

47

DOCMA

Photoshop für Kreative

DOCMA

10 JAHRE
MARKTFÜHRER

www.docma.info

4/12

Doc Baumanns Magazin für Bildbearbeitung

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

Deutschland

9,90 €

132

Seiten

KREATIV-
KNOW-HOW

10 Seiten Premium-Workshop

COLORKEY

Wie Sie mit Farben gezielt Akzente setzen (S. 19)

66243

PHOTOSHOP-AKADEMIE

TEST & TECHNIK

Bokeh-Plug-ins vs. Photoshop (S. 66)

Technik-Tipps für Fotografen (S. 58)

Praxis: 50mm-Objektive (S. 14)

Pinsel fürs iPad (S. 78)

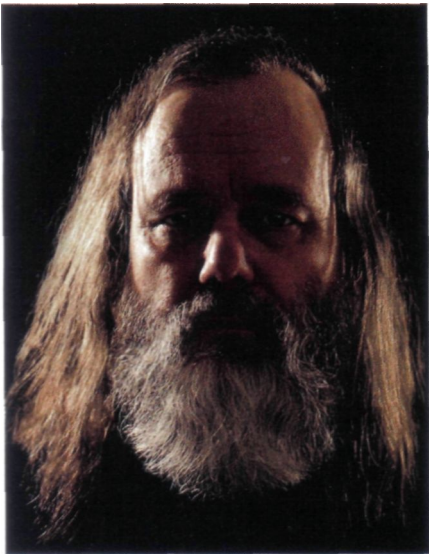
Scott Kelby: Beauty-Porträt von A-Z (S. 105)

Fotos synchronisieren mit dem iOS (S. 70)

Kanalmixer (S. 34)

+2000 FREELOAD

+ GRATIS-VIDE
FÜLLMETHODE



Unser aller "kreativer Drang, Werke zu schaffen..."

Als Magazin für kreative Bildbearbeiter wird DOCMA fast ausschließlich von Menschen gelesen, die Bilder erschaffen. Aus unseren Umfragen wissen wir, dass nahezu die Hälfte von Ihnen davon lebt, Bilder zu bearbeiten oder sie zu verkaufen. Insofern betrifft es jeden DOCMA-Leser und jede Leserin ganz direkt, wenn es Bestrebungen gibt, das Urheberrecht aufzuweichen und die Ergebnisse kreativer Arbeit als frei verfügbares Allgemeingut zu behandeln.

Als ich 1968 an einer meiner ersten Demonstrationen teilnahm - es ging gegen die Notstandsgesetze -, las ich auf einem der Transparente den Satz (von Bert Brecht): „Nur die allerdümmsten Kälber wählen ihre Schlächter selber“. Nachdem die Piraten nun nach jeder Landtagswahl neu in die Parlamente einziehen, will ich begründen, warum diese Partei mit ihren Vorstellungen zum Urheberrecht für mich nicht wählbar ist.

Das ist keine DOCMA-Meinung (siehe den Kommentar Seite 128 von Christoph Künne, der zu einem ganz anderen Ergebnis kommt), sondern meine ganz persönliche. Der Hinweis ist wichtig, damit meine Kollegen nicht mitangeprangert werden, sollte in der üblichen differenzierten Form im Web auf meinen Text reagiert werden.

Gerade wurden die Kontaktdaten von Unterzeichnern der Aktion „Wir sind die Urheber! Gegen den Diebstahl geistigen Eigentums“ als Racheaktion im Web verbreitet (was nicht den Piraten anzulasten ist); ergänzt um die Drohung: „Das hier ist Teil 1 - wenn Ihr mit diesem Scheiß nicht aufhört, werden wir doxen und doxen und doxen!“

Was das ist, musste ich erst mal nachschlagen: „Sammeln und Veröffentlichen von Informationen über Personen ..., die man als Gegner ausgemacht hat... wird ‚doxing‘ genannt (von ‚Docs‘ = Dokumente)“, las ich auf Spiegel Online. Kennt man von Neo-Nazis. Doc und doxen, das böte sich geradezu an.

Die Piraten-Position zu Fragen geistigen Eigentums - aus meiner Sicht als Autor nicht nachvollziehbar - war mir schon länger aufgefallen. Auf welch schwächlichen Beinchen sie steht, wurde mir aber erst klar, als ich in einem Interview mit einem Sprecher der Partei las: „Der Begriff Diebstahl suggeriert, dass jemandem etwas weggenommen wird. Aber das Werk bleibt ja bestehen, es wird nicht zerstört.“ (Das auf die Frage, ob der Diebstahl von Filmen, Musik und Büchern praktisch legalisiert werden solle.)

Der Piraten-Satz war kaum als Witz gemeint. Doch die Behauptung ist mehrfach unsinnig: Wenn Piraten vor Somalia mit Waffengewalt ein Schiff kapern, bleibt das auch bestehen und wird nicht zerstört. Gemeint ist wohl eher: Da „nur“ digitale Kopien des Werkes verbreitet werden, hat der Urheber ja noch die Verfügung über das Original und daher keinen Schaden. Nach dieser Logik haben auch Kreditkartenbesitzer, deren Daten ausgespäht und an Kriminelle verhökert werden, keinen Schaden, da sie ja nach wie vor im Besitz ihrer Karte sind.

Oder eine andere Analogie mit etwa derselben logischen Struktur: Der Legende zufolge wurde der Piratenkapitän Klaus Störtebecker 1401 geköpft. Nach der Bushido-Philosophie der Samurai entstand auch ihm dabei kein Schaden: Atome sind unzerstörbar. Ein Schwert kann nur den leeren Raum zwischen ihnen durchdringen. Also ...

Aber das war noch nicht alles. Auf die Frage, warum Kreative unter solchen Bedingungen überhaupt noch etwas produzieren sollten, kam als Antwort des Piraten-Sprechers: „Wir sehen bei Künstlern den kreativen Drang, Werke zu schaffen, die der Allgemeinheit zugänglich gemacht werden. Wikipedia ist dafür ein gutes Beispiel.“

Schön, wenn jemand noch das genialische Künstlerideal der Romantik vertritt: Blaue Blume und kreativer Drang. Aber ich kann

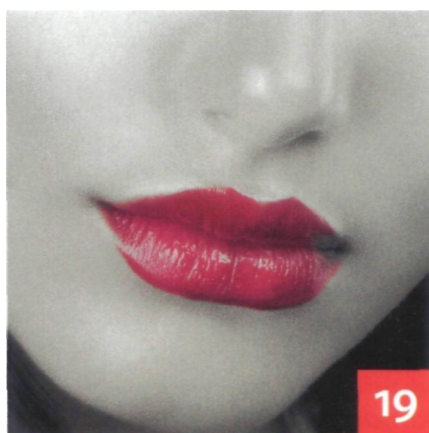
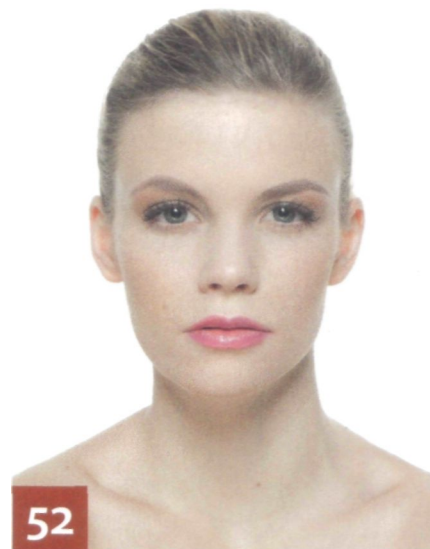
mit meinen alljährlichen Spenden Wikipedia nur deshalb unterstützen, weil ich zum einen für meine Autorentätigkeit Geld kriege und zum anderen zu denen gehöre, die die geistige Leistung hinter einer oft genutzten Quelle im Web zu honorieren bereit sind.

Ein konkretes Beispiel: Seit 1991 arbeite ich nachts und an den Wochenenden, wenn ich nicht für DOCMA schreibe, an einem Roman. Dafür ich habe bislang um die 20000 Arbeitsstunden für Recherchen aufgewandt, Tausende Bücher angeschafft, viele Reisen zu den Originalschauplätzen unternommen. Wenn ich fertig bin, liege ich wahrscheinlich bei 25 000 Stunden. Nehmen wir extrem optimistisch an, der Verlag verkaufte 50000 Exemplare zu 29,80 €. Dann gehöre ich zu den Superreichen, oder? Pustekuchen! Bei diesem Preis und der genannten Auflage erhielte ich etwa 80000 € - damit wären Bücher und Reisen bezahlt, für Honorar bliebe leider nichts übrig. Kämen pirateske Mitmenschen auf die Idee, man könne den Roman ja auch scannen und als PDF gratis im Web verteilen (solche Leute gibt's), worauf sich die verkaufte Auflage erheblich reduzierte, gäbe es außer meinem „kreativen Drang“ eigentlich keinen Grund, diesen Roman in zahllosen weiteren Stunden zu Ende zu schreiben. Auf diese Schnapsidee mit dem „kreativen Drang“ können nur Leute kommen, die unbedingt mal ihren Namen auf einem Buch- oder CD-Cover lesen wollen.

Manche Ideen der Piratenpartei sind durchaus sympathisch und könnten frischen Wind in die Parlamente bringen. Doch solange sie die praktische Enteignung geistigen Eigentums fordern, sind sie für keinen Kreativen wählbar, sofern der seine Werke nicht nach Ende der Taxi-Schicht schaffen will. Vielleicht findet die Partei deswegen auch keinen Grafiker, der ihr ein ästhetisch erträgliches Logo gestaltet. In diesem Sinne,

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 15. August 2012



TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

19 PREMIUM-WORKSHOP
Colorkey
Hier zeigen wir Ihnen die Möglichkeiten, ein farbiges Foto in ein Schwarzweißbild umzuwandeln, bei dem noch ein Teil farbig bleibt.

32 Creamy
Cremige Farben sind einer der Look-Schlager dieser Sommersaison. Hier erfahren Sie, wie man zu diesen weichen und doch satten Farbtönen kommt.

34 PHOTOSHOP-AKADEMIE:
Das unbekannte Wesen
Mit der Einführung der deutlich intuitiveren Schwarzweiß-Korrektur in Photoshop CS3 hat der Kanal-mixer an Boden verloren. Zu Recht?

38 Tipps & Tricks
CS6-Neuheiten im Detail

40 Photoshop-Sprechstunde
Diesmal beantwortet Doc Baumann folgende Leserfragen: Wie lassen sich weiße Bereiche einer gescannten

Zeichnung transparent machen? Kann man einen Schlagschatten aus einem Foto übernehmen, wenn das schattenwerfende Objekt auf einen texturierten Hintergrund montiert wird? Wie lautet die Lösung des Photoshop-Rätsels zur Erzeugung von Lichtstrahlen, die Fensteröffnungen genau angepasst sind? Warum macht Photoshop's Freistellungswerkzeug manchmal Fehler? Wie lässt sich ein Muster plastisch auf Textilien übertragen?

46 Bildlook
Im ersten Teil unserer neuen Workshopreihe zeigt Ihnen Uli Staiger, wie Sie mit Photoshop verschiedene Bildlooks erzeugen können.

52 Verflüssigen und Deformieren
Die Werkzeuge von Photoshop machen Sie zu Fitnesstrainer und Schönheitschirurg zugleich.

56 Technik-Tipps
Wie das Bildrauschen entsteht und wie Sie ihm zu Leibe rücken

58 Tipps & Tricks
Kamera- & Fototechnik

EXTENDED

64 Software
Neuigkeiten und Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

66 Schön unscharf
Photoshop CS6 im Vergleich mit verschiedenen Bokeh-Plug-ins

70 Verschlungene Wege
So synchronisieren Sie Bildbestände zwischen Mac und iOS-Geräten.

72 Komfortablere Hilfslinien
Was man alles mit Hilfslinien machen kann, zeigen die Photoshop-Extensions GuideGuide und Polaris.

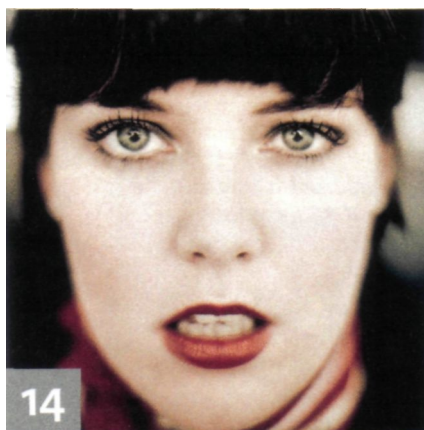
74 GraphicConverter
Wie man eine Ebene perspektivisch mit einer Kachelung bedeckt

76 Dreamweaver CS6
In einer neuen Serie stellen wir die interessantesten Features der CS6-Anwendungen exemplarisch vor.

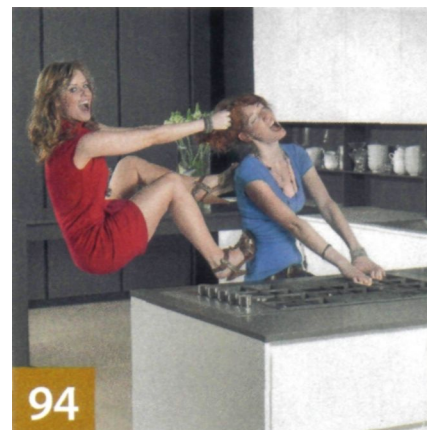
78 iPad-News
Pinsel und Stifte zum Malen mit dem iPad; Fotos in Kreise auflösen



118



14



94



84



102



92

- 80 Know-how: Retro-Perspektive**
Eva Ruhland zieht ihr Resümee aus unserem Fotobuch-Wettbewerb.

- 84 Glänzender Auftritt**
Der Leuchtenkanal von Cinema 4D

- 90 Lightroom-Tipps & Tricks**
Lightroom 4: Farbsäume entfernen, Staubflecken entdecken, Tonemapping, verschwundene Flaggen

PROJEKTE

- 92 Sport trifft Kunst**
Die Fotokünstlerin Kerstin Weiss setzt Sportbekleidung ungewöhnlich in Szene.

- 94 Scurriler Alltag**
Sascha Amar Fartas beweist mit seinen Bildern, dass gute Montagen mit einer durchdachten Vorbereitung nicht übermäßig komplex ausfallen müssen.

- 100 Kunststück 02**
Hier lernen Sie, die Ästhetik der Werke von Bernd und Hilla Becher zu imitieren.

- 102 Japan-Look**
Yoram Roth hat ein Bühnenstück vor seiner Kamera inszeniert und in Buchform veröffentlicht.

- 106 Beauty-Porträt**
In diesem Workshop lernen Sie, wie ein gelungenes Studio-Porträt mit High-Key-Anmutung entsteht.

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 Nifty Fifty**
50-Millimeter-Normalbrennweiten erleben heute bei vielen Kreativen eine Renaissance.

- 16 Bildkritik: Sonnige Aussichten**
Sonne, Schatten und Kissen

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

- 118 Malwettbewerb**
Wir stellen Ihnen die besten digitalen Gemälde aus unserem Malwettbewerb vor.

- 124 DOCMA Awards 2012/13**
Die Gewinner des Awards 2012 und das Thema für den nächsten Wettbewerb stehen fest.

- 126 Photoshop-Rätsel**
Leser-Lösungen zu unserem Lichtstrahlen-Problem, und als neue Aufgabe sollen Sie einen Photoshop-Filter erkennen.

- 129 Leserbrief**
Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.

Arbeitsmaterialien zum Heft können Sie im Internet unter www.docma.info/W503.html kostenlos herunterladen.



Highlights auf *DOCMA.info*



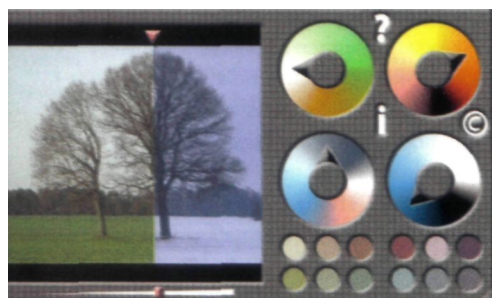
*Erstes Treffen der
Photoshop User Group München*
www.docma.info/10559.html



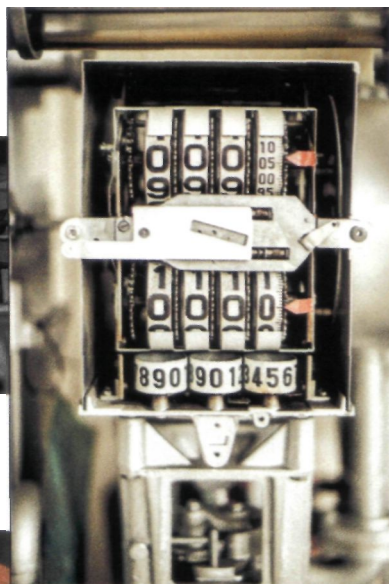
Fotomathon München
www.docma.info/10556.html



*NASA-Fototechnik lässt
Menschen verschwinden*
www.docma.info/10557.html



Hilfreich, aber teuer: MagicSeasons
www.docma.info/10562.html



Im Stil der 60er
www.docma.info/10558.html



*Gratis-Video: Neuerungen in
Photoshop und InDesign*
www.docma.info/10561.html



*Foto-TV-Film: des Monats
Jäger und Sammler*
www.docma.info/10560.html

Tablet-Aktionen
www.docma.info/10563.html



IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

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

Einzelheftbestellungen und Abos:

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

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

Onlineshop unter www.docma.info

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

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

Redaktionskontakt

Redaktion DOCMA, Michael Hußmann
Martin-Luther-King-Platz 1 | 20146 Hamburg
Telefon: 040 - 60 67 93 40
E-Mail: redaktion@docma.info

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Tilo Gockel, Christian Öser, Eva Ruhland, Uli Staiger

Foto-Credits und Bildmaterial

Doc Baumann, Canon, College of Liberal Arts / Office
of Information Technology - University of Minnesota,
Daguerreotype collection / Library of Congress,
Sascha Amar Fartas, Fotolia: Alessandro Lai,
alexandre zweiger, chilly, Hans-Jürgen Krahel,
lassedesigner, Marcus Klepper, Frank Rohde,
Samuel Borges, Subbotina Anna, Valery Bareta,
yuriyzhuravov, zaretskaya; Fujifilm, Olaf Giermann,
Anke Großklaß, Calvin Hollywood, Michael J. Hußmann,
Scott Kelby, Christoph Künne, Ina Künne, Pentax,
Yoram Roth, SanDisk, Sigma, Kerstin Weiss

Titelvorlage

yuriyzhuravov - Fotolia

Verlag

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

Druck

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

Vertrieb

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

Anzeigen

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

Online-Auftritt www.docma.info

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

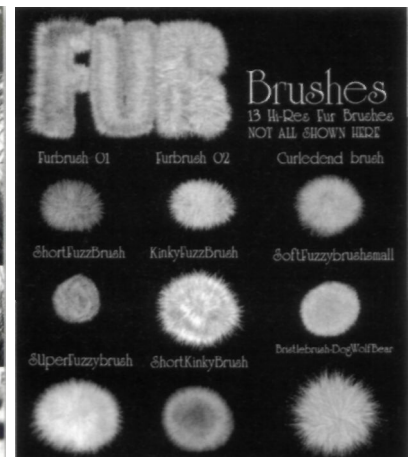
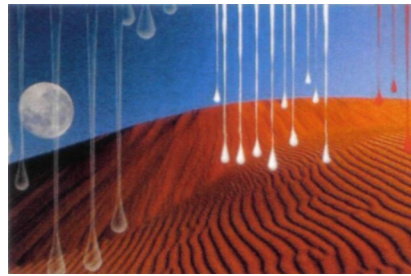
DOCMA – Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbe-
arbeitung ist eine unabhängige Zeitschrift und erscheint im
eigenen Verlag. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bil-
der und sonstige Daten übernehmen Verlag und Redaktion
keine Haftung. Nachdruck, auszugsweise Nachdrucke oder
sonstige Nutzung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



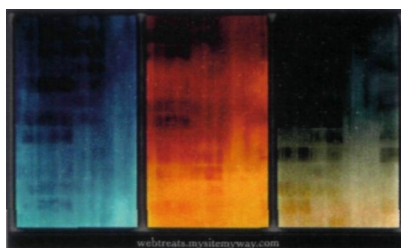
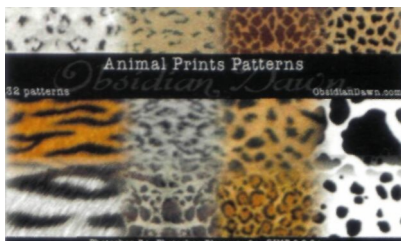
DOCMA ist iww-geprüft, Nr. 06510-13242



Mehr als 200 Tropfen-Pinselspitzen
www.docma.info/10547.html



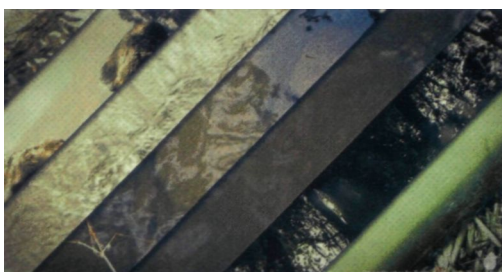
Mehr als 50 Fell-Pinselspitzen
www.docma.info/10555.html



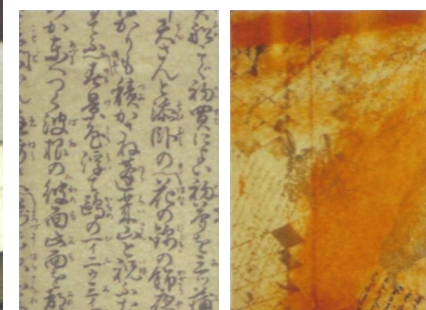
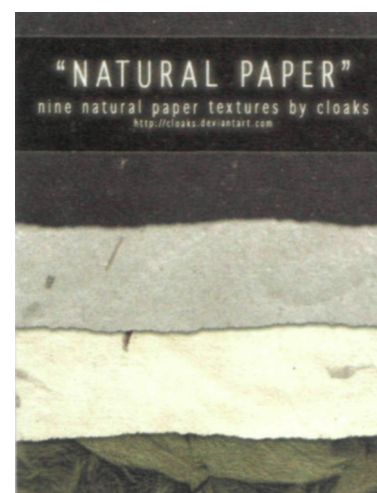
Mehr als 650 Photoshop-Muster
www.docma.info/10551.html



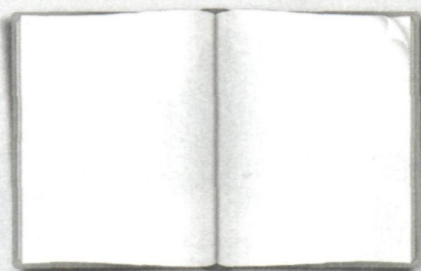
40 Pinselspitzen-Sets
www.docma.info/10508.html



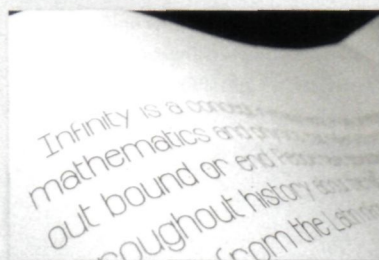
500 hoch aufgelöste Papiertexturen
www.docma.info/10450.html



Mehr als 400 Texturen
www.docma.info/10413.html



60 PSD-Dateien mit Design-Elementen
www.docma.info/10554.html



10 hochwertige Fonts
www.docma.info/10454.html

SUBTLE HEADLINES & JUNK.

Wisdom Script



40 Photoshop-Ebenenstile
www.docma.info/10509.html



Ultimative Sammlung von
 Lightroom-Presets
www.docma.info/10506.html



Video2brain stellt exklusiv für DOCMA-Leser einen Gratis-Auszug aus der DVD „Photoshop-Special: Füllmethoden“ zur Verfügung. Bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft finden Sie den Web-Link, unter dem Sie das Video ansehen können.

Inhalt:

Wie Füllmethoden genau funktionieren und was Sie damit machen können, erklärt Olaf Giermann in diesem Video-Training. In der Ebenenpalette können Sie mehrere Ebenen mithilfe der Füllmethoden verrechnen. Dadurch

werden aufwendige Maskierungsarbeiten überflüssig. Zudem lassen sich interessante Texturen hinzufügen, spannende Effekte erzielen und schnelle Bildoptimierungen durchführen. Oder setzen Sie die Füllmethoden einfach zur besseren Bildbeurteilung ein.



Auszug aus
 „Photoshop Special:
 Füllmethoden“

1-stündiges Videotraining
 exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/10503.html



Photoshop-Aktionen für Colorkey-Effekte
www.docma.info/10548.html



onOne Perfect Effects 3
 kostenlose Effekt-Software
www.docma.info/10510.html

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

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Digitale Schwarzweiß-Kamera von Leica

Leica präsentiert mit der „M Monochrom“ eine 18-Megapixel-Kamera mit Schwarzweiß-Bildsensor im Kleinbildformat.

Das Messsuchersystem von Leica bekommt Zuwachs durch eine neue Vollformatkamera mit 18-MP-Sensor, die sich an die wachsende Gemeinde von Schwarzweiß-Liebhabern richtet. Die Leica M Monochrom ist mit einem speziell für diese Anwendung entwickelten Sensor ausgestattet, der eine kompromisslose Schwarzweiß-Bildqualität liefern soll. Da er keine Farben unterscheiden kann, sondern mit jedem Pixel nur Helligkeitswerte erfasst, entstehen „echte“ Schwarzweiß-Bilder, die deutlich schärfer sind als vergleichbare Aufnahmen einer Kamera mit Farbsensor. Die Belichtung erfolgt wahlweise per Zeitautomatik oder manuell. Serienaufnahmen bewältigt die M Monochrom mit einer Rate von nur zwei Bildern/s. Die Empfindlichkeit reicht von ISO 320 bis ISO 10.000. Das Magnesium-Gehäuse der M Monochrom mit seiner mattschwarzen Oberfläche, einer weichen, griffigen Beledung und der verchromten Deckkappe ist betont funktional gestaltet und fügt sich in das klassische Erscheinungsbild der Leica M-Serie ein. Auf der Rückseite ist ein Farbdisplay mit 2,5 Zoll Diagonale und 230 000 Bildpunkten angebracht. Als Sucher kommt ein heller Leuchtrahmen-Messsucher mit automatischem Parallaxenausgleich zum Einsatz. Die Leica M Monochrom soll zusammen mit den Programmen Adobe Lightroom und Nik Silver Efex Pro 2 ab Ende Juli 2012 zum empfohlenen Verkaufspreis von 6800 Euro in den Handel kommen. Mehr dazu unter www.docma.info/10517.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info

XL-Monitor für Kameras

Der texanische Anbieter Swivi

bietet einen externen, schwenkbaren Monitor mit über 14 cm Diagonale für digitale Spiegelreflexkameras an. Mit dem Zusatzmonitor



können Dank seiner Größe auch mehrere Personen gleichzeitig das LiveView-Sucherbild ansehen oder aufgenommene Videos und Bilder betrachten. Der Betrachtungswinkel beträgt 140 Grad horizontal und 120 Grad vertikal. Das Display bietet eine Auflösung von 800 x 600 Pixel, ist horizontal und vertikal klappbar und wird über den Stativanschluss an der Kamera befestigt. Es soll vor allem beim Filmen die Nachführung der Schärfe erleichtern. Für die Wiedergabe von Videos sind zwei Lautsprecher in das Gehäuse integriert. Die Verbindung zur Kamera erfolgt über ein HDMI-Kabel. Zur Stromversorgung können 6 AAA-Akkus oder ein Canon-Akku vom Typ LP-E6 eingelegt werden. Das Swivi-Display kostet 330 US-Dollar inklusive Sonnenblende. www.docma.info/10513.html



Tecco goes Hipsta

Der Papierspezialist Tecco hat ein neues, quadratisches „Hipsta“-Format sowie die Foto-Sammelkassette „Tecco:Box“ vorgestellt.

Das in der Größe 21 x 21 cm unter der Bezeichnung „Tecco:Square“ angebotene Papier ist in den Sorten „Baryt“ und „Fine Art Rag“ erhältlich. Passend dazu wird die „Tecco:Box“ angeboten, eine moderne, in Handarbeit hergestellte Sammelkassette, die bis zu fünfzig Fotos aufnimmt und Fotografen die Präsentation ihrer Hipsta-Bilder in einer hochwertigen Verpackung ermöglichen soll. Mehr dazu unter www.docma.info/10515.html



Kalibrierungslösung für Fotografen

Datacolor bringt mit „SpyderSTUDIO eine Farbmanagementlösung auf den Markt, die auf der neuesten Generation der Spyder-Colorimeter basiert. Sie ist speziell auf die Anforderungen von Fotografen zugeschnitten und besteht aus den Komponenten „Spyder4EUTE“ für die Monitorkalibrierung, „Spyder-PRINT“ für die Drucker-Profilerstellung und „SpyderCUBE“ für den Farbabgleich beim Fotografieren. Das Spyder4EUTE-Colorimeter kalibriert alle Monitore mit benutzerdefinierten Einstellungen der Gamma-Werte, Farbtemperatur und Luminanz. Auch die Kalibrierung von Projektoren ist damit möglich. Die „Advanced MQA“ (Monitor Quality Analysis) bietet die Möglichkeit, den Farbraum des eigenen Monitors mit dem Adobe RGB- und sRGB-Farbraum zu vergleichen. Spyder4ELITE misst mit sieben, das ganze Spektrum abdeckenden Farbsensoren, die eine Vielzahl von Wide-Gamut- und normalen Monitoren unterstützen. Das in SpyderPRINT enthaltene Spektrokolorimeter bietet die Möglichkeit, Profile für Drucker, Tinten und Papiersorten zu erstellen. Eine weiteres in SpyderSTUDIO enthaltenes Werkzeug ist der SpyderCUBE, ein Kalibrierungswürfel für den Weißabgleich. Mit ihm lassen sich auch Kontrast und Farbbalance kontrollieren. Es beschleunigt die RAW-Nachbearbeitung mit Referenzwerten für den Weißabgleich, Belichtung, Schwarzwert und Kontrast. SpyderSTUDIO kostet 518 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10514.html



FREIE MAGAZINE

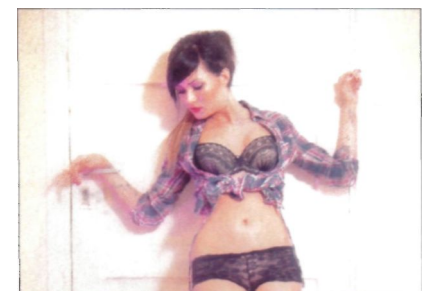
KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



REVOLUTIONART MAGAZINE #35
PDF-Magazin für Kunst
www.revolutionartmagazine.com



C-HEADS#28
Flash-Magazin für Fotografie und Mode
www.c-heads.com



BASTARD #1
PDF-Magazin für Kunst und Design
www.bastardmagazine.de

Tilt-Optik für Lensbabies

Die Lensbaby Inc. hat das Angebot mit der „Edge80 Optik“ um einen Objektiv-einsatz mit 80 mm Brennweite für praktisch alle haus-eigenen Objektivbodys ergänzt. Als Tilt-Optik erweitert sie den Einsatzbereich der Lensbaby-Objektivfamilie um ein korrigierendes Objektiv, dessen Schwerpunkt auf Kreativität liegt. Foto- und Filmszenen lassen sich damit beispielsweise in Spielzeug-landschaften verwandeln. In der künstlerischen Porträtfotografie können interessante Schärfe- und Unschärfe-Effekte erzielt werden. Der Edge80-Objektiveinsatz ist mit den Lensbaby-Objektivbodys Composer Pro, Composer, Muse, Scout und Control Freak kombinierbar. Deren Neige-Funktionalität ermöglicht es, den Fokus- beziehungsweise Schärfebereich der Edge80-Optik selektiv zu setzen. Der Bereich der schärfsten Zone lässt sich sowohl vertikal und horizontal als auch diagonal im Bild festlegen und wird durch das Kippen der Optik und die Größe der Blendenöffnung bestimmt. Das Fein-tuning erfolgt durch Drehen am Fokusring. Im Gegensatz zu den 35 mm- und 50 mm-Brennweiten von Lensbaby bildet das Edge80 - gerade ausgerichtet - bis zu den Rändern hin scharf und wölbungsfrei ab. Somit erscheinen gerade Kanten auch im Bild unverzerrt. Am Einstellring kann die interne Blende mit ihren 12 kreisrund schließenden Lamellen von f/2,8 bis f/22 verstellt werden. Die Naheinstellgrenze liegt in der Normaleinstellung bei circa einem Meter, zieht man das bewegliche Frontelement der Optik ein Stück heraus, wird sie sogar makrofähig mit einer Aufnahmedistanz von nur 43 cm. Wer den Edge-Effekt testen möchte, kann dies mit einem Online-Simulator auf den Internetseiten des Herstellers tun. Die Lensbaby Edge80-Optik kostet circa 300 US-Dollar. Mehr dazu unter www.docma.info/10516.html



FIRMWARE-UPDATES

Canon hat die Firmware für die EOS 5D Mark III auf Version 1.1.2 aktualisiert. Das Update dient der Fehlerbehebung, zudem bringt es die Unterstützung für den GPS-Empfänger GP-E2. Bei der EOS 1D MK IV wurden mit der Firmware 1.1.1 Belichtungsprobleme in Verbindung mit den neuen 24- und 28-mm-Objektiven behoben. Fujifilm hat mit der Firmware 1.01 einige Probleme der Systemkamera X-Pro1 beseitigt. Das Update der Kamerafirmware erfordert zusätzlich bei drei Fujinon-Objektiven das Laden aktualisierter Firmware.



Superweitwinkel von Zeiss

Carl Zeiss hat ein neues Superweitwinkel-Objektiv für das EF-Bajonett (ZE) und F-Bajonett (ZF.2) vorgestellt. Das Distagon T*2,8/15 bietet mit einem sehr großen Bildwinkel von 110° sowie einer Lichtstärke von 1:2,8 Leistungswerte, die besonders in der Landschafts- und Architekturfotografie gefragt sind. Die Nahgrenze von 0,25 m in Kombination mit der Weitwinkelperspektive lässt Fotografen auf engstem Raum agieren und Details im Vordergrund gezielt hervorheben. Zur Minimierung chromatischer Aberration hat Zeiss zwei asphärische Linsen und Sondergläser mit anomaler Teildispersion verbaut. Das Floating-Elements-Design sorgt für eine hohe Abbildungsleistung von der Nahgrenze bis unendlich. Die nahezu kreisrunde Blendenöffnung mit neun Blenden-



lamellen verspricht eine natürliche Abbildung von Details, die außerhalb des Schärfebereichs liegen. Eine fest integrierte Streulichblende mit 95-mm-Filtergewinde, das den Einsatz handelsüblicher Filter ermöglicht, schützt die Frontlinse zusätzlich vor Beschädigungen. Das Gewicht des 135 x 103 mm großen Objektivs mit Ganzmetallgehäuse beträgt circa 800 Gramm. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 2600 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10518.html



weitere Artikel finden Sie unter www.docma.info



A3+-Fotodrucker mit Funk-Schnittstelle

Epsons neuester A3+ -Fotodrucker Stylus Photo 1500W druckt randlos auf viele verschiedene Medien, einschließlich CDs und DVDs, und unterstützt diverse Papierformate von 10 x 15 cm bis zum A3-Überformat. Mit dem aus sechs farbstoffbasierten Tinten bestehenden Claria-Tintenset erstellt das Gerät lang haltbare Drucke mit Hochglanz-Finish. Die Auflösung von bis zu 5760 x 1 440 dpi und eine Tröpfchengröße von lediglich 1,5 pl versprechen eine detailreiche Ausgabe mit sanften Tonwertabstufungen. Dank Wi-Fi-Schnittstelle lässt sich der Drucker kabellos mit Laptops und Desktop-Computern verbinden. Mithilfe der iPrint-App von Epson ist auch das drahtlose Drucken von iPhones und iPads möglich. Darüber hinaus wird der Direktdruck von Kameras und Bildbetrachtern über PictBridge sowie der Anschluss per USB 2.0-Schnittstelle unterstützt. Der Stylus Photo 1500W kostet 410 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10520.html

Kompaktes Studio-Blitzgerät

Eineinhalb Jahre nach der Einführung der Integra Mini 300-Serie präsentiert Hensel einen Nachfolger mit doppelt so hoher Leistung. Der Integra Mini 600 bietet helles, proportionales 300 W-Halogen-Einstelllicht und einen sehr großen Leistungsregelbereich über 6 einstellbare Blenden. Diese sind laut Anbieter präzise in 1/10-Stufen regelbar. Weitere Merkmale sind eine steckbare Blitzröhre, Schwenk- und Neigbarkeit, ein 360°-Reflektor mit Schnellwechsel-Automatik und ein solides Metallgehäuse. Die Bedienung des Gerätes ist laut Hensel auch möglich, ohne hinzuschauen, da die unter einer Folie angebrachten Taster durch eine deutliche Prägung leicht aufzufinden sind. Eine Automatik sorgt bei Nichtgebrauch des Gerätes für das energiesparende Dimmen der Halogenlampe. Das Studio-Blitzgerät kostet 618 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10519.html



Kamerasteuerung für das iPhone

Enlight photo Ltd. hat das weltweit erste Kameraauslösekabel für iPhone, iPad und iPod Touch vorgestellt. Das unter der Bezeichnung „ioShutter“ angebotene Zubehör ermöglicht in Verbindung mit der kostenlosen ioShutter-App die Erstellung von Intervall- und Zeitrafferaufnahmen sowie Langzeitbelichtungen und bietet zudem eine Timerfunktion. Darüber hinaus ist auch eine akustische (ClapToSnap) beziehungsweise bewegungsgesteuerte (ShakeToTake) Auslösung der Kamera möglich. Wer mehr Funktionen haben möchte, kann die optionale ioShutter-PRO-App nutzen. Das Auslösesystem ist kompatibel mit Kameras von Canon, Pentax, Samsung und Hasselblad und bald auch Nikon. Der Preis für das Kabel liegt bei 70 Euro, die ioShutter-PRO-App kostet 8 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10521.html



AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

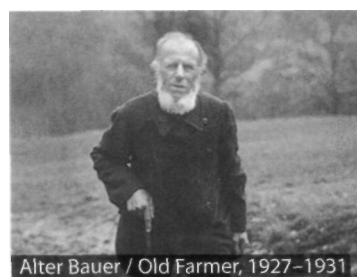
EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



C/O BERLIN

Bis zum 12.8.2012 sind in Berlin 200 Arbeiten des amerikanischen Fotografen **Larry Clark** zu sehen, der seit den früheren 1960er Jahren radikal-realistisch den Alltag amerikanischer Teenager jenseits bürgerlicher Moralvorstellungen dokumentiert.

www.co-berlin.info



PHOTOGRAPHISCHE SAMMLUNG

In Köln zeigt die Photographische Sammlung/SK Stiftung Kultur bis zum 12.8.2012 in der Ausstellung „**August Sander. New Arrivals**“ Werke des 1964 verstorbenen, bedeutenden Fotografen, u.a. aus dem Projekt „Menschen des 20. Jahrhunderts“.

www.photographie-sk-kultur.de



HAMBURGER KUNSTHALLE

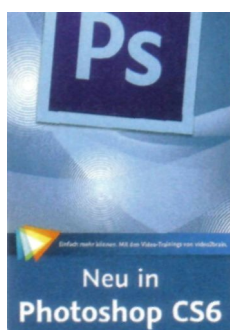
Die Schau »**Alice im Wunderland der Kunst**«, die bis zum 30.9.2012 zu sehen ist, umfasst mehr als 200 Gemälde, Skulpturen, Buchillustrationen, Fotografien, Zeichnungen, Filme und Rauminstallationen.

www.hamburger-kunsthalle.de

Fotos: 1. Larry Clark 2. August Sander 3. Charles L. Dodgson

NEUE VIDEO-TUTORIALS

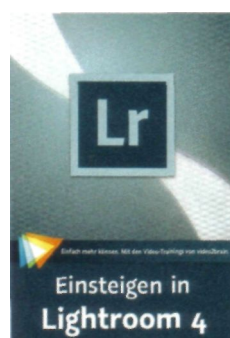
PHOTOSHOP-KNOWHOW FÜR OHR UND AUGE
MIT 20% RABATT



PHOTOSHOP

Neu in Photoshop CS6

DOCMA-Redakteur Olaf Giermann und Maïke Jarsetz demonstrieren in diesem Training anhand von Praxisbeispielen, wie Anwender von der Fülle an neuen und verbesserten Funktionen profitieren.



LIGHTROOM

Einsteigen in Lightroom 4

Maïke Jarsetz zeigt in diesem Training, wie man mit Lightroom einen geschlossenen Foto-Workflow umsetzt - von der Übertragung der Bilddaten aus der Kamera bis hin zur eigenen Webgalerie.



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

dpunkt.fotografie

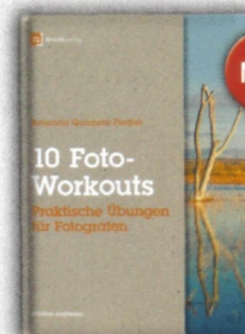


NEU

2012, 304 Seiten
€ 29,95 (D)
ISBN 978-3-89864-783-0



2012, 320 Seiten
€ 39,90 (D)
ISBN 978-3-89864-773-1

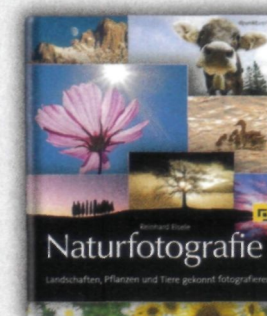


NEU

2012, 125 Seiten
€ 16,95 (D)
ISBN 978-3-89864-795-3



2012, 314 Seiten
€ 34,90 (D)
ISBN 978-3-89864-769-4



2012, 240 Seiten
€ 32,90 (D)
ISBN 978-3-89864-754-0



dpunkt.verlag

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

www.dpunkt.de

NIFTY FIFTY

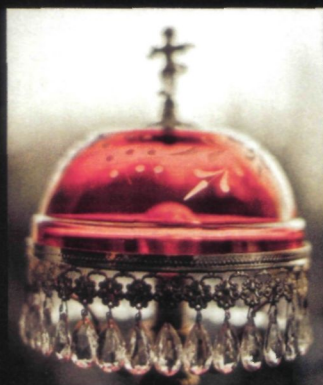
50-Millimeter-Normalbrennweiten waren zu analogen Zeiten die am meisten verbreiteten Standardobjektive. Nachdem ihre Vorzüge lange in Vergessenheit geraten waren, feiern sie heute bei vielen Kreativen eine Renaissance. | **Christoph Künne**

Als „Nifty fifty“ bezeichnet man im englischen Sprachraum die 50-Millimeter Objektivbrennweite, die sich, vor eine Kamera im Kleinbildformat geschraubt, in etwa an dem 53°-Blickwinkel orientieren, den wir als „normalen“ Bildwinkel wahrnehmen. Warum sollte man sich aber nun auf so ein festbrennweitiges Objektiv beschränken und nicht ein viel komfortableres Zoom einsetzen? Eine erschöpfende Antwort darauf erreicht schnell philosophische Dimensionen. Man kann sie in den Fotoforen dieser Welt nachlesen. Wir wollen uns an dieser Stelle auf rein technische Merkmale beschränken, und zwar auf solche, die sich mit Photoshop nur mühsam hinzufügen lassen: Die Rahmenbedingungen der gewollten Hintergrundunschärfe.

Fotografische Motive belichtet man zu dokumentarischen Zwecken oder versucht, auf diese Weise Geschichten zu erzählen. Fotografierte Ein-Bild-Geschichten leben von der Akzentuierung, also der Hervorhebung oder Zurücksetzung von Bildelementen. Das Ästhetik-Set, mit dem der Fotograf Motivteile wichtiger oder unwichtiger erscheinen lässt, besteht in erster Linie aus drei Werkzeugen: Abbildungsgröße, Helligkeit/Farbigkeit und Schärfe. Mit Einführung der digitalen Fotografie kam die Unschärfe aus der Mode, denn die kurzen Brennweiten der zu meist verbauten kleinen Sensoren bieten diesbezüglich wenig Spielraum. Wenn aus Platz- oder Kostengründen beim Objektiv auf eine hohe Lichtstärke verzichtet wird, schränkt das den Spielraum weiter ein. Das Ergebnis sind „digitaltypische“ Bilder – wie



GANZ WEICH Bei Blendenöffnung f1.2 muss man die Schärfe im Porträt mit der Lupe suchen.



SCHAUFENSTERDEKO
Ob bei Nacht (oben) oder am Tag (links) – dank des starken Schärfeabfalls werden Produkte in Schaufenstern leicht zu künstlerisch anmutenden Objekten.

wir sie auch von Videoproduktionen aus dem Fernsehen kennen, bei denen alle Motivelemente gleich scharf sind und der Betrachter rational entscheiden muss, was für die Bildaussage wohl wichtig ist und was nicht – ein Dokumentarbild ohne Interpretation.

50-Millimeter Normalobjektive haben in der Regel eine Anfangsöffnung von Blende 2.0 oder höher (also 1.8, 1.4, 1.2, 1.0 oder sogar 0.95). In Kombination mit einem Vollformatsensor eignen sie sich damit vorzüglich in der Porträtfotografie, um Hintergründe weichzuzeichnen und so zum Beispiel deren Dominanz bei einem Brustbild auszugleichen. Damit lassen sich beim Einsatz von Blende 1.4 oder höher auch ganze Personen über die Schärfe vom Hintergrund freistellen, wenn dieser sich nur weit genug in die Tiefe erstreckt. Die Freistellung lenkt Betrachter unbewusst auf das Wesentliche im Bild: Auf das, was scharf ist. Je offener die Ausgangsblende, desto verschwommener wird der Hintergrund ausgeblendet. Dieser Effekt spart viel Zeit, sowohl beim Einrichten des Sets während der Aufnahmen als auch beim späteren Retuschieren störender Elemente im Bild. Der Trick funktioniert natürlich nicht bei allen Motiven, ist jedoch bei Porträts von Menschen, die in einem gerade noch erkennbaren Kontext stehen sollen, unübertroffen. Allerdings sollte man bei aller Begeisterung für derart „offene“ Objektive eins im Blick haben: Mit so einer minimalen Schärfzone kann nicht jeder Fotograf aus dem Stand richtig umgehen. Meist ist viel Üben angesagt. ■



IM STUDIO Zwischen Blende 4 und Blende 8 ist die Auflösung am höchsten, und der Schärfefall bleibt im üblichen Rahmen, auch wenn man nah ans Motiv herangeht.



5-Zentimeter-Objektive

Jeder traditionelle Kamerahersteller hat mehr als eine 50-Millimeter-Festbrennweite im Portfolio. Bei Canon sind es zum Beispiel vier verschiedene Modelle mit Anfangsöffnungen von Blende 2.5, 1.8, 1.4 und 1.2. Die Preise dieser Objektive liegen zwischen 100 und 1 500 Euro. Verantwortlich für die Spanne ist interessanterweise nicht die Auflösungsqualität (das günstige 1.8er hat die besten Messergebnisse), sondern eine Reihe anderer Parameter: die Robustheit der Verarbeitung, der Spritzwasserschutz, die Komplexität, Anzahl und Qualität der verbauten Linsen sowie die maximale Lichtstärke.

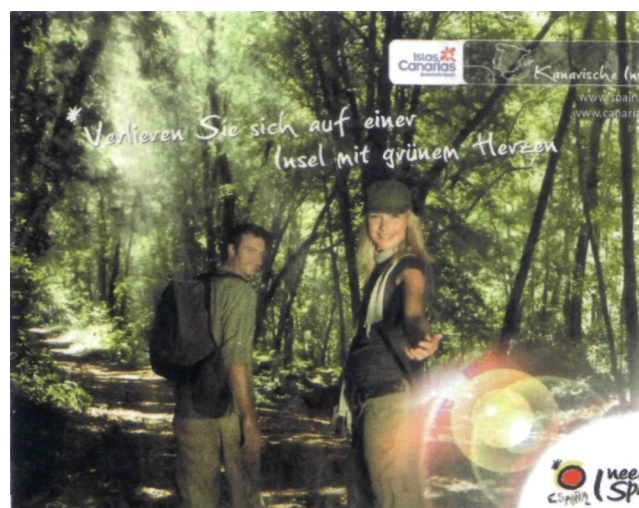
Vergleicht man das teuerste 1.2er mit dem günstigen 1.8er, zeigen die Kurven, dass es hier nicht um maximale Gesamtauflösung geht, sondern eher um eine Art von Charme beim Schärfefall. In der Praxis sehen die Bilder, die mit dem 1.2er gemacht wurden, einfach ein klein wenig interessanter aus.

Doch für Ergebnisse mit individueller oder zumindest interessanter Schärfe/Unschärfe-Charakteristik muss man nicht soviel Geld ausgeben oder gar in die Königsklasse der 50er vorstoßen und das Leica Noctilux 0.95 für 8 500 Euro erwerben. Hier tut es auch ein Surfausflug zu Ebay. Dort findet man allerlei alte lichtstarke Objektive dieser Brennweite, die sich per Adapter auch an modernen SLRs nutzen lassen. Für vergleichsweise kleines Geld gibt es hier alte Modelle mit Leica R-, Olympus OM- oder M42-Anschluss vieler Hersteller. Doch Achtung: Die Preise steigen, weil die 50-Millimeter-Liebhaber längst angefangen haben, diese Preziosen zu sammeln.



AKZENTUIEREN Die wichtigste Funktion beim Spiel mit der Unschärfe ist die Möglichkeit, durch Schärfesetzung zu zeigen, was im Bild wichtig ist und – vor allem – was nicht.

DETAILS Auch wenn es darum geht, Körperdetails losgelöst vom Rest des Körpers zu zeigen, sind große Blendenöffnungen unschlagbar.



Fotos/Montagen: Kamerawerbung: Aldi-Nord; Tourismus-Anzeige: www.spain.info; Möbelprospekt im Auftrag von Poco Einrichtungsmärkte (Seite gegenüber)

SONNIGE AUSSICHTEN

Pünktlich zum Sommer widmen wir uns dem Thema Sonne in der Werbung. Zusätzlich geht es um Kissen und Schatten sowie um aktuelle Lesermeinungen zu dieser Rubrik. | **Doc Baumann**

Der Begriff „Photographie“ kommt aus dem Griechischen und lässt sich mit „Licht-Malerei“ übersetzen. Ob nun mit Ph oder rechtschreibreformiert mit F: Dass Fotos etwas mit Licht zu tun haben, wissen die meisten Anwender zwar - wie sich das konkret auswirkt, scheint aber für manche Bildmonteure schwer nachvollziehbar zu sein.

So ist es keine ganz neue Entdeckung, dass von einer Lichtquelle angestrahlte Gegenstände einen Schatten werfen, und damit nicht genug: Benachbarte Objekte werfen ihre Schatten bei Sonnenlicht sogar in dieselbe Richtung. Ergänzen wir das um die verblüffende Beobachtung, dass Schatten üblicherweise nicht in Richtung der Lichtquelle fallen. Es gibt sogar einen gewissen Zusammenhang zwischen der Verteilung von Licht und Körperschatten auf der Oberfläche von Objekten und Schlagschatten. Nun könnte der eine oder andere meinen, das alles sei doch banal und selbstverständlich - würde nicht der andere oder eine mit seinen Montagen demonstrieren, dass es so selbstverständlich nun auch wieder nicht ist.

Ausgerechnet bei einer Kamera-Werbung verwendet Aldi-Nord eine Montage (die uns Johannes Frey zugesandt hat), bei der von φωτογραφειν keine Rede sein kann: Gleißend hell strahlt die Sonne vom Himmel. Das motiviert den Schatten des Fahrrads - obwohl seine Felge Reflexlichter von vorn zeigt - dazu, von der Lichtquelle geradezu magisch angezogen zu werden. Kamera und Alien-Ei (?) wer-

fen gar keinen Schatten, Rucksack und Wanderschuhe einen, der bei diffuser Beleuchtung angemessen wäre. Dafür gibt es zum Ausgleich einen Schlagschatten des Rucksacks auf die Kamera sowie einen weiteren auf deren Rückseite, dessen Ursprung unter die Kategorie „ewiges Geheimnis“ fällt. Die Körperschatten haben weder etwas mit der Sonne noch mit den Schlagschatten zu tun. Nur am Rande sei erwähnt, dass auch die Perspektive der Wolken nicht stimmig ist.

Vielleicht wird die Agentur von Aldi-Nord, ihrer geographischen Lage wegen, von der Sonne nicht allzu sehr verwöhnt, so dass Erfahrungen mit diesem Himmelskörper in der entsprechenden Region eher rudimentär sind.

Wo kommt denn hier die Sonne her?

Das sollte auf ein Sonnenland wie Spanien nicht zutreffen. Dort wiederum gibt es anscheinend kaum Kameras. Denn Blendenflecke, auch Lens Flares genannt, sieht man bekanntlich nicht bei direkter Betrachtung einer Szene, sondern nur auf Fotos, da sie durch Reflexionen und Beugung in den Linsengruppen von Objektiven entstehen. Um sie sichtbar werden zu lassen, bedarf es einer hellen Lichtquelle, die es in dieser Anzeige aber nicht gibt. Außerdem schneidet die Achse der entstehenden Lichtkreise diese Quelle - außerhalb Spaniens zumindest.



Dass ein solcher Kreis irgendwo aufhört und abgeschnitten wird, kommt in freier Wildbahn ebenso wenig vor wie jene Erscheinung, die mir kürzlich auf einer Typo-Montage begegnete: Dort lagen die Blendenflecke *hinter* den dargestellten Objekten. Erklärbar wären die spanischen Lens Flares vielleicht bei Annahme einer an ungewöhnlicher Stelle lokalisierten Sonnen-Lichtquelle-aber wiederzugeben, welchen Ursprung Entdeckerin Birgit Engelhardt als naheliegend vorschlägt, verbietet mir dann doch meine gute Erziehung ...

Schwebende Models, falsche Schatten ... und Kissen

Chirurgen üben an Kunststoffpuppen, die Jugendfeuerwehr löscht bei Übungen simulierte Brände, das US-Militär setzt auf die Verbreitung von Ego-Shooter-Games, und angehende Bildbearbeiter dürfen an Abbildungen für Prospekte von Möbelfirmen und Baumärkten üben. Letzteres ist eine Vermutung, kein gesichertes Wissen - aber anders kann es eigentlich gar nicht sein.

Martin Michel aus Magdeburg fand kürzlich einen Möbelprospekt im Briefkasten und schrieb uns nach dessen Lektüre: „Es fiel mir sofort auf, dass Frau Katzenberger irgendwie zu schweben scheint, und ich hab'an Doc Baumann gedacht, der sich das sicher etwas genauer angucken möchte. Ich würde mich freuen, wenn Sie dieses Meisterwerk der Bildmontage ‚genüsslich auseinandernehmen‘ könnten...“

Von wegen „genüsslich auseinandernehmen“. Irgendwann bleibt nur noch pures Mitleid. Es ist nicht anders als tragisch zu nennen, wenn Menschen ohne entsprechende Ausbildung zum Zusammenstoppen solcher Werke genötigt werden. Man kann ja verstehen, dass sich Daniela Katzenberger als Möbel-Model nicht freiwillig auf dieser Sitzgruppe niederlassen wollte. Also Fototermin irgendwo im Studio, Figur freistellen, kopieren, reinkloppen. Lassen wir die üblichen Beleuchtungsprobleme gnädig außen vor, ebenso wie Kontrastumfang oder Lichtstimmung. Aber sieht denn keiner, dass sie weder auf dem Polster sitzt noch ihre Hand auf dieses stützt? Auch

die heimelige Küchenszene visualisiert eher die Redewendung „als wenn'ste schwebst“ als Frau Katzenbergers leibhaftige Anwesenheit in diesem geschmackvollen Umfeld.

Fast noch trauriger als sein Umgang mit Perspektive ist das gläubige Vertrauen des Bildbearbeiters in Photoshop's Funktionsbenennungen. Wenn ein Ebenenstil „Schlagschatten“ heißt, meint er, einen solchen zu Recht erwarten zu dürfen, auch wenn der eigentlich nur für Schattenwurf auf eine parallele Ebene gedacht war. So hat nicht einmal seine Richtung etwas mit der Beleuchtung der Objekte zu tun. Ob er nun auf Sitzfläche, Rückenlehne oder Wand fällt, stets folgt er den Umrissen im gleichen Abstand und mit identischer Kantenunschärfe und Deckkraft.

Keiner hat's gesehen. Nicht einmal bei den Gartenmöbeln hat irgendwer Augenkrämpfe verspürt - Perry-Rhodan-Leser erkennen sofort deren Herkunft aus einer anderen Dimension sowie Antigravitationsfelder. Den Bildbearbeitungs-Azubi als letztes Glied in der Kette trifft kaum Schuld; er kann's einfach nicht besser. Aber die Agenturprofis, der Auftraggeber - selbst ein redlicher Drucker müsste sich hier verweigern und ein beherztes „So nicht!“ hervorstoßen.

Trotz aller Naivität hat die Möbel-Montage, in der Frau Katzenberger auf die Polstergarnitur gebeamt wurde, bei genauerer Betrachtung doch etwas perfide Hinterhältiges. Dazu muss man wissen, dass sie 2010 in einem Interview zum Thema Silikonkissen erklärt hatte: „Drogen machen bescheuert, Alkohol blöd und Nikotin hässlich. Sollen andere Leute ihr Geld doch für Zigaretten ausgeben - ich kauf mir lieber eine neue Haarfarbe oder 'nen tollen Busen.“ So betrachtet bekommen die beiden roten Textbalken direkt hinter ihrem Rücken eine überraschende neue Bedeutung: „Rücken echt“ - „Inkl. Kissen“.

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

Im Gespräch mit den DOCMA-Lesern

Auch diesmal sind wieder einige Diskussionsbeiträge von Lesern eingegangen, die unterschiedliche Betrachtungsweisen von Bildkritik widerspiegeln. Schauen wir uns zunächst die drei Leserbriefe an:

Hallo Doc,
beim Lesen der DOCMA stellt sich in mir das Gefühl ein, dass die Diskussionen um Deine Bildkritik immer heftiger werden. Mitunter scheint mir, es hätten sich zwei Lager gebildet und die Fronten verhärtet sich.

Dass diese Entwicklung in deinem Sinne sein soll, kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen. Wäre es da nicht sinnvoll, die „Kampfhähne“ zu einem Gespräch einzuladen? Wie wäre es, wenn „die getroffenen Hunde“ ihre Arbeiten und die Randbedingungen auf den Tisch legen? Aus Ausgangsmaterial, gewünschter Zielaussage und dem Zeitdruck entstehen neue Lösungen. Knobelaufgaben werden an die Leser weitergegeben und kreatives Potential wird frei.

Dabei wird mancher ein paar Hausaufgaben machen müssen, beim nächsten wird der Workflow optimiert. Auf jeden Fall würde sich eine Chance zum Lernen ergeben und weiteres Hauen und Stechen wird minimiert.

Seit ca. 40 Jahren fotografiere ich mit Leidenschaft und habe stets meine Vorbilder studiert. Auch ich muss immer wieder Meinungen verkraften, die mir nicht gefallen. Das ist unangenehm, aber nützlich. Ich drücke den Docmatikern die Daumen, dass diese Diskussion endlich in kreative Bahnen gelangt. Herzliche Grüße, Bernd Neuper

Hallo Doc!

Nie hätte ich gedacht, dass Ihre Bildkritik zu einer solch großen Bandbreite an Reaktionen und Emotionen würde führen können. Das ist ein gutes Zeichen dafür, dass immer irgendwas Wahres dran sein muss. Wie langweilig, wenn alle immer nur zustimmen oder alle einfach nur ablehnen würden! Kleingeist allerdings, wer es so persönlich nehmen muss, dass er gleich die Abo-Keule schwingt.

Aber Sie erinnern sich sicherlich noch an die gute alte Zeit der TAZ in den 80ern, da war das nicht anders, wenn man mal einen falschen Artikel über Nicaragua, Schwule/Lesben oder Makrobiotik geschrieben hatte. Und seinerzeit bei „Emma“ vermutlich sicher auch; allerdings muss ich zugeben, dass ich die mangels persönlicher Betroffenheit nun wirklich niemals gelesen habe ... Viele Grüße, Alfred Ruby

Bravo Doc Baumann,

Sie sind ein Herausgeber und Autor mit Rückgrat und charakterfest. Was stört da schon die „Kritik an der Kritik“, Sie prügeln weiter auf OBI-Anzeigen ein, die von schlecht bezahlten Praktikanten in Werbeagenturen mit schmalen Budgets produziert werden.

Nur, wen interessiert das? Sie glauben doch nicht wirklich, dass auch nur ein OBI-Kunde die Fehler in der Anzeige erkennt, den interessiert nur: „Es gibt Stiefmütterchen für € 0,49“. Diese Information transportiert die Werbung in hervorragenderweise. Nicht viel anders verhält es sich mit dem Transportunternehmer, der zur Zielgruppe für Mercedes-Nutzfahrzeuge gehört; der zermartert sein Hirn über die hohen Spritpreise, die Qualität des verwendeten Pressefotos wird garantiert nicht wahrgenommen. So what?

Wie wäre es, wenn Sie für Ihre Bildkritiken ein neues Ziel suchen, ich hätte einen Vorschlag. Sie nehmen die Werke von erfolgreichen Künstlern unter die Lupe, die ihre Werke ausschließlich digital erstellen, sozusagen Bildbearbeitung pur. Dabei erklären Sie soweit wie möglich Ihren Leser/innen die angewandte Photoshop-Technik und versuchen eine Erklärung zu finden, warum diese Werke erstaunlich viel Geld einbringen, während andere bei gleicher Qualität und Kreativität am Ende der Schlange stehen und dort auch leider bleiben.

Das verlangt natürlich etwas Mut, denn keiner der Künstler, die ausschließlich digital arbeiten (nicht wie in Heft 46: Herr Richter malt mit Pinsel digitale Formen und Effekte nach), wird erfreut sein, wenn Sie seine Arbeitsmethoden veröffentlichen. Mit Kritik sollten Sie dabei auch nicht sparen, das ist sicherlich vom Leser/in erwünscht. Mit freundlichen Grüßen, Kay Michael Kuhnlein

So, da haben wir nun also mal wieder drei ganz verschiedene Meinungen zur Bildkritik: Bernd Neuper wünscht sich eine Einbeziehung der kritisierten Bildbearbeiter, damit diese das Zustandekommen ihrer Arbeiten erläutern können - Alfred Ruby wundert sich über die aufbrandenden Emotionen und plädiert für eine Fortsetzung in der bisherigen Form - Kay Michael Kuhnlein findet, dass ich auf die Falschen einprügle, ohnehin niemand Fehler bemerkt, und ich besser das Vorbildliche an vorbildlichen Arbeiten herausstellen sollte.

Zu Bernd Neupers Vorschlag: In all den Jahren habe ich eine einzige Rückmeldung von einem Bildbearbeiter erhalten, dessen Werk ich kritisiert hatte: „Du hast nicht nur recht, sondern hast sogar noch ein paar weitere Fehler übersehen. Der Kunde brauchte auf die Schnelle eine Montage, da war keine Zeit für irgendwas. Ich hatte mir schon gedacht, dass das auf Deiner Seite landen würde.“ Ansonsten haben wir mal versucht, Leute für eine Podiumsdiskussion zu bekommen, die mir widersprechen und die Argumente aufzählen, die bei mir vielleicht nicht hinreichend berücksichtigt werden - kein einziger fand sich dazu bereit. Ich würde ja gern in eine solche Diskussion eintreten und Argumente kennenlernen, aber allein geht's nicht.

Damit wären wir bei Alfred Rubys Verwunderung über die Emotionen. Vielleicht stammen tatsächlich ein paar der negativen Zuschriften zur Bildkritik von Gestaltern, die lieber als scheinbar Unbeteiligte meine Methoden in Frage stellen, als sich als Urheber der angeprangerten Werke erkennen zu geben. Ich weiß es nicht. Dass immer etwas Wahres in meiner Kritik steckt, stellen ja nicht einmal meine Kritiker in Frage. Ihnen behagt in der Regel nicht, wie ich damit umgehe, und sie suchen Entschuldigungen für Fehler.

Wie etwa Kay Michael Kuhnlein, wenn er schreibt, dass kein OBI-Kunde die Montagefehler erkennt. Habe ich das je behauptet? Transportiert ein DOCMA-Artikel über CS6 seine Information schlechter, wenn er voller Rechtschreibfehler steckt und die eine Zeile in der Myriad gesetzt ist, die nächste in der Times und einen Punkt größer?

„Nur, wen interessiert das?“ fragt Herr Kuhnlein. Rückfrage: Schreiben wir für Leser von Bau- und Möbelmarkt-Prospekten? Oder schreiben wir für Menschen, welche die professionelle Handhabung digitaler Bildbearbeitung erlernen oder weiter perfektionieren wollen? Dazu gehört nicht nur die Kenntnis der Werkzeuge und Methoden, sondern auch die Berücksichtigung von Plausibilität und all jener Aspekte, deren Mangel ich in dieser Rubrik immer wieder beklagen muss. Nicht, um die - ohnehin anonymen - Grafiker an den Pranger zu stellen, sondern um die Blicke unserer Leser zu schulen und ihnen zu demonstrieren, wie sie es besser *nicht* machen sollten.

Aber warum, so fragt Herr Kuhnlein konstruktiv, warum nicht andersrum, positiv gewendet? Warum nicht die Werke erfolgreicher Künstler vorstellen? Nun ... ich dachte immer, das tun wir, seit es DOCMA gibt. In jedem Heft zeigen wir in mindestens einem Portfolio die Werke vorbildlicher Bildbearbeiter. Wir präsentieren die Sieger des DOCMA-Awards oder kleinerer Contests, aus genau dem Grund, herausragende Arbeiten abzudrucken - zur Inspiration und um Bilder zu zeigen, die gut und im besten Falle erfolgreich sind.

Zugegebenermaßen steht dort nicht, *warum* die gut sind. Aber sollen wir ernsthaft immer wieder im Text erwähnen, dass hier sauber freigestellt wurde, dass Beleuchtung, Schattenwurf, Perspektive, Einsatz von Unschärfe oder Lichtstimmung passen? „Nur, wen interessiert das?“ Ich denke, all jene, die es *sehen*. •

PREMIUM WORKSHOP

COLORKEY

Colorkey ist ein polarisierender Dauerbrenner - viel geliebt und oft geschmäht ... Egal, hier zeigen wir Ihnen die Möglichkeiten, ein farbiges Foto in ein Schwarzweißbild umzuwandeln, bei dem noch ein Teil farbig bleibt und erklären Ihnen, warum und wann das wirkt. | **Olaf Giermann**



COLORKEY

Das Prinzip und seine technische Umsetzung.

► Seite 20

COLORKEY UND RAW

Diese Möglichkeiten haben Sie schon in Camera Raw und Lightroom.

► Seite 22

RAW-KOMBINATIONEN

So kombinieren Sie verschiedene Raw-Entwicklungen mit Masken und Fülloptionen in Photoshop.

► Seite 24

EINFACHE TECHNIKEN

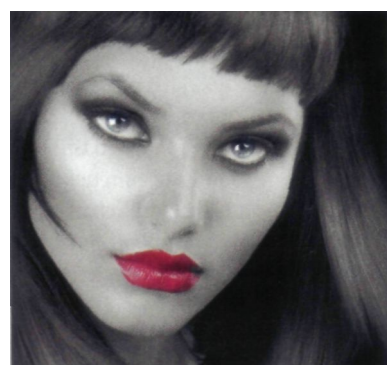
Auswahl, Entsättigen, Umfärben und Kolorieren – das sind die Prinzipien des Colorkeying.

► Seite 26

FÜR FORTGESCHRITTENE

Mit diesen Füllmethoden und dem Maskenbedienfeld kommen Sie noch schneller zum Ziel.

► Seite 28



PREMIUM WORK SHOP

• Der Begriff

Colorkey ist ursprünglich ein Begriff aus der Videoszene, in der man mittlerweile eher vom Chroma-Keying spricht. Dabei geht es in erster Linie um das Freistellen oder das Hervorheben von Bildelementen anhand einer Schlüsselfarbe (Schlüssel heißt in englisch: „key“). Ein Bekanntes Beispiel ist das Entfernen des Hintergrund mit dem Greenscreen-Verfahren. Tatsächlich macht man beim Color-Key-Effekt nichts anderes. Hat sich deshalb der Begriff für die selektive Entsättigung von Bildteilen eingebürgert? Vielleicht heißt der Effekt auch nur so, weil Farbe der Schlüssel ist...

Im CMYK-System steht das K ebenfalls für „Key“ und damit für Schwarz beziehungsweise den unbunten Anteil, der mit der Druckfarbe Schwarz dargestellt wird. Nur eine interessante Übereinstimmung?

• Color? Colour?

Colorkey finden Sie im Netz und in gedruckter Form in allen möglichen Schreibweisen. Die Amerikaner haben bei der Besiedlung des neuen Kontinents das U im Vereinigten Königreich zurückgelassen und schreiben „color“ - dagegen die Briten „colour“. Beide schreiben die Worte auseinander und klein. In deutschen Texten schreibt man englische Begriffe groß und zusammen, kann diese aber zur besseren Lesbarkeit mit einem Bindestrich unterteilen. „Color-Key“ wäre also ebenso korrekt.



COLORKEY

Eine der am häufigsten gestellten Fragen an Bildbearbeiter ist, wie man ein Schwarzweiß-Bild erstellt, in dem einzelne Objekte noch farbig sind. Dieser „Colorkey-Effekt“ erfreut sich anhaltender Beliebtheit. **Olaf Giermann** zeigt Ihnen die Möglichkeiten.

Colorkey ist ein Stil, der polarisiert. Vor allem - aber nicht nur - auf Einsteiger der Fotografie und Bildbearbeitung haben diese Bilder eine ungeheure Anziehungskraft. Fortgeschrittene und Profis erwischt man dagegen im Zusammenhang mit Colorkey oft beim Naserümpfen und Augenrollen.

Eins ist Fakt: Das Konzept funktioniert. Lässt man teilsentsättigte Bilder ohne Vorurteile und verfestigtes Fachwissen auf sich wirken, dann geht von Ihnen eine gewisse Faszination aus. Denn es gibt kaum ein anderes Stilmittel wie Farben, mit dem man die Aufmerksamkeit des Bildbetrachters besser lenken kann. Farben ziehen unsere Aufmerksamkeit magisch an, während entsättigte Bereiche im direkten Vergleich fast komplett ausgeblendet werden.

Aus diesem Grund wirkt Colorkey im Gegensatz zum gekonnten, subtilen Spiel mit Licht und Schatten mitunter etwas plump - was die Abneigung der oben genannten „Augenroller“ erklären könnte.

Doch sollte man ein Stilmittel verteufeln, nur weil es nicht schwierig ist? Wohl nicht. Das Problem liegt eher darin begründet, dass Colorkey - eben weil es so einfach und zuverlässig funktioniert - sehr oft benutzt wird, um damit völlig unspannende Fotos aufzuwerten. Eine lieblos fotografierte Blume soll so zum Hingucker werden. Nur sind derartige „Rettungsmaßnahmen“ selten von Erfolg gekrönt.

Doch bei einem ansprechenden Foto sollte man ein Stilmittel wie Colorkey nicht von vornherein ausschließen.

Die Wirkung von Farben

Die Fähigkeit, Farben zu sehen, hat dem Menschen während seiner Evolutionsgeschichte nicht nur Freude an dramatischen Sonnenuntergängen und Blumen beschert, sondern auch bei der Nahrungssuche und Nahrungsbeurteilung geholfen. Während die Farbe Blau dabei eine eher untergeordnete Rolle spielte, waren und sind Grün, Gelb und Rot für uns sehr



Übrigens, alle Techniken, mit denen ein Colorkey erstellt wird, sind bei dezentem Einsatz auch für

subtile Farbänderungen nutzbar. Colorkey muss nicht nur „Farbe“ oder „Keine Farbe“ bedeuten, sondern Sie können bereits durch feine Eingriffe in die Sättigung den Betrachter eines Bildes lenken. Merken Sie sich nur Folgendes: Der Betrachter schaut zuerst auf helle, bunte Dinge (dort zuerst auf Signalfarben) und erst dann auf Dunkles, Unbuntes.

wichtig - heutzutage natürlich vor allem im Straßenverkehr mit seinen Ampeln und Warnschildern.

Im Grünbereich nehmen wir die meisten Farbnuancen wahr, denn - so ließe sich argumentieren - die Vegetation lieferte nicht nur Nahrung, sondern war auch Lebensumfeld. Weniger abgestuft, dafür umso auffallender, sehen wir die sogenannten Warnfarben Rot und Gelb. Diese warn(t)en nicht nur vor giftigen Tieren und Verletzungen/Entzündungen, sondern lassen auch rein optische Rückschlüsse auf den Reifegrad von Früchten zu. Diese Farben springen uns also sofort ins Auge und ergeben deshalb besonders wirkungsvolle Colorkeys.

