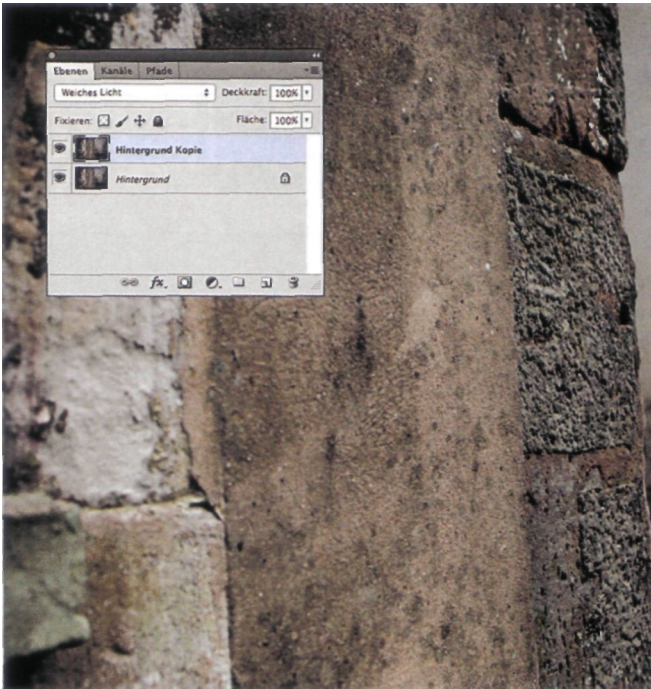
4 GELBSTICH VERRECHNEN

Die genaue Stelle und Form des Gelbstiches können Sie am Ende je nach Ihrem persönlichen Geschmack anpassen. Stellen Sie anschließend die Füllmethode der Ebene auf »Aufhehlen« und reduzieren Sie die Deckkraft auf 50%.



5 FARBSTILISIERUNGEN

Als Nächstes erzeugen Sie eine weitere neue Ebene, die Sie komplett mit Weiß füllen und deren Deckkraft Sie auf 20% senken. Dies simuliert den Effekt eines verblichenen Polaroids. Zuletzt erstellen Sie eine Einstellungsebene »Selektive Farbkorrektur« und ändern den »Schwarz«-Kanal, wie es im Dialogfeld zu sehen ist. •



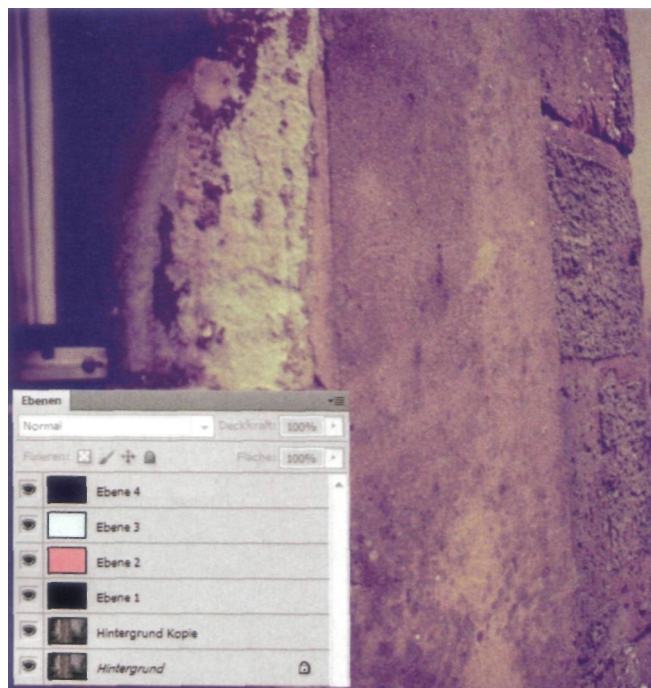
1 VARIANTE 2: QUICK & DIRTY MIT FÜLLEBENEN

Zur Kontraststeigerung kopieren Sie die Hintergrundebene und ändern Sie deren Füllmethode auf »Weiches Licht«. Erstellen Sie nun insgesamt vier neue Ebenen, die Sie der Reihe nach mit verschiedenen Farben füllen und deren jeweilige Füllmethode ändern.



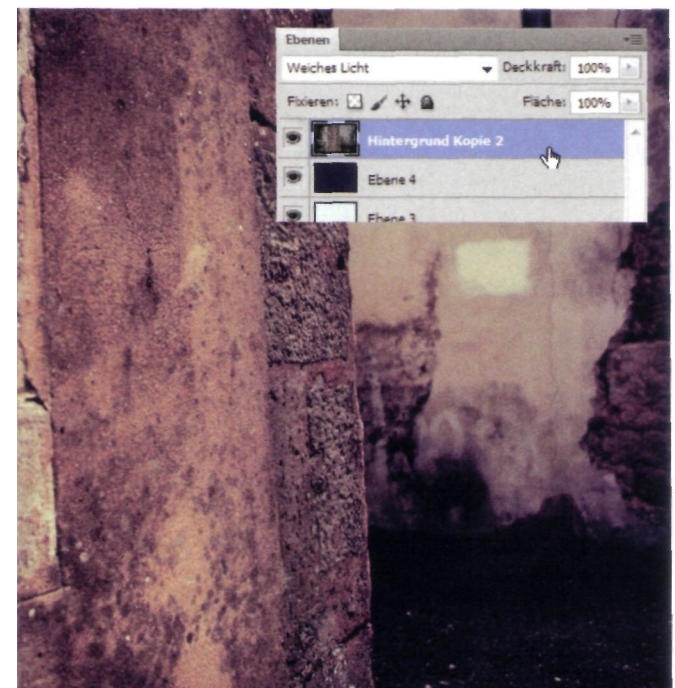
2 FARBVARIATIONEN

Die erste Ebene füllen Sie mit einem dunklen Blau (im Beispiel die Farbe mit dem Farbcode »#090248«) und stellen die Füllmethode auf »Ausschluss«. Bei der zweiten Ebene wählen Sie als Füllfarbe ein Rosa-rot, beispielsweise »#de8289«. Die Füllmethode ändern Sie auf »Weiches Licht« und die Deckkraft auf etwa 60 %.



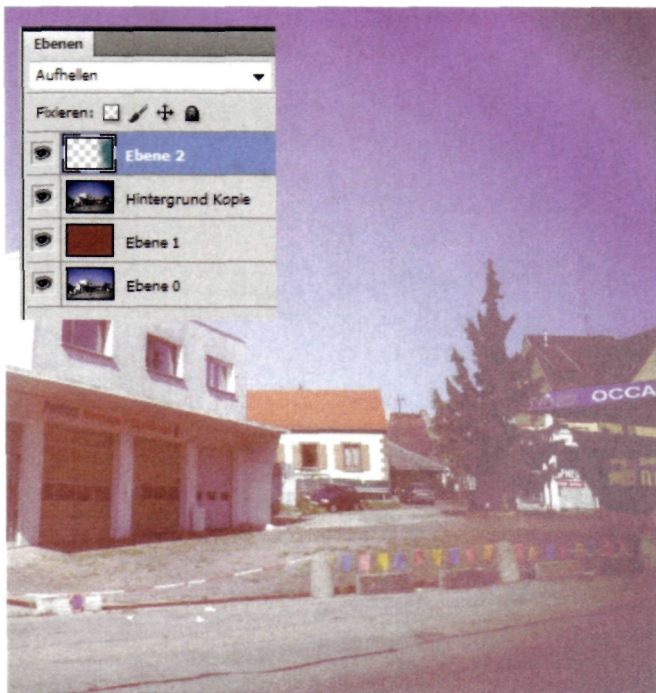
3 NOCH MEHR FARBEN

Die dritte Ebene wird mit Hellblau gefüllt, wie etwa die Farbe »#d1f7fe«. Die Füllmethode ist hier wieder »Weiches Licht«, die Deckkraft liegt bei 25 %. Die vierte Ebene ist eine Kopie der ersten Füllebene: dunkles Blau, Füllmethode »Ausschluss« bei 100 % Deckkraft. Das Bild müsste jetzt in etwa eine solche Färbung haben, wie es im Bild oben zu sehen ist.



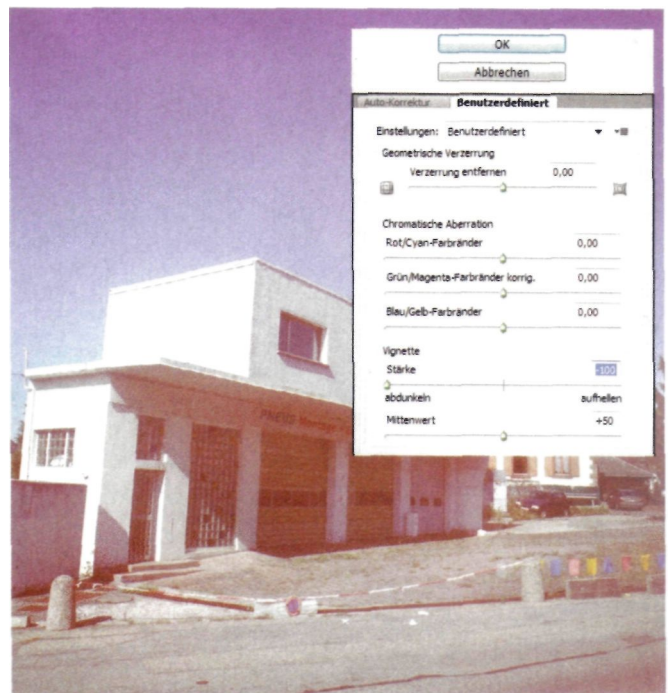
4 LETZTE FEINHEITEN

Kopieren Sie noch einmal die Hintergrundebene und ziehen Sie diese Kopie an das oberste Ende der Ebenen-Palette. Stellen Sie die Füllmethode erneut auf »Weiches Licht«. Sie sollten jetzt noch mit einer »Gradiationskurven«-Einstellungsebene den Kontrast anpassen. Womit das Bild auch schon fertig wäre.



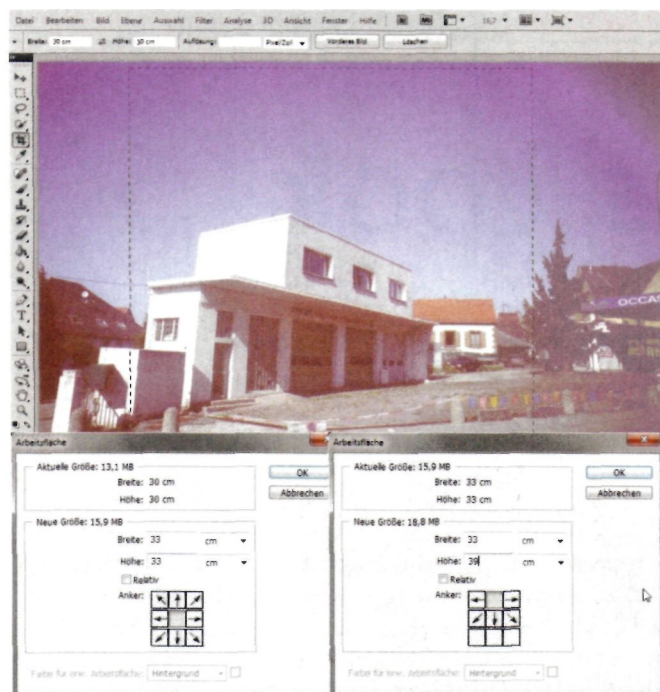
1 VARIANTE 3: FARBIGE OBJEKTIVKORREKTUR

Erstellen Sie eine neue Ebene und füllen Sie sie mit einem hellen Weinrot (#8a4032). Die Füllmethode ändern Sie auf »Aufheilen«. Kopieren Sie die Hintergrundebene und setzen Sie sie auf »Negativ multiplizieren«. Legen Sie eine leere Ebene an. Wählen Sie als Vordergrundfarbe einen Petrolton (#327c8a) und malen Sie mit einem großen, weichen Pinsel eine Linie an einen der Bildränder.



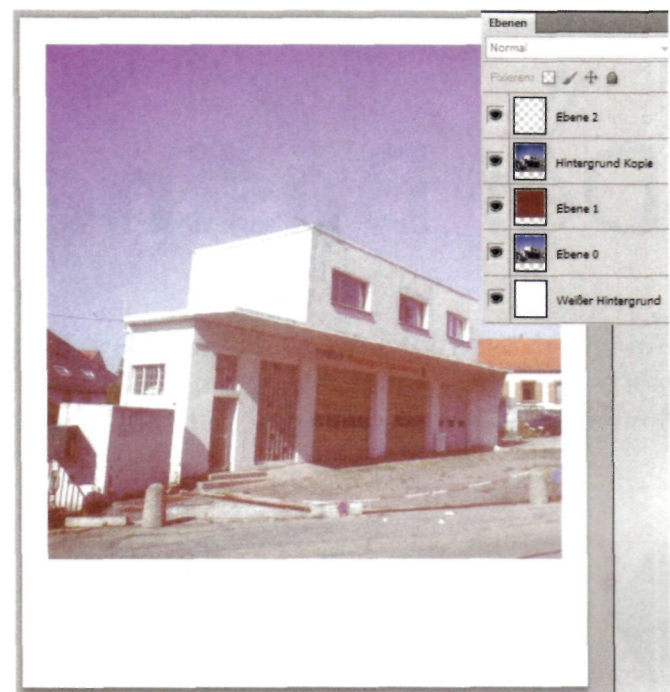
2 GUT GEFILTERT

Gehen Sie bei ausgewählter Hintergrundebene auf »Filter > Objektivkorrektur«. Entfernen Sie alle Haken unter dem Register »Auto-Korrektur« und wechseln Sie auf »Benutzerdefiniert«. Dort ändern Sie die Stärke der Vignettierung auf -100. Je nachdem, wie es bei Ihrem Bild am besten wirkt, sollten Sie mit den Werten von »Stärke« und »Mittenwert« noch ein wenig experimentieren, bis Sie zufrieden sind.



1 FINALISIEREN: SO WIRD'S PERFEKT

Wählen Sie das »Freistellungswerkzeug« und stellen Sie bei »Höhe« und »Breite« den gleichen Wert ein, je nachdem, wie groß Sie Ihr finales Bild haben möchten. Schneiden Sie das Bild so in ein quadratisches Format. Gehen Sie auf »Bild > Arbeitsfläche« und vergrößern Sie die Werte für »Höhe« und »Breite« um je 10 %. Rufen Sie die Funktion erneut auf und geben Sie in der Höhe weitere 20% hinzu. Vor dem Bestätigen klicken Sie noch neben »Anker« auf den Pfeil nach oben.



2 DIGITALE POLAROIDS

Jetzt haben Sie einen Polaroid-Rahmen um Ihr Bild. Sollte dieser noch durchsichtig sein, erstellen Sie eine mit Weiß gefüllte Ebene an unterster Position der Ebenen-Palette. Zu diesem Zweck muss die Hintergrundebene in eine »normale« Ebene umgewandelt werden. Dazu klicken Sie doppelt auf die Hintergrundebene. Damit ist der Rahmen komplett. (wmm) •



Der Business-Look

Ab und an benötigt jeder gute Fotos, um sich zu repräsentieren, sei es für eine Bewerbung oder auf der eigenen Firmenwebsite. Anhand diverser Beispiele zeigen wir Ihnen einige Tricks und Kniffe, wie Sie Porträtfotos geschäftsmäßig aufwerten. | **Maike Jarsetz**



Dieses Tutorial entstammt dem Videotraining *Business-Porträts retuschieren* von Maike Jarsetz, das bei Video2Brain erschienen ist. In 44 Einzellektionen erklärt die Trainerin, wie Sie aus Porträt-Aufnahmen Bewerbungs- und Pressefotos im Business-Look erstellen. Sie können dieses Video online auf www.docma.info/10490.html zum Download erwerben. 210 Minuten, 24,95 Euro

Jeder kennt sie, jeder braucht sie: Fotos im Business-Look. Ganz egal, ob diese als Bewerbungsbilder oder zur Präsentation der eigenen Person auf einer geschäftlichen Website dienen sollen, in jedem Fall kommt es auf die Optik an. Und auch wenn Kleider Leute machen, so sind es doch Retusche und Bildstil, die den entscheidenden Unterschied zu ganz gewöhnlichen Fotos generieren.

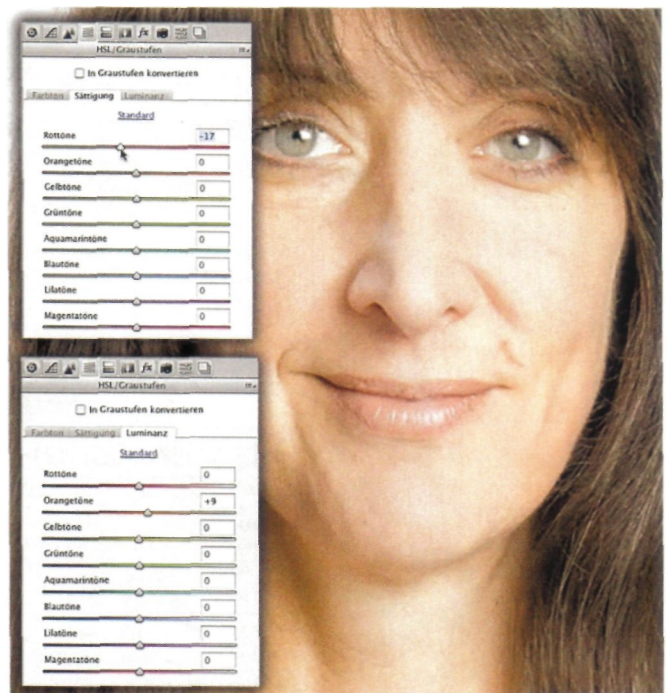
Dieses Tutorial soll Ihnen diverse Retusche-Tricks - angefangen mit ein paar Raw-Konvertierungskniffen hin zu Ausbesserungen und Verformungen - und Bildlooks zeigen, die dafür sorgen, dass Ihr Foto einen positiven, geschäftsmäßigen Eindruck hinterlässt. Selbstverständlich können die hier abgedruckten Tipps und Tricks das Thema nur anschnitten. Nebenstehendes Video bietet dagegen (fast) alles, was Sie wissen müssen.



Foto: Maïke Jarsetz

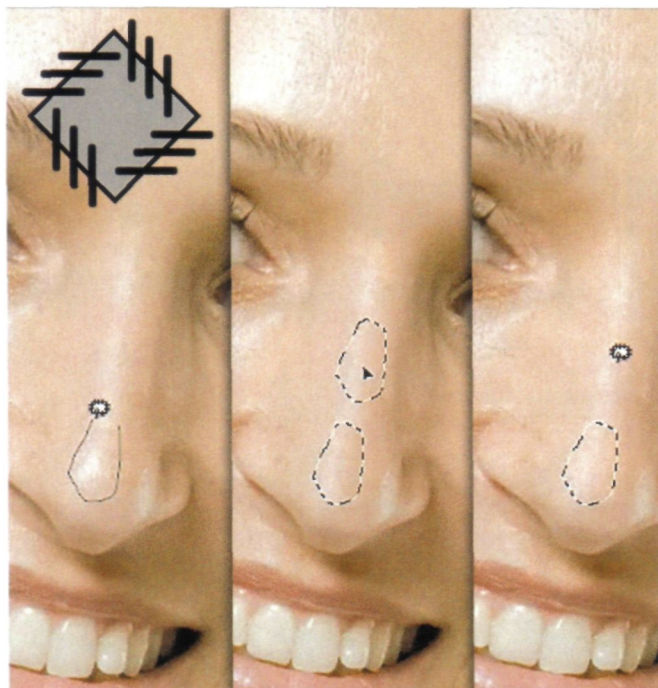
1 WEICHERE HAUT

Zum Vereinfachen der späteren Retusche sollten Sie schon bei der Raw-Konvertierung darauf achten, ein möglichst gleichmäßiges Hautbild zu erzeugen. Der für den Detailkontrast zuständige Regler »Klarheit« ist hierfür eine sehr gute Wahl. Schieben Sie ihn ein wenig nach links in den Negativbereich. Hierdurch wird die Haut etwas weichgezeichnet und zugleich die Hautfärbung homogenisiert. Ein gleichzeitiges, subtiles Absenken der »Dynamik« wirkt unterstützend.



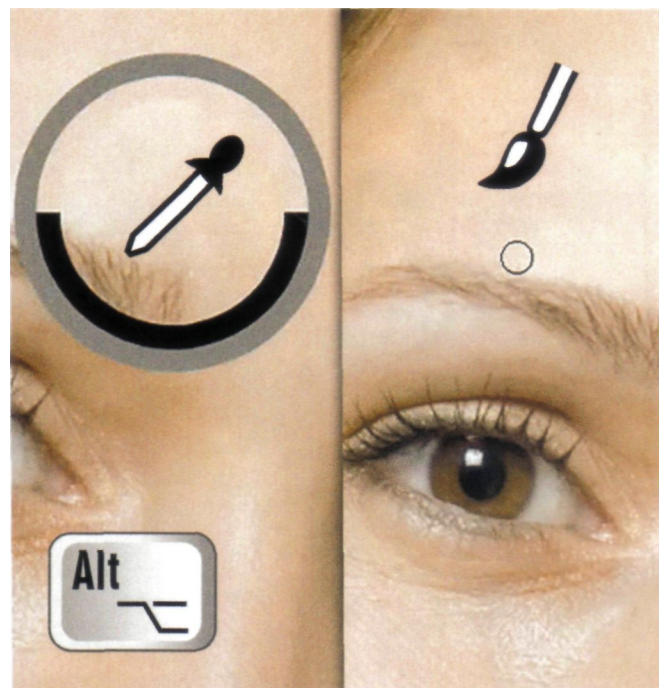
2 HARMONISCHERE HAUTTÖNE

In den »HSL«-Einstellungen des Raw-Konverters können Sie die Tönung der Haut weiter verbessern. Beginnen Sie mit einem leichten Herabsetzen der »Sättigung« der Rottöne. Hierdurch werden Rötungen, Äderchen und kleine Pickel etwas zurückgenommen. Über die »Sättigung« der Orange- und Gelbtöne können Sie die Hautfarbe angenehmer gestalten. Die Feinjustierung findet über die »Luminanz«-Regler dieser Farbtöne statt.



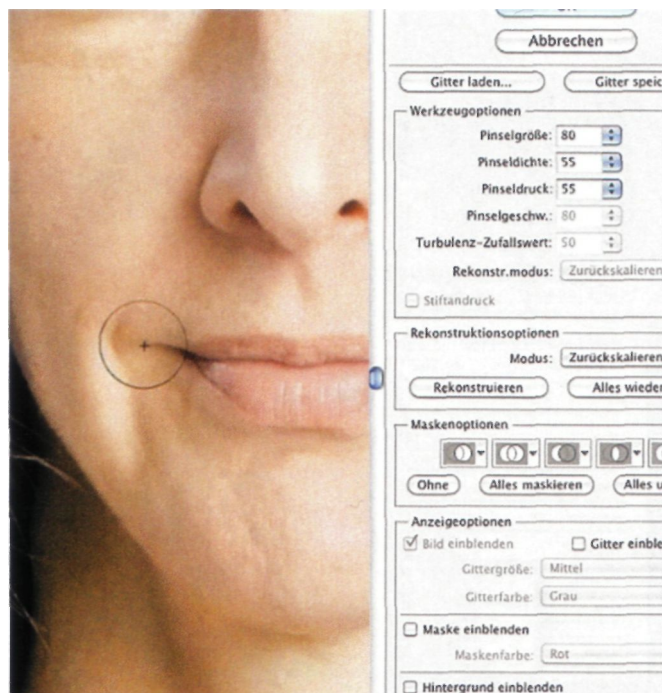
3 GLANZSTELLEN ENTFERNEN

Glänzende, ausgeblitzte Stellen passen nicht zur zurückhaltenden Art eines Bewerbungsfotos. Kopieren Sie die Hintergrundebene und greifen Sie zum »Ausbessern-Werkzeug«. Achten Sie darauf, dass in der Optionsleiste »Quelle« markiert ist und wählen Sie dann mit dem Werkzeug eine Glanzstelle. Klicken Sie auf die Auswahl und ziehen Sie sie auf eine saubere, nicht glänzende Stelle im Gesicht, die eine ähnliche Hautstruktur wie der auszubessernde Bereich aufweist.



4 HAUTABPUDERN

An Stellen wie etwa dem Haaransatz oder um die Brauen funktioniert die Methode aus Schritt 3 nicht, da Photoshop versucht, den Übergang auszugleichen. Solche Bereiche bearbeiten Sie mit einem weichen Pinsel bei etwa 30% Deckkraft. Drücken Sie »Alt« und nehmen Sie einen Hautton unmittelbar neben der Glanzstelle auf. Malen Sie vorsichtig über die Stelle. Sind alle Flecken beseitigt, reduzieren Sie für ein natürlich wirkendes Ergebnis die Ebenendeckkraft.



5 AUGEN WACHER MACHEN

Wenn der Blick auf Ihrem Foto ein wenig müde wirkt, können Sie die Augen mit dem »Verflüssigen«-Filter wacher machen. Hierzu nehmen Sie das »Vorwärts-krümmen-Werkzeug« und ziehen damit die äußeren Winkel der Augen eine Kleinigkeit nach oben. Die Augenlider selbst bearbeiten Sie mit dem »Zusammenziehen-Werkzeug«, das Sie auf etwa die doppelte Breite der Lider einstellen. Klicken Sie jeweils vorsichtig in kleinen Schritten an der oberen Lidkante entlang.

6 POSITIVER GESICHTSAUSDRUCK

Auf manchen Fotos wirkt ein ernsthafter Gesichtsausdruck seriöser, wobei auch hier eine positive Einstellung erkennbar sein sollte. Mit dem »Verflüssigen«-Filter erzeugen Sie diesen Eindruck ganz einfach, indem Sie mit dem »Vorwärts-krümmen-Werkzeug« die inneren und äußeren Mundwinkel ein wenig nach oben ziehen. Im selben Schritt können Sie auch die Linie zwischen den Lippen korrigieren. Kopieren Sie jedoch zu allererst Ihre Bildebene, um das Original zu bewahren.



7 MEHR KRAFT DURCH LUMINANZMASKEN

Eine Kontrastverstärkung gibt Ihren Bildern mehr Intensität. Legen Sie hierzu eine Einstellungsebene »Schwarzweiß« an und setzen Sie sie auf »Ineinanderkopieren«. Blenden Sie die Ebene dann aus. Rufen Sie die Kanäle auf und erstellen Sie per gehaltener »Strg-/Befehls«-Taste und Klick auf die Miniatur eine Auswahl des kontrastreichsten Kanals. Wechseln Sie zurück in den RGB-Kanal und zu den Ebenen und blenden Sie mit »Strg-/Befehl-H« die Auswahl aus, ohne sie aufzuheben.

8 MIT KONTRASTEN SPIELEN

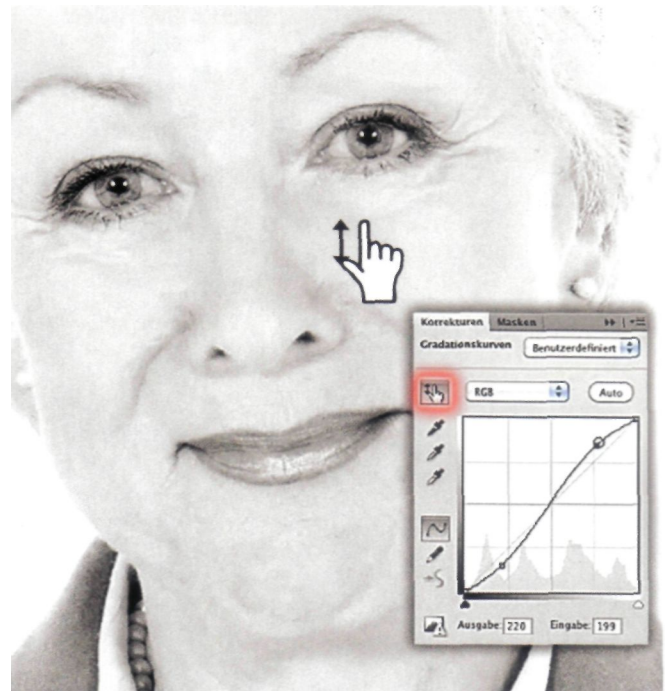
Blenden Sie Ihre »Schwarzweiß«-Ebene wieder ein. Greifen Sie zu einem großen, weichen Pinsel mit 10% Deckkraft und malen Sie auf deren Maske mit Schwarz über alle Bereiche mit überstrahlten Lichtern. Reduzieren Sie die Deckkraft ein wenig und entsättigen Sie mit einer Einstellungsebene »Dynamik« etwas die Farben. Sie können das Bild über die angelegten Einstellungsebenen jederzeit weiter modifizieren und so den Look verändern.

Foto: iStockphoto Nr. 15947307 © Johnny Greig



9 SCHWARZWEISS

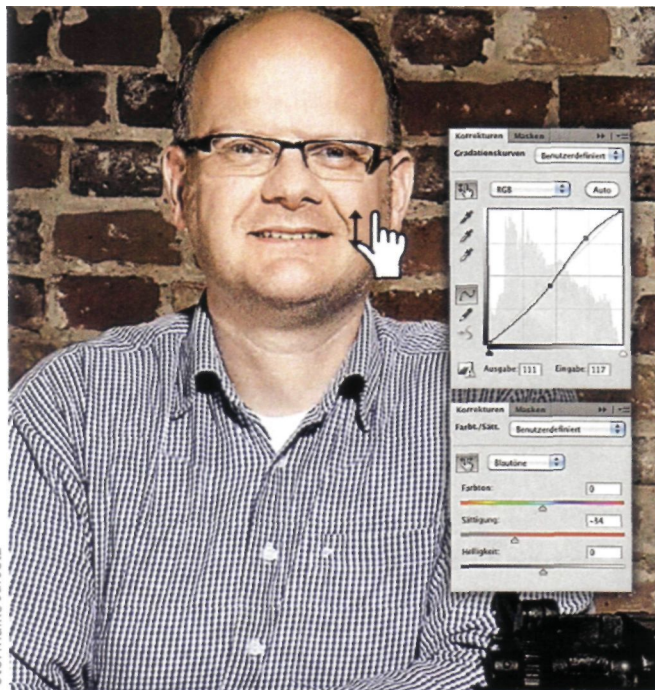
Die klassische seriöse Bildumsetzung ist schwarzweiß. Fügen Sie Ihrem Bild eine Einstellungsebene »Schwarzweiß« hinzu. Insgesamt sieht das Foto jetzt wahrscheinlich recht grau aus. Sorgen Sie für mehr Kontrast im Gesicht, indem Sie die Hauttöne etwas justieren. Instinktiv würden Sie jetzt zum »Rot«-Regler greifen, was aber auch die Farbe von Lippenstiften und ähnlichem beeinflussen würde. Helfen Sie stattdessen »Gelb« auf.



10 KNACKIGE UMSETZUNG

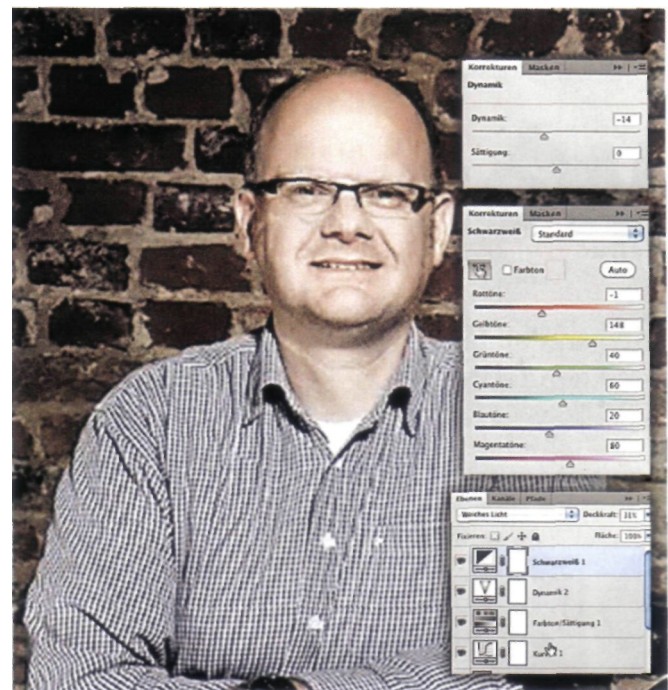
Das Schwarzweißbild kann noch etwas mehr Kontrast vertragen. Fügen Sie hierzu unterhalb der »Schwarzweiß«-Ebene eine Einstellungsebene »Gradationskurven« hinzu. Aktivieren Sie hier das »Zielgerichtet Korrigieren«-Werkzeug und arbeiten Sie damit direkt im Bild an den Hauttönen, die Sie weiter aufhellen möchten. Setzen Sie danach einen Punkt auf den unteren Teil der Gradationskurve und ziehen Sie die Tiefen etwas nach unten.

Foto: Maike Jarsetz



11 KONTRASTREICHER BUSINESS-LOOK

Der aktuelle Business-Look ist kontrastreich, kraftvoll und leicht entsättigt. Legen Sie eine Einstellungsebene »Gradationskurven« an und greifen Sie zum »Zielgerichtet Korrigieren«-Werkzeug. Hellen Sie damit direkt im Bild helle Hautbereiche etwas weiter auf, während Sie Tiefen weiter abdunkeln. Setzen Sie die Ebene auf »Luminanz«, damit die Farben nicht beeinflusst werden. Über eine Einstellungsebene »Farbton/Sättigung« entsättigen Sie gezielt zu starke Farben.



12 DYNAMISCH UMGESETZT

Erzeugen Sie eine Einstellungsebene »Dynamik« und entsättigen Sie damit die Farben des Bildes insgesamt ein wenig. Legen Sie eine weitere Einstellungsebene »Schwarzweiß« darüber, mit der Sie den Kontrast zusätzlich verstärken, indem Sie beispielsweise die Lichter über »Gelb« weiter aufhellen und die Tiefen mit »Rot« noch etwas abdunkeln. Ändern Sie die Füllmethode dieser Ebene in »Weiches Licht« und reduzieren Sie die Deckkraft auf etwa 30%. (wmm) •



Werbe-Look

Auch aus einfachen Standardfotos und Schnappschüssen kann man mit ein wenig Arbeit und den richtigen Techniken Werbefotos mit Hinguckergarantie im aktuellen, stark kontrastreichen Stil machen. Wir zeigen Ihnen, wie einfach das ist. | **Karsten Rose**

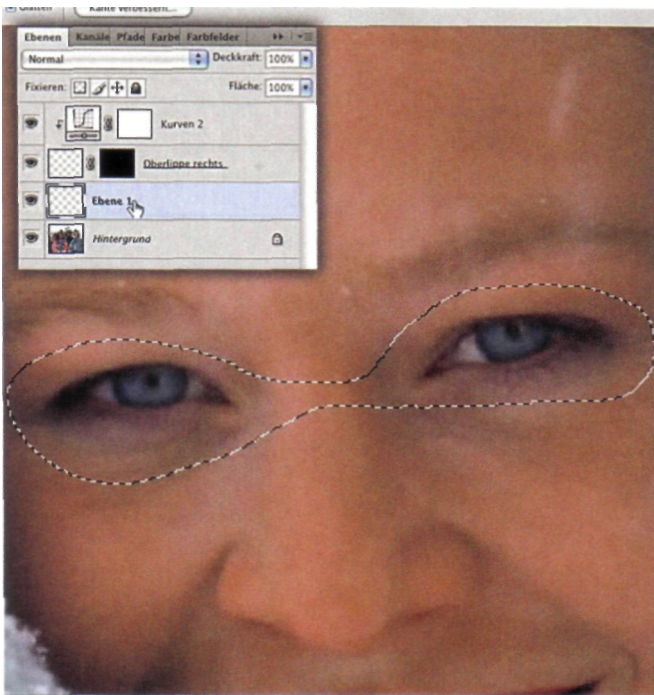


Dieses Tutorial entstammt dem Videotraining *Apres Ski: Vom Standardbild zum Werbe-Look* von Birgit Nitzsche und Karsten Rose, das bei Video2Brain erschienen ist und viele weitere Tipps zur Retusche von Fotos bietet. Sie können dieses Video online auf www.docma.info/10492.html zum Download erwerben.

37 Minuten Spielzeit,
19,95 Euro

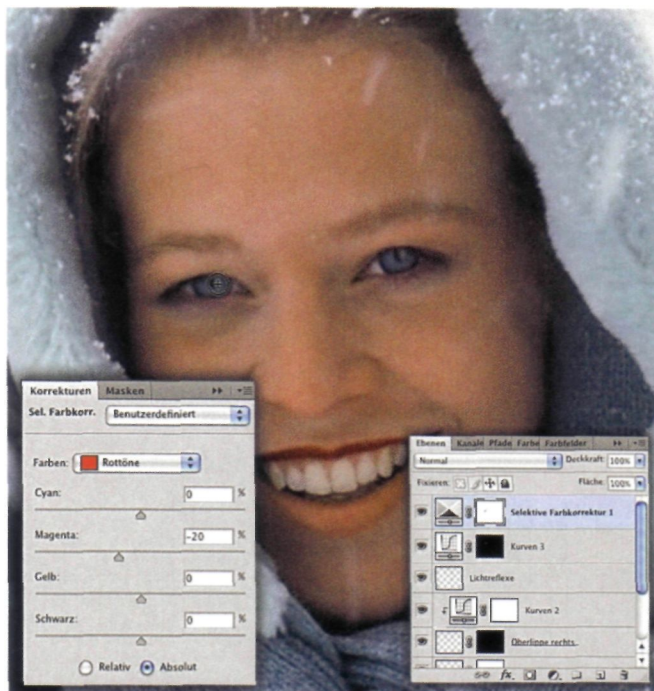
Bilder, die für die Werbung verwendet werden, haben sehr häufig einen ganz besonderen Look. Damit ist nicht die klassische Model-Aufnahme gemeint, wie sie immer wieder die Titel von Hochglanzmagazinen zielt und auch massiv zum Bewerben von Parfüms und Kosmetika eingesetzt wird. In diesem Tutorial geht es um den Look, der für Plakate mit Gruppenaufnahmen oder reine Produktwerbungen ohne Wiedergabe von Menschen Verwendung findet.

Dieser Werbe-Look zeichnet sich durch ein klares Ergebnis aus, das Sie mit einer Reihe einfacher Techniken erzielen können, die auf nahezu alle erdenklichen Fotos anwendbar sind. Mit wenig Zeitaufwand sind Sie so in der Lage, auch aus Schnappschüssen und Ihren Urlaubsfotos ansprechende Werbebilder zu gestalten. Beginnen wir mit ein paar Retusche-Tricks.



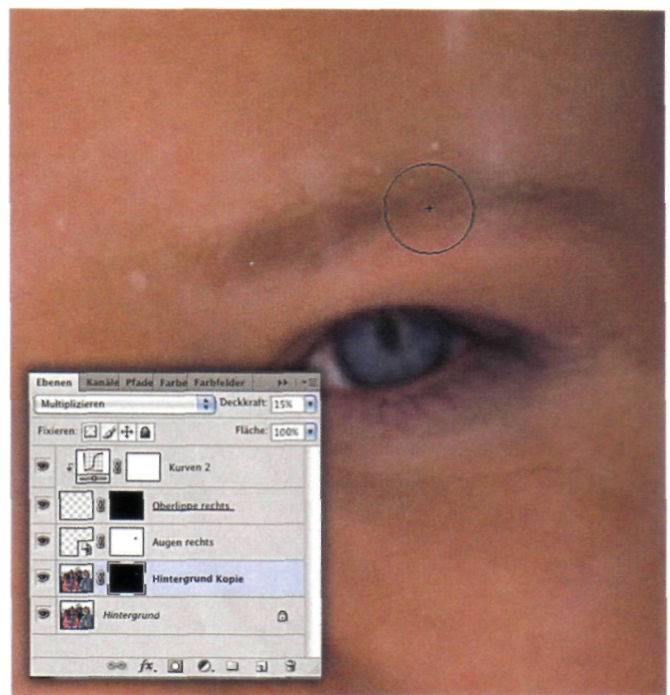
1 AUGEN VERGRÖßERN

Sie wollen die Augen einer Person etwas vergrößern? Kein Problem: Wählen Sie sie mit dem Lasso bei einer »Weichen Kante« von etwa 2 Pixeln die Augenpartie aus und kopieren Sie sie mit »Strg-/Befehl-J« auf eine neue Ebene. Drücken Sie »Strg-/Befehl-T« für die Transformation und ziehen Sie die Augen bei gehaltener »Alt«-Taste ein wenig größer. Platzieren Sie die Pupillen ungefähr dort, wo sie hingehören. Reduzieren Sie hierzu temporär die Deckkraft.



