

Doc Baumanns Magazin für professionelle Bildbearbeitung

Januar – Februar 2011 | 10. Jahrgang | Luxemburg 11,50 € | Spanien 12,85 € | Österreich 11,50 € | Schweiz 21,50 Sfr

10 SEITEN PREMIUM-WORKSHOP

DIGITALE
LICHTFABRIKLensflares: So gestalten Sie
individuelles Gegenlicht (S. 29)PRODUKT-
WERBUNGWie man ein mäßiges
Ausgangsbild in eine
Highend-Anzeige
verwandelt (S. 22)

PSEUDO-DRI

Lassen Sie nur die besten
Pixel in Ihre Bilder (S. 74)

LIGHTROOM

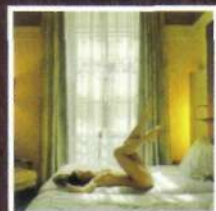
Farblooks mit nur einem
Klick erzeugen (S. 77)

PERFEKT SPIEGELN

So sehen digitale Reflexionen echt aus (S. 42)

Kreativ-Projekte (S. 87)

NEU

Montageprojekt
MotocrossFotoprojekt
HerbstmodeTechnikprojekt
HDR-AktfotosGrafikprojekt
Science-FictionWertvolle Preise
zu gewinnen!

Dirty Tricks

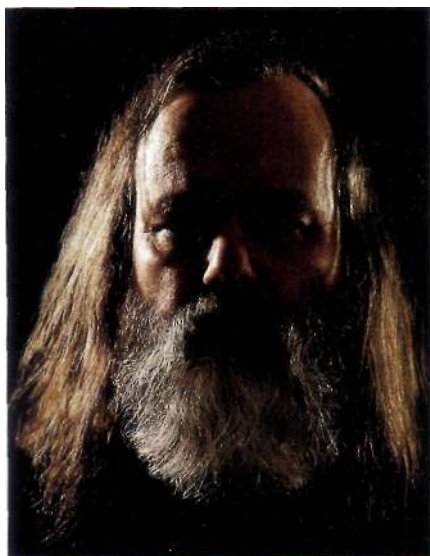
über eine Stunde Gratis-Video



FREELOADS

4000+ Muster & Texturen
100+ Photoshop-Aktionen
180+ Lightroom-Presets
600+ Pinselspitzen u.v.m.

ZEITREISE: Wie Sie ein aktuelles Porträt in alte Fotos montieren (S. 47)



Ham'Se mal'n Tipp für uns?

Erst mal: Danke! Wir haben in den letzten Wochen so viele Mails mit guten Wünschen und aufrichtenden Vorschlägen von Ihnen erhalten, dass wir uns gleich viel besser fühlen. Ich bekam sogar von Ludwig Knipper ein nahrhaftes Care-Päckchen (fotografisch dokumentiert auf Seite 6), so dass die Füllung meines morgendlichen Müsli-Tellers nun wieder für eine Weile gesichert ist.

Langsam kriegen wir es in den Griff, alles, was früher der große Apparat unseres Partner-Verlags erledigt hat, selbst abarbeiten zu müssen - oder zumindest dafür zu sorgen, dass es irgendwer tut. Zum Beispiel unsere neue Buchhalterin, die uns nun den Weg durch den Steuerschunzel weist: Die haben wir als Teilnehmerin unserer Workshops in Zingst kennengelernt, und zufällig - großes, unbarscheliges Indianer-Ehrenwort - hat sie zudem den zweiten Platz beim Fotobuch-Wettbewerb gewonnen.

Jedenfalls kommen kaum noch Beschwerden, dass irgendwas mit Abo oder Heftbelieferung nicht klappt. Und wenn, finden wir meist eine schnelle Lösung. Das lässt uns hoffen, auf dem richtigen Weg zu sein.

Das mit dem richtigen Weg bestätigt übrigens für die Ausrichtung unserer Heftinhalte auch unsere aktuelle Leserumfrage. Danke an alle, die sich daran beteiligt haben und uns so dabei helfen, DOCMA-Schwerpunkte an ihren Interessen zu orientieren. So wussten wir zum Beispiel nie so recht, ob unsere Leser/innen eher Tutorials zu Montage-techniken oder zur Bildoptimierung wollen - Anlass vieler Diskussionen in der Redaktion. Diese Zeit können wir nun besser nutzen, denn wir wissen jetzt: Die Abweichung der Beliebtheit der beiden Themen liegt bei nicht mal einem Prozent. Was übrigens die Leserinnen betrifft: Deren Anteil hat sich seit unserer letzten Umfrage verdoppelt.

Unangefochten auf Platz 1 kam dabei ein Thema, das wir nun deutlich ausbauen müssen: Tipps & Tricks. Ich bin dafür wohl eher der Falsche; wahrscheinlich, weil ich Photo-shop zu gut kenne und mich bei Redaktionsdiskussionen über konkrete Tipps oft frage, was daran Besonderes sein soll? Natürlich macht man das so - wie denn sonst? Erst bei hilfreichen Hinweisen zu Programmfunktionen, die ich selten einsetze, merke ich, wie sinnvoll manche Abkürzungen sein können.

Also, teilen Sie Ihr Wissen mit den DOCMA-Lesern! Was aus Ihrer tagtäglichen Bildbearbeitungserfahrung kommt, ist bestimmt viel praxisnäher und aufschlussreicher, als wir und unsere Autor/innen es sich ausdenken könnten. Es soll ja nicht umsonst sein. Jeden veröffentlichten Tipp und Trick honorieren wir mit 30 bis 50 Euro, je nach Umfang und Komplexität. (Falls Sie uns in der Übergangszeit, bis wir uns selbst mal wieder Honorare auszahlen können, mit Gratis-Tipps beglücken wollen, haben wir nichts dagegen. Aber Sie dürfen auch gern auf der wohlverdienten T&T-Prämie bestehen.)

Bitte senden Sie Ihre Vorschläge mit der Betreffzeile „Tipps & Tricks“, ergänzt um das jeweilige Thema, an redaktion@docma.info. Das kann ein reiner Text sein, aber auch gern ergänzt um ein aussagekräftiges Bild und entsprechende Screenshots. (Nur bitte nicht in einer Datei auf Ebenen zusammenbauen - das möchten wir nach unseren Layoutvorgaben selbst machen und vereinheitlichen.)

Zur Neustrukturierung des Heftes gehört auch eine neue Rubrik namens „Projekte“; sie enthält Beiträge, die wir bisher mal bei den Reportagen, mal bei den Workshops untergebracht hatten. Das ändert nichts am Schwerpunkt (die gab es so schon immer), sondern nur an der Übersichtlichkeit.

Ein Teilnehmer der Umfrage ließ uns übrigens wissen, er sei nur noch Ex-Abonnent, denn DOCMA sei ihm zu politisch, da könne er ja auch gleich den Spiegel lesen. Weil viele andere jedoch ganz im Gegenteil betonen, wie sehr sie den Blick über den Teller- rand schätzen, werde ich mir da auch künftig keine Zügel anlegen(lassen) und durchaus Problembereiche ansprechen, die über Bildbearbeitung hinausgehen.

Was bietet sich denn gerade an? Vielleicht das wiedererwachende politische Selbstbewusstsein von großen Teilen der Bevölkerung. Was spricht laut Regierungspropaganda für ein Durchziehen von „Stuttgart 21“ gegen alle Proteste? Dass es der Respekt vor politischen Entscheidungen, die demokratisch zustande gekommen seien, gebiete, sie nicht einfach umzuwerfen. Was spricht dann für die neue Energiepolitik der Bundesregierung, nachdem das Ende der Atomkraftwerke demokratisch entschieden worden war? Ich meine, außer den Konzerninteressen?

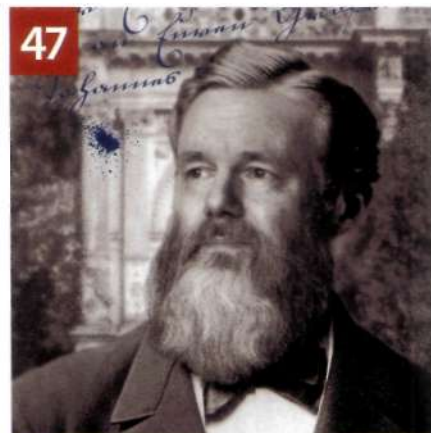
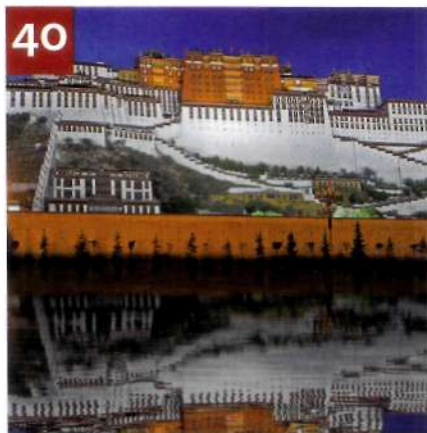
Ein anderes Thema wäre Wikileaks und der Vergewaltigungsvorwurf gegen deren Gründer Julian Assange - pünktlich ein paar Tage, nachdem seine Organisation neues Material zur Kriegspolitik der USA ins Netz gestellt hatte. Diese postwendende Anklage ist so durchsichtig (in der Hoffnung, dass schon irgendwas hängenbleiben wird), dass die CIA im Interesse des Pentagons die Belastungszeugin mit einer Million Dollar zur Rücknahme der Beschuldigung hätte bewegen sollen, weil dieses vorgeblich zufällige Zusammentreffen so ungemein peinlich für Amerikas Außenpolitik ist. Selbst wenn was dran wäre, würde es zu diesem Zeitpunkt kein vernünftiger Mensch glauben. Aber alle anderen schon, und das reicht wohl.

DOCMA wünscht Ihnen erholsame Festtage und ein gesundes und friedliches 2011.

Joachim

Inhalt

Die nächste DOCMA-Ausgabe
erscheint am 16. Februar 2011



REPORTAGEN

- 14 Bilder aus dem Bunker**
In Moskau ist Sergey Romanov einer der Tonangebenden für People-, Nude- und Fashionfotografie. Auf seiner Workshop-Tournee im Herbst konnten ihm nun auch deutsche Fotografen bei der Arbeit über die Schulter blicken.

- 22 Vom Dummy zum Star**
Ein jeder, der Produkte fotografieren will, kennt das: Geht man näher ans Motiv, zeigt sich eine Vielzahl kleiner Unzulänglichkeiten. Wenn solche Objekte dagegen für die Werbung aufgenommen werden, sind die zur Verfügung gestellten Modelle perfekt. Erwartet man - stimmt aber nicht.

- 26 Bildkritik in der Kritik**
Darf man Bildbearbeiter für mangelhafte Montagen öffentlich kritisieren? Ist das gemein?

WORKSHOPS

- 29 PREMIUM-WORKSHOP**
Digitale Lichtfabrik
Wie man dem in die Jahre gekommenen Photoshop-Filter „Blendenflecke“ ein Schnippchen schlägt, verrät Ihnen Uli Staiger.
Contest zu Lens Flares

- 40 Spiegelfechtereien**
In drei kleinen Workshops erklärt Doc Baumann, wie man realistisch wirkende Spiegelungen erzeugt.

- 47 Zeitreise ins 19. Jahrhundert**
In diesem Workshop zeigen wir Ihnen, wie Sie in einem Foto den Kopf einer Person austauschen und an das Bild anpassen.

- 50 Kunst mit Filter**
Olaf Giermann erklärt, wie Photohops Kunstfilter wirken und wie man sie einsetzt, um interessante Bild- und Lichteffekte zu erzielen.

- 54 Photoshop-Sprechstunde**
Doc Baumann gibt praxisbezogene Antworten zu Bildbearbeitungsproblemen der DOCMA-Leser.

- 59 Workflow in Camera Raw**
Wie Sie Bilderserien in Photoshop's Raw-Modul bearbeiten und den optimalen Workflow zwischen Entwicklung und Ausgabe finden, erläutert Maike Jarsetz.

- 62 Reflektor oder Aufhellblitz simulieren**
Hier erfahren Sie, wie sich sogar aus einem düsteren Foto mit Hilfe von Photoshop ein scheinbar normal belichtetes machen lässt.

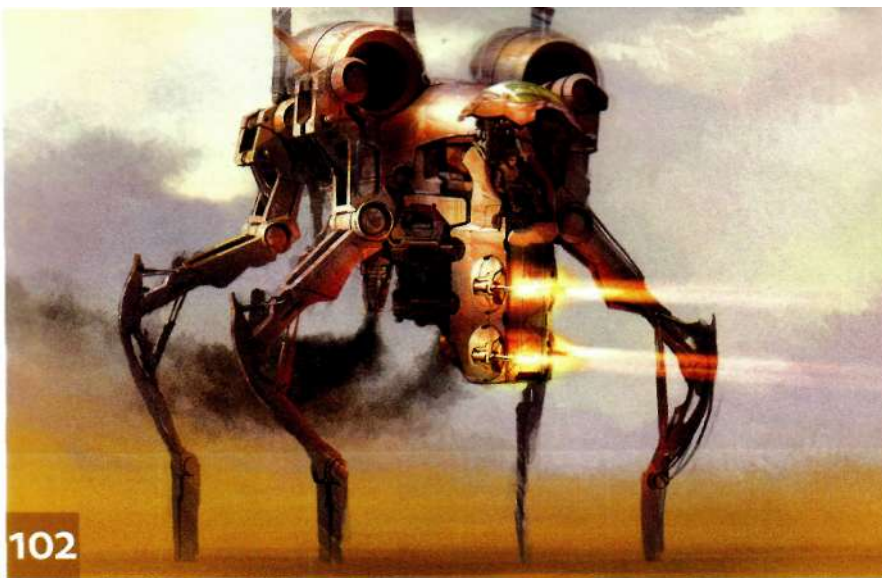
EXTENDED

- 66 Verwischt um die Kurve**
Photoshops „Bewegungsunschärfe“ und „Radialer Weichzeichner“ können Dynamik in ein Bild bringen - gezielter steuern Sie Verwischungen jedoch mit der Software „VirtualRig“.

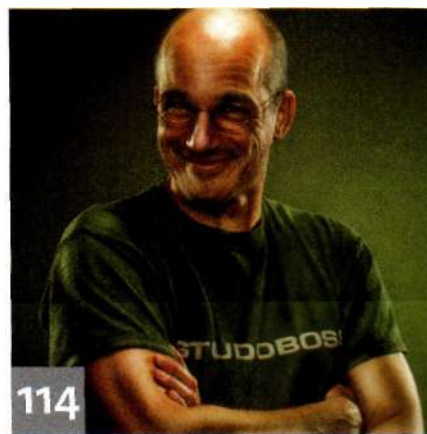
- 68 Einmaleins der Textur**
Materialien gehören zu Polygonmodellen wie der Lack zum Auto oder die Farbe zur Leinwand. Uli Staiger zeigt, wie man mit Cinema 4D passende Oberflächen generiert und realitätsnahe Ergebnisse erzielt.



Arbeitsmaterial zum Heft gibt es unter
www.docma.info/843hhtml



102



114



66



88



116

74 Pseudo-DRI

Das Rezept ist einfach: Nur die besten Pixel einer Belichtungsreihe werden genommen. Der Clou daran ist, dass die Belichtungsreihe aus nur einer Raw-Aufnahme künstlich erzeugt wird. Wie Sie das Rezept praktisch umsetzen, erläutert Tilo Gockel.

77 Kreativ auf Knopfdruck

Das „Entwickeln“-Modul von Lightroom 3 bietet mit den im Programm enthaltenen und mit selbst definierten Vorgaben die Möglichkeit, Entwicklungseinstellungen und Effekte auf Knopfdruck zuzuweisen.

80 Beziehungs-weise komponieren

Analysieren Sie Ihre Fotos, erkennen Sie die grundlegenden kompositorischen Regeln und bringen Sie sie mit der Gestaltung Ihres Fotobuchs in Einklang.

84 Flüssiges Metall in Painter

Painter kann Photoshop-Anwender nicht nur beim Malen unterstützen. Ein hilfreiches Werkzeug ist auch sein „Flüssiges Metall“, das unter Einsatz eigener Bilddateien bemerkenswerte Reflexionseffekte erzielt.

PROJEKTE

88 Das menschliche Auge imitieren

Stefan Grosjean setzt HDR-Fotografie bei Aktaufnahmen ein, um das Bild so festzuhalten, wie wir es sehen.

92 Ungewöhnliche Posen, ein Containerhafen und Herbststimmung - das waren die Vorgaben für das Modeshooting von Georg Banek.

96 Shooting Moto X

Wir haben Ralf Mack bei der Inszenierung des Themas Motocross zugeschaut.

102 Mechanika

Reine ungezügelte Kreativität, wie man sie bei Kindern findet, sowie ungewöhnliche Perspektiven und Sichtweisen auf die Welt sind das Geheimnis des Science-Fiction-Illustrators Doug Chiang.

108 Retrodesign

Was bei der Bebilderung von Special-Interest-Themen zu beachten ist, erklärt Christoph Künne am Beispiel einer Autoreportage.

DOCMATISCHES

114 Contest Neutralebenen

Die Gewinner des Wettbewerbs mit ihren besten Ebenen-Montagen

116 Photoshop-Rätsel

Hier finden Sie die Lösung zum letzten Rätsel und eine neue Aufgabe, passend zur Winterszeit.

118 My husband and me

Interview mit Nico Ferrando zu seinem Bildband mit sehr ungewöhnlichen Paar-Montagen

122 Bücher

Neues aus den Fach- und Fotobuch-Verlagen zu Typographie, Licht und Kunst. Für Sie von Doc Baumann gelesen, gesichtet und bewertet

126 Freeloads

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

128 Leserbrief

Hier können Sie uns mal richtig die Meinung sagen.



Highlights auf **DOCMA.info**



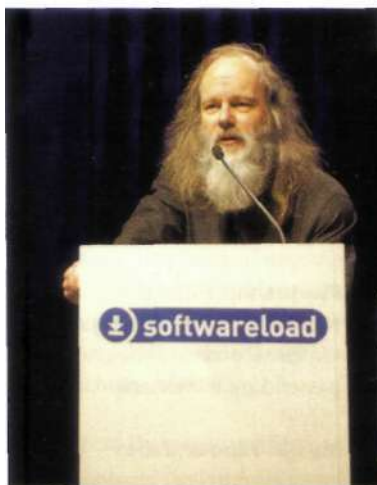
Solidarität der **DOCMA-Leser**
www.docma.info/8588.html



Video-Auslöser für EOS-Filmer
www.docma.info/8569.html



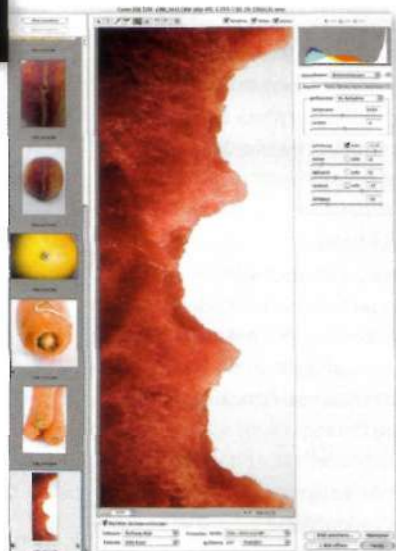
Intensivkurs: Bridge
www.docma.info/7049.html



**Doc Baumann überreicht
Software-Preise an Adobe und Corel**
www.docma.info/8427.html



Lichtmessgerät im handlichen Format
www.docma.info/8544.html



Intensivkurs: Digitale Negative
www.docma.info/6775.html

IMPRESSUM

ISSN 1614-8657

Redaktion und Gestaltung

Dr. Hans D. Baumann (Herausgeber, doc)
Christoph Künne (Chefred., ck, V.i.S.d.P.)
Dr. Gabriele Hofmann-Malbaum (Red.)
Eva Mench (Korr.)
Johannes Wilwerding (Red.)
redaktion@docma.info

NEU!

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 112,60 (Schweiz), € 63,60 (Luftpost / Übersee)
Studentenabo: € 42,- (Inland), € 49,50 (Ausland), SFR 91,20 (Schweiz)

Redaktionskontakt

Dr. Gabriele Hofmann-Malbaum
Hermannstr. 41 | 55286 Würststadt
E-Mail: redaktion@docma.info

Mitarbeiter dieser Ausgabe

Cora Banek, Georg Banek, Eric Berger, Doug Chiang,
Nico Ferrando, Olaf Giermann, Tilo Gockel, Stefan
Grosjean, Harald Helm, Maike Jarsetz, Kay Michael
Kuhnlein, Eva Ruhland, Uli Staiger

Foto-Credits und Bildmaterial

Georg Banek, Doc Baumann, Eric Berger,
Malik Bensch, Doug Chiang, Fotolia.de:
Philip Date | Amir Kaljivic | Bart Kwieciszewski;
Christine Drews, Nico Ferrando, Oliver Fischer,
Olaf Giermann, Tilo Gockel, Stefan Grosjean,
Harald Helm, Maike Jarsetz, Günther B. Kögler,
Jörg Kritzer, Christoph Künne, Stefan Landgesell,
Ralf Mack, Sergey Romanov, Eva Ruhland,
Marius Schwiege, Uli Staiger

Titelbildmotiv

Sergey Romanov

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 Essen.

News

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

Mittelformat für Einsteiger

In den USA hat Mamiya eine auf der RZ-Plattform basierende Mittelformatkamera mit 22-MP-Sensor vorgestellt.

Aufgrund des Erfolges des RZ33-Systems und der Nachfrage nach günstigeren Mittelformatkameras hat Mamiya eine preislich attraktive Variante mit 22 Megapixel Auflösung entwickelt. Die RZ22 ist eine Kombination aus dem RZ67-Pro-IID-Kamera-Body und dem neuen DM22-Kamerarückteil. Das derzeit ausschließlich in den USA für 11 500 USD (ca. 8400 Euro) angebotene System wird mit den Software-Programmen Capture One und Leaf Capture ausgeliefert. Der im Digitalrückteil integrierte Sensor hat eine Fläche von 48x36 mm (5 356x4056 Pixel) und deckt einen Empfindlichkeitsbereich von ISO 25 bis 400 ab. Der Dynamikumfang beträgt 12 Blendenstufen. Die Verschlusszeiten des Systems sind zwischen 8 und 1/400 Sekunden wählbar. Serienbilddaufnahmen sind in einer Geschwindigkeit von 0,8 Bildern pro Sekunde möglich. Für den unkomplizierten Wechsel zwischen Hoch- und Querformat besitzt das Rückteil einen Rotationssensor. Die Bedienung der Kamera und die Bildkontrolle erfolgen über ein 6x7cm großes berührungsempfindliches Display. Mittels Firewire 800-Schnittstelle kann die RZ22 zudem per Computer gesteuert werden (Tethered Shooting). Das Speichern der Aufnahmen erfolgt dann auf dem Computer, ansonsten auf einer CF-Speicherkarte. Die RZ22 wiegt ca. 2,1 kg und misst 16,5 x 15,5 x 13,2 cm. Fotografen, die bereits ein RZ-System besitzen, können alle hauseigenen Objektive mit dem DM22-Kamerarückteil verwenden. Wann das neue Mittelformatsystem in Europa erhältlich sein wird, steht noch nicht fest, www.docma.info/8582.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



DOCMA-Akt-Workshop in Zingst 2011

Im kommenden Jahr hat DOCMA die Zusammenarbeit mit der Fotografie Zingst noch einmal intensiviert. Vom 18.08.-21.08.2011 und vom 01.12.-04.12.2011 wird es jeweils einen Akt-Workshop mit Ralf Mohr und DOCMA-Chefredakteur Christoph Künne geben. Lernziel der Workshops ist die Erstellung von Aktfotos nach dem Vorbild von ausgesuchten Arbeiten des Fotografen Ralph Mohr. Im Seminar werden für jedes Bild zunächst fototechnische und gestalterische Grundlagen erläutert, um eine solche Aufnahme zu erzielen. Die Vorgehensweise ist in einzelne Arbeitsschritte untergliedert, die der Seminarleiter erläutert und die von den Teilnehmern nacheinander in Kleingruppen oder allein umgesetzt werden. Nach dem fotografischen Teil erläutert Christoph Künne den digitalen Teil des Workflows: die Bildausarbeitung. Zum Abschluss führt er die Teilnehmer an das Thema Fineart-Druck heran. Mehr dazu unter www.docma.info/8577.html



Speicherkarte mit Funk-Schnittstelle

Eine neuartige SD-Karte für Digitalkameras hat die Trek 2000 International Ltd. vorgestellt. Die „FluCard“ besitzt eine Wi-Fi-Schnittstelle, die durch Schütteln der Kamera aktiviert wird. Die Karte versendet dann automatisch ihre Daten an ein geeignetes Endgerät. Die FluCard ist lieferbar mit Speicherkapazitäten von 8 GB bis künftigen 64 GB. Jeder Kunde erhält 2GB kostenlosen Online-Speicherplatz auf dem FluCard-Internetportal. Die FluCard mit 8 GB Kapazität kostet 180 USD. Mehr dazu unter www.docma.info/8357.html



Proofdrucker von Epson



Epson erweitert sein Angebot an Tintenstrahldruckern um einen kompakten Proofdrucker für Medien bis 17 Zoll Breite. Der Stylus Pro 4900 deckt bis zu 98 Prozent des PANTONE-Farbraums ab, daher ist auch die Wiedergabe vieler Sonder- und Schmuckfarben möglich. Das Gerät basiert auf Technologien, die bereits bei den etablierten 44-Zoll-Druckern zum Einsatz kommen. So sorgen die UltraChrome-HDR-Tinte mit elf Farben und der moderne TFP-Druckkopf für qualitativ hochwertige und -eproduzierbare Ausdrücke auf vielen Medien. Auch bei der Herstellung von farblich übereinstimmenden Proofs an verschiedenen Standorten verspricht Epson dank des optional erhältlichen Inline-SpectroProofers eine hohe Qualität. Das Messgerät stellt die reproduzierbare Farbgenauigkeit über verschiedene Medien hinweg sicher und misst bei der Erstellung von ICC-Profilen und Druckverifikationen Teststreifen und Farbdigramme. Der Epson Stylus Pro 4900 erfordert laut Epson nur wenig Wartung und erreicht eine Druckgeschwindigkeit von bis zu 46 Quadratmetern pro Stunde. Seine große vordere Papierkassette erleichtert das Einlegen von Papier. Der Druck auf bis zu 1,5 mm dicken Medien ist ebenso möglich wie die Nutzung von Proofpapier. Durch den automatisierten Wechsel zwischen Einzelblatt- und Rollenpapier ist das Umschalten auf unterschiedliche Medien schnell erledigt. Im Drucker sind zudem parallel die Tinten Matte-Black und Photo-Black installiert, die bei Bedarf je nach Druckmedium automatisch ausgewählt werden. Die Tinten stehen in großvolumigen Patronen zur Verfügung. Der Epson Stylus Pro 4900 kostet 2 974 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/8281.html

Farbmanagement für Digitalkameras



Datacolor hat mit SpyderCheckr eine neue Farbreferenzlösung für Fotografen vorgestellt. SpyderCheckr kalibriert die Farben beim Raw-Import von der Kamera, führt einen Weißabgleich durch und speichert das Farbprofil für den weiteren Arbeitsablauf. Mit 48 Farb-Targets deckt SpyderCheckr ein breites Spektrum an Farben ab und ermöglicht es in Kombination mit der Kalibriersoftware, die Farben schon im Raw-Workflow zu korrigieren. Datacolor SpyderCheckr ist kompatibel mit aktuellen Raw-Konvertern und soll konsistente Farbergebnisse entlang des digitalen Workflows sicherstellen. Mit der automatischen Integration der Farbkorrektur in den Raw-Import-Prozess sollen langwierigen Farbnachbearbeitungen vermieden werden. Der SpyderCheckr kostet 137 Euro, das als Pro-Version angebotene Set mit dem Kalibrierungswürfel SpyderCube ist für 173 Euro erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/8284.html

FREIE MAGAZINE

KOSTENLOSE MAGAZINE FÜR
FOTOGRAFEN UND DESIGNER



LE NEGATIF#4

Magazin für analoge Fotografie
<http://www.lenegatif.com>



KAMERAKUNSTMAGAZIN #5

PDF-Magazin für Fotografie
<http://www.kamerakunstmagazin.de>



SNAPIXEL

FLASH-Magazin für Fotografie
<http://www.snapixel.com/magazine>

FIRMWARE-UPDATES

Canon hat mit der Firmware 2.08 bei der EOS 5D Mark II einige Fehler behoben, die beim Filmen, bei aktivierter Abschaltautomatik, in Verbindung mit dem Speedlite-Transmitter ST-E2, im Live-View-Modus oder beim drahtlosen Blitzen auftreten konnten. Panasonic hat für das Micro-Four-Thirds-Objektiv Lumix G Vario HD 4-5,8/14-140 mm ASPH die neue Firmware-Version 1.3 bereitgestellt. Nach dem Update soll das Objektiv deutlich schneller startbereit sein und scharfstellen als bisher.



Kameratragesystem für den Gürtel

Die HS Imaging GmbH hat im Vertrieb für den italienischen Anbieter CP Cantelli & Poli das innovative Kameratragesystem bgrip vorgestellt, mit dem Fotografen ihre Spiegelreflexkamera griffbereit am Gürtel tragen können. Der Hersteller verspricht, dass die Kamera aufgrund der Konstruktion des Systems nicht hin und her pendeln kann. Es handelt sich bei bgrip um eine Mischung aus einer Schnellwechselplatteneinheit und einem Systemgürtel. Die Kamera wird mit einer Wechselplatte an einer aus Durethan gefertigten Basiseinheit befestigt, wobei das Befestigen und Entnehmen der Kamera schnell und unkompliziert vonstattengehen soll. Die Belastbarkeit des Systems wird mit bis zu 8 kg angegeben - Labortests hätten sogar eine Belastbarkeit von 32 kg ergeben, heißt es in einer Presseinformation des Herstellers. Einen komfortablen Transport soll bgrip somit selbst bei Kameras mit langen Brennweiten, angeschraubtem Batteriegriff und Blitzgerät gewährleisten. Das SAFE-Unlock System, das zusätzlich durch ein Sicherheitsband unterstützt werden kann, soll eine unbeabsichtigte Freisetzung der Kamera verhindern. Neben der Basiseinheit für die Kamerahalterung ist im Lieferumfang die Schnellwechselplatte zur Befestigung an der Kamera selbst, ein Tragegürtel, eine waserdichte Kamerahülle und ein zusätzliches Sicherheitsband enthalten. Schnellwechselplatten für weitere Kameras oder Camcorder sind als Zubehör erhältlich, bgrip kostet im Fachhandel 70 Euro.

www.docma.info/8556.html



weitere Artikel finden Sie unter
www.docma.info



23-Zöller für Bildbearbeiter

Mit dem **NEC SpectraView 231** bringt NEC Display Solutions einen 23-Zoll-LCD-Monitor für farbkritische Anwendungen auf den Markt, der 75 % des Adobe-RGB-Farbraums abdecken soll und eine Auflösung von 1 920 x 1 080 Bildpunkten bietet. Das hardwarekalibrierbare IPS-Panel verfügt wie die SpectraView Reference-Modelle 241 und 271 über eine 14-Bit-Look-up-Table für bestmögliche Farbkontrolle sowie eine 3D-Look-up-Table zur präzisen Farbraumabbildung. Der Bildschirm empfiehlt sich für professionelle Anwender in den Bereichen digitale Bild- und Videobearbeitung und DTP. Die ColorComp-Funktion des Monitors kontrolliert die Farbverteilung automatisch und soll für ein ausgewogenes, homogenes Bild sorgen. Dank „Backlight Ageing Correction“ sollen die Leistungswerte während der gesamten Monitor-Lebensdauer stabil bleiben. Für die simultane Darstellung zahlreicher Programmfenster verfügt der Monitor über eine Bild-in-Bild-Funktion. Neben dem zukunftssicheren DisplayPort besitzt er einen VGA-Eingang sowie zwei DVI-D-Schnittstellen. Zusätzlich gewährleistet der integrierte programmierbare USB-Hub den Anschluss multipler PC-Plattformen, wodurch mit nur einer Maus und Tastatur zwei Computer gesteuert werden können. Zur weiteren Ausstattung gehört eine Pivot-Funktion, die mit einer geeigneten Grafikkarte die Ansicht im Landschafts- oder Porträtmodus gestattet. Der NEC SpectraView 231 kostet 973 Euro und ist in der Farbe Schwarz erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/8511.html

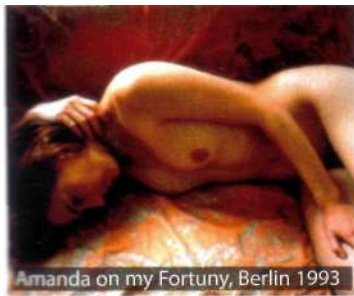


SigmaTelezoom mit Bildstabilisator

Sigma stattet das Tele-Zoomobjektiv APO 120-300 mm F2,8 EX DG HSM mit einem optischen Bildstabilisator aus, der die Möglichkeiten der Freihandfotografie um bis zu vier Belichtungsstufen erweitern soll. Das angekündigte Modell bietet darüber hinaus die neueste optische Technologie und ein witterungsbeständiges Design für den Einsatz unter rauen Bedingungen. Ein SLD-Glaselement - SLD steht für speziell niedrige Dispersion - und zwei FLD-Glaselemente, deren Abbildungsleistung mit der von Fluoridglas gleichzusetzen ist, sorgen für die maximale Korrektur chromatischer Aberrationen. Die Super Multi Layer-Vergütung reduziert Streulicht und Geisterbilder. Das Objektiv ist sowohl innenfokussiert als auch innenzoomt, wodurch sich weder beim Scharfstellen noch beim Brennweitenwechsel Veränderungen in der Baulänge ergeben. Sigma verspricht eine extrem hohe Auflösung über den gesamten Zoombereich, die mit der einer Festbrennweite vergleichbar ist. In die von einem Ultraschallmotor angetriebene automatische Scharfstellung kann jederzeit manuell eingegriffen werden. Ein Liefertermin und der Preis standen bis Redaktionsschluss noch nicht fest. Mehr dazu unter www.docma.info/8315.html

AKTUELLE AUSSTELLUNGEN

EMPFEHLUNGEN FÜR FOTOAUSSTELLUNGEN
IN DEUTSCHEN MUSEEN UND GALERIEN



1. STADTHAUS ULM

In „Fake Holidays“ untersucht der Fotograf Reiner Riedler mit dem Blick des Anthropologen absurde Formen von Erholungsfabriken und ihre Besucher. Die Bilder der schrillen Wunderwelten sind bis zum 17.4.2011 in Ulm zu sehen.

www.stadthaus.ulm.de

2. BERLINISCHE GALERIE

Die Ausstellung „Berlin Work“ gibt bis zum 28.3.2011 mit 80 teils noch nie gezeigten Fotografien einen umfassenden Überblick über die in Berlin entstandenen Arbeiten der Fotografin Nan Goldin. Die Fotografien zeigen ihre Freunde, Bekannten und Liebhaber.

www.berlinischegalerie.de

3. SUERMONDT-LUDWIG-MUSEUM
In der Fotoausstellung werden bis zum 6.2.2011 in Aachen rund 150 Fotos aus dem Gesamtwerk des bekannten deutschen Fotografen Dirk Reinartz gezeigt. Reinartz arbeitete u.a. mehrere Jahre im Auftrag des Magazins Stern.

www.suermondt-ludwig-museum.de

Fotos: 1. Reiner Riedler 2. Nan Goldin 3. Dirk Reinartz/Karin Reinartz

NEUE VIDEO-TUTORIALS

PHOTOSHOP-KNOWHOW FÜR OHR UND AUGE
MIT 20% RABATT



1. PLUG-IN-SAMMLUNG

Nik Complete Collection

Rebekka Strauß erklärt in diesem Video-Training alle 6 Plug-ins der Softwaresammlung und zeigt den optimalen Workflow in Verbindung mit Photoshop.



2. LICHTFÜHRUNG

in der Porträtfotografie

In dem Video-Training „Gesteuerte Lichtführung in der Porträtfotografie“ erklärt Martin Krolop live am Set, wie man die verschiedenen Lichtsituationen indoor, outdoor oder im Studio meistert.



mehr Videoworkshops unter
www.docma.info/4964.html

dpunkt.fotografie



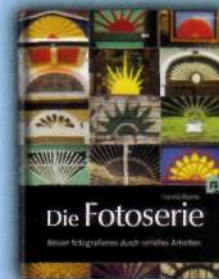
Loe Beerens Konzertfotografie

Three songs, no flash!
2010, 152 Seiten,
komplett in Farbe,
Festeinband
24,95 (D)
ISBN 978-3-89864-682-6



Jan Leonardo Wöllert, Jörg Miedza Faszination Lichtmalerei

2010, 224 Seiten,
komplett in Farbe,
Festeinband
€ 39,90 (D)
ISBN 978-3-89864-669-7



Harald Mante Die Fotoserie

Besser fotografieren
durch serielles Arbeiten
2010, 160 Seiten,
komplett in Farbe,
Festeinband
€ 34,90 (D)
ISBN 978-3-89864-650-5

Deutscher
Fotobuchpreis 2011



Uwe Steinmüller, Jürgen Gulbins Handbuch Digitale Dunkelkammer

Vom Kamera-File
zum perfekten Print:
Arbeitsschritte und
Werkzeuge in der
Digitalfotografie
2010, 637 Seiten,
komplett in Farbe,
Festeinband
€ 49,90 (D)
ISBN 978-3-89864-644-4



Helmut Kraus HD-Filmen mit der Spiegelreflex

Mit der DSLR-Kamera
zum perfekten Film-Look
in HD und Full-HD
2010, 192 Seiten,
komplett in Farbe,
Broschur
€ 29,00 (D)
ISBN 978-3-89864-636-9



dpunkt.verlag

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

Soft WARE

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



Globell erweitert Helicon Focus

Die Anwendung Helicon Focus Pro für Mac OS und Windows, die unterschiedlich fokussierte Einzelbilder zu einem scharfen Gesamtbild zusammenfügt, wird um eine Software für automatische Fokusreihenaufnahmen ergänzt.

Mit der neuen Komplettlösung kann die Änderung des Fokusbereiches bei Einzelaufnahmen gesteuert werden, die nötig sind, um den Gesamtschärfebereich zu erfassen. Auch die Kombination von automatischer Belichtungs- und Fokusreihenerstellung ist damit möglich. Helicon Remote steuert den Fokus bei Kameras mit Live-View-Funktion durch die Objektivbewegung und gewährleistet kleinste Fokusschritte, um den Gesamtschärfebereich abzudecken. Durch die Fernsteuerung der Kamera über den PC können laut Hersteller auch bewegte Objekte schnell, präzise und zuverlässig aufgenommen werden. Anschließend werden die Aufnahmen mit Helicon Focus Pro automatisch zu einem scharfen Gesamtbild zusammengefügt. Helicon Remote bietet zudem die Möglichkeit, ein Limit für die Belichtungszeit zu definieren. Der gesamte Dynamikumfang kann bei der Aufnahme mit der Kamera in Kombination mit Helicon Remote eingefangen werden. Alle Kunden mit der älteren Version von Helicon Focus Pro sind zu einem kostenlosen Upgrade berechtigt. Der Preis für die Vollversion beträgt 150 Euro. Das Update ist zunächst nur für die Windows-Version erhältlich, für den Mac wurde es in Aussicht gestellt. Mehr dazu unter www.docma.info/8368.html



weitere Softwarevorstellungen finden Sie unter
www.docma.info/13.html



Akvis NatureArt

Akvis hat eine neue Effektsoftware veröffentlicht, mit der digitale Bilder um Naturphänomene wie Regen, Sonne, Wasser, Blitze, Wolken und Feuer ergänzt werden können. Die Effekte lassen sich auch ohne Bildvorlage erzeugen. Akvis NatureArt ist als eigenständiges Programm und als Photoshop-kompatibles Plug-in für Photoshop, Photoshop Elements, Paint Shop Pro und andere erhältlich. Die Software läuft unter Windows 2000/XP/Vista/Win 7 (32 Bit und 64 Bit) sowie Mac OS X ab 10.4 (32 Bit und 64 Bit). Zum Ausprobieren gibt es eine 10 Tage lauffähige Testversion. Der Kaufpreis beträgt 55 Euro für private und 145 Euro für kommerzielle Nutzung. www.docma.info/8372.html

Vuescan unterstützt 64-Bit-Photoshop

Die Scansoftware Vuescan für Mac OS, Windows und Linux verschafft in der neuesten Version vielen älteren Scannermodellen Anschluss an Photoshop 3.0 bis CS5. Das Update auf Vuescan 8.6.66 beinhaltet einen verbesserten Importfilter, der mehr als 1 500 Scanner unterstützt und sowohl mit der 32- als auch 64-Bit-Version von Photoshop läuft. Der Scanvorgang soll flotter vonstattengehen und weniger Arbeitsspeicher benötigen als bisher. Zudem beinhaltet die neue Version einen verbesserten TWAIN-Treiber, der das Scannen aus Microsoft Word und anderen TWAIN-kompatiblen Programmen ermöglicht. Vuescan erstellt PDF-JPEG-, TIFF- und TXT-Dateien, in der Professional-Version zusätzlich Raw-Scan-Dateien. Die Pro-Version unterstützt darüber hinaus ICC-Profile und erlaubt die IT8-Farbkalibrierung. Vuescan kostet in der Standard-Version 40 USD, die Professional-Version ist für 80 USD zu haben. Eine kostenlose, voll funktionsfähige Testversion von Vuescan, die Scans allerdings mit einem Wasserzeichen versieht, ist auf den Internetseiten von Hamrick Software erhältlich. Mehr dazu unter www.docma.info/8591.html

Elements 9 aufgebohrt

Der Software-Entwickler Andrei Doubrovski hat sein Photoshop-Elements-Add-on "Elements+" aktualisiert. Die neue Version ist kompatibel mit dem erst kürzlich erschienenen Elements 9. Mit der für 12 USD erhältlichen Software „Elements+“ lassen sich zahlreiche versteckte Funktionen von Photoshop Elements aktivieren, die sonst nur der große Bruder Photoshop zu bieten hat. Der Zugang zu den neu gewonnenen Funktionen erfolgt über die Effekte-Palette. Elements+ beinhaltet jeweils einen Installer für Windows und Mac OS. www.docma.info/8365.html



Vorabversionen für Lightroom und Camera Raw

Adobe hat in den Adobe Labs die Release Candidates von Camera Raw 6.3 und Lightroom 3.3 mit Unterstützung weiterer Kameramodelle sowie eine neue Version des Lens Profile Creators bereitgestellt. Es werden mehrere Kameras von Nikon, Canon, Panasonic und Samsung neu unterstützt. Hinzu kommen auch etliche Objektivprofile von Canon- und Nikon-Optiken sowie Objektivprofile für das Samsung TL350 (WB2000) und die Kameras SIGMA DP1, DP1S, DP1X, DP2 und DP2S. In Lightroom 3.3 RC und Camera Raw 6.3 RC sollen zudem zahlreiche Probleme behoben worden sein. Neu im Lens Profile Creator 3 Pre-Release ist eine Funktion zum Finden und Herunterladen von fremden Objektivprofilen. Mehr dazu unter www.docma.info/8519.html

Fotogalerien leicht gemacht

Mit der Windows-Software „Flash Foto-Galerie Designer“ von Data Becker lassen sich ohne Vorkenntnisse Internet-Bildergalerien erstellen. Die Software enthält 50 Vorlagen, die sich mit Bildern füllen, neu zusammenstellen und in die eigene Webseite einbinden lassen. Der Fotoshow-Modus ist für individuelle Flash-Diashows mit Übergängen und animierten Texten gedacht, während im „Galerie“-Modus dynamische Flash-Galerien mit zwei- und dreidimensionalen Effekten erzeugt werden können. Ergänzend kann die Diashow oder Galerie mit Musik unterlegt werden. Die Software kostet 29,95 Euro. Mehr dazu unter www.docma.info/8327.html



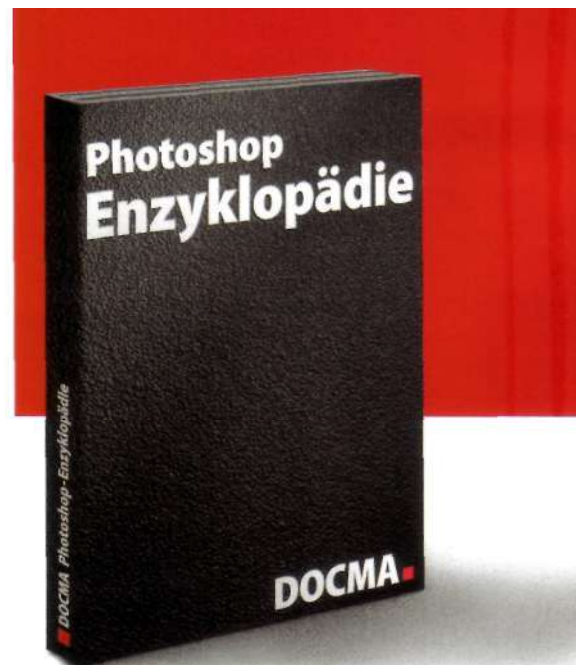
Die komplette Photoshop- Enzyklopädie der Edition DOCMA jetzt auf DVD für nur 79 Euro

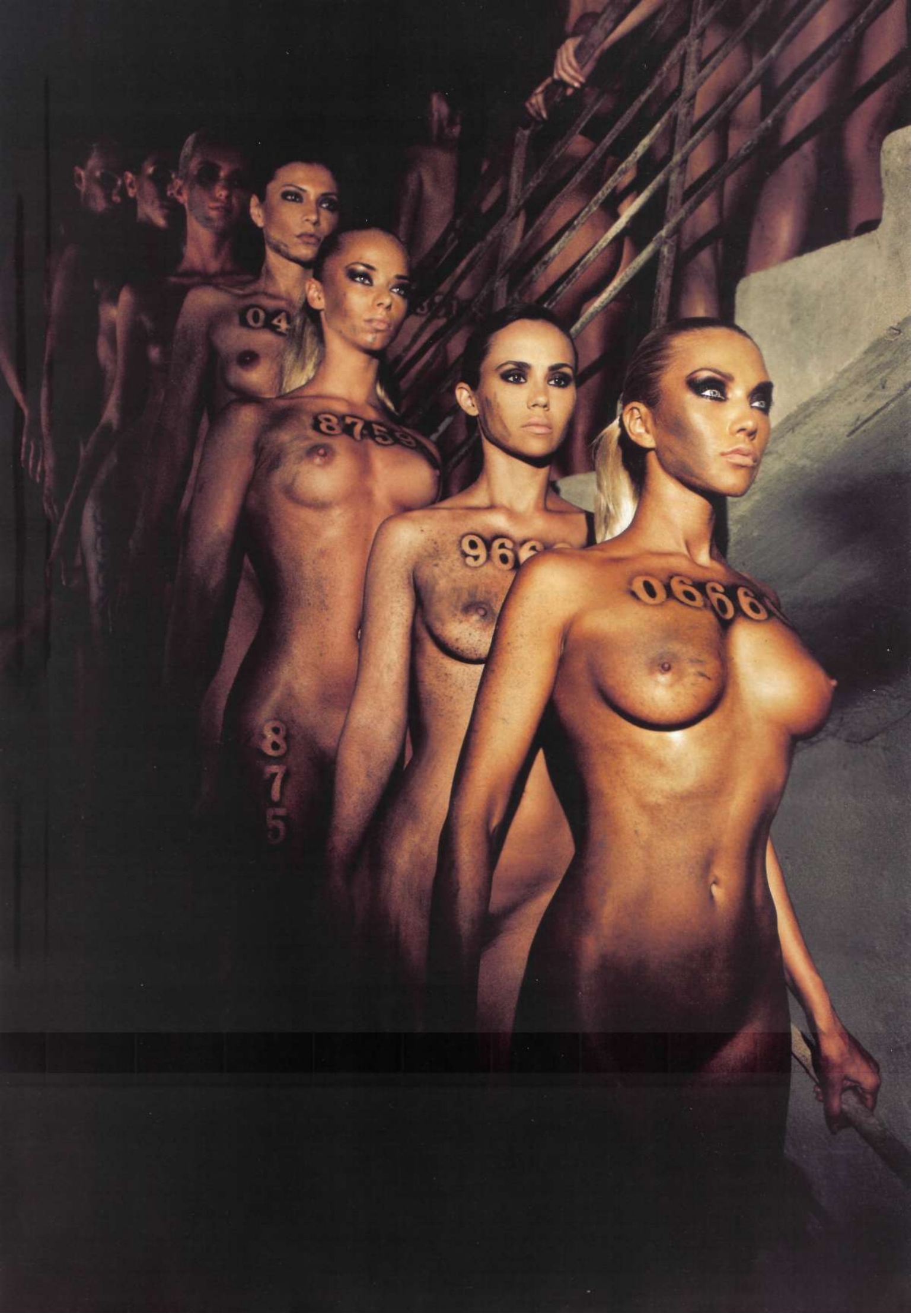
Zur Photokina hatten wir einen Messe-Sonderpreis angeboten. Davon sollen nun auch Sie bis zum Jahresende profitieren. Die DVD-Fassung enthält alle 2 500 Seiten der Buchausgabe als druckbare PDFs, ergänzt um Suchfunktionen, Links zu anderen Seiten und Bänden sowie direkt zum Bild-Arbeitsmaterial in Photoshop.

Die DVD kostet sonst 149 Euro. Das sind netto lediglich 125,20. Zum Vergleich: Der Preis der 22 Bände der vergriffenen Buchausgabe lag ohne die hilfreichen Zusatzfunktionen bei 327 Euro. Bitte richten Sie Ihre Bestellung an: ps-dvd@docma.info

Wegen zahlreicher Nachfragen: Zur Unterstützung von Schulungen, Seminaren, Unis, Volkshochschulen und ähnlichen gibt es Mengenrabatt: ab 5 Ex. 45%, ab 10 Ex. 55%. Diese Bestellungen bitte an: sem-ps-dvd@docma.info

Versand Inland: 2,90 €, EU: 4,90 €, Schweiz: 6,50 €, Welt: 12,90 €





BILDER AUS DEM BUNKER

In Moskau ist Sergey Romanov tonangebend für People-, Nude- und Fashionfotografie.

Auf seiner Workshop-Tournee im Herbst konnten ihm nun auch deutsche Fotografen

bei der Arbeit über die Schulter blicken. | **Christoph Künne**

Seine Bilder erinnern an Blicke eines kleinen Jungen auf große, schöne Frauen: Endlose Beine, die er optisch mithilfe von Tilt-Shift-Objektiven in die Länge zieht, und wogende Oberweiten, bevorzugt aus der Untersicht. Vor allem aber vermitteln die Fotos eine ganz eigenwillige Lebendigkeit. Als Fotograf orientiert sich Romanov lieber an klassischer Malerei als an Vorbildern aus der eigenen Zunft, bevorzugt Dauer- statt Blitzlicht und findet es wichtiger, gelungene Bilder zu machen, als die Wünsche seiner Kunden zu erfüllen.

Vom Umgang mit Kundenwünschen

Als er in einer der Bildpräsentationen seines Workshops Porträts eines bekannten russischen Schauspielers zeigte, bemerkt er nebenbei, der Mann sei ihm so unsympathisch gewesen, dass er ihn kurzerhand im Vorflur des Studios fotografiert habe, nur um ihn schnell wieder loszuwerden. Auch wäre der Schauspieler mit den Bildergebnissen nicht zufrieden gewesen. Die Aufnahmen waren zwar nicht unbedingt schmeichelhaft, aber dennoch sehr gute -reiten, was eine am Workshop teilnehmende deutsche Kollegin zu der Frage bewog, wie Romanov mit solcher Kritik umgehe. Der erwiderte ungerührt: „Ich kann nichts dafür, wenn die Kunden sich auf den Bildern nicht mögen. Ich mache gute Bilder von ihnen, nicht schöne. Sie kommen zu mir, sie wissen, wie ich fotografiere, sie zahlen genau dafür viel Geld. Und sie bekommen am Ende ein gutes Bild. Manchmal dauert es nur eben ein paar Jahre, bis sie das wertschätzen lernen. Aber ich habe auch zehn Jahre gearbeitet, um es mir leisten zu können, solche Bilder zu machen, ohne auf den Geschmack des Kunden achten zu müssen.“

Eine solche Haltung hat sicherlich rein gar nichts mit der Realität der fragenden, klassisch ausgebildeten Fotografenmeisterin zu tun, die selbst ein Porträtstudio betreibt. Hier zeigt sich in aller Deutlichkeit die Kluft zwischen den Welten, in denen sich die beiden Fotoprofis bewegen. Romanov ist fotografischer Autodidakt hat keinerlei -andwerkliche oder künstlerische Ausbildung genossen. Er musste beim Zusammenbruch der UdSSR sein philologisches Studium aufgeben, hat jahrelang gekellnert und Autoteile verkauft.

Irgendwann gelang es ihm, Chefredakteur einer Autozeitschrift zu werden, doch wechselte er bald wieder und kam in die grafische Abteilung einer Firma, die Unterwäsche vertrieb. Dort entdeckte er Photoshop und arbeitete sich in dessen Tiefen ein. Schnell erkannte er, wie bescheiden die Fähigkeiten der vom Hersteller beauftragten amerikanischen Fotografen waren, deren Produktionen er regelmäßig rettete. Nach einiger Zeit redete er seinem Auftraggeber ein,

das mit dem Fotografieren könnte er besser. Das er sich dabei irrte, bemerkte er schnell. In einem Punkt behielt er dennoch recht: Der Kunde war mit seiner Arbeit insgesamt zufriedener. Wegen seines Photoshop-Knowhows hatte Romanov in der sich anschließenden Phase des Fotografierenlernens keine Mühe seine fotografischen Defizite ausgleichen.

Maler statt Fotografen

Nachdem er sich so selbst ins kalte Wasser gestoßen hatte, musste er schnellstmöglich schwimmen lernen - und zwar ohne Ausbilder. Als Geisteswissenschaftler mit der Sensibilität für kulturelle Hintergründe ausgestattet, suchte er seine Vorbilder nicht bei den Fotografen der Gegenwart, sondern bei den Malern der Vergangenheit. Er orientierte sich an der dunklen Ästhetik von Renaissanceporträts und fand viele Anknüpfungspunkte für eigene Arbeiten in der sogenannten „Caravaggio-Schule“. Sie bildete sich im frühen 17. Jahrhundert nach dem Tod Caravaggios und verfeinerte dessen Gestaltung der Szenen des „Chiaroscuro“, der Hell-Dunkel-Malerei. Caravaggio arbeitete mit einem dramatisierenden Einsatz von schräg einfallendem, streuungsfreiem Schlaglicht und erzeugte durch ausgefeilte Lichteffekte Räumlichkeit, in die die Figuren mit bis dato ungewohnt plastischer Lebensähnlichkeit gesetzt wurden.

Romanov erkannte für sich beim Studium der alten Meister die Bedeutung von präziser Lichtsetzung und nutzte schon früh anstelle von Studioblitzten leichter kontrollierbares Dauerlicht. Inzwischen hat er diesen Stil perfektioniert. Er arbeitet, wie seine Vorbilder in der Malerei, mit vielen relativ kleinen Lichtquellen, erzeugt so Lichtflecken an den für die Bildaussage wichtigen Stellen und vermeidet Streulichter mit Tuben, Toren und Projektionsvorsätzen. Dort, wo er mit der Begrenztheit von Räumen zu kämpfen hat, kommen Gegenlichtscheinwerfer und Nebelmaschinen zum Einsatz. Doch bis er von den ersten Unterwäscheaufnahmen zu den Feinheiten seiner Illuminationstechnik gelangt war, gingen Jahre ins Land. •



Sergey Romanov

Der Moskauer Starfotograf arbeitet vornehmlich für die russischen Ableger von Playboy, Penthouse, FHM und XXL. Zu seinen Kunden zählen aber auch eine Reihe vermögender Privatkunden.

Mehr Infos [unter www.sergeromanov.com](http://www.sergeromanov.com)

Zunächst einmal weckte er das Interesse von Kunden mit seinen gut retuschierten Bildern. Über Mund-zu-Mund-Propaganda geriet er bald an Magazine, die seine Arbeiten drucken wollten, später zu den redaktionellen Aufträgen, die bis heute sein Renommee ausmachen und die Zahl seiner vermögenden Privatkunden auf einem hohen Niveau halten: eindrucksvolle Bildstrecken für die russischen Ableger von FHM, Playboy und XXL.

Aus der Höhle ins Licht

Während der ersten eineinhalb Jahre entstanden Sergey Romanovs Bilder in einem 60-Quadratmeter-Studio, acht Meter tief unter der Erde, das zuvor als Fleischfabrik gedient hatte. Bei der Raumgestaltung arbeitete er mit einem befreundeten Szenenbildner zusammen, der das Bunkerstudio regelmäßig in eine Art „Höllenfiliale auf Erden“ verwandelte.

Das blieb für den Fotografen nicht ohne Folgen. Dauerbleich und zunehmend depressiv zog er in ein bis heute genutztes lichtdurchflutetes 400-Quadratmeter-Studioloft, das er mit allen Annehmlich-

keiten ausstattete. Seiner Ansicht nach entstanden als Folge „lebensfrohe, helle Bilder“, deren neue Qualität aber wahrscheinlich nur ihm selbst bewusst ist, wie er augenzwinkernd anmerkt.

Das System Romanow

„Wie aber überlebt man wirtschaftlich mit einer solchen Haltung gegenüber Kundenwünschen?“, wollte gegen Ende der Veranstaltung die immer noch irritierte deutsche Fotografin wissen. „Als Künstler bis Du kein Dienstleister, der seine Kunden sucht“, erklärt er. „Vielmehr bist du ein Stern, dessen Leuchten die Kundschaft anzieht.“

Romanov spricht durch seine Bilder, um sich herum sammelt er sein „System“, in dem er möglichst reibungslos arbeiten kann. Dazu zählen neben Assistenten, Partnern, Mitarbeitern, bevorzugten Modellen und der für ihn sehr wichtigen Technikausstattung auch Kunden, die zu seinen Bildern passen und die langfristig mit ihm zusammenarbeiten.

Er lebt das Star-Prinzip, also ein Stern zu sein, der seine Satelliten um sich sammelt. •





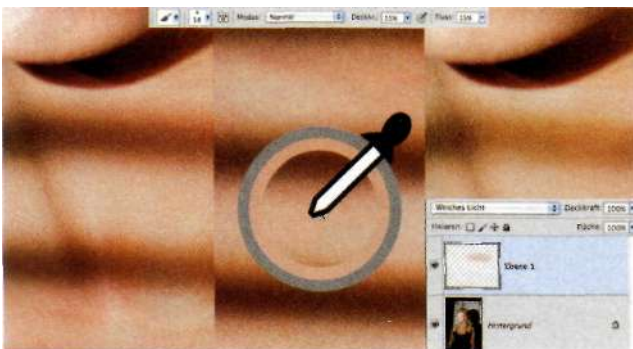
TIPPS & TRICKS ZUR PORTRÄTRETUSCHE

Bei seinem Arbeitsstil verzichtet Sergey Romanov auf technischen Schnickschnack und kommt auch ohne die aktuellste Photoshop-Version schnell zur perfekten Retusche. | **Christoph Künne**

Grundprinzip „Umgebungsfarbe malen“

Das Einsatzgebiet ist weit gestreut: Abpudern von Reflexen, Überdecken von Fältchen und kleinen Hautunreinheiten, Make-up nachträglich auflegen, Wangen abdunkeln oder zu grau geratene

Schatten mit Farbe füllen. Alle diese Motiv- oder Aufnahmefehler lassen sich mit einer Grundtechnik aus der Welt schaffen: dem Aufmalen benachbarter Farben in einem Verrechnungsmodus.



Dunkle Stellen bearbeiten

Kleine Leberflecken, deren optische Wirkung abgemildert werden soll, Schatten, die zu auffällig geraten sind, Lachfältchen oder Tränensäcke übermalen Sie auf folgende Weise: Legen Sie zunächst eine neue, leere Ebene an und setzen diese in den Verrechnungsmodus „Weiches Licht“. Dann wechseln Sie zum Pinselwerkzeug, wählen eine an der Größe der Problemstelle orientierte Pinselgröße und setzen „Deckkraft“ sowie „Fluss“ auf Werte von 10-20%. Sind diese Einstellungen vorgenommen, halten Sie die Alt-Taste gedrückt, nehmen mit der nun sichtbaren Pipette den Farbton auf, um den Sie die Problemstelle anreichern möchten, und malen die Farbe in mehreren Durchgängen über den Problembereich, bis Ihnen das Ergebnis gefällt. Ganz wichtig ist, dass Sie zwischen durch immer wieder absetzen, damit viele teiltransparente Striche den Problembereich überlagern.

Helle Stellen bearbeiten

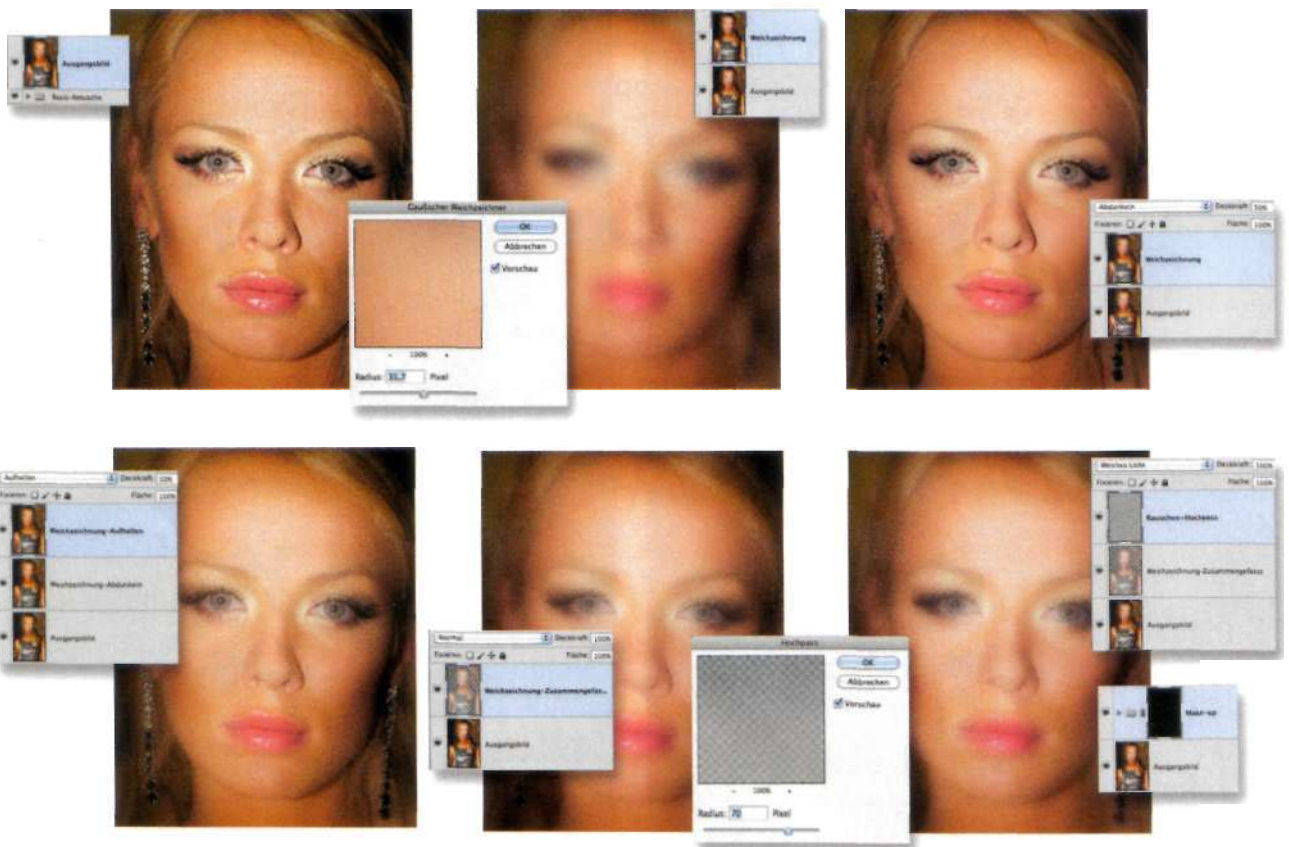
Indem Sie helle Bildstellen abdunkeln, können Sie zum Beispiel Aufnahmefehler wie Reflexionen im Gesicht abmildern - eine Person also im Nachhinein digital „abpudern“. Sie haben damit ebenfalls die Option, nachträglich ein farbiges Make-up aufzutragen oder einem Model die Wangen abzudunkeln, damit die Wangenknochen besser zur Geltung kommen. Die Technik ist im Kern dieselbe wie zuvor beschrieben: Mit dem Pinsel wird bei niedrigen „Deckkraft“- und „Fluss“-Einstellungen eine Umgebungsfarbe oder eine Farbe Ihrer Wahl, die dem Bearbeitungszweck dienlich ist, auf eine zusätzliche Ebene aufgetragen. Der wichtige Unterschied zur zuvor vorgestellten Technik besteht darin, dass der Verrechnungsmodus der Ebene auf „Abdunkeln“ gesetzt wird.



Hautglättung

Wer Menschen idealisiert abbilden will, kommt um die Nachbearbeitung der Haut nicht herum. Techniken dazu gibt es viele, und die meisten funktionieren recht gut, wenn man sie einmal im Griff hat. Allerdings haben sie vielfach den Nachteil, dass einige Parameter individuell auf das Bild abgestimmt werden müssen. Wer

sehr oft Hautretuschen erledigt, wünscht sich eine Technik, bei der man das aufzutragende Make-up „einfach anrührt“, also standardisiert zusammenstellt, so dass man es anschließend nur noch individuell auftragen muss. Sergey Romanovs Verfahren verspricht ebendieses in drei Arbeitsschritten:



01 Make-up anrühren

Duplizieren Sie die Ebene des Ausgangsbildes und zeichnen Sie das Ebenenduplikat extrem weich. Der Wert orientiert sich (Achtung das ist wichtig für das Anlegen einer Aktion, mit der Sie das Make-up-anrühren automatisieren können!) grob an der durchschnittlichen Größe der Bilder Ihrer Kamera und liegt zwischen 20 und 40 Pixeln. In jedem Fall muss er so stark sein, dass man keine Hautstrukturen mehr erkennen kann. Setzen Sie diese Ebene auf 50% Deckkraft und in den Verrechnungsmodus „Abdunkeln“. Dann kopieren Sie die Ebene und ändern den Verrechnungsmodus des

Duplikats auf „Aufhellen“. Die beiden weichgezeichneten Ebenen fassen Sie gleich im Anschluss zu einer zusammen. Von der zusammengefassten Ebene erstellen Sie ein Duplikat, wenden darauf den Rausch-Filter „Rauschen entfernen“ an und anschließend den „Hochpassfilter“ mit einem Radius von 60 bis 80, wieder abhängig von Ihrer durchschnittlichen Bildgröße. Die Hochpassebene setzen Sie in den Modus „Weiches Licht“. Zum Abschluss des ersten Arbeitsdrucks legen Sie beide Ebenen in eine Ebenengruppe und blenden diese mithilfe einer Ebenenmaske aus.



