



132

Seiten

KREATIV-
KNOW-HOW

Doc Baumanns Magazin für Bildbearbeitung

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

Deutschland
9,90 €

WENN PHOTOSHOP NICHT SO WILL WIE SIE ...

KEINE PANIK!

10 SEITEN PREMIUM-WORKSHOP (S. 23)

KREATIV-WORKSHOPS

Hauttöne realistisch übertragen (S. 54)

Digital Painting: Lichtführung (S. 44)

Knackige Fotos in zwei Schritten (S. 36)

Emotion und Bildkontrast (S. 58)

TEST & TECHNIK

Unter der Lupe: JPEG-Qualität (S. 66)

HDR-Tonemapping in Lightroom (S. 78)

Intuitive Farbkorrektur in Xe 847 (S. 74)

Sensortechnik heute und morgen (S. 82)

Gratis-Video
NeoAngels2400+ Pinselspitzen
75+ Photoshop-Aktionen
75+ Texturen
100+ Fonts, Formen u.v.m.

PHOTOSHOP-AKADEMIE: »TIEFEN/LICHTER« IM DETAIL ERKLÄRT

66243





DOCMA-Award 2013, Photoshop-Pannen und Böcke als Gärtner

Früher haben wir es als eine unserer wichtigsten Aufgaben angesehen, den DOCMA-Lesern zu zeigen, wie sie aus technisch schlechten Bildern gute oder zumindest befriedigende machen könnten. Heute produzieren selbst billige Kompaktkameras meist Fotos, an denen in dieser Hinsicht nicht mehr sehr viel korrigiert werden muss.

Die verändernden Eingriffe, die heute bei der Bildbearbeitung gefragt sind, liegen daher auf einem deutlich höheren Niveau. Es geht um HDR, Zuweisung von Looks oder nach wie vor um Montagen, mit denen direkt nicht Fotografierbares in ein Bild umgesetzt wird. In der Regel - und wenn alles gut geht (also anders als bei den Werken, die ich mir immer wieder in meiner Bildkritik vorknöpfen muss) - sollen die neu erschaffenen Szenen eine bildlogische Geschlossenheit und keine Brüche von Perspektive, Beleuchtung, Schärfe oder Plausibilität aufweisen.

Zeitgleich mit dem Erscheinen dieses Heftes eröffnet im Frankfurter Museum für Kommunikation die Ausstellung mit den besten Arbeiten der Einsender/innen des Wettbewerbs „Vorsicht: Warnhinweise!“.

Das Thema des nächsten Awards - genauer dessen Hintergrund - wird ungewöhnlich und sehr spannend werden: „Natürlich!? - Schöner als wahr - Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“. Das klingt zunächst nicht sonderlich aufregend. Ist es aber trotzdem. Denn zum ersten Mal handelt es sich um kein ausdrückliches Montage-Thema, sondern Sie dürfen einreichen, was immer Sie (passend zur Aufgabenstellung) wollen: unbearbeitete Originalfotos, mit Looks und Effekten ergänzte Bilder, HDR, Montagen, gerenderte 3D-Szenen, digital Gemaltes...

Und das ist noch nicht alles. Die Pointe dabei wird sein, dass die Jury nicht wissen

wird, wie die Bilder entstanden sind. Sie kennt nur die Ergebnisse. Was zählt, ist also allein die ästhetische Qualität; dass das Ganze handwerklich-technisch perfekt ist, setzen wir einfach voraus.

Teilnehmen können also neben Bildmonteuren alle - vom Naturfotografen bis zum 3D-Artist. Wichtiger Partner wird 2013 neben unseren vertrauten Sponsoren das Team der Umwelt-Fototage „Horizonte“ in Zingst sein. Dort wird im nächsten Jahr auch die Ausstellung gezeigt werden; auf die Hauptgewinner wartet dort ein mehrtägiges Seminar. Mehr dazu ab Seite 111.

Weil Photoshop CS6 nicht mehr auf meinem bisherigen Betriebssystem läuft, musste ich auf dessen aktuelle Version upgraden. Da Apple sein OS aber nicht mehr auf Datenträger anbietet, sondern nur noch per Download, konnte ich das angesichts meines trägen Dorf-DSLs gleich vergessen; bei dieser Datenmenge wäre es garantiert zusammengebrochen und mein Web-Zugang tagelang blockiert gewesen. Weil ich etliche ältere Plug-ins weiterverwenden wollte, blieb nur die Möglichkeit, gleich einen neuen Computer zu bestellen. Toll, wie da die Kohle rausfliegt!

Nun sind also Photoshop, Betriebssystem und Hardware neu. Vieles funktioniert nicht, und ich weiß nie, an welcher der drei Komponenten es letztlich hängt. Die Software legt mir etwa beim Öffnen und Sichern von Dateien Steine (zumindest Bits) in den Weg, Vorder- und Hintergrundfarbe stimmen nicht, gewisse Funktionen lassen sich mal anwenden und mal nicht. Immerhin haben sich die beiden SSDs für Betriebssystem/Software sowie für Photoshop-Auslagerungsdateien bewährt; die Arbeitsgeschwindigkeit ist beeindruckend.

Wenn Photoshop zickt und spinnt, muss es allerdings keineswegs immer an Soft-

oder Hardware liegen. Mitunter meinen die Anwender, etwas zu tun - und tun in Wirklichkeit etwas ganz anderes. Zum Beispiel steht der Pinsel noch auf »Aufheben«, und sie wundern sich, warum er keine schwarzen Malstriche hinterlässt. Oder ein Auswahlrahmen verhält sich sehr eigenwillig, weil Sie vergessen haben, dass er beim letzten Einsatz mit einer festen Größe definiert wurde. Was man alles falsch machen kann und erst einmal überprüfen sollte, bevor man das Programm neu installiert oder sich bei Adobe beschwert, beschreibt Ihnen Olaf Giermann ab Seite 23.

Was tun Sie, wenn Sie beim Sichern auf eine externe Festplatte merken, dass diese fehlerhaft arbeitet, eigenmächtig Daten löscht, bestimmte Formate völlig ignoriert und womöglich auch noch von Schadsoftware infiziert ist?

Na, da muss man doch nicht lange nachdenken! Sie bauen sie natürlich fest in ihren Rechner ein und packen das Betriebssystem, sämtliche Software und alle wichtigen Dateien drauf. Das erscheint Ihnen als merkwürdige Logik? Vorsicht! Sind Sie etwa ein Staatsfeind? Denn unsere Regierung plant derzeit ziemlich genau das. Während täglich erschreckend Neues über den Verfassungsschutz ans Licht kommt und die Öffentlichkeit nur noch rätseln kann, ob es sich um schlichte Unfähigkeit dieser Behörden handelt oder ob Neonazis absichtlich geschützt werden, soll künftig als Kriterium gegen die Gemeinnützigkeit von Vereinen eingeführt werden, dass sie in einem Bericht ebendieses Verfassungsschutzes genannt werden. Jeder als Gärtner vollzeitbeschäftigte Bock kann sich da nur empören, wenn er als Vergleich herangezogen wird.

Joachim

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 17. Oktober 2012



TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

23 PREMIUM-WORKSHOP

Keine Panik

Wir erläutern die häufigsten Probleme, die bei der Bedienung von Photoshop auftreten, und zeigen Lösungswege auf.

36 Kick it-schnelle Lösungen

Fotos sollen knackig und zudem farblich stilisiert sein. Um das mit Photoshop zu erreichen, genügen oft schon zwei Einstellungsdialoge.

38 PHOTOSHOP-AKADEMIE:

Tiefen/Lichter

Hier erfahren Sie, wie Sie mit dem Dialog Tiefen/Lichter die Zeichnung in dunklen und hellen Bildbereichen erhöhen können.

44 Digital Painting: Lichtführung

So lassen sich Fantasy-Illustrationen oder Szenarien für Computerspiele allein mit Photoshop gestalten.

48 Photoshop-Sprechstunde

Plastisch wirkende Autoreifen ohne 3D, Schrift in nassem Sand, und alte

Schwarzweißfotos kolorieren, ohne dass die Haut aussieht wie rosa angestrichen.

54 Technik-Tipps

Farbübertragung für Hauttöne

58 Bildlook vs. Kontrast

Im zweiten Teil geht es um Emotion und Bildkontrast.

66 Technik-Tipps

Was definiert die JPEG-Qualität?

EXTENDED

70 Software-News

Neuigkeiten und Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

72 SilverFast Ai Studio 8

In einer sechsteiligen Serie stellen wir die neue Version der Scansoftware von Lasersoft ausführlich vor und beginnen mit einem Überblick.

74 Farbkorrektur mit Xe847

Per Regler beseitigen Sie mit dem Bildbearbeitungs-Plug-in vXe847 intuitiv Farbstiche.

76 InDesign CS6

In unserer Reihe zu den Highlights der Creative Suite 6 geht es diesmal um neue Funktionen von InDesign.

78 HDR trifft Lightroom

In Version 4.1 bietet Lightroom erstmals die Möglichkeit, alle Details aus Schatten und Lichtern eines 32-Bit-Bildes herauszukitzeln.

82 Am Anfang war der Sensor

Hier erfahren Sie, was Sensoren von Digitalkameras heute und in Zukunft leisten können.

86 Alles im Kasten!

Lernen Sie, mit dem Online-Editor von fotokasten direkt im Internet-Browser Fotobücher zu gestalten.

88 Think Big!

Warum erscheinen uns die Raumschiffe aus Filmen wie „Star Wars“ so gigantisch groß? Eine Lösung bietet ein Plug-in für Cinema4D.

94 iPad-News

Bildverwaltung und -übertragung, mit denen sich einige Unbequemlichkeiten umgehen lassen.



100



14



96



78



106



115

PROJEKTE

96 Der Optimist

In den Fotomontagen von Thomas Herbrich geht es meist um die Verdrehung von Wirklichkeit.

100 NeoAngels

Der Fotokünstler „Brownz“ zeigt ein Portfolio mit Flügeln als wiederkehrendem Element.

106 Angeber-Postkarten

In einer neuen Serie zeigen wir frühe Beispiele der Bildmanipulation aus der Sammlung des Ansichtskartenexperten Peter Weiss.

14 Hart am Wind

Auch 2012 war DOCMA beim Fotofestival „Horizonte Zingst“ nicht nur dabei, sondern mit Infostand und „Fotostrand“ mittendrin.

18 Hotel Fotolia

Die Microstockagentur Fotolia hatte zu einem Workshop in einem Berliner Nostalgiehotel mit einigen ihrer Top-Verkäufer eingeladen.

20 Bildkritik: Unterm Horizont geht's weiter

Autos scheinen sich mit korrekter Perspektive nicht zu vertragen, Blendenflecken an unsinnigen Stellen breiten sich wie eine Seuche aus. Dazu die üblichen Montageschlampereien.

111 Award 2013: Schöner als wahr

Überlegungen zum kommenden DOCMA-Award „Natürlich!? - Schöner als wahr - Naturbilder zwischen Foto und Montage“.

115 DOCMA-Award 2012: Die Sieger

Hier stellen wir Ihnen die Gewinnerarbeiten des Wettbewerbs zum Thema „Vorsicht: Warnhinweise!“ vor.

124 Photoshop-Rätsel

Nur eine einzige rundum richtige Leser-Lösung gab es diesmal zu unserem Bokeh-Rätsel. Als neue Aufgabe sollen Sie einen Trick finden, um Ebenen um einen gemessenen Winkel gerade auszurichten.

126 FotoTV-Challenge 2

DOCMA war beim FotoTV-Wettbewerb dokumentierend, bildbearbeitend und in der Jury dabei.

128 Bücher

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

129 Leserbrief

Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.

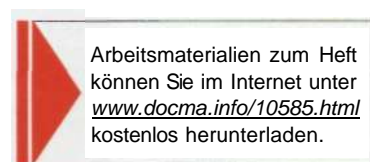
DOCMATISCHES

8 Freeloads

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

10 News

Neigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen



Arbeitsmaterialien zum Heft können Sie im Internet unter www.docma.info/10585.html kostenlos herunterladen.



Highlights auf **DOCMA.info**



*Sechs on the beach 6
Der Kurator*

www.docma.info/10596.html



Intensivkurs Montage

www.docma.info/10604.html



Mehr Objektive für Fuji X-PRO 1

www.docma.info/10605.html



Zingst zieht Bilanz

www.docma.info/10598.html



*Sechs on the beach 3
Der Menschenkenner*

www.docma.info/10601.html



Lichtfeldfotografie

www.docma.info/10597.html



*Foto-TV-Filme zur
FotoTV Challenge 2012*

www.docma.info/10602.html

www.docma.info/10603.html

Mehr dazu auf Seite 126



*Impressionen vom
Fotofestival Horizonte*

www.docma.info/10599.html

www.docma.info/10600.html

Mehr zum Horizonte-Festival
lesen Sie auch in diesem
Heft ab Seite 14.

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

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

Onlineshop unter **www.docma.info**

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

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

Redaktionskontakt

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

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe

Ralf Becker, Tilo Gockel, Hagen Henke,
Thomas Herbrich, Christian Öser, Eva Ruhland,
Uli Staiger, Friedel Teckemeyer, Peter Weiss

Foto-Credits und Bildmaterial

Doc Baumann, Ralf Becker, Peter Braunschmid, Canon,
dreamstime.com, Fotolia: Aleksandr Doodko, Leonid
und Anna Dedukh, jonnysek, Oleg Mitukhin, Sashkin,
Sergey Sukhorukov, Lorenz Timm; Olaf Giermann,
Anke Großklaus, Thomas Herbrich, Kai Hormann,
Michael J. Hußmann, Christoph Künne, Ruth Marcus,
Jan Oliehoek, Norbert Rosing, Friedel Teckemeyer,
Maksim Toome

Covermontage

Olaf Giermann, mit Bildmaterial von
Anatoly Maslennikov, Kim D. French und
jojje11 (alle 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

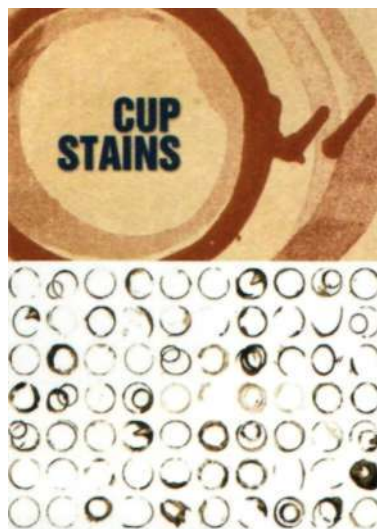
Online-Auftritt **www.docma.info**

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

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



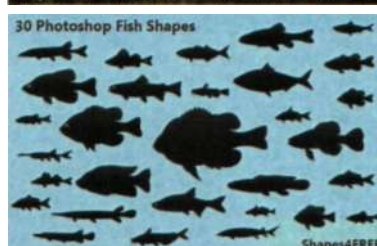
DOCMA ist iW-geprüft, Nr. 06510-13242



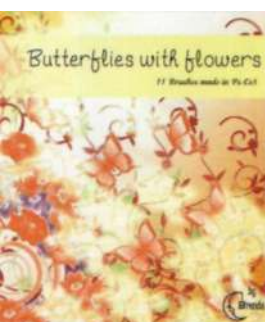
2 000 Pinselspitzen
www.docma.info/10541.html



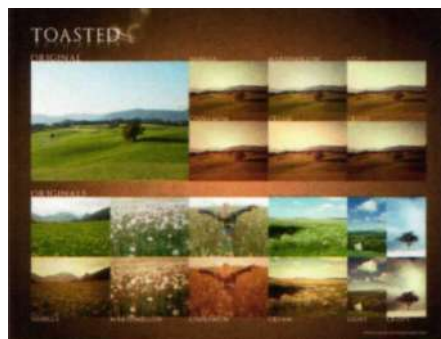
7 Vintage-Presets für Lightroom
www.docma.info/10502.html



50 Formen-Sets für Photoshop
www.docma.info/10507.html



40 Sets mit Pinselspitzen
www.docma.info/10622.html



Mehr als 80 Aktionen für
Tonungen und Umfärbungen
www.docma.info/10545.html



30 hochwertige Texturen
www.docma.info/10624.html



Photoshop-Aktion für
Spielzeugkamera-Looks
www.docma.info/10512.html



30 Sets mit Vektorgrafiken
www.docma.info/10627.html



15 PSD-Dateien für Designer
www.docma.info/10623.html

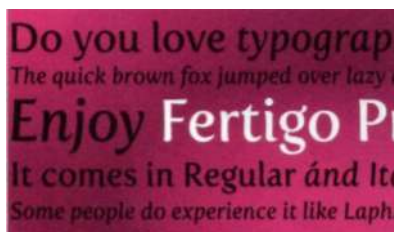



Der Linzer Fotokünstler Peter „Brownz“ Braunschmid hat exklusiv für DOCMA-Leser ein Videotutorial mit 26 Minuten Spielzeit erstellt. Auf unserer Internetseite mit den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft können Sie den Film herunterladen.

Inhalt:

Charakteristisch für die Arbeiten von Peter Braunschmid sind Flügel als wiederkehrendes Gestaltungselement. In diesem Tutorial erklärt er am Beispiel eines „Fire Angels“ seine Arbeitsweise und zeigt Schritt für Schritt, wie ein normales Fotomodell zum „neuen Engel“ mutiert. Mehr zu den Arbeiten von Peter Braunschmid lesen Sie in diesem Heft ab Seite 100.

Videotraining „NeoAngels“
 exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/10585.html



30 serifenlose Schriften
www.docma.info/10621.html



Ebenenstile für Photoshop
www.docma.info/10625.html



50 Grastexturen
www.docma.info/10553.html



Vektorgrafiken von mechanischen
 Buchstaben und Zahlen
www.docma.info/10617.html

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Wacom erweitert Cintiq-Familie

Mit dem Cintiq 24HD touch können Kreativ-Profis digitale Inhalte mit den Fingern oder dem Stift direkt auf dem Display bearbeiten.

Wacom präsentiert das erste interaktive Stift-Display mit Multitouch-Bedienung. Das neue Cintiq Modell mit 24 Zoll Diagonale basiert auf dem Cintiq 24HD und ist wie dieses mit einem hochauflösenden Breitbild-HD-Display ausgestattet, das sich durch einen großen Betrachtungswinkel auszeichnet. Es kann sowohl mit einem Stift als auch mit den Fingern bedient werden. Die Multi-Touch- und Gesten-Interaktion wird zunehmend von Kreativsoftware unterstützt und eignet sich vor allem für 3D-Arbeiten, wie das Formen, Modellieren und Animieren von Objekten. So ist es beispielsweise möglich, mit der einen Hand ein Bild zu verschieben, zu zoomen oder zu drehen, während man zugleich mit der anderen Hand Figuren formt oder skizziert. Das kalibrierbare Display des Cintiq 24HD touch stellt über 1,07 Milliarden Farben dar (bei Display-Port-Anschluss) und deckt 97 Prozent des Adobe RGB-Farbraums ab. Es bietet für Stift- und Fingerbedienung eine aktive Fläche von 518x324mm und eine Auflösung von 1 920 x 1200 Pixeln. Der Standfuß des Gerätes erlaubt es, die Neigung und Höhe des Displays an die bevorzugte Arbeitsposition anzupassen. Für häufig verwendete Shortcut-Befehle stehen auf der rechten und linken Rahmenseite jeweils fünf anwendungsspezifische, anpassbare ExpressKeys und ein Touch-Ring zur Verfügung. Neben dem mitgelieferten Stift werden der optional erhältliche Art-Pen und der Airbrush-Pen unterstützt. Das Cintiq 24HD touch kostet 3 500 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10571.html



Inkjet-Papiere von Sihl

Eine Produktreihe mit optimierten **und neuen**

Inkjetmedien für unterschiedliche Einsatzzwecke hat der Papierspezialist Sihl für Ende dieses Jahres angekündigt.

Die neue Masterclass-Serie umfasst die Produktgruppen „Glossy“, „Silk & Satin“, „Black & White“ und „Creative Art“. Die Papiere sollen sich durch eine natürliche Farbwiedergabe auch bei schwierigen Tönen, neutrale Grauwerte und hohe Maximaldichten auszeichnen. Unter anderem zählt zum neuen Sortiment ein Barytpapier für anspruchsvolle Schwarzweißdrucke. Alle Masterclass-Druckmedien gibt es in verschiedenen Blatt-Formaten ab A4, in A3 und A3+, teilweise in A2 sowie als Rollenware in verschiedenen Breiten. Mehr dazu unter www.docma.info/10579.html



Vier Objektive fürs iPhone

Rollei ergänzt sein Angebot an Vorsatzobjektiven

für das iPhone um zwei Tele-Objektive, eine Weitwinkel- und eine Fisheye-Optik. Mit dem Zubehör, das mithilfe des mitgelieferten Hardcases am iPhone montiert wird, lassen sich die fotografischen Möglichkeiten der iPhone-Optik erweitern. Alle Objektive sind aus Glaslinsen und einem Aluminiumgehäuse gefertigt. Die Tele-Objektive für das iPhone 3G/4/4S bestehen im optischen Aufbau aus acht Glas-Elementen in drei Gruppen, bieten einen Bildwinkel von 12 Grad und haben einen Augenabstand von 9,6 mm. Sie eignen sich für Aufnahmen ab 3 m Entfernung. Die Schärfereinstellung erfolgt am Objektivkranz. Das „Rollei 12xTele“ vergrößert Aufnahmen um das Zwölfwache, das „9xTele“ um den Faktor 9. Nur für das iPhone 4/4S geeignet sind die beiden Weitwinkel-Vorsätze. Das „Rollei 0.5xTele super wide“ halbiert die Brennweite der iPhone-Optik, das „0,28xTele fish“ verringert sie auf etwa ein Viertel. Beide Vorsätze ermöglichen Nahaufnahmen bis 40cm Abstand. Die Objektive kosten je nach Modell zwischen 20 und 50 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10573.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info

24-Zoll-Display für Bildbearbeitung



NEC Display Solutions erweitert die professionelle SpectraView-Serie um einen Monitor mit 61 cm Diagonale für farbkritische Arbeiten in den Bereichen Druckvorstufe, Design, Fotografie, Feinmechanik und Desktop-Publishing. Der SpectraView 241 deckt laut Anbieter 98% des Adobe-RGB-Farbraums ab. Er basiert wie das kleinere Modell SpectraView 231 auf einem 10-Bit-P-IPS-Panel im Format 16:10 mit einer Auflösung von bis zu 1 920 x 1 200 Bildpunkten und einem Betrachtungswinkel von 178 Grad horizontal und vertikal. Funktionen wie die „Digital-Uniformity-Control“ und „Backlight-Ageing-Correction“ sollen eine gleichbleibende Helligkeit und hohe Farbstabilität über die ganze Fläche sicherstellen. Für eine präzise Farbdarstellung verfügt das Hardware-kalibrierbare Gerät über eine 14-Bit-LUT (Look-Up-Table) mit 16-Bit-Verarbeitung. Zur besonderen Ausstattung gehört wie beim kleinsten Modell der Serie eine Bild-im-Bild-Funktion für das gleichzeitige Anzeigen zweier Bildquellen. Der Monitor verfügt über einen DisplayPort- und zwei DVI-Anschlüsse, einen VGA-Anschluss sowie einen integrierten USB-Hub. Er lässt sich um 15 Zentimeter in der Höhe verstellen und um 90 Grad in den Porträt-Modus drehen. Anwender können den SpectraView 241 mit NECs kostenloser Software SpectraView Profiler 5 kalibrieren. Der NEC SpectraView 241 ist in Deutschland zum empfohlenen Verkaufspreis von 1 269 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/10578.html

Standard-Zoom für FX-Format



Mit dem AF-S NIKKOR 24-85 mm 1:3,5-4,5G ED VR ergänzt Nikon seine Objektivpalette für Vollformatkameras um ein leichtes und handliches Universalzoom. Der Brennweitenbereich des neuen Vollformat-Zooms deckt viele Aufnahmesituationen von der Landschafts- bis zur Porträtfotografie ab. Zur Minimierung von Verwacklungen über den gesamten Zoombereich hat Nikon das Objektiv mit einem Bildstabilisator der zweiten Generation (VR II) ausgestattet. Für die Scharfstellung des innenfokussierten Objektivs sorgt ein Silent-Wave-Ultraschallmotor. Die optische Konstruktion besteht aus 16 Linsen in 11 Gruppen. Um Abbildungsfehlern wie sphärischer Aberration und Verzeichnung entgegenzuwirken, wurden drei asphärische Linsen verbaut. Eine Linse aus ED-Glas (Extra low Dispersion) soll den Farbquerfehler korrigieren und damit zu einer hohen Detailschärfe beitragen. Für eine hohe Brillanz und bestmögliche Farbwiedergabe setzt Nikon auf eine Mehrschichtenvergütung aller Linsenoberflächen. Eine Dichtungsmanschette am Bajonettanschluss soll die Kamera und das Objektiv gegen das Eindringen von Staub und Feuchtigkeit schützen. Das neue Zoomobjektiv wiegt 465 g und wird mit einer Objektivtasche und einer Gegenlichtblende ausgeliefert. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 619 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10572.html

FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



UNLESS YOU WILL #21
PDF-Magazin für Fotografie
www.unlessyouwill.com



WIP#12
PDF-Magazin für Fotografie
www.wip.gr



BURN
Flash-Magazin für Fotografie
www.burnmagazine.org

FIRMWARE-UPDATES

Nikon stellt für das Spitzenmodell D4 die Firmware 1.02 bereit, mit der die Netzwerkverbindung im FTP-Modus stabiler werden soll und verschiedene Probleme behoben werden. **Canon** hat die **EOS 7D** mithilfe der Firmware-Version 2 aufgewertet. Unter anderem erhält die Kamera einen größeren Pufferspeicher, erlaubt die interne Raw-Bearbeitung und unterstützt den GPS-Empfänger GP-E2. Auch für die **SIGMA SD1** und **SD1 Merrill** ist jeweils eine neue Firmware erhältlich. Version 1.07 und 1.02 verkürzen die Einschaltzeit und beheben Fehler.



Canon-Zoom für DSLR-Filmer

Ein videotaugliches Zoomobjektiv mit kontinuierlicher automatischer Scharfstellung im Videomodus und einem an die Aufnahmesituation anpassbaren Bildstabilisator hat Canon vorgestellt. Das EF-S 18-135mm 1:3,5-5,6 IS STM bietet neben einer Reihe neuer Funktionen eine automatische Schärfenachführung, die auf der neuen „Stepper-Motor-Technologie (STM)“ basiert und Fotografen in erster Linie beim Filmen unterstützt. Canon empfiehlt das sowohl für Spiegelreflexkameras mit APS-C- als auch mit Kleinbildsensor geeignete Objektiv unter anderem als ideale Ergänzung zur neuen Einstiegers-DSLR 650D. Mit einem Brennweitenbereich von 18 bis 135 Millimetern eignet es sich für die Porträt-, Landschafts- oder Actionfotografie. Der optische Bildstabilisator des EF-S 18-135mm 1:3,5-5,6 IS STM soll gegenüber einem Objektiv ohne Bildstabilisator bis zu vier Stufen längere Verschlusszeiten ermöglichen. Eine Automatik unterscheidet Kameraschwenks von normalen Aufnahmen und stellt den passenden Bildstabilisator-Modus für eine bestmögliche Bildqualität ein. So wird beim Videodreh der Dynamik-Bildstabilisator aktiviert, der durch Bewegungen des Filmers verursachte Kameraverwacklungen kompensiert. Das Objektiv verfügt über eine kreisrunde Irisblende mit einer elektromagnetischen Blendengruppe (EMD) für eine präzise Blendeneinstellung. Zur optischen Konstruktion aus vier Linsen-Gruppen gehören eine UD- (Ultra-low Dispersion) und eine PMO-Linse (Precision Molded Optics), die chromatische Aberrationen reduzieren. Das EF-S 18-135mm 1:3,5-5,6 IS STM kostet 500 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10576.html

@ weitere Artikel finden Sie unter www.docma.info



Vielseitiges Kartenlesegerät

Das niederländische Unternehmen Sitecom bietet mit dem MD-030 einen USB-3.0-Card Reader an, der 63 Speicherkartentypen mit Datenraten von bis zu 5 Gbit/s lesen und beschreiben kann. Das in schwarzer Hochglanzoptik gehaltene Kartenlesegerät ermöglicht das schnelle Kopieren großer Multimediadateien von und auf alle gängigen Speicherkarten. Zu den akzeptierten Kartentypen zählen Compact Flash, Memory Stick, MultimediaCard, xD-Picture Card ebenso wie die SD Memory Card. Ein Vorteil des USB-3.0-Standards ist die größere Bandbreite im Vergleich zu USB 2.0. Dadurch ist es möglich, gleichzeitig Dateien zu versenden und zu empfangen. Der MD-030 USB 3.0 Card Reader 63-in-1 ist abwärts kompatibel mit USB 2.0 und 1.0 und mit einer 10-Jahres-Garantie ausgestattet (Registrierung erforderlich). Der Preis liegt bei 30 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10575.html

Schnelle Speicherkarte für Tablet & Co

SanDisk präsentiert mit der Extreme Pro microSDHC UHS-I-Karte die bislang schnellste Speicherkarte für mobile Geräte. Die neue microSDHC-Karte der UHS-Klasse I eignet sich für Nutzer von Smartphones und Tablets, die ihre Geräte mit mehr Speicherkapazität versehen wollen und Wert auf hohe Schreibgeschwindigkeiten von bis zu 90 MB/s und Lesegeschwindigkeiten von bis zu 95 MB/s legen. Die mit 8 und 16 GB Speicherkapazität erhältlichen Karten ermöglichen es, hochwertige Videos in Full-HD-Qualität und sogar in 3D aufzunehmen. Sie spielen ihre Stärken ebenfalls bei mobilen Bildverarbeitungsanwendungen aus. Die Karten eignen sich für UHS-fähige Smartphones und Tablets und kosten je nach Kapazität circa 34 beziehungsweise 53 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10583.html



Energiesparende LED-Panels

HaPaTeam hat den deutschen Vertrieb der professionellen LED-Panels des italienischen Herstellers LUPO LIGHT übernommen. Die stufenlos dimmbaren Leuchten sind in verschiedenen Größen und mit unterschiedlichen Farbtemperaturen erhältlich. Sie bieten eine helle und gleichmäßige, flackerfreie Ausleuchtung und zeichnen sich durch ihren extrem niedrigen Energieverbrauch und eine lange Lebensdauer aus. Sie sollen ihre Stärken vor allem in den anspruchsvollen Bereichen der Mode- und Peoplefotografie sowie bei Hochzeit-Porträts ausspielen. Der Betrieb der LUPOLED-Panels erfolgt über den Anschluss ans Stromnetz oder über einen sehr leichten mitgelieferten Akku, der ca. 3 Stunden Dauerbetrieb ermöglichen soll. Mehr dazu unter www.docma.info/10574.html



AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



Ritsuko #08, 2011

MICHEKO GALERIE

Der Fotokünstler **Tomohide Ikeya** inszeniert Tänzer in Tiefwassertanks. Neue Fotografien aus seinen Serien „Breath“ und „Moon“ die an die japanische Tanzform Butoh erinnern, sind bis zum 22.9.2012 in der Berliner Micheko Galerie zu sehen.

www.micheko.com



Cities Unknown - Tianjin

HENN GALERIE

In München zeigt die Ausstellung **Cities Unknown** bis zum 20.9.2012 Bilder des freischaffenden Architektur-fotografen HG Esch von hierzulande weitgehend unbekannten, schnell wachsenden Millionenstädten Chinas.

www.hennгалerie.com



Aus der Serie „At War“, 2006

MUSEUM FÜR MODERNE KUNST

In wechselnden Werk- und Raumfolgen sind in der Frankfurter Ausstellung **Fotografie Total** bis zum 13.1.2013 fotografische Werke des MMK mit einem Schwerpunkt auf den bedeutenden konzeptuellen Arbeiten zu sehen.

www.mmk-frankfurt.de

Fotos: Tomohide Ikeya 2. HG Esch 3. Anja Niedringhaus

NEUE VIDEO-TUTORIALS

PHOTOSHOP-KNOW-HOW FÜR OHR UND AUGE
MIT 20% RABATT



PHOTOSHOP

Photoshop CS6 - Grundlagen

Michael Baierl erklärt in diesem zweieinhalbstündigen Training alle Funktionen und Werkzeuge von Grund auf und demonstriert das Arbeiten mit Ebenen, Masken und Korrekturwerkzeugen.



CREATIVE SUITE 6

Valuepack: Neu in Design & Web Premium CS6

Olaf Giermann, Maik Jarsetz, Kirsten Krippschild, Andre Reinegger, Gerald Singelmann und Saban Ünlü zeigen praxisnah, was die neuen Anwendungen bringen.



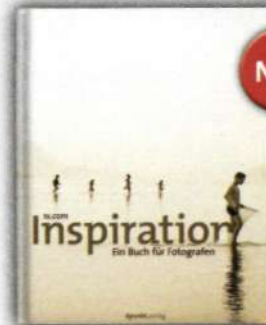
Die Videoworkshops gibt es unter
www.docma.info/10032.html

dpunkt.fotografie



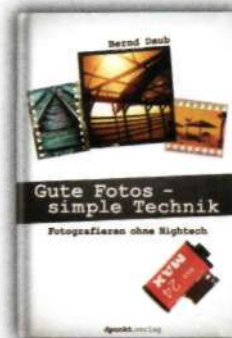
NEU

2012, 452 Seiten
€ 39,90 (D)
ISBN 978-3-89864-832-5



NEU

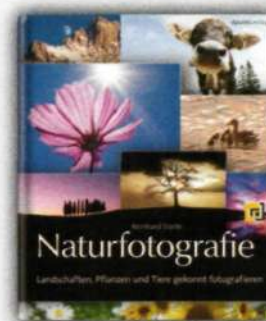
2012, 220 Seiten
€ 34,90 (D)
ISBN 978-3-86490-000-6



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



2012, 110 Seiten
€ 16,95 (D)
ISBN 978-3-89864-798-4



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



Weitere Bildergalerien und Berichte
rund um die Zingster Fototage und
das DOCMA-Projekt „FOF“ finden Sie
unter www.docma.info/10609.html



HART AM WIND

Ein kompletter Ort an der Ostsee widmete sich nun bereits zum fünften Male eine ganze Woche lang einem einzigen Thema: der Fotografie. Dazu gab es in Zingst wieder Workshops, Fotoausstellungen und Partys. Auch 2012 war DOCMA beim Fotofestival „Horizonte Zingst“ nicht nur dabei, sondern mit Infostand und „Fotostrand“ mittendrin. Ein stürmisches Erlebnis. | **Olaf Giermann**

Fotos, Seminare und Meer - all das und mehr bot auch dieses Jahr vom 27.5. bis 2.6.2012 das Umwelt-fotofestival „Horizonte Zingst“.

Die Veranstalter können zufrieden sein: Die Stimmung war gut und das Konzept hat überzeugt. Alle Bereiche des Festivals zusammengerechnet, ergab sich die beeindruckende Zahl von fast 30000 Besuchern/Teilnehmern.

Während der gesamten Festivalwoche war auch das DOCMA-Team vor Ort. Am etwas schwierig zu findenden DOCMA-Stand im zweiten Stock des Zingster Kurhauses konnten sich Interessierte rund um DOCMA und Bildbearbeitung informieren oder eine Festival-Sonderausgabe der DOCMA 46 mit alternativem Cover besorgen.

Für das DOCMA-Projekt „FOF - Faces of Festival“ wurden Fotofreiwillige und

Fotobegeisterte jeden Tag unter einem anderen Thema von 13-16 Uhr an der Seebücke fotografiert. Unterstützt wurde „Faces of Festival“ von Hasselblad, California Sunbounce und Hensel.

Hasselblad stellte eine hochauflösende Mittelformatkamera samt lichtstarker Porträtobjektiv zur Verfügung. Das Strandstudio wurde mit dem stabilen Lichtzelt „The Cage“ von California Sunbounce im Windschatten der Zingster Seebücke realisiert, und Hensel stattete uns für das Projekt mit Studioblitzern und Lichtformern aus. Los ging es mit dem ersten Tagesmotto: „Badekappen“ - die Hasselblad produzierte eine tolle technische Bildqualität, das Lichtzelt war stabil und die große Oktabox stand bombenfest.

Dann aber kam der Wind - und er wurde von Tag zu Tag stärker. Die Wirkung des erwähnten Windschattens der

Seebücke schrumpfte zunehmend zusammen. Notgedrungen mussten wir uns von immer mehr Equipment trennen: Als erstes brachten wir die Oktabox, die dank Sandsackbeschwerung zwar nicht umkippte, aber abzuknicken drohte, wieder ins DOCMA-Mobil.

Am Freitag war der Wind so stark, dass unser Lichtzelt auch mit mehreren Helfern nicht mehr zu halten war und der schirmgelnde Flugsand für Augen und Kamera zu unangenehm wurde. Wir zogen also mit dem Tagesmotto „Greifvögel“ hinter die schützenden Bäume an den Dünen.

Anke Großklaus vom DOCMA-Team begleitete das gesamte Festival quer durch den Ort mit der Kamera und bearbeitete ihre Bilder im speziellen DOCMA-Reportage-Look. Unten einige Impressionen vom Fotofestival und „Faces of Festival“. •





Fotos: Anke Großmaß

HOTEL FOTOLIA

Die Microstockagentur Fotolia hatte in ein Nostalgie-Hotel am Berliner Ku'damm zu einem Fotografie-Workshop mit einigen ihrer Top-Verkäufer eingeladen. DOCMA vermittelte bei diesem Event Tipps und Tricks zur Bildoptimierung in Camera Raw und Lightroom. | **Olaf Giermann**

Ein Hotel ist ein tolles Fotomotiv.

Zumindest, wenn es so interessant und geschichtsträchtig ist, wie das Hotel Bogota in Berlin - genau der richtige Schauplatz für einen Fotoworkshop.

Das dachte sich auch Fotolia und bot 25 Teilnehmern die Möglichkeit, mit den vier im deutschsprachigen Raum erfolgreichsten Microstock-Fotografen verschiedene Sujets umzusetzen und dabei Tipps und Kniffe für die Aufnahme des „idealen Fotos“ zu erhalten.

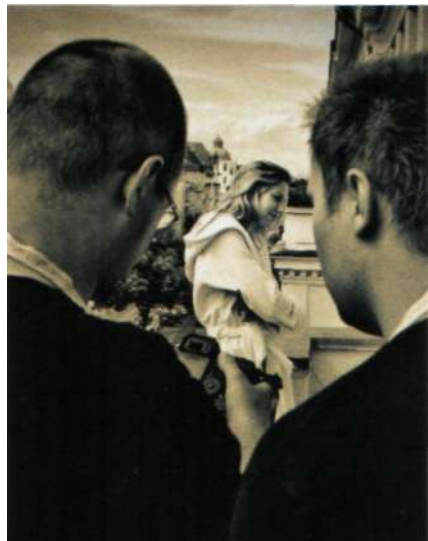
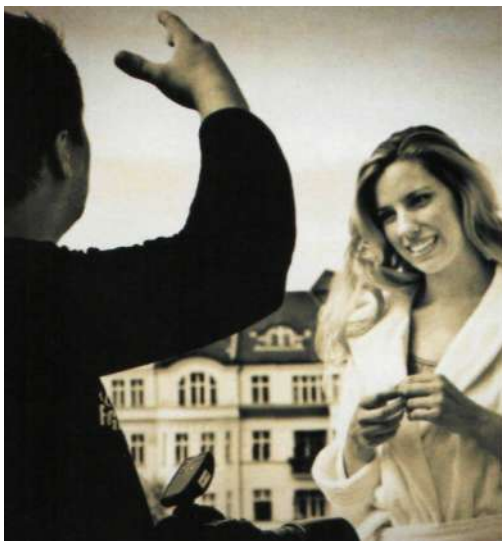
Für uns „DOCMAtiker“ war hierbei vor allem interessant, wie unterschiedlich der fotografische Ansatz und die zugrundelie-

gende Denkweise in der Stockfotografie sind. Es zählt nicht das künstlerisch wertvolle, außergewöhnliche oder über alle Maßen atemberaubende Foto? Nein, in der Stockfotografie ist das ideale Foto jenes, welches sich am besten verkauft. Punkt.

Und dafür muss man mitunter auf Dinge achten, die ohne Hintergrundwissen aus fotografischer Sicht zunächst merkwürdig erscheinen. Nur ein Beispiel: Der Stockfotograf komponiert das Bild oft so, dass noch genügend Platz für Texte in einem Layout bleibt - nicht unbedingt nach rein fotografischen Kriterien wie zum Beispiel dem Goldenen Schnitt. Die Workshop-

Referenten Franz Pfluegl, Diana Drubig, Robert Kneschke und Amir Kaljivic konnten hier hervorragend vermitteln, was diesbezüglich wichtig oder eher unwichtig ist. Irgendwie schade, dass nach diesen Kriterien so viele fotografisch eigentlich hochinteressante Möglichkeiten des Hotels unberücksichtigt bleiben mussten.

Im anschließenden Seminar zu Adobe Camera Raw mit DOCMA-Chefredakteur Christoph Künne wurde auf die nachträgliche Bearbeitung der Bilder eingegangen, die zum Anschluss mit ihm und Olaf Giermann individuell besprochen und optimiert werden konnten. •



Video zum Workshop-Wochenende:
www.docma.info/W610.html
 Weitere Fotos vom Event finden Sie unter www.docma.info/10611.html



Lauter Autos, die vor Scham perspektivisch im Boden versinken

Links oben: Montage aus Lufthansa exclusive, Heft 5/2012

Rechts oben: Nissan-Anzeige aus Der Standard

Links: BMW-Anzeige

Gegenüberliegende Seite:

Links oben: Opel-Anzeige

Rechts oben: BMW-Anzeige

Links unten: ADAC-Mitgliederzeitschrift

Mitte unten: „Rügen und Usedom“, Vista Point Verlag Köln 2011

Rechts unten: BMW-Anzeige

Unterm Horizont geht's weiter

Autos scheinen sich mit korrekter Perspektive schlecht zu vertragen. Blendenflecken an unsinnigen Stellen breiten sich wie eine Seuche aus. Dazu die üblichen Montageschlampereien. | **Doc Baumann**

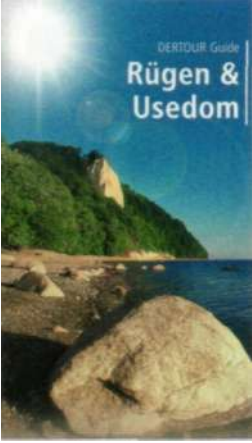
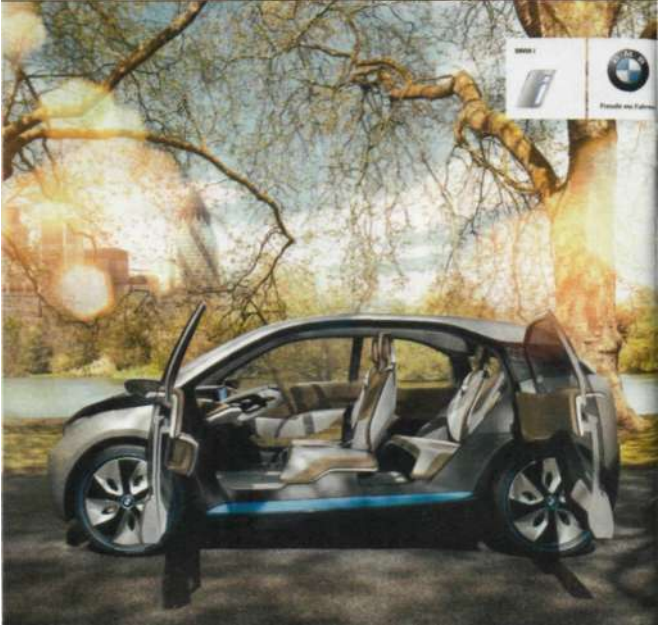
Wenn jemand genug Geld hat, um Bildbearbeiter angemessen zu honorieren, dann sicherlich die Autoindustrie. Bei BMW etwa lag der Jahresgewinn 2011 bei knapp fünf Milliarden, auch bei Nissan war er nicht gerade mager, und bei Opel ... nun ja. Es geht hier immer wieder um die Frage, wer falsche Montagen zu verantworten hat: unfähige Bildbearbeiter, Agenturen, die ihnen zu wenig Zeit für Projekte einräumen, Auftraggeber, die zu knausig sind. Man kann das endlos diskutieren; am Ende zählt, dass dabei Murks herauskommt und es entweder vor der Veröffentlichung keiner gesehen hat oder die Zuständigen meinten, solche Fehler bemerkten blöde Kunden ohnehin nicht.

Ein Mangel, der mir und meinen fleißigen „Zuträgern“ in letzter Zeit gehäuft auffällt, ist die falsche Perspektive in Auto-Anzeigen. Autos sind offensichtlich in dieser Hinsicht schwierige Objekte: Einerseits haben sie keine geraden Kanten wie Pakete oder Hundehütten, andererseits fällt es dem geschulten Blick bei ihnen eher auf als etwa bei den Bewohnern der Hundehütten oder bei

Menschen, wenn die Perspektive nicht korrekt konstruiert ist. Nehmen wir das Beispiel links oben, den roten BMW, passend protzig vor einem Jachthafen aufgestellt. Diesmal ist der Autobauer nicht schuld, das Bild findet sich in der Lufthansa-Zeitschrift *exclusive*.

Bereits einfaches Hinschauen reichte Andreas Martin aus, um zu erkennen, dass das Fahrzeug aus einer anderen Höhe aufgenommen wurde als der Hafen. Natürlich geht es schief, wenn man versucht, beide in einer Szene unterzubringen. Das Auto *könnte* so aussehen, wenn es auf einer schrägen Ebene stünde, die nach hinten wegkippt und deren Fluchtpunkt nicht in derselben Höhe liegt wie der der Umgebung. Aber das ist hier nicht der Fall. Auge und Gehirn versuchen vergeblich, die beiden räumlichen Ausrichtungen unter einen Hut zu kriegen, was nicht funktionieren kann.

Die Anzeige rechts daneben stammt von Nissan. Dieter Deutsch aus Österreich hat sie mir eigentlich zugesandt, weil ihm aufgefallen war, dass Auto und Hintergrund scharf wiedergegeben sind (das Fahrzeug steht) - die Räder aber rotieren (die Kamera also



mitgezogen wurde). „Mir als treuem Anhänger der analogen Fotografie fällt so etwas natürlich sofort auf, da *ich* beim ‚Mitziehen‘ keinen scharfen Hintergrund zustande bringe.“

Ich muss gestehen, dass ich das für ein legitimes Visualisierungsmittel halte. Die Szene erscheint dynamischer, ohne unerwünschte Unschärfe in Kauf nehmen zu müssen. Dennoch ist die Montage falsch: Das Auto steht optisch einen halben Meter höher als das Mädchen. Wie beim roten BMW liegt der Fluchtpunkt des Wagens weit unter dem Horizont. (Der lässt sich leicht ermitteln, wenn Sie auf einer neuen Ebene entlang markanter Gebäudekanten Fluchtlinien ziehen; in der Höhe, in der sie sich schneiden, liegt der Horizont.)

Beim Opel Meriva (oben links) dasselbe Elend: Der im Studio schön ausgeleuchtete Kleinwagen scheint im Sand zu versinken, weil auch er perspektivisch nicht zu seinem Umfeld passt.

Die Sache mit den Blendenflecken

Dass BMW Autos mit Elektroantrieb baut, ist ja erfreulich (sofern wir dann auch noch umweltverträglich erzeugten Strom tanken könnten; Abb. gegenüber links). Reale Elektro-Tanksäulen findet man in freier Wildbahn jedoch kaum, und das sieht man der Konstruktion an: Während die Fluchtlinien von Gebäudekanten und Bodenfugen brav auf den richtigen Horizont des Bildes hin konvergieren, enden die von Elektrosäule und Auto weit darunter.

Doch damit nicht genug. Als neues visuelles Wiedererkennungszeichen von BMW tummeln sich in den Anzeigen der Firma neuerdings unmotiviertere Blendenflecke, die nicht allein munter und sinn-

los verstreut sind, sondern keinerlei Bezug zu irgendeiner hellen Lichtquelle haben, die sie hervorrufen könnte. Fällt das bei der Anzeige auf der gegenüberliegenden Seite noch nicht sofort ins Auge, dann spätestens bei den Schuhen auf dem Zebrastrifen (ebenfalls BMW, rechts), wo die Kamera *auf den Boden* gerichtet ist. Oder das Bild darüber: Wie der Schlagschatten der offenen Türen zeigt, steht die Sonne direkt im Zenit (in London - erkennbar am Swiss-Re-Tower im Hintergrund - wegen erheblicher Entfernung zum Äquator eher selten zu beobachten); die Lens-Flares jedoch deuten auf ganz andere Positionen von Lichtquellen hin.

Dieter Deutsch schickte noch ein weiteres Bild: Die Titelseite eines Ostsee-Reiseführers (oben Mitte): Die Sonne steht mitten im Bild (dafür sind die künstlichen Blendenflecke eher dezent geraten) - die Schlagschatten aber fallen nach schräg links. Großes Fragezeichen.

Und wenn schon Autohersteller nicht wissen, wie man ihre Produkte richtig abbildet, woher soll dann der ADAC wissen, wie sie auf der Straße aussehen (oben links): Entdecker Amir Kalijovic mailt dazu: „Man könnte meinen, der ADAC könnte mit Fahrzeugproportionen umgehen. Dass der Grafiker nicht checkt, wohin der Schattenwurf gehen müsste, kann man ja schon fast entschuldigen.“

Tutorial: Wie man gute Fotos schlecht aussehen lässt

Eigentlich ist der *Stern* ja für anspruchsvolle Fotostrecken bekannt. Man fragt sich daher, was die Bildredaktion wohl geritten haben mag, als sie in der Ausgabe 27/2012 Bildbearbeiter damit beauftragt hat, Klaus Merz' gelungene Aufnahmen von Hunden mit ihren •



Oben links: Ausriss Stern-Titelbild 27/2012, Foto: Klaus Merz | oben Mitte: Stern 27/2012, Fotostrecke Innenteil | oben rechts: Titelseite der Frankfurter Rundschau; Montage: Reuters | unten links: Anzeige Kärcher | unten Mitte: Google World Wonders Project, Kölner Dom | unten rechts: inTouch

Besitzer/innen mal so richtig miserabel aussehen zu lassen: Hoffnungslos ausgefressene Lichter, zugelaufene Tiefen, und Scharfzeichner-Filter wurden so exzessiv eingesetzt, dass die Haut der porträtierten Personen aussieht wie die verkumpelter chinesischer Nackthunde (oben Mitte). Dafür kommt die Hundefellstruktur prächtig raus, wirkt aber wie aus Plastik geschnitzt. Auf dem Stern-Titel dagegen sieht das Foto (oben links) noch völlig normal aus.

... und die üblichen Schlampereien

Die Montage rechts oben - von der Nachrichtenagentur Reuters geschaffen und groß auf der Titelseite der Frankfurter Rundschau abgedruckt - war erstaunlicherweise als solche nicht ausdrücklich gekennzeichnet. Wahrscheinlich sind nun Hunderttausende von Lesern davon ausgegangen, die Regierungschefs hätten sich zum Euro-Gipfel... nein, nicht?

Wahrscheinlich soll das so eine Art digitaler Karikatur sein; das hatten wir ja auch schon mal als Thema beim DOCMA-Award. Ich fürchte allerdings, dieses Werk hätte es nicht über die erste Jury-Runde hinaus geschafft. Selbst in der Ausbildungs-Kategorie würde man so etwas nicht durchgehen lassen. Hier haben wir es allerdings mit einer professionellen Arbeit zu tun.

Bestimmt kriege ich jetzt wieder Mails: Aber das war doch Absicht! Man soll sofort sehen, dass das montiert ist! Nun, dies zumindest ist gelungen. Man erwartet bei einer solchen Illustration ja nicht unbedingt fotorealistische Qualität. Aber können die Köpfe nicht mal gerade auf den Halsen sitzen? Hätte man Beleuchtungs- und Kontrastunterschiede nicht wenigstens ein bisschen angleichen können? Oder hat eine Agenturmitarbeiterin da stolz präsentiert, was

ihr Töchterchen in der dritten Klasse im Computerkurs schon zustande bringt? Wenn's so ist, will ich nichts gesagt haben.

Von ähnlicher Unbeschwertheit ist die Kärcher-Anzeige (links). Wolfhard Welzel hat sie entdeckt und schreibt dazu: „Riesenlöwenzahn (neue Art?), Mäher schneidet sogar Schattenkante gerade ...“ So kann man die Wirkung von Rasenmähern auch visualisieren, indem man eine Löwenzahnwiese über geschnittenen Rasen legt.

Aufregung herrschte im Web, nachdem Google ein üblicher Wahrnehmung nicht vollständig entsprechendes Bild des Kölner Doms veröffentlicht hatte (Mitte). Offenbar haben die Kritiker übersehen, dass das Bestandteil des „World Wonders Projects“ ist - damit wird dann doch alles klar, oder?

Bei dem Bild, das Marco Mailänder beim Frisör in der Zeitschrift *InTouch* entdeckte (rechts), interessieren uns andere Körperteile als jene, die Micaela Schäfer anlässlich der Deutschland-Premiere von MIB3 auf dem roten Teppich präsentierte. Man darf wohl ausschließen, dass Frau Schäfer tatsächlich eine halbe überzählige Extremität in Form eines isolierten Ellbogens mit sich herumtrug - das hätte die Aufmerksamkeit von Wichtigerem abgelenkt.

Der Vergleich mit dem Originalfoto im Web zeigt denn auch, dass weder im Gelenk nistendes Ungeziefer noch Taubenkot die Stelle unansehnlich machten und fürsorgliche Bildmonteure zu einer Austauschaktion motiviert haben könnten.

Sonderlich alienmäßig sieht das einsam im Raum treibende Stück auch nicht aus - eine dreiarmige Außerirdische hätte ja wenigstens noch irgendeinen Bezug zum neuen Men-in-Black-Film gehabt. Aber lieber Arm dran als Bein ab, wie meine Oma immer zu sagen pflegte. •

PREMIUM WORKSHOP

KEINE PANIK!

Haben Sie Probleme mit Photoshop? Nichts funktioniert mehr? Bleiben Sie gelassen!
In diesem Workshop haben wir für Sie einige häufig auftretende Probleme und deren Lösungsmöglichkeiten zusammengetragen. | **Olaf Giermann**



DIE STRATEGIE

Grenzen Sie das Problem ein. Schritt für Schritt.

► Seite 24

WERKZEUGE IM STREIK

Wenn der Pinsel nicht mehr malt, ist wahrscheinlich nicht Photoshop schuld daran.

► Seite 26

EBENEN-GEZICKE

Ebenen lassen sich nicht vereinigen und Smartobjekte nicht abspeichern? Nicht mit uns!

► Seite 28

HÄUFIGE PROBLEME ...

... mit fehlenden Filtern, falschen Farben und störrischen Aktionen.

► Seite 30

DIES & DAS

Eine Sammlung kleiner Plagegeister aus dem Photoshop-Alltag.

► Seite 32

PREMIUM WORK SHOP

◆ Eigene Vorgaben speichern

Bevor Sie Photoshop oder Werkzeuge zurücksetzen, speichern Sie Ihre eigenen Vorgaben. Gehen Sie hierzu in das entsprechende Bedienfeldmenü – zum Beispiel – der Pinselvorgaben-Palette oder der Aktionen-Palette, und speichern Sie die Vorgaben in einem Ordner. Aus diesem können Sie die Vorgaben später wieder laden.



◆ Vorgaben in Photoshop CS6

In der neuesten Programmversion können Sie alle Vorgaben in einem Rutsch exportieren und importieren. Wählen Sie »Bearbeiten>Vorgaben>Vorgaben exportieren/importieren« und speichern Sie von dort in einen zentralen Ordner, aus dem Sie später alle Einstellungen wieder importieren können.



Foto: Jonnysek – Fotolia

KEINE PANIK!

Wenn Photoshop mal nicht so will, wie Sie es erwarten, dann führt das schnell zu Frust. Eben malte der Pinsel doch noch! Warum sehen die Farben plötzlich so falsch aus? Selten sind es tatsächlich Bugs, denn in den meisten Fällen liegt die Ursache solcher Überraschungen beim Anwender selbst. | **Olaf Giermann**

Photoshop ist durch die Vielzahl von Optionen und Fenstern ein recht komplexes Programm. Für den Einsteiger ist es verständlicherweise schwer nachvollziehbar, was vor sich geht, wenn etwas mal nicht oder nicht wie erwartet funktioniert – zumal viele Programm- und Werkzeug-Optionen zwar meist an den logisch richtigen Stellen platziert, aber dennoch quer über die gesamte Programmoberfläche verstreut sind.

Für den Profi dagegen ist das kein Problem, sollte man meinen. Doch Hand aufs Herz – wer kennt das nicht: Sie wechseln zum Pinsel, malen sanft in einer Maske,

um dadurch Bildteile weich auszublenden, glauben kurioserweise mitunter sogar eine Wirkung zu sehen ... Doch dann stellen Sie zuerst fest, dass es alles irgendwie viel zu langsam geht und erst kurz darauf wird Ihnen bewusst, dass der Pinsel tatsächlich überhaupt nicht malt.

Manch eine Ursache solcher Probleme ist zwar banal, passiert aber dennoch immer wieder. Zum Beispiel, dass Sie mit weißer Farbe oder in der falschen Maske/Ebene gemalt haben oder dass noch eine Auswahl aktiv war. Wir haben einige häufig auftretende Probleme und deren Lösungsmöglichkeiten zusammengetragen.

Allgemeine Problemlösungsstrategie

Bei Softwareproblemen wird oft pauschal geraten, das Programm neu zu installieren. Doch ein einfaches Darüberinstallieren ändert oft nichts an den eigenen Einstellungen, da die Einstellungsdatei dabei in den meisten Fällen erhalten bleibt. Sie müssten also jeweils komplett deinstallieren, am besten zusätzlich das Adobe Creative Suite Cleaner Tool anwenden (Download unter www.docma.info/10614.html), und dann erst Photoshop neu installieren.

Doch in der Regel ist eine Neuinstallation gar nicht nötig, wenn man die Ursache des Problems herausfindet. Eine deutlich bessere Lösungsstrategie ist deshalb das schrittweise Vorgehen, bei der die Neuinstallation eine der letzten Optionen ist:

1. Einstellungen prüfen

Bleiben Sie gelassen und prüfen Sie zunächst die Werkzeugoptionsleiste. Welche (Füll-)Optionen sind gewählt und welche Zahlenwerte sind eingetragen?

2. Werkzeug zurücksetzen

Finden Sie im ersten Schritt keine Lösung, versuchen Sie das entsprechende Werkzeug oder alle Werkzeuge auf einmal zurückzusetzen (siehe Randspalte rechts).

3. Photoshop zurücksetzen

Bestehen immer noch Probleme mit dem Werkzeug oder treten diese unabhängig vom Werkzeug auf, dann setzen Sie Photoshop zurück (siehe Kasten unten).