3 ROTSTICH ENTFERNEN

Rotstiche in der Haut entfernen Sie mit einer Einstellungsebene »Selektive Farbkorrektur«, die Sie ganz oben in der Ebenenpalette anlegen. Wählen Sie unter »Farbe« die »Rottöne« und schieben Sie den Regler für Magenta etwas nach links, um die Rottöne im Bild zu entsättigen. Der Modus »Absolut« verbessert das Ergebnis weiter. Die Korrektur wirkt sich auch auf die Augen und Lippen aus. Übermalen Sie diese mit einem weichen, schwarzen Pinsel auf der Maske.



2 AUGENBRAUEN VERDICHTEN

Zu dünne Augenbrauen lassen sich ebenfalls recht schnell und einfach verdichten. Duplizieren Sie die Bildebene - in unserem Fall den Hintergrund - und ändern Sie die Füllmethode in »Multiplizieren«. Reduzieren Sie dann die Deckkraft auf etwa 15% und fügen Sie bei gehaltener »Alt«-Taste eine (schwarze) Ebenenmaske hinzu. Auf dieser malen Sie nun vorsichtig mit einem weichen, weißen Pinsel die verstärkten Augenbrauen ins Bild ein.



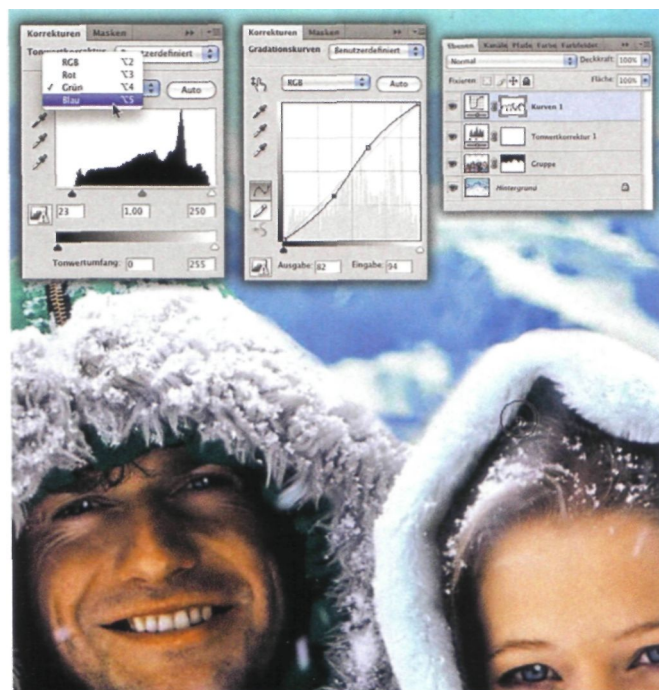
4 HELL UND FREUNDLICH

Erscheint Ihnen Ihr Ausgangsbild jetzt noch etwas zu dunkel, legen Sie ganz oben im Ebenenstapel eine Einstellungsebene »Gradationskurven« an. Setzen Sie den ersten Punkt zum Aufhellen des Bildes und den zweiten zum Erhalten des Kontrasts. Hier ist insgesamt etwas Fingerspitzengefühl gefragt. Steuern Sie die Stärke des Effekts über die Ebenendeckkraft, statt ewig an der Kurve zu fummeln. Setzen Sie die Ebene auf »Luminanz«, damit die Farbwerte erhalten bleiben. •



5 EIN NEUER HINTERGRUND

Wenn die Retusche des Ausgangsfotos abgeschlossen ist, können Sie mit dem Zusammensetzen des eigentlichen Werbebildes beginnen. In diesem Beispiel soll unsere Gruppe vor verschneite Berge im Hintergrund gesetzt und die Bildtiefe durch ein paar Ebenen mit künstlichem Schnee verstärkt werden. Zunächst gilt es, Farben und Kontrast zu justieren, ehe Sie den eigentlichen Werbe-Look anlegen und schließlich in Schritt 11 den Schnee einfach dazu malen.



6 FARBE UND KONTRAST

Passen Sie die Farben des Gruppenfotos und des Hintergrunds aneinander an. Nehmen Sie hierzu eine Einstellungsebene »Tonwertkorrektur« und ziehen Sie für jeden Farbkanal einzeln die Tiefen und die Lichter an das jeweilige Ende des Histogramms. Über eine Einstellungsebene »Gradationskurven« verstärken Sie den Kontrast. Hierbei gehen Details verloren, die Sie auf der Ebenenmaske mit einem sehr weichen Pinsel und geringer Deckkraft mit Schwarz zurückholen.

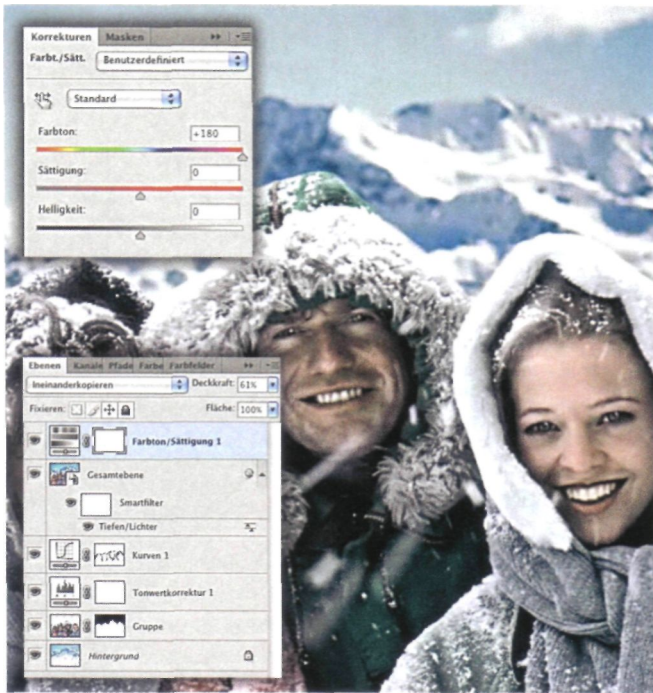


7 MEHR ZEICHNUNG

Damit Sie mehr Details ins Bild zaubern können, müssen zunächst alle Ebenen auf eine neue Ebene reduziert werden (»Strg-/Befehl-Alt Umschalt-E«). Diese ziehen Sie nach ganz oben im Ebenenstapel und wandeln sie in ein Smart-Objekt um. Rufen Sie dann »Bild>Korrekturen>Tiefen/Lichter« auf und ziehen Sie den »Stärke«-Regler der Tiefen soweit auf, dass etwas mehr Zeichnung entsteht. Über die »Tonbreite« steuern Sie die maximale Aufhellung der Tiefen.

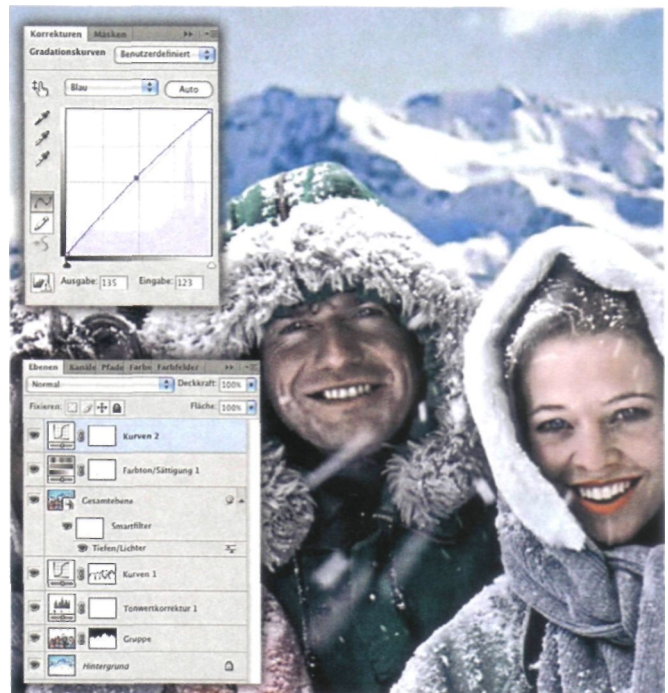
8 NOCH MEHR ZEICHNUNG

Weiter geht es mit den Lichtern, wo Sie Ihre Einstellungen auf dieselbe Weise vornehmen wie bei den Tiefen: Ziehen Sie die »Stärke« soweit auf, dass in den Lichtern etwas mehr Zeichnung entsteht und begrenzen Sie die maximale Abdunklung über die »Tonbreite« - letzteres ist hier nicht nötig. Durch das vorherige Umwandeln der Ebene in ein Smart-Objekt können Sie jederzeit zu den Einstellungen der Tiefen und Lichter zurückkehren und diese erneut anpassen.



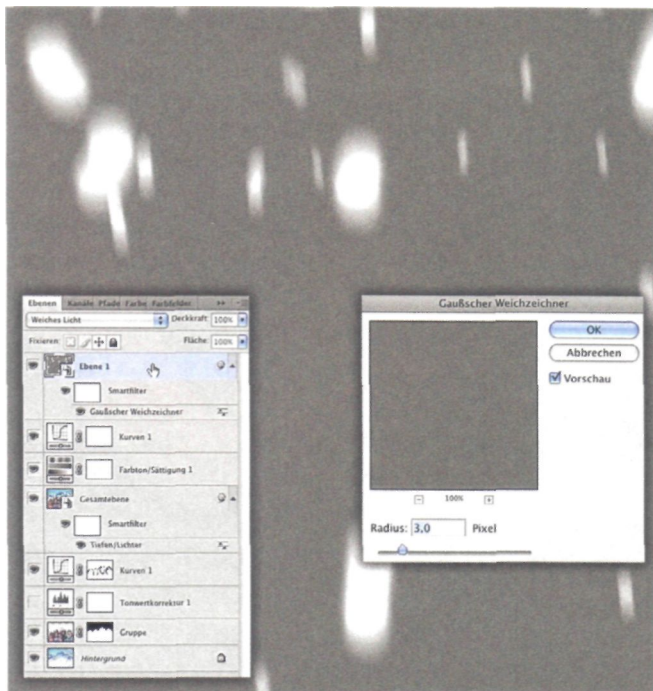
9 EIN MODERNER LOOK

Kommen wir zum eigentlichen Bildlook. Um eine moderne Optik zu erreichen, legen Sie zunächst ganz oben in der Ebenenpalette eine Einstellungsebene »Farbt./Sättigung« an und ziehen den »Farbton«-Regler komplett nach rechts. Setzen Sie die Ebene dann auf »Ineinanderkopieren« und reduzieren Sie die Deckkraft auf etwa 60%. Greifen Sie dann erneut zu einem weichen, schwarzen Pinsel und sparen Sie auf der Ebenenmaske die Augen und Lippen aus.



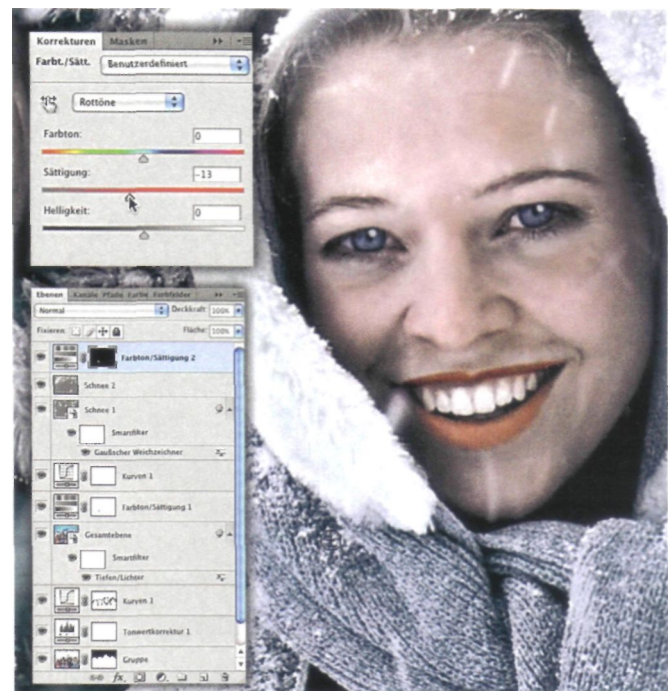
10 KONTRAST ANPASSEN

In unserem Beispiel arbeiten wir an einer Winterszene. Sie sollten daher die Farbtemperatur des Bildes ein wenig in diese Richtung anpassen. Legen Sie hierzu eine Einstellungsebene »Gradationskurven« an und wählen Sie den »blauen Farbkanal«. Ziehen Sie die Kurve leicht in Richtung der Lichter (nach oben), um das Bild kühler wirken zu lassen. Wollen Sie ein Bild wärmer gestalten, verwenden Sie dieselbe Kurve, ziehen Sie aber nach unten.



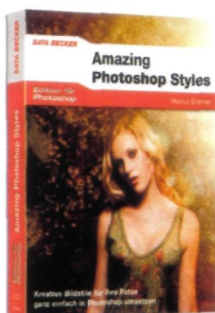
11 ES SCHNEIT

Über ein Schneetreiben geben wir dem Bild mehr Tiefe. Erzeugen Sie eine neue Ebene und füllen Sie sie über »Bearbeiten > Fläche füllen« mit »50% Grau«. Ändern Sie die Füllmethode in »Weiches Licht« und malen Sie mit einem weichen, weißen Pinsel einige kurze Striche als fallende Schneeflocken. Wandeln Sie sie in ein Smart-Objekt um und verwenden Sie den »Gaußschen Weichzeichner« mit etwa 3 Pixeln Radius.



12 LETZTE FEINHEITEN

Wiederholen Sie den Vorgang mit einer neuen Ebene. Malen Sie die Schneeflocken auf dieser Ebene etwas größer und zeichnen Sie mit einem höheren Radius weich. Legen Sie ganz oben in der Ebenenpalette eine Einstellungsebene »Farbt./Sättigung« an, mit der Sie zu knallige Farben etwas entsättigen. Füllen Sie die Maske der Ebene schwarz und malen Sie die Korrekturen mit einem weißen Pinsel ins Bild. (wmm) •



Dieses Tutorial entstammt dem Buch *Amazing Photoshop Styles* von Markus Brönnner, das im Data Becker Verlag erschienen ist. Andere Themen des Buches sind effektvolle Stimmungen durch Farbstile, Vintage-Effekte, Comic-Look, Film-Looks, Effekte für Porträts, Stile für Ganzkörperaufnahmen und vieles mehr. Ein weiteres Tutorial aus diesem Buch finden Sie auf Seite 56 dieser DOCMA-Ausgabe.
360 Seiten, 39,95 Euro

Farben wie im Kino

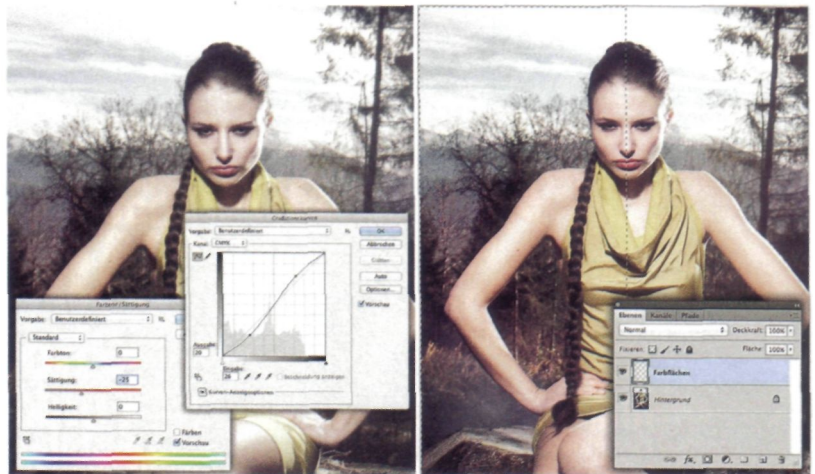
Dem einen wird es zu bunt, der andere liebt es einfach, wenn die Filmhelden vergangener Tage auf der Leinwand aktiv werden. Technicolor heißt das Zauberwort der Farbgebung früher Farbfilme, das auch in aktuelle Fotos einen Hauch Kitsch und Nostalgie zaubert. | **Markus Bröner**

Die ersten Farbkino filme strahlten noch in stark künstlich wirkenden Farben, die vor allem eines waren: bunt. Auch alte Heimatfilme vermitteln das wohligh-kitschige Farbbambiente der 50er-Jahre. Um diesen Effekt auf Fotos

anzuwenden, bedarf es nicht viel: Sie brauchen lediglich ein paar Minuten Zeit und ein passendes Ausgangsbild. Nehmen Sie beispielsweise eine Person mit bunter Kleidung im Wald bei Tageslicht auf, und schon kann es losgehen.

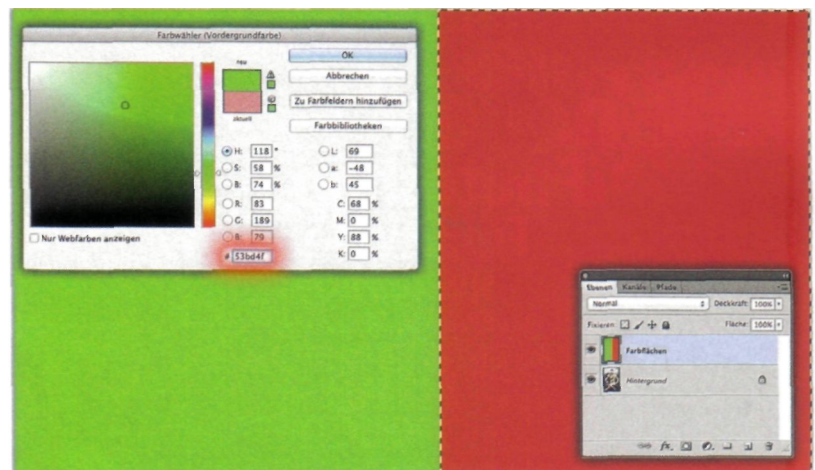
1 VORBEREITUNGEN

Entsättigen Sie Ihr Bild leicht und erhöhen Sie mit der »Gradationskurve« die Kontraste im Bild. Erstellen Sie eine neue leere Ebene. Wählen Sie das »Auswahlwerkzeug« und ziehen Sie etwa bis zur Hälfte Ihres Bildes eine Auswahl auf.



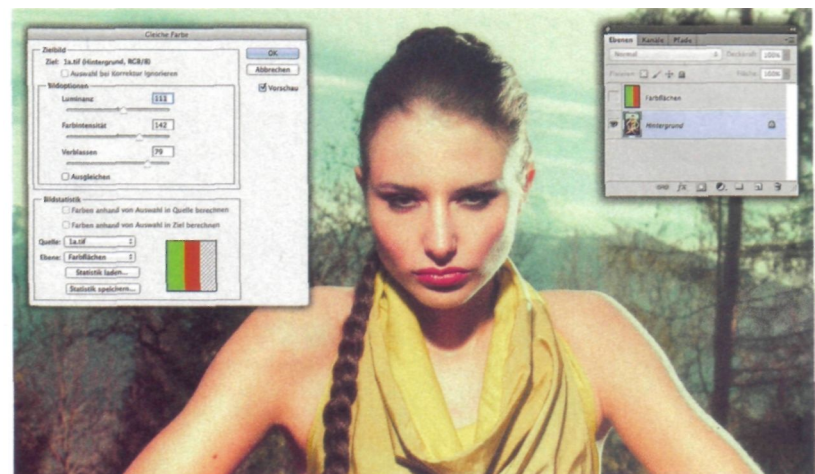
2 CINEASTISCHE FARBFÜLLUNG

Füllen Sie diesen Bereich mit einem knalligen Grün, hier war es die Farbe »#53bd4f«. Kehren Sie die Auswahl mit »Strg-/Befehl-Umschalt-I« um und füllen Sie die andere Hälfte des Bildes mit einem knalligen Rot (zum Beispiel »#cb2f30«). Blenden Sie die Ebene aus und wählen Sie die Hintergrundebene an.

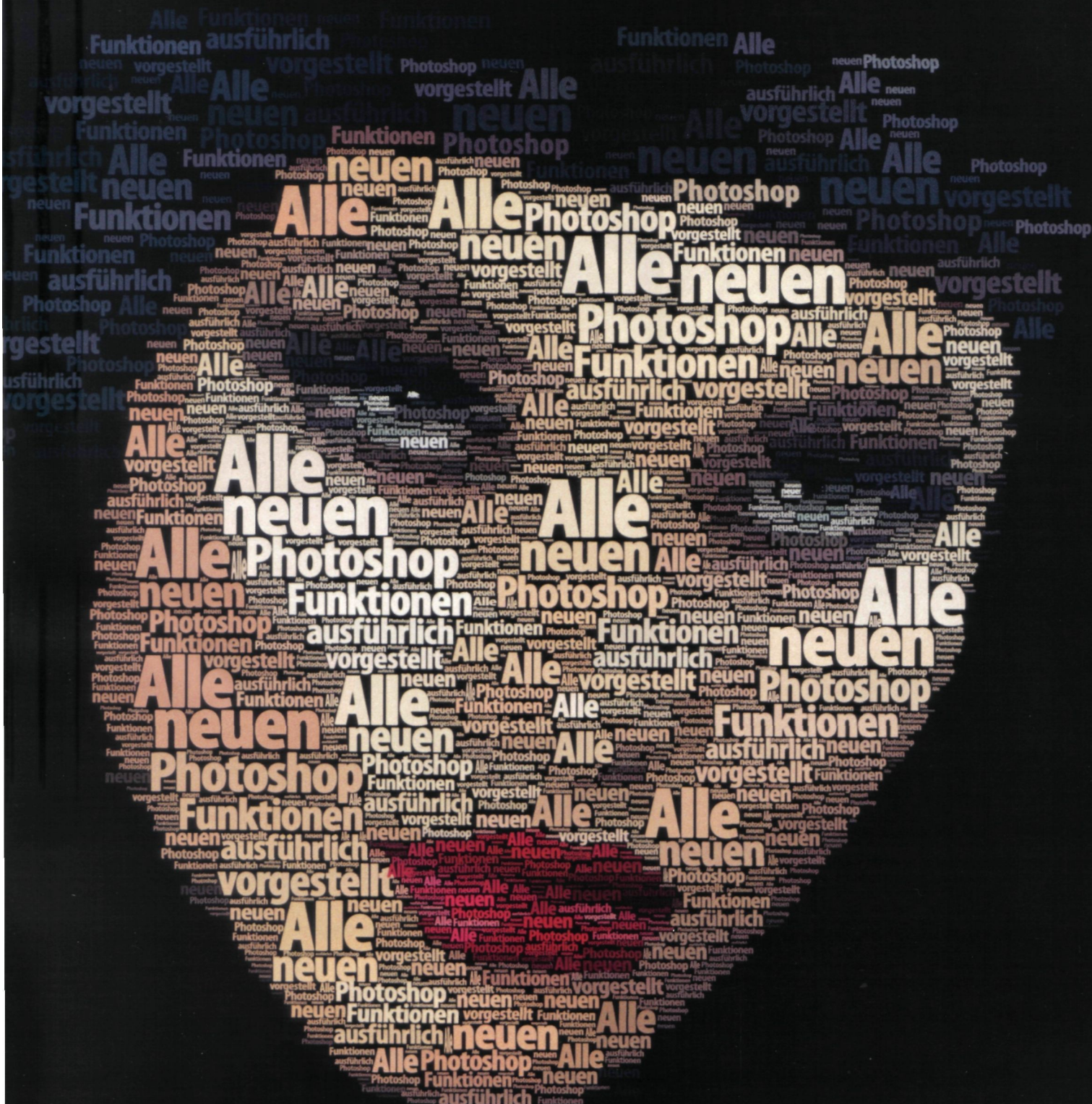


3 FILM-MAGIE

Wählen Sie unter »Bild>Korrekturen« die Option »Gleiche Farbe«. Bei »Quelle« nehmen Sie den Dateinamen Ihrer geöffneten Datei und bei »Ebene« wählen Sie den Namen der Ebene mit den Farbflächen. Nun können Sie Ihren Technicolor-Effekt frei einstellen. Fangen Sie mit »Verblässen« an, erfahrungsgemäß ist ein Wert von etwa 80 sinnvoll, »Farbintensität« und »Luminanz« können Sie frei nach Ihrem Geschmack einstellen. (wmm) •



BILDER AUS WÖRTERN



Am Anfang stand eine Leserfrage: Lässt sich der Bild-aus-Text-Effekt der iPhone-App „WordFoto“ auch in Photoshop erzielen? Die Antwort lautet: Im Prinzip ja. Wenn man sehr viel Zeit hat. Aber sehen Sie selbst, wie **Doc Baumann** das Bild auf der gegenüberliegenden Seite zusammengestempelt hat.

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Das ist zweifellos richtig und wird auch dadurch nicht falsch, dass ein Wort mitunter mehr als tausend Bilder sagen kann. Aber in diesem Fall besteht das Bild sogar aus tausend Wörtern, und wie es dazu kommt, sollen Sie in diesem Tutorial erfahren.

Vielleicht erinnern Sie sich an Dr. Feiler? Er hatte mich freundlicherweise darauf hingewiesen, dass mein Babyfußabdruck auf dem Bauch einer Schwangeren anatomisch nicht korrekt war (DOCMA 44, S. 16 f.). Neulich kam eine weitere Mail von ihm; diesmal mit einer Frage: „Gibt es ein Verfahren in Photoshop, um den Effekt der iPhone App ‚WordFoto‘ nachzuempfinden?“

Ich musste erst mal nachschauen, was WordFoto denn überhaupt ist und tut - und fand die im Web präsentierten Ergebnisse höchst eindrucksvoll. Eine Idee, wie man das in Photoshop in vergleichbarer Weise realisieren könnte, hatte ich auch gleich und versprach daher voller Optimismus, in Kürze ein Tutorial mit geeigneter Vorgehensweise zu erarbeiten.

In der Tat ist die grundlegende Arbeitstechnik für diese Umsetzung nicht weiter schwer, wenn man weiß, wie es geht. Da ich vergleichbare Verfahren schon häufiger in Mal-Workshops vorgestellt hatte, lag es auf der Hand, das Bild im ersten Schritt insgesamt als neues Muster zu definieren und dann auf einer neuen Ebene den »Musterstempel« mit aktivierter Option »Impressionist« einzusetzen. Zuvor müssen Sie die Wörter oder Zeichen, aus denen sich das Bild spä-

ter zusammensetzen soll, mit dem Textwerkzeug schwarz auf weißem Hintergrund eingeben, mit dem Auswahlrechteck einrahmen und »Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen« ausführen.

Danach verwenden Sie den Musterstempel mit den neuen Wort-Werkzeugspitzen tatsächlich in seiner analog vertrauten Form, indem Sie jeden einzelnen Abdruck an der gewünschten Stelle durch Klicken ins Bild stempeln. Beginnen Sie mit den großen Flächen und entsprechend großen Wörtern, füllen Sie dann nach und nach mit kleineren Spitzen die Zwischenräume auf. Dort, wo es um feine Details geht - in diesem Beispiel sind das vor allem die Augen - sollten Sie ausschließlich mit kleinen Werkzeugspitzen arbeiten.

Was Sie dabei alles beachten sollten - von der Wahl eines geeigneten Fonts über die zugewiesenen Font-Attribute bis hin zu einer Überlagerung mit einer tongetrennten Bildversion, um die Stempelabdrücke möglichst auf die passenden Farbbereiche zu beschränken - erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Damit wäre also die Anfrage von Dr. Feiler beantwortet: Der Effekt der App WordFoto lässt sich auch mit Photoshop realisieren. Jedenfalls, wie eingangs erwähnt, im Prinzip. In der Praxis sieht es allerdings so aus, dass das Programm für die Typo-Umwandlung ein paar Sekunden braucht, während Sie mit Photoshop fast einen Tag benötigen. Die App kostet etwa 1,50 €. Fehlt nur noch das iPhone.

Zum Einstieg zeige ich Ihnen ein einfacheres (aber weniger eindrucksvolles) Verfahren, um ein Bild aus Text zusammenzusetzen.

1 EINFACHE SCHRIFTÜBERNAHME

Da sicherlich nicht jeder einen Tag - bei aufwendigen Projekten auch sehr viel länger - darauf verwenden möchte, ein Bild mit Photoshop in eine Typo-Grafik zu verwandeln, hier vorab eine schnelle Methode: Erfassen Sie Ihren Text zunächst in einem Textprogramm oder nehmen Sie einen bereits vorhandenen. Verzichteten Sie möglichst auf Elemente wie Gedankenstriche, die später optische „Löcher“ reißen. Kopieren Sie den Text, ziehen Sie in Photoshop einen Textrahmen auf und fügen Sie ihn ein. Versehen Sie ihn mit geeigneten Attributen (vgl. Schritt 6). Setzen Sie das Bild auf einer Ebene darüber ein; zeichnen Sie es ein wenig weich.



2 SCHNITTMASKE

Jetzt müssen Sie nur noch bei aktivierter oberer Ebene »Strg-/Befehl-G« drücken (oder »Ebene > Schnittmaske erstellen«). In der Ebenenpalette rückt das Bild ein Stück nach rechts; es ist danach auf der oberen Ebene nur noch dort sichtbar, wo auf der Ebene darunter Pixel vorhanden sind. In diesem Fall ist das die Schrift. Das funktioniert auch mit einer Text-Ebene und hat den Vorteil, dass Sie Text nachträglich noch ändern können. Die Hintergrundebene färben Sie nach Wahl. Alternative (rechte Gesichtshälfte): Textebene über das Bild legen, Wert für »Fläche« oben in der Ebenenpalette auf null setzen, dann Ebenenstile zuweisen (hier »Schlagschatten« und »Kontur«).





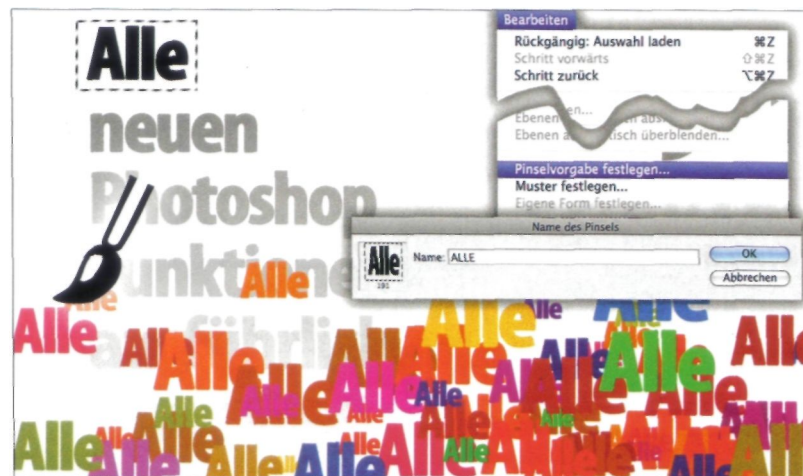
3 MUSTER VORBEREITEN

Für eine gezieltere Umsetzung, die dem Word Foto-Effekt ähnelt, benötigen Sie zunächst ein »Muster«, auf das der Musterstempel zugreifen kann. Das ist hier das nebenstehende Foto. Wählen Sie »Alles« oder gezielter mit dem Auswahlrechteck den Bereich aus, der zur Typo-Grafik werden soll, und gehen Sie zu »Bearbeiten > Muster festlegen«. In dem erscheinenden Eingabefeld geben Sie bei Bedarf einen Namen für das Muster ein. Das ist aber nicht unbedingt nötig, weil das neue Muster ohnehin ganz am Ende der Einträge in der »Musterpalette« erscheinen wird (vgl. Bild 5 rechts oben) und daher leicht zu finden ist.



4 TEXT VORBEREITEN

Üblicher Text hätte zu wenig »Fleisch«, um ein Bild wiederzugeben; mit anderen Worten: Die von den Buchstaben bedeckte Fläche wäre zu klein, um genügend Bildinformationen aufnehmen und vermitteln zu können. Wählen Sie daher möglichst eine fette Schrift - optimal ist eine »Condensed«-Variante - und setzen Sie die »Laufweite« stark herab, bis die Buchstaben fast aneinanderkleben. Anders als bei Bild 1 müssen Sie den Zeilenabstand nicht definieren, da keine Textmengen geschrieben werden, sondern einzelne Wörter zu Werkzeugspitzen gemacht werden sollen. Zum Auswählen ist hier größerer Abstand hilfreich.



5 PINSELSPITZE FESTLEGEN

Um den Text zur Werkzeugspitze zu machen, wählen Sie ein Wort nach dem anderen mit dem Auswahlrechteck aus und gehen zu »Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen«. Der Text muss dazu nicht gerastert, also in Pixel umgewandelt werden. Wie beim Muster erscheint ein Eingabefeld mit der Ansicht der Spitze (auf die Proportionen eines Quadrates verzerrt) und darunter der Größe in Pixeln; auch hier können Sie einen eigenen Namen eingeben. Wiederholen Sie das für alle Wörter, die zu Spitzen werden sollen. Danach stehen diese für alle Werkzeuge zur Verfügung - hier wurde »Alle« mit dem Pinsel bei hohem Farb-Jitter gemalt.



6 MUSTERSTEMPELANWENDEN

Um das Bild zur Typo-Grafik zu machen, legen Sie eine neue Ebene an. Wählen Sie als Werkzeug den »Musterstempel« (im selben Feld wie der »Stempel«) und oben in der Optionsleiste das in Schritt 3 vorbereitete Muster am Ende der Musterpalette. Aktivieren Sie in der Optionsleiste »Impressionist« (oben rechts), so wird die im Muster korrespondierende Farbe exakt im Zentrum der Spitze (unten in der Mitte) zu deren Füllung verwendet - ohne diese Option wird die von der Werkzeugspitze eingenommene Fläche exakt mit dem Muster von dieser Stelle gefüllt. In diesem Fall habe ich Ziffern zu Spitzen gemacht. Wählen Sie für die Spitzen einen großen »Abstand« und geeignete Größen.

7 KONTUR-VERSION

Bei einer großzügigen Umsetzung wie in Bild 6 ist es nicht wichtig, genau die Stelle der Bildvorlage zu kennen, an der sich die Stempel-Spitze jeweils befindet. Bei einer exakteren Vorgehensweise dagegen sollten Sie das schon wissen. Dazu erzeugen Sie ein Duplikat des Originals und machen es zur Konturzeichnung: Bild entsättigen, Ebene duplizieren, invertieren, Modus »Farbig abwedeln«, weichzeichnen, das auf eine Ebene reduzierte Ergebnis per »Tonwertkorrektur« verstärken. (Ausführlicher in DOCMA 41, S. 34 ff.) Für unseren Zweck invertieren Sie erneut und setzen die schwach deckende Kontur-Ebene auf »Negativ multiplizieren« (rechts).



8 KONTURÜBERLAGERUNG

In der Vermischung sieht das dann so aus: Die Hintergrundebene ist schwarz, könnte aber auch eine beliebige andere Farbe aufweisen oder sogar wie bei Abbildung 2 das Foto selbst sein. Auf der obersten Ebene liegt zur Orientierung die Kontur aus Abbildung 7. Auf der leeren Ebene darunter malen Sie mit dem Musterstempel. Es ist sehr zu empfehlen, dafür mehrere Ebenen zu benutzen; so können Sie zum Beispiel im Falle einer unerwünschten Überschneidung von zwei Stempelabdrücken auf der Ebene mit den kleineren Wörtern leicht radieren, ohne andere Buchstaben zu beschädigen. Diese Ebenen werden als Gruppe zusammengefasst.



9 ERGEBNIS

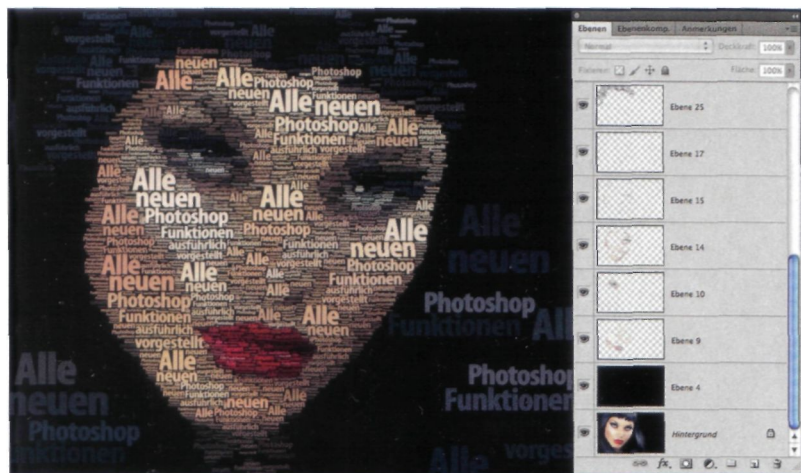
Das Resultat meines ersten Versuchs sah schließlich so aus. Ich hatte mich zwar brav an den Konturen des Gesichts orientiert, dabei aber nur unzureichend berücksichtigt, dass die Grenzen der Wörter auch einigermaßen mit den vorhandenen Farben übereinstimmen. So sind etliche Abdrücke zu groß geraten, etwa das „Alle“ auf der Nasenspitze, das deren Form nicht aufnimmt, sondern eher zerstört. Ein schnelles Verfahren, um die Größe der Werkzeugspitze per Tastatur anzupassen, ist der Befehl »Strg+Alt-Taste+rechte Maustaste« (Windows) bzw. »Ctrl- und Alt-Taste« (Mac) bei gleichzeitiger Bewegung der Maus nach rechts oder links.



10 TONTRENNUNG

Da es offensichtlich nicht ausreicht, nur die Grenzen des Gesichts zur Positionierung der einzelnen Stempelabdrücke zu berücksichtigen, wählte ich - nach etwa sechs Stunden vergeblicher Arbeit, die in Abbildung 9 stecken - einen neuen Weg: Eine Ebene mit dem Duplikat des Gesichts wurde zunächst zum Smart Objekt gemacht, mit dem Smart-Filter »Gaußscher Weichzeichner« gesoftet und mit einer »Tontrennung«-Einstellungsebene bearbeitet. Das Resultat soll ähnlich wie die Kontur-Ebene aus Abbildung 7 als stark vereinfachte Darstellung dabei helfen, die Stempelabdrücke so zu setzen, dass diese möglichst nicht in andersfarbige Bereiche hineinragen.





11 BESSERE ORIENTIERUNG

Legen Sie die Ebene mit dem tongetrennten Foto über die anderen, entweder als Ersatz der Konturen-Ebene oder gemeinsam mit ihr. Bei der Bearbeitung habe ich ihr eine Deckkraft von etwa 20% zugewiesen - hier sind es zur besseren Erkennbarkeit 40%. In der Ebenenpalette ist das die blau unterlegte Ebene, die darüber ist die Einstellungsebene »Tontrennung«. Nun fällt es viel leichter, mit den Abdrücken innerhalb der Farbgrenzen zu bleiben. (Es sei noch einmal daran erinnert, dass der Stempelabdruck den Farbwert aus seinem Zentrum aus dem zugewiesenen Muster übernimmt). Rechts sehen Sie das Auge stark vergrößert.

12 FERTIGE TYPO-GRAFIK

Wenn man nicht von Anfang an genau darauf achtet - und mitunter selbst dann - bleiben am Ende Lücken zwischen den Abdrücken, in die keine weiteren Wörter passen (oder sie müssten so stark verkleinert werden, dass das unsinnig wäre). Hier ist das kürzeste Wort, „Alle“, und da diese Lücken fast immer vertikal ausgerichtet sind, habe ich auf einer separaten Ebene passende „Alle“-Abdrücke an die entsprechenden Stellen gesetzt und anschließend einzeln manuell skaliert, um die Löcher aufzufüllen. Ein Beispiel dafür sehen Sie oben rot markiert in Abbildung 11. Der Zeitaufwand für diese Grafik lag bei etwa sechs bis sieben Stunden.