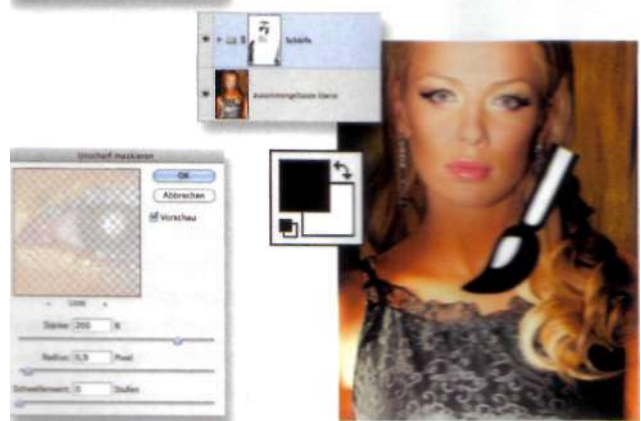
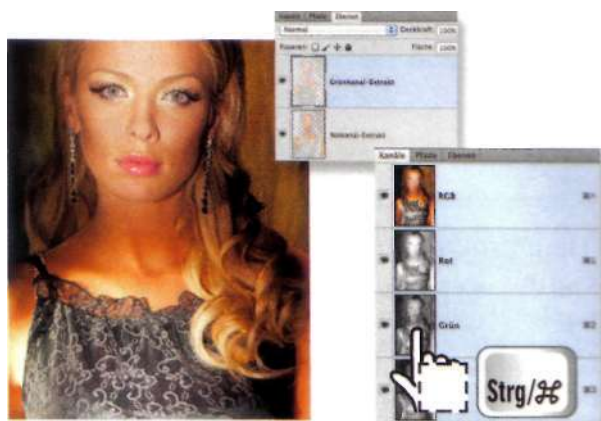
Schärfen

Die Schärfung eines digital aufgenommenen oder gescannten Bildes ist bei jeder anspruchsvolleren Bildbearbeitung ein Standardvorgang, um Details hervorzubringen und so das Ergebnis hochwertiger aussehen zu lassen. Die meisten Bildbearbeiter schärfen das Ausgangsbild einmal mit dem Filter „Unschärfmaskieren“ und ihren bevorzugten Einstellungen. Wer differenzierter vorgeht, schärft globale und detailbezogene Kontraste getrennt in zwei unterschiedlich parametrisierten Unschärfmaskierungen. Sergey Romanov geht hier noch einen Schritt weiter und konzentriert sich bei den unterschiedlichen Schärfungen auf bestimmte Kanäle. Vor der Schärfung fasst er mithilfe der Tastenkombination „Strg/Befehl+Alt+Umschalt+E“ alle Ebenen auf eine neue zusammen. Ist diese aktiviert, wählt er zunächst mit einem Klick auf den Rotkanal bei gehaltener Strg-/Befehls-Taste die Luminanzinformation aus und kopiert sie per Tastenkombination „Strg/Befehl+J“ auf eine neue Ebene. Diese Ebene schärft er mit den Unschärfmaskie-

rungswerten „100/20/0“. Anschließend wählt er die Luminanz des Grünkanals der zusammengefassten Ebene aus, erzeugt aus der Auswahl wieder eine neue Ebene und schärft diese erneut mit der Unschärfmaskierung. Jetzt allerdings zur Herausarbeitung der Detailkontraste mit den Werten „200/0.9/0“. Beide Schärfungsebenen fasst er zum Abschluss in einer Ebenengruppe zusammen, um sie per Ebenenmaske teilweise auf die relevanten Bildstellen aufzutragen.

TIPP: Augen richtig schärfen

Durch das Schärfen der Augen erzeugt man einen intensiven Blick, der dabei hilft, die Aufmerksamkeit des Betrachters zu wecken oder zu halten. Damit die geschärften Augen aber nicht zu deutlich hervortreten, beschränkt sich Romanov darauf, nur die Kontraste der Iris zu verstärken, in keinem Fall jedoch das Augenweiß.

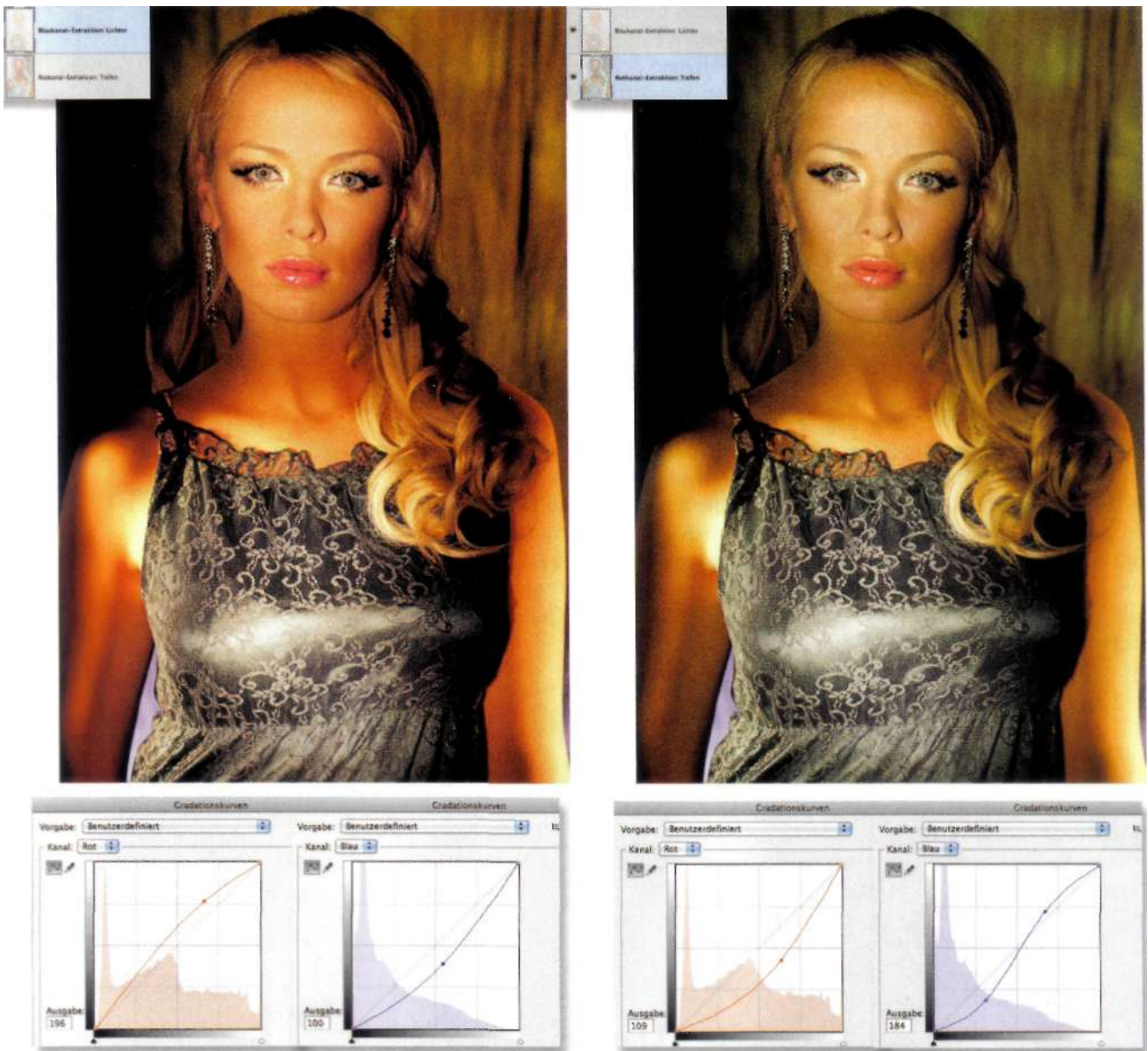




Kalte Schatten - warme Lichter

Charakteristisch für Sergey Romanovs Farblooks sind kalte Schatten und warme Lichter. Auch sie werden über den Auszug von -arbkanalinformationen ins Bild gebracht. Kopieren Sie zunächst die Information des Rotkanals auf eine Ebene und anschließend die des Blaukanals. Um die Lichte anzuwärmen, wenden Sie

auf die Blaukanal-Luminanz-Ebene die Gradationskurve an und korrigieren darin die Rot- und Blauauszüge. Um kühlere Schatten zu erhalten, verfahren Sie analog mit der Rotkanal-Luminanz-Ebene, in der Sie ebenfalls die Gradation der Rot- und die Blauauszüge anpassen, nur eben mit gegenteiliger Wirkung. |



VOM DUMMY ZUM STAR

Jeder, der Produkte fotografieren will, kennt das: Geht man näher ans Motiv, zeigt sich eine Vielzahl kleiner Unzulänglichkeiten.

Wenn solche Objekte dagegen für die Werbung aufgenommen werden, sind die zur Verfügung gestellten Modelle perfekt.

Erwartet man - stimmt aber nicht. | **Christoph Künne**

Beim Blick auf das freigestellte Ausgangsbild dieses Projekts beschleichen den Betrachter Zweifel. Das sollen Werbefotos sein? Statt eines perfekten Creme-Tiegels, der, frisch aus der Produktion, für seine Gattung wirbt, sieht man einen, der den Eindruck erweckt er sei schon seit Jahren in Gebrauch gewesen. Konnte das der Fotograf nicht besser? „Das stand gar nicht seiner Verantwortung“, erklärt Bildbearbeiter Marius Schwiegk, einer von zwei Köpfen der jungen Hamburger Postproduktion Lucie&Lisann. „Die Qualität dieser Fotografie liegt in der für unsere Zwecke perfekten Lichtsetzung. Mit suboptimalen Modellen haben wir dauernd zu tun.“

Meist ergeben sie sich als Folge einer engen Terminplanung bei der Produktentwicklung. Dann werden statt perfekter Exemplare Produktdummies ins Studio geliefert. Oft handelt sich um Einzelanfertigungen, da die Maschinen, auf denen später die Produktion läuft, noch gar nicht arbeiten. Die Dummies sind nicht mal eigens für diesen

Zweck hergestellt, sondern werden, bevor sie ins Studio gelangen, im Abstimmungsprozess des Herstellers verwendet und/oder bei Kundenpräsentationen eingesetzt. Aus diesem Grund erhält man dann nicht nur etwas unperfekte, sondern meist auch abgenutzte Objekte.“

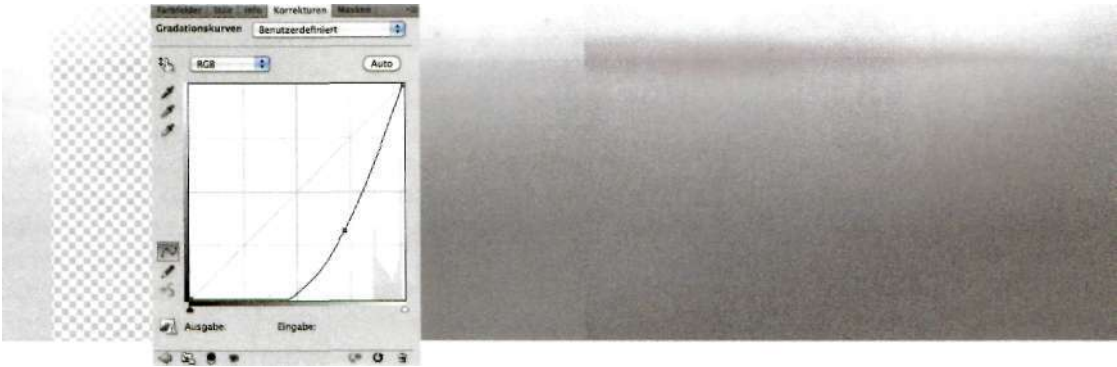
Doch genau in solchen Situationen kann Photoshop seine Vorzüge ausspielen, das wissen auch die Hersteller, und verkürzen so zu relativ geringen Kosten ihre Entwicklungsphasen. Der Zeitproblematik war es auch in diesem Fall geschuldet, dass der Hintergrund nicht gleich „richtig“ mitfotografiert worden war. Als der Prototyp im Studio eintraf, stand das Konzept für das „Keyvisual“ noch nicht fest, obwohl schon klar war, wann die Werbung für das neue Produkt geschaltet werden sollte.

Aber auch die Gestaltung des Hintergrunds ohne Fotovorlage war für Schwiegk keine große Herausforderung. „Alles in allem dauert eine solche Bearbeitung in dieser Qualität gut zwei Arbeitstage.“ •

Lucie&Lisann

ist ein neuer Spezialist für Highend Bildbearbeitung und Lookentwicklung. Die Inhaber Inga und Marius Schwiegk spezialisierten sich in den letzten 18 Jahren auf die Ausarbeitung hochwertiger Werbemotive. Zu den Kunden zählen unter anderem: Mercedes, Audi, Lamborghini, Swarovski, Deutsche Post, T-Systems, Juvena und Ramazotti





Hintergrundkonstruktion

Um so einen Hintergrund aus dem fotografischen Nichts zu gestalten, legt man zunächst einen Boden und dann einen Himmel aus Farbflächen an, die einander weich überlappen und aus geringfügigen Verläufen einer hellen Farbe in Richtung weiß bestehen.

Heller Horizont

Der Horizont wird mittels einer Einstellungsebene vom Typ „Gradationskurve“ herausgearbeitet. Damit sich Himmel und Boden farblich stärker von der hellen Mitte trennen, dunkelt die Gradationskurve die farbigen Bereiche stark ab.

Der Feinschliff

Zur Perfektionierung des Horizonts braucht man eine erkennbare Linie, damit das Auge sich perspektivisch besser orientieren kann. Hier hebt sie sich farblich ein wenig ab und setzt damit einen Aufmerksamkeitsakzent. Die Ecken unserer virtuell erzeugten Bühne erhalten zur Verstärkung der Bildmitte zudem eine einfache, leicht abdunkelnde Vignette.

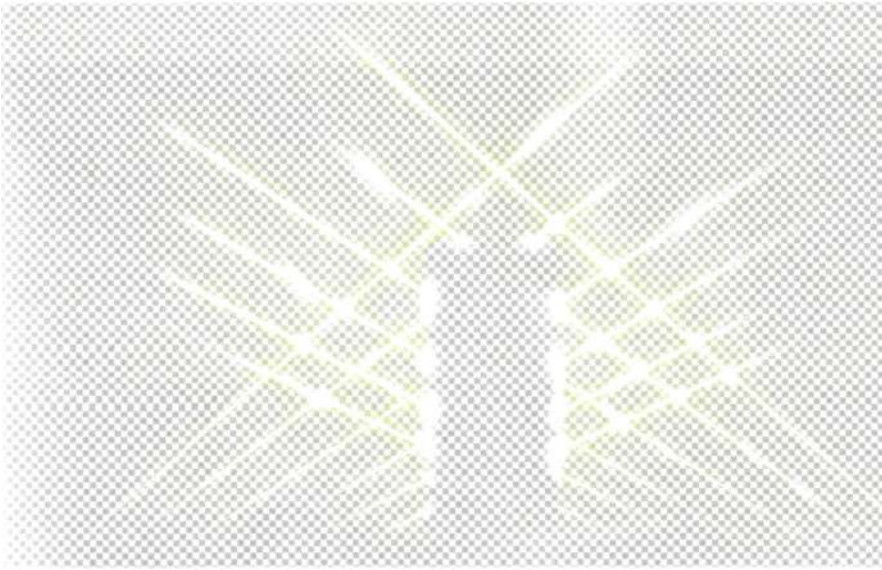
Spiegelung

Diese Spiegelung ist natürlich digital erzeugt. Was sie am Ende halbwegs glaubhaft macht, sind zwei Aspekte: Erstens die geringe Deckkraft und zweitens ein kleiner Trick, bei dem hier der Tiegelboden auf einer zusätzlichen Ebene nicht nur vertikal, sondern auch horizontal gespiegelt wird, damit die Spiegelung etwas echter wirkt.



Doppelschatten

Ohne Schatten hängt ein Objekt in der Luft. Allerdings reicht es nicht aus, einfach nur einen weichen Schatten auf den Boden zu legen damit es glaubhaft wird. Echte Schatten bestehen aus unterschiedlichen und sich meist nicht einfach linear verringern Intensitäten. Aus diesem Grund arbeitet man mindestens mit zwei Schatten: Einem kleinen kräftigen direkt am Objekt und einem größeren weichen, der weiter ausläuft.



Lasergitter

Das Lasergitter oberhalb des Tiegels ist wie der Hintergrund ein reines Photoshop-Produkt. Mit dem Wellenfilter aufgeraute Striche bilden den Kern, der von unterschiedlich starken teiltransparenten Linien mit einer ganz weichen Kante überlagert wird. Die Linien wurden zunächst zu einem Gittermuster angeordnet, bevor die Transformationswerkzeuge zum Einsatz kamen und für die perspektivische Verzerrung sorgten.



Strahlenveredelung

Damit die Strahlen nicht zu glatt erscheinen, erhielten sie mit einem weichen Pinsel mehr oder minder nach Gefühl gesetzte Verstärkungen. Dort wo sie auf die Tiegelskappe treffen, entstanden die Reflexe mithilfe von sternförmigen Pinselspitzen.



Verschlusskappe

Eine Verschlusskappe in der Optik gebürsteten Messings veredelt den Creme-Tiegel. Damit dieser Effekt auch im Anzeigenmotiv voll zu Geltung kommt, wurde die Kappe nachmodelliert. Der Effekt entsteht, wenn man eine mittelgraue Fläche zunächst mit Störungen belegt und anschließend mit einer Bewegungsunschärfe bearbeitet, bevor sie ihre goldgelbe Färbung erhält.

Schriftzüge

Die Schriftzüge mussten in der Hausschrift des Herstellers nachgesetzt werden. Bei der unteren Beschriftung reichte zunächst einfacher Schriftsatz, der nur an den Rundungen optisch geborgen wurde. Schwieriger war die Gestaltung des eingravierten Markennamens. Um die Gravur überzeugend zu simulieren, kamen mehrere Ebeneneffekte in Kombination zum Einsatz.

HYUNDAI

Einfach dreifach besser.

5 Jahre serienmäßig sorgenfrei fahren.*
Jetzt im neuen Hyundai i30 und i30cw.
Als Modell Edition Plus ab 13.340 EUR* bzw. ab 14.440 EUR.

5 Jahre Fahrzeug-Garantie
ohne Kilometerbegrenzung*

5 Jahre Euro-Service*

5 Jahre Wartung inklusive*

1. PLATZ
Jahr 2010

5 JAHRE
EURO-SERVICE
Wartung inklusive*

*Gute Gründe für Hyundai sind auch im Detail zu finden. Nicht nur, dass Sie im i30 und i30cw serienmäßig sorgenfrei fahren. In beiden Modellen beträgt die Garantie ohne Kilometerbegrenzung, Wartung inklusive und Euro-Service. Hyundai hat sich zudem die Auto-EM-Qualitätspreis (Juli 2010) nach dem ersten Platz bewahrt. Und außerdem bekommen Sie den i30 i400 X-Drive jetzt als Sondermodell Edition Plus mit nur 14.440 EUR Preisstart. Der neue Hyundai i30 ab 13.340 EUR. Der neue Hyundai i30cw ab 14.440 EUR.

www.hyundai.de

Bildkritik in der Kritik

Darf man Bildbearbeiter für mangelhafte Montagen öffentlich kritisieren? Ist das gemein? | **Doc Baumann**

Vor ein paar Wochen hatte ich bei einem Arbeitssessen eine nette Tischnachbarin; im Laufe unserer Unterhaltung stellte sich heraus, dass sie nicht nur als Grafikerin in einer Agentur arbeitet, sondern auch DOCMA-Leserin ist. In der Praxis, so erklärte sie mir, ließe es in ihrem Falle oft so: Sie erhalte einen Auftrag, kalkuliere, wie lange sie für dessen Umsetzung benötige, und gebe die ermittelte Arbeitszeit an ihre Vorgesetzten weiter. Doch wenn sie etwa überschlagen habe, dass sie dafür rund acht Stunden benötige, würde ihr für das Projekt gerade mal eine Stunde zugebilligt.

Wie soll das gehen? Bei meiner Bildkritik beziehe ich solche Rahmenbedingungen nicht ein. Mich interessiert lediglich das Ergebnis. Lassen Sie uns also diesmal auch darüber sprechen, ob das ein angemessener Ansatz ist oder völlig praxisfremd.

Bei unserer aktuellen Leserumfrage ist als Zwischenergebnis herausgekommen, dass 78% der Leser/innen diese Rubrik „wichtig“ oder „sehr wichtig“ finden; nur 5% lesen sie nie. Einer der Teilnehmer äußerte sich dazu

merklich verärgert: „Die ‚Bildkritik‘ kann man weglassen im Heft! Es werden von diversen Kunden Voraussetzungen gegeben, die vielleicht nicht immer der Realität zu 100% entsprechen. Deshalb muss der Bildbearbeiter/Grafiker Kompromisse eingehen. Diese Leute deshalb in Misskredit zu bringen oder, wie es im Heft steht ‚genüsslich auseinandernehmen‘, finde ich sehr unverschämt!“

Eine weitere Stellungnahme in derselben Richtung: Anlässlich der Photokina traf ich einen Autorenkollegen, der im Laufe unseres Gesprächs äußerte: „Ich kenne etliche Leute in Agenturen, die DOCMA allein wegen deiner Bildkritik nie kaufen würden und dich dafür abgrundtief hassen.“

Und bei einer Forumsdiskussion im Web las ich vor längerer Zeit in einem Eintrag, Doc Baumann, dieses arrogante Arschloch, sei ein unerträglicher Besserwisser, würde alles, was nicht von ihm selbst stamme, brutal zerreißen und sei sowieso kein richtiger Künstler. Mit dem letztgenannten Anspruch bin ich freilich auch nie aufgetreten, insofern kränkt es mich nicht, wenn ich als sol-

cher nicht anerkannt werde. Interessanter wäre mir erschienen, zu diskutieren, ob die von mir angeprangerten Werke harte Kritik verdienen oder nicht. Bin ich unfair?

Wer darf ein Bild beurteilen?

Zunächst einmal ist die Angemessenheit von Kritik - zum Beispiel an einem Bild - unabhängig davon, ob der Kritisierende es selbst besser macht oder nicht. Wenn mein DOCMA-Kollege Christoph Künne einen meiner Artikel korrekturgelesen hat, kommt ein PDF mit etlichen Anmerkungen und Verbesserungsvorschlägen zurück: Tippfehler, Wiederholungen, falscher Font ... Ist die Konsequenz daraus, dass ich seine Texte nicht korrigieren darf? Könnte er sinnvoll argumentieren: „Wenn Du selbst Fehler machst, bist Du nicht qualifiziert, meinen Text gegenzulesen“?

Das wäre offensichtlich Unsinn, niemand käme auf diese Idee. Prangert die US-Regierung die Verletzung von Menschenrechten irgendwo in der Welt an, kann diese



So macht man auf *Bild-online* aus zwei Fotos eins (oben und rechts). Schade, dass der frauensuchende Bauer in der Luft sitzt und seine Arme und Beine denselben Raum beanspruchen wie der Körper seiner Nachbarin. Der tut das zwar nicht weh, dem Auge des gequälten Montagebetrachters aber schon.

< Einfach dreifach schlechter. Perspektive, Schattenwurf und Spiegelungen im Lack stimmen nicht; die Autos versinken in den Brettern, auf denen sie stehen sollten. Keiner der hochbezahlten Agenturleute hat das offenbar gesehen.



Montage auf Bild-online, entdeckt von Heiko Strauss

Kritik zulässig sein (sofern sie sachlich richtig ist) - unabhängig davon, wie sie selbst mit diesen Rechten umspringt.

Natürlich ist Kritik am glaubwürdigsten, wenn der, der sie vorbringt, in dieser Hinsicht tadellos ist. Erklärt das Pentagon, die Veröffentlichung geheimer Papiere aus Afghanistan und dem Irak bei WikiLeaks könne Menschenleben gefährden, ist das moralisch etwa so überzeugend wie die Klage eines Raubmörders, die Darstellung seines Verbrechens in der Presse könne dazu führen, dass er verhaftet werde.

Zugegeben: Die diesem Artikel wie immer 3-gehängte Aufforderung, gruselige Beispiele schräger Bildlogik zu schicken, führt gelegentlich zu Einsendungen und Kommentaren, denen ich nicht folgen kann. Sei es, weil der beschriebene Mangel kaum der Erwähnung wert ist und einer Lupe bedarf, um ihn zu entdecken - sei es, weil es eigentlich gar kein Mangel ist, sondern die Verletzung der Bildlogik gerade einen durchdachten kommunikativen Zweck verfolgt.

Wer gehört an den Bildlogik-Pranger?

In der Werbebranche kann man viel Geld verdienen; das lässt die Erwartung zu, dass die damit bezahlte Kompetenz entsprechend hoch ist. Schauen wir uns die Auto-Anzeige gegenüber an. Als ich diese Doppelseite im *Stern* aufschlug, wollte ich zunächst nicht glauben, was ich da sah: Kann es wirklich sein, dass so viele Fehler in einem Bild niemandem aufgefallen sind?

Auf der Webseite des *Stern* ließ sich schnell herausfinden, dass eine solche Anzeige 112000 Euro kostet. Plus das Geld für alle Leute, die mit ihrer Entwicklung und Ausfüllung befasst sind. Man fragt sich also, ob man dem Grafiker bei diesen Kosten nicht ein paar hundert Euro mehr zahlen könnte, damit kein solcher Schrott dabei herauskommt. Konnte er es nicht besser? Dann gehört er wie alle, die die Montage danach abgesegnet haben, an den Pranger.

Oder lag es nur an zu wenig Zeit, die ihm für die Umsetzung zugestanden wurde? Mal ehrlich: Wer will mir denn weismachen, es sei eine Frage der verfügbaren Stunden, ob man diese ganzen Schatten-, Perspektive- und Spiegelungskonstruktionen richtig oder haarsträubend falsch macht?

Um es kurz aufzuzählen: Die Holzplanken haben keinen einheitlichen Fluchtpunkt. Ihre Fluchtlinien enden mal unter, mal über dem Horizont. Die des Geländers links passen nicht zur restlichen Szene. Die Schlag Schatten der Autos sind tiefschwarz, die des Geländers kaum zu erkennen. Die Beleuchtungsrichtung stimmt nicht überein; zudem müsste die Lichtquelle beim Geländer in unmittelbarer Nachbarschaft liegen. Die Schatten der Rettungsringe sind falsch und passen nicht zu ihrer Beleuchtung. Die Abstände der Geländerstäbe müssten mit zunehmender Entfernung - nach rechts - schrumpfen. Am schlimmsten aber ist, dass die Perspektive der (ohnehin montierten und daher leicht anzupassenden) Planken nicht zu jener der beiden Autos passt; deren Fluchtpunkte liegen weit unter dem Horizont, sie versinken quasi in den Brettern. Visuell steht der hintere Wagen viel höher als der vordere. Die Spiegelung der Bretter im Lack ist völlig falsch.

Dies alles hätte man mit demselben Arbeitsaufwand richtig machen können. Das Argument des Zeitdrucks zieht hier also nicht und ist eine bloße Ausrede. Das schließt nicht aus, dass es bei anderen Montagen zutrifft.

Doch selbst in derartigen Fällen sind die Art-Direktoren und alle anderen, die eine solche Montage in den Agenturen und beim Auftraggeber nach ihrer Fertigstellung absegnen, nicht aus dem Schneider. Nicht nur, dass sie aus Kostengründen die Qualität den Bach runtergehen lassen - sie machen sich bei all denen lächerlich, die von Bildern mehr verstehen als sie selbst. Wer achtet denn bei einer solchen Anzeige noch aufs Motiv? Dazu kommt man vor lauter Lachen und Entsetzen - je nachdem - doch gar nicht mehr. Und das für einen Preis von 112000 Euro!

Rätsel des Raum-Zeit-Kontinuums

Eigentlich sollten zwei kompakte Objekte nicht denselben Bereich des Raumes einnehmen. Versuchen Autos das im Straßenverkehr, endet es tragisch. Muss ein Grafiker (wie auf *Bild-online*) nun aus zwei Fotos eins machen und den frauensuchenden Bauern zwischen zwei Heiratskandidatinnen platzieren, können ähnliche Probleme entstehen.

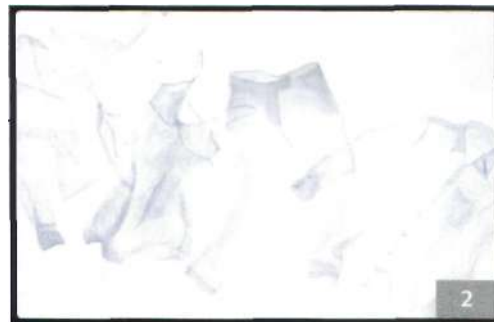
Dass der arme Mann in der Luft sitzt, wollen wir ihm als akrobatische Leistung noch durchgehen lassen. Dass seine Hände grünlich angeschimmelt wirken, soll bei einem Schäfer, der sich den ganzen Tag auf der Weide rumtreibt, schon mal vorkommen. Der Leser, der die Fotostrecke online bei *Bild* durchblättert, wird nicht unbedingt darauf achten, dass die Hände im Original hinter Pflanzenschmuck verschwinden (Bild Mitte), der einfach mit kopiert wurde. Dass die Schatten vom Blitz mal nach links und mal nach rechts fallen - was soll's? Aber dass des Schäfers Arme und Beine rücksichtslos denselben Raumbereich einnehmen - zumindest einnehmen müssten - wie der Körper seiner Sitznachbarin ... nein, das mag man nun doch nicht durchgehen lassen!

Da die meisten Leser diese Rubrik schätzen und lehrreich finden, werde ich sie selbstverständlich fortsetzen. Auch auf die Gefahr hin, dass DOOMA dann in manchen Agenturen nicht offen gelesen wird. Wer Qualitätsansprüche digitaler Bildbearbeitung derart ignoriert und mit Füßen tritt, darf nicht mit Schonung rechnen; bei Unwissenheit ebenso wenig wie aus „sieht-doch-eh-keiner“-Kostengründen. Manche sehen's eben!

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

Web KLICKS

Die besten Kreativseiten
für Bildbearbeiter und Fotografen



FOTOGRAFEN

1. TRAVIS DE CLIFFORD, MELBOURNE
www.declifford.com

2. JOERG KRITZER, HAMBURG
www.joergkritzer.com

3. DENIS DARZACQ, PARIS
www.denis-darzacq.com

5. JEREMY COWART
www.jeremycowart.com

6. GERHILDE SKOBERNE, WIESBADEN
www.skoberne.com

7. FRANK LINDERS, STUTTGART
www.franklinders.com

8. JOHANNES HEUCKEROTH, VEITSBRONN
<http://pfnpphoto.com>

9. MARTIN SIGMUND, STUTTGART
www.martinsigmund.com

10. EUGENIO RECUENCO
www.eugeniorecuenco.com

DESIGNER

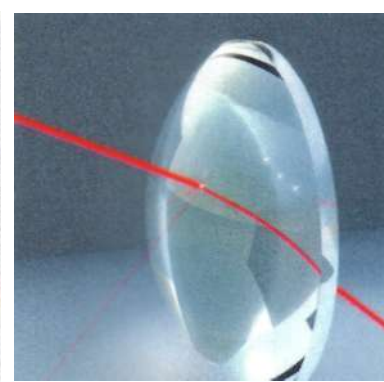
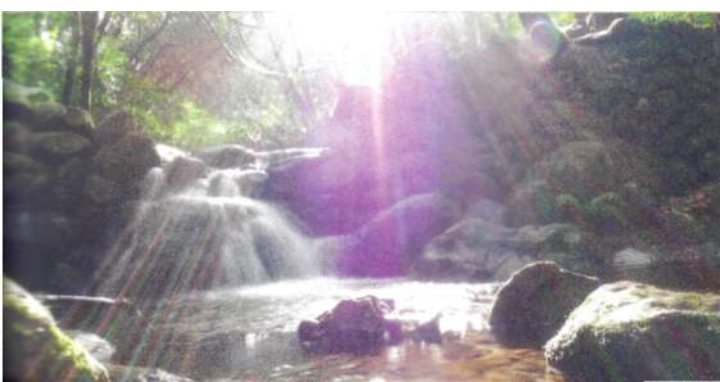
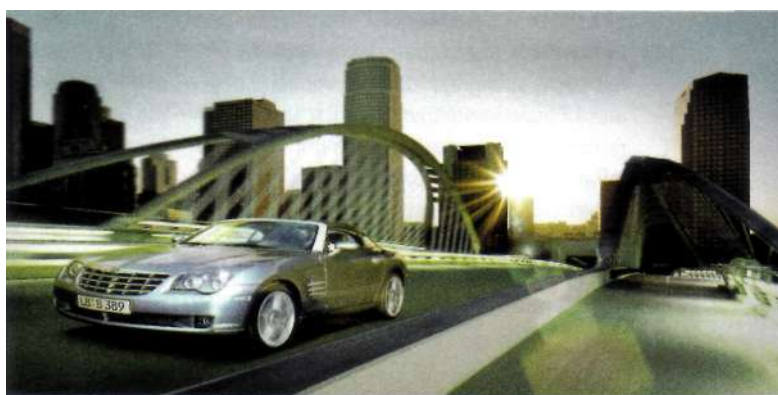
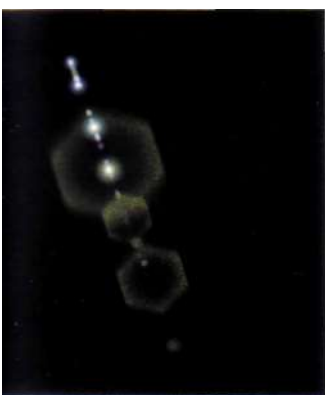
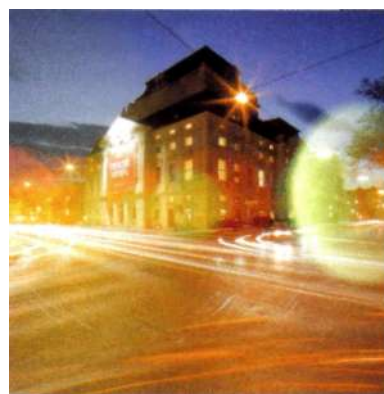
4. MAINWORKS, FRANKFURT
www.mainworks.de



PREMIUM WORKSHOP

DIGITALE LICHTFABRIK

Erinnern Sie sich an den ersten Filter, über den Sie zu Beginn Ihrer Photoshopkarriere am meisten gestaunt haben? De-Interface? Oder waren es doch eher die Blendenflecke? Viele Bildbearbeiter und Composer entwickelten eine regelrechte Hassliebe zu den bunten Lens Flares, würden sie einerseits gerne einsetzen, scheuen aber andererseits ihre Künstlichkeit. Wie man dem in die Jahre gekommenen Filter ein Schnippchen schlägt, verrät Ihnen **Uli Staiger**.



EXKURS IN DIE OPTIK

Um digitale Lichteffekte physikalisch korrekt zu verwenden, sind ein paar optische Grundlagen sehr hilfreich.

► Seite 30

MOTIVAUSWAHL

Es gibt Motive, die geradezu nach Blendenflecken verlangen, während andere damit unlogisch wirken.

► Seite 32

RENDERFILTER „BLENDEFLECKE“

Auch mit Photoshop kann man gute Resultate erzielen.

► Seite 33

KNOLL LIGHT FACTORY

Die Knoll Light Factory ist auf das digitale Generieren von Blendenflecken spezialisiert.

► Seite 34

BLENDEFLECKE MANUELL ERZEUGEN

Der Digitalkünstler Marius Schwegk zeigt, wie es ohne Spezialsoftware geht.

► Seite 35

FÜLLMETHODEN

Über Füllmethoden lassen sich die Blendenflecke mit dem eigentlichen Motiv verrechnen.

► Seite 37

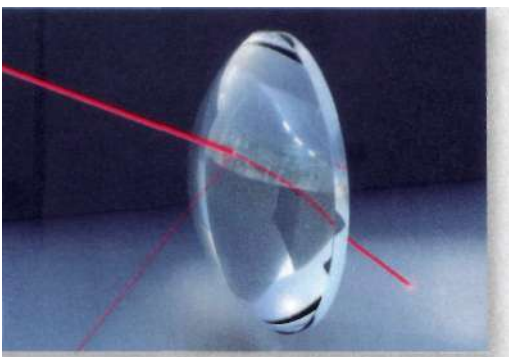
STREULICHT

Auch das Streulicht spielt beim Fotografieren oder bei der Nachbearbeitung eine Rolle.

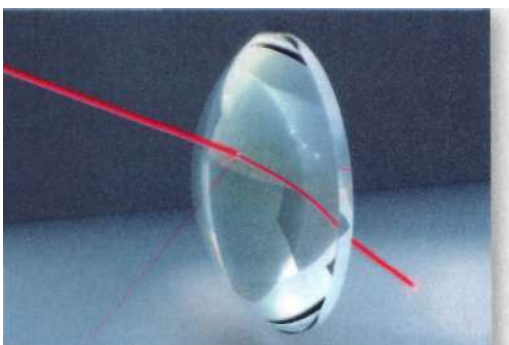
► Seite 38

PREMIUM WORK SHOP

Digitale Lichtfabrik



Bei der Lichtbrechung an einer unvergüteten Oberfläche wird ein erheblicher Anteil des Lichts reflektiert. Dieser reflektierte Anteil sorgt nicht nur für starke Blendenflecke, sondern macht sich in Form eines dunkleren Sucherbildes bemerkbar.



Eine vergütete Linsenoberfläche minimiert den reflektierten Anteil des auftreffenden Lichts erheblich, sorgt so für ein klareres Bild und weniger intensive Blendenflecke.

Es ist noch nicht sehr lange her, da war die fotografische Welt noch in schönster analoger Ordnung: Zur Lichtsetzung im Studio standen sowohl hartes als auch durch eine Softbox gefiltertes diffuses Licht zur Verfügung. Echte Freaks experimentierten mit großflächigen Schirmen, weil sie gerichtetes Licht einfach cooler fanden. Portraits on Location machte man vorzugsweise bei bedecktem Himmel, der Fältchen wegen, Urlaubsfotos lieber bei knalligem Sonnenlicht, wobei man es vermied, in die Sonne zu fotografieren. Der Blendenfleck wegen.

Seit dieser Zeit hat sich viel getan. Denn die sogenannte digitale Revolution ist gleichzeitig auch eine Revolution des Lichts, inklusive all ihrer Möglichkeiten zur Nachbearbeitung, Aufhübschung und Verschlimm-besserung. So gelten Blendenflecken spätestens seit ihrer digitalen Wiedergeburt als Photoshopfilter als eine Art Stimmungskanone, mit der sich eher weniger gute Lichtführung per Mausklick in ein irrsinniges Lichtermeer verwandeln lässt. Mittlerweile hat sich allerdings rumgesprochen, dass diese Entdeckung zuvor auch schon andere Fotografen gemacht haben und dass die inflationäre Verwendung des Filters oft mehr zerstört als rettet.

Kleiner Exkurs in die Optik

Um digitale Lichteffekte physikalisch korrekt zu verwenden, sind ein paar Grundlagen sehr hilfreich, die die Entstehung der heißgeliebten bunten Kreise und sanften Vierecke erklären. Dieses Wissen kann man natürlich auch zur Vermeidung unerwünschter Reflexe einsetzen, denn wer lieber selbst erzeugte Blendenflecke verwendet, konkurriert ungern mit bereits in der Aufnahme vorhandenen Flecken.

Beobachten wir exemplarisch einen einzelnen Lichtstrahl, der auf die Frontlinse des Objektivs trifft. Beim Übergang eines

Lichtstrahls von Luft zu Glas wird ein kleiner Teil des Lichts reflektiert. Wäre das nicht so, dann wäre Glas ja unsichtbar. Spiegelt sich die Lichtquelle nicht im Bild, beispielsweise dann, wenn die Sonne seitlich einfällt, so hat dieser geringe Anteil reflektierten Lichtes keine besonders nachteiligen Auswirkungen.



Natur als Vorbild: Blendenflecke entstehen, wenn die Lichtquelle sehr stark ist und selbst im Bild abgebildet wird.

Anders sieht die Sache aus, wenn die Lichtquelle - in vielen Fällen ist das vermutlich die Sonne - direkt in das Objektiv einfallen kann. Die auf eine kleine Fläche begrenzte Reflexion ist dann so stark, dass der Anteil des reflektierten Lichtes plötzlich sichtbar wird, und zwar direkt auf der Oberfläche der Linse. Diese liegt naturgemäß innerhalb des Objektivtubus und damit weit außerhalb von dessen Schärfebereich, so dass auch kleine, punktförmige Reflexionen unscharf und großflächig abgebildet werden. Da Objektive aber nicht aus einer einzigen Linse bestehen, sondern aus mehreren Linsen und Linsengruppen, ergeben sich auch mehrere, je nach Wölbung und Position der Linse unterschiedlich große Blendenflecke.

Interessant ist deren Form: Manche Flecken sind kreisrund, andere weisen abgerundete Ecken auf. Der Grund für die Formvielfalt ist schnell erklärt: Entsteht die

Reflexion auf einer Linse, die noch vor der Blendenöffnung liegt, wird sie durch die Anzahl der Blendenlamellen geformt. Entsteht sie aber dahinter, kann die Blende keinen Einfluss mehr auf die Form nehmen: Der Reflex bleibt rund.

Blendenflecke wären noch wesentlich intensiver, wären Objektive nicht vergütet. Jede unvergütete Glas-Luft-Fläche reflektiert je nach Wellenlänge des Lichts und Glassorte etwa 4 bis 10% des auftreffenden Lichts. Um diesen Anteil zu minimieren, werden auf die Oberflächen der Linsen transparente Beschichtungen aufgedampft, die dünner sind als die Wellenlänge des auftreffenden Lichts. Direkt einfallende und an der Vergütungsschicht reflektierte Lichtstrahlen verlaufen gegenphasig, heben sich also größtenteils gegenseitig auf, was eine verminderte Reflexion zur Folge hat. Die Dicke der Vergütung bestimmt aber nicht nur, wie stark die Reflexion minimiert wird, sondern auch die Wellenlänge des durchgelassenen Lichts. Deshalb erscheinen Blendenflecke bei mehrfach vergüteten Objektiven in unterschiedlichen Farben. Wenn man sich nun noch bewusst macht, dass sich Lichtstrahlen immer gerade ausbreiten, dann wird klar, warum Blendenflecke stets von der Lichtquelle ausgehen und exakt hintereinander liegen. Ihr unregelmäßiger Abstand zueinander wird vom unregelmäßigen Abstand der Linsen bestimmt. War doch ganz einfach, oder?

Blendenflecke beim Fotografieren vermeiden

Wer die Lichtstimmung eines Motivs mit Blendenflecken in der Nachbearbeitung aufmöbeln möchte, der hat großes Interesse daran, sie bereits beim Fotografieren zu vermeiden. Der erste und einfachste Weg ist, nicht in Richtung der Sonne zu fotografieren und das Licht statt dessen lieber von vorn

auf das Objekt oder die Landschaft fallen zu lassen. Abgesehen von einer eher langweiligen Aufnahme wird der spätere Einbau künstlicher Blendenflecke allerdings ziemlich schwierig, denn wo keine Lichtquelle, da keine realistisch wirkenden Blendenflecken. Also bietet sich an, gegen die Sonne zu fotografieren, diese aber so weit an den Rand des Motivs zu setzen, dass sie sich gerade nicht mehr im Bild befindet. Zusätzlich sollte man die Frontlinse mit einer Streulichtblende abschatten. Was Sie dabei aber unbedingt vermeiden sollten, ist das Anschneiden der Lichtquelle, egal ob Sonnen- oder künstliches Licht. Berührt die Lichtquelle eine der vier Bildkanten, so führt das zu heftigen Beugungseffekten und dürfte das Motiv in den allermeisten Fällen negativ beeinflussen.

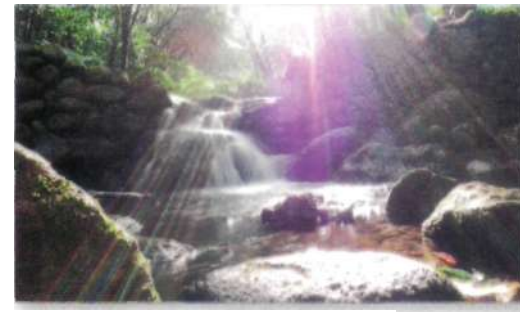
Der Trick mit dem Abwedler

Wer seine Bildgestaltung ungern durch die Verwendung einer Streulichtblende einschränkt oder die Sonne nun wirklich einmal mitten in der Aufnahme sehen möchte, kann zu folgendem, aus der analogen Laborpraxis entlehnten Trick greifen:

Man bastelt sich aus einer runden, schwarzen Pappe und einem Draht einen kleinen Abwedler. Die Kanten werden zickzackförmig eingeschnitten, um die Abbildung des Abwedlers noch unschärfer zu gestalten. Hält man dieses Hightec-Tool ins Bild, und zwar genau an die Stelle, wo sich die Sonne befindet, so deckt der Schatten des Abwedlers die Frontlinse im Idealfall komplett ab. Den schwarzen Abwedler kann man dann normalerweise wesentlich leichter retuschieren als das komplexe Gebilde aus unterschiedlich gefärbten Blendenflecken. Tipp am Rande: Wer vom Stativ aus fotografiert, macht eine Aufnahme mit und eine ohne Sonne und kombiniert beide Dateien dann in der Nachbearbeitung. So kann man die Sonne ins Bild holen, die unerwünschten Blendenfleck aber vermeiden. •



Je höher der Kontrast zwischen abgebildeter Lichtquelle und Motiv, desto intensiver die Blenden flecke.



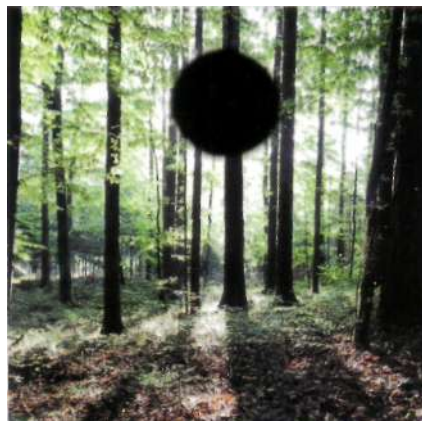
Bei der Aufnahme angeschnittene Lichtquellen führen zu sehr starker Strahlenbildung...



... oder zu überproportional starken Blenden flecken, die sich nur mühsam retuschieren lassen.



Machen Sie eine Aufnahme mit sichtbarer Lichtquelle...



und eine mit abgedeckter Lichtquelle.



Montieren Sie beide übereinander, können Sie die Blenden flecke leicht entfernen.

Blendenflecke erzeugen: Motivauswahl

Bevor wir uns näher mit dem Erzeugen von Blendenfleckten befassen, betrachten wir zunächst, welche Motive sich dafür eignen. Denn auch wenn die Versuchung, eigene Blendenfleck-Kreationen in ein Motiv zu integrieren, manchmal groß ist, sollten Sie überprüfen, ob sich so eine realistische Lichtsituation herstellen lässt. Es gibt Motive, die geradezu nach einem Blendenfleck verlangen, während andere damit unlogisch und aufgesetzt wirken. Hier erfahren Sie, was geht und was Sie lassen sollten.

Ja

Möglich

Nein



A Die Sonne wird vom linken Gebäude verdeckt. Würde der Kamerastandpunkt nur geringfügig verändert, wäre sie sichtbar. Blendenflecke wären also durchaus denkbar, zumal die meisten von ihnen auch eine Lichtquellendarstellung beinhalten.



• Die kleine, in den goldenen Schnitt des Bildes gesetzte Sonne rechtfertigt den Einsatz von Blendenfleckten. Die ruhige Komposition und die zarten Farbtöne sprechen dagegen. Vielleicht deutet man einen Blendenfleck durch geringe Deckkraft hier nur an? Ein Test schadet nicht!



• Hier würden nachträglich eingefügte Blendenfleckte seltsam deplatziert wirken: Die Sonne geht hinter dem Standpunkt des Fotografen auf, hat also keinerlei Gelegenheit, in die Objektivöffnung zu scheinen. Lieber nicht!



• Zwar fällt das Sonnenlicht hier seitlich ein, der Reflex der Sonne ist jedoch auf der Fassade sichtbar. Da er bei einer Totalreflexion wie dieser kaum schwächer ist als die Sonne selbst und Blendenfleckte die Dynamik der Komposition steigern würden, kann man sie hier sicherlich einfügen.



• Die Dramatik der Formen ist die perfekte Bühne für eine ganze Armada von Blendenfleckten. Problematisch ist deren Positionierung, da die Sonne recht weit außerhalb des Motivs liegt. Auch hier kann ein Versuch Klarheit bringen, im Zweifelsfall sollte man jedoch lieber auf unrealistisch wirkende Lichteffekte verzichten.



• Das weiche Licht, das die Möwe beleuchtet, gibt keinen Aufschluss über die Position einer Lichtquelle, denn das Licht kommt von allen Seiten. Bei solch ausgeglichenen Kontrastverhältnissen ist das Einfügen von Blendenfleckten nicht zu empfehlen.

Wäre die Sonne nicht durch Abhalten mit dem Objektivdeckel aus dem Bild genommen worden, würde sie höchstwahrscheinlich starke Blendenfleckte verursachen. Nach der Retusche des Deckels sind neue, eigene Blendenfleckte geradezu ein Muss!

Immer wenn Kunstlichtquellen zum Einsatz kommen, haben Sie quasi freie Hand: Es lässt sich anhand des Bildes nicht abschätzen, wie stark die gelblichen Lichtquellen im Verhältnis zum blauen Licht sind: Toben Sie sich aus, aber wenn Ihnen das Bild auch ohne Blendenfleckte dramatisch genug ist, lassen Sie alle Lichteffekte einfach weg.

Blendenfleckte werden in unserem Kulturkreis in erster Linie mit warmen Farben und einer angenehmen spätnachmittäglichen Stimmung in Verbindung gebracht. Auch wenn die Sonne gerade eben dabei ist, über den Horizont zu steigen, zeugen die Nebelschwaden von einer kühlen morgendlichen Stimmung. Blendenfleckte würden hier dem Empfinden des Betrachters widersprechen.



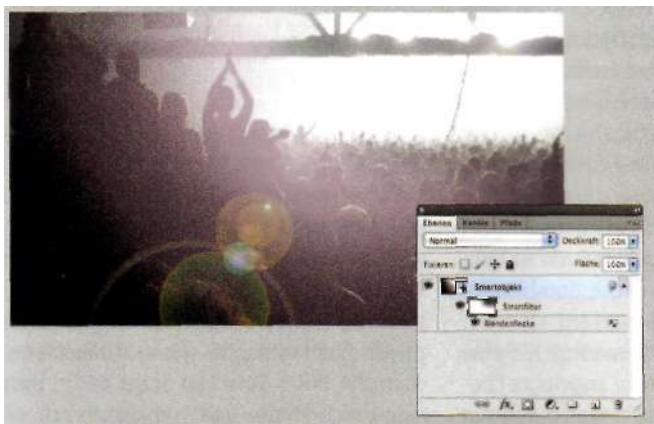
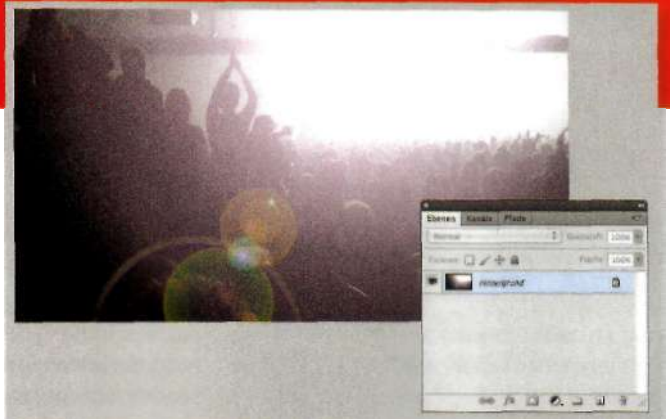
Blendenflecke mit Photoshops Renderfilter erzeugen

Es gibt recht unterschiedliche Arten, Blendenflecke in Photoshop zu erzeugen. Die wohl naheliegendste ist, den gleichnamigen Filter aus Photoshop's Renderfilterkiste zu verwenden, denn auch, wenn eine grundlegende Überarbeitung dieses

Filters längst überfällig ist, kann man damit erstaunlich gute Resultate hervorbringen. Allerdings kommt es ein wenig auf die Arbeitsweise an.

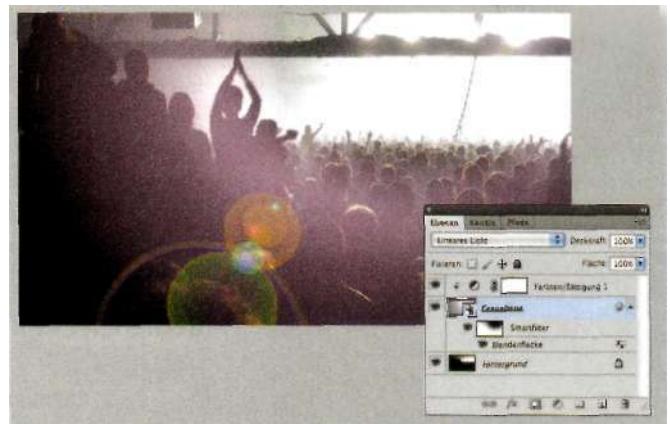
01 Einfacher Filtereinsatz ▶

Die einfachste Möglichkeit der Anwendung besteht darin, den Filter aufzurufen, die Wahl der Brennweite und den Helligkeitswert auf das Motiv abzustimmen und den Filter anzuwenden. Das geht zwar schnell, birgt aber ein paar Nachteile: Der Lensflare kann nicht mehr verschoben werden und das Motiv, auf das er angewandt wurde, ist für immer „verblendet“.



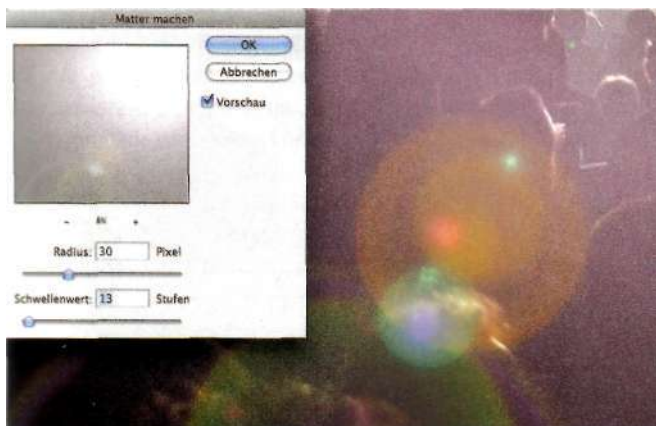
◀ 02 Fortgeschrittener Filtereinsatz

Besser wäre es deshalb, diese Möglichkeit in Betracht zu ziehen: Bevor Sie den Filter anwenden, verwandeln Sie die zu filternde Ebene in ein Smart-Objekt. So kann der Filter auch nachträglich noch anders positioniert oder, wie in diesem Fall, über die mitgelieferte Ebenenmaske partiell abgeschwächt werden. So erhalten Sie die Flexibilität der Datei und können bei Bedarf Änderungen durchführen.



03 Professioneller Einsatz •

Noch mehr Möglichkeiten bietet die Anwendung des Filters auf eine graue Ebene, denn Sie können nicht nur die Deckkraft und damit die Intensität des Filters sehr leicht steuern, sondern auch durch unterschiedliche Füllmethoden deren Kontrast zur Hintergrundebene in weiten Grenzen bestimmen. Auch in puncto Farbgestaltung sind Sie frei: Eine Einstellungsebene in Verbindung mit einer Schnittmaske ändert die Sättigung oder die Farbigkeit der Flares.



◀ 04 Tipp

Um allzu perfekte und zu scharf fokussierte Kreise zu vermeiden, eignen sich die Weichzeichnungsfilter „Bewegung“ oder „Matter machen“. Diese Abschwächung der Perfektion verleiht den Blendenflecken einen höheren Realitätsgrad.

Knoll Light Factory

Neben den verschiedenen Optionen des Lensflare-Filters von Photoshop, die allesamt ein wenig angestaubt sind, gibt es spezialisierte Software, die sich dieses Themas annimmt. Wer sucht, der findet nicht nur, sondern staunt auch nicht schlecht, denn die Knoll Light Factory ist ein ziemlicher Bolide.

- Beispiele für Presets



Stimmungsvoll durch warme Farben und so etwas wie ein Allrounder: „Sunny D“



Kreischend laut und toll für effektvolle Kunstlichtmotive: "Beary Traffic Sunset"



Für warmes Licht bei Gegenlichtaufnahmen gemacht: „Autumn“

Weitere Informationen zur Knoll Light Factory finden Sie unter diesem Link: www.docma.info/8637.html

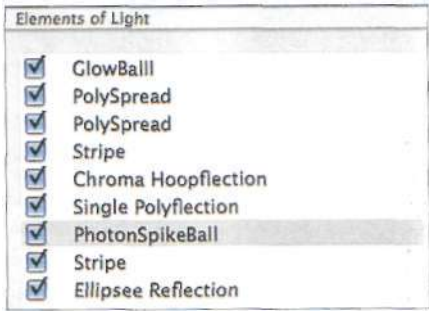
Das mächtige Plug-in, das es auch für die Bereiche Film und Animation gibt, kommt mit etwa 130 unterschiedlichen Presets daher, die sich sehr gut als Ausgangsbasis für eigene Kreationen eignen. Bei der Vielfalt an Formen und Farben orientiert man sich am besten an der Bezeichnung der Presets, die zum Glück nicht der reinen Fantasie entsprungen sind, sondern auf das jeweilige Einsatzgebiet hinweisen: „35mm“ passt besser zu klassischer Weitwinkelfotografie als „Dancing Queen“, „Autumn“ besser zu Naturaufnahmen als „Beary Traffic Sunset“. Zwar würde man sich zur alphabetischen Sortierung noch eine weitere Einteilung in Anwendungsgebiete wünschen, um die Auswahl der passenden Lichtkreation zu erleichtern, doch findet man nach einigen Versuchen auch so raus, was optisch passt und welche Kombinationen eher schräg als schön wirken.

Wie auch Photoshop, so benötigt KLF eine eigens für die Blendenflecke angelegte Ebene. Dies hat den Vorteil, dass man durch den Verrechnungsmodus einer mit Grau gefüllten Ebene selbst bestimmen kann, wie farbintensiv oder kontrastreich die Flares wirken sollen, doch es besteht natürlich auch die Gefahr, dass man einen Effekt auf eine Bildebene rechnet, die man lieber unverblendet auch für weitere Bildmotive verwendet hätte. Da kann man nur raten: Aufpassen und separate Ebene anlegen!

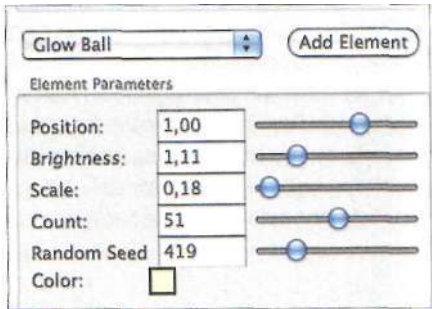
Bedienelemente

Neben der links im Interface angeordneten Presetliste und einer wirklich großzügigen Vorschau werden die Blendenflecke und Lichtkreationen über drei Paletten gesteuert. Direkt unter der Vorschau befindet sich die Masterpalette (Bild unten), die den Gesamteindruck aller Elemente bestimmt. Hier le-

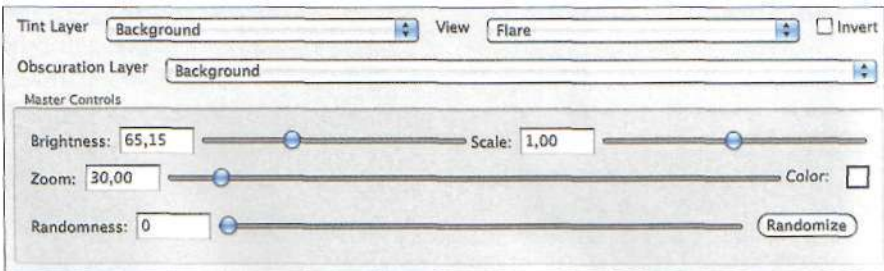
gen Sie beispielsweise fest, wie groß oder wie hell der Blendeneffekt erscheint, welche Ebene sichtbar sein soll und auf welche Ebene der Effekt angewandt wird.



Die obere rechte Palette stellt lediglich eine Ansammlung von Checkboxes dar, deren Elemente man frei auswählen kann. Es erfordert zwar ein wenig Erfahrung, die explosiv klingenden Bezeichnungen den einzelnen Elementen des Flares zuzuordnen, doch die flotte Vorschau sorgt dafür, dass man durch Hinzu- und Wegklicken schnell herausfindet, welche Elemente man verwenden möchte.



Bleibt noch die untere rechte Palette: Hier lassen sich alle Einzelelemente auswählen in puncto Position, Helligkeit, Größe, Anzahl der Elemente, aus denen sie bestehen, und Zufallswert und Farbe genau abstimmen.



Blendenflecke manuell erzeugen

Obwohl Programme wie KLF recht beeindruckende Ergebnisse hervorbringen, fehlt den Lichtkreationen bisweilen so etwas wie eine eigene Handschrift. Die kann man nur durch manuelles Erzeugen der Blendenflecke ins Bild bekommen. Wir haben jemanden gefragt, der's wissen muss, weil er seit vielen Jahren für bekannte Agenturen



wie Springer und Jacoby oder Jung von Matt arbeitet und die Erzeugung von Blendenflecken niemals einer Software überlassen würde: Den Retuscheur und Digital Artist Marius Schwegk.

„Werde ich gefragt, wie man am besten Blendenflecke in Photoshop künstlich auf ein Bild legen kann, antworte ich seit zig Jahren immer gleich: selber bauen! Im Gegensatz zu diversen Plug-ins hat man einige Vorteile, die zumindest für meine Einsatzzwecke die Einfachheit und Schnelligkeit von vorgefertigten Blendenflecken überwiegen. Ich persönlich bin kein Freund von vorgefertigten Lösungen, denn in meinem Job ist es wichtig, jeden Bereich, jedes Pixel des Bildes individuell und auf den Punkt genau verändern zu können, und dies auch noch nach Fertigstellung des Motivs. Denn ich retuschiere schließlich meine Bilder nicht für mich,

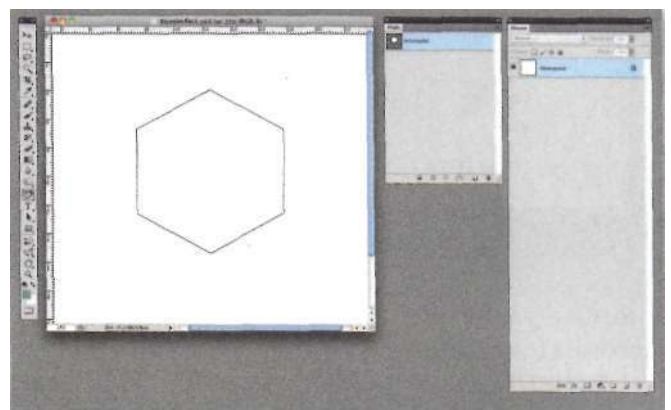
sondern für Fotografen oder Werbeagenturen, die meist schon sehr genau wissen, wie ihre Motive am Ende aussehen sollen. Ein positiver Aspekt von Blendenflecken aus dem Selbstbaukasten ist, dass sie frei und unabhängig voneinander verschiebbar sind. Auch die Intensität jedes Flecks kann individuell angepasst werden. Das hat den Vorteil, dass ich bestimmte, für das Motiv wichtige Bildbereiche nicht durch einen Lichtfleck verdecken muss, weil er zu einem ganzen Konvolut von Flecken gehört, die mir ein bestimmtes Plug-in vorgibt.

Der Nachteil dieser Selbstbauvariante ist, dass die Positionen und Intensitäten nicht

der Wirklichkeit entsprechen, aber da wir es in meinem Fall mit Werbemotiven zu tun haben, an denen im Grunde nichts mehr der Wirklichkeit entspricht, kommt es auf ein paar physikalisch falsch gesetzte Blendenflecke auch nicht an. Wichtig ist hierbei eben nur, dass es realistisch aussieht und glaubwürdig bleibt. Und da es glücklicherweise viele verschiedene Varianten dieser Lichtbrechungen gibt, kann man der Fantasie beim Bau freien Lauf lassen. Im Folgenden werde ich anhand einiger Beispiele zeigen, wie ich diese Blendenflecke bisher erstellt habe und wie sie in einigen Werbekampagnen schon zur Verwendung kamen.“

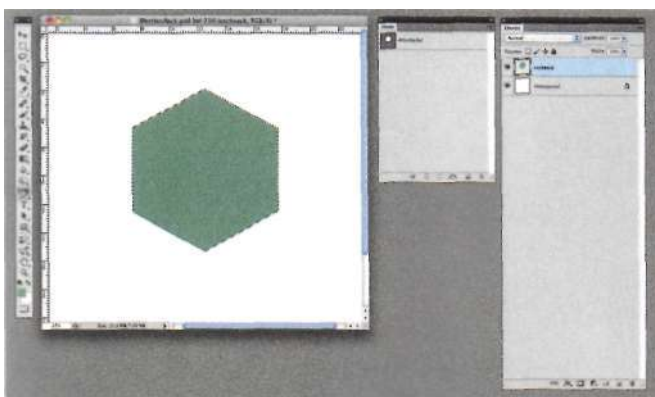
01 Neue Form erstellen •

Nach meinem Empfinden besteht ein Blendenfleck aus vielen kleinen und grösseren Flecken. Diese kann man recht einfach nachbasteln. Zu Beginn kann man beispielsweise eine eckige Form wählen. Mir gefällt hierbei ein Sechseck immer ganz gut - für mich die klassische Blendenfleckform. Sinnvoll ist es hierbei, die Form mit einem Pfad zu beschreiben, denn dieser bleibt abgesichert weiter erhalten und beansprucht nur sehr wenig Speicherplatz.