4. Software aktualisieren

Manche Probleme werden aber auch durch veraltete Software verursacht, die sich mit dem Betriebssystem und/oder anderen Programmen nicht versteht. Spielen Sie also für Ihre Photoshop-Version das neueste Update auf - am bequemsten geht dies über »Hilfe > Aktualisierungen« - und bringen Sie die Treiber für Ihre Grafikkarte oder Peripherie-Geräte (Maus, Grafiktablett) auf den neuesten Stand. Letztere finden Sie auf der entsprechenden Herstellerseite.

5. Neuinstallation

Hat alles Bisherige nicht geholfen? Dann ist es tatsächlich Zeit, die bereits beschriebene Neuinstallation zu wagen.

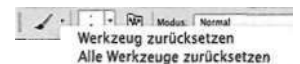
6. Hardware aktualisieren

Mitunter ist die Software gar nicht schuld. Ein defekter Arbeitsspeicher-Riegel (RAM) genügt, um Photoshop oder Ihren Rechner unvorhersehbar abstürzen zu lassen, eine defekte und/oder klemmende Tastatur lässt Werkzeuge einfrieren, und wenn Ihr Rechner leistungsmäßig nicht für die Anforderungen Ihrer Photoshop-Version oder Ihres Betriebssystems ausreicht, dann werden Sie öfter mit Problemen kämpfen müssen, als Ihnen lieb ist.

Vergleichen Sie also die Systemanforderungen Ihrer Photoshop-Version mit Ihrem verwendeten Rechner. Reichen diese aus, prüfen Sie mit entsprechender Software, ob der RAM in Ordnung ist, und tauschen Sie diesen gegebenenfalls aus. •

• Werkzeug(e) zurücksetzen

Wenn Sie an Werkzeugen Einstellungen verändern, dann merkt sich Photoshop diese, bis Sie diese Einstellungen wieder umstellen oder durch Aufruf einer anderen Werkzeugvorgabe „überschreiben“ oder - bis Photoshop mal abstürzt. Sollte sich hier irgendwo eine unerwünschte Einstellung eingeschlichen haben, setzen Sie das Werkzeug beziehungsweise alle Werkzeuge in ihren Ursprungszustand zurück, indem Sie ganz links in der Werkzeugleiste einen Rechtsklick auf das Werkzeugsymbol ausführen und dann den entsprechenden Menüpunkt anklicken.



• Systemanforderungen

Auf www.adobe.com/de finden Sie die Mindestanforderungen für Photoshop CS6. Das „Mindest...“ sollten Sie hierbei sehr wörtlich nehmen, denn beispielsweise mit dem dort genannten 1 GB RAM werden Sie auf keinem System zufriedenstellend arbeiten können, von HDR-Bearbeitung und Panorama-Erstellung ganz zu schweigen. Mindestens 4 GB RAM sollten schon vorhanden sein.



Foto: Sashkin - Fotolia

◀ Dieser Dialog erscheint, wenn Sie Photoshop beim Programmstart zurücksetzen.

Photoshop auf die „Werkseinstellung“ zurücksetzen

Falls Sie keine Lösung für Probleme bei bestimmten Funktionen und Werkzeugen finden, sollten Sie vor einer Neuinstallation versuchen, Photoshop wieder in den Ausgangszustand nach der Installation zu versetzen.

Was passiert dabei?

Wenn Sie Photoshop zurücksetzen, werden sämtliche Einstellungen und Vorgaben gelöscht, die Sie selbst vorgenommen oder erstellt haben. Hierzu zählen Arbeitsbereiche, Aktionen, Pinselspitzen, Muster, Stile, Verläufe oder Warnhinweise, bei denen Sie

„Nicht mehr anzeigen“ gewählt haben. Wenn Sie keine Daten verlieren wollen, dann speichern Sie zuvor alle genannten Vorgaben in einen neuen Ordner auf der Festplatte.

So setzen Sie Photoshop zurück

Schließen Sie Photoshop zunächst. Halten Sie die Tastenkombination »Strg-/Befehl-Alt-Umschalt« gedrückt und starten Sie Photoshop neu. Im sich öffnende Dialog werden sie gefragt, ob die Datei mit den Photoshop-Einstellungen gelöscht werden soll. Bejahen Sie dies, gibt es kein Zurück mehr.

Wenn die Werkzeuge streiken

Bei Problemen mit Werkzeugen hilft meist das Zurücksetzen derselben. Doch nicht immer. Im Folgenden lernen Sie einige Fallstricke und ihre Lösungen kennen.



• Der Maskierungsmodus

Da Sie den Maskierungsmodus durch einen einfachen Druck auf die Taste »Q« aktivieren, ist er eine häufige Ursache für vermeintliche Probleme, die leicht übersehen wird. Neben der unauffälligen Symboländerung in der Werkzeugleiste wird seine Aktivierung durch drei weitere Auffälligkeiten deutlich:

1. in der Fenster-/Tableiste steht »Maskierungsmodus«, 2. in der Ebenenpalette sind alle Ebenen ausgegraut und keine ist farbig markiert, 3. in der Kanälepalette sind alle Kanäle ausgegraut, außer der unterste - ebenfalls namens »Maskierungsmodus«.



• Nachbelichter/Abwedler

Beide Werkzeuge funktionieren nicht auf einer leeren Ebene. Falls Sie eine mit Pixeln gefüllte Ebene bearbeiten und während des Malens trotzdem nichts oder nur wenig passiert, dann vergewissern Sie sich, dass Sie den richtigen Tonwertbereich {»Bereich«} in der Optionsleiste gewählt haben. Mit »Bereich: Tiefen« werden Sie an hellen Bildstellen nur wenig erreichen - vor allem, wenn Sie »Tonwerte schützen« aktiviert haben.



Auswahl-Werkzeuge

- Problem: Sie erstellen eine Auswahl oder addieren (»Umschalt-Taste«), subtrahieren {»Alt-Taste«} zu einer bestehenden Auswahl oder Sie möchten die Schnittmenge mit ihr bilden (»Umschalt-Alt-Taste«), erhalten jedoch unerwartete Ergebnisse.

Achten Sie auf die Auswahloptionen in der Werkzeugleiste von Lasso & Co. Wahrscheinlich hatten Sie statt »Neue Auswahl« oder »Der Auswahl hinzufügen« eine der anderen beiden Optionen aktiviert. Hierdurch erhalten Sie bei Veränderungen der Auswahlen genau gegenteilige Ergebnisse.



- Problem: Sie erstellen eine Rechteck- oder Ellipse-Auswahl, diese lässt sich aber nicht beliebig verändern, sondern hat eine feste Größe oder ein bestimmtes Seitenverhältnis.

Lösung: Stellen Sie in der Optionsleiste des Auswahlwerkzeugs die »Art« auf »Normal« um.



- Problem: Sie erzeugen mit dem »Zauberstab« oder der »Schnellauswahl« eine Auswahl, die aber ganz anders aussieht als erwartet.

Dieses Problem kann unterschiedliche Ursachen haben. Falls Sie bei beiden Werkzeugen die Option »Alle Ebenen aufnehmen« deaktiviert haben, befinden Sie sich wahr-

scheinlich nicht auf der richtigen Ebene. Beim Schnellauswahlwerkzeug kontrollieren Sie die »Härte« und den »Abstand«. Erstere sollte in der Regel auf 100 Prozent stehen, letzterer so gering wie möglich sein, ohne dass er Ihr System verlangsamt.

Beim »Zauberstab« kommt ein weiterer Faktor hinzu, der in früheren Photoshopversionen kaum klar war: Der Aufnahmebereich des »Zauberstabs« hängt von dem bei der »Pipette« eingestellten ab. Ist dieser sehr groß (101 x 101 Pixel) wählt der Zauberstab auch bei geringen Toleranzen sehr großzügig aus. Erst ab Photoshop CS6 ist diese Option unabhängig von der Pipette in der Werkzeugleiste des Zauberstabs zu finden.



- Problem: Sie wollen eine Farbbereichsauswahl erstellen, doch der entsprechende Menüpunkt ist ausgegraut.

Sie befinden sich im Maskierungsmodus. Verlassen Sie diesen durch den Druck auf die »Q-Taste«

- Problem: Sie möchten den Inhalt einer Auswahl löschen, doch das Bild bleibt unverändert.

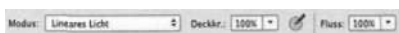
Bei aktivem Auswahlwerkzeug haben Sie versehentlich das numerische Eingabefeld für »Weiche Kante« aktiviert und nun mit der Entfernen-Taste nur dessen Wert gelöscht. Drücken Sie »Escape« und versuchen Sie erneut zu löschen.

Eine andere Möglichkeit ist, dass Sie einen aktiven Pfad haben, bei dem Sie mit der Lösch taste lediglich diesen beziehungsweise seine Ankerpunkt löschen. Kontrollieren Sie dies in der Pfadpalette.

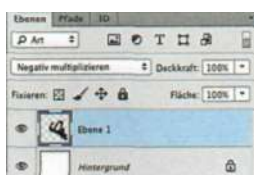
Pin sel-Werkzeuge

- Problem: Sie malen mit dem Pinsel ins Bild, dort sind jedoch keine Auswirkungen erkennbar.

Falls keine Auswahl vorliegt, die per »Strg-/Cmd-H« auch ausgeblendet sein kann, arbeiten Sie wahrscheinlich mit einer Pinselfüllmethode, welche die verwendete Farbe im Bild unwirksam werden lässt. »Multiplizieren« und »Abdunkeln« zeigen bei weißer Farbe keinen Effekt, analog »Negativ multiplizieren« oder »Aufhellen« bei Schwarz. »Ineinanderkopieren« und die Füllmethoden der gleichen Gruppe zeigen bei 50%-Grau keine, bei leichten Abweichungen von diesem Wert nur sehr schwache Wirkung, ebenso »Dahinter auftragen«. Die Lösung: Stellen Sie die Füllmethode des Werkzeugs zurück auf »Normal«.



Das gleiche passiert, wenn Sie auf einer Ebene in einem ungeeigneten Ebenenmodus malen, auch hier sollten Sie auf »Normal« oder den eigentlich geplanten Ebenenmodus umstellen. Es geschieht ebenso, wenn die Deckkraft/Fläche der Ebene oder Deckkraft/Fluss des Pinsels sehr gering ein-



gestellt sind. Leicht übersehbar ist auch die Möglichkeit, dass Sie innerhalb eines maskierten Bereiches arbeiten, wobei die schwarze Ebenenmaske das Gemalte nicht sichtbar werden lässt.

Freistellungswerkzeug

- Problem: Sie wollen das Bild frei beschneiden, doch Sie können nur ein definiertes Rechteck bestimmter Größe oder mit festgelegten Proportionen aufziehen.

Kontrollieren Sie die Optionsleiste des Freistellungswerkzeuges!



In älteren Photoshop-Versionen haben Sie vielleicht unabsichtlich auf »Vorderes Bild« geklickt und damit die Maße des aktiven Bildes zur Freistellung festgelegt - in Photoshop CS6 drückt man hierfür bei aktivem Werkzeug nur die Taste »F«. Zum Zurücksetzen der Einstellungen klicken Sie auf das Zurücksetzen-Symbol in der Optionsleiste:



Verlaufswerkzeug

- Problem: Sie haben Vordergrund- und Hintergrundfarbe korrekt eingestellt, doch wenn Sie einen entsprechenden Verlauf aufziehen, erhalten Sie komplett andere Ergebnisse.

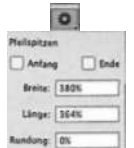
Lösung: Sie haben eine abweichende Verlaufsvorgabe ausgewählt. Wählen Sie in der Optionsleiste die Vorgabe »Vorder- zu Hintergrundfarbe«.



Pfeile?

Wenn das »Linienzeichner-Werkzeug« Pfeile erstellt statt einfacher Linien, haben Sie vielleicht unabsichtlich ein schönes, aber halbwegs verstecktes Feature aktiviert.

Klicken Sie in der Optionsleiste auf das Zahnrad-Symbol und deaktivieren Sie dort die Pfeilspitze für Anfang- und/oder Ende.



Rau oder Dynamisch?

Alte Photoshop-Hasen wollen gern das Verhalten des CS3- »Zoom-Werkzeugs« zurück, neue Photoshop-Anwender bekommen genau das manchmal unfreiwillig. In der Optionsleiste wählen Sie, was Ihnen lieber ist: Aktivieren Sie die Checkbox »Rauer Zoom« (CS5) beziehungsweise (treffender bezeichnet) »Dynamischer Zoom« (CS6), so ziehen Sie durch »Strg-/Cmd-Klick+Ziehen« das Bild näher heran oder schieben es weiter weg. Ist die Option deaktiviert, ziehen Sie einen Auswahlrahmen auf, der die Zoomstufe bestimmt.



Pin seldarstellung

Wird die Pinselspitze nur als Fadenkreuz angezeigt, haben Sie unabsichtlich die »Umschalt-Feststelltaste« (Caps-Lock) gedrückt. Ein weiterer Druck auf diese Taste stellt die ursprüngliche Pinselspitzen darstellung wieder her. Sollte auch diese - trotz einfachem Standardpinsel - ungewöhnlich erscheinen, kontrollieren Sie die Einstellungen unter »Voreinstellung>Zeigerdarstellung«.

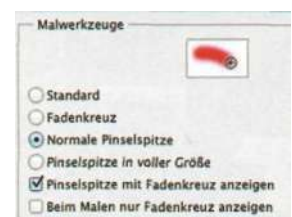


Bild- und Ebenenprobleme

Viele kleine Macken älterer Photoshop-Versionen wurden bereits von Version zu Version beseitigt; manche blieben, andere kamen hinzu. Viele oft nachgefragte Probleme sind leicht zu lösen. Andere benötigen einige Umwege.



Foto: Aleksandr Doodko - Fotolia

• Außenpixel entfernen 1

Die außerhalb der Arbeitsfläche liegenden Pixel **aller Ebenen** entfernen Sie, indem Sie alles auswählen (»Strg-/Cmd-A«) und dann »Bild>Freistellen« wählen.

• Außenpixel entfernen 2

Um nur die außerhalb der Arbeitsfläche liegenden Pixel **der aktiven Ebene** zu entfernen, müssen Sie zunächst eine eventuell vorhandene Maske rastern, dann alles auswählen (»Strg-/Cmd-A«), diese Auswahl der Ebene als Maske hinzufügen und diese Maske ihrerseits rastern. Klingt umständlich, ist aber nach Aufzeichnung als Aktion nur noch ein Mausklick.

• Alles einblenden

Fügt man viele Bilder zu einer Fotomontage zusammen, hat man oft große, unmaskierte Ebenenteile außerhalb der Arbeitsfläche, welche die Arbeitsdatei unnötig aufblähen. Sie können diese Bereiche über »Bild>Alles einblenden« sichtbar machen und entscheiden, ob Sie auf diese Bildteile verzichten können oder sie noch benötigen, um flexibel in ihrer Anordnung zu bleiben.



„Außenpixel“

- Problem: Sie weisen einer Ebene einen Ebenenstil zu und erhalten ebenfalls Ergebnisse an unerwarteten Bildstellen.

Wahrscheinlich enthält Ihre Ebene Pixelbereiche, die außerhalb der Arbeitsfläche liegen, so dass sie unsichtbar sind.

Sie erhöhen nicht nur die Dateigröße, sondern können sich, wie hier, auch optisch störend auswirken.

Zur Entfernung dieser „Außenpixel“ gibt es zwei Wege, die entweder die entsprechenden Pixel aller Ebenen oder nur der aktiven Ebene entfernen (siehe linke Randspalte). Beide Methoden funktionieren jedoch nicht, wenn die störenden Pixel in einem Smartobjekt liegen. Dieses müssten Sie zunächst rastern.

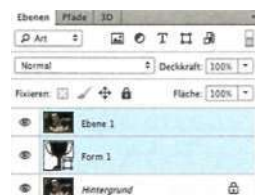


Nach Zuweisung des Ebenenstils »Schlagschatten« zeigt sich auch oberhalb des gelben Rechtecks ein Schlagschatten [oben]. Wird das Rechteck nach unten gezogen, zeigen sich Pixelgruppen, die unsichtbar außerhalb der Arbeitsfläche lagen, deren Schlagschatten jedoch in das Bild hineinreichte.

Ebenen zusammenfassen

- »Strg-/Cmd-E« {»Ebene>Auf eine Ebene reduzieren«) funktioniert nicht, um eine Ebene mit der direkt darunterliegenden Ebene zusammenzufassen.

Lösung: Die darunter liegende Ebene ist ausgeblendet oder sie ist eine Formebene. Markieren Sie zuvor mit gehaltener »Umschalttaste« beide Ebenen, ist es problemlos möglich, beide Ebenen mit dem gleichen Tastenkürzel oder Menübefehl zu einer Ebene zu verschmelzen.



Probleme beim Öffnen

- Problem: Sie öffnen ein Foto in Photoshop, doch dieses wird nicht fensterfüllend angezeigt, sondern mit einer kleineren Zoomstufe.

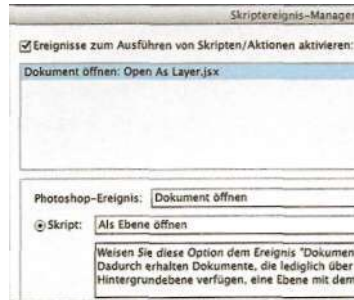
Photoshop versucht hier, eine möglichst scharf abbildende Zoomstufe zu verwenden und füllt deshalb auf den meisten Monitoren das Bildfenster nicht ganz aus.

Wünschen Sie jedoch automatisch bei jedem Öffnen eines Bildes eine fensterfüllende Darstellung, dann ist dies über eine Aktion und den Skriptereignis-Manager relativ einfach zu realisieren. Sie müssen hierzu wissen, dass die Bildnavigation (Bildverschiebung, in ein Bild hinein- und hinauszoomen ...) beim Aufzeichnen einer Aktion nicht direkt aufgezeichnet wird. Sie

müssen das Photoshop während der Aufzeichnung der Aktion explizit über »Menübefehl einfügen« mitteilen. Diesen Punkt finden Sie im Menü des Aktionen-Bedienfeldes.



Auch hier ist die Lösung der Skriptereignis-Manager. Nur brauchen Sie hierzu keine Aktion aufzuzeichnen, denn der »SE-Manager« bringt das entsprechende Skript »Als Ebene öffnen« bereits mit, das Sie nur noch dem Ereignis »Dokument öffnen« zuweisen müssen:



Pixelige Bildverkleinerungen

Wählen Sie nach Aufruf dieses Befehls »Ansicht > Ganzes Bild«, bestätigen Sie mit »OK« und beenden Sie die Aufnahme. Wenn Sie von einer beliebigen Zoomstufe diese Aktion aufrufen, sollte das Bild automatisch in das Fenster eingepasst werden.

Über »Datei > Skripten > Skriptereignis-Manager« weisen Sie nun diese Aktion dem Ereignis »Dokument öffnen« zu; ab sofort werden alle geöffneten Dateien initial in Fenstergröße angezeigt.

- Problem: Beim Öffnen von Dateien erhalten Sie stets eine Hintergrundebene, deren Entsperrung Sie immer wieder stört.

- Problem: In Photoshop CS6 klagen einige Nutzer über unschöne Ergebnisse beim Verkleinern/Transformieren von Bildern beziehungsweise Ebenen - es wirkt oft überschärft und pixelig.

Schuld ist eine nett gemeinte Neuerung namens »Bikubisch automatisch« in Photoshop CS6, die Sie unter »Voreinstellungen > Allgemein > Interpolationsverfahren« finden. Beim Verkleinern wählt diese automatisch »Bikubisch schärfer« und beim Vergrößern »Bikubisch weicher« - besser als manuelles Nachschärfen/Weichzeichnen wird's selten. Stellen Sie hier zurück auf »Bikubisch«.

Eigenwillige Smartobjekte

Wenn Sie eine Datei in einer Photoshopdatei als Smartobjekt platzieren, dann wird sie zwar als PSB-Datei eingebettet, dabei wird jedoch die originale Datei-Information bewahrt: Platzieren Sie eine Raw-Datei, dann gelangen Sie mit einem Doppelklick auf das Smartobjekt in Camera Raw - denn Sie öffnen eine Raw-Datei. Bei einer platzierten Illustrator-Datei öffnet sich Illustrator. Bei einer Tiff-Datei öffnet sich Photoshop. Egal, was Sie tun, Sie klicken auf »OK« und die PSB-Datei wird gespeichert und geschlossen. So weit so gut.

Haben Sie jedoch eine JPEG-Datei als Smartobjekt platziert, öffnen dieses Smartobjekt mit einem Doppelklick und fügen eine (Einstellungs-)Ebene hinzu oder Sie entsperren die Hintergrundebene, können Sie die Datei nicht speichern und schließen, da Photoshop Sie nach einem Speicherort fragt. Die eigenwillige Logik dahinter: Das Original war ein JPEG und ein JPEG kennt keine Ebenen; Sie müssten also auf die Hintergrundebene reduzieren. Nun ja ...

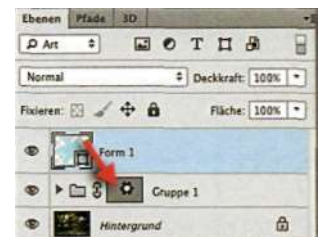
Aus diesem »Feature« folgt ein Tipp: Platzieren Sie nie ein JPEG direkt als Smartobjekt, falls Sie an diesem JPEG hinterher noch nicht-destruktive Ergänzungen durchführen wollen. Platzieren Sie es lieber direkt als Ebene und konvertieren Sie diese dann in ein Smartobjekt. So ersparen Sie sich die späteren Speicherungs-Wunderlichkeiten.

CS6-Vektormasken

Vor Photoshop CS6 gab es nur pixelbasierte Ebenenmasken und pfadbasierte Vektormasken. Beide konnte man leicht auf andere Ebenen übertragen. In CS6 gibt es nun die Formebenen. Deren Inhalt kann man zwischen Farbe, Verlauf und Muster frei wechseln und zudem vielfältige - auch gestrichelte - Konturen zuweisen. Alles großartig, nur leider kann man nun nicht einfach per Drag'n'Drop die Vektormaske auf eine andere Ebene(n-Gruppe) übertragen, da diese mit dem Ebenensymbol »verschmolzen« ist. Um die Vektoreigenschaft der Maske zu erhalten, benötigt es nun folgende Schritte:

1. Aktivieren Sie mit »A« die Pfadauswahl;
2. aktivieren Sie die Formebene und klicken Sie einmal ins Bild;
3. kopieren Sie den aktiven Pfad in die Zwischenablage;
4. aktivieren Sie die Zielebene;
5. fügen Sie aus der Zwischenablage ein.
6. nach einem Rechtsklick ins Bild wählen Sie »Vektormaske« erstellen.

Bei diesem Workflow-Desaster tröstet nur eins: Zum Glück braucht man das normalerweise eher selten.



Skript-Ereignisse

So bedienen Sie den Skriptereignis-Manager, den Sie unter »Datei > Skripten > Skriptereignis-Manager« finden: 1. Aktivieren Sie die Checkbox »Ereignisse zum Aktivieren von Skripten/Aktionen aktivieren«; 2. wählen Sie aus dem gleichnamigen Dropdown-Feld das »Photoshop-Ereignis«; 3. wählen Sie darunter aus, ob und welches Skript/welche Aktion Sie bei dem gewählten Ereignis ausführen lassen möchten; 4. klicken Sie rechts auf »Hinzufügen« und dann oben rechts auf »Fertig«.

Filter, Farben und Aktionen

Viele Probleme betreffen fehlende Filter, falsche Farben und störrische Aktionen. In diesem Überblick zeigen wir Lösungsmöglichkeiten zu den am häufigsten nachgefragten Problemen.



Foto: Oleg Mitukhin - Fotolia

• Pixel Bender

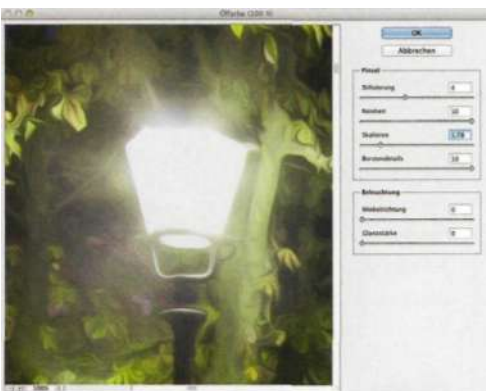
Für Photoshop CS6 steht Pixel Bender leider nicht mehr zur Verfügung - nur der Filter »Ölfarbe« hat überlebt und sich in die finale Version gerettet. In Photoshop CS4 und CS5 steht Ihnen mit Pixel Bender jedoch eine zweite Filtergalerie zur Verfügung, deren Filter sehr schnell von der GPU Ihrer Grafikkarte berechnet werden.

Bei der Installation von Pixel Bender müssen Sie jedoch zwei Dinge beachten:

1. Es gibt unterschiedliche Versionen für Photoshop CS5 und Photoshop CS5.1 (=Teil der Creative Suite CS5.5). Ob Extended- oder Standardversion spielt dabei keine Rolle.

2. Es gibt außerdem unterschiedliche Downloads für die 32- und die 64-Bit-Version von Photoshop.

Stellen Sie also sicher, dass Sie unter www.docma.info/10615.html den korrekten Pixel Bender für Ihre Photoshop-Version und den gewählten „Bitmodus“ des Programms herunterladen.



Filter

- Problem: Einzelne Menüpunkte im Filtermenü sind ausgegraut und lassen sich nicht aufrufen.

Sie befinden sich in einem ungeeigneten Bildmodus, den Sie unter »Bild > Modus« überprüfen und umstellen können.

Sehr viele Filter sind ausschließlich konzipiert, um im RGB-Modus bei 8 Bit pro Kanal zu funktionieren. In 16 Bit funktionieren viele Filter nicht, die der Verfremdung oder Stilisierung dienen - tatsächlich werden diese bei der reinen Highend-Fotooptimierung eher selten benötigt und würden von 16 Bit nur wenig profitieren.

Auch in LAB funktionieren die wichtigsten Filter - doch im Graustufenmodus oder in CMYK versagen sehr viele Ihrer Dienst, aber dies sind letztlich auch nur die Endstufen einer langen Bildbearbeitungskette.



- Problem: Die Filter sind nicht nur ausgegraut, sondern tauchen nach der Installation gar nicht im Menü auf.

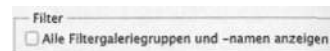
In diesem Fall sind die Filter nicht kompatibel zu der verwendeten Photoshop-Version oder zur jeweils gestarteten 32-Bit oder 64-Bit-Version. Die betrifft nicht nur Hersteller von Plug-ins, sondern auch Adobes eigene Filter wie beispielsweise

den Renderfilter »Beleuchtungseffekte«, der in der 64-Bit-Version von Photoshop CS5 auf dem Mac nicht verfügbar war. Abhilfe schaffen hier nur Updates durch die Plug-in-Hersteller. Benutzer der Windows-Version von Photoshop können einige Alt-Plug-ins noch in der 32-Bit-Version von Photoshop nutzen. Auf dem Mac gibt es Photoshop ab CS6 ausschließlich in der 64-Bit-Variante.

- Problem: Warum sind in Photoshop CS6 die Zeichnungs-, Kunst- und Strukturierungsfiler verschwunden?

Glücklicherweise sind all diese Filter nicht entfernt worden. Es wurde nur das Menü „entschlackt“, denn all diese Filter befanden und befinden sich nach wie vor in der Filtergalerie, die sich auch beim Aufruf eines entsprechenden Filters über das Menü öffnet(e).

Möchten Sie zum alten Zustand zurückkehren, aktivieren Sie unter »Voreinstellungen > Zusatzmodule« die Option »Alle Filtergaleriegruppen und -namen zeigen«.



Falsche Farben

- Problem: Die Farben wirken entsättigter, als Sie es sein sollten, und/oder die Bildanzeige weist graue Störungen auf.

Sie haben wahrscheinlich »Ansicht>Farbproof« aktiviert, mit einem Proof-Profil, das einen geringeren Farbumfang als Ihr Arbeitsfarbraum hat.

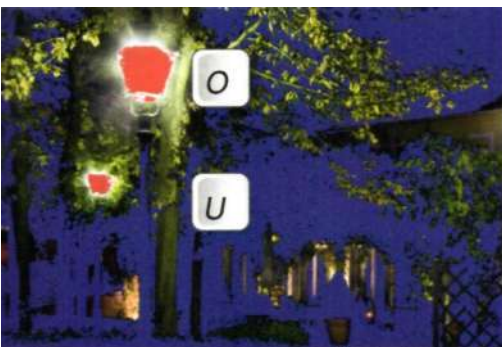
Bei grauen „Störungen“ ist »Ansicht>Farbumfangwarnung« (»Strg-/Cmd-Umschalt-Y«) aktiviert, die standardmäßig in Grautönen die Bildstellen markiert, deren Farben nicht vom Proof-Profil abgedeckt werden. Die Warnfarbe können Sie unter

»Voreinstellungen > Transparenzeinstellungen und Farbumfang-Warnung« festlegen, falls Grau nicht geeignet erscheint.



- Problem: In Camera Raw werden in den Schatten blaue Pixel und in den Lichtern rote Pixel angezeigt.

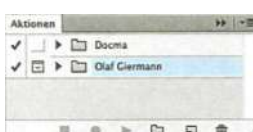
Dieses „Problem“ ist für den Einsteiger mitunter erschreckend und lässt an defekte Fotos glauben. Dabei handelt es sich nur um die Belichtungswarnung, die vor zu rein schwarzen beziehungsweise rein weißen Pixeln warnen soll. Mit »U« und »O« schalten Sie diese Warnung für die Tiefen oder die Lichter ein und aus.



Aktionen

- Problem: Der Aktionsstartknopf ist ausgegraut, Sie können keine Aktion starten.

Sie haben keine Aktion markiert, sondern nur einen Aktionsatz. Klappen Sie letzteren auf und aktivieren Sie die Aktion, die Sie starten möchten.



- Problem: Mittels einer Aktion sollen Hilfslinien bei bestimmten Prozentwerten von Länge und Breite eines Bildes erstellt werden. Die Aktion zeichnet jedoch nur absolute Werte in Pixeln auf, so dass sie nur bei identischen Bildern funktioniert.

Die Lösung ist, dass Sie bereits vor der Aufzeichnung der Aktion die Lineale auf die aufzuzeichnenden Werte umstellen müssen. Nach einem Rechtsklick in eines der Lineale wählen Sie in diesem Fall also »Prozent«.



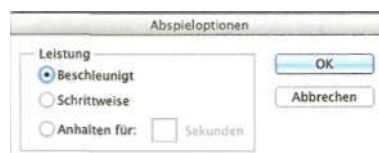
- Problem: Sie möchten eine mit einer englischen Version aufgezeichnete Aktion einsetzen, doch die bricht immer wieder ab.

Prinzipiell wäre es kein Problem, eine „englische Aktion“ in einem „deutschen Photoshop“ abzuspielen. Leider werden die meisten Aktionen suboptimal aufgezeichnet, das heißt, es werden Ebenen angeklickt und benannt, statt die Ebenen durch relative Schritte (per Tastenkürzel) anzusteuern. Aufgrund der Benennung kommt es immer dann zu einem Stopp der Aktion, wenn Photoshop nicht auf den erwarteten Namen einer Ebene trifft.

Handelt es sich nur um eine einzelne Ausgangsebene, die Probleme macht, dann benennen Sie diese doch einfach in die englische Bezeichnung um.

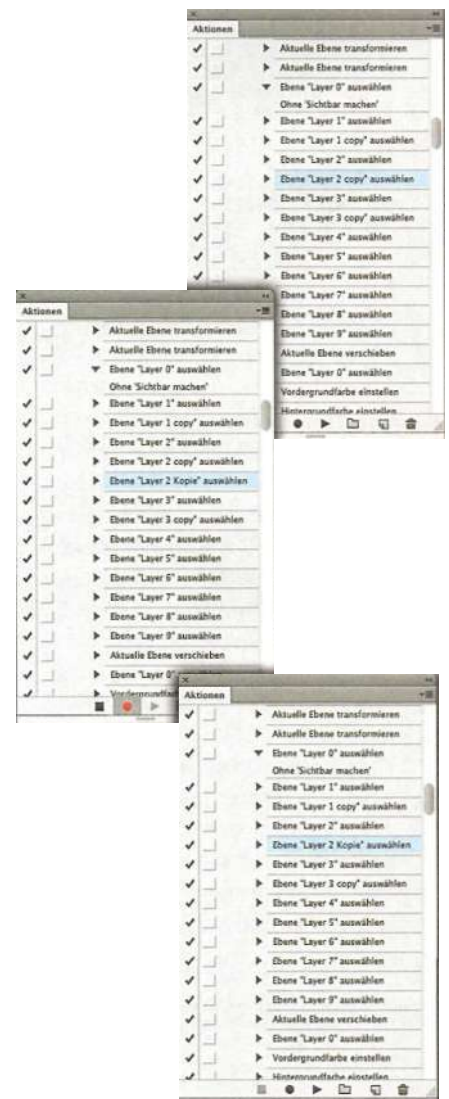
Aber das ist selten der Fall. Meist wird von einer Hintergrundebene (background) ausgegangen, von der Kopien erstellt werden (background copy), von denen wiederum Kopien erstellt werden (background copy 1 und so weiter).

In solchen Fällen bleibt Ihnen nur übrig, die kritischen Schritte neu aufzuzeichnen (siehe Randspalte rechts). Hilfreich bei der Fehleranalyse sind die »Abspieloptionen: Schrittweise und Anhalten für x Sekunden«, die Sie im Menü des Aktions-Bedienfelds finden.



• So ändern Sie den Schritt einer Aktion

Numerische Werte (zum Beispiel die Bildgröße) ändern Sie einfach durch einen Doppelklick. Bei Ebenennamen ist dies nicht so einfach. Erstellen Sie zunächst eine Ebene mit dem korrekten Namen (der „Kopie“ statt „copy“ enthält). Klicken Sie nun auf den Schritt, den Sie ändern möchten, und dann direkt auf das kreisförmige »Aufzeichnung beginnen«-Symbol. Wählen Sie die neu erstellte Ebene „Layer 2 Kopie“ aus und beenden Sie die Aufnahme. Den ursprünglichen Schritt können Sie nun auf den Papierkorb ziehen und dadurch löschen.



Dies & das

Zu guter Letzt geht es um Probleme mit der Tastatur unter Windows und OS X, nicht so offensichtliche Ursachen für Farbverschiebungen bei der HDR-Erstellung und andere kleine Plagegeister.



Murphys Gesetz

Bei manchen hier und auf den letzten Seiten angeführten Problemen kann man sich fragen, wie diese ohne aktives Zutun überhaupt entstanden sein sollen. Doch nach Murphys Law geht alles schief, was schief gehen kann. Und so reicht mitunter ein unachtsamer Klick vor dem Schließen des Farbwählers, um dessen Ansicht komplett zu verändern, was dem Anwender aber erst beim erneuten Öffnen auffällt. Und dann denkt man leicht „Photoshop spinnt!“

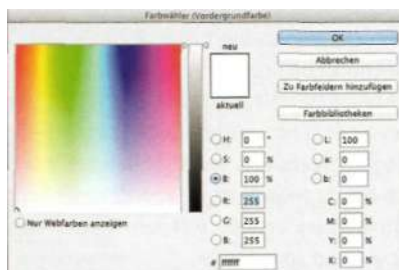
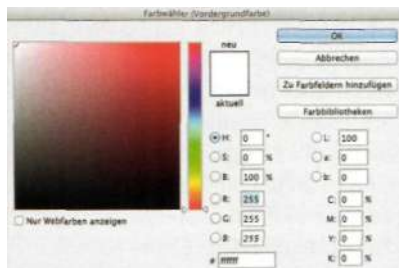
Ein Extended-Bug in 13.0

In der noch aktuellen Photoshop CS6 Extended-Version kann man mit den 3D-Funktionen einfach zum Beispiel 3D-Text erstellen und damit eine stimmungsvolle Animation mit sich bewegenden Buchstaben, fahrender Kamera und rotierenden Lichtern erzeugen. Der Spaß hat derzeit nur einen Makel: Diese Animation lässt sich nicht länger als 10 Sekunden gestalten -jedenfalls nicht ohne einen ziemlich umständlichen und komplexen Umweg über eine zugewiesene Video-Textur, die länger als 10 Sekunden ist. Hoffen wir auf eine schnelle Reparatur durch Adobe, so dass die umfangreiche Beschreibung des Workarounds dieses doch eher speziellen Themas im nächsten Heft überflüssig wird.



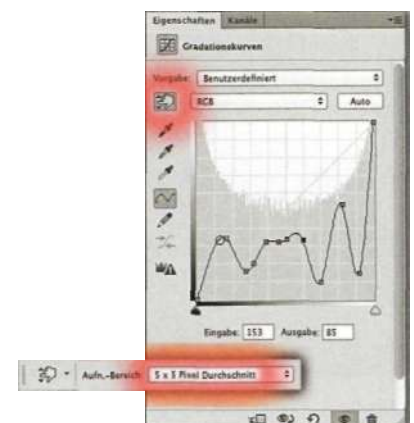
- Problembeschreibung: Hilfe, mein Farbwähler ist kaputt. Das passiert häufiger, als Sie glauben mögen.

Unten sehen Sie drei verschiedene Ansichten des Farbwählers. Die erste ist die Standardansicht, die anderen beiden sind zwei von insgesamt acht Varianten. Zwischen diesen schalten Sie durch einfaches Anklicken eines Radiobuttons um, der sich vor den Zahlenfeldern rechts im Dialog befindet. Um zurück zur Standardansicht zu gelangen, wählen Sie »H« aus.



- Problem: Das Hand-Werkzeug bei den Gradationskurven (»target adjustment tool«;TAT) erlaubt in der Kurve nur sehr grobe Korrekturen durch Klicken und Ziehen im Bild. Bei nahe beieinanderliegenden Tonwerten wird kein neuer Punkt auf der Kurve gesetzt, sondern der naheliegende Punkt aktiviert und verschoben.

Die Lösung liegt in der Optionsleiste des TAT: Dort können Sie wählen, mit welchem Pixelradius das Werkzeug die Tonwerte aufnehmen soll. Kleinere Radien erlauben feinere Korrekturen.



- Problem: Sie fügen eine Fotoserie zu einem HDRI oder zu einem Panorama zusammen. Photoshop rechnet eine ganze Weile und bricht dann kommentarlos ab.

In den allermeisten Fällen ist hierfür eine zu geringe Ausstattung des Rechners mit Arbeitsspeicher verantwortlich. Sie können dies testen, indem Sie zunächst nur zwei - eventuell sogar verkleinerte Bilder - verrechnen lassen und dann die Anzahl erhöhen, bis der Prozess abbricht. Sie haben dann die Grenze für Ihre Konfiguration erreicht.

- Problem: Sie haben ausreichend Arbeitsspeicher im Rechner (das wären heute etwa 8GB), jedoch steht Ihnen davon in Photoshop nur ein Bruchteil zur Verfügung.

Sie haben die wahrscheinlich die 32-Bit-Version von Photoshop gestartet (CS5; CS6: nur Windows), die nicht den vollen Arbeitsspeicher adressieren kann. Um den Arbeitsspeicher auszunutzen, starten Sie die 64-Bit-Version.

- Problem: Sie haben lange an einer Datei gesessen, es sind viele Ebenen dabei entstanden, Sie speichern die Datei, und dann teilt Ihnen Photoshop - ärgerlicherweise erst am Ende des Speichervorgangs - mit, dass die Datei nicht im PSD-Format gespeichert werden kann, weil sie zu groß ist.

Wie viele andere Formate unterstützt das PSD eine Dateigröße von maximal 2 GB. Größere Dateien können Sie im PSB-Format (Großes Dokumentenformat) abspeichern. Also speichern Sie erneut, nachdem Sie PSB im »Speichern unter«-Dialog gewählt haben.

- Problem: Sie haben verschiedene Warnhinweise als »Nicht wieder anzeigen« markiert und stellen nun fest, dass diese Warnungen doch ganz sinnvoll waren.

Sie können diese Warnhinweise wieder einblenden, indem Sie in den Allgemeinen Voreinstellungen ganz unten auf »Alle Warndialogfelder zurücksetzen« klicken.

Alle Warndialogfelder zurücksetzen

- Problem: Auf dem Mac ist »Cmd-H« als Standard-Kürzel für das Ausblenden von Programmen gewählt. Deshalb fragt Photoshop Sie beim ersten Aufruf dieses Befehls, ob Sie das Programm ausblenden möchten oder in Photoshop die »Extras«. Was tun, wenn Sie später anderer Meinung sind?

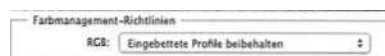
Die einzige Lösung, um diesen Dialog noch einmal zu Gesicht zu bekommen, ist, Photoshop auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen. Achten Sie darauf, vorher alle selbsterstellten Vorlagen zu sichern, bevor Sie, wie zu Beginn des Premium-Workshops beschrieben, fortfahren.

- Problem: Sie malen auf einer Ebene, wechseln dann Sie zu einer anderen Ebene und malen dort. Wenn Sie nun einen Schritt zurückgehen, wird nicht nur der Pinselstrich gelöscht, sondern der Fokus springt zurück auf die erste Ebene.

Hierfür gibt es leider keine Lösung, sondern nur eine Beschreibung. Denn dieses Problem tritt nur auf, wenn Sie den Befehl »Schritt zurück« benutzen oder in der Protokoll-Palette das gleiche tun. Wählen Sie stattdessen »Rückgängig« passiert dies nicht, nur leider geht man mit diesem Befehl nur einen einzelnen Schritt zurück - quasi als Vorher/Nachher-Funktion (»Strg-/Cmd-Z«).

- Problem: Sie fügen eine Bildserie mit HDR Pro zusammen, in der Vorschau sieht noch alles gut aus, aber das fertige Ergebnis hat komplett andere Farben? Was tun?

Die Lösung ist hier so einfach wie sie schwer zu finden ist. Stellen Sie sicher, dass unter »Bearbeiten > Farbeinstellungen > Farbmanagement-Richtlinien« für RGB »Eingebettete Profile beibehalten« ausgewählt ist. Das HDR Pro-Ergebnis bleibt nun wie in der Vorschau.



- Problem: In der Kanälepalette werden die einzelnen Kanäle farbig angezeigt statt in Graustufen.

Diese Darstellungsweise können Sie kurioserweise nicht direkt in der Kanälepalette einstellen, sondern unter »Voreinstellungen > Benutzeroberfläche > Farbauszüge in Farbe zeigen«.



• Die Tastatur spinnt 1

Manch Windows-Anwender wird das Problem kennen: Plötzlich sind auf der Tastatur Y und Z vertauscht und bei den Umlauten erscheinen komische Zeichen. Denn mit den häufig in Photoshop gleichzeitig benutzten Tasten »Alt-Umschalt« stellt man - zumindest in älteren Windowsversion - das Tastaturlayout von Deutsch auf Englisch um und umgekehrt. Abhilfe schafft hier nur das Deaktivieren des englischen Tastaturlayouts in der Systemsteuerung.



• Die Tastatur spinnt 2

Doch auch Mac-Anwender haben bereits seit einigen, neueren Photoshop-Versionen ein Tastaturproblem: Das »Ö«! Mit dieser Taste sollten Sie eigentlich den Pinseldurchmesser verkleinern können, so wie Sie ihn mit der Taste »#« vergrößern. Nur funktioniert dies nicht - selbst wenn Sie explizit in »Bearbeiten > Tastaturbefehle« nochmals das »Ö« vergeben. Photoshop mag keine Umlaute oder OS X macht diese Tasten für Photoshop nicht verfügbar. Hier bleibt Ihnen nur das Ausweichen auf andere Tasten übrig.

TIPP: Halten Sie »Ctrl-Alt« und klicken und ziehen Sie horizontal im Bild, um die Pinselspitze-Größe interaktiv anzupassen.

Web- CLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



FOTOGRAFEN

1. WADE BROTHERS
www.real-fake.com

2. PATRICK SALONEN
www.patricksalonen.ch

3. CARL WARNER
www.carlwarner.com

4. BENJAMIN WIESSE
www.wiesse.net

5. JÜRGEN SCHWOPE
www.juergenschwope.de

6. STEPHAN NAU
www.stephannau.de

7. CYRIL MASSON
www.cyrilmasson.com

8. MICHAEL BADER
www.mbader.com

9. FRITHJOF OHM
www.frithjofohm.com

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

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

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

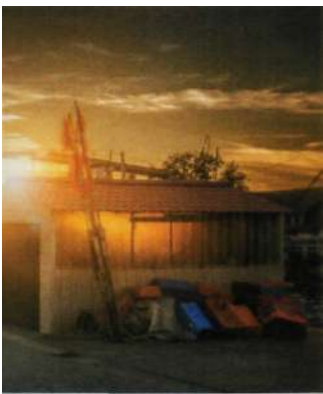


Es geht doch auch so!

Apple bringt ein neues Macbook Pro heraus, dieses Mal noch dünner und leichter, durch SSDs noch schneller und - mit hochauflösendem „Retina-Display“, bei dem man mit bloßem

Auge keine Pixel mehr erkennen kann. Auch wenn wir mal nur auf die Vorteile schauen, den stolzen Preis und die eingeschränkten Schnittstellen außen vor lassen - so kann man diskutieren: Braucht man das? Braucht man das wirklich? Eine gute Frage, die man sich in vielerlei Hinsicht immer wieder stellen könnte. Braucht man wirklich Photoshop? Muss man ein Grafiktablett haben? Muss ich einen Mac haben? Und weiter: Braucht man ein Auto für mehrere Zehntausend Euro? Braucht man eine Heimkinoanlage? Muss es eine Markenjeans sein? Ich habe diese Fragen bewusst unpersönlich formuliert,

denn meine Meinung zu diesem Thema ist ganz einfach: Es kommt nicht drauf an, was „man“ braucht, sondern was ich brauche/Sie persönlich brauchen. Bei „brauchen“ geht es hier natürlich nicht um die Grundbedürfnisse eines Menschen; dass es sich bei allem hier Genannten um Luxusgüter handelt, ist doch klar. Oft heißt es deshalb: Es geht doch auch so; und: ein „echter Künstler“ braucht zum Beispiel diesen ganzen Filterkram in Photoshop nicht - klar, denn der würde vielleicht allein mit Bleistift und Papier Bilder erstellen können, von denen manche Hightech-Fotografen nur träumen. Aber was, wenn man diesem Menschen bessere Werkzeuge als den einfachen Bleistift zur Verfügung stellt? Zurück zum neuen Macbook Pro: Auch wenn man im Hinblick auf den üblichen Betrachtungsabstand bei Notebooks kein Retina-Display „braucht“ - verzichten möchte man dann doch nicht mehr darauf, wenn man es einmal hat. *Olaf Giermann*





KICK it

Immer ein Trend: Fotos sollen knackig sein, kontrast- und detailreich – zudem farblich stilisiert –, ähnlich wie bei vielen Kinoplakaten. Klingt kompliziert? Nein, oft reichen schon zwei Einstellungsdialoge. | **Olaf Giermann**



Manchen Bildern sieht man ihre sorgfältige Bearbeitung nicht an, andere dagegen wirken mitunter so, als seien sie sehr zeitaufwändig behandelt worden. Und oft sind sie das auch, wenn nicht geplant und nicht mit den direkt zum Ziel führenden Techniken vorgegangen wird. Anders im Beispielbild. Hier wurden alle im Einleitungstext genannten Zielstellungen umgesetzt, doch die Bearbeitung dauerte dabei lediglich etwa eine Minute, da die Kontraste, Details und Farben mit nur zwei Photoshopwerkzeugen verändert wurden: Einer Einstellungsebene »Schwarzweiß« und dem Dialog »Tiefen/Lichter« (siehe DOCMA-Akademie ab Seite 38). So „kicken“ Sie mit Ihnen den Kontrast:

1 AUSGANGSBILD

Das zugrundeliegende Foto wirkt trotz des dynamischen Sprunges und der Zusatzbeleuchtung eher flach und undramatisch; diese wurde aufwändig neben dem natürlichen Sonnenlicht diffus von vorn und seitlich eingesetzt.

2 KONTRAST ERHÖHEN

Den Kontrast könnte man mit einer S-förmigen Gradationskurve erhöhen. Das gleiche Ergebnis erzielen Sie mit einer Einstellungsebene »Schwarzweiß« in der Füllmethode »Ineinanderkopieren«. Das so ineinanderkopierte Schwarzweißergebnis erhöht den Kontrast und sorgt für eine Farbstilisierung, die Sie nachträglich beeinflussen können.

3 FARBHELLIGKEITEN ANPASSEN

Klicken Sie nun das Handsymbol in der »Schwarzweiß«-Einstellungsebene an, so können Sie direkt im Bild farbige Bereiche anklicken und deren Helligkeit durch Ziehen interaktiv verändern. In diesem Fall hellen Sie das rote Hemd etwas auf und dunkeln den blau-cyanen Hintergrund etwas ab.

4 TIEFEN/LICHTER-ANPASSUNG

Durch Schritt 2 wurden einige Bereiche sehr dunkel (Kopfbereich) beziehungsweise sehr hell (Teile des Hintergrunds), so dass sie an Zeichnung verloren. Wenden Sie auf die Hintergrundebene »Bearbeiten > Korrekturen > Tiefen/Lichter« an, um dies auszugleichen.

5 FARBTONUNG

Aktivieren Sie in der »Schwarzweiß«-Ebene »Farbtonung«, wählen Sie eine ansprechende Farbe und klicken Sie auf »OK«. Das war's. ■



Tiefen/Lichter

Früher war nicht alles besser, wie man so oft liest, sondern alles war etwas komplizierter. So auch beim Thema dieses Artikels: Helligkeitsanpassungen in den Schatten und Lichtern. Lesen Sie im Folgenden, warum man mit einer Gradationskurve nicht ohne Weiteres das Gleiche erzielen kann, und warum es keine Einstellungsebene »Tiefen/Lichter« gibt. | **Olaf Giermann**

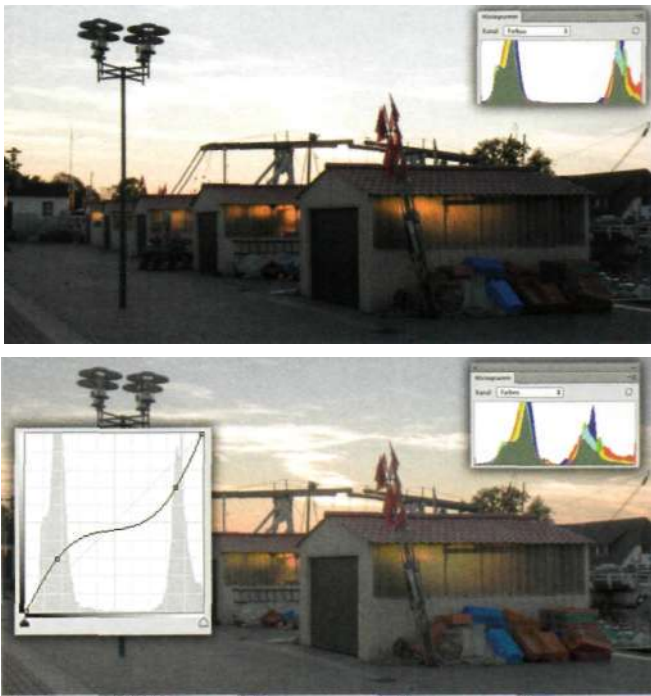
Bei einem kontrastreichen Foto geraten die Schatten schnell zu dunkel und die hellen Bereiche zu hell. Solange die Schatten und Lichter nicht beschnitten sind, ist alles in Ordnung, denn in diesem Fall können Sie das Foto retten.

Wenn Sie im Raw-Format fotografiert haben, stehen Ihnen oft noch mehr Tonwertreserven zur Verfügung, als auf den ersten (auf dem Vorschau-JPEG für das Kamera-Display basierenden) Histogrammblick möglich erscheint. In Camera Raw - oder Lightroom - sollten Sie die Tonwerte so optimieren, dass Sie in den bildwichtigen Bereichen Details bewahren oder sichtbar machen. In älteren Camera Raw-Versionen steuerten Sie die kritischen Tonwerte mit »Fülllicht« und »Reparatur« auf den rechten Kurs zurück. Ab der Prozessversion 2012 (= Camera Raw 7 = Photoshop CS6 = Lightroom 4) stehen hierzu weitaus leistungsfähigere Algorithmen und Regler zur Verfügung, so dass in kritischen Belichtungssituationen oft schon in Camera Raw oder Lightroom eine zufriedenstellende Bearbeitung erfolgen kann.

Dabei mildern Sie die Lichter etwas ab und hellen die Tiefen etwas auf, bis alle Bereiche optimale Details zeigen. Aber egal, ob Sie in JPEG oder Raw fotografieren - Camera Raw stößt an seine

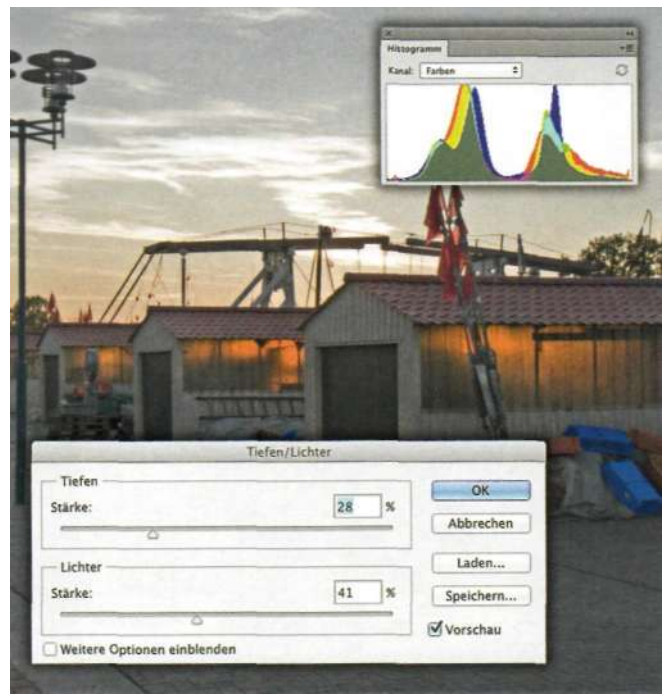
Grenzen, wenn Sie wirklich kritische Fälle bearbeiten oder eine ganz bestimmte Bildwirkung erzielen möchten. Denn Sie haben dort keinen Einfluss auf »Radius« oder »Tonbreite« einer Aufhellung/Abdunklung, und die lokalen Korrekturen sind gegenüber Photoshop's Möglichkeiten nach wie vor rudimentär. Photoshop's »Tiefen/Lichter«-Dialog ist hier deutlich leistungsfähiger - obwohl er nicht direkt auf Raw-Daten zugreifen kann.

Es gilt also, die Fotos mit hohem Kontrast sowohl fotografisch als auch in Camera Raw vorab zu optimieren. Die Zielstellung ist immer die gleiche: Der Kontrast muss reduziert werden, ohne die Formen und Details im Bild zu verlieren. Mit einer umgedrehten, S-förmigen-Gradationskurve nehmen Sie zwar den Gesamtkontrast zurück, aber Sie flachen auch das Bild ab und beseitigen zuvor sichtbare Formen und Details. Genau aus diesem Grund wurde in Photoshop CS (=Version 8) der Filter »Tiefen/Lichter« eingeführt, der die bisherigen und eher komplizierten Techniken zu diesem Zweck („Kontrastmaske“) recht einfach gestaltete. Da sowohl Tonwerte als auch Kurven hier grundlegend sind, verweisen wir zu diesen Themen auf die DOCMA-Akademie in Heft 44 und Heft 41.



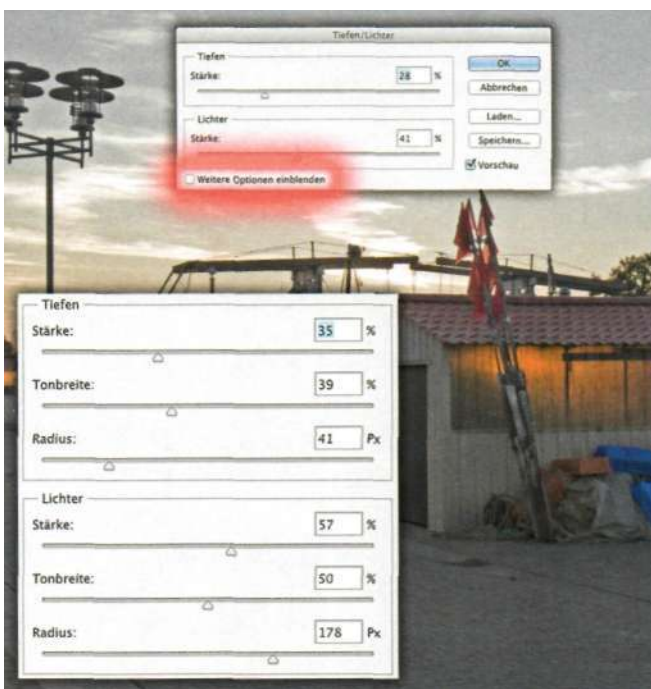
1 AUSGANGSBILD UND GRADATIONSKURVE

Schon im Histogramm erkennt man, dass das Foto einen großen Kontrast aufweist: Die beiden Tonwertberge liegen in den Tiefen und den Lichtern. Versuchen Sie, diese Situation mit einer Gradationskurve zu lösen, so können Sie zwar die Tonwerte in die Mitten bewegen (siehe Histogramm), erhalten aber durch die notwendige, umgekehrte S-Kurve ein flaches Bild, das zudem deutliche Farbfehler zeigt, die sich auch mit der Füllmethode »Luminanz« nicht umgehen lassen.



2 TIEFEN/LICHTER - EINFACHER MODUS

Mit »Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter« lassen sich allein mit den beiden Reglern, die dem Dialog seinen Namen gaben, deutlich bessere Ergebnisse ohne Tonwertabrisse und Farbverschiebungen erzielen. Auch das Histogramm ist insgesamt harmonischer, nur wirkt leider auch hier das Bild etwas zu flach; zudem sind an der Lampe oben links im Bild durch die Lichterabdunklung unschöne Säume entstanden - doch das lässt sich im einfachen Modus nicht lösen.



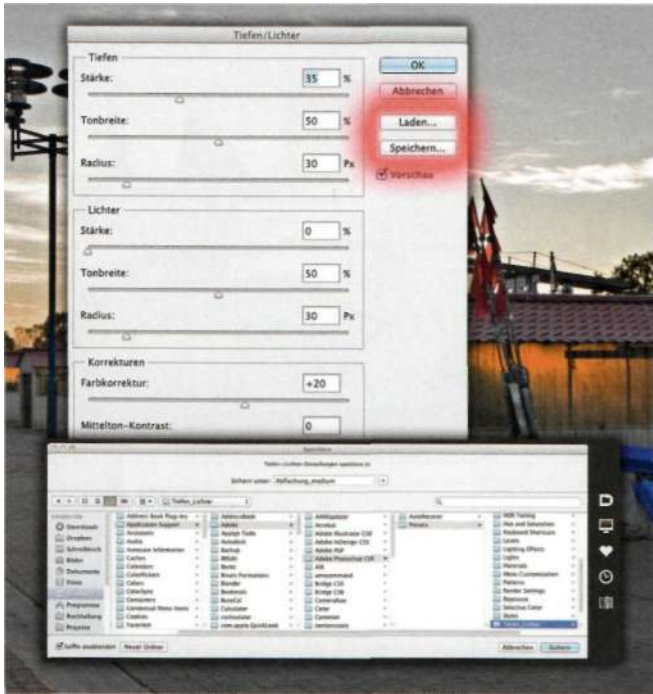
3 ERWEITERTE OPTIONEN

Eine wesentlich bessere Einflussnahme auf das Bild erhalten Sie, wenn Sie »Weitere Optionen einblenden« aktivieren. Besonders wichtig sind hier die zusätzlichen Regler »Tonbreite« und »Radius« - damit bestimmen Sie genau, welche Tonwerte Sie verändern wollen, und Sie bekommen die Saumbildung in den Griff. Mit den vorgenommenen Einstellungen können Sie den Objekten auf dem Foto etwas mehr Tiefe zurückgeben und die Säume an der Lampe beseitigen.