13 ERGEBNIS MIT WORDFOTO

Diese Abbildung zeigt zwei Varianten dessen, was entsteht, wenn Sie die iPhone-App WordFoto verwenden. Sie können zwischen unterschiedlichen Stilen und diversen Fonts auswählen, Schwellenwerte, Kontrast und sonstige Parameter bestimmen, in den Hintergrund ein Bild oder eine Farbfläche legen sowie mit einem Zufallsgenerator bei unbefriedigenden Ergebnissen neue Varianten errechnen und rendern lassen. Allerdings wirkt im Hintergrund nicht eine ästhetisch geschulte Persönlichkeit, sondern nur ein ausgeklügelter Algorithmus, der auf einheitliche Farbflächen große Wörter setzt und kleine für Details nutzt.

14 WORDFOTO-AUSSCHNITT

Nicht jede Variante überzeugt. Die in Bild 13 rechts lässt in vielen Bereichen kaum noch die winzigen Buchstaben erkennen; manche Wörter erscheinen einfach plakativ aufgetragen. Dennoch ist das Ergebnis von WordFoto insgesamt nicht nur weit besser als das mit viel Aufwand in Photoshop zusammengestempelte, sondern auch insbesondere im Bereich der Augen deutlich differenzierter. Es entstand darüber hinaus in wenigen Sekunden, also rund dreitausend mal schneller als in Photoshop-Handarbeit. Bedenkt man noch dazu den Preis der App von rund 1,50 Euro, dann hat sich das als Hardware-Basis dienende iPhone bei wenigen Aufträgen dieser Art schnell amortisiert. •

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.



SOFTWARE

Neuigkeiten und Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

► Seite 76

APPS

iOS-Apps zur Bildbearbeitung

► Seite 78

PANORAMATOOLS

Stitching-Software im Test

► Seite 80

GRAPHICCONVERTER

Metadaten-Bearbeitung

► Seite 84

BILDER ENTWICKELN MIT ACDSEE PRO 5

Die Foto-Software kann mehr als nur Bilder verwalten.

► Seite 86

TECHNIK-TIPPS

Banding

► Seite 88

TIPPS & TRICKS

Die Neuerungen beim Wacom Intuos 5-Grafiktablett

► Seite 90

EDITORIAL: PURE GESTALTUNG

Der Fotobuch-Editor

► Seite 92

HIMMLISCHE ERLEUCHTUNG

Der physikalische Himmel von Cinema 4D

► Seite 96

LIGHTROOM 4

GPS-Daten

► Seite 102

Software

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen



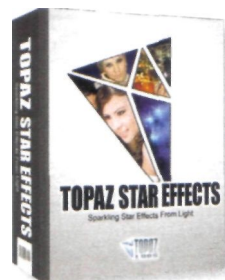
Analogfilmeffekte für Photoshop und Lightroom

Alien Skin Exposure 4 für Mac und Windows besitzt eine neu gestaltete Benutzeroberfläche und arbeitet deutlich schneller als die Vorversion.

Die typischen Merkmale eines bestimmten Films, einer Lo-Fi-Aufnahme, einer Cross-Entwicklung und vieles mehr können bei digitaler Aufnahmetechnik nur noch im Nachhinein durch eine Simulation erzeugt werden. Ein Spezialist für solche Aufgaben ist die Software Exposure von Alien Skin. Exposure 4 hat eine überarbeitete und um verschiedene Steuerungsmöglichkeiten erweiterte Benutzeroberfläche, die für eine übersichtlichere und schnellere Bedienung des Plug-ins sorgen soll. Schwarz-Weiß- und Farbfilter wurden in einem Menü zusammengefasst. Die Presets wurden erweitert und besitzen jetzt eine größere und brauchbare Vorschau, die erscheint, sobald man den Mauszeiger über einen Preset-Namen im Menü bewegt. Hinzugekommen ist eine Suchfunktion, die beim Finden einer passenden Voreinstellung behilflich ist. Der Staub- und Kratzer-Effekt und die Simulation anderer Fehler werden nicht mehr - wie bisher - allein von der Software generiert, sondern durch die Überlagerung mit Texturen, was zu besseren Ergebnissen führen soll. Das Plug-in kann auf Windows- und Mac-Plattformen in Photoshop (ab CS4), Lightroom (ab 2) und Photoshop Elements (ab 9) eingebunden werden. Exposure 4 kostet 249 US-Dollar. Das Upgrade von einer beliebigen Vorversion ist für 99 US-Dollar erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/10470.html



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



Plug-in für Lichteffekte

Der texanische Software-Spezialist Topaz Labs hat mit „Star Effects“ ein Plug-in veröffentlicht, das in der Lage sein soll, selbst hunderte von Lichtquellen in Bildern automatisch zu erkennen und mit diversen Effekten zu versehen. Diese reichen von einer einfachen Verstärkung über Umfärbungen bis zu sternförmigen Strahlen sowie Lichtschimmer-, Funkel- und Glitzereffekten. Der Vorteil des Plug-ins liegt vor allem darin, dass die Arbeit mit selbst erstellten Photoshop-Masken und Ebenen sich in den meisten Fällen erübrigt. Mit einem selektiven Pinsel ist es möglich, von der Software ausgewählte Lichtquellen zu deaktivieren oder eigene Prioritäten zu setzen. Das Plug-in kostet 30 US-Dollar und läuft unter Windows und Mac OS mit Photoshop, Photoshop Elements, Aperture, iPhoto und Lightroom. Mehr dazu unter www.docma.info/10471.html

Lightroom 4 ist fertig

Profi- und Hobby-fotografen erhalten mit Lightroom 4 eine neue Version der

Workflow-Lösung für digitale Fotografie an die Hand. Zu den wichtigsten Verbesserungen gehören zwei neu hinzugekommene Module: Im Kartenmodul können Anwender die GPS-Daten ihrer Fotos mit Google-Maps-Karten verknüpfen und über die Karten dann jederzeit lokalisieren. Das Buchmodul ermöglicht es, komplette Fotobücher zu layouten und auszugeben. Lightroom 4 beinhaltet zudem etliche neue und verbesserte Steuerelemente in verschiedenen Bereichen sowie weitere lokale Korrekturwerkzeuge für Rauschreduzierung, Moire-Effekte und Weißabgleich. Der native Video-Support gibt Fotografen die Möglichkeit, Video-Clips abzuspielen, zu schneiden und Frames zu extrahieren. Lightroom 4 für Windows und Mac OS kostet 129 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10475.html



Intuitive Fotosoftware

Cyberlink hat die Windows- Software PhotoDirector 3 für

Hobbyfotografen mit zahlreichen neuen und leistungsfähigen Funktionen veröffentlicht. PhotoDirector 3 bietet sich mit Werkzeugen für die Bildbearbeitung, Bildverwaltung und das Bereitstellen von Bildern als Komplettlösung für Hobbyfotografen an. Die auch in deutscher Sprache erhältliche Software unterstützt Raw-Dateien führender Kamerahersteller, 16-Bit-Verarbeitung und eine nicht-destruktive Bildbearbeitung. Zu den neuen Funktionen gehört unter anderem ein Werkzeug, mit dem sich störende Bildteile entfernen lassen. Dazu sind lediglich der Füllbereich und der Bereich, der als Ersatz dienen soll, vom Anwender festzulegen. Neu hinzugekommen sind auch Werkzeuge zur Entfernung von Falten, zur Glättung der Haut und zum Aufhellen von Zähnen und Augen. Masken für Bildkorrekturen müssen nicht mehr exakt angelegt werden - dies erledigt die Software nach einer vom Anwender vorgenommenen groben Markierung selbst. Darüber hinaus bietet PhotoDirector 3 neue Funktionen für die Anpassung von geometrischen Verzerrungen. So lassen sich Perspektive, Fischaugenverzerrung oder Tonnenverzeichnung mit Schiebereglern korrigieren. Mehr dazu unter www.docma.info/10474.html



Alle 22 Bände der Photoshop- Enzyklopädie

sind jetzt auch als einzelne
ebook-Ausgaben erhältlich.

Preis pro Band nur noch

4,90€

Die Themen:

Auswählen
Bilder drucken
Bilder fürs Internet
Bilder verwalten mit Bridge
Digitale Negative: Camera Raw
Ebenen
Ebeneneffekte
Einrichten und Automatisieren
Farbkorrektur für Fotografen
Farbmanagement für Fotografen
Freistellen
Malen und Zeichnen
Masken und Kanäle
Montagen
Neu in Photoshop CS3
Perspektive
Porträts retuschieren
Retuschieren
Schärfen und Weichzeichnen
Schwarzweiß-Labor
Text und Typoeffekte
Verzerren

Ihre Vorteile:

- Sofort verfügbar - downloaden, öffnen und lesen
- Sie bezahlen nur die eBooks, die Sie wirklich benötigen
- Sie sparen 2,90 € Versandkosten

Zum Vergleich: Jeder der 22 Bände der längst vergriffenen Buchausgabe kostete ohne die hilfreichen Zusatzfunktionen 14,90 Euro.

Jetzt bestellen: www.docma.info/shop

Preis inklusive MwSt.

Fotolia-Erweiterung für Creative Suite

Die **Microstock-Bildagentur Fotolia** hat gemeinsam mit Silicon Publishing ein Plug-in veröffentlicht, das sämtliche Stockfotos des Fotolia-Bestandes direkt in Adobe Creative Suite 5 verfügbar macht. Die derzeit noch als Beta-Version angebotene Erweiterung basiert auf der neuen CS Extension-Technologie von Adobe und ermöglicht Anwendern das nahtlose Browsen im Fotolia-Bestand sowie das Verwalten und Kaufen von Fotolia-Bildern. Das Plug-in ist kompatibel mit InDesign, Illustrator und Photoshop CS5/CS5.5 für Windows und Mac und kann von den Fotolia-Internetseiten kostenlos heruntergeladen werden. Die finale Version soll in Kürze fertiggestellt sein. www.docma.info/10476.html

HDR Photo Pro 5

Franzis hat eine neue, auf HDR Darkroom basierende Windows- und Mac-kompatible Software für die Erstellung von HDR-Bildern vorgestellt. Die erweiterte Version von HDR Darkroom 5 bietet zusätzliche



Funktionen wie Farbraum-Management, Entfernen chromatischer Aberration, Korrektur von Objektivenfehlern und Nachschärfen. Die zentrale Funktion der Anwendung besteht darin, aus Belichtungsreihen mit einem unterbelichteten, normal belichteten und überbelichteten Foto oder aus einzelnen RAW-Dateien ein neues Bild mit hohem Kontrast und gut durchzeichneten Lichtern und Tiefen zu erzeugen. Zu den weiteren Funktionen zählen die automatische Ausrichtung von Bildern einer Belichtungsreihe, Geisterbildentfernung und Rauschreduzierung. HDR Photo Pro 5 kostet 99 Euro. Mehr Infos unter www.docma.info/10472.html

Software

IOS-APPS ZUR BILDBEARBEITUNG



Olaf Giermann



PhotoWizard

Wer Wert auf Masken und umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten legt, der ist bei PhotoWizard genau richtig. Kaum eine andere App bietet mehr Möglichkeiten, manuell das Bild zu verändern - mit Funktionen wie Tonwertkorrektur, kanalweise Gradationskurven, Kanalmixer bis hin zu Tiefen/Lichter, Unschärf maskieren und vielen anderen Filtern und Effekten, deren Auflistung allein schon ein langes Scrollen am Bildschirm erfordert. Die Maskenerstellung funktioniert in der Standardeinstellung wie Photoshop's Zauberstab. Sie klicken Farbbereiche an, die automatisch transparent werden, und wenden dann auf diese Bildabschnitte die gewünschten Korrekturen an. Aber auch Farbbereichsauswahlen, gemalte Masken und Lassoauswahlen - ja selbst das Stempeln und die Überlagerung von Bildern in verschiedenen Füllmethoden ist möglich. Aktuell ist die App nur in englischer Sprache verfügbar. **Ab iOS4.2, 0,79 €**



• Camera+

Diese App ist eine Alternative zur Standard-Camera-App. Ihr Mehrwert ist der größere kreative Freiraum bereits beim Fotografieren: Man kann durch einfaches Tippen mit zwei Fingern unterschiedliche Messpunkte für Fokus und Belichtung setzen, es gibt eine Selbstauslösfunktion, und mit dem »Burstmode« erstellen Sie Serienaufnahmen. Für verwacklungsfreie Bilder registriert der »Stabilizer« mittels der iPhone-Sensoren Bewegungen und verzögert die Aufnahme solange, bis Sie ausreichend still halten. Die Bilder landen nicht direkt im Foto-stream, sondern können zunächst gesichtet und auch nachbearbeitet werden. Hier legen Sie individuell Hand an oder wählen mit einem Fingertipp aus einer Reihe interessanter Presets. Aktuell nur in englischer Sprache verfügbar. **Ab iOS4.0 höher. 1,59 €**



Snapseed

Nik Software besticht nicht nur bei seinen Photoshop-Plug-ins mit einer durchdachten Bedienung - auch das deutschsprachige Snapseed glänzt mit einer intuitiven und schnellen Benutzeroberfläche, einer App, die auch für den Mac verfügbar ist. Es gibt eine gut funktionierende Autokorrektur, verschiedene Presets und Filter, die man auf das gesamte Bild anwenden kann, und vor allem haben Sie die Möglichkeit - wie bei den Nik-Plug-ins - Einstellpunkte ins Bild zu setzen und mit diesen lokale Korrekturen durchzuführen. Eine Lupenfunktion ermöglicht auch auf dem kleinen iPhone-Display eine gezielte Bildoptimierung. Änderungen werden hierbei bequem durch horizontales bzw. vertikales Streichen über den Bildschirm durchgeführt bzw. ausgewählt. **Ab iOS4.2, 3,99 € bzw. ab Mac OS 10.6.6, 15,99 €**



PictureShow

Mit dieser englischsprachigen App stehen Ihnen neben anderen Funktionen insgesamt über 80 verschiedene Bildstile, Rahmenvorlagen, Lichteffekte und Texturüberlagerungen zur Verfügung, die Sie frei kombinieren und in der Intensität aufeinander abstimmen können. Die Bedienung ist dabei sehr komfortabel und „stylish“, auch wenn die Knöpfe am unteren Bildrand auf dem iPhone ein wenig klein geraten sind. Das Design orientiert sich offensichtlich eher am Einsatz auf einem iPad. Die Presets sind gut gewählt und erlauben eine schnelle, gezielte Fotostilisierung. **Ab iOS4.0, 1,59 € •**





PANORAMA TOOLS

Das Überblenden von Bildern zu einem Panorama ist eine Kunst, die Photoshop von Haus aus beherrscht. Daneben gibt es Stitching-Software, die auf die Erstellung von Panoramen spezialisiert ist. Was können solche Anwendungen, das Photoshop nicht kann? | **Michael J. Hußmann**

Das Panoramabild ist ein Zwitterwesen aus der Grauzone zwischen der zweidimensionalen und der dreidimensionalen Welt. Wie dem klassischen 2D-Bild fehlt ihm die räumliche Tiefe; dennoch zeigt es Räume aus unterschiedlichen Winkeln. Seiner Natur nach ist es seinerseits im Raum gekrümmt - zu einem Zylinder, einer Kugel oder einem Würfel. Zwingt man es dennoch in eine Planlage, entstehen unvermeidlich Verzerrungen.

Photoshop, ein trotz seiner 3D-Erweiterungen fest in der zweidimensionalen Welt wurzelndes Programm, kann dank der Photo-Merge-Funktion schon mit Bordmitteln Panoramabilder erzeugen. Und das seit ein paar Versionen sogar recht gut.

Spezialisierte Tools für die Zwecke der Panoramafotografie bieten optimierte Algorithmen und zusätzliche Funktionen zur Unterstützung des Fotografen - von der Einzelmontage bis zur Automatisierung der Aufnahmen. Wo aber liegen die Grenzen von Photoshop, die nur mit Anwendungen von Drittanbietern zu überschreiten wären? Um diese Frage zu beantworten, müssen wir uns erst einmal damit beschäftigen, was die Panorama-Hardware und -Software leisten muss.

Man könnte sich die Aufgabe leicht machen und gleich zu einer Panoramakamera greifen wie etwa der legendären russischen Horizon (heutzutage über www.lomo.de erhältlich), die mit einem drehbaren Objektiv 120° der Umgebung auf Kleinbildfilm bannt. Daneben gibt es Digitalkameras, die mittels eines Hohlspiegels mit einer einzigen Belichtung eine vollständige Rundumsicht aufnehmen.

Die gängigste Methode, die gleichzeitig die qualitativ besten Resultate bringt, besteht aber immer noch darin, mit einer kon-

ventionellen Kamera überlappende Einzelbilder aufzunehmen, aus denen per Software das Panoramabild entsteht.

Wie bei jedem anderen Foto lässt die Kamera die Tiefendimension zu einer Fläche zusammenschnurren. Wo sich unterschiedlich weit entfernte Motive im Bild wiederfinden, hängt von der Perspektive, also vom Aufnahmestandpunkt ab - wenn einem Portraitierten ein Baum aus dem Kopf zu wachsen scheint, genügt ein Schritt nach links oder rechts, um den irritierenden Hintergrund in dieselbe Richtung zu verschieben. Den Punkt, von dem aus die Kamera die Welt sieht, können wir sehen, wenn wir vorn in das Objektiv schauen: Es ist der Mittelpunkt der Blendenöffnung.

Nun sieht man die Blende durch einige Linsen hindurch und daher nicht dort, wo sie sich tatsächlich befindet, aber es ist gerade ihr virtuelles Bild, die sogenannte Eintrittspupille, um die es sich dreht. Ihr Mittelpunkt ist der parallaxfreie Drehpunkt, oft fälschlich als Nodalpunkt bezeichnet. Wenn wir die Kamera um diesen Punkt drehen, um nacheinander Bilder aufzunehmen, die sich um ein Viertel bis ein Drittel überlappen, dann haben alle Bilder denselben Aufnahmestandpunkt. Sie zeigen dieselbe Perspektive, und die in den Überlappungsbereichen sichtbaren Motive haben dieselbe relative Position zueinander, ganz gleich, wie weit sie entfernt sind. Nur deshalb können wir hoffen, im Panoramabild alle Details zur Deckung zu bringen.

Würde man die Kamera statt um den parallaxfreien Drehpunkt, der meist nahe der Frontlinse liegt, um ihr Stativgewinde drehen, so würde sich der Vordergrund beim Schwenken gegenüber dem Hintergrund verschieben. Man könnte entweder Vordergrund- oder Hintergrunddetails zur Deckung bringen, aber niemals alle

Details im Bild. Panoramafotografen brauchen daher eine spezielle Montierung, mit der sie die Kamera so ausrichten können, dass ihr parallaxfreier Drehpunkt über der Schwenkachse des Stativs liegt.

Nach der Aufnahme der Einzelbilder beginnt der Aufgabenbereich der Software, deren Funktionsumfang wir nun definieren können. In einem ersten Schritt sollte die Software Abbildungsfehler des Objektivs herausrechnen, und zwar insbesondere eine - bei Weitwinkelobjektiven nie ganz vermeidbare - tonnenförmige Verzeichnung und eine Vignettierung, die einer perfekten Überlappung hinderlich wären. Danach kann der Stitching-Algorithmus übereinstimmende Details in den Randbereichen der Aufnahmen ermitteln, um die Einzelbilder aneinander auszurichten.

Innerhalb gewisser Grenzen ist es möglich, die Fotos auf einer Fläche auszurichten, indem man um ein zentrales Bild herum mit weiteren Aufnahmen den Bildwinkel erweitert, ahmt man die Wirkung eines Objektivs mit kürzerer Brennweite nach. Bei größe-

ren Bildwinkeln nehmen die Verzerrungen an den Rändern zu - die Motive sind dort scheinbar in die Breite gezogen. Für große Bildwinkel bis zu einem vollständigen 360°-Panorama müssen die Einzelbilder daher auf einem gedachten Zylinder arrangiert werden - oder auf einem Kegelstumpf, wenn die Kamera bei der Aufnahme nicht waagrecht ausgerichtet war, sondern nach oben oder unten gekippt wurde. Für große vertikale Bildwinkel würde die Abbildung auf einen Zylinder Verzerrungen am oberen und unteren Rand erzeugen; entsprechend muss die Fläche, auf der die Bilder arrangiert werden, kugel- oder würfelförmig sein. Nachdem der Algorithmus die korrekte Ausrichtung der Einzelbilder bestimmt hat, sollten diese noch hinsichtlich Belichtung und Weißabgleich angeglichen und dann sanft zum Gesamtbild überblendet werden. Ein zylindrisches Panorama könnte schließlich noch zu einer Ebene ausgerollt werden, wobei wiederum Verzerrungen entstehen - gerade Linien erscheinen gekrümmt.

Photoshops PhotoMerge

Photoshop bringt von Haus aus bereits vieles mit, das für eine Panorama-Software nötig ist. Das Ebenenkonzept bietet sich an, um die Einzelbilder unabhängig voneinander bearbeiten zu können, und mit Masken kann man sie weich ineinander überblenden. Die weiterhin nötigen Operationen zum Drehen und Verzerren der Bilder beherrscht Photoshop ja sowieso. Es fehlt also nur noch an einem automatisierten Ablauf, wie ihn die PhotoMerge-Funktion »Panorama« bereitstellt. Dabei kann man sich für ein planes, zylindrisches oder sphärisches Panorama entscheiden, diese Wahl aber auch Photoshop überlassen. Das Programm korrigiert optional auch eine Verzeichnung und Vignettierung in den Einzelbildern und gleicht Helligkeit und Farbe aneinander an. Obwohl die Einzelbilder in getrennten Ebenen liegen, kann man solche Anpassungen später leider nur schwer korrigieren. Damit erfüllt Photoshop bereits ohne irgendeine Erweiterung die wichtigsten Anforderungen an eine Panorama-Software und nimmt dem Anwender zudem noch Arbeit ab, da die Automatik meist zu guten Ergebnissen führt - die Optionen für kontrollierte Eingriffe in das Stitching bleiben allerdings auch beschränkt. Wenn man sich für eine zusätzliche, auf das Stitching von Panoramen spezialisierte Software entscheidet, muss sie also signifikant über die Grundfunktionen, die Photoshop bereits abdeckt, hinausgehen.

Extras

Ein Panorama kann sich aus einigen wenigen Aufnahmen aber auch - bei Gigapixelpanoramen - aus tausenden, mit einem Teleobjektiv aufgenommenen Einzelbildern bestehen. Solche Aufnahmen macht man typischerweise mit einer motorischen Montierung der Kamera, die das Motiv computergesteuert abtastet. Eine Panoramasoftware kann die Montierung entweder selbst steuern oder wird informiert, in welcher Reihenfolge und mit welcher Überlappung wie viele Bilder pro Zeile und Spalte aufgenommen wurden. Bei solchen Panoramen gibt es vor allem in Himmelbereichen Motivteile, die kaum eine Struktur aufweisen, sodass der Stitching-Algorithmus keine Übereinstimmungen erkennen kann. Ohne einen Anhaltspunkt, wie sich welche Bilder jeweils überlappen, würde der Algorithmus scheitern.

Wenn man ein vollständiges 360°-Panorama fotografiert, ändern sich die Lichtverhältnisse radikal - von der Sonne im Rücken bis zum Gegenlicht. Die Kamera könnte dies mit der Zeitautomatik ausgleichen, aber das Ergebnis würde nicht sehr natürlich wirken. Wenn man die Belichtung - wie generell empfohlen - konstant hält, werden dagegen einige Bilder über- und andere unterbelichtet. Abhilfe können HDR-Techniken bringen, und spezialisierte Pa-

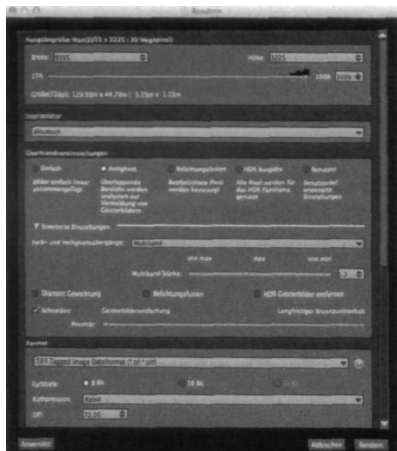
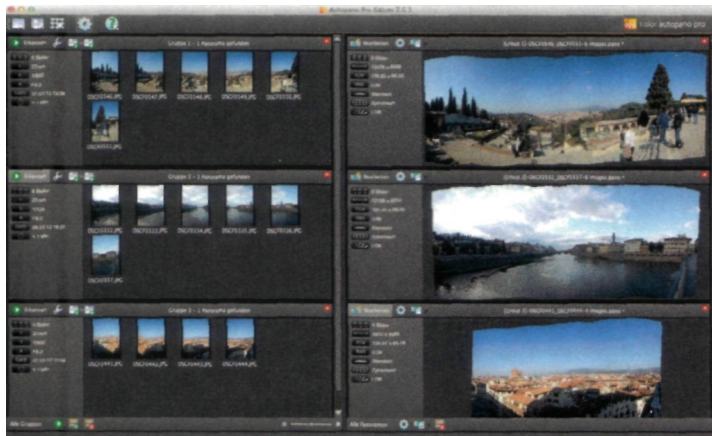


Photoshops PhotoMerge-Funktion bietet gute Automatik-Ergebnisse und beherrscht eine Reihe unterschiedlicher Panorama-Ansichten. Zum Beispiel „Kugelförmig“ (oben) und „Perspektivisch“ (unten).



norama-Anwendungen sind meist in der Lage, Belichtungsreihen zu erkennen und die unterschiedlich belichteten Aufnahmen zunächst zu einem HDR-Bild zu verrechnen, bevor sie diese Bilder zu einem Panorama verbinden.

Der Stitching-Prozess, der in Photoshop vollständig automatisiert abläuft, kann in einer Panoramasoftware manuell kontrolliert werden. Zwar lässt sich das Ergebnis von PhotoMerge noch im Nachhinein korrigieren, aber die spezialisierten Lösungen erlauben es, Kontrollpunkte zu inspizieren. Sie löschen falsche Kontrollpunkte und erzeugen neue, wo nötig, um die kritischen Details in den überlappenden Bereichen zur Deckung zu bringen. Auch alle weiteren Feinheiten des Stitching und des Renderings, also der Berechnung des Gesamtbildes, kann man durchweg präzise steuern, dann aber der Software die Ausführung der Vorgaben überlassen - in Photoshop hat man nur die Wahl, das Ergebnis der Automatik zu akzeptieren oder manuell nachzuarbeiten. •



Die Funktionsvielfalt spiegelt sich in der eleganten Programmoberfläche ebenso wider wie die Komplexität der Möglichkeiten.

AutoPano

In den letzten Jahren wurden immer neue Rekorde in der Auflösung von Gigapixel-Panoramen von Städten wie London, Paris oder Dubai aufgestellt, und oft spielte dabei die Software AutoPano Giga des französischen Herstellers Kolor eine Rolle. AutoPano Giga und dessen etwas eingeschränkte AutoPano Pro-Version unterstützen automatisierte Kamera-Montierungen - das Panogear desselben Herstellers, aber auch Geräte anderer Anbieter. Man muss nur das automatisch abgearbeitete Aufnahmeschema spezifizieren, damit AutoPano die Einzelbilder in der richtigen Weise zusammenfügen kann.

Die Software für Mac OS X, Windows und Linux unterstützt auch die Raw-Formate vieler Kameras und kann in ihrer Giga-Version Adobes Objektivprofile nutzen, um eine Verzeichnung, Vignettierung oder chromatische Aberration herauszurechnen. Auch die Angleichung von Belichtung, Farben und Gamma kann man optional der Software überlassen. HDR-Bilddaten im HDR-Format öffnet AutoPano auf Wunsch direkt, für HDR-Panoramen lassen sich jedoch auch Belichtungsreihen statt Einzelbilder importieren. Falls diese nicht schon automatisch als solche erkannt werden, muss man sie manuell zu Stapeln arrangieren. AutoPanos Stitcher kombiniert dann jeweils die zueinander passenden Belichtungen zu je einem Panorama, das man zusammen mit allen maskierten Einzelbildern in einzelnen Ebenen als Photoshop-Datei exportieren kann, um sich weitere Bearbeitungsmöglichkeiten offen zu halten. Eine eigene Tonemapping-Komponente besitzt AutoPano nicht.

Neben einer Tonwertkorrektur für alle Farbkanäle bietet AutoPano eine Vielzahl geometrischer Eingriffsmöglichkeiten in das Rendering. Das Panorama lässt sich drehen und kippen, man kann senkrechte Motive ausrichten und den Fluchtpunkt setzen. Die Paare von Kontrollpunkten in den überlappenden Einzelbildern setzt AutoPano automatisch und Korrekturen sind selten nötig. Der Kontrollpunkt-Editor erlaubt, falsche Zuordnungen manuell zu korrigieren, indem man automatisch gesetzte Kontrollpunkte löscht oder verschiebt oder auch neue Kontrollpunkte setzt. Da AutoPano mit Rückgriff auf den Grafikprozessor sehr schnell rendert, lässt sich der Erfolg solcher Anpassungen ohne lange Wartezeit verifizieren.

Beim Rendern, das als Stapelverarbeitung im Hintergrund erfolgt, kann AutoPano Geisterbilder vermeiden, die sonst entstehen, wenn sich Personen während der Aufnahme durch den erfassten Bildwinkel bewegen und in einem Bild sichtbar sind, im überlappenden Teil des nächsten Bildes aber nicht mehr. In solchen Fällen müssen die Einzelbilder so maskiert werden, dass ein nur in einem Bild sichtbares Motiv ganz oder gar nicht in das Panorama übernommen wird. Das Ergebnis sichert man - auf Wunsch auch im Photoshop-Format oder als HDR-Datei (HDR- oder EXR-Format). Es ist allerdings auch möglich, Projekte zur Weiterverarbeitung an andere Anwendungen zu übergeben, die das Format der „Panorama Tools“ unterstützen.

AutoPano Giga kann im Gegensatz zur nur halb so teuren Pro-Version den Dunst, der sich kontrast-, sättigungs- und schärfemindernd über entfernte Motive legt, mit dem Neutralhazer-Plug-in kompensieren. Die Giga-Version geht zudem über klassische Panoramen hinaus, die vom gleichen Blickpunkt aufgenommen wurden. Die Software verrechnet auch eine Serie von Bildern, die man etwa entlang der Front eines längeren Gebäudes oder aus einem Flugzeug aufgenommen hat, zu einem Gesamtbild. Das funktioniert aber nur für hinreichend flache Motive; andernfalls erfordern solche Montagen aufgrund der sich von Aufnahme zu Aufnahme verändernden Perspektive manuelle Feinarbeit in Photoshop.

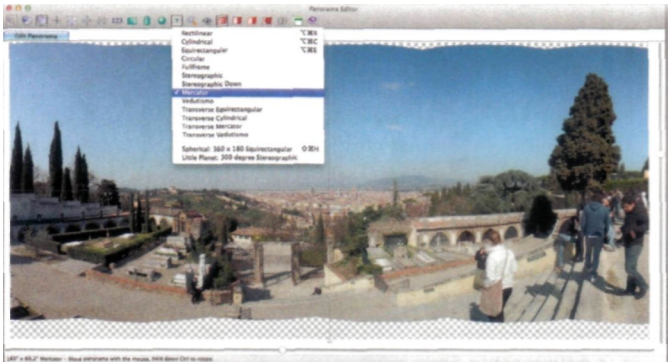
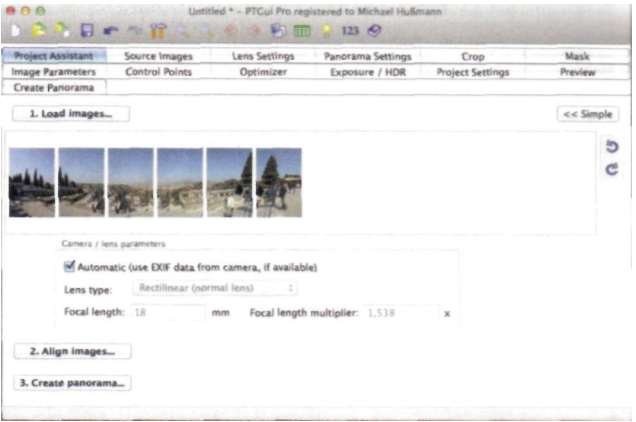
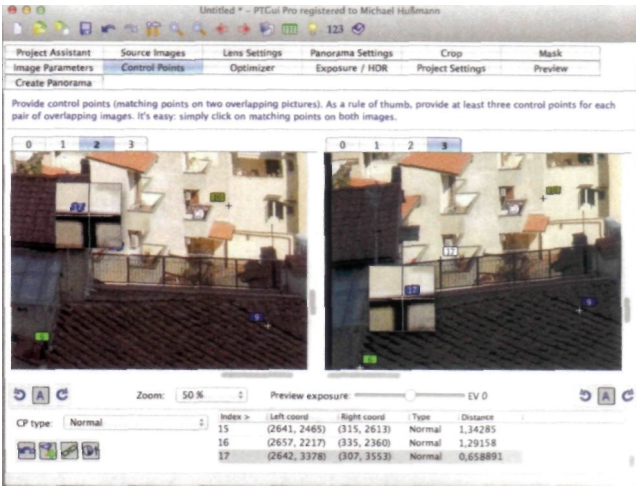
PTGui Pro

„PT“ steht für die Panorama Tools, deren Algorithmen Helmut Dersch von der FHU Furtwangen entwickelt hatte. Im Gegensatz zu den von einer Kommandozeile aufzurufenden Panorama Tools wartet PTGui mit Automatikfunktionen und einer grafischen Benutzerschnittstelle auf, für die das „GUI“ steht.

PTGui Pro akzeptiert die üblichen Grafikformate und Raw-Dateien, die mit dem Open-Source-Konverter dcrw entwickelt werden. Wie für die übrigen Anwendungen gilt auch für PTGui, dass man nur mit einer vorherigen Entwicklung in einem separaten Raw-Konverter die Einflussmöglichkeiten hat, wegen derer man sich ja für das Raw-Format entscheidet. Belichtungsreihen kann PTGui erkennen und als Basis für HDR-Panoramen nutzen, denn in PTGui pro ist eine Tonemapping-Komponente integriert. Mit einer motorisierten Montierung aufgenommene Einzelbilder für Gigapixel-Panoramen lassen sich an einem Raster ausrichten, um dem Stitcher die Arbeit in Regionen ohne ausgeprägte Details zu erleichtern.

Die Erzeugung des Panoramas begleitet auf Wunsch ein Projekt-assistent, der die Schritte vorgibt. Erfahrene Anwender klicken sich durch die Reiter der einzelnen Komponenten und nutzen die vielfältigen Optimierungsmöglichkeiten. Neben geometrischen und perspektivischen Korrekturen sowie Anpassungen von Belichtung und Weißabgleich kann man Motive in den Überlappungs-bereichen der Einzelbilder maskieren, um sie entweder komplett in das Panorama zu übernehmen oder ganz verschwinden zu lassen. Zum Vermeiden von Geisterbildern führen PTGuIs Algorithmen die Trennlinien zwischen den Einzelbildern um kritische Motive herum. Es gibt auch einen manuellen Editor, sollten die automa-tisch gefundenen Kontrollpunkte in seltenen Fällen nicht zum ge-wünschten Ergebnis führen. Besonders zahlreich ist die Auswahl an Projektionen, die auch noch im Nachhinein noch zur Verfü-gung stehen: Neben einer zylindrischen, einer sphärischen und einer rektilinearen Projektion steht beispielsweise auch die be-liebte „Little-Planet“-Ansicht zur Wahl, die aus einem 360°-Pano-rama eine durch den Horizont begrenzte Kugel formt. Das Ren-dering, für das PTGui auch mehrere Prozessorkerne nutzt, läuft optional als Batch-Job im Hintergrund ab. Neben JPEG, TIFF (auch mit 16 Bit) und dem PSD-Format steht auch Apples kaum noch un-terstütztes QuickTimeVR-Format in PTGui zur Wahl.

Die antiquierte Oberfläche täuscht über die viel-fältigen Qualitäten dieses Programms hinweg.



Fazit

Photoshop ist mit seiner PhotoMerge-Funktion durchaus in der Lage, ohne weitere Hilfsmittel aus Einzelbildern Panoramen in verschiedenen Projektionen zu erzeugen. Während die Qualität dieser Panoramen im Erfolgsfall tadellos ist, fehlen Eingriffsmöglichkeiten wie etwa ein Kontrollpunkt-Editor, um auch komplexere Aufgaben zu bewältigen. Spezialisierte Panorama-Anwendungen unterstützen den gesamten Workflow von der Korrektur von Abbildungsfehlern und gegebenenfalls der Raw-Konversion bis zur Präsentation des Panoramas. Die Verarbeitung von Belichtungsreihen für HDR-Bilder wäre - mit Bordmitteln oder unterstützt durch Plug-ins - auch in Photoshop möglich, ist in den Panorama-Apps aber in das Stitching und Rendering integriert.

AutoPano empfiehlt sich für die Zusammenarbeit mit motorisierten Montierungen; auch seine elegante und durchdachte Benutzerschnittstelle spricht für diese Software. PTGui bietet die beste Unterstützung für HDR-Panoramen und ist sehr flexibel; die große Zahl möglicher Projektionen lädt zu Experimenten ein. •

| PROGRAMM | AUTOPANO | PTGUI |
|-----------------------|---|---|
| Hersteller (Internet) | www.kolor.com | www.ptgui.com |
| Systeme | Mac OS X.Windows, Linux | Mac OS X.Windows |
| Preis | 117,81 € (Pro), 236,81 € (Giga) | 94,01 € (Standard), 177,31 € (Pro) |
| Empfehlung | Ein mächtiges Werkzeug, nicht nur für Gigapixel-Panoramen | PTGui führt automatisch zu guten Ergebnissen, bietet aber auch sehr flexible Eingriffsmöglichkeiten |



Metadaten bearbeiten mit GraphicConverter

Wer am Mac Bilder in Photoshop bearbeitet, wird GraphicConverter als schnellen Browser schätzen. Vielfältige Metadaten-Funktionen machen die Shareware zur perfekten Ergänzung. | **Hagen Henke**

EXIF und XMP

Die EXIF-Information ist ein genormter Standard und enthält die Aufnahmedaten der Kamera wie beispielsweise Farbraum, Belichtungszeit und Blende. Manche Kamerahersteller schreiben auch die Seriennummer der Kamera und des Objektivs in die entsprechenden Felder. Wer diese Daten nicht mit seinen Bildern weitergeben will, sollte die EXIF-Information vollständig löschen.

Wählen Sie hierzu in der Dateiauswahl von »*Ablage > Sichern als*« das gewünschte Format JPG, TIFF, PSD oder PNG und klicken Sie auf den Button »*Optionen*«. Es öffnet sich der Dialog zu den Formatoptionen, in dem Sie EXIF und XMP ausschalten. Der XMP-Bereich muss ebenfalls ausgeschaltet werden, da GraphicConverter alle EXIF- und IPTC-Daten beim Sichern zusätzlich in den XMP-Bereich schreibt, damit möglichst alle anderen Programme die Daten korrekt lesen können. Der XMP-Bereich enthält Daten im XML-Format und hat den Vorteil, dass hier problemlos Unicode verwendet werden kann, sodass auch seltene Zeichen oder chinesischer Text möglich sind.

Die Einstellungen bezüglich EXIF und XMP für das gewählte Format gelten auch für das normale Sichern und für das Sichern mit der Mehrfachkonvertierung. GraphicConverter merkt sich die Einstellungen auch dann, wenn Sie das aktuelle Bild nicht mit »*Sichern als*« sichern, sondern in der Dateiauswahl auf »*Abbrechen*« klicken.

Doch Vorsicht: Wenn Sie weder EXIF noch XMP sichern, fehlt dem Bild die Information zum Farbraum, die von der Kamera in die EXIF-Daten geschrieben wird. Sie müssen daher das entsprechende Farbprofil mit speichern. Hierzu reicht es aus, das Farbprofil in den Formatoptionen nicht auszuschalten. Wenn Sie für das Web sichern, können Sie alternativ in den Optionen unten in der Datei-

auswahl »*Farbprofil in das Bild einrechnen*« (für das WWW) und »*EXIF entfernen*« wählen.

Manche RAW-Formate unterstützen die XMP-Daten nicht. GraphicConverter und quasi alle anderen Programme schreiben die XMP-Daten in diesem Fall in eine gleichnamige Zusatzdatei mit der Endung *.xmp. GraphicConverter erkennt diese Dateien und liest die XMP-Daten genauso ein, als stünden sie in der Bilddatei.