Die technische Seite

Nachdem Sie sich entschieden haben, was farbig bleibt und was nicht, ist die Hauptarbeit beim Colorkey das Auswählen dieser Bereiche. Im einfachsten Fall, der aber am meisten Zeit kostet, malen Sie hierzu mit einem Pinsel in der Maske einer entsättigenden Einstellungsebene. Mit Photoshop's Auswahlhilfsmitteln und Füllmethoden geht das alles ein wenig schneller und genauer. Die EntSättigung selbst sollten Sie natürlich nicht einfach mit »Farbton/Sättigung« umsetzen, sondern eine ansehnliche Schwarzweiß-Konvertierung durchführen, beispielsweise mit der »Schwarzweiß«-Einstellungsebene oder dem »Kanalmixer«.

Sie müssen nicht unbedingt die Originalfarben eines Objekts erhalten. Wenn eine andere Farbe besser wirkt, färben Sie das Objekt doch einfach um, zum Beispiel mit »Farbton/Sättigung«. Zwar können Sie auch mehrere Farben in einem Colorkey „überleben“ lassen, doch wirkt die Beschränkung auf maximal zwei deutlich intensiver. Nun aber auf den nächsten Seiten zu den Möglichkeiten der Colorkey-Umsetzung. Viel Spaß! •

• Colorkey - auf was fällt Ihr Blick zuerst?



7. Das farbige Original



2. Der blaue Hintergrund wurde entsättigt.



3. Colorkeyvariante für den Feuerlöscher



4. Colorkeyvariante für die Schuhe



5. Colorkeyvariante für den Hut



6. Der Hut wurde in Blau umgefärbt. Vergleichen Sie die Wirkung dieser Variante mit Abbildung 5.

Colorkey in Camera Raw

In vielen Fällen ist ein Colorkey bereits in Adobe Camera Raw beziehungsweise Lightroom umsetzbar und dann mit nur wenigen Klicks auf beliebig viele andere Bilder übertragbar.

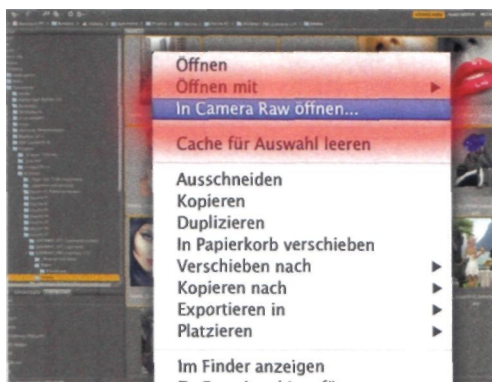


Foto: Subbotina Anna – Fotolia

• ACR auch für TIFF & JPEG

Wo Raw drauf steht, muss noch lange kein Raw drin sein. Denn Adobe Camera Raw (kurz: ACR) ermöglicht bereits seit Photoshop CS3 das Öffnen von JPEG- und TIFF-Dateien, wobei letztere nur eine Hintergrundebene enthalten dürfen. Auf diese Weise können Sie alle Vorteile, die Camera Raw im Workflow bietet (nondestruktiv, kleine Dateigrößen, leichte Übertragbarkeit von Bearbeitungen zwischen Dateien ...), auch für diese Dateiformate nutzen.

Am einfachsten bringen Sie die „Nicht-Raws“ über Adobes Bridge oder die Minibridge in den Rawkonverter: Markieren Sie die Dateien und wählen Sie nach einem Rechtsklick »In Camera Raw öffnen«



• Sättigung und Dynamik

Der Unterschied zwischen den Reglern »Sättigung« und »Dynamik« erschließt sich nicht auf den ersten Blick, aber tatsächlich wirken beide deutlich unterschiedlich. Während »Sättigung« alle Farben im Bild gleichmäßig beeinflusst, erreichen Sie mit »Dynamik« vor allem die Farben, welche eine nur geringe Sättigung aufweisen. Erhöhen Sie also die Dynamik, verstärken Sie damit die schwachen Farben im Bild, während die bereits stark gesättigten umso weniger an der Korrektur teilnehmen, je höher ihre Sättigung ist. Dadurch wirkt »Dynamik« subtiler, da ein Übersättigen von Farben kaum möglich ist.

Schwache Farben entfernen

Manche Fotos weisen von vornherein schon einzelne, stark gesättigte Farben auf. In diesem Fall ist ein Colorkey mit nur einem Regler zu erzielen: »Dynamik«. Denn mit diesem werden Sie die eher schwach gesättigten, störenden Farben los, indem Sie ihn nach links ziehen. Da der Regler stark gesättigte Farben weitgehenden Ruhe lässt, also deren Sättigung nur gering verändert, behalten diese ihre Farbigkeit, während die wenig gesättigten Farben völlig entsättigt werden. Schnell und effektiv!

Selektive EntSättigung

Im Reiter »HSL/Graustufen« haben Sie die Möglichkeit, acht einzelne Farbbereiche hinsichtlich Farbton, Sättigung und Luminanz, also der Helligkeit, zu verändern. Interessant für Colorkey sind vor allem die letzten beiden in ihren entsprechenden Tabs.

Analysieren Sie Ihr Foto zunächst. Unterscheiden sich die Farben des hervorzuhebenden

den Objekts deutlich vom Hintergrund? Falls dies der Fall ist, entsättigen Sie den oder die entsprechenden Farbbereiche.

Intuitiver als das Ziehen an den entsprechenden Reglern ist die Verwendung des Werkzeugs »Selektive Anpassung«, das Sie mit der Taste »T« aufrufen und mit dem Sie dann direkt Bereiche im Bild anklicken und durch Ziehen in vertikaler Richtung im ausgewählten Parameter verändern. Sollten Sie dabei etwas Farbigkeit im eigentlichen Objekt verlieren - keine Panik; diese kann man mit dem »Korrekturpinsel« (Taste »K«) oder für größere Bildbereiche dem »Verlaufsfilter« (Taste »G«) wieder zurückholen. Erhöhen Sie beim »Korrekturpinsel« die Sättigung auf 100% und übermalen Sie die Bereiche, die wieder die volle Sättigung erhalten sollen. Die Option »Automatisch maskieren« hilft, das Übermalen von Kanten zu verhindern. Für weiche Übergänge schalten Sie diese Option aus. •



Schwache Farben

Die gelben „Cabs“ haben eine hohe Sättigung, während die anderen Bildteile eher schwach gesättigt sind.



Schwache Farben reduzieren

Ziehen Sie »Dynamik« auf „-100%“, bleibt vorrangig das Taxi-Gelb übrig, obwohl auch dieses an Sättigung verloren hat. Das kann man mit »Sättigung« etwas kompensieren.

Foto: Alessandro Lai – Fotolia



Foto: Marcus Klepper – Fotolia

Selektive Entsättigung

Klicken und ziehen Sie mit dem Werkzeug »Selektive Anpassung« im Bereich »Sättigung« direkt im Bild und passen Sie so die Sättigung der angeklickten Farben an. Die Zielstellung im Bildbeispiel ist, nur die Zahlen der Berliner Weltzeituhr, etwas Rot im Fernsehturm sowie den gelben Streifen der Straßenbahn als Farbe zu erhalten. Hierzu wurde der Himmel {»Blautöne«} und der Boden (»Orange- und Gelbtöne«) stark entsättigt. Leider hat dies auch das Gelb der Stundenzahlen sowie der Bahn reduziert.



„Sättigung“ zurückmalen

Mit dem »Korrekturpinsel« ist es möglich, die über die HSL-Sättigung entsättigten Farben zurück ins Bild zu malen. Drücken Sie die Taste »K« und klicken Sie dann auf das Plus-Symbol neben dem Sättigungsregler, womit Sie alle anderen Werte auf Null setzen. Ziehen Sie anschließend die Sättigung auf 100% und übermalen Sie im Bild die Stellen, die wieder ihre volle Farbigkeit bekommen sollen. Im Beispiel malen Sie über die Stundenzahlen und über den Bahnwagen. Mit aktivierter Checkbox »Automatisch maskieren«, erkennt der Korrekturpinsel Kanten im Bild und verhindert, dass Sie über diese hinausmalen. Bei dem gelben Seitenstreifen der Straßenbahn funktioniert dies ganz hervorragend, bei weniger akzentuierten Kanten hilft sie dagegen kaum. Nach dem Verlassen des Korrekturpinsels können Sie in den Grundeinstellungen für knackige Kontraste die »Klarheit« erhöhen.

• Synchronisation

Sie haben eine Fotoserie unter ähnlichen Bedingungen geschossen und jedes einzelne Foto soll nun den gleichen Colorkey-Look bekommen? Kein Problem. Haben Sie mehrere Fotos in Camera Raw geöffnet, klicken Sie oben links im Fenster auf den Knopf »Alles auswählen« und dann auf »Synchronisieren«. Legen Sie im nachfolgenden Dialog fest, welche Parameter Sie übertragen wollen. Klicken Sie auf »Okay«, werden alle markierten Fotos mit den Einstellungen des zuerst ausgewählten versehen.



• Änderungen speichern

Bestätigen Sie den ACR-Dialog werden Ihre vorgenommenen Einstellungen nur als Textanweisung im XMP-Format in der Bilddatei (bei JPEG-, TIFF- und DNG-Dateien) beziehungsweise als Zusatzdatei (bei proprietären Raw-Formaten) gespeichert. Die Originaldaten bleiben unangetastet. Möchten Sie die Fotos weitergeben und die Änderungen einrechnen lassen, klicken Sie unten links im Converter auf »Bild speichern« oder übergeben das Bild an Photoshop und speichern von dort aus.

Raw-Varianten kombinieren

In Camera Raw fehlen Photoshops raffinierte und vor allem genaue Auswahlmöglichkeiten. Zum Glück kann man Raws als Smartobjekte an Photoshop übergeben.

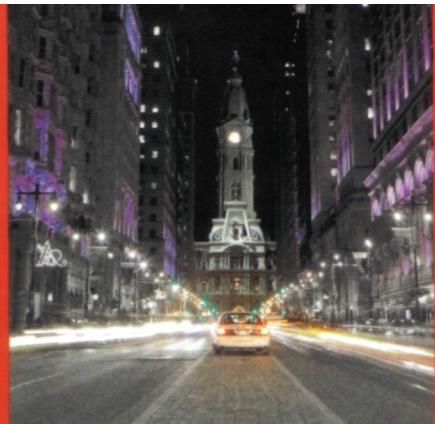


Foto: Samuel Borges - Fotolia

• Instanzen

Ein Smartobjekt ist wie ein Pappkarton mit Deckel: Es lässt sich alles mögliche hineinpacken, aber man sieht erst nach dem Öffnen, was wirklich drin ist. Wurde das Smartobjekt aus dem Raw-Konverter heraus erstellt, merkt es sich das und kehrt nach einem Doppelklick auf die Ebenenminiatur dorthin zurück. Duplizieren Sie ein solches Smartobjekt auf herkömmlichem Wege (zum Beispiel per »Strg/Befehl-J«), dann sehen Sie in jedem Duplikat immer den gleichen Pappkarton: Es ist immer das gleiche drin. Ändern Sie den Inhalt von einem, ändern sich alle. Der Fachmann spricht hier von einer »Instanz«.



• Kopien

Nur über den Befehl »Neues Smartobjekt durch Kopie« über das Menü »Ebene > Smartobjekte« oder das Kontextmenü des Smartobjekts vermeiden Sie die Erzeugung einer Instanz. Hierdurch entkoppeln Sie die Smartobjekte und erzeugen - um bei dem Vergleich zu bleiben - einen neuen Pappkarton, dessen Inhalt Sie nach Belieben ändern können, ohne dass dies Auswirkungen auf das originale Smartobjekt hätte.



Warum Camera Raw?

Wenn Sie einmal auf den Geschmack gekommen sind, vermissen Sie vielleicht in Photoshop mitunter die kompakte Einfachheit und einige Möglichkeiten von Camera Raw, wie zum Beispiel das komfortable HSL-Bedienfeld oder die einfache lokale Kontrastverstärkung mit »Klarheit«, welche in dieser Form kein vergleichbares Pendant in Photoshop finden. Nicht grundlos kombinieren viele Bildbearbeiter verschiedene Raw-Konvertierungen, indem Sie diese als TIFF ausgeben und dann als Ebenen zusammenbringen und mit Masken und Füllmethoden miteinander verrechnen. Klingt umständlich? Ist es auch! Denn dank Smartobjekten erspart man sich den Umweg über zwischengespeicherte Dateien.

»Objekt öffnen«

Ein in Camera Raw geöffnetes Foto lässt sich an Photoshop als »Smartobjekt« weitergeben. Halten Sie die »Umschalttaste« gedrückt, verwandelt sich der Knopf »Bild öffnen« in »Objekt öffnen«. Photoshop öffnet daraufhin das Bild nicht als normale Pixelebene, sondern als Smartobjekt, das es erlaubt, mit einem Doppelklick auf das Ebenensymbol im Ebenenbedienfeld jederzeit zurück zu Camera Raw zu gelangen und dort die bereits getroffenen Einstellung zurückzunehmen beziehungsweise anzupassen.

Varianten erzeugen

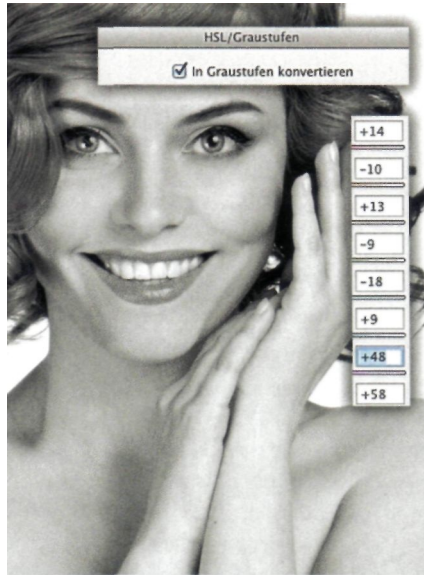
Duplizieren Sie dieses Smartobjekt, indem Sie es auf das Symbol für »Neue Ebene« in der Ebenen-Palette ziehen oder indem Sie die Tastenkombination »Strg/Befehl-J« benutzen, dann erzeugen Sie eine Instanz dieses Smartobjekts (siehe Seitenspalte links). Das ist hier wenig nützlich, deshalb erstellen Sie über einen Rechtsklick auf das Smartobjekt und »Neues Smartobjekt durch Kopie« eine ... nun ja ... Kopie desselben. Ein Doppelklick bringt Sie in den Camera Raw-Dialog, wo Sie sich ganz auf die Optimierungen bestimmter Bildbereiche konzentrieren können, ohne sich zunächst Gedanken zu machen, ob sich diese Korrekturen unvorteilhaft in anderen Bildstellen auswirken.

Varianten kombinieren

Die Verschmelzung der verschiedenen Raw-Konvertierungen (es müssen nicht nur zwei sein) nehmen Sie in Photoshop vor. Mit Masken beschränken Sie die Wirkung auf einzelne Bildteile. Mit Füllmethoden wie »Farbe« oder »Luminanz« beschränken Sie die Auswirkung Ihrer Korrekturen auf den jeweils entscheidenden Teil. Auf diese Weise können Sie Farbe und Helligkeit voneinander getrennt bearbeiten und gegebenenfalls über die Deckkraft der Smartobjekte feinjustieren.



Foto: yurizhuravov - Fotolia



1. Die Originaldatei wird in Camera Raw geöffnet und an Photoshop als Smartobjekt weitergereicht. Duplizieren Sie dieses als Kopie und öffnen Sie es per Doppelklick für die erste Raw-Umsetzung, in der Sie im HSL-Tab die Luminanz der Rottöne verringern. Durch diesen Schritt werden die Lippen abgedunkelt und dadurch stark betont.

2. In einer zweiten Smartobjekt-Kopie konvertieren Sie in Graustufen und optimieren die Tonwerte der Haut - sie sollte nicht zu dunkel oder zu hell werden. Die abgebildeten Einstellungen für die Rot- bis Magentatöne des »HSL/Graustufen«-Reiters verdeutlichen nur dieses konkrete Beispiel und können bei anderen Motiven deutlich anders ausfallen.

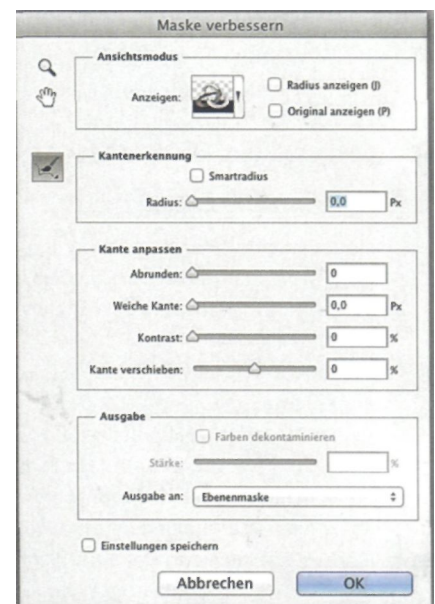


3. Im Screenshot sehen Sie die aktuelle Ebenenkonstellation. Um die Graustufen zu behalten, jedoch die Abdunklung der ersten - farbigen - Raw-Umsetzung sichtbar werden zu lassen, ändern Sie die Füllmethode der Schwarzweiß-Umsetzung auf »Farbe«. Die Lippen erscheinen deutlich dunkler, aber auch die Hauttonwerte ändern sich. Diese Bereiche werden im folgenden Schritt über die Maskierung der ersten (farbigen) Umsetzung wieder ausgeblendet.

4. Die Graustufenumsetzung wird nun mit einer Maske versehen die die Haare und die Lippen ausspart. Wählen Sie die Haare und die Lippen zunächst an den Umrissen mit dem Lasso aus und rufen Sie dann »Kante verbessern« auf, um mit geeigneten Radius-Einstellungen sowohl die Haarübergänge als auch die Lippenkontur zu verfeinern. Eventuelle Fehler malen Sie mit dem Pinsel maskieren Sie vor allem die Hauttöne mit einem schwarzen Pinsel.

• Kante verbessern

Ab Photoshop CS5 ist »Kante/Maske verbessern« das Werkzeug der Wahl, wenn man schnell und unkompliziert glaubhafte Übergänge bei detailreichen Strukturen oder komplexe Freisteller erzeugen will. Bei aktiver Auswahl oder Maske finden Sie den entsprechenden Dialog über einen Rechtsklick im entsprechenden Kontextmenü. Der Schlüssel zur Maskenverbesserung ist der Kantenverbesserungsradius, den Sie entweder über den Regler festlegen oder mit dem »Radius-verbessern-Pinsel« ins Bild malen. Innerhalb des so markierten Bereichs verfeinert Photoshop die Details und Kantenübergänge. Siehe auch DOCMA 40, Seite 66ff.



• Füllmethoden

Mit Füllmethoden ist es möglich, schnell und variabel das Beste aus verschiedenen Ebenen zu kombinieren. Gefällt Ihnen die Farbe der aktuellen Ebene, aber nicht der Kontrast? Benutzen Sie die Füllmethode »Farbe« - im umgekehrten Fall »Luminanz«. Ebenenmodi wie »Ineinanderkopieren«, »Weiches Licht« und »Lineares Licht« ergeben in der Kombination von Schwarzweiß- und Farbbild Kontrasterhöhungen mit gedämpften Farben.

Einfache Colorkey-Techniken

Ob Sie Raw-Entwicklungen oder Einstellungsebenen kombinieren: Das Prinzip ist dasselbe: Sättigung raus, Maske dran. Außer beim Kolorieren, denn auch das ist Colorkey.



• »Schnellauswahl«

Mit dem »Schnellauswahlwerkzeug« wählen Sie am besten großflächige, zusammenhängende Farbbereiche aus, die sich recht gut von der Umgebung abgrenzen. Reicht der Kontrast zur Kantenerkennung nicht aus, verkleinern Sie die Werkzeugspitze und zoomen weiter ins Bild hinein. Kleinere Werkzeugspitze bedeutet größere Genauigkeit. Das Werkzeug ist drucksensitiv, profitiert also von der Verwendung eines Grafiktablets.

• »Farbbereiche«

Über »Auswahl > Farbbereich« lassen sich Farben dank Livevorschau der resultierenden Maske sehr fein und abgestuft auswählen. Für Colorkey-Anwendungen ist jedoch der altgediente »Zauberstab« oft besser geeignet, da er Pixel immer ganz oder gar nicht auswählt, während die Farbbereichsauswahl auch teiltransparente Auswahlen (=graue Bereiche in einer Maske) erstellen kann, die ohne Nachbearbeitung beim Entsättigen unschön aussehen können.



Auswahlverfahren

Eigentlich ist Bildbearbeitung immer das Gleiche: Passt eine Korrektur nicht auf das gesamte Bild, dann muss man Bildbereiche auswählen. Und das ist wiederum das Gleiche wie Freistellen mit seinen Methoden: Angefangen beim einfachen Pinseln in einer Maske, das bei komplexen Farbmustern unnötig viel Zeit kosten kann, über Schnellauswahl und Farbbereichsauswahlen (siehe Randspalte links) bis hin zu komplexen Freistellern mit Hilfe der Farbkanäle - alles ist erlaubt, und man sollte sich die Arbeit so leicht wie möglich machen. Wie auf der vorgehenden Seite beschrieben, genügt ab Photoshop CS5 mitunter schon eine einfache Lassoauswahl gefolgt von »Kante verbessern«, um eine ausreichend genaue Maske für Colorkey zu erhalten.



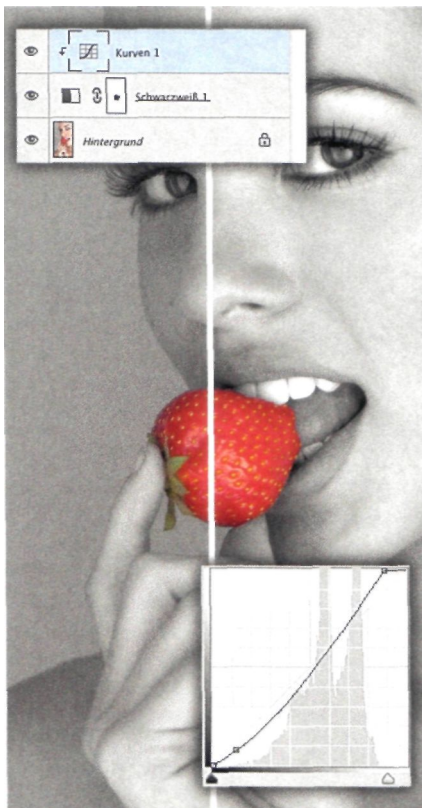
Foto: stryjek - Fotolia

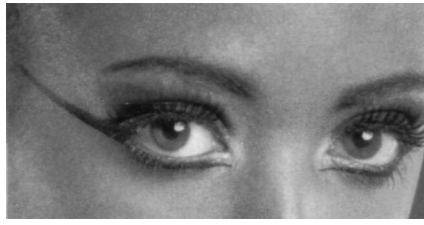
Entsättigen

Das Entsättigen - oder in anderen Worten: die Schwarzweiß-Konvertierung - sollten Sie so durchführen, dass der Hintergrund einen guten Kontrast im Vergleich zum farbig bleibenden Objekt erhält. Ist er zu flau, wirkt sich dies genauso störend aus, als wenn er zu kontrastreich ist und sich dadurch in den Vordergrund drängt.

Neben eher umständlichen Möglichkeiten gibt es eigentlich nur zwei Mittel der Wahl, die auf direktem Wege zu schönen Helligkeitsumsetzungen der Farben in Graustufen führen: Den »Kanalmixer« (siehe Photoshopakademie in diesem Heft ab Seite 34) und »Schwarzweiß«, die beide selbstredend als Einstellungsebene verwendet werden sollten. Sie sollten mit diesen wirklich nur Helligkeitsverhältnisse zwischen den einzelnen Farben abstimmen und nicht versuchen, gleich die endgültigen Kontraste herzustellen.

Letzteres funktioniert deutlich einfacher mit einer weiteren Einstellungsebene, wie zum Beispiel der »Gradationskurve«.





Umfärben

Haben Sie einen Farbbereich ausgewählt und die Umgebung entsättigt, dann können Sie diese Maske zum Umfärben erneut verwenden: Ziehen Sie diese mit gedrückter »Alt+Shift«-Taste auf die neue Einstellungsebene, wobei aufgrund der gedrückten Zusatzstasten die Maske kopiert und gleichzeitig umgekehrt wird.

Zum Umfärben selbst ist jedes Korrekturwerkzeug geeignet, das in der Lage ist, Farben zu verschieben. Naheliegender ist »Farbton/Sättigung«, bei dem Sie nur den entsprechenden Farbton zu verschieben brauchen, aber auch »Farbbalance« und »Gradationskurven« oder die »Selektive Farbkorrektur« leisten hier gute Dienste.

Eine interessante Möglichkeit ist das Umfärben über die Einstellungsebene »Schwarzweiß«, denn hier haben Sie die Möglichkeit, durch Aktivieren der Checkbox »Färben« eine Farbe zuzuweisen, und gleichzeitig können Sie die Helligkeit der zugrundeliegenden Originalfarbe mit den Schiebereglern fein abstimmen - was besser gelingt als beispielsweise mit dem Helligkeitsregler von »Farbton/Sättigung«. Voraussetzung ist aber eine genaue Auswahl des Objekts.

Kolorieren

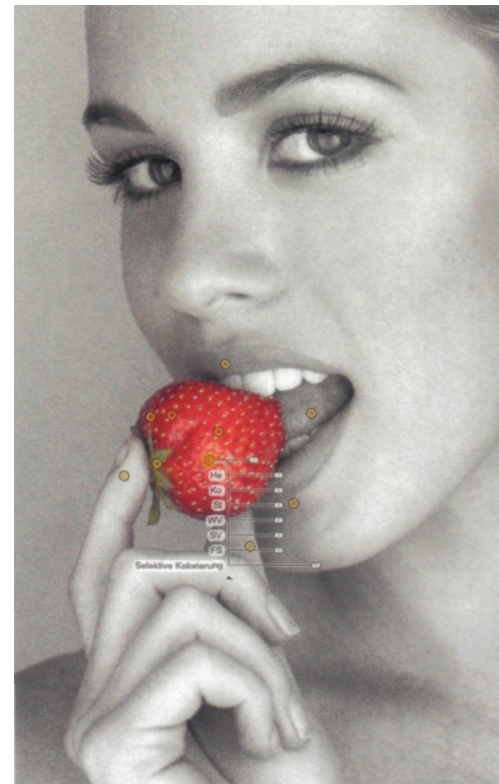
Ob Sie - ausgehend von einem Farbbild - Farbe entfernen oder einem Schwarzweißbild Farbe hinzufügen, ist im Ergebnis ziemlich egal. Nur eines gibt es bei nachträglicher Einfärbung oft auszusetzen: Die Farben sind im Vergleich zu Originalfarben oft zu gleichmäßig. Das ist als Stilmittel natürlich völlig legitim - aber werfen Sie mal einen näheren Blick auf Farbaufnahmen, dann werden Sie feststellen, dass zum Beispiel Haut mitnichten nur einfach ein bisschen Rosa ist, sondern sich aus einem ganzen Spektrum ineinandergreifender Farben zusammensetzt.

Für eine gleichmäßige Farbtonung ist eine Einstellungsebene »Farbton/Sättigung« hilfreich. Im Modus »Färben« legen Sie Farbton, Sättigung und Helligkeit fest und beschränken dann per Maske die Tönung auf die zu kolorierenden Bereiche.

Um etwas ungleichmäßigere, also realistischere Färbungen zu erhalten, sollten Sie auf einer leeren Ebene im Ebenenmodus »Farbe« malen und entweder ab und an die Farbe leicht variieren oder mit einem geringen »Farbjitter« arbeiten. Diesen stellen Sie im »Pinselbedienfeld« unter »Farbeinstellungen« ein. •

• Colorkey per Plug-in

Ein Plug-in für schnelle, aber dennoch anspruchsvolle Schwarzweiß-Umsetzungen ist zum Beispiel Silver Efex Pro 2 von Nik Software. Gegenüber der Vorgängerversion ist unter anderem die U-Point-Funktion »Selektive Kolorierung« hinzugekommen, mit der Sie Farben in Bildbereichen, die durch die Software entsättigt worden sind, wiederherstellen. Ganz klar: Hier ist Colorkey gemeint. Der Vorteil der U-Points ist, dass Farbbereiche automatisch durch Setzen von Punkten im Bild erkannt werden und Sie sich in vielen Fällen das aufwändige Erstellen von Masken sparen können.



• Übrigens

Wie so vieles, ist auch Colorkey kein Kind des digitalen Zeitalters. Das gab es bereits früher. Enthusiasten dieses Stils kolorierten nachträglich Schwarzweiß-Fotoabzüge oder setzten Farbakzente, um die gleichen Effekte zu erzeugen, die heute um so vieles einfacher zu erreichen sind.

Fortgeschrittene Colorkey-Technik

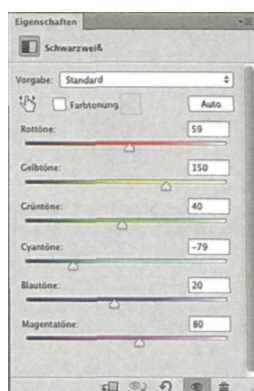
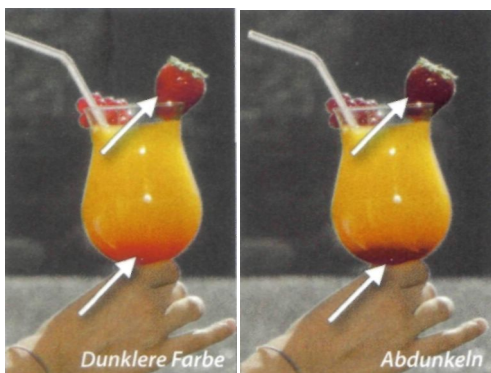
Mit Füllmethoden, die sonst eher selten zum Einsatz kommen, lassen sich selektive Entsättigungen im Handumdrehen erzeugen – ohne Auswahlen.



Foto: lassedesignen – Fot

• Abdunkeln/Aufhellen

Die Füllmethoden »Abdunkeln«, und »Aufhellen« (A&A) ähneln in ihrer Wirkungsweise »hellere« und »dunklere Farbe« (H&D). Der Unterschied liegt darin, dass bei A&A die Tonwerte kanalweise verglichen werden und für jeden Kanal der hellere beziehungsweise dunklere Tonwert benutzt wird. Erst am Ende bestimmt sich aus den so ermittelten Tonwerten die Pixelfarbe. In Farbverläufen kommt es dadurch mitunter zu Farbverschiebungen, die so bei H&D nicht auftreten (siehe unten). Bei reinen Graustufen sind die Füllmethoden identisch, da alle Kanäle die gleiche Farbinformation enthalten.



Für das nebenstehende Colorkey wurden in der Schwarzweißebene nur die Cyan- und die Blautöne abgedunkelt, wodurch der blaue Hintergrund im Modus »Dunklere Farbe« monochrom wurde. »Hellere Farbe« kehrt die Verhältnisse um, und durch den hohen Gelbwert kommt es zu der starken Aufhellung. •

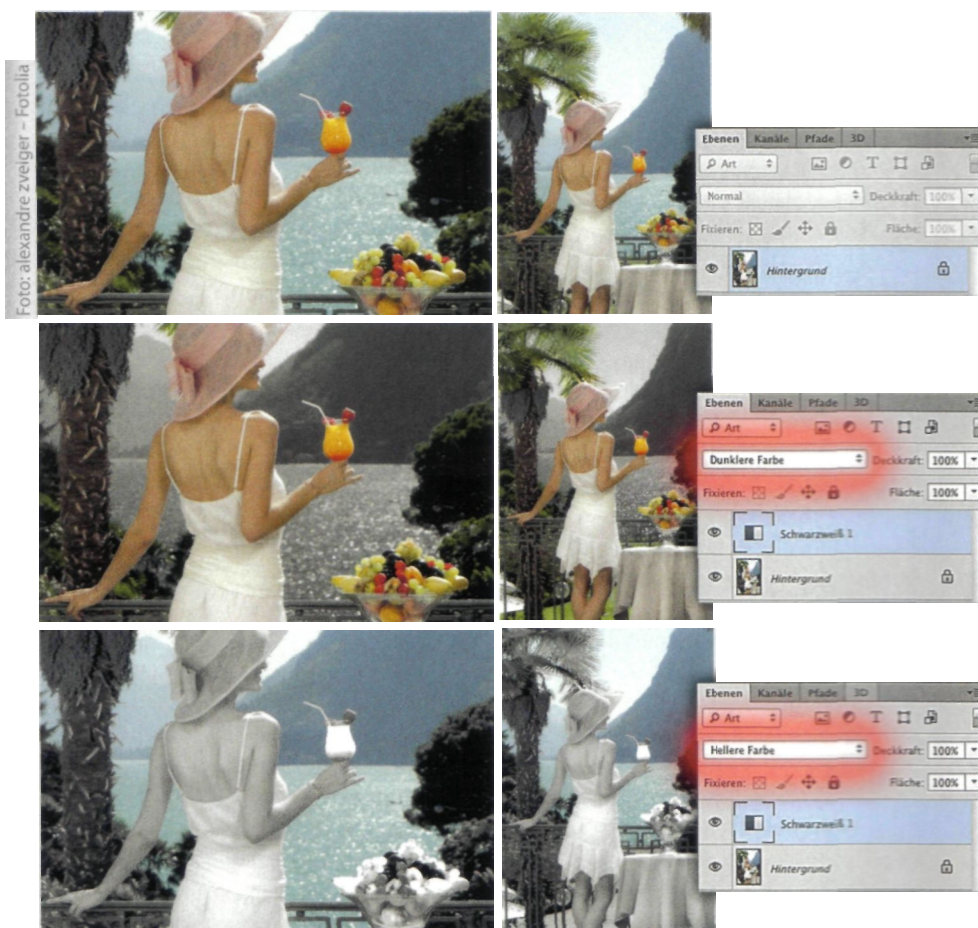
Hellere und dunklere Farbe

Diese beiden, in Photoshop noch recht jungen Füllmethoden vergleichen eine Ebene mit den darunter liegenden nach der Summe der Tonwerte der einzelnen Kanäle und zeigen dann jeweils den Pixel an, der heller oder dunkler ist. Das zunächst noch viel zu theoretisch klingende Prinzip können Sie sich beim Colorkeying zunutze machen, denn diese Modi ersparen das Erstellen einer Farbbereichsauswahl.

Grundsätzlich funktioniert das folgende Verfahren für ein Colorkey mit jeder entsättigten oder entsättigenden Ebene. Am einfachsten und komfortabelsten ist es jedoch bei Verwendung der Einstellungsebene »Schwarzweiß«. Dort haben Sie Regler für sechs Farbbereiche, mit denen man bei Verwendung der Füllmethode »Normal« diese Farben aufhellen beziehungsweise abdunkeln kann.

Stellen wir jedoch die Füllmethode zum Beispiel auf »Dunklere Farbe«, dann wird die Wirkung der Einstellungsebene, also die Umwandlung in Graustufen, nur dort sichtbar, wo die Einstellungsebene einen dunkleren Pixelwert erzeugt als in der farbigen Version. Das klingt deutlich komplizierter als es ist, denn ziehen Sie den Regler für einen Farbbereich auf Anschlag nach rechts, dann bleibt dieser Farbbereich bunt, ziehen Sie den Regler nach links, dann wird der Farbbereich plötzlich schwarzweiß und immer dunkler, je weiter Sie den Regler nach links bewegen. Probieren Sie es.

Das genaue Gegenteil bewirkt »Hellere Farbe«. Wenn Sie also feststellen, dass Sie eigentlich genau die anderen Farben entsättigen wollten als die gerade »erwischten«, dann müssen Sie nicht jeden Regler in die andere Richtung ziehen, sondern Sie ändern einfach die Füllmethode.



Sättigungsvignette

Gesättigte Farben ziehen unsere Aufmerksamkeit auf sich. Dazu bedarf es keiner allzu großen Unterschiede, so dass man sich diesen Effekt auch sanfter als in Form eines offensichtlichen Colorkeys zunutze machen kann, indem man die Bildränder leicht entsättigt und dem zentralen Motiv etwas mehr Sättigung verleiht.

Das folgende Vorgehen ist völlig nondestruktiv und komfortabel abstimmbar. Ziehen Sie mit der »Auswahl-Ellipse« eine großzügige Auswahl der Bildmitte auf [1] und erstellen Sie dann eine Einstellungsebene »Dynamik«. Für den mittleren Bildbereich erhöhen Sie die »Sättigung« beziehungsweise die

»Dynamik« [2]. Im Masken- oder Eigenschaften-Bedienfeld erhöhen Sie den Wert für »Weiche Kante«, bis kein sichtbarer Übergang mehr besteht [3]. Mit »Dichte« ist eine feine Abstimmung der Farbwirkung möglich, da Sie die Sättigungsveränderung so auch teilweise in die eigentlich maskierten Bildteile einfließen lassen können.

Duplizieren Sie die Ebene mit »Strg/Befehl-J«, invertieren Sie die Maske mit »Strg/Befehl-I« und senken Sie anschließend »Sättigung« oder »Dynamik« für die Randbereiche des Bildes. Auch hier justieren Sie mit »Weiche Kante« und »Dichte« exakt die Intensität dieser Sättigungsveränderungen [4]. Ein subtiler, aber wirksamer Effekt. •



• Das Beste ist...

... dass Sie in der Einstellungsebene »Schwarzweiß« das namenlose »Hand-Werkzeug« aktivieren können und dann im Bild direkt wie mit Camera Raws »Selektivem Korrektur-Werkzeug« die entsprechenden Farbbereiche anklicken und damit in Schwarzweiß umwandeln - nur ziehen Sie hier nicht in vertikaler, sondern in horizontaler Richtung.



• Maskenoptionen

Immer dann, wenn Sie einfache Weichzeichnungen benötigen oder die Deckkraft einer Maske ändern wollen, sollten Sie nach Möglichkeit die Regler »Weiche Kante« und »Dichte« im Maskenbedienfeld (Photoshop CS4 und CS5) beziehungsweise im Eigenschaften-Bedienfeld (Photoshop CS6) bevorzugen, statt den Gaußschen Weichzeichner oder eine Tonwertkorrektur einzusetzen. Der große Vorteil: Beide Regler wirken völlig nondestruktiv und können jederzeit wieder auf die Ausgangswerte zurückgesetzt oder angepasst werden.



Web- CLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



1



2



3



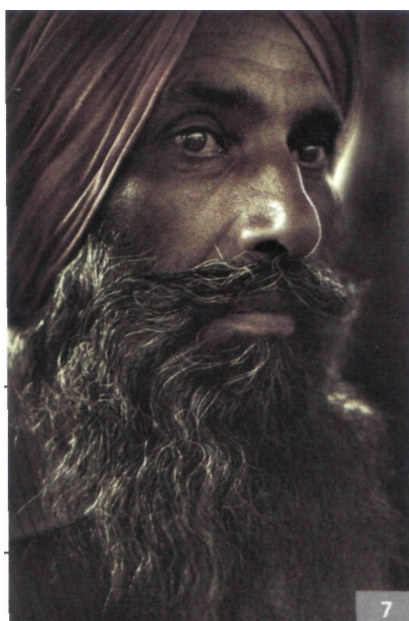
4



5



6



7



8

FOTOGRAFEN

1. BUENAVISTA FOTOGRAFIA
www.buenavistafotografia.com

2. JAN OLIEHOEK
www.janoliehoek.com

4. LUDWIG OLAH
www.ludwigolah.de

5. FRANCES MELHOP
www.frances-melhop.com

6. LSD
www.lsd.eu

7. MALTE PIETSCHMANN
www.maltepietschmann.com

8. BEN WILLMORE
www.thebestofben.com

AGENTUREN

3. ASILE
www.asile-paris.com

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

Photoshop ist das fast allumfassende Werkzeug für jeden Kreativen, der mit Bildern arbeitet. In unserer Photoshop-Tutorialstrecke stellen wir Techniken vor, die im Kern Alltagspraktisches für Fotografen, Fotomonteure und Grafiker zum Gegenstand haben. Darüber hinaus zeigen wir Arbeitstechniken jenseits des Alltäglichen.

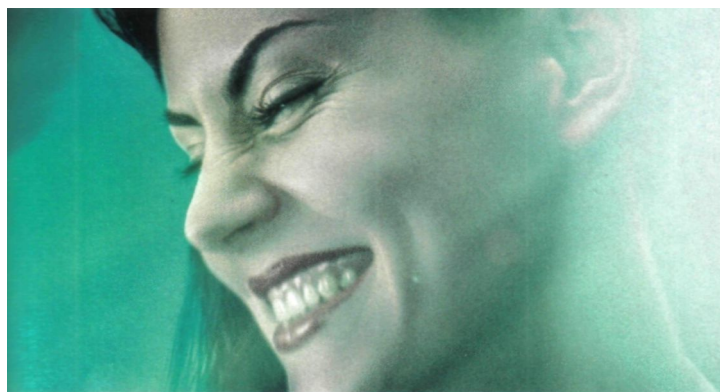
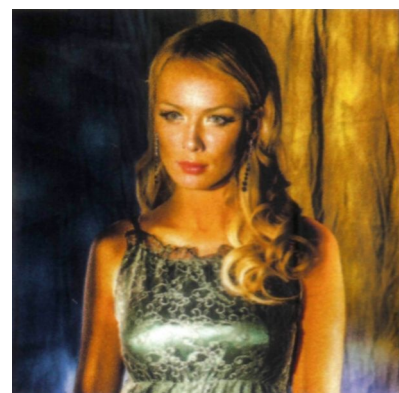
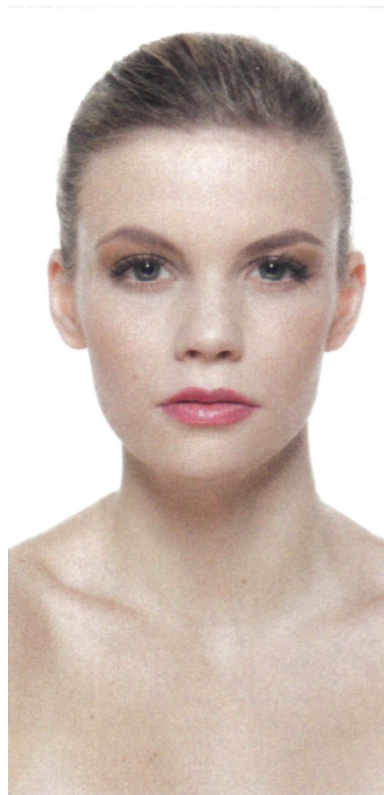


Warnhinweise

Der DOCMA-Award 2012 ist abgeschlossen (siehe S. 124) - doch sein Thema ist aktueller denn je: „Warnhinweise“. Sie prangen uns überall entgegen; denn Warnhinweise haben

Hochkonjunktur. Ob Symbole oder Texte - Beispiele gibt es auch jenseits des Schilderwaldes im Straßenverkehr genug. Sinngemäß: „Zigaretten sind ungesund!“, „Heißer Kaffee verbrüht!“, „Schneiden Sie ein Stromkabel durch, könnte es einen Schlag geben!“ oder „Dieses große, nicht entfernbare FSK-Logo auf dem Cover Ihrer DVD/Blue-Ray teilt Ihnen mit, dass dieser Film nur für Volljährige geeignet ist!“ (geschnitten ist er oft trotzdem). Aber jetzt soll es - dank emsigem Aktionismus der American Medical Association, mehrerer feministischer Organisationen in Europa und nun auch der SPÖ im Nachbarstaat - auch uns Photo-

shopper an den Kragen gehen. Mit einem Ampelsystem soll der Grad der Bearbeitung eines Modellfotos gekennzeichnet werden. „Grün“ wäre okay, bei „Gelb“ wurde ein bisschen manipuliert und bei „Rot“ (siehe Workshop S.52) wurde stark eingegriffen. Das Argument: Werbekampagnen würden Menschen zeigen, „die es im echten Leben nicht gibt“. Meine Meinung: Warum denn vor Dingen warnen, die es im echten Leben gar nicht gibt? Lasst uns das einfach alles ganz abschaffen! Also jegliche Bildmanipulationen, Barbiepuppen, Kosmetik aller Art, Kino- und Fernsehfilme, Bücher - vor allem dieses Fantasy-Zeugs, Animes/Comics und - natürlich! - Märchen. Und zwar ganz schnell, bevor unsere Kinder und Mitmenschen ein verzerrtes Weltbild bekommen... Schon klar. Wie war das noch mit dem gesunden Menschenverstand - oder sind wir alle nur unmündige, nicht denk- und bildungsfähige Bürger? *Olaf Giermann*





CREAMY

Cremige Farben sind einer der Look-Schlager dieser Sommersaison. Doch wie kommt man zu diesen weichen und doch satten Farbtönen irgendwo zwischen Pastell und lichtem Bunt? | **Christoph Künne**

Kurz vor Sommeranfang erreichte uns eine E-Mail unserer treuen Leserin Fina, die bedauerte, bei uns zwar schon Vieles, aber eins noch nie gelernt zu haben: wie man „wirklich schöne Stimmungen erstellt“. Nach einem kurzen Blick auf die Bildbeispiele war klar warum: Die Frauenquote in unserer Workshop-Redaktion ist schon länger bei Null und so bleiben manche Ansätze für luftig leichte Looks außen vor, bis sie jemand explizit anfordert. Jetzt ist es also soweit. Um mit einem passenden Blumenmotiv ans Werk gehen zu können, haben wir zunächst unsere Verlegerin in den Redaktionspark entsandt. Bewaffnet mit einer 100-Millimeter-Makro-Brennweite erlegte sie das Margeriten-Motiv in weniger als fünf Minuten.

1 Ausgangsbild

Aus rein technischer Sicht empfiehlt es sich, mit einem Raw-Bild im Raw-Konverter zu starten. Da solche Aufnahmen aber keine High-End-Qualitäten erfordern, kann man auch gut mit einem JPEG-Bild - nach den entsprechenden Voreinstellungen - im Raw-Konverter arbeiten. Nur müssen Sie wahrscheinlich bei den folgenden Schritten etwas behutsamer vorgehen. Komplexer ist die richtige Wahl des Motivs: Blumen, Menschen und Tiere, aufgenommen außerhalb des Studios, Lifestyle-Details oder Motive im Grünen. Anders gesagt, im Prinzip funktioniert alles, was man sich auch gut in einem schwedischen Gartenkatalog vorstellen könnte.

2 Licht

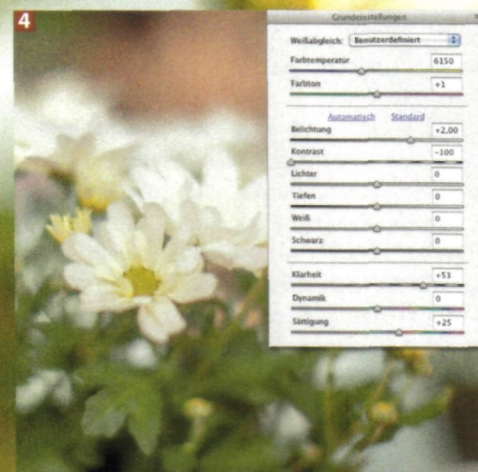
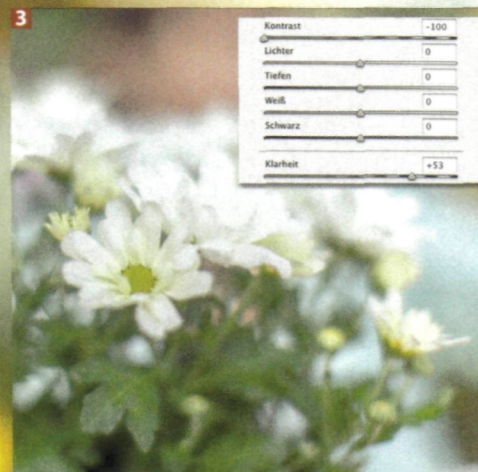
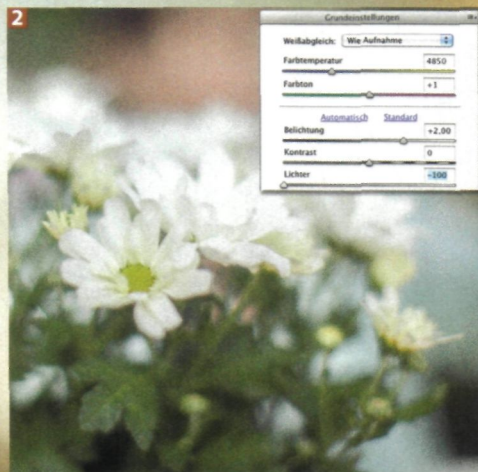
Unser Bild ist ziemlich dunkel belichtet, hier schafft eine Belichtungskorrektur um 2 EV die Grundlage für den späteren Look. Wer sein Motiv bereits in der Kamera auf Tauglichkeit für solche Looks prüfen will, kann schon bei der Aufnahme um ein bis zwei Blenden überbelichten. Damit die Lichter nicht ausbrechen, empfiehlt es sich diese abzudunkeln. In Photoshop CS6 mit dem »Lichter«-Regler, in früheren Versionen mit »Wiederherstellen«.

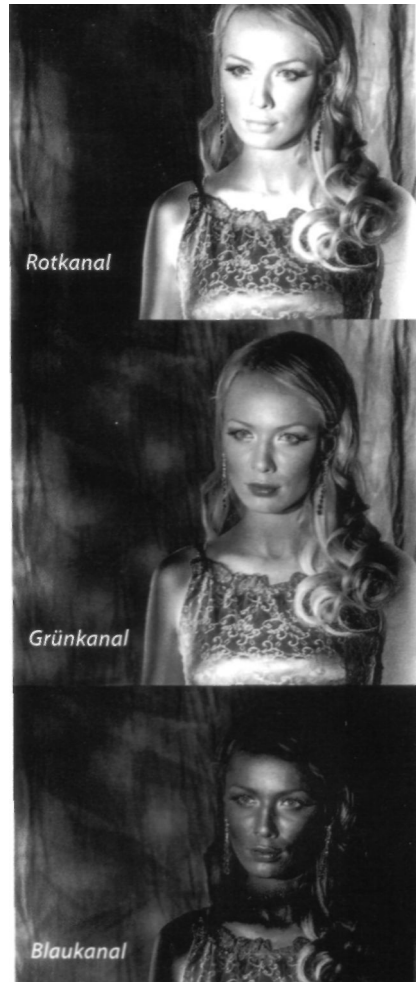
3 Kontraste

Noch sieht das Ganze nur wie ein etwas zu helles Foto aus. Wenn Sie aber den »Kontrast« extrem vermindern und gleichzeitig die »Klarheit« erheblich steigern, ergeben sich weiche, aber dennoch nicht verwischene Kontraste, die ein wenig an eine Zeichnung erinnern. Bei Porträts führen die bisher vorgenommenen Veränderungen oft zu einem eindrucksvoll weichen Teint. Weiter steigern lässt sich der Effekt durch eine zugeschaltete »Rauschreduzierung« im Bedienfeld »Details«.

4 Farbigkeit

Das Schwierigste bei dieser Bearbeitung ist die Einstellung der Farbigkeit. Sie ist vor allem Geschmackssache, von daher wollen wir uns hier auf die Benennung der - zurückhaltend einzusetzenden - Werkzeuge beschränken. Wärme ins Bild bringt der Regler »Farbtemperatur«. Wenn das Ergebnis noch zu „pastellig“ ist, kann man mit dem Sättigungsregler die gesamte Farbigkeit anheben. Einzelne Farben lassen sich im Bedienfeld »HSL/Graustufen« ansteuern und im Bedienfeld »Teiltonung« können zusätzlich subtile Farbüberlagerungen eingestellt werden. •





Das unbekannte Wesen

Der Kanalmixer - eines der ältesten Werkzeuge in Photoshop - war seit jeher *das* Mittel der Wahl für anspruchsvolle Schwarzweiß-Umsetzungen. Mit der Einführung der deutlich intuitiveren Schwarzweiß-Korrektur in Photoshop CS3 hat er an Boden verloren. Zu Recht? | **Olaf Giermann**

Beim Kanalmixer handelt es sich um ein Werkzeug, dem man sich auf intuitivem Wege nur mühsam nähern kann. Während jeder »Helligkeit/Kontrast« mit seinen zwei Reglern oder »Schwarzweiß« mit seinen klaren sechs Farbbereichen schnell versteht, ist der »Kanalmixer« mit seinen drei Ausgabekanälen mit jeweils vier Reglern deutlich sperriger. Wirklich verstehen werden Sie ihn nur, wenn Sie die Grundlage jeder Bildbearbeitung verstanden haben: Bilder bestehen aus Kanälen.

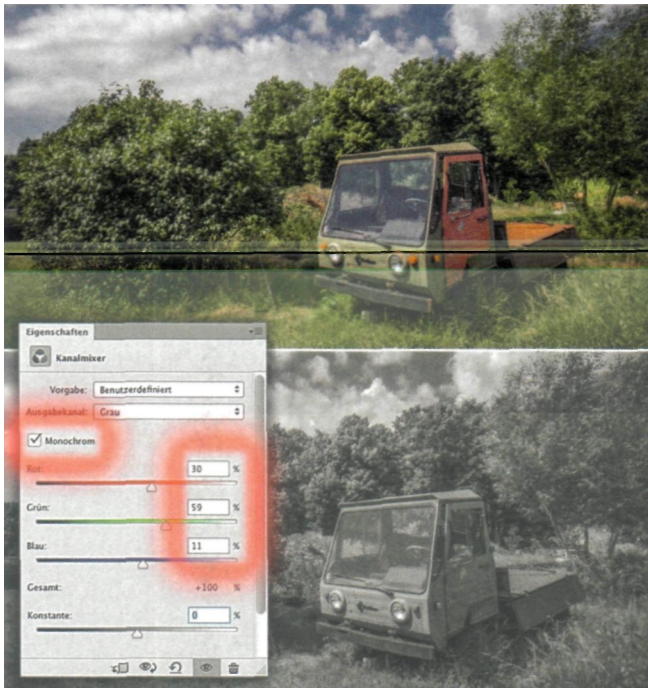
Diese beinhalten die Helligkeitsinformationen für die einzelnen Farbbereiche; im RGB- und im Lab-Modus liegen drei Kanäle vor, im CMYK-Modus vier. Lab mal außen vor - da dort der Kanalmixer aufgrund des grundlegend verschiedenen Aufbaus nicht funktioniert - ergeben sich Farben im Bild durch Unterschiede zwischen den Kanälen. Sind alle drei Kanäle identisch, liegt keine Farbe vor: Wir haben ein Graustufenbild vor uns, oder - wie der Volksmund sagt - ein »Schwarzweißbild«.

Ist jedoch beispielsweise der Rotkanal heller als die anderen - und sei es nur an einer bestimmten Bildstelle - dann wird das Bild beziehungsweise die Bildstelle umso roter und gesättigter, je heller er gegenüber den anderen Kanälen ist. Gleiches gilt für die anderen Kanäle. Werfen Sie mal einen Blick auf das Aufmacherbild mit dem aus männlicher Sicht ebenfalls unbekannten Wesen

„Frau“ und vergleichen Sie die Helligkeit der Einzelkanäle an den verschiedenen Bildstellen. Dann dürfte das Prinzip schnell klar werden. Aber alles hat ein Ende, nur die Kanäle haben zwei (jedenfalls in 8 und 16 bit Farbtiefe). Denn dunkler als Schwarz (Tonwert 0, das bedeutet in RGB „kein Licht“) geht nicht; und heller als Weiß (Tonwert 255) geht auch nicht. Schwarz und Weiß können also keine Farbe haben, wenn man ihre Helligkeit nicht verändert.

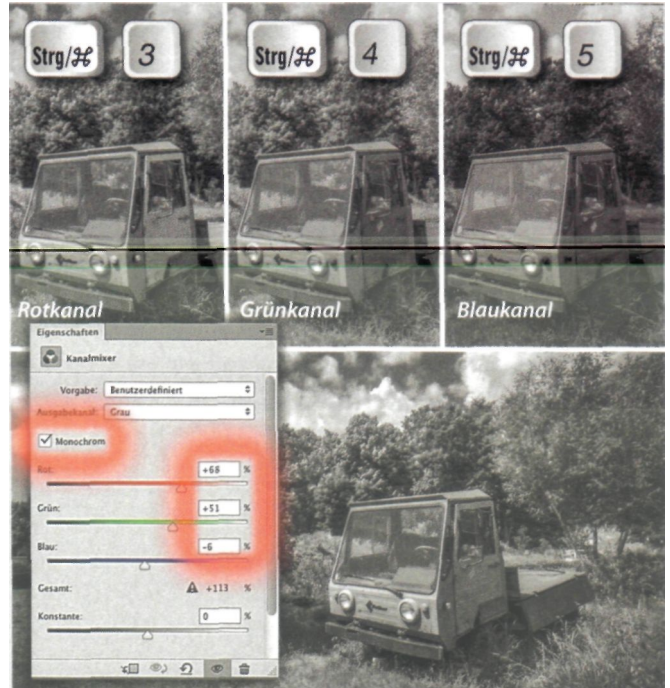
Geht es nun um eine „Schwarzweißkonvertierung“, sind einige Kanäle besser als andere geeignet. Bei vielen Motiven wie auch bei dem Model oben ist der Grünnkanal oft der ausgewogenste in seiner Helligkeitsverteilung, während Rot- und Blaukanal fremdartig wirken, aber stellenweise mehr Details als der Grünnkanal zeigen. Genau hier kommt der Kanalmixer ins Spiel, denn mit diesem mischen Sie die Kanäle bei aktivierter Checkbox »Monochrom« prozentual ineinander. Das geht mit keinem anderen Werkzeug schneller. Bleibt »Monochrom« ausgeschaltet, können Sie mit dem Kanalmixer schnelle „Farblooks“ erzeugen und dabei das Beste aus allen Kanälen zusammenführen.

Für das gezielte Umfärben einzelner Objekte gibt es aber mittlerweile deutlich intuitivere und komfortablere Methoden als den Kanalmixer. Dieser ist mitunter schneller, falls „Kanalanalysen“ für Sie ein Kinderspiel sind.



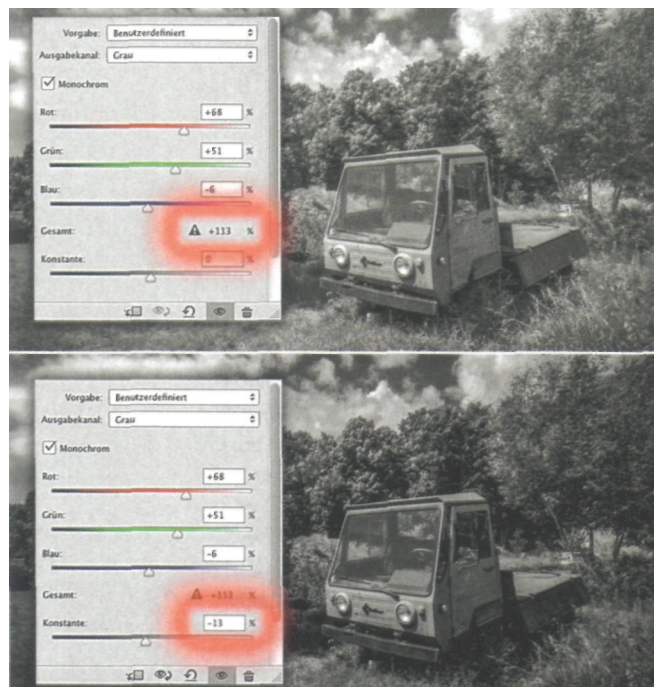
1 NATÜRLICHE GRAUSTUFENUMSETZUNG

Unser Sehapparat arbeitet je nach Wellenlänge mit unterschiedlicher Empfindlichkeit. Entsprechend nehmen wir Farben unterschiedlich hell wahr. Falls Sie ein farbiges Bild mit einer natürlichen Helligkeitswirkung in ein Schwarzweißbild umwandeln möchten, erstellen Sie eine Einstellungsebene »*Kanalmixer*«, aktivieren »*Monochrom*« und tragen die R/G/B-Werte 30%/59%/11 % ein. Klarer Fall: In den Grüntönen nehmen wir die meisten Abstufungen wahr.



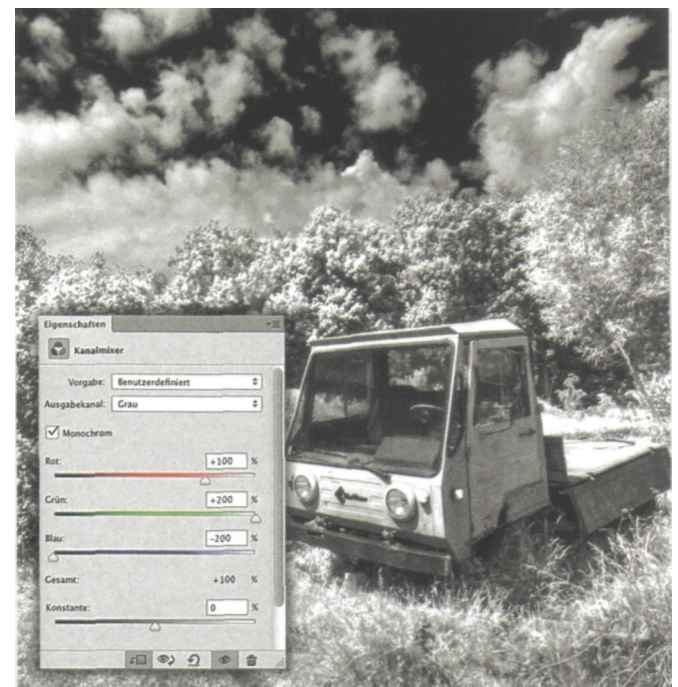
2 KONTRASTOPTIMIERTE UMSETZUNG

Legen Sie mehr Wert auf gute Kontraste als auf Natürlichkeit, schauen Sie sich vor der Schwarzweißkonvertierung zunächst die Einzelkanäle des Bildes an. Schnell geht dies mit den abgebildeten Tastaturkürzeln. Erstellen Sie dann eine Einstellungsebene »*Kanalmixer*« und betonen Sie dort vor allem die für gut befundenen, detailreichen Kanäle. Helfen Sie diese also auf, während Sie die eher ungeeigneten dunkel halten. (Ver-)Mischen Sie also das Beste aus allen drei Kanälen.



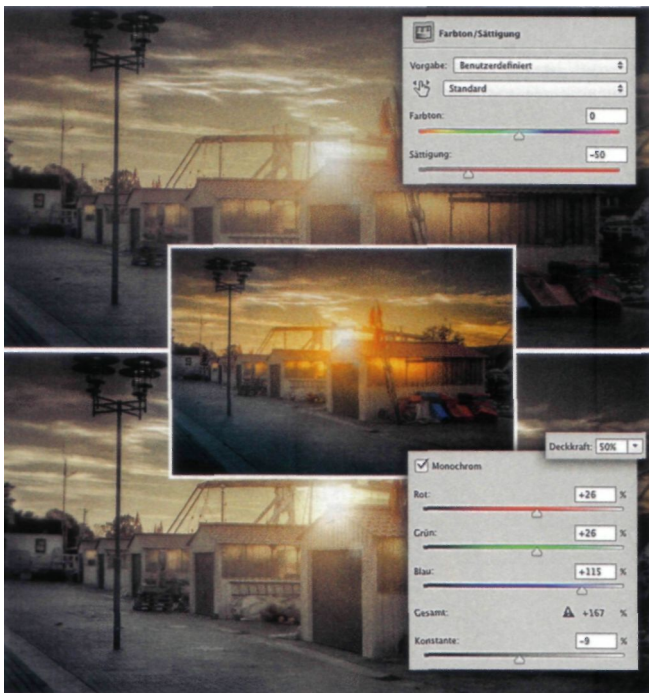
3 GESAMT-WERT UND KONSTANTE

In den aktuelleren Versionen addiert Photoshop für Sie die eingegebenen Prozentwerte und präsentiert einen Gesamtwert. Dieser zeigt an, ob Ihr Bild durch die verwendeten Einstellungen heller oder dunkler wird. Komischerweise nur bei einer Aufhellung gibt es dann ein Warndreieck zu sehen. Nur wenn die Gesamtsumme 100% beträgt, bleibt die Helligkeit gleich, anderenfalls können Sie mit dem »*Konstante*«-Regler korrigieren, falls Sie es als notwendig ansehen.



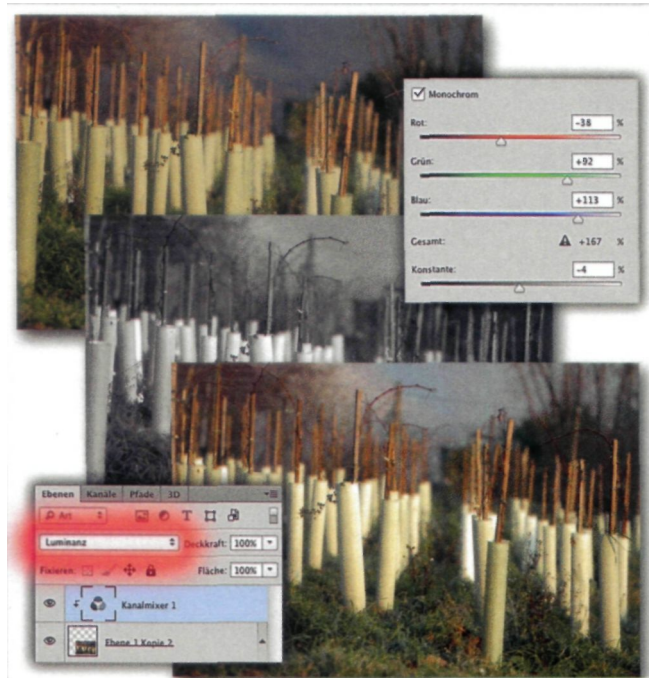
4 SURREALE GRAUSTUFENUMSETZUNG

Lassen Sie sich durch Richtwerte und gelbe Warndreiecke nur nicht kreativ einschränken. Der Kanalmixer ermöglicht auch extreme Tonwertumsetzungen. Wenn Sie Grüntöne stark aufhellen und Blautöne stark abdunkeln, erzielen Sie einen digitalen Infraroteffekt, auch wenn dieser echten Infrarotaufnahmen nicht das Wasser reichen kann. Achten Sie bei extremen Änderungen auf hochwertige Aufnahmen in 16-bit-Farbtiefe, da sonst schnell unschöne Artefakte entstehen. •



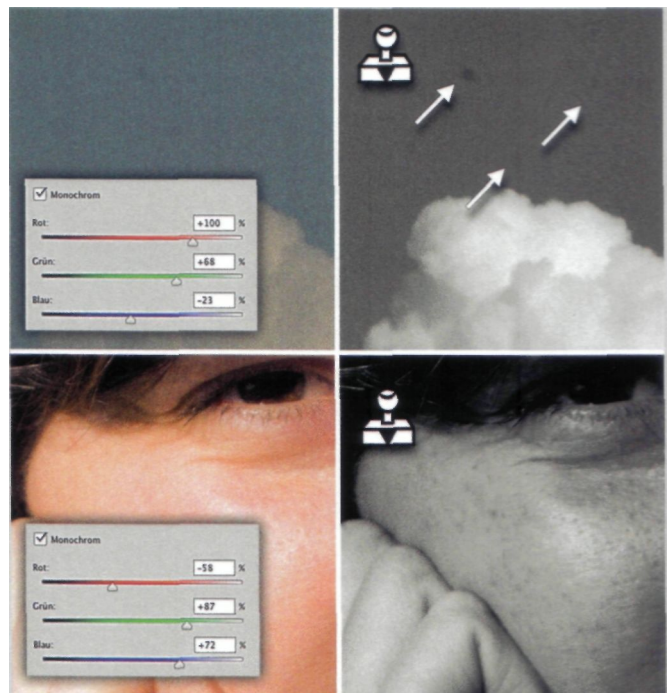
5 DER BESSERE SÄTTIGUNGSREGLER

Sowohl mit den drei Sättigungsreglern der Einstellungsebenen »Farbton/Sättigung« und »Dynamik« als auch mit dem Kanalmixer entfernen Sie Farbe aus dem Bild. Der Vorteil des Kanalmixers: Sie bestimmen durch Vermischung der Kanäle die beste Helligkeit der Farben im Bild. Optimieren Sie also zunächst den Schwarzweißkontrast im Kanalmixer und senken Sie dann die Deckkraft der Einstellungsebene, falls Sie nur die Farben etwas abdämpfen möchten.



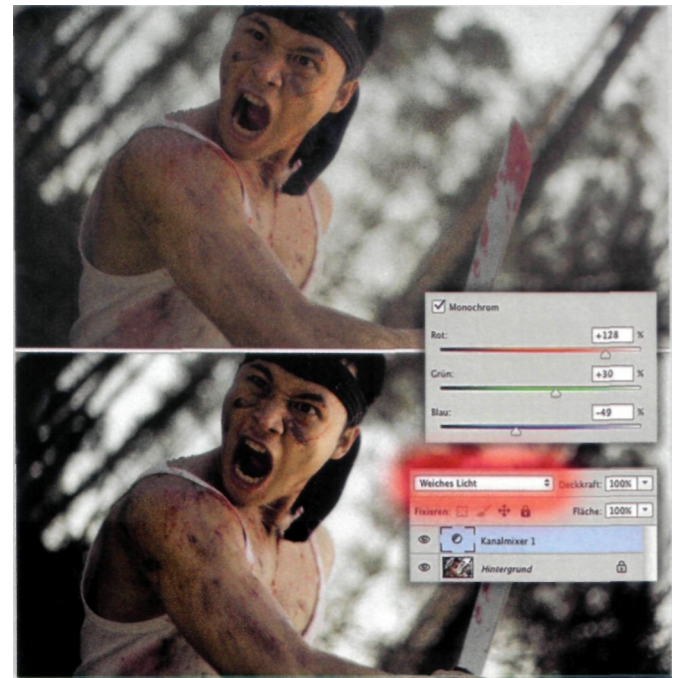
7 KOMBINATION MIT FÜLLMETHODEN I

Haben Sie eine kontrastreiche Schwarzweißumsetzung gefunden, die Ihnen gefällt, und nun möchten Sie aber deren Kontrast beziehungsweise ihren Detailreichtum mit der Originalfarbe kombinieren? Kein Problem - Füllmethoden sind Ihr Freund! Setzen Sie die Einstellungsebene »Kanalmixer« auf »Luminanz« und schon haben Sie das farbige Original mit der Schwarzweißvariante gemischt, da sich nur noch die Helligkeitsinformation der Kanalmixer-Ebene auswirkt.



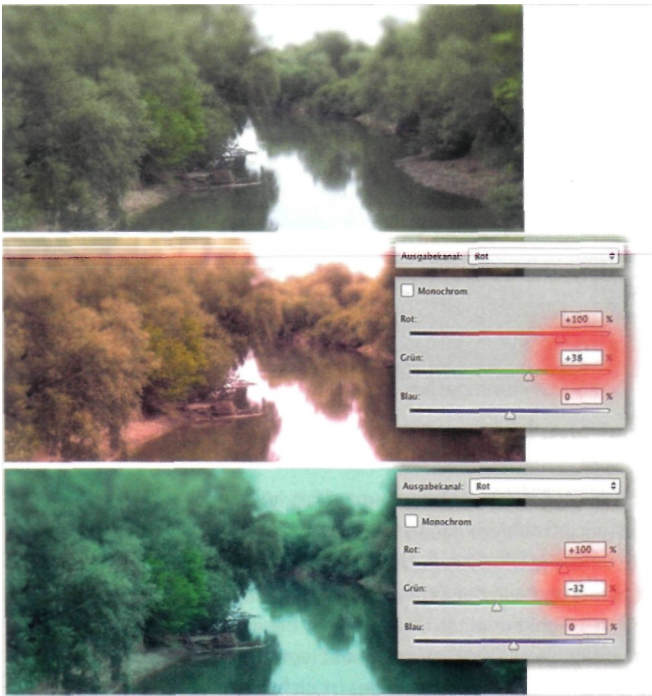
6 KANALMIXER ALS HILFSEBENE

Beim Experimentieren mit verschiedenen Graustufenumsetzungen stellen Sie schnell fest, dass diese teils Störungen im Bild stark sichtbar werden lassen. Machen Sie sich dies zunutze und setzen Sie den Kanalmixer als »Anzeigehilfe« ein. Flecken durch Sensorstaub im Himmel? Dunkeln Sie den Blaukanal ab, kompensieren Sie mit den anderen Kanälen und retuschieren Sie die Flecken unter der Mixer-Ebene. Zur Retusche von Hautstörungen dunkeln Sie den Rotkanal ab.



8 KOMBINATION MIT FÜLLMETHODEN II

Mit »Ineinanderkopieren«, »Weiches Licht«, »Hartes Licht« und anderen Füllmethoden der gleichen Gruppe - angewendet auf die Einstellungsebene »Kanalmixer« - können Sie in einem Schritt gedämpfte Farben erzeugen und dabei gleichzeitig den Kontrast steigern. Das Ergebnis erinnert an den »Kino(-plakat)-Look« oder an das Resultat des analogen Bleach bypass-Prozesses. Oft wirkt der Effekt jedoch zu aufdringlich. Senken Sie deshalb die Deckkraft der Einstellungsebene.