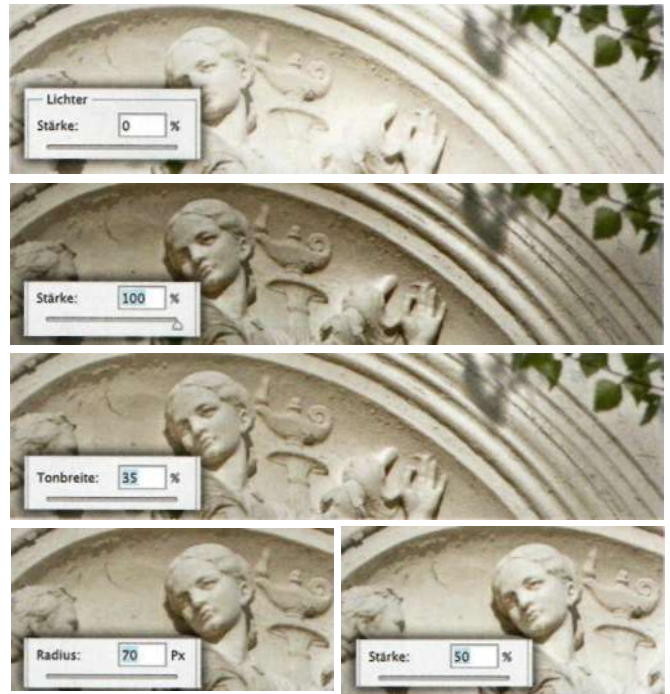
4 STANDARDS SETZEN

Im einfachen Modus wendet »Tiefen/Lichter« einen »Radius« von 30 Pixeln bei einer »Tonbreite« von 50 Prozent an. Das sehen Sie freilich nur, wenn die weiteren Optionen eingeblendet sind. Sie können die Standardeinstellungen überschreiben, indem Sie die Werte ändern und dann unten auf »Als Standard speichern« klicken. Zu diesem gespeicherten Standard kehren Sie jederzeit zurück, indem Sie die »Alt-Taste« drücken und dann auf »Zurücksetzen« klicken. •



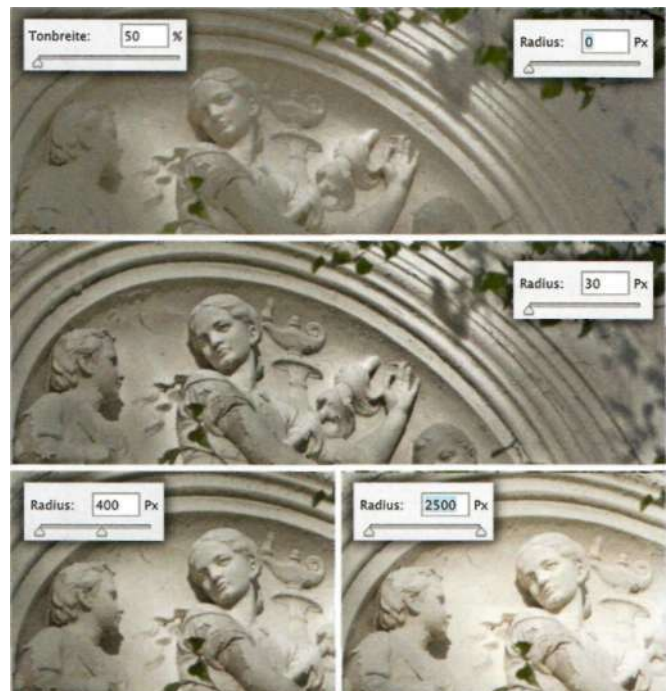
5 PRESETS SPEICHERN UND LADEN

Für bestimmte „Looks“ benötigen Sie immer wieder die gleichen Einstellungskombinationen. Gut, dass man diese über die im Bild oben rot markierten Schaltflächen speichern und laden kann. Schade, dass beides nicht direkt innerhalb des Dialogs möglich ist. Speichern Sie also unter „Sinnvoller_Name.shh“ in einen Ordner, den Sie wiederfinden und regelmäßig sichern. Die Endung „.shh“ resultiert übrigens aus dem englischen Namen „Shadows/Highlights“.



6 TIEFEN/LICHTER-STRATEGIE

Bevor wir auf die einzelnen Parameter eingehen, lernen Sie die „Giermannsche Extremwert-Doktrin“ kennen: Damit Sie die Wirkung der einzelnen Regler besser einschätzen können, sollten Sie zunächst übertreiben. Setzen Sie die »Stärke« zunächst auf 100 Prozent, als nächstes passen Sie die »Tonbreite« an und dann erst den »Radius«, da der Standardradius oft ein guter Ausgangswert ist. Erst ganz am Schluss reduzieren Sie die Stärke wieder auf passende Werte.

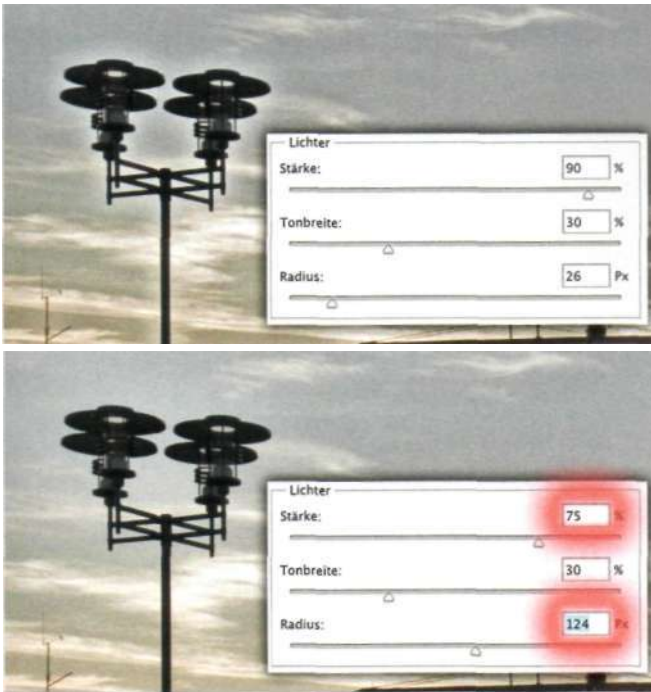


7 TONBREITE

Die »Tonbreite« gibt in Prozent an, welchen Tonwertbereich Sie ausgehend von Schwarz beziehungsweise Weiß beeinflussen möchten. Im Beispiel werden die Lichter abgedunkelt (»Stärke: 100 %«) und entsättigt (»Farbkorrektur: -100%«). Bei null Prozent »Tonbreite« [oben] werden nur die Weißtöne abgedunkelt und entsättigt, bei 100 Prozent würden Sie alle Tonwerte bis zu den Mitteltönen (Tonwert 128) verändern [unten]. Meist liegt man irgendwo dazwischen [Mitte].

8 RADIUS

Das Fazit der Photoshop-Hilfe und vieler Photoshop-Bücher zum »Radius« ist: „Es ist kompliziert, also experimentieren Sie ein wenig“. Dabei ist es einfach: Wählen Sie einen Radiuswert, der die Formen im Bild optimal betont [unten links], sie nicht übersteigert [Mitte], keine unbrauchbaren [oben] oder kaum sichtbaren [unten rechts] Ergebnisse liefert. Die Größe der Formen könnten Sie direkt mit dem Lineal ausmessen, aber ehrlich? Den Dreh haben Sie schnell raus.



9 RADIUS: HALOS

Tatsächlich funktioniert der »Radius« genauso wie der gleichnamige Regler beim »Gaußschen Weichzeichner« oder beim »Unschärfe maskieren«-Filter. Er sorgt für eine Weichzeichnung - in diesem Fall der »Kontrastmaske«. Entlang von Kontrastkanten kann es bei sehr starker Aufhellung/Abdunklung zu sichtbaren Helligkeitssäumen kommen. In diesem Fall erhöhen Sie den Radius deutlich oder senken die Stärke, um die Auffälligkeit der Säume zu senken.



10 FARBKORREKTUR/HELLIGKEIT

Dieser Regler hat funktionsbedingt zwei Namen: In einem (farbigen) RGB-Bild korrigieren Sie hiermit die Sättigung der aufgehellten/abgedunkelten Bereiche. Bei einer Aufhellung werden Sie den Regler meist nach rechts (= mehr Sättigung), bei einer Abdunklung eher nach links (= weniger Sättigung) ziehen. Bei einem Bild im Graustufenmodus - oder bei Bearbeitung eines einzelnen Bildkanals - beeinflussen Sie nur die Helligkeit der korrigierten Bereiche.



11 MITTELTONKONTRAST

Der Regler »Mitteltonkontrast« erhöht oder senkt den Kontrast der aus der »Tiefe/Lichter«-Korrektur resultierenden beziehungsweise beeinflussten Mittelöne. Deshalb hängt seine Wirkung deutlich von der verwendeten Tonbreite ab. In der linken Bildspalte sehen Sie eine Absenkung des Mitteltonkontrastes, in der rechten wurde er erhöht. Die in der unteren Bildzeile verwendete höhere Tonbreite führt zu einer deutlich anderen Wirkung der Mitteltonkontrast-Korrektur.



12 TONWERTBESCHNITT

Mit den beiden Beschneidungs-Reglern können Sie eine Tonwertkorrektur durchführen. Nach der Aufhellung der Haare mittels der »Tiefen«-Regler legen Sie hier in Prozent des gesamten Tonwertumfangs die Beschneidung der Schwarz- und Weißtöne fest. Doch diese Korrekturen und auch die Mitteltonkontrast-Korrektur sind wesentlich feiner und komfortabler mit einer »Gradationskurve« durchführen, so dass Sie im Zweifel diese bevorzugen sollten. •



13 ANWENDUNG IN LAB

Bei bestimmten Bildern ist es von Vorteil, zu »Lab« zu wechseln und dort »Tiefen/Lichter« auf den Helligkeitskanal anzuwenden. Weil dieser eine andere Helligkeitsverteilung als der RGB-Kompositkanal hat (und natürlich nicht die Farben verändert), ergeben identische Korrekturwerte wie die im Bild gezeigten, in RGB [unten rechts] und Lab [unten links] deutlich unterschiedliche Ergebnisse. In Lab erhalten Sie bei der Aufhellung der Haare deutlich mehr Details.



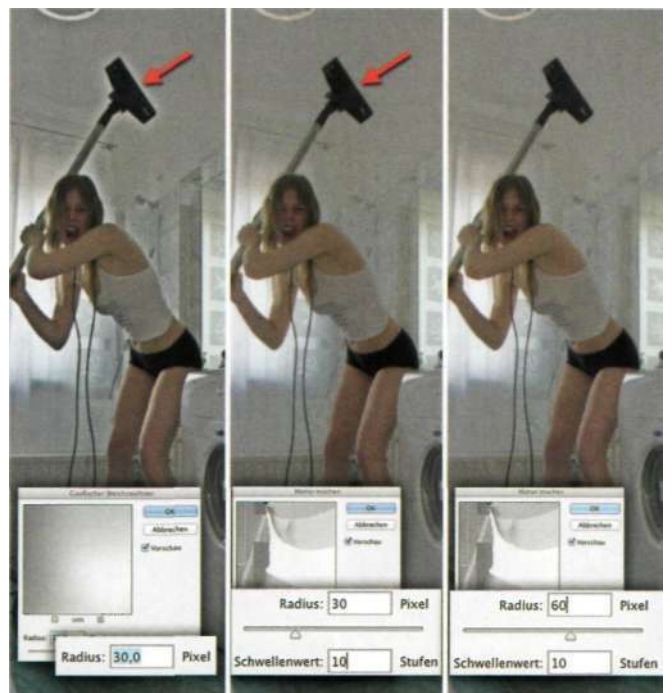
14 TIEFEN/LICHTER NONDESTRUKTIV

Da »Tiefen/Lichter« unter »Bild > Korrekturen« zu finden ist, erwarten viele Bildbearbeiter - wie auch bei »HDR-Tonung« - eine Einstellungsebene für diese Funktion. Wenn Sie aber die Funktionsweise von »Tiefen/Lichter« verstehen, ist klar, dass es sich hierbei, »unter der Haube« um einen Filter und nicht um eine einfache Korrektur handelt. Deshalb ist der Befehl als »Smartfilter« anwendbar, nachdem Sie eine Ebene über einen Rechtsklick in ein »Smartobjekt« gewandelt haben.



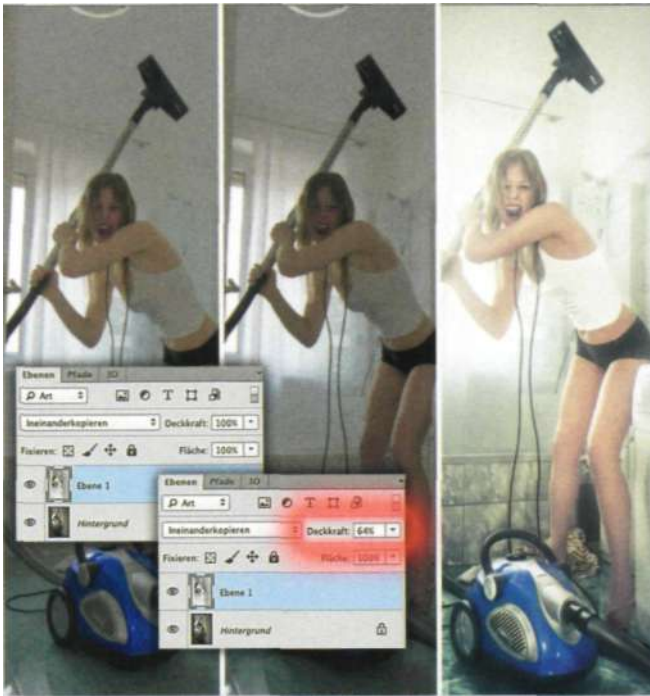
15 WIE FUNKTIONIERT TIEFEN/LICHTER?

Der »Tiefen/Lichter«-Dialog wurde aus einer Technik namens »Kontrastmaske« abgeleitet. Duplizieren Sie die Hintergrundebene mit »Strg-/Cmd-J«, invertieren Sie diese mit »Strg-/Cmd-I«, entsättigen Sie sie mit »Strg-/Cmd-Umschalt-U« und setzen Sie den Ebenenmodus auf »Ineinanderkopieren«. Im Resultat ist der Bildkontrast stark abgemildert, da die hellen Bildbereiche abgedunkelt und die dunklen aufgehellt wurden. Doch so wirkt das Bild flach und detailarm.



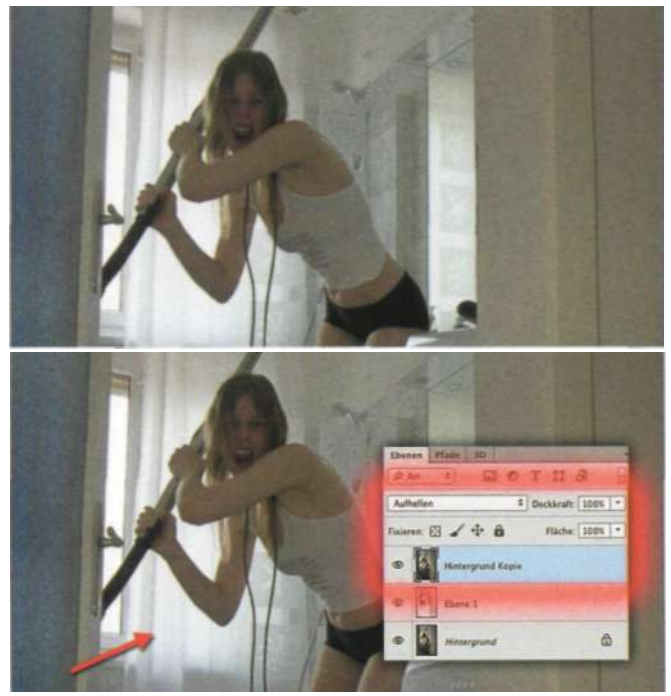
16 WEICHZEICHNEN

Damit die Details und Formen im Bild wieder zurückgebracht werden, muss die duplizierte Ebene weichgezeichnet werden. Wollen Sie es wie »Tiefen/Lichter« machen, nehmen Sie hierzu den »Gaußschen Weichzeichner«, doch besser ist der Einsatz von »Matten machen«, da Sie hier durch Senken des Schwellenwerts auch bei größeren Radien [rechts] die unschönen Helligkeitssäume vermeiden können. Wählen Sie einen Radius, der alle Details des Ursprungsbildes sichtbar macht.



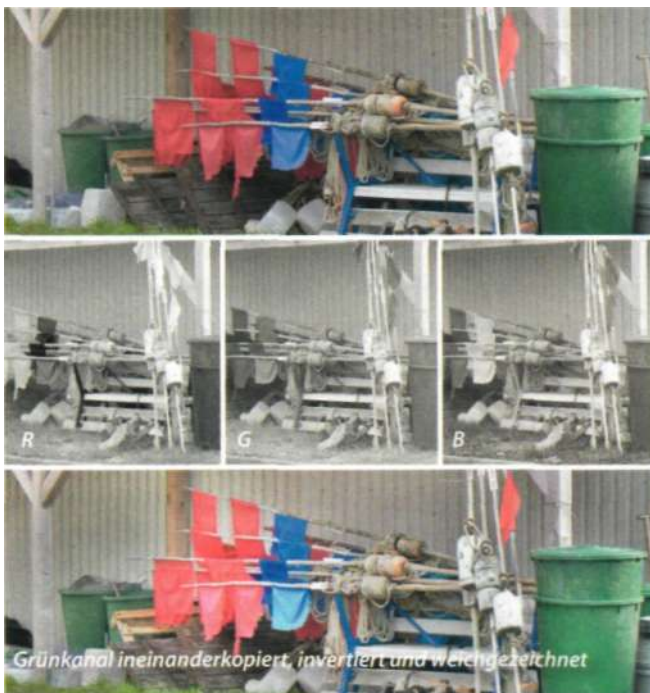
17 EFFEKTSTÄRKE REGULIEREN

Die Stärke der Aufhellung können Sie auf unterschiedlichen Wegen regulieren. Ist der Effekt zu stark, senken Sie die Deckkraft der weichgezeichneten Ebene[Mitte]. Ist der Effekt wider Erwarten zu schwach, ist das Duplizieren dieser Ebene selten eine gute Idee. Seien Sie sich bewusst, dass die "Kontrastmaske" wie auch »Tiefen/Lichter« nur die Ausgangsbasis für die weitere Optimierung liefert und nicht der Finalisierung dient [rechts].



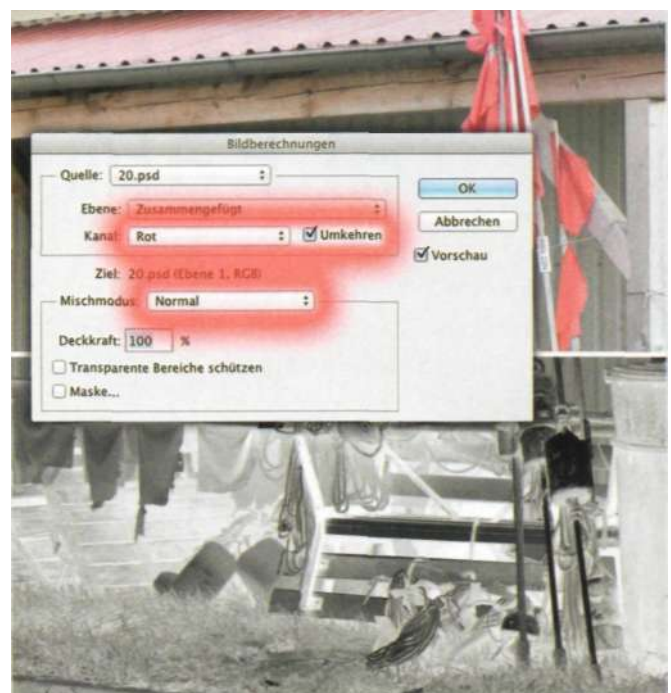
18 TIEFEN ODER LICHTER SCHÜTZEN

Mit der Kontrastmaske beeinflussen Sie die Schatten und auch die Lichter. Wollen Sie jedoch nur einen dieser Bereiche verändern, duplizieren Sie die Hintergrundebene und ziehen Sie sie im Ebenenstapel ganz nach oben. Möchten Sie die Abdunklung der (Fenster-)Lichter vermeiden, wählen Sie wie im Bild als Füllmethode »Aufhellen«; soll dagegen das Aufhellen der Tiefen vermieden werden, ist »Abdunkeln« die richtige Wahl. Passen Sie die Deckkraft der Ebene an.



19 KANALWAHL

Der Vorteil dieser - im Vergleich zu »Tiefen/Lichter« doch eher umständlichen - Technik der "Kontrastmaske" ist, dass Sie für die ineinanderkopierte und weichgezeichnete Ebene nicht nur das entsättigte Gesamtbild benutzen können, sondern den optimalen Kanal. Vergleichen Sie im »Kanälebedienfeld« die einzelnen Kanäle, wählen Sie den mit dem besten Kontrast für die abgebildeten Objekte, und setzen Sie diesen als Kontrastmasken-Ebene ein.



20 KANÄLE ALS EBENE

Um einen Kanal als Ebene in die Ebenenpalette zu befördern, wählen Sie den gesamten Kanal aus und kopieren ihn über die Zwischenablage in die Ebenenpalette. Die Alternative ist deutlich einfacher und schneller: Erstellen Sie eine neue Ebene, wählen Sie »Bild > Bildberechnungen« dort den entsprechenden Kanal im »Mischmodus: Normal« und klicken Sie auf »OK«. Selbst das Invertieren erledigen Sie hier direkt, indem Sie ein Häkchen bei »Umkehren« setzen. •



Digital Painting: Licht

Computergenerierte Kunst kann Welten erschaffen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Illustrationen von Fantasy- und Science-Fiction-Literatur oder Szenerien für Computerspiele lassen sich allein mit den Mitteln von Photoshop gestalten. | Gary Tonge

Mein wichtigstes Werkzeug als Künstler ist Photoshop. Oft fange ich mit einer schnell hingeworfenen Skizze auf dem Zeichenblock an, oder ich modelliere ein Objekt in einer 3D-Software, aber am Ende kehre ich fast immer zu Photoshop zurück, um die Bilder darin fertigzustellen. Viele der Techniken, die ich vorstelle, sind spezifisch für meine Arbeitsweise, und so erfahren Sie auch, wie ich an digitale Illustrationen herangehe und welche Tricks ich manchmal benutze, um schneller zum Ziel zu kommen oder meinen Werken den letzten Schliff zu geben.

Zu den Grundlagen der Illustration gehört die Beherrschung des Lichts. Sie müssen die Beziehungen zwischen Licht und Materie erforschen, lernen, wie man Licht und Schatten kontrolliert, und für eine ausgewogene Beleuchtung sorgen. Für glaubwürdige Resultate ist die Ausarbeitung räumlicher Zusammenhänge zwischen Objekten von herausragender Wichtigkeit, und das möchte ich an diesem Bild veranschaulichen.

Künstlerische Freiheit

Nehmen Sie sich Zeit, um Licht, Schatten, Streuung und andere Feinheiten genau unter die Lupe zu nehmen. Entwickeln Sie Möglichkeiten, diese Effekte in Ihrer Kunst nach Ihren eigenen Regeln nutzbar zu machen. Um den Gesamteindruck des Bildes zu verbessern, habe ich zum Teil die Bahnen des Realistischen verlassen, wobei die Ausleuchtung trotz dieser künstlerischen Freiheiten noch immer stimmig wirkt.

Eine Straßenbeleuchtung der gegebenen Stärke würde die Deckenplatten normalerweise nicht genauso hell erleuchten wie den Boden. Aber das Extra an diffusem Licht hat das Bild verbessert.

Unter den gegebenen Lichtverhältnissen (in Sichtrichtung der hell erleuchteten Fenster) müsste der Bereich am Fuß der Stufen eigentlich schwarz sein. Ein bisschen Licht macht dem Betrachter jedoch die Formen besser deutlich.

Lichtbalance

Halten Sie Ihre Beleuchtung ausgewogen. Bleichen oder schwärzen Sie die Elemente einer Szene nie zu sehr. Dabei geht es hauptsächlich um Ihr persönliches Einschätzungsvermögen, und es ist nichts Falsches daran, sich etwas von Fotos und berühmten Kunstwerken abzuschauen. Vieles hängt von der Anzahl und Intensität der Lichtquellen ab, aber schauen Sie sich zu Demonstrationszwecken dieses Bild an, und was getan wurde, damit es funktioniert.

Das Licht von draußen ist hell genug, um ein Blinzeln hervorzurufen, aber nicht so hell, dass es Details in der Szene überstrahlt.

Auch in den dunklen Bereichen sieht man Details. Halten Sie die Szene stabil, indem Sie das Licht geschickt ausbalancieren.

Ist Ihnen die angedeutete Lichtquelle am oberen Ende der Stufen aufgefallen? Das unterschwellige Leuchten ist auf den ersten Blick leicht zu übersehen, aber immens wichtig für den Gesamteindruck.

Beachten Sie, wie sorgsam die Oberflächen behandelt wurden. Das Holz und die Deckenplatten reflektieren Licht und sind deshalb heller gestaltet - ohne jedoch die Lichtbalance im Raum zu stören.

Künstliche Beleuchtung und Streuung

Die Szenerie erhält ihr Licht von den Straßenlaternen draußen. Künstliches Licht streut sich in viel kürzerer Distanz als Sonnenlicht, und diesen Effekt wollte ich hier zur Geltung zu bringen.

Diffuse Beleuchtung

Das Licht dringt durch die schmutzigen Fenster und rechts durch eine Art halbtransparente Plane. Das Interieur des Raumes ist staubig und klamm. All diese Faktoren streuen das Licht auf unterschiedliche Weise, was sich in nebulösen, weichen Licht- und Schatteneffekten niederschlägt.

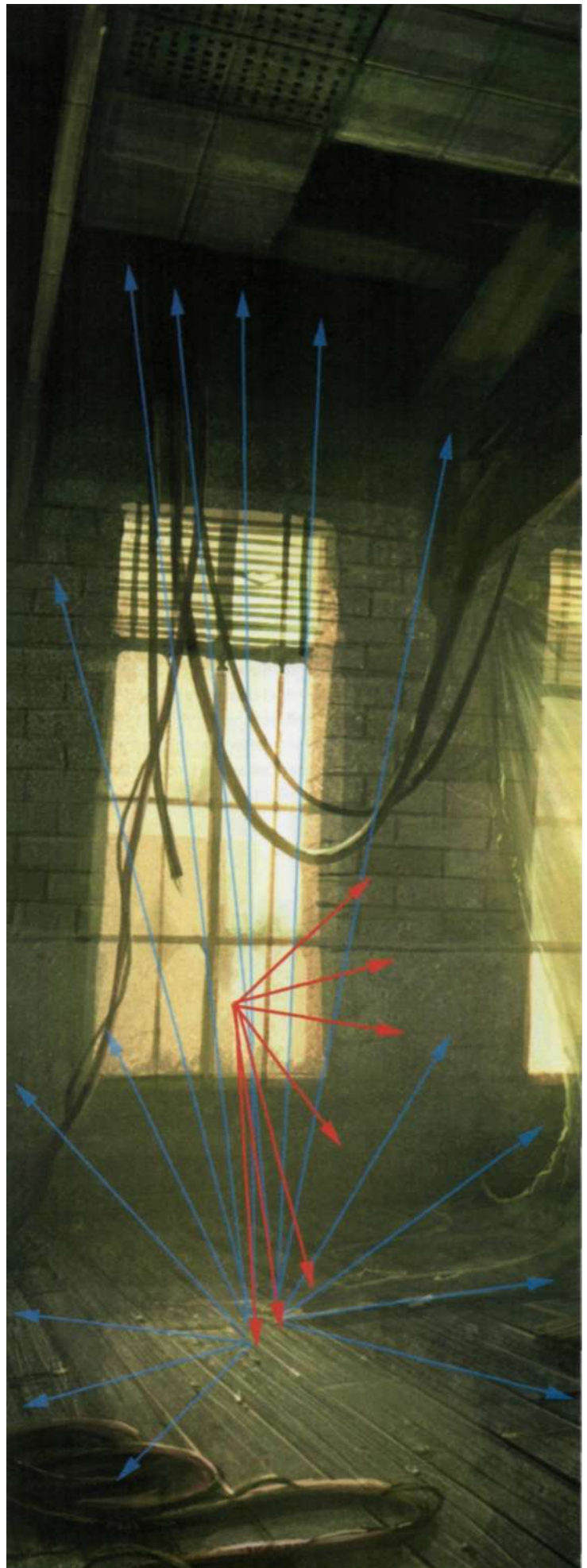
Vermeiden Sie reines Schwarz

Sehen Sie sich die dunklen Bereiche der Szene an. Reines Schwarz ist nicht wirklich vorhanden. Denken Sie darüber nach, wie dunkel ein Bereich werden kann, sogar bei wirklich wenig Licht. Er mag dunkel sein, vielleicht sogar schwarz erscheinen, ist es aber wahrscheinlich nicht.

Im Folgenden gehe ich auf die Details des Bildes und der Lichtführung ein. •

REFLEKTIERTES LICHT ODER STREULICHT

Licht wird von allen Oberflächen außer rein schwarzen reflektiert. Das Licht streut sich und zieht weiter, weniger intensiv zwar, aber stark genug, um weitere Oberflächen subtil zu beleuchten. Die roten Linien veranschaulichen hier, wie Streulicht durch die schmutzigen Fenster auf den Holzboden trifft, die blauen Linien zeigen, wie es sich reflektiert in den Raum verteilt. Von diesem Streulicht ist sogar die Decke ein wenig betroffen.





BELICHTUNGSZEIT

Die Belichtungszeit gibt die Zeitlänge an, die ein empfangendes Medium (ob Film oder menschliches Auge) dem ausstrahlenden Licht ausgesetzt ist. Bei geringer Belichtungszeit kann ein dunkler Raum komplett schwarz erscheinen; wenn man die Belichtungszeit jedoch erhöht oder sich die Augen nach einiger Zeit an die Lichtverhältnisse angepasst haben, verbessert sich die Belichtung. Der Außenbereich

wirkt ausgebleicht und überstrahlt, wenn man ihn vom Inneren des Raumes aus betrachtet. Betrachten Sie dieses geteilte Bild genau: Es zeigt, wie radikal sich die Szene ändert, wenn die Belichtungszeit verringert (links) oder erhöht wird (rechts). Mit Photoshop lassen sich Belichtungszeiten schnell verändern, das Werkzeug dazu finden Sie unter »Bild>Einstellungen >Belichtung«.



BLOOM-EFFEKTE

Wenn Licht in die Konturen fester Gegenstände „eindringt“ spricht man vom Bloom- oder Überstrahlungseffekt. In dieser Szene sehen Sie das zum Beispiel an den Fensterrahmen. Am auffälligsten ist die optische „Verdünnung“ des Rahmens, der von hinten überstrahlt wird. Mit diesem Effekt lässt sich der Eindruck erwecken, man müsse wegen des hellen Lichtes blinzeln. Das überstrahlende Licht verursacht eine Art Glühen um hell erleuchtete Objekte herum. Dieser Trick funktioniert auch bei direkten Lichtbedingungen, da manche Objekte bei hoher Helligkeit und Belichtung zu einem solchen Glühen neigen. (mjh) •



Dieser Artikel entstammt dem Buch *Digital Painting. Tipps & Tricks - WO Wege zur Digitalen Malerei* von Gary Tonge, das in der Edition Michael Fischer erschienen ist. In 14 Schritt-für-Schritt-Anleitungen für Anfänger, Geübte und Fortgeschrittene zeigt der Autor, wie in Photoshop Bilder aus den Themenbereichen Fantasy und Science Fiction entstehen können. 128 Seiten, 22,90 Euro
In der nächsten Ausgabe bringen wir daraus ein Tutorial über das Erstellen eines Low-Detail-Bildes.

Sprechstunde

Lösungsvorschläge und Tipps
zu Bildbearbeitungsproblemen
von DOCMA-Lesern



Doc Baumann

Diesmal finden Sie zunächst zwei Anregungen von Lesern: Die eine zum alten Problem der Umwandlung schwarzer in weiße Objekte (und umgekehrt), die andere zur sehr schnellen Veränderung der Werkzeugspitzengröße durch Überschreiben der Tastaturvorgaben. Außerdem zeigen wir Ihnen Lösungsvorschläge zum Erzeugen eines plastisch wirkenden Autoreifens ohne 3D-Einsatz, zum Schreiben in nassem Sand (einschließlich der Darstellung der beiseitegeschobenen Sandkörner) sowie zum Kolorieren alter Schwarzweißfotos, ohne dass die Haut aussieht wie rosa angestrichen.



Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/W585.html



SCHWARZ ZU WEISS

PROBLEM: Eigentlich gibt es hier gar keine Frage, beziehungsweise die liegt schon sechs Jahre zurück. Also nur eine Antwort, und diesmal nicht von mir, sondern von einem unserer Leser mit einem alternativen Weg zur damals von mir vorgeschlagenen Lösung:

VORSCHLAG: Hallo Doc! Ich habe heute durch Zufall Ihre DOCMA-Ausgabe 12 in die Finger bekommen. Auf Seite 20 beschäftigen Sie sich mit der Umwandlung von Schwarz zu Weiß. Dieses Problem kenne ich aus meiner Katalogmitarbeit (Neckermann, BonPrix usw.) zur Genüge. Probiert worden ist vieles, leider immer ohne brauchbares Ergebnis. Vor zwei Jahren hab' ich mich dann in einer etwas ruhigeren Phase intensiv damit auseinandergesetzt. Hier meine Vorgehensweise:

Nehmen Sie ein Bild mit gut modulierter und durchzeichneter Struktur - etwa diesen schwarzen Pulli (oben). Lassen Sie das Bild im RGB-Modus und gehen Sie zu »Bild > Anpassen > Sättigung verringern«. Anschließend auf »Bild > Anpassen > Belichtung«. Geben Sie hier für den Anfang 5,0 ein. Spielen können Sie dann mit der Zahl hinterm Komma. Ebenso können Sie zusätzlich Versatz und Gamma-korrektur so verändern, bis Sie einem schönen Weiß immer näher kommen.

Mit der »Selektiven Farbkorrektur > Grau« lassen sich zu dunkle Stellen leicht aufhellen und über Weiß, den ersten druckbaren Ton (5-3-3), einstellen. Danach können sie nach Herzenslust »Unschärf maskieren«, nicht nur mit 100 zu 1, auch ruhig mal mit 20 zu 20. Schwellenwert immer Null.

Natürlich brauchen Sie dafür einen fast perfekten Freisteller. Den als Auswahl laden, um ein Pixel erweitern, und schon haben sie keine schwarzen Kanten. Mein Endergebnis sehen Sie unten - verlustfrei. (Übrigens geht das so auch von Weiß zu Schwarz; Sie müssen dann nur unter »Bild > Anpassung > Belichtung« ein Minus vor die Eingabe setzen.) Mit freundlichen Grüßen, Friedel Teckemeyer



Foto: Friedel Teckemeyer

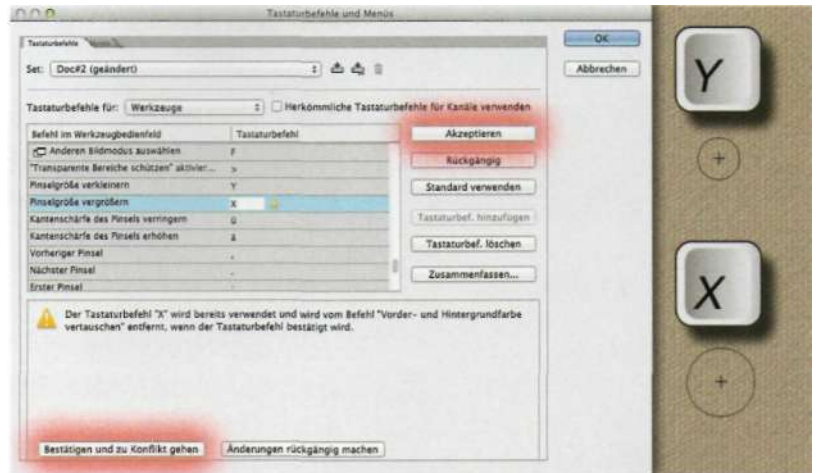


SCHNELLER SPITZENWECHSEL

PROBLEM: Und hier ein Leser-Tipp für alle, denen der Wechsel der Werkzeugspitzengröße mit Photo-hops Direkt-Ziehen immer noch zu langsam geht.

VORSCHLAG: Da ich hauptsächlich retuschiere und daher sehr häufig die Pinselspitze verkleinern/vergrößern und von der Vorder-zu Hintergrundfarbe umschalten muss, habe ich meine Shortcuts dafür so umgebaut, dass ich die linke Hand dabei nicht mehr bewegen muss, sondern nur noch die Finger. Die Umgewöhnung hat über eine Woche gedauert, wenn man sich aber an »Pinsel kleiner=Y«, »Pinsel größer=X« und »Vorder-/Hintergrundfarbe tauschen=C« gewöhnt hat, wird man unglaublich schnell. Viele Grüße, Ralf Wilken

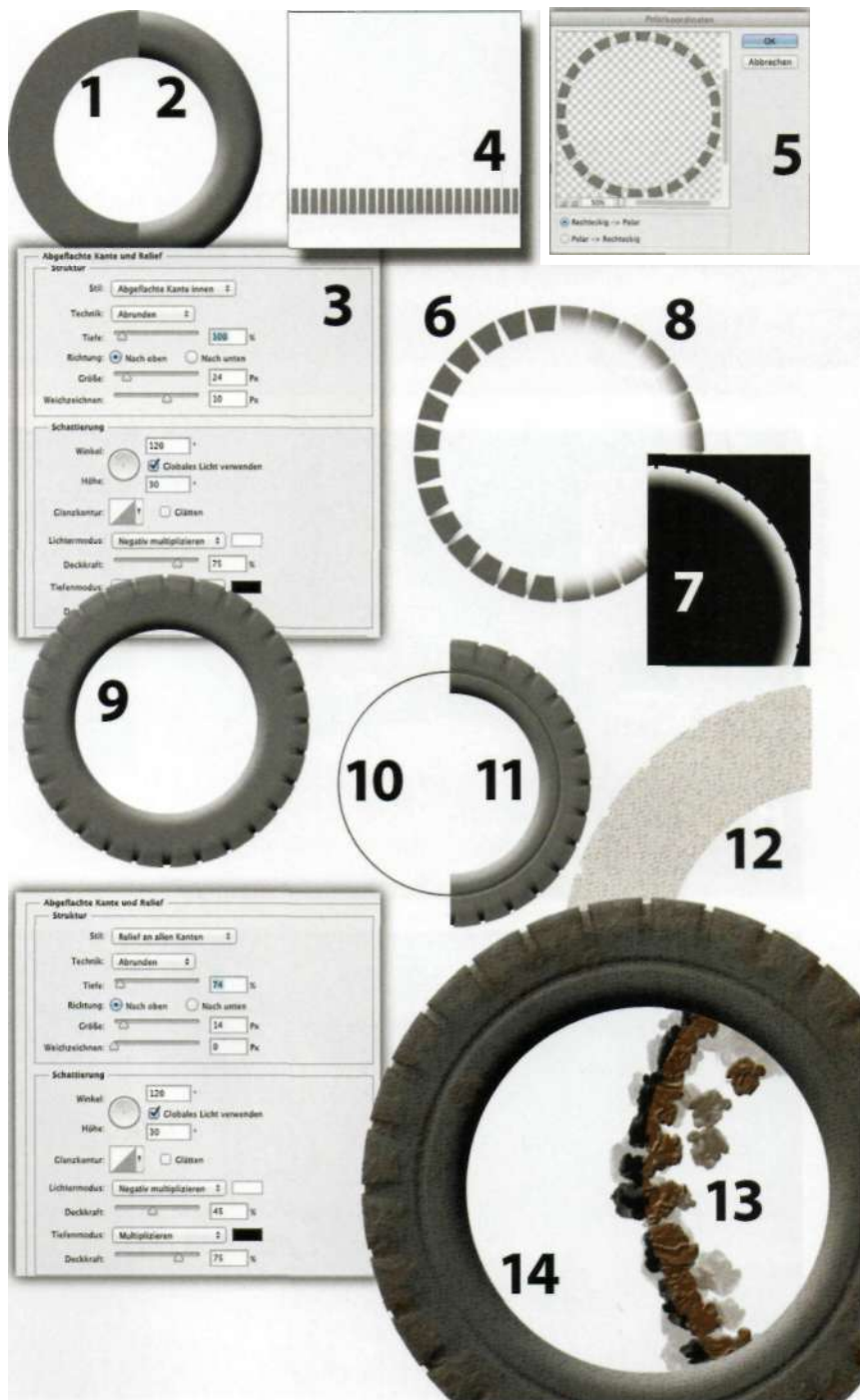
Nachbemerkung: Das geht über »Bearbeiten > Tastaturbefehle > Werkzeuge«. »Akzeptieren« löscht die zuvor vergebene Zuweisung, »Bestätigen und zu Konflikt gehen« erlaubt eine alternative Vergabe für die bisherige Werkzeug-Ansteuerung. (doc)



AUTOREIFEN OHNE 3D

FRAGE: Hallo Doc Baumann, ich möchte einen plastisch wirkenden (dreckigen) Autoreifen erzeugen, verfüge aber nicht über PS Extended und kann so nicht mit 3D arbeiten. Gibt es einen erfolgversprechenden anderen Weg? Viele Grüße, Max

ANTWORT: Versuchen Sie das: 1. grauen Ring auf neuer Ebene erzeugen (große Kreisauswahl minus kleine Kreisauswahl), 2/3. Ebenenstil »Abgeflachte Kante und Relief«, 4. auf der quadratischen (!) Arbeitsfläche (sonst wird's ein Oval) auf einer neuen Ebene eine Reihe leicht konischer, grauer Rechtecke erzeugen, mit Abstand zur Unterkante der Fläche, 5. »Verzerrungsfilter > Polarkoordinaten > Rechteckig -> Polar« anwenden, 6. Kreis passend zum Kreisring skalieren, so dass er außen etwas übersteht für das Reifenprofil, 7. nach innen hin weich auslaufende Ebenenmaske für die »Stollen«-Ebene erzeugen, 8. die Stollen werden zum Zentrum hin weich ausgeblendet und gehen 9. optisch glatt in den Reifen über, Ebenenstil »Abgeflachte Kante ...«. Auf einer neuen Ebene erzeugen Sie 10. eine kreisförmige Linie (Kreisauswahl, »Kontur füllen«), setzen den »Fläche«-Wert auf null und weisen ihr 11. den Ebenenstil »Abgeflachte Kante und Relief > Stil: Relief an allen Kanten« zu. Erzeugen Sie zwei neue Ebenen. Die eine 12. füllen Sie weiß, setzen »Fläche« wiederum auf null und weisen den Ebenenstil »Musterüberlagerung« mit passender Struktur, Modus »Linear nachbelichten« und etwa 25% Deckkraft zu; als Ebenenmaske verwenden Sie eine Kombination der Kreisscheibe (1) und der Stollen (6). 13. Auf der zweiten Ebene malen Sie innerhalb einer Auswahl, die der gerade angewandten Ebenenmaske entspricht, einzelne »Placken« mit einer Kombination der Ebenenstile »Kante ...«, »Musterüberlagerung > Struktur« und »Schlagschatten«. 14. Fertig ist der Reifen. •





Ausgangsfoto: Ralf Becker



SCHRIFT IN NASSEM SAND

FRAGE: Hallo Doc Baumann, wir hatten schon einmal Kontakt bezüglich einer Photoshop-Bearbeitung. Heute habe ich ein anderes Problem: Ist es möglich, mit Photoshop einen Schriftzug und ein Herz in den Sand zu malen, so dass das Endergebnis lautet „I love France“? Danke im Voraus und liebe Grüße, Ralf Becker

ANTWORT: Für dieses Problem gibt es eine sehr einfache und eine etwas aufwändigere Lösung. Der Einstieg ist in beiden Fällen derselbe. Bild [1] zeigt das Ausgangsfoto von Ralf Becker, das jedoch im unteren Teil einen zu schmalen Sandstreifen aufweist, um eine ausreichend große Schrift unterzubringen. Daher habe ich ein passendes Sand-Motiv aus meinem Archiv eingefügt, per Verlaufs-Ebenenmaske [1, ganz rechts] eingepasst und Helligkeit sowie Farbe angeglichen.

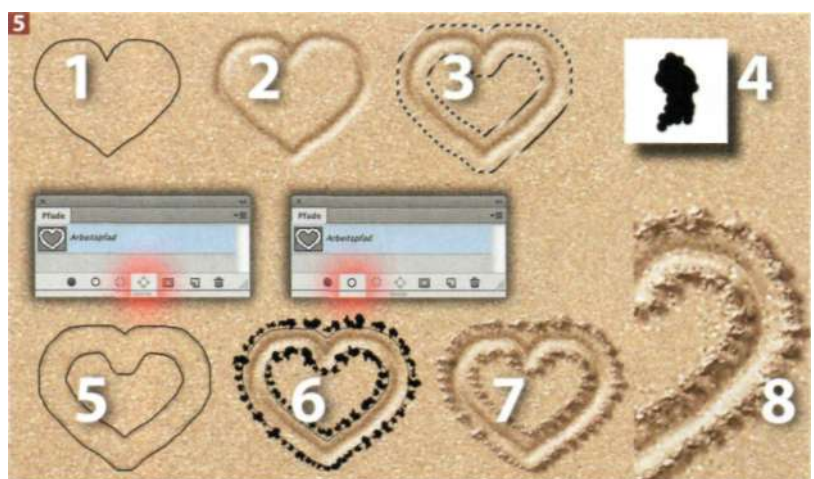
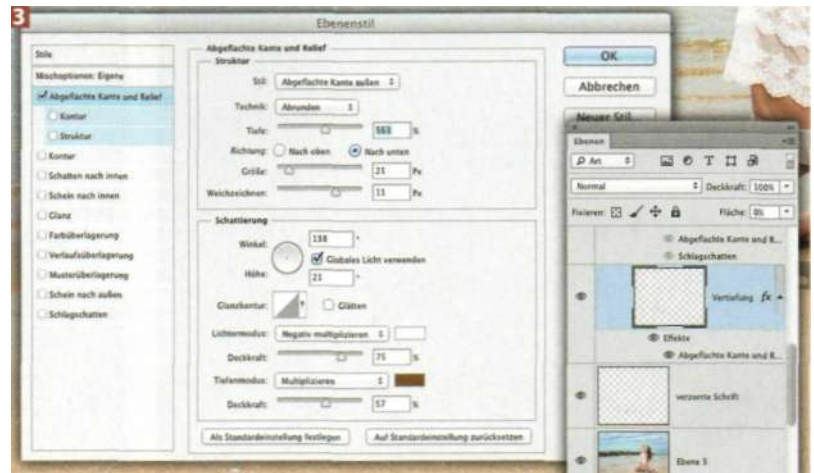
Im zweiten Schritt entwerfen Sie die Schrift. Freies Zeichnen ist besser als Texteingabe; so wirken die Buchstaben ungleichmäßig handgemacht, außerdem können Sie einen sehr dünnen Pinsel mit etwa 3 Pixel Durchmesser - dünner als die meisten Font-Strichstärken - verwenden, damit die Spur im Sand etwa einer Fingerspitzenbreite entspricht [2, weißer Text]. Auf einer neuen Ebene zeichnen Sie den Horizont ein und Fluchtlinien, damit die nun verzerrte, in den Boden geritzte Schrift in etwa den korrekten perspektivischen Bedingungen entspricht [2, dunkler Text],

Duplizieren Sie die Ebene der verzerrten Schrift und setzen Sie den Wert für »Fläche« auf null; der Text verschwindet. Rufen Sie, etwa durch Doppelklick auf die Ebenen-Miniatur im Ebenen-Bedienfeld, das Einstellfenster für »Ebenenstil« auf und gehen Sie zu »Abgeflachte Kante und Relief« - in Photoshop CS6 nun übrigens am Anfang der Liste zu finden [3]. Stellen Sie ein: »Stil: Abgeflachte Kante außen«, »Technik: Abrunden«, »Tiefe: 100%«, »Richtung: Nach unten«, »Größe: 21 Px« und »Weichzeichnen: 11 Px«. Da die Lichtquelle hier links oben positioniert ist, müssen Sie für die Darstellung einer Vertiefung die Option »Richtung: Nach unten« aktivieren. Ganz wichtig: Verwenden Sie als Farbe für den »Tiefenmodus« nicht das vorgegebene Schwarz, sondern nehmen Sie dafür per Pipette eine dunkle Schattensfarbe aus dem Bild auf [4, rechts].

Das Ergebnis dieser Vorgaben zeigt Ihnen Bild [4]. Damit könnte man sich bereits zufrieden geben. Die Sandschrift lässt sich aber noch erheblich verbessern. Zunächst färben Sie die unten liegende Ebene der verzerrten Schrift in der Sandfarbe, dunkeln sie ein wenig ab und wenden darauf entweder »Rauschfilter > Rauschen hinzufügen« an sowie den Ebenenstil »Abgeflachte Kante und Relief > Struktur« [4, Lupe].

Sehr viel realistischer wird das Ergebnis, wenn der beiseite geschobene Sand einen kleinen Wall um die Buchstaben bildet. Das funktioniert so: Zeichnen Sie, wie zuvor beschrieben, Text oder Symbole mit einer 3-Pixel-Spitze auf einer neuen Ebene [5-1]. Wenden Sie »Abgeflachte Kante und Relief« wie zuvor an [5-2]. Laden Sie die Pixel der Ebene als Auswahl (mit StrgVBefehlstaste auf die Ebenenminiatur klicken), erzeugen Sie eine neue Ebene und gehen Sie zu »Auswahl > Auswahl verändern > Erweitern«, hier sind das 15 Pixel [5-3]. Bereiten Sie in einem anderen Dokument eine geeignete Form für die Elemente des kleinen Sand-Walls vor [5-4] und machen Sie sie zur Pinselspitze: »Bearbeiten > Pinselvorgabe festlegen«. In Ihrem Haupt-Dokument verwandeln Sie die Auswahl in einen Pfad [5-5]. Wählen Sie den Pinsel und die neue Werkzeugspitze, verkleinern Sie sie, stellen Sie im Pinsel-Bedienfeld einen hohen »Abstand« ein und unter »Formeigenschaften« hohe Werte für »Größen-, Winkel- und Rundheit-Jitter«, zudem »Zufälliges Spiegeln von x- und y-Achse«. Dann klicken Sie am Fuß des Pfade-Bedienfelds auf das Symbol für »Pfadkontur mit Pinsel füllen« [5 Mitte]. Das Ergebnis sehen Sie bei [5-6]; hier noch mit schwarzer Malfarbe. In der Praxis verwenden Sie eine Sand-Farbe. Nun weisen Sie dieser Ebene den Stil »Abgeflachte Kante und Relief« (einschließlich »Struktur«) sowie »Schlagschatten« zu; in beiden Fällen wiederum mit einer dem Bild entnommenen Tiefen-Farbe [5-7, linke Hälfte]. Wiederholen Sie das auf einer weiteren Ebene mit modifizierten Pinsel-Parametern [5-7, rechts und 5-8].

Das fertige Ergebnis zeigt Bild [6]. Eine aus allen Ebenen aufgenommene und wieder eingefügte Kopie wurde im Bereich des Wassers zur Darstellung von nassem Sand leicht weichgezeichnet. •





HAUTFARBE BEI FOTO-KOLORIERUNG

FRAGE: „Hallo Doc! Ich will ein altes Passfoto rekonstruieren. Bis zu einem bestimmten Grad ist mir das gelungen. Doch es erscheint nicht wirklich ‚richtig‘. Mit Augen, Haaren und Hautfarbe bin ich total unzufrieden. Doch gibt es dafür globale Regeln? Jedes gescannte Foto sieht anders aus. Ich habe auch schon überlegt, aus ähnlichen aktuellen Fotos die Farbwerte oder ganze Teile zu übernehmen. Vielleicht



können Sie mich irgendwie inspirieren? Ich wünsche Ihnen noch einen wunderschönen Tag! Richard Stocker

ANTWORT: Das Problem liegt wohl darin, dass Sie das Gesicht einfach einfarbig „angestrichen“ haben [1 rechts; links das Original, in der Mitte restauriert]. Ich habe das folgendermaßen aufgebaut: Zunächst habe ich - getrennt für Haut, Haare und Pullover - den Kontrast ange-



hoben und geschärft [2]. Das verringert den etwas flauen Eindruck. Im zweiten Schritt wurden Hintergrund und Pullover nach vorausgehender Lasso-Auswahl mit Farb-Ebenen im Modus »Farbe« überlagert [3]. Bei Haut ist das allerdings nicht so einfach. Hier habe ich zunächst mit drei »Färben«-Ebenen bei unterschiedlicher Deckkraft gearbeitet. Bild [4] zeigt, wie sich die Hautfarbe durch die Überlagerungen aufbaut. Wichtig dabei: Der vorbereitete Auswahlbereich wird auf jeweils neuen Ebenen *nicht einfach mit einer Farbe gefüllt*, sondern per »Ren-



derfilter > Wolken« [4, rechts unten]. Die unterschiedlichen Töne nehmen Sie am besten aus einem parallel geöffneten Foto eines Gesichts ab. Diese Struktur fällt zwar kaum auf, verhilft aber zu einem wesentlich realistischeren Ergebnis. Wenn Sie den Hautton des Vergleichsfotos nicht hinkriegen, versuchen Sie es alternativ mit anderen Ebenenmodi (»Ineinanderkopieren«, »Weiches Licht«, »Multiplizieren« ...) und variierenden Deckkrasteinstellungen. Dazu kann auch eine »Wolken«-Struktur aus Weiß und Magenta mit schwacher Deckkraft



gehören wie in Bild [5]. Ist diese Struktur zu großflächig, erzeugen Sie sie in einem anderen, größeren Dokument und verkleinern Sie sie vor dem Einkopieren. Mitunter werden Stellen, wo eine überlagernde »Färben«-Ebene über dunklen Bildbereichen liegt, zu bunt. Das vermeiden Sie, indem Sie nach Doppelklicken auf die Ebenen-Miniatur der »Färben«-Ebene unter »Ebenenstil > Ausblenden > Grau« die Zonen der oberen Ebene weich ausblenden (Alt-Taste), die über Tiefen des

Fotos liegen. Schauen Sie sich ein Porträt genauer an, so stellen Sie fest, dass die Haut durchaus nicht überall gleichmäßig gefärbt ist. Das betrifft nicht nur Lippen und Wangen, sondern das ganze Gesicht, das hier rötlich, dort bläulich oder gelblich wirkt. Ahmen Sie auch das auf entsprechenden Ebenen nach. Bei den Haaren reicht es nicht, lediglich die passende Färbung zu erzielen - malen Sie mit 1-Pixel-Pinsel auf weiteren Ebenen ergänzend einzelne Haare hinzu [6]; das lässt die Fri-



surkontur und den Grenzbereich zum Gesicht lebendiger und natürlicher erscheinen. Digital, »angestrichene« Gesichter haben zudem den Nachteil, dass die hellsten Stellen die der Hautfarbe sind. Glanz verschwindet dabei. Duplizieren Sie aus der Graustufen-Ebene [2] das Gesicht (gegebenenfalls auch die Haare), und schieben Sie das Duplikat im Ebenen-Bedienfeld nach oben. Setzen Sie die Ebene auf »Negativ multiplizieren« bei reduzierter Deckkraft. Rufen Sie »Ebenenstil > Farbbereich > Graustufen« auf und blenden Sie diesmal dunkle Zonen

von »Diese Ebene« mit gedrückter Alt-Taste weich aus. Die Wirkung auf schwarzem Grund sehen Sie links unten [7]. Zum Schluss ziehen Sie noch eine Neutralgrau-Ebene im Modus »Ineinanderkopieren« ein [8, oben links] und arbeiten dort mit Nachbelichter und Abwedler, um dunkle und helle Bereiche von Gesicht, Haaren und Kleidung manuell weiter zu akzentuieren. Das Ergebnis wirkt deutlich überzeugender, wenn auch nicht ganz wie ein tatsächliches Farbfoto. (Einen alternativen Weg zeigt Ihnen auf den nächsten Seiten Thilo Gockel.) •

Technik-Tipps

FARB- ÜBERTRAGUNG



Tilo Gockel

Sie möchten ein Schwarzweißbild kolorieren? Sie kämpfen mit einem Farbstich in den Hautfarben eines Porträts? Die Themen sind verwandt und tauchen in DOCMA regelmäßig auf. Hier möchte ich Ihnen ein leistungsfähiges Verfahren vorstellen, das für beide Anwendungen gut geeignet ist. Im einfachen ersten Beispiel soll von einem farbigen Verlauf die Farbinformation auf einen Grauwertverlauf übertragen werden. Dann wird es spannender, und wir kolorieren mit dem gleichen Verfahren ein Schwarzweißporträt. Genauso können Sie bei einem Porträt die Hautfarben optimieren,

indem Sie diese von einem Bild mit perfekten Hauttönen übertragen; Ihr Zielbild muss dafür nicht in Schwarzweiß vorliegen.

