

49

DOCMA

6/12

Deutschland
9,90 €

Photoshop für Kreative

DOCMA

89 SEITEN
TUTORIALS

www.docma.info

Doc Baumanns Magazin für Bildbearbeitung

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

300
Looks/h

Das DOCMA-Raw-System (S. 21)

Individuelle
Effekte mit
wenigen Klicks
erzeugen

PHOTOSHOP-AKADEMIE (S. 40)

Selektive Farbkorrektur

KREATIV

Plastische Porträts (S. 62)

Landschaften – wie gemalt (S. 114)

3D-Projekt: Hyperreal (S. 94)

BILD & TECHNIK

Ideale Tonwerte durch perfekte Belichtung (S. 80)

Mit Stockfotografie Geld verdienen (S. 85)

Tipps fürs neue Wacom Cintiq 24 HD touch (S. 90)

Perfekt scharfzeichnen (S. 58)

MONTAGE-PROJEKT (S.104)

Surreale
Schmuckstücke

66243



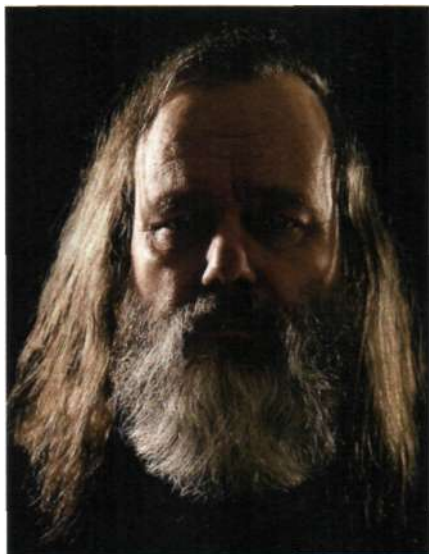
GRATIS

Video: App-Effekte in Photoshop

1100+ Pinselspitzen
300+ Texturen
900+ Symbole/Icons
40000+ 3D-Modelle u.v.m.MELBOURNE
Victoria
Australia
POPULATION
4.0 million
WEATHER:
4 SEASONS
A DAY.

SALE





Nicht blind Rezepte anwenden und auf Buttons klicken

Viele Bildbearbeiter begannen ihre erfolgreiche professionelle Tätigkeit als Preisträger des DOCMA-Awards. Es lohnt sich also offenbar, an diesem Wettbewerb teilzunehmen. Mitgemacht zu haben ist prima - zu den Gewinner/innen zu gehören noch besser. Wer sein Geld hauptberuflich mit Photoshop verdienen möchte, verschafft sich mit einer Teilnahme die idealen Startbedingungen.

Noch nie in den vergangenen zehn Jahren war die Medienresonanz so breit wie 2012 beim Thema „Vorsicht: Warnhinweise!“ Tausende Websites, Hunderte Zeitungen und Zeitschriften berichteten. Ein schöner Erfolg für alle, die teilgenommen haben, vor allem natürlich für jene, deren Werke in Frankfurt ausgestellt waren. Und nun - passender könnte es kaum sein - im Deutschen Feuerwehr-Museum zu bewundern sind.

Ich musste mir die Tagesschau-Sendung zur Ausstellungseröffnung leider vom Krankenhausbett aus ansehen. Zwei Tage vor den Dreharbeiten hatte mir ein Schlaganfall den rechten Arm lahmgelegt. Nach einem Monat Intensivstation und Reha-Klinik sitze ich jetzt wieder vor der Tastatur und tippe mühsam meine Texte (mitunter treffe ich die gewünschte Taste schon beim ersten Mal.) Ohne Tastatur wäre ich freilich ganz aufgeschmissen: Gegen meine krackelige Handschrift ist die jedes Erstklässlers ein kalligraphisches Meisterwerk; von der benötigten Zeit ganz zu schweigen.

Auch Bildbearbeitung - zumindest alles, was mit manuellen Auswahlen oder treffsicherem Klicken auf irgendwas zu tun hat - ist mit reduzierter Feinmotorik kein Vergnügen und braucht sehr lange. Was die Texte angeht, werde ich es demnächst mal mit Spracheingabe versuchen. Photoshop ist ja leider noch nicht so weit, dass ich „Haare freistellen!“ per Mikrofon befehlen könnte. Eigentlich hatte ich fürs nächste

Heft - übrigens unsere Jubiläums-Ausgabe 50 - ein Tutorial darüber geplant, wie man mit dem Cintiq von Wacom alte Holzstiche nachahmen kann: zahllose feinste, an- und abschwellende Linien, parallel zueinander verlaufend - ausgerechnet! Dieses Thema muss wohl noch ein paar Monate warten ...

Die Photokina entgeht mir aus dem genannten Grund ebenso. Während die anderen DOCMAtiker in Köln auf unserem Fotostand Besucher porträtieren und sich die neuesten Produkte anschauen, frage ich mich aus der Ferne „Braucht man das?“ Kollege Michael Hußmann weiß es und stellt Ihnen ab Seite 16 seine wichtigsten Messe-Entdeckungen vor.

Bereits im Vorfeld der Photokina sorgte eine Meldung für Aufsehen, die weniger mit dem Fotografieren selbst zu tun hat: Der Verkauf von Nik Software an Google. Vor allem die App Snapseed mit ihren Funktionen zur Bildoptimierung und Look-Zuweisung interessierte die Amerikaner. Uns interessiert daran, dass Bildbearbeitung offenbar immer mehr Menschen fasziniert. Viele, die mit einer einfachen App beginnen, werden irgendwann höhere Ansprüche stellen und individuellere Lösungen für ihre Bilder suchen.

Vielleicht denke ich da etwas altmodisch (und wenig von Produktionsdruck geprägt), aber ich möchte gern die verfügbaren Werkzeuge und Verfahren genau verstehen und nicht blind Rezepte anwenden und auf Buttons klicken, ohne zu kapieren, welche Prozesse und Eingriffsmöglichkeiten dahinter stecken. Tutorials wie die zur selektiven Farbkorrektur (S. 40), zu den Füllmethoden (S. 46) oder zum Scharfzeichnen (S. 58) schätze ich daher sehr.

Allerdings stehen auch - und gerade - professionelle Anwender oft vor dem Problem, große Bildmengen schnell - und

dennoch exakt gesteuert - mit bestimmten visuellen Merkmalen zu versehen. Hier zeigt Christoph Künnens ausführlicher Premium-Workshop zur zügigen Raw-Entwicklung bemerkenswerte neue Wege auf (ab S. 22).

Die bedenklichen Vorstellungen der Piraten-Partei zu Fragen des geistigen Eigentums und Urheberrechts hatte ich in Heft 47 an dieser Stelle kritisiert. Die Partei ist inzwischen in den Umfragen abgestürzt; das vorübergehende Strohfeuer der Begeisterung hat aber gezeigt, dass viele ihrer unkonventionellen Ideen eine breite Unzufriedenheit mit Schwachstellen unserer parlamentarischen Demokratie widerspiegeln. Der Absturz dürfte auch mit Glaubwürdigkeitsdefiziten zu tun haben: Etwa mit der Forderung, alle geheimen Vereinbarungen offenzulegen - und sie nach ein paar Monaten Erfahrung in den Gremien wieder zurückzunehmen.

Ebenso beim Urheberrecht: Als Vorstandsmitglied der Piraten bezeichnet Julia Schramm das Urheberrecht als „ekelhaft“ und „bizarrr“ - als Autorin ihres Buches „Klick mich“, das jemand frech zum Gratis-Download auf Dropbox bereitgestellt hatte, lässt sie ihren Verlag die Raubkopie sperren und kommentiert: „Ja, ich möchte, dass für meine Bücher bezahlt wird, dass Menschen sie gerne kaufen.“ Oh Wunder, genau das möchten auch andere Autoren, Fotografen oder Gestalter!

Zum Schluss: Die angeblichen „Pannen“ unserer Geheimdienste bei der Aufklärung der NSU-Morde muss man gar nicht weiter kommentieren, die sprechen längst für sich selbst. Aber was soll man schon von einem Abschirmdienst erwarten, der sich nach einem US-Satire-Magazin benennt...?



TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

21 PREMIUM-WORKSHOP 300 Raw/h

Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Raw-Workflow optimieren und mithilfe unserer Presets bis zu 300 Bilder pro Stunde entwickeln.

40 DOCMA-AKADEMIE: Selektive Farbkorrektur

Lernen Sie, das ganze Potential des Photoshop-Dialogs »Selektive Farbkorrektur« auszuschöpfen.

46 Technik-Tipps: Füllmethoden

In unserer neuen Serie stellen wir Ihnen die Füllmethoden und die dazugehörige Mathematik vor.

48 Photoshop-Sprechstunde

Diesmal geht es um detailgenaue Anpassungsretuschen nach dem Verflüssigen, unerwartete Größenänderungen bei Ebenenminiaturen und geöffneten Bildern, die Entfernung von Handschrift auf alten Ansichtskarten sowie um das Hinzufügen von Glanzeffekten auf nassen Oberflächen.

54 Digital Landscape

Wie Sie einen malerischen Look mit Tiefenwirkung erzielen

58 Technik-Tipps

Scharfzeichnen

60 Hardware-Test

Die GoPro-Kamera ermöglicht Aufnahmen aus ungewöhnlichen Perspektiven und hält fit.

62 Plastische Porträts

So erzielen Sie bei einem Porträt eine dreidimensionale Wirkung.

66 Tipps & Tricks

Farbe und Schatten

EXTENDED

68 Software-News

Neuigkeiten und Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen

70 Software

iOS-Apps zur Bildbearbeitung

72 Tipps & Tricks

Plug-ins von Topaz Labs

74 Silverfast 8: Der WorkflowPilot

So setzen Sie das Kernelement von SilverFast 8 optimal ein.

76 Dateien umbenennen mit GraphicConverter 8

Lernen Sie, den »Umbenennen«-Dialog sinnvoll zu nutzen.

78 Illustrator CS6

Erzeugen Sie regelmäßige Muster mit dem neuen Musterdesigner.

80 Die Kunst der perfekten Belichtung

Hier erfahren Sie, worauf Sie für eine perfekte Belichtung achten müssen.

84 Lightroom

Kamerakalibrierung

86 Gestaltungsregeln für Stockfotos

Wir zeigen Ihnen, wie Sie als Stockfotograf erfolgreich sein können.

90 Tipps & Tricks

Wacom Cintiq

92 Auf den Punkt kalibriert

Farbmanagement mit dem Eizo Colornavigator 6



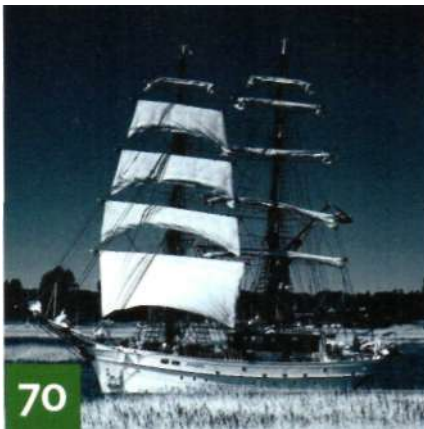
40



94



110



70



46



66

- 94 **Hyperrealer Polygonist**
Die Bilder des 3D-Künstlers Fredi Voss sehen zwar aus wie detailreiche Fotos, sind aber keine.

- 100 **Was ist ein Normalobjektiv?**
Was an einer Normalbrennweite normal ist, hängt von der Perspektive und unseren Sehgewohnheiten ab.

PROJEKTE

104

Schmuckstücke
Die Künstlerin Rene de Brunn erstellt Photoshop-Montagen, die Objekte mit Körpern verschmelzen.

- 110 **Die Zukunft von gestern**
Vor 100 Jahren zeigten Ansichtskarten Visionen der Zukunft. Stadtplanung und Verkehr gehörten zu den populärsten Themen retrofuturistischer Bildmontagen.

- 114 **Digital Painting: Low Detail**
Beim schnellen Malen hilft es, mit farbigen Blöcken als Grundlage zu arbeiten. Aber das ist kein Muss - finden Sie Ihren eigenen Stil und malen Sie schnell und frei!

DOCMATISCHES

- 8 **Freeloads**
Kostenloses Download-Material für Bildbearbeiter - von Pinselspitzen über Icons bis Texturen - und vor allem: ein Gratis-Video!
- 10 **News**
Neuigkeiten und ausgewählte Fakten für Bildbearbeiter und Fotografen
- 16 photokina-Trends
Apps und Konnektivität
- 18 Bildkritik:
Perspektivelose Schafsköpfe
Über schräge Schriftzüge und die Unsitte, Agenturen statt Urheber zu nennen; dazu Beispiele unverstandener Perspektive und eine Anzeige, in der Bild und Text im Streit liegen.
- 118 Award 2013: Schöner als wahr
Betrachtungen zum Award und ein möglicher Beitrag als Workshop.
- 123 Award 2012 - Die Ausstellung
Bericht von der Ausstellungseröffnung zum DOCMA-Award 2012

- 124 **Photoshop-Rätsel**
Lösung zum Rätsel „Winkel messen“ und eine neue Aufgabe zum schnellen Werkzeugwechsel.
- 126 **Bücher**
Neues aus den Fach- und Foto-buch-Verlagen - für Sie gelesen, gesichtet und bewertet
- 128 **Foto trifft 3D**
Wir berichten von einem Tagesseminar mit Uli Staiger in Stuttgart.
- 129 **Leserbriefe**
Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.



Arbeitsmaterialien zum Heft können Sie unter www.docma.info/10635.html herunterladen.



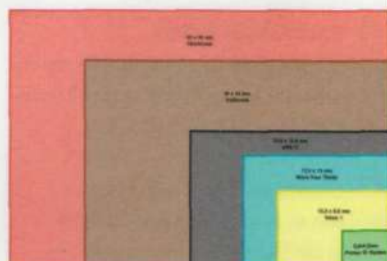
Highlights auf **DOCMA.info**



Medien-Echo auf DOCMA Award
www.docma.info/10661.html



700 Jahre alte Farbfotos
www.docma.info/10667.html



Was bringen größere Bildsensoren?
www.docma.info/10664.html



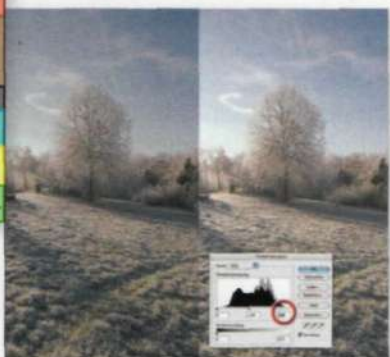
Foto-TV-Film 3 und 4 zur
FotoTVChallenge 2012
www.docma.info/10665.html
www.docma.info/10666.html



Panorama-Aufsatz für iPhone 4/4s
www.docma.info/10670.html



Gesichter der photokina
www.docma.info/10662.html



Intensivkurs: Tonwertkorrektur
www.docma.info/10668.html

Intensivkurs: Gradation
www.docma.info/10669.html



IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

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

Einzelheftbestellungen und Abos:

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

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

Onlineshop unter www.docma.info

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

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

Redaktionskontakt

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

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe

Tilo Gockel, Christian Gregoire, Hagen Henke,
Robert Kneschke, Volker Maaß, Christian Öser,
Gary Tonge, Peter Weiss

Foto-Credits und Bildmaterial

Doc Baumann, Fotolia: apttone, René de Brunn, JISIGN,
Karramba Production, Luis Louro, Alexandr Mitlic,
Rare, treenabeena, Julien Tromeur, Olaf Giermann,
Calvin Hollywood, Kandid Photography,
Christoph Künne, Ina Künne, Christian Öser,
software3d.de, Uli Staiger, Fredi Voss, Peter Weiss,
Thorsten Wiegand

Covermotiv

René de Brunn

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 iww-geprüft, Nr. 06510-13242

**Free
LOADS**

Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen

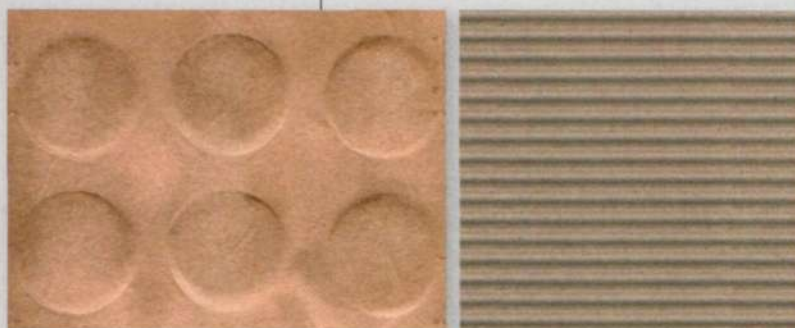


Mehr als 400 Fisch-Pinselspitzen
www.docma.info/10684.html

60 Vektor-Icon-Sets
www.docma.info/10595.html



Rund 400 Feuerwerk-Pinselspitzen
www.docma.info/10685.html



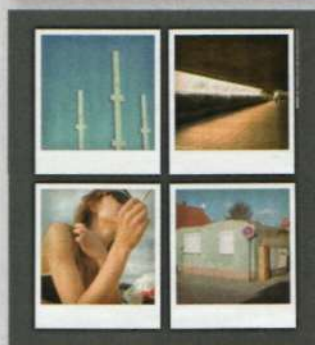
30 Pappe-Texturen
www.docma.info/10550.html



20 iPhone-Wallpaper
www.docma.info/10688.html



PHOTOSHOP ACTION
INTENSIFY YOUR EYES



Mehr als 80 Sets
mit Photoshop-Aktionen
www.docma.info/10677.html



Mehr als 300 Pinselspitzen
für Mond und Sterne
www.docma.info/10686.html

Ausgeschnittene Buchstaben
und Zahlen als Vektorgrafiken
www.docma.info/10675.html





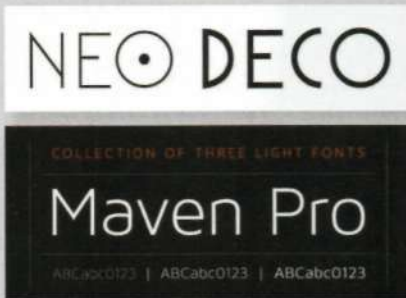
40 Sets mit rund 500 Symbolen
und kons als PSD-Dateien
www.docma.info/10676.html



Blätter als Vektorgrafiken
www.docma.info/10618.html



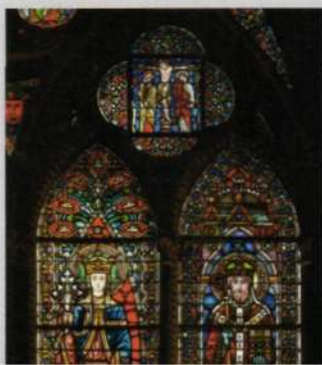
Umfangreiche Sammlung von 3D-Modellen
www.docma.info/10679.html



10 neue Fonts
www.docma.info/10680.html

WE'RE about us
NEXALIGHT
& NEXABOLD
DESIGNED BY
SVET'SIMOV
FROM SOFIA
BULGARIA
ENJOY!

Hoch aufgelöste Texturen
und Hintergründe
www.docma.info/10678.html



In Kooperation mit video2brain bieten wir unseren Lesern sechs Gratis-Kapitel aus dem Videotraining „Photoshop goes App“ von Maike Jarsetz an. Den entsprechenden Download-Link finden Sie, nachdem Sie sich in Ihren DOCMA-Account eingeloggt haben, auf www.docma.info bei den Arbeitsmaterialien zu diesem Heft.



Inhalt:

Mit iPad, iPod oder Smartphone und einer der zahlreichen Apps können Sie Ihre Fotos verfremden, mit Rahmen versehen oder in einen analogen Look verwandeln. Das funktioniert mit Photoshop mindestens genauso gut. In diesem Auszug aus Maike Jarsetz' Video-Training sehen Sie, wie Sie die bekanntesten und beliebtesten Foto-Apps ganz einfach auch in Photoshop umsetzen können.

Auszug aus „Photoshop goes App“
Auszug aus Maike Jarsetz' Video-Training sehen Sie, wie Sie die bekanntesten und beliebtesten Foto-Apps ganz einfach auch in Photoshop umsetzen können.

Videotraining „Photoshop goes App“
exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/10635.html



PSD-Datei mit Kaffeetassen
www.docma.info/10690.html

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

News

Neuigkeiten und ausgewählte Fakten
für Bildbearbeiter und Fotografen

Neues von Leica

Leica stellte anlässlich der photokina eine neue Version der Mittelformatkamera Leica S und zwei neue Messsuchermodelle vor.

Die prominenteste Leica-Neuheit ist eine Weiterentwicklung der Mittelformatkamera S2, die jetzt nur noch Leica S heißt und mehr Bildqualität, eine höhere Geschwindigkeit aufgrund einer neuen Elektronik sowie eine verbesserte Ergonomie bieten soll. Es bleibt bei der Sensorauflösung von 37,5 Megapixeln auf 30x45mm Fläche, gesteigert wurde dagegen die Empfindlichkeit von ISO 1 250 auf ISO 1 600. Ein Novum ist der prädiktive Autofokus, der in der Lage sein soll, die Position bewegter Motive beim Auslösen im Voraus zu berechnen. Weitere Neuerungen sind das integrierte GPS-Modul und die Zwei-Achsen-Wasserwaage, die ihre Daten in den Sucher einspeist. Die neue Leica S soll ab Dezember für 19 500 Euro in den Handel kommen. Wie beim S-System verzichtet Leica auch beim M-System ab sofort auf die Ziffer im Namen, und so kommt die erwartete M10 schlicht als Leica M daher. Als erste Leica Messsucherkamera ist sie mit einem neu entwickelten Leica-Max-CMOS-Sensor im vollen Kleinbildformat mit 24 Megapixeln ausgestattet. Zusammen mit dem Leica Maestro-Prozessor, der auch beim Leica S-System verwendet wird, soll der neue CMOS-Sensor einen Zuwachs an Bildqualität und Geschwindigkeit bringen. Weitere Neuerungen sind Funktionen wie Live-View, Full-HD-Video sowie zusätzliche Fokussier-Methoden. Die Leica M ist ab Anfang 2013 für 6200 Euro erhältlich. Bei der ebenfalls vorgestellten Leica M-E handelt es sich um ein Modell mit 18-MP-CCD-Sensor und eher puristischer Ausstattung. Es ist bereits jetzt für 4800 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/10640.html (M) und www.docma.info/10641.html (S)



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



Monitore für Bildbearbeiter

Monitorhersteller EIZO hat auf der Photokina gleich fünf neue Hardware-kalibrierbare Schirme mit 23 bis 27 Zoll-Bilddiagonale präsentiert. Das neue Portfolio besteht aus zwei CG-Modellen mit 24 und 27 Zoll für professionelle Bildbearbeiter sowie drei Monitoren mit 23, 24 und 27 Zoll Diagonale für Einsteiger in die Bildbearbeitung. Die Displays unterscheiden sich in Leistung, Ausstattung und Preis und sollen allen Anwendern das auf ihre Bedürfnisse zugeschnittene Arbeitsgerät bieten - vom ambitionierten Hobby-Fotografen und -Filmer bis zum Profi. Preise standen bis Redaktionsschluss noch nicht fest. Die Markteinführung der neuen Displays soll von September bis Dezember erfolgen. Mehr dazu unter www.docma.info/10645.html



Leica S mit
Summarit-S 1:2.5/70 ASPH.



Leica M mit
Summilux-M 1:1.4/50 ASPH.

Vollformatkamera für Hobbyfotografen



Kamerahersteller Nikon präsentiert mit der D600 seine bisher kleinste und leichteste digitale Spiegelreflexkamera mit FX-Sensor. Die Größe des Sensors von 35,9 x 24,0 mm und die moderate Auflösung von 24 Megapixeln versprechen rauscharme Bilder mit präziser Kontrolle über die Schärfentiefe. Die D600 bietet einen Empfindlichkeitsbereich von ISO 100 bis 6400, der auf 50 bis 25600 erweitert werden kann. Für die Signalverarbeitung sorgt die Bildverarbeitungs-Engine EXPEED 3, mit der auch das Nikon-Spitzenmodell D4 ausgestattet ist. Serienaufnahmen erledigt die Kamera wahlweise im FX- und DX-Format mit ca. 5,5 Bildern pro Sekunde. Ihre Auslöseverzögerung beträgt laut Nikon nur ca. 0,052 Sekunden. Das Autofokussystem Multi-CAM 4800 mit 39 Messfeldern stammt aus der D7000 und bietet die gleiche AF-Empfindlichkeit wie das Profimodell D4. Bei der Video-Funktion kommt die gleiche Technologie zum Einsatz wie beim System der D800. Full-HD-Aufnahmen (1080p) sind sowohl im FX- als auch DX-basierten Aufnahmeformat möglich. Die D600 soll ab Mitte September auf den Markt kommen. Das Kameragehäuse kostet 2 150 Euro, im Kit mit einem 24-85 mm-Zoom ist sie für 2 700 Euro zu haben. Mehr dazu unter www.docma.info/100644.html

Vollformat für alle



Mit der EOS 6D stellt Canon als neuestes Mitglied der EOS-Familie eine digitale Spiegelreflexkamera mit Sensor im Kleinbildformat und 20 Megapixeln Auflösung vor. Canons derzeit kleinste und leichteste Vollformat-DSLR ähnelt in Gewicht und Größe der EOS 60D. Als erste EOS-Kamera ist sie serienmäßig mit WLAN-Schnittstelle und GPS-Empfänger ausgestattet. Sie ist in erster Linie auf die Zielgruppe der ambitionierten Hobbyfotografen zugeschnitten, die Wert auf den Gestaltungsspielraum mit der Schärfentiefe legen, und steht in direkter Konkurrenz zu Nikons ebenfalls neu vorgestellter D600. Der neu entwickelte Sensor der EOS 6D ermöglicht einen Standard-ISO-Bereich von ISO 100-25 600, der auf bis zu ISO 50-102400 erweiterbar ist. Der ebenfalls neue 11-Punkt-Autofokus, dessen Sensor auf einer optimierten Pixelkonfiguration mit mehr Linien am zentralen AF-Punkt basiert, bietet laut Canon die bisher stärkste Low-Light-leistung unter allen bisherigen Canon AF-Systemen. Für die Signalverarbeitung und Kamerasteuerung setzt Canon auf den neuesten, auch in der EOS 1 D X verbauten Prozessor DIGIC 5+. Reihenaufnahmen bei voller Auflösung bewältigt die EOS 6D mit bis zu 4,5 Bildern pro Sekunde. Eine elektronische Wasserwaage ermöglicht im Sucher oder auf dem 3-Zoll-LC-Display bei der Bildkomposition die horizontale Ausrichtung des Motivs. Filme zeichnet die Kamera in Full-HD-Auflösung auf. Mit den Objektiven der EOS-Serie stehen für die Kamera Brennweiten von 8 bis 800 mm zur Verfügung. Das Gehäuse der EOS 6D soll zum Preis von 2000 Euro in den Handel kommen - wann, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Mehr dazu unter www.docma.info/10643.html

FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



BLURART MAGAZINE #6
PDF-Magazin für Fotografie
www.blurartmag.com



CAMERA OBSCURA #20
FLASH-Magazin für Fotografie
www.cameraobscura.ro



FOTOGEN 9/10-2012
Flash-Magazin für Fotografie
www.fotogen-onlinemagazin.de

FIRMWARE-UPDATES

Canon stellt für die Profi-DSLR EOS-1D X die Firmware 1.0.6 bereit, um einige Fehlfunktionen, u.a. beim Scharfstellen, zu beheben. Fujifilm verhilft der Systemkamera X-Pro1 mit der Firmware 2.0 unter anderem zu einem schnelleren Autofokus und einer höheren Verarbeitungsgeschwindigkeit. Zudem gibt es Neuerungen bei der Sucherlupe und den ISO-Einstellungen. Canon behebt bei der EOS 7D mit der Firmware 2.0.3 Fehler, die nach der Installation der Firmware 2.0 auftraten – u.a. bei Serienaufnahmen und beim Speichern von Raw-Fotos.



High-End-Mittelformatkamera

Der schwedische Kamerahersteller Hasselblad hat die 5. Generation des H-Systems mit 40, 50 und 60 Megapixeln sowie 50- und 200-Megapixel-Multi-Shot-Versionen angekündigt. Die an professionelle Fotografen adressierte H5D soll sich unter anderem durch ein moderneres und kompakteres Design, ein präziseres und schnelleres Autofokussystem, größere und ergonomischere Bedienknöpfe, neue und schnellere Prozessoren, einen Modus für druckbereite JPEGs, das größte und hellste Sucherbild auf dem Markt sowie einen vollkommen neuen elektronischen Antrieb auszeichnen.



Die Produktlinie wird durch das neue „HCD 4.8/24 mm“-Weitwinkelobjektiv ergänzt, das dieselbe Leistung wie das HCD 28 mm bieten soll und einem 17-mm-Objektiv an einer Kamera mit 35-mm-Kleinbildsensor entspricht. Darüber hinaus bietet Hasselblad einen Makro-Konverter an, der in Verbindung mit den Objektiven HC 50, HCD 28 und HC 35 den zusätzlichen Kauf eines Makroobjektivs überflüssig macht. Ab Dezember sollen in der H5D-Serie Modelle mit 40, 50 und 60 Megapixeln sowie 50 und 200 Megapixel-Multi-Shot-Versionen erhältlich sein. Nähere technische Details und Preise nannte Hasselblad noch nicht.

www.docma.info/10647.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



Grafik-Monitor von LG

LG hat einen Monitor im 16:9-Format mit IPS-Panel vorgestellt, der für Fotografen und Grafiker entwickelt wurde. Das Gerät hat eine Bildschirm-diagonale von 27 Zoll (69 cm) und bietet eine Auflösung von 2 560 x 1 440 Bildpunkten (WQHD-Auflösung). Es stellt laut LG 99 Prozent des Adobe RGB-Farbraums akkurat dar. Der maximale Blickwinkel liegt bei 178 Grad horizontal und vertikal, die maximale Helligkeit bei 350 Candela pro Quadratmeter. Die EA83-Serie wird mit Hard- und Softwarekalibrierungstools ausgeliefert. Die Geräte verfügen über einen DVI-D Dual- und einen HDMI-Anschluss, einen Display Port sowie eine Bild-im-Bild-Funktion. Angaben zum Preis machte LG noch nicht. Die Markteinführung ist für November geplant. Mehr dazu unter www.docma.info/10646.html

Fine-Art-Fotobuch für Anspruchsvolle

Die Fotobuch-Manufaktur MSB-Photobooks, Anbieter für individuelle, handgefertigte und exklusive Foto-Accessoires, ergänzt die Produktpalette um ein Fotobuch aus Barytpapier. Das „FineArtbook“ eignet sich besonders - aber nicht nur - für Schwarzweiß-Drucke und soll vor allem Kreative und Künstler ansprechen. Die „Henry-Wilhelm-Zertifizierung“ des Produktes verspricht eine lebenslange Haltbarkeit der Druckergebnisse. Mithilfe eines Farbmanagementsystems soll eine kompromisslose Qualität erreicht werden. Das FineArtbook wird in Formaten von 30 x 30 cm bis 50 x 50 cm angeboten. Mehr dazu unter www.docma.info/10651.html

Automatisches Auslösesystem



Der Hamburger Zubehöranbieter Kocktrade hat ein batteriebetriebenes Auslösesystem in sein Programm aufgenommen, das Digital- und Videokameras in schwierigen Aufnahmesituationen automatisch auslöst. Das „Trigger Smart-System“ von Sabre Switch besteht aus Sensoren für Licht, Geräusche und Bewegung sowie einer Steuereinheit, die per Kabel mit den Sensormodulen verbunden wird. Bewegungen zwischen den Modulen (Sender und Empfänger) werden mithilfe einer Infrarotschranke erfasst, wobei eine Distanz von bis zu zwei Metern überbrückt werden kann. Ein zusätzlicher, optionaler Tiltsensor reagiert auf Vibrationen oder Bewegungen. Das Herzstück des Systems - die Controllereinheit - ermöglicht es, die Empfindlichkeit der Sensoren oder eine gewünschte Auslöseverzögerung einzustellen und gibt das Auslösesignal an die Kamera und bei Bedarf auch an Blitzgeräte weiter. Neben Einzelbildern sind auch Serienaufnahmen in vorgewählten Zeitspannen möglich. Das Trigger Smart-System kostet 399 Euro. Die Markteinführung ist für November geplant. Mehr dazu unter www.docma.info/10652.html

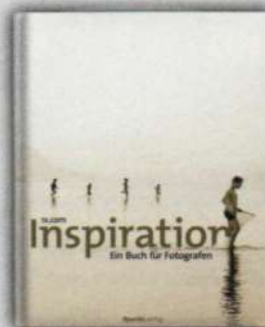


Lichtstarkes Telezoom

Tamron bringt mit dem SP 70-200 mm F/2.8 Di VC USD ein für Vollformat-DSLRs optimiertes Telezoom-Objektiv auf den Markt. Das Objektiv zeichnet sich durch eine Lichtstärke von 1:2,8 über den gesamten Brennweitenbereich aus und verfügt über einen Bildstabilisator (VC) sowie einen schnellen und leisen „Ultrasonic Silent Drive“-Autofokus, in den jederzeit manuell eingegriffen werden kann. Die optische Konstruktion besteht aus 23 Elementen in 17 Gruppen, darunter ein XLD-Glas und vier LD-Glaselemente (XLD= Extra Low Dispersion, LD = Low Dispersion). Zur Minimierung von Streulicht und Geisterbildern kommt Tamrons Mehrschicht-Vergütung zum Einsatz. Die abgerundeten Blendenlamellen erzeugen im Zusammenspiel mit der Telebrennweite bei offener Blende ausgeprägte Unschärfefekte. Die Naeinstellgrenze des Objektivs liegt bei 1,3 Metern, der maximale Abbildungsmaßstab bei 200mm Brennweite beträgt 1:8. An Vollformatkameras wird ein Bildwinkel von 34,35°-12,35° abgedeckt, an Kameras mit APS-C-Sensor liegt der Bereich zwischen 22,55° und 7,98°. Das für diese Objektivklasse mit einer Länge von 197 mm und einem Durchmesser von 86 mm recht kompakte Gehäuse ist gegen das Eindringen von Spritzwasser geschützt. Das Tamron SP 70-200 mm F/2.8 Di VC USD ist mit Anschlüssen für Nikon, Canon und Sony erhältlich. Der Preis und ein Auslieferungstermin waren bis Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Mehr dazu unter www.docma.info/10691.html

Kompaktblitz mit Touch-Display

Metz hat auf der photokina das erste Systemblitzgerät vorgestellt das sich mittels Touch-Display bedienen lässt. Der mecablitz 52 AF-1 digital wird in verschiedenen Versionen für Canon-, Nikon-, Olympus/Panasonic/Leica-, Pentax- und Sony-Systemkameras angeboten, mit denen sich die Sonderfunktionen und verfeinerten Blitzbelichtungstechniken der jeweiligen Kamerahersteller nutzen lassen. Gegenüber dem Vorgängermodell mecablitz 50 AF-1 wurde unter anderem die Leitzahl auf 52 bei ISO 100/21° und 105 mm Brennweite angehoben. Die Anzeige des beleuchteten Touch-Displays passt sich bei Hochformat-Aufnahmen durch eine 90-Grad-Drehung an und erlaubt so die Bedienung des Blitzes und das Ablesen der Anzeige ohne Verrenkungen. Für eine individuelle Lichtführung ist das Reflektorsystem vertikal sowie horizontal dreh- und schwenkbar und bietet zudem eine herausziehbare Reflektorkarte sowie eine Streuscheibe. Der mecablitz 52 AF-1 ermöglicht eine auf jedes Motiv individuell abgestimmte Lichtabgabe. In Verbindung mit der verbesserten Blitzröhre wurden laut Metz Leistung und Betriebssicherheit weiter optimiert. Neben der neu integrierten Masterfunktion stehen auch die Slave-Funktion und die Servo-Funktion zur Verfügung. Damit lässt sich das neue Blitzgerät je nach Kameramodell in unterschiedlichen Betriebsarten einsetzen. Über die USB-Schnittstelle des Gerätes kann die Firmware des Blitzes jeweils auf den neuesten Stand gebracht werden. Der empfohlene Preis liegt bei 249 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10693.html



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



2012, 166 Seiten
€ 19,95 (D)
ISBN 978-3-89864-778-6



2012, 128 Seiten
€ 19,95 (D)
ISBN 978-3-89864-826-4



2012, 182 Seiten
€ 24,95 (D)
ISBN 978-3-86490-018-1



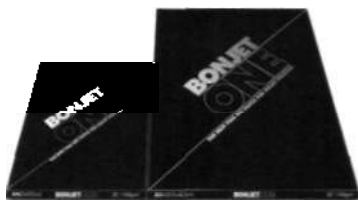
2012, 134 Seiten
€ 16,95 (D)
ISBN 978-3-86490-028-0



dpunkt.verlag

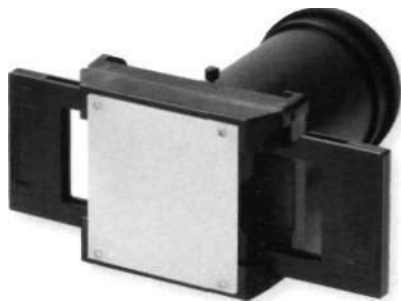
Ringstraße 19 B · D-69115 Heidelberg
fon: 0 62 21 / 14 83 40 · fax: 0 62 21 / 14 83 99
e-mail: bestellung@dpunkt.de

www.dpunkt.de



Fine-Art-Papier

LE BON IMAGE hat die **Eigenmarke BONJET** um ein exklusives Fine-Art-Papier auf Baumwollbasis mit seidig glänzender Oberfläche ergänzt. Das neue **BONJET ONE** wird in einer großen, handgefertigten Box geliefert, die gleichzeitig als Präsentationsbox für Ausdrucke dienen kann. Die mehrlagige, mikroporöse Beschichtung des in den Formaten A4 und A3+ erhältlichen Papiers soll für eine perfekte Bildwiedergabe sorgen und Schutz vor Kratzern und Beschädigungen bieten. Das Papier zeichnet sich laut Anbieter durch eine hohe Maximaldichte von bis zu 2,7, einen großen Farbraum mit präziser Tonwertwiedergabe und gestochen scharfe Details aus. Das Material ist lignin- und säurefrei und kommt ohne optische Aufheller aus. Es soll alle Anforderungen an eine zuverlässige Archivierbarkeit erfüllen. Mehr dazu unter www.docma.info/10650.html



Dia-Duplikator

Wer einzelne Dias auf die Schnelle digitalisieren möchte, aber hierfür keinen Scanner zur Verfügung hat, kann auf den Dia-Duplikator von Reflekta zurückgreifen. Der Objektivvorsatz passt in 37-, 52-, 55-, 58- und 62-mm-Objektivgewinde und kann mit Digital- und Videokameras genutzt werden, um Dias abzufotografieren. Die Anpassung an die verschiedenen Objektivdurchmesser erfolgt mittels Adapterring. Der Dia-Duplikator verfügt über eine achromatische Nahlinse und dupliziert die Dias in HD-Qualität. Er kostet rund 100 Euro. www.docma.info/10653.html



weitere Artikel finden Sie unter www.docma.info



SLT-Vollformatkamera

Sony ergänzt seine Kamerareihe mit teildurchlässigem, feststehendem Spiegel um ein 24-Megapixel-Modell mit Vollformatsensor. Die SLT-A99 unterscheidet sich vor allem durch den 35,8 x 23,9 mm großen Sensor von früheren Vertretern der SLT-Baureihe; neu sind auch das Autofokussystem, Verbesserungen beim Videomodus und die Ergonomie. Die Kamera ist mit einem neu entwickelten Exmor CMOS-Sensor mit effektiv 24,3 Megapixeln Auflösung und einem BIONZ Bildprozessor ausgestattet. Beide Komponenten ermöglichen einen Empfindlichkeitsbereich von 50 bis 25600 und eine Serienbildrate in Vollformat-Auflösung von sechs Bildern pro Sekunde. Für die Motiv- und Bild-Kontrolle ist die A99 mit einem OLED-Sucher ausgestattet, der 100 Prozent des Bildes darstellt. An der Gehäuserückseite befindet sich ein neig- und drehbares 3-Zoll-Display mit 1,23 Millionen Bildpunkten. Beim Autofokus kombiniert Sony erstmals zwei Systeme: das aus der SLT-A77 bekannte Phasendetektions-Modul mit seinem 19-Punkt-AF-Sensor und 11-Punkte-Kreuzsensoren sowie ein weiterer Phasendetektionssensor mit zusätzlichen 102 Messpunkten direkt auf dem Bildsensor. Das Scharfstellen soll dadurch schneller und präziser erfolgen. Die SLT-A99 filmt nicht nur in den Full-HD-Formaten 50p und 25p, sondern auch im Kinoformat 24p sowie in 60p - also auf Wunsch NTSC oder PAL. Dank teildurchlässigem Spiegel kann der Autofokus permanent nachgeführt werden. Das Magnesium-Gehäuse der A99 ist gegen das Eindringen von Staub und Wasser geschützt. Ohne Akku wiegt die Kamera 733 Gramm. Die SLT-A99 kostet 2800 Euro (nur Body). Mehr dazu unter www.docma.info/10648.html

Verbessertes Tokina-Weitwinkelzoom

Tokina präsentiert den Nachfolger des für Nikon-Kameras mit DX-Sensoren konstruierten „AT-X 116 PRO DX“. Das Objektiv wurde mit einem Ultraschallmotor, einer neuartigen Linsenvergütung und optimierten optischen Gläsern aufgewertet. Die Frontlinse ist wasser- und schmutzabweisend sowie kratzfest beschichtet. Durch den Ultraschallmotor kann das Objektiv jetzt auch mit kleineren Nikon-Bodys, wie der D3100, der D5100 oder ähnlichen Modellen dieser Kategorie ohne Autofokus-Einschränkungen genutzt werden. Das Tokina AT-X 116 PRO DX II deckt einen Brennweitenbereich von 11 bis 16 mm ab. An einer Nikon-DSLR mit DX-Sensor entspricht die Brennweite aufgrund des Formatfaktors von 1,5 einer Kleinbild äquivalenten Brennweite von 16,5 bis 24mm. Die maximale Lichtstärke liegt über den gesamten Brennweitenbereich bei F2,8, die kleinste Blendenöffnung beträgt F22. Als besonderes Highlight stellt Tokina die als „Silent Drive-Modul“ (SD-M) bezeichnete Motor-Getriebekombination für die Fokussierung heraus. Zusammen mit einem Sensor, der die genaue Positionierung des Fokusmotors überwachen und auf geringste Abweichungen reagieren soll, wird laut Tokina eine besonders hohe AF-Geschwindigkeit und Einstellgenauigkeit erreicht. Das Tokina AT-X 116 PRO DX II ist 89,2 mm lang, bei einem Durchmesser von 84 mm, und wiegt 550 Gramm. Aufgrund der Innenfokussierung verändert es seine Länge bei der Scharfstellung nicht. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei ca. 860 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10649.html





27-Zoll-Display für Bildbearbeitung

NEC Display Solutions ergänzt die professionelle Spectra View-Serie um ein hardwarekalibrierbares Modell mit 27 Zoll Diagonale. Der SpectraView 271 basiert auf einem 10-Bit-P-IPS-Panel im 16:9-Format, das bis zu 2 560x1 440 Bildpunkte darstellt und 98% des Adobe-RGB-Farbraums abdeckt. Er verfügt über eine 14-Bit/3D-Look-Up-Table, die eine Kalibrierung von Helligkeit/Leuchtdichte, Weißpunkt und Tonwertkurve mit 14 Bit pro RGB-Kanal ermöglicht. Die „Digital Uniformity Control“ und die „Backlight Ageing Correction“ sorgen für eine gleichmäßige Helligkeitsverteilung und einen konstanten Weißpunkt. Im Lieferumfang ist die SpectraView-Profiler-Software enthalten. Den Preis gab NEC noch nicht bekannt. Mehr dazu unter www.docma.info/10694.html



Werkzeugkoffer für das Farbmanagement

Aus seinen vier **Spyder-Produkten** hat Datacolor eine Komplettlösung für das Farbmanagement zusammengestellt und bietet diese unter dem Namen „**SpyderCAPTURE PRO**“ an. Mit den in einem Aluminiumkoffer gelieferten Gerätschaften sollen Fotografen, Designer und professionelle Bildbearbeiter für durchgehend übereinstimmende Farben in ihrem gesamten Workflow sorgen können - von der Aufnahme bis zum Ausdruck. **SpyderCAPTURE PRO** wird zum empfohlenen Verkaufspreis von 369 Euro angeboten. Mehr dazu unter www.docma.info/10692.html

AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLENSWERTE FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



Jack Nicholson, NYC, 1998

HAUS DER PHOTOGRAPHIE
Die Hamburger Ausstellung **Visions feat. Cotton Made in Africa** zeigt bis zum 6.1.2013 Fotografien des international bekannten Fotografen Albert Watson von Baumwollbauern aus Benin sowie rund 350 Exponate seines gesamten Schaffens.
www.deichtorhallen.de



Irina Lazareanu, étude, février 2005

SCHAUWERK SINDELFINGEN
In Sindelfingen sind im Rahmen der Ausstellung **Lichtempfindlich** bis zum 21.4.2013 zeitgenössische Fotografien aus der Sammlung Schaufler zu sehen. Vertreten sind insgesamt 28 Künstler - bekannte deutsche Fotografen und internationale Größen.
www.schauwerk-sindelfingen.de



Quentin Tarantino

CAMERA WORK/CWC GALLERY
In Berlin gibt die Ausstellung **Color** bis zum 1.12.2012 mit über 100 Fotografien von wegweisenden Künstlern einen Einblick in die Entwicklung des Umgangs und der Ästhetisierung von Farbe in der Fotografie.
www.camerawork.de

NEUE VIDEO-TUTORIALS

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



POWER-WORKSHOP
Ebenen in Photoshop
Olaf Giermann führt in diesem acht-stündigen Video-Training von Grund auf in das Arbeiten mit Ebenen in Photoshop ein und erklärt Smartobjekte, Formebenen, Ebenenstile und Masken.



PHOTOSHOP-PRAXIS
Städte und Architektur
Uli Staiger erklärt in 90 unterhaltsamen Minuten, wie man spektakuläre Effekte erzielt, und zeigt Techniken zur Erzeugung kreativer Unschärfe und zum geschickten Entfernen störender Bildelemente.



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

photokina-Trends: Apps und Konnektivität

Schon seit Jahren sagen manche das Ende einfach ausgestatteter Digitalkameras voraus, weil die allgegenwärtigen Kamera-Handys eine zusätzliche Kamera überflüssig machen würden. Tatsächlich sind die Umsätze in diesem Segment rückläufig, und da die fotografischen Leistungsdaten der Handys immer weiter zulegen, wird sich diese Entwicklung sicher fortsetzen. Die jüngsten Neuvorstellungen zeigen aber, dass der Einfluss der Mobilfunktechnik auf den Kameramarkt noch viel weiter geht. | **Michael J. Hussmann**

Als sich Handys mit integrierter Kamera durchsetzten, bedeutete das zunächst nur, dass man immer eine – wenn auch einfache – Kamera dabei hatte. Die damit aufgenommenen Bilder konnte man auch sofort anderen zeigen – und zwar nicht so, wie sich das die Mobilfunkanbieter gedacht hatten, nämlich per Multimedia-Botschaft, die man wie eine SMS verschickt, sondern über das Internet als Upload auf soziale Netzwerke und andere Dienste, wo die Bilder Freunden oder wahlweise der ganzen Welt zur Verfügung stehen. Mit den Smartphones, deren Funktionsumfang sich mit Apps erweitern lässt, gerieten dedizierte Kameras gar ins Hintertreffen. Es gibt ganz unterschiedlich gestaltete Kamera-Apps, deren Features über das Standardangebot des Herstellers weit hinaus gehen; dazu können Apps auch anspruchsvolle Bildbearbeitungsaufgaben übernehmen, für die der Besitzer einer normalen Kamera noch immer einen Computer braucht. Wer mit der Bedienung seiner Kamera unzufrieden ist, kann allenfalls auf ein Firmware-Update des Herstellers hoffen, das eine Veränderung in seinem Sinne bringt; wer dagegen mit seinem Smartphone fotografiert, kauft sich einfach eine andere App mit den gewünschten Eigenschaften.

Samsung ist nun der erste Hersteller, der eine Kamera nach dem Muster eines Smartphones konstruiert hat. Die „Galaxy Camera“ [1] erinnert nicht nur vom Modellnamen her an die Handys und Tablets des

Herstellers; auch die Kamera ist mit dem Betriebssystem Android in der Version 4.1 ausgestattet, wird über einen Touchscreen gesteuert und ist durch Apps erweiterbar. Natürlich fehlt auch die Anbindung an das Internet über Mobilfunknetze und WLAN nicht, während man auf eine Telefonfunktion verzichten muss. Fast die gesamte Rückseite der Kamera nimmt der 4,8-Zoll-Touchscreen ein, über den die Kamera gesteuert wird; daneben gibt es auch eine von Smartphones bekannte Sprachsteuerung, mit der man die Kamera auf Zuruf die Brennweite verändern und auslösen lassen kann. Entsprechend konfiguriert schickt sie die Aufnahmen sofort an die vom Benutzer ausgewählten Dienste. Der 1/2,3-Zoll-Sensor mit 16 Megapixeln und der 21-fache Zoombereich entsprechen dem Standard kompakter Superzoom-Modelle. Durch Apps zur Steuerung der Kamerafunktionen und zur Bildbearbeitung ist die Galaxy Camera höchst flexibel und auch durch Drittanbieter erweiterbar. Den Zeitpunkt der Markteinführung konnte Samsung noch nicht nennen; auch der Preis steht noch nicht fest.

Die „Nikon Coolpix S800c“ [2] ist eine weitere Kompaktkamera mit Android-Betriebssystem, nutzt aber noch dessen ältere Version 2.3. Auch fehlt diesem Modell die Mobilfunkanbindung, sodass der Bilder-Upload ein WLAN-Netz erfordert. Der Touchscreen mit einer Diagonale von 3,5 Zoll und der nur 10-fache Zoombereich machen die Kamera allerdings handlicher als die etwas klobige Galaxy Camera. Die Coolpix S800c kommt Ende September für rund 400 Euro in den Handel.



1

Samsung Galaxy Camera





Einen ähnlichen, wenn auch nicht ganz so radikalen Weg geht Sony mit der „NEX-6“ [3], dem neuesten Modell aus Sonys spiegellosem Kamerasystem. Auch die NEX-6 ist durch Apps erweiterbar, wobei Sony aber nicht auf einen offenen Standard wie Android setzt, sondern über das Sony Entertainment Network ausschließlich eigene „PlayMemories“-Apps anbietet, mit denen man das Leistungsspektrum der Kamera nachträglich erweitern kann. Wie eine immer größere Zahl neuer Kameramodelle enthält die NEX-6 ein WLAN-Modul für den Datenaustausch im Internet; zum Upload der gerade geschossenen Bilder in soziale Netze ist also immer noch ein verfügbarer WLAN-Hotspot nötig. Die NEX-6 kommt im November zu einem Preis von rund 800 Euro in den Handel.

Während Kameras mit SIM-Karten-Steckplatz für die Verbindung mit Mobilfunknetzen noch die Ausnahme sind, setzt sich die WLAN-Unterstützung auf immer breiterer Basis durch. Canons neue Vollformat-DSLR „EOS 6D“ [4] für rund 2 000 Euro (der Termin der Markteinführung steht noch nicht fest) besitzt ein integriertes WLAN-Modul, wie man es bisher nur in einigen Kompaktkameras fand. Andere Hersteller wie beispielsweise Olympus verweisen auf die Möglichkeit, eine WLAN-Unterstützung durch eine SD-Karte mit WLAN-Modul nachzurüsten, wie sie Eye-Fi und Toshiba anbieten. Über eine direkte Funkverbindung mit dem Smartphone – ein WLAN-Hotspot ist dazu nicht nötig – kann man die Kamera dann fernsteuern. Canon bietet dazu eine Tethering-App an, die ein Live-Bild auf dem Handy-Display zeigt, und auch Samsung unterstützt eine solche Fernsteuerung. Über das per WLAN verbundene Handy lassen sich die Bilder dann auch zu Diensten im Internet hochladen. Canon entwickelt unter dem Codenamen „Project 1709“ eine eigene Bilddatenbank in der Cloud, die bereits Anmeldungen als Betatester erlaubt (www.project1709.com). ■

4 Canon EOS 6D

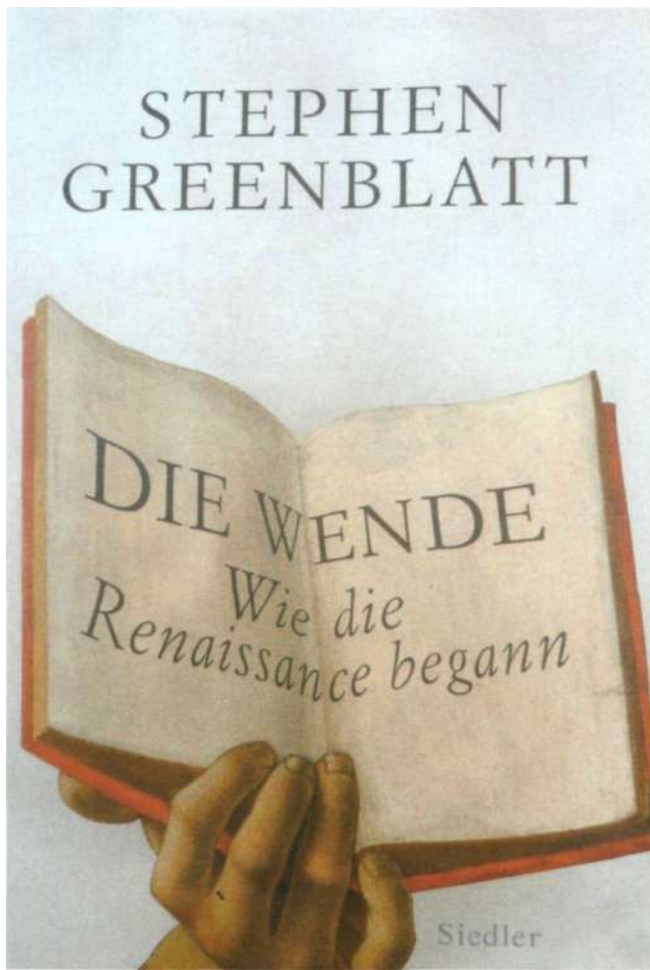


3 Sony NEX-6



2 Nikon Coolpix S800c





Buchcover „Die Wende“ (links) Rothfos & Gabler | akg-images, nach Botticellis „Die Krönung der Madonna“ von 1490 (rechts); Orientierungslinien mit Illustrators „Angleichen“

Perspektiveloze Schafsköpfe

Über schräge Schriftzüge und die Unsitte, Agenturen statt Urheber zu nennen; dazu neue Beispiele unverstandener Perspektive und eine Anzeige, in der Bild und Text im Streit liegen. | **Doc Baumann**

Stephen Greenblatts Buch über den Beginn der Renaissance ist ein bemerkens- und lesenswertes Werk. Ginge es an dieser Stelle darum, seinen Inhalt vorzustellen (den Einfluss von Lukrez' *De rerum natura* auf das Denken der frühen Neuzeit), würde ich gern versuchen, Ihnen meine Begeisterung zu vermitteln.

Leider muss ich jedoch eine Stufe früher ansetzen; bei dem, was Sie sehen, noch bevor Sie die erste Zeile gelesen haben: dem Titelbild. Die reduzierte Illustration hat klare und sinnvolle Bezüge zum Inhalt, schließlich geht es um Bücher. Dennoch löst sie in mir keinerlei Begeisterung aus. Denn Bücher bestehen nicht nur aus Papier; sie leben von den Buchstaben, welche sich dort tummeln. Und jene, die auf diesem Cover zu sehen sind, passen sich der dargestellten Doppelseite nicht an, sondern laufen wild und schräg darüber.

Nahezu ohne Berücksichtigung von Perspektive und Ausrichtung des offenen Buches verbreiten sie sich quer über die Blätter, ignorieren deren Wölbung und vermiesen dem Betrachter die Lektüre des Werkes, noch bevor er es aufgeschlagen hat (oben links).

Wie immer an dieser Stelle muss man sich fragen: Sieht das keiner in der Produktion? Schlimm, wenn nicht. Ebenso schlimm, wenn die

übliche Ausrede dahinter steckt: Merkt doch sowieso niemand. Nun könnte man einwenden: Es ist schwierig, Zeilen so anzupassen, dass sie der Oberfläche eines aufgeschlagenen Buches folgen. Wir müssen wohl davon ausgehen, dass es tatsächlich Grafiker/innen gibt, die damit Probleme hätten. Was macht man in einem solchen Fall?

Wer ein ganz klein wenig über den Tellerrand von Photoshop hinausblickt, weiß, dass es in Illustrator die Möglichkeit gibt, zwei Pfade in wählbaren Stufen oder Zwischenabständen einander anzugleichen (*»Objekt > Angleichen«*). Man muss also lediglich einen Pfad am oberen Buchrand zeichnen und einen am unteren, dann beide angleichen. Schon hat man ein wunderbar hilfreiches Raster, um die Buchstaben passend zu verzerren (oben rechts).

Respektlos und anmaßend

Falls Sie nun denken, ich hätte meinem Ärger über dieses Cover ausreichend Ausdruck verliehen ... nein, das ist nicht der Fall. Natürlich interessiert mich, aus welchem Gemälde der verwendete Ausschnitt stammt. Die malerische Behandlung der Finger sprach für



REEDEREI
BRUNO WINKLER

PARTNER OF THE MONTH
AUGUST/AUGUST
www.berlin-welcomecard.de



Anzeige BMW (links oben); Anzeige Bundesministerium für Arbeit und Soziales (links unten); Anzeige in WelcomeCard, Reederei B. Winkler (rechts oben); Plakatwerbung Gaffels (rechts unten)

Botticelli. Der Klappentext des Verlages gibt die Antwort: „Umschlaggestaltung: Rothfos & Gabler, Hamburg, unter Verwendung einer Abbildung von@akg-images“. Also nicht Botticelli, sondern akg-images?

Wie würde sich doch der traditionsreiche Siedler Verlag, bei dem das Buch erschienen ist, freuen, wenn als Hinweis zu einer Rezension des Werkes nicht Verfasser und Verlag angegeben wären, sondern „Buchhandlung Ema Müller“ oder „Amazon“!

Alle Welt erregt sich - zu recht - über Urheberrechtsverletzungen oder unverschämte GEMA-Forderungen. Aber dass dieser respektlose Umgang mit Malern und Grafikern wie eine Seuche um sich greift, von Büchern über Magazine bis zur Tagespresse, scheint niemanden zu kümmern. Weder Botticelli noch seine Erben haben die Agentur dazu ermächtigt, seine Bilder zu verscherbeln. Nett, wenn sie sie im Angebot führen und zugänglich machen und meinetwegen daran auch verdienen. Aber einen Zwischenhändler zu nennen, ebenso eine Grafik-Agentur, die nicht in der Lage ist, angemessen mit Typo und Perspektive umzugehen, den Maler des verwendeten Bildes jedoch zu unterschlagen - das ist eine Frechheit!

(Wie vermutet, handelt es sich übrigens um Botticelli, wie ein Blick in seinen Werkkatalog zeigt; *Die Krönung der Madonna* aus den Uffizien in Florenz, gemalt um 1490. Der Heilige links hält das Buch.)

Behinderte Kommunikation

Beim Kommunizieren kann man einiges falsch machen. Die *Behindern-ist-heilbar-Anzeige* (oben links) des Ministeriums für Arbeit und

Soziales soll auf die UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen aufmerksam machen - ein durchaus nobles Anliegen. (Erfreulich ist dabei immerhin, dass nirgendwo der Begriff "Inklusion" auftaucht, von dem man meinen könnte, er sei in die Welt gesetzt worden, damit kein Normalbürger kapiert, worum es geht.)

Horst Fenchel hat mir die Anzeige mit einigen Anmerkungen zugesandt: „Die Häuserzeile im Hintergrund liegt voll im Sonnenlicht, aber die Schatten der Personen fallen mehr oder weniger in die entgegengesetzte Richtung. Gut, es könnte der Reflex eines schräg zur Sonne gekippten Fensters oben links in der Häuserzeile sein ... aber eher nicht, dazu passt der Einfallswinkel des Lichts nicht; die Lichtquelle liegt höher als die Dachfirste.“ So ist es. Nur leider ist das bei weitem noch nicht alles. Bleiben wir bei den Schatten an der Wand. Der des kleinwüchsigen Mannes liegt hinter den Beinen der Frau - nur seltsamerweise nicht darauf. Ihre Beine ignorieren jedoch nicht nur den Schlagschatten des Mannes, sondern die rechts vom Bein hängende Tasche wirft einen Schatten auf das rechte Bein und dieses wiederum einen auf das linke - entgegen der Lichtrichtung.

Stimmt wenigstens der Rest? Nein. Nimmt man die Perspektive der Wand mit den großen Kalksteinplatten als Basis, so liegt der Fluchtpunkt der Häuserzeile im Hintergrund weit unter dem Horizont der Bankfiliale. Und die Stühle links hinter der Säule haben einen noch tieferen Fluchtpunkt. Da muss dann kaum noch erwähnt werden - was nahezu immer falsch gemacht wird -, dass die einmontierte 3D-Schrift wiederum eine völlig andere Horzonhöhe voraussetzt; damit hätten wir schon vier davon. •



Titelseite der Zeitschrift „Quo vadis?“ (links)
Anzeigenausschnitt Shampoo Aldi-Süd (rechts)

War's das jetzt? Nein, das Hauptproblem hat diesmal weniger mit Montagefehlern als mit Kommunikationsbehinderung zu tun. Im Text der Zeitschrift, der mit diesem Bild illustriert wurde, heißt es in einer Auflistung „einstellungsbedingter Barrieren“ unter anderem: „Sprache, die schwer verständlich ist

Horst Fenchel leitete seine Mitteilung mit den Worten ein: „Wer der der Slogan noch die Bildidee erschließen sich intuitiv. Ich musste zweimal um die Ecke denken, bevor es im Hinterstübchen dezent zu klingeln begann.“ Mir ging es ebenso, wenn ich diese Anzeige in der Presse entdeckte. Woran liegt das? Im Satz „Behindern ist heilbar“ impliziert „Behindern“ ein Subjekt. „Behindern“ ist eine aktive Tätigkeit, daher erwartet der Betrachter, das Subjekt dieser Tätigkeit im Bild zu sehen. Gezeigt werden ihm jedoch in Umkehrung dieser Erwartung die Objekte oder Opfer des Behinderens.

Man muss also in der Tat „um die Ecke denken“, um das Zusammenspiel von Sprache und Bild nachvollziehen zu können - die Barriere, die als vermeidbar benannt wurde, wird mangels durchdachten Konzepts ausgerechnet in die Anzeige eingebaut, die vor dieser Nachlässigkeit warnen soll. Letztlich wird die Annonce ungewollt so zu ihrem eigenen Gegenstand. Das Bild allein - ohne seine technischen Mängel - wäre aussagekräftiger gewesen.

Mal wieder: Die Tücken der Perspektive

Die vertrauten Perspektivfehler finden sich nicht nur in der Behindern-Anzeige; auch andere haben damit ihre Probleme. BMW etwa scheint es inzwischen darauf anzulegen, in dieser Rubrik vorgestellt zu werden. Dass die Fluchtlinien einer geneigten Ebene nicht auf dem Horizont konvergieren, ist ja durchaus richtig. Aber ein Fahrzeug, das geradeaus auf einer Straße fährt, sollte doch bitte denselben Fluchtpunkt haben wie diese - tatsächlich jedoch liegt der hier sehr viel weiter oben (Seite 19, oben links).

Ähnlich phantasievoll ist die Entdeckung von Jenny Haslauer konstruiert: „Aus den Latschen hat es mich gehauen, als ich bei einem Berlin-Besuch ein (grafisch schönes und qualitativ gut gemachtes) Gutschein-Heft für die Berliner WelcomeCard in die Hände gedrückt bekam und darin das fand: Wundervoll - Schiffe, so falsch gephotshoppt, dass man es sogar gleich beim ersten Hinsehen erkennt! (Seite 19, oben rechts). Bei der Gaffel-Plakatwerbung darunter, ein-

gesandt von Matthias Wohland, ist es nicht besser. Ihm war allerdings anderes aufgefallen: „Die Freude am Finden von offensichtlichen Fehlern ist groß, zumal wenn die Bildgestalter augenscheinlich keine Kenntnis der menschlichen Anatomie haben. In diesem Fall müssen die Gestalter wohl weiblichen Geschlechts gewesen sein. Die vom anderen Geschlecht hätten mit bloßem Blick nach unten festgestellt, dass auf dem Bild etwas nicht stimmen kann.

Immerhin ist nicht zu erwarten, dass es bei der ausgelassenen Party zu sexuellen Übergriffen kommen wird. Wenn man befürchten wollte, dass die Party damit auch spaßfrei bleiben könnte, wäre man wahrscheinlich ein Sexist. Die Frage, warum eine derartige Selbstbeschneidung der männlichen Art immer wieder vorkommt, konnte mir noch niemand zufriedenstellend beantworten.“

Was unserem Einsender angesichts dieser Radikalbeschneidung dagegen entgangen ist: Die Nacktbadenden hat man (zwecks Honorareinsparung?) mal wieder vervielfältigt. Bei der Montage der Klone wurde dann jedoch vergessen, dass die Augen etwa gleich großer Personen unabhängig von ihrer Entfernung zum Fotografen ungefähr auf gleicher (Horizont-)Höhe liegen.