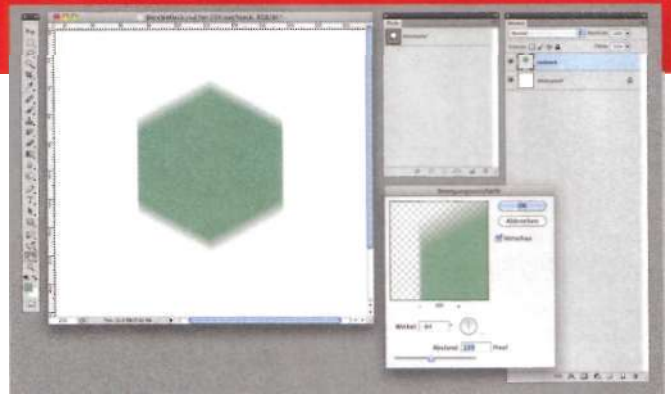
< 02 Fläche füllen

Aus dem Pfad kann man dann eine Auswahl generieren und diese auf einer neuen Ebene mit einer Farbe füllen. Da Blendenflecke niemals scharfe Kanten haben, sollte man sie weichzeichnen. Nach meiner Erfahrung funktioniert dies mit einer Bewegungsunschärfe am glaubhaftesten. •



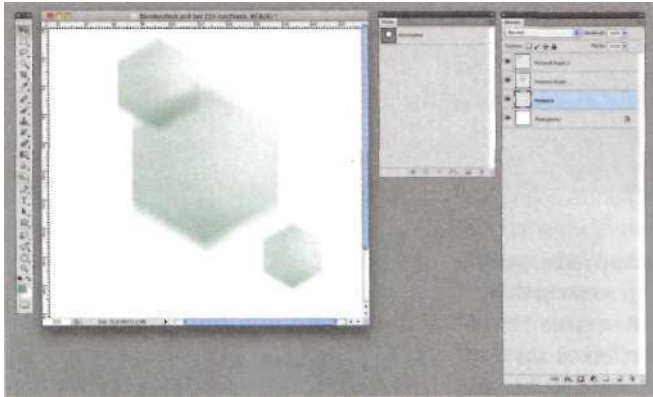
03 Bewegungsunschärfe hinzufügen •

Die Intensität dieser Weichzeichnung sollte man nach und nach ausprobieren, je nach Größe der Datei und des Flecks zeichnen Sie mal mehr, mal weniger weich. Auch die Richtung der Bewegungsunschärfe unterliegt keiner Gesetzmässigkeit, sollte aber bei allen Flecken in einem Motiv gleich sein. Zudem wirkt es immer sehr schön, wenn beispielsweise bei einem sechseckigen Fleck zwei Seiten relativ hart bleiben, dies unterstützt die Dynamik der Flecken.



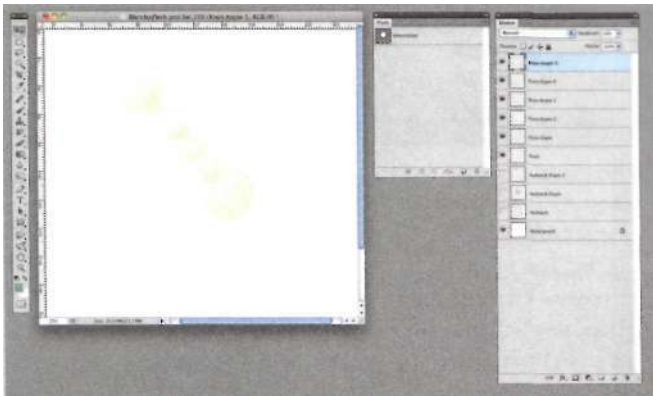
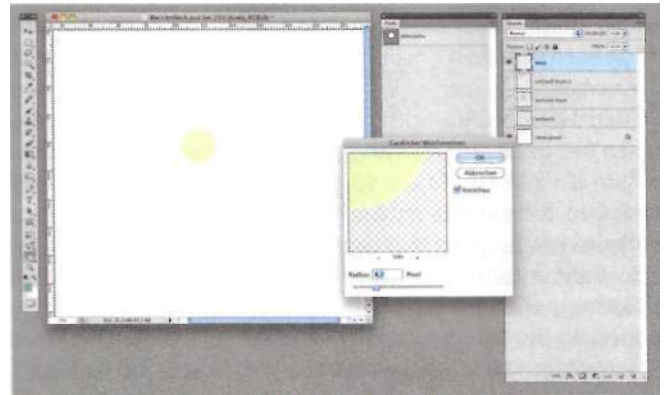
< 04 Transparenz erzeugen

Diese sechseckige, weichgezeichnete Fläche kann man mit einer sehr großen und weichen Pinselspitze mit geringer Deckkraft hier und da wegradieren, so bekommt man einen leichteren und lichterem Eindruck, der mehr einem optisch erzeugten Blendenfleck entspricht. Wer es lieber sicherer mag, verwendet statt des Radierers eine Ebenenmaske. Durch Duplizieren der Sechseck-Ebene können so weitere Sechsecke erzeugt werden; Sie können daraus aber auch eine Pinselspitze machen.



05 Weitere Formen generieren •

Auf die vorgestellte Art und Weise kann man natürlich auch andere geometrische Formen erstellen. Da die neue Form nun auch auf einer eigenen Ebene liegt, kann man sie entlang der zuvor festgelegten Achse frei verschieben, die Deckkraft ändern und die Größe oder Farbe variieren.



< 06 Blendenflecke anordnen

Für einen Blendenfleck braucht man aber mehr als nur ein paar geometrische Formen. Kennzeichnend sind viele kleinere Lichtflecke in einer Reihe, die quasi die größeren Flecke miteinander verbinden. Hier reicht es meist, ein paar runde Scheiben auf eigenen Ebenen zu generieren. Diese sollte man auch mit Unschärfe belegen. Je nach eigenem Ermessen kann man hierbei mit dem Gaußschen Weichzeichner oder auch mit der Bewegungsunschärfe arbeiten.

07 Verschiedene Formen generieren •

Am Ende kann man mit den Farben ein wenig spielen. Je nach Motiv sollte man die Farben der Flecke anpassen, sie übereinanderlegen oder mit ein paar kleineren, sehr weichen, hellen Flecken garnieren. Die Farben typischer Blendenflecken variieren meist zwischen gelbgrün und gelbbrot, aber auch blau, wobei ich die Erfahrung gemacht habe, dass man die Blendenflecken farblich nicht zu auffällig halten sollte. Hat man ein eher grünliches Motiv, sollten auch die Flecken in ähnlichem Ton gestaltet werden. Wenn man erst einmal diese Grundformen erzeugt hat, kann man sich einen gesamten Blendenfleckenstrang in einer Ebenengruppe absichern und diese zur passenden Gelegenheit wieder einsetzen. Natürlich abgeändert - aber das ist ja auf Grund des geschickten Aufbaus ohne größere Probleme möglich.



Füllmethoden

Über Füllmethoden lassen sich die Blendenflecke mit dem eigentlichen Motiv verrechnen. Am besten wendet man die Blendenflecke auf eine Ebene an, die mit einem mittleren Grauwert gefüllt wird (R, G, B = 128). Im Normalmodus verrechnet, kann man den erzeugten Blendenfleck isoliert, also

quasi ohne störendes Motiv betrachten. Sobald man aber nun eine der folgenden Füllmethoden wählt, kann man unterschiedliche Bildwirkungen erzielen (siehe auch DOCMA Heft 37 ab Seite 26).

01 Weiches Licht >

Verwenden Sie diesen Modus, wenn Sie zarte Farben und geringe Kontraste erzielen möchten. „Weiches Licht“ hat die Eigenart, lediglich die Luminanz, nicht jedoch den Bildkontrast anzuheben. Selbst sehr helle Blendenflecke führen nicht zu ausgefressenen oder überstrahlenden Lichtern. Sozusagen der Modus für die leisen Töne.



< 02 Ineinanderkopieren

Diese Füllmethode ist mit der des „Weichen Lichts“ vergleichbar. Auch sehr helle Bereiche des Blendenflecks führen nur an den Stellen zu Überstrahlungen, wo die Hintergrundebene ebenfalls sehr hell ist. Farbige Flares kommen besser zur Geltung als beim „Weichen Licht“, der Bildkontrast wird nur mäßig gesteigert.



03 Hartes Licht >

„Hartes Licht“ ist die Füllmethode, die einen für die meisten Anwendungen passenden Kompromiss zwischen Überstrahlung und Kontraststeigerung darstellt. Man sieht, dass auch die schwach ausgebildeten Teile der Blendenflecke sichtbar werden, ohne dass die Überstrahlung stärker ausgeprägt wäre als beim Modus „Ineinanderkopieren“.



< 04 Strahlendes Licht

Wie der Name bereits sagt, lässt diese Füllmethode das Bild wirklich erstrahlen. Das ist gut für klar definierte Blendenflecke, weniger gut für die stark überstrahlende Sonne. Dennoch eignet sich der Modus für knackige Farben, nämlich dann, wenn Sie die überstrahlende Sonne mit einem grauen Pinsel wieder etwas abschwächen.



05 Lineares Licht >

Ähnlich wie das "Strahlende Licht" arbeitet auch das "Lineare Licht": Es erhöht den Kontrast an hellen Stellen bis über die Grenzen des Erträglichen hinaus, sollte also auch entweder maskiert oder mit verringerter Ebenendeckkraft angewandt werden. Der Unterschied besteht darin, dass auch schwächer ausgebildete Flare-Teile wie die großen Kreise am unteren Bildrand erkennbar sind.

Streulicht

Neben den Blendenflecken gibt es noch eine andere optische Erscheinung, die beim Fotografieren oder bei der Nachbearbeitung eine Rolle spielt: Das Streulicht. Treffen die Strahlen einer starken Lichtquelle frontal auf die Frontlinse des Objektivs, so bildet sich deren Oberfläche selbst ab. Besonders heftig tritt dieser Effekt zutage, wenn sich Staub oder Fingertapser auf der Linse befinden.

Das Streulicht hellt das **gesamt Bild auf**, wirkt sich aber in erster Linie auf die unteren Tonwerte und damit auf die Schatten und den Bildkontrast aus. Doch wie bei den Blendenflecken hat der Effekt auch positive Eigenschaften: Aufnahmen mit Streulichteinfluss wirken warm, lichtdurchflutet und bekommen eine Art positiver, stimmungsvoller Aura. Ob Sie aber ab sofort durch Begripschen der Frontlinse Streulichtbildung tatkräftig unterstützen oder lieber in Photoshop Hand anlegen wollen, bleibt natürlich Ihnen überlassen.



Natürliches Streulicht

Natürliches Streulicht - wie im Bild ganz oben - entsteht, wenn die Lichtquelle im Bild zu sehen ist. Dass diese wie hier durch eine Wolke in ihrer Intensität etwas geschwächt wurde, macht eine längere Belichtungszeit möglich und intensiviert damit das Streulicht.

Im unteren Bild ist die Situation umgekehrt: Die direkte Sonneneinstrahlung und der flache Einstrahlwinkel der Sonne erfordern eine knappe Belichtung, die den Boden nur sehr dunkel abbildet. Das Streulicht ist erkennbar, doch trägt es nur wenig zur Bildstimmung bei.

< Streulicht selbst einfügen

Legen Sie eine neue Füllebene an und füllen Sie sie mit einem warmen Farbton. Wählen Sie „Aufhellen“ als Füllmethode und blenden Sie die Ebene über eine schwarze Ebenenmaske wieder komplett aus. Dann verwenden Sie eine große, weiche Werkzeugspitze und malen das Streulicht wieder ins Bild.

Contest // Digitale Lichtfabrik

Die Aufgabe: Schicken Sie uns Ihr aufregendstes Lensflare-Bild per E-Mail. Es spielt keine Rolle, ob die Blendenflecke bereits beim Fotografieren entstanden sind oder erst bei der Nachbearbeitung eingefügt wurden.

Einsendeschluss ist der 17. Januar 2011. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Bitte senden Sie die Bilddatei/en an redaktion@docma.info.

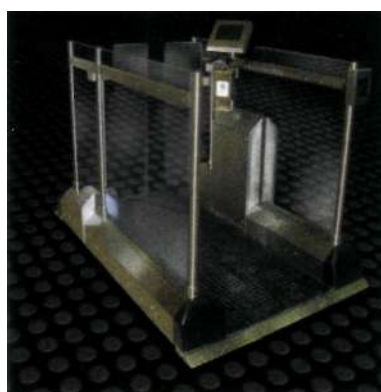
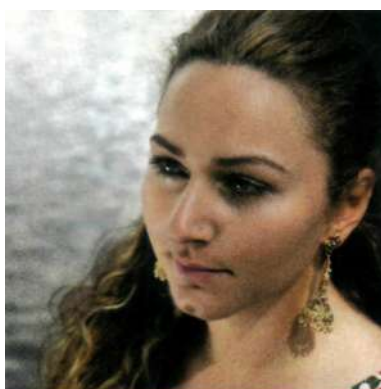


Die von der Redaktionsjury ausgewählten besten Arbeiten werden in DOCMA vorgestellt. Auf den Sieger wartet zusätzlich als Gewinnprämie die Software Photoshop CS 5 im Wert von 1000 Euro, die uns von Adobe Verfügung gestellt wurde. Wir sind gespannt auf Ihre Bilder. •



WORKSHOPS

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



SPIEGELFECHTEREIN

In drei kleinen Workshops erklärt Doc Baumann, wie man realistisch wirkende Spiegelungen erzeugt.

► Seite 40

ZEITREISE INS 19. JAHRHUNDERT

Doc Baumann zeigt, wie man in einem Foto den Kopf einer Person austauscht.

► Seite 47

KUNST MIT FILTER

Olaf Giermann erklärt, wie Photoshops Kunstfilter wirken und wie man sie einsetzt.

► Seite 50

PHOTOSHOP-SPRECHSTUNDE

Doc Baumann gibt praxisbezogene Antworten und Tipps zu Bildbearbeitungsproblemen der DOCMA-Leser.

► Seite 54

WORKFLOW IN CAMERA RAW

Wie Sie Bilderserien in Photoshops Raw-Modul bearbeiten, erläutert Maike Jarsetz.

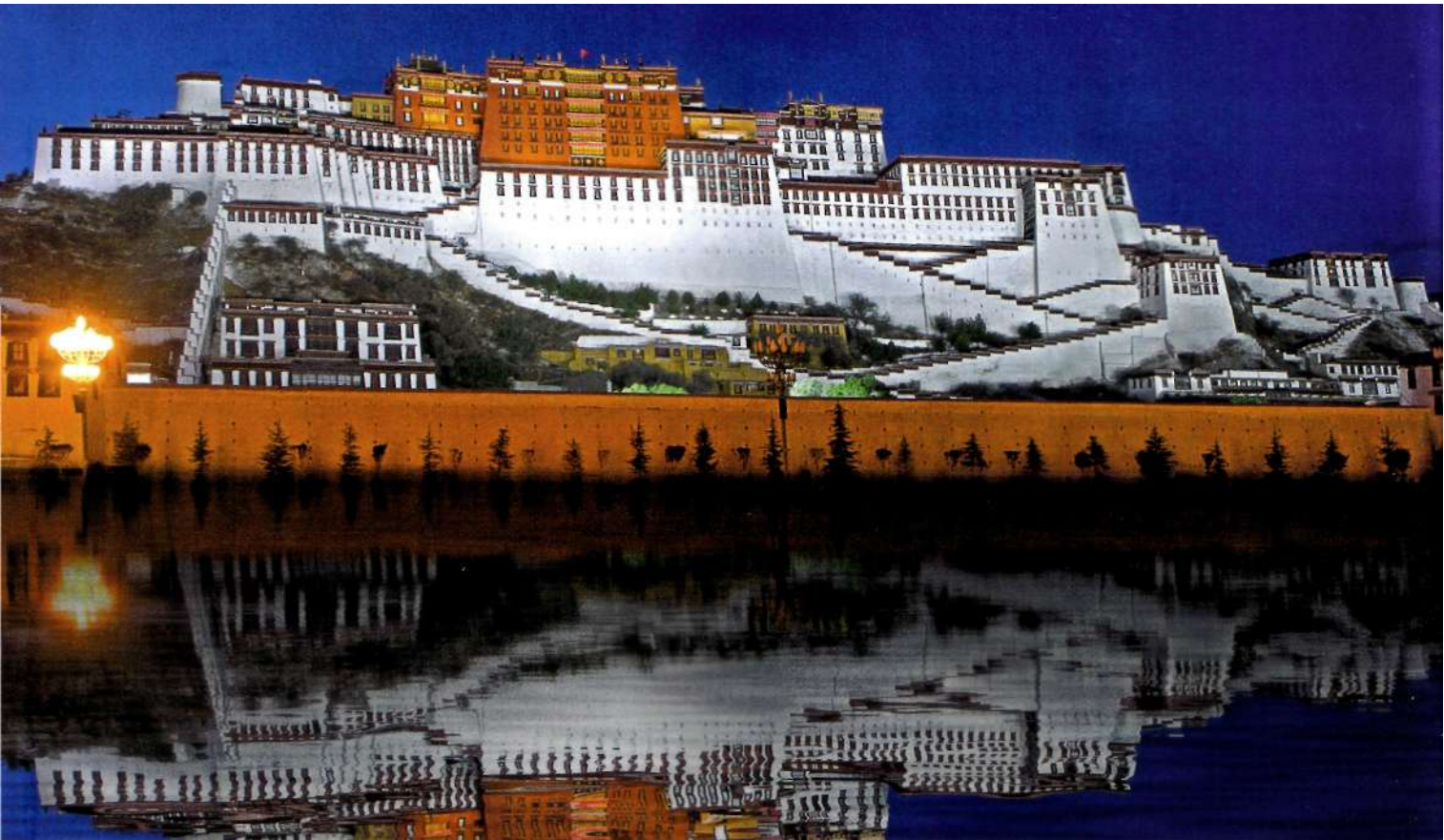
► Seite 59

REFLEKTOR ODER AUFGHELLBLITZ SIMULIEREN

Hier erfahren Sie, wie Sie selbst aus einem düsteren Foto ein scheinbar normal belichtetes machen.

► Seite 62





SPIEGELFECHTEREIE

Eigentlich gehören diese drei Tutorials noch zur "Sprechstunde" - aber da es bei allen drei Leserfragen um das Problem der Spiegelung geht, machen wir daraus einen eigenständigen Artikel. | **Doc Baumann**

Wie spiegelt sich eine Szene in einer Wasserfläche, die im Originalfoto gar nicht vorhanden war? Wie behandelt man reflektierende Glasscheiben, nachdem man sie freigestellt und in eine andere Umgebung montiert hat? Und wie lässt man eine Fläche glänzend erscheinen?

Drei Fragen, bei denen es in der einen oder anderen Weise um das Thema Spiegelung geht - und damit drei kleine Workshops, die

Lösungswege dafür vorschlagen. Beginnen wir mit dem Anliegen von Günter B. Kögler:

„Ich habe eine Nachtaufnahme vom Potala-Palast in China und möchte den Vordergrund so darstellen, als spiegelte sich der beleuchtete Palast ohne die Menschen in einer Wasserfläche. Ich komme aber mit Photoshop nicht zum Ziel. Können Sie mir bitte einen Tipp geben, wie man das realisiert?“ Das Ergebnis ist die Montage oben.

„Wenn ich es nicht besser wüsste, müsste ich glauben, dass sich der Palast tatsächlich so in einer Wasserfläche spiegelt“, kommentierte Herr Kögler das Ergebnis. Nun, das Bild mag ganz eindrucksvoll aussehen - doch damit es optisch wirklich korrekt wird, hätte ich sehr viel mehr Arbeit aufwenden müssen. Auch wenn man es nicht gleich sieht, aber die Perspektive der Reflexion ist falsch. Den Grund erfahren Sie in diesem Artikel.



1 GERADE ANSCHLUSSKANTE

Ein Problem bei solchen Spiegelungen - wenn auch nicht das wichtigste - ist die Grenzlinie zwischen Wasseroberfläche und reflektierten Objekten. In diesem Fall ist das recht einfach (nachdem ich, zugegeben, vorher die Uferkante per Verzerrung etwas begradigt habe). Links sehen Sie die Originalaufnahme - rechts die Spiegel-Montage: Der obere Bildteil wurde ausgewählt, auf eine neue Ebene dupliziert, per „Bearbeiten > Transformieren > Vertikal spiegeln“ umgeklappt und nach unten geschoben, bis die beiden Kanten aneinanderpassten (rechts, linker Teil). Für eine realistischere Darstellung überlagerte ich eine mit einem Olivton gefüllte Ebene, die ich teilweise ausblendete.

2 SCHRÄGE ANSCHLUSSKANTEN

Hier haben wir es mit einer komplizierteren Ausgangssituation zu tun: Die Uferlinie ist keine einfache Horizontale, sondern sie steigt zunächst von links nach rechts an, verläuft dann ein Stück waagerecht, um rechts wieder abzufallen. Die in Schritt [1] gezeigte Vorgehensweise würde bei dieser Szene also nicht funktionieren. Doch ehe wir uns im folgenden Bild einen geeigneten Weg anschauen, noch eine Anmerkung zu Schritt 1: Wenn Sie die echte Spiegelung mit der digital erzeugten vergleichen, so sehen Sie, dass sich beim Original sehr viel weniger spiegelt; viele Bereiche der künstlichen Reflexion kommen dort gar nicht vor.



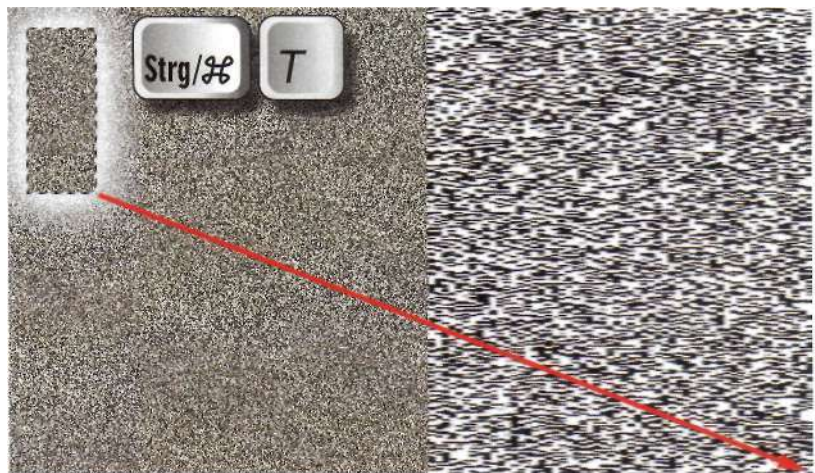
3 DIGITALE REFLEXION

Zum Grund für diese Abweichung kommen wir in Schritt [11]. Betrachten wir zunächst diese digitale Spiegelung. Ich unterteilte die duplizierte und vertikal umgeklappte Ebene (links) in drei Bereiche, die jeweils einem geraden Teil des Ufers entsprechen. Dann erzeugte ich Rechteckauswahlen mit leicht gesoftetem Rand, duplizierte sie auf eine neue Ebene („Strg-/Befehlstaste-J“) und scherte den jeweiligen Bereich („Bearbeiten transformieren > Neigen“, und zwar vertikal an einem der seitlichen Anfassers), bis der Rand mit dem Uferverlauf übereinstimmte. Danach dunkelte ich die Ebene leicht ab. Doch wie kommen die Wellen ins digitale Wasser?



4 WELLEN VORBEREITEN

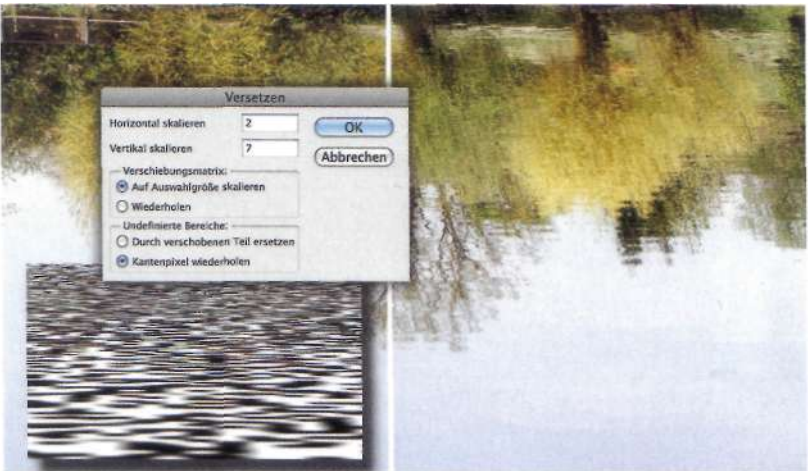
Zunächst verfügen Sie erst einmal nur über eine vertikal umgeklappte Spiegelung, die noch nicht sonderlich überzeugend wirkt. Für eine realistische Reflexion benötigen Sie Wellen auf der Wasseroberfläche. Da diese der Perspektive unterliegen, hilft der Verzerrungsfilter „Schwingungen“ nicht weiter. Erzeugen Sie eine weiße Ebene und wenden Sie darauf „Rauschfilter > Rauschen hinzufügen“ mit einer Stärke von etwa 80% an (rechts). Je nach Perspektive der Wasseroberfläche selektieren Sie ein schmales, senkrechtes Rechteck und skalieren es nicht-proportional auf die Größe des Bildes, so dass sich die rechts zu sehende Struktur ergibt.



5 PERSPEKTIVISCH VERZERREN

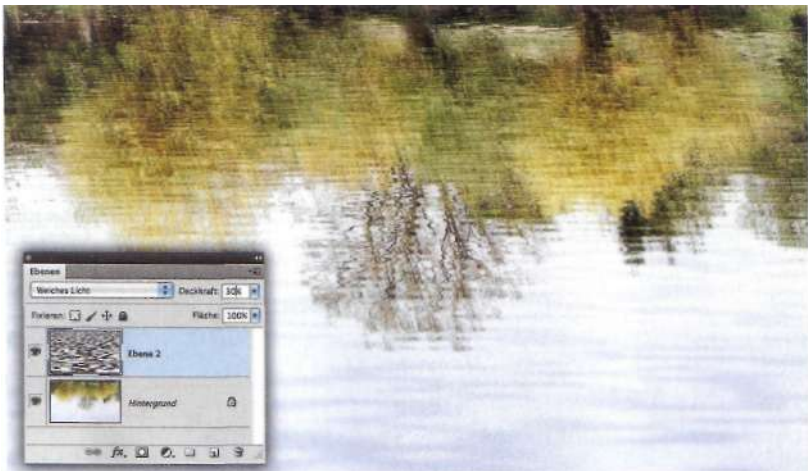
Gegebenenfalls ziehen Sie die Struktur noch weiter in die Breite; das hängt davon ab, welche Art von Wellen Sie darstellen wollen. Im nächsten Schritt wählen Sie „Alles“ aus und rufen erneut den Transformationsrahmen auf, diesmal mit der Option „Perspektivisch“. Verkleinern Sie die Ansicht der Arbeitsfläche stark und wechseln Sie in den Modus „Ansicht > Bildschirmmodus > Vollbildmodus mit Menüleiste“. Ziehen Sie die beiden unteren Anfassers des Transformationsrahmens weit nach außen (oben). Es ist nicht schlimm, wenn die sich dabei ergebende Perspektive, bezogen auf die des Bildes, übersteigert ist; das fällt später nicht mehr auf. Das Ergebnis sieht bereits nach Wasserwellen aus.





6 "VERSETZEN"-FILTER

Diese Ebene dient zunächst als Matrix für den „Versetzen“-Filter. Aktivieren Sie in der Ebenenpalette die Pixel der gespiegelten „Wasser“-Ebene durch Anklicken des Vorschaubildes mit gedrückter Strg-/Befehlstaste. Kopieren Sie den ausgewählten Bereich der „Wellen“-Ebene, erzeugen Sie eine neue Datei, setzen Sie die Auswahl ein, reduzieren Sie auf die Hintergrundebene und sichern Sie im Photoshop-Format. Wählen Sie abermals wie zuvor die „Wasser“-Ebene aus, rufen Sie den Verzerrungsfilter „Versetzen“ auf, geben Sie niedrige „Skalieren“-Werte vor und bestimmen Sie die eben gesicherte Datei als Matrix (Ergebnis rechts).



7 WELLEN-ÜBERLAGERUNG

Sollten Sie vergessen, vor der Filteranwendung den Bereich der Wasserspiegelung auszuwählen, wirkt sich „Versetzen“ auf die Fläche der gesamten Ebene aus; die Wellen werden damit sehr viel größer und weniger realistisch. Die nach wie vor in Ihrer Datei vorhandene „Wellen“-Ebene setzen Sie nun auf den Modus „Weiches Licht“ und reduzieren ihre Deckkraft auf etwa 30%. Die Wellenstruktur wird damit auf das verzerrte „Wasser“ übertragen. Da die Matrix dieselbe ist wie die überlagernde Ebene, ergänzen sich beide optimal und führen so zu einer Ansicht, die Reflexion sowie Schatten und Glanz vereint.



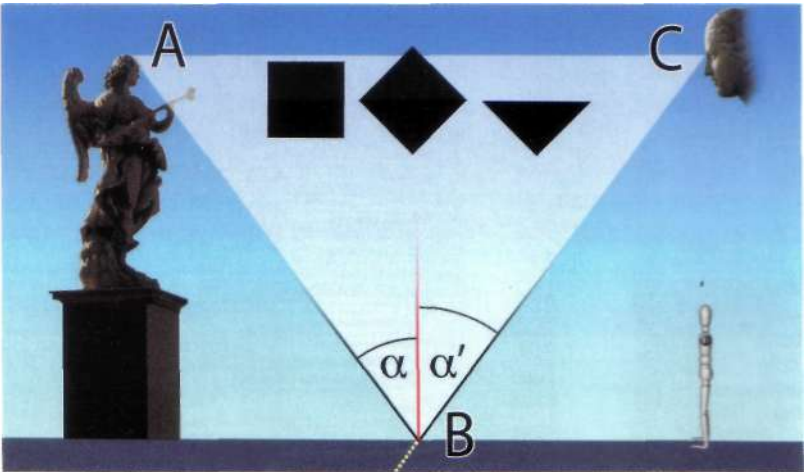
Foto: Günther B. Kögler

8 ORIGINALFOTO POTALAPALAST

Kommen wir zu Günther B. Köglers Foto des Potalapalastes in Lhasa zurück. Das Problem einer unregelmäßigen Grenzlinie zwischen zu spiegeln-der Szene und künftiger Wasserfläche gibt es hier zum Glück nicht; das erleichtert einiges. Aber wie man an den abgebildeten Personen sehen kann, die leicht von oben aufgenommen wurden, befindet sich die Position des Betrachters/Fotografen deutlich oberhalb der Ebene des Platzes, die später gegen eine reflektierende Wasseroberfläche ausgetauscht werden soll. Um zu verstehen, warum diese Tatsache eine wichtige Rolle spielt, müssen wir einen größeren Umweg in Kauf nehmen.

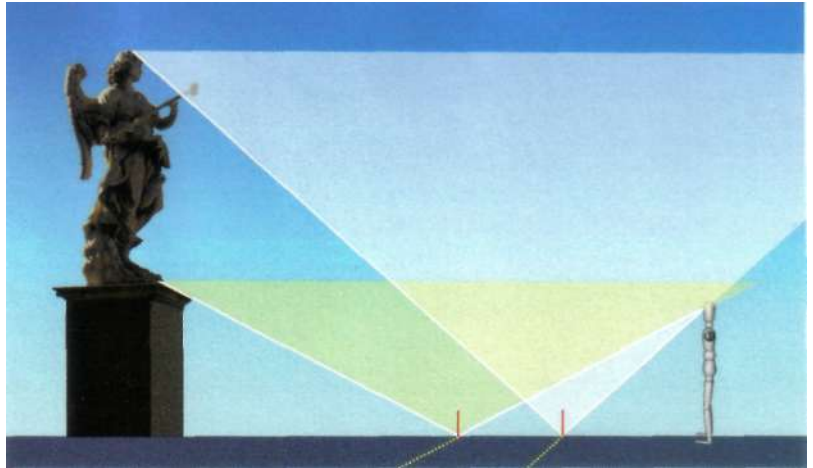
9 EIN-UND AUSFALLSWINKEL

Es ist Schulbuchwissen, dass bei der Reflexion der Einfallswinkel (alpha) gleich dem Ausfallswinkel (alpha') ist. Ein Lichtstrahl, der vom Kopf der Statue (A, links oben) auf die spiegelnde Fläche (B) unten fällt, wird trichters (C, re det man die tischen Ein und Ausfallswinkel? Erzeugen Sie ein Quadrat, drehen Sie es um 45° und kappen Sie die obere Hälfte. ...Dreieck so skalieren und verschieben, dass A einem Punkt des Objekts entspricht, B auf dem Spiegel aufsitzt und BC das Betrachterauge schneidet, stimmt alles.



10 STRAHLENGANG

Betrachten wir das noch einmal an einem Beispiel. Ein Strahl, der vom Kopf der Statue ausgehendes Licht auf die spiegelnde Bodenebene wirft, wird dort im selben Winkel reflektiert und trifft das Auge des rechts stehenden Betrachters. Ebenso ist es bei einem weiteren Strahl, der diesmal vom Fuß der Statue ausgeht. Dafür wurde das duplizierte und nun gelb gefärbte Dreieck so skaliert und verschoben, dass der linke obere Eckpunkt mit diesem Fuß zusammenfällt, die untere Spitze bleibt auf der Ebene, die rechte Kante schneidet den Kopf des Betrachters in Augenhöhe. Scheinbar setzen sich die Lichtstrahlen nach links unten fort.



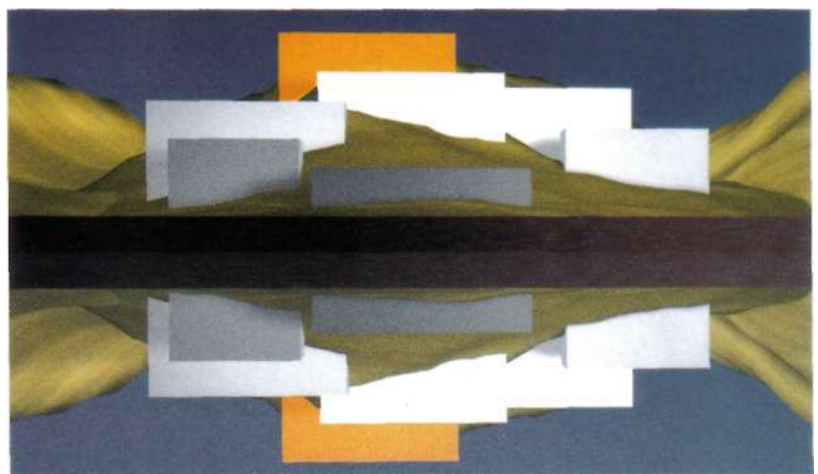
11 NACHGEBaute 3D-SZENE

Die Verteilung der Gebäude habe ich mir auf Google Earth angeschaut, dann in Cinema 4D diese stark vereinfachte Szene nachgebaut - oben der Palast, unten seine Reflexion in einer zu 100% spiegelnden Bodenebene. Der Standpunkt des Betrachters liegt hier ein ganzes Stück oberhalb des „Wassers“, ähnlich wie in Bild [8]. Daraus folgt, dass die gespiegelte Szene unten deutlich anders aussieht als der direkte Blick auf den Palast oben. So ist etwa ein breites Felsband zwischen der waagerechten Mauer und den untersten Gebäuden zu erkennen - in der Spiegelung dagegen verschwinden diese Häuser teilweise hinter der gespiegelten Mauer.



12 NIEDRIGER BLICKWINKEL

In dieser Darstellung erscheint die Spiegelung nahezu identisch mit dem oberen Teil des Bildes, die Abweichung ist minimal. Der Grund dafür ist, dass der Betrachterstandort knapp über der spiegelnden Fläche liegt. Damit gibt es zwischen oben und unten kaum Abweichungen. Umgekehrt bedeutet das aber: Die Montage am Anfang dieses Artikels (Seite 40), die aus Bild [8] abgeleitet wurde, muss falsch sein, da wie bei Bild [3] die Szene für die Spiegelung einfach vertikal umgeklappt wurde. Mit sehr viel Arbeit, der Googl-Earth-Ansicht und den Reflexionsdreiecken ließe sich die korrekte Spiegelung näherungsweise montieren.



13 VERGLEICH

In der oberen Hälfte sehen Sie einen Schnitt durch die 3D-Szene aus Bild [11/12]. Der Betrachter steht erhöht; er sieht die gespiegelte Szene als scheinbare Verlängerung der in sein Auge reflektierten Strahlen „unterhalb“ der Wasseroberfläche (gestrichelt). Der Abstand zwischen der Unterkante eines der Gebäude und der Oberkante der Mauer ist relativ gering (gelber Streifen). In der unteren Darstellung steht der Betrachter auf dem Boden; die -änge des gelben Streifens und damit der Abstand zwischen Gebäude- und Mauerkante ist nun deutlich größer. Da diese Abstände in der Aufmacher-Montage gleich sind, muss sie falsch sein. Innerhalb gewisser Grenzen fällt das aber kaum auf. •

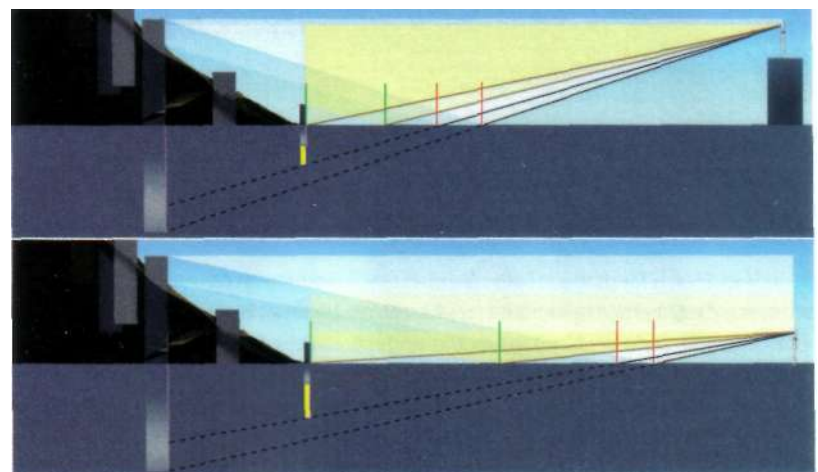
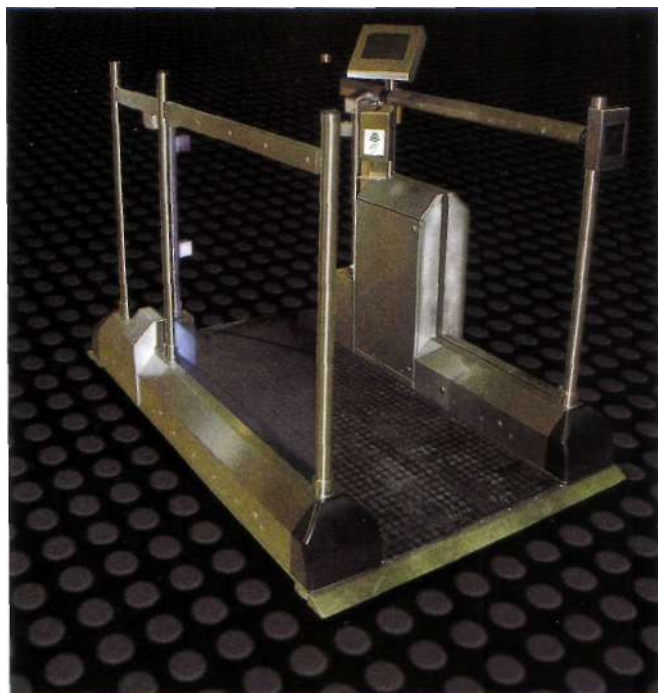


Foto: Malik Bensch, GL, Werk Schopfheim/Fahrmau



GLASSCHEIBEN VOR NEUEM HINTERGRUND

„Als alter DOC-Leser habe ich folgende Frage“, schrieb uns Gerhard Schaum. „Wie groß ist der zeitliche Aufwand, um die Scheiben aus diesem Foto transparent zu machen, damit ein neuer Hintergrund eingezogen werden kann?“ Gute Frage. Um das einschätzen zu können, müsste man erst einmal einen Weg finden, wie man das macht. Ich vermute also mal, dass die Frage eigentlich darauf abzielt.

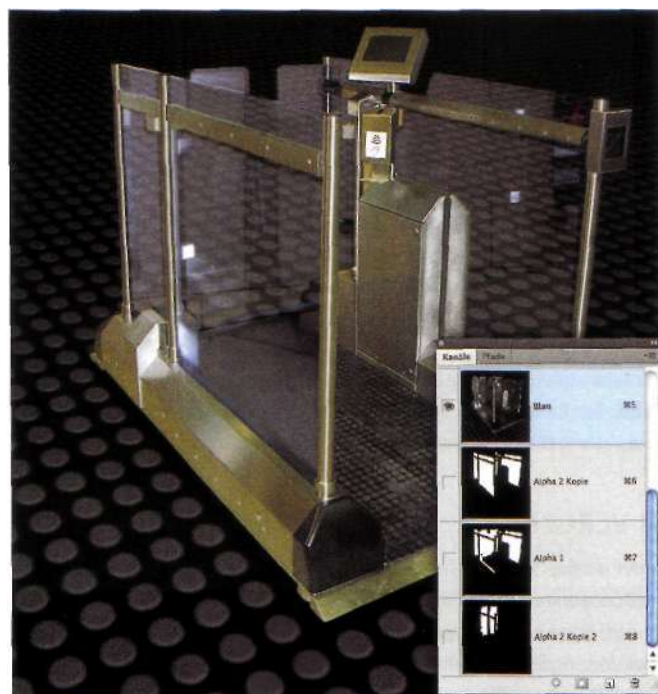
1 RAHMEN FREISTELLEN UND ÜBERTRAGEN

Da zu dem Objekt, das montiert werden soll, auch Bestandteile gehören, die nicht aus Glas bestehen, werden zunächst diese sauber ausgewählt und auf einen neuen - natürlich perspektivisch übereinstimmenden - Hintergrund gesetzt. Dies wäre die einfachste - wenn auch unbefriedigende-Variante: Da die Glasscheiben transparent sind, lässt man sie weg. Überzeugend sieht das jedoch nicht aus.



2 GLASSCHEIBEN FREISTELLEN UND MONTIEREN

Bei jeder anderen Methode müssen Sie in einem gesonderten Arbeitsgang die Scheiben selektieren (am besten die hinteren zusätzlich). Fügen Sie sie in der Montage an passender Stelle ein. Setzen Sie die Ebene auf „Hartes Licht“; unter „Ebenenstil > Diese Ebene“ blenden Sie dunkle Töne von 0 bis 220 weich aus. Hinzu kommen eine „Entsättigen“- und eine „Fotofilter“-Einstellungsebene. Ein Duplikat liegt auf einer „Negativ Multiplizieren“-Ebene mit 85% Deckkraft darüber.



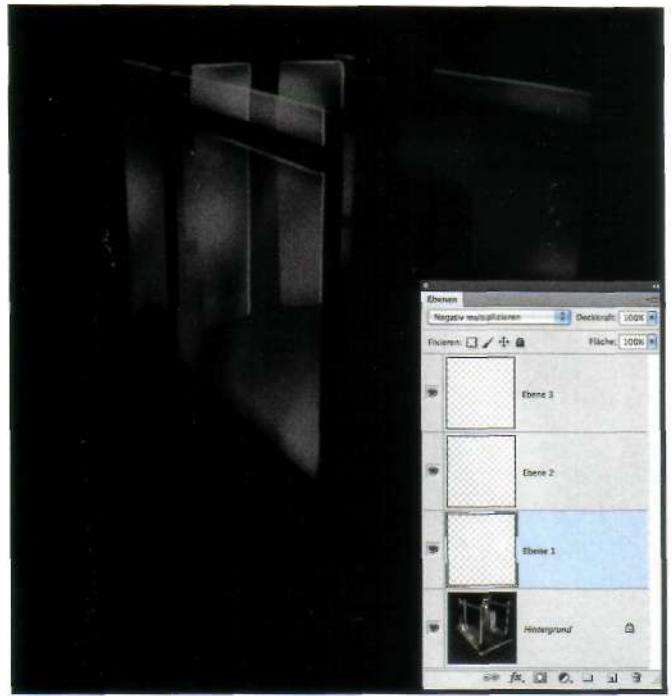
3 ALPHAKANÄLE FÜR GLASSCHEIBEN

Auch diese obere Ebene hat wiederum eine „Fotofilter“-Einstellungsebene, welche die gelbliche Originalfarbe ins Bläuliche modifiziert. Für eventuelle weitere Eingriffe ist es sinnvoll, aus den Glasscheiben-Ebenen entsprechende Alphakanäle zu machen. Der erste betrifft alle Scheiben einschließlich des schwarzen Bodens hinter der vorn links, der zweite denselben Bereich ohne diesen Boden, der dritte schließlich nur die beiden gläsernen Schwingtüren im Hintergrund.



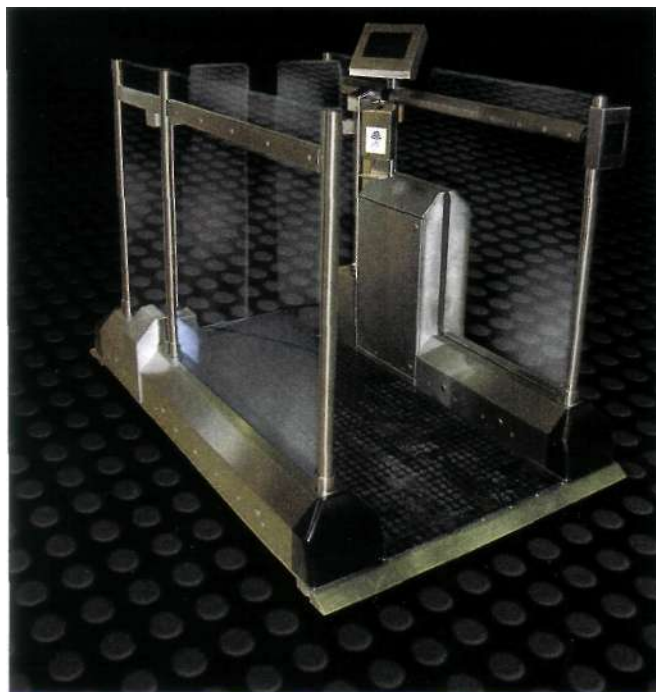
4 DETAILKORREKTUREN

Je nach Bedarf können Sie nun nach Laden dieser Kanäle als Auswahl-Bildbereiche weiter beeinflussen; zum Beispiel mit dem Abwedler oder Nachbelichter Pixel manuell aufhellen oder abdunkeln, um Reflexe zu verstärken oder abzuschwächen. In diesem Fall empfiehlt es sich, die beiden Schwingtüren hinten und den Abstand zwischen ihnen für ein glaubhaftes Ergebnis gesondert zu behandeln.



5 GLASSCHEIBEN PER AIRBRUSH

Nicht immer eignet sich dieses Verfahren; es ist stark davon abhängig, was man jeweils durch das Glas sieht. Bei ungeeignetem Hintergrund machen Sie Ihre Scheiben einfach selbst. Dazu verwenden Sie die Alphakanäle aus Schritt [3] und neue Ebenen; meist eignet sich der Modus „Negativ multiplizieren“ am besten, mitunter auch „Ineinanderkopieren“ oder „Hartes Licht“. Dann malen Sie mit dem Airbrush.



6 SCHEIBEN IN SZENE EINMONTIERT

Es ist sinnvoll, das Auftragen der jeweils schwach deckenden Airbrush-Spuren bereits in der endgültigen Montage vorzunehmen, um die Wirkung angemessen einschätzen zu können. Vergessen Sie dabei nicht die gesonderte Behandlung der Glaskanten (die Auswahl dafür befinden sich in der Kanälepalette in einem nicht angezeigten Kanal). Je nach Umgebung tönen Sie die Scheiben bei Bedarf mit schwacher Deckkraft in einem kühlen Farbton wie Grün oder Blau.



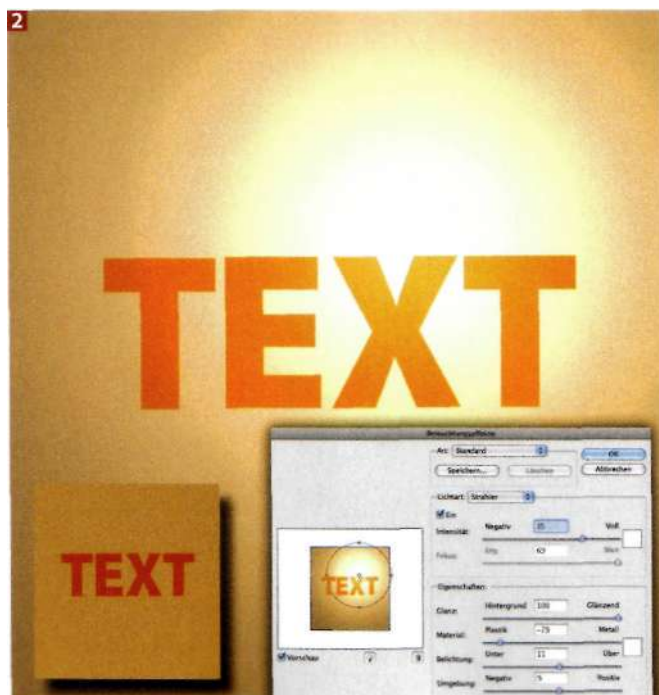
7 ECHTE SPIEGELUNG AUFTRAGEN

Eine eindrucksvollere Darstellung erzielen Sie, wenn Sie ein Foto kopieren, das sich scheinbar in der Glasscheibe spiegelt. Erzeugen Sie eine Auswahl für das Glas und bestimmen Sie "Bearbeiten > Einfügen Spezial > In die Auswahl einfügen". Dabei entsteht automatisch eine nicht-verkettete Ebenenmaske, in der Sie das Bild frei skalieren und verschieben können. Mit passendem Ebenenmodus und nach leichter Weichzeichnung wirkt eine solche Spiegelung recht überzeugend. •

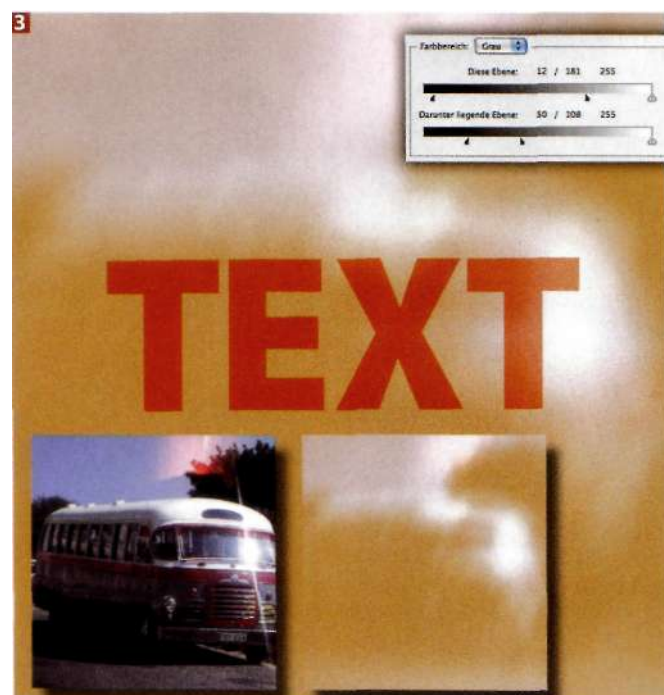


EINE GLÄNZENDE OBERFLÄCHE DARSTELLEN

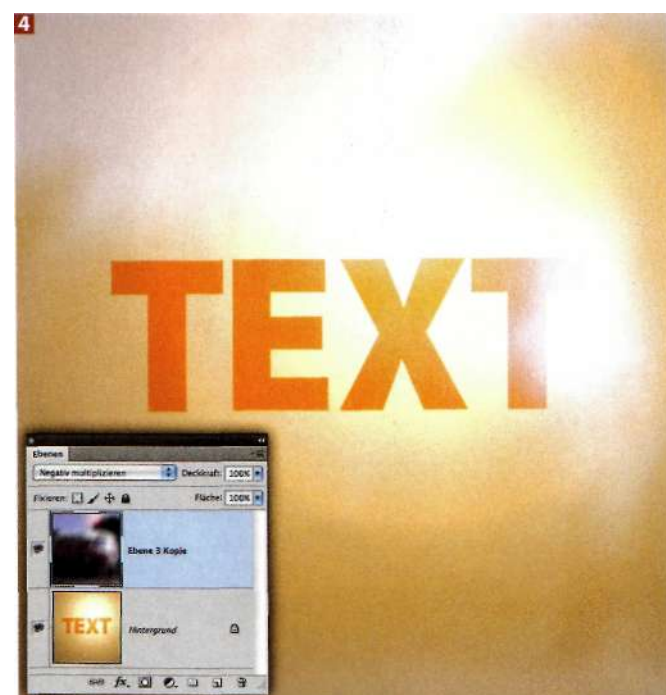
„Liebes DOCMA-Team, Ich möchte eine Fläche mit Text für eine Broschüre so gestalten, dass diese glänzend spiegelnd rüberkommt. Es gibt jede Menge Tutorials zu Buttons oder ähnlichem, die helfen aber hier nicht. Ich denke an einen Effekt wie bei modernen Küchen mit polierten Oberflächen. Vielleicht kennen Sie ja ein paar Tipps. Danke schon mal für Ihre Unterstützung. Schöne Grüße, Klaus Reiter“



Bei solchen Problemen schaut man sich zunächst am besten an, wie so etwas real aussieht. Bei der Metallplatte links unten in Bild [1] ist mit einiger Phantasie durchaus eine sich spiegelnde Szene zu erkennen. In einem 3D-Programm erscheint eine glänzende Fläche wie in [1] rechts unten. Dieser Effekt lässt sich in Photoshop nachahmen, indem Sie „Renderingfilter > Beleuchtungseffekte“ mit einem runden „Strahler“ und etwa den angezeigten Parametern anwenden [2].



Gegebenenfalls schwächen Sie das Ergebnis über „Bearbeiten > Verblenden“ wieder ab. Sie können aber auch - wie auf der Seite zuvor gezeigt - mit einem Foto arbeiten, das über eine passende Helligkeitsverteilung verfügt. Bereiten Sie es mit den Filtern „Bewegungsunschärfe“ und „Gaußscher Weichzeichner“ vor und setzen Sie seine Ebene oberhalb der Fläche auf „Negativ multiplizieren“; gegebenenfalls blenden Sie dunkle Bereiche zusätzlich mit „Ebenenstil > Farbbereich > Diese Ebene“ weich aus [3, oben rechts]. „Darunterliegende



Ebene“ kam hier zum Einsatz, um den Glanz auch über die Schrift zu legen. Erscheint Ihnen das Ergebnis zu schwach, mischen Sie es mit dem aus Schritt 2 [4]. Meist sehen solche Glanzeffekte wirkungsvoller aus, wenn die Fläche in eine Szene integriert und von dunklen Bereichen umgeben ist und nicht wie hier ohne Umfeld auf weißem Hintergrund steht. Alternativ öffnen Sie die Fläche in Photoshop's 3D-Modul und lassen sie dort von einer Lichtquelle anstrahlen; auch das führt zu durchaus interessanten Ergebnissen. •

Zeitreise ins 19. Jahrhundert

Gibt es in Ihrer Familie noch ein altes Album aus dem vorletzten Jahrhundert mit Fotos Ihrer Ahnen? Verschenken Sie doch mal ein solches Lichtbild - nachdem Sie den Kopf gegen den eines heute lebenden Nachfahren ausgetauscht haben. Worauf Sie achten sollten, zeigt Ihnen **Doc Baumann**.

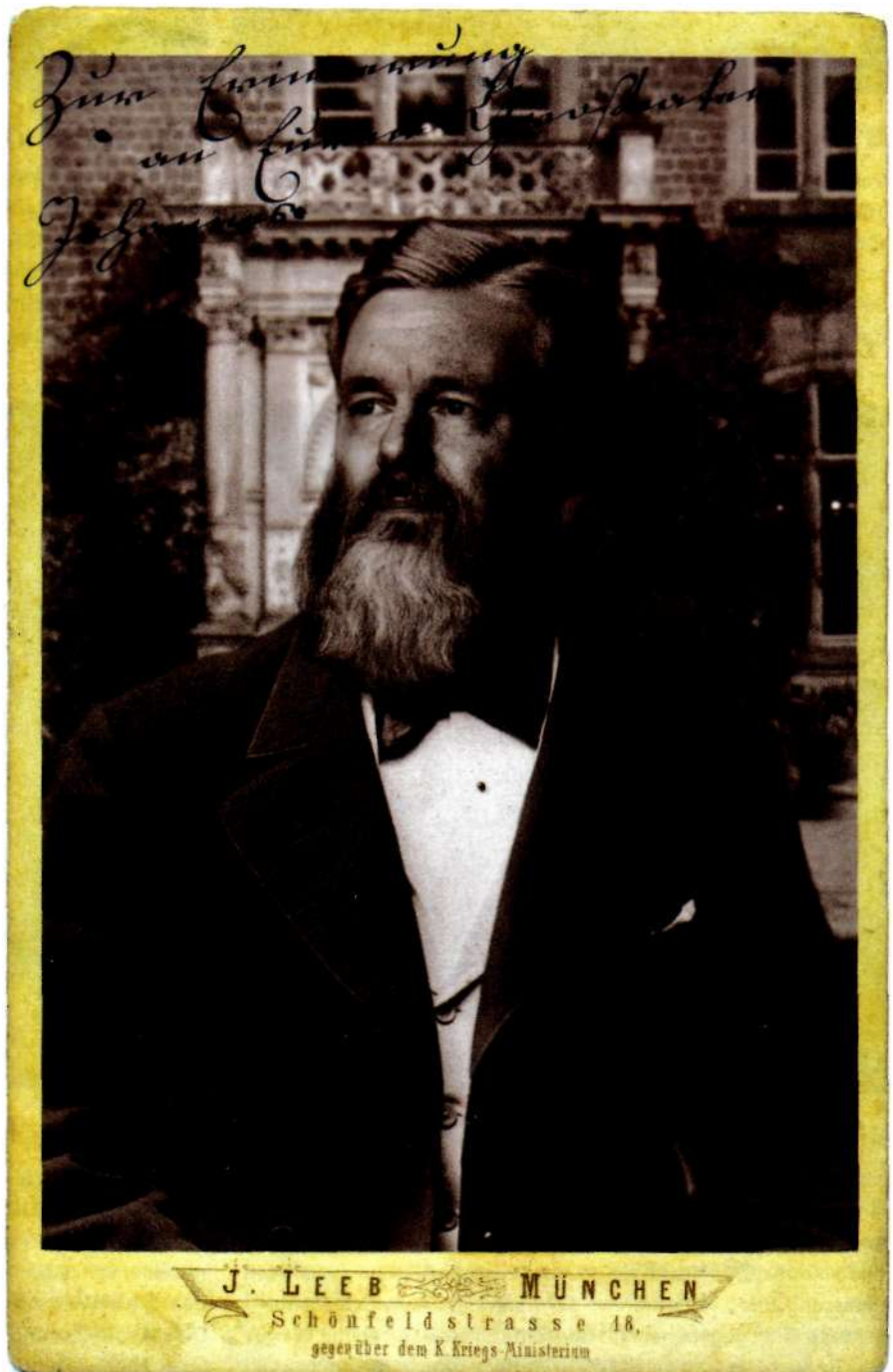
Roter Samteinband, eine Messingschleife, dicke Pappseiten mit Einsteckfenstern für die Fotos. Vertraute und doch fremde Gesichter aus einer anderen Zeit. Meist liegen noch ein paar Abzüge bei, die vom Format her nicht passten: Männer, Frauen, Kinder, ganze Gruppen; im Hintergrund ein schwerer, drapierter Vorhang, eine gemalte Landschaftsszene oder ein Haus.

Sollte sich ein derartiges Exemplar nicht in Ihrem Besitz befinden, so entdecken Sie eines der dicken Alben sicherlich auf dem nächsten Flohmarkt oder bei eBay. Aber im Prinzip reicht bereits ein passendes Einzelporträt aus, um es Ihrer nostalgischen Montage zugrunde zu legen.

So stammt denn auch das Original des nebenstehenden Bildes nicht aus einer geerbten Fotosammlung, sondern eben vom Flohmarkt. Die Haltung des porträtierten Herrn erschien mir gut geeignet. Den lang-eiligen Hintergrund tauschte ich gegen das Portal von Schloss Rauischholzhausen aus - regelmäßigen Lesern ist das Gebäude leicht unbekannt; dort finden seit Jahren die Jurysitzungen des DOCMA Awards statt.

Verfügen Sie über kein passend beleuchtetes Foto der Person, die Sie in das alte Bild einmontieren wollen, sollten Sie die Mühe nicht scheuen, ein neues aufzunehmen. Widersprüchlicher Schattenverlauf fällt mitunter sogar Laien auf. (Wollen Sie die porträtierte Person mit dem Ergebnis beschenken, wird Ihnen sicher ein Vorwand für einen schnellen Schnappschuss einfallen.)

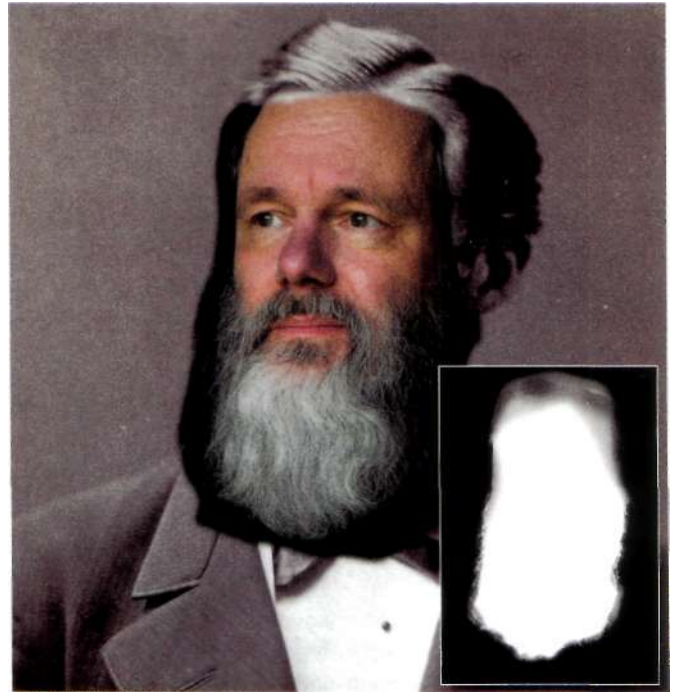
Achten Sie darauf, Charakteristika der Vorage wie Flecken, Kratzer, Abschabungen und dergleichen zu übernehmen. Meist lohnt es sich nicht den exakten Farbton zu treffen - arbeiten Sie mit Graustufen und tonen Sie die Vontage abschließend insgesamt. Und mit einem der auf Seite 122 vorgestellten Handschriften-Fonts können Sie abschließend noch eine Widmung daruntersetzen. •





1 ORIGINALFOTO

Das Foto des freundlichen Herrn - aufgenommen wohl in der Zeit um 1890-entdeckte ich auf einem Flohmarkt. Wegen der Bild- und Persönlichkeitsrechte muss man sich nach 120 Jahren keine Sorgen mehr machen. Sofern Sie über kein passendes Porträt des einzumontierenden Menschen verfügen, das zufällig den vorgegebenen Beleuchtungsbedingungen entspricht, müssen Sie es neu aufnehmen.



2 PORTRÄT EINFÜGEN UND POSITIONIEREN

Achten Sie bei der Porträtaufnahme nach Möglichkeit sowohl auf die Lichtrichtung wie auf die Beleuchtungscharakteristika, also etwa eine weiche oder harte Lichtführung. Passen Sie die auf verringerte Deckkraft gestellte Porträt-Ebene hinsichtlich Größe und Neigung an. Legen Sie eine Ebenenmaske an, um das Gesicht freizustellen. Entscheiden Sie, ob Sie die alte Frisur vom Original übernehmen wollen.



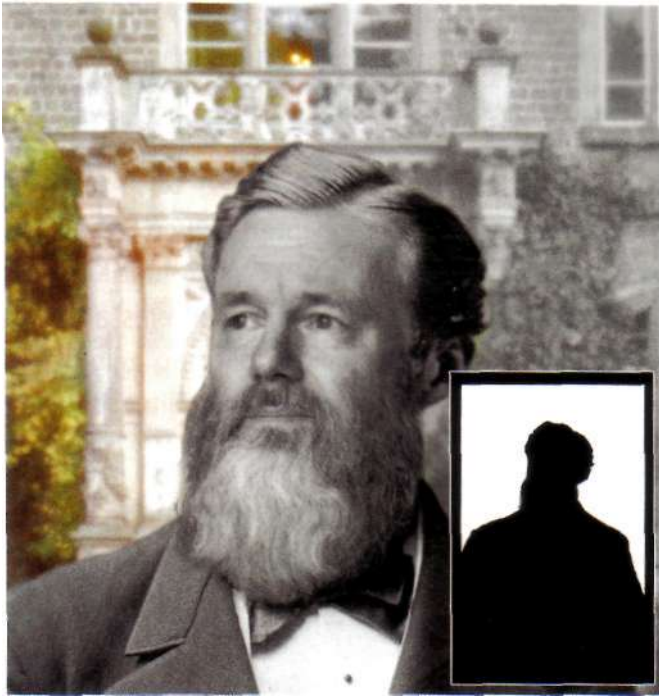
3 GRAUSTUFENUMWANDLUNG

Das Porträt ist nun freigestellt und mit weichen oder harten Übergängen der Frisur und Kleidung angeglichen. Wandeln Sie die Porträt-Ebene in Graustufen um. Verwenden Sie dazu nicht einfach „Bild > Korrekturen > Sättigung verringern“, sondern zur gezielteren Anpassung „Bild > Korrekturen > Schwarzweiß“ (siehe Screenshot rechts im Bild), gegebenenfalls über eine Einstellungsebene. Wandeln Sie auch das Original auf diese Weise in Graustufen um.



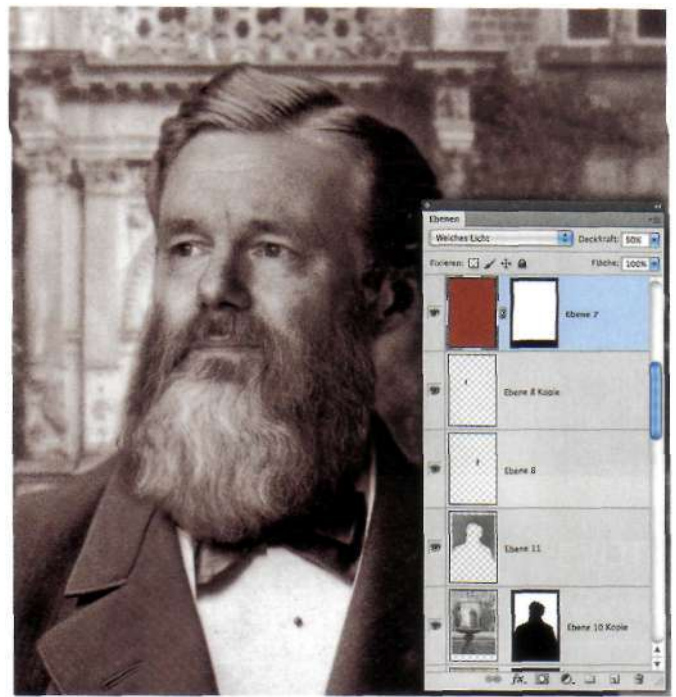
4 WEICHZEICHNEN UND LEICHTES RAUSCHEN

Da das einmontierte Foto noch nicht dieselben Charakteristika aufweist wie das alte Original, müssen diese zunächst vereinheitlicht werden. Dazu habe ich in diesem Fall den Gaußschen Weichzeichner mit einer Stärke von 2 angewandt, danach „Rauschen hinzufügen“ mit demselben Wert. Dadurch verschwinden so exakt wiedergegebene Details von Haut und Haaren. Später wurden die Werte der beiden Smartfilter wieder ein wenig zurückgenommen.