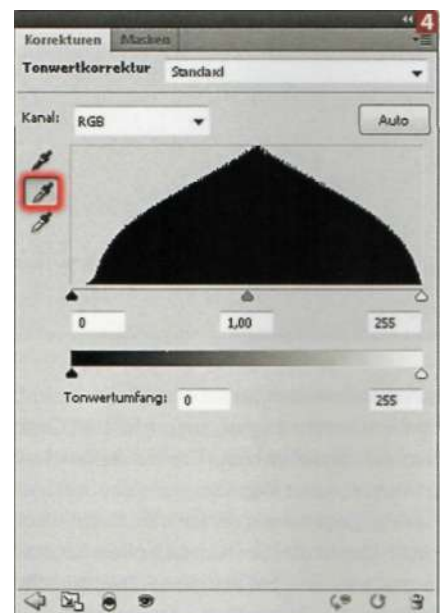
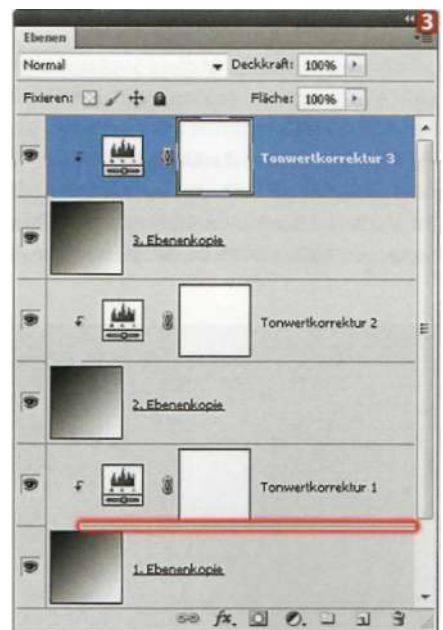
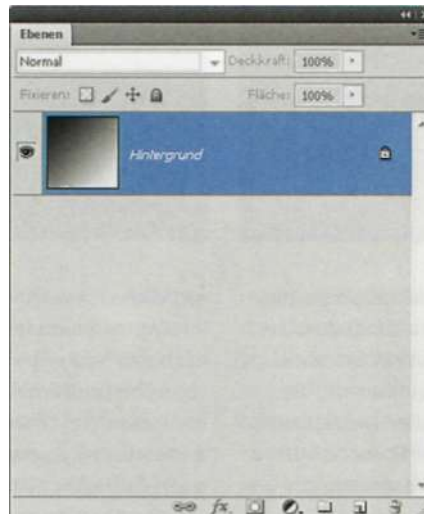
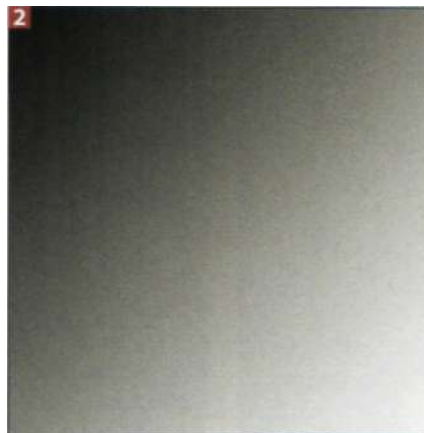
Der Methode liegt folgende Idee zugrunde: Mit einer „geimpften“, also mit einer Farbe vorbelegten Grauwertpipette können Sie Farbinformation von Bild zu Bild übertragen. Dies funktioniert allerdings immer nur mit einer Pipette. Wünschenswert wäre dagegen, dies getrennt für unterschiedlich helle Bereiche vornehmen zu können, und das ist tatsächlich möglich, wenn Sie die Farbanpassungen auf Ebenenkopien anwenden und diese dann mittels passenden Einstellungen bei der »Fülloptionen > Ausblenden« fusionieren. Sie erzeugen also beispielsweise drei Kopien des einzufärbenden Schwarzweißbildes und färben diese jeweils mit einem hellen, mittleren und dunklen Farbton aus dem Quellbild ein. Wenn Sie diese Ebenen dann so zusammenfügen, dass die Ebene mit dem hellen Farbton die Lichter, die mit der dunklen Farbe die Tiefen und die mittlere Ebene die Mitteltöne zum Ergebnis beiträgt, haben Sie die Farbgebung des Quellbilds auf das Zielbild übertragen. Diese Methode setzt voraus, dass unser Motiv eine einheitliche Farbe hat, die Farbe im Bild also nur von Licht und Schatten abhängt. Bildbereiche gleicher Helligkeit können dann den gleichen Farbwert

erhalten, und bei ungeschminkter menschlicher Haut ist das generell der Fall.

Farbübertragung beim Grauverlauf

Zur Demonstration lege ich zunächst einen Verlauf an, der zwei Farben enthält und in Bereichen gleicher Helligkeit auch den gleichen Farbwert aufweist [1]. Hierfür ziehe ich einen Graustufenverlauf auf und überlagere diesen mit einem Zweifarbverlauf in gleicher Richtung in der Füllmethode »Farbe«. Damit ändert sich nun entlang unseres Verlaufes von links oben nach rechts unten stets der Farbwert zusammen mit der Helligkeit, denn die Füllmethode »Farbe« übernimmt Farbton und Sättigung von der oberen Ebene, Helligkeit aber von der unteren.

Diese Farbgebung möchte ich nun auf ein Schwarzweißbild mit einem Graustufenverlauf übertragen [2]. Dazu lege ich drei



Ebenenkopien des schwarzweißen Verlaufs an und füge über jeder eine Einstellungsebene »Tonwertkorrektur« ein, die jeweils nur auf die darunter liegende Ebene wirkt, indem ich mit gedrückter Alt-/Wahl-Taste auf die Linie zwischen den beiden Ebenen im Stapel klicke [3]. In den »Tonwertkorrektur«-Dialogen gelange ich per Doppelklick auf die Grauwertpipette in einen Modus, in dem ich diese mit einer Farbe vorbelegen kann [4].

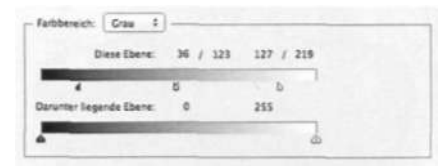
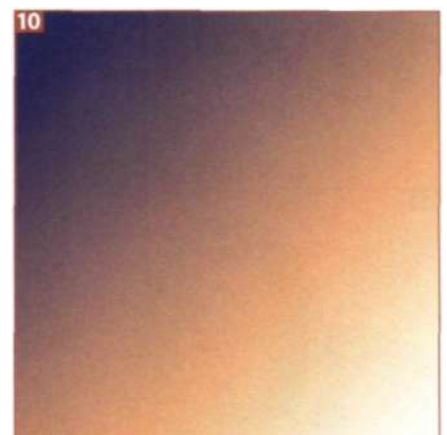
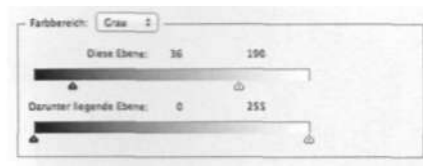
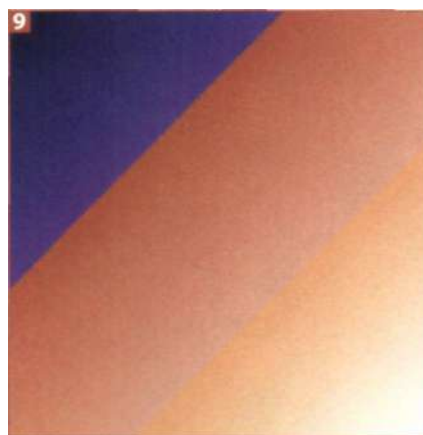
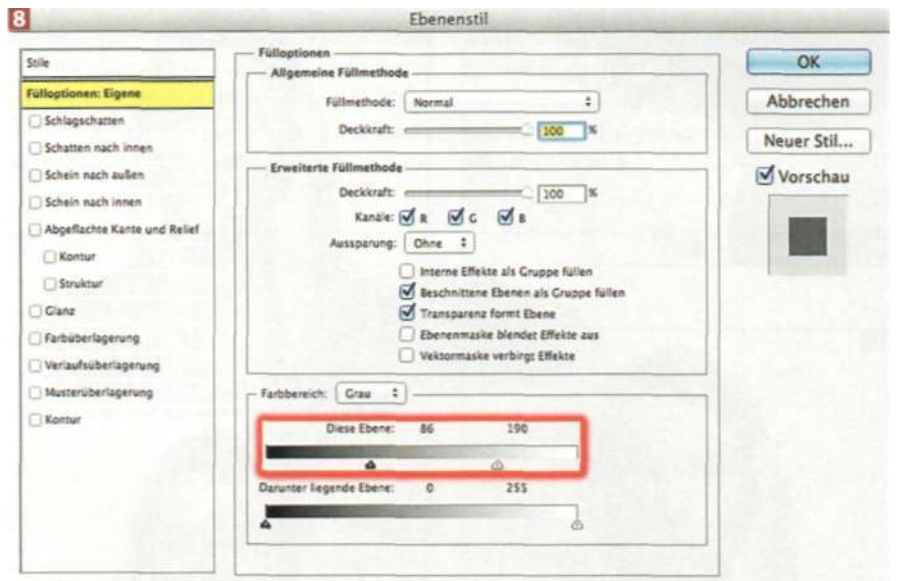
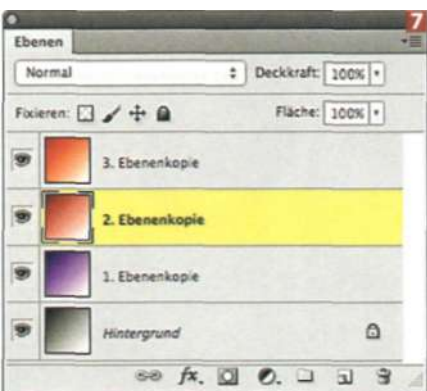
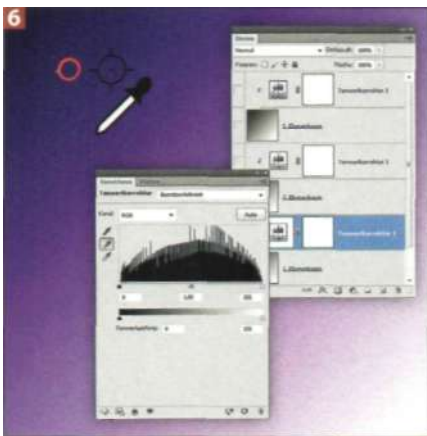
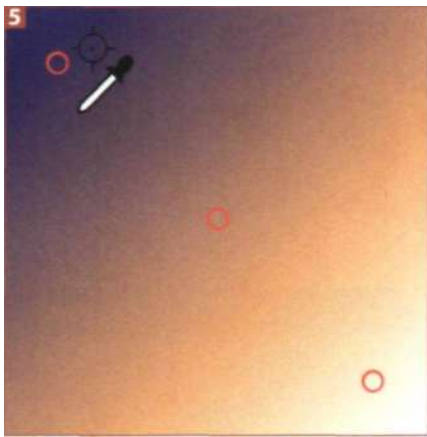
Nacheinander wähle ich für jede der drei Tonwertkorrekturen einen Punkt im Bild (erst links oben, dann in der Mitte und schließlich rechts unten), »impfe« die Pipette mit der Wunschfarbe aus dem Vorlagebild [5] und klicke dann auf den Punkt im grauen Zielbild, der diese Farbe erhalten soll [6]. Danach reduziere ich jede der drei Einstellenebenen mit

der darunter liegenden Ebene auf jeweils eine Ebene [7].

Bei diesen neu erzeugten Ebenen gelange ich per Doppelklick in die Ebenen-Icons in den Dialog »Ebenenstil« der jeweiligen Ebene [8]. Hier kann ich festlegen, wie sich das Bild aus den Beiträgen der drei Ebenen zusammensetzt. Die unterste Ebene soll den violetten Teil des Verlaufs liefern, die oberste den gelben und die mittlere Ebene den Farbbereich dazwischen. Der Dialog »Ebenenstil« erlaubt mir, den Beitrag der Ebene von der Helligkeit abhängig zu machen. Dazu verwende ich eine eigene Fülloption und wähle »Farbbereich > Grau« aus, weil es nur auf die Helligkeit, nicht aber auf die Farbe ankommt. Mit den schwarzen und weißen Reglern des Schiebereglers »Diese Ebene« kann ich nun steuern, welche Helligkeitswerte dieser Ebene zum Gesamtbild beitragen sollen. Den Beitrag der darunter liegenden Ebene lasse ich unverändert.

Aus der untersten, mit einer hellen Farbe kollierten Ebene wähle ich Tonwerte aus dem hellen Bereich von Grau bis Weiß aus, in der zweiten Ebene mittlere Tonwerte, und in der dritten Ebene, die die dunklen Farbtöne beitragen soll, schließlich die Tonwerte zwischen Schwarz und Mittelgrau. Es sind dann noch einige Versuche nötig, bis der Gesamtverlauf im Groben dem gewünschten Ergebnis entspricht [9].

Die Übergänge zwischen den Beiträgen der drei Ebenen sind jetzt aber noch zu hart. Um sie feiner abzustufen, klicke ich mit gedrückter Alt-/Wahl-Taste auf die schwarzen und weißen Dreiecke, um sie zu teilen; je weiter die beiden Teile dann voneinander entfernt sind, desto weicher ist der Übergang zwischen Beiträgen der drei Ebenen [10]. Im Ergebnis ist dann kaum noch ein Unterschied zwischen Nachahmung und Ausgabebild [1] zu erkennen. •



Diese Vorgehensweise ist nicht auf drei Ebenen beschränkt; Sie können so viele Ebenen (und Einstellebenen) anlegen, wie es die feine Differenzierung von Farben und Tonwerten erfordert. Der Einfachheit halber sollte man es aber zunächst mit möglichst wenigen Ebenen probieren; drei Ebenen wie in diesem Beispiel reichen oft aus.

Kolorierung eines Porträts

Die Kolorierung eines Schwarzweißbildes ist die wohl extremste Anwendung der Farbübertragung - wenn Ihnen dies gut gelingt, so wird für Sie der Umgang mit Hauttönen,

die einen Farbstich aufweisen, zu einem Spaziergang. Zur Demonstration verwende ich zwei Ausgangsbilder: eines, das ich komplett entsättige, und ein anderes, von dem ich die Farbe nach dem oben geschilderten Verfahren abnehme und übertrage. Natürlich funktioniert das Verfahren auch, wenn Sie direkt von einem Schwarzweißbild ausgehen, was ja der eigentliche Zweck des Verfahrens ist. Da ich von einem Farbbild ausgehe, kann ich aber zeigen, wie nah Sie einem echten Farbbild mit dieser Methode kommen können.

Das gleiche Verfahren, das ich im Eingangsbeispiel anhand des Grauverlaufs demonstriert habe, bewährt sich hier, um ohne viel Handarbeit glaubwürdige Hauttöne zu erzeugen. Der ideale Teint ist ebenmäßig, so dass nur Licht und Schatten die Farbgebung modellieren; dagegen würden beispielsweise Hautrötungen bei diesem Verfahren stören.

Die besten Ergebnisse erzielt man daher mit Fotos, bei denen das Make-up vor und die Retusche nach der Aufnahme solche Unvollkommenheiten bereits beseitigt haben.

Das Bild [11] soll meine Quelle für die Hauttöne sein; das zu kolorierende Bild [12] habe ich mit »Strg-/Befehl-Umschalt-U« entsättigt [13], um es entsprechend des ersten Bildes zu kolorieren. Obwohl die Farbgebung des Motivs komplexer erscheint als der simple Farbverlauf, an dem ich das Verfahren demonstriert hatte, begnüge ich mich auch hier mit drei Ebenen, und wie wir sehen werden, reicht das bereits für ein überzeugendes Ergebnis aus. Wie im ersten Beispiel lege ich also drei Kopien des Ausgangsbildes mit jeweils einer Einstellungsebene für eine Tonwertkorrektur an, die mit einer hellen, mittleren beziehungsweise einer dunklen Farbe eingefärbt werden sollen. Für jede der drei

Foto: Leonid und Anna Dedukh @ Fotolia.com, 26667173

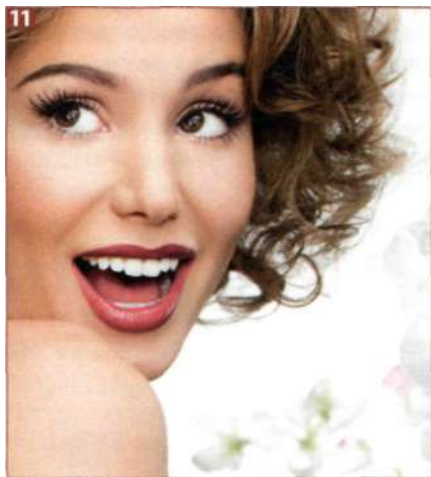
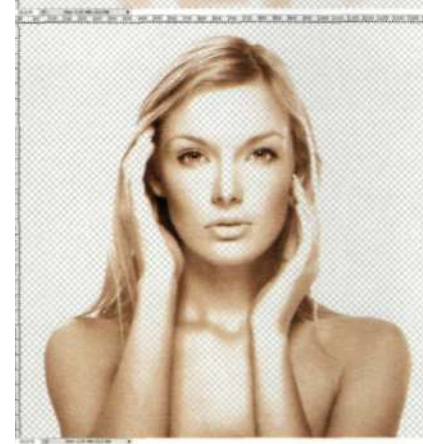
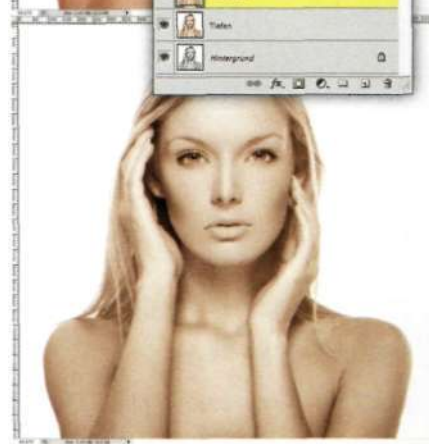
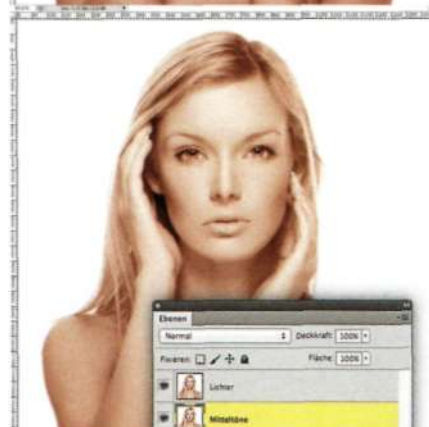
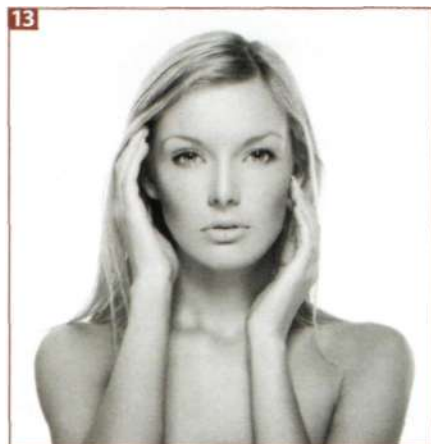
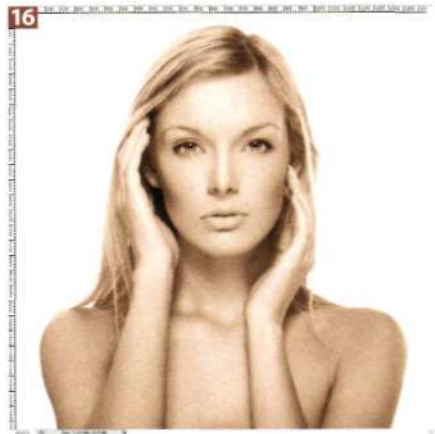


Foto: Maksim Toome @ Fotolia.com, 35668842



Tonwertkorrekturen wähle ich einen Punkt im Bild mit der jeweils passenden Farbe, „impfe“ die Pipette mit dieser Farbe aus dem Vorlagenbild, und klicke dann auf den Punkt im Zielbild, auf den diese Farbe übertragen werden soll. Danach reduziere ich die Einstellenebenen mit der jeweils darunter liegende Bildebene auf eine Ebene [14].

Wie im ersten Beispiel rufe ich nun durch Doppelklick in die Ebenenpalette den Dialog »Ebenenstil« für jede Ebene auf und justiere



mit dem Schieberegler für den Farbbereich den Bereich der Tonwerte, den die jeweilige Ebene zum Gesamtbild beitragen soll [15]. Alle Ebenen zusammen ergeben bereits ein recht gutes Resultat [16], aber das gilt nur für die Haut; Haare, Augen, Lippen und Fingernägel sind jetzt leider ebenfalls hautfarben koloriert.

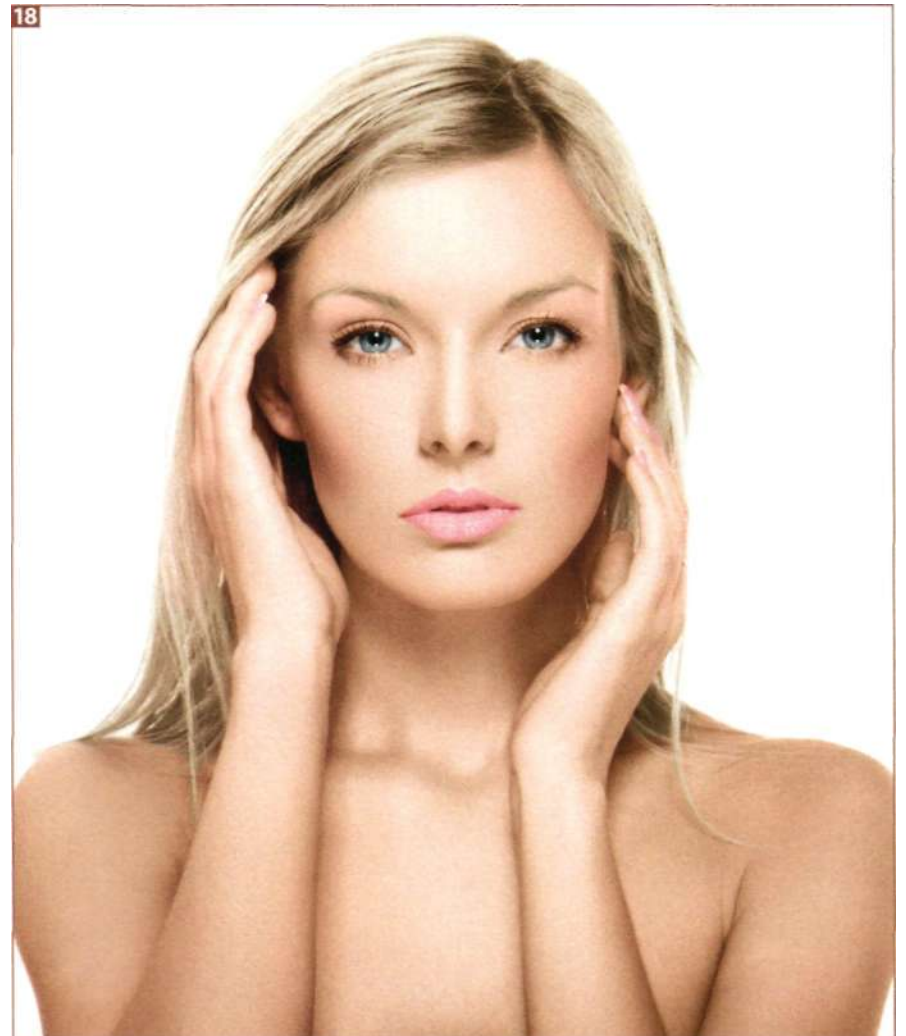
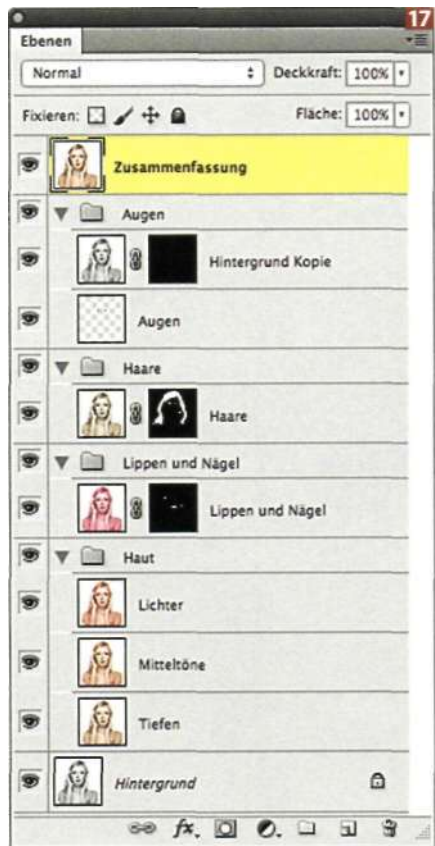
Es fehlen daher noch die Aussparungen für Augen, Haare, Lippen und Nägel, die ich mit der gleichen Methode koloriere, dabei aber die Farben von einem anderen Porträt abnehme. Als Quelle diente mir hier der Einfachheit halber das ursprüngliche Bild des blonden Modells vor der EntSättigung.

Wenn Sie die Farbübertragung von Hauttönen mit eigenen Bildern ausprobieren wollen, sollten Sie ebenfalls darauf achten, als Quelle der Farben ein Model ähnlichen Typs wie dem Model im Zielbild auszuwählen; andernfalls könnte das Ergebnis subtil irritierend wirken. Der Betrachter schaut unbewusst nicht nur auf Haar- und Hautfarbe, sondern auch auf ethnische Eigenschaften wie die Ausprägung der Wangenknochen oder des Kinns. So erschien hier eine Übertragung der braunen Augenfarbe des dunkleren Modells auf das zu kolorierende hellhäu-

tige und tatsächlich blauäugige Model nicht glaubhaft - probieren Sie es aus; das Foto von Fotolia finden Sie bei unseren Arbeitsmaterialien (www.docma.info/10585.html). Auch die dunkelbraune Haarfarbe hätte den stimmigen Eindruck gestört. Solche Details sollten Sie bei der Farbübertragung beachten, damit Ihre Resultate glaubhaft wirken.

Das Ergebnis [18] überzeugt und lässt wohl kaum mehr Rückschlüsse auf das im Wortsinn farblose Ausgangsbild [13] zu. Wie erstaunlich gut diese Art der Kolorierung funktioniert, konnte ich mehrmals beim Verfassen des Artikels feststellen, als ich jeweils bei der Auswahl eines Bildes unsicher war, bei welchem Bild es sich um die Vorlage und bei welchem es sich um das durch Farbübertragung angenäherte Ergebnis handelte.

Ein Hinweis: Vielleicht stellen Sie fest, dass die Screenshots aus Photoshop (im PNG-Format) farblich etwas anders wirken als die JPEG-Bilder. Das liegt zum einen daran, dass nur die Ausgangsbilder und das Ergebnisbild als JPEG mit dem korrektem eingebetteten Farbprofil gespeichert sind. Zum anderen habe ich das Model zum Schluss noch mit ein klein wenig Wangenrouge dezent nachgeschminkt. (mjh) •



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

Bildlook vs. **KONTRAST**





Uli Staiger

Der ausgebildete Fotograf beschäftigt sich mit Stillle- und Landschaftsfotografie und hat sich auf das Thema Digital Compositing spezialisiert.
www.dielichtgestalten.de

Am Anfang war die Emotion. Diese zu wecken, ist ein wichtiger Aspekt moderner Werbefotografie - egal ob es sich beim Motiv um ein Automobil, ein Deodorant oder einen Kinofilm handelt. Dafür braucht man nicht nur schöne Menschen und exotische Orte, sondern vor allem die Kunst der Bildbearbeitung, um den passenden Look zu erschaffen. Nachdem **Uli Staiger** in DOCMA 47 erklärt hat, was ein Bildlook überhaupt ist und woher er kommt, geht es im zweiten Teil seiner Serie um das spannende Verhältnis von Emotion und Bildkontrast.

Es mag auf den ersten Blick etwas zusammenhanglos wirken, doch das Gefühl, das ein Bild bei einem Betrachter hervorruft, wird nicht nur durch seinen Inhalt, sondern zu einem erheblichen Teil durch seinen Kontrast bestimmt.

Das natürliche Verhältnis von Licht zu Schatten ist tief in unserem Unterbewusstsein verankert. Je höher der Kontrast eines Motivs, desto griffiger und packender wirkt der dargestellte Bildinhalt in der Regel. Da genügt es doch, die Gradationskurve kräftig zu verbiegen und so für knackige Tonwerte zu sorgen. Mal ehrlich: Versucht haben wir das alle schon mal. Doch das Zulaufen der Schatten und Ausbrennen der Lichter ist dem Motiv nur sehr selten zuträglich, weshalb die Anhebung der Gradation zwar wichtig ist, jedoch nur in engen Grenzen stattfinden sollte.

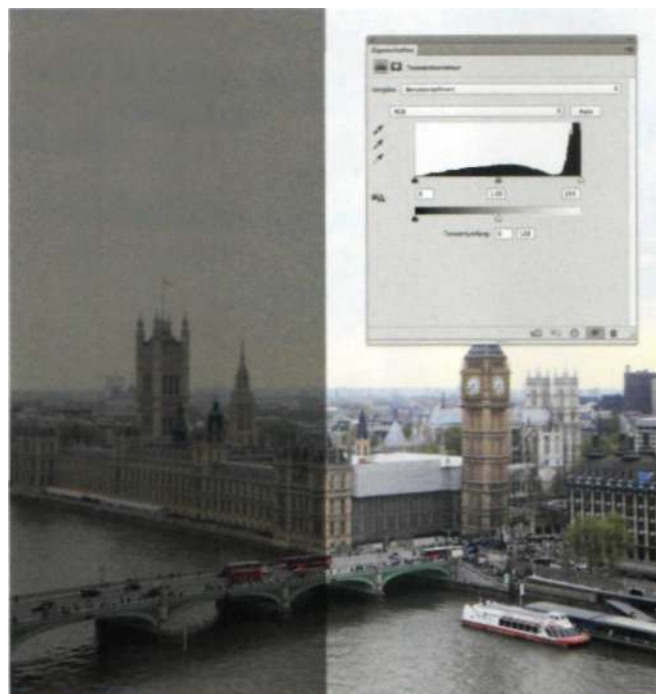
Kontrast ist aber mehr als nur die Harmonie von Hell und Dunkel. Man kann Kontrast auch auf ganz andere Art steuern, nämlich durch eine bildbasierte Analyse und das Aufmalen von aufgehellten oder abgedunkelten Stellen. Der Fachmann spricht hier vom Abwedeln und Nachbelichten. Beim Analysieren des Inhalts entscheiden Sie selbst, wo die Licht- und wo die Schattenseite entstehen soll. Dann malen Sie die Schatten auf, beispielsweise über eine Ebenenmaske einer Tonwertkorrektur. Diese manchmal etwas mühsame, aber hochwirksame Technik eignet sich überall dort, wo mit diffusem, eher weichem Licht fotografiert wurde, also zum Beispiel bei Architektur- oder Landschaftsaufnahmen bei bewölktem Himmel, die durch das Aufmalen von Schatten deutlich voluminöser wirken. Der Effekt ist verblüffend und erfordert viel weniger an künstlerischen Fertigkeiten, als es scheinen mag. Und doch wird dabei lediglich der Kontrast an ausgesuchten Stellen des Bildes verändert.

Bei der bisher beschriebenen Technik bleiben aber diejenigen Motive außen vor, die man weder mit einer Schattenebene noch mit einem höheren Bildkontrast verändern kann. Bildern, die aufgrund eines hohen Motivkontrasts keinerlei Anhebung der Lichter oder Abdunklung der Schatten mehr vertragen, muss man anders beikommen, nämlich durch die kantenabhängige Erhöhung des Kontrasts. Dabei wird, ähnlich wie beim Schärfen eines Bildes, nur der Kontrast zwischen unterschiedlichen Flächen erhöht. Anstatt das Bild aber zu schärfen, wird der Radius erheblich größer gewählt als beim Schärfen eines Bildes. So werden einerseits die Kontraste der Mitteltöne angehoben, andererseits aber Flächen mit wenig Dynamik wie Lichter oder Schatten geschont. •



1 DIFFUSES LICHT

Das weiche Licht des bewölkten Himmels erzeugt diffuse Schatten, jedoch keine deutlichen Schattenseiten. Alle Gebäude scheinen von überall her gleich beleuchtet zu werden, und so fällt es leicht, sich eine Schattenseite auszusuchen. Wählen Sie die Seite aus, die den größten Schattenanteil besitzen soll. So erwecken Sie am ehesten den Eindruck von Gegenlicht, das spannender ist als seitliches oder gar frontal einfallendes Licht.



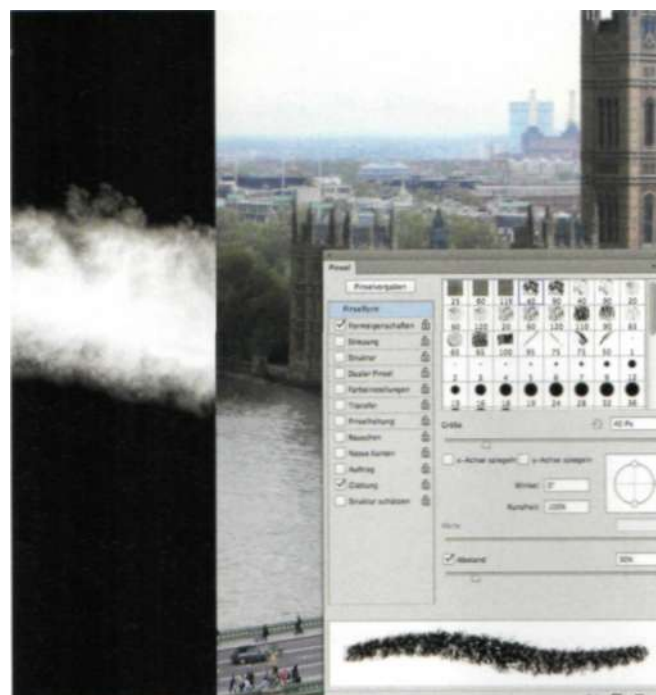
2 SCHATTEN ABDUNKELN

Da die Teile der Fassade, die im Schatten liegen sollen, nicht nur um einiges dunkler, sondern auch deutlich kontrastärmer sein müssen als die von der Sonne beschienenen Partien, reduzieren Sie die Tonwerte mit einer Einstellungsebene »Tonwertkorrektur«, in der Sie den unteren weißen Regler auf 128 ziehen. Damit entfernen Sie die Lichter und hellen Mitteltöne, die heller als 128 sind. Das Ergebnis mag zunächst sehr dunkel erscheinen, eignet sich für die Schatten jedoch meist gut.



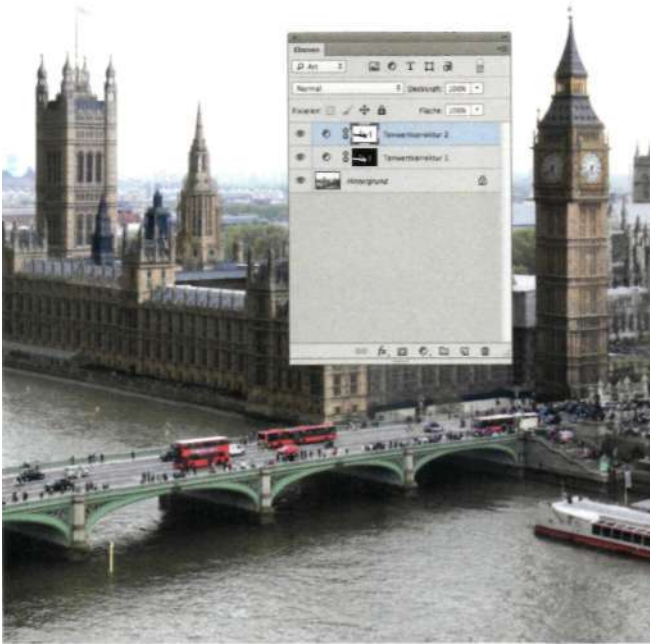
3 ARCHITEKTURDETAILS HERAUSARBEITEN

Die Schattenflächen sind insgesamt betrachtet viel kleiner als die von der Sonne betrahlten Fassadenteile. Deshalb ist es einfacher, eine schwarze Ebenenmaske mit weißer Farbe zu bearbeiten und so den Schatten nur auf den passenden Stellen aufzumalen. Verwenden Sie einen Pinsel mit einer Kantenschärfe von 50%. Für die Details ist diese Kantenschärfe ebenfalls passend, durch den kleineren Pinselradius wirken die feinen Schatten in der Fassade ausreichend scharf.



4 ORGANISCHE DETAILS MASKIEREN

Für das Schattieren der Bäume sollten Sie einen Pinsel verwenden, der der Struktur des Laubs in etwa entspricht. Die Pinselspitze »Plastic Wrap« aus den Faux-Spitzen eignet sich wunderbar. Weisen Sie der Spitze einen leichten »Winkeljitter« zu, um keine Musterwiederholungen zu produzieren, dann malen Sie den Schatten mit einer Pinseldeckkraft von 25 % ein.



5 SONNE SCHEINEN LASSEN

Trotz der Schattenseiten wirkten die hellen Fassadenteile noch ein wenig stumpf. Jetzt, wo wir die Maske ja bereits haben, können wir die Sonneneinstrahlung einfach intensivieren: Legen Sie eine zweite Tonwertkorrektur über der ersten an und hellen Sie die Lichter auf. Dann ziehen Sie die Ebenenmaske mit gedrückter »Alt-Taste« auf die weiße Ebenenmaske der Korrekturebene und invertieren Sie über die Tastenkombination »Strg/Befehl-I«.



7 HORIZONT

An der Horizontlinie ist der Himmel nun aber deutlich dunkler als die Skyline der Stadt, die durch die Luftperspektive sehr hell und leicht bläulich ist. Dadurch erscheint sie weiter entfernt als der Himmel über ihr. Da das Sonnenlicht aber durch die Wolken diffundiert, müssen diese heller dargestellt werden als die Skyline. Blenden Sie den neuen Himmel durch eine Ebenenmaske an seiner Unterseite weich aus und das Problem ist behoben.



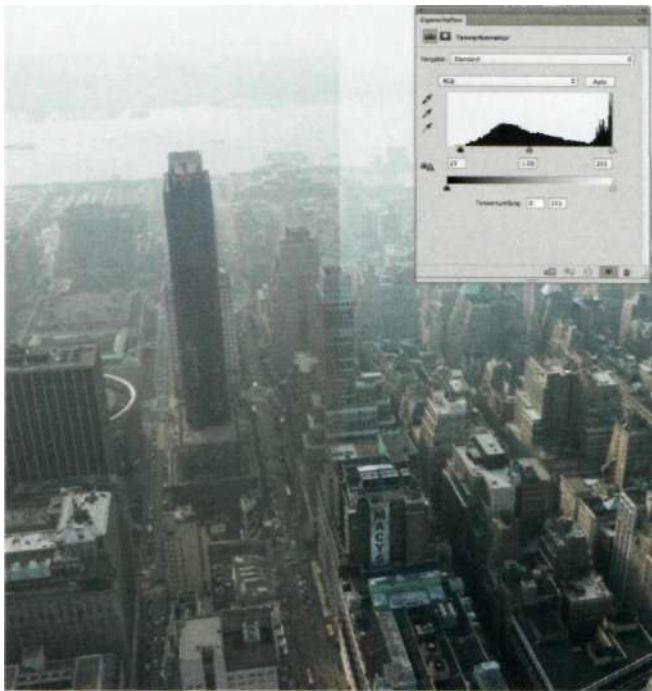
6 KONTRAST ZUM HIMMEL

Der weiße, eher nichtssagende Himmel hat bisher keine Rolle gespielt, passt nun aber nicht mehr zum kontrastreich gewordenen Geschehen und sollte durch einen dunkleren, dramatischeren Himmel ersetzt werden. Passend wäre ein Himmel, der dunkel und wolkenverhangen genug ist, um die starke Abdunklung der Schattenbereiche zu rechtfertigen, und der außerdem genügend Eigendynamik mitbringt, um dem neuen Lichter-Schatten-Verhältnis auch inhaltlich zu entsprechen.



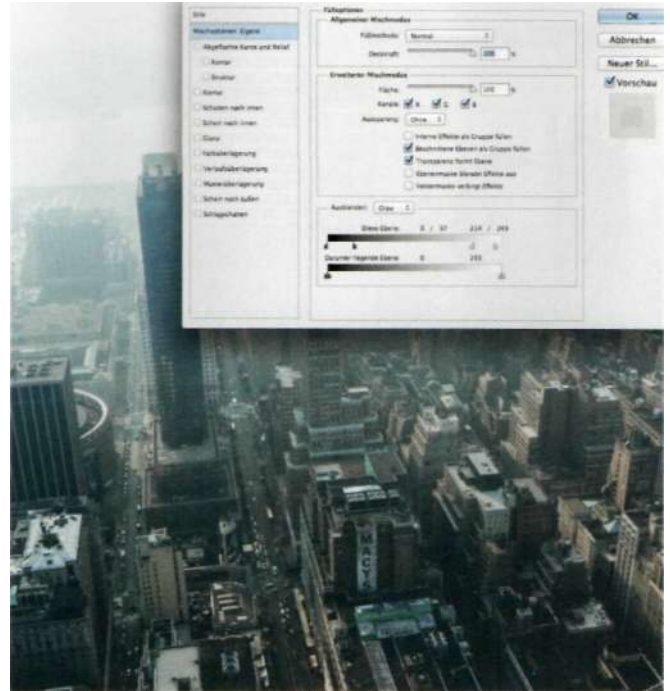
8 FARBGEBUNG

Im Beispiel schimmert die Wasseroberfläche trotz des neuen, eher bläulichen Himmels unverändert graugrün - und auch andere Bereiche wollen farblich nicht recht zueinander passen. Eine Gesamtkorrektur ist beispielsweise mit einer Einstellungsebene »Fotofilter« mit einem kräftigen Blau möglich. Übrigens: Wenn Sie die Korrekturebene auf »Weiches Licht« setzen, wird neben der Farbveränderung auch der Gesamtcontrast des Motivs etwas angehoben. •



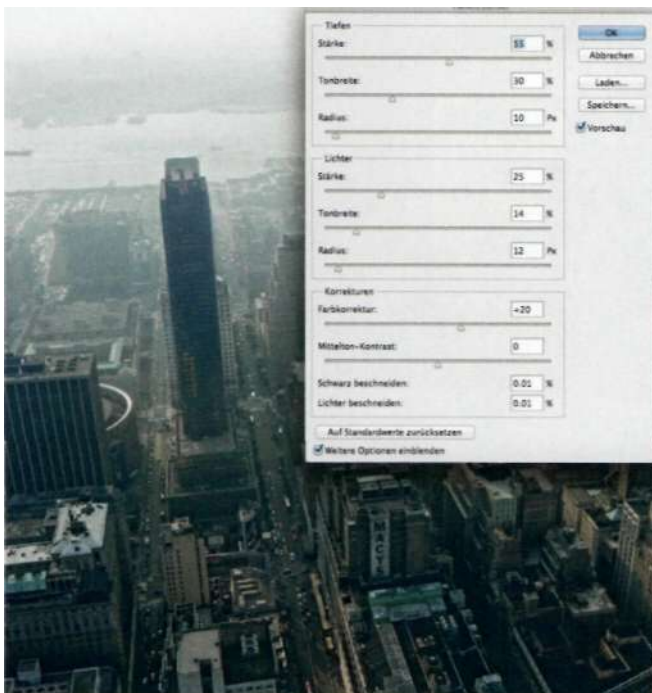
9 MOTIVKONTRAST EINSCHÄTZEN

Ein Motiv sollte nach Meinung vieler Fotografen idealerweise sämtliche Tonwerte von 0 bis 255 umfassen. Doch analysieren Sie vor einer derartigen Tonwertkorrektur die Aufnahme, ob wichtige Bereiche dadurch etwa Zeichnung verlieren (die Straßenschluchten würden hier rein schwarz). In diesem Beispiel kommt man zum Schluss, dass die dunklen Tonwerte der Schatten nur geringfügig abgedunkelt werden sollten, um so den Eindruck großer Entfernung zu erhalten.



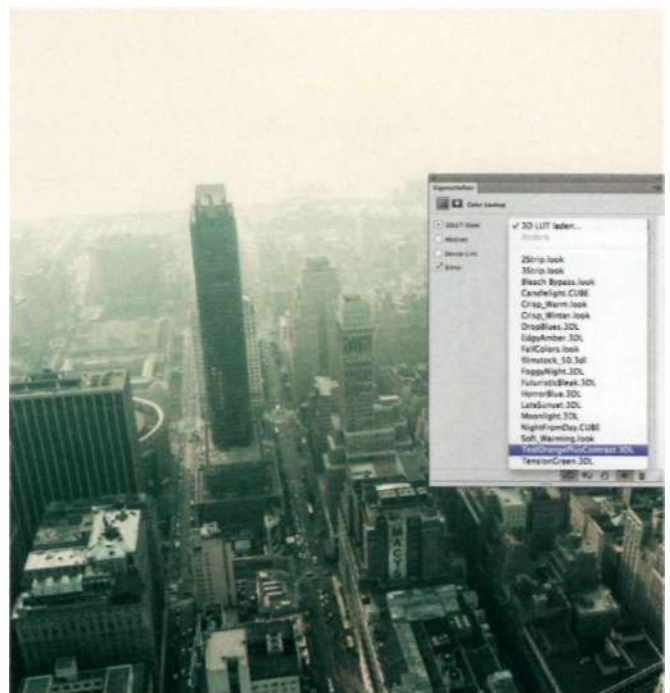
10 KORREKTUR DER KORREKTUR

Die kritischen Bereiche liegen beim Anheben des Gesamtkontrastes stets in den Bereichen der Lichter und der Schatten. Wenden Sie die Fülloptionen direkt auf die Tonwertkorrektur-Einstellungsebene an, können Sie die in Bedrängnis geratenen Schatten und Lichter in den Fülloptionen unter »Ausblenden« retten: Schieben Sie den Schattenregler mit gedrückter Alt-Taste nach rechts, dann den linken Teil des Lichterreglers nach links, bis die Lichterdetails wieder auftauchen.



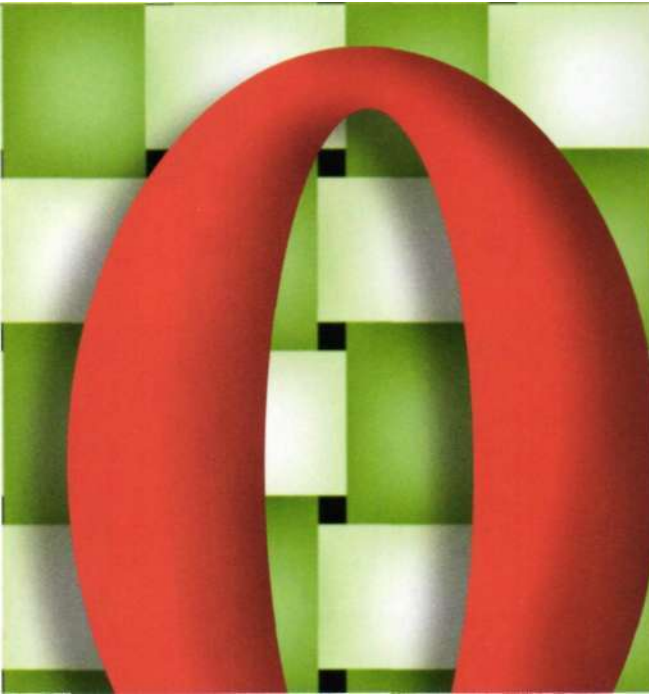
11 TIEFEN/LICHTER ALS SMARTOBJEKT

Eine andere Art, die zugelaufenen Schatten und überkorrigierten Lichter wieder zu beleben, ist der Dialog »Tiefen/Lichter«. Den finden Sie unter »Bild > Korrekturen«, und er kann nur direkt auf eine Ebene und nicht als Einstellungsebene angewendet werden. Doch wenn Sie die zu korrigierende Ebene zuvor in ein »Smartobjekt« umwandeln, können Sie die Tiefen/Lichter-Korrektur als »Smartfilter« betrachten und auch genau so anwenden.



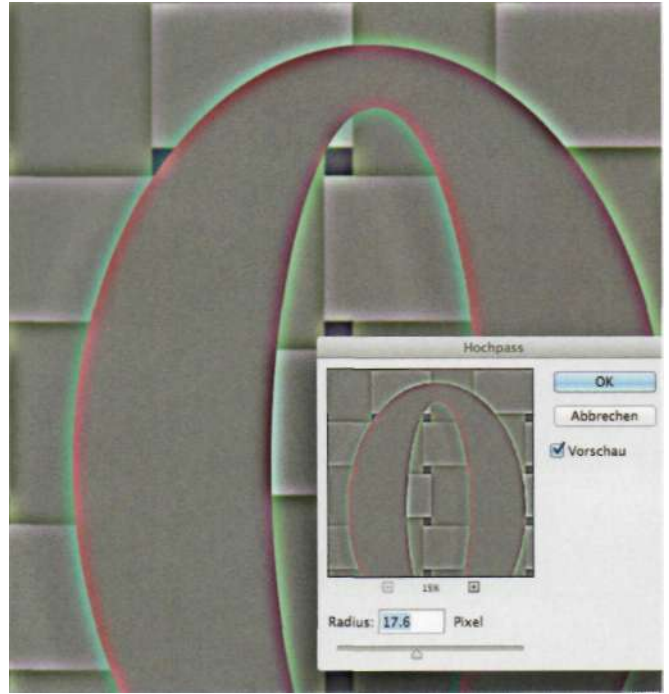
12 KONTRAST DURCH FARBLOOK

Einem Bild einen Kontrast- und Farblook zu geben, ist auch für Filmschaffende eine Herausforderung. Deshalb gibt es in Photoshop CS6 ein neues Werkzeug, das ursprünglich aus der Filmindustrie stammt: die »Color Lookup Table«. Sie beinhaltet eine ganze Reihe unterschiedlicher Farblooks. Es lohnt sich, die verschiedenen Presets dieser Einstellungsebene mal durchzuklicken, eventuell die Deckkraft der Ebene zu reduzieren, falls der Effekt zu stark ausgeprägt ist.



13 SCHÄRFUNG

Man kann Kontraste nur dort erhöhen, wo Flächen von unterschiedlicher Luminanz aufeinander treffen, sprich an deren Kanten. Der Effekt dieser Kontrasterhöhung ist abhängig vom gewählten Radius, also wie weit von der Kante entfernt die Kontrasterhöhung stattfindet. Radien von etwa einem Pixel wirken bildschärfend. Wenden Sie hierzu den »Hochpassfilter« auf eine Ebenenkopie in der Füllmethode »Weiches Licht« oder »Ineinanderkopieren« an.



14 KONTRASTSTEIGERUNG

Ein völlig anderes Ergebnis erhält man, wenn man den Radius des Hochpassfilters deutlich erhöht (hier gezeigt im Ebenenmodus »Normal«). Technisch betrachtet passiert dasselbe wie beim Schärfen, nur führt der hohe Radius zu einer Kontrasterhöhung über ganze Bildteile, wodurch die Formen im Bild betont werden. Als Faustregel für den Radius gilt hier: Anzahl der Megapixel der Kamera mal 1,5 entspricht dem Radius für kontraststeigerndes Anwenden.



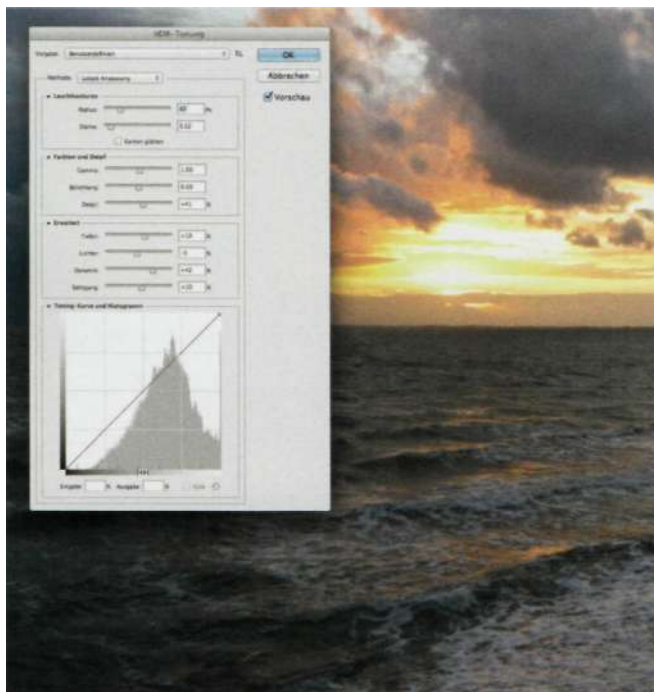
15 UNSCHARFMASKIERUNG

Wenn Sie mit dem Hochpassfilter, der ursprünglich zur Bildschärfung gedacht war, den Lokalkontrast erhöhen, dann klappt das prinzipiell auch mit der Unschärfmaskierung. Besonders gut eignet sich diese Methode für fein strukturierte Flächen, also für Wolkenhimmel, bewegtes Wasser aller Art, Wiesen, Wälder, Schotterwege, Felsen, eben alles, was man als organische Materialien oder Oberflächen bezeichnen könnte. Vorsicht bei Portraitaufnahmen.



16 FILTERVERRECHUNGSMODUS

Die Unschärfmaskierung erzeugt Farbsäume, deren Farbe komplementär zur ihr benachbarten Farbfläche sind. Bei farbtintensiven Flächen gibt es dadurch mitunter unschöne Farbverschiebungen. Die Lösung: Klicken Sie im Ebenenbedienfeld auf das Symbol rechts neben dem als Smartfilter eingesetzten »Unschärf maskieren«. So können Sie die Füllmethode des Filters von »Normal« auf »Luminanz« setzen und die Farbsäume sind verschwunden. •



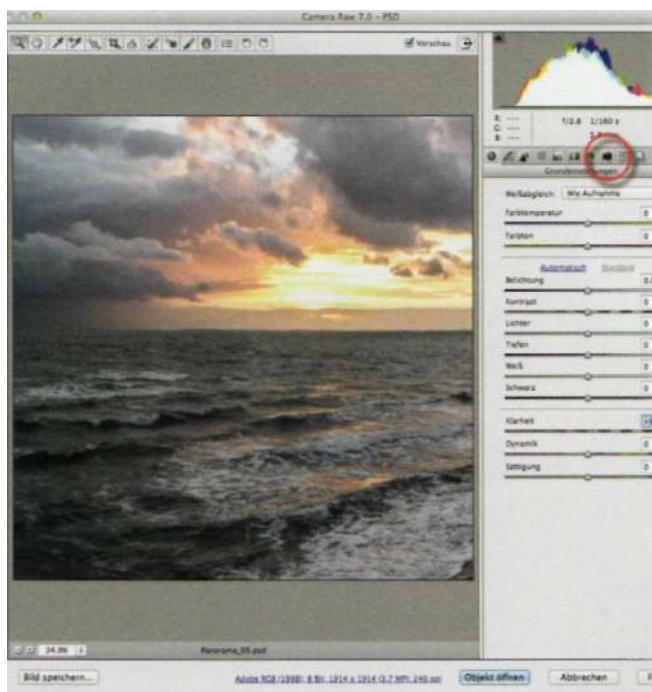
17 HDR-TONUNG

Seit Version CS5 besitzt Photoshop eine „Lookmaschine“: »HDR-Tonung«. Während der Radius und die Stärke hier für die Steuerung der Leuchtkonturen zuständig sind, erzeugt der Detailregler selbst bei unveränderten Radius- oder Stärkewerten meist schon eine effektvolle Detailschärfe und damit einen brillanten, fast grafisch wirkenden Look. Was noch alles im Dialog der HDR-Tonung steckt, können Sie in DOCMA, Heft 46, ab Seite 42 nachlesen.



18 HDR ALS GESONDERTE EBENE ANWENDEN

HDR-Tonung funktioniert leider nur, wenn zuvor alles auf eine Ebene reduziert wird. Ein Workaround: Kopieren Sie die HDR-getonte Ebene in die Zwischenablage, gehen Sie im Protokoll drei Schritte zurück und fügen Sie die Zwischenablage als neue Ebene ein. So lassen sich sogar mehrere HDR-getonte Ebenen übereinanderstapeln und mit Ebenenmasken auf jeweils die gewünschten Bildpartien anwenden. Wiederholen Sie einfach die Anwendung für die Ursprungsebene.



19 KLARHEITSREGLER

Den Klarheitsregler in Adobe Camera Raw erhöht, wie der Name sagt, die »Klarheit«, die jedoch nichts anderes ist als der Lokalkontrast. Bis CS5 war diese Funktion eher schüchtern; man konnte die Lokalkontrastzunahme zwar deutlich erkennen, doch hätte man hier und da gerne noch mehr Kontrast zugefügt. In CS6 schalten Sie unter »Kamerakalibrierung« auf den neuen Prozess um und können nun bei der Klarheit ordentlich Gas geben.



20 ACR AUCH FÜR PSD-DATEIEN

JPEGs und TIFFs lassen sich einfach aus Bridge in Camera Raw öffnen und per Klarheitsregler bearbeiten. Beim PSD-Format klappt das so nicht. Macht nichts: Klicken Sie in Photoshop auf »Datei öffnen«, wählen die PSD-Datei und dann aus dem Format-Dropdownmenü »Camera Raw«. Selbst einzelne Ebenen öffnen Sie in ACR nach laden und installieren von: www.docma.info/W606.html mit dem Skript »Edit Layers in ACR 1.1.5« (og)

Technik-Tipps

JPEG-QUALITÄT



Michael J. Hußmann

Mehrfaches Speichern im JPEG-Format steht im Ruf, die Bildqualität schleichend zu verschlechtern. Aber ist diese Befürchtung wirklich berechtigt, oder entspringt sie einer ohne Nachprüfung immer weiter verbreiteten Legende? Schon vor acht Jahren hatten wir die Behauptung auf die Probe gestellt, die Bildqualität würde unter wiederholtem Speichern im JPEG-Format leiden, aber da dieses Thema immer wieder Anlass zu Debatten gibt, haben wir eine entsprechende Frage eines Lesers zum Anlass genommen, die Eigenheiten und möglichen Fallstricke der JPEG-Kompression noch einmal ausführlicher zu beschreiben.

Wie es funktioniert

Die Grundidee der JPEG-Kompression ist, gezielt solche Bildinformationen wegzulassen, deren Fehlen nicht auffällt. Bei diesem verlustbehafteten Kompressionsverfahren gibt es zwei Schritte, in denen Bildinformationen verloren gehen. Der erste Verlust steht ganz am Anfang: RGB-Daten werden zunächst in das YCrCb-Modell und damit in einen Helligkeitskanal und zwei Farbkanäle umgewan-

delt; die Farbdaten werden dann in einer auf die Hälfte oder ein Viertel reduzierten Auflösung weiterverarbeitet, sofern man bei den Kompressionseinstellungen nicht wenigstens die Qualitätsstufe »Hoch« wählt. Da vor allem die Helligkeitsdaten für den Schärfeindruck verantwortlich sind, bleibt die Bildschärfe trotz dieses Chroma-Subsampling weitgehend erhalten, aber kleine Farbpunkte oder dünne farbige Linien büßen an Sättigung ein.

Ähnliches gilt für CMYK-Bilder, die intern in das YCrCbK-Modell umgewandelt werden - eine Adobe-Erweiterung, die im ursprünglichen JPEG-Standard noch nicht vorgesehen war. Dazu werden die subtraktiven Grundfarben Cyan, Magenta und Gelb zunächst in Rot, Grün und Blau und dann in das YCrCb-Farbmodell umgerechnet und schließlich wieder um den Schwarzkanal K erweitert. Wundern Sie sich nicht, wenn CMYK-JPEGs ungewöhnlich groß werden: Hier macht sich der Speicherbedarf des eingebetteten Farbprofils bemerkbar. Während RGB-Farbprofile meist nur wenige Kilobyte benötigen, kann ein CMYK-Farbprofil mehr Platz benötigen als das komprimierte Bild selbst.