Schließlich ist da noch die Cover-Montage des Quo-vadis?-Magazins, das „auf der Suche nach einem Weg in eine gerechte Mensch-Tier-Beziehung“ einen recht ungewöhnlichen Pfad entdeckt hat: Er führt vor dem Ohr des schwarzen Schafs entlang, wird also sozusagen auf dessen Rücken ausgetragen (oben links). Selbst bei einem Schaf mit den Dimensionen eines Tyrannosaurus Rex wäre es schwierig, eine solche räumliche Konstellation hinzukriegen.

Undurchschaubar

„Auch als reiner Hobby-Photoshop-Anwender lese ich regelmäßig die DOCMA“, schreibt Thomas Mazsitaben. „Besonders interessant finde ich die Rubrik der Bildkritik. Ich weiß nicht, ob die Rückenansicht der Frau aus dem aktuellen Aldi-Süd Prospekt das Zeug dazu hat, beachtet zu werden; ich finde die 'Komposition' aber zumindest sehr interessant (Abbildung oben rechts). Eigentlich kann man nur hoffen, dass es sich hier um ein Composing-Unglück handelt. Was halten Sie davon?“

Das ist in der Tat eine recht merkwürdige Anatomie ... jedenfalls so lange, bis man erkennt, dass es einfach ein schlechtes Foto ist, jedenfalls ein zu Missverständnissen verleitender Ausschnitt. Denn die Körperkonturlinie rechts ist nicht die Taille der Dame, sondern ihr Hals, und der Hautbereich oben links zeigt nicht etwa die Schulter, sondern die den Hinterkopf umfassende linke Hand, darunter die rechte. Hat man sich erst mal durch dieses Vexierbild gearbeitet, rückt plötzlich alles an seine Stelle. Kein Montage-Unglück also, sondern lediglich ein kommunikationswidriges Bildmotiv. •

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

PREMIUM-WORKSHOP

300 Raw/h

Kommen Sie auch nach jeder Veranstaltung, jeder Feier und jedem Kurzausflug mit Hunderten von Bildern auf der Speicherkarte nach Hause? Schlimmer sind nur noch Urlaube, denn dann bringt man Tausende Fotos mit. Die Bilder liegen manchmal ewig auf der Festplatte, weil eine Bearbeitung mit Photoshop-Standardwerkzeugen soviel Zeit verschlingt. Ein Teufelskreis? Nicht unbedingt, denn Sie können mit unserem neuen Entwicklungssystem große Bildmengen in kürzester Zeit digital entwickeln. Haben Sie das Prinzip einmal verstanden, sind Sie in der Lage, mit Photoshops Camera Raw oder Lightroom mehrere hundert Bilder pro Stunde individuell im Hinblick auf Kontraste, Farben und Effekte abzustimmen. Das Beste daran ist: Die maximale Zahl der Bilder wird dabei nur von Ihrer Konzentrationsfähigkeit begrenzt. Leider. | **Christoph Künne**



Das DOCMA-Highspeed-Raw-Entwicklungssystem : S. 22 ■ Workflow – Mit Abkürzungen in die Zukunft : S. 24 ■ Hintergrund – Die technischen Grundlagen : S. 26 ■ Bildinfo testen – Die Checker-Presets : S. 28 ■ Die Richtung vorgeben – Definitions-Presets : S. 30 ■ Farbexperimente – Stimmungen erzeugen : S. 32 ■ Feinschliff – Foto-Effekte : S. 34 ■ Contest : S. 36

PREMIUM WORK SHOP

DAS DOCMA HIGH-SPEED-RAW-ENTWICKLUNGSSYSTEM

300 Raw/h



DOCMA-System zur Raw-Entwicklung

Das System besteht aus mehreren Camera-Raw 7/Lightroom 4-Presets, die man kombiniert miteinander auf Einzelbilder und Serien anwendet. Dabei werden die Entwicklungsaspekte Kontraste, Farbe und Effekte getrennt behandelt. Erweitert wird das System um Checker-Presets zum Test der Tonwertreserven. Die Presets können alle registrierten DOCMATiker unter www.docma.info/10638.html kostenlos herunterladen.



RAW-Dateien

Digitalkameras der gehobeneren Preisklassen können neben JPEG-Bildern auch das abspeichern, was der Sensor wirklich aufzeichnet. Die Bildentwicklung dieser sogenannten Raw-Dateien wird von der Kamera auf den Computer ausgelagert. Einen ausführlichen DOCMA-Premium-Workshop zu diesem Thema finden Sie hier: www.docma.info/10639.html



Preset: »Basis-roh«



Preset: »Def-mehrDetails«

Die Folgen der Pixel-Revolution sind vielschichtig. Die Digitalisierung hat nicht nur den technischen Teil der Arbeit mit der Kamera verändert und einfach den Film durch einen Sensor ersetzt. Verändert hat sich auch die Art und Weise, wie wir Bilder machen.

Das größte Problem für Digitalfotografen sind dabei die Spätfolgen der vollständigen Enthemmung beim Drücken des Auslösers.

Das Anschwellen der Bilderflut

Der Amateur belichtete früher die 36 Bilder eines Kleinbildfilms nur selten bei einer einzigen Gelegenheit. Eher blieb der Film Wochen, wenn nicht Monate in der Kamera, bis genug im Leben geschehen war, um diese Menge an Erinnerungsfotos zu rechtfertigen. Auch die ambitioniertesten Amateurfotografen nahmen selten mehr als zehn oder zwanzig Filmrollen in den mehrwöchigen Urlaub mit, und selbst der Profi-Fotograf überlegte sich jede Auslösung gut, denn sie war teuer. Zu den Kosten des Films gesellten sich die Filmentwicklung und die Abzüge der besten Motive im Labor. Schließlich wollte man auch früher schon die Bilder mit Freunden oder Kunden »teilen«, wie das gemeinsame Betrachten heute heißt,

und dazu brauchte man sie auf Papier. All diese Kosten sind in der digitalen Ära vorverlagert: Wir zahlen einmal (reichlich) für die Hardware und können danach - theoretisch - unbegrenzt viele Fotos machen. Grenzen setzt nur die Praxis. Auch Digitalkameras gehen irgendwann kaputt oder werden vorher regelmäßig durch neue beziehungsweise bessere ersetzt. Wir müssen wegen der immer noch rasanten Technik-Evolution bei den Aufnahmegeräten in schöner Regelmäßigkeit unsere Betrachtungs- und Entwicklungsgeräte - sprich Monitore, Computer und Software - an den Stand der Technik anpassen.

Fast ebenso rasant wie die Technik nach mehr Ressourcen verlangt, wächst der digitale Bilderberg. Dagegen hilft selbst auferlegte Zurückhaltung kaum. Warum sich auch künstlich beschränken? Wenn man erst einmal kostenlos Fotos machen kann, dann nutzt man das logischerweise auch aus. Das Resultat sind hunderte von Belichtungen, wo man sich früher mit zehn begnügt hätte. Als Konsequenz haben wir aber nicht nur einfach mehr Bilder. Weil wir viel fotografieren, üben wir viel und entwickeln uns fotografisch schnell weiter. Wir machen immer mehr Bilder - bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Die Ergebnisse

Bis zu 300 Bilder pro Stunde entwickeln - ist das ein Scherz? Nein, ist es nicht, sondern die naheliegendste Lösung, um der digitalen Fotoflut langfristig Herr zu werden. Voraussetzung ist ein angepasster Workflow und die für diesen Artikel auf www.docma.info herunterladbaren Entwicklungs-Presets. | **Christoph Künne**



Preset: »Farbe-I-Pastellig«



Preset: »FX-R-starke Vignette-dunkel«

werden - weil jeder Amateur heute fast soviel fotografiert wie früher die Profis - nahezu zwangsläufig inhaltlich, formal und technisch besser und man hat immer weniger Grund sie später zu löschen. Schlimmer noch: Weil schon die Raw-Belichtungen recht gut aussehen, möchte man mit den Möglichkeiten moderner Bildbearbeitung möglichst alle Aufnahmen weiter veredeln. Und spätestens nun kommt der letzte fiese Faktor ins Spiel - die Begrenztheit der Lebenszeit. Konventionelle Digital-Workflows machen die anschließende Bildbearbeitung zum Zeitfresser.

Zeitprobleme lösen

Ein Rechenbeispiel aus der Praxis: Sie besuchen eine Veranstaltung - einen Geburtstag, eine Feier, ein Sportereignis oder ein Konzert. Selbst wenn es nur drei oder vier Stunden dauert, haben sich anschließend 300, 400 oder 500 Fotos auf der Speicherkarte angesammelt.

Wer als kreativer Fotograf etwas auf sich hält, will nicht nur die gelungenen von den weniger guten Bildern trennen, bevor er die Fotos mit den anderen Veranstaltungsteilnehmern im Netz »teilt«, sondern sie sollen auch möglichst eindrucksvoll sein und/oder aus der Masse der anderen Bilder

herausfallen, die andere anwesende Fotografen bei diesem Anlass gemacht haben. Gehen wir davon aus, dass 50% der Bilder im Papierkorb landen, müssten nach dem Aussortieren immer noch 150 bis 250 Fotos bearbeitet werden.

Den „normalen“ Workflow vorausgesetzt heißt das: ein Bild in Camera Raw öffnen, die Objektivfehler und das Rauschverhalten korrigieren, an Photoshop übergeben, mit den bevorzugten Werkzeugen hinsichtlich der Farbigkeit und der Kontraste nachbearbeiten, vielleicht noch ein Plug-in oder eine Aktion einsetzen, damit es individueller/charmanter wirkt, die 16-Bit-Photoshop-Datei mit mehreren Ebenen auf Festplatte speichern und noch eine Kopie fürs Web als handliches JPEG ablegen.

Solch eine Schnell-Bearbeitung - ohne komplexe Masken und ohne Stempelretuschen in Details - dauert zwischen drei und fünf Minuten. Auf unser Beispiel hochgerechnet brauchen wir also - nach der vollzogenen Bildauswahl - noch zwischen 8 und 20 Stunden Nachbearbeitungszeit. Ein Alptraum - vor allem, wenn man das auch in etwa einer Stunde erledigen könnte. Wie genau dies mit dem DOCMA-System zur High-Speed-Raw-Entwicklung geht, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. •



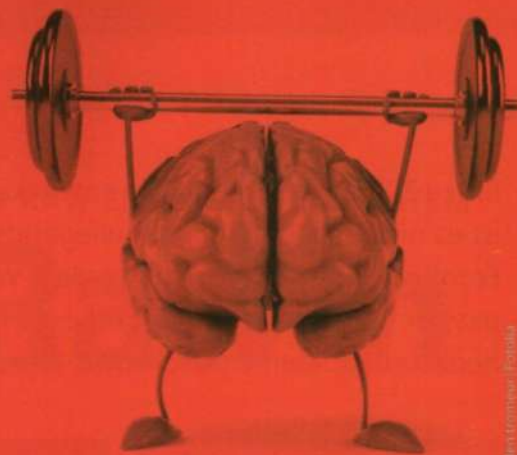
„Wer alle Vorzüge der digitalen Fotografie nutzen will, muss nicht nur die Ausarbeitungstechniken im Detail kennen, sondern vor allem die Vorarbeiten im Zuge der Raw-Entwicklung zeitlich optimieren.“

♦ Zurück zur Gefälligkeit analoger Bilder

Viele Analogfotografen haben sich lange gegen digitale Bilder gewehrt, weil ihnen bei dieser Technik der gewohnte „Charme“ der Fotos fehlte. Tatsächlich wirken digital erzeugte Bilder - besonders die aus älteren und/oder aus günstigen Kameras - viel kühler, härter und technischer als analog aufgenommene Fotos. Zum einen liegt das an der vergleichsweise enormen Schärfe digitaler Bilder. Dank kleiner Sensoren und damit verbunden kurzer Brennweiten steigt der Gesamtschärfeeindruck. Zudem hat/hatte jeder Filmtyp seine individuelle Farbigkeit, also einen eigenen Look, der die fotografierte Realität zumeist ohne besonderes Zutun des Fotografen subtil interpretiert. Diesen analogen „Charme“ bekommen Digitalfotos erst bei der Entwicklung. Zwar wird auch beim Umwandeln der Sensorinformationen in JPEGs innerhalb der Kamera immer öfter mit vorwählbaren Looks gearbeitet, doch bieten Raw-Tools - wie Camera Raw, Lightroom oder Capture One - bei der Entwicklung auf dem Computer weit mehr Steuerungsoptionen.

Workflow: Mit Abkürzungen in die Zukunft

Der herkömmliche Bearbeitungsworkflow in Photoshop erweist sich als viel zu zeitaufwendig, um damit die digitale Bilderflut in den Griff zu bekommen. Umdenken ist angesagt.



• Entwicklungs-Geschwindigkeit

Lassen Sie sich nicht frustrieren, wenn Sie nicht vom Start weg 300 Raws pro Stunde entwickelt bekommen. Gerade am Anfang und bei sehr unterschiedlichen Belichtungen ihrer Bildserien werden sie vielleicht auf „nur“ 100 bis 150 Bilder je Stunde kommen. Zum Trost für solche Fälle: Beim Autofahren erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit auch nicht auf jedem Feldweg, sondern nur unter Optimalbedingungen - also auf leeren Autobahnen.



Immer wieder schreiben uns frustrierte Fotografen von ihren Photoshop-Problemen. Im Grunde sagen alle dasselbe: Sie machen zu viele gute Bilder, um sie noch mit vertretbarem Zeitaufwand in Photoshop bearbeiten zu können. Gehen wir dann ins Detail, zeigt sich die Wurzel des Problems meist in einem unangepassten Workflow. Jedes Bild wird einzeln und individuell nachbearbeitet, tausende gleiche Optionen werden angeklickt, nur weil man es „immer so“ gemacht hat. Und oft liegt die einzige Automatisierung darin, alle Raw-Dateien vor der eigentlichen Bearbeitung im Stapelmodus in 16-Bit-Tiffs umwandeln zu lassen. Für den, der maximal ein Dutzend Bilder pro Arbeitstag ausarbeiten will, ist das auch völlig in Ordnung. Für eine komplexe Detailretusche veranschlagt man sowieso bis zu drei Stunden und Composings können auch mehrere Tage in Anspruch nehmen.

Aber das ist eher die hohe Kunst und nicht das Tagesgeschäft. Um hundert oder mehr Bilder im Anschluss an einen Fotojob

zu entwickeln, weil am nächsten Tag etwas anderes anliegt, braucht man angepasste Arbeitsabläufe.

Das DOCMA-System zur High-Speed-Raw-Entwicklung basiert auf standardisierten Voreinstellungen, die 80 bis 90 Prozent der sonst in Photoshop verrichteten Arbeit bereits mit wenigen Klicks in Camera Raw oder Lightroom erledigen. Das Finetuning erfolgt über gezielte Anpassungen einzelner Parameter und - im aufwändigsten Fall - punktuelle Eingriffe.

Prioritäten setzen

Vor einer Umkrempelung des eigenen Workflows sollte man sich jedoch selbst befragen, wohin die Reise genau gehen soll und ob die genutzten Werkzeuge dann immer noch die richtigen sind.

Grundsätzlich gibt es drei Prototypen von professionellen Raw-Workflows. Sie haben ihren Schwerpunkt entweder im Komfort, in der Transparenz oder in der maximalen Qualität und setzen auf verschiedene Raw-Programme

• 16it-Tiffs

Die meisten Kameras erfassen ihre Bilder mit 10-, 12- oder 14-Bit Farbtiefe. Da Photoshop nur 8- oder 16-Bit Farbräume kennt, werden die Dateien bei der Entwicklung mit den meisten Raw-Werkzeugen in den etwas zu großen 16-Bit-Farbraumkonvertiert, damit keine Nuancen verlorengehen. Das Dateiformat ist dann oft IFF, da nur die Adobe-Programme das Photoshop-Format PSD in vollem Umfang unterstützen. Auf dem Monitor sehen 8- und 16-Bit Bilder zunächst gleich aus, weil die meisten Monitore nur 8Bit-Farbtiefe darstellen können, doch sieht man den Unterschied (im Vergleich) am Ende einer intensiven Nachbearbeitung.



Kommentar: Warum das DOCMA-Raw-System?

Als ich einem befreundeten Fotografen von der Idee des DOCMA-Raw-Systems erzählte, fragte er mich ganz erstaunt, aus welchem Grund er noch mehr Presets laden sollte. Er hätte doch schon Hunderte aus dem Internet geladen und die langwierige Ausprobiererei würde seine Arbeit eher verzögern als beschleunigen.

Meine ersten Erfahrungen mit kommerziellen und nichtkommerziellen Entwicklungs-Presets waren ähnlich: Man lädt eine Vielzahl der Helferlein mit vielversprechenden Namen aus dem Web, und im Grunde verlangsamt ihr Einsatz die Arbeit mehr, als sie zu beschleunigen. Entweder, weil ein Preset-Bundle, das sich als System versteht, die einzelnen Vorgaben aber immer nur auf ein Werkzeug

konzentriert. Oder, weil einzelne Presets einen kompletten Look abbilden wollen, der tatsächlich jedoch nur mit ganz wenigen speziellen Fotos richtig gut funktioniert. Die meisten Angebote sind also entweder zu einfach oder zu komplex, aber nie geeignet, schnell gute Ergebnisse zu liefern. Das DOCMA-Raw-System verfolgt einen anderen Ansatz: es trennt den Entwicklungsprozess in drei Stufen: Kontraste, Farben und Effekte. So bleibt Raum für die Anwendung auf unterschiedliche Belichtungen und es gibt individuelle Möglichkeiten für kreative Looks. Der Hauptvorteil ist jedoch: das DOCMA-System beschleunigt die Arbeit, weil es schon mit wenigen Klicks auf Presets den Großteil der Bildbearbeitung erledigt.



Transparenz mit Bridge und ACR

Etwas puristisch erscheint die Arbeit mit der Kombination aus Adobe Bridge (das mit Photoshop und der Creative Suite mitgeliefert wird) und dem Photoshop-eigenen Raw-Plug-in Adobe Camera Raw (ACR). Hier ist keine Datenbank im Spiel, und so arbeitet man direkt an den einzelnen Dateien. Für die Datenorganisation ist man selbst zuständig.

Der Ausdruck von Bildern wird im Rahmen von Photoshop's Möglichkeiten unterstützt, genauso wie die Abstimmung von Bildern fürs Web. Wer mehr braucht, muss nach eigenem Ermessen zusätzliche Software in seinen Workflow einbinden. Die früher oft gefürchtete Arbeitsgeschwindigkeit von Bridge ist inzwischen recht ordentlich, zumindest solange man sein Bildarchiv auf dem Rechner lagert und nicht in einem lokalen Netzwerk.



Komfort mit Lightroom

Lightroom spricht als multifunktionale Workflowlösung sowohl den ambitionierten Amateur an wie auch den Profi. Es bietet - vergleichsweise leicht bedienbar - unter einer Oberfläche die Verwaltung der Bilder, eine komplexe Raw-Entwicklungsumgebung und verschiedene Ausgabeoptionen vom Fotobuch über den Selbstausdruck bis hin zum Upload ins Web - wahlweise im eigenen Internet-Auftritt oder auf verschiedenen fotospezifischen Webangeboten. Normalerweise arbeitet man hier in einer »Katalog« genannten Datenbank. Doch kann die ab ungefähr 50 000 Bildern träge werden, so dass Vielfotografierer ihren Bestand von vorne herein auf mehrere themen- oder kundenspezifische Kataloge aufsplitten sollten.



Maximalqualität mit C1

Obwohl die Raw-Engine, die Photoshop und Lightroom gleichermaßen nutzen, seit ACR7 (Photoshop CS6) und Lightroom 4 qualitativ mächtig aufgeholt hat, kann sie - da sind sich die Experten einig - Capture One (C1) noch immer nicht ganz das Wasser reichen. Anders herum ist es bei den Komfortfeatures. C1 beherrscht zwar die Verwaltung von Bildern und Presets, aber längst nicht so gut wie die Adobe-Produkte. Das Qualitätsoptimum geht also zu Lasten der Geschwindigkeit des Workflows. Auch kennt C1 nicht so viele Entwicklungsfunktionalitäten und man ist daher gezwungen, einige Korrekturen direkt in Photoshop vorzunehmen. Dazu muss man die Bilder allerdings in 16-Bit-Tiffs umwandeln, was unnötig Speicherplatz kostet. Adobe Raw-Presets sind zudem nicht mit C1 kompatibel.



Andere Lösungen

Bisher hat Adobe sich bei den Tools zur Raw-Entwicklung noch nicht so umfassend durchgesetzt wie bei den Werkzeugen zur normalen Bildbearbeitung. Das ist gut, denn es gibt hier noch Vielfalt. Allerdings hängen Lightroom und ACR die Latte für die Mitbewerber sehr hoch. Apples Aperture, Corels AfterShot oder DXO Optics Pro kommen, was die Entwicklungsqualität und den Komfort angeht, oft nicht hinterher, auch wenn sie in manchen Detaillösungen den Adobe-Produkten mitunter eine Nasenlänge voraus sind. Das Grundproblem ist jedoch - wie bei C1 - die mangelnde Kompatibilität der Raw-Engine, die eine Vorentwicklung der Bilder im Tiff-Format erfordert, bevor man die Daten in Photoshop weiterbearbeiten kann. •

Kompatibilität

Das DOCMA-System, das wir Ihnen hier vorstellen, und dessen Presets Sie kostenlos bei den Arbeitsmaterialien zum Heft auf www.docma.info herunterladen können, funktioniert nur mit ACR7 und Lightroom4 in vollem Umfang und reibungslos. Bei älteren Photoshop- und Lightroom-Versionen empfiehlt es sich, dass Sie die Presets selbst definieren. Zum einen, weil diese Versionen oft noch nicht über alle eingesetzten Werkzeuge verfügen, zum anderen, weil die ab Lightroom 4 und ACR7 eingebaute Raw-Engine im Bereich der Kontrastkorrekturen auf völlig andere Werkzeuge setzt als die Vorversionen. Dadurch entstehen gravierende optische Abweichungen bei der Wirkung vieler Presets - siehe dazu auf Seite 27 die Variante »Farbe-II-Entsaettigt-knackig«. Wer bei der Raw-Entwicklung mit Produkten anderer Anbieter arbeitet, kann das auf den folgenden Seiten erklärte Prinzip in ähnlicher Form auch dort umsetzen. Allerdings haben die meisten anderen Programme eher eingeschränkte Möglichkeiten, selbst Presets anzulegen. Bevor Sie hier viel Energie investieren, lesen Sie sich Sicherheitshalber das Handbuch Ihres bevorzugten Raw-Entwicklers, um herauszufinden, wie umfänglich er eigene Voreinstellungen unterstützt.

Entwicklungsqualität

Bei der Raw-Entwicklung werden die gespeicherten „rohen“ Pixel-Informationen des Bildsensors in ein Farbfoto umgewandelt. Technisch bedeutet das bei den meisten Systemen Folgendes: Der Sensor der Kamera zeichnet nur die Helligkeitsinformationen, also ein Schwarzweißbild auf. Vor jedem Pixel sind rote, grüne oder blaue Filter angebracht, die Grundlage für die RGB-Kanäle.

Bei der Entwicklung werden die vorhandenen Pixel den Kanälen zugeordnet (50% Grün, je 25% Blau und Rot), und anschließend ermittelt ein Algorithmus die fehlenden Pixel - immerhin 66% des Ergebnisses - durch Umrechnen der falschfarbigen Nachbarpixel. Je präziser dieser Vorgang ausgeführt wird, desto besser die Qualität des fertigen Farbfotos. 2012 hat Adobe seinen Raw-Algorithmus erneut überarbeitet und verbessert. Mit diesem neuen Berechnungsprinzip kann man übrigens auch alte RAW-Bilder neu entwickeln. Aber Vorsicht, oft sehen die Bilder danach etwas anders aus.

Hintergrund: Die technischen Grundlagen

Bevor die eigentliche Arbeit mit den Entwicklungs-Presets losgeht, gibt es ein paar technische Aspekte zu bedenken.

• Proprietäre Raw-Dateien

Raw-Dateien sind, wenn sie aus der Kamera kommen, meist hersteller-spezifisch. Sie tragen Dateiendungen wie ARF, CR2, NEF, ORF, PEF oder MFW und sind alle anders aufgebaut; meist sogar trotz gleicher Endung mit Unterschieden für jeden Kamera-typ eines Herstellers. Wer diese Dateien als Archivformat lagert, läuft Gefahr, dass die Adobe-Programme zur Raw-Entwicklung sie in einigen Jahren nicht mehr unterstützen und/oder dass die Herstellerfirmen nach Fusionen oder Insolvenzen keine Programme mehr anbieten, die diese Raws entwickeln können.

Alles Schwarzmalerei? Nicht unbedingt. Man denke nur an das PCD-Format aus dem Hause Kodak. Das kann man mit Photoshop schon längst nicht mehr öffnen. Und weil von der alten Weltfirma Kodak praktisch nichts mehr übriggeblieben ist, findet man auf deren Webseite auch kein Programm, das beim PCDs-Öffnen helfen würde.

• DNG-Dateien

Das DNG (Digital Negative)-Format von Adobe ist als archivsicherer Standard gedacht. Es ist ein sogenanntes Containerformat, in das man seine proprietären Raw-Dateien umwandeln kann, ohne sie erst entwickeln zu müssen. Oft spart man bei der Konvertierung sogar Speicherplatz. Über den Umweg der Konvertierung proprietärer Raws mit dem kostenlosen „DNG-Converter“ unterstützen sogar ältere Photoshop- und Lightroom-Versionen die aktuellen Kameramodelle.

Presets speichern

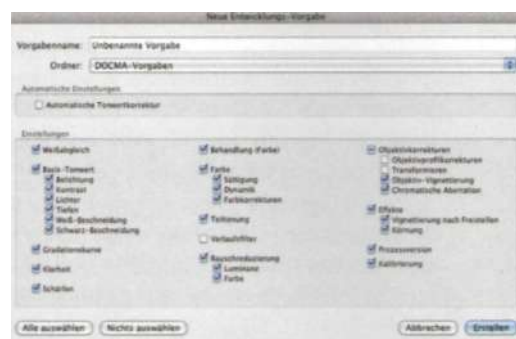
Presets lassen sich sowohl in Camera Raw (.xmp) als auch in Lightroom (.lrtemplate) anlegen und nutzen. Allerdings sind die in den beiden Programmen verwendeten Speicherformate nicht kompatibel.

Grundsätzlich kann man in den Presets alle globalen Einstellungen gleichermaßen speichern. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Lightroom auch angelegte Verlaufsfiler mitspeichern kann, ACR jedoch nicht. Die Auswirkungen von Presets lassen sich grundsätzlich gezielt auf bestimmte Einstellungsmerkmale eingrenzen. Insgesamt stehen 26 Parameter in sieben Kategorien zur Wahl. In ACR erzeugt man Presets mit einem Klick auf das kleine Abreißblocksymbol unten am Rand des Reiters »Vorgaben« oder über das Kontextmenü unter »Einstellungen speichern«.



Dort findet man auch den Befehl »Einstellungen laden«, mit dem sich Vorgaben zwischen Rechnern austauschen lassen.

Im Lightroom verbergen sich die Presets unter »Vorgaben« im linken Bedienfeld der Module »Bibliothek« und »Entwickeln«. Ein Klick auf das Pluszeichen legt ein neues Preset auf Basis der in dem jeweiligen Bild getroffenen Vorgaben an und lässt Ihnen - wie auch in ACR - in einem Zwischendialog die Wahl, welche Parameter mit in das Preset aufgenommen werden sollen. Ein Rechtsklick auf die Einträge in »Vorgaben« öffnet ein Kontextmenü, in dem Sie zum Import-Dialog für Lightroom-Presets gelangen. Neben den hier vorgestellten Presets, die sich auf das ganze Bild auswirken, lassen sich auch Vorgaben für punktuelle Korrekturpinsel speichern.



Im Gegensatz zu ACR kann Lightroom auch Presets von Verlaufsüberlagerungen anlegen.



Das rohe Bild, wie es aus der Kamera kam. Etwas dunkel und in der Farbigkeit trist.



Das Preset »Def-mehrLicht« hellt das Motiv um eine Blende auf und ändert die Kontraste.



»Farbe-Il-Entsaettigt-knackig« modifiziert die Farbigkeit in Richtung helles Braun, und greift zudem in die Kontrastverhältnisse ein.



Den Feinschliff bekommt das Bild mit zwei FX-Presets: Eins für eine leichte Randvignettierung und eins für eine Blau-Gelb-Tönung.

Kleine Schritte statt großer Sprünge

Das Prinzip des DOCMA-Systems zur High-Speed-Entwicklung von Raw-Dateien ist eher ein gedanklicher Ansatz als eine konkrete Sammlung allgemeingültiger Vorgaben. Grundsätzlich geht es darum, durch das standardisierte Speichern von häufig genutzten Einstellungen in der Raw-Konvertierungssoftware Zeit zu sparen. Allerdings weiß jeder, der schon einmal mit Raw-Presets gearbeitet hat, wie „launisch“ diese Einstellungssammlungen sind. Richtig kontrollierbar bleiben sie nur, wenn man einzelne Werkzeugeinstellungen darin speichert. Aber dann braucht man sie im Prinzip nicht, weil man das Werkzeug auch gleich direkt benutzen kann. Speichert man in den Presets dagegen komplexe Werkzeugkombinationen, ergeben sich andere Probleme: Die Einstellungen wirken sich nur auf motiv- und belichtungs-mäßig gleichartige Bildern in vorhersagbarer Weise aus. Außerdem unterscheiden sich die Ergebnisse je nach verwendeter Kamera bisweilen erheblich. Ein Teufelskreis? Nein. Man muss die Korrekturen nur in mehrere Phasen aufsplitten. Das DOCMA-System basiert im Kern auf der Trennung von drei Entwicklungseingriffen. Im Vorfeld geht es darum herauszufinden, was an Informationen in der Datei steckt.

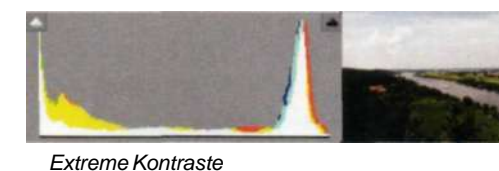
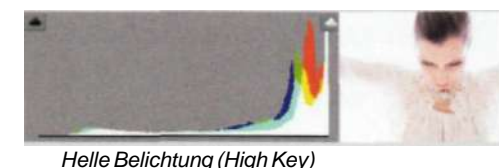
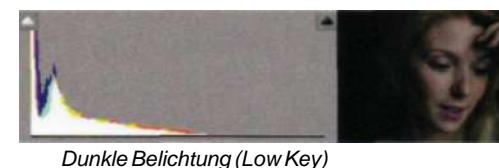
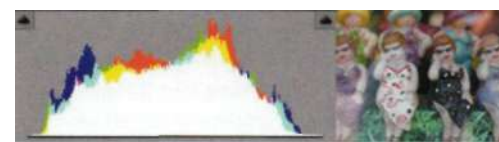
Die erste Entwicklungsphase wendet eine Art Vorentwicklung an, die sich auf die Helligkeits- und Kontrastverhältnisse konzentriert. Phase zwei konzentriert sich auf die Farbigkeit und die Bildstimmung. In Phase drei kann man das Ergebnis um fotografische Effekte ergänzen. Das ist nicht immer nötig, oft aber eine Art Feinschliff. Wenn keine Detaileingriffe erforderlich sind, wie eine Horizontbegradigung, eine Pickelentfernung oder der Wunsch nach einem Verlaufsfiler befriedigt werden soll, ist man im Idealfall nach drei Klicks am Ziel der Bildbearbeitung angelangt. Einen schnellen Rechner vorausgesetzt, dauert das rund drei Sekunden.

Weil das natürlich im realen Leben selten so problemlos funktioniert, muss man meistens viel öfter klicken und braucht etwas mehr Zeit. Da die wenigsten Presets für alle der 26 möglichen Parameter Zielwerte liefern, ergeben sich, je nachdem in welcher Reihenfolge man die Presets anwendet, unterschiedliche Ergebnisse. Um die Datei schnell in den Rohzustand versetzen zu können, sollte man immer ein Preset definieren, das entweder den Ursprungszustand oder eine minimale Korrektur wiederherstellt, wie etwa den Urzustand plus Objektiv-Korrektur. •

• Das Histogramm

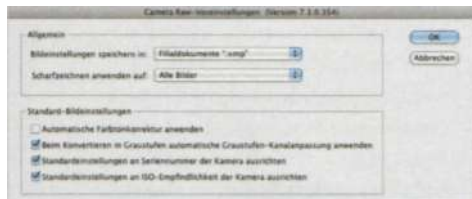
Histogramme sind für die Bildentwicklung wichtig, weil sie ein Foto auf seine Tonwertzusammensetzung reduzieren. Presets wirken sich auf Bilder mit ähnlichen Histogrammen vergleichsweise gut kalkulierbar aus.

Ein Histogramm stellt den Tonwertumfang einer Belichtung grafisch dar und hilft uns, Belichtungen technisch zu lesen. Es funktioniert wie ein Säulendiagramm, das die Tiefen links und die Lichter rechts darstellt: Lange Striche zeigen viele Tonwerte eines Typs an, kurze Balken wenige. Ideal ist ein sanft ansteigender und ebenso sanft wieder abfallender Berg in der Mitte, der alle Tonwerte umfasst. Viele hohe Säulen links und wenige rechts lassen auf eine Low-Key-Belichtung schließen, andersherum handelt es sich um ein High-Key. Rechts und links hohe Balkentürme und wenig in der Mitte deutet auf extreme Kontraste hin, eine gleichmäßige Verteilung ohne Ausreißer auf ein kontrastmäßig eher langweiliges Bild. Das Histogramm wird von jeder noch so geringfügigen Bearbeitung beeinflusst. Achten Sie darauf, die vorhandenen Tonwerte nicht versehentlich über die Begrenzung nach links oder rechts zu verschieben, weil Sie sonst ausbrechende Lichter oder zeichnungsfreie Tiefen ins Bild bekommen.



Bildinfo testen: Die Checker-Presets

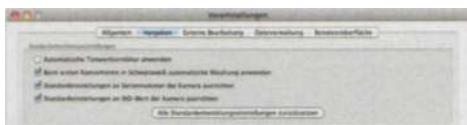
Was steckt wirklich in meiner Datei, das ich auf den ersten Blick nicht sehe? Damit Sie erkennen können, welche Informationen der Sensor aufgezeichnet hat, und einen ersten Eindruck bekommen, in welche Richtung eine Abstimmung gehen könnte, setzen Sie die »Checker«-Presets ein.



Kamera-Automatik in Camera Raw aktivieren

• Kamera-Einstellungen

Jedes Digitalkamera-Modell hat seine Besonderheiten. Dazu zählt etwa die spezifische Farbigkeit des Sensors oder auch sein Rauschverhalten, das zudem von der Kombination aus dem jeweils verbauten Bildprozessor und der Kamera-Firmware bestimmt wird. Damit diese Besonderheiten bei der Raw-Entwicklung ohne Zutun des Anwenders berücksichtigt werden, kann man in den Voreinstellungen zwei Schalter aktivieren. Das funktioniert meist recht verlässlich bei sogenannten „Volumenmodellen“ also bei Kameras die in größeren Mengen verkauft und daher in Adobes Datenbank aufgenommen wurden. Die entsprechenden Einstellungen finden Sie in Adobe Bridge unter »Camera Raw Voreinstellungen« und in Lightroom unter »Voreinstellungen« im Reiter »Vorgaben«. Aktivieren Sie hier: »Standardeinstellungen an Seriennummer der Kamera ausrichten« und »Standardeinstellungen an ISO-Wert der Kamera ausrichten«.



Kamera-Unterstützung in Lightroom aktivieren



»Check-vollAuto«

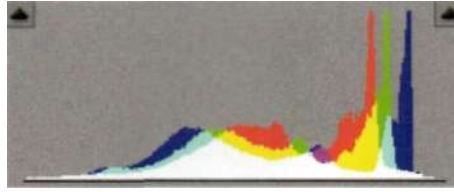
Der Name deutet es bereits an: Mit diesem Preset prüfen Sie, wie Photoshop's Automaten ihre Bilddaten interpretieren. Das entspricht einer Auto-Tonwertkorrektur in Kombination mit einem automatischen Weißabgleich, einer Gradationskurve vom Typ »Starker Kontrast«, einer leichten Schärfung, aktivierten Objektivprofilkorrekturen und dem Kameraprofil »Adobe Standard«.

»Check-maxKontrast«

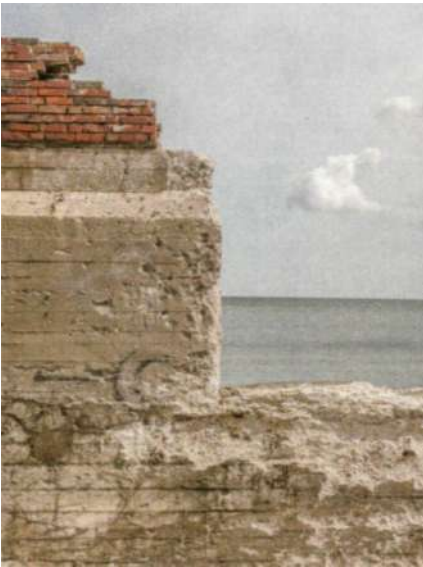
Mit den gleichen Einstellungen wie die Detailmaximierung maximiert dieses Preset zusätzlich den Bildkontrast. Dadurch werden die Farben im Bild verstärkt, die Lichter strahlender und die Schatten dunkler. In der Regel verliert das Bild an Detailzeichnung, man erhält jedoch einen visuellen Eindruck davon, was passiert, wenn man die Farbigkeit ohne Sättigungs- oder Dynamikverstärkung ausreizt.

Rücksetzer »Basis-roh« und »Basis-roh+«

Um zu sehen, was der Kamerasensor als unkorrigiertes Bild geliefert hat, dient das Preset »Basis-Roh«. Hier wurden alle Korrekturen abgeschaltet, selbst die Standardschärfung und die Weißpunktdefinition der Kamera wurden nicht beibehalten. Als „Nullpunkt“ für die Rücksetzung des Bildes, wenn man beim Klicken durch die Presets zu keinem befriedigenden Ergebnis gelangt ist, und noch einmal von vorne beginnen möchte, empfiehlt sich das Preset »Basis-Roh+«. Hier ist auch fast alles zurückgesetzt, nur wurde der Weißabgleich automatisiert, die Grundscharfung zugeschaltet und die »Objektivprofilkorrekturen« aktiviert.



Die Originalbelichtung wirkt - typisch für Raws - etwas kraftlos mit geringen Kontrasten. Das Histogramm bestätigt diese Einschätzung, zeigt aber auch deutlich, dass sich die meisten Tonwerte in den Lichtern befinden und dass es kaum Tiefen gibt.



»Check-maxDetail«

Moderne Raw-Konverter bieten Werkzeuge, die in ihrer Wirkung fast schon in den Bereich der fotografischen HDR-Anwendung vordringen. Um zu sehen, welche Details wirklich in einer Belichtung stecken, reduziert dieses Preset den »Lichter«-Regler auf -100 und setzt den »Tiefen«-Regler auf +100. Ebenfalls bis zum Anschlag erhöht es den Regler »Klarheit«. Außerdem wird das Bild hier stärker als üblich geschärft.



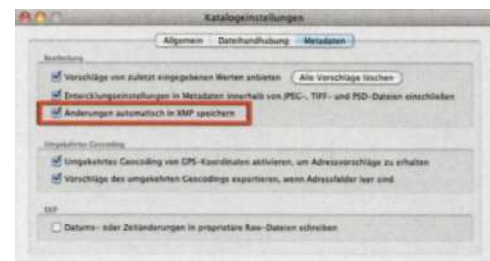
»Check-autoSchwarzweiß«

Nach einem Klick auf dieses Preset sehen Sie im Prinzip dieselben Einstellungen wie bei »Check-vollAuto«, nur dass hier die Farben mithilfe der Graustufen-Automatik umgesetzt wurden. Im Gegensatz zu einer einfachen, auf alle Farben gleichmäßig wirkenden Entsättigung analysiert bei dieser Variante ein Algorithmus die Tonwertverteilung im Bild und akzentuiert danach die - hier acht - Farbauszüge für jede Belichtung unterschiedlich.



• Meta-Daten

Bei Raw-Bildern werden durch die Entwicklung des Bildes und die Parameter, die wir dafür im Raw-Konverter einstellen, keine Pixel verändert. Entwicklungseinstellungen speichern die Programme als Textinformation, sogenannte »Metadaten«. Die Veränderung des Bildes geschieht nur in der Vorschau der Datei. Dabei handelt es sich technisch gesehen um ein JPEG niedriger Auflösung, das im Cache des Bildbetrachters gespeichert wird. Bei jedem Aufruf der Raw-Datei im Raw-Entwicklungsprogramm wird die Bildschirmansicht neu gerechnet, indem die Raw-Engine die gespeicherten Textinformationen auf Basis der Sensor-Daten rendert. Die Metadaten werden bei proprietären Raw-Dateien in einem XMP-Dokument abgelegt, das normalerweise denselben Namen wie die Bilddatei trägt. Bei DNG-Dateien sind die Metadaten innerhalb der Datei abgelegt. Damit Einstellungsänderungen der Metadaten nicht im Cache von Bridge oder in der Katalog-Datenbank von Lightroom, sondern direkt in oder neben dem Raw gespeichert werden, müssen Sie eine Checkbox in den Voreinstellungen aktivieren. In Bridge finden Sie die Checkbox unter »Camera Raw Voreinstellungen« im Bereich »Allgemein« bei »Bildeinstellungen speichern in: Filialdokumente XMP«. In Lightroom müssen Sie die »Katalogeinstellungen« aufrufen und dort unter dem Reiter »Metadaten« die Option »Änderungen automatisch in XMP speichern« aktivieren.



In Lightroom muss die Metadaten-Überschreibung für jeden Katalog einzeln aktiviert werden.

Die Richtung vorgeben: Definitions-Presets

Wenn Sie sich einen Eindruck verschafft haben, was mit Ihrem Bild möglich ist, entscheiden Sie sich für eine grobe Marschrichtung zur Definition der Helligkeiten und Kontraste. Meist nutzt man diesen Schritt, um Aufnahmefehler zu kompensieren oder den späteren Look eines Bildes vorzubereiten.



- Vorentwicklung beim Bilderimport

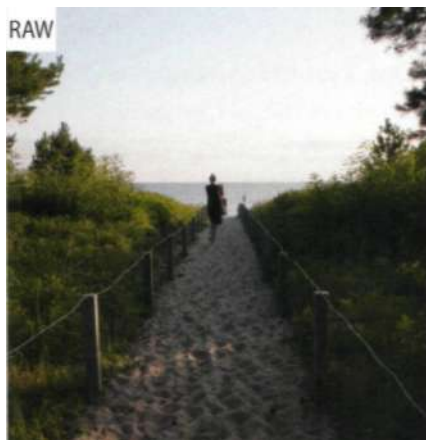
Im Lightroom ist es möglich, gleich während des Bildimports von Kamera oder Speicherkarte eine Entwicklungseinstellung auf alle Bilder anzuwenden. Eine praktische Option ist es hier, zum Beispiel das Preset »Def-maxQualität« einzusetzen, wenn man die Erfahrung gemacht hat, dass die eigenen Fotos sich nach dessen Anwendung besser beurteilen lassen. Beim Auslesen der Bilder in Bridge mithilfe des Unterprogramms »Foto-Downloader« ist diese Möglichkeit nicht vorgesehen. Hier können Sie aber nach dem Herunterladen von Karte oder Kamera alle Bilder auswählen und diesen dann nach einem Klick mit der rechten Maustaste im Kontextmenü »Entwicklungseinstellungen« das Preset Ihrer Wahl zuweisen.



Einstellungen zuweisen in Bridge

»Def-maxQualität«

Dieses Preset ist für Bilder gedacht, die eigentlich schon fast perfekt sind. Es aktiviert die »Objektivprofilkorrekturen« samt der Entfernung chromatischer Aberrationen, spreizt die Tonwerte in »Lichtern« und »Tiefen« minimal, reduziert den »Kontrast« etwas - wodurch die Bildanmutung speziell bei kleinen Bildsensoren gefälliger wird - und erhöht die »Dynamik« ebenso leicht wie die »Klarheit«. Außerdem wird die Schärfung, speziell in den Details, verstärkt. Im Ergebnis ist das Bild in Farben und Tonwerten etwas brillanter als zuvor.



»Def-hartesSchwarzweiß«

Bei optisch interessanten Schwarzweißumwandlungen kommt man kaum ohne Kontrastkorrekturen aus. Von daher haben wir hier nur ein Preset des zweiten Typs: »Farbe-II-hartesSchwarzweiß«.

Während hier die eigentliche Schwarzweißumwandlung wenig kreativ im Standard-Modus erfolgt, also wie eine einfache Sättigungsverringering, die alle Farbauszüge gleichermaßen berücksichtigt, entsteht die Kontrastwirkung aus der Kombination mehrerer »Grundeinstellungen« sowie einer S-förmigen Gradationskurve.



»Def-mehrDetails« & »Def-wenigerDetails«

So interessant maximal herausgearbeitete Strukturen in den Lichtern und Schattten auch wirken, man sieht sich schnell an ihnen satt. Auf der anderen Seite streben wir als Fotografen immer danach, unsere Motive möglichst detailliert zu erfassen. Das Preset »Def-mehrDetails« bildet einen Kompromiss: Die Regler für »Tiefen« und »Lichter« sind auf eine mittlere Verstärkung gesetzt, die »Klarheit« wirkt etwas

kräftiger als bei der Vorgabe »Def-max-Qualität«. Außerdem wurde hier der Kontrast etwas angehoben. »Def-wenigerDetails« unterstützt weiche Ergebnisse im typisch fotografischen Look der vordigitalen Ära. Die Regler für »Tiefen« und »Lichter« schwächen die Details in beide Richtungen ab. Die »Klarheit« erzeugt mit einem mittleren negativen Wert zusätzlich eine Art Soft-Fokus-Effekt.



»Def-mehrLicht« & »Def-wenigerLicht«

Moderne Belichtungsautomatiken arbeiten für viele Belange recht verlässlich, aber nicht wirklich präzise. Und selbst wenn sie es tun, möchte der Fotograf hinterher oft eine hellere und/oder eine dunklere Version des Bildes sehen, bevor er sich für eine weitere Bearbeitung entscheidet. Die beiden Presets »Def-mehrLicht« und »Def-

wenigerLicht« nehmen sich dieses Problems an, indem sie die Belichtung um exakt eine Blende korrigieren. Gleichzeitig wirken sie sich aber auch merklich auf die - durch die Veränderung nötige - Korrektur der Detailzeichnung in den »Tiefen« und den »Lichtern« sowie auf andere Kontrasteinstellungen im Bild aus. •



• Kameraspezifische Presets

Die auf der DOCMA-Webseite kostenlos herunterladbaren Presets sind für die Werkzeuge von Lightroom 4 und ACR7 ausgelegt und wurden mit Dateien einer Canon 5D Mark II erarbeitet. Sie sind daher nicht als universelle Lösung zu verstehen, die alle Fotografen glücklich macht, sondern als Startpunkt zur Entwicklung eigener Vorgaben. Sofern Sie mit älteren Photoshop-Versionen arbeiten, ist das unumgänglich, da sich die meisten Presets an den Möglichkeiten der neuen 2012er Raw-Engine orientieren. Auch wer mit anderen Kamera-Modellen arbeitet, kommt nicht umhin, die Presets auf diese anzupassen. Und selbst die Anwender, die eine 5D Mark II einsetzen und mit der aktuellsten Version von ACR oder Lightroom arbeiten, verschenken viel, wenn sie sich nur auf unsere Vorgaben beschränken und keine eigenen Farb- beziehungsweise Effektwelten entwickeln.



• Warnungen aktivieren

In den Histogrammen von Lightroom und ACR finden Sie rechts und links dreieckige Schalter, mit denen Sie die Lichter- und die Tiefenbeschnittwarnung aktivieren. Sind die Warnungen angeschaltet, werden Bereiche im Bild, die keine Detailzeichnung aufweisen, rot (Lichter) beziehungsweise blau (Tiefen) überlagert angezeigt.

Farbexperimente: Stimmungen erzeugen

Wenn die Entwicklungsrichtung vorgegeben ist, bekommt das Bild seine Farbstimmung. Die dafür nötigen Presets sind am komplexesten, weil mit ihnen oft zusätzliche Kontrastkorrekturen einhergehen.



© Karimba Production / Fotolia

Pastellfarben

Das Preset »Farbe-I-Pastellig« basiert nur auf Farbkorrekturen, in diesem Fall »Dynamik«, »Sättigung«, Aufhellungen und Farbverschiebungen im »HSL«-Werkzeug und in der »Teiltonung«. Die Wirkung zeigt leicht entsättigte und zudem deutlich aufgehellte Farben. Weiterhin sind die Farbtöne der acht HSL-Auszüge in Richtung hellerer Nuancen verschoben.

Beim Preset »Farbe-II-Pastellig« sind darüberhinaus Eingriffe in die Belichtung ($1/4$ Blende) und in den Gesamt-»Kontrast« (-50) erfolgt. So ergibt sich eine hellere und weichere Bildwirkung. Die Tragweite solcher Korrekturen beurteilt man grundsätzlich besser auf dem Monitor in der 100%-Darstellung als im hier gezeigten kleinformatischen Offset-Druck.

»Farbe-I-Pastellig«



»Farbe-II-Pastellig«



RAW



»Farbe-II-Entsaettigt-knackig«

Dieses Preset wirkt sich sehr viel aggressiver auf die Kontraste des Bildes aus als die anderen auf dieser Seite vorgestellten. Hier wird die Farbigkeit reduziert, vor allem aber kommen die Kontrastwerkzeuge mit sehr hohen Werten zum Einsatz. Die heftige Wirkung erfolgt, weil dieses Preset im »Prozess 2010« angelegt ist und die Entwicklung auf diesen Prozess »runterschaltet«. Der »Prozess 2010« wird normalerweise standardmäßig von Photoshop CS5 und Lightroom 3 verwendet. Seither kommt der »Prozess 2012« zum Einsatz, bei dem viele Kontrast-Werkzeuge ersetzt wurden. Die neuen Tools verhalten sich weniger aggressiv als die alten. Wie sich das auswirkt, sehen Sie beim Wechsel des Prozesses nach der Anwendung des Presets. Die

Veränderungen demonstrieren recht eindrucksvoll, warum sich unsere Presets nur auf ACR 7 und Lightroom 4 verlässlich auswirken.

RAW



Kühle Farben

Die Presets zur Farbkühlung vom Typ I (*»Farbe-I-Kuehl«*) basieren im Kern auf *»Dynamik«*-, *»Sättigungs«*-, *»HSL«*- und *»Teiltonungs«*-Korrekturen. Beim Typ II (*»Farbe-II-Kuehl«*) kommen weitreichende Anpassungen der Kontrasteinstellungen hinzu, die das Ergebnis etwas ansprecher-der wirken lassen.



Vergilbte Farben

Die Presets zur Vergilbung (*»Farbe-I-Vergilbt«* und *»Farbe-II-Vergilbt«*) arbeiten ebenfalls mit *»Dynamik«*-, *»Sättigungs«*-, *»HSL«*- und *»Teiltonungs«*-Korrekturen. Der Effekt basiert maßgeblich auf einer Steigerung der *»Farbtemperatur«*, wodurch sich die deutlich sichtbare gelbliche Färbung ergibt. In der Fassung mit Tonwertkorrekturen sind der Gesamt-*»Kontrast«* erheblich verringert und die Detailkontraste moderat verstärkt. •



• Zwei Preset-Typen

Natürlich ist es technisch möglich, sich in diesem Schritt rein auf die Farbgebung zu beschränken, doch viele Farbabstimmungen kreativer Looks stehen in direkter Verbindung mit zusätzlichen Kontrastkorrekturen. Um diesem Umstand im DOCMA-System Rechnung zu tragen, unterscheiden wir bei den Farbpresets zwei Typen: **Typ I** verändert wirklich nur die Bildfarben, der komplexere **Typ II** greift tiefer in die Bildstruktur ein und bedient sich auch der Kontrastregler.

• Re-Engineering

Sie haben sicher schon gemerkt, dass wir uns in den Beschreibungstexten zu den Einstellungsdetails der Presets kurz halten. Was wir in den jeweiligen Vorgabedateien genau konfiguriert haben, können Sie im Detail selbst herausfinden: Wenden Sie zunächst die Einstellung *»Basic-Roh«* auf Ihr Bild an. Danach das Preset, von dem Sie herausfinden möchten, aus welchen Einstellungen es besteht. Anschließend müssen Sie nur noch die einzelnen Entwicklungsbereiche von ACR und Lightroom durchklicken und dort die Einstellungsänderungen zu den jeweiligen Themen ablesen. Schneller geht es, die Presetdateien in einem Texteditor zu öffnen, denn die Einstellungen werden im Textformat dokumentiert.

• Hautoptimierung

Eine einfache Hautverbesserung lässt sich mit den HSL-Werkzeugen recht unkompliziert als Preset anlegen: Ähnlich wie bei der Teint-Optimierung in Photoshop mithilfe der *»Selektiven Farbkorrektur«* hellt man hier die Luminanzen der *»Rottöne«*, *»Orangetöne«*, *»Gelbtöne«*, *»Lilatöne«* und *»Magentatöne«* auf. Die Werte können bei ca. *»+50«* liegen. Photoshop bietet übrigens nirgendwo sonst einen vordefinierten Zugriff auf Orange- und Lilatöne außer in Camera Raw.

Feinschliff: Foto-Effekte

Ihren letzten Schliff erhalten die High-Speed-Entwicklungen durch zusätzliche fotografische Effekte, wie simuliertes Filmkorn, Vignettierungen oder Farbüberlagerungen.



© apttome / Fotolia

Farbüberlagerungen

In erster Linie sind Farbüberlagerungen dazu gedacht, Schwarzweißfotos etwas gefälliger erscheinen zu lassen. Aus diesem Grund badete man die Abzüge früher in unterschiedlichsten Chemikalien, damit sie anschließend mehr oder minder subtil blau, braun oder gelblich getönt waren. Wir haben dafür drei Varianten im Preset-Effekte-Baukasten: »FX-TK-Sepiatonung« gibt einem Schwarzweißbild den Look der Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert - eine leichte Körnung inklusive. »FX-T-Selentonung« lässt das Bild bläulich-silbrig schimmern und wirkt am besten mit einer leichten Kontraststeigerung per Gradationskurve. Aber auch komplexere Drucktechniken wie der Duplexdruck, bei dem das Bild in zwei Farben adaptiert wird, lassen sich mit dem Preset »FX-T-Blaugelb-duplex« simulieren. Da die FX-Presets zur Farbüberlagerung nicht unbedingt eine Graustufenumwandlung voraussetzen, kann man sie auch mit sehr spannendem Ergebnis auf Farbbilder anwenden.



Gegenlicht-typisch extreme Kontraste: Ohne Raw-Entwicklung wäre das Foto wohl im Papierkorb gelandet.



»Def-hartesSchwarzweiss«



»Def-mehrDetails«



»FX-T-Blaugelb-duplex«



»FX-T-Selentonung«



»FX-TK-Sepiatonung«





Vignetten

Unter Vignetten versteht man im fotografischen Sprachgebrauch Randabschattungen, die meist auftreten, wenn man bei offener Blende mit preisgünstigen Objektiven fotografiert. Sofern die eigenen Objektive in der Adobe-Objektivdatenbank verzeichnet sind, rechnet die Objektivkorrektur die echte, meist sehr subtile Vignettierung heraus. Dennoch ist es derzeit höchst angesagt, anschließend mehr oder minder starke künstliche Vignetten hinzuzufügen.

Vignetten geben dem Bild nicht nur einen Rand, sondern lenken auch die Aufmerksamkeit des Betrachters auf die Bildmitte. Je nach Motiv kann auch eine helle Vignette die Aussage unterstützen helfen.

Aus diesem Grund haben wir vier Vignettierungs-presets erstellt, die sich uneingeschränkt auch auf Bildausschnitte auswirken: »FX-R-starkeVignette-dunkel«, »FX-R-starkeVignette-hell«, »FX-R-subtileVignette-dunkel« und »FX-R-subtileVignette-hell«



Filmkorn

Eigentlich sollten wir froh sein, dass Sensoren nicht zur Bildung von Korn neigen, wie man das von höherempfindlichen analogen Filmen kennt. Doch hat sich gezeigt, dass die Betrachter einen Körnungseffekt eher goutieren als Pixelrauschen von Sensoren. Von daher neigen viele Fotografen dazu, mit High-ISO-Werten aufgenommene

Fotos zu kornen, zumal sie damit auch ein wenig die wahrgenommene Schärfe steigern. Für solche Zwecke bieten wir zwei Presets an: »FX-K-Feinkorn« zur Verstärkung des Schärfeeindrucks und »FX-K-Grobkorn« für allzu verrauschte Aufnahmen. Die Körnigkeit hat nebenbei auch Auswirkungen auf den Bildkontrast. •

• Wohin mit den Presets?

Wenn Sie die DOCMA-Presets heruntergeladen haben, können diese direkt im System ablegen. Sie stehen dann sofort beim erneuten Aufruf von Camera Raw beziehungsweise Lightroom zur Verfügung.

ACR Windows: C:\Documents and Settings\UserName\Application Data\Adobe\CameraRaw\Settings

ACR Windows7: C:\Users\User-Name\AppData\Roaming\Adobe\Camera Raw\Settings

LR Windows: C:\Documents and Settings\UserName\Application Data\Adobe\Lightroom\Develop PresetsX

LR Windows7: C:\Users\User-Name\AppData\Roaming\Adobe\Lightroom\Develop Presets

ACR MacOS X: /Benutzer/Library/Application Support/Adobe/Camera-Raw/Settings

LR MacOS X: /Benutzer/Library/Application Support/Adobe/Lightroom/Develop Presets

• MacOS X: Wie finde ich die Verzeichnisse

In vielen MacOS X-Installationen sind die Verzeichnisse der Presets nicht direkt zugreifbar. In diesem Fall helfen Workarounds: Klicken Sie im Finder auf "Gehe zu", halten die Alt-Taste gedrückt und öffnen dann die »Library« über den dann sichtbaren Eintrag. Dort kann man direkt in den »Application Support > Adobe« zum Lightroom- oder zum Camera Raw-Ordner gehen.

Sollte das in Ihrem MacOSX nicht funktionieren, legen Sie innerhalb von Lightroom oder ACR ein Preset mit einem markanten Namen an, wechseln dann zum »Finder«, drücken die Tastenkombination »Befehl+F« ein und suchen nach dem Namen. Wird er so nicht gefunden, aktivieren Sie die Suchoption »Systemdateien einschließen«. Dann klicken Sie, nachdem Sie den Treffer eintrag aktiviert haben, in der Pfadleiste auf das übergeordnete Verzeichnis, um den Preset-Ordner zu öffnen und anschließend alle DOCMA-System-Presets dort hineinzukopieren.

Wenn das alles nicht funktioniert, fehlen Ihnen die nötigen Administratoren-Rechte auf Ihrem Mac.

CONTEST

• Wie mitmachen?

Die fertigen Lighroom-oder Camera Raw-Presets schicken Sie als gezippten Mailanhang bis zum **1. Dezember 2012** an die E-Mail-Adresse redaktion@docma.info - am besten zusammen mit einem Vorher-Nachher-Bild. Vermerken Sie bitte unbedingt die ACR-beziehungsweise die LR-Version, mit der die Presets entstanden sind.

Den Gewinnern winken nicht nur die wertvollen Preise. **Die interessantesten System-Presets stellen wir zudem in einer der kommenden DOCMA-Ausgaben vor** - und der Allgemeinheit zum Download bereit.

Wer teilnimmt, muss natürlich damit einverstanden sein, dass wir die Presets kostenlos im Internet auf www.docma.info für alle DOCMAtiker zur Verfügung stellen. Der Rechtsweg ist - wie immer - ausgeschlossen.



Haben Sie Lust bekommen, Ihre eigenen Looks im Rahmen des dreistufigen DOCMA-Systems umzusetzen? Dann halten Sie sich nicht zurück. Zerlegen Sie Ihren Lieblingslook in seine Bestandteile und produzieren - je nach Komplexität der Korrekturen - zwei oder drei sich ergänzende ACR- oder Lightroom-Presets.



• Die Preise

1. Ein Workshoptag

bei einem California Sunbounce-Seminar in Zingst 2013 im Wert von 300 Euro

2. Ein Papergutschein

von Tecco für Material im Wert von 150 Euro

3. + 4. Je ein Video-Training

von video2brain im Wert von 50 Euro

Wollen Sie im Gewinnfalle keinen Preis erhalten, so vermerken Sie dies bitte in der Teilnahme-Mail.

DOCMA-Preset Bauanleitung

Def-Presets bilden die Grundlage der Bearbeitung und konzentrieren sich nur auf die Kontraste: Dazu gehören die Regler für Belichtung, Kontrast, Lichter, Tiefen, Weiß, Schwarz, Klarheit, Schärfe, Gradationskurven und Prozess.

Farbe-Presets gibt es in zwei Typen, mit und ohne Eingriffe in die Kontraste:

Typ I: Farbtemperatur, Farbton, Dynamik, Sättigung, HSL-Graustufen, Tiefen-Farbtönen, Primärwerte Rot, Grün und Blau

Typ II: Farbtemperatur, Belichtung, Kontrast, Lichter, Tiefen, Klarheit, Farbton, Dynamik, Gradationskurve, Sättigung,

HSL-Graustufen, Tiefen-Farbtönen, Primärwerte Rot, Grün und Blau.

FX-Presets veredeln die Ergebnisse mit fotografischen Effekten. Sie betreffen die Ränder, die Körnung, die Tönung und/oder die Details. Welche Kategorien sie betreffen, sollte im Preset-Namen ablesbar sein.

K: Korneffekte - Körnung

R: Randgestaltung - manuelle Objektiv-Vignettierung, Vignettierung nach Freistellen

T: Tönung - Teiltonung/Lichter, Teiltonung/Tiefen

D: Details - Rauschreduzierung



Kurt Stallaert / Bodybuilders World



FOTOGRAFEN

1. KERSTIN WEISS, STUTTGART
<http://whitecentury.com>

3. YORK HOVEST, MÜNCHEN
www.yorkhove.com

4. KURT STALLAERT, TEMSE (B)
www.kurtstallaert.com

5. STEFAN SCHÜTZ, EGLFING
www.stefanschuetz.com

6. IDRIS KOLODZIEJ, BERLIN / NEW YORK
www.idriskolodziej.com

7. MAIK FLOEDER, HAMBURG
www.maikfloeder.de

8. MARK LAITA, CULVER CITY (USA)
<http://marklita.net>

STUDIOS

2. ELECTRIC ART, SYDNEY
www.electricart.com.au

TUTORIALS, TIPPS & TRICKS

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

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

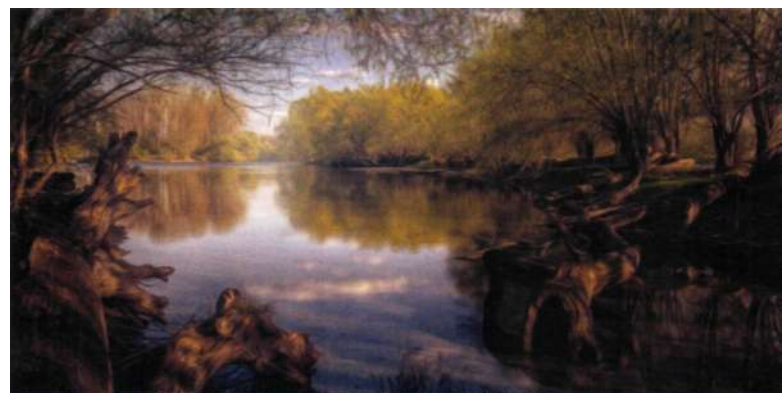


Eine Welt ohne Photoshop?