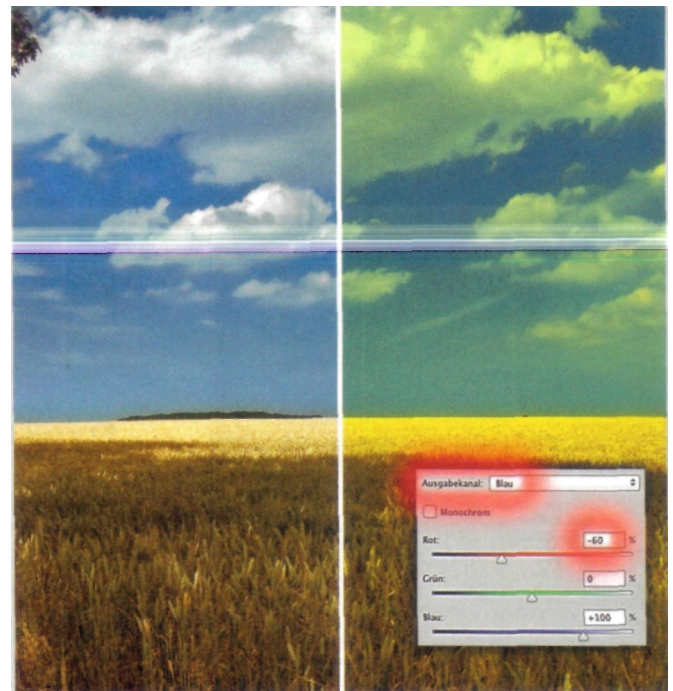
9 FARBVERSCHIEBUNGEN

Lassen Sie die »Monochrom«-Checkbox unberührt, so erzeugen die Kanalmixer-Regler Farbverschiebungen. Sie mischen hierbei mit den jeweiligen Reglern einen bestimmten Kanal in den aktiven »Ausgabekanal«. Ziehen Sie die Regler nach rechts, hellen Sie den Ausgabekanal auf, umgekehrt dunkeln Sie ihn ab. Hierdurch verschieben Sie die Farben in Richtung der jeweilige Ausgabekanal-Farbe (hier: rot) beziehungsweise deren entsprechende Komplementärfarbe (cyan).



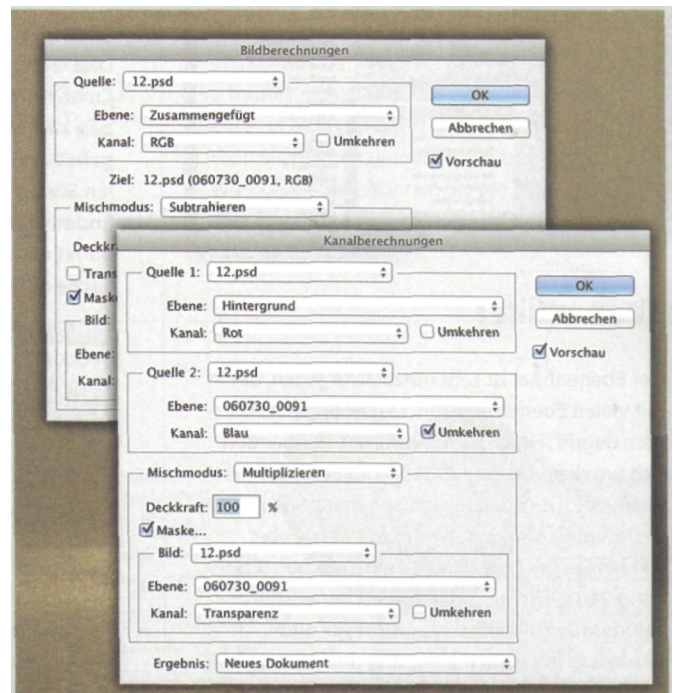
11 SCHNELLE FARBLOOKS

Wenn Sie das RGB-Modell und Schritt 9 und 10 verstanden haben, können Sie mit dem Kanalmixer schnell und gezielt interessante Farblooks erzeugen. Doch auch rein spielerisch ist dies möglich und kann Resultate ergeben, an die man zunächst gar nicht dachte. Hierzu gehen Sie nach und nach in die einzelnen Ausgabekanäle und bewegen die Regler behutsam nach links (=Verstärkung der Komplementärfarbe) und rechts (=Verstärkung der Farbe des Ausgabekanal).



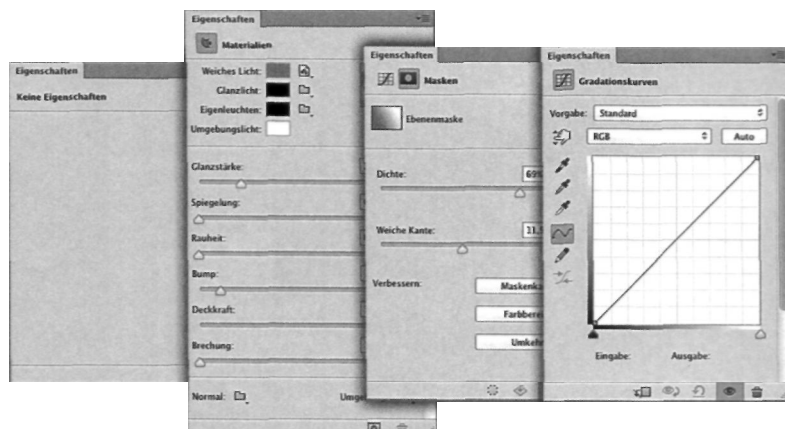
10 STÄRKE DER FARBVERSCHIEBUNGEN

Wie stark sich so eine Farbverschiebung auswirkt, hängt von der Helligkeit des hinzugemixten oder abgezogenen Kanals an der jeweiligen Bildstelle ab. Ziehen Sie also bei einem Himmel im »Ausgabekanal« „Blau“ den Rotkanal ab, so wird dieser vor allem Lichter beeinflussen, da die blauen Bereiche des Himmels im Rotkanal sehr dunkel sind. Entsprechend bleibt der Himmel bei dem gezeigten, extremen Eingriff fast blau, während die Wolken sehr gelb werden.



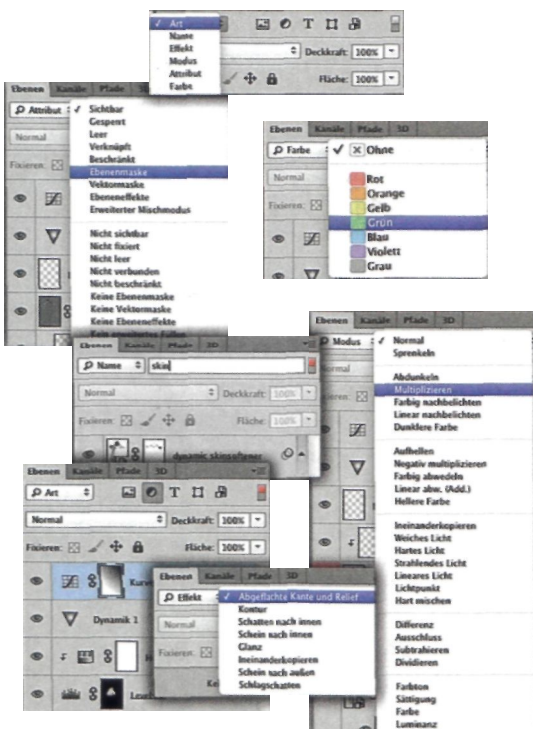
12 KANALMIXER VS. BERECHNUNGEN

Das Mischen von Kanälen ist im »Kanalmixer« einfach. Bei den »Bild-« und »Kanalberechnungen« braucht man für gleiche Ergebnisse deutlich mehr Schritte. Mit diesen sind Eingriffe in einem Schritt möglich, die man mit dem Kanalmixer allein nicht zustande bringt: Verrechnung von Ebenen/Kanälen aus anderen Dokumenten, Anwendung anderer Füllmethoden als »Normal« beim Kanalmischen, Vermischen gefilterter Kanäle oder direkte Verwendung von Luminanzmasken. •



Korrekturen- und Eigenschaften-Bedienfelder

Der in Photoshop CS4 eingeführte „nicht-modale“ Workflow mit Korrekturen- und Maskenbedienfeld wurde mit dem neuen »Eigenschaften«-Bedienfeld deutlich vereinfacht. Dieses vereint die Dialoge der Einstellungsebenen, die Funktionen des Maskenbedienfelds und - in der Extended Version - auch der 3D-Eigenschaften, also eine Art 3-in-1-Funktionalität. Dadurch wird effektiv Bildschirmplatz eingespart, und man erhält jeweils die Optionen des Elements, das man anklickt - ein gesonderter Aufruf des jeweiligen Bedienfeldes ist nicht mehr nötig. Das jetzige »Korrekturen«-Bedienfeld dient „nur“ noch zum Anlegen der Einstellungsebenen. Gegenüber Photoshop CS4 und CS5 ist von Vorteil, dass man bei einer aktiven Einstellungsebene nicht erst über einen kleinen Pfeil zur „Korrektur-anlegen“-Ansicht wechseln muss, was die nötigen Mausklicks reduziert.



Per Tastenkürzel nach Ebenennamen suchen

Die Bedienung über Tastaturkombination beschleunigt Arbeitsabläufe enorm. Dies trifft auch auf die neue Ebenensuchfunktion zu. Zwar können Sie mit dem Cursor im Suchen-Dropdown-Feld »Name« wählen, dann in das Suchfeld daneben klicken, zur Tastatur wechseln und den Suchbegriff eingeben. Schneller geht's, wenn Sie direkt in dieses Suchfeld springen und einfach los tippen. Erstellen Sie sich hierfür eine Tastenkombination. Unter »Bearbeiten>Tastaturbefehle« finden Sie unter - unerwarteterweise - »Auswahl« den entsprechenden Menüpunkt »Ebenen suchen«. Da Befehle mit „F“ in den meisten Programmen eine Suche auslösen, bietet sich hier beispielsweise »Befehl/Alt/Ctrl-F« an.

TIPP: In Photoshop CS6 können Sie nicht nur mehrere Ebenen gleichzeitig in der Deckkraft senken, sondern auch deren Füllmethode. Ebenso ist es möglich mit »Strg/Befehl-J« mehrere Ebenen und auch Gruppen auf einmal zu duplizieren.

Ebenenfilter

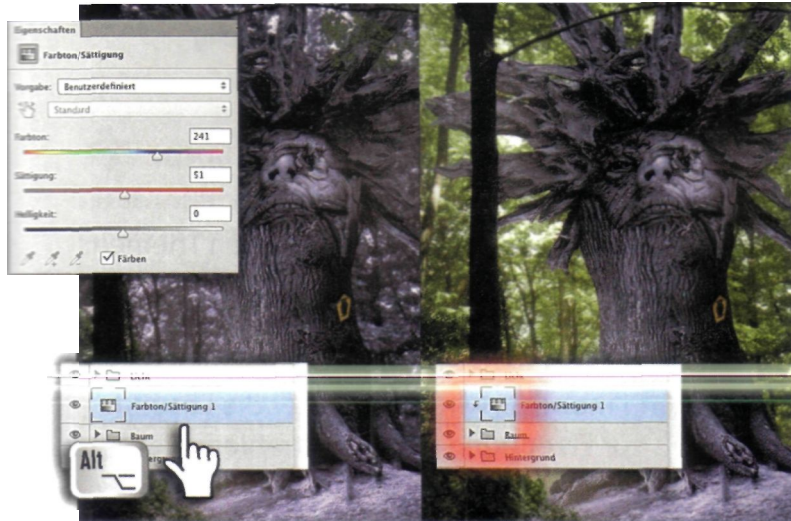
Der Ebenenfilter ist sehr nützlich für jeden, der mit vielen Ebenen arbeitet. Lassen Sie sich von dem Begriff „Filter“ nicht verwirren - es handelt sich um die neue Suchfunktion im Ebenen-Bedienfeld, mit der Sie die Ebenenanzeige nach bestimmten Kriterien „filtern“ können. Dabei wählen Sie per Drop-Down-Feld zwischen (Ebenen-) »Art«, »Name«, »Effekt« (= Ebenenstil), »Modus« (= Füllmethode), »Attribut« und »Farbe« (= farbliche Markierung der Ebene), wonach Sie rechts davon die Suche nach entsprechenden Unterkriterien verfeinern können. Bei »Art« ist es möglich, mehrere Ebenentypen gleichzeitig auszuwählen. In der Kategorie »Attribute« können Sie als Besonderheit auch inverse Suchen durchführen, also unter anderem nach Ebenen mit beziehungsweise ohne eine Maske filtern. Mit dem kleinen Knopf rechts schalten Sie den aktiven Filter vorübergehend aus; mit »Alt-Klick« setzen Sie den Filter zurück.

Ebenen ein- und ausblenden

Bei aktivem »Verschieben-Werkzeug« konnten Sie auch früher die »Deckkraft« einer Ebene mit der Tastatur einstellen. Ein einfacher Druck auf »1« resultiert in 10% Deckkraft, schnelles Tippen nacheinander erlaubt auch alle Zwischenstufen, »0« setzt auf 100% zurück. Nur Ausblenden konnten Sie die Ebene so nicht. Dies geht nun mit dem Shortcut »00« (zweimal schnell nacheinander die Null drücken).

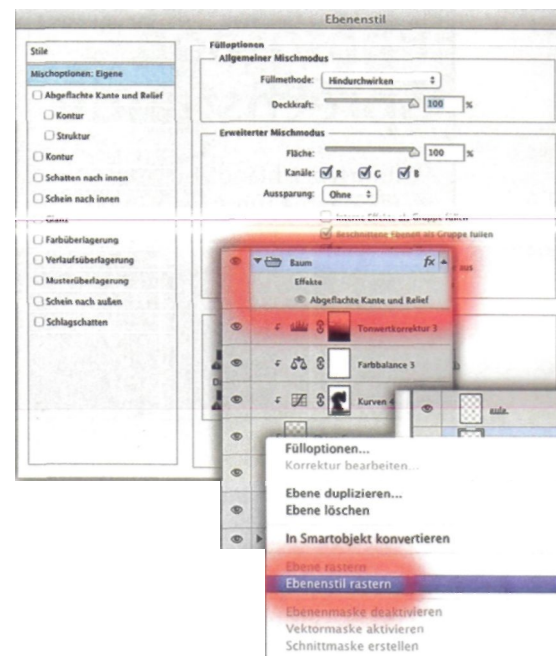
TIPP: Auch bei ausgeblendeter Ebene zeigt nun Photoshop CS6 die Füllmethode korrekt an.





Schnittmasken auf Gruppen

Früher konnte man (Einstellungs-)Ebenen nur über einen Trick auf Ebenen innerhalb einer Gruppe beschränken, dann musste man den Modus der Gruppe von »Hindurchwirken« auf »Normal« umstellen. Doch funktionierte das nicht bei jeder Ebenenkonstellation. In CS6 geht dies jetzt direkt über eine normale Schnittmaske.



Schnelles Ebenenbenennen

Mit der neuen Ebenensuchfunktion sind Ebenen im Handumdrehen auffindbar. Voraussetzung ist natürlich, dass Sie auch sinnvolle Namen vergeben haben. Dies geht nun schnell und komfortabel: Aktivieren Sie das Namensfeld der Ebene mit einem Doppelklick und vergeben Sie eine Bezeichnung. Mit »Tab«/»Shift-Tab« springen Sie nun von einem Namensfeld ins nächste vor/zurück.

Neu bei den Ebenenstilen

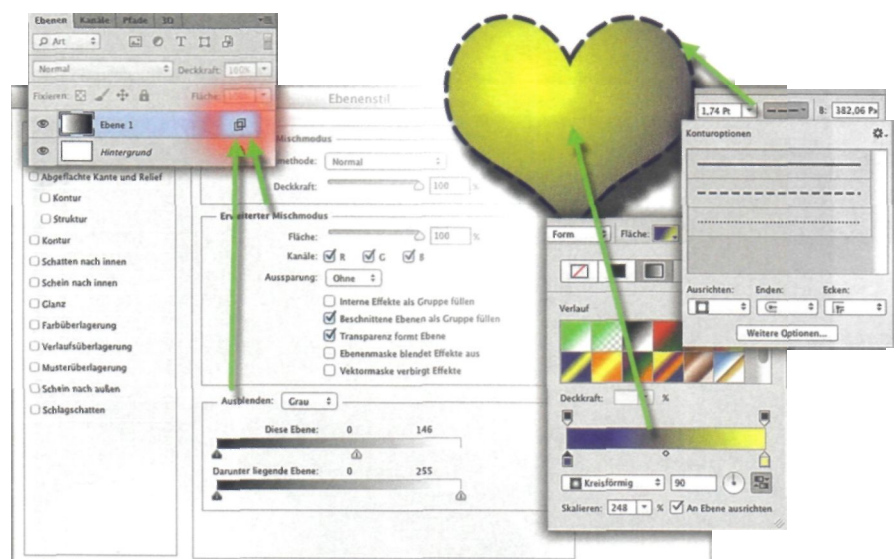
Ebenenstile sind auch auf Gruppen anwendbar - alles, was Sie in diese Gruppe ziehen, erhält die zugewiesenen Effekte. Überraschend, aber sofortlogisch, ist die Reihenfolge der Ebenenstile in den Fülloptionen. Diese entspricht jetzt der Reihenfolge und Überlagerung, wie man sie tatsächlich im Bild sieht. Das Rastern der Ebenenstile ist direkt über den gleichnamigen Punkt im Kontextmenü möglich und erfordert nicht mehr den Umweg über die Zusammenfassung mit einer leeren Ebene. Klicken Sie mit gehaltener »Alt-Taste« auf das Pfeilsymbol der Stile, können Sie die Ebeneneffekte aller Ebenen gleichzeitig auf- beziehungsweise zuklappen.

Sonstiges

Es gibt in Photoshop CS6 ein neues Symbol, das bei einer Ebene angezeigt wird, sobald Sie erweiterte Fülloptionen benutzen. Hierdurch müssen Sie nicht immer erst die Fülloptionen aufrufen, »um mal nachzuschauen«.

Es gibt außerdem zwei neue Ebenentypen. Die Formebenen sind eine Erweiterung der alten Vektorebenen, die jetzt - unabhängig vom Ebenenstil - nun auch eine gestrichelte Kontur aufweisen sowie eine Farbfläche, einen Verlauf oder ein Muster enthalten können.

Videobearbeitung ist ab CS6 Teil der Standardedition von Photoshop, und dafür gibt es die neuen »Videogruppen« (ohne Abbildung), die mehrere Videos auf einem Zeitstrahl zusammenbringen. •



Photoshop-Sprechstunde

Lösungsvorschläge und Tipps zu Bildbearbeitungsproblemen der DOCMA-Leser



Diesmal beantwortet Doc Baumann Leserfragen zu den Themen: Wie lassen sich weiße Bereiche einer gescannten Zeichnung transparent machen? Kann man einen Schlagschatten aus einem Foto übernehmen, wenn das schattenwerfende Objekt auf einen texturierten Hintergrund montiert wird? Wie lautet die Lösung des Photoshop-Rätsels zur Erzeugung von Lichtstrahlen, die Fensteröffnungen genau angepasst sind? Warum macht Photohops Freistellungswerkzeug manchmal Fehler? Wie lässt sich ein Muster plastisch auf Textilien übertragen?



TRANSPARENT ZEICHNUNG

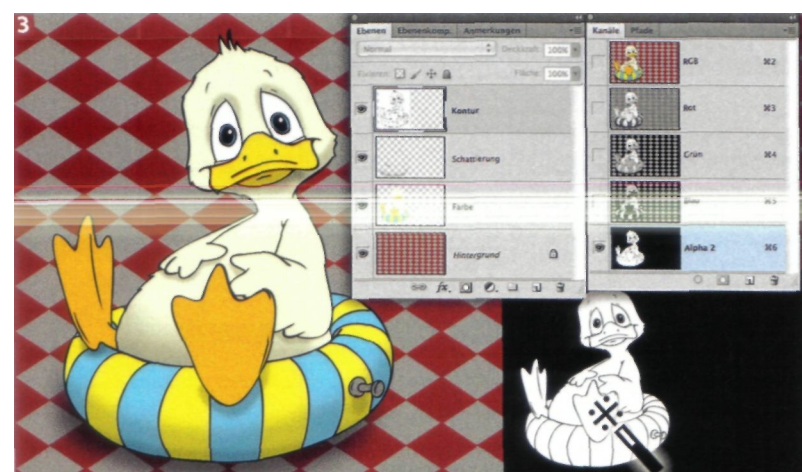
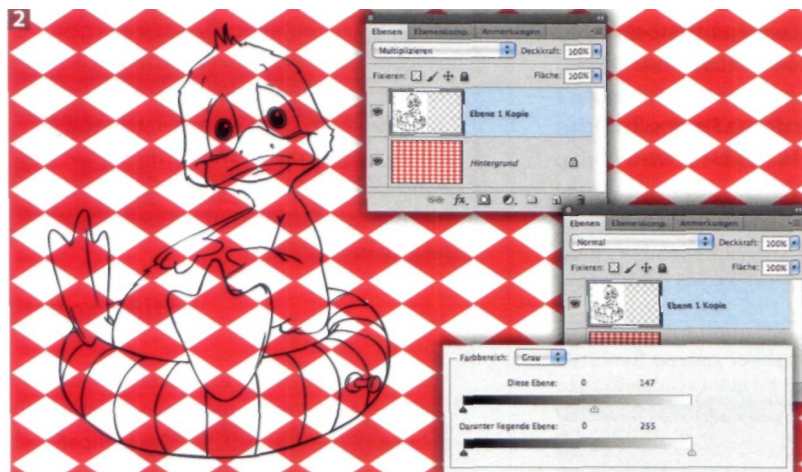
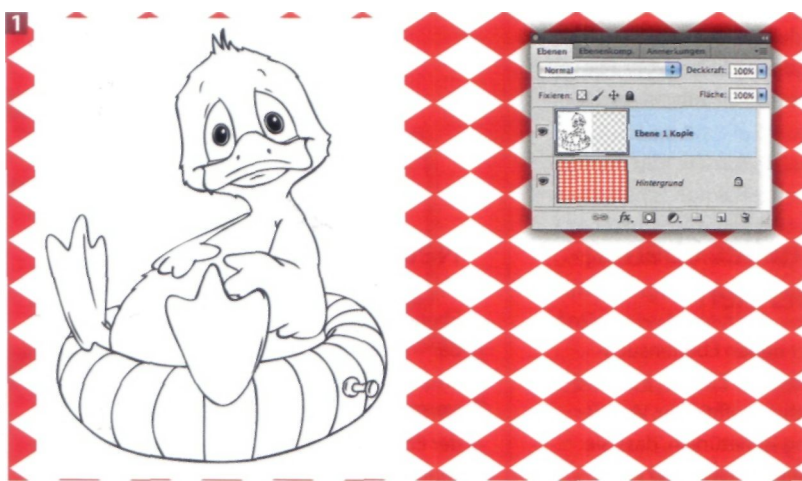
FRAGE: Sehr geehrte DOCMATiker, wie kann ich eine gescannte Strichgrafik (Karikatur) so bearbeiten, dass die mitgescannten weißen Flächen transparent werden? Ich suche schon lange nach der Antwort. Bitte helft mir! Danke, Euer Leser Peter Kömer.

ANTWORT: Für diesen Zweck bieten sich - mindestens - zwei Verfahren an: Zunächst kopieren Sie den Inhalt der Scan-Datei und fügen ihn in eine andere Datei ein; in diesem Fall hat diese bereits ein rot-weißes Muster auf der Hintergrundebene [1]. Die erste und einfachste Methode besteht darin, die Ebene des Scans auf einen abdunkelnden Modus wie »Multiplizieren« zu setzen [2, Screenshot oben Mitte]. Ungefähr zum gleichen Ergebnis gelangen Sie, indem Sie unter »Ebenenstile>Farbbereich: Grau« den Weißpunktregler für »Diese Ebene« ein Stück nach links schieben [2, rechts unten]. Die erste Methode ist bei reinen Schwarzweißzeichnungen vorzuziehen, da Sie dabei auch interpolierte graue Pixeldetails der Konturen erhalten und nicht einfach ausblenden/wegschneiden.

Ich weiß zwar nicht, aus welchem Grund Sie Ihre Frage stellen - aber vielleicht geht es ja darum, wie man eine solche Zeichnung am effektivsten koloriert. Gehen Sie folgendermaßen vor:

Kopieren Sie die Grafik in einen neuen Alphakanal und füllen Sie den Außenbereich schwarz. (Wenn alle Striche dicker sind als drei - besser vier - Pixel, sollten Sie sie dort mit »Sonstige Filter > Helle Bereiche vergrößern« bearbeiten.) Stellen Sie den »Zauberstab« auf hohe Toleranz und wählen Sie im Alphakanal die Bereiche aus, die gefärbt werden sollen [3, rechts unten]. Legen Sie eine neue Ebene unter der Konturzeichnung an und füllen Sie die Auswahl mit einer passenden Farbe. Wiederholen Sie das für die ganze Zeichnung [3, links]. Eine weitere Ebene setzen Sie auf »Multiplizieren«, gehen vor wie eben demonstriert und fügen ggfs. mit einem großen, weichen, schwarz gefüllten Pinsel bei schwacher Deckkraft Schattierungen hinzu. Da die farbgefüllten Auswahlen etwas größer sind als die Binnenbereiche der Grafik, entstehen keine unschönen Randstörungen.

Zeichnung Ente: Hans-Jürgen Krahl | Fotolia.





SCHATTEN ÜBERNEHMEN

FRAGE: Lieber Doc, ich weiß zwar, dass Ihr in DOCMA immer mal wieder etwas veröffentlicht habt zum Problem der Übernahme von Schlagschatten, aber ich finde für meinen Auftrag leider kein passendes Tutorial. Kannst Du das Verfahren bitte noch mal erläutern? Viele Grüße, Sabine

ANTWORT: Gerne, das ist eigentlich eine recht einfache Angelegenheit. Am besten ist es, wenn Du mit selbst aufgenommenen Ausgangsfotos arbeitest. Dann kannst Du nämlich gleich beim Fotografieren darauf achten, dass das Objekt auf weißem Untergrund steht [1 links]. Das macht es anschließend wesentlich leichter, Schatten (und Objekt) in eine neue Szene zu übertragen.

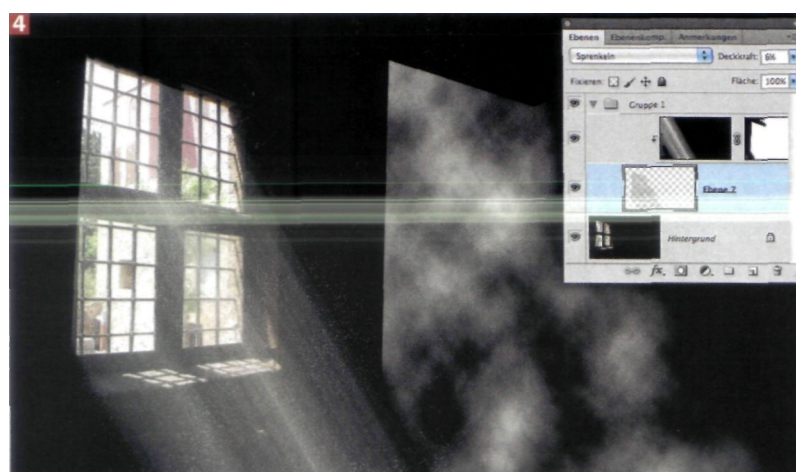
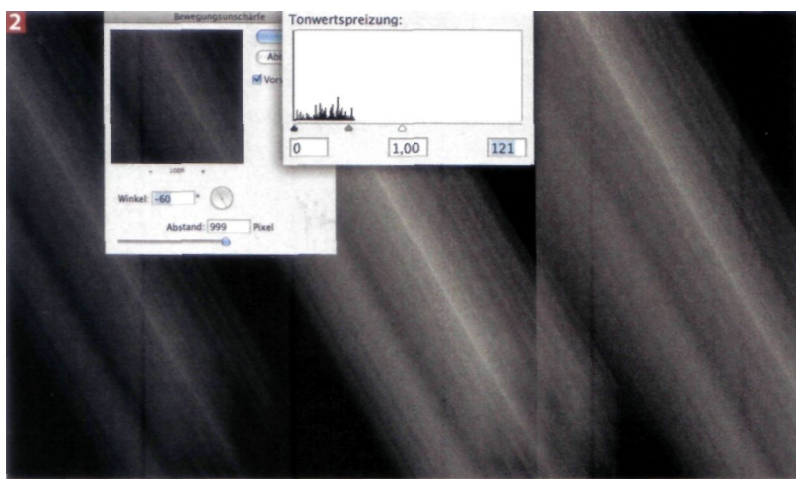
Grundsätzlich benötigst Du für diese Vorgehensweise zwei Auswahlen: Eine exakte für das Objekt selbst und eine grobe für den Schatten [1 rechts]. Diese Schattenauswahl soll sich „unter“ dem Objekt fortsetzen, da sie dort ohnehin durch das freigestellte Objekt auf der Ebene darüber abgedeckt wird. (Bei diesem Beispiel kam erschwerend hinzu, dass wegen der geringen Schärfentiefezone auch die variierende Unschärfe der Objektkontur im Maskierungsmodus nachgeahmt werden musste.) Beide Auswahlen werden mit »Strg/Befehl-J« auf neue Ebenen gehoben.

Vielleicht wurde das Objekt schon perspektivisch passend zum späteren Hintergrund fotografiert; ansonsten suchst Du jetzt einen unter diesem Aspekt geeigneten Untergrund. Bild 2 zeigt links die drei Ebenen mit Sand, Schatten und Objekt, rechts dieselbe Konstellation, nur wurde hier die Schatten-Ebene auf »Multiplizieren« gesetzt. Machen sich dabei Reste des ehemaligen, fast weißen Untergrunds noch störend durch leichte Abdunklung bemerkbar, wird die Ebene mit einer »Tonwertkorrektur-Einstellungsebene« angeglichen (Weißpunkt nach links ziehen, dann den nun zu hellem Schatten wieder abdunkeln).

Schwieriger ist es, wenn der Untergrund, auf den der Schlagschatten im Ausgangsfoto fällt, nicht weiß ist. Bild 3 zeigt eine solche Szene. Mühsam ist das aber nur bei komplexen Umrissen. Rahme den Schatten exakt mit dem Lasso ein, erzeuge eine neue »multiplizierende« Ebene mit herabgesetzter Deckkraft zwischen neuem Untergrund und freigestelltem Objekt und fülle die Auswahl schwarz [Bild 4, Mitte oben].

Noch besser ist ein Schwarz-Grau-Verlauf, um die Aufhellung des Schattens an dessen entferntem Ende nachzuahmen [4 rechts]. Stärkeres Weichzeichnen des Schattens mit zunehmender Entfernung vom Objekt funktioniert mit einer Verlaufsmaske und dem »Gaußschen Weichzeichner« nur unzureichend. Besser ist wiederholtes Weichzeichnen mit diesem Filter innerhalb eines Auswahlrechtecks mit breiter weicher Kante, das dafür immer wieder aufs Neue um eine gewisse Strecke nach rechts versetzt wird. So werden die unschönen Doppelkonturen vermieden, die beim Soften mit einer Verlaufsmaske auftreten. •





LICHTSTRAHLEN-LÖSUNG

PROBLEM: Wie erzeugt man diese Lichtstrahlen, die nicht einfach durch ein Loch in einen dunklen Raum dringen - oder auch durch Blätter in einen Wald -, sondern dabei auch noch die Form und Unterteilung der Öffnung berücksichtigen? Dies war die Frage zu unserem Photoshop-Rätsel in DOCMA 46. Ergänzend zu den Antworten der Gewinner auf Seite 26 zeige ich Ihnen hier meine Vorgehensweise noch einmal ausführlich Schritt für Schritt.

LÖSUNG: Hier haben wir ein Fenster, durch das man vom Betrachterstandort aus den hellen Himmel nicht sieht, sondern Gebäude im Hintergrund. In Richtung der Strahlen dagegen wären Himmel und Sonne zu sehen. Beginnen Sie damit, über »Auswahl>Farbbereich« die hellsten Stellen aus dem Bild aufzunehmen [1, links]. Sind Sie mit der Auswahl zufrieden, erzeugen Sie eine neue Ebene und füllen die Auswahl weiß; danach kehren Sie sie um und füllen mit Schwarz [1, Mitte]. In diesem Fall, wo dunkle Farben des Gebäudes hinter dem Fenster mit in die Farbauswahl geraten sind, retuschieren Sie die Ebene manuell und machen alles zwischen den Sprossen weiß; diese selbst ergänzen Sie an Stellen, an denen sie „ausgebrochen“ sind, mit schwarz gefülltem Pinsel [1, rechts].

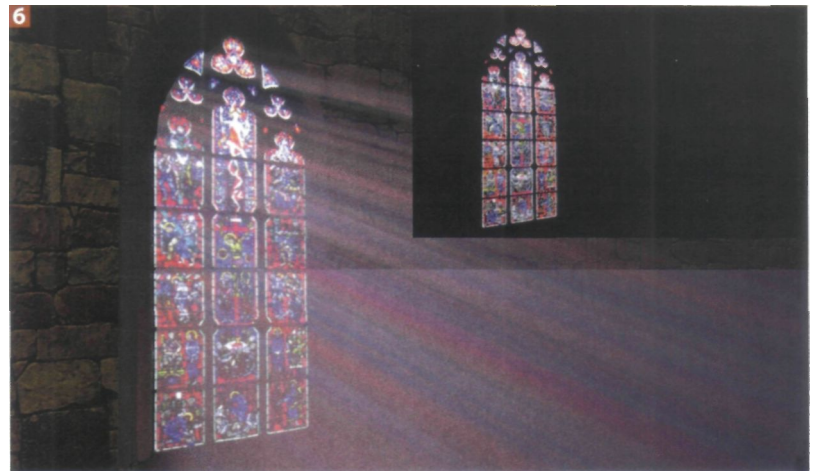
Wenden Sie auf die Ebene (oder sicherheitshalber auf ein Duplikat) »Filter>Wekzeichnungsfilter>Bewegungsunschärfe« mit maximalem Abstand und einem zur Szene passenden Winkel an [2, links]. (Ich hätte den Winkel hier auch flacher einstellen können, damit die am weitesten links eintreffenden Strahlen die Fensterbank erst dort treffen, wo die hellen Projektionen liegen.) Per »Tonwertkorrektur>Tonwertstreuung« hellen Sie die Ebene stark auf [2, Mitte]. Danach wenden Sie »Bewegungsunschärfe« so oft an, bis die Strahlen die erwünschte Länge erreichen [2, rechts].

Setzen Sie die Ebene auf den Modus »Negativ multiplizieren«. Da die Lichtstrahlen nun auch links oben über den Rand des Fensters hinausreichen, erstellen Sie eine Ebenenmaske und malen schwarz über die Bereiche, an denen keine Strahlen sichtbar wären; die Maske ist rechts oben eingeblendet [3].

Eigentlich sind Lichtstrahlen als solche unsichtbar und machen sich nur dort bemerkbar, wo sie auf Staubteilchen oder Dunst treffen. Das simulieren Sie folgendermaßen: Neue Ebene erzeugen, Renderfilter »Wolken« mit Schwarz und Weiß anwenden, Schwarz per »Auswahl>Farbbereich« selektieren und löschen [4 Mitte]. Die Strahlen-Ebene darüber machen Sie zur Schnittmaske, so dass die Strahlen nur dort erscheinen, wo auf der Ebene darunter Pixel liegen. Ergänzend können Sie diese Wolken-Ebene auf den Modus »Sprengeln« setzen und ihre Deckkraft stark herabsetzen (hier 6%). Damit simulieren Sie den in der Luft schwebenden Staub [4, links]. Weisen Sie statt »Sprengeln« einen aufhellenden Modus zu, ergibt sich eine eher dunstige Wirkung.

Da Sonnenstrahlen von einer praktisch unendlich weit entfernten Quelle ausgehen, verlaufen sie parallel. Allerdings erscheinen sie nur von der Seite betrachtet so. Ansonsten unterliegen auch sie der Perspektive und konvergieren zur Sonne. Um solche Strahlen (oder solche aus einem Scheinwerfer) nachzuahmen, verwenden Sie »Weichzeichnungsfilter>Radialer Weichzeichner: Strahlenförmig«. Oft ist es nötig, zuvor die Arbeitsfläche zu erweitern und den Mittelpunkt außerhalb des ursprünglichen Bildes zu platzieren. Wenden Sie den Filter mit maximaler Stärke und sehr guter Qualität an [5, rechts]. Anschließend verkleinern Sie die Arbeitsfläche auf die früheren Maße und blenden auch hier unerwünschte Strahlen per Ebenenmaske aus; beim Ebenenmodus »Hellere Farbe« erscheint die Außenwelt natürlicher [5, links]. Der Staub-Effekt wurde hier durch leichtes »Rauschen hinzufügen« erzielt.

Soll Licht durch ein farbiges Fenster strahlen, so duplizieren Sie eine Auswahl der Glasflächen und setzen sie auf eine schwarze Fläche [6, rechts oben, verkleinert]. Dann gehen Sie weiter vor wie bisher beschrieben [6, unten]. Im oberen Bildbereich habe ich ergänzend per »Ebenenstil>Farbbereich>Diese Ebene« die dunklen Helligkeitsanteile der Ebene - gesplittet mit gedrückter Alt-Taste - weich ausgeblendet, so dass einzelne Strahlenbündel klarer erkennbar werden.



FALSCHER FREISTELLUNG

FRAGE: Hallo Doc Baumann, neulich wollte ich ein älteres Foto von mir reproduzieren, von dem ich nur noch einen großen Farbabzug habe. Da ich es nicht geschafft habe, dass das Bild genau rechtwinklig wurde [1], habe ich nachträglich das »Freistellungswerkzeug« verwendet und mit aktiviertem »Perspektivisch« die Eckpunkte entsprechend gezogen. Aber das Ergebnis war völlig verzerrt mit unpassenden Proportionen [2, rechts]. Als ich es erneut versuchte, hat es problemlos funktioniert. Wissen Sie, was ich da falsch gemacht habe? Viele Grüße und weiter so mit DOCMA, Rolf Schmitt

ANTWORT: Mir ist das auch schon einige Male passiert, besonders dann, nachdem ich die einzelnen Eckpunkt-Anfasser sehr ausgiebig herumgeschoben hatte, vielleicht sogar mehrfach. (Oft haben Anwender übrigens deshalb Probleme, weil sie ein festes Format oder Seitenverhältnis vorgegeben haben, das muss natürlich vorab über »Löschen« entfernt werden.) Ihr Problem ist jedoch anders gelagert, und es handelt sich ja nicht einmal um eine starke perspektivische Entzerrung. Ich muss schlicht gestehen: Ich kenne die Antwort auf diese Frage auch nicht. Es kommt immer mal wieder vor, und nach einer Wiederholung klappt es. Vielleicht gibt es ja den einen oder anderen DOCMA-Leser, der es weiß oder zumindest eine Vermutung hat, wie diese nichtproportionalen Verzerrungen entstehen. •



MUSTER ÜBERTRAGEN

FRAGE: Hallo Doc Baumann, ich habe eine etwas diffizile Frage: Ich habe die Aufgabe bekommen, verschiedene grafische Muster auf Bettwäsche zu übertragen. Sprich, ich bekomme mehrere Grafiken, die ich auf eine virtuelle Bettwäsche „auflegen“ soll. Ich habe mit Masken etwas rumprobiert, omme aber nicht annähernd auf eine Idee, wie das halbwegs passabel aussieht. Als Beispiel schicke ich im Anhang zwei Bilder: Einmal neutrale Bettwäsche (blanko), dann ein Beispielmuster, das da drauf soll. Ich hoffe, Du kannst mir auf die Sprünge helfen, Miran Kovac

ANTWORT: Bei diesem Projekt gibt es drei Probleme: Die farbliche Überlagerung des Musters, das Hinzufügen von Volumen sowie die Anpassung des Musters an die Falten der Bettwäsche.

Die Übertragung der Farbe ist schnell gelöst: Dazu setzen Sie die Ebene mit dem Muster auf einen passenden Modus. Hier habe ich »*Linear nachbelichten*« bei einer Deckkraft von 70% gewählt. Das hängt aber immer davon ab, welche Farben Stoff und Muster aufweisen.

Als Beispiele verwende ich zwei Fotos von Fotolia; das Muster, das im Original nur aus den violetten Linienbündeln bestand, habe ich um ein Quadratgitter ergänzt, damit die Hinzufügung von Volumen und die Übernahme der Falten deutlicher erkennbar wird [1].

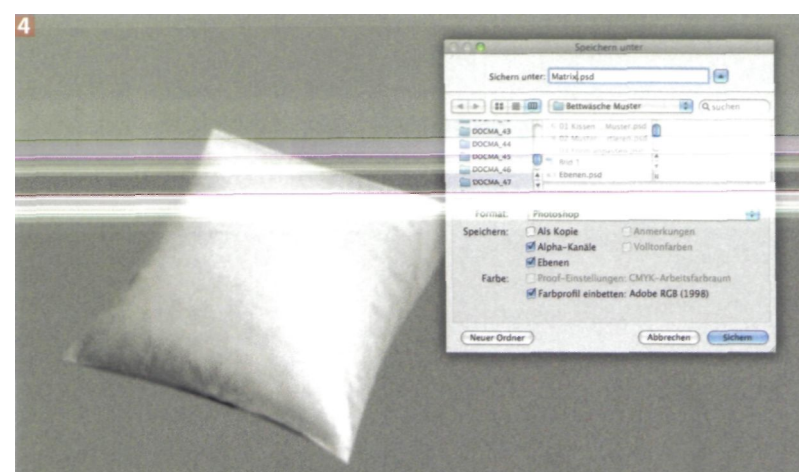
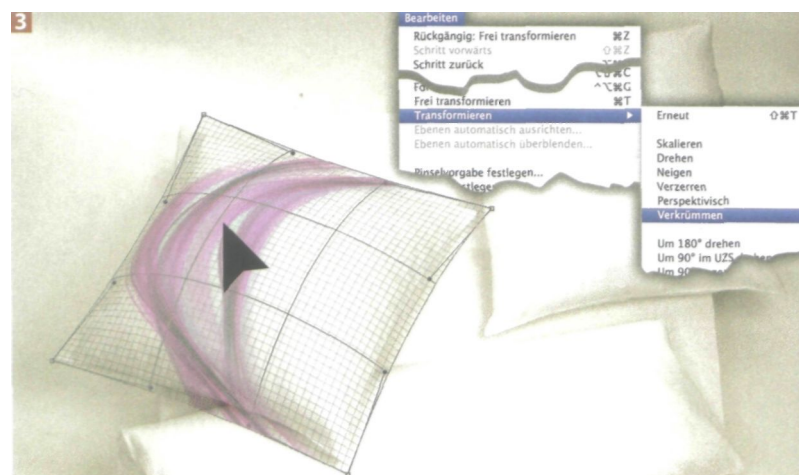
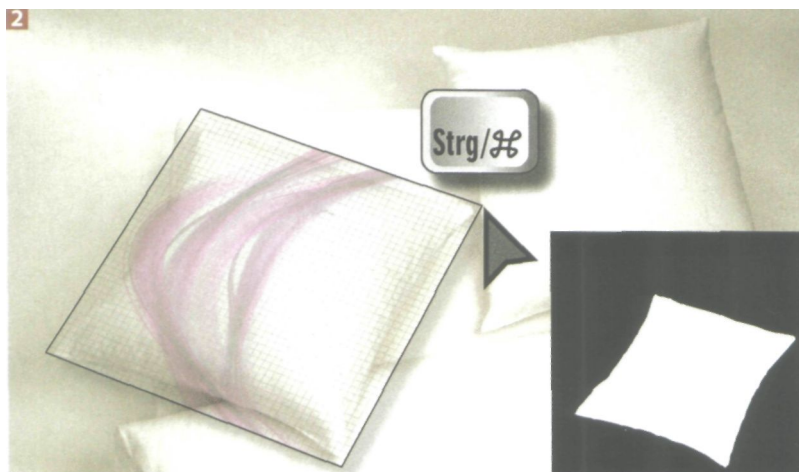
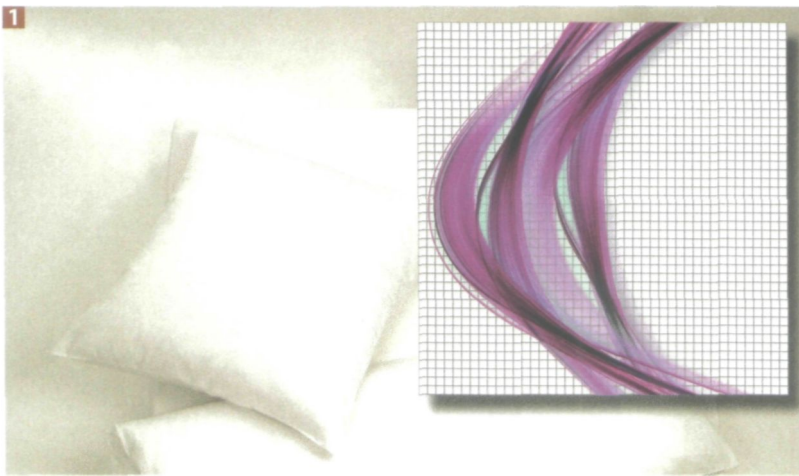
Zunächst kopieren Sie das Muster und fügen es als neue Ebene oderhalb der Bettwäsche ein. Damit Sie das Bild darunter noch gut erkennen, wählen Sie zum einen einen geeigneten Modus (hier wie erwähnt »*Linear nachbelichten*«) und eine nicht zu hohe Deckkraft. Erzeugen Sie einen Alphakanal, der den Konturen des Kissens entspricht [2, rechts]. Dann skalieren Sie die obere Ebene etwa auf die Größe des Kissens und passen das Muster hinsichtlich Drehung und Perspektive an [2, links]. Achten Sie darauf, dass der Bereich etwas größer ist als das Kissen selbst.

Das schnellste Verfahren, eine einfache Form wie ein Kissen plastisch nachzubilden, besteht darin, dass Sie »*Bearbeiten transformieren* > *Verkrümmen*« verwenden. (Achtung! Dazu darf der Transformationsrahmen nach Skalieren, Drehen und perspektivischer Anpassung *nicht* mit OK bestätigt werden. Ansonsten wird ein neuer Rahmen erzeugt, der aber nicht mehr den Konturen der Kissenform entspricht.) Hier wurde das mittlere Feld des »Verkrümmen«-Gitters leicht nach links oben verschoben und die Tangentenansfasser der vier Ecken ein wenig nach innen gezogen [3].

Alternative Verfahren für schwierigere Formen sind etwa das Formgitter (ausführlich dazu unser Premium-Workshop in DOCMA 36) oder die »*Aufblasen*« und »*Zusammenziehen*« Werkzeuge des »*Verflüssigen*«-Filters.

Als Nächstes benötigen Sie eine Matrix, um mit »*Filter* > *Verzerrungsfilter* > *Versetzen*« die Kissenfalten auf das Muster zu übertragen. Eine Matrix ist eine Datei im Photoshop-Format, deren Hellig-

Foto Bettwäsche: chilly - Fotolia | Muster: Frank Rohde - Fotolia



keitswerte die Verlagerung von Pixeln in einer Ziel-datei beeinflussen. Erzeugen Sie ein Duplikat Ihres Bildes, legen Sie dort eine neue Ebene an und füllen Sie sie über »Bearbeiten>Fläche füllen > 50% Grau«. Laden Sie den in Schritt [2] angelegten Alphakanal als Auswahl, kopieren Sie das Kissen (von dessen Ebene), fügen Sie es oberhalb der Neutralgrau-Ebene ein und wandeln Sie die Datei um (»Bild >Modus>Graustufen«), ohne auf eine Ebene zu vereinigen. Soften Sie die Kissen-Ebene ein wenig, damit kleine, lokale Kontrastsprünge ausgeglichen werden. Sichern Sie die Datei im Photoshop-Format [4].

Rufen Sie in der Muster-Ebene der Kissen-Datei »Filter>Verzerrungsfilter>Versetzen« auf; im erscheinenden Dialog bestimmen Sie die Versatzwerte und »Auf Auswahlgröße skalieren«; nach der OK-Bestätigung erscheint ein »Öffnen«-Dialog, in dem Sie die soeben erzeugte Matrix anklicken [5].

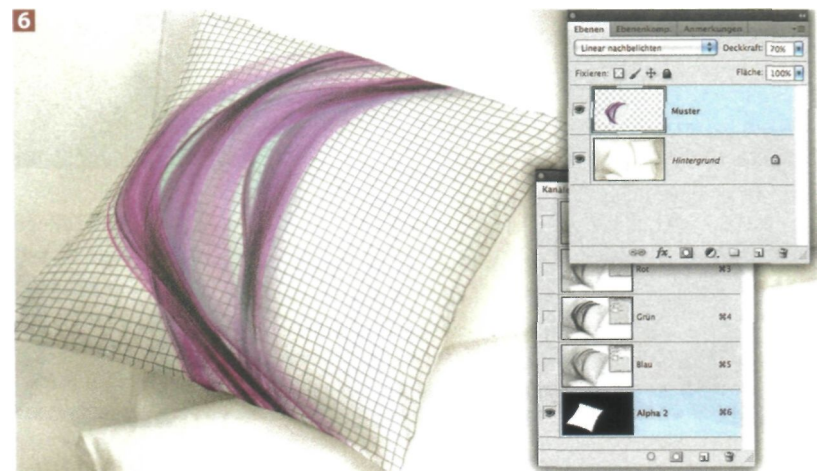
Nach dem »Versetzen« erscheinen die mit den Falten korrespondierenden Bereiche des Musters verzerrt. Meist reicht das aus, weil niemand so genau hinschaut - tatsächlich handelt es sich nicht um eine echte Verwerfung, die sich an der Plastizität des Stoffs orientiert, sondern sie wird durch Berücksichtigung der Helligkeitswerte lediglich mehr oder weniger überzeugend simuliert. Das gemusterte Kissen ist nun fertig [6].

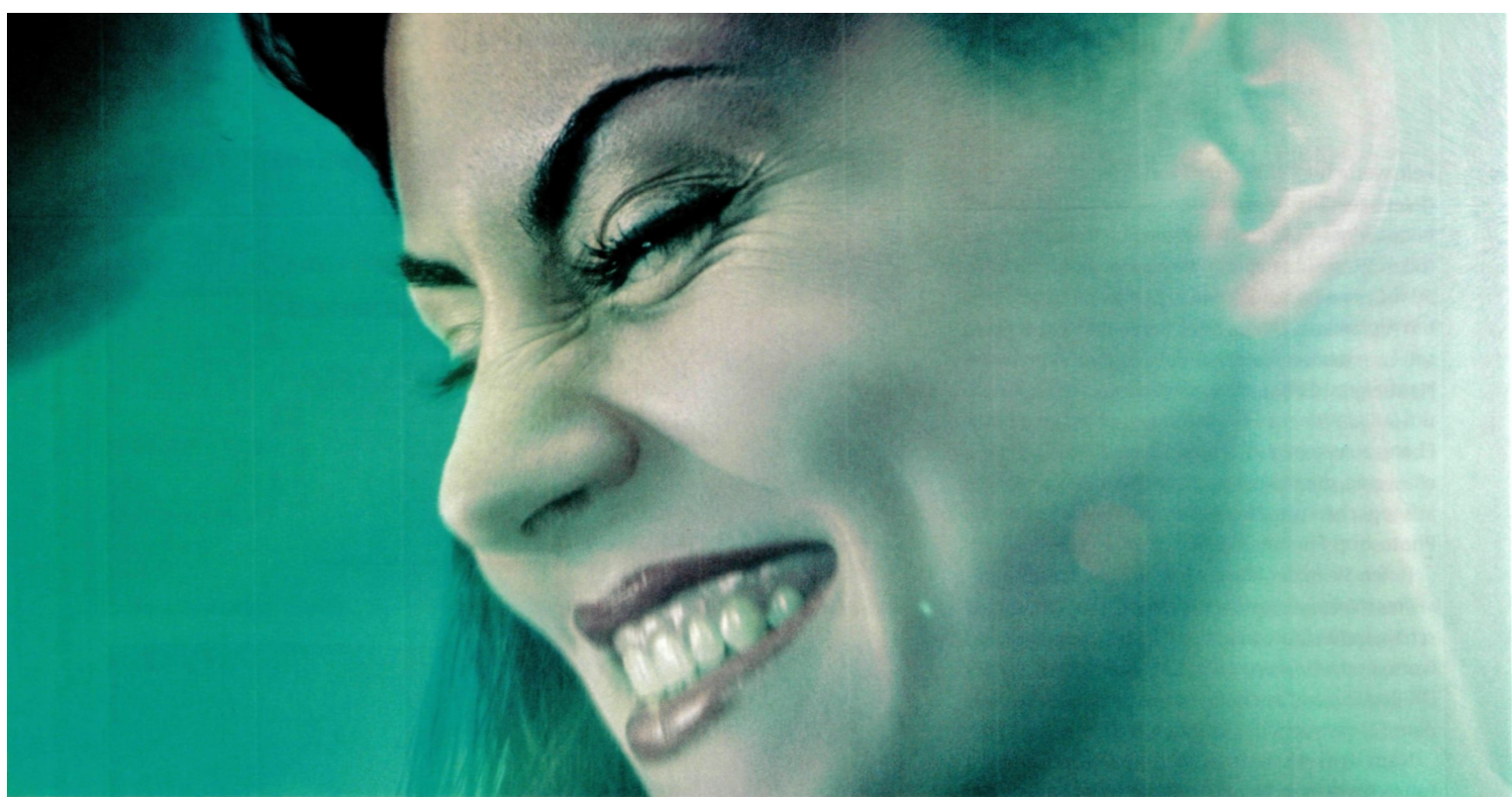
Das Foto der Bettwäsche, welche entsprechend gestaltet werden soll, zeigt allerdings noch ein weiteres Kissen sowie eine Bettdecke. Gehen Sie für die übrigen Komponenten in derselben Weise vor wie bisher: Alphakanal der Konturen erstellen, Muster auf eine Ebene darüber einfügen, Ändern des Verrechnungsmodus, Anpassen an Form und Perspektive.

Da eine Matrix-Datei mehrere Ebenen haben darf, müssen Sie nicht für jedes Kissen eine neue anlegen. Es reicht, wenn Sie das jeweilige Objekt von der Hintergrundebene kopieren, über der Neutralgrau-Ebene einfügen und zuvor bereits vorhandene Kissen-Ebenen ausblenden. Sichern Sie die Datei nur jeweils neu, um sie als Matrix für eine bestimmte Form anwenden zu können.

Im Falle der Bettdecke ist zu beachten, dass diese umgeschlagen ist und daher quasi aus zwei Objekten besteht, die beide separat zu behandeln sind. Da sie dünner ist als die Kissen und damit an den Rändern eine stärkere Verzerrung des Musters auftritt, reicht »Verkrümmen« allein nicht aus. Nutzen Sie vor Anwendung des »Versetzen-Filters« das »Verflüssigen-Filter>Vorwärts-krümmen-Werkzeug«, um Bereiche in diesen Randzonen zu stauen. Am besten geht das, wenn Sie zuvor den entsprechenden Alphakanal als Auswahl wählen; die resultierende Auswahl erscheint dann unter »Verflüssigen« als Maske, die Pixel außerhalb vor Verlagerung schützt. Auf diese Weise können Sie recht komfortabel die Musterverzerrung entlang der Konturen beeinflussen.

Die fertige Überlagerung der Bettwäsche mit den vier importierten Mustern zeigt [7]; dass sie digital ergänzt wurde, ist kaum erkennbar. •





BILDLOOK

Seit einigen Jahren macht ein seltsamer Begriff überall von sich reden. Scheinbar geht es gar nicht mehr ohne ihn, jeder interpretiert ihn im eigenen Sinne, und doch gibt es keine Definition, die so recht zu diesem flüchtigen Gesellen passen möchte: Die Rede ist vom „Look“. | **Uli Staiger**

Vielleicht sollte man die Geschichte des Looks von Anfang an betrachten, denn sie ist so alt wie die Fotografie selbst. Bereits der erste Vorläufer der Fotografie, eine auf Asphalt belichtete Heliographie aus dem Jahre 1826, besaß einen sehr ausgeprägten Look. Zugegeben, der entstand durch technisches Unvermögen und war eher ein zwangsläufig anfallendes Zufallsprodukt, doch gibt es ihn bis zum heutigen Tage: Die Verfremdung durch Wiedergabe der Realität als Schwarzweißfotografie. Sehr rasch entwickelten sich weitere Techniken, die Daguerrotypie machte es möglich, sehr tonwertreich auf Kupferplatten zu belichten, die Schwefeltonung brachte warme Töne in das schwarzgrauweiße Einerlei.

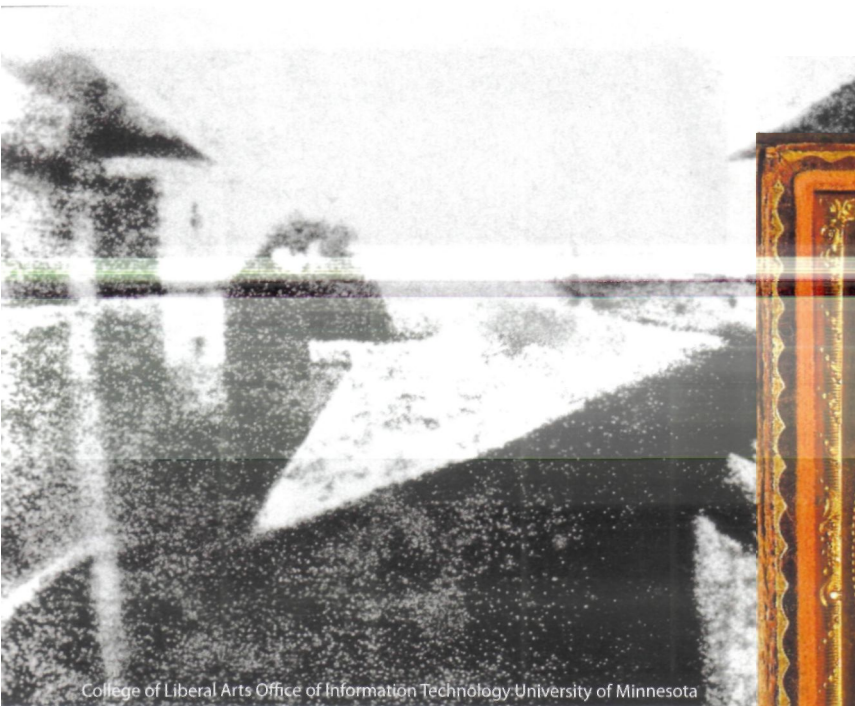
Doch um zu begreifen, was denn genau ein „Look“ ist, benötigt man neben der Verfremdung noch einen weiteren Begriff: Das Streben nach realistischer, farblich korrekter Wiedergabe. Bereits Ende des 19. Jahrhunderts kam das sogenannte Autochromeverfahren in Mode, das auf der Basis von Kartoffelstärkekörnern zwar blasse, doch immerhin korrekte Farben wiedergab. Agfachrome, Kodachrome, SX70 und eine Vielzahl anderer Prozesse gaben die Farben zwar zunehmend natürlicher wieder, besaßen jedoch aus heutiger Sicht einen ganz ausgeprägten, dem technischen Verfahren geschuldeten Look.

Deshalb verbinden wir die grünschwachen Farbfotos aus den 1960er und 1970er Jahren mit der Zeit, in der sie entstanden sind. Durch ihre charakteristische Farb- und Kontrastwiedergabe können wir sie zeitlich einordnen, nicht nur das Motiv, sondern auch

der warme Farbton versetzen uns in eine andere Zeit, die Farben scheinen ihre eigene Geschichte zu haben und tragen zu großen Teilen dazu bei, dass man Fotografien nicht nur erkennen, sondern auch fühlen kann. Es wäre sicherlich interessant zu erfahren, wie sich die Geschichte des Looks weiter auf die Entwicklung der Fotografie ausgewirkt hätte, wäre da nicht plötzlich und unerwartet eine kleine technische Änderung relevant geworden, die alles, nicht nur den Look, auf den Kopf gestellt hat: Die digitale Fotografie und mit ihr die Möglichkeit, Bilder mit effektiven Werkzeugen auch außerhalb der Dunkelkammer zu bearbeiten.

Fast scheint es, als habe sich die Evolution der Fotografie in rasendem Tempo noch einmal wiederholt. Frühe Digikameras konnten nur hell und dunkel, Farbwiedergabe kam erst später dazu. Die ersten Verfremdungen, die die meisten von uns digital erzeugten, beruhten auf vielfältigem und manchmal haarsträubend technisch anmutendem Filtereinsatz. Dass man mit Photoshop auch ganz andere Effekte erzeugen kann, die mitunter sehr subtil die Gefühlsebene und das Unterbewusstsein des Betrachters ansprechen, hat sich erst nach und nach durchgesetzt.

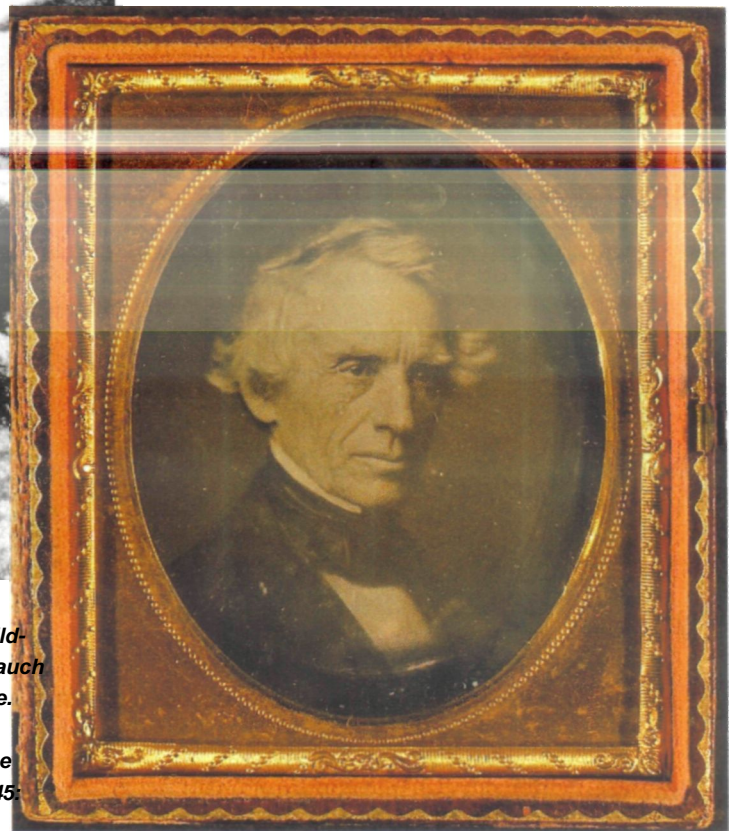
Das Problem mit dem Unterbewusstsein ist nur, dass man es so schwer greifen kann. Was aussieht wie eine ganz besonders gelungene, ansprechende Fotografie, ist oft nur eine ganz normale Aufnahme, die nach allen Regeln der Kunst bearbeitet wurde und deshalb ihre Wirkung nicht nur dem Können des Fotografen, sondern eben auch den Tricks und Kniffen des Bildbearbeiters verdankt. Und damit sind wir mittendrin: Beim Erzeugen eines Bildlooks.



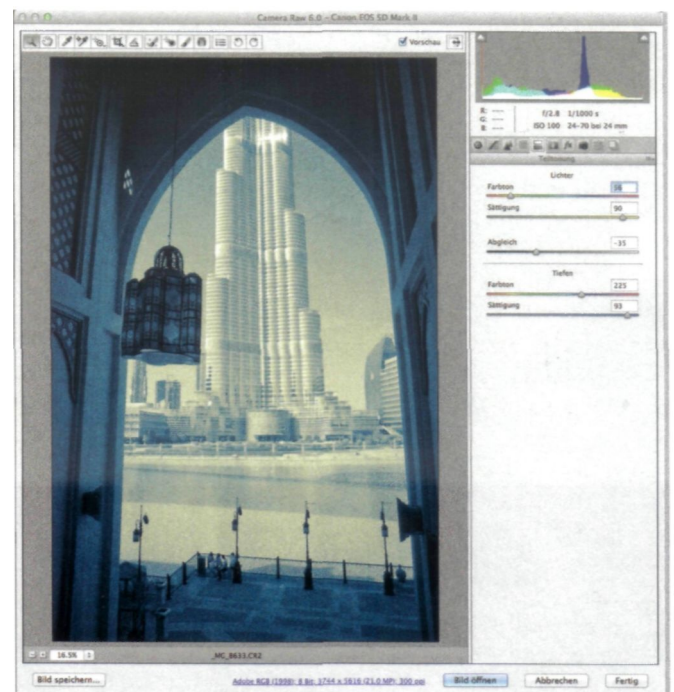
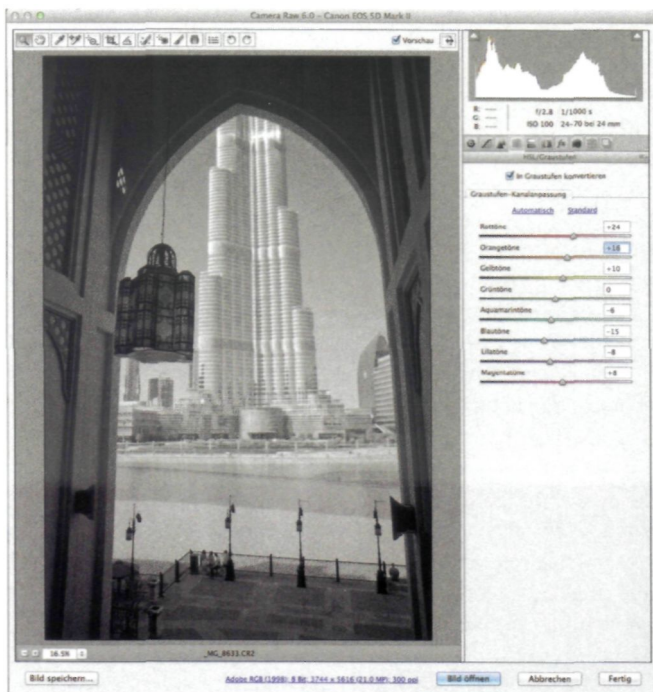
College of Liberal Arts Office of Information Technology University of Minnesota

Viele Looks entstanden nicht durch gezielte Manipulation des Bildergebnisses, sondern durch die Aufzeichnungstechnik selbst. So auch bei dieser Heliografie aus dem Jahre 1826 von J. Nicephore Niepce.

Sehr tonwertreich und wegen der Belichtung auf eine beschichtete Kupferplatte ein typischer Look aus dem Jahre 1845: Eine Daguerreotypie, die das Porträt von Samuel Morse zeigt.



Daguerreotype collection (Library of Congress)



1 SCHWARZWEISSLOOK IN RAW

Der Raw-Konverter bietet viele Möglichkeiten, ein Bild hinsichtlich Farbe oder Kontrast zu verändern. Die Kunst besteht nun darin, einem Bild genau den Look zu verpassen, der dessen Bildwirkung verstärkt. Im Beispiel wird eine der einfachsten und wohl bekanntesten Verfremdungen auf das Bild angewandt: Die Graustufenkonvertierung. Das geht theoretisch immer, entfaltet aber nur bei Motiven Wirkung, die ausgeprägte Licht- und Schattenbereiche besitzen.

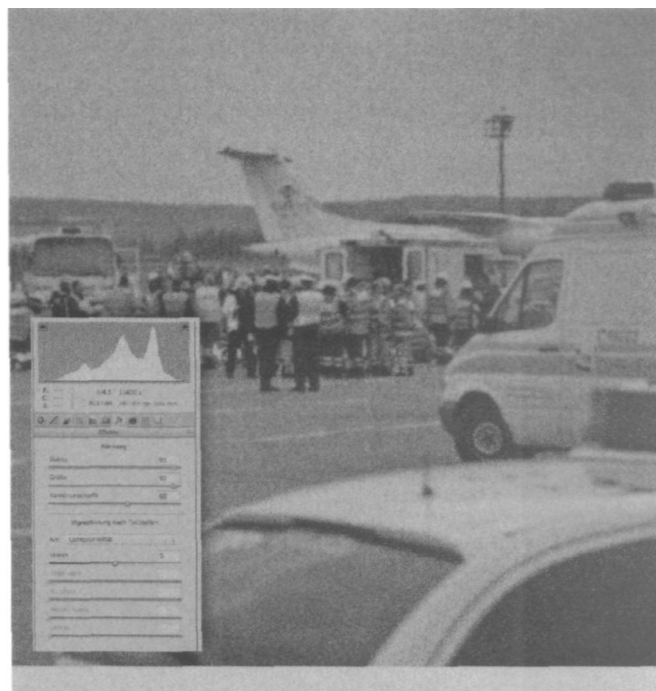
2 TEILTONUNG

Mit Teiltonung lassen sich auf einfachste Weise interessante Farblooks erzeugen. Am besten funktionieren sie, wenn das Bild zuvor in ein Schwarzweißbild konvertiert wurde. Außerdem sollten Sie den Lichtern eher einen hellen, den Schatten dafür einen dunklen Ton zuweisen, um die Belichtung nicht auf den Kopf zu stellen und eine Art Negativ zu erhalten. Ansonsten sind Sie natürlich völlig frei, da diese Art der Lookfindung auf rein ästhetischer Basis stattfindet.



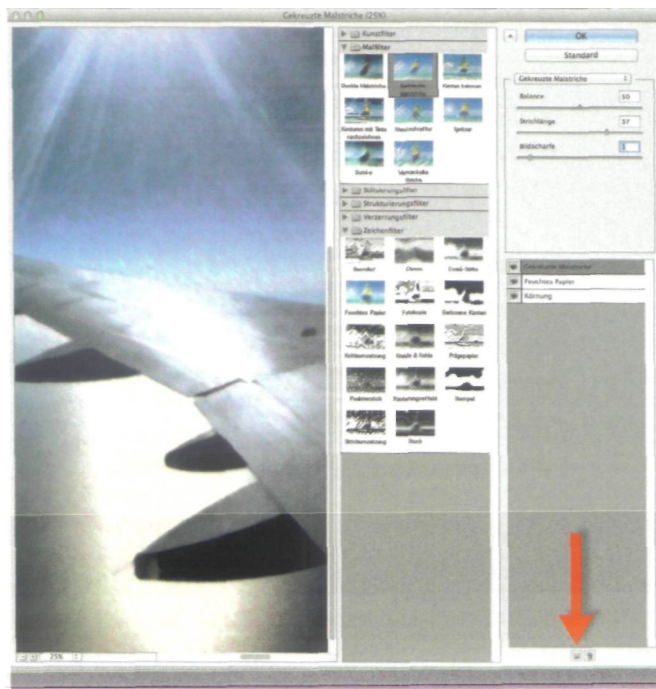
3 FUNKTIONSLOOK

Sobald man allerdings die ästhetische Ebene verlässt und versucht, das Bild alleine durch seinen Look interpretierbar zu machen, braucht man Vorbilder, die im Gedächtnis der meisten Leute etwas auslösen. Betrachten wir das nicht sonderlich aufschlussreiche Motiv der Katastrophenschutzübung: Nüchtern betrachtet, sieht man ein paar Einsatzfahrzeuge, eine Reihe von Hilfskräften und das Heck einer Verkehrsmaschine.



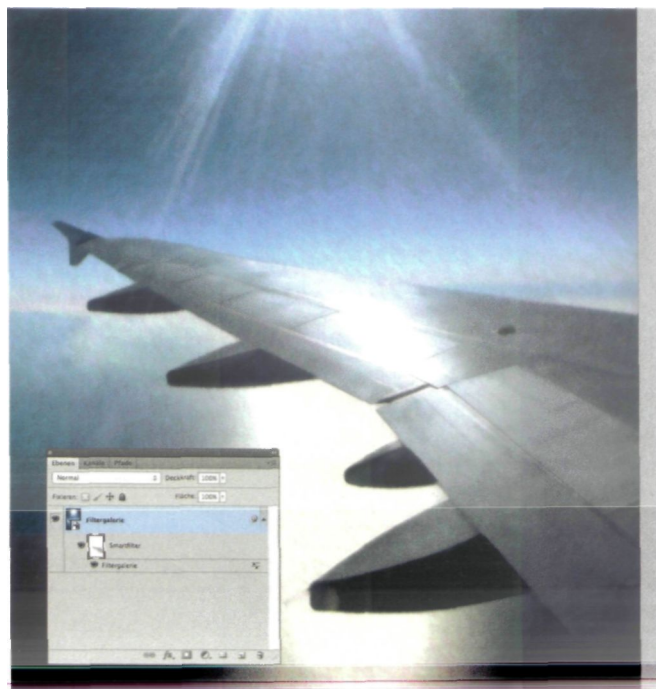
4 Presse

Sobald das Bild aber den Anschein erweckt, für die Presse bestimmt zu sein, verändert sich die Einstellung des Betrachters: Der unvoreteilhafte Ausschnitt wird als Zeitmangel des Fotografen interpretiert, die Unschärfe erweckt den Anschein eines Ausschnitts, um das Wesentliche zu zeigen, und die Körnigkeit deutet auf ein schlechtes Druckverfahren und/oder einen hohen ISO-Wert hin, der den schlechten Lichtverhältnissen geschuldet ist. Dabei war es nur der Look.