5 HINTERGRUND EINMONTIEREN

Während man normalerweise das Vordergrundobjekt auf eine Ebene über den Hintergrund setzt, bin ich hier umgekehrt vorgegangen und habe den Hintergrund mit einer Ebenenmaske (rechts eingeblendet) über dem Mann eingefügt (linke Hälfte). Das Schloss-Bild wurde ebenfalls hinsichtlich Graustufen, Helligkeit, Schärfe und Körnung in der zuvor beschriebenen Weise bearbeitet (im Hintergrund rechts).



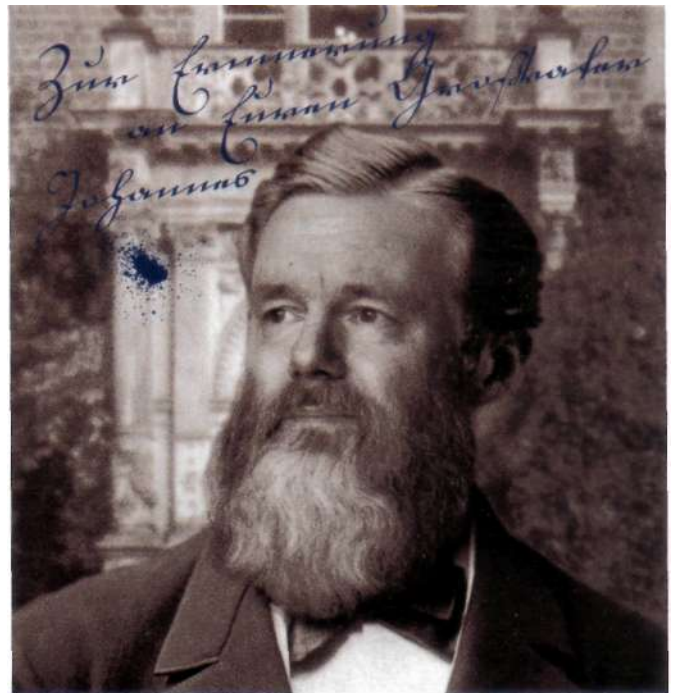
6 BRAUNTONUNG

Natürlich könnte man versuchen, die neu einmontierten Elemente über geeignete Verfahren der Tönung des Originalfotos anzupassen. Der einfachere Weg besteht darin, alle Ebenen separat in Graustufen umzuwandeln (das ist differenzierter, als das für alle gemeinsam zu machen) und dann zu tonen. Ein möglicher Weg: Eine überlagernde braune Ebene im Modus „Weiches Licht“ bei 50% Deckkraft.



7 STÖRUNGEN

Schaut man sich das Originalfoto genauer an, so ist zu erkennen, dass es mit einer Vielzahl kleiner Fehlstellen übersät ist; sie resultieren teils aus Staub beim Entwicklungsprozess, teils aus späteren Beschädigungen. Ahmen Sie das auf einer Ebene oder mehreren nach, indem Sie mit passend zum Ausgangsfoto mit dem Pinsel helle und dunkle Punkte oder dünne Linien in Form von Kratzern setzen. Soften und Abschwächen der Deckkraft lässt das überzeugender erscheinen.



8 FERTIGE MONTAGE UND BESCHRIFTUNG

Für die Widmung habe ich einen zeitlich passenden Free-Font von www.docma.info/8432.html heruntergeladen, der dem auf Seite 122 vorgestellten Script-Buch entnommen ist. Danach folgten noch ein paar Detailänderungen wie eine Erweiterung des Bartes nach links. Die Montage aus altem Foto und neuem Porträt ist nun fertig - und wie sieht Ihr nostalgisches Porträt aus? Wenn Ihnen eindrucksvolle Beispiele gelingen - wir veröffentlichen sie gern. •

Workshop

von Olaf Giermann

Kunst mit Filter

Wenn Sie Ihre Bilder kreativ verändern möchten, sollten Sie das Filter-ABC beherrschen. Hier erfahren Sie, wie Photoshops Kunstfilter wirken und wie Sie sie optimal einsetzen, um interessante Bild- und Lichteffekte zu erzielen. Ein kleiner Workshop zeigt Ihnen, wie Sie mit einer Kombination verschiedener Filter schnell eine alte VGA-Grafik imitieren.



Photoshops Filter, besonders die Mal-, Zeichen- oder Kunstfilter, laden mit sprechenden Namen wie beispielsweise „Aquarell“ „Grobe Malerei“, „Kreuzschraffur“ oder Kohleumsetzung“ zum Ausprobieren und Experimentieren ein. Oft folgt nach einer anfänglichen Phase der spielerischen Begeisterung aber Ermüchterung, denn in der Regel versprechen die Bezeichnungen mehr, als sie letztlich halten. Trotzdem sind die Filter durchaus nützlich, vor allem wenn Sie sie nicht einfach pauschal über ein Bild legen, sondern gezielt einsetzen, zum Beispiel verschiedene Filter miteinander kombinieren oder die Filter mit Masken selektiv an passenden Stellen anwenden. Im ersten Teil unserer Filter-Serie stellen wir Ihnen die Kunstfilter vor.



Links das Originalbild, das auf diesen Seiten mit verschiedenen Filtern bearbeitet wird. Oben wurde der Filter „Neonschein“ mit den Einstellungen „Größe: 7“ und „Helligkeit: 18“ angewandt. Die Vordergrundfarbe ist ein reines Blau (RGB: 0/0/255).



Nostalgische Computer-Grafik

Einen der interessantesten Filter im Kunstfilter-Menü möchten wir Ihnen gleich zum Einstieg vorstellen: „Tontrennung & Kantenbetonung“. Mit ihm werden die Kanten betont, so dass ein leichter Schärfungseffekt eintritt. Gleichzeitig werden die Tonwerte beschränkt, also Farben zu gleichfarbigen Flächen zusammengefasst, so dass Ihr Bild schnell ein comicartiges, grafisches Aussehen erhält. Mit der Einstellung „Kantenstärke“ verbreitern Sie die Kanten, mit „Kantendeckkraft“ betonen Sie sie noch stärker. „Tontrennung“ bezieht sich auf die Flächen.

Sie können diesen Filter - zusammen mit anderen - beispielsweise einsetzen, um eine nostalgische VGA-Grafik zu erzeugen. Erinnern Sie sich noch an die Grafiken der ersten Computerspiele? Sie waren schlecht aufgelöst, kaum zu erkennen, hatten aber einen ganz eigenen Charme. Hier sehen Sie, wie Sie den Effekt imitieren.



Matter machen

Um das Bild zunächst zu glätten und die Flächen zu vereinheitlichen, duplizieren Sie Ihre Bildebene und wenden den Filter „Matter machen“ [1] an, den Sie im „Filter“-Menü unter den Weichzeichnerfiltern finden. Im Beispiel wurde er der Radius auf 20 Pixel und der Schwellenwert auf 15 Stufen eingestellt.

Tontrennung & Kantenbetonung

Jetzt geht es darum, die Kanten zu verstärken. Dazu rufen wir unseren Filter „Tontrennung & Kantenbetonung“ [2] auf. Sie sehen, dass das Bild sich jetzt schon der alten VGA-Anmutung nähert. Um den Effekt zu verstärken, stellen Sie die Kantenstärke recht hoch ein (im Beispiel auf 6), die Kantendeckkraft auf etwa 3 und die Tontrennung auf den höchsten Wert. Bestätigen Sie mit „OK“.

Tiefen/Lichter

Noch haben wir keine frühe Computergrafik, da das Bild noch zu kontrastreich ist. Um die Kontraste abzumildern, öffnen Sie den „Tiefen/Lichter“-Filter [3], den Sie unter „Bild > Korrekturen“ finden. Hellen Sie im Filter die Tiefen mit dem „Stärke“-Regler (im Beispiel: 65%) auf und verstärken Sie die Farben mit dem „Farbkorrektur“-Regler (60 %). Jetzt ist das ganze Bild wesentlich flacher und recht grafisch.

Mosaikeffekt

Es fehlt allerdings noch die Pixeligkeit, denn die frühe VGA-Grafik hatte nur eine Auflösung von 640x480 Pixel. Um diesen Effekt hervorzurufen, skalieren Sie zunächst im Dialog „Bildgröße“ (unter „Bild“) Ihr Foto auf 640x480 Pixel. Dann gehen Sie wieder ins „Filter“-Menü und wählen unter „Vergrößerungsfilter“ den „Mosaik“ mit einer Mosaiksteingröße von etwa 4 bis 7. (gh) •



Dieser Workshop entstammt dem Video-Tutorial „Power-Workshops: Filter in Photoshop“. Alle Filter von A bis Z“. In 8 Stunden Videotraining erläutert Ihnen Olaf Giermann alles, was Sie über Photoshops Filter wissen sollten.

Das vollständige Tutorial ist als Online-Training zum Preis von 59,80 Euro über www.docma.info/8668.html erhältlich.

Die Kunstfilter

Photoshop stellt Ihnen 15 Kunstfilter zur Verfügung, die gemeinsam haben, dass sie Ihr Bild durch Simulation einer traditionellen oder künstlerischen Technik verfremden. Um die Filter im Einzelnen zu betrachten, öffnen Sie die Filtergalerie. Einige der Filter, die Sie dort unter „Kunstfilter“ versammelt finden, sind für die alltägliche Arbeit selten zu nutzen; diese stellen wir Ihnen lediglich kurz vor. Andere Filter bieten interessante Effekte, die wir hier abbilden.

Aquarell und Fresko

Die Filter „Aquarell“ und „Fresko“ erinnern nur wenig an die Maltechniken, deren Namen sie tragen. „Aquarell“ hat drei Einstellmöglichkeiten: Mit „Pinseldetails“ vergrößern Sie das Bild, der „Abdunklungsbereich“ legt fest, wie die Kanten abgedunkelt werden, und „Struktur“ arbeitet Details heraus, die durch den Filtereffekt nicht mehr sichtbar waren. Das sehen Sie am besten, wenn Sie in das Bild hineinzoomen.

„Fresko“ ist eine Art Abdunklung mit Aquarelleffekt. Sie können die „Pinselgröße“, „Pinseldetails“ und „Struktur“ festlegen. Auf dem Bild oben wurde links der Aquarelleffekt und rechts der „Fresko“-Effekt angewandt.

Körnung und Aufhellung

Mit diesem Filter fügen Sie Rauschen hinzu. Sie bestimmen die „Körnung“ Ihres Rauschens, den „Aufhellungsbereich“ und die „Intensität“ der Aufhellung.

Ölfarbe getupft

Unklar ist, warum dieser Filter nicht bei den „Malfiltern“ eingeordnet wurde. Er soll Pinselstriche nachahmen und ist als Vereinfachung recht brauchbar. Einstellen lassen sich hier die „Pinselgröße“, die „Bildschärfe“ und die „Pinselart“. Besonders die „Pinselart“ sorgt für die unterschiedlichsten Effekte und Kombinationen.

Neonschein

Mit „Neonschein“ (die Abbildung zu dem Filter finden Sie auf der vorhergehenden Seite) setzen Sie eine Art Verlauf zwischen Vordergrund- und Hintergrundfarbe. Schieben Sie die „Größe“ auf Null, invertieren Sie negativ, stellen Sie diesen Regler höher, haben Sie die eigentliche Verlaufsumsetzung. Die Hintergrundfarbe können Sie im Einstellungsbereich Ihres Filters auswählen; die Vordergrundfarbe entspricht der in Ihrer Werkzeugpalette. Mit „Helligkeit“ stellen Sie die Helligkeit der Vordergrundfarbe ein, mit „Größe“ bestimmen Sie die Stärke der Konturen.



Die Filtergalerie

Mit Photoshop CS hat Adobe die Filtergalerie eingeführt. Sie ist im „Filter“-Menü angeordnet und enthält die Kreativfilter wie Mal-, Zeichen- oder Kunstfilter sowie die Strukturierungs-, Stilisierungs- und Verzerrungsfilter.

Alle Filter können Sie auch über das Filtermenü aufrufen, doch bietet die Filtergalerie den Vorteil, dass Sie einen Überblick über alle Filter haben, schnell zwischen ihnen wechseln und somit hervorragend experimentieren können. Den Filter-Überblick blenden Sie mit Pfeil-Button links neben der „OK“-Taste aus und wählen stattdessen die Filter in dem Drop-down-Menü oberhalb des Bedienfeldes aus.

Für jeden Filter steht Ihnen ein Bedienfeld mit den jeweiligen Einstellmöglichkeiten zur Verfügung. Das Schöne an der Filtergalerie ist auch, dass Sie die verschiedenen Effekte „stapeln“, das heißt kombinieren können. Klicken Sie, bevor Sie einen neuen Filtereffekt auswählen, auf den Button „Neue Effekt-ebene“, so wird der bisher ausgewählte Effekt nicht überschrieben, sondern durch den neuen ergänzt. Wie im normalen Ebenen-Bedienfeld können Sie auch hier Ebenen mit dem Augensymbol aktivieren und deaktivieren oder die Ebenen verschieben. Nachteil der Filtergalerie ist allerdings, dass Sie die ganzen Kombinationen und Einstellungen nicht abspeichern können.

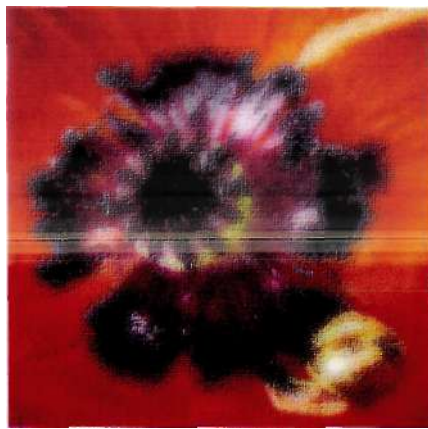


Buntstiftschraffur

Der Filter „Buntstiftschraffur“ ist recht gelungen und verwandelt Ihr Bild in eine zarte Zeichnung. Unter „Strichstärke“ stellen Sie ein, ob Sie mit einem dicken oder feinen Buntstift arbeiten, unter „Druck“, wie stark Sie beim Malen auf das Papier drücken, sowie mit „Papierhelligkeit“, ob Sie auf weißem oder dunklerem Papier zeichnen. Die Einstellungen im Beispielbild lauten: „Strichstärke: 6; Druck: 8; Papierhelligkeit: 30“.

Diagonal verwischen

Mit „Strichlänge“, „Aufhellungsbereich“, mit dem Sie Töne aufhellen, sowie „Intensität“ regulieren Sie diesen Filter. Intensität bezieht sich auf „Aufhellungsbereich“ und verstärkt diesen. Mit einer Kombination dieser beiden Regler verleihen Sie Ihrem Bild Glanz. Die Richtung, in der Sie verwischen, können Sie nicht einstellen. Im Beispiel wurden die Werte „Strichlänge: 10; Aufhellungsbereich: 6; Intensität: 10“ gewählt.



Kunststoffolie

Dieser Filter fügt einem Bild Glanz hinzu und hellt die Mitte kreisförmig auf, so dass der Eindruck entsteht, es sei eine Plastikfolie darüber gelegt. (Wie Sie das allerdings viel besser hinkommen als der Filter, erklärt Doc Baumann in DOCMA 2, S. 59 ff. Den Artikel können Sie sich unter www.docma.info/8431.htm als PDF herunterladen.) In den Einstellungen können Sie die Stärke des Glanzes bestimmen, mit „Detail“ die Details mehr oder weniger hervorheben und mit „Glättung“ ein wenig weichzeichnen. Je höher Sie die Glättung heraufsetzen, desto ausgedehnter sind die weichen Bereiche. Einstellungen im Beispiel: „Stärke: 20; Detail: 10; Glättung: 10“

Malgrund und Malmesser

„Malgrund“ ist mit dem „Malmesser“ verwandt. Bei beiden wenden Sie eine Maltechnik an. Sie können bei Malgrund „Pinselfgröße“ und „Strukturbereich“ einstellen sowie dem Bild eine Struktur verleihen (hier: 3/30; „Struktur: Leinwand, Skalierung 40, Höhe 10). Malmesser erlaubt eine Einstellung der „Strichstärke“, der „Details“ und der „Weichheit“. Der Filter lässt das Bild wie kristallisiert erscheinen.

TIPP: Lösen Sie sich von der jeweiligen Bezeichnung des Filter und schauen Sie, was er kann. Wie man sich dem „Filter“-Menü kreativ nähert, erläutert Olaf Giermann in einem dreiminütigen Video, das Sie sich unter folgendem Link kostenlos anschauen können: www.docma.info/8667.html

Farbpapier-Collage

Wollen Sie Ihr Bild zu flächigen, illustrativen oder plakativen Effekten abstrahieren, wählen Sie diesen Filter. Die Einstellung „Anzahl der Stufen“ gibt die Zahl der Tonwerte an, die im Bild Verwendung finden, der „Abstraktionsgrad“ legt fest, wie genau die Details sein sollen - bei einem höheren Abstraktionsgrad erhalten Sie abstrakte, geometrische Formen -, und die „Umsetzungsgenauigkeit“ bezieht sich auf den Abstraktionsgrad. Sie legen damit fest, wie genau sich der Filter an die vorhandenen Konturen halten soll; je höher Sie einstellen, desto genauer wird es. Die Einstellungen hier sind: „Anzahl der Stufen: 4; Abstraktionsgrad: 3; Umsetzungsgenauigkeit: 2“



Grobes Pastell

Durch die Einstellmöglichkeit für „Strichlänge“ und „Details“ erzielen Sie eine Art Verwischungseffekt. Der Filter unterscheidet sich von den bisher besprochenen dadurch, dass Sie Ihrem Bild gleich eine (per Drop-down-Menü auswählbare) Struktur (hier: Leinwand) verleihen können, bei der Sie Größe und Tiefe sowie die ungefähre Richtung, aus der Licht darauf fällt, bestimmen. Die Filterwerte hier sind: „Strichlänge: 30; Details: 8, Skalierung: 300; Höhe: 35“.

Schwamm

Auch der Schwamm bietet als Einstellmöglichkeiten „Pinselfgröße“, außerdem „Struktur“ und „Glättung“. „Struktur“ bezieht sich in diesem Fall darauf, wie viele von den Schwammabdrücken zu sehen sein sollen. „Glättung“ bezieht sich ebenfalls auf die Schwammstriche. Mit Glättung fallen diese etwas gröber aus, ohne sehr fein, so dass man sie fast nur noch in der Vergrößerung sieht. Den abgebildeten Effekt erzielen Sie mit den Einstellungen „Pinselfgröße: 6; Struktur: 15; Glättung: 2“.

Grobe Malerei

Dieser Filter verwischt die Flächen und erhält die Details recht gut. Auch hier stehen Ihnen die Regler „Pinselfgröße“, „Pinselfdetails“, die die größte Auswirkung haben, sowie „Struktur“ zur Verfügung. Die „Pinselfgröße“ legt fest, wie abstrakt das Bild werden soll, mit den „Pinselfdetails“ können Sie noch weiter abstrahieren. Der Filter wurde mit den Werten „Pinselfgröße: 10; Pinselfdetails: 2; Struktur: 3“ angewandt. •



Arbeitsmaterialien unter
www.docma.info/8437.htm/

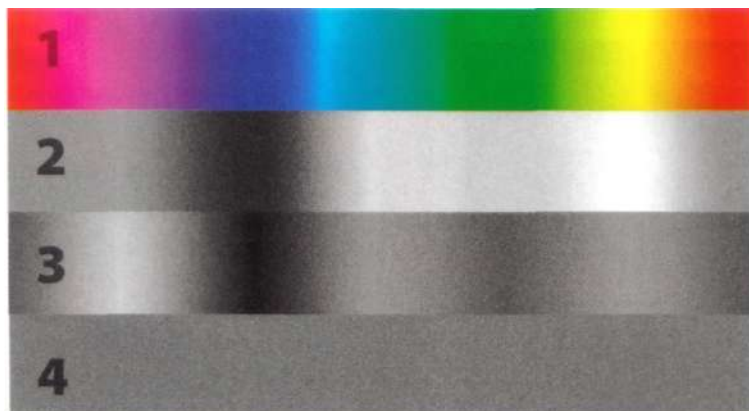
Diesmal beantwortet Doc Baumann Leserfragen zu den Themen: Kann man aus Graustufen eines Fotos die ursprünglichen Farben rekonstruieren? Fehlt im neuen Photoshop CS5 eine Option, um Bilder beim Skalieren gleich groß zu belassen? Warum funktionieren Verzerren-Aktionen nicht mit Smart-Objekten? Muss man Bilder immer als Registerkarten öffnen? Kann die Farbe von Pfaden geändert werden? Wie lassen sich Fotos durch Überlagerung mit anderen Bilddateien altern? Was hat es mit dem neuen Raster in DOCMA auf sich? Wie entstanden die Rätsel-Spiralen-Varianten?



FARBE ZU GRAU UND ZURÜCK

Frage: Hallo Doc! Ich lasse gerade mein Altstadt-haus sanieren und habe diverse Auflagen bekommen, auch was die Fassadenfarbe angeht. Hier bin ich den Beamten ausgeliefert, da es keine Farbfotos des Hauses von der Jahrhundertwende gibt. Ist es möglich, ein monochromes Foto wieder (originalgetreu) einzufärben? Wäre es hilfreich, wenn man zumindest von einem Objekt auf dem Foto die Farbe kennt? Mit freundlichen Grüßen aus Lüneburg, Hans Jürgen Seba

Antwort: Leider nein. Zwischen Farben und Grauwerten gibt es keine logisch eindeutige Beziehung. Das kann man gut am Beispiel eines Spektralverlaufs zeigen, den ich Renate Blaes auf ihre Frage hin geschickt hatte: „Welches Verfahren hältst du für das Beste, um Farbbilder in schwarzweiß umzuwandeln? Der eine sagt so, der andere sagt so.“ Reihe 1 zeigt den Farbverlauf, 2 den L-Kanal nach LAB-Umwandlung, 3 die Grundvariante bei Einsatz von „Bild > Korrekturen > Schwarzweiß“ (meiner Meinung nach das beste Werkzeug dafür) -4 schließlich das Ergebnis von "Sättigung verringern": Einheitliches Grau, weil die Helligkeitswerte aller Farben im Verlauf identisch sind. Da das so ist (ob mit oder ohne orthochromatische Filme), können einem Grauwert zahllose Farbwerte entsprechen. Der graue Palazzo rechts oben entsteht sowohl aus dem gelben wie aus dem roten Fassadenanstrich.



GLEICHBLEIBENDE BILDDATEIGRÖSSE



Frage: Liebe DOCMA-Redaktion, aus unverständlichen Gründen kann ich im neuen PS CS5 Bilder nicht mehr so verändern, dass die Pixelmaße gleich bleiben, sich aber die Auflösung ändert (ohne dass die Datei hinsichtlich der MB kleiner oder größer wird). Wissen Sie, warum diese so häufig gebrauchte Funktion einfach ersatzlos entfallen ist? Mit herzlichem Gruß, Ella Jokusch

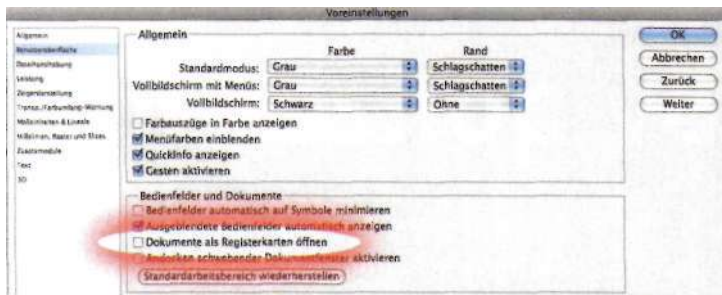
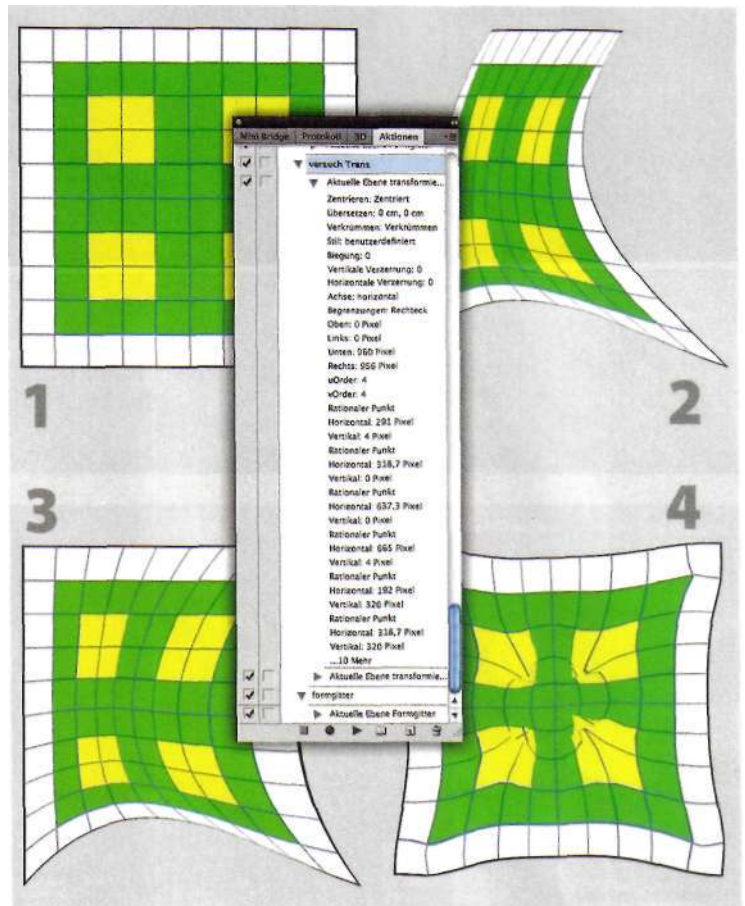
Antwort: Ich bin zunächst auch mit dieser neuen Oberfläche nicht klargekommen. Dabei ist es ganz einfach (wenn man's weiß): Klicken Sie unten den Haken vor "Interpolationsverfahren" weg. Bei Eingabe neuer Werte für Auflösung und/oder die Seitenlängen ändern sich diese nun in Abhängigkeit voneinander. Eintippen von Breite und Höhe in Pixeln, oben im Feld, ist bei dieser Option deaktiviert.



NOCH MAL: VERZERREN PER AKTION

Frage: Lieber Doc, können Sie mir sagen, warum Transformationen zum Teil dramatisch andere Ergebnisse ergeben, wenn man sie auf „Smart Objects“ anwendet? Ich hatte gehofft, auf diese Weise Qualitätseinbußen zu vermeiden. Ich werde schier zur Verzweiflung getrieben, wenn ich zwei Transformationen nacheinander hinbastele und das Ganze als Aktion aufnehme. Beim Abspielen kommt ganz was anderes raus. Bei rasterisiertem Transformieren scheint das nicht zu passieren. Beides wird mit der gleichen Aktion gemacht, nur dass in dem einen Fall der Schritt mit der Smart-Objekt-Konvertierung aktiviert ist. Ein Bug - oder bin ich zu doof? Herzliche Grüße, Jürgen Scriba

Antwort: Ich habe eine Weile experimentiert und bin zu denselben Ergebnissen gekommen: Bei Pixel-Ebenen klappt es mit der Aktion und identischem Ergebnis - bei Smart-Objekten dagegen nicht. 1 ist das Original, 2 das Ergebnis nach zwei „Verkrümmen“-Transformationen (was so auch nach einer Aktion bei einer normalen Ebene rauskommt), 3 das Resultat nach Anwendung der Aktion auf ein Smart-Objekt. Interessant ist auch 4: Hier habe ich das Formgitter für eine Aktion genutzt. Klappt prima bei normalen Ebenen und Smart-Objekten - ist aber abhängig von der Größe der Arbeitsfläche; bei Abweichungen entstehen andere Verzerrungen. Dies wiederum ist beim „Verkrümmen“ nicht so, das ist von der Größe unabhängig. Warum das alles so ist, weiß ich leider auch nicht. Vielleicht wissen unsere Leser mehr?



DOKUMENTE ALS REGISTERKARTEN

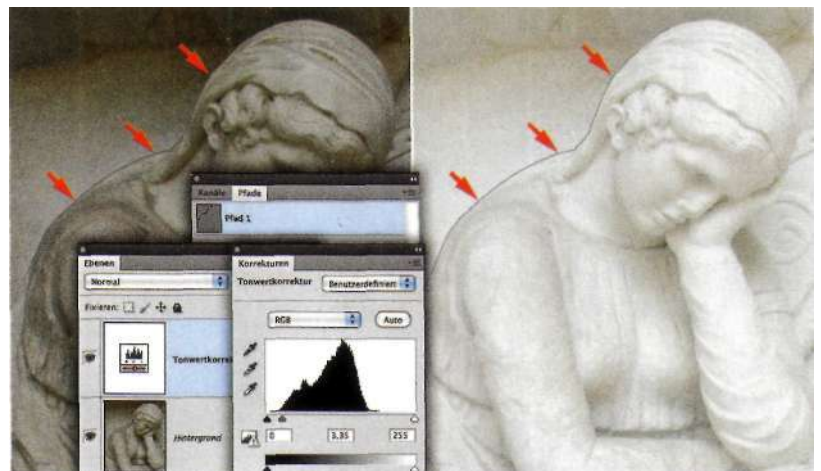
Frage: Ist es möglich, in CS5 mehrere Fotos gleichzeitig so zu öffnen, dass sie sofort wie im CS3 nur als schwebende Fenster dargestellt werden, nicht als Karteikartenreiter? Es ist äußerst lästig, immer die Karteikartendarstellung zu beenden und alle Bilder als schwebende Fenster darzustellen. Mit freundlichen Grüßen, Konrad Hoffmann

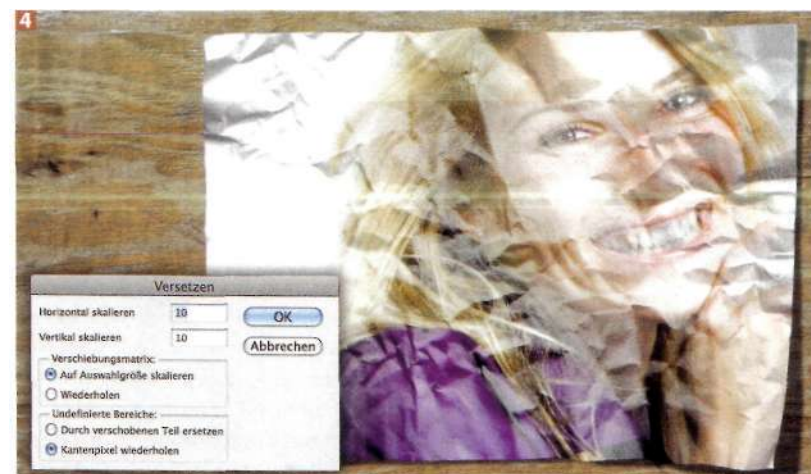
Antwort: Das ist ganz einfach - Sie müssen lediglich in Photoshop's 'Voreinstellungen > Benutzeroberfläche' den Haken vor dem Eintrag "Dokumente als Registerkarten öffnen" wegklicken, schon können Sie jedes Bild separat verschieben.

ÄNDERUNG DER PFAD-FARBE

Frage: Hallo Herr Baumann, ich habe Probleme mit dem Pfadwerkzeug. Pfade werden immer in schwachem Grau angezeigt, was das Arbeiten auf grünen Fotos erheblich erschwert, da man dort den Pfad kaum sieht. Gibt es irgend eine Möglichkeit, diesen umzufärben? Mit freundlichen Grüßen, Jens Distelberg

Antwort: Meines Wissens nicht. Ich behelfe mir in solchen Fällen, indem ich per Einstellungsebene das darunterliegende Bild vorübergehend so aufhelle oder abdunkle, dass der Pfad besser erkennbar ist. Danach lösche ich die Einstellungsebene.





FOTOS ÜBERLAGERND ALTERN



Frage: Lieber Herr Baumann, Ich hatte eine Frage an die Mitglieder des PIC-Verbandes gestellt, und Uli Staiger gab mir den Tipp, mal direkt bei Ihnen nachzufragen: Wie kann ich am schnellsten einen ähnlichen Look wie auf den angehängten Fotos erzielen? Ich erinnere mich dunkel an ein Photoshop-Plug-in, kann mich aber nicht mehr genau entsinnen. Oder alternativ weißes Papier selbst „durch den Schmutz ziehen“, dann scannen und als Ebene drüberlegen? Ich hörte, dass Sie dieses Thema einmal in der DOGMA behandelt hatten? Danke und Grüße aus Berlin, Timo

Antwort: Es gibt einige Plug-ins, die solche Alterungs- oder Zerstörungseffekte nachahmen, aber in der Regel gelangen Sie zu weit besseren Ergebnissen, wenn Sie das selbst machen. Ich zeige hier vier Vorgehensweisen, deren Ergebnisse ungefähr den mitgeschickten Bildern entsprechen.

Zunächst einmal: Nur in Ausnahmefällen sollten Sie die vorbereiteten Papiervorlagen scannen - ansonsten fotografieren. Bei Beispiel [1] würden die frischen Dreckklümpchen die Scanner-Glascheibe verschmieren, bei [2] die zarten Ascheränder abfallen, und bei [3] die Knicke und hochstehenden Ecken plattgequetscht.

Im Falle von Bild [1] habe ich ein Blatt Papier mit feuchter Erde aus dem Garten beschmiert. Dieses Foto wurde dem Porträt im Modus „Multiplizieren“ überlagert. Da das Ergebnis zu dunkel wirkte, habe ich das Vorschaubild der Dreck-Ebene in der Ebenenpalette doppelt angeklickt und unter „Ebenenstil > Farbbereich > Diese Ebene“ die Regler für den Weißpunkt per Alt-Taste gesplittet und die linke Hälfte auf den Wert 75 gezogen.

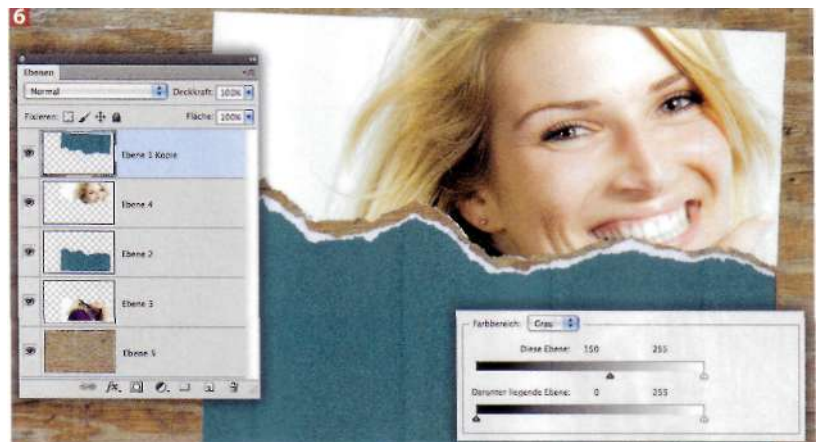
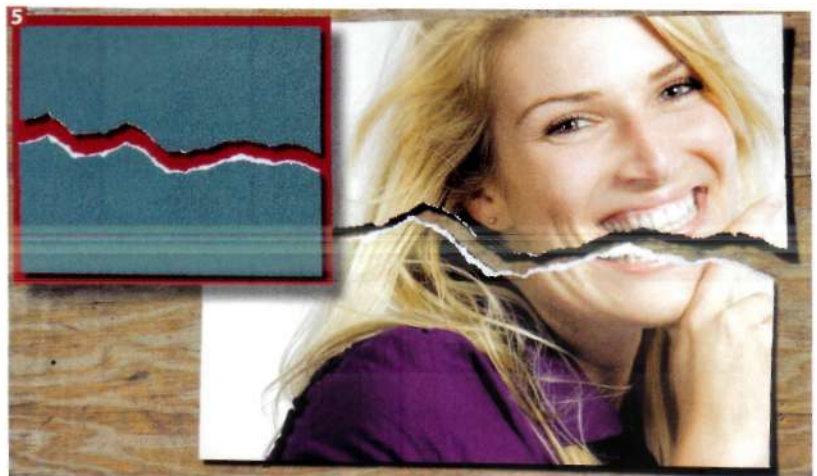
Abbildung [2] zeigt einen angesengten Fotoabzug. Auch hier habe ich wieder ein Blatt Papier entsprechend vorbereitet und fotografiert. Zum leichteren Freistellen sollte der Untergrund weder so dunkel sein, dass die Schatten verschwinden, noch so hell wie das Blatt. Nach Freistellen und Übertragen in das Porträt skalierte ich das Papier, lud die Pixel seiner Ebene als Auswahl, kehrte diese um und löschte in der Porträt-Ebene die überstehenden Bereiche. Die obere Ebene setzte ich auf „Multiplizieren“ und blendete wiederum helle Pixel dieser Ebene weich aus.

Bei Abbildung [3] geht es um Knicke. Die Vorbereitungsschritte sind ähnlich wie oben beschrieben, nur ist diesmal der Ebenenmodus „Hartes Licht“, da sowohl aufhellende wie abdunkelnde Pixel der Knitter-Ebene auf das Porträt übertragen werden sollen. Hinzu kommt, dass Sie die Knitter-Ebene kopieren, eine neue Datei identischer Größe öffnen, die Auswahl einsetzen, auf die Hintergrundebene reduzieren und als Graustufen-psd-Datei speichern. Nach dem Auswählen des auf dieselbe Größe gebrachten Porträtfotos wenden Sie „Verzerrungsfilter>Versetzen“ etwa mit den in [4] gezeigten Werten an [3], [4] zeigt das überlagerte Porträt ohne diesen Versetzen-Effekt.

Abschließend möchte ich Ihnen noch zeigen, wie Sie auf diesem Weg ein Foto zerreißen können. Am Anfang steht die Aufnahme eines durchgerissenen Papierstücks; verwenden Sie mehrschichtiges, mit mittlerer Farbe bedrucktes Material (dunkler als die Risskante, aber heller als die Schatten; [5] oben links). Stellen Sie die beiden Hälften frei, übertragen Sie sie in das Porträt-Dokument, und verteilen Sie sie auf zwei separate Ebenen. Schieben Sie die Risskanten bündig zusammen. Laden Sie eine Hälfte als Auswahl und duplizieren Sie diesen Auswahlbereich auf eine neue Ebene; wiederholen Sie das für die andere Hälfte.

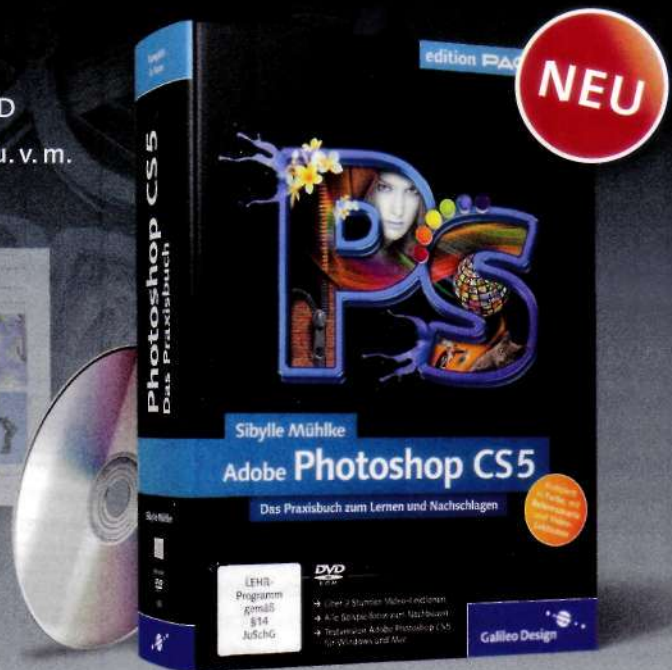
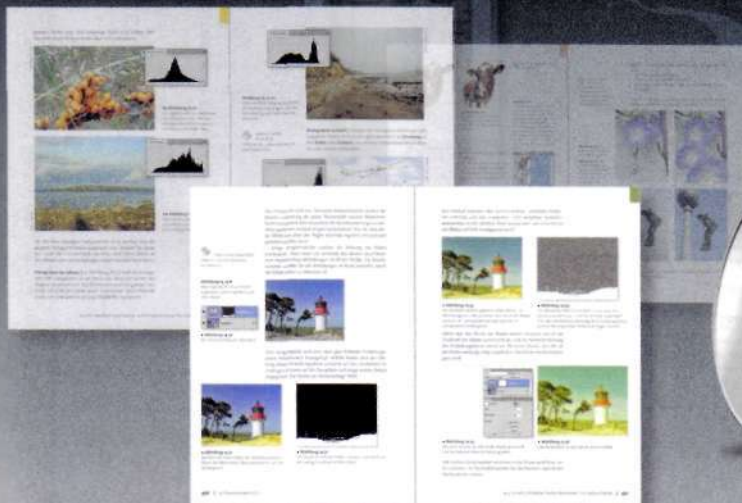
Schritt [6] zeigt links den beschriebenen Aufbau der Ebenenpalette. Verknüpfen Sie die jeweiligen Hälften mit dem Kettensymbol, so lassen sie sich gemeinsam transformieren und verschieben. Damit am Ende nur die Risskanten übrigbleiben, die Farbe des Papierstücks aber ausgeblendet wird, rufen Sie auch hier nach Doppelklick auf die Miniatur der Ebene mit dem Riss-Papier „Ebenenstil > Farbbereich“ auf und blenden Sie dunkle Farbtöne durch Verschieben des Schwarzpunkt-Reglers nach links so weit aus, bis nur noch die helle Risskante zu sehen ist [6, unten rechts].

Im Prinzip können Sie auf ähnliche Weise mit überlagernden Bildern aller Art umgehen. Je nach erwünschter Wirkung müssen Sie Ebenenmodi, Werte beim Ausblenden sowie eventuelle ergänzende Effekte anpassen.

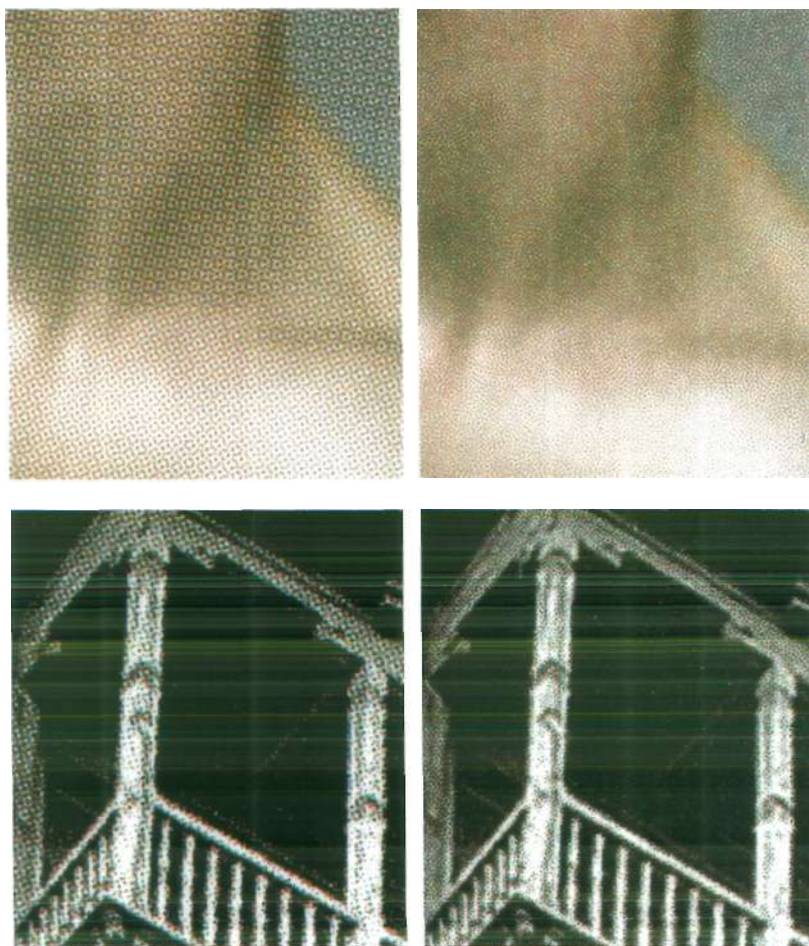


Photoshop von A bis Z

- Das bewährte Standardwerk in neuer Auflage
- Mit Referenzkarte und Video-Lektionen auf DVD
- Großer Infoteil mit Tastenkürzeln, Insidertipps u. v. m.



1478 S., 2011, komplett in Farbe, 49,90 €, ISBN 978-3-8362-1586-2
 » www.GalileoDesign.de/1812



NEUES RASTER FÜR DOCMA



Frage: Liebe DOCMAtiker, weil meine Augen leider nicht mehr die besten sind, habe ich mir einen kleinen Screenshot im letzten Heft unter der Lupe angeschaut und dabei bemerkt, dass Sie ein sehr schönes Raster verwenden - in früheren Heften sah das noch ganz anders aus. Können Sie mir etwas über den Unterschied verraten? Danke und weiterhin viel Erfolg, Heinz Schlüter

Antwort: Wir freuen uns auch sehr darüber, dass unsere neue Druckerei das endlich kann - gewünscht haben wir uns das seit Jahren. Nebenstehend sehen Sie zwei Ausschnitte aus dem Cover von Heft 37; links im herkömmlichen, sogenannten autotypischen Raster, rechts im neuen FM-Raster. Die Abkürzung "FM" steht für „frequenzmoduliert“, was bedeutet, dass immer mit gleich großen Rasterpunkten gearbeitet wird, diese aber je nach Helligkeit und Farbkonzentration unterschiedliche Abstände aufweisen. Beim autotypischen Raster ist es genau umgekehrt: Die Abstände (der Mitten der Rasterpunkte) sind immer gleich und liegen auf den Schnittpunkten eines um 45° gedrehten Gitters; dafür sind diese Punkte unterschiedlich groß. Wie die starken Vergrößerungen zeigen, werden sowohl Verläufe glatter wiedergegeben als auch feinste Details genauer dargestellt. Der Bildqualität kommt das also erheblich entgegen.

SPIRALEN-VARIANTEN

Da wir bei unserem Photoshop-Rätsel auf Seite 116 nur das Entstehen der Grundversion der Spirale zeigen, möchte ich Ihnen hier noch kurz verraten, wie ich die beiden anderen Varianten bei der Rätselfrage im letzten Heft konstruiert hatte.

Die Lösung besteht in jedem Fall darin, diagonale Linien von einem Rand der Arbeitsfläche bis zum anderen mit „Verzerrungsfilter > Polarkoordinaten > Rechteckige Polar“ zu bearbeiten. Wichtig ist dabei vor allem, dass das untere Ende der einen Linie exakt in derselben Höhe ansetzt wie das obere der nächsten [1, rechts oben]. Dazu kann man das Raster einblenden. Ziehen Sie dagegen eigene Orientierungslinien (links oben), so können Sie diese über „Transformieren > Perspektivisch“ auf schrumpfende Abstände setzen. Die resultierende Spirale wird so nach innen zunehmend enger (links unten). Die Variante rechts unten entstand danach per „Verzerrungsfilter > Distorsion (positive Werte)“.

Setzen Sie die Orientierungslinien auf unterschiedliche Abstände und ziehen dann zwischen ihnen die Diagonalen [2, links oben], so ergibt sich eine unregelmäßig aufgewickelte Spirale (links unten). Füllen Sie vor der Polarkoordinaten-Umwandlung die Zwischenräume der Diagonalen mit Farbverläufen - die links immer dort beginnen, wo die vorhergehende Reihe rechts endete - erhalten Sie die rechts unten gezeigte Farbverlaufsspirale.

1

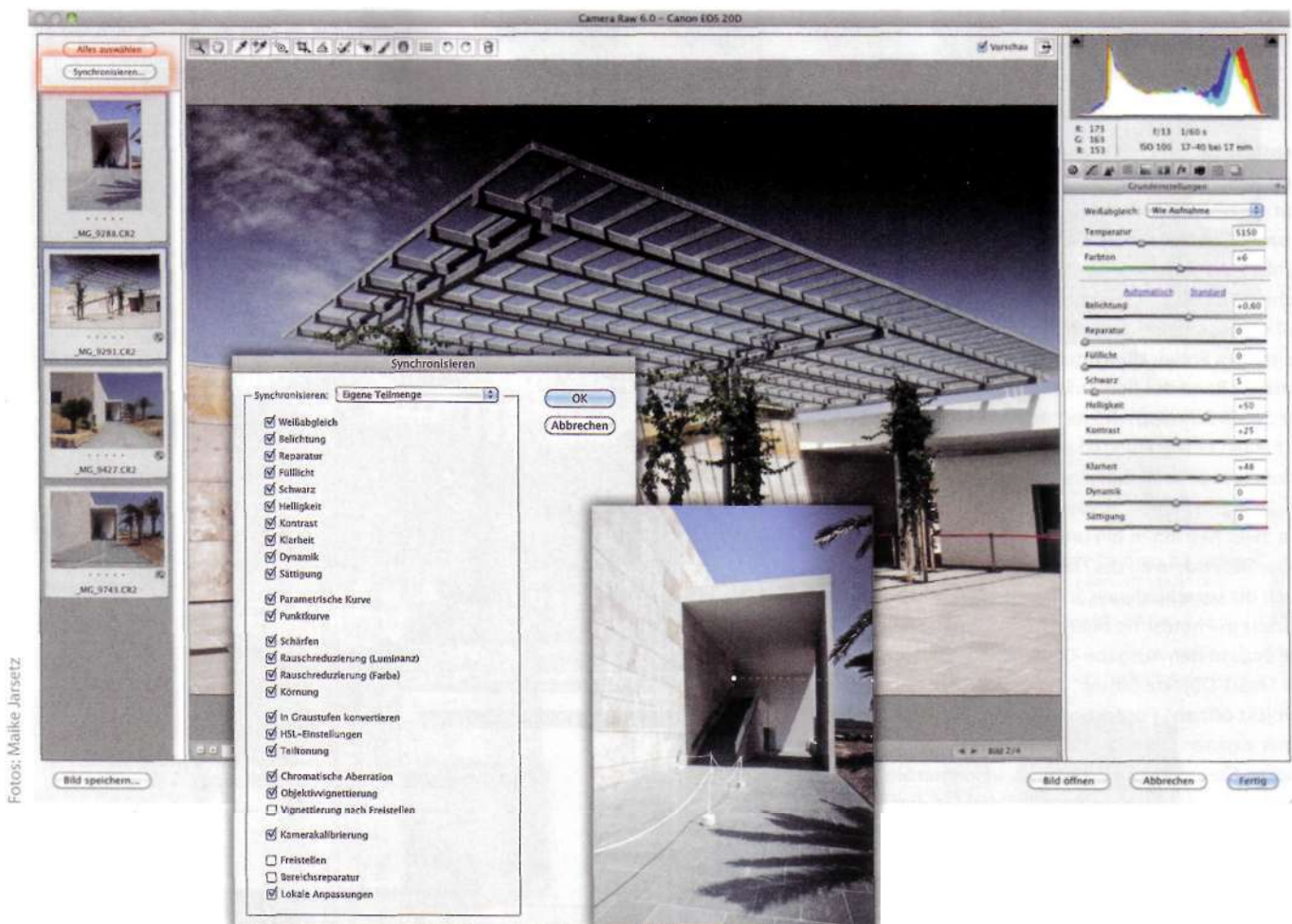


TIPPS & TRICKS

Workflow in Camera Raw

von Maike Jarsetz

Mit Adobe Camera Raw können Sie Ihre „digitalen Negative“ entwickeln und Abzüge ausgeben. Wie Sie Bilderserien bearbeiten und den optimalen Workflow zwischen Entwicklung und Ausgabe finden, erläutert Ihnen **Maike Jarsetz**.



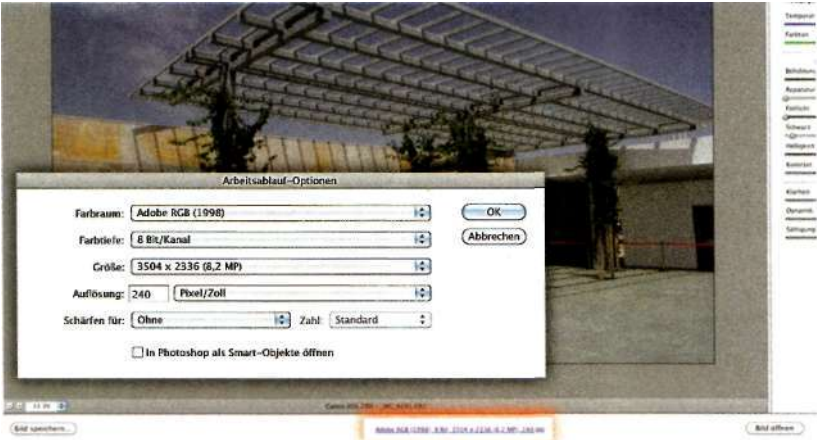
Fotos: Maike Jarsetz

Bildserien synchronisieren

Eine sehr schnelle Methode, Bildserien mit erprobten Entwicklungseinstellungen zu versehen, ist die Funktion „Synchronisieren“. Am Beispielbild wurden einige Korrekturen in der Belichtung und in der Klarheit vorgenommen sowie die Gradationskurve leicht abgesenkt. Mithilfe des Verlaufsfilters wurde die Sättigung des Himmels verstärkt und die des Vordergrundes zurückgenommen. Dieser Stil soll auf andere Bilder, die in der gleichen Aufnahmesituation entstanden sind, übertragen werden.

Laden Sie die Bilder Ihrer Serie und wählen Sie sie mit „Strg-/Befehl-A“ oder mit gedrückter Umschalt-Taste aus. Wichtig ist, dass Sie Ihr bearbeitetes Bild als Referenz zuerst auswählen. Sie erkennen das *Referenzbild* an dem blauen Rahmen. Nun klicken Sie auf den

Knopf „Synchronisieren“. Es öffnet sich ein Dialog, in dem Sie an- oder abwählen können, was Sie bei Ihrer Synchronisierung berücksichtigen möchten. Im Beispielbild wurden „Freistellen“, „Bereichsreparatur“ und „Vignettierungen“ deaktiviert. Belassen wurden die „lokalen Anpassungen“, also die Korrekturen mit dem Verlaufsfiler. Bestätigen Sie mit „OK“ - die anderen Bilder haben nun den Stil übernommen. Lediglich bei einem hochformatigen Bild wurde der Verlauf nicht waagerecht, sondern senkrecht angebracht (da sich die lokalen Anpassungen immer an der längeren Seite des Bildes orientieren). Es besteht aber die Möglichkeit, jederzeit separat nachzuarbeiten. Das heißt im konkreten Fall, dass Sie den Verlauf einfach drehen.



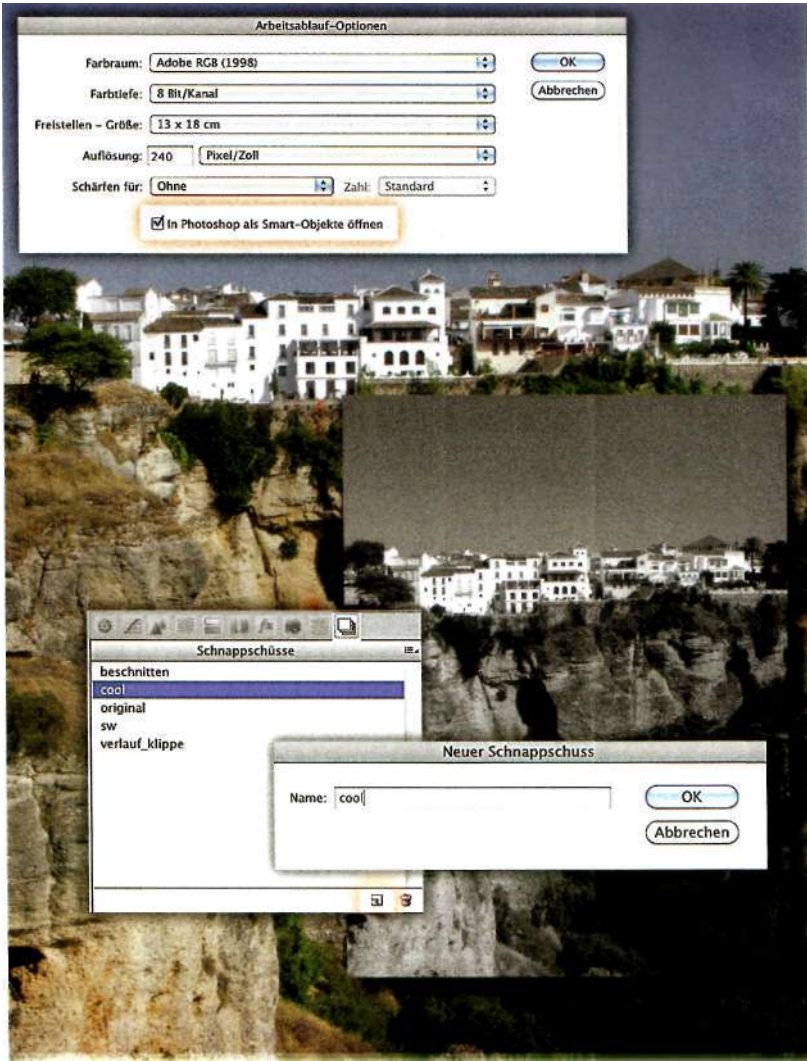
Ausgabe-Optionen festlegen

Bevor Sie Ihr bearbeitetes Bild für die Ausgabe speichern, sollten Sie die Ausgabe-Optionen festlegen. Diese sind jederzeit als blauer Link unterhalb Ihres Bildes zwischen den Knöpfen „Bild speichern“ und „Bild öffnen“ sichtbar. Klicken Sie auf diesen Link, so öffnet sich ein Dialog, in dem Sie die Auflösung für Ihr Bild einstellen können sowie das Farbprofil, die Farbtiefe und die Ausgabeschärfe. Hier können Sie auch einstellen, dass Sie Ihr Bild in Photoshop als Smart-Objekt öffnen. Haben Sie Ihre Eingaben bestätigt, erscheinen die neuen Einstellungen sofort in dem blauen Link. Schließen Sie das Bild und öffnen Sie ein neues, werden die aktuellen Ausgabe-Optionen übernommen. Diese Einstellungen speichern Sie also nicht mit dem Bild ab.

Entwicklungsvarianten als Schnappschuss speichern

Wenn Sie sich nicht auf Anhieb entscheiden können, welche Ihrer Entwicklungen Ihnen am besten gefällt, oder Sie unterschiedlich entwickelte Abzüge ausdrucken möchten, haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Entwicklungsvarianten als Schnappschuss zu speichern. Gehen Sie dazu auf den Schnappschuss-Reiter in der Bedienfeld-Leiste des Entwicklungsmoduls. Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfeldes auf das Symbol für „Neue Schnappschüsse“ und geben Sie Ihrem aktuellen Entwicklungsstand einen Namen. Sie können so schnell und einfach verschiedene Entwicklungsvarianten abspeichern und immer wieder zwischen ihnen hin und her wechseln.

Das Besondere an der Funktion ist, dass Sie nun auch die verschiedenen Schnappschüsse unkompliziert in Photoshop bearbeiten können. Stellen Sie dazu in den Ausgabe-Optionen „In Photoshop als Smart-Objekte öffnen“ ein und klicken Sie auf „Objekt öffnen“. Photoshop öffnet Ihr Bild auf einer eigenen Ebene als Smart-Objekt. Doppelklicken Sie auf das Smart-Objekt, gelangen Sie wieder in den Raw-Konverter. Wählen Sie dort einen anderen Schnappschuss aus und bestätigen mit „OK“, wird nun diese Variante in Photoshop angezeigt.



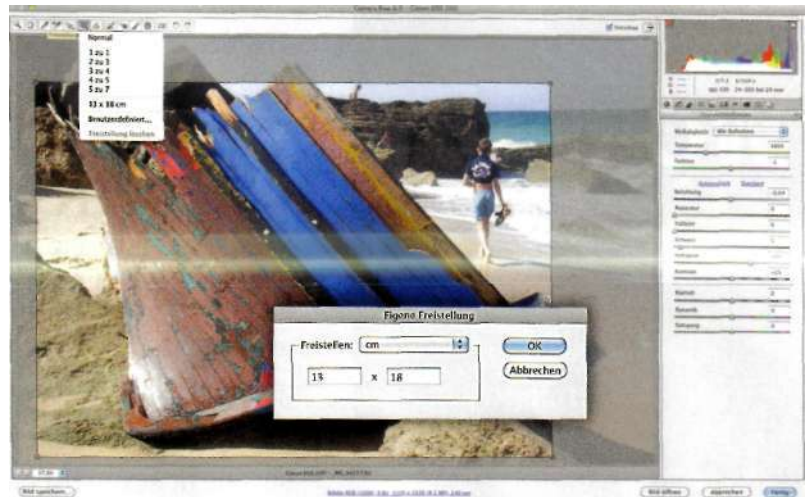
Einstellungen speichern: xmp-Format

Adobe Camera Raw bietet sogenannte „Filialdokumente“ an, die vorgenommene Einstellungen im xmp-Format abspeichern. Die Dateien werden im gleichen Ordner wie die Bilddatei als „verborgene Datei“ abgelegt. In der Bridge können Sie diese Dateien unter „Ansicht > Verborgene Dateien“ sichtbar machen. Möchten Sie Raw-Daten inklusive der Entwicklungen weitergeben, müssen Sie die xmp-Datei mitliefern. Damit Sie im Mac-Finder oder im Windows-Explorer beim Verschieben oder Kopieren keine xmp-Datei übersehen, sollten Sie Ihre Bilder zur Weitergabe aus der Bridge heraus kopieren oder verschieben. Dabei werden die xmp-Dateien automatisch mit übertragen.

Ausgabe-Format festlegen

Mit dem „Beschneiden“-Werkzeug im Raw-Konverter können Sie ein Bild auf ein gewünschtes Format beschneiden. Klicken Sie auf das Symbol für das Freistellungswerkzeug in der oberen Werkzeugleiste (Taste „C“). Voreingestellt ist der Modus "Normal", in dem Sie, wie Sie es auch aus Photoshop kennen, die Größe des Bildausschnitts und das Seitenverhältnis frei bestimmen können. Um feste Vorgaben zu wählen oder einzustellen, klicken Sie auf den kleinen Pfeil rechts im Werkzeugsymbol, und es öffnet sich ein Menü (es öffnet sich auch, wenn Sie bei aktiviertem Freistellungswerkzeug ins Bild klicken und das Kontextmenü aufrufen). Hier können Sie feste Seitenverhältnisse aufrufen oder unter „Benutzerdefiniert“ ein eigenes Format bestimmen.

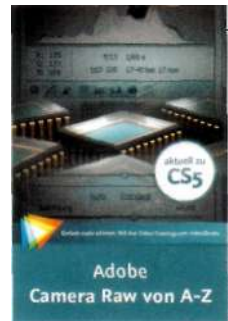
In der Bridge lässt Sie jetzt an einem kleinen Symbol oberhalb des Bild-Thumbnails erkennen, dass das Bild ein festes Ausgabe-Format besitzt. Dieses wird auch in die Meta-Daten eingetragen. Behalten Sie aber dabei in Erinnerung, dass nicht Ihr Raw-Bild beschnitten wurde - das ist nicht möglich -, sondern dass es sich lediglich um ein Ausgabe-Format handelt. (gh) •



Diese hier vorgestellten Tipps & Tricks wurden dem Video-Tutorial „Adobe Camera Raw von A-Z.“

Der Workflow im Raw-Konverter - Aktuell zu CS5" von Maïke Jarsetz entnommen. In dem 3,5 Stunden laufenden Videotraining erläutert die Trainerin die Grundlagen des Raw-Formats und macht die damit angebotenen Möglichkeiten transparent.

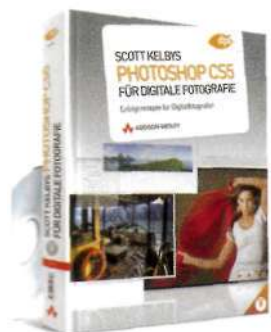
Das vollständige Tutorial ist als Online-Training zum Preis von 29,95 Euro über www.docma.info/8666.html erhältlich.



INSPIRATION FÜR KREATIVE

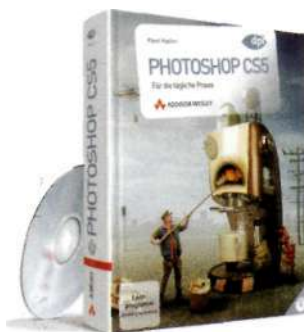
Alle Video-Trainings mit komplett farbigem Bonusmagazin und speziell aufbereiteten Videos für iPhone/iPod & Co.

in Kooperation mit **video2brain**



Scott Kelby ist back! Er präsentiert Ihnen in gewohnt lockerer Manier die gesamte Bandbreite der neuen Layout- und Bildbeispiele als alle Neuheiten von Photoshop speziell für Digitalfotografen. Jeder beiliegenden DVD befindet sich das Original-Bildmaterial der Workshops zum Ausprobieren. Lassen Sie trockene Theorie, dieses Buch ist Praxis pur!

ISBN 978-3-8273-2970-7
464 Seiten, 1 DVD
€ 39,80 [D]
<http://www.awl.de/2970>



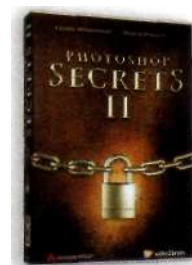
Pavel Kaplun zeigt Ihnen Herangehensweisen und Techniken für die kreative Bildbearbeitung mit Photoshop. Sie erhalten Tipps und Tricks für den optimalen Workflow der Bildbearbeitung von der Idee bis zum Druck. In einem eigenen Kapitel behandelt Kaplun Compositings, zeigt attraktive Beispiele und erklärt, worauf zu achten ist.

ISBN 978-3-8273-3018-5
464 Seiten, 1 DVD
€ 39,80 [D]
<http://www.awl.de/3018>



In interessanten und einfach nachvollziehbaren Workshops erklärt Ihnen **Armin Böttigheimer** wie Sie eigene Icons, Interface-objekte und Bannerdesigns erstellen. Auf der DVD sind die kompletten .psd Files, sowie Zusatzdateien mit Brushes und eine Testversion der aktuellen Photoshop CS5 Extended-Software für Windows und Mac.

ISBN 978-3-8273-2966-0
300 Seiten, 1 DVD
€ 39,80 [D]
<http://www.awl.de/2966>



In Photoshop Secrets 2 erhalten Sie 100% neue, eindrucksvolle Tipps, Tricks und Effekte der beiden Photoshop-Vorreiter **Calvin Hollywood** und **Olaf Giermann**. Sie bringen in jedem Film einen tollen Effekt, einen tollen Trick - kurz und knackig. Zum Staunen, Mitmachen und Spaß haben!

ISBN 978-3-8273-6338-1
1 DVD, Bonusmagazin
€ 49,80* [D]
<http://www.awl.de/6338>



ADDISON-WESLEY

[The Sign of Excellence]

*unverbindliche Preisempfehlung

TIPP

Unser Addison-Wesley-Blog und unser Video-Podcast »Die Photoshopper« auf www.addison-wesley.de

WORKSHOP

Reflektor oder Aufhellblitz simulieren

Bei Anfängern wie Profis passiert es manchmal, dass ein Bild missglückt und unterbelichtet aufgenommen wird - meist weil ein Blitz nicht ausgelöst hat oder bei starkem Sonnenschein kein Reflektor verwendet wurde. Im besten Fall merken Sie es schon beim Shooting und wiederholen die Aufnahme. Anderenfalls bleibt Ihnen nur übrig, Photoshop zu Hilfe zu nehmen.