Der zweite verlustbehaftete Schritt bildet den Kern des JPEG-Verfahrens: Alle Kanäle des Bildes werden in Kacheln von acht mal acht Pixeln zerlegt und diese einer diskreten Kosinus-Transformation unterzogen. Über dieses mathematische Verfahren muss man zunächst nur wissen, dass es die Bilddaten in eine Repräsentation umrechnet, die sich gut für eine visuell unauffällige Datenreduktion eignet. Aus den 64 Pixeln werden 64 Koeffizienten berechnet, aus denen sich die Pixel wieder vollständig rekonstruieren ließen. Im eigentlichen Kompressionsschritt werden diese Koeffizienten jedoch vergrößert oder auf Null gesetzt - nach Regeln, die sich daran orientieren, wie stark wir bestimmte Abwei-



Die Qualitätseinstellung in den JPEG-Optionen beeinflusst sowohl die Vergrößerung der Bildinformationen in jeder Kachel wie auch das vorangehende Chroma-Subsampling.

chungen von Farbe und Helligkeit überhaupt registrieren. Diese vereinfachten Koeffizienten können schließlich sehr platzsparend gespeichert werden, woraus sich die eigentliche Kompression ergibt. Aus den vereinfachten Koeffizienten in der JPEG-Datei lässt sich wieder ein aus Kacheln von acht mal acht Pixeln zusammengesetztes Bild berechnen, dessen Pixel zwar nicht mehr hundertprozentig mit den Ursprungspixeln übereinstimmen; sofern Sie keinen allzu großen Kompressionsfaktor vorgegeben hatten, springen diese Unterschiede aber nicht ins Auge.

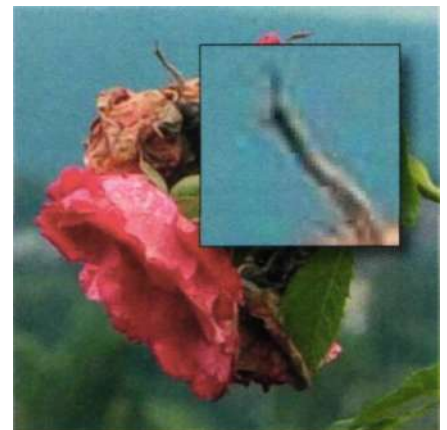
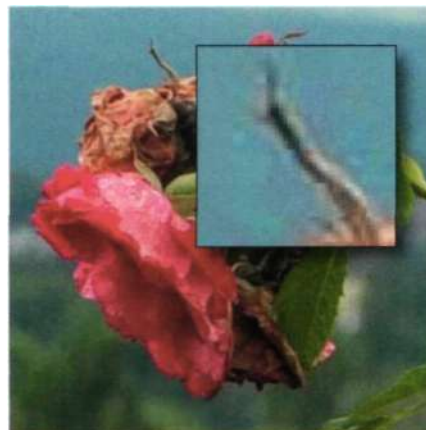
Ein starker Kompressionsfaktor dagegen vereinheitlicht die Farben und Tonwerte einer Kachel, sodass sich die Tonwerte nur an deren Grenzen ändern; die Kachelstruktur wird dann störend sichtbar. An kontrastreichen Kanten verdoppeln sich zudem die Konturen.

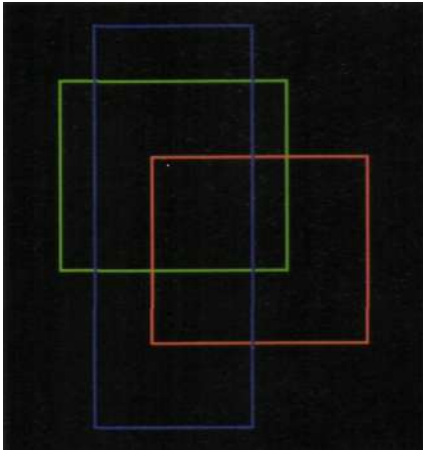
Wie stark ein Bild bei einer bestimmten Qualitätsstufe komprimiert wird, hängt vom Bildinhalt ab. Feine Details können bei gleicher Qualität nicht so stark wie fast strukturlöse Flächen komprimiert werden, und zu diesen feinen Details zählt leider auch das Bildrauschen. Mit hohen ISO-Werten aufge-

Das originale JPEG, das die Kamera gespeichert hat, ist bereits verlustbehaftet komprimiert, dient hier aber als Referenz.

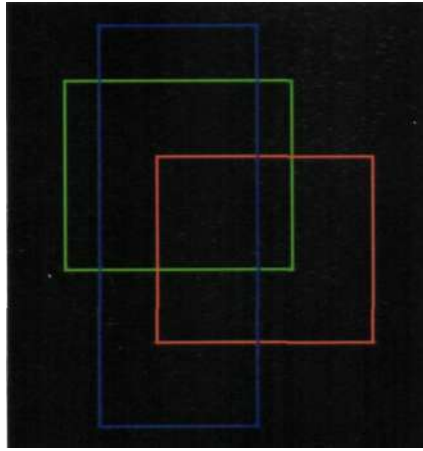
Eine erneute Kompression - zur Verdeutlichung mit der Qualitätsstufe »Niedrig« - erzeugt bereits sichtbare Artefakte.

Selbst siebenmaliges Öffnen und Komprimieren mit der gleichen Qualitätseinstellung fügt aber kaum neue Artefakte hinzu.

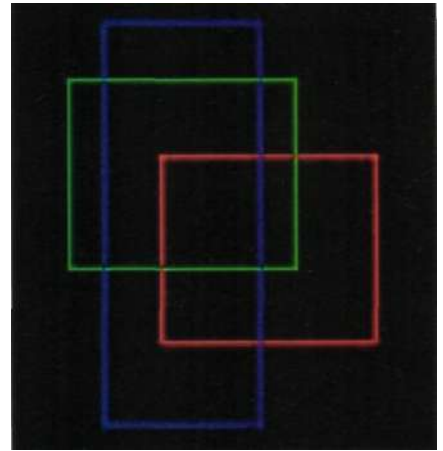




Feine farbige Details können unter der JPEG-Kompression leiden, wenn die Farbkanäle durch das Chroma-Subsampling in reduzierter Auflösung gespeichert werden.



Eine Kompression mit der Einstellung »Hoch« erzeugt kaum sichtbare Artefakte und die farbigen Linien behalten weitgehend ihre Sättigung und Schärfe.



Schon die Qualitätsstufe »Mittel« speichert Farben in einer auf ein Viertel verringerten Auflösung, was zwar Platz spart, farbigen Details aber Sättigung und Schärfe nimmt.

nommene Bilder beanspruchen daher generell mehr Platz als rauscharme Fotos, die man mit der Grundempfindlichkeit des Sensors aufgenommen hat. Eine stärkere Kompression würde neben dem Rauschen auch die echten Bilddetails weichzeichnen.

Gefahrlos

Wenn Sie nun ein JPEG-Bild bearbeiten und zwischendurch immer wieder speichern, hat das keine nachteiligen Auswirkungen. Das bearbeitete Bild im internen Speicher von Photoshop ist und bleibt ja unkomprimiert, und beim Speichern werden diese unkomprimierten Daten immer wieder neu nach dem JPEG-Verfahren komprimiert. Aber auch wenn Sie eine JPEG-Datei öffnen, im selben Format speichern, dann diese Datei öffnen, erneut komprimiert speichern und so weiter, müssen Sie keine schleichende Verschlechterung der Bildqualität befürchten. Bei der allerersten Kompression sind die Pixel jeder

Kachel bereits vergrößert worden, und eine weitere Vergrößerung ist unnötig, so lange Sie mit der immer gleichen Kompressionsvorgabe speichern. Es ist nicht so, als würde die JPEG-Kompression in jedem Schritt immer neue Details abschleifen; vielmehr werden jeweils 64 Pixel in andere 64 Pixel umgewandelt, die sich von den Originalpixeln kaum wahrnehmbar unterscheiden, aber im Gegensatz zu diesen kompakter gespeichert werden können. Wenn eine solche platzsparende Variante einmal erreicht ist, bleibt sie auch bei einer erneuten Kompression weitgehend erhalten, denn die Kompressionsvorgabe ist ja bereits erfüllt; die Bildbeispiele auf der linken Seite illustrieren das.

Dabei bleibt es, wenn Sie ein JPEG-Bild entlang der Kachelgrenzen beschneiden, denn die verbleibenden Bilddaten werden wieder in dieselben Kacheln zerlegt, auch nachdem an den Rändern Kacheln weggefallen sind. Drehungen des Bildes um 90, 180 oder 270 Grad ändern ebenfalls nichts, denn die JPEG-Kompression behandelt solche gedrehten Kacheln gleich. Es gibt sogar Anwendungen wie GraphicConverter für Mac OS X, mit denen Sie JPEGs verlustfrei drehen können, ohne sie überhaupt zu dekomprimieren und nach der Drehung erneut zu komprimieren; stattdessen werden die Kacheln neu angeordnet und die Koeffizienten darin jeweils einzeln gedreht.

Problemfälle

Anders sieht es dagegen aus, wenn Sie beispielsweise Farben oder Tonwerte ändern, schärfen oder weichzeichnen, oder verschiedene Bilder montieren. In diesem Fall erzeugen Sie aus den vergrößerten Farben und Tonwerten neue Farben und Tonwerte, und diese würden von der JPEG-Kompression erneut vergrößert. Damit käme es tatsäch-

lich zu einem schleichenden Informationsverlust. Das gilt auch für die Verluste durch das Chroma-Subsampling: Ein durch Schärfung gerade erst hervorgehobenes feines Farbdetail würde dabei wieder verloren gehen, dies allerdings nur, wenn Sie eine geringere Qualitätsstufe als »Hoch« wählen.

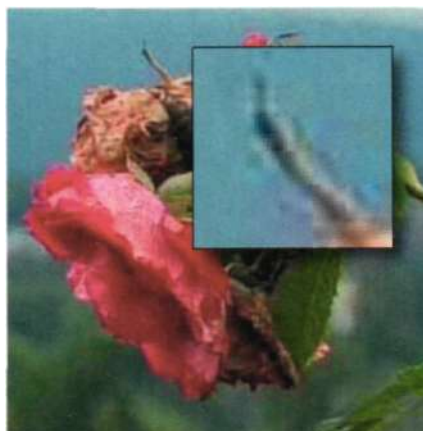
Wenn Sie ein Bild um eine Zahl von Pixeln beschneiden, die kein Vielfaches von 8 ist, verschieben sich die Grenzen der Kacheln, die das JPEG-Verfahren einzeln komprimiert, wodurch weitere Details verloren gehen und Artefakte der JPEG-Kompression noch hervorgehoben werden können. Unten links sehen Sie, wie sich die Bildqualität verschlechtert, wenn man das Bild in sieben Schritten jeweils um ein Pixel in beiden Dimensionen beschneidet und es danach wieder im JPEG-Format speichert. Da immer wieder andere Pixel zu Kacheln zusammengefasst werden, addieren sich die Verluste.

Fazit

Entgegen einer verbreiteten Überzeugung führt die wiederholte Speicherung im JPEG-Format nicht zwingend zu einem schleichenden Qualitätsverlust. Das bedeutet aber nicht, dass Sie unbekümmert immer wieder neu komprimieren dürften. Meist speichern Sie ja, nachdem Sie ein Bild bearbeitet haben, und eben dann wird seine Qualität durch mehrfaches verlustbehaftetes Komprimieren beeinträchtigt werden.

Ein Digitalfoto im JPEG-Format steht oft am Anfang der Bildbearbeitung, aber für die Speicherung von Zwischenschritten nutzen Sie besser ein nicht oder nur verlustfrei komprimiertes Format wie PSD, TIFF oder PNG, und speichern erst am Ende der Bearbeitungskette wieder im JPEG-Format, wenn Sie eine möglichst kompakte Datei weitergeben oder im Internet präsentieren wollen. •

Erst wenn man das Bild vor jedem Kompressionsschritt verändert, tritt eine schleichende Verschlechterung der Qualität ein.



DOCMA EXTENDED

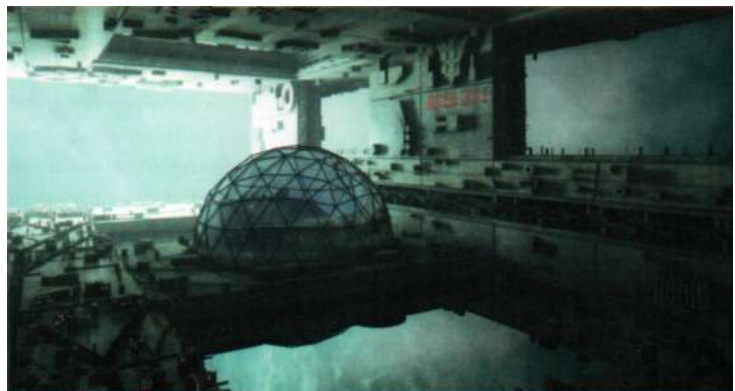
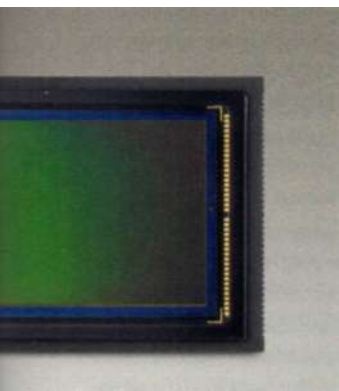
Bildbearbeitung findet auch jenseits von Photoshop statt. In dieser DOCMA-Rubrik zeigen wir auf zusätzlichen Tutorial-Seiten die Welt rund um Photoshop. Zum Beispiel Software in Form von Plug-ins und 3D-Werkzeugen, oder auch mal spezielle Hardware. Kurz gesagt: Hier geht es um alle Bereiche zwischen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



Gibt es ein Leben nach dem Farbfilm?

Mit dem Farbfilm geht es zu Ende. Andreas Kaufmann, Mehrheitsaktionär von Leica, gibt ihm noch fünf Jahre, und das mag bereits großzügig sein. Auch wenn sich die Lomographen trotzig dagegen stemmen - insgesamt befindet sich der Film auf dem Rückzug. Nicht nur Kodachrome, auch Kodaks Planfilm des Typs EPD-Y wird seit 2009 nicht mehr hergestellt, und für den Architekturfotografen Manfred Hamm wird das zum existenziellen Problem. Zehn Schachteln mit je zehn Filmen seines bevorzugten Materials hat er gelagert, und da er drei Varianten mit seiner Großformatkamera aufnimmt, bleiben ihm noch 33 Motive bis zu seinem persönlichen Ende der Fotografie. Die Digitalfotografie sei für ihn keine

Alternative, erklärte er Spiegel Online; man könne die Magie eines Raumes nicht digital einfangen, und eine Nachbearbeitung mit Photoshop hätte etwas von Nippes. Nun kann man Digitalrückteile an eine Großformatkamera montieren, auch wenn man dabei an das Mittelformat gebunden bleibt. Die Perspektive hängt aber nicht vom Filmformat ab, und eine entsprechend kürzere Brennweite erzeugt eine dem Planfilm äquivalente Bildwirkung. Mit bis zu 80 Megapixeln liefern die digitalen Lösungen eine solche Fülle an Bilddaten, dass sie weitgehende Eingriffe in Photoshop ohne Artefakte überstehen. Nicht dass solche Eingriffe nötig wären, denn die Digitalfotografie lässt auch eine puristische Herangehensweise zu. Fotografen sollten sich nicht in den Vorruhestand zurückziehen, nur weil die Fotografie einen Technologiewandel durchläuft, denn wir brauchen ihre visuelle Fantasie und Intelligenz. *Michael J. Hußmann*



Software: 70 ■ SilverFast Ai Studio 8: 72 ■ GraphicConverter – Farbkorrektur mit Xe 847: 74 ■
Neu in InDesign CS6: 76 ■ HDR trifft Lightroom: 78 ■ Am Anfang war der Sensor: 82 ■ Alles
im Kasten!: 86 ■ Cinema 4D – Think Big!: 88 ■ iPad-News – Bildverwaltung und -übertragung: 94 ■



Kolorierungs-Software

Franzis bringt mit X Color effects Pro 8 eine unter Windows und Mac OS lauffähige Software auf den Markt, mit der Anwender Schwarzweiß-Fotografien kolorieren, Grafiken einfärben, Bilder oder bestimmte Bildbereiche umfärben sowie Schwarzweiß und Farbe miteinander kombinieren können. Ähnlich einer Freistellsoftware übernimmt X Color effects Pro das exakte Auswählen der zu färbenden Bildbereiche, nachdem diese vom Anwender mit dem gewünschten Farbton grob umrissen wurden. Mit der intuitiv bedienbaren Software lassen sich Bilder aller üblichen Dateiformate öffnen und bearbeiten. Eine Farb-Vorlagenbibliothek hilft bei der schnellen Auswahl von häufig vorkommenden Farbtönen. Die Software kann als eigenständige Anwendung oder als Plug-in für Photoshop und andere Bildbearbeitungsprogramme eingesetzt werden. Franzis X Color effects Pro 8 kostet 69 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10587.html



HDR Efex Pro 2

Nik Software veröffentlicht die zweite Generation seiner HDR-Software mit optimierten Funktionen, einer verbesserten Benutzeroberfläche und mehr Leistung.

HDR Efex Pro für Windows und MacOS ist ein Photoshop-, Lightroom- und Aperture-kompatibles Plug-in, das die unkomplizierte Ausrichtung und Verschmelzung von unterschiedlich belichteten Einzelaufnahmen zu einem HDR-Foto ermöglicht. Wie bei allen Plug-ins von Nik Software vereinfacht die U Point-Technologie den Arbeitsaufwand und ermöglicht selektive Feinabstimmungen ohne das Erstellen von Masken oder Auswahlen. Die neue Version 2 ist nicht nur mit einer Reihe neuer Funktionen ausgestattet, sondern soll eine bisher unerreichte Geschwindigkeit und Qualität bieten. An erster Stelle der Neuerungen nennt Nik Software die weiter entwickelte Tone Mapping-Engine, die durch eine optimierte Farbwiedergabe und verbesserte natürliche Stile überzeugen soll. Die neu hinzugekommene Tiefensteuerung sorgt laut Nik Software für intensivere Tiefen und verhindert den für viele HDR-Bilder typischen, flachen Bildeindruck. Ghost-Effekte können mithilfe optimierter Algorithmen per Mausklick entfernt werden. Zur Reduktion von violett-blauen Farbsäumen wurden neue Steuerungselemente hinzugefügt. Die überarbeitete Benutzeroberfläche bietet unter anderem verbesserte Steuerungen und visuelle Voreinstellungen. Ein Protokollbrowser ermöglicht den Vergleich vorheriger Bearbeitungen und unterschiedlicher HDR-Stile. HDR Efex Pro 2 kostet 100 Euro, das Upgrade von der ersten Version ist für 50 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/10589.html



Lightroom in der Creative Cloud

Profi- und Hobbyfotografen können ab sofort die Fotosoftware Lightroom auf der Basis einer Adobe Creative Cloud-Mitgliedschaft nutzen. Mit der Workflow-Lösung für digitale Fotografie lassen sich Bilder importieren, verwalten, entwickeln und präsentieren. Eine Mitgliedschaft in der Adobe Creative Cloud berechtigt dazu, alle Anwendungen der Creative Suite 6 herunterzuladen und zu installieren. Außerdem werden zusätzliche Tools und Services wie Adobe Muse bereitgestellt, mit dem sich Websites bauen lassen. Mithilfe der in Apples App-Store zusätzlich kostenpflichtig erhältlichen Touch Apps können Inhalte zudem auf dem Tablet erstellt und anschließend auf dem Desktop-Rechner weiterbearbeitet werden. Darüber hinaus stehen Cloud-Mitgliedern 20 Gigabyte Speicherplatz zur Verfügung. Die Mitgliedschaft kostet im Rahmen eines Jahresabonnements circa 60 Euro und rund 90 Euro, wenn das Abonnement monatsweise abgeschlossen wird. Mehr Infos unter www.docma.info/1010590.html



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

HDR ohne Farbverfälschung

Im Vertrieb von Globell ist eine neue Version der für Windows- und Mac OS erhältlichen HDR-Software HDR Expose erschienen. Die Anwendung

nimmt in Version 2 alle Berechnungen mit 32 Bit Farbtiefe vor und bietet 26 neue oder vollständig überarbeitete Funktionen. Die patentierte Technologie von HDR Expose 2 trennt Helligkeits- von Farbinformationen, womit die bei HDR-Fotos üblichen Farbverschiebungen vollständig vermieden werden sollen. Möglich wird dies durch den patentierten Farbraum „Beyond RGB“, der während der gesamten Bearbeitung und im Endergebnis echte, unverfälschte Farben liefern soll. Wahlweise kann für den künstlerischen Anspruch auch der bekannte HDR-Look als stilistisches Mittel angewendet werden. Sowohl die Profiversion HDR Expose 2 zum Preis von 120 Euro als auch die Einsteigervariante HDR Express für 60 Euro werden als eigenständige Anwendung inklusive Plug-ins für Apple Aperture und Adobe Lightroom geliefert. Mehr dazu unter www.docma.info/10591.html



Android-App für Color Key-Effekte

Mit der kostenlosen Android-App „Color Touch Effects“ lassen sich Farbfotos teilweise in Schwarzweiß umwandeln, während bestimmte Bereiche farbig bleiben. Dazu wird ein beliebiges Bild zunächst per Menübefehl in Schwarzweiß konvertiert und anschließend mit dem Finger der gewünschte Bereich wieder farbig „angemalt“. Zudem können Bilder in Sepia getont und

mit anderen Effekten versehen werden. Zoomen ist durch die übliche Zwei-Finger-Geste möglich. Die vorgegebenen Malpinsel lassen sich in Größe, Form und Deckkraft einstellen. Nach der Bearbeitung können noch Schriften oder Titel eingefügt werden, bevor das Bild gespeichert und per E-Mail versendet oder direkt auf Facebook gepostet werden kann. Mehr Infos unter www.docma.info/10594.html

SmartMask hilft beim Freistellen

Für die Freistellsoftware SmartMask ist ein kostenloses Update auf Version 4.0 erhältlich. Das Maskierungswerkzeug vereinfacht das Freistellen und

soll das manuelle Anlegen exakter Masken überflüssig machen. Selbst schwierige Objekte wie Haare, Fell, Zweige, Glas oder transparente Schleier lassen sich mit nur einigen wenigen Mausklicks auswählen, verspricht der Anbieter AKVIS. Version 4 bietet mehr Flexibilität sowie neue Funktionen und Werkzeuge. Zudem gibt es neben dem Plug-in für Photoshop und andere Bildbearbeitungsprogramme auch eine eigenständig lauffähige Version. SmartMask kostet rund 83 Euro, das Update ist für registrierte Kunden kostenlos. Mehr dazu unter www.docma.info/10588.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



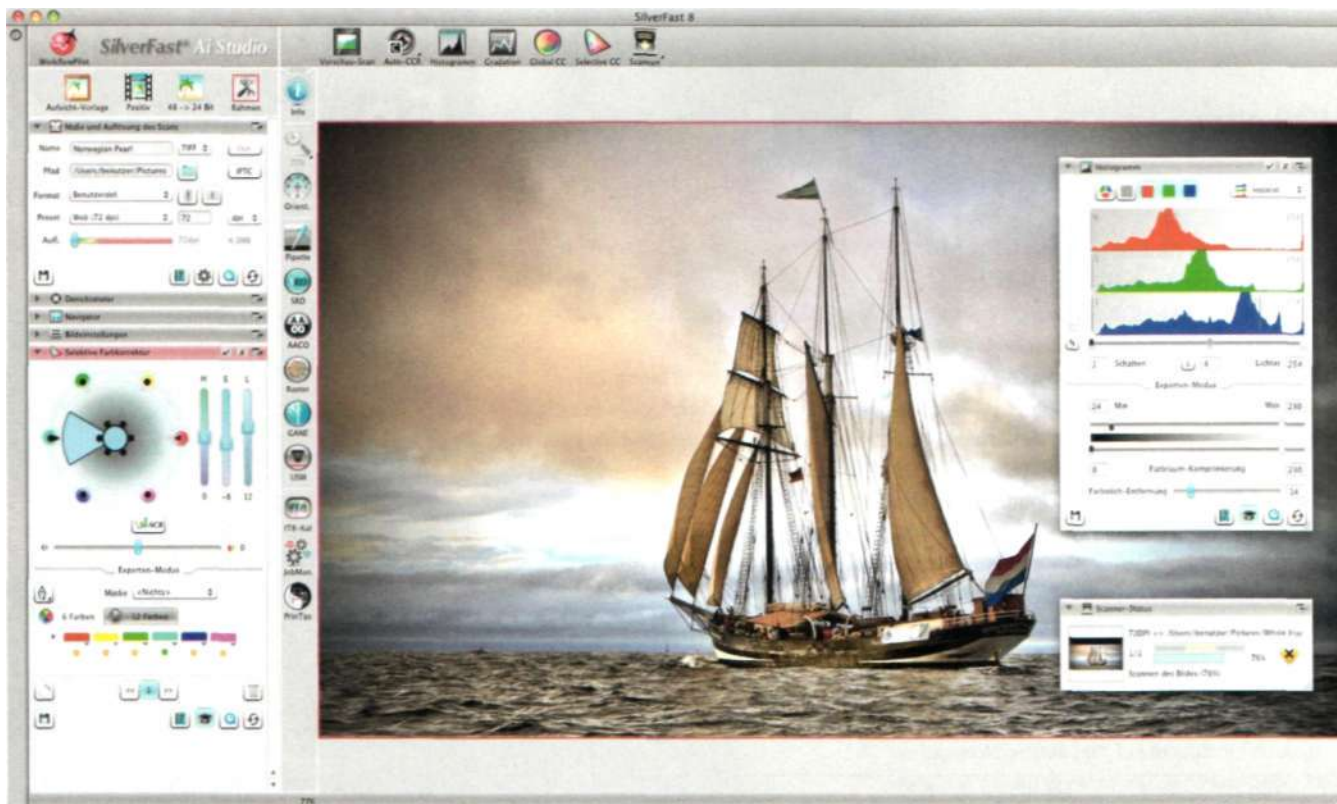
Ihre Vorteile:

- 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.



SilverFast Ai Studio 8

Die Scanner-Software SilverFast Ai Studio von LaserSoft Imaging ist mittlerweile für alle wichtigen Scanner in der komplett überarbeiteten Version 8 erhältlich. In dieser Ausgabe stellen wir SilverFast 8 im Überblick vor; in den nächsten fünf Ausgaben gehen wir dann näher auf einzelne Funktionen ein. | **Christian Gregoire**

SilverFast ist bereits seit über 20 Jahren auf dem Markt. Die neue Version 8 unterstützt 64-Bit-Rechnerarchitekturen, ist Multitasking-fähig und bietet Support für aktuelle Betriebssysteme wie Windows 7 und Mac OS X 10.7 Lion. Man mag sich die Frage stellen, ob eine dedizierte Scanner-Software heutzutage überhaupt noch erforderlich ist - es gibt doch Photoshop. Photoshop ist bestens für kreative Bildbearbeitung geeignet, sobald das Ausgangsmaterial digitalisiert wurde. SilverFast 8 hingegen ist darauf ausgelegt, eine möglichst hohe Qualität am kritischen Punkt - dem Scannen - sicherzustellen, indem der Scanner direkt angesteuert wird. So optimiert SilverFast die Bilddaten beim Digitalisieren im vollen Dynamikbereich des Scanners von bis zu 48 Bit. Bilddetails, die hier verloren gehen würden, könnte auch Photoshop nicht wiederherstellen.

SilverFast 8 ergänzt somit Photoshop und stellt für Anwender auch ein passendes Plug-in bereit. Für viele aktuelle Scanner ist SilverFast 8 als Download-Version und auf DVD unter www.silverfast.de erhältlich. Zum Testen stehen kostenlose, voll funktionsfähige Demo-Versionen bereit, deren Scans mit einem Wasserzeichen versehen sind. Weitere Scanner, aktuelle wie auch ältere Modelle, werden laufend angebunden.

Besitzern vorangegangener SilverFast-Versionen bietet LaserSoft Imaging das Upgrade auf SilverFast 8 preisreduziert oder kostenlos an. Nicht nur auf technischer Ebene hat sich einiges getan.

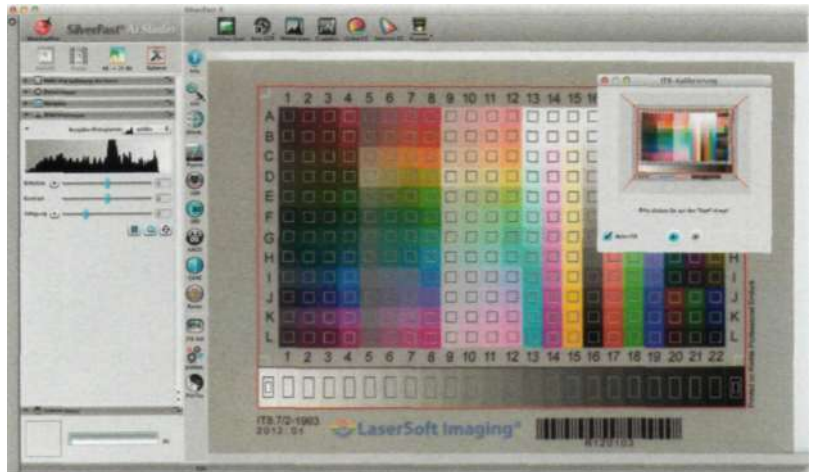
Viele der Bildbearbeitungs-Funktionen wurden überarbeitet und den aktuellen Bedürfnissen der Anwender angepasst. Die automatische IT8-Scanner-Kalibrierung, die bisher nur als kostenpflichtiges Add-on erhältlich war, ist in SilverFast Ai Studio 8 fest integriert. Neu ist auch der *WorkflowPilot*, der den Anwender Schritt für Schritt durch seinen individuellen Workflow leitet.

Für viele Anwender, die zum ersten Mal eine neue Bildbearbeitungs-Software benutzen, ist der große Funktionsumfang anfänglich etwas unübersichtlich. Lesen von Handbüchern und Ausprobieren gestalten sich oft langwierig. Genau hier soll der *WorkflowPilot* Abhilfe schaffen.

Als Schritt-für-Schritt-Assistent fragt er den Anwender zunächst, welche Art von Bildmaterial für welchen Verwendungszweck gescannt werden soll. Aus diesen Daten ergibt sich der individuelle Workflow, für den der Assistent dem Anwender die benötigten Werkzeuge in der richtigen Reihenfolge zur Verfügung stellt. So werden viele Fehler bereits in der Lernphase vermieden. Als weitere Einstiegshilfe sind zur Erklärung jeder Funktion kurze Videoclips direkt aus der Software heraus aufrufbar. Während der Bildoptimierung vermittelt das große Vorschau-Fenster einen Eindruck des späteren Scan-Ergebnisses zur Kontrolle jeder vorgenommenen Bildeinstellung. Einige der Funktionen, die in den folgenden DOCMA-Ausgaben näher betrachtet werden, sind exklusiv nur in SilverFast Ai Studio enthalten.

1 AUTO-IT8-KALIBRIERUNG

Konsistente Scans und Farben, möglichst wie im Original, das sind Ziele, die bei der Digitalisierung von analogem Bildmaterial im Vordergrund stehen. Doch jeder Scanner, sogar innerhalb derselben Baureihe, nimmt Farben anders wahr. Eine Kalibrierung kann hier für objektive, korrekte Farben sorgen. SilverFasts Kalibrierung nach IT8-Standard ist für den Anwender in zwei Minuten ohne großen Aufwand abgeschlossen. Der Barcode auf dem Kalibrierungs-Target sorgt dafür, dass die zugehörigen Referenzdateien automatisch geladen werden. Diese IT8-Targets sind bei LaserSoft Imaging aus eigener Produktion erhältlich.



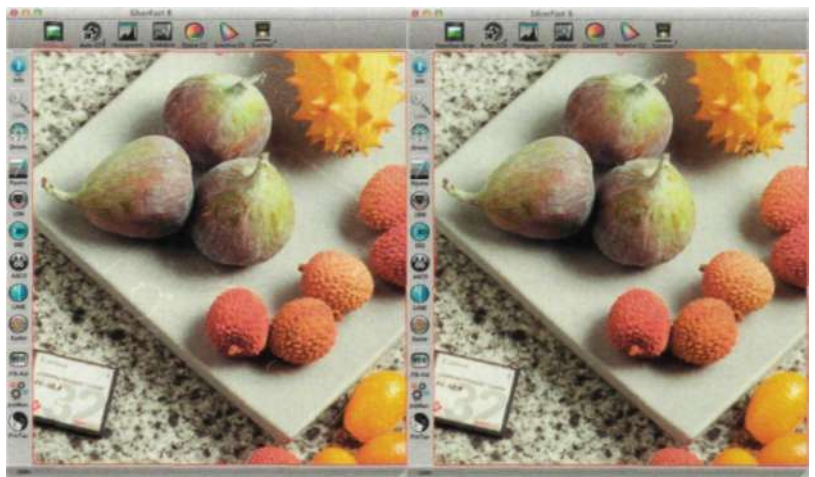
2 MULTI-EXPOSURE

Farbnegative und Dias sind aus mehreren Farbschichten mit unterschiedlicher Lichtempfindlichkeit aufgebaut. So erreichen sie schon während der Aufnahme einen Dynamikumfang, der üblicherweise die Möglichkeiten des Scanners übersteigt. Mit Multi-Exposure wird die Vorlage zweimal nacheinander mit verschiedenen Belichtungsintensitäten gescannt. So sollen möglichst viele Bilddetails in den hellen und in den dunklen Bildbereichen erfasst werden. Ein Algorithmus verrechnet anschließend beide Bilder zum Ergebnis mit einem - im Vergleich zu einem herkömmlichen Scan - deutlich erhöhten Dynamikumfang.



3 ISRD

Die Staub- und Kratzer-Entfernung iSRD nutzt die Infrarot-Abtastung, mit der viele Filmscanner solche Defekte schon beim Scannen entfernen. Im Gegensatz zum eingebauten Digital ICE[®] besitzt iSRD eine ganze Reihe von Kontrollmöglichkeiten. Schieberegler und Anzeige-Optionen sowie eine Vorschau erlauben eine Kratzerentfernung, die individuell an das Bild angepasst ist. Anders als das ebenfalls unterstützte SRD kommt iSRD aber auch ganz ohne Eingriffe des Benutzers aus. In Kombination mit SRD kann iSRD selbst für Schwarzweiß- und Kodachrome-Dias verwendet werden, bei denen der Infrarot-Scan sonst versagt.



4 NEGAFIX

NegaFix ist eine Funktion zur Umwandlung von Filmnegativen in Positive. NegaFix enthält eine Reihe von Filmprofilen, die jeweils die spezifischen Daten wie den Hersteller des Films, den Filmtyp und die Belichtungsempfindlichkeit berücksichtigen. Im Gegensatz zur einfachen Farbumkehr sollen so originalgetreue Farben erreicht werden. Nach Auswahl eines geeigneten Profils kann der Anwender die Einstellungen zusätzlich mittels Schieberegler fein justieren. Eine Funktion zum Entfernen von Farbstichen ist ebenso vorhanden wie die Möglichkeit, Gradationskurven zu bearbeiten sowie eigene Filmprofile zu erstellen und zu speichern. (mjh) •





FARBKORREKTUR MIT Xe847

Mit vier Reglern und etwas Intuition beseitigt der Filter Xe847 Farbstiche und verschiebt mit einem weiteren Regler selektiv eine gewählte Farbe. Das geht überraschend schnell. | **Hagen Henke**

Es gibt Bilder, bei denen auf den ersten Blick erkennbar ist, dass sie einen Gelbstich aufweisen. Und es gibt Bilder, die ihr Geheimnis nicht gleich verraten. Ist es ein Rotstich oder ein Gelbstich? Oft ist es eine Mischung. Probiert man die üblichen Mittel von der Farbbalance bis zur selektiven Farbkorrektur in Photoshop aus, so kommt man mit erheblichem Zeitaufwand meist zu einem akzeptablen oder guten Ergebnis - manchmal aber auch nicht. Beide Probleme lassen sich mit Xe847 lösen, den GraphicConverter als Filter integriert hat (Zusatzpreis 14,95€). Auch für Photoshop-Anwender (ab CS5, auf einem Intel-Mac und ab OS 10.6) steht der Filter in einer angepassten VersionsPlug-in unter www.xe847.com zum Preis von 34,95 € zur Verfügung.

Öffnen Sie ein problematisches Bild und rufen Sie Xe847 über das Filter-Menü auf. Im montierten Titelbild [1] sehen Sie links, wie das Bild vorher aussah, und rechts die automatische Korrektur durch Xe847. Die Griffkugel im großen Kreis zeigt keinen absoluten Wert an, sondern steht zunächst immer in der Mitte. Das Besondere an Xe847 ist nämlich, dass seine Algorithmen erkennen, ob ein Farbstich vorliegt und welcher. Entsprechend wird das Bild vorkorrigiert. Im zweiten Schritt kommt der Anwender ins Spiel, um das Ergebnis zu verfeinern und dem eigenen Geschmack anzupassen. Dabei setzt Xe847 auf Intuition, was zunächst für manchen Anwender ungewohnt sein dürfte. Dieser alternative und schnelle Weg zum Ziel ist aber immer einen Versuch wert.

1 INTUITIV KORRIGIEREN

Beginnen Sie das Feintuning mit der Kugel des großen Kreises, und bewegen Sie diese spielerisch im Kreis, mal weiter innen und mal weiter außen. Denken Sie dabei nicht nach, sondern verlassen Sie sich auf Ihr Gefühl. Halten Sie nach etwa zwei bis drei Sekunden an der Stelle an, an der Ihnen die Farben am besten erscheinen. Das Ergebnis muss noch nicht perfekt aussehen. Fahren Sie mit dem Zeiger ganz oben im Einstellungsbereich fort, der mit Color-Constancy beschriftet ist. Probieren Sie zunächst nur kleine Bewegungen aus und dann größere. Oft ist die Grundstellung die beste. Je besser die Farben des Bildes bereits sind, desto geringer ist der Effekt des Reglers.



2 BELICHTUNG

Mit dem linken unteren Kreis können Sie die Belichtungskorrektur anpassen. Die Kugel steht nach Öffnen des Filters nicht mehr in der Mittelposition, sodass Sie erkennen können, was die Automatik von Xe847 vorschlägt. Der Kreis ist kein normaler Helligkeitsregler, beeinflusst aber Helligkeit und Kontrast. Das Besondere liegt darin, dass bei einem Bild, bei dem die Belichtung korrekt ist, nur noch die Helligkeit beeinflusst wird. Daher wirkt dieser Regler bei jedem Bild anders, weshalb es auch keine Eingabefelder für numerische Werte gibt. Probieren Sie wieder intuitiv verschiedene Einstellungen aus.



3 AMBIENT LIGHT

Der rechte untere Kreis nennt sich »Ambient-Light-Control« und beeinflusst direkt die Farbe. Dabei wird das Bild entsprechend der Hintergrundfarbe des Kreises verändert. Ziehen Sie die Kugel in unserem Beispielbild in die Gegenrichtung zum unteren blauen Bereich, um den verbliebenen Blaustich in den linken Randbereichen des Bildes und in den eigentlich schwarzen Haaren zu reduzieren. Im Dialog erkennen Sie die Position der Kugel im oberen linken Bereich als Vorschlag. Mit etwas Übung können Sie Farbstiche mit Xe847 beseitigen, ohne lange mit der »Farbbalance« von Photoshop experimentieren zu müssen.



4 FARBEN VERSCHIEBEN

Klicken Sie oben links im Reglerbereich von Xe847 auf die Zahnräder, um in den Dialog für die Farbverschiebung zu wechseln. Klicken Sie auf einen Bereich, dessen Farbe Sie verändern wollen. In unserem Beispielbild wäre das die linke Wange des Models. Im Kreisregler können Sie nun die Farbe für den ausgewählten Punkt und die angrenzenden Farben verschieben. Diese Funktion kann mehrfach hintereinander angewendet werden, um verschiedene Bildbereiche zu verändern oder um denselben Bereich stärker zu beeinflussen. Setzen Sie diese Funktion jedoch behutsam ein, damit im Bild kein neuer Farbstich entsteht.



5 PURE CARBON

Nur auf dem Mac steht für GraphicConverter zusätzlich der Filter *Pure Carbon* zur Verfügung, der Bilder in Graustufen umwandelt und zusätzlich färben kann. Die Lizenz ist im Kauf von Xe847 eingeschlossen. Im großen Reglerkreis können Sie eine Farbe wählen, die das Bild so verändert, als sei in der analogen Fotografie ein entsprechender Farbfilter verwendet worden. Der linke untere Regler optimiert Helligkeit und Kontrast. Nach einer Konvertierung in Graustufen müssen die meisten Bilder aufgehellt und mit mehr Kontrast versehen werden. Mit dem rechten unteren Regler können Sie das Bild beliebig einfärben. Die beliebten Sepiatöne liegen etwas links oben von der Mitte. (doc) •





InDesign CS6

Heutzutage werden Layouts nicht mehr nur für eine Publikationsform entwickelt; oft muss derselbe Inhalt für verschiedene Formate und Medien aufbereitet werden. InDesign CS6 hilft dem Gestalter mit mehreren neuen Features nicht nur doppelte Arbeit, sondern auch Flüchtigkeitsfehler zu vermeiden. | **Michael J. Hußmann**

Früher war das Ziel eines Layouts noch eindeutig: Man gestaltete die Seiten einer Zeitschrift oder eines Buches, ein Plakat oder eine Visitenkarte. Heutzutage sind Varianten und Zweitverwertungen alltäglich: Beispielsweise erscheint eine Tageszeitung in einem zweiten, handlicheren Format, oder ein Print-Magazin wird zusätzlich elektronisch publiziert und muss auf Tablet-Computern und eBook-Readern mit unterschiedlichen Displaygrößen konsumierbar bleiben. Wer dann versucht, für jeden Verwendungszweck ein neues Dokument mit einem eigenständigen Layout anzulegen, macht sich nicht nur unnötige Arbeit - er läuft auch Gefahr, dass ihm Fehler unterlaufen, wenn eine kurzfristige Änderung versehentlich nicht in allen alternativen Versionen vorgenommen wird.

Das neue InDesign unterstützt »Liquid Layouts«, die sich automatisch veränderten Seitenformaten anpassen, nach Regeln, die man in der Musterseite vorgeben oder auch für jede einzelne Seite festlegen kann. Der Inhalt kann skaliert oder bloß zentriert werden, oder man definiert für jedes einzelne Objekt, wie es sich verhalten soll, wenn mehr oder weniger Platz zur Verfügung steht.

Für noch mehr Flexibilität kann man alternative Layouts anlegen, die jeweils für bestimmte Formate oder Verwendungszwecke

optimiert sind, dabei aber denselben Inhalt haben. Die Verwendung eines »Liquid Layouts« kann hier wiederum Arbeit ersparen. Wenn man den Inhalt in einem Layout ändert, werden die Alternativen automatisch aktualisiert. Text kann aber jeweils unterschiedlich formatiert werden.

Das dritte Feature wird langgedienten Macintosh-Anwendern aus den 90er Jahren bekannt vorkommen: Ähnlich wie einst mit Apples »Publish & Subscribe« lassen sich Objekte jetzt mit »Platzieren und verknüpfen« als Verweise auf ein Originalobjekt im selben oder einem anderen Dokument einfügen. Änderungen am Original werden von den verknüpften Kopien übernommen, wenn man sie aktualisiert. Die InDesign-Funktion - eine Erweiterung des in CS5.5 eingeführten »Textabschnitt platzieren und verknüpfen« - ist allerdings viel flexibler als es »Publish & Subscribe« war, denn Sie können gezielt steuern, welche Eigenschaften des Originals die damit verknüpften Kopien übernehmen sollen. Es ist auch möglich, ein komplexes verknüpftes Objekt nach dem Platzieren aufzubrechen und beispielsweise die Elemente eines Visitenkartenlayouts, das aus einem Grafikrahmen für ein Logo und verschiedenen Textrahmen für Name und Adresse besteht, zu einem Briefkopf neu zusammenzusetzen.

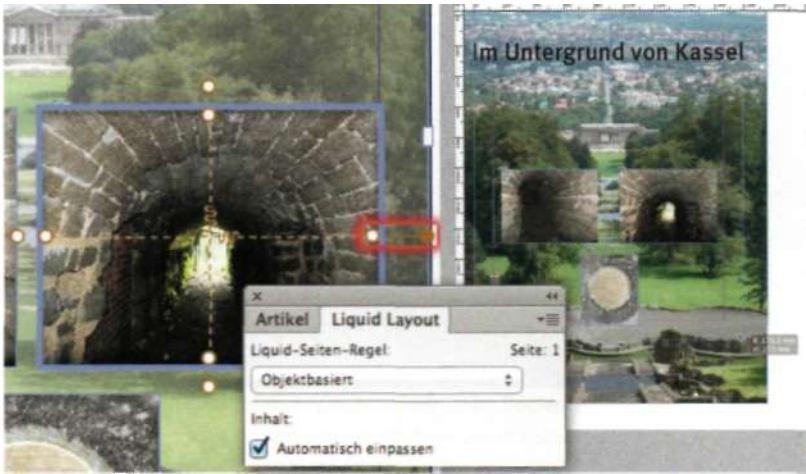
1 LIQUID LAYOUT: SKALIEREN

Um ein vorhandenes Layout zu flexibilisieren, blenden Sie mit »Layout > Liquid Layout« die Palette für die Regeln ein, nach denen sich das Layout einer veränderten Seitengröße anpassen soll. Bei luftig gestalteten Seiten kann es ausreichen, wenn Sie die Objekte nur »Erneut zentrieren«, aber meist ist es sinnvoller, alle Elemente gleichmäßig zu »Skalieren«. Mit dem Seitenwerkzeug (»Umschalt-P«) können Sie die Seite probeweise verkleinern oder vergrößern, um das Ergebnis der Skalierung zu überprüfen; nachdem Sie die Maustaste losgelassen haben, springt die Seite auf die alte Größe zurück.



2 OBJEKTBASIERT

Wenn Sie mehr Kontrolle über das Verhalten der Objekte brauchen, können Sie die Variante »Objektbasiert« wählen und für jeden Rahmen eigene Regeln definieren. Jede seiner vier Seiten kann auf einen festen Abstand zum jeweiligen Seitenrand festgelegt werden oder variabel bleiben, und auch Breite und Höhe können wahlweise feste Werte bekommen oder sich der Seitengröße anpassen. Ob bei einem Grafikrahmen nur der Rahmen selbst oder auch das Bild skaliert werden soll, wählen Sie unter »Objekt > Anpassen> Rahmeneinpassungsoptionen« aus, indem Sie die Option »Automatisch einpassen« ankreuzen.



3 EIN ALTERNATIVES LAYOUT

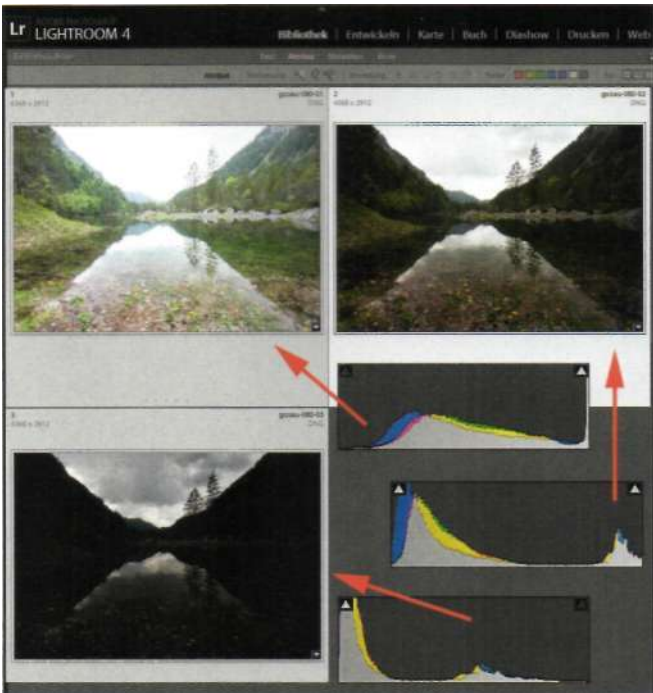
Mit dem Menübefehl »Layout > Alternatives Layout erstellen...« kann man innerhalb des aktuellen Dokuments eine Variante eines vorhandenen Layouts anlegen. Der Inhalt der Quellseiten wird übernommen, aber das Seitenformat kann ein ganz anderes sein. Sofern Sie ein »Liquid Layout« verwendet hatten, passen sich die Elemente selbsttätig an, aber Sie können die Objekte auch individuell anpassen - in diesem Beispiel verwendet das Layout in A5 quer (links) ein anderes Hintergrundbild als das A4-Originallayout (rechts). Objekte mit gleichem Inhalt bleiben dagegen verknüpft, auch wenn Sie ihre Größe oder Position ändern.



4 VERKNÜPFTER INHALT

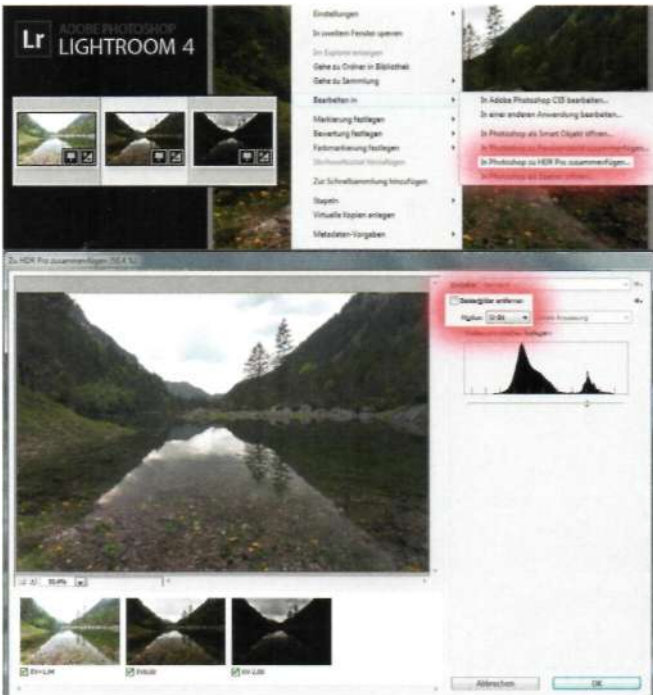
Beliebig ausgewählte Objekte können Sie mit dem Menübefehl »Bearbeiten > Platzieren und Verknüpfen« oder dem Inhaltsplatzierungs-Werkzeug in den Inhaltsüberträger kopieren und von dort in demselben oder einem anderen Dokument als Verknüpfung platzieren. Änderungen am Original können Sie per Aktualisierung übernehmen, aber auch lokale Änderungen erlauben, die erhalten bleiben sollen. Dazu rufen Sie über die Verknüpfungspalette die »Verknüpfungsoptionen« auf und kreuzen die Eigenschaften an, die nicht vom Original übernommen werden sollen - hier das Erscheinungsbild sowie Größe und Form der verknüpften Rahmen, nicht jedoch deren Inhalt. •





1 IMPORT DER BELICHTUNGSREIHE

Zu Beginn importieren Sie die Bilder Ihrer Belichtungsreihe in Lightroom 4.1. Im Beispiel sehen Sie drei Aufnahmen der Gosaulacke in Oberösterreich (Blende 8, ISO 200 - 1/13, 1/50, 1/200 Sekunde). Achten Sie darauf, allen Einzelbildern denselben Weißabgleich zuzuweisen. Diesen können Sie zwar auch nach dem Erstellen der 32-Bit-Datei noch verändern, allerdings bietet er dann nicht mehr dieselbe Flexibilität wie den ursprünglichen Raw-Dateien.



3 ÜBERGABE AN PHOTOSHOP

Führen Sie einen Rechtsklick auf eines der Einzelbilder aus und wählen Sie »Bearbeiten in >In Photoshop zu HDR Pro zusammenfügen«. Vergewissern Sie sich im folgenden Dialog, dass der Modus auf 32-Bit steht und die Option »Geisterbilder entfernen« deaktiviert ist. Bestätigen Sie den Dialog mit »OK«.

TIPP: Eine 32-Bit-TIFF-Datei können Sie natürlich auch mit anderen Programmen Ihrer Wahl erstellen.



2 VORBEREITEN DER EINZELBILDER

Um die Bildqualität der im nächsten Schritt zu erstellenden HDR-Datei zu maximieren, markieren Sie alle Einzelbilder und aktivieren Sie den Button »Automatisch synchronisieren«. Schalten Sie danach die Objektivkorrekturen inklusive der Option »Chromatische Aberration entfernen« ein. Erhöhen Sie im Bedienfeld »Details« unter Rauschreduzierung den Wert bei Luminanz so weit, bis kein störendes Rauschmuster mehr erkennbar ist.



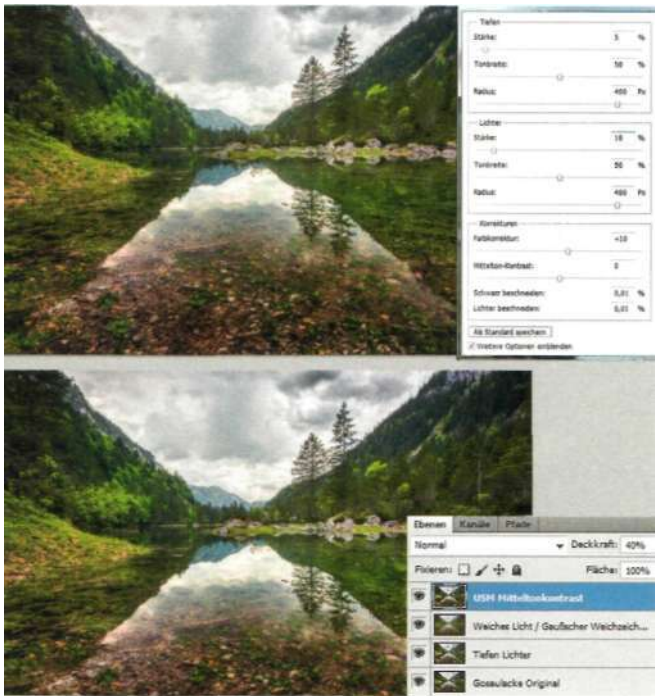
4 HDR GLOBAL BEARBEITET

Nachdem Sie in Photoshop das HDR-Bild mit »Strg/Befehl+staste-S« gespeichert haben, wird es automatisch in Lightroom importiert. Zunächst sieht die Datei wenig ansprechend und oftmals komplett unterbelichtet aus, allerdings sind alle Bildinformationen vorhanden. Im Entwickeln-Modul spielen die Regler »Belichtung«, »Lichter« und »Tiefen« zu Beginn die größte Rolle, um dem Foto schnell ein ansehnliches Aussehen zu verleihen.



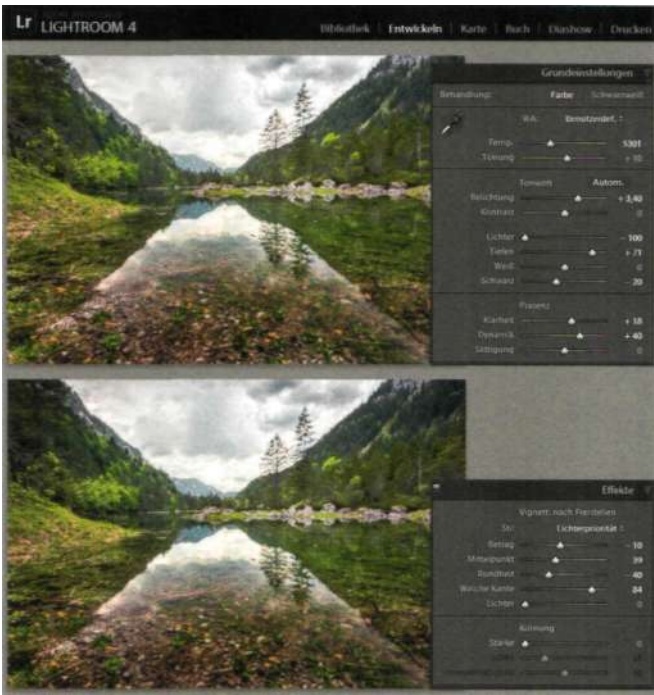
5 SELEKTIVE KORREKTUREN

Mit dem VerlaufsfILTER und dem Korrekturpinsel können Sie nun gezielt selektive Anpassungen im Foto vornehmen. Im Beispiel wurden drei VerlaufsfILTER angewendet, um den Himmel sowie das Wasser im Vordergrund abzudunkeln und Details in den Lichtern zurückzugewinnen. Mit fünf unterschiedlichen Korrekturpinseln ging es danach an die partielle Belichtungskorrektur einiger Bereiche und die Verringerung der Sättigung in den Wolken.



7 FINISH IN PHOTOSHOP

Im ersten Schritt wird die Originalebene dupliziert und der Filter »Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter« angewendet, um eine Abflachung zwischen Schatten und Lichtern zu erreichen. Diese Ebene wird erneut dupliziert, der Modus auf »Weiches Licht« gestellt, stark weichgezeichnet und die Deckkraft angepasst. Abschließend erhöht der Filter »Unschärf maskieren« mit einer Stärke von 30% und einem Radius von 60 Pixel den Mitteltonkontrast des Bildes.



6 LETZTE FEINHEITEN

Die letzten Anpassungen in Lightroom betreffen wieder das gesamte Foto. Mit dem »Klarheit«-Regler erhält das Bild ein knackiges Aussehen, zusätzlich wird eine Sättigungserhöhung mit dem »Dynamik«-Regler durchgeführt. Um das Auge auf die Bildmitte zu lenken, kommt eine leichte Vignette mit sehr weicher Kante zur Anwendung. Den finalen Touch erhält das Bild danach in Photoshop, wo es nun als 16-Bit-Datei geöffnet wird.



8 RAUSCHFREIE HDR-DATEI

Im direkten Vergleich zwischen der mittleren Aufnahme der Belichtungsreihe (oben) und der fertigen 32-Bit-Datei (unten) sehen Sie den markanten Unterschied. Um genügend Informationen aus den Tiefen herauszuholen, müssen die Schattenbereiche weit aufgehellt werden. Dies führt unweigerlich zu einem unschönen Rauschen und einem Detailverlust. Nicht so bei der HDR-Datei: Hier ist kein Rauschen bemerkbar, dafür aber eine Vielzahl an Details.



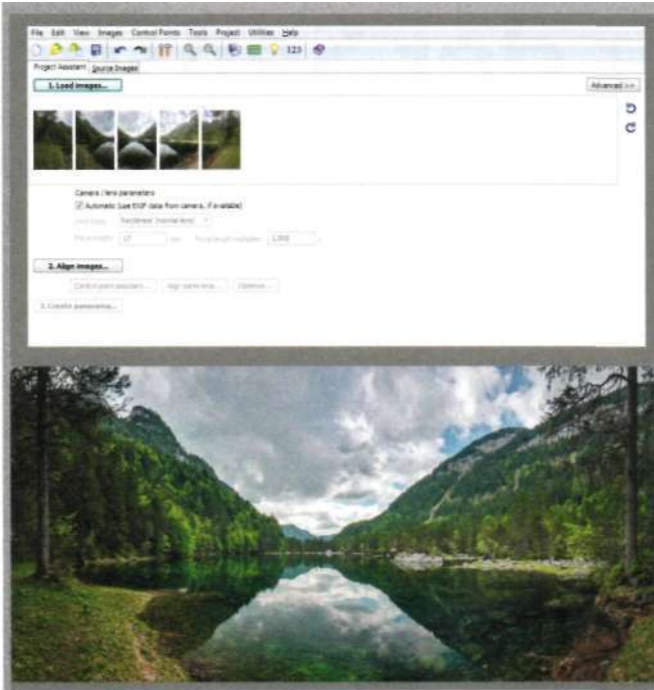
9 STÖRENDE GEISTERBILDER

In Schritt [3] wurden Sie darauf hingewiesen, im Photoshop-Dialog »Zu HDR Pro zusammenfügen« die Option »Geisterbilder entfernen« zu deaktivieren. Obwohl die Einstellung eigentlich Fehler bei sich bewegenden Objekten, wie etwa Wolken, vermeiden soll, treten die unschönen Übergänge nur bei aktiver Option auf (oben). Ohne diese Einstellung sind dagegen keine störenden Fehler in den Wolken zu erkennen (unten).