5 FILTERGALERIE

Wie das vorhergehende Beispiel demonstriert, kann eine Qualitätsverschlechterung durchaus dazu beitragen, dass das Motiv verstanden oder im Sinne des Fotografen interpretiert wird. Das geht natürlich auch in Photoshop, denn dort lädt die Filtergalerie durch einen Klick auf eine neue Filterebene dazu ein, unterschiedliche Filter übereinander zu stapeln und so miteinander zu kombinieren.



6 FILTERWIRKUNG ENTFERNEN

So kreativ das Arbeiten mit der Filtergalerie auch sein mag: In den meisten Fällen führt erst das Zusammenspiel mit der Smartfiltermaske zum gewünschten Look. Die Maske wird bei der Anwendung der diversen Filter automatisch angelegt, sofern die gefilterte Ebene ein Smart Objekt war. Mit einem schwarzen Pinsel können Sie so Details an den Stellen zurückholen, wo es sinnvoll erscheint.

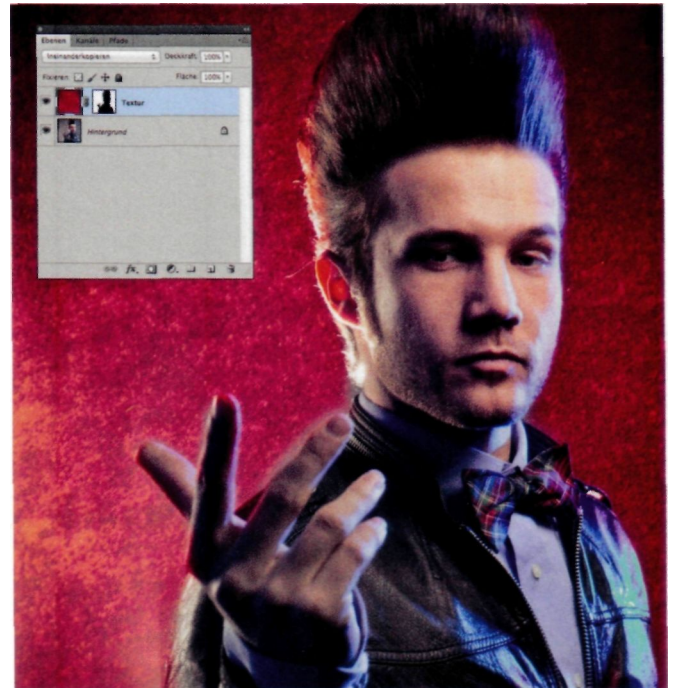


7 EINSTELLUNGSEBENE VERRECHNEN

Eine Gemeinsamkeit der meisten Bildlooks besteht darin, dass sie Bildinhalte vereinfachen. Dies geschieht oft durch die Angleichung von Farben und eine Anhebung des Bildkontrastes. Ein Farbstich in Richtung gelb-orange wird als „warm“ in Richtung blau-cyan als „kalt“ empfunden. Anders bei Stichen in Richtung Magenta oder Grün: Beides wirkt artifiziell. Im vorliegenden Beispiel vereinfacht eine warme Farbgebung den komplizierten Hintergrund ...

8 KONTRAST STEIGERN

... während ein stärkerer Bildkontrast die Tonwerte griffiger und knackiger wirken lässt. Beides geht mit einer einzigen Farbton-Sättigung-Einstellungsebene, die im Modus »Weiches Licht« verrechnet wird, wobei der Modus für den Kontrast verantwortlich ist. Wichtig dabei: Aktivieren Sie die Option »Färben«. Dann stimmen Sie über den Farbton- und den Sättigungsregler die Bildwirkung fein ab.

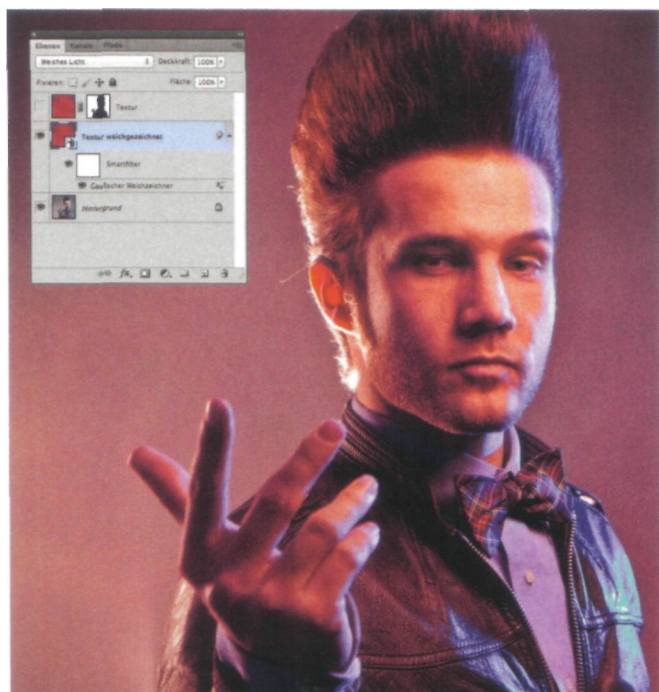


9 STRUKTUR ZUFÜGEN

Für Studioporträts eignet sich eine ganz andere Art der Lookfindung: Das Überlagern des Motivs mit einer Strukturdatei. Voraussetzung ist ein möglichst wenig strukturierter Hintergrund des Ausgangsfotos, wie er bei vielen Studioporträts zu finden ist. Als Strukturdatei eignen sich in erster Linie Strukturen wie Leinwände, Rost oder rissige Farbflächen. Wenn möglich, sollte die Schärfe über die gesamte Ausdehnung der Struktur verlaufen.

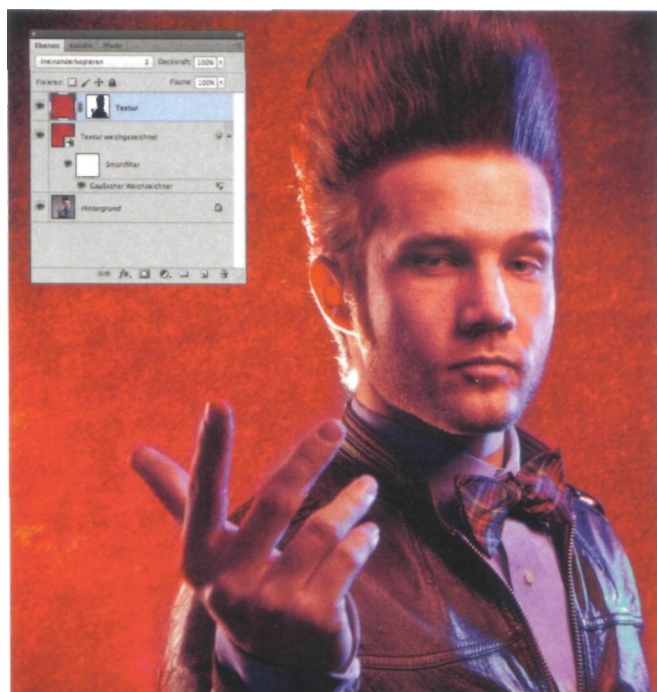
10 STRUKTUR AUS DEM GESICHT ENTFERNEN

So interessant eine solche Struktur sein mag, normalerweise schätzt man sie eher hinter dem Porträt als davor. Also legt man sie im Modus »Ineinanderkopieren« über das Portrait, um sie anschließend mit einer grob gemalten Ebenenmaske wieder vor dem Gesicht, den Haaren und der Kleidung zu entfernen. Je stärker die Färbung der Struktur, desto größer aber auch das sich daraus ergebende Problem: Die Struktur ist zwar weg, aber leider auch die Farbe. •



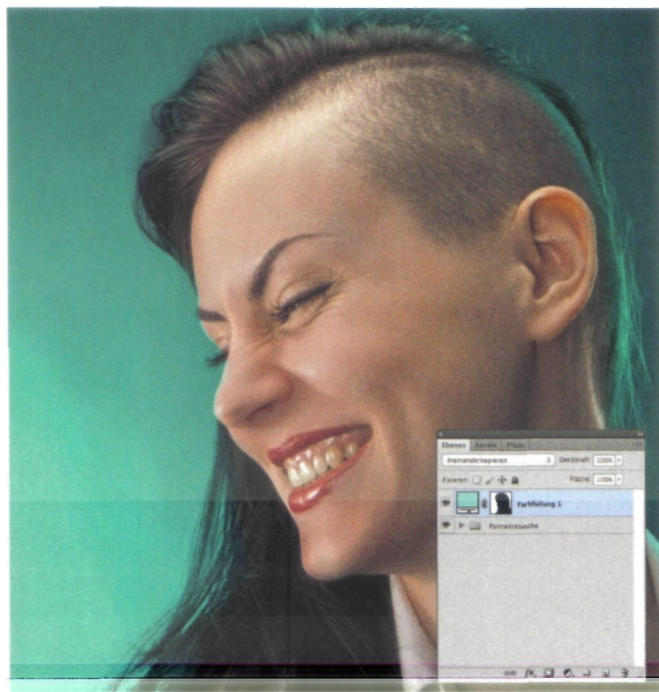
11 FARBE ZUFÜGEN

Damit Sie nun lediglich die Struktur per Ebenenmaske entfernen, nicht jedoch die Farbe, legen Sie eine Kopie der Strukturebene unter der Originalebene an und verrechnen sie im Modus »Weiches Licht«. Dann behandeln Sie die Ebene mit dem Gaußschen Weichzeichner. Verwenden Sie dabei einen Radius, der alle feinen, störenden Strukturen beseitigt, die groben Farbverläufe jedoch beibehält.



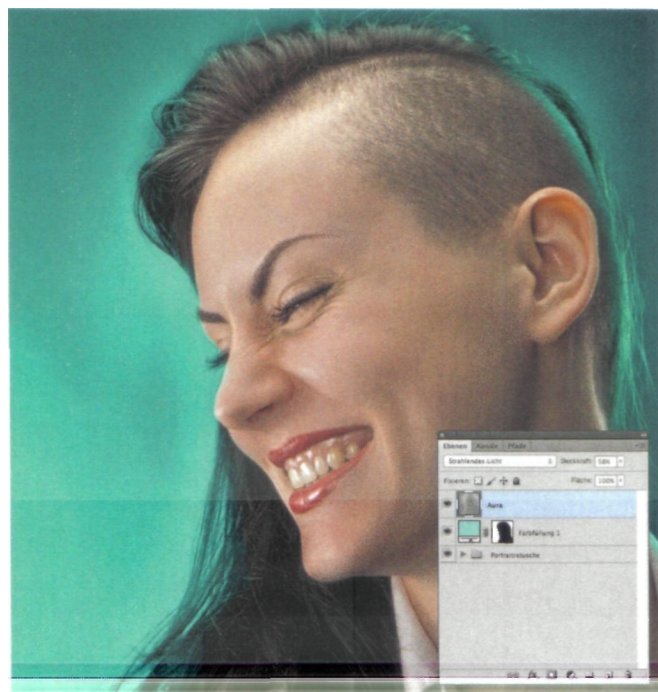
12 MASKE VERVOLLSTÄNDIGEN

Blenden Sie nun die oberste Ebene wieder ein, erscheint die Struktur wie gewünscht im Hintergrund, ohne dass ihre Farbigkeit durch die Ebenenmaske unterbrochen würde. Das Angenehme an dieser Technik ist, dass Sie mit sehr weichen Ebenenmasken arbeiten können. Durch die weichgezeichnete Ebene zwischen Struktur und Portrait werden die unscharfen Kanten der Ebenenmaske mit Rot ausgefüllt.



13 ATMOSPHÄRISCHEN LOOK MALEN

Ähnlich wie die Überlagerung durch eine Strukturebene funktioniert das Malen einer komplett neuen Lichtstimmung. Ziel ist es, den grauen Hintergrund durch farbige Lichteffekte interessanter zu gestalten und so dem drögen Grau Leben einzuhauchen. Der eigentliche „Trick“ dabei ist, durch Nachahmen von typischen Fotografierfehlern wie Überbelichtung oder Streulicht auf der Frontlinse eine echte Fotografie vorzutauschen.



14 AURA

Das Malen einer Aura ist ein typisches Beispiel dafür, wie man das Auge des Betrachters irreführen kann: Zwar kennen wir alle den Effekt, dass ein direkt hinter dem Portraitierten angebrachter Strahler dessen Konturen zum Leuchten bringt, doch wäre ein solcher Effekt nur mit viel Maskierungsarbeit zu erzielen. Die einfachere Variante mit einer grauen Ebene, in die Sie mit Weiß eine Konturaufhellung malen, funktioniert fast genau so gut.



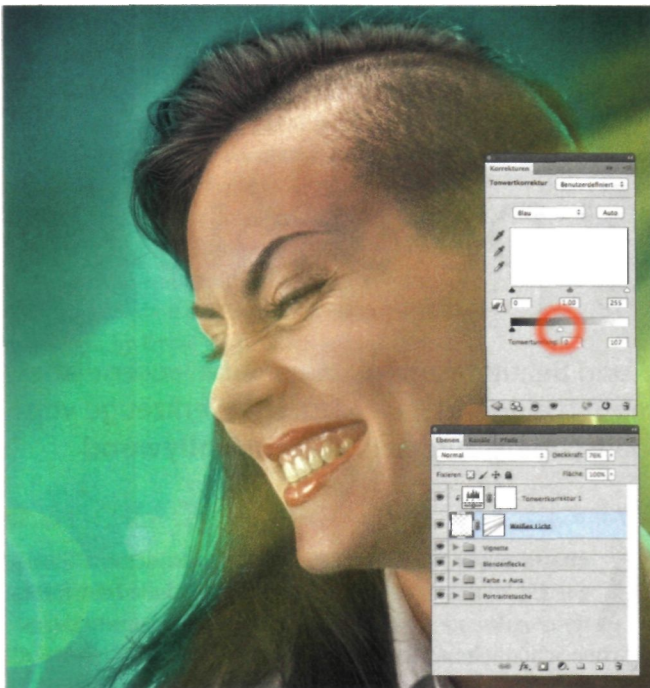
15 LENSFLARES

Auch wenn der Lensflarefilter von Photoshop recht arm an Varianten ist, so funktionieren Lensflares doch fast immer. Wichtig: Sie müssen sie einer Lichtquelle zuordnen, denn Lensflares gehen stets von starken Lichtquellen aus. In diesem Fall soll sich eine imaginäre Lichtquelle direkt neben dem rechten Bildrand außerhalb des fotografierten Bereichs befinden. **Tipp:** Wenn Sie die Ebene duplizieren und weichzeichnen, sehen die Kanten der Flares realistischer aus.



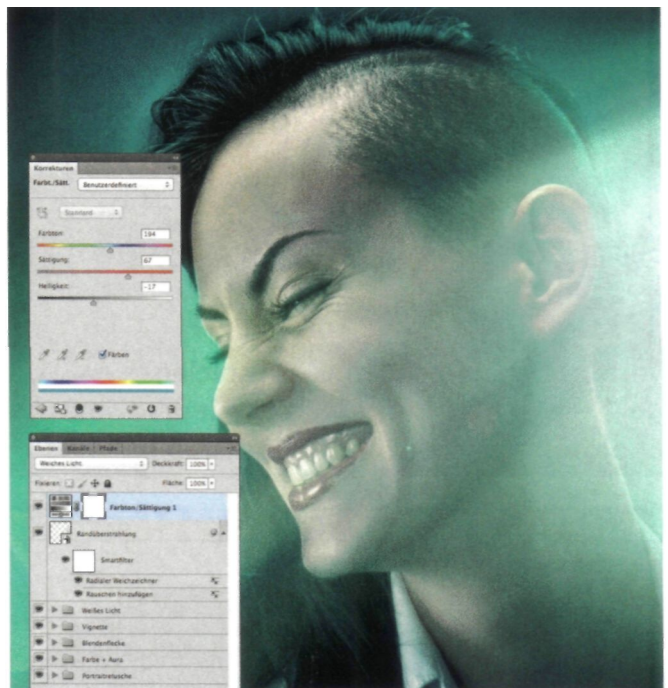
16 VIGNETTE

Eigentlich versteht man unter dem Begriff Vignette ein gleichmäßiges Abdunkeln der Bildecken. Wenden Sie den Befehl auf eine ineinanderkopierte neutralgraue Ebene an, so ist das ein guter Start. Doch die Vignette kann mehr: Das erneute Aufhellen der linken oberen Ecke hellt den Raum hinter dem Modell auf und lässt ihn größer erscheinen. Das ist natürlich gemogelt, aber genau darum geht es ja beim Malen eines Looks.



17 SPOTS ON!

Licht wird nur sichtbar, wenn es auf reflektierende Oberflächen trifft. Das genau passiert, wenn sich Licht in einem rauchigen, von Bühnennebel durchdrungenen Raum ausbreitet! Malen Sie einen groben, weißen Lichtkegel von der imaginären Lichtquelle nach links unten und zerteilen Sie den Kegel über eine Ebenenmaske. Das vermindert partiell den Kontrast und kommt so der Realität nahe. **Tipp:** Reduzieren Sie die Tonwerte kanal weise, um den weißen Spot zu färben.



18 RANDÜBERSTRAHLUNG

Die Lensflares benötigen natürlich noch eine Lichtquelle, aus der sie hervorgehen. Malen Sie einen großen, weißen Spot an den Bildrand, fügen Sie Störungen hinzu und wenden Sie dann den strahlenförmigen »Radialen Weichzeichner« an, um die irisierende Lichtbeugung darzustellen. Das Beste zum Schluss: Mit einer Einstellungsebene wie im Bild von Schritt 8 bestimmen Sie die finale Farb- und Kontrastgebung des Looks. (og) •



Verflüssigen und Deformieren

Verflüssigen und Deformieren spielen in der Porträt- und Beautyretusche immer eine wesentliche Rolle - egal ob sie dezent oder mit deutlicher Ausprägung eingesetzt werden. Die Werkzeuge von Photoshop machen Sie zu Fitnesstrainer und Schönheitschirurg zugleich. | **Calvin Hollywood**



Dieses Tutorial stammt aus dem Videotraining *Photoshop Special: Verflüssigen und Deformieren* von Calvin Hollywood, das bei Video2Brain erschienen ist und viele weitere Tipps zur digitalen Schönheitschirurgie bietet. Sie können dieses Video online auf www.docma.info/10564.html zum Download erwerben. Eine Stunde Spielzeit, 19,95 Euro

Anhand eines Porträts zeige ich Ihnen in diesem Tutorial, wie ich Photoshops Verflüssigen-Filter und die Transformationswerkzeuge in meinem Workflow benutze, um der na-

man eine natürliche Retusche plant, oder eine eher unnatürliche Wirkung anstrebt. Dabei kommt es auf den Verwendungszweck des Bildes an: Wenn es um ein Foto für die Sedcard ginge, würde ich auf viele dieser Schritte verzichten, weil ich damit den Charakter der Person verändere. Geht es aber um eine Veröffentlichung in einer Zeitschrift oder für die Werbung, dann strebe ich einen möglichst eindrucksvollen Effekt an, für den meiner Meinung nach auch stärkere Eingriffe erlaubt sind. Ich will in diesem Beispiel nicht in die Extreme gehen, die Manipulationen aber doch etwas intensiver gestalten, um die Vorgehensweise besser zu illustrieren.

1 DIE HAARE ANLEGEN

Ich dupliziere zunächst einmal die Ebene und wechsele dann in den »Verflüssigen«-Filter (»Strg-/Befehl-Umschalt-X«). Ich will damit die Haare korrigieren, wofür ich das »Nach links schieben«-Werkzeug mit einer Pinselgröße von rund 200 Pixel und einem Pinseldruck von 11 benutze. Wenn ich damit am Rand der Frisur entlangstreiche, legen sich die Haare automatisch an. Genauso kann ich durch Striche in der umgekehrten Richtung dem Haar mehr Volumen geben. Insgesamt gestalte ich die Kopfform damit etwas runder.



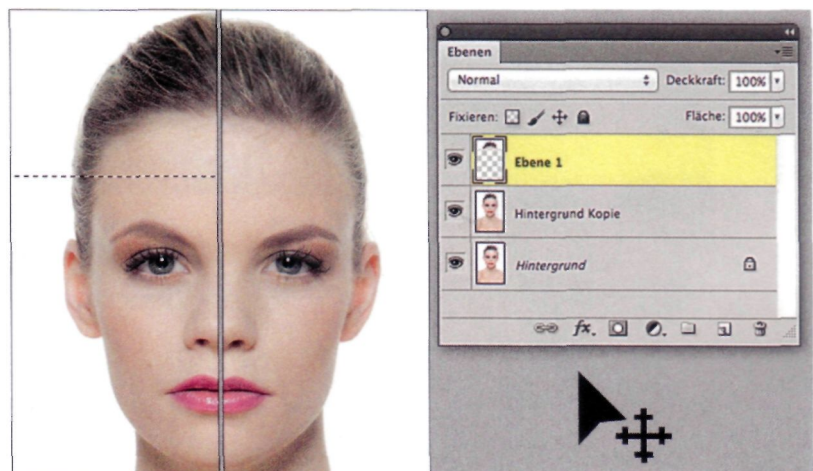
2 SYMMETRIE

Die linke Schulter müsste etwas tiefer liegen, damit das Bild symmetrischer wirkt. Auch hierfür nutze ich den »Verflüssigen«-Filter mit einem sehr großen Pinsel (rund 1200 Pixel) und einem geringen Pinseldruck (7). Mit dem »Nach links schieben«-Werkzeug streiche ich nun entlang der linken Schulter nach links, um sie abzusenken, und umgekehrt entlang der rechten Schulter nach rechts, um sie anzuheben.



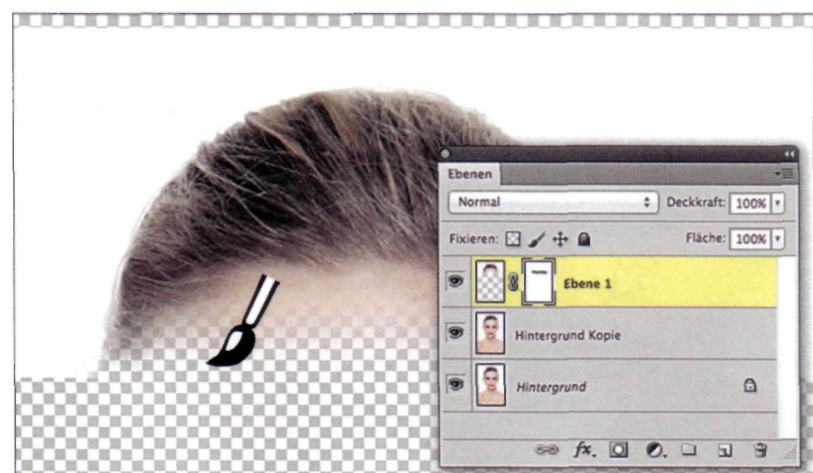
3 DIE HOHE STIRN

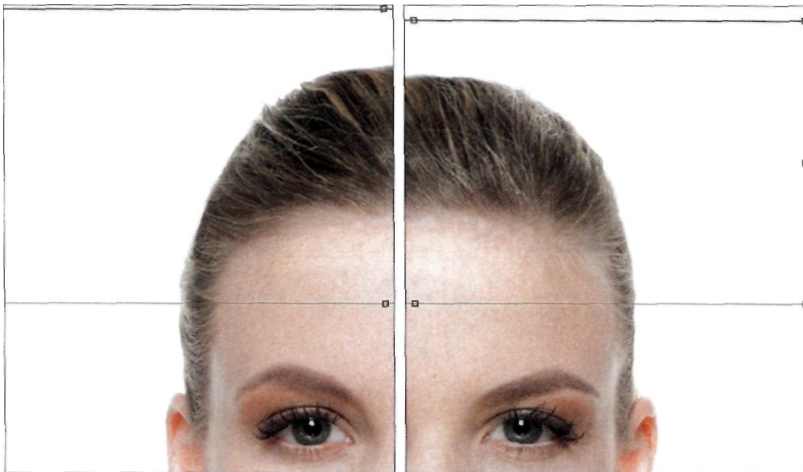
Die etwas zu hohe Stirn gefällt mir noch nicht, und um das zu ändern, nutze ich die Techniken des Transformierens und Verschiebens. Ich wähle die obere Bildhälfte bis zur Mitte der Stirn aus und erzeuge daraus mit »Ebene>Neu>Ebene durch Kopie« (»Strg/Befehl-J«) eine neue Ebene. Mit dem »Verschieben«-Werkzeug und den Pfeiltasten verlagere ich den oberen Teil des Kopfes etwas nach unten, womit die Stirn bereits nicht mehr so hoch wirkt. Im Detail werden sich jetzt aber noch Bearbeitungsspuren an der Schnittkante zeigen.



4 WEICHER ÜBERGANG

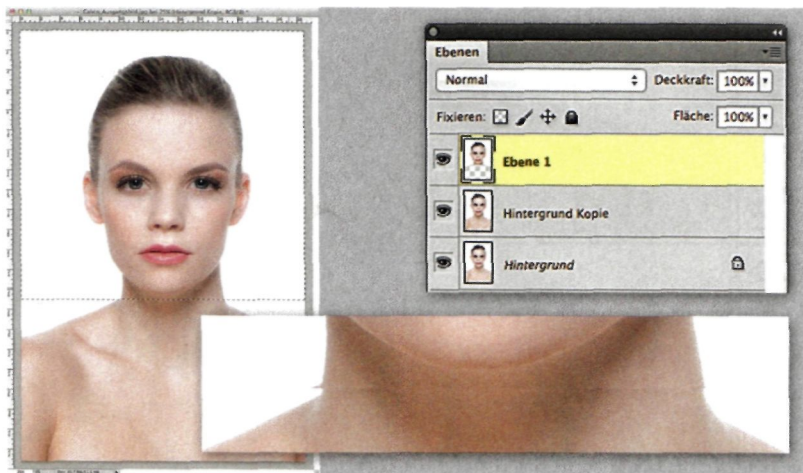
Um die Übergänge unauffälliger zu machen, erzeuge ich in der obersten Ebene eine weiße Maske. Mit einem weichen Pinsel, mit einem Radius von rund 500 Pixeln, male ich mit schwarzer Farbe einen graduellen Übergang in die Maske, sodass die beiden Bildteile besser miteinander verschmelzen. •





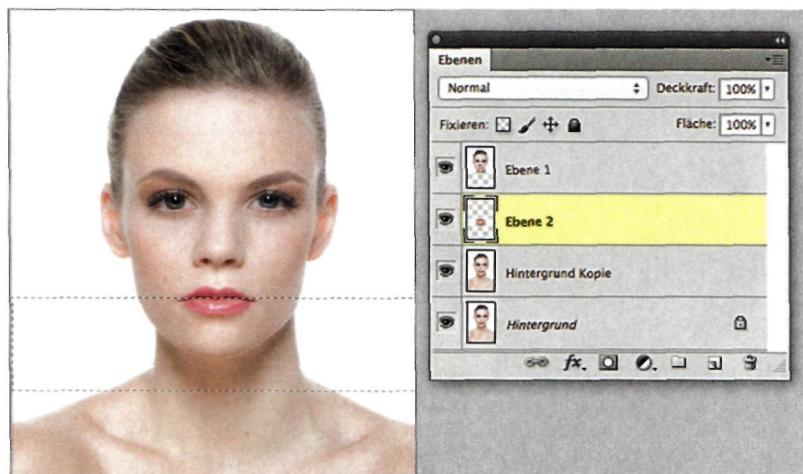
5 SCHÄDELFORMUNG

Wenn ich nun wieder von der Maske zur Pixel-ebene gehe, kann ich mit »Bearbeiten>Frei transformieren« (»Strg/Befehl-T«) die Höhe der Stirn weiter verändern, indem ich das Bild am oberen Anfassers weiter nach unten stauche oder ihn umgekehrt nach oben ziehe, um die Kopfform nach Belieben zu verändern. Wenn ich mit dem Ergebnis zufrieden bin, kann ich die beiden oberen Ebenen wieder auf eine reduzieren.



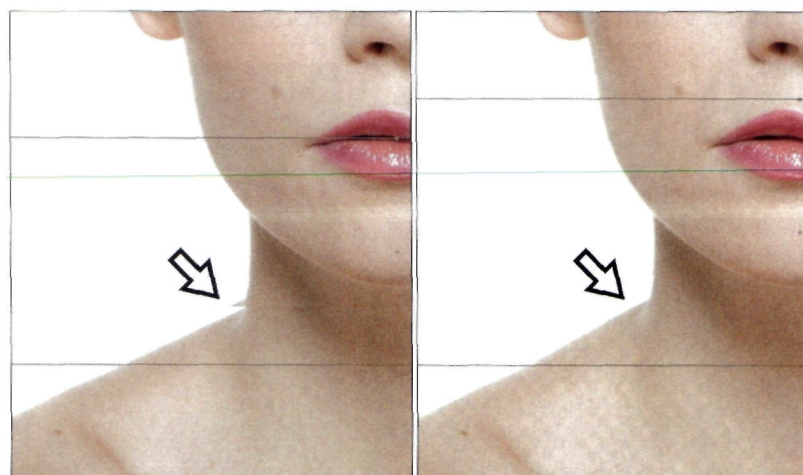
6 DEN HALS VERLÄNGERN

Als Nächstes möchte ich den Hals verlängern. Dazu ziehe ich eine Auswahl auf, die den oberen Bildteil bis knapp unter dem Kinn umfasst, und lege sie wieder mit »Ebene>Neu>Ebene durch Kopie« (»Strg/Befehl-J«) auf eine neue Ebene. Ähnlich wie in Schritt 3 beschrieben, verschiebe ich den Inhalt der neuen Ebene nun etwas nach oben. Der Hals ist nun länger, aber die beiden Hälften passen nicht mehr zusammen.



7 ANSTÜCKELN

Um beide Teile aneinander anzugleichen, brauche ich eine weitere Ebene. Ich kehre zur Ebene 1 zurück, wähle einen mittleren Bildteil von den Lippen bis zum Schulteransatz aus, und befördere ihn wie schon beschrieben in eine eigene Ebene.

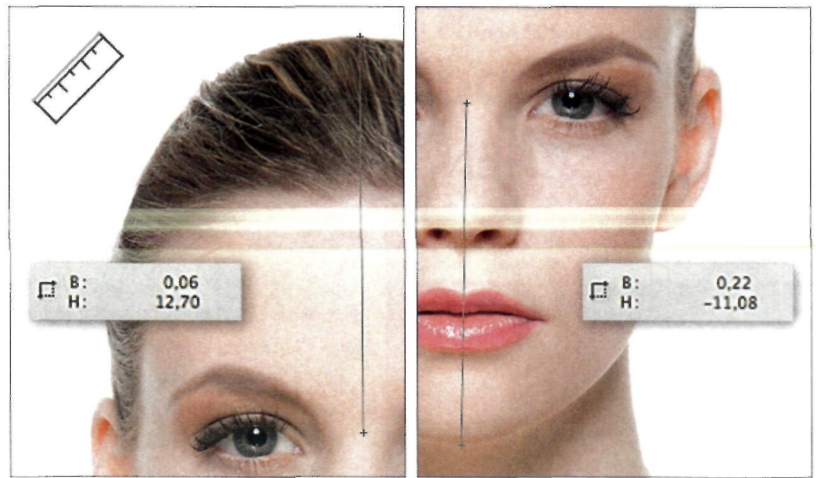


8 ÜBERGANG ANGLEICHEN

In dieser Ebene wähle ich »Bearbeiten>Frei transformieren« (»Strg/Befehl-T«), zoom in das Bild hinein, um präziser arbeiten zu können, und ziehe das Zwischenstück nun am oberen Anfassers so weit nach oben, bis wieder eine durchgängige Kontur entstanden ist. Wenn ich das Ergebnis noch perfektionieren wollte, könnte ich die oberen drei Ebenen auf eine reduzieren und mit dem »Verflüssigen«-Filter und dem Werkzeug »Nach links schieben« die Schulterform und den Halsansatz weiter glätten. Zum Abschluss reduziere ich die oberen drei Ebenen auf eine.

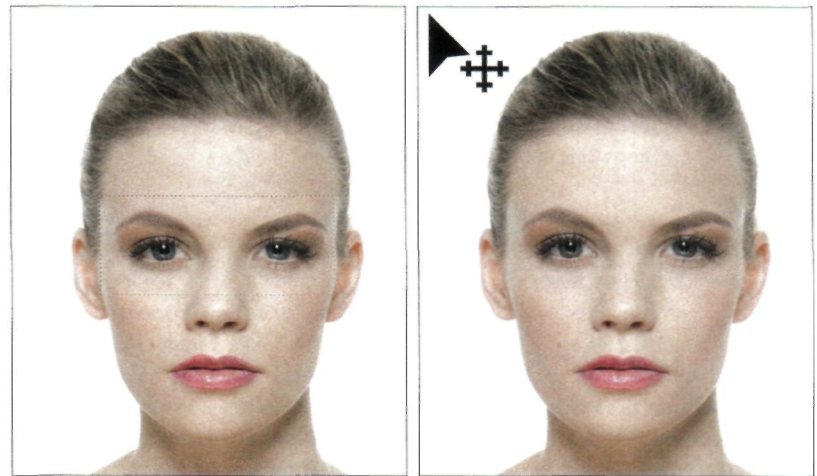
9 HARMONIE

Damit ein Gesicht harmonisch wirkt, sollten sich die Augen auf halber Höhe in der Mitte des Kopfes befinden. Ich blende zur Kontrolle die Info-Palette ein und benutze das Werkzeug »Lineal«, um einmal die Höhe von der Oberkante des Kopfes zur Mitte der Augen und dann die Höhe von der Mitte der Augen bis zum Knie zu messen. In diesem Fall sind die Augen weiter von der Oberkante des Kopfes als vom Kinn entfernt, liegen also zu weit unten.



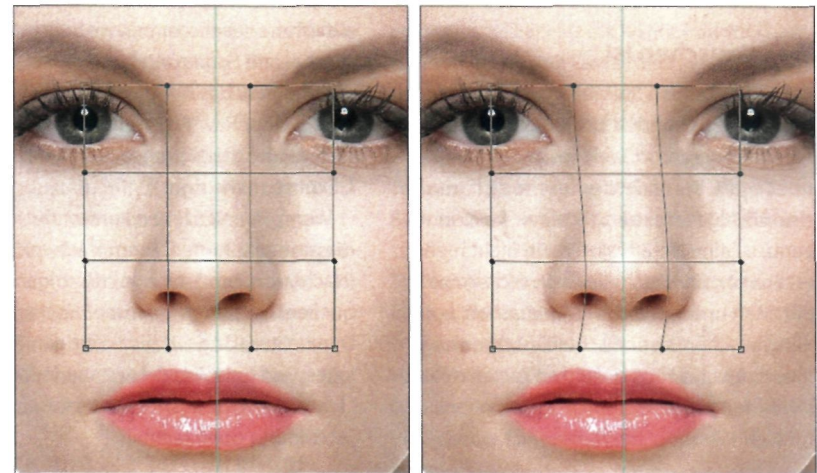
10 DIE AUGEN VERSETZEN

Zur Korrektur der Augenposition wähle ich die Augenpartie aus und bringe eine Kopie davon mit »Strg/Befehl-J« in eine neue Ebene. Dort kann ich sie nun mit dem »Verschieben«-Werkzeug so weit nach oben verschieben, bis der Eindruck stimmig ist. Um die Ränder weich auszublenken, erzeuge ich in der Ebenenpalette eine weiße Maske und male mit einem weichen schwarzen Pinsel einen graduellen Übergang um die verschobene Kopie der Augenpartie herum. Eine Pinselgröße von rund 200 Pixel ist dafür gut geeignet.



11 DIE NASE RICHTEN

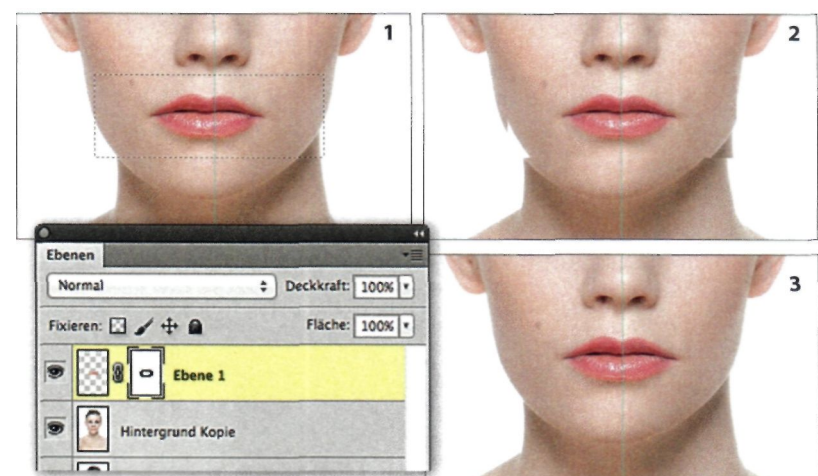
Zur weiteren Kontrolle ziehe ich aus dem Lineal am linken Bildrand eine senkrechte Hilfslinie, die genau zwischen den Augen verläuft, und sehe nun, dass die Nase nicht ganz gerade ist. Ich wähle die Nasenpartie mit dem Lasso aus, bringe die Auswahl mit »Strg/Befehl-J« in eine neue Ebene und rufe »Bearbeiten>Transformieren>Verkrümmen« auf, um die Nase zu richten. Ich klicke auf die Nasenspitze, ziehe sie ein wenig nach rechts bis zur Hilfslinie und bestätige die Transformation. Danach muss ich nur noch wie oben beschrieben die Ränder des korrigierten Bereichs mit einer Maske weich ausblenden.



12 SYMMETRISCHER MUND

Schließlich bleibt nur noch der Mund an der Hilfslinie auszurichten. Ich erstelle eine großzügige Auswahl der Mundpartie [1], kopiere sie auf eine neue Ebene und verschiebe den Mund so weit nach rechts, bis seine Mitte mit der Hilfslinie zusammenfällt [2]. Zum Abschluss glätte ich die Übergänge wieder mit einer Maske [3].

Das Ergebnis dieser Korrekturen ist ein Bild, das den Charakter der abgebildeten Person noch weitgehend bewahrt. Das Modell wird sicherlich bemerken, dass etwas verändert wurde, könnte aber vermutlich nicht genau sagen, worin die Veränderungen bestehen. (mjh) •



Technik-Tipps ENTRAUSCHEN



Tilo Gockel

FRAGE: High-ISO mit geringem Rauschen ist in aller Munde, könnt Ihr dazu mal was bringen? Wie macht man die Aufnahmen am besten? Wie bearbeitet man sie nach, idealerweise mit Photoshop's Bordmitteln?

ANTWORT: Ein spannendes Thema! Die Kamerahersteller haben festgestellt, dass der Kunde eher an „Nachtsichtgeräten“ als an Auflösungsmonstern interessiert ist und bieten aktuell zum Beispiel mit der EOS 1 DX und der Nikon D4 Kameras an, die bis ISO 204800 reichen, und auch das Prosumer-Modell EOS 5D Mk III kann immerhin für ISO 102400 freigeschaltet werden. Doch inwieweit ist das sinnvoll?

Was Rauschen ist

Rauschen kennen Sie vielleicht vom Plattenspieler: Es handelt sich um ein Störsignal im Hintergrund, welches das Nutzsignal überlagert. Bei Bildern äußert es sich durch eine körnige Struktur und einen Auflösungsverlust. Feine Details sind dann nicht mehr erkennbar, und auch die Farbwiedergabe leidet. Man unterscheidet Farbrauschen, Luminanzrauschen, periodische Rauschmuster (Banding) und Hotpixel (Fixed Pattern Noise) [Abbildung unten].

Rauschen und ISO

Früher bestimmte die Auswahl des Filmmaterials die Filmempfindlichkeit (ASA) und dadurch die Korngröße und -stärke. Wenn Sie nun bei Ihrer Digitalkamera den vergleichbaren ISO-Wert vergrößern, so erhöhen Sie hiermit die Verstärkung des Schaltungselements hinter dem Sensor.

Mit dieser Verstärkung des Nutzsignals erhöhen Sie aber in gleichem Maße auch das Rauschen. Es ist dennoch vorteilhaft, an dieser Stelle einzugreifen (und nicht erst im Raw-Konverter), da dann die nachfolgende Schaltung gut ausgesteuert ist.

Eine Erhöhung der Belichtung oder auch ein Anheben der Tiefen im Raw-Konverter bringt deutlich mehr Rauschen ins Bild als ein höherer ISO-Wert an der Kamera.

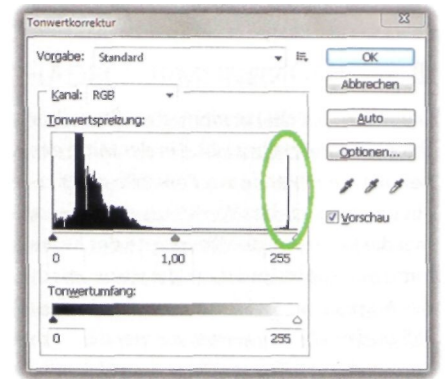
Rauschen vermeiden

Generell gilt: Je größer der Sensorpixel, desto mehr Ladungen kann er sammeln, desto größer ist die Nutzspannung am Sensorausgang, desto größer ist der Signal-Rausch-Abstand.

Oft gilt: Großer Sensor gleich große Pixel, womit DSLRs weniger rauschen als Kompaktkameras. Und weiterhin sind auch die Schaltkreise moderner Kameras rauschärmer als jene voriger Generationen.

Achten Sie auch darauf, dass der Sensor möglichst nicht zu warm und bei der Bildaufnahme möglichst präzise belichtet wird. Diese letzte Forderung bedeutet idealerweise genau das Maß an Überbelichtung, dass bei der Raw-Konvertierung noch verlustfrei rückgängig gemacht werden kann („Expose to the right“).

Wenn Sie mit Szenen konfrontiert sind, die eine sehr hohe Dynamik aufweisen (Nachtaufnahme mit punktförmigen Lichtquellen), so sollten Sie Ihren beschränkten Dynamikumfang auf die wichtigen Tonwerte legen und beispielsweise unbedeutende Lichter bewusst ausfressen lassen. [Abbildung oben rechts]



Sehr ungünstige Tonwertverteilung im Histogramm. Solch ein Bild ist wegen einiger Spitzlichter kaum optimal belichten. Am besten überbelichten Sie hier kräftig mit +1 bis +1,5 EV, um das Rauschen in den dunklen Bereichen gering zu halten.

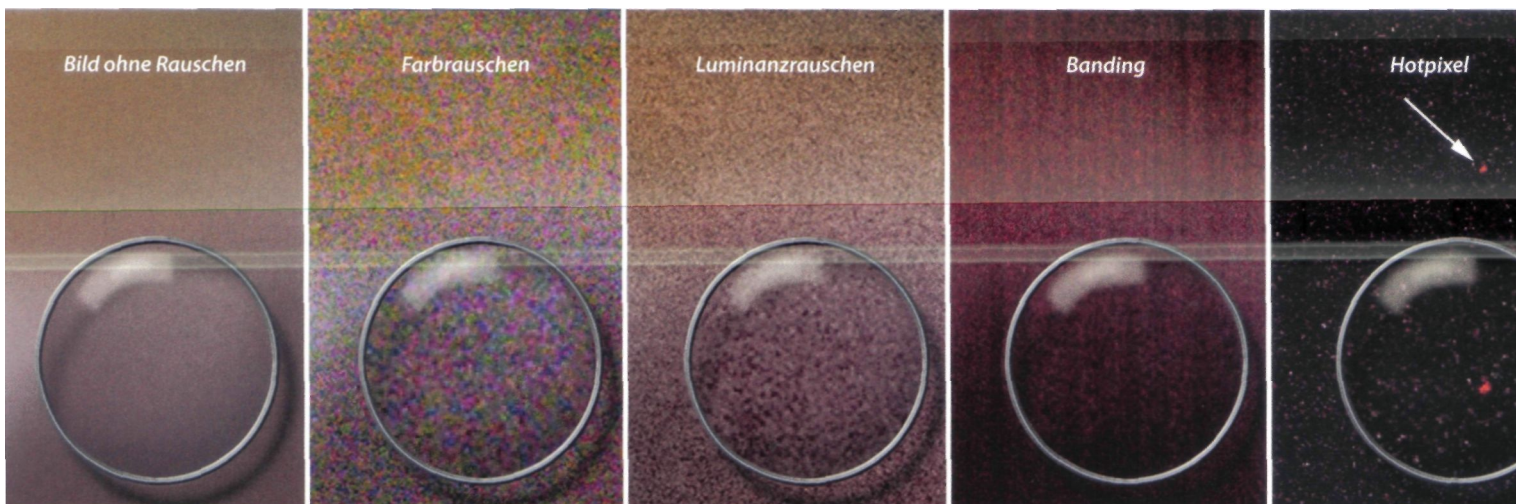
Rauschen nach der Bildaufnahme verringern

Auch nach der Bildaufnahme stehen Ihnen noch Möglichkeiten offen, dem Bildrauschen zu begegnen. Glücklicherweise ist, wer eine Bildserie aufgenommen hat, da man damit dann eine Mittelwertbildung vornehmen und somit den zufälligen Rauschanteil reduzieren kann.

Von Vorteil ist das Vorhandensein eines Dunkelbildes, das Sie vom Bild abziehen und so den Anteil an „Fixed Pattern Noise“ reduzieren können (dies ist oft bereits in der Kamera mithilfe der »Long Exposure Noise Reduction« möglich). Und abschließend können Sie die hochfrequenten Störungen herausfiltern beziehungsweise das Bild glätten und hierbei auch mit Kantenmasken, doppelter Raw-Entwicklung und gezielter Schärfung manuelle Feinarbeit leisten. Für alle hier vorgestellten Ansätze ist die Bildaufnahme im Raw-Format unbedingt zu empfehlen.

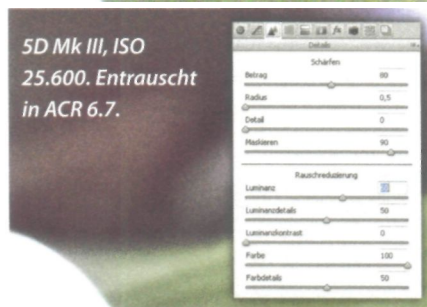
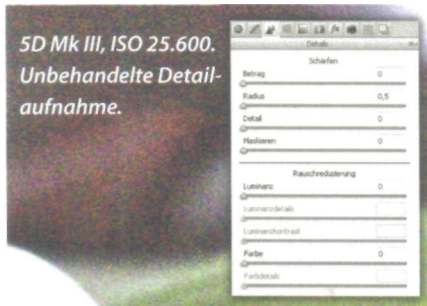
Der Stand der Technik

Der Fotograf Lasse Nielsen hat uns freundlicherweise ein paar Fotos aus der neuen 5D Mk III zur Verfügung gestellt, die wir hier



kurz diskutieren wollen. Lasse hat im Raw-Format aufgenommen und die Bilder ganz leicht überbelichtet (genauer gesagt: perfekt belichtet gemäß dem „Expose to the right“-Ansatz, siehe oben).

Die 5D Mk III hat entsprechend der Auflösung von 22 Megapixeln keine wirklich großen Pixel und so ist bei ISO 25 600 das Rauschen bereits deutlich sichtbar. Bemerkenswert ist aber, wie gut die Kamera mit den neueren Versionen des Adobe Camera Raw-Konverters für Photoshop CS5 und CS6 zusammenarbeitet - mit wenigen Reglereinstellungen wird die Aufnahme auch für den Druck wirklich gut nutzbar.



High-ISO auch mit preiswerten Kameras und Photoshop

Was die 5D Mk III mit feinfühler Nachbearbeitung im leistungsfähigen, neuen Adobe Camera Raw kann, das können ältere Modelle selbst mit kleineren Sensoren auch - dann allerdings mit größeren Auflösungseinbußen und noch mehr Aufwand in der Bearbeitung. Im Beispiel [Abbildung oben rechts] haben wir mit der APS-C-Kamera Canon EOS 500D ein Bild mit 12800 ISO aufgenommen.

Die Aufnahme haben wir bewusst um rund einen Belichtungswert überbelichtet, um den

Canon EOS 500D @ ISO 12.800,
unbehandeltes Ausgangsbild in ACR.



Canon EOS 500D @ ISO 12.800,
Ergebnis der aufwändigen
Bearbeitung.



Dynamikumfang des Sensors optimal zu nutzen. Mit den folgenden Tricks kommen Sie auch später am PC dem Rauschen noch bei:

Doppelte Raw-Entwicklung mit veränderten Entrauschungsparametern, einmal für die Flächen, einmal für die Details. In Photoshop dann manuelle Fusion der zwei Bilder über Ebenenmasken.

In drei bis fünf Schritten: Mehrfache Auflösungsreduktion mit Option »Bikubisch Schärfer«. Hier auf eine Zielauflösung von 1500 x 1000, die immerhin noch mindestens für einen viertelseitigen A4-Druck taugt.

Am Ende der Bearbeitung: Hinzufügen von synthetischem Rauschen über »Filter>Rauschfilter>Rauschen hinzufügen« für einen natürlichen Look.

Ausblick und Weiterführendes

Wie Sie sehen konnten, haben sich die Kameratechnik und auch die zugehörigen PC-Tools in den letzten Jahren stark verbessert, und ein Ende ist noch nicht in Sicht.

Die rasante Entwicklung macht hier mittlerweile oft schon eine Zusatzbeleuchtung überflüssig und ermöglicht so dem Fotografen, die Lichtstimmung vor Ort perfekt einzufangen.

Wer noch ein wenig tiefer in die Materie einsteigen will, dem seien die Quellen unter den folgenden Links empfohlen.

Weiterführende Links

Download des neuen Adobe Camera Raw Plug-in 6.7 für CS5 in der Beta-Version - not-

wendig für den Import der Raw-Files der Canon EOS 5D Mark III:

www.docma.info/10522.html

Fotomaterial EOS 5D Mk III: Mit freundlicher Genehmigung von Lasse Nielsen, „Look at the birdie“, Flickr Portfolio:

www.docma.info/10523.html

Technische Hintergrundinfos zum Thema Bildrauschen: www.docma.info/10524.html

Tilo Gockel: Photo Finish, Verlag Galileo Design, Bonn, 2012.

www.docma.info/10525.html

Hier finden Sie Techniken zum Entrauschen und andere fortgeschrittene Techniken in Photoshop: Kantenmasken, doppelte Raw-Entwicklung und vieles mehr:

Friedrich M.Wahl: Digitale Bildsignalverarbeitung. Grundlagen, Verfahren, Beispiele. Springer-Verlag, Berlin, 1984. Online erhältlich unter: www.docma.info/10526.html

Doc Baumann: Magazin DOCMA, Ausgabe 32, Premium-Workshop „Ebenenstapel“, Rauschreduzierung durch Bilderstapel. www.docma.info/10527.html (og) •

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

Tipps & Tricks

KAMERA-UND FOTOTECHNIK



Michael J. Hußmann



Foto: Pentax

Stabilisator - es kann nur einen geben

Einige Kameras von Olympus, Pentax und Sony haben einen eingebauten Bildstabilisator, der Verwacklungen mit einem beweglichen Sensor ausgleicht. Auf der anderen Seite gibt es dazu passende Wechselobjektive, die ihrerseits Verwacklungen mit beweglich gelagerten Linsen verhindern sollen. Die Bildstabilisierung ist aber nicht wirksamer, wenn Sie beide Verfahren gleichzeitig einzusetzen versuchen.

Beide Systeme zur Bildstabilisierung arbeiten unabhängig voneinander; beide messen die Kamerabewegungen in der prinzipiell gleichen Weise und versuchen sie jeweils auf ihre Art auszugleichen - durch die Verschiebung einer beweglichen Linsengruppe beziehungsweise eines beweglichen Sensors. Während schon ein Bildstabilisator allein die Verwacklungsbewegungen ausgleichen würde, versucht der zweite Bildstabilisator, im bereits stabilisierten Bild einer vermeintlich noch vorhandenen Verwacklung gegenzusteuern, und erzeugt so eine etwa ebenso starke Verwacklungsunschärfe, wie sie sich ganz ohne Bildstabilisator ergeben hätte.

Krumme ISO-Werte

Digitalkameras scheinen eine in weiten Grenzen frei wählbare ISO-Empfindlichkeit zu haben. Tatsächlich ist die Empfindlichkeit des Sensors durch dessen Bauweise festgelegt - typisch sind Werte zwischen ISO 100 und 200. Wenn man gemäß eines höheren ISO-Werts belichtet, so müssen die entsprechend schwächeren Sensorsignale verstärkt werden. Oft wird es als Vorteil angesehen, wenn die ISO-Skala eine feine Abstufung in Schritten von $1/3$ Lichtwerten (EV) anbietet, neben ISO 100 und 200 also auch die Zwischenwerte 125 und 160. Die Verstärkung der Sensorsignale ist aber nur bei wenigen Kameramodellen wirklich so feinstufig programmierbar, etwa mit zwei Verstärkerstufen für die groben und die feinen ISO-Schritte. Meist werden die Signale mit jeder weiteren Stufe der Verstärkung jeweils verdoppelt, und wenn Sie sich für einen Zwischenwert entscheiden, wählt die Kamera die nächstgelegene Stufe und korrigiert das Ergebnis digital. Statt ISO 125 wird dann entsprechend ISO 100 verstärkt und das etwas zu dunkle Ergebnis digital aufgehellt, wodurch allerdings auch das Rauschen etwas ansteigt. Für ISO 160 wird entsprechend ISO 200 verstärkt und damit leicht überbelichtet - Sie verlieren auf diese Weise $1/3$ EV an Dynamikumfang, wobei das Rauschen aufgrund der nötigen Korrektur des zu hellen Bildes minimal zurückgeht. Auch wenn Ihnen die Kamera Zwischenschritte anbietet, tun Sie daher meist gut daran, nur Vielfache der Grundempfindlichkeit des Sensors zu verwenden.



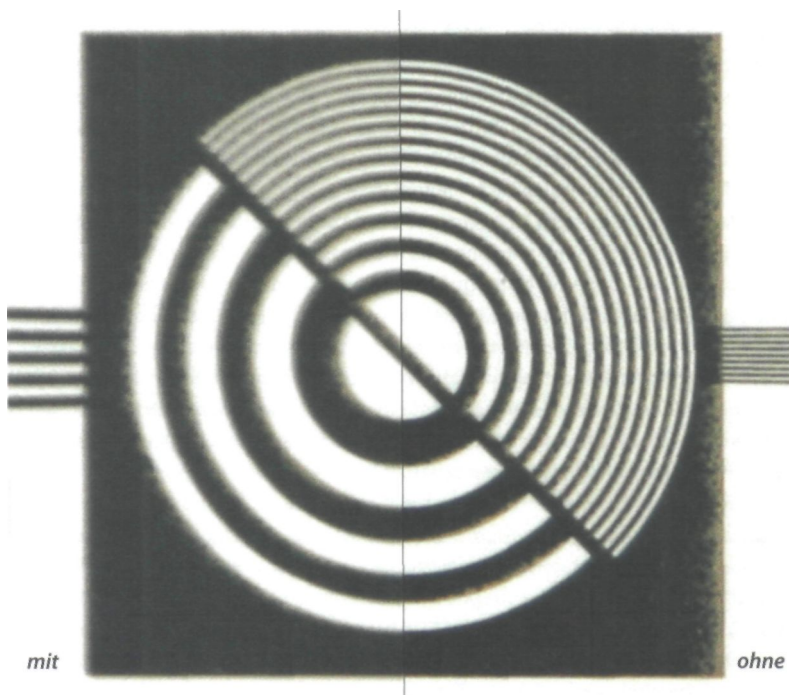
Foto: Sigma

Selbst wenn die beiden Systeme Daten austauschen und miteinander kooperieren könnten, wären die Ergebnisse nicht besser als mit einem Bildstabilisator allein. Wie gut ein Bildstabilisator Verwacklungen kompensieren kann, hängt vor allem davon ab, wie gut er die Kamerabewegungen voraussagen kann, und wie präzise das Korrekturlement den Steuersignalen folgt. Das in dieser Hinsicht bessere der beiden Systeme würde nicht davon profitieren, wenn es zusätzlich die schlechteren Voraussagen des anderen Systems berücksichtigen oder dessen weniger präzise Kompensationsbewegungen nutzen würde. Ein zweiter Bildstabilisator würde nicht einmal den Bereich erweitern, in dem Kamerabewegungen noch ausgeglichen werden. Das Objektiv erzeugt ein kreisrundes Bild, von dem der rechteckige Sensor einen Ausschnitt erfasst. Da der Bildkreis etwas größer als die Sensordiagonale ist, bleibt ein Spielraum, der zur Bildstabilisierung genutzt werden kann. Entweder verschiebt eine bewegliche Linsengruppe den Bildkreis über einem fest montierten Sensor, oder ein beweglich gelagerter Sensor verschiebt sich unter dem Bildkreis, aber in jedem Fall ist die Grenze der Ausgleichsbewegungen überschritten, wenn ein Teil des Sensors außerhalb des Bildkreises liegt. Ob das aufgrund von Bewegungen des Bildkreises oder des Sensors geschieht, spielt keine Rolle, und daher gibt es keine Möglichkeit, diesen Bereich zu erweitern. Somit bleibt immer dann, wenn zwei Bildstabilisatoren zur Wahl stehen, nur eine Option: Denjenigen Bildstabilisator einzuschalten, der sich in der Praxis als wirksamer erweist, und den anderen ausgeschaltet zu lassen.

Stativ vs. Bildstabilisator

Bei einer auf ein Stativ montierten Kamera soll man den optischen Bildstabilisator ausschalten - so empfehlen es die Kamerahersteller. Aber warum eigentlich? Eine oft zu lesende Begründung für diese Empfehlung wirkt zu Recht suspekt: Sie suggeriert, der Bildstabilisator würde auf dem Stativ durch den Mangel an Bewegung irritiert und daher fehlerhaft arbeiten. Würde man dies ernst nehmen, dann müsste man auch dazu raten, die Kamera nicht zu ruhig zu halten; erst wenn man sie ein wenig verwackelte, wäre der Bildstabilisator in seinem Element. Tatsächlich arbeitet ein Bildstabilisator immer in der gleichen Weise, ob sich die Kamera nun wenig, stark oder auch gar nicht bewegt.

Die wirkliche Erklärung liegt anderswo. Zum einen benutzt man ein Stativ oft für Langzeitbelichtungen und damit im Rahmen von Belichtungszeiten, bei denen ein Bildstabilisator nicht mehr sinnvoll einsetzbar ist. Grundlage der Bildstabilisierung sind Gyrosensoren, die Beschleunigungen der Kamera um die Schwenk- und Kippachse erkennen und daraus die Drehgeschwindigkeit um diese beiden Achsen ermitteln. Die Gyrosensoren sind jedoch nicht perfekt kalibriert, und so kann es geschehen, dass eine sehr langsame Bewegung gar nicht erkannt wird, während die Sensoren umgekehrt auch bei einer ruhenden Kamera meist noch eine minimale Bewegung melden, die der Bildstabilisator dann zu kompensieren versucht. Bei Belichtungszeiten bis etwa 1/8 Sekunde, bei denen ein Bildstabilisator überhaupt einen Nutzen bringt, spielen solche sehr langsamen Bewegungen keine nennenswerte Rolle. Bei Langzeitbelichtungen wäre der Effekt hingegen nicht zu übersehen - unten sind zum Vergleich zwei Belichtungen von einer Sekunde mit dem Canon EF 70-200 mm 1:2.8L IS USM gegenübergestellt, links mit und rechts ohne aktivierten Bildstabilisator.



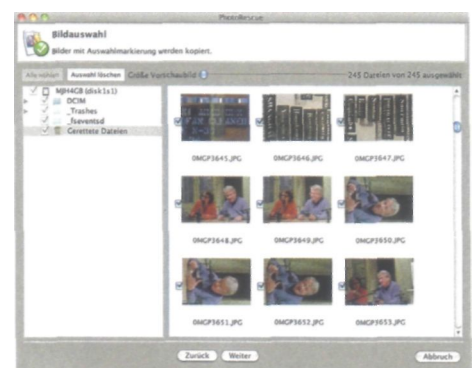
Es gibt noch einen zweiten Grund dafür, dass der Bildstabilisator auf dem Stativ kontraproduktiv ist: Die Kompensation der Verwacklung erfolgt stets mit einer gewissen Verzögerung, weshalb der Bildstabilisator mit einberechnen muss, wie sich die Kamera während dieser Zeit voraussichtlich weiterbewegt haben wird. Diese Voraussage wird meist erfolgreich sein, aber gelegentlich wird der Bildstabilisator mit seiner Extrapolation auch daneben liegen und mit der vermeintlichen Korrektur die Verwacklungsunschärfe noch vergrößern. Da der Bildstabilisator weit öfter annähernd richtig als völlig falsch liegt, verbessert er insgesamt die Schärfe - die durch eine erfolgreiche Korrektur verhinderte Verwacklungsunschärfe überwiegt die durch Fehlkorrekturen selbst erzeugte Unschärfe. Wenn Sie die Kamera nun aber auf ein Stativ montieren, gibt es keine erfolgreichen Korrekturen, denn die Kamera befindet sich bereits in Ruhe; es bleiben die Fehlkorrekturen, und so ist die Aufnahme unschärfer, als wenn man den Bildstabilisator ausgeschaltet hätte.



Foto: SanDisk

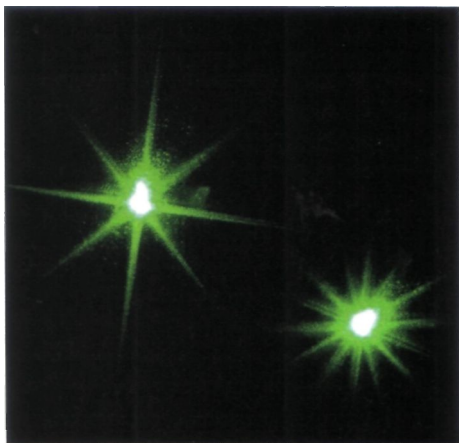
Wenn die Karte streikt

Flash-Speichermodule sind generell zuverlässig; dennoch kommt es bisweilen vor, dass vermeintlich sicher auf einer CompactFlash- oder SD-Karte gespeicherte Bilder am Ende nicht lesbar oder scheinbar gänzlich verschwunden sind. Ein echter Datenverlust ist selten, denn mit einer auf die Bilddateien von Digitalkameras spezialisierten Datenrettungssoftware wie Photo-Rescue können Sie die verschwundenen oder beschädigten Dateien fast immer wiederherstellen. Manchmal ist das Dateisystem der Speicherkarte aber so stark beschädigt, dass sie der Computer gar nicht erst erkennt und die Software keine Chance bekommt, etwas zu retten. In solchen Fällen empfiehlt es sich, die Speicherkarte zunächst in der Kamera zu formatieren - wohl-gemerkt nur als normale, schnelle Formatierung, die den Speicherinhalt nicht überschreibt. Den seltenen Fall eines physischen Schadens ausgenommen, ist die Karte danach wieder für den Computer lesbar - sie scheint zwar leer zu sein, aber eine Software zur Datenrettung hat nun eine echte Chance, die verlorenen Bilder zu rekonstruieren. Die Formatierung schreibt nur ein neues, leeres Dateisystem auf die Karte, tastet die Speicherblöcke, in denen sich die Dateien selbst befinden, jedoch nicht an.



Lamellen-Strahlkraft

Um effektvolle Blendensterne in Nachtaufnahmen ohne Nachbearbeitung in Photoshop zu erzeugen, sollte man ein Objektiv mit ungerader Zahl der Blendenlamellen bevorzugen - sieben Blendenlamellen erzeugen 14-strahlige Sterne, acht Lamellen dagegen nur solche mit acht Strahlen. Zwar beugt jede Lamelle das Licht zu zwei Strahlen, aber wenn sich jeweils zwei Lamellen exakt gegenüber liegen, wie es bei einer geraden Lamellenzahl der Fall ist, fallen deren Strahlenpaare zu einem zusammen. Nur bei einer ungeraden Lamellenzahl heben sich alle Strahlen des Blendensterns voneinander ab.



Schneller als das Licht

Alle aktuellen Spiegelreflexkameras nutzen zur TTL-Blitzbelichtungsmessung einen Messvorblitz, also einen Blitz stark reduzierter Leistung, der Sekundenbruchteile vor der Aufnahme abgefeuert wird. Die Kamera misst das durch das Objektiv auf den Belichtungsmesssensor fallende Blitzlicht und berechnet daraus sowie aus dem auf demselben Wege gemessenen Umgebungslicht die für eine optimale Belichtung nötige Blitzleistung. Erst danach klappt der Spiegel hoch, schirmt damit den Belichtungsmesssensor vom Lichteinfall ab und gibt den Strahlengang zum Sensor frei. Die Verzögerung zwischen Messvorblitz und Hauptblitz ist gering und aufgrund der Eigenheit unseres Gehirns, einen schwachen Reiz aus dem Gedächtnis zu streichen, wenn unmittelbar darauf ein stärkerer Reiz folgt, scheinen wir ihn gar nicht zu bemerken. Menschen mit einem besonders schnellen Lidschlussreflex, wozu insbesondere Kinder zählen, können trotzdem unwillkürlich auf den Messvorblitz reagieren und die Lider so schnell schließen, dass sie zum Zeitpunkt der Aufnahme bereits geschlossen sind. Dann hilft nur, auf den Komfort der TTL-Blitzbelichtung zu verzichten und die Belichtung manuell zu regeln.



Foto: Fujifilm

Neue Regeln für die Fokussierung

Die immer größere Verbreitung spiegelloser Systemkameras bringt auch Veränderungen bei der automatischen Fokussierung mit sich; manche auf Erfahrungen mit Spiegelreflexkameras gründende Regeln verlieren ihre Geltung, wenn Sie zu einem spiegellosen Modell wechseln. DSLRs stellen nach dem Phasendetektionsverfahren scharf: Die beiden Hälften eines Phasendetektionssensors schauen auf verschiedenen Wegen durch das Objektiv und aus dem Ausmaß der Verschiebung ihrer beider Bilder kann der Autofokus berechnen, wie weit und in welche Richtung der Fokussiermotor laufen muss, um die Schärfe zu maximieren. Spiegellose Systemkameras müssen ebenso wie Kompaktkameras mit dem Bildsensor selbst fokussieren: Sie lassen den Fokussiermotor den Entfernungsbereich durchfahren und dann zu der Stelle zurückkehren, an der der höchste Kontrast gemessen worden war.

Für diesen Kontrastvergleichs-AF gelten andere Regeln als für die Phasendetektion. Wenn Sie mit einer DSLR auf ein Motiv im Vordergrund scharfstellen wollen, können Sie gezielt dessen Kante anmessen, sodass der Autofokus zu annähernd gleichen Teilen Vorder- und Hintergrund erfasst. Ein Kontrastvergleichs-AF wird durch diese Tiefenstaffelung im Messfeld verwirrt und wird oft auf einen kontrastreichen Hintergrund fokussieren, statt das eigentliche Motiv von diesem scharf abgegrenzt abzubilden. Sie sollten daher darauf achten, das Messfeld vollständig auf das zu fokussierende Motiv zu legen, sodass keine Zweifel bleiben, in welchem Bildteil der Kontrast zu maximieren ist. Dasselbe gilt für DSLRs, die im Live-View-Modus mit einem Kontrastvergleichsverfahren scharfstellen.

Auf „Los“ geht's los

Es ist verführerisch, einen Bildstabilisator nicht erst für die eigentliche Belichtung, sondern schon vor der Aufnahme zu aktivieren, und bei vielen dieser Systeme hat man die Wahl. Aber so attraktiv das stabilisierte Sucherbild auch ist - man muss den Komfort mit einer verringerten Wirksamkeit des Bildstabilisators während der Aufnahme bezahlen. Wenn der Bildstabilisator zu diesem Zeitpunkt bereits arbeitet, wird sich das zum Verwacklungsausgleich verschobene Element, sei es eine bewegliche Linsengruppe oder ein beweglicher Sensor, zum Start der Belichtung wahrscheinlich nicht in seiner mittleren Position befinden, sondern bereits ein Stück in irgendeine Richtung ausgelenkt sein. Weitere Korrekturen in derselben Richtung sind dann nur noch eingeschränkt oder gar nicht mehr möglich. Wenn man den Bildstabilisator dagegen erst für die Aufnahme starten lässt, befindet sich das Ausgleichselement in seiner neutralen Stellung und kann alle Kamerabewegungen während der Belichtungszeit in gleichem Maße kompensieren. Nützlich ist der stets aktive Stabilisator freilich, wenn Sie ein Teleobjektiv als Ersatz für ein bildstabilisiertes Fernglas nutzen wollen.

Unsichtbare Störenfriede

Wenn man Speicherkarten mit einem Macintosh oder iPad ausliest, gelangen unbemerkt zusätzliche Dateien und Ordner auf die Karte, wie sie Apples Betriebssysteme OS X und iOS zur eigenen Datenverwaltung auf allen Datenträgern speichern. Da deren Namen jeweils mit einem Punkt beginnt, was gemäß einer Unix-Konvention für Unsichtbar steht, sieht man sie am Computer nicht; für die Kamera sind sie aber genauso sichtbar wie jede andere Datei. An sich sollten Kameras alle nicht von ihnen angelegten Dateien ignorieren, aber manche Modelle stolpern über die unerwarteten Objekte und weigern sich entweder, die Speicherkarte überhaupt zu akzeptieren, oder starten mit Verzögerung. In solchen Fällen hilft nur, die Karte in der Kamera zu formatieren.

Sie können aber auch von vornherein verhindern, dass es überhaupt so weit kommt: SD-Karten können Sie mit dem Schreibschuttschieber gegen Veränderungen sperren, bevor Sie die Karte in den Kartenleser schieben; nach dem Auslesen lassen Sie Schreibzugriffe wieder zu und löschen die ausgelesenen Bilder in der Kamera. Eine auf alle Kartentypen anwendbare Alternative besteht darin, die Kamera per USB-Kabel an Computer oder iPad anzuschließen und im Kameramenu den PTP-Modus für den Datenaustausch zu wählen - viele Kamerahersteller unterstützen ohnehin nur noch diesen. Über PTP können die Bilddateien einer Karte in der Kamera ausgelesen und danach gelöscht werden; unsichtbare Dateien werden jedoch nicht angelegt.

Name	Änderungsdatum	Größe	Art
._apdisk	27.02.2010 16:09	250 Byte	Ausführbare Unix-Datei
._fsevents	03.05.2012 00:25	--	Ordner
6365733784c9c849	28.04.2012 14:36	219 Byte	Ausführbare Unix-Datei
fsevents-uuid	03.05.2012 00:25	36 Byte	Ausführbare Unix-Datei
._Trashes	28.04.2012 14:37	--	Ordner
DCIM	05.01.2011 19:58	--	Ordner
102PENTX	28.04.2012 14:31	--	Ordner

Gefährliche Altlasten

Wenn unverhofft ein Blitzgerät gebraucht wird und nur ein älteres Modell verfügbar ist, könnte man es durchaus nutzen; nur auf die modernen TTL-Funktionen müsste man verzichten. Ältere Blitzgeräte sind andererseits notorisch für ihre Zündspannungen von mehreren hundert Volt, mit denen sie die Kameraelektronik zerstören können. So lange der Zündstromkreis mit einem mechanischen Schalter geschlossen wurde, war dies unproblematisch, aber nach dem Einzug der Halbleiterelektronik in dieameratechnik mussten sich die Blitzhersteller auf niedrigere Spannungen beschränken - übrigens schon Jahre vor der Digitalisierung der Fotografie. Im ISO-Standard 10330, der die Eigenschaften des Standard-Blitzschuhs definiert, ist die Zündspannung auf maximal 24 Volt spezifiziert, und Spannungen innerhalb dieses Bereichs müssen standardkonforme Kameras bewältigen. Die tatsächlichen Belastungsgrenzen der Kameras sind allerdings unterschiedlich. Nikon gibt an, dass die Zündspannung 250 Volt nicht überschreiten darf; oft fehlen solche Angaben zu den Kameras aber gänzlich. In solchen Fällen muss man sicherheitshalber davon ausgehen, dass Spannungen oberhalb von 24 Volt ein Risiko bergen - es könnte dann schon ausreichen, das auf den Blitzschuh geschobene Blitzgerät einzuschalten, um Teile der Elektronik zu beschädigen. Wenn man sich nicht sicher ist, ob die Kamera auch höhere Zündspannungen verkraftet, sollte man nur Blitzgeräte verwenden, deren Spannung im einstelligen Voltbereich bleibt. Kevin A. Björke hat die Zündspannungen einer Vielzahl von Blitzgeräten zusammengestellt (www.docma.info/10565.html), aber falls der gesuchte Blitz nicht dabei ist, kann man die Spannung auch selbst mit einem Multimeter messen. Dazu schließt man die Messkabel an die Kontakte des Blitzfußes an - der Mittenkontakt ist der Plus-, der seitliche Kontakt der Minuspol -, schaltet den Blitz ein und kann die Spannung dann ablesen.



Vorsicht, heiß!