Die photokina ist vorüber. Fast eine ganze Woche war DOCMA mittendrin. Viele interessante Gespräche, über 6000 Porträtfotos im Rahmen unserer Aktion „Gesichter der Photokina 2012“

sowie zahlreiche Termine und spannende Vorträge sind die Bilanz. Mein persönliches Highlight war das VIP-Dinner, zu dem Adobe am 20. September eingeladen hatte. Neben verschiedenen, bekannten Adobe-Größen war es mir eine besondere Freude, den Erfinder von Photoshop, Camera Raw und DNG persönlich kennenzulernen: Thomas Knoll. Ohne jegliche Starallüren plauderte er aus dem Nähkästchen und beantwortete Fragen, die einem bei so einer Begegnung natürlich unter den Nägeln bren-

nen. Aber ist dieser Mensch denn tatsächlich ein Star? Nun, vielleicht nicht im eigentlichen Sinn. Aber wenn wir uns mal vor Augen halten, welchen Einfluss er auf Tausende Künstler und Fotografen hatte und hat, und wie seine Erfindung die Welt der Bildbearbeitung revolutionierte und neue Berufsbilder geschaffen hat, dann kann man schon ein wenig ehrfürchtig werden. Fragen Sie sich selbst doch mal, wie Ihr (Berufs-)Leben ohne Photoshop aussähe. Wie würden wohl all die heutigen Photoshop-Klone aussehen, hätte es Photoshop nie gegeben? Wie hätten sich das Fotoempfinden und die Werbeindustrie ohne dieses Programm entwickelt? Und was wäre aus Doc Baumann und uns allen geworden? Worum würde es in der DOCMA gehen - falls es unser Magazin ohne Photoshop überhaupt gäbe? *Olaf Giermann*



DOCMA Akademie – Selektive Farbkorrektur: 40 ■ Technik-Tipps – Füllmethoden: 46 ■
Photoshop-Sprechstunde: 48 ■ Digital Landscape: 54 ■ Technik-Tipps – Scharfzeichnen: 58 ■
Hardware – GoPro-Kameras: 60 ■ Plastische Porträts: 62 ■ Tipps & Tricks – Farbe und Schatten: 66

DOCMA AKADEMIE

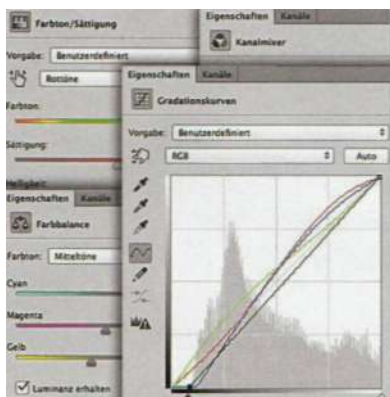


Foto: julien tromeur - Fotolia

Alternative Korrekturdialoge

Die »*Selektive Farbkorrektur*« ist nur eine Möglichkeit der globalen Tonwertmanipulation innerhalb von Photoshop. Sie ist spezialisiert auf Farbänderungen - genauer gesagt: Farbänderungen nach dem CMYK-System. Auf alternativen Wegen können Sie exakt die gleichen Ergebnisse erzielen, nur basieren diese auf anderen Denkmustern, die Sie entweder mögen oder eben nicht.

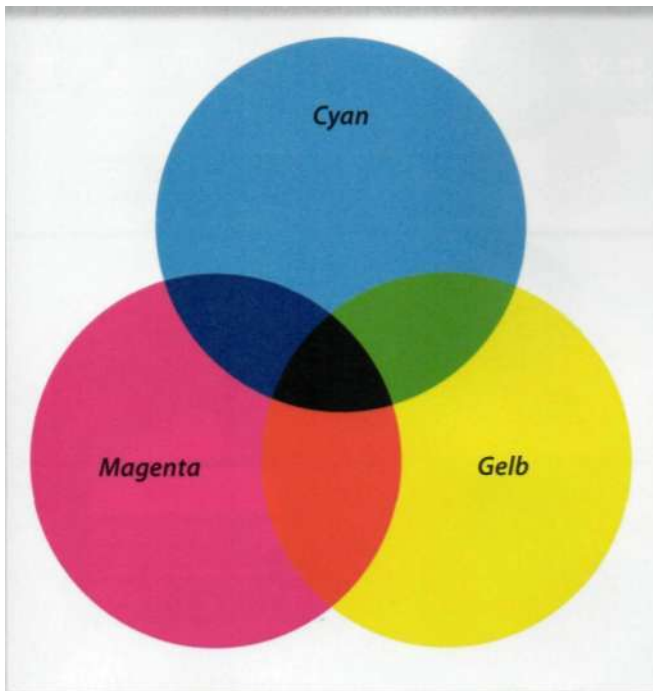
Zwei andere Farbspezialisten sind »*Farbton/Sättigung*« - basierend auf dem HSL-System - oder »*Farbbalance*« und »*Kanalmixer*«, deren Regler nach dem RGB-System aufgebaut sind. Auch die weitaus universellere »*Gradationskurve*« erlaubt durch kanalweise Kurvenmanipulation Farbkorrekturen, nur ist ihre Darstellungsweise nicht festgelegt wie bei den anderen Dialogen, sondern abhängig vom vorgewählten Bildmodus. Dadurch haben Sie die Wahl zwischen RGB-, CMYK- und sogar LAB-Korrekturen.

Selektive Farbkorrektur

Sechs Farbbereiche, drei Helligkeitsbereiche, zwei Modi und jeweils vier Regler - das ist die »*Selektive Farbkorrektur*«. Ein Buch mit „zusammengerechnet“ 44 Siegeln? Nein! | **Olaf Giermann**

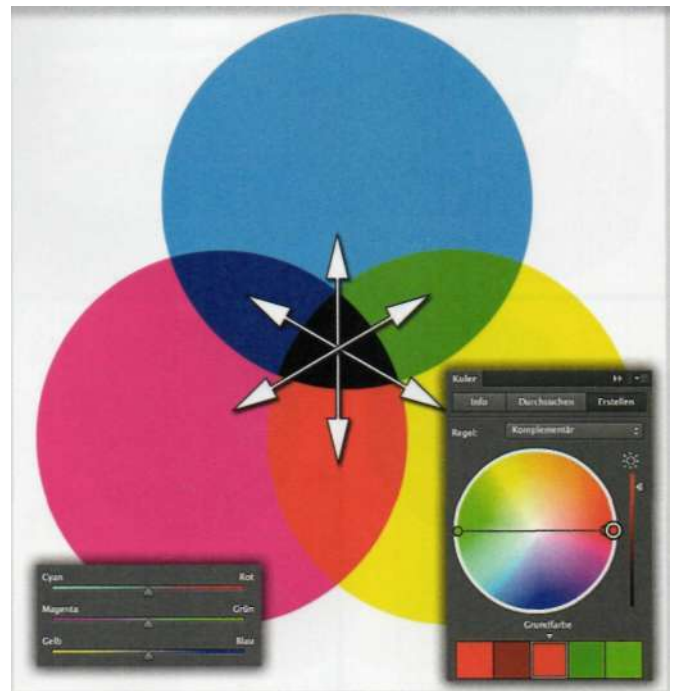
Die Farbkorrektur ist einer der wichtigsten Faktoren bei der Bildoptimierung. Während beim Spezialfall „Schwarzweiß-Foto“ ausschließlich die Kontraste eine Rolle spielen, kann ein Farbfoto auch bei optimalen Kontrasten durch falsche Farben völlig ruiniert werden. Stellen Sie sich eine Porträtaufnahme vor, bei der Pose und Mimik toll getroffen sind, die Haut jedoch aufgrund der Aufregung oder des Umgebungslichts einen hässlichen Magenta-Stich aufweist, der nicht nur an sich schon unschön aussieht, sondern auch oft Störungen der Haut deutlich betont. Oder nehmen wir eine Landschaftsaufnahme mit viel Vegetation. Vielleicht möchten Sie das Gras etwas saftiger wirken lassen; oder vielleicht das Laub an den Bäumen etwas herbstlicher? Beide Änderungen ermöglicht die »*Selektive*

Farbkorrektur« sehr einfach - nicht nur weil es einzelne vordefinierte Farbbereiche gibt, sondern auch, weil das zugrunde liegende subtraktive Farbmischmodell im Gegensatz zum additiven RGB-Modell beim Mischen von Farben unserer Alltagserfahrung entspricht, das jeder bereits in der Kindheit beim Malen mit Wasser- oder Acryl-Malfarben erworben haben dürfte. Aber auch Profis mögen die »*Selektive Farbkorrektur*«: Da in der Druckvorstufe dieses Farbmodell (CMYK) technikbedingt seit jeher der Standard ist, wundert es nicht, dass viele „alte Hasen“ diesen Dialog routinemäßig einsetzen und gegenüber anderen Korrekturmöglichkeiten bevorzugen - auch wenn die Bildbearbeitung selbst im RGB-Modus durchgeführt werden sollte. Da lohnt es sich, mal einen näheren Blick zu riskieren.



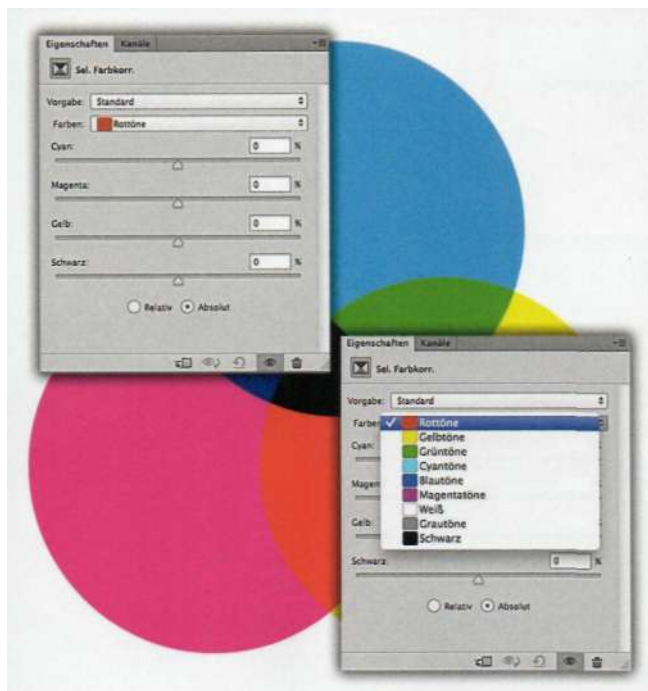
1 CMY(K): ADDITIVE FARBMISCHUNG

Alle Theorie ist hier zum Glück nicht grau - notwendig ist sie aber dennoch, wenn Sie die »Selektive Farbkorrektur« zielgerichtet verwenden wollen. Das Farbmodell basiert auf den drei Primärfarben Cyan, Magenta und Gelb. Werden zwei von diesen gemischt, ergeben sich die sogenannten Sekundärfarben Grün, Rot und Blau. Mischt man alle drei Farben zu gleichen Teilen erhält man theoretisch schwarz, praktisch jedoch ein dunkles Braun.



2 KOMPLEMENTÄRFARBEN

Die einer Primärfarbe gegenüberliegende Mischfarbe ist ihre sogenannte Komplementärfarbe. Die Komplementärfarbe von Cyan ist also Rot. Solange Sie diese Zusammenhänge noch nicht sicher beherrschen, können Sie als kleine Merkhilfe die »Farbbalance« aufrufen. Jeder Regler zeigt Ihnen visuell und in Worten eine Farbe und die zugehörige Komplementärfarbe an. Unter »Fenster >Erweiterungen >Kuler« können Sie ebenfalls Komplementärfarben finden.



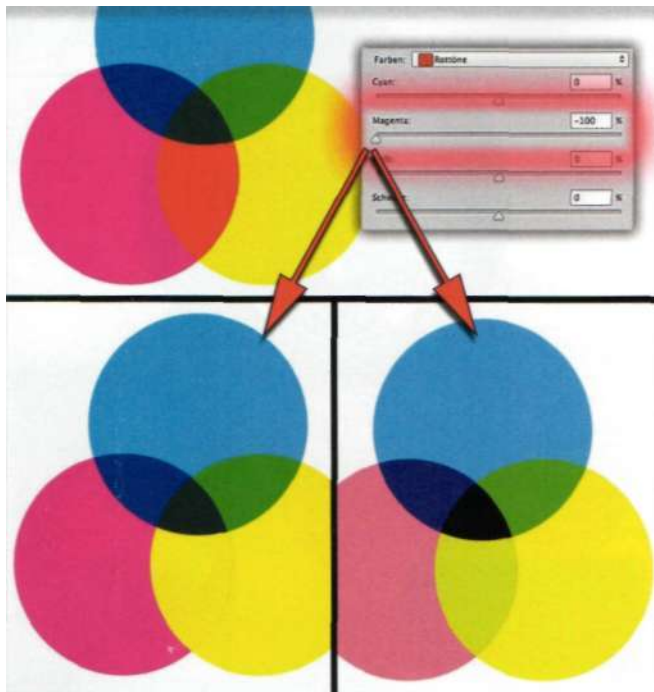
3 DIE SELEKTIVE FARBKORREKTUR

Der Dialog ist recht übersichtlich. Sie wählen zunächst über das Drop-down-Menü einen der vordefinierten Farbbereiche aus, den Sie dann mit den CMYK-Reglern verändern können. Leider gibt es keine Möglichkeit, wie beispielsweise bei »Farbton/Sättigung«, dies direkt durch Klicken im Bild durchzuführen. Sie müssen selbst ermitteln/entscheiden, in welchem der Farbbereiche die zu korrigierende Farbe enthalten ist; bei Mischfarben springen Sie oft hin und her.



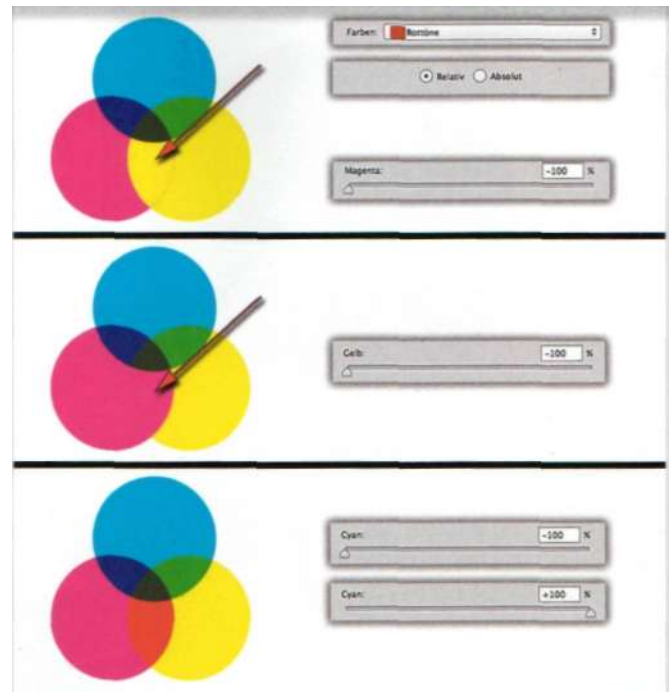
4 KORREKTUREN ZURÜCKSETZEN

In der »Selektiven Farbkorrektur« können Sie getroffene Einstellungen pro Regler oder insgesamt zurücksetzen. Einen einzelnen Wert stellen Sie auf Null zurück, indem Sie auf die Beschriftung doppelklicken; für alle Regler klicken Sie auf das entsprechende Symbol unten im Dialog. Wenn Sie mit der Tastatur arbeiten, springen Sie mit »Umschalt-Eingabe« direkt in ein Zahlenfeld, tragen dort eine Null ein und wechseln dann mit Tab zum nächsten Feld. •



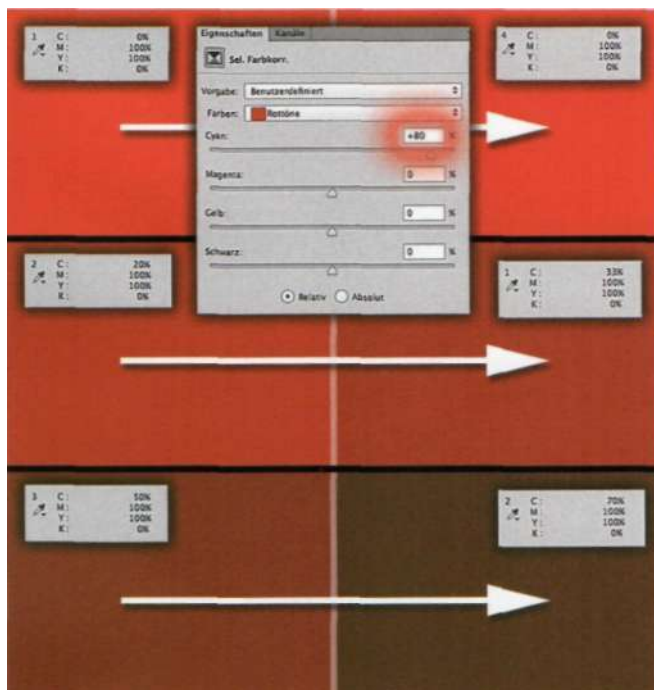
5 ACHTUNG: RGB-MODUS VS. CMYK-MODUS

Die »Selektive Farbkorrektur« funktioniert nur im CMYK-Modus exakt und erwartungsgemäß. Verändern Sie beispielsweise im RGB-Modus die Rottöne, dann wird dabei irrtümlich auch "reines" Magenta in Mitleidenschaft gezogen. Ursache ist die für den Dialog notwendige Umrechnung der RGB-Werte in CMYK-Werte - und da es dazu nicht nur eine richtige Lösung gibt, enthält ein RGB-Magenta in CMYK eben nicht nur 100% Magenta, sondern auch andere Farbanteile.



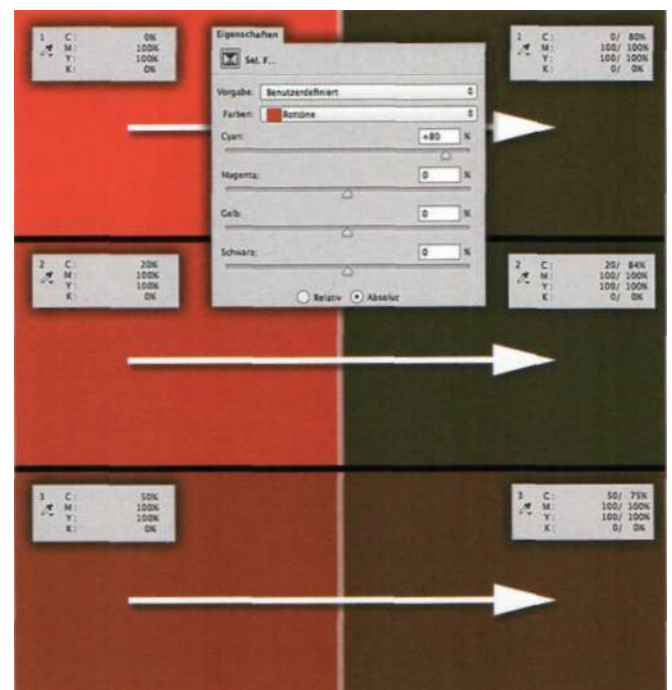
6 FUNKTIONSWEISE

Arbeiten Sie also die folgenden Schritte im CMYK-Modus nach. Was genau passierte in Schritt 5? Im Bereich »Rottöne« wurde im Modus »Relativ« Magenta vollständig entfernt. Rot ist eine Mischfarbe aus Magenta und Gelb. Wenn Sie also Magenta entfernen, bleibt nur Gelb übrig. Genau das sehen Sie in der Abbildung. Wenn Sie Gelb entfernen, bleibt entsprechend nur Magenta übrig. Der Cyan-Regler hat dagegen überhaupt keine Auswirkung. Woran liegt das?



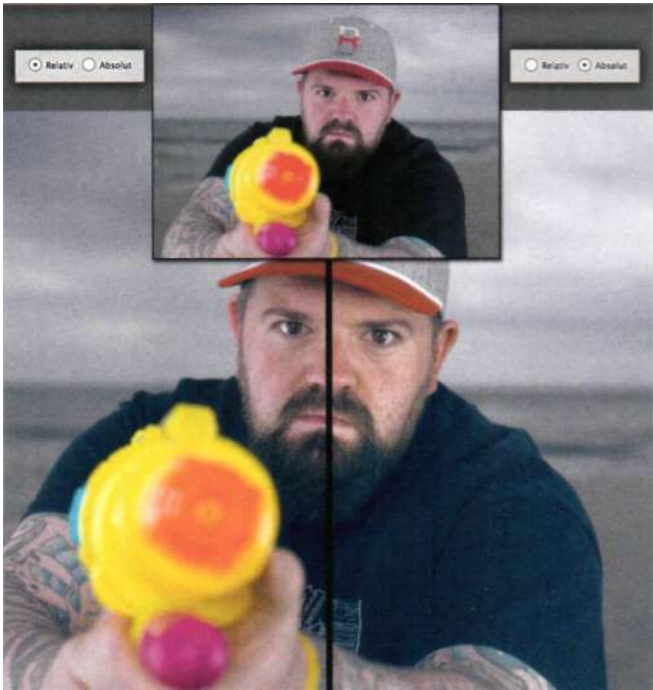
7 DER MODUS »RELATIV«

Reines Rot enthält kein Cyan. Im Modus »Relativ« können Sie deshalb mit dem Cyan-Regler auch keine Farbveränderung in reinen Rottönen bewirken. Dieser Modus verändert nur die bereits in einer nicht-reinen Farbe vorhandenen Farbanteile. In der Abbildung sehen Sie verschiedene Rottöne mit unterschiedlichen Cyananteilen. Je höher der Cyananteil, umso mehr Cyan wird durch eine entsprechende »Selektive Farbkorrektur« **prozentual** hinzugefügt.



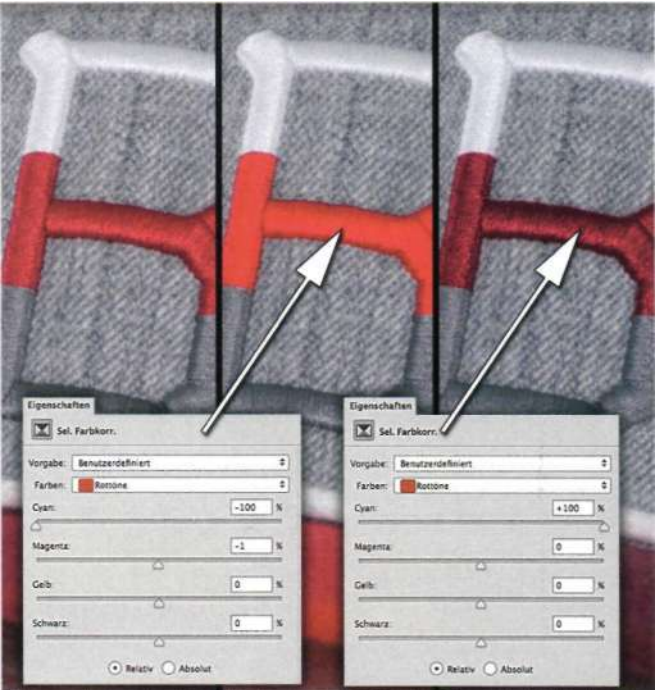
8 DER MODUS »ABSOLUT«

In diesem Modus passen Sie die Farbe in **absoluten** Werten an. Liegt 0% Cyan vor und Sie geben 80% hinzu, erhalten Sie exakt 80% im Ergebnis [obere Reihe]. Etwas komplexer wird es, wenn schon etwas Cyan in der Farbe vorhanden ist. In der mittleren Reihe erhalten wir nicht etwa die erwarteten 100%, sondern nur 84%. Sie müssen berücksichtigen, dass die zu verändernde Farbe nun auch teilweise in den »Cyantönen« liegt - die Rotkorrektur wirkt also nur anteilig.



9 »RELATIV« UND »ABSOLUT«-KREATIVPRAXIS

Wenn die ganzen Rechnereien einschüchternd auf Sie wirken und von Ihnen keine tonwertgenauen Ergebnisse gefordert werden, dann brauchen Sie diesen Details keine Aufmerksamkeit zu schenken. Hier lässt sich der Unterschied zwischen den Optionen in eine einfache Faustformel pressen: »Absolut« wirkt sich bei gleichen Werten stärker im Bild aus als »Relativ«. Zum farblichen Stilisieren ist die erste oft die bessere Wahl, zur Farbkorrektur die zweite.



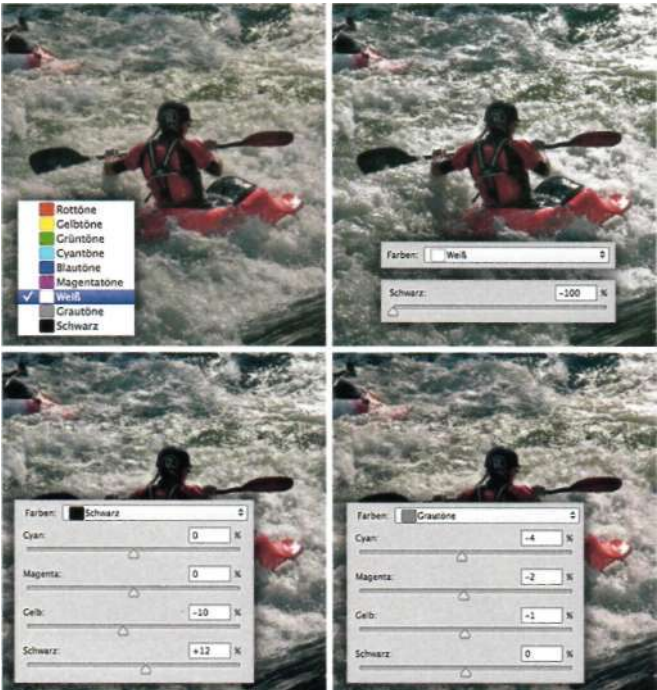
10 REGLER NACH LINKS, REGLER NACH RECHTS

Wenn Sie die Geschichte mit der Komplementärfarbe verstanden haben, dann erschließt sich die Funktionsweise der einzelnen Farbregler wie von selbst: Ziehen Sie einen Regler nach rechts, dann erhöhen Sie den entsprechenden Farbanteil im vorgewählten Farbtonbereich. In die Gegenrichtung gezogen vermindern Sie den Farbanteil und fügen dadurch die Komplementärfarbe hinzu - im Fall von Cyan würden Sie hierdurch also mehr Rot „hinzufügen“.



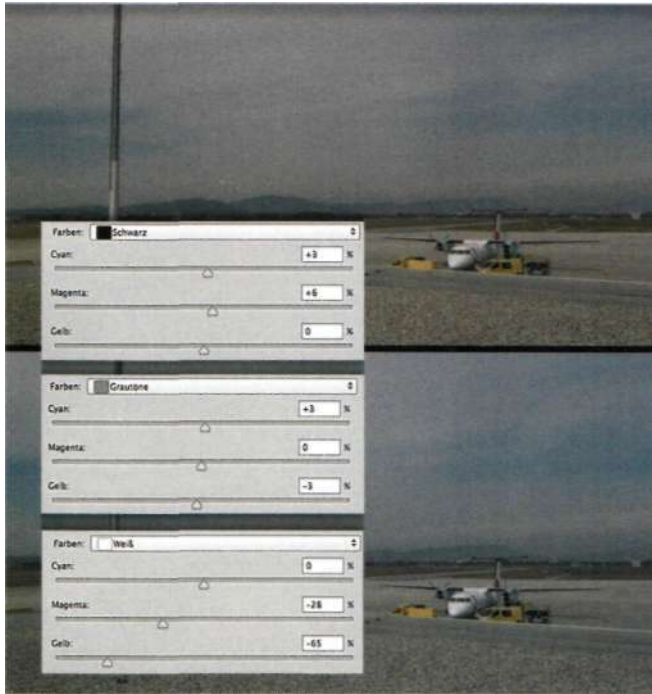
11 »SCHWARZ«

Mit »Schwarz« steuern Sie die Helligkeit der einzelnen Farbtonbereiche. Wenn Sie Schwarz hinzumischen, werden die Farben dunkler und Sie erhöhen den Kontrast. Wenn Sie Schwarz entfernen, erzeugen Sie damit ein verwaschenes Erscheinungsbild der korrigierten Farbe. Im Bildbeispiel wurde jeweils für die Cyan- und die Blautöne »Schwarz« auf 0% beziehungsweise 100% gesetzt. Durch die Erhöhung des Wertes ergibt sich ein deutlicher Kontrast zu den Wolken.



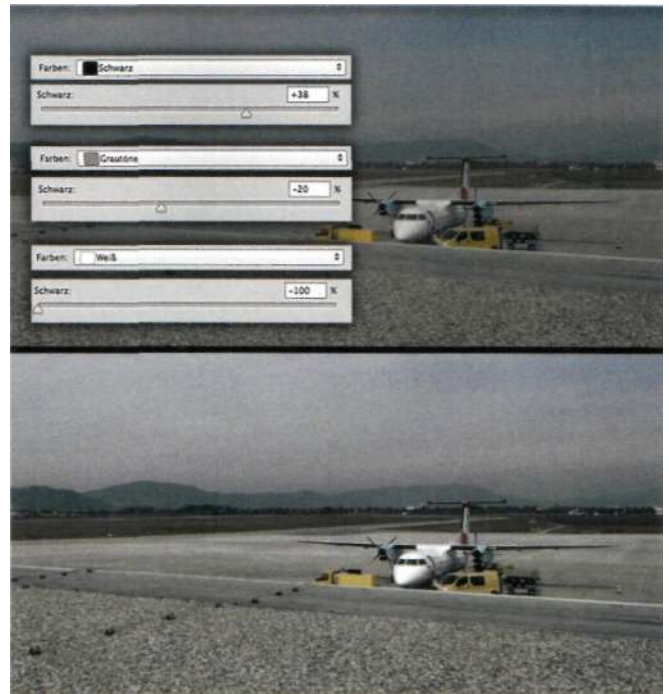
12 HELLGKEITSBEREICHE

Neben Farbbereichen stehen in der »Selektiven Farbtonkorrektur« auch die neutralen Tonwerte »Weiß«, »Grau« und »Schwarz« für die Farbkorrektur zur Verfügung. Im Prinzip erhalten Sie hiermit eine Farbbalance mit CMYK-Reglern. Mit diesen ist es einfach und intuitiv, die Lichter, Mitteltöne und Schatten farblich zu korrigieren oder auch bewusst eine Farbtonung hinzuzufügen. Über den Schwarzregler beeinflussen Sie zusätzlich Helligkeit und Kontrast. •



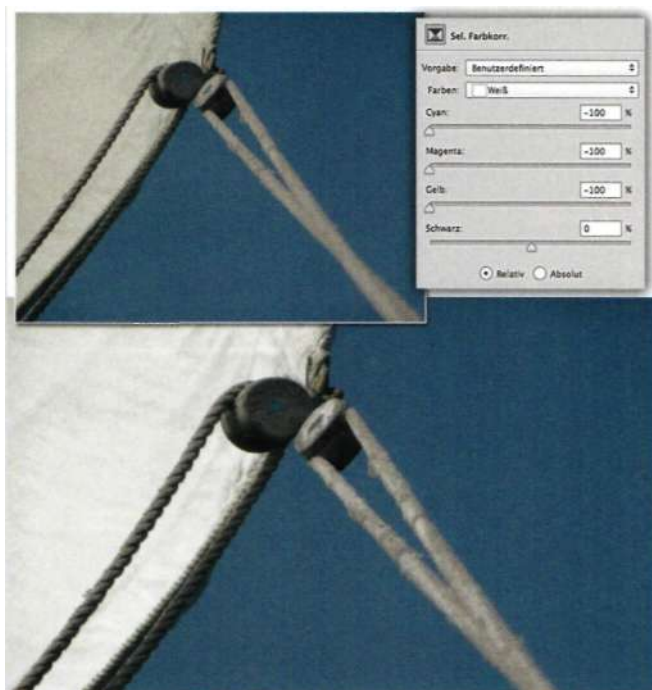
13 FARBSTICH BESEITIGEN

Das Foto oben wirkt insgesamt zu gelblich und auch ziemlich flau. Das Ziel ist ein deutlich kühleres Bild, das sich aber näher an den neutralen Tönen befinden soll. In den einzelnen Helligkeitsbereichen wurde jeweils Gelb entzogen und Cyan hinzugefügt. Die Magenta-Korrektur in den Weißtönen wirkt sich im gezeigten Bildausschnitt nicht aus. Da vor allem der Himmel blauer sein soll, reduzieren Sie hier das Gelb besonders stark.



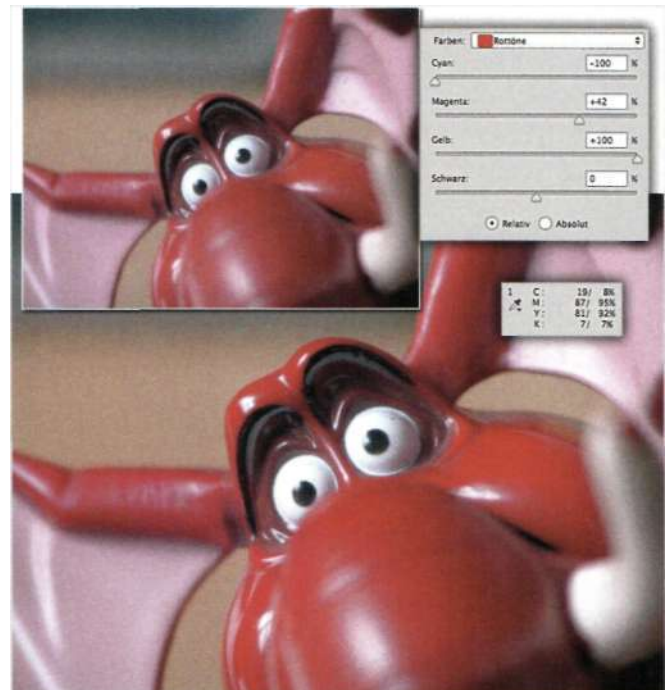
14 HELLIGKEITSANPASSUNGEN

Auch flauere Bilder bekommen Sie mit der »Selektiven Farbkorrektur« in den Griff. Hierzu gehen Sie in die einzelnen Helligkeitsbereiche und bestimmen mit dem »Schwarz«-Regler deren Helligkeit. Erhöhen Sie diesen im »Schwarz-Bereich«, um die Tiefen abzdunkeln, verringern Sie ihn im »Grau-Bereich«, um das Bild insgesamt etwas aufzuhellen und setzen Sie ihn im »Weiß-Bereich« auf -100%, um den Kontrast zu maximieren.



15 LICHTER NEUTRALISIEREN

Helle Lichter (und auch reine Schwarztöne), die durch Farben »kontaminiert« sind, wirken oft unschön. Mit der »Selektiven Farbkorrektur« sind solche Störungen leicht zu beseitigen. Wählen Sie als Bereich »Weiß« und senken Sie dort alle Farbkorrekturen auf -100%. Das war es schon. Stellen Sie auf jeden Fall sicher, dass Sie den Modus »Relativ« aktiviert haben. Im »Absolut«-Modus drohen bei solchen Aktionen schnell Lichterbeschneidungen.



16 REINERE FARBEN ERZEUGEN

Der rote Kunststoff-Elefant zeigt im Ausgangsfoto eine dumpfe, nicht leuchtende Farbe. Hier reicht es nicht, die Sättigung zu erhöhen, denn die Ursache ist eine Kontaminierung mit Cyan. Je geringer der Cyan-Anteil, umso reiner ist das Rot. Senken Sie im Modus »Relativ« den Cyan-Wert auf -100% und erhöhen Sie außerdem die Werte für Magenta und Gelb - so wirkt das Rot merklich frischer. Durch eine Neutralisierung der Lichter bekommt das Bild deutlich mehr Kontrast.



17 SAFTIGERES/HERBSTLICHERES GRÜN

Im Frühling dominieren frische, helle Grüntöne, während im Herbst dunkle Grüntöne sowie natürlich Rot und Gelb vorherrschen. Für beides benötigen Sie in der »Selektiven Farbkorrektur« meist nur den Bereich »Gelb«. Entfernen Sie hier Magenta, so erhalten Sie die gewünschte Frühlingsfrische [links]; fügen Sie dagegen Magenta und viel Gelb hinzu, wird es herbstlich [rechts]. Schließen Sie ihr Hauptmotiv von der Korrektur aus, falls es wie hier ebenfalls verändert wird.



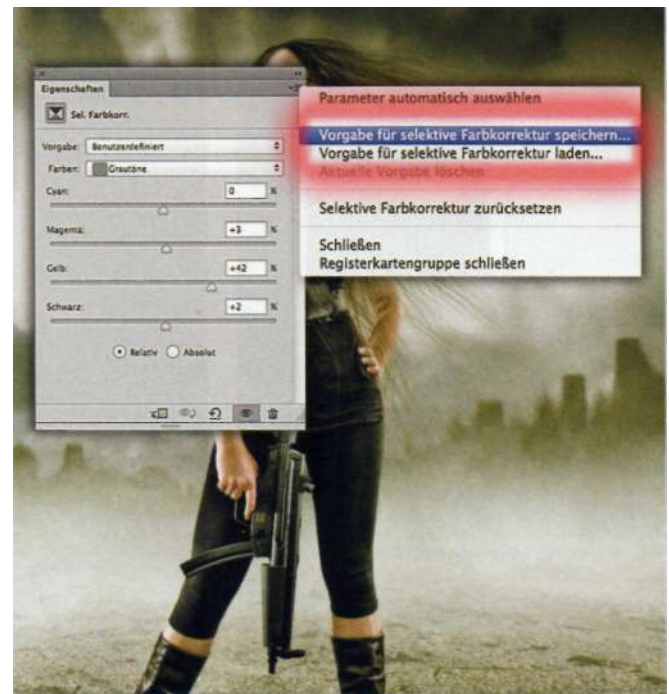
18 KONTRAST-BOOST

Eine schnelle Technik zur Verstärkung des Kontrasts ist die Senkung des »Schwarz«-Anteils im Bereich »Weiß« und die Erhöhung des »Schwarz«-Anteils im »Schwarz«. Das garantiert knackige Kontraste - nicht nur bei einem Schwarzweiß-Bild! Wenn Sie hier zusätzlich in den einzelnen Bereichen die Farbbreger einsetzen, können Sie unkompliziert eine Teiltonung der Tiefen und Lichter erzeugen - im »Grau« beeinflussen Sie so die Mitteltöne.



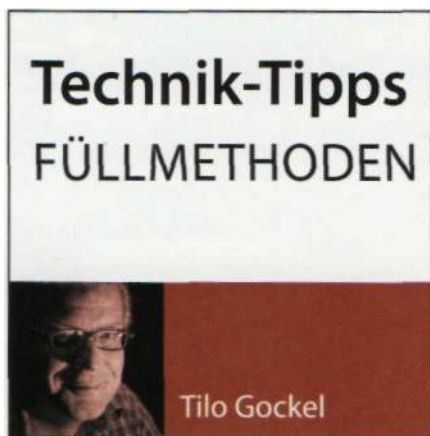
19 FARBSTILISIERUNG

Für die farbliche Stilisierung von Fotos ist die »Selektive Farbkorrektur« ganz hervorragend geeignet. Passen Sie zunächst die einzelnen Farbbereiche an. Die Hauptfärbung nehmen Sie im Bereich der Grautöne vor, die Tiefen und Lichter färben Sie im »Schwarz«- beziehungsweise »Weiß«-Bereich. Vorteilhaft ist, dass Sie sowohl Farben als auch Kontraste mit nur einer Ebene anpassen können - ideal, um die so erzeugten Looks auf andere Bilder zu übertragen.



20 „LOOKS“ SPEICHERN UND LADEN

Haben Sie einmal eine komplexe selektive Farbkorrektur durchgeführt und möchten diese gern wieder verwenden, dann brauchen Sie sich die Werte nicht aufzuschreiben oder gar eine Aktion zu erstellen. Sie können die Einstellungen direkt aus dem Dialog speichern und wieder laden. Stellen Sie dabei sicher, dass Sie die asv-Dateien in einen Ordner speichern, wo Sie sie auch wiederfinden, und dass Sie diesen Ordner auch in Ihre Backup-Routinen einbinden. •



Das Verfahren der Frequenztrennung für die Hautretusche hatte ich in DOCMA 47 vorgestellt und musste mich dabei mit der Mathematik der Füllmethoden beschäftigen - dort speziell zur Füllmethode »Lineares Licht«. Dies hat nun mehrere Leser interessiert: Welche mathematischen Konzepte stecken eigentlich hinter den übrigen Füllmethoden? In einer lockeren Serie werden wir an diesem Ort in den nächsten Ausgaben nach und nach die Füllmethoden und die dazugehörige Mathematik vorstellen.

In dieser Ausgabe beginnen wir mit einer kurzen Auffrischung zu Füllmethoden allgemein, zu den Klassen der Füllmethoden in Photoshop und zu Füllmethoden für Einstellungsebenen. Die zwei Ausgangsbilder,

die ich hier zum Veranschaulichen verwenden möchte, sind einmal ein Bild mit Blättern in verschiedenen Farben sowie ein Bild mit einem diagonalen Regenbogenverlauf [1]. Die beiden Bilder ordnen wir als übereinanderliegende Ebenen in einem Ebenenstapel in Photoshop an.

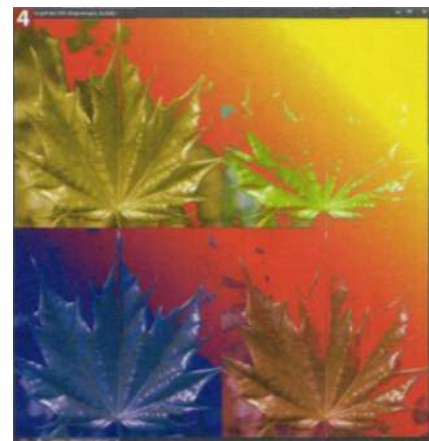
Die »Füllmethode« der oberen Ebene bestimmt nun, wie sie mit der darunter liegenden Ebene verrechnet wird. Anfangs steht »Füllmethode« auf »Normal« und »Deckkraft« auf 100%. Der Regenbogen in der oberen Ebene verdeckt damit vollständig die bunten Blätter in der Ebene darunter, sodass nur die Regenbogen-Ebene sichtbar ist [2]. Wenn Sie die »Deckkraft« der oberen Ebene auf 50% verringern, scheinen die Blätter durch diese Ebene hin-

durch - das Ergebnis ist eine Mischung aus je 50% der Farbe und Helligkeit beider Ebenen [3]. Was aber geschieht, wenn Sie die »Deckkraft« zwar auf 100% belassen, die »Füllmethode« der Regenbogen-Ebene aber auf beispielsweise »Hellere Farbe« stellen? Dann vergleicht Photoshop die beiden Ebenen Pixel für Pixel und wählt für das Ergebnis das jeweils hellere Pixel aus, wobei die Helligkeit dem Brightness-Wert im HSB-Modell („HSB“ steht für „Hue Saturation Brightness“, also Farbton, Sättigung und Helligkeit) entspricht [4].

Jetzt können Sie »Füllmethode« und »Deckkraft« kombinieren: »Füllmethode« setzen Sie wieder auf »Hellere Farbe« und »Deckkraft« auf 50%. Das Bild, das sich bereits aus den jeweils hellsten Pixeln beider Ebenen zusammensetzt, wird damit transparent und lässt die darunter liegende Ebene durchscheinen. Die Ebenen werden also zweimal miteinander verrechnet: Erst durch die »Füllmethode« »Hellere Farbe«, und das Ergebnis dann noch einmal mit der unteren Ebene, gewichtet durch die »Deckkraft« [5].

Füllmethoden-Systematik

Im Pop-Up-Menü der Ebenenpalette finden Sie alle Füllmethoden aufgelistet, unterteilt in sechs Gruppen.



- **Standardmodi:** Normal und Sprengeln
- **Abdunkelnde Modi:** Abdunkeln, Multiplizieren, Farbig nachbelichten, Linear nachbelichten und Dunklere Farbe
- **Aufhellende Modi:** Aufhellen, Negativ multiplizieren, Farbig abwedeln, Linear abwedeln und Hellere Farbe
- **Kontrastverändernde Modi:** Ineinanderkopieren, Weiches Licht, Hartes Licht, Strahlendes Licht, Lineares Licht, Lichtpunkt und Hart mischen
- **Vergleichende Modi:** Differenz, Ausschluss, Subtrahieren und Dividieren
- **Farbmodi:** Farbton, Sättigung, Farbe sowie Luminanz

Füllmethoden für Einstellungsebenen

Soweit sind die Zusammenhänge noch verhältnismäßig einsichtig, aber wieso kann man auch Einstellungsebenen auf verschiedene Füllmethoden setzen, und was geschieht dann genau? Hier handelt es sich einfach um einen schnelleren Weg, zu einem Ergebnis zu gelangen, das wir umständlicher auch mit einer Ebenenkopie erreichen könnten. Ohne diese Abkürzung müssten wir zunächst eine Ebene duplizieren, eine Einstellungsebene darauf anwenden und hierauf wiederum eine Füllmethode.

Ein Beispiel: Wir erzeugen eine Einstellungsebene »Schwellenwert« über einer Bildebene, setzen »Schwellenwert« auf



128, »Deckkraft« auf 50% und wählen als Füllmethode »Dividieren« [6]. Das Ergebnis ist dasselbe, als wenn wir die Bildebene dupliziert, »Deckkraft« auf 50% und die Füllmethode auf »Dividieren« gesetzt hätten, um darauf eine Einstellungsebene »Schwellenwert« (128) mit der Füllmethode »Normal« anzuwenden, die per »Schnittmaske« nur für diese Ebene wirkt [7]. Auf die Füllmethode »Dividieren« (ehemals in CS5 noch »Unterteilen«, engl. »Divide« genannt) werden wir in einer weiteren Folge dieser Reihe noch ausführlicher eingehen; hier sei nur zur Erklärung angefügt, dass sie die Werte in den einzelnen Farbkanälen der oberen Ebene durch jene der unteren Ebene dividiert.

Noch klarer wird der Zusammenhang, wenn Sie eine destruktive Variante ohne Einstellungsebene probieren, also einfach eine Ebenenkopie der Bildebene anlegen, auf diese »Bild > Korrekturen > Schwellenwert« mit dem Wert 128 anwenden und dann wieder »Füllmethode« auf »Dividieren« und »Deckkraft« auf 50% setzen [8]. Das Ergebnis ist identisch mit dem der beiden anderen Methoden. (mjh) •



Sprechstunde

Lösungsvorschläge und Tipps
zu Bildbearbeitungsproblemen
der DOCMA-Leser



Doc Baumann



Arbeitsmaterialien **zum Heft** können
Sie unter www.docma.info/10635.html
herunterladen.

Diesmal geht es um detailgenaue Anpassungsretuschen nach dem Verflüssigen, unerwartete Größenänderungen bei Ebenenminiaturen und geöffneten Bildern, die Entfernung von Handschrift auf alten Ansichtskarten sowie um das Hinzufügen von Glanzeffekten auf nassen Oberflächen.



VERFLÜSSIGEN-RETUSCHE

PROBLEM: Lieber Doc Baumann, ich verwende häufig das »Verflüssigen«-Werkzeug. Wenn ich nach dem Verzerren jedoch das »Rekonstruktionswerkzeug« einsetze, bin ich mit den Ergebnissen oft unzufrieden, weil an den Rändern unerwünschte Formen entstehen, die Protokollpalette nicht genutzt werden kann und so weiter. Oder gibt es Werkzeug-Optionen, die ich übersehen habe? Danke und beste Grüße, Benny Krämer

LÖSUNG: Für den von Ihnen genannten Zweck setze ich meist den »Protokollpinsel« ein und nicht »Verflüssigen« > »Rekonstruktionswerkzeug«, eben weil sich dieser Pinsel durch sehr viel mehr Parameter steuern und exakter führen lässt. Nehmen wir als Beispiel diese Büste Caesars, deren Nase orientiert an seinen Darstellungen in den Asterix-Comics vergrößert werden soll. Der »Verflüssigen« Screenshot [1 rechts] zeigt, dass bei der Modifikation der Nase auch das Gesicht rechts davon stark betroffen ist. Das »Rekonstruktionswerkzeug« führt zu keinem wirklich sauberen Ergebnis. Wählen Sie stattdessen den »Protokollpinsel« und markieren Sie in der Protokoll-Palette die Zeile, deren Zustand Sie (für dieselbe Ebene!) wiederherstellen wollen. Dabei stehen Ihnen nun alle Möglichkeiten offen wie Größe, Weichheit, Deckkraft, Modus und anderes.

Suchen Sie eine noch flexiblere Alternative, so versuchen Sie den folgenden Weg - hier an einem stark übertriebenen Beispiel demonstriert: Duplizieren Sie die Hintergrundebene. Die gewünschten »Verflüssigen«-Veränderungen nehmen Sie auf der Duplikat-Ebene vor. Anschließend erzeugen Sie für diese Ebene eine Ebenenmaske; dazu klicken Sie auf das entsprechende Icon am Fuß des Ebenen-Bedienfeldes. Mit dem Pinsel und schwarzer Malfarbe legen Sie die Bereiche der unveränderten Hintergrundebene wieder frei, die unerwünscht mit verzerrt wurden.

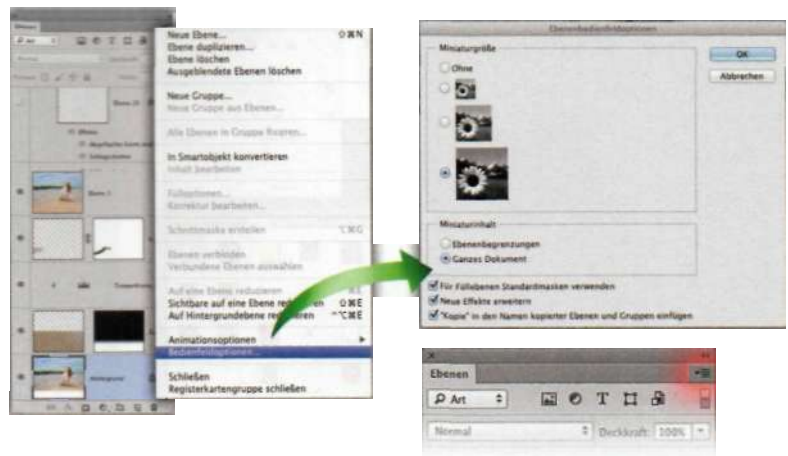
Diese Vorgehensweise ermöglicht Ihnen die vielseitigste Art und Weise der Retusche, da sie fehlerhafte Rekonstruktionen schnell wieder verschwinden lassen können. Sofern es sinnvoll ist, können Sie mit nur teilweise deckenden Malstrichen auch leicht halbdurchsichtig retuschieren.



ANSICHT EBENENBEDIENFELD

PROBLEM: Lieber Doc, es fällt mir schon seit langem auf: Die Symbole in der Ebenenpalette erscheinen bei mir viel kleiner als in den meisten Tutorials. Liegt das daran, dass ich einen Mac habe? Das wäre bestimmt für manche Eurer Leser interessant zu wissen. Ich habe mir nämlich den Kopf zerbrochen und *sehr* lange in den Einstellungen und Einstellungsoptionen herum gesucht - aber ohne Ergebnis. Herzliche Grüße, Renate

LÖSUNG: Es ist nicht immer ganz einfach, dahinterzusteigen, wo Photoshop bestimmte Einstellungen zugänglich macht. In diesem Fall helfen die »Voreinstellungen« in der Tat nicht weiter - die Größe der Ebenen-Miniaturen lässt sich über das Menü der Ebenenpalette in den »Bedienfeldoptionen« - so der offizielle, neuere Name - in drei Varianten vorgeben.



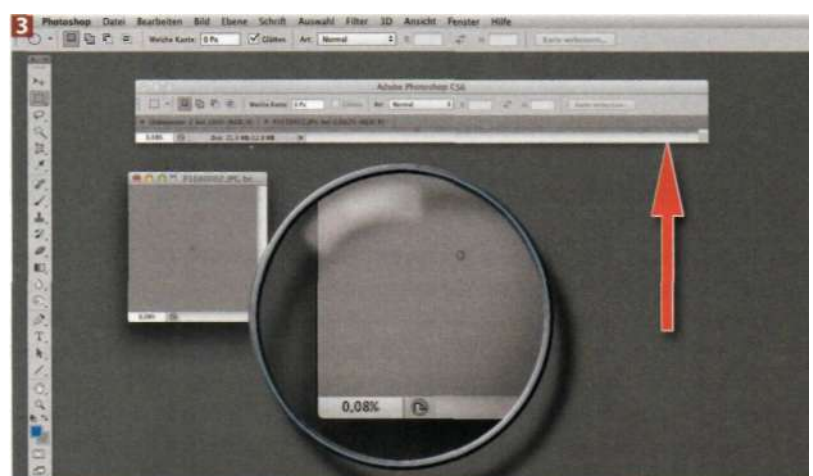
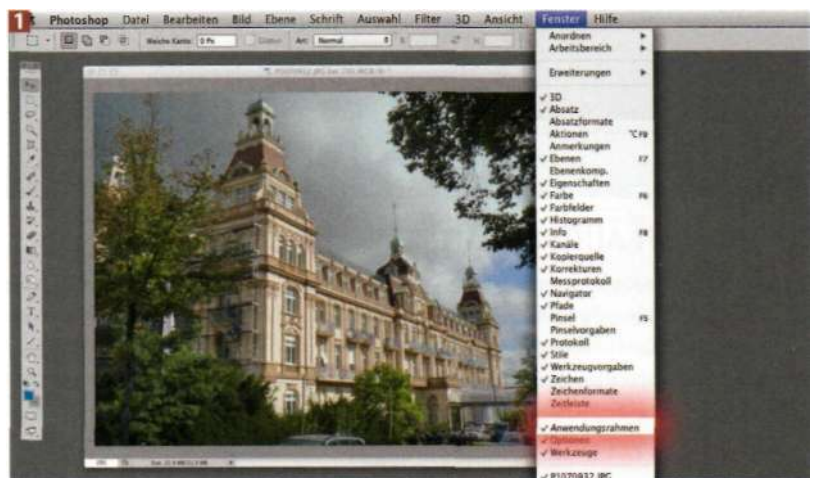
WINZIGE DATEI-ANSICHTEN

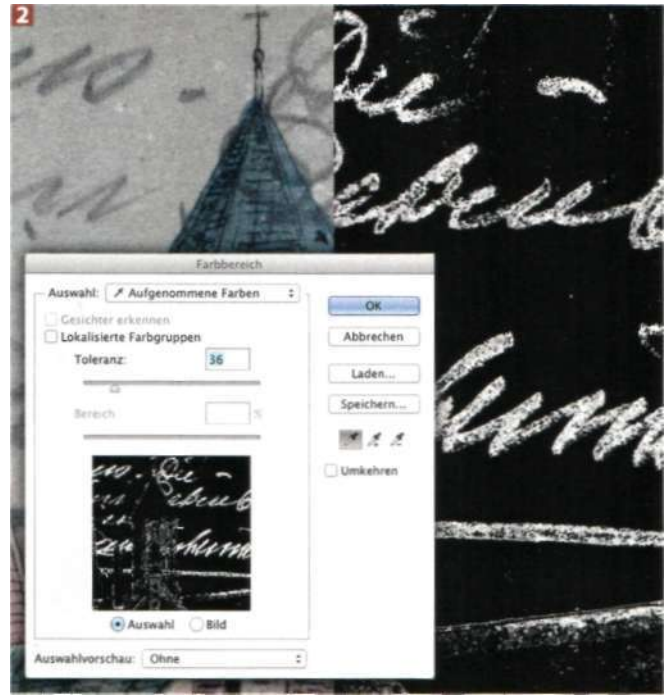
PROBLEM: Hallo DOCMA-Redaktion, seit ich auf das neue Photoshop CS6 umgestiegen bin, habe ich ein großes Problem: Jedes Mal, wenn ich eine neue Datei anlege oder ein vorhandenes Bild öffne, wird mir dieses ganz winzig mit einer Ansichtsgröße von - meist - unter 1 % angezeigt. Ich habe überall in den Voreinstellungen geschaut, woran das liegen könnte, aber nichts entdecken können. Habt Ihr eine Idee, woran das liegt? Viele Grüße, Rudi Hehrmann

LÖSUNG: Da mussten wir selbst erst mal experimentieren. Die zündende Idee hatte dann mein Kollege Olaf Giermann. Wir fragten vorsichtshalber bei Herrn Hehrmann nach - und siehe da: Er hatte genau das getan, was wir vermutet hatten.

Viele Photoshop-Anwender sind es gewohnt, mit einer Ansicht zu arbeiten, bei der das Bildfenster frei auf dem Desktop liegt und die Optionenleiste unterhalb der Menüleiste fixiert ist [1]. Es gibt aber noch eine andere Darstellungsvariante namens »Anwendungsrahmen«. Man könnte erwarten, dass diese grundlegende Entscheidung in den »Voreinstellungen« getroffen wird. Tatsächlich jedoch finden Sie den Eintrag unter »Fenster«. Wird er aktiviert [1, Fenster-Menü unten], so ändert sich die Darstellung zu der in [2] gezeigten. Die Optionenleiste gehört nun zum Anwendungsrahmen. (Wirklich konsequent ist das nicht, denn wenn mehrere Bilder geöffnet sind und die »Registerkarten«-Darstellung deaktiviert ist, bleibt die Optionenleiste beim zuerst geöffneten Bild).

Mit dem beim Programmstart vorgegebenen Anwendungsrahmen nicht vertraut, hatte Herr Hehrmann ihn auf seine minimale Höhe zusammengeschoben [3, oben]. Da nun alle neuen oder geöffneten Bilddateien auf diese Maße des Rahmens skaliert werden, wird ihnen die beschriebene Mini-Größe zugewiesen. Also: Anwendungsrahmen abschalten oder genügend groß machen. •

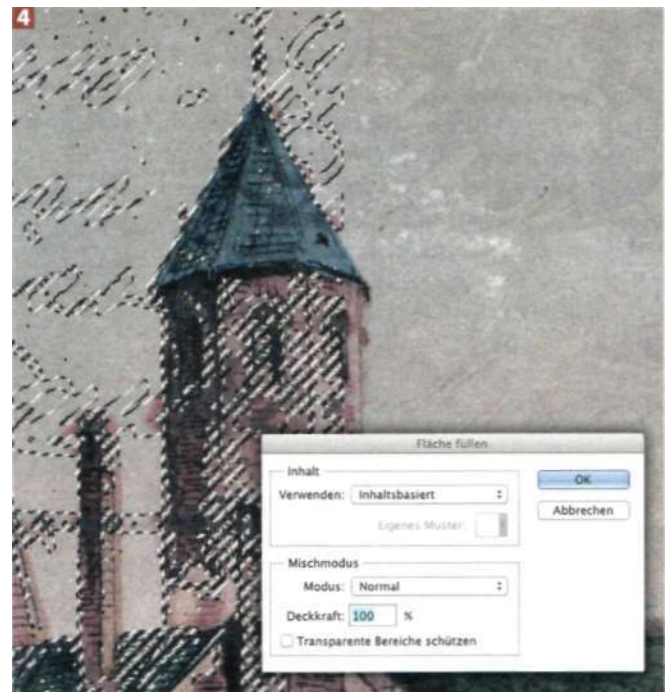




SCHRIFT AUF ANSICHTSKARTEN LÖSCHEN

PROBLEM: Hallo Doc, ich bin mal wieder auf der Suche nach einer Lösung: Auf einigen sehr alten Postkarten gibt es handschriftliche Bemerkungen. Sowohl auf schwarzweißen als auch auf farbigen. Wie kann man diese Schriftzüge spurlos beseitigen? Wäre es möglich, dies in einem Workshop zu behandeln? Für Deine Mühe bedanke ich mich jetzt schon. Beste Grüße, Richard Fladda

LÖSUNG: Das ist ein Problem, das über die üblichen Schwierigkeiten beim Auswählen hinausgeht. Denn hier mischen sich die Farb- beziehungsweise Helligkeitswerte von Bild und unerwünschter (Schrift-) Überlagerung. Photoshop kann natürlich nicht "wissen, dass nur die Schrift ausgewählt werden soll; diese ist ja kein separates Objekt. Wie geht man also vor, um eine zufriedenstellende Auswahl zu erzeugen? Und was dann? Aber eines nach dem anderen.

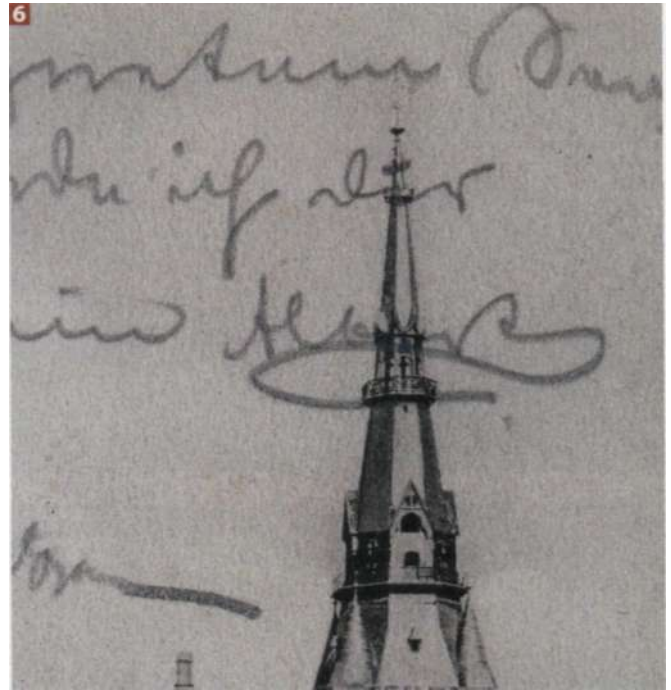


Um später auf das Original zurückgreifen zu können, duplizieren Sie zunächst die Hintergrundebene. Als Auswahlwerkzeug eignet sich hier »Auswahl>Farbbereich«, da die Schrift eine relativ einheitliche Tönung hat [1]. Rufen Sie »Farbbereich« auf und setzen Sie »Toleranz« zunächst auf einen niedrigen Wert. Mit der Pipette klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste mehrere repräsentative Stellen der Schrift an. Für die Ansicht der Miniatur wählen Sie »Auswahl«. Erst jetzt erhöhen Sie vorsichtig die »Toleranz« und beobachten dabei die Ausdeh-

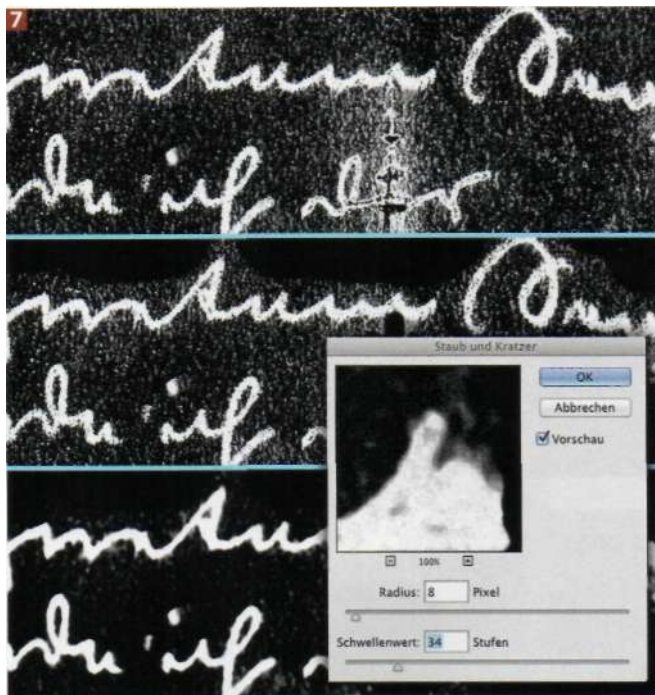
nung der weißen (=ausgewählten) Bereiche [2]; gegebenenfalls setzen Sie auch die »Auswahlvorschau« auf »Graustufen«. Zur Sicherheit - damit keine unerwünschten Pixel stehen bleiben - können Sie über »Auswahl>Auswahl verändern>Erweitern« die Selektion ausdehnen, bevor Sie sie durch Klicken auf das entsprechende Symbol am Fuß des Kanäle-Bedienfeldes zu einem neuen Alphakanal machen [3]. Bei weiterhin bestehender oder aus dem Kanal geladener Auswahl [4, links] gehen Sie nun zu »Bearbeiten>Fläche Füllen>Inhaltsbasiert«. Photo-



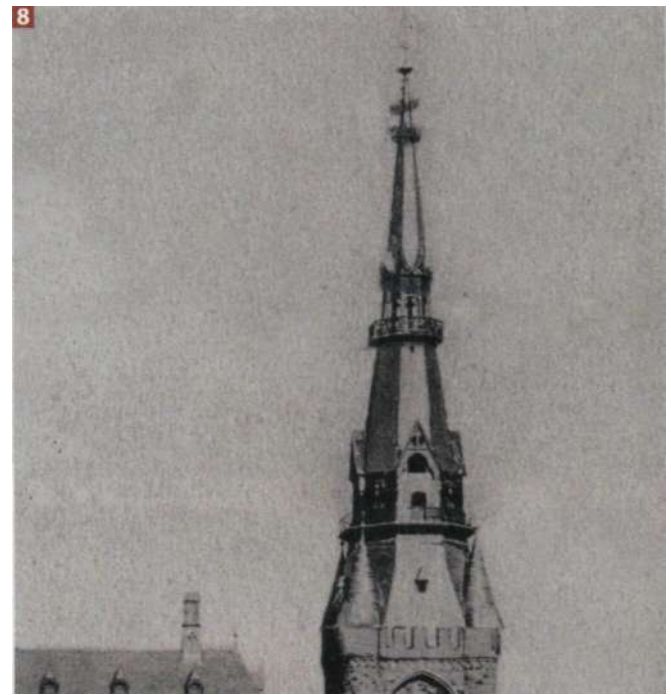
shops künstliche Intelligenz füllt die ausgewählte Fläche mit Umgebungsinformationen auf [4, rechts]. Nicht überall wählt die Software dabei jene Bereiche, die Sie sich wünschen würden. An solchen Stellen müssen Sie - bei weiterhin aktiver Auswahl - manuell mit dem Stempelwerkzeug Korrekturen vornehmen. Danach heben Sie die Auswahl auf und retuschieren die Bereiche, an denen die Konturen der früheren Schrift noch erkennbar sind. Das Resultat [5] kann sich



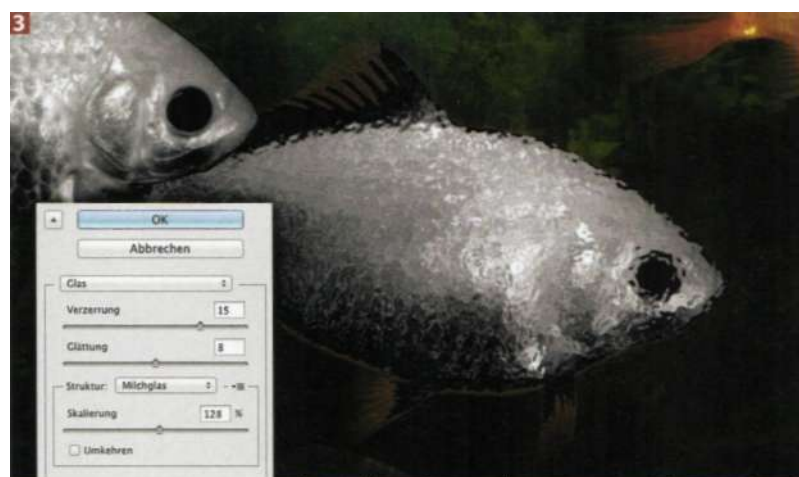
durchaus sehen lassen. Abdunkelnde Überlagerungen in detaillierten Zonen (hier Turm und Schornstein) korrigieren Sie mit dem Abwedler-Werkzeug. Etwas schwieriger ist die Vorgehensweise bei Graustufenbildern [6] da man hier nicht zwischen Helligkeits- und Farbinformationen trennen kann; es gibt nur unterschiedlich helles Grau. Nach dem obligatorischen Duplizieren der Hintergrundebene beginnen Sie auch hier mit einer »Farbbereich«-Auswahl in der zuvor



beschriebenen Weise. Das Ergebnis wird allerdings nicht nur die Schrift selektieren, sondern ebenso alle Bildbereiche gleicher Helligkeit [7 oben]. Daher kommen Sie hier ohne weitere Handarbeit nicht aus. Nachdem Sie die Auswahl als Alphakanal gespeichert haben, übermalen Sie dort mit schwarzem Pinsel alles, was nicht zur Schrift gehört. Das darf grob, aber nicht zu grob sein [7 Mitte]. Weil - bei unserem Beispiel - viele unerwünschte helle Pixel mit in die Auswahl einbezogen worden sind, ebenso dunkle in der Schrift stehen blieben,



wenden Sie »Filter>Rauschfilter>Staub und Kratzer« an, das entfernt solche verstreuten Pixel [7 unten]. Nun wenden Sie die zuvor beschriebenen Schritte an: Inhaltsbasiert füllen, per Stempel-Werkzeug "falsche" Füllungen übermalen und sichtbare Ränder retuschieren [8]. Wegen der besseren Lesbarkeit wurden solche Beschriftungen von Ansichtskarten und Fotos meist über homogenen Zonen wie dem Himmel angebracht; differenziertere Bildbereiche, die mehr Arbeitsaufwand erfordern, sind daher zum Glück seltener betroffen. •



GLANZ AUF OBERFLÄCHEN

PROBLEM: Sehr geehrte DOCMAtiker, ich habe eine Montage gemacht, in der ein zuvor im Studio fotografiertes Objekt sowie eine Person in eine „nasse“ Umgebung eingesetzt wurden. Trotz zahlreicher Versuche ist es mir aber nicht gelungen, die Oberfläche und die Haut so aussehen zu lassen, als seien sie ebenfalls nass (man hätte wohl besser bereits beim Fotografieren darauf achten sollen ...). Nun hoffe ich auf eine Technik, mit der sich so etwas in Photoshop nachahmen lässt. Können Sie mir helfen? Viele Grüße, Joachim Fischer

LÖSUNG: Ja, wir können Ihnen helfen. Zufällig habe ich die passende Lösung sogar parat - ein anderer Leser hatte vor einigen Monaten eine ähnliche Frage, deren Lösung ich hier aber bisher noch nicht vorgestellt habe:

Das Problem hat zwei Aspekte: Der eine ist das Verstärken (oder Hinzufügen) von Glanz, der andere die Simulation eines Feuchtigkeitfilms auf einer Oberfläche, der den Glanz ein wenig unregelmäßig erscheinen lässt.