IPTC

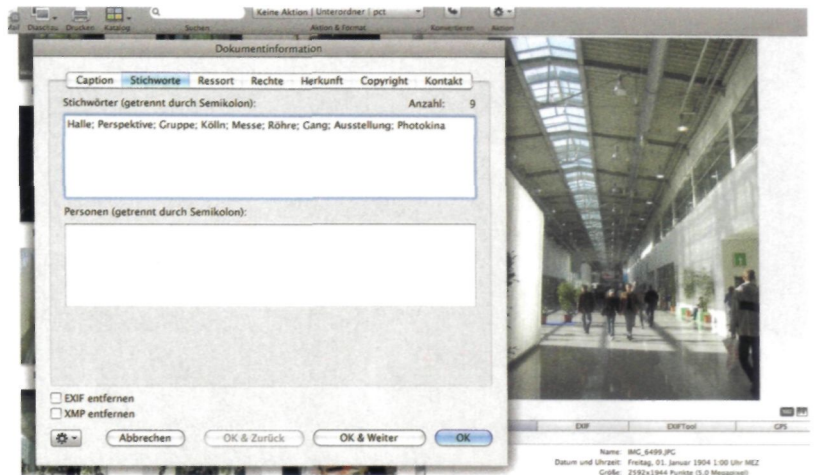
IPTC-Daten enthalten eine Beschreibung des Bildinhaltes und weitere Angaben zu Autor, Copyright usw. Beim Sichern schreibt GraphicConverter die IPTC-Daten zusätzlich mit Unicode in den XMP-Bereich, da so von anderen Programmen beim Öffnen nicht erst überprüft werden muss, welcher Zeichensatz verwendet wurde. Insbesondere die Stichwörter der IPTC-Daten werden von Bilddatenbanken und von GraphicConverter für die Suchfunktion verwendet. Neu in 7.6.2 ist auch die Zählfunktion für die Stichwörter.

Farbprofil

Das Farbprofil findet sich in einem eigenen Bereich der Metadaten. Bilder aus Digitalkameras haben zunächst kein Farbprofil angehängt. Der Farbraum wird in den EXIF-Daten genannt; so können alle Programme die Bilder mit dem korrekten Profil anzeigen. Erst wenn die Bilddatei beispielsweise für den Offset-Druck in ein CMYK-Profil konvertiert wird, muss das Farbprofil angehängt werden, was GraphicConverter automatisch erledigt. Unter »*Ablage > Farbprofil*« können Sie das gewünschte Profil wählen. Sobald ein Profil angehängt wird, löscht GraphicConverter den EXIF-Eintrag des Farbraums, da sonst der Farbraum nicht eindeutig bestimmt ist.

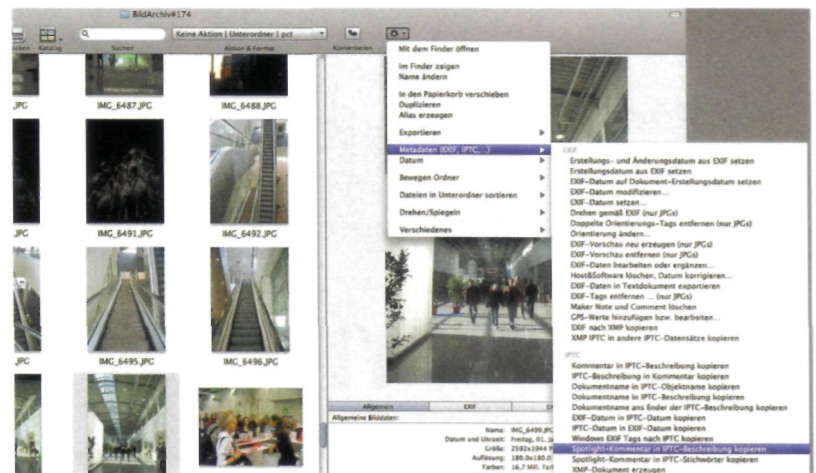
1 IPTC EINGEBEN UND BEARBEITEN

Mit »Befehl-I« erreichen Sie den Dialog, mit dem sich die IPTC-Daten für ein geöffnetes Bild eingeben und bearbeiten lassen. Ist ein Browserfenster des Programms aktiv, gelten die Eingaben für alle ausgewählten Bilder. Neu im IPTC-Dialog von GraphicConverter 7.6.2 sind der Reiter »Kontakt« für die Kontaktdaten des Fotografen und die Zählfunktion für die bereits eingegebenen Stichwörter, da manche Bildagenturen fordern, dass für jedes Bild mindestens 40 Stichwörter vergeben werden müssen. Wer seinen Bildern schnell vordefinierte Stichwörter zuweisen will, wählt aus dem Fenster-Menü die Palette »Stichwörter«.



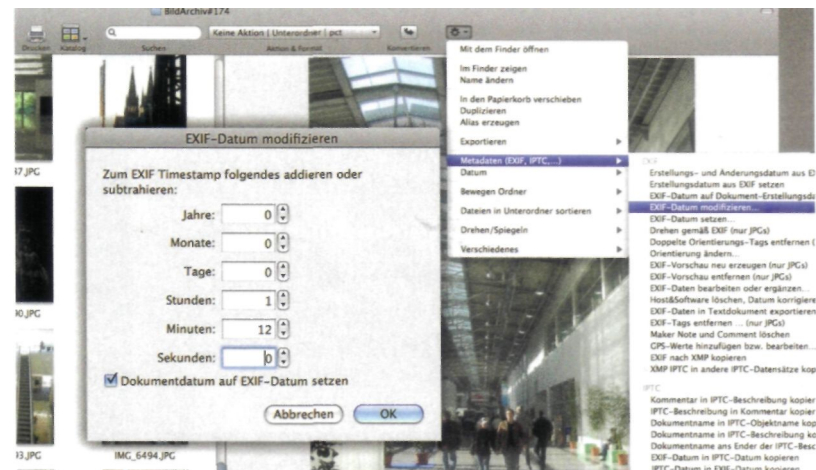
2 DATEN AUTOMATISCH KOPIEREN

Einzigartig in GraphicConverter sind Funktionen wie die zum Kopieren von Finder- bzw. Spotlight-Kommentar, Dokumentname oder EXIF-Datum in verschiedene IPTC-Felder. Diese Funktionen erweisen sich als Retter in der Not, wenn Sie einen Bildbestand zur Bearbeitung erhalten, der die Beschreibung im Dokumentnamen oder die Stichwörter im Spotlight-Kommentar enthält. Klicken Sie in der Symbolleiste des Browsers auf das Icon »Aktion« und wählen Sie unter Metadaten (EXIF, IPTC ...) eine Funktion wie beispielsweise »Spotlight-Kommentar in IPTC-Stichwörter kopieren« oder »EXIF-Datum in IPTC-Datum kopieren«.



3 EXIF-DATUM KORRIGIEREN

Wenn die Uhr in der Kamera bei einer Reise oder nach der Umstellung auf die Sommerzeit falsch eingestellt war, können Sie mit GraphicConverter das EXIF-Datum korrigieren. Ermitteln Sie, um wie viele Stunden und ggfs. Tage das Datum korrigiert werden muss. Wählen Sie aus dem Metadaten-Submenü [Bild 2] »EXIF-Datum modifizieren« und geben Sie die entsprechenden Werte ein; negative Werte werden abgezogen. Professionelle Fotografen, die viel reisen, stellen in ihren Kameras meist UTC (Codierte Weltzeit) ein. Wer die Ortszeit eines solchen Fotos ermitteln will, muss den Aufnahmeort kennen und die Differenz berechnen. (doc) •



GRAPHICCONVERTER: METADATEN-FUNKTIONEN

EXIF

Erstellungs- und Änderungsdatum aus EXIF setzen
Erstellungsdatum aus EXIF setzen
EXIF-Datum auf Dokument-Erstellungsdatum setzen
EXIF-Datum modifizieren ...
EXIF-Datum setzen...
Drehen gemäß EXIF (nur JPEGs)
Doppelte Orientierungs-Tags entfernen (nur JPEGs)
Orientierung ändern ...
EXIF-Vorschau neu erzeugen (nur JPEGs)
EXIF-Vorschau entfernen (nur JPEGs)

Host & Software löschen, Datum korrigieren ...
EXIF-Daten bearbeiten oder ergänzen
EXIF-Daten in Textdokument exportieren
EXIF-Tags entfernen ... (nur JPEGs)
Maker Note und Comment löschen
GPS-Werte hinzufügen bzw. bearbeiten ...
EXIF nach XMP kopieren
XMP IPTC in andere IPTC-Datensätze kopieren

Allgemein

JPEGs aus Photo RAW extrahieren
Auflösung verlustlos ändern ... (nur JPEGs)
Dokumentlänge korrigieren (nur JPGs)

Metadaten entfernen ...
Metadaten neu generieren
DESCRIPTION-Dokumentinhalt in IPTC Beschreibung kopieren

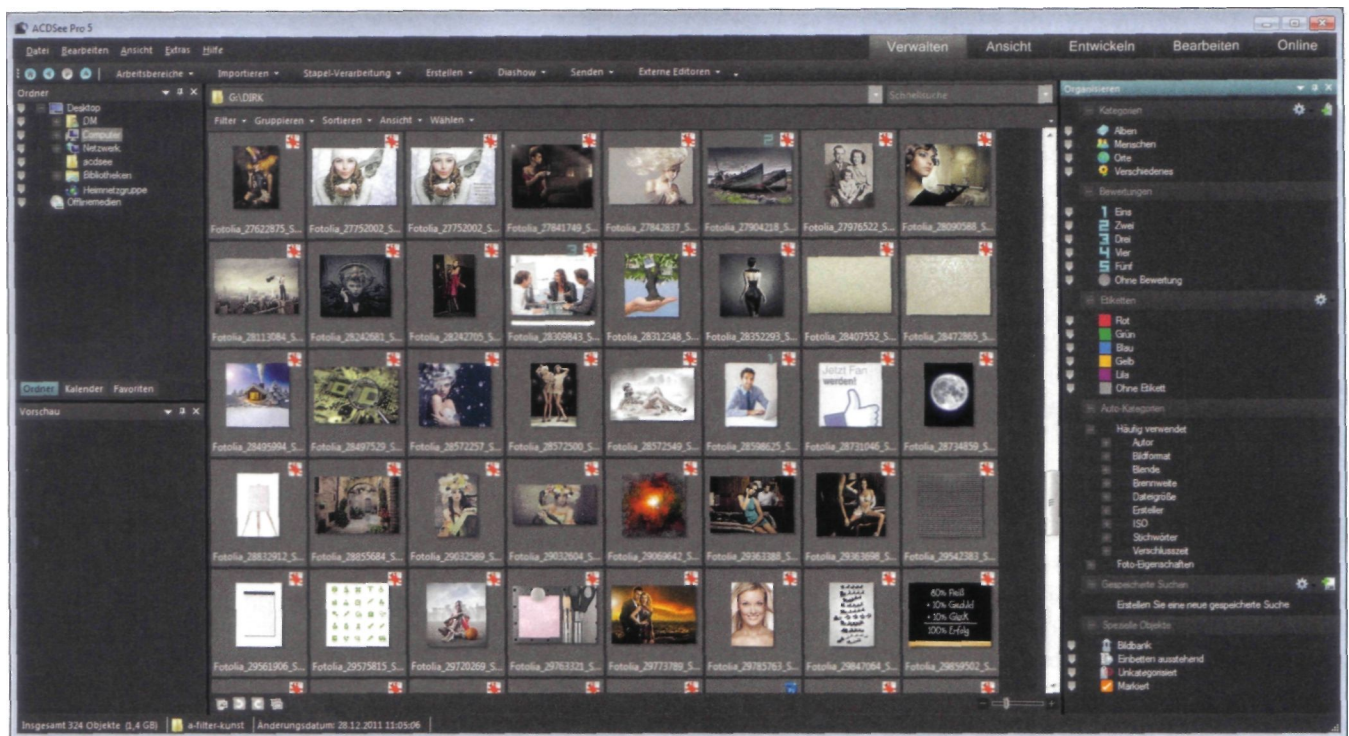
IPTC

Kommentar in IPTC-Beschreibung kopieren
Dokumentname in IPTC-Objektname kopieren
Dokumentname in IPTC-Beschreibung kopieren
IPTC-Beschreib. in Kommentar kop.
Dokumentname ans Ende der IPTC-Beschreibung kopieren
EXIF-Datum in IPTC-Datum kopieren
IPTC-Datum in EXIF-Datum kopieren
Windows EXIF Tags nach IPTC kop.

Spotlight-Kommentar in IPTC-Beschreibung kopieren
Spotlight-Kommentar in IPTC-Stichwörter kopieren
XMP-Dokument erzeugen
XMP-Dokument in RAW kopieren
Panasonic Ortsdaten nach IPTC/XMP kopieren
IPTC suchen und ersetzen ...

Aktion/Datum

Erzeugungsdatum auf Änderungsdatum setzen
Änderungsdatum auf Erzeugungsdatum setzen
Datum ändern ...
Dokumentdatum mit Offset versehen ...



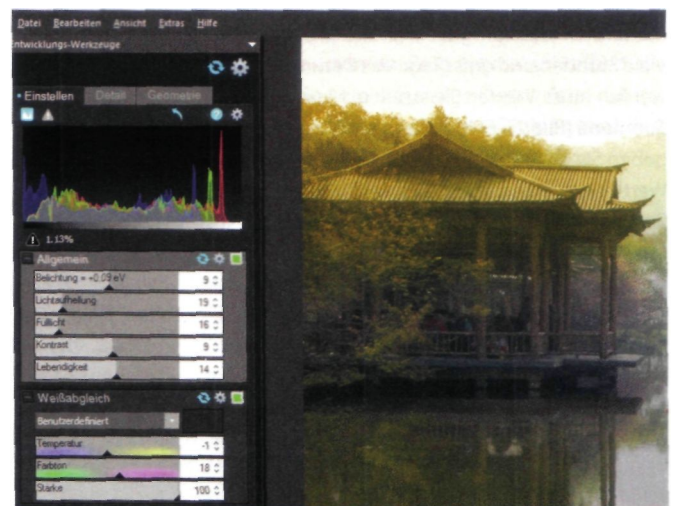
Bilder entwickeln mit ACDSee Pro 5

Die Foto-Management-Software ACDSee Pro ist mehr als nur ein reiner Bildbetrachter. Neben der Verwaltung und Ansicht Ihrer Aufnahmen können Sie diese auch nicht-destruktiv in einem RAW-Converter entwickeln und ohne Softwarewechsel weiter bearbeiten. | **Dirk Metzmacher**

Ahnlich wie bei Adobe Photoshop Lightroom, werden Fotos im Rohdatenformat bei ACDSee Pro innerhalb nur einer Programmoberfläche behandelt. Der Unterschied mag nicht riesig sein, doch sind hier die jeweiligen Bereiche »Entwickeln« und »Bearbeiten« im Menü nur einen Mausklick voneinander entfernt. Dieser direkte Zugang und das gleichbleibende Interface machen es dem Anwender leichter, sich auf die kreative Umsetzung zu konzentrieren.

Beim Einlesen der Fotodaten versteht ACDSee Pro über hundert Dateiformate von ART bis XPM. Der Raw-Konverter verarbeitet eine ganze Reihe verschiedener RAW-Formate (eine genaue Liste finden Sie auf www.docma.info/10491.html), sowie JPEG- und TIFF-Bilder. In Kombination mit der programmeigenen Stapelverarbeitung können Sie auch große Mengen von Aufnahmen konvertieren und als JPEG abspeichern.

Eine Testversion der Software für Windows oder Mac OS X laden Sie auf www.acdsee.com/de/ herunter. Sie können die unregistrierte Version 30 Tage ohne Einschränkungen testen.



1 ALLGEMEINE OPTIMIERUNGEN

Nach dem Start von ACDSee Pro und einem Doppelklick auf ein Foto wählen Sie oben rechts im Menü den Eintrag »Entwickeln« an. ACDSee unterteilt die Funktion in Gruppen. Die erste lautet »Allgemein« und bietet Optionen an, um den Kontrast und die Belichtung, die Sättigung der Farben und die Lichter und Schatten einzustellen. Wichtig ist der »Weißabgleich«, der als eigene Gruppe vorliegt und bei dem Sie mit einer Pipette eine möglichst neutrale graue Stelle im Bild anklicken. Farbtemperatur und Farbtön sowie die Stärke der Umsetzung steuern Sie über die entsprechenden Regler.

2 BELEUCHTUNG EINSTELLEN

Wechseln Sie zur Gruppe »Beleuchtung«. Klicken Sie in das Bild, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger nach oben oder unten. So können Sie gezielt Bereiche im Bild aufhellen oder abdunkeln. Auf der linken Seite sehen Sie, wie sich die Regler des »Licht EQ« unter »Beleuchtung« verändern. Die Feineinstellungen nehmen Sie dann direkt vor. Achten Sie darauf, dass ACDSee Pro zwischen Lichtern und Tiefen unterscheidet. Ist Ihnen das zu kompliziert, so ändern Sie den Modus von »Licht EQ« auf »Einfach« ab. Unter dem Bild auf der linken Seite können Sie sich das »Original anzeigen« lassen.



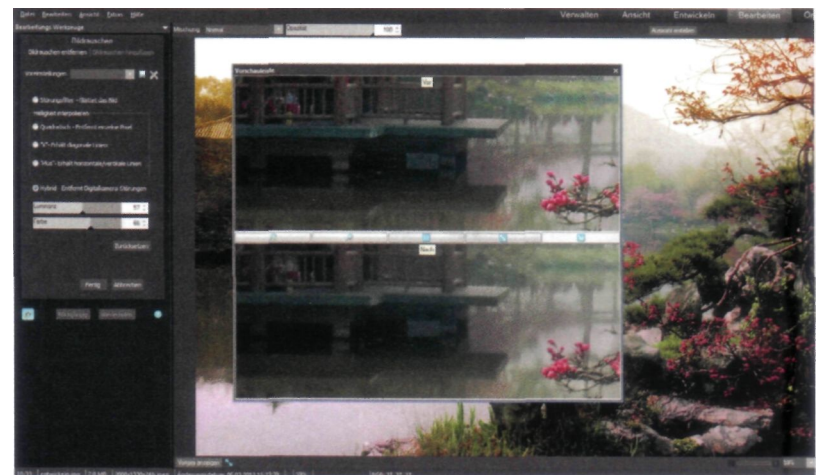
3 FARBTÖNE STEUERN

Nach der Einstellung der Helligkeit und des Kontrastes korrigieren Sie die Farbtöne. Dazu klicken Sie unterhalb der Beleuchtung »Erweiterte Farbe« an. Mit dem ersten Regler auf der linken Seite können Sie die Sättigung, Helligkeit und die Farbtöne über das gesamte Bild steuern. Die weiteren Regler stehen dann für den entsprechenden Farbbereich, den sie zeigen. Nutzen Sie »Teiltonung«, um die Sättigung und den Farbton gezielt für die Tiefen und Lichter abzustimmen. Um eine Funktion wieder zurückzusetzen, klicken Sie rechts neben dem Namen einer Gruppe auf das »Recycling«-Icon. So kommen Sie schnell wieder zum Ausgangsbild.



4 BILDRAUSCHEN REDUZIEREN

Die Änderung der Helligkeitswerte im Foto kann bewirken, dass Bildrauschen weitaus deutlicher hervortritt. Wechseln Sie zur Rauschreduzierung oben im Menü von »Entwickeln« zu »Bearbeiten«. Der Eintrag »Bildrauschen« ist unter »Vorgänge« an letzter Stelle zu finden. Klicken Sie ihn an, um die Optionen zur Funktion und eine Vorschauleiste zum Überprüfen der Optimierung zu sehen. Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Algorithmen. Sind Sie zufrieden, drücken Sie die Schaltfläche »Fertig«. Übrigens können Sie mit dieser Funktion auch »Bildrauschen hinzufügen«.



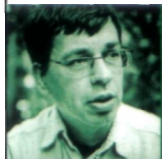
5 SCHARFZEICHNEN

Etwas oberhalb von »Bildrauschen« sehen Sie den Vorgang »Scharfzeichnen«. Bestimmen Sie, wie von »Unschärf maskieren« gewohnt, zunächst den »Schwellenwert«, dann den »Radius« und zuletzt den »Stärkewert« der Schärfung. Eine Besonderheit ist der Maskierungs-Schieberegler zur Kantenerkennung. Damit konzentrieren Sie den Effekt der Scharfzeichnung stärker auf die Kanten und texturierten Bereiche. Flächige, detailarme Bereiche bleiben von der Anwendung verschont, um Bildrauschen nicht weiter zu verstärken. Möchten Sie zum Bereich »Entwickeln« zurück, speichern Sie das Bild zunächst ab, damit es mit den erstellten Bearbeitungen geladen wird. (wmm) •



Technik-Tipps

STREIFEN-MUSTER



Michael J.
Hußmann

Wenn Fotos auf dem Bildschirm streifig wirken, kann das am Bildschirm aber auch am Bild selbst liegen - und an dem Sensor, dem es entstammt. Auch das Zusammenwirken bestimmter Motive mit den Eigenheiten des RGB-Farbmodells kann Artefakte provozieren.

Nach einer Fotosession kommt der Moment der Wahrheit, wenn man die Bilddateien auf die Festplatte lädt und zum ersten Mal auf dem großen Bildschirm begutachtet. Bisweilen zeigen sich dann Artefakte, deren Natur zunächst unklar bleibt: Im blauen Himmel beispielsweise, der sich als glatter Verlauf zwischen verschiedenen Blautönen präsentieren sollte, erkennt man abgesetzte Streifen. Ist diese Tontrennung wirklich im Bild enthalten?

führen daher zu einem streifigen Bild. Die Grafikchips wirken dem entgegen, indem sie feinere Farbabstufungen durch Dithering nachbilden, was dem Bild zwar ein minimales Rauschen hinzufügt, aber die Farbübergänge glättet und eine sichtbare Tontrennung vermeidet. Auch eine Verkleinerung der Anzeige unter 100 Prozent kann für Artefakte verantwortlich sein; „krumme“ Werte wie 33,3 oder 66,6 Prozent führen zu einer geringeren Qualität, als wenn der Skalierungsalgorithmus um ein Vielfaches von 2 verkleinern kann.

Nicht zuletzt kann eine verlustbehaftete Kompression für eine Tontrennung verantwortlich sein: Das JPEG-Verfahren komprimiert und vereinfacht jeweils Blöcke aus 8 mal 8 Pixeln, und je stärker Sie komprimieren, desto ausgeprägter werden die Unterschiede in diesen Quadranten eingeebnet. Im Extremfall zerfallen sanfte Verläufe in ein grob verpixeltes Muster, da Bildbereiche mit wenig Details besonders stark komprimiert werden. Eine Kontrastanhebung nach der Kompression macht diesen Effekt augenfällig, selbst wenn er zunächst unsichtbar war.

Pixelstreifen

Wenn die Streifigkeit des Bildes nicht dem Display anzulasten und folglich in den Bilddaten selbst zu suchen ist, wird sie auf den Bildsensor zurückgehen.

Alle Arten von Sensoren, seien sie vom CCD- oder vom CMOS-Typ, produzieren ein gewisses Maß an „Banding“ - zufällige Abweichungen vom Sollwert, die insofern dem Rauschen ähnlich sind, aber jeweils ganze Zeilen oder Spalten von Sensorpixeln betreffen. Im Idealfall würden sich alle Sensorpixel absolut gleich verhalten - bei identischem Lichteinfall also gleich starke elektrische Signale an die Ausleitungen des Sensors abliefern.

In der Realität verhalten sich die Sensorpixel aber durchaus nicht uniform, und diese Verschiedenheit, die eine der Quellen des Bildrauschens ist, zeigt sich bei CMOS-Sensoren noch stärker als bei CCDs. Abweichungen gibt es nicht nur bei einzelnen Pixeln - aufgrund der Eigenheiten der Sensorarchitektur können auch alle Pixel einer Zeile oder Spalte heller oder dunkler als benachbarte Zeilen beziehungsweise Spalten erscheinen.

Die Farbabstufungen, die ein Notebook-Display darstellen kann, sind beschränkt; denn das Display kann ein Banding zeigen, von dem das Bild selbst frei ist.

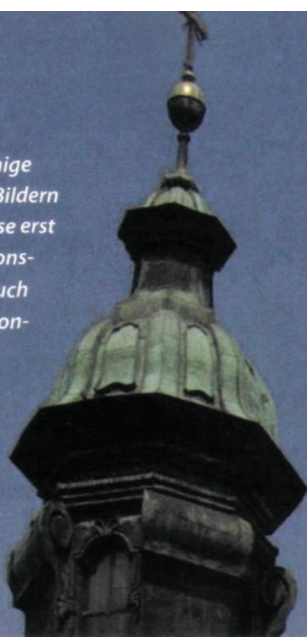
Wer jetzt vor einem Notebook sitzt, findet die Erklärung meist schon in der begrenzten Farbtiefe des TFT-Panels: Notebook-Displays unterscheiden meist nur 64 Helligkeitsabstufungen pro RGB-Kanal und können damit nur 262144 statt der 16,7 Millionen Farbnuancen ausgewachsener Displays anzeigen. Bei Mischfarben und wenig gesättigten Farben fällt das nicht unbedingt auf, aber bei einem Helligkeitsverlauf einer der additiven Grundfarben Rot, Grün oder Blau oder auch bei einem Graustufenbild bleiben nur 64 Farben übrig, und die sichtbaren Stufen

33,3 % Zoom-Stufe

50 % Zoom-Stufe

Auch der Vergrößerungsfaktor hat einen Einfluss auf die scheinbare Bildqualität. Die bei 33,3 % sichtbaren Artefakte sind ein Produkt der Skalierung und verschwinden bei 50 %.

Sichtbare klötzchenförmige Tonwertabrisse in JPEG-Bildern zeigen sich normalerweise erst bei extremen Kompressionsfaktoren, können aber auch durch Änderungen des Kontrastes hervorgehoben werden.



Im fertigen Bild - in einer JPEG-Datei ebenso wie in einer Raw-Datei - sollte man nichts von diesen Non-Uniformitäten sehen, denn bekannte Abweichungen werden vor dem Speichern herausgerechnet. Nur so wurde es überhaupt erst möglich, mit CMOS-Sensoren rauscharme Bilder aufzunehmen. Das gelingt aber nie vollständig, und so kann insbesondere bei hohen ISO-Werten, die eine Verstärkung der Sensorsignale mitsamt aller Fehler erfordern, ein Muster waage- oder senkrechter Streifen sichtbar werden, das dann als Banding bemängelt wird.

Auch Wärme begünstigt Banding (wie auch Rauschen generell): Wenn die Temperatur des Sensors im Live-View-Betrieb steigt, nehmen auch solche Artefakte zu. Nutzt man hingegen den optischen Sucher einer Spiegelreflexkamera, wird der Sensor nur für die Belichtung aktiviert, verbraucht weniger Strom und bleibt kühler.

Himmelblau gestreift

Wenn manche Motive besonders anfällig für Artefakte sind, so hat das subjektive wie auch objektive Gründe. Bei Motiven mit einer feinen Textur ist Rauschen nicht immer auf den ersten Blick zu er-

kennen - der Unterschied zwischen Artefakten und echten Bilddetails ist dafür zu gering. Anders sieht es bei Motiven aus, die ihrer Natur nach scheinbar unstrukturiert sind. Im blauen Himmel kann es an sich keine Strukturen geben, sodass alles, was sich nicht als Wolken, Kondensstreifen oder Vögel erklären lässt, augenfällig nicht dorthin gehört und daher ein Artefakt sein muss. Beim Banding kommt noch hinzu, dass unser visueller Cortex stets nach Mustern sucht; streifenförmiges Rauschen ist daher noch auffälliger und störender als gewöhnliches, unregelmäßiges Rauschen.

Ein weiterer Unterschied ist objektiver Art. Wir rechnen damit, Banding und andere Arten von Rauschen in den Schattenpartien eines Bildes zu finden, in denen das Signal schwach und der Anteil des Rauschens daher hoch ist. Ein strahlend blauer Himmel scheint das genaue Gegenteil davon zu sein. Dabei übersehen wir jedoch, dass die Sensorpixel das Motiv durch einen Filter in einer der drei Grundfarben Rot, Grün oder Blau sehen. Wenn das Motiv die jeweilige Komplementärfarbe der Filterfarbe hat, bleibt es aus der Sicht dieses Sensorpixels dunkel, wie hell es insgesamt auch sein mag.

Gegenüber Artefakten sind Mischfarben aus zwei der Grundfarben robuster als reine Primärfarben; noch robuster sind Farben, die Anteile aller drei Grundfarben enthalten und daher weniger gesättigt sind. Wenn zwei oder drei Grundfarben die Mischfarbe bestimmen, sind die Helligkeitsabstufungen insgesamt feiner, als wenn die 256 Stufen eines Kanals allein wirksam sind. Auch die rauschbedingten Artefakte sind geringer, wenn keiner der drei Farbkanäle dunkle Partien enthält.

Schauen wir uns aber ein Bild des blauen Himmels an, dominiert dort naturgemäß Blau - oft bis zur Überbelichtung des Blaukanals - was dann eine Farbverschiebung in Richtung Cyan zur Folge hat. Auch der Grünkanal ist relativ hell. Rot ist hingegen kaum im Bild, sodass sich im Rotkanal dieselben Artefakte zeigen, wie sie für Schattenpartien typisch sind.

Die Abwesenheit von Textur in den übrigen Kanälen, sei sie echt oder durch Rauschen verursacht, verstärkt diesen Effekt noch. So kann sich auch im strahlendsten blauen Himmel ein unregelmäßiges oder streifenförmiges Rauschen zeigen. Entsprechendes gilt für alle Motive in einer der Primärfarben, insbesondere wenn sie von Natur aus so strukturlos wie der blaue Himmel sind.

Abhilfe

Streifenförmiges Rauschen mag auf dem Bildschirm sichtbar werden; im Druck oder auf einem Abzug bleibt es meist unauffällig. Dies gilt erst recht, seit die Megapixelzahlen der Kameras immer stärker angewachsen sind und pixelgroße Strukturen schon in der begrenzten Druckerauflösung untergehen. Oft sind die Artefakte daher ein Scheinproblem, das nur den Pixel-Fetischisten plagt, wenn er sich seine Aufnahmen in der 100-Prozent-Ansicht auf dem Bildschirm anschaut - ein Maßstab, in dem typische Digitalfotos einen Quadratmeter und mehr messen würden.

Wenn Sie die Artefakte aber wirklich stören, sollten Sie den RGB-Kanal ermitteln, in dem sich das Rauschen zeigt, und die dunklen, strukturlosen Bereiche darin großzügig weichzeichnen. Banding im blauen Himmel mag aufgrund der Aufnahmetechnik unvermeidlich sein; in Photoshop müssen Sie es aber nicht hinnehmen. Gerade weil es es in gleichförmigen Flächen besonders störend sichtbar wird, brauchen Sie beim Weichzeichnen keine Rücksicht auf echte Motividetails zu nehmen und können den Radius des Gaußschen Weichzeichners so weit vergrößern, bis die Artefakte verschwinden. (og) •

Im blauen Himmel ist der Rotkanal (links) im Vergleich mit dem Grün- (Mitte) und Blaukanal (rechts) oft unterbelichtet - sein fleckiges und streifiges Rauschen ist für das Rauschen im Himmelblau verantwortlich.

Tipps & Tricks

Wacom Intuos5 Neuerungen



Olaf Giermann



Optional kein Kabelsalat mehr

Beim Intuos 4 gab es nur für die mittlere Tablettgröße eine „Wireless“-Variante. Diese hatte eine etwas kleinere Tablettfläche, war ein bisschen dicker und ein bisschen schwerer als die Kabelversion und wurde über Bluetooth mit dem Desktoprechner verbunden - jedes für sich allein schon ein Kritikpunkt.

In der Intuos5-Familie können Sie mit dem optional erhältlichen »Wireless Accessory Kit« jetzt jede Tablettgröße kabellos verwenden. Falls Sie mehrere Tablets einsetzen - beispielsweise ein kleines für unterwegs und ein großes am heimischen Schreibtisch -, reicht im Prinzip ein einziges Kit aus, da Sie dessen Komponenten nach Belieben in das jeweils benötigte Tablett umstecken können.

Dieses Kit ist baugleich mit dem der Bamboo-Tablets und besteht aus dem über USB ladbaren Akku, dem ins Tablett zu steckenden »radio-frequency«-Modul - also der Sendeeinheit - und einem Empfänger in Form eines USB-Steckers, der aufgrund seiner Winzigkeit an einem Notebook auch ständig eingesteckt sein kann, ohne dabei zu stören.

Die Tabletoberfläche

Die aktive Arbeitsfläche ist etwas kleiner, als man auf den ersten Blick vermuten würde. Sie wird durch vier dezent beleuchtete Eckpunkte markiert, die sich in einigem Abstand von den Arbeitsflächenkanten befinden. Dies hat den großen Vorteil, dass man bei Arbeiten am Bildrand mit dem Stift nicht mehr an den umlaufenden Kanten der Stiftoberfläche hängen bleiben kann, wie es noch bei den Vorgängermodellen der Fall war. Eine Verkleinerung der Bildschirmprojektionsfläche zur Umgehung dieses Problems ist also nicht mehr notwendig. Die Oberfläche reagiert sehr fein und präzise sowohl auf die Stift - als auch auf die Touch-Eingabe. Die Standardspitze fühlt sich in etwa wie Bleistift auf Papier an.

Verbesserte ExpressKeys

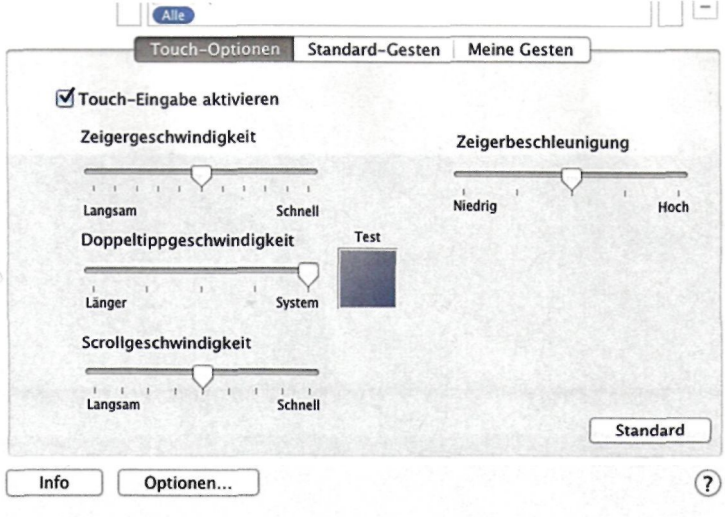
Tablets der Größe S bieten insgesamt sechs frei konfigurierbare ExpressKeys, die anderen Größen verfügen über acht im matten Seitenbereich. Wacom hat nun die Hauptkritikpunkte an den Tasten der Intuos4-Reihe beseitigt, die für viele Hände etwas klein und deren Druckpunkt etwas zu hoch war. In der neuen Version handelt es sich um touch-sensitive Knöpfe mit einem sehr angenehmen Druckpunkt.

Die LCD Anzeigen der Vorgängerversion gibt es nicht mehr (siehe Text rechts), jedoch sind die Tasten nun auch ohne hinzuschauen sehr gut zu ertasten, da jede in einer eigenen Mulde liegt. Die beiden inneren Tasten weisen zudem unterschiedliche Erhebungen auf - Punkt und Strich - mit denen man problemlos unterscheiden kann, welchen Knopf man denn da gerade im Begriff ist zu drücken. Eine wirklich gelungene Verbesserung, durch die sich diese Tasten deutlich produktiver einsetzen lassen.

Express View

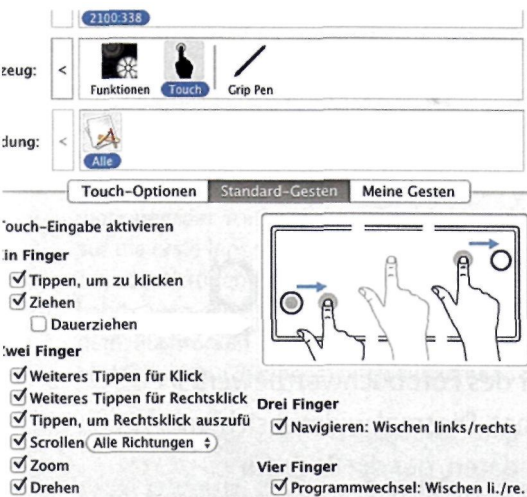
Die LED-Anzeigen neben den ExpressKeys, welche die jeweilige Funktion bei den Vorgängertablets anzeigten, waren schon praktisch. Nur musste man, wenn man Sie lesen wollte, dazu den Blick vom Bildschirm nehmen. Beim Intuos5 ist das nicht mehr notwendig. Wenn Sie eine der Tasten leicht berühren, erscheint kurz das »Express View«-Feld auf dem Monitor-eine Art „Head-up-display“, das die Belegung aller ExpressKeys anzeigt und die aktuell berührte orange hervorhebt, wenn Sie über die Tasten streichen. So behalten Sie Ihr Bild im Blick.





Touch-Eingabe

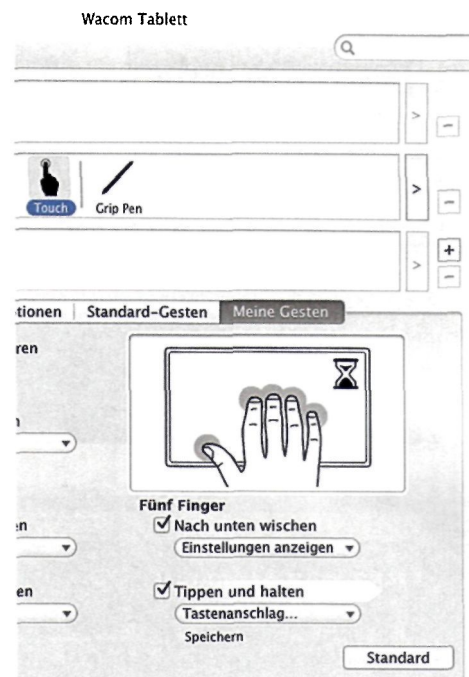
Mit der »Multi-Touch«-Funktion bietet das Intuos5 ergänzend zum Stift eine zusätzliche Eingabemöglichkeit. Durch die Gestenunterstützung werden sich Macbook-User schnell zu Hause fühlen - auch wenn mit dem aktuellen Treiber spezielle Gestenbefehle des aktuellen MacOS X-Betriebssystems „Lion“ nicht möglich sind.



Standard-Gesten

Unterstützt werden Ein- bis Vier-Finger-Standard-Gesten, die man einzeln (de-)aktivieren kann. Der Wechsel vom Stift zu den Gesten ist im Einsatz übergangslos möglich - die Touch-eingabe wird aktiv, sobald der Stift einen bestimmten Abstand zum Tablett überschreitet.

Dies ermöglicht beispielsweise mit einer Zwei-Finger-Geste das Drehen der Arbeitsfläche in Photoshop (ab CS4), ohne dazu auf ein Tastaturkürzel zurückgreifen zu müssen.



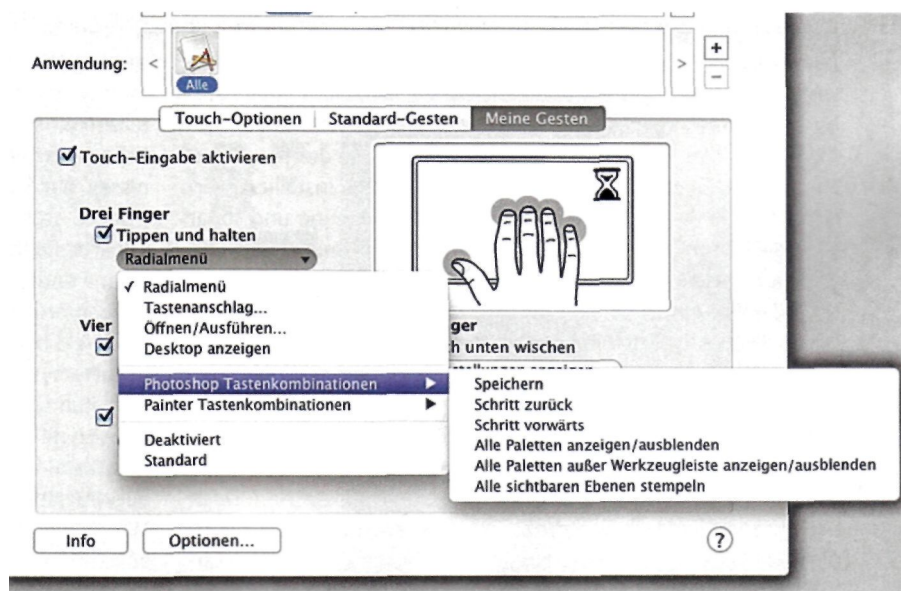
Eigene Gesten

Drei-, Vier- und sogar Fünf-Finger-Gesten sind frei konfigurierbar, so dass Sie diese entsprechend Ihrer Anforderungen optimieren und spezielle Tablettfunktionen (wie zum Beispiel das Radialmenü), programmspezifische Tastenkombination oder Betriebssystemfunktionen festlegen können. Bei aktiver Touchfunktion ist deutlich mehr Disziplin im Umgang mit dem Tablett Pflicht, damit Sie nicht unbeabsichtigt Aktionen auslösen. Dazu reicht mitunter schon eine Berührung mit dem Handgelenk - sofern Sie den Stift abgehoben haben. Leider kann man mit dem aktuellen Treiber die Touchfunktion noch nicht für einzelne Programme oder Tablettbereiche ein- oder abschalten.