Sensoren, ob nun vom CMOS- oder vom CCD-Typ, sind nicht nur für das sichtbare Licht von Violett bis Rot empfindlich, sondern registrieren auch noch Wellenlängen des an Rot anschließenden nahen Infrarots. IR-Sperrfilter auf den Sensorchips sollen diese Infrarotstrahlen zwar herausfiltern, doch sind sie meist nicht hundertprozentig effektiv; abgesehen von Canons EOS-Modellen registrieren die meisten Kameramodelle noch immer einen Teil des Infrarotlichts. Wenn man beispielsweise ein rotglühendes Kochfeld eines Herdes fotografiert, erscheint es manchmal purpurn statt rot - die Heizwendel strahlen in einem breiten Spektrum an Wellenlängen vom sichtbaren Rot bis zur fühlbaren Wärmestrahlung, dazwischen aber auch im nahen Infrarot, das vom Sensor fälschlich als Rot und Blau registriert wird. Auch Glühlampen erzeugen viel Licht im Bereich des nahen Infrarots, und wenn schwarze Textilien in Kunstlichtaufnahmen violett schimmern, hat das genau diesen Grund. Gesichter wiederum wirken aufgrund der Infrarotkontamination unnatürlich stark durchblutet, und diesem Farbstich in Richtung Magenta ist auch mit einem angepassten Weißabgleich nur schwer beizukommen. In solchen Situationen empfiehlt sich ein Interferenzfilter vor dem Objektiv, das Infrarot (und auch Ultraviolett) trennscharf herausfiltert. B+W bietet einen solchen Filter unter der Nummer 486 an; Heliopan hat einen ganz ähnlichen „Digital-filter“ im Sortiment. Da die Wirkung dieser Interferenzfilter vom Einfallswinkel der Lichtstrahlen abhängt, sind sie allerdings weniger für Weitwinkelobjektive geeignet; unterhalb von 35 mm (bezogen auf das Kleinbildformat) kann es zu einer farbigen Vignettierung kommen, die Sie gegebenenfalls korrigieren müssten. •



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.

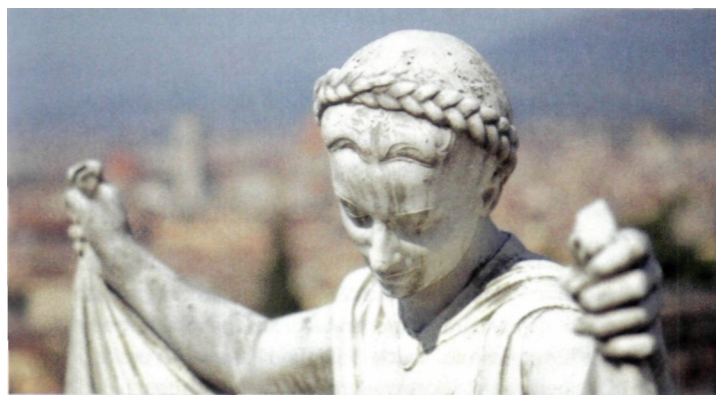
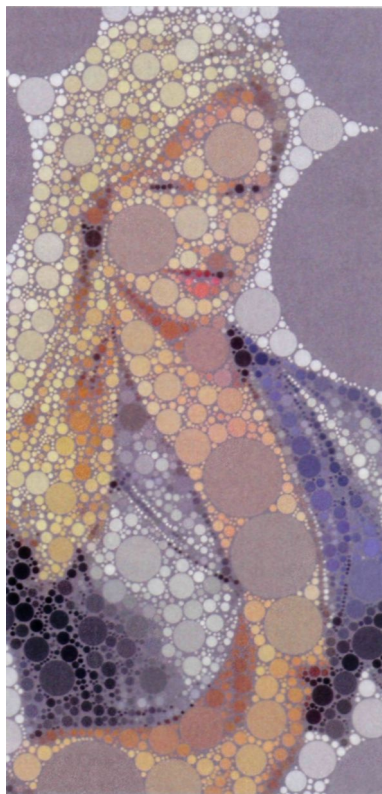
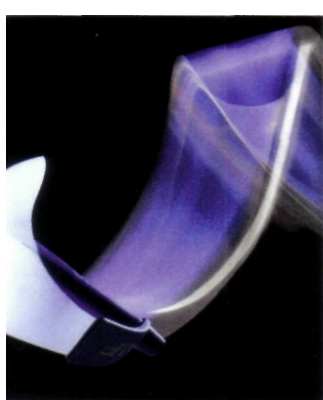


Das Ende des Megapixelwahns

Wenn es noch eines Beweises dafür bedurft hätte, dass Megapixel nicht mehr die wichtigste Kenngröße der Bildqualität einer Kamera sind, hätten ihn Canon und Nikon nun erbracht. Bei

beiden Marktführern im professionellen DSLR-Segment steht das nach Megapixeln führende Modell in der zweiten Reihe des Portfolios. Das bedeutet natürlich nicht, dass höchste Auflösungen keine Rolle mehr spielten, auch wenn sie nur für eine kleinere Zahl fotografischer Aufgaben wirklich nötig sind. Der Schlüssel zu höheren Auflösungen muss aber nicht zwingend in einer größeren Zahl immer kleinerer Pixel liegen. Manche Hersteller erinnern sich an eine Methode, die im Mittelformat und bei Leica ein alter Hut ist: Sie lassen das Tiefpassfilter weg,

das die teuer bezahlte Auflösungsleistung des Objektivs auf das Maß begrenzt, das der Sensor ohne Gefahr von Moire bewältigen kann. Nikon bietet neben der D800 das Schwestermodell D800E ohne Tiefpassfilter an, um die effektive Auflösung ohne Verkleinern der Pixel noch weiter zu steigern. Die Aufgabe der Moire-Vermeidung wird an den Raw-Konverter delegiert. Fujis X-Pro1, deren X-Trans-Sensor ebenfalls kein Tiefpassfilter hat, versucht dies durch ein weniger regelmäßiges Muster an Farbfiltern vor den Sensorpixeln zu erleichtern – aber eben wegen dieses neuartigen Filtermusters braucht Adobe etwas länger, diese Kamera zu unterstützen. Noch radikaler ist der Ansatz von Leicas jüngst vorgestellter M Monochrom: Die Rohdaten ihres Schwarzweißsensors können schon jetzt zu höchstauflösenden Bildern konvertiert werden, dem universellen DNG-Format sei Dank. *Michael J. Hußmann*



Software: 64 Schön unscharf: 66 Verschlungene Wege: 70 Komfortablere Hilfslinien: 72
GraphicConverter: 74 Dreamweaver CS6: 76 iPad-News: 78 Know-how: Retro-
Perspective: 80 Glänzender Auftritt, Cinema 4D: 84 Tipps & Tricks, Lightroom 4: 90

Software

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen



Creative Suite 6 ist erhältlich

Adobes Kreativprogramme der neuesten Generation werden wie bisher einzeln und in verschiedenen Zusammenstellungen zum Kauf angeboten. Alternativ können sie erstmals auch über die Creative Cloud gemietet werden.

Die Creative Suite 6 Die Creative Suite 6 bringt neue Versionen von Photoshop, In-Design, Illustrator, Dreamweaver, Premiere Pro, After Effects, Flash Professional und weitere Produkte sowie vier vorgeschürnte Pakete: Creative Suite 6 Design & Web Premium, Creative Suite 6 Design Standard, Creative Suite 6 Production Premium und die Creative Suite 6 Master Collection. Die unterschiedlich zusammengestellten Programmpakete kosten zwischen 1 784 Euro und 3569 Euro. Weiterhin sind die Anwendungen auch einzeln erhältlich. Preisgünstige Upgrades für alle Anwendungen sind von Version CS5 und CS5.5 sowie bis 31.12.12 auch von CS3 und CS4 möglich. Wer die Programme nicht kaufen, aber dennoch nutzen möchte, kann von dem neuen Angebot „Creative Cloud“ Gebrauch machen, das Werkzeuge und Services über das Internet bereitstellt. Es bildet eine zentrale Plattform für das Erstellen, Teilen und Ausliefern kreativer Arbeiten und erfordert eine Mitgliedschaft. Diese umfasst den Download aller Creative Suite 6-Produkte sowie der neuen HTML5-Werkzeuge Adobe Muse 1.0 und Adobe Edge Preview. Die Creative Cloud integriert zudem die Adobe-Touch-Apps in die täglichen Arbeitsabläufe. Mitglieder können ihre Dateien einfach synchronisieren, in der Cloud speichern, von beliebigen Geräten aus auf sie zugreifen und mit anderen teilen. Darüber hinaus beinhaltet das Angebot Services für das Veröffentlichen und Hosting von Webseiten. Die Kosten betragen im Jahresabo rund 62 Euro pro Monat beziehungsweise 92 Euro bei monatlicher Buchung. Ein spezielles Einführungsangebot zum Preis von knapp 37 Euro gibt es für Kunden, die eine Lizenz der CS3, CS4, CS5 und/oder CS5.5 besitzen. Upgrade-Preise für berechnigte Kunden und Lizenzen für Schüler, Studierende und Lehrende sowie Volumenlizenzen bietet Adobe ebenfalls an. Mehr dazu unter www.docma.info/10532.html

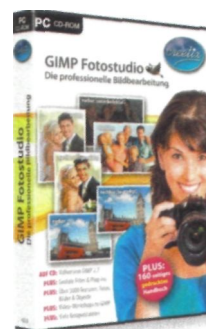


Weitere Softwarevorstellungen finden Sie unter
www.docma.info/82.html



Corel DRAW Graphics Suite X6

Corel hat mit der Graphics Suite X6 eine neue Version seines Grafikpakets vorgestellt. Bei der Weiterentwicklung der Komplettlösung wurde laut Corel besonders auf neue Gestaltungsmöglichkeiten für die Nutzer geachtet. So weist die Suite ein komplett überarbeitetes Typografiemodul mit Unterstützung für Open-Type-Schriften, neue Farbstile und Farbharmenien, neue Hilfsmittel für Vektorumformungen, Objektstile sowie Layoutwerkzeuge auf. Mit dem neu hinzu gekommenen Website Creator X6 können Anwender Internetseiten gestalten und deren Inhalte verwalten. Corel verspricht einen verbesserten Workflow und eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit. Die nur für Windows erhältliche Software läuft auf 32- und 64-Bit-Systemen und unterstützt Mehrkernprozessoren. Mehr dazu unter www.docma.info/10529.html



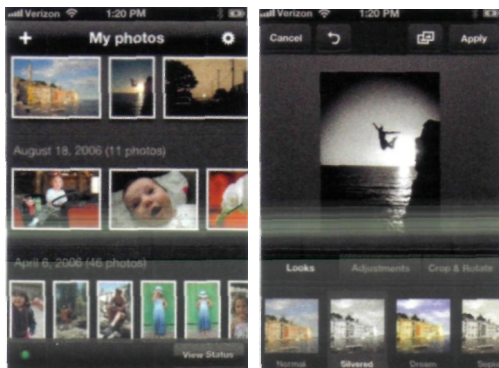
Freie Grafiksoftware

Mit dem GIMP Fotostudio veröffentlicht bhv ein Komplettpaket zur Grafikbearbeitung, dessen Hauptbestandteil die freie Grafiksoftware GIMP 2.7 ist, die ab dieser Version erstmals den Ein-Fenster-Modus bietet. Mit enthalten sind ein 160 Seiten starkes, gedrucktes Handbuch sowie Video-Workshops mit Beispieldateien auf CD als Einstiegshilfe. Das GIMP Fotostudio bietet neben Standardfunktionen für die Bildbearbeitung zahlreiche zusätzliche Filter und Plug-ins für professionelle oder spielerische Effekte. Darüber hinaus sind in dem Paket über 5000 Texturen, Fotos, Bilder und Objekte enthalten. Gimp 2.7 läuft unter Windows 7 (32- oder 64 Bit), Vista und XP (SP2 oder höher). Das GIMP Fotostudio kostet 20 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10537.html

Lightroom für iPhone&Co

Mit der App „Revel“, die als Nachfolger von Adobe Carousel antritt, bringt Adobe die Grundfunktionen von Photoshop Lightroom

aufs iPad und iPhone. Derzeit gibt es Revel für Geräte mit iOS (iPad, iPhone, iPod) sowie für Mac OS. Versionen für Windows und Geräte mit Android-Betriebssystem sollen noch im Laufe des Jahres erscheinen. Das Besondere an der Software ist, dass die Bilder in der Cloud gespeichert werden, und man so von jedem Ort der Welt via Internet mit einem iPad oder iPhone beziehungsweise einem Mac auf sie zugreifen kann. Revel nutzt dieselben Bildbearbeitungs-Technologien, die auch in Lightroom und Photoshop zum Einsatz kommen. Anwender können Helligkeit, Kontrast, Farben und mehr gezielt korrigieren oder alles mit nur einem Fingertipp der Automatik überlassen. Beim Speichern bleiben die Originale immer erhalten und lassen sich jederzeit rekonstruieren. Für die Verwendung von Revel muss ein Abo zum Preis von 4 Euro im Monat beziehungsweise 45 Euro pro Jahr abgeschlossen werden. Mehr dazu unter www.docma.info/10536.html



Mehr Raw-Unterstützung

Adobe hat eine neue Version seines Rohdatenentwicklers für Photoshop CS5/5.5 und Photoshop Elements 10 veröffentlicht. Camera Raw 6.7 bringt neben Fehlerbereinigungen die zusätzliche Raw-Unterstützung für Dateien von mehr als 20 Kameramodellen der Marken Canon, Nikon, Olympus, Sony, Fujifilm, Pentax und Samsung. Gleichzeitig wurde auch eine entsprechend überarbeitete Version des DNG-Konverters bereitgestellt, der eine Umwandlung herstellerspezifischer Raw-Dateien in Adobes DNG-Format erlaubt. Das Camera-Raw-Modul kann mithilfe des Adobe-Update-Tools aktualisiert werden. Mehr Infos unter www.docma.info/10533.html

iPhone und iPad synchronisieren ohne iTunes

Die App „Photosync“ für iPhone und iPad überträgt Bilder und Videodateien drahtlos von Gerät zu Gerät - ohne den üblichen Umweg über iTunes. Dazu muss die App auf allen beteiligten Geräten installiert werden. Wichtig ist lediglich, dass Sender und Empfänger im gleichen WLAN angemeldet sind. Photosync registriert, welche Dateien bereits übertragen wurden und sendet bei einer Aktualisierung nur noch neue Dateien. Die App bietet auch die Möglichkeit, Bilder beispielsweise bei Flickr, Picasa, Facebook, Dropbox oder auf einen eigenen FTP-Server hochzuladen. Die deutschsprachige Software kostet 1,59 Euro. Mehr Infos auf S.60 und unter www.docma.info/10530.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
Ebeneffekte
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



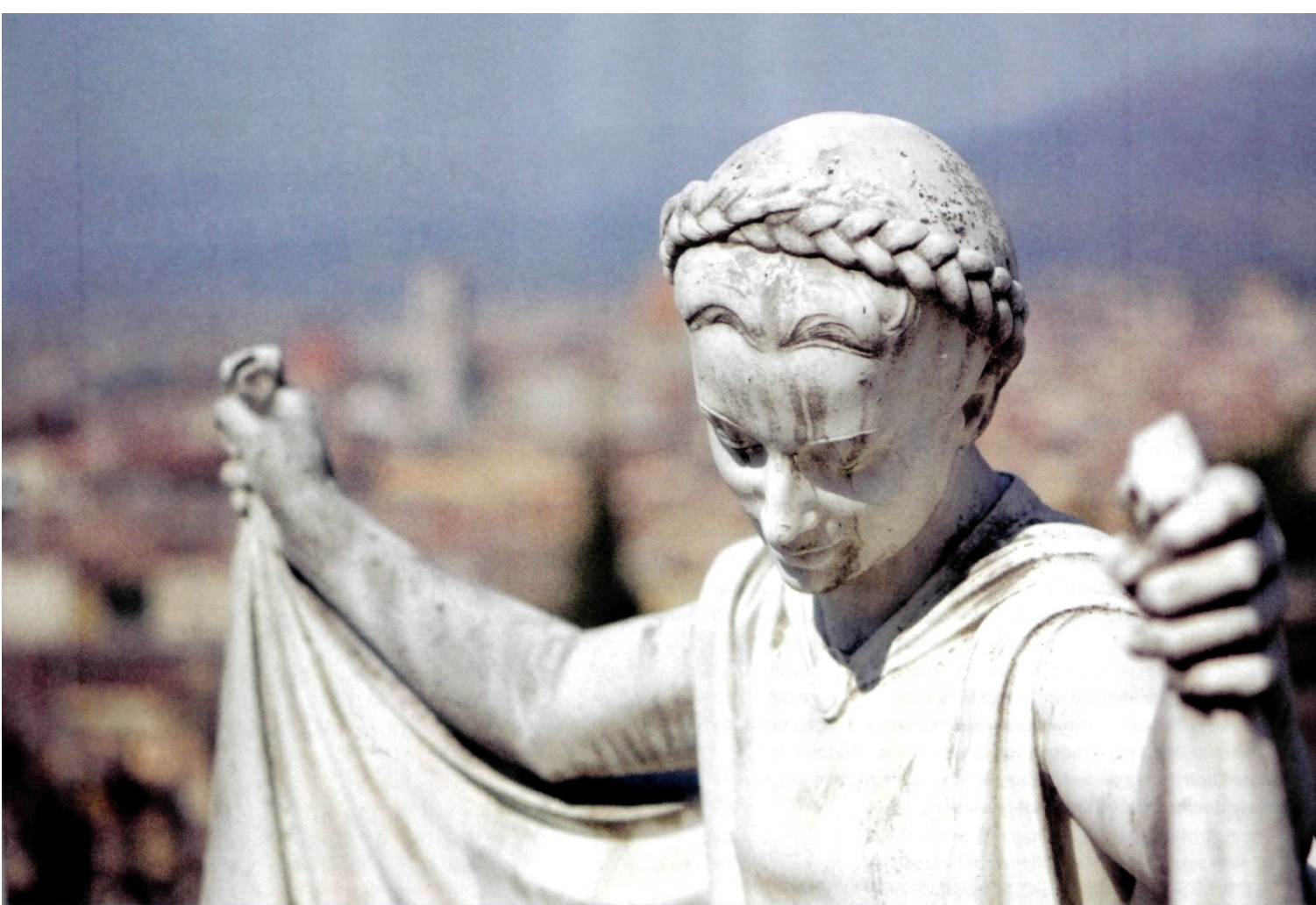
Ihre Vorteile:

- 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.



SCHÖN UNSCHARF

Ein scharfes Motiv hebt sich vor einem unscharfen Hintergrund vorteilhaft ab, aber eine allzu große Schärfentiefe macht eine Nachbearbeitung nötig, sei es mit den in Photoshop CS6 noch leistungsfähigeren Bordmitteln oder mit einem spezialisierten Plug-in. | **Michael J. Hußmann**

Wie Unschärfe entsteht, will man gar nicht so genau wissen, so lange man nur auf die Schärfe seines Hauptmotivs achtet. Erst wenn hinter diesem aber ein unruhiger Hintergrund stört oder Motiv und Hintergrund zu einem flach wirkenden Bild verschmelzen, lernt man die Wirkung einer unscharfen Abbildung zu schätzen. Für die spezielle Anmutung der Unschärfenbereiche vor und hinter der Schärfenebene hat sich der japanische Begriff „Bokeh“ eingebürgert, der für Unschärfe steht. Man spricht auch vom angenehmen oder un schönen Bokeh eines Objektivs, denn zwei Objektive, die gleichermaßen scharf abbilden, können sich in ihrem Abbildungsverhalten außerhalb der Schärfentiefe durchaus unterscheiden. Kleine Blenden und kurze Brennweiten dehnen die Schärfentiefe aus, und Kameras mit kleinem Sensor erzeugen mit ihren kurzen Brennweiten selten so viel Unschärfe, dass Bokeh überhaupt ein Thema wäre. Die Freistellung des Hauptmotivs vor einem unscharfen Hintergrund bleibt dann die Aufgabe der Bildbearbeitung.

Man kann sich die Entstehung eines Fotos mit scharfen und unscharfen Zonen so anschaulich machen, als ob ein Maler eine Szene Punkt für Punkt abtasten würde und für jeden Bildpunkt

Farbe auf einer schwarzen Leinwand aufträgt. Für Punkte innerhalb der Schärfenebene benutzt der Maler einen dünnen Pinsel, um einen Punkt zu setzen. Je weiter der Punkt aber von dieser Ebene entfernt ist, desto größer ist der gewählte Pinsel, mit dem der Maler einen Kreis entsprechender Größe malt, und da die Farbmenge dieselbe bleibt, ist der Farbauftrag bei einem größeren Kreis dünner. In den Bildbereichen, in denen die Motive weit von der Schärfenebene entfernt sind, entsteht dann aus der Überlagerung dicht an dicht gemalter Kreise eine unscharfe Abbildung. Nur dort, wo sich ein sehr heller Lichtpunkt von einem dunklen Hintergrund abhebt, bleibt ein deutlich abgegrenzter Unschärfe- oder Zerstreuungskreis erkennbar. Genau genommen hat der Unschärfekreis nicht zwingend eine Kreisform, sondern die oft vieleckige Form der Blende. Auch die Eigenschaften des Objektivs und damit der Charakter des Bokeh lassen sich daran ablesen: Verschwommene Ränder weisen auf eine unterkorrigierte sphärische Aberration hin, helle Ränder dagegen auf eine Überkorrektur.

Eine exakte Nachbildung dieses Prozesses stößt auf verschiedene Schwierigkeiten. Da die Größe der Unschärfekreise und damit das Maß der Unschärfe von der Entfernung abhängt, brauchen wir

ein 3D-Modell der Szene; tatsächlich haben wir aber nur ein zweidimensionales Foto. Sichtbare Unschärfekreise müssten immer dort gesetzt werden, wo ein Lichtpunkt sehr viel heller als seine Umgebung ist, aber der Dynamikumfang des Sensors reicht nicht aus, das sicher zu erkennen. Schon die Erzeugung einer naturidentischen Unschärfe stößt auf Probleme. Der Gaußsche Weichzeichner führt hier zu unbefriedigenden Ergebnissen, da er Punkte zu verschwommenen Flecken statt zu scharf begrenzten Scheiben weichzeichnet. Auch die Helligkeitsverteilung ist unnatürlich: Wo helle und dunkle Motive aufeinander treffen, wird das helle Motiv abgedunkelt und entsprechend dazu das dunkle aufgehellt. Eine

natürliche Unschärfe lässt die Lichter in die Schatten hinein strahlen, während die Schatten umgekehrt nicht die Lichter dämpfen.

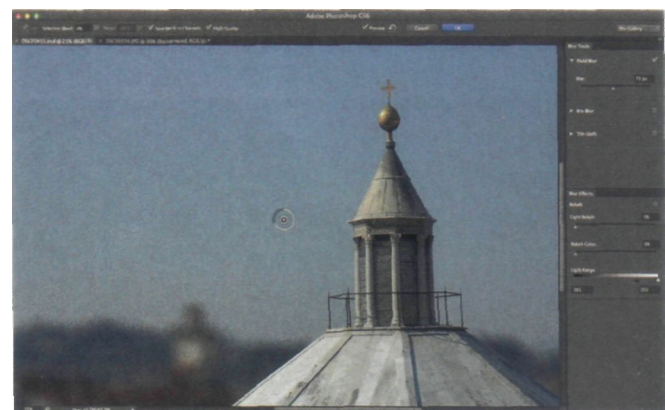
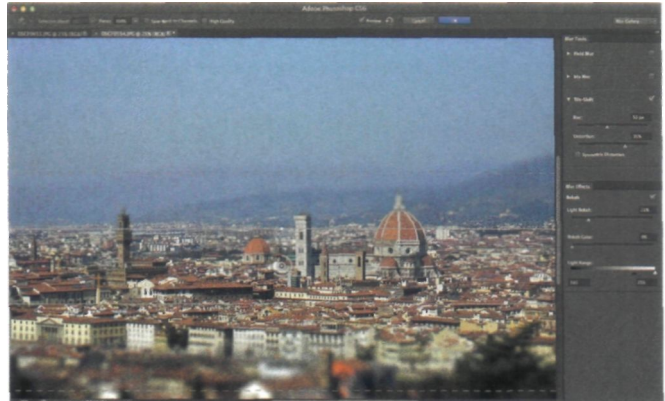
Zur Erzeugung eines natürlich wirkenden Bokeh ist Dreierlei nötig: Die hinzugefügte Unschärfe muss auf den Hintergrund beschränkbar sein - im einfachsten Fall durch eine Maskierung der Motive, deren Schärfe erhalten bleiben soll. Für eine plastischere Wirkung sollte der Verlauf der Unschärfe fein steuerbar und Objektive mit unterschiedlichen Charakteristiken auswählbar sein. Weiterhin brauchen wir einen Weichzeichner, der eine natürlich wirkende Unschärfe erzeugt, und schließlich die Option, helle Bildpunkte mit simulierten Unschärfekreisen zu überlagern.

Photoshop CS6

Photoshop bot mit dem Befehl »Tiefenschärfe abmildern« bereits einen Bokeh-Effekt, der eine hinreichend naturgetreue Unschärfe erzeugte. Die gezielte Steuerung der Anwendung durch eine Tiefenkarte war jedoch aufwendig, und das Setzen von Unschärfekreisen nicht so weitgehend steuerbar, wie es für ein realistisches Ergebnis nötig wäre (siehe DOCMA 45). CS6 erweitert den Werkzeugkasten nun um die Weichzeichnergalerie mit zusätzlichen, in anderer Hinsicht aber auch begrenzteren Möglichkeiten.

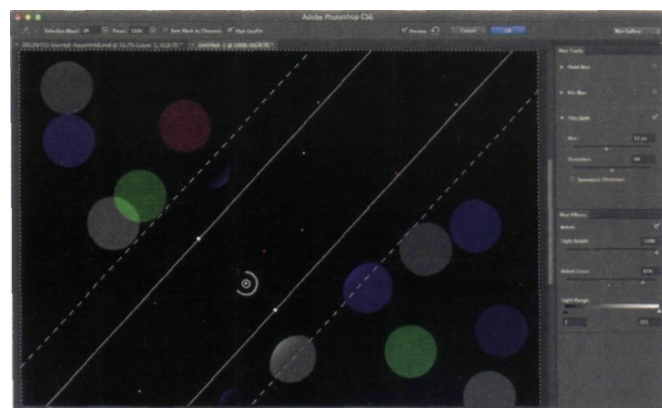
Die drei neuen Weichzeichnungsoptionen sollen die Vorhandenen nur ergänzen, nicht ersetzen; sie leisten nicht durchweg mehr, machen es dem Anwender aber leichter, schnell zu Ergebnissen zu kommen. Das Werkzeug »Feld-Weichzeichnung« erzeugt eine Unschärfe mit einstellbarer und im gesamten Bildfeld einheitlicher Stärke. Mit einer aktiven Auswahl oder einer Maske kann man allerdings Bildbereiche von der Weichzeichnung aussparen; sanfte Verläufe der Unschärfe, wie man sie mit »Tiefenschärfe abmildern« herstellen kann, sind damit zwar nicht möglich, doch reicht diese grobe Differenzierung für Bilder ohne ausgeprägte Tiefenstaffelung aus. Dem unscharfen Hintergrund lassen sich dann noch einzelne Unschärfekreise um helle Bildpunkte hinzufügen, wobei der Schwellenwert ebenso wie die Stärke des Effekts einstellbar sind; die Größe der Unschärfekreise hängt vom Radius des Weichzeichners ab. Ihre Form ist stets rund und die Charakteristik des Bokeh festgelegt; für vieleckige Unschärfekreise müsste man weiterhin auf »Tiefenschärfe abmildern« zurückgreifen.

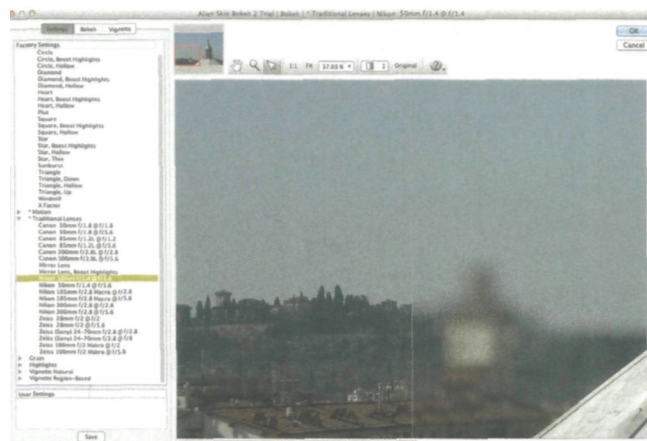
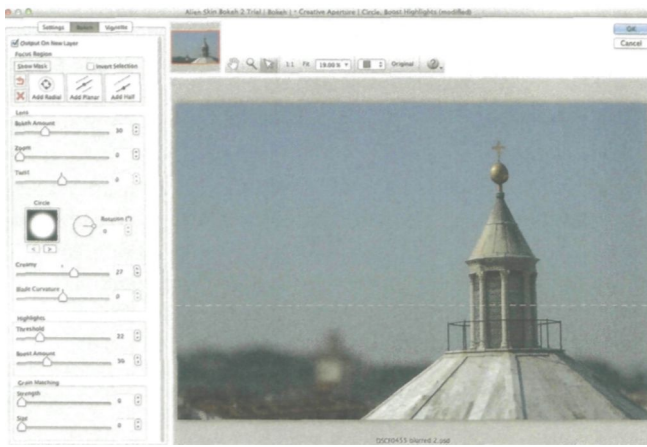
Dieselbe Option zur Erzeugung von Unschärfekreisen steht auch zur Verfeinerung der beiden anderen Weichzeichnungsvarianten der Weichzeichnergalerie zur Verfügung. Mit dem »Iris-Weichzeichnung« simulieren Sie die Wirkung eines Weichzeichnerobjektivs mit scharfem Zentralbereich, nur dass die Schärfzone durch das Verschieben von Kontrollpunkten in Lage, Größe und Form frei definierbar ist. Der Verlauf des Schärfabfalls und der Radius des Weichzeichners sind ebenso einstellbar. Auch »Tilt-Shift« orientiert sich an den Abbildungseigenschaften realer Objektive. Zwar kann man das Kippen der Schärfebene mit einem T/S-Objektiv ebenso wenig per Software nachbilden wie die Verschiebung der Perspektive mit dessen Shift-Funktion; hier steht ein anderer Effekt Pate: Wenn man das Objektiv bewusst gegen die Motivebene kippt, erzeugt man den Eindruck einer extrem geringen Schärfentiefe, wie er für Nahaufnahmen typisch ist - so entsteht der beliebte Miniatureneffekt, der eine reale Szene wie eine Modelllandschaft erscheinen lässt. Eben darauf zielt die »Tilt-Shift« Funktion, die beiderseits einer beliebig positionierbaren Linie eine zunehmende Unschärfe erzeugt, der man noch eine einstellbare Verzerrung hinzufügen kann. Für die Weichzeichnervariante gilt - wie für die Weichzeichnergalerie insgesamt -, dass man damit schnell zu attraktiven Ergebnissen kommt, ohne damit wirklich neue Möglichkeiten zu erschließen. •



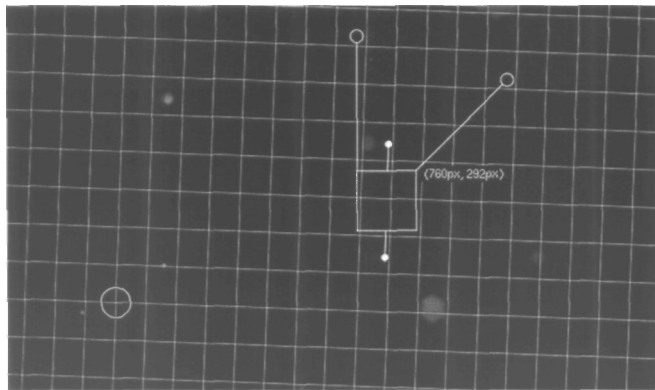
Das ausgewählte Vordergrundmotiv bleibt scharf; das mit »Feld Blur« erzeugte gleichförmige Hintergrundbokeh kann im Vergleich zum echten Bokeh im Aufmacherbild auf der gegenüberliegenden Seite durchaus bestehen. Nur bei näherem Hinsehen fällt auf, dass es trotz der Tiefenstaffelung keinen Unschärfeverlauf gibt.

Die Unschärfekreise sind wenig variabel.





Bokeh 2 erzeugt hier einen Unschärfeverlauf im Hintergrund, der die Anmutung eines Nikon-Objektivs simuliert.



Das von FocalPoint 2 erzeugte Bokeh steuert man, indem man an den Beinen der frei im Bild positionierbaren „FocusBugs“ zieht.



Alien Skin Bokeh 2

Als Alternative zu den Bordmitteln von Photoshop bieten sich Plug-in-Lösungen an. Bokeh 2 von Alien Skin modelliert das charakteristische Bokeh bestimmter Objektive sehr viel genauer, als es Photoshops Weichzeichnervarianten tun. So kann man nicht nur verschiedene Stärken der „Cremigkeit“ einstellen, die einer unterschiedlich starken Korrektur der sphärischen Aberration entsprechen, sondern auch das ringförmige Bokeh eines Spiegellinsenobjektivs simulieren. Das „Swirling Bokeh“, das durch eine Vignettierung bei offener Blende hervorgerufen wird und einen Strudeffekt um die Bildmitte erzeugt, steht ebenso zur Wahl wie quadratische, rhombische oder herzförmige Effektblenden. Zusätzlich zu einer Vielzahl von Voreinstellungen, die unter anderem 20 simulierte Objektive von Canon, Nikon, Sony und Zeiss umfassen, können Sie auch eigene Presets speichern und alle Parameter selbst justieren. Ab einem frei wählbarem Schwellwert fügt Bokeh 2 Unschärfekreise hinzu, denen man falls nötig dieselbe Körnigkeit wie den ungefilterten Bilddaten hinzufügen kann, um diese nicht unrealistisch glatt wirken zu lassen - die digitale Manipulation wäre sonst offensichtlich.

Zur Steuerung des Effekts setzt man einen oder mehrere Kontrollpunkte in das Bild, die einen radialen Schärfenverlauf mit einstellbarer Form und Stärke oder einen Tilt-Effekt entlang einer Linie erzeugen - Letzterer erzeugt entweder zu beiden oder nur zu einer Seite der Linie eine Unschärfe. Die damit erzeugte Tiefenmaske zur Kontrolle der Unschärfe können Sie nicht frei editieren, sodass es auch nicht möglich ist, beliebig geformte und scharf begrenzte Bereiche von der Weichzeichnung auszunehmen - dazu müssen Sie vielmehr vor Anwendung des Filters eine geeignete Auswahl erzeugen. Verglichen mit Photoshops Weichzeichnergalerie kann Bokeh 2 mit einem ähnlich schnellen Weg zum Ergebnis punkten, man kann den Schärfenverlauf aber - ebenso wie den Charakter des Bokeh selbst - feiner modellieren.

onOne Software FocalPoint 2

Auch FocalPoint 2 erlaubt, einen oder mehrere Unschärfegeneratoren im Bild zu positionieren, die wegen ihrer vier bis sechs „Beine“ hier als „FocusBugs“ bezeichnet werden. An den Beinen der Käfer zieht man, um die Größe und Form der Schärfen- und Unschärfenzonen zu steuern und die Art des Bokeh zu kontrollieren. Sechsheinige FocusBugs erzeugen einen radialen Unschärfenverlauf, während deren vierbeinige Brüder für einen Tilt-Effekt zuständig sind. Den Grundcharakter des Bokeh wählt man global; die verspielteren Optionen von Bokeh 2 fehlen hier, aber gewöhnliche Blendenöffnungen mit 3 bis 11 Lamellen und einstellbarer Krümmung lassen sich simulieren, und auch der Grad der Korrektur der sphärischen Aberration ist einstellbar. Man kann Helligkeit und Kontrast der Unschärfezone beeinflussen und eine durch die Weichzeichnung verlorengegangene Körnigkeit erneut hinzufügen. Simulationen des Bokeh verschiedener Canon- und Nikon-Objektive stehen zur schnellen Auswahl.

Für eine feinere Begrenzung des Unschärfebereichs gibt es den FocusBrush, den man auch mit einem Wacom-Tablett kontrollieren kann. Hiermit kann man letztendlich aber nur den Anteil des scharfen Originalbildes und seines weichgezeichneten Pendants steuern; eine Modellierung der Bildtiefe ist nicht möglich, und so lässt sich auch keine davon abhängige unterschiedlich starke Unschärfe herstellen. Dasselbe gilt für die FocusBugs - unabhängig vom Werkzeug wird stets nur der Anteil der Unschärfe, nicht aber deren global definierter Grad variierbar. onOne Software hat sein Bokeh-Plug-in mit einer Vignettierungsfunktion kombiniert, mit der man die Bildränder abdunkeln oder aufhellen kann. Optional lässt sich das Zentrum der Vignette an einen FocusBug koppeln.

Die Gesamtheit aller Einstellungen kann man als Preset abspeichern. Eine Reihe von Presets wird mitgeliefert, sodass man im einfachsten Fall nur die passende Voreinstellung für den gewünschten Effekt auszuwählen braucht. So oder so kommt man mit FocalPoint zwar schnell zu einem Ergebnis; die stets einheitliche Unschärfe in allen Bildbereichen schließt aber Bildergebnisse mit sanftem Unschärfeverlauf von vornherein aus.

Topaz Lens Effects

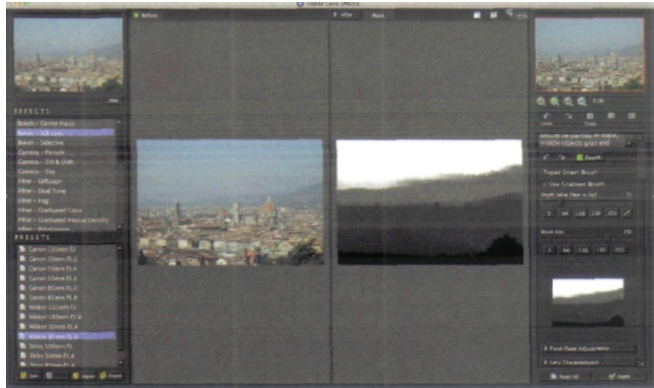
Entgegen dem aktuellen Trend zu visuell orientierten Kontrollinstrumenten wie den FocusBugs von FocalPoint setzt Topaz weiter auf eine Schnittstelle, deren wesentliches Element der Schieberegler ist. Wie von anderen Plug-ins dieses Herstellers gewohnt, sind die Regler in Abteilungen gegliedert, von denen nur jeweils eine aufgeklappt und damit sichtbar sein kann. Gegenüber den Reglern für die Feinarbeit am rechten Bildrand findet man links eine Vielzahl von Voreinstellungen - neben Bokeh-Effekten im engeren Sinne auch Filter für die Simulation von Nebel, eines Polfilters, einer Spielzeugkamera oder eines Fisheye-Objektivs.

Natürlich kann man mit Lens Effects auch ein ganz gewöhnliches Bokeh erzeugen. Die Eigenschaften des Objektivs und seiner Blende sind mit Presets und Reglern steuerbar, wobei es aber keine vergleichbar feine Kontrolle über die sphärische Aberration gibt, wie sie die anderen Plug-ins bieten. Das simulierte Bokeh einiger Objektive von Canon, Nikon und Zeiss steht in einer Liste von Presets zur Wahl.

Für eine präzise Modellierung des Unschärfeverlaufs muss man eine Maske als Tiefenkarte erzeugen, aus der sich die Tiefenstaffelung der Motive ergibt - je heller die Maske, desto weiter ist der korrespondierende Bildbereich entfernt. Danach kann man die Schärfenebene beliebig in der Tiefe verschieben und die Ausdehnung der Schärfentiefe sowie das Ausmaß der Unschärfe im Vorder- und Hintergrund festlegen. Auf alle Veränderungen reagiert Lens Effects leider recht zäh, was auch schon für die Erstellung der Tiefenkarte gilt. Durch die verzögerte Rückmeldung gerät die Interaktion mit den Reglern manchmal zum Geduldsspiel.

Fazit

Die verschiedenen Lösungen zur Bokeh-Simulation per Software haben unterschiedliche Stärken. Nur mit Lens Effects kann man wie auch mit Photoshops »Tiefenschärfe abmildern« die Tiefenstaffelung der Motive modellieren; ansonsten bleibt man auf einfache Verläufe der Unschärfe angewiesen, die ein Objektiv mit zentraler Schärfenzone oder ein Tilt/Shift-Objektiv nachbilden. Auch bei der Simulation des Bokeh's bestimmter Objektive zeigen sich Unterschiede; Bokeh 2 bietet hier die vielfältigsten Optionen und auch die naturgetreuesten Resultate. Der schnellste Weg zu einem überzeugenden Bokeh führt aber immer noch über ein reales Objektiv mit den gewünschten Eigenschaften - eine vergleichbare Simulation erfordert nach wie vor viel Handarbeit. •



In Lens Effects kann man eine Tiefenkarte anlegen, um die Tiefenstaffelung im Bild zu modellieren.



Lens Effects kennt auch verspieltere Funktionen wie einen Split-Prism-Effekt, der multiple Kopien des Bildes erzeugt.

PLUG-IN	BOKEH 2	FOCALPOINT 2	LENS EFFECTS
Hersteller (Internet)	alienskin.com	ononesoftware.com	topazlabs.com
Systeme	MacOS X, Windows	MacOS X, Windows	Mac OS X, Windows
Preis	\$199	\$99,95	\$79,99
Wertung	***	***	**

VERSCHLUNGENE WEGE

Für viele Fotografen und Bildermacher dienen Tablett-Computer heute vorwiegend als Ersatz unhandlicher Portfoliomappen. Doch es ist nicht immer selbst-erklärend, wie die Bilder vom Rechner auf die Geräte kommen. | **Christoph Künne**

Unser Leser **Hansdieter** aus Rastatt wandte sich kürzlich mit folgendem Problem an uns: „Ich habe zwar schon seit Jahren Apple-Rechner, aber erst vor ein paar Wochen mein erstes iOS-Gerät erworben. Man kann damit ja prima fotografieren, filmen, malen und die tollsten Apps zur Nachbearbeitung herunterladen, aber ich verzweifle daran, so einfache Dinge zu tun, wie meine Bilder vom Rechner auf mein iPad zu laden.“

Es gibt dort ja scheinbar weder eine Systemoberfläche noch einen ganz ordinären Dateimanager.“

Hansdieter thematisiert hier ein zentrales Problem, das „normale“ Computer-User mit den iOS-Geräten von Apple, also iPhones, iPads oder iPods häufig haben: Das iOS

verwaltet Inhalte direkt in Apps, statt, wie man es sonst gewohnt ist, in einem Dateisystem, von dem aus sich Programme starten und Dateien öffnen lassen. Aus Apples Sicht ist das eine Erleichterung, aus der Sicht vieler erfahrener Anwender ist es dagegen eine Zumutung. Den Verkaufserfolg der Geräte schmälert es nicht. Im Gegenteil, sie erreichen auf diese Weise viele Menschen, denen gewöhnliche Computer immer zu komplex gewesen sind.

Das Prinzip

Ein iOS-Gerät verhält sich im Auslieferungszustand nicht wie eine normale Festplatte, die man an den Rechner anschließt und auf die man dann Daten kopieren kann. Apple will das nicht. Wer sich dem Diktat nicht

beugen möchte, muss das von Apple hermetisch abgeschlossene Betriebssystem mit speziellen Hacker-Tools von seinen Ketten befreien. Im Szene-Jargon spricht man von einem „Jailbreak“. Solche Lösungen aus der rechtlichen Grauzone sind allerdings nicht jedermanns Sache. Oft ist es einfacher, sich mit den von Apple vorgegebenen Strukturen zu befassen.

Danach wird ein iOS-Gerät nicht von der Systemebene aus verwaltet, sondern über die kostenlos für MacOS und Windows verfügbare Software iTunes.

Sie dient in erster Linie zum Organisieren und zum Abspielen von Musikdateien. Daneben kann sie aber auch mit Videos umgehen und - für Apple und den Einsatz von iOS-Geräten ganz wichtig - sie bietet direkten Zugang zum iTunes-Store, Apples Supermarkt für Unterhaltungsinhalte wie Musik, Videos und Apps, mit denen sich die iOS-Geräte funktional erweitern lassen.

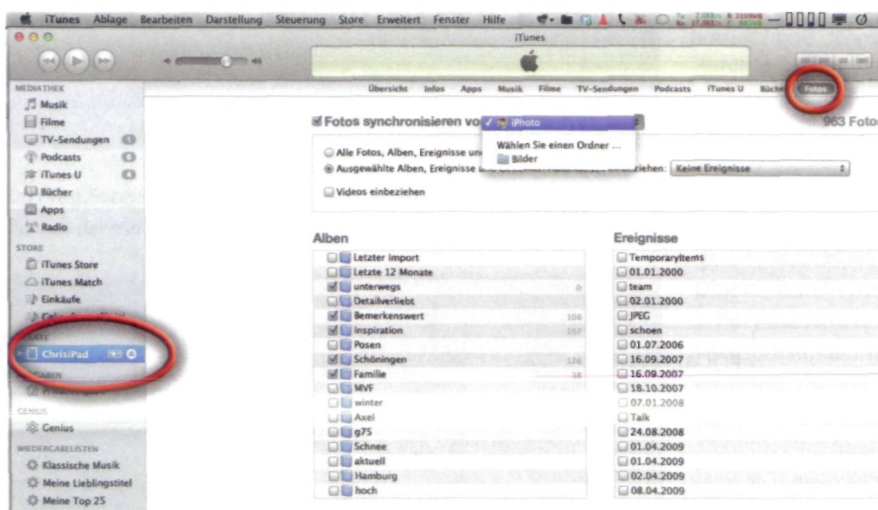
iOS-Fotos

Inzwischen haben alle aktuellen iOS-Geräte eingebaute Kameras, sodass man sie als Fotoapparate und Videokameras für den Alltag nutzen kann. Die Bilder, die so erzeugt werden, landen in der Standard-App »Fotos« unter »Alben« in »Aufnahmen«. Wenn Sie solche Bilder mit einer Imaging-App wie LoMob, Snapseed, LemeLeme oder Dynamic Light - um nur ein paar sehr beliebte zu nennen - bearbeiten, speichert das Gerät beim Abschluss der Bearbeitung diese ebenfalls als neue Datei unter »Aufnahmen«.

Bilder vom Rechner laden

Möchten Sie nun wie Hansdieter Ihr iOS-Gerät vom Rechner aus mit Ihren in Photoshop bearbeiteten Bildern füllen, verbinden Sie zunächst die beiden Geräte mit dem mitgelieferten „Dock-Connector-auf-USB“-Kabel und starten dann iTunes. In iTunes wird ihr iOS-Device nach ein paar Sekunden links unter »Geräte« angezeigt. In der Menüleiste des mittleren Rahmens wechseln Sie anschließend von »Übersicht« auf »Fotos«.

Aktivieren Sie die Checkbox »Fotos synchronisieren von« und wählen Sie eine Quelle. An einem Mac können Sie wählen, ob Sie ein beliebiges Verzeichnis auf Ihrem Computer synchronisieren möchten, oder Sie bestimmen Alben im Fotoverwaltungstool „iPhoto“, das es nur für MacOS gibt. Als Windows-Nutzer haben



Apples kostenlose Multimedia-Software iTunes ist die „Tankstelle“ für alle iOS-Geräte. Über diesen nicht unbedingt komfortablen Umweg muss man auch seine Bilder aufs Device laden.

Sie lediglich die Option, Verzeichnisse zu synchronisieren. In diesen Fall müssen Sie die Reihenfolge der Bilder übrigens durch ihre Benennung vornehmen, da sie an der Reihenfolge im Album auf dem iPad manuell nichts mehr ändern können.

Eigenheiten

Im Prinzip ist das alles recht einfach, wenn man erst einmal den Zugang über iTunes gefunden hat. Doch dieses System hat durchaus seine Tücken: Eine Synchronisation ist immer eine zweiseitige Angelegenheit. Wenn Sie auf dem Rechner etwas verändern, also Dateien löschen, ein synchronisiertes Verzeichnis verschieben oder umbenennen, hat das bei der nächsten Synchronisierung automatisch Auswirkungen auf den Datenbestand des iOS-Geräts. Daten, die sich nicht wie definiert synchronisieren lassen, werden auf dem iOS-Gerät kurzerhand gelöscht.

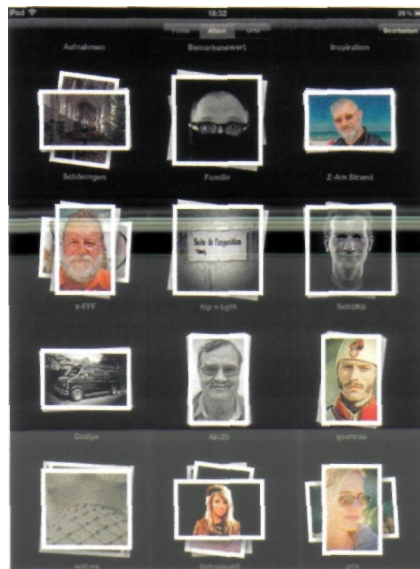
Bei der Synchronisierung von Verzeichnissen müssen Sie zudem bedenken, dass nur Unterverzeichnisse der ersten Ebene synchronfähig sind und per Checkbox-Klick aktiviert werden wollen. Bilder, die auf der ersten Ebene liegen, werden ebenso wenig berücksichtigt wie Ordner in der zweiten und in tieferen Ebenen der Verzeichnisstruktur.

Am Mac müssen Sie sich zudem entscheiden, ob Sie entweder Ihre iPhoto-Alben synchronisieren möchten oder eine Ordnerstruktur. Beides zusammen geht nicht, die Bilder der jeweils anderen Methode werden bei einem Wechsel automatisch gelöscht.

Etwas speziell ist auch die Arbeit mit iPhoto für iOS und iPhoto für den Mac: Zwar sollte man meinen, die beiden Programme würden vielleicht aufgrund desselben Namens eng zusammenarbeiten, doch sie tun es nicht. Man kann zum Beispiel in der Albensammlung von iPhoto (iOS) Bilder ausblenden, doch das wirkt sich weder auf die Albedarstellung in der App »Fotos« aus noch auf die Synchronisierung mit iPhoto (MacOS). Kurz: Die beiden Programme haben außer dem Namen kaum gemeinsame Funktionen und auch keine interagierende Funktionalität.

Bilder löschen

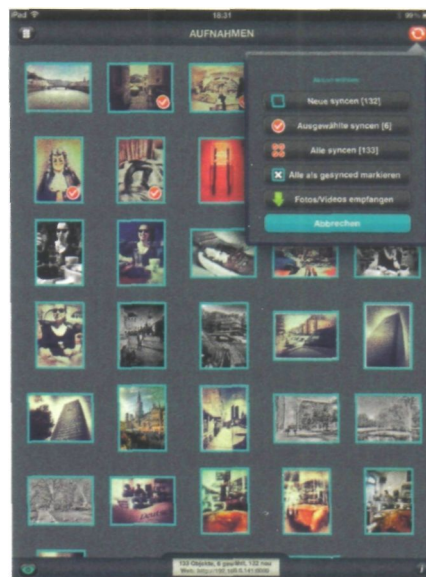
Auch das Löschen von Bildern hat seine Eigenarten. Mal eben schnell Platz freimachen geht nur, wenn Sie Bilder oder Videos



Die Alben der iOS-App »Fotos« werden auf dem PC organisiert und verwaltet. Auf dem iOS-Gerät kann man sie nur anschauen oder die Bilder zur Bearbeitung in andere Apps laden.



Nur Bilder, die im Album »Aufnahmen« der iOS-App »Fotos« liegen, lassen sich direkt löschen. Die Bilder dieses Albums sind alle auf dem iOS-Gerät entstanden, entweder als Foto oder in einer Bearbeitungs-App.



Gegen die mangelnde Flexibilität der iOS-Bordinstrumente helfen nur zusätzliche Apps, die zum Beispiel den Vorgang der Bildersynchronisation vereinfachen, wie das rechts gezeigte Photosync, das auf dem iOS-Gerät und auf den beteiligten PCs läuft.

einzelnen löschen, die mit dem jeweiligen iOS-Device aufgenommen oder bearbeitet wurden, also im Album »Aufnahmen« zu finden sind. Alle anderen Alben sind auf dem Gerät vor Löschung geschützt. Um dort ein Bild zu löschen, müssen Sie es am Rechner aus dem synchronisierten Ordner oder dem entsprechenden iPhoto-Album entfernen und anschließend die Synchronisierung per Klick auf die entsprechende Schaltfläche in iTunes erneut durchführen.

Alternativen

Wem die Pflege seines iPad-, iPhone- oder iPod-Fotoportfolios so zu mühsam erscheint, der kann auch Alternativen jenseits des »Jailbreaks« ausprobieren: Adobe

bietet zum Beispiel mit seiner App »Revel« (als Nachfolger von »Carousel«) eine Möglichkeit zur Synchronisierung von Fotoalben an, allerdings nicht auf direktem Weg zwischen Device und Computer, sondern über den Umweg des Adobe Cloud-Dienstes im Internet. Dann lädt man jedes Bild zuerst auf den Adobe-Server und kann es später wieder herunterladen.

Kein Problem, solange man in Reichweite leistungsstarker WLANs unterwegs ist, aber sicher etwas ärgerlich und langsam auf Reisen oder an Orten, an denen es nur Mobilfunk gibt. Und noch ein Pferdefuß: Der Service von Adobe ist nicht nur datentransferintensiv, er kostet zudem 60 Euro pro Jahr.

Günstiger und direkter ist da sicherlich die App PhotoSync für einmalige 1,59 Euro. Sie arbeitet unter Windows und MacOS mit einer Software auf dem Rechner zusammen und gestattet recht komfortable Direktsynchronisationen vom Rechner zum iOS-Device oder von Device zu Device. •

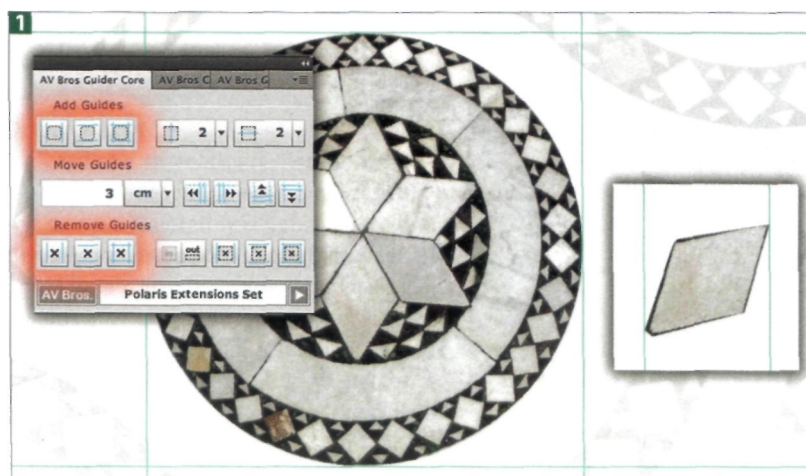
GUIDES

Komfortablere Hilflinien

Hilflinien zieht man ins Bild, wenn man sie gerade braucht. Dass man damit sehr viel mehr machen kann, zeigen die Photoshop-Extensions *GuideGuide* und *Polaris*. | **Doc Baumann**

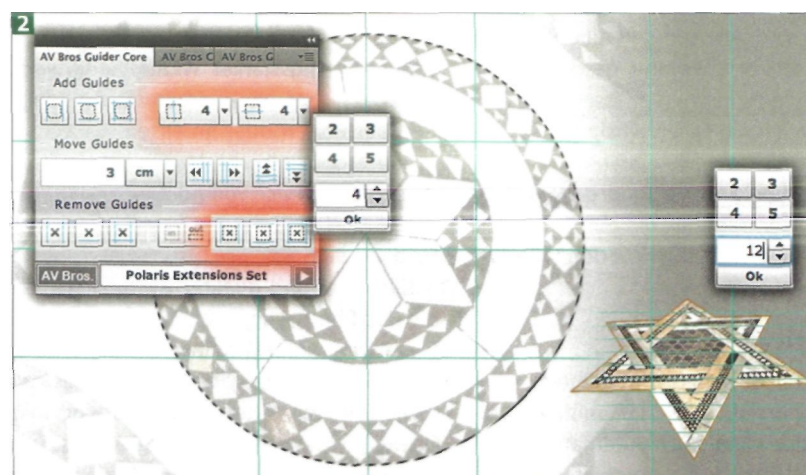
Normalerweise schenken wir Hilflinien keine große Beachtung. Wir ziehen sie bei Bedarf auf die Arbeitsfläche, und anschließend löschen wir sie wieder. Aber vielleicht sind sie deswegen so uninteressant, weil jeder Anwender ohnehin seit 20 Jahren weiß, was er von ihnen erwarten darf - vor allem aber, was nicht. Das könnte mit den Extensions *GuideGuide* von Cameron

McEfee und dem *Polaris-SeX* der israelischen AV Bros nun anders werden. Denn damit lassen sich ganze Hilflinien-Sets erzeugen, orientiert an der Arbeitsfläche oder einer Auswahl. Beide Extensions können diese Verteilungen numerisch genau definieren, separat löschen, vor allem aber für spätere Wiederverwendung als Set speichern und neu aufrufen. Das spart viel Arbeit.



1 POLARIS: AUSWAHL EINRAHMEN

GuideCore aus der *Polaris*-Collection von AV Bros ist kein Plug-in, sondern erscheint in einem Bedienfeld, das Sie unter »Fenster > Erweiterungen« einblenden [1, links]. Klicken Sie auf einen der Buttons, in denen blaue Linien zu sehen sind, so wird im oberen Teil des Feldes das entsprechende Set von Hilflinien erzeugt, im unteren Teil - auch selektiv - gelöscht. In diesem Fall geht es darum, der Kreisauswahl in einem Mosaik Hilflinien an allen vier Seiten zuzuweisen. Dazu klicken Sie auf den dritten Knopf in der oberen Reihe. Wollen Sie, wie bei dem Rauten-Beispiel rechts, nur vertikale Linien anzeigen, ist dafür der erste Knopf zuständig.

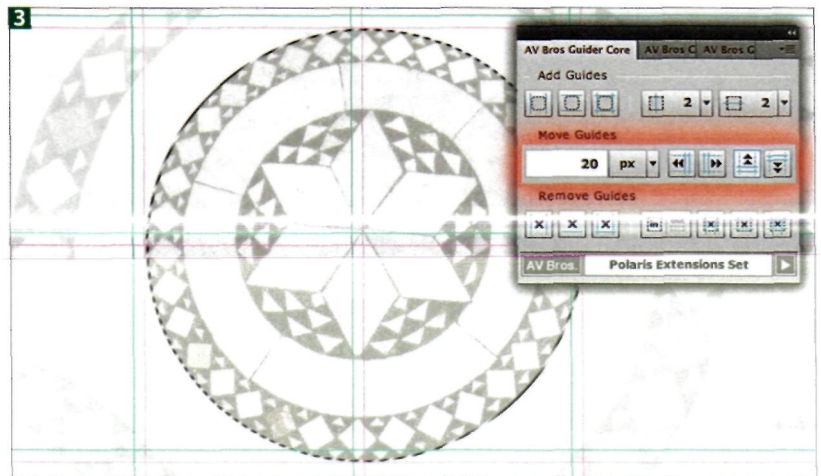


2 AUSWAHL UNTERTEILEN

Soll die Auswahl nicht umgrenzt, sondern unterteilt werden, so verwenden Sie dazu die beiden Buttons oben rechts. Für eine vertikale und horizontale Viertelung des Auswahlbereichs durch Linien klicken Sie auf den Pfeil hinter der Ziffer, dann auf die entsprechende Zahl (hier »4«; Eingaben bis 999 sind möglich). Danach zieht *GuideCore* drei Hilflinien ein, welche die Auswahl in vier Segmente unterteilen. Um die Viertelung klarer anzuzeigen, empfehlen sich zusätzlich die Umgrenzungslinien aus Schritt [1]. Wie das Beispiel mit dem verzerrten Stern rechts zeigt, kann sich die Anzahl vertikaler und horizontaler Linien unterscheiden (hier 2 horizontal und 12 vertikal).

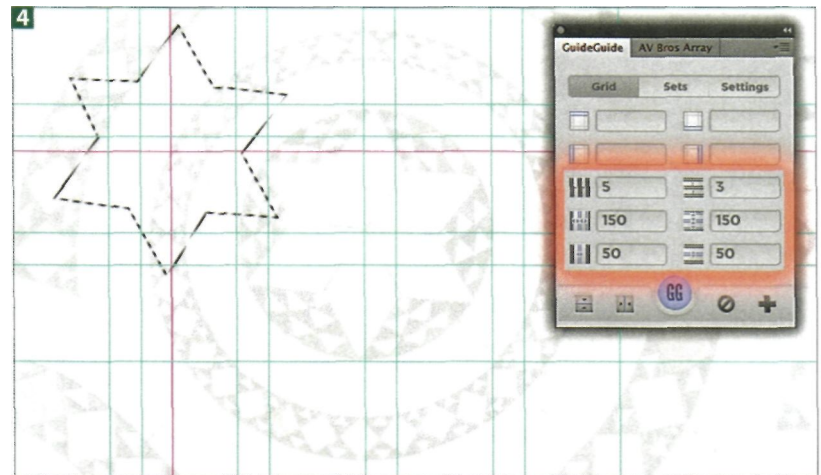
3 HILFSLINIEN VERSETZEN

Eine weitere sehr praktische Funktion von *Guider Core*, die ohne dieses Hilfsmittel mit erheblicher Handarbeit verbunden wäre, ist das Versetzen aller existierenden Hilflinien um einen eingegebenen numerischen Wert nach rechts, links, oben oder unten. Sie geben diesen Wert unter »MoveGuides« ein und wählen die gewünschte Maßeinheit (Pixel, Inch, Millimeter, Zentimeter, Punkt und Prozent), anschließend klicken Sie auf den Button für die Versatzrichtung. Die Hilflinien (ihre Ursprungsposition ist hier rot gekennzeichnet) werden entsprechend verlagert. Übrigens erscheinen alle Bearbeitungsschritte als Einträge in Photoshop's Protokoll-Liste.



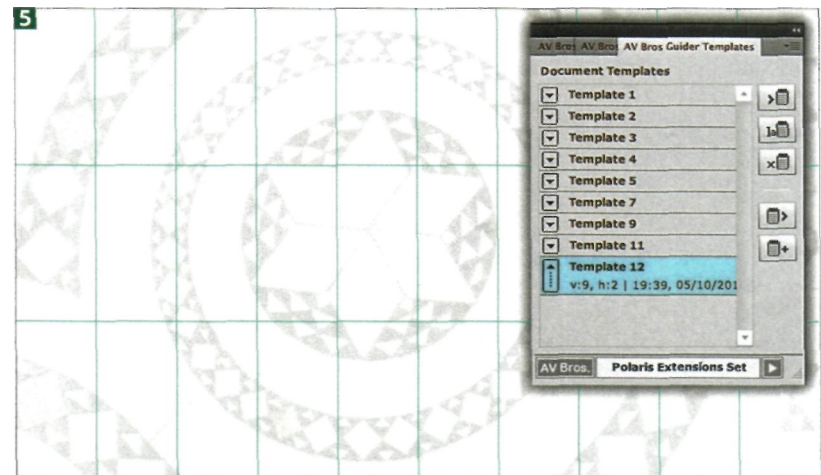
4 GUIDEGUIDE: SPALTEN-LINIEN

Eine Extension mit ähnlicher Funktionalität ist *GuideGuide*. Neben Einrahmung und versetzter Teilung von Auswahlen unterstützt sie den Umgang mit Spalten-Hilflinien. Diese lassen sich bezüglich Anzahl, Breite/Höhe und Stegbreite definieren; ohne Breitenangabe unterteilen sie die ganze Arbeitsfläche bzw. Auswahl. Ein Klick auf das GG-Icon setzt sie auf die Arbeitsfläche, ein Klick auf das Symbol rechts daneben führt zur Löschung. Diese Art von Hilflinien eignet sich hervorragend für die Verwendung von Fließtext in Photoshop-Dokumenten. Die beiden Buttons links unten setzen eine Hilflinie (hier rot) in die vertikale oder horizontale Mitte.



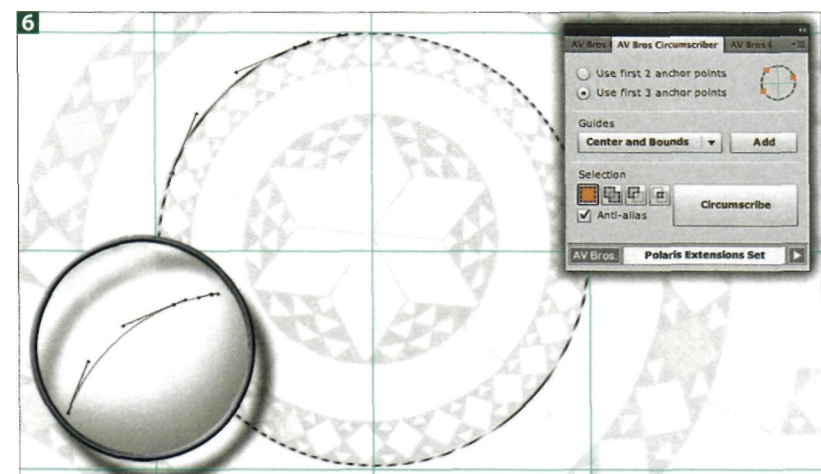
5 GUIDER TEMPLATES: VORLAGEN

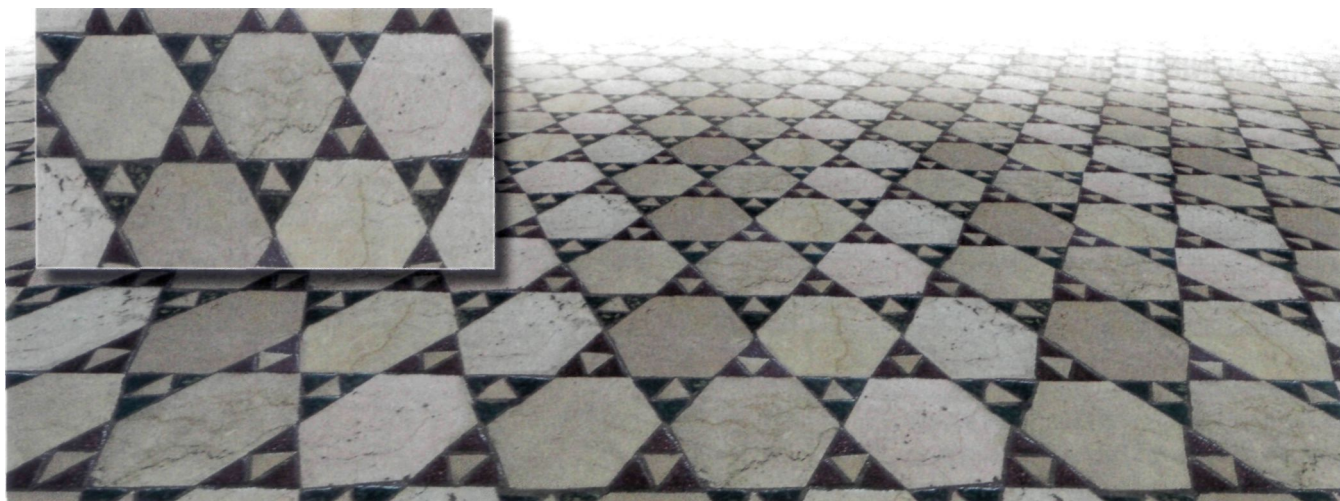
Sowohl *GuideGuide* wie die Erweiterung *Guider Templates* aus der Polaris-Collection unterstützen das Speichern von Hilflinien-Sets als Templates. Dazu sichern Sie die aktuelle Verteilung der Hilflinien unter einem eigenen Namen; häufig in gleicherweise benötigte Linien-Sets lassen sich so mit einem Klick wieder aufrufen. Die im Zuge der Bearbeitung vorgenommenen Änderungen müssen nicht mühsam rückgängig gemacht werden, da sich die Originalposition der Linien sofort wiederherstellen lässt. Beachten Sie bei all diesen Befehlen zu Konstruktion von Hilflinien, dass diese zu bereits vorhandenen hinzugefügt werden.



6 POLARIS: CIRCUMSCRIBER

Circumscriber konstruiert eine Kreisauswahl aus zwei oder drei Ankerpunkten eines Pfades, die auf diesem Kreis liegen. Zentrum und umfassende Hilflinien dieses Kreises lassen sich ebenfalls auf Knopfdruck erzeugen. *Circumscriber* ist kostenlos (www.avbros.com/localgerman.html), zusammen mit den drei anderen Extensions der Polaris-Collection kostet er 25 Euro (www.avbros.com/english/downloads.html). *GuideGuide* von Cameron McEfee ist gratis; Sie können es unter www.guideguide.me herunterladen. Mehr dazu finden Sie unter www.docma.info/10528.html. Auch diese Erweiterungen können leider nur orthogonale Hilflinien erzeugen und keine diagonalen. •



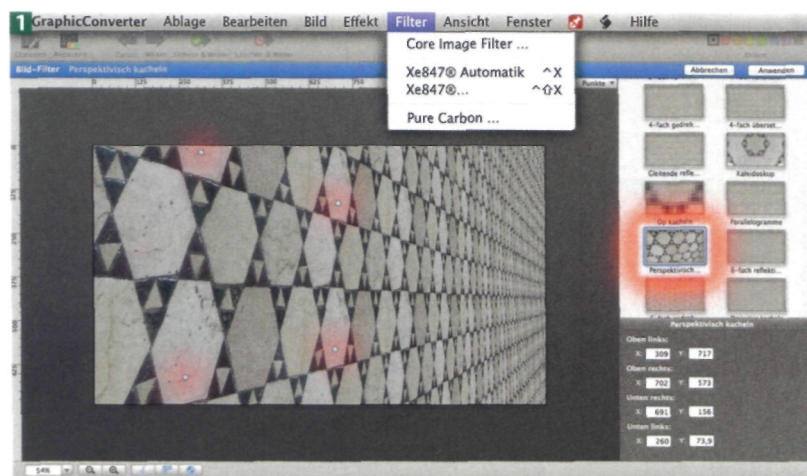


GraphicConverter: Kacheln

Neben diversen symmetrischen Musterfüllungen bietet GraphicConverter eine wichtige und oft vermisste Funktion: Perspektivisches Bedecken einer Ebene per Kachelung. | **Doc Baumann**

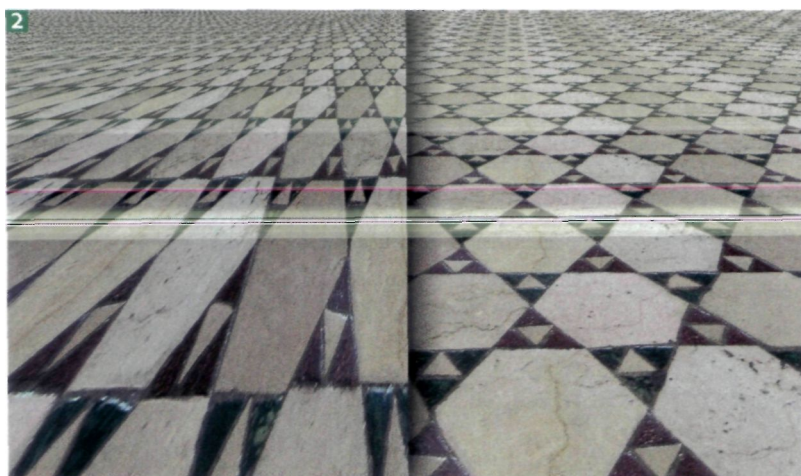
GraphicConverter ist für Mac-Anwender eine hervorragende Ergänzung zu Photoshop. In den beiden letzten Folgen hatten wir eher technische Highlights vorgestellt wie Stapelverarbeitung und den Umgang mit Bilddaten. Diesmal schauen wir uns einige der Filter näher an. Ein KPT-Plug-in bot früher ein

Modul zur Füllung von Flächen mit perspektivischer Kachelung an. Wenn man damit einmal gearbeitet hat, vermisst man es recht häufig, denn in Photoshop ist so etwas nur mit viel Aufwand und Handarbeit umzusetzen. Auch die Symmetrie-Kachelungen bieten hilfreiche Unterstützung in der täglichen Bildbearbeitungspraxis.



1 PERSPEKTIVISCH KACHELN

Unter »Filter > Core Image Filter > Kacheleffekt > Perspektivisch kacheln« wird das zugrundeliegende Bild als Element vervielfältigt, das repetitiv die Vorscheinfläche perspektivisch verkürzt ausfüllt. Die konkrete Ausprägung der Perspektive steuern Sie durch Positionierung von vier Anfassern (hier links rot markiert). Mit Hilfe der Einstellungen [1, rechts unten] ist zwar auch eine numerische Eingabe möglich - praktisch nehmen Sie hier jedoch eher Feinkorrekturen vor oder merken sich die Werte, um sie identisch auf ein anderes Bild anzuwenden. Wie die Abbildung zeigt, lassen sich natürlich auch Wände oder Decken entsprechend gestalten.