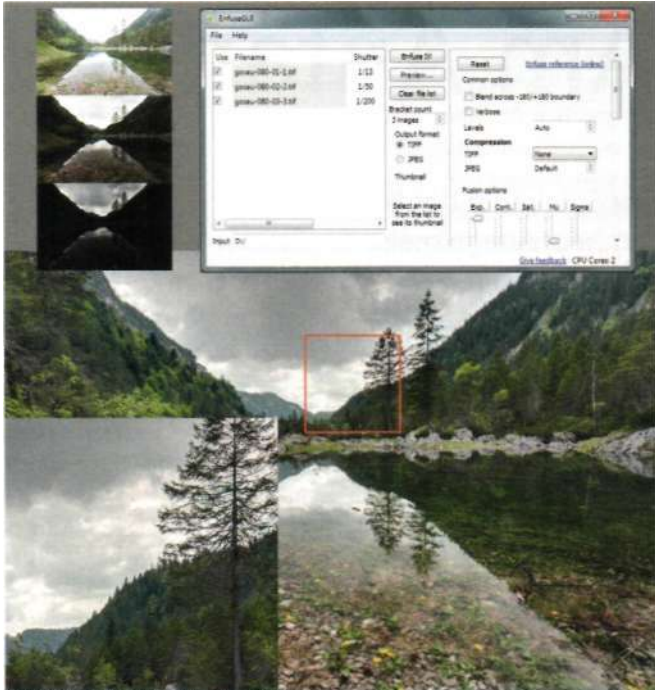
10 HDR-PANORAMA

Wollen Sie ein HDR-Panorama erstellen, importieren Sie zuerst die Einzelbilder des Panoramas in Lightroom und führen dann für alle Fotos die Schritte [1] und [2] aus. Danach fügen Sie - wie in Schritt [3] erklärt - mit Photoshop die einzelnen Belichtungsreihen zu einem HDR-Bild zusammen. Zurück in Lightroom markieren Sie alle 32-Bit-Dateien, aktivieren die Option »Automatisch synchronisieren« und bearbeiten alle Bilder gemeinsam.



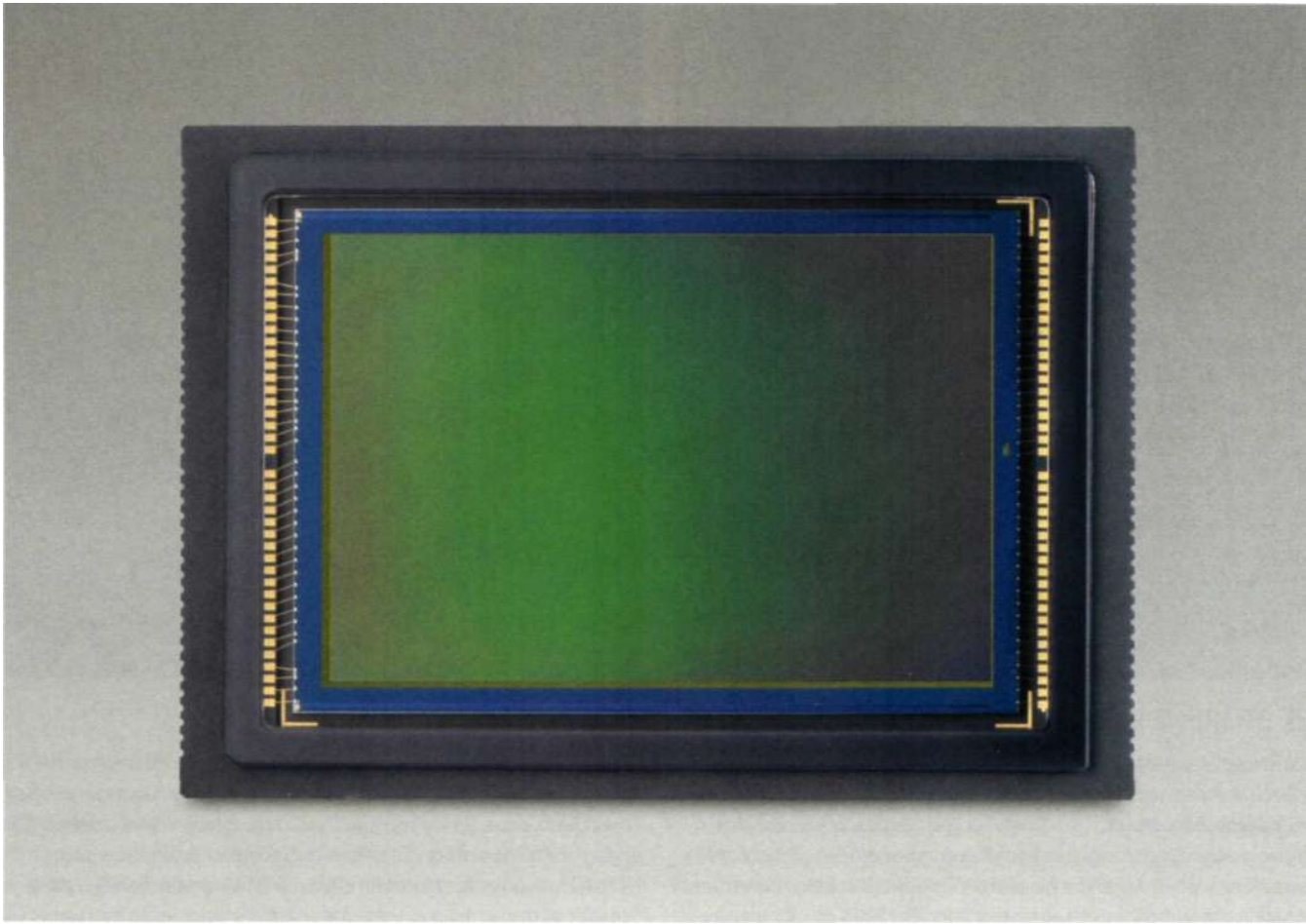
11 BILDER ZUSAMMENFÜGEN

Das eigentliche Zusammensetzen eines Panoramas aus den Einzeldateien können Sie dann in einem Programm Ihrer Wahl durchführen. Senden Sie dazu die Fotos per Rechtsklick und der Option »Bearbeiten in > In Photoshop zu Panoramabild zusammenfügen ...« an Photoshop. Alternativ exportieren Sie die Fotos in 16-Bit und verwenden ein anderes Programm Ihrer Wahl, beispielsweise PTGui.



12 HDR VS. ENFUSE

Eine interessante Alternative zu HDR bietet »Enfuse«. Hierbei werden - vereinfacht gesagt - aus den Einzelbildern der Belichtungsreihe die am besten belichteten Pixel zu einem Gesamtbild kombiniert. Das Resultat besticht durch saubere Übergänge an harten Kanten und einen äußerst natürlichen Gesamteindruck. Als kostenloses Programm empfiehlt sich beispielsweise EnfuseGUI, das für Mac und Windows erhältlich ist. (og) •



Am Anfang war der Sensor

Der Spielraum des Bildbearbeiters wird durch sein Ausgangsmaterial beschränkt, und dieses liefert heutzutage meist der Sensor einer Digitalkamera. Technologien wie CCD und CMOS sind daher mehr als bloße Schlagworte - sie wirken sich unmittelbar auf die Bildergebnisse aus, und daher sollten Sie wissen, was Sensoren heute und in Zukunft leisten können. | **Michael J. Hußmann**

Wer die Spezifikationen von Kamerasensoren vergleicht, schaut auch heute noch allzu oft zuerst auf die Megapixelzahl. Mehr Megapixel versprechen eine höhere Auflösung, damit auch mehr Material für die Bildbearbeitung und die Möglichkeit präziserer Bildmontagen. Aber es kommt nicht allein auf die Zahl der Sensorpixel an, sondern mindestens ebenso auf das Potential, das in jedem einzelnen Pixel steckt.

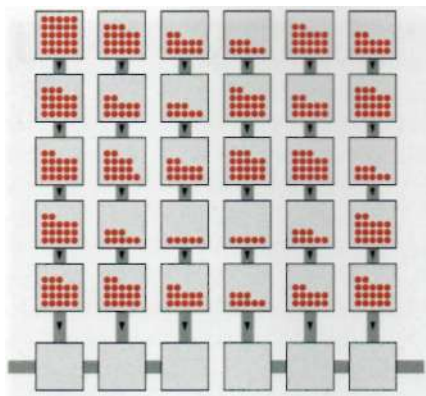
Während der Belichtungszeit eines Fotos sammeln die Sensorpixel das auftreffende Licht - aber da man Licht nicht speichern kann, werden die Elektronen gespeichert, die von den auftreffenden Photonen freigesetzt werden. Diese Elektronen dienen als Zählmarken für die Lichtmenge, die

auf das Pixel fällt. Die wenige Quadratmikrometer messende Fläche eines Sensorpixels begrenzt nicht nur die Lichtausbeute; von dieser Fläche hängt auch die Zahl der Elektronen und damit die elektrische Ladung ab, die gespeichert werden kann - einige zehntausend Elektronen sind typisch für professionelle DSLRs; dagegen sind es bei aktuellen Kompaktkameras, deren Pixel viel kleiner sind, nur einige tausend. Da die Sensorfläche begrenzt ist, muss sich der Sensorhersteller entscheiden, ob er die Zahl der Pixel oder die Zahl der pro Pixel speicherbaren Elektronen maximieren will.

Sowohl die Lichtausbeute wie auch die Speicherkapazität für Elektronen hängen proportional von der Pixelfläche ab. Aus diesem Grund haben die typischerweise

in Digitalkameras eingesetzten Sensoren stets eine Grundempfindlichkeit zwischen ISO 50 und 200: Große Sensorpixel fangen zwar mehr Photonen ein, die jeweils ein Elektron freisetzen, können aber auch im etwa gleichen Maßstab mehr Elektronen speichern, benötigen also das zusätzliche Licht für eine optimale Belichtung. Je mehr Elektronen ein Sensorpixel speichern kann, desto größer ist der Dynamikumfang, also der vom Sensor bewältigte Kontrast. Um diesen Dynamikumfang auszuschöpfen, muss man die Speicherfähigkeit der Sensorpixel maximal ausnutzen.

Mehr Elektronen pro Pixel zahlen sich noch in anderer Weise aus: Sie sorgen für ein stärkeres, aus dem Sensor ausgelesenes Signal, gegenüber dem das Rauschen

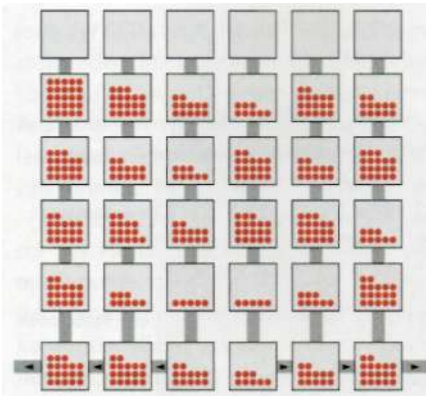


Beim Auslesen eines Full-Frame-Transfer-CCD werden die gesammelten Ladungen um jeweils ein Pixel nach unten weitergereicht.

in den Hintergrund tritt, und sie ermöglichen auch eine feinere Auflösung der Tonwerte - um so größer ist das Potential für eine spätere Bildbearbeitung, ohne dass es zu Tonwertabrisen kommt. Auch weil das Fassungsvermögen der Sensorpixel für Elektronen selten dokumentiert ist, schaut man stattdessen oft auf die Anzahl der Bits pro Pixel, die vom Analog/Digital-Wandler geliefert und in den Raw-Dateien gespeichert werden. Wie viele Bits aber überhaupt sinnvoll digitalisiert werden können, hängt von der Zahl der Elektronen und vom Rauschabstand ab - wenn die Kamera mehr Bits und damit mehr vermeintliche Information speichert, als die Sensorpixel überhaupt hergeben, enthalten die zusätzlichen Bits nur digitalisiertes Rauschen.

Wenn alle mit anpacken: das CCD

Der konstruktiv einfachste Typ unter den aktuell eingesetzten Sensoren ist das Full-Frame-Transfer-CCD. Lange Zeit dominierte dieser Sensortyp den Spiegelreflexmarkt, bis er immer mehr durch die CMOS-Techno-



In der - hier zweigeteilten - Auslesezeile werden die Ladungen zu den Ausgängen transportiert, um digitalisiert zu werden.

nologie abgelöst wurde; noch heute ist die Mittelformatfotografie die Domäne dieser CCD-Variante. Ein Full-Frame-Transfer-CCD nutzt fast die gesamte Fläche des Siliziumchips für die eigentlichen Pixel, bestehend jeweils aus einer Photodiode, in der Photonen absorbiert werden, um Elektronen freizusetzen, und einem Ladungsspeicher, in dem diese Elektronen gesammelt werden.

Wenn sich nach der Belichtung der Verschluss schließt, ist in jedem Pixel eine Menge von Elektronen gespeichert, die proportional zur Lichtmenge ist, die auf dieses Pixel fiel. Nun sollen diese elektrischen Ladungen noch ausgelesen und digitalisiert werden, und da das Full-Frame-Transfer-CCD den Sensorpixeln einen so großen Platz einräumt, müssen die Pixel auch beim Auslesen mithelfen. Jede Spalte von Pixeln ist durch Schleusen für elektrische Ladungen zu einer Kette verbunden, und im Rhythmus eines Taktgebers öffnen sich beim Auslesen diese Schleusen, sodass die in jedem Pixel gesammelten Ladungen jeweils zum darunter liegen-

den Pixel weitergegeben werden. Die Pixel der untersten Zeile reichen ihre Ladungen in spezielle Auslesepixel weiter, die ebenfalls zu einer Kette verbunden sind. Schritt für Schritt wird Zeile um Zeile von Pixeln in die Auslesezeile geschoben, aus der die Ladungen dann nacheinander ausgelesen und digitalisiert werden.

Zur Beschleunigung des Auslesens kann man die Auslesezeile in zwei oder mehr Teile zerlegen, die jeweils über einen eigenen Kanal parallel ausgelesen und mit einem eigenen Analog/Digital-Wandler digitalisiert werden. Oft wird das Beschleunigungspotential nicht vollständig ausgenutzt; man liest den Sensor also beispielsweise über vier Kanäle parallel aus, halbiert aber gleichzeitig den Auslesetak. Auf diese Weise verdoppelt sich insgesamt die Geschwindigkeit, während sich die Geduld, für die Digitalisierung doppelt so viel Zeit aufzuwenden, in einem verringerten Rauschen auszahlt.

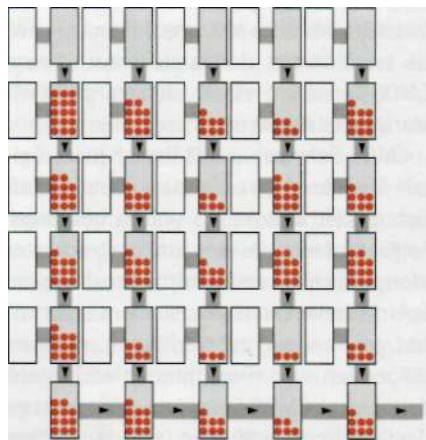
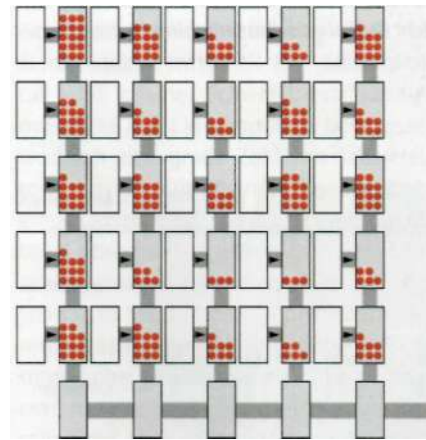
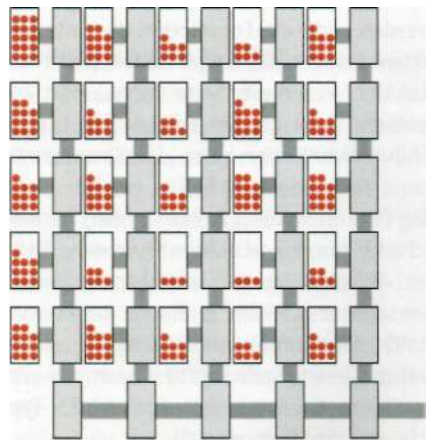
Ein elektronischer Verschluss

Auch in vielen Kompaktkameras stecken CCDs, die allerdings von einem anderen Typ sind. Diese Kameras müssen den Sensor ständig, im Rhythmus von meist 30 oder 60 Hz auslesen, um ein Livebild zur Anzeige auf dem Display zu erzeugen; auch der Autofokus greift auf diesen Datenstrom zurück. Ein Full-Frame-Transfer-CCD muss aber bei geschlossenem Verschluss ausgelesen werden, und ein mechanischer Verschluss, der sich 30 oder 60 mal pro Sekunde öffnet und schließt, hätte keine lange Lebensdauer. Stattdessen verwenden die Kamerahersteller Interline-Transfer-CCDs, mit denen sich ein elektronischer Verschluss ohne bewegliche Teile verwirklichen lässt. Statt eines Ladungsspeichers pro Pixel hat dieser Sensortyp derer •

Interline-Transfer-CCDs enthalten zwei Ladungsspeicher pro Pixel, von denen einer die gesammelten Elektronen in den lichtgeschützten Ladungsspeicher verschieben.

Nach Ablauf der Belichtungszeit werden die gesammelten Elektronen in den lichtgeschützten Ladungsspeicher verschoben.

Aus dem Zwischenspeicher können die elektrischen Ladungen ausgelesen werden; so wird ein elektronischer Verschluss realisiert.

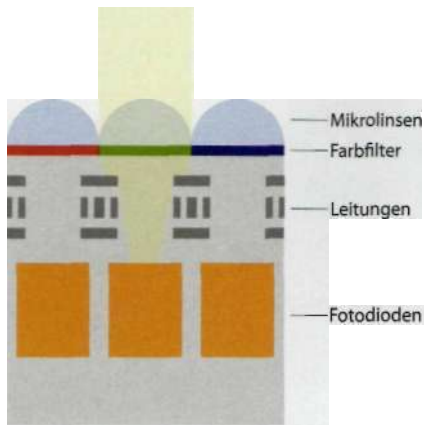


zwei: Nur einer von ihnen ist lichtempfindlich, der andere ist vor Lichteinfall geschützt und dient nur als Zwischenspeicher. Beide Speicher sind durch eine Schleuse verbunden. Nach Ablauf der Belichtungszeit werden die Schleusen geöffnet, sodass die bis dahin gesammelten Elektronen in den zugehörigen Zwischenspeicher fließen können. Aus den Zwischenspeichern werden die Ladungen dann auf die oben beschriebene Weise ausgelesen, während die lichtempfindlichen Speicher schon wieder zur Aufnahme des nächsten Bildes bereits sind. Das Auslesen des Sensors bei offenem Verschluss ist aber nicht ohne Tücken: Helles Licht kann dabei zusätzliche elektrische Ladungen erzeugen, die sich dann als senkrechte, meist violette Streifen im Bild sichtbar werden - allerdings nur im Sucherbild und in Videoaufnahmen, denn Standbilder werden auch mit diesem CCD-Typ bei geschlossenem Verschluss ausgelesen. Ein weiterer Nachteil des Interline-Transfer-CCD ist, dass es zwei Ladungsspeicher auf einer Fläche unterbringen muss, die beim Full-Frame-Transfer-CCD für einen einzigen Speicher zur Verfügung steht; sie können also weniger Elektronen pro Pixel speichern.

Strom sparen

CCDs haben noch einen anderen Nachteil, der sie für manche Anwendungen ungeeignet macht. Die zahlreichen Ladungstransporte im Chip sorgen für einen hohen Stromverbrauch, und ein großer Teil der zugeführten elektrischen Energie wird in Wärme umgewandelt, die abgeführt werden muss - hohe Temperaturen im Chip setzen zusätzliche Elektronen frei, die nichts mit dem einfallenden Licht zu tun haben und sich daher als Rauschen äußern. Bei Full-Frame-Transfer-CCDs ist das ein beherrschbares Problem, da sie ja nur während der Aufnahme aktiv sind, aber Interline-Transfer-CCDs im Live-View-Betrieb erzeugen so viel Wärme, dass sie sich nur in kleinen Formaten ohne aktive Kühlung nutzen lassen. Man findet sie daher fast ausschließlich in Kompaktkameras, wo sie noch immer dominieren, auch wenn CMOS-Sensoren einen immer größeren Marktanteil erobern.

CMOS-Sensoren sind ähnlich wie digitale Speicherchips aufgebaut, deren Zellen sich gezielt adressieren und in beliebiger Folge auslesen lassen. Ein gespeicherter Wert muss nicht erst schrittweise durch die Speicherzellen wandern, sondern steht sofort am Ausgang zur Verfügung, wenn er aufgerufen wird. Der Unterschied besteht darin, dass CMOS-Sensoren analoge statt digitale Werte enthalten, und dass diese

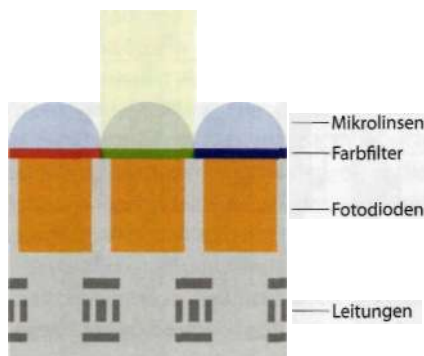


Bei einem von vorne belichteten CMOS-Sensor mit sehr kleinen Pixeln schirmen die elektrischen Leitungen einen Teil des Lichts ab.

Werte nicht gespeichert, sondern durch das einfallende Licht erzeugt werden. In dieser Hinsicht verhalten sie sich wiederum wie CCDs. Neben der Stromersparnis, der geringen Abwärme und dem direkten Zugriff auf die Sensorpixel bietet die CMOS-Technologie noch den Vorteil, dass man zusätzliche Schaltkreise auf den Sensorchip integrieren kann. Typisch sind Verstärker und eine frühe Rauschunterdrückung, und bei vielen aktuellen Sensordesigns sind auch die A/D-Wandler bereits auf dem Sensorchip enthalten - die analogen Signale müssen also nur minimale Wege zurücklegen, bevor sie digitalisiert werden. Der hohe Integrationsgrad macht es möglich, für jede Pixelspalte einen eigenen A/D-Wandler vorzusehen, was hohe Auslesegeschwindigkeiten bei geringem Rauschen gewährleistet.

Oft ist zu lesen, CMOS-Sensoren seien billiger als CCDs, was tatsächlich nur eingeschränkt gilt. Das Kostenargument stützt sich auf die Tatsache, dass CMOS-Sensoren mit denselben Prozessen und in denselben Fabriken wie digitale CMOS-Chips produ-

Wenn man den Sensorchip umdreht und von der Rückseite belichtet, kann das einfallende Licht die Fotodioden unbehindert erreichen.

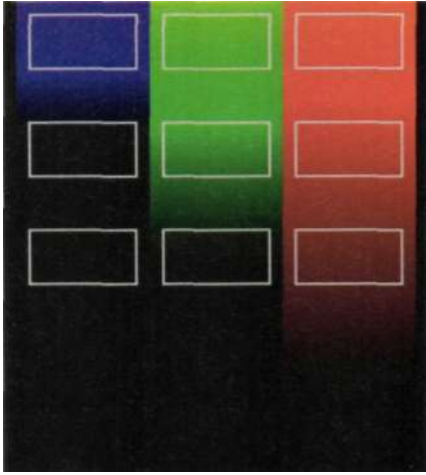


ziert werden können. Die so hergestellten Sensoren erfüllen aber meist keine hohen Qualitätsansprüche. Bis vor etwa 12 Jahren fand man CMOS-Sensoren daher vor allem in Spielzeug- und Billigkameras. Erst im Jahre 2000 bewies Canon mit der EOS D30, dass die CMOS-Technologie auch höheren Ansprüchen genügen kann. Qualitativ hochwertige Sensoren dieses Typs erfordern aber einen höheren Entwicklungs- und Produktionsaufwand, der die Kostenunterschiede nivelliert.

Mehr Licht

Der Vorteile der Integration weiterer Funktionen hat eine Kehrseite: Während insbesondere die Full-Frame-Transfer-CCDs fast die gesamte Sensorfläche dem Sammeln von Licht und Elektronen widmen, beanspruchen die zusätzlichen Schaltkreise ebenfalls Platz, der für den eigentlichen Zweck des Sensors verloren geht. Eine kleinere lichtempfindliche Fläche kann man mit Mikrolinsen ausgleichen, die das einfallende Licht auf dieser Fläche konzentrieren, aber für den ebenfalls verkleinerten Ladungsspeicher gibt es keine vergleichbare Lösung. Den Herstellern von CMOS-Sensoren ist es dennoch mittlerweile gelungen, die verfügbare Fläche so effizient auszunutzen, dass auch CMOS-Sensoren große Mengen von Elektronen pro Pixel speichern können.

Beim Versuch, die Sensorpixel so weit zu verkleinern, dass auch die fingernagelgroßen Sensoren der Kompaktkameras 16 Megapixel und mehr erreichen, traten Probleme auf, die auch Mikrolinsen nicht mehr lösen konnten. Durch den Herstellungsprozess der Chips bedingt, liegt die lichtempfindliche Fotodiode eines Pixels vertieft, umgeben von elektrischen Leitungen. Je kleiner die Pixel, desto mehr ähnelt der Sensor einer von Wolkenkratzern dominierten Innenstadt, in deren enge Straßenschluchten kaum noch Sonnenlicht dringt. Als Abhilfe haben einige Hersteller Sensoren mit „Back-Side Illumination“ (BSI) entwickelt, die von ihrer Rückseite belichtet werden - da die Fotodioden die unterste aktive Schicht des Chips bilden, kann sie das Licht von dieser Seite unbehindert erreichen. Dazu genügt es aber nicht, den Chip umzudrehen; das Siliziumsubstrat muss so weit abgeschliffen werden, dass die Photonen nicht schon in der Trägerschicht nutzlos absorbiert werden. Dieser Aufwand ist nur bei kleinen CMOS-Sensoren mit Pixeln in einem Raster von rund 1,5 µm und weniger nötig; Sensoren mit größeren Pixeln werden nach wie vor von vorne belichtet, sind also vom FSI-Typ („Front-Side Illumination“).



Foveons Sensor unterscheidet Farben nach ihrer Eindringtiefe in den Chip und registriert in jedem Pixel alle drei Grundfarben.

Ungleichzeitig

Auch mit CMOS-Sensoren kann man einen elektronischen Verschluss realisieren, wie er für Live-View und Videoaufnahmen nötig ist. Dazu werden alle Sensorpixel nacheinander auf Null gesetzt, ihr Ladungsspeicher also entleert, um die Belichtung zu starten. Nach dem Ende der vorgewählten Belichtungszeit werden die Pixel nacheinander ausgelesen. Bei diesem „Rolling Shutter“ erfolgt die Belichtung der Sensorpixel also nicht gleichzeitig, sondern minimal gegeneinander verschoben; Beginn und Ende der Belichtung laufen wie eine La-Ola-Welle durch das Pixelraster des Sensors. Bei Aufnahmen schnell bewegter Motive entstehen dadurch teilweise groteske Verzerrungen, da jedes Pixel eine etwas andere Bewegungsphase festhält - bei Propellern oder Hubschrauberrotoren beispielsweise kann man den Rolling-Shutter-Effekt beobachten. Auch Kameras mit CMOS-Sensoren haben daher einen mechanischen Verschluss, der Verzerrungen bei Standbildern vermeidet. Der Rolling-Shutter-Effekt macht sich nur in Videoaufnahmen bemerkbar, bei denen der elektronische Verschluss zum Einsatz kommt.

Zukunftsperspektiven

In Kompaktkameras dominieren derzeit noch die Sensoren vom Typ des Interline-Transfer CCD, wenngleich BSI-CMOS-Sensoren bereits einen Marktanteil von etwa einem Drittel erreicht haben. Bei den größeren Sensorformaten von FourThirds bis zum Kleinbildformat haben FSI-CMOS-Sensoren die CCDs fast völlig verdrängt, wohingegen sich im Mittelformatbereich Full-Frame-Transfer CCDs behaupten. Nachdem die CMOS-Technologie schon seit Jahren weit mehr Dynamik als die Weiterentwick-

lung der CCDs zeigt, ist auch in Zukunft mit steigenden Marktanteilen für CMOS-Sensoren zu rechnen. Daneben stehen weitere Technologien im Wartestand, die sich bislang noch nicht auf breiter Basis durchsetzen konnten.

Seit zehn Jahren gibt es den X3-Sensor der Firma Foveon, der vor allem und mittlerweile ausschließlich in Kameras der Firma Sigma eingesetzt wird. Die Pixel konventioneller Sensoren sind von Filtern bedeckt, die sie für jeweils eine der drei Grundfarben Rot, Grün und Blau sensibilisieren. Jedes Sensorpixel liefert daher nur ein Drittel eines vollständigen RGB-Bildpixels, und die beiden fehlenden Farbinformationen müssen aus den Nachbarpixeln interpoliert werden. Ein X3-Sensor kann dagegen mit jedem Pixel alle drei Farben registrieren, erfordert daher keine Interpolation und liefert entsprechend feiner aufgelöste Bilder - die effektive Auflösung entspricht etwa der eines konventionellen Sensor mit der doppelten Pixelzahl. Der X3-Sensor nutzt die Tatsache aus, dass das energiereiche blaue Licht schon nahe der Oberfläche eines Siliziumchips absorbiert wird, das energieärmere rote Licht dagegen erst in einer größeren Eindringtiefe. Der Sensor enthält drei Fotodioden in unterschiedlicher Tiefe, mit denen das Licht aller drei Grundfarben registriert wird. Die Weiterentwicklung dieser Technologie verlief bislang schleppend und dem Vorsprung des X3-Sensor hinsichtlich Auflösung und Farbtreue steht ein relativ schlechtes Rauschverhalten bei höheren ISO-Werten gegenüber - im Pixel eines solchen Sensors müssen ja drei entsprechend verkleinerte Ladungsspeicher Platz finden.

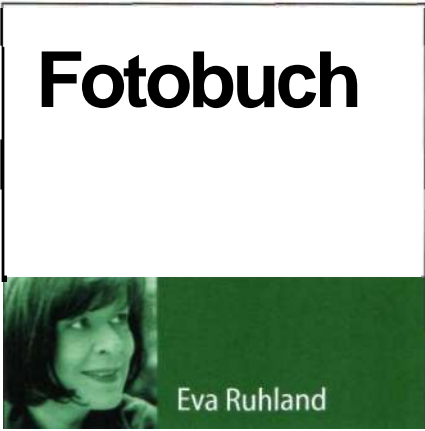
Andere Sensortechnologien zielen im Gegensatz zum X3-Sensor darauf ab, auftreffende Photonen schon an der Oberfläche des Sensors zu absorbieren. Schräg einfallendes Licht, das tief in den Siliziumkristall eindringt, könnte sonst von einem Nachbarpixel registriert werden. Eine Technologie, die solche Effekte vermeidet, ist die des schwarzen Siliziums, das durch eine gezielte Verunreinigung eines Siliziumkristalls entsteht. Ein Siliziumkristall wird in einer Schwefelhexafluorid-Atmosphäre mit Laserimpulsen beschossen, wodurch eine große Zahl von Schwefelatomten in die Kristallstruktur gepresst und eingekapselt wird. Das so behandelte Material absorbiert das Licht fast vollständig schon an seiner Oberfläche, weshalb es als schwarzes Silizium bezeichnet wird. Sensoren aus schwarzem Silizium haben eine extrem hohe Grundempfindlichkeit, sodass man nicht wie bei gewöhnlichen Sensoren schwache Sensorsignale verstärken muss;

vielmehr wird man sie oft mit Graufiltern unempfindlicher machen, um eine Überbelichtung bei Tageslicht zu vermeiden. Auch aus diesem Grund haben Sensoren aus schwarzem Silizium noch keinen Eingang in die Digitalfotografie gefunden.

Eine Alternative zum schwarzen Silizium könnte der Quantenfilm sein, der Photonen ebenfalls schon an der Oberfläche absorbiert. Quantenfilm wird als dünne Emulsion auf einen Chip aufgetragen und übernimmt die Funktion der Fotodioden; der Siliziumchip dient nur noch als Ladungsspeicher. Der Quantenfilm enthält Nanopartikel eines Halbleitermaterials, dessen spektrale Empfindlichkeit von der Partikelgröße abhängt und damit steuerbar ist. Mit einer Mischung aus unterschiedlich großen Partikeln kann man für eine gleichmäßig hohe Lichtempfindlichkeit im gesamten Bereich des sichtbaren Lichts sorgen, und da die Erzeugung der Elektronen nicht mehr Sache des Siliziumchips ist, sammelt jedes Pixel auf seiner gesamten Fläche Licht; im Chip bleibt dagegen mehr Platz für den Ladungsspeicher. Trotz seiner in der Theorie attraktiven Eigenschaften hat der Quantenfilmsensor aber noch nicht die Marktreife erreicht.

Gralsuche

Das Sensordesign der - wenn auch noch fernen - Zukunft würde gänzlich auf das Speichern elektrischer Ladungen verzichten. Statt Elektronen als Zählzeichen für auftreffende Photonen zu sammeln könnte ein Sensor die Photonen von vornherein digital zählen, und ein solcher Photonen-zähler ist der heilige Gral der Sensorentwickler. Der Sensor hätte keine feste ISO-Empfindlichkeit und je mehr Licht man ihn sammeln ließe, desto größer wäre der Dynamikbereich, den er bewältigt. Wenn man die Position, an der ein Photon aufschlägt, präzise erfasst, werden noch feinste Details aufgelöst, aber man kann auch die Photontreffer in einer größeren Fläche addieren und damit den Rauschabstand und die Tonwertdifferenzierung zu Lasten der Auflösung verbessern. Um aber die Billionen von Photonen zu zählen, die während der Belichtungszeit auftreten, wäre nicht nur eine große Speicherkapazität nötig, um nur ein einziges Bild aufzunehmen; diese Daten müsste auch während der nur Sekundenbruchteile dauernden Belichtungszeit aus dem Sensor in den Speicher übertragen werden. Bis die technologische Entwicklung diesen Stand erreicht hat, muss der Fotograf selbst Sorge tragen, das begrenzte Leistungsvermögen seiner Kamera durch eine optimale Belichtung bestmöglich auszunutzen. •



Alles im Kasten!

Konzentration auf das Wesentliche - das Foto: So lautet die Devise des Online-Editors von fotokasten. Direkt im Web-Browser gestalten Sie intuitiv und mit wenigen Mausklicks spannende Layouts zur prägnanten und überzeugenden Präsentation Ihrer schönsten Bilder.

Ein gutes Fotobuch lebt von der Ausdruckskraft seiner Fotos und von der Spannung, die das Layout erzeugt. Dafür brauchen Sie keine komplizierte Editor-Software mit Dutzenden Spezialeffekten und verwirrenden Menüs, sondern intuitiv bedienbare, klar strukturierte Menüs und Layoutfunktionen, die ohne Umwege zu ansprechenden Ergebnissen führen. Genau diese Anforderungen erfüllt der Online-Editor von fotokasten: Die Software läuft plattformunabhängig und ressourcenschonend im Web-Browser; das Interface ist übersichtlich und bietet die Funktionalität, die Sie zur fachgerechten Gestaltung überzeugender Fotobücher benötigen.

Fotobücher aus dem Web-Browser

Zunächst einmal müssen Sie sicherstellen, dass Ihr Web-Browser Adobe Flash und Java beherrscht. Sollte diese Software noch nicht installiert sein, müssen Sie zunächst einmal www.docma.info/10585 und www.docma.info/W585 besuchen. Anschließend surfen Sie zur Website www.fotokasten.de und machen sich auf der Startseite der Rubrik »Fotobuch« über die neuesten Angebote schlau. In diesem Workshop verwenden wir den Klassiker „Comfort A4 hoch“ - 28 bis 200 Seiten mit Hardcover-Einband, erhältlich ab 29,99 Euro. Wenn Sie etwas Besonderes suchen, sollten Sie die Rubrik »Premium-Fotobücher« besuchen (siehe Kasten auf der nächsten Seite).

Gut vorgelegt

Nachdem Sie auf den grünen Button »Jetzt gestalten« geklickt haben, lädt der Browser die entsprechenden Dateien - bei manchen Browsern müssen Sie danach eine Sicherheitswarnung bestätigen. Sie landen daraufhin auf der Vorlagenseite mit 12 Designvorschlägen. Während sich die bunten und verspielten Vorlagen wie „Safari“, „Bollywood“ oder „Romance“ mit vielen Hintergründen und Zierelementen eher für themenorientierte Bücher eignen, handelt es sich bei „Classic Night“ und „Classic Day“ um universelle und schlicht gehaltene Vorlagen für Gestaltungsprofis. Mit den Pfeiltasten können Sie darin blättern und sich einen Eindruck über das Design verschaffen. Mit »Gestalten Sie Ihr Fotobuch« gehen Sie weiter zum Bildbrowser.



Bilder sammeln leicht gemacht

In der Baumstruktur links klicken Sie auf das Verzeichnis, das Ihre Bilder enthält. Daraufhin füllt sich der mittlere Vorschaubereich mit Miniaturen des Ordnerinhalts. Per Drag and Drop ziehen Sie nun die gewünschten Bilder in den rechten Bereich »Auswahl für Ihr Fotobuch«. Alternativ können Sie auch eine Miniatur anklicken und in der erscheinenden Lasche auf das Plus-Symbol klicken. Praktisch: Das Lupensymbol in der Lasche bringt eine vergrößerte Bildansicht zur Begutachtung auf den Monitor. Weiter geht's mit »Fotos übernehmen und neu generieren«.



Hingucker: Titel-Seite und Rückseite

Der Online-Editor ordnet nun die Bilder automatisch auf den Seiten an - doch keine Angst, Sie können das Layout nach eigenem Gusto verändern. Wollen Sie ein anderes Bild auf der aktuellen Seite platzieren, ziehen Sie es einfach per Drag and Drop über das vorhandene. Für die Titelseite haben wir ein plakatives Hochformat mit genug Freiraum für Autoren- (rechts oben) und Titelzeile (links unten) ausgewählt. Um ein Bild formatfüllend - also abfällend - auf einer Seite zu positionieren, klicken Sie auf das Layout-Icon am Rand der jeweiligen Seite und wählen aus den diversen Layoutvarianten die erste von links aus.



Den dunkelgrauen Hintergrund für die Rückseite finden Sie im Reiter »Hintergründe« links oben. Auch dieser lässt sich per Klickziehen auf eine Seite anwenden. Fehlen noch die Texte, die Sie mit dem Button »Text hinzufügen« im Register »Text« einbauen. Geben Sie die Titel- und Rückseiten-Texte ein, wählen Sie die passende Schriftgröße und ändern Sie die Schriftfarbe mit dem rechten Icon in der Textbox-Leiste zu Weiß. Die fertigen Textkästen lassen sich bei gedrückter gehaltenen Maustaste oder ganz exakt mit den Cursor-Tasten positionieren und ausrichten.



Spannendes Innenlayout

Klicken Sie auf den Pfeil nach rechts, um zur ersten Doppelseite zu gelangen. Die linke Seite ist nicht bedruckbar, während die erste rechte Seite (Fachjargon: Schmutztitel) den Buchtitel wiederholt. Oftmals sind hier nur zwei Schriftzüge - Autor und Titel - zu finden, doch im Beispiel haben wir als Kontrapunkt zum wuchtigen, formatfüllenden Titel ein kleines, hochformatiges Bild eingebaut. Dazu wurde das Foto auf die Seite gezogen und mit der dritten Option von links aus der Layout-Leiste korrekt formatiert. Tipp: Wenn Sie den Bildausschnitt innerhalb des Containers anpassen möchten, klicken Sie ins Bild und skalieren den Ausschnitt

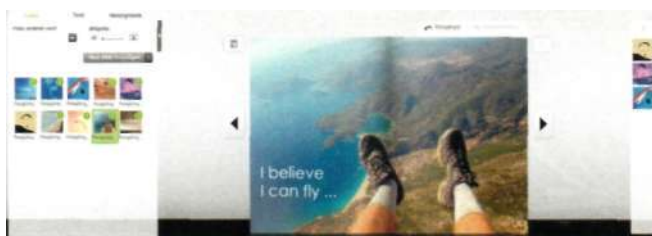
Premium-Fotobücher für gehobene Ansprüche

In der Rubrik »Premium« der fotokasten-Website finden Sie einige exklusive Variationen für besonders wertvolle Fotobücher - darunter zum Beispiel mit echtem, mattem oder glänzendem Fotopapier (ab 29,99 Euro), Leinen-Einband mit Schutzumschlag (ab 34,99 Euro) oder in der besonders luxuriösen Variante »Echtlein-Einband Deluxe« mit frei gestaltbarem Cover ab 119,99 Euro.



mit dem »Min-Max«-Regler am unteren Seitenrand. Der Container selbst lässt sich durch Klickziehen der quadratischen Anfasserpunkte frei anpassen und mit den gebogenen Pfeilen rotieren.

Die erste Aufmacher-Doppelseite sollte stets ein hochklassiges Motiv zieren, das den Leser visuell in seinen Bann zieht. Im Beispiel ist die Auswahl auf ein »Luftbild« gefallen, das die Landschaft unter dem Gleitschirmflieger über seine Füße hinweg zeigt. Dazu wurde der Bildcontainer zentriert in der Seitenmitte ausgerichtet und dann so weit aufgezogen, bis er über die Seitenränder hinaus reichte.



Bei den folgenden Doppelseiten können Sie regen Gebrauch von den Layoutvorschlägen in der oberen Leiste machen - diese enthält auch für zwei, drei oder mehr Bilder auf der Seite eine Vielzahl von Layoutvorschlägen. Nachdem Sie das Grundlayout festgelegt haben, erledigen Sie die endgültige Positionierung und Skalierung auf manuellem Weg. Auf diese Weise füllen Sie Ihr Fotobuch nach und nach mit Ihren Aufnahmen - viel Spaß dabei! (mjh) •



THINK BIG!



Uli Staiger

Der ausgebildete Fotograf beschäftigt sich mit Stillife- und Landschaftsfotografie und hat sich auf das Thema Digital Compositing spezialisiert.
www.dielichtgestalten.de

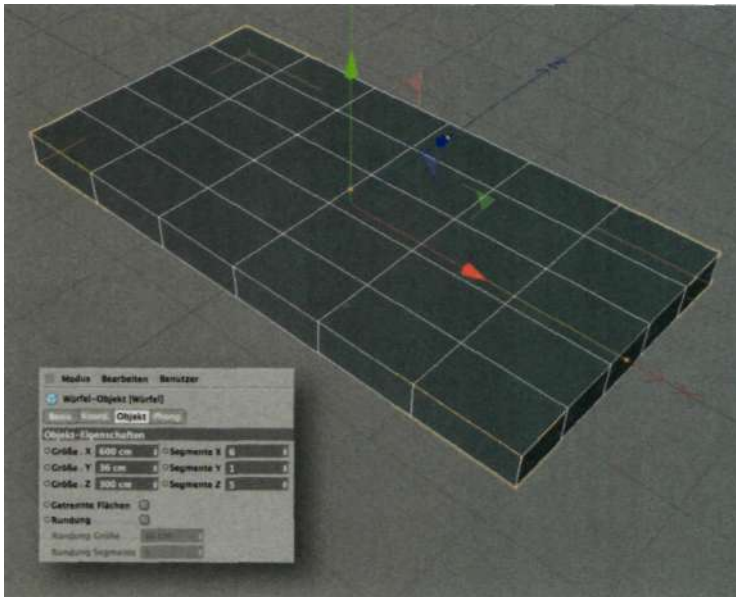
Die Größe realer Objekte einzuschätzen, ist in unserer gewohnten Umgebung nicht besonders schwer. Erstens sehen wir dreidimensional, zweitens haben wir ja eine gewisse Erfahrung. Doch wie schätzen wir die Größe von Dingen auf computergenerierten Abbildungen ein? Warum erscheinen uns die Sternenschiffe aus Filmen wie „Star Wars“ so gigantisch groß? Eine Antwort bietet ein Plug-in für Cinema4D! | **Uli Staiger**

Majestätisch schiebt sich der Imperiale Sternenzerstörer an der Kamera vorbei. Er scheint riesig zu sein, obwohl er in Wirklichkeit gar keine realen Ausmaße besitzt, da Längenmaße in der 3D-Welt relativ unwichtig sind. Die Erklärung des optischen Raumwunders ist so einfach wie verblüffend: Neben mehr als ausreichender Tiefenschärfe und einer langsamen Bewegung sind es die vielen Details, die das Raumschiff besitzt. Irrsinnig viele größere und kleinere Aufbauten, Pforten, Luken und Platten, nicht zählbare Vertiefungen, Fenster und Lichter lassen den Eindruck eines riesenhaften Gefährts entstehen. Die unzähligen Details werden automatisch als Maßstab für die Gesamtgröße herangezogen.

Ihren ersten Auftritt hatten diese sogenannten Greebles lange bevor computergenerierte Animationen in die Kinos kamen. So war die Oberfläche der Raumschiffflotte aus „Battlestar Galactica“ aus dem Jahr 1978 mit Modellbausätzen des Apollo-Orbiters, F-16-Kampfflugs und diverser Panzer gestaltet. Und heute? Es gibt inzwischen wunderbare Alternativen zur Arbeit mit Plastikbausatz und Klebstofftube. Greebles kann man einfach in Cinema4D generieren, ihr Einsatz ist überall da sinnvoll, wo man einer Oberfläche große Komplexität verleihen möchte. Also nicht nur bei Raumschiffen, sondern auch bei Landschaften, Städten oder Wäldern. Man sollte nur darauf achten, dass die Strukturen nicht allzu offensichtlich im nahem Vordergrund stehen, denn dafür sind die einfachen geometrischen Formen schlicht zu simpel. Etwas von der Kamera entfernt aber entfalten sie eine atemberaubende Wirkung.

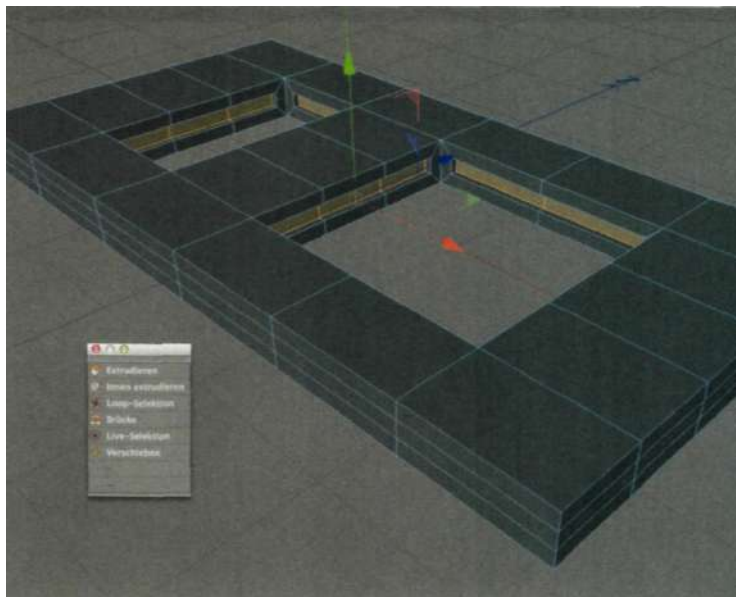
Interessanterweise brauchen diese kleinen visuellen Widerhaken meist keine besondere oder offensichtliche Funktion zu haben, denn es sind schlicht zu viele, um sie alle erkennen und einer tatsächlichen Aufgabe zuordnen zu können. Es genügt also, Würfel, Zylinder, platonische Körper und andere, simpel geformte Objekte auf der Oberfläche eines Modells zu verteilen. Das geht sehr effektiv mit Cinema4D. Das Programm stellt unter anderem für diesen Zweck das MoGraph-Modul zur Verfügung, welches die zufallsgesteuerte Verteilung von Objekten auf einem Körper gestattet. Doch es gibt auch eine charmante externe Lösung, nämlich das Plug-in „Greebler“. Sein Vorteil: Es braucht praktisch keine Einarbeitungszeit, weil die meisten Funktionen nur ein paar Mausklicks entfernt sind und überdies sofort im Editor beurteilt werden können. Wie man mit überschaubaren 3D-Kenntnissen und wenig Arbeit einen bombastischen Eindruck erzielt, können Sie sich im Folgenden ansehen. ▶

Informationen zu Greebler:
www.docma.info/10607.html
 Preis: 39 USD
 Cinema4D-Testversion:
www.docma.info/10608.html



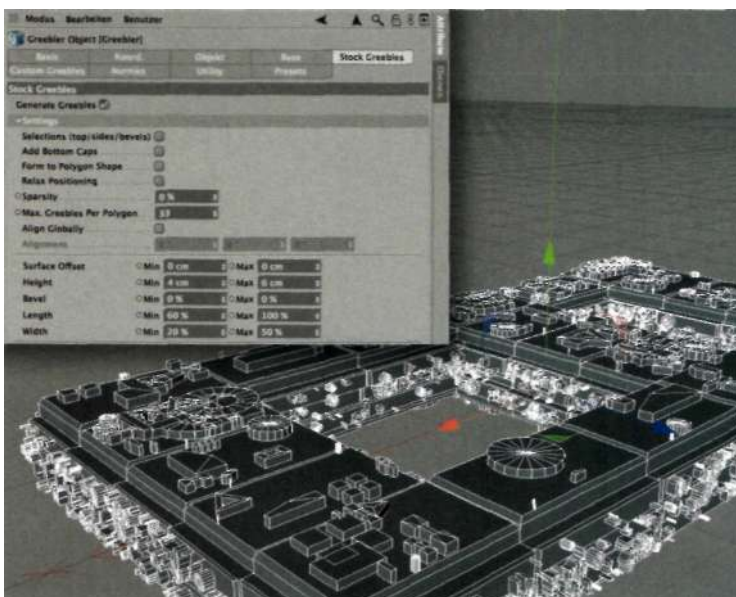
1 GRUNDFORM BAUEN

Die Grundform, auf der die Greebles aufgetragen werden sollen, muss nicht kompliziert sein. Im Gegenteil, die Komplexität soll ja gerade erst durch die Greebles entstehen, also eignet sich bereits ein simpler Würfel, dessen Abmessungen einer etwas dickeren Wand ähnlich sind. So lässt sich später aus mehreren solcher Wände, durch Neben- und Übereinanderstapeln eine komplexe Struktur aufbauen. Sofern die Greebles über das Plug-in »Greebler« aufgetragen werden, spielt die Einteilung der Segmente eine wichtige Rolle. Je feiner die Unterteilung, desto gleichmäßiger verteilen sich später die Greebles. Auch die Größe der Polygone ist entscheidend, denn sie steht in direktem Verhältnis zur Größe der Greebles. Sie sollten also größere Flächen, wie die beiden Seiten unserer Wand, besser ein paarmal unterteilen, um allzu große und deshalb plump wirkende Greeble-Formen zu vermeiden.



2 GRUNDFORM AUSBAUEN

Ein einfaches, quaderförmiges Bauteil würde sich prinzipiell eignen, um gegreebelt zu werden, wäre aber doch etwas eintönig in seiner Wirkung. Damit die Würfel, Zylinder und Röhren, die später per Plug-in hinzugefügt werden sollen, auch auf den Innenseiten des Bauteils angeordnet werden können, bauen wir einen Durchblick, eine Art Fenster ein. Entfernen Sie einen Teil der Oberfläche nach der Umwandlung in ein Polygonobjekt. Die offenen Innenflächen werden mit dem Brückwerkzeug wieder verschlossen, danach das Objekt optimiert, um die unbenutzten Punkte zu löschen. Je kleiner die Polygone, desto kleiner die auf ihnen erzeugten Greebles. Deshalb führen Sie mit dem Messerwerkzeug im Modus »Ebene« einen doppelten Schnitt in der XZ-Ebene aus und selektieren jeweils den inneren Polygonloop. Dann werden die Selektionen zunächst innen extrudiert, anschließend extrudiert. Fertig ist das Bauteil, aus dem man eine ganze Raumstation konstruieren kann.



3 PLUG-IN AUFRUFEN

Nachdem Sie das Plug-in installiert haben, finden Sie es unter dem gleichnamigen Hauptmenüpunkt. Sobald es im Objektmanager erscheint, ordnen Sie ihm das Bauteil unter. Sofort erscheinen die Greebles, wenngleich auch höchstwahrscheinlich noch nicht in ihrer gewünschten Anzahl und Formenvielfalt. Klicken Sie auf den Reiter »Stock Greebles«, so regeln Sie zunächst einmal die Anzahl der Greebles pro Polygon. Seien Sie mit dem Erhöhen der Anzahl lieber ein wenig vorsichtig, wenn Sie komplexere Formen als unsere Wand verwenden, da die Dateigröße rasant ansteigt. Auch die Entfernung von der Oberfläche, der Bevelwert und die Proportionen lassen sich hier einstellen. Wenn Sie zu akzeptablen Werten gekommen sind, klicken Sie auf den »Objekt«-Reiter. Dort können Sie unter »Random Seed« den Startwert und damit die Verteilung der Formen neu regeln; jede Kopie bekommt einen anderen Startwert und damit ein anderes Aussehen.

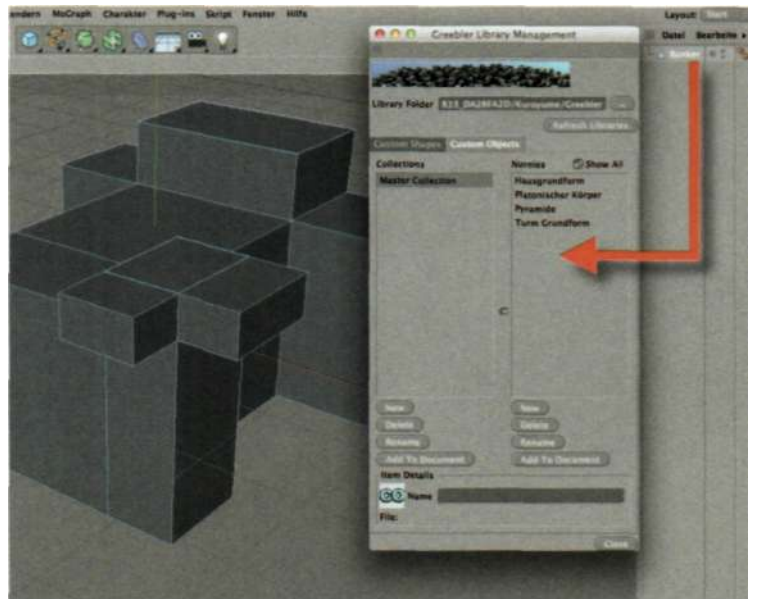
4 FORMENVERTEILUNG BESTIMMEN

Charmant gelöst ist die Art und Weise, wie die einzelnen Körper auf der Oberfläche eines Objektes verteilt und angeordnet werden. Die Körper müssen Sie nicht selbst anlegen, sondern Sie können über die bereits vorhandenen Greeble-Objekte frei verfügen. Unter dem Reiter »Stock Greebles« finden Sie die »Settings«, wo Sie die Wahrscheinlichkeit, dass eine bestimmte Form erscheint, zwischen 0% und 100% regeln können. Ein Klick auf die hellblauen Formen reduziert sofort auf 0%, ein Häkchen bei »Random Surface Rotations« dreht die jeweils angeklickte Form per Zufallswert um die Normalenachse, während der Zahlenwert direkt darunter die Drehung kontrolliert ausführt. Das Untermenü »Bars« legt die Anordnungen sich wiederholender Formen fest. Solche Formengruppen haben eine wichtige Funktion: Sie erhöhen trotz Formenchaos den Grad der Organisiertheit und lassen die Oberfläche organisatorisch durchdachter und technisch perfekter wirken.



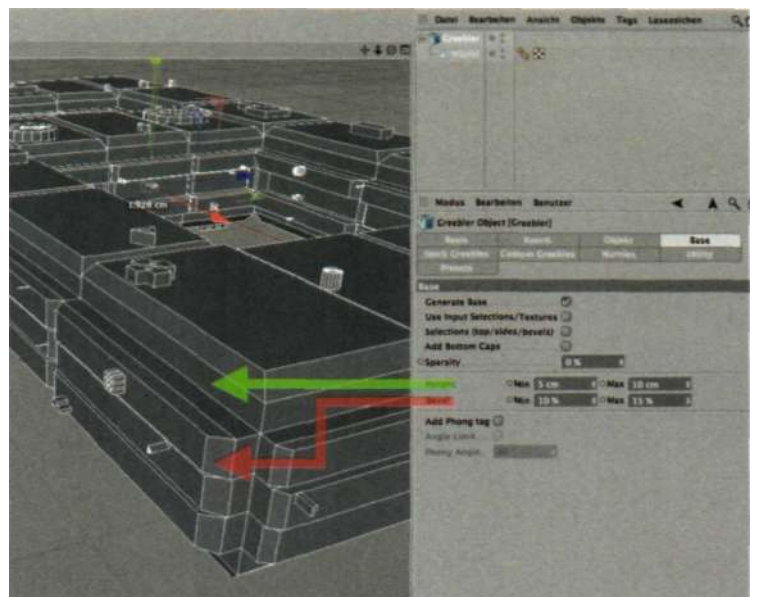
5 EIGENE FORMEN ZUFÜGEN

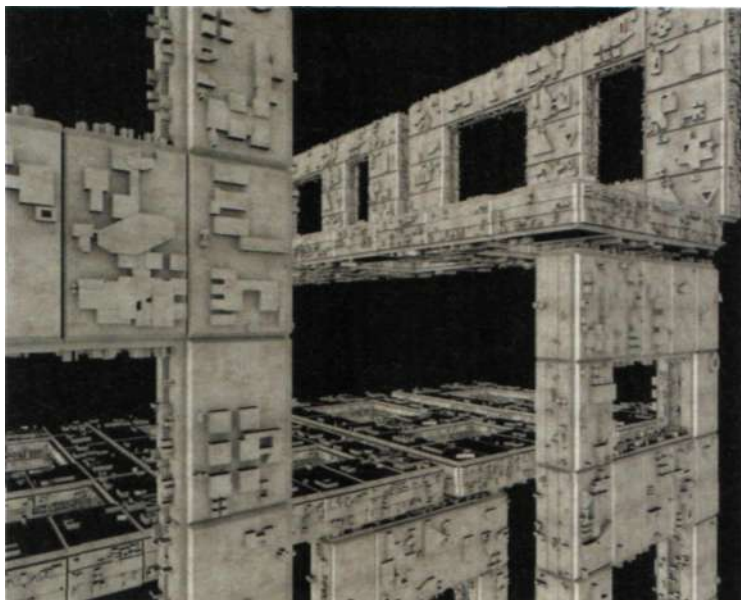
Obwohl die visuelle Wirkung von Greebles hauptsächlich auf ihrer hohen Anzahl und weniger auf der speziellen Funktionalität einzelner Objekte beruht, ist es hier und da wünschenswert, selbst erzeugte Körper zu verwenden. Beispielsweise dann, wenn Sie einen einfach modellierten Baum verwenden und so einen kompletten Wald erzeugen wollen. Legen Sie das gewünschte Objekt an, dann öffnen Sie den »Greebler Library Manager« aus dem Plug-in-Hauptmenü. Klicken Sie auf »Custom Objects«, dann ziehen Sie das selbstgebaute Objekt in das rechte der beiden grauen Felder. Wenn Sie dieses Objekt nun verwenden möchten, klicken Sie auf den Reiter »Nurnies«, von wo aus Sie den Library Manager wieder öffnen können. Wählen Sie das soeben erzeugte Objekt aus und klicken Sie auf »Add to document«. Klicken Sie diese Schaltfläche mehrmals, wird auch das Objekt mehrmals eingefügt.