Photoshop-Gesten

Neben eigenen Tastenkombinationen können Sie für Painter und für Photoshop einige vor-konfigurierte Aktionen auf eine Geste legen. Ein praktisches Beispiel ist das Ein-/Ausblenden aller Bedienfelder außer der Werkzeugleiste und der Werkzeug-Optionsleiste mit einem einfachen Drei-Finger-Strich. Wenn Sie sich einmal an die Gesten gewöhnt haben, werden Sie für viele Funktionen keine Tastatur mehr benötigen.

Denn neben den Gesten stehen Ihnen natürlich nach wie vor das »Radialmenü« (bis zu acht Funktionen, mit Unter-Radialmenüs schon 64 Funktionen mit nur zwei Stiftklicks) und der »Touch-Ring« (vier kontinuierliche Funktionen je Programm) zur Verfügung. •



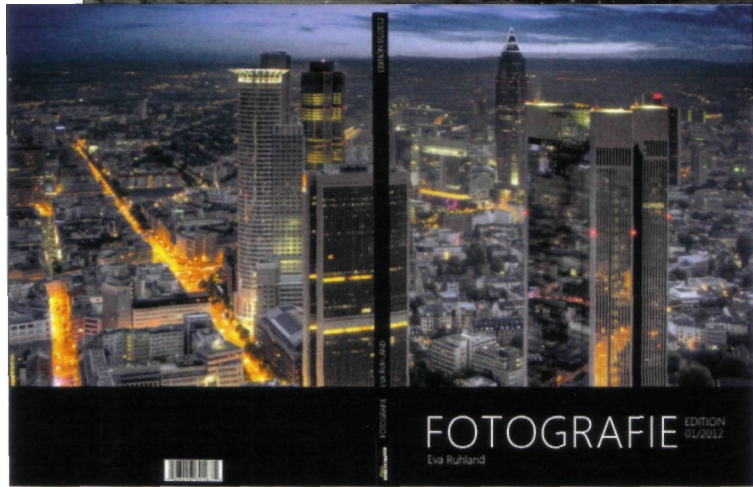
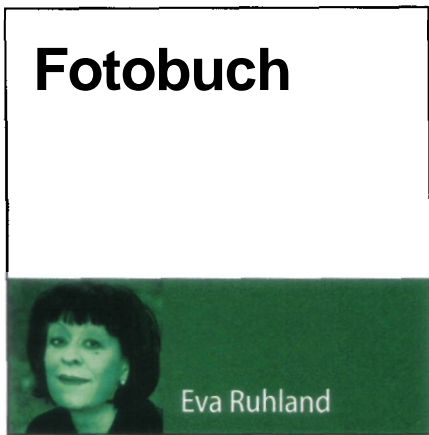


Foto: Fotolia | Max Diesel

| | |
|--------|--|
| 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 |

Editorial: Pure Gestaltung

In den vorangegangenen Folgen lernten Sie die Werke einiger Gewinner des Fotobuchwettbewerbs kennen, den DOCMA zusammen mit der Firma CEWE COLOR ausgelobt hat. Diesmal widmet sich unsere Spezialistin **Eva Ruhland** einem ebenso flexiblen wie spröden Kandidaten, der die Basis für einen professionellen Fotobuch-Auftritt darstellt: dem Fotobuch-Editor.

Die effektive Gestaltung und Produktion eines Fotobuchs hängt von der spezifischen Software seines Editors ab. Dieser ist ein notwendiges logistisches Glied in der Kette von der Gestaltung bis hin zum fertigen Buch, da Sie ihn zur Bestellung benötigen. Sie müssen also zumindest grundlegend mit dem Editor umgehen können - selbst wenn Sie alle Seiten Ihres Fotobuchs in Photoshop gestaltet haben.

Die kostenlose Software kann von der Webseite des jeweiligen Fotobuch-Anbieters heruntergeladen und einfach installiert werden. Obwohl die verfügbaren Funktionen, Werkzeuge und sogar die Benutzeroberfläche einander meist ähneln, sind die im Editor erarbeiteten Ergebnisse nicht übertragbar auf andere Anbieter. Wir stellen Ihnen hier die Fotobuch-Erstellung mit dem CEWE-Editor vor, dessen Software Sie für Window, Mac oder Linux unter www.cewe-fotobuch.de/download herunterladen können.

Die „Schule des Sehens“ ist keine Frage der Software

Generell sind Funktionsumfang und Leistungsspektrum der Fotobuch-Editoren in den letzten Jahren gehörig gewachsen. Doch nach wie vor leiden Layoutprofis, die den Umgang mit Programmen wie Adobe InDesign gewohnt sind, an mangelnden Gestaltungsmöglichkeiten, während Laien an ihre Grenzen stoßen.

Machen wir uns nichts vor: Fotobuch-Editoren sind - notwendiger- und sinnvollerweise - für die Massenverbreitung auf einem Markt angelegt, der vom Urlaubsereignis über Hochzeitsfeiern bis hin zum Teenie-Album ein riesiges Spektrum abdecken muss, um die wachsenden Bedürfnisse einer weltweiten Fotobuch-Community zu erfüllen. Nicht nur, wer die geklebten, liebevoll gestalteten Fotoalben noch kennt, weiß den Wert dieser persönlichen Lebensgeschichten zu schätzen. An solchen individuellen Bedürfnissen hat sich verständlicherweise nichts geändert. Für diese Zwecke stehen Bibliotheken zur Verfügung, die Hintergründe, Cliparts, Rahmen sowie Layoutvorlagen bieten, und die je nach Thema und Geschmack per Download erweitert werden können.

Doch ermöglicht das Preis-Leistungsverhältnis des Fotobuch-Anbieters bei kleineren Auflagen ebenso Profi-Präsentationen mit höchstem Anspruch: Ob Sie nun einen spezifischen Interessenten- oder Kundenkreis mit einer neuen Foto-Edition ansprechen wollen, sich mit neuesten Arbeiten vorstellen möchten, einen Ausstellungskatalog arrangieren oder einen Dummie für die Übernahme bei einem professionellen Buchverlag erstellen - alles ist möglich. Mit einem Hard- oder Leinencover als Bucheinband und der Ausbelichtung Ihrer Buchseiten auf Fotopapier anstelle des Digitaldrucks wird Ihr Werk besonders hochwertig.

Augenmaß und visuelle Erfahrung sind allerdings nicht softwareabhängig. Egal bei welchem Thema: die Qualität von Fotografie und Präsentation entscheidet über die ästhetische Wirkung eines Fotobuchs. Konzentriert man sich auf die Bucherstellung im Editor, trägt die nahezu didaktische Reduktion an Mitteln dazu bei, zum Wesentlichen zu gelangen: Bilder, Texte und Layout in Einklang zu bringen und den ewigen Verführern in Form von Filtern und Effekten eine Absage zu erteilen. Weniger ist oft mehr.

Welche grundlegenden Maßgaben Sie bei der Buchgestaltung unbedingt beachten sollten, erläutern wir schrittweise. Ein Glossar am Ende des Artikels erklärt Ihnen die in der Folge verwendeten Fachbegriffe der Druckvorstufe genau.

Vorarbeiten

Die mit Photoshop und Lightroom optimierten Fotos für Ihr Buch sammeln Sie in einem Ordner. Für den Fotobuch-Editor benötigen Sie die Bilder im RGB-Modus, wobei die Dateiformate TIFF, JPEG und PNG (für Freisteller) akzeptiert werden. Beim Start der Software wählen Sie das geeignete Buchformat und dann die Vorgabe »Leeres Fotobuch öffnen«. Wichtige Einstellungen zu Funktionen und Arbeitsbereich regeln Sie per »Optionen« in der Kopfzeile.

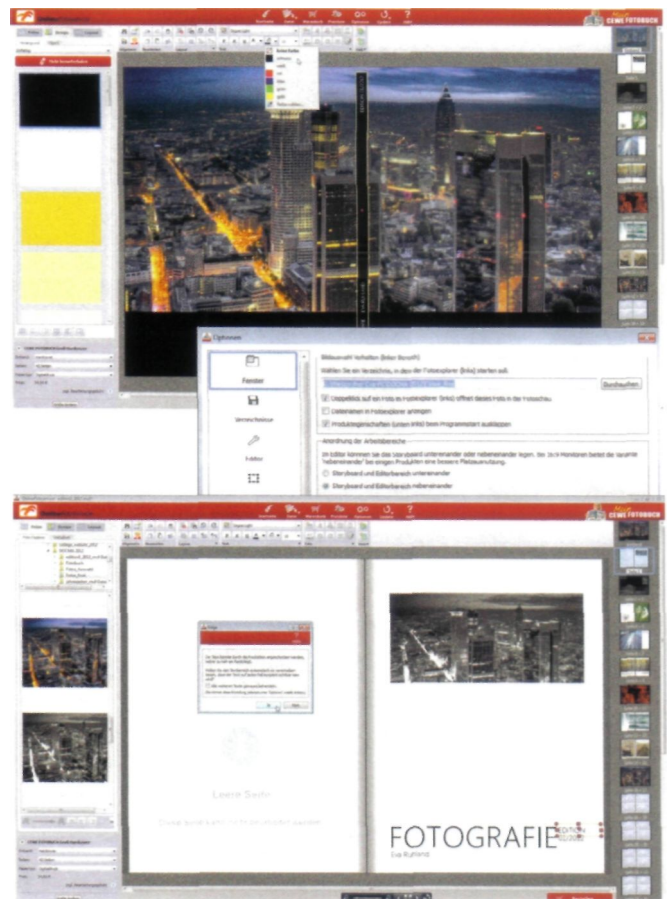
Titel und Schmutztitel

Mit der Gestaltung des Buchumschlags legen Sie Richtung und Design Ihres Buchprojekts fest. Covermotiv und gewählte Schriftart sind inhaltliche und stilistische „Versprechen“ für das gesamte Buch. Buchtitel und Autor gehören zu den grundlegenden Informationen der Vorderseite (U1) und damit klassischerweise auch auf die erste Innenseite, den Schmutztitel. Schön, wenn auch das Jahr der Veröffentlichung auf der U1 oder U4 (Rückseite) des Einbands vermerkt ist. Vernachlässigen Sie die Informationen auf dem Buchrücken nicht, denn schließlich soll Ihr Werk auch in einem üppigen Buchregal rasch aufzufinden sein. •

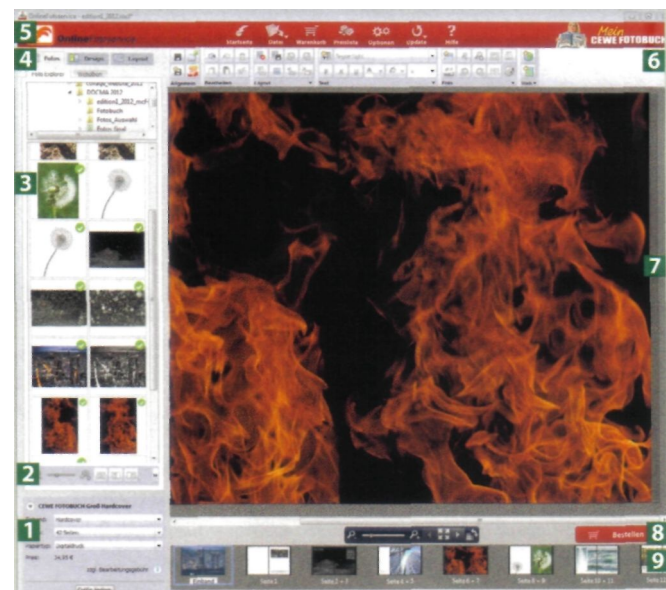
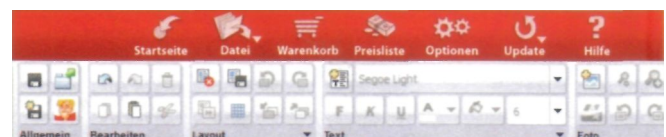
Der CEWE-Editor im Überblick

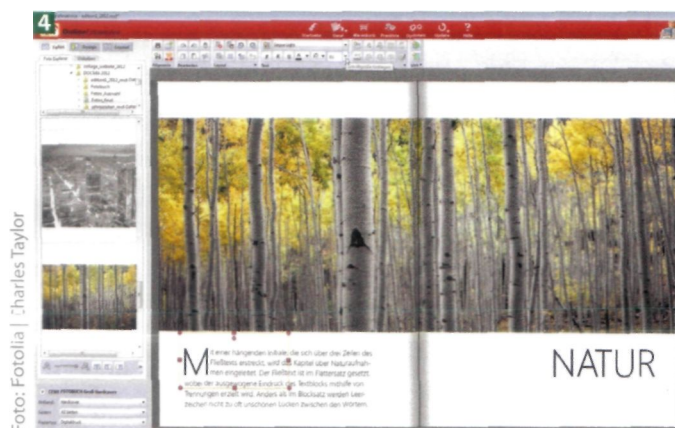
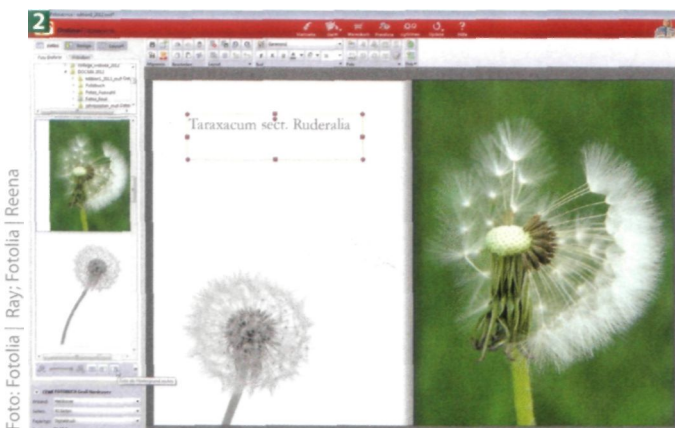
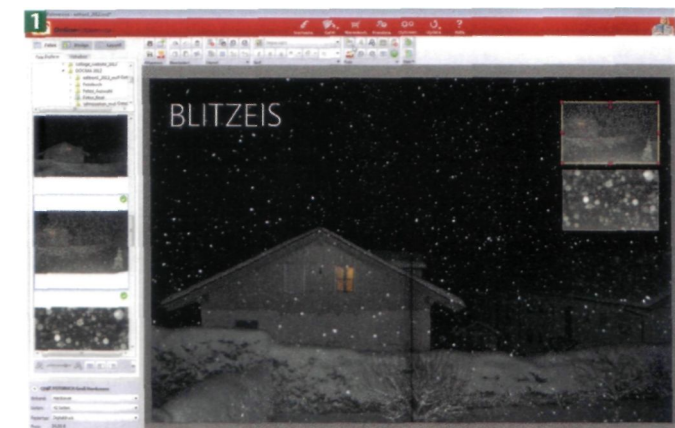
Die vielfältigen Funktionen und Werkzeuge bieten alles, was man zur Erstellung eines Fotobuchs benötigt. Hier die Programmoberfläche der Software mit ihren Hauptbereichen:

- 1 Produkteinstellungen mit Wahl des Einbands (z.B. Hardcover), Seitenanzahl, Papiertyp (z.B. Digitaldruck/Fotopapier) und Preis.
- 2 Steuerung der Vorschau-Bildgröße und Optionen zum Einfügen.
- 3 Objekt-Vorschau mit Miniaturen und Auswahl des Verzeichnisses bei Dateibrowsern.
- 4 Objektauswahl-Reiter (Fotos, Design (Hintergrund und Cliparts) und Layout (Seitenlayout und Passepartout).
- 5 Kopfzeile zur Steuerung der Software inklusive wichtiger Voreinstellungen (Optionen).
- 6 Objekt-Werkzeugleiste zur Verwaltung und Bearbeitung der im Produkteditor ausgewählten Fotos.
- 7 Produkteditor zur Erstellung und Bearbeitung des Fotobuchs.
- 8 Produktwerkzeugleiste mit Zoom, Vorschau und Bestellfunktion.
- 9 Storyboard-Leiste zur Auswahl der bearbeitbaren Doppelseite. Die aktuelle Seite wählen Sie mit Klick auf die Miniatur der Doppelseite in der Storyboardleiste. Fotos ziehen Sie mit gedrückter Maustaste aus der Objekt-Vorschau auf leere Bildrahmen. Projekt und Arbeitsschritte speichern Sie in der Rubrik »Allgemein«.



Um den Arbeitsbereich optimal zu nutzen, können Sie per »Optionen« die Storyboardleiste nach rechts außen verlegen. Dort schalten Sie unter »Fotos« auch unbedingt die »Automatische Bildoptimierung« aus, damit Ihre bearbeiteten Fotos nicht verändert werden. Den generellen Umgang mit Bildern und Texten, die nahe am Seitenrand stehen, regeln Sie mit »Optionen > Editor«.





Vier Layoutvariationen, die nur eine kleine, wenn auch repräsentative Vorstellung von den Möglichkeiten geben, Bilder und Texte in einem Fotobuch zu gestalten. Von oben nach unten: Abfallend mit Bild-im-Bild-Methode; Doppelseite mit Freisteller und Vollformat; Viertellösung mit Textrubrik; Rapport mit hängender Initiale und Fließtext.

Die richtige Schriftart

Bei der Wahl der Schriftart können Sie zwar den Fundus auf Ihrem Rechner nutzen, jedoch nicht in vollem Umfang: Sie sind auf True Type Fonts beschränkt. Open Type Schriften kann der CEWE-Editor nicht anzeigen, so etwa auch die in DOCMA verwendete Myriad Pro. Im Beispiel wird die moderne serifenlose Segoe Light verwendet. Der Editor bietet allerdings nur die Wahl zwischen Normal, Fett und Kursiv an. Setzen Sie Überschriften in Versalien (Großbuchstaben) [1], so erzeugen Sie ein einheitlicheres Schriftbild als mit Groß- und Kleinbuchstaben.

Ob Sie je nach Thema mit einer klassischen Serifen-Antiqua wie der Garamond besser beraten sind, ist Ihre Entscheidung. Zur Makroaufnahme des Löwenzahns eignet sich diese Schriftart in zartem Grau ganz hervorragend [2]. Wichtig ist nur, dass Sie in Ihrem Buch konsequent bei denselben Schriftarten und -größen bleiben. Schreibschriften eignen sich übrigens eher für Poesiealben als für professionelle Fotobücher.

Rhythmus von Seitenabfolgen

Entscheidend für einen rhythmischen Spannungsbogen der Seitenabfolge im gesamten Buch sind Zäsuren und Akzente, die Sie wohl dosiert einsetzen sollten. Erfrischend ist es beispielsweise, auf eine farbreduzierte dunkle Aufmacherseite mit abfallendem Motiv wie oben helle Doppelseiten mit Farbakzent folgen zu lassen. Die freigestellte Pustelblume links betont die Leichtigkeit.

Natürlich muss bei allen Abbildungen Bildgröße und Auflösung stimmen. Rechnen Sie bei abfallenden Motiven pro Seite je 3 mm zur Seitengröße hinzu, um den Beschnitt mit einzuplanen. Wie bei Druckdokumenten üblich gilt eine optimale Auflösung von 300 Pixel/Zoll [3]. Diese sollten Sie auch unbedingt einhalten, spätere Betrachter des Buches werden es Ihnen danken.

Kompositionen mit Bild und Text

Insbesondere Aufmacherseiten, die einzelne Kapitel oder thematische Blöcke Ihres Fotobuchs ankündigen, folgen oft klassischen Kompositionsprinzipien. So zeigt das Bildbeispiel ganz oben die so genannte „Bild-im-Bild“-Methode, die es gestattet, mehrere Fotos auf einer Doppelseite zu arrangieren. Spannung erzeugen Sie dabei durch unterschiedliche Bildgrößen und -motive, wobei Sie sich zudem die gleichförmigen Layoutvorlagen mit drei Bildern pro Seite ersparen.

Auch eine Drittel- oder Viertelaufteilung der Doppelseite wie bei der Architekturaufnahme wird zum stilvollen Hingucker und bietet Platz für den Text des Kapiteltitels oder ein Motto. Achten Sie darauf, den Textblock entsprechend der Leserichtung und Komposition des Bildes zu platzieren.

Mit einem querformatigen Rapport über die Doppelseite können Sie den seriellen Charakter eines Motivs betonen. Diese Anordnung funktioniert auch mit einer Bildstrecke von mehreren Fotos in gleicher Position und Bildhöhe sehr gut. Linksseitig wurde zudem ein relativ kurzer Fließtext untergebracht, der von einer hängenden Initiale eingeleitet wird. Letzere müssen Sie im Editor als eigenen Textblock einfügen. Um den nötigen Platz für die Initiale zu erhalten, versehen Sie den Anfang der ersten drei Fließtextzeilen mit entsprechend vielen Leerzeichen [4]. Diese Vorgehensweise ist zwar für InDesign-Profis eine Zumutung, doch effektiv, und zeigt, dass auch im Editor mit einigen Tricks vieles möglich ist. Noch eine Anmerkung zum Satz von Fließtexten: Der Beispielttext hat eine Schriftgröße von 16 Punkt. Für größere Textmengen sind auch 11-Punkt-Schriften noch gut zu lesen - zur besseren Lesbarkeit sollten Sie statt langer Zeilen besser zweispaltig setzen.

Bilder auf Doppelseiten arrangieren

Je hochwertiger Sie Ihre Bilder im Fotobuch präsentieren wollen, desto großzügiger sollten Sie mit dem verfügbaren Platz auf Doppelseiten umgehen. Beispielsweise ordnen Sie Fotos nur auf den rechten Seiten an und setzen auf die linken Seiten nur die dazugehörige Bildunterschrift. Voraussetzung ist natürlich die Wahl des richtigen Buchformats, das Ihren überwiegend quer- oder hochformatigen Bildern entsprechen sollte.

Zwei Fotos auf einer Doppelseite können in der Größe stark variieren, so in der Kombination einer rechten abfallenden Seite mit einem kleinen, emblematisch anmutenden Motiv links gegenüber [5]. Spannende Gewichtungen erzeugen Sie auch, indem Sie Hoch- und Querformate mit gleicher Bildhöhe in der Drittel- oder Viertellösung anordnen, wie es die Doppelseite mit den Wassermotiven vorführt. Damit die zarten Motive bei den Lichtern nicht „ausreißen“, versehen Sie die Fotos zudem mit schmalen Rahmen.

Eine besondere Herausforderung stellen Kombinationen von Fotos unterschiedlicher Qualität dar - ein Fall, der Ihnen bei der Arbeit am Fotobuch immer wieder begegnen wird. Mit einem geeigneten Gegenpart können Sie jedoch die Aussage eines besonderen Bildes noch verstärken, so geschehen bei dem perspektivischen Straßenverlauf in der Wüste, der durch die gezoomte Nahaufnahme der Echse noch stärker in die Bildtiefe zu führen scheint [6]. Anstelle von BUs (siehe unten) genügen bei diesem Beispiel Nummernzeichen und Zahl in mittlerem Grau, um auf einen Index am Buchende zu verweisen, der ausführliche Informationen zu den Bildern enthält. Dort muss zum Abschluss unbedingt auch ein seriöses Impressum zu finden sein. (wmm) •

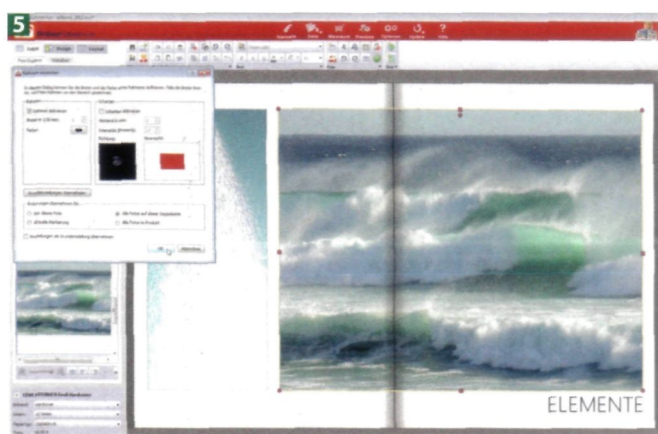


Foto Wasser Fotolia | jgb; Brandung Fotolia | D. Noakes

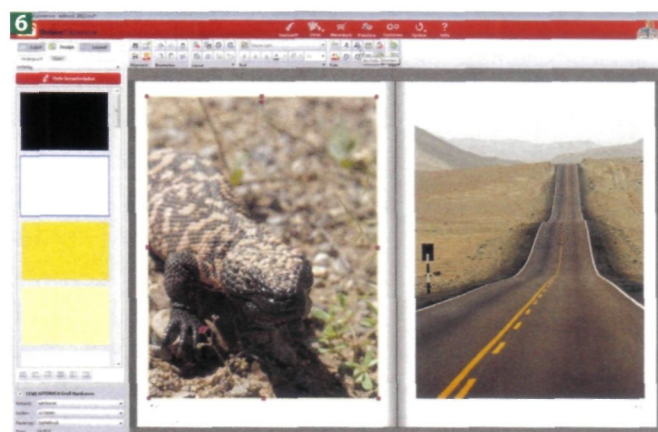


Foto Gecko: Fotolia | R. Dodson; Straße Fotolia | Tierio

GRUNDBEGRIFFE DER FOTOBUCH-GESTALTUNG

Abfallendes Format: Bei „abfallenden“ oder „angeschnittenen“ Motiven ragen Objekte wie Farbfelder oder Fotos über den Rand der Seite hinaus. Standard ist eine Beschnittzugabe von 3 bis 5 mm pro „randabfallender“ Seite (auch als Seite „im Anschnitt“ bezeichnet).

Beschnittzugabe: Verändert sich die Position des Papiers beim Druck oder beim Zuschchnitt des Druckbogens auch nur minimal, entstehen an den Seitenrändern störende weiße Blitzer, die das unbedruckte Papierweiß zeigen. In professionellen Druckdokumenten zeigen Marken die erforderliche Beschnittzugabe in Millimeteereinheit an.

BU: Abkürzung für Bildunterschrift. Enthält Angaben wie Autor, Titel, Entstehungsjahr, Bildgröße und Material.

Druckbogen: Mehrere Seiten werden auf einen Druckbogen gedruckt und dann gefalzt beziehungsweise in Nutzen (verwertbare Druckseiten) geschnitten. Je nach Größe von Druckbogen und -seiten wird in Schritten von 4 bis 32 gerechnet. Der 8-er-Druckbogen liegt auch den CEWE-Fotobuchformaten zugrunde; daher ist es nicht möglich, einem Buchlayout nur zwei neue Seiten hinzuzufügen.

Formatierung: Grundlegende Gestaltung von Text. Alle Attribute wie Ausrichtung (rechtsbündig, linksbündig etc.), Schriftart (= Font), -größe und -farbe, Schriftschnitt (= normal, fett, mager, kursiv etc.), Spatiation (= Buchstabenabstand), Zeilenabstand und Absätze sind einheitlich definiert.

Fließtext: Die Grundmenge an Text, die nach Überschriften und Zwischenüberschriften „einfließt“. Zur optimalen Lesbarkeit werden längere Texte in Absätze und Spalten unterteilt. Bei zwei- bis drei-

spaltigen Texten ist die Stegbreite (Abstand zwischen den Spalten) festzulegen. Die Schriftgröße bei Fließtexten liegt bei ca. 11 Punkt.

Grundlinienraster: Die Textzeilen der Buchseiten sitzen exakt auf gleicher Position. Damit sind auch Zeilenabstand und Textabschnitte festgelegt.

Hängende Initiale: Der erste hervorgehobene (Schmuck-)Buchstabe einer Textpassage, der sich über meist drei bis fünf Textzeilen erstreckt.

Impressum: Enthält Angaben zu Autor, Herausgeber, Copyrightnachweise, Jahr der Veröffentlichung, Auflage und Druckerei. Zuzüglich ISBN (International Standard Book Number) bei Veröffentlichung mit Verlageintrag. Position: Auf der Rückseite der Titelei (der ersten rechten Seite nach dem Schmutztitel) oder auf der letzten Buchseite.

Layout: Der Grundriss eines gestalteten Dokuments auf Basis fixer Vorgaben für die (seitenweise) Platzierung von Texten, Bildern und zusätzlichen Elementen.

Pagina: Die Ziffern der Seitennummerierung. Je nach Bedarf und Seitenanzahl sollte eine Paginierung hinzugefügt werden. Bei Schmutztitel, Titelei und Impressumseite unterbleibt sie standardgemäß.

Schmutztitel: Erste bedruckte rechte Innenseite im Buch, die aus drucktechnischen Gründen bis auf den Titel vakant (= leer) bleibt.

Serifen: Französisch „Füßchen“ schließen die Striche von Buchstaben mit feinen Querlinien ab, anders als Sans Serif (=Grotesk-)Schriften.

HIMMLISCHE



Bilder: Uli Staiger



ERLEUCHTUNG

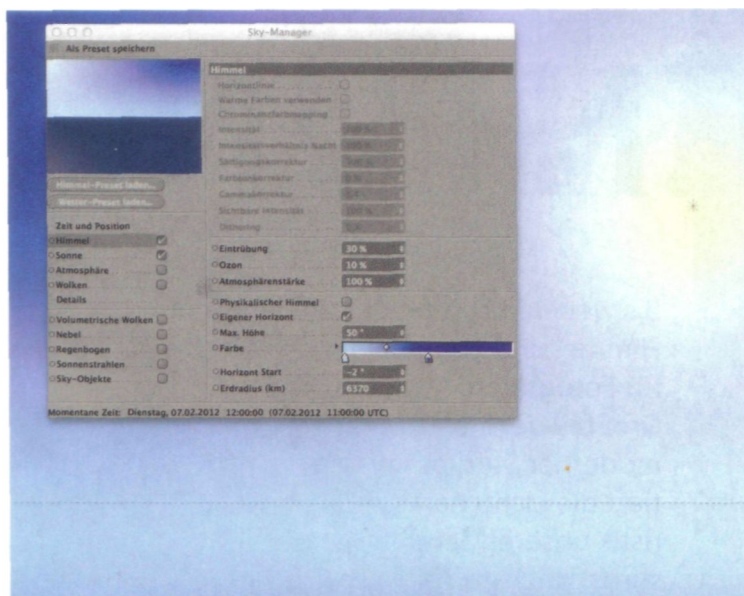
Bis weit in die Mitte des 20. Jahrhunderts waren Himmel und Sonne die wichtigsten Lichtquellen für Fotografen. Auch ein Großteil der Lichtformer moderner Studios imitiert die Lichtcharakteristik unseres Zentralgestirns. Höchste Zeit, sich einmal das digitale Pendant in Cinema4D anzusehen. | **Uli Staiger**



Wenn man sich mit Maus, Space Pilot oder Stift über die Menüleiste an den Punkt »Erzeugen« herantastet, poppt ein bescheiden wirkendes Menü auf. Darin liegt als Untermenü, mit einem hübschen kleinen Himmels-Icon geschmückt, eines der mächtigsten Tools des gesamten Programms: Der physikalische Himmel, quasi das Universum von Cinema4D. Doch obwohl sich nach dem Anklicken unverzüglich ein blaues Himmelszelt über die Szene spannt, ahnt man noch nicht, welche Möglichkeiten in diesem Werkzeug stecken. Denn neben dem reinen Beleuchten einer Szene lassen sich hier auch Wolkengebilde jeder Phantasiestufe anlegen, Wetterzustände und natürlich auch Stimmungen erzeugen, die von glutrotem Sonnenaufgang über eitel Sonnenschein bis Hochmoor-Nebel a la Edgar Wallace reichen - auch wenn dieses Moor nicht auf der Erde, sondern auf Planeten von Alpha Centauri liegen sollte.

Wieviel Arbeit Sie sich mit dem Werkzeug machen wollen, bestimmen Sie selbst. Es gibt eine Reihe von Presets, die Sie entweder so übernehmen können, wie Sie angelegt sind, oder nach eigenem Gusto verändern, bis sie zur Szene passen.

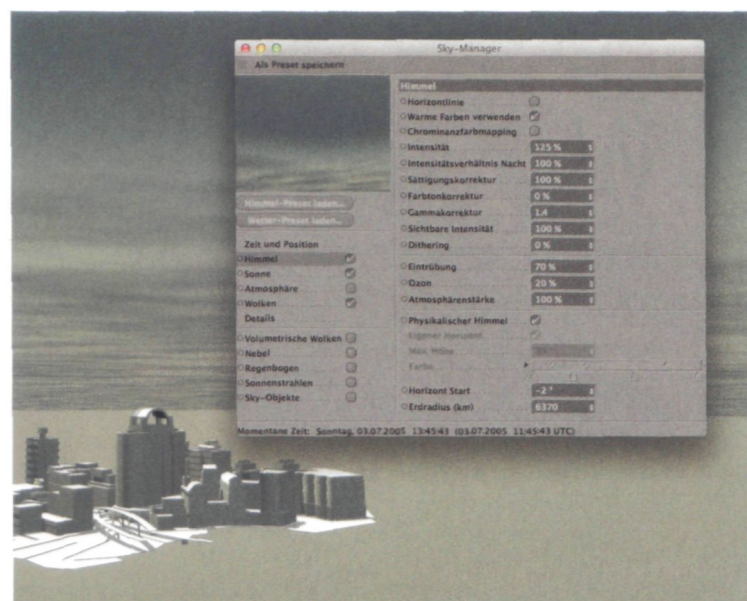
Mit solchen Gestaltungsmöglichkeiten ausgestattet, entpuppt sich der physikalische Himmel als ein Objekt, das dem realen Himmel vor der Haustüre in vielem ähnlich ist. Er ist quasi unendlich weit entfernt, lediglich die unterschiedlichen Wolkentypen und -schichten haben eine definierte Höhe und können so sehr fein justiert werden. Die einzelnen Parameter sind selbsterklärend, so dass der physikalische Himmel eine regelrechte Spielwiese ist: Fast alle Änderungen der Werte können Sie in Echtzeit im Editorfenster beobachten. Interessant für Photoshopper ist dabei, dass diese kunstvoll-künstlichen Himmel anstelle von fotografierten Himmeln auch für Composings eingesetzt werden können. Das Rendern geht selbst mit einem durchschnittlich ausgestatteten Rechner ziemlich fix, der Stil eines Cinema4D-Himmels liegt irgendwo zwischen Realität und Fantasy und ist vor allem jederzeit verfügbar. Nur eines kann einen in den Wahnsinn treiben: Wenn man anstelle des physikalischen Himmels das Himmelsobjekt aufruft. Das ist zwar mit dem physikalischen Himmel verwandt, funktioniert aber etwas anders. Wie Sie sich beide dienstbar machen und so ihrer Szene Leben verleihen können, erfahren Sie hier. •



1 HIMMELSOBJEKT ANLEGEN

Rufen Sie aus dem »Erzeugen«-Menü den physikalischen Himmel auf. Wenn Sie einen wolkenlosen Himmel wünschen, sind Sie bereits am Ziel - Sie müssen allenfalls die Intensität der Beleuchtung Ihrer Szene anpassen. Sie können alternativ aber auch das »Sky«-Icon im Objekt-Manager doppelklicken. Links haben Sie nun die Möglichkeit, die einzelnen Himmelskomponenten zu bearbeiten. Klicken Sie den Begriff »Himmel« an und werfen Sie mal einen Blick auf das untere Drittel des »Sky-Managers«. Dort können Sie entscheiden, ob Sie lieber einen von physikalischen Vorgaben wie Ozonanteil oder Eintrübung bestimmten Himmel verwenden wollen, oder ob Sie das Häkchen entfernen und so den Verlauf der Himmelsfarben selbst bestimmen möchten.

Für realistisch wirkende Szenen ist der echte physikalische Himmel sicherlich sinnvoller, außerdem verwendet Cinema4D dann nicht den Standard-Farbraum sRGB, sondern einen deutlich größeren.

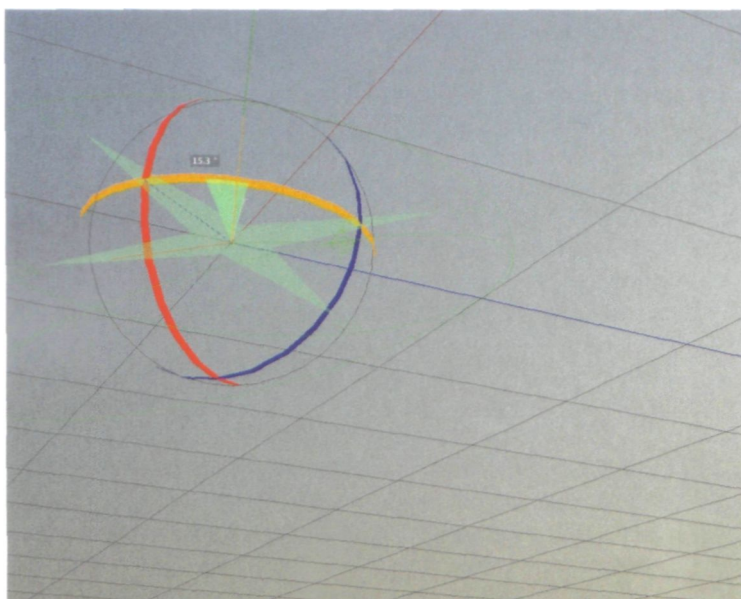


2 CLICK AND PLAY!

Die meisten Parameter wie »Atmosphärenstärke«, Farb- oder Sättigungskorrektur« oder das Einblenden der Horizontlinie lassen sich direkt auch ohne zu rendern im Editor begutachten. Ein paar Begriffe oder Wahlmöglichkeiten sind aber erklärungsbedürftig: Klicken Sie »Warme Farben verwenden« an, so wird beim Rendern umrechnungsbedingt den wärmeren Farbtönen der Vorzug gegeben. »Chrominanzfarbmapping« rechnet in kühlere Werte um. Entscheiden Sie sich also für eins von beiden. Das durch »Dithering« hinzugefügte Rauschen soll verhindern, dass beim Rendern Tonwertabrisse entstehen. Geben Sie hier einen Wert an, der dieses verhindert, ohne dass das Rauschen allzu auffällig wird. Den »Erdradius« ändern Sie, wenn Ihr Himmel einen größeren oder kleineren Planeten als die Erde erleuchtet, den »Horizont Start« senken Sie nur dann weiter ab, wenn zwischen Boden und Himmel eine Lücke klaffen sollte.