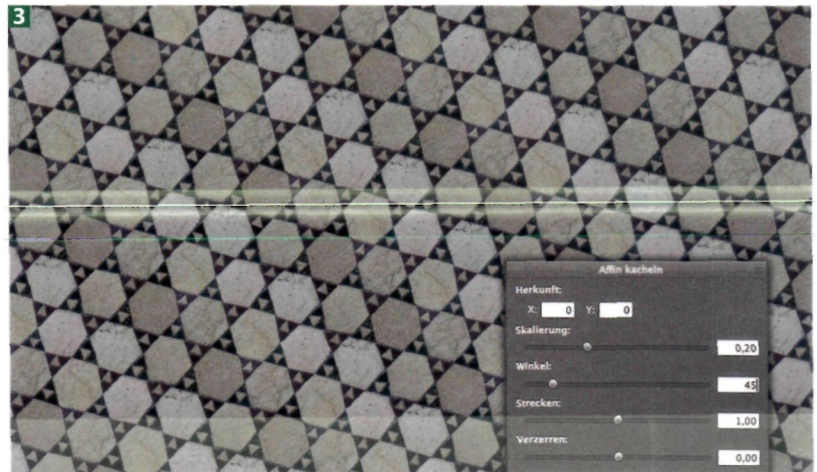


2 PERSPEKTIVE-REGELN BEACHTEN

Wenn Sie sich nach kurzer Übung mit der Handhabung der vier Kontrollpunkte vertraut gemacht haben, werden Ihnen schnell passende Kachelungen gelingen. Voraussetzung dazu ist selbstverständlich ein Ausgangsbild, das allseitig bruchlos an seine vervielfältigten Nachbarn anschließt. (Wie das geht, erfahren Sie in DOCMA 32 auf Seite 65.) Da Sie die so generierte Fläche in der Regel in eine Montage integrieren wollen, achten Sie auf entsprechende Übereinstimmung. Das bedeutet auch, dass Sie optisch unsinnige Verzerrungen vermeiden sollten. Das Ergebnis links ist falsch und kaum brauchbar, das rechts davon hingegen entspricht den Regeln perspektivischer Projektion.

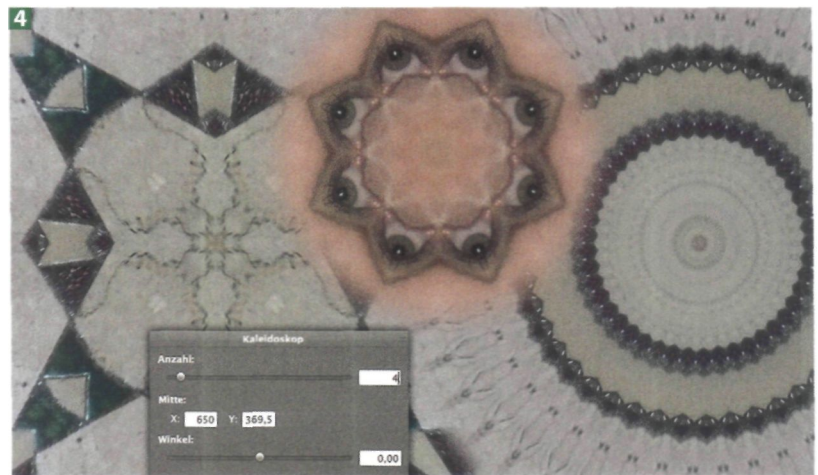
3 AFFIN KACHELN

Ein anderer GraphicConverter-Filter trägt den Namen »Affin kacheln«. Bei jedem der »Kacheleffekte« - mit Ausnahme von »Perspektivisch kacheln« - finden Sie in der Mitte des Vorschaufensters einen Knopf, den Sie frei verschieben können. Damit wählen Sie die Stelle des Ausgangsbildes, die der Musterfüllung zugrundeliegen soll. Zwar entspricht »Affin kacheln« näherungsweise Photoshops »Ebenenstil > Musterüberlagerung«, hat diesem gegenüber aber den wichtigen Vorzug, dass sich das Muster auch drehen lässt. Hinzu kommen zwei weitere Regler für »Strecken« und »Verzerren«.



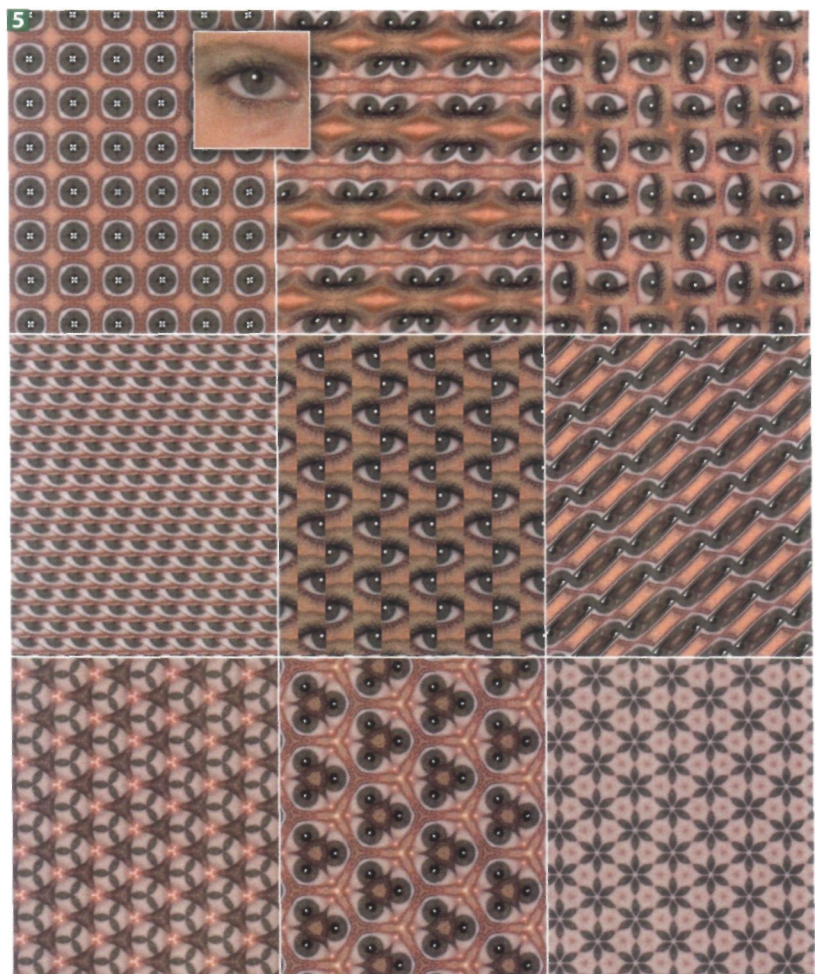
4 KALEIDOSKOP-FILTER

Die meisten der GraphicConverter-Kachelungsfilter basieren auf Symmetriefunktionen. Eine zentrierte Symmetrie erlaubt »Kaleidoskop«. Auch hier wählen Sie zunächst mit dem Knopf in der Vorschau den Bildursprung, dann bestimmen Sie mit den beiden Reglern die Werte für »Anzahl« und »Winkel«. Dem Muster links wurde »Anzahl: 4« zugewiesen; bei einem sehr hohen Wert [4, rechts] entstehen konzentrische Gebilde. Legen Sie einen wiedererkennbaren Bildausschnitt wie ein Auge zugrunde, erzielen Sie schnell verblüffende Resultate. »Kaleidoskop« liefert übrigens brauchbare Basismuster für »Perspektivisch kacheln«.



5 SYMMETRIE-KACHELUNGEN

Schauen wir uns noch einige weitere Beispiele dafür an, was sich mit den »Kacheleffekten« machen lässt. Abbildung [5] zeigt neun Muster, die alle auf das eingblendete Auge zurückgehen. Von links nach rechts und oben nach unten sind das: »8-fach reflektierte Kachel«, »4-fach reflektiert«, »4-fach gedreht«, »4-fach übersetzt«, »Gleitend reflektiert«, »Parallelogramme«, »6-fach reflektiert«, »Dreieckig kacheln« sowie »12-fach reflektierte Kachel«. Wie bei einem realen Kaleidoskop hängt das Ergebnis davon ab, welches gespiegelte Objekt sich im Zentrum befindet, aber auch davon, wieviele Spiegelachsen es gibt. Hier haben Sie zusätzlich die Wahl, die Größe des Ausschnitts festzulegen sowie einen Drehwinkel vorzugeben; in manchen Fällen kommen weitere Parameter wie etwa »Spitzer Winkel« hinzu. Je nach Vorgabebild, Zentrum und Kachelungsgröße generieren Sie auf diesem Wege entweder abstrakte Muster oder solche, die sich aus wiedererkennbaren Elementen zusammensetzen. Das ist für Oberflächen in Photoshop-Montagen hilfreich, kann aber zum Beispiel auch dazu dienen, Texturen für 3D-Objekte vorzubereiten. Anders als beim »Perspektivischen Kacheln« ergeben sich Anschluss und Übergang der Elemente hier meist durch die Symmetriefunktion und bedürfen keiner speziellen Vorbereitung als repetitives Muster. Für eine exakte Wiederholung sollten Sie sich die Parameter aufschreiben. Einzelne Kacheln lassen sich für Photoshops Musterfüllung fixieren. •





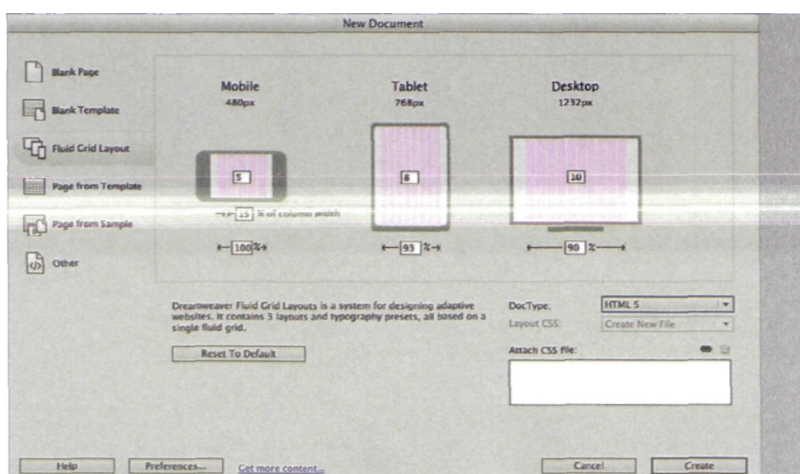
Dreamweaver CS6

In einer neuen Serie stellen wir die interessantesten Features der CS6-Anwendungen exemplarisch vor. Den Anfang macht Dreamweaver CS6, das den Webdesigner bei der Entwicklung von Layouts unterstützt, die sich automatisch an variable Bildschirmgrößen vom Smartphone bis zum Desktop-PC anpassen. | **Michael J. Hußmann**

Jahrelang konnten Webdesigner darauf bauen, dass die Größe und Auflösung der meistverwendeten Bildschirme stetig wachsen würde, und viele nutzten den verfügbaren Platz auch weidlich aus. Heutzutage sind immer mehr Nutzer mit deutlich kleineren Tablets oder Smartphones im Web unterwegs, was das Webdesign vor neue Herausforderungen stellt: Eine Website soll große Bildschirme optimal nutzen, aber auch auf einem Handy-Display noch bedienbar und ihr Inhalt lesbar bleiben. Das neue Dreamweaver CS6 unterstützt den Designer beim Entwerfen von „Fluid Designs“, die sich flexibel an die vorgefundene Bildschirmauflösung anpassen.

Der Schlüssel dazu sind die in CSS3 eingeführten „Media Queries“, mit denen ein Stylesheet die Eigenschaften des Bild-

schirms abfragen und je nach dessen Auflösung unterschiedliche Formatierungen anwenden kann. Dreamweaver CS6 unterstützt nicht nur die Anwendung von Media Queries und damit auflösungsabhängige Styles in CSS-Dateien; in der Design-Ansicht des Editors kann man zwischen typischen Auflösungen von Smartphones, Tablets und Desktop-PCs umschalten, wobei er in jedem Modus die jeweils passenden Styles anwendet. Wenn man das Layout in einer dieser Darstellungen ändert, trägt Dreamweaver diese Änderung nur im bedingten, für diese Auflösung vorgesehenen Teil des Stylesheets ein. Obwohl man mit nur einer HTML-Datei und einem Stylesheet arbeitet, kann man auf diese Weise bis zu drei verschiedene Layouts entwickeln, aus denen der Browser automatisch das für die Bildschirmauflösung passende wählen wird.



1 EINE NEUES FLUID-LAYOUT

Beim Erzeugen eines neuen Dokuments entscheiden wir uns für ein »Fluid Grid Layout« und legen Layoutraster für drei Designvarianten fest, die für ein Smartphone, einen Tablet-Computer beziehungsweise einen Desktop-PC optimiert sind. Je nach Bildschirmgröße wollen wir die Fläche unterschiedlich weit ausnutzen und wählen eine angepasste Zahl von Spalten, an denen die Elemente der Seiten später ausgerichtet werden. Den ohnehin knappen Platz auf dem Smartphone-Display nutzen wir ganz, während auf einem großen Bildschirm noch ein Rand bleiben kann. An dieser Stelle wählen wir auch den Doc Type des Dokuments, in diesem Fall HTML 5.

2 DAS LAYOUT BEVÖLKERN

Innerhalb des umschließenden Div-Tags der Klasse »gridContainer« können wir nun weitere Elemente des »Fluid Grid« erzeugen, deren Größe, Position und Stil sich der Bildschirmgröße anpassen sollen. Wenn wir ihre Größe verändern oder sie verschieben, schnappen sie sich jeweils an den Rändern der Spalten ein, die das Layoutraster bilden - hier in der Version für Desktop-PCs. Die speziellen Div-Tags des »Fluid Grid« können wir dann wie gewohnt mit Text oder Bildern füllen; sie dürfen aber nicht ineinander verschachtelt sein.

3 PASSEND MACHEN

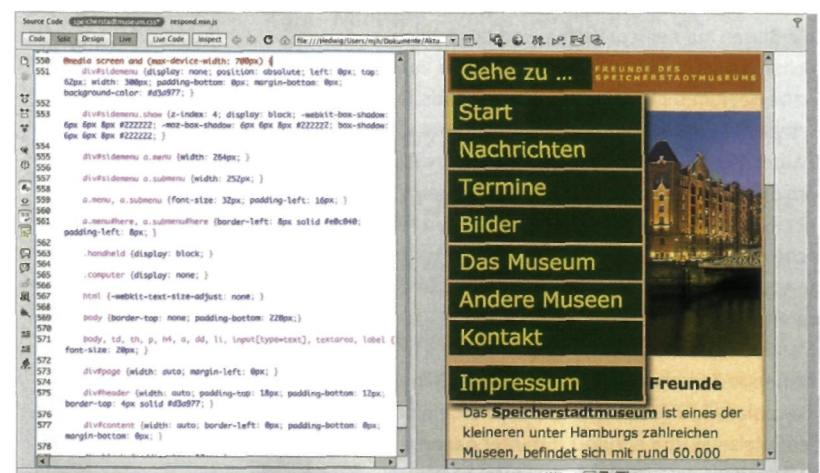
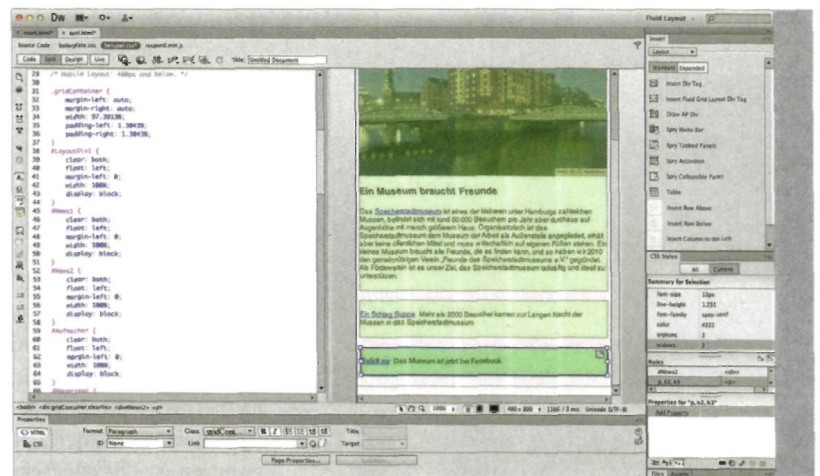
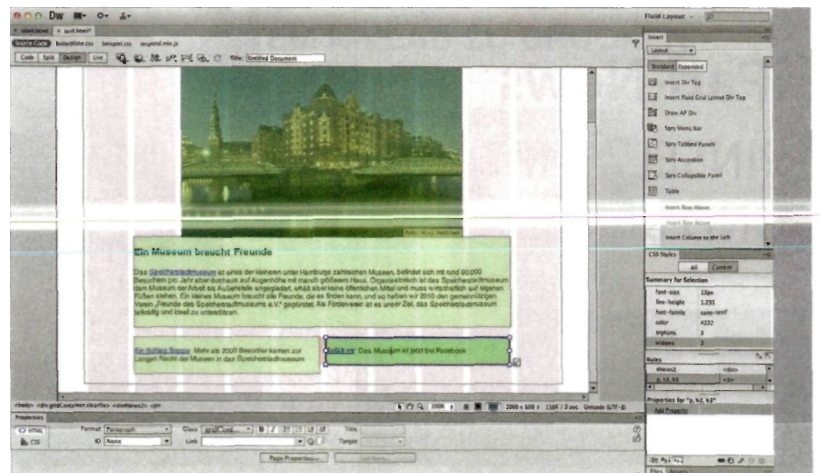
Nach dem Wechsel zur Smartphone-typischen Ansicht passen wir die Div-Tags an die geringere Bildschirmbreite an und positionieren die zuvor nebeneinander angelegten Elemente stattdessen untereinander, sodass sie die gesamte Bildschirmbreite ausnutzen. Dreamweaver ändert dafür nur die Styles in dem Teil der CSS-Datei, der für Geräte mit kleinem Bildschirm zuständig ist; wenn wir danach auf das Layout für größere Bildschirme umschalten, stehen die Elemente daher weiterhin nebeneinander.

4 JENSEITS DES RASTERS

Wenn das Rasterkonzept nicht mehr ausreicht, um eine Website flexibel an unterschiedliche Gegebenheiten anzupassen, muss man auf das »Fluid Grid« verzichten und die durch Media-Queries kontrollierten, bedingten Styles selbst schreiben. Dreamweaver bietet aber auch dann noch eine umschaltbare Vorschau der Darstellung auf verschiedenen Bildschirmgrößen an, sodass man die Wirkung der eigenen CSS-Definitionen bequem kontrollieren kann.

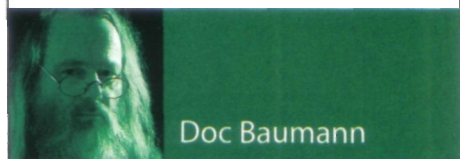
5 PLATZ SPAREN

In diesem Beispiel blenden wir die für große Bildschirme optimierte Navigationsleiste am linken Rand aus, wenn die Bildschirmbreite kleiner als 700 Pixel ist. Wir wandeln sie in ein Drop-Down-Menü um, das sich mit Hilfe eines kleinen JavaScripts erst nach Antippen der Titelleiste über die anderen Elemente der Seite legt und damit wertvollen Platz spart, der zur Anzeige des Inhalts genutzt werden kann. Auf diese Weise kann man die Website auch noch auf dem Bildschirm eines Smartphone im Hochformat sinnvoll nutzen. •

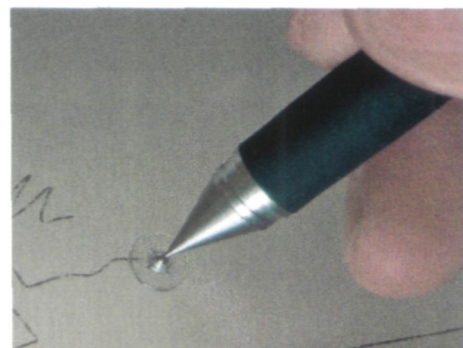
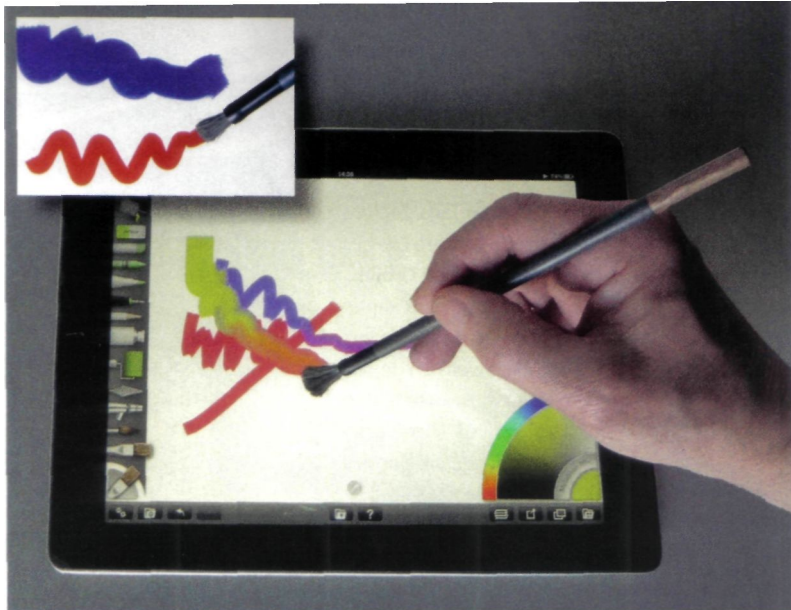


iPad-News

PINSEL, STIFT UND KREISE



Doc Baumann



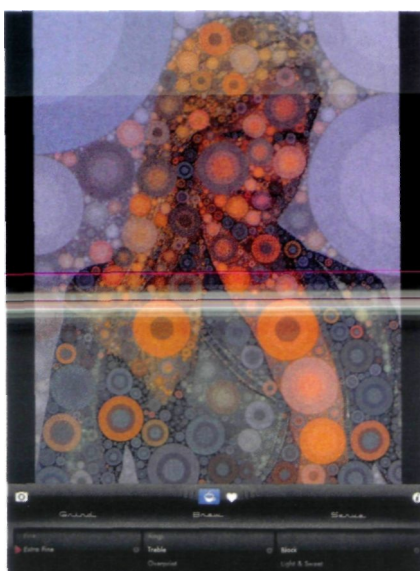
Gefühlsechter ohne Gummi

Viele Maler und Grafiker, die mit traditionellen künstlerischen Techniken aufgewachsen sind, vermissen beim digitalen Arbeiten nicht nur den Geruch von Öl- oder Temperafarben (dem haben sie aber auch schon beim Aufkommen der Acrylfarben nachgetrauert), sondern vor allem die Haptik, die sich der Hand beim Überstreichen von Papier oder Leinwand über Pinsel oder Stift vermittelt. Das hat mit den Mal- und Zeichenergebnissen wenig zu tun, ist aber zugegebenermaßen eine sinnliche Dimension, deren Fehlen man bedauern kann.

Grafiktablets nähern sich diesem Gefühl an, und beim Arbeiten auf Wacoms Cintiq (bei dem man direkt auf dem Monitor - fast wie traditionell gewohnt - malt) geht die Illusion noch einen Schritt weiter. Ganz ähnlich ist es beim iPad. Mit dem Finger zu malen, ist eine eher selten angewandte künstlerische Technik. Vertrauter geht das mit den zahlreichen Stiften, deren Gummispitzen Malspuren in Apps wie ArtRage hinterlassen. Nun bietet die Firma Nomadbrush zwei Pinsel - einen mit langen und einen mit kurzen Borsten - fürs iPad an (Bild oben). Zwar muss die Strichstärke weiterhin über Regler definiert werden (druckempfindliche Werkzeuge unterstützt iOS nicht), aber die Empfindung des weichen Überstreichens ist durchaus überzeugend. Geht es umgekehrt um das Gefühl, mit hartem Stift zu zeichnen, bietet sich der Adonit Jot Pro Capacitive Touch Stylus (links) an. Da seine scharfe Spitze die Oberfläche zerkratzen würde, schützt sie ein integriertes transparentes Kunststoffscheibchen. Die Pinsel kosten bei www.arktis.de je 24,90 Euro, der Jot Pro 29,90 Euro.

Kreismuster mit Percolator

Das Icon der iPad-App *Percolator* erinnert an die Blasen auf heißem Kaffee, und tatsächlich sehen manche Bildumsetzungen bei der Vorgabe geeigneter Parameter so ähnlich aus. Dazu öffnen Sie ein importiertes oder mit der eingebauten iPad-Kamera fotografiertes Bild, wählen am unteren Monitorrand die Einstellungen für Art, Größe und Verteilung der generierten Kreise und versehen das Ganze auf Wunsch mit zusätzlichen Effekten wie Vignette oder Texturen. Alternativ können Sie auch Sterne als Muster wählen. Die Kreise berühren sich, entstehende Zwischenräume werden mit kleineren Exemplaren aufgefüllt. Das ist mehr als ein nettes Spielzeug und erinnert mitunter gar an Gemälde von Gustav Klimt. (App Store, 1,59 Euro).

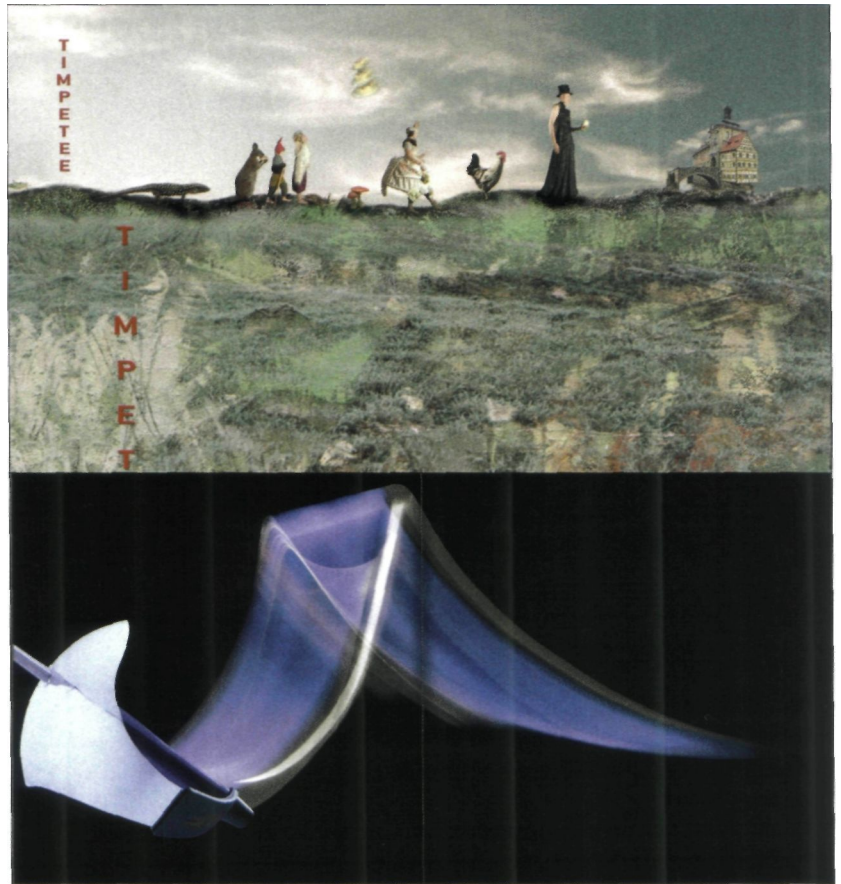


Fotobuch



Eva Ruhland

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



Know-how: Retro-Perspektive

Im letzten Teil unserer Serie über die Gewinner des DOCMA-Fotobuch-Wettbewerbs mit CEWE COLOR zieht die Fotobuch-Spezialistin **Eva Ruhland** ihr Fazit aus den Vorzügen und Verbesserungsmöglichkeiten der eingereichten Werke und deren breit angelegtem Spektrum. Hinweise zu Wesen, Geschichte und Ideen des Fotobuchs ergänzen das gewonnene Wissen.

Die Idee und die Umsetzung bestimmen die Qualität des Fotobuchs seit seinen Anfängen. Wie vielfältig das stilistische Spektrum mit den Mitteln der digitalen Fotografie und Bildbearbeitung geworden ist, zeigen die Fotobücher der Wettbewerbs-Preisträger. Der technische Fortschritt führt zu immer neuen Möglichkeiten, doch die Maßgaben für gute Bildgestaltung, -komposition und Qualität bleiben konstant.

Ein Fotobuch zu klassischen Genres der Fotografie wie Landschaft, Porträt oder Akt kann genauso überzeugen wie eine Dokumentation über Architektur, ein Kunstkatalog, ein Buch über Produktgestaltung oder ein erzählerisches Fantasy-Projekt mit raffinierten Bildmontagen.

Inhalt und Gestaltung im Einklang

Im Laufe der kontinuierlichen Beschäftigung mit den vielen Varianten von Fotobüchern zeichnen sich grundlegende Vorzüge und Schwächen der Werke ab (siehe Checkliste der Fotobuch-Sünden auf der gegenüberliegenden Seite). Die Basis bildet ein individueller Ansatz, der Idee und Gestaltung in einem durchgängigen Konzept in Einklang bringt. Kommt eine innovative und variantenreiche Umsetzung dazu, handelt es sich meist tatsächlich um ein herausragendes Fotobuch. Das ist der Punkt, an dem sich visuelle

und gestalterische Erfahrung paaren - manchmal sehr konventionell und manchmal sehr verwegen, doch immer dem Kriterium einer durchgängigen gestalterischen Identität entsprechend.

Was aber ist ein echtes Fotobuch?

Vielfach finden Sie unter dem Begriff *Fotobücher* Werke über Technik, Belichtung und Handhabung von Fotografie. Bei alledem handelt es sich nicht um ein Fotobuch im eigentlichen Sinn.

Tatsächlich ist der Begriff „Fotobuch“ wesentlich neuer als seine Geschichte. Im angloamerikanischen Sprachraum erfüllt der Begriff „Artist's book“ mit der Begrenzung auf Fotografie noch am besten dessen eigentliche Definition, denn echte Fotobücher zeichnen sich vor allem durch ein zwingendes künstlerisch-fotografisches Konzept und dessen angemessene Umsetzung in der Buchform aus. Die Fotobuch-Beschreibungen im Highlight-Kasten am Ende dieses Beitrags geben Ihnen konkrete Einblicke.

Retro plus Perspektive

Der Blick auf die Geschichte des Fotobuchs ermöglicht Ausblicke und Perspektiven für weitere Ansätze. Mit drei klar definierten Positionen werden deshalb die Fotobücher von drei weiteren Gewinnern des DOCMA-Fotobuch-Wettbewerbs vorgestellt.

Retro in Mode

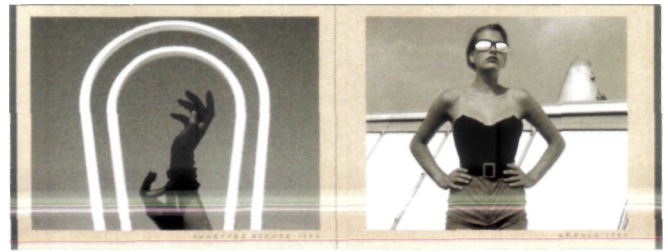
Der Fotograf Martin Hilgenhöfer verfasste ein Fotobuch, in dem er Modefotografie aus 25 Jahren seiner Schaffenszeit ansprechend illustrierte. Die stilistische Bandbreite der Fotos ist in mehrfacher Hinsicht „Retro“, da sie sowohl eine Retrospektive seines Werks darstellt, als auch eine Reise durch mehr als ein halbes Jahrhundert der Modegeschichte.

Das Spektrum reicht vom nostalgischen Flair der 1950er Jahre über die kühle Ästhetik der 1980er bis hin zur inszenierten Sachlichkeit der Gegenwart. Dabei legt Hilgenhöfer großen Wert auf den „Unplugged“-Charakter seiner Werke: „Die Fotos in diesem Buch sind das Ergebnis einer Zusammenarbeit zwischen Fotograf und Model. Niemand sonst war an diesen Bildern beteiligt - keine Auftraggeber, Visagisten, Stylisten oder externe Bildbearbeiter.“

Das Fotobuch als Bild-Container

Den schlichten Ansatz seiner „Unplugged“-Fotos hat Hilgenhöfer auch bei der Gestaltung des Fotobuchs weiterverfolgt. Das Bild selbst steht immer bedingungslos im Vordergrund - keine Spielereien mit dem Anschnitt, sondern eine nicht-abfallende Platzierung wie in einem Fotoalbum, keine auffälligen Hintergründe, sondern schlichtes Grau oder dezentes pastellfarbenes Apricot, keine mehrzeiligen Texterklärungen, sondern einfach nur Modelname und Entstehungsjahr. Zum Charakter des Albums passt auch die skizzenhafte Schreibschrift.

Mit der klassischen Gegenüberstellung der Motive auf den Doppelseiten entstehen spannungsvolle Kompositionen, indem etwa Halbporträt gegen Porträt steht oder Diagonalen vom äußeren oberen Seitenrand nach unten zum Falz führen. Das Fotobuch ist in diesem Fall nicht mehr als ein Container oder eine Plattform für die Bilder. Es ordnet sich stilistisch den Inhalten unter. Voraussetzung für diese Herangehensweise bei der Fotobuchgestaltung sind natürlich exzellente Fotos, die ohne großen Schnickschnack drumherum für sich selbst stehen können. •



Checkliste der Fotobuch-Sünden

Es gibt eine Reihe von Standard-Fehlern, die bei der Fotobuch-Erstellung immer wieder vorkommen. Überprüfen Sie Ihr Werk doch einmal anhand dieser Checkliste:

Die Verwendung von Zitaten kann bei gezieltem und wohldosiertem Einsatz - etwa bei einer Aufmacherseite - die Aussage Ihres Fotobuchs verstärken. Da es sich aber um fremdes geistiges Eigentum handelt, sollten Sie immer prüfen, ob der Anspruch des Zitats und seines Autors im Fotobuch auch bildnerisch eingelöst wird. Ist das Zitat wirklich notwendig und angemessen oder gerät es zum bildungsbürgerlichen Kalenderspruch?

Unharmonische Bildkombinationen auf Doppelseiten, die zwar einer chronologischen oder inhaltlichen Logik folgen mögen, doch visuell und kompositorisch nicht funktionieren. Beispiel: je ein quer-formatiges Foto auf der linken und rechten Seite mit etwas abweichender Bildhöhe. Hier gilt es, Konzept und Storyboard zu ändern oder das Layout strenger zu gestalten.

Farbige Seitenhintergründe, die dem Charakter eines Fotos zu entsprechen scheinen und mit dessen Farbpalette korrespondieren, die Bildwirkung jedoch abschwächen. So erscheint eine

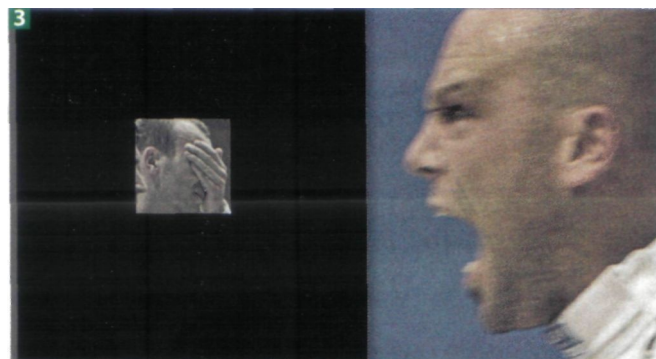


Nachtaufnahme unter Umständen nicht magischer, wenn sie auf einer schwarzen Fläche steht, sondern wesentlich dunkler und intensiver auf dem kontrastierenden Papierweiß.

Schmuckschriften, Schreibschriften und Texteffekte, die vermeintlich den Gehalt der Aussage betonen, durch ihre emotionale Aufladung jedoch aufdringlich und unangemessen intim wirken. Bei einem Fotobuch als Tagebuch könnte der Ansatz hingegen funktionieren.

Wiederholungen ästhetisch und inhaltlich ähnlicher Motive ohne Neuaussage, die zwar auf den ersten Blick einem strikten Buchkonzept folgen, doch auf die Dauer zu einer klischeehaften Entleerung führen.

Urheberschaft und Quellenangaben zählen zu den elementaren Bestandteilen eines seriösen Fotobuchs.



Touche - eine Bildreportage

Während Martin Hilgenhöfer die schlichtestmögliche Herangehensweise bei der Gestaltung eines Fotobuchs wählte, hat Fred Arnold in seiner Bildreportage „Touche“ alle gestalterischen Register gezogen. Das Buch des professionellen Fotografen ist fast schon ein Lehrstück in Sachen Fotobuchgestaltung, das eindrucksvoll die Möglichkeiten beim Zusammenspiel von Bild und Buchseite(n) demonstriert.

Symbiose von Bild und Buch

Gekonnt nutzt Arnold die ihm als Plattform für seine Bilder zur Verfügung stehenden Doppelseiten nicht als einfache Foto-Container, sondern als tragendes gestalterisches Element zur Verstärkung der Bildwirkung. Hier gehen Bild und Buch eine Symbiose ein, die sie zu einem untrennbaren Gesamtkunstwerk machen.

So verwendet Arnold Querformate in raumgreifender Form [1], die sich abfallend über die Doppelseite erstrecken und die ganze Dynamik und Wucht eines Angriffs mit dem Degen visualisieren. Die Spitze des Degens und somit das Ziel des Angriffs befinden sich außerhalb des sichtbaren Bereichs, was durch die gedachte Fortführung des Motivs für weitere visuelle Spannung sorgt.

Den vielbeschworenen „Mut zur Lücke“ zelebriert Arnold auf der Beispielseite [2], wo er eine colorierte High-Key-Aufnahme links mit einer komplett leeren, weißen Seite rechts kombiniert und dem Motiv damit den nötigen Freiraum gibt.

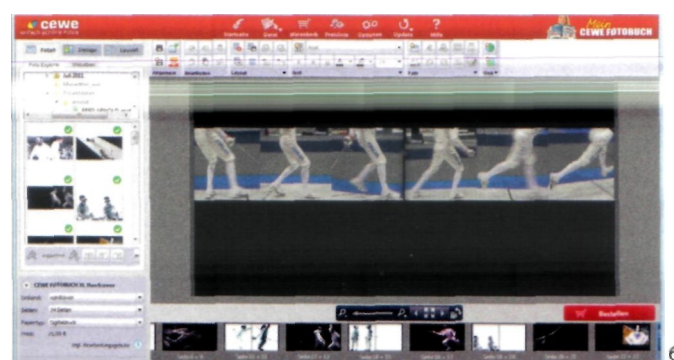
Beispiel [3] spielt mit einem spannenden Klein-Groß-Gegensatz in Kombination mit Blicklinien, die der Betrachter unwillkürlich verfolgt. Der aggressive, schreiende Sportler rechts (schön akzentuiert durch Unschärfe und starke Kömung) starrt den offensichtlich unterlegenen Kontrahenten an, der winzig und auch durch die schwarzweiße Abbildung zurückgesetzt im Zentrum der linken Seite verharrt. Sieg und Niederlage, Wut und Verzweiflung sind hier perfekt durch Fotos und Layout visualisiert.

Von visueller Kraft zeugt auch die Doppelseite [4] - durch die ungewöhnliche Perspektive wird der Betrachter zunächst verwirrt, aber durch die ausgeprägte Diagonale der freigestellten Bodenmatte vor schwarzem Grund entsteht eine mitreißende Dynamik über die ganze Doppelseite hinweg.

In Bild [5] arbeitet Arnold erneut mit Blicklinien - die offensichtlichen Kontrahenten stehen Rücken an Rücken und blicken nach links beziehungsweise nach rechts. Trotz visueller Nähe wird die Distanz zwischen den beiden Fechtern greifbar.

Eine ebenfalls grundlegende Form der Seitengestaltung ist die Reihung, respektive Serie - gut zu sehen in Bild [6], wo die horizontal aneinandergereihten Einzelbilder einer Bewegungssequenz fast schon den Eindruck eines bewegten Videos entstehen lassen.

Wie fast alle professionellen Fotobuchgestalter hat Fred Arnold die Doppelseiten für sein 72-seitiges Hardcover-Buch zunächst in Photoshop arrangiert, in einer Auflösung von 300 dpi im JPEG-Format exportiert und schließlich im CEWE-Editor [6] platziert.



Timpetee - ein narratives Fotobuch

Im Sinne eines Bilderbuchs begreift Andrea Cziesso ihr 98-seitiges Fantasy-Märchen, in dem sich bühnenhafte Inszenierungen mit Bildmontagen zu surrealen Szenen vereinen. Cziesso greift die seit dem 18. Jahrhundert bekannte Tradition der Tableaux vivants (frz. „lebende Bilder“) auf, in denen Bilder und Szenen mit lebendigen Personen dargestellt werden. Die entstandenen Fotos kombiniert sie mit raffinierter digitaler Nachbearbeitung.



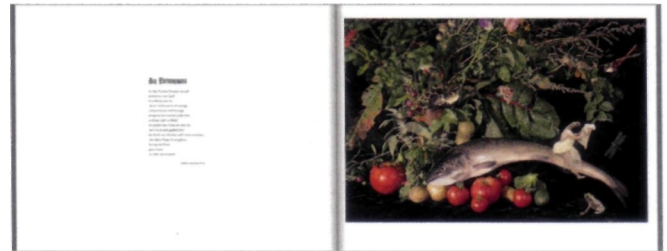
Bilder und Texte als logisches System

Den Bildern der jeweils rechten Seite sind emblematische Textblöcke mit Titeln in Schmuckschriften zugeordnet, die präzise und stimmig gesetzt sind. Obwohl sich Schriftart und Schmuckinitialen der Titel je nach Textinhalt ändern, funktioniert der variable Umgang mit den Fonts hier erstaunlich gut, wohl auch, da der Fließtext immer dieselbe Schriftart aufweist.

Die Gedichte und Textauszüge unterstützen die Bilderzählungen und geben entscheidende Hinweise auf die Bildaussage, die - wie auch in Märchen - ernste existentielle Themen aufgreift und überdies auch ganz aktuelle Bezüge herstellt. Die vergrößerte Darstellung des Stillleben-Motivs rechts lässt erkennen, wie viele Details es zu entdecken gibt.

Fazit: Das Fotobuch stellt ein eigenes Medium dar

Wie Sie auf unserer Reise durch die Welt der Fotobücher feststellen konnten, ist ein Fotobuch mehr als die Summe seiner Teile und mehr als eine bloße Ansammlung von Fotografien, vielmehr folgt es den Gesetzmäßigkeiten eines eigenen Mediums. (mjh) •



FOTOBUCH-HIGHLIGHTS VON DAMALS BIS HEUTE

Wie umfassend der Bestand an Fotobüchern ist, lässt sich anhand der hier genannten Überblicksbände ermessen, die übrigens alle in den ersten Jahren des 21. Jahrhunderts erschienen sind und einen wahren Boom unter Sammlern sowie den vermehrten Nachdruck vieler Werke als Faksimiles auslösten:

The Photobook: A History, Vol. 1 und 2: In dem umfangreichen englischsprachigen Werken von Martin Parr und Gerry Badger finden Sie einen faszinierenden Abriss über die Geschichte des Fotobuchs von seinen Anfängen im frühen 19. Jahrhundert bis hin zur Gegenwart. Hier wird auch deutlich, wie wichtig das Fotobuch seither für Fotografen war, um ihre Werke zu publizieren und in kompakter Form einem breiteren Publikum zugänglich zu machen.

The Book of 101 Books: Der Herausgebers Andrew Roth stellt wegweisende Fotobücher des 20. Jahrhunderts vor, zu deren Urhebern unter vielen anderen Henri Cartier-Bresson, Max Ernst, Diane Arbus oder Nan Goldin zählen. Wie hochkarätig nicht nur der Inhalt ist, lässt sich am Neupreis des Werks erahnen, der über 1 000 Euro beträgt; gebraucht ist es vielleicht erschwinglicher.

Ein kleiner Einblick in klassische und neuere Fotobücher erweist sich immer als eine Quelle der Inspiration für Gehalt und Gestaltung eigener Fotobücher. Die vorgestellte Auswahl wirft ein paar Schlaglichter auf die verblüffend vielfältigen Ansätze der Fotobuch-Autoren und -Fotografen:

Photographs of British Algae: Cyanotype Impressions: Bereits zwischen 1843 und 1853 entstand als eines der ersten Fotobücher das Werk von Anna Atkins mit filigranen fotografischen Blaupausen von

Meerestieren. Bücher mit Abdrücken von Pflanzen, ebenfalls in der Technik der Cyanotypie, folgten.

Antlitz der Zeit: 1929 erschien das legendäre Werk von August Sander, das zu den berühmtesten Fotobüchern zählt. Mimik, Gestik, Berufsstand und Körperhaltung verraten viel über die darin porträtierten Menschen des 20. Jahrhunderts.

Twentysix Gasoline Stations: 1963 veröffentlichte der amerikanische Popkünstler Ed Ruscha dieses Fotobuch in kleiner Auflage. Die Trostlosigkeit der fotografierten verlassenen Tankstellen und die vermeintliche Banalität der Motive rief viel Kritik hervor, dennoch zeigen die Bilder gerade in ihrer spröden Ästhetik die Auswüchse von Mobilität und Massenkultur auf. Das Werk gilt als eines der ersten modernen Künstlerbücher. Ein Exemplar der Erstausgabe erzielte 2006 bei einer Versteigerung den stolzen Preis von 14 000 Dollar. Wer sich für diesen fotografischen Ansatz interessiert, sollte sich auch die Bücher von Bernd und Hilla Becher ansehen.

Die Ballade von der sexuellen Abhängigkeit: Nan Goldins Klassiker erzählt in eindringlichen Bildern eine Geschichte der Beziehung von Mann und Frau. Die schonungslosen Inszenierungen mit dokumentarischer Note werden oft auch als Diashow in Museen ausgestellt.

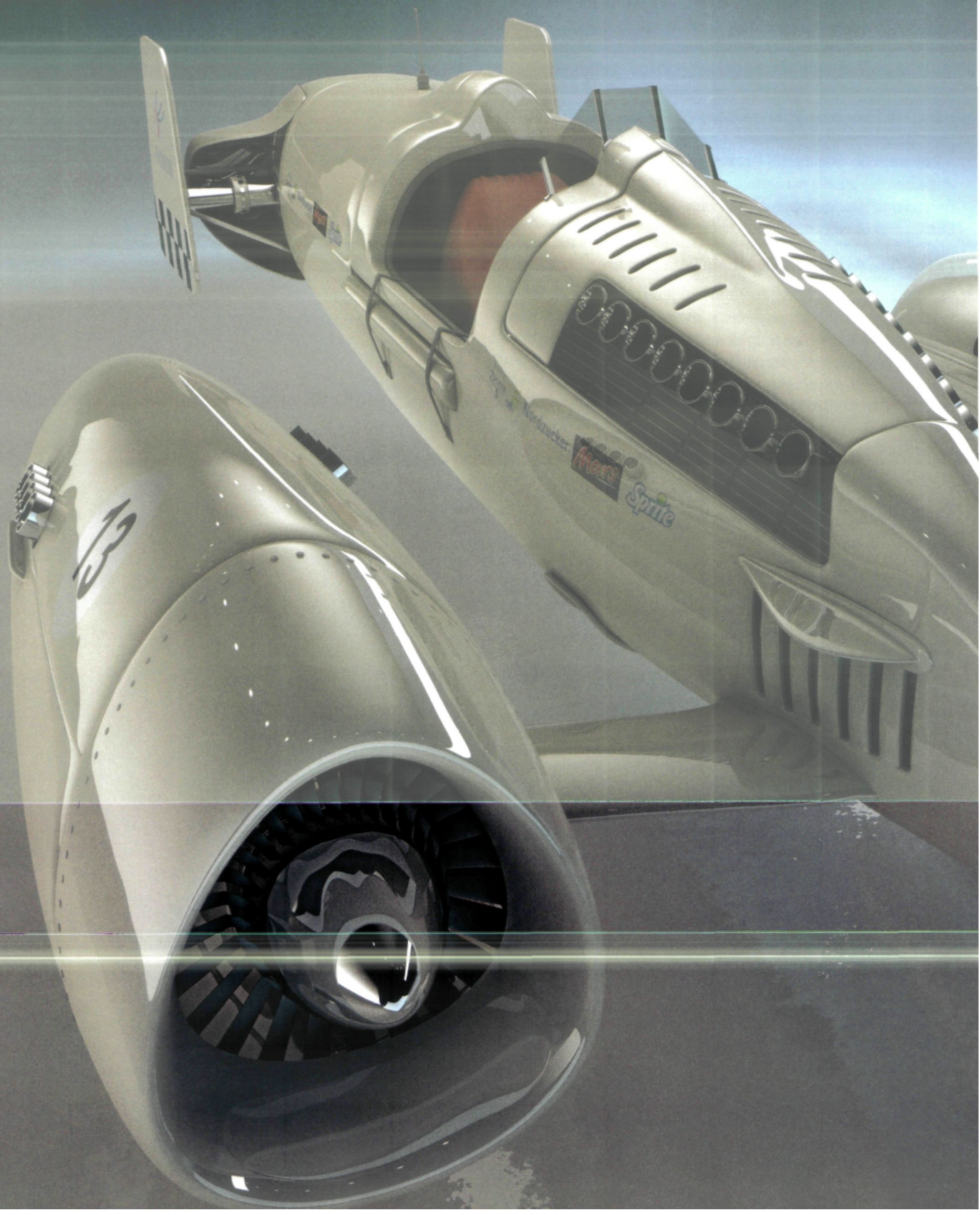
Fotografieren verboten: In diesem Werk beweist der deutsche Künstler Timm Ulrichs wieder einmal, wie pointiert Sprachwitz, Logik und Absurdität miteinander einhergehen. Ulrichs fotografierte jene Orte, an denen per Verbotsschild das Fotografieren untersagt wird. Die Fotos über die Unmöglichkeit des Fotografierens erzählen von der Geschichte und dem Kontext der Orte selbst.



Uli Staiger

Der ausgebildete Fotograf beschäftigt sich mit Stillife- und Landschaftsfotografie und hat sich auf das Thema Digital Composing spezialisiert.

GLÄNZEND



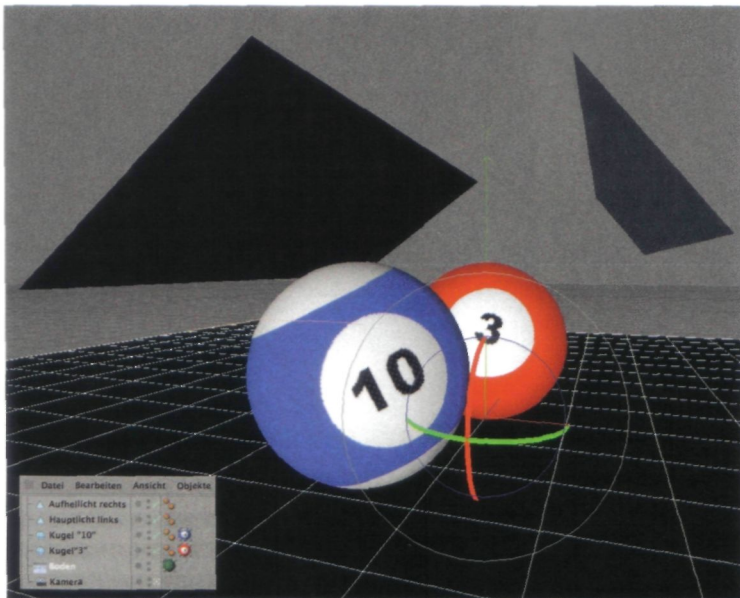
ER AUF TRITT

Haben Sie jemals fluoreszierende Farbe auf ein selbstbebautes Modell gepinselt? Nein? Macht nichts - den hübschen Effekt, einen Gegenstand von selbst zum Leuchten zu bringen, können Sie ganz einfach digital erzeugen, denn der Leuchtenkanal von Cinema4D funktioniert prinzipiell genauso. Wie Sie damit ein ganzes Studio ausstatten und Objekte beleuchten können, hat **Uli Staiger** für Sie recherchiert.

Der **Leuchten-Kanal** ... Eigentlich müsste man annehmen, dass es in Cinema 4D genügend Möglichkeiten gibt, Licht zu setzen. Neben einem grandios ausgestatteten »*physikalischen Himmel*« (DOCMA 46) und einer ganzen Reihe diverser Lichtwerkzeuge (DOCMA 45) gibt es eben auch noch jene Möglichkeit, deren Charme sich erst auf den zweiten Blick erschließt: Das Beleuchten über das umfangreiche Materialsystem. Doch wenn man sich mit dieser sehr intuitiven Art der Beleuchtung auseinandersetzt, entdeckt man die Möglichkeiten hinter dem Prinzip: Leuchtendes Material, auf zwei- oder dreidimensionale Objekte aufgetragen, verhält sich wie eine echte, physikalisch korrekte Lichtquelle. Das betrifft sowohl die Ausbreitung des Lichts im Raum als auch die Abnahme der Beleuchtungsstärke; selbst Schatten werden automatisch erzeugt, ohne dass man sie zuteilen oder bezüglich ihrer Farbe oder Qualität verändern müsste.

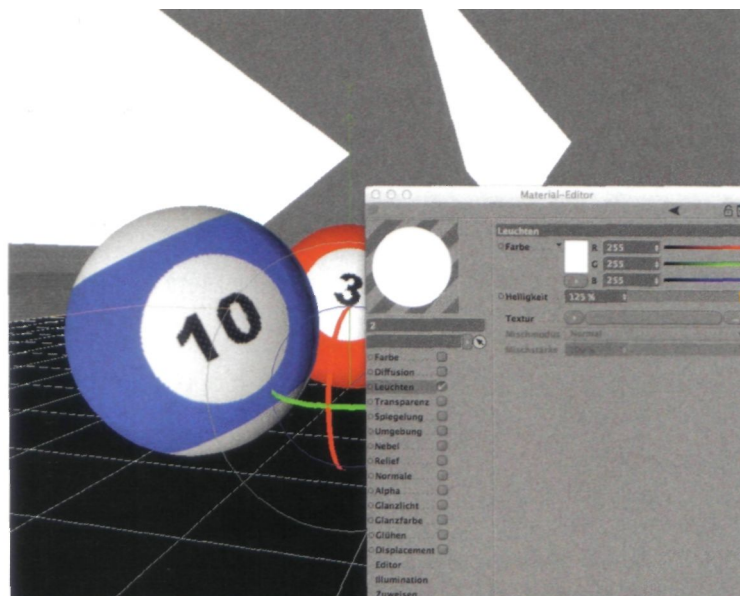
All das macht diese sogenannte Polygonbeleuchtung zu einem klassischen Studiowerkzeug - insbesondere, wenn es um glänzende Oberflächen geht, also bei Fahrzeuglack, Chrom oder poliertem Holz. Doch mit den Beleuchtungstechniken ist es ähnlich wie mit dem Schachspiel: Allein die Kenntnis der Möglichkeiten macht noch nicht den Meister. Eine Strategie muss her, denn Beleuchten bedeutet nicht, einen Gegenstand oder eine Szene möglichst schattenlos aufzuhellen, sondern mit Reflexionen, Lichtkanten, Spitzlichtern und Schatten so zu modellieren, dass die Form des betreffenden Objekts zur Geltung kommt.

Dasselbe tun Fotografen im Studio auch, denn in aller Regel ist das Ausgabemedium zweidimensional und auf geschickte Lichtführung angewiesen, um ohne die dritte Dimension begreifbar zu sein. Und so kommt spätestens beim Versuch, den weichen Verlauf einer Studiosoftbox im 3D-Studio nachzuahmen, neben dem Leuchtenkanal auch der Diffusionskanal ins Spiel. Damit lässt sich neben Farbe und Intensität einer Lichtquelle auch deren Helligkeitsverlauf steuern. Natürlich kann man Polygonlichter auch prima mit klassischen Lichtquellen kombinieren. Die braucht man nämlich immer dann, wenn das Licht wie bei einem Spot gebündelt sein soll oder von einer weit entfernten Lichtquelle kommt. Wie das Ganze nun funktioniert? Zum Beispiel so ... •



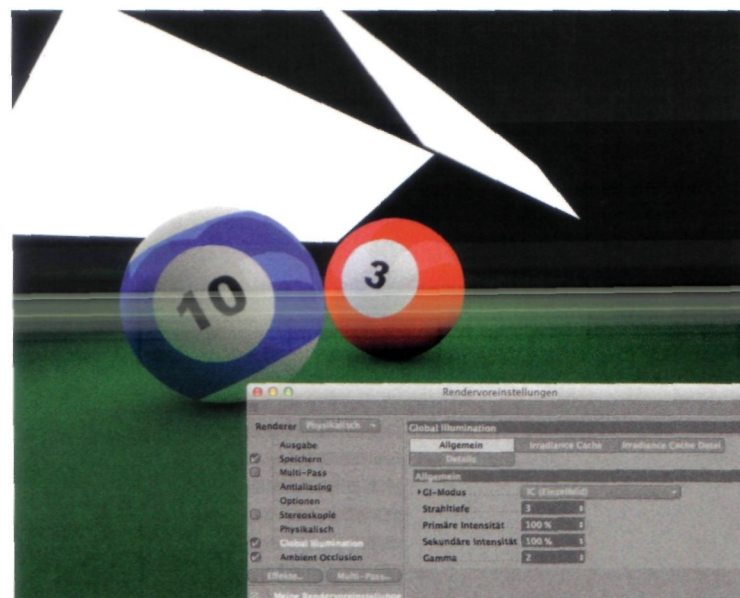
1 LICHTTRÄGER ANLEGEN

Zunächst einmal braucht man ein Trägerobjekt, auf dem das leuchtende Material später aufgetragen werden kann. Dazu eignet sich prinzipiell jedes polygonale oder parametrische Grundobjekt. Da das Beleuchten mit Polygonen jedoch nur auf geringe Distanz funktioniert, sollten Sie grundsätzlich lieber großflächige Objekte verwenden, vor allem dann, wenn Sie deren Spiegelungen in der Oberfläche der beleuchteten Objekte sichtbar machen wollen. Die einfachste Variante ist ein Polygonobjekt, das Sie in den parametrischen Grundobjekten finden. Das Ding nennt sich zwar „Polygon“ es ist aber parametrisch, also eher mit einer Ebene vergleichbar. Verschieben Sie das Objekt an die Stelle, von der das Licht ausgehen soll, und richten Sie es auf das Zentrum der Szene aus, damit auch der Boden Licht abbekommt und ein Schattenwurf entstehen kann. Um starke Kontraste zu vermeiden, sollten Sie auf der unbeleuchteten Seite der Szene ein zweites Polygon platzieren.



2 LEUCHTMATERIAL ERZEUGEN

Leuchtendes Material benötigt zunächst nur den »Leuchtenkanal«. Das Glanzlicht, welches automatisch beim Anlegen eines neuen Materials angehängt ist, können Sie getrost wegklicken; es schadet nicht, bringt aber auch nichts. Der Helligkeitswert ist quasi der Dimmer der Lichtquelle: 100% ist ein praktikabler Startwert, doch je nach Farbe und Entfernung der zu beleuchtenden Szene sind deutlich höhere Werte sinnvoll. Auch die Farbe der Lichtquelle wird im Dialog des »Leuchten«-Kanals festgelegt. Vorsicht: Geringe Farbveränderungen lassen sich in der Materialvorschau nicht von reinem Weiß unterscheiden, vor allem dann nicht, wenn die Helligkeit über 100% liegt. Helligkeiten von deutlich unter 100% sind für die Beleuchtung von Objekten nicht sinnvoll. Man kann sie aber gut in Kombination mit dem »Farbe«-Kanal verwenden, um beispielsweise eine weiße Verpackung oder hellen Stoff besonders sauber aussehen zu lassen.

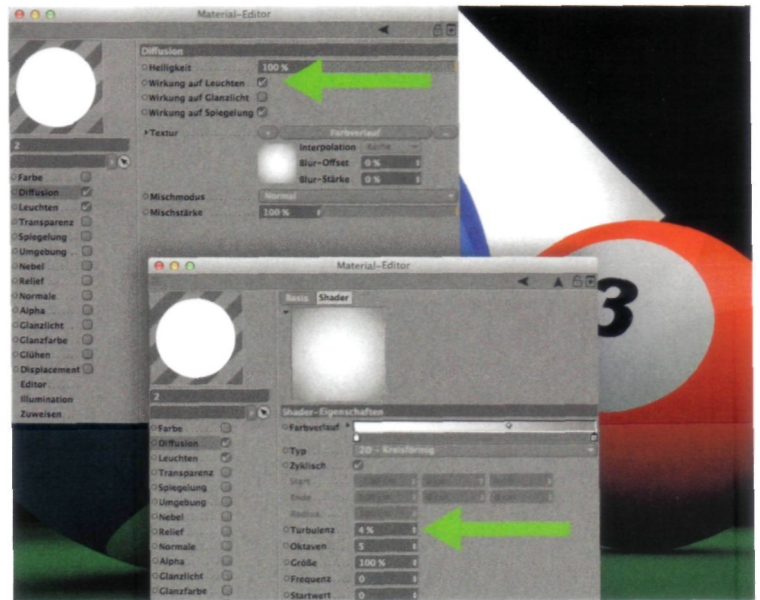


3 GLOBAL ILLUMINATION

Würde man nun ohne die Global Illumination flott drauflos rendern, so wäre die Spiegelung der leuchtenden Flächen zwar in der glänzenden Oberfläche der Billardkugeln sichtbar, doch würde kein Licht ausgestrahlt. Dazu ist zwingend die »GI« notwendig, die in den Rendervoreinstellungen aus dem Effekte-Menü ausgewählt werden kann. Ansonsten bleibt die Standardbeleuchtung erhalten und das leuchtende Material unterscheidet sich durch nichts von reinem Weiß. Übrigens: Sollten Sie mit dem neuen physikalischen Renderer arbeiten, so lohnt sich ein Klick auf die Illuminationsoptionen des Leuchtenmaterials im Materialeditor. Dort können Sie das »GI-Flächenlicht« anwählen, was die Berechnung der Lichtquelle zwar nicht beschleunigt, die Schattenqualität jedoch erheblich verbessert.

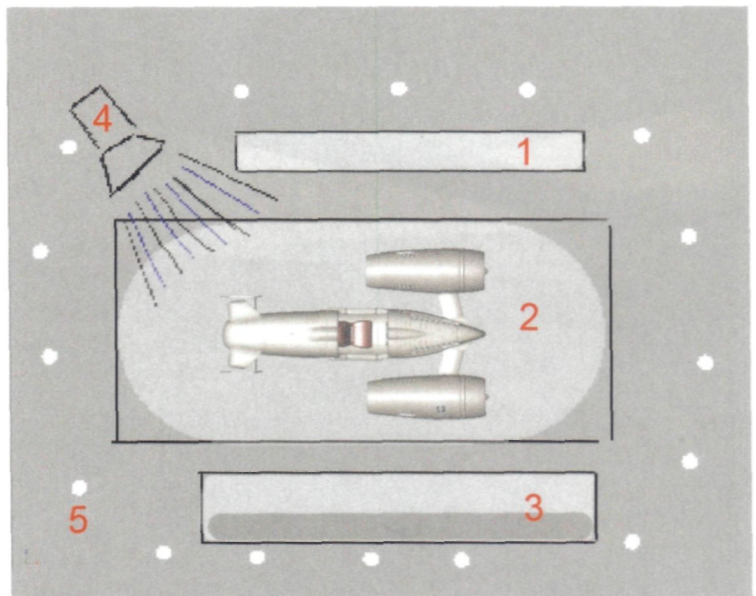
4 VIGNETTIERUNG UND SCHMUTZ

Auch wenn Softboxen im Studio heutzutage ein sehr gleichmäßiges Licht erzeugen: Einen Hotspot gibt's nach wie vor, die Mitte der leuchtenden Fläche ist dichter an der Blitzröhre als die Ecken und somit etwas heller. Auch aufgrund der Bauform des Reflektors und der Blitzröhre ist die Ausleuchtung der Softbox nicht überall zu einhundert Prozent dieselbe. Das Nachahmen dieser Tatsache in Cinema 4D trägt viel zu einer realistischen Ausleuchtung bei. Klicken Sie den Diffusionskanal an, aktivieren Sie die »Wirkung auf Leuchten« und die »Wirkung auf Spiegelung« und legen Sie als Textur einen Farbverlauf an. Klicken man nun auf den Farbverlauf, so öffnet sich dessen Dialog, und Sie können bestimmen, wie die Oberfläche Ihrer 3D-Softbox aussehen soll: Ein 2D-kreisförmiger Verlauf sorgt für die Vignettierung, eine leichte Turbulenz von wenigen Prozent erzeugt eine leicht fleckig wirkende, realistische Oberfläche.



5 ANWENDEN

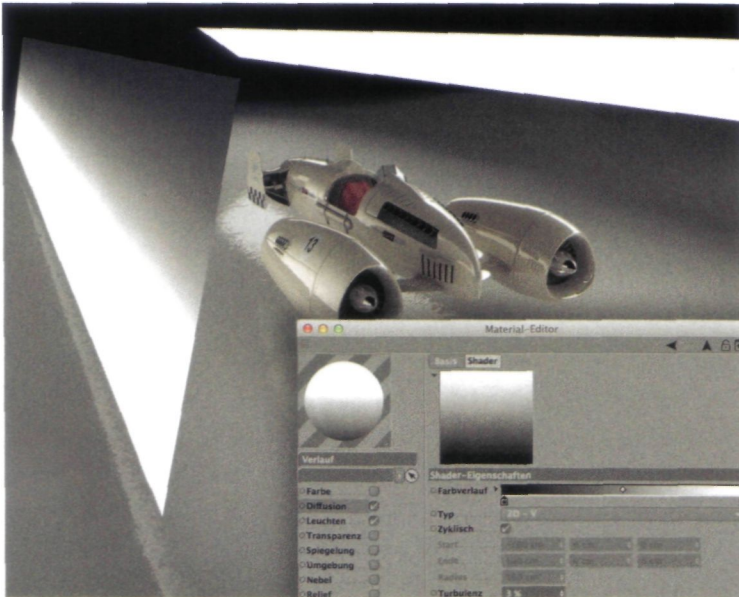
Soviel zur Technik. Die ist nicht wirklich besonders komplex, doch kommt es drauf an, sie vorteilhaft einzusetzen. Im Menü »Werkzeuge« finden Sie das »Doodle«-Werkzeug, mit dem Sie in der Szene herummalen können, falls Ihnen Bleistift und Papier zu „oldschool“ erscheint. Unser Racer soll folgende Lichtarchitektur bekommen: Von rechts sorgt ein hartes Striplight (1) für einen schmalen Lichtreflex über Karosserie und Triebwerke. Das über dem Fahrzeug angebrachte Topsegel (2) darf stark vignettieren, um einen kantenlosen Lichtpunkt zu erzeugen, von links beleuchtet ein sanfter linearer Verlauf die Formen des Gefährts. Damit die Beleuchtung nicht zu emotionslos gerät, soll ein blauer Gegenlichtspot (4) etwas Mystik in die Szene zaubern, während eine größere Anzahl kleiner, punktförmiger Lichtquellen das Objekt nicht beleuchten, wohl aber als Spiegelung im Lack der Karosserie zu sehen sein soll.



6 STRIPLIGHT

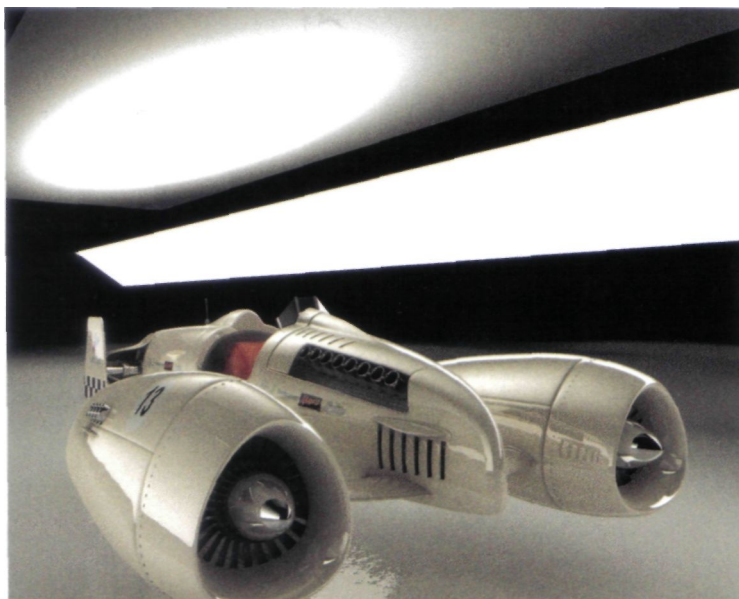
Autofreaks sprechen gerne von der sogenannten „Lackigkeit“ einer Beleuchtung. Damit ist gemeint, den Lack durch gezielt eingesetzte Reflexionen besonders frisch und sexy aussehen zu lassen. Einen wichtigen Beitrag zu diesem verführerischen Look leistet ein Gegenlicht-Striplight. Damit es über die gesamte Länge der Karosserie zu sehen ist, wird es weit über deren Abmessungen hinausgezogen. Um hart und sauber zu wirken und jede Detailzeichnung zu überstrahlen, setzen Sie die Helligkeit auf 300%. Da es lediglich um das Konturieren der Form geht, darf das Striplight sehr schmal sein. So wird nur ein heller Streifen erzeugt, ohne dass die lichtabgewandte Seite besonders erhellt würde. Gut so, denn jede Lichtquelle, die in ein Beleuchtungsszenario eingefügt wird, soll ihre eigene spezifische Aufgabe übernehmen und die Bereiche, die andere Lichtquellen beleuchten, elegant und logisch ergänzen. •





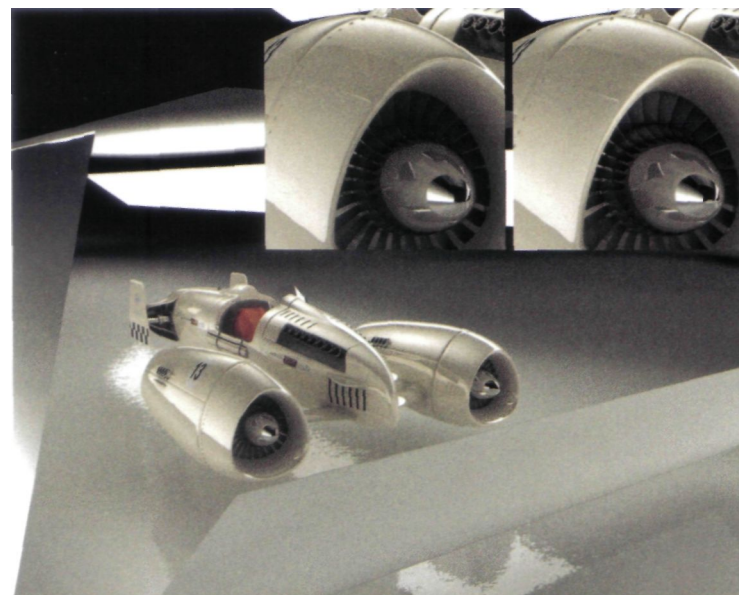
7 VERLAUFSLICHT

Eine sanfte Verlaufslichtquelle ist das linke Gegenstück zum harten Striplight. Es soll Ruhe und Geschmeidigkeit in das Stakkato der Strip-Reflexe bringen, indem es sachte von hell nach dunkel vertikal ausgeblendet wird. Dieses Ausblenden besorgt ebenfalls der Diffuskanal, dem ein schwarzweißer, linearer Farbverlauf zugeordnet wird. Auch dieses Flächenlicht soll weit über die Karosserie hinausgezogen werden, um nicht an den Lufteinlassöffnungen der Triebwerke unschöne Abrisskanten zu erzeugen. Die Helligkeit sollte weit unter der des Striplights bleiben, damit der Lack zwar angestrahlt wird, seine Farbe und Detailzeichnung aber an keiner Stelle einbüßt. Auch die Breite des Verlaufslichts sollte größer angelegt werden als die des Strips. Je breiter es ist, desto ruhiger wirkt die Verlaufsreflexion im Lack.



8 TOPSEGEL

Natürlich erzeugt die bisherige Beleuchtung der Szene eine Art Zangenlicht, die die Oberseite des Fahrzeugs im Dunkeln liegen lassen. Dadurch wirkt es sehr künstlich, denn wir sind es vom Himmel her gewohnt, dass Licht großflächig von oben kommt. Erst ein großflächiges, über der Karosserie angebrachtes Lichtsegel lässt diese Natürlichkeit entstehen. Um die harten Kanten eines solchen Segels auszublenden, richtet man in Fotostudios einen Spot auf ein transluzentes Material. In Cinema 4D geht es einfacher: Sie legen ein großes Polygon an, welches die Abmessungen des Fahrzeugs überragt und lassen durch den bereits bekannten Diffusionskanal eine sehr starke, aber weich verlaufende Vignettierung entstehen. Das Ergebnis ist ein samtiges, dem Lack schmeichelndes Licht mit erkennbaren, aber stark abgedunkelten Kanten.