TEIL 2

AKT- UND PORTRÄTFOTOGRAFIE
Reflektor- oder Aufhellblitz simulieren

Bildausschnitt rechts unten:

Der Kompaktblitz löste nicht aus, weswegen diese unterbelichtete Aufnahme entstand.

Bildausschnitt links oben:

Mit Hilfe von Photoshop digital nachbelichtetes Bild.

Häufig greifen einfach gestrickte Filter wie „Helligkeit/ Kontrast“ oder „Tiefen/Lichter“ nicht mehr, denn sie wirken nicht allein auf das unterbelichtete Bild des Models, sondern auch auf das Umfeld, oder sie hellen einen Bildbereich zu gleichmäßig auf.

Hier möchten wir Ihnen zeigen, wie Sie selbst aus einem düstersten Foto ein scheinbar normal belichtetes machen. Dafür verwenden Sie Ebenen, Ebenenmasken und das Pinsel-Werkzeug, um das Motiv selektiv aufzuhellen.

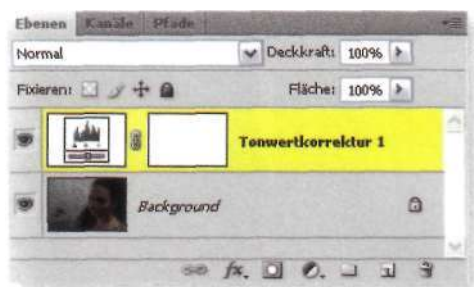
Natürlich spricht nichts dagegen, diese Technik auch für die Optimierung normalbelichteter Fotos zu nutzen. Dann sind allerdings weniger extreme Werte und Einstellungen angebracht als hier gezeigt.



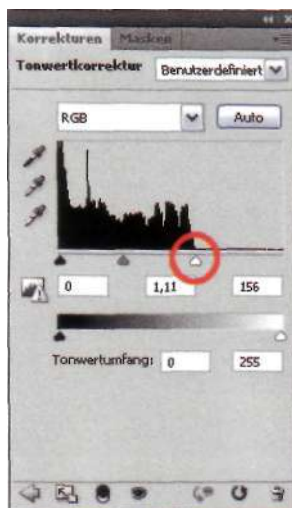
1 TONWERTKORREKTUR DURCHFÜHREN

Versuchen Sie zuerst über eine Tonwertkorrektur einen Teil der Unterbelichtung auszugleichen. Wählen Sie „Ebene > Neue Einstellungsebene > Tonwertkorrektur“ und klicken Sie auf „OK“. Noch schneller funktioniert es über die Schaltfläche „Neue Füll- oder Einstellungsebene erstellen“ (vierte von links) am unteren Rand des Ebenenbedienfeldes. Diese Schaltfläche zeigt eine weitere Auswahl an, aus der Sie „Tonwertkorrektur“ wählen.

Das Korrekturenbedienfeld mit den Tonwertkorrektur-Einstellungen machen Sie mittels „Fenster > Korrekturen“ sichtbar, falls es nicht bereits angezeigt wird. Darin sehen Sie ein Histogramm. Unter dem Histogramm befindet sich auf der rechten Seite ein Regler, der wie ein weißes Dreieck aussieht.



Die neue Tonwertkorrektur-Einstellungsebene



Der weiße Regler wurde zur ersten Erhebung im Histogramm bewegt.

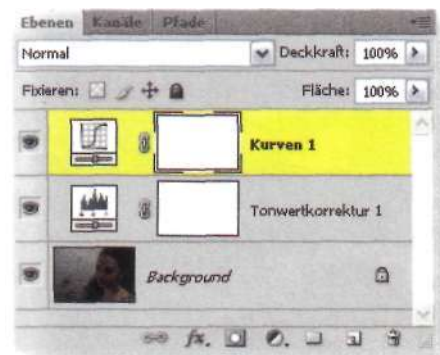


Schieben Sie den weißen Regler soweit nach links, bis Sie zur ersten Erhebung des Histogramms gelangen. Falls das Histogramm bereits am rechten Rand anfängt, verzichten Sie lieber auf diese Korrektur, bevor Bildbereiche im Foto „ausbrennen“.

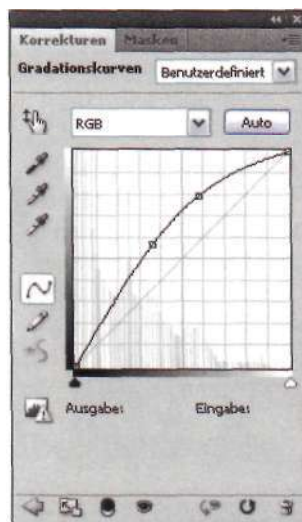
2 GRADATIONSKURVE VERÄNDERN

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neue Füll- oder Einstellungsebene“ erstellen im Ebenenbedienfeld, und wählen Sie aus der Auswahl den Eintrag „Gradationskurven“. Die neue Einstellungsebene erscheint nun als oberster Eintrag im Ebenenbedienfeld. Das Korrekturenbedienfeld zeigt ein Diagramm. Um das Bild aufzuhellen, klicken Sie genau in die Mitte des Diagramms auf die Diagonale und ziehen die Maus nach links oben. Gleichzeitig hellt sich auch Ihr Bild auf. Im Kurvendialog ist jetzt ein kleiner rechteckiger Punkt erkennbar, mit dem sich die Kurve weiter anpassen lässt.

Klicken Sie in den oberen Bereich der Kurve über dem kleinen rechteckigen Punkt. Ziehen Sie nun die Kurve mithilfe des neuen



Die neue Gradationskurven-Einstellungsebene



Nach Verändern der Gradationskurve sieht das Bild schon fast normal belichtet aus.



Punktes ganz leicht nach oben oder unten. Wie Sie sehen, verändert sich dadurch der Kontrast des Bildes.

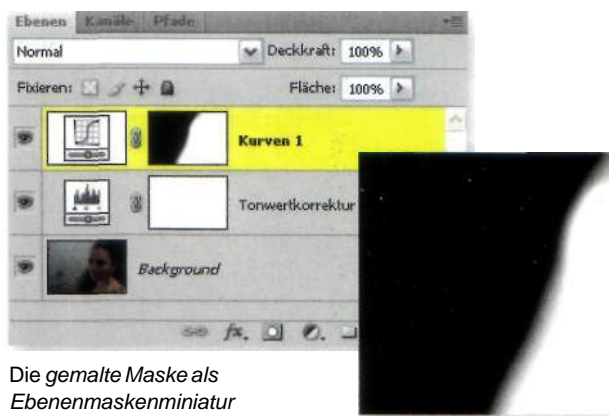
Durch diese Kurve werden die Helligkeitswerte der Bildpixel angehoben. Würde die Kurve dagegen unterhalb des grauen diagonalen Striches verlaufen, wäre das Bild dunkler.

Mit der „Entf“-Taste können Sie die Kurvenpunkte löschen und von Neuem beginnen, falls nötig.

3 EINE HINTERGRUNDMASKE ZEICHNEN

Nun haben Sie unabsichtlich auch den Hintergrund mit aufgehellt. Um den Effekt der Gradationskurve auf den Hintergrund wieder zurückzunehmen, arbeiten Sie in der Ebenenmaske, die der Einstellungsebene zugewiesen ist, mit dem Pinsel-Werkzeug. Drücken Sie die Taste „B“, um das Pinsel-Werkzeug zu aktivieren, oder wählen Sie es aus der Werkzeugleiste aus. Betätigen Sie die Taste

„D“ um die Standardfarben für Vorder- und Hintergrundfarbe (Schwarz und Weiß) in der Werkzeugleiste wiederherzustellen. Stellen Sie den Hauptdurchmesser des Pinsel-Werkzeugs in der Optionsleiste ein. Durch mehrmaliges Drücken der Taste „#“ beziehungsweise „Umschalt-#“ lässt er sich auch per Tastatur verstellen. Stellen Sie in der Optionsleiste die Deckkraft des Pinsels auf 100 %. Dieselbe



Die gemalte Maske als Ebenenmaskenminiatur



Dank Ebenenmaske und Pinsel-Werkzeug ist der Hintergrund wieder abgedunkelt.

Einstellung erzielen Sie, wenn Sie die Null-Taste drücken. Dann bemalen Sie mit mehreren Pinselstrichen den Hintergrund, bis dieser komplett schwarz ist.

4 DIE AUGEN PER PINSEL AUFHELLEN

Um das Bild zu perfektionieren, hellen Sie noch die Augen und Augenhöhlen selektiv auf. Erstellen Sie eine neue Ebene, indem Sie



auf die Schaltfläche „Neue Ebene erstellen“ des Ebenenbedienfeldes klicken. Stellen Sie zusätzlich als Füllmethode „Weiches Licht“ ein. Das Pinsel-

Werkzeug ist noch aktiv. Wählen Sie Weiß als Vordergrundfarbe. Setzen Sie die Deckkraft des Pinsels auf 10% und stellen Sie einen passenden Durchmesser für das Pinsel-Werkzeug ein. Nun beginnen Sie, die Augenhöhlen auszumalen. Mit jedem Pinselstrich werden diese heller. Es empfiehlt sich, die Augen mit einer kleinen Pinselspitze und höherer Deckkraft, zum Beispiel 20 %, zu



Links sehen Sie eine schwarz hinterlegte Version der Ebene, welche die Arbeit mit dem Pinsel illustriert.

bearbeiten. Sie können für die Augen auch eine neue Ebene erstellen, um diese getrennt von den Augenhöhlen aufzuhellen. Mit dem Radiergummi-Werkzeug (Taste „E“) machen Sie misslungene Pinselstriche wieder rückgängig. Stellen Sie die Deckkraft-Option im Ebenenbedienfeld zum Beispiel auf 80%, um den Effekt etwas zurückzunehmen.

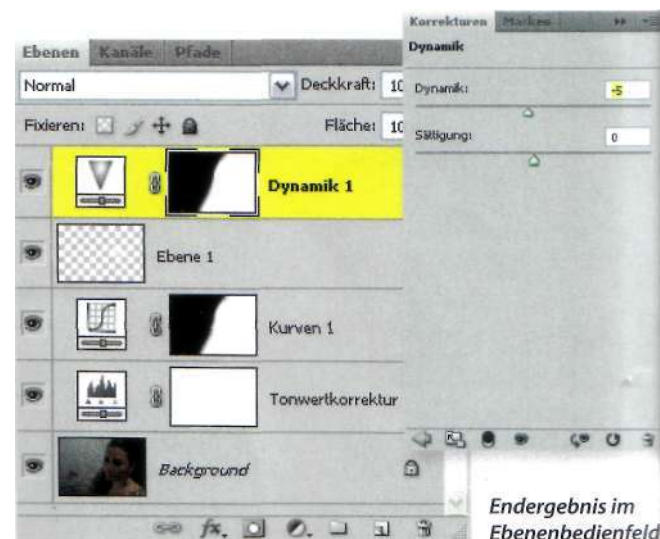
5 SÄTTIGUNG ANPASSEN

Eine extreme Helligkeitssteigerung geht meist mit einer erhöhten Sättigung einher. Um nur die Sättigung des Models und nicht die der Umgebung zu reduzieren, verwenden Sie nun wieder die Ebenenmaske, die Sie bereits in Schritt 3 angelegt haben.

Dazu klicken Sie mit gedrückter „Strg-/Befehl“-Taste im Ebenenbedienfeld auf die Ebenenmaskenminiatur der Ebene „Kurven 1“. Nun erscheint die Maske als Auswahl im Bild. Klicken Sie unten im Ebenenbedienfeld auf die Schaltfläche „Neue Füll- oder Einstellungsebene erstellen“ und wählen Sie „Dynamik“ aus. Die Auswahl im Bildfenster wird nun automatisch als Ebenenmaske in die neue Dynamik-Einstellungsebene übernommen.



Dieser Workshop ist ein Auszug aus dem Buch „Akt- und Porträtfotografie - Inklusive Fotostyling mit Photoshop“ von Harald Heim und Kay Michael Kuhnlein, Markt und Technik, 2010



Endergebnis im Ebenenbedienfeld

DOCMA EXTENDED

Bildbearbeitung findet auch jenseits von Photoshop statt. In dieser DOCMA-Rubrik zeigen wir auf zusätzlichen Tutorial-Seiten die Welt um Photoshop herum. 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.

VERWISCHT UM DIE KURVE

Doc Baumann erklärt, wie man mit der Software „VirtualRig“ Bewegungsunschärfe in ein Bild bringt.

► Seite 66

CINEMA 4D

Materialien gehören zu Polygonmodellen wie der Lack zum Auto. Uli Staiger zeigt, wie man passende Oberflächen generiert.

► Seite 68

PSEUDO-DRI

Tilo Gockel demonstriert, wie man mit der Software „EnfuseGUI“ aus einer Raw-Datei das Beste herausholt.

► Seite 74

LIGHTROOM 3

Im „Entwickeln“-Modul können Sie eigene Entwicklungseinstellungen und Effekte als Vorgaben speichern und anwenden.

► Seite 77

FOTOBUCH-PRODUKTION

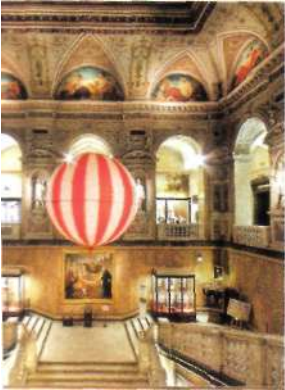
Gestalten Sie Ihr Fotobuch im Einklang mit den kompositorischen Regeln der verwendeten Bilder.

► Seite 80

PAINTER

Doc Baumann zeigt, wie man mit Painter den Effekt von flüssigem Metall kreiert.

► Seite 84





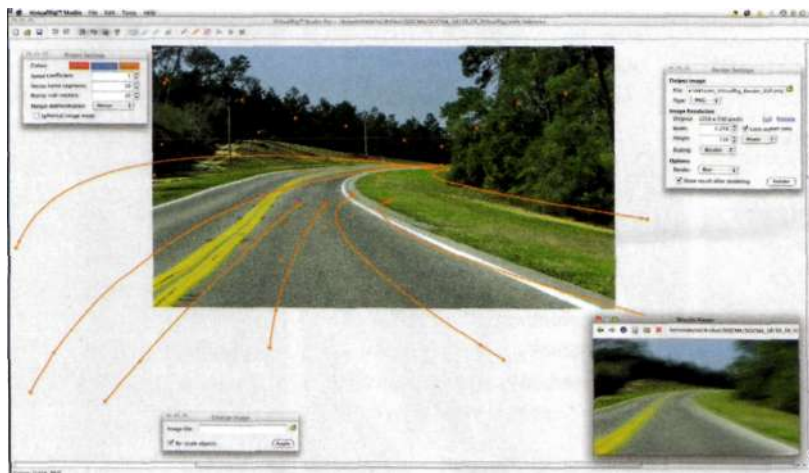
VERWISCHT um die Kurve

Photoshops "Bewegungsunschärfe" und „Radialer Weichzeichner" können Dynamik in ein Bild bringen - weit gezielter steuern Sie solche Verwischungen jedoch mit der Software „VirtualRig". | **Doc Baumann**

Darüber, ob und inwieweit die mit VirtualRig digital erzeugte Bewegungsverwischung fotografisch exakt ist, habe ich mit meinem Kollegen Uli Staiger lange diskutiert. Geht das - um die Kurve? Dabei habe ich unter anderem gelernt (was ich nur aus Kinofilmen wusste), dass auch bei Autoaufnahmen ein "Rig" eingesetzt wird, also ein fest mit dem Wagen

verbundenes Gestell, das dabei hilft, diesen immer scharf abzubilden, Straße und Landschaft dagegen verwischt. Photoshop erzeugt Bewegungsspuren nur linear oder kreisförmig; VirtualRig führt sie um die Kurve, mit einstellbaren Werten für Start- und Endpunkt, wobei sich mehrere Leitpfade ergänzen und gegenseitig beeinflussen. Viel mehr muss man eigentlich kaum wissen;

der Rest ist Experimentieren. Die Software gibt es für Windows und Mac, eine Testversion können Sie gratis über www.docma.info/8655.html herunterladen. Die Lite-Fassung mit JPEG-Ausgabe bis 3000x3000 Pixel kostet 590 Euro (sie ist auch die Prämie beim Photoshop-Rätsel auf Seite 117). Die Studio Pro-Fassung mit unbegrenzter TIFF/HDR-Ausgabe gibt es für 2700 Euro.



1 VIRTUAL RIG-OBERFLÄCHE

Im Fenster der Software wählen Sie zunächst als Werkzeug den „Blurrer", eine Art Bezier Pfad, der die Verwischung steuert. Leider hat er nur einen Henkel, mit dem sich sein Verlauf beeinflussen lässt; Start- und Endpunkt sind ebenfalls frei positionierbar. Bei komplexeren Kurven setzen Sie einfach mehrere „Blurrer" hintereinander. Durch Verschieben von Markierungen auf dem Pfad legen Sie fest, wie stark die Verwischung an Start- und Endpunkt des Pfades werden soll. Mehrere Pfade beeinflussen sich gegenseitig und müssen daher aufeinander abgestimmt sein. Fenster dienen zur Feinsteuerung der Parameter, der Render-Settings, dem Bildaustausch sowie als Render-Vorschau.

2 BILDVORBEREITUNG

In der Regel wird es beim Einsatz von VirtualRig um Fahrscenen mit Autos oder Motorrädern gehen. Eine solche Szene wie die nebenstehende, scheinbar aus einem vorausfahrenden Auto aufgenommen, ist - von der bewusst übertriebenen Verwischung abgesehen - zwar durchaus realistisch. Doch in der Regel möchte der Auftraggeber sein Produkt natürlich scharf abgebildet sehen. Benötigt wird also nach Möglichkeit eine leere Straße. Das Fahrzeug lässt sich zwar mit viel Aufwand wegretuschieren, aber die Mühe sollte man sich sparen. In der Praxis sind die einmontierten Modelle in vielen Fällen ohnehin 3D-Importe.



3 ERSTEN VEKTOR ERZEUGEN

Der erste "Blurrer"-Vektor, den Sie in dieses Bild einfügen, setzt am entferntesten Punkt der Straße an und wird bis unten rechts gezogen. Danach justieren Sie am Tangentenhenkel den Kurvenverlauf. Die Verwischungsstärke bestimmen Sie durch Verschiebung der beiden Geschwindigkeitsmarkierungen in der Nähe des Start- und Endpunktes; der Wert ist weit hinten am Start fast null, vorn - in unserem Beispiel - sehr stark. Das Ergebnis ist in dieser Form zunächst kaum brauchbar, da ein einzelner Vektor immer das komplette Bild beeinflusst. Alles, was rechts vom Startpunkt liegt, bleibt dagegen weitgehend unverändert.



4 WEITERE VEKTOREN ZIEHEN

Wie Sie in Abbildung [1] erkennen, wird das endgültige Bild von sehr vielen Vektoren bestimmt. Diese ergänzen und beeinflussen sich gegenseitig. So bewirkt einfaches Klicken ohne Ziehen mit dem „Blurrer“, dass der darunter liegende Bildbereich geschützt wird. Damit wurden die Bäume fixiert. Die Verwischungsstärke benachbarter Vektoren sollte nicht zu stark abweichen, weil sich sonst unerwünschte Knicke in den Bewegungsspuren bilden. Die R-Taste löst das Rendern in einem speziellen Fenster aus (die Render-Auflösung lässt sich zur Beschleunigung herabsetzen); dabei wird jedes Mal eine separate Bilddatei angelegt.



5 KONTROLLE UND STÄRKE

Die Verwischungsstärke bestimmen Sie entweder an jeder Kurve separat durch Verschieben der Markierungen, für das komplette Bild durch numerische Eingabe in das „Speed coefficient“-Feld; daneben lassen sich auch weitere Parameter beeinflussen. Wollen Sie sehen, wie stark und in welche Richtung die einzelnen Verwischungsvektoren wirken, rendern Sie nicht als „Blur“, sondern als „Curvature“ (links). Da jeder Render-Befehl eine eigenständige Datei anlegt, können Sie bei Bedarf mehrere in Photoshop öffnen, auf Ebenen übereinanderlegen und mittels Malen in schwarzen Ebenenmasken nur die Bereiche sichtbar machen, die Sie für das endgültige Bild benötigen.



EINMA



LEINS DER TEXTUR

Materialien gehören zu Polygonmodellen wie der Lack zum Automobil oder die Farbe zur Leinwand. Ohne geht es zwar, sieht aber nach nichts aus. Erst durch das Belegen der grauen Polygonmodelle mit passenden Oberflächen entsteht eine realitätsnahe Abbildung. Interessiert am kleinen Einmaleins der Materialplatzierung? | **Uli Staiger**



Bestimmt kennen Sie die Behauptung, ein guter Modellierer verstehe wenig von Texturen. Oder umgekehrt, wer begnadet texturiert, zähle eher zu den weniger begabten Modellierern. Theo Gonser aus München beweist, dass das Quatsch ist. Der detailverliebte 3D-Artist demonstriert mit seinem virtuellen Nachbau einer Voigtlander Bessa aus den 1950er Jahren, wie Modellierung und Texturierung ineinandergreifen. Er weiß bereits beim Erstellen des Polygonmodells, auf welche Art und Weise er das Bauteil später mit einer Oberfläche versehen wird und spart sich so viel unnötige Arbeit.

Wer die ersten Schritte in Cinema4D wagt, ist zunächst erstaunt über die intuitiven Gestaltungsmöglichkeiten der Materialien und Texturen. Über unterschiedliche Kanäle werden Farbe, Reflexionsgrad, Glanzverhalten und noch einiges mehr bestimmt. Auch die Platzierung des Materials auf einem bestimmten Polygon ist durch einfaches Drag & Drop nicht wirklich kompliziert. Etwas komplexer wird das Erschaffen materieller Werte, wenn mehrere Ebenen einer Photoshop-Datei unterschiedlichen Materialkanälen zugeordnet werden oder, umgekehrt, mehrere Shader miteinander in einem Kanal wirken sollen.

Beim Texturieren von Gonsers analoger Mittelformatkamera kommt eine ganze Reihe von Methoden zusammen, die der Meister am Modell dieses wunderschönen Kameraklassikers beschreibt.

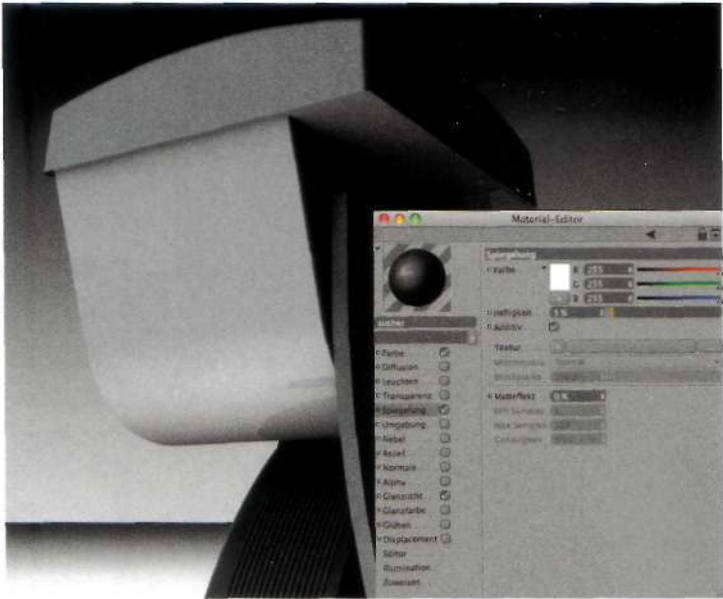


Theo Gonser

Der Industrie-Designer lebt in München. Seit 1993 arbeitet er im CAD und CGI mit den Programmen Alias Studio, Rhino3D, Cinema4D und Photoshop.

2007 hat er sein eigenes Studio gegründet mit Schwerpunkt auf Datenerstellung, Produktpräsentation und digitaler Rekonstruktion.

Mehr auf: www.studio-gonser.de



1 Einfaches Material

Das Material dieses Sucherschachtes besteht lediglich aus drei Kanälen. Der Diffuskanal definiert die Farbe, die dem Bauteil zugeordnet wird. Selten bleibt's bei der Farbe allein, meistens bekommt das Material wie in diesem Beispiel noch einen Wert im Spiegelungskanal und ein dazu passendes Glanzlicht zugeordnet. Erst das Zusammenspiel dieser drei Kanäle definiert eine realitätsnahe Oberfläche, die sämtliche Lichtkanten, Spitzlichter und Reflexe anderer Objekte wiedergibt. Um das Material anzuwenden, braucht man es nur noch auf das entsprechende Bauteil zu ziehen: Fertig.



2 Spiegelndes Material

Prinzipiell ist das beim polierten Metall der verschiedenen Hebel und Mechaniken der Voigtländer nicht anders. Lediglich der Reflexionsgrad, also der Wert des Spiegelungskanal, wird sehr hoch gewählt, denn so kommt man poliertem Metall, Chrom oder Spiegelglas ziemlich nahe. Problematisch wird das Ganze erst, wenn keine HDR-Sphäre zur Verfügung steht, um die Spiegelung mit Leben zu erfüllen. In diesem Fall und immer dann, wenn es sich um kleine, eher nebensächliche Objekte handelt, greift man auf den Umgebungskanal zurück. Der funktioniert auch mit 8-Bit-Bildern ziemlich überzeugend und mappt das zu spiegelnde Bild wie eine echte Spiegelung auf das Objekt.



3 Belederung

Der Lederüberzug des Metallgehäuses könnte zwar auch durch unterschiedliche Noise-Shader erzeugt werden, doch hat Gonser hier einen einfacheren und optisch überzeugenderen Weg gewählt: Er hat die Lederoberfläche der Kamerarückseite gescannt. Der Schriftzug wurde in Illustrator gefertigt und in Photoshop als Ebeneneffekt auf das Leder gelegt, die eingepprägten Kanten durch einfache Retusche an die entsprechenden Stellen gebracht. Die fertige Datei hat Gonser an Stelle eines Farbwertes in den Diffuskanal geladen und auf die Kamerarückwand des Polygonmodells gezogen.

4 Ebenen übernehmen

Für die Fertigung der Plakette kommt Cinemas großartige Fähigkeit zum Einsatz, einzelne in Photoshop erstellte Ebenen unterschiedlichen Kanälen zuzuordnen. Zunächst geht es nur um die Übernahme der Farbwerte der Photoshop-Datei. Die Datei "Plakette.psd" besteht aus drei unterschiedlichen Ebenen: Den fotografierten Zahlen der Entfernungsangaben, der roten, in Photoshop angelegten Typografie und einer Ebene, die die Plakettenform enthält. Diese Datei wird in den Diffuskanal geladen und dann einem Grundobjekt zugeordnet, welches nur aus einem einzelnen, rechteckigen Polygon besteht.



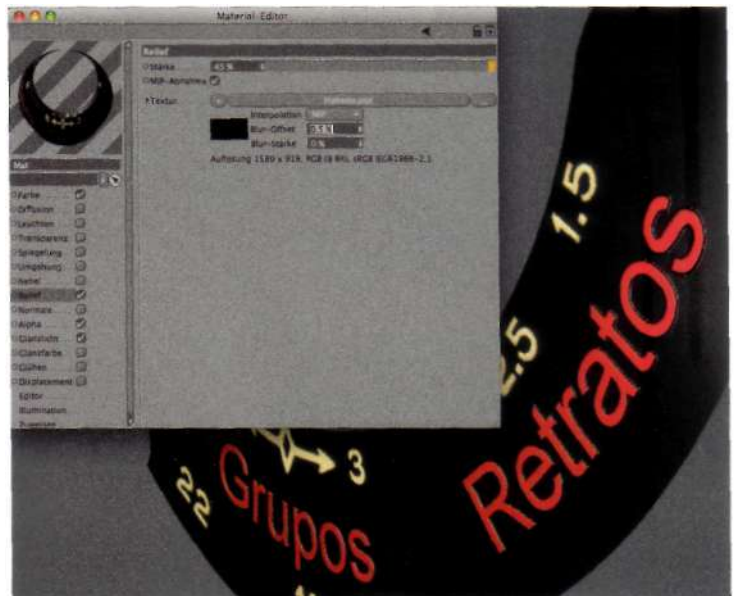
5 Form ausstanzen

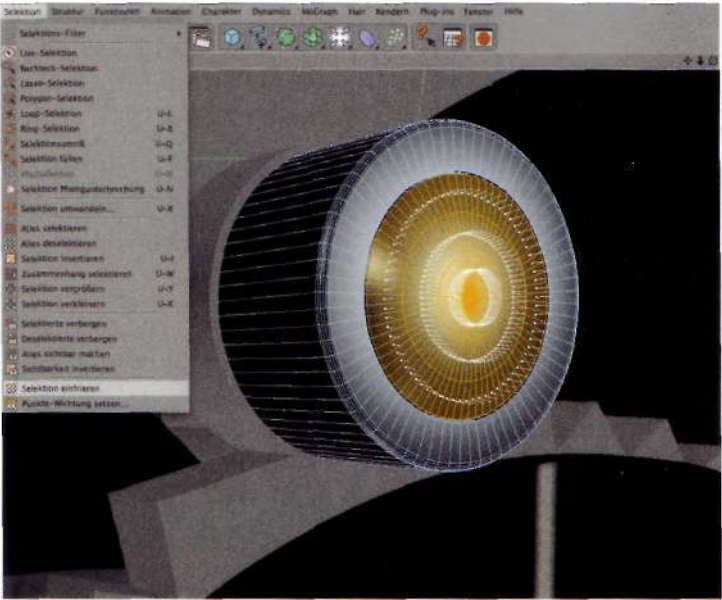
Dann wird dieselbe Datei auch im Alphakanal als Textur geladen. Aufgabe des Alphakanals ist es, Luminanzwerte in Transparenz umzurechnen. Genial, denn so kann die unterste Ebene der psd-Datei zum Ausstanzen der Form verwendet werden. Ein Klick auf das nun sichtbare Icon im Materialeditor bringt uns den ursprünglichen Photoshop-Ebenen näher. Klickt man auf die Schaltfläche „Selektieren“, so kann man die Ebene „Alphamaske“ aktivieren und damit aus der rechteckigen Form die typische Plakettenform erzeugen. Würde die Plakette klassisch modelliert, würden die Rundungen eine Menge Polygone binden, die man auf diese elegante Weise einsparen kann.



6 Relief bilden

Dass die rote Schrift auf einer eigenen Ebene liegt, hat bisher keine besondere Rolle gespielt. Doch soll sie dem Originalschriftzug der Kamera entsprechen und nicht nur gefärbt, sondern auch erhaben sein. Also wird die Ebene „Typo rot“ dem Reliefkanal zugeordnet. Der Reliefkanal bildet zwar keine echten eigenen Polygone, imitiert aber Höhenunterschiede und damit eine Prägung perfekt, da die vorgetäuschten Kanten korrekt auf Lichteinfall reagieren. Um die Kante nicht zu hart erscheinen zu lassen, wird der Textur ein Blur-Offset von 0,5% zugeordnet.

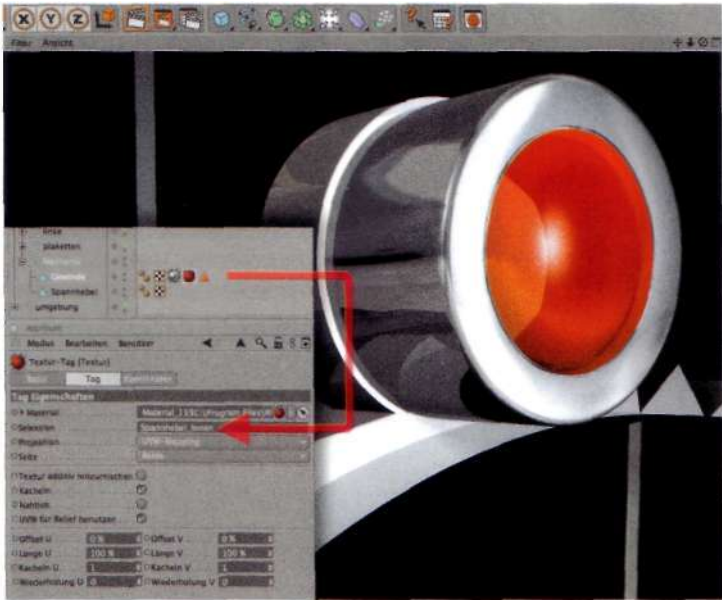




7 Auswahl einfrieren

Im Workshop ging es bisher lediglich um die Erstellung von Materialien und deren Zuordnung entsprechend der UV-Daten der Objekte. Doch oft genügt dies nicht, zum Beispiel dann, wenn man zwei oder mehr Materialien auf einem einzigen Objekt unterbringen möchte. Der einfachste Weg, dies zu tun ist, eine Selektion festzulegen und diese einzufrieren. Sie wird durch das Einfrieren reproduzierbar, und es entsteht ein Selektions-Tag, welches benannt und anschließend einem Material zugeordnet werden kann.

ACHTUNG: Das jeweils nächste Einfrieren einer Selektion am selben Gittermesh gelingt nur, wenn das zuvor eingefrorene Tag nicht aktiv ist.



8 Material zuordnen

Zunächst wird dem Objekt das Basismaterial zugeordnet, in diesem Falle die metallisch glänzende Oberfläche. Dann zieht man das nächste Material auf das Objekt im Objekt-Manager und stellt fest, dass Cinema4D Materialien offenbar von rechts nach links auswertet, denn das neue, rechts angeordnete Material überdeckt das zuvor angelegte, silberfarbene, komplett. Erst wenn man dem roten Material das Auswahl-Tag zuordnet, beschränkt sich die Ausbreitung auf die zuvor selektierten Polygone. Diese einfache Methode gestattet quasi beliebig viele Selektionen an einem Objekt und erlaubt dementsprechend viele Materialzuordnungen.



9 Ebenenshader

Beim Kamerabalgen mussten neben der charakteristischen Struktur auch die auf der Originalkamera gut sichtbaren Streifen aufgebracht werden. Dazu wird ein spezieller Shader eingesetzt: der Ebenenshader. Er funktioniert wie eine Art Stapelbox, in der beliebig viele Effekte, Shader oder Texturen Platz haben. Um nun die Struktur von feinstem Ziegenleder mit den Streifen zu kombinieren, wurde ein Noiseshader mit einer Bilddatei kombiniert. Neben den aus Photoshop bekannten Füllmethoden ist die Deckkraft, die den einzelnen Ebenen zugeordnet wird, das wichtigste Gestaltungskriterium.

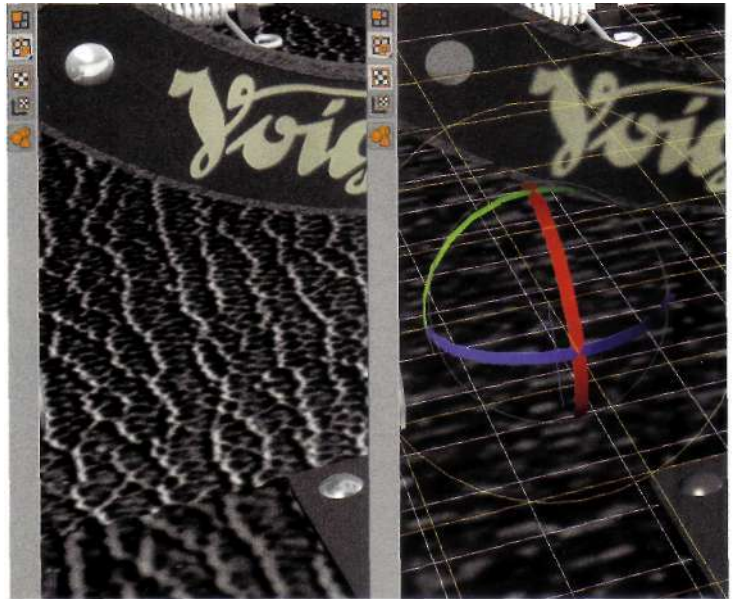
10 Mapping

Die Koordinaten der Punkte und Flächen im 3D-Raum bilden die Grundlage für die sogenannten UV-Koordinaten. Diese ermöglichen es, einem Material ein Objekt zuzuordnen. Dabei versucht Cinema 4D, das Material möglichst unverzerrt und ohne viele Kanten genau einmal auf dem Objekt zu verteilen. Dieser hohe Anspruch führt allerdings bei komplexen Formen zu wenig befriedigenden Ergebnissen: Die vier gefalteten Flächen des Balgens benötigen jeder einmal das gesamte Material, damit die Streifen überall sichtbar werden. Also wird die Mappingart von „UVW“ nach „Quadermapping“ geändert. So betrachtet das Programm den Balgen als Würfel und verteilt das Material absolut korrekt.



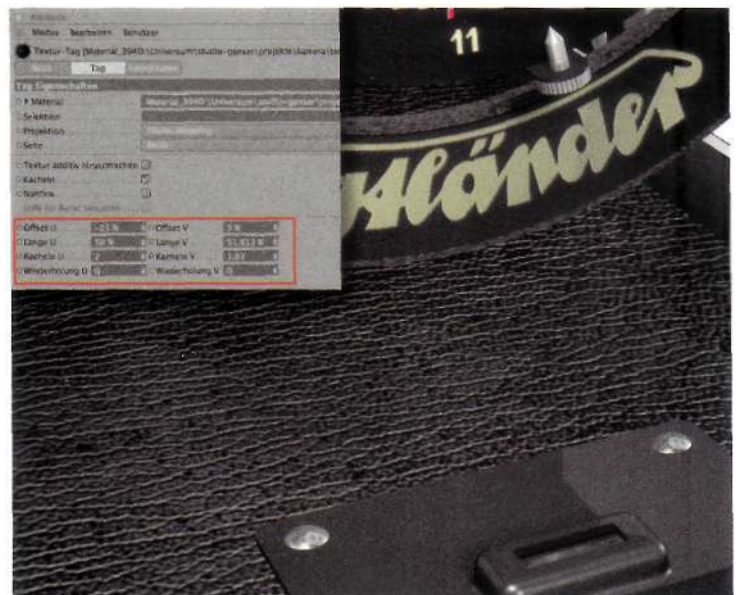
11 Orientierung

Ein weiterer Klassiker beim Belegen eines Objektes ist die falsche Orientierung des Materials. Für den Boden der Kamera hat Gonser ein tolles Material vorgesehen: Die Innenseite eines Leitz-Ordners, denn sie kommt der Originaloberfläche des Kamerabodens sehr nahe. Allerdings sollte die Maserung der Oberfläche nicht längs, sondern quer verlaufen. Also änderte er die Mappingart von „UVW“ nach „Fläche“ und wechselte in den „Material bearbeiten“-Modus, denn hier kann das Material auf dem Objekt, dem es zugeordnet wurde, verschoben, gedreht oder skaliert werden. Eine Drehung um 90° lässt die Maserung nun in der gewünschten Richtung verlaufen.



12 Positionieren und Kacheln

Durch das Ändern der Mappingart besteht kein eindeutiger Zusammenhang mehr zwischen Objekt und Material. Das Material muss „gekachelt“, also mit einem Faktor für die Anzahl der Verteilungen ausgestattet werden. Der Wert „1“ wickelt das Material genau einmal um das komplette Objekt, der Wert „2“ sorgt dafür, dass einmal die Ober- und einmal die Unterseite belegt werden. Die Werte werden jeweils für umlaufende (U) und vertikal verlaufende (V) Richtung bestimmt. Der Wert für die Länge passt sich der Kachelung automatisch an. Fehlt nur noch die Positionierung: Die kann über die Offsetwerte sehr genau gesteuert werden. •





PSEUDO-DRI - DAS BESTE VOM BESTEN

Das Rezept ist einfach: Nur die besten Pixel einer Belichtungsreihe werden genommen. Der Clou daran ist, dass die Belichtungsreihe aus nur einer Raw-Aufnahme künstlich erzeugt wird. Wie Sie das Rezept praktisch umsetzen, erläutert **Tilo Gockel**.

High Dynamic Range Imaging bietet nichts Neues mehr, und auch Pseudo-HDRI (siehe dazu DOCMA 6/2009) ist spätestens seit Photoshop CS5 fast schon ein alter Hut. Aber die oft überzeichneten, metallisch-bonbonfarbenen Ergebnisse sind nicht jedermanns Sache, und so schielt der Bildbearbeiter interessiert zu den althergebrachten Exposure-Fusion-Techniken. Auch diese Ansätze wurden bereits in DOCMA vorgestellt (Heft 1/2008). Eine weiteres Verfahren, das nun fast auf der Hand liegt, bisher aber kaum Erwähnung findet, ist die Anwendung der DRI-Technik auf eine künstlich erzeugte Belichtungsreihe - das Pseudo-DRI-Verfahren. Als Programm wird dazu das frei erhältliche EnfuseGUI genutzt.

Aber zuerst noch einmal zurück: Was hat es denn nun mit den vielen Begriffen auf sich? Die Bezeichnung Dynamic Range Increase (DRI) wird im gängigen Sprachgebrauch etwas unscharf sowohl als

Überbegriff für HDR-Verfahren als auch als alternative Bezeichnung für die Exposure-Fusion-Methode verwendet. Wir nutzen es gemäß der letzten Bedeutung; Thema dieses Artikels ist also auch Exposure Fusion, Blending oder Merging.

Der Ansatz ist denkbar einfach: Aus einer Belichtungsreihe werden nur die „besten“ Pixel aus allen Bildern entnommen. Qualitätsmaßstäbe können hier die optimale Belichtung, die maximale Sättigung oder auch der maximale lokale Kontrast sein. Im zweiten Schritt des Verfahrens werden die so bestimmten Bildbereiche weich (quasi mit weicher Auswahlkante) zu einem neuen Bild zusammengefügt. Die Lichtwerte in einer Belichtungsreihe müssen hierbei nicht die gleichen Abstände aufweisen (ein Beispiel wäre hier: $-2/0/+2$), sondern können frei gewählt werden (zum Beispiel: $-3/-1/0/2.5$).

Steht als Ausgangsbasis für die Bildverarbeitung nur eine einzige Raw-Datei zur

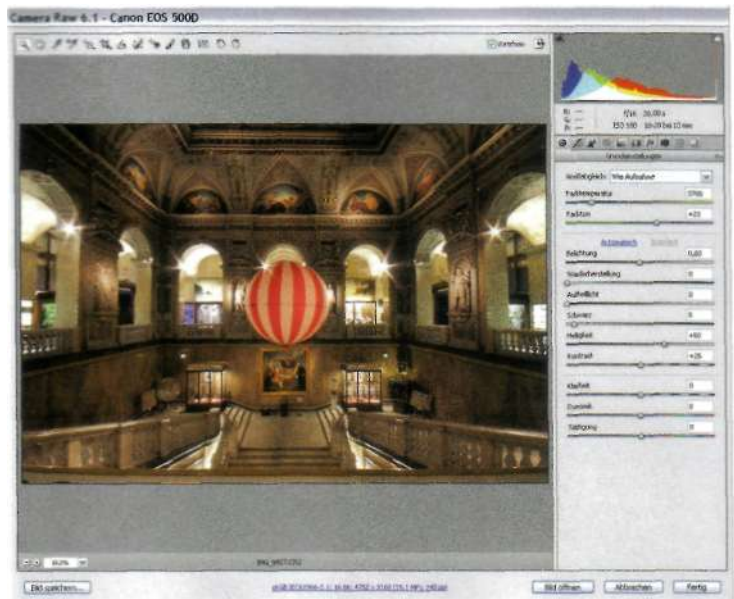
Verfügung, können Sie solch eine Belichtungsreihe natürlich auch im Raw-Konverter erzeugen. Der Vorteil dieses Ansatzes wird gerade bei Nacht- oder Innenaufnahmen besonders deutlich: Sie können ausgefressene Lichter wieder zurückholen und in dunklen Bereichen Details restaurieren. Die Ausgangsbasis ist stets eine Camera-Raw-Datei, die im Regelfall doch immerhin eine Dynamik von 10-11 Lichtwerten (LW) enthält. Dieser Dynamikumfang kann nun mittels Pseudo-DRI optimal auf die darstellbaren 8 Bit beziehungsweise 8 LW für gängige Monitore und Drucker abgebildet werden. Noch spannender wird es, wenn Sie Pseudo-DRI wie im zweiten Beispiel auf Pano-Ausgangsbilder anwenden, von denen Sie im Raw-Konverter wieder eine Belichtungsreihe erzeugen und anschließend automatisch zusammenfügen.

Weitere Details zu den Techniken und zu weiterführenden Tutorials und Quellen finden Sie unter: www.docma.info/8431.html.

KÜNSTLICHE BELICHTUNGSREIHE

1 Bearbeiten in Adobe Camera Raw

Die synthetische Belichtungsreihe aus unserem noch etwas flauen Ausgangsbild kann in Adobe Camera Raw mit dem Belichtungs-Einstellregler rasch aus der Raw-Datei erzeugt werden. Im Beispiel haben wir sechs Ausbelichtungen mit -4, -3, -2, -1, 0, +1 generiert. Die Weitergabe erfolgte hierbei als 16-Bit-TIFF. Für den anschließenden DRI-Prozess stehen mehrere Software-Lösungen zur Verfügung, unter welchen wir das frei erhältliche, für Mac und Windows geeignete Programm EnfuseGUI (hier können Sie es herunterladen: www.docma.info/8664.html) ausgewählt haben. Die Bedienung ist denkbar einfach: Die mit Adobe Camera Raw erzeugten TIFF-Dateien werden mit der Maus in die Dateienliste von EnfuseGUI hineingezogen, die Presets fürs Erste belassen, und dann der Fusionsprozess gestartet.



2 Empfehlenswert: EnfuseGUI

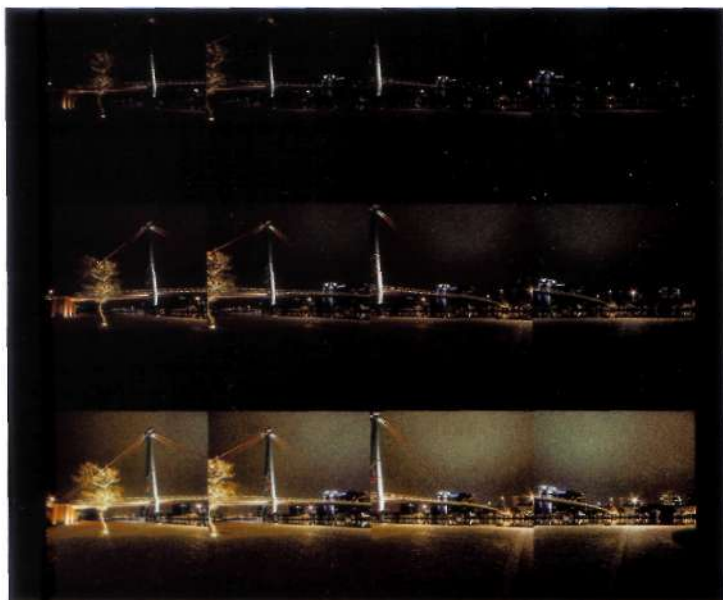
Zur Bedienung von EnfuseGUI gibt das umfangreiche Handbuch Aufschluss (als Appetizer: auch Rauschreduzierung und Focus Stacking sind mit diesem Tool möglich). Die EnfuseGUI-Ergebnisse sind detailreich, aber etwas dunkel und benötigen eine Nachbearbeitung in Photoshop. Eine Anmerkung zum Leistungsumfang von EnfuseGUI: Im Gegensatz zu kommerziellen Produkten wie beispielsweise LREnfuse für Lightroom beherrscht EnfuseGUI leider nicht das automatische Ausrichten mehrerer Dateien. Für die Pseudo-DRI-Technik ist dieses Manko irrelevant, und auch im Umgang mit realen Belichtungsreihen kann man sich leicht behelfen, indem man das Ausrichten zuvor in Photoshop vornimmt: „Datei > Skripten > Dateien in Stapel laden > [x] ausrichten“ und anschließend „Datei > Skripten > Ebenen in Dateien exportieren“.



3 Nachbearbeitung in Photoshop

Die anschließende Nachbearbeitung in Photoshop realisiert ein klassisches Feintuning hinsichtlich Tiefen und Lichtern, Farbabstimmung, Rauschreduzierung und Scharfzeichnung. Die Rauschreduzierung sollte man hierbei maskiert anwenden und später mittels Maske die hochfrequenten Bereiche wieder davon ausnehmen, damit das Bild nicht zu weich wirkt. Fürs Ausgabeschärfen haben wir im Beispiel die frei erhältliche Photoshop-Aktion von Peter Numratzki (Download: www.docma.info/8665.html) verwendet. Das Ergebnis - unser Aufhängerbild am Anfang des Artikels - kann sich sehen lassen: Es wirkt wesentlich detailreicher und schärfer als die Ausgangsdatei.

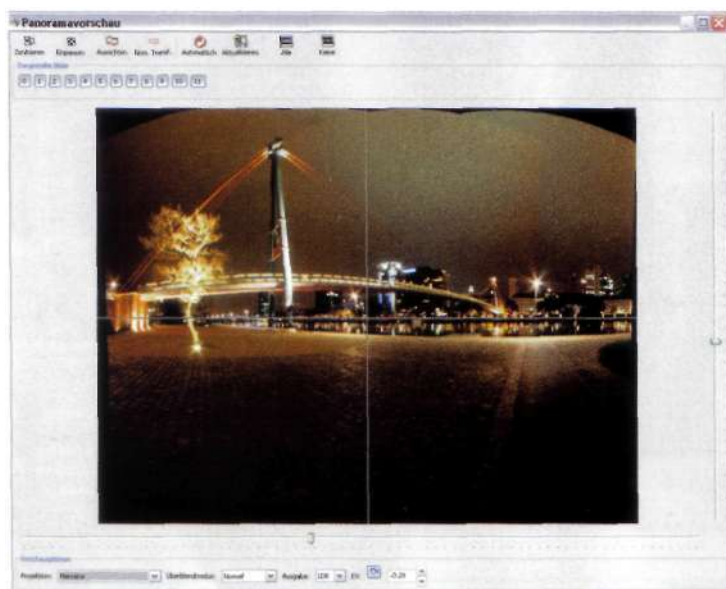




PSEUDO-DRI AUS PANORAMA

1 Pano-Ausgangsbilder

Weniger bekannt ist die Tatsache, dass EnfuseGUI zwar gut als Stand-Alone-Programm funktioniert, ursprünglich aber als Bestandteil der bekannten Panorama-Tool-Sammlung „Panotools“ entwickelt wurde. Raffiniert ist nun, dass die Panotools in der Hugin-Ausbauf orm und damit mit grafischer Benutzerschnittstelle nicht nur DRI berechnen können, sondern auch automatisch die korrekte Zuordnung vornehmen - und das funktioniert natürlich auch wiederum mit synthetisch erzeugten Belichtungsreihen. Ausgangsbasis für unser Beispiel ist eine Reihe von vier Aufnahmen vom Holbeinsteg in Frankfurt am Main, wobei aus jedem einzelnen Pano-Bild wiederum in Adobe Camera Raw jeweils eine synthetische Belichtungsreihe von drei Aufnahmen erzeugt wurde (-2/0/+2 EV).



2 Hugin bei der Arbeit

In älteren Hugin-Versionen musste der Anwender die gleichen Bereiche, die Korrespondenzen von Bild zu Bild noch selbst manuell festlegen, mittlerweile geschieht dies automatisiert. Somit kann Hugin völlig eigenständig die Bildreihe verarbeiten, die Überlappung und Entzerrung berechnen und dann auch noch den DRI-Prozess starten. Die einzige besondere Einstellung, die wir bei unserem Beispiel vorgenommen haben, war die Umstellung der Projektionsart auf „Mercator“. Falls die Bilder zu dunkel sind, so macht unter Umständen der Enblend-Teil von Hugin Probleme. Der einfachste Ausweg ist, dann doch zuerst EnfuseGUI einzeln zu bemühen und die fertig fusionierten Bilder an Hugin weiterzureichen.



3 Pano-Pseudo-DRI-Ergebnis

Wieder folgte eine klassische Nachbearbeitung in Photoshop wie bereits in unserem ersten Beispiel, wobei beim Panorama noch die Versäuberung etwaiger Brüche an den Bildübergangsstellen sowie ein passender Bildbeschnitt hinzukommen. Das Resultat zeigt wieder einen deutlich größeren Detailreichtum als das Ausgangsbild und war doch mit erfreulich wenig Handarbeit relativ flott zu erstellen. Unser Ergebnis: Die Pseudo-DRI-Technik eignet sich grundsätzlich immer gut für bewegte Motive und für Szenen, bei denen letzte Details aus einer einzigen Raw-Datei herausgekitzelt werden sollen. Auch für extremere Eingriffe hinsichtlich Kontrast und Dodge&Burn, beispielsweise im Porträtbereich, bietet ein Pseudo-DRI-TIFF eine sehr gute Ausgangsbasis. •

Lightroom 3

von Eric Berger

Kreativ auf Knopfdruck

Das "Entwickeln"-Modul von Lightroom 3 bietet mit den mitgelieferten Vorgaben die Möglichkeit, Entwicklungseinstellungen und Effekte auf Knopfdruck zuzuweisen. Interessant ist aber vor allem, dass Sie Ihre Vorgaben selbst definieren können.



Natürlich hat ein farbrichtiges, in den Tonwerten druckfähig abgestimmtes Foto seinen Reiz, aber gerade, wenn Sie einmal von regulären Bildbearbeitungspfaden abweichen, erhalten Sie kreative Ergebnisse. Ziel dieses Workshops ist es, einer Reihe von Modelfotos einen ungewöhnlichen, kühlen Farblook zu verleihen.

Dazu wurden Sättigung und Dynamik angepasst sowie der Weißabgleich verändert. Je nachdem, ob Sie eine eher sanfte Wirkung erzeugen wollen oder eine harte, kontrastreiche Darstellung wünschen, verringern oder erhöhen Sie auch noch den Wert der Klarheit. Um die blickfangende Wirkung zu verstärken, legen Sie noch eine abdunkelnde Vignette um das Hauptmotiv.

Damit diese Bildveränderung auch später wieder auf ähnliche Motive angewandt werden kann, ist es von Vorteil, entsprechende Vorgaben zu erstellen, welche, ähnlich einer Photoshop-Aktion, automatisiert Bildeinstellungen ablaufen lassen. Es ist selbstverständlich möglich, alle Effekte in eine einzige Vorgabe zu integrieren, um diese genau in dieser Form auf andere Fotos „per Knopfdruck“ anzuwenden. Ich persönlich bevorzuge es aber, jede Vorgabe für sich anzulegen, eventuell mit veränderten Parametern (helle runde Vignette, dunkle scharf abgegrenzte Vignette ...) um damit verschiedene Kombinationsmöglichkeiten zu erhalten.

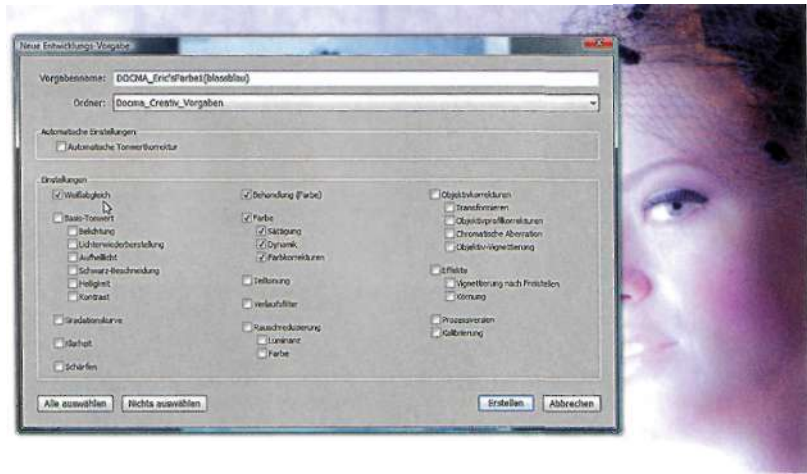


1 Sättigung und Dynamik

Die kombinierte Veränderung des Sättigungs- und Dynamik-Reglers lassen vielfältige Farblooks entstehen. Behalten Sie einfach immer folgende Grundregel im Auge: Der Sättigungs-Regler intensiviert oder entfärbt alle Farbtöne gleichmäßig, der Dynamik-Regler hingegen wirkt sich weniger auf die Hauttöne aus und geht insgesamt nicht so aggressiv vor. Für unser Beispielbild schieben Sie den Sättigungsregler auf +60 und die Dynamik auf +20. Dadurch wird die Farbintensität allgemein stark vermindert, die Hauttöne bleiben aber sanft und hell erhalten. Schieben Sie nun den Weißabgleich-Regler in Richtung kühles Blau, hier 2654 K.

2 Die Vorgabe anlegen

Nachdem nun die ersten gewünschten Veränderungen vorgenommen wurden, ist es an der Zeit eine Vorgabe anzulegen. Im „Entwickeln“-Modus finden Sie im linken unteren Bereich das Vorgaben-Panel. Ganz oben befindet sich ein „(-)“-Piktogramm. Wenn Sie darauf klicken, können Sie eine neue Vorgabe erstellen. Da ich diese Vorgabe auf möglichst viele unterschiedliche Fotos anwenden will, aktiviere ich nur die für diesen Effekt entscheidenden Checkboxes. Der Übersichtlichkeit wegen empfehle ich Ihnen auch das Anlegen von Vorgabebeordnern für verschiedene Motive.



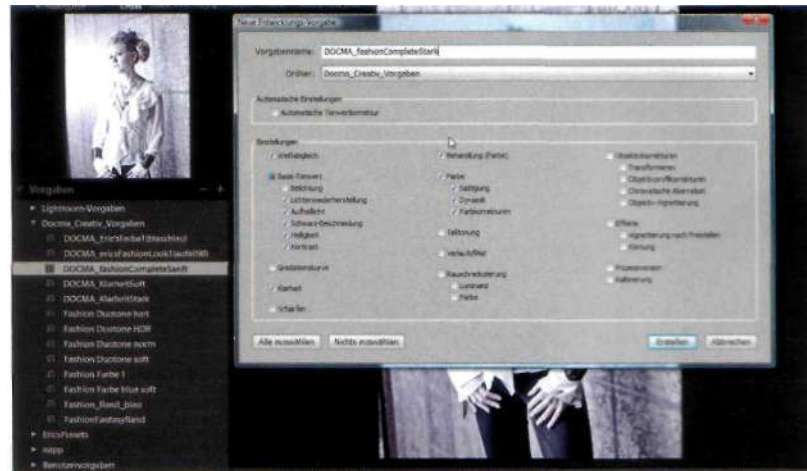
3 Klarheit regeln

Basierend auf dem Effekt der soeben erstellten Vorgabe geht es nun weiter mit dem Anlegen weiterer Vorgabe-Presets. Verschieben Sie den Regler für das Aufhelllicht weit nach rechts und erhöhen Sie die Schwarzen, bis Sie ein gefälliges Ergebnis erhalten. Nun wird der Klarheitsregler zur Vorgabe-Option. Legen Sie eine Vorgabe mit sanfter Klarheit (-40) an und eine andere Variante mit +100. Das wechselseitige Verstellen von Sättigung und Dynamik sorgt sofort für ein neues Bildergebnis.



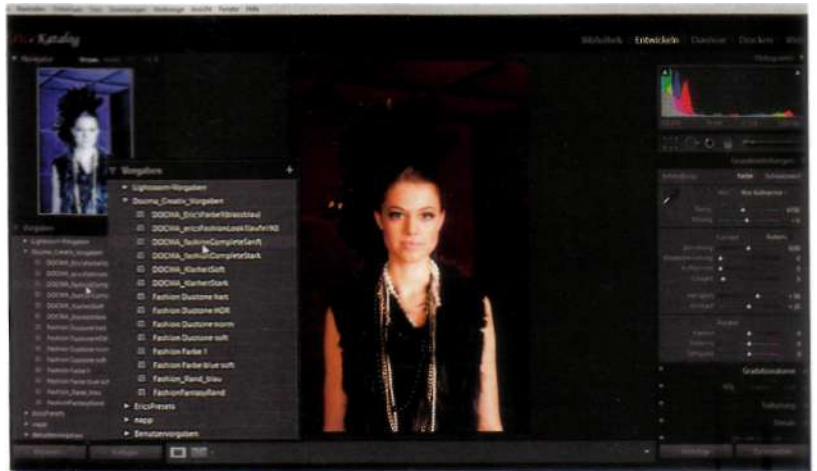
4 Verschiedene Vorgaben anlegen

Diese Vorgabe habe ich unter der Bezeichnung „KlarheitSanft“ und „Klarheitstark“ abgespeichert. In diesem Fall sind nur die Optionen „Behandlung (Farbe)“ und „Klarheit“ gewählt. Diese Vorgaben können Sie benutzen, falls Sie keine Verstellung von Aufhelllicht und Schwarz-Beschneidung wünschen. Ohne weitere Regleränderungen lege ich aber auch Vorgaben an, bei denen zusätzlich noch die Checkboxes für „Weißabgleich“, „Wiederherstellung“, „Aufhelllicht“, „Schwarzen“, „Helligkeit“ und „Kontrast“ aktiviert sind. Diese speichere ich unter der Bezeichnung „fashionCompleteSanft“ („fashionCompleteStrong“).



5 Anwendung per Mausklick

Wenn Sie ein anderes Motiv auswählen und den Mauszeiger über die erstellten Vorgaben bewegen, sehen Sie im Navigator bereits eine Vorschau auf das zu erwartende Ergebnis. So ist es eine Leichtigkeit, Bildanmutungen durch einfaches „Mouse Over“ auszusuchen und dann durch einen einzigen Klick alle Schritte zuzuweisen. Gegebenenfalls passen Sie nachträglich die Tonwerte und Farben an das neue Motiv an. Gefällt Ihnen das Ergebnis nicht, gehen Sie einfach einen Schritt zurück. Wenn Sie virtuelle Kopien (rechte Maustaste auf das ausgewählte Bild im Filmstreifen) anlegen, können Sie ein Motiv unterschiedlichst ausarbeiten.



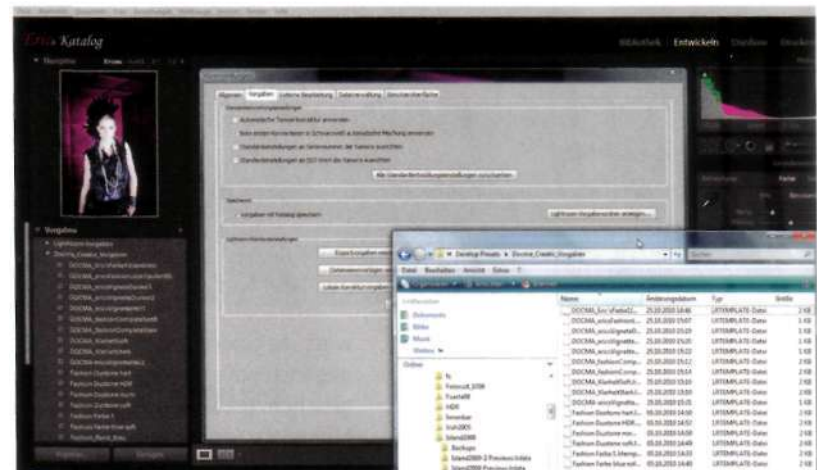
6 Randabschattung

Der letzte Schritt ist das Anlegen von Vorgaben für die Vignettierung. Im „Entwickeln“-Bedienfeld „Effekte“ verändern Sie dazu die Parameter für die Vignettierung nach dem Freistellen. Gerade die Vignetten eignen sich sehr gut, um in unterschiedlichsten Varianten (hell, dunkel, rund, eckig) als Vorgaben angelegt zu werden. Es ist genial einfach, nachdem Sie die Grundkorrektur für die ausgewählten Dateien einer Aufnahmeserie vorgenommen haben, einige Fotos für die kreative Verfremdung zu selektieren, virtuelle Kopien anzulegen und jeweils unterschiedlich passende Vorgaben auszuwählen.



7 Vorgaben weitergeben

Selbstverständlich können Sie selbst erstellte Vorgaben auch an anderen Arbeitsplätzen verwenden. Dazu müssen Sie lediglich das Verzeichnis der Lightroom-Vorgaben auf Ihrer Festplatte öffnen und dann diese Vorgaben kopieren und weitergeben. Das Vorgabe-Verzeichnis wird Ihnen unter: „Bearbeiten > Voreinstellungen > Vorgaben“ durch Klicken auf „Lightroom Vorgabeordner anzeigen“ dargestellt. Da es sich um Vorgaben des „Entwickeln“-Moduls handelt, finden Sie diese im Ordner „Develop Presets“.

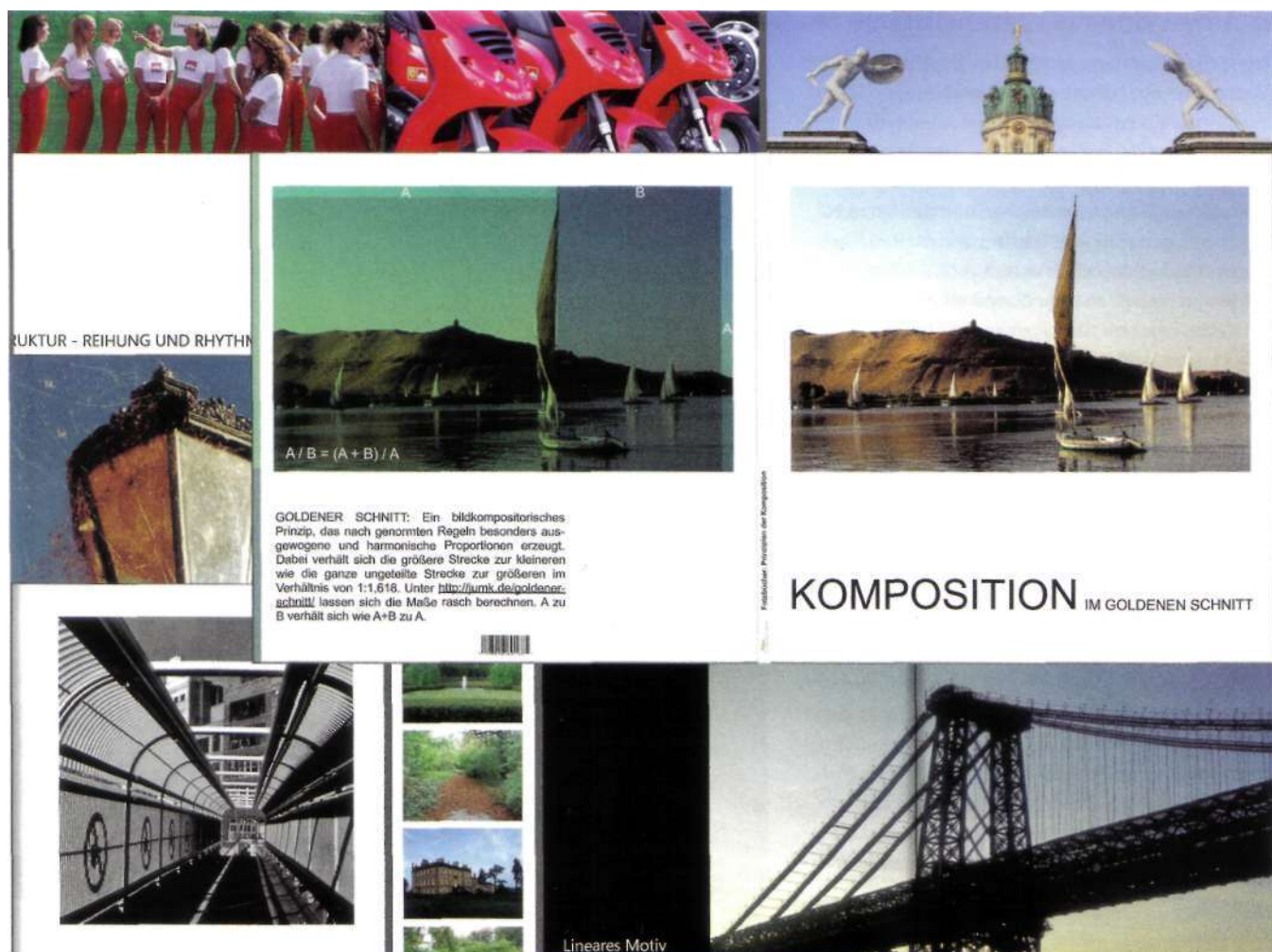


8 Vorgaben installieren

Die Installation von heruntergeladenen oder gespeicherten Vorgaben ist einfach im Entwickeln-Modul zu bewerkstelligen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste (Mac: Strg-Mausklick) auf den gewünschten Vorgabeordner und entscheiden Sie sich für „Vorgaben importieren“. Wählen Sie nun nur noch den Speicherplatz der zu installierenden Vorgaben, und schon sind diese einsatzbereit.