6 EXTRUSION UND BEVEL ZUFÜGEN

Unter dem Reiter »Base« regeln Sie, wie stark die einzelnen Polygone extrudiert und „gebevelt“ werden sollen. Das Zergliedern einer Oberfläche durch Extrudieren ist eine der wichtigsten visuellen Reize, um sie technisch komplex und strukturiert aussehen zu lassen. Da die Extrusion innerhalb eines Minimal- und Maximalwertes geregelt werden kann, sind die Erhöhungen der einzelnen Polygone unterschiedlich, was natürlich auch zu unterschiedlichen Positionen der Greebles führt. Zusätzlich zur Extrusion werden die erhöhten Flächen noch „gebevelt“. Den Bevelwert geben Sie ebenfalls als nach unten und oben begrenzten Wert ein, nur diesmal in Prozent und nicht in Zentimeter. Geringe Werte erzeugen den Eindruck von aneinandergeschweißten Platten unterschiedlicher Größe, während hohe Werte eher nach einer Art Panzerung der Oberfläche aussehen. Experimentieren Sie ein wenig mit unterschiedlichen Werten. •





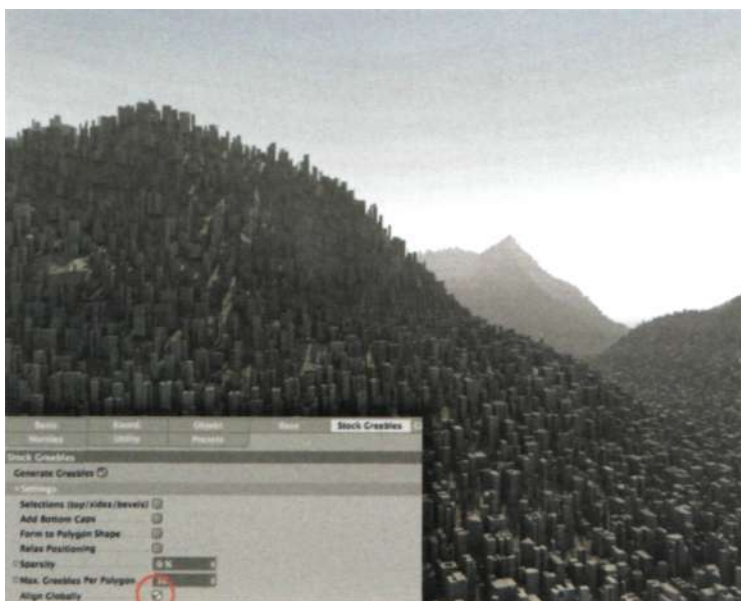
7 AUS EINS MACH VIELE

Um den Eindruck von Komplexität zu verstärken, wird die gegreebelte Wand vervielfacht. Für den nahen Vordergrund sollten Sie auf Instanzen oder Renderinstanzen lieber verzichten, denn sonst besitzen sämtliche instanziierten Kopien dieselbe Greebleverteilung. Alle automatisierten Befehle wie »Duplizieren« oder »Anordnen« funktionieren aber ebenso wie die simple Verschiebung der gegreebelten Wand von Hand, denn der Greeble-Dialog bleibt live. Das erlaubt Ihnen, jeder Kopie unter dem Reiter »Objekt« den Random Seed, also den Startwert neu zuzuteilen. Weiter entfernte, im Hintergrund liegende Kopien sind dagegen problemlos als Renderinstanzen zu verwalten, um den Arbeitsspeicher nicht allzu sehr zu belasten. Achten Sie beim Verteilen der Einzelwände auf Rechtwinkligkeit, um dem Chaos der komplexen Oberflächenstruktur eine klar definierte äußere Ordnung gegenüberzustellen. Als Oberflächenmaterial eignet sich jede Art von glatter Zement- oder Betonstruktur.



8 SMART LIGHTING

Ganz pauschal gesprochen: Ein Bild steht und fällt mit dem Licht beziehungsweise der Beleuchtung. Im Besonderen dann, wenn man den Eindruck von großen Objekten erwecken will - also beispielsweise einem Rohbau wie diesem hier - sollte man mit Lichtquellen sparsam umgehen. Denn je größer ein Objekt ist, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass es sich in einem - natürlich noch größeren - Raum befindet, in dem Kunstlichtquellen installiert sind. Also sollte das Hauptlicht von einer einzigen Lichtquelle stammen, welche (auf irdische Verhältnisse bezogen) die Sonne repräsentiert. Wird nun beim Rendern die »Global Illumination« eingesetzt, so funktioniert diese innerhalb der baulichen Struktur ganz gut. Nur die Außenseiten, die der Kamera zugewandt sind, bekommen kein reflektiertes Licht ab. Deshalb wird in solchen Fällen eine zweite, nur etwa 25% starke Lichtquelle zur Aufhellung installiert. Der brauchen Sie dann weder Schatten noch Sichtbarkeit zuzuteilen.



9 ANDERE OBJEKTE

Greebles lassen sich aber nicht nur im „outer space“ etablieren, sie sind auch auf ganz irdischen Oberflächen sehr nützlich. Versuchen Sie doch mal, ein normales Landschaftsobjekt anzulegen. Dieses hier ist mit 150 x 200 Segmenten aufgelöst und wird als parametrisches Grundobjekt dem Greeble-Generator untergeordnet. Das funktioniert auch problemlos, das Landschaftsobjekt bleibt sogar als Grundobjekt erhalten, doch richten sich die Polygone entlang der Normalen aus und stehen so kreuz und quer herum. Damit sie aber nur nach oben ragen, setzen Sie im Reiter »Stock Greebles« das Häkchen für globales Alignment. Wenn Sie anstelle von Stock Greebles über den Reiter »Nurnies« ein selbst gespeichertes Objekt verwenden, dann können Sie dafür sogar die Renderinstanzen in Anspruch nehmen und so viele davon pro Polygon anlegen, wie Sie mögen, ohne den Arbeitsspeicher zu belasten.

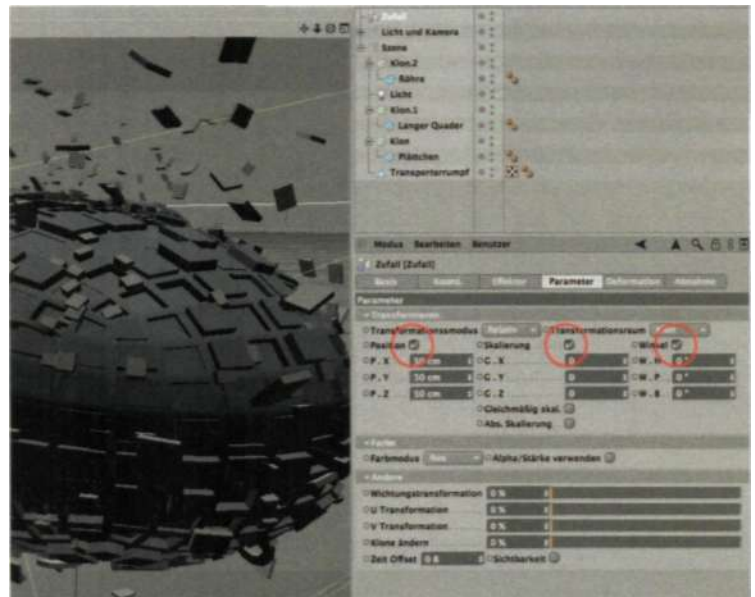
10 GREEBLES MIT MOGRAPH

Wer keine Lust hat, das Plug-in zu installieren oder lieber etwas mehr Kontrolle über das Ergebnis haben möchte, nimmt statt »Greebler« lieber ein Werkzeug, das Maxon bereits an Bord hat: Das MoGraph Modul. Dort finden Sie das Klon-Objekt. Klicken Sie es an und ordnen Sie ihm als Test mal einen Würfel unter. Dann stellen Sie den Modus des Kloners im Objekt-Manager auf »Objekt«, was etwa soviel bedeutet, dass das Werkzeug jetzt nur darauf wartet, ein Objekt zugeteilt zu bekommen, auf dem es den Würfel verteilen kann. Also ziehen Sie das Modell, auf dem Sie die Greebles erzeugen wollen, in das graue Objekt-Fenster im Attribute-Manager. Fehlt nur noch die Verteilung, die Sie eine Zeile tiefer auswählen können. »Oberfläche« verteilt den Würfel nun so oft, wie Sie mögen, die Anzahl stellen Sie im unteren Bereich des Dialogs ein. So wie den Würfel können Sie nun jede Menge anders geformter Objekte kreieren und einem neuen Klon-Objekt zuteilen.



11 ZUFALLSWERTE EINGEBEN

Was das Greebler-Plug-in unter anderem so interessant macht, ist die zufällige Verteilung der Greebles auf einem Objekt. Die Zufallsverteilung funktioniert mit dem MoGraph-Modul sogar noch besser, allerdings braucht man dafür einen sogenannten Effektor: Ist das MoGraph-Objekt im Objekt-Manager aktiv, so brauchen Sie sich den Effektor nur aus dem gleichnamigen Untermenü des MoGraph-Menüs herauszupicken. Wählen Sie aus dieser Liste beispielsweise den Zufallseffektor aus, so wird er dem aktiven Klon-Objekt automatisch zugeordnet. Unter dem Reiter »Parameter« können Sie nun bequem Position, Größe und Winkel der auf der Oberfläche verteilten Objekte verändern. Da jedes Klonobjekt seinen eigenen Effektor zugewiesen bekommt, können Sie jedes geklonte Objekt separat ändern. So ergibt sich eine extrem vielfältige und sehr organisch wirkende Formenansammlung.



12 FINISHING

Nach dem Rendern der Szene speichern Sie diese und öffnen sie dann in Photoshop. Hier können Sie in einem Bruchteil der Zeit die Retuschen durchführen, für die Sie in Cinema erheblich länger gebraucht hätten: Das Einfügen der beleuchteten Fenster. Fenster - vor allem wenn beleuchtet - geben dem Betrachter eine Vorstellung der Innenräume und verleiht der Station Leben, denn wo Licht ist, muss jemand sein, der vergessen hat, es auszuschnitten. Malen Sie die hell erleuchteten Fenster mit einem eckigen Pinsel, Deckkraft 100%, in eine eigene Ebene des Motivs. Eine ganze Reihe von Fenstern malen Sie am besten, indem Sie auf den Anfangs- und dann mit gedrückter Shift-Taste auf den Endpunkt der Reihe klicken. Der Abstandswert des Pinsels wird dabei so gewählt, dass sich die Fenster und ihre Zwischenräume harmonisch ergänzen. Dann kopieren Sie die Ebene und zeichnen sie mit wenigen Pixeln weich, um die Fenster hell und strahlend aussehen zu lassen. (og) •



iPad-News

BILDVERWALTUNG UND-ÜBERTRAGUNG



Das Konzept der Bildverwaltung auf dem iPad ist nicht nur gewöhnungsbedürftig, wenn man sonst mit Computern und Laufwerken arbeitet, sondern auch oft unbefriedigend. Warum muss man umständlich Ordner synchronisieren, nur um ein Bild vom iPad löschen zu dürfen?

Die in der vorigen DOCMA (S. 71) vorgestellte App *PhotoSync* arbeitet wohl ganz zügig - aber es stellt sich die Frage, warum wir dafür die Ortungsdienste freigeben müssen? Das klingt für mich - trotz Erklärung - nicht sehr vertrauenerweckend.

Bei der Suche im AppStore habe ich zwei Apps gefunden, die sich im Test als recht brauchbar erwiesen haben. Zwar ist Bildverwaltung nicht der eigentliche Schwerpunkt der beiden, dennoch lassen sie sich zu diesem Zweck bestens verwenden. Die eine App heißt *KyCalc*, sie hat nicht

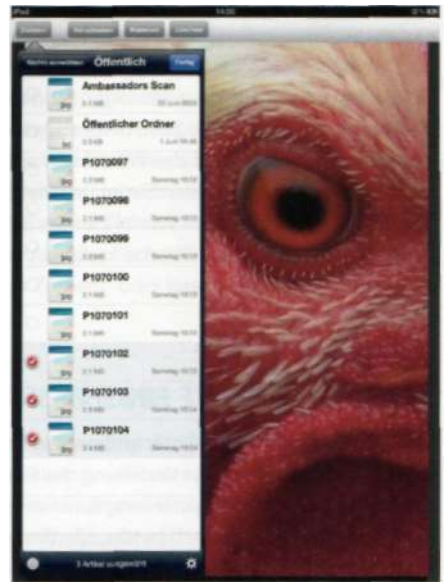
nur als Icon einen Taschenrechner, sondern zeigt einen solchen - voll funktionsfähig - auch nach dem Start (unten links). Das Geheimnis der Gratis-App: Sie geben zunächst eine vierstellige Zahl ein, danach bei Bedarf ein komplexeres Passwort. Erst dann landen Sie in der eigentlichen Datenbank. Sie können nun Sammlungen anlegen und in diese per iTunes Bilder importieren (unten Mitte und links).

Die werden zunächst als Thumbnails angezeigt; Tippen auf ein Bild öffnet dieses. Danach wechseln Sie per Wischen zum nächsten oder zoomen per Zweifingergeste ein. Bilder lassen sich jederzeit einfach aus der Sammlung löschen oder durch längeres Drücken mit der Fingerspitze nach *Fotos* übertragen.

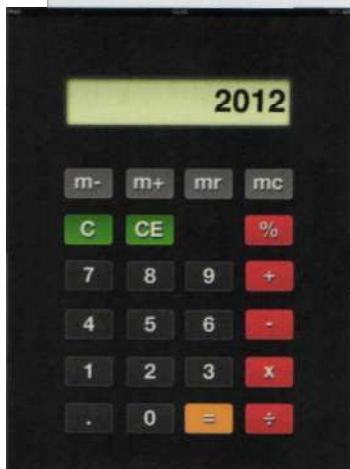
Dass das Ganze eine (Bild-)Datenbank ist, merkt dank des funktionsfähigen Rechners niemand; Sie können so Ihre Fotos und andere Dateien unauffällig mitführen.

Auch *Files* ist hinsichtlich des Löschens sehr viel nutzerfreundlicher als iPads *Fotos*. Zudem hat es den Vorzug, dass sich Bilder stark zoomen lassen - Sie können sehr große Bilddateien in die Ordner legen, in normaler Ansichtsgröße betrachten und bei Bedarf wichtige Details schnell vergrößern. Diese Software ist ebenfalls gratis; eine Kaufversion für 3,99 € bietet einige Zusatzfunktionen.

Bilder übertragen Sie auch hier wieder direkt aus iTunes (ganz oben rechts). Dateien auf dem iPad und in der iTunes-Liste synchronisieren sich automatisch. •



Auch die App *Files* (oben) unterstützt einfaches Löschen von Bildern ohne umständliche Synchronisierung. Ein permanenter Synchronisations-Ordner ist allerdings - anders als bei *KyCalc*, wo die Fotos einfach über ein iTunes-Verzeichnis übertragen werden - weiterhin nötig. Einzoomen ist weit stärker möglich als bei iPads *Fotos*.

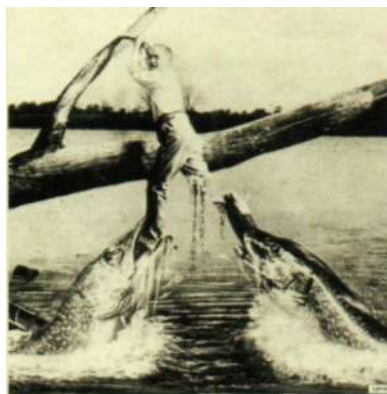


Die Gratis-App *KyCalc* hat es im wahrsten Sinne des Wortes in sich, denn nach dem Öffnen zeigt sich zunächst nur ein voll funktionsfähiger Taschenrechner. Erst wenn Sie Ihre vierstellige Geheimzahl eintippen - und gegebenenfalls im zweiten Schritt ein aufwändigeres Passwort - öffnet sich die Ansicht der Sammlungen; danach deren Inhalt als Thumbnail-Übersicht (rechts), von der Sie zu den einzelnen Fotos kommen, in die Sie per Zweifingergeste einzoomen können.



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.



DER OPTIMIST



Ich wollte mal so eine richtige Katastrophe inszenieren. Im Hollywood-Maßstab. Mit Wasser, das ist besonders schwierig. Als Herr über ein Studio mit besonderen Ressourcen denkt man sich nämlich andere Motive als üblich ... | **Thomas Herbrich**



Ursprünglich wollte ich nur eine Häuserszene zeigen, durch die das Wasser tost. Zu der Zeit gestaltete ich einen Kalender, für den ich das Motiv auch verwenden wollte. Aber wer möchte sich einen Monat lang eine Katastrophe anschauen? Ich musste dem Bild eine skurrile Wendung geben.

In meinen Arbeiten geht es sehr oft um die Verdrehung von Wirklichkeit, es gesehen die absurdesten Sachen. Offenbar hat unser Held ein Rendezvous, er schaut auf seine Uhr - wo bleibt die Freundin nur? Würde ich eine Person hier realistisch zeigen, müsste sie um ihr Leben kämpfen. Stattdessen lasse ich den Protagonisten stur etwas ganz Normales tun, trotz der Katastrophe. So entsteht Witz, das lehrte uns schon Buster Keaton. Wie es weiter geht, bleibt offen - das sind Fragen, die der Betrachter sich selbst stellen und beantworten mag. Wenn man in einem Bild alles erklärt, hat es keinerlei Geheimnis und wird uninteressant! Mein Grundsatz ist: „Lass den Betrachter mitarbeiten, aber lass es ihn mit Freude tun.“ Der Titel des Bildes ist „Der Optimist“.

Der Herr auf der Telefonzelle ist mein Freund Thomas Röpke. Ich fotografierte ihn auf dem Garagendach meines Studios. Ich lege immer Wert darauf, Bildern eine gewisse Zeitlosigkeit zu geben. Deshalb trägt

er diese etwas konservative Kleidung - es ist lustiger, und das Bild funktioniert (hoffentlich) auch noch in dreißig Jahren.

Die Häuserszene stammt aus meinem Bildarchiv. Wir hatten eine Produktion in Chicago und dort sind nebenher viele Architekturbilder für unser Bildarchiv entstanden. Diese Straße hat mir besonders gefallen, sie könnte auch aus New York oder London stammen. Telefonzellen finden sich in jeder Stadt, aber der Londoner Typ ist so eindeutig eine „echte“ Telefonzelle, dass ich diesen Typ verwendet habe. Außerdem steht sie bombensicher.

Wasser in Bildmontagen gehört zu den schwierigsten Aufgaben: Zum einen muss man solche dramatischen Bilder überhaupt in seinem Archiv haben, zum anderen braucht man viel Erfahrung, um diese Fotos perfekt zu montieren. Wasser kann man schlecht „ausschneiden“, und tausende Wasserspritzer wollen mit der richtigen Transparenz in einen Bildhintergrund eingearbeitet werden. Am Wasser habe ich allein einen ganzen Tag gearbeitet, und dabei vierzehn einzelne Bilder von Wellen bis Gischt verwendet.

In unserem Archiv haben wir Unmengen von Wasserfotos. Vom einzelnen Tropfen bis zum tropischen Ozean, von der Wasserteile bis zum Wasserfall. Mein Bruder Markus (das Universalgenie meines



Studios) fotografierte für mich am Rheinfall von Schaffhausen, als der Fluss Hochwasser führte. Diese Bildstrecke habe ich schon oft verwenden können.

Der Hintergrund des Wassers ist von entscheidender Bedeutung - am liebsten habe ich ihn einfarbig schwarz - wie im Bild ganz unten. In einem Archiv für Bildmontagen kommt es nämlich nicht nur auf „tolle“ Bilder an, sondern sie müssen auch ganz bestimmte bearbeitungstechnische Anforderungen erfüllen - also zum Beispiel vor dunklem Hintergrund fotografiert worden sein. Ich glaube, wir haben mittlerweile ungefähr 90000 Bilder zu allen möglichen Themen in unserem Archiv.

Die größte Schwierigkeit ist natürlich, sie alle immer zu finden ... (doc) •







NEOANGELS

Der Linzer Fotokünstler Peter „Brownz“ Braunschmid zeigt ein breitgefächertes Portfolio und legt sich weder in der Bildaussage noch im Bildstil fest. Vor allem aber ein immer wiederkehrendes Element lässt den Betrachter schnell konstatieren: Der Brownz verleiht Flügel! | **Olaf Giermann**

Selten sind es normale Flügel, wie man sie aus herkömmlichen Engelsabbildungen kennt. Stattdessen erinnert manche Darstellung an den - in der Öffentlichkeit vor allem als Designer für die „Alien“-Filmreihe bekannten - Künstler H.R. Giger. Diesen nennt Peter Braunschmid denn auch neben M. C. Escher und Boris Valejo als eins seiner Vorbilder. Da Peter - nennen wir ihn doch einfach

ebenfalls Brownz - als Lieblingsfilme Sci-fi und Fantasy-Filme wie „Tron“, „Star Wars“, „StarTrek“ und „Herr der Ringe“ erwähnt und auch visuell beeindruckende Filme wie „Sin City“, „300“, „Suckerpunch“ und „Pans Labyrinth“ mag, ist klar, was neben den Neo-Angels seine Hauptmotive sind, die dann gern auch mal etwas düsterer ausfallen dürfen. Bei reinen Fotos liegen ihm vor allem Schwarzweißaufnahmen

und der „Hipstamatic-Style“. Als jemand, der leidenschaftlich gern kocht, bezeichnet er selbst seinen Stil scherzhaft als „Bildergulaschsuppe“: „Mal ist da mehr Paprika dabei und mal mehr Kartoffelgulasch, und dann wieder eins mit lustigen Hörnchen - aber immer eine Mischung aus vielem.“ Die Motivvielfalt sehen Sie auf der nächsten Seite. Doch wer ist dieser „Bilderkoch“, warum „Brownz“ und „NeoAngels“? •





Opa war es!

Seine Freunde nannten Peter Braunschmid damals „Brauni“; Spitznamen sind ja nicht unüblich. Doch mit 15 Jahren wurde gemeinsam beschlossen, dass Brauni zu sehr nach Kind klänge. Und so wurde aus „Brauni“ das zeitgemäßere „Brownz“.

Geboren wurde Brownz 1969 in Linz. Er kam schon früh mit Foto und Film in Berührung, und zwar durch seinen Großvater, seines Zeichens „Dorffilmer“ im Heimatort. Doch obgleich die kreative Beschäftigung schon immer eine große Rolle spielte und Brownz bereits als Kind enorm viel zeichnete und Collagen aus Magazinen zusammenklebte („am liebsten Film- und Comic-Zeugs, und natürlich auch Fantasy und SciFi“), zunächst ging es in eine ganz andere Richtung. „Gelernt hab ich eigentlich Chemiker“, gesteht er.

Die Computer kommen

Und erzählt weiter: „Aber schon Mitte der 80er war ich sehr aktiv, was Kreativ-sein betrifft. Damals habe ich auf dem C64 in einem lustigen Programm namens ‚Blazing Paddles‘ meine ersten Bildbasteiversuche

unternommen.“ Mit diesem Programm erstellte er für einige Hobby-Spieleprogrammierer in Linz die Titelbilder und verdiente damit erstmals neben der Laborantenlehre etwas Geld mit digitaler Bildbearbeitung.

Anfang der 90er lernte Brownz in der Grafikabteilung der ausbildenden Firma Laevosan dann Photoshop 1 kennen.

Zeitgleich wurden am heimischen Amiga mit „DeluxePaint“ Grafiken für ein kleines Linzer Spielteam gemacht, das damals für die Firma reline-Software arbeitete. Brownz: „Der Höhepunkt meines Schaffens waren leider keine mächtigen Titelscreens oder Spielewerbungen, sondern nur ein paar Raumschiffe in einem Shoot 'Em Up-Spiel.“ Allerdings kam er in dieser Zeit auf dem Amiga auch erstmals mit dem SD-Programm Lightwave in Kontakt, dessen aktuelle PC-Version er heute noch oft einsetzt.

Vom Hobby zum Beruf...

1994 wechselte Brownz vom Amiga auf den PC und zu Photoshop 4 - und mit dem Wechsel in die Computerfirma SyNet begann seine Arbeit als professioneller Kreative. Seine ersten Werke waren CD-Cover

für kleinere Plattenlabels und diverse Metalbands.

In die Fußstapfen von Opa tretend, befasste Brownz sich nun auch mit Videoschnitt und erstellte mit Adobe Premiere und Photoshop ein großes Musikvideo. Eigentlich gedacht für die POPCON 1996, landete es irgendwie als der Clip des Monats bei MTV France.

So wurde die Filmfirma Montevideo Film auf ihn aufmerksam, bei der er heute noch für Schnitt und Animation zuständig ist.

... und Nebenberuf

Ein zweites Standbein machte ihn noch bekannter. Denn nebenberuflich erstellt er als BrownzArt nicht nur seine vielseitigen Montagen, sondern er gibt seit 1997 sowohl für private als auch für öffentliche Unternehmen Workshops in Bildbearbeitung, wie etwa für die Stiftung Wirtschaftsimpulse oder das mit dem Arbeitsmarktservice zusammenarbeitende Unternehmen Appcons.

„Als Ausgleich zu der ganzen Digi-Art“ ist er zudem Fotograf für den Modeblog „Spacegirl“.





Brownz und das Chaos

„Photoshop habe ich damals allein durch Trial und Error gelernt ... ich spiele gerne selber rum und schaue, was passiert.“ Am meisten Spaß bereitet ihm genau dieses Erforschen „was da wo wie geht“. Sein Lieblingswerkzeug ist dabei schon seit jeher der ganz einfache Photoshop-Standardpinsel.

Auch muss ein Bild und die dafür benötigte Zeitdauer nicht von vornherein klar umrissen sein. „Es gibt Bilder, die reifen, und die entstehen dann nach und nach. Manchmal über eine sehr lange Zeit - da sind Bilder, die liegen Jahre, bis sie fertig werden, und dann gibt es wieder so ganz spontane Sachen, die entstehen in einer halben Stunde und passen super gut.“

Was ich gern mache, ist, dass ich rumbastle, manchmal mitten drin meine Meinung komplett über den Haufen werfe und etwas ganz anderes entsteht. Chaos ist für mich eine Produktionsphase.“

NeoAngels

Die Idee der NeoAngels entstand aus seiner Begeisterung für Anime und Final-

Fantasy - wo es einen „Battle-Angel“ gab. Inspiriert erstellte Brownz seinen ersten NeoAngel (S. 101 rechts unten) und gewann damit 2006 den Animago-Wettbewerb.

„NeoAngel steht einfach nur für ‚Neuer Engel‘ - ich fand die Bezeichnung damals irgendwie so Matrix-artig cool. Matrix ist übrigens auch ein Lieblingsfilm von mir.“

Die Ausgangsbilder für seine Engel-Montagen erstellt Brownz selbst, oder er bezieht sie von befreundeten Fotografen oder Stockagenturen; auch die 3D-Modelle sind selbsterstellt oder zugekauft - je nach Bedarf.

Auf der folgenden Seite gibt Brownz einen Einblick in die Entstehung seines „FireAngels“. Noch besser: Die PSD-Datei mit allen Ebenen, ein dazu exklusiv von Brownz für die DOCMA-Leser erstelltes Videotutorial sowie eine Sammlung verschiedener BrownzArt-NeoAngel-Flügel für die nicht-kommerzielle Verwendung in Ihren Fotomontagen finden Sie unter www.docma.info/W585

Viel Spaß beim Nachbauen! •



Peter „Brownz“ Braunschmid lebt und arbeitet in Linz, Österreich. Mehr Infos finden Sie auf seiner Website www.brownzart.at



Making of „Fireangel“

1 VORBEREITUNGEN

Mit »Inhaltsbasiert skalieren« habe ich als erstes die Arbeitsfläche erweitert [links]. Wichtig ist dann das möglichst exakte Freistellen. Am besten geht das mit etwas Geduld, bei 400-Prozent-Ansicht und dem »Zeichenstift-Werkzeug« [Mitte].

Haarfreisteller gelingen am einfachsten mit einer »Tonwertkorrektur« auf einem Ebenenduplikat. Bei dunklen Haaren so wie hier setze ich einen Weißpunkt auf das Hintergrundgrau und verwende diese Ebene im Modus »Multiplizieren«, wodurch nur die dunklen Haare sichtbar bleiben und der Hintergrund ausgeblendet wird [rechts].

2 HINTERGRUND UND FLÜGEL

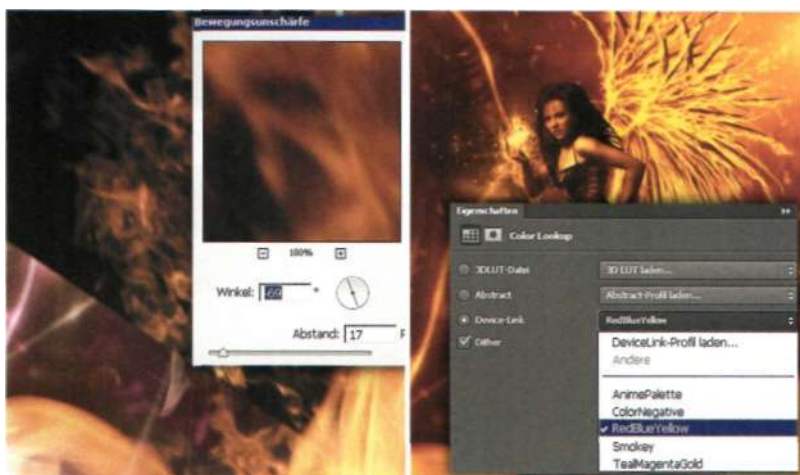
Zwischen der Freistellebene und der Hintergrundebene kombiniere ich diverse Bilder mit den Modi »Weiches Licht« und »Ineinanderkopieren«. Die Motive sind entweder selbst mit Poser gerendert, oder ich benutze Stockbilder (i.stock, Cg textures, Renderosity, Daz3d, Zentextures) [links].

Auch die Flügel wurden mit Poser erstellt und dann in FlamePainter übermalt [Mitte]. Von mir gerenderte Flügel inklusive Alpha zur freien Verwendung (unter Nennung von brownzart.at; kommerzielle Nutzung nach Rücksprache) gibt es hier zu finden: www.docma.info/10585 Für den Lichteffekt an der Hand wurde eine Textur mit »Negativ multiplizieren« überlagert [rechts].



3 UNSCHÄRFE UND FARBTONUNG

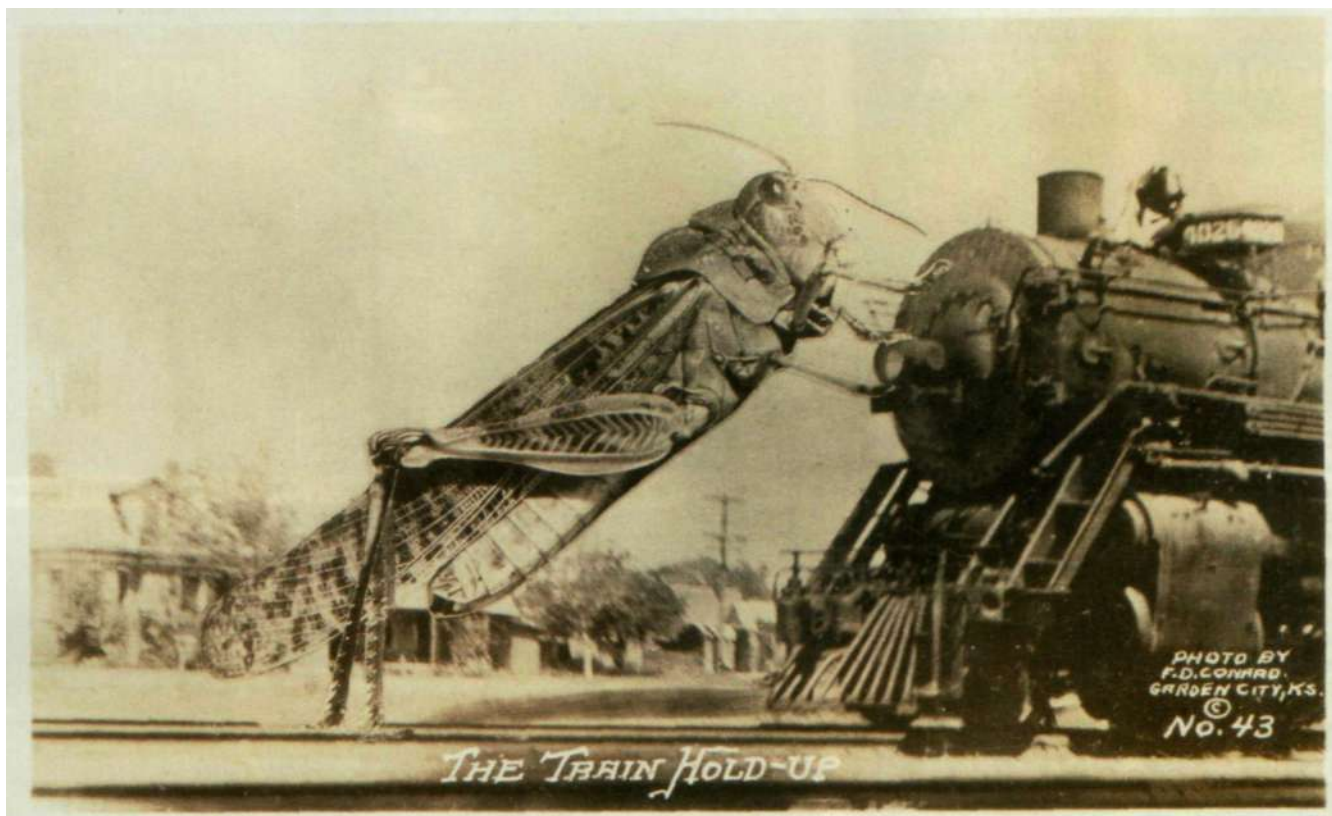
Ich benutze bei meinen Bildern sehr gerne Unschärfeeffekte. Diese Zone liegt häufig auf meinen Bildelementen im Vordergrund. Generell schaue ich nach der Möglichkeit, das Bild in Vordergrund, Mittelgrund mit Hauptmotiv und Hintergrund zu gliedern. Hier überlagerte ich verschiedene Feuertexturen, die ich mit dem Filter »Bewegungsunschärfe« behandelte [links]. Mein Lieblingswerkzeug für Farbeffekte sind derzeit die »Color lookups« (ab Photoshop CS6). Diese sind als Einstellungsebenen rasch angelegt. Und ich kombiniere diese auch sehr gerne untereinander in verschiedensten Füllmethoden [rechts].



4 FINISH MIT FILTERN

Neben der »Lichtmalerei« mit schwarzem beziehungsweise weißem Pinsel kommen zur Fertigstellung verschiedene Filter zum Einsatz. Für einen malerischen Look setze ich den Filter »Ölfarbe« ein [links]. Diesen Effekt nutze ich neuerdings bei praktisch allen Bildern - auch sehr gerne, um malerische Haut zu erstellen. Außerdem verwende ich Filter aus NIK Color Efex Pro 4 [Mitte]. Meine Favoriten für die Kontrast- und Farbanpassung sind hier »ProContrast«, »Polarisation«, »Darken/Lighten Center«, »Tonal Contrast« und »Crossprocessing«. Diese Effekte verwende ich niemals zu 100 Prozent, sondern kombiniere sie mit variierender Deckkraft zum Endergebnis [rechts]. •





Angeberpostkarten

Mehr als hundert Jahre vor Photoshop entstanden die ersten Fotomontagen. Die Fotografie, oft als realistisches Medium angesehen, diente von Anfang an auch als Mittel zur Erschaffung alternativer Welten. In einer lockeren Serie zeigen wir frühe Beispiele der Bildmanipulation, basierend auf der Sammlung des Ansichtskartenexperten Peter Weiss. | **Peter Weiss** und **Michael J. Hußmann**

Ob wir den Fernseher anschalten, ins Kino gehen oder eine beliebige Illustrierte aufschlagen - überall begegnet uns eine computergenerierte „Neue Wirklichkeit“, in der nette Herren, die im TV-Studio für Kaffee werben, kurzzeitig Hundegesichter annehmen, Dinosaurier durch belebte Parks galoppieren oder glückliche Kühe in die Kamera grinsen. Die Medienindustrie ist heute in der Lage, die unglaublichsten Scheinwelten zu erschaffen.

Das Verständnis des fotografischen Bildes befindet sich durch die Entwicklung der Computertechnik in einem tiefgreifenden Wandel: von einem realen, „greifbaren“ Erzeugnis, das anfangs noch als Dokument, als direkter Spiegel der Realität verstanden wurde, zu einer virtuellen und damit flüchtigen Erscheinung, der auch der letzte Rest von Beweiskraft für die Wirklichkeit abhanden gekommen ist. Die Kunst der Fotomontage und Fotomanipulation erlebt zur

Zeit ihre digitale Apotheose, und zwar in einer Perfektion, die keine Unterscheidung mehr zwischen Original und Fälschung zulässt. Es ist vielleicht nicht zu kurz gegriffen, dies als „Visuelle Zeitenwende“ zu bezeichnen. In einer Zeit, in der das Montieren von Bildern auf dem PC ein Kinderspiel geworden ist, lohnt sich ein Rückblick auf die Frühgeschichte der Fotomontage. Schon damals diente sie in erster Linie der Werbung, dem Kommerz und der Unterhaltungsindustrie.

Nach den frühesten Experimenten durch Robinson und Rejlander (nach 1857) und den populären Porträtmontagen Disderis (seit 1861) erlebte die Fotomontage an der Wende zum 20. Jahrhundert einen Boom - durch die „Postkartenmanie“, als durch verbesserte Reproduktionsgeräte (sogenannte Rotophotomaschinen) riesige Auflagen von Fotopostkarten möglich wurden.

Im Gegensatz zu den ungleich bekannteren experimentellen Fotomontagen der

1920er Jahre waren diese Fotopostkarten massenmediale Erzeugnisse ohne Kunstanspruch, oft zu Tausenden verbreitet. Sie stellten kommerziell verwertbare, vorgefertigte Bildformeln bereit, in denen sich ein breites Publikum ästhetisch und inhaltlich wiederfinden konnte, ähnlich wie dies die illustrierten Zeitschriften in der heutigen Zeit tun. Ihre Gestalter experimentierten mit einer ebenso brisanten Mischung von Kitsch und Genialität wie heutzutage die Video- und Computerspiel-Industrie.

Kunst und Kommerz

Ein Massenmedium, das in solch materieller Präsenz vorhanden war, konnte nicht ohne Auswirkungen auf die Kunst bleiben. Diese frühen Fotomontagen hatten tatsächlich einen bislang noch kaum untersuchten und daher völlig unterschätzten Einfluss vor allem auf die Künstler des

Dada und des Surrealismus, die mit diesen an jeder Straßenecke erhältlichen Postkarten aufgewachsen waren: Beispielsweise ließ sich Johannes Baargeld von den kommerziellen Montagen eines Militärfotografen zu seiner ersten eigenen Fotomontage anregen. Direkte Einflüsse können auch für John Heartfield nachgewiesen werden. Paul Eluard, Salvador Dalí und Georges Hugnet besaßen größere Sammlungen dieser Postkarten und machten sie unter ihren Künstlerkollegen bekannt. Eluard widmete ihnen in der surrealistischen Zeitschrift „Minotaure“ einen längeren Artikel, und Hanna Hoch schrieb auf eine Fantasie-Postkarte aus der Jahrhundertwende: „Das ist der Beginn von DaDa.“

Die Erfindung der Ansichtskarte

Die Postkarte, 1869 in Österreich erfunden, breitete sich schnell in ganz Europa aus und fasste seit 1873 auch in den USA Fuß. Nachdem sie zunächst nur der schriftlichen Korrespondenz gedient hatte, wurde sie als Ansichtskarte auch zum volkstümlichen Bildmedium.

Ab 1902 bot Kodak Abzüge im Postkartenformat an, und mit preisgünstigen Belichtungsmaschinen konnte man mehr als 1000 Postkarten pro Stunde kopieren. Für Fotografen war der Verkauf massenhaft produzierter Postkarten ein lukratives Geschäftsmodell, sofern sie ein Gespür dafür entwickelten, nach welchen Motiven die Kunden verlangten - so wie die Farmer des Mittleren Westens, deren Bedürfnisse zu einem ganz besonderen Typ von Ansichtskarten inspirierten.

Go West!

In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wuchs die Bevölkerung in den Staaten westlich des Mississippi stark an. Findige Geschäftsleute betrieben die Besiedelung der Ebenen von Kansas, Nebraska, Colorado und North wie South Dakota, parzellierten die Prärie und offerierten sie als Farmland. Wollte man den Versprechungen glauben, war der Boden dort fruchtbar, das Grundwasser unerschöpflich, die Sommer lang und die Winter kurz. Die Ernten fielen unweigerlich reichlich aus, und auf den stets nahe gelegenen Marktplätzen wetteiferten Händler mit hohen Preisen um die angebotenen landwirtschaftlichen Produkte.

Die Realität, die sich den hoffnungsvollen Farmern schließlich präsentierte, sah freilich anders aus. Dürreperioden und



Auf dem Weg zum Markt: Die ganze Familie muss mithelfen, damit das überladene Auto nicht hintenüber kippt.

• Wenn der Traum vom größten Kürbis zum Albtraum wird: Dem unheimlichen Wachstum im Vorgarten hält das Haus nicht stand.

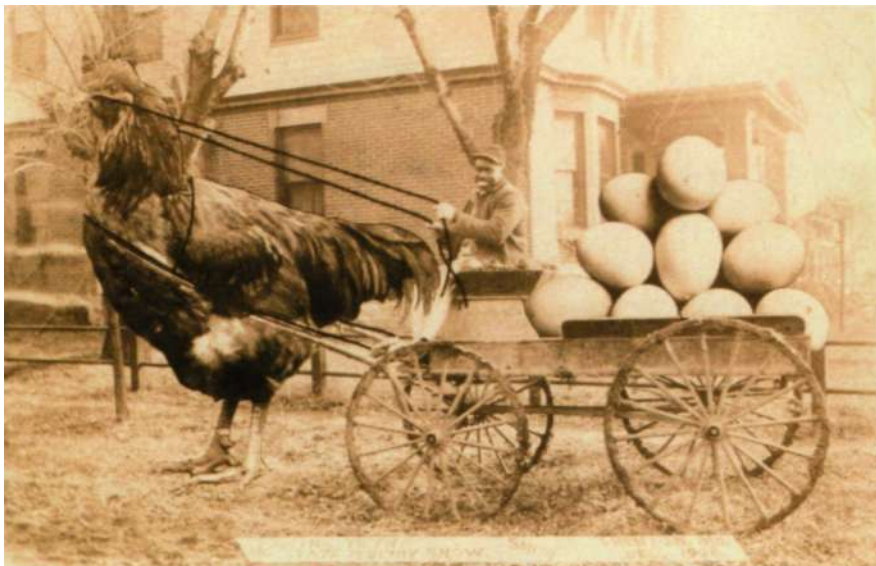


Staubstürme wechselten sich mit Überschwemmungen ab, und wenn das Wetter einmal lange genug stabil geblieben war, fielen oft Heuschreckenschwärme über die Felder her. Das Leben der Farmer war hart, aber sie ließen sich deshalb nicht entmutigen. Statt zu klagen, erfanden sie Prahlgeschichten über die fantastische Größe ihrer Feldfrüchte. Von einem Kartoffelbauern wird berichtet, dass er eine Bestellung von 100 Pfund ablehnte; schließlich verkaufte er keine halben Kartoffeln. Die ortsansässigen Fotografen entdeckten schnell das geschäftliche Potential und begannen, mit passenden Ansichtskartenmotiven die Illustrationen für solche Geschichten zu liefern. In der Zeit zwischen 1905 und 1915 entwickelten sich diese „Novelty Freak Post Cards“ zu einem Verkaufsschlager; so be-

hauptete die von dem Fotografen William Martin gegründete Martin Post Card Company, 10000 Karten pro Tag abzusetzen - falls nicht auch das nur eine weitere Angebergeschichte war.

Der große Kürbis

In der idealen Welt der Angeberpostkarten wuchsen den Farmern ihre Maiskolben über den Kopf, und die Wagen wurden mit zentnerschweren Kürbissen und Kartoffeln beladen, bis die Räder unter der Last brachen. Jede Erdbeere füllte eine Kiste, und ein einzelner Melonenschnitt machte die ganze Kinderschar satt; eine ausgehöhlte, mit Öffnungen für Fenster und Türen versehene Wassermelone beherbergte eine •



Familie. Manchmal übertrieb es die Natur; dann überwand das wuchernde Gemüse die Umzäunung und hob gar das Bauernhaus aus seinem Fundament.

Der fruchtbare Boden schien nicht nur das Pflanzenwachstum zu befördern; auch die Tierwelt des Mittleren Westens war maßstabsgerecht. Neben Schafen, die groß wie Kühe waren, wuchs das Geflügel zu monströsen Dimensionen: Hühner dienten den Bauernkindern als Reittiere, wenn sie nicht vor den Wagen gespannt wurden, um die riesenhaften Feldfrüchte zum Markt zu bringen. Hasen setzte man im Automobil nach und fing sie mit dem Lasso ein. In den Flüssen schwammen Barsche und Hechte von der Größe kleiner Wale, und die

Hühner helfen, die selbst gelegten Eier zum Markt zu bringen: Die uneinheitliche Helligkeit und das nachträglich eingezeichnete Geschirr verraten hier die Montage.

Angler stellten der begehrten Biberforelle nach, deren schmackhaftes Fleisch ein weicher Pelz umhüllte.

In der Herstellung glaubwürdiger Illusionen brachten es die Fotografen zur Meisterschaft, auch wenn ihnen nur das Mittel der Collage zur Verfügung stand. Damit die Bauernfamilien, die für solche Fotos posierten, glaubhafter agieren konnten, gab ihnen der Fotograf aus Pappe passend zurecht geschnittene Attrappen in die Hand.

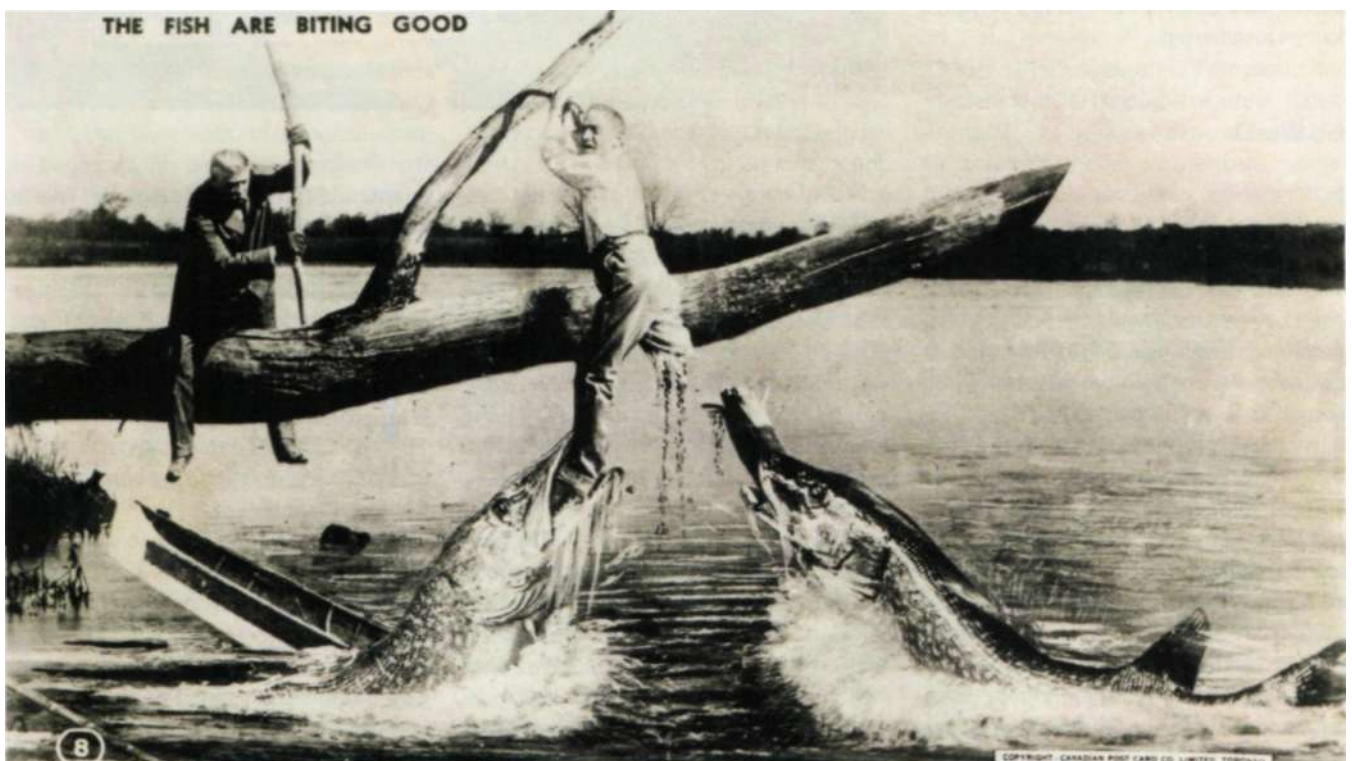
Nahaufnahmen von Pflanzen und Tieren wurden später ausgeschnitten und in die Ausgangsbilder geklebt, gegebenenfalls noch Schlagschatten hineinretuschiert und die fertige Montage schließlich abfotografiert. Die Herausforderung, die einzelnen Elemente zu einem Bild mit stimmiger Beleuchtung und Perspektive zusammenzufügen, war dieselbe wie heute, und die Ergebnisse beweisen, wie gut die Postkartenhersteller die Regeln oft beherrschten.

Die massenhaft vervielfältigten Motive ließen auch noch Individualisierungen zu. „So machen wir es in ...“ war eine typische Beschriftung solcher Postkarten, und wer eine größere Stückzahl des Motivs für den Weiterverkauf orderte, konnte hier den Namen seines Ortes wählen. Um so besser würden sich die ortsansässigen Käufer mit der dargestellten Szene identifizieren.

Monstren

Die Postkartenmotive erschöpften sich nicht in Wunscherfüllungsfantasien; auch die Schrecken der Landwirtschaft wurden humorvoll überhöht. Statt der Heuschreckenschwärme, die Ernten vernichteten, zeigten die Ansichtskarten mannshohe Insekten, die mit der Schrotflinte erlegt werden mussten oder die gar die Eisenbahn

Hinter der Wunscherfüllungsfantasie vom Anglerglück lauerte das Grauen: Diese Hechte bissen nur allzu gut.





Die gezeichneten Elemente wirken etwas ungelenk, aber die Dynamik der Hasenjagd im Automobil - das sich längst nicht jeder Farmer leisten konnte - ist gut eingefangen.

Das riesenhafte Wachstum der Maiskolben machte die Ernte nicht einfacher: Hier musste der Bauer zur Säge greifen.

- Eine Werbepostkarte der Düngemittel-industrie. Dass das Sonnenlicht aus zwei verschiedenen Richtungen zu kommen scheint, hat der Fotograf offenbar übersehen.

Werbung und Wirklichkeit

Zu den kuriosen Ansichtskartenmotiven in den USA gab es eine deutsche Parallele, und es ist nicht klar, ob diese unabhängig entwickelt oder von den US-amerikanischen Angeberpostkarten inspiriert war. In denselben Jahren, in denen die Farmer im Mittleren Westen von ihren fabelhaften Ernten prahlten, versprachen die von der Deutschen Ammoniak-Vereinigung als Werbemittel verbreiteten Postkarten ganz ähnliche Erfolge. Ob es nun um den Anbau von Kartoffeln oder Wein ging - „Düngt mit Kalkstickstoff!“ war die immer gleiche •

stoppen konnten. Damit nahmen sie die Motive von Kinofilmen wie „Formicula“ und „Tarantula“ vorweg, die in den 50er Jahren mit riesenhaft vergrößerten Tieren erschreckten. „Die Fische beißen gut“, versprach eine Postkarte, und die Hechte bis- sen hier zu wie später der Weiße Hai. Auch dem Hochwasser gewannen die Fotogra- fen noch eine komische Seite ab, wenn sie die überschwemmten Straßen als von Flussschiffen und venezianischen Gondeln befahrene Wasserwege präsentierten.





Empfehlung, die alle Feldfrüchte zu einem gigantischen Wachstum bringen sollte.

Während aber die amerikanischen Farmer nur ihre Angehörigen und Freunde mit einem Augenzwinkern über ihre prekäre Existenz hinwegtäuschen wollten, waren hier die Bauern selbst die Zielgruppe irreführender Versprechen. Wir wissen nicht, wie ernst die Landbevölkerung die überzogenen Claims der Werbung nahm, aber die Industrie rechtfertigte sich schon immer mit dem unterstellten Realitätssinn der Kunden, um dann doch auf deren verlässliche Gutgläubigkeit zu bauen.

Die Sklaverei war zwar seit einem halben Jahrhundert abgeschafft, aber die Nachfahren der Sklaven lebten als Farmerarbeiter auch in der Realität kaum komfortabler als in diesem „Bungalow“.

• „How we do it in Washington“ - die Lokalisierung in einem bestimmten Landstrich erleichterte die Identifikation. Jedermann konnte von sich behaupten, diesen Riesensarsch an Land gezogen zu haben.

Schluss mit lustig

Die große Zeit der Angeberpostkarten endete um 1915. Zwei Jahrzehnte später hatte die Weltwirtschaftskrise ihren Teil dazu beigetragen, die Situation kleiner Farmer noch weiter zu verschärfen, und die im Rahmen von Präsident Roosevelts „New Deal“ gegründete Farm Security Administration beauftragte Fotografen wie Walker Evans, Dorothea Lange und Gordon Parks, das Elend der Landbevölkerung zu dokumentieren. Deren in Illustrierten weit publizierten Bilder setzten Maßstäbe in der sozialen Reportagefotografie, auch wenn Susan Sontag später in „Über Fotografie“ (1977) bemängelte, die Fotografen hätten schon durch die Auswahl einzelner Bilder eine subjektive Sicht ins Spiel gebracht. Humor, Prahlerei und Durchhaltewillen allein reichten nicht mehr aus, mit den widrigen Umständen fertigzuwerden; vielmehr war nun die nüchterne Reportagefotografie gefragt, um bei Städtern für die Unterstützung der Landbevölkerung durch die Politik zu werben. •



Die nächste Folge dieser Reihe ist urbanen Visionen gewidmet.

Mehr historische Postkarten aus der Sammlung von Peter Weiss finden Sie auf seiner Website www.postcard-museum.com



NATÜRLICH!?

Schöner als wahr - Naturbilder zwischen Fotografie und Montage. Überlegungen zum DOCMA-Award 2013

Der nächste Wettbewerb wird sich mit der spannenden Fragestellung auseinandersetzen, ob Originalfotos, bearbeitete Versionen oder gar Montagen die ästhetisch überzeugendsten Naturbild-Ergebnisse liefern. Zum Einstieg ein paar theoretische Überlegungen von **Doc Baumann**.

Die einen warten stunden- oder tagelang auf genau den einen Moment, in dem sie abdrücken; nur jetzt und hier geschieht das, was sie wiedergeben wollten. Die anderen nehmen passende Versatzstücke und montieren sie zusammen. Im Idealfall sind die Ergebnisse hinsichtlich ihrer ästhetischen Qualität nicht unterscheidbar. Ist das fair? Ist nicht das eine Foto wegen seiner Authentizität viel wertvoller, das andere lediglich ein billiger Ersatz? Lassen Sie uns dieser Frage nachgehen.

Stellen Sie sich vor, Sie wandern durch die deutschen Mittelgebirge. Weit und breit kein Dorf, kein Auto, kein Mensch. Gelegentlich nehmen Sie Ihre Pocketkamera aus der Tasche und fotografieren einen Bachlauf oder eine Baumgruppe. Und gerade, als Sie die Kamera wieder einstecken wollen, biegen zwei Männer in angeregter Unterhaltung um eine Ecke des Weges. Die beiden grüßen freundlich zu Ihnen herüber - Sie schaffen es gerade noch, auf

den Auslöser zu drücken, dann sind sie auch schon wieder zwischen den Bäumen verschwunden: Barack Obama und Mahmud Ahmadinedschad.

Falls Sie nicht gerade als Photoshop-Virtuose mit hoher Fälschungskompetenz berüchtigt sind, dürften sich nun die Presseagenturen aus aller Welt die Klinke in die Hand geben. Da es nur dieses eine Bild gibt, nehmen sie in Kauf, dass es ein wenig verwackelt und überbelichtet ist, mit schiefem Horizont und abgeschnittenen Füßen; das ist zwar bedauerlich, mindert seinen Wert aber nur unerheblich. Sie werden mit dem beherzten Druck auf die Auslösetaste Ihrer Kamera eine Menge Geld verdienen.

Hätten die beiden Staatsoberhäupter dagegen die Weltpresse zu einem Fototermin am Wald-Parkplatz geladen, um ihr - zugegebenermaßen eher unwahrscheinliches - Treffen zu dokumentieren, wären Tausende von Fotos entstanden. Mängel wie die oben •



*Das Bild auf der vor-
ausgehenden Seite ist
eine Montage aus der
Winterlandschaft des
Naturfotografen Nor-
bert Rosing und dem
Wolf der Tierfoto-
grafin Ruth Marcus.
Vieles musste ange-
passt werden: neben
dem Schatten etwa
die Spuren im Schnee,
der kondensierte
Atem oder die kaum
sichtbaren Schnee-
kristalle im Fell.*

beschrieben hätte sich kein Fotograf leisten können. Und gewiss würde keine Agentur ein Bild zur Veröffentlichung auswählen, das die beschriebenen Beeinträchtigungen zeigt.