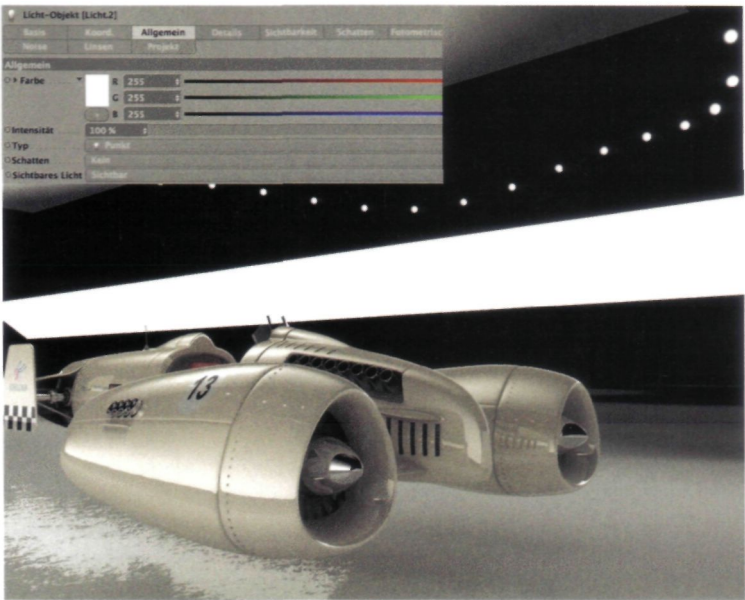


9 AUFHELLER

Auch wenn es nicht im Doodleplan eingezeichnet war: Jetzt wird erkennbar, dass das Fahrzeug von vorn relativ tot aussieht. Es gibt keine besonders herausgearbeiteten Lichtkanten, auch das Innere der Turbinen bleibt im vornehmen aber langweiligen Schwarz verborgen. Ändern können Sie dies durch einen Aufheller. Auch er besteht aus einem Polygonobjekt, das aber nicht von selbst leuchtet, sondern durch die GI in die Lage versetzt wird, das in der Szene befindliche Licht in die Turbinenöffnungen und auf die Front des Fahrzeugs zu richten. Der Aufheller wird mit einem Material belegt, dessen Farbkanal aus reinem Weiß besteht. Nur für den Fall, dass dies nicht reichen sollte, können Sie aus dem passiven einen aktiven Aufheller machen: Aktivieren Sie den »Leuchtenkanal« und geben Sie 10 bis 20 Prozent Leuchten dazu. Eben genau soviel, dass die Lichtkante und die Turbinenschaufeln genügend Helligkeit abbekommen.

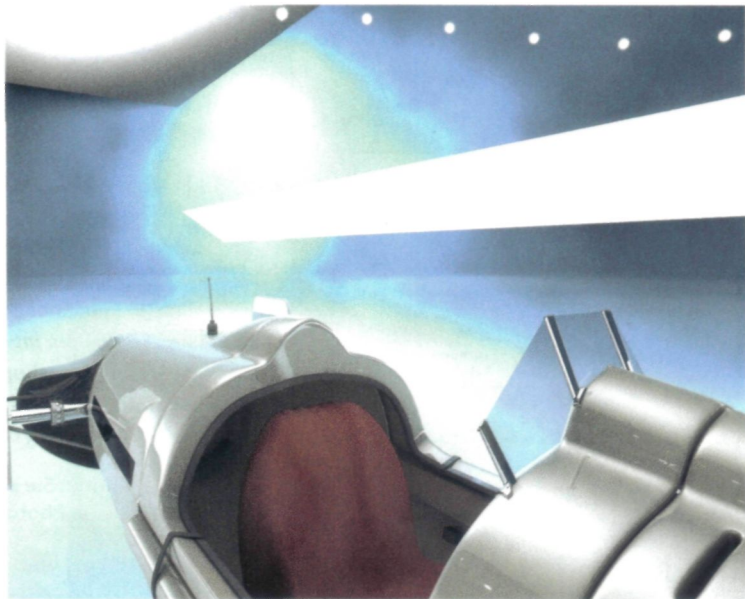
10 SPOTLIGHTS

Zwischen dem Topsegel und den seitlichen Lichtern bleibt ein schmaler Spalt, der das reine Schwarz der Umgebung reflektiert. Das ist notwendig, denn ansonsten könnten die einzelnen Reflexionen nicht voneinander unterschieden werden. Erst das Spiel aus Reflexion und Nichtreflexion erzeugt den Look des Lacks. Dennoch wirkt der schwarze Streifen unmotiviert, also möbeln wir ihn mit einigen Spots auf. Viele kleine Lichtquellen erzeugen unterschwellig den Eindruck, das Fahrzeug stehe in einer großen Halle und werben es dadurch auf. Die Spots selbst sind einfache Punktlichtquellen, denen eine Sichtbarkeit zugeteilt wird (siehe DOCMA 45). Die Abnahme ist so gering eingestellt, dass praktisch kein Licht die Szene erreicht, lediglich die Reflexionen sind sichtbar. Ein simples Arrayobjekt verteilt die Lichtquelle im Raum. Sparen Sie nicht mit der Anzahl der Kopien und setzen Sie ruhig einen geringen Kreisfrequenzwert an, um die Regelmäßigkeit der Verteilung etwas zu unterbrechen.



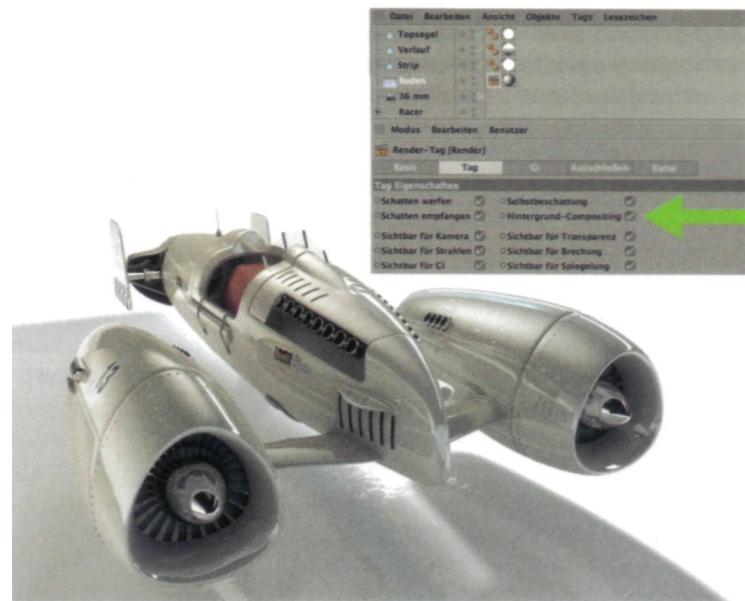
11 ZIELSPOT

Zwar wäre die Ausleuchtung des Objekts damit abgeschlossen, doch der Präsentationsraum selbst liegt weitgehend im Dunkeln. Um eine emotionale Einheit zwischen Objekt und Umgebung herzustellen, wäre ein großer Spot von Vorteil. Legen Sie also eine neue Ziellichtquelle an. Die zielt, sofern Sie der mitgelieferten Ziel-Expression im Attributmanager kein anderes Objekt zuordnen, auf den Mittelpunkt des Weltrastrassers. Die Ziellichtquelle sollten Sie als Gegenlicht planen, denn dann erhellt sie in erster Linie die Umgebung des Fahrzeugs, ohne allzu viele Reflexe auf dessen Lack zu erzeugen und so die Lichtarchitektur zu stören. Ändern Sie die Farbe von Weiß nach Blau und teilen Sie ihr eine volumetrische Sichtbarkeit und etwas Noise zu. Der Gegenlichtspot selbst sollte allerdings außerhalb des Kamerasichtfeldes platziert werden, denn sonst würde er durch seine Helligkeit die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen und vom Spiel der Reflexionen auf dem Lack zu stark ablenken.



12 HINTERGRUNDCOMPOSITING

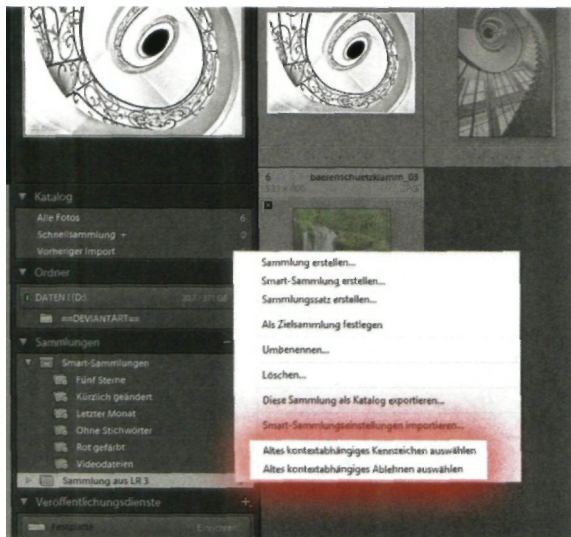
Nun, vielleicht sind Sie ja eher der Typ, der einen etwas nüchterneren Auftritt schätzt. Oder Sie wollen das Objekt der Begierde zwar mit Schatten und Reflexionen, ansonsten aber auf reinem Weiß in eine bestehende Präsentation integrieren. Dann dürfte für Sie die Option des sogenannten »Hintergrund-Compositing« interessant sein: Legen Sie für den »Farbe«-Kanal des Materials, welches dem Boden zugeordnet wurde, reines Weiß an. Dann klicken Sie aus dem Tag-Menü des Attribute-Managers ein Rendertag hinter das Bodenobjekt und aktivieren darin die Option »Hintergrund-Compositing«. Dies veranlasst das Programm, Fahrzeug und Vordergrund mit allen Reflexen und Schatten zwar völlig unangetastet zu lassen, die nähere Umgebung jedoch sanft in reines Weiß übergehen zu lassen. Und zwar ohne, dass Sie das weit entfernte Umfeld Ihrer Szene extra beleuchten oder gar ein Sky-Objekt anlegen müssten. Das ist fast so elegant wie das Beleuchten mit Polygonobjekten! (og) •



Tipps & Tricks LIGHTROOM 4

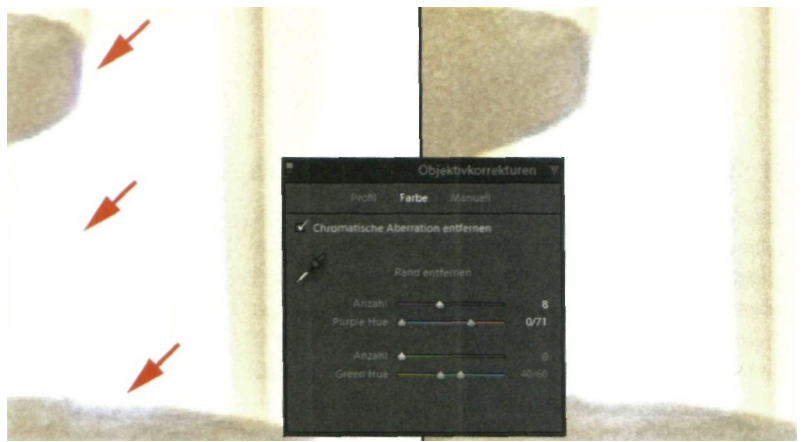


Christian Öser



Verschwundene Flaggen in Lightroom 4

Haben Sie in Lightroom 3 Flaggenmarkierungen nicht nur in Ordnern, sondern auch in Sammlungen benutzt, werden Sie nach dem Update auf Lightroom 4 deren Fehlen bemerken. Während in der alten Programmversion ein Foto unterschiedliche Flaggenmarkierungen haben konnte, wurde dieses Verhalten in der aktuellen Version vereinheitlicht, sodass ein Foto in allen Sammlungen und Ordnern denselben Status aufweist. Die alten Markierungen sind in Lightrooms Datenbank aber noch gespeichert und können folgendermaßen genutzt werden: Führen Sie einen Rechtsklick auf eine betroffene Sammlung aus und wählen Sie entweder die Option **»Altes kontextabhängiges Kennzeichen auswählen«** oder **»Altes kontextabhängiges Ablehnen auswählen«** wählt. Dadurch wählt Lightroom die jeweiligen Bilder aus; Sie können nun entscheiden, ob und welchen neuen Flaggenstatus die Fotos erhalten sollen - dieser Zustand ist dann global und nicht nur in den Sammlungen gültig.



Farbsäume an Kanten entfernen

Während die Korrektur chromatischer Aberrationen für Lightroom schon seit Jahren funktioniert, bringt Adobe jetzt auch eine Lösung für violette und grüne Farbsäume (engl. „Fringing“). Solche Farbsäume treten häufig an Hochkontrastkanten auf - in violett vor und in grün hinter dem Fokuspunkt. Im Bedienfeld **»Objektivkorrekturen«** findet sich nun ein dritter Reiter mit dem Namen **»Farbe«**. Dieser enthält nicht nur die Option **»Chromatische Aberration entfernen«**, sondern auch **»Rand entfernen«** mit vier Schieberegler und einer Pipette. Mit letzterer klicken Sie einen Farbsaum an, und Lightroom übernimmt deren Farbwerte als Auswahl, deren Farbbereich Sie mit den Schieberegler vergrößern oder verkleinern können. Die Funktion **»Rand entfernen«** finden Sie nun auch bei **»Verlaufsfiler«** und **»Korrekturpinsel«**, mit denen Sie die globalen Einstellungen lokal abmildern oder verstärken.

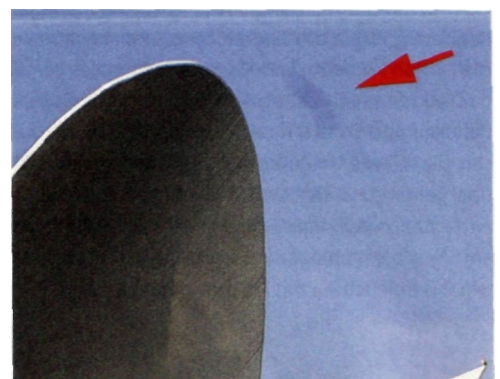
Tonemapping in Lightroom 4

Im neuesten „Release Candidate“ ist es möglich, 32-Bit-TIFF-Dateien zu importieren und im Entwickeln-Modul ein Tonemapping durchzuführen. Markieren Sie die Einzelbilder einer Belichtungsreihe, führen Sie einen Rechtsklick aus und wählen Sie **»Bearbeiten in >In Photoshop zu HDR Pro zusammenfügen ...«**. Im folgenden Dialog in Photoshop aktivieren Sie die Option **»32-Bit«** und speichern das Dokument. Das Bild wird automatisch in Lightroom importiert, und Sie können nun das Tonemapping durchführen.

TIPP: Führen Sie eine eventuell notwendige Rauschreduzierung schon vor der Übergabe an Photoshop durch.

Staubflecken garantiert entdecken

Beim Objektiv-Wechseln gelangt immer etwas Staub auf den Kamerasensors, der sich auf Fotos durch unschöne Flecken bemerkbar macht. Gerade bei der Verwendung kleiner Blenden stechen diese unangenehm ins Auge. Das Entfernen in Lightroom klappt mit dem Bereichsreparaturpinsel in der Regel sehr gut - die größere Schwierigkeit ist das Entdecken der Staubflecken. Nutzen Sie dazu ein wenig bekanntes Feature: Zoomen Sie in die 1:1-Ansicht ein und drücken Sie anschließend die Taste **»Pos 1 «/»Dokumentanfang«**. Lightroom zeigt hierdurch die obere linke Bildecke an. Retuschieren Sie die sichtbaren Staubflecken und drücken Sie danach die **»Bild ab«**-Taste für den nächsten Bildausschnitt. Am unteren Ende des Bildes springt die Ansicht automatisch wieder nach oben und nach rechts versetzt. So gelangen Sie schrittweise durch das gesamte Foto, ohne einen Bereich übersehen zu können. (og) •



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.



Sport trifft Kunst: 92
Beauty-Porträt: 106

Skurriler Alltag: 94

Kunststück 02: 100 Japan-look: 102



Die Fotografin Kerstin Weiss lebt und arbeitet in Stuttgart. Ursprünglich für das Fach Elektrotechnik eingeschrieben, erweckte ein Praktikum ihr Interesse an der Fotografie. Dem Praktikum folgte ein Studium. Bei freien Projekten führt die Künstlerin die Bildbearbeitung selbst durch, bei größeren Auftragsarbeiten überlässt sie die Aufbereitung der Fotos ihrem Mann, der als Art Director tätig ist. Zu ihren jüngsten Projekten gehören die Imageseiten des 2012er Katalogs von Modelleisenbahn-Hersteller Märklin im Auftrag der Werbeagentur Jung von Matt. Mehr Infos unter: www.whitecentury.com



SPORT TRIFFT KUNST

Bewegung, Leichtigkeit, Dynamik, Kraft, Energie - die Bilderserie *Sport meets Art* der Fotokünstlerin **Kerstin Weiss** lässt sich mit vielen Worten umschreiben. Sie ist das Ergebnis einer einfachen Idee: Sportbekleidung schön in Szene setzen. | **Walter Milani-Müller**

Am Anfang stand die Idee, Sportbekleidung schön in Szene zu setzen." So umschreibt die Fotografin Kerstin Weiss den Ausgangspunkt ihrer Bilderserie „Sport meets Art“. Erst bei der Nachbearbeitung der Fotos kam der Einfall, die dynamischen Szenen mit Farbspritzern aufzuwerten.

Mit einigen Eimern Farbe ausgestattet ging es also zurück ins Studio, um die Farbspritzer im freien Flug abzulichten. „Die Farbkleckse von diesem Shooting sind heute noch an unserer Studiowand“, erzählt Weiss lächelnd. „In Photoshop wurden die Farbspritzer dann perfektioniert und montiert. Die meiste Arbeit steckt in der Abstimmung der Farbspritzer. Nach der Montage werden sie mit »Verzerren« beziehungsweise »Verkrümmen« passend transformiert und anschließend mit »Skalieren« oder »Drehen« eingepasst. Damit die Elemente im Endergebnis optisch besser harmonisieren, gibt es einen Trick für künstliches Filmkorn: Man erzeugt eine neutrale Grauebene, setzt diese in den Modus »Ineinanderkopieren« und bearbeitet sie mit dem Filter »Rauschen hinzufügen«. Eine relativ geringe »Stärke«, die »Gaußsche Normalverteilung« und »Monochromatisch« erzeugen das gewünschte, an analogen Film erinnernde Korn, das unterschiedliche Beleuchtungen der montierten Elemente angleicht.“ (ck) •



Modell und Farbspritzer werden bei solchen Projekten getrennt voneinander im Studio aufgenommen. Wichtig ist, dass sich alles gut vor dem Hintergrund abzeichnet, weil es das spätere Freistellen vereinfacht. Bei der Serie „Sport meets Art“ wurde ein Minitrampolin eingesetzt, um dem Modell dynamische Sprünge zu ermöglichen.

SKURRILER ALLTAG

Wenn eine zündende Idee dahintersteht, das Ausgangsmaterial perfekt fotografiert wird und die Komponenten durchdacht arrangiert sind, müssen gute Montagen nicht übermäßig komplex ausfallen. Das lässt sich aus den Bildern von **Sascha Amar Fartas** lernen. | **Doc Baumann**

Begonnen hat **Sascha Amar Fartas** einmal mit Collagen, also ganz traditionell mit der Schere ausgeschnittenen und auf Papier geklebten Fotos. Lang ists her. Denn als er in den 90ern bei seinem Studium der Visuellen Kommunikation in Bielefeld nicht nur den professionellen Umgang mit der Kamera erlernte, sondern auch mit Photoshop vertraut gemacht wurde, war das Ende der Schnippelei gekommen.

Heute ist er vor allem für seine Werbemontagen mit skurrilen Motiven bekannt. Man soll es kaum glauben, aber es gibt nicht nur Möbelmärkte, die sich mit billig zusammengestoppelten Bildern begnügen, sondern auch solche, die Wert legen auf pfiffige Ideen und eine qualitativ hochwertige Umsetzung. Das garantiert Fartas gemeinsam mit seinem kleinen Team: Einer Kollegin, die sich um die Organisation kümmert, und einem weiteren Fotografen. Konzepte und Ideen stammen meist von Fartas. „Aber ich setze gern auch gute Ideen anderer um, weil auch meine Phantasie begrenzt ist... Gott sei Dank!“

So sind Auftraggeber der Montagen tatsächlich oft Firmen, in deren Räumen die Ausgangsfotos dann auch aufgenommen werden. „Ich bemühe mich, wenn ich eine entsprechende Idee hatte, dass ich jemanden finde, mit dem ich sie umsetzen kann. Das funktioniert zum Beispiel mit bestimmten Möbelläden ganz gut, weil die oft auf der Suche sind nach etwas ausgefalleneren Motiven für ihre Broschüren, da kann man das sehr gut einfließen

lassen. Die verwenden die Motive später in in ihren Flyern, um sich von anderen abzugrenzen; das ist interessanter, als wenn man nur das übliche Ikea-mäßige, Schönaussehende zeigt.“

Die folgende Frage kennen Kreative natürlich zur Genüge: Woher kommen die verrückten Ideen? „Nun ... so sieht's halt in meinem Kopf aus! Ich bin viel unterwegs und kriege einiges zu sehen; der Pizzabote [auf der gegenüberliegenden Seite] etwa ist entstanden, nachdem ein wirklicher Pizzabote, der an meiner Tür klingelte, es besonders eilig hatte - dann kam diese Idee.

Die entsteht im Kopf und ist ganz einfach da. Oder sie wächst langsam über eine geraume Zeit. Auch auf der Fahrt zu unserem Interview entstanden ein paar solcher Ideen, da bleibe ich dann mit dem Auto stehen und schreibe sie auf. Vieles entwickelt sich aus dem normalen Leben, bis plötzlich ein Licht aufflammt: Da könnte man was raus machen.“

In diesem konkreten Fall stand allerdings kein Auftrag eines Pizza-Lieferdienstes dahinter - aber vielleicht findet sich ja noch einer, der sich für das Motiv begeistert.

Skurrile Motive sind das eine - aber wie sieht es mit der konkreten Photoshop-Arbeit aus? „In letzter Zeit habe ich mich viel mit Schärfe und verschiedenen Möglichkeiten und Filtern befasst. Dabei benutze ich ausschließlich das, was Photoshop bietet, keine Plug-ins. Wichtig sind mir auch Verfahren, um Details herauszuarbeiten, nachbelichten usw., alles, was dazu dient, das Bild aufzuwerten.“

Montagen bereite ich zum Beispiel oft so vor: Wenn ich mit einem Modell arbeite, fotografiere ich dessen Haare einmal vor einem weißen Hintergrund, dann vor einem grauen, und schließlich vor einem, der dem ähnelt, vor dem ich das Motiv später einfügen will. Dann rechne ich die Ebenen unterschiedlich ein und versuche, die besten Lösungen zu finden. Manchmal zeichne ich Haare auch manuell hinzu, bis es richtig aussieht.

Dazu verwende ich ein Tablett - aber wenn es das Wetter erlaubt, bin ich viel lieber draußen und arbeite im Café, dann verwende ich das Pouchpad des Laptops. Das Arbeiten ist bei einem Tee in der Sonne angenehmer als zu Hause im dunklen Kämmerchen.“ •

SASCHA AMAR FARTAS

arbeitete nach seinem Studium der Visuellen Kommunikation an der FH Bielefeld Ende der 90er als Assistent bei mehreren Fotografen, bevor er sich 2010 als Fotograf und Bildbearbeiter selbstständig machte und seitdem mit seinem Team vorwiegend skurrile Motive für die Werbung gestaltet. Photoshop lernte er im Rahmen seines Studiums kennen und will es seitdem für kein Projekt mehr missen.
www.sascha-amar.de/
www.facebook.com/SaschaAmar







Da sie meist als Werbemotive entstehen, haben die Bilder von Sascha Amar Fartas keine Titel. Die Montage für den in die rote Decke gewickelten Mann ist nicht sehr aufwendig und lebt von Vorbereitung und guter Idee.



Stapelweise seltsame Objekte lassen sich in den Montagen entdecken. Eigentlich sind es ganz normale und vertraute Alltagsgegenstände. Erst durch Vervielfältigung und absurde Höhe wird aus den Büchern, die der kleine Leser stemmt, und aus dem Geschirrturm, auf dem die Hausfrau thront, eine Szene, bei der der Betrachter mehrfach hinschauen muss.

„Wenn ich nur einen einzigen Pinselstrich gerade ziehen könnte, hätte ich vielleicht versucht, Maler zu werden. Da das nicht möglich ist, bin ich über Photoshop sehr glücklich. Ohne dieses Programm wäre keine meiner Ideen umsetzbar.“





„Ich finde, es gibt derzeit einen Trend, Bilder stark überzuproduzieren: Sie werden überschärft, die Tiefen saufen ab, die Kontraste werden bis zum Anschlag reingehauen. Das gefällt mir persönlich nicht. Ich bemühe mich immer, dass auch noch in den Tiefen genügend Zeich-

nung ist. Ich bewege mich eher dahin, ein skurriles Thema zu entwickeln, aber das Bild etwas 'normaler' aussehen zu lassen. Ich benutze eine Hasselblad mit einem Leaf Back, weil das einen sehr schönen Dynamikumfang hat - denke aber auch über eine 5D Mark III nach.“





„Bei den Vorstufen rechts für diesen ‚Schwebe-Trick‘ kann man gut erkennen, dass eine Aufhängung für das Modell nicht nötig war, sondern lediglich eine Leiter mit Sitzfläche benutzt wurde. Wobei man natürlich den dadurch abgeflachten Hintern ausarbeiten muss. Aber bei einem anderen Foto, für das wir eine Aufhängung gebaut hatten (von Bergsteigern inspiriert), gab es andere Probleme wie Z.B. Ausbeulungen unter der Kleidung. Hat alles eben seine Vor- und Nachteile. Bei den beiden Ausschnitten der Zwischenschritte rechts

unten sieht man, was sich alles veränderte: Die Fußhaltung einschließlich der Beine, die Hände im Haar, die Haare selbst, die Blumen im Hintergrund, die Schatten auf der blauen Bekleidung. Im Küchenstudio-Foto wurde später die Leiter weggretuschiert. Durch sorgfältige Vorbereitung der Aufnahmen erhalte ich saubere Übergänge, als wenn man das erst später fotografiert und zusammenbringt. Die Aufnahmesituation war tatsächlich so - das arme Model -, aber es gab keinen wirklichen Druck auf die Hüfte, das



sieht nur so spektakulär aus. Das rechte Bein stammt aus einem anderem Bild als das linke, die Haare wieder aus einem anderen, am Ende wird das alles zusammenmontiert. Es ist einfach unmöglich, das direkt so aufzunehmen, dass die erwünschte Spannung in jedem einzelnen Körperteil stimmt und überzeugend aussieht. Hier ist übrigens das (rote) Model eine angehende Moderatorin, die noch dazu einen spannenden People-Shot brauchte." •



KUNSTSTÜCK 02

Bernd und Hilla Becher haben vor 40 Jahren mit Bildern von Fachwerk- und Industriebauten die deutsche Fotokunst revolutioniert. Auch wenn man die künstlerische Leistung nicht für sich in Anspruch nehmen kann, lässt sich die Ästhetik ihrer Werke relativ leicht imitieren. | **Christoph Künne**

Aktuelle Kunst bezieht ihren Wert eher aus der „Position“ des Künstlers als aus der Kunstfertigkeit der Werke. Diesen Umstand bedauern viele traditionelle Kunstliebhaber, die der Meinung sind, Kunst käme von Können, und unter Können vornehmlich den handwerklichen Teil des Kunstschaffens verstehen. Man kann das beklagen, aber man kann es sich auch zunutze machen. Etwa um seine heimischen Wände mit Werken in diesem Stil zu dekorieren. Die damit verbundene Schaffenshöhe ist technisch auch für den ambitionierten Amateur oft noch erklimmbar. Wer diese Form des offensichtlichen Schmucks mit fremden Federn nicht schätzt, kann das Kopieren auch in seiner traditionellen Form als Variante des Lernens begreifen. In dieser Kunststück-Folge geht es um die Ästhetik früher Arbeiten der Bechers, die, dank ihrer Wurzeln in der „Neuen Sachlichkeit“, relativ leicht zu imitieren ist. Bei der „Neuen Sachlichkeit“ handelt es sich um eine Stilrichtung in der Bildenden Kunst aus den 20er und 30er Jahren des letzten Jahrhunderts, die die Dinge in ihrer Einfachheit und Schönheit darstellen wollte und sich der damals noch recht jungen Fotografie als Technik bediente. Auch wenn der große Teil des Schaffens der Bechers Industriebauten zeigt, war eine ihrer bekanntesten Serien Fachwerkbauten im Siegerland gewidmet. Ähnlich kontraststarke Motive mit und ohne Fachwerkelemente finden sich auch heute noch relativ gut zugänglich zum Beispiel im Harzer Vorland, wo unser Ausgangsbild entstand, das ein kontraststark verkleidetes Fachwerkhaus zeigt.

1 AUFNAHME Bei ihrer Aufnahmetechnik bevorzugten Bernd und Hilla Becher Zentralperspektiven, Verzerrungsfreiheit, Menschenleere und ein wolkenverhangenes weiches Licht. Letzteres zeichnet sich vor allem durch Schattenfreiheit aus und kann an jedem stark bewölkten Tag vorgefunden werden. Im Norden Deutschlands ist das eine verbreitete Wetterlage und besonders zum Jahresanfang monatelang allgegenwärtig. Motive zu finden, die sich verzeichnungsfrei in einer Zentralperspektive fotografieren lassen, ist dagegen schon schwieriger. Meist steht etwas im Weg, das vom Motiv ablenkt, oder man kann wegen enger Umgebungsbebauung nicht weit genug weg, um das Motiv verzeichnungsfrei aufs Bild zu bekommen.

2 SCHWARZWEISSUMWANDLUNG Die Bechers arbeiteten auf Schwarzweißfilm. Wir müssen unsere Farbvorlagen also zunächst - möglichst noch im Raw-Konverter - in Schwarzweiß umwandeln. Nach Aktivierung der Graustufenumsetzung hellen Sie die Blauanteile auf, damit sich etwaige Wolkenstrukturen fast von selbst entfernen. Die Belichtung sollte so eingestellt sein, dass weiße Bereiche noch ein paar Prozent Grau zeigen. Ganz wichtig ist es, die Kontraste herunterzufahren, die Tiefen über den Schwarzregler aber gleichzeitig hochzusetzen. Entsprechende Vorgaben für Lightroom 3 und Photoshop CS5 finden Sie auf unserer Webseite bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft: www.docma.info/10503.html

3 ENTZERRUNG Die Bechers lösten den Anspruch auf Verzeichnungsfreiheit durch den Einsatz einer Großformatkamera mit verschwenkbarem Objektiv. Dieses Bild entstand mit einem extremen 15-Millimeter-Weitwinkel an der Vollformat-Spiegelreflex, damit das Motiv trotz geringen Aufnahmeabstands ganz aufs Bild kam. Anschließend wurde es mittels Photoshops »Objektivkorrektur« von seinen stürzenden und verkrümmten Linien befreit. Besitzer von Photoshop CS6 können die Linien solcher Bilder auch mit dem Dialog »Adaptive Weitwinkelkorrektur« begradigen. Bei kleineren Gebäuden hilft oftmals der Einsatz einer handelsüblichen Bock- oder Stehleiter zur Erhöhung des Aufnahmestandpunkts, um die Verzerrungen schon bei der Aufnahme weitestgehend zu vermeiden. •

NŌ-FOTOS

Gleichermaßen vom traditionellen japanischen Theater und der japanischen Fotografie des 19. Jahrhunderts fasziniert hat Yoram Roth ein Bühnenstück vor seiner Kamera in Szene gesetzt und in Buchform veröffentlicht. | **Christoph Künne**

Das Bühnenstück, das Roths Buch zugrunde liegt, entstammt der No-Tradition, einer alten japanischen Theaterform, und basiert auf dem Stück „Hanjo“ von Yukio Mishima. Es erzählt die Geschichte der schönen Geisha Hanako, die tagtäglich auf ihren verschollenen Liebhaber wartet und dabei im Lauf der Jahre dem Wahnsinn anheimfällt. Sie wird von der einsamen, alten Malerin Jitsuko aus dem Geisha-Haus freigekauft und dient dieser fortan als Muse für ihre Kunst.

Als ein Zeitungsartikel vom Schicksal der beiden Frauen berichtet, tritt der verschollen geglaubte Liebhaber auf den Plan und will Hanako zu sich holen. Es kommt zum Streit zwischen ihm und Jitsuko, der abrupt endet, da Hanako ihren vermissten Geliebten nicht mehr erkennt, als er sie in die Arme schließen will.

Roth hat dieses Stück auf seiner Studiobühne – stilistisch gewagt – mit Europäern als Darstellern in nicht immer typischen Gewändern und ohne die traditionellen No-Masken inszeniert.

Seine Bilderwelten sind dagegen klassisch an der japanischen Fotografie des späten 19. Jahrhunderts orientiert. Damals kam es nicht nur in Japan in Mode, die schwarzweißen Vorlagen mit Pinsel und dünn aufgetragener Eiweißlasur manuell zu kolorieren. Was die typisch japanische Fotografie dieser Epoche auszeichnete, waren zum einen die grünlich-grauen oder gelb-bräunlichen, chemisch erzeugten Grundtonungen der Abzüge. Zum anderen bestand die Kolorierung aus der Kombination von generell pastellfarbigen Tönen für die unwichtigen Bildelemente mit dazu im starken Kontrast stehenden farbstarken und dennoch kühl wirkenden Einzelfarben. Die Mischung aus Haupt- und Nebenfärbungen sollte den Blick des Betrachters auf die relevanten Bildinhalte lenken.

Roths Adaption folgt diesen farblichen Eigenheiten. Er bedient sich bei der Produktion aber der digitalen Möglichkeiten, und seine Bilder zitieren eher den frühen japanischen Fotostil, als ihn im Detail zu imitieren. Auch dieses Adaptieren hat Bezüge zur Vorlage: Der beschriebene japanische Fotostil selbst wurde von einem Europäer in den 1870ern „erfunden“ und ist vom japanischen Farbholzschnitt inspiriert, dessen Wurzeln weitere 100 Jahre zurück bis in die zweite Hälfte des 18. Jahrhunderts reichen. ▶



Das Buch zur Geschichte gibt es exklusiv auf der Webseite des Fotografen: www.roth-photo.com





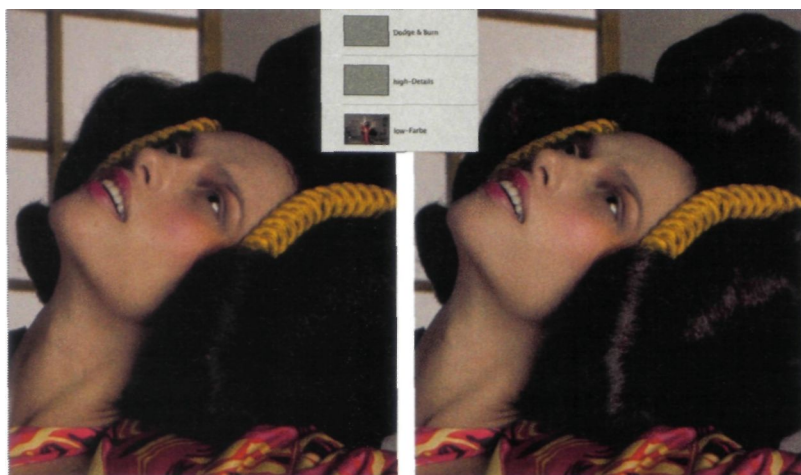
JAPAN-LOOK

Die Bearbeitung aller Bilder des Buches wurde von Karma-Retouching-Postproduktionsretoucher **Karsten Maier** vorgenommen. Hier erklärt er in eigenen Worten an einem Bildbeispiel aus der Serie, welcher Aufwand hinter solch einem Look-Konzept steckt.



1 AUSGANGSBILDER

Die Ausgangsbilder entstanden in Yoram Roths Berliner Studio. Hier wurde eigens für die fotografische Inszenierung eine Kulisse im Stil der Zeit als Bühne errichtet, auf der die Modelle relativ frei agieren konnten. Als Technik kam neben viel Studioliicht eine Canon 5D Mark II mit 35-Millimeter f1.4 L-Objektiv zum Einsatz. Schwierig war das Fotografieren der fliegenden Zeitungsschnipsel. Nach mehrmaligem Aufräumen und vielen Belichtungen, die ihn nicht zufrieden stellten, entschied sich Roth, zusätzliche fliegende Schnipsel zur späteren Montage vor „Greenscreen“ aufzunehmen.



2 RETUSCHEN HAAR UND HAUT

Nach dem Entfernen von Haaren und anderen kleinen Details entschied ich mich für die Frequenz-Separation zur Retusche von Hautunreinheiten. Dabei wird eine Fassung des Bildes mit dem »Gaußschen Weichzeichner« bei mittlerem Radius bearbeitet und eine zweite nach Anwendung der »Bildberechnungen« mit der Füllmethode »Subtrahieren«, mit den Werten »Skalieren: 2« und »Versatz: 128« auf »Lineares Licht« gesetzt. Auf dieser Ebene erfolgt anschließend die Ausfleckung per »Reparatur-Pinsel«. Glanzlichter in den Haaren und die Betonung beziehungsweise Abschwächung anderer Details habe ich mit „Dodge & Burn“ eingearbeitet.

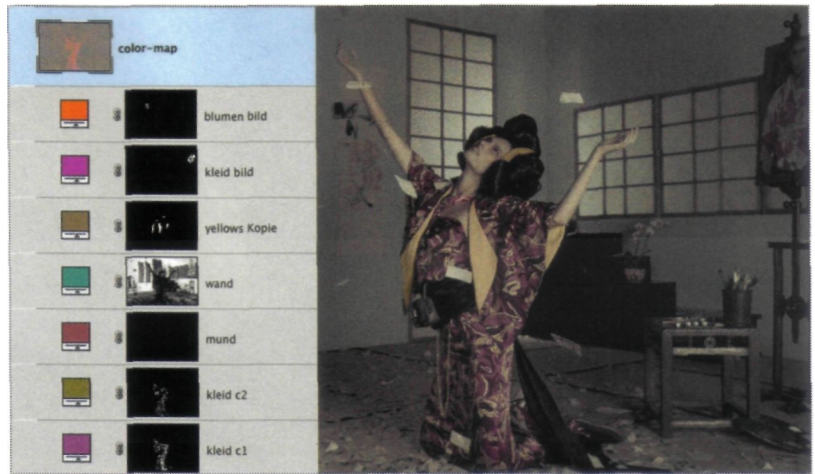


3 BROMIERUNG

Um den typischen alten Japan-Look nachzuahmen, musste ich nun das soweit vorbereitete Bild in eine braun getonte Schwarzweißfassung umwandeln. Man kann dazu sehr präzise mit Duplex-Tonungen in einer separaten Datei arbeiten. Wenn es wie in diesem Fall eher auf eine Anmutung ankommt, arbeite ich mit einer Kombination aus drei Einstellungsebenen. Die erste konvertiert mit einer schwarzweißen »Verlaufsfüllung« im Modus »Farbe« in Graustufen, die zweite korrigiert per »Gradationskurve« die Helligkeit und die dritte steuert per »Farbfüllung« im Modus »Weiches Licht« bei stark verminderter Deckkraft die Farbtonung.

4 HANDKOLORIERUNG

Die Lasurfarben des analogen Kolorierungsprozesses trägt man in Photoshop ebenfalls per »Farbfläche«-Ebene im Modus »Farbe« mit angepasster Deckkraft auf. Hier kamen sehr gedeckte Schlammfarben in Braun-, Grün- und Violetttönen zum Einsatz. Die Einstellungsebenen wurden mit gehaltener Umschalt-Taste angelegt, um die Ebenenmaske schwarz zu färben. Dann malte ich mit einem weißen Pinsel auf der Ebenenmaske die jeweiligen Farben ein. Die Hauttöne wurden mit der etwas subtiler wirkenden Color-Map-Technik aufgetragen. Dazu trennt man die Farbinformationen ähnlich wie bei der Frequenz-Separation zur Hautretusche.



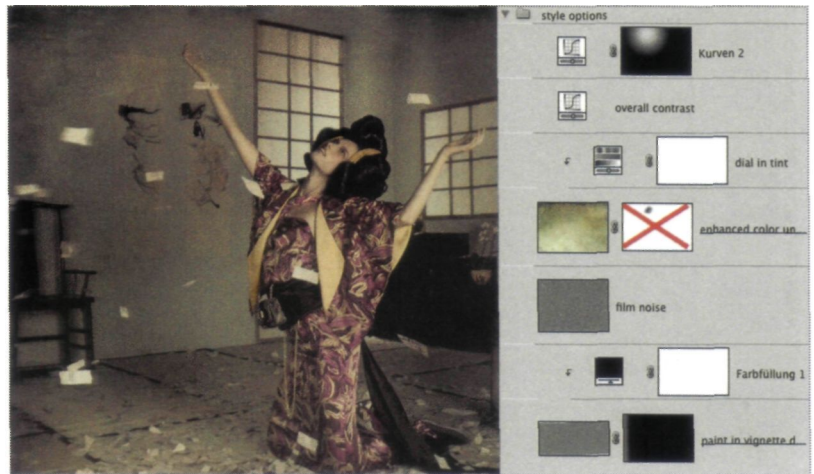
5 HINTERGRUNDUNTSCHÄRFE

Da frühe Materialien minimale Empfindlichkeiten aufwiesen, waren auf den Bildern typischerweise die Hintergründe scharf, die abgebildeten Personen zeigten wegen der langen Belichtungszeiten Bewegungsunschärfen. Dieser Zusammenhang wurde beim »Hanjo«-Projekt konterkariert. Um die visuelle Wirkung der Schärfe-Unschärfe-Melange beizubehalten, das Wesentliche aber scharf zu fokussieren, entschied sich Roth dafür, den Hintergrund, der bei der Aufnahme scharf war, nachträglich zu verwackeln. Technisch geschah dies mit einer im »Bewegungsunschärfe«-Filter bearbeiteten Bildebene, die per Ebenenmaske auf große Teile des Hintergrunds aufgetragen wurde.



6 BILDSTIL

Einer weiteren umfänglichen Bearbeitung bedurfte auch der Look des Bildes, bis die Japan-Ästhetik wirklich glaubwürdig war: Hinzu kamen, neben weiteren geringfügigen Farbkorrekturen, eine gemalte Randabschattung als Reminiszenz an die Objektive der damaligen Zeit, eine Runzelkornebene, die den eher digital-typischen Schärfen auf charmant analoge Art entgegenwirkt, und eine das ganze Bild belebende Strukturebene, die in ihrer Unregelmäßigkeit die sonst zu glatten Texturen des Motivs belebt.



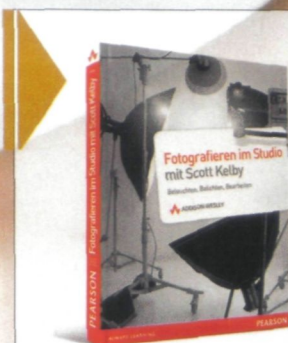
7 MEHR ZEITUNGSSCHNIPSEL

Im allerletzten Schritt mussten nur noch die vor Greenscreen aufgenommenen herumwirbelnden Zeitungsschnipsel mit ins Bild gebracht werden. Sie wurden zunächst per Maske von ihrem grünen Hintergrund getrennt und dann mit mehreren Farbeinstellungsebenen an die Farbigkeit des Restbildes angeglichen. Um die Bewegungswirkung zu verstärken, tauchen die Blätter auf zwei weiteren Ebenen auf: Auf die eine weichgezeichnet mit verringerter Deckkraft und auf die andere, ebenfalls unscharf, jedoch im Modus »Weiches Licht«. Die Kombination ergibt eine angedeutete Bewegungsweichzeichnung, die hilft, die Schnipsel glaubhafter ins Motiv zu integrieren. •



Beauty-Porträt

Die Grundlage eines gelungenen Beauty-Porträts wird im Studio gelegt, denn entscheidend ist hier die optimale, weiche Ausleuchtung. Zwischen der Aufnahme und dem präsentierbaren Bildresultat steht dann aber noch eine zurückhaltende Retusche. | **Scott Kelby**

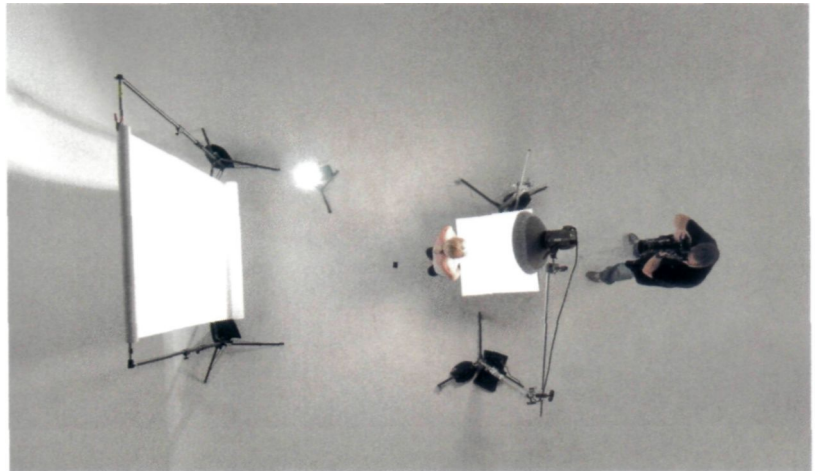


Dieses Tutorial entstammt dem Buch *Fotografieren im Studio mit Scott Kelby. Beleuchten, Belichten, Bearbeiten*, das bei Addison-Wesley erschienen ist. In 13 Kapiteln behandelt Scott Kelby typische Aufgaben der Studiofotografie, vom Licht setzen und der Aufnahme über alle Schritte der Bildretusche bis zum Resultat. 243 Seiten, 39,80 Euro

Für ein klassisches Beauty-Porträt mit High-Key-Anmutung brauchen wir drei Blitze, von denen zwei für die angestrebte weiche Ausleuchtung sorgen. Im Hintergrund hängen wir eine 1,5-m-Rolle weißen Papiers auf, gehalten von zwei Lichtstativen und zwei Sandsäcken zum Stabilisieren. Von unten strahlen wir den Hintergrund mit einem 500-Watt-Blitz von Elinchrom (BXRI 500, Leistungsstufe 4,5 von 6,3) mit 20-cm-Reflektor an. Einen weiteren 500-Watt-Blitz (Leistungsstufe 2,6) mit 40-cm-Beauty-Dish und Diffusor platzieren wir als Hauptblitz direkt vor unserem Modell, einen weiteren mit 70-cm-Softbox richten wir von unten auf sie und hellen damit die Schatten auf – hierfür genügt die niedrigste Leistungsstufe von 2,3, die 30 Watt entspricht.

1 LICHT SETZEN

Vor den oberen Blitz haben wir ein Beauty-Dish mit Diffusor-Überzug montiert, um das Licht etwas weicher zu gestalten. Er steht sehr nah am Modell und strahlt im 45-Grad-Winkel herab. Für Licht von unten sorgt ein weiterer Blitz mit einer 70 x 70-cm-Softbox, um die Schatten am Hals sowie unter Augen und Nase aufzuhellen. Der Hintergrundblitz ist nach oben auf den weißen nahtlosen Hintergrund gerichtet-eine Papierrolle auf ein paar Lichtstativen.



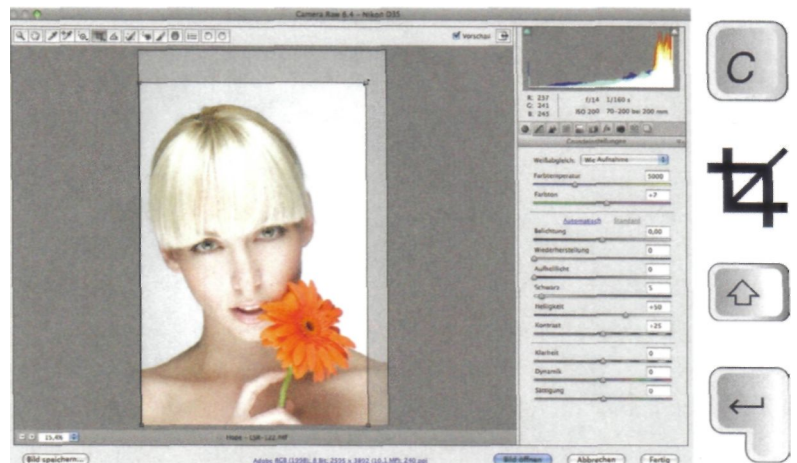
2 LICHTMUSCHEL

Dieser Lichtaufbau wird zuweilen auch als Lichtmuschel oder „Clamshell-Lighting“ bezeichnet, weil er von der Seite aussieht wie eine geöffnete Muschel. Wenn Sie keinen zweiten Blitz haben, kann Ihr Modell auch einen Silberreflektor in Brusthöhe halten, um den oberen Blitz ins Gesicht zu reflektieren. Ich bat das Modell, so nah an die untere Softbox heranzutreten, dass diese seine Hüfte berührt. Durch diese Nähe müssen Sie jedoch den unteren Blitz so weit wie möglich reduzieren. Der obere Blitz muss heller sein als der untere, sonst entsteht ein leicht gruseliger Frankenstein-Look.



3 FREISTELLEN

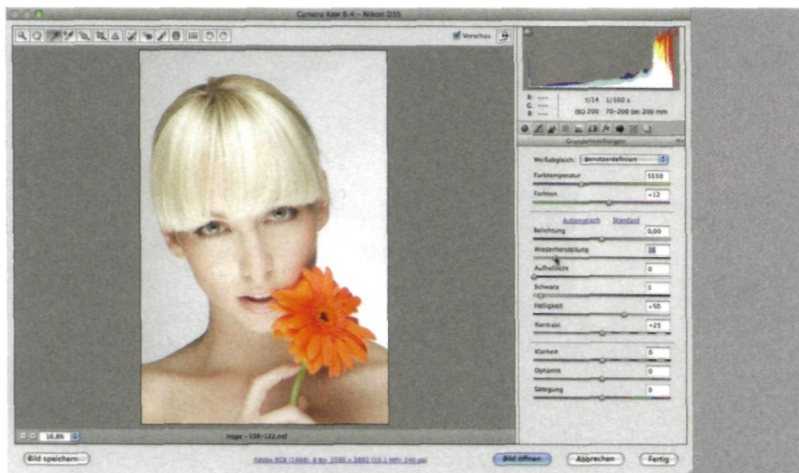
Die Retusche beginnt in Camera Raw. Ich habe die Komposition dieses Bildes etwas vermässelt, über dem Kopf ist viel zu viel Raum. Zuerst heißt es also Freistellen in Camera Raw. Aktivieren Sie das Freistellungswerkzeug (»C«) in der Werkzeugleiste und ziehen Sie einen Freistellungsrahmen auf, der das gesamte Bild umgibt. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt (damit die Proportionen gleich bleiben) und ziehen Sie den rechten oberen Eckpunkt nach innen (wie hier zu sehen), bis der Bildausschnitt stimmt. Drücken Sie »Eingabe«, um die Freistellung umzusetzen, dann ist sie sofort in der Vorschau zu sehen (wie im nächsten Schritt).



4 WEISSABGLEICH

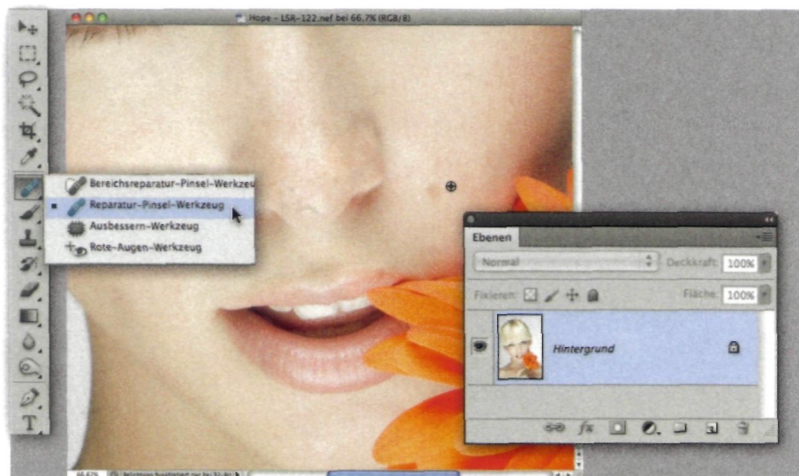
Der helle Hintergrund wirkt etwas bläulich, aktivieren Sie darum das Weißabgleich-Werkzeug (»/«) und klicken Sie einmal in einen hellgrauen Bereich (wie hier zu sehen, ich klickte links oberhalb des Kopfes), um diese Stelle für den Weißabgleich auszuwählen. Nun ist der Hintergrund grau und ihre Haut wirkt etwas wärmer. •





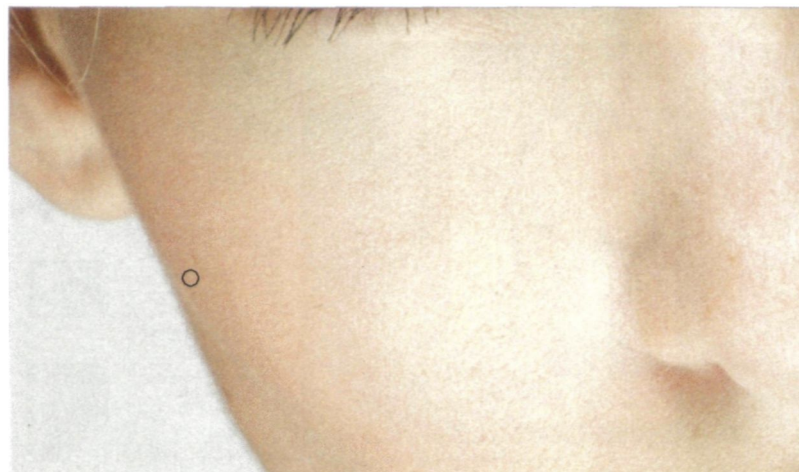
5 AUSGEFRESSENE LICHTER

Rechts oben in der Ecke des Camera-Raw-Dialogs sehen Sie das Histogramm, es enthält ein weißes Dreieck. Das ist eine Beschneidungswarnung - auf diese Weise erfahren Sie, dass die hellen Bereiche im Bild so hell sind, dass dort keine Zeichnung mehr vorhanden sind. Um das zu korrigieren, ohne die gesamte Belichtung zu verändern, ziehen Sie den Wiederherstellen-Regler etwas nach rechts, bis das Dreieck nicht mehr weiß ist. Das Dreieck ist jetzt rot, das heißt, dass nur noch im roten Kanal Beschneidungen vorkommen. Ich denke, das reicht hier vorerst - klicken Sie also auf »Bild öffnen«, um das Bild in Photoshop zu öffnen.



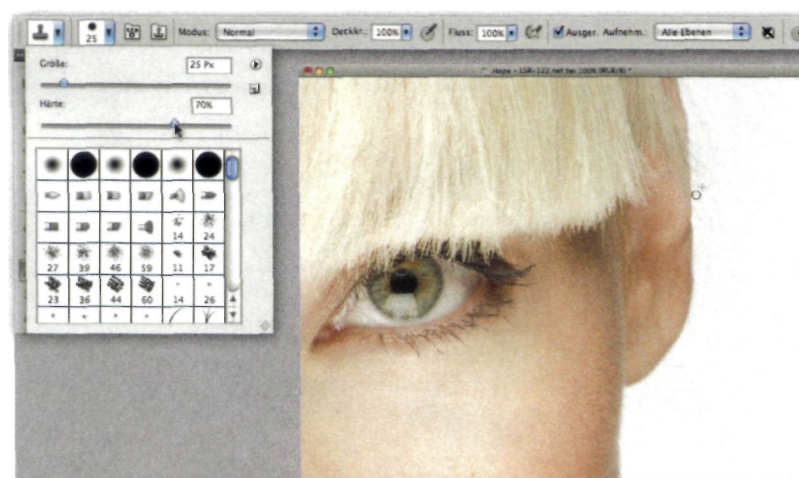
6 ABDECKEN

Zuerst entfernen Sie die Unreinheiten im Gesicht mit dem Reparaturpinsel. Aktivieren Sie ihn in der Toolbox (drücken Sie »Umschalt-J«, bis Sie ihn haben), zoomen Sie ein und passen Sie dann die Pinselgröße so an, dass der Pinsel etwas größer ist als der Fleck, den Sie entfernen wollen. Halten Sie dann die Alt-/Wähltaste gedrückt und klicken Sie einmal in einen Bereich nahe des Flecks. Achten Sie darauf, dass Sie eine saubere Stelle als Aufnahmebereich wählen. Stellen Sie den Cursor jetzt direkt auf den Fleck, klicken Sie einmal, dann ist er weg. Nicht malen, nur klicken!



7 HAARE ENTFERNEN

Wenn alle offensichtlichen Unreinheiten beseitigt sind, arbeiten wir an den fliegenden Haaren. Hier entfernen wir eines, das links vor dem Gesicht liegt. Wenn wir nicht nur einen einzelnen Fleck entfernen müssen, bietet sich ein Strich mit dem Reparatur-Pinsel an. Nehmen Sie also einen Bereich in der Nähe auf und malen Sie dann über die Haarsträhne. Malen Sie nicht bis an den Rand des Gesichts, denn wenn der Reparatur-Pinsel etwas nicht leiden kann, sind es Ränder und Kanten - dann schmiert er. Direkt am Rand können Sie mit dem Kopierstempel arbeiten, aber verwenden Sie eine kleine Pinselgröße.

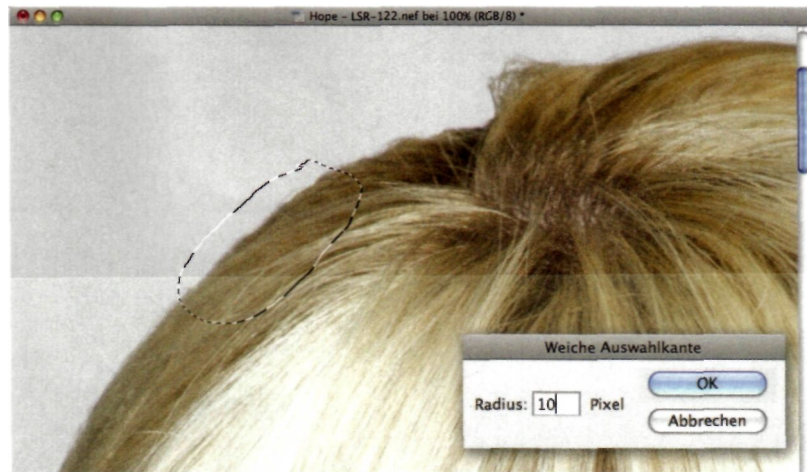


8 WEITERE HAARE ENTFERNEN

Für die Haarsträhnen außerhalb des Gesichts aktivieren Sie den Kopierstempel (»S«). Klicken Sie dann in der Optionsleiste auf die Miniatur, um den Pinselwähler zu öffnen, und ziehen Sie den Härte-Regler nach rechts auf 70%. Der Stempel ist jetzt etwas härter, jedoch nicht messerscharf. Verringern Sie die Pinselgröße, so dass der Pinsel nur etwas größer als die Strähne ist, die Sie entfernen wollen. Klicken Sie mit gedrückter Alt/Wähltaste in einen Bereich in der Nähe und kopieren Sie dann die fliegenden Haare um den Kopf herum weg (wie hier zu sehen).

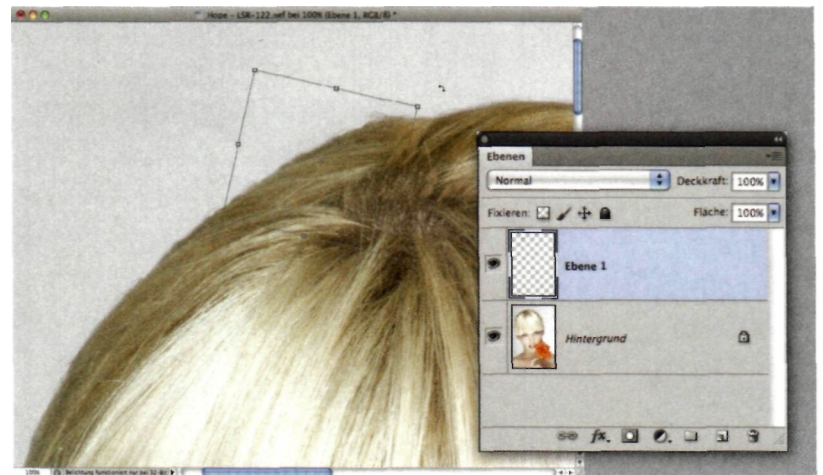
9 HAARE GLÄTTEN

Oben am Kopf, wo sich das Haar nach hinten etwas teilt, wird die glatte Kontur unterbrochen; dies reparieren wir als Nächstes. Der Kopierstempel erweist sich hier als kompliziert, mit einer anderen Technik geht es schneller und besser. Wir wählen etwas Haar aus einem Bereich in der Nähe aus, kopieren und drehen es, bis es passt. Wirkt fast wie Zauberei! Aktivieren Sie das Lasso (**»L«**) und wählen Sie einen Bereich in der Nähe aus, wo das Haar glatt liegt (wie hier zu sehen). Wählen Sie jetzt **»Auswahl/Auswahl verändern/Weiche Kante«**. Geben Sie in der Dialogbox 10 Pixel ein und klicken Sie auf OK.



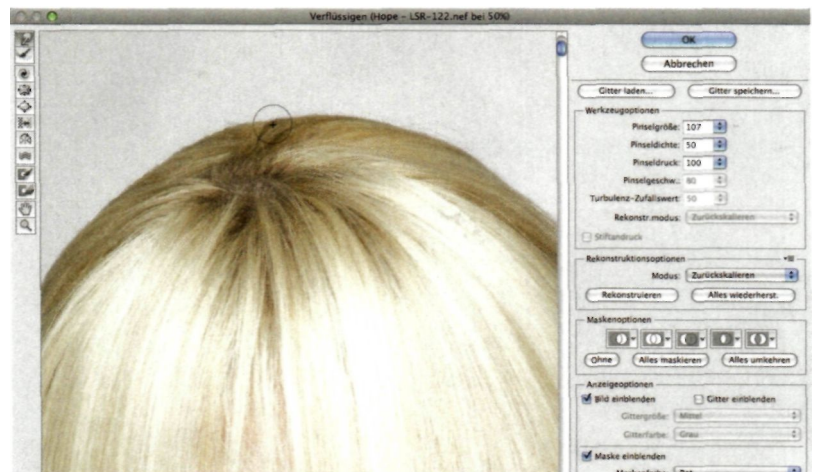
10 ZWEITHAAR

Drücken Sie **»Strg~/Befehl-J«**, um den ausgewählten Bereich auf eine eigene Ebene zu legen. Ziehen Sie diesen Haarbereich mit dem Verschieben-Werkzeug (**»V«**) an die gewünschte Stelle, sodass diese abgedeckt ist. Dazu müssen Sie den Bereich drehen, bis er zur Form des Kopfs passt. Drücken Sie **»Strg~/Befehl-T«** um **»Frei transformieren«** aufzurufen. Stellen Sie den Cursor außerhalb des Transformationsrahmens, dann verwandelt er sich in einen Doppelpfeil. Klicken und ziehen Sie im Kreis, um das Haar wie gewünscht zu drehen. Drücken Sie jetzt erst einmal **»Return«**, um die Transformation zu bestätigen.



11 GLATT ZIEHEN

Den verbliebenen kleinen Hügel korrigieren Sie am besten mit **»Verflüssigen«**, dazu müssen Sie die Ebenen jedoch zuerst reduzieren. Wählen Sie **»Auf Hintergrundebene reduzieren«** aus dem Ausklappenmenü des Ebenen-Bedienfelds, wählen Sie dann **»Filter/Verflüssigen«**. Aktivieren Sie in der Dialogbox das **»Vorwärts-krümmen-Werkzeug«** (**»W«**); damit können Sie Dinge in Ihrem Bild verschieben, als wären sie aus Gelee. Passen Sie die Pinselgröße so an, dass der Pinsel etwas größer ist als die Delle neben der Beule, die Sie korrigieren wollen. Klicken Sie dann knapp darunter und schieben Sie ein paar Haare nach oben (wie hier zu sehen). Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf OK.



12 LÜCKEN SCHLIESSEN

Im Pony sind auch ein paar Lücken zu sehen, die wir korrigieren sollten. Auch hier bietet es sich an, etwas Haar von anderswo in die Lücken zu kopieren. Wählen Sie also wieder mit dem Lasso einen Bereich in der Nähe aus. Fügen Sie eine weiche Kante von 10 Pixel zur Auswahl hinzu, damit die Kanten nicht zu hart erscheinen, und drücken Sie **»Strg~/Befehl-J«**, um die Auswahl auf eine eigene Ebene zu legen. •





13 HAARE DREHEN

Wechseln Sie zum Verschieben-Werkzeug und ziehen Sie den kopierten Bereich über die Lücke, damit so viel wie möglich davon abgedeckt wird. Natürlich passt das nicht perfekt, etwas drehen müssen wir es schon noch (genau wie bei dem kopierten Bereich oben am Kopf). Wählen Sie erneut »Frei transformieren« und gehen Sie wie in Schritt 10 beschrieben vor. Wir sind mit den Haaren jedoch noch nicht fertig. Eine große Lücke gibt es noch.



14 NOCH EINMAL

Wenn Sie sichergehen wollen, auch die nächste Lücke im Haar abzudecken, klicken Sie zuerst auf die Hintergrundebene im Ebenen-Bedienfeld, um sie zu aktivieren. Wählen Sie dann die gesamte Lücke mit dem Lasso aus (wie hier). Fügen Sie der Auswahl eine weiche Kante von 10 Pixel hinzu und wiederholen Sie Schritt 13, bis alle Lücken abgedeckt sind.



15 DIE LÜCKE FÜLLEN

Während das Lasso noch immer aktiv ist, klicken Sie in den ausgewählten Bereich und ziehen Sie ihn über einen Haarbereich ohne Lücke (wie hier zu sehen). Drücken Sie dann »Strg-/Befehl-J«, um diesen Haarbereich auf eine eigene Ebene zu kopieren.



16 IM SPIEGEL

Wechseln Sie wieder zum Verschieben-Werkzeug, ziehen Sie den Bereich über die Lücke, so dass er sie abdeckt - das sollte eigentlich perfekt passen. Das einzige Problem ist, dass die Haare nicht der Rundung des Kopfs bzw. der Haarstruktur folgen. Sie müssen den Bereich also horizontal spiegeln, wählen Sie dazu erneut »Frei transformieren«. Dieses Mal rechts-klicken Sie jedoch in den Transformationsrahmen und wählen »Horizontal spiegeln« aus dem Kontextmenü (wie hier zu sehen). Nun sollte die Richtung stimmen. Aber schließen Sie die Transformation noch nicht ab.

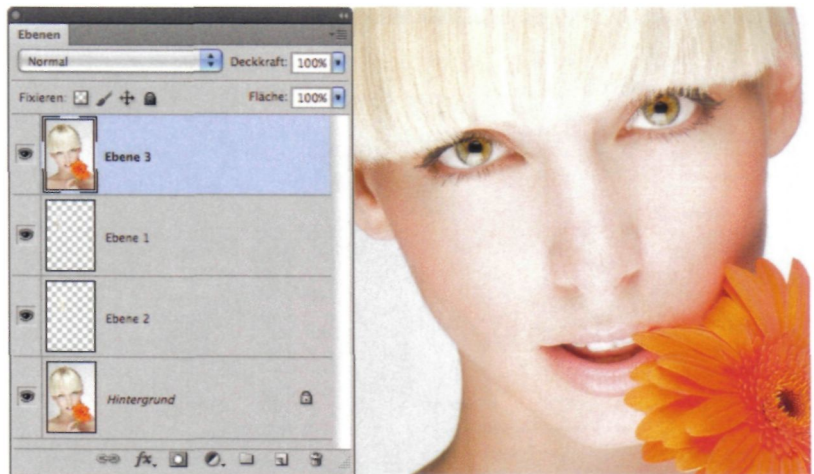
17 GEDREHT

Aus Perfektionsgründen müssen wir den Transformationsrahmen noch ein wenig drehen. Stellen Sie also den Cursor wieder außerhalb und ziehen Sie, um den Rahmen leicht zu drehen und in Position zu bringen. Jetzt können Sie »Return« drücken, um die Transformation abzuschließen. Wenn Ihnen weitere Lücken im Pony auffallen, die Sie reparieren wollen, setzen Sie dieselbe Technik ein: Haar in der Nähe kopieren, Lücke damit abdecken, drehen, spiegeln, was auch immer - fertig.



18 EBENEN ZUSAMMENFASSEN

Klicken Sie nun in die oberste Ebene im Ebenen-Bedienfeld und drücken Sie dann »Befehl-Wahl-Umschalt/Strg-Alt-Umschalt-E«, um oben im Ebenenstapel eine zusammengefasste Ebene zu erzeugen, die wie die reduzierte Version Ihres Bilds aussieht (darunter bleibt alles intakt, falls Sie später Korrekturen vornehmen wollen).



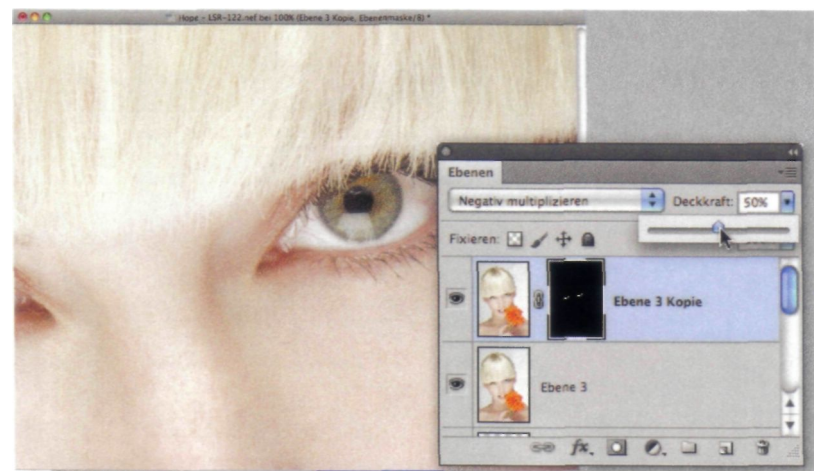
19 DAS WEISSE IN DEN AUGEN

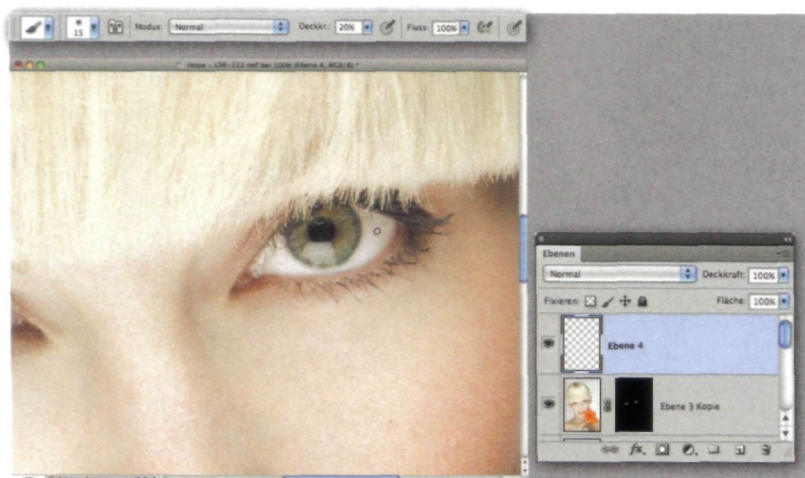
Der Grauschleier im Weiß der Augen lässt sich leicht beheben. Drücken Sie »Strg-/Befehl-J«, um die Ebene zu duplizieren, und ändern Sie die Füllmethode in »Negativ multiplizieren«. Wir wollen den Effekt aber nur für die Augen, halten Sie darum die Alt-/Wahltaste gedrückt und klicken Sie auf »Ebenenmaske hinzufügen«. Eine schwarze Ebenenmaske wird eingefügt; das Bild sieht also wieder normal aus. Malen Sie mit dem Pinsel (»B«) mit einer kleinen, weichen Pinselspitze und Weiß als Vordergrundfarbe (»X«) über das Weiß der Augen, dann erscheint deren hellere Version an diesen Stellen.