TIPP: Achtung, Vorgaben, besonders wenn sie mehrere Parameter umfassen und mit hohen Korrekturwerten arbeiten, können sich sehr unterschiedlich auf Bilder aus unterschiedlichen Kameramodellen (auch eines Herstellers) auswirken. •



BEZIEHUNGS-WEISE KOMPONIEREN

Analysieren Sie Ihre Fotos, erkennen Sie deren grundlegenden kompositorischen Regeln und bringen Sie sie mit der Gestaltung Ihres Fotobuchs in Einklang. | **Eva Ruhland.**

Ganz intuitiv erscheint Ihnen ein Foto als besonders gelungen? Dann schauen Sie es sich genau an. Möglicherweise haben Sie unbewusst die klassischen Regeln der Komposition angewandt, die es nun zu erfassen gilt. Denn Sie können sich die Bildkomposition zunutze machen, um ein Fotobuch zu kreieren, das im wahrsten Sinne den Regeln der Kunst folgt.

Gesetzmäßigkeiten der Gestaltung

Jedes Foto folgt - bewusst oder unbewusst aufgenommen - Prinzipien der Komposition, die im Laufe von Jahrhunderten in Architektur und Bildender Kunst erworben wurden. Genauer gesagt, handelt es sich um das Zusammensetzen von Gestaltungselementen wie Form, Farbe und Proportion zu einem Ganzen. Fläche, Begrenzung der Fläche, die als Linie gelesen

wird, Segmente und Farben bestimmen gegenständliche wie abstrahierte Fotos in gleichem Maß. Das Ganze erscheint als gebündeltes Konglomerat von Einzelelementen, die fast wie Schauspieler ihre Rollen erfüllen.

Komposition im Fotobuch

Zu den klassischen Prinzipien der Komposition zählen der Goldene Schnitt, Symmetrie und Asymmetrie, Diagonalen, Reihung, Gegensatzpaare, Vielheit und Einheit, Zeichnerisches versus Malerisches, Fläche und Tiefe sowie geschlossene und offene Formen. Fotospezifisch kommen noch Schärfe und Unschärfe hinzu. Nehmen Sie sich die Zeit, um Ihre bevorzugten Fotos nach all diesen Kriterien zu untersuchen. Sie werden formale wie inhaltliche Gemeinsamkeiten feststellen, die für Ihr eigenes Werk bezeichnend sind. Alle Kriterien

lassen sich auch auf das Layout im Fotobuch anwenden, wobei Seitenspiegel und Grundlinienraster durchgängig bleiben sollten. Fassen Sie einzelne Werkgruppen gegebenenfalls zu Kapiteln zusammen, um deren Einheit zu wahren.

Regeln und Verstöße

Die Einhaltung von kompositorischen Regeln ist dennoch kein Garant für gute Fotos und Layouts. Manchmal werden Sie feststellen, dass gerade das bewusste Ignorieren von Regeln zu besonders kreativen Ergebnissen führt. Lassen Sie Unkonventionelles zu, wenn es den Fotos und Ihrem Fotobuch dient. Am Ende Ihrer Analysen steht die Wahl des geeigneten Fotobuch-Formats: Sie stellt zugleich den Beginn der Buchgestaltung im Quer- oder Hochformat dar, wie ihn der verwendete Editor von C&EWE bietet.

1 Harmonie im Goldenen Schnitt

Schon seit der Antike findet das ästhetische Prinzip des Goldenen Schnitts Anwendung in Architektur und Bildender Kunst. Das Seitenverhältnis von 1:1,618 beruht auf ausgewogenen Proportionen und erzeugt eine harmonische Bildwirkung. Dabei verhält sich die Strecke A zu B wie die Strecken A+B zu A. Im Beispiel wurde auf der Rückseite des Buches das Bild per Photoshop-Ebenenkomposition und „Auswahlrechteck-Werkzeug“ mit einer Schablone überlagert, die das Prinzip verdeutlicht. Es lässt sich vom Foto auf das Layout übertragen - wie hier mit vertikalen und horizontalen Bild/Text-Positionierungen.

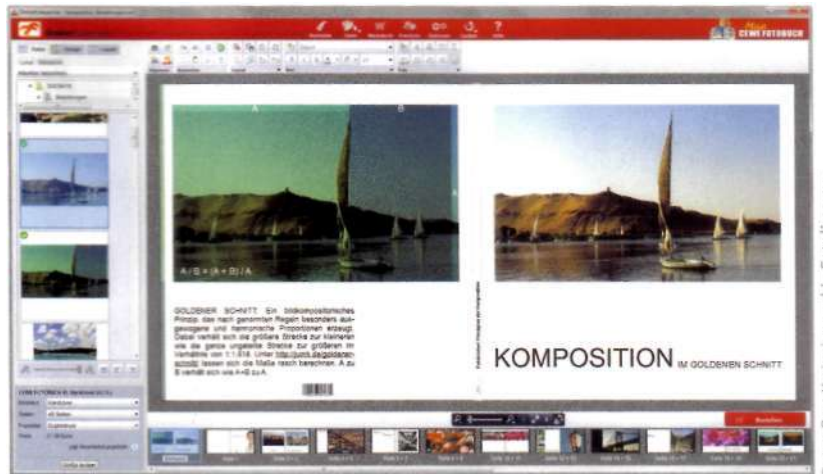


Foto: Bart Kwiczewski - Fotolia.com

2 Spannung durch Platzierung

Möchten Sie mit der ersten Seite Ihres Fotobuchs Erwartungen schüren, dann gilt es, die kompositorische Spannung allein auf der rechten Einzelseite aufzubauen. Ein freigestelltes Motiv, das am rechten Seitenrand angeschnitten ist, setzt den Akzent zum Weiterblättern. Eingeleitet wird das Motiv durch den Titel, der sich auf Augenhöhe des Models befindet und die Leserichtung vorgibt. Platzieren Sie geeignete Fotos doch einmal fernab der zentralen Bildachse und setzen Sie den Kontrapunkt durch Layout und Text. Der Auftakt Ihres Fotobuchs kann so - anders als der oft etwas öde, sogenannte Schmutztitel - zum wahren Blickfang werden.

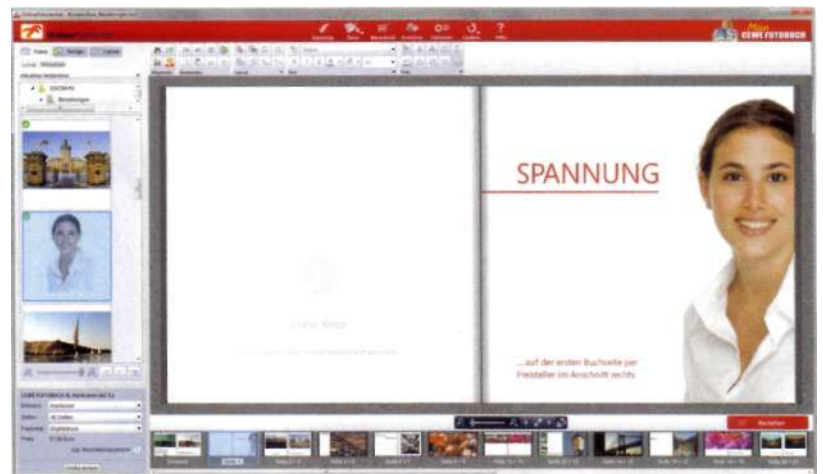


Foto: Philip Date - Fotolia.com

3 Ruhe durch Symmetrie

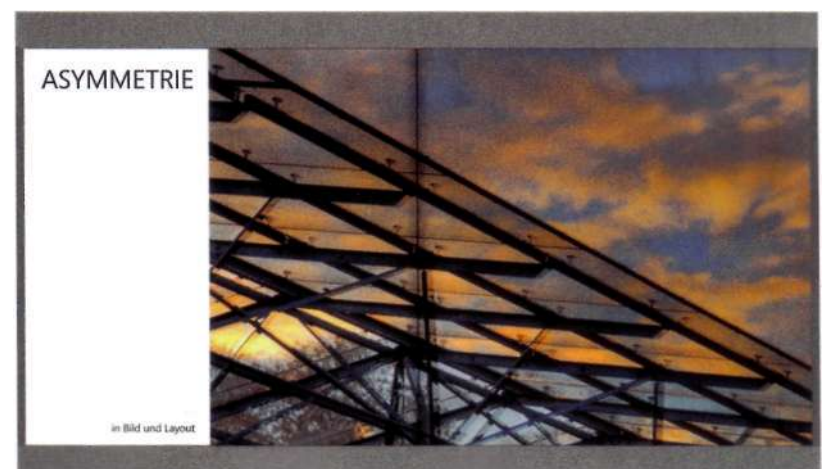
Klare, symmetrische Fotomotive erzeugen - ähnlich dem Goldenen Schnitt - vielfach den Eindruck von Ausgewogenheit und Ruhe. Wenn Stimmung, Formen und Farben harmonisieren, entsteht keineswegs Langeweile beim Betrachten. Das Bildbeispiel links zeigt eine symmetrische Reihung mit leichten Variationen wie etwa der Möwe auf dem Dach. Rechts beruht die Komposition auf einem doppelten Dreieck, das als gedachte Form das Schloss einfasst und durch die Skulpturen am Eingang wiederholt wird. Das Layout greift die Symmetrie der Bilder in Anordnung und horizontalen Bildachsen auf und betont sie durch den zentrierten Textsatz.



Foto: Philip Date - Fotolia.com

4 Dynamik durch Asymmetrie

Während in kunstgeschichtlichen Epochen wie Renaissance und Klassizismus zentrierte Kompositionen (Kreis, Dreieck oder Quadrat) vorherrschen, werden in der Formsprache des Barock die gegensätzlichen Kräfte mit dynamischen Diagonalen und Asymmetrien zum Ausdruck gebracht. Der Aufbau einer Fotografie gehorcht denselben Gesetzmäßigkeiten, um eine dynamische Bildwirkung zu erzeugen. Verstärken Sie die diagonale Bildkomposition durch eine asymmetrische Seitengestaltung des Layouts: Ein probates Mittel ist die Dreiviertel-Aufteilung der Doppelseite mit links- und rechtsbündigen Textzeilen. •





5 Diagonalen erzeugen Bewegung

Wie dynamisch eine zentralperspektivische Fluchtung den Blick in die Bildtiefe ziehen kann, zeigt das Schwarzweißfoto rechts eindrucksvoll. Die starke Verjüngung der Diagonalen führt fast zu einem propellerartigen Sog-Effekt. Derartige Motive vertragen nur noch dezente Eingriffe in die Seitengestaltung. So ist das Foto gemäß dem Fluchtpunkt auf der Seite leicht nach rechts versetzt. Die Titelzeilen weisen als Anfangsbuchstaben Kapitalchen in doppelter Schriftgröße auf und begleiten durch ihre versetzte Anordnung die Bildachsen.



6 Rhythmus per All-over

Im Gegensatz zu einer hierarchischen Dreieckskomposition verzichten Fotomotive mit einer Vielheit von Objekten auf kompositorische Höhepunkte, erzeugen jedoch einen lebendigen Rhythmus im Bild. Als Jackson Pollock mit seinem Action-Painting ab 1946 seine All-over-Struktur entwickelte, erzeugte er "demokratische" Strukturen, die unabhängig von den Bildrändern jederzeit gleichmäßig fortzudenken sind. Derartige Fotos eignen sich perfekt, um sie über die Seitenränder hinaus (abfallend) anzulegen. Bei hinreichendem Farbkontrast von Textblöcken und -hintergrund können Sie nach Belieben Textakzente setzen.



7 Reihung im Rapport

Gut geeignet für Ihr Fotobuch sind Motive, die dem Prinzip der Reihung und der seriellen Anordnung folgen. Mit einem konzentrierten Bildausschnitt und der nahtlosen Fortführung solcher Motive entstehen rapportartige Spannungsbögen. Ziehen Sie die Fotos im Layout je nach Motiv horizontal oder vertikal bis über die Seitenränder hinaus. Texte können wie Nachrichtenticker den Durchfluss der Bilder begleiten. Beachten Sie dabei kompositorische Achsen wie die sogenannte „Gleichkopfhöhe“ im linken Foto (sie wird schon in der antiken Vasenmalerei genutzt). Die gegenläufige Bewegungsrichtung der „Grid Girls“ aus der Formel 1 schafft zusätzlich Spannung.

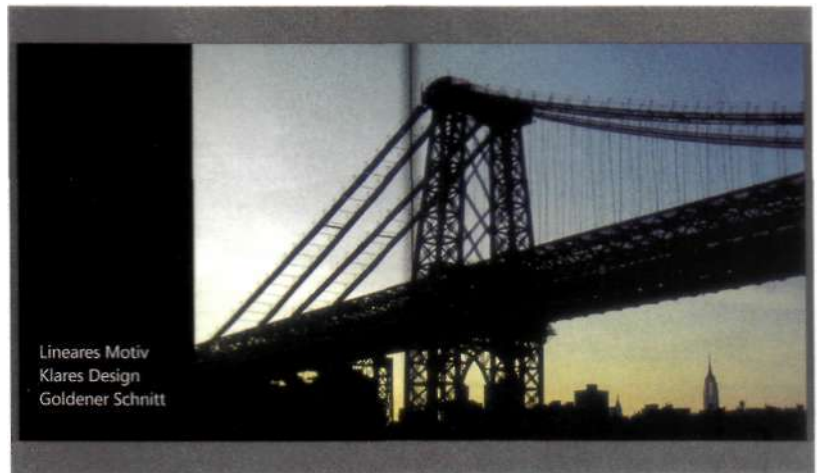


8 Wesentliches mit Details

Um die tragende Stimmung einer Situation oder eines Ortes in der Fotografie zu vermitteln, sollten Sie sich auf Wesentliches konzentrieren. Viel mehr noch als die Einstellung der Totale erzählen Detailaufnahmen vom Charakter des Motivs - wie eine mit Spinnweben umgarnte Laterne, ein paar Hände, persönliche Gegenstände oder die Makroaufnahme einer Pflanze. Drehen Sie den Spieß im Layout also um und zeigen Sie Kleines groß und Großes klein. Indem die Detailaufnahme als kompakte Einheit rechts präsentiert wird, steht sie der Vielheit von weiteren Aspekten in der Reihung links gegenüber.

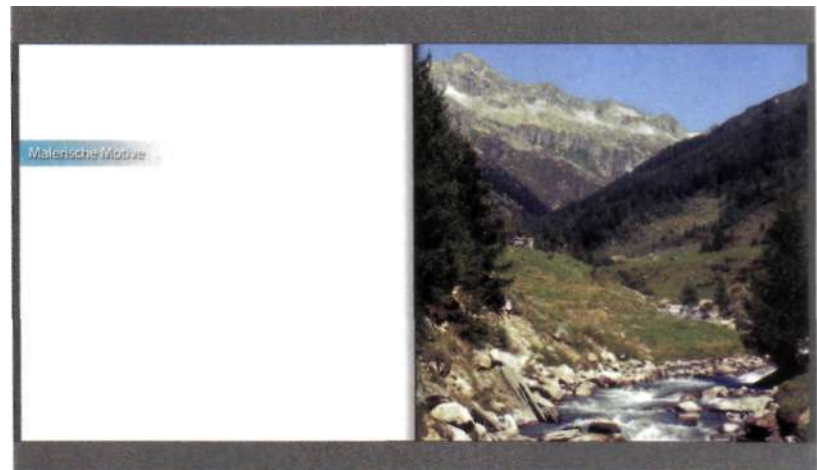
9 Linear und zeichnerisch

Bei Fotos mit starken Kontrasten und feinen, linearen Elementen steht die Zeichnung im Vordergrund. Diesen Gegebenheiten sollte das gesamte Layout einer Doppelseite entsprechen. Der schwarze Seitenhintergrund mit weißer Schrift korrespondiert mit dem Kontrastumfang des Bildes. An der Position des Textes beginnt auch die Diagonale von links nach rechts. Nach drei Seiten hin abfallend wurde das Foto derart platziert, dass die wesentlichen Bildachsen außerhalb des Seitenfalzes liegen. Nicht zufällig entspricht die Anordnung des Bildes auf der Doppelseite wiederum den Proportionen des Goldenen Schnitts.



10 Malerisch inszeniert

Differenzierte Farbwerte und sanfte Tonwertübergänge lassen Fotos malerisch wirken. Harsche Kontraste und Linien im Layout würden den Eindruck des Motivs empfindlich stören. Ein dezenter Farbverlauf hingegen, der auf Farbwerten des Fotos beruht, und Text mit sanftem Schlagschatten werden dem Stil der Doppelseite viel mehr gerecht. Allerdings müssen Sie Photoshop bemühen, um die komplette Ebenenkomposition mit Verlauf, Text und Texteffekt in der gewünschten Größe anzulegen. Importieren Sie den gesamten Block dann als JPEG-Datei in den Fotobuch-Editor.



11 Bild-im-Bild verstärkt Effekte

Dieses Bildbeispiel beweist, dass Regeln manchmal dazu da sind, um bewusst gegen sie zu verstoßen. Üblicherweise sollten Sie bei der Bild-im-Bild-Methode ein großflächig platziertes Foto wählen, das über ruhige Flächen wie etwa einem Himmel oder einer Wiese verfügt, um darauf kleinere Bilder anzuordnen, die genügend Farb- und Formkontraste aufweisen, um sich abzuheben. Beim Spiel mit den floralen Strukturen in diesem Beispiel ergeben sich jedoch ganz neue Farb- und Formbeziehungen, die den üppigen Eindruck verstärken. Die beiden integrierten Bilder reichen bis zum Seitenfals und sind mit dünnen weißen Rahmen versehen.



12 Gegenüberstellung

Die klassische Gegenüberstellung von Motiven kann innerhalb eines einzelnen Fotos stattfinden oder sich auf kontrastierende Bilder einer Doppelseite beziehen. Entscheidend sind dabei Gegensatzpaare wie groß/klein oder hell/dunkel. In den hier gezeigten Fotoarbeiten sind die genannten Varianten vereint: Jedes Bild zeigt eine kombinierte Stadt/Land-Ansicht, wobei links der Tag mit den Bergmotiven im Vordergrund steht und rechts die Lichter der Stadt am Abend. Meist sind Gegenüberstellungen auf Doppelseiten so aussagekräftig, dass weiterer Layout-Ballast nur stören würde. Damit erfüllt sich Regel Nr. 1: Geben Sie den Fotos gebührenden Raum im Fotobuch. •





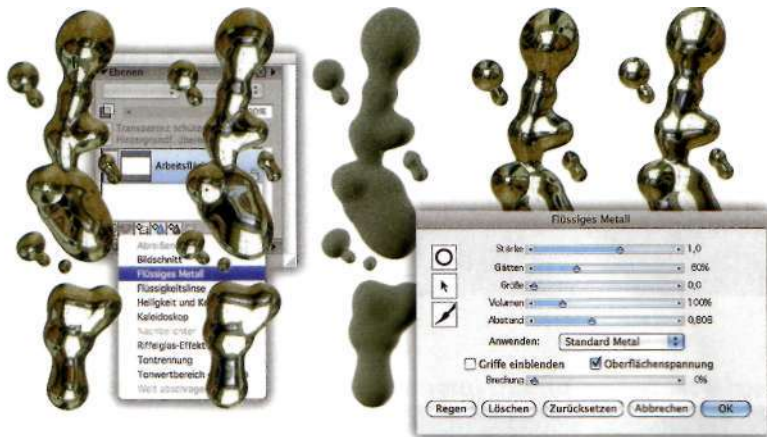
FLÜSSIGES METALL IN PAINTER

Painter kann Photoshop-Anwender nicht nur beim Malen unterstützen. Ein hilfreiches Werkzeug ist auch sein „Flüssiges Metall“, das unter Einsatz eigener Bilddateien bemerkenswerte Effekte erzielt. | **Doc Baumann**

Andere Mütter haben auch schöne Töchter. Die alte Redensart gilt für Software nicht weniger - immer wieder entdeckt man in anderen Programmen eindrucksvolle Funktionen, für die es in Photoshop keine Entsprechung gibt. Je nach Arbeitsschwerpunkt kann

es also durchaus lohnen, allein deswegen entsprechende Software anzuschaffen - es ist einfach eine Frage der Arbeitseffektivität. Denn benötigt man in unserem Standardprogramm auf Umwegen ein Vielfaches der Zeit, um zu vergleichbaren Ergebnissen zu kommen, kann sich

das schnell amortisieren. Interaktives Auftragen flüssigen Metalls, in dem sich über eine geladene Reflexions-Map eine beliebige Szene spiegelt, ist jedenfalls eine feine Sache in Corel Painter. Und mit ein paar anpassenden Einstellungen wird daraus überzeugende Flüssigkeit jeder Art.

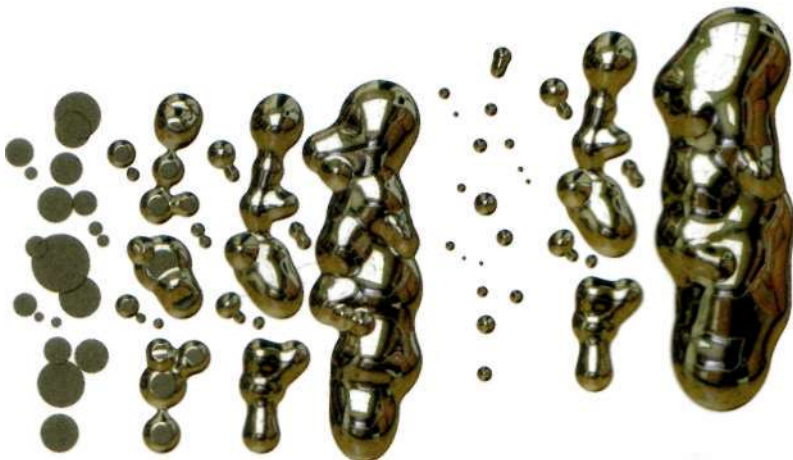


1 Aufrufen und steuern

Der Effekt „Flüssiges Metall“ findet sich in Painter an eher unerwarteter Stelle: Im Menü „Ebenen > Dynamische Plugins“; dafür wird eine neue, spezielle Ebene angelegt. Nach Klicken auf die „Flüssiges Metall“-Zeile öffnet sich ein Fenster mit allen Steuerungselementen (rechts). Hauptwerkzeug ist der Pinsel; ebenso steht ein Kreis zur Verfügung, der sich nach dem Aufziehen mit dem „MetaH“ füllt. Der Pfeil dient zur Auswahl einzelner „Metall“-Tropfen. Fünf Schieberegler bestimmen das Ergebnis; die Abbildung zeigt von links nach rechts für „Stärke“ die Werte -5, -2,5,0,2,5 und 5.

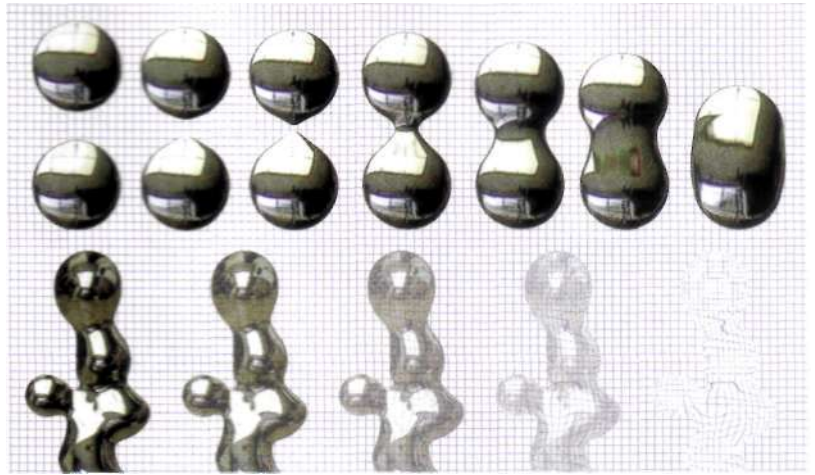
2 „Glätten“ und „Größe“

Das „Glätten“ des aufgetragenen Metalls sorgt für dessen Plastizität sowie für das Zusammenlaufen einzelner Tropfen (mehr dazu in Schritt 3). Die vier Formen in der linken Bildhälfte demonstrieren die Auswirkung: Bei einem „Glätte“-Wert von 0% (ganz links) werden die - hier per Kreis erzeugten - Einzelformen platt wiedergegeben. Mit steigender „Glättung“ (50%, 100%, 200%) nimmt der räumliche Charakter der Tropfen zu. Rechts sehen Sie drei Beispiele für „Größe“, also den Durchmesser der aufgetragenen Formen (10, 50, 100). Neue Parameter lassen sich Spuren erst dauerhaft zuweisen, wenn Sie „Löschen“ abweichende Werte vorgeben und erneut malen.



3 Zusammenlaufen,,Brechung"

Die Zuweisung hoher Werte für „Glättung“ macht Tropfen aber nicht nur geschmeidiger, sondern sorgt ähnlich wie bei echtem Quecksilber dafür, dass Sie sich bei Annäherung aneinander verformen und dann zusammenlaufen (obere Reihe von links nach rechts). Die Option „Oberflächenspannung“ unten im Einstellfeld sollte bei metallischen Spuren immer aktiviert sein. Der „Brechung“-Regler bestimmt nicht nur die Transparenz der Formen (unten; hier 0, 25, 50, 75 und 100 %), sondern auch die Verzerrung des Bildes, das auf der Ebene darunter liegt; besonders deutlich wird das rechts bei der 100%-Darstellung.



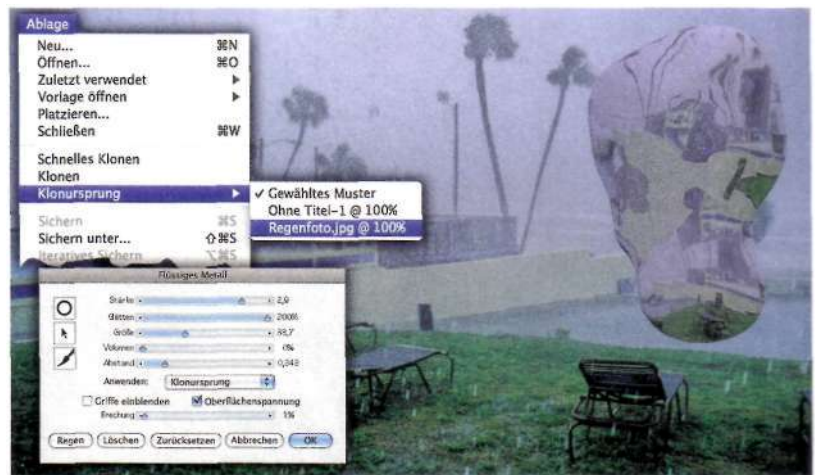
4 „Volumen“, Auswahl, Löschen

Der letzte wichtige Wert ist schließlich „Volumen“; er gibt an, wie dick das Material aufgetragen wird. Die rundeste Form erhalten Sie beim Wert von 0% (links oben); mit steigendem „Volumen“ (100%, 250%, 500%) wird der Querschnitt durch den Metallwulst spitzer. Malen Sie mit gedrückter Alt-Taste, können Sie Material auch wieder entfernen (Maske, rechts). „Abstand“ definiert den Malabstand der Tropfen (unten: 0,1 eng - 2,0 weit); die Konturen entstehender Kreise können Sie bei Bedarf einblenden (Mitte). Einzelne oder mehrere Tropfen lassen sich per Pfeil auswählen, verschieben oder mit veränderten Parametern ausstatten.



5 Reflexions-Map zuweisen

Es gibt vier Vorgaben für das Aussehen des Metalls oder der Flüssigkeit (Standard-Metal, Chrom 1 und 2, Opalisierend). Die beiden Chrom-Varianten eignen sich für Spuren mit hartem Grat. Besonders spannend ist die Möglichkeit, ein eigenes Bild für die Reflexion zu laden. Dazu öffnen Sie eine Bilddatei und bestimmen „Ablage > Klonursprung > Dateiname“ (links oben). Danach können Sie im Einstellfeld von „Flüssiges Metall“ wählen „Anwenden > Klonursprung“ (links unten). Das von Ihnen ausgesuchte Bild wird nun im aufgetragenen Material gebrochen (rechts). Flüssigkeiten werden so sehr realistisch wiedergegeben.



6 „Regen“-Tropfen verteilen

Wählen Sie nach Vorgabe der geeigneten Parameter insbesondere der „Größe“, links unten im Einstellfeld „Regen“, so setzt Painter automatisch zufallsverteilt Tropfen auf die „Flüssiges-Metall“-Ebene. Diese sind hier auf der linken Seite sehr groß, rechts klein. Durch Aufnahme der Reflexions-Map in jeden Einzeltropfen entsteht der Eindruck von Wasser auf einer Glasscheibe, in dem sich die Szene gebrochen spiegelt. Dreifachklicken auf das Plug-in-Icon in Painters Ebenen-Palette öffnet auch später jederzeit wieder den Einstelldialog und erlaubt es so, die Tropfen und ihre Eigenschaften nach Auswahl mit dem Pfeilwerkzeug (für mehrere: Rahmen aufziehen) zu verändern. •



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 DOCCA-Projekte ergänzen unsere Photoshop-Workshops, weil sie bereits vor dem Einsatz von Photoshop ansetzen und spezifische Aspekte des jeweiligen Workflows vertiefen.



DAS MENSCHLICHE AUGE IMITIEREN

Stefan Grosjean setzt HDR-Fotografie bei Aktaufnahme ein, um das Bild so festzuhalten, wie wir es sehen.

► Seite 88

ABSURDER HERBST

Ungewöhnliche Posen, ein Containerhafen und Herbststimmung – das waren die Vorgaben für das Modeshooting von Georg Banek.

► Seite 92

SHOOTING MOTO X

Wir haben dem Fotografen und Bildbearbeiter Ralf Mac bei der Inszenierung des Thomas Motocross zugeschaut.

► Seite 96

MECHANIKA

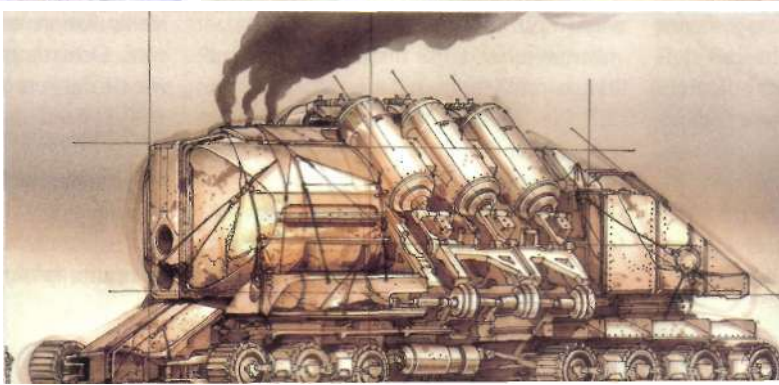
Reine ungezügelte Kreativität, wie man sie bei Kindern findet, sowie ungewöhnlich Perspektiven und Sichtweisen auf die Welt sind das Geheimnis des Science-Fiction Illustrators Doug Chiang.

► Seite 102

RETRODESIGN

Was bei der Bebilderung von Special-Interest-Themen zu beachten ist, erklärt Christoph Künne am Beispiel einer Autoreportage.

► Seite 108



Fotos: Stefan Grosjean



DAS MENSCHLICHE AUGE IMITIEREN

Dank HDR (High Dynamic Range) lässt sich die Leistungsfähigkeit von Bildsensoren derjenigen unserer Augen annähern. In der Landschafts- und Architekturfotografie funktioniert das bestens - aber was ist, wenn man es mit Aktaufnahmen zu tun hat? | **Stefan Grosjean**

Unsere Augen werden mit einem viel größeren Helligkeitsumfang fertig als die beste Kamera. In der Fotopraxis bedeutet dies, dass Sie bei großem Abstand zwischen den hellsten und dunkelsten Motivteilen entweder weiß ausgefressene Spitzlichter oder schwarz zugelaufene Schatten in Kauf nehmen müssen - in Extremsituationen sogar beides.

Wer schon einmal ein Zimmer inklusive der Aussicht vor dem Fenster fotografieren wollte, kennt das Problem. Entweder stellen Sie die Belichtung so ein, dass die Aussicht vor dem Fenster korrekt belichtet ist, haben dann aber das Problem, dass das Zimmer hoffnungslos unterbelichtet ist; oder aber Sie stellen die Belichtung auf das Zimmer ein und sehen kaum etwas von der Aussicht. Die Kamera ist einfach nicht

in der Lage, das Bild so festzuhalten, wie wir es sehen.

Verschiedene Fixierungspunkte

Mittels HDR-Fotografie lässt sich das Problem mit einer Belichtungsreihe unter Verwendung eines Stativs lösen. Soll jetzt aber noch eine Person mit aufs Bild, ergeben sich erneut Schwierigkeiten. Denn schon kleine Bewegung fallen später im HDR-Bild als sogenannte „Geisterbilder“ negativ auf.

Warum aber wird unser Auge eigentlich so problemlos mit der Situation fertig? Die Wahrnehmungspsychologie hat herausgefunden, dass unser Gehirn die wahrgenommene Szene aus mehreren Fixierungspunkten zusammenrechnet. Unsere Augen springen herum und „pflücken“ sich dabei die Informationen zusammen.

Genau diese Methode versuchen wir in diesem Workshop auf die Fotografie zu übertragen. Anstelle von verschiedenen Fixierungspunkten machen wir allerdings verschiedene Aufnahmen aus demselben Winkel, die aber unterschiedlich belichtet und - im Fall des Blitzlichtes - auch unterschiedlich beleuchtet werden. Später wird am Computer alles zusammengesetzt.

Photoshop wird so nicht zu einem Instrument der Verfälschung, sondern die Manipulation ermöglicht überhaupt erst, eine Lichtstimmung so wiederzugeben, wie sie der Fotograf gesehen hat.

Nachbeleuchten mit HDR

Als „Nachbeleuchten“ kann man alle Änderungen an der Lichtsetzung bezeichnen, die erst nach den Aufnahmen am Computer erfolgen. Dieser Begriff ist nicht



zu verwechseln mit dem „Nachbelichten“, welches ja nur eine Möglichkeit - nämlich das gezielte Abdunkeln - der Belichtung darstellt.

Bei der Nachbearbeitung am Rechner werden gerne zusätzliche Lichter per Photoshop auf einer neuen Ebene, die im Modus „Weiches Licht“ steht, auf das Bild „aufgemalt“. Sie können nun diese Idee übernehmen, aber statt aufgemalter Lichter verwenden Sie ein HDR-Bild zum Nachbeleuchten. Dabei behandeln Sie Modell und Hintergrund im Prinzip getrennt.

Die Aufnahmen

Das fertige Bild, das Sie auf der gegenüberliegenden Seite sehen, wurde aus insgesamt neun Aufnahmen zusammengefügt. Diese umfassen:

- [1] Eine Aufnahme des Modells mit Studio Blitz für Details in den Tiefen, vor allem auf den vom Fensterlicht abgewandten Körperstellen.
- [2] Eine Aufnahme des Modells ohne Blitz für die Streiflichter auf dem Modell.
- [3] und [4] Eine Belichtungsreihe von sieben Aufnahmen ohne Modell und ohne Blitz für Details in der Lichtstimmung (in der Skizze sind davon nur zwei

Schlüsselaufnahmen eingezeichnet, da die Reihe sowieso erst zu einem HDR-Bild verrechnet wird; siehe nächste Seite).

Studioblitz

Für Aufnahme [1] mit dem Blitzlicht verwenden Sie einen kleinen Studioblitz mit 500 Ws, der auf die Decke gerichtet ist und somit die Szene indirekt und darum sehr weich und gleichmäßig ausleuchtet. Zur Verhinderung von Streulichtern setzen Sie einen Normalreflektor ein. Falls Sie in einem Raum arbeiten, dessen Decke sich als Reflektor nicht eignet (zum Beispiel weil sie zu dunkel ist), können Sie den Studioblitz auch auf eine Wand richten, am besten auf diejenige hinter Ihnen. Für diesen Zweck lohnt es sich, immer eine mit Alufolie beschichtete Zeltunterlage dabei zu haben, die Sie mit Malerband überall befestigen können. So leuchten Sie jeden Raum mit nur einem Blitzkopf sehr weich aus, ohne dass eine sperrige Softbox mitgeführt werden muss.

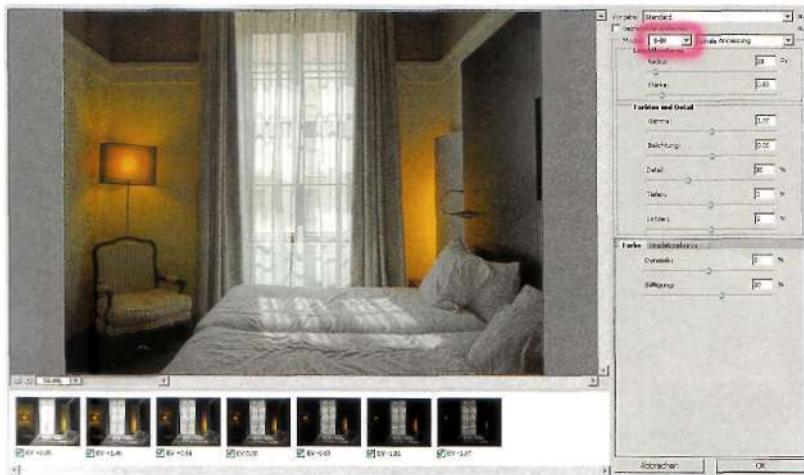
Wahl einer geeigneten Pose

Die spätere Arbeit in Photoshop erleichtern Sie sich durch die Wahl einer geeigneten Pose. Da das Modell auf dem Rücken

liegt, müssen Sie später die Beine mit dem „Formgitter“-Werkzeug (ab CS5) oder dem „Verflüssigen“-Filter zur Deckung bringen.

Unverzichtbar: ein stabiles Stativ

Von Aufnahme [1] zu Aufnahme [2] stellen Sie das Programmwahlrad an der Kamera von manuell („M“) auf Programmautomatik („P“) um. Darum empfiehlt sich ein möglichst stabiles Stativ. Auch für Schritt [3] schalten Sie die Belichtungsreihe an der Kamera von Hand ein. Im Beispiel wurde eine Belichtungsreihe mit sieben Aufnahmen erstellt, obwohl es grundsätzlich auch mit drei Aufnahmen funktionieren würde. Je nach Kameramodell ist dies aber die eleganteste Methode, um überhaupt eine Reihe zu erhalten, die sich über ganze vier (!) Blendenstufen erstreckt. Wenn Sie kein schweres Stativ mit sich herumschleppen wollen, können Sie auf ein stabiles Tisch-Stativ ausweichen. Meistens lässt sich dann mit dem vorhandenen Mobiliar etwas improvisieren. Dasselbe gilt übrigens für die Halterung des Blitzkopfes. Eine einfache Spigot-Klemme, an einer Stuhllehne oder an einem Regal befestigt, ersetzt das Lampenstativ, welches ja kaum in einen Reisekoffer passt.



1 HDR-Bild erstellen

Mit dem Befehl „Datei > Automatisieren > Zu HDR Pro zusammenfügen“ rufen Sie die Dialogbox auf, mit welcher die Quelldateien ausgewählt werden. In Beispiel sind das alle Aufnahmen der Belichtungsreihe. Nachdem Photoshop die Bilder übereinander gerechnet hat, erscheint der HDR-Dialog. Bei den Miniaturen auf der Unterseite können Sie zusätzlich auswählen, welche Aufnahmen Sie für die HDR-Berechnung berücksichtigen möchten. Übernehmen Sie überall die Standardeinstellungen. Um Platz zu sparen, können Sie den Modus auf 8 Bit reduzieren.



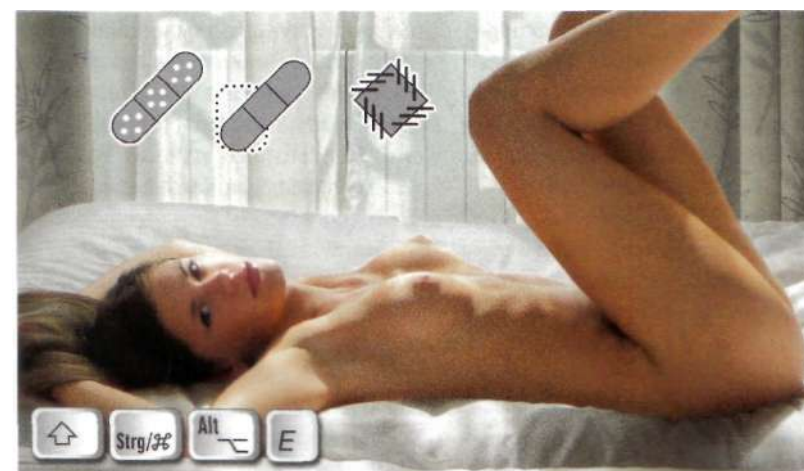
2 Modell in HDR-Bild einfügen

Das eben erstellte HDR-Bild, die Studioblitz-Aufnahme und die normal belichtete Aufnahme legen Sie als einzelne Ebenen in einer neuen Datei an. Mit einer Gradationskurve hellen Sie die normal belichtete Aufnahme auf, damit sie besser zu den weiteren Belichtungen passt. Per Ebenenmaske legen Sie schließlich im HDR-Bild die Stelle frei, an der sich das Modell befindet. Die Studioblitz-Aufnahme kommt erst im nächsten Schritt hinzu. Durch An- und Wegklicken der Augensymbole in der Ebenenpalette lässt sich überprüfen, wie gut sich die Aufnahmen decken. Spätestens jetzt macht sich das Stativ bezahlt.



3 Posen zur Deckung bringen

Mit dem Lasso wählen Sie das Modell aus dem „Studioblitz“-Foto großzügig aus und kopieren es auf eine neue Ebene. Diese schieben Sie ganz nach oben (Modus: „Negativ multiplizieren“). Um die Posen exakt zur Deckung zu bringen, benutzen Sie, falls Sie mit CS5 arbeiten, „Bearbeiten > Formgitter“ (siehe dazu Premium-Workshop „Puppet Warp“ in DOCMA 36, S. 35 ff.), ansonsten nehmen Sie den „Verflüssigen“-Filter. Mit „Strg-/Befehl-H“ blenden Sie das Gitternetz ein- und aus, was für ein präzises Ausrichten sehr hilfreich ist. Störende Überbleibsel an den Rändern maskieren Sie sorgfältig. Falls das mit dem Pinsel von Hand nicht gelingt, greifen Sie zum Pfadwerkzeug.



4 Beauty-Retusche

Fassen Sie bisherigen Arbeiten auf einer neuen Ebene zusammen („Strg-/Befehls-, Shift-, Alt-Taste-E“). Nun folgt die übliche Beauty-Retusche. Muttermale und Hautunreinheiten entfernen Sie mit dem Bereichsreparatur-Pinsel. Ist das Resultat in Einzelfällen unbefriedigend, weichen Sie auf den gewöhnlichen Reparaturpinsel aus, welcher den Vorteil bietet, dass Sie die Quelltextur manuell auswählen können („Alt“-Taste gedrückt halten). Falten am Hals und Tränensäcke hingegen beseitigen Sie mit dem „Ausbessern“-Werkzeug. Das Weiß der Augen heben Sie mit einer Gradationskurve leicht an und entsättigen es etwas.

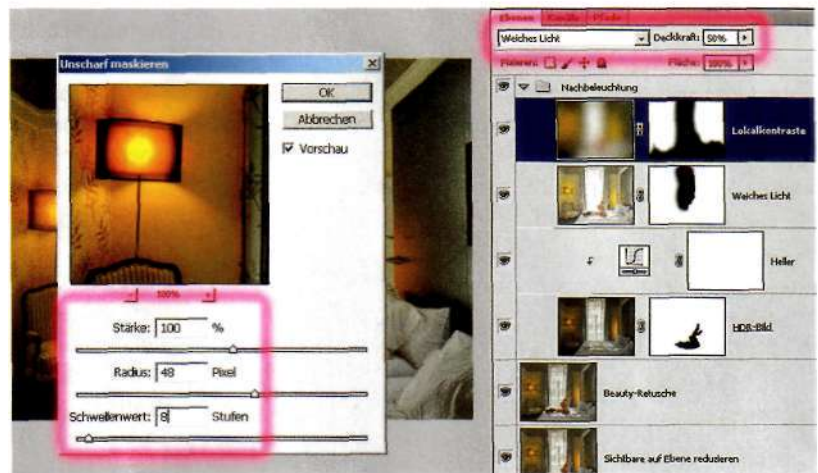
5 Nachbeleuchtung des Bildes

Kontraste und Farbintensität steigern Sie durch Ebenenduplikate, die im Modus „Weiches Licht“ stehen und deren Deckkraft und Helligkeit angepasst werden. Verwenden Sie solcherart sowohl eine Kopie des HDR-Bildes wie auch ein Ebenenduplikat der Beauty-Retusche. Hier kommt eine grundsätzliche Vorgehensweise ins Spiel, die für sämtliche Anpassungen gilt, die Sie in Photoshop an einem Bild vornehmen: Wenden Sie jede Veränderung, egal ob durch einen Filter oder eine Einstellungsebene hervorgerufen, mit Ebenenmasken selektiv immer nur auf jene Bildteile an, die tatsächlich davon profitieren.



6 Lokalkontraste erhöhen

Wir unterscheiden vier Formen von Kontrasten: Gesamtkontraste, Farbkontraste, Lokalkontraste und Mikrokontraste. Der hier vorgestellte Bildstil lebt von eher geringen Bildkontrasten und etwas stärkeren Lokal- und Farbkontrasten. Die Mikrokontraste werden erst ganz am Schluss eingestellt. Um zunächst die Lokalkontraste gezielt anzuheben, wenden Sie auf ein weiteres Ebenenduplikat „Filter>Scharfzeichnungsfilter> Unschärf maskieren“ mit hohem Radius an. Fällt die Wirkung zu kantig aus, zeichnen Sie die Ebene anschließend weich („Filter > Weichzeichnungsfilter > Gaußscher Weichzeichner“).



7 Farbstimmung mit Pinsel aufmalen

Mit der Pipette nehmen Sie die Farbe des Kunstlichts auf und malen diese mit einem großen weichen Pinsel auf einer neuen Ebene an geeigneten Stellen ins Bild. Wie alle Ebenen der Gruppe „Nachbeleuchtung“ steht auch diese Ebene im Modus „Weiches Licht“ bei reduzierter Deckkraft. Diese Methode können Sie immer anwenden, wenn Sie in einem Bild gewisse Farben sowohl kräftiger als auch einheitlicher wünschen. Soll zum Beispiel das Grün einer Wiese stärker hervortreten, wählen Sie mit der Pipette einen Grünton aus und malen damit auf einer neuen Ebene im Modus „Weiches Licht“ über die ganze Wiese.



8 Abschließende Einstellungen

Zum Schluss nehmen Sie noch einige Anpassungen vor: Mit „Bild > Korrekturen > Tiefen/Lichter“ heben Sie die Tiefen an. Um die Farbstimmung zu harmonisieren oder - je nach Bild - die Farbkontraste zu erhöhen, nutzen Sie die Einstellungsebene „Selektive Farbkorrektur“. Damit das Kunstlicht etwas „fleckiger“ und natürlicher erscheint, fügen Sie mit „Filter>Renderfilter> Wolken; Modus: Weiches Licht, Deckkraft 15 %“ „Wolken“ hinzu. Je nach gewünschter Ausgabegröße skalieren Sie schließlich Ihr Bild und schärfen dezent nach. •



FOTO-Projekt

von Cora Banek
und Georg Banek

Absurder Herbst

Ungewöhnliche Posen, ein Containerhafen und Herbststimmung - das waren die Vorgaben für das Modeshooting von **Georg Banek**. Hier beschreibt er, worauf dabei zu achten ist.

Der Herbst stand vor der Tür. Am Mainzer Containerhafen mit seinen verwachsenen Farben wollte Georg Banek schon immer mal fotografieren, und so entschloss er sich zu einem herbstlichen Mode-Shooting. Er plante recht ungewöhnliche Aufnahmen, bei denen die Modelle absurde, unnatürliche, fast schon akrobatische Posen mit unemotionalen und entrückten Gesichtsausdrücken einnehmen sollten. Die Gesamtwirkung der Bilder sollte wichtiger sein als das einzelne Outfit, Kleidungsstück oder Accessoire. Die Container, der Rhein, die alten Hafengebäude und die neue Kunstmeile bildeten den Rahmen für die einzelnen Outfits.

TEIL 2

ABSURDER HERBST –
Posen kreativ

TEIL 3

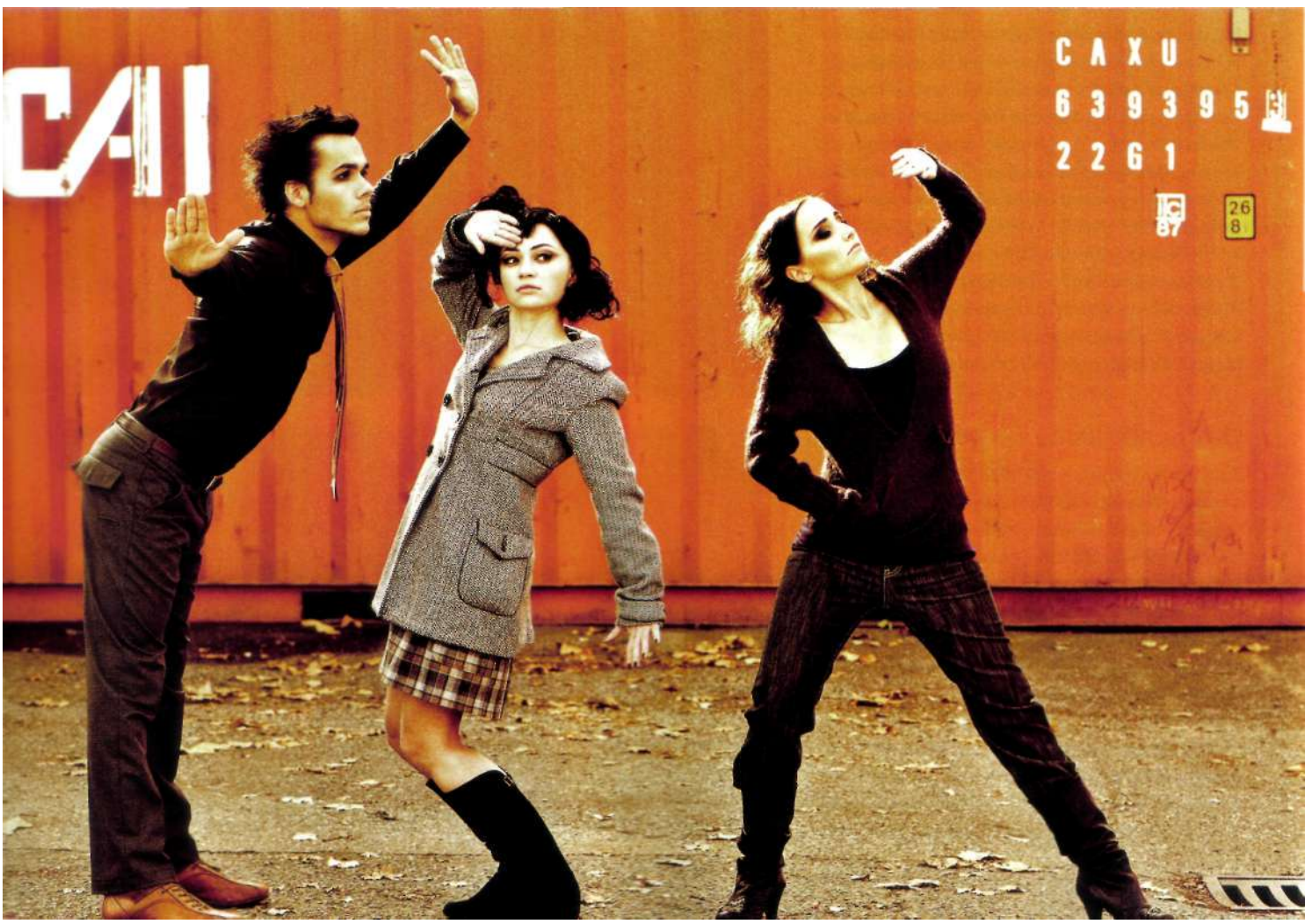
in der folgenden DOCMA-Ausgabe
DÜSTERE GESTALTEN – *Dunkle Bildästhetik*

TEIL 4

A ROSE IS A ROSE WAS A ROSE –
Ungewöhnliche Porträts mit Rosen

Fashion heißt Mode

Wenn Sie eher aus der Porträtfotografie kommen und sich an das Thema Fashion heranwagen wollen, müssen Sie einen wichtigen gedanklichen Perspektivenwechsel vornehmen: Hier geht es nicht um das Modell, hier geht es um die Kleidung. So einfach sich das anhört, so schwierig ist das in der Umsetzung. Es geht damit los, dass Sie eine in sich stimmige, zusammengehörende und -passende Kollektion an Kleidern benötigen, die alle noch nicht getragen wirken und eine einheitliche modische Linie aufweisen.





Spiegelungen

Regenpfützen können ein Bild gleich doppelt aufwerten. Wenn es windstill ist, spiegeln sich Motive sehr dekorativ in der glatten Wasseroberfläche und können so doppelt in Szene gesetzt werden. Aber auch ihr unregelmäßiger Umriss lockert ein Bild auf.

Um das zu gewährleisten, muss man sich gut mit Mode auskennen und ein starkes Gespür für aktuelle Modetrends haben, was normalerweise die Aufgabe eines Stylisten ist. Ideal für eine Fashion-Strecke ist die Zusammenarbeit mit einem Modelabel oder einer Modeboutique, die Ihnen eine passende Kollektion zur Verfügung stellt. Für dieses Shooting wurde allerdings darauf verzichtet und die Modelle brachten eigene Kleidung mit. Vorgabe war zum Herbst passende, moderne, etwas ausgefallene Kleidung in eher dunklen, schwere Farben und Erdtönen. Diese Vorgehensweise führte zu spannend und wirkungsvoll in Szene gesetzte Einzel-Outfits, doch fehlte eine einheitliche modische Linie. •



85 mm | f3,5 | 1/160 sek | ISO 100 | Tageslicht

Beide 85 mm | f4,5 | 1/200 sek | ISO 100 | Tageslicht



Kein Himmel

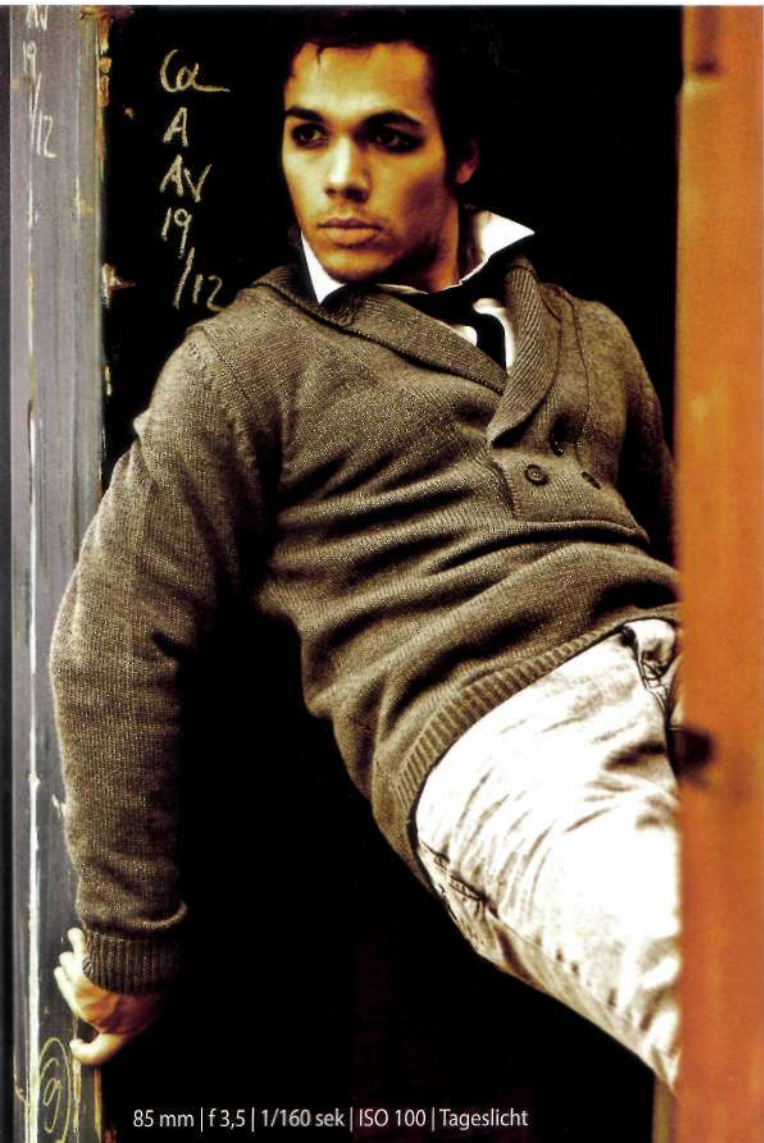
Für eine eher flächige, düster-herbstliche Wirkung achtete ich darauf, den hellen Himmel nicht mit im Bild zu haben.



85 mm | f4,5 | 1/200 sek | ISO 100 | Tageslicht



Auch Modelle haben tolle Ideen und bringen sie gern ein, wenn Sie offen für Vorschläge sind. Die Ideen zu diesen beiden Bildern kamen von Dominic.



Vorposen

Manchmal gerät das Dirigieren von Modellen mittels Worten an seine Grenzen. Scheuen Sie sich nicht davor, die Posen selbst einzunehmen. Nicht nur, dass Ihre Modelle so einen plastischen Eindruck davon bekommen, was Sie sich vorstellen; auch Sie als Fotograf erhalten einen Eindruck davon, wie anstrengend die Körperhaltung ist, ob sie anatomisch überhaupt möglich ist und wie lange Sie sie Ihrem Modell zumuten können. Hier trug die dramatische Vorführung im neongrünen Pullover zusätzlich noch sehr zur Belustigung der Crew bei - ein netter Nebeneffekt, der die Stimmung auflockert.

Kein Fashion ohne Photoshop

Wenn Sie die Bilder auf der Speicherkarte haben, ist zwar der anstrengendere Teil der Arbeit erledigt, aber eine ganz entscheidende Zutat fehlt noch. Ohne eine zur aktuellen Richtung passende Nachbearbeitung ist heutzutage keine Modestrecke mehr denkbar. Bei natürlich wirkender Alltagskleidung rundet die Bearbeitung die Wirkung eher ab, sobald es sich jedoch um Szenebilder in einer Modezeitschrift handeln soll, bekommt die Nachbearbeitung einen ebenso hohen Stellenwert wie die fotografische Gestaltung des Bildes.

Zu einer Modestrecke gehört so auch immer ein passendes Bildbearbeitungskonzept. Zuerst gilt es, dafür die grundlegende Richtung festzulegen, wobei der Ausgangspunkt natürlich die inhaltliche Modeidee ist. Die Nachbearbeitung wird konsequent auf diese Idee ausgerichtet und unterstützt die geplante Bildwirkung. In diesem Fall waren die zentralen Parameter „Herbst“ und „absurd“. Das Thema gab ganz klar die Farbwelt der Bilder vor: Braune, rote und dunkelgrüne Herbsttöne dominierten, und ausgewaschene, leicht entsättigte Farben sollten die nebelige Atmosphäre eines Novembertages unterstreichen. Bereits bei der Aufnahme wurde darauf geachtet, möglichst keinen Himmel mit auf den Bildern zu haben, da diese weißen Flächen sofort eine Helligkeit in die Bilder gebracht hätten, die nicht mehr gepasst hätte.

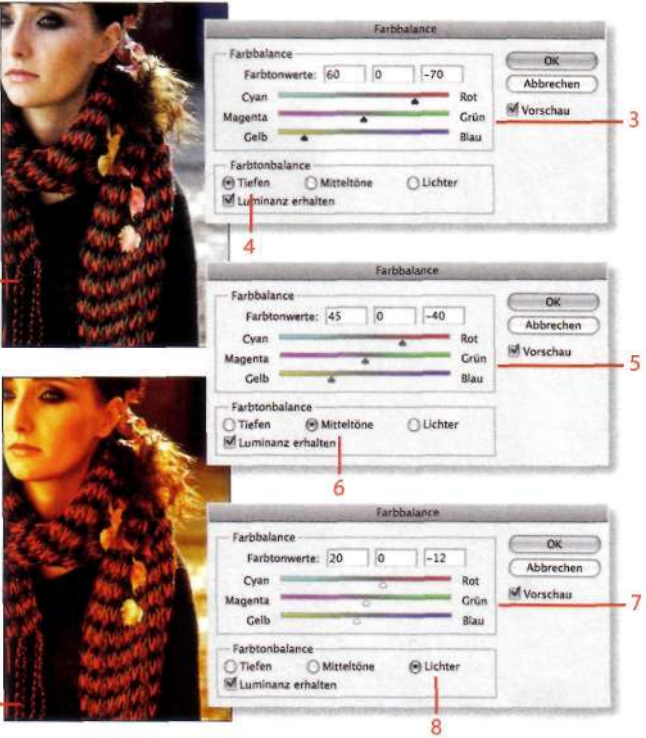
Die Bilder erhalten eine absurde und irrealer Wirkung dadurch, dass weder Kleidung noch Haut der Modelle realistisch wiedergegeben werden, sondern in unnatürlich verschobenen Farben und verzerrten, überhöhten und künstlichen Farbtönen.

Um eine für die ganze Serie passende Nachbearbeitung zu finden, müssen Sie sich etwas Zeit nehmen und experimentieren. Zentrales Hilfsmittel dabei ist die Aktionen-Funktion in Photoshop. Nichts ist ärgerlicher, als durch ständiges Ausprobieren schließlich zu einer perfekten Bearbeitung zu kommen, aber anschließend nicht mehr zu wissen, wie diese zustande gekommen ist. Mit den Aktionen können Sie jede neue Variante aufzeichnen und sie an unterschiedlichen Bildern ausprobieren.

Nachbearbeitung mit Photoshop

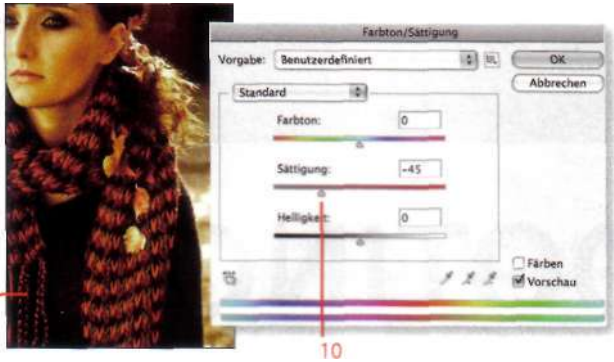
1 FARBEN VERSCHIEBEN

Nach dem Entflekken [1] wählen Sie die Farbbalance („Bild > Korrekturen > Farbbalance“) als Werkzeug zur Verschiebung der Farbwerte im Bild. Soll das Ergebnis so extrem sein wie im Beispiel [2], verschieben Sie die Regler für Tiefen [4], Mitteltöne [6] und Lichter [8] ruhig mutig wie in den Abbildungen bei [3], [5] und [7].

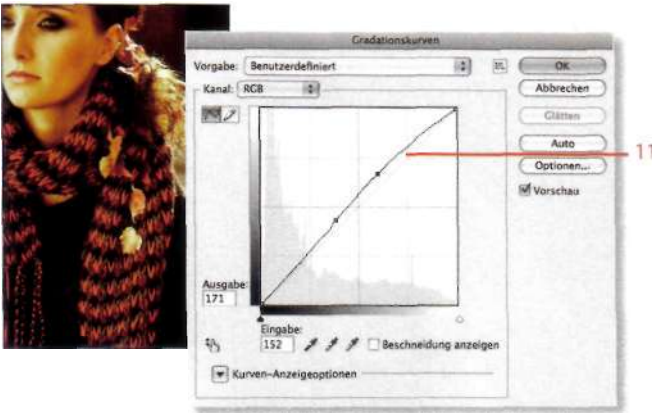


2 GESAMTBILD ENTSÄTTIGEN

Wirkte die Farbverschiebung eben noch wie „zu viel“, dann ist sie nach dem Entsättigen genau richtig [9]. Erzeugen Sie eine Einstellungsebene „Farbton/Sättigung“ (Bild > Korrekturen > Farbton/Sättigung), und nehmen Sie den Farben deutlich Leuchtkraft [10].