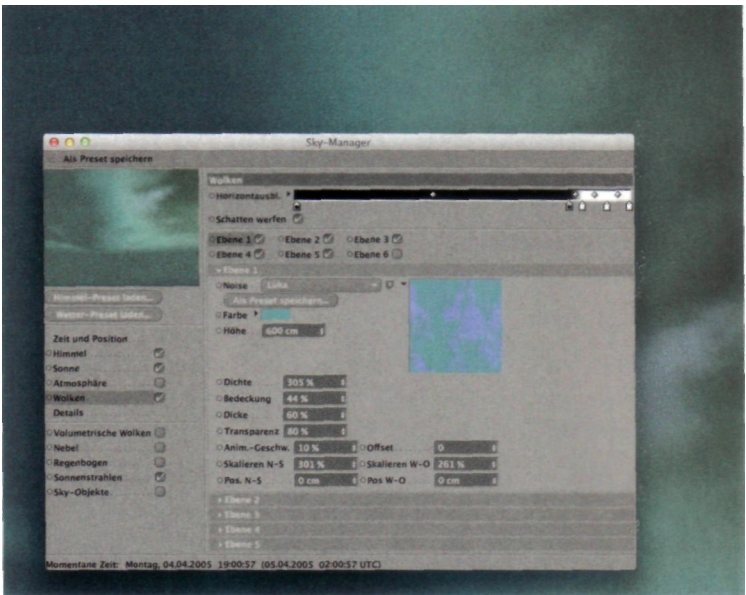
3 POSITION FINDEN

Wenn der passende Himmel gefunden ist, legen Sie die Tageszeit fest. Verwenden Sie das Himmelsobjekt ohne die Sonne, dann ist das Positionieren über die Schaltfläche »Zeit und Position« fix erledigt. Nur die tageszeitabhängige Helligkeit und das gewünschte Wolkenbild sind ausschlaggebend für die Szene. Mehr »Grip« hat ihr Licht aber meist mit Sonne: Klicken Sie die Sonne dazu, hat diese maßgeblichen Einfluss auf die Lichtführung. Dabei ist es unerheblich, ob Sie den Sonnenstand über einen Ort auf der Erde oder eine bestimmte Uhrzeit zu einem bestimmten Monat definieren. Am flottesten stellen Sie die Sonnenhöhe so ein: Wählen Sie eine Kombination aus Datum und Uhrzeit, die dem gewünschten Sonnenstand entspricht. Dann drehen Sie das Himmelsobjekt mit dem »Drehen-Werkzeug« um die Y-Achse, bis die Sonne genau da am Himmel steht, wo sie hingehört.



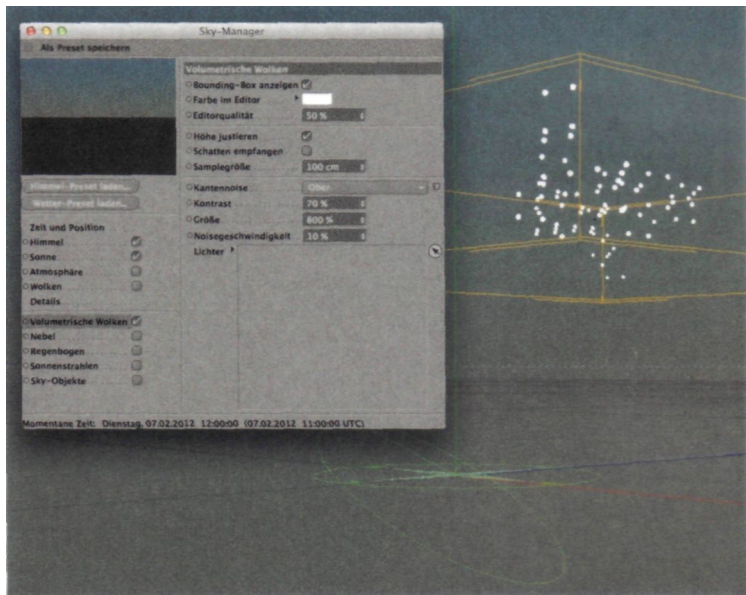
4 WOLKENEBENEN EINFÜGEN

Cinema4D kennt zwei unterschiedliche Berechnungsarten von Wolken. Klicken Sie im oberen Teil der linken Menüleiste auf den Begriff »Wolken«. Damit erhalten Sie Zugriff auf bis zu sechs »Noise«-Ebenen, die Sie nach Belieben hinzuschalten können. Die perspektivische Wirkung der »Noise«-Ebenen und ihre Höhe lassen sie tatsächlich wie Wolken aussehen; dass sie völlig flach sind, fällt nicht ins Gewicht. Jede einzelne Wolkenschicht lässt sich separat von allen anderen in punkto Höhe, Noise-Art und -Farbe an die beabsichtigte Himmelsstimmung anpassen. Interessant ist die »Horizontausblendung« im oberen Teil des Fensters: Der Verlauf bestimmt, ab welcher Entfernung die Wolkenschicht ausgeblendet wird. So wird die Luftperspektive, also das natürliche Hellerwerden aller entfernten Gegenstände nachempfunden. Tipp: Wenn Sie nicht nur ein oder zwei Wolkenschichten aktiviert haben, sondern fünf oder gar sechs, sollten Sie den Grad der »Bedeckung« möglichst gering halten.



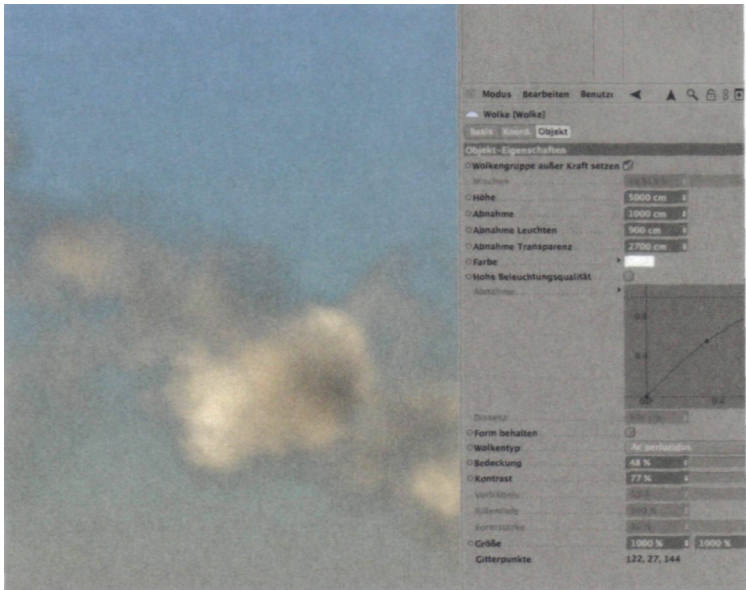
5 VOLUMETRISCHE WOLKEN MALEN

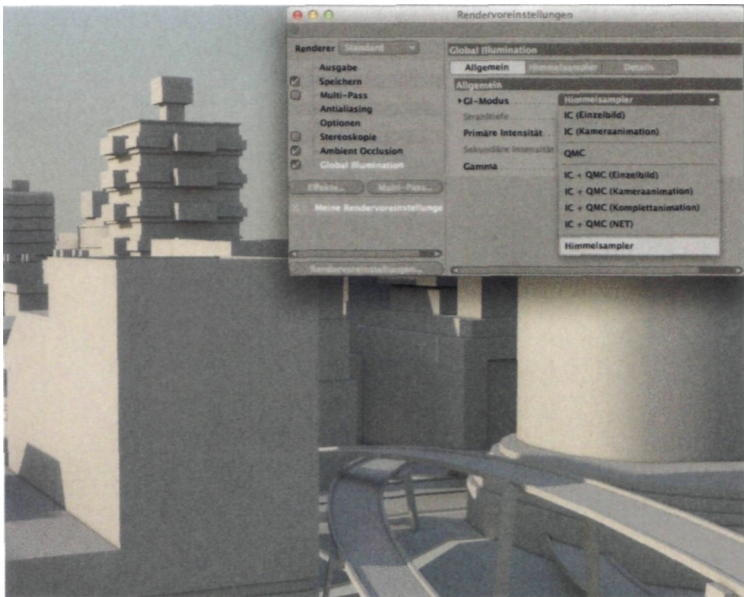
Auch dicke Wattewolken lassen sich erzeugen. Dazu gibt es im Untermenü des physikalischen Himmels das sogenannte »Wolkenwerkzeug«. Das Anlegen der Wolkengrundform erfolgt in zwei Schritten: Klicken Sie »Volumetrische Wolken« im »Skymanager« an, dann malen Sie mit dem »Wolkenwerkzeug« so etwas wie Kondensationskeime an den Himmel. Diese weißen Punkte werden perspektivisch aufgetragen - je näher Sie dem Horizont kommen, desto kleiner ist die Darstellung der verteilten Punkte. Drücken Sie als nächstes die »Shift-Taste«. Es erscheint eine Ebene innerhalb der Bounding Box, die ihre Position der Mausbewegung anpasst und stehen bleibt, sobald Sie zu malen beginnen. So lässt sich das Vervollständigen der Wolkenform sehr gezielt auf einzelne Bereiche beschränken. Tipp: Vermeiden Sie, mit dem Pinsel zu nahe an der orangenen Bounding Box zu malen, da Sie ansonsten rechteckige Wolkenformen bekommen.



6 WOLKENDICHTE FESTLEGEN

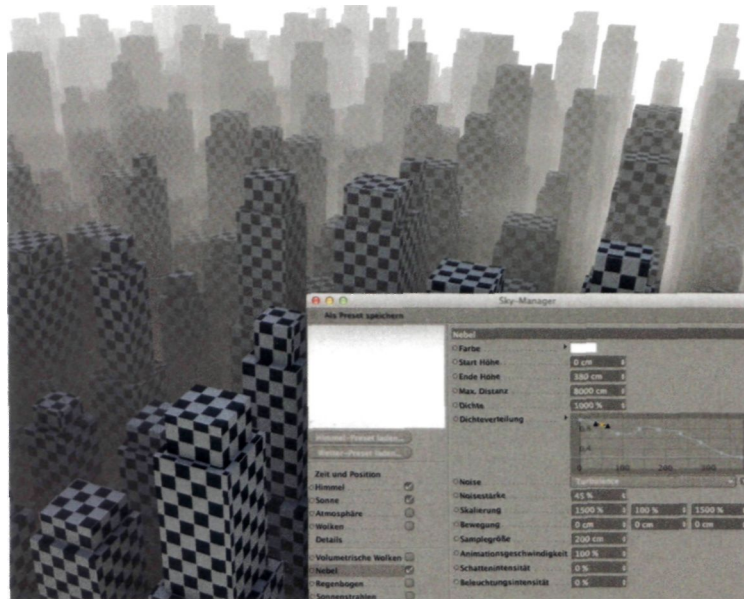
Bisher haben Sie lediglich die Position und ungefähre Ausdehnung der Wolke festgelegt. Um ihr finales Aussehen nach dem Rendern zu bestimmen, werfen Sie einen Blick auf den »Attribute-Manager«. Dort finden Sie den Wert für die »Abnahme«, die beeinflusst, ob die Wolke eher natürlich-fluffig oder mit harten Kanten daher kommen soll. Das »Abnahme Leuchten« gibt an, wie viel Licht die Wolke schlucken soll; je geringer der eingestellte Wert, desto farbloser wird sie. Besonders interessant ist der Wolkentyp in Verbindung mit den Werten für »Bedeckung« und »Kontrast«: »Ac perlucidus« mit 50% Bedeckung und 75% Kontrast lassen die Wolke recht realistisch wirken. Probieren Sie andere Werte, einen anderen Wolkentyp und so weiter... das Werkzeug lädt zum Spielen und Ausprobieren ein, ohne dass sich das Wölkchen dabei auflöst. •





7 HIMMELSSAMPLER

Wenn Sie nicht gerade mit *Prime*, also der Basisversion von Cinema4D arbeiten, haben Sie in den Rendervoreinstellungen die Möglichkeit, die »Global Illumination« auszuwählen. Die sorgt bekanntlich dafür, dass Lichtstrahlen innerhalb des Modells reflektiert werden und so auch Schattenbereiche indirekt beleuchten. Außen-szenen wie diese Stadt kommen üblicherweise mit einer geringen Strahlentiefe aus, da eine einmalige Reflexion hinreichend natürlich aussieht. Eine zweite oder gar dritte Reflexion würde die Renderzeit erheblich verlän-gern, ohne die Renderqualität zu verbessern. Genau für diesen Fall gibt es den Modus »Himmelsampler«. Des-sen Strahlentiefe ist auf 1 begrenzt, während er eine sehr gute Kombination aus Geschwindigkeit und Qualität bie-tet. Ist die verwendete Geometrie Ihrer Szene also nicht allzu komplex und verschachtelt, leistet der Himmels-sampler beim Beleuchten mit einem physikalischen Him-mel gute Dienste.



8 NEBEL

Nebel ist einfach anzuwenden, wenn man zwei Dinge begriffen hat: Seine »Distanz« und die »Dichtevertei-lung«. Der Wert für die Distanz bezieht sich auf den Standpunkt der Kamera. Sowohl zu große als auch zu kleine Werte lassen nur wenig Nebel entstehen. Testen Sie also zunächst aus, bei welcher Distanz der meiste Nebel zu sehen ist, dann können Sie diesen über den Dichtewert fein regeln. Die zweite Größe, die man inter-pretieren muss, ist die Kurve, deren einzelne Punkte sich verschieben lassen: Sie stellt ein Verhältnis zwischen Nebeldichte und Höhe her. So lässt sich also beispiels-weise Bodennebel erzeugen, aber auch nach oben lang-sam dichter werdender Hochnebel darstellen, der eine Bergspitze umhüllt. Sehr zu einem natürlichen Aussehen trägt auch das »Noise« bei, mit dem der Nebel moduliert wird. Wählen Sie tendenziell eher Werte unter 50%, sonst bekommen die Nebelschwaden einen künstlichen Touch.

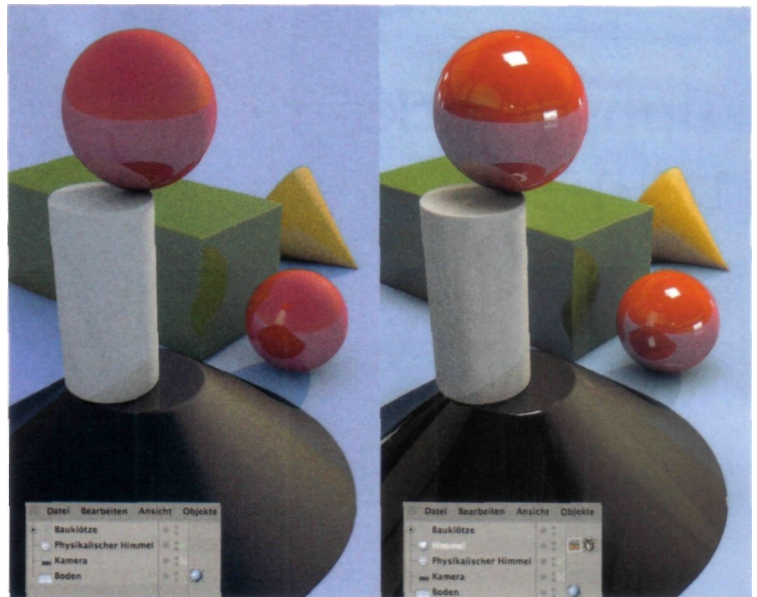


9 NOCH EIN HIMMELSOBJEKT?

Neben dem physikalischen Himmel gibt es einen nahen Verwandten, den man nur allzu leicht mit seinem phy-sikalischen Bruder verwechseln kann: Das »Himmels-objekt«. Es besitzt kein eigenes Material, geschweige denn eine Sonne oder andere astronomische oder erd-nahe Objekte. Das Himmelsobjekt ist nichts weiter als eine Art Trägersphäre für sogenannte HDRIs. HDRIs fin-den Sie im »Content Browser« zuhauf: Es sind auf foto-grafischem Wege entstandene Kugelpanoramen mit sehr hoher Farbtiefe. Deswegen eignen Sie sich nicht nur zum Ausleuchten ganzer Szenen, sondern beispielsweise auch, um nicht vorhandene Spiegelungen zu erzeu-gen. Auf diese Weise werden Autos eingespiegelt oder Innenräume beleuchtet. Den »Content Browser« finden Sie in der Mitte der drei vertikal angeordneten Tabs des »Objektmanagers«.

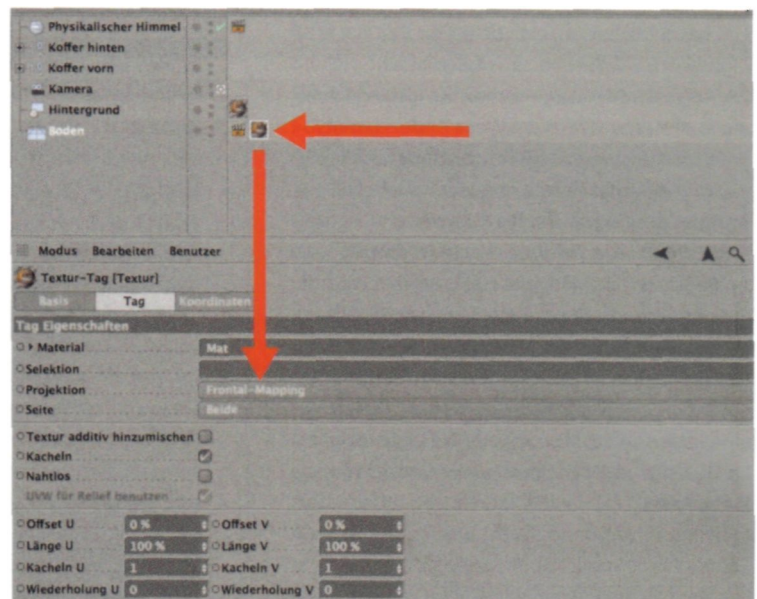
10 SPIEGELUNGEN STEUERN

Wenn man einen Himmel in der Szene verwendet, so wird dieser erwartungsgemäß in spiegelndem Material reflektiert. Doch selbst hohe Spiegelungswerte lassen eine solche Reflexion eher schlaff aussehen, selbst wenn Sie einen wolkenreichen Himmel verwenden. In einem solchen Fall kommt das »Himmelsobjekt« ins Spiel. Idealerweise wurde das Kugelpanorama exakt von dem Punkt aus fotografiert, an dem sich das einzuspiegelnde Objekt befindet. Aber selbst wenn Sie ein szenefremdes HDRI verwenden, verbessert dies das Ergebnis entscheidend. Ein Doppelklick installiert es im Material-Manager. Ziehen Sie ein solches HDRI auf das Himmelsobjekt und regulieren Sie den Wirkungsgrad über den einzigen belegten Kanal des Materials: den »Leuchten«-Kanal. Bei Bedarf weisen Sie dem Himmelsobjekt ein Rendertag zu, welches verhindert, dass die Himmelskuppel selbst zu sehen ist. Sie müssen nur das Häkchen »sichtbar für Kamera« entfernen.



11 SCHATTENEbenen ANLEGEN

Manchmal möchte man ein Objekt oder eine Szene vor einem fotografierten Hintergrund verwenden. Und bitte schön mit Schatten! Damit Fotografie und Schatten eingefangen werden können, benötigen Sie zwei Objekte: Ein Bodenobjekt, auf dem die Szene steht, und ein Hintergrundobjekt, welches das fotografierte Bild tragen soll. Würde man nun mit derselben Auflösung rendern, die auch die Bilddatei besitzt, so sähe man zwar den korrekten Hintergrund und sogar den Schatten auf dem Boden, doch leider bliebe dieser grau. Damit er nahtlos in das Hintergrundobjekt übergehen kann, greifen Sie zu einem kleinen Kniff: Teilen Sie dem Boden dasselbe Bild zu wie dem Hintergrundobjekt, nur ändern Sie dessen Mappingart von »UVW« zu »Frontal«. Jetzt wird das Bild aus Sicht der Kamera auf den Boden projiziert, ohne dass ein Versatz zum Hintergrundobjekt entsteht.



12 SCHATTENWURF FESTLEGEN

Jetzt kommt es eigentlich nur noch darauf an, die zur fotografierten Hintergrundszene passende Schattenfarbe und -position für die 3D-Objekte (im Beispielbild die Koffer) zu finden. Die Farbe können Sie im »Skymanager« einstellen, wenn Sie im linken Teil des Managers auf »Sonne« klicken. Etwas schwieriger gestaltet sich die Suche nach dem richtigen Sonnenstand. Damit Sie sich eine lange Testrender-Reihe ersparen können, nutzen Sie statt dessen lieber Ihre Grafikkarte besser aus: Im Menüpunkt »Optionen« des Editors klicken Sie auf »Erweitertes OpenGL«. Dann lassen sich auch die bis dahin hellgrauen Befehle anklicken, die sich direkt unter dem erweiterten OpenGL befinden. Wählen Sie nun den Schatten aus, bekommen Sie diesen im Editor zu sehen. Nun brauchen Sie lediglich den Himmel so zu drehen oder über die Angabe von Datum und Ort so zu positionieren, dass der Schattenwurf Ihrer 3D-Szene dem des fotografierten Hintergrundbildes entspricht. (og) •



Tipps & Tricks

LIGHTROOM 4: GPS-DATEN



Christian Öser

Foto-Landkarte

Um herauszufinden, welche Bilder der Lightroom-Bibliothek zum Beispiel am 28. August 1999 aufgenommen wurden, reichen ein paar Klicks. Doch wo diese Bilder damals aufgenommen wurden, war bisher nur der Erinnerung oder den zusätzlichen Aufzeichnungen des Fotografen vorbehalten.

Mit dem neuen Modul »Karte« haben Anwender in Lightroom 4 Gelegenheit, Ihre Fotos automatisch oder manuell mit GPS-Daten zu verknüpfen. So erhält man einen Überblick über die Aufnahmeorte der Bilder einer Bibliothek. Einzige Voraussetzung ist eine Internetverbindung, mit der Lightroom im Hintergrund den Service von Google Maps laden kann.



Wie kommen GPS-Daten in die Fotos?

Es gibt vier Möglichkeiten, Positionsdaten in die Fotos zu integrieren.

Die einfachste und schnellste Methode ist, wenn die Kamera während der Aufnahme selbst die GPS-Daten ermittelt und direkt in die Metadaten schreibt. Ohne Hilfsmittel kann das bei den Spiegelreflexkameras momentan nur die Sony Alpha 55. Anders sieht die Lage bei den Smartphones aus - hier schreiben die meisten Modelle bereits standardmäßig die Koordinaten in die Dateien.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, externe GPS-Logger zu verwenden, die mittels Blitzschuh an der Kamera befestigt werden (siehe Bild 1: großes Foto). Der Nachteil: Neben der Blockade des Blitzschuhs benötigen diese Geräte viel Strom.

Ähnlich einfach ist - drittens - bei nur minimalem Mehraufwand die Verwendung von »GPS-Trackern« in Form eines eigenen Geräts (siehe Bild 1: kleines Foto), einer Jogginguhr oder einer Smartphone-App. Dabei werden in festgelegten Abständen die Koordinaten in eine Textdatei geschrieben, die sich anschließend bequem mit den Fotos anhand der Aufnahmezeit in Verbindung bringen lassen. Die vierte Variante ist die mühsamste: Sie weisen jedem Foto per Drag & Drop auf der Landkarte einen Ort zu.

Fotos mit integrierten GPS-Daten

Sofern Ihre Fotos bereits GPS-Daten integriert haben, zeigt Lightroom auf der Karte mit verschiedenen Ortsmarken an, wo diese aufgenommen wurden. Bei sehr kleiner Landkartendarstellung lässt sich so beispielsweise schnell überblicken, auf welchen Kontinenten Sie bereits aktiv waren.

Mit zunehmender Karten-Zoomstufe erhalten Sie eine detailliertere Ansicht eines bestimmten Gebiets, und die Positionsangaben der Ortsmarken werden immer exakter. Um von einem einzelnen Bild die Position angezeigt zu bekommen, reicht im Filmstreifen oder in der Rasteransicht ein Klick auf das neue Anstecknadel-Symbol (siehe Lupen-Vergrößerung in Bild 2). Ein anderer Weg führt über das Metadaten-Bedienfeld, wo Sie neben den GPS-Koordinaten wie bereits in Lightroom 3 (in Bild 2 rot markiert) ein Pfeil-Symbol zum Aufrufen des Standortes vorfinden.

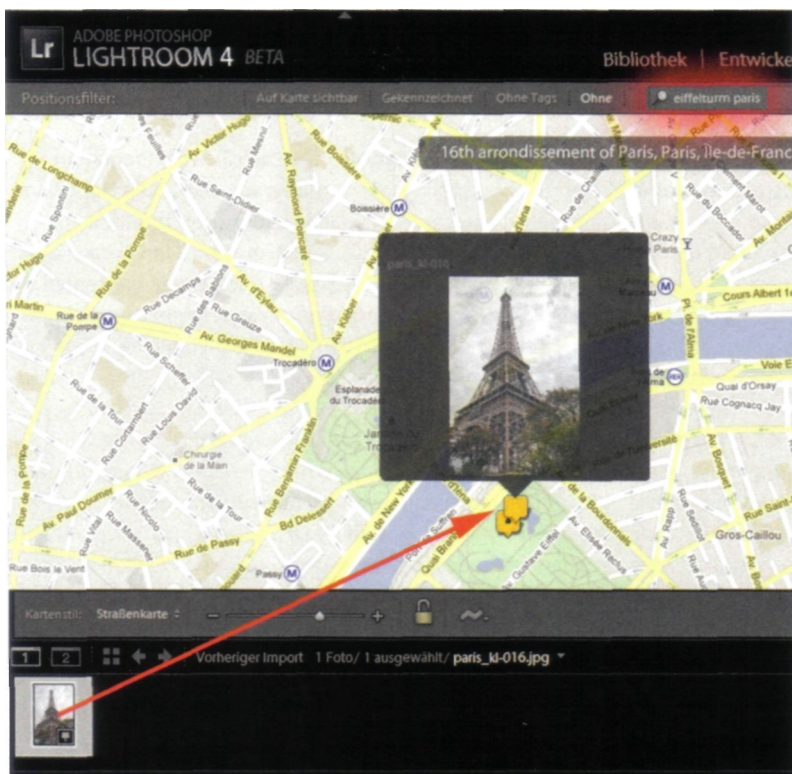
Sie können sich aber auch durch die Karte bewegen und auf eine beliebige Ortsmarke klicken. In einem kleinen Popup-Fenster wird das Bild angezeigt - sind mehrere Fotos am selben Ort entstanden, können Sie sich mit den Pfeiltasten oder dem Mausrad einfach durch die Bilder klicken. Einzelne Ortsmarken lassen sich standardmäßig beliebig verschieben, deshalb sollten Sie in der Werkzeugleiste das Schloss-Symbol schließen, um nicht unbeabsichtigt eine Positionsangabe zu verändern.



Ortsmarken im Kartenmodul

Mit fünf verschiedenen Symbolen gibt Ihnen Lightroom darüber Auskunft, wo in der Welt Ihre Fotos aufgenommen wurden.

Eine Erklärung dazu liefert Lightroom selbst, indem Sie im Menü »Ansicht>Kartenlegende anzeigen« anwählen. In einer kleinen Infobox sehen Sie die fünf Symbole, die folgende Bedeutung haben: Ein einzelnes, nicht ausgewähltes Foto wird mit einer orangenen Ortsmarke gekennzeichnet (1), ein ausgewähltes in gelber Farbe (2). Zwei oder mehrere Bilder an der exakt selben Stelle erhalten eine orangene Ortsmarke mit der Anzahl der Fotos (3); sofern mindestens ein darin befindliches Foto ausgewählt ist, wechselt das Symbol zu gelb. Dasselbe Symbol ohne Positionspfeil zeigt an, dass sich eine bestimmte Anzahl an Fotos in unmittelbarer Nähe zueinander befindet (4) - dieses Symbol aktualisiert sich laufend je nach aktueller Zoomstufe. Eine gelbe Ortsmarke mit einem Punkt in der Mitte symbolisiert das Ergebnis der vom Anwender ausgeführten Suche.



Der Positionsfilter

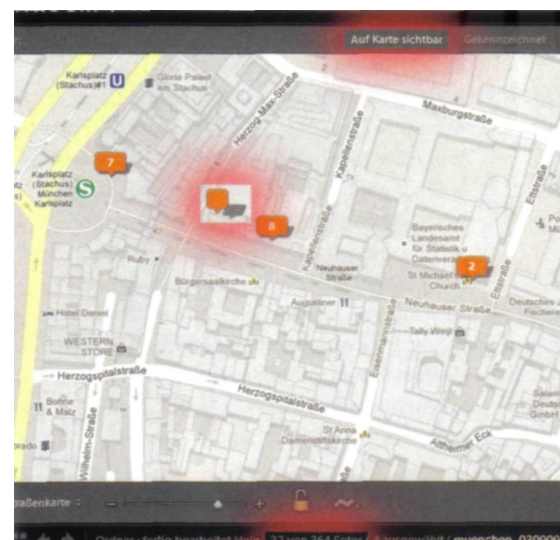
Direkt über der Karte finden Sie den Positionsfilter mit einem Suchfeld, um einen bestimmten Ort oder eine Region aufzufinden. Zusätzlich bietet Lightroom drei weitere Optionen: »Gekennzeichnet« wählt alle Bilder aus, die über GPS-Daten verfügen, »Ohne Tags« umgekehrt alle Bilder, die keine Ortsdaten in den Metadaten gespeichert haben. Wesentlich spannender ist aber die dritte Option »Auf Karte sichtbar«. Aktivieren Sie diesen Filter, zeigt Lightroom im Filmstreifen nur Fotos an, die über Positionsdaten innerhalb des aktuell sichtbaren Kartenausschnitts verfügen - also je nachdem, ob Sie den Ausschnitt vergrößern oder verkleinern - mehr oder weniger Fotos. Auch während des Verschiebens der Karte ändert sich in Echtzeit die Anzeige der betroffenen Fotos. Das Ganze ist eine sinnvolle Möglichkeit, ohne Ablenkung von andernorts aufgenommenen Fotos sofort einen Überblick der Bilder eines gewählten Gebiets zu erhalten und so rasch ein bestimmtes Foto zu finden. Führen Sie die Maus im Filmstreifen über ein Foto, macht sich in der Karte die betroffene Ortsmarke mit dem kurzen „Hüpfen“ bemerkbar. Wollen Sie später wieder alle Bilder unabhängig vom GPS-Status sehen, klicken Sie auf »Ohne« im Positionsfilter.

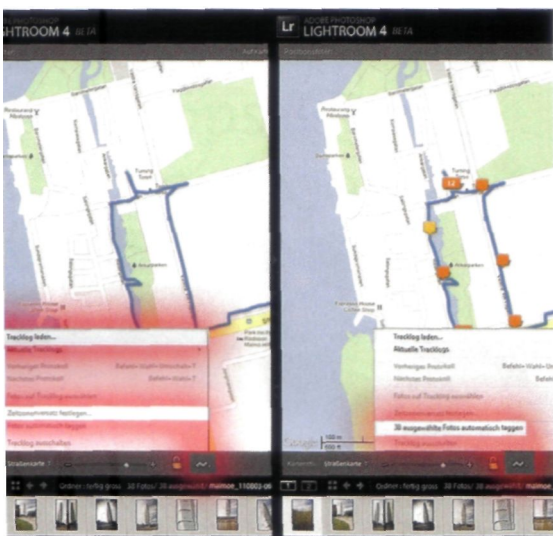
Manuelles Taggen von Fotos ohne GPS-Tags

Das manuelle Hinzufügen von Positionsdaten für Fotos, die keine GPS-Daten integriert haben, ist wirklich sehr einfach: Zuerst geben Sie im Suchfeld der Landkarte den gewünschten Ort ein, mit dem das Foto verknüpft werden soll, zum Beispiel „Eiffelturm Paris“. Eine gelbe Positionsmarke mit einem Punkt in der Mitte kennzeichnet das Suchergebnis - allerdings ist diese nicht in jedem Fall ganz korrekt.

Danach ziehen Sie aus dem Filmstreifen das oder die gewünschten Bilder entweder auf die Ortsmarke oder - wenn nötig - auf die korrekte Position auf der Karte.

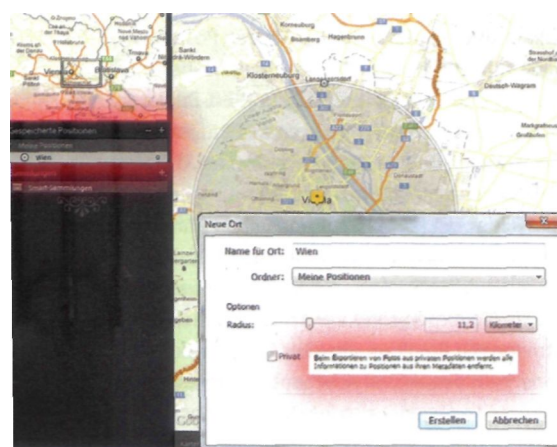
Je näher Sie dabei in die Karte einzoomen, desto exakter können Sie die Positionsdaten festlegen. Haben Sie die Karte in einer ausgezoomten, großflächigen Ansicht vor sich, ist das Zuweisen der GPS-Position nur ein Näherungswert. Mit solch einer ungefähren Positionsangabe müssen Sie sich allerdings wahrscheinlich des Öfteren abfinden: Während es bei Aufnahmen in einer Stadt noch relativ einfach ist, den Standort auf Google Maps aufzufinden, haben es beispielsweise Naturfotografen ohne GPS-Gerät deutlich schwerer, in einem Wald den genauen Aufnahmeort zu definieren. •





Automatisches Taggen mittels GPS-Tracker

Die wohl bequemste Art, Ihre Fotos nachträglich mit GPS-Daten zu versehen, ist die Verwendung von GPS-Trackern. Diese gibt es als kleine Einzelgeräte - aber auch viele Smartphones sind mit zusätzlichen Apps in der Lage, in einem festgelegten zeitlichen Abstand Ihre Positionsdaten zu speichern. Wichtig: Bevor Sie Ihre Tour beginnen, sollten Sie sicherstellen, dass zumindest die Minuten und Sekunden auf der Kamera und dem Tracker übereinstimmen, da sonst eine korrekte Zuordnung der Fotos zu den Positionsdaten nicht mehr direkt möglich ist. Unterschiedliche Stunden können Sie auch nachträglich mit der Funktion »*Zeitzoneversatz festlegen*« aneinander anpassen. In Lightroom importieren Sie mit dem Befehl »*Tracklog laden ...*« eine vom GPS-Tracker exportierte GPX-Datei, woraufhin in der Karte die komplette Route grafisch dargestellt wird. Anschließend markieren Sie im Filmstreifen alle Fotos, die auf dieser Tour entstanden sind, und ziehen Sie entweder direkt auf den Pfad oder wählen den Befehl »*xx ausgewählte Fotos automatisch taggen*«. Daraufhin vergleicht Lightroom das Aufnahmedatum der Fotos mit der korrespondierenden Zeit der GPX-Datei und weist die jeweilige GPS-Position den Fotos zu.



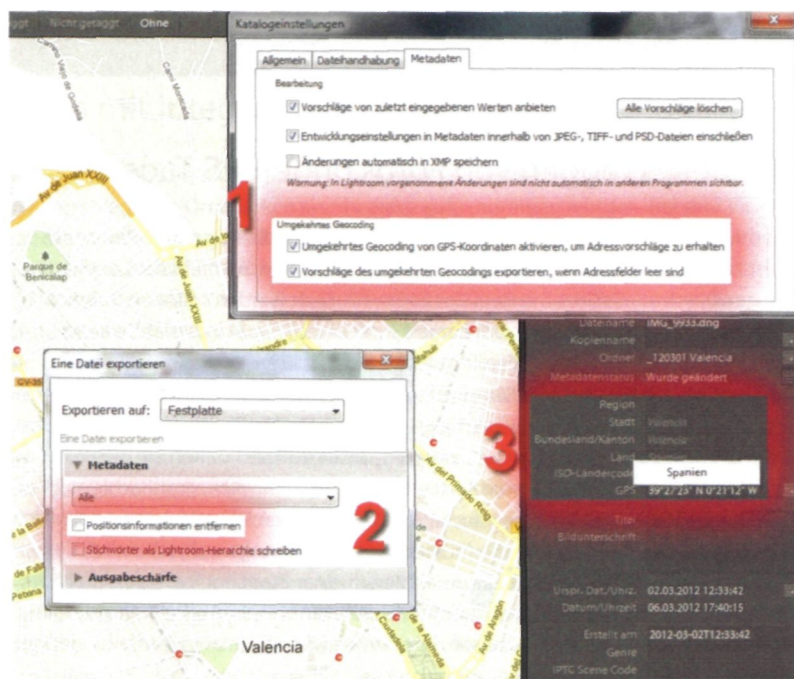
Umgekehrtes Geocoding

Beim ersten Start der neuen Version von Lightroom werden Sie vom Programm gefragt, ob das umgekehrte Geocoding aktiviert werden soll. Dabei füllt Lightroom auf Basis der GPS-Position automatisch die Metadatenfelder »*Region, Stadt, Bundesland/Kanton, Land und ISO-Ländercode*« aus. Diese Funktion kann in den Katalogeinstellungen auf Wunsch auch deaktiviert werden (1). Die Ortsdaten werden bei einem Export normalerweise automatisch in die Datei geschrieben - möchten Sie dies verhindern, aktivieren Sie im Export-Dialog unter dem Punkt Metadaten die Option »*Positionsinformationen entfernen*«.

Achtung: In der ersten Version von Lightroom 4 steckt noch eine Stolperfalle, die Sie unbedingt kennen sollten. Wenn Sie die Ortsdaten durch umgekehrtes Geocoding automatisch eintragen lassen, erscheinen die Einträge grau hinterlegt. Speichern Sie anschließend die Metadaten mit dem Tastenkürzel »*Strg/Befehl-S*« direkt in ihre DNG- oder XMP-Sidecar-Dateien, werden die Ortsdaten nicht übernommen. Dazu müssten Sie bei jedem Bild jedes Ortsdaten-Label anklicken und den Eintrag bestätigen (3). Dieses Verhalten ist sicherlich nicht beabsichtigt und wird hoffentlich mit einem der nächsten Updates behoben. (og) •

Gespeicherte Positionen

In der linken Spalte findet sich nicht nur der Zugriff auf Sammlungen, sondern auch der neue Punkt »*Gespeicherte Positionen*«. Damit können Sie - ausgehend von einem beliebigen Ort - bestimmte Gebiete festlegen, die Sie häufig aufsuchen oder die einen speziellen Stellenwert für Sie haben. Das ist beispielsweise für Ihre Heimatstadt oder generell bei Großstädten sinnvoll: Vororte lassen sich flexibel mit dem Umkreis einbinden. Geben Sie dazu im Suchfeld Ihre Stadt ein und klicken Sie danach im Bedienfeld »*Gespeicherte Positionen*« auf das Plus-Symbol. Geben Sie einen Namen ein und definieren Sie einen Umkreisradius. Nach einem Klick auf »*Erstellen*« haben Sie die Möglichkeit, durch Verschieben des Kreises die Mitte festzulegen und den Radius nochmals zu verkleinern oder vergrößern. Auf eine Option sollten Sie unbedingt noch achten: Beim Anlegen der Position können Sie ein Häkchen bei »*Privat*« machen. Dadurch stellen Sie sicher, dass bei einem Export der Fotos keine GPS-Daten in die Metadaten integriert werden. Ein wichtiger Schritt, um bestimmte Orte nicht der Öffentlichkeit preiszugeben.



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.



KUNSTSTÜCK 01

In loser Folge stellen wir Ihnen Techniken vor, mit denen sich die Ästhetik der Arbeiten bekannter Künstler schnell und unkompliziert reproduzieren lässt. Den Anfang macht der deutsche Maler Gerhard Richter, dessen Werke derzeit zum Anlass seines 80sten Geburtstags in vielen Medien zu sehen sind. Wer den Stil seiner gemalten Schwarzweiß-Porträts mag, kann in Photoshop mit einfachen Mitteln aus einem Foto ein ästhetisch ähnliches Bild erzeugen.

► Seite 106

WELTEN-ERBAUER

Der Illustrator Dimitri Zaitsev ist ein begeisterter Science-Fiction-Fan und Gamer. Er wuchs in diese Welt seit seiner Jugend zunächst über Filme und Bücher, dann auch über Rollen- und Computerspiele hinein. Im Rahmen seines Projekts „Gameworlds“ setzt er sich mit dem Ausleben von Abenteuern in virtuellen Welten auseinander und erklärt in DOCMA, warum und wie diese Motivzyklus entstanden ist.

► Seite 108

TRAUMBILDER

Ebene um Ebene und mit großem künstlerischen Geschick erschafft der polnische Maler und Fotograf Dariusz Klimczak mithilfe eines einfachen Heimcomputers und Photoshop Illusionen, die so nur Träumer entspringen.