Als Beispiel nehme ich ein Foto eines Goldfisches [1]. Zunächst wählen Sie das Objekt aus, dem der Glanz hinzugefügt werden soll, und duplizieren den Auswahlbereich auf eine neue Ebene [Abbildung 2, links]. Per »Bild > Korrekturen > Sättigung verringern« entfernen Sie die Farbanteile der Ebene [2, rechts].

Retuschieren Sie gegebenenfalls Bereiche dieser Ebene, in denen kein Glanz hinzugefügt werden soll, mit schwarzer Malfarbe [3 links oben, hier das Auge]. Rufen Sie dann »Filter > Verzerrungsfilter > Glas« auf, wählen Sie »Struktur > Milchglas« und passende Parameter für Verzerrung, Glättung und Skalierung [3 links]. Erscheint Ihnen der Glanz danach als nicht ausreichend, widerrufen Sie die Glas-Filterung. Wandeln Sie die Fisch-Ebene in ein Smart-Objekt um, legen Sie eine gruppierte »Tonwertkorrektur«-Einstellungsebene darüber und weisen Sie dann »Glas« als Smart-Filter zu. So können Sie Helligkeitswerte und Filter-Parameter separat steuern.

Setzen Sie die Ebene auf »Negativ multiplizieren«. Wahrscheinlich ist das Mischungsergebnis nun insgesamt deutlich zu hell. Rufen Sie mit einem Doppelklick auf die Ebenen-Miniatur im Bedienfeld »Ebenenstil« auf und gehen Sie im unteren Bereich des Fensters zu »Ausblenden > Grau«. Ziehen Sie den Schwarzpunkt-Regler für »Darunter liegende Ebene« zunächst ein Stück nach rechts; anschließend splitten Sie ihn mit gedrückter Alt-Taste und positionieren seine beiden Hälften, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind [4]. Sie können alternativ oder ergänzend auch mit dem Schwarzpunkt-Regler von »Diese Ebene« experimentieren - in beiden Fällen geht es darum, die hellen Stellen der überlagernden Ebene zu übertragen und die Auswirkung weniger heller zu begrenzen.

Der Screenshot in Abbildung [3] zeigt, dass die Skalierungswerte der Milchglas-Struktur mit 128

recht stark ausgeprägt sind. Wollen Sie den Effekt für nasse Haut verwenden, so liegt dieser Wert zu hoch. Er käme vielleicht dann in Frage, wenn Sie eine Frau in eine Nixe mit Schuppenstruktur verwandeln wollten. Unter normalen Umständen eignet sich hier allerdings ein weit niedrigerer Skalierungswert besser.

Bild [5] zeigt einen im Studio fotografierten Akt. Die Aufnahme wurde nicht speziell für diesen Zweck angefertigt, sonst hätte man gleich nasse oder eingeölte Haut vorbereiten können, um zu akzentuiertem Glanz zu kommen. Hier müssen wir also von den bereits vorhandenen hellen Zonen ausgehen. Wie zuvor beschrieben, nehmen Sie eine saubere Auswahl vor, duplizieren sie auf eine neue Ebene, setzen sie auf »Negativ multiplizieren«, entsättigen sie und arbeiten dann mit einer gruppierten Tonwert-Einstellungsebene, dem Smart-Filter »Glas« und »Ausblenden«.

Wie oben erwähnt, sind die Parameter des Filters in diesem Fall andere; das Ergebnis soll ja nicht auf eine Oberfläche mit einer vergleichsweise groben Schuppenstruktur angewandt werden, sondern auf sehr viel feinere Hautporen [Bild 6].

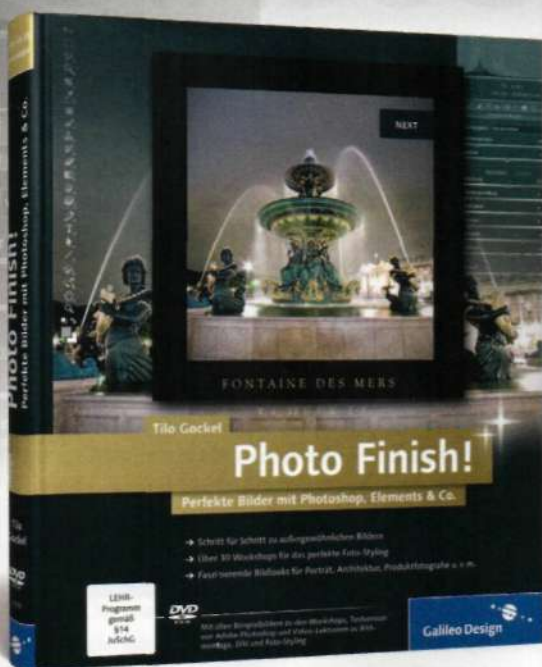
Vielleicht wird das Resultat nicht ganz Ihren Vorstellungen entsprechen, weil Glanz auch an unerwünschten Stellen entstanden ist. Diese Bereiche blenden Sie mit einer Ebenenmaske aus. Arbeiten Sie mit einem weichen schwarzen Pinsel und schwacher Deckkraft. •



Photo Finish: Aus Fotos werden Hingucker!

Tilo Gockel zeigt Ihnen, wie Sie in Photoshop & Co. stylische Bildlooks für Porträts, Fashion, Architektur, Produktfotos u. v. m. realisieren. Finden Sie heraus, wie wirkungsvolle Bilder entstehen – von der Aufnahme bis zur Veredelung in Photoshop. Peppen Sie Ihre Bilder professionell auf!

Unser gesamtes Photoshop-Programm:
www.GalileoDesign.de



326 S., mit DVD, 39,90 €, ISBN 978-3-8362-1770-5



DIGITAL LANDSCAPE

Calvin Hollywood ist mit seinen detailreichen Bildern vor allem für seine Porträtretuschen bekannt. Doch in diesem Tutorial überträgt er ähnliche Techniken auf die Stilisierung einer Landschaftsaufnahme. Lernen Sie, den malerischen Look und mehr Tiefe zu erzeugen sowie das Licht zu optimieren und den Blick des Betrachters zu lenken. | **Olaf Giermann**

Extreme Looks sind das Metier von Calvin Hollywood. Obwohl er kein Landschaftsfotograf ist, wird er doch immer wieder gefragt, wie man Landschaften retuschieren und interessanter gestalten kann. Erwartungsgemäß gibt es hierauf als Antwort keine normalen Fotos, sondern extrem stilisierte Gemälde wie das obige Bild.

Um für die Nachbearbeitung für genügend Detailzeichnung in allen Bildbereichen zu sorgen, sollten Sie eine Belichtungsreihe erstellen. In diesem Beispiel wurde vom Stativ fotografiert und mit der Bracketing-Funktion der Kamera eine Belichtungsreihe aus drei Aufnahmen geschossen: die Standardbelichtung sowie je eine um 2 Lichtwerte über- beziehungsweise unterbelichtete Aufnahme. Anschließend wird zur HDR-Erzeugung und zum anschließenden Tonemapping das Programm Photomatrix der Firma HDRSoft eingesetzt, um den typischen detailreichen/leuchtenden Look, den dieses Programm erzeugt, zu erhalten.

Von Photomatrix übergeben Sie das Ergebnis in 16 Bit als Tiff für erste Korrekturen an Photoshop's Raw-Modul (»Adobe Camera

Raw«). In Photoshop nehmen Sie nun mit einer Vielzahl von Techniken, die auch in der Beautyretusche Verwendung finden, den Feinschliff vor: Sie retuschieren Bildstörungen, verstärken Details, sorgen mit Filtern für einen malerischen Look. Mit einer Vignette betonen Sie die Bildmitte und spätestens mit der Farbstilisierung erhalten Sie die "Digitale Landschaft".

WWW.PHOTOSHOPFREAKS.DE

Dieser Workshop ist ein Auszug aus dem Video-Tutorial „Digital Landscape“. In 90 Minuten erläutert Calvin Hollywood jeden seiner Schritte von der Fotografie, der HDR-Erzeugung in Photomatrix bis zur finalen Bearbeitung in Photoshop. Das vollständige Tutorial ist als Download zum Preis von 20 € auf www.photoshopfreaks.de erhältlich. Dort finden Sie auch viele weitere Video-Tutorials von Calvin Hollywood und Gabor Richter.

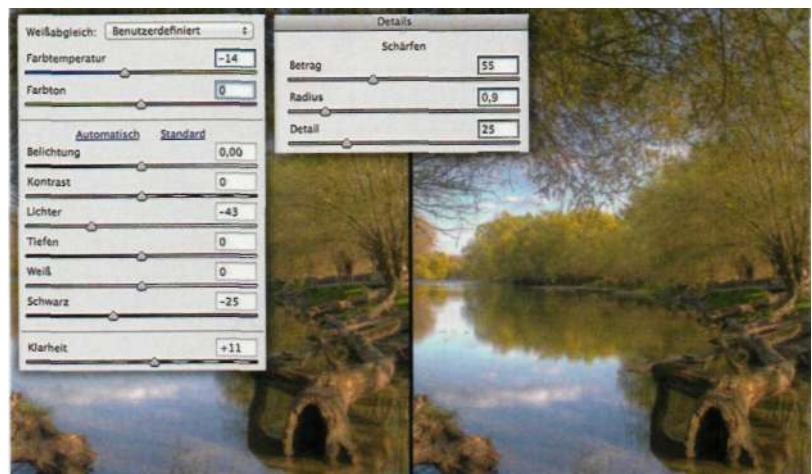
1 PHOTOMATIX

Lassen Sie die Dateien der Belichtungsreihe von Photomatrix zu einem HDR-Bild zusammenrechnen. In der Bildschirmansicht wirkt das Ergebnis zunächst unschön, da der Bildschirm das HDR nicht in vollem Umfang darstellen kann. Hierzu ist ein Tonemapping durchzuführen. Klicken Sie auf »Tonemapping« und wählen Sie als Methode »Detail Enhancer«. Probieren Sie verschiedene Glättungsoptionen aus und bestimmen Sie, wie stark die »Mikrokontraste« (aktuell als »Detailkontrast« bezeichnet) werden sollen. Speichern Sie das Ergebnis als 16-Bit-Tiff-Datei.



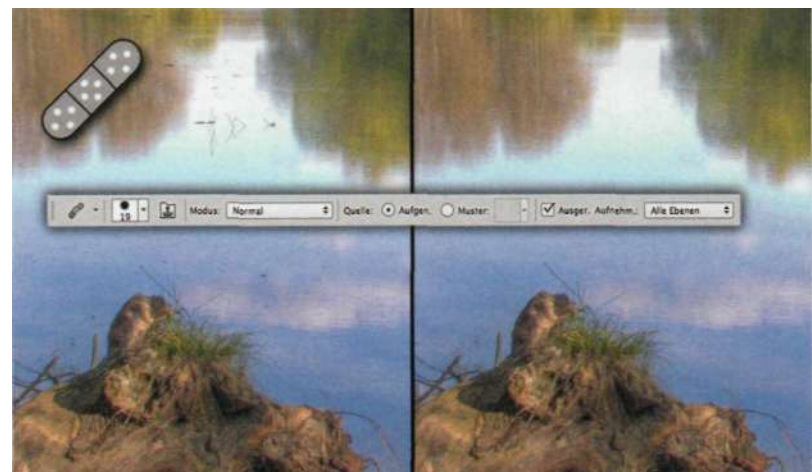
2 CAMERA RAW-OPTIMIERUNGEN

Öffnen Sie das Tiff in Camera Raw. Da das Bild noch zu gelblich wirkt, ziehen Sie die »Farbtemperatur« in Richtung blau, um es kühler zu gestalten. Verschieben Sie den »Lichter«-Regler nach links, um den Lichtern Zeichnung zu geben. Die Tiefen weisen dagegen bereits überall Zeichnung auf, sodass Sie diese mit »Schwarz« und das gesamte Bild mit »Klarheit« etwas knackiger gestalten können. Im Reiter »Details« erhöhen Sie bei einem »Radius« von etwa 1 Pixel den »Betrag« der Schärfung auf ungefähr 60. Mit gehaltener Shift-Taste klicken Sie auf »Objekt öffnen« und übergeben die Datei als Smartobjekt an Photoshop.



3 RETUSCHEN

Das Ziel ist nicht eine realistische Landschaftsaufnahme - störende Elemente können also bedenkenlos entfernt werden. Bei eingeschalteter Option »Aufnehmen: Alle Ebenen« retuschieren Sie auf einer leeren Ebene mit dem »Reparatur-Pinsel« auf der Wasseroberfläche befindliche Störungen (Zweige, Äste, Dreck und so weiter). Machen Sie sich diese Mühe, da gerade das ----- ser später deutlich zum malerischen Look beitragen wird. Nehmen Sie es aber auf der Pixelebene nicht zu genau - später wird niemand außer Ihnen mit Sicherheit feststellen können, wo retuschiert worden ist.



4 DETAILS GEWINNEN

Der malerischen Look lässt sich viel einfacher erzeugen, wenn man zunächst die Details verstärkt. In Photoshop verwenden Sie hierzu »Bild> Korrekturen >HDR Tonung« - leider erfordert der Dialog das Reduzieren auf die Hintergrundebene. Variieren Sie die Werte von »Gamma«, »Belichtung und Detail«. So bekommen Sie die Ebenen zurück: Bestätigen Sie den Dialog und wählen Sie alles aus. Kopieren Sie die Auswahl in die Zwischenablage und gehen Sie im Protokoll drei Schritte zurück. Fügen Sie dann den Inhalt der Zwischenablage ein. •

TIPP: Alles über HDR-Tonung: DOCMA 46, S. 42ff.

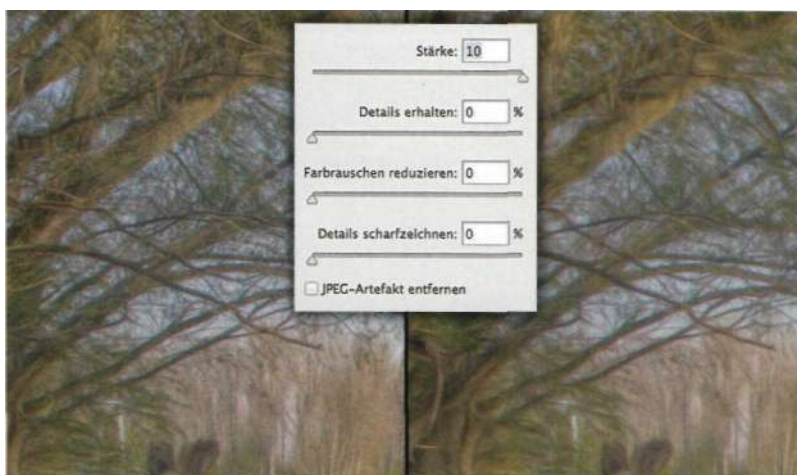




5 MALERISCHER LOOK 1

Die Details werden nun so verwischt, dass das Bild wie ein Gemälde wirkt. Duplizieren Sie zunächst die Ebene aus dem letzten Schritt und wenden Sie den Filter »Ölfarbe« bei maximaler »Stilisierung« und »Reinheit« und minimalen sonstigen Werten an. Nehmen Sie den Filtereffekt wieder etwas zurück, indem Sie die Deckkraft der Ebene auf 70% senken und über eine Maske dort (teilweise) ausblenden, wo der Effekt nicht passend erscheint.

TIPP: Für Photoshop CS4 und CS5 können Sie den Filter »Ölfarbe« über das kostenlose Plug-in Pixelbender nachinstallieren.



6 MALERISCHER LOOK 2

Ein weiterer Weg, der sich hier vor allem für das Geäst eignet, führt über den »Rauschfilter>Rauschen reduzieren«. Fassen Sie alle bisherigen Ebenen zu einer neuen zusammen (»Strg-/Cmd-Umschalt-Alt-E«) und wenden Sie den Filter mit einer Stärke von „10“ und allen anderen Werten auf „0“ an. Reduzieren Sie auch hier die Ebenendeckkraft auf 70%. Der Effekt ist etwas sanfter als der des Filters »Ölfarbe«.



7 BLICKFUHRUNG

Seitlich und oben im Bild befindet sich noch zu viel „Gestrüpp“, das Sie durch den Neuzuschnitt des Bildes mit dem »Freistellungswerkzeug« leicht ausblenden können, während Sie zugleich den Bildaufbau etwas spannender gestalten. Die Aufmerksamkeit des Betrachters führen Sie mittels einer Vignette mehr zur Bildmitte. Erstellen Sie eine kreisförmige, weichgezeichnete Auswahl der Bildmitte und kehren Sie die Auswahl um. Mit einer Einstellungsebene »Tonwertkorrektur« dunkeln Sie die Ränder ab. Analog hellen Sie die Bildmitte auf, wodurch das Ergebnis deutlich an Brillanz gewinnt und den Betrachter ins Bild zieht.



8 FARBLOOK

Noch wirkt die Aufnahme viel zu natürlich - vor allem durch Verändern der Farben erhält das Bild seinen Reiz. Verschieben Sie mit einer Einstellungsebene »Selektive Farbkorrektur« das viele Grün zu herbstlicheren Farben, indem Sie im Modus »Absolut« in den »Gelbtönen« für Cyan, Magenta und Gelb die Werte „-40/+14/+8“ eintragen. Mit einer Verlaufsumsetzung von Violett zu Orange fügen Sie nun eine Farbtonung hinzu. Duplizieren Sie die Ebene und weisen Sie der oberen den Modus »Weiches Licht« (kontraststeigernd) und der unteren »Negativ multiplizieren« (aufhellend) zu. Die Bildhelligkeit lässt sich nun durch Senkung der Deckkraft der unteren Ebene anpassen. •



Stellen Sie sich vor, ein Freund hätte Sie für Fotoaufnahmen auf seiner Hochzeit engagiert, und Sie bemerkten erst zu Hause, dass Sie die schicke neue Linse ein wenig zu mutig mit offener Blende genutzt hätten. Viele Fotos wären daher unscharf und die Hochzeit nicht wiederholbar. Was tun?

Unschärfe Aufnahmen kann man nicht in perfekt scharfe Aufnahmen verwandeln, aber leidlich scharfen Bildern kann man mit subtiler Schärfung noch den nötigen Biss verleihen. Schärfung bedeutet hierbei, dass der lokale Kantenkontrast erhöht wird. Die Kanten im Bild wirken dadurch für den Betrachter schärfer, auch ohne dass neue Information hinzu gekommen wäre. Für eine Scharfzeichnung müssten Sie idealerweise die Kanten im Bild durch eine Maske isolieren und kräftig im Kontrast anheben, die gleichförmigen Flächen dazwischen aber unverändert belassen. Dies könnten Sie mit dem Photoshop-Filter »Konturen finden« erreichen, wenn Sie aus dem Ergebnis eine Maske erstellten. Noch einfacher geht dies aber mit der Penum-Scharfzeichnungsaktion von Peter Numratzki, der sie freundlicherweise zum Download zur Verfügung gestellt hat. Sie finden sie nebst einer Anleitung unter www.docma.info/10696.html.

Was scharf macht

Schärfe und globaler Kontrast sind eng verwandt und eine Verbesserung des Bildkontrastes durch eine Tonwertkorrektur oder eine S-förmige Gradationskurve hebt neben dem Kontrast gleichzeitig den Schärfeeindruck an. Weiterhin wirkt Bildschärfe im direkten Vergleich mit Unschärfe besonders intensiv. Soften Sie also Hintergrund und Randbereich ein wenig ab, denn das eigentliche Motiv wirkt dann im Vergleich schärfer. Der Blick des Betrachters wird häufig zu bestimmten Details wie beispielsweise den Augen gezogen; hier lohnt daher eine besonders

ausgefeilte Bearbeitung. Schließlich können Sie den Umstand ausnutzen, dass kühler gehaltene Aufnahmen auch etwas frischer und schärfer wirken.

In der Praxis

Ich spiele diese Kniffe nun einmal an einem Beispiel durch. Das Ausgangsbild ist das Foto einer Echse, das durch die schmutzige Scheibe eines Terrariums hindurch aufgenommen wurde und daher etwas weich ausfällt.

Um daraus ein hinreichend knackig wirkendes Bild zu machen, wende ich nacheinander mehrere Techniken an, die der Ebenenstapel [1] auf der folgenden Seite in ihrer Gesamtheit zeigt. Wenn Sie die Methode nachvollziehen, sollten Sie die Ansicht auf 100% stellen, sodass ein Bildschirmpixel einem Bildpixel entspricht. Photoshop müsste sonst zur Berechnung der skalierten Ansicht interpolieren und

würde den Schärfeeindruck verfälschen. Zunächst kopiere ich die Hintergrundebene und wende auf die Kopie »Bild > Korrekturen > Tonwertkorrektur« an, wobei ich »Automatisch« anklicke. Danach fasse ich die Ebenen mit »Strg-/Befehl-Shift-Alt-E« zusammen.

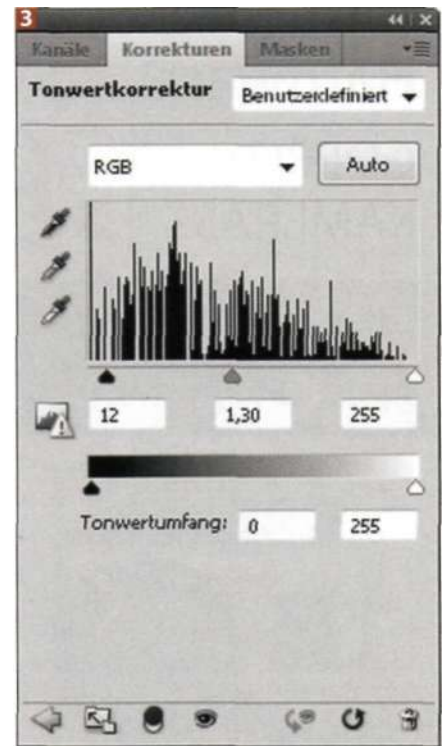
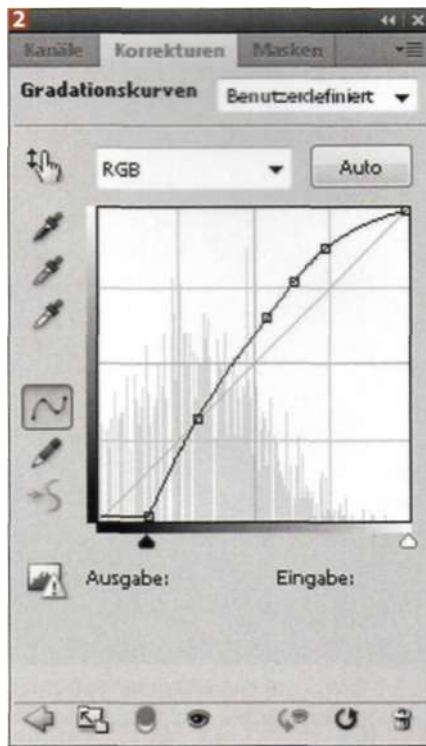
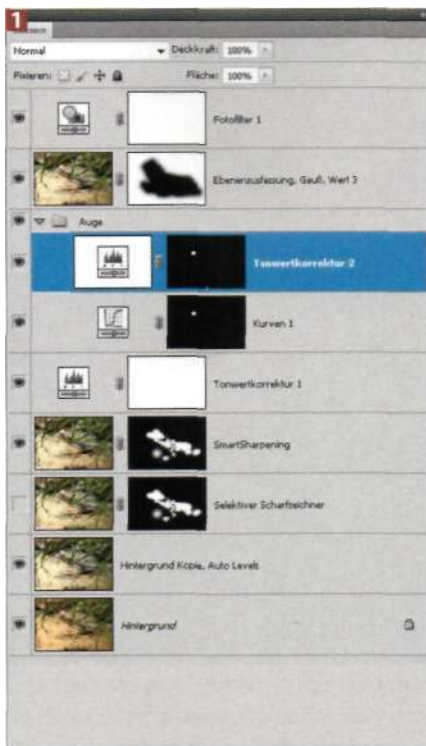


Mit »Filter > Scharfzeichnungsfilter > Selektiver Scharfzeichner« schärfe ich das Bild, wozu ich »Stärke« auf 70%, »Radius« auf 0,7 Pixel und »Entfernen« auf »Gaußscher Weichzeichner« setze. Ich füge eine Ebenenmaske hinzu, invertiere sie mit »Strg-/Befehl-I« und male darin die

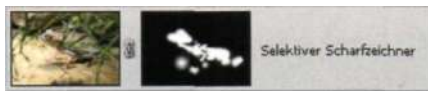


Dem durch eine schmutzige Glasscheibe fotografierten Ausgangsbild (o.) mangelt es an Schärfe; die Kombination mehrerer Kniffe führt zum knackigen Endergebnis (u.).





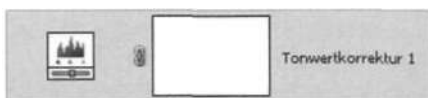
Form der Echse mit einem weichen Pinsel in Weiß nach, sodass nur in diesem Bereich geschärft wird. Danach fasse ich die Ebenen zusammen.



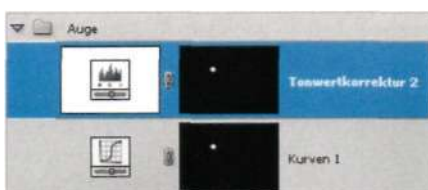
Ich wende die oben erwähnte Penum-Scharfzeichnungsaktion an, deren Wirkung ich wiederum mit einer Maske auf die Echse beschränke.



Mit einer »Tonwertkorrektur« verschiebe ich nun den »Schwarzpunkt« auf 15, um den Kontrast zu verbessern.



Mit einer »Einstellungsebene Gradationskurven« [2] und einer »Einstellungsebene Tonwertkorrektur« [3] erhöhe ich den Kontrast, wobei eine Ebenenmaske die Wirkung auf das Auge der Echse beschränkt.



Ich fasse die Ebenen zusammen, um mit »Filter > Weichzeichnerfilter > Gaußscher Weichzeichner« die per Maske ausgewählte Umgebung der Echse mit dem Wert 3 weichzuzeichnen.

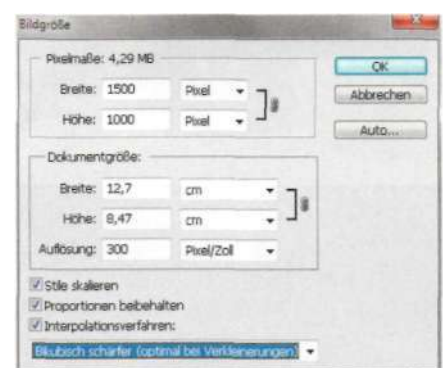


Zum Schluss wende ich eine »Einstellungsebene« mit dem Fotofilter »Kaltfilter (82)« an und setze die »Dichte« des Filters auf 16%. Danach reduziere ich die Ebenen wiederum auf eine.



Druckvorbereitung

Im Idealfall kennen Sie die tatsächlich erforderliche Zahl von Pixeln für den Druck oder die Präsentation im Web und können die Aufnahme (schrittweise) hierauf herunterrechnen. Dieser Schritt ist nicht immer möglich, da die Druckgröße nicht in jedem Fall feststeht und ein und dasselbe Bild ja auch in unterschiedlichen Medien verwendet werden kann.



Im vorliegenden Fall ist die nötige Auflösung bekannt: Das Bild soll bei 300 ppi in der Größe 12,7x8,5 cm gedruckt werden. Mit dem Menübefehl »Bild > Bildgröße« skaliere ich das Bild auf die tatsächlich benötigte Zahl von Pixeln herunter, indem ich unter »Dokumentgröße« die Abmessungen in cm und die geforderte Auflösung eintrage. Daraus berechnet Photoshop die »Pixelmaße« von - in diesem Fall - 1500x1000 Pixel. Durch die Wahl von »Bikubisch schärfer« als Interpolationsverfahren erreiche ich einen weiteren Schärfzugewinn. Wenn die Skalierung über ein oder zwei Zwischenstufen erfolgt, ist die Schärfung extremer und die Wirkung wird noch deutlicher. (mjh) •



Dieser Tipp stammt aus dem Buch »Photo Finish! Perfekte Bilder mit Photoshop, Elements & Co.« von Tilo Gockel, das im Verlag Galileo Design erschienen ist. 326 Seiten, 39,90 Euro

Hardware

GOPRO-KAMERAS



Olaf Giermann



Verrenkungen am Strand beim Spielen mit der GoPro-Kamera

Fotofestivals sind toll: Sie treffen neue Menschen, kommen mit diesen ins Gespräch, Sie erzählen sich gegenseitig von Ihrer Faszination für die Fotografie und ehe Sie sich versehen, bekommen Sie eine kleine Kamera in einem Plastikgehäuse in die Hand gedrückt mit den Worten „Das Ding musst du ausprobieren! Ich überlasse es dir für heute und morgen. Viel Spaß!“ Einfach so - kein Firmenhintergrund, kein kommerzielles Interesse, - nur aus purer Begeisterung. Im Web würde ich an dieser Stelle einen grinsenden Smiley hinzufügen.

HD HERO2

Was ich dann in den Händen hielt war die HD HERO2-Kamera von GoPro - im optional erhältlichen bis zu 60 m Tiefe wasserdichten Gehäuse. Ich erinnerte mich dumpf, „GoPro“ schon mal im Zusammenhang mit einigen spektakulären Youtube-Videos gelesen zu haben. Und richtig - die GoPro-Kameras sind vor allem beliebt bei video-affinen Action-/Extremsportlern vom Downhill-Biker, Moto-Racer und Windsurfer bis zum Fallschirmspringer und Taucher.

Worauf beruht diese Popularität? Zum einen ist die Kamera sehr kompakt und wiegt so wenig, dass man sie problemlos bei jeder Sportart mitführen und an Helm oder Equipment befestigen kann. Mit den Bezeichnungen „Outdoor“, „Motorsports“ und „Surf“ bietet GoPro eigene Editionen an, die sich prinzipiell nur durch die Befestigungsmöglichkeiten der Kamera unterscheiden. Zum anderen ist das Ding - vor allem im wasserdichten Gehäuse - wirklich

unverwundlich - egal ob es regnet, oder ob Sie die Kamera unter Wasser tauchen oder sie fallen lassen oder jemandem (oder sich selbst; siehe Foto auf der rechten Seite) zuwerfen - sie geht wahrscheinlich nur bei sehr brutaler Gewalteinwirkung kaputt.

Als Fotokamera...

... bietet die GoPro-Kamera eine stolze Auflösung von 11 Megapixeln - das nach wie vor von GoPro angebotene ältere und 100 Euro günstigere 5-Megapixel-Modell lassen wir hier mal außen vor.

Doch so wie jede gewöhnliche Kompaktkamera kann die Bildqualität sensorbedingt bei weitem nicht mit der von Spiegelreflexkameras mithalten. Sie ist dennoch als gut zu bezeichnen, denn diese Bildgröße reicht für normale Fotoabzüge aus. Ein Raw-Format gibt es hier nicht: die Ausgabe erfolgt als JPEG. Wer es ganz genau nimmt, muss in jedem Fall den Weißabgleich und die Kontraste anpassen - hier schwächelt die Kamera mit den zwei Knöpfen ein wenig.

Sie haben richtig gelesen: Der Apparat hat nur zwei Drücker! Mit dem einen bestimmen Sie den Kamera-Modus, mit dem anderen lösen Sie aus. Das Feedback liefert ein kleiner LCD-Monitor auf der vorderen Kameraseite. Beim Erstkontakt erscheint dies wenig intuitiv, und es bleibt auch nach Konsultation der Bedienungsanleitung etwas hakelig - vor allem für Smartphone-verwöhnte Anwender wie mich.

Interessant für Fotografen sind vor allem der Blickwinkel und die Auslöseintervalle: Die GoPro-Kamera bietet Weitwinkelaufnahmen mit 170° oder 127°. Neben Ein-



zelaufnahmen sind auch 10 Fotos pro Sekunde möglich - oder Sie entscheiden sich für eine Zeitraffer-Aufnahme alle 0,5, 1, 2, 10, 30 oder 60 Sekunden. Da es keinen eingebauten Monitor gibt, kann man sich die Bilder erst später am Rechner anschauen und prüfen, ob der Bildausschnitt stimmt. Doch angesichts des extremen Weitwinkels und der damit einhergehenden durchgängigen Bildschärfe, werden Sie kaum je daneben zielen können.

Als Zubehör gibt es einen „LCD BacPac“ - also einen kleinen, aufsteckbaren Bildschirm für die GoPro-Kameras, falls Ihnen eine direkte Bild- und Videokontrolle wichtig sein sollte.

Erst als Videokamera...

... spielt die GoPro-Kamera ihre Vorteile vollends aus. Videos können Sie zwar mittlerweile mit allen aktuellen Kameras und Smartphones aufnehmen - aber würden Sie es riskieren, diese durch Stöße oder eindringendes Wasser zu beschädigen?

Bei der GoPro-Kamera ist das sehr unwahrscheinlich. Für aktuell etwa 300 US-Dollar bekommen Sie eine Art Sorglos-Paket, mit dem Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen können.

Leider gibt es dabei einige Einschränkungen: Je nach gewählter Framerate verändern sich die verfügbare Auflösung und die Zahl der Bilder pro Sekunde (bps).

Während man bei 30 bps noch mit 1920 X1080 Pixeln aufnehmen kann, reduziert sich die Aufnahme bei 120 bps auf 848x480 Pixel. Sie müssen also vorher festlegen, ob Ihnen die Bildauflösung oder die „zeitliche Auflösung“ wichtiger ist: bei 120 Bildern pro Sekunde können Sie in einem Videoplayer oder in einem Videoschnittprogramm die Abspielgeschwindigkeit auf ein Sechstel reduzieren und haben immer noch eine für Video ausreichend hohe Bildfolge. Das ist ideal, um schnelle Bewegungsabläufe in Zeitlupe darzustellen.

Die Bildqualität ist bei Sonnenschein sehr gut, bei abnehmendem Licht lässt sie aber merklich nach und ist vergleichbar mit den Ergebnissen von Smartphone- und günstigen Kompakt-Kameras. Erwarten Sie also auch hier keine Spiegelreflexqualität.

Das eingebaute Mikrofon ist zur Dokumentation der Umgebungsgeräusche ausreichend, aber mehr auch nicht. Gerade im GoPro-Unterwassergehäuse zeichnen Sie damit übrigens ausschließlich Scheuer- und Knackgeräusche auf.



Übrigens - so guckt man, kurz bevor man seine in die Luft geworfene Kamera wieder auffängt.

Fazit

Alles in allem bietet die GoPro das, was Sie verspricht: Spaß am Spiel und Action, ohne sich Sorgen um die Kamera machen zu müssen. Zur Dokumentation von Sport und schnellen Bewegungsabläufen in Zeitlupe, bis hin zu Zeitrafferaufnahmen ist vieles möglich. Für Highend-Aufnahmen nimmt man dann aber doch lieber die Spiegelreflex mit. Mehr Infos finden Sie auf der GoPro-Webseite: <http://de.gopro.com> •



DVD, 10 Stunden Spielzeit, 49,90 €, ISBN 978-3-8362-1912-9

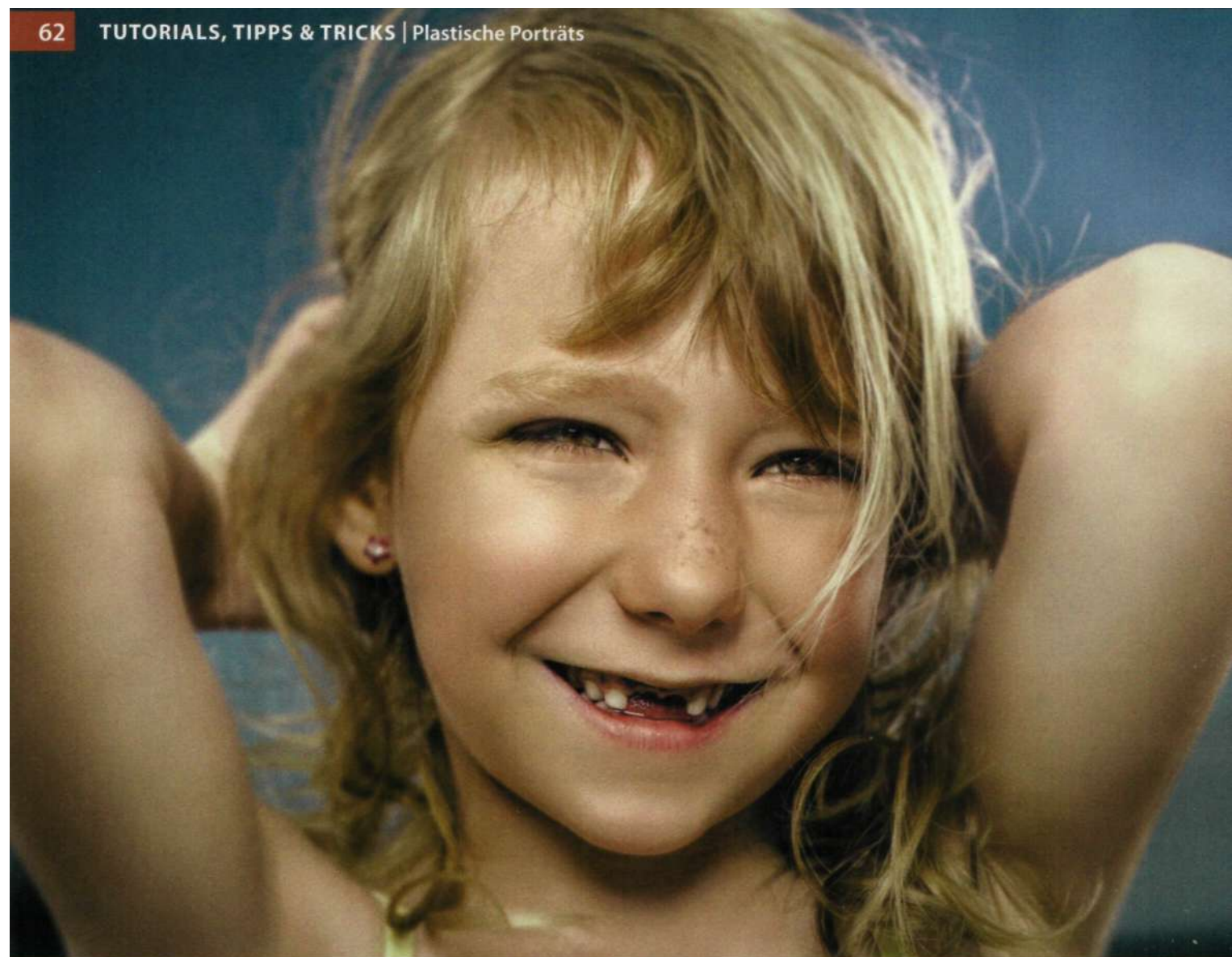
Neue Galaxien für alle Photoshop-Fans

Namhafte Photoshop-Künstler gewähren Ihnen exklusive Einblicke in ihre Werkstatt und zeigen, wie auch Sie die faszinierendsten Effekte und Bildlooks erzeugen. Erschaffen Sie eigene Galaxien und Fabelwesen, setzen Sie spektakuläre Lichteffekte ein und erleben Sie finstere Zukunftswelten hautnah am Bildschirm!

Unser Photoshop-Programm:

www.GalileoDesign.de





Plastische Porträts

Zur dreidimensionalen Wirkung eines Porträts tragen drei Faktoren bei: Das Licht-Setup, die Schärfentiefe und die (Farb-)Kontraste. Je mehr Sorgfalt Sie beim Fotografieren walten lassen, umso schneller geht das Finalisieren in Photoshop. | **Olaf Giermann**

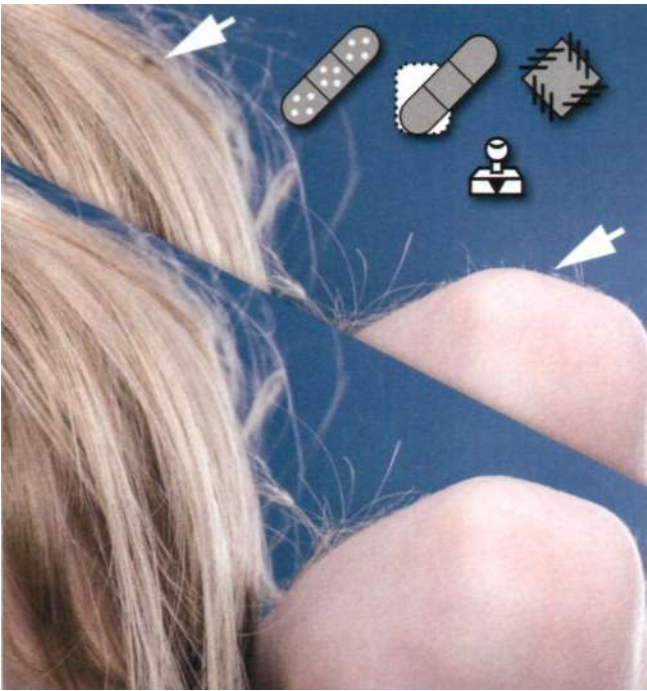
Das Porträt des Mädchens wurde am Zingster Strand in einem Lichtzelt von California Sunbounce fotografiert, das zum einen das Sonnenlicht und zum anderen die von links und rechts platzierten Hensel-Blitze diffuser gestaltete.

Das Hauptlicht war ein frontaler Blitz mit 120-cm-Octabox von schräg oben. Hiermit war die Grundlage für die anschließende Bildbearbeitung gelegt. Für ausreichend „Pixelsubstanz“ sorgte die eingesetzte Mittelformatkamera Hasselblad H4D mit satten 40 Megapixeln. Notwendig ist dieses Highend-Equipment für Porträts dieser Art nicht, aber es macht Spaß, damit zu arbeiten.

Dem unbearbeiteten Foto fehlt noch etwas Flair. In Camera Raw wäre hier auch schon einiges machbar gewesen (siehe Premium-Workshop ab S. 21), aber beschränken wir uns auf die Möglichkeiten in Photoshop selbst. Im Folgenden lernen Sie einige Techniken für mehr Plastizität und Tiefe bei Porträtfotos kennen.

Unbearbeitetes Foto





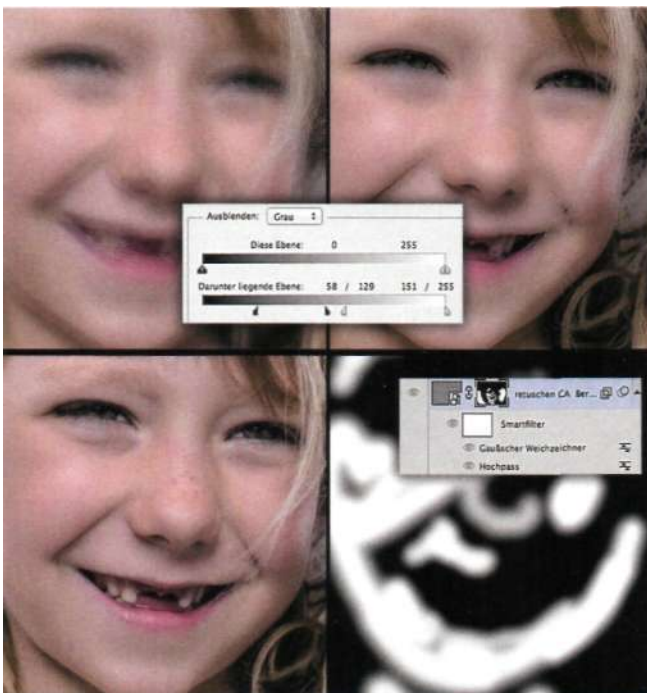
1 BASISRETUSCHE

Entfernen Sie zunächst Störungen wie Farbflecken im Haar, die leuchtenden Härchen am Arm und Hautstörungen. Leberflecken und Sommersprossen, die den Charakter des Porträts ausmachen oder unterstreichen, sollten Sie dabei natürlich im Bild belassen. Arbeiten Sie mit den von Ihnen bevorzugten Retuschewerkzeugen (*»Bereichsreparatur-Pinsel«, »Reparatur-Pinsel«, »Ausbessem-Werkzeug«, »Stempel«*) auf einer eigenen Ebene.



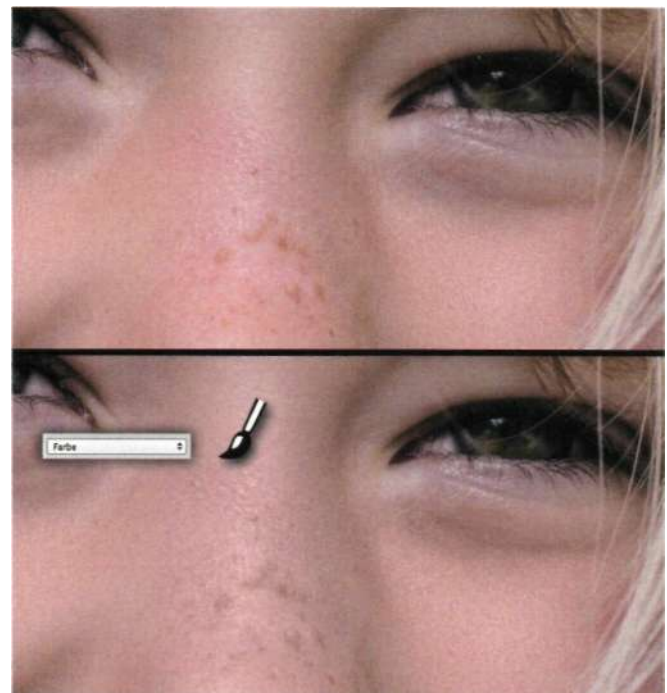
2 HAUTGLÄTTUNG 1

Erstellen Sie eine zusammengefasste Ebene aller bisherigen Ebenen (*»Strg-/Befehl-Umschalt-Alt-E«*), kehren Sie diese um (*»Strg-/Befehl-I«*) und stellen Sie die Füllmethode auf *»Lineares Licht«*. Wandeln Sie die Ebene mit einem Rechtsklick in ein Smartobjekt um und wenden Sie darauf zunächst den *»Hochpass filter«* mit einem Radius von hier 30 Pixeln und dann den *»Gaußschen Weichzeichner«* mit einem Radius von 10 Pixeln an.



3 HAUTGLÄTTUNG 2

Im Ergebnis sind Hautflecken effektiv entfernt, Poren und kleine Härchen bleiben erhalten. Die Konturen sind noch unschön. Mit einem Doppelklick auf die Ebene gelangen Sie in die *»Fülloptionen«*, wo Sie sehr dunkle und sehr helle Bereiche ausblenden. Für einen weichen Übergang teilen Sie die Regler bei gehaltener *»Alt«*-Taste. Passen Sie die Deckkraft der Ebene an und beschränken Sie mit einer Maske ihre Sichtbarkeit auf die zu glättenden Hautbereiche.



4 HAUTFARBE VEREINHEITLICHEN

Farbabweichungen in der Haut können Sie sehr einfach und schnell reparieren, indem Sie eine neue, leere Ebene erstellen, diese in den Ebenenmodus *»Farbe«* versetzen und mit einem Pinsel die störenden Stellen übermalen. Nehmen Sie bei gedrückter *»Alt«*-Taste Farbe aus Hautbereichen mit dem gewünschten Farbtönen auf. Sie müssen jedoch die Sättigungsunterschiede verschiedener Hautstellen beachten, damit das Ergebnis passend wirkt. •



5 DODGE&BURN

Mit »Nachbelichter« und »Abwedler« arbeiten Sie nun die Formen im Bild heraus, indem Sie zum Beispiel am Arm die Lichter in der Mitte des Armes verstärken und seine Ränder abdunkeln. Die noch zu dunklen Augen lassen sich in diesem Schritt gleich mitkorrigieren. Die Korrektur führen Sie auf einer eigenen Ebene durch: Mit »Strg-/Befehl-Umschalt-N« erhalten Sie einen Dialog, in dem Sie den Modus auf »Weiches Licht« setzen und die unterste Checkbox aktivieren.



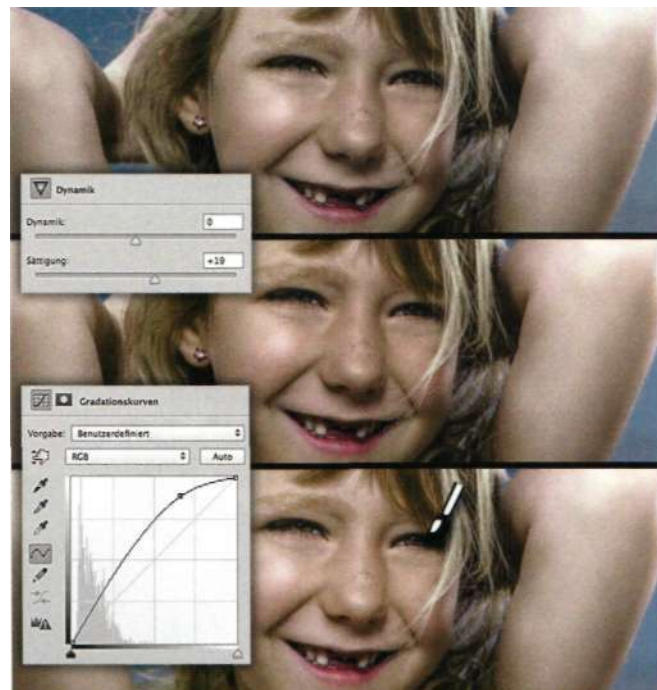
7 SELEKTIVE FARBKORREKTUR

Mit der »Selektiven Farbkorrektur« ist es einfach, die Farben in die gewünschte Richtung zu bringen und die Kontraste noch etwas anzuheben. Sie gestalten die Haut weniger rötlich/gelblich indem Sie den »Rottönen« Magenta entziehen und den »Gelbtönen« Cyan hinzufügen. Für hellere Spitzlichter senken Sie den Schwarz-Wert im »Weiß«-Bereich. Damit die Tiefen nicht völlig zulaufen, reduzieren Sie den Schwarzanteil im Bereich »Schwarz«.



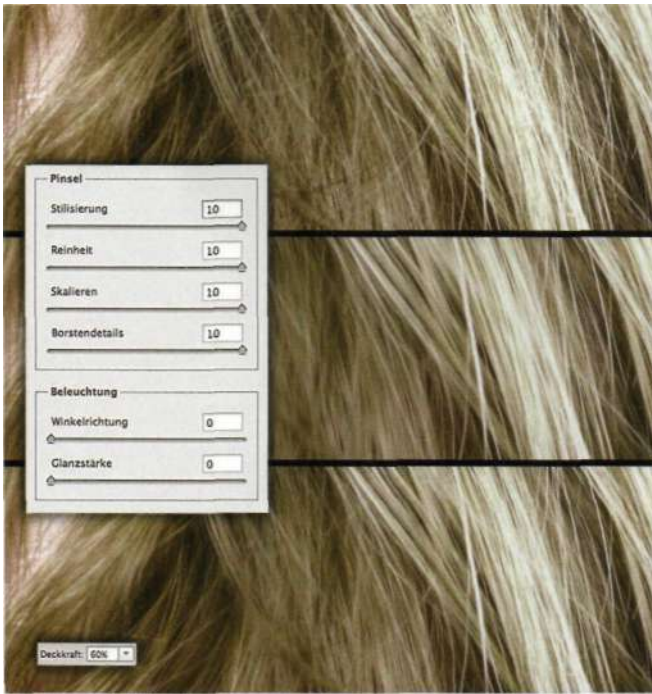
6 KONTRASTANPASSUNG

Insgesamt ist die Haut noch zu hell/kontrastarm und der Himmel ist noch zu dunkel. Mit einer Einstellungsebene »Kanalmixer« im Modus »Monochrom« dunkeln Sie die Rottöne ab und hellen die Blautöne auf. Ändern Sie den Ebenenmodus auf »Luminanz«, um die Farben wieder herzustellen. Mit einer Einstellungsebene »Helligkeit/Kontrast« hellen Sie das Bild wieder etwas auf und erhöhen den Kontrast. Deaktivieren Sie auf jeden Fall »Früheren Wert verwenden«!



8 AUFHELLUNG VON GESICHT UND AUGEN

Das Bild kann deutlich mehr Sättigung vertragen. Erstellen Sie also eine Einstellungsebene »Dynamik« und erhöhen Sie dort die Sättigung. Gesicht und Augen sind noch etwas dunkel. Mit einer »Gradationskurve« hellen Sie zunächst das gesamte Bild so auf, dass das Gesicht und die Augen leicht, »zu hell« sind. Kehren Sie dann die Maske der Einstellungsebene um (»Strg-/Befehl-I«) und malen Sie mit weißer Farbe bei geringem Fluss die Änderung sanft zurück.



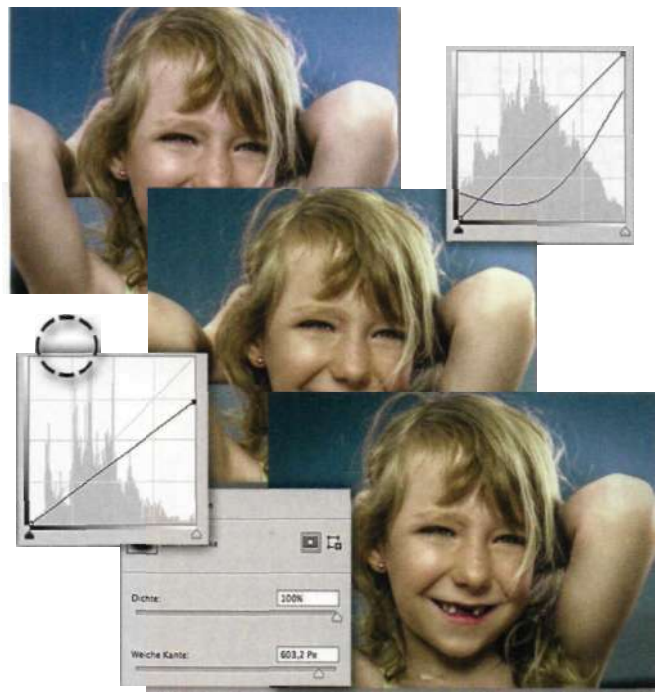
9 HAARE GLÄTTEN

Zur Vereinheitlichung der Haarstruktur setzen Sie den in Photoshop CS6 neuen Filter »Ölfarbe« ein. Anwender älterer Photoshopversionen können diesen über das Plug-in »Pixelbender« nachrüsten. Wenden Sie den Filter auf eine zusammengefasste Ebene mit den maximalen Werten an - nur die Werte bei »Beleuchtung« setzen Sie auf 0. Anschließend reduzieren Sie das Ergebnis so weit, dass ein Glättungseffekt noch vorhanden ist, das Bild aber nicht mehr wie gemalt wirkt.



11 SCHÄRFENTIEFE VERRINGERN

Um den Fokus stärker auf das Gesicht zu lenken, zeichnen Sie die Randbereiche über »Filter > Weichzeichnerfilter > Feld-Weichzeichnung« weich. Durch Setzen von Kontrollpunkten steuern Sie, wo die Weichzeichnung stattfinden soll und wo nicht. Die Punkte beeinflussen sich hierbei gegenseitig. Nutzer älterer Photoshopversionen greifen für diesen Schritt auf »Tiefenschärfe abmildern« mit einer zuvor erstellten Tiefen-Karte zurück.



10 FARBTÖNUNG UND VIGNETTE

Beide Effekte erstellen Sie mit je einer Einstellungsebene »Gradationskurve«. Für die gelbliche Tönung gehen Sie in den Blaukanal und begrenzen dessen Tonwertumfang durch vertikales Verschieben der Kurven-Endpunkte. Noch Gelber wird es, wenn Sie die Kurvenmitte nach unten ziehen. Für die Vignette erstellen Sie eine ellipsenförmige Auswahl, legen die Einstellungsebene an und ziehen den Weißpunkt nach unten. Die Weichzeichnung erledigen Sie im Maskenbedienfeld.



12 NACHKORREKTUREN

Sollten sich kurz vor der Fertigstellung des Bildes noch einige, wenige Bildstellen störend bemerkbar machen, dann müssen Sie nicht alle bisherigen Schritte wiederholen. Führen Sie die nötigen Korrekturen einfach mit den bekannten Techniken ganz oben im Ebenenstapel durch. In diesem Fall habe ich so noch einige Flecken des Arms entfernt und diesen etwas abgedunkelt. Nur bei notwendigen Korrekturen aufwendiger Art sollten Sie zu den unteren Ebenen zurückkehren. •

Tipps & Tricks

FARBE UND SCHATTEN



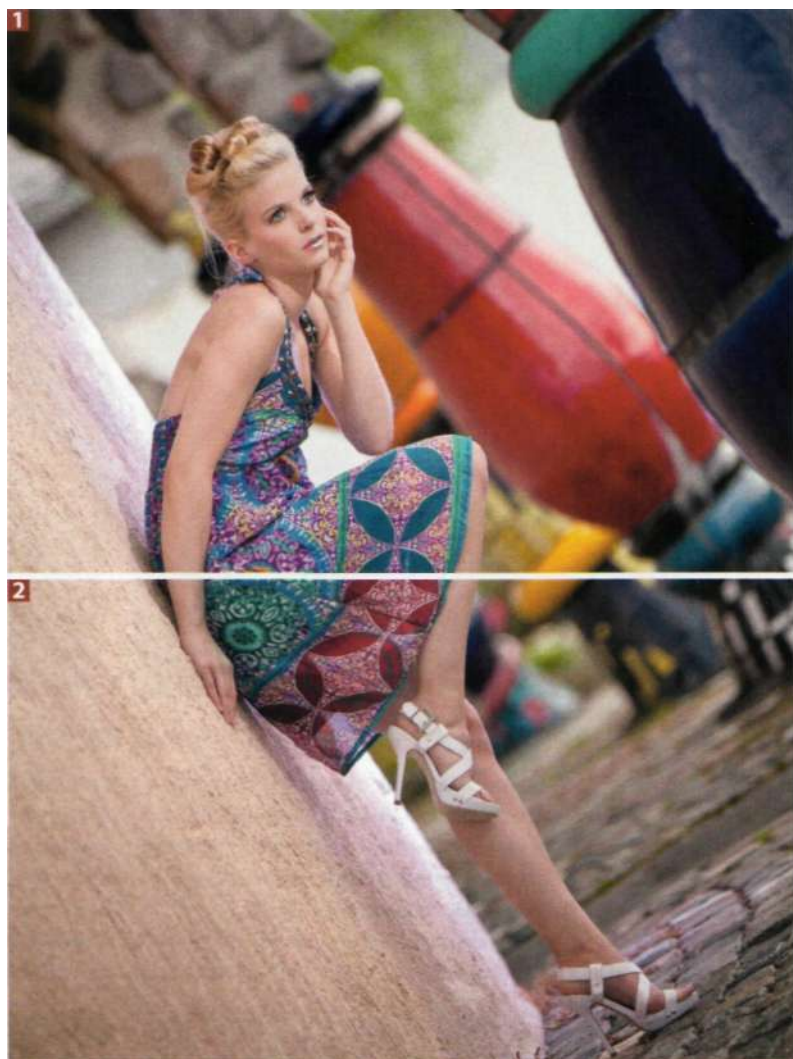
Tilo Gockel

Harte Schatten entfernen

Wenn Sie mit entfesselten Aufsteckblitzen ohne Lichtformer fotografieren, fallen die Schatten extrem hart aus - härter noch als die Schatten, die ein Parabolreflektor erzeugt, denn die Lichtquelle eines Blitzgeräts ist sehr klein. Abhilfe schafft dann das Werkzeug »Ausbessern«, und wie diese Methode konkret funktioniert, zeige ich anhand eines Porträts, bei dem die hässlichen Schlagschatten unter dem Kinn stören. Umfahren Sie mit dem »Ausbessern«-Werkzeug die harte Schattenkante [1], ziehen Sie diesen Bereich dann auf einen durchgängig hellen Bereich jenseits der Schattengrenze [2] und lassen Sie die Maustaste los [3] - die harte Schattenkante ist verschwunden!



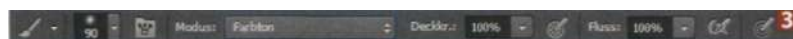
Model: Lu, MK 5089



Model: Kriin, MK 2271 21

Umfärben

Wenn Sie Fashionfotos vor einem Hundertwasserhaus machen, dann ist die Gefahr groß, dass sich die Farben im Bild »beißen' [1], aber das lässt sich leicht reparieren [2]. Die wohl schnellste Variante ist, die Kleidung des Models mit Farben aus dem Umfeld punktuell auszumalen. Dazu legen Sie mit »Strg/Befehl-J« eine Ebenenkopie an, wählen das »Pinse/-«-Werkzeug und setzen dessen Modus in der Optionsleiste auf »Farbton« oder »Farbe« [3]. Bei gehaltener »Alt-Taste« nehmen Sie mit dem Pinsel eine Farbe auf - in diesem Fall von der roten Säule - und malen damit über das umzufärbende Stoffmuster [4, 5]. Alternativ können Sie auch per »Strg/Befehl-N« eine leere Ebenenkopie anlegen, auf dieser dann im Pinselmodus »Normal« malen und die Füllmethode der Ebene auf »Farbton« oder »Farbe« umstellen. Die Füllmethode »Farbton« bewirkt, dass beim Darübermalen der Farbton der Pinselfarbe übernommen wird, Sättigung und Helligkeit aber unberührt bleiben. Probieren Sie auch einmal die Füllmethode »Farbe«: Bei dieser werden Farbton und Sättigung von der Pinselfarbe übernommen und nur die Helligkeit bleibt gleich. (mjh) •



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.