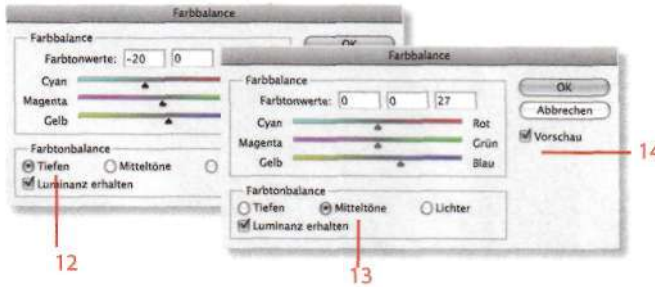


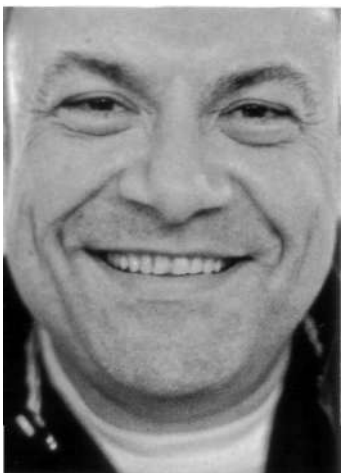
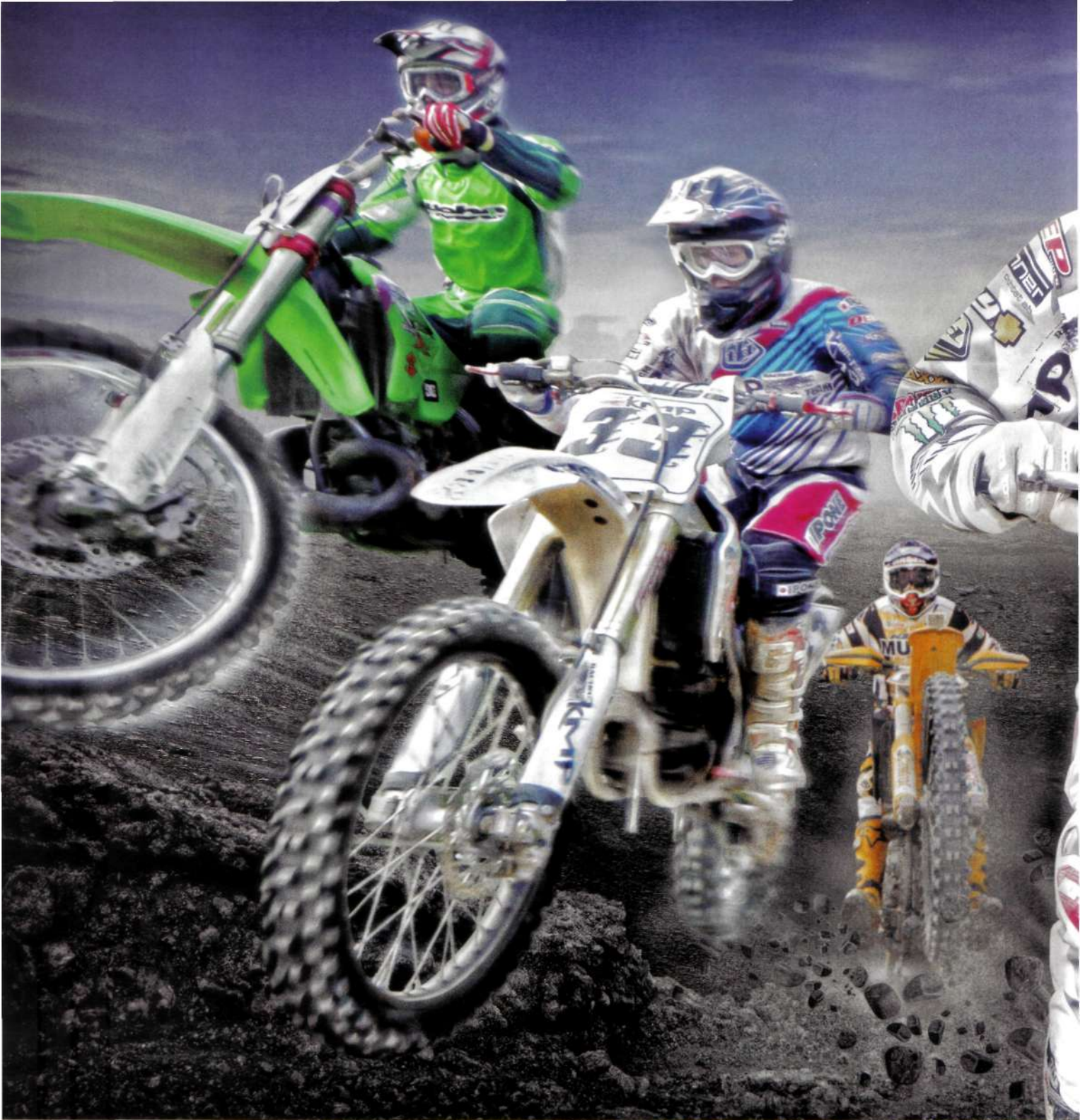
Dieses Projekt ist ein Auszug aus dem Buch "Das Fotoshooting-Buch - Menschen und Porträt" von Georg und Cora Banek, Galileo Design, 2009.



3 MEHR HELLGKEIT UND KLEINE KORREKTUREN

Das Bild braucht nun noch etwas mehr Helligkeit, die Sie ihm am einfachsten mit den Gradationskurven („Bild > Korrekturen > Gradationskurven“) geben -einfach die Kurve sanft anheben [11]. Um letzte Farbstiche abzumildern, greifen Sie erneut zu der Farbbalance und verschieben die Regler für Tiefen [12] und Mitteltöne [13] diesmal dezent. Durch Aktivieren der Vorschau [14] sehen Sie, wie viel dem Bild am Ende gut tut.





Ralf Mack

betreibt eine auf lokale Werbung spezialisierte Agentur in der Nähe von Heidelberg. Als Fotograf und Bildbearbeiter ist er Autodidakt. Auf seiner privaten Webseite findet sich eine Vielzahl höchst unterhaltsamer Making-of-Videos. Seminartermine für Einzel- und Gruppenschulungen gibt es hier übrigens auch.

www.ralf-mack.com

SHOOTING MOTO X

Seine vielfältigen Leidenschaften in aufwendige Bildmontagen zu fassen, ist Ralf Macks Lieblingsbeschäftigung. Wir haben ihm bei der Inszenierung des Themas Motocross über die Schulter geschaut. | **Christoph Künne**



Tief im badischen Land steht in der Gaststätte „Zum Rössel“ ein ganz besonderer Stammtisch. Wenn der Wirt die Tischdecke von der langen Tafel entfernt, erblickt man eine Art Wimmelbild zum Umrunden. Es zeigt comicartige, selten jugendfreie Szenen, aufgezeichnet von Ralf Mack im Laufe unzähliger Stammtischabende als gleichsam inoffizielle visuelle Chronik des kleinen Ortes. Thema sind die Schand- und Heldentaten der Bewohner, ihr Chronist ist ein humorvoller Berufskreativer.

Die Idee

An diesem Stammtisch erblühte im letzten Frühjahr irgendwann zwischen einer vierten und fünften sauren Weinschorle die Idee für ein **Bildprojekt**. Die fomontierte Umsetzung des höchsten Glücks aller Motocross-Enthusiasten: Kurzstreckenflüge auf lärmenden **Zweirädern** über sandige Hügel. „Mehrere Leute beim

Springen, das kann man nicht richtig fotografieren“, war die einhellige Meinung zu diesem Thema. Entweder sieht man auf den typischen Motocross-Sportbildern Einzelsprünge oder Startszene. Sportfotografen knipsen aus der Entfernung und dürfen halt nicht mitten auf die Strecke. Wie aber kommt man ran? Macks Lösung lag auf der Hand: „Mit Photoshop.“ Der Werber, der sich für so ziemlich jede technische Spielerei zwischen Handwerk, Motoren, Musik, Fotografie und Computern begeistern kann, wollte seinem vor langer Zeit aufgegebenem Hobby ohnehin längst ein bildliches Denkmal setzen und fand jetzt die Gelegenheit.

Recherche

Um Bilder von über Sandhügel springenden Motocrossern zu bekommen, braucht man zunächst die passende Piste und dann natürlich auch Fotomodelle mit ihren Gerätschaften. In Ralf



Es geht nichts über eine perfekte Planung. Dazu gehört auch das sorgfältige Briefing aller Beteiligten, damit sie genau wissen, was sie tun sollen.



Je höher und weiter die Fahrer in möglichst dramatischen Posen springen, desto besser für die Ausgangsbilder. Hier mussten einige Probeläufe gefahren werden, bis die Fotografen endgültig in Stellung gehen konnten.

Macks Kopf war die Szenerie zu Beginn ganz klar: Er wollte eine Rennstreckenoptik mit Reifenstapeln, Absperrungen sowie Start- und Zielbannern. Eine, wie er sie erst kürzlich bei einem Spanienurlaub gesehen hatte.

Doch Spanien ist weit weg vom Badener Land und außerdem sind hier die offiziellen Motocrossparcours sparsam verteilt. In zumutbarer Entfernung gab es gerade mal zwei; beide recht „naturnah“ belassen, aber zumindest mit den passenden Hügeln ausgestattet. Um die fehlenden Bildelemente vorzuproduzieren, fuhr Mack zu weiter entfernten Rennen, wo er auch gleich noch Publikum fotografierte, das an der Strecke stand. Allerdings kamen alle diese Aufnahmen am Ende gar nicht mehr zum Einsatz.

Models

Da solche Pisten von Clubs betrieben werden, fanden sich recht schnell begeisterte Fahrer, die bereit waren, für eine CD voller Bilder von sich und ihren Rennmaschinen dem Fotografen Modell zu fahren. Alles junge Leute, die tagsüber zur Schule gehen oder arbeiten und so nur abends und am Wochenende Zeit haben. Da Sonnabende und Sonntage zu den bevorzugten Terminen von Vereinsmitgliedern zählen, die ihre Freizeit gemeinsam verbringen wollen, waren die Pisten ausgebucht und es blieben für die Fotoaktion nur Termine an Abenden unter der Woche.

Und auch hier war die Koordination der Teilnehmer ein Problem, da diese mit großem Gepäck anreisten, also mit Autos, die Trailer zogen, auf denen die nicht straßenverkehrszugelassenen Maschinen befördert wurden. Einige von ihnen waren altersbedingt auf die Mitwirkung ihrer Eltern beim Transport angewiesen. Ein großer Aufwand also, der am Ende mehrere Familien auf Trab hielt.

Bis sich ein gemeinsamer Termin gefunden hatte, der dann nicht - wie zweimal geschehen - in letzter Minute wegen heftiger Regenschauer abgesagt werden musste, war der Sommer schon weit fortgeschritten. So weit, dass das Zeitfenster zwischen Aufnahmebeginn und Sonnenuntergang kritisch eng zu werden drohte.

Auf Nummer sicher

Als es dann endlich soweit war, standen alle Beteiligten unter hohem Druck. Es durfte einfach nichts mehr schiefgehen, weil die ganze Aktion sonst fast um ein Jahr hätte verschoben werden müssen. „Unter solchen Bedingungen versucht man natürlich alle Eventualitäten vor auszudenken“, erklärt Ralf Mack. Ich gehe bei solchen Projekten immer von der Grundfrage aus: Welche Mittel habe ich? Nicht: Was wäre das Optimum? Auch bei den Aufnahmen ist weniger oft mehr. Ich plane lieber im Vorfeld, gehe bei allen Möglichkeiten auf Nummer sicher und nehme vorzugsweise die einfachste Fotosituation für die Idee, als alles unnötig zu verkomplizieren.“ So zog er dann auch befreundete Fotografen hinzu, um in puncto Kunstlicht- und Aufnahmetechnik nötigenfalls ein Backup zu haben. „Wenn solche Aktionen scheitern, dann in den meisten Fällen wegen der Details. Aus diesem Grund arbeite ich immer mit langen To-do-Listen und kümmere mich um Nebensächlichkeiten. Zum Beispiel, am Abend vorher noch einmal alle Beteiligten anzurufen und an die genaue Terminplanung zu erinnern.“

Bei dieser Aktion kam noch ein weiterer Unsicherheitsfaktor hinzu. Mack hatte die Fahrer noch nie im Einsatz gesehen und wusste daher nicht genau, wie weit sie in der Lage waren, auf dem Parcours mit den Maschinen wirklich abzuheben, damit er die Bilder bekam, die er haben wollte. Er organisierte daher ein weiteres Backup: Einen Radlader, an den man die Motorräder samt Fahrern nötigenfalls aufhängen konnte. Um dies ohne Schaden

für Mensch und Gerät zu ermöglichen, konstruierte er in seiner Werkstatt eine kreuzförmige Apparatur aus Stahlrohren, an der sich Fahrer und Maschine zweieinhalb Meter in die Luft heben ließen.

Dünne Stahlseile mit einer Reißkraft von jeweils 85 Kilo sollten ermöglichen, dass die Fahrer in Grenzen frei auf ihren Maschinen beweglich blieben, um dynamische Sprungposen einzunehmen, obwohl sie - ähnlich wie Marionetten - doppelt an den Schaufelungen des Radladers befestigt waren. Schon bei den ersten Testfahrten stellte sich allerdings heraus, dass der Radlader nicht gebraucht wurde.

Licht- und Aufnahmetechnik

Benötigt wurde dafür die High-ISO-fähige Nikon-Kamera des befreundeten Fotografen Stefan „Lightguide“ Landgesell. Macks Vollformat-Canon schwächelte angesichts des abendlichen Lichtabfalls, der durch Wolkenbildung stärker als erwartet eintrat. Die Wolken boten auf der einen Seite den Vorzug, neutral beleuchtete Aufnahmen zu bekommen. Und die lassen sich später am Rechner mit digitalem Licht leichter inszenieren und montieren als Aufnahmen mit klaren Schatten.

Auf der anderen Seite musste durch die relative Dunkelheit in Kombination mit den sich schnell bewegenden Motiven mit kleinen Blenden und gleichzeitig kurzen Verschlusszeiten gearbeitet werden. Um die schnellen Bewegungen besser „einfrieren“ zu können, kamen Systemblitze zum Einsatz, die mit bis zu einer 500-stel Sekunde synchronisieren. „Der Vorzug der Systemblitze lag für dieses Projekt aber nicht nur in der hohen Synchronisationsgeschwindigkeit“, führt Ralf Mack auf Nachfrage aus. „Wichtig waren vor allem die schnellen Blitzfolgen. Die wären so mit den portablen Studioblitzen, die wir ebenfalls im Gepäck hatten, nicht möglich gewesen. Außerdem gestatten einem diese kleinen Blitze weit mehr Flexibilität, wenn man damit im Gelände arbeitet.“ Nach einem detaillierten Briefing der Fahrer, das ihnen die Idee noch einmal vor Augen führte, und ein paar Probeläufen konnte es dann losgehen.

Um niemanden über Gebühr zu gefährden, sollte die Kamera mit einem Weitwinkelobjektiv ausgerüstet auf einem Stativ miten auf dem Weg stehen und vom Rand fernausgelöst werden, sobald die vier Fahrer rechts und links an ihr vorbeischossen. Leider kam dabei zu wenig brauchbares Bildmaterial heraus, bis sich Mack und Landgesell entschlossen, selbst in der Fahrbahn zu stehen.

Der eine mit Fokussieren und Auslösen beschäftigt, der andere damit, die Sprungrichtung der Fahrer per Zeichen zu koordinieren. Ein dritter Fotograf bekam die Aufgabe, einen zusätzlichen Systemblitz per Hand nachzuziehen und so der Bewegung der Crosser zu folgen.

Shit happens

Ihren traurigen Höhepunkt fand die Fotoaktion, als sich einer der Fahrer durch eine Unachtsamkeit selbst von der Piste katapultierte, überschlug und reglos am Boden liegen blieb. Nach dem ersten Schreck stellte sich heraus, dass der junge Mann sich „nur“ den Arm gebrochen hatte. Für Crosser sind solche Personenschäden eher nebensächlich. Dennoch wurde der Fahrer von einem sofort herbeigerufenen Krankenwagen ins Hospital gebracht.

Solch tragische Unfälle **sind** natürlich wie geschaffen für die Stammtisch-Chronik, und es blieb Ralf Mack, nachdem er die Geschichte beim nächsten Treffen erzählt hatte, nichts anders übrig, als auch sie mit ein paar schnellen Kugelschreiberstrichen auf der Tischplatte zu verewigen. Immerhin, diese Anekdote wenigstens war jugendfrei. •



Ganz ungefährlich sind solche Aktionen nicht. Weder für die Fotografen noch für die Fahrer. Nicht unsonst ist es bei Rennen verboten, auf der Piste zu stehen und Fotos zu machen. Einer der Teilnehmer hatte sich bei der Landung etwas verschätzt und musste nach einem Überschlag mit einem gebrochenen Arm vom Feld getragen und ins Krankenhaus eingeliefert werden (Bild unten).

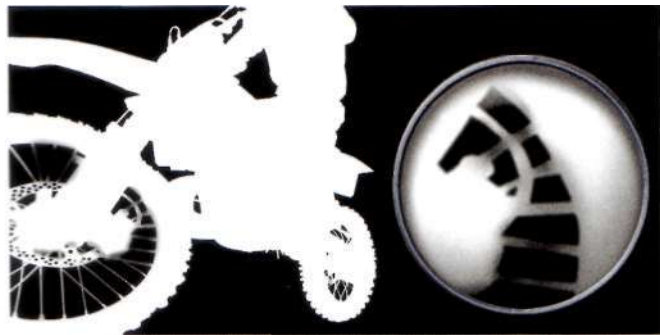
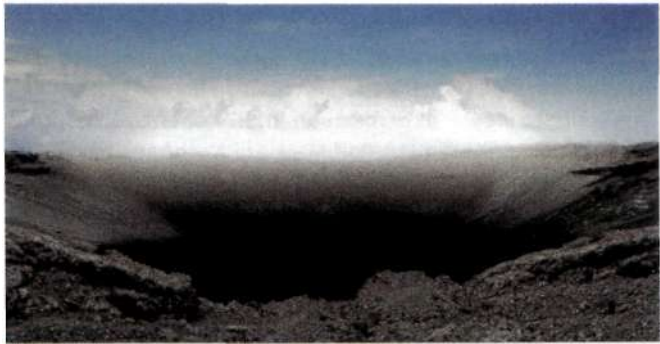
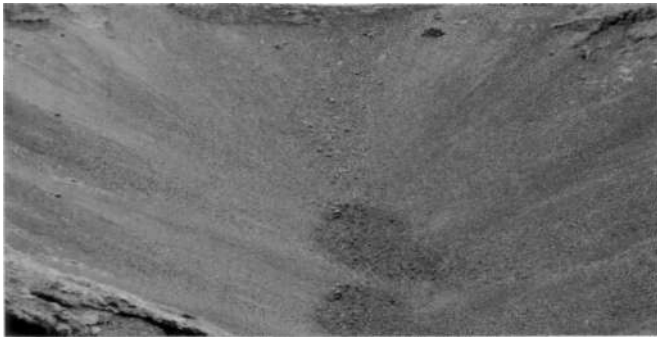


MOTO X-MONTAGE

Dem Shooting folgte die Bildbearbeitung. Sie sollte Ralf Mack bis in den Herbst hinein beschäftigen. Hier zeigt er die komplexe Bearbeitung des Motivs an einigen Details. | **Christoph Künne**

Der Hintergrund

Als Hintergrund diente letztendlich weder die naturnahe noch eine zusammenmontierte Rennstrecke, sondern ein Reisebild von Christoph Schreinlechner, das einen Krater in der Mongolei zeigt. Den Krater hat Mack zunächst durch Retuschen und Farbkorrekturen in eine graue, vegetationslose Steinwüste verwandelt, anschließend mit einem künstlichen Horizont versehen und um einen aus einem anderen Bild geborgten Himmel angereichert. Eine größere Herausforderung stellte die künstliche Abdunklung dar und die aus dem Ursprungsbild konstruierte Steinkante, die den Krater in eine tiefe Bodensenke verwandelt.



Fahrermontage

Die Bilder der Fahrer wurden aus der großen Auswahl an Originalfotos nach der Dynamik der Sprünge gewählt und nach der Richtung, die sie in der späteren Montage einnehmen sollten. Das Freistellen erfolgte mit der Kombination von zwei Techniken: Alle Umrisse stellte Ralf Mack mithilfe von Pfaden frei, die er mit dem Zeichenstift anlegte. Anschließend wandelte er die Pfade in Auswahlen um und speicherte diese als Alpha-Kanäle. In den Kanälen konnte er dann die unscharfen Bereiche, die durch die schnellen Bewegungen entstanden waren, mit Wischfinger- und Weichzeichner-Werkzeug nacharbeiten.



Gesichtertausch

Die zentrale Kontaktaufnahme zum Betrachter findet in der Montage über den direkten Blick des weiß gekleideten Fahrers statt. Der allerdings war Ralf Mack nicht ausdrucksstark genug, so dass er sich entschloss, das Gesicht hinter der Maske auszutauschen. Ein Porträt mit einem aggressiveren Ausdruck war schnell hinter die Schutzbrille montiert und musste nur noch mit einer dunklen, stark deckkraftreduzierten Ebene den Beleuchtungsverhältnissen angepasst werden.

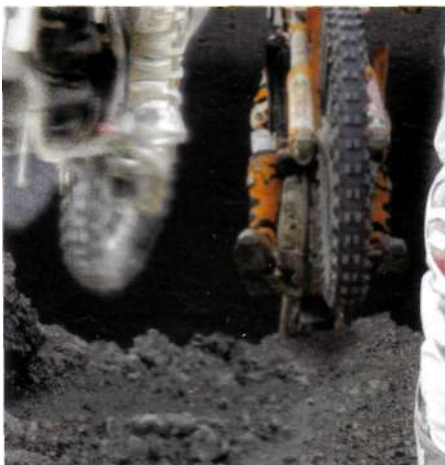
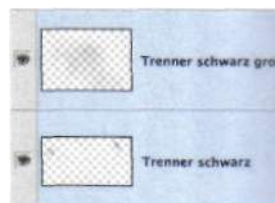


Helligkeiten abstimmen

Da bei den Aufnahmen trotz relativ gleichartiger Beleuchtung keine einheitliche Bildhelligkeit entstanden war, musste diese in Photoshop erzeugt werden. Der dafür verwendete Trick ist technisch einfach: Man hellt die Bilder zunächst durch Ebenenduplikate auf, die im Modus „Negativ multiplizieren“ verrechnet werden. Dann passt man die Helligkeitsstimmung der einzelnen Teile durch Deckkraftreduzierung aneinander an. Alternativ oder zusätzlich kann man die einzelnen Elemente auch mit dem Nik-Color-Efex-Filter „Tonal

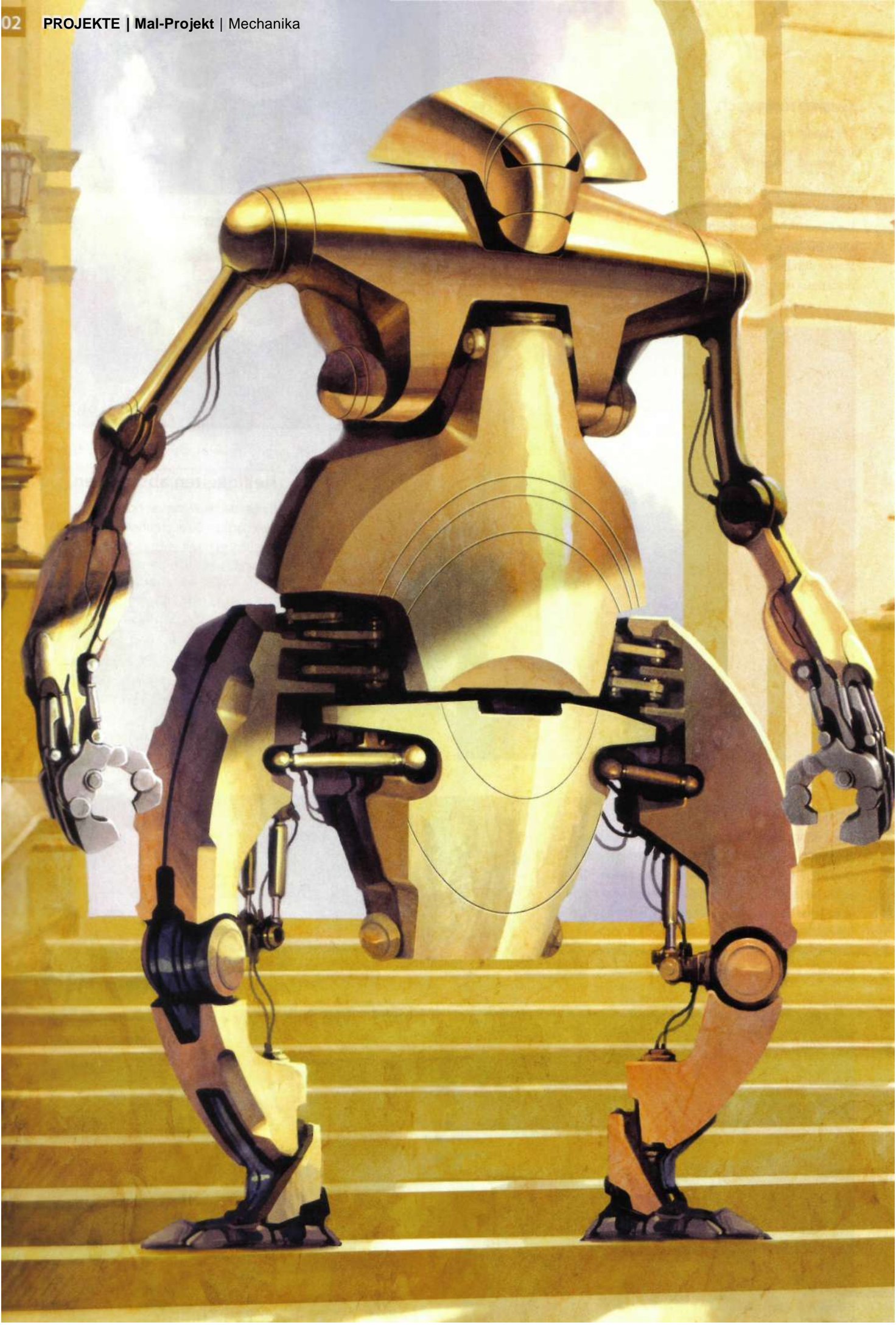
Trenner-Ebenen

Eine ebenso einfache wie effektive Technik, in einem Composing aus mehreren Elementen, die sich gegenseitig überlagern, Dreidimensionalität zu schaffen, ist das Auftragen schwacher Schatten. Malen Sie diese einfach mit schwarzer Farbe, einem weichen Pinsel und minimaler Deckkraft zwischen die Objekte, - die Sie optisch voneinander trennen wollen.



Steine und Staub

Beim Motocross fliegen die Fahrer nicht durch den luftleeren Raum. Im Gegenteil der Sport ist geprägt von Schmutz und Staub. Die mussten auch mit ins Bild. Staub digital zu erzeugen, ist eine leichte Übung: Man malt ihn einfach bei geringer Deckkraft weich mit weißer oder grauer Farbe an die passenden Stellen und verstärkt seine Glaubwürdigkeit durch den Einsatz von Rauschfiltern. Herumfliegende Steine erfordern dagegen fotografische Vorlagen, die im Bild mit unscharfen, teiltransparenten Duplikaten ähnlich Comicspeedlines beschleunigt werden.



MECHANIKA

Digital Painting für Science Fiction

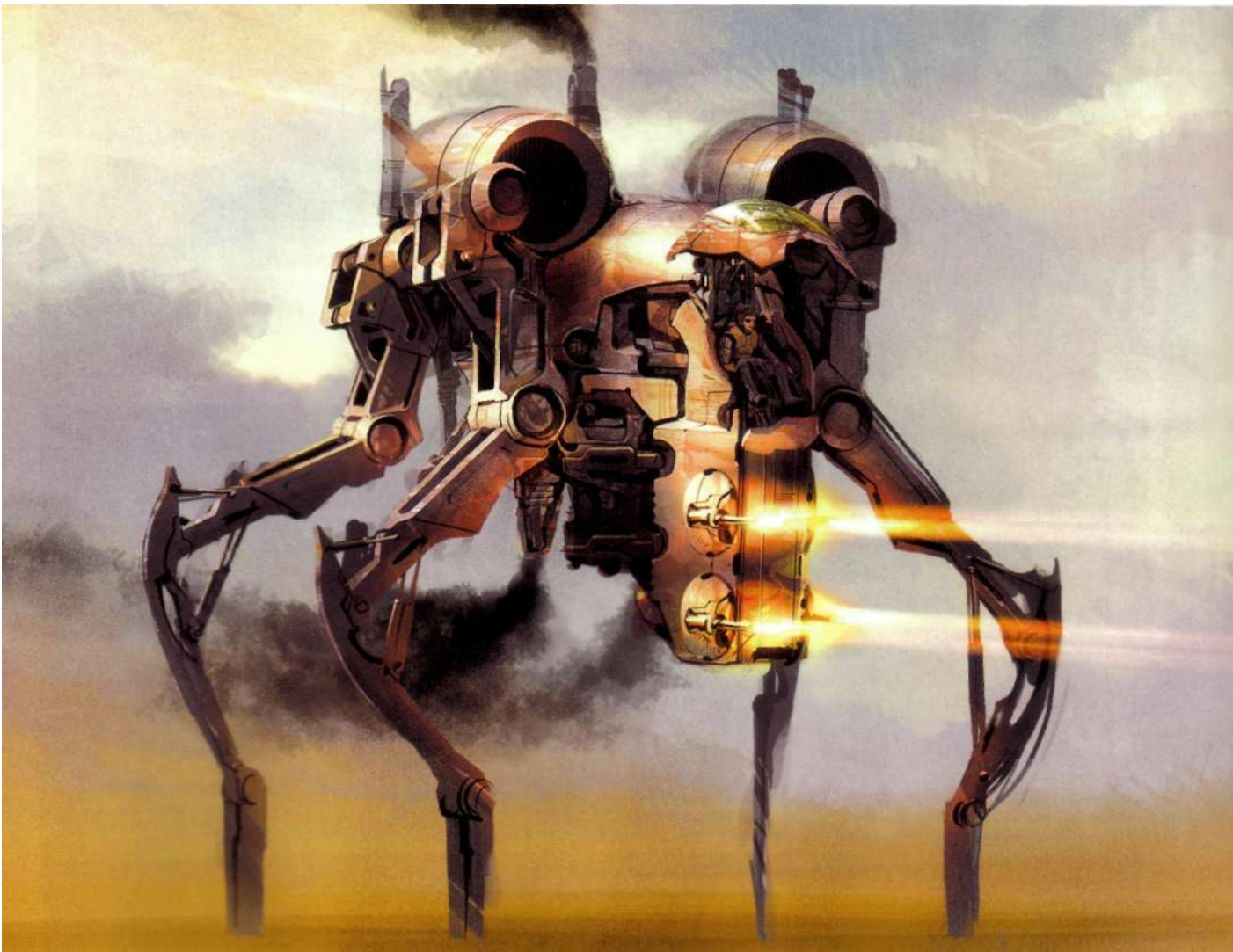
Reine ungezügelte Kreativität, wie man sie bei Kindern findet, sowie ungewöhnliche Perspektiven und Sichtweisen auf die Welt sind das Geheimnis des Science-Fiction-Illustrators Doug Chiang. In seinem Buch „Mechanika. Digital Painting für Science Fiction“ demonstriert er die Techniken, die seinen Werken zugrunde liegen.

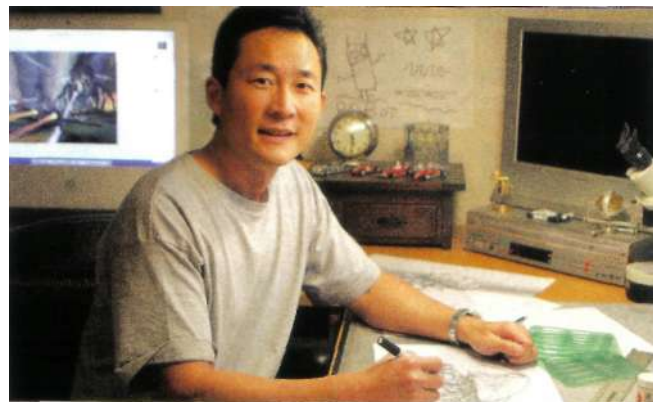
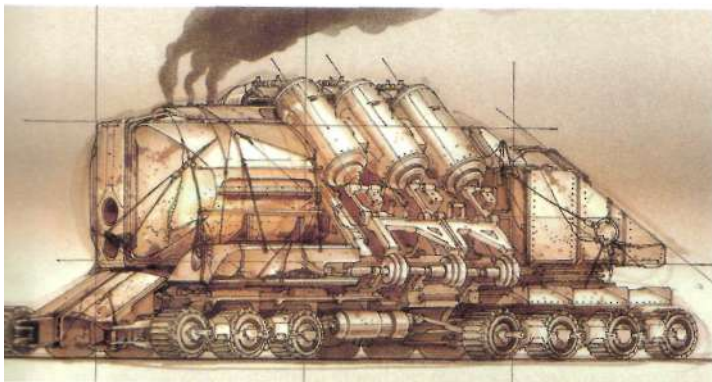
Was macht Kreativität aus? Im Vorwort zu seinem Buch schreibt Doug Chiang: „Wenn ich heute meinen Kindern beim Zeichnen zuschaue, erinnere ich mich an die Unschuld und Kreativität von Kindergedanken, die sich nicht an Regeln, die Wirklichkeit oder Logik gebunden fühlen. Meine Kinder zeichnen fantasievolle, manchmal unmögliche Werke - nicht, weil sie absichtlich die Regeln brechen, sondern ganz einfach, weil ihre Kreationen in die Logik ihrer Welt passen. Diese reine, ungezügelte Kreativität ist für gutes Science-Fiction-Design entscheidend.“

Alle guten Ideen benötigen jedoch solide Techniken, um sie auf Papier umzusetzen. Aber Techniken sind letztlich nur das Werkzeug - es sind die Ideen und ein eigener Stil, die tatsächlich zählen. Und wo wir gerade bei Ideen sind: Es sieht vielleicht so aus, als würden fantastische Welten fantastische Ideen verlangen. Oft ist das aber

gar nicht der Fall. Indem man gewöhnliche Objekte einmal aus ungewöhnlichen Perspektiven heraus betrachtet, kann man das Gewöhnliche zum Ungewöhnlichen machen; man muss sich nur bemühen, unsere Welt mit anderen Augen zu betrachten.

Der Schlüssel heißt Recherche. Um eine Zukunft zu entwerfen, müssen Sie in die Vergangenheit schauen. Der große Reichtum an Informationen aus tausenden von Jahren menschlicher Erfindungsgabe bildet eine ausgezeichnete Inspirationsquelle. Die Herausforderung besteht darin zu wissen, wie man diese Ressource anzapft. Verwandeln Sie zum Beispiel eine antike zeremonielle Maya-Maske in ein exotisches Roboter-Design oder ein U-Boot in ein schwebendes Landfahrzeug. Plötzlich haben Sie etwas Neues geschaffen, das dennoch vertraut wirkt. Denken Sie an solche Tricks, wenn Sie nach Inspiration suchen.“ •





Doug Chiang

Doug Chiang arbeitet seit 1986 an Film- und Fernsehproduktionen mit, die ihm einen Oskar, zwei British Academy Film Awards und einen Clio Award einbrachten. Als Film Production Designer hat er an den Filmen „Der Polarexpress“ und „Beowulf“ sowie der Disney-Produktion „Eine Weihnachtsgeschichte“ (2009) mitgewirkt. Chiang war Design Director für die Star Wars-Prequels Episode I und Episode II. Er hat mehrere Bücher geschrieben und illustriert. Chiang ist Executive Vice President von ImageMovers Digital, einem Unternehmen der Walt Disney Company.

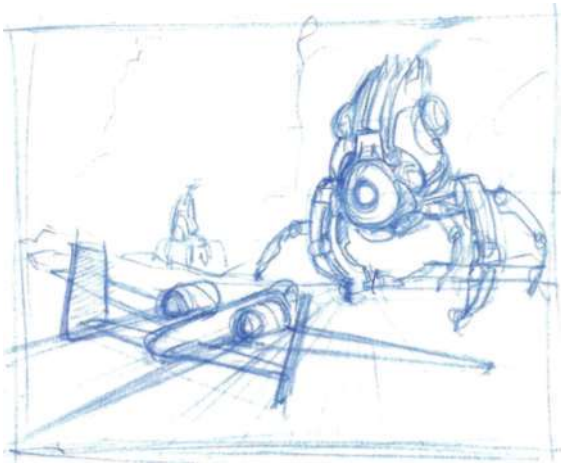


R-Angriff

Das Malen von epischen Schlachtszenen birgt ungeahnte Herausforderungen. Die Spannung ist auf dem Höhepunkt, legen Sie deshalb den Ort der wichtigsten Aktionen vor dem Arbeiten fest. In diesen Szenen geht es um die Action. Beschneiden Sie die Komposition oder neigen Sie die Design-Elemente, um die Energie und den Handlungsverlauf zu betonen.

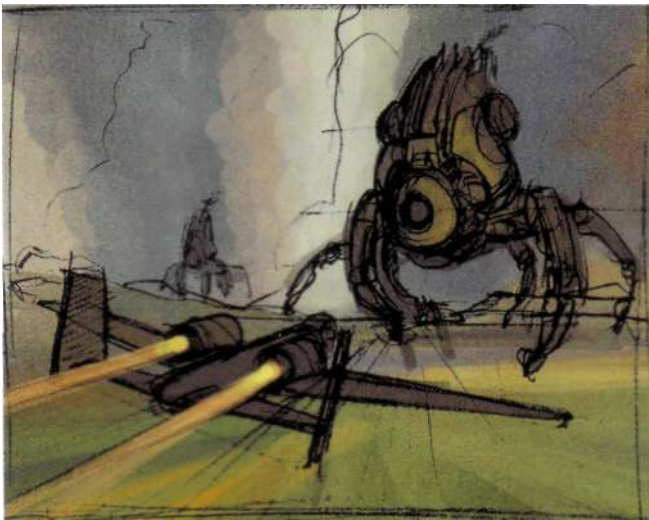
1 GROBE SKIZZE

Zeichnen Sie mit dem Stift eine grobe Schlachtszene auf einen Post-it-Zettel. Benutzen Sie einen einfachen diagonalen Aufbau. Alle Elemente - die Linien des niedrig fliegenden A-10-Jägers, die laufenden Roboter und sogar der Rauch und die Formen der Luft - unterstützen diese Komposition.



2 HINTERGRUNDFARBEN, GROB •

Erzeugen Sie ein neues Photoshop-Dokument und malen Sie grob die Farben für den Hintergrund ein. Besondere Details sind noch nicht wichtig. Ihr Hauptziel besteht darin, die Farbpalette festzulegen.



3 LAYOUT

Scannen Sie die Skizze, fügen Sie sie in die Hintergrundfarbskizze ein und vergrößern Sie die Skizze so, dass sie den ganzen Bildbereich ausfüllt. Setzen Sie die Deckkraft der Skizzenebene auf etwa 20% und arbeiten Sie den Hintergrund (auf der Hintergrundebene) so um, dass er in den Entwurf der Szene passt.



5 DIE FORM IM VORDERGRUND SKIZZIEREN •

Nehmen Sie das Lasso-Werkzeug, erzeugen Sie eine umgekehrte Maske in Form der Silhouette des Kampf-Jets und speichern Sie sie. Malen Sie dann in die Maske hinein, um die Form herauszuarbeiten.



7 MEHR MALEN UND MEHRTEXTUREN •

Malen Sie Lichter, ein Cockpit und Abgasstrahlen, um den Jet zu beenden. Wenn Sie sich auf Details in bestimmten Bereichen konzentrieren, dann kann ein grob gezeichnetes Element bereits fertig aussehen.



< 4 DEN ROBOTER SKIZZIEREN

Blenden Sie die Ebene mit der Zeichnung zeitweise aus und beginnen Sie mit dem Angriffsroboter. Ich habe dabei das Beinkonzept des eisernen Roboters als Ausgangspunkt genutzt (siehe Seite 104, oben links). Wenn Sie Designideen auf diese Weise wiederverwenden, sparen Sie Zeit und geben Ihrer Arbeit eine gewisse Kontinuität (außerdem mag ich diese Beine und wollte sie bei diesem Roboter ausprobieren).



< 6 TEXTUREFFEKTE

Bringen Sie in das Bild des Jets einige grob gezeichnete Texturen ein. Dabei soll die Maske aus Schritt 5 die Textur aufnehmen. Diese kleine Ergänzung lässt den Jet schon fast fertig aussehen.



< 8 RAUCH UND FEUER
ZUM GRÖSSENVERGLEICH

Malen Sie mit einem weichen, runden Pinsel, für den die Standardwerte eingestellt sind, Rauch und Feuer auf eine neue Ebene. Um das Ganze dramatischer und schneller wirken zu lassen, wenden Sie auf den Boden im Vordergrund einen Weichzeichner an.

9 MEHR MALEN •

Beenden Sie den rauchenden Hintergrund, indem Sie mit weichen und harten runden Pinseln ausgefranste Rauchkanten erzeugen. Um den Effekt zu verstärken, wählen Sie eine Pinselvorgabe mit einem groben Muster aus der Pinsel-Palette. Klicken Sie auf die „Pinselform“ und stellen Sie den Abstand auf 70%. Nehmen Sie die Feineinstellung mit einem harten, runden Pinsel vor.

Kopieren Sie den Hauptroboter und fügen Sie ihn im Hintergrund auf einer neuen Ebene ein. Verkleinern Sie den zweiten Roboter, passen Sie die Deckkraft der Ebene sowie „Farbton/Sättigung“ an und fügen Sie über dem Roboter Rauch hinzu.

Aktivieren Sie das Pinsel-Werkzeug im „Farbig-abwedeln“-Modus mit einer weichen Kante, wählen Sie einen blauen Farbton und malen Sie das Strahlenbündel hinein. Nachdem Sie das



Leuchten erzeugt haben, stellen Sie für den Pinsel wieder eine harte Kante ein (bleiben aber im „Farbig-abwedeln“-Modus) und malen den weißen Blitz im Zentrum des Strahls. Der helle, blau-weiße Strahl ergänzt den gelbroten Abgasstrahl und unterstützt die Komposition.



< 10 WEITERE STRAHLEFFEKTE

Vervollständigen Sie mit dem Pinsel im „Farbig-abwedeln“-Modus das Strahlenbündel.



11 ABWEDELN UND NACHBELICHTEN •

Fangen Sie an, die Werte der verschiedenen Elemente im Bild mit dem Abwedler und dem Nachbelichter zu verfeinern und auszugleichen. Dunkeln Sie zum Beispiel den oberen Teil des Roboters ab, während Sie den Bereich um den Strahl herum aufhellen.



< 12 LETZTE HANDGRIFFE

Fügen Sie zu guter Letzt mit einigen zufälligen Sprühmustern weiße Aschefetzen am Himmel hinzu. Das Bild erhält dadurch Atmosphäre und eine Textur, außerdem werden damit die Elemente zusammengehalten..



Die hier vorgestellten Werke von Doug Chiang sowie der Workshop sind ein Auszug aus seinem Buch „Mechanika: Digital Painting Techniken für Science Fiction Figuren“, mitp-Verlag 2010.



In den achtziger Jahren idealisierten die meisten Autowerbefotos eher den Alltag der Käufer als die Wunschwelten der Werber. Entsprechend kam man mit relativ wenig fotografischem Aufwand aus. Diese Tageslichtaufnahme wurde nur ein wenig mit Pseudo-HDR-Details aufgebretzelt. Das Verfahren mit Photoshop CS5 ist einfach, aber etwas umwegig. Nach der Raw-Entwicklung dupliziert man das Bild, bearbeitet die Kopie mit dem Korrektordialog „HDR-Tonung“ und legt das Ergebnis anschließend als neue Ebene mit merklich verringerter Deckkraft auf das Ausgangsbild. So lässt sich der Grad der visuellen Natürlichkeit leicht abmischen.

FOTOREPORT RETRODESIGN

Special-Interest-Themen zu bebildern erfordert eine tiefe Auseinandersetzung mit jeweiligem Thema. Was man dabei beachten sollte, erklärt **Christoph Künne** am Beispiel einer Autoreportage.

Wer Themen jenseits des Mainstreams bebildern will, sollte sich auch auf die Inhalte einlassen. Das allerdings ist manchmal leichter gesagt als getan.

„Hat Sicken-Ernst wirklich in der Aufsichtsratssitzung vom 30. Januar 1978 die Chromvariante der Türgriffschalen zugunsten einer Plastikfassung gekippt?“ Vor mir in der prallen Sonne saßen drei gestandene Männer am Tisch eines Heidegasthofs mit leuchtenden Augen und diskutierten mit höchst intimer Detailkenntnis über ein Auto. Keinen Wagen, der Designgeschichte geschrieben hat, sondern einen, der heute bestenfalls als Bauschutttransporter bekannt ist: Den Volkswagen Passat 32b, Bauzeit 1980 bis 1988.

Ein von der Motorpresse wegen seiner unspektakulären Form als „Heidedesign“ verspottetes Mobil. In den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts war er für Millionen von Pendlern, Vertretern und Familien ein solides und verlässliches Alltagsvehikel bar jeder Emotionalität.

Die Hintergründe

Aber ich ahnte ja nichts von den Geschichten über Entwicklungsvorstand „Sicken-Ernst“ und seine Mannen bei VW, von Menschen wie dem „Entwerfer“ Luca aus dem Tessin, der sich heute noch am Schwung der Aero-Look-Radblenden berauschen kann, oder dem Blogger Tilmann aus Wolfsburg, für den jede noch so nebensächliche Information zu diesem Autotyp Bedeutung besitzt. Und damit diese Menschen mit ihrem Fachwissen eine Plattform bekommen,

gibt es Motorjournalisten wie meinen alten Freund Knut. Seine Spezialität ist es, auch zwanzig oder mehr Jahre nach dem Ende der Produktionszeit eines Modells, mit unerschrockener Faktenfahndung Licht in so manches Dunkel der Modellgeschichte zu bringen.

Ich war hier also auf einer Art Gipfeltreffen gelandet und hatte die Rolle des fotografischen Beobachters übernommen. Nicht aus Interesse für den alten Passat, sondern vielmehr begeistert von der Idee, einen fast schon abgewrackten Vertreter seiner Zunft in einer völlig unpassenden Umgebung so zu fotografieren, dass man sich die Bilder auch ohne Liebe zum Modell anschauen mag.

Wer sich ein wenig mit Autofotografie beschäftigt hat, weiß um die Probleme dieses Genres. Man muss sich im Normalfall entscheiden: Spielt das Auto die Hauptrolle als Motiv, gibt es bei kleinem Aufwand im Grunde nur dokumentarische Bilder.

Für ein eindrucksvolles Ergebnis, das mit den Sehgewohnheiten mithält, die uns die Werbung täglich vermittelt, ist großer Hofstaat angesagt. Hilfspersonal, Location-Scouting, Lichttechnik und anschließend meist noch einmal eben soviel Aufwand in Photoshop. Doch das war nicht immer so.

Als unser Passat das Licht der Welt erblickte, kamen Prospekte und Anzeigen von Alltagsautos mit vergleichsweise einfachen Bildern aus. Bildern, die ein klein wenig das Umfeld idealisierten, in dem das Fahrzeug später seinen Platz finden sollte. Bilder, die ein einzelner Fotograf nur mit einer Kamera bewaffnet und ganz ohne ohne Zaubertricks erschaffen konnte.

Fototechnische Aspekte

Wenn man nun heute ein solches Auto für eine Geschichte fotografiert, dann darf es technisch also ruhig etwas weniger Aufwand sein und dafür lieber etwas mehr Idee. Beim technischen Etwasweniger hatten wir schon mit dem Auto begonnen. Statt - wie man es sonst bei solchen Reportagen macht - ein 1a-Museumsexemplar zum Fototermin auszuführen, hatte Knut einen „echten“ Passat für 800 Euro bei Ebay ersteigert und ihn mit ein paar Teilen vom Schrottplatz in so etwas wie einen aktuellen Originalzustand versetzt. Immerhin, die Fahrt von Hamburg bis in die Heide überstand er ohne Malaisen. Dort angekommen, wurde der Passat zunächst auf einem lauschigen Heidefleckchen geparkt, und ich konnte mit dem Bildermachen beginnen. Als Ausrüstung kamen eine Vollformat-DSLR mit einer kleinen Objektivauswahl zum Einsatz. Zusätzliches Licht blieb ebenso zu Hause wie die Reflektoren-Sammlung. Warum, ist schnell erklärt. Neben dem puristischen Verzicht auf Technik als Reminiszenz an die gute alte Zeit kam man bei diesem Auto nicht umhin, es wegen der vielen unansehnlichen Altersspuren möglichst klein ins Bild zu bringen. Und so ein Auto inmitten der Landschaft auszuleuchten, ist nichts für ein paar kleine Blitzköpfe und ein paar Aufheller, sondern eher ein Job für meterlange Lichtwannen. Wer auf diese Effekte nicht verzichten mag, erzeugt sie sich dann leichter daheim am Rechner mit Photoshop.

Mit Schnucken auf der Heide



HDR-Belichtungen sind die perfekte Grundlage für solche Motive. Der große Tonwertumfang lässt sich aber zum Teil auch mit dem „Tiefen/Lichter“-Dialog herausarbeiten.



Wenn eine solche Situation nicht so malerisch langweilig aussehen soll wie im Bild unten, kann man zum Beispiel mit unscharfen Schwarzweißbildern die Stimmung betonen oder mit extremen Anschnitten arbeiten.



Im ersten Setting stand der Passat, getreu seinem Beinamen als Design-Ikone, zwischen Kiefern, Sandbirken und auf Calluna vulgaris, wie das bodenbedeckende Heidekraut im Fachjargon heißt. Fotografisch ein hübscher Gegensatz zwischen Natur und Kultur, weichem Grün und silbrig hartem Blech. Nett, aber nicht wirklich ungewöhnlich. Es fehlte noch das Salz in der optischen Suppe, das zeigten die ersten Aufnahmen deutlich. Die Würze erschien um Schlag halb zwölf in Form einer bestellten Heidschnuckenherde mit ihrem Schäfer. Als die Tiere am Horizont auftauchten, entschied ich mich für ein 50-mm-Normalobjektiv, das für seine visuelle Effektivität bekannt ist. Mit einem gewissen Abstand den Wagen, die Tiere und den Heidehintergrund einzufangen, hätte sicher eine malerische Qualität, so dachte ich mir. Hatte es auch, nur war mir nicht bewusst, wie empfindlich Heidschnucken reagieren. Derart empfindlich, dass mir keine Positionsänderungen mehr möglich war, ohne die Herde aufzuscheuchen. Ich musste also während des gesamten Spektakels unbewegt auf meinem ursprünglichen Standpunkt beharren. Immerhin ließ sich noch durch langsames Hinknien die Perspektivhöhe ändern. Aber danach blieb nur das Spiel mit der Belichtungszeit: Die vorbeiziehende, unscharfe Herde, die ums starre, scharfe Auto tragt. Schöne Idee, aus der Not geboren, aber aus der Hand fotografiert. Am Ende wurde das Auto weit weniger starr und scharf als erhofft. Die Bilder ließen sich später am Rechner durch Kunstgriffe bis zu einem gewissen Grad retten. So konnte man die Unschärfen per Graustufenumwandlung und Kontrastverstärkung in atmosphärische Dichte umdefinierten.



Begleitende Fahraufnahmen wie oben erfordern viel Körpereinsatz vom Fotografen, wenn sie nicht so langweilig wie dieses Bild werden sollen. Mit einem Tele aus dem Stand zu arbeiten ist dagegen deutlich einfacher.



Fahrbilder

Nachdem die Heidschnucken unwiederbringlich ihres Weges gezogen waren, ging es mit dem nächsten Programmpunkt weiter: den für Autoreportagen obligatorischen Fahrfotos. Luca, der Designer, musste sich ans Steuer setzen und erklärte lachend, er hätte das Auto zwar entworfen, aber noch nie chauffiert. Dennoch zuckelte er tapfer über einen kaum befahrenen Heideweg, und ich versuchte aus dem Seitenfenster eines vorausfahrenden Autos, „dynamische“ Fahrsituationen zu belichten. Mit mittlerem Erfolg, wie ich gestehen muss, denn solche Bilder leben entweder von einer bodennahen, weitwinkligen Aufnahmeperspektive oder von einer vorbeirasenden, eindrucksvollen Umgebung. Am besten von der Mischung aus beidem. Hier gab es dagegen weder noch. Zum einen wollte mich nicht auf Fußraumhöhe mit einem 24-Millimeter-Objektiv bewaffnet einen Meter vor der Stoßstange des Passat aus der hinteren Tür des Begleitautos hängen lassen. Zum anderen war die Umgebung weder eindrucksvoll, noch konnte man auf den engen Straßen sonderlich schnell fahren. Wir verlagerten uns anschließend auf Bilder, bei denen nur das Auto fährt und der Fotograf steht. Mit einer heidetypischen Staubwolke, der Wagen wurde nun vom Redakteur höchstselbst um eine Feldwegkurve gesteuert, ergab sich zumindest eine erkennbare Dynamik. Zum Einsatz kam hier ein 85er Tele bei f8 mit 1/640 Sekunde Belichtungszeit.

Atmosphärisches

Heidekulisse braucht Heideflair. Um das Heideflair für den Bericht noch stärker zu dokumentieren, verlängerten wir unsere Ausfahrt um einen Besuch auf einen Heidebauernhof. Hier sollten Aufnahmen gemacht werden, die den Designer bei alltäglichen Verrichtungen mit dem Auto zeigen, wie etwa beim Spargelkaufen. Mit den klar ersichtlich gestellten Posen, einer niedrigen 35-Millimeter-Perspektive und der bäuerlichen Umgebung zitiert das Ergebnis wieder die visuelle Schlichtheit der Autofotografie in den 70er

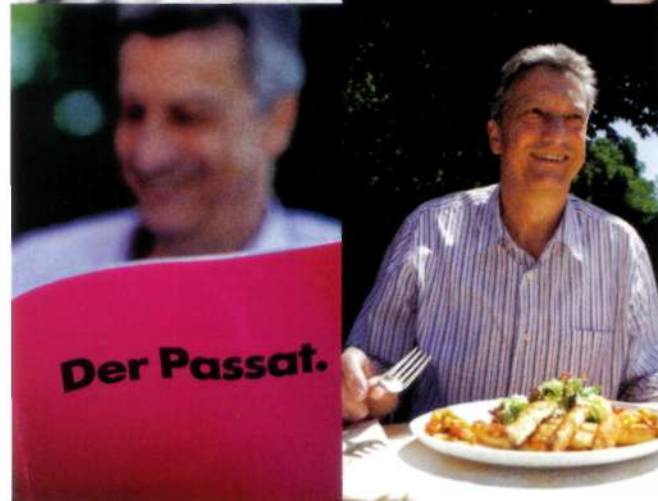
und 80er Jahren. Einzig die bunte, durch tatkräftigen Einsatz der Camera Raw-Regler erzeugte Farbenfreude verweist auf das Entstehungsdatum nach der Jahrtausendwende. Auch die später am Tag vorgenommene Suche nach einem weiteren lauschigen Heidefleckchen im Abendlicht diente demselben Zweck: Eine Bildsprache auszuformulieren, die an die Sehgewohnheiten der Zeit erinnert, in der das Auto gebaut wurde. •



Auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht, als sei hier subtil beleuchtet worden, kamen weder Aufheller zu Einsatz noch Blitzlampen. Nur die Farben erscheinen etwas intensiver als in der Belichtung. Der Rest ist Nachmittagssonne.



Gespräche sind schwer zu fotografieren, da die Teilnehmer einer erregten Diskussion nicht immer vorteilhaft aufs Bild kommen. Außerdem können die Farben der Umgebung ablenken. Der leichteste Ausweg ist ein kontraststarkes Schwarzweiß, das die Bildinformation auf den Punkt bringt. Alternativ kann man die Umgebungsfarben entsättigen oder auch komplexere Farblooks einsetzen.



Das Expertengespräch

Nach soviel Beschäftigung mit Kulisse, Fahrerei und Posieren, drängte es den Redakteur und seinen Interviewpartner zum Kern der Sache zu kommen: den Geschichten rund um die Entstehung des 32b. Wir steuerten einen Gasthof an, ließen dort groß aufstischen, und in den folgenden drei Stunden wurde ich Zeuge der eingangs angedeuteten Diskussion. Zunächst allerdings blieben die Herren noch auf dem Boden der Fahrzeugentwicklung und tauschten kleine Anekdoten aus. Sie sprachen, aßen, und beschäftigten sich mit alten Prospekten. Als Fotograf konnte ich gesprächs-erregte Gesichter einfangen und versuchen, die Besonderheit dieses Austauschs mit all seinen kleinen Begleiterscheinungen zu bannen. Solche Situationen lassen sich am einfachsten bewältigen, wenn man ein Zoom einsetzt, das den Bereich zwischen leichtem Weitwinkel und Porträt-Tele abdeckt. Bei der Verwendung von Festbrennweiten ist man zu sehr vom ständigen Objektivwechsel abgelenkt. Wer diesen Objektivtyp dennoch aus Qualitäts- oder anderen ästhetischen Gründen bevorzugt, sollte sich auf eine immer gleiche Aufnahmeentfernung festlegen oder mit mehreren Kamera-Bodies und mehreren Festbrennweiten arbeiten. Doch auch das ist unpraktisch, sobald sich Dinge ereignen, die man so nicht vorausgeplant hat oder nicht vorhersehenn konnte.

Bei dieser Zusammenkunft war der Höhepunkt das Mittagessen. Wir hatten eine kulinarische Analogie zum Heidedesign geordert, die deutschen Geschmack mit einem quasi-italienischen Design verbindet: Spargel im Parmesanmantel. Für den deutschen Gaumen etwas gewöhnungsbedürftig, aber Designer Luca verspeiste die Kreation mit großer Begeisterung. Fotografieren ließ sich das allerdings sehr schlecht, da essende Menschen nicht eben vorteilhaft wirken und auch Spargel im Parmesanmantel weder im Bild interessant erscheint noch sich visuell auf den ersten Blick erklärt.



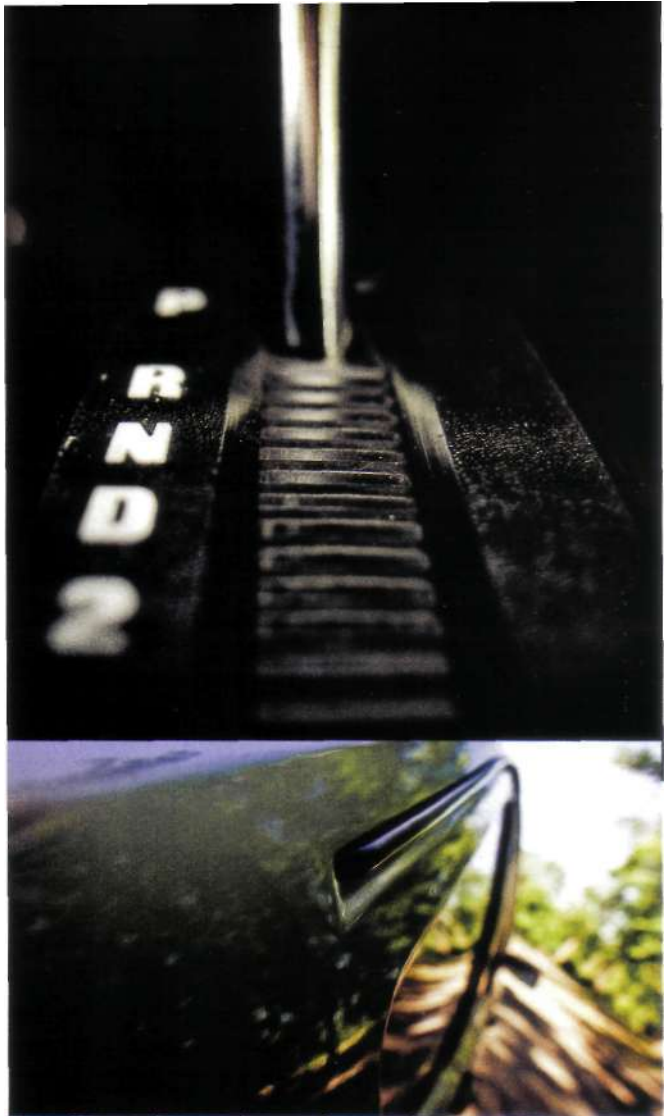
Männer diskutieren über Autos. Im Bild oben von links nach rechts: Designer Luca, Motorjournalist Knut und Blogger Tilman.



Details

Nach dem Essen gab es neue fotografische Herausforderungen. Nun kamen die Außen- und Innendetails des Autos an der Reihe. Blogger Tilman war eigentlich zu diesem Treffen hinzugebeten worden, weil im Passat das serienmäßige „Gamma“ fehlte. Dieses VW-Cassettenradio, das werksseitig verbaut wurde, brachte Tilmann von Wolfsburg in die Heide und montierte es vor Ort nur für die Fotos. Anschließend konnte ich mich im Innenraum auf die Suche nach spannenden Details begeben. Dank des Radioeinbaus war die Gefahr gebannt, dass im Bildhintergrund ein Loch klaffen würde, aus dem Kabel ragen.

Bei automobilen Innenaufnahmen sollte man prinzipiell darauf achten, den Wagen im Schatten zu parken, sofern man nicht mit schwer kalkulierbaren Lichteffekten spielen möchte. Als Objektiv bevorzuge ich bei solchen Anlässen ein 24-Millimeter-Weitwinkel von Sigma. Das besitzt zwar keine sonderlich hohe Abbildungsqualität, dafür aber mit Blende 1.8 eine überdurchschnittliche Lichtstärke. In Kombination mit einer niedrigen Naheinstellgrenze und einem vergleichsweise großen Abbildungsmaßstab von 1:3 sorgt es bei Detailaufnahmen fast unweigerlich für tolle Bokeh-Effekte. Als Fotograf muss man sich dann nur noch verbiegen, um auch in die hintersten Ecken vorzudringen, die spannende Perspektiven versprechen. Sportlich weniger anspruchsvoll ist die Suche nach schönen Linienführungen und Details von außen an der Karosserie. Gute Strukturen versprechen fast immer Front- und Heckleuchten, Felgendetails, Sickten sowie Lackspiegelungen, und auch ein Blick in den Motorraum kann interessante abstrakte Motive zu Tage fördern. Das 24er ist hier ebenfalls nicht die schlechteste Objektivwahl, wobei ein „echtes“ 1:1-Makro natürlich zweckdienlicher und breiter einsetzbar ist.



Details von Autos haben ihren ganz eigenen Reiz. Das kann zum Beispiel die Form sein wie beim Automatik-Schaltknopf, Strukturen im Scheinwerfer, skulpturale Elemente im Innendesign oder Spiegelungen im Lack.

Dokumentarische Sonderwünsche

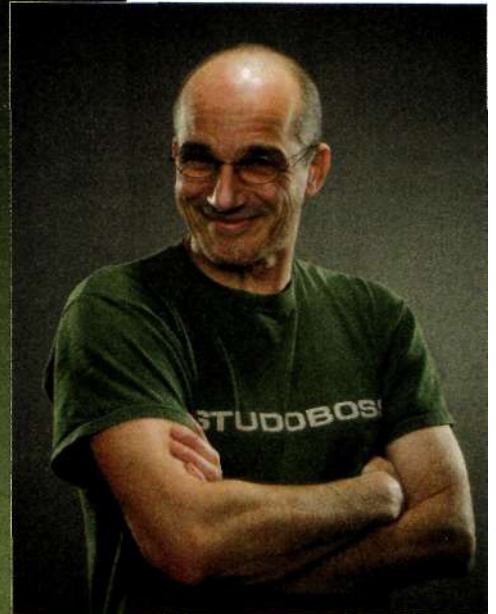
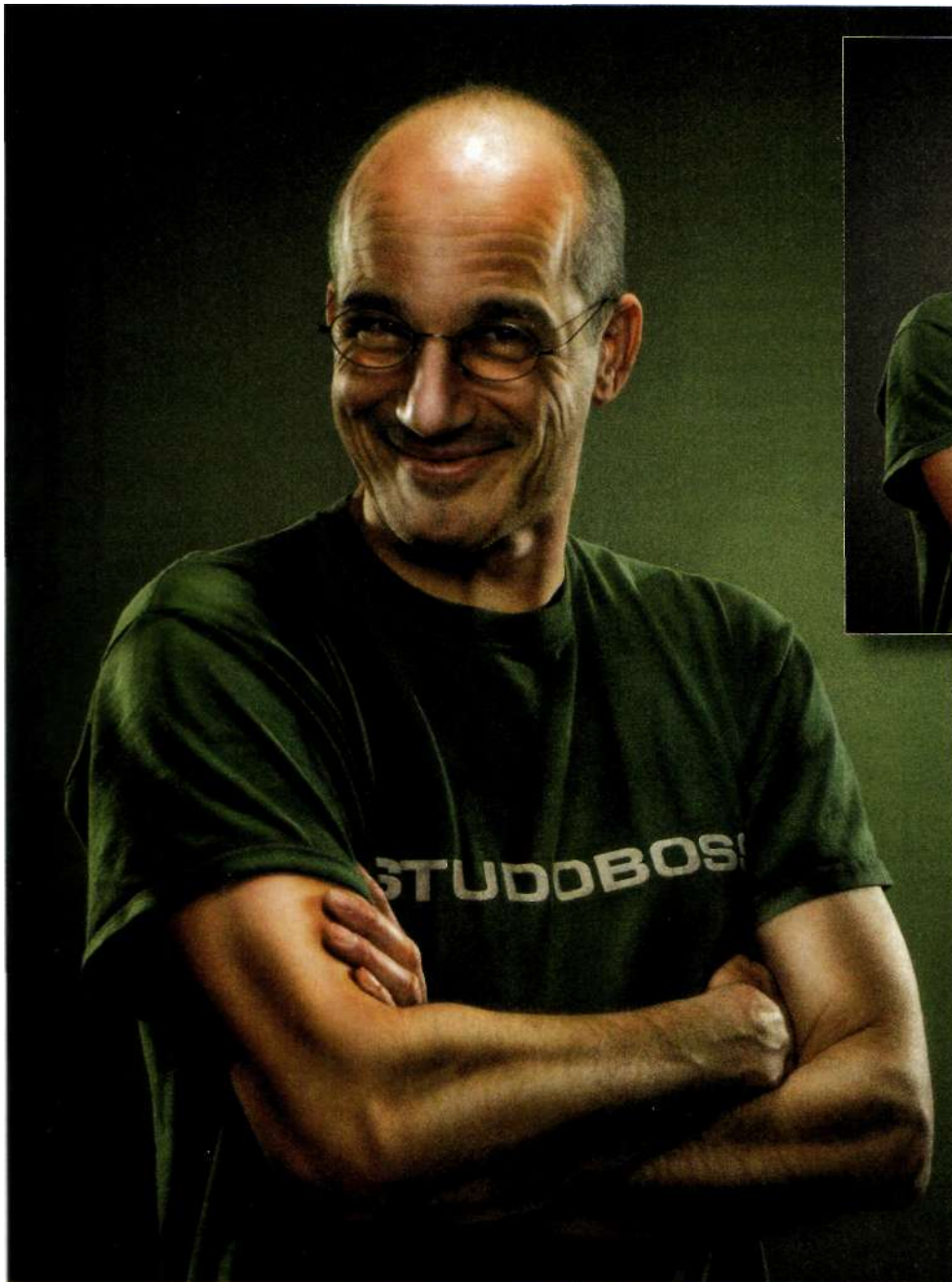
Zurück bei der Herrenrunde bestimmte eine neue Qualität der Auseinandersetzung das Gespräch. Blogger Tilmann hatte eine historische Aufnahme auf den Tisch gelegt, die den Santana (die Stufenheckvariante des 32b) samt seinem Entwicklerteam und damit auch eine sehr junge Version von Luca zeigte. Dieser musste das Foto - wie die meisten anderen Beteiligten vorher - signieren und Tilmann strahlte vor Glück. Er erzählte Anekdoten, die sich auf seiner Jagd nach den Unterschriften der anderen Teammitglieder zugetragen hatten. Die Krönung dieser Geschichten bildete das obligatorische Foto, auf dem sich die Entwickler - an dieselbe Position wie im Originalbild - neben einem von Tilmann stest mitgeführten Santana (er besitzt sechs davon) stellen sollten, und er das Ergebnis für seine Sammlung fotografierte. Der tiefere Sinn dieser Übung blieb mir bis heute verborgen, nicht aber das Leuchten in Tilmans Augen, als er mich als Fotografen für diese Version des Bildes mit Luca auserkor. Es kam, wie es kommen musste: Einige Zeit später fand ich mich auf einem verlassenem Parkplatz wieder, schwankend auf einem Mülleimer stehend, damit die Aufnahmehöhe mit dem Originalbild übereinstimmte. Luca grinste und versteckte sich

- auch wie auf dem Originalbild - fast hinter dem Santana, und alle waren glücklich. Während ich auf dem Mülleimer vor mich hinschwankte, stieg leise die Erkenntnis in mir auf: Meine über mehr als 20 Jahre gehegte Liebe zu Stahl, Leder, Wurzelholz und Chrom auf vier Rädern war wohl keine echte Leidenschaft im Vergleich zu der hier um mich versammelten Autovernarrtheit.