20 NICHT GANZ SO WEISS

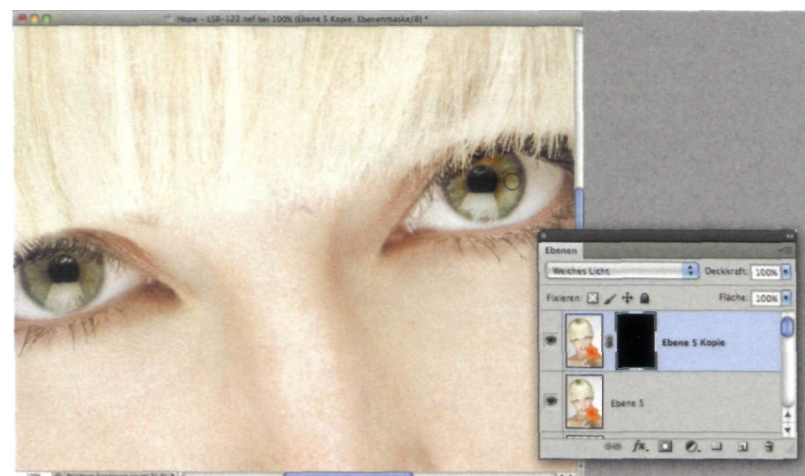
Wahrscheinlich sind die Augen jetzt zu weiß, reduzieren Sie darum die Deckkraft der Negativ-multiplizieren-Ebene auf 50%. Wenn sie noch immer zu hell sind, reduzieren Sie auf 40% oder 30%, wenn nötig. Meistens sind aber 50% ausreichend. Versuchen Sie auch bitte nicht, die Deckkraft zu reduzieren, während Sie noch ins Bild eingezoomt haben, zoomen Sie vorher erst wieder aus, dann können Sie das besser einschätzen. •





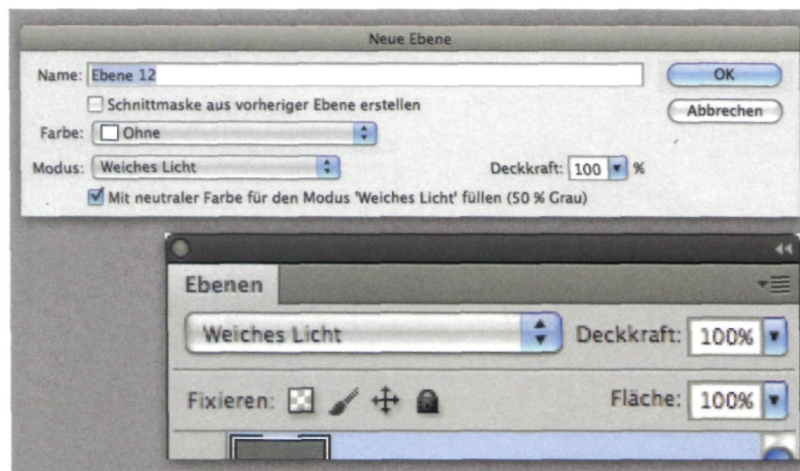
21 ÄDERCHEN ENTFERNEN

Bei dieser Gelegenheit können wir gleich noch ein paar Äderchen entfernen. Klicken Sie dazu auf das Icon »Neue Ebene erstellen«, um eine neue, leere Ebene anzulegen. Wählen Sie dann den Pinsel mit nur 20% Deckkraft und einer sehr kleinen Spitze - nur ein bisschen größer als die Adern, die Sie entfernen wollen -, und klicken Sie mit gedrückter »Alt-/Wahl«-Taste direkt neben eine Ader in einen sauberen Bereich, um diesen als Vordergrundfarbe aufzunehmen. Malen Sie dann ein paar Striche über die Ader, bis sie verschwunden ist. Wenn Sie mehrere Äderchen entfernen wollen, nehmen Sie immer wieder neue Quellen auf und malen Sie erst dann weiter.



22 MEHR KONTRAST

Drücken Sie »Strg-Alt-Umschalt/Befehl-Wahl-Umschalt-E«, um eine weitere zusammengefasste Ebene oben auf dem Stapel zu erzeugen, und duplizieren Sie diese. Ändern Sie die Füllmethode des Duplikats in »Weiches Licht«, so wird der Kontrast im gesamten Bild erhöht. Natürlich brauchen wir den Effekt nur in der Iris, »Alt-/Wahl«-klicken Sie dann auf »Ebenenmaske hinzufügen«, um die Weiches-Licht-Ebene hinter einer schwarzen Maske zu verbergen. Aktivieren Sie den Pinsel mit einer kleinen, weichen Spitze, 100% Deckkraft und Weiß als Vordergrundfarbe. Malen Sie über die Iris eines jeden Auges, dann wird die Version mit dem höheren Kontrast freigelegt.



23 BELICHTUNGSKORREKTUR

Klicken Sie oben rechts im Ebenen-Bedienfeld auf den Pfeil nach unten und wählen Sie aus dem Ausklappmenü »Neue Ebene«. So öffnen Sie beim Anlegen der neuen Ebene die gleichnamige Dialogbox. Ändern Sie den Modus der neuen Ebene in »Weiches Licht«. Die Checkbox »Mit neutraler Farbe für den Modus „Weiches Licht“ füllen (50 % Grau)« wird eingeblendet, aktivieren Sie sie und klicken Sie auf OK, um eine neue, mit Grau gefüllte Ebene zu erzeugen, die jedoch im Bild transparent wirkt. Auf dieser Ebene werden wir abwedeln und nachbelichten.

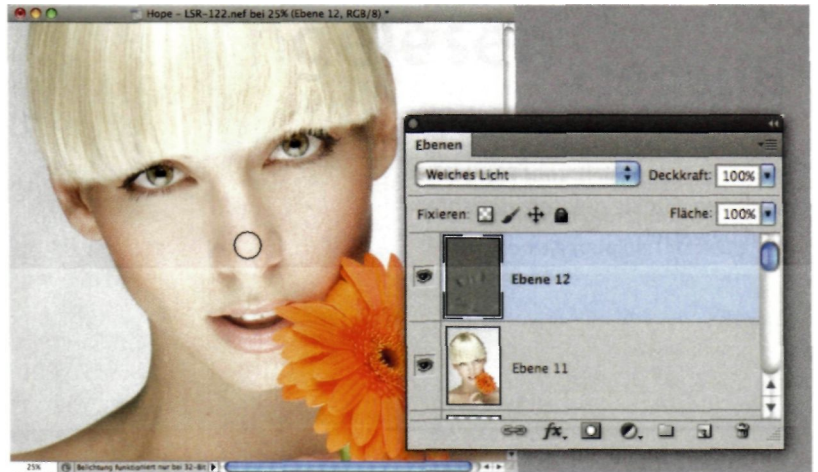


24 NACHBELICHTEN

Wählen Sie den Pinsel mit einer mittelgroßen, weichen Spitze. Verringern Sie dessen Deckkraft auf circa 15% und stellen Sie Schwarz als Vordergrundfarbe ein. Malen Sie jetzt vorsichtig einen oder zwei Striche über alle Schattenbereiche im Bild. Dunkeln Sie alles nach, was bereits dunkel ist. Malen Sie über die Wangen, die Seiten der Nase, den Bereich direkt unter den Lippen, den Hals und die Schultern.

25 ABWEDELN

Drücken Sie die Taste »X«, um Weiß als Vordergrundfarbe einzustellen, und malen Sie über die Lichterbereiche im Bild, also den Nasenrücken, die oberen Bereiche der Wangen, direkt unter der Nase, das Kinn und die hellen Bereiche auf Schultern und Hals. Machen Sie einfach die hellen Stellen im Bild noch heller.



26 WEICHZEICHNEN

Damit sich die abgewedelten und nachbelichteten Bereiche gut ins Bild einfügen, werden wir sie jetzt kräftig weichzeichnen. Wählen Sie »Filter>Weichzeichnungsfilter>Gaußscher Weichzeichner« und tragen Sie in der Dialogbox circa 35 Pixel ein. Klicken Sie auf OK. Damit werden diese Bereiche unscharf.



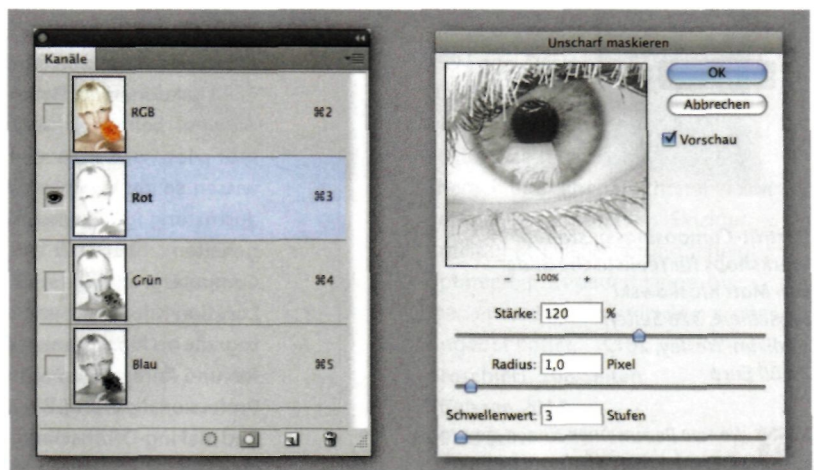
27 ZUR KONTROLLE

Jetzt reduzieren wir die Deckkraft der Abwedeln- und Nachbelichten-Ebene, bis sie natürlich aussieht. Dabei hilft es, die Ebene ein- und auszublenden (Klick auf das Augen-Icon), damit der Effekt besser zu erkennen ist. Hier habe ich die Deckkraft auf etwa 65 % reduziert.



28 SCHARFZEICHNEN

Zum Schluss zeichnen wir das Bild so scharf, dass die Hautstruktur nicht überbetont wird (die soll schließlich schön glatt und weich bleiben). Erzeugen Sie eine letzte zusammengefasste Ebene oben im Stapel, wählen Sie »Fenster>Kanäle« und klicken Sie in den roten Kanal, der viele wichtige Details wie Haar, Augen, Lippen etc. enthält, allerdings wenig Hautstruktur - ein idealer Ort also, um das Bild scharfzuzeichnen. Wählen Sie jetzt »Filter>Scharfzeichnungsfilter>Unschärf maskieren«. Geben Sie als Stärke 120%, 1 als Radius und 3 als Schwellenwert ein und klicken Sie auf OK. Das fertige Bild sehen Sie in ganzer Schönheit zu Beginn dieses Kapitels. (mjh) •



Bücher

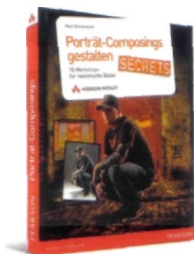
Neues aus den Fach- und Fotobuchverlagen. Für Sie gelesen, gesichtet und bewertet.



Christoph Künne

Porträts composen

Jeder, der Menschen fotografiert, hat schon einmal davon geträumt, seine Modelle in exotischen oder gar fantastischen Umgebungen zu inszenieren. Abschreckend sind aber in den meisten Fällen die damit verbundenen (Reise-)Kosten oder schlicht die physikalischen Gegebenheiten auf diesem Planeten. Matt Kloskowski, einer der amerikanischen Photoshop-Guys um Scott Kelby und fleißiger Bücherschreiber, ist nun angetreten zu zeigen, wie sich solche Bildprojekte relativ einfach in Photoshop umsetzen lassen: Man fotografiert das Modell vor weißem, grauem oder schwarzem Hintergrund, stellt es anschließend frei und montiert es - unter Berücksichtigung der perspektivischen Vorgaben - vor ein gekauftes oder früher einmal aufgenommenes Stock-Foto. Fertig. Nun, vielleicht ist das doch nicht ganz so einfach. Oder das Thema ist, wenn man denn genau genug hinschaut, auch ziemlich dehnbar. Kloskowski jedenfalls hat seine Erkenntnisse und Erfahrungen dazu auf knapp 400 Seiten am Beispiel von 15 Projekten zu Papier gebracht. Warum so ausführlich, bleibt fraglich, aber auf dem Titel steht ja auch deutlich hervorgehoben das Wort „Secrets“.



Porträt-Composings gestalten: Workshops für realistische Bilder
von Matt Kloskowski
broschiert, 378 Seiten
Addison-Wesley, 2012
39,80 Euro



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



Herb Ritts: LA Style
Paul Martineau (Hrsg.)
gebunden, 208 Seiten
Schirmer/Mosel, 2012
78 Euro

KALIFORNISCHES LICHT

Er war einer der ganz großen Glamour-Inszenatoren, der den Stars und Sternchen in den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts ihre fotografischen Denkmäler schuf. Im Gegensatz zu seinen New Yorker Kollegen verzichtete der Autodidakt gerne auf die Künstlichkeit der Studiosettings und zog mit seinen Modellen hinaus in die malerische kalifornische Landschaft, wo er vornehmlich mit natürlichem Licht arbeitete. Er gilt als Prototyp jener Fotografen, die es verstehen und verstanden, in ihren Arbeiten Kunst und Kommerz synergetisch zu vereinen.

Porträtieren lernen

Porträtieren ist mehr als einfach nur das Foto eines Menschen technisch korrekt mit einer Kamera aufzuzeichnen. Ein Porträt hat immer eine Absicht, einen Zweck, und steht in einer ästhetischen Tradition. Anders ausgedrückt: In jedem Porträt interpretiert der Fotograf sein Gegenüber, um damit etwas auszusagen. Wenn diese Interpretation dem Fotografen ins Bewusstsein rückt, ist das der erste Schritt zu seiner Professionalisierung. Was dann im Lauf der Weiterentwicklung folgt, deckt das Buch von Mark Jenkinson in 42 Lektionen ab. Der amerikanische Fotograf behandelt darin thematisch fast alles, was man als Porträt-Profi wissen sollte: Von der richtigen Fotoausrüstung (dankenswerterweise kurz gehalten) über Licht, Komposition, Computergrundlagen, Studientechnik, Location-Know-how und Interview-Fotografie bis hin zu ganz praktischen Hilfen und Anregungen auf dem Weg zur Professionalisierung. Die Beispielbilder und Making-Of-Abschnitte sind für solche Bücher ungewohnt vielschichtig.

Zum einen liegt es daran, dass der Autor selbst ein Fotograf mit großem Facettenreichtum ist. Zum anderen an seiner Tätigkeit als Fotolehrer, die es ihm ermöglicht, Projekte und Portfolios seiner Schüler in diesem Rahmen in für den Leser lehrreicher Form einzubinden. Kurz gesagt: Wer lernen will, Menschen professionell zu fotografieren, findet alles, was er in technischer und praktischer Hinsicht wissen muss, in diesem Buch.



Der Fotografie-Kurs Porträt
Grundlagen, Übungen und Techniken
von Mark Jenkinson
broschiert, 223 Seiten
Addison-Wesley, 2012
29,80 Euro

Ausstellungsdesign

Fotografen, die erwarten, hier einen Handlungsleitfaden zu finden, der ihnen ganz genau erklärt, wie sie ihre nächste Ausstellung eindrucksvoller gestalten, werden enttäuscht. Auch wenn es der Titel naheulegen scheint - in diesem Buch geht es nicht in erster Linie um Kunst- oder Fotoausstellungen, sondern um Ausstellungskonzepte. Und zwar solche im Kontext von Weltausstellungen, Messen und Museen. Es geht um Zielsetzungen, Räume, Erzählstrukturen, eingesetzte Medien, Grafiken und Gestaltungsdetails. Das ist natürlich im Kern genau das, was man braucht, um die nächste eigene Ausstellung im Rahmen der Möglichkeiten zu optimieren, doch fordert das Buch seinem Leser auf dem Weg zur Erkenntnis eine Menge Abstraktionsvermögen ab.

Ausstellungsdesign:
von Pam Locker
broschiert,
184 Seiten
Stiebner, 2011
29,90 Euro



Zen des Knipsens

Das schmale Querformat ist ungewöhnlich, der „Edition ProfiFoto“-Aufdruck führt in die Irre, und der Titel „iPhoneography“ klingt etwas gekünstelt. Dennoch, dieses Buch ist äußerst lesenswert und bildet im Rahmen seiner Möglichkeiten eine interessante kleine fotografische Parallelwelt ab. Es geht - Freunde von Sprachspielen haben es

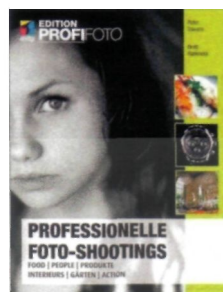
geahnt - um die Fotografie mit Apples Mobiltelefon „iPhone“. Dieses Gerät enthält zwar nur ein der Form nach bescheidenes und in seinen Möglichkeiten höchst eingeschränktes Kameramodul, doch macht die dafür verfügbare Nachbearbeitungssoftware daraus ein Kultgerät - wenigstens für Fotografen mit Hang zur Knipser-Ästhetik. Die Autorin, die sich selbst als Künstlerin bezeichnet, führt zunächst technisch in die Welt des iPhones ein: Sie erklärt, wie man mit dem Mobiltelefon fotografiert, seine Bilder organisiert, in alle Welt verschickt und auf Webseiten lädt. Es folgt ein workshopartiger Überblick über den Einsatz der aus ihrer Sicht besten Apps. Dazu zählen Photoshop Express, Hipstamatic, LoMob, Foto FX und TiltShiftFocus. Danach wird es spannend: Im Kapitel „Der Kreative Funke“ stellt die Autorin



*iPhoneography -
Fotografieren mit dem
iPhone*
von Stephanie Roberts
Taschenbuch, 176 Seiten
mitp, 2011
19,95 Euro

ihrem Leser 100 Fotoaufgaben, die sie exemplarisch löst. In „Nach Gefühl fotografieren“ lernen wir in Übungen unsere Emotionen in Bilder fließen zu lassen, Bilder mit Ein-Wort-Titeln zu versehen und diese dann - lange danach und nach einer Titelüberarbeitung - in einer Online-Community zu „teilen“. OK, ich gebe zu, ich habe das nicht ganz verstanden. Aber es klingt doch spannend, oder? Vor dem abschließenden Workshop, der zeigt, wie man seine eigene Online-Galerie direkt vom Handy aus per Bild-E-Mails bestückt, lernen wir noch andere iPhoneography-Künstler kennen. Die zeigen wort- und bildreich, wie sie zur iPhoneography gekommen sind und welche künstlerischen Ansätze sie mit ihren Arbeiten verfolgen. Manches davon ist optisch wirklich interessant und es finden sich in den Geschichten durchaus anregende Ideen für Projekte oder Links zu wenig bekannten Foto-Apps.

Angelesen



50 Seiten praktische Basics, 100 Seiten fotografische Case-Studies über **Professionelle Foto-Shootings**, die Food, People, Produkte, Interieurs, Gärten und Action abbilden. Danach weitere 50 Seiten zum Thema Hardware und Photoshop. Der erste Teil des Buches von **Peter Travers und Brett Harkness** ist Gold wert für alle, die das Hobby Fotografie zum Beruf machen wollen. Der zweite Teil regt auch erfahrene Fotografen an, sich die eine oder andere Motivwelt (neu) zu erschließen, und über den dritten Teil breiten wir hier wohlmeinend den Mantel des Schweigens. Der ist für eine andere Zielgruppe geschrieben und hat sich wahrscheinlich nur in dieses Buch verirrt.

Taschenbuch, 192 Seiten
mitp, 2011
34,95 Euro



52 fotografische Projekte für experimentierfreudige Bildkünstler - also eins für jede Woche, ein ganzes Jahr lang. Wenn Sie selbst nicht mehr so ganz genau wissen, was Sie eigentlich fotografieren sollen, dann bietet sich dieses Buch als Therapie an. Geschrieben vom bekennenden und preisgekrönten Lomografen **Kevin Meredith** (und 20 anderen Mitstreitern) sind hier Fotoprojekte quer durch alle Techniken vom Film bis digital versammelt. Die meisten der vorgestellten Projektideen sind unkonventionell und bieten so eine breite Vorlage für eigene Aktivitäten.

Taschenbuch, 288 Seiten
mitp, 2011
34,95 Euro

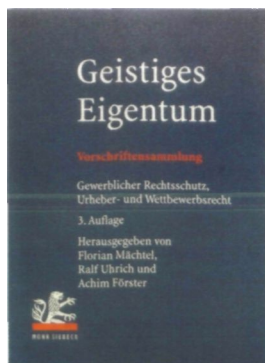


Für alle, die regelmäßig Logos entwickeln müssen, sind die **999 Logo-Design-Elemente** von **Daniel Donnelly** eine große Hilfe. Die Formelemente liegen als EPS-Vektor-Dateien vor, geordnet nach Themen und durchmischt mit vielen Beispielen aus der Praxis. Einziger Kritikpunkt: Die Sortierung scheint optimierbar. Es dauert lange, bis man etwas Passendes in dem großen Angebot findet.

broschiert, 208 Seiten
Stiebner, 2011
19,99 Euro

Geistiges Eigentum

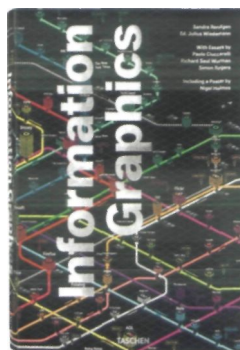
Der Titel des Buches klingt deutsch - der beschriebene Sachverhalt hingegen scheint inzwischen für viele eher ein Fremdwort zu sein (man schaue nur ins Programm der Piraten-Partei, die recht exotische Vorstellungen von diesem Begriff hat - halt piratenhafte). Dieser Band ist garantiert totlangweilig, aber als **Gesetzensammlung für Menschen, die sich über „gewerblichen Rechtsschutz, Urheber- und Wettbewerbsrecht“ informieren wollen, eine zuverlässige Basis. Bücher, in denen das Urheberrecht ausführlich kommentiert wird, gibt es viele. Die sind auch nötig, weil die Sprache von Gesetzen oft kaum verständlich ist. Hier hingegen kommen auf 800 Seiten die Gesetzestexte selbst zu Wort. Danach weiß man genauer, was man den Anwalt fragen sollte. (doc)**



Geistiges Eigentum. Vorschriftenammlung
hrsg. von Florian Mächtel u.a.
broschiert, 800 Seiten
Mohr Siebeck, 2011
24 Euro

Informationsgrafik

Den Satz „Ein Bild sagt mehr als tausend Worte“ kann man kaum noch hören. Dennoch stimmt er. Wir alle produzieren Bilder und visualisieren damit Sachverhalte. Komplexe Zusammenhänge exakt als Bild zu kommunizieren, ist mit einem Foto oder einer Montage allerdings selten möglich. Dafür gibt es den speziellen Zweig der Informationsgrafik, die Mengen, Werte, Verbindungen oder Abhängigkeiten in sichtbarer Form wiedergibt - einerseits vereinfachend, andererseits detailgenau. Übersichtlicher als in Listen oder Tabellen werden so Zusammenhänge deutlich. Dieser übergroße und schwergewichtige Band zeigt herausragende Beispiele aus aller Welt und verfolgt auch die Entwicklungsgeschichte des Genres nach. Es lohnt, sich in die Seiten zu versenken: Man findet dort zahlreiche Anregungen und lernt eine Menge. (doc)



Information Graphics
von Sandra Rendgen,
hrsg. von J. Wiedemann
gebunden, 480 Seiten,
Großformat
Taschen, 2012
deutsch/englisch/französisch
49,99 Euro



Druckfertig

Auch wenn es angesichts der medialen iPad-Manie etwas „retro“ erscheint, sollte man diesem Buch zur Gestaltung von Drucksachen Aufmerksamkeit schenken. Hier geht es vordergründig um technische Zusammenhänge, wie es der Untertitel „Handbuch für Mediengestalter“ erwarten lässt. Was aber nicht vorne draufsteht, ist das Thema „Gestaltungssicherheit“. Das stellt für viele Kreative ein zentrales Problem dar, weil sie eigentlich aus einer anderen Ecke kommen und -warum auch immer- auf einmal selbstständig Seiten gestalten sollen/wollen. Dann kommen Fragen auf wie etwa: Was sind die richtigen Abstände zwischen Worten und Zeilen? Wie lege ich ein Gestaltungsraster an, damit sich die Elemente nicht zufällig auf der Seite verteilen? Was bedeuten all die Fachworte im Detail, mit denen mich Dienstleister in Vorstufe und Druckauftragsabwicklung konfrontieren? Wie groß muss ein Bild für die unterschiedlichen Druckprozesse sein, damit es ohne Qualitätsverluste reproduziert werden kann?

Ready to Print gibt Antworten, zeigt Beispiele, listet sachdienliche Informationen auf. Und im Gegensatz zu anderen Publikationen mit einem ähnlichen Anspruch ist dieses Buch wirklich hervorragend, lesefreundlich und übersichtlich gestaltet. Kurz: Es gehört ins Bücherregal jedes Kreativen, der Seiten gestalten will oder muss. Zu „Seiten“ zählen nicht nur Zeitschriften oder Werbebroschüren, sondern auch Fotobücher, magazinartige iPad-Inhalte, Kataloge oder Portfolios.

**Ready to Print:
Handbuch für Mediengestalter**
von Kristina Nickel
gebunden, 320 Seiten
Die Gestalten, 2011
49,90 Euro



Tipps zur Digitalmalerei

Autor Gary Tonge arbeitet seit über 20 Jahren mit digitalen Malwerkzeugen. In diesem Band geht es aber nicht um die Präsentation seiner Gemälde, sondern um praxisnahe Tipps für angehende und erfahrene Monitor-Künstler. Kapitelüberschriften wie „Pinsel & Pinselstriche“, „Licht“, „Komposition“, „Texturen & Oberflächen“, „Maßstab & Proportionen“ deuten die Richtung an. Die Texte sind gut verständlich und werden von den Abbildungen nachvollziehbar ergänzt. Tonges Schwerpunkt liegt oft bei Konzept und Bildaufbau - das ist sehr sinnvoll, da viele Maler damit mehr Probleme haben als mit realistischen Details. Rundum empfehlenswert. Zwei Probekapitel aus dem Buch finden Sie in den nächsten DOCMA-Ausgaben. (doc)

**Digital Painting.
Tipps & Tricks**
von Gary Tonge
gebunden, 127 Seiten,
Großformat
Edition Michael Fischer, 2012
22,90 Euro



[illegible]

Buchstabenbilder

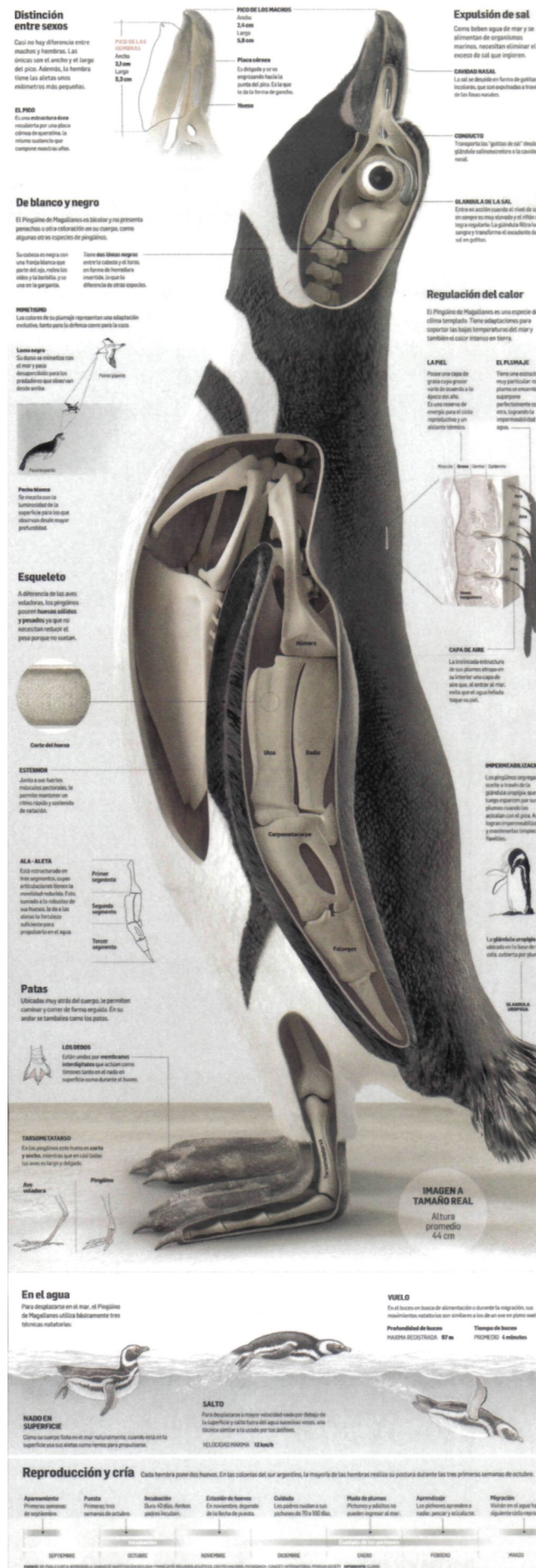
**Type Image
von Barbara Brownie
gebunden, 223 Seiten
Ginkgo Press, 2011
32 Euro**



Los pingüinos anidan en colonias, algunas de varios cientos de miles de individuos. Arriban a los sitios de nidificación en primavera. Y viven en el mar en otoño e invierno.

Los pingüinos anidan en colonias, algunas de varios cientos de miles de individuos. Arriban a los sitios de nidificación en primavera. Y viven en el mar en otoño e invierno.

INFOGRAFIA VANINA SANCHEZ • GERARDO MOREL
ILUSTRACIONES H. CAÑELLAS • A. CHAPPE • J. PORT
INVESTIGACIÓN GUILLELMO MILLA



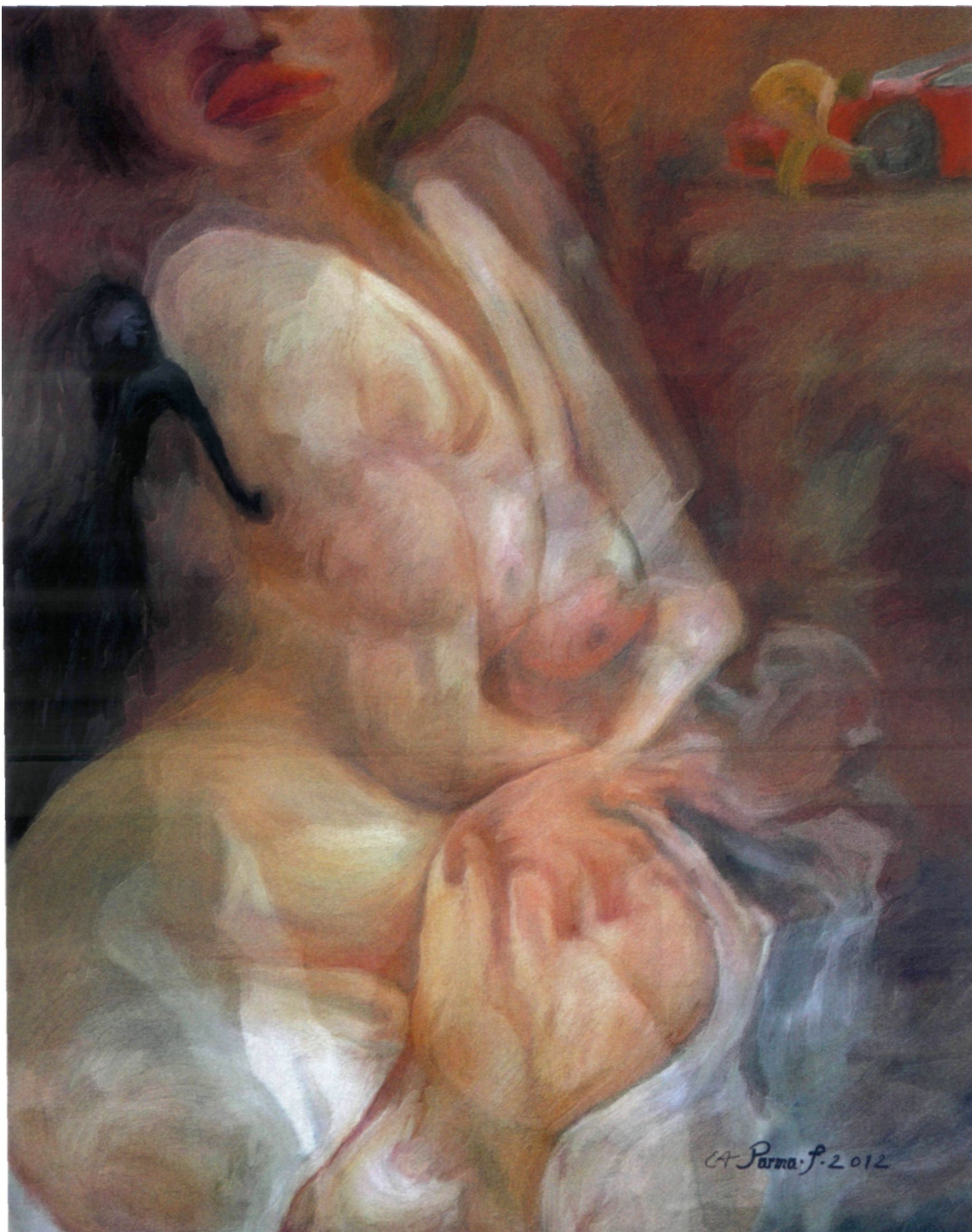
MAL-CONTEST: Die Sieger

Weit über hundert Einsendungen mit digitalen Gemälden gingen in den letzten Wochen bei uns ein. Die Redaktions-Jury hat die besten ausgewählt und stellt sie Ihnen hier vor.

Nachdem die von der Redaktions-Jury vergebenen Punkte ausgezählt worden waren, war die Verwunderung groß: Zwar herrschte bei den ersten neun Plätzen hohe Übereinstimmung - dennoch unterschieden sich die Wertungen erheblich. Teilnehmer/innen, die es nicht auf einen der ersten zehn Plätze geschafft haben, müssen also nicht an ihrem Talent zwei-

fehlern: Vielleicht haben sie von einem Juror viele Punkte erhalten, von anderen dagegen wenige oder keine. Jedes Bild ist mit dem Namen des Einsenders, Titel, Platzierung, Anzahl der vergebenen Punkte sowie Technik/Software unterschrieben.

Wir danken allen, die engagiert mitgemacht haben, und Corel für die Bereitstellung von 10 Paketen Painter 12 für die Sieger. (doc)





Peter Parma: FAMILIE (Platz 7, 32 Punkte), Photoshop 7, Art Rage 2.5, Akvis Art Work 5.0

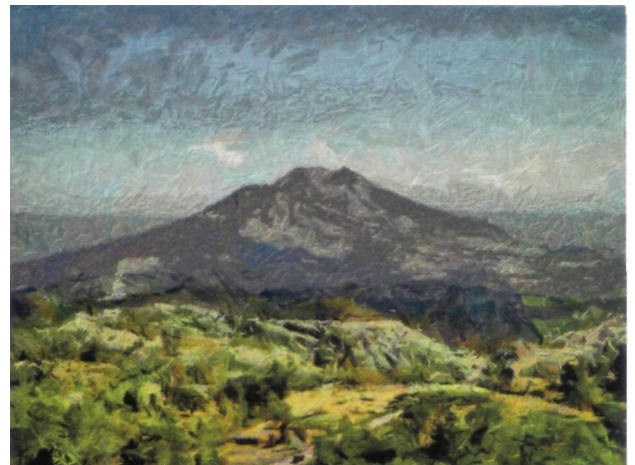
Peter Parma: DIE VERSUCHUNG DES HEILIGEN ANTONIUS (Platz 1, 54 Punkte; maximal zu erzielen waren 60 Punkte), (die verwendete Software war bei allen drei Digitalgemälden identisch)



Peter Parma: ZUG VERPASST, (Platz 17, 22 Punkte)

Hermann Löhr: OBERHAUSEN (Platz 2, 51 Punkte), Dynamic Auto Painter, Photoshop, Lightroom (für die drei Gemälde auf der folgenden Seite benutzte Hermann Löhr dieselbe Software)



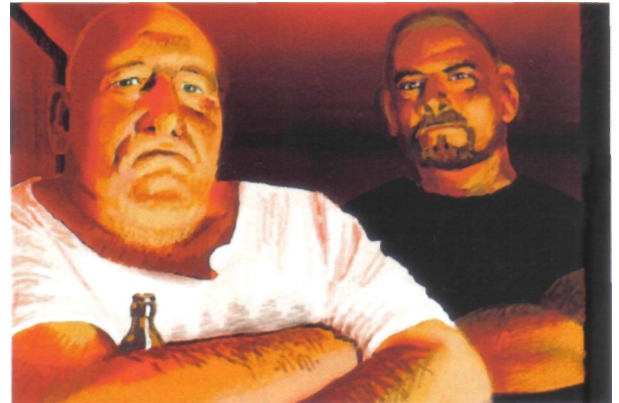
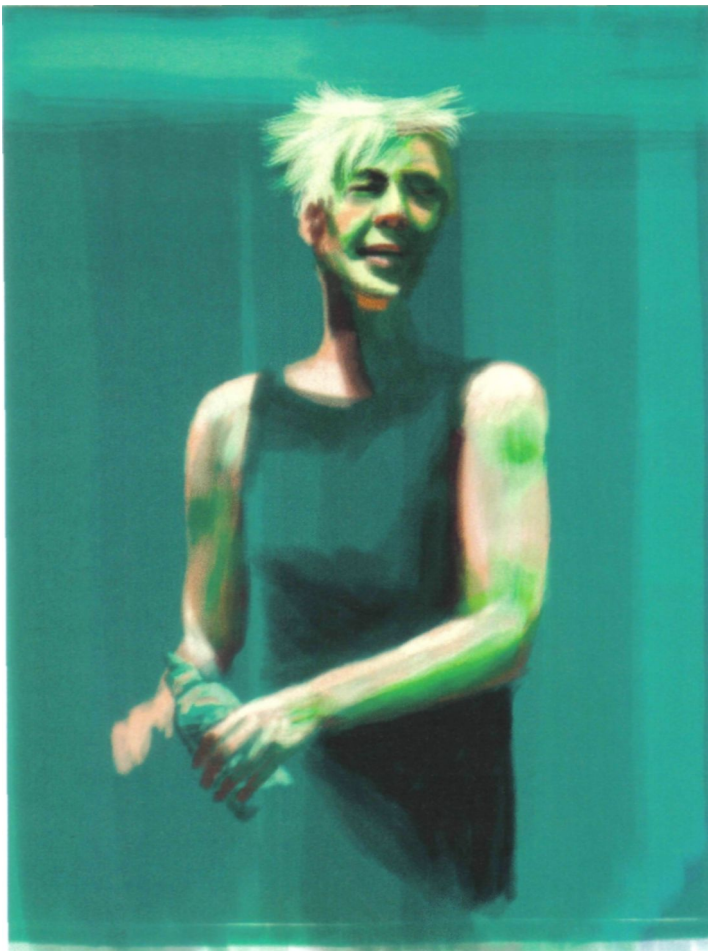


• Hermann Löhr: MANNEQUINS (Platz 3, 47 Punkte) | MURANO (Platz 5, 33 Punkte) | BALI (Platz 14, 24 Punkte)





- Andrea Cziesso:
RAPUNZEL (Platz 6,
33 Punkte), keine
Angaben zur Technik
- Andrea Cziesso:
DORNROSCHEN
(Platz 21, 19 Punkte)



- Eva Lücking: BESTE FREUNDE (Platz 18, 21 Punkte), k.A.
- Eva Lücking: UNDERWATER (Platz 8, 32 Punkte)

Veit Larisch: FEUER (Platz 4, 39 Punkte), Photoshop CS4, Painter 9

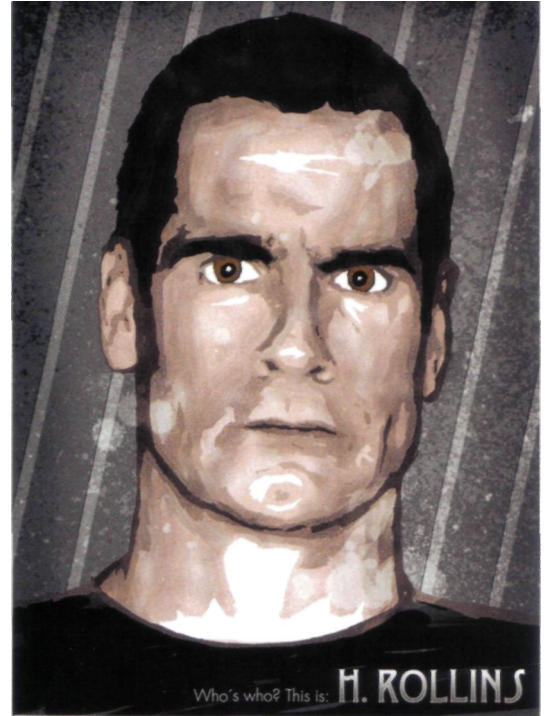
Veit Larisch: WORKFLOH (Platz 13, 25 Punkte)

- Andreas Hoops: NOVEMBERNEBEL (Platz 9, 29 Punkte), Photoshop





• Sonja Weber: HERZDAME (Platz 10, 29 Punkte), Poser und Photoshop

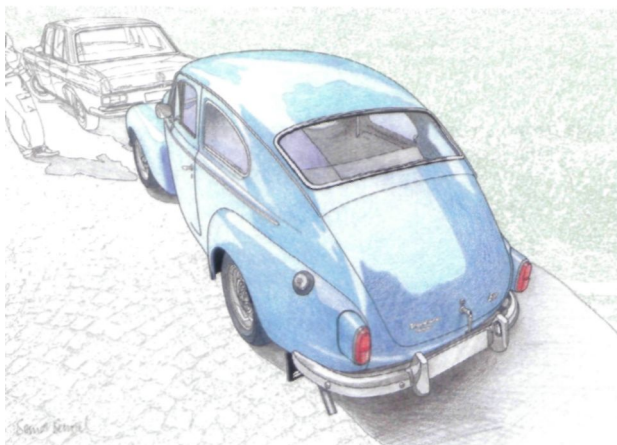


• Hermann Butter: WHO IS WHO? (Platz 11, 27 Punkte), Photoshop



• Alfred Pilar: ROM AM NACHMITTAG (Platz 12, 25 Punkte), Photoshop, Topaz Clean

• Bernd Bunzel: VOLVO 544 (Platz 29, 10 Punkte)





• KurtTutschek: RUNSMEDICINE (Platz 19, 21 Punkte), in Photoshop koloriert, Wischfinger-Überarbeitung



• Michael Ahrendt: LABORTISCH (Platz 16, 18 Punkte), Photoshop mit Pixel Bender OilPaint



• Stefan Korbion: SKLETTI (Platz 23, 12 Punkte), Photoshop Mischpinsel

• Stefan Korbion: GELBE SESSEL (Platz 22, 13 Punkte), Photoshop und Pixel Bender OilPaint

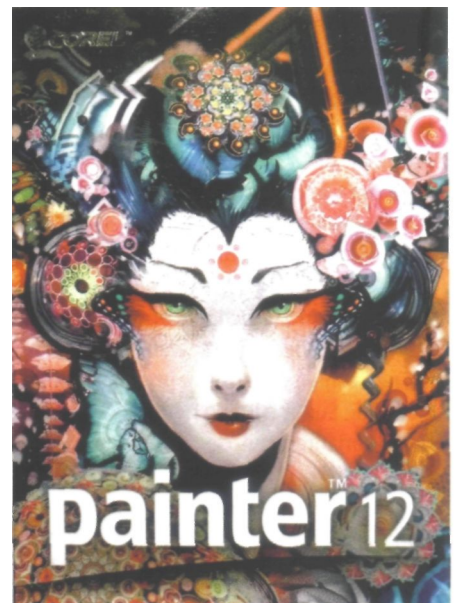


• Oliver Fischer: SMUDGE OPI (Platz 20, 19 Punkte), keine Angaben zur Technik/Software

Für die Teilnehmer/innen auf den Plätzen 1 bis 10 hat Corel zehn Pakete seines Malsoftware-Klassikers Painter in der aktuellen Version 12 zur Verfügung gestellt. Wir bedanken uns für die wertvolle Unterstützung.

Die Einsender Peter Parma (Platz 1 und 7) und Hannes Löhr (Plätze 2, 3 und 5) sind mit mehreren Werken auf vorderen Plätzen vertreten - sie erhalten die Software natürlich nur einmal.

Ein Teilnehmer, der zunächst Platz 4 belegt hatte, musste leider disqualifiziert werden, da das Ausgangsbild ohne Klärung der Rechte aus dem Web kopiert worden war.





Die Jury 2012, von links nach rechts, untere Reihe: Yvonne Lünzmann (Epson), Pia Kleine Wieskamp (Pearson), Stefan Schmitt (Nopar International), Anja Pätzold (Adobe), Peter Geller (California Sunbounce), Ina Künne (DOCMAische Gesellschaft), Anke Großklaß (DOCMAische Gesellschaft); mittlere Reihe: Rico Nowicki (Horizonte Zingst), Thomas Fulte (PrintsCompuDruck), Michael J. Hußmann (DOCMA), Doc Baumann (DOCMA), Guido Möller (Wacom), Christoph Sahner (Video2Brain), Olaf Giermann (DOCMA), Marcos Gutierrez (Datacolor); obere Reihe: Christoph Splithöfer (Hewlett-Packard), Uwe Janke (Tecoco), Rainer Tewes (FotolaborM), Christoph Künne (DOCMA), Murat Erimele (Fotolia).

DOCMA Awards 2012/13

Die Gewinner des Awards 2012 stehen fest. Die Namen verraten wir aber erst im nächsten Heft. Und auch das Thema für den nächsten Wettbewerb ist bereits fixiert: Naturbilder. | **Doc Baumann**

Vom 24. bis 25. April traf sich die Jury, um über die Gewinner des diesjährigen DOCMA Awards zu entscheiden. Zum docmatischen Zehnjahres-Jubiläum hatte die Redaktion 20 Juroren nach Schloss Rauschholzhausen eingeladen - mehr denn je. Vertreter von Sponsoren, ergänzt um die DOCMA-Redaktion, wählten die besten Arbeiten aus mehreren hundert Einsendungen.

And the winner is... Nun, das ist zwar entschieden, wird aber noch nicht bekannt gegeben. Auch die Preisträger selbst werden erst in einigen Wochen von ihrem Glück erfahren. Dafür gibt es zwei Gründe:

Wir arbeiten daran, auf www.docma.info eine Galerie aller erhaltenen Werke einzubauen. Würden die Gewinner/innen bereits vorab bekannt, würde das das Abstimmungsverhalten beeinflussen. Registrierte Besucher der Seite können dort in den nächsten zwei Monaten für die Vergabe des Publikumspreises ihre Stimme abgeben. (Wer noch nicht registriert ist, kann das vorher schnell erledigen.) Alle Bilder sind anonymisiert; jedes ist nur mit einem Buchstaben - A für Ausbildungsbereich, P für Profi, S für Semiprofi - und der Teilnehmernummer gekennzeichnet.

Wird ein Bild vom Besucher gar nicht bewertet, erhält es den neutralen Wert 3; 4 Sternchen stehen für „gut“, fünf für „herausragend“. Entsprechend bedeutet 2 „weniger überzeugend“ und 1 „schlecht“. Am Ende zählen wir positive und negative Werte zusammen, die sich ergebende Summe ist ein hoffentlich exakteres Ergebnis als das, was in den Vorjahren mit der Übernahme vorgefertigter Auswertungs-Module möglich war. Wir haben uns ein paar Tricks ausgedacht, um Mehrfachbewertungen und dergleichen zu erkennen - bei Manipulationsversuchen wird das Bild aus der Wertung genommen.

Der zweite Grund dafür, die Bekanntgabe der Sieger zu verschieben, ist, dass das Museum für Kommunikation in Frankfurt die Aus-

stellung der besten 50 ab dem 15. August 2012 zeigen wird. Verständlicherweise möchte es die Spannung auf die ausgestellten Werke der Preisträger nicht dadurch gemindert sehen, dass diese bereits Monate zuvor bekannt werden.

Wir möchten die Ausstellung gern um ein paar Originalfotos erweitern, die echte, unsinnige Warnhinweise dokumentieren. Wenn Ihnen in den nächsten Wochen also so etwas begegnen sollte - oder sie derlei schon in Ihrem Archiv haben - senden Sie uns die RGB-Bild-dateien (Seitenlänge etwa 2000 Pixel) bitte als JPEG an redaktion@docma.info; die schönsten werden mit Namensnennung der Fotografen bei der Ausstellung und in DOCMA zu sehen sein.

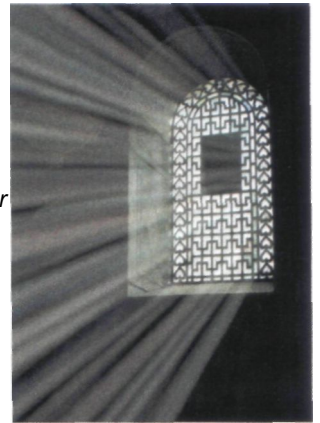
Und noch etwas ist bereits entschieden, das Thema für den DOCMA-Award 2013: „Schöner als wahr? - Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“. Das reicht vom Käfer im Garten über den Fuchs im Wald bis zum Löwen im Zoo oder in seiner afrikanischen Heimat, umfasst aber ebenso Landschaften, Wasser, Wolken ... Zum ersten Mal in der Geschichte unseres Wettbewerbs geht es dabei nicht ausschließlich um Montagen.

Sie können daher unbearbeitete Original-Bilddateien einreichen sowie dezent oder ausgiebig bearbeitete Versionen, Montagen, malerisch/grafisch überarbeitete Fotos oder 3D-Szenen mit Natur-Themen. Die Jury wird bis zur Festlegung der Sieger nicht wissen, ob und in welchem Umfang ein Bild jeweils bearbeitet, montiert oder generiert ist - es zählt ausschließlich die ästhetische Qualität. Erst am Ende wird sich zeigen, ob unverfälschte Naturfotos oder Werke mit digitalen Eingriffen besser überzeugen konnten. Ein für alle Beteiligten außerordentlich spannendes Experiment! Die genauen Rahmenbedingungen stehen so früh noch nicht fest - aber fangen Sie ruhig schon einmal an. Einsendeschluss wird Anfang 2013 sein. •

Photoshop-RÄTSEL

Hier finden Sie die Lösung zum Lichtstrahlen-Problem aus DOCMA 46.

Doris Jachalke, von der die Variante rechts stammt, hat gleich zwei Lösungen eingesandt, weil ihre erste (nach einer Luminanzauswahl) keine Farben berücksichtigte: „Ich wollte mit Hilfe der Luminanzauswahl und der Anwendung eines Mosaikfilters mehr Farbe in die Strahlung bekommen. So habe ich die Bearbeitung weiter vervollständigt (»Filter > Radialer Weichzeichner: strahlenförmig« mehrfach angewandt). Zum Schluss habe ich ein wenig mit den Ebeneneigenschaften ‚gespielt‘ und noch den Ebenenstil ‚Schein nach innen‘ hinzugefügt und mit verminderter Deckkraft gearbeitet. Der Schein bewirkt einen zusätzlichen Lichteffekt, dies geht aber zu Lasten der Kontraste. Ist also Geschmacksache.“



Angepasste Lichtstrahlen erzeugen

Viele Leser (und diesmal auch bemerkenswert viele Leserinnen) beteiligten sich an der Suche nach den geeigneten Verfahren, um in Photoshop an eine Öffnung angepasste Lichtstrahlen zu erzeugen - und das ohne Zuhilfenahme eines Plug-ins wie Rays, das die besten Ergebnisse erzielt.

Ein Großteil der Einsender hat eine Vorgehensweise beschrieben, die zwar in der Regel zu brauchbaren Ergebnissen führt, allerdings auch fehlerbehaftet ist: Dupliziert man nur die Bildebene (in der Regel mit dunklem Innenraum und hellem Fenster), so sind oft auch Elemente enthalten,

die zwar recht hell sind (wie bei den Beispielen unten die stark beleuchteten Bereiche der Fensterbank), aber trotzdem keineswegs Lichtstrahlen aussenden sollen.

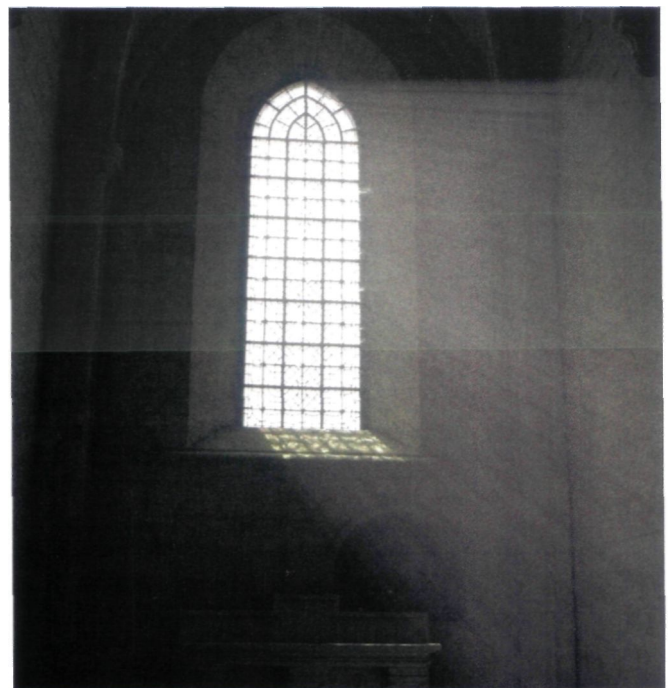
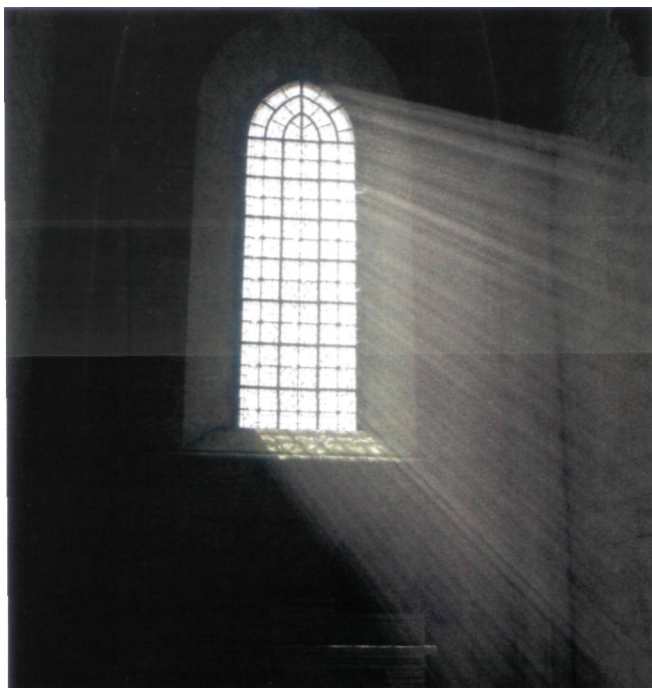
All diese Stellen müssen also geschwärzt werden, bevor im nächsten Schritt etwa Entsättigen der Ebene folgt (bei farbigen Kirchenfenstern ist das allerdings nicht sinnvoll) und danach der Einsatz der Filter »Radialer Weichzeichner: Strahlenförmig« oder »Bewegungsunschärfe«.

Die weitaus meisten Teilnehmer/innen beschränkten sich auf ein Duplizieren der hellen Bildstellen (nach »Auswahl > Farbbereich: Lichter«) auf eine neue Ebene mit an-

schließendender Filteranwendung - das Ergebnis wird aber deutlich besser, wenn Sie eine neue schwarze Ebene anlegen, die so entstandene Auswahl dort invertieren und erst dann einen der beiden Filter benutzen. Eine ausführlichere Beschreibung dazu finden Sie auf Seite 42.

Diesmal gibt es gleich zehn Gewinner, da der Sponsor dieses Rätsels - der Hersteller des Plug-ins Rays - die entsprechende Anzahl seiner Software bereitgestellt hat. Namentlich genannt seien hier stellvertretend für alle die Einsender der drei abgedruckten Bilder: Doris Jachalke, Andre Möschter sowie Peter Danke. Wir gratulieren!

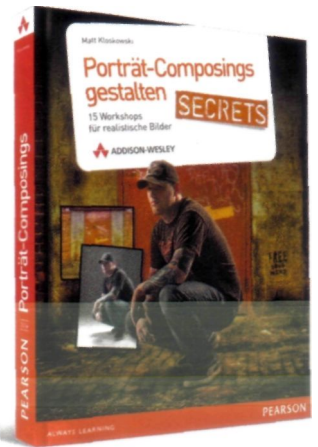
Peter Danke (unten links) hat nach entsprechender Vorarbeit den »Radialen Weichzeichner: Strahlenförmig« als Filter eingesetzt, Andre Möschter (unten rechts) dagegen »Bewegungsunschärfe«. Beide haben - eigentlich unnötig - mit anschließendem Transformieren nachgeholfen. (Orientiert an der Projektion des Gitters auf die Fensterbank sollte der Einstrahlungswinkel in beiden Fällen übrigens deutlich steiler sein.)



Photoshop-RÄTSEL

Diesmal sollen Sie einen Photoshop-Filter erkennen sowie eine Art Hilfsobjekt.

Als Gewinnprämie stellt der Verlag Addison-Wesley diesmal eine seiner Neuerscheinungen zur Verfügung - Matt Kloskowskis lehrreichen Band „Porträt-Composings gestalten“. Das Buch hat 378 Seiten und kostet 40 Euro. Gehen mehrere richtige Einsendungen ein, die sowohl den Filter richtig benennen als auch das gesuchte Zusatzelement, entscheidet das Los.



Ersatz-Bokeh-welcher Filter war's?

Auf Seite 66 finden Sie einen Text meines Kollegen Michael J. Hußmann zum Thema „Bokeh“. Ist diese spezifische Variante von Unschärfe nicht bereits dank des verwendeten Objektivs in einem Foto zu sehen, kann man den Effekt näherungsweise digital nachahmen.

Der Photoshop-Filter, den Sie diesmal als des Rätsels Lösung identifizieren sollen, ist demgegenüber recht einfach gestrickt, aber auch er führt zu durchaus interessanten Ergebnissen. Damit er das tun kann, be-

nötigen Sie noch etwas, und je genauer Sie dieses Etwas beschreiben können, umso größer ist Ihre Chance zu gewinnen.

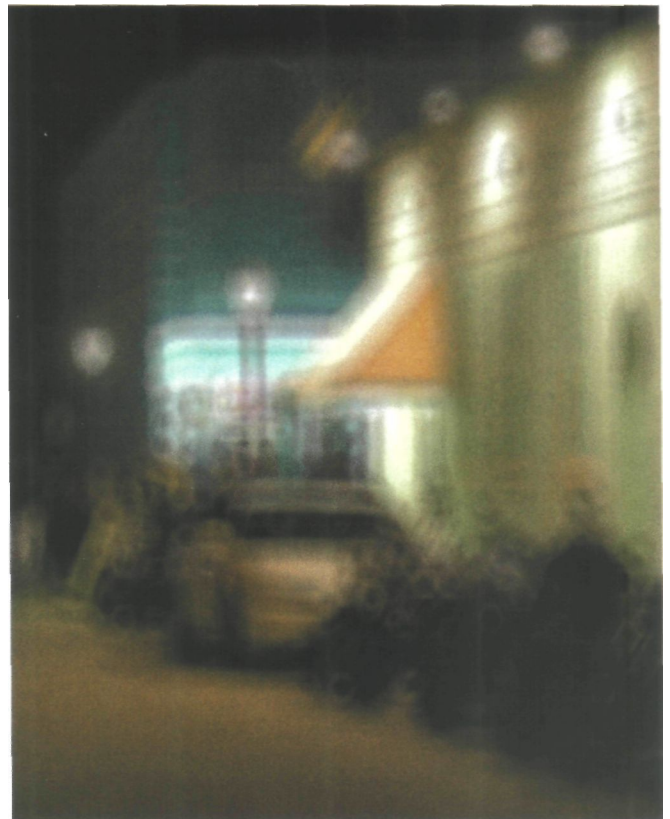
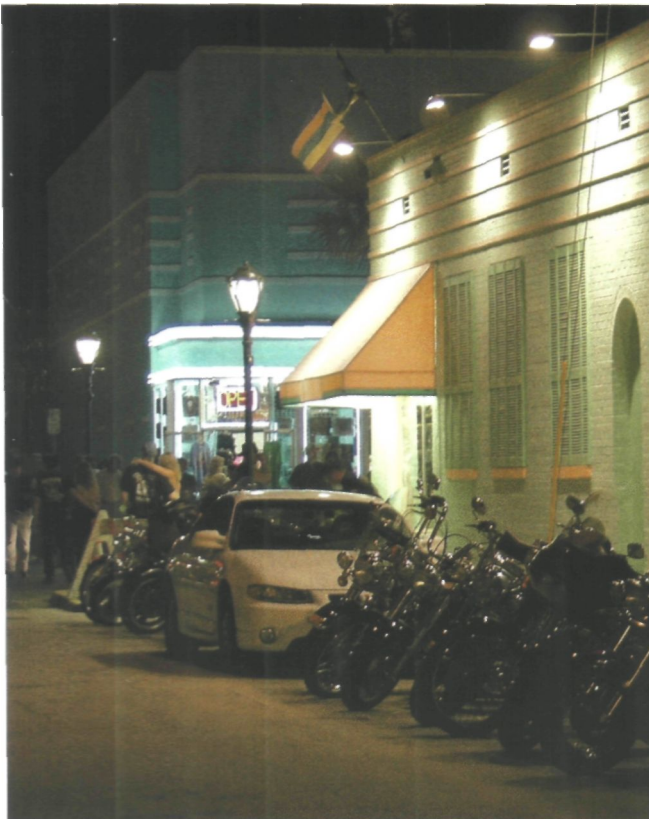
Das Bild unten links zeigt die Originalaufnahme, das rechts das gefilterte Ergebnis. Wir möchten von Ihnen wissen, welcher Filter angewandt wurde und welches zusätzliche „Etwas“ dabei zum Einsatz kam.

Damit wir hier auch etwas vorzustellen haben, wäre es schön - wenn auch nicht gewinnentscheidend - wenn Sie uns ein eigenes Bild entsprechend bearbeitet mit-

schicken (RGB, JPEG, etwa 800 x 800 Pixel. Senden Sie die Lösung mit der Betreff-Zeile „Photoshop-Rätsel“ bis spätestens zum **9. Juli 2012** an redaktion@docma.info; die Bezeichnung des Filters und des geheimnisvollen Zusatz-Etwas reicht aus.

Als Gewinnprämie für die beste Lösung gibt es das oben abgebildete, neue Buch von Matt Kloskowski „Porträt-Composings gestalten“ im Wert von 40 Euro, mit 15 interessanten Kapiteln über Montagen von Personen vor Hintergründen. (doc) •

Links eine nächtliche Szene aus Daytona Beach - rechts dasselbe Bild, nachdem es mit dem geheimnisvollen Filter bearbeitet wurde. Welcher war's?



Leser- BRIEFE

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

Gratulation zum Heft

Hallo liebes DOCMA-Team,
Gratulation zu der letzten Ausgabe! Seit ein paar Jahren bin ich nun begeisterte Leserin des Magazins. Insbesondere der Artikel über „Bilder aus Wörtern“ lässt mich momentan herumexperimentieren. Liebe Grüße, Doris Jachalke

Absolut gespannte Beine

Hallo Doc,
mit großem Interesse blättere ich durch die Ausgabe 46 und finde viele wichtige Anregungen. Doch auf Seite 96 stutze ich. Nach einigen Augenblicken weiß ich, was mich stört: Es sind die Beine der Wasserspringerin.

Sollte es sich bei dieser Figur um eine Schau- fensterpuppe handeln, die man zum Zwecke des Entsorgens ins Wasser wirft, dann passt es für mich.

Doch sollte es (wie ich es interpretiere) um eine mutige Turmspringerin handeln, die sich hier in die Fluten stürzt, dann ginge das daneben.

Schau Dir bitte die Beine von Turmspringern an. Sie sind unter absoluter Spannung. Denn der Sprung muss gesteuert werden. Beine und Füße sind geschlossen und die Zehen zusammengerollt. Auch dem Hinterteil sieht man die Muskelspannung an. Selbst beim laienhaften Kopfsprung sieht nach meiner Erinnerung die Beinhaltung anders aus. Weil ich mir immer wieder gerne Ullis Arbeiten und Tutorials ansehen, weiß ich von seiner Liebe zum Detail. Doch in diesem Fall hat es wohl nicht ganz geklappt. Ganz liebe Grüße aus Sachsen von Bernd Neuper

Ich habe die Frage unserem Autor Uli Stai- ger weitergeleitet, und er antwortete darauf:

Hallo Herr Neuper!

Ja ja, mutig ist die Dame auf jeden Fall, immer gemacht.

hin hat sie sich von mir fotografieren lassen. Springen tut sie allerdings nicht vom Sprung- turm, denn sonst hätte ich den ja in irgend- einer optisch nachvollziehbaren Art ins Bild bringen müssen.

Das hatte ich im ursprünglichen Entwurf sogar vor, doch leider hat die Konstruktion des Turms soviel Aufmerksamkeit auf sich ge- zogen, dass ich umdisponieren musste. Nun springt sie vom Becken-, also vom Dosenrand. Kann schon sein, dass es da Abzüge in der B- Note gibt, aber es erklärt zumindest, warum weder sie noch ich auf sportlich korrekte Hal- tung Wert gelegt haben ... Mit herzlichem Gruß, Uli Staiger

Thema in feine Häppchen filetiert

Schönen guten Abend,
ich finde, ihr wart noch nie so gut wie heu- te. Ihr habt - neben den eigenen Beiträgen - tolle Autoren, da kann ich einfach mit kei- nem Blumentopf und nix sonst mithalten und einfach nur konsumieren. Ah, wie schön, wenn sich noch jemand anderes an Kurven- diskussionen begeistern kann.

Ich hätte eigentlich mit Olaf Giermann ge- rechnet. Bei ihm habe ich regelmäßig das Gefühl, eine Erörterung ist erst dann wirk- lich zu Ende, wenn er ein Thema bis in das allerletzte Detail durchdrungen und in feine Häppchen filetiert hat. Hut ab für den Biss! Oft habe ich fachlich schon vorher schlapp

gemacht. Aber das macht nix, das ist dennoch infor- mativ, ohne dass da einer eitel zeigen muss, was für ein toller Hecht er ist. Und es ist vor allen Dingen umfassend, ohne auf schnelle, oberflächliche Knaller abzielen. Das! gilt auch für die übrigen Autoren, und es zeich- net DOCMA gegenüber Mitbewerbern aus. Viele Grüße, Alfred Ruby

Leider keine Bestellungen auf DOCMA-Meldungen zum 1. April

Passend zum 1. April hatten wir zwei interessante „neue Produkte“ im Web auf docma.info vorgestellt. Zu unserem großen Bedauern konn- te sich niemand dazu durchringen, sie zu bestellen.

Das erste war *QuickChessboard*, das ultimative Hilfsmittel zum Frei- stellen. Jeder Photoshop-Anwender kennt das typische grau-wei- ße Schachbrettmuster, das transparente Pixel anzeigt. Unsere geni- ale Idee war nun, freizustellende Personen und Objekte im Studio

vor einem entsprechend gestalteten Hintergrund aufzunehmen. In Zusammenarbeit mit der Bremer Firma Ponar International wurden strapazierfähige Folien hergestellt, die die notwendige Formhaltig- keit gewährleisten. Leider erschienen unsere Preisvorstellungen von 399 Euro/Quadratmeter den meisten wohl als zu hoch. Schade!

Ähnlich war es mit dem Plug-in *MagicSeasons*: Hilfreich, aber zu teuer. Die Software sollte eine beliebige Szene durch ein paar Einstel- lungen jeder gewünschten Jahres- und Tageszeit oder Wetterlage anpassen. Nicht nur der belegte Speicherplatz von 32 GB mit ent- sprechend langen Downloadzeiten kam nicht gut an; auch das bul- garische Manual mit 7850 Seiten und der Preis von 19999,99 Euro (im Briefumschlag in die Mongolei zu schicken) ließen zweifeln. (doc)





PIRATEN- VERSCHWÖRUNG?

Sind die Piraten böse, die Urheber gierig - oder ist da etwas passiert, was keiner wollte? **Christoph Künne** betrachtet das Problem durch die Brille des pragmatischen Technikers.

Wenn die Gemüter so bewegt sind wie bei der aktuellen Urheberrechtsdiskussion, hilft nur noch Ruhe bewahren. Oder nach einer neuen Betrachtungs-Perspektive zu suchen, um sich eine Meinung zu bilden.

Der Kulturmarkt

Ein Urheber hat eine (kreative) Idee und arbeitet diese - sei es nun ein Bild, ein Text, ein Musikstück oder ein Drehbuch - produktionsfertig aus. Er geht dann zu einem vielleicht etwas weniger kreativen Produzenten, der ihm technisch und finanziell hilft, seine Idee in ein greifbares Werk zu transformieren: Einen Abzug, ein Typoskript, eine Tonaufnahme oder eine geschnittene und vertonte Filmumsetzung eines Drehbuchs.

Ist das Werk fertig, suchen beide nach einem Vermarkter, der wiederum dafür sorgt, dass das Werk eine verkäufliche Form erhält und auf dem Markt seine Zielgruppe findet. Heraus kommt ein Fotobuch, ein Roman, eine Schallplatte oder eine Videokassette. Der Vermarkter „verpackt“ seine Ware, lädt sie mit einem bestimmten Image auf, das den Marktwert in die Höhe treibt, und versucht auf diese Weise, dem Endkunden soviel Geld wie möglich für das Werk abzunehmen.

Im Anschluss teilen die drei das eingenommene Geld „gerecht“ untereinander auf und hoffen, dass das Marktinteresse an dem Produkt mehrere Jahre anhält.

So oder zumindest so ähnlich hat der auf Gelderwerb ausgerichtete Kulturbetrieb lange funktioniert. Irgendwann haben die Vermarkter erkannt, dass es viel geschickter wäre, die Produzenten fest an sich zu binden und den Urhebern Vorgaben für neue Produkte zu machen. Und weil sie ja nun ein viel größeres Risiko zu stemmen hatten, mussten sie auch einen immer größeren Teil vom Kuchen abbekommen. Dem Kunden war das lange egal. Er hat die Produkte einfach nur konsumiert.

Die Wende

Irgendwann kam dann jemand aus der Elektronikbranche auf die Idee, den Leuten nicht mehr nur alle 10 bis 15 Jahre einen neuen Fernseher, Videorekorder und Plattenspieler zu verkaufen, sondern möglichst alle zwei bis drei Jahre einen oder mehrere multimedialfähige Computer.

Die Vermarkter fanden etwa zeitgleich heraus, wie praktisch es war, Musik und Filme digital zu produzieren und auf Scheiben auf den Markt zu bringen. Das freute die Hardwareindustrie. Die Vermarkter konnten jetzt die alten Inhalte auf neuen Medien in Form von CDs und später DVDs ein zweites Mal verkaufen und die Elektronikhersteller die passenden Abspielgeräte dazu. Das Spiel ging solange gut, bis die Softwareschmieden derart umfangreiche Programme produzierten, dass die Computerindustrie ihre Geräte mit CD-Laufwerken ausstatten musste. Kaum am Markt verfügbar, kamen findige Tüftler auf die Idee, Musik-CDs damit auszulesen und für die bald erhältlichen, mobilen, digitalen Musikspieler zugänglich zu machen. War der Knoten erst einmal geplatzt, gab es kein Halten mehr: Es wurde von den Konsumenten digitalisiert, was das Zeug hielt, und als sich etwas später das Internet verbreitete, begannen sie, die jetzt ja längst vorliegenden Dateien fröhlich an Bekannte und auf Tauschbörsen zu verteilen.

Ein Unrechtsbewusstsein wollte lange nicht aufkommen, man hatte schließlich dafür bezahlt. Und man hatte es ja mit Software zuvor genauso gemacht - oft mit Billigung der Anbieter. Im Internet gab es sowieso viel abzustauben, und eine Menge Aktivisten hatte den Eindruck, hier entstehe eine neue, freie Kostenlos-Kultur, zu der sie als Webseitenbetreiber, Forums-

diskutierer oder Blogger ihren inhaltlichen Teil beitrügen und zudem als Computerkäufer, Flatratebezahlter und GEZ-Kunden einen nicht unerheblichen Finanzierungsbeitrag leisteten. Außerdem bestand das Problem, die neuen, hungrigen Mediaplayer regelmäßig zu befüllen, obwohl man dafür geeignete Inhalte lange Zeit nicht legal erwerben konnte. Nach ein paar Jahren rückläufiger Verkaufszahlen begannen die Vermarkter, statt selbst ein digitales Distributionssystem zu erfinden, die Datenaustauscher mit Rechtsanwälten und Schauprozessen zu kriminalisieren.

Die Zukunft?

Und was machen die Urheber derweil? Sie haben sich bis zu einem gewissen Grad im Internet technisch emanzipiert und können mit ihren Computern oft in der Wertschöpfungskette die Produzenten ersetzen. Die Vermarkter dankten ihnen die Kostenersparnis, indem sie ihre Anteile wegen der schlechten Marktlage kürzten, und so suchen sich viele der alten Urheber und Produzenten neue Jobs. Ihre Nachfolger haben nur in Ausnahmefällen Chancen, direkt mit ihrer Kreativität Geld zum Leben zu verdienen, und benutzen zumeist die klassischen Werke als Vehikel für den Sprung in andere Märkte: Musiker leben von Konzerten und Merchandising-Artikeln, Fotografen vom Verkauf einzelner Edelprents, von Aufträgen zu Dumpingpreisen oder der Veranstaltung von Workshops. Filmemacher finanzieren sich von der staatlichen Förderung und Autoren schreiben PR-Texte.

Aber vielleicht, weil es so einfach geworden ist, mit der verfügbaren Technik kreativ zu sein, steigt die Zahl der Kreativen und das Angebot ihrer Werke fast exponentiell. Über die Qualität reden wir nicht. Und nun kommen die Piraten und wollen ihnen vermeintlich das Recht an ihren Ideen wegnehmen. Nun ja, arm sein ist bekanntlich sexy, aber eine pragmatische Lösung für alle wäre auch schön. **Munter bleiben!** •



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