Jetzt bin ich Fotograf!

Kennen Sie „What The Duck“, Aaron Johnsons Webcomic über fotografierende Enten (www.whattheduck.net)? Da verkündet eine Ente, „Ich habe mir gerade eine Kamera gekauft“, und eine zweite ich habe mir eine Flöte gekauft“. Jetzt bin ich ein Fotograf!“, sagt die erste Ente, wozu der anderen nur ein kleinlautes: „Jetzt bin ich ... der Besitzer einer Flöte“ einfällt. Für „Flöte“ könnte man auch „Photoshop“ einsetzen – genauso wie jedem klar ist, dass man durch den Instrumentenkauf noch nicht zum Musiker wird, hegt niemand einen Zweifel daran, dass einen nicht schon der Erwerb von Photoshop zum Künstler macht. Man würde sich nicht über zunächst unbefriedigende Ergebnisse beschweren, obwohl man doch so viel Geld ausgegeben

hat. Vom Kauf einer neuen Kamera erwarten sich manche freilich Wunderdinge und sind enttäuscht, wenn es damit nicht getan ist. Der Fehlschluss, man könne sich gelungene Aufnahmen kaufen, ist nicht einmal an den Preis gebunden: „Ich habe 200 Euro für diese Kompaktkamera ausgegeben, und da muss doch ...“ höre ich mindestens so oft wie jetzt habe ich mir eine Leica für 6000 Euro gekauft, und da kann man doch erwarten ...“ Niemand kommt darum herum, die Regeln von Bildgestaltung und Lichtführung zu erlernen, und im Interesse optimaler Ergebnisse sollte man auch wissen, was in der Kamera passiert. Wie Sie das Beste aus den Rohdaten ihrer Bilder herausholen, haben Sie in Christoph Künnens Premium-Workshop gelesen. Wie Sie die Qualität dieser Rohdaten optimieren können, erkläre ich im Grundlagenartikel „Die Kunst der perfekten Belichtung“. *Michael J. Hußmann*



Software : 68 ■ iOS-Apps zur Bildbearbeitung : 70 ■ Plug-ins von Topaz Labs : 72 ■ SilverFast 8 – Der WorkflowPilot : 74 ■ Dateien umbenennen mit GraphicConverter 8 : 76 ■ Illustrator CS6 : 78 ■ Die Kunst der perfekten Belichtung : 80 ■ Lightroom – Kamerakalibrierung : 84 ■ Gestaltungsregeln für Stockfotos : 86 ■ Tipps & Tricks – Wacom Cintiq : 90 ■ Farbmanagement – Color Navigator 6 : 92 ■ Hyperrealer Polygonist : 94 ■ Was ist ein Normalobjektiv? : 100



Entzerrungstool von DxO Labs

DxO stellt mit „ViewPoint“ eine Mac OSX- und Windows-kompatible Software vor, die perspektivische Verzerrungen in Bildern erkennen und korrigieren soll.

Die Verzerrung von Objekten an den Rändern von Fotos ist ein Effekt, der insbesondere bei kurzen Brennweiten auftritt. Typischerweise fällt er in der Event- und Hochzeitsfotografie sowie generell bei Innenaufnahmen besonders stark auf. Perspektivische Verzerrungen entstehen häufig bei Architekturfotos. Um stürzende Linien oder auch komplexere Perspektiven in Fotos zu korrigieren, wurde die Software ViewPoint entwickelt. Sie korrigiert verzerrte Objekte unter Berücksichtigung der Aufnahmeparameter wie Brennweite und Sensorgröße und unter Beibehaltung der Proportionen, um eine natürlichere Bildwirkung zu erzielen. Die Anwendung bietet einen großen Vorschaubereich und intuitiv bedienbare Einstellungspaletten. Diese sind frei platzierbar, um mit mehreren Bildschirmen arbeiten zu können und das Foto im Vollbildmodus auf einem Bildschirm anzuzeigen. Eine Lupenpalette und ein Gestaltungsraster ermöglichen das genaue Setzen von Referenzpunkten und damit präzisere Einstellungen. Zwei Anzeigemodi stehen zur Verfügung: Im Einzelbildmodus können Korrekturen exakt ausgeführt werden, und im Nebeneinander-Modus lässt sich die Wirkung der Bildkorrekturen in einer Echtzeit-Vorschau begutachten. DxO ViewPoint ist als eigenständige Anwendung für Mac OS X und Windows und als Plug-in für Adobe Photoshop ab CS3 sowie Photoshop Lightroom 3 und 4 verfügbar. Die Software kostet 79 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10657.html



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



LaunchBox

AlphaPlugins hat ein Update für das Mac-Tool „LaunchBox“ sowie eine Windows-Version veröffentlicht. Neu ist das in LaunchBox enthaltene „Bridge Plug-in“, mit dessen Hilfe man vor allem ältere 32-Bit-Plug-ins von Fremdanbietern in 64-Bit-Photoshop nutzen kann. LaunchBox wird als eigenständige Anwendung installiert, die im Hintergrund alle verfügbaren Photoshop-Plug-ins von Fremdanbietern für Lightroom, Aperture und iPhoto verfügbar macht. Nach der Installation und dem teilweise automatischen Erfassen der Plug-ins ist es möglich, diese aus den genannten Bildbearbeitungsprogrammen heraus aufzurufen. Dazu muss laut Anbieter nicht einmal Photoshop auf dem Computer vorhanden sein. LaunchBox kostet 25 US-Dollar und ist als Download erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/10656.html

Druckerprofil-Erstellung per drag & drop

Die baslCColor GmbH bietet zwei verbesserte Software-Lösungen für die unkomplizierte Erstellung von ICC-Profilen an, die vom Anwender keine besonderen Kenntnisse verlangen. Vorhandene Messdaten, die mit einem beliebigen Spektralfotometer ermittelt wurden, müssen bei „CMYKick 2.0“ und „dropRGB 2.0“ nur auf das jeweilige Programm-Icon gezogen werden, um die Daten zu verarbeiten. Sind beide Programme installiert, entscheidet das kostenlos mitgelieferte Programm-Modul „baslCColor catch pro“, zu welchem der beiden Programmpakete die ermittelten Messdaten geschickt werden: RGB-Daten an dropRGB, Messwerte aus dem CMYK-Farbraum an CMYKick. Anwendern, die nicht über ein eigenes Spektralfotometer verfügen, bietet baslCColor einen Target-Mess-Service an. baslCColor dropRGB 2 kostet 537 Euro, baslCColor CMYKick 2 ist für 714 Euro erhältlich. Preise für Upgrades müssen erfragt werden. Eine kostenlose Lizenz für baslCColor catch pro im Wert von 238 Euro ist jeweils im Lieferumfang enthalten. Beide Programme unterstützen Mac OS X und Windows. Mehr Infos unter www.docma.info/10658.html

Cinema 4D die 14.

MAXON hat eine neue Generation seiner 3D-Software veröffentlicht. Das aktuelle Release von Cinema 4D hat über 200 Neuerungen zu bie-



ten - darunter ein komplett integriertes Sculpting, ein Kamera-Matching-System, neue Programm-Anbindungen (zu NUKE von The Foundry und Adobe Photoshop Extended) sowie Verbesserungen bei der After Effects-Anbindung. Hinzu kommt ein großes Paket an Workflow-Verbesserungen. Gleichzeitig hat auch das SD-Malprogramm BodyPaint 3D ein bedeutendes Upgrade auf R14 erfahren, das viele Funktionen seines Schwesterprogramms Cinema 4D enthält. Die wichtigste Ergänzung bei BodyPaint 3D R14 ist das komplett neue Sculpting-Toolset, mit dem Anwender ihren Modellen Details und Verfeinerungen hinzufügen, sowie Displacement- und Normal-Maps für den Einsatz in ihren wichtigsten 3D-Anwendungen erstellen können. Cinema 4D ist für Mac OS X und Windows in verschiedenen Versionen ab 833 Euro erhältlich, Bodypaint ab 310 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10659.html

Plug-in für Leinwandproduktion

Bei der Vorbereitung eines Bildes, das auf einen Keilrahmen aufgezogen werden soll, kommt der Randgestaltung eine besondere Bedeutung zu, da die Seiten des Keilrahmens sichtbar bleiben. Bei dieser Aufgabe unterstützt das Photoshop-Plug-in „Ultra Canvas“ den Anwender, indem es ein Bild exakt an die Rahmengröße und -tiefe anpasst und darüber hinaus alle Arten der Randgestaltung mit wenigen Klicks automatisiert - bis hin zur Markierung von Aufhänger- und Tackerpositionen. Um die für die Rahmung erforderliche Größe zu erreichen, werden verschiedene Methoden angeboten, von der passgenauen Motivvergrößerung über die Spiegelung des Randbereiches bis hin zum Füllen mit wiederholten Pixelreihen aus dem Bildrand. UltraCanvas 2.0 ist für Windows und Mac OS X erhältlich und kostet 351 Euro. Eine Light-Version mit eingeschränktem Funktionsumfang gibt es für 99 Euro. Die Erweiterung ist kompatibel mit Photoshop ab Version CS3 und Photoshop Elements ab Version 8. Mehr Infos unter www.docma.info/10654.html

Update für Snapseed Desktop

Nik Software hat Version 1.2 der Fotosoftware „Snapseed“ für Mac OS X und Windows veröffentlicht. Zu den Neuerungen



zählt eine Undo-Funktion, die es ermöglicht, einen Bearbeitungsschritt zu widerrufen. Außerdem können Anwender jetzt benutzerdefinierte Voreinstellungen anlegen. Die zuletzt bearbeiteten Bilddateien lassen sich ab sofort direkt aus der Menüliste heraus öffnen. Mit der neuen Funktion „Center Focus“ lässt sich durch Helligkeitsanpassung die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Punkt im Bild lenken. Neu ist auch, dass Fotos direkt aus Snapseed Desktop heraus über Twitter geteilt werden können. Snapseed Desktop kostet 16 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/10660.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

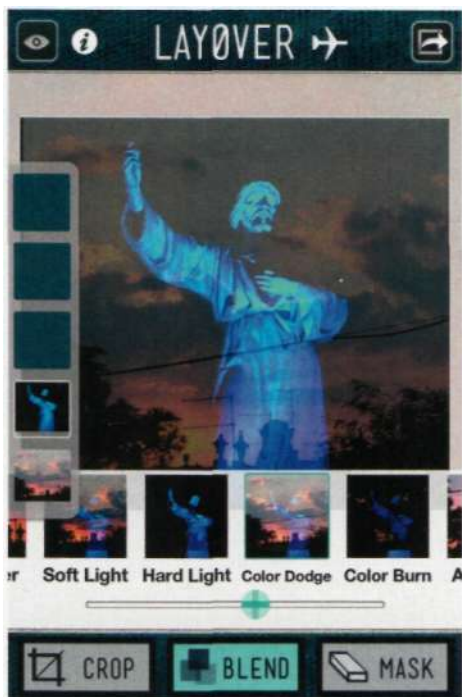
Preis inklusive MwSt.

Software

iOS-APPS ZUR BILDBEARBEITUNG



Michael J. Hußmann



Layover

Komplexe Bilder mit Ebenen, Masken und Misch-Modi kennen Sie aus Photoshop, und mit Layover können Sie auch auf iOS-Geräten mit solchen Features spielen. Dazu laden Sie beliebige Bilder in die bis zu fünf Ebenen, die Layover bereit stellt, und wählen für jede Ebene eine der vertrauten Fülloptionen sowie die Deckkraft. Sie können die Bilder in den einzelnen Ebenen frei verschieben, skalieren, drehen und auch maskieren, wobei für präzises Arbeiten der größere Bildschirm eines iPad nötig ist; auf einem iPhone oder iPod touch ist es schwieriger, sauber zu maskieren. Immerhin unterstützt die App eine Zoomstufe und blendet optional die Bedienelemente aus, um die nutzbare Arbeitsfläche zu erweitern. Zum Abschluss beschneiden Sie die fertige Überblendung wahlweise im Seitenverhältnis 1:2,4:3 oder 3:2.

Ab iOS 5.0, 0,79 Euro.



Noir Photo

Eine Randabdunkelung gilt eigentlich als Abbildungsfehler, lässt sich aber auch bewusst einsetzen, um den Blick des Betrachters auf ein bestimmtes Motiv zu lenken. Das ist die Idee hinter Noir Photo, einer auf das Erzeugen von Vignetten und Helligkeitsverläufen spezialisierten App. Nachdem man ein Bild geladen hat, entscheidet man sich für eine der Grundeinstellungen, wählt die Farbe des monochromen Bildes, und zieht die Vignette an vier Kontrollpunkten in die gewünschte Kreis- oder Ellipsenform. Ellipsen lassen sich auch drehen. Das Ausmaß der Abdunklung kann man dann noch sehr fein justieren und das Bild schließlich exportieren, wenn einem

die Vorschau gefällt. Die Bedienung funktioniert selbst auf iPhone und iPod touch noch gut und die Ergebnisse sind ansprechend. Für ein „one trick pony“ ist der Preis allerdings recht hoch.

Ab iOS 4.2, 2,39 Euro.



AntiCrop

Auch diese App beherrscht nur einen Trick: sie macht Bilder größer, indem sie an den Rändern passende Bildelemente hinzufügt. Der Hersteller gibt unumwunden zu, dass diese Technik bei Motiven wie Architektur und Personen versagt; am besten klappt die automatische Bildergänzung bei unregelmäßigen, nicht zu detailreichen Strukturen wie Landschaften oder dem Himmel. Die Erweiterung ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie ein Bild zur Ausrichtung des Horizonts drehen wollen, was die App ebenfalls unterstützt. Statt das Bild danach zu beschneiden, lassen Sie Anti-Crop die beim Drehen entstandenen Lücken auffüllen.

Ab iOS 4.0, 0,79 Euro.





PhotoRaw

Mit Apples Adapter oder drahtlos über Eye-Fi-Karten kann man Bilddateien im Raw-Format zwar in das iPad importieren, aber an eine Raw-Konvertierung oder auch nur eine Betrachtungsmöglichkeit hat der Hersteller nicht gedacht. Hier schafft PhotoRaw Abhilfe, ein Raw-Konverter für iOS, der fast alle wichtigen Kameras unterstützt - eine größere Lücke in der Unterstützung bilden lediglich die Kameras mit Foveon-Sensor. Die virtuelle Speicherverwaltung erlaubt auch die Konvertierung von Bildern mit hoher Auflösung, wobei PhotoRaw intern mit 16 Bit rechnet. Verglichen mit Raw-Konvertern für „ausgewachsene“ Computer sind die Verarbeitungsoptionen beschränkt: Helligkeit, Kontrast, Gamma, Farbton und Sättigung lassen sich beeinflussen, verloren gegangene Lichter und Schatten retten und der Weißabgleich korrigieren. Aber selbst wenn man gar keine Konvertierung anstrebt, macht sich die App nützlich, um Aufnahmen pixelgenau zu kontrollieren oder Metadaten zu inspizieren.

Ab iOS 4.2, 7,99 Euro.

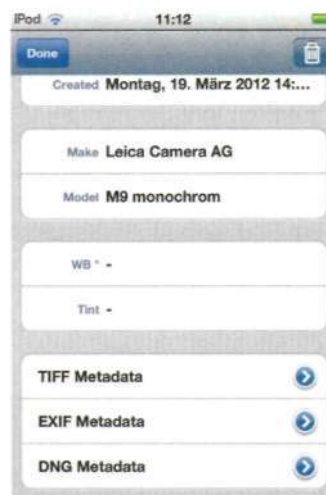
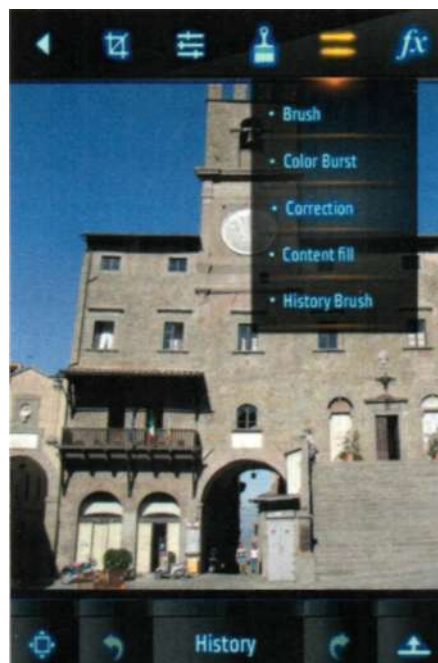


Photo Lab

Wie viele Bildbearbeitungs-Apps kann auch diese auf die eingebaute Kamera zurückgreifen und bietet als Mehrwert einen Selbstauslöser mit einstellbarer Verzögerung. Der Schwerpunkt von Photo Lab liegt aber auf der Bildbearbeitung, wobei seine Besonderheit die History-Funktion ist, mit der man zu verschiedenen Vorversionen des Bildes zurückgehen kann. Auch den Protokoll-Pinsel von Photoshop bildet die App nach. Weitere Photoshop-Anleihen sind ein Reparatur-Pinsel und eine Rote-Augen-Korrektur. Die Bedienung dieser Werkzeuge ist etwas hakelig, aber dank der History-Funktion kann man keinen bleibenden Schaden anrichten.

Ab iOS 4.3, 0,79 Euro.



f POSTE DEN LINK

oder suche und markiere Freunde



Dies sind deine online Freunde, du kannst offline Freunde einladen, indem du nach ihnen suchst!

Flakka

„Zeig' doch mal die Bilder!“ bleibt eine oft gehörte Aufforderung, aber wie führt man seine Digitalfotos am besten den Freunden vor? Flakka.net ist ein Cloud-basierender Dienst, mit dem man Bilder ohne große Verzögerung jedem zeigen kann, der ein iPhone oder iPad (eine Android-Version ist angekündigt) oder sonst einen Computer mit Internet-Zugang besitzt. Nachdem Sie sich angemeldet haben, was aktuell leider nur über ein Facebook-Login gelingt, erzeugen Sie eine Session und laden Bilder in die Cloud. Eingeladene Freunde dürfen sie dann betrachten und kommentieren. Falls Sie sich auf mehreren Geräten anmelden, ist die Ansicht synchronisiert: Während Sie beispielsweise auf dem iPhone im Album blättern, zeigt ein Computer mit angeschlossenem Beamer jeweils dasselbe Bild. Flakka.net ist nicht für die langfristige Speicherung gedacht; die Bilder einer Session werden nur für einige Tage vorrätig gehalten - eben damit Sie sie anderen zeigen können.

Ab iOS 4.0, kostenlos. •



Presets

Um einen Eindruck von den Möglichkeiten der Plug-ins zu bekommen, sollten Sie an verschiedenen Bildern die mitgelieferten Vorgaben ausprobieren, die Sie am linken Bildschirmrand finden. Die Oberfläche erinnert - nicht nur wegen des dunklen Grautons - an Lightroom, denn zum einen erhalten Sie beim Überfahren der einzelnen Presets mit dem Cursor eine Vorsicht im darüber platzierten Vorschaufenster und zum anderen lässt sich die Presetsleiste über den kleinen Pfeil links ein- und ausblenden. Presets sind oft ein guter Ausgangspunkt für die weitere Bearbeitung. Sie können eigene Vorgaben mit Kategorien und Beschreibung speichern - nur leider sind diese später im Plug-in offensichtlich nicht mehr anzeigbar. Schade!



Clean: Kanten glätten/schärfen

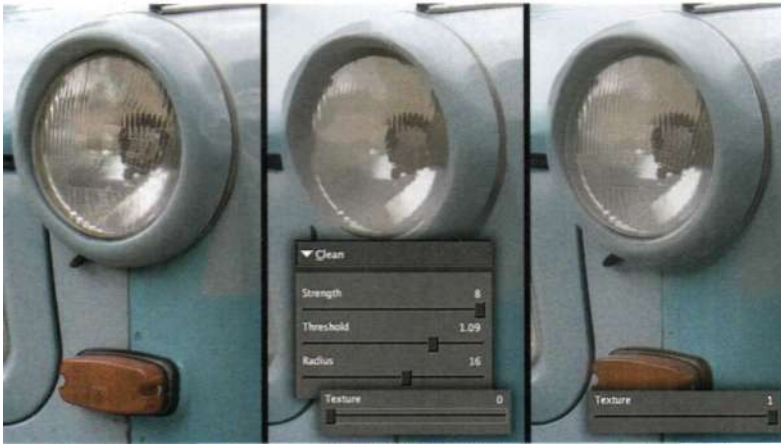
Mit dem Radius-Regler im Bereich »Clean« bestimmen Sie, wie stark die Flächenweichzeichnung sein soll. Möchten Sie ein ganz glattes Ergebnis, ziehen Sie im »Texture«-Feld den gleichnamigen Regler nach rechts. Wie die Kanten ausfallen, bestimmen Sie unter »Edges«. Mit diesen Reglern lässt sich die Linienführung einer Kante glätten (»Accent«), die Farben werden dabei ähnlich wie in Photoshop CS6 beim Filter »Ölfarbe« in Kantenrichtung fortgeführt, wirken jedoch nicht ganz so weich. Mit »Sharpness« lassen sich die Kanten weitgehend saumfrei schärfen.



Clean: Details stilisieren

Wenn Sie die Werte für »Clean« gering halten und »Texture« auf „0“ setzen, ermöglicht das Plug-in eine charakteristische Stilisierung der Bilddetails. Die Größe dieser Details legen Sie sowohl über den Wert für »Clean: Strength« als auch über »Edges: Radius« fest. Je höher die Werte sind, umso größer fallen die Details aus. Empfehlenswert ist eine individuelle Optimierung dieser Werte für einzelne Bildinhalte. Hier profitieren beispielsweise die langgezogenen Blätter nicht in gleichem Maße von den gewählten Einstellungen wie die Pustelblumen. Wollen Sie keine offensichtliche illustrative Wirkung erzeugen, dann erhöhen Sie im Filter den Wert für »Texture« und/oder senken Sie nach Filteranwendung die Deckkraft der Ebene, auf die Sie den Filter angewendet haben.



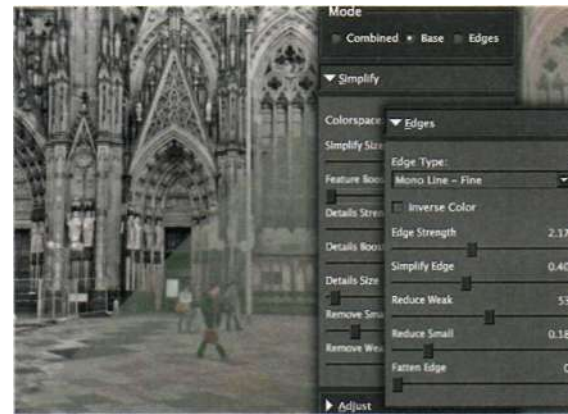


Clean: Flächen glätten

Bei hohen »Clean«-Werten wirkt das Plug-in wie Photoshops Filter »Matter machen«: Es zeichnet Flächen weich. Anders als dieser erlaubt Topaz Clean jedoch eine gleichzeitige Erhöhung der Detailschärfe bei Vereinheitlichung der Farbflächen. Das Resultat ist ein sehr sauberes, wie gezeichnet wirkendes Aussehen gegenüber dem Ausgangsfoto [ganz links]. Alles, was Sie dafür tun müssen, ist, den »Texture«-Regler nach rechts zu bewegen [rechts im Bild].

Simplify: Kleine „Kunstwerke“

Die Hauptanwendung von Simplify ist die illustrative und malerische Verfremdung von Fotos. Probieren Sie auch hier zunächst die verschiedenen, mitgelieferten Presets an unterschiedlichen Fotos aus. Vielleicht haben Sie mit einer schlecht auflösenden, rauschenden Handykamera ein Foto geschossen, das Sie sehr mögen, das jedoch aufgrund der Voraussetzungen nicht zum Druck eines Posters geeignet ist? Vielleicht können Sie es nach einer Vereinfachung durch dieses Plug-in dennoch dafür verwenden. Allerdings ist Vorsicht geboten - kein banales Foto wird durch diesen oder einen anderen Filter direkt zu einem Kunstwerk. Aber oft wird es dadurch optisch interessanter.



Simplify: Nicht so einfach

Der Name des Plug-ins (Deutsch: vereinfachen) ist zum einen Programm - denn es vereinfacht Bilder -, zum anderen ist der Filter mit seinen zahlreichen Einstellmöglichkeiten, Farbräumen und Base-/Edge-Modi aber sehr komplex, sodass es etwas Einarbeitungszeit erfordert, bis man gezielt zu den gewünschten Ergebnissen kommt. Danach bietet das Plug-in jedoch viele Möglichkeiten, deren Umsetzung in Photoshop deutlich mehr Zeit benötigen dürfte. Auch präzise Kantenmasken lassen sich leicht erzeugen. •



ZUSATZINFORMATIONEN

Topaz Clean 3

Dieses Plug-in ermöglicht vor allem die Optimierung von Konturen, Texturen und Details, wodurch es gut dazu geeignet ist, Fotos aufzuwerten, indem Linien geglättet, Flächen gleichmäßiger gemacht und Details intensiviert werden. Bei hoher Stärke erhält man eine für dieses Plug-in typische, illustrative Wirkung.

Win/Mac, ab Photoshop CS3, nur in Englisch, 29,99 USD

Topaz Simplify 3

Mit Simplify entfernt man fotografische Details und verwandelt Fotos in gezeichnet oder gemalt wirkende Bilder. Dieser Filter dient also in erster Linie einer künstlerischen Stilisierung, die an traditionelle Techniken erinnern soll. Ob es funktioniert, hängt stark vom verwendeten Ausgangsfoto ab.

Win/Mac, ab Photoshop CS3, nur in Englisch, 39,99 USD

Testversionen verfügbar unter: www.topazlabs.com

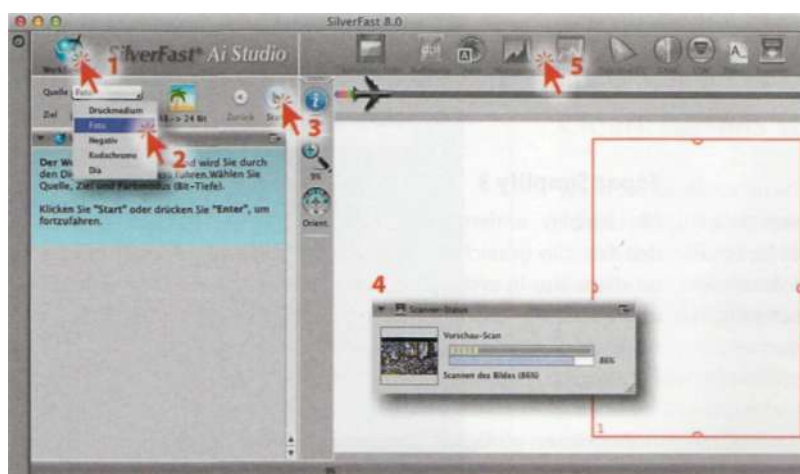


SilverFast 8 - Der WorkflowPilot

In der letzten Ausgabe haben wir einen Überblick über SilverFast 8, die neue Scanner-Software von LaserSoft Imaging, gegeben. In dieser Folge bringen wir Ihnen den WorkflowPilot als Kernelement von SilverFast 8 näher und erläutern den Umgang mit diesem Werkzeug. | **Christian Gregoire**

Der **WorkflowPilot** ist ein Schritt-für-Schritt-Assistent, der den Anwender in der richtigen Reihenfolge durch den Scan-Prozess führt. Das Neuartige an diesem Feature ist, dass der WorkflowPilot dabei den individuellen Workflow des Anwenders berücksichtigt. Denn je nachdem, welches Material für welchen Verwendungszweck digitalisiert werden soll, ergibt sich ein jeweils anderer Arbeitsablauf, dem Sie nach dem Start des WorkflowPilot schrittweise folgen. Dabei werden Sie mit Hinweistexten und direkt aus der Software aufrufbaren Filmen zusätzlich unterstützt. Wenn Sie beispielsweise ein Foto in einem Zeitungsartikel

scannen, ist es ratsam, die Funktion »*Descreening*« einzusetzen, um eine Moireebildung durch das Druckraster zu verhindern. Beim Scannen von Dias und Negativen dagegen ist dieses Werkzeug nicht erforderlich. Der WorkflowPilot verhindert so Fehler bei der Bedienung, die auch durch eine Anwendung der verschiedenen Werkzeuge in falscher Abfolge entstehen könnten. Fortgeschrittene Anwender haben die Möglichkeit, auch ohne WorkflowPilot zu arbeiten oder mit SilverFast Ai Studio 8 eigene Abläufe für den WorkflowPilot zu erstellen. Das kann besonders nützlich sein, wenn ähnliche Scan-Aufgaben wiederholt ausgeführt werden.

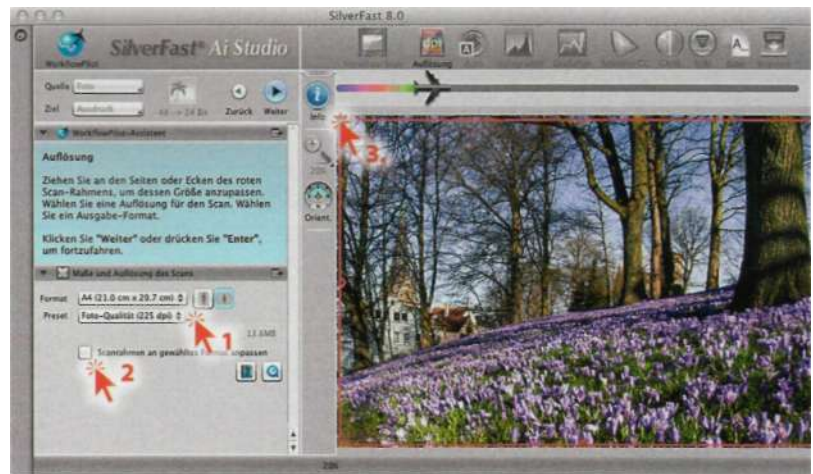


1 WORKFLOWPILOT STARTEN

Nachdem Sie SilverFast 8 gestartet haben, können Sie den WorkflowPilot mit dem Button [1] ein- und ausschalten. Bei aktiviertem WorkflowPilot ist der Button blau. Wählen Sie unter »*Quelle*« [2] die Art der Vorlage, die Sie digitalisieren möchten, beispielsweise ein Foto, und unter »*Ziel*« den Verwendungszweck. Nachdem Sie anschließend auf den »*Start*«-Button [3] drücken, führt SilverFast einen schnellen Vorschau-Scan durch [4]. Das blau hinterlegte Textfenster zeigt zu jedem Arbeitsschritt Tipps und Hinweise zur Bedienung an. In den weiteren Schritten werden nun die Werkzeuge in der horizontalen Toolbar von links nach rechts abgearbeitet [5].

2 AUFLÖSUNG & SCAN-RAHMEN

Nachdem der Vorschau-Scan erstellt ist, legen Sie das Format und die Auflösung für Ihren Scan fest. Das Dropdown-Menü »Format« bietet Ihnen gebräuchliche Formatvorlagen wie DIN A4 [1]. Unter »Preset« wählen Sie eine zum Verwendungszweck passende Auflösung. Je höher die Auflösung, desto mehr Speicherplatz benötigt am Ende Ihr Scan, und unnötig hohe Werte bringen hier keine Vorteile. Entfernen Sie das Häkchen [2], um die Seitenverhältnisse des Scan-Rahmens individuell anzupassen. Klicken Sie in den roten Scan-Rahmen, um ihn zu verschieben, oder auf eine Ecke des Rahmens [3], um seine Größe zu verändern.



3 BILDAUTOMATIK

SilverFast besitzt eine automatische Bildoptimierung, die das Bild hinsichtlich Lichter, Tiefen und Mitten optimiert und Farbstiche entfernt. Sie liefert damit eine gute Basis für die weitere Bearbeitung. In den folgenden Schritten »Histogramm« und »Gradation« [1] können Sie die von der Bildautomatik vorgenommenen Anpassungen einsehen und gegebenenfalls nach eigenen Vorstellungen feinjustieren. Nutzen Sie im »Histogramm«-Dialog die Schieberegler [2] zur Einstellung von Schwarzpunkt, Weißpunkt und Mitteltönen. In jedem Werkzeug-Dialog lässt sich ein kurzes Video [3] mit Erklärungen zur Bedienung aufrufen.



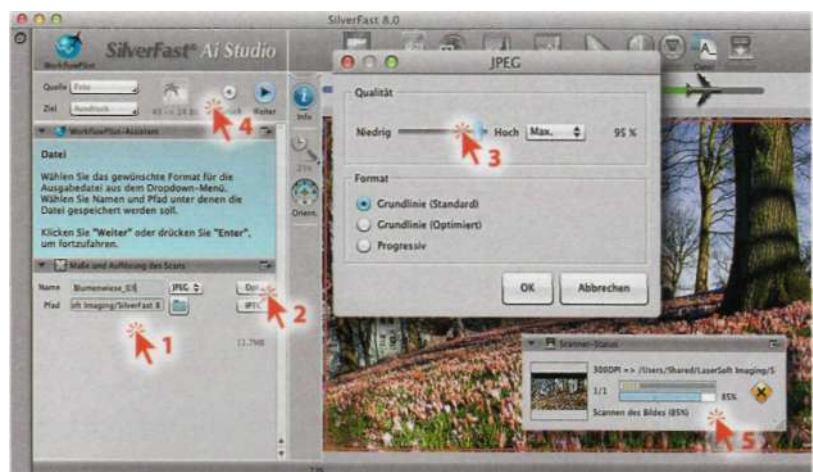
4 WEITERE BILDOPTIMIERUNG

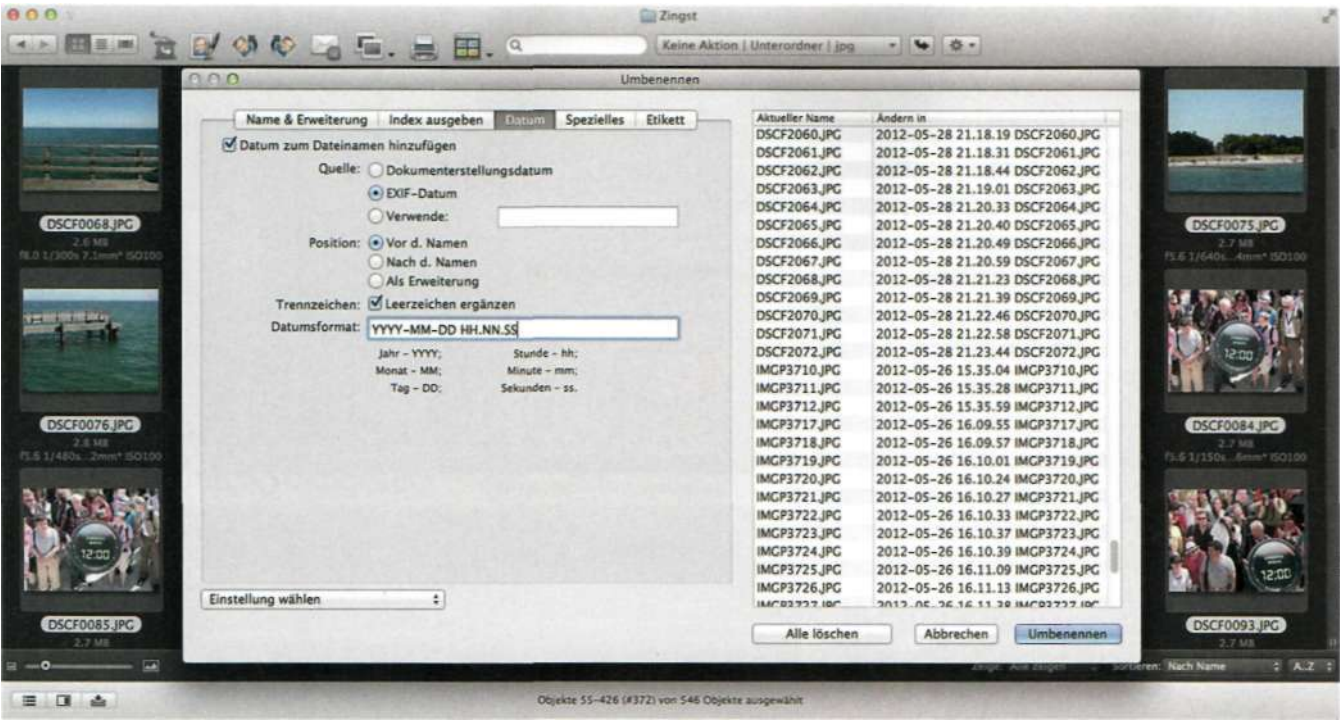
Je nachdem, welchen Workflow Sie zu Beginn gewählt haben, werden verschiedene Werkzeuge in den Arbeitsablauf aufgenommen [1]. Im Bild rechts ist die selektive Farbkorrektur SCC geöffnet. Um eine einzelne Farbe zu verändern, wählen Sie diese per Mausklick im Vorschau-Fenster aus; sie erscheint dann in der Mitte des SCC-Farbkreises [2]. Bewegen Sie die Maus von der Mitte des Farbkreises nach außen, um diese Farbe zu intensivieren, oder nach innen, um sie abzuschwächen. Die Profi-Version SilverFast Ai Studio 8 bietet den größten Funktionsumfang und für jedes Werkzeug erweiterte Experten-Einstellungen [3].



5 SCANNEN & SPEICHERN

Nachdem alle Werkzeuge zur Bildoptimierung eingestellt wurden, legen Sie den Namen, Dateityp und Speicherort für Ihren Scan fest [1]. Über den Button »Opt.« [2] erreichen Sie je nach Dateityp weitere Optionen. Für JPEG finden Sie beispielsweise einen Schieberegler zur Einstellung der Bildqualität [3]. Der »Zurück«-Button [4] ermöglicht Ihnen jederzeit, zum vorherigen Werkzeug zurückzukehren. Im letzten Schritt startet der eigentliche Scan [5], nach dessen Abschluss die gewünschten Bildoptimierungen berechnet werden. Je nach Größe der Vorlage und gewählter Auflösung kann dieser Vorgang einige Minuten in Anspruch nehmen. (mjh) •





Dateien umbenennen mit GraphicConverter 8

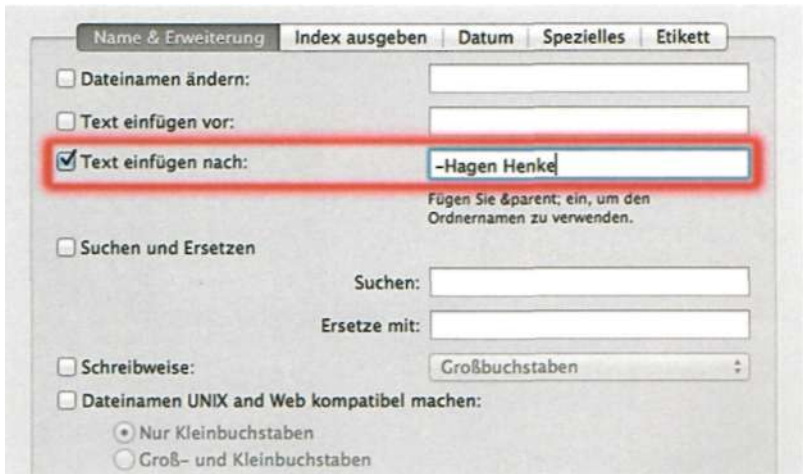
Wer seine Dateien beim Importieren automatisch umbenennt, kennt meist auch die Situation, dass eine kleine Unachtsamkeit viele Dateien mit falschen Namen erzeugen kann. | **Hagen Henke**

Das **Umbenennen mehrerer Dateien** in einem Arbeitsgang war früher eine fehlerträchtige Angelegenheit. Wenn man einen Fehler machte, ließen sich die ursprünglichen Dateinamen nicht mehr wiederherstellen, sodass man immer ein Backup brauchte. GraphicConverter 8 bietet nun neben erweiterten Umbenennungsfunktionen auch eine Live-Vorschau auf das Ergebnis in der rechten Spalte des Dialogs. Damit kann man sich schon vor dem Klick auf »Umbenennen« davon überzeugen, dass die Aktion auch zum gewünschten Ergebnis führen wird.

Die Funktion »Umbenennen« ist vielfältig nutzbar, etwa um Bilder, die mit mehreren Kameras von einem Ereignis gemacht wurden, einheitlich zu benennen. Dazu können Sie den Dateinamen das Aufnahmedatum und die Uhrzeit voranstellen, sodass alle Bil-

der in chronologischer Folge sortiert werden. Die Bilddateien lassen sich aber auch einfach durchnummerieren, der Name des Fotografen hinzufügen oder die Dateinamen um Metadaten wie Kamerahersteller und -modell erweitern.

Der Weg zu dieser Funktion führt über den Browser. Ziehen Sie also zunächst einen Ordner mit umzubennenden Bildern auf das Anwendungssymbol von GraphicConverter, um ein Browser-Fenster zu öffnen. Wählen Sie dann die Dateien aus und öffnen Sie den »Umbenennen«-Dialog mit dem Menübefehl »Bearbeiten / Suchen, vergleichen und ersetzen / Ausgewählte Dateien umbenennen ...« oder einfacher mit »Befehlstaste-E«. Die weiteren Optionen dieser Funktion sind komplex und deshalb unter fünf Reitern in Gruppen gegliedert.



1 NAMEN EINFÜGEN

Wer seine Bilder an Zeitungen und Verlage weitergibt, kennt möglicherweise folgendes Problem: Am Bild beziehungsweise im Impressum wird statt des Fotografen nur „Foto: privat“ angegeben, weil sich Redakteure nicht immer die Mühe machen, in den IPTC-Metadaten oder der Korrespondenz nachzuschauen. Daher empfiehlt es sich für Fotografen, unter dem Reiter »Name & Erweiterung« den eigenen Namen mit »Text einfügen nach« am Ende des Dateinamens einzufügen. Diese Position ist vorteilhaft, weil beispielsweise die Verknüpfungspalette von InDesign den mittleren Teil von langen Dateinamen durch drei Punkte ersetzt, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist.

2 INDEX ÄNDERN

Wenn Sie eine Auswahl von Bildern mit einer neuen Zählung versehen wollen, wählen Sie unter dem Reiter »Index ausgeben« die Funktionen »Hinzufügen« und »Vorhandene entfernen«. Geben Sie als Anzahl der Stellen 4 ein, wenn der Index maximal vierstellig wird. Falls der Indexzähler nicht bei 1 beginnen soll, können Sie unter »Offset« angeben, wie viele Nummern übersprungen werden sollen. Der neue Index wird wahlweise vor oder nach dem Namen eingefügt. Ein durchgehender Index kann die weitere Verarbeitung vereinfachen und wird von vielen Videoprogrammen erwartet, die aus Einzelbildern Filme erstellen.



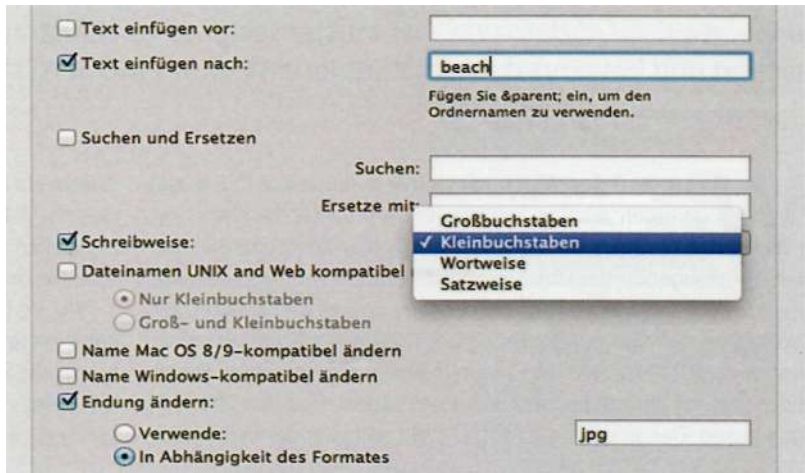
3 EXIF-TAGS EINFÜGEN

Um Aufnahmeparameter aus den EXIF-Metadaten in den Dateinamen einzufügen, wählen Sie unter dem Reiter »Spezielles« die Option »EXIF Daten in Dateinamen transferieren« und geben im Eingabefeld den Hexadezimalcode des gewünschten EXIF-Tags mit vorangestelltem „&“ ein. Dies funktioniert allerdings nur mit EXIF-Tags, die Text enthalten. Wenn Sie in einem Ordner Bilder von verschiedenen Fotografen mit verschiedenen Kameras erhalten, können Sie mit „&1 OF“ den Hersteller, mit „&110“ das Kameramodell und mit „&13B“ den Namen des Fotografen in den Dateinamen einfügen, um die Bilder danach zu sortieren.



4 KLEINSCHREIBUNG

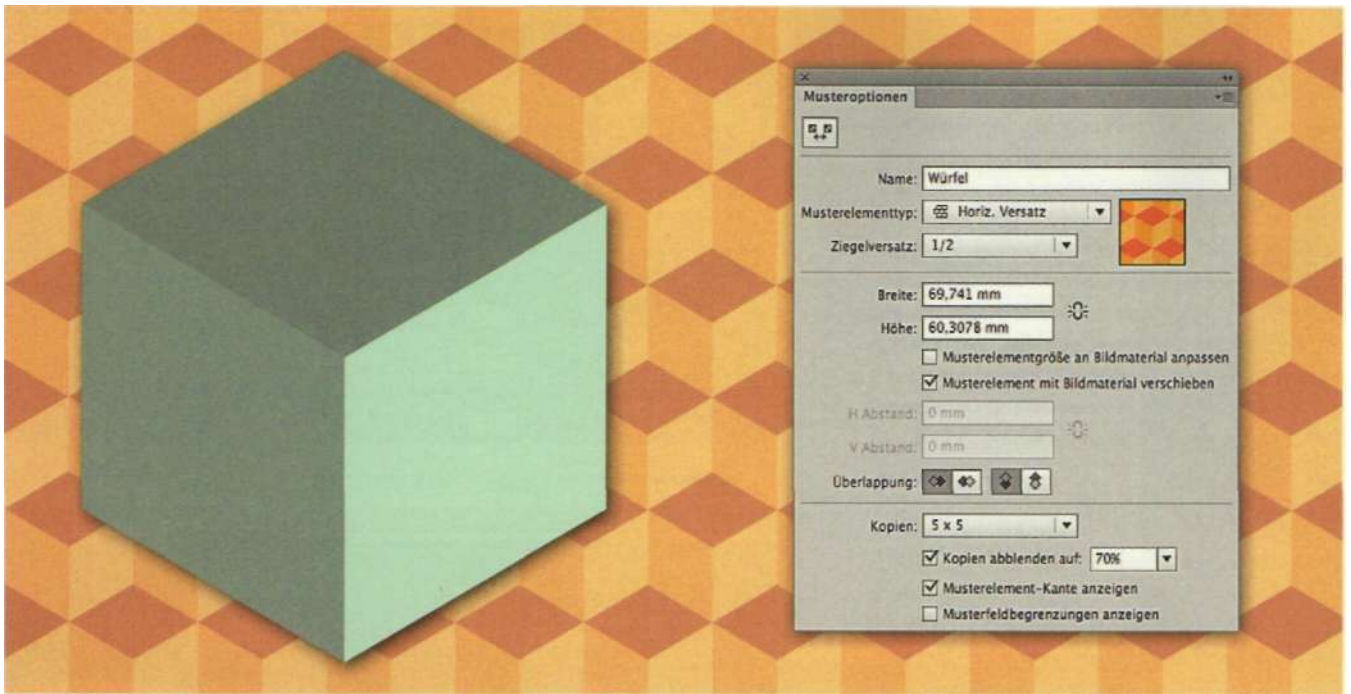
Unter dem Reiter »Name & Erweiterung« können Sie mit »Schreibweise« sämtliche Großbuchstaben in Kleinbuchstaben wandeln, wie es manche Webserver erfordern. Wenn Sie mit »Text einfügen« einen beliebigen Text nach dem Dateinamen einfügen, sollten Sie ein Trennzeichen wie das Minuszeichen oder ein Leerzeichen vor den Text setzen. Die Funktion »Suchen und Ersetzen« ist praktisch, wenn Sie einen größeren Bildbestand kaufen und den alten Eigentümernamen in den Dateinamen gegen Ihren eigenen austauschen wollen. Falsche Dateiendungen lassen sich mit »Endung ändern: In Abhängigkeit des Formates« korrigieren.



5 ETIKETTEN

Ein beliebtes Mittel zur Kennzeichnung von Dateien sind die Etiketten. Unter dem Reiter »Etikett« können Sie allen Dateien mit einer bestimmten Endung ein Etikett zuweisen oder dieses löschen lassen. Geben Sie jeweils eine Dateiendung in das Feld »Endung« ein und wählen Sie das zuzuweisende Etikett. Normalerweise wird nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung der Dateiendung unterschieden, aber mit der Option »Groß-/Kleinschreibung beachten« lässt sich das ändern. Unten links im Dialog können Sie die aktuellen Einstellungen sichern, um sie später wiederzuverwenden. Sie stehen dann auch beim Import von Bildern zur Verfügung. (mjh) •





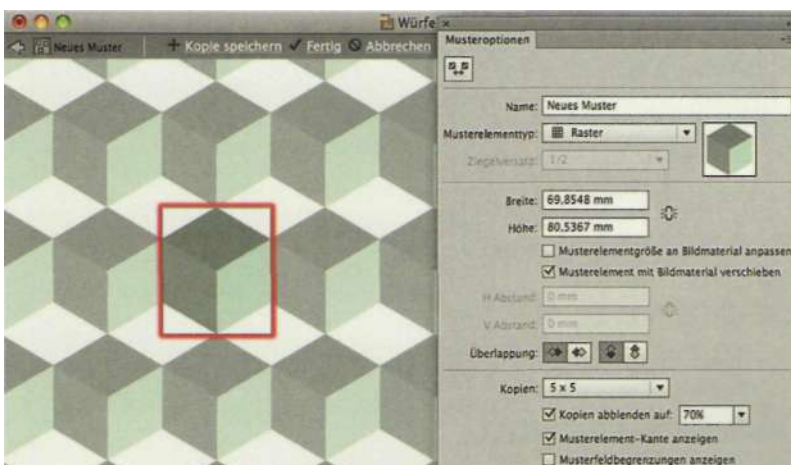
Illustrator CS6

Oft stehen Illustrator-Anwender vor der Aufgabe, aus vorgegebenen Elementen ein regelmäßiges Muster zu erzeugen, und bislang erforderte dies viel Handarbeit - um so mehr, wenn nachträglich noch etwas zu ändern war. Der Musterdesigner von Illustrator CS6 kann diesen Prozess vereinfachen und bewahrt dabei die Editierbarkeit des Musters. | **Volker Maaß** und **Michael J. Hußmann**

Wenn man den **Musterdesigner** in Illustrator CS6 nutzt, genügen wenige Schritte, um ein vektor-basiertes, regelmäßiges Muster aus unendlich wiederholten Objekten zu erzeugen. Jedes Objekt und jede Gruppe von Objekten eignet sich als Keim eines solchen Musters, und es bleibt dann nur noch die regelmäßige Anordnung der Kopien des Grundelements festzulegen. Sie können die Kopien in einem regelmäßigen Raster oder versetzt anordnen, einen Abstand halten oder sich überlappen lassen. Das so erzeugte Muster steht sofort in der Farbfelder-

Palette zur Auswahl und lässt sich einem Objekt wie eine Farbe zuweisen. Dabei bleibt das Muster voll editierbar - eine Änderung im Musterbearbeitungsmodus überträgt sich automatisch auf alle Objekte, denen dieses Muster zugewiesen wurde.

Falls Sie nun aber angesichts der vielfältigen Möglichkeiten, die diese neue Illustrator-Funktion bietet, versuchen sollten, ein mit einem derart erzeugten Muster gefülltes Objekt seinerseits zum Keim eines neuen Musters zu machen, so bleibt Ihnen dieser Weg versperrt: Rekursive Muster lässt Illustrator CS6 noch nicht zu.

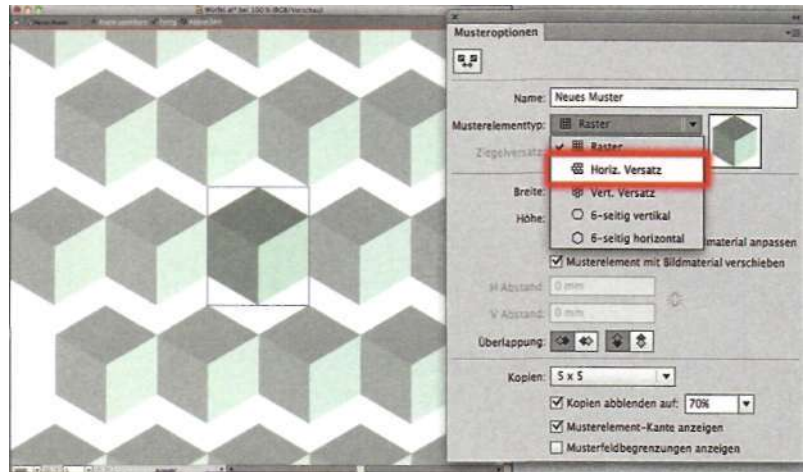


1 VOM OBJEKT ZUM MUSTER

Die Erzeugung eines Musters beginnt mit einem beliebigen Objekt, das sich regelmäßig wiederholen soll. Sie können beispielsweise ein in Illustrator erzeugtes Extrusionsobjekt verwenden. Mit dem Menübefehl »Objekt / Muster / Erstellen« wechseln Sie in den Musterbearbeitungsmodus. Im Fenster des aktuellen Dokuments erscheint eine Vorschau des Musters und am oberen Rand eine Reihe von Schaltflächen, um das Muster mit »Fertig« zu speichern oder abbrechen. Die Eigenschaften des Musters legen Sie in der Palette »Musteroptionen« fest. Zunächst einmal können Sie dort dem Muster einen Namen geben und für Vorschauzwecke die Anzahl der sichtbaren Kopien einstellen.

2 EIN ANDERER TYP

Der Musterelementtyp ist auf »Raster« voreingestellt, womit die Kopien des Grundelements in einem regelmäßigen Raster bündig neben und untereinander ausgerichtet werden. Im Pop-Up-Menü »Musterelementtyp« stehen verschiedene Alternativen zur Wahl: Ein horizontaler Versatz verschiebt jede zweite Zeile von Musterelementen um einen darunter gesondert wählbaren »Ziegelversatz«, angegeben als Bruchteil der Objektbreite. Bei einem vertikalen Versatz verschiebt sich entsprechend jede zweite Spalte der Musterelemente. Wählen Sie den Typ »Horiz. Versatz« aus und belassen Sie den »Ziegelversatz« bei 1/2.



3 ABSTANDSREGELUNG

Die Würfel sind nun passend aneinander ausgerichtet, aber zwischen den Zeilen bleibt noch Leerraum. Klicken Sie deshalb die Schaltfläche »Musterelement-Werkzeug« oben links in den Musteroptionen an, um den Rahmen um das Musterelement zu bearbeiten. Ziehen Sie dessen linke obere Ecke bis zur Höhe der Seitenfläche des Würfels nach unten. Die Musterelemente greifen dann nahtlos ineinander (was Sie in diesem speziellen Fall auch einfacher mit dem Musterelementtyp »6-seitig horizontal« hätten erreichen können). Wenn Sie oben im Fenster auf »Fertig« klicken, finden Sie Ihr Muster in der Farbpalette vor.



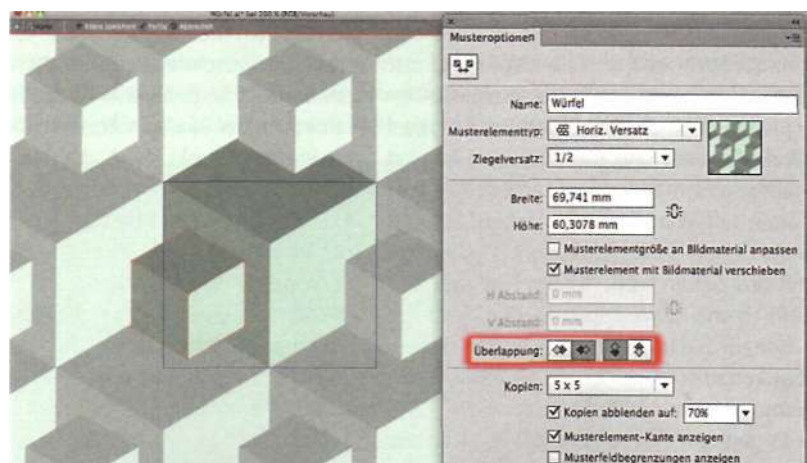
4 NACHTRÄGLICH ÄNDERN

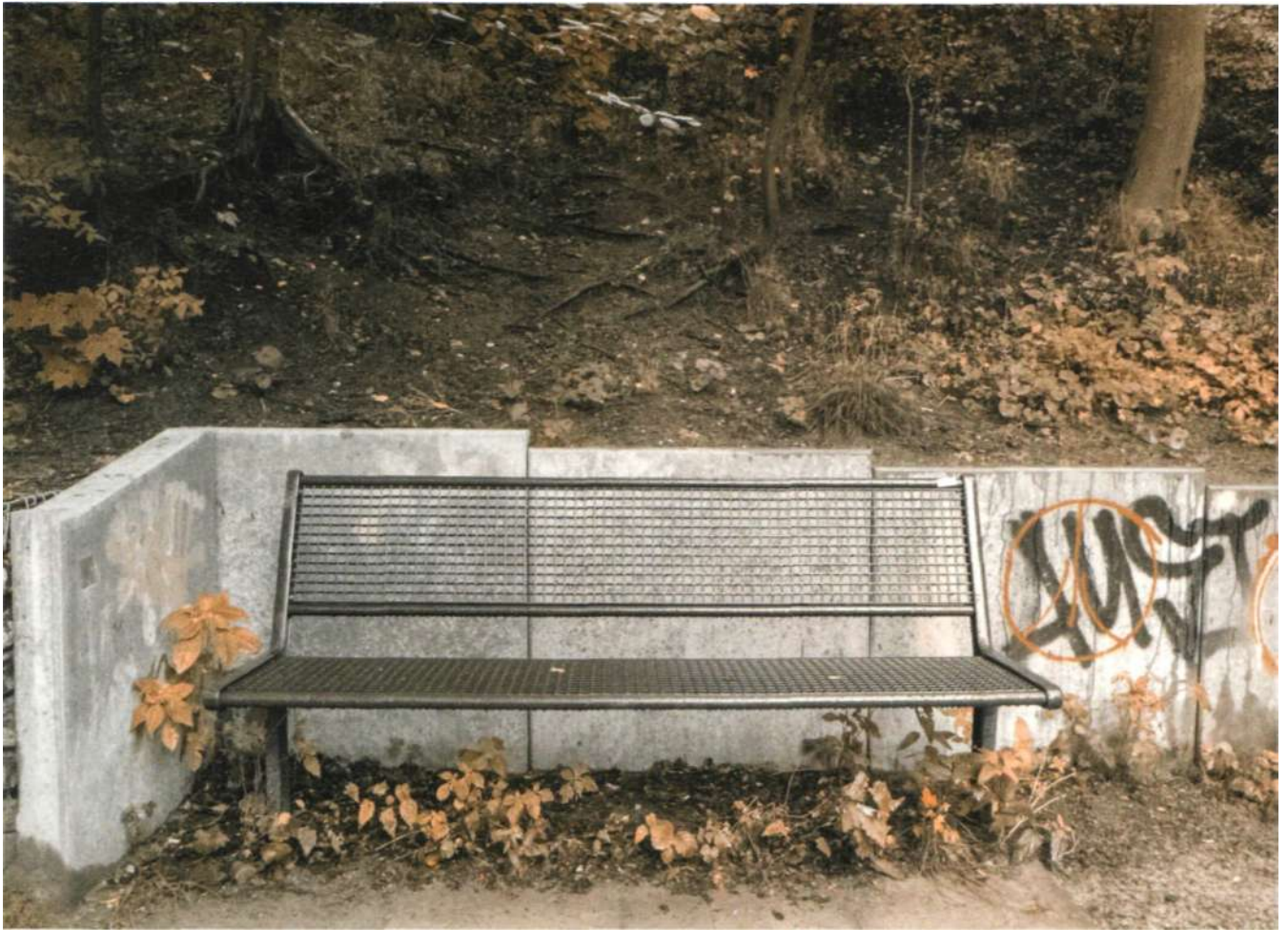
Nun können Sie beispielsweise ein Rechteck aufziehen und diesem das neue Muster zuweisen. Da Illustrator hier nicht-destruktiv arbeitet, bleibt das Muster editierbar. Indem Sie es in der Farbpalette doppelklicken, gelangen Sie in den Musterbearbeitungsmodus zurück. Hier können Sie auch das Musterelement bearbeiten und ihm - wie hier gezeigt - andere Farben zuweisen. Die Änderungen werden im ganzen Muster übernommen und, wenn Sie auf »Fertig« klicken, auch in allen Objekten mit diesem Muster. Stattdessen speichern Sie die neue Version mit »Kopie speichern« im Pop-Up-Menü der Palette als neues Muster.



5 ÜBERGREIFEND

Auch nachdem Sie die Würfelkopien zu einem nahtlosen Muster zusammengefügt haben, können Sie das Musterelement noch erweitern, beispielsweise durch einen weiteren, kleineren Würfel, womit sich die Elemente teilweise gegenseitig verdecken und Sie sich mit den »Überlappungseinstellungen« beschäftigen müssen: Eine Kopie des Musterelements kann wahlweise die Kopie links oder rechts davon überlappen, und - unabhängig davon - entweder die Kopie darüber oder darunter. Da der kleine Würfel nach links ragt, sollten Sie sich für eine »Überlappung« nach links entscheiden - andernfalls würde er hinter dem großen Würfel zur Linken verschwinden. •





Die Kunst der perfekten Belichtung

Wie bekommt man alle Tonwerte eines Motivs unbeschadet durch das Nadelöhr des Sensors? Wer weiß, worauf er bei einer perfekten Belichtung achten muss, spart viel Zeit, die sonst mit im Grunde unnötigen Rettungsarbeiten im Raw-Konverter oder in Photoshop verschwendet wird. Unser Parkbank-Modell veranschaulicht, worum es geht. | **Michael J. Hußmann**

Wann immer man Adobes Website besucht, um die neueste Version von Camera Raw für Photoshop herunterzuladen, stolpert man über den Link zum Whitepaper „Raw Capture, Linear Gamma, and Exposure“, das einem 2004 erschienenen Buch von Bruce Fraser („Real World Camera Raw“) entnommen ist und weitere Informationen zu Camera Raw enthalten soll. Wie viele von uns sind aber jemals diesem Link gefolgt und haben den mit drei Seiten recht kurzen Text gelesen? Sein Thema ist weit spannender, als es der - unheilvolle Erinnerungen an den Mathematikunterricht weckende - Titel „Linear Gamma“ vermuten ließe.

Es geht um ein Problem, das so alt ist wie die Fotografie selbst: Wie kann man alle

Tonwerte einer Szene von den Lichtern bis zu den Schatten in das Bild hinüberretten - und zwar in optimaler Qualität? In DOCMA 48 hatte ich die Funktionsweise eines Bildwandlers beschrieben („Am Anfang war der Sensor“, Seite 82-85). Trotz aller Unterschiede in der Bauform sind sich die Sensoren in einem Punkt gleich: Während der Belichtung treffen Lichtteilchen (Photonen) auf die einzelnen Sensorpixel. Dort setzen sie um so mehr Elektronen frei, je mehr Photonen absorbiert werden. Diese sogenannten Photoelektronen werden gesammelt und bilden eine elektrische Ladung. Nach der Aufnahme wird die Ladung jedes Pixels in eine Spannung umgewandelt, die zur Lichtmenge analog ist. Die Spannung wird schließlich innerhalb oder außerhalb

des Sensors digitalisiert, also in eine Zahl umgewandelt. An dieser Zahl können wir ablesen, wie viel Licht während der Verschlusszeit auf das jeweilige Sensorpixel gefallen ist.

Mit solchen Zahlen haben wir es auch in Photoshop zu tun. Die Helligkeit jedes Bildpixels wird - getrennt für jeden Farbkanal - als Zahl angegeben, die bei einer Farbtiefe von 8 Bit zwischen 0 und 255 und bei 16 Bit zwischen 0 und 65535 liegt. Diese Zahlen finden wir auch in der Histogrammanzeige, die die Verteilung der Tonwerte im Bild wiedergibt. Zwischen 0 am linken Rand und 255 beziehungsweise 65535 am rechten zeigt das Histogramm für alle Tonwerte vom tiefsten Schwarz bis zum hellsten Weiß an, mit welchem Anteil sie im

Bild vertreten sind. Wenn wir im Zuge der Bildbearbeitung den Kontrast, die Helligkeit oder die Farbsättigung verändern, tauschen die Tonwerte ihre Plätze; es können auch einige Tonwerte über den linken oder rechten Rand hinaus geschoben werden und damit verloren gehen. Die Werte, die der Sensor liefert, ließen sich ebenso in einem Histogramm darstellen, aber dieses sähe ganz anders aus - „sähe“, denn selbst ein Raw-Konverter wie Camera Raw zeigt es uns nicht in seiner wahren Gestalt.