Knackige Kontraste

Im letzten Heft haben wir die DOCMA-Leserinnen und -Leser aufgefordert, in ihren Archiven zu wühlen und nach Bildern zu suchen, die noch etwas Kontrast vertragen können. Bedingung war, dass mit Neutralebenen gearbeitet werden sollte. Hier stellen wir Ihnen die beiden Gewinner vor.



Mit ihrem Bild „Studiobozzz“ hat Christine Drews den 1. Preis im Contest „Neutralebenen“ gewonnen. Das Porträt zeigt den Fotografen Helmut Biess, der zur Einrichtung des Studioliichts Modell stehen musste. Fotografiert wurde mit einer großen Softbox von vorn, zwei harten Blitzen von seitlich hinten und einem Licht von oben als Kopflicht. Nach einer Farbkorrektur und Vignettierung hat Christine Drews auf zwei neutralgrauen Ebenen in den Modi „Weiches Licht“ und „ineinanderkopieren“ mit Abwedler und Nachbelichter (Dodge&Burn-Verfahren, siehe DOCMA 35, S. 72) die Strukturen nachgezeichnet. Sie gewinnt ein Paket des Nik Plugs-ins Viveza 2 im Wert von 200 Euro.





Christine Drews, Jahrgang 1969, studierte in den 90er Jahren Architektur und kam über ihren Mann, den Hobbyfotografen Erik Drews, zur Bildbearbeitung und Fotografie. Die Autodidaktin porträtierte anfänglich im Wohnzimmerstudio Freunde und Bekannte, bis sie 2007 zufällig den Fotografen Helmut Biess kennenlernte, der in Berlin-Steglitz ein eigenes Fotostudio betreibt. Dort entwickelte sie ihren eigenen Stil.

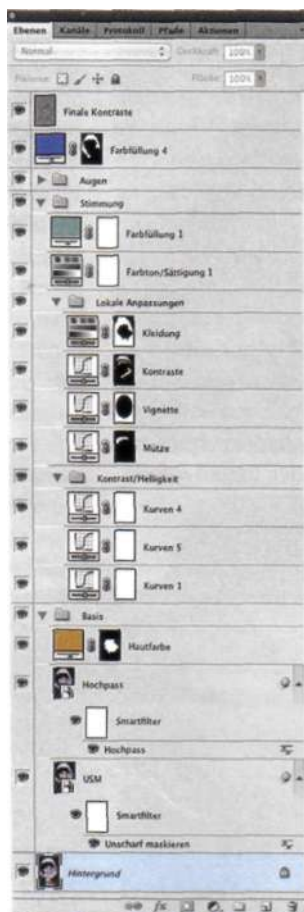
Mehr auf: www.drewsolution.de

Zwei weitere Bilder von Christine Drews: "Dont drink and drive" und "Null Bock"

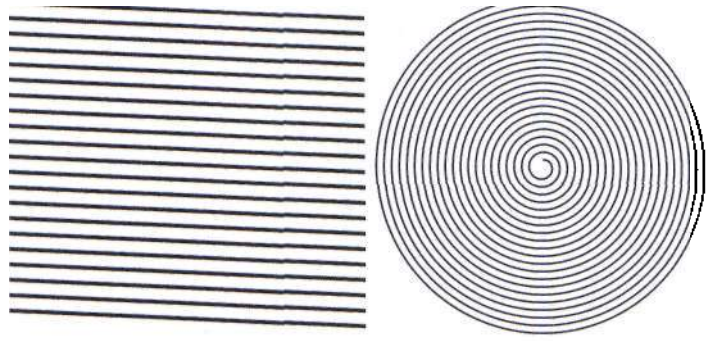


Oliver Fischer, 23 Jahre alt, entdeckte Photoshop durch Zufall vor etwa einem Jahr. Er hat sich seitdem

das Programm durch das Studium von Fachzeitschriften, DVDs und Video-Tutorials erarbeitet. Die Fotografie kam erst später dazu, als er merkte, dass ihm die Stockfotos als Grundlage nicht ausreichen. Mehr zu seiner Person finden Sie unter seinem Facebook-Account: fc-user:1583604



Den 2. Preis gewinnt Oliver Fischer mit seinem Bild "Homeless", in dem er die Strukturen mit der Gradationskurve und dem Hochpass-Filter herausgearbeitet hat. Der Akt „Tattoo“ oben links ist ein weiteres Bild von ihm. Er erhält ebenfalls ein Paket des Nik Plugs-ins VIVEZA 2.



"Polarkoordinaten"-Spirale

Das Rätsel mit der Spirale hat offensichtlich wieder sehr vielen Leser/innen Spaß gemacht; es kamen zahlreiche, überwiegend richtige Antworten.

Aus den korrekten Einsendungen haben wir zwei Gewinner ausgelost. (Michaela Kniest kommentierte: „Ehrlich gesagt, tut mir die Jury leid, die hier die Lösungen beurteilen muss! Mir war's von den zwei Versuchen schon ganz schlecht...“ Eine Jury gibt's hier nicht. Doc Baumann schaut sich an, welche Einsendungen stimmen, und tippt dann mit der Maus bei geschlossenen Augen auf eine Zeile im Mail-Eingang.)

Gewonnen haben Hans-Werner Delhey aus dem belgischen Eupen und Michaela Kniest aus Augsburg die Programme Photomatrix 3.2 und Silkpix Pro, die Franzis für diesen Zweck zur Verfügung gestellt hat. Wir gratulieren!

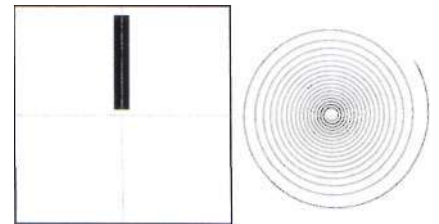
Was war nun die korrekte Lösung? Die Gewinner verraten es uns. Hans-Werner Eupen schreibt: „Ich habe meine Spirale wie folgt gebaut: Mit Hilfe von Linealen und Raster so-

wie einer runden Pinselspitze habe ich [auf einer quadratischen Arbeitsfläche] parallele schräge Linien von links nach rechts (Shift) gezogen. Darauf habe ich, 'Polarkoordinaten' aus den Verzerrungsfiltern angewendet mit der Einstellung rechteckig > polar' - je flacher die Parallelen, desto engere Windungen. Präzises Arbeiten ist Voraussetzung, damit die Windungen nicht abknicken.“

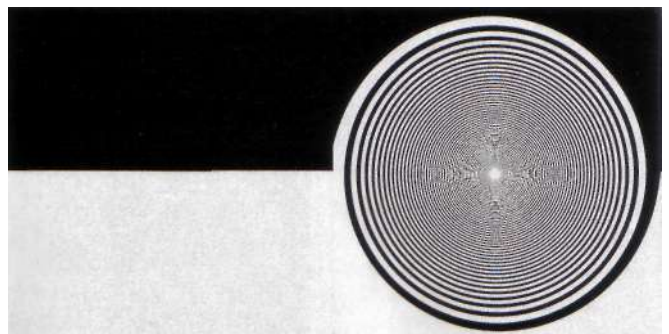
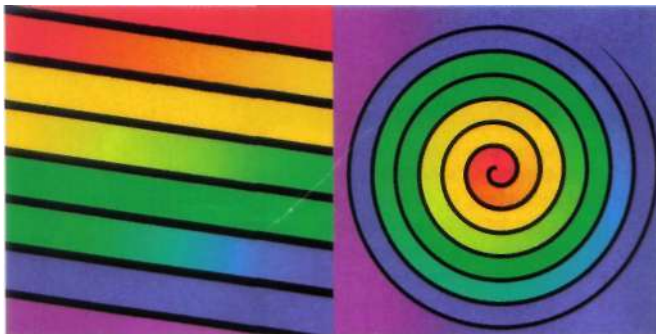
Michaela Kniest hat gleich drei Lösungen eingesandt. Neben einer, die der beschriebenen entspricht, noch eine, bei der zwischen den Linien Farbverläufe eingezogen wurden - natürlich ebenfalls links so beginnend, wie sie rechts enden. Ergänzend kam von ihr noch ein Weg, den auch einige andere vorgeschlagen hatten. Der ist nicht falsch, war aber nicht der erwünschte, weil diese Spirale nach innen hin dünner und enger wird:

Quadratische Arbeitsfläche horizontal halbieren und mit unterschiedlichen Farben füllen, alles auswählen und den Verzerrungsfilter „Strudel“ mehrfach hintereinander mit maximaler Stärke anwenden (unten rechts).

Spiral-Lösungen, die nicht der Vorgabe entsprachen, gab es übrigens etliche. So hat ein Einsender verschobene Halbkreise aneinandergesetzt (was zwar auf den ersten Blick einer Spirale ähnelt, aber nicht wirklich eine ist). Oder es wurde augenzwinkernd die Vektor-Spirale aus den Form-Vorgaben verwendet. Marko Gerloff aus Halberstadt hat einen Weg vorgeschlagen, wie man auch mit dem „Strudel“-Filter zu einer einheitlich dicken - wenn auch zur Mitte hin enger werdenden - Spirale gelangt: Er setzte vor dem Filtern einen senkrechten schwarzen Strich auf die quadratische Fläche (unten), und zwar mittig in die obere Hälfte mit leichtem Abstand zur Bildkante und zum Zentrum. (doc)



Michaela Kniest hat zusätzlich Farbverläufe mit eingebaut (links); ergänzend zeigt sie einen Weg über den „Strudel“-Filter (unten), ähnlich wie Marko Gerloff (oben).



PHOTOSHOP- RÄTSEL

Vom Sommer zum Winter
in zwanzig Sekunden – wie
haben wir das gemacht?

Kunstschnee können Sie mit der Gewinnprämie VirtualRig Studio Lite zwar nicht erzeugen – aber garantiert einen Bob oder Skiläufer rasant den Berg runter schlittern lassen. Eigentlich dient die Software dazu, nichtlineare Bewegungsverwischungen insbesondere für Autoaufnahmen zu erzeugen. Auf Seite 84 stellen wir das Programm ausführlich vor, das es für Windows und Mac gibt. Gesponsert wird das von VirtualRig; der Wert beträgt 590 Euro.



Frostiger Photoshop-Effekt

Es gibt drei Möglichkeiten, aus dem Foto einer sommerlichen Szene ein Winterbild zu machen: Sie warten neben der aufs Stativ geschraubten Kamera ein paar Monate, bis Schnee und Frost zu sehen sind, Sie nehmen sich ein paar Tage Zeit, um Reif und Flocken säuberlich ins Bild zu malen ... oder Sie denken sich einen anderen Weg aus, der etwas schneller zum Ziel führt.

Wenn Sie dieses Rätsel zum Anlass nehmen, um das auszutüfteln, haben Sie sogar die Chance auf einen wertvollen Preis.

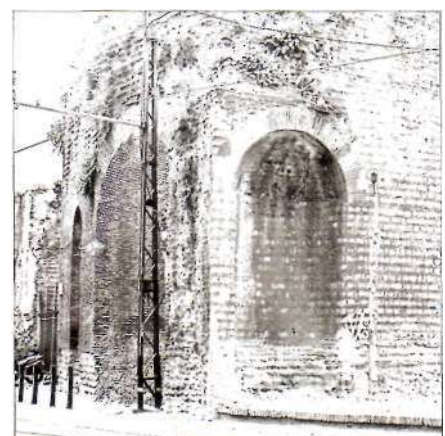
Rechts sehen Sie, zur Weihnachtszeit passend, das Foto einiger Tannenzweige, daneben dessen Schnee-und-Raureif-Version. Da ich weder Lust hatte, ein paar Monate im Wald zu warten, noch mit einem Pinselchen Nadel für Nadel nachzumalen, habe ich mich für die dritte Möglichkeit entschieden: Mal schauen, was Photoshop zu bieten hat? Das dauerte etwa zwanzig Sekunden. Dieser Weg sollte also ganz im Sinne derjenigen Leser sein, die gelegentlich anmerken: Für die Umsetzung langer Workshops habe ich in der Praxis keine Zeit, das muss ruck-zuck gehen! Rucker-zucker als zwanzig Sekunden von Sommer zu Winter kann eigentlich niemand verlangen.

Sie brauchen dafür keine Plug-ins und keine brandneue Photoshop-Version. Und die aufgewandte Zeit lässt erkennen, dass hier keine komplexen Eingriffe vorgenommen wurden (auch wurde keine vorbereitete Aktion abgespielt). Es ist ziemlich simpel, und auch mit etwas Ausprobieren sollte es in einer halben Minute erledigt sein. Sie müssen nur die richtige Methode finden.

Die Lösung senden Sie uns bitte als JPEG-Datei mit einer Seitenlänge von 1 400x700 Pixel bis spätestens zum **13. Januar 2011** an redaktion@docma.info mit der Betreffzeile „Photoshop-Rätsel“. Die linke Hälfte soll das Ausgangsfoto zeigen, die rechte das fertige Resultat. Sie können dafür unsere Beispielbilder bei den Arbeitsmaterialien her-

unterladen oder eigene verwenden. In Ihrer Mail beschreiben Sie bitte, wie Sie vorgegangen sind. Bewahren Sie das Original auf; wir werden es vom Gewinner anfordern.

Dafür winkt wieder eine besonders wertvolle Prämie: die auf Seite 84 vorgestellte Software VirtualRig für Bewegungsverwischungen im Wert von 590 Euro. (doc) •



MY HUSBAND & ME

Wahrhaft große Kunst! Der Bildband mit den Paar-Montagen von Nico Ferrando misst 67 x 91 Zentimeter und wiegt

DOCM: *Wie kamst Du auf die Idee, die Körper von Paare so zu vermischen, wie Du das in Deinem neuen Buch getan hast?*

Nico: Ich habe zunächst einmal geheiratet. Und nachdem ich einige Zeit mit meiner Frau zusammengelebt hatte, dachte ich darüber nach, wie sich das visuell darstellen lässt - das eigene Selbst aufzugeben und in einer Beziehung aufgehen zu lassen, und wie sich vieles im Laufe der Zeit anzugleichen beginnt.

DOCM: *Welche digitalen Werkzeuge hast Du für dieses Projekt eingesetzt?*

Nico: Eine Canon EOS Ds Mark III, Lightroom sowie Photoshop CS4 und CS5.

DOCM: *Du hast nicht nur primäre und sekundäre Geschlechtsmerkmale von einem Partner auf den anderen übertragen, sondern dabei ganz neue Körper erschaffen mit Angleichungen der Formen oder der Körperbehaarung. Welche Techniken hast Du dafür eingesetzt?*

Nico: Ich unterteile meine Arbeit in drei Abschnitte: Die *Form*: Zunächst kopiere ich eine Ebene mit dem Körper des einen Partners über die des jeweils anderen und reduziere ihre Deckkraft auf 50 Prozent; die Körper verzerre ich dann mit den verschiedenen Transformationswerkzeugen wie Verkrümmen oder Verflüssigen. Danach lege ich für diese Ebene eine Ebenenmaske an und lasse nur bestimmte Bereiche sichtbar. Mitunter benötige ich dazu bis zu fünf verschiedene Ebenen, um die entsprechenden Formen jeweils gezielt an den Körper auf der Hintergrundebene anzupassen. *Farbkorrektur*. Mit verschiedenen Einstellungsebenen gleiche ich die Farbigkeit der beiden Körper einander an. Dafür setze ich meist die „Selektive Farbkorrektur“ ein. Dabei ist es ganz wichtig, dass ein Körper nicht einen einzigen Farbton besitzt-verschiedene Bereiche sind unterschiedlich getönt. Daher muss man die diversen Körperteile jeweils einzeln bearbeiten. Schließlich die *Detail-Arbeit*: Dabei geht es in erster Linie um das Anpassen von Haaren, das Entfernen von Flecken und so weiter.

DOCM: *Wie lange hast du jeweils an einem der Paare-Bilder gearbeitet?*

Nico: Manchmal ein paar Stunden, manchmal ein paar Tage. Haben Paare ähnliche

Form und Hautfarbe, ist es einfach, sie zu überlagern und das zu löschen, was man nicht braucht. Wenn ein Paar dagegen sehr unterschiedlich ist, dauert es lange, die richtige Form und Hautfärbung zu entwickeln.

DOCM: *Es gibt einige Paare in Deinem Buch, bei denen Du nicht nur Form und Geschlechtsmerkmale, sondern auch die erheblich abweichenden Hautfarben berücksichtigt haben musstest.*

Nico: Da habe ich nur starke Abweichungen zwischen den Partnern angepasst. In zwei Fällen - wie etwa bei Mr. Marin (Seite 121 links oben) - handelt es sich um Albinos mit einer entsprechend hellen Hauttönung.

DOCM: *Wie sah die fotografische Seite des Projekts aus?*

Nico: Da ich nicht nur die Nachbearbeitung gemacht habe, sondern auch die Fotos, habe



ME & MY WIFE Nico Ferrando

3 Kilo. Ein Interview mit dem argentinischen Künstler von Doc Baumann

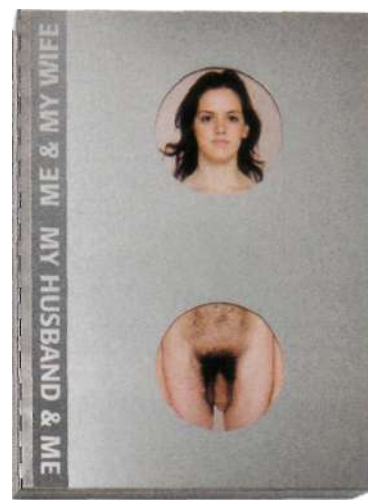
ich viel über Ausleuchtung und Aufnahmebedingungen nachgedacht um diesen Stil der Bilder zu erzielen. Auch für digitale Fotos gilt nach wie vor das Visualisierungskonzept von Ansel Adams, dass man sich vorstellen sollte, wie das fertige Bild aussieht. Man fotografiert also mit all den späteren Eingriffen der Postproduktion im Hinterkopf.

DOCMA: Warum präsentierst Du die Bilder in dieser recht ungewöhnlichen Form - irgendwo

zwischen großformatigem Fotoband und Ausdrucken für eine Ausstellung?

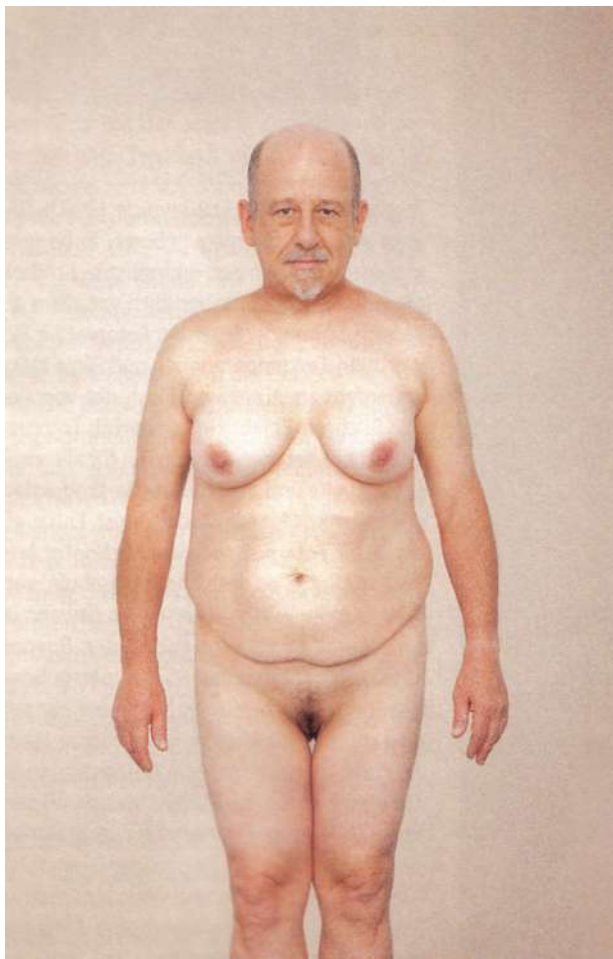
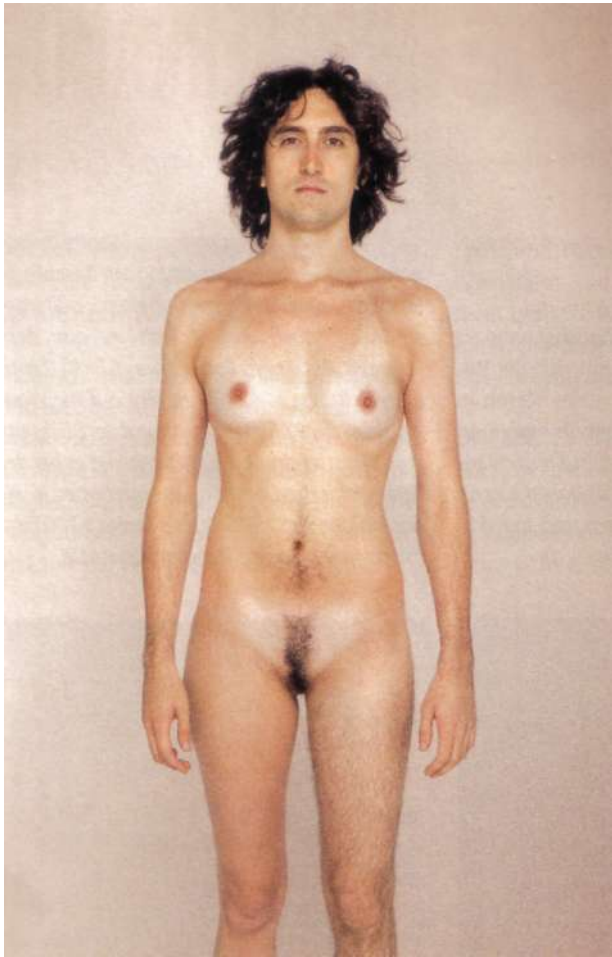
Nico: Ich wollte die Bilder möglichst nahe an der tatsächlichen Größe: Damit sich der Betrachter zu ihnen als Fotos realer Wesen in Beziehung setzen und alle Details erkennen kann. Die Idee liegt zwischen Buch und Original-Edition. Dank der Spiralbindung kann man Einzelblätter herauslösen und aufhängen, ohne das Buch zu zerstören. •

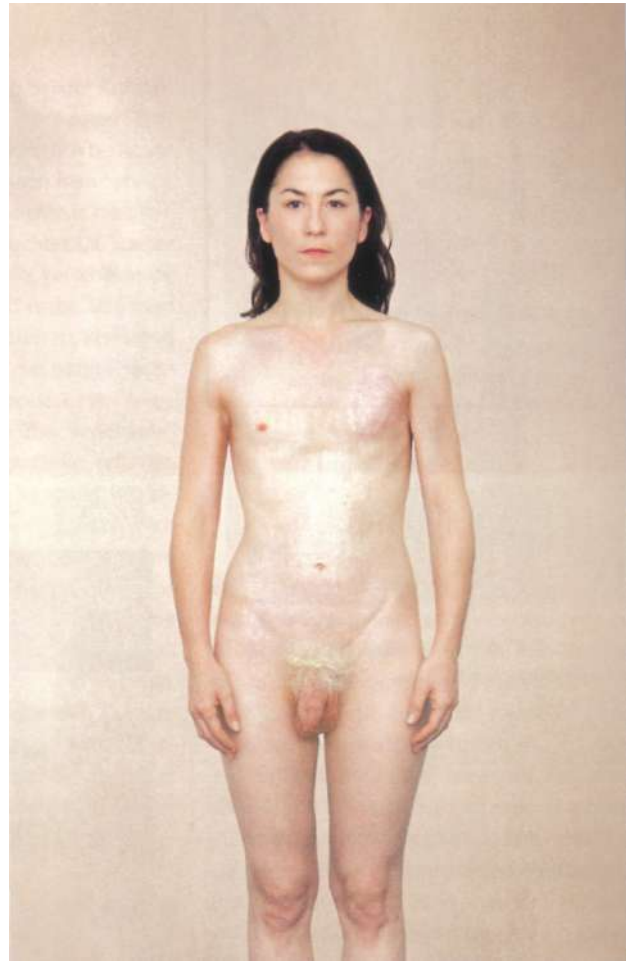
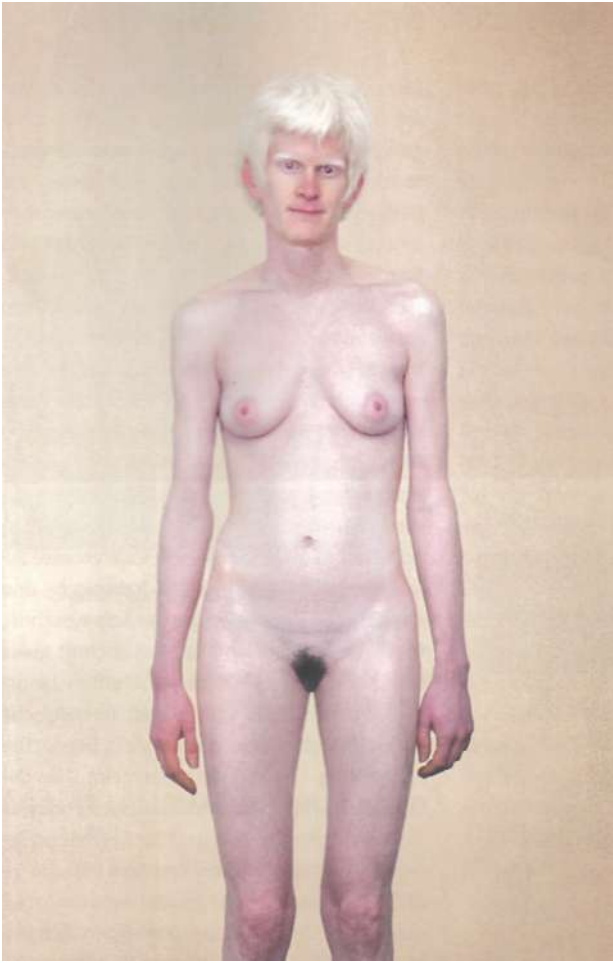
ist nicht nur inhaltlich wegen seiner Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen und Sehgewohnheiten außergewöhnlich, auch formal fällt es aus dem Rahmen: Bei einem Format von 67x91 Zentimetern bringt es 43 Kilogramm auf die Waage. Jedes der 57 Blätter wurde auf der Rückseite vom Künstler signiert. Erschienen ist es bei der österreichischen Edition Lammerhuber in einer Auflage von 250 Stück, es kostet 5 700 Euro (<http://www.edition.lammerhuber.at/>).



NICOLAS ERRANDO (links

montiert mit seiner Frau) wurde 1978 in Buenos Aires, Argentinien, geboren. Er begann in seiner Jugend in der Filmindustrie zu arbeiten und ist seither freiberuflich vor allem als Kameramann oder leitender Fotograf für TV-Werbung, Dokumentationen und Filme tätig, außerdem als Autor und Illustrator von Comic-Büchern. Er lebte in London als Fotograf und war in Katar verantwortlich für alle visuellen Inhalte und die Multimedia-Produktion des Museums für Islamische Kunst. Er hat einen MA in Fotografie der Slade School of Arts und studierte an der Filmhochschule von Buenos Aires; während dieser Zeit gewann er den 1. Preis Photography Award der Buenos Aires 2002 Kurzfilmtage. Seine persönliche fotografische Arbeit zeigt er auf der ganzen Welt von Buenos Aires über London bis Madrid; er erhielt dafür mehrere Auszeichnungen wie etwa den Fujifilm Student Award und den Terry O'Neill Award. Inzwischen verbringt er die meiste Zeit in Flugzeugen zwischen Buenos Aires, London und Wien als Creative Director der Edition Lammerhuber. Er ist ein Mitglied der Gruppe [Asterisco.org](http://www.asterisco.org). •





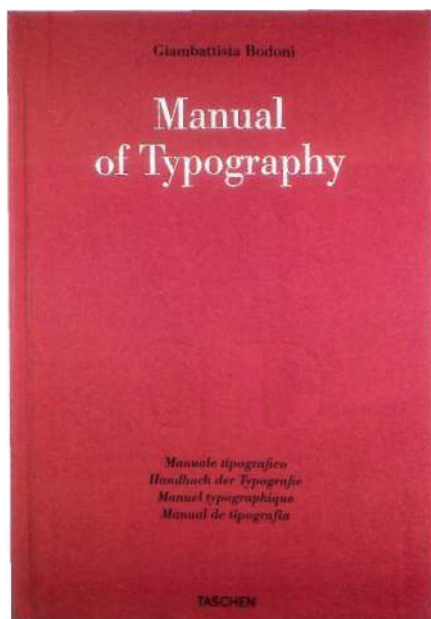
Bücher

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

Bodonis Buchstaben

Der saubere Nachdruck von Bodonis Schriftmusterbuch von 1818, seinem „Manuale tipografico“, ist ein beeindruckendes und für Schriftliebhaber begeisterndes Werk. Das Original ist kaum zu finden und unbezahlbar, selbst der Ricci-Nachdruck von 1965 kostet inzwischen weit über 3000 Euro. Taschen bietet das komplette Werk jetzt für nur 50 Euro an, samt einer 64-seitigen Einführung von Fussel (nach deren Lektüre man weiß, warum Bücher üblicherweise nicht rot gedruckt werden). Dennoch, bei aller Begeisterung muss ich gestehen: Die über 600 Seiten mit zahllosen Bodoni-Schriftschnitten langweilen nach ein paar hundert Seiten. So perfekt der Nachdruck auch gelungen ist, ihm fehlt der besondere Reiz, den das Blättern im Original mit sich bringt. Bei Interesse für Schriftgeschichte sollte man sich diese günstige Ausgabe nicht entgehen lassen.

*Giambattista Bodoni: Handbuch der Typografie/plus Begleitband von Stephan Fussel
Leinen, Großformat, 618 & 64 Seiten
Taschen Verlag 2010, 49,99 Euro*



*Buchstabengeschichte(n)
Max Bollwage
Broschur, 232 Seiten
Akad. Druck-u. Verlagsanst. 2010, 24,90 Euro*

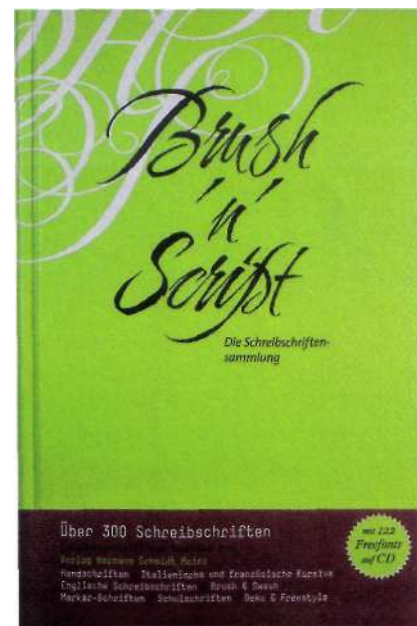
Buchstabengeschichte(n)

„Wie das Alphabet entstand und warum unsere Buchstaben so aussehen“ ist der Untertitel dieser Schriftgeschichte. Den ersten Teil der Frage beantwortet der Band ausführlich und nachvollziehbar, den zweiten weniger. Selten machen wir uns bewusst, dass wir noch immer dieselben (Groß-)Buchstaben verwenden wie die Römer vor 2 000 Jahren, und dass auch deren Lettern das Ergebnis einer langen Kette minimaler Veränderungen waren. Es geht um Schrift und Schreiben, später auch ums Drucken, und darum, wie die Art, in der Buchstaben aufgezeichnet werden, ihre Formen bestimmt. Das Buch bietet neben den Texten zur Geschichte der Buchstaben zahlreiche Bildbeispiele von den Hieroglyphen bis in die Gegenwart - wobei allerdings die semitischen Schriften, die insbesondere mit dem Phönizischen das Griechische ausschlaggebend beeinflusst haben, gegenüber den ägyptischen Beispielen merklich unterbewertet sind. Als knappe und gut lesbare Übersicht empfehlenswert.

Schreibschriften-Fonts

Der neue Titel aus dem Mainzer Schmidt-Verlag ist eine schöne Mischung von Nachschlagewerk und Bilderbuch (wenn man die großformatige Wiedergabe von Alphabeten mit gelegentlich eingestreuten Anwendungsbeispielen als Bilder bezeichnen möchte). Auf knapp 500 Seiten werden die Fonts vorgestellt, auf jeweils einer Seite mit einem Figurenverzeichnis der Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen, Satzzeichen und Beispieltext. Alle vorgestellten Schriften sind als digitale Fonts verfügbar - 122 von ihnen liegen auf der im Preis enthaltenen CD bei, was allein schon die Anschaffung lohnt, ebenso wie beim noch immer lieferbaren Vorläuferband der Fraktur-Schriften. Die Alphabete sind kapitelweise zusammengestellt: Handschrift, italienische und französische Kursive, englische Schreibschrift, Brush- und Markerschriften, Schulschrift sowie Deko und Freestyle. Neben Schriften längst vergangener Zeiten gibt es viele nostalgische Varianten aus dem 20. Jahrhundert. Bei der Beschreibung - im Wortsinne gemeint, also der Ergänzung bearbeiteter Bilder mit Schriftelementen - von Dingen und Sachverhalten jener Jahre sollte man nutzen, dass sich die individuelle Formsprache passender Schrift gut eignet, um den Geist der jeweiligen Zeit zusätzlich zu visualisieren. Kleines Härchen in der Suppe: Bei älteren Hand- und Scheibsschriften gab es selbstverständlich immer ein Lang-s, das an bestimmten Stellen zu verwenden war. Dass die dokumentierten Fonts das nicht enthalten und das Buch so fahrlässig zu falschem Schreiben auffordert, ist mehr als bedauerlich.

*Brush 'n' Script
Geum-hee Hong
geb., 496 Seiten, CD mit 122 Free-Fonts
Hermann Schmidt 2010, 49,80 Euro*



Digitales Licht

Licht und Schatten entstehen bei der Aufnahme und nicht in Photoshop - die meisten Fotografen würden diesen Satz sicherlich bis heute unterschreiben. Doch Licht kann mehr, als die Abwesenheit von Schatten sichtbar machen. In seinem neuen Buch beleuchtet Uli Staiger das komplexe Zusammenspiel verschiedener Kontrastarten, Helligkeit und Farbe. Wie man es von seinen Büchern gewohnt ist, erwerben Sie auf den ersten 80 Seiten das nötige Handwerkszeug für den workshopbasierten zweiten Teil. Neben Grundwissen über verschiedene Lichtformer beim Fotografieren erfahren Sie viel über den kreativen Umgang mit diversen Füllmethoden und lernen erstaunlich simpel anzuwendende Techniken kennen, um Licht ins Dunkel und damit emotionale Power in Ihre Bilder zu malen. Im zweiten Teil folgen auf über 200 Seiten sieben Workshops, die nicht nur Ihr Wissen festigen und vertiefen, sondern auch zu atemberaubenden Composites führen. Trotz Staigers detaillierten Step-by-Step-Beschreibungen sollten Sie aber über ein gesundes Basiswissen verfügen - und mindestens die Version Photoshop CS4.



Digitales Licht. Licht und Schatten mit Photoshop bearbeiten
Uli Staiger
geb., 304 Seiten
mitp 2010, 44,95 Euro



Digital Pointing. Digitale Kunstwerke mit Adobe Photoshop erstellen
David Feller
Broschur, 383 Seiten, CD
mitp 2010, 39,95 Euro

Mal- Kunstwerke erstellen

Ach, hätte er sich doch damit begnügt zu zeigen, welche Spuren Photoshop-Werkzeuge bei dieser oder jener Einstellung hinterlassen! Dann wäre das ein solides Buch, aus dem sich Digital-Maler die eine oder andere Anregung holen könnten. Aber nein - es muss Kunst sein. „Kunstwerke erstellen“ ist auf dem Titel zu lesen. Diese Zusammenstellung von Substantiv und Verb sagt schon alles - erinnern Sie sich, wie Leonardo die Mona Lisa „erstellt“ hat? Was in Fellers Buch über das Zeigen von Malspuren hinausgeht, ist von abgrundtiefer Peinlichkeit. Nichts gegen Hobbymaler - aber müssen sie ihre Werke der Öffentlichkeit in Buchform präsentieren und mit dem Prädikat „Kunstwerk“ adeln? Gegen dieses hilflose Gekritzel hat jede malerische Fließbandproduktion aus chinesischen Hinterhöfen Museumsqualität. Mildernde Umstände für dieses Buch finde ich keine.



Digital Art. Neue Wege in der Kunst
Wolf Lieser
geb., Großformat, 276 Seiten, CD
Ullmann 2000, 39,95 Euro

Ach, die Kunst!

Der Band ist preisgünstig, opulent bebildert, umfangreich - doch er leidet darunter, dass Künstler nicht unbedingt diejenigen sind, die sich mit der Handhabung digitaler Werkzeuge am allerbesten auskennen. Etliches, was hier etwa aus dem 3D-Bereich geboten wird, hat technisch gesehen Einsteigerniveau, da ist jeder Hollywood-Film eindrucksvoller; der Montage-Bereich kommt kaum vor (und wenn, oft so krude, dass der vorgebliche Kunst-Charakter dafür die einzige Entschuldigung ist). Natürlich gibt es auch den unvermeidlichen Überblick über die frühe „Computer-Grafik“. Ich persönlich ziehe da nicht-künstlerische Illustration vor - aber das halte jeder nach Belieben.

Wie mit Photoshop...

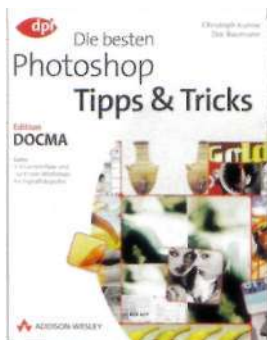
Zur Zeit ihres Entstehens verglich man illusionistische Gemälde mit der sichtbaren Wirklichkeit, die sie wiedergaben und von der sie oft kaum unterscheidbar waren. Später erschienen sie wie fotografiert - heute würden sie viele Betrachter wahrscheinlich in Bezug auf digital idealisierte Realität beschreiben, sei es als flache Bilder oder 3D-Szenen. Eine gewisse „Flachheit“ war übrigens bereits den alten Trompe-l'œil-Gemälden zu eigen, die dieser Band dokumentiert - zeigten sie doch häufig ihrerseits Bilder oder Objekte mit geringer Tiefenerstreckung. Bekannt sind solche Werke

seit der Antike; das Buch bietet einen Überblick über typische Malereien bis zur Gegenwart in großformatigen Abbildungen mit kenntnisreicher Beschreibung und Kommentierung. Wer Betrachter heute mit Photoshop-Montagen und 3D-Konstruktionen **visuell** hinter Licht führt, sollte wissen, wie das unsere Vorgänger mit Pinsel und Farben umgesetzt haben; der Band liefert dafür eine gute Basis. •

Täuschend echt. Illusion und Wirklichkeit in der Kunst
Bärbel Hedinger u.a.
geb., Großformat, 224 Seiten
Hirmer 2010, 39,90 Euro



PIXA FOTOSHOP



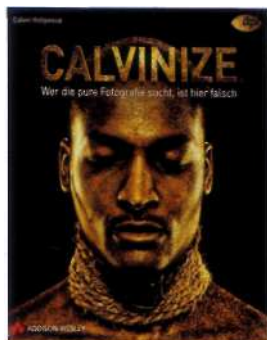
Die besten Photoshop Tipps & Tricks

Mit "Die besten Photoshop Tipps & Tricks" ist den Autoren ein Mix aus allgemeinen Tipps im Umgang mit Adobes Bildbearbeitungsprogramm und unzähligen gelösten Praxis-Problemen gelungen. Selbst Anwender von Photoshop 7 finden noch zahlreiche Tipps.

372 Seiten, Paperback.

Nr.: 9130-075

€ 12,90



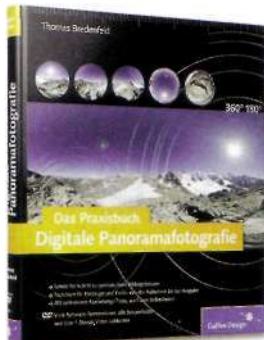
Calvin Hollywood Cavinize

Calvin Hollywood ist ein Fotokünstler aus Heidelberg, der Fotografie & Bildbearbeitung auf eine phantasievolle Weise kombiniert. Hyperscharfe, hohe Kontraste & eine maleisch anmutende Bildwirkung seiner Fotos zeichnen seinen persönlichen Stil aus. Dieser Bildband zeigt über 100 seiner spektakulärsten Bilder sowie den einen und anderen Gedanken zu Themen wie Photoshop, Plugins, Kleidung, Licht.

144 Seiten, Hardcover

Nr.: 9130-140

€ 24,80



Das Praxisbuch - Digitale Panoramafotografie
Erstellen Sie Panoramen wie ein Profi! Thomas Beckendorf führt Sie in die Welt der digitalen Panoramafotografie: Erfahren Sie, welche Ausrüstung für das Erstellen von anspruchsvollen Panoramen sinnvoll ist, lernen Sie anhand von anschaulichen Beispielen die richtige Aufnahmetechnik kennen und wie Sie Ihre Vorlagen am Rechner perfekt zusammenfügen.

358 Seiten, Hardcover DVD

Nr.: 9130-131

Nur € 39,90



Fotografische Lichtgestaltung
Ein fotografischer Gestalter benötigt eine eigene Lichtästhetik. Dieses Buch vermittelt die Fähigkeit, mit dem verfügbaren Arsenal der Lichtwerkzeuge erfolgreich umzugehen. Desweiteren wird die Theorie anhand zahlreicher Bildbeispiele umgesetzt und erklärt. Durch dieses Buch werden Sie Licht und Schatten als Gestaltungsmittel neu entdecken.

260 Seiten, Hardcover

Nr.: 9130-113

€ 36,00



Fotoschule
Einfach besser fotografieren
Dieses Buch erklärt alle Fachbegriffe anschaulich und beschreibt die Kamertechnik verständlich. Auch Ihre Kreativität wird geschult. Christian Haas, erfahrener Fotograf und Topautor, nimmt Sie an die Hand und führt Sie durch die wichtigsten Fotosituationen.

192 Seiten, Paperback

Nr.: 9130-142

Nur € 10,00



Pavel Kaplun Photoshop CS5 - Für die tägliche Praxis

Pavel Kaplun zeigt in diesem Buch Herangehensweisen und Techniken für die kreative Bildbearbeitung. Sie erhalten dabei Tipps und Tricks für den optimalen Workflow der Bildbearbeitung von der Idee bis hin zum Druck. Auf der beiliegenden DVD befinden sich u. a. alle Bilder der Workshops, sowie Videoworkshops des Autors.

576 Seiten, Hardcover + DVD

Nr.: 9130-144

Nur € 39,80

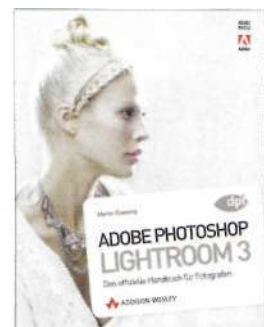


Digitales Face & Bodystyling
Porträtretusche mit Photoshop - neu zu CS5. Das Standardwerk für Fotograf, Werbende und Fotoenthusiast! Sie erfahren Schritt für Schritt wie Sie Haut- und Figurprobleme elegant korrigieren, die Kleidung überarbeiten oder die Frisur verändern können. Neben subtilen Korrekturen werden dabei auch kreative Verfremdungen gezeigt. Workshops auf beiliegender CD.

480 Seiten, Softcover + DVD

Nr.: 9130-145

Nur € 39,80



Adobe Photoshop Lightroom 3
Das offizielle Handbuch für Fotografen. Evening arbeitet sich im wahrsten Sinne des Wortes "durch" Lightroom 3 hindurch - und nimmt Sie mit auf seine Reise. Sein Buch kann man getrost als die Lightroom-Bibel bezeichnen, auf über 600 Seiten lässt er kein Feature des Programms unerwähnt. Ein Muss für alle, die sich ernsthaft mit Digitalfotografie auseinandersetzen.

672 Seiten, Hardcover

Nr.: 9130-146

Nur € 49,80



Der Blick über die Schulter
Anspruchsvolle Fotografie und Bildbearbeitung - Von erstklassigen Beispielen lernen. Georg Barr lässt Sie an seiner Arbeit teilhaben - bei der Aufnahme genauso wie später bei der Bearbeitung der Bilder am Computer. An zahlreichen Bildbeispielen demonstriert er, wie er aus "Rohmaterial" anspruchsvolle Fotos macht und ihnen das gewisse Etwas entlockt.

298 Seiten, Hardcover

Nr.: 9130-141

Nur € 39,90



Bildkomposition
Basiswissen Fotografie Bd. 1. Dieses Buch bietet elementares Wissen für alle, die gute Fotos machen wollen. David Präkel beschreibt die Bildgestaltung, deren formale Elemente und das Einbringen von Raum und Zeit in fotografische Bilder. Sie erfahren alles über Bildgestaltungstechniken anhand praktischer Beispiele sowie über die Entwicklung eines persönlichen Fotostils.

176 Seiten, Softcover

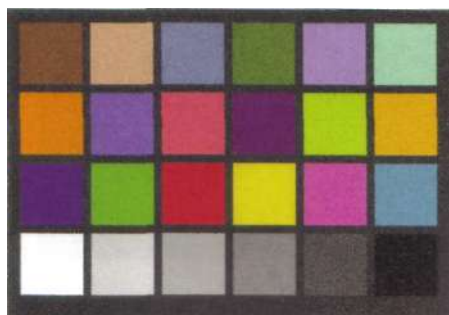
Nr.: 9130-054

Nur 24,95 €

Top-Tipp des Monats

Farb-Check-Karte 13 x 18 cm + CD

Die B.I.G. Farb-Check-Karte wird möglichst bei Normlicht mit dem Monitorbild verglichen. Das Test- und Kalibrierbild findet sich dazu als genormte tiff-Datei auf der beiliegenden CD. Im direkten Vergleich können die Abweichungen leicht festgestellt und in den Monitoreinstellungen korrigiert werden.



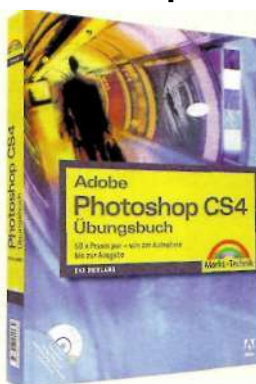
Anschließend ist auch die Scanner- und Drucker-Kalibrierung kein Problem mehr. Größe: 13x18cm.

Nr.: 9190-003

Nur 32,95 €

Eva Ruhland

Photoshop CS4 Übungsbuch + DVD



50 Mal Praxis pur - von der Aufnahme bis zur Ausgabe. Machen Sie sich die Vielzahl der Funktionen und Werkzeuge von Photoshop CS4 für Ihre eigenen Vorhaben zunutze. Egal ob Sie Digitalfotos perfekt bearbeiten, Bilder für den Druck aufbereiten oder effektvolle Collagen gestalten möchten - dieser Guide verrät Ihnen die besten Tricks der Profis.

352 Seiten, Softcover+1 DVD

Nr.: 9130-147

Statt 29,95 €
nur 12,80 €

Free LOADS

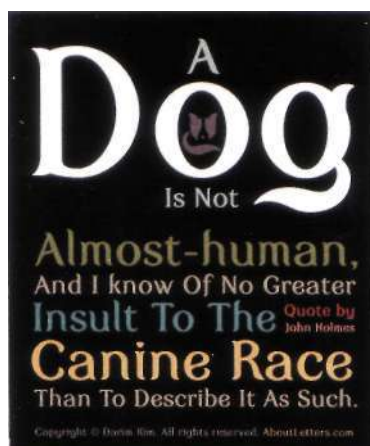
Kostenloses Material
für Bildbearbeiter und Fotografen



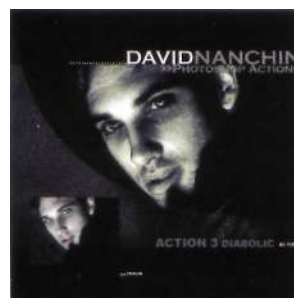
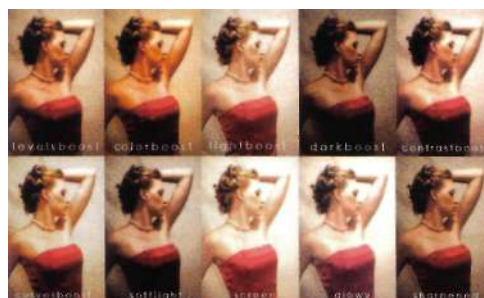
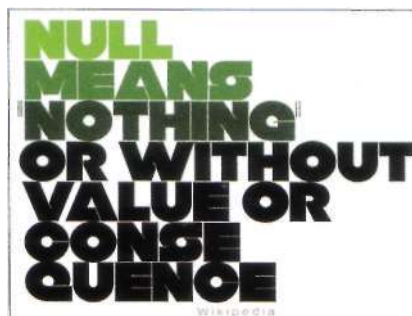
600 Pinselspitzen mit Naturmotiven
www.docma.info/8679.html



2000 Texturen
www.docma.info/8675.html



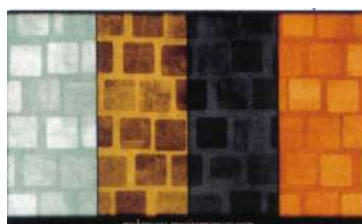
9 kostenlose Schriftfonts
www.docma.info/8674.html



60 Photoshop-Aktionen für
Bildverbesserung und Retusche
www.docma.info/8672.html

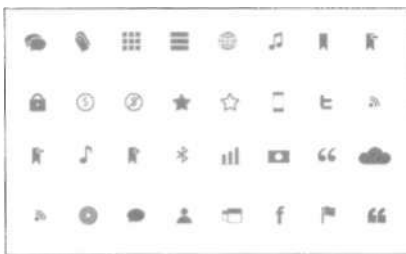
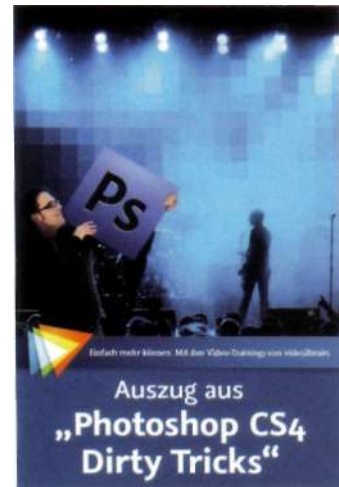


80 Vintage-Aktionen
www.docma.info/8673.html



2 000 Photoshop-Muster
www.docma.info/8676.html





15 minimalistische Icon-Sets
www.docma.info/8680.html

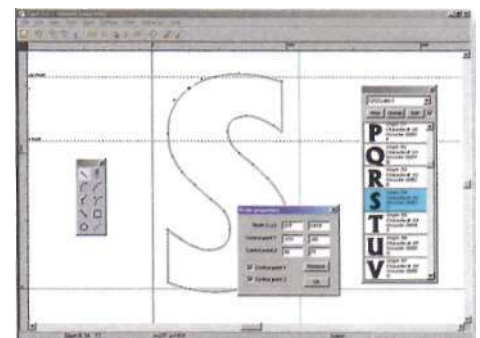


Videotraining „Photoshop CS4 Dirty Tricks“, exklusiv für DOCMA-Leser
www.docma.info/8431.html

Dieses Training fängt dort an, wo andere aufhören. Michel Mayerle geht auf schwierige Fragen ein, die im stressigen Praxisalltag eines jeden Bildbearbeiters oder Fotografen auftauchen. Wer Photoshop bis an die Grenzen ausreizen und schneller arbeiten will, ist hier goldrichtig.



Mehr als 180 Lightroom-Presets
www.docma.info/8684.html



Kostenloser Font-Editor „Type light“ für Open-Type-Schriften (Windows)
www.docma.info/8685.html



12 Firefox-Plug-ins für Fotografen
www.docma.info/8683.html



Lightroom-Plug-in "FotoPlayer"
www.docma.info/8682.html

Leser- BRIEFE

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

Nur DOCMA lesen reicht nicht

Hallo DOCMA-Team,

An dieser Stelle möchte ich ein herzliches Dankeschön loswerden. Gleichzeitig möchte ich Euch ermutigen, die Zeitschrift nicht zu ändern - falls es Leser gibt, denen die Workshops zu schwer erscheinen, sollte man sich vielleicht vorher erst einmal GIMP laden und mit einem bezahlbaren DVD-Training in die „Ebenen-Denke“ kommen. Das Ganze erfordert für einen Hobby-Fotografen, der keine entsprechende Ausbildung hat, sehr viel Üben. Nur mal eben DOCMA zu lesen, reicht alleine nicht aus - etwas Ehrgeiz gehört auch dazu. Ich bin diesen Weg gegangen und würde es heute wieder so tun. Viele Grüße, Frank Sebold

Besser schlafen mit Abo

Liebes DOCMA-Team!

Bereits seit einiger Zeit kaufe ich DOCMA, und bin immer wieder fasziniert, wie es Euch gelingt, das Thema der professionellen Bildbearbeitung so zu präsentieren und immer wieder neu zu erfinden. Ein DOCMA-Heft in der Hand ist für mich immer ein kleiner Schatz. Das glänzende Deckblatt, die hohe Qualität des Heftes selbst sowie die hohe Qualität der Inhalte erwecken echte Emotionen.

Ich hatte mich vor kurzer Zeit entschieden, ein Gratisheft anzufordern - na ja, man will ja auch mal etwas sparen. Dann wollte ich innerhalb von 14 Tagen die Sache wieder frech abbestellen.

Mit Eintreffen meines ersten Gratisheftes las ich das Vorwort (DOCMA 37) „In eigener Sache“. Ich war bereits mit Eintreffen von DOCMA 36 gerührt von der Geschichte mit dem Verlag, den Umständen, den Umstellungen usw. Sicher, Ihr schreibt, Ihr möchtet uns Lesern die „DOCMA-Zukunft“ sichern. Doch es ist doch so, dass das gesamte Rad rund laufen muss. Wir haben die Freude am Lesen, Ihr habt die Freude am Zusammenstellen der Inhalte und am Feedback. Nur gemeinsam ist so was möglich. Ich habe mich nun entschlossen, ein Abo zu bestellen. Erstens lege ich mir seit der Entdeckung sowieso alle Hefte zu, zweitens wäre das mit den Gratisheften einfach falsch und unfair und hätte mich nicht wirklich ruhig schlafen lassen.

Vielleicht führt die Idee mit dem Gratisheft einige Leser auch in Versuchung, vielleicht aber siegt doch der Zusammenhalt der Lesergemeinschaft. Für eine starke gemeinsame kreative Zukunft müssen alle zusammenhalten. Herzlichst, Stocker Richard

Hallo Richard, herzlichen Dank für die nette Mail. Das mit dem DOCMA-gratis-Bestellen wäre in der Tat frech gewesen - zwar legal, aber eben leider nichts, was uns helfen würde, das Projekt über Wasser zu halten. Eine Weile hält man das mal aus, auf Einnahmen zu verzichten, aber irgendwann muss man auch sehen, wo die Kohle zum Leben herkommt. Daher freut es uns, dass mal wieder das Gute

Unterstützung durch Doppelzahlung?

Hallo Doc + Redaktionsteam,

ich möchte gerne meinen Teil zur Wirtschaftsethik beitragen. Gibt es die Möglichkeit, meine Rechnung „zurückzusetzen“? Ich möchte unabhängig von meinem aktuellen Abostand eine Rechnung ab 5/2010 erhalten.

Ich finde Eure Vorgehensweise absolut vorbildlich und nicht „zeitgemäß“! Meinen Dank für Euren Umgang mit der Situation möchte ich gerne in der vorher beschriebenen Form ausdrücken. Viele Grüße und viel Erfolg, Ralf Urban

Hallo Ralf, herzlichen Dank für das solidarische Angebot.

Wir drucken Ihre Nachricht hier stellvertretend für viele Mails ähnlichen Inhalts ab. So toll wir das auch finden - aber wir möchten es nicht in Anspruch nehmen. Rechtlich gesehen wäre unser alter Verlag dafür zuständig, die gezahlten Abo-Beträge für nicht ausgelieferte Hefte zurückzuerstatten. Das nehmen wir, wie beschrieben, auf unsere eigene Kappe; dafür können wir uns eben rund ein Jahr lang kein Honorar auszahlen. Wenn Sie uns unterstützen möchten, könnten Sie zum Beispiel jemanden mit einem Geschenk-Abo

Schlechte Nachrichten, gute Wünsche

Lieber Doc Baumann,

das ist eine schlechte Nachricht, wenn die Partner wegbrechen und man auf soviel Geld verzichten muss - ich bin bei Ihnen, war ich doch auch einmal in einer solchen Situation. Dennoch, oder gerade deshalb wünsche ich Ihnen von Herzen, dass Sie sich neu und besser etablieren. Ihre Leser, zu denen ich mich seit kurzer Zeit zähle, werden Ihnen treu bleiben - Ihre Zeitschriftenqualität ist ein guter Nährboden für neu sprudelnde Quellen! Vielen Dank jetzt schon und Ihnen allen eine gute Zeit! Ihr Leser Jürgen Meißner

Kurze Kommentarauswahl aus dem Web

Ich möchte euch ein kleines Lob für Eure Zeitung aussprechen. Es ist immer wieder für mich eine Freude, Eure Zeitung in den Händen zu halten und die interessanten, abwechslungsreichen Artikel zu lesen. Finde es klasse, dass Ihr Euch nicht von den Schwierigkeiten unterkriegen lasst, die Ihr mit Euren Verlag hattet. Für die Zukunft möchte ich Euch alles Gute wünschen, und ich freue mich auch schon auf viele weitere Ausgaben der DOCMA. Mit freundlichen Grüßen, Marian Engel

Ich bin Anhänger Ihrer Zeitschrift schon von der ersten Stunde an - besser gesagt schon seit Ihrer Zeit bei Computerfoto. Schon damals habe ich diese Zeitschrift regelmäßig gelesen, ebenso die Beiträge von Doc Baumann in der Macup. Früher konnte ich die Beiträge beruflich nutzen, da ich in der Druckvorstufe gearbeitet habe. Leider meldete die Firma Insolvenz an, und so musste ich mir einen anderen Job suchen. Da ich aber schon fast mein ganzes Leben lang fotografiere, nutze ich heute Ihre Zeitschrift privat für mein Hobby. Bitte nicht unterkriegen lassen und weiter so. Mit den allerbesten Grüßen, Herbert Wittal

Mich ärgert jeder Beitrag, der mit einem anderen Programm als Photoshop zu tun hat, weil ich ihn nicht nachvollziehen kann und will. Mir haben vier Hefte im Jahr gereicht. Mich stört, dass die Hefte inzwischen in Folie geliefert werden. Aber all das wurde ja bereits diskutiert und von der Mehrheit für gut befunden, also was soll's...

immer nur Photoshop? Es gibt zahlreiche Kollegen, die auch mit der Corel Graphics Suite in der oberen Liga mitspielen. Und auch die OpenSource-Alternativen werden immer interessanter.

Ich finde, die DOCMA ist und bleibt mit eines der hochwertigsten Magazine am deutschen Markt, in dem der Photoshop-Techniken gezeigt werden, die professionellen Ansprüchen genügen und durchaus überzeugen! Ich bin sehr froh, ein langjähriger Abonnent zu sein (seit 2005) und werde es auch weiterhin bleiben. Mich hat es übrigens sehr gefreut, Herrn Künne auf der 2. Photoshop Convention 2008 persönlich getroffen zu haben. LG Jana

Ein gutes Magazin, aber wie es auf dem Titel steht, eben für Profis. Ich bin keiner, und die Workshops sind gelegentlich schwer nachvollziehbar, da mir Grundkenntnisse fehlen. Aber wenn das Interesse erst mal geweckt ist, finde ich meistens den Weg zur Lösung. Ich lese DOCMA jedenfalls immer mit Begeisterung.

Ihr seid super und macht ein großartiges Heft. Ein besonderes „Hut ab“ für Euren ausgeprägten Kampfgeist gegen Verlagsinsolvenzen, und dass ihr nie Euren (herrlich trockenen) Humor verliert. Daumen hoch, macht weiter so!

50 MILLIMETER

Früher war das 50-Millimeter-Normalobjektiv der Grundstock jeder Spiegelreflexausrüstung. Heute ist es als Kit-Objektiv fast in Vergessenheit geraten. Zu Unrecht, meint **Christoph Künne**.

Meine erste Kamera war ein von meinem Vater abgelegtes Kleinbild-Spiegelreflexmodell, das, wie in den 70er Jahren üblich, mit einer 50-Millimeter-Brennweite ausgestattet war.

Weltbetrachtung mit 47°

Dieses Objektiv begleitete mich jahrelang - wohlgerneht als einziges - auf meinen fotografischen Streifzügen und lehrte mich, die Welt durch eine feste Brennweite wahr- und aufzunehmen. Für alle, die sich das nicht so recht vorstellen können: Mit einer 50-Millimeter-Festbrennweite ist der Blickwinkel im digitalen Vollformat und im analogen Kleinbild auf 47° beschränkt. Sie repräsentiert in etwa den bewussten Sehwinkel des menschlichen Auges, der bei circa 45° liegt. Mit ihr erstellte Aufnahmen werden vom Betrachter als perspektivisch neutral empfunden. Wenn man mit dem Objektiv zoomen will, ist das durchaus möglich, aber mühsamer als mit einer Variobrennweite. Motive heranholen oder den Blickwinkel ausweiten funktioniert hier nicht mit Dreh- sondern mit Gehbewegungen. Diese recht ursprüngliche Form des Perspektivwechsels hält den Fotografen fit und beweglich. Außerdem zwingt sie ihn, in viel stärkerem Maße als eine variable Optik, nach dem für das jeweilige Motiv besten Aufnahmestandpunkt zu suchen.

Bequemlichkeit

Doch sie ist auch unbequem. So unbequem, dass ich, als ich es mir leisten konnte, die nächste Kamera mit Zoom gekauft habe. Natürlich erwarb ich eins, das im Weitwinkel anfang und weit in den Telebereich hineinreichte. Jetzt konnte ich Dinge groß ins Bild setzen, an die ich vorher nicht herangekommen wäre, und bekam im Weitwinkel dramatische Perspektiven, als mit dem optisch eher langweiligen Normalobjektiv je einzufangen waren. Die etwas geringere Lichtempfindlichkeit ließ sich dafür verschmerzen. Und auch der damals noch übliche optische Qualitätsverlust der „Gummilinsen“ genannten Zooms schien als zusätzlicher Preis für die neue Freiheit erträglich. Doch das Glück währte nicht

lange. Im Vergleich mit einigen eher puristisch orientierten Fotofreunden, die bei ihren Festbrennweiten geblieben waren, stellte ich fest, dass sie ihre Bildsprache weiter entwickelten. Ich dagegen machte nur mehr Bilder. Und die waren weder technisch, fotografisch noch inhaltlich besser. Eher im Gegenteil.

Zoomvirus

Mich hatte der „Zoomvirus“ infiziert. Er kann sich in seiner schlimmsten Ausprägung zu einer Wahrnehmungsstörung auswachsen und verführt im Endstadium dazu, mit dem Auto vor dem Motiv zu parken, die Scheibe herunterzulassen und dann nur noch den Bildausschnitt festzulegen. Doch soweit kommen nur die wenigsten. Für die meisten werden die auf diese Weise erzielten Ergebnis-

öffnung f 1.4 für recht kleines Geld gab. Und plötzlich war er wieder da, der Spaß am Fotografieren.

Dieses Objektiv kann im Grund alles, was wichtig ist, es ist knackscharf, bezahlbar, und mit der Lichtstärke geht die Möglichkeit einher, Hintergründe in Unschärfe verschwimmen zu lassen. Dieser Faktor wird häufig unterschätzt. Durch gezielt einsetzbare Hintergrundunschärfe, die die Umgebung in unidentifizierbare Farbflecken verwandelt, kann man allerorten und zu fast jeder Tages- und Nachtzeit Porträts aufnehmen oder Objekte unaufwendig inszenieren. Das kann einem Fotografen mehr Freiheit bringen als der tollste Zoombereich. Natürlich macht so ein einziges Objektiv nicht allein selig. Ich habe trotz Festbrennweiten-Erkenntnis inzwischen wieder eine ganze Reihe von Zoomobjektiven im Schrank und finde für sie auch regelmäßig Einsatzbereiche. Zumeist dann, wenn die Flexibilität an erster Stelle steht. Bilder, die ich nur für mich mache, etwa auf Reisen oder bei familiären Anlässen, entstehen dagegen fast alle mit dem Normalobjektiv.

Das Leben geht weiter

Inzwischen bin ich selber Vater einer Tochter, an die ich eine abgelegte Halbformat-Spiegelreflexkamera weitergegeben habe. Und als guter Vater habe ich extra dafür ein 30-Millimeter-Objektiv mit Blende f 1.4 erworben. Das 30er ist durch den Crop-Faktor für den APS-C großen Chip in etwa mit einem 50er im Vollformat zu vergleichen.

Schließlich soll meine Tochter das Fotografieren auch richtig lernen. Leider blieb die Kamera lange ungenutzt im Schrank liegen. Zumindest solange, bis mein Tochterherz das alte, grottenschlechte Zoomobjektiv gefunden und ausprobiert hatte. Mit dem stellte sich bei ihr der Spaß am Fotografieren ein und die Bilder werden stetig besser. Aber wie sagte schon der legendäre Kameratester Alexander Borell: „Es gibt kaum eine Kamera und kaum ein Objektiv, womit man nicht gute Bilder bekommen könnte.“

Munter bleiben!



Sehen Sie das auch so oder ganz anders? Diskutieren Sie Ihren Standpunkt jetzt auf www.docma.info/facebook

se bald dermaßen langweilig, dass sie fast zwangsläufig die Freude am Fotografieren verlieren.

Die Zeit meiner Rekonvaleszenz dauerte etwa zehn Jahre. Dann erstand ich eine neue, jetzt digitale Spiegelreflex und mit ihr ein günstiges Zoom. Es kam, wie es kommen musste. Ich verfiel in alte Muster, und wäre die Qualität des Objektivs nicht so unsagbar schlecht und mein Geldbeutel zu dieser Zeit relativ leer gewesen, hätte ich wahrscheinlich nurmehr zur Behebung des Defizits ein teureres Zoom gekauft. Stattdessen besann ich mich alter Tugenden und erwarb kurzerhand eine 50er Festbrennweite, die es mit Blenden-