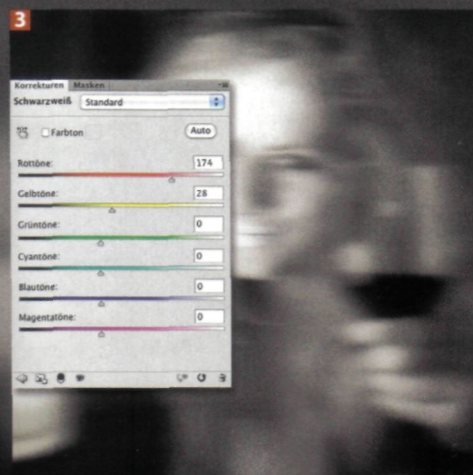
► Seite 114





KUNSTSTÜCK 01

Wer den Stil von Gerhard Richters gemalten Schwarzweiß-Porträts mag, kann in Photoshop mit einfachen Mitteln aus einem Foto ein ästhetisch ähnliches Bild erzeugen. | **Christoph Künne**



Lange vorbei ist die Zeit, als große Kunst mit großem handwerklichem Können verbunden war. Das mag man begrüßen oder beklagen, Fakt ist: Aktuelle Kunst lässt sich oftmals mit relativ einfachen Mitteln formal nachvollziehen. In loser Folge wollen wir Techniken vorstellen, mit denen sich die Ästhetik der Arbeiten bekannter Künstler schnell und unkompliziert reproduzieren lässt.

Den Anfang macht der deutsche Maler Gerhard Richter, den wir ausgewählt haben, weil seine Werke - von der Publikumspresse als „Ikonen der modernen Malerei“ gefeiert - derzeit zum Anlass seines 80sten Geburtstags in vielen Medien zu sehen sind. Sein Ansatz wird in der Wikipedia (verkürzt) so erklärt: „Zu Beginn der 60er Jahre benutzte Gerhard Richter erstmals Fotografien als Vorlagen für Gemälde, ein Verfahren, das er danach regelmäßig aufgriff. Es handelt sich um beiläufige Motive, die er überwiegend in Grau-Weiß auf die Leinwand überträgt. Diese dem Fotorealismus nahe Methode ist durch eine verwischt wirkende Unschärfe gekennzeichnet, die den Realismus der Vorlagen verfremdet.“

Das klingt doch wie eine ideale Voraussetzung für ein kleines quasi-künstlerisches Photoshop-Experiment. Einen Eindruck von Richters Bildern dieses Stils liefert eine Google-Bildersuche nach dem Künstler oder der Link www.docma.info/10433.html.

VORLAGE AUSWÄHLEN

Als Vorlage [1] eignet sich im Prinzip jedes Porträt. Besonders gute Umsetzungen bringen relativ helle Motive, die mit wenigen dunklen Akzenten auskommen und deutlich erkennbar von einer Seite beleuchtet wurden.

VERWISCHUNG

Bei der Verwischung bedienen Sie sich in erster Linie des Weichzeichnungsfilters »*Bewegungsunschärfe*«, den Sie mit einem Winkel von »0°« anwenden [2]. Der Radius ist schwierig zu ermitteln. Ein hoher Radius kann unschöne Schatten, aber auch malerische Schlieren erzeugen, ein niedriger Radius bringt zuwenig Verwischungsstreifen. Ideal ist die Mehrfachanwendung eines relativ geringen Radiuswertes um etwa 60 Pixel.

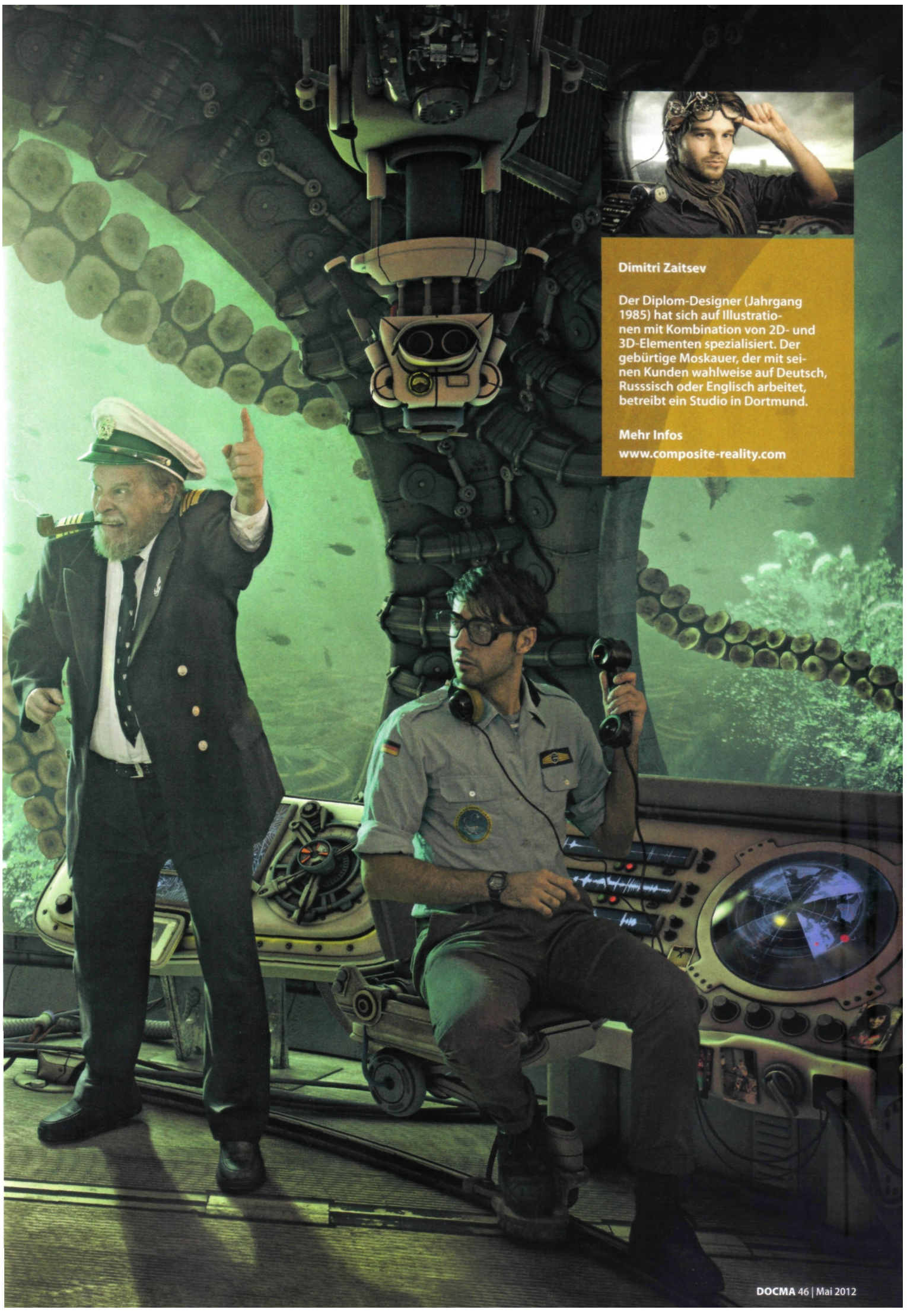
GRAUSTUFENUMWANDLUNG

Das Umwandeln vom Farbbild in eine Graustufenfassung funktioniert am besten mit dem Dialog »*Schwarzweiß*« [3] in Form einer Einstellungsebene. Durch hohe Werte im Rot-Regler bringen Sie Hautpartien zum Leuchten. Kontraste verstärken Sie bei Bedarf mit dem Gelb-Regler. Sofern Sie ein wenig Farbe im Bild haben möchten, reduzieren Sie einfach die Deckkraft der Einstellungsebene um 5-15 %. Zusätzliches Finetuning an den Kontrasten nehmen Sie mit einer Einstellungsebene vom Typ »*Gradationskurven*« vor. •

WELTEN-ERBAUER

Der Illustrator Dimitri Zaitsev hat sich im Rahmen seines Projekts „Gameworlds“ mit dem Ausleben von Abenteuern in virtuellen Welten auseinandergesetzt. In DOCMA erklärt er, warum und wie dieser Motivzyklus entstanden ist. | Christoph Künne





Dimitri Zaitsev

Der Diplom-Designer (Jahrgang 1985) hat sich auf Illustrationen mit Kombination von 2D- und 3D-Elementen spezialisiert. Der gebürtige Moskauer, der mit seinen Kunden wahlweise auf Deutsch, Russisch oder Englisch arbeitet, betreibt ein Studio in Dortmund.

Mehr Infos

www.composite-reality.com





Die einen lieben sie und leben darin, die andern hassen sie und geben ihnen eine Mitschuld am Elend der Welt. Neutrale Positionen gibt es auch, aber die sind zumeist der Unkenntnis geschuldet. Die Rede ist von Computerspielen, jenen Paralleluniversen, in denen man heute fast alle Abenteuer erleben kann, und die nur eine Dimension aussparen: die physischen Konsequenzen des eigenen Handelns.

Die Idee

Dimitri Zaitsev ist ein begeisterter Science-Fiction-Fan und Gamer. Er ist in diese Welt seit seiner Jugend zunächst über Filme und Bücher, dann auch über Rollen- und Computerspiele hineingewachsen. In den Spiele-Welten hat er Freunde sowie Gleichgesinnte kennen gelernt und dort nicht zuletzt seine Berufung als Designer gefunden. „Computerspiele sind eine Option, die eigene Realität zu erweitern“, erklärt er seinen Ansatz. „Im Kern haben Filme, Bücher, klassische Spiele und Bilder eine ähnliche Funktion. Computerspiele sind nur halt bisher das neuste, vergleichsweise intensivste und interaktivste Medium für diese Art von Bewusstseinsweiterung.“

Wenn man ihn in seinem Dortmunder Loft besucht, sieht man sofort, dass der junge Kreative sein Thema lebt: Überall stehen Accessoires und Requisiten, vieles findet sich in seinen Bildern wieder, anderes dient eher zur Inspiration oder wartet auf den Einsatz in künftigen Projekten.

Als Perfektionist liebt Zaitsev die Details und arbeitet seine Bilder hochauflösend aus. „Dazu braucht man Vorlagen, denn sie lassen die Ideen realer werden“, beschreibt der Diplom-Designer seine kreative Arbeitsweise. „Die Idee steht bei mir im Vordergrund. Die Technik ist eher ein Mittel zum Zweck, sollte aber natürlich möglichst perfekt sein. Diese Haltung erlaubt es mir, wie ein Regisseur zu arbeiten, der die verschiedenen Elemente eines Projekts von der Idee her in der Produktion zusammenführt.“

Dass die Serie „Gameworlds“ aus recht aufwendigen Produktionen besteht, sieht der erfahrene Betrachter sofort. Die Idee dahinter bedarf jedoch einer Erklärung. „Jeder kann in einem Computerspiel das sein, was er sein möchte, unabhängig vom Alter, dem Geschlecht, der sozialen Position und beinahe allen anderen Faktoren, die das reale Leben eines Menschen - oftmals auch zu seiner Unzufriedenheit - definieren“, erläutert Dimitri Zaitsev das verbindende Element der Serie. „Jeder kann ein Wikinger, ein U-Boot-Steuermann oder ein Detektiv sein. Daher die kon-

zeptionelle Entscheidung, alltägliche Menschen, so wie sie typischerweise aussehen, in fiktive Welten zu versetzen. Wenn ein Büromensch eigentlich lieber gegen Drachen kämpfen will als gegen die schlechte Auftragslage, kann er sich diesen Wunsch in der parallelen Realität eines Computerspiels erfüllen.“

Beispiel „Submarine“

Das Aufmacherbild dieses Artikels gehört im Computerspielbereich zum Genre der „Submarinen Simulation“, inspiriert von Klassikern wie Jules Verne's „20000 Meilen unter dem Meer“ oder der Buchheim-Verfilmung „Das Boot“. Der Gestalter beschreibt sein Setting so: „Enormer Wasserdruck am Meeresboden, wo sich in komplett unerforschten Landschaften unbekannte Lebewesen verbergen. Fast wie der Weltraum, ist diese Welt für den Menschen komplett unbetret- und unbewohnbar, außer man hat ein Forschungs-U-Boot mit einem Team aus Spezialisten. Als Steuermann solch eines U-Boots kann man nicht früh genug anfangen - deshalb sitzt ein abenteuerlustiger kleiner Junge am Ruder.“

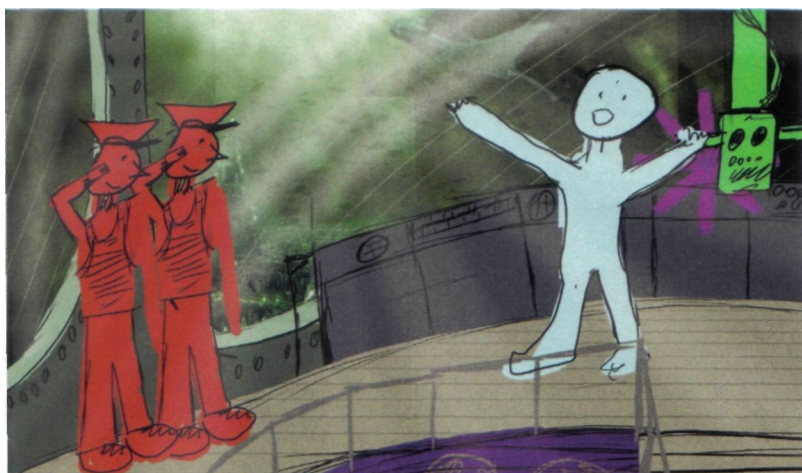
Um seine Vorstellung dieser Idee in ein Bild umzusetzen, muss Zaitsev zunächst einen formalen Kompromiss finden: Wirkungsvolle Umsetzungen sind auf das Wesentliche reduziert, aber Motive mit hochwertiger Anmutung leben ebenso von Details wie komplexe Erzählungen. In diesem Fall entsteht eine Szenerie, die an sich schon eine eigene Geschichte erzählt, hinzu kommen inszenierte Charaktere und als Mittelpunkt der in seiner Erscheinung kontrastierende Spieler.

Nach einer Machbarkeitsanalyse geht es in die Projektplanung: Schritt eins ist eine Besetzungsliste für die benötigten Charaktere und ein Handlungsplan. Schritt zwei hat die Ausgestaltung der Kulisse zum Thema: Location, Accessoires, Kleidung, Typisierung durch Make-up. Im dritten Schritt wird geprüft, was mit Fotos und Photoshop möglich ist und wobei es günstiger/schneller ist, mit einem 3D-Programm zu arbeiten. In Schritt vier wird der im Bild sichtbare Konflikt beziehungsweise die Drohkulisse ausgearbeitet. Zum Schluss geht es an die Durchgestaltung der Details und an die Lichtsetzung.

Jede der Produktionen nahm mehrere Wochen Arbeit in Anspruch. Allerdings lag Dimitri Zaitsevs Fokus auch darauf, wirklich alles selbst zu machen, also keine fertigen 3D-Modelle einzusetzen. Ein Projekt also, das von den Ideen bis zum Endergebnis in einer Hand entstanden ist. Die technischen Umsetzungsdetails auf den folgenden Seiten erklärt Dimitri Zaitsev in eigenen Worten. •

Submarine

Wie aufwendig die Arbeit an solch einem Bild werden kann, wenn man als Gestalter alle technischen Register zieht, zeigt die Produktionsübersicht dieses Motivs, bei dem Photoshop, Cinema 4D, ZBrush, Vue und Real-Flow zum Einsatz kamen.



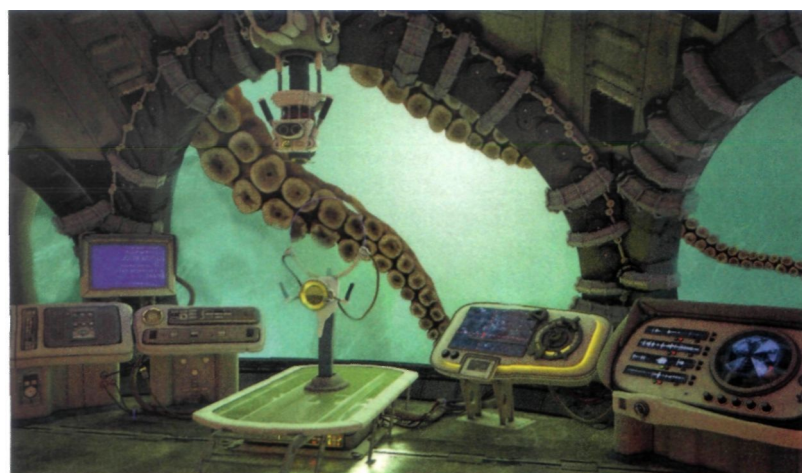
1 IDEENFINDUNG

Um die Idee im Kopf Gestalt annehmen zu lassen, arbeite ich zunächst mit ganz einfachen Ideenskizzen. Hier sieht man schon das grobe Gerüst: Ein Technik-Szenario im Vordergrund, im Hintergrund eine Unterwasserwelt, ein Junge und Matrosen. Um zu den Details solcher Szenen zu gelangen, bediene ich mich zur Inspiration bei allem, was mir unter die Augen kommt: Zeichnungen, Spielfilme, Computerspiele, Dokumentationen, kurz alles, was verspricht, mir themenspezifische Eindrücke und Stimmungen zu liefern.



2 3D-RAUM

Für dieses Projekt war es einfacher, eine Umgebung mit 3D-Programmen zu konstruieren, als - wie bei einigen der anderen Projekte - an einem realen Ort zu fotografieren. Ich habe mir so eine bestimmt in der Realität nicht vorkommende Brücke eines Unterwasser-Forschungsschiffs ausgedacht und diese zunächst ganz grob in Cinema 4D gebaut. Um in diesem Stadium bereits mit Varianten des Handlungsplans experimentieren zu können, ließ ich vier Standard-Charaktere verschiedene Positionen einnehmen.



3 3D-Details

Nachdem ich den Blickwinkel und den Ausschnitt für meine „Bühne“ festgelegt hatte, nahm ich erste Experimente in den Details vor: Die nautischen Geräte bekamen Schalter und Displays, die Feinheiten und Verstärkungen der Brückenkonstruktion für den Tiefsee-Einsatz mussten ausgearbeitet werden, der junge Held brauchte einen erhöhten Sitz sowie eine cyberpunkige Version eines Steuergeräts. Außerdem konnte ich hier gleich noch einen Teil des Bedrohungsszenarios einbauen: Einen Riesenkraken.

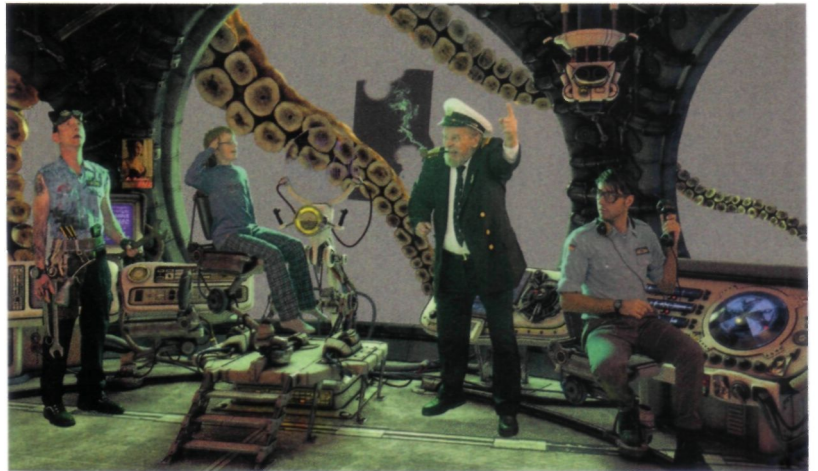
4 MENSCHENFOTOS

Auf der Besetzungsliste standen seit der Konzeptphase vier Personen: Ein Radartechniker, ein Mechaniker, ein alter Kapitän und ein lebhafter, schlauer Junge. Da mein Plan jetzt recht weit vorangeschritten war, kannte ich den Ort und die Haltungen der Beteiligten ebenso wie die Lichtsetzung. So konnte ich alle an einem Termin in meinem Loft mit farbigen Licht fotografieren. Um mit der Perspektive auf Nummer sicher zu gehen, habe ich die Entfernungen auf Aufnahmehöhen mit Maßband und Stativ ziemlich exakt eingehalten.



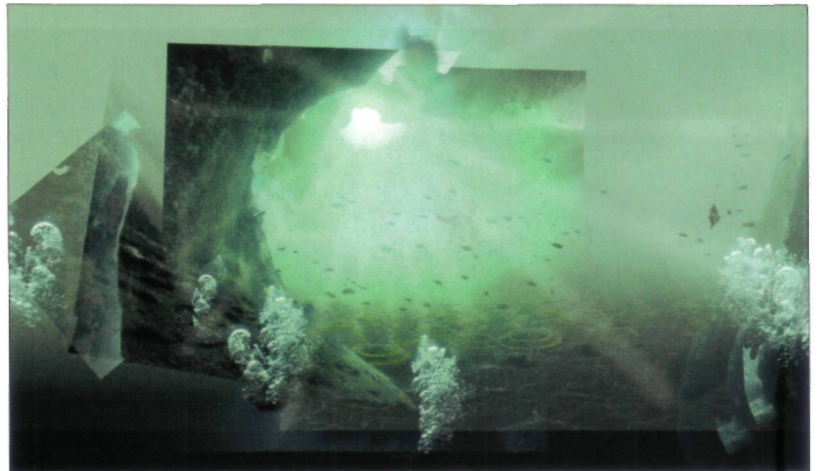
5 VORMONTAGE

Ihren Weg in die 3D-Szene fanden die Darsteller schon während der Aufnahmen in Photoshop. Leider schaffe ich es nicht immer, schon beim Shooting die Elemente vorzumontieren. In diesem Fall aber habe ich zunächst alle Personen grob freigestellt und anschließend in eine einfache Version des Hintergrunds gesetzt. Zwar standen sie so noch nicht unbedingt alle an ihren endgültigen Positionen, doch konnte ich schon einmal kontrollieren, inwieweit die 3D-Objekte und die Fotos zusammenpassten. Dabei sieht man auch - was für eine Komposition wichtig ist - wo sich die einzelnen Elemente im Bild überlagern.



6 UNTERWASSERWELT

Von besonderer Bedeutung für die Stimmung der Szene ist die Welt außerhalb des Forschungsschiffs, die man ja durch die großen Fenster sehen kann. Hatte ich zunächst noch geplant, dort eine kleine eigene Hintergrundgeschichte zu erzählen, kam ich schnell von der Idee ab, weil sie zu sehr vom Vordergrund abgelenkt hätte. Der Hintergrund beschränkt sich nun auf relativ wenige klare Elemente, die ich aber nichtsdestotrotz aus vielen Dateien in Photoshop zusammengesetzt habe.



7 ATMOSPHÄRE UND DETAILS

Am meisten Zeit hat die Arbeit an den Details verschlungen: Ganz gleich, ob es sich um Ausarbeitungen von Kontrasten, die Risse im Glas, die Nacharbeitungen in den Haaren, Kleidungsdetails, Sticker oder das abschließende Festlegen der Farben handelte. Besonders stolz bin ich allerdings auf den realitätsnahen Wasserstrahl von der Decke. Mein Liebe zu den kleinen Details lebe ich außerdem durch ein kleines Versteckspiel aus: In jedem meiner Bilder habe ich eine winzig kleine Schnecke versteckt, die der Betrachter suchen kann. •



„ENTRY“

TRAUMBILDER

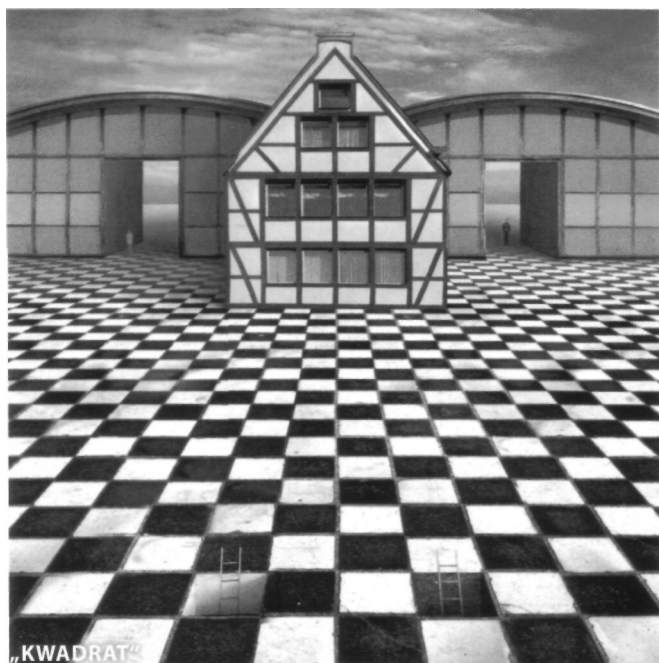
Ebene um Ebene und mit großem künstlerischen Geschick erschafft der polnische Maler und Fotograf Dariusz Klimczak Illusionen, die so nur Träumen entspringen. | Walter Milani-Müller

Nahe der Baltischen See gestaltet ein 44-jähriger Künstler in einem kleinen polnischen Dorf mit modernen Mitteln klassische Kunst schier endloser Tiefe. Was für sich genommen schon wie die Umschreibung eines Gemäldes klingt, ist das Umfeld, in dem Dariusz Klimczak lebt und tätig ist.

Der Digitalkünstler, Fotograf und Maler arbeitet freischaffend mit einem „einfachen Heimcomputer und Photoshop“, wie er er-

zählt, und lässt sich vom Rhythmus, der Struktur und den Lichtverhältnissen der ihn umgebenden Natur inspirieren. Die spätere kreativen Arbeit am Computer wird von Musik begleitet.

Schon als Kind zeigte Klimczak künstlerisches Talent, was zur Ausbildung an einer Kunstschule führte: „Hier lernte ich nicht nur malen und zeichnen, sondern auch das Fotografieren. Damals wurde das alles noch analog betrieben.“

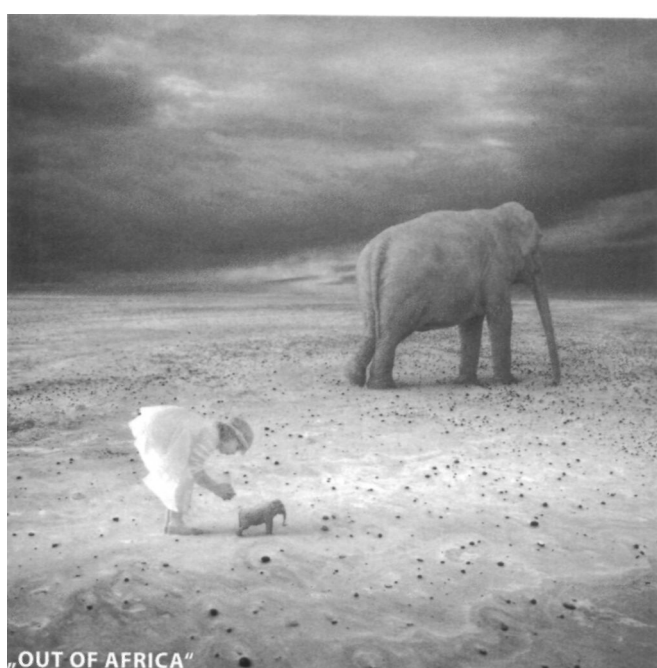


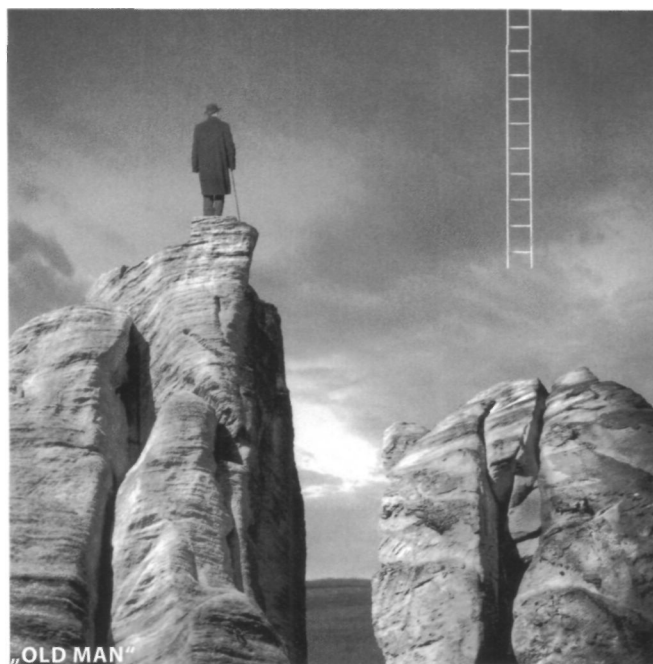
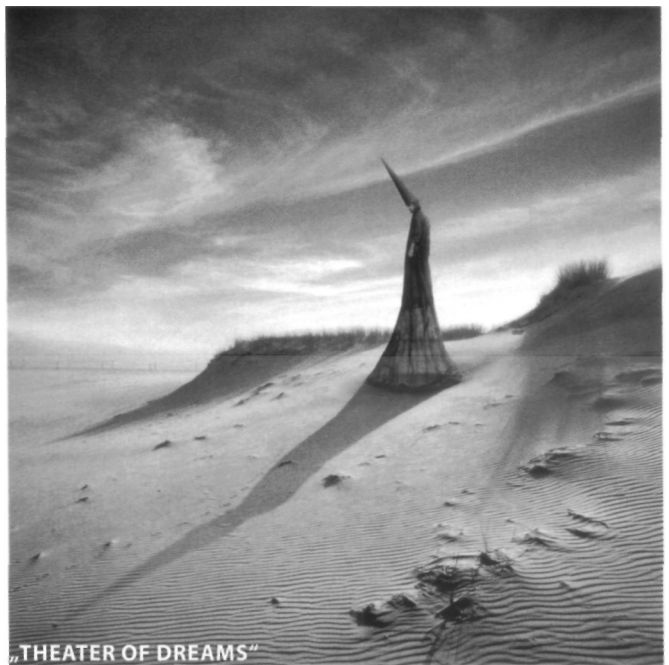
Diese umfassende Ausbildung, der viele Jahre als professioneller Künstler folgten - einige davon als Maler und allein zehn als kreativer Fotograf -, zeigt sich auch in den aktuellen Werken Klimczaks. Die Kompositionen erinnern in ihrer Bildtiefe und Ausführung an klassische Gemälde. Schicht für Schicht, Ebene für Ebene baut er seine Landschaften und Szenerien auf. Hierbei achtet er auf alle Details: Passen Landschaft und Himmel zusammen? Stimmt die Lichtführung? Integriert sich das Hauptelement in das Bild und sticht es dennoch hervor?

Gerade die letzte Frage steht im Zentrum der Reflexion des Künstlers über seine eigenen Arbeiten. „Bilder müssen Geschichten erzählen“, meint Klimczak. „Hierzu genügt manchmal das Einsetzen nur eines Bildelements, das die Story erzeugt. Zu anderen Gelegenheiten muss man mehrere Objekte zueinander in ein Spannungsverhältnis stellen.“

Ist der Grundaufbau des Compositings erst einmal stimmig, reduziert er alles auf eine Ebene und arbeitet dann in einer Graustufenversion die Details aus. Auf diese Weise entstehen ganze Bildzyklen, die nie in sich abgeschlossen sind, sondern jederzeit wieder aufgenommen und erweitert werden können. •







Wer aber beauftragt einen Künstler wie Dariusz Klimczak? „Es gibt einzelne Kunden, die sich meine Bilder an die Wand hängen wollen. Im Wesentlichen arbeite ich aber für Werbeagenturen“, antwortet der Gefragte, der seinen Stil als den Versuch bezeichnet, eine Illusion der Realität zu erzeugen. „Ich nenne das Neoillusionismus“ meint er. Realität und doch Illusion, so lässt sich entsprechend auch Klimczaks Serie von Stelzenläufern und ertümelichen Landschaften beschreiben, die Sie hier unter anderem sehen können. Die Szenen wirken real und sind es dennoch nicht. Zugleich erzeugen die Stelzenläufer eine surreale Anmutung, die an einen wirren Traum erinnert.

Aktuell befasst sich Klimczak mit einem großen Projekt, über das er nicht viel verraten will. „Die Illustration hat etwas mit Kämmen zu tun“, erzählt er. „Tiefer kann ich jedoch nicht ins Detail gehen.“ Für dieses Jahr sind noch einige Ausstellungen in Polen und zwei im Ausland geplant. Außerdem will der Künstler zwei Bildbände seiner Arbeiten veröffentlichen - einen in Schwarzweiß, den anderen in Farbe. Wir wünschen ihm gutes Gelingen.

Werfen wir aber zunächst einen Blick über seine Schulter, um zu sehen, wie seine komponierten Illusionen entstehen. •



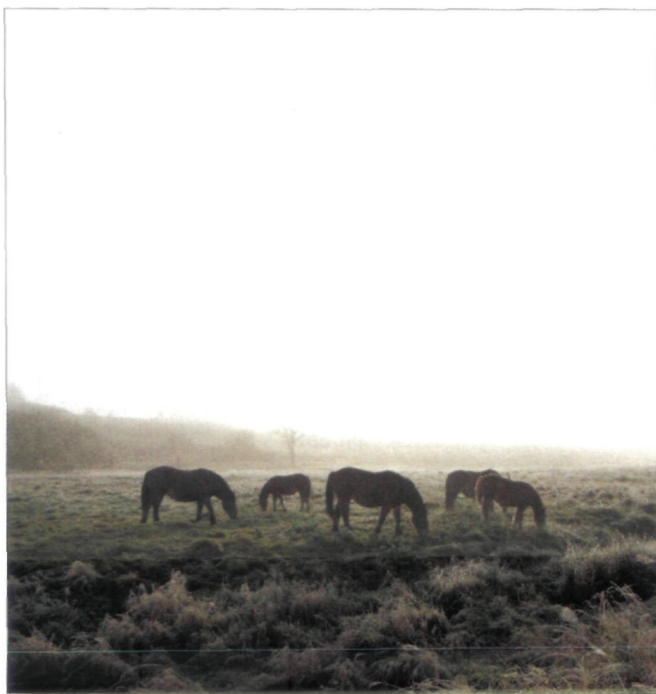
1 DAS AUSGANGSBILD

Klimczak beginnt mit einem Ausgangsbild aus seinem umfangreichen Archiv, üblicherweise einer Landschaftsaufnahme. Diese beschneidet er knapp oberhalb des Horizontverlaufs, da der Himmel aus einem anderen Foto eingefügt wird.



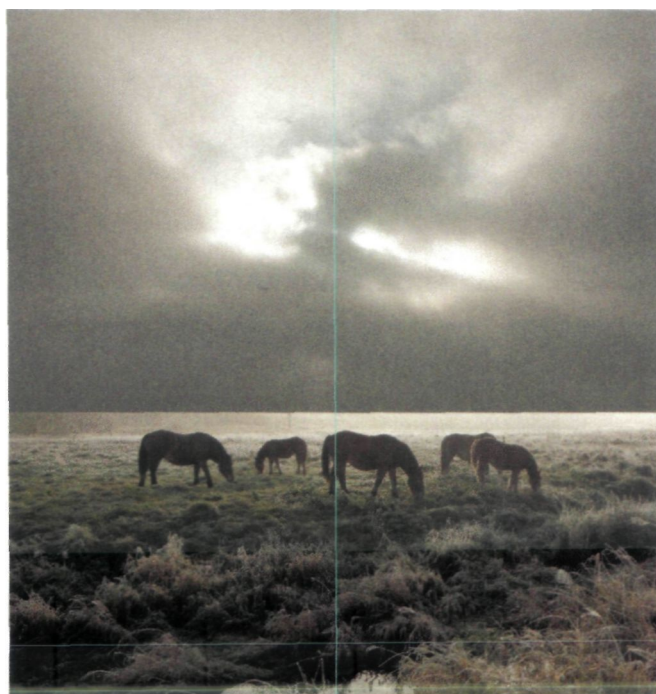
2 DER HIMMEL

Der nächste Schritt ist die Suche nach einem passenden Himmel. Auch hierzu bemüht Klimczak sein eigenes Archiv. Der Künstler unternimmt ständig Touren in seiner Umgebung beziehungsweise fotografiert in seinem eigenen Studio, damit er nicht auf Stockmaterial angewiesen ist.



3 DAS FORMAT

Über »Bild > Arbeitsfläche« wird im nächsten Arbeitsschritt das für Klimczaks Werke typische, quadratische Format erstellt. Diese persönliche Vorliebe des Künstlers ist zu einem der Markenzeichen seiner Bilder geworden.



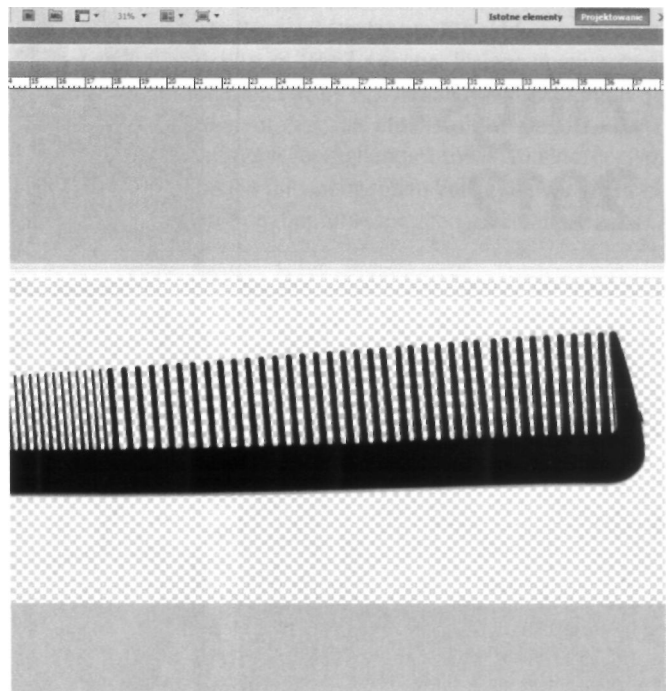
4 NEUE LANDSCHAFT

Schon bei der Auswahl des richtigen Himmels hat er auf eine stimmige Ausleuchtung und Lichtführung geachtet. Ist das richtige Foto gefunden, wird es in das Bild gezogen. Über Hilfslinien passt Klimczak die Ausrichtung des Himmels an die Landschaftsaufnahme an, bis alles passt und das Bild insgesamt (fast) wie fotografiert aussieht.



5 NEUER HORIZONT

Je nach Bild entfernt Klimczak die scharfe, untere Kante des Himmels mit dem »Radierer« oder mit einer Maske. Das Ziel ist hierbei ein glatter, natürlicher Übergang von Landschaft und Himmel an der Horizontlinie.



6 DAS STÖROBJEKT

Das „Störobjekt“ (also das Bildelement, das als surrealistischer Hingucker fungiert) ist in diesem Beispiel ein Kamm, den Klimczak zuvor vor einem neutralen Hintergrund fotografiert hat. Mit einer einfachen »Farbauswahl« entfernt er den Hintergrund, ehe er den Kamm mit dem »Radierer« und den gängigen Transformationswerkzeugen optimal für die Montage vorbereitet.



7 OBJEKTMONTEGE

Klimczak kopiert den bearbeiteten Kamm in das Bild und positioniert ihn. Dann dupliziert er mehrfach die Ebene und skaliert die neuen Objekte so, dass sie in der Entfernung kleiner zu werden scheinen. Hierbei achtet er auch darauf, dass Kämmen, je weiter sie vom Betrachter entfernt sind, heller und verschwommener wirken.



8 TRAUMBILD

Wenn er mit seiner Collage zufrieden ist, reduziert Klimczak alle Ebenen auf den Hintergrund und legt dann eine Einstellungsebene »Schwarzweiß« darüber. Mit den Reglern optimiert er Kontrast und Bildwirkung. In seltenen Fällen erzeugt er zusätzlich mit einer Kopie des grünen Kanals eine Luminanzmaske, die er als Basis für eine weitere Kontrastverstärkung nutzt. •

Zingst 2012

Wie jedes Jahr reist das DOCMA-Team zum Horizonte Fotofestival eine Woche lang ans Meer – aber nicht zum Faulenzen.