Machen Sie es sich bequem

Sie können sich das Histogramm als eine große Parkbank vorstellen, auf der die Tonwerte wohlgeordnet Platz nehmen - die Schatten links, die Lichter rechts und die Mitteltöne dazwischen. Für jeden Tonwert ist entsprechend seiner Helligkeit ein Platz reserviert, und nur dort darf er sitzen. Wohlgemerkt: Hier geht es um die Tonwerte, wie sie der Sensor sieht, und nicht um die tatsächliche Helligkeit der Szene, die Sie fotografieren. Wenn Sie die Aufnahme unterbelichten, fangen die Sensorpixel nur wenige Photonen ein und sammeln ebenso wenige Elektronen; die digitalisierten Werte sind entsprechend klein. Da es dann vorwiegend dunkle Tonwerte im Bild gibt, müssen sich diese auf die linke Seite der Parkbank drängeln, während rechts viel Platz für Lichter bleibt, die in der Aufnahme gar nicht vorkommen.

Nun hat diese Parkbank die Eigenheit, dass die Tonwerte am linken Rand trotz der Drängelei nicht herunterfallen können, denn die Bank ist dort an einer Mauer verankert. Eine Unterbelichtung quetscht die Tonwerte so zusammen, dass ihnen die Luft wegbleibt und wir am Ende wenig mit ihnen anfangen können, aber sie verschwinden nicht. Anders sieht es hingegen aus, wenn Sie großzügiger belichten: Es gibt nun immer mehr Mitteltöne und Lichter im Bild und die Tonwerte dürfen einen immer größeren Teil der Bank in Anspruch nehmen. Wenn Sie es aber übertreiben und die Aufnahme überbelichten, drängeln sich die hellsten Lichter am rechten Ende der Parkbank, wo ihnen ein anderes Schicksal beschieden ist als den tiefsten Schatten am linken Rand: Sie stürzen in den Abgrund, an den die Parkbank an ihrer rechten Seite grenzt - die Parkverwaltung hat es versäumt, hier ein Schutzgitter anzubringen -, und sind damit unrettbar verloren.

Diese bildhafte Vorstellung gibt einen recht akkuraten Eindruck von den tatsächlichen Vorgängen im Sensor. Je weniger Licht auf ein Sensorpixel trifft, desto weniger Elektronen kann es sammeln, aber da

auch spontan stets eine gewisse Zahl von freien Elektronen entsteht und sich bis zur Digitalisierung auch immer Messungenauigkeiten einschleichen, wird das vom Sensor gemessene Signal von einem zufälligen Rauschen überlagert. Die Tonwerte im Bereich der Schatten leiden besonders darunter, da ihr Signal schwach ist und sich nicht so gut vom Rauschen abhebt. Man kann sie aber immer noch im Nachhinein verstärken, was leider den Nachteil mit sich bringt, dass man auch das Rauschen mit verstärkt. Auf der anderen Seite lässt besonders helles Licht den Ladungsspeicher eines Sensorpixels überlaufen, sodass hellere Tonwerte nicht mehr unterschieden werden können. Ebenso wie die überschüssigen Elektronen ungenutzt abgeleitet werden müssen, damit sie nicht die Ladungssammlung in benachbarten Pixeln stören, gehen die entsprechenden Tonwerte verloren und können später auf keine Weise mehr rekonstruiert werden.

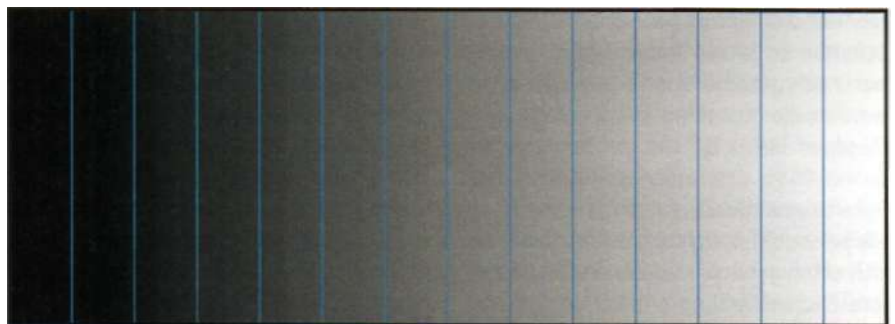
Diskriminierung

Wenn wir uns an der Vorstellung von Tonwerten auf der Parkbank orientieren, können wir also schon sagen, dass ein Platz nahe dem rechten Rand gefährlich ist - links sitzt man unbequemer, aber insgesamt sicherer. Das würde bedeuten, dass man lieber knapper als zu reichlich belichten sollte, um die Tonwerte vor dem Sturz in den Abgrund zu bewahren, während es weniger schlimm ist, die Schatten an den linken Rand zu quetschen. Das ist auch korrekt, lässt aber noch einen wesentlichen

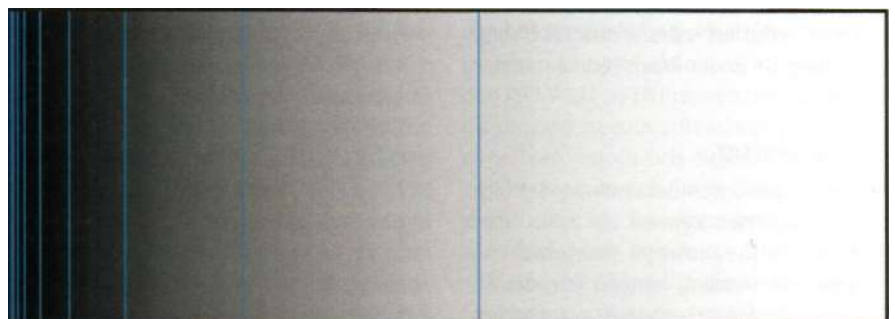
Punkt außer Acht - und zwar den, bei dem „Linear Gamma“ ins Spiel kommt.

In der Histogrammanzeige von Photoshop finden Sie mittlere Tonwerte in der Mitte des Histogramms, und auch sonst sind die Tonwertstufen gleichmäßig über die Breite des Histogramms verteilt. Nicht so bei den Werten, die aus den Sensorsignalen digitalisiert werden. Wenn der Analog-Digital-Wandler beispielsweise Werte mit 14 Bit erzeugt, wie es für DSLRs typisch ist, können damit Helligkeitsunterschiede von 14 Blendenstufen wiedergegeben werden - oder könnten es zumindest theoretisch, wenn die kleinsten Werte nicht vom Rauschen überlagert würden. Das vom Sensor registrierte Tonwertspektrum umfasst also 14 Zonen, die jeweils einem Helligkeitsunterschied von einer Blendenstufe entsprechen. Mit 14 Bit kann man 16384 verschiedene Werte darstellen, und von diesen entfällt die Hälfte allein auf die hellste Zone, ein Viertel auf die zweithellste, ein Achtel auf die dritthellste und so weiter. Auf die obere Hälfte des Tonwertspektrums, die in diesem Fall sieben Blendenstufen umfasst, entfallen 99,2 Prozent aller Werte, auf die unteren sieben Blendenstufen dagegen nur 0,8% - kümmerliche 128 von 16384 Werten insgesamt.

Das krasse Missverhältnis entsteht, weil unser Helligkeitsempfinden nach immer weiteren Vervielfachungen der Lichtstärke verlangt, damit wir einen gleichmäßigen Helligkeitszuwachs sehen. Wenn wir die Helligkeit erst auf 200 und dann auf 300% steigern, erscheint uns der zweite •



Die Tonwerte in einer Photoshop-Datei sind an unser Helligkeitsempfinden angepasst, sodass sich die Blendenstufen gleichmäßig über das gesamte Spektrum verteilen (oben). Der Sensor arbeitet linear, weshalb die Lichter viel mehr Platz als die Schatten einnehmen (unten).

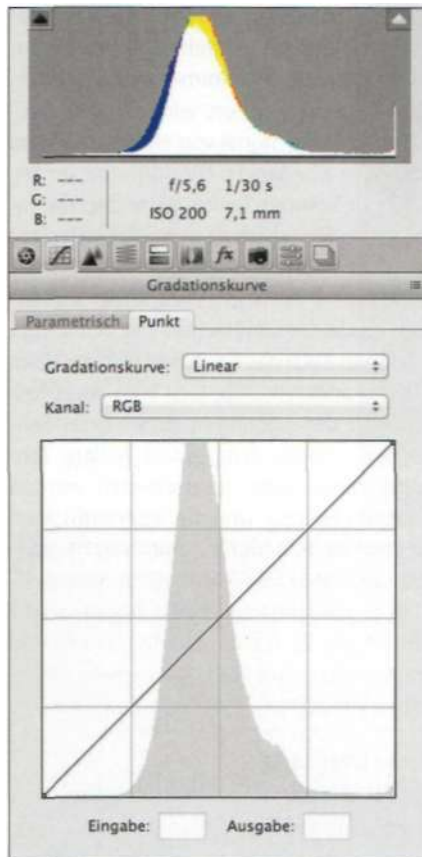


Helligkeitszuwachs geringer; wir müssten die Helligkeit erneut verdoppeln, insgesamt also vervierfachen, um einen gleichen Zuwachs zu erkennen. In der Fotografie sind alle wichtigen Größen darauf ausgerichtet: Die Skala der Verschlusszeiten (1/1000, 1/500, 1/250, 1/125, 1/60, 1/30 und so weiter) entspricht einer Folge von Verdopplungen der Lichtmenge, ebenso wie jedes Aufblenden um eine volle Blendenstufe die auf den Sensor fallende Lichtmenge verdoppelt. Nur der Sensor selbst arbeitet linear. Wenn wir zehn Kerzen nacheinander anzünden, „sieht“ der Sensor eine mit jeder zusätzlichen Kerze gleichmäßig zunehmende Lichtstärke; uns scheint der Zuwachs der Helligkeit dagegen mit jeder weiteren Kerze geringer auszufallen. Es gehört zu den vielen Aufgaben eines Raw-Konverters, die Tonwerte, die der Sensor liefert, mit einer passenden Gammakurve an unser Helligkeitsempfinden anzupassen, denn ein direkt aus den Rohdaten gewonnenes Bild wird ansonsten, trotz korrekter Belichtung, sehr düster wirken. Ein Mathematiker würde sagen, dass unser Helligkeitssinn logarithmisch, der des Sensors linear ist, aber lassen wir die Mathematik und wenden wir uns wieder der Parkbank zu, auf der die Tonwerte Platz nehmen sollen.

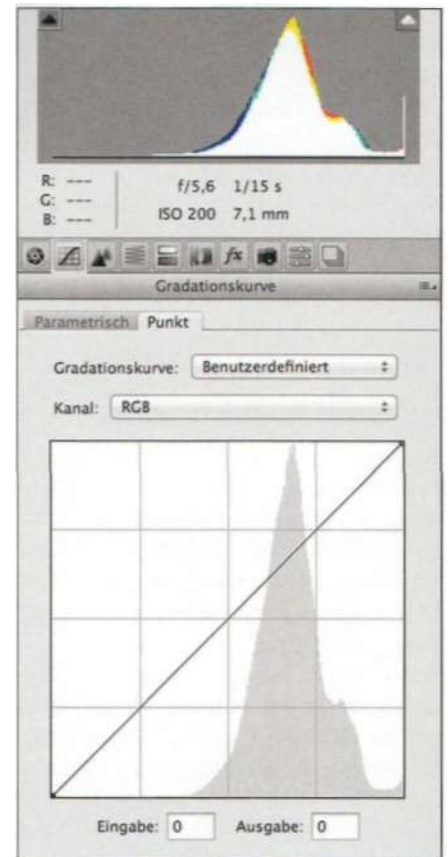
Auf der Bank herrscht ein ungerechtes Regime, denn die dunkleren Tonwerte werden massiv benachteiligt. Den Tonwerten vom tiefsten Schwarz bis zu einem mittleren Grau bleibt nur ein schmaler Bereich am linken Rand, während die hellere Hälfte der Tonwerte den bei weitem größten Teil des Platzes beansprucht. Da den Schatten so wenig Raum bleibt, können nur noch wenige Tonwerte differenziert werden; die Abstufung ist also relativ grob. Dagegen bleibt bei den hellsten Lichtern so viel Platz, dass noch absurd feine Helligkeitsunterschiede aufgelöst werden, die Sie selbst dann nicht brauchen, wenn Sie sich einen gewissen Spielraum für die spätere Bildbearbeitung erhalten wollen. Kamerahersteller wie Leica und Nikon haben diesen Umstand für eine verlustbehaftete Kompression der Rohdaten ausgenutzt, die die unnötig feine Differenzierung der Lichter vergrößert und damit die Zahl der Bits pro Pixel reduziert - der Verlust an Lichtzeichnung ist in der Praxis jedoch nicht zu bemerken.

Platzanweiser

An der ungerechten Behandlung der Lichter und Schatten können Sie zwar nichts ändern, aber die Tonwerte sind ja nicht naturgegeben, sondern hängen von der Belichtung ab. Sie brauchen nur aufzublen-



Wenn Sie kontrastarme Motive auf die Mittel-töne belichten, nutzen Sie die Tonwertabstufungen nicht optimal.

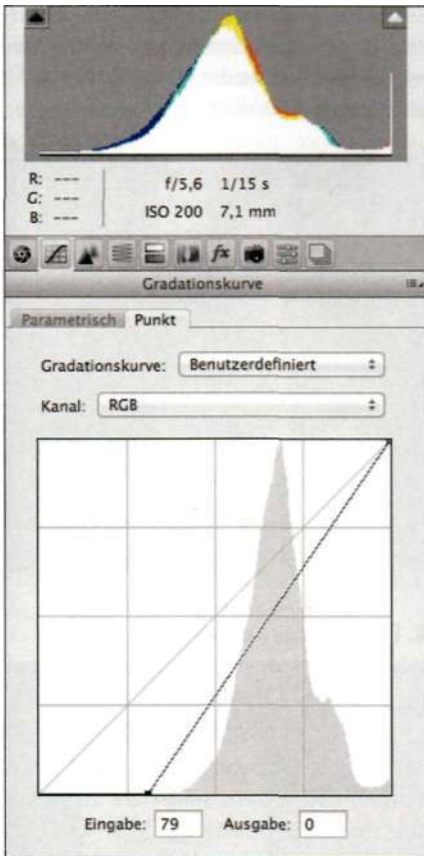


Eine Überbelichtung, die nur die Spitzlichter über den rechten Rand hinaus schiebt, bringt die Tonwerte in eine bessere Position.

den oder die Belichtungszeit zu verlängern, um das ganze Tonwertspektrum aufzuhehlen und die Werte weiter nach rechts, zu den besseren Plätzen hin rücken zu lassen. Dabei dürfen Sie aber nicht vergessen, dass am rechten Ende der Parkbank der Abgrund lauert. Die Anforderungen an eine optimale Belichtung scheinen widersprüchlich zu sein: Einerseits ist es weniger gefährlich, die Tonwerte durch eine Unterbelichtung an den linken Rand zu drängen, da sie meist noch im Nachhinein gerettet werden können - allerdings um den Preis eines stärkeren Rauschens. Die Tonwerte in den Lichtern, die bei einer Überbelichtung über den rechten Rand purzeln, sind dagegen nicht wiederherzustellen. Andererseits befinden sich die besten Plätze auf der rechten Hälfte der Parkbank; je weiter man auf die rechte Seite rückt, desto bequemer sitzt man, und der beste Platz ist der, neben dem der Abgrund gähnt.

Aus diesen widerstreitenden Anforderungen kann man eine Empfehlung ableiten, die als „expose to the right“ oder abgekürzt ETTR bezeichnet wird. Obwohl das ETTR-Prinzip relativ einfach ist, wird es oft missverstanden - nämlich als Aufforderung zu einer reichlichen Belichtung, obwohl manchmal ganz im Gegenteil eine knappere Belichtung zum gewünschten

Ziel führt - es kommt auf das Motiv an. „Expose to the right“ bedeutet zunächst einmal, das Augenmerk auf die Lichter zu legen. Traditionell kümmert man sich in der Belichtungsmessung um die Mittel-töne, indem man beispielsweise eine standardisierte Graukarte mit 18% Reflexionsvermögen anmisst und dann so belichtet, dass diese Graukarte mit einem mittleren Grauwert wiedergegeben wird. Man vertraut darauf, dass dann auch die Lichter und Schatten richtig abgebildet werden, aber dieses Vertrauen kann man allenfalls in den Film setzen, nicht hingegen in den Sensor. Die Zeichnung in den Lichtern fällt schnell den überlaufenden Ladungsspeichern zum Opfer, und daher sollte man sich in der Digitalfotografie auf die Lichter konzentrieren. Dazu brauchen Sie keinen teuren Spot-Belichtungsmesser, um gezielt die hellsten Motive anzumessen; es genügt, auf das Histogramm auf dem Kameradisplay zu schauen. Ein Live-Histogramm, wie es spiegellose Systemkameras und manche kompakte Modelle anbieten, gibt bereits einen ersten Eindruck; genauer ist allerdings die Histogrammanzeige im Wiedergabemodus, an dem Sie nach der Aufnahme ablesen können, wie Sie die Belichtung für die nächste, optimierte Version des Bildes korrigieren sollten. Nütz-



Indem Sie den Schwarzpunkt verschieben, stellen Sie eine ausgewogene Tonwertabstufung her (im RGB-Histogramm oben).

lieh ist auch eine Clipping-Warnanzeige, die ausgefressene Lichter farblich hervorhebt, denn sie verrät Ihnen, wo die problematischen Motive liegen. Sofern es sich um Spitzlichter wie beispielsweise Lichtquellen oder Reflexe handelt, sollten Sie die Warnung ignorieren - es macht gewöhnlich nichts, wenn es dort keine Zeichnung mehr gibt und man beispielsweise nicht mehr den Herstellernamen auf der Glühbirne lesen kann. Die hellsten Lichter, die noch Zeichnung behalten sollen, dürfen aber gerade eben keine Clipping-Warnung mehr auslösen. Indem Sie diese Tonwerte hart an die Clipping-Grenze setzen, sorgen Sie für eine maximale Auflösung der Helligkeitsunterschiede und den größtmöglichen Abstand vom Rauschen, denn kurz vor dem Clipping erzeugen die Sensorpixel ja das stärkste Signal.

Belichtungskorrektur

Auf das Histogramm bezogen bedeutet diese Taktik, dass man das Tonwertgebirge mit einer Belichtungskorrektur an den rechten Rand schiebt. Wenn Sie es mit einem kontrastarmen Motiv zu tun haben, das den Dynamikumfang des Sensors gar nicht ausreizt, entspricht das einer Überbelichtung - alle Tonwerte des Bildes werden in den qualitativ besten rechten

Bereich geschoben, während das Histogramm im Bereich der Schatten unbesetzt bleibt. Damit erzeugen Sie eine High-Key-Anmutung, die im Einzelfall durchaus erwünscht sein kann, meist aber eines weiteren Eingriffs bedarf. Dazu genügt es, im Raw-Konverter eine Tonwertkorrektur vorzunehmen und den Schwarzpunkt auf den dunkelsten im Bild vertretenen Tonwert zu setzen. Damit steigt der Kontrast, und da diese Korrektur nicht auf Basis der linearen Tonwertskala des Sensors, sondern nach der Anpassung der Tonwertkurve an unsere Sehgewohnheiten durchgeführt wird, bleibt der angestrebte Zugewinn an Bildqualität erhalten.

Anders sieht es aus, wenn Sie ein sehr kontrastreiches Motiv fotografieren wollen, das den Dynamikumfang des Sensors an dessen Grenzen bringt. Auch in diesem Fall sollten Sie die Belichtung auf die hellsten Lichter abstimmen, die noch Zeichnung behalten sollen, aber wegen des hohen Kontrasts ist das Tonwertspektrum nun breiter als das Histogramm - die Tonwerte finden nicht genug Platz auf der Bank, und da Sie nur die Spitzlichter über den Rand kippen lassen wollen, müssen Sie zwangsläufig die Schatten an den linken Rand quetschen, indem sie mit einer negativen Belichtungskorrektur unterbelichten. Im Raw-Konverter wird das Bild zunächst sehr dunkel wirken, aber immerhin die gewünschte Lichterzeichnung bewahren. Um es aufzuhellen, ist erneut eine Tonwertkorrektur nötig, aber den Schwarz- und Weißpunkt lassen Sie diesmal unverändert - Sie wollen ja das gesamte Spektrum zwischen Schwarz und Weiß, das der Sensor erfasst hat, in das Bild hinüber retten. Nur den Bereich der Mitteltöne und Schatten heben Sie an, bis die Belichtung stimmig wirkt; der Kontrast in den Lichtern wird dabei zwar komprimiert, aber die Zeichnung bleibt erhalten.

Hohe ISO-Werte

Alles bisher Gesagte gilt für Belichtungen entsprechend der Grundempfindlichkeit des Sensors, die meist zwischen ISO 100 und 200 liegt. Wenn Sie den ISO-Wert heraufsetzen, machen Sie den Sensor nicht etwa lichtempfindlicher; Sie weisen die Kamera lediglich an, knapper zu belichten. Liegt die Grundempfindlichkeit beispielsweise bei ISO 100 und stellen Sie ISO 400 ein, so wird der Sensor um zwei Blendenstufen unterbelichtet. Zur Korrektur dieser Unterbelichtung setzt die Kamera die Verstärkung der Sensorsignale auf den vierfachen Faktor herauf. Während die knappere Belichtung zunächst noch die Lichterzeichnung verbessert hat, geht sie durch die

Verstärkung verloren. Die Signale aller Sensorpixel, die mehr als ein Viertel der insgesamt speicherbaren Elektronen gesammelt hatten, werden auf mehr als 100% verstärkt, dann aber auf 100% gedeckelt, denn mehr kann der Analog-Digital-Wandler nicht bewältigen. Das Clipping setzt damit noch um zwei Blendenstufen früher ein, wofür aber statt des Sensors die Verstärkung verantwortlich ist. Der Dynamikumfang nimmt ab, je weiter Sie den ISO-Wert heraufsetzen, und zwar mit jeder Verdopplung der Empfindlichkeit um ungefähr eine Blendenstufe.

Auf die Parkbank übertragen bedeutet das, dass bei höheren ISO-Werten nur ein kleinerer Teil der Bank genutzt werden kann, und unglücklicherweise sind es gerade die besten Plätze auf der rechten Seite, die wegfallen. Kein Wunder also, wenn die Bildqualität unter hohen ISO-Werten leidet. Hat es nun einen Einfluss auf die Belichtung nach der „Expose to the right“-Regel, wenn man bei schlechten Lichtverhältnissen mit hohen ISO-Werten arbeiten muss? Das hängt wiederum vom Motivkontrast ab.

Bei einem kontrastarmen Motiv würden Sie reichlicher belichten, um dessen hellste Lichter an den rechten Rand zu setzen. Zu einer reichlicheren Belichtung kämen Sie aber auch, indem Sie statt eines positiven Belichtungskorrekturwerts einen niedrigeren ISO-Wert wählen. Die Umstellung von ISO 400 auf ISO 100 führt zu derselben Belichtung wie eine Belichtungskorrektur um +2 Blendenstufen, aber der niedrigere ISO-Wert vergrößert den Dynamikumfang und damit den Belichtungsspielraum. Bei Aufnahmen kontrastarmer Motive spricht also alles dafür, statt einer Belichtungskorrektur zunächst den ISO-Wert herunterzusetzen.

Wie zu erwarten sieht es bei kontrastreichen Motiven anders aus. Solche Motive müssen Sie knapper belichten, was Sie zwar auch mit einem noch höheren ISO-Wert erreichen könnten, nur würden Sie damit gleichzeitig den Dynamikumfang verringern. Die Unterbelichtung mit einem negativen Korrekturwert bleibt daher die Methode der Wahl.

Diese Regel lässt sich verallgemeinern: Wenn Sie bei schlechten Lichtverhältnissen eigentlich mit einem hohen ISO-Wert fotografieren müssten, kann es nützlich sein, den ISO-Wert zu reduzieren und zum Ausgleich eine negative Belichtungskorrektur zu wählen, womit sich dieselbe Belichtung ergibt. Das unterbelichtete Bild müssen Sie dann zwar im Raw-Konverter aufhellen, aber anders als bei der zusätzlichen Verstärkung der Sensorsignale bleibt die Lichterzeichnung dennoch bewahrt. •



Mit Adobe Lightroom 4 hat eine neue Prozessversion im Programm Einzug gehalten - die mittlerweile dritte, seit Lightroom Anfang 2007 das Licht der Welt erblickt hat. Spätestens nach der Erkenntnis, dass sich damit auch die Schieberegler im Entwickeln-Modul verändert haben, wird es für Anwender interessant, Hintergrundwissen über das Bedienfeld »Kamerakalibrierung« und deren Funktionen zu erlangen.

1. Der Prozess näher betrachtet

Damit Lightroom überhaupt Raw-Dateien anzeigen kann, muss eine Verarbeitung der Rohdaten erfolgen. Die meisten Kameras haben einen Bayer-Sensor eingebaut, der mit einer Rot-, Grün- und Blaufiltermatrix überzogen ist. Jedes Pixel kann jedoch nur den Wert eines Farbkanals aufnehmen, wodurch für einen vollständigen RGB-Wert benachbarte Informationen interpoliert werden müssen. Dieser Prozess, das sogenannte Demosaicing, wird bei JPEGs durch die Kamera und beim Raw-Format in einem Konverter wie Lightroom oder Camera Raw durchgeführt.

Dabei können Sie alles außer der Blende, der Verschlusszeit und dem ISO-Wert nachträglich nach Belieben anpassen - sei es der Weißabgleich, die Belichtung oder das Zurückholen von Details in scheinbar ausgebrannten Bereichen. Lightrooms Prozessversionen basieren von Beginn an auf Camera Raw. Mit diesem Plug-in können Sie dadurch in Photoshop bei der Bildbearbeitung dieselben Funktionen wie in Lightroom nutzen.

2. Unterschiede der Prozessversionen

Lightroom 1 und 2 beruhten auf der Prozessversion 2003, die heute getrost vernachlässigt werden kann. Einen großen Sprung gab es in Lightroom 3 mit der Prozessversion 2010. Neben einer besseren Bildqualität durch veränderte Algorithmen beim Demosaicing stachen vor allem die Funktionen zur Rauschreduzierung, zum Scharfzeichnen und zum Wiederherstellen von Details in Lichtern positiv hervor.

Die neueste Prozessversion 2012 bringt in Lightroom 4 eine große Veränderung bei der Bildkorrektur: Die Regler »Wiederherstellung«, »Aufhellen« sowie »Helligkeit« sind komplett verschwunden und wurden ersetzt durch »Lichter«, »Tiefen«, »Weiß« und »Schwarz«. Was zu Beginn vielleicht irritiert, bringt in der Praxis nach einer kurzen Eingewöhnungszeit deutliche Vorteile mit sich, denn Tonwertbereiche im Foto können nun gezielter angesprochen und bearbeitet werden.



3. Prozessversion aktualisieren

Sobald Sie Lightroom 4 installiert haben, erscheint bei allen bereits im Katalog vorhandenen Fotos rechts unten ein Rufezeichen. Dieses Warnzeichen weist darauf hin, dass das Bild in einer älteren Prozessversion als 2012 vorliegt. Wollen Sie die neue Version zuweisen, klicken Sie mit gehaltener »Alt-Taste« auf das Symbol. Dadurch weisen Sie dem Bild ohne Nachfrage die neue Prozessversion zu. Hierbei versucht Lightroom, die Anpassung möglichst schonend durchzuführen, was in der Praxis leider zu deutlichen Unterschieden im Aussehen führen kann [Bild 2, unten] - wenden Sie die Umwandlung deshalb sicherheitshalber nicht per Synchronisation auf eine Vielzahl von Fotos an und kontrollieren Sie nach einer Anpassung auf jeden Fall das Ergebnis. Beachten Sie auch, dass Ihre bisher verwendeten Presets nicht mehr das gewünschte Aussehen liefern, wenn sie auf

Bilder mit Prozessversion 2012 angewendet werden. Belassen Sie in solchen Fällen die Fotos entweder in der Version 2010 oder erstellen Sie die Presets neu.



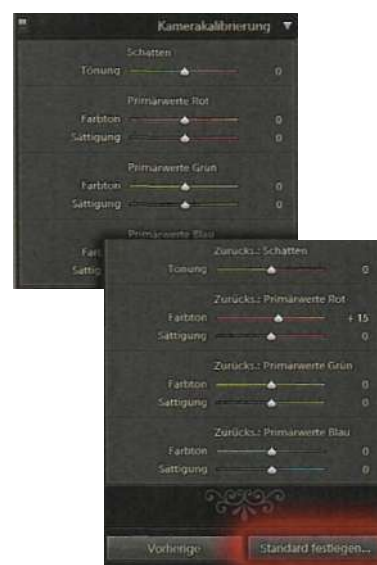
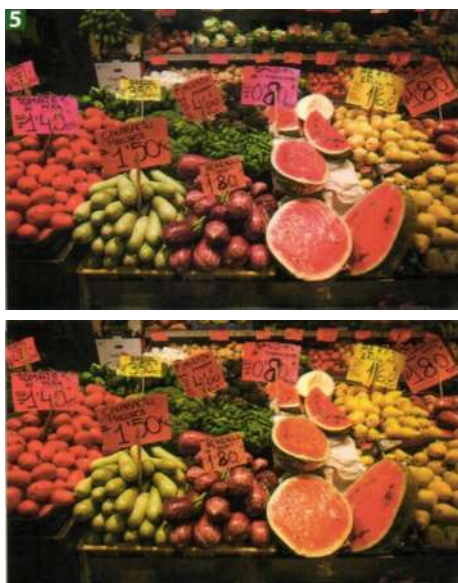
4. Das Kameraprofil

Wie Farben eines Fotos überhaupt interpretiert werden, legt das Kameraprofil fest - dabei kocht jeder Hersteller naturgemäß sein eigenes Süppchen. Auch wenn Sie das Raw-Format nutzen, sehen Sie nach der Aufnahme am Display zunächst eine von der Kamera durchgeführte Vorschau im JPG-Format, auf die ein voreingestellter Bildstil angewendet wurde [Bild 3, oben]. Eben diese JPG-Vorschau wird Ihnen nach einem Import auch in Lightroom angezeigt, bis das Programm kurz danach die eigentlichen Rohdaten mit dem im Kamerakalibrierung-Bedienfeld festgelegten Profil rendert. Das hat zur Folge, dass ein zuvor gut aussehendes Foto plötzlich flau und farblos dargestellt wird [Bild 3, unten]. Das Gute daran: Sie behalten dank des Raw-Formats die volle Kontrolle und können im Anschluss selbst entscheiden, wie die Farben interpretiert werden sollen.



5. Kameraprofile zuweisen

Im Bedienfeld Kamerakalibrierung finden Sie bei JPEG-Dateien nur das Profil „Eingebettet“ vor, bei Raw-Dateien dagegen eine größere Auswahl abhängig vom Kamerahersteller - im Beispiel sehen Sie die Auswahl für eine Kamera von Canon. Die Profilnamen richten sich nach den jeweiligen kamerainternen Bildstilen und sollen diese imitieren. In der Praxis kann sich Adobe mit seinen Vorgaben jedoch nur an die Herstellerprofile annähern, da diese keine genauen Informationen über die Profile herausgeben. Die Kameraprofile »Faithful« und »Neutral« eignen sich als farbneutraler Ausgangspunkt für die Bearbeitung, wesentlich interessanter sind jedoch Vorgaben wie »Standard«, »Portrait« oder »Landscape«, mit denen sich der Bildeindruck bereits stark verbessern lässt.



7. Anwendung II

Im zweiten Fall geht es um den kreativen Einsatz der Schieberegler. Im HSL-Bedienfeld lassen sich gezielt Farbton, Sättigung und Luminanz verändern. Allerdings können damit nur Farben verändert werden, die auch tatsächlich im Foto vorkommen. Anders verhält es sich mit den Schieberegeln im Kamerakalibrierung-Bedienfeld. Diese ähneln eher dem Kanalmixer in Photoshop - mit einem zusätzlichen Sättigungsregler. Dadurch sind kreative Farbverschiebungen möglich, beispielsweise eine Art Crosseffekt [Bild 6, Mitte]. Aber auch durch reines Ausprobieren ergeben sich interessante Looks, wie etwa der eines alten Fotos [Bild 6, unten], die Sie natürlich jederzeit als eigenes Preset abspeichern und auf andere Bilder dann per Knopfdruck anwenden können.



6. Anwendung I

Die Schieberegler benötigen Sie recht selten; zwei Anwendungsfälle kommen in Betracht: Die Korrektur von durch die Kamera verursachten Farbunstimmigkeiten und der kreative Einsatz. Im erstgenannten Fall lassen sich mit dem Tiefenregler eventuell vorhandene Farbstiche in Schattenbereichen ausgleichen. Mit den Primärfarbenreglern können Sie gezielt Farben verstärken und abschwächen oder im Farbton verändern.

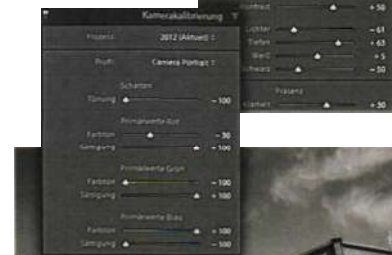
Stellen Sie fest, dass Ihre Kamera beispielsweise Rottöne immer mit zu starken Anteilen von Magenta darstellt, steuern Sie mit dem entsprechenden Schieberegler dagegen. Da solche Probleme alle Fotos eines Kameramodells betreffen, empfiehlt es sich, die Korrekturen als Standard festzulegen. Halten Sie dazu die »Alt«-Taste und klicken Sie auf »Standard festlegen«. Fortan erhalten alle neu importierten Bilder Ihrer Kamera automatisch die korrigierten Werte zugewiesen.



8. Schwarzweiß anpassen

Eine weitere Nutzung der Primärfarbenregler bietet sich bei der Umwandlung eines Fotos in Schwarzweiß an.

Wählen Sie dazu ein passendes Bild und drücken Sie die Taste »V«, um zunächst eine automatische Schwarzweiß-Umwandlung zu erreichen. Diese ist in der Regel etwas flau und benötigt deutlich mehr Kontrast. Das lässt sich zum einen mit einer S-förmigen Gradationskurve und zum anderen mit den Grundeinstellungen bewerkstelligen. Spannender wird es, wenn Sie zusätzlich ein anderes Kameraprofil probieren sowie den Primärfarben- und den Tiefenregler verändern. In Kombination mit dem HSL-Bedienfeld haben Sie somit starken Einfluss darauf, wie hell oder dunkel bestimmte Bereiche dargestellt werden. (og) •





Gestaltungsregeln für Stockfotos

Stockfotografie erfreut sich immer größer werdender Beliebtheit. Neben Zeitschriften, Verlagen und Werbeagenturen kaufen mittlerweile auch vermehrt Privatpersonen Bilder im Internet, um sie beispielsweise auf ihren Webseiten zu nutzen. Um als Fotograf mit Stockfotos erfolgreich zu sein, sollte man einige Gestaltungsregeln beachten. | **Robert Kneschke**

Für die Stockfotografie gelten die gleichen fotografischen Regeln, die ein gutes Foto ausmachen, wie in anderen Fotografiebereichen - einige mehr, andere weniger. Deshalb hier ein kurzer Überblick über gelungene Bildkompositionen allgemein, bevor wir uns der Frage stellen, was ein gutes Stockfoto ist. Zum Thema Gestaltungsregeln lassen sich ganze Bücher füllen. Für uns reicht es aber, die vier wichtigsten Elemente zu wiederholen, durch die gute Bilder gelingen: Farbe, Form, Perspektive und Kontrast.

Farbe

Bei Innenarchitekten gibt es den Satz: „Das einfachste Dekorationsmittel ist Farbe.“ Ähnlich ist es in der Fotografie, spätestens seit der Erfindung des Farbfilms. Verschiedene Farben lösen beim Menschen unterschiedliche Wirkungen aus. Rot gilt als Signalfarbe, die das Auge unwillkürlich anzieht und wird deshalb gern für Warnschilder oder Verbote genutzt. Gelb und Orange sind warme Farbtöne, während Fotos mit viel Blau kühl wirken. Grün lässt Bilder natürlich und entspannend anmuten.

Spannender ist noch das Zusammenspiel mehrerer Farben in einem Foto. Wichtig sind für uns die Komplementärfarben und die harmonisierenden Farben. Als komplementär werden Farben mit

dem höchsten Kontrast zueinander bezeichnet. Das sind die Farben, die sich im Farbkreis gegenüberliegen - also Blau/Orange, Gelb/Lila oder Rot/Grün.

Farben harmonisieren, wenn sie im Farbkreis durch die Ecken eines gleichseitigen Dreiecks verknüpft werden können. Der bekannteste „Dreiklang“ dieser Harmoniefarben ist Rot/Gelb/Blau. Andere Möglichkeiten wären Grün/Orange/Lila oder Rotorange, Gelbgrün und Blauviolett. Fotos mit diesen Farben wirken spontan „stimmig“ auf das Auge und eignen sich deshalb zum Beispiel für Motive, die Ruhe und Entspannung symbolisieren sollen. Kontrastfarben hingegen schreien das Auge an und fordern Aufmerksamkeit. Das lässt sich gut für provokative oder skurrile Motive ausnutzen.

Sättigung und Helligkeit

Eine weitere Rolle bei der Farbwirkung spielt deren Sättigung und Helligkeit. Beide Begriffe sind Fotografen bestimmt von Bildbearbeitungsprogrammen bekannt. Die Sättigung beschreibt den Grad der Reinheit einer Farbe. Ein reines Rot ist gesättigt. Wird es mit Weiß, Schwarz oder Grau gemischt, verliert es langsam an Sättigung. Je satter eine Farbe ist, desto stärker ist ihre Wirkung.

Farben wirken auf einem Foto gesättigter, wenn eine halbe Blende unterbelichtet wird. Um dagegen Pastelltöne zu erzeugen, kann leicht überbelichtet werden.

Je mehr Weiß zu einer Farbe gemischt wird, desto heller wird das Ergebnis. Die Farben wirken dann zarter und feiner und drängen sich dem Betrachter weniger auf. Wer zerbrechliche, filigrane Motive gut in Szene setzen will, wählt deshalb am besten Pastellfarben.

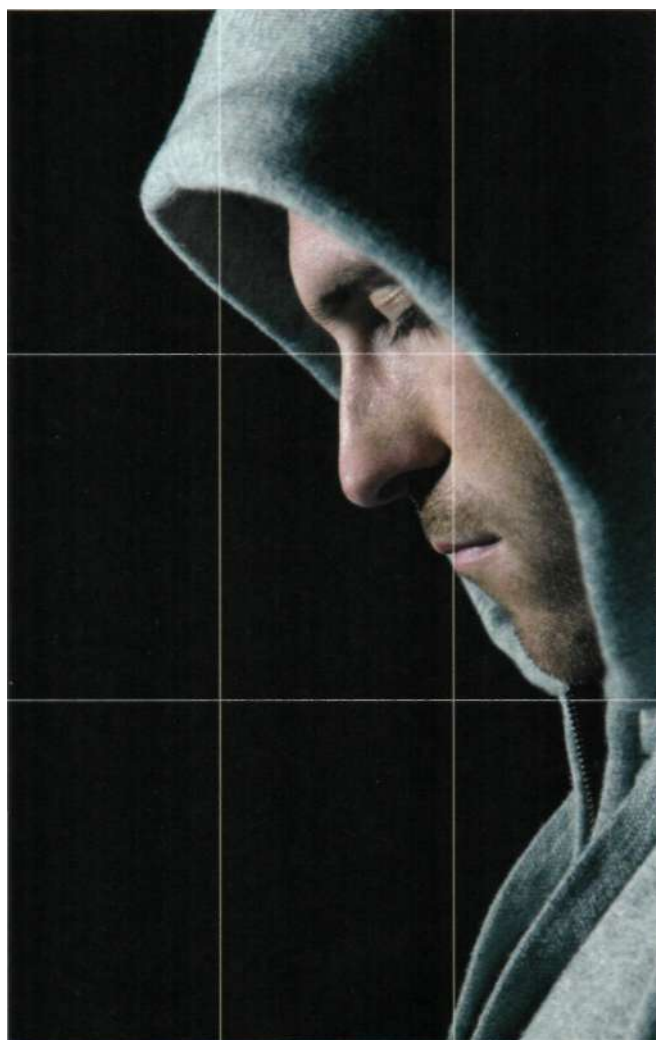
Form

Farbe an sich macht noch kein Bild, sondern muss in Formen gefüllt werden. Egal, ob Kreise, Quadrate oder Dreiecke, die Formen und Linien sind eine weitere gute Möglichkeit, Blicke zu lenken und den Betrachter dazu zu bringen, genau dort hinzuschauen, wo der Fotograf es haben möchte. Viele Elemente von Formen können für eine gute Bildkomposition kombiniert werden: die Größe der Form, ihre Position im Bild, die Beziehung zu anderen Formen und so weiter.

Vor allem Linien eignen sich gut, um das Wichtige in einem Bild zu betonen. Aufgrund der üblichen Leserichtung sind es Europäer im Gegensatz zu Asiaten gewohnt, von links oben nach rechts unten zu schauen. Eine dominante Linie in dieser Richtung im Bild zieht den Blick schnell nach unten. Eine spiegelverkehrte Linie, von links unten nach rechts oben würde den Blick erst zur Mitte wandern lassen und dann wieder nach oben ziehen.



Für Porträts ist die Dreiecksform beliebt. Ihrer bedienten sich schon die Maler in der Renaissance. Leonardo da Vinci setzte diese Technik bei seinen Madonnenbildern gerne ein.



Das Auge liegt fast auf dem oberen rechten Schnittpunkt je einer waagerechten und senkrechten Drittelung. Die helle Linie der Kapuze führt den Blick über die wichtigen Bildbestandteile.

Das menschliche Auge liebt die Symmetrie. Viele identische Formen oder gleichmäßige Anordnungen verschiedener Formen wirken beim Betrachten angenehm und tragen oft zu einem gelungenen Foto bei. Um Symmetrie zu erreichen, muss das Motiv nicht in der Mitte angeordnet sein oder der Hintergrund in alle Richtungen identisch auslaufen. Eine sehr einfache Methode, um symmetrische Fotos zu machen, ist, die Spiegelung von Wasser oder Glas- beziehungsweise Metallflächen zu nutzen.

Der Goldene Schnitt

Damit es keinen Aufschrei gibt, bringen wir die komplizierte Formel schnell hinter uns. Der Goldene Schnitt benennt ein bestimmtes Streckenverhältnis: a verhält sich zu b wie $a+b$ zu a .

Da die meisten Digitalkameras jedoch noch keinen Taschenrechner eingebaut haben, begnügen wir uns mit einer einfacheren Erklärung: Teilen Sie ein Foto gedanklich längs und quer in drei gleiche Teile. Die vier Linien reichen als Faustregel, wo sich der Goldene Schnitt befinden würde; die Abweichung beträgt 8%. Die vier Schnittstellen, die sich ergeben, sind sozusagen der „Platin-Schnitt“. Wird ein Motiv dort angesiedelt, ist die Komposition in der Regel spannender, als wenn es schlicht in der Mitte des Bildes sitzen würde.

Sehen lernen

Das menschliche Auge ist sehr komplex und unglaublich leistungsfähig. Deshalb ist es sehr wichtig, „fotografisch“ sehen zu lernen, denn eine Kamera arbeitet anders als eine Pupille. Wie es Leica einmal in einem Werbespruch formulierte: „Wer sehen kann, kann auch fotografieren. Sehen lernen kann allerdings lange dauern.“

Das bedeutet meist, die ungeheure Leistung der Augen künstlich zu beschränken, indem wir versuchen, uns bei dem, was wir gerade sehen, nur auf bestimmte Merkmale zu konzentrieren: erst auf die Farbe, dann auf Formen, schließlich auf Kontraste und •



Dieses Foto vereint mehrere Elemente: Symmetrie, rhythmisch angeordnete Formen und den Goldenen Schnitt. Nachdem ich es in meinem Blog veröffentlicht hatte, bat mich eine Bildagentur, diese Fotoserie in das Bildarchiv aufnehmen zu dürfen.

so weiter. Vor allem ein neutraler Weißabgleich kann helfen, die Augen zu trainieren. Wer bei strahlendem Sonnenschein im Park unter schattigen Bäumen ein Porträt macht, erhält zwar meist eine schöne Verteilung des Lichts, aber auch einen schwierigen Farbstich. Die Kamera registriert genau, dass das Gesicht durch die Blätter grünlich gefärbt wird, aber das Gehirn passt sich so schnell an die Lichtbedingungen an, dass wir diesen Farbstich „herausgefiltert“ bekommen, bevor wir das Bild bewusst wahrnehmen. Es gehört Übung dazu, einschätzen zu können, welches Licht wie wirkt, oder dass bestimmte Motive auf einem Foto anders aussehen als in der Realität.

Was ist ein gutes Stockfoto?

Die obigen Kompositionsregeln wurden von Menschen erschaffen, die „schöne Fotos“ sehen wollen. Oft gelten diese Tipps auch für Stockfotos. Aber ein gutes Stockfoto ist nicht zwangsläufig ein schönes Foto, sondern ein verkäufliches Foto. Im Idealfall ist es schön und deshalb verkäuflich. Fotografen, die sich als Künstler sehen, müssen gedanklich auf jeden Fall diese Trennung vornehmen, um mit der Stockfotografie erfolgreich zu sein. Andernfalls führen Ablehnungen oder nicht gekaufte Bilder dazu, dass die empfindliche Künstlerseele schnell einen Knacks bekommt.

Ich gebe mir Mühe, ästhetische Fotos zu machen. Aber da ich von meinen Aufnahmen lebe, mache ich auch Bilder, auf die ich vielleicht nicht unbedingt stolz sein kann, die aber Geld einbringen.

Klare Aussage mit schlichtem Bildaufbau



gen. Als Ausgleich mache ich dann beispielsweise Theaterfotos, die ich gar nicht erst als Stockfotos anbiete. So kann ich mich in der Freizeit wirklich auf schöne Bilder konzentrieren, während bei der Arbeit die Verkäuflichkeit zählt.

Aber wann verkauft sich ein Foto gut? Die traurige Wahrheit ist: So ganz genau weiß das keiner. Ein Manager einer großen Bildagentur meinte einmal, die Kunden würden nur circa 10% seines Bildbestandes kaufen - das Problem sei allerdings, herauszufinden, welche 10% das sind. Mir selbst wurden genug Fotos von einer Agentur abgelehnt, die von anderen gerne genommen wurden und sich dort gut verkaufen. Andererseits liegen aber auch verkäuflich geglaubte Motive wie Blei in meinem Archiv. Trotzdem gibt es einige Richtlinien, wie ein Stockfoto gestaltet werden sollte, damit es sich möglichst gut verkauft.

Richtlinien

Wer gute Stockfotos machen will, sollte kurz überlegen, wie Fotos heutzutage gekauft werden. Früher gab es dicke, bunte Kataloge mit einer Auswahl der besten Fotos einer Bildagentur, die den potenziellen Käufern gratis zugeschickt wurden und bequem durchgeblättert werden konnten. Die Fotografen, deren Fotos in einem solchen Katalog auftauchten, konnten sich über eine Vervielfachung der Verkäufe freuen. Fast allen Bildagenturen ist der Druck und Versand der schweren Kataloge inzwischen aber zu teuer geworden. Heute können sich die Bildkäufer im Internet durch den gesamten Bildbestand einer Agentur klicken.

Das bedeutet für die Fotografen einerseits, dass die Chance steigt, gesehen zu werden. Andererseits sieht der Käufer zuerst ein „Thumbnail“ - eine stark verkleinerte Version des Fotos - und entscheidet aufgrund dieser Miniatur, ob er darauf klickt, um mehr Details zu erfahren und das Foto zu kaufen. Stockfotos verkaufen sich besser, wenn sie auch im kleinen Format Wirkung zeigen. Auf den Webseiten von Foto-Communities gibt es oft genug Fotografen, die ihr Vorschaubild mit den Worten kommentieren: „Das Bild wirkt erst groß richtig gut.“ Das wäre dann kein gutes Stockfoto.

Klarheit

Die Aussage eines Stockfotos sollte sofort erkennbar sein. Sei es eine Emotion wie Freude, Trauer, Langeweile oder Wut oder ein Konzept wie Frieden, Ruhe oder Erfolg: Die Botschaft muss rüberkommen - auch in klein. Weniger ist mehr.

Dafür hilft es, sowohl den Vorder- als auch den Hintergrund von den Dingen zu befreien, die nicht zur Aussage des Bildes beitragen. Wenn ich „on location“ Fotos mache, zum Beispiel in einer Wohnung oder Apotheke, wird erst mal richtig aufgeräumt. Dann hänge ich eventuell störende Bilder von den Wänden ab, vom Schreibtisch werden die Dinge entfernt, die dort nicht hingehören.

Diese Motive lassen trotz ihrer geringen Größe deutlich erkennen, was die Aussage des Fotos sein soll.





Ein Beispiel für die Nutzungsmöglichkeiten von Textfreiraum

hören (zum Beispiel Nagelschere, Münzen oder CD-Hüllen) und falls die Aussicht aus dem Fenster nichts zu bieten hat, werden die Vorhänge zugezogen. Im Park räume ich Äste aus dem Blickfeld und hebe den Müll auf. Auch die Models selbst können auf das Nötigste reduziert werden. Oft bitte ich sie, Ringe, Ketten, Armbänder oder Uhren abzunehmen oder gegen schlichte Versionen auszutauschen, damit die Aufmerksamkeit auf dem Gesicht bleibt.

Größe

Die Fotos sollten für sich selbst sprechen. Deshalb: dichter ran! Wenn die Bildaussage eine Emotion sein soll, auch ruhig mal über der Stirn abschneiden, damit die Mimik größer zu erkennen ist. Oder einfach Details zeigen. Der Fuß über Glasscherben verdeutlicht Gefahr und Risiko, die Spritze an der Lippe steht für Schönheitsoperationen und die Hand, welche Geld in die Hosentasche steckt, kann Erfolg, Reichtum, aber auch Betrug und Korruption versinnbildlichen.

Auch Requisiten sollten lieber zu groß als zu klein sein. Raten Sie mal, wie groß der Schraubenschlüssel des Bauarbeiters im Aufmacherfoto ist ... Das Teil ist Größe 46 und wiegt stolze 1,1 Kilo. Auf dem Foto wirkt er wesentlich kleiner.

Textfreiraum

Lernen Sie die Bildkunden kennen. Schauen Sie sich regelmäßig in Zeitschriften an, nicht nur was für Fotos, sondern auch wie Fotos benutzt werden. Bildredakteure von Zeitungen und Zeitschriften lieben es, wenn sie Text durch das Bild fließen lassen können und er trotzdem gut lesbar bleibt. Werbekunden brauchen Raum, um ihren Slogan zu platzieren und eine Stelle, an der das Produkt eingefügt werden kann. Deswegen ist es sinnvoll, auf den Fotos etwas Platz zu lassen, damit Designer mit dem Foto herumspielen können. Im Englischen wird dieser Platz „Copy Space“ oder „Negative Space“ (kurz „Neg Space“) genannt, im Deutschen hat sich der Begriff „Textfreiraum“ eingebürgert.

Wer gerne vor weißem Hintergrund fotografiert, braucht den Textfreiraum nicht zu großzügig zu gestalten, da der Kunde das Weiß bei Bedarf selbst ergänzen kann. Anders sieht es bei Fotos mit Hintergründen aus. Hier würde es schnell unsauber aussehen, wenn der Kunde versuchte, den Hintergrund künstlich zu erweitern. Genug Platz sollte beim Fotografieren eingerechnet werden.

Formatwechsel

Damit meine ich nicht den Umstieg vom Kleinbildformat auf das Mittelformat, sondern den häufigen Wechsel von Hochformat und Querformat bei Fotos. Statistisch gesehen werden die meisten Fotos horizontal aufgenommen. Das trifft vor allem auf Landschaftsaufnahmen zu. Spiegel hingegen hängen fast immer ver-

tical, weil wir es gewohnt sind, uns so zu sehen. Deshalb werden Porträts meist hochkant fotografiert.

Fast alle Zeitschriften werden im Hochformat gedruckt. Dementsprechend wird dieses Fotoformat für einen ganzseitigen Druck benötigt. Andererseits nutzen Webseiten lieber horizontale Bilder, weil sie den Lesefluss weniger stören.

Deshalb habe ich mir angewöhnt, von jedem Motiv beide Varianten auszuprobieren. So kann ich später immer noch entscheiden, welche Version ich bevorzuge. Die Firma *Lookstat* hat statistisch nachgewiesen, dass sich horizontale Bilder mittlerweile besser verkaufen als vertikale Bilder. Quadratische Fotos verkaufen sich ebenfalls besser als vertikale Fotos und nur geringfügig schlechter als horizontale. Meine eigenen Zahlen bestätigen das. Ein Grund ist die zunehmende Nutzung von Bildern in Online-Medien. Aus dem gleichen Grund liegt jedoch der durchschnittliche Verkaufspreis pro Bild bei vertikalen Fotos höher, da diese häufiger in Printmedien eingesetzt werden, die eine größere Auflösung verlangen.

Auch bei der Wahl der Perspektive ist Abwechslung angesagt. Eine Frau mit Laptop auf dem Sofa, deren Position sich nicht verändert, kann trotzdem zehn lohnende Varianten eines Fotos ergeben, wenn die Perspektiven gut ausgesucht werden.

Trends erkennen

Wer ein Kochbuch aus den 80er-Jahren mit einer aktuellen Veröffentlichung vergleicht, wird bei den Fotos darin große Unterschiede feststellen. Damals waren die Fotos prall gefüllt mit satten, dunklen Farben, wie den Gemälden von Rembrandt nachempfunden. Heute hingegen werden die Lebensmittel spartanisch eingesetzt, mit hellen, oft kühlen Hintergründen, gerne auch schräg fotografiert. Beide Varianten haben eins gemeinsam: Zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichung galt dieser Stil als modern. Deshalb ist es wichtig, ein Auge auf alle möglichen Bilder zu haben - bevorzugt natürlich die, welche Trends setzen -, um selbige zu erkennen. Stockfotografen sollten regelmäßig die Webseiten der trendangebenden Bildagenturen Getty Images, Corbis, Image Source, Mauritius Images oder Plainpicture besuchen. Auf Fotoausstellungen von Nachwuchsfotografen sehen Sie, wie und was die zukünftige Generation fotografiert. Achten Sie auf die Kleidung, die Farben, die Frisuren, die Haltung, das Licht und versuchen Sie, Gemeinsamkeiten zu erkennen. Je besser das gelingt und in die eigenen Fotos eingebracht wird, desto besser lassen sie sich verkaufen.

Regeln brechen

Wie überall gilt auch bei der Stockfotografie: Erst die Regeln kennen und beherrschen lernen, um sie dann gezielt und kunstvoll brechen zu können - wenn es dem besseren Bild dient. (mjh) •





Cursor-Kalibrierung

Vor dem Einsatz eines Bildschirmtabletts sollten Sie dieses kalibrieren. Gemeint ist hier nicht die ebenfalls unverzichtbare Optimierung von Helligkeit, Kontrast und Farben, sondern die korrekte Ausrichtung des Cursors an der jeweiligen Stiftposition auf dem Tablett-Bildschirm.

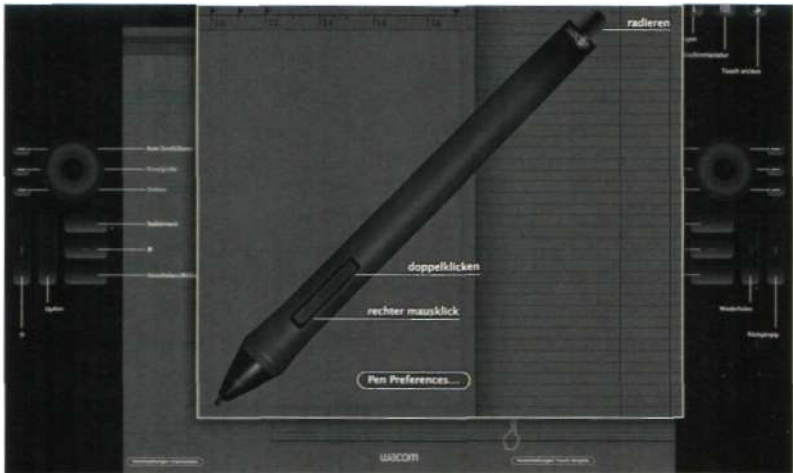
In der normalen Betrachtungsposition und -entfernung betrachten Sie nur die zentrale Tabletoberfläche in einem rechten Winkel. In der Nähe der Bildschirmränder kommt es dadurch zu einem Versatz zwischen der Aufsetzposition des Stiftes und dem angezeigten Cursor.

Durch die Kalibrierung korrigieren Sie diesen Versatz. Wählen Sie im Tablett-Treiber den Stift und aktivieren Sie den Reiter »Kalibrierung«; klicken Sie dort auf »Kalibrieren«. Auf dem Bildschirm werden Ihnen nun aufeinanderfolgend Fadenkreuze nahe der vier Bildschirmecken angezeigt. Klicken Sie mit der Stiftspitze genau in deren Mitte, ohne Ihre Kopfposition zu verändern. Der Cursor wird hierdurch so verschoben, dass er exakt unter der Stiftspitze liegt.



Bildschirm-Rotation

Der Standfuß des Cintiq-Tabletts 22HD erlaubt bei einem flachen Tablettwinkel das freie Drehen um 180° nach rechts/links. Dies ermöglicht eine optimale Strichführung auch in Programmen, die nicht - wie zum Beispiel Photoshop ab CS4 - über die Möglichkeit verfügen, die Arbeitsfläche virtuell zu rotieren.



Tablett-Einstellungen

Anders als die Intuos4-Geräte besitzen die Cintiqs keine LED-Anzeigen neben den „ExpressKeys“. Bei täglichem Einsatz des Tabletts denkt man aber wie auch in Photoshop nicht mehr über die zu drückenden Tasten nach. Mit der Infotaste rechts oberhalb des Bildschirmbereichs können Sie jedoch eine Übersicht der aktiven Tastenbelegung einblenden - beim 24HD touch haben Sie alternativ die Möglichkeit, mit einem Fünf-Finger-Tipp diese Darstellung einzublenden. Von dort springen Sie bei Bedarf direkt in die Systemeinstellungen und passen dort die Parameter für Stift und Tablett an. Dies ist glücklicherweise für jedes Programm getrennt möglich.

Kompatibilität zu Intuos-Tabletts

Der Stift der neuen Cintiq-Tabletts 22HD, 24HD und 24HD touch basiert auf der gleichen Technologie wie der Stift der Intuos4- und Intuos5-Geräte. Dies ermöglicht den Einsatz der Bildschirmtabletts als Haupt- oder Zweitbildschirm, der über das Intuos bedient wird und zusätzlich das Interagieren über den Bildschirm selbst erlaubt - beim 24HD touch natürlich auch durch einfache Berührung.



Cintiq meetsTouch

Das 24HD touch ist der erste Berührungsbildschirm von Wacom. Das eröffnet nicht nur neue Möglichkeiten wie das Malen mit den Fingern (leider ohne jede Druckempfindlichkeit!), sondern verkürzt auch die notwendigen Stiftwege: Denn Sie können damit beide Hände einsetzen! Die eine hält den Stift für die „Haupt-Action“ und die andere dreht per Geste die Arbeitsfläche oder wählt neue Werkzeuge aus. Bei 24 Zoll Bildschirmdurchmesser ist das eine sehr willkommene Möglichkeit. Sie können zudem die Standardgesten anpassen als auch eigene Gesten aktivieren - alles fügt sich nahtlos in das Betriebssystem ein und ermöglicht ein intuitives, schnelles Interagieren mit Programmen und Fenstern.

Radialmenü

Mit einem Druck auf die entsprechende Taste oder per Drei-Finger-Touch-Geste öffnen Sie das Radialmenü. Über dieses haben Sie mit einem einzigen Tastendruck Zugriff auf acht frei wählbare Funktionen. Aber: Im Tablett-Treiber können Sie für jede der radialen Positionen ein weiteres Radialmenü definieren. Dadurch haben Sie mit einem einzigen Tastendruck plus zwei Klicks schon Zugriff auf $8 \times 8 = 64$ Funktionen. Tatsächlich können Sie Radialmenüs aber drei Mal ineinander verschachteln! So viele Aktionen mit so wenigen Klicks? Das berechnen Sie mal schön selbst! •

Meinung: Cintiq 22HD/24HD Touch

Die neuen Bildschirmtablets von Wacom sind schon ziemlich große Schmuckstücke für den Schreibtisch jedes Kreativen. Die Qualität ist über jeden Zweifel erhaben, wobei der sehr stabile Standfuß des 24-Zoll-Tablets den seines kleineren Bruders deutlich in den Schatten stellt. Zwar lässt sich bei diesem der Bildschirm nicht drehen, stattdessen aber über die Tischkante hinaus bewegen - bequemer kann man kaum arbeiten. Das verbesserte Display des 24HD Touch mit erweitertem Farbraum (92 % Adobe-RGB) bietet genügend Platz für die meisten Anforderungen. Sie müssen sich jedoch über die mitunter sehr langen Stiftwege und deshalb weiträumigen Bewegungen aus dem Arm im Klaren sein. Hier wiederum kann die Touchfunktionalität punkten, da Sie (als Rechtshänder) die linke Hand und den Stift in der rechten gleichzeitig einsetzen können. Das macht Spaß.

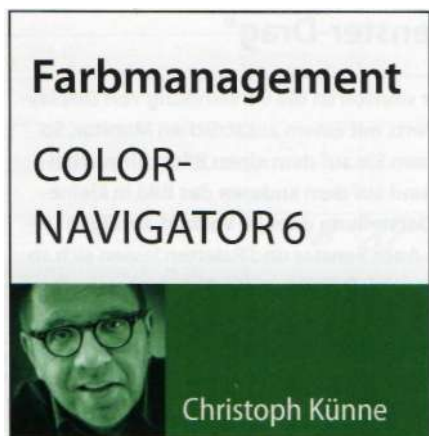
„Fenster-Drag“

Sehr sinnvoll ist die Verwendung von Display-Tablets mit einem zusätzlichen Monitor. So können Sie auf dem einen Bildschirm arbeiten und auf dem anderen das Bild in kleinerer Darstellung oder im Vollbild anzeigen lassen. Auch Fenster und Paletten lassen sich so auslagern. Oft ziehen die Benutzer dazu diese mit langen Wegen auf den anderen Monitor. Dabei geht das mit einem Tastendruck: Tippen Sie die Fensterleiste mit dem Stift an, belassen den Stift auf dem Tablett und drücken die »Displaywechsel«-Taste. Der Cursor springt auf den anderen Bildschirm und zieht das Fenster direkt mit sich.

Bildschirmtastatur

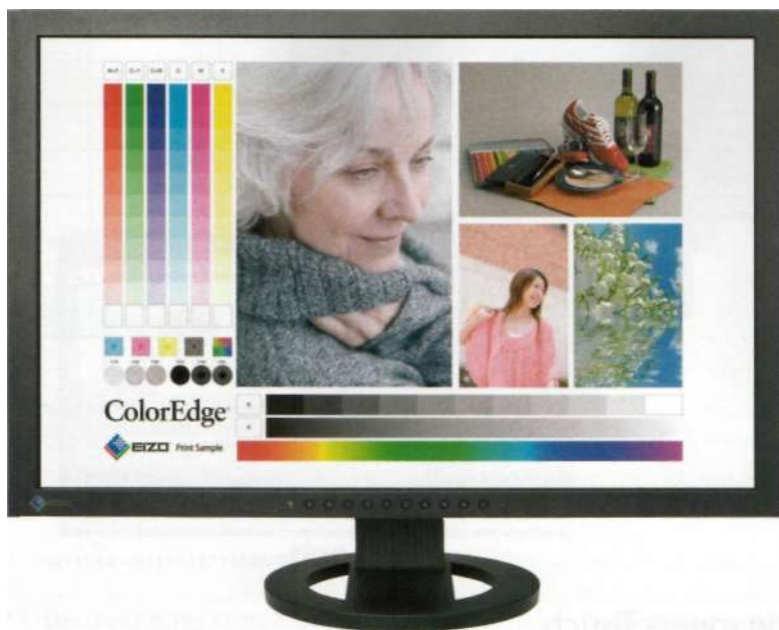
Sehr willkommen ist die Möglichkeit, per Taste oder Fünf-Finger-Geste eine Bildschirm-Tastatur einzublenden. Leider ist diese in der aktuellen Treiberversion noch wenig nützlich. Auf dem 24HDTouch ist sie viel zu klein für die Fingereingabe und nur per Stift gezielt bedienbar. Zudem sind Tastenkombinationen schwierig. Da dies ein reines Softwareproblem ist, könnte es Wacom schnell lösen.





Regelmäßig kalibrieren

Der Zustand eines Monitors verändert sich bei Gebrauch mit der Zeit: Die Anzeige wird allmählich dunkler, weil die Helligkeitsleistung abnimmt. Gleichzeitig wird sie gelblich, weil die Farbtemperatur abfällt. Daher muss der gewünschte Zustand immer wieder neu hergestellt werden. Geräte mit eingebautem Messsensor starten die Re-Kalibrierung automatisch. Bei externen Messgeräten sollten Sie die Erinnerungsfunktion nutzen, die Sie in den »Preferences« einstellen.



Auf den Punkt kalibriert

Wenn Bildbearbeitung zum Beruf gehört, reicht es nicht, dass der Monitor Farben und Kontraste möglichst gut anzeigt. Es kommt vielmehr darauf an, die Darstellung für den eigenen Workflow zu optimieren.