Jedes Bild befindet sich in einem Spannungsfeld zwischen (wenigstens) zwei Polen: Authentizität und Ästhetik. Im erstgenannten Fall gibt es nur ein einziges Foto, insofern können und müssen ästhetische Maßstäbe vernachlässigt werden, wenn das abgelichtete Ereignis medial dokumentiert werden soll. Im zweiten Fall ist die Auswahl groß. Alle Fotos gewährleisten die Authentizität der Szene; nun können es sich die Medien leisten, nur diejenigen Bilder auszuwählen, die zudem eine hohe ästhetische Qualität aufweisen.

Wenn es auf den einen Augenblick ankommt

Betrachten wir zunächst nicht die Authentizität von Bildern überhaupt, sondern die Wiedergabe von Ereignissen. Ein Ereignis lässt sich durch die Angabe raumzeitlicher Koordinaten eindeutig festlegen. Damit ist eine völlig identische Wiederholung nicht möglich; das nächste Ereignis mag am selben Ort stattfinden, aber immer zu einem anderen Zeitpunkt. (Man steigt nie zweimal in denselben Fluss, wie schon Heraklit bemerkte.) Ein Ereignis ist nichts Besonderes - der ganze Lauf der Welt besteht aus Ereignissen. Bemerkenswert wird es durch den Grad seiner Unwahrscheinlichkeit und durch die Bedeutung, die wir ihm zumessen. (Hätten Obama und Ahmadinedschad andere Lebenswege eingeschlagen - wäre also

Obama heute Trainer für Arbeitslose und Ahmadinedschad ein unbekannter Tiefbauingenieur -, würde sich kein Mensch für ihre fiktive Wanderung durch die deutschen Mittelgebirge interessieren.)

Wie ist die bildliche Wiedergabe bedeutender Ereignisse zu beurteilen, die das unwiederholbare Zusammentreffen der abgebildeten Menschen und Objekte an einem bestimmten Ort und zu einem bestimmten Zeitpunkt zeigen? Wir alle kennen jene berühmten Fotos, bei denen es auf die Sekunde ankommt. Weder der Augenblick davor noch der danach hätte diese besondere Aussagekraft gehabt. Oft sind das keine Bilder, die Erfreuliches zeigen: Robert Capas Aufnahme des tödlich getroffenen Soldaten aus dem spanischen Bürgerkrieg, die Hinrichtung eines Verdächtigen auf offener Straße durch den Polizeichef von Saigon oder der Absturz des brennenden Zeppelins „Hindenburg“.

Was man darf oder nicht, hängt vom Umfeld ab

Das Fixieren eines exakten Zeitpunkts muss jedoch nicht immer mit der Unmöglichkeit der Vorbereitung einhergehen. So ist zum Beispiel eine vollständige Sonnenfinsternis vorhersehbar; auch hier steht zwar nur eine kurze Zeit für optimale Fotos zur Verfügung, aber man kann sich als Fotograf darauf einstellen.

Das gilt in vergleichbarer Weise für eindrucksvolle Aufnahmen wie die eines Flugzeugs, das vor dem Mond vorbeifliegt. Sofern es kein zufälliger Schnappschuss ist, weiß man ungefähr, zu welcher Zeit ein solches Ereignis stattfinden kann und wo sich - etwa in der

Eines dieser Bilder ist ein Originalfoto, das andere eine Montage aus Mond, Flugzeug und Kondensstreifen. Das Original schickte Kai Hornmann vor einem Jahr mit der Bitte an Doc Baumann, ihm bildforen-

sisch abgesichert zu bestätigen, dass es keine Fälschung sei - niemand wollte ihm glauben, dass ihm dieser Schnappschuss gelungen war. Das linke Bild ist das Foto, das rechte eine Montage von Doc Baumann.





Zweimal dieselbe Idee, ohne dass der eine vom anderen wusste: Links Doc Baumanns „Kastanienauge“ aus DOCMA44, S. 35 und eine ähnliche Umsetzung des holländischen Grafikers Jan Oliehoek, die wir zufällig für die „Webklicks“ in Ausgabe 47 auf S. 30 auswählten.

Abflugschneise eines Flughafens - mit hoher Wahrscheinlichkeit viele Flugzeuge befinden werden, von denen sich vielleicht eins an der richtigen Stelle festhalten lässt. Wenn man Glück hat, gelingt ein Schnappschuss wie der von Kai Hormann (Seite 112 unten).

Wenn nicht, liegt es für Bildbearbeiter, die mit Montagetechniken vertraut sind, nahe, das verpasste Ereignis aus seinen Einzelteilen zu (re)konstruieren. Wenn sich auch nach Stunden des Wartens noch immer keine Passagiermaschine vor dem Mond ablichten lässt, fotografieren wir halt beide getrennt voneinander und fügen am Monitor zusammen, was zusammen gehört. Das Ergebnis wird die Betrachter, die nichts von der Entstehungsgeschichte des Bildes wissen, in gleicher Weise faszinieren.

Darf man das? Nein und ja. Man darf es *nicht*, wenn spätere Betrachter des Fotos wegen seines Präsentationsumfeldes den Eindruck gewinnen könnten, es handle sich um eine dokumentarische Aufnahme. Bereits das Medium kann dieses Umfeld sein, sogar unabhängig von der Kommentierung durch einen Text, der sich auf die vorgeblich authentische Situation bezieht. Wobei „dürfen“ hier nicht bedeutet, dass etwas gesetzlich zulässig ist, sondern als ethische Aussage verstanden werden muss. Man darf es, wenn das Bild eine - weniger verbindliche - Illustration ist und auch als solche wahrgenommen wird. Auf den Umschlag eines Romans gedruckt, ist es zweitrangig, ob die abgebildete Situation genau so irgendwann einmal wirklich stattgefunden hat oder nicht; sie darf genauso fiktiv sein wie der Inhalt des Buches.

Zwischen manuell gefertigten Illustrationen und solchen, die durch eine digitale Montage entstanden sind, gibt es allerdings Unterschiede: Eine Zeichnung ist durch die für den Betrachter erkennbare Herstellungstechnik als nur mittelbare Wiedergabe der abgebildeten Szene identifizierbar - eine Bildmontage dagegen wird von den meisten Mediennutzern zunächst als Foto wahrgenommen, sofern sie sich nicht durch Mängel der Technik oder Bildlogik selbst als Montage entlarvt.

Zweifel entstehen durch Wissen - nicht durch Sehen

Bei Montagen liegt also die Schwelle des Zulässigen höher, da die Verwechselbarkeit mit der Ablichtung einer realen Szene größer ist. Das Bild interessiert bei entsprechendem Umfeld nicht primär als ästhetisches Objekt, sondern als Wiedergabe sichtbarer Wirklichkeit, welche das Realitätsmodell des Betrachters prägt. Menschen, die Bilder herstellen und verbreiten, tragen daher eine hohe Mitverantwortung für das Weltbild der Rezipienten, das (auch) durch diese Bilder entsteht. Wir können bei unserer Fragestellung den kompletten Bereich ausschließen, in dem dokumentarische Fotos erwartet werden. Hier ist es klar, dass nichts ver- oder

gefälscht werden darf. Aber unser Problem ist ein anderes: Was unterscheidet die Fotografie einer Szene von einer Montage, auf der im Grunde dasselbe zu sehen ist? Das ist unabhängig vom dokumentarischen Charakter und betrifft vor allem Bilder, bei denen die ästhetische Komponente im Vordergrund steht. Zählt nur das sichtbare Ergebnis, unabhängig davon, wie es zustande gekommen ist? Was unterscheidet solche Bilder trotz aller visuellen Ähnlichkeit und konzeptionellen Übereinstimmung voneinander?

Im übertragenen Sinne könnte man mit Walter Benjamin („Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“) von so etwas wie „Aura“ sprechen, einer vagen Wertzuweisung, aber ich muss gestehen, dass mir der Begriff zu ungenau ist. Vor allem ist diese Aura keine Komponente der unmittelbaren Wahrnehmung, sondern sie ergibt sich erst aus dem Wissen über den Entstehungsprozess. Solange Sie nicht wissen, dass das eine Bild ein authentisches Foto ist und das andere nicht, sind beide prinzipiell gleichwertig. Doch sobald Sie erfahren, dass eins dem anderen möglicherweise als Montagevorlage gedient hat, entsteht eine Spannung, auch ästhetischer Natur, weil Sie nun herausfinden möchten, welches der beiden ursprünglich ist und welches sekundär.

Wenn sich die Unterschiede nicht der unmittelbaren Wahrnehmung erschließen, müssen wir sie woanders suchen. Das eine ist eine gleichermaßen originale wie originelle Idee, das andere ein Plagiat. Verbirgt sich die Differenz also in der Entstehungsgeschichte? Nichts spricht dagegen, dass zwei kreative Menschen unabhängig voneinander dasselbe Bildkonzept entwickeln und realisieren, der eine fotografisch, der andere als digitale Montage. (Nahezu identische Bilder sind nicht notwendig voneinander abhängig, das spätere ist nicht immer das Plagiat des früheren. Die beiden Montagen oben mit den Kastanienaugen visualisieren dieselbe Idee, aber Jan Oliehoek kannte meine Fassung nicht und ich nicht seine - bis wir sie zufällig im vorigen Heft für die Webklicks-Rubrik auswählten.) Wir stehen nicht vor Gericht und müssen nicht beweisen, das Foto-Original nie gesehen zu haben; gehen wir einfach davon aus, dass es diese Kenntnis nicht gab. Dann wäre die Be- und Abwertung als Plagiat eine unzutreffende Unterstellung.

Dennoch bleibt auch bei Originalfoto und Montagenachbau ein deutliches Unwohlsein. Das Wissen, dass das eine authentisch ist und das andere nicht, kann man nicht einfach übergehen. Aber was können wir damit anfangen, wo ebenso klar ist, dass dieses Wissen sekundär ist und dem Akt unvoreingenommener Wahrnehmung erst nachträglich und von außen hinzugefügt wird?

Wir gehen wie selbstverständlich davon aus, dass das Aufspüren einer ungewöhnlichen, gar einmaligen Situation in der Realität höherwertig ist als das Montieren separater Elemente zu •



*Eisberg und Bär stammen wiederum von dem Naturfotografen Norbert Rosin g;
Doc Baumann hat daraus die Montage oben links gemacht und den Himmel
aus seinem eigenen Archiv beige-steuert.*



einem Bild, das eine vergleichbare Situation visualisiert. Unter Aspekten von Authentizität und dokumentarischer Wahrhaftigkeit ist das zweifellos richtig. Aber ein Merkmal künstlerischer Kreativität ist ja gerade die Loslösung vom bloßen naturalistischen Abbilden zugunsten des Sichtbarmachens von Zusammenhängen, wo man zuvor keine gesehen hat.

Das Aufspüren einer visuellen Spannung zwischen vorgefundenen Elementen, das Zusammenbringen von Teilen, die gemeinsam eine neue Einheit bilden, welche zuvor nicht absehbar war - das sind kreative Leistungen, wichtige Elemente künstlerischer und befruchtende dokumentarischer Fotografie.

Wie wäre die Sachlage bei einem Fotografen zu bewerten, der ein bedeutsames, unwiederholbares Ereignis zwar gesehen, aber nicht festgehalten und später digital ergänzt hat - im Unterschied zu dem, der tatsächlich auf den Auslöser gedrückt hat? Ich finde die Schlussfolgerung unbefriedigend, aber eindeutig: Die Unterschiede sind - bei nicht-analytischer Betrachtung - an den Bildern selbst nicht festzumachen; in der Wahrnehmung sind beide gleichwertig. Erst, wenn wir einen Schritt zurücktreten und damit mehr erkennen, wenn über das Sehen hinaus das Wissen um Entstehungsprozess und Hintergründe in den Blick gerät, ergeben sich Argumente für die höhere Wertschätzung des Authentischen.

Hinzu kommt die paradoxe Situation, dass inzwischen ein digital stark bearbeitetes Foto der unmittelbaren Ansicht einer Szene mehr entsprechen kann als eine schlichte Aufnahme. HDRI-Dateien - berechnet aus unterschiedlich belichteten Fotos dieser Szene - sind dem Kontrastumfang der menschlichen Wahrnehmung näher, als Fotos das üblicherweise wiedergeben können.

Eine letzte Anmerkung: Da Bilder im Spannungsfeld von Ästhetik und Authentizität stehen, erwarten Betrachter bei einem medialen Umfeld mit eher berichtendem Charakter primär dokumenta-

rische Treue - bei Illustrationen (bis hin zu sogenannten Symbolbildern), erst recht bei Kunstwerken (was auch immer sie definiert) darf dieser Anspruch an Authentizität in den Hintergrund treten.

Ein vor allem für Fotografen interessantes Präsentationsfeld sind Fotowettbewerbe. Allerdings fehlen in den Teilnahmebedingungen auch professioneller Veranstalter allzu oft Regelungen hinsichtlich des Umfangs digitaler Eingriffe. Die Bereitschaft, dieses Problem zu diskutieren, scheint gering. Eine Jury steht damit vor dem Problem, nicht beurteilen zu können, ob sich die eindrucksvolle Aufnahme eines Ereignisses der Geduld des Fotografen oder der Kompetenz des erfahrenen Bildbearbeiters verdankt. Eine faire Bewertung scheint so kaum noch möglich - jedenfalls bei Wettbewerben, bei denen es ausdrücklich um Fotografie geht. Aber man könnte das ja auch einmal ganz anders angehen ...

„NATÜRLICH!? - Schöner als wahr - Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“ ist das Thema des nächsten - zehnten - DOCMA-Awards. Das reicht vom Käfer im Garten über den Fuchs im Wald bis zum Löwen im Zoo oder in seiner afrikanischen Heimat, und umfasst ebenso Landschaften, Wasser, Wolken, Akte ... Zum ersten Mal in der Geschichte des Wettbewerbs geht es 2013 nicht ausschließlich um Montagen. Eingereicht werden können unbearbeitete Original-Bilddateien ebenso wie dezent oder ausgiebig bearbeitete Versionen, Composings, (digital) malerisch/grafisch angelegte Werke oder 3D-Szenen mit Natur-Themen. Die Jury wird zunächst 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 stärker überzeugen konnten. Ein für alle Beteiligten außerordentlich spannendes Experiment! •

Award 2012

Die Sieger

Vom 15. August bis zum 21. Oktober sind die 50 besten Arbeiten zum Wettbewerb „Vorsicht: Warnhinweise!“ im Frankfurter Museum für Kommunikation zu bewundern.

Diesmal mussten wir es ja sehr spannend machen; die Gewinner sind erst kürzlich benachrichtigt worden. Warum das so ist, hatten wir Ihnen bereits im vorigen Heft mitgeteilt: Da der ursprünglich vom Museum viel früher geplante Ausstellungsbeginn aus technischen Gründen verschoben werden musste, sollten die Arbeiten der Gewinner natürlich nicht schon Monate vor der öffentlichen Präsentation bekannt werden.

Aber nun sind die Siegerinnen und Sieger benachrichtigt, und auch der Publikumspreis wurde ermittelt. Bemerkenswert dabei war, dass er nicht nur an eine Teilnehmerin aus dem Ausbildungsbereich ging, sondern zudem ein Bild betrifft, das die Jury - immerhin 20 Leute - nicht für einen der vorderen Plätze ausgewählt hatte. Ob es daran lag, dass die Bilder im Web sehr viel kleiner und Details - positive und negative - kaum erkennbar waren?

Wir möchten uns an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich bei allen bedanken, die dazu beigetragen haben, dass nun die Ergebnisse des Wettbewerbs öffentlich vorgestellt werden können: Das sind zunächst die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die Hunderte von Werken eingereicht haben - Bilder und Montagen, in die viel Zeit investiert wurde. Natürlich weiß das die Jury. Aus diesen vielen Werken die 50 besten auszuwählen heißt immer auch, die übrigen aussondern zu müssen, was uns schmerzlich bewusst ist.

Immerhin wurden bei der Wahl des Publikumspreises auf der DOCMA Website alle vorgestellt (und damit es angesichts der großen Menge fair zugeht, wurden sie jeden Tag zufällig in neuer Reihenfolge präsentiert, um die Bilder auf den ersten Seiten nicht zu bevorzugen).

Nicht weniger wichtig sind die vielen Sponsoren, die auch in diesem Jahr engagiert dazu beigetragen haben, den Wettbewerb zu



Das Museum für Kommunikation in Frankfurt am Main finden Sie am Schau-mainkai 53 am Main-Ufer. Es ist dienstags bis freitags von 9- 18 und an den Wochenenden von 11 - 19 Uhr geöffnet.

ermöglichen - sei es durch Zuschüsse zu den Organisationskosten, durch den Druck der Werke für die Jurysitzung oder die Ausstellung, für die Museumspräsentation, und - für die Gewinner am wichtigsten - durch die großzügige Bereitstellung wertvoller Prämien im Gesamtwert von rund 30000 Euro.

Auf den nächsten acht Seiten können Sie nun - nach langer Wartezeit - endlich die Siegerarbeiten bewundern. Wie immer zeigen wir die besten aus den drei Teilnehmerkategorien Profis, Semiprofis und Ausbildungssektor.

Und schon geht es bei DOCMA weiter mit den Vorbereitungen für den Award 2013. Zum neuen Thema konnten Sie auf den vorausgehenden Seiten bereits einiges lesen. Unser Traumpartner für „NATÜRLICH!? - Schöner als wahr - Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“ sind die Zingster „horizonte“ mit ihrem Schwerpunkt Umweltfotografie. Daher findet nicht nur die Ausstellung im nächsten Juni dort statt - die Hauptpreisträger gewinnen zudem einen Aufenthalt in Zingst und ein mehrtägiges DOCMA-Seminar. •



1. Preis Profis
Martin Ernst, Köln
Wildschildwechsel
Mac/ Photoshop CS4

Die Jury ließ sich bei dieser Montage vor allem von dem rein visuellen Konzept überzeugen, das das Thema „Warnhinweise“ ganz ohne Textelemente umsetzt, eine direkte Übertragung zwischen Zeichen (Schild) und Bezeichneten (Wild) herstellt und Vorsicht gegenüber Warnhinweisen wörtlich nimmt. Die Spitzenposition war unangefochten, der Abstand der vergebenen Punkte zum zweiten Platz eindeutig - es waren mehr als doppelt so viele.

„Grundidee war, eine übertrieben gesicherte Baustelle zu zeigen, die sicherlich jede Berufsgenossenschaft happy machen würde. Ein Composing aus verschiedenen Fotos, eine Totale und etwa zwölf Detailfotos, die dann über Transformieren und diverse Einstellungsebenen in die Totale eingepasst wurden.“

„Da ich täglich sah, wie meine Tochter dem Nuckel hinterher schrie, lag der Gedanke nahe, wie sehr das dem Verlangen erwachsener Raucher gleicht, die über Stunden nicht rauchen dürfen. Das brachte mich zur Kombination von Lucky Strike, Apple-Design und Sauger... Die Warnhinweise sprechen für sich, sind aber ernst zu nehmen, da es diese Probleme tatsächlich gibt.“

Diese Kombination überzeugte auch die Jury; im Regal würden Produkt und Aufkleber kaum als ungewöhnlich auffallen.

3. Preis Profis •
Thorsten Thees, Berlin
iSuc
Win/Cinema4D R14,
Photoshop CS4





Es war nicht nur die wichtige Bildaussage dieses Digitalgemäldes, die für die Jury einen Platz ganz weit vorn rechtfertigte, sondern auch das schöne Wortspiel im Titel.

„Die Illustration habe ich zunächst auf Papier skizziert, nach anschließendem Scannen eine Vorzeichnung auf dem Grafiktablett in Photoshop erstellt und danach die Details ausgearbeitet.“



2. Preis Profis

Lars Vollbrecht, Glinde
Blödenwanderung
Mac/Photoshop CS5



I.Preis Semi-Profis

Jana Gragert,
Reichenberg

Darf ich bitten?

Win/Photoshop
CS4 Extended,
Color Efex Pro 3,
Define, Silver Efex

Bei dieser Montage war eine Punktezahl überflüssig - die komplette Jury war sich einig, dass die ausgelassenen Kerzen von Jana Gragert den ersten Platz verdient haben. Kein Wunder, so ganz semi-professionell ist sie als Diplom-Designerin schließlich nicht, aber die Zuordnung war schon immer Sache der Teilnehmer/innen selbst.

„Brennende Kerzen nicht unbeaufsichtigt lassen! Was, wenn man es doch tut? Erwachen Kerzen in unbeobachteten Momenten zum Leben und spielen? Mit ihrem Feuer? Mit der Bildmontage wollte ich ein mögliches Szenario darstellen - für einen durchaus sinnigen Warnhinweis in phantasievoller Umsetzung.“

Überzeugt hat nicht nur die dynamische Gestaltung des Bildes, sondern ebenso der eher beiläufige Warnhinweis-Aufkleber, der geschickt durch Lichtsetzung und einen Reflex hervorgehoben wurde.

„Bei Jurymitglied Doc Baumann, der meines Wissens Hundeliebhaber ist, werde ich mit diesem Bild möglicherweise nicht punkten. *[Ach wo! Ich hatte immer Katzen - vor allem aber habe ich auch ein Buch zur Phänomenologie des Horrors geschrieben ... Doc]* Ich möchte betonen, dass ich kein Hundehasser bin. Und ich muss noch ein Geständnis ablegen, bevor man mir Verhalten à la Gutenberg nachsagt: Eine Zeichnung des französischen Cartoonisten Claude Serre von 1986 (aus „Zoo au logis“) war Vorlage für die Bildidee. Man muss nur zu seinem Plagiat stehen. Ich habe das Bild etwas modifiziert. Während im Original ein älterer Herr mit einer Sammeldose für den Tierschutzverein den Garten betritt und das Frauchen entsetzt zuschaut, habe ich einen jungen Mann zum Protagonisten gemacht, der zurzeit seinen Bundesfreiwilligendienst bei einem Rettungsdienst absolviert. In dieser Dienstkleidung ist es glaubhafter, dass er Flugblätter mit einem Blutspende-Aufruf verteilt. Natürlich habe ich die Original-Logos des Rettungsdienstes retuschiert, um die Organisation nicht zu diskreditieren. Technisch gesehen war die Blutlache eine besondere Herausforderung. Ich habe dafür Wasser auf eine Asphaltfläche gespritzt; aus dem Foto davon habe ich eine Maske gefertigt und mit Rot gefüllt, die Ebene ich auf „Abdunkeln“ gesetzt und ihr den Effekt „Abgeflachte Kante und Relief“ zugewiesen. Beim Platzieren des Hundes half mir das Formgitter. Zunge und Augen habe ich nachgebaut und mit diversen Transformationswerkzeugen und dem Formgitter bearbeitet. Die gesamte Aufnahme wurde abschließend mit der „Objektivkorrektur“ ein wenig so verzerrt, dass die Füße größer sind ...“



3. Preis
Semi-Profis
 Matthias Kleemann
 Rietberg
Vorsicht Hund
 Win/Photoshop
 CS5, InDesign,
 Acrobat





Wer in früheren Jahrzehnten noch Franz Josef Strauß kennengelernt hat, wird bei diesem Bild vielleicht an seinen Kommentar von 1977 denken: „Was mich angeht, so würde ich lieber Ananas in Alaska züchten als Bundeskanzler sein.“ Hier geht es aber nicht um Ananas in Alaska, sondern um Auberginen:

„Genetisch modifiziertes Gemüse ist wesentlich widerstandsfähiger als seine natürlichen Verwandten. Allerdings darf man die Pflegehinweise nicht vernachlässigen.“

2. Preis

Semi-Profis

Stefan Bungart,
Stuttgart

*Pinguine wachsen
in Alaska*

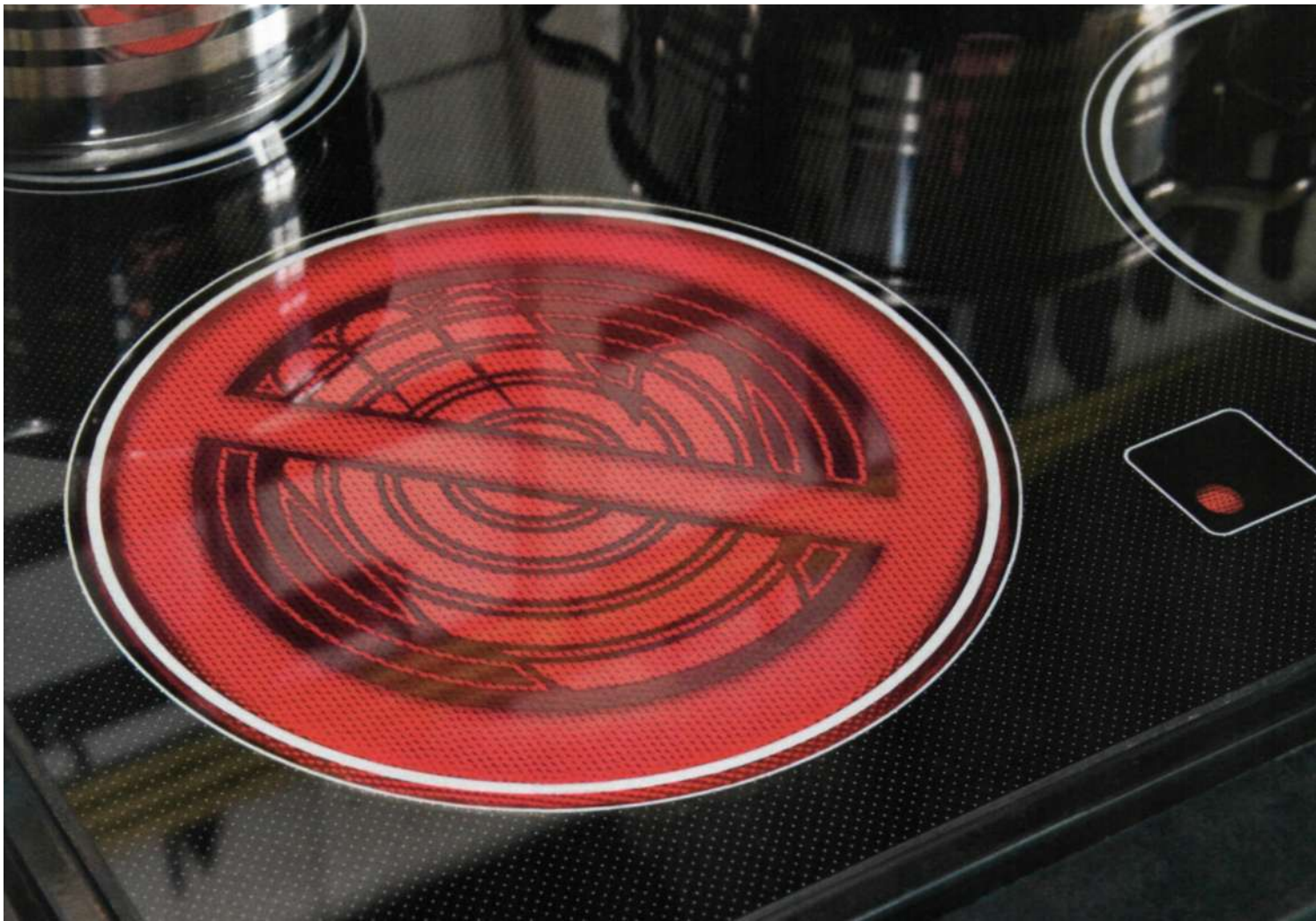
Mac / Photoshop CS5



Gewisse Themen wurden bei den Einsendungen immer wieder aufgegriffen, zum Beispiel der hilfreiche Hinweis, man möge doch bitte die erworbene Kleidung nicht direkt am Körper bügeln - ein wertvoller Tipp!

Eine eindrucksvolle Visualisierung des Problems hat John Wilhelm aus Winterthur mit dem nebenstehenden Bild *Do not iron clothes on Body!* abgeliefert. Das Verrückte ist, dass es solche Warnhinweise tatsächlich gibt, etwa als Aufkleber auf Bügeleisen. Wahrscheinlich würde der eine oder andere aber auch ohne den Hinweis auf diese Anwendungsvariante verzichten.

Nun könnten übervorsichtige Hersteller behaupten, es gäbe leider Mitmenschen, denen das anscheinend Selbstverständliche durchaus nicht so geläufig ist, wie man meinen sollte. Und man liest ja in der Tat von gerichtlichen Auseinandersetzungen, etwa in den USA, bei denen Dumpfbacken - die evolutionären Selektionsmechanismen offenbar nicht unterliegen - mit ihrer aberwitzigen Nutzung von Produkten samt Folgeschäden hohe Wiedergutmachungen einklagen konnten. Es reizt geradezu zu sozialen Experimenten,



Die einfachsten Lösungen sind oft die besten. Das demonstriert Jan Bornemann - auch er, wie etliche andere, nicht zum ersten Mal unter den Preisträgern - mit dieser klaren Montage. Wie der Gewinner in der Profi-Kategorie kommt auch er ganz ohne Textelemente aus, und den „Don't touch!“-Titel braucht der Betrachter ebenfalls nicht, um das Bild zu verstehen.

„Ich machte zwei Fotos von einem Elektroherd, ein- und ausgeschaltet. In Photoshop entstand die Maske für die Heizstäbe, die dann auf den fotografierten Herd übertragen wurde.“

I.Preis Ausbildung•

Jan Bornemann,
Hildesheim
Don't touch!
Win / Photoshop CS



wie weit das gehen könnte: Muss man wissen, dass man sich mit eingeschaltetem Bügeleisen nicht die verkühlten Fußsohlen wärmen sollte? Dass es sich nicht zur Haarglättung eignet? Dass man damit den Monitor nicht schnell auf Betriebstemperatur bringen sollte, um ihn schneller kalibrieren zu können? Dies alles wird bei den Warnhinweisen sträflich ignoriert.

Auch andere Motive tauchten mehrfach auf, etwa das der heißen Herdplatte. Am nebenstehenden - und durchaus beeindruckenden - Beispiel von Michael Becker lässt sich zeigen, warum die Jury letztlich doch das Bild oben von Jan Bornemann bevorzugte: Es vermittelt dieselbe Aussage auf rein visuellem Wege und etwas zurückhaltender - wobei auch diese drastischere Version durchaus ihre Vorzüge hat. Dass die Jury in dieser Hinsicht unempfindlich ist, zeigt ja der platte Hund auf Seite 119 ... •





2. Preis Ausbildung!

Stefan Langer,
Untermeitingen
Arab Fairy Tale
Win / Photoshop
CS5 Extended

Über dieses Bild diskutierte die Jury am längsten - einige fanden es toll, andere konnten gar nichts damit anfangen. Selbst die Befürworter rätselten über den Sinn des Warningschildes.

„Sonne, Himmel, Uferlinie und das moderne Gebäude sind digital gemalt. Die Stadt-Silhouetten, Dünen und Scheichs stammen aus verschiedenen Fotos. Der Schatten der Männer wurde nachträglich hinzugefügt. Die Wasseroberfläche entstand in der Basis durch Photoshop-eigene Hilfsmittel.“

Florian Janßen kam mit *Warnen Sie!* auf den vierten Platz der Kategorie „Ausbildung“. Ohne Mängel der Bildlogik - bei einem 18-jährigen Bildbearbeiter verzeihlich - wäre vielleicht eine noch bessere Platzierung herausgekommen. Der Text der Warntafel, ob ausgedacht oder real, hat in der Jurysitzung zu heftigem Gelächter geführt:

WARNEN SIE !!!

„Risiko wichtiger wasser-ankunft bei niederschlägen.“

Um nicht im bett des reißens strom zu bleiben.

Um die nächsten höhen sofort zu gewinnen, während das warten auf eine senkung, aus gefahr zu sein.

Zurück auf ihrem fuß zu nicht kommen, um zu vermeiden trägt durch die strömung weg.

Um ihre gegenwart anzuzeigen wenn sie abgesondert werden um von den notfall-teams markiert zu werden.

Ihre ruhen-hilfen zu behalten ist bereit einzuschreiten.“





**3. Preis
Ausbildung!**
Marcus Fessler,
Bruchsal
Zeitungsgabe
Mac / Photoshop
CS4

Bei dieser Montage kommt es nun allerdings sehr auf den Text des Warnhinweis-Aufklebers an. Ähnlich wie bei den tanzenden Kerzen ist er sehr dezent; in einer echten Werbeanzeige würde er kaum auffallen und wenig Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Im Rahmen unseres Wettbewerbs weiß man allerdings, dass man nach solchen versteckten Hinweisen suchen sollte.

Kurz und knapp: „Text und Logo von Box entfernt, neues Logo, Uhr und Warnhinweis eingefügt, Warnhinweis proportional angepasst, Farbfilter.“



Bemerkenswerterweise geht der Publikumspreis diesmal wieder an eine Teilnehmerin, deren Arbeit von der Jury zwar diskutiert wurde, aber nicht in die engere Wahl für einen der vorderen Plätze kam. Das kann unter anderem daran liegen, dass die im Web präsentierten Bilder recht klein waren, so dass Details, die die Jury sehen konnte, im Web nicht erkennbar waren.

„Es handelt sich hier um den Warnhinweis „Stecken Sie unter keinen Umständen eine lebende Person in die Maschine!“. Fälschlicherweise hat man hier die Person zum Waschen in die Maschine gesteckt und nicht ihre Klamotten.“ •

Publikumspreis
Sheryl Ann Hartmann
Nordsehl
(Kategorie: Ausbildung)
Warnhinweis Waschmaschine
Mac / Photoshop CS5



Photoshop-RÄTSEL

In der vorigen Ausgabe ging es um „Bokeh für Arme“ – welcher Filter mit welchem Zusatz war's?

Den verwendeten Weichzeichner-Filter fürs Billig-Bokeh haben fast alle korrekt identifiziert, es war »Form weichzeichnen« (beim Beispielbild in der vorigen DOCMA mit »Radius: 25« angewandt). Die Form allerdings hatte es in sich. Dass es ein Rahmen ist und keine Vollform, haben fast alle richtig erkannt. Um allerdings herauszufinden, dass es das Sechseck war und nicht der Kreis - dazu musste man schon sehr genau hinschauen (Pfeil).



Form weichzeichnen

Nur eine einzige Einsendung lag völlig daneben und nannte als Lösung: „Der gesuchte Filter, mit dem sich ein Bokeh-Effekt weitestgehend nachahmen lässt, ist »Tiefenschärfe abmildern«“. Alle anderen hatten richtig erkannt: **Es war »Form weichzeichnen«**.

Dieser Filter hat als Einstellungsparameter aber nicht allein »Radius«, sondern man muss auch noch ebendiese Form wählen, auf deren Basis weichgezeichnet wird. Einhellig waren - bis auf eine Ausnahme -

alle Einsender der Meinung: „Das geheimnisvolle Zusatz-Etwas kann eigentlich nur die Form »Kreis - dünner Rand« sein. Letztere verrät sich durch die vielen ringförmigen Erscheinungen im Rätselbild“, schreibt etwa Matthias Lemcke.

Fast. Doris Jachalke meinte dagegen: „Der in Heft 47 gesuchte Filter ist der Weichzeichner »Form weichzeichnen« mit der Form des »Sechsecks«“. Fast. Einen Tag später folgte zum Glück die Ergänzung: „Langsam komme ich mir vor, als

sei ich Inspektor ‚Columbo‘ ... Ich habe noch einen kleinen, aber nicht unerheblichen Nachtrag zu meiner Rätsellösung von gestern: ‚Sechseck‘ ist, wie ich festgestellt habe, leider zu ungenau: Es ist ein ‚Kontur-Sechseck, denn ein volles Sechseck gibt es ja auch als Form.“

So ist es! Damit ist Doris Jachalke die Siegerin. Ganz allein. Sollte Ihnen der Name bekannt vorkommen: Auch beim Rätsel im vorigen Heft hatte sie gewonnen. Dafür gibt es das Pearson-Portrait-Buch. (doc) •

Die einzige vollständig richtige Lösung kam (auch) diesmal von Doris Jachalke aus Hockenheim; sie war bereits zuvor Siegerin.

Matthias Lemcke traf dagegen exakt den »Radius«-Wert: 25. Allerdings hatte er sich leider für die Kreiskontur entschieden.

Auch Andre Möschter vermutete die Kreiskontur als verwendete »Form« und schlug als »Radius« 15 vor.



Photoshop- RÄTSEL

Finden Sie den Trick, mit dem Sie Ebenen um einen gemessenen Winkel gerade richten können.

Als Gewinnprämie stellt der Verlag Addison-Wesley das brandaktuelle Buch „Adobe Photoshop CS6: Handbuch für Bildbearbeiter“ von Heico Neumeyer zur Verfügung. Das Buch hat 1 008 Seiten und kostet 50 Euro. Gehen mehrere Einsendungen ein, die die richtige Vorgehensweise beschreiben, entscheidet das Los.



Ebenen gerade richten

Sie kennen das sicher: Auch wenn man noch so viel beim Fotografieren aufpasst - das eine oder andere Bild fällt ohne Stativ schnell mal ein wenig aus der Horizontalen. Die Gravitation zieht eine schwere Kamera eben gern etwas in Schiefelage. Mit Photoshop ist das ja rasch zu korrigieren, entweder direkt in Camera Raw mit dem »Gerade-ausrichten-Werkzeug« oder dem gleichnamigen Pendant im Filter »Objektivkorrektur«. Es ist auch möglich, mit dem »Lineal-Werkzeug« eine Linie, die

exakt horizontal oder vertikal werden soll, festzulegen und dann über »Bild > Bildrotation > Per Eingabe« das Bild zu drehen. Aber wie drehen Sie eine einzelne Ebene, auf der Sie die auszurichtende Linie mit dem »Lineal-Werkzeug« markiert haben, exakt in die Vertikale, ohne dass Sie bei Anwendung von »Bearbeiten > Transformieren > Drehen« den automatisch gemessenen und eingetragenen Wert manuell verändern und etwa einfach ein Minuszeichen davor setzen?

Um Chancengleichheit zu wahren, benutzen Sie bitte nicht das neue CS6-Feature, mit dem Sie in der Optionsleiste des Lineals einfach nur auf »Ebene gerade ausrichten« klicken müssten. Senden Sie die Lösung mit der Betreff-Zeile »Photoshop-Rätsel« bis spätestens zum **9. September 2012** an redaktion@docma.info. Als Gewinnprämie gibt es das oben gezeigte Standardwerk aktuell zu Photoshop CS6, das in im Bücherregal keines Bildbearbeiters fehlen sollte. (og) •

Das Ausgangs foto. Zielstellung: Die (tatsächlich umgeknickte) Straßenlaterne auf einer eigenen Ebene exakt in die Vertikale bringen.

Einfaches Auswählen mit dem »Lineal-Werkzeug« und dann »Bearbeiten transformieren > Drehen« verdreht das Bild falsch.

Mit dem gesuchten »Lineal-Trick« drehen Sie nach Aufrufen des Drehen-Befehls automatisch korrekt. Wie geht das?



FotoTV-Challenge 2

Das Thema der ersten FotoTV-Challenge 2011 war „American Football“. Das kam gut an und ermöglichte die Challenge 2012 – diesmal zum Thema „Zirkus“. DOCMA war dokumentierend, bildbearbeitend und in der Jury dabei. | **Olaf Giermann**

Der Austragungsort der diesjährigen FotoTV-Challenge war ein charmanter Familienzirkus in Köln. Drei Wettbewerber wurden von je drei Fotomagazinen ausgewählt, in drei verschiedenen Aufgaben - Action, Fashion und Still-life - gegeneinander anzutreten.

Hierbei standen wiederum - wen wundert's? - drei Fotoprofis (Martin Kropf, Eberhard Schuy, Ralph Man) den Kandidaten (Alexander Dacos, Gerrit Gross-

hans, Andre Rüssel) mit Rat und Tat zur Seite, bevor es unter Zeitdruck an die jeweilige fotografische Aufgabe ging.

Die Postproduktion der Fotos wurde in Abstimmung mit den Kandidaten von DOCMAtiker Olaf Giermann unter recht provisorischen Bedingungen auf einer Bierbank in einem LKW-Anhänger mittels Touchpad durchgeführt, wobei jeweils ein Zeitlimit von 15 Minuten bestand - völlig ausreichend, es war ja schließlich ein „Foto“-Wettbewerb. Die Ergebnisse

jeder Aufgabe wurden von einer Jury bewertet und ihr jeweiliger Favorit festgelegt. Das letzte Wort hat jedoch die FotoTV-Community mittels Voting, so dass die Gewinner momentan noch völlig offen sind.

Auch wenn der Dauerregen und das Ordnungsamt Köln mit Parkbußgeldern bei einem Großteil der Teilnehmer versuchten, die Stimmung zu drücken: Das hat nicht funktioniert! Wir freuen uns auf die FotoTV-Challenge im nächsten Jahr. •



Video zum Event:
www.docma.info/10612.html
 Mehr docmatische Impressionen:
www.docma.info/10613.html

Bücher

Neues aus den Fach- und Foto-
buchverlagen. Für Sie gelesen,
gesichtet und bewertet von **Doc
Baumann und Olaf Giermann.**



*Objektfotografie
Grundlagen für Einsteiger
von Eberhard Schuy
broschiert, 215 Seiten
Markt+Technik, 2012
29,95 Euro*

Licht und Bastelei

Am vermeintlich langweiligen Thema „Objektfotografie“ vermittelt der Autor kurzweilig, worum es in der Fotografie geht: Um Licht, Planung und Experimentierfreude. Hierbei setzt Eberhard Schuy konsequent in erster Linie auf die Fotografie und erklärt dabei auch „Kleinigkeiten“, auf die man für wirkungsvollere Fotos achten muss. An neun Bei-

spielen erläutert der Autor seine Vorgehensweise bei den jeweiligen Motiven, die Beweggründe, diese gerade auf diese Weise zu fotografieren, wie man das Set-up kreativ „basteln“ kann und was am Ende in Photoshop zu tun bleibt. Gerade durch die detaillierten Gedankengänge nicht nur für Objektfotografen sicherlich interessant. (og)



Anzeigen der 50er & 60er

Um neue Bildsprachen zu finden, kann es manchmal nichts schaden, an alte anzuknüpfen und zu analysieren, wie Gestaltung früher funktionierte. Die Werbung der 50er- und 60er-Jahre des 20. Jahrhunderts liefert dafür zahllose Beispiele. Auf 720 Seiten präsentiert Jim Heimann in diesen beiden Bänden großformatige Anzeigen aus US-Magazinen jener Zeit.

Manche davon sind so liebevoll verrückt, dass die Benennung dieser Werbejahre als „Mad Men Era“ mühelos nachvollziehbar wird. Der Bildbearbeiter des Jahres 2012 findet dort jede Menge Anregungen für eigene nostalgische Gestaltungen für Bild, Farbgebung und Typo.

Digitale Bildmanipulation gab es damals noch nicht - sollte Nicht-Fotografierbares dargestellt werden, griffen die Werbezeichner zu Stift und Pinsel und schufen Werke im Stil des amerikani-

schen Populär-Realismus, dessen Hauptprotagonist (der von mir übrigens sehr geschätzte) Norman Rockwell war.

Kritisch anzumerken ist, dass sich die Bände darauf beschränken, die - hervorragend reproduzierten - Anzeigen aneinanderzureihen und lediglich durch visuelle Analogien zu verknüpfen. Heimanns Vorwort liefert eine allzu knapp gehaltene Einführung; vor allem aber vermisst der wirklich interessierte Leser ein Register, das die Seiten bestimmten Jahren und Publikationen zuordnet. So bleibt es ein schönes, aufregendes, aber historisch etwas dürrtisches Bilderbuch. (doc)

*Advertising from the Mad Men Era:
Mid-Century Ads
von Jim Heimann (Hrsg.)
gebunden, 2. Bände im Schubert
Großformat, 720 Seiten
Taschen Verlag, 2012
39,90 Euro*

BILD-Buch als Bumerang

Als der Paketdienst den dicken Brocken bei mir ablieferte, rätselte ich zunächst, ob sich vielleicht eine Bombe in der Verpackung verstecke. Und siehe da: Ich hatte recht! Das Zehn-Kilo-Ding entpuppte sich als das BILD-Buch, ein gewaltiger Wälzer im Format von 37 x 53 Zentimeter, der 748 ausgewählte Titelseiten der Boulevard-Zeitung seit 1952 versammelt - aus jedem Monat eine.

Üblicherweise sind es Menschen, die Lebensbeichten abliefern und kurz vor dem nahenden Tode offenbaren, was sie anderen während ihres Lebens angetan haben. Warum soll das also nicht auch mal eine Zeitung tun? Gedacht war der von Bild-Chef Kai Diekmann herausgegebene Klotz zwar als Jubiläumsgabe zum 60., jedoch hätte man fast dasselbe Buch, ohne dass es groß aufgefallen wäre, auch von Günter Wallraff zusammenstellen lassen können: Eine Kompilation von mehr als einem halben Jahrhundert Volksverdummung, Lügen, Verdrehungen, Manipulation, Hetze, Menschenverachtung und aufgeblasenen Nichtigkeiten, transportiert von grammatischen und typographischen Gewalttaten und sensationstriefenden Bildern.

Das Buch ist ein wertvolles zeitgeschichtliches Dokument dafür, was ein zumindest quantitativ ansehnlicher Teil der deutschen Bevölkerung tagtäglich mit sich machen lässt und wofür diese Leser auch noch freiwillig bezahlen. Sicherlich hatte der Herausgeber eine andere Intention - man vermerkt dankbar, dass das Vorhaben geradezu unvermeidlich wie ein Bumerang zurückschlägt. (doc) •



*Das BILD-Buch
von Kai Diekmann (Hrsg.)
gebunden, Großformat, 748 Seiten
Taschen Verlag, 2012
99,99 Euro*

Leser- BRIEFE

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

Ein Editorial, das aufgewühlt hat

Sehr geehrter Herr Dr. Baumann, vielen Dank für Ihr Editorial. Ich habe mich in der Vergangenheit oft gefragt, was politische Bezüge im Vorwort einer Zeitschrift für Bildbearbeitung zu suchen haben und bin nicht unbedingt ein Fan davon.

Dennoch haben Sie mich mit dem aktuellen Beitrag zum Nachdenken gebracht. Zum einen der Hinweis auf Wikipedia. Ich nutze Wikipedia selber, verwende OpenOffice und habe mir andere Open Source-Programme zumindest runtergeladen. Aber habe ich jemals den Machern gedankt oder eine Spende zukommen lassen? Nein. Ich habe zum Nulltarif konsumiert. Schön, dass da einer ist, der's macht. Dabei ist ein solches Engagement nicht selbstverständlich.

Habe ich mich von der Discount-Mentalität anstecken lassen, dass viel Leistung für wenig Geld zu haben sein muss?

Die Hinweise auf Piratenpartei und Urheberrecht haben mich veranlasst, mal kurz zu recherchieren. Die Piraten wollen laut Wikipedia, dass Wissen leichter zugänglich wird. Aber ist Musik Wissen? Sind Computerspiele Wissen? Welchen Anreiz gibt es, eine kopierbare Ware herzustellen, wenn man weiß, dass einem die Verfügungsrechte quasi aus der Hand genommen werden?

Ihr Beispiel mit dem Roman berührt mich, insbesondere, weil ich selber auch als Hobby-Autor in Fanzines unterwegs bin. Allein der Gedanke, Dutzende von Arbeitsstunden in ein Projekt zu stecken, das dann jemand in maximal dreißig Minuten ins Internet hochlädt und unkontrolliert verbreitet, löst bei mir Brechreiz aus. Das ist auch kein Akt der Rebellion gegen das Establishment oder gegen das böse, böse Kapital: Da wird geistiges Eigentum mit Füßen getreten. Nebenbei kann man jemanden als Autoren oder Musiker bereits als erfolgreich bezeichnen, sobald er davon leben kann. Bestseller-Gagen beziehen nur die wenigsten.

Die Kolchosen und Sowchosen in der ehemaligen Sowjetunion haben ja deutlich gezeigt, was rauskommt, wenn ein Mensch für die Allgemeinheit arbeitet: suboptimale Ergebnisse. Dagegen haben die Bauern in die halbe Parzelle, die sie

privat nutzen durften, ordentlich reingesteckt, denn da hat sich die Leistung bezahlt gemacht.

Sie merken schon: Ihr Editorial hat mich aufgewühlt. Ich betrachte es als im besten Sinne kritisch und bedanke mich. Mit freundlichen Grüßen, Joachim A. Hagen

Raubkopieren ist kriminell

Hallo DOCMA-Redaktion, ich bedanke mich für das klare und deutliche Editorial von Doc Baumann. Kreative Werke jeglicher Art brauchen Schutz gegen unberechtigtes und unentgeltliches Kopieren oder Verwenden. Das muss für jedes kreative Werk gelten, eingeschränkt nur dadurch, dass die Weiterverwendung der Ergebnisse Anderer in künstlerischem Kontext dann möglich sein sollte, wenn der Nachnutzer selbst ausreichend kreative Überformungen des Originals schafft, sodass ein eigenständiges neues Werk entsteht. Nur so ist einerseits die notwendige (kommerzielle) Valuation künstlerischer Werke möglich, wodurch die Existenz der Kreativen (zumindest ansatzweise !-) gesichert wird, aber andererseits eine kontinuierliche Weiterentwicklung und Befruchtung. Raubkopieren und Verbreiten der Kopien hat nichts mit der romantischen Idee einer gesellschaftlichen Öffnung zu tun, sondern ist schlichtweg ein kriminelles Delikt, das auch als solches behandelt werden muss. Viele Grüße, Christian Nowak

Vor Lachen in die Tastatur gebissen

Lieber Doc Baumann, danke für Ihre wunderbare „Bildkritik“ in DOCMA Heft 47, welches ich gerade auf meinem Arbeitsplatz liegen habe. Auch diesmal habe ich wieder vor Lachen und Begeisterung in die Tastatur gebissen. Der Tag ist gerettet und mein Grinsen im Gesicht wird noch eine ganze Weile anhalten :) Herzlichst Ihr Horst Fenchel

Alte DOCMA-Hefte noch heute hilfreich

Hallo Doc, das Übliche - wie toll, super, einzig DOCMA ist - spare ich mir mal. Das schreiben wohl alle.

1. Außerdem: Habe ich neulich mein DocMa-Archiv vervollständigt (Heft 1, 2,...). In den ersten (!) Heften fand ich es ganz toll, super, einzig, dass Du/Ihr Photoshop richtig wirklich erklärt habt, einzelne Werkzeuge in den unterschiedlichen Varianten mit Beispielen (zum Nachschlagen für mich und später) Filter, Werkzeugspitzen. Wie wirken sich die Modi, die Füllfunktionen, die Unschärfengrenzen ... exakt aus, wie beeinflusse ich die? Jedes Heft ein Werkzeug, eine Funktion - aber wirklich doc-tisch. Das ist ja wohl die Fachzeitschrift, nicht etwa .com, Computertrick, Foto-BILD usw.

2. Ja, bitte: Bild/Bildbearbeitungskritik! Scheiß muss als solcher benannt werden! In dieser Fach-

zeitschrift sollten Arbeiten diskutiert werden. Fehlerquellen zeigen, Auswege weisen, (Arbeitskosten zeigen! Qualität kostet x.000 Teuro)

Wer möchte, kann ja aus Negativbeispielen lernen. Wer nicht lernen und dafür blähen will, kann ja anhand der Beispiele Ausredenformulierungen üben, auch das ist ja ein Weg, aber nicht meiner. Beste Grüße! Gustav Butenhoff

Frage an den großen Schatten-Kritiker

Hallo DOCMA-Redaktion, da Ihr ja die großen Schattenkritiker in eurer Kolumne seid, wollt ich nur mal was fragen.

In Heft 47 auf Seite 43 Bild 5 oben rechts ist mir der Schattenwurf der Fenstergitter nicht ganz klar. Auf der Mauer rechts im Fenster fällt der Schattenwurf des Fenstergitters beinahe senkrecht zum Raum gerichtet. Wie können dann die Lichtstrahlen fast waagrecht in den Raum hineinstrahlen, oder handelt es sich um lichtresistente Schatten? Mit freundlichen Grüßen, Jürgen Mertin

Hallo Herr Mertin, danke für die Kritik. Sicherlich haben Sie auf Seite 126 der Ausgabe in der Bildunterschrift zu den Gewinnerbildern meine Anmerkung über den falschen Einstrahlungswinkel gelesen - das Problem ist mir also durchaus bewusst.

Auf dem von Ihnen angemerkten Bild auf S. 43 oben ist allerdings an der Mauer rechts vom Fenster gar kein Licht zu sehen. Nur auf den Bildern davor; es wäre also bei einer isolierten Präsentation der Montage gar nicht zu erkennen. Dennoch kann man natürlich aus der Projektion des Gitters auf die Fensterbank ableiten, dass der Winkel eigentlich steiler sein müsste.

Darauf habe ich allerdings in diesem Fall bewusst verzichtet, denn die so erkennbare schöne Auffächerung der Strahlen wegen der Unterbrechung durch das Fenstergitter wäre bei einem steilen Winkel wie auf S. 42 gezeigt wegen der Stauung nicht mehr sichtbar. In diesem Fall musste also die realistische Darstellung hinter der didaktischen Absicht zurückstehen. Doc Baumann

Versand der Abo-Rechnungen

Guten Tag, gestern habe ich Ihre Rechnung erhalten. Sie war als Info-Brief verschickt worden. Oft werfe ich Infobriefe in den Müll, ohne den Brief zu öffnen. Viele machen es ähnlich. Entweder mit dickem DOCMA-Absender oder als normalen Brief verschicken. Viele Grüße als treue Leserin ab der 1. Stunde, Irma Gross

Diese Briefe kommen nicht von uns, sondern von einer von DOCMA beauftragten Firma, die Hunderte von Zeitschriften betreut und täglich entsprechend viele Abo-Rechnungen versendet. Daher ist es praktisch leider unmöglich, die unser Heft betreffenden mit „DOCMA“ zu kennzeichnen. •



HOCHAUFLÖSEND

Auflösung ist mehr als eine einfache technische Dimension der digitalen Ära, sie ist eine Art Geisteshaltung. | **Christoph Künne**

Wer ernsthaft mit Bildern Geld verdienen will, kann das heute fast nur noch in der Werbung. Dort zählt weniger die Idee des Fotografen - das erledigen die Agenturen - als vielmehr die technische Perfektion der Umsetzung. Das Gros der Werbebilder ist hyperreal inszeniert, und Profi-Fotografen arbeiten, wo es geht, mit maximaler Auflösung. Diese Beobachtung ist nicht wirklich neu. Schon seit Jahrzehnten entwickelt die Industrie Geräte und Materialien, die eine immer höhere Auflösung, mehr Schärfe, mehr Lichtempfindlichkeit und einen erweiterten Dynamikumfang bieten. Während ein analog im Kleinbildformat aufgenommenes Bild vor 30 Jahren üblicherweise mit einer Auflösung auskommen musste, die heute mit rund drei Megapixeln vergleichbar wäre, ist die sensorbasierte Kleinbildklasse kürzlich in Regionen vorgestoßen, in denen locker zehnmal so fein aufgelöst wird.

Das digitale Mittelformat ist längst bei 30, 50, 80 und mehr Megapixeln angelangt. Und so mutet es schon fast lustig an, wenn man sich an die Olympus E1 erinnert, bei deren Einführung Ende 2003 Profi-Fotografen eingeredet werden sollte, dass niemand in Zukunft mehr als fünf Megapixel Auflösung brauche.

Was der Profi braucht

Was benötigt man aber nun wirklich? Eine allgemeingültige Antwort erweist sich als schwierig. 15 bis 20 Megapixel reichen für so ziemlich alles aus, was der normale Berufsfotograf aufnehmen und später drucken muss. Außerdem gibt es im Kleinbildsektor auch kaum Objektive, die mit einer solchen Sensorauflösung mithalten können. Deswegen sind die neuen Schlachtschiffe von Nikon und Canon in dieser Liga beheimatet. Mehr Auflösung braucht man eigentlich nur in der Forschung oder beim Militär. Das Problem ist also kein praktisch-technisches, sondern

ein eher intellektuell-theoretisches. In der Praxis erlebt man oft, dass Profi-Fotografen hochauflösende Hasselblads nur ausleihen, um ihre Auftraggeber zu beeindrucken.

Was der Liebhaber will...

Will man die Diskrepanz zwischen Theorie und Praxis durchdringen, hilft es, thematisch etwas beiseite zu treten: In der deutschen Sprache reichen 1000 Wörter, um fast alle möglichen Informationszusammenhänge wiederzugeben. Wer mehr Wörter beherrscht, kann sich präziser, subtiler und/oder bedeutungsreicher ausdrücken.

Allerdings braucht solch angereicherte Information auch jemanden, der sie als Zuhörer in ihrer ganzen Opulenz dekodieren kann. Wenn ich demnach höher auflösend spreche als mein Gegenüber es versteht, wird er wahrscheinlich die Grundinformation erfassen, kann aber den Rest bestenfalls erraten. Praktisch wäre es also sinnvoll, Informationen in möglichst einfachen Worten zu übermitteln.

Obwohl wir in unserer demokratischen Gesellschaft eigentlich alle gleich sein sollen, möchte jeder etwas gleicher sein als die anderen. Er erweitert also seinen Grundwortschatz zumindest für das eine oder andere Thema, um sich abzugrenzen, anderen zu imponieren oder zumindest bei speziellen Fragestellungen, die ihn interessieren, nicht außen vor zu bleiben. Dieses Phänomen, das der Soziologe mit dem Begriff „Distinktion“ kodiert, ist nicht nur beim Wortschatz zu beobachten. Ambitionierte Köche erdenken die subtilsten Zubereitungsmethoden, um aus den Zutaten ihrer Gerichte auch noch das letzte Quantchen Eigengeschmack herauszukitzeln.

Wer leidenschaftlich Musik hört, schätzt hochauflösende Aufnahmen, die er auf seinen speziell dafür ausgelegten Audiosystemen abspielt. Mancher Weinkenner trainiert seinen Gaumen, bis er die Hanglage eines Traubenanbaus herauszuschmecken kann.

Und wie sich die Unterschiede erklären

Und Bildermacher? Ihnen geht es wie allen anderen „High-Endern“ darum, die Grenzen des Mediums zu sprengen, Dimensionen hinzuzufügen, wo sie eigentlich gar nicht sein können. Sie entwickeln einen unersättlichen Hunger auf Details in ihren Fotos, erraten Dreidimensionalität, fabulieren über Schärfe, Bokeh und Fragen des Aufnahmeformats, als gäbe es nichts Wichtigeres auf der Welt.

Sie geraten in Glaubenskriege, wenn es um die Authentizität der Fotografie geht oder wenn sie sich mit der Frage befassen, ob denn ein Tintendrucker mehr Tiefe/Details/Wahrheit aufs Papier bringt als ein Silberhalogenid-Print auf Baryt-Papier. Bevor solche Fotografen ein richtiges Bild machen können, brauchen sie die aktuellsten, bevorzugt teuersten oder von vermeintlichen Experten geadelten Gerätschaften. Am besten immer wieder neu. Wo die anderen mit hoher Auflösung Geld verdienen wollen, geben sie ihr Geld für hohe Auflösung aus. Interessanterweise spielen die Fotomotive bei den High-Endern eher eine untergeordnete Rolle. Sie sind in erster Linie interessiert, um herauszufinden, wie die Technik sie auflöst und abbildet.

Man fotografiert also Menschen und Dinge einzig, um hinterher sehen zu können, wie sie fotografiert aussehen.

Ist das nun Kunst oder nur die Vorstufe zum reinen Über-Bilder-und-Aufnahmetechnik-reden, bei dem man das Fotografieren allmählich ganz vergisst?

Munter bleiben! •

FOLGEN SIE UNS!



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