DOCMA-VERANSTALTUNGEN

| Tag, Datum und Zeit | | | Referent | Thema | Typ |
|---------------------|----------|-----------|-----------------|---------------------------------------|---------------------------|
| Sonntag | 27.05.12 | 10:00 Uhr | Doc Baumann | Schöner als wahr | Vortrag |
| Sonntag | 27.05.12 | 10:00 Uhr | Ralf Moor | Erotik - kreativ, sensibel, prickelnd | Foto-Workshop |
| Montag | 28.05.12 | 19:00 Uhr | Christoph Künne | Entwicklung von Raw-Fotos | Vortrag + freies Arbeiten |
| Montag | 28.05.12 | 10:00 Uhr | Ralf Moor | Erotik - kreativ, sensibel, prickelnd | Foto-Workshop |
| Dienstag | 29.05.12 | 10:00 Uhr | Doc Baumann | Schöner als wahr | Seminar |
| Dienstag | 29.05.12 | 19:00 Uhr | Christoph Künne | Farbmanagement in der Praxis | Vortrag + freies Arbeiten |
| Mittwoch | 30.05.12 | 19:00 Uhr | Christoph Künne | Fine Art in Schwarzweiß | Vortrag + freies Arbeiten |
| Donnerstag | 31.05.12 | 19:00 Uhr | Christoph Künne | Bildverwaltung und Datensicherheit | Vortrag + freies Arbeiten |
| Freitag | 01.06.12 | 19:00 Uhr | Christoph Künne | Perfekte Menschenbilder | Vortrag + freies Arbeiten |
| Samstag | 02.06.12 | 10:00 Uhr | Uli Staiger | Fotografie und Postproduktion | Seminar -Tag1 |
| Sonntag | 03.06.12 | 10:00 Uhr | Uli Staiger | Fotografie und Postproduktion | Seminar-Tag2 |



Das Umweltfoto-Festival Horizonte Zingst feiert 2012 sein fünfjähriges Jubiläum. Von einer eher kleinen Veranstaltung für Naturfotografen hat es sich in dieser Zeit zu einem der wichtigsten deutschen Fotofestivals entwickelt. Dieses Jahr bietet es neben 22 hochkarätigen Ausstellungen sowie 10 eindrucksvollen Multi-Media-Schauen mit spannenden Vorträgen vor allem ein vielfältiges Workshop-Angebot für Fotografen und Bildbearbeiter.

Fotoschule Zingst

Mit 70 Seminaren trägt die Fotoschule Zingst dazu bei, den Informationsbedürfnissen der Besucher auf allen Anspruch-Niveaus gerecht zu werden. Das Spektrum reicht von Akt-Fotografie bis zu Landschaftsaufnahmen mit Zeesbooten und von Digigraphie bis zur Bildbearbeitung. Ob Einsteigerwissen (Basic), solide technisch-kreative Schulung (Special) oder Know-how auf höchstem Niveau (Master) - jedem Besucher wird ein maßgeschneidertes Programm für seine individuellen Bedürfnisse geboten. Mit dabei sind viele Kreative aus dem DOCMA-Umfeld und aus der DOCMA-Redaktion: Doc Baumann hält einen Vortrag und ein Seminar über Bildfälschungen, Christoph Künne referiert allabendlich zu wechselnden Themen rund um die Bildbearbeitung und Bildentwicklung. Uli Staiger leitet ein 2-Tages-Seminar über Postproduktion und Ralf Mohr gibt einen Foto-Workshop zum Thema Erotik.

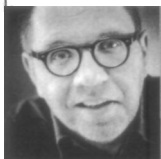
Faces of Festival

Im letzten Jahr haben wir viele spannende Bilder von den Teilnehmern des Festivals aufgenommen. Dieses Jahr bekommt die DOCMA-Festival-Fotografie unter dem Titel „Faces of Festival“ einen festen Ort am Ostseestrand: In der Zeit vom 27.05. bis 02.06. fotografieren wir täglich von 13.00 - 16.00 Uhr die Teilnehmer des Festivals zu wechselnden Themen direkt am Wasser. Natürlich nicht einfach so, sondern im Lichtzelt von California Sunbounce, mit Studiolampen von Hensel und einer Hasselblad-Mittelformat-Kamera. Die Bearbeitung und der Druck der Bilder obliegt DOCMA-Redakteur Olaf Giermann. Bei der abendlichen „Bilderflut“, die zum Sonnenuntergang als Projektion auf der XXL-Leinwand am Strand nahe der Seebrücke stattfindet, wird den von der DOCMA-Jury gekürten Tages-Themen-Siegern ein Preis verliehen. Detaillierte Infos zu Orten, Zeiten und Themen erhalten Sie in Zingst am DOCMA-Stand vor dem DOCMA-Studio im Kurhaus. (ck)



Bücher

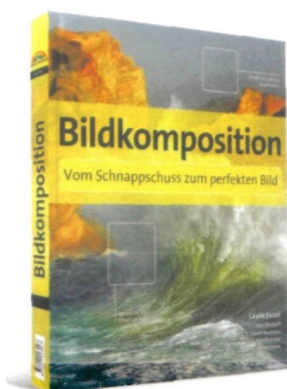
Neues aus den Fach- und Fotobuchverlagen. Für Sie gelesen, gesichtet und bewertet.



Christoph Künne

Komponiert

Licht, Farben, Formen und Raum sind die Grundlagen der fotografischen Gestaltung von Bildern. Sie kommen in jedem Werk vor. Die Kunst des Gestalters liegt darin, die Elemente in einer Art und Weise zu kombinieren, die den Betrachter anspricht. Das klingt ganz einfach, hat aber bereits Generationen von Kreativen den letzten Nerv geraubt. Laurie Excell und eine ganze Reihe von Mitautoren haben sich zusammengesetzt, um ein Buch zu verfassen, das dem Schnappschussfotografen erklärt, wie er perfekte Bilder macht. Ist ihnen das gelungen? Natürlich nicht. Aber wenn man das Buch gelesen hat, kann man sich relativ gut präpariert ans Fotografieren machen und vermeidet eine Vielzahl frustrierender Gestaltungsfehler. Wer sich dem Thema mit etwas mehr Erfahrung nähert, kann vom einen oder anderen behandelten Aspekt durchaus noch profitieren.



Bildkomposition: Vom Schnappschuss zum perfekten Bild
von Laurie Excell (et al.)
Broschiert: 259 Seiten
Markt und Technik, 2011
24,95 Euro



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



Eleven
Philip-Lorca diCorcia
gebunden, 272 Seiten
Feymedia, 2011
45,95 Euro

11 JAHRE

Unbekannte geheimnisvolle Welten, dramatisches Licht, weltentrückte Menschen in alltäglichen Situationen - oft außerhalb aller gesellschaftlichen Konvention. Das ist die Bilderwelt von Philip-Lorca diCorcia. In seiner Welt findet man so ziemlich alles, was die echte Welt angeblich im Kern bewegt: Grausamkeit, Kälte, Sex, Macht, Einsamkeit und Zerstörung. DiCorcia erweist sich aber nicht nur als großer Inszenator opulenter Alltäglichkeit, sondern auch als jemand, der abseits aller gefälligen Formalästhetik die Schlechtigkeiten des Daseins ablichtet. In hartem schonungslosem Stil begleitet er etwa Strichjungen durch ihre Welt. Das Buch versammelt Arbeiten, die diCorcia in elf Jahren für das W-Magazin, eine stilprägende amerikanische Modezeitschrift, angefertigt hat.

Schlafzimmerklick

Unter einem „Boudoir“ versteht man ein Ankleidezimmer, doch hat der Begriff in Kombination mit der Abbildung eher weniger bekleideter junger Damen eine Geschichte, die bis in die Malerei des 18. Jahrhunderts zurückreicht. Im Kern geht es um sinnliche Posen in privaten Räumen. Diesem sehr französischen Thema hat die New Yorker Hochzeitsfotografin Critsey Rowe ein ganzes Foto-Lehrbuch gewidmet. Darin zeigt sie mit eindrucksvoll stimmungsvollen Bildern von eher durchschnittlichen Modellen alle wesentlichen Aspekte dieses Genres. Von der Fotografie über die Nachbearbeitung in Photoshop bis hin zu ganz praktisch-organisatorischen Fragen. Insgesamt viele - vornehmlich fotografische - Anregungen für alle, die ihre Menschenbilder intimer aussehen lassen wollen. Die Aktaufnahmen, die der Titel verspricht, sucht man indes in diesem

Buch übrigens vergeblich, es gibt nicht einmal Teilakte. Alle Geschlechtsmerkmale sind stets sittsam von Dessous verhüllt. Dessous-Fotografie wäre als Titel also naheliegend gewesen. Klingt auch französisch und wäre kein Etikettenschwindel.



Boudoir-Fotografie - Stilvolle Aktaufnahmen
Critsey Rowe
broschiert, 159 Seiten
Addison-Wesley, 2011
29,80 Euro

Seh-Bewußtseinschule

Haben Sie manchmal den Eindruck, Sie machen immer dieselben Bilder - technisch solide, inhaltlich auf den Punkt, aber irgendwie auf Dauer langweilig? Dann werden Sie das Buch von Robert Mertens wahrscheinlich mit großem Gewinn lesen. Der Autor zeigt Ihnen mit vielfältigen Ansätzen und noch mehr Beispielbildern verschiedenste Techniken, mit denen Sie Ihre Kreativität steigern. Dazu gehört das Brechen mit den eigenen Sehgewohnheiten, das bewusste Generieren von Bildideen, das Verstehen und Brechen von Regeln oder die Arbeit mit dem Zufall - um nur ein paar Aspekte zu nennen. Ein Buch für Bildgestalter, die sich weiterentwickeln wollen. Ganz

*Kreative Fotopraxis:
Bewusst sehen,
außergewöhnlich
fotografieren*
von Robert Mertens
gebunden, 240 Seiten
Galileo, 2011
39,90 Euro



ohne eine neue Kamera, neue Software, neue Objektive oder einen neuen Drucker, sondern zur Abwechslung mal einfach aus sich selbst heraus.

Von der Physik zum Bild

Ein Kompendium über Digitalfotografie aus dem Springer-Verlag lässt aufhorchen. Die Fotografie hat viele Facetten, anfangen von den technischen Aspekten über die Gestaltung bis hin zur Verarbeitung von Belichtungsreihen am PC oder auch bis hin zur

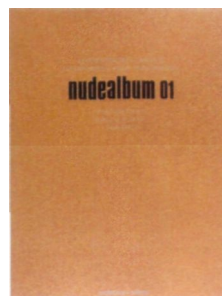


*Kompendium digitale
Fotografie:
Von der Theorie zur er-
folgreichen Fotopraxis*
von Tilo Gockel
gebunden, 224 Seiten
Springer, 2011
39,95 Euro

„Digitalen Dunkelkammer“. Kann man das sinnvoll in einem Buch abdecken? Ja, das gelingt tatsächlich, schon allein dadurch, dass der Autor - ganz Wissenschaftler - immer dann, wenn eine Ausführung den Rahmen sprengen würde, auf eine Reihe wertvoller Quellen verweist. Aber zurück zum Buch selbst. Beim Lesen wird schnell klar: Es ist nicht für Urlaubsknipser geschrieben, sondern richtet sich eher an ambitionierte Fotografen mit erheblichem Wissensdurst. Gockel legt für sie gleich im ersten Kapitel ein solides Fundament mit einer Einführung in die Lichtphysik: Strahlungsenergie, Lichtstrom, Lumen und Candela - das wirkt erst einmal recht trocken, wird aber dann rasch anhand vieler Beispiele in die Studio- und Strobisten-Praxis geleitet. Danach

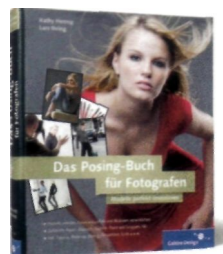
folgen Kapitel zurameratechnik, zu optimal scharfen und rauschfreien Bildern, zur Bildgestaltung und zur Nachbearbeitung. Der zweite Teil des Buches ist der Praxis gewidmet - Porträt-, Food-, Objekt- und Nacht-fotografie, um nur einige Kapitel zu nennen. An manchen Stellen wären zusätzliche Details dienlich, zum Beispiel fehlen im Kapitel zur Bildgestaltung die Farbkontraste. In der Summe überzeugt das Buch durch eine ausgewogene Mischung aus Tieftgang und Praxis. Gerade auch die knappen, aber präzisen Ausführungen zur Makro- und Panoramatechnik oder zu HDR und DRI erfrischen und bringen die Inhalte auf den Punkt. Aber Achtung: Wenn Sie lieber Bilderbücher anschauen als sie zu lesen, dann sind Sie bei Kelby und Co. besser aufgehoben. Sollte Ihnen aber ab und zu eine einfache Formel nebst Beispielrechnung keine Angst einjagen, wenn Sie vorhaben, den Automatikmodus dauerhaft zu verlassen, dann sind Sie hier genau richtig.

Angelesen



Im Nudealbum 01 aus der Reihe von Oliver Seitmann zeigen 52 der vorgeblich besten deutschen und internationalen Fotografen ihre „ganz aufregenden und spannenden Ansichten“ zum Thema Nude und Akt. Ein interessanter Einblick in diesen Fotobereich, zumal das Gebotene die Speerspitze des Genres markieren will.

**gebunden, 200 Seiten,
Seltmann+Söhne, 2011, 49 Euro**



Ein so dickes **Posing-Buch** scheint auf den ersten Blick etwas überdimensioniert. Kurz nach Beginn der Lektüre verändert sich allerdings die Wahrnehmung. Die Autoren **Kathy Hennig** und **Lars Ihring** beleuchten eine Vielzahl von Aspekten, warum und wie man das Posing eines Fotomodells optimieren sollte und welche Hintergründe mit in die Entscheidungen hineinspielen. Das ist spannend, etwa wenn es um historische Posen geht, wirft aber oft mehr Fragen auf, als das Buch Antworten liefert. An anderen Stellen wiederum erscheint die Ausführlichkeit unnötig, vor allem, weil die Bilderergebnisse den Betrachter nicht immer vom praktischen Nutzen des eben Gelesenen überzeugen.

gebunden, 326 Seiten, Galileo, 2012, 39,90 Euro



Wie kann man sich als Kreativprofi ein Buch mit Stilvorlagen kaufen? Die Antwort ist einfach. Man macht sich damit das Leben leichter, wenn vom Kunden Standardlösungen gefragt sind. **Graham Davis** hat in seinem **Designer-Toolkit** Vorlagen zu allen wichtigen Layout-Themen zusammengestellt. Hier findet man sogar Werbeanzeigen, ganze Magazin- und Zeitungslayouts sowie Kataloge. Wer sich nun in die Zeiten der berühmten Corel-Draw-Cliparts zurückversetzt wähnt, sei beruhigt. Diese Vorlagen erinnern eher an die wohlgestalteten Apple-Templates. Nur halt für den professionellen Gebrauch, weil sie mit InDesign (ab CS) und QuarkXPress (ab Version 6) funktionieren.

gebunden, 160 Seiten, Stiebner, 2009, 26 Euro



DOCMA AWARD

Seit dem Erscheinen unserer vorigen Ausgabe haben sich einige Änderungen ergeben. Die Ausstellung in Frankfurt wird später eröffnet - aber auch länger zu sehen sein. | **Doc Baumann**

Kaum war die letzte DOCMA in der Druckerei, erreichte uns vom Frankfurter Museum für Kommunikation die Mitteilung, die Ausstellung mit den besten Arbeiten des diesjährigen Awards müsse leider um zwei Monate verschoben werden. Etwas ärgerlich, aber die Gründe dafür waren nachvollziehbar.

Eigentlich war die Eröffnungsveranstaltung für den 22. Juni geplant; drei Wochen später wäre die Ausstellung beendet gewesen.

lich, dass sich die Eröffnung noch verschieben lässt. Die beiden nächsten DOCMA-Ausgaben mit neuen Infos erscheinen rechtzeitig davor Mitte Juni und Mitte August.

Hätten wir früher von dieser Terminverschiebung erfahren, hätten wir den Einsendeschluss der „Vorsicht: Warnhinweise!“-Einsendungen ein paar Wochen später angesetzt. So aber ging das leider nicht mehr, und auch die Jurysitzung ließ sich nicht verschieben. Also bleiben diese Termine unverändert. Der Einsendeschluss lag ja ohnehin Anfang April und ist jetzt vorbei, die Jurysitzung findet Ende des Monats statt.

Allerdings hat die spätere Ausstellungseröffnung zwei weitere Folgen: Zum einen wollen wir die Gewinner nicht von der Jurierung ihrer Werke im April bis Mitte August warten lassen, bis sie ihre Prämien in Empfang nehmen dürfen. Diese werden 2012 also ausschließlich von unseren Sponsoren (siehe unten) per Post zugestellt und nicht mehr im Rahmen der Vernissage übergeben; der Versandzeitraum ist April/Mai.

Zum anderen sollen die Sieger und ihre prämierten Werke natürlich erst im Rahmen der Ausstellung bekannt gemacht werden. Die Bilder werden daher noch nicht im nächsten Heft zu bewundern sein, das Mitte Juni erscheinen wird, sondern erst in Ausgabe 48, die pünktlich ein paar Tage vor der Ausstellungseröffnung herauskommt.

Wenn Sie übrigens eine Idee für eine interessante Thematik des nächsten Wettbewerbs haben sollten, freuen wir uns immer über Mails mit guten Vorschlägen.

Ebenso freuen wir uns nach wie vor, wenn Sie uns Fotos echter Warnhinweise mit einem gewissen Absurditätsgehalt zusenden, etwa solche wie dieses durchgeschossene Warningschild eines Schützenvereins. Die schicken Sie uns bitte an redaktion@docma.info. Wenn ausreichend viele überzeugende Beispiele kommen, werden wir versuchen, sie in die Ausstellung zu integrieren - für die drei originellsten Fotos denken wir uns noch lohnende Gewinnprämien aus. •



Die Nachricht wurde uns allerdings mit dem Zusatz versüßt, dass die Bilder nun vom **15. August bis zum 21. Oktober** gezeigt werden - neun Wochen, also dreimal so lange wie vorgesehen. Damit werden also sehr viel mehr Besucher die Werke anschauen.

Wer sich den ursprünglichen Termin für die Vernissage schon vermerkt hat - bitte streichen und gegen den 15.8. ersetzen. Zugegebenermaßen hat uns dieser Termin nicht nur begeistert, denn er fällt auf einen Mittwoch; wer in einer Firma arbeitet, kann sich dafür nicht ohne Weiteres frei nehmen. Zudem dürften einige noch im Urlaub sein. Aber auch dafür hat das Museum gute Gründe, weil am Freitag und Samstag andere wichtige Kulturereignisse in Frankfurt stattfinden werden und an diesen Tagen mit weitaus weniger Vernissage-Besuchern zu rechnen wäre. Es ist unwahrschein-

Lösungen ZUM RÄTSEL

Hier finden Sie Lösungen zur Glas-
zylinder-Spiegelung aus DOCMA 45

Zum Vergleich: So sieht es aus, wenn ein zylindrisches Glasgefäß tatsächlich auf einem Spiegel steht und sein Bild dort reflektiert wird. Die Unschärfe - die hier übrigens nicht mit wachsender Entfernung „nach unten“ zunimmt - ergibt sich übrigens lediglich daraus, dass das Objekt zweimal gespiegelt wird: an der Oberfläche der Glasscheibe und an deren Rückseite, die mit der Spiegelschicht bedeckt ist.



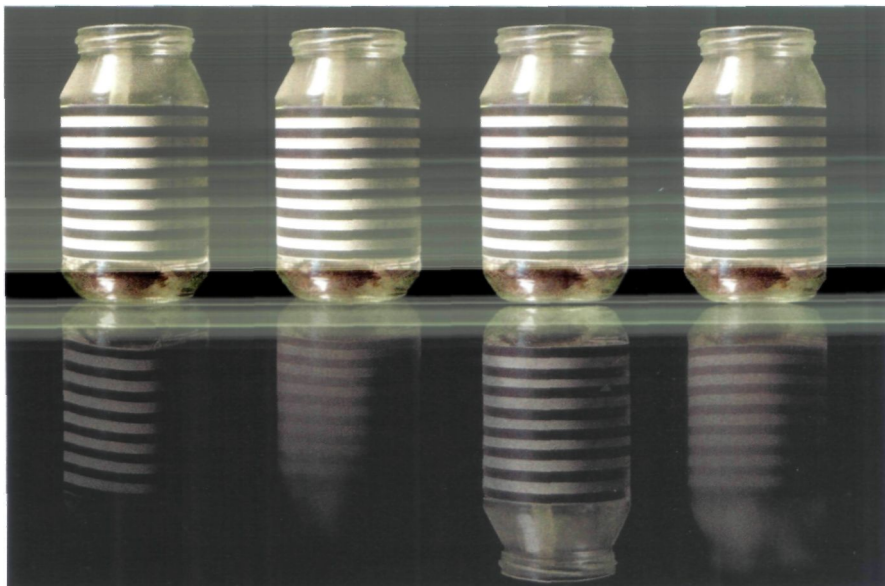
Spiegeln ist mehr als Umklappen

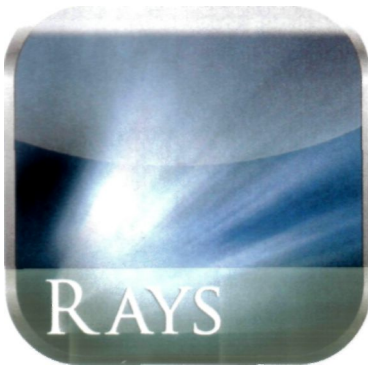


Beim **Spiegeln** eines zylindrischen Objekts ist etliches zu berücksichtigen. Am einfachsten wäre es ja gewesen, eine Getränkedose auf einen Spiegel zu stellen und mal zu schauen, wie das aussieht. So kam letztlich nur eine Montage, die - halbwegs - stimmig aussieht. Markus Winkelmann hat „eine Kopie des freigestellten Glases vertikal gespiegelt, dann insgesamt und noch mal an beiden Rändern mit »Transformieren > Verkrümmen« und danach mit »Verflüssigen« bearbeitet.“ Mit einer Verlaufsmaske wurde dann die Reflexion abgedunkelt und mit »Tiefenschärfe abmildern« gefiltert. (Mehr dazu im Tutorial Seite 52).

Markus Winkelmann erhält dafür als Prämie das Galileo Design „Photoshop CS5 Praxishandbuch“ von Sibylle Mühlke. Da Galileo drei Exemplare gesponsert hat, haben wir die beiden anderen verlost. Der Grund dafür war, dass die anderen eingesandten Montagen nicht ganz überzeugend waren: Bei etlichen balancierte das Glas auf seiner Vorderkante und stand nicht auf der Fläche (etwa unten rechts), oft waren auch die Ringe falsch herum gespiegelt oder sie wiesen nach dem »Verkrümmen« einen Knick auf (unten links). Darum erschien uns die Verlosung das fairste Verfahren zu sein, um diese Gewinne zu verteilen.

Die Montage links stammt von unserem Gewinner Markus Winkelmann - die anderen beiden Prämien wurden verlost, da Perspektive, Bodenhaftung usw. nicht ganz überzeugen konnten.





Das Plug-in Rays von Digital Film Tools ist eine faszinierende Software, mit deren Hilfe Sie Lichtstrahlenbündel erzeugen können, die durch Fenster, Löcher oder auch durch das Blätterdach eines Waldes fallen. Wenn Sie in Photoshop einen Weg finden, wie sich Lichtstrahlen wie die unten abgebildeten erzeugen lassen, sind Sie vielleicht unter den zehn Gewinnern des Plug-ins im Wert von 50 \$ und können ähnliche Ergebnisse noch komfortabler und variabler gestalten.

Photoshop-RÄTSEL

Nicht nur Rays generiert überzeugende Lichtstrahlen – es geht auch allein mit Photoshop.

Angepasste Lichtstrahlen erzeugen

Was sind denn angepasste Lichtstrahlen? Ich meine damit Strahlenbündel, die durch eine Öffnung einfallen und dabei deren Form berücksichtigen. Lichtstrahlen, die durch ein einfaches rechteckiges Loch einen dunklen Raum erleuchten, sehen anders aus, wenn sich in diesem Loch etwa ein Fensterkreuz oder ein Gitter befindet.

Wie sich mit dem Plug-in Rays solche beeindruckenden Strahlen erzeugen lassen, konnten Sie in DOCMA 45 ab Seite 80 nachlesen. Bemerkenswert daran ist vor allem, dass diese Strahlen anders als einfach überlagerte „Lichtbalken“, die sich in Photoshop ohne große Mühe herstellen lassen, eben

auf die genannten Unterteilungen eines Fensters reagieren. (Es müssen keine Fenster sein – ähnliche Ergebnisse gibt es zum Beispiel auch im Wald, wenn die Sonne durch das Blätterdach scheint.) Das kann Photoshop natürlich nicht. Oder doch?

Schauen Sie sich die beiden Bilder unten an, das Kirchenschiff und das Fenster. Beide entstanden ohne Plug-in-Unterstützung, allein mit den Möglichkeiten von Photoshop. Wie das geht, verraten wir Ihnen in einem Tutorial im nächsten Heft – Ihre Aufgabe ist es, die Lösung dafür zu finden.

Als Ausgangsbasis verwenden Sie entweder das Bild des Fensters rechts, das Sie unter www.docma.info/10462.html herunter-

geladen können – oder sie legen ein eigenes Bild der Größe 666 x 926 Pixel zugrunde. Schicken Sie die Lösung als JPEG/RGB-Datei mit der Betreff-Zeile „Photoshop-Rätsel“ bis spätestens zum **9. Mai 2012** mit einer aussagekräftigen Schritt-für-Schritt-Erklärung Ihrer Vorgehensweise an redaktion@docma.info.

Als Gewinnprämien für die besten Lösungen gibt es gleich zehnmal das Plug-in „Rays“, das wir im vorigen Heft vorgestellt hatten; es läuft unter Windows und Mac OS und hat einen Wert von 50 US-Dollar. Damit sind noch weitaus schönere, variabelere und besser zu steuernde Lichtstrahlenbündel realisierbar. (doc) •

Das Plug-in Rays erzeugt faszinierende Strahlenbündel. Es geht aber auch allein mit Photoshop, wie diese beiden Beispiele zeigen. Das linke Foto hatten wir in DOCMA 45 auf Seite 80 auch als Ausgangsbild für Rays verwendet. Finden Sie die Lösung und schicken Sie uns das Ergebnis.



Leser- BRIEFE

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

Verzweifelt über verdammte Pinsel

Sehr geehrte Damen und Herren,
es ist ja schön, wenn Sie dem Leser eine Free-Loads-Seite einräumen. Jedes Mal falle ich drauf rein und klicke auf diese empfohlenen Seiten.

Und jedes Mal suche ich teilweise vergebens das, was man von dort runterladen soll und darf. Wo in Gottes Namen soll man auf einer dieser grottig gestalteten, unübersichtlichen Seiten wie www.english.artegami.com/60-brushes-for-illustrator/ irgendwo diese verdammten Brushes runterladen. Bin ich zu doof oder wollen die einen verkackern? Ich jedenfalls verzweifle immer:-(

Mit freundlichen Grüßen, Armin Bittner

Lieber Herr Bittner, natürlich verstehen wir Ihre Verärgerung. Aber eigentlich sind nicht wir dafür verantwortlich, sondern die Betreiber dieser Seiten. Zum einen können wir nur den Link angeben, der zu dem Zeitpunkt, an dem wir das bearbeiten, aktuell ist. Wenn das drei Wochen später nicht mehr stimmt, weil die Seite dicht gemacht wurde oder die Inhalte an eine andere Stelle geschoben wurden, ist das bedauerlich, aber nicht zu ändern. Und wir können die vielen Seiten, die wir in diesem Zusammenhang empfehlen, nicht dauernd beobachten und jede Modifizierung irgendwo vermerken.

Der zweite Grund besteht darin, dass sich detaillierte Links oft deswegen nicht angeben lassen, weil zum Beispiel ein Pinsel-Set irgendwo auf einer Seite steht, der Link aber zu dieser Seite in ihrer Gesamtheit führt und nicht zu diesem spezifischen Angebot, das keine eigene Web-Adresse hat. Sehen Sie's positiv: Auf diese Weise findet man zwar manches, was man sucht, nicht ohne Weiteres, stolpert dafür aber über anderes, wonach man gar nicht gezielt gefahndet hatte und das man ebenfalls prächtig gebrauchen kann. (doc)

Bildkritik: Anzeigen arrogant zerrissen

Immer wieder ärgere ich mich über die Rubrik „Bildkritik“. Nicht weil Fehler aufgezeigt werden, sondern über das „wie“. Mit einer Arroganz werden Werbeanzeigen und Bilder zerrissen, die ihrerseits suchen.

Bilder müssen wirken - auch wenn Fehler darin sind, geht es um das große Ganze. Ausnahmen bilden zum einen Abbildungen in Fachzeitschriften oder Fachbüchern und Tutorials.

Das Fass zum Überlaufen brachte aber die Reaktion auf den Brief von Ralf Wilken. Dieser spricht mir so weit aus dem Herzen, und die Reaktion war wieder mal typisch für diese Rubrik und scheinbar auch für Herrn Baumann.

Bildbearbeiter mit Ärzten zu vergleichen ist völlig daneben. Oder erleiden Sie körperliche Schäden durch ein falsches Bild (der sogenannte Augenkrebs zählt dabei nicht)? Beim Arzt könnten Sie durch Behandlungsfehler sogar sterben. Zudem ist es ein Unterschied, ob ein betroffener Patient die Kritik schreibt, oder wie hier ein außenstehender Dritter.

Die angebliche Kritikfähigkeit, dargestellt durch die Lösung der Babybauch-Geschichte, ist auch ein Witz. Abgesehen von dem anatomisch Unkorrekten, ist auch die Größe des Fußes völlig falsch und der Abdruck an sich. Es wird nicht berücksichtigt, dass der Bauch ja rund ist und daher so ein gleichmäßiger Druck nicht möglich ist. Wo wir bei Fehlern sind, das ist nicht der erste Fauxpas in der DOCMA.

Wie war das in Ausgabe 41 „Verwünschter Morgen“ mit dem falschen Schatten? In mehreren Leserbriefen wurde es angesprochen, aber kein Kommentar dazu abgegeben. Oder in Ausgabe 43 „Vektor oder Pinsel“ die Montage des Autospiegelbildes. Sofort sieht man, dass der Himmel genau wie der Untergrund völlig falsch ist. Die Farben unterscheiden sich zu sehr, um sich in unmittelbarer Nähe zum Fotografen zu befinden, genauso wie die Beschaffenheit (Wolken, Steine).

Und alle drei Beispiele beziehen sich auf Tutorials und nicht etwa einfache Bilder oder Werbeanzeigen, die eben einfach nur wirken sollen ohne Anspruch auf anatomische/perspektivische etc. Korrektheit.

Ich für meinen Teil habe genug von dieser Art der Selbstdarstellung und kündige mein Abo per sofort. Till Trümpier

Ich kann leider nicht auf alles eingehen, was Sie erwähnen. Ich habe es schon oft geschrieben, aber wiederhole es gern: Ihrem Satz „Bilder müssen wirken - auch wenn Fehler darin sind, geht es um das große Ganze.“ kann und will ich nicht zustimmen. Richtig ist, sie müssen wirken. Richtig ist ebenso, dass es ums Ganze geht. Und dann die Fehler ...Ich kann es nur noch einmal vergleichen: Übertragen Sie das mal auf Texte. Wenn ein Text voller Rechtschreib- und Grammatikfehler steckt (die aus Ihrem Leserbrief habe ich stillschweigend korrigiert, damit mir niemand unterstellt, ich wolle Sie damit „vorführen“), wirkt er nicht, weil man ständig über diese Fehler stolpert und das große Ganze gar nicht mehr wahrnimmt.

Warum sollte das bei Bildern anders sein? Wenn bei Magritte oben im Gemälde Tag ist und unten

Nacht, wenn bei Escher Treppen aberwitzige Perspektiven annehmen, dann sind das zwar Verstöße gegen naturalistische Abbildungsprinzipien, aber Bildmittel, um eine Aussage zu unterstreichen. Derlei würde ich nie kritisieren. Das, was ich aufs Korn nehme, sind schlicht Fehler als funktionslose Mängel. Dafür gibt es so wenig eine Rechtfertigung wie für ärztliche Kunstfehler oder nicht angezogene Radmuttern. Als Betrachter dieser Machwerke bin ich durchaus Betroffener - für wen sind denn diese Anzeigen gemacht, wenn nicht für mich als Leser?

Natürlich kommen auch in DOCMA Fehler vor. Wenn Sie allerdings die Tatsache, dass wir die selbst offenlegen, lediglich als Witz verstehen möchten, ist die Abo-Kündigung wohl die beste Lösung. (doc)

Gut umgesetzte Montagen vorstellen

Sehr geehrte Damen und Herren,
möchte nur kurz zum Beitrag „Bildkritik“ meine Meinung mitteilen:

Solange die Bildkritiken konstruktiv sind und nicht unter die Gürtellinie gehen, sind sie sicherlich sinnvoll. Hätte auch einen Vorschlag: Vielleicht kann man neben den Bildkritiken auch Bilder (Fotos) besprechen, die sehr gut umgesetzt wurden (zum Beispiel Composing und vieles mehr). Wäre auch sehr lehrreich, wie diese Fotos umgesetzt wurden (Bildbearbeitung, Lichtführung, Aufnahmetechnik).

Gratulation, dass Sie trotz Kritik eine Linie durchziehen und weitermachen mit der Bildkritik. Liebe Grüße, Walter Tatarek

Wie Sie auf Seite 20 sehen, habe ich versucht, diesem Wunsch nach Vorstellung beispielhafter Montagen nachzukommen - der übrigens nicht nur von Ihnen kam. Das ist mir zwar nicht ganz gelungen, aber immerhin doch schon mal ein Anfang. Doc Baumann

Finger schmerzhaft in Wunden gelegt

Naja, lieber Doc,
ich denke, bei [...] handelt es sich um Menschen, denen du mit deiner Kritik den Finger in die Wunde legst. Denn Bildbearbeitung ist ja eine Kunst, die nur wenige beherrschen. (Ich nicht!)

Und so einen Abonnenten zu verlieren ... na ja ... Verluste begleiten unser täglich Leben. Und ich bin mir sicher, bei diesen Kritiken handelt es sich um ganz typische „Übertragungsphänomene“.

Ich liebe DOCMA und die DOCMA-Bücher und bin dankbar dafür. Viele Grüße von Renate

Abo hat sich bezahlt gemacht

Dieser Satz im letzten Editorial: Man muss selbst wissen, was man macht... „Wulff ist ja schließlich nicht Berlusconi“ - herzlichen Dank, mein Abo hat sich schon wieder bezahlt gemacht! Felix De Sacco •

WOLKEN-KUCKUCKSHEIM?

Datenwolken gibt es am Computerhimmel schon viele, nun soll auch noch eine von Adobe dazukommen. Ist das die Zukunft oder nur eine neuerliche Attacke auf die Autonomie der Kreativen? | Christoph Künne

Was ist die Cloud? Eine riesige Datenwolke. Bei Apple, Google und anderen lagert man dort seine Adressen, E-Mails, Notizen, Fotoalben, Musik und möglichst vieles andere auch: Briefe, Kalkulationen, Präsentationen - kurz alles, was der Normalnutzer an privaten und geschäftlichen Unterlagen so produziert. Natürlich ist das praktisch, schließlich kann man von überall auf der Welt auf alle wichtigen Dokumente und Informationen zugreifen.

Vor allem ältere Semester, die nicht in die digitale Welt hineingeboren wurden, tun sich bisweilen schwer damit, globalen Unternehmen ihre persönlichen Daten anzuvertrauen. Es besteht schließlich die Gefahr, dass nicht nur man selbst darauf zugreift, sondern auch andere. Sei es, um einen mit Werbung zu beglücken, oder weil man ganz viel über uns erfahren möchte, damit künftige Produkte besser werden. Oder vielleicht auch nur, um damit Geld zu verdienen. Gründe gibt es viele.

Adobes Cloud

Zur Einführung der Creative Suite 6 hat auch Adobe eine Cloud im Programm. Mit 20 Gigabyte Speicher zur Datensynchronisation lädt sie zwar auch dazu ein, Layouts, Ideen und Entwürfe mit Adobe ebenso wie mit dem eigenem Gerätepark zu teilen, doch ist die „Dropbox“-ähnliche Funktion nicht der Kern des Produkts, sondern eher der Namensgeber. Herzstück des Adobe-Cloud-Angebots ist ein Lizenzmodell für Software. Man bekommt Zugang zu allen Adobe-Produkten der Master Collection und zu den Tools für mobile Geräte inklusive aller Updates - also im Grunde eine Adobe-Programmlatrate.

Die Anwendungen sind lokal installiert, und laut Adobe soll sich das zwingende Nach-hause-telefonieren der Software via Internet auf eine monatliche Neuaktivierung beschränken. Mit zum Funktionsumfang gehört ein Webhosting-Service und

die Möglichkeit, eine iPhone/iPad-App pro Jahr im Rahmen der „Adobe Digital Publishing Suite - Single Edition“ zu produzieren. Geplant ist auch eine Kreativ-Community auf Basis der Mitglieder der Cloud und ein vages „Mehr“, zu dem die Verantwortlichen zur Zeit noch nichts Konkretes sagen können. Fest steht aber schon, dass es gegen Aufpreis die Schriften des Adobe Type-Kit, Team-Funktionen und die flexibleren Digital Publishing Suites geben wird.

Der Gegenwert

Und was kostet diese Programm-Flatrate mit Zusatzservices? Im Grundmodell rund 60 Euro pro Monat inklusive Mehrwertsteuer bei einem Jahresvertrag. Ist das viel? Das kommt auf die eigene Perspektive an. Wenn Sie zum Beispiel nur Photoshop nutzen, ist es zu teuer. Das weiß auch Adobe - und plant für solche Fälle günstigere Mini-Clouds.

Kalkulieren wir also ein wenig mit anderen Anwendungsmodellen, ausgehend von einem Zeitraum von vier Jahren, in dem man die Creative Suite kauft und einmal upgradet. Wer seinen grafischen Workflow auf Adobe Software aufbaut, erwirbt in der Regel die Creative Suite Design, Web oder Production Premium zum Straßenpreis von rund 2500 Euro plus ein Upgrade für rund 600 Euro. Damit ergeben sich beim konventionellen Modell Kosten von etwa 3100 Euro in vier Jahren. Bei der Cloud-Lösung gibt es viel mehr Tools und Services, und es kommen in der Zeit nur knapp 2900 Euro zusammen. Erheblich günstiger sieht das Verhältnis aus, wenn man die enthaltene Master Collection für rund 3500 Euro und ein Upgrade für etwa 1000 Euro zugrunde legt. Und wenn man die „Adobe Digital

Publishing Suite - Single Edition“ einmal im Jahr für eine App-Produktion nutzt, dann sind damit zusätzlich rund 400 Euro gespart.

Warum?

Hinter diesem also vergleichsweise günstigen Angebot steckt offiziell eine „drastische Marktveränderung“, die solche Modelle von Kundenseite einfordert. Bis zu einem gewissen Grad kann man das nachvollziehen, etwa wenn man durch die Brille von IT-Verantwortlichen in großen Unternehmen blickt. Sicher ist aber auch Apples App-Store-Idee ein für Adobe höchst interessantes Vertriebsmodell, weil man hier auf lange Sicht viel mehr vom Endkundenumsatz behalten und gleichzeitig flexibler auf Kundenbedürfnisse eingehen kann, als dies bis dato beim Handel mit konventionellen Software-Boxen der Fall ist.

Für den einzelnen oder den in kleinen Gruppen arbeitenden Kreativen ist das Modell dagegen nicht ganz so naheliegend. Zwar ist es toll, alle Adobe-Tools nach Lust und Laune einsetzen zu können, aber es kostet auch sehr viel Zeit, bis man sie bedienen kann. Freie Zeit ist jedoch im Kreativ-Alltag oft nicht vorhanden. Was dagegen häufiger vorkommt, sind Auftrags- und damit einhergehend Finanzengpässe. Wer nun sein Werkzeug mietet und nicht kauft, läuft in schlechten Zeiten mit so einem Modell zusätzlich Gefahr, zu einem ohnehin ungünstigen Zeitpunkt auch noch produktionsunfähig zu werden.

Aber solche Befürchtungen spuken genauso wie die Skepsis bei anderen Cloud-Angeboten nur in den Köpfen übervorsichtiger Bedenkenträger herum.

Wer an einem geleasten Rechner in einem gemieteten Büro arbeitet, zu dem er täglich mit einem finanzierten Auto fährt, muss sich keine Gedanken um Software machen, die er nur nutzen kann, wenn er eine monatliche Rate dafür zahlt. Munter bleiben! •



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