Ein guter Monitor für Bildbearbeiter und Grafiker protzt nicht mit enormen Helligkeitswerten und maximalen Kontrasten, auch wenn die Elektronikmarktwerbung uns das immer glauben machen will. Er muss vielmehr einfach und präzise kalibrierbar sein, muss unterschiedliche Zielfarbräume möglichst großflächig abdecken und feinste Farbdetails homogen darstellen können.

Das Angebot solcher Geräte ist klein und konzentriert sich auf ein paar Baureihen weniger Premium-Anbieter. Dass man es mit einem Bildschirm für farbkritische Anwendungen zu tun hat, zeigen Kleinigkeiten: Zum Beispiel bieten solche

Monitore immer eine Hardware-Kalibrierung. Das Display wird also direkt über seine geräteinterne Farbtabelle angesteuert und die Farbdetails werden nicht - wie bei softwarekalibrierten Systemen - auf der Grafikkarte berechnet. Bei modernen Geräten mit Vollausstattung verfügt der Monitor über ein integriertes Messgerät, das auf das jeweilige Modell abgestimmt ist. Solche High-End-Bildschirme liefern auch ihre eigene, auf die Besonderheiten der Messtechnik zugeschnittene Kalibrierungssoftware mit. Wir zeigen im Folgenden am Beispiel der Eizo Kalibrierungssoftware ColorNavigator6 die drei Schritte einer professionellen Kalibrierung.

FAKTEN COLORNAVIGATOR 6

Unterstützte Monitore

Nur Eizo-Geräte der Modellserien CG (im Lieferumfang), CX und CS

Unterstützte Betriebssysteme

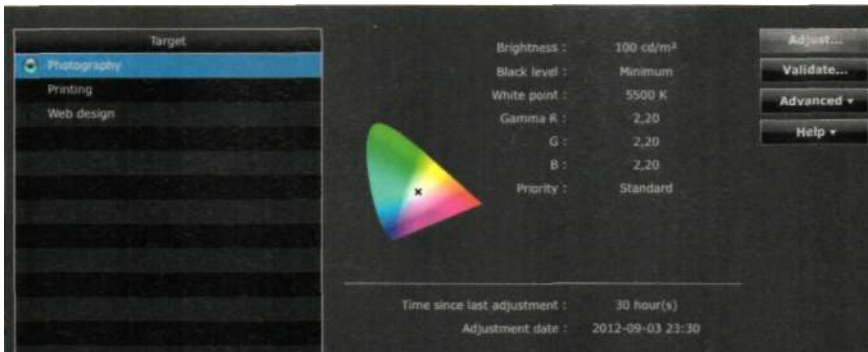
Windows: XP, Vista, 7

MacOS: 10.4.11 – 10.7 (bei Redaktionsschluss war die Unterstützung von 10.8 angekündigt)

Unterstützte Messgeräte

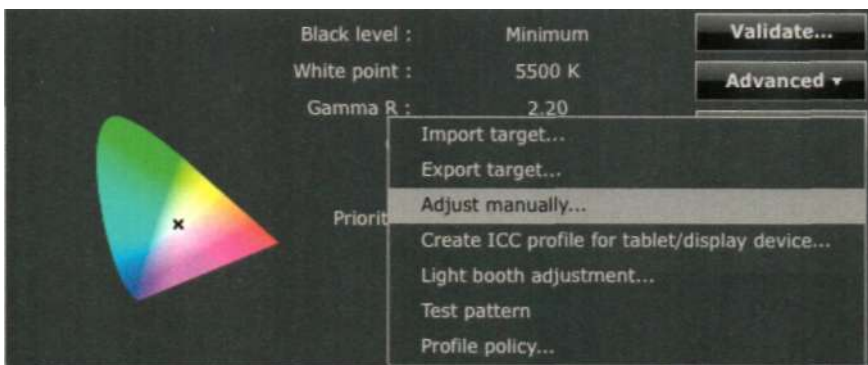
i1 Pro, i1 Display pro, i1 Display 2, i1 Display, ColorMunki, DTP94, Spyder3, Spyder4, EIZO CX1





1 WAHL DES KALIBRIERUNGSZIELS

Für Photoshop-Kreative gibt es normalerweise drei typische Einsatzbereiche: Fotografie, Druckvorstufe und Webdesign. In der Welt des Farbmanagements sind damit drei verschiedene Standards beziehungsweise Parameterkombinationen verbunden: Fotografie arbeitet mit Zielwerten von 100 Candela Helligkeit, 5500 Kelvin Farbtemperatur und einem Gamma von 2,2. In der Druckvorstufe liegen die Werte bei 80 cd/m² Helligkeit, 5000 K und 2,2. Im Webdesign bleiben Gamma und Helligkeit gleich, nur die Farbtemperatur hat einen Wert von 6500 K. Das sind natürlich nur die genormten Standards. Wer möchte, kann nach einem Klick auf die Schaltfläche »Create new target« auch eigene Ziele definieren.



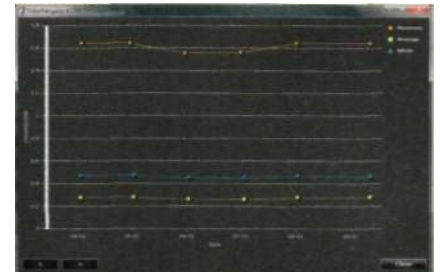
2 OPTIONALES FINETUNING

Wer in Sachen Farbmanagement genau weiß, was er tut, kann nach einem Klick auf die Schaltfläche »Advanced« allerlei Zusatzfunktionen aktivieren, wie zum Beispiel die Steuerung eines Normlichtkastens, manuelle Eingriffsoptionen über sechs Grundfarben (RGBCMY) oder die Emulation von individuellen, auf dem Rechner bereits installierten ICC-Profilen. Doch sind diese Features wirklich nur für Fachleute gedacht. Normalanwender müssen sich damit nicht auseinandersetzen.



3 MESSEN

Zur Ausmessung der Farben klickt man auf den Button »Adjust«, wählt das verwendete (und angeschlossene!) Messgerät aus und startet anschließend den automatisch ablaufenden Messvorgang. Im Anschluss daran sollte man sich vergewissern, dass die Werte im Dialogbereich »Result« mit den vorgegebenen Zielwerten, dem »Target« übereinstimmen. Besonders einfach ist dieser Vorgang bei Geräten mit eingebautem Messsensor. Nach der ersten Messung wird die regelmäßige Kontrollkalibrierung nach einem festgelegten Nutzungsintervall (normalerweise 200 Arbeitsstunden) automatisch durchgeführt. •



Validierung

Um in sehr farbkritischen Umgebungen immer unter Kontrolle zu haben, wie weit sich die Farbwiedergabe des Monitors ändert, können Sie regelmäßige Validierungsmessungen der für Ihre Arbeit wichtigen Farbziele durchführen. Dabei zeigt die Software an, wie groß der Abstand Ihrer Monitoranstellung zu den mitunter auch variierenden Normstandards der ausgewählten Kalibrierungsziele ist.



Geräte simulieren

Mit dem ColorNavigator sind auch Farben digitaler Ausgabe-medien wie Tablet-PC, Smartphone, Internet TV und Notebook simulierbar. Hierfür können diese Medien mit dem ColorNavigator gemessen, profiliert und durch ColorGraphic-Monitore nachgestellt werden. So kann man schon bei der Gestaltung auf dem Schirm einschätzen, wie die Farben später auf anderen Medien aussehen werden.



Fredi Voss

Freischaffender Künstler und Freelance-3D-Artist aus Kleve, Bachelor of Fine Arts (Hoogeschool voor de Kunsten Arnhem, Niederlande) hat sich der Konzeption und Visualisierung fotorealistischer Szenen verschrieben. Mehr Infos unter: www.fredivoss.de

HYPERREALER POLYGONIST

Die Bilder des 3D-Künstlers Fredi Voss sind überraschenderweise Fotografien. Das denkt man zumindest bei oberflächlicher Betrachtung seiner Werke. Doch bei näherer Untersuchung erkennt man deren wahre Herkunft: Sie sind allesamt Renderings, deren Detailreichtum und Erzählfreudigkeit einfach sprachlos machen. | **Uli Staiger**

Die Motive von Fredi Voss entstehen auf einem Raum von etwa 1300 Kubikzentimetern: In seinem Kopf. Dabei geht es ihm nicht darum, eine Szene, die man genauso gut fotografieren könnte, mit Cinema 4D nachzubauen, sondern es ist genau andersherum: Er bestimmt die Szene selbst, ohne das Hilfsmittel der Fotografie, bedient sich aber des äußeren Anscheins von Fotos. So macht er die Szene konsumierbar, der Betrachter glaubt zunächst, eine Fotografie vor sich zu haben und entdeckt erst viel später, dass sein Blick durch eine komplett künstliche Fantasiewelt spaziert, die nur die Attribute der Fotografie nutzt, selbst jedoch keine ist. Reingefallen!

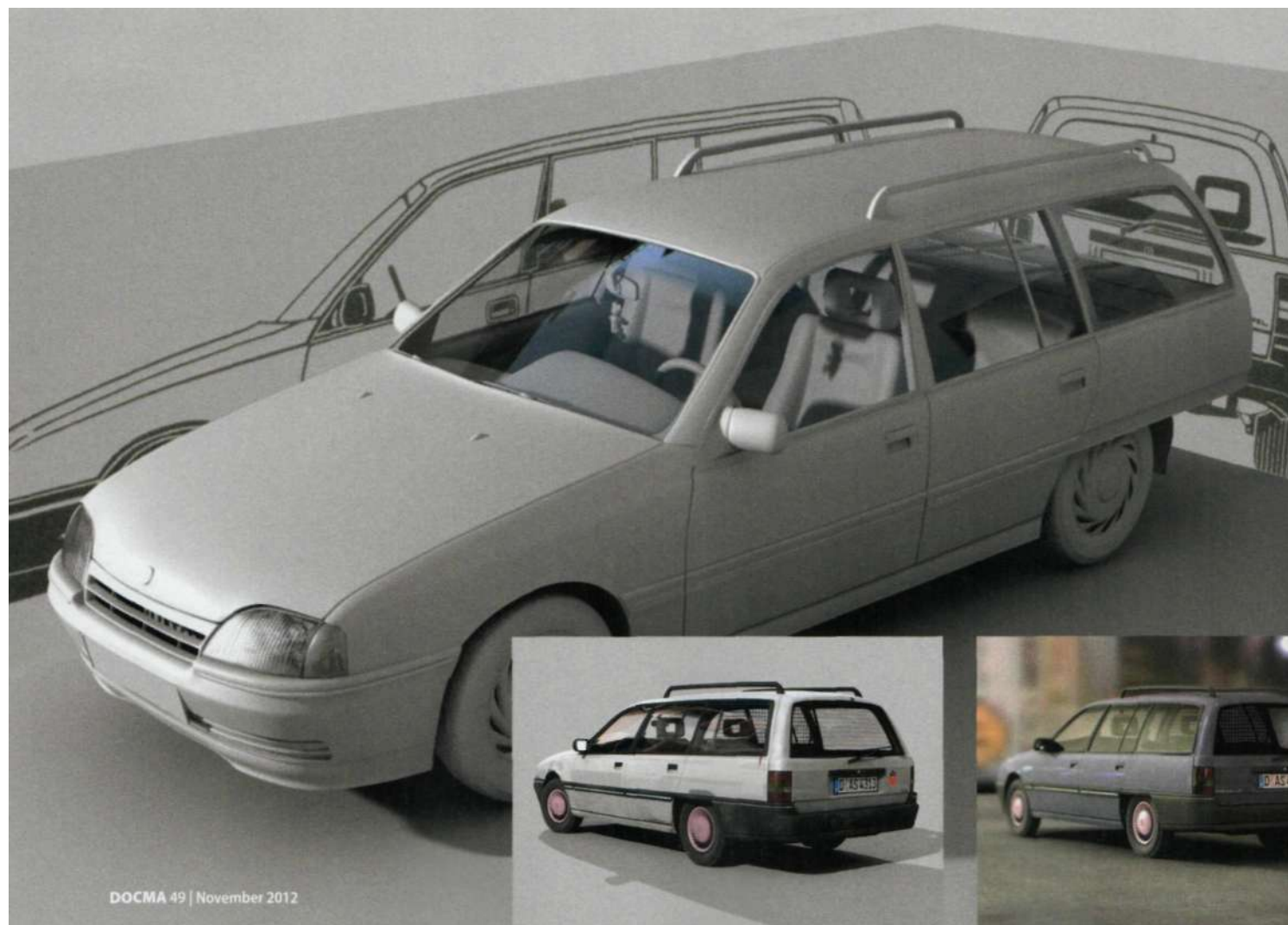
Alle Elemente der Szene modelliert Voss selbst. Auch das Licht und die Kamera legt er so fest, dass unsere Sehgewohnheiten die Szene widerstandslos als fotografisches Abbild akzeptieren. Lediglich bei den Texturen greift Voss zur Kamera. Um die Oberflächen mit realistisch wirkenden Eigenschaften auszustatten, fotografiert er alte Wände, Holzbretter, Naturmaterialien oder Bodenbeläge. Diese Fotos werden jedoch häufig zweckentfremdet oder digital optimiert eingesetzt. So kann es passieren, dass der Meister

eine Fläche voller Kieselsteine zur Unterstützung einer Holzoberfläche verwendet oder sich in Photoshop eine Musterebene baut, die er im Alphakanal eines Materials einsetzt und dem er so partiell Transparenz verleiht.

Fredi Voss kam eher zufällig mit CGI in Berührung. Nach einer klassischen Lehre als Fotolaborant entschied er sich für ein Kunststudium in den Niederlanden. Dort stellte er während einer Projektarbeit fest, dass Cinema 4D alle Disziplinen vereint, die er für seine Bildkommunikation benötigte.

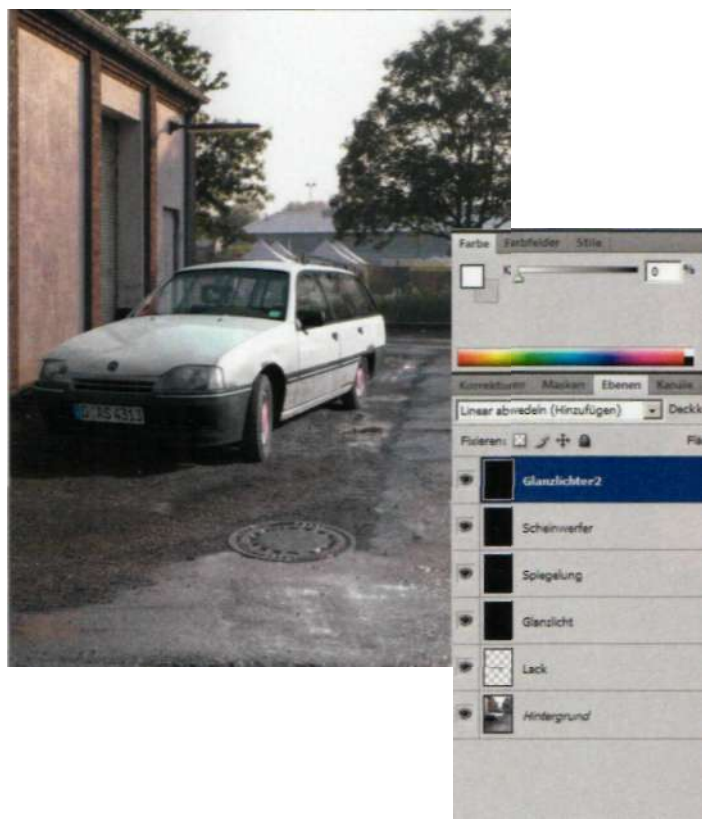
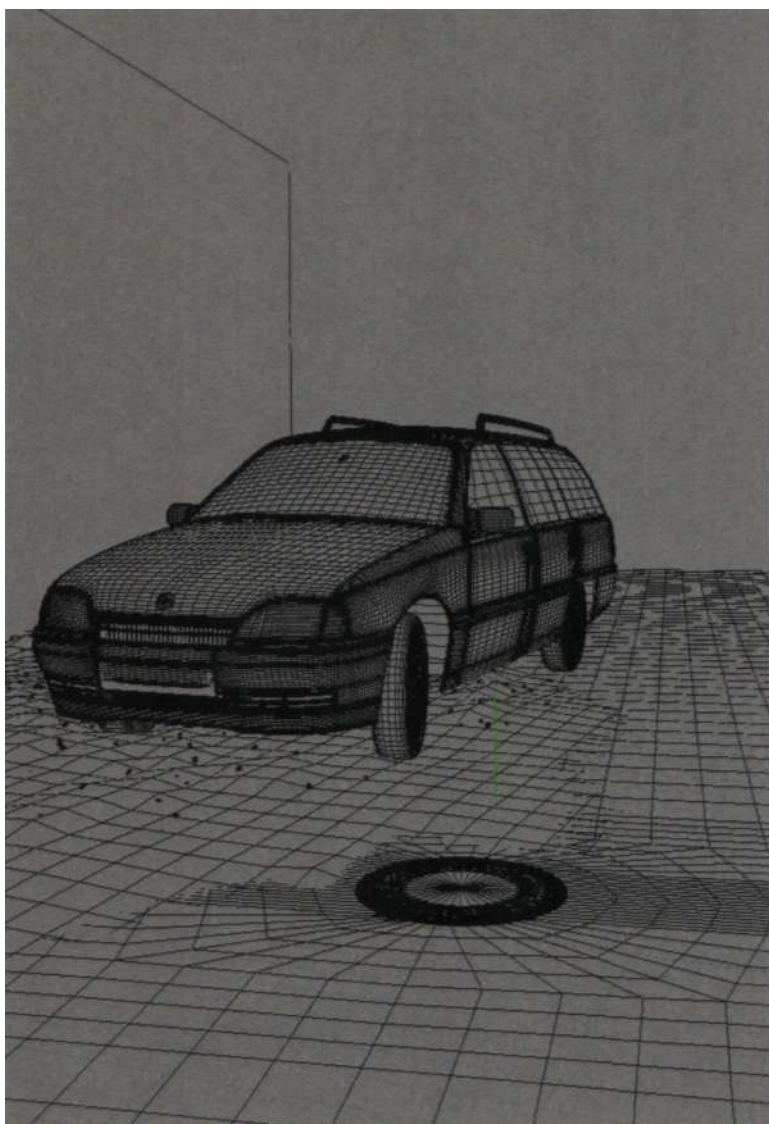
Man darf also davon ausgehen, dass die Dunkelkammer in seinem Studio mehr an seine Herkunft gemahnt und dem Erden seiner ausufernden Phantasie dient als dem Ausarbeiten neuester Werke. Wie stark die Fotografie jedoch mit der Gestaltung mittels Polygonen, Splines und NURBS-Objekten verbunden ist, zeigt sich beispielsweise durch die Tatsache, dass Voss selbst auch Fotokurse gibt, bei denen es nicht nur um die Grundlagen der Technik, sondern auch um kompositorische Aspekte geht. „Und die“, so Voss, „lassen sich wiederum auf meine Computergrafiken übertragen.“ •







Die Textur der Spinnweben [1] entstand komplett in Photoshop. Sie wird im Alphakanal des Materials eingesetzt, um den filigranen Spinnweben Transparenz zu verleihen. Die Wandtextur [2] spielt in vielen Bildern Voss' eine Rolle. Sie findet sich im Diffuskanal der Balken wieder, ist also für deren Farbe verantwortlich – ebenso wie die Kiestextur [3]. Die Holztextur [4] stammt ursprünglich von einem Kirschbaum. Voss hat Holzfragmente eingesammelt und gescannt. So entstehen die schmutzigen Stellen der Bretter und Balken. ▶



Neben kompromisslos genau erstellten Modellen und phantasievollem Einsatz diverser Texturen gehört das Rendern für Fredi Voss zu den Schlüsselfunktionen einer realistischen Darstellung. Cinema 4D bietet die Möglichkeit, bildwichtige Kanäle wie zum Beispiel die Glanzlichter oder die Spiegelungen für die Postproduktion in separaten Ebenen auszugeben. Das erleichtert die Perfektionierung in Photoshop kolossal, da die genannten Effekte über den Deckkraftregler der Ebene anpassbar sind. Auch Lichter und Schatten lassen sich in separate Ebenen rendern, so dass selbst die Beleuchtung der Szene nachträglich in Photoshop perfektioniert werden kann. Und zwar für jede einzelne Lichtquelle!

Selbst Bewegungsunschärfe lässt sich in Cinema 4D darstellen. Da Bewegungsunschärfe vom Auge nicht unmittelbar wahrgenommen wird, wohl aber von der Kamera sichtbar gemacht werden kann, kommt der Realismus einer solchen Darstellung nur durch unsere Sehgewohnheiten zustande. Wir sind verwischte Abbildungen gewohnt und können den Wischer als einen durch zu lange Belichtungszeit entstandenen Effekt interpretieren. Ähnlich verhält es sich mit der Schärfentiefe. Auch sie hilft, eine Abbildung eher als Fotografie denn als Computergrafik einzuordnen, denn schließlich kennen wir Unschärfen eigentlich nur aus der medialen Vermittlung des fotografierten Bildes. Gut, dass Fredi Voss genügend fotografisches Wissen besitzt, um eine vernünftige Relation zwischen Brennweite und Unschärfe herzustellen.



1 FOTOGRAFISCHE UNSCHÄRFE

Cinema 4Ds Advanced Renderer kennt zwar die Möglichkeit, Unschärfen durch einen genau festgelegten Fokussierabstand zu erzeugen, doch wird er meist so eingesetzt, dass sowohl Nah- als auch Fernpunkt der Szene komplett scharf sind. Viele Szenen gewinnen dadurch, aber nicht alle benötigen kreative Unschärfen, um leichter verstanden oder gar als fotografisches Bild interpretiert zu werden.



2 TIEFEN-MAP IN CINEMA

Dennoch lässt sich ohne weiteren Aufwand eine sogenannte Tiefenmap mitrendern. Diese besteht aus einem Graustufenbild, welches sich später in Photoshop als Maske verwenden lässt. Die Tonwertabstufungen entsprechen dabei dem Verhältnis von fokussierten zu nicht fokussierten Bildteilen. Je heller der Tonwert, desto stärker kann später ein Weichzeichnungsfilter die Konturen verschwimmen lassen.



3 UNSCHÄRFE IN PHOTOSHOP

Lädt man nun die gerenderte psd-Datei in PhotoShops Filter »ObjektivUnschärfe« (früher: »Tiefenschärfe abmildern«), so kann man dort unter »Quelle« die Tiefenmap laden. Diese gibt nun entsprechend der Tonwertabstufungen vor, wo die Tiefenmap das Bild unscharf aussehen lässt und wo es scharf bleibt. Das Ergebnis ist eine Darstellung, die einer Fotografie mit geöffneter Blende sehr nahe kommt.



4 UNSCHÄRFE IN CINEMA 4D

Einfacher geht es mit dem Physikalischen Renderer, der sich seit der Version R13 an Bord von Cinema 4D befindet. Neben der FokUSDistanz geben Sie lediglich die Blende an, mit der Sie gerne rendern würden. Vorteil dieser Methode ist, dass Sie so mit Blenden arbeiten können, die Sie in der realen Welt selten oder gar nicht in die Finger kriegen würden. Das Ergebnis ist ein butterweiches Bokeh! (og)





Was ist ein Normalobjektiv?

Was an einer Normalbrennweite normal ist, legen weder die Gesetze der Optik noch die Physiologie unserer Augen fest; dahinter stecken vielmehr die Perspektive und unsere Sehgewohnheiten beim Betrachten von Bildern. | **Michael J. Hußmann**

Objektive werden nach ihrer Brennweite in Tele- und Weitwinkelobjektive unterteilt; zwischen diesen stehen die Normalobjektive (siehe „Nifty Fifty“ in DOCMA 4/2012). Teleobjektive, so sagt man, vergrößern, während Weitwinkelobjektive verkleinern; allein die Normalobjektive bilden in natürlicher Größe ab. In wie weit kann man hier aber überhaupt von einer Vergrößerung oder Verkleinerung sprechen, ist das auf den Sensor projizierte Bild doch im Regelfall viel kleiner als das Motiv? Mit manchen Makro-Objektiven kann man sehr kleine Motive tatsächlich im Maßstab 1:1 und damit in Originalgröße abbilden, aber wir fotografieren ja nicht nur Käfer - die Mehrzahl unserer Motive müssen wir verkleinern, damit sie auf der Sensorfläche Platz finden, und das gilt für lange Brennweiten ebenso wie für die kurzen. Die Begriffe von Vergrößerung und Verkleinerung führen offenbar in die Irre.

Was also macht eine Brennweite zur Normalbrennweite? Es ist nicht etwa die Brennweite des menschlichen Auges, denn diese ist variabel und kann sich zwischen rund 14 und 17mm ändern - bis dieser Bereich im Alter schrumpft und die kürzeren Brennweiten nicht mehr erreicht werden. Das Auge verändert seine Brennweite, um auf unterschiedliche Entfernungen scharfzustellen; sein Bildwinkel und damit die Vergrößerung bleibt dabei gleich. Die Normalbrennweite orientiert sich auch nicht am Gesichtsfeld des Auges: Wir sehen nur in einem Winkel von 1° wirklich scharf, was dem Bildwinkel eines Teleobjektivs mit 1500 mm Brennweite entspräche, können aber ohne den Kopf zu drehen fast 180° in der Horizontalen erfassen, wozu ein Fisheye nötig wäre.

Die Normalbrennweite ist vielmehr als Länge der Sensordiagonale definiert (beim Kleinbildformat beispielsweise 43,3 mm, üblicherweise aufgerundet auf 50 mm), womit unabhängig von der Sensorgröße stets ein Bildwinkel von 53° erfasst wird. Aber warum genau dieser Winkel? Der normale Betrachtungsabstand, aus dem

man sich ein Bild anschaut und es gerade noch im Ganzen erfassen kann, ist gleich der Bilddiagonale, und der Winkel, den das Bild dann ausfüllt, beträgt wiederum 53°. Schaut man sich also ein mit einem Normalobjektiv aufgenommenes Bild aus einem normalen Betrachtungsabstand an, sieht man die Motive genau so - unter demselben Winkel und in genau der Größe - als würde man sie vom Aufnahmestandpunkt der Kamera aus betrachten.

Aufnahmen mit einem Teleobjektiv müssten wir uns aus einem größeren, Weitwinkelaufnahmen aus einem kürzeren Abstand anschauen, wenn wir die Motive so sehen wollten, wie wir sie vom Kamerastandpunkt aus gesehen hätten, aber tatsächlich schauen wir uns alle Bilder, ungeachtet der verwendeten Brennweite, aus dem gleichen Betrachtungsabstand an, der nur von der Größe des Bildes abhängt. Weitwinkelaufnahmen betrachten wir aus einem zu großen, Teleaufnahmen aber aus einem zu geringen Abstand, und deshalb scheinen uns Weitwinkelobjektive zu verkleinern, Teleobjektive hingegen zu vergrößern. Bei der Betrachtung aus dem jeweils „richtigen“, dem Kamerastandpunkt entsprechenden Abstand, würde dieser Effekt verschwinden.

Und was ist ein Teleobjektiv?

Wir haben hier den Begriff „Teleobjektiv“ im Sinne eines Objektivs mit langer Brennweite verwendet; so ist es heutzutage allgemein üblich. Von seiner Herkunft her ist mit diesem Begriff allerdings eine bestimmte Objektivkonstruktion gemeint, bei der die Baulänge von der Frontlinse bis zur Bildebene kürzer als die Brennweite ist. Viele Objektive mit langer Brennweite sind tatsächlich auch in diesem Sinne Teleobjektive, doch gibt es Ausnahmen. Wollte man völlig korrekt sein, so müsste man also umständlich von „Objektiven mit einer längeren Brennweite als der Normalbrennweite“ statt von Teleobjektiven sprechen.

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.





SCHMUCKSTÜCKE

Kreativität lebt von Überraschungen, und auf die muss man bei Rene de Brunn stets gefasst sein. Schon, dass sich hinter dem Vornamen eine Frau verbirgt, kann erstaunen. Beim Besuch ihres Lofts im Bergischen Land nahe Köln steht man zunächst vor einem eher unauffälligen grau verputzten Haus, wird aber nach Betreten der Räume von einer Panorama-Aussicht überwältigt, die unvermittelt an Schweizer Almwiesen denken lässt.

Rene de Brunn ist aus Liebe zum Pixeln zu ihrem Beruf gekommen. Sie hat ihre Wurzeln im Grafik-Design und begann eines Tages aus Spaß mit dem Modeln.

Alljährlich sucht sich Rene de Brunn ein Projekt für ihren Kundenkalender. Die Ausgabe 2012 zeigt Glamour-Montagen, die Objekte mit Körpern verschmelzen.

Christoph Künne

„Bis dahin kannte ich Photoshop nur als Werkzeug im grafischen Prozess, doch beim Blick über die Schulter einiger Fotografen wurde mir schnell das kreative Potenzial dieses Werkzeugs bewusst“ erin-

nert sie sich. Es war so eine Art Liebe auf den ersten Blick. Rene erlag der Faszination der Bildbearbeitung, stieg immer tiefer in die Welt der Pixel ein, wechselte schließlich den Beruf und wurde Bildbearbeiterin.

Ihren neuen Kunden kam die grafische Vorbildung gelegen und bald wollten sie von ihr immer häufiger Lösungen aus einer Hand. Das umfasste irgendwann auch die Fotografie der Bilder. Für Rene lag es nahe, sich ein Studio einzurichten, um zumindest kleinere Produktionen komplett selbst abzuwickelndes hat mich fasziniert, als eine Art „One-Woman-Show“ arbeiten zu können, während ich mich sonst oft mit •





den Nachteilen der Arbeitsteilung für ein kreatives Projekt arrangieren musste. Mein Lieblingssatz lautet: ‚Das Schöne an der Kunst ist, dass man frei ist.‘ Leider ist das im Berufsleben nicht immer so, und daher nehme ich mir inzwischen einmal im Jahr Zeit für ein „One-Woman-Show“-Kalenderprojekt“. Ein Projekt, bei dem Rene selbst alle Rollen einnimmt: Idee, Konzeption, Planung, Maske, Modell, Fotografie, Bildbearbeitung, Layout, Typografie und Druckaufbereitung.

„Für den 2012er Kalender hat mich eine Webseite mit erotischen Skulpturen inspiriert. Eines Morgens betrachtete ich beim

Duschen eine formschöne Shampoo-Flasche und dabei hat es Klick gemacht. Ich wusste plötzlich, wie ich Erotik und Surre-

alismus in der klaren, kühlen Ästhetik von Schmuck- und Juwelieranzeigen zusammenbringen kann. Die weiteren Motive ergaben sich danach fast wie von selbst, auch wenn die Arbeit daran mehrere Wochen in Anspruch nahm.“

Rene druckt ihre Kalender technisch aufwendig in großen Formaten und in limitierter, durchnummerierter und handsignierter 100er-Auflage als besonderes Give-Away für ihre Kunden. Einen Teil der





Auflage verkauft sie auch über ihre Webseite an Interessierte. Die Motive des 2012er-Kalenders beeindruckten nicht nur die Kunden. Bei internationalen Wettbewerben wurden etliche Motive hoch prämiert: beim Trierenberg Super Circuit 2011, einem der weltweit größten Fotokunst-Wettbewerbe mit über 80000 Einreichungen, wurden zwei davon mit Gold-Medailen ausgezeichnet. Drei Motive haben Rene die Goldene Kamera beim FEP-Award eingebracht, und für ein Motiv wurde sie mit einer Bronze-Medaille beim APPPF-Award belohnt.

Wie das Motiv „La Sculpture“ aus Körperteilen und Badezimmerarmaturen entstand, erklärt Rene auf den folgenden Seiten in eigenen Worten.



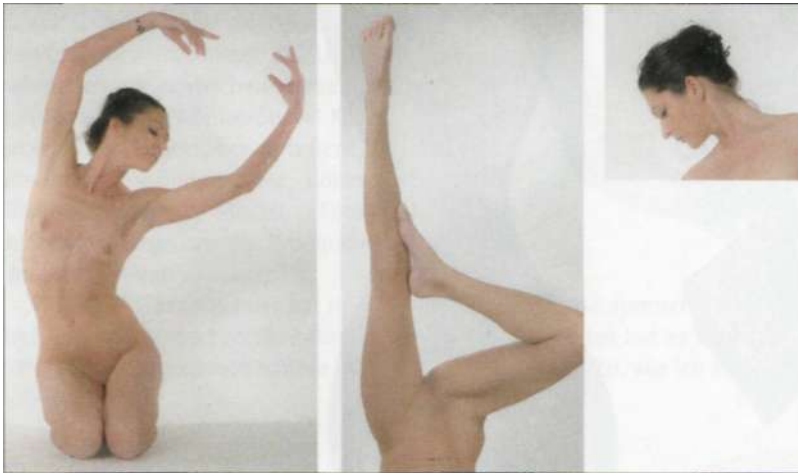
Rene de Brunn

hat zunächst als Grafikerin gearbeitet, bevor sie sich die Welt der Pixel autodidaktisch erschlossen hat. Die 1970 geborene Kreative lebt im Raum Köln und hat ihren Schwerpunkt heute vornehmlich bei Industriekunden. Gelegentlich bietet sie aber auch Coachings für Fotografen an, die ihre Techniken in Sachen Photoshop weiterentwickeln wollen. Mehr Infos: <http://computerkunst.debrunn.de>



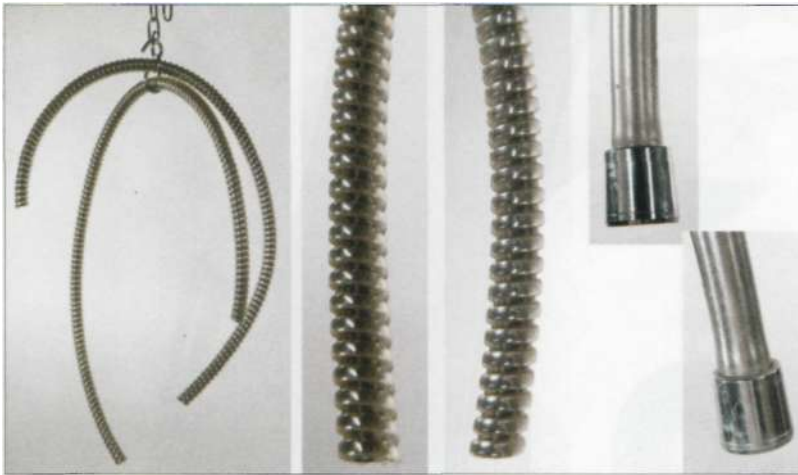
LA SCULPTURE

Man braucht im Prinzip nicht viel Ausgangsmaterial für eine derart formal reduzierte Montage. Weit mehr ist Fantasie vonnöten, um die Bausteine zu formen und zusammenzusetzen - erst im Kopf und dann in Photoshop. | **Rene de Brunn**



1 MENSCHENBILDER

Für mein Projekt „femme surrealiste“, das insgesamt 13 Motive umfasst, habe ich etwa 500 Bilder aufgenommen - das sicherte mir genügend Material. Die Kamera habe ich via Intervallschaltung auslösen lassen. Für die meisten Motive konnte ich mangels anatomischer Unmöglichkeiten kein Gesamtbild aufnehmen; ich musste es aus mindestens zwei verschiedenen Aufnahmen montieren. Ich wusste, dass ich die Aufnahmen freistellen und die fertigen Motive auf sehr hellem Hintergrund präsentieren würde. So entschied ich mich für einen weißen Hintergrund. Die Lichtsetzung erfordert keine hohe Kunst; die Aufnahmen sollten lediglich gleichmäßig ausgeleuchtet sein.



2 GELENKE UND METALLTEILE

Für diesen Einsatzzweck kam mir mein Brause-schlauch gerade recht - ich schraubte ihn kurzerhand aus der Dusche. Um Kontaktschatten zu vermeiden, hängte ich ihn zum Fotografieren frei im Raum auf. Auch den Schlauch fotografierte ich gleichmäßig ausgeleuchtet vor weißem Hintergrund. Da ich die Erfahrung gemacht habe, dass sich meine noch so wohldurchdachten Ideen im Prozess verändern, sorgte ich auch hier für genügend Material, indem ich den Schlauch aus unterschiedlichen Perspektiven aufnahm. Um Qualitätsverluste durch Bildbeschneidungen zu vermeiden, waren viele Detailaufnahmen darunter.

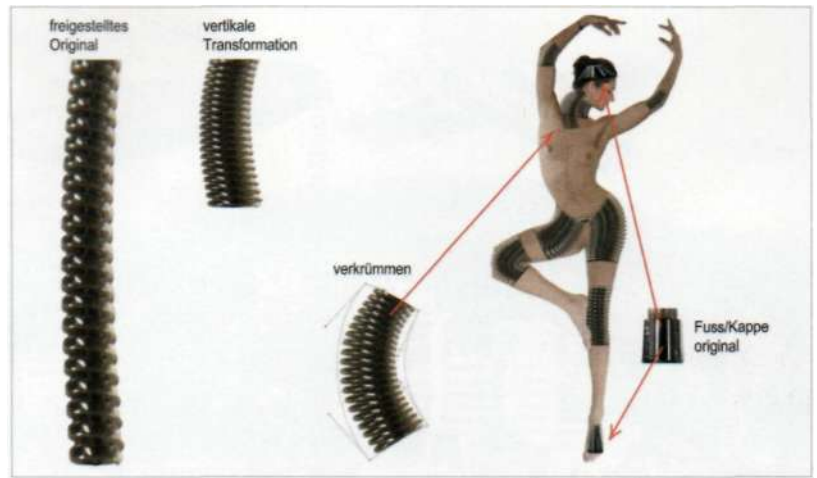


3 VORMONTAGE DER FIGUR

Da ich mir noch nicht sicher war, welche Aufnahmen glaubhaft zueinander passen würden, stellte ich sie zunächst nicht frei. Ich kopierte eine Unterkörperaufnahme, von der ich genau wusste, dass ich sie nutzen werde, in eine neue Datei. Eine Aufnahme mit frontal fotografiertem Oberkörper kopierte ich über die Unterkörperebene und setzte die Deckkraft auf etwa 50%. Ich skalierte und drehte sie, bis sie auf den Unterkörper zu passen schien. So erhielt ich eine Vorschau, die mir zeigte, ob ich mit meiner Auswahl zum gewünschten Ergebnis kommen würde. Da mir die Kopfhaltung des ausgewählten Oberkörpers nicht gefiel, fügte ich auf gleichem Weg einen anderen Kopf hinzu.

4 ZUSAMMENFÜHRUNG

Nun wurden die Körperteile freigestellt und zusammengeführt. Auch die Metallteile stellte ich frei und kopierte sie in die Datei. Alle Gelenke sowie Haar und Fuß sollten von Metallelementen überdeckt werden und so eine an Steampunk- oder Cyborg-Motive erinnernde Ästhetik erhalten. Photoshoptechnisch habe ich die Metallelemente vor allem mit dem »Transformieren«-, »Verkrümmen«- und »Verzerren«-Werkzeug angepasst. Hier macht es sich bezahlt, wenn man mit hoher Auflösung fotografiert, da sonst unschöne Dehnungsartefakte entstehen. Am besten arbeitet man direkt über der entsprechenden Körperstelle, um optimal formen zu können.



5 VERSCHMELZUNG OPTIMIEREN

In einer Ebenen-Gruppe fasste ich die Körper-Elemente zusammen, in einer zweiten, darüberliegenden Ebene die Metallteile. Per Maske für die gesamte Körperteil-Gruppe blendete ich die überstehenden Körperteile aus und arbeitete die Übergänge noch einmal genau nach. Die plastische Wirkung der Metallteile verstärkte ich durch die Ebeneneffekte »Abgeflachte Kante« sowie »Schein nach außen«. Für das Verschwindenlassen der Kopfhare diente eine Profil-Aufnahme des Kopfes einer Schaufensterpuppe. Die Brust-OP erledigte ich ebenfalls mit einem Archivbild. An dieser Stelle ist es besonders wichtig exakt zu arbeiten, weil das Ergebnis sonst nicht glaubhaft wird.



6 KÖRPERRETUSCHE

Mein Ziel war es, einen Alabasterhautton zu erzeugen, der - entsprechend einem Schmuckstück - an die Vornehmheit von Elfenbein erinnert. Gearbeitet habe ich direkt über den Körperebenen. Zur Aufhellung setzte ich einfach eine »Helligkeit/Kontrast«-Einstellungsebene auf den Modus »Negativ multiplizieren« und reduzierte die Deckkraft. Mit einer deckkraftreduzierten »Schwarzweiß«-Einstellungsebene habe ich die Hautfarbe stark entsättigt. Für die Ebenmäßigkeit der Hautstruktur puderte ich diese digital ab. Akzente zur Steigerung der Plastizität habe ich mithilfe von »Dodge & Burn«-Techniken gesetzt.



7 FINISH

Um der Figur Bodenhaftung zu verleihen, musste zumindest ein Schatten eingearbeitet werden. Er wurde mit dem Auswahlwerkzeug festgelegt und in einer neuen Ebene mit Farbe gefüllt, bevor ich die Deckkraft herabsetzte. Um die Bodenhaftung noch zu verstärken, entschied ich mich zusätzlich für eine leichte Spiegelung. Eine Vignette verlieh dem Bild mehr Tiefe. Um das Metall zusätzlich mit einem leichten rötlichen Schein zu ergänzen, legte ich als eine »Farbton/Sättigungs«-Einstellungsebene als Schnittmaske über der Metallteile-Ebengruppe an. Eine »Farbbalance«-Einstellungsebene half mir, den Hautton durch einen dosierten Farbstich zu erwärmen. (ck)





Die Zukunft von gestern

Heute ist das Morgen von gestern: Vor 100 Jahren zeigten Ansichtskarten Visionen der Zukunft - einer Zukunft, die theoretisch unsere Gegenwart wäre. Stadtplanung und Verkehr gehörten zu den populärsten Themen retrofuturistischer Bildmontagen. | **Michael J. Hußmann**

Für den größeren Teil des vorigen Jahrhunderts markierte das Jahr 2000 den Kulminationspunkt aller Science-Fiction-Fantasien; die Chiffre „2000“ stand symbolhaft für die Welt der Zukunft. Als es dann so weit war, fiel die Realität allerdings ein wenig anders aus als die Zukunft, die wir erwartet hatten. Weder flogen wir im Jahr 2000 mit einem Raketenrucksack, noch verbrachten wir den Urlaub auf einer Mondbasis; unsere Mahlzeiten nahmen wir nicht in Pillenform ein und vor allem führten wir kein Leben in luxuriösem Müßiggang, während Roboter den gesellschaftlichen Wohlstand mehrten. Die Zukunftsprognosen von einst entfalten heute, da sie längst überholt sind, einen eigentümlichen Charme; als Retrofuturismus sind sie wieder stilprägend geworden. Websites wie <http://www.retro-futurismus.de> und <http://blogs.smithsonian-mag.com/paleofuture> widmen sich diesem Thema, und auch die Ausstellung

„Science Fiction“ im Bonner Haus der Geschichte wird ab November Beispiele dafür zeigen, einige davon aus der Ansichtskarten-Sammlung von Peter Weiss, auf die wir für diese Artikelserie zurückgreifen.

Ansichtskarten waren ein wichtiges Medium dieses Genres, zumal Science-Fiction-Themen eine willkommene Abwechslung zu klassischen Ortsansichten boten, wie sie Urlauber für Postkartengrüße an die Daheimgebliebenen kauften. Statt reale Sehenswürdigkeiten zu dokumentieren, nutzten Verlage die Montage, um Stadtansichten in Visionen der Zukunft zu verwandeln: „Durch Anbringen aller erdenklichen Zukunftsideen stellt die Karte ein Bild der betreffenden Stadt in der ... Zukunft vor. Sehr ulkig! Ungeheurer Absatz!“ warb der Verlag Lederer und Popper 1906.

In die Luft gehen

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts eroberten sich Autos und Fahrräder einen immer grö-

ßeren Anteil am Straßenverkehr. Nach der Eroberung des Luftraums durch Zeppeline und Flugzeuge lag daher die Annahme nahe, dass diese Verkehrsmittel bald eine ähnliche Verbreitung erreichen würden - der Bürger der Zukunft würde seine private Flugmaschine besteigen, um auf kürzestem Wege alle innerstädtischen Ziele zu erreichen.

Auch der Bau immer höher aufragender Wolkenkratzer legte nahe, den Verkehr in Ebenen oberhalb des Straßenniveaus zu verlagern. Schon vor hundert Jahren hätte nur ein Drittel der in den Hochhäusern New Yorks beschäftigten Menschen gleichzeitig Platz auf den Straßen gefunden. Das vertikale Wachstum sprach dafür, die Stadt der Zukunft in Ebenen mit jeweils eigenen Verkehrsverbindungen zu untergliedern. Auf Straßenschluchten überspannenden Brücken konnten Hochbahnen und Schwebbahnen direkte Verbindungen zwischen den Wolkenkratzern schaffen, die sie wie

eine Bergbahn durch einen Tunnel passieren. Über der Ebene des Straßenverkehrs und den noch darunter liegenden U-Bahn-Linien würden Flugzeuge den freien Luftraum darüber nutzen. Statt über den Wolken sollte der Pilot der Zukunft zwischen den Hochhausfassaden der eng bebauten Innenstädte fliegen.

Die Vorstellung von Flugmaschinen, mit denen man sich über den Autoverkehr auf verstopften Straßen hinweg in den Luftraum der Häuserschluchten erheben würde, hat den Science-Fiction-Film nachhaltig inspiriert, angefangen mit Fritz Langs „Metropolis“ (1927) bis zum „Spinner“ in Ridley Scotts „Blade Runner“ (1982) oder Korben Dallas' Lufttaxi in „Das fünfte Element“ von Luc Besson (1997). In der Realität erwies sich der Personennahverkehr im niedrigen Luftraum als wenig praktikabel, aber dem Traum davon tat das keinen Abbruch - bis heute findet man ihn in fast jeder filmischen Vision einer Stadt der Zukunft verwirklicht.

Bei aller Begeisterung für den innerstädtischen Flugverkehr gerieten auch Flüge zu weiter entfernten Zielen nicht aus dem Blickfeld. Unser 1930 entstandenes Aufmacherbild zeigt eine auf das Jahr 1940 datierte Vision des Stuttgarter Hauptbahnhofs, dessen Dach als Abschussrampe für Raketenflugzeuge dienen sollte - „Oben bleiben“ einmal anders. Lange vor Edmund Stoibers Transrapid-Plänen zur Flughafen-Anbindung sollte für kurze Wege von der Bahn zum Luftschiff gesorgt sein: •

Der schwebende Radfahrer und die zur Seilbahn retuschierte Straßenbahn wurden vor unterschiedliche Hintergründe montiert.



In Frankreich fürchtete man einen Kulturraub: Ein offenbar deutscher Zeppelin entführt den Arc de Triomphe aus Paris.

Das Berlin der Zukunft: Mit dem Luftschiff fährt man in den Grunewald und mit der (Wuppertaler) Schwebebahn nach Kamerun.



Auf dem Gebäude des 1922 errichteten Kopfbahnhofs wartete der Zeppelin nach New York auf Passagiere. Der Künstler konnte nicht ahnen, dass schon sieben Jahre später der Niedergang der Zeppeline beginnen würde, eingeleitet durch die Katastrophe des LZ 129 „Hindenburg“. Mit dem Zweiten Weltkrieg und dem Kriegseintritt der USA wurde dann auch die Idee einer Linienverbindung zwischen Stuttgart und New York hinfällig.

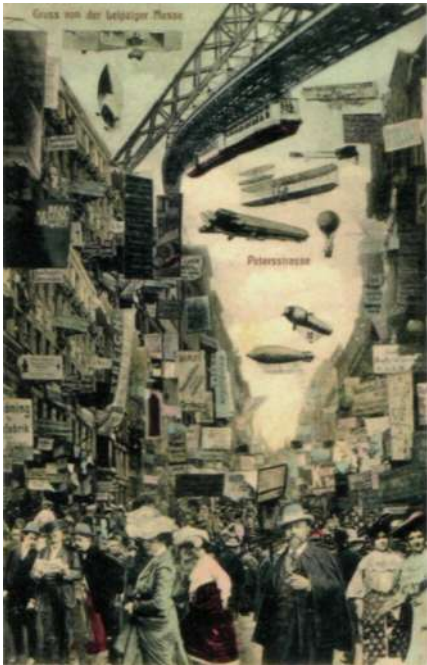
Nah am Wasser gebaut

Rätselhafter als die Visionen von Flugmaschinen in Häuserschluchten erscheint ein anderes, in verschiedenen europäischen Großstädten vertretenes Motiv: die von Wasserstraßen durchzogene Stadt. Ließ Friedrich Torberg später seine „Tante Jolesch“ sagen, alle Städte seien gleich und nur Venedig „ein bissl anders“, so stand hier der Wunsch Pate, alle Großstädte in ein Abbild Venedigs zu verwandeln. Ansichtskarten aus Berlin, Paris oder London zeigten die vertrauten Landmarken, statt Straßen und Plätzen aber Kanäle und Seen. Dabei war nicht an eine Flutkatastrophe durch die Hochwasser führende Spree, Seine oder Themse gedacht, sondern an eine planvolle Umgestaltung des Stadtbilds, inklusive Booten, die Autos und Fahrräder ersetzen sollten.

Diesem Motiv entsprachen keine realen Projekte. Die Stadtplanung zielte meist ganz im Gegenteil auf das Trockenlegen und Zuschütten vorhandener Wasserstraßen, um zusätzliches Bauland zu gewinnen.

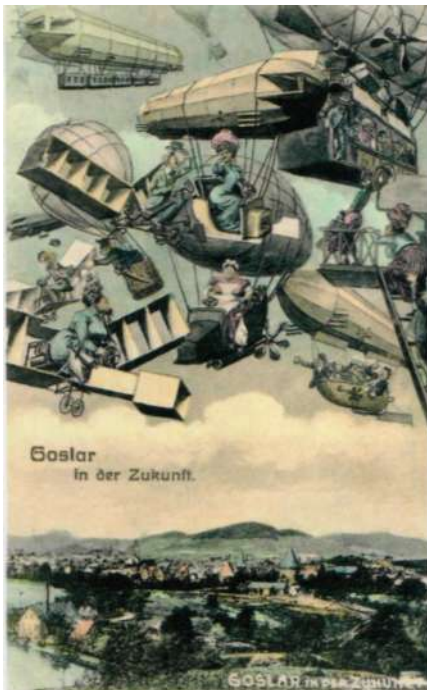


Im Luftraum über dem Hamburger Jungfernstieg geht es genauso zu wie am Himmel über Goslar. Für beide Karten wurde dieselbe Staffagemappe mit Luftschiff-Darstellungen genutzt.



Über der Peterstraße, einst Zentrum der Leipziger Herbstmesse, fahren Luftschiffe und die Wuppertaler Schwebebahn.

Nur auf dem Wege der Bildmontage näherte man sich wenigstens im kleinen Maßstab Kurt Tucholskys „Ideal“ (1927) - „Eine Villa im Grünen mit großer Terrasse/vorn die Ostsee, hinten die Friedrichstraße“ -, indem man den Pariser Platz überflutete und am Brandenburger Tor einen Hafen errichtete. In London stellte man sich Ähnliches für den Piccadilly Circus vor, während Pariser Ansichtskarten den Vorplatz des Palais du Trocadero fluteten.



Ein "Automatisches Restaurant" als Ausweis der Moderne zieht internationales Publikum an, eingeklebt aus einer Staffagemappe

Versatzstücke

Die Ansichtskarten waren billig produzierte Massenware, und da sich ein erfolgreiches Motiv durch Abwandlungen in noch größerer Zahl verkaufen ließ, findet man in den Ansichtskarten die immer gleichen Versatzstücke wieder. Verlage wie Lederer & Popper arbeiteten mit Fotografen und Schreibwarengeschäften der jeweiligen Städte zusammen, von denen sie sich Stadtansichten schicken ließen. Die Originalbilder wurden um Staffagefiguren ergänzt, in der gewünschten Auflage gedruckt und zum Verkauf durch die lokalen Geschäftspartner an diese zurückgeschickt. Genau dieselben skurrilen Flugmaschinen, die sich auf der einen Karte im Luftraum über dem Hamburger Jungfernstieg tummeln, sieht man daher auf einer anderen über Goslar fliegen. Ein Fahrrad-Luftschiff,



Hochbahnbrücken überspannen die Straßenschluchten des zukünftigen New York.

das über dem Hamburger Hafen schwebt, findet man exakt kopiert am Leipziger Himmel wieder, ebenso wie eine Schwebebahn, die auf dem Weg nach Kamerun auch die Straßen Berlins überquert und als Berlin-Marokko-Bahn den Tiergarten - angesichts des vom deutschen Kaiserreich unterstützten Projekts einer Bagdadbahn gar kein so unrealistisches Zukunftsszenario. Da Fotos der Wuppertaler Schwebebahn offenbar rar waren, wandelten die findigen Montagekünstler ähnliche Motive ab: So wurden die Stromabnehmer einer elektrischen Straßenbahn zur Aufhängung einer Seilbahn umgedeutet, wobei man den Schaffner trotz der nun luftigen Fahrthöhe in der offenen Tür stehen ließ.

Auch dort, wo nicht gleich ganze Elemente der Montage mehrfach verwendet wurden, kann man typische Motive identifizieren. In der Menschenmenge einer Stadt der Zukunft findet man unweigerlich einen dunkelhäutigen, elegant gekleideten Passanten, der ein kosmopolitisches Flair vermitteln sollte. So konnte man sich selbst in der Provinz, ganz unabhängig von den erwarteten technischen Innovationen, als künftige Weltstadt mit internationalem Publikum präsentieren.

Die Zukunft, die niemals war

Die Zukunftsvisionen vom Anfang des 20. Jahrhunderts zeichnen ein naiver Optimismus aus, der uns nach zwei Weltkriegen und den Erfahrungen mit der Kehrseite des technischen Fortschritts weitgehend abhanden gekommen ist. Aber eben diese Naivität macht heute den Charme der Visionen aus. Die historischen Bildmontagen illustrieren weniger technische Visionen als Wunscherfüllungsfantasien - den Traum, sich von den verstopften Straßen in die Lüfte zu erheben, in ferne Länder zu reisen oder zuhause wenigstens die Annehmlichkeiten einer von Wasserwegen durchzogenen Stadt genießen zu können. Technische Entwicklungen wie die der Schwebebahn, des Zeppelins oder des Flugzeugs ermöglichten lediglich die Konkretisierung solcher Wunschkonstruktionen. Weil diese Ansichtskarten auf allgemein menschliche Hoffnungen zielten, waren sie so erfolgreich, und aus demselben Grund faszinieren sie uns noch heute. •

Die nächste Folge dieser Reihe ist den Ansichtskarten im Dienste der Werbung gewidmet. Mehr historische Postkarten aus der Sammlung von Peter Weiss finden Sie auf seiner Website www.postcard-museum.com



Berlin als Seestadt hätte einen Hafen am Brandenburger Tor, an dem Segelboote vom Wannsee auf venezianische Gondeln treffen.

Wenn London Venedig wäre - in der Mitte des Piccadilly Circus ragt der Erosbrunnen aus den Fluten.



Das Automatenrestaurant in der Berliner Friedrichstraße gab es tatsächlich, die Gondeln nicht.

Digital Painting: Low Detail

Beim schnellen Malen hilft es, mit farbigen Blöcken als Grundlage zu arbeiten. Aber das ist kein Muss – verwenden Sie Ihren eigenen Stil. Ob Sie erst Linien zeichnen und dann malen, oder einfach drauflos pinseln – emanzipieren Sie sich und malen Sie schnell und frei. | Gary Tonge



Dieser Artikel basiert auf dem Buch *Digital Painting. Tipps & Tricks – 100 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



1 FARBE VERTEILEN

Für den Hintergrund habe ich ein weiches und gedämpftes, schlammiges Grün verwendet. Es bildet die Grundlage des Bildes. Nun können Sie damit beginnen, ein paar einfache Formen hinzuzufügen, die grundsätzlich den Bildaufbau festlegen. Hier habe ich dafür grobe Pinselstriche verwendet, die zerklüftete Felsen darstellen sollen.

2 DEN BODENNAHEN BEREICH GESTALTEN

Die Abstufung der Helligkeit von dunkel zu hell schafft bereits einen Eindruck von Tiefe. Nachdem die grundlegenden Landschaftselemente vorhanden sind, gestalten Sie den Bodenbereich, also etwas, woraus die Felsen hervorragen können. Dabei empfiehlt es sich stets, unterschiedliche „Materialien“ zu verwenden - in diesem Fall Wasser. Malen Sie das Wasser grob als etwas helleren, sich in die Ferne schlängelnden Grünton.



3 EINEN SCHWERPUNKT SETZEN

Platzieren Sie den Schwerpunkt in diesem Bild horizontal mittig, aber vertikal im oberen Drittel des Bildes. Verwenden Sie dafür weitere einfache Grüntöne. Fügen Sie einen organisch wirkenden Turm dort hinzu, wo das Wasser den verschwommenen Horizont erreicht. Der Turm wird ein Gefühl für den Maßstab liefern, damit der Betrachter die Größe der übrigen Objekte einschätzen kann.

4 TIEFE UND ATMOSPHERE HINZUFÜGEN

Fügen Sie mit einer Kombination aus weichen Pinseln und dem »Wischfinger« eine Wolken-Ebene über der Hintergrundebene hinzu. Erstellen Sie die Wolken zunächst in einer eigenen Ebene, damit Sie mit Farben, Formen und Deckkraft experimentieren können, ohne das zuvor Gemalte zu beeinflussen. Wenn Sie soweit sind, glätten Sie das Bild und arbeiten ein wenig am Gesamtkontrast. •



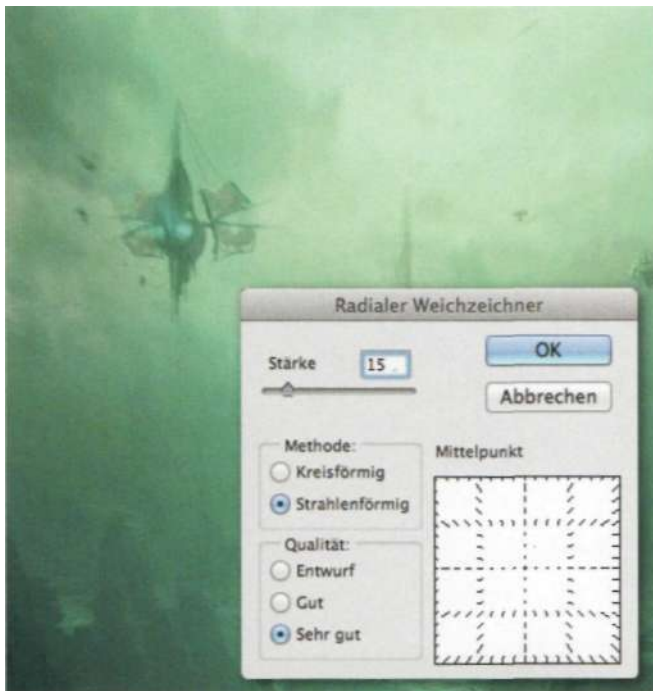
5 DETAILS HINZUFÜGEN

Turm und Boden können ein paar Details vertragen. Zeichnen Sie ein Muster aus feinen Strichen, das Strukturen am Boden auf der Höhe des Turms andeutet. Dünne Pinselfstriche im komplementärfarbigem Orange suggerieren Licht hinter Fenstern und lassen den Turm belebt wirken - bisher ließ das Bild nicht klar erkennen, ob es allein natürliche Formen oder auch eine künstlich geschaffene Architektur zeigt.



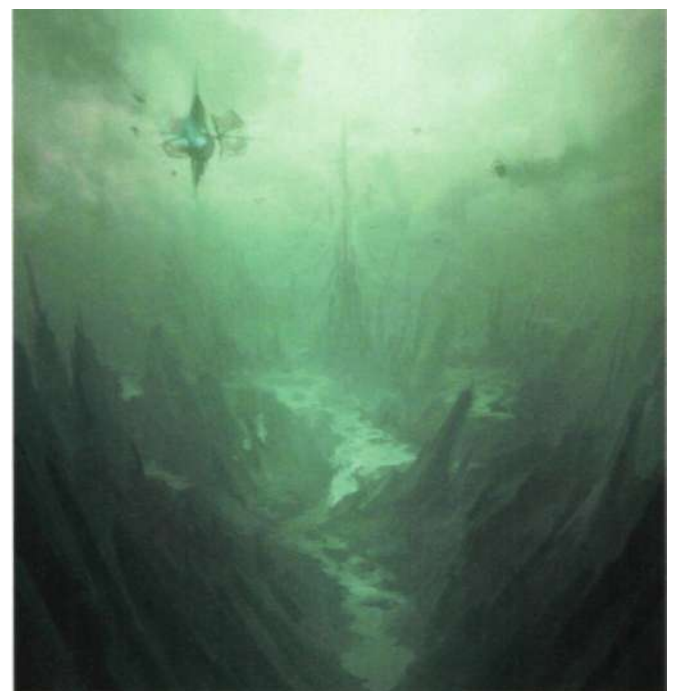
6 LICHTSTELLEN AUF DEN FELSEN VERTEILEN

Mit einfachen hellgrünen Pinselfstrichen lassen sich Lichtstellen an die Spitzen der dunklen Felsvorsprünge malen. Das lässt die Felsen solide und dreidimensional wirken, macht die räumlichen Beziehungen deutlicher und gibt dem Betrachter trotz der nebulösen Atmosphäre ein besseres Verständnis für die Gestalt der Felsschlucht, in die von oben Licht fällt.



7 FAHRZEUG HINZUFÜGEN

Malen Sie einige kleinere Objekte, die näher beim Betrachter liegen, damit dieser ein Gefühl für die weiter entfernten bekommt. Ich habe hier ein Fahrzeug in einer neuen Ebene gemalt. Danach habe ich den umliegenden Bereich ausgewählt und mithilfe des »Radialen Weichzeichners« eine leichte Bewegungsunschärfe hinzugefügt, die vom Turm im Zentrum des Bildes ausstrahlt.



8 HELLIGKEIT UND KONTRAST EINSTELLEN

Kontrastoptimierungen geben dem Bild einen Extra-Kick. Hier habe ich »Helligkeit« und »Kontrast« um je 10% erhöht. Das Resultat ist ein ansprechendes Bild mit einem leicht schmutzigen Look. Die farbigen Verwaschungen und subtilen Pinselfstriche haben dem Bild eine schöne Tiefe verliehen. Fazit: Der Betrachter lässt sich auch ohne explizite Details fesseln. (mjh) •



SCHÖNER ALS WAHR

Der nächste DOCMA-Award ist der zehnte seiner Art. Und doch wird alles anders. Denn zum ersten Mal in seiner Geschichte geht es nicht ausschließlich um Montagen, sondern es ist im Rahmen des Themas „Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“ alles erlaubt: vom unbearbeiteten oder aufwendig bearbeiteten Foto über Fotomontagen bis hin zu 3D-Szenen. | **Olaf Giermann**

Die Diskussionen während der Gewinnerauswahl beim DOCMA-Award 2012 („Vorsicht Warnhinweise“) brachten immer wieder eine Frage auf den Tisch: Was bewertet man als besonders wichtig - die Wirkung eines Bildes, die handwerkliche Qualität, den (mitunter unsichtbaren) Aufwand, der für ein Bild betrieben wurde, oder die Bildaussage beziehungsweise den Bildinhalt?

Auch wenn natürlich all diese Faktoren entsprechend den persönlichen Vorlieben und dem Vorwissen des Jurors oder Betrachters ihre eigene Rolle spielen, ergab sich hieraus die Idee, beim nächsten DOCMA-Award nur ein einziges Kriterium zählen zu lassen: die ästhetische Qualität.

Es wird ein spannendes Experiment sowohl für die Fotografen und Künstler als auch für die wieder bunt gemischte Jury. Haben denn „einfache“ Fotos, die kaum nachbearbeitet sind, für die aber vielleicht stunden- oder gar tagelang auf den richtigen Augenblick gewartet wurde, über-

haupt eine Chance gegen umfangreich in Photoshop optimierte Bilder - oder gar gegenüber komplett oder teilweise am Rechner malerisch oder in 3D gerenderte Werke? Wird sich ein optimaler Mix zwischen Fotografie und der Arbeit am Rechner abzeichnen?

Noch nie bot ein DOCMA-Award soviel fotografische und künstlerische Freiheit! Nur der Bildinhalt ist durch das Thema des Wettbewerbs vorgegeben: „NATÜRLICH!? - Schöner als wahr - Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“. Was Sie in Szene setzen, bleibt Ihnen überlassen. Das reicht vom Käfer im Garten über den Fuchs im Wald bis zum Löwen im Zoo oder in der freien Wildbahn, Pflanzen, Landschaften, Wasser, Akte und so weiter.

Ob Sie stilisierte, digitale „Gemälde“ einreichen, oder mit ausgeklügeltem SD-Fotorealismus versuchen, den Betrachter zu täuschen oder das Foto so belassen, wie es aus der Kamera kommt - die Wahl liegt ganz bei Ihnen. Der Jury wird bei der Ab-

stimmung zunächst nicht mitgeteilt, wie ein Bild entstanden ist. Der DOCMA-Award wird auch dieses Mal unter anderem wieder von Adobe unterstützt. Als Sponsor neu dabei ist das Umweltfotofestival „horizonte zingst“. Dort werden dann auch im kommenden Jahr die Ergebnisse ausgestellt.

Im Folgenden bekommen Sie einen kleinen Einblick in die Entstehung des Aufmacherbildes. Dieses erscheint auf den ersten Blick wie eine einfache Langzeitbelichtung, die nachträglich nur selektiv in Kontrast und Schärfe bearbeitet und dann farblich stilisiert wurde. Die starke Nachbearbeitung liegt auf der Hand.

Dass es sich hier aber um die Kombination vieler Einzelbelichtungen am Rechner handelt und zudem ein Himmel einmontiert wurde, ist auch für Profis nicht auf den ersten Blick ersichtlich. Die Frage ist, ob dieses Wissen um die Entstehung dem Bild selbst schadet, oder ob nur die ästhetische Qualität zählt.

1 AUSGANGSFOTOS

Wären ND-Filter und Stativ dabei gewesen, hätte die nachfolgende Fotobearbeitung deutlich schlanker ausfallen können. Denn durch die so ermöglichte Langzeitbelichtung hätte ich das Foto mit dem „weichen“ Wasser direkt vor Ort so aufnehmen können - und dank des Stativs auch ohne kippenden Horizont. Als Kompromiss wurde die Kamera nach der Wahl des passenden Bildausschnittes auf den unebenen Steinen fest abgestützt, so dass sie sich keinen Millimeter verschieben konnte, und dann mehrmals bei identischer Belichtung ausgelöst. In ähnlichen Situationen sollten Sie stets lieber mehr als weniger Fotos aufnehmen, damit Sie bei einigen ungeeigneten Fotos immer noch genügend Reserven haben. Die so entstandenen 18 Fotos lassen sich in Photoshop mit verschiedenen Techniken kombinieren. Hier machte ich Gebrauch von den »Stapelmodi« in den Photoshop-Extended-Versionen (ab CS3).



2 SERIENANALYSE

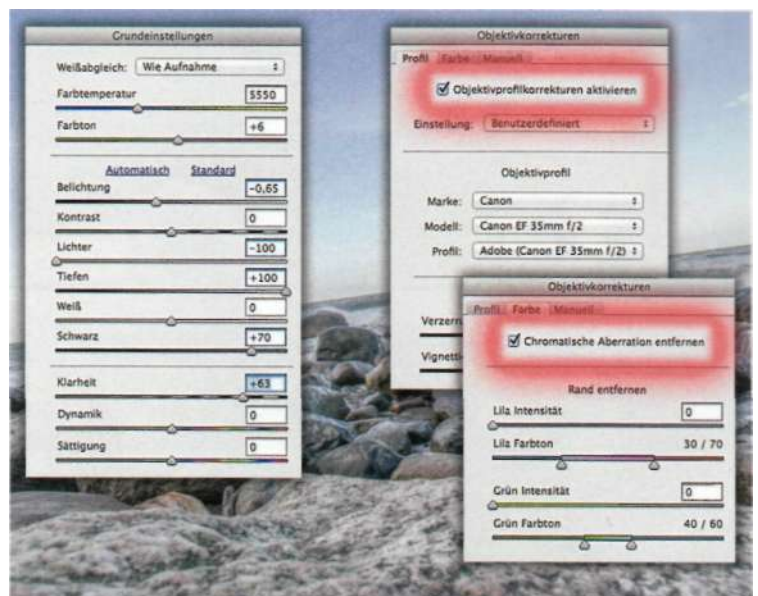
Als erstes sollten Sie eine so erstellte Bildserie auf Ihre Eignung untersuchen. Wichtig ist vor allem, dass das eigentliche Motiv (hier: die Steine) keinen Versatz hat - seine Position also von Bild zu Bild so wenig wie möglich abweicht. Zum anderen ist von Bild zu Bild eine Variation der sich bewegenden Elemente erwünscht. In diesem Fall befinden sich die Wellen auf jedem Foto an einer anderen Position. Einzelne, sehr kräftige Ausreißer wie zum Beispiel die hohe Gischt am Stein, können Sie später noch von der Verrechnung ausschließen, falls sich diese störend im finalen Bild auswirkt.

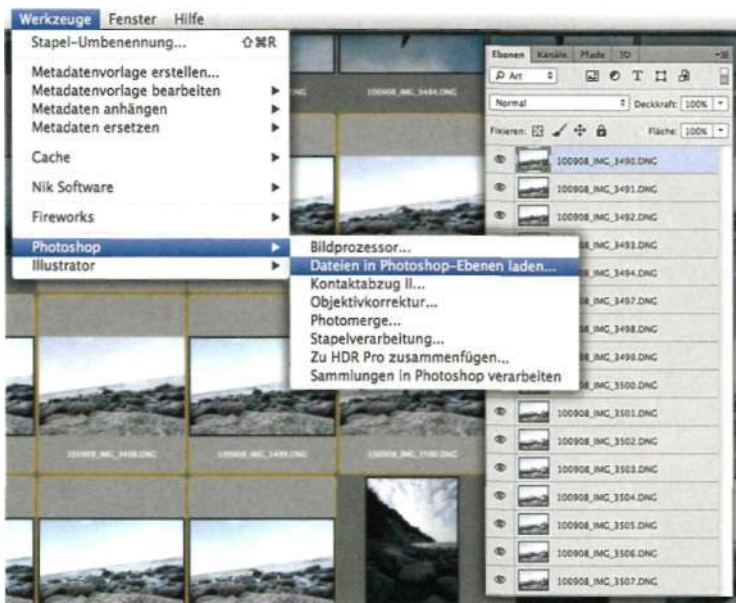
TIPP: Mit der vorgestellten Stapelmodus-Technik lassen sich nicht nur Wasseroberflächen glätten, sondern ebenfalls wie bei einer Langzeitbelichtung Plätze und Straßen leerfegen. Hier sollten Sie Ebenen, die sehr viele unbewegte Personen enthalten, ebenfalls ausschließen beziehungsweise maskieren.



3 CAMERA RAW

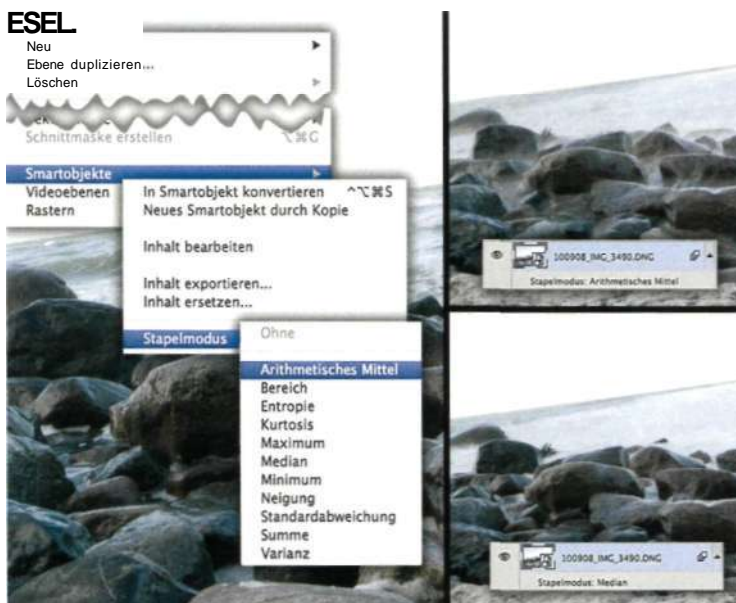
Camera Raw (hier: 7.0; Photoshop CS6) habe ich zunächst nur benutzt, um die Wellendetails besser sichtbar zu machen (siehe Abbildung in Schritt 2). Hierzu führte ich eine Art Tonemapping durch, indem ich die Lichter stark abgedunkelte und die Tiefen maximal aufhellte und dann Klarheit und Schärfe stark erhöhte. Diese „Vorschaukorrekturen“ setzte ich anschließend wieder zurück. Eine Weißabgleichskorrektur der durch den Himmel sehr blauen Szene führte ich nicht durch, da das Bild nach der ursprünglichen Idee kühl bleiben sollte. Auch den Horizont beließ ich schräg, da die volle, nicht interpolierte Bildauflösung bis zur Anwendung des Stapelmodus erhalten bleiben sollte. Wichtig sind hier die Korrektur der Objektivfehler und die Wahl des aktuellsten Camera-Raw-Prozesses - da dieser in den meisten Fällen eine deutlich bessere Qualität liefert. •





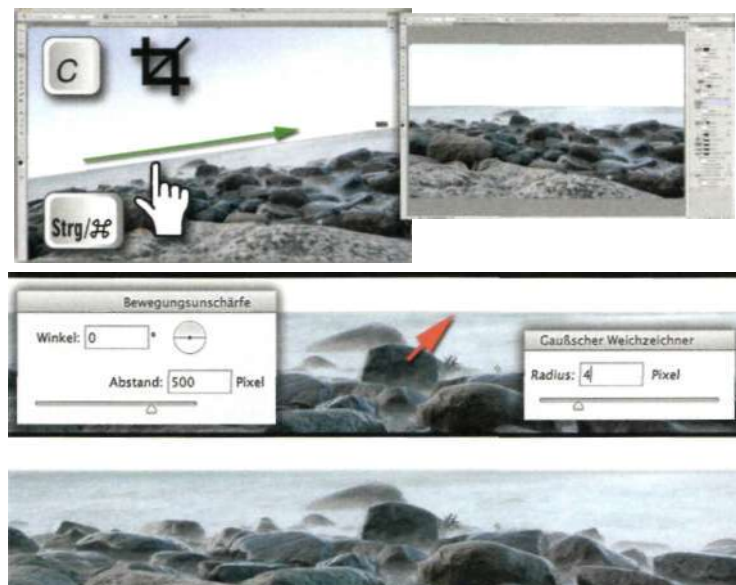
4 FOTOS ALS EBENEN LADEN

Statt die Fotos einzeln in Photoshop zu laden und dann von Hand in eine gemeinsame Datei zu bringen, kann man sich von Photoshop-Skripten helfen lassen. In Photoshop finden Sie das hierfür geeignete unter »Datei > Skripten > Datei in Stapel laden«. Noch bequemer starten Sie das gleiche Skript nach erfolgter Bildmarkierung direkt aus der Bridge mit dem etwas treffender bezeichneten Skript unter »Werkzeuge > Photoshop > Dateien in Photoshop-Ebenen laden«. Hierbei gibt es zwar keine Option, die Ebenen automatisch auszurichten, wie bei dem Skript in Photoshop, doch geht es so etwas schneller, wenn Sie sicher von einem stabilen Stativ fotografiert haben. Sollte wie hier aber quasi aus der freien Hand geschossen worden sein, empfiehlt es sich, zunächst alle Ebenen auszuwählen (»Strg-/Cmd-Alt-A«) und diese dann über »Bearbeiten > Ebenen automatisch ausrichten« in eine präzise Überlagerung zu zwingen.



5 STAPELMODUS

Die Stapelmodi sind eine Funktion, die Photoshop vor allem für wissenschaftliche Anwendungen und Bildanalysen erhalten hat - deshalb finden sich diese auch nicht in der Standard-, sondern nur in der Extended-Version. Doch einige Stapelmodi eignen sich auch für fotografische Optimierungen wie zum Beispiel »Median« oder »Arithmetisches Mittel«. Markieren Sie zunächst alle Ebenen und »legen« Sie diese über einen Rechtsklick und »In Smartobjekt konvertieren« in ein Smartobjekt. Das Smartobjekt können Sie jederzeit mit einem Doppelklick öffnen und finden dort alle Ebenen unverändert vor. Ein Stapelmodus ist ausschließlich über »Ebene > Smartobjekte > Stapelmodus« anwendbar und änderbar, auch wenn er direkt bei der Ebene angezeigt wird. Beide bereits erwähnten Modi bilden eine Art Durchschnitt aus den Inhalten aller Ebenen im Smartobjekt. Probieren Sie beide aus und entscheiden Sie im direkten Vergleich, welches Ergebnis Ihnen besser gefällt.



6 HORIZONT

In diesem Fall wirkte der »echte Durchschnitt« »Arithmetisches Mittel« so wie beabsichtigt und glättete die tosenden Wogen zu einem Nebel, während »Median« diesbezüglich versagte. In Photoshop CS6 aktivieren Sie zum Begradigen des Horizonts das Freistellwerkzeug (C) und ziehen mit gedrückter »Strg-/Cmd-« Taste eine Linie entlang des Horizonts. Bestätigen Sie mit der »Eingabetaste«, um das Bild auszurichten. In älteren Photoshopversionen ziehen Sie mit dem »Lineal-Werkzeug« entlang des Horizonts und wählen dann »Bild > Bildrotation > per Eingabe«. Erstellen Sie mit »Strg-/Cmd-Shift-Alt-E« eine zusammengefasste Ebene und zeichnen Sie den Horizont zunächst mit dem »Bewegungsweichezeichner« und »Winkel: 0« weich und soften Sie die noch scharfe Kante mit dem »Gaußschen Weichezeichner« etwas weiter ab. Fügen Sie mit gedrückter »Alt«-Taste eine schwarze Ebenenmaske hinzu und malen Sie mit Pinsel und weißer Farbe die Weichezeichnung ausschließlich am Horizont ein.

7 HIMMEL ERSETZEN

Ein trister Himmel macht das gesamte Bild langweilig - zumindest, wenn er soviel Raum wie hier einnimmt. Aus mehreren Himmelsfotos habe ich einen neuen Himmel erzeugt, der - auf eine Ebene reduziert - dem Foto im Ebenenmodus »Luminanz« überlagert wurde. Auf diese Weise ist keine aufwendige Farbanpassung des neuen Himmels nötig - auch wenn die resultierenden Farben noch suboptimal sind. Da hier eine Langzeitbelichtung simuliert werden soll, darf der Himmel mit seinen ziehenden Wolken natürlich nicht scharf bleiben. Um die Bewegungsunschärfe in Blickrichtung wirken zu lassen, wurde der »Radiale Weichzeichner« im Modus »Strahlenförmig« auf den Himmel angewendet. Von Vorteil war dies auch zur Verdeckung kleinerer Störungen im Himmel.



8 FARBE UND TIEFE

Mit einer Einstellungsebene »Verlaufs-füllung« und einem linearen Violett-Orange-Verlauf im Modus »Weiches Licht« stilisierte ich den Himmel farblich und erhöhte dadurch gleichzeitig seinen Kontrast ein wenig. Den unteren Bildbereich nahm ich per Maske und Schwarz-Weiß-Verlauf von dieser Änderung aus [links und Mitte]. Der Horizont wirkte immer noch etwas zu scharfkantig und nahm dem Bild die Tiefe. So etwas bekommen Sie mit einem weichen »Pinzel« bei geringer Deckkraft gut gelöst, indem Sie mit weißer Farbe mehrmals sanft über den Horizont malen und dadurch virtuellen Dunst hinzufügen. Nähern Sie sich dem Ergebnis langsam, indem Sie den Horizont mehrmals mit zunehmendem Pinselradius übermalen [rechts im Bild].

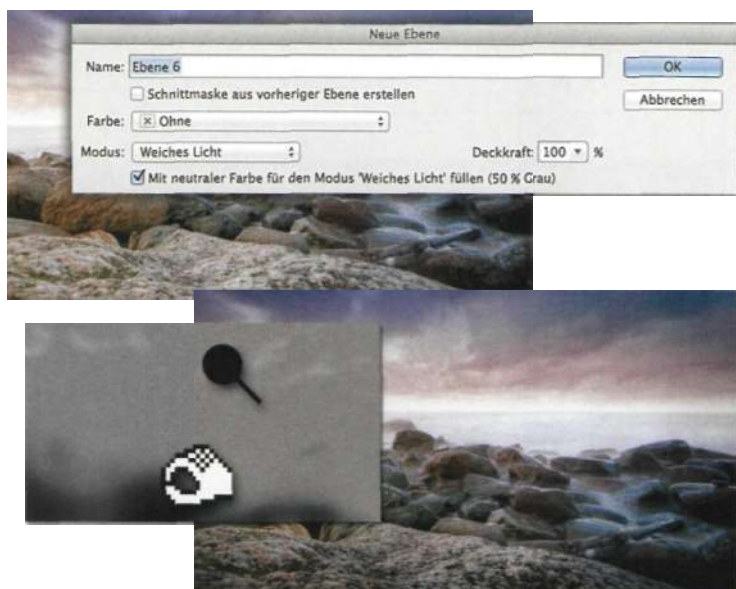
TIPP: Mit gehaltener »Umschalttaste« beschränken Sie die Pinselbewegung exakt auf die Horizontale.



9 DETAILS UND „GLOW“

Um den Steinen mehr Struktur zu geben, kam hier das Plug-in »Details 2« von Topaz Labs zum Einsatz. Dieses macht es einfach, kräftige und schwache Strukturen im Bild durch deren Verstärkung oder auch Abschwächung aufeinander abzustimmen. Das in diesem Fall einfache Bewegen der Regler erfordert in Photoshop Expertenwissen und viel längere Wege für gleichartige Resultate. Als einfache Alternative wenden Sie den »Hochpassfilter« in verschiedenen Radien auf Ebenenkopien im Modus »Ineinanderkopieren« an und bestimmen über Ebenendeckkraft und Masken, wo die Filterwirkung in welcher Stärke zu sehen sein soll - was im übrigen auch beim Einsatz von »Details 2« empfehlenswert ist. [links, Mitte] Für einen weichen, warmen Bildkontrast erstellen Sie eine zusammengefasste Kopie aller Ebenen, zeichnen Sie diese mit dem »Gaußschen Weichzeichner« stark weich und setzen den Ebenenmodus auf »Ineinanderkopieren«. Senken Sie die Deckkraft. [rechts] •

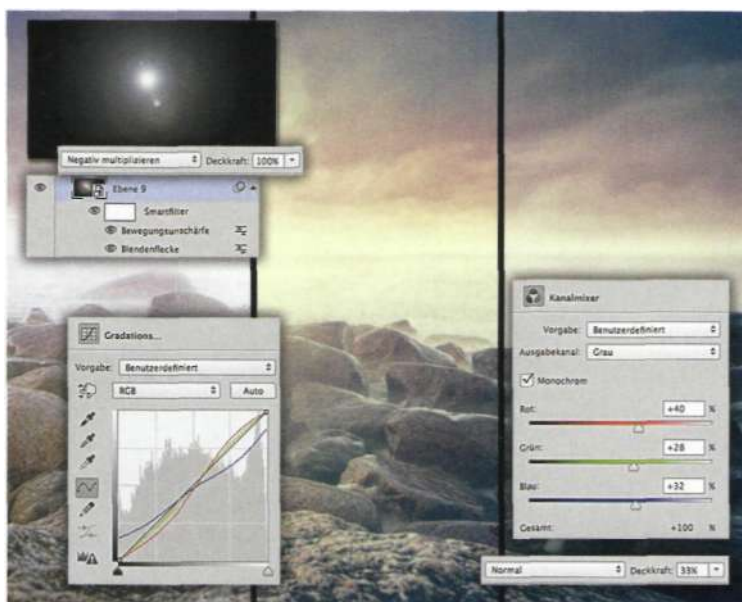




10 MALEN MIT LICHT

Mit dem »Nachbelichter«- und dem »Abwedler«-Werkzeug ist es einfach, Licht und Schatten im Bild umzugestalten. Mit »Alt-Klick« auf das Abreißblock-Symbol erhalten Sie einen Dialog, in dem Sie als Füllmethode »Weiches Licht« einstellen und die Option »Mit neutraler Farbe für den Modus „Weiches Licht“ füllen (50% Grau)« aktivieren. Auf der so erzeugten Ebene lassen sich nun Nachbelichter und Abwedler im Bereich »Mitteltöne« bei deaktivierter Checkbox »Tonwerte schützen« anwenden, um zum Beispiel die vorderen Steine abzdunkeln oder bestimmte Himmelstrukturen aufzuhellen. Versuchen Sie den Blick des Betrachters weg von den Bildrändern auf die wichtigen Stellen im Bild zu lenken, in diesem Fall also auf die Bildmitte.

TIPP: Klicken Sie mit gehaltener Alt-Taste auf das Auge vor der Grau-Ebene, um zu sehen, wo Sie bereits gearbeitet haben.



11 BLENDENFLECKE UND FARBE

Das Gegenlicht erzeugen Sie mit dem »Renderfilter«> »Blendenflecke«, den Sie auf eine mit Schwarz gefüllte Ebene im Modus »Negativ multiplizieren« anwenden. Doch Photoshops Blendenflecke sind auf den ersten Blick zu identifizieren und deshalb in ihrer einfachen Anwendung meistens ungeeignet. Deshalb wenden Sie direkt im Anschluss den Filter »Bewegungsunschärfe« an. Mittels »Gradationskurve« wurde das Bild deutlich wärmer gestaltet und mit tonwertabhängigen Farbtonungen versehen. Hier ist Experimentieren in den einzelnen Kanälen angesagt. Die links unten dargestellten Kurven ergaben zwar angenehme Farben, doch die waren viel zu gesättigt, sodass mit einer Einstellungsebene »Kanalmixer« mit aktiver Option »Monochrom« und bei geringer Deckkraft die Sättigung des Bildes verringert wurde. Schöner als wahr? Schöner als es war - auf jeden Fall. •

DER DOCMA-AWARD 2013 AUF EINEN BLICK

Thema

„NATÜRLICH!? - Schöner als wahr - Naturbilder zwischen Fotografie und Montage“.

Teilnahme

Die Teilnahme am DOCMA-Award ist kostenlos. Es gibt drei Teilnehmerkategorien: Profis, Semiprofis, Ausbildungsbereich. Die Zuordnung bleibt jedem Teilnehmer selbst überlassen.

Eingereichte Arbeiten

Es darf nur eigenes oder rechtmäßig erworbenes Ausgangsmaterial verwendet werden. Zur Erstellung ist jedes digitale Verfahren zugelassen: Fotografie, Montage/Bildmanipulation, Zeichnung/Malerei, 3D. Sie dürfen maximal fünf Bilder einreichen.

Einsendung und Einsendeschluss

Die Bilder sind als JPEG mit einer Bildgröße von etwa 2000 x 3 000 Pixeln (Hoch-/Querformat) online einzureichen. Die Einzelheiten hierzu erfahren Sie in der nächsten DOCMA beziehungsweise auf docma.info, sobald die Seite zur Registrierung der Teilnehmer freigeschaltet wurde. **Einsendeschluss ist der 24. Februar 2013.**

Jurierung, Preise und Ausstellung der Gewinnerwerke

Anfang März werden die Bilder von einer großen Jury anonymisiert bewertet und die Preisträger der drei Teilnehmerkategorien ermittelt. Die Ausstellung erfolgt im Rahmen des Fotofestivals „horizonte Zingst“. Zum jetzigen Zeitpunkt stehen noch nicht alle Sponsoren des DOCMA-Awards fest, doch Gewinnprämien im Gesamtwert von ungefähr 30000 Euro erwarten Sie.



Foto: Olaf Giermann

Award 2012 - Die Ausstellung

Das Medienecho auf den DOCMA-Award 2012 war gewaltig. Nach der Eröffnung im August ist die Ausstellung noch bis zum 21. Oktober 2012 im Frankfurter Museum für Kommunikation und anschließend bis Februar 2013 in Fulda zu sehen. Ein Besuch, der sich lohnt. [**Olaf Giermann**]

Bei der letzten Zählung hatten sich etwa 200 europäische und amerikanische Medien mit dem aktuellen DOCMA-Award zum Thema „Warnhinweise“ beschäftigt.

Auch die Eröffnungsveranstaltung für die Ausstellung der besten eingereichten Arbeiten am 15.8.2012 im Museum für Kommunikation in Frankfurt kam gut an. Etwa einhundert Anwesende wurden von Museumsdirektor Dr. Helmut Gold auf das Thema und den „Wahnsinn“ der Warnhinweise eingestimmt.

Anschließend stellte DOCMA-Redakteur Olaf Giermann in Vertretung von Doc Baumann einige Beispiele aus dem echten Leben und die Gewinnerbilder vor - da waren die Lacher garantiert.

Die Ausstellungseröffnung kulminierte im Auftritt des Musikers und Loop-Sampler-Künstlers Matthias Keller, der mittels des Loop-Samplers komplette Klangwelten nur mit seiner Stimme erschuf. Erst den „Fußflusen“-Song, dann eine virtuelle Reise durch alle fünf Kontinente, und im Anschluss eine schräge Komposition aus Klängen und irrwitzigen, aber tatsächlich sich auf Produkten befindlichen Warnhinweisen.

Auf Initiative von Matthias Kleemann (3. Platz, Semiprofis) trafen sich Teilnehmer und Gewinner des DOCMA-Awards nach der Eröffnung zu einem Get-together bei Frankfurter Essen und „Äbbelwoi“ - eine gute Idee, die wir beim nächsten Award fortführen werden.

Die Ausstellung läuft bis zum 21. Oktober 2012 im Museum für Kommunikation in Frankfurt am Main und wird anschließend bis Februar 2013 im Deutschen Feuerwehrmuseum in Fulda präsentiert (www.dfm-fulda.de). Sie ist in jedem Fall eine Reise wert, weil dort noch weitaus mehr eingereichte Arbeiten des Wettbewerbs zu sehen sind, als wir in DOCMA 48 vorstellen konnten. Zudem wird auf vielen Ausstellungstafeln die Entstehung der Arbeiten nachvollziehbar dargestellt. •

Museum für Kommunikation
Schaumainkai 53, 60596 Frankfurt
Die Öffnungszeiten finden Sie auf
www.mfk-frankfurt.de

Fotos: KANDID Photography





Vor Photoshop CS5 war der schnellste Weg, ein Bild exakt horizontal auszurichten, die Horizontlinie mit dem »Lineal-Werkzeug« zu bestimmen und über »Bild>Bildrotation >per Eingabe« die Ausrichtung zu veranlassen. In CS5 klicken Sie hierfür auf die Schaltfläche »Gerade ausrichten«, in CS6 ziehen Sie bei aktivem »Freistellwerkzeug« mit gehaltener »Strg-/Befehls«-Taste eine Linie entlang der Horizontalen. Doch beides war nicht die gesuchte Lösung.



Winkel messen

Viele Einsendungen erreichten uns dieses Mal als Reaktion auf das letzte DOCMA-Rätsel. Es ging darum, eine Ebene über eine mit dem »Lineal-Werkzeug« markierte Linie mit »Bearbeiten > Transformieren > Drehen« exakt in die Vertikale zu bringen, ohne den gemessenen Winkel per Hand einzutragen.

Die einfachste Lösung ist natürlich das Anklicken von »Ebene gerade ausrichten« in der Optionsleiste des »Lineal-Werkzeugs«. Diese Schaltfläche gibt es jedoch nur in Photoshop CS6 und CS5 (danke für den Hinweis an Birgit Hertel und Andre Möschter; die Schaltfläche hieß in Photoshop CS5 noch einfach »Gerade ausrichten«, funktionierte dennoch bereits auch für Ebenen). Dies war als Lösung jedoch explizit ausgeklammert.

Auch der vielfach eingesandte Vorschlag über »Bild > Bilddrehung > Per Eingabe«

ist nicht korrekt, denn damit dreht man das gesamte Bild, jedoch nicht eine einzelne, selektierte Ebene.

Viele Leser haben korrekt bemerkt, dass das »Lineal-Werkzeug« jeweils einen anderen Winkel anzeigt, je nachdem, ob man die Messlinie von unten nach oben beziehungsweise von links nach rechts oder in der jeweils entgegengesetzten Richtung zieht. Nur in wenigen Spezialfällen führt hier aber »Transformieren > Drehen« zum gewünschten Ergebnis beim Ausrichten der Ebene. Alles in allem erreichten uns gerade mal vier richtige Einsendungen. Der Gewinner des Buches »Photoshop CS6: Das Profihandbuch« ist per Losentscheidung Felix Maurice Manchon, der nach einigem Probieren herausfand, dass „die Lösung der Aufgabe [darin] besteht [...], das Lineal-Werkzeug durch Drücken der »Alt«-Taste als Winkelmesser einzusetzen.“

Exakt! Nicht gewonnen, aber am besten beschrieben hat die Lösung Thorsten Wiegand (Abbildung unten rechts): „Zuerst lege ich mit dem Lineal-Werkzeug bei gedrückter »Umschalt«-Taste eine senkrechte Linie an. Dann ziehe ich mit dem »Lineal-Werkzeug«, bei gedrückter »Alt«-Taste, die Winkellinie entlang des schrägen Turmes. Die Linie folgt dabei dem gedachten Lot des Objektes, also der Linie, die ich senkrecht ausrichten möchte. Wenn ich nun das Werkzeug »Transformieren > Drehen« wähle, habe ich den Winkel mit dem korrekten Vorzeichen, die Ebene dreht sich in die richtige Richtung. Das Ganze funktioniert ebenso bei waagerechten Linien.“

Die Lösung ist zwar seit Photoshop CS5 obsolet, aber Sie erfahren, dass Sie mit der »Alt«-Taste beliebige Winkel im Bild messen können. Das braucht man nicht jeden Tag, aber cool ist es, oder? (og) •

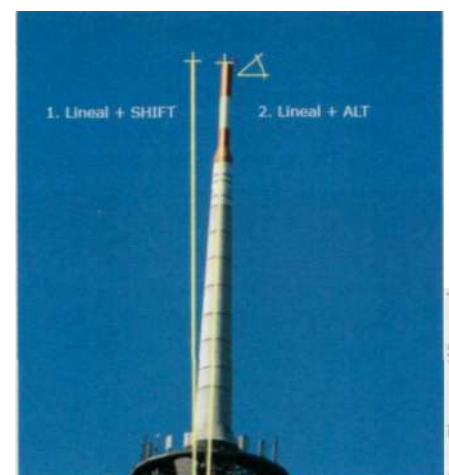


Foto: Thorsten Wiegand

Photoshop- RÄTSEL

Wechsel zwischen Nachbelichter und Abwedler mit nur einem Tastendruck. Wie geht das?

Als Gewinnprämie gibt es dieses Mal das Videotraining „Photoshop für Fortgeschrittene“ von Video2Brain. Das Training mit Olaf Giermann und Uli Staiger hat eine Laufzeit von 8 Stunden und kostet 39,80 Euro. Gehen mehrere Einsendungen ein, die die richtige Lösung beschreiben, entscheidet das Los.



Werkzeug wechseln

Nachbelichter und Abwedler sind essentielle Werkzeuge zur Kontrastkorrektur, zum Malen mit Licht und zum Herausarbeiten von Details in einem Foto. Prinzipiell ist dies alles auch mit dem Pinselwerkzeug bei geeigneten Füllmethoden möglich. Die Stärke der beiden „Dodge & Burn“-Spezialisten ist jedoch, dass Sie in deren Werkzeugoption leiste direkt den Tonwertbereich auswählen können, in dem sich das jeweilige Werkzeug auswirken soll.

Ganz ohne Selektion oder eingezoomtes, genaues Malen ist es so möglich, selektiv die Schatten, die Mitteltöne und die Lichter zu bearbeiten. Mit dem Nachbelichter im »Bereich: Schatten« und dem Abwedler im »Bereich: Lichter« lassen sich Masken sehr schnell verfeinern oder der Detailkontrast

erhöhen. Nur müssen Sie dazu immer wieder von Werkzeug zu Werkzeug wechseln. Um vorübergehend zum jeweils anderen Werkzeug zu wechseln, brauchen Sie nur die »Alt«-Taste gedrückt zu halten. Prinzipiell ist das eine tolle Sache, der Nachteil hierbei ist jedoch, dass der eingestellte »Bereich« dabei identisch bleibt.

Doch ausgehend von Photoshop's Standardeinstellungen brauchen Sie nur zwei Dinge zu ändern, damit Sie mit dem Druck auf eine einzelne Taste vom Nachbelichter zum Abwedler mit all seinen individuellen Einstellungen wechseln und durch einen weiteren Tastendruck wieder zum ersten zurückkehren. Was ist hierfür zu ändern?

Senden Sie die Lösung mit der Betreffzeile „Photoshop-Rätsel“ bis spätestens

zum **9. November 2012** an die E-Mail-Adresse redaktion@docma.info.

Als Gewinnprämie gibt es das oben abgebildete Videotraining von Olaf Giermann und Uli Staiger. Viel Glück! (og) •



WISSEN SIE DIE ANTWORT?

An dieser Stelle finden Sie Fragen rund um Photoshop, die Sie sich vielleicht schon immer oder gar noch nie gestellt haben. Die Antworten lesen Sie nach einer Heftdrehung um 180°.

- Wenn Sie per »Selektiver Farbkorrektur« im CMYK-Modus reinem Rot 10% Cyan hinzufügen, wieviel Cyan enthält die resultierende Farbe im Modus »Absolut« beziehungsweise im Modus »Relativ«?
- Wie viele Wege kennen Sie, eine Werkzeugspitze (Pinsel, Weichzeichner ...) entlang eines Pfades laufen zu lassen?

1. Reines Rot enthält kein Cyan. Im Modus »Relativ« bleibt der Cyan-Wert deshalb auf 0, im Modus »Absolut« erhalten Sie exakt 10% Cyan.

2. Werkzeugspitzen entlang einer mit dem Zeichenstift oder den Formwerkzeugen gezeichneten Pfadlinie laufen zu lassen, ist für präzises Arbeiten unerlässlich. Sie können dies auf mindestens zwei verschiedenen Wegen auslösen: Drücken Sie die »Eingabetaste« bei aktivem Malwerkzeug oder klicken Sie auf das Symbol »Pfadkontur füllen ...« in der Pfad-Palette. Mit gehaltener »Alt«-Taste erhalten Sie hierbei weitere Optionen.




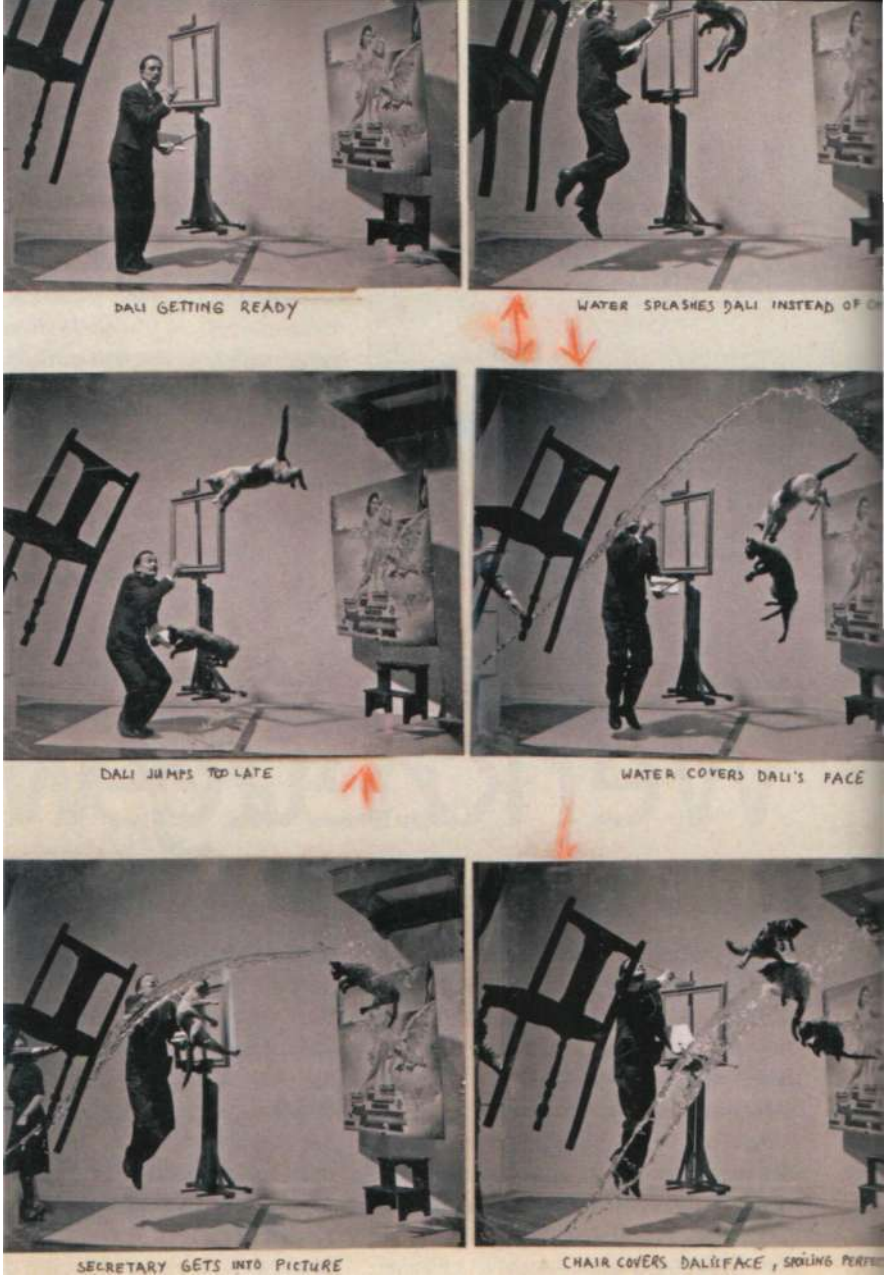
Blitzpraxis

Ein Kochbuch im eigentlichen Sinne, also mit rezeptartigen Lichtsetups zum „Nachkochen“, ist das vorliegende Werk von **Andreas Jorns** erst auf den letzten 40 Seiten. Insofern entspricht der Titel dem Buchinhalt nicht wirklich, denn auf den 260 Seiten davor wird tiefgehend und auf lockere Art und Weise all das vermittelt, was man zum eigentlichen „Kochen“ - also für den gezielten Blitzeinsatz - wissen muss. Das ist hier keine langweilige Theorie, sondern hält tatsächlich, was der Buchuntertitel verspricht: es ist immer praxisnah. So wird die Wirkung von Licht, Blitzlicht und den Lichtformern konsequent an Bildbeispielen verdeutlicht - wobei dies bei der schrittweisen Einrichtung von Mehr-Blitz-Setups nicht ganz so schön wie bei den vorherigen Beispielen gelungen ist. Positiv ist, dass der Autor herstellerunabhängig die Wirkung der Blitzgeräte und der Lichtformer vermittelt. Alles in allem ein schönes Lehrbuch für Einsteiger und fortgeschrittene Blitzfotografen.



Das Blitz-Kochbuch:
Kreative Blitzfotografie in der Praxis
von **Andreas Jorns**
gebunden, 306 Seiten
dpunkt, 2012
39,90 Euro

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



Große Geschichten

Wissen Sie noch was ein Kontaktbogen ist? Der Begriff bezeichnet eine aus der Mode gekommene Form von Bildübersichten. Um sie zu erzeugen, verteilte man alle Negativstreifen eines entwickelten Films in der Dunkelkammer auf einem etwa DIN A4 großen Blatt Fotopapier, legte eine Glasplatte darüber, um die Planlage zu gewährleisten, schaltete für ein paar Sekunden das Deckenlicht an und entwickelte das Papier anschließend. Das interessante an Kontaktbögen ist aber nicht, wie sie entstehen, sondern welche Geschichten sie erzählen. Bei Studiofotografen sind die Stories oft relativ banal, weil der Fotograf viele Variationen belichtet, um an das optimale Ergebnis zu kommen. Schaut man dagegen die Kontaktbögen von Bildjournalisten an, zeigen sie oft ganze Ereignisse wie in einer Art Comic-Streifen. Das ist besonders spannend, wenn eines der Bilder um die Welt gegangen ist, und

man nun mithilfe des Kontaktbogens die Vorgeschichte und ihre Fortsetzung zu sehen bekommt. Bei Schirmer/Mosel ist ein Buch mit 139 solcher Kontaktbögen von 69 Magnum-Fotografen erschienen. Die Agentur Magnum hat mit ihren Bild-Ikonen den Journalismus der zweiten Hälfte des letzten Jahrhunderts geprägt. Von daher sieht man hier viel Bekanntes, in erweiterten visuellen Kontexten und mit ausführlichen Erklärungen.

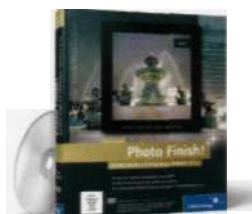


Magnum Contact Sheets
Kristen Lubben (Hrsg.)
gebunden, 508 Seiten
Schirmer/Mosel, 2012
98 Euro

Zieleinlauf!

Der Titel des Buches steht im Englischen für Zieleinlauf-Fotos, durch die der Gewinner eines Wettrennens fotografisch bewiesen werden kann. Doch darum geht es im Buch nicht mal am Rande. Stattdessen hat Tilo Gockel eine Menge an Foto- und Photoshop-Techniken zusammengetragen, die er in übersichtlichen Projekten an den Mann bringt. Sortiert nach People & Porträt, Landschaften, Makro, Architektur, Panoramen, Produkt- und Nachtfotografie, findet man hier einige Methoden erklärt, die in dieser gedruckten Konzentration derzeit woanders kaum anzutreffen sein dürften: Bokeh-Panoramen nach Brenizer, Focus-Stacking, (Pseudo-)HDR, „Multi-view-point“-Panoramen, Superresolution, Droste-Effekt und so weiter. Der Autor erklärt jedes Beispiel praxisnah und vertieft das nötige Grundlagenwissen in eingeschobenen Exkursen. Auch wenn teilweise die Vorgehensweise für Photoshop Elements erklärt wird - für Einsteiger ist das Buch eher ungeeignet.

Photo Finish!
von Tilo Gockel
gebunden,
325 Seiten
Galileo, 2012
39,90 Euro



Angelesen



Bilder sollen dem Betrachter eine Geschichte erzählen, die die Vision des Fotografen umsetzen. Darum geht es in **Sprechende Bilder**. Nach den einleitenden Kapiteln erklärt der Kanadier **David duChemin** anhand 20 seiner weltweit entstandenen Bilder, warum diese funktionieren. Er analysiert die Bildkomposition und fasst seine jeweiligen Gedanken und Intentionen hinter dem Foto in klare Worte, um die „verwirrende Sprache in unseren Fotos zu vermeiden“. Gelungen!

Gebunden, 252 Seiten
Addison-Wesley, 2012, 39,80 Euro



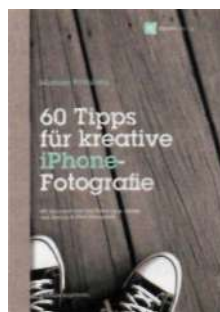
Sie schlagen das Buch auf, sehen links groß abgebildet einen Hamburger, rechts wird erklärt, welche Zutaten Sie benötigen ... Moment mal! Ging es nicht um Fotografie? Die Idee von **Foodfotografie**, das Layout wie bei einem Kochbuch zu gestalten, ist witzig. Kurz und knapp bringt **Peter Rees** auf den Punkt, was Sie für ein Foto benötigen und mit welchen Tricks die Food-Fotografen für trügerisch leckere Gerichte arbeiten. **Broschiert, 243 Seiten mitp, 2012, 34,95 Euro**

Fine Art-Perfektion?

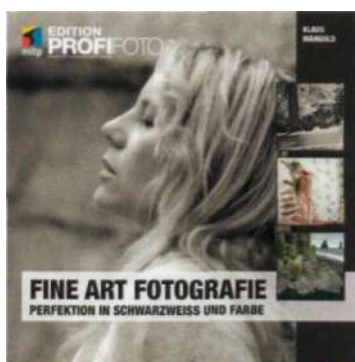
Jeder versteht unter Fine Art etwas anderes - es gibt wohl auch keine feststehende, allgemeingültige Definition -, jedoch erwarten die meisten Menschen bei dieser Wortkombination wohl, dass sie hochwertige, aufwendig optimierte Fotowerke zu Gesicht zu bekommen. Beim ersten Durchblättern des Buches ist man schnell enttäuscht, weil viele der gezeigten Fotos diese hohe Erwartung nicht erfüllen können. Fast zwangsläufig versucht der Leser zunächst herauszufinden, was der Autor selbst unter „Fine Art“ versteht. Und tatsächlich geht Klaus Mangold im ersten Kapitel auf genau diese Frage ein und definiert sie als „Fotografie, bei der es nicht um Schönheit des abgebildeten Objekts geht, sondern das echte Interesse des Fotografen am Gezeigten im Vordergrund steht“. Darauf aufbauend entwickelt sich der Rest des Buches, das in 12 Kapiteln die Herangehensweisen des Autors an die Fotografie, seine differenzierten Gedanken rund um Sehen, Farbe und Kontraste vermittelt. Der Schreibstil ist angenehm und mitunter glaubt man in ein kleines Gespräch verwickelt zu sein, weil nicht stur erklärt, sondern immer auch hinterfragt wird. Neben dem fotografischen Teil geht Mangold auch auf die Grundzüge der Foto-Optimierung mit Camera Raw, die Arbeit im LAB-Farbraum und HDR-Belichtungstechniken und den Druck der Bilder ein. Eingestreute Interviews mit befreundeten Fotografen lockern auf, und deren Fotos zählen zu den interessantesten Bildern dieses Werkes. „Fine Art Fotografie-Perfektion in Schwarzweiß und Farbe“ ist keine Liebe auf den ersten Blickman muss es tatsächlich lesen.



Linksseitig sehen Sie im Buch ein Foto, rechts beschreibt der Fotograf seine Gedanken und die Entstehung/Bearbeitung des Fotos. **Inspiration** von der Web-Fotogalerie 1x.com bietet einen breit gefächerten Stilmix von Fotos und Fotomontagen und inspiriert zum Bildermachen, nicht nur zum Weiterlesen. **Gebunden, 219 Seiten dpunkt, 2012, 34,90 Euro**



Die beste Kamera ist die, die Sie gerade dabei haben. Unter anderem deshalb bietet das iPhone viel kreatives Potential. **60 Tipps für kreative iPhone-Fotografie** von **Martina Holmberg** zeigt einige Beispiele für die Möglichkeiten, die das iPhone und seine Apps bieten. **Taschenbuch, 143 Seiten dpunkt, 2011 16,95 Euro**



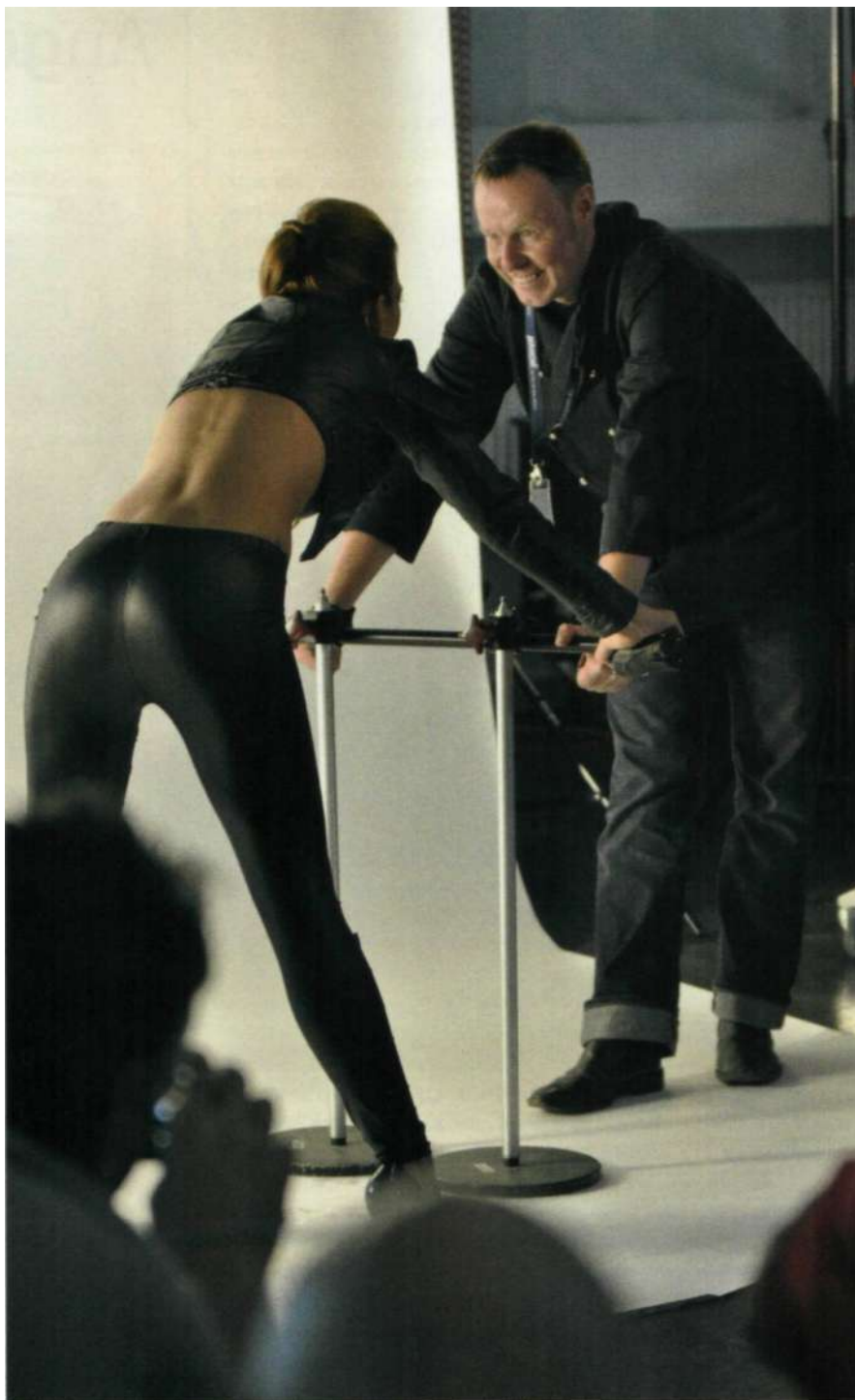
*Fine Art Fotografie -
Perfektion in Schwarz-
weiß und Farbe*
von Klaus Mangold
broschiert, 227 Seiten
mitp, 2012
39,95 Euro

Foto trifft 3D

Das Tagesevent „Faszination 3D“ zeigte, wie sich Fotografie und Cinema 4D ergänzen können.



Olaf Giermann



Fotos: www.software3d.de



Fotografie und 3D schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern können sich im Gegenteil prima ergänzen. Das zeigte DOCMA-Autor Uli Staiger in einem Tagesseminar, das in den Snap Studios Stuttgart am 8. September von software3d.de veranstaltet wurde. Die 50 Teilnehmer waren sowohl nach ihrem Foto-/3D-Hintergrund als auch in Bezug auf ihr Vorwissen bunt gemischt.

Das Tagesziel war eine Montage aus fotografischen und 3D-Elementen. Uli Staiger ging dabei auf unterhaltsame Art und Weise auf die Möglichkeiten aber auch die Fallstricke der Kombination aus Foto und 3D ein. Nachgebaut wurde das Bild „Hellri-

der“, bei dem ein echtes Model auf einem am Rechner in Cinema 4D modellierten futuristischen Motorrad posiert, welches sich wiederum in einer nicht real existierenden Umgebung befindet.

Begonnen wurde am Vormittag mit dem fotografischen Teil, mit der Fotografie des Models, wobei nicht nur auf das zur 3D-Szene passende Beleuchtungs-Setup zu achten war, sondern vor allem auch auf die korrekte Perspektive, der sich mit mehreren Testschüssen und Testmontagen annähert wurde. Was nicht passte, konnte zum Teil später in Photoshop leicht passend gemacht werden (zum Beispiel mit dem Formgitter). Der Nachmittag gehörte

dann voll und ganz Cinema 4D, in dessen Möglichkeiten Uli die 3D-Einsteiger zunächst mit einfachen Beispielen einführte. Später wurde dann der Raum, in den das Model montiert werden sollte, nachgebaut. Wichtiger noch als die Demonstration der dazu geeigneten Techniken waren die Tipps und Tricks aus der Praxis, die Unterscheidung zwischen den wichtigen und eher unwichtigen Details, die dieses Seminar auch für fortgeschrittene Anwender wertvoll machte. In Sachen Modellierung, Texturierung, Beleuchtung und Rendering gibt es einiges zu beachten - und Uli Staiger vermittelte diese Punkte nachvollziehbar und unterhaltsam.

Leser- BRIEFE

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

Die Herren aus der Madison Avenue

Lieber Doc,
heute freute ich mich mal wieder beim Öffnen des Briefkastens. Die neue Ausgabe der DOCMA wartete auf mich ...

Beim ersten Durchblättern stieß ich auf die Vorstellung des Buches „Advertising from the Mad Men Era“. Hierbei möchte ich dich (nicht um klugzuscheißen, denn ich bin mir sicher, du bist immer froh, eine kleine Wissenslücke zu schließen) darauf hinweisen, dass „Mad Men“ die Herren aus den Werbeagenturen der Madison Avenue bezeichnet ... Wenngleich natürlich der doppelte Sinn durchaus gewollt ist:-) Ganz viele Grüße aus dem Hauptstädtle, Dennis Weinbömer

Danke für den Hinweis - wieder was dazu gelernt.

Wettbewerbe ohne Problembewusstsein

Hallo Doc Baumann,
als Amateurfotograf mit starkem Interesse an Bildmontagen kann ich Ihre Ausführungen im letzten Absatz (Heft 48, S. 114) voll bestätigen. Bei Wettbewerben mit erlaubter bzw. nicht ausgeschlossener digitaler Bearbeitung wird extrem unterschiedlich auf Montagen reagiert. Da ich auch feststellte, dass die Bereitschaft, dieses Problem zu diskutieren, sehr gering ist, habe ich unterschiedliche Wettbewerbe gezielt ausgetestet.

Bemerkenswert ist das Ergebnis bei den beiden Vertretungen der Amateurfotografen in Deutschland. Mit den Bildern „Poseidon der Neuzeit“ und „Floßfahrt regenerativ“ erhielt ich bei der „Gesellschaft für Fotografie“ beim 18. Deutschen Fotowettbewerb einen Preis, während beim „Deutschen Verband für Fotografie“ in der 80. Deutschen Fotomeisterschaft keines der Bilder über die erste Hürde „Annahme“ hinaus kam. (Bei internationalen Wettbewerben werden Montagen eher akzeptiert. Das genannte Bild erschien z.B. im Katalog „Trierenberg Super Circuit 2012 - Special Themes“.)

Bei der GfF wird auf digitale Bearbeitungen mit einer indirekten Formulierung hingewiesen: „Die o.g. Termine gelten auch für Bildteile und -vorlagen, die am Computer bearbeitet oder ver-

fremdet werden ...“ Auch beim DVF sind Montagen mit einer indirekten Formulierung erlaubt: „... bei Fotomontagen ... muss der Autor im Besitz der Urheberrechte aller Bildteile sein.“ Aus meiner Sicht wird digitale Bearbeitung nicht ausgeschlossen, weil Kontrollen mit vertretbarem Aufwand nicht mehr durchführbar sind. Aber viele Juries sortieren die meisten Montagen ohne nachvollziehbare Begründung aus.

Meine Gast-Teilnahme an Jurierungen sowie Gespräche mit Verantwortlichen bestätigen diese Beispiele. Ich habe von Wettbewerbs-Veranstaltern schon den Hinweis erhalten, dass ein Jury-Mitglied alles, was nach Photoshop roch, aussortierte. Beim nächsten Wettbewerb hätte ich mehr Chancen, da diese Jury-Mitglieder dann fortschrittlicher seien.

Mein konventionellstes Bild „5 Empfänger“ erhielt beim DVF eine „Annahme“. Gerade dieses habe ich mit Photoshop bearbeitet. Mit dem Eingriff habe ich in dem von Ihnen genannten Spannungsfeld von Authentizität und Ästhetik letztere bevorzugt. Aus meiner Sicht ist die Authentizität jedoch nicht verletzt, da ich am Aufnahmeort mit einer Leiter das gleiche Ergebnis erzielt hätte.

Bei der „Gesellschaft deutscher Tierfotografen“ werden für Bilder in der engeren Wahl Original-Dateiformate angefordert, und es existiert ein komplexer Leitfaden für digitale Bearbeitung mit 20 Handlungsanweisungen.

Zur Robert Capas Aufnahme vom tödlich getroffenen Soldaten: Nach kritischen Untersuchungen der letzten Jahre kamen die Experten überwiegend zum Ergebnis, dass das Foto inszeniert sei. Der Aufnahmeort wurde aus dem Bildhintergrund identifiziert. Am 5.9.1936 gab es dort jedoch keinerlei Kriegshandlungen. Dieses Bild hat sich mir aus den Geschichtsbüchern genauso wie das inszenierte Bild von Jewgeni Chaldej „Hissen der russischen Flagge auf dem Reichstag“ eingebrannt. Für mich bestätigt sich der Titel des Spiegel-Gesprächs mit Gursky und Ruff aus Heft 11/12: „Das mit der Wahrheit ist Quatsch“. Beste Grüße, Ludwig Wiese

Die beste Zeitschrift über Photoshappen

Die beste Zeitschrift über Photoshappen! Muss man haben! (Gerd Moron auf facebook)

Zweierlei Maß bei den Piraten

Hallo Doc Baumann,
als regelmäßiger Leser der DOCMA erfreue ich mich mit jeder Ausgabe unter anderem auch an dem von Ihnen verfassten Editorial. In Ausgabe 47 wurde hier von Ihnen sehr schön die Aufweichung des Urheberrechts thematisiert, und warum die Piraten-Partei für Kreative, die mit dem von ihnen Geschaffenen ihren Lebensunterhalt bestreiten, nicht wählbar sind.

Von daher möchte ich Ihnen die beiden nachfolgend verlinkten Artikel bei Heise-Online und

Golem ans Herz legen, die (mir) aufzeigen, dass auch innerhalb der Partei anscheinend kreativer Drang auf der einen Seite und „Verzicht“ auf geistiges Eigentum und das freie Kopieren auf der anderen sich nicht wirklich vereinbaren lassen.

Ein Widerspruch in sich, der einmal mehr aufzeigt, dass die diesbezügliche Position innerhalb der Piraten-Partei wohl nicht wirklich zu Ende gedacht wurde oder eben doch mit zweierlei Maß gemessen wird.

<http://www.golem.de/news/piratenpartei-julia-schramm-laesst-illegalen-buch-download-loeschen-1209-94.632.html>

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Piratenpolitikerin-geht-gegen-illegalen-Download-ihres-Buches-vor-1709787.html>

In diesem Sinne ... Mit freundlichen Grüßen aus Nordhessen, Florian Carl

Bildkritik: Das sieht auch meine Frau

Hallo Doc Baumann,
leider muss ich in vielen Punkten Herrn Michael Kühnlein, dem Verfasser des Leserbriefes in Heft 47, Seite 18, widersprechen. Was ich nicht verstehe: Es wird immer behauptet, dass die meisten Leute nicht merken, dass eine Werbung nicht gut (liebevoll ausgedrückt) gemacht sei.

Das zweite Argument ist, dass die Werbung zu teuer sei. Das Ganze ist aus meiner Sicht falsch gedacht; wenn Werbung produziert wird, bei der Prominente mitwirken - in diesem Fall war es Frau Katzenberger -, warum machen Firmen solche Werbung mit Prominenten? Man wertet die Werbung damit auf, man zeigt, dass man sich eine Frau Katzenberger leisten kann, und hofft, damit besseren Umsatz zu erzielen. (Ich glaube nicht, dass ein Promi das umsonst macht.) Also erst aufwerten - dann solche Montagearbeit? Wenn jedoch nicht genug Geld da ist, warum lässt man dann Frau Katzenberger zwischen den Möbeln herumschweben?

Irgendwann hat Doc Baumann geschrieben, es sei nicht teurer, Werbung ohne Fehler zu produzieren. Sollte es aber doch teurer sein, dann frage ich mich, warum lassen die Agenturen ihre Produkte nicht einfach vor grauem Hintergrund fotografieren, ohne Schatten, ohne Frau Katzenberger, einfache gute Produktfotografie - damit würden sie viel Geld sparen und erschienen nicht mehr in Ihrer Bildkritik.

Die Behauptung, keiner sähe diese Fehler, stimmt im Übrigen nicht: Meine Frau hat nichts mit Fotografie zu tun, auch nicht mit Gestaltung oder Photoshop, sie zeigt mir jedoch oft solche Anzeigen und sagt jedesmal: Das sieht aber komisch aus, da stimmt doch was nicht, oder?

Ich finde Ihre Bildkritik einfach nur gut; dabei kann man viel lernen und es dann anders machen. Ein großes Lob an das gesamte DOCMA-Team! Euer Heft ist für mich die beste kreative Zeitschrift auf dem Markt. Ein treuer Abonnent, Hans-Jürgen Schmidt



INFORMATION OVERLOAD

Kaum eine technische Anschaffung kommt heute ohne zeitraubende Recherchen aus. Da liegt die Frage nahe: Informieren wir uns zu Tode? | **Christoph Künne**

Bevor es das Internet gab, war technischer Konsum eine Sache des Geldbeutels. Kaufentscheidungen wurden am Stammtisch oder beim Lesen von Prospekten und Katalogen getroffen. Es gab eine mehr oder minder klare Vorstellung davon, welches Produkt welchem Zweck diene: Ein Telefon zum Telefonieren, eine Kamera zum Fotografieren, ein Fernseher zum Fernsehen, ein Computer zum Schreiben oder eine Stereoanlage, um Musik zu hören. Der Händler besaß die Deutungshoheit und konnte aufgrund seines Wissens den Kunden bei der Entscheidung begleiten und Sachfragen mit Sachkenntnis beantworten. Der Kunde kaufte dann aus der übersichtlichen Auswahl - je nach Qualitätsanspruch - ein einfacheres oder ein „besseres“, meist haltbareres Modell und benutzte es jahre-, manchmal sogar jahrzehntelang.

Heute ist die Auswahl völlig unübersichtlich. Der aufgeklärte Kunde recherchiert vor dem Gang zum Händler im Internet und muss oft feststellen, dass er, nach dieser kurzen Einarbeitung ins Thema, oft mehr über die Produkte weiß als der durchschnittliche Verkäufer.

Das ist schön, denn wir können nun mündige Entscheidungen treffen. Außerdem befriedigen moderne Geräte nicht mehr nur den einen Konsumwunsch, der ihnen den Namen gibt, sondern viele andere Wünsche gleich mit dazu. Bestes Beispiel: das Telefon. Es ist nicht nur ein Telefon, sondern - spätestens seit wir von Smartphones sprechen - eine fotografierende, musikspielende, fernsehtaugliche und textschreibende Maschine, die noch viele andere Dinge kann, von denen man vor der Jahrtausendwende nur in Science-Fiction-Romanen gelesen hat.

Schöne neue Welt? Im Grund ja, denn wir brauchen im Prinzip nur noch ein Gerät und deshalb nur noch diese Kaufentscheidung zu treffen. Doch das „Ich-kann-alles-Mobiltelefon“ ist ein Kompromiss. Die kleinen Dinger können zwar fast alles, aber eigentlich nichts so richtig gut - nicht mal telefonieren.

Damit kommen wir zu den Schattenseiten der modernen Konsumwelt: Weil das Smartphone nichts so richtig gut kann, müssen wir bei allen Dingen, an die wir

Konsumenten zunehmend aufwändigere Recherchen. Außerdem nimmt die Frequenz der Kaufentscheidungen zu, denn die Geräte veralten schneller. Und wenn sie nicht von allein kaputtgehen, lässt sich die Industrie schon etwas einfallen, damit man sie nach einigen wenigen Jahren trotzdem nicht mehr benutzen kann. Wir als Kunden müssen nach dem Gerätetod wieder Stunden, Tage oder Wochen (je nach Kosten dimension und Komplexität) im Netz forschen: Nach dem richtigen Gerät, dem besten Preis, den zu erwartenden Neuvorstellungen, den Erfahrungen anderer Käufer und den Testrankings der (vermeintlichen) Fachmedien.

Die Paranoiden unter uns könnten angesichts dieser Entwicklungen fast schon an eine großangelegte Verschwörungstheorie auf Basis des Internets glauben. Aber auch wer nicht paranoid ist, und sich mit diesem Ansatz etwas intensiver befasst, läuft Gefahr, bald paranoid zu werden. Doch das ist ein anderes Thema, das man in Fachkreisen unter dem Euphemismus „geplante Obsoleszenz“ diskutiert. Eine Google-Recherche nach diesem Stichwort liefert übrigens Videos und Lesematerial für Stunden.

An der Uni hatte ich einen Professor für Wirtschaftspsychologie, der uns Studenten immer davor warnte, uns - bei allem Interesse für eine Sache - nicht dumm zu lesen. Ich muss gestehen, damals wusste ich nicht, wie das gehen sollte. Schließlich bringt mehr Information mehr Kompetenz - so glaubte ich zumindest. Zwanzig Jahre später, nachdem das Internet die Deutungshoheit übernommen hat, dämmert mir in den wenigen lichten Momenten zwischen meinen ausgedehnten Konsumrecherchen, wie weise der Mann war.

Munter bleiben!

KOSTENLOS
DOCMatische Depesche
Der aktuelle Newsletter zum Heft
Jetzt registrieren
www.docma.info/10633.html

höhere Qualitätsanforderungen stellen, immer noch ein spezialisiertes Gerät dazukaufen. Wir erwerben also weiterhin Kameras, Fernseher, Computer oder Stereoanlagen. Doch auch hier hat die Technik Fortschritte gemacht, und die Entwickler sind längst vom Virus der Vielseitigkeit befallen. Alle technischen Geräte sind heute Computer, die regelmäßig leistungsfähiger, sprich funktionsreicher werden. Nur ihre Hüllen und ihre Namen erinnern noch an die analogen Vorbilder.

Da alle Geräte immer mehr leisten und der Fachhandel mit der technischen Entwicklung längst nicht mehr Schritt halten kann, erfordern Kaufentscheidungen vom